

八丈島すごろく

R U L E B O O K

Q 「八丈島すごろく」とは？

すごろくとは、サイコロを振って、出た数に従って駒を進めてゴールを目指すボードゲームです。

そして、この作品は、八丈島が舞台のすごろくです。

八丈島民のあるあるや、八丈島らしいイベントを元にマスの内容が考えられています。

遊び方

- ① マスの位置を決めます。八丈島の地図上の白い磁石に合わせて、自由にマスを置きましょう。
- ② プレイヤーが使用する駒を選び、順番を決めます。全員サイコロを振り、一番大きい数字が出た人から時計回りでゲームを進めていきましょう。
- ③ 止まったマスに何か指示がある場合は、その指示に則って行動してください。詳細につきましては、以下の[中間マスについて](#)、[方言マスについて](#)、を参考にしてください。

- ④ 一番にゴールに着けるように、頑張りましょう。

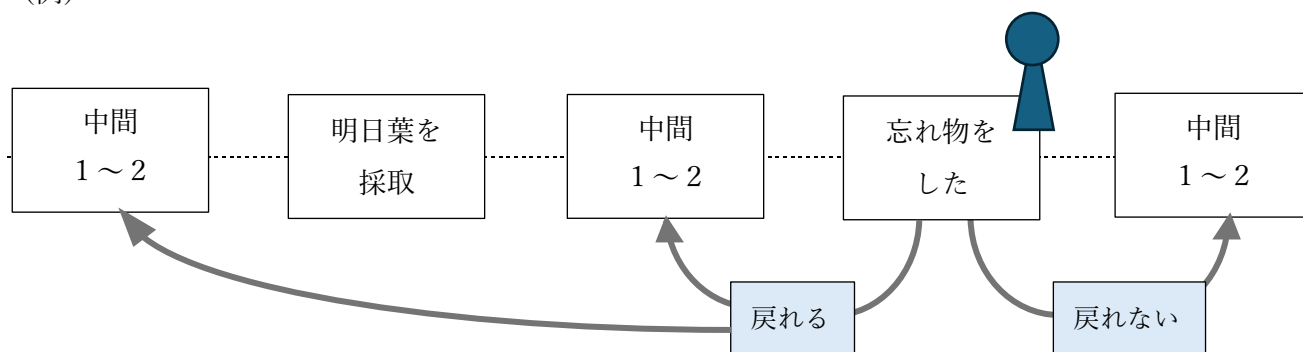
★ 時間がない人や、やさしめに遊びたい方は、マスの数を減らしたり、スタートやゴールの位置を変えてみましょう。

★ 余裕があれば、ルールを自由に設定してみましょう

中間マスについて

「中間に忘れ物をした」というマスに止まった時、サイコロの出た目に沿った数字の「中間マス」に戻ります。（マスの裏側に数字が書かれてあるのでサイコロに出た数字にそってその中間マスに戻ります。ただし自分が通ったマスにしか戻れません）

（例）



方言マスについて

方言マスに止まった時、八丈島方言を言ってください。自分が知っている別の地域の方言を言っても良いです。

例：ちょんこめ（あと残りは調べて下さい）（ただし、既に自分が言った方言は使えません）

方言が言えなければサイコロの出た目に書かれた数字の内容に従います。

1・2	3・4	5・6
1回休み	3回休み	サイコロの出た目に合わせて戻る

制作者より

[作者 K]

TRPG やボードゲームの制作者の苦労が分かる作業でした。すごろくは遊ぶと楽しいけれど、製作者の立場になると、ルールブックの作成、マスの設定決めとかが大変だなと思いました。

[作者 H]

マスの内容を考えるのが大変でした。初めて誰かと協力して作った作品になっています。ぜひ、楽しんで遊んでください。