

ボードゲーム好きにおくるチョイ読みペーパー

2023.05

vol.17

TAKE FREE

メビテン!

mebiten.jp

メビウスゲームズとボードゲームの30年
ボードゲームやの息子としての30年と今後

As d'or Jeu de l'année

アズドール・フランス年間ゲーム賞

世界評価が高まる日本人デザイナーの力

背景世界を
知れば **ゲームは** もっと もっと **楽しくなる!**

まつながのふりかえりコラム

メビウスゲームズとボードゲームの30年

メビウスゲームズは、2023年3月創業30年を迎えることができました。

30年前、ネット環境も今とは比較にならない脆弱さで、しかも高価な代物でした。一般にはまだまだ遠い存在のものでした。ボードゲームの新しい情報は海外旅行のお土産とお土産話だった、そんなのんびりした時代からの振り返りです。

メビウスゲームズは1993年3月「パズルとゲームの店メビウス」として、千代田区九段で出発しました。

木製パズルは少し売れましたが、ゲームは全く売れませんでした。当時、市場に残っていた海外ボード



ゲームは仕入れからかなり時間が経過したものが多く、新しいものはほとんど入っていませんでした。私の知る限り翌年までに国内販売



された海外ボードゲームは、ラベンスバーガーの「遺産相続」と「ラストチャンス」のたった2点だけでした。ボードゲームはマニアが楽しむもので、一般の人は全く興味を示さない時代でした。

そんななか、1995年1月ドイツ・ニュルンベルクで開催されるInternational Toy Fairに行くチャンスが訪れます。これが現在のメビウスゲームズの誕生につながります。1995年にゲームの輸入販売を始めゲームの頒布会も始めます。この年は「Die Siedler von Catan」がリリースされ、メビウスは「カタンの開拓」と邦題を付け店頭に並べました。作者はクラウス・トイバー(Klaus Teuber)です。『ドリュンター・ドリューパー』、『貴族の務め』などを生み出したデザイナーです。今年4月1日にトイバーが亡くなったことはとても残念に感じています。

現在多くの来場者があり、日本のボードゲームの祭典になった「ゲームマーケット」は、2000年4月に第1回が開催されています。主催者の予想を大幅に上回る来場者があり、最終的に入場を断る事態になった現場にいたことは、とても思い出深く感じます。また手作り感満

載の自作ゲームが販売され、来場者に好評を得ているのを目の当たりにし、新しい風を感じました。

2011年、東日本大震災による電力不足、これがボードゲームを世間が認知してくれるきっかけとなりました。また、児童館や放課後クラブなどがボードゲームを備品として置くようになり、簡単なゲームを知っている子どもが増え始めました。

2020年、新型コロナウイルス蔓延防止のための休校、この事態もボードゲームのマーケットを広げることになりました。結果的に2度の大きな不幸が、ボードゲームの認知を広めることになりました。

現在は、テレビの情報番組でボードゲームが紹介され、ドラマの中では遊ぶシーンが流れます。多くのマスコミやネットの世界で取り上げられる機会が増えました。30年前、ゲームと言えばデジタルゲームであり、ボードゲームという言葉をまず説明する必要があった時代です。ボードゲームという言葉が説明不要の時代を迎えたことは非常に嬉しく、これが一時的なブームに終わらず、文化になってほしいと心から願っています。

By 能勢良太



メビウスゲームズ 30周年ゲーム大会

3月21日に「メビウスゲームズ30周年ゲーム大会」が、すぐろくやとテンデイズゲームズの協力のもと、開催されました。全国から36チーム総勢239人のプレイヤーが集ってくれました。

このゲーム大会はチーム戦であり、全体ゲームを含めた18種類のゲームを各チームの代表者が戦い、その合計で総合優勝を争うものです。

優勝 ● しいたい被害者の会
2位 ● チームカルカソナ
3位 ● おでかけミリパー

参加者には参加記念品としてすぐろくやさんからは得点チップ、テンデイズゲームズさんからは特製プリンブルズ、そのほかドイツのゲームメーカーAmigo, Schmidt, Hans im Glück, Abacus, Zoch, Drei Hasenの各社より提供された記念品が贈られました。

