

MONSTER*BANDE

MONSTER*BANDE

フーリアンビーゲ
FLORIAN BIEGE
ツインズをつかまえる！
SCHNAPP DEN ZWILLING!

年齢：7才～ / 人数：2～8 / 時間：約25分
デザイナー：フーリアンビーゲ

セット内容

- カード 108枚
(裏面赤・青×54枚・モンスター3色)
- サイコロ 2ヶ
- 砂時計 (60秒)

こういったゲームです。

モンスターバンデは2人から遊べますが、何組かのチームになって一緒に遊ぶのが一番です。2人・3人の組と人数に合わせてチームを組んでみましょう。

一人が、チームメイト(2人の時は対戦相手)にヒントを与えるアドバイザーになります。アドバイザーが手に取ったモンスターと同じモンスターを見つけ出すゲームです。全てのモンスターはツインズ(双子)で、もちろん同じデザインです。

カードを探す人は、キャッチャーです。アドバイザーはキャッチャーにすばやく的確にモンスターの特徴を伝えましょう。キャッチャーも必要な特徴をアドバイザーに質問しましょう。聞きだしたヒントを頼りに、砂時計が止まってしまう前にカードを見つけださなければなりません。

でも、そう簡単にはいきません。

サイコロをラウンド開始の度に振りなおします。サイコロのシンボル(数・色・目など)に関連するヒントは全てNGワードとなってしまいます。アドバイザーがNGワードに関連するヒントを出してしまうと、カードを交換して、1からモンスター探しを始めないといけません。貴重な時間が失われてしまいますので、注意してください。

どのチーム(少人数では誰)が一番たくさんカードを集められるかを競いましょう!

ゲームの準備

モンスターカード(裏面赤54枚)を良く混ぜ伏せて積み上げます。モンスターカード(裏面青54枚)は表に向けて全てのカードが良く見えるように広げます。サイコロ2ヶと砂時計を用意しましょう。4人以上で遊ぶ場合はチームを組みましょう。

ゲームの終わり方

カード全てがなくなったらゲーム終了です。チーム同士で獲得したカードを重ね、高さを比べます。一番多くのカードを集めたチームの優勝です。同じ枚数の場合は、複数チームの同点優勝となります。

バリエーションルール

小さい子どもたちの簡単な遊び方

●すばやく捕まえて!モンスターキャッチ!

モンスターカード(青)を表に向けて広げ、モンスターカード(赤)は伏せて積み上げます。モンスターカード(赤)を1枚めくり、みんなでいっせいに同じモンスターを探しましょう。先に見つけた人がモンスターカード(赤)をもらえます。お手つきをしてしまうと、既に手に入れたカードを山の一番下に戻さないといけません。(手持ちのカードがなければなりません。お手つきをしなかったプレイヤーは引き続き正しいカードを探しましょう。最初に5枚カードを集めた人の勝ちです。

●難易度を下げよう。

基本ルールからサイコロを1つに、または使わずに遊びましょう。NGワードを言ってしまった場合は次のチームと交代しましょう。こうすることで、より遊びやすくなります。

●2人で遊ぶ場合

2人での共同作業です。アドバイザーとキャッチャーは、砂時計が落ちる度に交代します。出来る限り少ないラウンド数でモンスターを捕まえられるように協力しましょう。

何ラウンドでモンスターを捕まえられましたか?

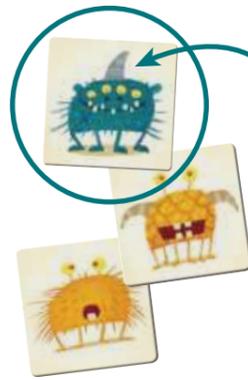
- 8ラウンドかそれ以下で:
モンスターのことを知り尽くす、伝説のプレイヤーと言えます。おめでとう!
- 9-12ラウンドで:
良く出来ました!ジェスチャーもおしゃべりもバッチリでしたね。
- 13-17ラウンド:
悪くありません!もしかして、今までにモンスターを見たことがありますか?
- 18ラウンド以上で:
再挑戦!次はよりはっきりとモンスターの特征を見極められるかもしれません。

●3人で遊ぶ場合

毎ラウンド交代で一人がアドバイザーとなります。キャッチャーは、それぞれ一回ずつカードを選べます。先に正しいカードを見つけた人がカード(青)をもらえます。カード選びが成功したときは、アドバイザーもうまくヒントを与えられたので使用したカード(赤)をもらえます。

