

ボードゲーム好きにおくるチョイ読みペーパー

メビ"テン!"

2019.09
vol.06

TAKE FREE

mebiten.com

ゲームマーケット裏話 Zoch本社見学 in Fürth

「放課後さいころ倶楽部」の
アフレコ現場にメビテンさまが潜入!?

カルカソンヌ日本選手権。日本代表決定!

SDJ2019 NEWS

あだちのコラムだYEAH!!!



ゲームマーケット裏話

「タナカマさん、次のゲームマーケット、久しぶりにメビウスゲームズもブースを出そうと思うんだけど、一緒にどう？」

2018年末、メビウスゲームズの能勢さんのこの一言から始まった「ゲームマーケット2019春」でのメビウスゲームズとテンディーズゲームズの合同出展。

今回は、「メビテン!的ゲームマーケット2019春レポート」といたしまして、その裏話を、テンディーズゲームズ店長の田中誠がみなさまにお届けさせていただきます。

さて、冒頭の一言。

これは私たちにとっても頼ってもないもの。

ちょうど「ゲームマーケット」での新しい取り組み方について模索しつつも、そのハードルの高さに悩まされていたところへの申し出だったのです。しかも、それがメビウスゲームズと組んでということであれば、心強いことこの上なし。

というわけで、スムーズに合同出展が決定することになったのです。

合同出展がスムーズに決まったからといって、そこからもスムーズに、というわけにはいきません。

なにせ、決まっているのはスペースの広さのみ。合同での「エリア出展」という形での出展に決めたのですが、「エリア出展」は、自由にブースを設営できる一方で「すべて自分たちで決めなければならない」ということになるわけです。

さあ、細部を詰めていくここからが本番です。

ここからは、とにもかくにも具体的に詰めていくことになります。

何をやるのか?何が必要なのか?そして、いくつ必要なのか?いくらかかるのか?

もちろん、これらを踏まえて決めていくことになるので、「具体的に詰める」と一言でいっても、それに伴って決めるることはやまほどあるのです。そんなに悠長に構えている時間はありません。

まず、ブース内イベントとしてまっさきに挙ったアイデアは「カルカソンヌ最強マッチ 王者たちの選択」。

現世界チャンピオンと元世界チャンピオン、日本にいる二人の世界チャンピオンを招いての解説付エキシビションマッチです。

まっさきに挙ったということだけでなく、発案者のメビウスゲームズ能勢さん曰く「これがおそらく、もっともいろいろなものが必要だから、これに必要なものを用意すれば他のものも大体大丈夫じゃない?」ということもあります。これを元にブースのイメージを膨らませていきます。

観覧者数を想定しての椅子と机の数や、解説に必要なマイクの本数、実際に対戦を行うステージの大きさ、「実際に対戦しているところを映したいよね」ということでのモニターの大きさと数、音響設備の規模などなど。

イベント関連の規模が固まったら、同時に販売スペースの規模や、バックヤードの大きさもおのずと決まっています。

これらを、まずはとにかく思いつくまま、なんでもかんでも、という調子で盛り込みます。

思っていた以上に、エリア出展のスペースは広く、設営に関しては「あちらを立てればこちらが立たず」ということもなく、思っていたことはスムーズに一通り盛り込めたと言えるでしょう。

打ち合わせにも加わっていただいた会場設営業者の方に、より細かいところを調整してもらった上で、いざ、見積もりです。

待つこと一週間、最初に受取った見積もりに目を通しての率直な感想は「結構するなあ」というところ。

もちろん、お客様に楽しんでいただければ、という気持ちが一番大きいわけですが、とは言え、コストの部分を何も考えないわけにはいきません。

と書くと、割とシビアな選択が迫られたような印象を受ける方もいるかもしれません、実はそれほどでもなくあっさりと削減は進みました。

というのも、装飾的な部分のコストが決して小さくなかったからです。装飾的な部分については「これくらいがお任せで出来たらいいなあ」くらいの軽い気持ちで見積もりに含めていたこともあり、本当にあっさり決断です。

バッサリと削減した装飾的な部分に加え、主に音響関係の規模を少し削ったところで、まだ少しイメージよりも金額的には大きかったものの許容範囲に收まり、設営の内容についてはこれで確定です。

ここからは、より具体的にイベント内容をどんどん決めていくのみ。

過去のゲームマーケットでのお客様の流れや、イベントとイベントの場面転換の負担なども踏まえ、そしてもちろんお客様に楽しんでいただけるように、イベント内容を固めていきます。

そして揃った数々のイベント。

お馴染みとなった「くじ」はメビウスゲームズとテンディーズゲームズがそれぞれ実施、何十人もが一斉に競う「ナンバーナイン大会」、私が配信しているポッドキャスト「テンディーズラジオ」の特別版といえるトークショー、私のちょっと変わった私物を集めた「珍品オー

クション」などなど、土曜日と日曜日、両日合わせてその数11!

