Shuji Tsumura's Original Game and The Art Of Board Game Exhibition

津村修二の創作ゲームとボードゲームのアート展

Shuji Tsumura's Original Game and The Art Of Board Game Exhibition

Spazio

in イタリア会館・福岡　Art Gallery Spazio

2017 8/23 wed – 8/26 sat

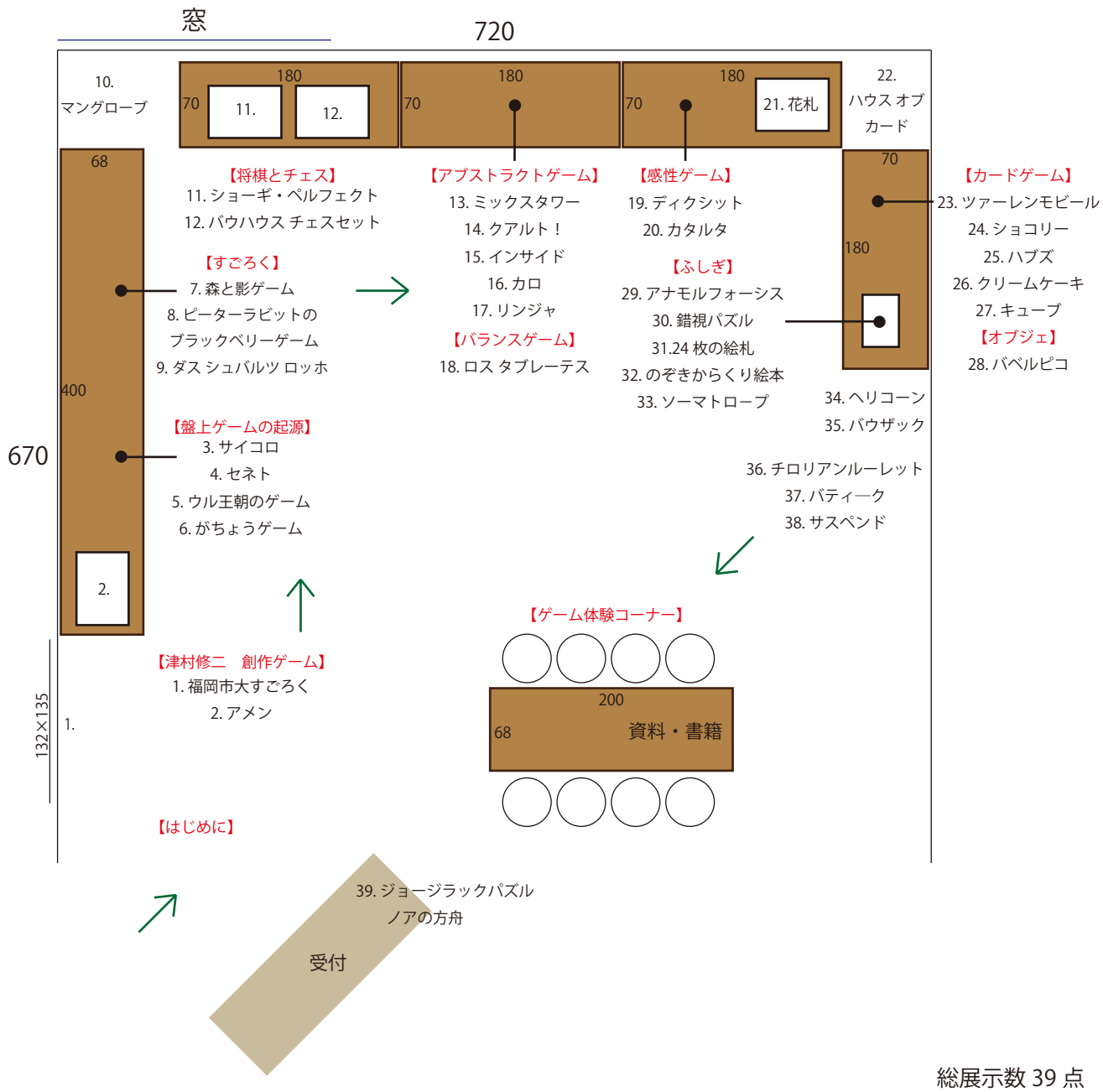
12:00 - 19:00 (最終日 26 日は 18:00 まで)　入場無料

津村修二の創作ゲームとボードゲームのアート展

in イタリア会館・福岡　Art Gallery Spazio

2017 8/23 wed – 8/26 sat

会場全体図



総展示数 39 点

はじめに

このたびは「津村修二の創作ゲームとボードゲームのアート展 in イタリア会館・福岡 Art Gallery Spazio」へご来場いただき、ありがとうございます。

本展では、私が小学 6 年生（1995 年）の時に制作した「福岡市大すごろく」や砂時計を使った石取りゲーム「Amen」（2011 年）といった創作ゲームに加え、ヨーロッパを中心としたアート性、デザイン性の高いゲーム、パズル、玩具など 30 点以上を厳選して展示。知と美の魅力に溢れた芸術的世界を紹介します。

また、紀元前 3000 年頃に誕生し、世界最古のゲームとして知られる「セネト」や「ウル王朝のゲーム」の複製品も展示しております。こうしたゲームの悠久の歴史に触れていただくことで、より一層ゲームの世界を趣深く味わってもらえるのではないかと考えています。

最後に、このような機会を与えて下さったイタリア会館・福岡、Art Gallery Spazio に感謝いたします。

2017 年 8 月吉日

津村 修二

Shuji Tsumura's
Original Game and
The Art Of Board Game
Exhibition

福岡市大すごろく

福岡市大すごろく

私（津村修二）が小学 6 年生の時に画用紙 17 枚をつなぎ合わせて作った、約 900 のマスがある巨大なすごろく (縦 135cm× 横 132cm) です。1995 年 7 月から翌 96 年 3 月まで 9 ヶ月間かけて 1 人で完成させました。

