

ボードゲーム好きにおくるチョイ読みペーパー

2023.01
vol.16

TAKE FREE

メビテン!

mebiten.jp

3年ぶりに行った Essen Spiel

Essen Spiel22のゲーマーが
最も愛したゲーム

— キャット・イン・ザ・ボックス —

競技プレイの魅力

まつながのふりかえりコラム



3年ぶりに行った Essen Spiel



コロナウイルスの出現で渡航が困難だった2年間、漸く日本も検疫緩和が告知されメビウスもEssen Spiel 22をめざしました。三年ぶりにEssen Spielに行ったメビウスママのエトセトラ・エトセトラ。

3年ぶりのドイツ。エッセン中央駅の駅舎を出て驚きました。駅前のデパートGaleria Kaufhofがない！工事用のシートで覆われ足場が組まれ、建物を取り壊している真っ最中。荒廃感漂う駅前にショックです。

しかし、Essen Spiel 22はそんなショックも吹っ飛ばす賑わいです。4日間の来場者は147,000人。コロナ禍前の2019年の来場者数209,000人に及ばないまでも、ゲームを愛する人たちの行動力と熱量は半端ないなあ～と感じる4日間でした。

まずはEssen Spiel 22開幕前日の前夜祭では、2017年から始まったInnoSPIEL賞の大賞を日本人デザイナーの作品『HEY YO（ヘイ



ヨー）が受賞。さらにドイツゲーム賞では『SCOUT』が8位を獲得と、日本のゲーム評価が高まっていることを示しながら、Essen Spiel 22は開幕しました。

初日の朝、もちろんエッセン中央駅Uバーンの改札制限、開場前のメッセ入り口の混雑は懐かしい光景でした。『これよ！これこれ』って感じながら、メビウスママのテンションも心地よく上がっていききました。

メッセ会場のホール5、この場所に日本からの出展ブースが点在しています。日本からの出展ブースが元気だと、こちらの気分もわくわくしてきます。その中でちょっとお話をすることができたJelly Jelly Cafeとitten-gamesの努力に驚きました。イベントに出展を考えたとき、誰でも経費を抑えトラブルは回避したいと思うものです。自助努力によってそれらの悩みを小さくしてSpielに出展をされていました。

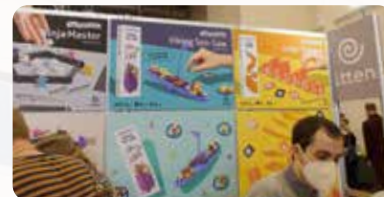
《Jelly Jelly Cafeさんのスタイル》

- ①『ねこまど』さんと合同出展。ブース1区画を分け合う。
- ② 出展作品を1つに絞る。自社で出版している約40作品の中から1点を絞る。
- ③ 販売ゲームはスーツケースに詰め込んで自ら運ぶ。
- ④ ブースの装飾(壁)は垂れ幕にして持参。



《itten-gamesさんのスタイル》

- ① ブースの装飾は日本で作成して持参。計算ミスでパネルが大きくて飛行機に荷物を預ける時に追加料金を取られてしまったとのこと、でも事前郵送より確実に安かったそうです。
- ② 販売ゲームは自ら運ぶ。



輸送費高騰の昨今、出展作品を絞って自ら運ぶ、少々大変ですが、荷物の未着リスクや受け取りの待機時間なども節約でき、効率が良いと思いました。販売目標数など綿密な計画を立てて臨んだ証ですね。今年はヤポンプランドの出展が無く、「日本のゲームは大丈夫かしら？」なんて思うのは、メビウスママの杞憂でした。そして、はるばるエッセンにやってきた日本人に元気を与えたブースは、Oink Games。ブースも大きく試遊卓もたっぷり準備され、『SCOUT』の人気は衰え知らずでした。



出展するだけがEssen Spielではありません。Spielでいかにゲームを遊ぶか！楽しむか！素敵なゲームに出会えるか！素晴らしい世界のゲーマーと出会えるか！これこそがEssen Spielだとメビウスママは思っています。その中でキラリと光る日本人が登場したことが何よりうれしかった！『龍平さん、あなたはカッコ良かったよ！！』メビウスママの現地からのtweetでも発信しましたが『Hi I' M Ryuhei. Beat me at KLASK and I'll buy you a drink!』このプラカードとKLASKに対する絶対的な自信！！プラカードを『かかってこいやー』と翻訳させていただきましたよ。



