

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

新春企画!

あの人この人にきいてみた! 2026年

エッセンシュピール
プレスカンファレンス・新作プレビューについて

AMIGO新作体験会

祝!ブルーオレンジ20周年記念パーティー!

メビウスママが体感したSPIEL 2025

Ich liebe REWE ♡ 再び

我去過台灣 ~台湾ボードゲ旅行記~

とりっくまのボードゲームエッセイ

カルカソヌ世界大会2025

ニムト世界大会

まつながのふりがえりコラム



2026.01
TAKE FREE

vol.25



年が明けまして、はじめました2026年!今回、「メビテン!」では2026年の年始めに合わせての特別企画として、今のボードゲームシーンを盛り上げるいろいろな方に、2025年を振り返ってもらいつつ、2026年の展望をきいてみました!なお、「メビテン!」公式ページでは、さらに多くの方の回答もご覧いただける「完全版」を公開中!ぜひ、そちらもご覧ください!(mebiten.jp)

- A** (主にボードゲームに関する活動において) 2025年はどんな年でしたか?
- B** (主にボードゲームに関する活動において) 2026年どのような年にしたいですか?
- C** 「今、注目している」、「これから注目したい」ボードゲームの関係者や出版社、ムーブメントなどは何ですか?
- D** 上の問への回答に関して「注目している」理由を教えてください。
- E** 「今、注目している」、「2025年にハマった」ボードゲーム「以外」のエンターテインメントは何ですか?(例:ドラマ名、映画名、ビデオゲーム名など)
- F** 上の問への回答に関して、その理由や「押し」ポイントを教えてください。
- G** メビテン!にひとこと



小野卓也 ボードゲームジャーナリスト

- A** ゲームマーケット、エッセン・シユピールを中心に多くの情報を収集でき、国際ゲーマーズ賞、ゴールデンボックス賞でも新しいつながりをもって意欲的に選考できて、充実した1年になりました。
- B** Table Games in the Worldが30周年を迎えるので、昨年のテンデイズ15周年記念感謝祭に刺激されて、記念行事を何かしたいと考えています。
- C** 「本当に面白いインディーボードゲームの世界」を昨年春から出す出言ってるホンダス文明の動向。
- D** 自分も多少なりとも関わっていますが、これまでにない企画としてどのような紙面になるか全く読めないから。
- E** イカゲーム
- F** トラウマレベル。ボードゲームもこれくらい命がけでやったらどうなるだろうと思うことがあります。です。
- G** 新作情報ばかりでなく、毎回興味深いトピックを集めてくる取材力を見習いたいと思っています。



ClaGlaこだま ClaGla代表

- A** 東京(×5)・上海・福岡・長崎・中富良野・徳島・ドイツ・タイと、ボードゲーム出張の多い一年でした。ClaGlaは新作をボード4作品、謎解き6作品をリリースし、忙しくも充実した1年になりました。
- B** もっとボードゲームをしたい! 新作だけじゃなく、古い名作も遊びたいです!
- C** 「カコムタク」さんと「SzpilAB」さんに注目しています。
- D** 「カコムタク」さんは個性豊かなメンバーが集まっていて、ClaGlaとセンスが近いと感じています。今年は「恋のどっちゃん」と一緒に作れて嬉しかったです! 「SzpilAB」さんはエッセンシユピールでお会いして仲良くなりました。溢れるパワーにとっても刺激をいただきました!
- E** お家でDJ遊び
- F** Apple MusicがDJアプリに対応したので、お金をかけずに気軽にDJプレイできる時代がやってきました。夜中にひとりで、なんちゃってDJをして遊ぶことにハマっています。ちなみに今年一番聴いたアーティストはテイ・トウワさんでした。
- G** メビテンのボードゲーム愛が大好きです! 今回初めて載れてとっても嬉しいです。ありがとうございます!



佐々木隼 オインクゲームズ代表

- A** オインクゲームズとしては、SCOUTのSDJノミネートなど2022年頃からの大きな波がひと段落し、次への仕込みを着々と進めたような一年だったと感じています。
- B** ここから3年の流れをつくるような大きな年にしたい。
- C** オインクゲームズに再注目しています!
- D** 2026年から、また大きな挑戦を計画しているので!
- E** 2026年4月、東京藝大の大学院・映像研究科に「ゲーム・インタラクティブアート専攻」が新設されることに注目しています。
- F** 藝大でゲームの研究が始まり、そこでどういう成果が発表されるのか、とても楽しみです。
- G** これからも応援しています!



