

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

イタリア・ミラノの
クラニオクリエーションズへ行つきました！

Table Games in the Worldの30年

「ボムバスター」がドイツ年間ゲーム大賞を受賞！

メビウスママ麻雀始めたってよ！

GENCON 2025 レポ！

テンデイズゲームズ超感謝祭開催！

カルカソンヌ日本選手権2025
カルカソンヌワールドカップ

とりっくまのボードゲームエッセイ

まつながのふりかえりコラム

2025.09

TAKE FREE

vol.24



イタリア・ミラノの

クラニオクリエーションズへ行つきました!

「ツォルキン:マヤ神聖歴」や「マルコポーロの旅路」、「バラージ」といった数多くのヒット作を発表し(※いずれも正確には共作)、今のボードゲームシーンを代表する人気ゲームデザイナーとなったシモーネ・ルチアーニ。その彼をメインデザイナーとして擁するイタリアを代表する出版社がクラニオクリエーションズです。

今回、クラニオクリエーションズが、2026年以降に発表する計画となっている作品のテストプレイ会があるということで、テンディズゲームズが招かれ、「これは、是が非でも参加せねば」とイタリア・ミラノへと、テンディズゲームズの代表であるタナカマと女将のあつきーで行つきました。

東京から直行便で約15時間。ミラノは、イタリアの北部に位置する大都市で、ファッションや経済の町として、多くの方に知られています。

クラニオクリエーションズがあるのは、ミラノの西部。ミラノ中央駅から地下鉄を乗り継ぎ、約30分。中心街から離れた少し静かなエリア。

今回は、そのクラニオクリエーションズの近くにあるホテルの会議室と、ホテルから徒歩5分ほどのところにあるクラニオクリエーションズが運営するゲームカフェを使ってのテストプレイ会。3日間に渡って、およそ10ゲームほどをテストするというなかなかのボリュームとなりました。実は、本格派のゲームが多いクラニオクリエーションズのテストプレイ会だけに「重いゲームが続いたらどうしよう……」という不安も正直あったのですが、今回のテストプレイ会のラインナップはゲームの幅も広く、常に新鮮な気持ちで遊ぶことができたので、その点は大丈夫でした。(笑)

そして、このテストプレイ会、ヨーロッパを中心、さまざまな国のお出版社の担当者が集まつ

て行われたのですが、どの参加者もプレイは真剣そのもの。もちろん仕事として来ているわけですし、将来的に自分の出版社でも商品として扱う可能性もあるわけで、それも当然ではあるのですが、それ以上に「ゲームが好き」だからこそ真剣さだったのではないかでしょうか。実際、ゲーム終了時に声を出して笑つたり悔しがつたり、終わってからも、テストプレイとしてそのシステムや内容について話すだけでなく、いわゆる「感想戦」が始まることも。英語が決して堪能でない私たちでしたが、ゲームを介してであればなんとなくあれやこれやが伝わるもので、それもまた「ゲーム好き」だからこそだったと言えるかもしれません。

さて、実際に遊んだゲームの話や写真で様子を伝えたいところでもあるのですが、「テストプレイ会」ということで、そのあたりはなかなかデリケート。詳しくお伝えすることができません。

そこで、今回のテストプレイ会の会場にもなったボードゲームカフェ「DRAFT」をちょっと詳しく紹介したいと思います。

クラニオクリエーションズの特徴的なドクロのロゴが壁一面にペイントされた店内には、8つほどのテーブルが用意され、遊べるゲームは200ほどでしょうか。同じくくらいの種類のゲームが購入できるようになっており、日本のゲームカフェと非常に近



い作りと言えるでしょう。

ですが、加えて、外にテラス席が用意されているのが、カフェ文化が根付いたイタリアらしいところ。

また、メインとなるフードが「パニーニ」というのがいかにもイタリアといったところでしょうか。

ちなみに、このパニーニには、ゲームの名前が付けられており、ゲームファンにとっては楽しいポイントです。

例えば、私がオーダーしたパニーニのひとつが「トリオ」。そう、日本生まれのゲーム「ナナ」の海外版タイトルです。その中身はといいますと、豚の背脂のみから作られた生ハム「ラルド」、「ハチミツ」、「クルミ」の三つを挟んだというもの。脂身から作られているだけに独特の脂っこさと甘み、柔らかい食感のインパクトはなかなか。そこにハチミツの甘みとクルミの食感という違った味わいが加わり、そのコントラストがクセになる逸品でした。ただ、なぜトリオなのか、ピンとは来ませんでした。(笑)



