

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

テンデイズゲームズ15周年!
こんなことがありました。

.....
写真で振り返る テンデイズゲームズの開店はこんなだった

.....
あっきーの女将になるまでの道のり

.....
日本版The One Hundredを見てみよう!

.....
とりっくまのボードゲームエッセイ

.....
メビテン! 制作メンバー紹介

.....
まつながのふりかえりコラム



2025.05
TAKE FREE

vol.23

2010年8月 三鷹に店舗OPEN!

2012

日本語版出版開始

テンデイズゲームズが、海外ボードゲームの日本語版の出版にはじめて臨んだのが、この年、2012年です。そのゲームはポーランドの出版社Rebel社から出版されていた「K2」です。今でこそ多くの外部スタッフに支えられているものの、当時は、日本語訳こそ知人に協力してもらったものの、ほぼすべてを代表自らが行うという、無謀さ。それまでまったく使ったことのないDTPソフトに悪戦苦闘、画像の位置を変えることもままならず、画像の位置は一切変えずに、テキストの文字数などを調整することでなんとか形にするという力業も駆使。倉庫も契約しておらず、自宅前に運送トラックがやってくることになったのですが、「ここではか?」と言ったドライバーさんのなんととも言えない表情は今でも忘れません。情熱だけで乗り切った、というところでしょうか。

家の前に横付けされたウイング式の大型トラック



テンデイズゲームズ 15周年! こんなことが ありました。

この「メビテン!」を発行している会社のひとつ、テンデイズゲームズが、今年、三鷹に店舗を構えて15周年を迎えます。今回の誌面では、15周年 企画をお送りいたします。まずは、テンデイズゲームズの15年間にあったいろいろなトピックを振り返ってみたいと思います。

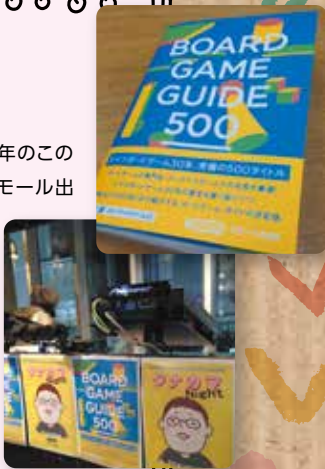
2020~ チャリティー活動開始

コロナ禍において、「普通通りの生活」というものが難しくなっていました。中でも、普段から大変な生活環境にいるであろう養護施設で暮らす子どもたちへの影響は大きかったのではないのでしょうか。そんな子どもたちに楽しい時間を送ってもらえればとボードゲームを寄贈するというチャリティー活動を開始しました(現在も継続中)。その後、「ボードゲーム」という「エンターテインメント」に携わりながら、関係するいろいろなことにほんの少しでも関わっていきたくとその活動を拡げています。例えば、「グレートゲーム」と呼ばれるアフガニスタンでの逃走を描いた「パックス・パミール」ではアフガニスタン復興へ、野生動物保護を目的とした動物園運営ゲーム「アーク・ノヴァ」では野生動物保護へ、それぞれの売り上げの一部の寄付活動を行っています。

2013 「BoardGameGuide500」

ドイツゲーム史に燦然と輝く名作「スコットランドヤード」の発売から30年のこの年、テンデイズゲームズ田中誠が書籍「BoardGameGuide500」をスモール出版から上梓。タイトルの通りガイド本の形式を取り、500作を紹介するという形で、ドイツゲーム30年の歴史を追うというもの。紹介するタイトルの選定から、極めて限られた文字数での紹介分の執筆まで、数ヶ月に及ぶ作業は非常に苦労した分、思い入れもたっぷり詰まった一冊になりました。あれから早12年、同じようなやり方で、あらためてボードゲームシーンを振り返ってみたい気持ちもありますが、いや、あまりに大変だったですし……

出版記念DJイベントも開催!