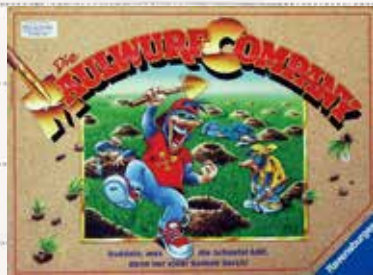
..... プレイされたゲーム

ゲシェンク、ヒューゴ、宝石ゴンゴン、ロスト・シーズ、アートの横取り、ドラゴミノ、ニムト、ウミガメの島、サンファン2、ベッパ、おねだりパティスリー、トレンディ、ラマ、ぴったテン、金庫破りのジキ、モンスターカフェ、だるまあつま、マネージャガ



ボードゲームやの息子としての30年と今後

私の最も古い記憶の中のメビウスは、忙しそうではあるものの、商品を売っている瞬間をほとんど見たことがありませんでした。『エルフェンランド』・『ドリュンター・ドリューパー』・『カタンの開拓』といった商品が、いつ来てもあったのを覚えています。ただ時折、クリーニングの受付目的で人が来ていました。当時、幼稚園児の私にとってメビウスは、お店なのに商品を



ほとんど売っていない、謎のお店でした。小学校高学年の時に、現在の水道橋に移転し際に、「ボードゲームショップっぽい」といった感想を持ったのを覚えています。

また、ボードゲームをしている人たちも、だいたい限られていた様な感じでした。大前提として男性だらけで、所謂「オタク」の雰囲気を出している人か、所謂「ハイソ」な雰囲気を出している人の、どちらかに大別できたような印象でした。女性や子供は、旦那さんがボード

ゲームを趣味としているので、それに付き合っている人が大半だったような記憶があります。そんな人たちに混ざってもらって、『ミッドナイトパーティ』・『アブディポスト』・『穴掘りモグラ』などのゲームを、遊ばせてもらっていたのをうっすらと覚えています。

ボードゲームを、メビウス関連以外で見たのは、大学生になってからでした。大学生になって、行動範囲が広がったこと、大学入学直前に起きた、東日本大震災で少し脚光を浴びたことが、原因だったと思います。大学のサークル棟内

の部屋で、『カタン』をプレイしているグループを見たときは、珍しいものを見た感覚でした。また、所属していたサークルの同期が、『ハゲタカのえじき』をもってきて、サークル活動前の暇つぶしにやろうと言ったときは、「どこで手に入れたんだ？」と聞いたこともありました。

このころから、極々限られた人たちの趣味の1つから、一般の人にも目にしやすくなり始めたのかなと、うっすら思っていました。ただ、まだまだマイナーで、ボードゲームを遊んだことがある人と少し会話しても、どれか1種類のゲームを遊んだことがあるだけで、こういったゲームが他にあることを知らない人ばかりでした。

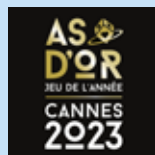
そんなボードゲームを取り巻く環境が、先

日の30周年記念ゲーム大会を通して、ガラッと変わったことを実感しました。女性参加者が多くなり、小学生の子供まで参加。以前の、限られたジャンルの人にはしか認知されていなかったボードゲームが、一般の人にも広く認知された証左だなと感じました。

男性だけでなく、女性あるいは子供も広くボードゲームを認知してもらえつつあるのであれば、平日の夕食後や休日に、家族でプレイできるボードゲームを紹介・販売をしていきたいと思っています。ボードゲームは、色々な目的で遊ぶことができますが、家族間のコミュニケーションツールの一つとして、遊んでもらえる商品の販売を続けていきたいと、比較的ボードゲームを身近にして育った自分としては思っています。