なお、この「DRAFT」は、夜の長いイタリア、ディナーのあとの飲み直し＆ゲーム会＆おしゃべりの場としても使われ、連日、深夜まで参加者で賑わうことになりました。

しっかり三日間、仕事——と言っても、そこはゲームプレイが中心なので、楽しい時間続いたのですがーをしたあとは、ミラノ市内の散策も楽しんできました。



大聖堂「ドゥオーモ」と「ヴィットリオ・エマヌエーレ2世ガレリア」、「スフォルツェスコ城」をゆっくりと歩き、クラニオクリエーションズの方々にお勧めしていただいたジェラート店でジェラートを堪能。スケジュールの都合で市内を回れたのは一日だけだったのですが、「最後の晚餐」をはじめ、まだ見所のあるミラノ、また機会があれば訪れてみたいと強く思っていたでした。



あ、やっぱりテストプレイのゲームにまったく触れないというのもおかしな話かもしれないですね。

内容はお伝えできませんでしたが、いずれのゲームも間違いなく楽しく、今からせひとも日本語版でお届けしたいと強く思うものありました。ちょっと先の話になりそうではありますが、ぜひ、お楽しみに!





Table Games in the World の 30 年

ボードゲーム情報サイト「Table Games in the World」(以下TGiW)を開設して今年で30年目を迎えた。来年の30周年は記念に何かしたいと思っているが、その前に「メビテン!」で機会を頂いたので過去を振り返ってみたい。

はじめり

TGiWを開設したとき、筆者は大学生だった。今では信じられないことだが、自宅にネット環境どころか、パソコンもないのが普通(文字打ちはワープロ)。学生にアカウントが配られ、大学の教室にあるWindows 3.1のコンピュータにログインすると、ホームページを閲覧したり、自分で開設したりできるようになった。そこで特に意味もなく、所有ボードゲームリストを公開したのがTGiWの始まりである。ホームページはUnixというオペレーティングシステムにログインし、HTMLを直打ちするという時間のかかる作業だったが、時に大学に泊まり込んで更新していた(後にホームページ作成ソフトのFrontpageやHomepage Builderが出たときは本当に便利だと思った)。

というのも、当時はほかにもウルトラセブン、小林製薬、東大のトレイ、山形県じまん、インド哲学などのページも作っており、ウルトラセブンのページは『Yahoo! Internet Guide』というインターネット専門誌で故・池田貴族氏に取り上げてもらったり、小林製薬のページはマーケティングの書籍で紹介されたりもしたが、TGiWが雑誌や書籍に取り上げられた記憶はない。同じ年に開設された有名ボードゲームサイト「The Game Gallery」はTGiWとは比べ物にならないほど充実したコンテンツで、共同輸入会を企画するなど先進的な取り組みをしていた。当初TGiWで紹介していたゲームが、東急ハンズで探してきた国産カードゲームを中心だったのと天と地の差である。そのうちに次々とボードゲームサイトが作られたが、当時は「リンク集」を作つて全部を「巡回」できるくらいの規模だった。

カタンのバリエントルールから海外ニュースへ

97年頃、奥野かるた店でトライソフト版「カタンの開

拓者たち(カタン)」に出会う。ここから急速にドイツのボードゲームに入れ込んで、当時靖国神社の向かいにあったクリーニング客の絶えないメビウスゲームズを初めて訪ねた。98年に大阪でマルチプレイヤーゲーム情報誌「ノイエ」が創刊され、ドイツ年間ゲーム大賞などの最新情報に触れた。これに刺激されてTGiWが始めたのは、ドイツで『カタン』のファンが発表していた様々なバリエントルールを、ドイツ語の練習がてら翻訳して公開することだった。どれくらいの人がこれを読んで試したかはわからないが、せっかく翻訳したのだからと自分たちでも遊んだ。

