

大学生活って「バラ色」?

いえいえ、ときには「いばら色」

ルール説明

DAIGAKU

いばら色のキャンパスライフ



- ✓ 用語集
- ✓ ダウンロードコンテンツ
- ✓ 現役大学生・大学教員らが執筆「まなびの芽」記事



12才~



3~4人



45分

SNS
シェア
大歓迎

「DAIGAKU」のプレイ中の様子や盤面の写真など、ハッシュタグをつけて、ぜひSNSでシェアいただけますと幸いです。ただし、ゲーム本体の複製や再配布（ルールブックやカードの印刷など）はご遠慮ください。

#DAIGAKU



はじめに

箱の中に入っているもの ① — ボード・コマ類



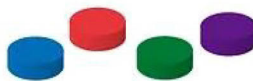
全体ボード×1枚



プレイヤーシート×4枚



ペルソナ 4色×3個=12個



いそしみチップ
4色×2枚=8枚



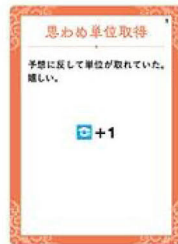
時計マーカー×1枚

※コマ類の色やデザインは変更になる場合があります。

箱の中に入っているもの ② — カード類

ハプニングカード

前半の日常、前半の波乱、
後半の日常、後半の波乱、
4種×30枚=120枚
(内4枚ずつは白紙)



奨学金カード

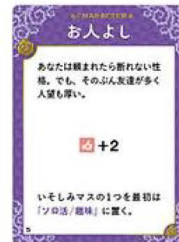
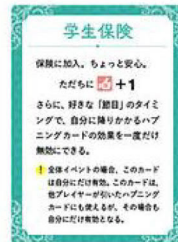
1種×8枚

学生保険カード

1種×8枚

キャラクターカード

1種×16枚(内1枚白紙)



資本・ささくれ

シート枚数×8枚

[内訳] ※切り離してご使用ください

・資本：「×1」×各32枚／「×5」×各8枚

・ささくれ：「×1」×24枚／「×5」×8枚



手番カード×1枚





DAIGAKUの勝利条件

勝利条件

終了時に一番「**充実度**」の高い人が優勝！

勝利条件

終了時に一番「**充実度**」の高い人が優勝！

充実度を高める主な方法

- ① 「資本」を集める
- ② 「いそしみマス」を達成する

① 「資本」を集める

🎓 大学生生活でやりくりする要素を、4種類の仮想的な「資本」として扱います





Scholarship
(学識)

1枚1点
勉強、読書、知識、単位、アカデミックな人脈、教養などを表します




① 「資本」を集める

🎓 大学生生活でやりくりする要素を、4種類の仮想的な「資本」として扱います

	Scholarship (学識)	1枚1点 勉強、読書、知識、単位、アカデミックな人脈、教養などを表します
	Information (情報)	1枚1点 資格の有無、就職・講義・研究室・先生に関する情報などを表します





① 「資本」を集める

🎓 大学生生活でやりくりする要素を、4種類の仮想的な「資本」として扱います

	Scholarship (学識)	1枚1点 勉強、読書、知識、単位、アカデミックな人脈、教養などを表します
	Information (情報)	1枚1点 資格の有無、就職・講義・研究室・先生に関する情報などを表します
	Resources (リソース)	1枚0.5点 時間、お金、知り合いの多さ（人脈）などを表します

① 「資本」を集める

🎓 大学生活でやりくりする要素を、4種類の仮想的な「資本」として扱います

	Scholarship (学識)	1枚1点 勉強、読書、知識、単位、アカデミックな人脈、教養などを表します
	Information (情報)	1枚1点 資格の有無、就職・講義・研究室・先生に関する情報などを表します
	Resources (リソース)	1枚0.5点 時間、お金、知り合いの多さ（人脈）などを表します
	Humanity (人間性)	1枚0.5点 心身の健康、常識、余裕、人として大切な何かなどを表します

