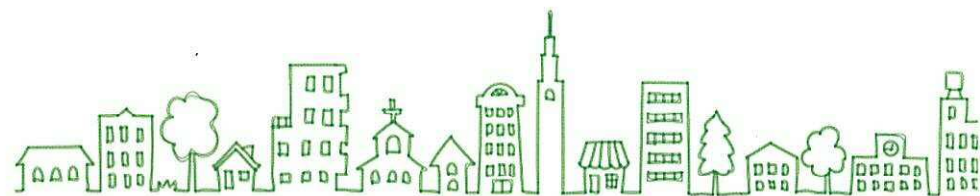
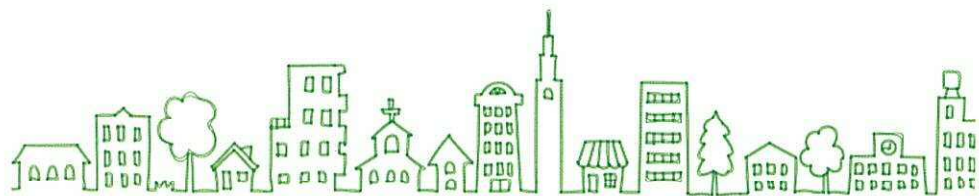


カワサキケイカン ボードゲーム 【ルールブック】



川崎市まちづくり局計画部
景観・地区まちづくり支援担当

けいかん 景観って？

けいかん
「景観」ってなんだろう？

もしかするとはじめて聞く言葉かもしれません。

でも「景観」ってとても大事なものです。

川崎市では景観を、「建物や道路」・「水辺や緑地」・

「人の活動や営み」などにより形づくられる様子
としています。

例えば「大きな橋の姿」、「身近な水辺の様子」、

「地域のお祭りの様子」なども景観です。



大師橋



二ヶ領用水



東扇島東公園



新百合ヶ丘のマルシェ

では、なんで景観が大事なのでしょう？

良好な景観は、地域で生活や活動をしてきた多くの人々の力により、長い時間をかけて、少しずつ変化しながら、守り、つくられてきました。

私たちもこの景観をつくり、育て、次の世代へ伝えていきたいと思います。

良好な景観は、まちが好きになるキツカケとなります。

まちが好きになる人が増えると、まちづくりへの関心も高まり、個性的で魅力あるまちづくりが進み、そこで生活している人が「幸せ」になると考えています。

私たちはこのように、景観まちづくりの輪を広げていきたいと考えています。



生田緑地



武蔵小杉

ゲームのあそび方

「カワサキケイカンボードゲーム」

あなたは川崎市^{せんたく}専属の「都市デザイナー」です。
魅力的な^{みりよくてき}景観を活かしたまちづくりって、どうすればできるのでしょうか？

「あなたの考える景観って何ですか？ どんなまちになったら良いと思いますか？」

あなたの^{とくいぶんや}得意分野を活かし、川崎市の景観の特徴を読み解き、市民のニーズを満たしながら、最終的に最も景観ポイントを稼いだ^{かせ}プレイヤーが勝ちとなります。

プレイ人数：3～4人
プレイ時間の目安：45分

◆内容物

1. 建物タイル：114枚
2. ニーズカード：26枚（A13枚、B13枚）
3. ゾーンカード：6枚
4. 得意分野カード^{とくいぶんや}：4枚
5. コイン：60枚
6. ゲームボード：1枚

どんなゲーム？

皆さんはこれから自分のまちをつくります。
4×4の16マスに、好きな建物タイルを^お置いていきましょう。
建物タイルを上手に配置^{しゅうりようし}していき、ゲーム終了時に景観ポイントが一番高いプレイヤー^{ゆうしやう}が優勝です！

建物タイルって？



- ・建物には、家、店、工場、公園、^{こうきやうしせつ}公共施設の5種類があります。
- ・右下の数字は景観ポイント。もちろん高い方が良いですね！
- ・黒いコインは、^{けんせつひ}建設費です。この建物を建てる時に必要^{ひつよう}なお金です。