具体的にアイデアを練ることでできた時間は二ヶ月~三ヶ月ほどというところだったのですが、いやあ、我ながらその時間の中でよくアイデアをまとめたものです。

そして、いよいよゲームマーケット2019春、当日を迎えます。

最初に出されたアイデアであり、そして目玉となつた「カルカソンヌ最強マッチ 王者たちの選択」は用意していた椅子では足りなくなり、立ち見も出るほどの大盛況。

そのほかのイベントも大大大好評だったのではないでしょうか。

もちろん、私たちも自らがとても楽しみました。本当に大充実の二日間だったと言えるでしょう。

というわけで、駆け足ではありますが、お送りいたしました「メビテン!的ゲームマーケットレポート」はここまで!お読みいただきありがとうございました。

ここで後日談をひとつ。その後、開催された「カルカソンヌ日本選手権」を勝ち上がったのは、なんと、元世界チャンピオン。シードで世界大会に出場する現世界チャンピオンと世界大会決勝で相まみえる、なんてこともあるかもしれません。「カルカソンヌ最強マッチ」が図らずも前哨戦となった形です。これは10月にエッセンシュピールで開催される世界大会、要注目です!





Zoch本社見学 in Fürth



Zoch(ツオッホ)は、おばけキャッチ、ピッケン、にわとりのしっぽ、ヘックムック、など数多くのゲームを生みだしているブランドです。

SIMBA・DICKIE・GROUPという自社工場を保有する、おもちゃの総合メーカーの1ブランドがZochです。

Zochというブランドは、1987年にKlaus Zoch氏と彼の友人Albrecht Werstein氏の共同出資によりZoch Verlagという会社(パブリッシャー)をミュンヘンに立ち上げたところから始まります。Klaus Zoch氏によるBausack(バウザック)は1988年にSpiel des Jahres(ドイツ年間ゲーム大賞SDJ)の推薦リストに取り上げられ、華やしいスタートを切りました。その後も子ども向け、ファミリー向けと数多くの優良ゲームを誕生させ、2010年SIMBA・DICKIE・GROUPがZoch Verlag社を傘下に収め国際的なベストセラーGeistesblitz(おばけキャッチ)をリリースさせます。SIMBA・DICKIE・GROUPに存在しながらZochはブランド発祥の地ミュンヘンでゲームを発信し続けます。2016年に拠点もSIMBA・DICKIE・GROUP本社に移しました。そして今年2019年のドイツ年間子どもゲーム大賞(SDJのキッズ部門)の最終候補にGO GECKO GO!も名を連ねるなど、ブランドの実力は常にトップグループです。

そんなZochの担当者から本社見学に誘われて6月中旬メビウスマツはドイツへ行ってきました。



SIMBA・DICKIE・GROUPはドイツ南部のニュルンベルクの西隣に位置するFürth(フルト)という町にあります。ニュルンベルク空港から路線バスで25分ほどでFürthに入ることができます。



まさにベストシーズンのドイツにメビウスマツはワクワクしていましたが、航空券もベストシーズン料金で、高くて涙がこぼれたのも本です。ニュルンベルク空港に着いたのは21時、しかし明るい!

