

11 住み続けられる
まちづくりを



近畿大学 文芸学部 文化デザイン学科 プロデュース学特論III



くまのけ

くらしやすいまちのけいかく

伏原 里莉
河端 さくら
國本 ころろ
池田 陽菜
三宅 彩春

2025.1.15

11.住み続けられるまちづくりを

11 住み続けられる
まちづくりを



11-3 2030年までに、だれも取り残さない持続可能なまちづくりをすすめる。すべての国で、だれもが参加できる形で持続可能なまちづくりを計画し実行できるような能力を高める。

日常生活の中にある問題を、
住人の目線から積極的に解決しようとする姿勢

静かな町？賑やかな町？
都心に住む？地方に住む？

自分がどんな条件を重視しているのか



ゲームを通して、自分の理想のまちの形を発見する

その理想に近づけるために必要なことを考える

Q&A

Q 印刷する時のサイズは？

A A4サイズで印刷してください。
ゲームシートは半分ずつ印刷し、2枚を繋げて1枚にしてください。

Q カラー印刷かモノクロ印刷どちらが良いですか？

A 色分けしてあるので、可能な限りカラーで印刷してください

Q 適切なプレイ人数は？

A 2～4人です。

Q 山の町と海の町で難易度は変わりますか？

A 使用するカードのレベルは変わらないので、難易度も変わりません。

Q 適齢年齢は何歳ですか？

A 文字を読むことができる年齢であればお楽しみいただけます。

作ろう！住みやすい町 ルールブック

協力型、町育成カードゲーム。

あなたはこの町の住人です！

次々と起こる問題やイベントをクリアして、
住みたくなる町を作ろう！

準備

- 1、海の町か山の町どちらかを選び、シートを広げる。
- 2、共通の問題&イベントカード（黄色）と選んだ町の問題&イベントカード（海の町・・・青色、山の町・・・緑色）を合わせて、裏向きでシャッフルする。
- 3、設備カードを裏面を上にしてシャッフルし、等分になるように配る。
- 4、町長を決める。決め方はなんでも OK!!

あそび方

- 1、人数に合わせた枚数の設備カードをオープンする。→2 ページの表をみてね。
（ア）例）4人で遊ぶ場合、各々2枚設備カードを表に向ける。
- 2、町長が問題&イベントカードの山から1枚ひく。
- 3、オープンしている設備カードの中から「その問題を解決できる！」または、「イベントを成功させられる！」と思うカードを話し合って1枚デッキスペースに置く。
カードを出した人は新たに1枚設備カードをオープンする。すでにデッキスペースに置いてあるカードで解決できる場合は新たにカードを置かなくて良い。
オープンしている設備カードの中から置けるカードがなければ、その問題&イベントはクリア失敗となる。
- 4、町長の左隣の人が問題&イベントカードの山から1枚ひく。
→5を行い、さらにその左隣の人が問題&イベントカードの山から1枚ひく。
これを繰り返す。

全員が1枚ずつ問題&設備カードを引くと1ターン。

人数によって行うターン数が異なります。→2ページへ

人数	ターン数	オープンできる手元の設備カード数
2人	12	4
3人	8	3
4人	6	2

デッキスペースにおける設備カードは8枚まで！

すでに8枚置いてある状態で新たに設備カードを置くときは、
置いてあるカードを除く。

一度取り除いたカードは使えなくなります。

設備カードがなくなった人に他の人の設備カードを渡すことはできません。

最後に・・・ボーナスタイム！

シートに書かれている町の人々の声を聞いて、解決しましょう！

クリアできたら+2ポイントずつ入ります。

25ポイント達成を目指しましょう！

☆マークについて

問題&イベントカードには☆がついているカードがあります。

このカードは1ターン中ずっと有効になります。

そのターンが終わるまでに設備カードを置ければクリアに。

反対に、一度設備カードを置いても、そのターンの終わりに解決するために置いた設備カードをデッキスペースから除いてしまっているとクリアになりません。

ポイントについて

問題&イベントカードには+か-の数字が書かれています。

+・・・クリアできるとポイントが入る。

設備カードとの組み合わせ次第では×3のポイントが入る。

クリアできなくてもポイントは減らない。

-・・・クリアできないとポイントが減る。

クリアできてもポイントは入らない。

×になる組み合わせはポイント書き込み用の紙に記載されています。

(-ポイントに×3の組み合わせはありません。)