

ピースゲーム

取り扱い説明書

■ゲームの目的

ゲームを通じて広島に関するSDGsの考えを知り、課題解決のアイデアを考える。

各自が提示したアイデアについて評価する。

広島を双六形式で進み、広島の魅力を再発見する。

■ゲームの概要

SDGsをテーマとした課題に対して、より良い解決方法を提示する。

解決方法を作るにはマップを双六形式で進み、資源カードを集める必要がある。

集めた資源カードから解決方法を考え提示する。

提示までの速さ、内容の評価によって獲得するポイントが変わる。

セット内容

ゲーム盤 1つ

課題カード 20枚

職業カード 20枚

投票用紙 20枚

緑：資源カード（食料品） 20枚

赤：資源カード（技術） 20枚

青：資源カード（政治・経済） 20枚

紫：便利カード 20枚

ゲームの勝利条件

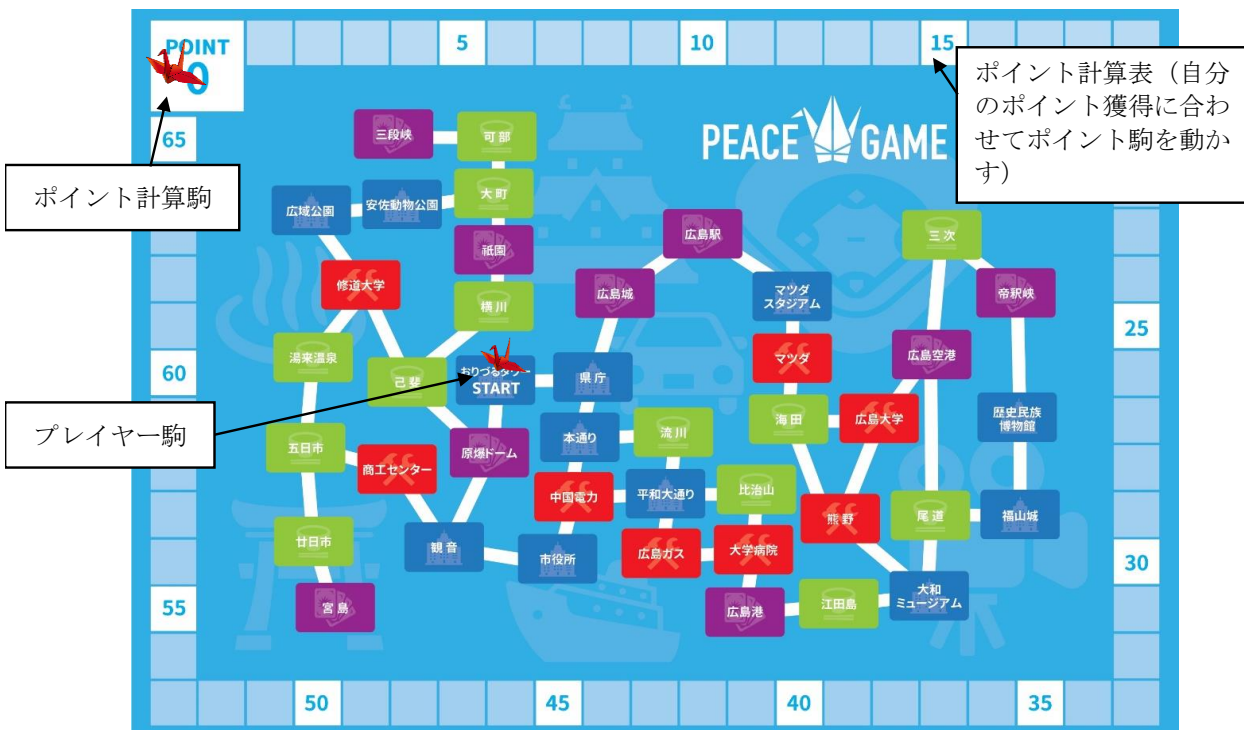
ポイントを最も獲得したメンバーが勝利する。

ゲームの流れ

① ゲームの準備

プレイヤー駒をスタート地点のおりづるタワーに置く。

ポイント計算駒を「0」のマスに置く。





資源カード、便利カードは種類ごとに分けてシャッフルし山札とする。



課題カードをシャッフルし山札とし、一番上のカードをめくめる。めくったカードが最初の課題となる。



プレイヤーに職業カードを1枚ずつ配る。



最初のプレイヤーをジャンケンで決める。



プレイヤーの順番は時計回りに進める。

① ターン毎に行うこと

プレイヤーは双六形式マップ上を進み、止まったマスに対応するカードを得る。課題解決を提示するための資源カードが揃ったと判断した場合は課題解決方法を発表する。(カードを取った後でも発表はできる。) プレイヤーは1ターン毎に(ア)~(ウ)を順番に行う。

(ア) サイコロを振って進む

サイコロ1つを振って出た目の数進む。

便利カードの「ワープカード等」があればそれを使うことができる。

※ワープカード等はサイコロを振る前、若しくはカードを引いた後に使用可能。好きな場所へ移動できる。



+



(イ) カードを引く

止まったマスに対応する資源カードまたは便利カードを山札から1枚引く。

