

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!

mebiten.jp

世界情勢とボードゲーム

ボードゲームを運んでみよう

教えて!メビテンさま

能登半島地震を越えて!

まつながのふりがえりコラム



世界情勢とボードゲーム

メビウスママ

MEBITEN!NEWS



昨今のニュースでは食料品の値上げや宅配便の値上げなど物価高であることが報じられています。コロナ禍以降の物価上昇はとどまることを知りません。ウクライナ侵攻の影響により穀物やエネルギーの原材料が高騰し、また長期化しているウクライナ問題に加え中東エリアでも紛争が発生、エネルギーの高騰とこれらの紛争はボードゲームにも大きな影響を及ぼしています。いったいどのようにボードゲームに影響を及ぼしているのか、メビテン流にチョイ学習してみましょう。

皆さんが手に取って楽しむボードゲーム、これらは日本で生産されているものもありますが、海外生産の製品が多い世界です。ドイツのメーカーがドイツやベルギーで生産（日本語版を含む）した製品が日本に輸送されるのが基本です。最近ではドイツのメーカーが中国で生産し上海から世界各地に輸送される製品も多くなりました。どちらにしても海を渡って海外から届いています。そうするとエネルギーの高騰はダイレクトに輸送費に降りかかってきます。日本国内の輸送費も値上がりしていますが、輸入貨物の輸送費の高騰はボードゲーム輸入に大きく影響します。輸入貨物料金（フレート）はUSDドル仕立てのために円安という為替事情もさらに大きな影響をおよぼしています。

また現在世界を震撼させている紛争も影響を与えています。どういう事？

ドイツのハンブルクやオランダのロッテルダムからコンテナを搭載し出港した船は、北海を航行しベルギーのアントワープやイギリスの港を巡りイギリス海峡を進みます、そして北大西洋からポルトガルに寄港の後ジブラルタル海峡から地中海へと航行しマルセイユやピレウスを経由してスエズ運河に入っていきます、そして紅海からアラビアの海さらにインド洋を航行しマラッカ海峡に入りシンガポールを経由、南シナ海航行になり、フィリピンや台湾、上海などを經由し横浜や神戸といった日本の港にやってきます。

この長旅の航行中に紅海やアラビア海のエリアで商船が武装組織の攻撃を受ける事件が発生しています。船の安全を優先したヨーロッパの大手海運会社や日本の海運会社、さらに台湾や韓国の海運会社はスエズ運河航行を取りやめました。となると海上輸送はどうなるのでしょうか、ハンブルクやロッテルダムを出港した船は先の説明と同様に北海からイギリス海峡を航行しそのまま大西洋を南下しアフリカ大陸の南端喜望峰を通過、インド洋からシンガポール方面をめざし東南アジアを巡りながら日本の港にやって来ることになります。このタイムロスとは約2週間、このタイム

様々な情勢を受け変更される輸送路



ロスに輸送費はさらに高くなります。

輸送路の変更によるヨーロッパからの商品高騰などニュースが流れますが、ボードゲームも同様に大航海をして日本にやってきました。大箱で重量のあるゲームの郵送費が高くなるのはもちろんですが、コンポーネントが軽量なのに箱が妙に大きい品物も頭痛の種です。昔からメビウ

スおやじは「空気を運ばせるな！」とドイツメーカーに訴えてきましたが、メーカーとしては存在感を出すために箱を大きくする傾向が強いのも困ったものです。

2024年4月メビウスゲームズも一部商品の価格改正をいたしました。今後ともご愛顧のほどよろしくお願いいたします。

ボードゲームを運んでみよう

今回の特集、ママさんからは、世界情勢から受ける輸送の状況と「今」を伝えていただきました。

ここからは、私、テンデイズゲームズの田中誠が、もう少し細かく、「ボードゲームの輸送ってどうなってるの?」というところをお伝えしたいと思います。

1 ゲーム完成!まずはピックアップ

製造したゲームが完成したと工場から連絡が入ると、輸送計画開始です。

工場の担当者からピックアップ場所の住所を聞き、輸送会社へと連絡を入れます。

このとき、重要となるのが、輸送に当たっての契約条件です。EXWやFOBと言った略称で表される、この契約条件を輸送会社へと伝える必要があるのです。輸送貨物というものは、その所有者(責任を負うもの)が定められており、これがどのタイミングで移り、誰が費用を持つこととなるのかと言ったことを明確にしなければならず、それを示した契約条件を、まず、示さなければならないわけです。例えば、上で挙げた「EXW」は、現地(工場)で引き渡された時点で、責任は工場からこちらへと移ることになります。