サニバたいら ボードゲームカフェ兼出版社 代表

- A** 国産のゲームを海外に向けて開発する事業が本格化してきました。それと店舗を移転したことも大きいです。転換期になる一年だったと思います。
- B** 今年が転換期だったとすると、それを拡大していく一年にできたらと考えています。国産ゲームの開発、店舗の発展。どちらも楽しみながらやっていきたいです。
- C** サイコロ堂ごうきさん
- D** 既存のボードゲームカフェの概念にとらわれないスタイルでカフェを運営していると思います。とにかく興味深い!
- E** 館シリーズ
- F** 「十角館の殺人」から読み始めて、今年で既刊を読み終わりました。異様な舞台設定と、あっと驚かすギミックがあり、先を読み進めたい魅力があります。初見ならドラマで見るとおススメです!
- G** 唯一無二な存在だと思います。カフェのカウンターに置いておくと、パラパラとめくっちゃうお手軽さ! これからも楽しみにしております~



酢豚 (SNE黒田) ボードゲームデザイナー

- A** 推理ゲームやブラフゲームなど色々なジャンルのゲームを開発させていただいた年でした。
- B** 新しいメカニズムの発見開発が出来たらいいなと思います。
- C** 注目関係者はイブインクさんときつねうどんチャーハン定食さん。
- D** イブインクさんはゲームの安定感、きつねうどんチャーハン定食さんはテーマ選びのセンス。
- E** 料理系ユーチューバーの動画を見ておいしそうと思った料理を作る。
- F** 行った行為に対して、料理という形で答えが出るのが良いです。今は塩漬け熟成肉が熱いです。
- G** 毎回読むのを楽しみにしております。兵庫在住なのでメビテン!を通して関東を中心としたほかの地域のムーブメントや取り組みなどが知れるのがありがたいです!



永峯浩 翻訳家

- A** 例年と変わらず、楽しい仲間とさまざまなゲームを遊ぶことができた素晴らしい年でした。
- B** 例年と変わらず、楽しい仲間とさまざまなゲームを遊ぶ素晴らしい年にしたいと思います。
- C** 国内のデザイナーによるオリジナルゲームの国内/海外展開
- D** 輸入ゲームの価格が高騰する一方なので、そういう動きもないと苦しいかなーと思います。
- E** VTuber
- F** 何年前に見たときはまだまだ技術的につたなく、ぎくしゃくした動きで見ると堪えないものでした。しかし、ソシャゲに飽きてアニメも見ることがなく、暇つぶしに困ってYouTubeを流し見していたときに出会ったVTuberのチャンネルのクオリティに驚かされ、あらゆることをエンタメに昇華する配信力にハマりました。今では翻訳している以外のほとんどの余暇時間を費やして配信を見ています。



パーティ太郎 ゲームデザイナー

- A** ありがたいことに商業化の話を受けたりして、活動の規模がどんどん拡大していくことに嬉しさと恐ろしさがありました。
- B** 良いゲームを作って、もっともっと色々な人に自分の名前を知ってもらいたい! 仕事もやめたい!
- C** Sui works
- D** 国内の同人デザイナーを起用してオリジナル作品を出版し続けているのは、挑戦的で凄いなと思います。色々な人にスポットライトが当たるきっかけにもなっているのでずっと続けて欲しい!
- E** Clair Obscur: Expedition 33
- F** 古くからやり尽くされているコマンドRPGなのに、あまりにも戦闘が面白い! 最高すぎてずっと徹夜で遊んでしまいます。
- G** 毎号100ページくらいにして欲しい

エッセンシュピール

プレスカンファレンス・新作プレビューについて

世界最大のボードゲームイベントのエッセンシュピール。例年木曜日から日曜日の4日間の開催ですが、前日の水曜日にはプレスに向けてのプレスカンファレンスが行われています。今回メディアメンバーで、そのプレスカンファレンスに参加してきました。

エッセンシュピールの会場東口のホールでの開催で、冒頭の30分ほどで広くボードゲーム市場についての調査報告のような形での発表がありました。その中で少し気になったことを3点ほど紹介します。

