

怪談 説明書

〈基本情報〉
人数：2～5人用
時間：20～60分
対象年齢：10才から

〈内容物〉
カード96枚
(人物カード×10、怪談カード×86)
説明書

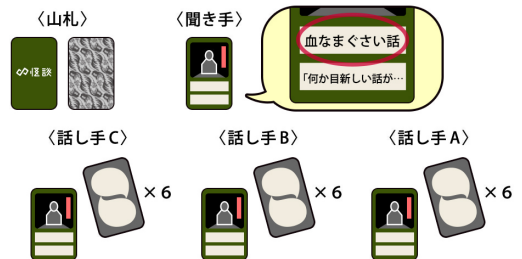
拝啓。
残暑厳しき折、
このゆうべに、暑気払いをかねた
百物語の怪談会を催したいと存じ候。
万難を排して御参加いただきたく、
ほかにも四、五名の同席者あるべくと存じ候。
ただし時刻と開催地については
くれぐれも口外無きようお願いたく候。
まずは御案内まで、早々不一。

《ゲームの進行（3～5人用）》

- ① プレイヤーは、1人の聞き手と、それ以外の話し手に分かれます。最初の聞き手は、このゲームの所有者、または、集まりの主催者が担当します。
- ② プレイヤー全員に、**【人物カード】**を1枚ずつ配ります。順番に好きなカードを選びましょう。無作為に配布してもかまいません。表向きにして手元におきます。
- ③ 話し手全員に、**【怪談カード】**を6枚ずつ配ります。自分だけが内容を確認できるように、手札として持ちます。
- ④ 聞き手は、自分の**【人物カード】**に書かれた2種類の**【お題】**(どんなタイプの怪談が聞きたいか)のうち、好きな方を選んで出題します。



聞き手「今回のお題は『血なまぐさい話』です」



- ⑤ 話し手は、**【怪談カード】**を組み合わせ、**【お題】**にかなうように、怖い話を披露します。
聞き手の左隣にいる話し手から始めて、時計回りに1人ずつ披露していきます。

上手くいきそうにないときは、**【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、聞き手の印象は良いでしょう。

また、どうしても話が思いつかないときは、1度だけ**【パス】**ができます。**【パス】**をすると、**【怪談カード】**の山札から好きなだけカードを引いて手札に加えることができます。1枚引くごとに内容を確認できます。**【パス】**をした話し手は、その**【お題】**の間だけ、最後尾にまわります。

話し手A「おまかせしました」
聞き手「それでは、Aさん、お願いします」
話し手A「つい先日、法事の席で…」

- ⑥ **【怪談カード】**には、怖い話の断片が記された**【ふきだし】**が、天地さかさまに2つずつ書かれており、どちらか片方を選んで使います。両方とも話に盛り込むことはできません。

「…参列者が並んでいる側の壁にあやしい影が映っている。一緒に受付を手伝っていた叔父にそのことを伝えるとひそひそ話をするような口調で「お前も見たのか？」と…」



- ⑦ 話し手は、**【ふきだし】**を読み上げるたびに、読み上げた**【ふきだし】**が上向きになるように、1枚ずつ並べていきます。

カードとカードが上手につながるように、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。

カードを使い切る必要はありませんが、たくさん余ると**【ペナルティ】**を受けことがあります。

▶《お怪計について》参照

「…親族の男たちが力まかせに扉を開けると、蔵の中には、例の遺品と共に叔父のもげた頭や脚が散らばっていたそうです…」



話し手A「…私の話は以上です。次の方、お願いします」
聞き手「それでは、Bさん、お願いします」
話し手B「この間、久しぶりに会った友人から…」

- ⑧ 全ての話し手が語り終わったら、聞き手は、**【お題】**にかなっていたか、場が盛り上がったか、などを考慮のうえ、一番気に入った話、**【傑作!】**を選びます。

聞き手「今回の**【傑作!】**は……Cさんです。ありがとうございました」

- ⑨ 聞き手は、**【傑作!】**と**【怪談カード】**の使用状況による得失点をまとめて、**【お怪計】**(スコアシートに記入)します。
▶《お怪計について》参照

聞き手「それでは、お怪計させていただきます」

- ⑩ **【お怪計】**が済んだら、**【怪談カード】**を全て山札に戻して、よく切っておきます。**【人物カード】**はそのまま手元に置いておきます。なお、**【怪談カード】**の配布・回収は、聞き手が担当します。
- ⑪ 聞き手を左隣のプレイヤーに交代して、上記(③～⑩)と同じ流れでゲームを続けていきます。