ラウンド交代

どちらのキャッチャーもカードを選び間違える、またはアドバイザーがNGワードを言った場合、次のラウンドに移ります。



●例えば

サイコロが「数」と「ツノと耳」を示した。



正しいヒント

アドバイザーが「僕のモンスターは、青色で、髪の毛も足も歯も生えていて、口は閉じているよ!」キャッチャーはこのヒントを頼りにモンスターを絞り込みましょう。

間違ったヒント

「わたしのモンスターは、青色で、髪の毛も足も歯も生えていて、耳が2つだよ!」この時に対戦相手は即座にストップ!とコールしましょう。アドバイザーはNGワードの「数」と「耳と角」に関連するヒントを言ってしまいました。NGワードのどちらか一つでも言ってしまうと、失敗です。

ツインズをさがせ! (基本ルール・あそびかた)

先に始めるチームの中で、一番おしゃべりな人が最初のアドバイザーです。他のプレイヤーは、モンスターを捕まえるキャッチャーです。アドバイザーはサイコロを2つ振りましょう。

サイコロはこのラウンドのゲームで言うてはいけない言葉、NGワードを示します。サイコロは全員が見える場所におきましょう。そうすることで、対戦相手もゲーム中にNGワードが現れたかをチェックすることができます。

続いて、砂時計(60秒)をひっくり返します。この時点でゲームスタートです。

アドバイザーはモンスターカード(赤)を1枚手に取り、自分だけで見ます。そして、急いでキャッチャーにヒントを与えましょう。言葉だけでなく、顔の表情やジェスチャーで伝えることもできます。ただし、直接的なカードの位置教えることは禁止です。キャッチャーは急いで、カードを探しましょう。カード探しの最中にキャッチャーから質問を投げかけることも、キャッチャー同士で相談することもできます。アドバイザーはNGワード関連の質問には答えてはいけません、またジェスチャーでも表現できません。対戦相手のチームはNGワードが出てこないか注意しましょう。カードが決まれば、手でタッチします。アドバイザーの手持ちカードを表に向けて答え合わせをしましょう。

●カードが正しかった。

捕まえたツインズ(赤・青2枚)を手元にポイントとして置き、アドバイザーは急いで次のカードを手に取り新しいモンスター探しを始めます。(サイコロを振りなおす必要はありません。)

●カードを間違えた。

残念ながら、アドバイザーは手持ちのカードを、カードの山の下の戻さないといけません。(カードを戻すのは、砂時計が止まってしまった時も同じです。)続いて、新しいカードをめくりモンスター探しの再開です。カードを選べるのは一回限りです。急いで、但し慎重にカードを選びましょう。

●NGワードを言ってしまった。

対戦チームにそのことを指摘されてしまうと、「カードを間違えた」時と同様に新しいモンスター探しを始めないといけません。

砂時計が止まるとチーム交代です。こうしてゲームを繰り返し、テーブルの上のカードが全て無くなるまでゲームを続けます。アドバイザーはラウンドごとに交代しましょう。

●モンスターメモリー

赤・青全てのカードを使用します。砂時計・サイコロは不要です。カードを裏返して、メモリーゲーム(神経衰弱)を楽しめます。カードは赤・青で対になっているので、それぞれ1枚ずつめくるようにしましょう。

NGサイコロ

NGサイコロにはモンスターの特征が描かれています。このことについては、アドバイザーは話してはいけません。キャッチャーから、質問を受けた際も黙ってなければなりません。NGサイコロに関連するワードを発する、またはジェスチャーで表現したことを対戦相手に指摘されると、即座に捜索中のモンスターカード(赤)を山札の一番下に入れ、新しいカードでやり直さなければいけません。

NGサイコロ1



NGサイコロ2



* 大きさ:

太い、細い、大きい、小さい、長い、短い、広い、狭いなどを伝えてはいけません。

**数:

1つの、2つの、たくさん、少ない、いくつかの、などの数に関連する表現はしてはいけません。

- 例えば、目は許されていても、色がNGのときに青目のなどの表現は色NGになるので禁止です。

- キャッチャーの意見がまとまらないときは、全員の同意のもと砂時計を横向けにして時間を止めることができます。その間にキャッチャー同士で相談することができます。この時に、アドバイザーに新たな質問をすることはできません。

また、コミュニケーションゲームです。みんなの同意があれば、ラウンド開始前にオリジナルのハウスルールを作って遊んでみましょう。

それでは、ドライハーゼン・モンスターバンデをお楽しみください。



輸入販売元: 株式会社ブラザー・ジョルダン社
2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