また、パレットに載せるかどうかを決める必要もあります。みなさんも倉庫や物流会社できっと見たことのある、大きな「すのこ」のようなものがパレットです。パレットに載せ、しっかりと固定することで損傷などもリスクを減らせるため、基本的には載せたいところです。

加えて、その貨物の量によって、20F、もしくは40Fのコンテナをまるまる一本手配するのか、輸送会社が他に請け負った貨物との混載とするのかといった判断も必要です。

2 輸送の間に書類の用意

さあ、無事、向こうの港を出港しました。

だからと言って、あとは到着を待つだけ、とはいきません。

船で運んでいる間の時間を使って、必要な書類を揃えておきます。

日本(の港)に到着してあとに税関から輸入許可を受ける必要

あるわけですが、そのために提出する書類は、もちろん、こちらで用意しなければなりません。

必要な書類は、主に二種類。インヴォイスとパッキングリストです。インヴォイスは、価格が記載され荷物の価値を明らかにするためのもの(そして、それをもとに通関時の税額が計算されるのです)、パッキングリストは「何が」、「いくつ」、今回の荷物に入っているのか、その数量が詳細に書かれたものです。もちろん、その内容に誤りや、実際の荷物との差異があってはいけません。



3 正しく輸入するためには正しく通関を

荷物が無事、日本に着いたら、税関での申請と許可を受ける「通関」が待っています。

「通関士」という国家資格を持った方が通関業者にはおり、その専門家によって、税関への輸入申告、検査、関税の計算と支払いが適切に行われる必要があります。書類が揃っていれば基本的には委任、お任せすることになるので、基本的には待っていればいいのですが、中身(商品)の写真や具体的な商品説明を追加で求められることもあり、適宜、対応していきます。

検査にもいろいろな種類があり、税関の判断によってはより細かい検査が必要となることもあり、ここで思った以上に時間を要することもあります。もちろん、適切な商品を適切に輸入しているわけで、許可が下りないということは考えられないのですが、それでも、何回輸入しても、この待っている時間は少し緊張します。

また、例えば、対象年齢の低い子ども向けの商品などの場合は、別途、検査と手続きが必要となります。



4 いよいよ商品到着!

通関が済めば、あとはトラックで倉庫へと運ばれるだけとなります。

しかし、ここでもまだ注意が必要です。業者によって、違いはあるのですが、そのほとんどは「車上渡し」という契約のもと、運ばれてきます。これは、いわゆる「荷下ろし」は業者が行わず、納品先が行うということになります。少量であれば問題ありませんが、それなりの量となるとフォークリフトや人員も必要となるでしょう。

また、コンテナに載せられたまま納品となるような場合、そもそもそれだけのスペースがあるかどうか重要なポイントです。

と、そんなことを書いている私も、最初の大きなプロジェクトとなった「K2」の時は、そういった知識もなく、住宅街に大型トラックがやってきて、荷物を一箱ずつトラックから手作業で降ろす、なんていうことに。知らなかったとはいえ、配送業者の方には大変な迷惑となっていたはずで、恥ずかしい限りです。今は、しっかりとした倉庫と契約をしているため、もちろん、何も心配することはありません。

無事、納品されたら、商品の状態をチェックして、問題なければ、いよいよ販売開始!となるわけです。



と、こういった形で、ひとくちに「輸送」と言っても、多くの方の手、作業を経て運ばれています。みなさんが、ゲームの発売を待つ間、こういったことにも思いを馳せてみてはいかがでしょうか。

※文中、法律や国際的なルールに関する用語が使われていますが、この文章は「解説」することを意図したものではありません。その用語や用法は必ずしも正しくない場合がありますので、実際に輸送や手続きを行う場合は、専門家の指示を仰いでください。

教えて! メビテンさま

あれ!? このゲーム、シュリンクがない!?



メビテンさま、メビテンさま〜、
新しいゲーム買ってきたんだ。遊ぼうよ。

お、そのカードゲーム、気になっていたんじゃ。



あれれ。おかしいな。周りのビニールみたいなのがないよ。
新しく買ってきたばかりなのに。

ほう。これが聞いていた「シュリンクなし」の商品か。

シュリンクなし? ということ?

外側のフィルムのことを、一般的にシュリンクというのだが、
それをやめて、シールで留めるようにしたメーカーがあるんじゃ。

あ、ホントだ。箱とフタを小さなシールで留めてあるや。
でも、どうして?