② 「いそしみマス」を達成する

④ 常に2つの「いそしみマス」を選び、その条件の達成を目指します

勉強/進学	就活/起業	バイト	友達/家族	のんびり
留学/旅行	資格取得	サークル/ 部活	恋愛	ソロ活/趣味

② 「いそしみマス」を達成する

④ 常に2つの「いそしみマス」を選び、その条件の達成を目指します

勉強/進学	就活/起業	バイト	友達/家族	のんびり
留学/旅行	資格取得	サークル/ 部活	恋愛	ソロ活/趣味

④ ゲーム終了時に、1マス達成で「充実度」5点、2マス達成で「充実度」10点を獲得します

② 「いそしみマス」を達成する

④ 常に2つの「いそしみマス」を選び、その条件の達成を目指します

勉強/進学	就活/起業	バイト	友達/家族	のんびり
留学/旅行	資格取得	サークル/ 部活	恋愛	ソロ活/趣味

④ ゲーム終了時に、1マス達成で「充実度」5点、2マス達成で「充実度」10点を獲得します

④ 「いそしみマス」は、「節目」と呼ばれるタイミングで変更できます(1つまで)

❗ 条件は合計枚数ではありません！(例:「バイト」と「資格取得」なら、 は10枚ではなく7枚あればOK)

③ その他、「充実度」に関わるもの

 ささくれ



1枚につき、充実度-1点

手元の「資本」で支払えない
ときにできます

③ その他、「充実度」に関わるもの

🌀 ささくれ



1枚につき、充実度-1点

手元の「資本」で支払えない
ときにできます

🌀 奨学金

借りていたら
卒業時に返還します



※不足分は  で減点

③ その他、「充実度」に関わるもの

🌀 ささくれ



1枚につき、充実度-1点

手元の「資本」で支払えない
ときにできます

🌀 奨学金

借りていたら
卒業時に返還します



※不足分は  で減点

🌀 卒業要件

終了時点で



が5枚以上必要です

※不足分は  で減点



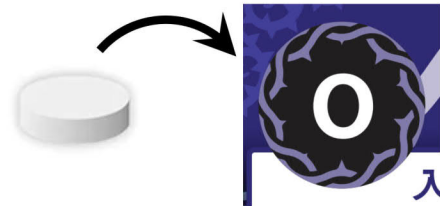
入学準備

スライドに合わせて一緒に進めましょう

入学準備 ①

！ 白紙カードはあらかじめ除いておきましょう

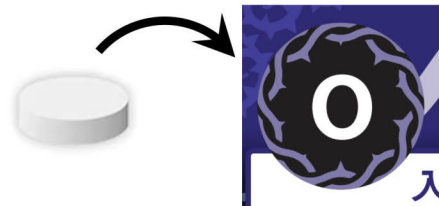
① 時計マーカを ① のマスに置く



入学準備 ①

！ 白紙カードはあらかじめ除いておきましょう

① 時計マーカを ① のマスに置く



② 各自、初期資本を取る



+ 3

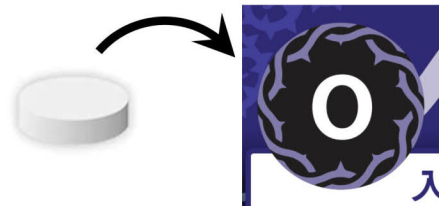


+ 2

入学準備 ①

！ 白紙カードはあらかじめ除いておきましょう

① 時計マーカを ① のマスに置く

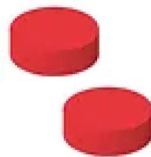
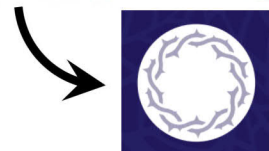


② 各自、初期資本を取る



③ 各自、同色のペルソナを3個と、

ペルソナと同色の いそしみチップを2枚取る



入学準備 ②

- ④ キャラクターカードを見ずに1枚引き
書いてある指示に従う



入学準備 ②

④ キャラクターカードを見ずに1枚引き
書いてある指示に従う



⑤ キャラクターカードに書いてある
いそしみマス に いそしみチップ を1枚置く
もう1枚は好きな いそしみマス に置く



❗ いそしみマス は後で変更できるので、あまり深く考えずに置いて構いません

入学準備 ③

⑥ 全員、今日起きた時間を発表する

一番早起きしたプレイヤーが手番カードを持つ

! 手番カードは、1番手のプレイヤーが常に持っておきます

手番カード



入学準備 ③

⑥ 全員、今日起きた時間を発表する

一番早起きしたプレイヤーが手番カードを持つ

! 手番カードは、1番手のプレイヤーが常に持っておきます

手番カード

DAIGAKU

⑦ 残ったカードは種類ごとに重ねて山場に置く

🌀 ハプニングカード ▶ よく切って裏向きで

🌀 それ以外のカード ▶ 表向きで



ゲームの開始 (1年次)