福岡市の全住所が登場し、道も地図を見ながら正確に書いています。ちなみに緑の道は一般道、オレンジの道は国道、赤の道は高速道路です。フェリーで能古島や玄海島へ行くことも出来ます。

このすごろくでは、目的地（ゴール）が毎回サイコロによって変わります。その目的地に一番に着いたプレイヤーに賞金が与えられ、誰かが目的地に着いたら、またサイコロで次の目的地を決めて目指していきます。これを繰り返しながらゲームを進めて、一番お金持ちになったプレイヤーの勝ちです。

「夏休みの自由研究か何かで作ったのですか？」といった質問をよく受けるのですが、ただ単純に作りたいという気持ちで作りました。当時、自転車で色々とサイクリングに出掛けるのが好きで、そこから福岡市を巡るすごろくがあれば面白いだろうと思い、制作しました。

現在、福岡市博物館 1F みたいけんラボにて複製版が展示され、来館者が自由に遊べるようになっています。

Amen アメン

私（津村修二）がツムラクリエイションとして作った初作品。
シンプルなルールと奥深いゲーム性が特徴の砂時計を使った新感覚の石取りゲームです。インテリアとしても通用する美しい外観が魅力。

オリジナル楽曲を２曲収録したCDが付属しており、プレイヤーが音楽とともにゲームを楽しめるよう演出面にもこだわっています。

人間の五感に訴えかける、五感の遊戯。

Player：2 -4 Players　Playing Time：6-12 Min　Age：8＋

Designer：津村 修二 (Shuji Tsumura)
Illustrator：津村 ゆかり (Yukari Tsumura)
Musician：若林 正訓 (Masanori Wakabayashi)
Publisher：TSUMURA CREATION（Japan）
Year Published：2011

Dice サイコロ

サイコロはセネトやウル王朝のゲームのような盤上ゲームが生まれる前、占いのための道具としてずっと早くに存在していました。

その起源は驚くほど古く、少なくとも紀元前一万年頃には木の実、小石、動物の踝の骨など自然物を用いたサイコロ（いびつな立方体であり、6 面ではなく 4 面であった。アストラガルスと呼ばれた）が使用されていたということがわかっています。何が出るかわからない予測不能な偶然性、すなわち人間がコントロール出来ない事象を発生させるサイコロは神の意志を示すとされ、氏族の運命、狩猟の成功、危険の回避、天候を占う道具として用いられていました。現代でも履物を空中に飛ばしてその表裏で明日の天気を占ったりしますが、それもサイコロ占いの名残と言っていいでしょう。

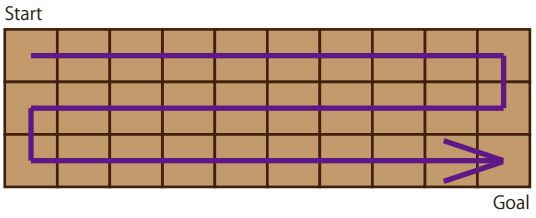
そこから氏族の長（後に神官や王）に見立てた駒をサイコロの出た目によって盤上を進ませる、儀式が催されるようになり、時代の変遷とともに祭儀から盤上遊戯へと移行していきました。

Senet セネト

古代エジプト

セネトは紀元前 3500 年頃に誕生した、世界最古の盤上遊戯と考えられています。この世からあの世へと死者が無事に通過（セネトとは通過を意味します）するための旅の護符としても副葬されていました。ツタンカーメン王（紀元前 1342 ～ 1324 年頃）の墓から出土されたことでも有名です。

諸説ありますが、ここではセネト歴史学者ティモシー・ケンダルの提唱する説を基にルールを紹介します。
巻き型の駒と円錐型の駒に分かれて 2 人で遊びます。左上にある太陽のマスからアルファベットの「Z」のように進ませ、右下のゴールから自分の駒 5 個（または 7 個）全てを盤の外へ出したプレイヤーの勝ちです。
左上から順に駒を 1 個ずつ交互に並べたらゲーム開始。サイコロの代わりに 4 本の投げ棒を使用します。その結果に従い、自分の駒 5 個のうちのいずれか 1 個を進ませます。基本的には平らな面が上を向いた数の分だけ進めますが、平らな面が全部下を向いたときだけ例外で 5 マス進めます。1 つのマスには 1 個しか入れません。ただし、相手の駒と同じマスに入ったら、相手と自分の駒の位置を交換します。面白いのは 2 個以上並列する相手の駒がいるマスには入れないというルール。どう上手く入らせないように進ませるか。これが戦略的な思考を必要として楽しいです。
また、ヒエログリフ（古代エジプトの象形文字）で描かれた 15 番目、26 ～ 30 番目のマスにはそれぞれ意味があり、特殊なマスとなっています。ここでは長くなるので割愛しますが、興味のある方は調べてみて下さい。

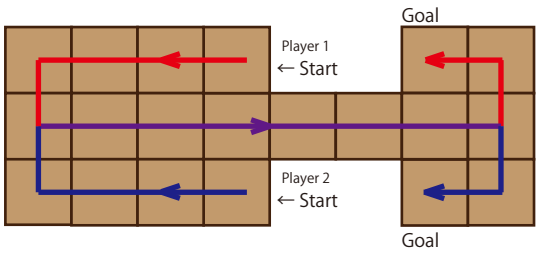


・10 マス ×3 列＝30 マスのゲーム
・スタートからゴールまで互いに共通のマスを進む

The Royal Game of UR ウル王朝のゲーム　古代ウル

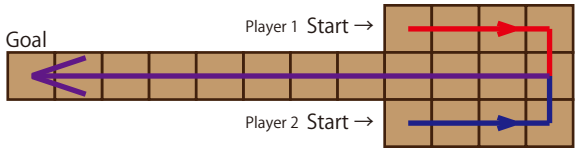
紀元前 2600 年頃、シュメール人が築いたメソポタミア文明のウル王朝の遺跡から出土されたのが「ウル王朝のゲーム」（ロイヤルゲーム・オブ・ウルとも呼ばれる）です。同時代の中で最も優美で精巧な遊戯盤として知られています。