全員に聞き手が回りきったらゲーム終了。その時点で**点数が最も高かったプレイヤーの勝ち**です。

《ふきだし解説》

- 物語 怪談の断片、基本的にこれを使って話を肉付けしていく。絵札が何枚含まれており、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便利な話。慣れてくると出番が減ってくる。
- 結び 怪談のオチに使いやすい便利な話。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。かなり使いにくい演出効果は抜群。
- 肩書 おもに懐かしのオカルト用語が書かれている。2枚以上あると難しい。

《ゲームの進行（2人用）》

※3～5人用とは一味ちがった協力型ルールです。

- ① プレイヤーは2人とも話し手です。
- ② 基本ルールは3～5人用と同じです。**【人物カード】**の山札から1枚めくり、上段・下段、どちらの**【お題】**にするか話し合って決めます。
- ③ 3～5人用の③と⑤～⑦を参考に、1人ずつ、怖い話を披露します。語り終わるたびに、感想タイムをさむと良いでしょう。
- ④ 2人とも語り終わったら、使った**【怪談カード】**を山札に戻し、よく切っておきます。ただし、使わなかった**【怪談カード】**は余り札として手元に伏せておきます(使用不可)。
- ⑤ 上記と同じ流れで、次の**【お題】**に進みます。3回目の**【お題】**について語り終わった時点で、**余り札が2人合わせて10枚以下ならば勝ち**です。

《お怪計について》

- ・**【傑作!】**に選ばれた話し手は+3
- ・語った怪談の中に絵札が含まれていれば、絵札1枚につき+1
- ・**【傑作!】**に選ばれなかった人のうち、**【怪談カード】**を最も多く余らせた話し手は、**【ペナルティ】**として、余り札1枚につき-1同数で並んだ場合は、後に語った話し手だけが減点されます。
- ・点数の下限は0で、減点されてもマイナスにはなりません。

1番手	2番手	3番手
絵札×2 (+2) ※上向きのみ 余り札×2	絵札×1 (+1) 【ペナルティ】 余り札×2 (-2)	【傑作!】 (+3) 絵札×1 (+1) 余り札×2
合計：2点	合計：0点	合計：4点

・点数は、別紙の**【お怪計票】**に記入します。



おかもと こうじろう
岡本 幸次郎 (36) 刑事

怪談カード活用術①

【怪談カード】が配られたら、とりあえず色分けだ。まずは、話の骨組みを作るのに便利な **始め** や **結び** を上向きにして内容をチェックしていこう。同じ色の【ふきだし】が複数あるときは、使い道が無さそうな方を下向きにするんだ。もし、**始め** や **結び** が手札に無いときは **物語** から使えそうな話を探してみるといいぞ。

真相をつきとめた話 (事件の種明かしまで語る)

深夜のファミレスでこんな話を耳にした。犬を連れて散歩中、池のほとりに差し掛かったとき、**今までおとなしかった犬がにわかに吠えはじめた**。様子をうかがっていると、池の上におびた**数人の人魂**がゆらめいている。ほどなく**近所の人が駆けつけ大騒ぎになった**そうだ。池の上で燃える。はじめに嗅覚の鋭い犬が騒いだ。これはおそらく、水底から沸いてきたメタンガスか何か**が自然発火した**のだろう。

心靈写真

樹木や壁の陰影を、顔に見える！手が写ってる！と強引にこじつけるケースと、二重写しや感光などの撮影ミス、霊の仕業とするケースがある。だが、ごくまれに本物が写ることもあるらしい。

お化けを見る方法①

部屋の天井の四隅を順番に目で追っていきます、すべて確認し終えたら、中央に視線をうつします。もし、その瞬間、何か見えた気がしたら、その部屋には霊がいるということです。



かがみ ゆかり
加賀美 紫 (30) 養護教諭

怪談カード活用術②

ちよっぴり使いどころの難しい

単語、**台詞**、**眉唾** は、

内容が【お題】にかなうかどうかで
取捨選択していくと良いかしら。

このときも、使わないと思った【ふきだし】は下向きにすると、手札をチェックしやすくなるわ。

みえ

霊視るんです（靈感にまつわる話）

中学2年の夏休み、母方の実家へ帰省した折に、**祖母がこんな話を語りはじめた**。近くの小学校であった事件らしい。校舎の拡張工事後に水難事故が多発するため、**靈感が強いと評判の地元の神主に相談したところ**、工事で潰した池の主であった**うなぎの霊が悪さ**をしていると言う。事態を重く見た関係者の判断で、**その年の夏、プールは使用禁止になった**。

