

ボードゲーム好きにおくるチョイ読みペーパー

2021.01
vol.10

TAKE FREE

メビテン!

mebiten.com

SPIEL.digital特集

★ シュピール・デジタル'20

★ エssenシュピールな2019年とシュピールデジタルな2020年

★ **SPIEL**.digital訪問記

★ SPIEL.digitalにおけるスカウトアクション

★ SPILE感想

おうちでエssen気分

あだちのコラムだYEAH!!!



世界最大のボードゲームイベント「エッセン・シュピール」は、コロナ禍のため、37年目にして初めて中止(来年に延期)となった。それに代わってイベント主催のフリードヘルム・メルツ社が立ち上げたのがオンラインイベント「シュピール・デジタル(SPIEL.digital)」である。41カ国から400団体以上が参加し、毎日配信されたドイツ語のライブ配信は合計14万8000人が視聴した。

新作をチェック

「エッセン・シュピール」の醍醐味のひとつとして、世界中のボードゲーム出版社がこのイベントに合わせて新作を用意し、会場で遊べるということがある。SPIEL.digitalでもたくさんの新作がウェブサイトに登録され、出版社、ジャンル、デザイナーなどでソートし、気になるゲームを見つけたら、ルール説明動画を見て、オンラインシミュレータ「テーブルトピア」などで試遊・観戦ができるようになっていた。

- 広くて混んでいる会場内を歩き回らなくてもよい
- △ ドイツの中小出版社があまり出展していない
- △ オンラインシミュレータが操作しにくい



オンラインシミュレータ「テーブルトピア」

スカウトアクション

ドイツのボードゲーム専門誌「フェアプレイ」は毎年、「エッセン・シュピール」会場内で新作評価アンケートを行って結果を即日発表している。これが「スカウトアクション」で、新作をチェックする上で有用である。昨年の評価1位となった『ザ・クルー』は、今年のボードゲーム賞を総なめした。いつもなら実際にプレイしたものに5段階評価するところを、今年は実際に遊んだかどうかを問わず、「いいね!」の数だけでランキングしている。

- 『フェアプレイ』のブースまで足を運ばなくても結果がわかる
- △ 単なる注目度なので上位が本当に面白いが怪しい

スカウトアクションの結果

1位 ミクロマクロ・クライムシティ	9位 アルナックの廃墟
2位 黄昏の篝火	10位 プラス・バーミング
3位 トスカナの城	11位 モンスター・エクスペディション
4位 紀元1800	12位 タベストリー
5位 イーオンズエンド	13位 アイル・オブ・キャッツ
6位 ニューヨークスー	13位 ファンタジーレルムズ
7位 バレオ	14位 グラスゴー
8位 葉っぱのさざめき	15位 スイッチ&シグナル

ライブ配信を見る

4日間にわたって毎日朝から晩まで、Youtubeでストリーム配信が行われた。出演していたのはドイツのボードゲームYoutuberで、テレビショッピングのように、専用スタジオでメーカー提供のボードゲームをジャンル別に紹介。テーブルの上で箱を開けて中身を取り出せば、言語はもう関係ない。「このゲーム面白そう!」と思ったら、ウェブサイトでもウオッチリストに入れておくと後で振り返るのに便利だった。

- コンポーネントを間近にじっくり見れる
- △ 説明がドイツ語
- △ 時差のため、生で見るなら日本時間では20~7時(後でも視聴可能)

ボードゲーム普及団体ガメルケル首相から表彰される。開催初日に飛び込んできたニュース



ボードゲームYoutuberが新作を紹介

ゲームを買う

「エッセン・シュピール」は、新作を世界で一番早く入手できるのも魅力だが、SPIEL.digitalも、それぞれのゲームのページからリンクされている購入先で入手できるようになっていた。しかし、まとめ買いできないメーカー直

販だったり、日本に配送できなかったりして購入しにくく、結局、ドイツアマゾンやドイツのボードゲームショップから購入するしかない。

- △ 日本からは非常に買いにくい
- △ 中古ボードゲームは全く扱っていない

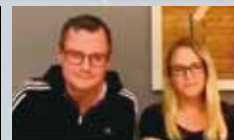
デザイナーと会う

SPIEL.digitalでは、いくつかの出版社で有名デザイナーのインタビューが配信された。時差に加えて時間変更もあり、生配信の視聴は難しかったと思う。本部で行われていたストリーム配信ではホールゲームズ社の新作紹介でS.フェルトが、謎解き脱出ゲームの考察でプラント夫妻が登場していた。

