



おも遊んでまな学ぶ!

ちょうじゆうがいたいさく

鳥獣害対策ゲーム

おも遊び方かた説明書せつめいしょ

ゲームの概要

1

ゲームの目的



鳥獣による農産物被害の現状と
その対策について学ぶことができます

2

対象年齢



小学3年生以上を想定していますが
保護者同伴であればそれ未満でも遊べます

3

プレー人数



プレー人数は2人です
「農家」と「鳥獣害」に分かれて戦います

4

ゲームのジャンル



カードゲームに該当します
全部で12種類のカードがあります

5

勝敗



ゲームはポイント制です
指定したセット終了後、ポイントが多い方の勝ちです

カードの概要



カードは全12種類で「鳥獣害カード」と「対策カード」がそれぞれ6種類ずつあります。



「鳥獣害カード」は被害額に応じたポイントを得ることができます。被害額ポイントは実際の被害額の順位に応じて高くなっています。



「対策カード」は「鳥獣害カード」によるポイントを減らしたり、防いだりします。また、捕獲・駆除によってジビエにできれば逆にポイントを得られます。



「対策カード」ごとに、対応できる「鳥獣害カード」が決まっています。対応できないと「鳥獣害」側にポイントが入ります。



ターンが経過して手札が減るごとに読み合いが発生します。相手が次に出すカードを読み、自分が有利なカードを出せるかが勝敗の鍵です！

あそ 遊び かの 手 順 て じ ゅ ん

1.

プレイヤーは「農家」と「鳥獣害」に分かれ、それぞれに対応した6種類のカードを持ちます。ゲーム開始の際は、そのゲームで使用しないカードを1枚選んで伏せ、残りの5枚を手札とします。

2.

両プレイヤーは同時に手札からカード1枚を場に出します。この時、「対策カード」で「鳥獣害カード」の被害を防げるのか、あるいは捕獲・駆除して返り討ちにできるのかをチェックします。

3.

手順②において、被害が発生した場合は「鳥獣害」側に、捕獲・駆除してジビエに活用できる場合は「農家」側に、それぞれポイントが加算されます。それ以外の場合、ポイントは発生しません。

4.

手順②と③を手札が無くなるまで続けます。なお、カードを1枚出し合うことを「ターン」と呼び、5枚のカードを全て出し合うことを「ゲーム」と呼びます。「1ゲーム」＝「5ターン」となります。

5.

1ゲームが終わったら、次に「農家」と「鳥獣害」を入れ替えてプレーします。これを「1セット」と呼びます。ゲーム開始前に決めておいたセット数が終わった後、ポイントの合計が多い方が勝者となります。

ちょうじゅうがい 鳥獣害カードの見かた

※「ちょうじゅうがい 鳥獣害カード」を使うのは「ちょうじゅうがい がわ 鳥獣害」側のプレイヤーです。



ちょうじゅう しゅるい ひがいがく きさい
鳥獣の種類と被害額ポイントを記載して
います。なお、実際の被害額が大きい順
に6種類の鳥獣をカード化しています。



じっさい ちょうじゅう まがまが
イラストは実際の鳥獣をより禍々しくし
たイメージで描写しています。



じっさい ひがいじょうきょう きさい
実際の被害状況が記載されています。



じっさい たいおうさく れい きさい
実際の対応策の例が記載されています。

鳥獣害 No.01 **クマ** 被害額 20P



制作: Everybody 農s!

被害状況

- 令和3年度の農作物被害金額は約4億円で第6位
- 農作物の中では果実や飼料用トウモロコシの被害が多い
- 鋭い爪と牙、そして規格外のパワーを持ち遭遇すると命の危険あり

対応策

- 聴覚が優れているので、ラジオなどを鳴らして近づかせない
- 電気柵を設置し、電圧を8千ボルト以上にしておく
- 鋭気により駆除し、ジビエとして活用する(クマにわな猟は禁止)

鳥獣害 No.02 **カルガモ** 被害額 30P



制作: Everybody 農s!

被害状況

- 令和3年度の農作物被害金額は約5.5億円で鳥類では第2位
- カルガモは春に種もみや苗を、秋には稲穂を食べる
- 冬はカルガモ以外にも飛来して、麦や野菜にも被害が発生する

対応策

- 音や光で追い払うほか、防鳥ネットで田畑を囲って侵入させない
- 田んぼの水管理により被害が減った事例もある
- 網猟や銃猟により駆除し、ジビエとして活用する

鳥獣害 No.03 **サル** 被害額 40P



制作: Everybody 農s!