6 個ずつある自分の駒全てをサイコロを振って進ませ、ゴールから盤の外へと先に出せたプレイヤーの勝ち。相手の駒のいるマスに止まれば、その駒をスタートへ戻せるというルールがあるのですが、さらに盤に 5 箇所ある花のマークのマスがゲームを一段と面白くしています。ここに止まるともう一度サイコロが振れるほか、ここに止まっている自分の駒は相手の駒に止まられてもスタートに戻らなくても良い安全ゾーンになっているのです。この花のマスをどう使うかが勝利の鍵を握っています。その他のマークにも意味と効果があり、それらを使う別のルールも存在しています。
その後、ウル王朝のゲームは「20 マスゲーム」へと進化しました。ゴールまでを一本の長い道にすることで共通するマスを増やし、より白熱する展開を生み出しました。ゲームはこのように面白い方へと進化を遂げていきます。



・4 マス ×3 列＋ 2 マス＋ 2 マス × 3 列＝20 マスのゲーム
・スタートから 4 マス目までは個別のマスを進み、 5 マス目から 12 マス目までは　互いに共通のマスを進む。
13 マス目からゴールまでは再度個別のマスを進む

【20 マス ゲーム】



・4 マス ×3 列＋8 マス＝20 マスのゲーム
・スタートから 4 マス目までは個別のマスを進み、
5 マス目からゴールまでは互いに共通のマスを進む

Shuji Tsumura's
Original Game and
The Art Of Board Game
Exhibition

IL VERO GIOCO DELL'OCA がちょうゲーム

イタリア・フィレンツェのメディチ家によってヨーロッパに大流行した「がちょうゲーム」。ダイスを 2 個振って出た数だけ進み、中央のゴールに辿り着いた人の勝ち。がちょうは食用として飼われ、身近で親しみ深い存在でした。

スペインで作られた、こちらの「IL VERO GIOCO DELL'OCA」ではチップを使用し、勝った人がチップを総取り出来るという賭博的要素が入っています。

Waldschattenspiel 森の影ゲーム

暗闇でキャンドルの光を使って遊ぶという、他に類を見ない独創性の強いゲームです。まるでキャンプの夜に外でレクリエーションしているかのような、どこかノスタルジックで、誰もが持つ普遍的な郷愁を誘う部分があります。

ルールとしては、鬼役がサイコロを振って、出た数だけキャンドルを進ませます。小人役はその光に当たらないように上手く影を渡って歩き、どこか一つの木に全ての小人を集められたら勝ちとなります。キャンドルの移動によって光の届く範囲が変わりますが、その変化とそれを予測するのも楽しいです。

Player：3-8 Players　Playing Time：15 Min　Age：5＋

Designer：Walter Kraul
Publisher：Kraul(Germany)
Year Published：1985

Peter Rabbit's
Blackberry Game ピーターラビットのブラックベリーゲーム

ピーターラビットたちが、夕食の準備をしているお母さんラビットのためにブラックベリーを集めに森へ行くというすごろくゲーム。バスケットの中に一番多くのブラックベリーを集めた人の勝ち。とても可愛らしいです。

ゲームボード、駒、バスケット、ブラックベリー、サイコロ、サイコロを振るための陶器。一つ一つが凝っています。それらを収納する厚紙にも特殊なカットや緑の芝のような加工がなされており、どれをとっても素晴らしい作り。

Player：2-4 Players　Playing Time：15 Min　Age：8＋

Illustrator：Beatrix Potter
Publisher：Frederick Warne &Company(UK)
Year Published：1997

Das schwarze Loch ダス シュバルツ ロッホ

中央のゴールに一番最初に辿り着いた人が負けという、すごろくを逆転の発想でデザインしたシンプルなゲームです。タイトルの「Das schwarze Loch」とはドイツ語でブラックホールを意味し、ゴールがそれに当たります。

ゲーム盤が布であるため、軽くて持ち運びに向いており、いつでも広げればそこでゲームを始められる気軽さがあります。ピクニックのお供にも最適。

単純明快なルールで子どもから大人まで世代を問わず一緒に楽しめます。

Player：2-6 Players　Playing Time：20 Min　Age：6＋

Designer：Stefan Schwarzschulz
Publisher：Das schwarze Loch GbR(Germany)
Year Published：2015