さらに、現地と日本をライブでつなぐ生中継がありました。サニーバードのたいらさんとテンデイズゲームズのタナカマさん、このお二人が特派員とMCの贅沢な生中継がありました。配信に多少の失敗があった様子ですが、新しい試みにチャレンジすることが大切だと思います。また、すごろくやさんも、現地に出張中のメンバーによる現地レポートがYouTubeチャンネルで配信されていました。便利なツールを使って日本と現地在簡単に結ばれる時代です。

それぞれの創意工夫で新しい試みがいくつも登場したEssen Spiel 22 お見掛けした日本からの人々も若くてきらきらと輝いていました。

Essen Spiel 23は2023年10月5日から8日の開催予定です。

Essen Spiel 22のゲーマーが 最も愛したゲーム

—— キャット・イン・ザ・ボックス ——

Essen Spiel 22の来場者が注目したのは何といっても『キャット・イン・ザ・ボックス』でしょう。会場内で来場者たちが、今年一番いいゲームだと感じた作品を投票するスカウトアクションで1位を獲得したゲームです。そして何よりこのゲームが日本人デザイナーの作品だったということ。メビウスママはゲームやおばちゃんとしても、メビテン発行者の一人としても見過ごすことはできません。

また、他言語版もいくつか出版されているゲームですが、何よりも日本語版が注目を浴びたという事実、その日本語版の出版に大きく寄与したのが女性であることもメビウスママの心を揺さぶります。

日本語版の出版社である株式会社ホビージャパンのねいじまとうこさんにEssen Spiel 22を振り返ってもらいました。

『キャット・イン・ザ・ボックス』とスカウトアクション

『キャット・イン・ザ・ボックス』は、2022年7月に発売されたトリックテイキングゲームです。もとは2020年秋にサークル「操られ人形館」から頒布された同名ゲームです。そして当社ホビージャパンがアートワークや一部ゲームシステムに変更を加えた作品が、今回Spiel 22で話題となった『キャット・イン・ザ・ボックス』です。

また、スカウトアクションとは、ドイツのボードゲーム専門誌『フェアプレイ』が、Spiel来場者に新作評価をアンケートする投票です。来場者が遊んで面白かった作品に対して、5段階で評価し票を投じます。Spiel 22の新作は約1,800作品ありました。

初日から最終日の16時まで、定期的に投票の途中経過がブースとWebサイトにて発表されます。1日目に『キャット・イン・ザ・ボックス』に票が入ったと聞いたときは、とても驚きました。しかしほかの作品がどんどん追いついていくだろうと思っていました。『キャット・イン・ザ・ボックス』は無理でも、当社取扱いになりそうな作品が上位になりますように！(笑) くらいの気持ちでいたのですが、2日目・3日目と順位が上がっていき、ひょつとして最終日も**乃キャット様**があの棚(※毎年フェアプレイブースの棚にスカウトアクション上位の作品が並びます)に**並ぶ？！並んで欲しい！並べ～～～**と欲があふれ出て最終日の結果発表16時まで胃が痛い時間を過ごすことになりました。

当社スタッフと私にできることは、ひたすら祈ることだけ、**乃キャット様**。



15分で完売、1卓だけの試遊卓

『キャット・イン・ザ・ボックス』は、英語版を取り扱うベジエゲームズの尽力もあり、Spielが始まる前から注目を浴びた作品です。Spielには万全を期して例年の持ち込み数より多く販売在庫を持ち込みました。Spielが始まった途端、ブースの前には長い列が作られ、開始15分ほどですべての販売分が売り切れてしまうという予想外のとんでもない状況が発生してしまいました。ベジエゲームズでも30分程度で売り切れとなったそうです。当社ブースは試遊卓を1卓用意していたのですが、「買えなくても遊びたい」という来場者の要望が多く、張り紙や案内を作りゲーマーの熱い思いに必死で対応するという、当社Spiel出展の歴史で初めてのてんやわんやの大騒ぎとなりました。最終日には「試遊卓用の製品は買えないのか？」という問い合わせが殺到するという状況も、てんやわんやの一例です。

スカウトアクションで上位ランキングされるには、Spiel来場者の多くに実際に遊んでもらい「おもしろい」と思ってもらい、スカウトアクションに投票してもらうことが肝心です。