1. エッセンシュピールのアプリのダウンロード数が、約66,500ダウンロードと、4日間でのべ約

22万人が来場するイベントにしては、少ない気がしました。ただ、この66,500という数が、今年のみ

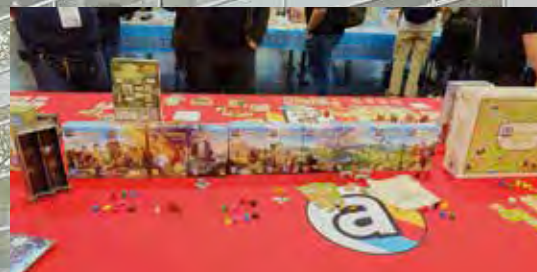
の数ののか、累計の数ののかによってさらに印象も変わるかもしれませんが(私は数年前にダウンロードして、時期が来たらアップデートをかけるので、今年のみ場合は含まれていないかも)。

2. ドイツ国内では8割近くの人が、「年末年始にかけて何かしらのゲームを買うと思う」と回答

しているという事。さすが、ボードゲーム大国と思いつつ、私の拙い英語リスニング能力によって誤解してい

る可能性が高いことと、アンケートに答えてもらった回答者の母集団が、わからなかったのでもしかしたら、ゲーマーに聞いているだけの話で大したことはない可能性もありますので、ご注意ください。

3. これは発表ではなく、プレスの中からの質問で、会場の移転についてどう考えているのかがありました。日本国内最大のボードゲームイベントのゲームマーケットと比較しても、1日当たりの来場者数が3倍以上も多いため、会場はかなりすし詰め状態に近く、昨年に続きチケットを手に入れられなかったファンの方のための質問だと思います。主催者側は、使



用するホール数を6から7に増やしたように、多くの来場者が来ても大丈夫なようにして行く予定なので、移転は考えていないとの事でした。

といった感じに、ボードゲーム業界についての調査報告が終わった後、今年のドイツゲーム賞TOP3とドイツキッズゲーム賞の発表がありました。皆さんご存じの方も多いと思いますが、ドイツ年間ゲーム大賞受賞した「ボムマスターズ」

は、3位となり2冠とはなりませんでしたが、本場ドイツのファン達からも高い評価を受けていることが窺えました。

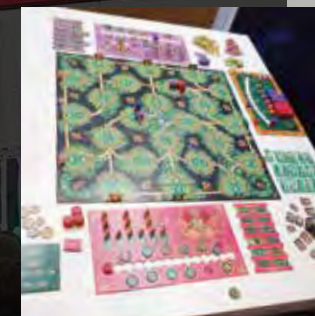
そんな感じでプレスカンファレンスが1時間ほどで終了し、そのまま新作プレビューとなり、私たちは東口ホールから入ってすぐの8

番ホールに移動しました。会場には所狭しと新作ゲームがずらりと並んでおりました。ただ、各ブース事に熱量が異なっており、ゲームを展示しているだけのブースもあ

れば、案内する人をつけているブース。箱と少しの中身を置いているブースと、狭い範囲でも工夫を凝らして中身を見やすくしているブースと、出版社ごとの個性が見えました。また、出版社によってはブースを見つけられなかった出版社も多く、必ずしもすべての出版社がすべての新作を展示しているわけでは無いようでした。

少し気になった点として、実はエッセンシュピールはエッセンメッセのホール1~7に出展者がブースを構えており、ホール8は唯一出展者のブースが置かれていないホールになっています。昨年まではホール7も空いていましたが、それも無くなっているので、やはりエッセンメッセのキャパシティには、限界が見えるところまで来ている

ようです。「エッセンシュピール」と、都市名であるエッセンが含まれているイベントだけに、移転は難しいかもしれませんが、10年後には移転していてもおかしくないかもなあとは思いました。



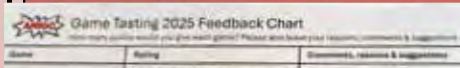
AMIGO

AMIGO新作体験会

Spiel会期の前日は、朝から主催者による報道記者会見(この会見の中でドイツゲーム賞(Deutscher Spielepreis)1位~3位の発表もあります)、また各報道機関に対して各メーカーやデザイナーが新作の展示をした会場見学と一足早くSpielが始まります。その他にも各メーカーが独自のイベントを準備しています。

そんな日の午後、メビウスはAMIGO社の新作体験会に出席します。ホテルの宴会場に取り囲まれたバイヤーを招いての催しです。会場入り口にはSpiel25で発表される作品が並んでいます、その作品たちの中には昨年のこの場で体験したゲームが晴れやかに並んでいたりします。入口前のロビーの奥にはフルーツ籠と数種類のケーキ、コーヒーマシーンに数種類のティーパックが準備され好きな物を自由に飲食できます。

