

# エス ディー ジー ス なんとSDGsボードゲーム

すべての人と地球のためにより良い世界を作ることを目指し、国際連合すべての加盟国が合意した持続可能な開発目標「SDGs」の17のゴール。南砺市もSDGs未来都市に選定されており、その理念をまちづくりに取り入れ「世界に誇る一流の田舎」を目指しています。

このゲームの目的は、人々が地球の未来に対する自らの役割について、個人として、コミュニティとして、また責任ある南砺市民として、理解を深める手助けをすること。若い世代の人たちのアイデアで子どもたちも家族も楽しみながらSDGsを学べるゲームを作りました。

## 遊び方説明書

2～6人用 対象年齢：11才以上

### ゲームのアイテム

- ①ゲームボード1枚
- ②サイコロ1個(南砺市産材のサイコロ鉛筆1本)
- ③木製コマ6個(南砺市産材)
- ④専門家カード6枚
- ⑤資源チップ：お金80枚 人材80枚
- ⑥プロジェクトカード60枚
- ⑦説明書1枚

### ゲームの流れ

① じゃんけんで1番目のプレイヤーを決めます。1番目のプレイヤーから時計回りに6枚の専門家カードの中から1枚選び、自分のコマも選びます(p.2 専門家カードのルール)。それぞれの専門家となったプレイヤーは、最初にもらえる資源チップをもらい(※環境専門家お金1+人材1、社会専門家人材2、経済専門家お金2)、スタートにコマを置きます。開始前に、よく切ったプロジェクトカードを裏向きで山にして置き、上から3枚を表向きにして場に出しておきましょう。

② 1番目のプレイヤーから時計回りにゲームを進めます。自分の番になったらサイコロを振り、出た数だけコマを進めます。

③ 止まったマスの指示を実行します。戻る、またはWARPで移動した先のマスの指示は実行しません。マスの内容に従い、人材とお金の資源チップを獲得していきます。チップが回収されるマスもあります。回収マスでチップが足りない場合は、ある分だけ払います。

32番マス以降は資源チップを獲得・回収のほか、使う展開にもなります。新たにプロジェクトカードを獲得していきましょう。

#### STOP! マス = プロジェクトみんなでチャレンジ! マス (28番)

このマスはサイコロの数が余っても必ず止まり、次のターンで指示を実行します(p.2 STOP! みんなでチャレンジマスのルール)。

#### 赤いマス = Let's プロジェクトマス (32・39・46・53番)

止まった時だけでなく、通過したときもその指示を実行します。まず先に止まったマスの指示に従い、続いてプロジェクトを実行します(p.2 Let's プロジェクトマスのルール)。

④ GOALに全員が着いたらゲーム終了です。サイコロの出た数が余ってもゴールです(p.2 ゴールのルール)。

⑤ 最後に順位のポイント、持っている資源チップのポイント、プロジェクトカードのポイント、専門家カードのボーナスポイント、それぞれのポイントを合計します(p.2 SDGsポイント計算表)。一番ポイントの多いプレイヤーの優勝です。2位以下もポイント順です。

## ゲームのルール

### 専門家カードのルール

「経済」「社会」「環境」の3種類からなる各専門家となったプレイヤーは、プロジェクト実行時に、自分の専門と同じマークのあるプロジェクトを実行することで専門家ボーナスポイントが獲得できます。1マークにつき1ポイント。ゲームの最後にボーナスポイントを計算しましょう。

### STOP! みんなでチャレンジマスのルール

サイコロの数が余っても必ず止まり、次のターンから川のプロジェクトにチャレンジします。5以上のサイコロの数が出るまで先に進めません。最初に5以上を出したプレイヤーが達成者として山札の一番上からプロジェクトカードを1枚もらい(※チップを支払う必要はありません)、再度サイコロを振って進みます。達成者以外のプレイヤーは1~4の目が出れば次に進めるようになり、その時出た目の分だけ進みます。カードはもらえません。

### Let's プロジェクトマスのルール

プロジェクトマスは、ぴったり止まればすぐにプロジェクトを実行。通過したときは、止まったマスの指示を先に実行し、続けてプロジェクトを実行します。46番マスにぴったり止まった場合だけ、サイコロチャンス! サイコロを振り出した目の分だけ好きなチップがもらえ、プロジェクトも実行できます。

プロジェクトは場に出ているカードの中から1枚選び実行します。資源チップがある限り、1回のターンで3枚まで実行できます(※5人以上で遊ぶときは、1回のターンで2枚まで)。プロジェクトカードを1枚実行するたびに山札の一番上から新たに1枚引いて、つねに場にはカードが3枚あるようにしましょう。プロジェクトの実行ができない場合は、交渉をして実行するか、何もせず次のターンを待ちます。

#### =交渉=

人材やお金の資源チップが必要となるので、ほかのプレイヤーと資源チップ同士(人材⇄お金)の交換やプロジェクトカード1枚と資源チップ複数枚との交換ができます。カードとカードの交換はできません。交渉のタイミングはプロジェクトが実行されるターンで、プロジェクト実行者またはほかのプレイヤーどちらからでも交渉を持ちかけることができます。交渉はプロジェクト実行者との交換のみ可能です。ほかのプレイヤー同士での交換はできません。交換条件は自由交渉です。1枚あげて2枚もらう交換も可能ですが、ただでチップやカードをあげることはできません。

### ゴールのルール

ゴールした順にポイントが加算されます。

ゴールしたプレイヤーは全員がゴールするまでの間、自分の番が来るたびにサイコロチャレンジができます。1~4で好きなチップ2枚獲得、5でプロジェクト実行の権利1回、6で何も無し。まだゴールしていないプロジェクト実行者との交渉もできます。

### SDGsポイント計算表 (pt. = ポイント)

ゴールpt.	1位 10pt. 2位 6pt. 3位 3pt. 4位 0pt. 5位 -3pt. 6位 -6pt.
チップpt.	人材・お金 1チップ 1pt.
プロジェクトpt.	プロジェクトカード1枚 5pt.~8pt.
専門家ボーナスpt.	獲得したプロジェクトカードと一致するマークの数 1マークにつき1pt.



富山県立大学  
地域協働研究会COCOS



南砺市