



あそびかた せつめいしょ
遊び方説明書

通常版

2～7人用

対象年齢
6才以上

所用時間
30分～1時間程度

対象年齢
6才以上

所用時間
30分～1時間程度

2～7人用

●このゲームに入っているもの●

- ①コマ・・・7個（7種 各1個）
- ②サイコロ・・・1個
- ③ターンメモリ（時計）・・・1個
- ④のりものチケット・・・60枚
- ⑤スポットカード・・・58枚（58種）
- ⑥ポイントカード・・・30枚（プラス1、プラス2、マイナス1・・・各10枚）
- ⑦イベントカード・・・32枚（32種）
- ⑧ミッションカード・・・5枚（5種）
- ⑨おでかけルール表・・・4枚
- ⑩スポットカード置き場・・・2枚（2種）
- ⑪アイテム置き場・・・1枚
- ⑫ゲーム盤・・・1枚
- ⑬遊び方説明書（本書）・・・1冊



ゲームのコンセプト

交通手段を組み合わせて
楽しく上手に朝日町でお出かけしよう！

ゲームの概要

朝日町にある施設や観光スポット、
お店などが登場するご当地ボードゲーム。
子どもからシニアまで地域交通のしくみを
感覚的に理解できるツールです。

ゲームをはじめる前に ～朝日町について～

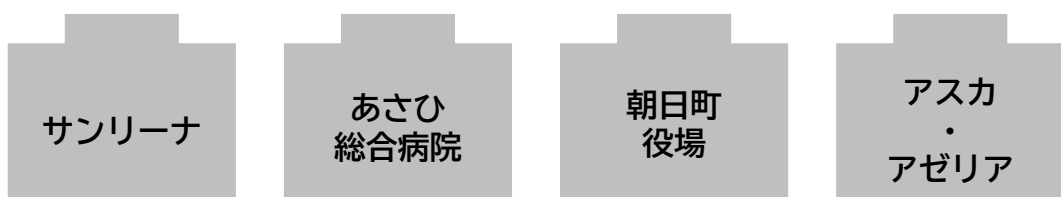
●朝日町には8つの地区があります



●朝日町には5つの地域公共交通があります

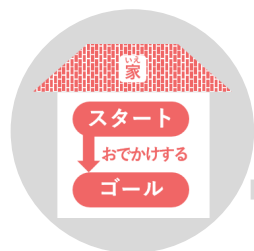


●朝日町には様々な施設があります

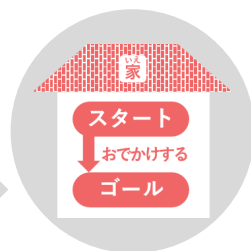


などなど

ゲームのテーマ



家から出発し、
町で楽しい一日を過ごして、
また家に帰ってくる。



それぞれ異なる家からスタートし、
戦略を立てながら「マス」に止まってポイントを集め、
最後はもとの家にゴールすることを目指します。

ゲームの準備

- ①ゲーム盤、アイテム置き場、スポットカード置き場を広げます。
- ②アイテム置き場に、サイコロ、ターンメモリ、のりものチケット、ポイントカードを置き、イベントカードはウラにして置きます。
- ③ターンメモリを**1ターン目**に合わせます。
- ④スポットカード置き場に、スポットカードを8つの地区ごとに分けて置きます。絵が描いてあるオモテ面を上にしします。
- ⑤それぞれに、のりものチケットを**7枚**配ります。
- ⑥好きな絵のコマをそれぞれ1個選びます。被ったらじゃんけんで決めます。
- ⑦ゲーム盤に書かれた、スタート兼ゴール地点となる7つの**家**（泊以外の各地区にひとつずつある）から1つ選び、自分のコマを置きます。それぞれが選択し、被ったらじゃんけんで決めます。

①～④



⑦



ゲームの遊び方

勝ち負け

- **ポイント (=スポットカードとポイントカード) を一番多く集めた人の勝ちです。**

マスに止まるたびに、スポットカード置き場から自分が止まったマスの**スポットカード**を探して受け取ります。

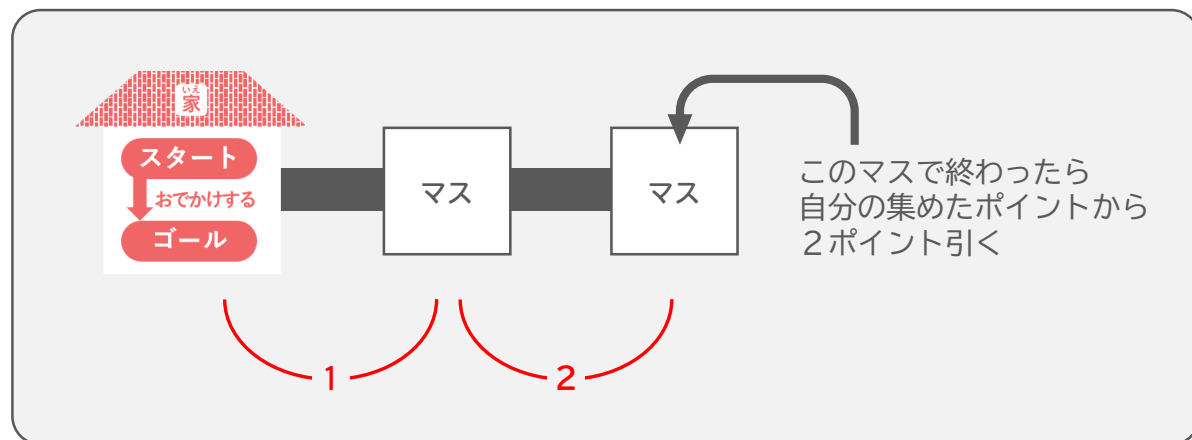
ただし、**誰かが一度止まったマスでスポットカード (=ポイント) は受け取れません。**