2015

5周年イベント 「中央・総武線ゲームフェスタ」 開催

5周年を記念して「中央・総武線ゲームフェスタ」を開催しました。中央・総武線沿線に店舗やオフィスを構えるメビウスゲームズ、イエローサブマリン、すごろくや、ニューゲームズオーダー、ホビージャパン、ロール&ロールステーション(名称は当時)にご協力いただいたのゲームプレイを中心としたイベントで、他にも「インフェルノ」のイラストを担当したスーパーログさんのサイン会や、テンデイズラジオでの「処分します」発言を実行に移した即売会「アングリーセール」などを行い、多くの方々に楽しんでいただけた。10周年となる2020年にもイベントを検討していたのですが、コロナ禍のため断念することになるのでは。

丁寧にサインをするスーパーログさん



そして2025年……



2025. 7/12^土・7/13^日

15周年を記念して 感謝イベントの開催が 決定しました!

いろいろな出版社のゲームが勢揃い。
遊ぶたびにもらえる
スタンプを集めて、福引きに挑戦!
遊べば遊ぶほど、チャンスがあります。
一日たっぷり、
どんどんゲームを遊んで、
一緒に楽しい時間を過ごしましょう!
さらに詳しいイベントの内容や、
チケットの購入方法は、
テンデイズゲームズのホームページ
(tendaysgames.shop)で
ご確認ください。
スタッフ一同、みなさまのご来場を
お待ちしております。

写真で振り返る

テンデイズゲームズの
開店はこんなだった

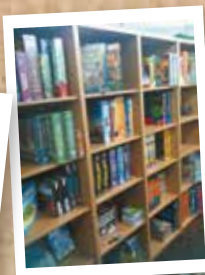
開店の時の
チラシは華やか



内装が終わったところ。
今は違ってスッキリ!



看板の取り付けは
道路使用の関係で深夜に



開店初日の棚は
こんな感じ



オリジナル
キャラ案

あっきーの

女将になるまでの道のり

「ゲーム会」というものに幼馴染に誘われて行って見て、こんなに楽しいことがあるんだ、一日があつという間だったなと強く印象に残りました。そして、「また遊びましょう」と社交辞令でもなんでもなく約束をして実際に遊ぶ。社会人になってから「遊ぼうね」という言葉でご飯を食べに行く、お茶をしながらおしゃべりをするという行動以外に、本当に遊ぶという意味合いを持ったのが初めてのことで、それは私にとって新鮮な出来事でした。

そこで現在の夫であるタナカマさんに出会い、ボードゲームスパルタ教育が始まったのです。一度遊んだボードゲームが面白かったら理解したところで戦略を考えたりしつつ続けて遊びたいのに、「次はこれ」「このゲームもやっておかなくちゃね」とカリキュラムが組まれているかのようでした。当時(2007～2009年)はいわゆるドイツゲームの日本語版など数えるほどのタイトルしかなく、時間のかかるゲームも今ほどはなかったので網羅的に遊ぶことができる時代だったのでしょうか。そのうちに自分が好きだと感じるデザインやシステム、作者も分かるようになってきました。一通りのカリキュラムが終わった頃にアグリコラとル・アープルそしてサントペテルブルクを繰り返し遊んだため、これらのタイトルには特別な思い入れがあります。

楽しい時間を共に過ごし、タナカマさんとの結婚を考えていたある日「ボードゲームを仕事にしたい」と言い出した時に「あれあれ、ちょっと待てよ。趣味と仕事とでは話が違わんじやないの。」と思いましたが、すっかりボードゲームに心惹かれてしまっていたために反対もできない状態でした。時を置かずに、他所で私も働いているし、彼なら情熱も知識もあるからやってみてもいいのでは…という気持ちになっていました。その時私は会計事務所に勤務していたため、経理は担当するからそれ以外は全部自分です、という約束でスタートしたのです。御徒町のスターバックスで店の名前を考えたり、全て手探りで始めました。そこからは通販から実店舗の開店、メンバーも増えて目まぐるしい日々の15年間でした。

今にして思えば、あの時のカリキュラムがボードゲームを仕事にする、までの目標を持っていたとしたら相当な策士でしたね、タナカマさん。



日本版 The One Hundred を見てみよう!

