

旅しよう、ボードゲームで。

BOARD GAME JOURNEY

ボードゲームで世界旅行

第1回目となる今回は、世界を旅するようにあらゆる国のゲームをたっぷりと紹介します。さぁ出発の時間。楽しい旅の始まりです。



Amen アメン

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：10～15分 対象年齢：8歳以上 発売：2011年
デザイン：津村修二 イラスト：津村ゆかり メーカー：ツムラクリエイション（日本）
私がツムラクリエイションとして初めて商品化したゲームで、古代エジプトをテーマにした砂時計を使った石取りゲームです。サイコロによる運の要素を取り入れ、初心者でも勝てる工夫をしています。BGM付き（作曲：若林正訓）で音楽とともに楽しめます。



DO YOU LOOK LIKE YOUR DOG?

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：15分 対象年齢：6歳以上 発売：2018年
デザイン：Charlotte Coulais メーカー：Laurence King（イギリス）
イギリス・ロンドン生まれのメモリーゲーム。犬と犬に似せて写った人の写真をペアにして遊ぶ神経衰弱。確かに同じに見えるから笑えます。これで遊んだ後は、道行く人が犬に見えたり、散歩している犬が人に見えたり、しばらく大変です。25組50枚入り。



Zahlen-Mobile ツアーレンモビール

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：15分 対象年齢：8歳以上 発売：2013年
デザイン：Bernhard Lach / Hartmut Rapp メーカー：Kallmeyer LERNSPILE（ドイツ）
ドイツで開催された世界的ボードゲームの祭典「シュピール」で見つけたゲーム。サイコロの目の1が軽く、6が重いと捉え、モビールがカードのお題の通りに傾くよう、4色のサイコロの目を繰り返しカップを振って合わせます。瞬時の状況判断が決め手。



Quick Eye さまことば

プレイ人数：1～10人 プレイ時間：15分 対象年齢：5歳以上 発売：2017年
デザイン：Maria Alexandrova / Daria Ermakova メーカー：simple rules（ロシア）
「ナンジャモンジャ」のヒットで知られるロシアのシンプルルールズ社の言葉のゲーム。さまざまな形容詞が書かれたカードの組み合わせから、連想されるものを答えていきます。ちなみに「さまことば」とは「状詞」と書き、ありさまを表わす言葉を意味します。



さくらの大冒険

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：10分 対象年齢：6歳以上 発売：2019年
デザイン：津村修二 イラスト：大野智湖 メーカー：つみきや（日本）
七つの宝を集めると空から降ってくるという黄金バナナの伝説をもとに、おさるのさくらが冒険の旅へ出掛けます。参加者全員で力を合わせて宝を集めるパズル型協力ゲーム。私が勤務するつみきやの創業25周年記念ゲームとして製作。漫画説明書付き。

旅しよう、ボードゲームで。

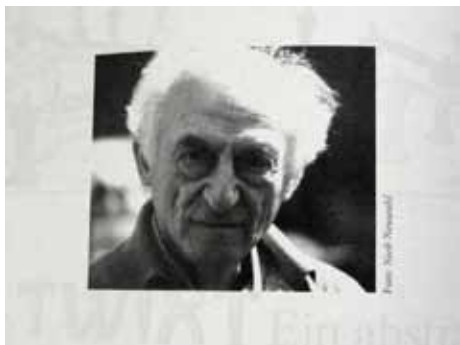
BOARD GAME JOURNEY

アレックス・ランドルフ特集

ゲームデザイナー、アレックス・ランドルフ（1922–2004）は誰もが遊べるシンプルなルールでありながら、それでいていつまでも飽きのこないゲームを数多くデザインしました。今回は没後 15 年を迎える彼を特集します。

アレックス・ランドルフは 1922 年にボヘミア（現・チェコ）で生まれます。ポストンで広告の仕事をしていた彼が、ボードゲームのデザインを本職としたのは 61 年、40 歳を前にしてのことでした。同年、将棋を学ぶために来日したランドルフは 68 年まで日本に住み（大の親日家）、将棋の有段者となっています。その後イタリアのベニスに移住し、子どもから大人までが楽しめるゲームを約 100 作発表。そのうち約 20 作が賞を受賞。また、ゲーム作家としての権利を勝ち取るためにも戦い、今日のゲーム作家の道を切り開いた人でもあります。2004 年 81 歳でベニスにて亡くなります。

