JUGAME STUDIO

45 min | 2-4 players | 9+ ages

Design & Artwork
Hiroshi Kawamura

鎌倉お散歩マップ

KAMAKURA
OSANPO MAP

プロトタイプ版

ルールブック
v. 1.3

よりみちが楽しい鎌倉さんぽ

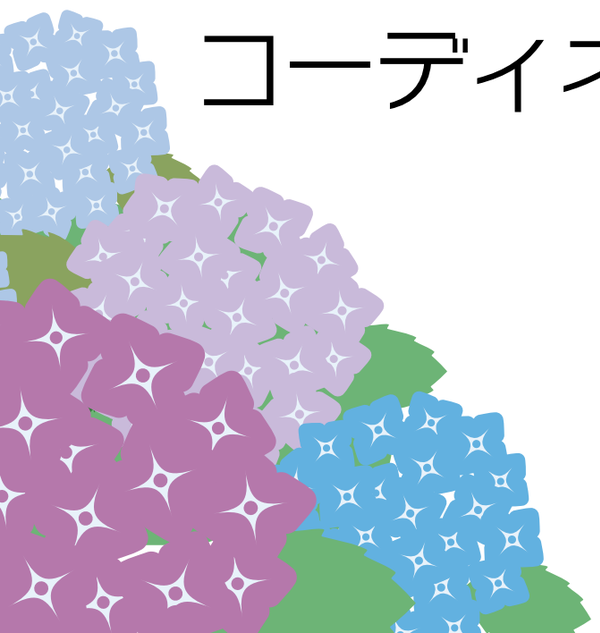
大仏や神社、桜やあじさい、ハイキングやモミジ狩り。

鎌倉は季節によっていろいろな楽しみかたができる人気の観光地です。

食べ歩きグルメを堪能したり、お寺や神社を参拝したり、季節の花を写真に収めたり。

気ままに、まちを散歩すれば「何かある」のが、鎌倉のいいところ。

お友達と集合場所を決めたら、自分だけの鎌倉散歩をコーディネートしてみてください。



ゲームの概要

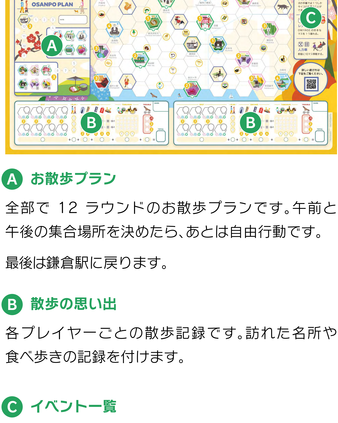
みんなで書き込む鎌倉散歩

- 鎌倉お散歩マップは、サイコロとペンを使ってみんなで書き込みをしながら進めるゲームです。
- プレイヤーの一人がサイコロを振ったら、出た目に応じて全員が同時に書き込みを行います。
- それぞれのプレイヤーは、サイコロの目を使って「散歩」と「お土産」のアクションを自由に組み合わせます。
- 全部で 12 回サイコロが振られたら、ゲームは終了します。最も思い出ポイント（得点）を獲得したプレイヤーが勝者となります。

このゲームにはサイコロ 3 個とペン（色のついたマーカーがオススメです）が必要です。

サイコロはアプリなどでも代用が可能ですが、お気に入りのサイコロを使うとより楽しく遊ぶことができます。

鎌倉お散歩マップ



A お散歩プラン

全部で 12 ラウンドのお散歩プランです。午前と午後の集合場所を決めたら、あとは自由行動です。

最後は鎌倉駅に戻ります。

B 散歩の思い出

各プレイヤーごとの散歩記録です。訪れた名所や食べ歩きの記録を付けます。

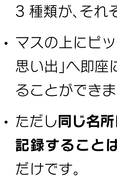
C イベント一覧

イベントの一覧です。イベントマスに止まった際の内容を決定します。

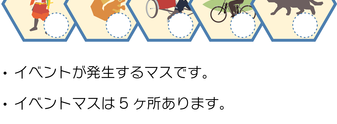
マス

- 「名所」と「イベント」の 2 種類のマスがあります。
- マスの上にピッタリと止まったら、マスの効果を適用します。

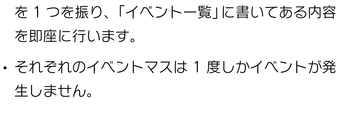
名所マス



花



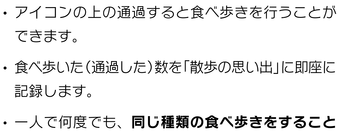
写真



アクティビティ

- 名所に訪れることができるマスです。
- 名所記号は A～R の 18 ヶ所あります。
- カテゴリーは「花」「写真」「アクティビティー」の 3 種類が、それぞれ 6 個ずつあります。
- マスの上にピッタリと止まったら、自分の「散歩の思い出」へ即座に記録し、思い出ポイントを獲得することができます。
- ただし**同じ名所**に再度訪れても、「散歩の思い出」に**記録することはできません**。思い出の記録は一度だけです。