ゲームの開始 ①

① 時計マーカを ① のマスに動かす

ゲームの開始 ①

① 時計マーカを ① のマスに動かす

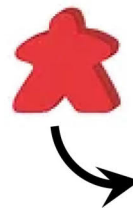
② **手番カード** を持っている人から、ペルソナを1つずつ
生活マスに置く(時計回りに2巡する)

注意

①から置けるゾーン にしか置けません

コストが払えなければ置けません

すでにペルソナがいるマスには置けません



ゲームの開始 ①

① 時計マーカを ① のマスに動かす

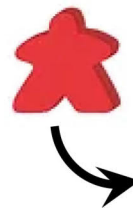
② **手番カード** を持っている人から、ペルソナを1つずつ
生活マスに置く(時計回りに2巡する)

注意

①から置けるゾーンにしか置けません

コストが払えなければ置けません

すでにペルソナがいるマスには置けません



③ 全員がペルソナを置き終わったら、時計マーカを 節目 に動かす

ゲームの開始 ② — 特殊マス —

早寝早起き



 +1と、手番カードをゲット

手番カードを受け取った瞬間から、
そのプレイヤーは1番手になる

ゲームの開始 ② — 特殊マス —

🎯 早寝早起き



👍 +1と、手番カードをゲット

手番カードを受け取った瞬間から、
そのプレイヤーは1番手になる

🎯 奨学金



🏆 +5と、奨学金カードをゲット

卒業時に返還しなければならない

ゲームの開始 ② — 特殊マス —

🎯 早寝早起き



👍 +1と、手番カードをゲット

手番カードを受け取った瞬間から、そのプレイヤーは1番手になる

🎯 奨学金



🏆 +5と、奨学金カードをゲット

卒業時に返還しなければならない

🎯 学生保険



👍 +1と、学生保険カードをゲット

好きな 節目 のタイミングで、ハプニングカードの効果を一度だけ無効化



では、やってみましょう



節目の手続き (1年次のあと)

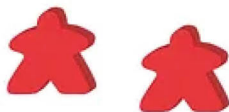
節目の手続き ①

① パルソナを手元に回収する



節目の手続き ①

① ペルソナを手元に回収する



② **手番カード** を持っている人から順に、
「前半」のハプニングカードを1枚引く



! 日常・波乱 のどちらでもOK

(キャラクターカードで指定されている場合を除く)

 日常 ▶ ローリスク、ローリターン

 波乱 ▶ ハイリスク、ハイリターン

節目の手続き ②

引いたカードは表向きにして読み上げ、指示に従う
プレイヤーシートのカード置き場におく

注意

資本が足りない場合、払えるだけの資本を払った後に、
不足分と同じ枚数の  を山場から取ります

節目の手続き ②

引いたカードは表向きにして読み上げ、指示に従う
プレイヤーシートのカード置き場におく

注意

資本が足りない場合、払えるだけの資本を払った後に、
不足分と同じ枚数の  を山場から取ります

③ 学費 2枚を支払う

! 足りなければ  で代替する

それでも足りなければ不足分だけ  を山場から取る

節目の手続き ③

④ いそしみマス を1つだけ変更してもよい

! キャラクターカードで指定されていた いそしみマス でも変更してOK

注意

同じ いそしみマス に2枚の いそしみチップ を置くことはできません

その節目でハプニングカードによって変更された いそしみマス は変更できません

節目の手続き ③

④ いそしみマス を1つだけ変更してもよい

! キャラクターカードで指定されていた いそしみマス でも変更してOK

注意

同じ いそしみマス に2枚の いそしみチップ を置くことはできません

その節目でハプニングカードによって変更された いそしみマス は変更できません

⑤ 時計マーカを ② のマスに動かす



では、やってみましょう



2年次以降の流れ

2年次以降の流れ

基本的には、1年次の流れと同じ ▶ 変更点は以下の3つ

2年次以降の流れ

基本的には、1年次の流れと同じ ▶ 変更点は以下の3つ

📦 置ける生活マスの増加



年次が上がるごとに、置くことのできる生活マスが増える

2年次以降の流れ

基本的には、1年次の流れと同じ ▶ 変更点は以下の3つ

🌀 置ける生活マスの増加



年次が上がるごとに、置くことのできる生活マスが増える

🌀 特殊マス「栄養ドリンク」

栄養ドリンク

好きな同一資本 -3

- 好きな資本 +1
- ペルソナ +1追加
(置いたターンのみ)