みなさんは日本版 The One Hundred をご存知ですか? アメリカのファンによる同名企画に感化され、日本のファンが始めた「お気に入りボードゲーム投票」です。2005年に始まり、20回の開催を数える人気企画なのです。「好きなゲームに投票」というシンプルさだけに、定番作から最新作まで多種多様なゲームがランクインすることになります。今回は、コメントとともに、その「日本版 The One Hundred」のランキングを振り返ってみました。

2005年 第1回

1位	カタンの開拓者たち
2位	アクワイア
3位	プエルトリコ
4位	ブラフ
5位	ニムト
6位	カルカソヌ
7位	ラー
8位	あやつり人形
9位	モダンアート
10位	汝は人狼なりや

記念すべき第一回目。まだ「世界的なボードゲームブーム前」の時期だけに、いわゆる「ドイツゲーム」と言われるゲームの名作たちがランクイン。そして、現在でも、なお、そのゲームたちの存在感が損なわれていないことは、ほとんどのゲームが2025年でも入手可能ということからも伺えます。ちなみに、この中でもっとも新しいゲームは「プエルトリコ」で、2002年の発売になります。そして、当時、日本語版が存在していたのは1位の「カタンの開拓者たち」(当時は、ハナヤマより「スタンダードカタン」として販売中)のみ。環境の違いに驚かされますね。

2010年 第6回

1位	カタンの開拓者たち
2位	ドミニオン
3位	プエルトリコ
4位	アクワイア
5位	電力会社
6位	レース・フォー・ザ・ギャラクシー
7位	カルカソヌ
8位	パンデミック
9位	ディクシット
10位	ワードバスケット

この年初めて、国産ゲームの『ワードバスケット』が、トップ10にランクイン。また、近年のThe One Hundredでは、所謂「重ゲー」が上位にランクインしている傾向がみられますが、9位の『ディクシット』と合わせて、パーティー要素の強いゲームが2作ランクインしているのもこの年の特徴。当時のボードゲーマーは“濫読”ならぬ、“濫プレイ”をしていた傾向があるのかもしれませんが。普段プレイしないジャンルのゲームでも、改めてやってみると面白さを発見できるかもしれませんよ。

2008年 第4回

1位	カタンの開拓者たち
2位	レース・フォー・ザ・ギャラクシー
3位	ドミニオン
4位	アクワイア
5位	プエルトリコ
6位	アグリコラ
7位	魔法にかかったみたい
8位	モダンアート
9位	乗車券(チケット・トゥ・ライド)
10位	バトルライン

2位と3位のゲームはどちらも、リオグランデから出版されたゲームで、この年のリオグランデは、日本のボードゲームファンに大きなインパクトを与えたようです。また、第一回ではトップ10には、同年発売のタイトルはランクインしていませんでしたが、同年発売タイトルが2作(『ドミニオン』と『魔法にかかったみたい』)がランクインしており、新作ボードゲームが日本に入ってくるタイムラグが、少しずつ減っているのを感じさせます。ただ、バンダイナムコから「チケットトゥライド」のタイトルで、日本語版が出ていたにもかかわらず、「乗車券」で集計されているあたりは、当時のボードゲーマーの気質が少し垣間見える気がします。

2011年 第7回

1位	カタンの開拓者たち
2位	ドミニオン
3位	世界の七不思議
4位	プエルトリコ
5位	パンデミック
6位	カルカソヌ
7位	電力会社
8位	アクワイア
9位	テレストレーション
10位	アグリコラ

あのパーティーゲームがランクイン

この年、日本語版が発売された「テレストレーション」が8位にランクイン。これまで「ワードバスケット」のランクインはあったものの、純然たるパーティーゲームと言えるタイトルとしては初めてのベスト10入りとなります。「これぞボードゲーム」というタイトルが並ぶ中、このランクインにインパクトを感じた人も多いのではないのでしょうか。そして、その理由に「日本語版化」があったことは言うまでもありません。日本人がプレイしやすいように丁寧に置き換えられた「お題カード」が、単なる「和訳」を超えた「日本語版」として多くの方に喜ばれたのです。

2013年 第9回

1位	アグリコラ
2位	ドミニオン
3位	プエルトリコ
4位	カタンの開拓者たち
5位	カルカソヌ
6位	ツオルキン
6位	アクワイア
8位	電力会社
9位	パンデミック
10位	テレストレーション
10位	ラブレター
10位	世界の七不思議

この年の10位の『ラブレター』は、日本のボードゲーム史を語る上では、欠かせない作品ではないでしょうか。2012年に同人ゲームとして発売された同作ですが、多くの国で出版されていきました。そして2014年には、日本人初のドイツゲーム賞での入賞を果たしました。世界中のゲームファンに、日本人にも素晴らしいゲーム作家がいることを知らしめた作品ではないでしょうか。また、同作と『ワードバスケット』の2作のみが、日本人作家のゲームでトップ10入りを経験したことのあるゲームです。今後この2作に続くような、日本人作家のゲームが現れることを楽しみにしています。

