

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!

2022.04

vol.14

TAKE FREE

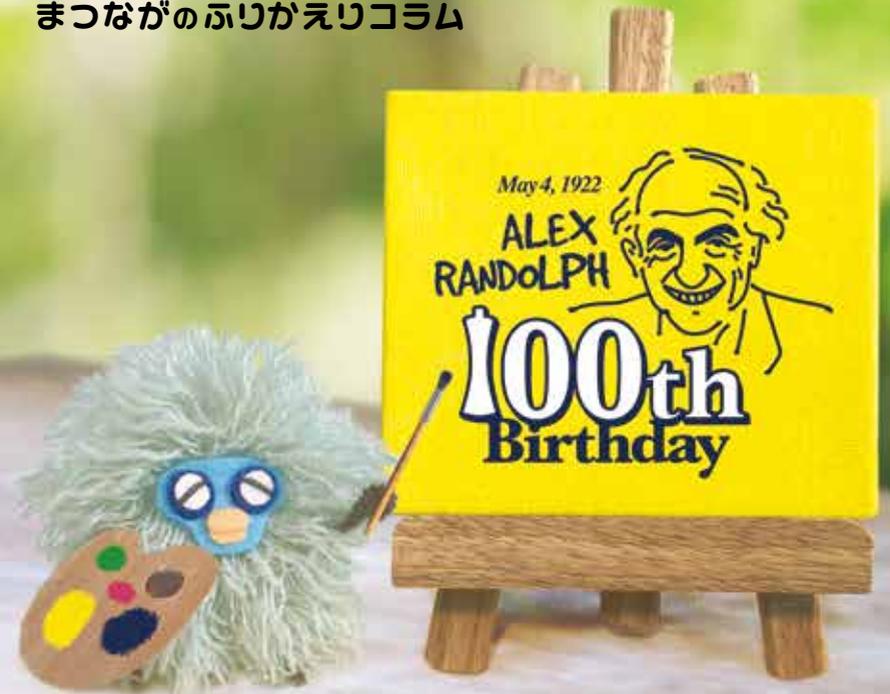
mebiten.jp

Alex Randolph特集

- *Do you know Alex Randolph?*
- *Alex Randolph* 日本での足跡
- *Alex Randolph* 第二の故郷ヴェネツィア

もうすぐ完成! だるまあつめ

まつながのふりがえりコラム



Do you know Alex Randolph?



Alex Randolph(アレックス・ランドルフ)を知っていますか？

「ハゲタカのえじき」「ガイスター」などを作り出したゲームデザイナーです。

そんな彼が2022年5月4日に生誕100年を迎えます。いったいどんなゲームデザイナーだったのでしょうか。

1922年5月4日チェコスロバキア共和国(現在のチェコ共和国)で生まれたアレックス・ランドルフは、生涯に100以上のゲームを作り出したゲームデザイナーです。生前彼は自分の事をゲームインベンターと称したそうです。

彼が作り出すゲームは、シンプルで分かり易いルールであり、相手の心理を探り、

少しの運の要素があり、人を考えさせ、人を悩ませ、そして和ませる、そんな作品をたくさん作りだしました。

そんな彼の幼少期から青年期は時代に翻弄されます。1938年一家で移住したアメリカの地でアメリカ国籍を取得します。生まれながらに豊かな才能と旺盛な好奇心を持っていた彼は、著名な人物を多数輩出しているシカゴ大学に進学し、英語・イタリア語・ドイツ語・フランス語が完璧なマルチリンガルな学生に成長します。しかし時代は戦争へと向かっており1942年学業なかばにアメリカ軍に徴兵されます。優秀だった彼には軍から難しい任務が課せられていたようです。1945年オーストリアで終戦を迎えます。彼は戦争当時の事を聞かれても

黙して語らず、微笑みながらウインクをするのみ、一切をやんわりした表現できっぱりと拒絶し語ることはなかったそうです。

そんな彼はどのようにしてゲームインベンターの道を歩んだのでしょうか。妻Gertrudeとの出会いはターニングポイントでもありました。ローマで暮らしていた時に、彼女は日本語を学び始め「shogi」と呼ばれる不思議なゲームに深く興味を持ちます。「shogi」という言葉にいざなわれる様にして日本に来日し6年を過ごすことになります。その間にもアメリカからゲームを出版しています。今のようにインターネットのない時代、アメリカとのやり取りは時間を要し地味な連絡作業を積み上げなくてはいけなかったことでしょう。

日本では将棋に没頭して暮らしたようです。日本の暮らしの文化はとても気に入りましたようですが、当時(昭和40年代初頭)の日本人のイデオロギーの部分にはなかなか苦勞をしたようです。