mangrove マングローブ

順番に棒を抜いていくシンプルなバランスゲーム。棒の数が減れば、束は次第に外側に広がっていき、最後には華やかに崩壊します。

特筆すべきは揺らめく棒の形状。柔らかな樹脂のファイバーで出来ており、これによってまるで生きているかのような有機的な印象をプレイヤーに与えます。

家にお客を招いた時にそこに「マングローブ」があることによって、何か始まるのではないか？という期待と可能性をテーマに企画されたそうです。

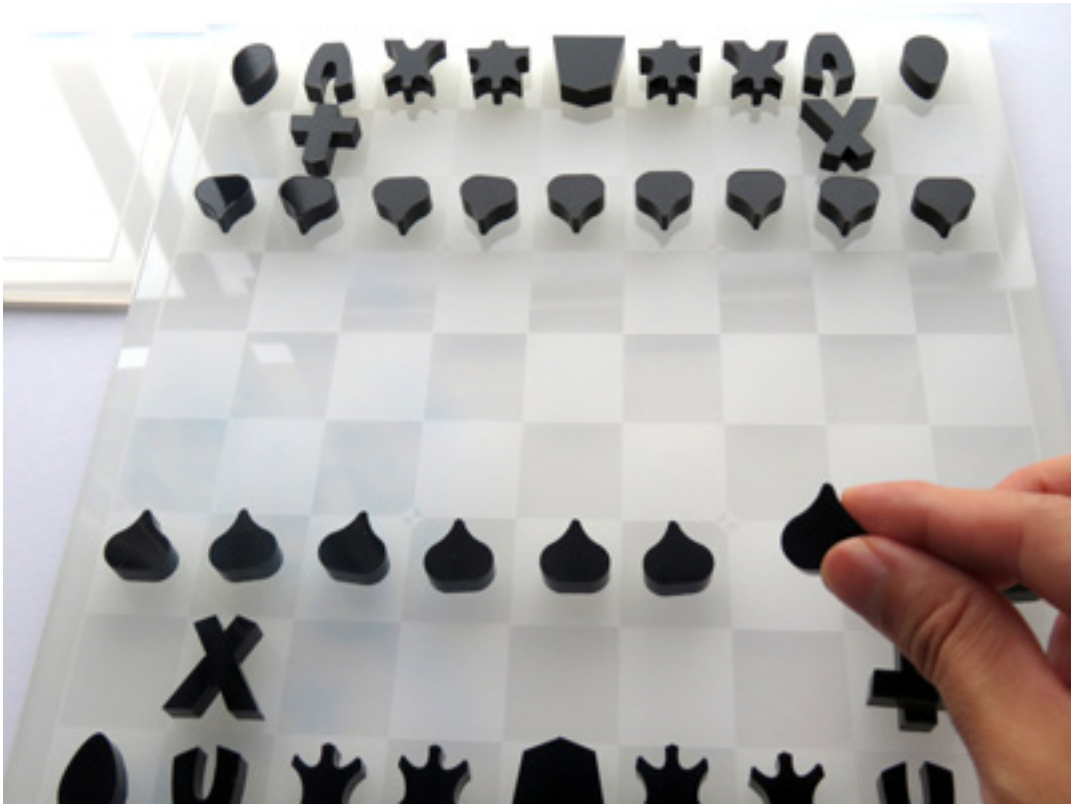
Player：2-4 Players　Playing Time：5 Min　Age：5＋

Publisher：Saien(Japan)
Year Published：2009

shogi perfecto ショーギ・ペルフェクト

中島雅弘氏（株式会社アーヴァイン・システムズ代表／アブストラクトゲーム博物館館長）のデザインによる、将棋盤・駒への新しいアプローチ。スペイン・ネスター社の協力のもと、製品化されました。

バウハウスのチェスへのオマージュとして作られたという、駒の動きそのものが造形されたそのデザインは機能としての＂遊びやすさ＂をもたらしただけでなく、将棋の持つ秩序立った世界を目に見える形で視覚化し、芸術としての＂美しさ＂を観る者に感じさせます。機能性と芸術性を兼ね備えた逸品。



Player：2 Players　Playing Time：30-60 Min　Age：5＋

Designer：Masahiro Nakajima
Producer：Néstor Romeral Andrés
Publisher：nestorgames（Spain）
Year Published：2016

Shuji Tsumura's Original Game and The Art Of Board Game Exhibition

Bauhaus Chess バウハウス・チェス

1923 年にバウハウスの彫刻家ヨーゼフ・ハートヴィック氏がデザインしたチェスセット。装飾性よりも機能性を重視するモダンデザインの考えのもと、駒の動きが象徴される形でシンボリックに表現されています。

現在、販売されているものは木製玩具メーカーの最高峰スイスのネフ社が、ベルリンにあるバウハウス資料館からの依頼を受けて 1981 年に復刻したもの。実に芸術的で美しいチェスセットです。

Player：2 Players　Playing Time：30-60 Min　Age：5＋

Designer：Josef Hartwig, 1923
Publisher：Naef Spiele AG（Switzerland）
Year Published：1981

MIXTOUR ミックスタワー

カップを積み上げていきながら、自分の色が一番上になる５つ以上のタワーを作った人が勝ちというゲームです。

面白いのはカップを重ねられる方のタワーの階数が、動かすタワーのたどりつくまでの距離になるところ。例えば 3 階建てのタワーなら縦横斜めのいずれかの直線３マス先にあるカップ（もしくはタワー）を上に重ねることが出来ます。

カップやボードにおける木の仕上げ、塗装は素晴らしく、惚れ惚れします。

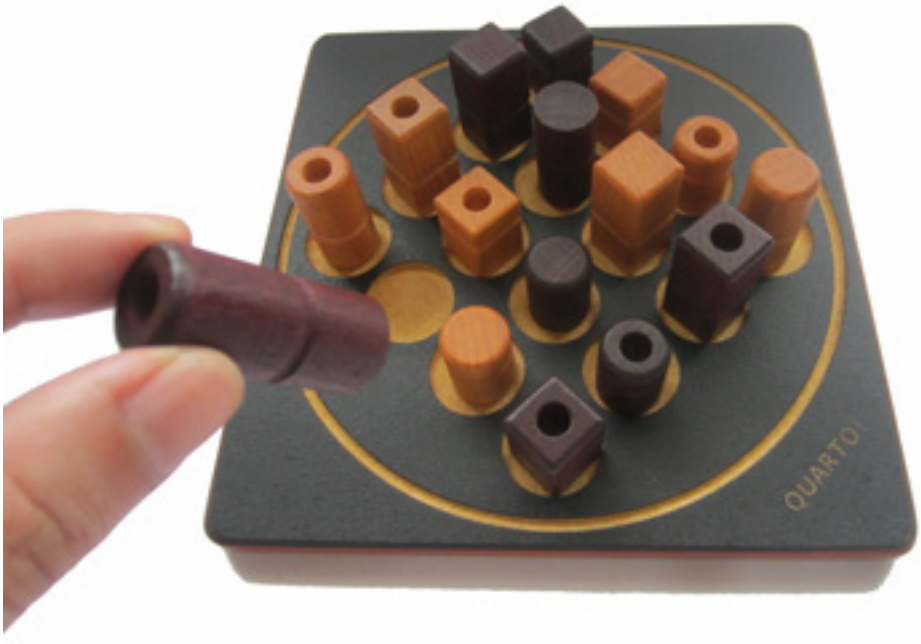
Player：2 Players　Playing Time：20-30 Min　Age：10＋

