

# 朝日町おもてかきボードゲーム

あそびかたせつめいしよ  
**遊び方説明書**

入門版

2～4人用

対象年齢  
6才以上

所用時間  
15分～30分程度

対象年齢  
6才以上

所用時間  
15分～30分程度

2～4人用

### ●このゲームに入っているもの●

- ①コマ・・・4個（4種 各1個）
- ②サイコロ・・・1個
- ③ターンメモリ・・・0個 ※本セット（入門版）には入っていません
- ④のりものチケット・・・40枚
- ⑤スポットカード・・・17枚（17種）
- ⑥ポイントカード・・・8枚
- ⑦イベントカード・・・16枚（16種）
- ⑧ミッションカード・・・0個 ※本セット（入門版）には入っていません
- 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～

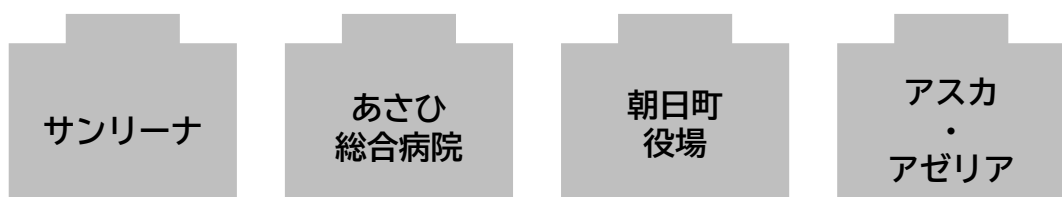
### ●朝日町には8つの地区があります



### ●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

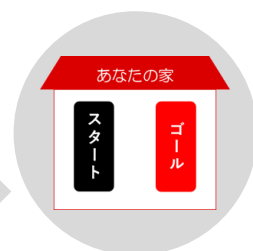


などなど

## 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。

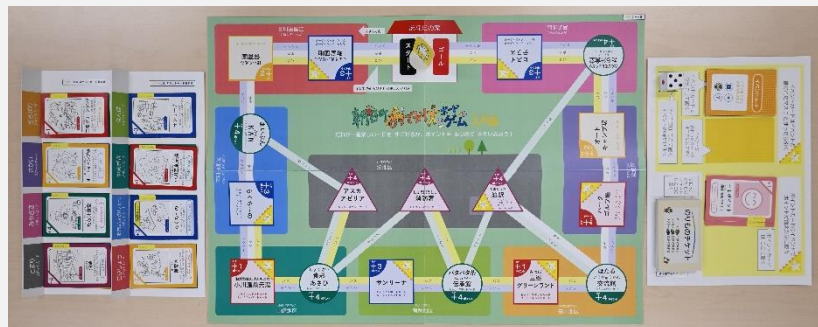


「あなたの家」からスタートし、  
戦略を立てながら「マス」に止まってポイントを集め、  
最後は「あなたの家」にゴールすることを目指します。

## 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、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。
- ④それぞれに、のりものチケットを**10枚**配ります。
- ⑤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。
- ⑥ゲーム盤に書かれた、スタート兼ゴール地点となる**あなたの家**に全員のコマを置きます。

①～③



⑥



# 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。

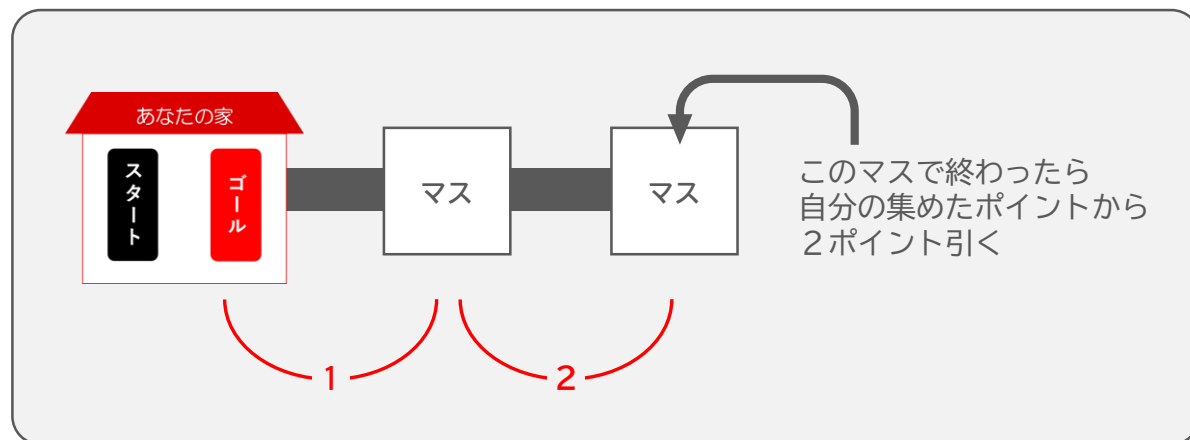
ただし、**誰かが一度止まったマスでスポットカード (=ポイント) は受け取れません。**

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6回まわって来るまでに、ゴール (=あなたの家) へ帰ります。**

6ターン目までにゴールできなかつたら、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・ノックル・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。
- ⑥6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（白色の線）があれば1マスすすめる
バスに乗る	1枚で	バスルート（黄色の線）があれば何マスでもすすめる
ノッカルに乗る	2枚で	ノッカルルート（緑色の線）があれば1マスすすめる
タクシーに乗る	3枚で	タクシールート（紫色の線）があれば5マスまでなら何マスでもすすめる

- 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。
- 来たルートに戻っても構いません。
- 6ターン目より早くゴールしても構いませんが、早くゴールしてもポイントは加算されません。

## 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**。  
「2人で遊ぶから8ターンで」「チケット8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

クイズは小学校高学年～大人向けですので、年齢などに合わせて  
**クイズのカードを抜いて楽しむのがおすすめです**。

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 