

頑張ろう、日本

ジャンル:震災復興ボードゲーム
プレイ人数:3~6

概要

このゲームは2011年3月に発生した東日本大震災からの被災地の早期復興と、この痛ましい大震災によって発生した様々な二次災害や人災などの問題の記憶の風化を防ぎ、後世へと伝えることを目的とした協力型のボードゲームです。

ゲームの目的

2011年3月11日に東北地方を中心に発生した東日本大震災。プレイヤーは政治家として、この未曾有の大災害に対応すべく子飼いのエージェントに指示を出します。

うまくこの局面を乗り越え、日本を復興に導くことが出来れば国民からの評価もうなぎ上り。しかし、他国の支援に頼りきりでは・・・あなたの政治家生命は終わりになるかもしれません。

内容物と準備する物

- ゲームボード 1枚 (付属)
- 説明書 (本書)
- プレイヤー駒 人数分 (硬貨など見分けのつくものを推奨)
- 支援物資トークン いっぱい
- 燃料トークン 一人当たり5個程度

- ガレキ駒 適量 (ボールペンなどの筆記用具を推奨)
- 六面ダイス 2個
- 現金 任意

用語説明

支援物資トークン:各地から届けられた支援物資を表します。

燃料トークン:各種燃料を表します。プレイヤーは一度に5つまでしか燃料トークンを持つことが出来ません。

ガレキ駒:被災地に存在するガレキを表します。これらのガレキはプレイヤーの動きを阻害することがあります。

集落マス:ゲームボード上の丸いマスのことを指します。

避難施設:ゲームボード上の青い集落マスに隣接する長方形を指します。

Pray for Japan:国外からの有形無形の支援を表します。その支援の量は進捗トラックに置かれた燃料トークンが表します。

電力:被災地におけるプレイヤーの移動できる回数を表しています。ゲーム開始時は2ポイントですが、ゲームが進むと増えることがあります。

セットアップ

- ゲームボードを広げます。
- 全てのプレイヤーはプレイヤー駒1個と燃料トークンを1個受け取ります。
- 各プレイヤーはガレキ駒を1つずつ受け取ります。

- 全てのプレイヤーは目をつぶりゲームの持ち主の合図でガレキ駒をゲームボードに向かって投げ入れます。
このとき、ガレキ駒が被災地エリアの外にガレキ駒が落ちてしまった場合は、再度投げ入れなおします。
- 被災地エリアの各避難施設に2個ずつ支援物資トークンを置きます。
- 首都エリアの物流(近)マス、物流(中)マス、物流(遠)マスにそれぞれ1個、2個、3個の支援物資トークンを置きます。
- 進捗トラックにプレイ人数に応じて燃料トークンを置きます。置く数は3人なら1個、4人なら2個、5人なら3個、6人なら4個です。このときに置いた燃料トークンはゲーム中に取り除かれることはありません。
- プレイヤーは自分のプレイヤー駒を対策本部に置きます。
- 任意の方法でスタートプレイヤーを決定します。

ゲームの流れ

ゲームはスタートフェイズ、移動フェイズ、アクションフェイズ、イベントフェイズ、エンドフェイズを順に繰り返しながら進みます。

スタートフェイズ

スタートフェイズでは進捗トラックを進めます。

スタートプレイヤーは進捗トラックのまだ埋まっていないマスに支援物資トークンを1つ置きます。トークンは左から置いていきます。

このとき、進捗トラックが全て埋まったら進捗トラックの横に支援物資トークンを1つ置き、進捗

トラック上の支援物資トークンを全て外します。

移動フェイズ

移動フェイズでは、スタートプレイヤーから順に時計回りに移動を行います。

移動方法は首都エリアにいるプレイヤーと被災地エリアにいるプレイヤーで異なった方法で移動することになります。

全てのプレイヤーは移動フェイズ中に自分のいるマスに置いてある支援物資トークンを好きなだけ手に入れることができ、また逆に、所持している支援物資トークンを自分のいるマスに好きなだけ置くことができます。

首都エリアの移動

首都エリアにいるプレイヤーは移動したい首都エリア内のマス1つへ直接移動することが出来ます。

プレイヤーは移動先のマスにプレイヤー駒を移動させます。

被災地エリアの移動

被災地エリアではプレイヤーは与えられた電力量に等しい回数まで、被災地エリアの集落マスを特殊な方法で移動できます。

このフェイズの開始時に被災地エリアのプレイヤーは現在供給されている電力量に等しい量の電力を受け取ります。ゲーム開始時は2ポイントの電力が供給されています。

次に、プレイヤーは自分のいる集落マスから移動したい集落マスへ移動可能かどうかを判定します。プレイヤーは現在のマスに自分の小指の腹をつけ、移動先のマスまで薬指を伸ばします。薬指の腹が移動先のマスの中につくならそ