スポットカードは、〈そのマスに最初に止まり、ポイントを獲得した〉しるしです。



- **自分の番が7回まわって来るまでに、ゴール (=自分がスタートした家) へ帰ります。**

7ターン目までにゴールできなかったら、ゴールまでのマスの数だけ自分の集めたポイントから引きます。



ゲームの遊び方

進め方

- ①じゃんけんで勝った人から時計回りの順番ではじめます。
- ②自分の番になったら**おでかけルール表**を見ながら、歩き・バス・ノッカル・タクシーのどれを使って、どのマスへ行くか決めます。
- ③歩き以外の場合は、**のりものチケット**をアイテム置き場へ支払い、コマを動かします。
※詳しいルールは、**おでかけルール表**または次のページ👁️に書いてあります。
サイコロは使いません。
- ④止まったマスの**スポットカード**をスポットカード置き場から探して受け取ります。
※誰かが一度止まったマスでスポットカードは受け取れません。
ポイント取得はできませんが、マスに止まることはできます。
- ⑤イベントと書かれたマスでは、**イベントカード**を引きます。アイテム置き場の山札からイベントカードを引き、書いてあるとおり
にします
ただし、**誰かが一度止まったマスでイベントカードは引けません。**
※イベントでポイントが増減した時は**ポイントカード**を使います。
イベントでのりものチケットをもらう時はアイテム置き場から取ります。
- ⑥一巡するごとに**ターンメモリの針**を1つ進めます。
- ⑦7ターン目が終わったら、それぞれ集めたスポットカードとポイントカードの合計ポイントを数え、最も多かった人が勝ちです。

▶ イベントマス



イベントのマーク
スポットカードを
受け取ったあと、
アイテム置き場から
イベントカードを引く

▶ ポイントカード



おでかけルール



どうやって動く？	のりものチケットを支払う枚数	動き方のルール
歩いていく	0枚で	歩キルート（白い線）を1マス動ける
バスに乗る	1枚で	バスルート（二重線）ならどこでもいける
ノッカルに乗る	2枚で	丸マスから三角マスへ、または三角マスから丸マスへ、ワープできる
タクシーに乗る	3枚で	どのルートでも、5マスまでなら何マスでも動ける

- ルールを覚えるまでは、それぞれおでかけルール表を見ながらゲームを行います。人数分のおでかけルール表が無い場合は、複数人でひとつの表を一緒に見ます。

その他のルール

- ゲーム終了時に余ったのりものチケットはポイントに加算されません。
- 線で結ばれていないマス同士の移動はできません。（ノッカル等でのワープを除く）

上級版ルール

通常版のルールにプラスして楽しめます。

● プラス①…少し難しくしたい人向け

スタートの前にそれぞれが**ミッションカード**を引きます。

ゲーム終了時までにはミッションカードをクリアできなかった場合、集めたポイントの数に関わらず**最下位**となります。



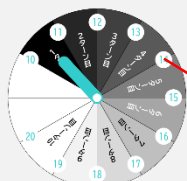
◀ミッションカード

書かれたミッションをクリアする

● プラス②…かなり難しくしたい人向け

ターンメモリを24時間制の時計に見立て、**一巡 = 1時間経った**と考えます。10時～11時の間（1ターン目）に合わせてスタートし、一巡するたびに針を進めます。

時間の記載があるマスは、**時間外**に行ってもスポットカードを受け取れず（ポイントが取得できない）、イベントカードを引くこともできません。※止まることはできます。



◀ターンメモリ

水色で書かれた数字が24時間制の時計になっている



◀時間の記載があるマス

このマスは16時～20時以外スポットカードが受け取れない
※表記がないマスは時間を気にしなくて良い

● プラス③…ターン数を増やして楽しみたい人向け

集めたスポットカードの地区の種類数に応じて、ポイントが加算されます。

例：1種類の地区のスポットカードを所持→+1ポイント
8種類の地区のスポットカードを所持→+8ポイント

楽しみ方のヒント

●ヒント①

ターン数や最初に配る**チケットの数**を**変更しても楽しめます**。
「初めは5ターン」「慣れたら10ターン」「チケット10枚でスタート」など、適宜調整が可能です。

●ヒント②

イベントカードは大きく分けて、下記の4種類あります。

- ・クイズ
- ・サイコロ
- ・じゃんけん
- ・その他（ワープや無条件報酬など）

年齢などに合わせて**クイズ等のカードを抜いても十分楽しめます**。

●ヒント③

のりものチケットやポイントカードが足りなくなった時は、何かで代用したり計算して工夫することで楽しめます。

●ヒント④

ミッションカードは、代表者がカードを1枚引き、全員が同じミッションをそれぞれクリアする形式でも楽しめます。

R. 5～R. 7 公共交通分野 地域おこし協力隊事業



制作・著作

R. 5～R. 7 朝日町役場 交通分野 地域おこし協力隊 