- 自宅でリラックスしている貴重映像が見られた
- △ もちろんサインはもらえない



「黄昏の篝火」について語るS.フェルト



EXITシリーズについて語るプラント夫妻

日本の頑張りを応援する

日本からの出展を応援に行くのも「エッセン・シュピール」の楽しみである。SPIEL.digitalではヤポンプランドが17タイトル、オインクゲームズが5タイトルを発表するなど、日本からの出展もいくつか見られたが、日本からの発送になったり、そもそも販売していなかったりして欧米からの購入は難しかったようだ。

- 出展されたものの多くはゲームマーケットで買える

ミニイベントに参加する

本部のストリーム配信では毎日最後に、「クイズ・ゲーマー382人に聞きました」が行われていた。いくつかの質問について、予め愛好者にアンケートを取っており、出演者が予想して、ベスト8以内の回答であれば得点が入り、3回外したら負けというルールである。我々とちょっと違うドイツ人愛好者の感覚が垣間見えて興味深い。

- 出演者と一緒に予想したり、意外な正解に驚いたりして楽しめた



成功しているボードゲームデザイナーといえば?

- 1 U.ローゼンベルク
- 2 S.フェルト
- 3 R.クニツァ
- 4 K.トイバー
- 5 A.プフィスター
- 6 W.クラマー
- 7 E.M.ラング
- 8 プラント夫妻

7人で遊ぶとしたらどのボードゲームがいい?

- 1 世界の七不思議
- 2 ジャストワン
- 3 人狼
- 4 コードネーム
- 5 恐怖の古代寺院(タイムボム)
- 6 ミステリウム
- 7 サイズ -大鎌戦役-
- 8 フンタ

ドイツ以外でいいヨーロッパゲームを出す国は?

- 1 イタリア
- 2 フランス
- 3 チェコ
- 4 ポーランド
- 5 アメリカ
- 6 イギリス
- 7 オーストリア
- 8 ポルトガル

ゲーム中のNGは?

- 1 いかさま
- 2 ポテトチップス
- 3 携帯電話
- 4 油のついた指
- 5 食事
- 6 喫煙
- 7 カードを曲げる
- 8 負けず嫌い

日本人愛好者にとって大きなハードルとなるのが言語。「エッセン・シュピール」もそうだが、SPIEL.digitalの基本言語はドイツ語か英語である。その中で唯一、日本語で視聴できたのはハバ社(ドイツ)とすごろくやによる共同Youtube配信だった。新作ゲーム紹介のほか、最終日にははすごろくやの丸田氏がテンデイズゲームズの田中氏と日本のボードゲーム市場について対談している。こちらもアーカイブが視聴可能だ。



実際に「エッセン・シュピール」に行けばドイツ国内を観光したり、焼きソーセージを頬張りながらドイツビールを飲んだりといったこともできるわけだが、これができないのは致し方ない(テンデイズゲームズの田中氏はちゃんとソーセージとビールを買ってきてスタンバイしたそうだが)。会場内でできることとトータルに比較すれば、SPIEL.digitalで実現できたことはだいたい3割ぐらいではないだろうか。来年のエッセン・シュピールは10月14日から4日間。コロナが一定の収束を見せて開催されることを願うばかりである。

ドイツゲームを知って5年…。念願の“エッセン退職”を果たし、SPIEL初参加。Stefan Feldの作品が好きな私はハンブルクでリアル“倉庫の街”を見たり、ずっと行きたかった北欧(スウェーデン)も併せて巡って、忘れられない一週間になりました。HABAのブースには魔女のお姉さんと大きな窯、ガレリア(ホール同士を繋ぐ通路)には巨大カルカソヌ…。Essen SPIELはゲームの世界の中にいるようで、歩きまわるだけで楽しめました。



大手企業ブースのデザインも趣向が凝らされていましたが、個人ブースもワクワクが止まりませんでした。ファンタジーなコスプレ衣装や宝石で作られたダイスが販売されていたり、中古ゲームが山のように積まれているブースもあり、ずっと欲しかったゲームや珍しいアイテムを見つける楽しみがありました。来年は再び参加できますように！