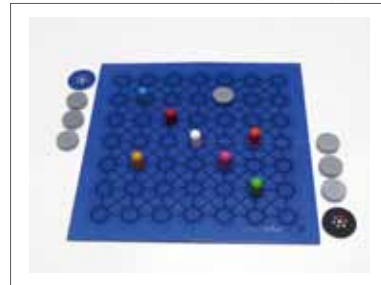
彼の作るゲームの特徴と言えば、驚くほど（たったそれだけ？と思えるほど）の明快さによって、ゲーム本来の魅力を浮き彫りにさせている点がまず挙げられます。あらゆるものを削ぎ落とした、それは引き算の美学とも言えます。そして、人間についての考察を深めていたランドルフならではの、対人で遊ぶからこそその面白さ。声、表情、雰囲気、リアクション。それらを頼りにその人の心理を読み、想像し、推理する。長きに亘って彼のゲームが愛される理由はこのあたりにあると考えます。



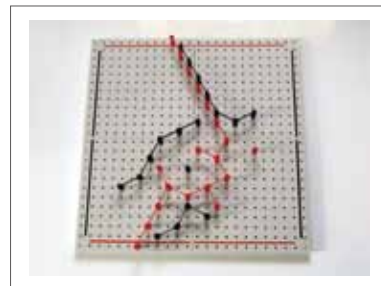
ライネンロス (1997 年)



ハゲタカのえじき (1988 年)



それだっ! (1998 年)



ツイクスト (1962 年)



ウミガメの島 (1974 年)

ゲーム作家という概念を築いた人

ゲーム作家の名前が小説や音楽と同じようにパッケージに表記されるようになったのもランドルフの功績。以前は出版社の名前しか表には出なかったのですが、それが今ではデザイナー買いという言葉があるくらい、ゲームデザイナーというものが出版社からも消費者からもきちんと認知され評価される時代になりました。この功績は非常に大きいものです。



書籍「Die Sonnenseite」

旅しよう、ボードゲームで。

BOARD GAME JOURNEY

旅するボードゲーム

今回は「旅するボードゲーム」と題し、旅をテーマにしたボードゲームを3点紹介します。遊べば、どこかへ実際に旅したくなります。



WELTREISE 世界一周ゲーム

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：30～45分 対象年齢：8歳以上 発売：2018年
デザイン：Jochen Zeiss メーカー：Ravensburger（ドイツ）

ドイツの老舗出版社ラベンスバーガー社が1884年に最初のゲームとして製作した「世界一周ゲーム」の2018年リメイク版です。

こちらのオリジナル版は「月世界旅行」や「海底二万里」などで知られるフランスの小説家ジュール・ヴェルヌが描いた「八十日間世界一周」を基に作られました。

リメイク版では世界173都市が登場。サイコロを振ってコマを進め、世界に散らばった目的地を巡り、最終的に獲得ポイントが多かった人が勝ちというすごろく系ゲームです。とは言え、サイコロ運だけではなく、どの経路を使って目的地を目指すのが効率的かを考える戦略性もしっかりあって、大人も十分に楽しめます。持っていれば飛行機に乗れる「航空券」、好きな都市にワープしたり、他人を邪魔したりできる「アクションカード」など、旅を楽しむ要素も満載！都市カードにはその都市の写真と解説が載っているので、遊びながら地理の学習にも繋がります。



Celestia セレスティア

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：30分 対象年齢：8歳以上 発売：2015年
デザイン：Aaron Weissblum イラスト：Gaetan Noir メーカー：BLAM!（フランス）

フランスのBLAM!社が2015年に発表。ガリバーが旅の途中で探し求めたという荘厳な世界“セレスティア”。その不思議な天空都市を飛行船に乗って旅する、幻想的な世界観の美しいゲームです。飛行船の造形も秀逸。

プレイヤーは飛行船に乗り込み、船長役と乗客役を順に交代しながら、天空都市に秘められた宝の獲得を目指します。スタートから遠い都市ほど点数が高いのですが、雲や雷、ロックハート海賊団、ダモク鳥の群れが飛行船の行く手を阻みます。船長は装備品を使ってそれらのトラブルを回避しようとし、乗客は乗船を続けるか下船するかを判断します。乗客は安全を取るか、リスクを取って高得点を狙うかのジレンマに悩まされることでしょう。さらに特殊カードによって、プレイヤー間の駆け引きも生まれ、白熱した戦いが繰り広げられます。



さくらの大冒険

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：10分 対象年齢：6歳以上 発売：2019年
デザイン：津村修二 イラスト：大野智湖 メーカー：つみきや（日本）

七つの宝を集めると空から降ってくるという黄金バナナの伝説をもとに、おさるのさくらが冒険の旅へ出掛けます。参加者全員で力を合わせて宝を集めるパズル型協力ゲーム。私が勤務するつみきやの創業25周年記念ゲームとして製作。漫画説明書付き。