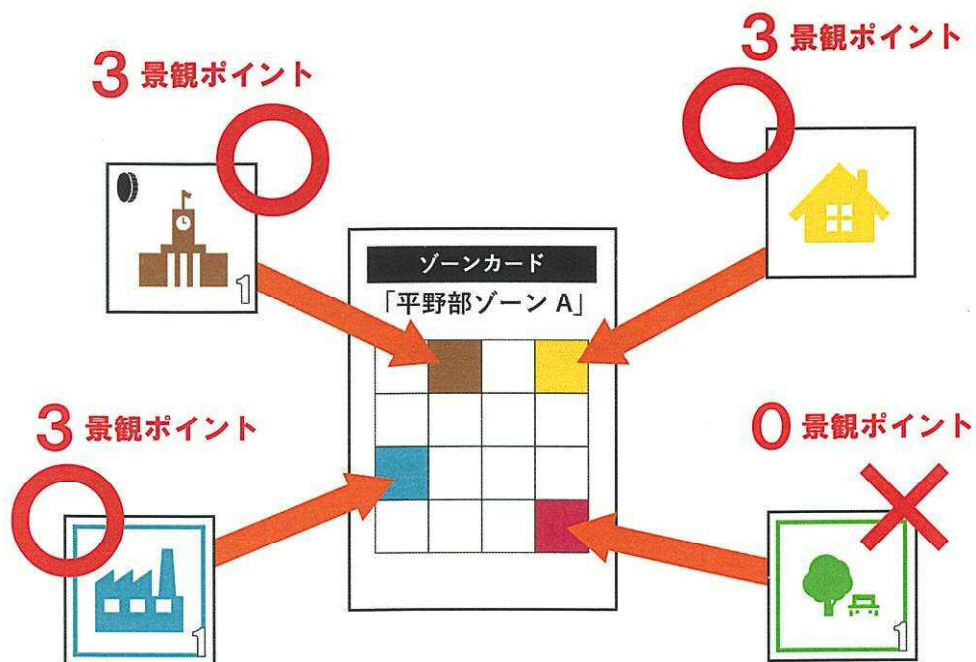


- ・ゲーム中に、ステージ（時代）が移り変わります。ステージが進むと、景観ポイントが高い建物が増えていきます。
- ・ステージ1：タイルの^{そとがわ}外側の枠がない
- ・ステージ2：タイルの外側の枠が細い
- ・ステージ3：タイルの外側の枠が太い

ゾーンカード

- ・ゲームが始まる前に「ゾーンカード」が配られます。
- ・カードは表にして置きましょう。お互いのカードを見ても良いです。
- ・色が塗られているマスに、同じ色の建物タイルを配置しましょう。
- ・ゲーム終了時に、きちんと配置できていれば、1マスごとに、3景観ポイントがもらえます！

※色が違ってても、タイルを配置することはできます。
ゲーム終了時にポイントをもらうことができないだけです。



- ・この場合、3マス × 3景観ポイント = 9景観ポイントが入ります。
- ・もしも、赤いマスに店（赤色）の建物タイルが置いてあれば、12景観ポイントを得ることができました。

とくいぶんや 得意分野カード

- ・ゲームが始まる前に「得意分野カード」が配られます。
 - ・カードは伏せて、他のプレイヤーには秘密にしておいてください。
 - ・ゲームが終わり、得点計算のタイミングで表向きにします。
 - ・手に入れたニーズカードのアイコンと、得意分野カードが同じ場合、ニーズカードのポイントが2倍になります！
- ※ニーズカードについては16ページをご覧ください。



←得意分野カード
都市デザイナーであるあなたが、得意とする分野を示しています。得意分野なので、より良い景観をつくり出すことができるわけです。全部で4つの分野があります。