好きな同一資本3枚をコストとして支払うことで、好きな資本1枚をゲットし、さらにその年次に動かせるペルソナを1個増やせる

2年次以降の流れ

基本的には、1年次の流れと同じ ▶ 変更点は以下の3つ

🎯 置ける生活マスの増加



年次が上がるごとに、置くことのできる生活マスが増える

🎯 特殊マス「栄養ドリンク」

栄養ドリンク

好きな同一資本 -3

- 好きな資本 +1
- ペルソナ +1追加
(置いたターンのみ)

好きな同一資本3枚をコストとして支払うことで、好きな資本1枚をゲットし、さらにその年次に動かせるペルソナを1個増やせる

🎯 節目のハプニングカード

2年次のあと ▶ 前半から2枚

3年次のあと ▶ 後半から1枚

4年次のあと ▶ 後半から2枚



⚠️ 2枚引く場合、日常・波乱の配分とどちらのカードから効果発動するかは自由に決めてOK



では、やってみましょう



ポートフォリオ



ポートフォリオ ①

- 🎯 手元にあるすべてのカードや行動履歴を使って、キャラクターの大学生活を時系列に並べて他プレイヤーに語るイベント

ポートフォリオ ①

- ④ 手元にあるすべてのカードや行動履歴を使って、キャラクターの大学生活を時系列に並べて他プレイヤーに語るイベント
- ④ 全員が語ったあと、一番「筋の通ったストーリー」だと思った自分以外のプレイヤーを一斉に指差して投票する

ポートフォリオ ①

- 🌀 手元にあるすべてのカードや行動履歴を使って、キャラクターの大学生活を時系列に並べて他プレイヤーに語るイベント
- 🌀 全員が語ったあと、一番「筋の通ったストーリー」だと思った自分以外のプレイヤーを一斉に指差して投票する
- 🌀 得票数の分だけ好きな資本を得る(例:2票なら  +1 と  +1など)

ポートフォリオ ② — 補足 —

1. カードの順番は入れ替えてOK(例:最初に引いたカードがストーリーの最後でもOK)
2. ストーリーを組み立てるときは、各カードのキーワードに言及していればOK
3. キャラクターカード、学生保険カード、奨学金カードなどもすべて使いましょう
4. 学生保険カードは、「保険」という用語を使わなくてもOK
 - その代わりに、「ハプニングを回避できた理由」について話してください
 - 実際に学生保険カードを使ったものとは別のハプニングカードに紐づけてもOK
5. 選択肢のあるハプニングカードでは、できるだけ自分が選んだ方でストーリーを作りましょう
6. 準備ができたプレイヤーから始めましょう