そのためには試遊や買って遊んでもらうことが不可欠です、しかし試遊卓は1卓、販売商品はあつという間の完売といった状況下で、現地で募集した2名のデモプレイスタッフの八面六臂の大活躍はとても頼もしいものでした。そんな苦難の末『キャット・イン・ザ・ボックス』は見事スカウトアクション1位を勝ち取ることができました。

じゃんけん大会

今回のSpielは、コロナ禍の影響で3年ぶりの出展と、今まで体験したことのない当社ブースの盛況ぶりで目まぐるしい4日間を過ごしました。最終日の16時にスカウトアクションの結果1位『キャット・イン・ザ・ボックス』が掲示され、ガッツポーズで胃痛から開放される！と思ったのもつかの間、「試遊卓で使っている製品を買いたい」という問い合わせが続々と舞い込んできました。そこで試遊卓で使ったコピーと、当社が商談で使ったコピーの購入権をかけ、じゃんけん大会開催となります。

使用済みのコピーでいいから購入したい、というSpiel来場者の熱い思いに公平に応えたいと考え、希望者を集めて入手権利を決めるじゃんけん大会を行うことになりました。じゃんけん大会開始時に集まった約40人を相手に、手を頭上高く掲げて「ジャンケンポン」とじゃんけんをするなんて想像すらしていなかった展開、また入手権を求めてこぼしを掲げる人たちの光景、この二つは印象深く私の胸に刻まれました。

異例？想定外？という状況で得た結果は最高のものでした。

★スカウトアクション1位『キャット・イン・ザ・ボックス』★

ありがとう！ Spiel22のゲーマー達。

キャット・イン・ザ・ボックス

👤 2-5人 🕒 30分 🧑 13歳～ 💰 2,750円(税込)

ゲームデザイン：横内宗幸(操られ人形館) アートワーク：井上磨
発売元：株式会社ホビージャパン



競技プレイの魅力

勝っても負けても楽しいボードゲームやカードゲーム。しかし、勝敗にこだわったプレイはまたひと味違う魅力があります。

今回、そんな競技プレイで三つのゲームを楽しんでいる方々にお話を伺いました。

∞ カルカソヌ ∞

毎年、Spielの会場で決勝が行われている「カルカソヌ世界大会」。そこでの活躍からわかるように、日本の「カルカソヌ」プレイヤーの実力は世界屈指と言っていいでしょう。

そのカルカソヌに、もう一つの「世界大会」があります。それが「オンライン国別対抗カルカ



ソヌワールドカップ」。コロナの感染拡大をきっかけに有志によってはじめられたこの大会は、オンライン上で開催される国ごとに結成されたチーム戦が大きな特徴です。

この「カルカソヌワールドカップ」に選手として出場したのち、2022年には日本チームの監督を務めたのが、小川光一さんです。

カルカソヌ日本選手権の存在を知り、「純粋にワクワクした」ことからカルカソヌに触れた小川さんは、ある意味、生粋の競技プレイヤーなのかもしれません。

そして、「真剣に向き合ったことを経験として成長することに繋がたい」との思いを胸に、10都県に散らばる人たちと作ったカルカソヌサークルでオンラインでの練習会やトーナメントを行い、「カルカソヌワールドカップ」に選手として出場することになります。

迎えた2020年の初開催。「ピークを当日に持って行くことを心がけた」という小川さんをはじめ日本先取の活躍で、日本チームは見事優勝、栄えある「世界最強カルカソヌ国」に輝くのです。さらに、その後、2022年まで、なんと三連覇。その日本チームの強みとして、小川さんは「協調性やみんなで勝とうという気持ちの強さ」を挙げます。また、小川さんも含め「決勝戦に2年連続して出場した4名が他の人にチャンスを譲る形で選手がガラリと変わった」と3年目の日本チームでも優勝できたこともあり、選手層の厚みもやはり大きな強みとのこと。

そんな小川さんが競技プレイの魅力として真っ先に挙げるのが「大人になっても部活みたいな青春を体験できる」ということ。「1つの到達点に向けて、友達やライバルと練習を重ねていく。それに対して結果が出る」ことを純粋に楽しんでいるからこそ、日本チームが