緑：資源カード（食料品）

青：資源カード（政治・経済）

赤：資源カード（技術）

紫：便利カード

手札は合計で5枚まで持つことができ、それを超える時は手札が5枚になるように捨てる。



(例) 駒が紫色のマスに止まると、便利カードから1枚引く

(ウ) 課題解決可能の宣言

自分のターン時に手持ちにある資源カード、職業カード、現在プレイヤー駒が止まっている場所を使って課題解決するアイデアがまとまっているなら発表する。

発表の詳細は下記の②を参照。

発表したプレイヤーは以降のターンは上記の(ア)(イ)のみを行う。

4巡目までに発表しなかった場合、5巡目で必ず発表する。

資源カードは次のゲームに持ち越せる

② 課題解決方法の発表

各プレイヤーは手持ちにある資源カードを使って課題を解決するアイデアを発表する。

発表はそのプレイヤーの役職カードになりきって行う。

また、プレイヤー駒の止まっている場所が課題解決方法に関係するなら発表するアイデアに盛り込んでも良い。



(例)

課題：天災の被害を減らすには 目的地：熊野

職業カード：農家

資源・便利カード：柑橘（食料品）、スマートフォン（技術）、
コミュニティ（政治・経済）、自由な資源（便利）

プレイヤー駒の場所：廿日市

発表内容

「災害情報をスマートフォンで受信する際に、町内会ごとで移動が困難な老人や障がい者に個別に連絡し、避難までの手助けを行う。」

便利カードに「自由な資源」がある場合は手書き用メモ用紙に自分で考えた資源を書き発表内容に盛り込んでも良い。

全員の発表が終わった後、自分以外で最も良い課題解決方法を発表した人に投票する。

③ポイントの獲得

各プレイヤーは以下のポイントを獲得する。

(ア) 宣言の早さ

早く宣言したほどポイントを多く獲得する。

1巡目： 12点 3巡目： 5点 5巡目： 0点
2巡目： 8点 4巡目： 2点

(イ) 使った資源

発表内容に盛り込んだ資源が多いほどポイントを多く獲得する。

資源カード1枚につき2～5点（点数はカードに書かれている数字）

「自由な資源」1枚につき1点

但し、無理があると他のプレイヤーから指摘のあったものは除外する。

(例)