こうしてドイツのボードゲームサイトを覗くようになると、日本に入ってこないニュースがたくさんあることに気付く。そこで2001年から国内外の短いニュースをトップページで配信するようになり、TGiWはボードゲームニュースサイトとなる。インターネットの充実によってたくさんの愛好者と出会い、ボードゲームを遊ぶ機会が飛躍的に増えたのもこの時期で、ゲームマーケットで同人誌を颁布し、エッセン・シュピールに参加して「ボードゲームジャーナリスト」としての活動が始まった。2005年には、mixiのコミュニティで秋葉原水曜日の会に参加するようになり、タナカマさんとの親交もここから始まる。テンディーズゲームズがネットショップとしてオープンする2009年よりも前の話である。

この時期の重要な出来事として「メビウス訳アーカイブ」がある。絶版などによりメビウスゲームズで販売されなくなったボードゲームの日本語ルールのデータを能勢さんのご厚意で譲って頂き、PDFファイルにしてボードゲームデータベースplay:gameで公開したのである。これが絶版ゲームを個人輸入してYahoo!オークションに出品するというムーブメントを誘引し、数多くの名作がコンスタントに日本に入り、ドイツゲームの出版社やデザイナーの知名度が向上した。今でも長らく絶版だったボードゲームが日本語版として甦るという現象は、メビウス訳アーカイブによる情報の蓄積によるところが大きい。ドイツゲームを主軸にして、ボードゲーム文化が日本に定着したのである。

独自ドメイン、ブログ化、毎日更新へ

プロバイダのプランにより2005年に独自ドメイン <http://tgiw.info> を取得し、また2007年からは Movable Typeというコンテンツ管理システム(現在はWordpress)を導入してブログ化。2011年から現在まで、意地でも毎日更新を続けている。基本的にヒマだからできることだが、たまに忙しい日があるっても、前もって作っておいた記事を公開したり、日付が変わってから作った記事を前日の23:59付で公開したりもした。惰性で更新しているところもあるが、ゲームマーケットなどで知らない方から「いつも見てます!」と言われるととても励みになる。

現在力を入れているのが、①海外ボードゲームの日本語版リリース情報と、②ボードゲームカフェ・プレイスベースの開店情報、そして③地方のボードゲームイベントである。日本語版は2019年から毎年230タイトルほどリリースされているが、出版社はホビージャパンやアーカライトなど20社ほどなのでフォローしやすい(国産ボードゲームとなると企業から同人まで無数にあるため、一部だけピックアップせざるを得ない)。ボードゲームカフェ・プレイスベース開店は2017年から毎年50軒前後で、こちらも何とか情報収集できる範囲だ。こうした情報は、ボードゲーム業界の趨勢や推移を裏付ける

①日本語版リリース数の推移



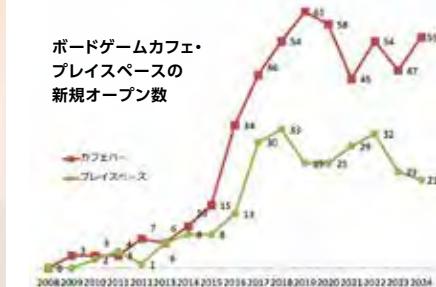
データにもなる。リリース情報を出さないところもあるので、こちらからリクエストしたり、Xのポストなどから情報収集したりしている。

現在は月間4~5万ユニークユーザーで10~14万ページビュー。96%は国内からのアクセスだが、アメリカ、中国、ドイツ、ブラジル、台湾、インドネシア(多い順)など多くの国からも訪問されている。変な論争に巻き込まれたり、訴えられそうになつたりしたこともあったが、ここまで続けられているのは読者のおかげ。今後は、メビウスママさんやタナカマさんにも選者になって頂いていた「ボードゲーム川柳大賞」をはじめ、「ゲームサイトを考える集い」のようなシンポジウム、地方ショップ・カフェなどの特別リポーター記事、アンケート、投稿欄など、ボードゲーム文化を醸成するような読者参加企画をまた始めてみたいと思っている。

2024年の1年間にTGiWにアクセスがあった国(青)



②ボードゲームカフェ・プレイスベース開店数の推移



「ボムバスターズ」がドイツ年間ゲーム大賞を受賞!