2018年 第14回

1位	テラフォーミングマーズ
2位	プエルトリコ
3位	宝石の煌き
4位	アズール
5位	アグリコラ
6位	テラミスティカ:ガイアプロジェクト
6位	マルコポーロの旅路
8位	サイズ大鎌戦役
9位	コンコルディア
9位	ドミニオン

この年初めて『カタン』の名前がトップ10には入りませんでした(15位)。発売から20年以上経過しているため、私のベスト15から漏れてしまう方が多くなってしまったのかもしれませんが。ランキングに戻ると、拡大再生産やセットコレクションの要素を持つ作品が多くランクインしており、毎ゲーム楽しみ方や点数の取り方といった、パターンを変えて楽しむことがしやすいものが、人気なようです。「前はあんな感じでプレイしたから、今回はこうしてみよう。」といった、以前のプレイからの反省によって、上手くプレイできた感覚は、遊ぶゲームを選ぶ上では重要な要素ですね。



2020年 第16回

1位	テラフォーミングマーズ
2位	ザ・クルー
3位	バラージ
3位	プラス:バーミンガム
5位	アグリコラ
6位	コンコルディア
7位	ブルゴーニュ
8位	ドミニオン
9位	プエルトリコ
10位	ウイングスパン

この年、ドイツ年間ゲーム大賞エキスパート部門を獲得した『ザ・クルー』が2位。前年同賞を獲得した『ウイングスパン』が10位。所謂、黒ポーンを獲得した作品はトップ10入りするものの、赤ポーンを獲得した『ジャスト・ワン』や『ピクチャーズ』が入っていません。この時期のドイツ年間ゲーム大賞に関しては、日本のボードゲーマーはエキスパート部門が好みようです。また、トップ10入り5年以上連続しているのは『アグリコラ』・『ドミニオン』・『プエルトリコ』の3作で(プエルトリコは翌年トップ10漏れ)、所謂常連の作品が無くなりつつあり、トップ10入り作品にも代謝があることを感じさせます。

2024年 第20回

1位	テラフォーミングマーズ
2位	プラス:バーミンガム
3位	ブルゴーニュ
4位	バラージ
5位	アグリコラ
6位	蒸気の時代
7位	アーク・ノヴァ 新たなる方舟
7位	アルナックの失われし遺跡
9位	コンコルディア
9位	テラミスティカ:ガイアプロジェクト

最新のOne Hundredの結果ですが、軽めのゲームはトップ10に入らず、どれもプレイ時間が90分は超えるような重めのゲームのみとなりました。また、7位の『アルナックの失われし遺跡』以外のゲームは、「○○経営シミュレーション」と呼べそうなテーマを含んでおり、そのようなテーマが、現在の日本のボードマーに人気があるようです。この点は、2002年発売の『蒸気の時代』が、20年以上の時を経てトップ10入りした、一つの要素のような気がします。また、『テラフォーミングマーズ』が1位の獲得回数で『カタンの開拓者』を抜き、今後は、ボードゲームをあまり知らない方でも、『テラフォーミングマーズ』なら聞いたことがあるといった時代になっていくのかもしれません。

今回紹介したThe One Hundredは、毎年12月にXを中心に告知とアンケート投票の呼びかけが行われています。過去の結果は、情報サイト「Table Games in the World」で見ることができます。(tgiw.info) 今回の「メビテン!」では、それぞれの年でトップ10に絞っての紹介でしたが、Table Games in the Worldでは、文字通り「100作品」を見ることができます。今回の記事で興味を持った方は、ぜひ、いろいろな年の100作品をチェックしてみてください。そして、年末には投票してみたいかがでしょうか?

