



PRESS RELEASE

エレクトロネーション -エネルギーミックスボードゲーム- の発売について

2024年1月10日
一般社団法人日本原子力産業協会

日本原子力産業協会は東北大学の協力を得て、「エレクトロネーション -エネルギーミックスボードゲーム-」（ゲーム原案・監修：遊佐訓孝 東北大学大学院工学研究科 量子エネルギー工学専攻 教授/ゲームデザイン：カナイセイジ カナイ製作所代表 ボードゲームデザイナー）を1月26日（金）に発売します。発売に先立ち、1月10日（水）より予約販売を開始しますので、お知らせします。



1. 目的

当協会は、日本を代表するボードゲームデザイナーであるカナイセイジ氏をデザイナーに、宮崎雄氏（WAZAgames）をアートディレクターに迎え、遊佐訓孝教授が2021年に論文発表されたゲームを基に本ゲームの開発を進めてきました。

このゲームは、幅広い世代の方々に、ゲームを通して、いかにエネルギーミックス*が国の発展・繁栄を左右しうるかを理解していただくことを目的としています。エネルギーミックスへの関心が深まることで、日頃の生活、例えばエネルギーに関するニュースを聞いた際に「自分ごと化」して考えていただけることを期待します。

*エネルギーミックス：さまざまな発電方法を効率的に組み合わせ必要な電力を供給すること

2. ゲーム概要

各プレイヤーは国家のエネルギー管理者として、自らの国が必要としている電力供給量を確保し、温室効果ガス排出量の制限を守りながら国を発展させていきます。発電設備カード、投資カード、資源サイコロを購入し、資源枯渇などの「イベント」を乗り越えながら、プレイヤーの担当する国にとって最適なエネルギーミックスを実現することがゲームの主軸です。



それぞれの発電方法のメリットやデメリットを踏まえつつ、最適なエネルギーミックス実現の難しさを、楽しみながら実感できるゲームです。

- (1) プレイ人数：2人～5人
- (2) プレイ時間：60分～90分
- (3) 対象年齢：12歳以上
- (4) 本体価格：4,950円（税込／送料別）

3. 購入方法

予約・購入は当協会 WEB サイトからお申し込みください。

- (1) 申し込みページ：<https://www.jaif.or.jp/inf/publication/electronation>
- (2) 予約開始日：2024年1月10日（水）
- (3) 発売日：2024年1月26日（金）

4. お問い合わせ先

（一社）日本原子力産業協会 情報・コミュニケーション部 竹原
TEL：080-2260-6466
Email：media@jaif.or.jp

国家の発展をかけて 電力を確保せよ！ エネルギーミックスを極めるボードゲーム



「エレクトロネーション」は、国の発展に必要な電力をどのように確保していくかを競うボードゲームです。そして、プレーするあなたは国のエネルギー管理者。国家の存亡は、まさにあなたの腕にかかっています。さまざまな発電方法のメリット・デメリットを検討し、国にとって最適なエネルギーミックスを実現しましょう。3ラウンドの間に、基本となる国家の発展や高性能な発電所建設、技術投資などを行うことでポイントを得ることができます。最多ポイントを獲得した人が優勝!!

■「エレクトロネーション」の3大特長

1. 国の産業や国民の生活に必要な電源開発のプロセスがわかる
2. 各電源のメリット・デメリットを知ることができる
3. 遊びながらエネルギーミックスのポイントが学べる



エネルギーミックスボードゲーム エレクトロネーション

NEW!

- プレー人数：2～5人
- プレー時間：60～90分
- 対象年齢：12歳以上

価格 **4,950円** 税込

ゲーム原案・監修：遊佐 訓孝教授 (東北大学工学研究科)
ゲームデザイン：カナイ セイジ



一般社団法人 日本原子力産業協会

詳細・ご購入はこちら ▶



エネルギーをめぐる頭脳バトル ElectroNation

136枚のカードでいざ勝負!



国家カード

プレイヤーが担当する国の個性を示すカード。その国の発展レベルや資金、GHG*排出制限、保有発電施設などを記載。 *Green House Gas: 温室効果ガス



イベントカード

世界で発生する出来事示すカード。ガス田地域紛争や原子力重大事故、温暖化対策義務など、プレイヤーにとって厳しい内容もあります。



発電設備カード

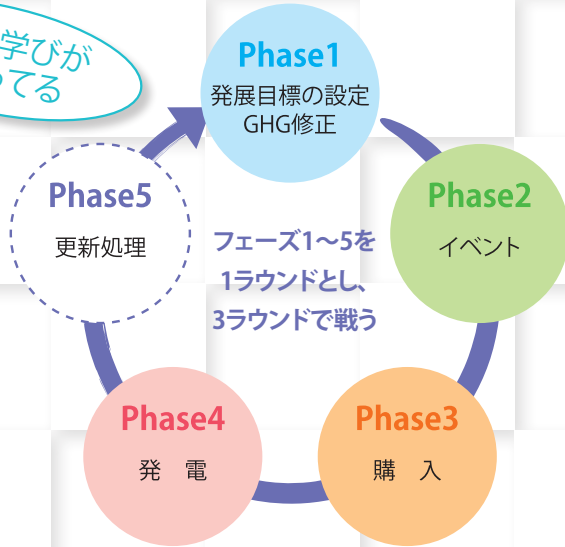
石油やガス、水力、原子力、太陽光、風力など、発電所を示すカード。性能や建設コスト、発電量・GHG排出量などを記載。



投資カード

資金を投入することで得られるさまざまな技術や恩恵を示すカード。投資内容やコスト、効果などを記載。

遊びに学びが詰まっている



START

- 1 国の発展レベルを決め、それに応じたGHG排出上限を変更
- 2 発電供給量を左右する出来事(イベント)を適用
- 3 発電設備の建設や資源・投資カードを購入
- 4 保有する資源を利用して発電設備を稼働させる
- 5 次のラウンドへ進むために更新作業(資源補充、建設候補の更新など)を実施