タイムスケープ



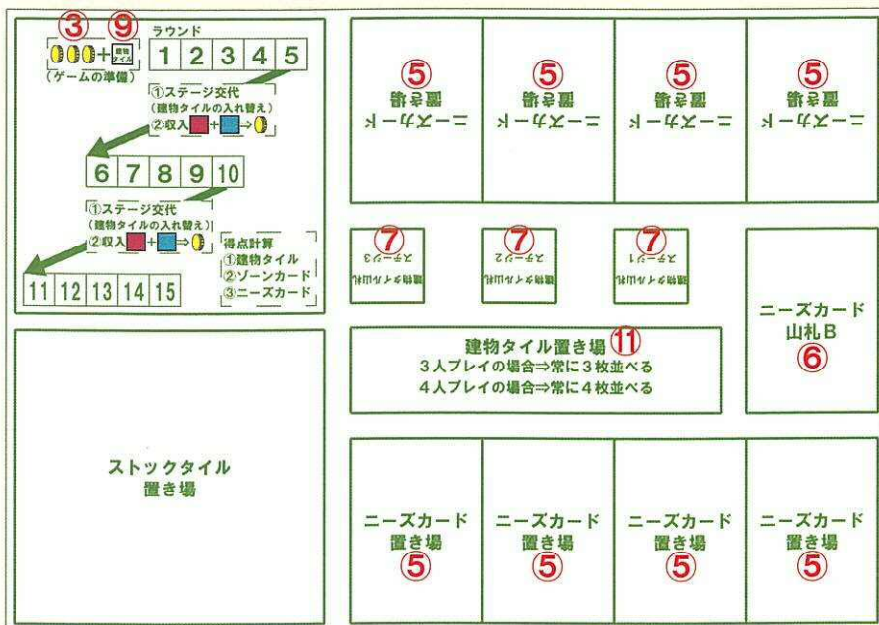
ランドスケープ



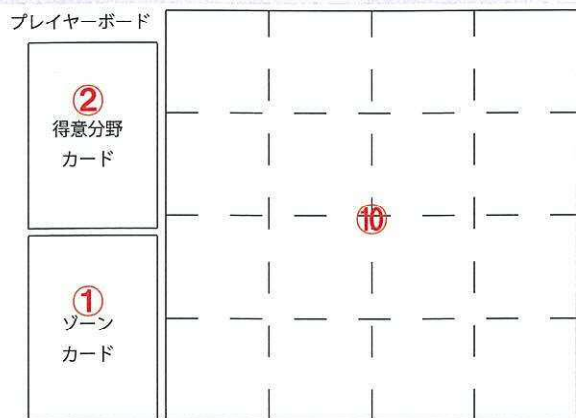
ヒューマンスケープ

ゲームの準備

ゲームボード



プレイヤーボード



ゲームの準備

- ①全員に、ゾーンカードを配り、プレイヤーボードの「ゾーンカード」に表向きに置きます。
- ②全員に、得意分野カードを配り、プレイヤーボードの「得意分野カード」に裏向きに置きます。
- ③全員に、コインを3枚(3金)を配ります。お金を管理する銀行役のプレイヤーを決めておくといいですよ。
- ④ニーズカードをA・Bに分けてシャッフルします。
- ⑤ニーズカードAから8枚をゲームボードの「ニーズカード置き場」に表向きにして並べます。
- ⑥残りのニーズカードAは箱にしまい、ニーズカードBをゲームボードの「ニーズカード山札B」に裏向きにして並べます。
- ⑦建物タイルをステージごとに分け、裏返しにしてよく混ぜ、ゲームボードの「建物タイル山札」にステージごとに裏向きにして並べます。
- ⑧スタートプレイヤーを決めたら、そこから時計回りに進めていきます。
- ⑨ステージ1の建物タイルをスタートプレイヤーから順番に1枚ずつ配ります。
- ⑩配られた建物タイルを自分のプレイヤーボードの空いているマスに置きます。配られた建物タイルはどのマスに置いても良いです。この時、コインが必要な建物タイルが出たらコインを支払います。
- ⑪「建物タイル山札ステージ1」にある建物タイルを、ゲームボードの「建物タイル置き場」に表向きにして並べます。(3人プレイ=3枚、4人プレイ=4枚)

用語の説明

①【ターン】

一人のプレイヤーが手番を行うことを「1ターン」と言います。

②【ラウンド】

プレイヤー全員が1ターンを行うことを「1ラウンド」と言います。

③【ステージ】

1～5ラウンドが第1ステージ

6～10ラウンドが第2ステージ

11～15ラウンドが第3ステージ になります。

④【フェイズ】

ステージが切り替わるタイミングを「ステージ交代フェイズ」と言います。15ラウンドがおわり、得点計算をするタイミングを「決算フェイズ」と言います。

(例)

Aさん、Bさん、Cさん、Dさんの4人でプレイします。

(3人でもプレイ出来ます)

