



# SMART CAPPERS 取扱説明書

## あらすじ

2017年、SS市は慢性的なエネルギー不足に直面しようとしていた。そんなピンチを救うべく、センデ川から“スマートカップーズ”と呼ばれる河童のヒーローが現れた！SS市の若き高校生市長は、カップーズにこう命じたのであった。

「スマートカップーズよ！SS市をエネルギー不足から救ってくれ！」

## ゲームの始め方

- ・主人公の駒を第1ステージのスタート地点に置く。
- ・発電施設カードとアイテムカードをゲームボード上の同じ絵柄と数字のマスに置く。

## ゲームルール

- ・3つのステージで、制限年数以内に必要な量の「エネルギー」（この世界での電気エネルギーの総称単位）を集めましょう。
- ・1年につきサイコロは1回触れます。出た目の数だけ主人公（カップーズ）は進むことができます。主人公が進む方向はみんなで話し合いながら決めていきます。来た道に戻るのも自由です。
- ・発電施設カードに書いてある数字は得られる「エネルギー」の量です。
- ・発電施設カードも、アイテムカードも通過するだけでは得られません。マスにピタリ止まったときに得られます。

## ゲームの終わり方

- ・3つのステージで必要量の「エネルギー」を集めて、第3ステージの「ゴール」にたどり着いたらゲームクリアです。  
（ゴールするときは、ぴったり数があわなくてもゴールマスに辿りつければOK）
- ・もし制限年数以内に「エネルギー」を集められなかったら1つ前のステージからまた挑戦してみよう！  
（各カードの位置はもとに戻してください）

## 各ステージのミッション

### 第1ステージ(2017年～2020年)

「カップーズよ、3年以内に500エネルギー集めてくれ！」

### 第2ステージ(2020年～2025年)

「少しずつ自然エネルギーでも安定して電気をつくれるようになってきたぞ！  
カップーズよ、5年以内に300エネルギー集めてくれ！」

### 第3ステージ(2025年～2030年)

「自家発電が増えてきたおかげで、もう大丈夫な未来はすぐそこだ！  
カップーズよ、5年以内に100エネルギー集めて、ゴールに辿りついてくれ！」

## アイテムカードの説明

「**ウォーキング発電**」 歩くだけで発電される装置が発明された！サイコロを1回振るたびに+20エネルギー。

「**サイクルブーム**」 自転車の大ブームが起きて、自転車を手に入れた！  
次の年から1年に2回行動できる（サイコロを振れる）ようになる。

「**超高性能蓄電池**」 ものすごい蓄電池が発明された！スマートハウス(SH)のエネルギー取得量が3倍になる。

※アイテムはすべてそのステージ内でのみ有効です。