エッセンシュピールな2019年とシュピールデジタルな2020年

design ALLOTMENT 別府さい @allotment31

私はボードゲームを目や感触で楽しむことが多いので、SPIEL digitalではページに並んだ新作ゲームの箱絵を眺めてLikeをつけるのが一番の興奮どころでした。自動翻訳が使えて、新作情報がじっくり確認できありがたかったです。

BGG(Boardgame geek)の作品ページと連携(ガジェットが埋め込まれているとか)したり、プレイした感想を書き込める場所があると、もっと面白くなりそうです。

魔女のお姉さんはいないし、ガレリアのアトラクションやフードももちろんありません。伝統ゲームやアクセサリなどの個人ブース、中古ブースがなかったのが、企業の新作に重点を置いていると思いました。今後続くなら、どんなコンテンツが増えるのか楽しみです。



Reiner Kniziaの新作「ニャー」をTabletopiaで試遊。UIや操作に慣れる時間が必要



カッコいい宇宙テーマのWEBデザイン。ジャンルやテーマごとに分類されていて、興味がある作品を探しやすい



2020年SDJ大賞のDie CREWをドイツ人ファミリーと試遊。「ああ、Skatみたいなルールだね」とお父さん



中古ブースは宝の山。シュリンクがかかっている新品も

仕事の合間に
新作
CHECK



SPIEL.digital 訪問記

ボードゲーマ 松永彩
bodoge.hoobby.net



毎年、10月はボードゲーマーにとって特別な月です。ドイツのエッセンで開かれるボードゲームの祭典「SPIEL」、通称エッセンシュピールは毎年10月の後半に開催されます。私、松永はボードゲームの総合情報サイト「ボードゲーマ」の運営をしており、毎年趣味として遊びに行っていました。

新型コロナウイルスのため2020年はエッセンシュピールの代わりにSPIEL.digitalというオンライン上の仮想イベントが開催されました。日程はリアルイベントと同じ10月22日10時から。今年は日本からオンラインでのイベント参加です。

日本時間16時、ドイツ時間朝9時。世界中のボードゲームパブリッシャーが次々とSNSでSPIEL.digitalの告知を始め、にぎやかになってきました。

日本時間17時、ドイツ時間朝10時。イベントが開始され、ついにLIFT-OFF! そう、SPIEL.digitalのテーマは宇宙です。会場が宇宙であれば、きっと全世界どこからでも等しく、アクセスできますね。



宇宙空間にはカテゴリごとにワールドが広がっています。EXPERT GAMESに移動してみると、仮想のブースが並んでいました。ヘクスマップで宇宙なので、まるでボードゲームの「ガイアプロジェクト」のようですね。ガイアプロジェクト、大好きです。

日本からも多くの出展者がブースを並べていました。マップから知っているブースを探す作業は、まるで現地で地図を見て行き先を探しているようで、ワクワクします。

SPIEL.digitalをどのように楽しむか、戸惑った方も多いと思います。私は今回、ゲームの購入は諦めました。

気になったゲームは日本への発送をしていなかったのです。最近では多くの海外ゲームが日本のパブリッシャーの手で日本語化され、もしくは日本語ルールが付けられ、流通します。今年は自身で買えなかった分、より多くのゲームが国内に入ってきますように。ゲームの代わりに購入したのは、SPIEL.digital公式グッズ! 公式ロゴが入ったパーカーやキャップは抜群の可愛さです。そういえば、日本のブースでボードゲーマの海外販売ページをリンクしてくださっていたところがあり、多くのゲームがボードゲーマから海外へと旅立っていました。



SPIEL.digitalでは、主にTabletopiaというシステムを使って、ゲームの試遊もできました。慣れないツールとチャットを使っただけの試遊はどうしてもハードルが高く感じてしまいます。今年は残念ながら「ボードゲームという装置が中心にあれば英語力なんてどうにでもなるさ」と思えるエッセンシュピールの魔法にかかることはできませんでした。