Aさんがスタートプレイヤーです。ゲームが始まります。

Aさんがターンを行い、つづいて、Bさん、Cさん、Dさんがターンを行います。これで1ラウンドがおわりです。

全員がターンを行ったので、ラウンドマーカーを1から2へ動かし、2ラウンド目を行います。

このように、5ラウンド目まで行い、6ラウンド目になる前に「ステージ交代フェイズ」になります。

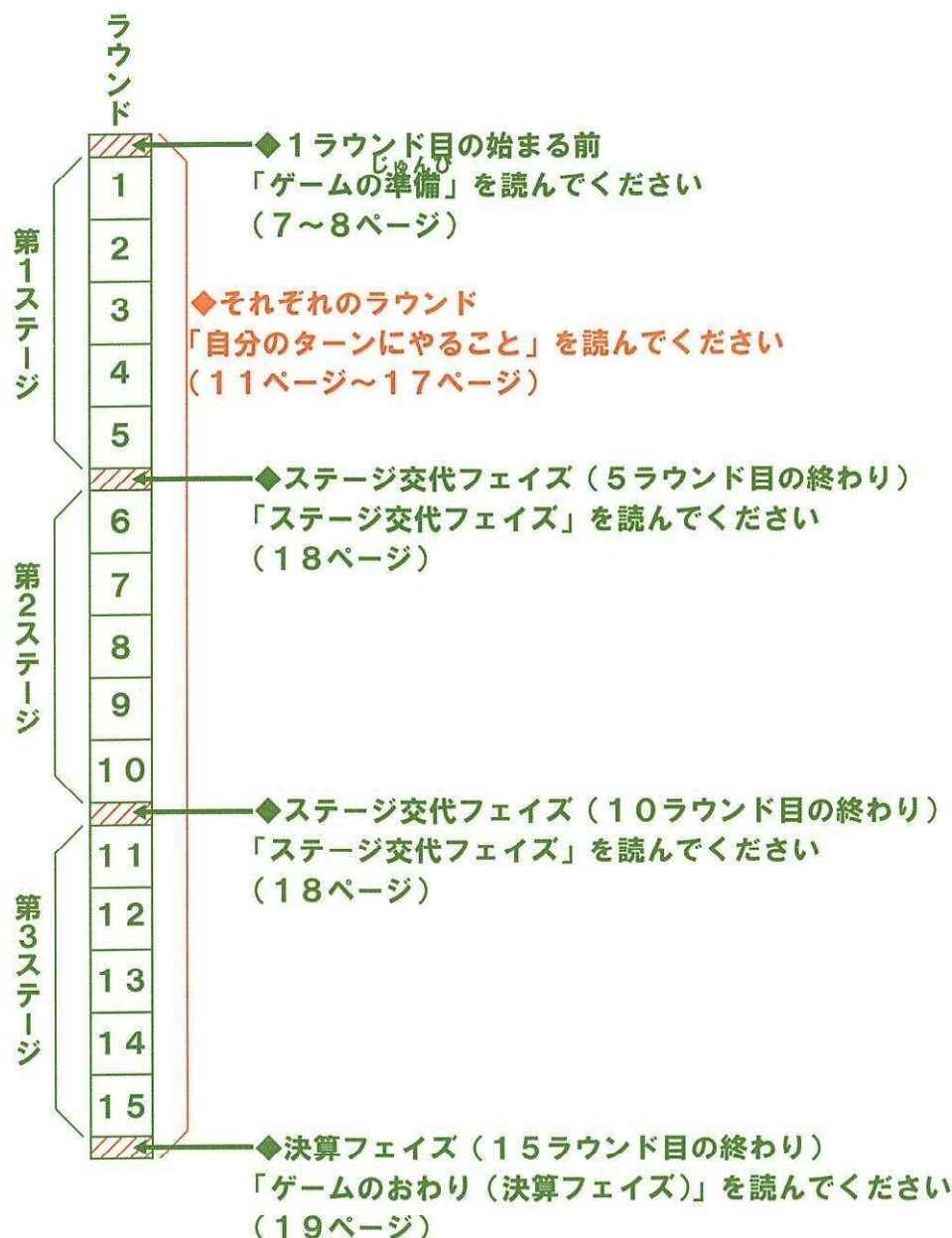
18ページを見ながら、「ステージ交代フェイズ」を行ったら、またAさんから6ラウンド目がスタートし、つづいて、Bさん、Cさん、Dさんがターンを行い、6ラウンド目がおわります。

同様に10ラウンドまで行い、11ラウンド目になる前に「ステージ交代フェイズ」を行い、最後のステージです。

11ラウンド目もAさんから始まり、Bさん、Cさん、Dさんとつづきます。

15ラウンド目がおわったら、決算フェイズを行い、勝者を決めます。

全体の流れ



自分のターンにやること

必ずやる！！

1. 建物を建てる (P 1 2)

やっても、
やらなくても、
良い

2. コインアクション①～③ (P 1 3～P 1 5)

1ターンでは、
①～③のうち、どれか1つだけ

3. 市民のお願いに答える (P 1 6、P 1 7)