環境保護に向けた取り組み、ということじゃ。
ファストフード店がプラスチックストローをやめたという話は聞いたことないかのう?
それと同じじゃな。

なるほど〜。

ほかには、外箱の紙を少し薄くしたり、
中の仕切りを減らしたりということを考えているメーカーもあるようじゃ。



たしかに、限りある資源は大事にして、環境にやさしくしないとね。
でも、フィルムを破くのもワフワフとして楽しかったんだよね。

現実的な問題として、シュリンクがないことや、箱が弱いことで、
長い輸送によって商品が傷むんじゃないかという懸念もあるのう。



そうか! ぼくたちの手元に届くまで時間がかかっているんだもんね。

うむ。海外で作られたゲームは、船で運ばれてくるのが多いんじゃが、例えば、
ヨーロッパから運ぶとなると、2ヶ月近く海の上、ということもあるからのう。
日本に入ってきてからもそうじゃ。人から人へ、トラックからお店へと渡るわけ
じゃが、どんなに丁寧に扱っても限界はあるからのう。

ぼくも買う時はキレイな方が嬉しいけど……うーん、仕方ないよね。

ボードゲームに限らず、いろいろなところでこういった話は増えていくだろうしのう。
ゲームが好きであればこそ、むしろ、しっかりと考えたいものじゃ。

うん。そうだね。じゃ、そろそろ、この新しいカードゲームやろうよ!
あ、そうだ。メビテンさま、冷蔵庫にプリンあったよね? 食べたいな〜。
持ってきてくれないかな〜。

またね!



……やれやれ、わしのことももっともっと大切にしてほしいものじゃ。

カバンガ

👤 3～6人 🕒 20分 🧑 8歳～
💰 1,800円

デザイナー：Michael Modler メーカー：Amigo

手札をなくすゲームです。どのカードでも出せます。ただし隙間ができてしまうと、他のプレイヤーが「カバンガ」と言って隙間のカードを捨てるかもしれません。捨てられたカード枚数手札を補充する必要があります。「カバンガ」の音が聞こえないかドキドキするゲームです。

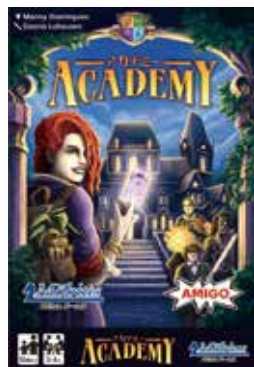


アカデミー

👤 3～4人 🕒 30分 🧑 10歳～
💰 1,800円 5月発売予定

デザイナー：Manny Domingue メーカー：Amigo

自分のキャラクターごとに目的が違うトリックテイキングゲームです。
キャプテンとチームプレイヤーは協力してマスターマインドより多くのトリックを取ることを目指します。マスターマインドは、キャプテンとチームプレイヤーが取ったトリック数と同じかそれ以上を目指します。レベルは取ったトリックに少なくとも3色のカードが含まれていることを目指します。
なお、マスターマインドはそのラウンドの切り札の色または特殊ルールを決めることができ、チームプレイヤーはマスターマインドが選ばなかった方を決めることができます。ラウンドごとにキャラクターを交換してその目的を目指します。



ネクストステーショントーキョー

👤 1～4人 🕒 25分 🧑 8歳～ 💰 2,750円

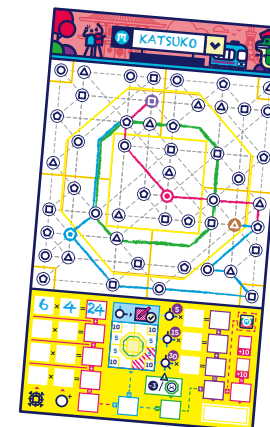
デザイナー：Matthew Dunstan メーカー：Blue Orange

その名の通り、東京を舞台とした紙ペンゲームです。

プレイヤーは、シートと鉛筆を受取り、めくられたカードに従って駅から駅へと路線を敷いていきます。ゲームは4ラウンド行われますが、ラウンドごとに異なる色の鉛筆を持つことになります。この鉛筆の色は、異なる路線の色を表しており、ラウンドごとに異なる路線を敷くことになるわけです。

すでに敷かれている路線と交差することができない、すでに同じ路線で使われている駅を再度使うことができないなど、鉄道らしい制約の中、異なる路線が乗り入れた駅を作ったり、出来るだけ多くの地域を回るような路線を敷いたりすることで高得点を狙いましょう。

シートに線が書き込まれるほどにどこことなく実際の路線図のように見えてくるのも楽しい、手軽なゲームです。



能登半島地震を越えて!