被害状況

- 令和3年度の農作物被害金額は約7.5億円で第4位
- 農作物の種類問わず味を覚え、美味し部分だけを食べる個体もいる
- 学習能力が高く、エサの場所や警戒すべき相手の顔を覚えている

対応策

- 警戒心を学習させるため、ロケット花火や猿の尿で追い払う
- 電気柵とワイヤーメッシュを併用した柵で侵入を防ぐ
- わな猟や銃猟により駆除する(非狩猟鳥獣なので肉は食べられない)

鳥獣害 No.04 **カラス** 被害額 50P



制作: Everybody 農s!

被害状況

- 令和3年度の農作物被害金額は約13億円で第3位(鳥類では1位)
- 農作物の中でもトウモロコシや果実類、果実類など甘いものを好む
- 小学生低学年並みの知能を持つと言われ、学習能力が高い

対応策

- 大きな音に警戒するので、超音波発生器などで近づかせない
- 鳥類は物が羽に接触することを嫌うため、ネットやテラスを巻く
- 銃猟により駆除し、ジビエとして活用する

鳥獣害 No.05 **イノシシ** 被害額 60P



制作: Everybody 農s!

被害状況

- 令和3年度の農作物被害金額は約39億円でシカに次ぐ第2位
- 雑食性でイモ類や稲、豆類を好むほか、田畑を踏み荒らす被害も
- 防護柵を飛び越える跳躍力や押し出すパワーを備えている

対応策

- 音や匂いに敏感なので、超音波や銃の音などで近づかせない
- 電気柵を設置し、電線が鼻に触れるような高さで調整する
- わな猟や銃猟により駆除し、ジビエとして活用する

鳥獣害 No.06 **シカ** 被害額 70P



制作: Everybody 農s!

被害状況

- 令和3年度の農作物被害金額は約61億円で断トツの1位
- 穀類、野菜、果実など種類を問わずあらゆる植物を食べる
- 1.5m以上の跳躍力を誇り、防護柵を飛び越える姿が確認される

対応策

- 猿の鳴き声や防鳥ライトを使って近づかせない
- 電気柵を設置しない場合、防護柵は1.5~2m以上の高さにする
- わな猟や銃猟により駆除し、ジビエとして活用する

ちようじゅうがい
鳥獣害カードの種類
しゅるい

対策カードの見かた

※「対策カード」を使うのは「農家」側のプレイヤーです。



対策方法とその分類を記載しています。
なお、分類には「追い払い」、「侵入防止」、「捕獲・駆除」があります。



イラストは実際の対策方法をより武器化・兵器化したイメージで描写しています。



実際の対策方法が記載されています。



ゲームでの効果が記載されています。

対策 No.01 **超音波発生器** 分類 追いつめ



制作：Everybody 農s！

対策方法

- 鳥獣が騒がる音を出すことで、鳥獣が田畑に近づく機会を減らす

効果

- 全ての鳥獣害カードの攻撃に対し、被害額を10ポイント減少できる

対策 No.02 **ロケット花火** 分類 追いつめ



制作：Everybody 農s！

対策方法

- 田畑の付近で鳥獣を見かけた時に使用し、破裂音で鳥獣を追い返す

効果

- 全ての鳥獣害カードの攻撃に対し、被害額を20ポイント減少できる
- 鳥獣に警戒心を植え付けるため、相対した鳥獣害カードは次のセットで自身の手札に加えることができない

対策 No.03 **防鳥ネット** 分類 侵入防止



制作：Everybody 農s！

対策方法

- 羽に物が触れるのを嫌う鳥の習性を利用し、農作物をネットで囲って守る

効果

- カモ及びカラスの攻撃に対し、被害額を0ポイントにできる

対策 No.04 **電気柵** 分類 侵入防止



制作：Everybody 農s！

対策方法

- 電線付きの金網柵で田畑を囲い、鳥獣の侵入防止と撃退を行う

効果

- クマ、サル、イノシシ、シカの攻撃に対し、被害額を0ポイントにできる

対策 No.05 **わな罠** 分類 捕獲・駆除



制作：Everybody 農s！

対策方法

- けもの道に箱罠やくり罠などを設置し、罠にかかった獣を捕獲する

効果

- サル、イノシシ、シカの攻撃に対し、被害額を0ポイントにできる
- イノシシ、シカについてはジビエとして活用できるため、逆に被害額ポイント分をこちらのポイントとして加算する

対策 No.06 **銃罠** 分類 捕獲・駆除



制作：Everybody 農s！

対策方法

- 散弾銃やライフル銃、空気銃などを用い、鳥獣を駆除する

効果

- 全ての鳥獣害カードの攻撃に対し、被害額を0ポイントにできる
- さらにサル以外についてはジビエとして活用できるため、逆に(被害額ポイント-10ポイント)分をこちらのポイントとして加算する

たいさく
対策カードの種類
しゅるい