

アレックス・ランドルフ作

ガイスター

A game of wit, strategy and bluff

セット内容

- ・ゲームボード 1
- ・オバケコマ 16
- ・マーカー 赤・青各8本
- ・ルールシート(本書) 1

2人
8歳以上
10~20分

ゲームの準備

・はじめのゲームの前に、オバケコマの背中にマーカーを差し込んでください。

・それぞれのプレイヤーは、赤いマーカーが付いたオバケコマ(悪いオバケ)4個と、青いマーカーが付いたオバケコマ(良いオバケ)4個を受け取ってください。

・ゲームボードを両プレイヤーの間に広げます。
この時、四隅にある矢印が左右に向くように置きます。

・両プレイヤーは、オバケに付いているマーカーの色が、相手に分からないようにボード上に、自分のオバケコマを1個ずつ配置します。

配置するマスは、**図①**の位置(横4マス、縦2マス)になります。
この8マス内であれば、赤いマーカーのオバケ、青いマーカーのオバケを自由に配置することができます。



図①

ゲームの進行

・適当な方法で最初のプレイヤーを決め、その後は交互に手番を行います。

・手番プレイヤーは、自分のオバケ1個を選び、前後または左右のマスに、1マス分移動させます。**(図②) 斜めのマスには移動できません。**
また、自分のオバケが既にあるマスには移動できません。

・もし、相手のオバケのいるマスに移動したら、そのオバケを捕まえたことになり、ゲームボードから取り除きます。このとき、捕まえたオバケが良いオバケか悪いオバケかを見ることができます。
捕まえたオバケは再利用はしません。



図②

ゲームの目的と終了

次のうち、ひとつができれば勝ちとなり、その時点でゲームは終了します。

- ・相手の良いオバケ(青いマーカーが付いたオバケ)を4個とも捕まえる。
 - ・自分の悪いオバケ(赤いマーカーが付いたオバケ)を4個とも相手に取らせる。
 - ・自分の良いオバケ(青いマーカーが付いたオバケ)1個を、相手側の最終列の左右にある矢印のマスからゲームボードの外に出す。**(図③)**(矢印のマスに入っただけでは終了になりません。)
- なお、悪いオバケをここからゲームボードの外に出すことまでできません。



図③

ルール問い合わせ先

Möbius
メビウス ゲームズ

東京都文京区後援1-1-15 物産ビル5階
Tel 03-3815-0900 Fax 03-3815-7955
メール: shop@möbius-games.co.jp
ホームページ: http://www.möbius-games.co.jp/

KODKOD
INTERNATIONAL GAMES

© Lemada Israel, all right reserved.
15 David Navon str., Moshav Magharim 56910, Israel
Made in Israel

Inventor: Alex Randolph