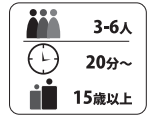


# SATO-UMI・1000



里海について話し合いながら学ぶゲームです。  
理想の海をみんなで考えてみましょう。

## 【セット内容】 【カード総数130枚】

1000年先の海カード：36枚（美しさ・多様性・賑わい：各12枚）。  
行動カード：44枚 / チャレンジカード：20枚 / うっかりカード：24枚  
ゲームシート：4枚 / 数字カード6枚 / サイコロ1個（6面体：別途ご用意下さい）  
ポイントチップ（30個程度：別途ご用意下さい）

## 【ゲームの準備】

- 4枚の**ゲームシート**を繋げて海カード置き場を作ります。
- 行動カード**と**チャレンジカード**を混ぜ合わせてよく切り、手札が3枚になるように配ります。  
残りは場に伏せて置き、山札とします。
- うっかりカード**をシャッフルし、山札として**行動カード**の横に配置します。
- 1000年先の海カード**（以後、**海カード**）を美しさ、多様性、賑わいの種類別に分けて束にします。
- 海カード**の各種類の束をシャッフルし、裏向きで5枚ずつ並べます。残りのカードは使用しません。
- スタートプレイヤーが**数字カード**の束を所持します。

## 【4人プレイのケース】

プレイヤーA

うっかりカードの山札      行動・チャレンジカードの山札      数字カードの山札

手札3枚

【里海づくり活動の一例】  
海カード置き場(ゲームシート)

プレイヤーD

手札3枚

プレイヤーB

手札3枚

プレイヤーC

手札3枚

ポイントチップ置き場

## 【ゲームの目的】

制限時間内にできるだけ多くのポイントチップの獲得を目指します。

## 【ゲームの進め方】

1.じゃんけんなどでスタートプレイヤーを決めます。順番は時計回りで進めます。各プレイヤーは手札のカードから1枚選び、表にして自分の前に出します。

### 2.行動カードを選んだ場合：

カードに書かれた内容について自分を除いて何人のプレイヤーが知っているかを予想し、その人数が書かれた**数字カード**を裏向きに置きます。その後、内容について知っているプレイヤーは挙手します。挙手したプレイヤーはその内容について説明し、取り組んでいることなどを話します。**数字カード**を表向きにし、人数が当たっていた場合はサイコロを2回振ります。外れた場合はサイコロを1回振ります。

### チャレンジカードを選んだ場合：

書かれた内容に挑戦し、成功したらサイコロを1回振ることができます。失敗したら**うっかりカード**を1枚引いて自分の前に表向きに置き、書かれた内容について思ったことを話します。

【サイコロを降った場合、出た目に応じて以下の指示に従います。】

#### ●1・2・3の場合

目の数だけポイントチップを獲得し、出したカードに記されたマークに対応する**海カード**を1枚選んで表にします。マークが複数あった場合、そのうちから1種類の**海カード**を表にします。

#### ●4の場合

ポイントチップはもらえません。ただし、どのマークの**海カード**でも1枚表にできます。

#### ●5・6の場合

ポイントチップはもらえません。**うっかりカード**を1枚引き、自分の前に表向きに置きます。

#### ●ボーナスポイント

表にした**海カード**を縦一列に揃えたら、3枚目を置いたプレイヤーはポイントチップを追加で2個獲得できます。

3.手札は常に3枚になるように補充します。

4.次の手番のプレイヤーに**数字カード**の束を渡します。

## 【終了条件】

制限時間に達し、その時のプレイを終わらせたらゲーム終了です。

最後に各プレイヤーは自分の理想の**海カード**を1枚選んで思いを語りましょう。

※プレイヤーの人数に応じて手番を2～3巡したら終了する遊び方もおすすめです。

## 【その他の遊び方】

### 【グループ戦で遊ぶ】

- 1.グループと同数のセットを用意します。
- 2.同一グループのプレイヤーは仲間として力を合わせ、より多くのポイントチップの獲得を目指します。
- 3.グループごとに獲得したポイントチップの多さを競います。

### 【二人一組で遊ぶ】

プレイヤーは二人一組で話し合いながらプレイすると、より里海への理解が深まります。