Designer：Dieter Stein
Publisher：Gerhards(Germany)
Year Published：2011

QUARTO! クアルト

縦・横・斜めのいずれかに色・形・高さ・穴のどれかが共通する 4 つの駒を一列に並べた方が勝ちという変則的な四目並べ。斬新なのは、自分の手番では置く駒を選ぶだけで、置く場所は相手が決めるということ。逆に相手の手番では相手が選んだ駒を自分が好きな場所に置きます。つまり、共通点がどこにあるのかを常に俯瞰した視点で捉えながら、自分が負けないであろうと思う駒を相手に渡す、というのがこのゲームの肝となります。

世界各国で数々の賞を受賞。繰り返し遊んでも飽きない名作中の名作です。



Player：2 Players　Playing Time：10 Min　Age：8＋

Designer：Blaise Muller
Publisher：Gigamic（France）
Year Published：1991

INSIDE インサイド

ブロックを一つずつ交互に置いていき、真上と側面を合わせた 3 面のうち、2 面において自分の色が多く見えていた方が勝ち。

ユニークなのは自分の色のブロック 13 個、相手の色のブロック 5 個を持ってプレイする点で、相手の色のブロックをいかに戦略的に使うかが勝負の分かれ目となります。また、同色で 3 個のブロックが 3 面で並ぶとすぐにもう 1 個続けて置けるというルールがあり、それがゲームを一段と面白くしています。

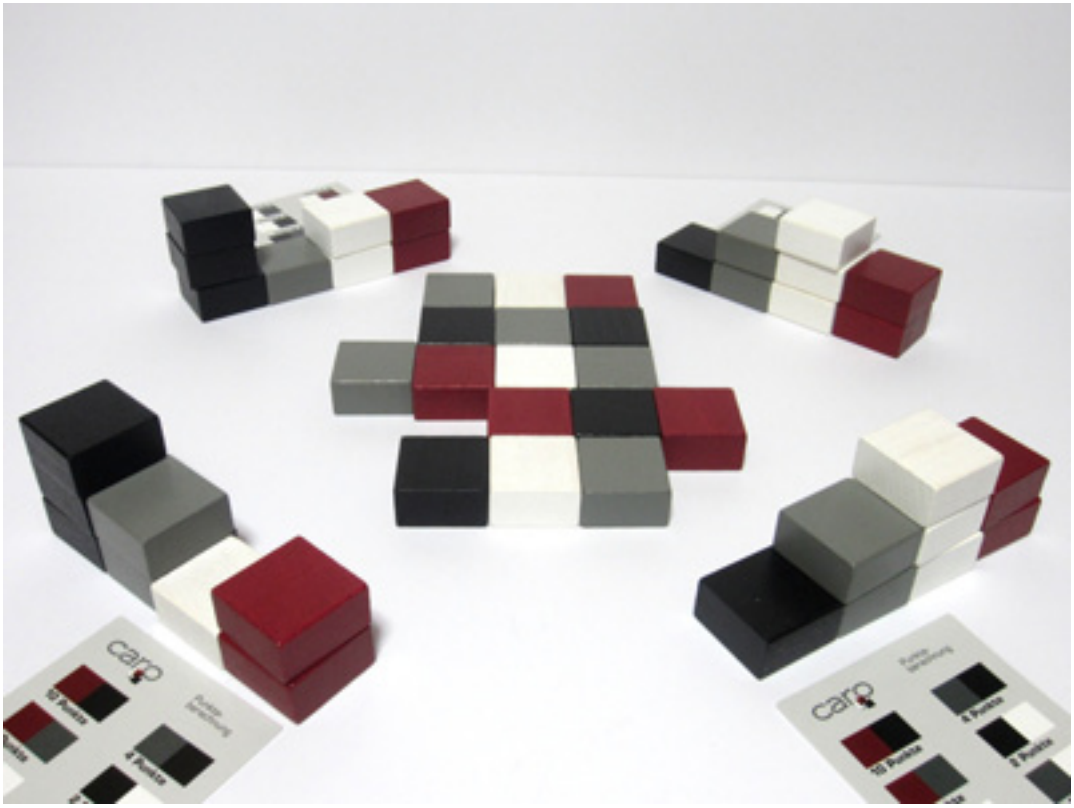
Player：2 Players　Playing Time：10 Min　Age：8＋

Designer：Henrik Morast
Publisher：Gigamic（France）
Year Published：2007

Caro カロ

各色（黒・グレー・白・赤）3 個ずつ 12 個の手持ちのピースを場に置いていきます。隣り合った色によって得点がその都度加算されていき、結果一番得点の高いプレイヤーの勝利です。各色最後のピースを置く時は得点が倍になるというルールが終盤での熾烈なトップ争いを生み、ゲームを面白くしています。