虫の知らせ

不吉な出来事の兆しが、夢や幻、偶然の一致など、神秘的なかたちで現れること。遠方で命を落とした者が、自身の死を知らせに訪れる話が多い。



しのだ くずは
篠田 葛葉 (24) 司書

怪談カード活用術③

慣れないうちは **始め** と **結び** を活用して、話を完成させることを第一に考えるべきね。使う【怪談カード】は4枚くらいに絞っておくと、話をまとめやすいわよ。勝手がわかってきたら、自由度の高い **物語** や **単語** を使って、手札6枚使い切りを目指すか、積極的に【傑作！】を狙っていくといいでしょう。

人間が一番怖い話

Sさんが取材旅行中、ローカル線の**車内でシートを倒してうとうとしていると**、いつの間にか目の前に**知らないおじさんが立っている**。「君は幽霊というものを信じますか？」ねぼけたはずみで、**うっかり返事をしてしまった**。「いえ、よくわかりません」その一言がおじさんに火を付けてしまったようで、古今東西あらゆる事例を持ってきて、幽霊が実在する理由を延々と語り始めたのだ。まだ降りる駅までだいぶある、**この先一体どうなってしまうのだろう…**。

狐火

狐が鬼火をおこして人をたぶらかす怪異。山中で道に迷い途方に暮れていたところ、これに導かれて助かったという話もある。



かしまい れい ゆう
鹿島 礼・結 (72) 地主

「始め」道場

まずは手始めに「いつ」「どこで」「だれが」体験した話なのか、お伝えするのがよろしいかと。身近なところで、ご家族やご友人。あるいは、日頃お世話になっている職場や学校のお知り合いをモデルにしていかががでしょう。

「ゴールデンウィーク最終日、有明の国際展示場で、とあるイベントに参加したKさんは…」

おや、まだ何も思いつきませんか。それでしたら、いっそ、ご自身の旅行の話や、子供の頃の思い出を語るつもりで、されてみてはいかがでしょう。実体験のように語ることで、怪異がぐっと身近なものに感じられるに違いありません。

「これは高3の夏休みに私が実際に体験した話です…」

血なまぐさい話

Mさんの通っていた学校では、**こんな噂がまことしやかに囁かれていた**。『**守護霊さま**』という幽霊の噂である。放課後、遅くまで教室にいと、**どこからともなくすすり泣く声が聞こえる**。声の出どころを突き止めて慰めてやると、願ひごとを叶えてくれるというのだ。ほとんどの生徒は『**守護霊さま**』を恐れて、泣き声が聞こえてくる前に下校してしまうのだが、ある日、深刻そうな表情を浮かべた女生徒が、『**守護霊さま**』に会うために最後まで居残っていたという。その後、見回り中の職員に発見された彼女は、**自分の机に突っ伏して、すでに脳を吸われて絶命していた**。しかし、とても満足気な顔をしていたそうだ。彼女は何を願ったのだろうか？

ドッペルゲンガー

自分と瓜二つの人物に遭遇する、または、その人物が自分から離れた場所で目撃される現象。これが現れると死期が近いと言われていた。



ねこやま あいこ
猫山 藍子 (24) 編集者

煮るなり焼くなり

【ふきだし】の名称である「始め」、「結び」などは、あくまで目安ですから、好きなタイミングで使ってかまいません。文章中に出てくる、人称や、語り口調なども、ご自分で話しやすいようにアレンジしていただいて結構です。

こんな夢を見た

仕事帰りに、通い慣れたいつもの道を歩いていると、植え込みに身を隠すように**見知らぬ女**がうづくまっている。**暗い夜道にも関わらず着物の柄まではっきりと分かった**。不審に思い眺めていると、くると振り向いて**私の顔を見てにやりと笑った**。驚きのあまりのけぞってしまい、その**一瞬、目を離した際に消えてしまった**。…そこで目が覚めました。こんな夢を見て以来、帰り道にあれが出るんじゃないかと毎日びくびくしていました。**結局、何も出なかったが、一つ気になるのは家族全員が、ちょうど同じ日に、その女の夢を見たこと**です。