イベントマス

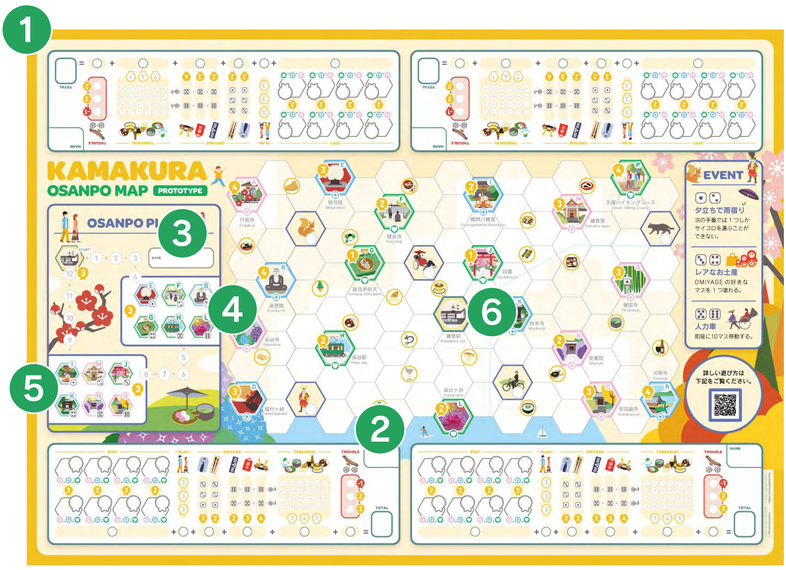


- イベントが発生するマスです。
- イベントマスは 5 ヶ所あります。
- イベントマスに止まったプレイヤーは、すべてのプレイヤーのアクションが終わってからサイコロを 1 つを振り、「イベント一覧」に書いてある内容を即座に行います。
- それぞれのイベントマスは 1 度しかイベントが発生しません。

食べ歩きアイコン

- 食べ歩きはマスとマスの間にあります。
- アイコンの上の通過すると食べ歩きを行うことができます。
- 食べ歩いた（通過した）数を「散歩の思い出」に即座に記録します。
- 一人で何度でも、**同じ種類の食べ歩きをすることができます**。

ゲームの準備



1. テーブルの中央にマップを広げたら、最近鎌倉に行った人がスタートプレイヤーとなりゲームを開始します。
2. 各プレイヤーは自分の「散歩の思い出」に名前を記入します。
3. スタートプレイヤーは「お散歩プラン」へ今日の日付を記入します。
4. サイコロを 1 つ振って、午前の集合場所を決定します。1〜6 の数字に対応した名所にチェックマークを入れておきます。
5. さらにサイコロを 1 つ振り、先ほどと同じ要領で午後の集合場所を決定します。
6. 散歩のスタートとゴールはマップの中心にある鎌倉駅です。全員で位置を確認しておきましょう。

EX 集合場所の例

- 午前の集合場所を決めるためにサイコロを振ったところ 3 が出ました。場所を確認してみると「B. 大仏」だったので、午前の待ち合わせ場所は「B. 大仏」に決定しました。