日本語版は
Engamesより
好評発売中

わしじゃ! メビテンさまじゃ!
海外からビッグなニュースが届いたのじゃ。
なんと、日本人デザイナー、林尚志氏が
デザインした「ボムバスターズ」が、
ドイツ年間ゲーム大賞を
受賞したのじゃ。

Spiel des Jahres
ドイツ年間ゲーム大賞って?

1979年に始まって以来、毎年、ドイツで発表され
てある、ボードゲームシーンにおいて、もっとも有名
で権威のある賞なんじゃ。

選考委員会によって選定されており、その年のベ
ストゲーム——言い換えると、誰にでもお勧め出来る
ゲームと思ってもらってもいいかもしれんのう——に
与えられるんじゃ。

もともとドイツのゲーム市場向けに発表されていた
賞じゃが、その影響力はドイツ国内のみならず、世界
的にも大きいんじゃ。

受賞作、ノミネート作のパッケージには、通称「赤
ボーン」と呼ばれる特徴的なマークを添えることが
できるんじゃ。このマークを目にしたことがある人も
多いじゃろう。

過去の受賞作には、「スコットランドヤード」や
「カタン」、「カルカンンヌ」、「キングドミノ」など、
わしのように長く広くたくさんの人々に愛される名
作、定番作が並ぶんじゃ。



ボムバスターズって?

ゲームデザイナーの林尚志氏がOKAZU brandとして2020年に発表した「ボムスカッド」を元にした協力ゲームじゃ。

プレイヤーは、爆弾処理班として爆弾解体ミッ
ションに臨むんじゃ。

プレイヤーそれぞれが持つ手札のタイトルに書かれた
数字がペアになるようにうまく見つけていって、す
べてのペアを見つけることができれば爆弾解体に成
功、という具合じゃ。

フランスのカクテルゲームズ社が商業版として出
版契約をしたんじゃが、同社が出版するはじめての
ボードゲームとしてかなり力を入れて開発したよう
じゃのう。聞くところによると、2020年に「ボムス
カッド」が発表されたあと、かなり早い段階で契約
したようじゃから、そこから4年ほどじっくり時間をか
けて作り上げたということじゃのう。

どんなところが魅力?

数字のペアを見つけていくという簡単な目的じゃ
が、限りある情報や他のプレイヤーの行動を元にし
てどの数字のありかを推理して読み解いていくのは
一筋縄ではいかず、なかなかの手応えじゃ。

66を用意されたミッションに挑むという形式もい
いのう。「訓練」と位置付けられた序盤のミッション
は段階的にルールを習得するのにぴったりじゃ。そし
て、ミッションが進むごとに徐々に難易度が上がって
いくんじゃが、それだけじゃないんじゃぞ。新しいルー
ルが追加されることもあるんじゃが、それによって常に
新鮮な気持ちで遊び続けられるんじゃ。

CONGRATULATIONS!



ドイツ年間ボードゲーム賞(SDJ)大賞に輝いたのは日本人ゲームデザイナーの作品でした。その日本人ゲームデザイナーは林尚志氏。SDJ授賞式の喜びのコメントで各方面にお礼を述べられ最後に「最愛の妻に感謝します」と述べられていました。この一言にメビウスママは感動しました。林氏と夫人(通称にやもさん)のお二人にメビテンメンバーがお話を聞かせてもらいました。