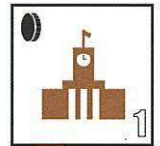
必ずやる！！

4. 場のタイルを補充し、 次のプレイヤーへ交代

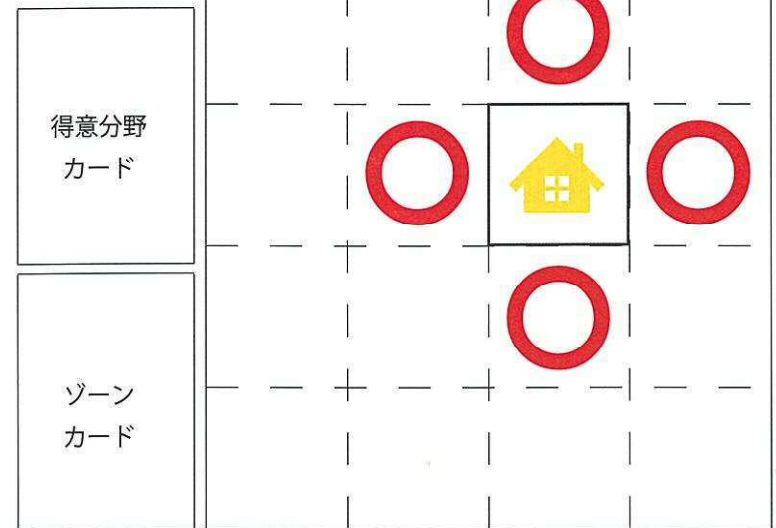
1. 建物を建てる (必ずやる)

- ・「建物タイル置き場」から建物タイルを1枚取り、自分のプレイヤーボードの空いているマスへ置きます。
- ・建物タイルに黒いコインが描かれていたら、そのコインの数だけ銀行にお金を払ってください。
- ・建物タイルはすでに置いてある建物タイルに、辺がつながるように置きます。
- ・ただし、ゲームの最初に配られる1枚だけは、どこに置いてもよいです。

このタイルを置くためには、
まず1金を銀行に支払い、
○のどこかに置きます。



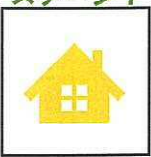
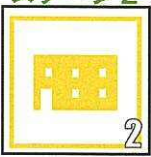
プレイヤーボード







2. コインアクション①(どちらでも良い)



さいかいはつ 【再開発】

- ・コスト：1～2金 + 建物タイルの建設費
- ・「建物タイル置き場」から建物タイルを1枚取り、下のルールのとおり「建て替え」ます。
- ・元々あった建物タイルは、「ストックタイル置き場」に置いてください。

○ ステージ1  → ステージ2  ステージが1上がるので、1金必要です。

○ ステージ1  → ステージ3  ステージが2上がり、建設費が2金なので、合計4金必要です。

× ステージ2  → ステージ2  ステージが同じ場合は、「再開発」はできません。

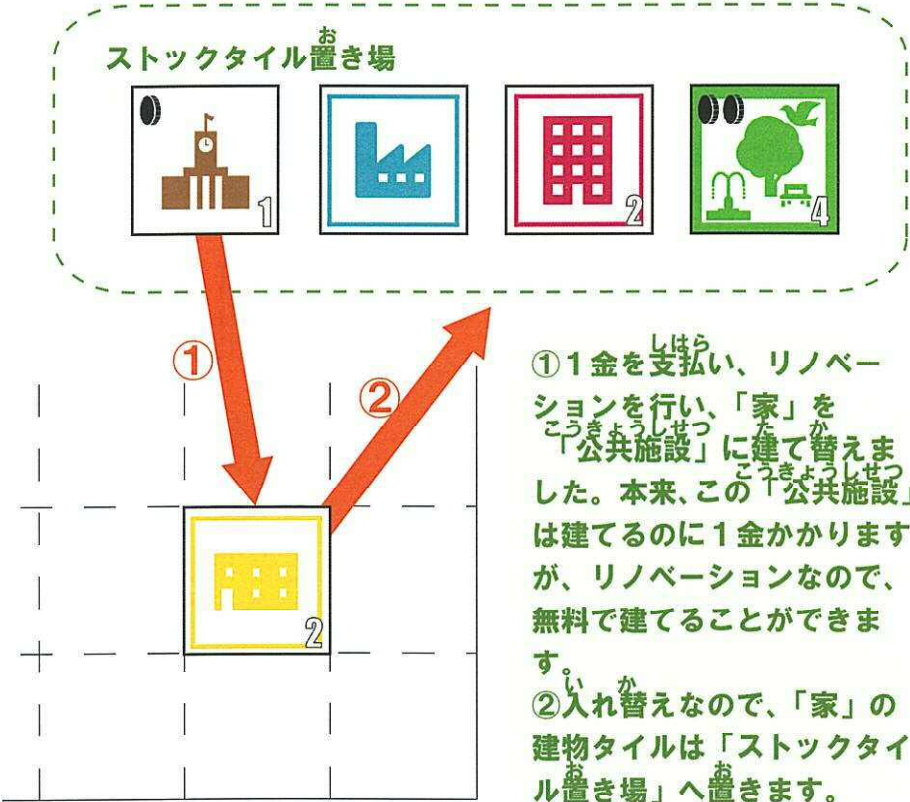
× ステージ2  → ステージ3  さいかいはつ「再開発」では、建物の種類を変えることはできません。
※「リノベーション」なら、種類を変えることができます。

