



Title	e-対話 : ゲームで考える海の生態系
Author(s)	波田, 和人//ゲーム制作; HADA, kazuto; 山之内, 海映//コンポーネントデザイン 他
Description	2021年度対話の場の創造実習. 実施日: 2022年2月6日10:30~12:30. 「e-対話: ゲームで考える海の生態系」で実施したオンラインで実施した海の生態系に与える人間の影響を主題にしたボードゲーム「ギョギョバトル」.
Issue Date	2022-03-31
Doc URL	<a href="https://hdl.handle.net/2115/84645">https://hdl.handle.net/2115/84645</a>
Type	learning object
File Information	01_CoSTEPgame_component.pdf, ゲームコンポーネント



# 1ラウンドの流れ

- ①アクションフェイズ
  - ②得点フェイズ
  - ③環境フェイズ
  - ④回復フェイズ
- ×4ラウンド

環境 レベル	
-----------	--

プラントン

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
+1			+2			+3			+4			+5			+6			+7			+8			+9			+10		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15															

増殖数

2 + 1

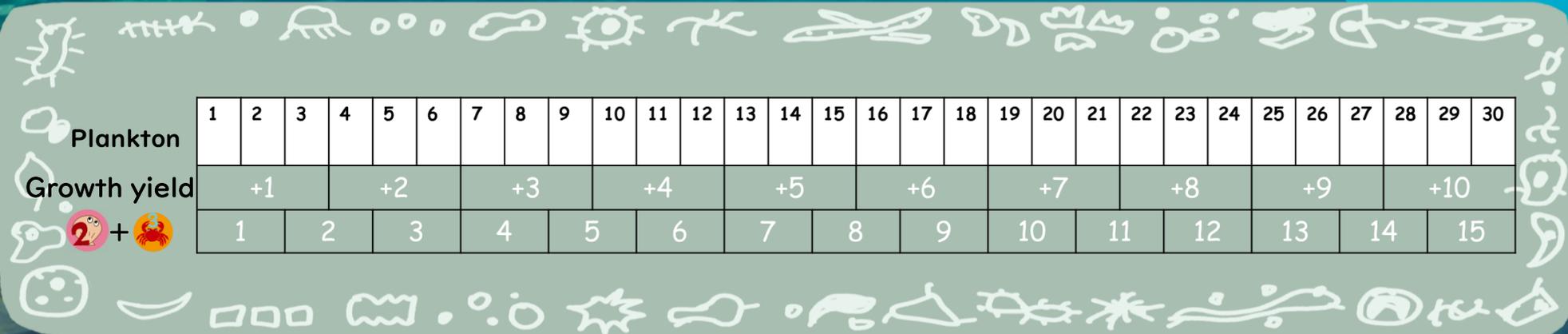


# The flow in a round

- ① Action phase
- ② Scoring phase
- ③ Environment phase
- ④ Recovering phase

×4 rounds

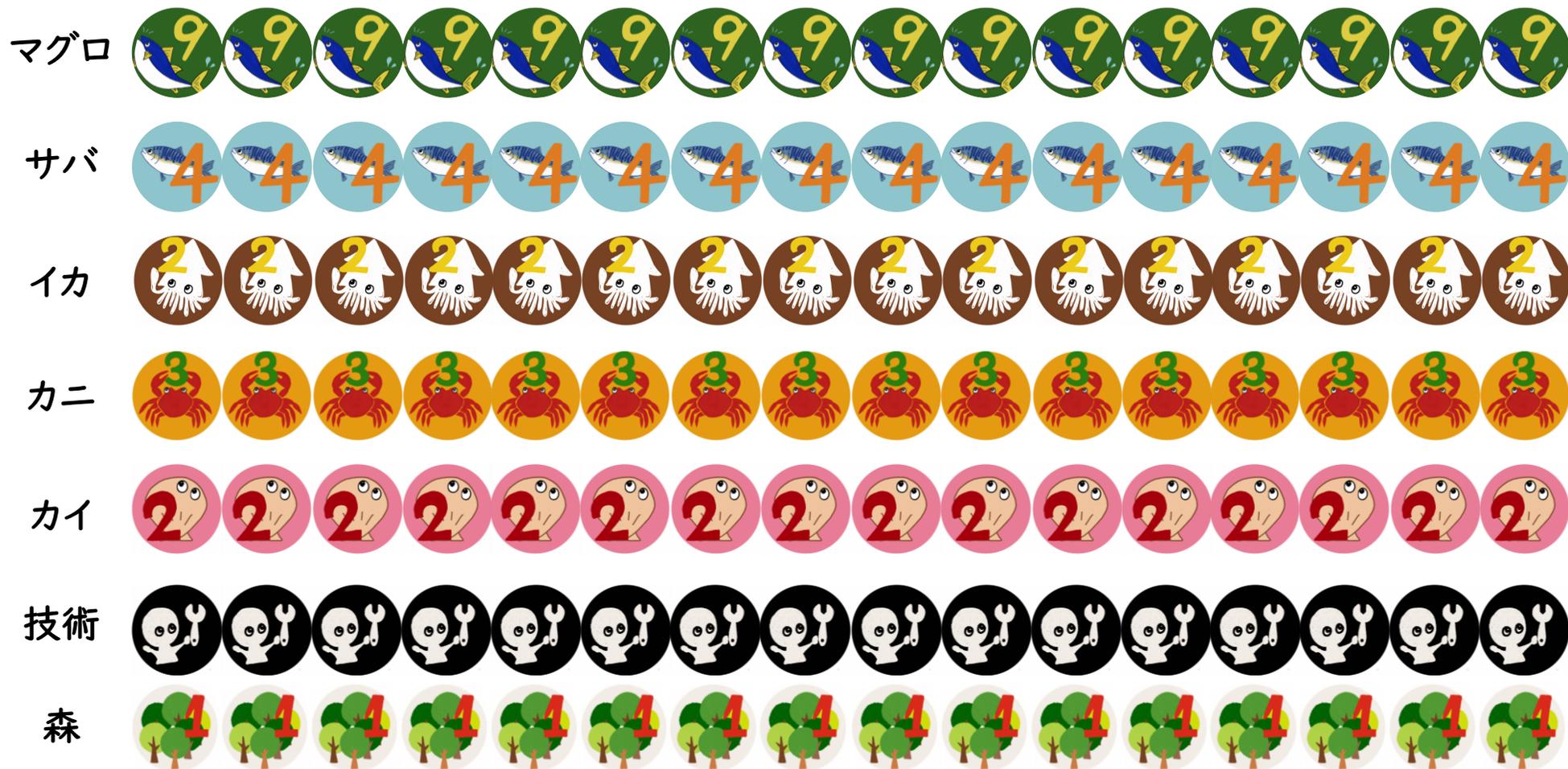
Environmental Level	
---------------------	--



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Plankton																															
Growth yield	+1		+2		+3		+4		+5		+6		+7		+8		+9		+10												
 + 	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																



# ギョギョバトル トークンシート (スタンダードルール用No.1)



プランクトン

## ギョギョバトル トークンシート (スタンダードルール用No.2)

カイやイカが大量発生してしまった場合は、こちらを使うと便利です。



# ギョギョバトル トークンシート (アレンジルール用)

ゲームに慣れてくると、もっと魚を増やしてみたい!点数を変えたい!大人数でプレイしたい!といった要望も出てくるかと思います。そんな時には、このシートを使って、自分なりのオリジナルギョギョバトルを作ってお楽しみください!もちろん、自分でデザインしたオリジナル魚を追加してもOKです。