会場内には4名用の大きめの卓が4×5並びお誕生日席にはゲームインストをしてくれるAMIGOの担当者が座ります。会場の前後には大型冷蔵庫もあり冷たい飲み物も自由に取り出せます。致せり尽くせりに思える仕様ですが、ここから5時間みっちりゲームを体験しなくてはなりません、プロトタイプで準備されたゲームをプレイしその評価もしなくてはなりません、テーブルにはGame tasting 2025 Feedback chartと題された下にはHow many points would you give each game? Please also leave your reasons, comments & suggestions.と書かれた用紙とペンがセットしてあります。今回は10作品を5時間かけて体験することになりました。メビウスママにとっては過酷な時間です。



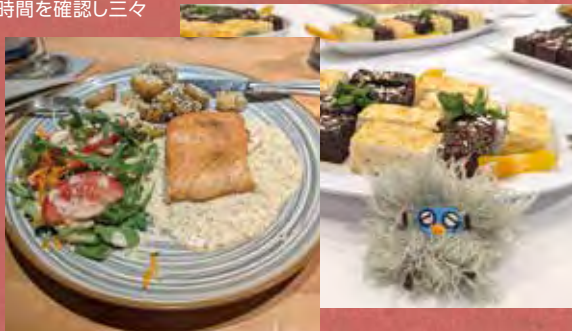
How would you rate the game in general?



外は10作品を5時間かけて体験することになりました。メビウスママにとっては過酷な時間です。

外の空気がぐっと下がり夜の帳が下りた19時ごろディナーパーティの始まりです。プッフエダイニングに移動し疲れを癒し空腹を満たす時間です。ビールが喉を潤し雑談に花を咲かせ、最後はSpielでのアポイント時間を確認し三々

五々解散です。メビウスのSpiel前日の長い1日が漸く終わります。同行したメビテンさまもグシャッと疲れていました。(あんだ!なんか仕事したんかい!?座ってただけでしょ...とメビウスママの心の声でした。)



ブルにはGame tasting 2025 Feedback chartと題された下にはHow many points would you give each game? Please also leave your reasons, comments & suggestions.と書かれた用紙とペンがセットしてあります。今回は10作品を5時間かけて体験することになりました。メビウスママにとっては過酷な時間です。



シュピールエッセンの開催期間中、世界中から多くの関係者が集まるということもあり、いろいろなメーカーが催し物を開催していることがあります。

そんな中、フランスの出版社ブルーオレンジが20周年記念パーティーを開催するというので、テンデイズゲームズ一同が招待されたので、お祝いに駆けつけました。

今でこそ、フランスのみならず、ヨーロッパを代表する出版社となったブルーオレンジですが、20年前、2005年の立ち上げ当時は、友人同士というティモシー、ジャラルの二人による「ジャクタリア」という名前の小さな出版社で、そのラインナップも小箱のゲームがいくつか、というものでした。ちなみに、私たち、テンデイズゲームズが彼らと出会ったのは、2009年のシュピールの会場です。その時は、ホールの本当に端の方、照明すらやや暗さを感じるような場所だったのです。

その後、着実に実績を重ねた彼らに大きな転機が訪れたのは2013



年、アメリカのおもちゃメーカー「ブルーオレンジ」との提携です。名前も「ブルーオレンジEU」になり、より精力的にゲームの出版を手掛けることになるのです。

そして、従業員も大幅に増え、しっかりとしたオフィスビルを構え、「キングドミノ」、「ドラゴミノ」といったドイツ年間ゲーム大賞受賞作を出版し、大手出版社の仲間入りを果たすことになるのです。

パーティーでは、こういった歴史を写真で振り返るような記念ムービーで幕を明け、特製ケーキを囲んでの記念撮影、多くの来場者との歓談など、とても楽しくハッピーな雰囲気です。

今でも代表を務めるティモシーとジャラル、ハグは力強く、いつも笑顔、ビジネス的なシリアスな雰囲気はそれほど感じられません。ブルーオレンジの出版するゲームは、キッズ~ファミリーに向けた親しみやすいものが多いのは、そんな彼らの性格が大きく反映されているのかもしれない。



メビウスママが体感した

SPIEL 2025

過去最高の22万人の入場者となったEssen Spiel、展示ホールも7ホール77,500㎡と過去最大の広さとなりました。(幕張メッセの展示スペース1~11ホール総面積が72,000㎡)50カ国から948の出展者が参加し1700以上の新作が発表されたと主催者が広報しています。そんなSpielをメビウスママ目線で総括してみましょう。

