

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!

2023.09  
vol.18

TAKE FREE

mebiten.jp

## メビテンさま談話室

ボードゲーム会で差を見せろ!  
鹿のゲームに効くツボ教えます!

祝 カワサキファクトリー  
川崎晋さんゲームデザイン20周年!  
まつながのふりかえりコラム

# メビテンさま談話室



ここは人里離れた場所にある、メビテン庵。メビテンさまは、ゲームを遊ぶ時、町まで足を伸ばしますが、普段はここで静かに暮らしています。ですが、メビテンさまに話を聞きたいと、常日頃、来訪者が絶えません。ほら、今日もお客様がいらっしゃったようす——

## CASE1



ボードゲームで遊ぶと  
子どもは賢くなりますか？

そんな風に聞かれることが多いのう。さて、「賢さ」とはなんじゃろうな。学校の成績だけじゃろうか。知識や知恵、そんなものが伸びてくれたらしいのう。さっきの質問の答えは、成績表ではわからない、社会性や人を思いやる気持ちを遊びの中に見いたした例じゃろう。また、ゲームには勝ち負けが必ずある。勝つ喜び、負ける悔しさ。この両方を体感することで、勝つための努力や負けた時の気持ちを理解することができるようになるのじゃろう。子ども達の「遊ぶ力」を信じて、ボードゲームを沢山遊んで、目一杯楽しんでくれれば、おのずと何かを感じてくれるはずじゃ。まずは、楽しんでほしいのう。



子どもを交えてゲーム遊んでいる人のエピソード、いろいろ聞きたいです。



ふむ。こんな話を聞いたことがあるぞ。

子どもは、夕方までしか遊べない、ということも多い。ゲームが終わる前に決まった時間になることも多いじゃろう。そんなとき、その時の状態をメモして、そのメモを箱の中に収めて帰った子らがいたそうじゃ。なかなかの知恵じゃのう。

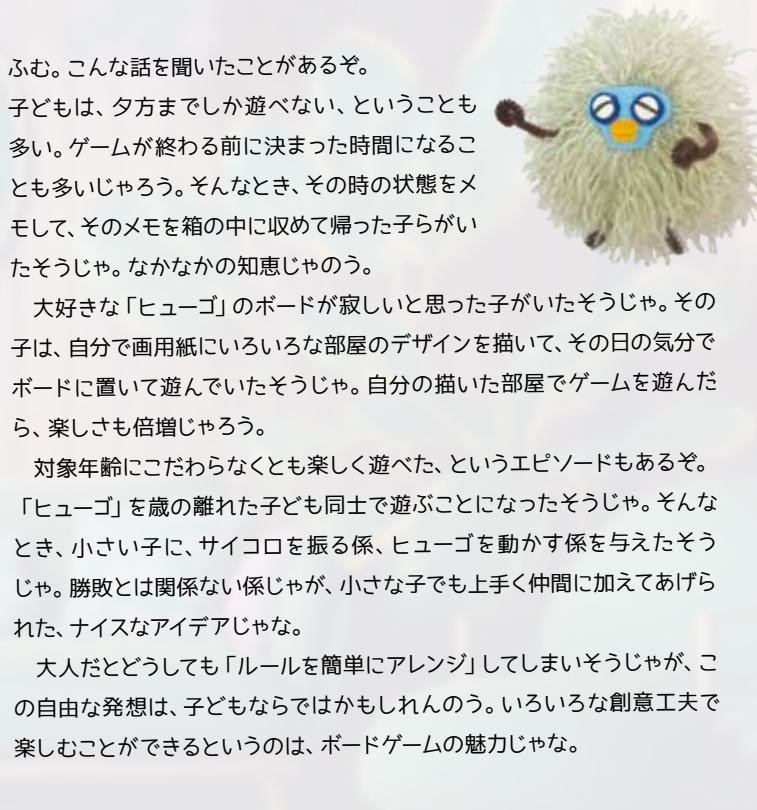


大好きな「ヒューゴ」のボードが寂しいと思った子がいたそうじゃ。その子は、自分で画用紙にいろいろな部屋のデザインを描いて、その日の気分でボードに置いて遊んでいたそうじゃ。自分の描いた部屋でゲームを遊んだら、楽しさも倍増じやろう。

