



思い出の足跡

～記憶をつなぐ協力ボードゲーム～

ルールブック

ゲームの説明

このゲームは勝ち負けを競うものではなく、プレイヤー全員が力を合わせて、地域の力を高めながら認知症の人を見つけ出す協力型の探索ゲームです。

最初は、認知症の人が見えない状態で物語が進みます。地域で起こる様々なイベントを協力して乗り越え、みんなで認知症の人を見つけましょう。

ストーリー：失われた記憶を求めて

ある日、大学近くの町で認知症の方が失踪したという知らせが広まった。家族は必死に捜索するものの、手がかりは掴めない。

その話を聞きつけた地域ボランティア活動を行う大学生グループは手助けを申し出る。彼らは町中を駆け巡り、認知症の方の足跡をたどっていくことになる。



登場人物



大学生（プレイヤー）

3～4人が担当し、協力して認知症の方を
探索します。彼らはランティアとして、今
回の事態に立ち向かいます。



認知症の方（ゲームマスター）

1人が担当し、認知症の方の動きを操作し
ます。周りからは見えない存在として、ゲ
ームの進行を裏で支えます。

ゲームのルール

初期配置と進行

プレイヤーは中央のスタート位置にコマを置きます。

ゲームマスターは最初に認知症の人の位置を決めます。

大学生はサイコロを振り、出た目だけ進みます。

移動とマスの効果

プレイヤーはつながっているマスを踏むことができます。

色のついたマスに止まると、その色のカードを引いて指示に従います。

ゲームのクリア条件

「地域力」を10ポイントまで上げるとプレイヤーから認知症の人(ゴール)が見えるようになります。

プレイヤーの誰か1人でも認知症の人にたどり着けば、ゲームクリアとなります。

ボードマップの各マス説明



白マス

特に何も起こらない通常のマスです。



青マス

ボランティア活動や悩み解決で「民度」がアップするプラスマスです。



赤マス

「民度」がダウンし、行動不能になることもあるマイナスマスです。



黄マス

クイズやプレイヤーの順番入れ替えなど、様々なイベントが発生します。



緑マス

認知症に関する貴重な情報を得られるマスです。



オレンジマス

公共交通機関マスで、隣接する交通機関マスに移動できます（斜め移動不可）。

セット内容：ゲームを始める準備

- マップ：1枚（認知症の人の移動経路も記入済）
- ゲームマスター用マップ：1セット
- コマ：5つ（プレイヤー用と認知症の人用）
- イベントカード：各マスに対応した多様なイベント
- クイズの答え
- 情報カード：認知症に関する知識を深めるためのカード



ゲームの目的

認知症の方への理解を深め、地域の人々と協力しながら支え合う関係づくりの大切さを、楽しみながら体感できるように、このゲームを作りました。

このゲームは、勝ち負けを競うものではなく、プレイヤー全員が力を合わせて、地域のつながりを育みながら認知症の方の居場所を探す協力型の探索ゲームです。

このゲームの本当の目的は、地域の人と協力しながら、認知症の方との“つながり”を知り、支え合える関係の大切さに気づくことです。

地域の人と関わりながら、認知症の方と安心して暮らせる社会について考えるきっかけになればと思います。

得られた学び

認知症に関する基礎的な知識を学びながら、協力型ゲームの作成に取り組みました。ゲームの内容やルールを考える中で、認知症の理解を深めるだけでなく、仲間と意見を出し合いながら協力して進めることの大切さを実感しました。また、認知症への理解を広げるには、地域の人々とのつながりや協力が欠かせないことにも気づきました。ゲームづくりを通して、知識だけでなく、協働の姿勢や地域との関係性の重要性についても学ぶことができました。

作成者

太田菜月 飯塚莉奈 加藤壱馬 出口幹 磯貝茅穂