

2019/3/27	ボードゲームブラネット（プロト） 白本		出演者：高藤さん、櫻井さん
映像内容 ・オープニング ・タイトルコール ・自己紹介 ・ゲーム説明	内容詳細 ロゴムービーまたはテロップ (BGMを流しフェードしなが本編) (進行係) さぁ始めました。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) おぉ〜！(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ない浜ですね！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)でも幽霊が全開に幽霊とは思えないかもしれませんよ？ 進) ね、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) ほれ、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な。 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できます。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たいと… 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かけちゃっていきましょうか！ ア) 分かりました！ 進) では準備しちゃいましょう！	動画時間（収録予定時間） 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等 BGM フェード後小さい音量で流しておく
■プレイ中 ・実際にプレイ ・解説 ・勝敗シーン	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〜。(両手をボードを指す) ア) 幽霊っていうくらいだからうちゅと怖い雰囲気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) 最初はグージャンケンポン（じゃんけんをする） 負け) あー負けちゃった〜。勝ちさん先攻後攻どっちがいいですか？ 勝ち) ん〜そうだなぁ〜…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) とれしちゃうかなぁ〜…、じゃあ私はこれで コマが隣り合うまで上の図にやっていく 〜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) あーそうかなぁ…(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ここですね(顔を指さしながら)。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… その後取り取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)、でも気持ちが悪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、手は振えませんが！ ア) やだー怖い！(泣) 〜どちらかがいいオバケ、悪いオバケの数が残り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)、まっ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、次取れたら負けちゃうー… 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。 〜勝敗が決まった後〜 負け) あー負けたー！ー！(テーブルにうなだれる) 勝ち) やった一勝ったー！ー！(ハンザイ) 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ーいーえー！(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) ということで一週りプレイを終えたのでエンディングいきましょー！	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。
	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が…(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) はいばいー(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 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ます！ 次の動画もまた見てくださいな〜！ 二人) はいばいー(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
■撮影内容 ・撮影スタッフ ・撮影機材 ・撮影場所	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 スタジオにて開会
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 撮影後解散