

オバケのみつけかた *Spiegelspukschloss*

2～4人 15～30分 6歳～

「ボクはオバケだよ～」3人の子供たちはお互いにびっくりさせようとして嬉しそうにそう叫びます。彼らは埃とクモの巣にまみれた鏡で自分たちの姿を見ます。

突然、ブーという音が聞こえました。

あなたはそれを聞きましたか？

子供たちはびっくりして、お互いに振り向きます。

そこには白いシーツをかぶった4人のオバケがいます
4人？？？

実は本物のオバケが子供たちに混じていたのです。

彼らは散り散りに逃げ出しました。

それにしても、だれが本物のオバケなのでしょう？

■準備

1. 最初に鏡から保護シートをはがし、すべてのパーツを丁寧に取り外してください。
歯車をボードの中央に置き、パチンという音がするまで矢印の方向にゆっくり回してください。

その後、歯車は取り外します。

2. 4つのオブジェクトをプラグインと一緒にして回転盤に差し込みます。
それから騎士の鎧、戸棚、暖炉、肘かけ椅子を、正確に4つの鏡を隠すように回転盤の上に置いてください。

3. オバケコマにろうそくをセットします。
オバケコマを混ぜて、コマの底を見ることなくボード上の所定の位置にセットします。
ゲーム中、コマの底は一切見えてはいけません。

4. ロウソクチップを混ぜて、ボード上のマークされた場所に伏せて置きます。

5. 各プレイヤーは探索タイルを1つ受け取ります。サイコロを出したら準備完了です。

■ゲームの目的

あなたはどれが本物のオバケであるか、そしてそのオバケが持っているロウソクがどれなのかを見つけなければなりません。

本物のオバケを見つけることのできる唯一の方法はミラーテストです。なぜなら、本物のオバケは鏡に映りません。

オバケの正体を暴くためには、あなたのロウソクチップ4つを最初に見つけなければなりません。

あなたは自分のシンボルマークを自分の探索タイルで確認することができます。

■遊び方

最近オバケの仮装をした人がスタートプレイヤーになり、サイコロを振ります。

もし数字の目が出たら、その目の数だけオバケコマを1つ任意の方向に動かしてロウソクチップを集めます。

ロウソクチップの集め方:

もし自分の探索カードに描かれているシンボルマークと同じチップならそれを取ります。

自分の探索カードと違う場合はチップを表向きにしてそのままにします。

移動先のマスに他のコマが置かれている場合は、そのマスを飛ばして次の空いている場所に置きます。

そして、次のプレイヤーの手番になります。

もしオバケの目が出たら、①ミラーテスト(任意)と②フリー移動を実行します。

ミラーテスト:

オバケコマを1つ取って回転盤の真ん中に置きます。そして、矢印の方向に向かってオバケが鏡に映って見えるまでゆっくり回します。

もしオバケが鏡に映っていたらそれはオバケの格好をした子供です。コマが手に持っている鏡に映ったろうそくの色をはっきりと言います。

補足:ろうそくの色は青、赤、黄、黒の4色です。

もしオバケの格好をした子供たちが持っているろうそくの色を知っているなら、あなたは本物のオバケが持っているろうそくの色を推測することができます。

もし鏡がボードの下に落ちたら、それは本物のオバケを見つけたことを意味します。

しかし、ろうそくチップ4つをまだ集めていない場合は、その後のろうそくの色当ては行いません。

パチンと音が鳴るまで、オバケコマを矢印の方向に回し続けます。

フリー移動:

オバケコマを1つ任意のマスに移動させて、あなたのろうそくチップを獲得します。

ミラーテストを行わずに、フリー移動のみを行うこともできます。

そして手番は次のプレイヤーに移ります。

鏡を回転させることを忘れてしまいましたか？

大丈夫、歯車を使って鏡をスタート位置に戻してください。(6ページの絵を参照)

4つ目のろうそくチップを獲得したらすぐに本物のオバケを出現させることにトライします。

そうすることにしたら、本物のオバケだと思っコマを取ってミラーテストにかけてください。

もし鏡が落ちたら、あなたは見事本物のオバケを発見したことになります。

すぐにろうそくの色を見て合っているかどうか確かめてください。

鏡が落ちない、もしくは間違っろうそくの色を言ってしまった場合はオバケコマを任意のマスに戻して

あなたが集めたろうそくチップをボード上の空いている場所に表向けて置きます。

次に4つのろうそくチップを集めたプレイヤーが出るまでプレイを続けます。

そしてミラーテストによって本物のオバケを出現させることができます。

本物のオバケを出現させて、そのろうそくの色を言い当てた最初のプレイヤーがゲームに勝利します。

■オバケマスターバージョン

もっと難しいルールで遊びたいですか？

大丈夫！記憶のエキスパートとしてあなたは他の3人の子供たちがもっているろうそくの色を知っています。

ゲーム終了時、4つのろうそくチップをそれぞれ取ります。(ボード上のチップも含む)

本物のオバケのそばに、オバケが持っていると思う色のチップを置きます。

その他の3枚のチップも、それぞれ子供たちが持っているろうそくの色と思うチップを同様に置きます。

全員置き終わったら、確認します。

正解チップ1つにつき1ポイントを獲得します。

本物のオバケを出現させ、かつそのろうそくの色を当てたプレイヤーは追加で2ポイントを獲得します。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。

同点の場合は、勝利を分かち合います。

訳者:たっくん

※この和訳をコピーするなどして営利目的で使用しないで下さい

※個人利用のみとして下さい

※間違い等がありましたらご連絡いただければ幸いです

※本ルールブックはメーカー非公式の私訳です。問い合わせ等のご遠慮下さい

(公開にあたりメーカーから許諾を得ています)