1972年、日本を後にイタリアのヴェネツィアに移り住みます。スタジオを構え、精力的にモノづくりに励み、ゲームデザイナーの地位向上と権利を守ることに力を注いでくれました。そんな彼の生み出したゲームをたくさん遊び、彼の偉業を称え生誕100年を皆さんと一緒にお祝いしたいと思います。



ALEX RANDOLPH
100TH BIRTHDAY
特設サイト



alex-randolph.com

Alex Randolph

日本での足跡

日本で暮した経験があるAlex Randolphですが、実際どのように暮らしていたのでしょうか。「将棋世界」昭和44年9月号(1969年)の記事に行き当たり、それを頼りに当時実際にアレックスに将棋指導をしたという田丸昇九段にお話を伺うことができました。アレックスは1966年から1972年に日本で暮らしていました。今から半世紀前の昭和40年代を思い浮かべながら田丸昇九段のお話をまとめたいと思います。

1969年(昭和44年)5月ごろアレックスは新宿歌舞伎町の将棋センター3階の将棋道場で田丸氏と出会ったそうです。昼下がり将棋道場にやってきて黙々と将棋を指していた姿が印象に残っているそうです。将棋道場にやって来る外国人のアレックスの姿は人目を惹き近寄りたがいの雰囲気だったそうです。大阪万博開催(1970年 昭和45年)を翌年に控えた日本、東京でもまだまだ外国人は珍しい存在だったと思われる。田丸氏は当時三段でプロ棋士を目指す19歳の若者、田丸氏は英会話の学びとしてアレックスに声をかけたそうです。簡単な英語での将棋指導が始まります。

当時、田丸氏は将棋道場の受付でアルバイトをしており、ふらりとアレックスがやって来ると一緒に2時間ほど真剣に将棋を指したそうです。アレックスの将棋の指し方は基本的に忠実で論理的に突き詰める、定石を重んじる指し方だった記憶が残っているそうです。有段者であったとささやかれているアレックスですが、それなりに将棋を研究し強い人だったが段位はなく、初段程度の能力というのが田丸氏の記憶でした。田丸氏との将棋を指し終えると「refreshment」と言って歌舞伎町の居酒屋でビールを飲んで帰宅するのが楽しみの一つだった様子です。田丸氏も何度か一緒に居酒屋で食事をしたそうです。また西武新宿線中井駅が最寄り駅だった自宅にも招いてもらった記憶があるそうです。中井駅から坂道を上った記憶が鮮明に残っているそうですが場所の特定には至らないそうです。純日本風の立派な家だったと思いついてくださいました。

田丸氏はアレックスに職業は?と尋ねると「Game Inventor」と答えてくれたのが印象的だったと回想されました。田丸三段との交流は約一年続き、田丸氏は1972年4月に四段となりプロ棋士となります。その年の5月ごろアレックス夫妻は日本を離れ、第二の故郷というヴェネツィアに居を移しました。

田丸昇九段には2022年2月にお電話でお話をお聞きすることが叶いました。「当時の思い出を語る程度ね」と仰りながら、貴重なお話を伺うことができました。そしてアレックスとの縁を感じると驚かされていたのが誕生日の事です。田丸氏は5月5日がお誕生日でアレックスとは1日違いでした。当時誕生日にまでは話が及ばなかったな〜と語っていただきました。メビウスママからの取材に快く応じてくださいましたことに深く感謝申し上げます。

将棋センターは昭和40年代新宿歌舞伎町にありました。新宿コマ劇場の傍にあったそうです。その後将棋センターは西武新宿線の新宿駅近くに移転しましたが、2021年3月末日でその歴史を閉じました。

Alex Randolph 第二の故郷 ヴェネツィア

波乱の人生を歩んだAlex Randolphが第二の故郷と呼び、こよなく愛したヴェネツィア。世界文化遺産「ヴェネツィアとその潟」と登録されているヴェネツィアの魅力をアレックスの足跡とともに探ってみたいと思います。

ヴェネツィアは、かつて強大な海軍力と交易で得た富で「アドリア海の女王」と呼ばれた都市です。都市の中心ヴェネツィア本島は小さな島の集まりで島と島の間を縦横無尽に運河が走り、その運河の上には400にも及ぶ橋が架かり島と島を繋いでいます。ヴェネツィアの街の中には車を乗り入れることはできません。街の中での移動手段は、水上バス、水上タクシー、ゴンドラ、徒歩に限定され、まさにこれが「水の都」と言われるゆえんでもあります。