文責:二代目シン、タナカマ

とりっくまの ボードゲームエッセイ



はじめまして。メビテン23号から「とりっくまのボードゲームエッセイ」というタイトルで記事を書かせていただくことになりました。とりっくまと申します。0回目は簡単に自己紹介をかねて今までどんなゲームを遊んできたかを書いてみます。私は生まれも育ちも韓国で、2002年から日本で暮らしています。韓国のアナログゲーム事情の参考にもなればと思います。

小学生の頃(80年代)の韓国は残念ながら著作権に対する認識が甘く、パーティージョイやモノポリーの模倣品が広く出回っていました。当時はどの文房具屋さんも100円程度の安い値段でボードゲームを売っていました。日本のアニメやビデオゲームがテーマになっているものが多くて、ルールもすぐろくやおはじきのような簡単なものでした。同世代の人の多くがこの時期にボードゲームに初めて触れたのではないかと思います。

中学生の頃は(90年代)韓国にもTRPGが普及し始め、ダンジョン&ドラゴンズやソードワールドなどのルールブックの韓国語版が発売されました。本の展示会で表紙がかっこいいという理由だけでダンジョン&ドラゴンズのルールブックを買い、それから毎週末は友達の家を集まって遊んだり、コンベンションに参加してマンチキンプレイで大学生のお兄さんを困らせたりもしました。マジックザギャザリングの韓国語版が出たのもこの頃で、TRPG仲間たちの間で流行りました。

高校生になってからはデジタルゲームの方に興味に移り、アナログゲーム遊ぶ機会が減りました。2000年代の初期に韓国でボードゲームカフェが流行った時期があって、帰国したときにはたまに友達と遊んだことがあります。飲み会のあとにボードゲームカフェに行って、ジェンガのようなルールの説明がほぼ必要ない簡単なゲームを遊ぶというのが定番でした。

2015年の頃、転職した日本の会社でボードゲームの同好会を作ろうという話になって昔のことを思い出して参加することにしました。昔知っていたものと違って様々な種類のゲームが出ていて驚きました。今はその中でもトリックテイキング(以降、トリテと呼びます)というジャンルのゲームをよく遊んでいます。昔Windowsに入っていたハーツというアプリの遊び方がまったくわかっておらず、ずっと気になっていました。それがトリテの代表的なゲームだということを知ってからルールを理解するためにアプリでやりこんでいるうちにハマってしまいました。

当時はトリテが今よりもっとマニアックなジャンルだったので遊ぶ機会を作るのに苦労しました。一緒に遊んでくれる人を探すためにX(当時はTwitter)のアカウントを作りました。このときに適当につけた「とりっくま」というアカウント名を今も使っています。

それからXがきっかけで素敵なご縁に恵まれて、妻にも出会えました。妻はボードゲームのアートとDTPをやっている別府さい(X: @allotment31)さんで、この記事のタイトルのかわいらしい絵もさいさんに描いてもらいました。

今は京都で暮らしながら二人ともフリーランスとして働いています。これからの記事は京都での暮らし、面白かったゲームや出来事をご紹介できればと思います。よろしくお願ひいたします。

第1回目は韓国のインディーゲームの即売会に行ってきたときのことをお話しします。

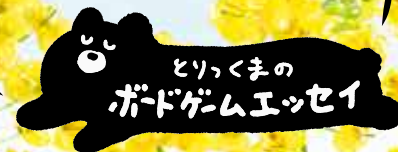
最近まで韓国のインディーゲームの展示は企業の販売イベントの中で行われていました。韓国のボードゲームイベントといえば、「ソウルボードゲームフェスタ」と「ボードゲームコン」の2つがあります。両者に大きな違いはなく、新作の体験会やセール販売がメインです。会場の一角に届けられた「ボードゲーム作家ゾーン」で韓国の同人作家さんたちによるゲームの試遊と販売が行われていました。

韓国でもボードゲームを作る人が増えてきて、2023年の10月に同人ゲームのための即売会「インディーボードゲームマーケット」が開催されました。記念すべき第一回目の初日(28、29日の2日間の開催)にお邪魔してきました。場所は「良才aTセンター」というコンベンションセンターです(最寄り駅の「良才市民の森」駅はイカゲームの第一話でめんこ遊びをしていた場所です)。同人イベントがよく開催されるところで韓国のアニメ・漫画ファンには馴染みのある場所です。入口に長蛇の列があって同人ゲームの人気に驚きましたが、女性向けのコミックイベントの待機列でした。