対象年齢にこだわらなくとも楽しく遊べた、というエピソードもあるぞ。「ヒューゴ」を歳の離れた子ども同士で遊ぶことになったそうじゃ。そんなとき、小さい子に、サイコロを振る係、ヒューゴを動かす係を与えたそうじゃ。勝敗とは関係ない係じゃが、小さな子でも上手く仲間に加えてあげられた、ナイスなアイデアじゃな。

大人だとどうしても「ルールを簡単にアレンジ」してしまいそうじゃが、この自由な発想は、子どもならではかもしれないのう。いろいろな創意工夫で楽しむことができるというのは、ボードゲームの魅力じゃな。

## CASE2



## CASE3



ゲーム仲間を増やすには  
どうしたらいいですか？

ふむ。ゲーム好きなら誰もが一度や二度は考えたことがあるハナシじやのう。少し前なら、ゲーム好きの集まるゲーム会やサークルに行ってみる、というのが多かったように思うのじゃが、コロナ禍以降、減っているような気がするのう。今だと、SNSで趣味の合う人を見つけたり、情報交換したりということをきっかけに、誘ったり誘われたりということは多いんじゃないのかう。定期的に店主導のイベントをやっているようなゲームカフェに通ってみるというのも、好みが近い人を見つけるのにいいかもしれません。ただ、お店によってはお客様同士のプライベートな部分に対してのルールを設けているところもあるようなので、そこは注意じや。

しかし、大事なのは「きっかけ」よりも、長く付き合えるゲーム仲間を作る、ということかもしれません。

今年、惜しまれつつもこの世を去ったゲーム界のレジェンドデザイナー、クラウス・トイバーも言うておる。「対戦相手が『また明日あなたと遊びたい』と思うようなプレイをしよう」とな。自分が楽しむためには、まず、なによりも対戦相手に楽しい気持ちになってもらうということは、いつも心に留めておきたいのう。



カフェに通ってみるというのも、好みが近い人を見つけるのにいいかもしれません。ただ、お店によってはお客様同士のプライベートな部分に対してのルールを設けているところもあるようなので、そこは注意じや。

## CASE4



たくさんボードゲームがしたいのですがなかなか友人と時間が合いません。ボードゲームカフェというのあるらしいのですが、ひとりで行っても楽しめるのでしょうか？

まず、行こうと思っているボードゲームカフェのことを簡単に調べてみよう。ひとりで行っても楽しめるボードゲームカフェはたくさんあるが、グループでの来店を基本としているカフェもあるからじや。

家や会社の通いやすい場所にボードゲームカフェがあれば、一番じゃな。ネットで「地名 ボードゲームカフェ」と検索をしてもいいが、ボドゲーマというサイトは地図からも調べることができるぞ。

カフェを見つけたら、そのカフェの公式サイトやSNSもチェックじや。公式サイトに「お一人様歓迎！相席できます」のよう書かれていたり、SNSに相席希望の方の来店状況が毎日投稿されていたら、一人で行っても大丈夫なはずじや。

投稿がなくても諦めることはないぞ。お店主催のイベント情報はないじやろうか？普段はグループを対象としたお店でも、イベントであれば相席可能な場合も多いぞ。お気に入りのゲームや気になっているゲームのイベントがあれば、最高じやのう。

ワシもボードゲームカフェでいろいろな人と楽しんでおる。最初は、少し勇気がいるかもしれないが、ぜひ一步踏み出してみてくれ。もし、ワシと一緒にいることがあつたら、お手柔らかに頼むぞ。





※この記事はあくまで読み物として楽しんでいただくために書かれたものです。鍼灸師である鹿さん監修によるものですが、実際の機能改善や健康促進をお約束するものではありません。体の不調を感じた際は、適切な医療機関での診療や、有資格者による施術を受けるようにしてください。