注意

ポートフォリオ ③ — 具体例 ① —

CHARACTER 4
学び直し

あなたは企業で一念発起して大学ジェネレーション不安もあるが、今活かして頑張りたい。

+

+

-

いそしみマスの1「資格取得」に書く

履歴登録のミス

履歴登録のミスに

- ① ≤1なら、
- ② ≥2なら、リ気づいて回避。

履歴登録のミス
大学生として生活して「履歴登録」というのは逃れない出来事の一つ

カルトの勧誘

サークルの誘いだサークルに参加してみようと思った。

大学祭

大学祭に出展し

【全員】

学生生活の安心を誰でも入ることができるキャンパスは、カルト団体が格好のターゲット……

大学祭に出展
大学生活の中でも特り上がりを見せる「カルト」や部活などが

交通事故

交通事故に遭って数日入院や家族の見舞いに心打たれた。

-3

+1

いそしみマスの1つを「友達」「友達/家族」から変更できる。

今回の節目では、いそしみマスの「友達/家族」から変更できる

大学生の交通事故の約4割は自転車

「大学生の防災・ケガ・事故2021」の報告によれば、交通事故による入院保障の……

学生保険

保険に加入。ただちに

さらに、好きなカードで、自分に無効にできる。

全体イベントは自分だけでなく他プレイヤーのカードにも使え、自分だけに有効

留年の危機

日頃の努力を怠って試験に合わず留年の危機。

- 試験を諦めるなら
- 付け焼き刃でも必死

+3

-1

学術の世界に足を踏み入れる第一歩

「学会」と聞くと、どこか自分から遠い世界の話で、高尚で難しい印象をもつ人もいるのでは……

学会発表デビュー

研究を頑張って学会発表デビュー。こもりっきりで研究室にいたが、ガクチカに書けることが増えた。

+3

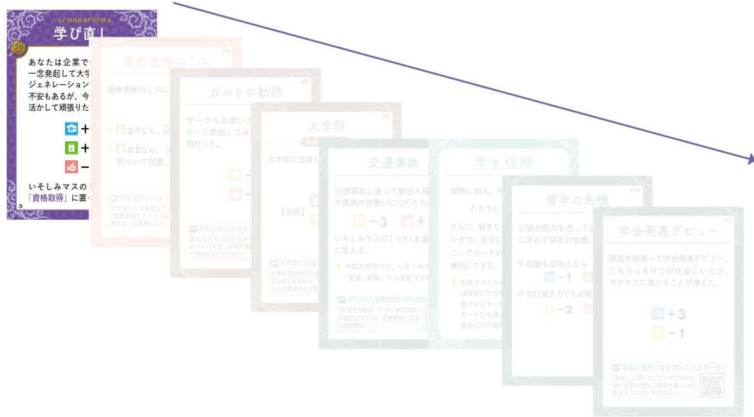
-1

学術の世界に足を踏み入れる第一歩

「学会」と聞くと、どこか自分から遠い世界の話で、高尚で難しい印象をもつ人もいるのでは……

ポートフォリオ ③ — 具体例 ② —