シックでモダンな配色がお洒落で木製ピースの手触りも心地良いです。部屋を飾るオブジェとしても非常に魅力的です。知的な大人のインテリア。



Player：2-4 Players　Playing Time：15-30 Min　Age：8＋

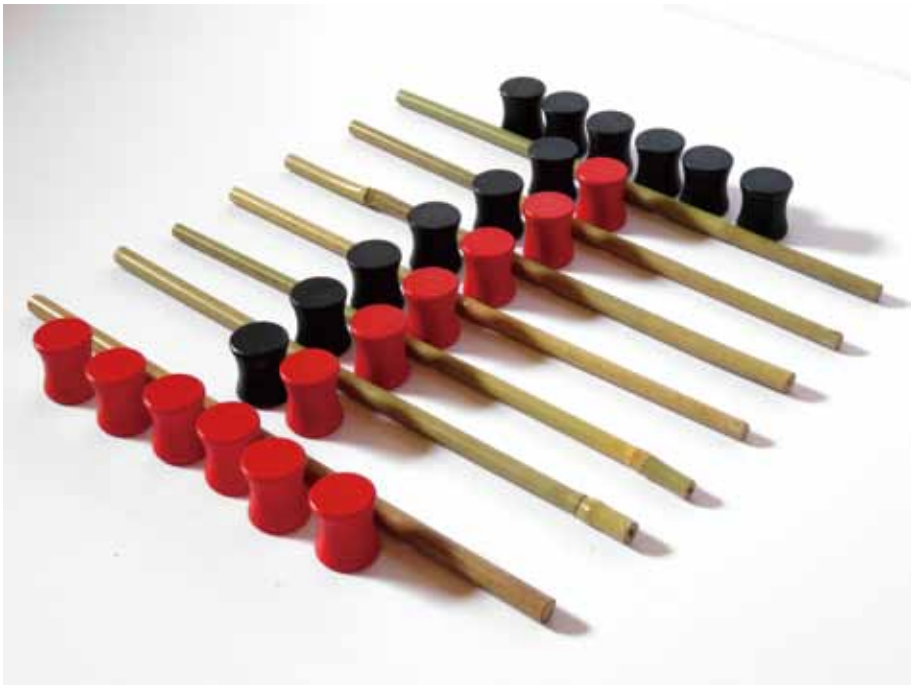
Designer：Annedore Krebs
Publisher：Noris Spiele（Germany）
Year Published：2012

Linja リンジャ

自分の色の駒を反対側まで戦略的に進めていくゲームです。

手番では自分の駒いずれか 1 つを取り、竹を 1 本またがせます。続いて、またいで進んだその先に並んでいる自分と相手の駒の合計数だけ、さらに自分の好きな駒を取って進められます。ただし、1 マスには最大で敵味方合わせて 6 つまでしか置けません。

シンプルで洗練されたゲーム性に加え、独特の形をした木製駒、そしてマスの役割を担う竹といった外観が、まるで古くからある伝統ゲームのようです。



Player：2 Players　Playing Time：15 Min　Age：8＋

Designer：Steffen Mühlhäuser
Artist：Steffen Mühlhäuser
Publisher：Steffen-Spiele(Germany)
Year Published：2003

Los Taburetes ロス タブレーテス

12 脚の椅子を積み上げるバランスゲーム。ゲームでありながら、特に決められたルールはなく、どう遊ぶかは遊び手に任されています。偶然に出来上がる造形を楽しむなど、アーティスティックな感性が刺激されます。物語性を孕んだ詩的な印象があり、独特の空気感・存在感があります。

メーカーの PICO PAO はスペインのブランド。ポルトガルとの国境近くの小さな村ルビアンで 1979 年に創業した工房です。Ludus Ludi コレクションとして芸術的で美しい木製ゲームやパズルを数多く手掛けています。

Designer：Javier Bermejo
Publisher：PICO PAO（Spain）

DiXit ディクシット

様々なイラストが描かれた 84 枚のカードがあり、そのイラストに題名を付け、互いに当て合うコミュニケーションカードゲーム。

なぜ、その人がその題名をそのイラストに付けたのか、一人一人の繊細な感性の違いを楽しめたり、想像出来たりする新しい遊びの発明のように思います。

退屈する時が終始無く、夢中になって入り込んでしまう傑作。

Player：3-6 Players　Playing Time：30 Min　Age：8＋

Designer：Jean-Louis Roubira
Artist：Marie Cardouat
Publisher：Libellud（France）
Year Published：2008

KATARUTA カタルタ

語りを遊びに変える、言葉のプレイングカード「カタルタ」は、トランプと同じ 54 枚のカードに書かれた接続詞や副詞（実は、ちなみに、しかし、残念ながら、など）＝リンクワードを使って遊ぶコミュニケーションカードセット。プレイヤーはそれらを上手く繋いで、自己紹介をしたり、ストーリーを作ったり、テーマに沿った話をしたり・・・活用方法は無限大です。

カタルタは遊びを通して、人の本音や核心に迫り、それによって人と人との距離を縮めることを可能にしました。これは一つの発明だと思います。

人は何かを人に話すとき、頭の中で一度文章を組み立てて整理してから話し出します。その際、言う必要がないと判断された多くの本音はここで言われずに言葉にされないで終わります。しかし、カタルタでは話すべき文章の構成をカードによって半ば強制的に決められてしまうので、その隠された本音がポロリと出てしまうのです。カードに沿った文章の構成を必死に組み立てようとする時、脳が勝手に本音を掴んでくる。言うなれば、転ぶ瞬間に必死で何かを掴もうとするような、反射反応に近い。初対面同士、友人同士で遊ぶのはもちろんのこと、ブレーンストーミングなどビジネスの面でも効果を発揮する汎用性の高さにも注目したいです。

Designer：福元和人(Kazuto Fukumoto)
Publisher：NAZEKA（Japan）
Year Published：2012

花札 ハナフダ

江戸時代中期に誕生した、日本の伝統的な遊戯具「花札」を井口喜実氏（La:mmin ラエミン）が新たにデザインしたもの。和の色彩と北欧風のモダンなデザインが、日本の花鳥風月を題材にした花札の絵柄の魅力を引き立てています。