まず会期前日のPress Conference (報道記者会見)、ここでドイツゲーム賞 (Deutscher Spielepreis) 1位~3位の発表が行われます。日本人ゲームデザイナー林尚志氏の作品『ボムバスターズ (Bomb Busters)』が3位に入賞しました。7月にドイツ年間ゲーム大賞 (Spiel des Jahres) を受賞しており、おのずと期待感が高まる中で今回の受賞でした。林氏は今回の渡独に際し飛行機トラブルに遭い空港からスーツケースを引っ張りながら会場に駆けつけていました。その5分後にドイツゲーム賞3位の発表があり林氏の名前が読み上げられました。とにかく登壇に間に合ってよかったとホッとしたことが記憶に残りました。

948の出展ブースがある中で日本からの出展が23ブースあったことも過去最高でした。近年、日本企業の出展ブースで人気が高く開場と同時に行列ができるオインクゲームズ、itten、Saashi&Saashi、3社のブースは安定感がありました。初出店のすぐろくやブースは深緑 (オレンジじゃなかった) のTシャツを着た女性4人で運営しており、10月21日に高市早苗氏が日本で初の女性総理大臣になった事と相まって日本の女性の活躍が清々しく目に映りました。メビテン! 13号で地方からボードゲームを出版する3企業を紹介したことがあります。その2社がSpielに出展しており、その実力と今後の発信力に頼もしさを感じました。出展歴25年の冒険企画局にはBravoと叫び思いっきり拍手を送りたいと思いました。今後日本からの出展がますます増えると感じさせるSpielでした。

Spielではドイツのボードゲーム専門誌フェアプレイによる新作人気投票スカウトアクションがあります。会期2日目から行われる新作ゲームの人気投票です。スカウトアクションについてはTGIWで詳細を読んでください。tgiw.info/2025/10/spiel25-scoutaktion



ファミリー部門とエキスパート部門の2つの部門があり数時間ごとに投票結果が更新され、来場者にも出展者にも気になる情報です。その最終結果はファミリー部門5位にゴーストリフトが入賞しました。このゲームの出版社は日本です。先述記載の、地方からボードゲームを出版しSpielにも出展をしているEngamesです。エキスパート部門1位に選ばれたコンパイルもEngamesが日本語版を出版しています。更にはドイツゲーム賞3位に入賞しているボムバスターズの日本語版の出版もEngamesです。この活躍と躍進ぶりはEngames代表の杉木氏のボードゲームの目利き力の凄さを感じずにはいられません。素晴らしいと思います。

Spiel2025 入場者数をコントロールしながらも4日間のチケットは完売! 22万人の来場は人をかき分け歩く凄さ、混雑の中にかくくする出展があちらのホールこちらのホールにあり、ホールとホールを繋ぐ野外にはフードカーが何台も並び、(トウルデルニーク“トルネードーナツ”やトルネードポテの姿はもうない)、会場内を歩く家族の子どもはアウトドアワゴンの中で、購入したゲームと一緒に座ったり眠ったり。進化の止まらない代謝の良いSpielです。来年はどんな様相になっているのか、もう今から待ち遠しいです。



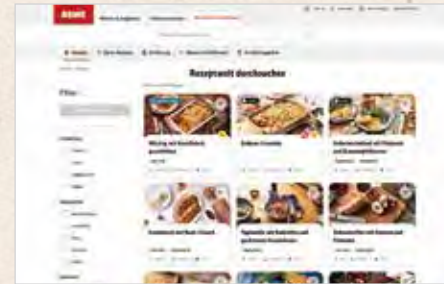
Ich liebe REWE

アイラブ レーベ

再び



2025年のエッセンでも、大好きなスーパーマーケット「REWE」(レーベ)に通い詰めたテンデイズゲームズのおかみ、あっさーです。



今年も宿泊する宿が昨年と同じで、最寄りのスーパーがREWEだったため渡航前から張り切って公式サイト(Rezeptwelt - über 10.000 köstliche Rezepte ♥ REWE)を眺めながら「せっかくだから、ドイツに行くのだから、ドイツっぽい料理にもチャレンジしてみたいわね。」なんて夢を膨らませていました。実際にいざ買い物の場面になると、Essen Spiel会場でのミーティングの忙しさと人混み・移動の疲れでそんな気持ちも吹っ飛んでいて、お手軽に美味しいものを食べたい!という目的が第一になっていました。そこで目に入ったのがお惣菜コーナーです。ガラス越しのショーケースに調理された数種類の肉製品とサラダが並んでいて、ケースの向こう側にいる店員さんに「これを○○グラムください。」というシステムです。その中にはシュヴァインハクセ(豚のすね肉をローストしたもの)もありました。今回テンデイズチームは3人で行ったので、ある日の夕食にそれぞれが好きなものを選んでみました。①ミー