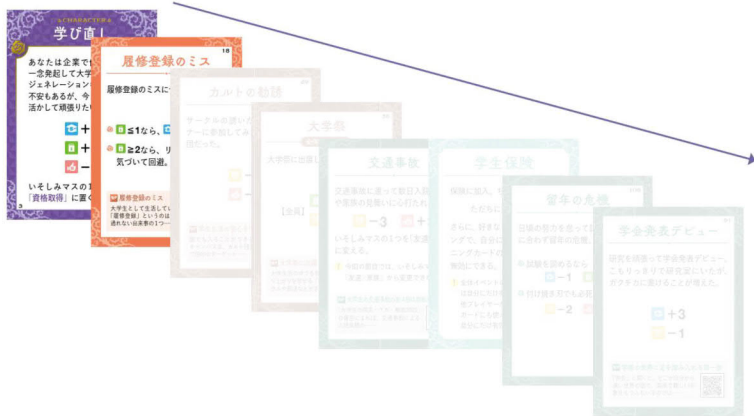
私は「学び直し」で大学に入学しました



ポートフォリオ ③ — 具体例 ② —

私は「学び直し」で大学に入学しました

最近の大学の仕組みがよくわからず、
ずいぶん遅くに「履修登録のミス」に気づきました

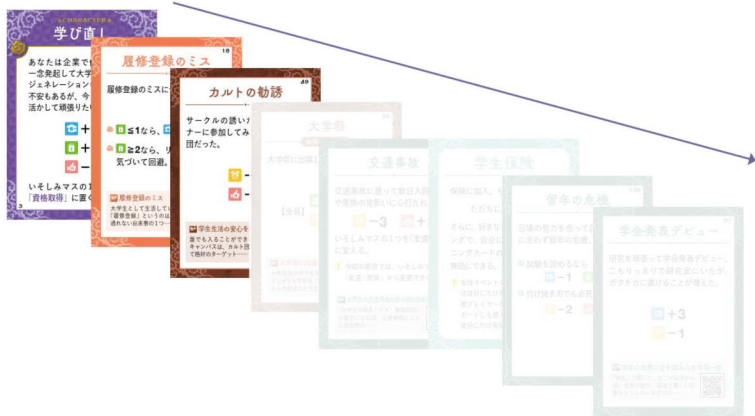


ポートフォリオ ③ — 具体例 ② —

私は「学び直し」で大学に入学しました

最近の大学の仕組みがよくわからず、
ずいぶん遅くに「履修登録のミス」に気づきました

気を取り直して、大学生になったからにはサークルに参加しようと思い、気になるサークルを訪れました
ところが、そのサークルはなんと「カルト団体」でした



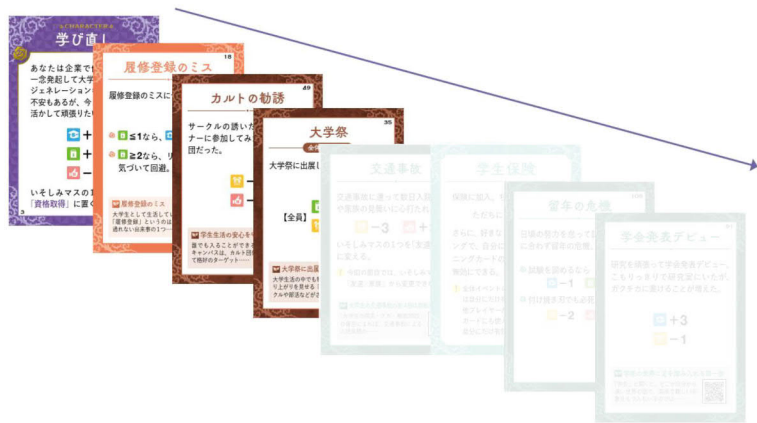
ポートフォリオ ③ — 具体例 ② —

私は「学び直し」で大学に入学しました

最近の大学の仕組みがよくわからず、
ずいぶん遅くに「履修登録のミス」に気づきました

気を取り直して、大学生になったからにはサークルに参加しようと思い、気になるサークルを訪れました
ところが、そのサークルはなんと「カルト団体」でした

クラスメイトが別のサークルに誘ってくれ、そちらに加入しました
そのサークルで「大学祭に出展」すると、予想を上回る盛況ぶり！



ポートフォリオ ③ — 具体例 ② —

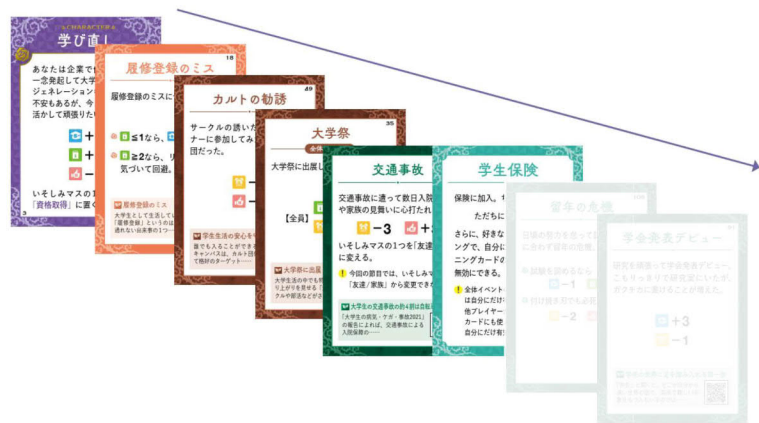
私は「学び直し」で大学に入学しました

最近の大学の仕組みがよくわからず、
ずいぶん遅くに「履修登録のミス」に気づきました

気を取り直して、大学生になったからにはサークルに参加しようと思い、気になるサークルを訪れました
ところが、そのサークルはなんと「カルト団体」でした

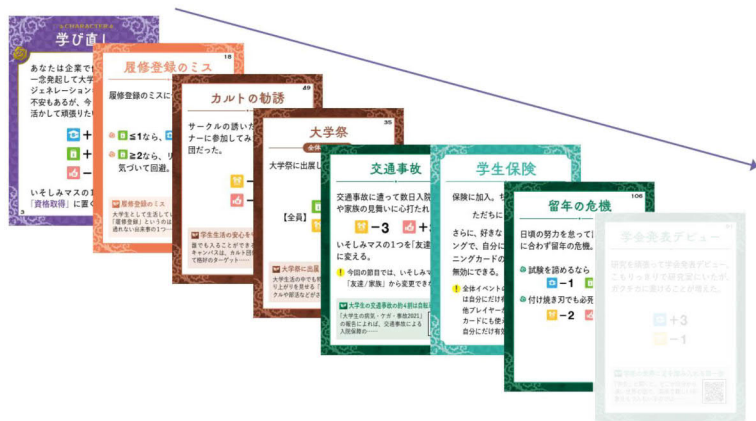
クラスメイトが別のサークルに誘ってくれ、そちらに加入しました
そのサークルで「大学祭に出展」すると、予想を上回る盛況ぶり！