アドリア海の女王と呼ばれたヴェネツィア共和国の富を象徴する建造物が今も現存しその代表とされるサン・マルコ大聖堂、その眼前に広がるサン・マルコ広場を目にしたナポレオンは「世界一美しい広場」と言葉を残します。富の象徴は建造物の内部にも豪華な金のモザイク装飾を施します。そんなヴェネツィアは夢か現かと時空を飛び越えた世界を見せてくれます。

アクアアルタという高潮で街が浸水する現象に見舞われることもあります。しかしそれを自然のなせる業として受け入れてしまうヴェネツィア気質はなんともおもしろいです。

アレックスには母から相続した館がこの地にありました。執事が戦争中も守り続けてくれた館です。そしてこの地の歴史、運河と生きる文化と自然をこよなく愛した様子です。また毎年行

われるレガッタ・ストーリカというボートレースを楽しみにして何度も参加していたそうです。アレックスの仕事仲間であり親友でもあったDrei Hasenの社長Johann Rüttingerが「ここにアレックスが写っているよ」と指さして見せてくれた写真には、歴史的な建物の前を流れる大運河に何十ものボートが浮かび、岸からあふれそうな観客の写ったものでした。アレックスはヴェネツィアからインスパイアされた感のある運河を造るベニスコネクションやヴェネツィアのマップの上に展開する正体隠匿ゲームのインコグニト、さらにボートレースをテーマにしたライネロスといったゲームを作っています。

ヴェネツィアでの暮らしはデメリットをメリットに置き換える工夫と柔軟さが必須なのです。それを上手に取り込んだ先に華やかな歴史と豪華な芸術が織りなしてきます。ゲームインベーターとしてのアレックスにとって、何かを開発し生み出す時ヴェ



ネツィアの暮らしと文化は相通じる場所だったのではないかと思います。

この魅力あふれるヴェネツィアを愛したAlex Randolphは、ヴェネツィア本島とヴェネツィアングラスで有名なムラーノ島に位置する墓所の島「サン・ミケーレ島」に静かに眠っています。



Hier steht Alex Randolph - Erlebnis vom Team T - 4.3.1922 - 23.4.2001



20世紀のAlex Randolphのゲームが再び

ハイパーロボット

👤 1~∞人(つまり人数制限がない) ⌚ 30分 👤 10歳~ 💰 5,500円(税込)

デザイナー: Alex Randolph メーカー: ABACUSSPIELE

1999年5月にメビウスの頒布会で日本に初登場したゲームです。

今再びメビウスから日本語版としての再販です。ロボットの移動というスタイルで解くパズルゲーム!

パズル脳を全開させましょう。



アーク・ノヴァ 新たなる方舟

👤 1-4人 ⌚ 90-150分 👤 14歳~ 💰 9,900円(税込)

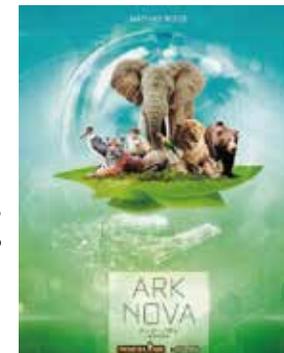
デザイナー: Mathias Wigge メーカー: Feuerland Spiele

世界最大級のボードゲームイベントのひとつ「エッセンシュピール」。
コロナ禍の2021年に開催されたエッセンシュピールで、ゲームファンから
もっとも注目を集めたゲームと言っているのが、この「アーク・ノヴァ 新たなる
方舟」です。

プレイヤーは、動物園を運営しながら、保全活動に従事することになります。
カードを用いたアクション選択によって、動物の飼育や協会への職員の派遣、
後援者から力を借り、設備を整え、動物園とその活動を充実させていきます。

そして、動物園の魅力を表す「訴求点」と保全活動を通じて得られる「保全
点」の二種類の得点を獲得していきます。一方の得点だけを獲得していたのでは勝利は近づきません。魅力的な動物
園を作りつつ、着実に保全活動を行った動物園が賞賛されることになるのです。

魅力的な動物たちが描かれたさまざまなカード、動物園を作る際のパズル的なタイル配置、簡単ながら奥が深い
カードを使ったアクション選択などなど、ルールは多いですが、その面白さがたっぷり詰まった大注目作です。



ゴーレム

👤 1-4人 ⌚ 120分 👤 13歳~ 💰 9,130円(税込)

デザイナー: Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Simone Luciani
メーカー: Cranio Creations, テンデイズゲームズ