ゲームを楽しく進めるヒント

集合場所が決まったら、分かりやすいようにマップ上の名所マスにも印を付けておくと良いでしょう。

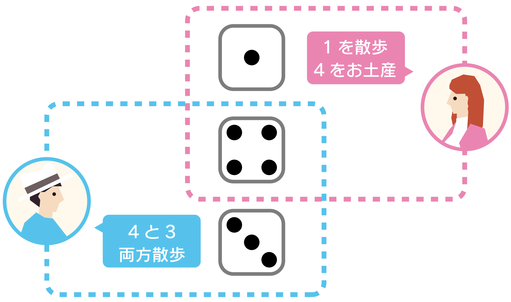
ゲームの流れ

**ラウンドの始めにスタートプレイヤーが
サイコロを 3 つ振る**

▼

**各プレイヤーは
サイコロの中から 2 つ選んで用途を決める**

A. 散歩 OR **B. お土産**



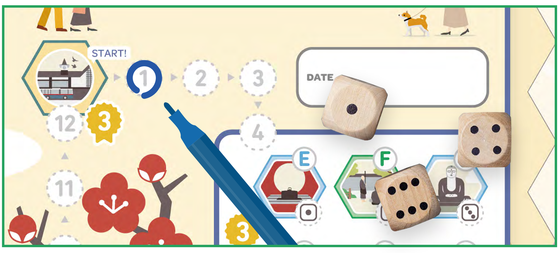
▼

**4・8・12 ラウンドはラウンド終了時に
集合場所に止まっていればボーナス**

▼

**スタートプレイヤーを
時計回りで交代しながらラウンドを繰り返す
12 ラウンドでゲーム終了**

- ゲームは全 12 ラウンドで構成されます。
- このゲームはプレイヤーの手番などはなく、**全員が同時**に書き込みながらゲームを進めます。
- スタートプレイヤーは各ラウンドの始めに、今回の**ラウンド数をマップの「お散歩プラン」にチェックを付け、サイコロ 3 つを同時に振ります。**



- 各プレイヤーはスタートプレイヤーの振ったサイコロを確認し、自分が使いたいと思うサイコロを自由に **2 つ**選びます。
- 選んだサイコロの用途を「A. 散歩」か「B. お土産」の**どちらかに決定**します。
- 各プレイヤーは用途に応じたアクションを行います。全員のアクションが終わったら、スタートプレイヤーを交代してラウンドを繰り返します。
- 4・8・12 ラウンドは、集合場所が決まっています。ラウンドの最後に集合場所に止まることができれば追加のボーナスを獲得することができます。
- スタートプレイヤーを時計回りで交代しながら、ラウンドを進め、12 ラウンドが終わったら各自思い出ポイントを合計して勝者を決定します。

A. 散歩を選んだ場合

- サイコロの目に応じて移動を行います。
- 鎌倉駅をスタート地点として、隣り合うマスへ移動を行います。
- このとき、一度通った道を**もう一度通ることはできません**。ただし、次のラウンドになれば、ふたたび通ることができるようになります。
- 両方のサイコロを、「A. 散歩」にしてもかまいません。この場合は 2 つの**サイコロの目を合算**した数だけ移動します。

! 移動は**途中で止まることはできません**。例えば 6 マスの移動の場合は、必ず 6 マスを移動しなければなりません。

- 移動が終わったマスが名所やイベントだった場合には、マスの効果を適用します。

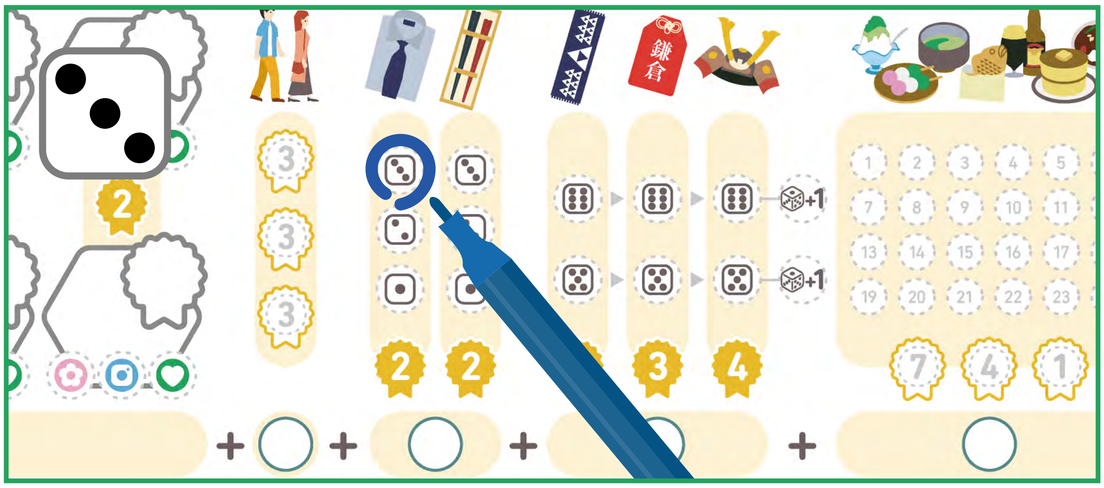
EX 移動の例

- プレイヤー A は、2 の目が出たサイコロを散歩に決めました。鎌倉駅をスタートにして 2 マス移動しました。
- プレイヤー B は 2 の目と 3 の目のサイコロを散歩に決めました。合計（2+3）で 5 マス移動しました。