しかし、帰り道に「交通事故」に遭って入院することに
幸い大事には至らず、「保険」で医療費もカバーできました



ポートフォリオ ③ — 具体例 ③ —

入院期間もあり、勉強がおろそかになって「留年の危機」に直面しますが、なんとか乗り切ることができました

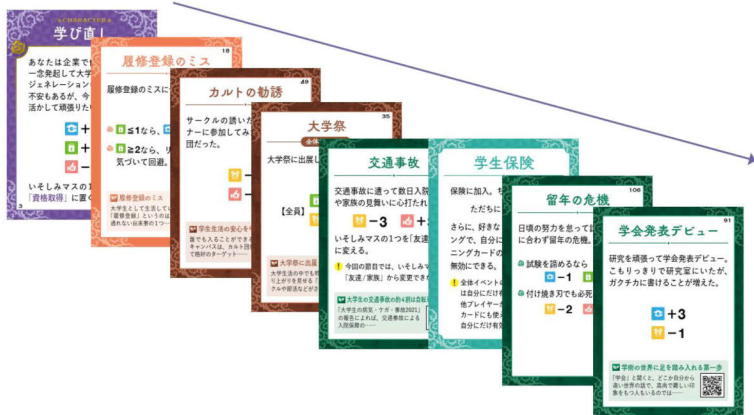


ポートフォリオ ③ — 具体例 ③ —

入院期間もあり、勉強がおろそかになって「留年の危機」に直面しますが、なんとか乗り切ることができました

そこからは気を引き締めて勉学に励み、卒業研究を頑張ったところ、先日ついに「学会発表デビュー」を果たしました

現在は研究が面白くなってきたこともあり、大学院進学を目指して頑張っているところです





では、やってみましょう



ゲームの終了

ゲームの終了 ①

！ 必要なら電卓やメモを使いながら計算しましょう

① 奨学金を借りていた場合、返還する

！ 手元の  で足りなければ  で代替する
それでも足りなければ不足分だけ  を山場から取る



ゲームの終了 ①

！ 必要なら電卓やメモを使いながら計算しましょう

① 奨学金を借りていた場合、返還する

！ 手元の  で足りなければ  で代替する
それでも足りなければ不足分だけ  を山場から取る



② 卒業要件 ≥ 5 を確認する

！ 足りなければ不足分だけ  を山場から取る

ゲームの終了 ②

！ 必要なら電卓やメモを使いながら計算しましょう

③ いそしみマス 達成1つにつき充実度5点

！ 条件達成に必要な資本の数は合計枚数ではありません！

(例:「バイト」と「資格取得」なら、は10枚ではなく7枚あればOK)

ゲームの終了 ②

！ 必要なら電卓やメモを使いながら計算しましょう

③ いそしみマス 達成1つにつき充実度5点

！ 条件達成に必要な資本の数は合計枚数ではありません！

(例:「バイト」と「資格取得」なら、は10枚ではなく7枚あればOK)

④ 手元の資本   1枚につき充実度1点、
  1枚につき充実度0.5点

ゲームの終了 ②

！ 必要なら電卓やメモを使いながら計算しましょう

③ いそしみマス 達成1つにつき充実度5点

！ 条件達成に必要な資本の数は合計枚数ではありません！




(例:「バイト」と「資格取得」なら、は10枚ではなく7枚あればOK)














④ 手元の資本   1枚につき充実度1点、
  1枚につき充実度0.5点

⑤ 手元の  1枚につき充実度-1点

ゲームの終了 ③ — 具体例 —

手元が右図のようになっていて、奨学金は借りていない場合





就活/起業	資格取得
 ≧ 5	 ≧ 5
 ≧ 3	 ≧ 3

















				
				
				
				