これだけの強さを誇っているのかもしれません。聞けば、チームメンバーは「クラス、アイスクリーム、宝石の煌きなどの日本大会でも優勝や準優勝している」とのこと。1つのゲームに真剣に向き合うに留まらず、ボードゲーム自体に真剣に向き合う彼らに、ボードゲームをより楽しむヒントを見つけることができるかもしれません。



∞ お邪魔者 ∞

2022年9月17日、お邪魔者日本選手権が開催され、白神さねさんが世界大会出場を決めました。白神さんに伺った話を、私、メビウスママがまとめてみます。

日本選手権に出場するため、会社の有志メンバー（ゲーム好きの面々）と練習をかさねて臨んだ日本選手権でした。順調に予選通過し、決勝に進むことができたといいます。しかし決勝に進んだメンバーはさすがに闘志むき出しで、母娘で出場されていた二人の白熱したやり取りには、終始圧倒されたそうです。その決勝テーブルの中には、世界大会2位の記録を持つ藤田亜沙美さんも居て、ゲームはパチパチと言葉もカードも飛び交ったそうです。その熱き戦いを勝ち抜いて日本代表の座を得たと語ってくれました。

世界大会はオーストリア・ウィーンでの開催です。主催者AMIGO社のもてなしは手厚く、大会前日の夜は大会参加者との懇親立食パーティもあり、お邪魔者のデザイナーFrederic Moyersoenさんに会うことができ感激だったと、目を輝かせてくれました。大会当日の朝は、ホテルからみんな揃って会場に移動するので、迷う心配もないそうです。会場はWiener Spielefestというゲーム体験イベントが開催されており、その中でWizardの世界大会と同時開催だったそうです。世界大会の会場に、50人を超える競技者が集うその中で、アジアの女性は白神さん一人で心細さを感じたそうですが、そこに集う人は皆とても心温かい人ばかりで、心細さと緊張を解いてくれたそうです。中には日本の九州大学で教鞭をとっていたという方もいて、日本語で話すこともできたそうです。ゲームは予選で、お邪魔者で勝利したことが仇となり、「彼女はお邪魔者で勝つことができる!強いよ!」とおおられ続け、それに反論が上手くできず、悔しかったそうです。結果予選通過とはなりませんでしたが、世界中のゲーム競技者と一緒に、テーブルを囲んでゲームできたことが、何よりもうれしくて感動の時間だったと話してくれました。

普通にゲームを楽しむゲーマーなのか?それとも勝敗に真摯に向き合う競技者としてゲームと向き合うのか?それは人さまざまだと思います。地道な練習と考察と惜しまぬ努力ができる人、これが競技者に舵を切れる人でしょう。さらに神様が与えてくれる少しの運、それを授かりし者が、世界大会に出場が叶う競技者なのだと感じます。世界大会という大舞台には、何ものにも代えがたい感慨と感動があるそうです。もしも挑戦する心構えと心意気があるならば、果敢に挑戦してみたいかがでしょう。

∞ オーディンの祝祭 ∞

オンライン上で、身近な知り合いだけでなく世界のボードゲーマーと多数の人気作で遊ぶことのできるサービス「ボードゲームアリーナ」。ボードゲームアリーナには、ゲームの勝敗によってレートが上下し、それによってランク付けされる機能が備わっています。このボードゲームアリーナの「オーディンの祝祭」ランキングにおいて、世界一位になったのが、たまご.eggさんです（以下、たまご）。

「真剣に、貪欲にできること」が最大の魅力だと言うたまごさん。ボードゲームアリーナには他人のゲームを見ることの出来る観戦機能もあり、それを活用しての研究も精力的に行い「本当に強いのか、自分の戦術に合っているのかを試したり」しているとのこと。「オーディンの祝祭」は、本格的な、いわゆる「重いゲーム」に属するだけに、こういった研究ツールとしてボードゲームアリーナを活用したのが、世界一位を達成できた大きなポイントとなったのかもしれません。ただ、それらの観戦やデータ閲覧といった機能は、自分がプレイする場合においては「一試合一試合、気が抜けない」厳しさに繋がっているそう。しかし、その「パチパチにぶつかり合うところ」が何よりも楽しいと付け加えてくれました。