林氏の作品のアートワークはすべてにやもさんが担っているそうです。林氏は、日々の暮らしの中で突然に沸いたゲームアイデアをパワーポイントにまとめ、その夜にやもさんへ託すと翌朝にはアートワークが出来上がっているそうです。そこからさらにディスカッションする様子ですが、打てば響くにやもさんのセンスと素早い仕事に、絶対の信頼と安心を感じているようにお見受けしました。にやもさんは専門ではないもののデザインやアートワーク的な仕事に携わることがあり、林氏のゲーム作りにも役立つならと、半年間スクールに通ったそうです。そこまでお話を伺い「サザンみたいね」って伝えるとお二人ともキヨトンとされました。桑田佳祐さんと原由子さんのような、そうボードゲーム界のサザンでしょうと伝えると、その場のみんなで笑顔になった瞬間がありました。OKAZU brand「ボムスカッド」のシナリオの言語化は全てにやもさんが担ったそうです。林氏とやもさんのユニットが成せる業がそこには見えた気がしました。そもそも林氏は同人としてゲーム作りをしていましたが、趣味からゲームデザイナーという肩書に専任するきっかけも、やはりにやもさんの存在が大きかった様子です。林氏がシステムエンジニアとしての本業と同人でのゲーム作りに疲弊し「つらい」とにやもさんに漏らした時、「仕事辞めてもいいんだよ」と返ってきた言葉に助けられ、林氏は2014年の夏、仕事を辞め二足の草鞋に終止符を打ったそうです。その時にやもさんは「二人食べるくらいは何とかできる」と夫の背中を優しく押し出したそうです。

このお二人のお話を聞きながら、ゲームマーケット草創期やヤポンブランドの話にも話題は膨らみ、手作りでゲーム作成した苦労話が飛び出す2時間でした。

ヤポンブランドは2006年にEssen Spielに初出展をしています。林氏は2011年「ひも電」をヤポンブランドに委託したそうです。2012年からはご自身もヤポンブランドと一緒にエッセンに同行したそうです。その時の作品は「トレインズ」です。メビウスママのひとりごとブログではその時の林氏の写真があり、トレインズ120個は1日で完売と書いてありました。

ヤポンブランド立ち上げのメンバーで、日本人ゲームデザイナー作品のエージェント的な役割を担っている健部氏が、2012年ドイツのボードゲーム専門誌『シュピールボックス(spielbox)』の取材を受け記事が掲載されています。その最後に「日本のボードゲームがドイツ年間ゲーム大賞(SDJ)を獲得するのが夢です」と語っています。夢が実現された2025年のSDJになりました。



メビウスママ麻雀始めたってよ!

「ママ! 麻雀をご一緒にしましょう」と友人に優雅な口調で誘われたのが2023年の初秋

「私たちの世代、これらかは脳を活性化しなくては駄目でしょう、麻雀を楽しみながら頭を使って脳を刺激しましょう」

なんていわれても…

「私、まったくやったことがありません、きっと足手まといになります」

とお断りを試みたものの

「ご心配無用、私も麻雀教室に通い始めたところですので、よろしかったら教室ご紹介いたします」

なんとも巧みに丸め込まれてしまった。これがメビウスママ雀鬼への道の始まりだ!

誘ってくれた友人は仲良し2人、私が入っても3人、麻雀は4人で遊びゲーム、さて?!

どうする!? するとすかさず

「あら、おやじさんいらっしゃるでしょう」ということで、おやじとさらにもうお一人メンバーに男性友人を巻き込むこととなった。

萬子(マンズ) 索子(ソーズ) 筒子(ピンズ)と牌の名前と絵柄、1(イー) 2(リヤン) 3(サン) 4(スー) と数の数え方、イースチー、リヤンウーパー、サンローキュウこの呪文のような筋とやらを覚えろ!とおやじの指示、優雅に誘ってくれた

友人からは麻雀教室のテキストのコピーが届く、うわあ~大変なことになったという後悔と一緒に心の中に涙が流れる始末。

涙の六十の手習いよろしく始めた麻雀、5月の麻雀会で二盃口に大三元という役をロン!と言って上がるまでに成長してきたところです。

麻雀に親しみ始めてみるとBSテレビには麻雀の番組がひしめいていました。20年ほど前に韓流ドラマがひしめいていた様相を彷彿させていま

した。そんな話をゲーム研究家の草場純氏に投げかけると「まさに今は麻雀に追い風が吹いている」とお話になります。麻雀に興味をもつ小学生が増加しているとのお話を。小学生はインターネットで麻雀の役やルールを覚えて卓につくそうです。すべてをネットの中で終わらせないで、プレイはリアルに対人で行っているとお話をされました。