2. コインアクション②(どちらでも良い)

【リノベーション】

- ・コスト：1金
- ・「ストックタイル置き場」から、建物タイルを取り、自分のプレイヤーボード上の建物タイルと入れ替えます。
- ・入れ替える建物タイルの「ステージ」や「種類」は何でも良いです。
- ・また、黒いコインが描いてある建物タイルでも、リノベーションの場合は支払う必要がありません。

ストックタイル置き場



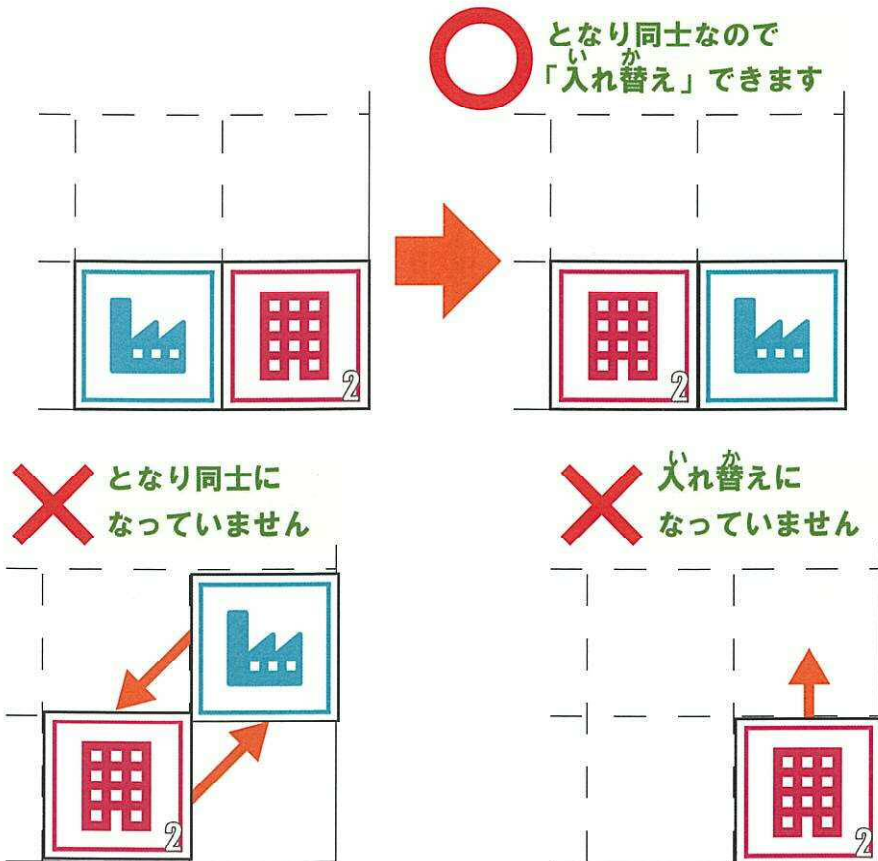
① 1金を支払い、リノベーションを行い、「家」を「公共施設」に建て替えました。本来、この「公共施設」は建てるのに1金かかりますが、リノベーションなので、無料で建てることができます。

② 入れ替えなので、「家」の建物タイルは「ストックタイル置き場」へ置きます。

2. コインアクション③(どちらでも良い)