それでも会場の3階に上がるとたくさんのゲームが展示されていて、その規模が自分の予想よりも大きすぎて驚きました。ホームページによると100を超える作品が2日間に渡って展示されたとのこと、中には日本のゲームマーケットにも出展している作家さんもいました。入口周辺のエリアではボードゲームデザイナー育成プログラム(韓国政府のコンテンツ産業支援によるものだそうです)に参加した作家さんたちによるゲーム発表が行われていて、奥のホールはゲームマーケットにサークルブースが並んでいました。

全体的にはアクションゲームやブラフ要素のある遊びやすいパーティーゲームが多い印象を受けました。いくつか推理ゲームも出展されていて、脱出ゲームの人気の高さがうかがえました。数学や宗教を学べるといった教育系のゲームがあったのは韓国ならではのなと感じました。トリックテイキングも何作品かあって嬉しかったです。

ゲームマーケットでお会いした作家さんに挨拶して新作を遊ばせていただいたり、仲間の作家さんにも紹介させてもらったりして新しいつながりができました。近年は韓国のボードゲーム作家さんたちが日本のゲームマーケットやエッセンで出展することも増えていますが、国内で直接交流できるイベントが開催されるようになったことで、韓国でも同人ゲームの文化がさらに広がっていくと嬉しいです。昨年は第2回目が開催され、より広い会場になったそうです。今年も無事に開催されて参加できることを願っています。



とりっくまの
ボードゲームエッセイ

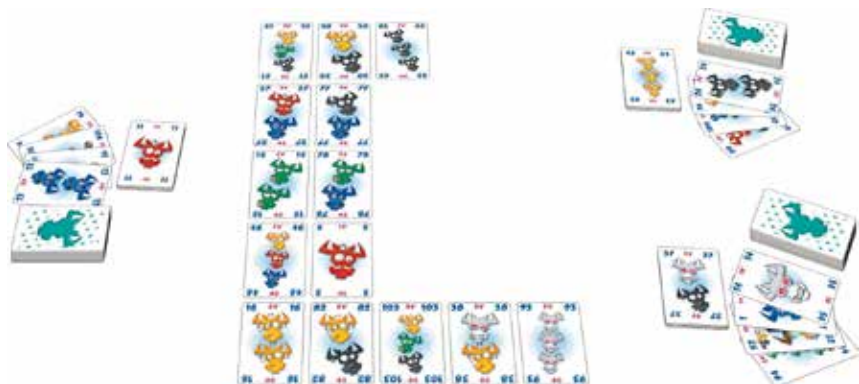
ニムト男爵

👤 2~10人 🕒 30分 🧑 8歳~ 💰 1,800円(税込)

デザイナー：Wolfgang Kramer & Michael Kiesling メーカー：Amigo

2024年に30周年を迎えた『ニムト』に新しい姉妹作が登場！

ゲームの仕組みは『ニムト』を踏襲しておりますが、そこに新たに6色の牛が混ざることになりました。『ニムト』同様に、各列6枚目のカードを置いてしまうと、カードを引きとらなければなりません、それ以外にも同じ列に同じ色の牛が、6つ以上になってしまうとやはりカードを引き取らなければなりません。『ニムト』に比べ、ゲームをコントロールできそうな気がするゲームとなっています。



サルトフィヨルド

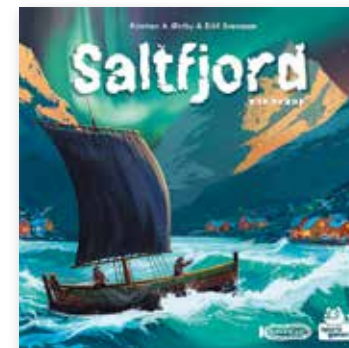
👤 1~4人 🕒 45~90分 🧑 14歳~ 💰 9,900円(税込・予価)

デザイナー：Kristian A. Østby & Eilif Svensson メーカー：APORTA Games

「サルトフィヨルド」は、ノルウェー北部を舞台とした漁村の発展を描いたゲームです。

プレイヤーは、建物の建設や漁、交易などを通じ、資源や得点の獲得を目指します。

手番ごとに、ラウンドのはじめに振られたサイコロの中から一個を選び取り、そのサイコロの色と目に応じてアクションを実行することになります。自分のボードに配置された建物によってサイコロの色と目に対応したアクションが変わるため、建物を建設してボードの充実を図ることが非常に重要です。さまざまなアクションとその結果は非常に多岐に渡ります。他のプレイヤーの動向にも注意しながら、もっとも効率のいいアクションを見極め、実行してきましょう。