カルカソンヌの世界もBGA(ボードゲームアリーナ)でカルカソンヌワールドカップ(WTCOC)が行われておりチームジャパンが連覇をしているところです。ボードゲームの世界はリアルに対人して遊ぶ楽しみ方とネットで楽しむという両方が上手く融合し新しい世界が広がっている様子です。

さて、メビウスママは雀鬼になりえるのか?気長に見守ってください。





メビテン!の出版に携わっているテンデイズゲームズが、三鷹に店舗をオープンしてから15周年を迎えました。

日頃のご愛顧に感謝して、7月12日、13日に記念イベント「テンデイズゲームズ超感謝祭」を開催いたしました。両日ともに100枚ずつ用意した前売り券も完売し、賑やかに過ごすことができました。

さて、では、どんなイベントだったかを書かせていただきますと、ゲームはやっぱり遊んでこそ!というわけで、私たちが用意した趣向は、ゲームを遊ぶごとにスタンプを獲得でき、そのスタンプを5個集めると福引きに挑戦できるというもの。今回、出展いただいた10社を超える出版社のみなさまにもご協力いただき、さまざまなゲームをプレイするテーブルを会場いっぱいにご用意し、もちろん、どんどんどんどん遊んでいただけるようにいたしました。

プレイするだけでも貯まっていくスタンプですが、ゲームの成績によってはそのスタンプも増えるという方式を採用したこと、いつもよりちょっと真剣にゲームを楽しんでいただけたのか、どのテーブルも終日盛り上がってきました。主催として、みなさまの一喜一憂の声、盛り上がりというのは、本当に嬉しいものです。

ちなみに、今回、テンデイズゲームズに縁のある方々をゲストプレイヤーとしてお招きし、それぞれのゲームに加



わっていただき、盛り上がりに一役買つていただいたのですが、ゲストプレイヤーの方々も普通のお客様と同様に楽しんでいただけたようで、これもまたとてもとても嬉しかったです。

加えて、テンデイズゲームズに縁のある方々をゲストプレイヤーとしてお招きし、ゲストプレイヤーの方々とゲームをプレイした際には、ボーナススタンプ獲得のチャンスとなっています。

福引きの景品も、店長である田中誠の出身地である新潟の「魚沼産コシヒカリ」や、三鷹のフルーツ店「一富士」のフルーツ詰め合わせや、「だるまあつめ」のだるまとといった、「テンデイズゲームズらしいもの」をご用意させていただいたのですが、たとえ福引きに当たらずとも、みなさまには楽しんでいただけるものになったようです。

そして、二日間、笑顔と賑やかな声が絶えないイベントになり、「毎年やってほしい!」という声も。

毎年ではアニバーサリーイベントにはなりませんので(笑)、5年後、20周年でしょうか。また、みなさまに喜んでいただけるようなイベントを開催できれば、と思っております。

みなさま、テンデイズゲームズを応援していただき、本当にありがとうございます。引き続き、テンデイズゲームズ、頑張っていきます!



カルカソンヌ日本選手権2025

2025年7月5日(土)東京・錦糸町のすみだ産業会館でカルカソンヌ日本選手権が開催されました。

★ 優勝 ソウさん ★

カルカソンヌ日本選手権は2011年に始まりCOVID19で中止の年もありましたが、今年14回目の開催となりました。当日の東京は真夏日!暑さに負けず予選会通過者とシードの選手合わせて82名が世界大会の出場権をかけて手に汗をにぎる熱い戦いを繰り広げてくれました。またYouTubeではユキさんと伏熊さんの解説による生配信も行われていました。

心地よい緊張感と、フェアに戦った後の高揚感が会場を包む中みごと優勝を勝ち得たのは弱冠12歳中学生のソウさんでした。



カルカソンヌワールドカップ

The World Team Carcassonne Online Championship

★ 優勝 チームジャパン ★

2020年から始まったボードゲームアリーナ(BGA)でのカルカソンヌワールドカップです。今年6回目の開催で参加国は33カ国と5地域で、2025年4月21日~6月22日の期間で競技が進みました。新葉・corin・エジタク・はらおお・キタラ・たくや・should・ユキ・ぐるぐる・piro 以上10名のチームジャパンがみごと連覇を果たしました。2024年からこのカルカソンヌワールドカップのチームジャパンの中からも代表が世界大会に出場しています。2025年はキタラさんが出場することになりました。大いに頑張ってもらいたいものです。

