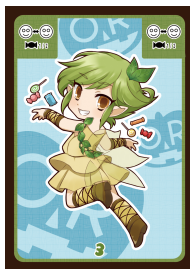


今日は楽しいハロウィンパーティー、あなたの家にもお菓子を貰いにいろんなゲストがやって来ますよ。ただ、子供に混ざって本物のオバケや妖精もいるみたい。お菓子をあげて丁寧におもてなししてくださいね。

ゲームデザイン：小室 智 アートワーク：春野ココロ
制作：ワンモアゲーム！

■内容物

●カード・・・20枚



(内訳)

女の子、9枚

オバケ、8枚

妖精、3枚

●お菓子コマ・・・30個

(お菓子コマの色、形は複数種類ありますが、ゲーム中では同じものとして扱います。)

●説明書・・・1部(本紙)

●サマリ・・・5部

■ゲームの目的

このゲームはお互いの家を訪ねて「トリック・オア・トリート」と言いながら、お菓子を集めるゲームです。ゲーム中に他の誰よりも多くお菓子を集めてください。「トリック・オア・トリート」の言葉通り、お菓子を貰えない場合はイタズラを行います。イタズラをするキャラクターによってお菓子が増えたり減ったりしますので、誰が訪ねてきたのかよく見極めてください。

■ゲームの準備

- 各プレイヤーが車座に座り簡単に自己紹介します。
- 全てのお菓子コマをテーブルの中央に置きます。これを「お菓子の山」とします。

【遊ぶ人数が3人～5人の場合】

- 各プレイヤーに、女の子カード1枚とオバケカードを1枚配ります。
- 残りのカードをよく混ぜ各プレイヤーに配ります。**5人の場合は合計4枚のカードを手札とします。**
- 4人の場合は合計5枚のカードを手札とします。**
- 3人の場合は合計6枚のカードを手札とします。**
- ※余ったカードは伏せたまま置いておきます。
- 各プレイヤーにお菓子コマを「お菓子の山」から**2個**配ります。

【遊ぶ人数が2人の場合】

- 各プレイヤーに女の子カード2枚とオバケカード2枚、妖精カードを1枚ずつ配ります。
- 残りのカードをよく混ぜ、1枚ずつカードを配り、**合計6枚のカードを手札とします。**
- ※余ったカードは伏せたまま置いておきます。
- 各プレイヤーにお菓子コマを「お菓子の山」から**4個**配ります。

- 最初に手番を行うプレイヤーを決定します。最初のプレイヤーは、いちばん最近、誰かにお菓子をプレゼントした人です。(決まらない場合は、ジャンケンで決めてください)以降は、時計回りで手番を進めます。

■手番の説明(サマリも併せてご覧ください)

- 1、手番プレイヤーは、自分の手札からカードを1枚選び自分の前に伏せます。これが訪問するキャラクターになります。
- 2、そして訪問先として自分以外のプレイヤーを指名し、その人の名前を呼びながら「**〇〇さん、トリック・オア・トリート**」と言います。
- 3、指名されたプレイヤーは以下の2つからどちらかを選択してください。
 - ① **トリック…イタズラを受ける**
 - ② **トリート…お菓子を1個渡してイタズラを回避する**

①トリックを選択した場合

手番プレイヤーは伏せられたカードを公開して、下記【イタズラの効果】を解決してください。

【イタズラの効果】

女の子

指名されたプレイヤーは**2個**のお菓子コマを「お菓子の山」から獲得します。

オバケ

指名されたプレイヤーは**2個**のお菓子コマを、手番プレイヤーに奪われます。(指名されたプレイヤーが持っているお菓子コマが2個未満の場合、持っている数だけしか奪えません)

妖精

指名されたプレイヤーと手番プレイヤーの両方が、持っているお菓子コマの**半分(端数は切上げ)**を「お菓子の山」に戻します。

②トリートを選択した場合

指名されたプレイヤーはお菓子コマを**1個**手番プレイヤーに渡します。

そのあとで、手番プレイヤーは

「もういっこ、ちょうだい」と言って、さらにお菓子要求する事ができます。

※この行動は行わなくても構いません

追加の要求をした場合、指名されたプレイヤーは以下の3つの中からどれかを選択してください。

- i やっぱりトリック…やっぱりイタズラを受ける。
- ii 追加トリート…もう1個お菓子コマを渡す。
- iii 追い返す…相手に追い返して、相手にイタズラをさせる。