48 枚全てのデザインが違っていたり、一枚一枚手で貼って作っていたり、花札の 12 月にあたる札”桐”にちなんで桐箱に入っていたり、細部にまでこだわりが感じられる今作からは、作り手の溢れる愛情が伝わってきます。

Player：2 Players　Playing Time：10-15 Min　Age：6＋

Designer：井口喜実(Yoshimi Iguchi)
Publisher：La:mmin（Japan）
Year Published：2012

HOUSE OF CARDS ハウス オブ カード

イームズチェアを始め、家具、建築、おもちゃなどあらゆるデザインを手掛けてきた 20 世紀のアメリカを代表するデザイナー、チャールズ＆レイ・イームズ夫妻。２人が 1952 年に考案したカードセットがこのハウスオブカードです。

カードには 6 か所の切り込みが入っており、その切り込みに別のカードを差し込むことで、自由に立体を組み立てて遊ぶことが出来ます。家を造ったり、塔を建てたり、アイディアと工夫次第で様々な造形を楽しめます。

Designer：Charles and Ray Eames
Publisher：Eames Office（USA）
Year Published：2005

Zahlen-Mobile ツァーレンモビール

4 色のダイスがモビールで吊られた状態の絵がお題のカードに描かれており、その通りの重力バランスでダイスをいち早く配置したプレイヤーの勝ちです。1 は 2 より軽く、6 は 5 より重い、というふうにダイスの目が重さとなります。運もありますが、瞬時に状況を判断する力や変化に対しての応用力が求められます。

Kallmeyer 社は知育的要素が強いものが多く、主に学校など教育関係に卸をしています。

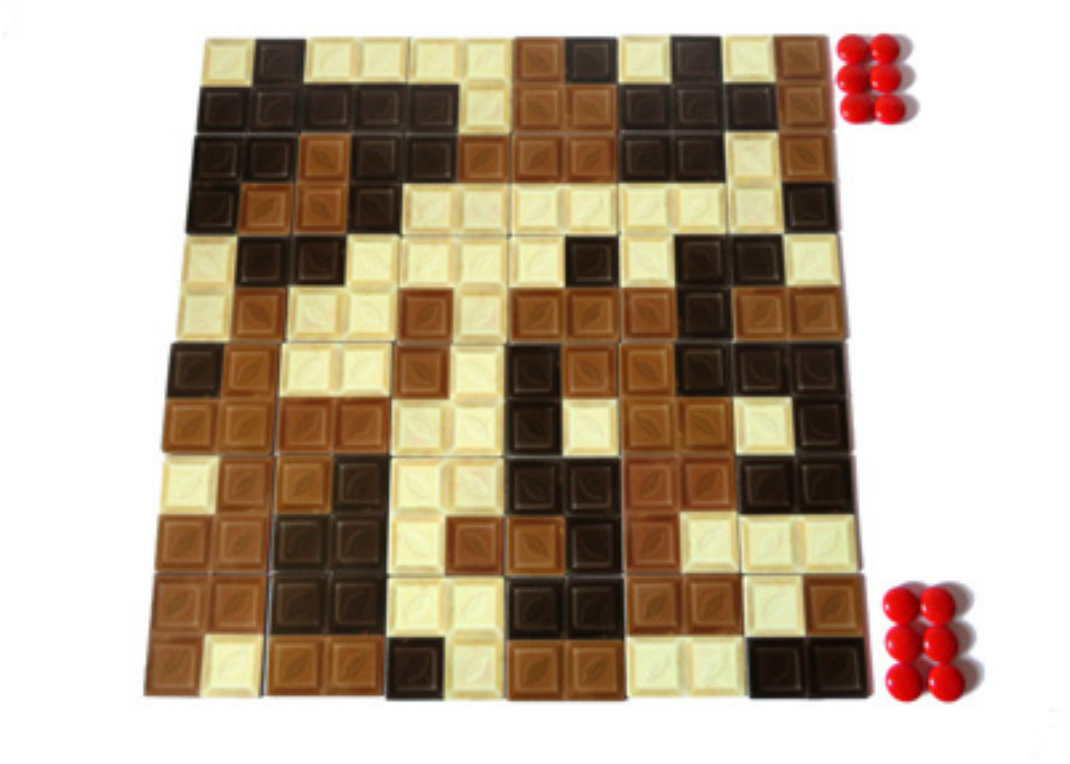
Player：2-4 Players　Playing Time：20 Min　Age：8＋

Designer：Bernhard Lach, Uwe Rapp
Publisher：Kallmeyer(Germany)
Year Published：2013

Schokoly ショコリー

ブラック・ミルク・ホワイトの 3 種類のチョコレートによる陣地取りゲーム。自分の色を一番長く繋げたプレイヤーの勝ちです。マーブルチョコの使い方が勝負の鍵を握ります。

とても可愛らしいグラフィックデザインですが、このステファンスピール社の社長兼ゲームデザイナーのステファン・ミュールハウザー氏は元グラフィックデザイナー。そのため、彼の作るゲームはどれもがデザインとして洗練されています。