By 能勢進之介





As d'or Jeu de l'année アズドール・フランス 年間ゲーム賞

世界評価が高まる 日本人デザイナーの力

3年に及ぶコロナ禍で暮らしには閉塞感がありました。じつは、その間に日本人デザイナーによるボードゲームが、世界で高く評価されています。今回は、毎年2月に開催されるフランス・カンヌ国際ゲーム祭での、アズドール・フランス年間ゲーム賞 (As d'Or Jeu de l'année) に注目してみました。2020年「リトルタウンビルダー」2022年「Happy City」「江戸職人物語」2023年は「District Noir」がノミネートされています。

その中で2023年「District Noir」のデザイナー嶋村直生氏、2022年ノミネート「Happy City」のデザイナー佐藤敏樹氏に寄稿いただきました。



『District Noir』は、『聖杯サクセション』というタイトルで、ゲームマーケット2016秋に発表しました。当初から好評をいただき、2018年にはポーランドの出版社からポーランド語のみで出版されましたが、売上も伸びず、それ以上の展開は期待できませんでした。

2021年になりSpiral Editionsから『聖杯サクセション』が好きなのであらためて海外版を出したい。」と連絡があり快諾をしました。既に海外出版もされていたので、セールの大きな期待を寄せたものではありませんでした(笑)ところがSpiral Editionsの熱心な営業努力により、フランスで大きな売上を記録し、さらに代理店を介して様々な国での出版が現在も進行中です。その経緯のなかで、今回Asd'Orのノミネートという光栄な評価をいただくことができました。

残念ながら受賞は叶いませんでしたが、日本の同人ゲームとして始まった小さなゲームが、フランスの大きな賞のノミネートまで至ったことはとても感慨深いです。Asd'Orにはこれまで多数の日本発の作品がノミネートされていますが、まだ大賞受賞に至っていません。今後、新たな日本の魅力あるゲームが、大賞に選ばれることを大いに期待しています。

By 嶋村直生



District Noir

原題:聖杯サクセション

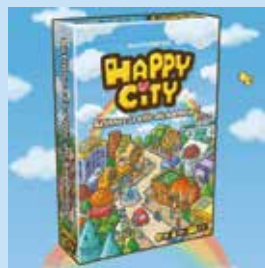
2人 10-20分 10歳~

ゲームデザイン Nao Shimamura
Nobutake Dogen
アートワーク Vincent Roché
関連グループ 大気圏内ゲームズ

2018年ゲームマーケット春で『ハピエストタウン』として発表した作品が、Cocktail Gamesから『Happy City』として海外出版されています。その『Happy City』が昨年アズドールにノミネートされましたが、コロナの影響で渡仏することが叶いませんでした。

今年「Happy City」の拡張が発売となり、そのプロモーションを兼ねカンヌに行ってきました。会場には多くの試遊車が用意され、子どもから大人まで多くの人が、ゲームに興じていました。すこし視線を動かすと、若いゲームデザイナーがパブリッシャーに自分のゲームをプレゼンする姿が至る所で見られました。アズモデなどの大手パブリッシャーは、オリジナルゲームを受け付ける専用のスペースを設けていました。数多くの新しいゲームが生まれる場面を肌で感じる一瞬でした。カンヌでは多くのプロフェッショナルがゲーム業界に関わっていることを再認識でき、今後のゲーム創作に対する思いも一段と大きくなり、思い出深い旅になりました。

By 佐藤敏樹



Happy City

原題:ハピエストタウン

2-5人 20-30分 10歳~

ゲームデザイン Toshiki Sato
Airu Sato
アートワーク Makoto Takami
関連グループ さとーふありあ

世界で評価が高まる日本人デザイナー作のボードゲーム、それらは同人グループが、日本のアナログゲームの祭典「ゲームマーケット」で発表・発売するところに端を発しています。ゲームマーケット2023春は、2023年5月13日14日に東京ビックサイトで開催されます。