2024年1月1日能登半島地震が発生。甚大な被害がおきました。現在も避難生活の方が多くいます。富山県富山市でゲームカフェを営むEngamesさんも地震発生時に緊急避難をされたお一人です。地震発生時の様子とその後をうかがいました。

実家から自宅へ戻った矢先の突然の出来事でした。携帯電話から耳障りの悪い大音量が鳴り、直ぐに突き上げるような揺れが。

間髪おかずの激しい揺れが震源の近さを想起させ、布団を被りベッドの下に潜り込みました。

テレビをつけると、地震速報と津波警報の知らせが。行政の車が避難を促してまわる中、家を飛び出し高台へ。

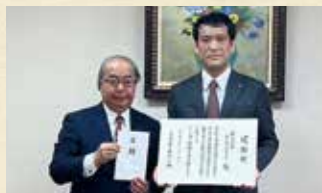
結果的には、住まいはハザードマップ上では避難の必要がない場所であったので、杞憂に終わったわけですが、行政による情報を日頃より確認する必要性を痛感しました。

翌日に店舗に行くと、棚の向きが南北で、揺れの向きが東西だったため、ほとんどのゲームは棚からは落ちずに無事でした。

しかし、経済活動が再開されると、悪い知らせも入ってまいりました。外部倉庫にて、自動倉庫のラックが倒壊し、預け入れ在庫の搬出ができないというのです。

まさにドラゴンイヤーよろしく、前途多難な一年を予感し不安に包まれて数日を過ごしました。

自動倉庫が故障している期間はほとんど売上が立ちませんでした。なんとか2週間ほどで復旧いたしました。



しかし、もう一つ大きな問題が残りました。それは4月21日に開店した店舗の内装についてです。

基礎を作ったタイミングでして、天井ボードの一部が剥がれ手戻りが発生してしまいました。

当初の予定より1ヶ月ほど遅れましたが、500平米を超える日本最大級の店舗をオープンできました。ぜひ、富山へお越しの際はお立ち寄りください。

また、恒例の店頭での福袋をネットでの福箱に切り替えましたところ、大変多くのご注文をいただきました。

富山を応援する気持ちもあってのご注文であったと拝察し、1月の新商品の売上と併せ、富山県へ売上の一部を寄贈しました。

贈呈式では、富山県知事へもボードゲーム業界からの応援の想いを伝えさせて頂きました。この場を借りて改めて感謝の意をお伝えさせていただく次第です。

この地震を契機に、事業継続計画の策定と、事業構造自体の見直しも行っております。

何が起こるかわからない、VUCAな時代の中でも、ボードゲーム業界の安定的な成長に寄与できるよう事業を行ってまいります。引き続きご最員のほど賜れば幸いです。

地震被災のなかいち早く事業再建と拡大に着手されたEngamesさんでした。災害はいつ何時起こるか予想ができないものです。いざという時のためにも、日ごろから避難経路や身の安全確保の仕方を意識の片隅に持っておくことを心掛けたいと思います。



まつながのふりかえりコラム

こんにちは、まつながです。

今回のメビテンはスケールの大きい話が盛り沢山でした!

お部屋でぐっと前のめりでボードゲームに集中しているときも、私たちの背中は世界中の情勢や経済事情と繋がっているんですね。

ドル高円安で製作コストも輸入コストもあがり、海外から来るボードゲームは値上げが続いています。ミニマルなのが特徴の日本のボードゲームは、今こそ海外に大きく羽ばたく好機なのかも?

たくさんボードゲームを集めている方にとっては、値上がりで苦しく感じてしまう時期かもしれません。ボードゲームは何歳になっても楽しめる息の長い趣味ですので、無理をせずお気に入りのボードゲームを買ったら何度も遊んで、どんな時期でもボードゲームを満喫しましょう。

といっても、新しいボードゲームはどれも魅力的で、ついつい手にとってしまうのが難しいところです!

まつなが(松永 彩)



ボードゲーム専門の総合情報サイト、ボドゲーの管理人。ボドゲ特化クラフンのボドファンも運営中。
bodoge.hobby.net

編集後記

プチリニューアルしました。これからもみなさまに気軽にチョイ読みいただけるようにがんばります!
「メビテン!」を置いていただけるお店を募集しています。

mebiten.jp

✉ mebitengames@gmail.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。