動画もたくさん公開されました。特に楽しめたのは、メビテンの「テン」担当、テンデイズゲームズ田中さんと、すぐろくや丸田さんの対談動画。動画のいいところは、リアルタイムで視聴できなくても後から視聴することができることです。今年のシュピールデジタルはあまり参加できなかったな……という方は、今からでも探せばたくさんさんのゲーム紹介動画が見つかりますよ。

オンラインでの開催となったSPIEL.digital。日本から参加してみようと思ったのは、現地にいないと時差が大きく、リアルタイム参加は難しいということ。ただし、今はSNSと動画の力で、イベントの熱量はしっかりと感じることができました。SPIEL.digital公式発表によると、イベント中にサイトに訪れた人は14.8万人。昨年のエッセンシュピール来場者は20.9万人ですので比較すると少なくなりましたが、新しい試みに世界中からこれほどの人が参加できたのは大きな成果なのではないでしょうか。

まだまだ来年の見通しは立たない状態ですが、2021年はエッセンシュピールが開催され、遊びに行けることを、心より願っております。エッセンシュピールの運営の方が、今までも何かオンラインでの活動をしようと思っていたと言っていたので、SPIEL.digitalはエッセンシュピールが再開してから定番になるかもしれませんね。

エッセンシュピールと言えば、出展ゲームの人気投票「スカウトアクション/Scoutaktion」は欠かせないイベントです。これはボードゲーム誌Fairplayが主催している参加型の企画で、事前のリストを元に会場で実際に遊んだゲームを記入して5段階評価で投票し、その票数と評価から各ゲームの順位を決めるランキング企画です。

2020年のドイツ年間ゲーム大賞エキスパート部門とドイツゲーム賞をダブル受賞した「ザ・クルー」も、このスカウトアクションの1位獲得で注目を集め始めたゲームの1つです。無名のゲームがこの投票を皮切りにシンデレラストーリーを描き始めるドラマ性がスカウトアクションの醍醐味の1つと言えます。

とは言え、今年のSPIEL.digitalでは、スカウトアクションも大きく様変わりしました。TebletopiaなどWEB上の試遊機会を用意できた出展者は限られていましたし、参加者としても会場での試遊のような整ったアテンドもなく、試遊の選択肢も限られるため、平等な投票の実現は困難だったのです。

そうした不自由に対して、今回のスカウトアクションでは従来の1-5の5段階評価制を、「いいね」の数だけで順位を決める方式に改めました。

なので、ゲーム自体の面白さをランキングしたというよりは、SPIEL.digitalに参加した人たちがどのゲームを注目しているのか、注目度ランキングとして捉えるのが正しい用法なのかもしれません。

なお、10位までのゲームは下記のとおりとなります。

1位	ミクロマクロ:クライムシティ
2位	黄昏の篝火
3位	トスカーナの城
4位	ANN01800
5位	イーオンズエンド
6位	ニューヨークズー
7位	バレオ
8位	Blätterrauschen
9位	Lost Ruins of Arnak
10位	プラス・バーミンガム

1位の「ミクロマクロ:クライムシティ」は「ウォーリーをさがせ」に推理プレーヤーを乗せたようなゲームで、WEBで遊べる試遊版が好評を博したことで人気を集めました。コロナ下のイベント開催が続くようであれば、こうしたWEBを活用した見せ方が今後発展するのかもしれません。

個人的には、日本にいながスカウトアクションの投票に参

加し、リアルタイムで結果発表に一喜一憂できるのは嬉しさもありました。アカウントの登録(無料)だけで、毎年遠いエッセンの地で開催されていたイベントに参加できるのですから、全世界的には却って身近な存在になったようにも感じます。

しかしながら、英語の壁もありますし、「興味はあるけどアカウント登録してまでは……」という人が多数だったようにも感じられます。もったいないな一と思うと同時に、それも仕方ないのかな一、という気持ちもあります。

スカウトアクションの投票にはアカウントの登録が必要ですが、登録なしでも結果を閲覧できてよかったように思います。その上でランキングから個別のゲームを参照することができればSPIEL.digitalの有力な導線の1つとして機能していたのではないのでしょうか。

今回のSPIEL.digitalは、個々のゲームへの導線が不足していたことが反省点としては挙げられています。参加者が新しいゲームを知るためのキッカケとなるスカウトアクションは、例年以上に重要な役割を帯びていたようにも思います。