「災害情報をスマートフォンで受信する際に、町内会ごとで移動が困難な老人や障がい者に個別に連絡し、避難までの手助けを行う。」



スマートフォン資源を使用のため2点獲得



コミュニティ資源を使用のため2点獲得



メモ用紙に自分で考えた資源（災害情報）を書き発表に盛り込んだため1点獲得

(ウ) 職業、場所の関連性

発表内容と職業に関連性がある場合2～5点

（点数はカードに書かれている数字）

目的地にいる場合4点、発表内容と場所に関連性がある場合は更に2点

発表内容と発表時に停まっている場所に関連性がある場合2点

(エ) 投票

各プレイヤーは下記のどちらかの観点で1票を投票する。

実現度：実現度が高い課題解決方法を提案した

アイデア：面白いアイデアを盛り込んだ課題解決方法を提案した

投票の際は投票用紙を使う。

※開票とポイント計算は全てのゲーム終了時に行う。



投票用紙記入方法

良かった人の氏名を記入し、実現度がアイデアに丸を付ける

④ 次のラウンドの準備



つぎ 次^{かだい}の課題カードを山札^{やまふだ}から1枚めくる。

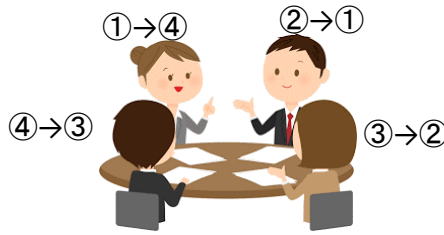
プレイヤーに職^{しよく}業カードを1枚^{まい}ずつ配^{くば}る。

プレイヤーのスタート位置^{いち}は現在^{げんざい}の駒^{こま}の位置^{いち}とする。



先^{さき}程^{ほど}発表^{はっぴよう}内容^{ないよう}に盛り込^もんだ資源^も・便利^{べんり}カード3枚^{まい}を捨^すてる。

発表^{はっぴよう}の内容^{ないよう}に盛り込^もんだ資源^もカードを捨^すてる。
(却^{きやっか}下^さされたものも含^{ふく}む。)



手札^{てふだ}に残^{のこ}った資源^{しげん}カードと便利^{べんり}カードは次^{つぎ}のラウンドで使^{つか}える。

次^{つぎ}のラウンドの最初^{さいしよ}のプレイヤーは今^{いま}のラウンドで2番目^{ばんめ}に行動^{こうどう}を行^{おこな}ったプレイヤーになる。

⑤ ゲームの終了

制限時間^{せいげんじかん}を設定^{せってい}し、制限時間^{せいげんじかん}が来た時のラウンドを最終ラウンドとして、そのラウンドまで行^{おこな}う。

最終ラウンド終了後^{さいしゆうご}に開票^{かいひよう}を行^{おこな}いポイント^{かさん}を加算^{かさん}する。

投票^{とうひよう}1票^{ひよう}につき2点^{てん}

終了時^{しゆうりようじ}に最^も多^{おほ}くのポイント^{かんとく}を獲^と得^{とく}したプレイヤー^{しゆうり}が勝利^{しょうり}する。

ピースゲーム

とあつか せつめいしょ 取り扱い説明書

てんすう ひょう 点数表

かく しゅうりょうじ 各ラウンドの終了時

(1) せんげん はや 宣言の早さ

1 巡目 → 1 2 点

4 巡目 → 2 点

2 巡目 → 8 点

5 巡目 → 0 点

3 巡目 → 5 点

(2) しよくぎょう 職業

はっぴよう ないよう しよくぎょう ないよう ふく
発表内容に職業カードの内容が含まれている

→ カードに書かれている点数

(3) もくてきち かんれんせい 目的地の関連性

もくてきち てん はっぴよう ないよう かんれん さら てん
目的地にいる → 4 点、発表内容に関連があれば更に 2 点

(4) こま と ばしよ 駒が止まっている場所

はっぴよう ないよう じぶん こま はっぴよう かんれんせい
発表内容と自分の駒がある場所に関連性がある → 2 点

(5) つか しげん 使った資源カード

はっぴよう ないよう しげん ないよう ふく
発表内容に資源カードの内容が含まれている

→ カードに書かれている点数の合計

しゅうりょうじ ゲーム終了時

(6) かく ご あつ とうひょう ようし かいひょう 各ラウンド後に集めた投票用紙の開票

じつげんど よ ひと えら ひょう てん
(実現度、アイデア) : 良かった人に選ばれた → 1 票につき 2 点