河童

水辺に生息する酒と相撲好きの妖怪。頭に皿、手足に水かき、亀のような甲羅という姿が一般に知られている。川遊びをしている子供を溺れさせて尻子玉（生き肝）を抜く。

お化けを見る方法②

目を閉じて、自宅の前に立っているところをイメージしてください。あなたはドアを開けて、明かりの消えた薄暗い家の中へ入っていきます。台所、居間、風呂場、トイレ、一部屋ずつ確認してまわり、もし、途中で、明かりのついている場所があったら、そこには怪が潜んでいるそうです。

百物語の作法（前半）

青い紙を貼った行灯を用意します。灯油で満たした皿に100本の灯心を放射状に並べ、火を灯してから行灯の中に入れます。※危険なので決して真似しないでください！会場から1間以上へだてた部屋に、鏡と並べて設置します。他の明かりを全部消したら、参加者一同は会場に集まり、車座になって順番に1話ずつ怖い話を披露していきます。



こまつ 小松 左近 (36) 小説家

寄り道も大事

【ふきだし】に書かれたシチュエーションを見て、頭に思い浮かべた風景や、連想した過去の事件を、積極的に盛り込むべし。余計な情報がたくさん盛り込まれるほど、話にリアリティが出てくるものだ。

短い怪談を2席

Aさんが山菜採りに出かけたとき、通い慣れたはずの林道で迷ってしまった。行けども行けども元いた場所に戻ってきてしまう。らちがあかないので煙草でも吸おうと路肩に寄ったとき、ぐしゃり…熟れた果物を踏み潰したようないやな感触が伝わってきた。そこには半ば白骨化したハイカーの遺体があった。

Bさんの通っている大学で、近くの公園に黒いドレス姿の女が時々あらわれるという噂が立った。ある晩、公園を通りかかると、木陰から何者かがおいでおいでと手まねきする、例の女のような。近寄ってみると、黒いドレス…ではなく、からだ全体が、見るも無残に焼け焦げていたのだった。

地縛霊

特定の場所に現れる幽霊。この世に未練を残して死んだ者が、生前ゆかりのあった土地、あるいは、死亡した場所に出ることが多い。



いのうえ まどか 井上 円 (18) 女子高生

カンニングのススメ

どうしても思いつかなかったら他の人の話をマネすればいいじゃん。余ってる手札とか、下向きにした【ふきだし】から、少しくらいならパクっても平気だろうし。最悪、「もう駄目だ〜」って聞き手の人に泣きついたら、一緒に考えてくれそう。

怪談リレー (前の人の話を引き継ぐ)

私の親戚の家には、通称「開かずの間」と呼ばれる客間があります。壁からにゅっと手が出るのだ、影が大入道のようにムクムク膨らんでいくのだ、怪しげなことが度々おこるため、とくに「開かず」というわけではないのですが、めったに使われることはありませんでした。私も一度、そこで寝泊まりしたとき金縛りにあって、明け方までうなされました。

※次の人は、使われた【ふきだし】(赤字)からどれか1つを選んで、話に含めなければなりません。

例：開かずの間と言えば、私が4年間お世話になった学生寮にも…

守護霊

幸運を授けてくれたり、事故や霊的な障りから守ってくれる、ありがたい霊。背後霊とも呼ばれるが、こちらのご利益は薄い印象がある。



わたぬき まみ 綿貫 麻美 (24) 銀行員

組み合わせの妙

不気味なことが書かれた【ふきだし】が多いけど、ありふれた日常の話と組み合わせるとメリハリをつけるのが大事だよ。とは言え、お話が地味でも、つじつまがあってれば「お見事！」ってなるし、逆に、オチにインパクトがあれば、前半のちぐはぐな部分がかえって面白かったりするから、結局はバランス感覚なのかな？

笑える怪談

つい先日、仕事の打ち合わせ中に同僚から妙な相談を持ちかけられた。3日前、この部屋で残業していたとき、夜中になると戸棚から日本髪に結び上げた美しい女が這い出てきて、私の机を覗き込んでくる。はっとして身構えると消え、仕事にとりかかると、またぼんやり現れる。この世の者でないかと分かると気味が悪くてしょうがない。もう大急ぎで家に帰ってそのまま寝てしまった。と神妙な顔つきで話すのです。↗

心配になって色々なぐさめしましたが、同僚はその日を境に、ふつつり顔を見せなくなったのです。お化けが出るというのは、角が立たない上手な辞め方かもしれませんね。私も機会があれば試してみようと思います。