ニムト

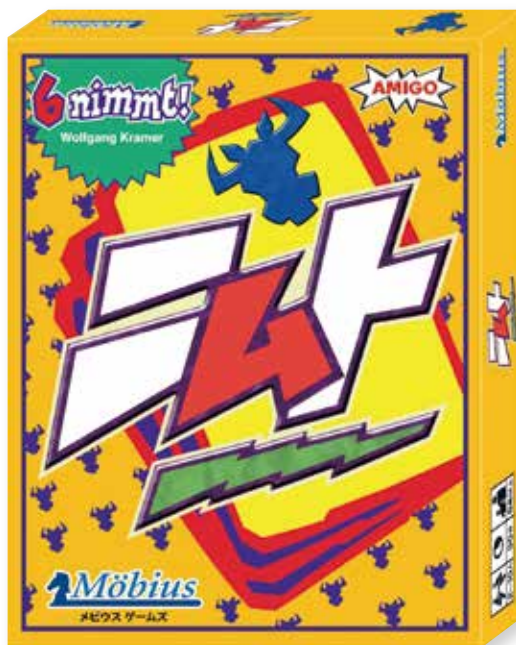
👤 2-10人 🕒 30分 🧑 8歳〜 💰 1,200円(税込)

デザイナー：Wolfgang Kramer メーカー：AMIGO

1994年に出版され、その年のドイツゲーム大賞ノミネート、ドイツゲーム賞1位、ガードゲームでありながら華々しいデビューを飾ったゲームです。あるサイトではドイツの国民的ゲームと紹介されています。日本では漫画「放課後さいころ倶楽部」「僕たちは勉強ができない」などに取り上げられています。世界37か国語にローカライズされ、世界中の人に愛されるゲームです。

メビウスゲームズは1995年にボードゲームの輸入を開始しました。その初荷の中には、6nimmt! もありました。メビウスゲームズの礎の一つに挙げられるゲームです。

2月にドイツ・ニュルンベルクで開催されたシュピールヴァーレンメッセで、AMIGO社とのミーティングでは2024年ニムト30周年に向けて始動していると聞きました。今から来年の春が楽しみです。そんなニムトを多くの人に楽しんでもらいたいと願っています。



オラニエンブルガー運河(拡張I&II付属) 日本語版

👤 1-2人 🕒 45分 🧑 12歳〜 💰 9,680円(税込)

デザイナー：Uwe Rosenberg メーカー：テンデイズゲームズ

「オラニエンブルガー運河」は、ドイツの工業地帯を発展させ得点を競うゲームです。

現代ボードゲームシーンを代表する人気デザイナー、ウヴェ・ローゼンベルクによる「オラニエンブルガー運河」、建物カードを自分のボード上に出すことで発展させていくことになるのですが、ゲームに含まれる建物カードは拡張セットを含めるとなんと360枚! でありながら、一回のゲームに登場するのは30枚弱と、ゲームごとに登場する建物カードをどう活かすか、その見極めが求められることになります。加えて、出した建物カードを使うことが出来るタイミングは2回までと限られていることもあり、そのゲーム展開は非常にバズルゲーム的。やはり使用するタイミングの見極めも重要となるのです。

ボリューム、やり応え抜群のゲームですが、「オラニエンブルガー運河」は、この手のゲームには珍しく、プレイ人数は1人、もしくは2人。多人数で賑やかに楽しむのもボードゲームの魅力ですが、親しい人とじっくりと濃密な時間を過ごすのも格別です。

「オラニエンブルガー運河」で、そんな時間を過ごしてみたいはいかがでしょうか?



背景世界を
知れば

ゲームはもっともっと楽しくなる!

みなさん! ボードゲームの魅力ってなんですか?

もちろん、面白い、熱中できるというゲームの内容が何よりも魅力だとは思いますが、それぞれのゲームのテーマや背景も大きな魅力の一つなのは間違いないでしょう。

そう、そんな魅力的な各ゲームのテーマ——世界の名所や偉大な建築物、人物や出来事——それらをもっともっと知ることができれば、ゲームはもっと面白くなるはず!