カルカソンヌ世界大会

2025年10月25日(土)

開催場所: ドイツ・エッセン市の隣ヘルネ市のコミュニティセンター「H2O」

日本との時差は7時間(日本が7時間先行)

応援をよろしくお願ひいたします。

Essen Spiel 会期: 2025年10月23日(木)~26日(日)



メビウスゲームズ おすすめゲーム

アルハンブラ

2~6人 45~60分 8歳~ 4,800円(税込)

デザイナー: Dirk Henn メーカー: Queen Games

2003年のドイツ年間ゲーム大賞受賞作の日本語版が登場!
世界遺産にもなっている『アルハンブラ宮殿』を建築することが
テーマのゲーム。

手番では貨幣カードを獲得したり、手札の貨幣カードで建物
を購入して配置したりします。また、ゲーム内には4種類の通貨が
存在し、建物の購入には適切な通貨での支払いが求められます。
また、建物の購入の際にはおつりがありません。ただし、ぴったり
の金額で支払うことができれば、ボーナスでもう1手番連続で
できます。

手札にする貨幣カードの種類や価値を、どのようなバランスに
するかを考えながら、建物の購入のタイミングや、購入する建物
の種類を悩ましてくれるゲームです。



ムーンライトマーケット

2~5人 45~60分 8歳~ 4,800円(税込)

デザイナー: Dirk Henn メーカー: Queen Games

宝石職人となって、美しく芸術的なネッ
クレスを作るのが目的のゲームです。

登場する宝石は5種類あり、これを毎ラ
ウンド競りによって、宝石タイルを2~3枚
獲得します。獲得した宝石タイルは種類
ごとにネックレスをつくります。そして3ラ
ウンドごとに得点計算を行い、4回目の得
点計算終了後にゲーム終了となります。

同じ種類の宝石が4つ以上になると、以
前獲得した同じ種類の宝石は捨てなけれ
ばならないため、どのタイミングで4つ
目を獲得するのか、タイミングを見極め
るのが重要なゲームです。



テンディーズゲームズ おすすめゲーム

パンダスピニ

2~5人 25~40分 14歳~ 3,300円(税込)

デザイナー: Carl Chudyk メーカー: テンディーズゲームズ, Moon Gate Design

「パンダスピニ」は、カードの強化を図りながら上がりを目指す、新感覚
の大富豪系ゲームです。

プレイヤーは、場に出されているカード(の組)よりも強さで上回るカ
ードを出していき、手札をいち早く出し切ることを目指すのは、多くの大富豪
系ゲームと同様ですが、「パンダスピニ」では、通常状態のカードだけを出
した状態でパスをして降りると、出したカードをスピニさせ上下を変えて手
札に戻す必要があるのです。

しかし、決してそれは悪いことではありません。

スピニされたカードは、強力なカードへと変化するからです。

降りることでのカード強化を踏まえた組み立ては、独特の戦略性が求め
られ、ユニークなプレイ感覚が味わえます。そして、その分、一ゲームの中に
トランプで遊ぶ大富豪よりもドラマティックな展開が待っているのです。



アーク・ノヴァ: サンクチュアリ

1~5人 20分/人 12歳~ 8,800円(税込・予価)

デザイナー: Mathias Wigge メーカー: Feuerland Spiele

大ヒットゲーム「アーク・ノヴァ」にタイル配置ゲームバージョンが登場
しました。それがこの「アーク・ノヴァ:サンクチュアリ」です。

プレイヤーは、場からさまざまな動物や建物、計画のタイルを獲得し、
それを自分のボードに配置することで動物園を造り上げていくことにな
ります。スロットの中で循環することで強さの変わるアクションカードシ
ステムはそのままに、アクションをタイルのプレイ(配置)に特化させること
で、ルールはシンプルになり、テンポもアップしています。

しかし、その分、パズルゲームとして的一面が大幅にアップ。特に、新し
い要素となる「空き地」をどのように組み込んでいくかはとても頭を悩ませ
てくれるはずです。もちろん、より効率的、効果的にタイルを配置していく
ためには、アクションカードを裏返すことでの強化も忘れてはなりません。