夏至が近いこの時期は日長時間が16時間を超えるドイツ、夕焼けを眺めながら路線バスに乗ってホテルに着いたのは22時過ぎ。成田から17時間弱の長旅でした。



SIMBA・DICKIE・GROUP本社は緑豊かな住宅街に面した場所にあります。素晴らしい環境の中にあることにまず驚きです。心地よい緊張感をもって社屋に入ると目に飛び込んだのは、クマのぬいぐるみまみれのソファです。その背もたれの後ろの壁一面に会社の歴史が展示してあります。

会議室に案内され、ミーティングにゲーム試遊の午前中を過ごしてランチタイムです。メビウスマツが案内された社員食堂はママの社食イメージを根底からひっくり返すオシャレな空間でした。テラスも併設されていて、社員の憩いの場になっていました。テーブルの上のウォーターポットにはミント・レモン・スイカを入れたハーブウォーターが入っていました。オシャレですね。

午後は、社屋ビルの裏側にある広大な工場の一部を見学しました。

ゲームの箱から自社で作っています。ガチャンガチャンと大きな音で機械が動いている横で女性たちが仕分けをしたり、箱詰めをしたりしています。

大きなプラケースボトルをひっくり返して設置して



あります。中には耳栓がたっぷり入っていました!

また倉庫の中では、縦横無尽にフォークリフトが走っています。工場の仕事は始業時間が早く、その分終了時間も早いという話です。

最後に見学した場所は展示資料室。ZochやNorisのゲームが丁寧に展示してあります。



SIMBA・DICKIE・GROUPで働く皆さんの日常をたっぷり体感できたメビウスマツ、見学を終え社屋から出たとたんに目に飛び込んできたのはこれ!

真っ赤なミープル車、この日一緒に見学していたチェコのゲーム販売店のオーナーの車。チェコの自宅からこの車を運転してきたそうです。チェコとドイツは陸続きの隣国なんだなあって日本との違いを感じたメビウスマツです。遊び心を感じるこの営業車に心奪われ濃密な1日を締めくくりました。この後たっぷりビールを飲んだのは言うまでもないことでしたね(笑)。



放課後

さいころ

俱楽部

ボードゲームは世界中のみんなを笑顔にする

「ゲッサン」(小学館)にて好評連載中のボードゲームを題材にしたコミック、
『放課後さいころ俱楽部』がアニメ化!

魅力的なボードゲームの世界に引き込まれた女子高生が、
ゲームを通して仲間との友情を深め、成長していく青春ストーリー。



STORY

とびっきりの「楽しい」を、キミと!

いつもひとりでいること——。

人付き合いが苦手で引っ込み思案な武笠美姫にとっては、
それが当たり前の日常。

そんな美姫が、天真爛漫なクラスメイトの高屋敷綾、
クラス委員長の大野翠、ドイツからの転校生エミーリアと出会い、
ボードゲームを通して友情を深め、少しずつ前に進んでいく。
当たり前だった日常が、特別な毎日に変わっていく——。

武笠美姫 (CV: 宮下早紀) 高屋敷綾 (CV: 高野麻里佳)

大野翠 (CV: 富田美憂) エミーリア (CV: M·A·O)

金城タケル (CV: 黒田崇矢)

原作 中道裕大 連載 ゲッサン (小学館) 監督 今泉賢一

シリーズ構成 前川淳 キャラクターデザイン 伊部由起子 美術監督 芳賀ひとみ 色彩設計 篠原愛子

撮影監督 佐藤哲平 編集 梅津朋美 アフレコ演出 稲葉順一 ダビング演出 ハマノカズゾウ

音楽 片山修志 (Team-MAX) アニメーション制作 ライデンフィルム

オープニングテーマ 「Present Moment」富田美憂 (日本コロムビア)

エンディングテーマ 「On the Board」武笠美姫 (CV: 宮下早紀)、高屋敷綾 (CV: 高野麻里佳)、大野翠 (CV: 富田美憂) (日本コロムビア)

saikoro_club saikoro-club.com

2019年10月2日より
TV放送開始!

【ABCテレビ】10/2(水)26:16~
【TOKYO MX】10/3(木)24:30~
【BS11】10/3(木)24:30~

※放送日時は変更になる場合がございます。



©中道裕大・小学館/放課後さいころ俱楽部製作委員会

武笠美姫
(CV: 宮下早紀)

金城タケル
(CV: 黒田崇矢)

大野翠
(CV: 富田美憂)

「放課後さいころ俱楽部」の
アフレコ現場に、
メビテンさまが潜入!?

長～く生きておるがの～
生まれて初めてアニメーションとやらの
アフレコ現場に潜入じゃわ ワッハハハ

声優という仕事もたいへんじゃの～
監督からの指示に、
うまく対応するもんじゃの～
ふむふむ

また監督も、たいしたものじゃの～
儂よりも人生経験が乏しいはずじゃが……
的確な指示をズバッと出しておるわい!
その指示でアニメーションとやらの
雰囲気が優しくなったり、澆剤としたり、
驚きじゃわい!!