来年もエッセンシュピールが同様の形で開催されるかはわかりませんが、毎年の名物でもあるこの企画がよりよい形で新作ゲームの紹介に繋がるといいですね。

ちなみに、SPIEL.digitalにはスカウトアクションとは別に独自のいいねカウンターがあり、こちらのいいね数を独自に集計してみました(11月12日集計、複数の言語の版は最も得票が多いもののみ)。こちら10位まで紹介します。

750票	バレオ
690票	黄昏の篝火
682票	ANN01800
678票	Lost Ruins of Arnak
633票	ハラータウ
619票	バンデミックレガシー:シーズン0
572票	ミクロマクロ:クライムシティ
544票	世界の七不思議デュエル:アゴラ
478票	ブラハ 王国の首都
464票	CloudAge

こちらは大部分趣が違いますね。スカウトアクションに比べてヘビーゲームが多いのと新発売のゲームに票が集まっているので、普段から最新ゲームの動向を追っているコアなゲーマーの嗜好が色濃く出た形かと思われます。

エッセンを終えたこれからの季節はまさにゲーム好きにとっての「収穫の季節」です。色々なゲームが国内に入ってくるのが今から楽しみです。

さまざまな試みがなされたSPIEL.digital。

そのSPIEL.digitalで、私もひとつの企画に参加させていただきました。読者の方々にもお馴染みであろう出版社HABA社の企画として、すぐろくやさんに声をかけていただき、すぐろくや丸田さんとの対談をさせていただいたのです。

SPIEL.digitalの期間中、すぐろくやさんは三日に渡って動画配信を行っており、そのうちの一回がこの対談だったのです。

対談のテーマは、「日本のゲームシーンの特徴」。一時間に渡って、今の日本におけるボードゲームの認知度や日本ならではのゲーム、親子向けのゲームや知育についてといった内容で、丸田さんと真面目に、でも、楽しく話をさせていただくことができたかと思います。

今回、例年とはまったく違う形での開催となったSPIEL。一ゲームファンとしてだけでなく、こういった形で参加できたことはとてもありがたいことでした。

ご覧いただいた方にも喜んでいただけたのであれば幸いです。

さて、私としては、この対談企画も含め、大いに楽しませてもらったSPEIL.digital。

では、また一方、出版社「テンディズゲームズ」の代表としてはどうだったのか。少し違った視点となる、その視点からの感想も書いてみたいと思います。

いつものSPIELは、ファンとして新作に触れたり、各国の同好の士と卓を囲んだり、小さな出版社の変わったゲームに驚いたり楽しい時間を過ごすわけですが、と同時に、その後の計画についてさまざまな出版社とミーティングをする重要な場でもあります。

今の時代、事務的なやりとりはメールでことが足りるとは言え、一年に一回、SPIELの場で挨拶を交わし、コミュニケーションを取りながら話をするのは、想像以上に重要なのです。

もちろん、オンラインでのミーティングも行われましたが、やはり、会場で熱気包まれる中、そして、私も多くの出版社の方も少し興奮を覚える中でのミーティングは、自然と熱を帯び



また会場で楽しみたいですね!

※昨年の様子



るものがあり、代えがたいものだと感じました。試作段階のものを直接手に取ってみることができるかどうかも重要です。

もちろん、新作のチェックも出版社として重要です。数多くの日本語版が発売されるようになりましたが、世界にはまだ見ぬ素晴らしいゲームや出版社が多くあります。

会場というのは、それらを実際にチェックすることの出来る貴重な機会なのです。

また、「偶然的出会い」がその後、とても大きなことに繋がることも少なくありませんし、会場で遊ばれている様子やブースでの売れ行きといった部分も、検討材料として非常に重要です。

こういったことが今年は出来なかっただけに、これからの半年、一年、出版社としての「目利き力」が試されることになるかもしれません。

SPIEL.digitalは、今年のコロナ禍においての代替案だったのかもしれませんが。

しかし、来年以降、もし通常の開催となったとしても、オンラインでの企画を取り入れていくのは間違いのないでしょう。

より一層、さまざまな企画が実施され、インターフェースは改善され、ユーザー同士のコミュニティも作られるかもしれません。

ドイツ・エッセンに行くことが難しい、世界の多くのゲームファンにとって、SPIELがより素晴らしいものになる可能性があり、理由はどうあれ、SPIEL.digitalがその一歩を踏み出したことを私はポジティブに捉えています。