## 名作ゲームのリメイク

### エルグランデ

2~5人 90分 12歳~ 價格未定

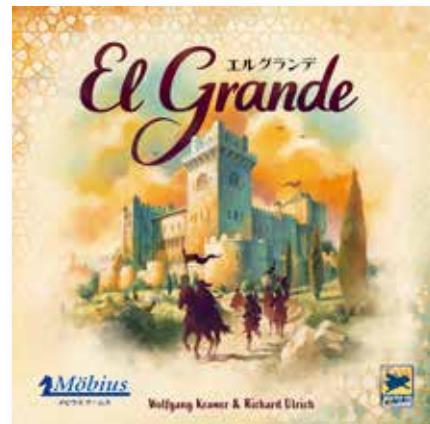
デザイナー: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich メーカー: Hans im Glück

1995年に出版され、翌年にドイツ年間ゲーム大賞とドイツゲーム賞1位を、ダブル受賞した名作ゲームがリメイクされ、さらに日本語版になります。

15世紀のスペインが舞台です。当時のスペインは8世紀から続く国土回復運動(レコンキスタ)の末期。プレーヤーは有力貴族の大公"Grande"となって、分割されたスペインの各領土に騎士を送り込み、勢力を争うエリアマジョリティゲームです。

内容物については、アクションカードの修正および追加がされており、さらに過去の拡張とは別のミニ拡張「新摂政」・「力の変動」の2つが同封されております。

プレイ時間も2時間以内と、重すぎないため、ボードゲームを楽しむ人には、ぜひ1度はプレイしていただきたいゲームです。



ドーフロマンティック

### Dorfromantik ボードゲーム

1~6人 30~60分 8歳~ 價格未定: 9月頃発売予定

デザイナー: Lukas Zach and Michael Palm メーカー: テンデイズゲームズ

2023年のドイツ年間ゲーム大賞受賞作が早くも日本語版で登場です。

穏やかな雰囲気でゆったりとしたプレイが楽しめる同名のビデオゲームが、雰囲気そのままに協力型ボードゲームになりました。

美しい景観のタイルを、ゲーム中に提示される条件を満たすように並べていき、より高得点を獲得することを協力して目指します。

ゲームの基本的な作りこそ、非常にオーソドックスなタイル配置ゲームですが、「Dorfromantik(ドーフロマンティック)ボードゲーム」は、ゲームの結果に応じて新たな要素が徐々に開放、追加していくという大きな特徴を持っています。

開放していく要素により、さらなる高得点を狙うことができるようになり、また、少し「ひねり」の利いた要素も多く、ゲームプレイの手応えも増していくのです。それらの要素はただルールが追加されるだけはありません。要素によっては新しい駒、新しいタイルが追加され、見た目も華やかになっていくのです。きっと、もっともっと色々な要素を楽しみたい、もっともっと高得点を狙いたいと、気付けば夢中になっているでしょう。

最初はごくごくシンプルだったゲームが徐々にスケールアップすることで、ゲームを遊び始めたばかりの人のステップアップにもピッタリ。

誰もが笑顔になる、ファミリーゲームの決定版です。





KAWASAKI FACTORY

## 祝 カワサキファクトリー 川崎晋さんゲームデザイン20周年!

日本人ゲームデザイナーの先駆者としてだけでなく、今も第一線で活躍するゲームデザイナーのカワサキファクトリー川崎晋さんが、今年、活動20周年を迎えました。それを祝して、ご本人のコメントを交えながら、その活動を紹介したいと思います。

既存のゲームをアレンジするところからはじまり、だんだんとオリジナルを作りたくなってきたことからゲームデザインをはじめたという川崎さんは、20年前に初参加したゲームマーケットを『手作業で30個ほどしか作れなかったゲームが完売。さまざまなレビューも頂いたことが活動の原点』と振り返ります。

その後も精力的にゲームを発表し、バランスゲームの要素を取り入れた「グラグラカンパニー」をはじめ、いくつかのゲームがZ-man社から発売されることとなり、海外のゲームファンにも知られることとなります。そして、代表作のひとつ「R-ECO」は、ドイツのAmigo社からも発売され、大きな話題となり、川崎さん自身もその反響の大きさは大いに感じたようです。