素晴らしい現場に立ち会えて、満足じゃ!!
『放課後さいころ俱楽部』といったかな!?

10月の放送開始が楽しみじゃのう～

ホ～ホホホホオ～



エミーリア
(CV: M·A·O)



高屋敷綾
(CV: 高野麻里佳)



金城タケル
(CV: 黒田崇矢)



大野翠
(CV: 富田美憂)



Möbius メビウスゲームズ おすすめゲーム

テーマ:Christian Fiore & Kunt Happel



Christian FioreとKunt Happelはライン川流域のドイツ最大のワイン生産地ラインヘッセンの小さな村で育った幼なじみです。少年時代の二人はブドウ畠の中を走り回って遊んだのかもしれませんね。そんな二人は20代のころから生業のほかにゲーム制作に没頭していったようです。2005年メビウスの展示会に彼らの作品が登場します。Kunt Happelの『アンコールワット』とChristian Fiore & Kunt Happelによる『お金は臭くない』です。これらの作品を皮切りに、20年以上ゲームを作り続けている二人の、最新のお手軽で楽しいカードゲームを2作品紹介しましょう。

向かって左 Christian Fiore 1975年生まれ ゲームデザインだけでなく数多くのゲームグラフィックにも携わっている。

向かって右 Kunt Happel 1973年生まれ 彼の妻 Ellen Maria Ernst もゲームデザイナー 代表作は『愛と陰謀』。

パール

2~6人 15分 6歳~

1,500円(税込)

デザイナー: Christian Fiore & Kunt Happel
メーカー: ABACUS SPIELE

パール(真珠)海の宝石。真珠は「人魚の涙」と言われるほどに神秘的で美しい。その美しさと貴重性は紀元前にさかのぼり記録を辿ることができるほどです。

このゲームは真珠カードを集めて、価値あるネックレスを作り得点するゲームです。テーブルに並ぶ6枚の真珠カードから任意の色1色のカードをすべて取ります。しかし手札の最大枚数は10枚まで! さまざまなジレンマと戦いながら、ネックレス作りをしなくてはいけません。山札もしくはネックレスカードがなくなった時点で終了です。終了時の手札はマイナスポイント! 高価なネックレスを作っても、マイナスポイントが多ければ得点も少なくなります。さあ、高得点を目指して、素敵なネックレスを作りましょう。



3×8 (スリーバイエイト)

2~4人 30分 8歳~

1,500円(税込)

デザイナー: Christian Fiore & Kunt Happel
メーカー: AMIGO

カードを昇順に8枚並べた列をいち早く3列完成させた人が勝ちです。

手番でできることは①カードを出して列を作る。②手札を補充する。③ブロックカードをプレイする。この3つのうちのどれか1つを行うことができます。カードは0~109の数字カードとブロックカード10枚、自分の前には4つの列を作ることができます。ルールがシンプルすぎて大丈夫! ?って感じですが、いやいや策士的なプレイヤーがいたりしてキャッキャと盛り上がって楽しいゲームなんです。



テンデイズゲームズ おすすめゲーム

レス・アルカナ

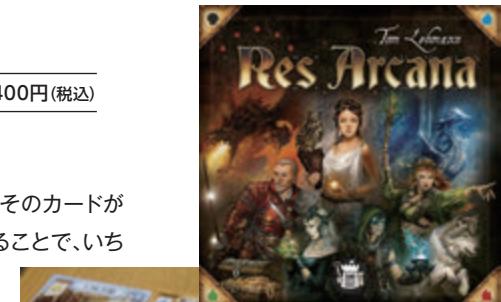
2~4人 30~60分 12歳~ 5,400円(税込)

デザイナー: Thomas Lehmann
メーカー: テンデイズゲームズ / Sand Castle Games

各プレイヤーは、自分だけのカード山を持ち、そのカードが持つ固有の効果をうまく組み合わせ、活用することで、いち早く10点を獲得することを目指します。

さまざまな効果が組み合わさることで、想像以上に効果を発揮し、遊ぶたびに発見があり、より一層、いろいろなカードの組み合わせを試してみたくなることでしょう。

二人でも充分に面白く、一回のプレイ時間も45分程度と遊びやすいため、ぜひ、繰り返し遊んでもらいたいタイトルです。



パリ - 光の都

2人 30分 8歳~ 2,808円(税込)