旅しよう、ボードゲームで。

BOARD GAME JOURNEY

想像と言葉

今回は「想像と言葉」と題し、5種類のゲームを紹介します。ゲームの勝敗というより、感性の違いを楽しむ。そんなコミュニケーションに軸を置いたゲームです。



HYKE ハイク

プレイ人数：4～8人 プレイ時間：20～30分 対象年齢：8歳以上 発売：2012年
デザイン：渡辺範明 アートワーク：宇佐美詠子 メーカー：ドロッセルマイヤー商會（日本）
日本独自の表現文化、世界最短の詩である俳句を題材にした、風流なパーティゲームです。配られたお題で俳句を詠み、それを聞いた他のプレイヤーが俳句のもとになったお題が何かを当てます。短冊におはじきといった内容物や美しいアートワークも魅力。



私の世界の見方

プレイ人数：2～9人 プレイ時間：30分 対象年齢：10歳以上 発売：2004年
デザイン：Urs Hostettler メーカー：Fata Morgana Spiele（スイス）
さまざまお題に対して言葉のカードを使って答えていく大喜利系カードゲーム。お題は虫食いになっており、そこに相応しいと思える言葉のカードを当てはめて、親プレイヤーから一番相応しいと思われた人が得点を獲得。絶妙なセンスが物を言うゲームです。



じっくりミレー

プレイ人数：2～6人 プレイ時間：5分 対象年齢：6歳以上 発売：2018年
デザイン：川口洋一郎 グラフィックデザイン：aiMIKI メーカー：ちゃがちゃがゲームズ（日本）
名画の登場人物の気持ちを想像するゲーム。芸術家役の人が選んだ「気持ちカード」を予想して当てます。人それぞれに異なる感性、自分とは違う視点に気付く面白さ。前作「かたろーぐ」に続き、第二作目となる今作も彼の人がうかがえる優しい作風です。



ダッタカモ文明の謎

プレイ人数：3～12人 プレイ時間：20分 対象年齢：5歳以上 発売：2015年
デザイン：濱田隆史 アートワーク：梶川晴香 メーカー：ギフト10インダストリ（日本）
失われたダッタカモ文明の遺跡で発掘された出土品をもとに、会話しながら推理し合うコミュニケーションゲームです。相手が何を想像したのか、触覚をヒントに探ります。視覚障がい者と健常者が一緒に楽しめることをコンセプトに作られています。



カタルタ

プレイ人数：1～5人 プレイ時間：10分 対象年齢：6歳以上 発売：2012年
デザイン：福元和人 アートワーク：TAKUBO DESIGN STUDIO メーカー：ナゼカ（日本）
語りを遊びに変えるカードセット。トランプと同じ54枚のカードに「だから」「もし」といった副詞や接続詞が書かれており、カードをめくって即興で文章を繋ぎます。思わぬ本音が出てきたり、予想だにしない展開が楽しい。これは一つの発明だと思います。

旅しよう、ボードゲームで。

BOARD GAME JOURNEY

造形美のアブストラクトゲーム

今回は伝統的なものから最新のものまで、造形美の視点でセレクトした「アブストラクトゲーム（将棋やチェスのような運要素のない実力勝負のゲーム）」を5点紹介します。



MUHLE ミューレ

プレイ人数：2人 プレイ時間：10分 対象年齢：5歳以上 発売年：不明
ゲームデザイン：不明（起源は紀元前） メーカー：アルビスブラン（スイス）

「ナインメンズモリス」「ウィンドミル」とも呼ばれる、エジプト起源の伝統ゲーム。互いに9個の駒を置いていき、直線上に自分の駒が3個並ぶと相手の駒を1個取れます。相手の駒を2個以下にしたら勝ち。印象的な赤が美しい木製盤はアルビスブラン社製。



squadro スクアドロ

プレイ人数：2人 プレイ時間：20分 対象年齢：8歳以上 発売年：2018年
ゲームデザイン：Adrián Jiménez Pascual メーカー：ギガミック（フランス）

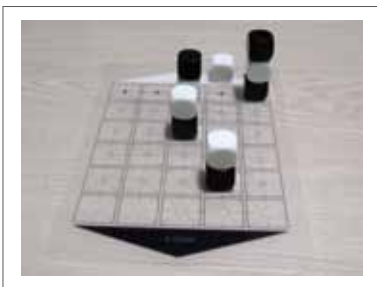
5個の自駒のうち4個を対岸から折り返して自陣に帰還させた方の勝ち。行きと帰りで駒の移動歩数が異なるのは斬新です。ボードや駒のデザインも秀逸。シンプルで奥深い、良質な木製のアブストラクトゲームで定評のあるギガミック社の最新ゲーム。