～裏面へ続きます～

やっぱりトリックを選択した場合
手番プレイヤーは伏せられたカードを公開して
【イタズラの効果】を解決してください。
(イタズラの効果は変わりありません。)

ii 追加トリートを選択した場合
指名されたプレイヤーはに更に**1個**のお菓子コマ
を手番プレイヤー渡し、イタズラを回避します。

iii 追り返すを選択した場合
手番プレイヤーがイタズラを受けることになります。手
番プレイヤーは伏せられたカードを公開して、
【追り返した場合のイタズラ効果】を解決してください。

=====【追り返した場合のイタズラ効果】=====

女の子を追り返した場合
手番プレイヤーは**2個**のお菓子コマを
「お菓子の山から獲得します。」

オバケを追り返した場合
手番プレイヤーは**2個**の
お菓子コマを指名されたプレイヤーに奪われます。
(手番プレイヤーの持っているお菓子コマが
2個未満の場合、持っている数だけしか奪えません)

妖精を追り返した場合
指名されたプレイヤーと手番プレイヤーの両方が、
持っているお菓子コマの**半分(端数は切上げ)**
を「お菓子の山」に戻します。

**5、①、②のどちらかが終わったら、出したカードを手番
プレイヤーの前に出した順番が分かるように並べます。イ
タズラが発生した場合は公開したまま、イタズラが発生し
なかった場合は伏せたまま並べてください。**

**6、これで手番が終了です。指名されたプレイヤーやイタ
ズラの効果に関わらず、手番は時計周りで隣のプレイ
ヤーに移ります。**

手番終了時、**持っているお菓子コマが0個になったプレイ
ヤーがいた場合**、そのプレイヤーは「お菓子の山」から
お菓子コマを**1個**獲得します。

■ゲームの終了と勝利プレイヤー

このゲームは、手番を行う毎に手札が1枚ずつ減っていき
ます。手番を繰り返して、**全てのプレイヤーの手札が無く
なったらゲーム終了です。**
ゲーム終了時、**最も多くのお菓子コマを持っていたプレイ
ヤーが勝利となります。**最も多くのお菓子コマを持つプレ
イヤーが複数人いる場合は、勝利を分かち合います。

■補足説明

・**手札のカードを意図的に他のプレイヤーに見せる行為は
禁止です。**

・追り返すことができるのは追加の要求をされた時だけで
す。初めの「トリック・オア・トリート」にはイタズラか
お菓子を渡すかの選択を行ってください。

・「もういっこ、ちょうだい」と言えるのは1手番で
1回だけです。

・「もういっこ、ちょうだい」と言われた時、手持ちのお
菓子コマが0個の場合、「追加トリート」の選択は出来ま
せん。「やっぱりトリック」か「追り返す」を選択してく
ださい。

・「トリック・オア・トリート」と言う前には、必ず相手
の名前を呼んでください。

・「トリック・オア・トリート」もしくは
「もういっこ、ちょうだい」という言葉はアレンジして
言っても構いません。また、その時に伏せたカードが何で
あるかの宣言をしても構いません。(その宣言が本当の事
である必要はありません。)

・場合によっては「お菓子の山」のお菓子が2個未満にな
ることがあります。その時は女の子のイタズラの効果で獲
得できるお菓子コマは「お菓子の山」にある分だけになり
ます。

■ゲームのヒント

・相手の伏せたカードが女の子だと思ったらトリック(イ
タズラを受ける)、オバケか妖精だと思ったら、トリート
(お菓子を渡す)を選択するのがこのゲームの基本になり
ます。

・女の子のカードは追り返されると自分のお菓子が合計で
3個増えます。もしトリートを選んでもらえたなら、積極
的に「もういっこ、ちょうだい」と言うべきでしょう。

・妖精のカードは最初に使って自分の損を最小にする事も
出来ますが、使い方によっては相手との差を一気に縮める
事が出来ます。戦略に合わせて使用するタイミングを決め
てください。

・このゲームは相手の出したカードを読みあうゲームです。
また出したカードの順番にはその人の傾向が見られますの
で、連続して2回以上遊んで頂くと、より読み合いが深く
なるでしょう。

■奥付

発行 ワンモアゲーム！
<http://onemoregame.cloud-line.com/>

ゲームデザイン 小室 智
ツイッター：@dominion_heehoo (ドミニオン)
メール：domiheehoo@gmail.com
(このゲームに対する質問、ご意見等はこちらまでお願い
します。)

アートワーク 春野ココロ
pixiv ID：1587046

シール印刷：デジタ
<http://www.digitaprint.jp/>

カード、説明書印刷：イロドリ印刷
<https://www.iro-dori.net>

感謝

テストプレイに協力頂いた皆様
ルール校正に協力して頂いた皆様
そしてこのゲームを遊んで頂いた皆様