トボールより大きくハンバーグよりも小さい大きさのひき肉で作られたもの、②見た目がロールキャベツっぽいもの、③ローストチキン。ちなみに一番おいしいと思ったのは満場一致でローストチキンでした。

宿はメビテン!チームの6人で滞在していたので買い出しとしては結構量になりました。持って行ったエコバッグだけでは足りない状況になったのですが、大丈夫。我が家はREWEは素敵なバッグをレジの下に用意しておいてくれます。レジでの会計中に、これは持参したバッグに入らないな、と気付いた時点でサッと追加して買うことができます。そしてこんなにかわいいバッグが1ユーロでいいの?という感じです。X(旧Twitter)でリゴレさん(@rigoler_)もつぶやいていたように、ボードゲームを入れて持ち歩くにもよさそうな大きさです。



今年のEssen Spielは10月の最終週だったので、フェダーヴァイザー(発行途中のワイン)は時期的に終わっているのでは、と思っていたのですが心配無用で、赤白ロゼとそろって迎えてくれました。最終日に買ってみたいちょっとしょっぱいシュヴァインハクセを食べながら飲むフェダーヴァイザーは一段と美味しく感じられました。



我去過台灣!

~台湾ボードゲ旅行記~

別府さい

TAIPEI

Taiwan Original Boardgame Expo 2025に行ってきました。アジアのボードゲームイベントとしてはゲームマーケットに次いで盛り上がっているイメージがあり、ずっと来たかった!



今年は日本からの出展も多く、知り合いともたくさん会いました。会場は小さめですが、盛り上がっていました。



入場券にオリジナルゲームがついてくるのがすごい!



TAKAO

台湾に詳しい友人の企画で、現地の人とゲームを遊びました。団地の中庭に集まってお茶を楽しむ人々のユルさが素敵でした。

私は自作のタロットデッキを持ち込み、トリックテイキングゲームや「ヤニブ」を布教しました。



台湾の交通観光署の企画で、抽選で25000円相当のお買い物ができるカードが当たりました!



高尾から北上して台北まで。2週間、台湾縦断の旅でした。暑かった!

TAINAN

幻の「天地牌」に会いに! 国立台湾歴史博物館で昔のアナログゲームの企画展をしていたので行きました。



牛肉麺は台南・高尾では700円くらい。台北より300円ほど安かったです。



タピオカティーが描かれているタイルが入った、ラミィキューブの台北バージョン!

今回は台湾の台北で開催されたボードゲームイベント「Taiwan Original Boardgame Expo (TOBE)2025」のお話です。京都のボードゲームスペース「arts/games ゲイセン」の店長さんから、このイベントにあわせた旅行企画にお誘いいただき、さいさんと二人で参加することにしました。TOBEの1週間前に台湾に入り、南から北へ電車で移動しながら、高雄、台南、台北の三つの都市を観光するという旅程です。

高雄では、夜市で買い食いをしたり、別府さんが企画してくださったイベントに参加したりして過ごしました。高雄はとても穏やかな雰囲気の中で、団地の敷地内で夜遅くまで子どもたちが遊んでいたり、お

年寄りの方々がお茶を飲んでいたりする光景を見ると、自分の子どもの頃を思い出するような懐かしい気持ちになりました。別府さんのイベントでは、さいさんが自分のタロットデッキを使ったゲームを紹介する企画がありました。参加してくださった方の中には日本語が流暢な台湾の方も何人かいらして、台湾のいろいろなお話を聞くことができてとても楽しかったです。



次の目的地の台南では、幻のカードゲーム「天地牌」を探すために歴史博物館を訪れました。天地牌は近代の台湾で作られたプレイングカードデッキで、トランプのようにいろいろなゲームが遊べるものですが、残念ながら今は絶版になっていて、手に入れるのがむずかしくなっています。ちょうど台湾の伝統ゲームの展示があり、実物を見ることができました。天地牌以外にも、麻雀や双六などの伝統ゲームや、日本統治時代に伝わったゲームの展示も多く、とても印象的でした。天地牌をお店で見つけることはできなかったのですが、高雄でお会いした方の助けを借りて、ネットで購入できるお店を見つけることができ、無事入手することができました。