今や、川崎さんのゲームは、国内外問わず、数多くの商業出版されているわけですが、それでも『ゲームデザインという仕事がなかなか両親に伝わっていなかった』と言います。しかし、幻冬舎から発売された「ワードウルフ」をきっかけによく両親にも伝わったとのこと。『親戚や甥、姪にも知られていて嬉しかった』と、まだまだ日本ではボードゲームデザイナーが仕事として認識されていない難しさを感じつつも、確実に広がっていることを実感しているようです。

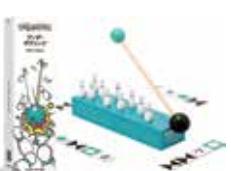
『ゲームを作る過程が楽しい』、そして『突然ひとつの形に出来上がる時の興奮』をゲームデザインの面白いところと語る川崎さん。一方、「難しいところは?」との問い合わせには、『自分では面白いと思うことが、大勢の人に伝わるかどうかを考えること』と答えてくれました。

そして、20年を振り返り『(ゲームデザインが)専業ではないことで、楽しみ優先で作っていた』ことを日本のゲームシーンを代表する一人であり続けられた自分なりの理由として挙げてくれました。

これからの夢は『ドイツ年間ゲーム大賞です!』と力強い回答。『デジタルゲームのスピード感を損なわずにアナログに落とし込んだシステムを手掛けたい』と意欲を覗かせました。

これからの川崎さんのゲームデザイン活動も大いに楽しみにしたいところです。メビテン編集部も、ドイツ年間ゲーム大賞受賞に期待しています!

川崎晋さんの20周年記念イヤーを彩るように、今年は、さまざまな出版社から数多くのゲームが発売されています。Itten-gamesから「ワンダーボウリング」、「ギシンアンキの塔」の二作品が、ホビージャパンから「R-ECO+」、「ルールの達人」、「ビルダーズハイ」の三作品とそれらをまとめた「カワサキファクトリー20周年記念ボックス」が、それぞれ発売中です。



謎解きラリー 2023



nazo-toki.net

そして、9月30日まで開催の「謎解きラリー2023」では、すべて謎を解き明かした方に、川崎さんデザインのオリジナルゲーム(データ)をプレゼントいたしております。

## まつながのふりかえりコラム

こんにちは、まつながです。

メビテン様への相談に、ボードゲームカフェについての話がありましたね。

お店の事前チェックができたら、どんどん一歩踏み出してみましょう。

踏み出してみた結果、もし相席ができなかったとしても、もう1回別のタイミングで、もしくは別のお店に、足を運んでみてほしいです。

私自身もボードゲームカフェのおひとりさま歓迎イベントに参加することでどんどんボードゲームを知りました。

店員さんや他の相席希望の方にひとつひとつルールを教えてもらって、浴びるようにボードゲームをしていました。

最近の私の悩みは、ずばり遊びたいボードゲームがありすぎること!

さらに、遊びたいボードゲームがありすぎて、いざ遊ぶとなると何を遊ぶべきか迷ってしまうこと、です。

私の悩みは嬉しい悩みですが、

ボードゲームは人と一緒に遊ぶ趣味ですので人間関係で悩んだり、金銭的な制約を感じて落ち込んでしまったり、このまま続けていいのかな、と悩むことがあるかもしれません。

ボードゲームで何か思い悩むことが出てきたら、普段遊んでいるメンバーとゆっくり会話してみると解決することもあります。

思いやりの気持ちで、楽しく続けられる趣味にしたいですね。きっとメビテン様が優しく見守ってくれています。

### page05-06 鹿

鍼灸師。群馬県在住のボードゲーム愛好家。特に「貴族の務め」が好き。ゲーマージャンケン否定派。

### page10 まつなが(松永 彩)

ボードゲーム専門の総合情報サイト、ボドゲマの管理人。企画や新しい機能の設計、執筆など何でもコソコソやってます。  
bodoge.hobby.net

### 編集後記

年々、集中力がなくなってきた。【百会】のツボを押しまくって我が頭にひらめきを!

**mebiten.jp**

✉ mebitengames@gmail.com

✉ @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、テンディーズゲームズ、長塚美奈子

本書の無断転載・複写ご遠慮ください。

10