

①4・5人ずつのグループを作る。

【ゲームの設定】

グループは、八郎湖再生を目指して活動する、1つのムラです。

みんなで話し合いながら、八郎湖再生に向けた活動に取り組んでいきます。



②教材を並べる。

- 八郎湖ボード：
テーブルに広げる。
- 活動の手引き：
一人1冊ずつ配る。
- 生きもののカード：
シャッフルして、裏返して山にして置く。
- 環境カード・ゴールドカード：
表面のまま山にして置く。
- コストメダル：箱に入れて置いておく。
- サイコロ：用意しておく。



③環境カード「ヘドロ」と「濁水」を置く。

環境カードの「ヘドロ」
3枚と「濁水」3枚を、
八郎湖ボードの「環境
カード」の枠に置きます。

これは、アオコが発生し
やすい現在の八郎湖の環
境をイメージしています。



④課題（フィールドシート）を選ぶ。

フィールドシート7種類の中から、自分たちのムラで取り組む課題を話し合い、選んで下さい。そこに書いてある条件が整えばクリアです。☆数は難易度です。

※ここでは、説明用にチュートリアル「カワニナを増やそう」に取り組んでいきます。



チュートリアル「カワニナを増やそう」 準備

⑤コストの準備と、クリア条件の確認。

フィールドシートに従い、コストメダルの準備とクリア条件の確認をして下さい。

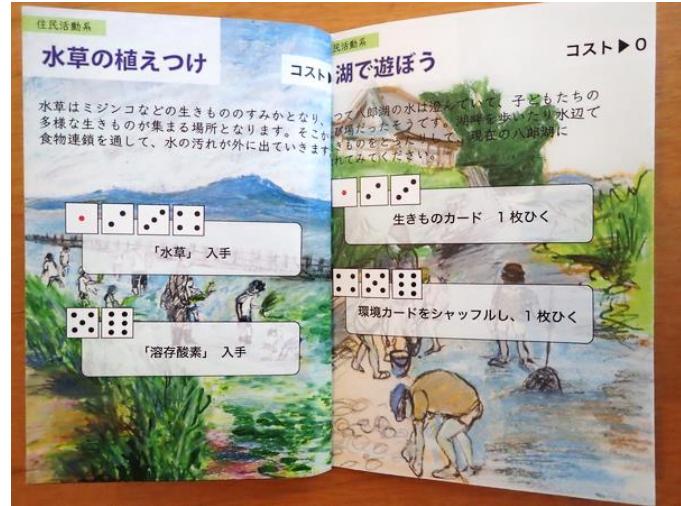
- 初期コストとして、コストメダル5枚を用意します。
- クリア条件（「水草」×2、「キレイな河川」×1、生きものカード「カワニナ」×1）をみんなで確認してください。



チュートリアル「カワニナを増やそう」 1ターン目

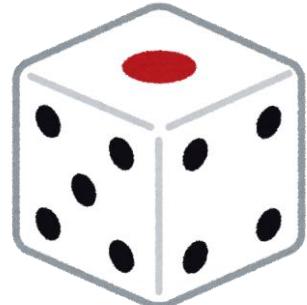
⑥ゲームスタート！

1. ジャンケン等で、活動を決める人（ムラ代表）の順番を決めます。
2. 活動日誌に記録する人を決めます。
3. 活動の手引きを読みながら、ムラ代表を中心に話し合い、1ターン目に行う活動を決めて下さい。



※ここでは、「キレイな河川」入手のため、「きれいな川づくり」を行います。

⑦コストを支払う。サイコロを振る。



1. 決めた活動によってはコストがかかる（お金や人手のイメージです）ので、それを支払います。
2. 活動によってはサイコロでランダムに結果が決まるので、サイコロを振ります（失敗の結果が出ることもあります）。

※ 「きれいな川づくり」はコスト0なので、払わなくてよいです。サイコロを振り、1・2の目が出たことにします。その場合、「キレイな河川」が入手できます。

⑧結果が出る。

1. 結果が決まったら、それに従います（生きもののカード・環境カードの入手or流出、コスト回復など）。
2. 生きもののカード入手の場合、出現条件と効果を確認して下さい。環境カードの場合、コンボが起こる場合があります（詳しくは⑫・⑭で説明します）。
3. 簡単にでいいので、結果を活動日誌に記録してください。