最後の目的地の台北では、今回の旅行のメインイベントであるTOBEへの参加と、ボードゲームショップ巡りを楽しみました。別府さんおすすめボードゲームショップでは、台湾のゲームだけでなく、Kickstarter発のレアなゲームも数多く置いてありました。台湾のゲームといえば、ゲームマーケットでよく見かけるかわいらしい小箱ゲームの印象が強かったのですが、現地では重量級のゲームも数多くローカライズされており、幅広いジャンルのゲームが遊ばれていることがわかりました。TOBEは台北ドームに隣接した文化センターで行われており、バーチャル YouTuberやK-POPアーティストの展示なども相まって、会場はとても賑わっていました。規模はそれほど大きくなく、一日あれば十分見て回れるくらいですが、オリジナルゲームの展示や試遊が多く、デザイナーさんが自分の作ったゲームをプレイテストできるエリアもあり、創作に対する情熱を強く感じるイベントでした。ゲームマーケットにブースを出しているサークルも多く、これからもっとたくさんの方々が台湾から来られるのではないかと思います。



一週間の旅行であったことを淡々と書いてしまったので、ちゃんと楽しさが伝わっているか不安な気持ちもありますが、私にとって今回の旅は、とても記憶に残るものになりました。日本に旅行に来られた方々が「日本の人は親切だから日本が好きになった」と話されることがありますが、その感覚を、私は台湾に来て初めて実感できたように思います。観光で見たもの、食べたものだけでなく、そこに暮らしている人々や街のものが、とても好きになりました。また来られたらいいなと思いますし、いろいろあるこの頃ですが、みんながこれからも穏やかに暮らしていけることを祈っています。



とりくまの
ボードゲームエッセイ

オバケだぞ〜

👤 2〜4人 🕒 10〜15分 🧑 4歳〜 💰 5,500円(税込)

デザイナー：Michelle Schanen メーカー：Drei Magier

2004年のドイツ年間キッズゲーム大賞受賞作。
「オバケ」を驚かせに行く「こども」達が題材の
すごろくゲーム。ゲームが進むと子供たちが、外見
がそっくりなオバケに変身をしていきます。そのう
ち、見た目ではどれがどのコマが分からなくなっ
ていきます。そうすると、オバケとなったコマ同士
が入れ替わったり、自分のプレイヤーカラーが入
れ替わったりと、何が何だか分からなくなってい
きます。

最終的に、ゴールしたコマの色のマーカーをそ
の時点で持っていたプレイヤーの勝利。



魔法のラビリンス

👤 2〜4人 🕒 25分 🧑 6歳〜 💰 6,000円(税込)

デザイナー：Dirk Baumann メーカー：Drei Magier

2009年のドイツ年間キッズゲーム大賞受賞作。
見えない壁がある迷宮の中を進んで、目的地まで
向かうゲーム。

ゲームボード下には、衝立が無数に配置されてい
ます。またゲームボードを、磁石を使って、コマと鉄
球が挟んでいます。コマを進めた際に、衝立のある
場所を通過しようとする、下の鉄球が「カタッ」と音
を立てて落ちてしまいます。そうすると、振り出し
に戻されてしまいます。

自分や他人のコマが、どこで鉄球を落としたのか
を覚えていき、見えない壁だらけの迷宮を進みま
しょう！



テラミスティカ：拡張 ファン勢力

👤 2〜5人 🕒 60〜150分 🧑 12歳〜 💰 4,620円(税込)

デザイナー：Pascal Amberg, Eduardo Andrade, Craig Atkins, Alexander Bobrov, Isaac Childres, Dave Edwards, Fadi El-Riachi, Chris Harris, Raphael Hohl, Jessica Larsen, Matthew Larsen, Kitano Masashi, Luke McKinnes, Hershil Patel, Raj Patel, Mario Ruhmann et al., Jamey Stegmaier
メーカー：テンデイズゲームズ, Feuerland Spiele

大人気戦略ゲーム「テラミスティカ」に20種類もの新勢力を追加する
拡張セットが登場しました！新勢力デザインコンテストのために世界中の
ファンによって作られた新たな勢力は、プレイヤーに新しい驚きと新鮮な
プレイ感を提供してくれるでしょう。

新しい勢力の一例を紹介すると、「アーキビスト」は2枚のボーナスカード
を活用し、ボーナスカードからさらなるパワーを獲得する機会を得ること
ができます。「ジン」は、教団ボード上のマーカーの位置を入れ替えるパ
ワーを持った「魔法のランプ」を使用することができます。

勢力ごとのユニークな能力をどのように活用していくかを見極める面白
さは、「テラミスティカ」の大きな魅力。この拡張セットによって、まだまだ、
私たちが夢中にさせてくれるでしょう。