そして「オーディンの祝祭」をやり込み、世界一位となったたまごさんにその時の気持ちを訊ねたところ「率直に嬉しい」に続いて、「戦術について（ネットなどで）書いてくれている方々に感謝しております」との言葉が。いつも一緒に遊んでいる方や、ブログ、Twitterなどから多くの戦略、戦術を学んでいるそうで、「少しでもお返しできたらな」という気持ちがあったようです。情報を調べたり、情報交換をしたり……ゲームをプレイしている時に留まらない楽しさが味わえるのも、競技プレイが持つひとつの魅力と言っていいかもしれません。

さらに、たまごさんからは余談として、「オーディンは上位になるほど点数が伸びますが、レートが一定ラインを超える相手と対戦すると、相手への妨害を優先することでも多くなり、逆に低得点同士の結果となることも多々あります」とのコメントもいただきました。競技プレイを通じて、それぞれのゲームのまた違った一面やプレイングを知ることが出来るというわけです。

「ガチでレートを上げたいと思えるほど好きなゲームだった」という「オーディンの祝祭」がボードゲームアリーナに追加された時に、「目指してみるか」と一念発起したというたまごさん。みなさんも、もし、好きなゲームをボードゲームアリーナで見つけたら、挑戦してみたいかがでしょうか? <https://ja.boardgamearena.com/>

勝敗にこだわったプレイが、なにかしらの問題の発端となることは少なくなく、「ガチ勢vsエンジョイ勢」なんて構図で話のネタになることもあります。

ですが、「真剣勝負ならでは」の魅力に溢れた、ボードゲームやカードゲームの楽しみ方の一つであることは間違いありません。時にはいつも以上に真剣勝負、いかがでしょうか?

さて、「私もちょっと挑戦してみようかな?」なんて思った方に、うってつけの大会が準備中です。詳しくは、9ページで!

Möbius メビウスゲームズ おすすめゲーム

2023年 最初に買うゲーム！

カルカソンヌ 霧に浮かぶ亡霊

1-5人 35分 8歳~ 4,800円(税込)

デザイナー：Klaus-Jürgen Wrede メーカー：HANS IM GLÜCK

世の中が黄昏の刻を迎えるときどこからともなく霧が立ち込めてきます。亡霊たちがうごめき刻です。今までおとなしくしていた亡霊たちは霧と一緒に騒がしくうごめき始めます。平穏に過ごすためにプレイヤーは亡霊を鎮まらせなければなりません。能力を駆使して課せられた目標値の得点を獲得し亡霊を鎮まらせましょう。内包されているコマは変形ミーブルで片手に灯りを持っています。亡霊のコマはなんとかわいらしいオバケの形をしています。カルカソンヌの界に誕生した協力型ゲームを楽しんでみてください。



ミルフィオリ

2-4人 60-90分 10歳~ 6,200円(税込)

デザイナー：Reiner Knizia メーカー：Schmidt

ミルフィオリというイタリア語を直訳すると「千の花」。イタリアのヴェネチアのムラーノ島ではミルフィオリと呼ばれる細長いガラスの棒を使ってガラス工芸品を作っています。ミルフィオリという細長い棒は花柄で金太郎飴のようにどこを切っても同じ柄が出てきます。

そのガラスの棒や、その棒を細かく切ったビーズ、さらにはビーズをまとめて固めた作品すべてをミルフィオリと呼ぶそうです。ミルフィオリという言葉自体がとても魅力的で奥深いものですが、ボードゲームもその名前を使うに値する美しさと優雅さです。ゲームが進むにつれ盤面は艶やかになりその麗しさはついつい写真に収めたくてシャッターを押していることでしょう。



テンデイズゲームズ おすすめゲーム

兵馬俑

1-4人 90分-120分 14歳~ 11,000円(税込)

デザイナー：Przemyslaw Fornal, Adam Kwapiński

メーカー：テンデイズゲームズ

秦始皇帝陵から出土した兵士や馬をかたどった兵馬俑がずらりと並ぶさまを見たことがある、という方も多いはず。

今、東京上野の上野の森美術館にて、兵馬俑に関連したものを中心に中国の貴重な史料が並べられた「兵馬俑と古代中国」展が開催中です。(2023年2月5日まで)