※ 「キレイな河川」を1枚取り出し、フィールドシートの枠に置きます。



チュートリアル「カワニナを増やそう」 2ターン目

⑨次の活動を決める。

1. 2ターン目に入り、ムラ代表は次の人に交代します。
2. グループで話し合い、次の活動を決めます。

※ここでは、「水草」入手のため、「水草の植え付け」を行います。



チュートリアル「カワニナを増やそう」 2ターン目

**⑩コストを支払う。サイコロを振る。
結果が出る。**

1ターン目と同じように、結果を出して下さい。

※まず、「水草の植え付け」のコスト1を支払います。次に、サイコロを振って1～4の目が出たことにします。その場合、「水草」が入手できるので、フィールドシートの枠に置きます。



チュートリアル「カワニナを増やそう」 3ターン目

⑪次の活動を決め、結果を出す。

1. 3ターン目に入り、ムラ代表は次の人に交代します。
2. グループで話し合い、次の活動を決めます。
3. これまでと同様に結果を出して下さい。

※ここでは、「水草」入手のため、「水草の植え付け」を行います。コスト1を支払い、サイコロを振って5・6の目が出たことにします。その場合、「溶存酸素」が手に入ります。

フィールドシートには関係無いので、八郎湖ボードの「環境カード」枠に置きます。



⑫環境コンボ発生！

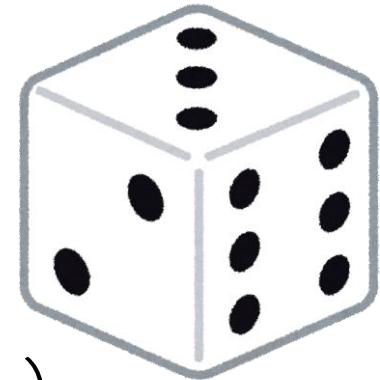


- 環境カードは出る順番によって、環境コンボが発生することがあります（活動の手引き参照）。今出た環境カードと、前回入手した環境カード（前ターンでなくてもよい）がコンボの順番で出ていた場合、表に書いてある通りの環境カードがもう1枚入手できます。
- コンボに気付かずに進めてしまった場合は、そのままにして下さい。

※ 「水草」 → 「溶存酸素」 のコンボで、
「水草」 がもう1枚手に入ります。
フィールドシートの枠に置きます。

⑬次の活動を決め、結果を出す。

1. 4ターン目の活動を決めます。
2. これまでと同様に結果を出して下さい。



※最後のクリア条件である、生きもののカード「カワニナ」を手に入れるため、「生きものの調査」を行います。コスト1を支払い、サイコロを振って、6の目が出たことにします。その場合、指定した生きもの1枚を入手できるので、「カワニナ」を生きもののカードの山から探して取ります。

⑯生きもののカードの出現条件と効果

生きもののカードの場合、出現条件があります。クリアできていればフィールドシート・八郎湖ボードの枠に出せます。クリアできていない場合は、まだ出現できないのでキープゾーン（枠外）に置きます。

そして、出現できた場合、そこに書いてある効果が発生します。

※「カワニナ」の出現条件は「キレイな河川」と「田畠」が1枚ずつのため、「田畠」が足りず場に出せないため、キープゾーンに行きます。



チュートリアル「カワニナを増やそう」 5ターン目

⑯次の活動を決め、結果を出す。

1. 5ターン目の活動を決めます。
2. これまでと同様に結果を出して下さい。

※「カワニナ」の出現条件である「田畠」を手に入れるため、コスト1を支払い「環境保全型農業」を行います。サイコロを振って1～3の目が出たことにします。その場合、「田畠」が手に入ります。これで、フィールドシートの条件がクリアできました！



チュートリアル「カワニナを増やそう」 クリア！

⑯課題クリア！ゴールドカード入手！

1. フィールドシートの条件が整えば、課題クリアとなります。対応したゴールドカードが手に入るので、八郎湖ボードに置いて下さい。
2. 次の課題に取り組む場合、ゴールドカードのみ引き継ぐことができます（下記の例参照）。
3. 時間があれば、活動記録を見ながらふり返りをしてみて下さい（どこが成功or失敗など）。

※ゴールドカード「カワニナ」を八郎湖ボードに置きます。カワニナが棲める環境が整備されたので、以後「カワニナ」が場に出ている状態を維持できます。