たぬきやし 狸囃子

夜中どこからともなく聞こえてくる太鼓の音。正体を見定めようとする不意に止んでしまう。薄気味悪いが、とくに害はない。



ねぎし しずま 根岸 静馬 (54) 骨董商

「結び」道場

なに？オチが無い？「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という。」「こんなに怖い目にあつたのは、後にも先にもこの一度きりです。」大方、これでイケるはずや。ふつつ怖いもん見たら逃げるやろ。正体を見極めようなんぞ、よっぽど阿呆のすることや。君子あやうき近寄らず。尻切れトンボで終わった方が真実味あるで。

不条理な話

数年前の夏にも、夜通し怪談を語るという趣旨の集まりに参加しました。披露された話の数は80を超え、いよいよ佳境にさしかかったところでした。K君と名乗る青年が「この話をするとよくないことが起きるといので、今日まで人前で語るのを避けてきましたが」と神妙な顔つきで語り始めたのです。すると、途端に部屋の照明がふっと消えた。場は一時騒然としましたが、すぐに元通り明るくなり、それでは続きをお願いしますと言いかけたとき、居合わせた全員が思わず息をのみました。K君を取り囲むように小さな足跡があちこちに残されていたのだ。当のK君は、どうも気分が悪いトイレに行くと席を立ったきり、いくら待っても戻ってこない、結局そのまま怪談会はお開きとなりました。毎年お盆が近くなるとあの日の出来事を思い出すのです。

ポルターガイスト

誰もいない部屋で物音や人の声が聞こえてきたり、勝手にドアがしまったり、家具や食器が移動したり、等々、家の中で発生する怪現象の総称。屋敷に棲みついた悪霊の仕業というのが通説である。



いのう へいた 稲生 平太 (12) 男子児童

気楽にこうぜ

皆ごちゃごちゃ難しいこと言ってるけど、出たとこ勝負でやっていくのも悪くないよ。順番が来るまで手札とにらめっこしてるより、他の人の話をしっかり聞いている方が、早くコツをつかめると思うしね。

子供だましな話

誰に聞いたか忘れてしまったが、本で読んだかテレビで観たかした話かもしれない。ふと気が付くと美しいお花畑に立っていた、奥には清らかな川が流れていて死んだはずのお祖母さんが向こう岸で大きく手を振りながら何やら呼びかけてくる、呼ばれるままにぎぶぎぶと川に入っていくと、お地藏さんのような格好をした男に腕をつかまれて、ぐいっと川岸に引き戻された。そこで突然、我に返った。病院のベッドの上で生死の境をさまよっているところだったのだ。ずっと付き添って来ていた母親は、息を吹き返す直前に、巨大な火の玉が現れて胸のあたりに吸い込まれていくのを見たという。これが俗に言う臨死体験だろうか。※この【お題】のときは、どこかで聞いたことがあるような話ほど、評価が高くなります。

座敷わらし

家に宿る妖怪で、子供の姿をしている。彼のものが住まうかぎり家は富むが、出て行かれると途端に没落するという。






百物語の作法 (後半)

怪談を1つ語り終えたら行灯のある部屋へ行き、灯心を1筋ひき抜いて、鏡をのぞいてから戻ります。席を立てている間も話は続けられます。途中どんなに怪しいことが起ころうとも中断してはなりません。100話すべて語りきって、灯心が全部ひき抜かれたとき、真の闇が訪れるとともに、化け物が出現するそうです。

【傑作!】：選ばれた人は+3
 【ペナルティ】の対象から外れる。
 【ペナルティ】：余り札が1番多かった人は
 余り札の枚数ぶん-1
 絵：絵札。使用した枚数ぶん+1
 余：余り札。
 蛾：聞き手を表しています。
 ※記入するときは、黒字のみ書き込みます。

お怪計票 (見本)




5月 5日 No. 01

名前 巡数	井上 円	稻生 平太	加賀美 紫	根岸 静馬	
1		絵×2 2	絵×1, 余×2 0	絵×1 4	
2	3		絵×1 1	余×2 2	
3	余×2 1	5		絵×1 3	
4	1	絵×1, 余×2 4	絵×1 5		
					
合計	1	4	5	3	

※点数を書く欄には、現在の点数 (=前の巡の点数+得失点) を記入します。現在の点数の下限は0で、マイナスにはなりません。
 ※お会計票はホームページ (<http://100monogatari.net/>) からダウンロードできます。

お怪計票

月 日 No.

名前 巡数					
					
					
					
					
					
合計					