

2019/3/27

ボードゲームブラネット（プロト）台本

出演者：斎藤さん、櫻井さん

映像内容	内容詳細	動画時間（収録予定時間）	BGM等
■オープニング ・タイトルコール ・自己紹介 ・ゲーム紹介 ・ゲーム説明	ロゴムービーまたはテロップ (BGMを流しフェードしながら本編) (進行係) さあ始めました。ボードゲームブラネット！この番組は、世界に眠る色々なボードゲームを紹介していく番組です！ 進) 進行役の〇〇です！ ア) アシスタントの〇〇です！ ア) 進行さん、今日は何のゲームをやるんですか？ 進) 今日はガイスターをやりたいと思いま〜す！（箱を出しながら） ア) おお〜！（拍手）ちなみにガイスターってどんなゲームなんですか？ 進) ガイスターはドイツ発祥の幽霊をモチーフにしたボードゲームで、心理的要素の強い対戦型ボードゲームらしいです！ ガイスターってドイツ語で幽霊って言うらしいですよ。アシスタントさんは幽霊って信じてますか？ ア) そうですね、私は実際に見たことはないですけどやっぱり見えるっていう人たちがいるんだからいるんじゃないかなと思ってます！ちなみに進行さんはどうなんですか？ 進) 私は自分の目で見ないと信用できないタイプなのでいい派ですね！後はほら、見えないのにいるって思うと怖いじゃないですか(笑) ア) 確かに(笑)でも幽霊が全員悪い幽霊とは限らないかもしれませんよ？ 進) お、今いいこと言いましたね。実はこのゲームこのコマの色でいいオバケと悪いオバケに分かれてるらしいです。 進) ルールを説明しますね。ガイスターはお互いいいオバケのコマを4つ、悪いオバケのコマ4つを持っていて自分のいいオバケのコマが相手のマスの角から外に出ていくか 進) 相手に自分の悪いオバケのコマ4つを取らせるか相手のいいオバケのコマを全部取ったら勝ちになります。 ア) ほお、なるほど。 進) コマの移動方法は上下左右のどこか1マス、斜めに移動とパスはできないので気を付けてくださいね。 ア) ちなみにどうすると相手のコマが取れるんですか？ 進) 相手のコマと自分のコマが隣り合うマスにいる時相手のコマが居る方向へ進むと取ることが出来ます。チェスや将棋みたいな感じのイメージでOKです。 ア) なるほど、分かりやすい。 進) 相手からは自分のコマがいいオバケなのか悪いオバケなのか見えないようになっているのでうまく相手にばれない様にコマを進めていくことが大事になっていきます。 ア) だから心理戦なんですね！私すぐに顔に出ちゃうタイプだから気を付けないと… 進) わざと顔に出すっていうのも手かもしれませんよ(笑)とりあえず細かいところはやりながら覚えるとして早速ですけどやっていきましょうか！ ア) 分かりました！ 進) では準備しちやいましょう！	5分（15分） ゲーム中に説明しながらやる場合1、2分に抑えたほうがよさそう	BGM フェード後小さい音量で流しておく
	～シーン切替用ムービー差し込み～ 進) はい、というわけで準備ができました。こんな感じになってま〜す。（両手でボードを指す） ア) 幽霊っていうぐらいだからもうちょっと怖い雰囲気を想像してましたけど可愛い見た目ですね 進) そうですね、これぐらい可愛いオバケなら出てきても怖くないのでアリですね(笑) じゃあとりあえず先攻後攻決めましょう。 二人) 最初はゲージャンケンボン（じゃんけんをする） 負け) あ〜負けちゃった〜。勝ちさん先攻後攻どっちがいいですか？ 勝ち) ん〜そうだなあ〜…じゃあ先攻で！ 負け) 分かりました、私後攻ですね。 進) はい、ではやっていきましょう！ ～プレイスタート～ ア) これってこうでいいんですか？（好きな方向にひとマス進ませながら） 進) そうですね、大丈夫です。じゃあ私はこれをこうで ア) どれにしようかなあ〜…、じゃあ次はこれで コマが隣り合うまで上の感じで喋っていく ～アシスタント側に先にコマを取らせるタイミングを作る～ ア) こうなった時にこっちに進むと相手のコマが取れるんでしたっけ？ 進) そうです！ただ悪いオバケだとアシスタントさんが不利になるので考えて取らないといけませんよ(笑) ア) あーそうかあ…（悩むふりをしながら）まあいいやとっちゃえ！ 青だった場合：やったー！青だー！ 進) うわーしまった取られちゃったー… 赤だった場合：うわー赤だ…残念… 進) だから言ったのにー(笑) ～コマを取った後～ 進) こんな感じでドンドン相手の悪いオバケのコマを取るか相手のいいオバケのコマを全部取るかは後はこちらでね（隅を指さしながら）、ここに自分のいいオバケのコマが来ると勝ちです。 ア) なるほどルールはシンプルで分かりやすい！けど相手のコマがどれかわからないのが難しいなー… その後取ったり取られたりした時は色に合わせてコマを取らせたときのようなセリフを言う ～ゲーム中盤お互いコマを4つずつ取った辺り～ 進) このゲームはあれですね、何回もやると動かし方の癖とかわかってきそうですね(笑) ア) 確かに(笑)、でも気持ちを通じ合ってるみたいでいいんじゃないですか？ 進) それでも勝負は勝負ですからね、手は抜きませんよ！ ア) やだー怖い！（泣）	編集で作ります。 10～20分（30～1時間） ゲームにより変動	BGM 小さく流しておく SE 状況に合わせてテロップを出したりするタイミングで流す。