ゲームの終了 ③ — 具体例 —

手元が右図のようになっていて、奨学金は借りていない場合

① 奨学金の返還 ▶ 該当なし

就活/起業	資格取得
 ≧ 5	 ≧ 5
 ≧ 3	 ≧ 3

ゲームの終了 ③ — 具体例 —

手元が右図のようになっていて、奨学金は借りていない場合

① 奨学金の返還 ▶ 該当なし

② 卒業要件の確認 ▶  が1枚足りないため、 を1枚取る

就活/起業	資格取得
 ≧ 5	 ≧ 5
 ≧ 3	 ≧ 3







ゲームの終了 ③ — 具体例 —

















手元が右図のようになっていて、奨学金は借りていない場合

① 奨学金の返還 ▶ 該当なし

② 卒業要件の確認 ▶  が1枚足りないため、 を1枚取る

③ いそしみマス の達成 ▶ 2つとも達成しており、充実度+10点

就活/起業	資格取得
 ≧ 5	 ≧ 5
 ≧ 3	 ≧ 3

ゲームの終了 ③ — 具体例 —

手元が右図のようになっていて、奨学金は借りていない場合

① 奨学金の返還 ▶ 該当なし

② 卒業要件の確認 ▶  が1枚足りないため、 を1枚取る

③ いそしみマス の達成 ▶ 2つとも達成しており、充実度+10点

④ 資本の得点計算 ▶ 充実度+12点

$$\begin{array}{cccc}
 \underbrace{(\text{S1} \ 4\text{枚})}_{4\text{点}} + \underbrace{(\text{i} \ 5\text{枚})}_{5\text{点}} + \underbrace{(\text{R} \ 3\text{枚})}_{1.5\text{点}} + \underbrace{(\text{H} \ 3\text{枚})}_{1.5\text{点}} \\
 \end{array}$$

就活/起業	資格取得
 ≧ 5	 ≧ 5
 ≧ 3	 ≧ 3



ゲームの終了 ③ — 具体例 —

手元が右図のようになっていて、奨学金は借りていない場合

① 奨学金の返還 ▶ 該当なし

② 卒業要件の確認 ▶  が1枚足りないため、 を1枚取る

③ いそしみマス の達成 ▶ 2つとも達成しており、充実度+10点

④ 資本の得点計算 ▶ 充実度+12点

$$\begin{array}{cccc}
 \underbrace{(\text{S1} \ 4\text{枚})}_{4\text{点}} + \underbrace{(\text{i} \ 5\text{枚})}_{5\text{点}} + \underbrace{(\text{R} \ 3\text{枚})}_{1.5\text{点}} + \underbrace{(\text{H} \ 3\text{枚})}_{1.5\text{点}} \\
 \end{array}$$

⑤ ささくれの減点 ▶ ②の  1枚も合わせて2枚あるため、充実度-2点

就活/起業	資格取得
 ≧ 5	 ≧ 5
 ≧ 3	 ≧ 3



ゲームの終了 ③ — 具体例 —

手元が右図のようになっていて、奨学金は借りていない場合

① 奨学金の返還 ▶ 該当なし

② 卒業要件の確認 ▶  が1枚足りないため、 を1枚取る

③ いそしみマス の達成 ▶ 2つとも達成しており、充実度+10点

④ 資本の得点計算 ▶ 充実度+12点

$$\underbrace{(\text{S1} \ 4\text{枚})}_{4\text{点}} + \underbrace{(\text{i} \ 5\text{枚})}_{5\text{点}} + \underbrace{(\text{R} \ 3\text{枚})}_{1.5\text{点}} + \underbrace{(\text{H} \ 3\text{枚})}_{1.5\text{点}}$$

⑤ ささくれの減点 ▶ ②の  1枚も合わせて2枚あるため、充実度-2点

就活/起業	資格取得
 ≧ 5	 ≧ 5
 ≧ 3	 ≧ 3



充実度

20点



充実度を計算してみましよう

詳しいルールについては
ルールブックをご覧ください

DAIGAKU
WEBサイトもご覧ください

<https://www.daigaku.info>



- ✓ 用語集 40項目以上
- ✓ ダウンロードコンテンツ 多数
- ✓ 現役大学生・大学教員らが執筆「まなびの芽」
記事50本以上