しかし、大きな会場に用意された大小さまざまな出版社のブース、すべてをチェックするなんて到底叶わない膨大なゲーム、世界中から集まったゲームファンとの交流が、SPIELの大きな魅力だったと言うことも、今年のSPIEL.digitalを通じて強く強く思ったのです。

来年、無事、通常の開催と合わせ、今年以上のSPIEL.digitalも開催され、さらに素晴らしい時間が過ごせるようになることを願うところです。

SPILE 感想

テンディズゲームズ
タナカ店長

Möbius メビウスゲームズ おすすめグッズ

テーマ：名作の復活

今回は新たに復活した2作品をご紹介します。メビウスでは新作だと考えています。

サンファン2

👤 2-4人 🕒 30-60分
👤 10歳〜 💰 2,400円(税込)

デザイナー：Andreas Seyfarth
メーカー：Alea

2004年に初版が発売され、ドイツゲーム賞の銀賞に輝いた名作「サンファン」に新しいカードを加えて復活させました。以前は職業タイル5枚がありましたがそれらもカードになり完全なカードゲームとなりました。無駄を省き戦略の幅を広げる新たなカードも加わりました。



カルカソンヌ 原始の営み

👤 2-5人 🕒 40分
👤 8歳〜 💰 3,800円(税込)

デザイナー：Klaus-Jürgen Wrede
メーカー：Hans im Glück

初版は2002年で18年も前の事です。カルカソンヌJは城塞都市をテーマにしたゲームですが、こちらは原始時代がテーマです。カルカソンヌJでは城塞都市を完成させて得点を得ますが、原始の営みは森を完成させたプレイヤーが得点を得ます。草原には数種類の動物が生息しています。動物によって加点される得点が異なります。しかしサーベルタイガーは殺傷能力を持っていますので要注意です。危険と隣り合わせの原始時代をカルカソンヌで楽しんでください。



テンデイズゲームズ おすすめゲーム

K2最高峰エディション

👤 1-5人 🕒 60分 👤 8歳〜 💰 7,920円(税込)

デザイナー：Adam Kaluza
メーカー：テンデイズゲームズ / Rebel

2012年のドイツ年間ゲーム大賞最終ノミネート作でもある人気作が、完全版「最高峰エディション」となり、日本のゲームシーンに帰ってきました。

プレイヤーは、登山隊2チームを率いて、「K2」登頂に挑みます。カードに描かれた数を元に山を登っていくという、なじみやすいルールながら、高地への順応度や天候、登山ルートなどに気を配りながら登頂を目指します。

しかし、山は常に危険と隣り合わせ。時には勇気ある下山を選択しなければならないこともあるのです。

魅力あるテーマを遊びやすいルールで作り上げた基本セットに、二つの拡張セット、ミニ追加タイルを加えた、お得なパッケージです。



トレンディ

👤 2-5人 🕒 20分 👤 8歳〜
💰 1,650円(税込)

デザイナー：Reiner Knizia
メーカー：テンデイズゲームズ

人気デザイナー、ライナー・クニツィアのお手軽カードゲームが、デザインを一新し、日本版として蘇りました。

さまざまなブランドのカードを巧くプレイし、狙ったブランドを流行りのブランドに押し上げましょう！自分だけで流行りを作るのはとても大変。他のプレイヤーの思惑をうまく読み取り、流れに乗ること、乗せることが鍵となるでしょう。

日本の80年代～90年代ファッションをベースにしたカードは、どこか懐かしく、どこか新しい、魅力的なイラストで65枚。そのすべてが異なるデザインで、それも大きなポイントです。





メビウスママ

おうちでエッセン気分



あつきー



今年はエッセンがデジタルでの開催になってしまって……。



ほんと、思ってもみなかったことが起こるものですね。



でもデジタルで開催されるので、せめてドイツに行った気分を味わいたくて自分でできる範囲の楽しみ方をやってみたの。



うちも近くのスーパーで冷凍ではないムール貝を売っていたので、エッセンシュピールの時期だしワイン蒸しにしてみました。ママさんは何を作ったのですか？



ドイツワインを買って、シュニッツェル作ってみたの。



わあー、美味しそう。レストランみたい。



おやじはシャンピニオンソースがかかったものが好物なんだけどメビウスママに能力がないので、付け合わせは茸のマリネ、ザワークラウト、ポテトのマヨネーズ和えにしてみたの。ほかにソーセージも焼いてフレンチフライもママ流で作ってみたのよ、そして薬味はホースラディッシュ。