CUBOID キューボイド

プレイ人数：2人 プレイ時間：10分 対象年齢：8歳以上 発売年：2017年
ゲームデザイン：idontknow.tokyo メーカー：idontknow.tokyo（日本）

立体思考を巡らせ、自駒を縦のラインでつなげていきます。白と黒の直方体ブロックにグレーの盤面。モノトーンで構成されたスタイリッシュなこのゲームはデザインユニット idontknow.tokyo が手掛けています。これまで東京で世界大会が3回開催。



NOCCA×NOCCA ノッカノッカ

プレイ人数：2人 プレイ時間：5分 対象年齢：6歳以上 発売年：2017年
ゲームデザイン：ンダノガ メーカー：株式会社ヒツジスタジオ（日本）

乗っかったり、乗っかられたりしながら、自駒のうちどれか一つが相手のゴールに侵入すれば勝ち。驚くほど簡単なルールで気軽に遊べます。駒を収納する台紙に駒の動かし方が図解されているのは優れもの。視認性の高いデザインにセンスを感じます。



Qubism キュービズム

プレイ人数：2人 プレイ時間：30分 対象年齢：10歳以上 発売年：2018年
ゲームデザイン：EAD メーカー：デバッグモンキーズ（日本）

駒を動かす、キューブを置く、キューブを動かす。いずれか1つのアクションを繰り返して、対岸に自駒を先に到達させた方の勝ちです。矢印の付いたキューブをどう使うが勝負の分かれ目。ボードやキューブに作者の木製へのこだわりが感じられます。

旅しよう、ボードゲームで。

BOARD GAME JOURNEY

スイーツ系ゲーム

今回は食欲の秋ということでスイーツを題材にしたゲームを紹介します。どれも美味しそうで思わず食べたくなるものばかりです。



炭酸せんべい合わせ

プレイ人数：2～5人 プレイ時間：10分 対象年齢：4歳以上 発売年：不明
ゲームデザイン：不明 メーカー：有馬玩具博物館（日本）

有馬温泉名物「炭酸せんべい」の神経衰弱です。作られるお店や味の種類によって微妙にせんべいの風合いが異なりますが、その違いを見極めるのは至難の業。さらに位置の感覚を掴みづらい円形のカードのため、難易度はかなり高め。遊び心溢れる一品。



Heiss auf Eis アイスに夢中

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：20分 対象年齢：7歳以上 発売年：2010年
ゲームデザイン：Hajo Bücken, Dirk Hanneforth メーカー：アドルンク（ドイツ）

イチゴ、マンゴー、チョコ、ピスタチオ、チョコチップ入りバニラ。コーンにアイスを順番に重ねて、注文と同じ並びにできた数の多さを競うカードゲームです。誰がどんな注文を受けているかわからないのが面白さのポイント。廃版になってしまったのは残念。



PIECE o' CAKE もっとホイップを！

プレイ人数：2～5人 プレイ時間：20分 対象年齢：8歳以上 発売年：2018年
ゲームデザイン：Jeffrey D. Allers メーカー：ニューゲームズオーダー（日本）

11枚のケーキを職人役が人数分に切り分け、欲しいケーキを順に取っていきます。職人役は最後に取るので利があるように切る必要があります。獲得したケーキは「集める」か「食べる」かを選択できます。これを5回繰り返し、最も点数の高かった人の勝ち。

さて、どう点数を付けるかというと、二通りの得点方法があります。一つはケーキに描かれた数字のケーキを最も多く集めていたプレイヤーにその数字分の点数が入るといったもの。例えば、7の白桃のケーキを最も多く集めていた人には7点が入ります。重要なのは最も多く集めることで、2位には点数が入りません。もう一つは食べる方法。食べたケーキに描かれているホイップの数が1つ1点として加点されます。

つまり、高得点を狙って「集める」か、着実に得点するために「食べる」か、全体の状況を把握しながら判断するわけです。ドイツゲーム特有のジレンマが活かされた本作は、戦略性と適度な運の要素が絡み合う不朽の名作と言えます。



Schokoly ショコリー

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：30分 対象年齢：8歳以上 発売年：2011年
ゲームデザイン：Steffen Mühlhäuser メーカー：シュテファンシュピール（ドイツ）

自分の色のチョコをできるだけ長く繋げていく配置ゲーム。3色のうち自分の色にする1色を選んだら、それらが繋がるようカードを置いていきます。真っ赤なマーブルチョコはここぞという時に使うアイテム。遊んだ後はきっとチョコが恋しくなるでしょう。