

万怪談 説明書

《基本情報》

人数：2～5人用、時間：15～40分、対象年齢：10才から
 〈内容物〉
 カード：72枚（お題カード×5、怪談カード×67）
 説明書：1部

《あらすじ》

「わざわざお越しいただいたのは他でもありません。近頃、私は怪談に興味を持ちまして、ひそかに研究しております。つきましては、この夏の夕べに百物語の怪談会を催しまして、皆さまがお持ち合わせの怪談を、いくつか教えていただければとお呼び立てした次第ですが、いかがでしょうか…?」

《ゲームの概要》

『万怪談』は、2～5人のプレイヤーが配られたカードをもとに即興で怖い話をつくって遊ぶおどろおどろしいストーリーテリングゲームです。

《カードの種類》

◆ お題カード



お題（どんなタイプの怪談をつくるか）を決めるためのカードです。カードに書かれた条件に従ってお題が決まります。日付やプレイ人数などに応じて、遊ぶたびに变化します。

◆ 怪談カード



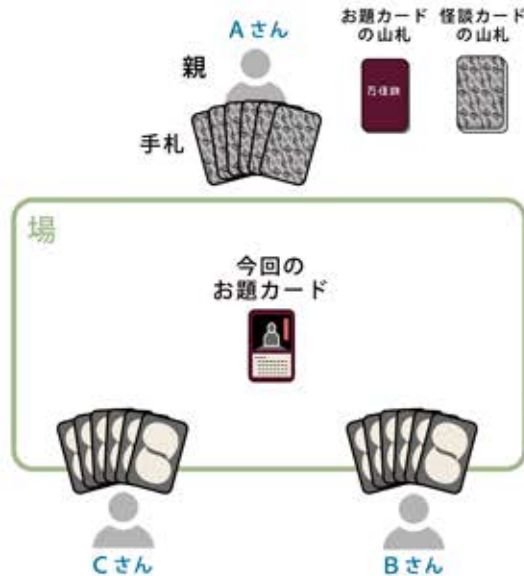
怪談をつくるためのカードです。怖い話の断片が書かれたふきだしが天地さかさまに2つつづいており、どちらか片方を選んで使います。ふきだしは書かれている内容によって色分けされています。

▶《ふきだしの種類》参照

《ふきだしの種類》

- 物語** 怖い話のさまざまな場面が書かれており、主にこれを使って怪談をつくる。さし輸入りの話が13個あり、話に盛り込むと得点になる。
- 始め** 怪談の出だしに使いやすい。話の方向性が決まるので便利。
- 結び** 怪談のオチに使いやすい。読むとネタ出しのヒントにもなる。
- 単語** 怖い話のキーワード。怖くないものも多く、話に取り入れやすい。
- 台詞** 印象的なセリフが書かれている。使いにくいけど、演出効果は抜群。

《カードの配置図》



《遊び方》 ※2人で遊ぶときは、⑦・⑩を省略

- ① 始めに、じゃんけんなど適当な方法で、親を決めます。親は、カードの配布や得点の集計など、ゲームの進行役を担当します。
- ② 全てのお題カードを裏向きにして、よく切ってから、場の隅に伏せておきます。これをお題カードの山札とします。
- ③ 全ての怪談カードを裏向きにして、よく切ってから、全員に6枚ずつ、裏向きのまま配り、これを手札とします。手札の内容は自分だけが確認できます。