チェコはブラハの街から生まれたゴーレム伝説をもとにした本格的な
戦略ゲームです。

プレイヤーは、ユダヤ教の神父「ラビ」となり、作り上げたゴーレムを使
役し、より高い得点を獲得することを目指します。ランダムに振り分けら
れたマールに対応したアクションを実行し、自分のボード上のさまざま
なパラメータを上げたり、いろいろな効果を開放したりしていきます。そ
の中でも大きな存在となるのがタイトルにもなっているゴーレムの存在
です。

ゴーレムを使役することでもアクションを実行することができるので
すが、ゴーレムは自らの意思でボードを進み、常に狙った通りのアクションを
実行できるとは限りません。また、ゴーレムを自分の支配下に置いておく
必要があり、もし、自分の支配力が及ばないような場合はペナルティがあ
るのです。

各ラウンドに実行できるアクションは3アクションのみ、しかもゲーム
は4ラウンドしかありません。少ない手数の中で多くの要素にアプローチし
ていくのは難しくも、ゲーム好きにとってはたまらないものがあるでしょう。



もうすぐ完成！だるまあつめ

テンデイズゲームズから今年の夏に発売予定となっている新作「だるまあつめ」(仮称)。
タイトル通り「だるまを集める」という、なんともおめでたい内容のゲームなのですが、
実はこれ、ドイツゲームシーンを代表する名デザイナー、ライナー・クニツィアによるもの。
ライナー・クニツィアによる「だるま」モチーフのゲーム。
ちょっと妙な取り合わせと思われそうなこのゲーム、その制作の裏側をちょい見せたいと思います。



もともとは「ポーカーチップ」!?

ライナー・クニツィアから受取ったプロトタイプの
モチーフは「ポーカーチップ」。
ゲームの主なシステムは「いわゆる坊主めくり」的な
ものだけに、素直なモチーフと言えます。
しかし、日本人には少し馴染みが薄いような気も……
ゲーム内容にももう少し愉快的なモチーフにできないかと
検討を重ねることになります。

親しみやすさとおめでたさで「だるま」へ

ちょっと変わった「集めて楽しいもの」をあこれ考え、行き着いたのが「だるま」！
「だるま」と言えば群馬県は高崎！
というわけで、テンデイズゲームズスタッフは、一路、高崎へ！
カードにオリジナルだるまをデザインすることになったのです。
そして、今回、お願いしたのは
高崎のだるま専門店「三代目だるま屋ましも」さん。
手作りのオリジナルだるま制作を相談したところ、
ご快諾いただけました。



darumaya-mashimo.com



出来たぞ！特製だるま！

そして、出来上がったのがこのだるま。
おなかに描かれた数字とカラフルさが
大きな特徴です。

制作快調！ 発売をお楽しみに！

そんな「だるまあつめ」。制作はいよいよ佳境を迎えています。
実際のカードはどんなデザインになるのか？
お楽しみに！

まつながのふりがえりコラム

こんにちは、まつながです。

2022年はアレックス・ランドルフ生誕100周年ということで
日本中に流通している彼の作品の面白さが
あらためて見直される1年になりそうですね。



ボードゲームの総合情報サイト、ボドゲーマで会員4万人のデータから見た
アレックス・ランドルフの人気1位の作品はなんだと思いますか？

1位はハゲタカのえじき、僅差で2位がガイスターです。

ハゲタカのえじきは最初に発売されたのが1988年と、なんと34年も前。
ハゲタカのえじきよりもあとに生まれたプレイヤーたちにも多く遊ばれています。

ハゲタカのえじきの特徴は、あの「バッティング」システム。
大きい数字が強いけれど、他のプレイヤーとかぶってしまったら
つまりバッティングしてしまったら、そのカードが無効になります。

他の人の出す数字を予測するわくわく感や掛け合い、
せいで一斉に場に集中する瞬間のどきどき、
バッティングするとどっと沸き起こる笑い。
数字のカードを出すだけのシンプルなルールなのに最後まで展開が読めません。

ハゲタカのえじきに魅入られて、日本で生まれたボードゲームの多くに
このバッティングのルールが取り入れられているのではないのでしょうか。

アレックス・ランドルフのゲームを受け継いで、
今でも脈々と新しいゲームが生まれています。

page10

まつなが (松永 彩)

ボードゲーム専門の総合情報
サイト、ボドゲーマの管理人。
企画や新しい機能の設計、
執筆など何でもコツコツやっています。
bodoge.hobby.net



編集後記

日本とも縁の深いアレックス・ランドルフ特集いかがでしたか？彼の
作り出したゲームを楽しんで100周年をみなさんでお祝いしましょう。

mebiten.jp

 @mebitengames

✉ mebitengames@gmail.com

「メビテン！」を置いていただけるお店を募集しています。

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。