美しい動物が描かれたタイルはやや大判な作りとなっており、ボード上へ並べ
ていく様子は見た目も華やか。「アーク・ノヴァ」ファンのみならず、多くのボ
ードゲームファンにオススメの一作です。



まつながのふりかえりコラム

今回は妻の別府さいさんと一緒にアメリカのアナログゲームイベントGenConに参加したお話をします。

ある日アメリカのパブリッシャーAllplay社から「GenConでさいさんのゲームを使った大会を開催するのでぜひ招待したい」とのお話をいただきました。GenConはインディアナポリス市で開催されるアメリカ最大規模のアナログゲームコンベンションです。以前から興味のあったイベントでしたが、さいさんだけでなく私も通訳として招待していただきました。

コンベンション前日にはAllplay社のスタッフと顔合わせをし、大会の下見とスケジュールの説明を受け



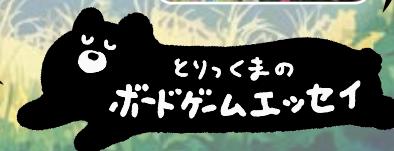
ました。会場のルーカス・オイル・スタジアムはアメフトチームのインディアナポリス・コルツの本拠地でもあります。2000年代に地区優勝を繰り返した強豪チームのスタジアムがGenConでは丸ごとプレイスペースとして使われていたのです。アメフト好きとしてはフィールドの上に立つという貴重な体験ができてとても嬉しかったです。

大会本番はさいさんがアートを手がけたTiny Boxシリーズの中から4作品を使用し、順位によって得点が与えられるリーグ戦形式で行われました。会場には大きなルーレットが設置されていて次にプレイするゲームを決める仕掛けになっており、これを回すのがさいさんの役割でした。会場は会話が途切れることなく笑い声や歓声が響いていてとても賑やかでした。遠く離れた土地で妻がアートを担当したゲームが人を笑顔にさせている光景を目の当たりにして、誇らしいと同時に羨ましくも思いました。

もしアメリカに行く機会があったら、さいさんとステーキハウスに行きたいと思っていたのですが、今回無事実現しました。生演奏が聞ける地元のステーキハウスにて、さいさんは「スーパーレア」な焼き加減のステーキを頼み（サービングの方が少し笑っていました）、私は「ミディアム」のものを食べました。アメリカのレストランは量が多いのですが、持ち帰りの箱がもらえるので安心です。



GenCon全体を通して感じたのは、みんなで集まって遊ぶことがイベントの主眼にあるということです。ドイツで開催されるSPIELが世界中のパブリッシャーが集まるボードゲーム市場だとすれば、GenConはアメリカ中から人々が集まってゲームを楽しむ合宿イベントといった印象でした。貴重な体験の場を提供してくださったAllplayの皆さんに心から感謝を申し上げます。



こんにちは、まつながです。

ボムバスターズのドイツ年間ゲーム大賞受賞、おめでたい！

林さん、おめでとうございます！

みなさんももうボムバスターズを遊びましたか？

周りのプレイヤーの行動の意図に気づいて、

アイテムを駆使して困難な状況を切り抜け、

みんなでクリアできたときは喜びもひとしお！

協力ゲームの楽しさが詰まった傑作ゲームです。

最初は簡単なミッションからスタートできるので、
ボードゲームに慣れていない人でも遊びやすくなっています。

66ミッションあり長く遊べるゲームなので、
寝る前にちょっとずつこなすことを日課にすると
日常に彩りが出て毎日が楽しくなりそうです。

日本のゲームがますます注目を浴びること間違いないし。
気合いが入ったボードゲームデザイナーの方も多いでしょう。

これから生まれてくるすべてのボードゲームに期待です！

まつなが
(松永 彩)



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

編集後記

「テンディーズゲームズ超感謝祭」にゲストプレイヤーとして参加しました。遊べるイベント最高でしたね！
一緒に遊んでいただいた皆さんありがとうございました。（長）

mebiten.jp

✉ mebitengames@gmail.com ✉ [@mebitengames](https://twitter.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。