ゲームを楽しく進めるヒント

自分の止まった位置に印を付けておくと、次回のラウンドで場所が見つけやすくなります。

B. お土産を選んだ場合



- 自分の「散歩の思い出」にある、サイコロの数字と同じマスへチェックを付けます。
- チェックを付けることで、追加の思い出ポイントや特殊な効果を得ることができます。
- 記録をするマスがない場合には、チェックを付けずにそのままゲームを進めます。

! 2 つのサイコロの用途を両方とも「B. お土産」にすることはできません。必ず **1 つは「A. 散歩」にする必要があります**。

EX お土産の例

- プレイヤー A は、2 と 6 の目が出たサイコロのうち、6 をお土産に決めました。「散歩の思い出」の 6 のマスへチェックを付け、残った 2 のサイコロは移動としました。

名所の思い出

- 名所のマスにピッタリ止まったら、名所記号(アルファベット)、思い出ポイント、カテゴリーを自分の「散歩の思い出」へ**必ず書き込みます。**
- 名所を書き込む場所は 8 ヶ所ありますが、**任意の場所に書くことができます。**
- 9 ヶ所以降は書き込むことはできず、得点を得ることもできません。
- 一つの名所につき、**記録は一度だけしか行えません。**同じ名所に訪れても「散歩の思い出」に記録することはできず、思い出ポイントも得ることはできません。

セットボーナス

上下のカテゴリーが揃ったので 2 点ボーナス

- **上下のカテゴリーが同じ**であれば 2 点の追加ボーナスを得ます。

待ち合わせの思い出

- 4・8・12 **ラウンドの終了時に、待ち合わせ場所に止まることができたプレイヤー**は、チェックを付けます。
- それぞれ 3 点（合計で 9 点）の思い出ポイントを得ます。

お土産の思い出

シャツ・夫婦箸

- 1 / 2 / 3 のサイコロが出た場合にチェックを付けます。
- 場所が空いていれば、好きな順番でチェックを付けることができます。

セットボーナス

- 1・2・3 の縦並びのセットを集めると 2 点の追加ボーナスを得ます。

手ぬぐい・お守り・兜

- 5 / 6 のサイコロが出た場合にチェックを付けます。

必ず左から順番（手ぬぐい→お守り→兜）にチェックを付けなくてはなりません。

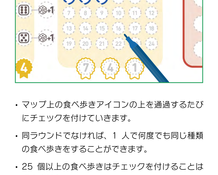
セットボーナス

- 縦並びで 6・5 のセットを集めると 2 点の追加ボーナスを得ます。
- 2 セット目は 3 点、3 セット目は 4 点と、セットが増えるごとに得られるボーナス点が増えていきます。(3 セット集めると 2+3+4 合計で 9 点)
- 横並びで 3 つの同じサイコロが揃った場合、次の特殊効果を副産じ行います。
- スタートプレイヤーが振った 3 つのサイコロのうち、自分の選んでいない残りのサイコロ 1 つを、「A. 散歩」、「B. お土産」のどちらかの用途で使います。

EX お土産の例

- プレイヤー A は、3・2・1 のマスにチェックを付けて「シャツ」のセットを完成させたので 2 点の追加ボーナスを得ました。
- プレイヤー A は、6 のマスを左から順に 3 つチェックしてセットを完成させました。追加のボーナスで、自分の選ばなかったサイコロ（この時は 5）を使い、さらに 5 のマスにチェックを付けました。 これにより縦のセットが完成したので 2 点の追加ボーナスを得ました。

食べ歩きの思い出



- マップ上の食べ歩きアイコンの上を通過するたびにチェックを付けていきます。
- 同ラウンドでなければ、1 人で何度でも同じ種類の食べ歩きをすることができます。
- 25 個以上の食べ歩きはチェックを付けることはできません。

食いしん坊ボーナス

- ゲームの最後に、**プレイヤー同士で食べ歩きの数を比べ**、最も多く食べ歩きを行ったプレイヤーは 7 点の追加ボーナスを得ます。
- 同じ要領で、2 位のプレイヤーは 4 点、3 位のプレイヤーは 1 点を得ます。
- 同数だった場合には、一つ下の順位の得点をそれぞれ得ます。

トラブルの思い出

- トラブルは**スタートプレイヤーのみ**起こります。
- ラウンドの始めにサイコロを振った際、**同じ数字（ゾロ目）が出た場合**に、スタートプレイヤーのみがトラブルにチェックを付けます。
- 最初は -1 点からスタートし、回数を重ねるごとにプラスに転じます。
- 4 回目以降のトラブルは、チェックを付けません。