の2つのマスは移動可能となります。簡単に言い換えると、小指と薬指の間の距離だけプレイヤーは一度に移動することが出来ると言うこととなります。ただし、二つのマスの間にガレキ駒が存在していた場合はそのガレキ駒が取り除かれるまで移動することが出来ません。

移動の際、プレイヤーは自分の持つ燃料トークンを任意の個数だけ消費することで、移動する距離を伸ばすことが出来ます。消費する燃料トークンの個数と移動距離は次のようになります。

消費する燃料トークン	移動できる距離
0個	小指と薬指の間
1個	小指と中指の間
2個	小指と人差し指の間
3個	小指と親指の間

2つのマスが移動可能ならばプレイヤー駒を移動先のマスへと移動させます。

以上の方法で供給されている電力の量に等しい回数まで移動を行うことが出来ます。

アクションフェイズ

アクションフェイズではプレイヤーは復興にまつわるアクションを行うことが出来ます。

アクションには、ヘリポートマスで行える移動アクション、首都圏エリアで行うことの出来る補給アクション、被災地エリアで行うことの出来る避難施設の存在する集落で行うことの出来る復興アクション、ガレキ駒に最も近い集落マスで行うことの出来る撤去アクションが存在します。

移動アクション

移動アクションでは、首都エリアと被災地エリアのヘリポートマスを移動することが出来ます。プレイヤーは首都エリアから被災地エリアへ移動するには必ずこのアクションを行う必要があります。

被災地エリアのヘリポートはヘリコプターのアイコンの描かれた集落マスを指しています

対策アクション

対策アクションは、対策本部マスと支援団体マスで行うことが出来ます。

対策本部マスではプレイヤーは所有する燃料トークンを5つになるまで手に入れることが出来ます。(5つまでしか燃料トークンを所持することは出来ません)

支援団体マスでは、プレイヤーはダイスを2つ振り、その目が1～3のダイス1つにつきなら支援物資トークンを1つ、4～5のダイス1つにつき2つの支援物資トークンを手に入れることが出来ます。6の目のダイスからは何も得られません。

復興アクション

被災地に存在する避難所のある集落マスでは、それぞれの集落マスの復興段階ごとに指定された行動を取ることが出来ます。このアクションを行うと、そのマスの上に燃料トークンを1つ置き、復興段階が1段階上昇します。復興段階が2段階目になると、以降のゲームではそのマスの支援物資の消費が発生しなくなります。

復興アクションは同じ集落マスにいる複数のプレイヤーで協力して1つのアクションを行うことも出来ます。

1の避難施設

ダイスの1の目の描かれている避難施設は送電設備を備えています。

1段階復興:所持している支援物資トークンと燃料トークンを合計7個使用します。1段階復興を行うと、次のターンからプレイヤーの受け取る電力量が3ポイントになります。

2段階復興:所持している支援物資トークンと燃料トークンを合計10個使用します。2段階復興を行うと、次のターンからプレイヤーの受け取る電力量が4ポイントになり、次のイベントフェイズから避難施設の支援物資の消費が発生しなくなります。

2の避難施設

ダイスの2の目の描かれている避難施設は圧倒的に支援物資が不足しています。

1段階復興:所持している支援物資トークンを3個使用します。1段階復興を行うと、お礼として燃料トークンを1つ受け取ります。

2段階復興:所持している支援物資トークンを5個使用します。2段階復興を行うと、次のイベントフェイズから避難施設の支援物資の消費が発生しなくなります。

3の避難施設

ダイスの3の目の描かれている避難施設は圧倒的に復興活動に必要な機材が不足しています。

1段階復興:所持している支援物資トークンと燃料トークンを合計3個使用します。1段階復興を行うと、お礼としてガレキ駒を1つ盤上から取り除くことが出来ます。

2段階復興:所持している支援物資トークンと燃

料トークンを合計5個使用します。2段階復興を行うと、次のイベントフェイズからこの避難施設の支援物資の消費が発生しなくなります。

4の避難施設

ダイスの4の目の描かれている避難施設は圧倒的に燃料が不足しています。

1段階復興:所持している燃料トークンを3個使用します。1段階復興を行うと、お礼として特産品の支援物資トークンを1つ受け取ります。

2段階復興:所持している燃料トークンを5個使用します。2段階復興を行うと、次のイベントフェイズから避難施設の支援物資の消費が発生しなくなります。

5の避難施設

ダイスの5の目の描かれている避難施設は圧倒的に人手が不足しています。

1段階復興:プレイヤー2人が同時にこの復興アクションを行います。1段階復興を行うと、お礼として支援物資トークンか燃料トークンを2つ受け取り、このアクションを行ったプレイヤーで自由に分配します。

