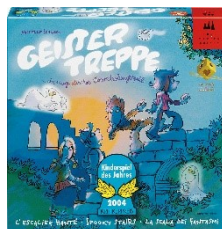




ガイスタートレップ

人数：2～4人 年齢：4～99歳 時間：10～15分
 内容：ゲームボード1 白いおばけ4個 サイコロ1個
 子どものコマ4色各1個 チップ4色各1個



今はもう使われていない建物の階段の1番の所におばけが住みついています。子どもたちはこっそりとおばけのところまで行って驚かそうとしているのですが…。

おばけ達は子ども達のいたずらを知っていて、サイコロに魔法をかけておきました。子ども達はつぎつぎにおばけに変わってしまいます。すると子どもたちは自分のプレイする順番がわからなくなってしまうのです。はたして最初に階段の1番上までたどり着くのは誰でしょう。



ゴール



スタート

ゲームの準備

テーブルの中央にゲームボードをおき、白いおばけたちはその横に並べておきます。プレイヤーは自分のコマを選び、それぞれ階段の1番下におきます。そして自分のコマの色を忘れないように同じ色のチップを自分の前におきます。

4人であそぶときのルール

1番年下のプレイヤーから始めて、時計まわりにゲームをすすめます。自分の番がきたら、プレイヤーはサイコロをふって出た目の数だけ子どものコマに階段をのぼせます。同じ階段にいくつかのコマがとまることもあります。

サイコロをふって「おばけ」の目が出たら、プレイヤーは階段にいる子どものコマの**どれかに**白いおばけをかぶせて「おばけ」に変身させてしまいます。自分のコマでも他のプレイヤーのコマでもかまいません。子どものコマにはマグネットが付いていますから、白いおばけをかぶせると中にくっついてしまい子どものコマは見えなくなってしまいます。

おばけになってしまったプレイヤーは、サイコロの目が数字のときは、**自分の子どものコマが隠れていると思う白いおばけ**を動かしてください。

注意！：つまりプレイヤーは、どの白いおばけの中に自分のコマが隠れているかを覚えていないといけません。
絶対に白いおばけをうかして下からのぞいてはいけません！

すべての子どものコマが「おばけ」になってしまったら、サイコロの目が数字の場合はゴールにむかってコマを進めなければなりません。来た道をもどってはいけません。

ゴール

誰かの「おばけ」になった子どものコマが、階段の一番上（おばけの絵が描いてある所）に到着した時、ゲームは終了します。その時、**白いおばけの中に隠れている子どものコマの人が勝ち**です。（自分のコマとは限りません！）

白いおばけを階段の一番上にゴールさせたプレイヤーが、白いおばけをはずすことができます。白いおばけをはずしてみて、本当に勝った人がわかったら、その人は『ブーっ!』と大きな声で言ってください。すみついているおばけを驚かすのです。

- 最後の階段にたどりつくのにサイコロの目はちょうどでなくてもかまいません。
- 勝者がわかったら2位、3位を決めるためにゲームを続ける事もできます。

2人で遊ぶ時のルール

ゲームを始める前に、子どものコマの**どれか2つに白いおばけをかぶせて**子どものコマといっしょに1番下の階段におきます。この白いおばけもそのうち自然とゲームにはいってきます。なぜならサイコロの「おばけ」の目がでた時に、場所の入れ替えがあるからです。

この2つの白いおばけのうちのどれかが1番先にゴールした時にはまだゲームは終わりません。**2人のプレイヤーのどちらかの白いおばけ**が先にゴールするまでゲームは続けられます。

同様に3人で遊ぶ時も、1つの子どもの先におばけに変身させておきます。



また**サイコロの目が「おばけ」の場合**は、どれか2つの白いおばけの場所を入れ替える事になります。（つまり順番がいれかわり自分のコマがどこまでのぼっているかわかりにくくなります。）

*小さい子どもが場所を入れ替える時は、片方の白いおばけのいた場所を指で押さえてから動かし、もう1つの白いおばけを指が置いてあるマスまで動かすといいでしょ。



上級編

プレイヤーの子どもコマが全員おばけになってしまった後にサイコロの目が「おばけ」だった時に下記の2つの選択があります。

- ①2つの白いおばけの場所を入れかえる。（普通の遊び方）
- ②プレイヤーが持っているチップを誰か2人選んで入れ替える。こうすると自分の子どものコマの色が変わってしまうのでゲームがややこしくなります。