エコーズ・オブ・タイム

👤 2〜4人 🕒 30〜60分 🧑 12歳〜 💰 7,920円(税込)

デザイナー：Simone Luciani, Roberto Pellei メーカー：Cranio Creations

時間の概念を取り入れたユニークなタブロービルドゲームが登場です。

「エコーズ・オブ・タイム」は、幻想的で不思議な土地を舞台に、古代のエ
ネルギーを活用し、キャラクターや装備のカードを活用し、より高い得点
を獲得することを目指します。

コストを支払い、さまざまなカードを自分の場に出すことで、それらのカード効果を用いることがゲームプレ
イの中心となりますが、「エコーズ・オブ・タイム」では、まず、時間の流れを示すボードに置かれたタイルに出す
必要があるという点が大きな特徴です。

ラウンドごとにボード上のタイルを動かすことで時間経過を表現し、カードごとに決められた時間が経過し
てはじめてカードが場に出ることになり、それぞれの効果を活用することができるのです。

この時間経過は、ある種の「コスト」ではあるのですが、単純な支払いとは異なり、手元の資源を支払う必要
はないものの、ゲームの展開を読んだ上でのカード選択がもとめられることになり、また違った戦略が求めら
れるでしょう。

王道的なタブロービルドをベースとした遊びやすさと、「時間経過」というユニークなシステムによる新鮮な
プレイ感が融合した注目の一作です。



カルカソヌ世界大会2025

2025年10月25日(土) Spiel 3日目、
エッセンのメッセ会場から約25キロ離れたヘルネのH20で45の国と地域から
52名の競技者が集い開催されました。今回日本からは

日本選手権で優勝した永井蒼太朗さん、ネットで開催されたWTCOCから北村論史さん、
同じくネット開催されたKOCから山口直樹さんの3名が出場しました。3名の出場は初めての事でした。
予選6回戦を戦いそれぞれ実績のある名だたる競技者に対戦し善戦しましたが
決勝ラウンドに臨むことは叶いませんでした。



優勝 Xiangyu Qin(中国)
2位 Horacio Mastandrea(ウルグアイ)
3位 Raf Mesotten(ベルギー) 4位 Aleksejs Peguseva(ラトビア)

中国のXiangyu Qinは2023年の世界大会に出場し4位の成績を残しています。2024年中国代表として出場したNing Dingは4位の成績を残しており、世界大会での中国の活躍が輝かしい近年です。



日本人選手の結果

10位 山口直樹さん 17位 木村論史さん 23位 永井蒼太朗さん

ニムト世界大会

2025年9月23日、ボードゲームショップ5社によるボードゲームガレージセールが東京都産業貿易センターで開催されました。その会場内で「ニムト日本選手権」が行われその上位2名が、11月15日にスペイン・バルセロナで行われた「ニムト世界大会」に出場しました。9カ国19名の参加者、小規模なのはまだ歴史が浅いからでしょう、しかし小規模な世界大会ですが参加者同士のコミュニケーションは厚かった様子です。詳しい様子は日本代表として参加された岡住さんのブログをご覧ください。



優勝 Wolfgang Mulser(イタリア)
2位 Janis Dubinskis(ラトビア)
3位 Martin Hardekopf(イタリア) 4位 Elina Gravelisina(ラトビア)

日本人選手の結果 15位 岡住さん 16位 黒澤さん

まつながのふりがえりコラム

こんにちは、まつながです。

2025年はあっという間に終わってしまい、2026年が始まりました！
1年の始まりはわくわくしますね。

2025年は林さんが日本人で初めてSDJを受賞しました。
カルカソヌやニムトの世界大会では日本から多く活躍しています、
エッセンシュピールには日本から多くのブースが出展しています。

AIの発展もあり、異なる言語を話す人同士の会話のハードルが
年々楽になっているように感じます。

言語の壁を超えて日本から海外へ、
素晴らしいボードゲームやプレイヤー、メーカーが
世界中に広がっていくことを祈っております。

ボードゲーマは2026年2月で10周年を迎えます。
これからもみなさんのボードゲームライフをサポートいたします。
2026年もたくさんボードゲーム遊ぶ1年にしましょう！

まつなが
(松永 彩)



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

編集後記

美術展によく行くのですが、最近は老眼で細かいところが全然見えなくて…涙。キャプションや筆致までじっくり見たいのに、現実にはぼんやり。単眼鏡の購入を検討しているものの、種類が多すぎて完全に迷子です。(長)

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。