	～どちらかがいいオバケ、悪いオバケの数残り1個になったあたり～ アシスタントのいいオバケが残り1の場合 ア) やばいー！次いいオバケ取られたら負けちゃう！ 進) ふふふ、いいオバケ取っちゃいますよー！ ア) ダメです！やめてください！ 進) やめたら勝てないじゃないですか(笑)、まあほらアシスタントさんが私のいいオバケのコマを先に全部取るかここに来たら勝ちですから。 ア) やるしかない、頑張るぞー！ 進行のいいオバケが残り1の場合 ア) やった、後1個進行さんのいいオバケ取ったら勝ちだ！ 進) まずいなー、次取られたら負けちゃう… ア) 絶対勝ちますからねー！ 進) 私だって負けませんよ、ここから逆転だって十分あり得ますからね。 ～勝敗が決まったら～ 負け) あー負けた～！！(テーブルにうなだれる) 勝ち) やったー勝ったー！！(バンザイ) ア) 負けちゃったけど面白いですね！orなんとか勝てました～いえーい(ピース) 進) なかなか白熱した戦いでしたね(笑) 勝てるかと思ってたけど油断しちゃいましたor負けるかと思ってヒヤヒヤしましたね(笑) ということで一通りプレイを終えたのでエンディングいきましょう！		
	～シーン切替用ムービー差し込み～	編集で作ります。	
■エンディング ・感想 ・締めトーク	進) はい、では私orアシスタントさんの勝利で終わりましたがやってみてどうでしたかアシスタントさん！ ア) はい、ゲーム性自体はシンプルで分かりやすくてよかったなと思いました！相手の心理を読むあたりなんかは苦労しましたけど…(苦笑)、後は見た目がちょっと可愛めなところが私的にはポイント高かったですね！小さいお子さんでも遊べそうでよかったなと思います！ 進) ありがとうございます！、というわけで今回はガイスターというゲームを紹介させていただきました！ゲーム性は非常にシンプル、だけど奥が深い！ここがガイスターのポイントかなと思います。気になったら皆さんも是非遊んでみてください！ 今回の動画はここまでとなります！また次回の動画もお楽しみに！ 二人) ばいばーい(手を振る)	5分(15分)	BGM 小さく流しておく
■チャンネル登録動画	演者全員で撮影 進) 最後までご視聴ありがとうございました！ もしよろしければチャンネル登録よろしくお願いします！ ア) パソコンの方は登録ボタン、スマホの方は概要欄から登録よろしくお願いします！ 次の動画もまた見てくださいねー！ 二人) ばいばーい(手を振る)	30秒(5分)	専用BGMを流す 画面に登録ボタンを出す
■機材設置	撮影タイミングやゲーム内容に合わせて機材移動	10分～15分	
		トータル2時間ぐらい予定	

■当日の撮影の流れ(予定)

19:00 スタジオにて顔合わせ
19:10 機材準備
19:30 動画撮影スタート
(オープニング→ゲームプレイ→エンディング→チャンネル登録)
21:30 撮影終了
22:00 撤収後解散