くかくせいり 【区画整理】

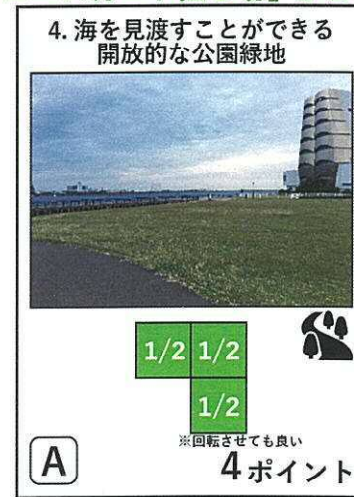
- ・コスト：1金
- ・自分のプレイヤーボード上のとなり同士の建物タイルの場所を「入れ替え」ます
- ・「となり同士」は辺でつながっていることを言います
- ・「入れ替え」なので、何も置いてないところへ建物タイルを移動することはできません



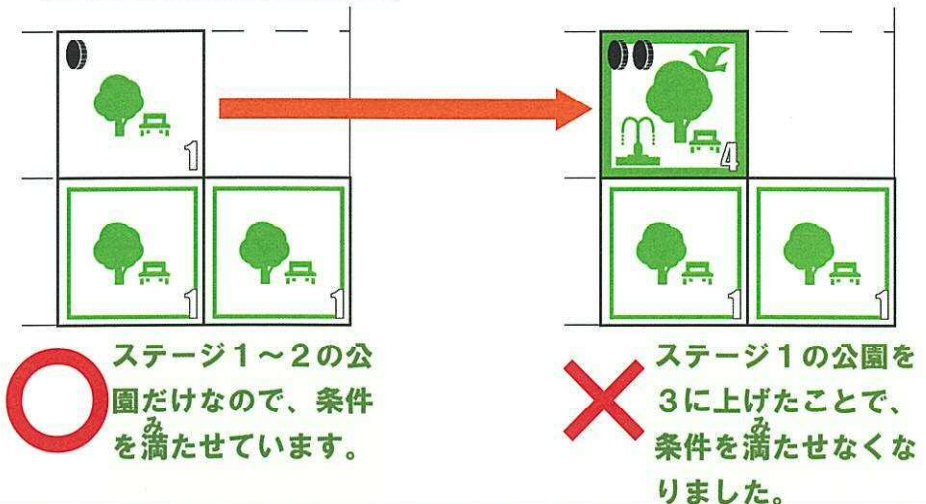
3. 市民の願いに答える(どちらでも良い)

市民が求める景観を「ニーズカード」と言います。
(ニーズカードについては、別冊の【ニーズカード】をご覧ください。)
プレイヤーは市民のニーズを満たすことで、このニーズカードを手に入れられ、ゲーム終了時にポイントを得ることができます。
仮に二つのニーズを同時に満たしても、ニーズカードは1ターンに1枚しか取れません。

「ニーズカード置き場」からニーズカードが減ったら、即座に「ニーズカード山札B」から補充してください。




このニーズカードの場合は、公園(緑色)の建物タイルをL字に配置し、建物タイルはステージ1か2でなければなりません。(ステージ3ではダメです)数字が書いていない場合は、どのステージでも良いです。