2段階復興:プレイヤー3人が同時にこの復興アクションを行います。2段階復興を行うと、次のイベントフェイズから避難施設の支援物資の消費が発生しなくなります。

6の避難施設

ダイスの6の目の描かれている避難施設は「Pray for Japan」の合言葉で集まった各国の支援者から協力を得ることが出来ます。この避難施設ではプレイヤーは2種類の他国からの協力、あるいは燃料の補給のいずれか1つを選択

して実行することが出来ます。

1つ目の協力は首都エリア、被災地エリアのヘリポートマスに置かれた支援物資トークンを好きなだけこの避難所に移動させることが出来ます。この協力を得た場合、「Pray for Japan」として進捗トラックのまだ埋まっていないマスに燃料トークンを1つ右側から置きます。

2つ目の協力は自分の持つ支援物資トークンを他の避難施設1つへ移動させることが出来ます。この協力を得た場合、「Pray for Japan」として進捗トラックのまだ埋まっていないマスに燃料トークンを1つ右側から置きます。

燃料の補充を選択した場合、プレイヤーは燃料トークンを1つ受け取ります。このとき、プレイヤーは5つまでしか燃料トークンを所持することが出来ません。

この避難施設は特別に復興段階が存在しません。

撤去アクション

ガレキ駒に最も近い集落マスでは、そのガレキ駒を盤上から除外する撤去アクションを行うことが出来ます。

このアクションを行うプレイヤーは燃料トークンを1つ消費する必要があります。また、複数のガレキ駒が重なっている場合は上に乗っているものから取り除くことになります。

イベントフェイズ

イベントフェイズではダイスを振って様々なイベントが支援物資の生産と消費が行われます。

まず、スタートプレイヤーはダイスを二つ振り、

その目を合計して次のイベント表を参照します。

12	大規模余震
11	大規模停電
10	密着取材
9	通信障害
8	迷惑な支援者
7	流言
6	風評被害
5	買い占め
4	燃料泥棒
3	自粛ムード
2	緊急対策会議
1	輪番停電中止

このとき、プレイヤー人数に応じて小規模余震が発生する可能性があります。ダイスの目が、3人の場合10以上、4人の場合9以上、5人の場合8以上、6人の場合7以上の場合小規模余震が発生します。スタートプレイヤーは新しいガレキ駒を1つ、盤上に投げ込みます。このときに、避難施設の上に置かれていた支援物資トークンが避難施設の外に移動してしまった場合、その支援物資トークンは盤上から取り除かれてしまいます。

イベントの処理が終わると、そのダイスの目に対応した物流マスに支援物資が生産されます。

支援物資をダイスの目1～3が1つにつき物流(近)マスに支援物資トークンを1つ、4～5が1つにつき物流(中)マスに支援物資トークンを2つ、6が1つにつき物流(遠)に支援物資トークンを3つ置きます。

次に消費の処理が行われます。避難施設で

合計2つの支援物資が消費されます。スタートプレイヤーはイベント決定の際に振ったダイスの目に対応する避難施設から合計2つの支援物資トークンを好きな組み合わせで2つ盤上から必ず取り除きます。消費の発生しない避難施設からは支援物資トークンを取り除くことが出来ません。二つのダイスが消費の発生しない目を出していた場合のみ、このターンの消費は発生しなくなります。

取り除くことができない場合は国外からの支援でこれをまかないます。足りない分の消費量に等しい量の燃料トークンを「Pray for Japan」として進捗トラックのまだ埋まっていないマスに右側から置きます。

イベント一覧

大規模余震

大規模な余震が発生します。スタートプレイヤーは新しいガレキ駒を2つ、盤上に投げ込みます。このときに、避難施設の上に置かれていた支援物資トークンが避難施設の外に移動してしまった場合、その支援物資トークンは盤上から取り除かれてしまいます。

大規模停電

非常に広い範囲が停電します。この結果として、次のターンのプレイヤーは受け取るこの出来る電力は2つ減少します。

密着取材

スタートプレイヤーはマスコミによる密着取材の対象になります。彼らの執拗なインタビューに対処する為に、このターンのスタートプレイヤーは次のターンに移動することが出来なくなります。