その兵馬俑を雰囲気たっぷり、かつ本格的な戦略ゲームとして仕上げたのが、このゲーム、タイトルもずばり「兵馬俑」です。

プレイヤーは、古代中国の芸術家であり建築家でもある一人として、兵馬俑の建造に携わります。ユニークなアクション選択システム、時間経過とともに乾いてしまう材料の「粘土」、シビヤな陣取りといった要素はゲーム好きも納得というところですが、最大の魅力は精巧なミニチュアによって再現される兵馬俑でしょう。ゲームボードにミニチュアが並び、徐々にその姿を現す兵馬俑、ゲームでありながら偉業に携わっていると感じられるはずです。ぜひ、「兵馬俑と古代中国」展と合わせて、世界に浸りながら楽しんでください。



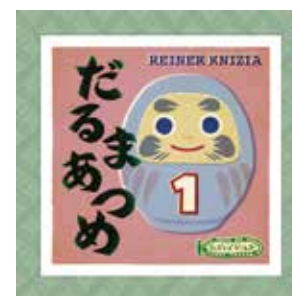
だるまあつめ

2-6人 20分 8歳~ 2,200円(税込)

デザイナー：Reiner Knizia メーカー：テンデイズゲームズ

ライナー・クニツィア作による愉快的カードゲームの登場です。プレイヤーは、だるまの収集家として、より多くのだるまを集めることを目指します。手番では、同じ数字が被らないように自分の運を信じて山札からだるまをめくりませんが、そのだるまは、すぐに獲得できないのが「だるまあつめ」の面白いところ。というのも、めくっただるまを獲得できるのは、「次の自分の番になった時」なのです。もしも、自分の番が来る前に他のプレイヤーが同じ数字のだるまをめぐってしまった、横取りされてしまうことに……。

常にドキドキしっぱなしのスリルいっぱいのお手軽カードゲーム。群馬県高崎市の職人さんに手作りのだるまをあしらったカードデザインもゲームを彩ってくれます。



30th メビウスゲームズ 30周年ゲーム大会

2023年はメビウスゲームズ創立30周年に当たります。それを記念して、ゲーム大会を開催します。

すごろくやさん、テンデイズゲームズさんの協力のもと、チーム戦によるゲーム大会です。18種類のゲームを3つのグループに分け、同一時間帯に6つのゲームを並行してプレイしますので、チームの最低人数は6人となります。そして、すべてのゲームの総合成績により、優勝チームを決める大会です。

したがって、各ゲームでは必ずしも1位になることが必須ではありませんが、少しでも順位を上げる努力が最後まで必要です。仲間を募って、参加してください。

開催日時

2023年3月21日(火・春分の日)

場 所

すみだ産業会館(東京都 錦糸町駅前)

募集チーム数

36組

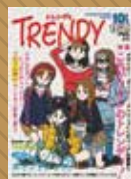
募集

2023年2月1日昼12時より

募集方法

メビウスゲームズのショッピングカートで参加券を購入していただきます。

<https://mobiusgames.shop-pro.jp/>



まつながのふりかえりコラム

こんにちは、まつながです。

2023年、みなさんはどんなふうにボードゲームを楽しみますか？
たくさん数を遊びたい、じっくりひとつのゲームをやり込みたい、
ボードゲームを遊ぶ輪を広げたい、ボードゲームひとつとっても
楽しみ方は人によって違うかもしれませんね。

2022年は、日本の多くのボードゲームが海外で評価された年でした。

まず、ドイツ年間ゲーム大賞(Spiel des Jahres, 通称SDJ)に、
スカウト! がノミネートされました。
オインクゲームズから発売された梶野桂さんデザインのボードゲームです。

そして、革新的なゲームに贈られるイノシュピール(innoSPIEL)を、
同じくオインクゲームズから発売された齋藤隆さんデザインの
ヘイヨーが受賞しました。

さらには、ホビージャパンから発売された横内宗幸さんデザインの
キャットインザボックスが、スカウトアクション1位を獲得!

イノシュピールの授賞式の様子や
スカウトアクション1位となるまでのドキドキの様子は
この冊子をお読みいただければ伝わるかと思います。

2023年はいったいどんなボードゲームが世界に旅立つのでしょうか。

2022年における日本のボードゲームの華々しい活躍を見て、
多くのボードゲームデザイナーが制作に熱を入れることでしょう。
ボードゲームの明るいニュースを見つけることも、今年の楽しみになりそうです。

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.hoobby.net



編集後記

この時期は色々な種類のみかんが売られていて、毎年楽しみにしています。お気に入り「はれひめ」。美味しくて何より剥きやすい!

mebiten.jp

✉ mebitengames@gmail.com

Twitter @mebitengames

「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。