イベントについて

- イベントマスに止まったら、チェックを付け、サイコロを振ってイベントの内容を決定します。
- 混乱を避けるため、サイコロは**全員の書き込みが終わってから振る**ようにします。
- イベントの効果は即座に適用します。
- 各イベントマスは**ゲーム中に一度だけ**イベントを発生させます。
- すでにイベントマス（チェックの付いているマス）に止まっても、何も起こりません。
- 同ラウンド中に複数のプレイヤーが、同じイベントマスに止まった場合は、該当プレイヤー全員がそれぞれサイコロを振り、イベントを行います。

EX イベントの例

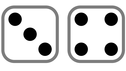
- プレイヤー A は、イベントマスに止まりました。イベントマスにチェックを入れ、サイコロを振り、イベントを行いました。 次ラウンドからは、このイベントマスは全員が「何もないマス」として扱います。
- プレイヤー A と B が同じイベントマスに止まりました。2 人は個別にサイコロを振り、お互い違うイベントを行いました。

イベントの内容

夕立ちで雨宿り

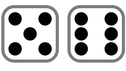
- サイコロの 1 か 2 が出た場合に適用します。
- 次のラウンドは、通常 2 つのサイコロを選べるところ、**1 つしか選択できなくなります。**
- この場合に限り、「A. 散歩」を選択せずに「B. お土産」のみを選択することができます。

レアなお土産



- サイコロの 3 か 4 が出た場合に適用します。
- 即座に自分の「散歩の思い出」の「お土産の思い出」から、**好きなマスを 1 つ選んでチェック**します。
- すでに空いているマスがない場合には、効果を適用しません。

人力車



- サイコロの 5 か 6 が出た場合に適用します。
- 即座に **10 マス移動**します。
- 移動した結果、再度イベントマスに止まった場合は、もう一度サイコロを振ってイベントを行います。

ラウンドの終了と準備

- 全員が書き込みを終えたら、次のラウンドの準備を行います。
- 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、サイコロを振ります。

ゲームの終了と勝敗

- 12 ラウンドでゲームは終了します。
- 各プレイヤーは自分の「散歩の思い出」の思い出ポイントを合計します。
- 一番多くの思い出ポイントを獲得したプレイヤーが勝者となります。
- 同点だった場合には勝利を分かち合ってください。

選択ルール（中級以上のゲーマーにオススメ）

少し物足りないかな？と感じたら、次に紹介する選択ルールを採用してみてください。よりエキサイティングなゲーム展開を楽しめます。

サイコロの取り方の変更

ラウンドの始めにスタートプレイヤーが サイコロを 3 つ振る

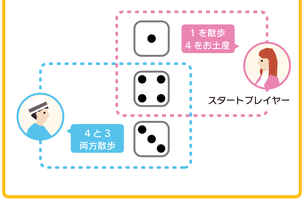
▼

好きな 1 つを選び 「キープ」とする

▼

各プレイヤーは 残った 2 つのサイコロ用途を決める
（スタートプレイヤーは 3 つのサイコロから選べる）

A. 散歩 OR **B. お土産**



- 通常のルールでは、スタートプレイヤーが 3 つのサイコロを振って、全員が自由に 2 つのサイコロを選べていました。
- この選択ルールでは、サイコロの選択方法が異なります。
- スタートプレイヤーが 3 つのサイコロを振ったら、その中から、好きなサイコロ 1 つを「キープ」とします。
- キープしたサイコロは、**スタートプレイヤーのみが選択できる**サイコロとし、他のプレイヤーは選択することはできません。
- スタートプレイヤーは、キープしたサイコロを含め、3 つのサイコロから好きな 2 つを選択することができます。
- 他のプレイヤーはキープされていないサイコロを選択してゲームを進めます。

あなたの散歩の記録を教えてください

鎌倉お散歩マップは、ゲームを通じて鎌倉をお散歩しているような体験を目指してデザインしました。

先行作品の鎌倉コレクションに比べると、自由度が高く、雰囲気の違った鎌倉観光を楽しんでいただけると思います。

今後も改良を続け、正式版のリリースを目指しております。

そこで、ぜひあなたのお散歩の記録を教えていただけないでしょうか。

遊んだ後のマップを「#kamakurasanpo」のハッシュタグを付けて Twitter や Instagram でツイートしていただけると幸いです。

今後とも JUGAME STUDIO をよろしくお願いいたします。

お問合せ先
jugameinfo@gmail.com

ver. 2022-1028

2022 Jugame Studio
https://www.jugame.info/

JUGAME STUDIO