通信障害

一時的にネットワークの規制が実施されます。全てのプレイヤーは次のターンの間、発言をすることが出来なくなります。

ただし例外的に、ゲームのルール、あるいは行動の宣言などは発言することが出来ますが、行動内容の相談は行うことが出来ません。

迷惑な支援者

被災地にボランティア活動にやってきたものの、支援活動を行わない迷惑な支援者が押し付けてきます。

このターンの被災地の支援物資の消費量が2倍になります。

流言

誰が言い出したとも知れない根拠のないうわさによって人々の行動を左右します。このイベントフェイズの消費と生産の処理を行った後に、スタートプレイヤーはダイスを1つ振り、イベント表を参照します。

風評被害

福島第一原発事故を受けて、放射能汚染を危惧した人々が被災地の生産物の消費を控えはじめます。

全てのプレイヤーは所持している支援物資トークンの半分(切り上げ)を捨てます。

買い占め

地震に対する不安から、人々は必要以上の備蓄品を買い占めようとしています。

首都圏の物流マスに置かれている支援物資トークンを全て盤上から取り除きます。

燃料泥棒

不足する燃料を他人の車などから盗みだす燃料泥棒が現れます。

最も燃料トークンを多く所持しているプレイヤーは全ての燃料トークンを失います。

自粛ムード

国民が過度の自粛を行います。

このイベントフェイズでは生産が発生しなくなります。

緊急対策会議

国の代表が緊急対策会議を開催します。

全てのプレイヤーは会議に出席する為に対策本部へ自分のプレイヤー駒を即座に移動させます。

輪番停電中止

電力供給に見通しが付き、首都エリアで行われていた輪番停電が中止になります。

以降のゲームでは輪番停電は行われず、スタートプレイヤーもアクションフェイズ中に各種アクションを行うことが出来るようになります。

エンドフェイズ

エンドフェイズではゲーム終了条件が満たされているかの確認を行います。

進捗トラックが3度いっぱいになっていた場合。

ゲームは終了します。

そうでない場合はスタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが次のスタートプレイヤーとなり、スタートフェイズを開始します。

ゲームの終了

全てのガレキ駒が盤上から取り除かれ、1～5の避難施設が1段階以上の復興を果たすとゲームは終了します。全てのプレイヤーは日本の復興に尽力した証を得て勝利し、この後日本は順調に復興を果たします。

また、進捗トラックが3度いっぱいになった状態でエンドフェイズを迎えるとゲームは終了します。日本は他国からの支援を受けて復興を果たすこととなりますが、プレイヤー達はその手際の悪さを指摘され、現在の地位を追われ政治的に敗北することになります。

いずれの場合でも、ゲーム中にあらゆる形で使用された現金は、ゲーム終了後に参加者が責任を持って日本赤十字社を通じて被災地に寄付を行ってください。

その他のルール

義援金

プレイヤーはいつでも義援金を送る事が出来ます。義援金置き場に任意の額の現金を置くことで、支援物資トークンか燃料トークンを受け取ることが出来ます。目安としては、30円の支援で支援物資1つ、50円の支援で燃料1つ程度でしょう。

進捗トラック

進捗トラックがいっぱいになった場合、即座に進捗トラック上のトークンを全て取り除きます(セットアップ中に置いたものは除く)。その後、進捗トラックの横に支援物資トークンを1つ置き、トラックがいっぱいになった回数を示します。

進捗トラックがいっぱいになると、小規模な余震が発生します(ただし、この余震は三回目に限っては発生しません)。スタートプレイヤーは新しいガレキ駒を1つ、盤上に投げ込みます。このときに、避難施設の上に置かれていた支援物資トークンが避難施設の外に移動してしまった場合、その支援物資トークンは盤上から取り除かれてしまいます。

ガレキ駒

ガレキ駒によって移動をさえぎられ、プレイヤーがゲーム中に到達不可能になっている場所にガレキに最も近い集落マスが存在する場合は、プレイヤーが到達可能な場所にある最も近い集落マスを最も近い集落マスとして扱います。

輪番停電

ゲーム開始時、首都エリアでは輪番停電が実施されています。輪番停電が実施されている最中はスタートプレイヤーは自分のエージェントとの連絡をうまくとる事が出来なくなり、アクションフェイズの間に対策本部以外でのアクションを行う事ができません。

困ったときは

ルールの解釈や判定で問題が生じたときはプレイヤーが不利になるように処理を行います。

制作:電気通信大学非電源ゲーム研究会

ゲームデザイン:綾羽光陰

サークルHP: <http://www.hiddenken.com/>

Mail: hiddenken@gmail.com

一刻も早い、被災地の復興を
サークル会員一同、
心よりお祈り申し上げます。