ガードリングス

👤 1~4人 🕒 30分 🧑 8歳~ 💰 5,720円(税込・予価)

デザイナー：Kristian A Østby (Dr Ø) & Maria Østby メーカー：Alion games



各ラウンドで、プレイヤーは、自分専用の袋からタイルを引き、配置することでタイルに描かれた宝石を繋ぎ、20点の獲得を目指します。

しかし、最初から20点を獲得することはできません。それぞれのラウンドごとに得た得点をもとに、新しいタイルを得て、自分の袋の中のタイル構成を充実させていく必要があるのです。獲得できるタイルにはさまざまな効果もあり、どの効果を活かしたタイル構成にするかも考えどころです。

袋の中のタイルを充実させても、タイルの引き運に泣かされるかもしれません。というのも、タイルを引く中で、タイルに描かれたノームが一定数に達してしまうと、バーストとなり、そのラウンドではタイルはそれ以上引けず、ペナルティもあるのです。

タイル配置とデッキ(バッグ)構築がうまく組み合わせられたオススメの一作です。

メビテン!制作メンバー紹介

メビテン!って誰が作ってるの?それは私たちです。多くの方にボードゲームに興味を持ってもらいたい、そんな気持ちを大切に個性豊かでちょっとユニークなメンバーを紹介します。(五十音順)

わしは
メビテンさま
じゃ



あっきー



ゲーム屋「テンデイズゲームズ」女将。自分以外の全員が「ゲームにどっぷり」というテンデイズゲームズのなかにあって、ゲームとほどよい距離感を保ちつつ、マイペースで活動中。

タナカマ



ゲーム屋「テンデイズゲームズ」代表。ボードゲームが好き。それ以上にボードゲームを遊ぶ人が好き。今でもゲームシーンの「若手」だと思っているが、気付いてみれば50歳という事実。

とりっくま



京都で暮らしている韓国人のボードゲーマー。フリーランスでボードゲームの翻訳や通訳(日本語、英語、韓国語)もやっています。トリックテイキングゲームが大好きです。

長塚美奈子(みなまるこ)



ボードゲームやフィギュア、鉄道など、探求し甲斐のあるジャンルに何故か縁のあるグラフィックデザイナー。

二代目シン



ゲーム屋の片隅に置かれたベビーカーの中で育ち、ゲームに勝って喜び、負けて大泣きしながら、ゲーム通の大人たちにゲーム道を叩きこまれた生粋のゲーム人。

ヒガ



東京のボードゲームカフェ「テンビリオンポイント」店長。みんながたのしく集まれる場所を作るためがんばっています。メビテン!ではホームページ制作更新の担当させてもらっています。

まつなが



ボードゲーム専門の総合情報サイト、ボドゲーマを日々運用しているゲーム好き。人狼の隙間に遊んだお邪魔者でボードゲームの世界に足を踏み込み、約10年が経過した。

メビウスおやじ



メビテン!においてはフィクサー、何も発言せず資金を管理中。

メビウスママ



気づけばゲーム屋の女将になっていた、ボードゲームなんか嫌いって思っていたのに、30年以上この世界に身を投じ今ではボードゲームの女神に进化した。

まつながのふりがえりコラム

こんにちは、まつながです。

日本版The One Hundredでは、特に気になる年はありましたか?

私のいちばんのお気に入りである

「テラミスティカ: ガイアプロジェクト」がランクインしていて、たくさんの人に遊ばれていることを嬉しく思います。

重量級のゲームが苦手な人もいるかもしれません。

はじめて遊ぶときはルールを把握することに精一杯で、楽しいと思うところまで到達できないこともありますよね。

1回遊んでいまいちピンと来なかったとしても、

環境を変えて2回目、3回目と遊んだり、

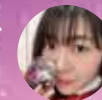
時間をおいてからもう1度遊んだりしてみてください。

気がついたら苦手意識もなくなり、面白さに気づき、

何年も何十回も楽しめるゲームになっているかもしれません。

あなたにあった、お気に入りのゲームがどんどん増えますように。

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。ボドゲ特化クラファン「ボドファン」も運営中。
bodge.hobby.net

編集後記

今号よりメンバーとページ数が増えて読み応えUP! 今後も楽しい話題をお届けします。お楽しみに!

「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。