そんな思いからテンデイズゲームズでは、イベントを企画、開催してきました。内容は、ゲームのテーマや背景に沿った各界のスペシャリストをお招きし、テーマを掘り下げたトークショーを行った上でゲームを遊んでみようというもの。

今回はその二回目、取り上げたゲームは「K2最高峰エディション」です。

標高こそエベレストに次ぐ世界2位であるものの、その登頂難易度の高さから「非情の山」とも言われている「K2」。そのものズバリのタイトルのこのゲーム、頂上を目指し駒を進めていく変則的なすごろくといった感じのわかりやすいゲーム内容ながら、登山チームとなるプレイヤーの駒は常に危険と隣り合わせの状況に置かれることとなり、ゲーム終了時まで無事であることが重要というのが大きな特徴。ドイツ年間ゲーム大賞の最終ノミネートにもなった人気作なのです。

今回のゲストとなるスペシャリストは、東海大学の登山チームの一員として東海大学在学中にK2登頂を史上最年少で成し遂げた登山家の青木達哉さんと、数々の山に挑む自らの活動と並行し山岳カメラマンとしても多くのテレビ番組などに関わっている三戸呂拓也さん。

イベントでは、まず、トークショー形式で、お二人から登山の魅力、怖さ、そしてもちろんK2という山について、さらにはボードゲーム「K2」の興味深いところ、はたまた変なところを「ならでは」の視点でたっぷり伺いました。特に、天気予報の活用方法や、8,000mを超えた地点がどれほど危険なのか、といった話は、ゲームでも重要な要素だけに、特に興味深かったのではないのでしょうか。また、スペシャリストのお二人も、ボードゲーム「K2」が登山の雰囲気やうまく描いていること、ゲームに落とし込んでいることにとても関心していました。ゲームファンとして、とても嬉しいですね。

トークショーを楽しんだあとは、実際にゲームをプレイ。ゲームボードに描かれたルートには、実際に青木さんが登頂を成し遂げたルートに近いものもあり、ゲームに勝つためということでなく、青木さんのルートをゲームで体験してみる、なんていう、このイベントだからこそこのプレイを楽しむこともできました。

お客様のみなさん、スペシャリストのお二人にも十分楽しんでいただけたようで、イベントは大成功!

ボードゲームはただ遊ぶだけでも十分楽しいものですが、そのテーマや背景をより知ることで楽しみ方は何倍にも感じられるはず。今、これを読んでいるあなたも、好きなゲームの背景世界を知った上で、今一度遊んでみてはいかがでしょうか?



青木達哉さん(左から二人目)、三戸呂拓也さん(左から三人目)

まっながのふりかえりコラム

こんにちは、まっながです。

メビテン16号ではドイツの賞を日本のボードゲームが受賞したことを紹介しました。

今回はフランスのアズドール・フランス年間ゲーム賞ノミネートが話題となり、いよいよ日本のボードゲームが世界中で遊ばれる機運が高まっていますね。

ゲームマーケット春で発表されたボードゲームも、

これから日本で、世界でたくさん遊ばれることでしょう。

ボードゲームのオンラインストアからも、日々多くの作品が海外に発送されています。

メビウスゲームズは今年で30周年。

私のボードゲーム好きもメビウスゲームズから始まりました。

人狼ゲームの合間に遊んでいた「お邪魔者」。

ちょっと嘘をついてみたり、人狼と似ている要素のあるボードゲームです。

人狼ゲームの合間だけじゃ足りない! もっとじっくり遊びたい! と

ボードゲームカフェやショップに足を運ぶようになりました。

遊ぶ場所や買う場所がすぐ見つかる環境を作ってくださった方々

みんなに感謝をしています。

もちろんボードゲームひとつひとつにも感謝です。

最初に遊んだボードゲームがお邪魔者じゃなかったら、

これほどボードゲームをしていなかったかもしれません。

これからも日本のゲームが世界中に旅立って、

「これこそ自分にとって最高のゲームだ!」と遠く離れた方にも思ってもらえると思うと、わくわくしますね。

page10

まっなが(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。
bodge.hoobby.net



編集後記

30年前に流行したものを調べてみたところ、ミサンガとナタ・デ・ココがブームだったようです。最近食べてないなあ、ナタ・デ・ココ。

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。