余った怪談カードは、場の隅に伏せておきます。これを怪談カードの山札とします。

- ④ 親は、お題カードの山札から1枚めくり、今回のお題カードとします。今回のお題カードに書かれた文章に従って、お題を読み上げます。

親 「本日の天気は晴れなので、お題は『海の怪・山の怪』です」



今回のお題カードは、表向きにして、場の中央に置きます。

- ⑤ 全員が、読み上げられたお題にかなうように、手札を吟味しながらどんな怪談をつくるか考えます。

上手くつくれそうにないときは、お題を無視した怪談でもかまいませんが、お題にかなっていた方が、印象は良いでしょう。

- ⑥ 全員の準備がととのったら、親から順番に左回りで、1人1話ずつ怪談を披露していきます。

親 「お待たせしました。それでは、私から始めさせていただきます。

今から5年ほど前、高校生だったTさんは所属していた運動部の合宿に参加しました…」

ふきだしを読み上げることに、読み上げたふきだしを上向きにして手元に1枚ずつ並べていきます。

親 「…「おぎゃあ、おぎゃあ」と泣き声がある。こんな山奥の合宿所で？ 怪しい音の出どころは、どうやらこの古井戸らしい…」

ふきだし同士が上手くつながるようにあなたの実体験や、どこかで見聞きしたエピソードを絡めながら、珠玉の怪談をつむいでいきましょう。

使った怪談カードは、そのまま手元に並べておきます。たくさん使うほど得点が増えます。▶⑩参照

使わなかった怪談カードは、捨て札として場の隅にまとめて置きます。

親 「…大あわてで逃げ帰り、チームメイトに一部始終を話したところ「やっぱり出ましたか」と心当たりがありそうな様子。けれども、いくら尋ねても知らないの一点張り。結局、肝心なことはわからずじまいでした。私の話は以上です。それでは次の話を、Bさんをお願いします」



B 「あれは2年前の夏、ちょうど今くらいの季節でした…」

- ⑦ ※2人で遊ぶときは省略
全員が怪談を披露し終えたら、傑作！（どの怪談が一番おもしろかったか）を投票で決めます。

親が「今回の傑作！は・・・」と言ったら、全員が「お前だ！」と言いながら、一番おもしろかったと思う人に指をさし、最も多く票を集めた人の怪談が、傑作！になります。

ただし、自分に投票することはできません。

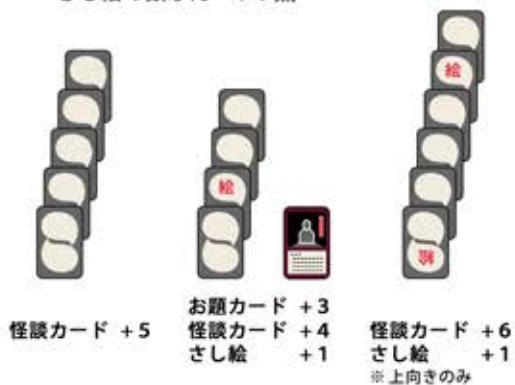
票数が並んだときは、親が投票した方が傑作！になります。

※5人で1・2・2と票が割れて、親が1を選んでいた場合は、2のどちらかが面白かったか、あらためて親が決めます。

- ⑩ ※2人で遊ぶときは省略
傑作！に選ばれた人は、今回のお題カードを獲得。自分の手元に置きます。

⑨ 全員が、下記に従って、お怪計(得点計算)をします。

- お題カードが手元があれば +3点
※ 2人で遊ぶときは省略
- 使った怪談カードの枚数ぶん +1点
- 読み上げたふきだしの中にさし絵があれば、さし絵の数ぶん +1点



Aさん 5点 Bさん 8点 Cさん 7点

得点が最も高い人が、今回の勝者です。

同点の場合は、先に怪談を披露した人が勝者となります。これで1ゲーム終了です。

⑩ さらに続けて遊ぶ場合は、

得点をお怪計票へ記入して、▶ お怪計票 参照
今回のお題カードは場から除外します。

手元・捨て札・山札にある全ての怪談カードをまとめたら、親を左隣の人と交代して③～⑩をくり返します。

⑪ 怪談を百話続けると最後にお化けが出現すると云われているので、

全員に親が回りきる、あるいは、お題カードの山札が尽きる、どちらか区切りのいいところまでにした方が良いでしょう。

総得点が最も高い人が、真の勝者です。同点の場合は、決着がつくまでゲームを続けます。

お怪計票

		月	日	No.		
名						
回						
1						
2						
3						
4						
5						
計						

毎度、有難うございます

※ ホームページ (<http://100monogatari.net/>) からダウンロードできます

《『∞怪談』と混ぜて遊ぶ場合》

- 怪談カードを混ぜるだけで、よりバラエティに富んだ物語づくりを楽しむことができます。
- お題カードは、『∞怪談』では人物カードと呼ばれています。使い方は同じなので、こちらも混ぜて遊ぶことができます。人物カードにはお題が2つずつ書かれており、親がどちらか好きな方を選びます。
- 『万怪談』と『∞怪談』、どちらのルールでも遊ぶことができます。初めて遊ぶときは『万怪談』のルールがおすすめです。