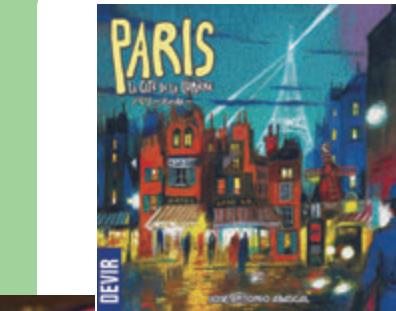
デザイナー: Jose Antonio Abascal Acebo
メーカー: テンデイズゲームズ / Devir Games

美しいパリの町並みを作り上げつつ、得点を競う二人用ゲームです。

敷石のタイルをうまく配置しつつ建物を得ていく前半戦、建物を敷石の上に置いていく後半戦とゲームは進んでいきます。

敷石のタイル配置は後半戦を見据える必要があり、また、その後半戦は特殊アクションも加わり起死回生の一一手も狙えるため、ゲームを通して緊張感と興奮が詰まっていると言えるでしょう。

ゲーム終了時の盤面は、まさに美しい夜のパリを彷彿とさせる美しさなのも魅力的なポイントです。



カルカソンヌ日本選手権。日本代表決定！

7月27日(土) 東京・錦糸町 すみだ産業会館でカルカソンヌ日本選手権が行われました。

今年は63回の予選会が日本各地で行われ、予選会参加者はのべ793名になりました。日本選手権は、78名が世界大会の出場を目指して熱い戦いを繰り広げました。

★優勝 望月隆史さん★

望月さんは過去3回(2014年・2015年・2017年)の世界大会出場経験があり、さらには2014年に世界大会での優勝経験もあるカルカソンヌ競技者です。

今年の日本選手権のライブ配信は「カルカソンヌ最強指南書」の著者くぼけんさんと2018年世界チャンピオンの藤本巖郎さんのお二人が、素早く予測し丁寧な解説を行ってくださいました。初心者にも競技者にも分かりやすい解説です。「YouTubeカルカソンヌ日本選手権2019」で検索いただくと視聴できます。

カルカソンヌ世界大会は10月27日(日)開催です。



Spiel des Jahres 2019

SDJ2019 NEWS

ラマ 日本語版製作中！

2019年ドイツ年間ゲーム大賞(SDJ)にノミネートされたR.クニツィアのカードゲーム「ラマ」。

赤いポンのSDJを受賞するかと期待していましたが、残念受賞を逃しました！！

しかし、ファミリーにもゲーマーにも、「おもしろい！」と言わせる力を持ったカードゲームです。何よりデザイナーであるDr.クニツィアがSDJの授賞式で満足の様子が流れ、このゲームの人気はますます上昇中！！ 日本語版こうぞ期待♥



あだちのコラムだYEAH!!!

アナログゲームマスターのあだち先生です。

みなさん、ゲーム中にお菓子って食べてます？

「私は、ポテトチップスとアイスクリームの黄金コンビ！」

と言いたいところですが……

ポテトチップスの油がカードについたらどうしよう～

アイスクリームがボードに垂れたら嫌だな～

なーんて考えると、

食べたいけどなかなかハードル高し！

やっぱり安心なのは、1袋1袋入っているお菓子！

小分けのおかきもバツチリ！

どら焼きもピッタリ！ 歌舞伎揚も最高！

とまあ……和菓子ばっかりやん！

洋菓子食べたーい！ イエーイ！！！

page10

あだち先生

(あだち ちひろ)

株式会社あだちのYEAH
代表取締役 /
アナログゲームマスター



2歳男児の母。仕事のご依頼を受けるとド派手なピンクの衣装に身を包みアナログゲームマスター「あだち先生」に変身！

www.adachi-yeah.in

編集後記

暑かった夏もようやく終わり！涼しく長い夜にボードゲームを楽しみたいですね。食欲の秋に向けて、食べ物をテーマにしたゲームを早速引っ張り出して遊びたいと思います。

「メビテン！」次号は冬の予定です。お楽しみに！

「メビテン！」を置いていただけるお店を募集しています。

<http://www.mebiten.com>  @mebitengames

✉ mebitengames@gmail.com

編集:メビウスゲームズ、テンディズゲームズ、長塚美奈子

本書の無断転載・複写ご遠慮ください。