PL11 課題 04 ボードゲーム説明書

ゲームタイトル: **思い出のクリップ**

プレイ人数:2~4人 対象年齢 小学生から

内容物

名所カード

名所名と地方、体験料、思い出のクリップ数が書かれている。

イベントカード

一巡毎に引く。カードによってはサイコロの目で効果が変わる。

お金

移動カードの購入や名所カードの体験料の支払いに使う。

移動カード

移動カードは全てイベントカードによって効力や値段が変わることがある。

航空券(移動カード)

30000円。コマのある3から4つ隣の地方または北海道か沖縄へ移動できる。

新幹線乗車券(移動カード)

10000円。コマのある1から2つ隣の地方へ移動できる。

新幹線が通っている地方でのみ使える。

例)北陸と東北は隣り合っているが新幹線の接続がないため、関東を経由して

2 マス進んだもの見なす。四国と沖縄では使えない。

特急乗車券(移動カード)

5000円。コマのある隣の地方へ移動できる。北海道と沖縄では使えない。

レンタカー(移動カード)

6000円。サイコロの目で移動できる数が変わる。

4以下:1つ隣の地方/5以上:2つ隣の地方

ボード

日本地図。10 の地域に分けられている。

イベントカードの山札置き場、この1日のイベントカード置き場がある。

コマ

5 色ある。地域を移る毎にコマを移動させる。思い出のクリップをくぼみに入れてもよい。

思い出のクリップ

名所または宿泊で獲得できる。各プレイヤーのコマと同じ色を渡す。

事前準備

- 親を決める。このプレイヤーは自分のゲームプレイとは別に、他のプレイヤーの
 移動カードの購入や体験料の支払い、両替、思い出クリップの受け渡しを担当する。
- 自分のコマを好きな地方に置く。必ず名所カードを場に出す前に行う。
 (スタート地点の決定)
- 3. お金と各移動カードを整頓して場に並べ、イベントカードと名所カードをシャッフルする。
- 4. イベントカードは裏にして山札の場所においておく。
- 5. 名所カードはランダムに 10 枚引き、表にしてボード上の地方に近い場所に置く
- 6. 親は全てのプレイヤーに 20 万円配る。程よく崩して渡す。(両替はいつでもできる)
- 7. お金をもらったプレイヤーは移動カードの購入を行う。

イベントカードで値段が下がることもあるので、買わない選択もできる。

1日の進め方

- 1. イベントカードの山札から1枚表にし、隣に置く。
- 2. 親から時計回りで行動する。イベントカードに準拠して行動する。

移動・観光は1ターンにつきそれぞれ1回まで。

移動カードは2枚まで出せる。合算する。

移動カードの**購入**はいつでもできる。(買いすぎて宿泊費が払えないと強制終了) 移動→観光もしくは観光→移動は可能。2つの観光地に行く場合は2日かかる。 観光の後に移動した場合、移動先での観光はできない。

- 例) スタート地点関東 → 新幹線乗車券を使い、東北へ移動
- → 移動先の東北で松島観光 → 1 ターン終了、次のプレイヤーへ
- 3. 名所に到着したら、親に名所カード指定の入場料や体験料を支払い、 コマと同じ色の思い出のクリップを名所カードで指定される個数もらう。 お金を払わず、観光しないこともできる。この場合、思い出のクリップはもらえない。
- 4. すべてのプレイヤーの行動が終了したら、**親はすべてのプレイヤーから** 宿泊費として 5000 円徴収し、思い出のクリップを1つ渡す。

(イベントカードで値段は変動することがある)

これをお金が無くなるまで繰り返す。

終了·勝利条件

所持金が0円になるか宿代が払えなくなったら終了。

その時点の思い出のクリップの数を計算する。

お金を残した状態で上がるには、事前準備の手順 2 で指定した最初の地方に戻ってくる 必要がある。

獲得した思い出のクリップの数で順位が決まる。

もしクリップの数が同率の場合、所持金が多いプレイヤーの方が順位は上になる。 クリップ数と所持金が両方とも同じ場合、同じ順位になる。

おまけのルール

● 大人の休日倶楽部

人生ゲームで獲得したお金をそのままこのゲームの通貨として使う。

額面の数値を 1/10 にする。使えるのは水色、黄色、緑色、白色の紙幣。

事前準備の手順6は飛ばす。

例) 白紙幣 100.000 → 10000 円として見なす

● 帰るまでが遠足

最初に指定したスタート地点に帰ってくることで上がりとするルール。

途中で宿代が支払えなくなるか、移動できなくなった場合最下位。(大富豪のみやこおち的システム)思い出のクリップの個数が勝っていても、勝利とはならない。