そうだ、後日 SPIEL digitalの感想を話しながらエッセン行ったつもりオンライン食事をしましょう！



OK！

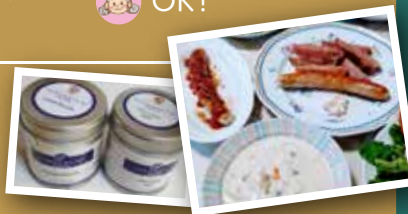
後日



こんばんは～。



こんばんは。会期は4日間なので、日を改めてカレーブルストも作ってみたの。以前にドイツで買ったカレーパウダーを使ってみたのよ。お味はGood！



こちらはプレッツェルを作ってみました。ドイツ料理店で買ってきたハムのオードブル、ぐるぐるソーセージを焼いて、飲み物はもちろんドイツビール！そしてデザートはハリボーです。



現地の気分をママ流に再現しようとやってみたけれど、本当は現地に行って本場の味をみんなとワイワイ味わいたかったわあー早くそれが現実になることを祈っています。



行けなくなると恋しくなるものですね。日本でも様々なドイツの食材を手に入れることはできました。けれども会場のおちらこちらで買い物したり、テーブルが埋まっているからと床の上で遊ぶ人々の楽しそうな姿や、熱気みたいなものを感じることがシュピールの楽しみの一つだったということを SPIEL digitalを見て思いました。ママさんの SPIEL digitalはどうでしたか？



メビウスママのコレクション！カルカソンヌSpielタイ尔。2020年版をGetしようとHans im Glückの通販サイトに入ってみたんだけどね、決済方法に阻まれてGetならず。

トホホ、メビウスママのコレクションに欠番ができてしまいました(涙)。



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。

すごろくやさんと一緒に制作した
オリジナルボードゲーム『赤い糸大作戦』が、
ついに発売されました～!!!



なんと!!!約2年半掛かって作ったのよ!超大作!パチパチ!!!

テーブル上でお手紙を送り合うゲームです。

色々な人から手紙が、自分のポストに届くのがとっても嬉しい!すごい新鮮!
そんな、もらえるだけでも嬉しいお手紙の中には、なんとラブレターが含まれていて・・・
そのラブレターをきっかけに他のプレイヤーに告白したり、振られたり、
なんと甘いすっぱいドキドキゲーム!

ゲームルールだけでなく、デザインなどにも関わらせてもらったおかげで、
手塩にかけて育てた我が子のように。
他の人のところに行かないで～!売れないで～!
なーんてくらの気持ちだけど、
皆さんに楽しんでもらえるような立派なゲームになりました!売れろ～!

最近お手紙もらってない・・・

そんな時はこの『赤い糸大作戦』で遊んでみてはいかがですか?
恋が実るかも・・・イエーイ!!!



赤い糸大作戦

4～6人 20～30分
思春期～ 3,960円(税込)

page1

小野卓也 ボードゲームジャーナリスト
訳書に『ゲームメカニクス大全』ほか。 www.tgiw.info

page3

別府さい グラフィックデザイナー / イラストレーター / アートディレクター
allotment-d.com

page4

松永 彩 株式会社オーバードライブ ボードゲーム事業部長 / 「ボードゲーム」管理人
ボードゲームのイベントに幅広く顔を出しています。 bodoge.hoobby.net

page5

円卓P 数寄ゲームズ
sukigames.seesaa.net

page6

タナカマ店長 テンデイズゲームズ
tendaysgames.shop

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
1児の母。仕事のご依頼を受けるのと派
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

「メビテン!」次号は春の予定です。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。 mebiten.com mebitengames@gmail.com [@mebitengames](https://twitter.com/mebitengames)

編集:メビウスゲームズ、テンデイズゲームズ、長塚美奈子

本書の無断転載・複写ご遠慮ください。