《遊ぶときのコツと作例》



おくむら しげみ
奥村 茂美 (18) 女子高生

手札のコツ

手札が配られたら、話を組み立てるのに便利な**始め**と**結び**から、上向きにして内容を見ていくと良いでしょう。

始めや**結び**が無いときは、**物語**の中から使えるようなものを探してみましょう。

『全ては闇の中』

友だちに教えてもらった防波堤で夜明け前から釣り糸を垂れていると、おもしろいほどたくさん釣れてすぐにバケツが一杯になりました。釣果は上々、一息つこうと沖に目をやると、

真っ黒い水面にぎらぎらと光るふたつの眼。
おまけに、どこからともなくお経を唱える声が聞こえてきたのです。
あっけにとられてしまい、まったく怖いとは思いませんでしたが、釣りを続ける気にもなれず、すみやかに竿をたたんで引きあげました。
このように、世間には理屈で説明しきれない話が山ほどあるのです。



どくめいきぼう
匿名希望(?) 不明

続・手札のコツ

ふきだしの内容が、他と重複していたり、お題にそぐわなかったり、使い道が無さそうなときは、下向きにしておくとお札をチェックしやすくなるぞ。

『数にまつわる話』

とある喫茶店のエレベーターでは、階数の表示が4Fに差し掛かると、いつの間にもや半透明の男の子が現われて「絶対ナイショだよ」と言うやいなや消えてしまう。不思議なことに、いつも決まって同じ場所なのである。他に乗客があるときは出てこないそうだ。うそのような、しかし、本当にあった話である。



ななしろ みさき
七代 美咲 (12) 女子児童

始めのコツ

「先月の末、いくつもの締切りをかかえ、深夜まで自宅作業を進めていたKさんは…」
「みたい、いつ・どこで・だれの3点がきっちり押さえられていればOK。」
「そういえば昨日、こんなことがありました…」
「くらいザックリ始めても案外なんとかなるよ。」

『なんでもなかった話』

うちの学校にはいくつか怖い噂があって、有名なのは真夜中に鳴り響く死神のピアノ。演奏してる姿を見た者には祟りがあると恐れられているの。
先週わざわざ見に行ったら、壊れてるみたいで音も出ないしガッカリしちゃった。
ただ、鍵盤に爪で引っ掻いたようなキズがたくさん付いていたのは気持ち悪かったな。
ほかに、図工室にあった呪いの絵を外したら女の長い髪が大量に出てきたとか、みんなは信じているけど、私は全部インチキだと思う。

あさい りょう
浅井 涼 (30) 薬剤師



結びのコツ

オチをつけるのが難しければ、「あれは一体何だったのでしょうか」「その日の出来事が、今でも忘れられない」「こんなに恐ろしい目にあっただけなのに、後にも先にもこの一度きりです」など、定石通りにいか、「結局、それっきり戻りませんでした」「不思議なことに、誰も憶えていないという」のように、余いんをもたせた結び方がおすすめです。

『ひどい目にあう話』

私の学生時代の話です。文化祭前夜、出し物に使う資材が足りないとわかり、念のため旧校舎も探してみようと暗い廊下をぞろぞろ歩いていたら、いきなり大きな悲鳴があがりました。声の主は最後尾にいたK君。何者かが背中にしがみついているらしく、体をよじったり、手足をばたつかせたり、遠目からはふざけて一人芝居をしているように見えたのです。そのまま捨て置くわけにもいかないので、頭から水をぶっかけてやるとようやく正気にかえったけれど結局めぼしい資材は見つからず、騒ぎを聞きつけた先生には叱られて、散々でした。



しんの ごろう
神野 吾郎 (36) 准教授

進行のコツ

初めて遊ぶ人が多いときは、つなぎの話を短めに、簡潔にまとめると、みんなのハードルが下げられるので、進行しやすいでしょう。
だんだん慣れてきたら、手札を眺めていて思いついた自分の思い出ばなしや、身近でおこった事件について盛り込んでいくと、真実味が増して、より本格的な怪談会を楽しむことができます。

『手短かにお願いします…』

夕方、図書室へとつながる渡り廊下を歩いていると耳に吐息がかかるくらいの距離で、女のうめき声が聞こえてきたのです。しかし、振り返ると人っ子一人いなかったの、疲れのせいかと思いましたが、後日その話をすると皆、口をそろえて「あそこは本当に出る」と言うのです。残念ながら、どんな理由で出てくるのかは、誰も知らないようでした。

ゲームデザイン・イラスト：土屋 邦彦
マニュアルチェック：グラム (ショーナンロケットィアズ)
制作協力：おいしいたにし