3. 市民の願いに答える（どちらでも良い）

ニーズカードは、1つの建物タイルが複数のニーズカードを満たしても良いです。上手に配置すれば、たくさんのニーズを満たすことができます。

4. 海を見渡すことができる
開放的な公園緑地

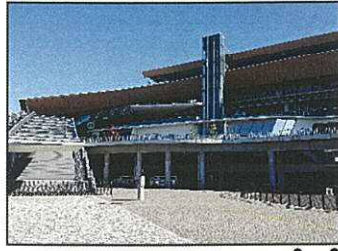


1/2 1/2
1/2

※回転させても良い

A 4ポイント

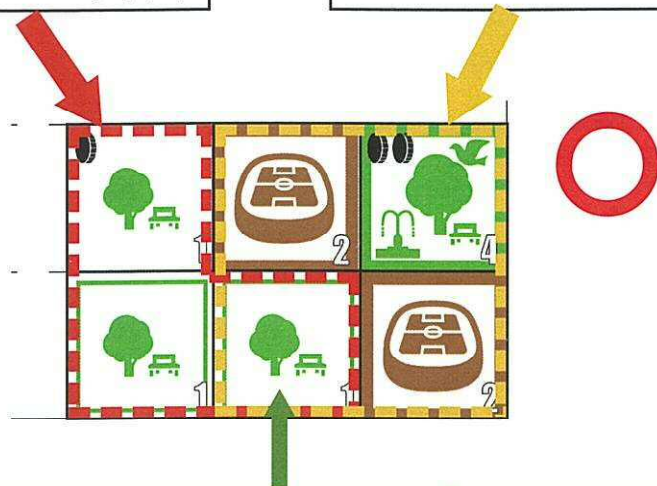
5. スポーツやレクリエーション活動が
楽しめる大きな公園緑地



3 3

※回転させても良い

A 8ポイント



この公園の建物タイルは、両方のニーズカードを満たしています。もしも、この公園をステージ3に上げたら、左側のニーズカードが満たせなくなるので注意です！

ステージ交代フェイズについて

5ラウンド目と10ラウンド目の終了時、ステージ交代フェイズになります。

①②の順に処理をしてください。

①タイルの入れ替え

「建物タイル置き場」に残っている建物タイルを「ストックタイル置き場」へ移動し、次のステージの建物タイルを並べます（3人プレイ=3枚、4人プレイ=4枚）。この時、使われなかった「建物タイル山札」のタイルはもうゲームに使いませんので、箱にしまってください。



②収入を得る

新たにコインがもらえます。もらえるコインの枚数は自分のプレイヤーボードに置いてある「店（赤色）の建物タイル」と「工場（青色）の建物タイル」の合計枚数になります。

ゲームのおわり（決算フェイズ）

15ラウンド目が終わったらゲームは終了です。
一人ずつ順番に景観ポイントを数えていきましょう。
最も景観ポイントが高かったプレイヤーが勝利します。

★建物タイル

建物タイルに書かれている景観ポイントを足してください。

★ゾーンカード

指定された色を守れた場合、建物タイル1枚につき
プラス3景観ポイントです。

★ニーズカード

達成したニーズカードの景観ポイントを足してください。

1つの建物タイルが複数のニーズカードを満たしても
大丈夫です。

自分の得意分野カードとニーズカードの分野が同じ場合、
景観ポイントが2倍になります。

ニーズカードを一度は達成していたのに、「コインアクション」によって、
ニーズカードが達成できなくなることがあります。その場合、もちろん景観ポイントはゼロです。

こんな時、どうする？

- ・ゲームボードの「建物タイル置き場」にある建物タイルが、全てコインが必要な建物タイルになった場合は、「建物タイル置き場」にある建物タイルと「建物タイル山札」をシャッフルし、もう一度建物タイルを並べ直してください。
- ・「建物タイル置き場」のタイルを補充するのは、自分のターンが終わるタイミングです。
つまり、建物タイルを建てたあとに、コインアクション「再開発」をする場合は、「建物タイル置き場」の建物タイルが1枚少ない状態で、建物タイルを選びます。
- ・ゲームの途中で、ニーズカードをまちがってもらっていることに気づいた場合、そのニーズカードはゲームから取り除き、ゲームはそのまま続けてください。

かんたんルール（小学校低学年向け）

- ・コインアクションは全てなし
- ・建物タイルを置く時、16マスのどこに置いても良い（すでに置いてあるタイルにつなげなくて良い）。

川崎景観ボードゲーム 制作プロジェクトについて

プロジェクトについて

市民の皆さんと一緒に「景観」をテーマにしたオリジナルボードゲームを制作するプロジェクトです。大人から子どもまで楽しくあそぶことができ、あそびをとおして今よりも川崎のまちを好きになる、そんなゲームを目指しました。

完成までのプロセスについて

【ワークショップにて、ゲーム案の制作】



【ゲーム案のテストプレイ会の開催】

小学校、大学（建築・都市計画系）、他自治体（景観系）、グランツリー武蔵小杉、ラゾーナ川崎プラザなど様々な場所で開催。延べ、300人以上からご意見やご感想をいただきました！



【テストプレイ会を踏まえて、ゲームの調整】



【完成！！】



川崎景観ボードゲーム制作プロジェクトメンバー

（ワークショップメンバー）

新井 恵美 佐藤 敏樹
伊藤 知子 鈴木 美央
岩堀 誠 関川 房代
大澤 洋子 高松 航洋
大溝 貴之 林 佑樹
金田 侑也 菱沼 友恵
北川 雅彦 堀田 友和
君 ひとみ 三原 万里子
古口 黎旺 山崎 友貴
酒井 彩夏

（川崎市）

吉原 秀和
原 天流
菊永 知広
窪村 怜史
宮本 多間

ゲームデザイン

コミュニティデザインラボ machi-ku

協力

明治大学 都市計画研究室（山本俊哉研究室）
早稲田大学 理工学術院建築学専攻・都市計画有賀隆研究室
芝浦工業大学 地域計画研究室（佐藤宏亮研究室）
工学院大学 木下庸子研究室
芝浦工業大学 環境設計研究室（鈴木俊治研究室）