Player：2-4 Players　Playing Time：20-30 Min　Age：9＋

Designer：Steffen Mühlhäuser
Publisher：Steffen-Spiele（Germany）
Year Published：2011

hab's! ハブス

円の内側がドーナツのようにくり抜かれていて、そのくり抜かれた内側と外側とを合わせるメモリーゲーム（神経衰弱）です。カードは 26 組 52 枚。

1950 年代のドイツのレトロな生活をテーマにした写真がカードの絵柄になっています。箱のデザインを含め、とてもお洒落なゲームです。

VALINA 社のウェブサイトを覗くと、他にも動物や人間の顔をモチーフにした種類があります。

Player：2-6 Players　Playing Time：20 Min　Age：6＋

Publisher：Kreitmeier-Valina Design & Produkte GmbH（Germany）
Year Published：2012

Sahne クリームケーキ

ケーキを上手く切り分けて、ケーキを集めたり、食べたりしながら高得点を目指すゲームです。集める場合、最終的に同種類のケーキの数が一番多い人に与えられる得点を手に入れられます。ただし、いくら集めてもそのケーキの所持数がトップでなければ得点は無しです。一方、食べるを選択した場合、ホイップの数だけ確実に得点出来ます。つまり、集めて高得点を狙うか、食べて無難に得点を得るかといったジレンマのゲームです。

見た目の可愛らしさも然ることながら、ゲームデザインとしても秀逸。

Player：2-5 Players　Playing Time：20 Min　Age：8＋

Designer：Jeffrey D. Allers
Artist：Harald Lieske
Publisher：Winning Moves（Germany）
Year Published：2008

CUBUS キューブ

カードという平面的な二次元世界がその置き方によって立体的な三次元世界へとだまし絵のように変化する、錯視を使った不思議なカードゲーム。

蓋と側面左右の 3 種類のカードを巧みに組み合わせ、全体の箱の数を増やせた時にその分だけ得点出来ます。非常にパズル的要素の強いゲームです。

このゲームの創造主であるラインハルト・ウティッヒ氏の作るゲームはどれもが詩的かつ、芸術的。一度知れば、誰もがその甘美な魅力の虜になるでしょう。

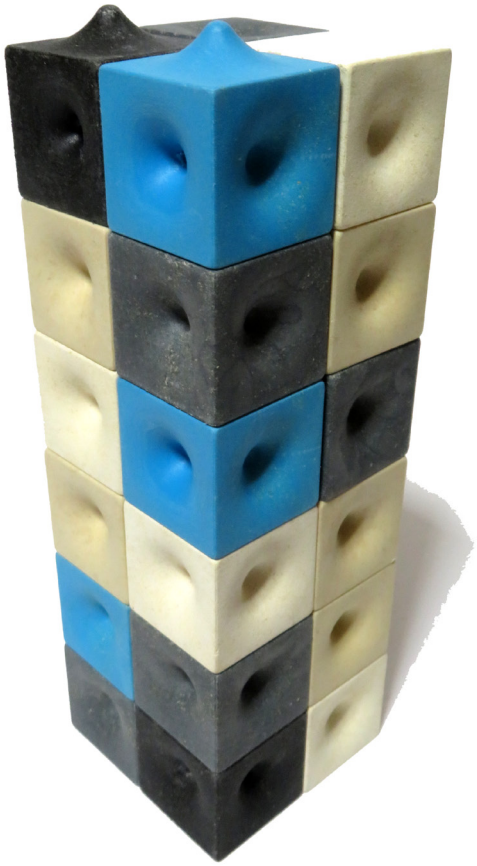
Player：2-6 Players　Playing Time：20 Min　Age：10＋

Designer：Reinhold Wittig
Artist：Matthias Wittig
Publisher：Kallmeyer(Germany)
Year Published：1987

Shuji Tsumura's Original Game and The Art Of Board Game Exhibition

babel pico バベル ピコ

凹凸の異なるキューブを使った対戦型パズルゲーム。凹凸を合わせる、タワーの外部に凸は出せない、といったルールに基づき、交互にキューブを 1 個ずつ置いてタワーを作っていきます。先にキューブを置けなくなった方の負け。



Player：2 Players　Playing Time：20 Min　Age：8＋

Designer：Matthias Etter
Publisher：Cuboro（Switzerland）
Year Published：2002

anamorphoses アナモルフォーシス

イタリアのアーティスト、PINO ZAC が 1983 年にデザインした絶版品のトランプ。アナモルフォーシスとは、歪み絵とも呼ばれ、円筒などに投影したり、角度を変えてみたりすることで正しい形が見えるようにするデザイン技法のこと。付属の筒をカードに立てるとトランプの絵柄が正しく見えます。

アナモルフォーシスの歴史は古く、古代ギリシア時代にはすでに存在し、レオナルド・ダ・ヴィンチも手掛けるなどルネッサンス時代には全盛期を迎えたそうです。安野光雅氏の「魔法使いの ABC」という絵本もこの技法を使って描かれています。

Optical illusion puzzle 錯視パズル

2015 年にドイツへ行った際に購入した、錯視を使った美しい立体パズル。

Twenty-four picture cards 24枚の絵札

24 枚の美麗な絵札。実は不思議なことにどういう組み合わせで繋いでも絵が繋がるように作られています。50 億人が 1 秒ごとにカ―ドを入れ替えても、全ての組み合わせを試すには 10,696,000 年かかるそうです。

Telescopic view のぞきからくり絵本

遠近法の成熟に伴い、1820 年代にイギリスで流行した仕掛け絵本。こちらは「のぞきからくり絵本」と呼ばれるもので、覗き穴から覗いて楽しむタイプです。ミニチュアで作られた本物そっくりの世界が、遠近感を持って立体的に表現されています。

本展ではフランスの出版社が 1830 年に復刻した「ヴェルサイユの庭園」「パレ・ロワイアル（王宮）」の 2 種を展示。それぞれ大日本絵画が発行しています。

Publisher：大日本絵画(Japan)

Thaumatrope ソーマトロープ

ソーマトロープとは円板の両端のひもを持って素早く回転させることで、円板の表と裏に描かれた絵が交互に高速で入れ替わり、その残像現象によってさも絵が動いているかのように見えるアニメーションの原型にもなった仕掛け玩具のこと。イメージはパラパラ漫画に近いですが、それを一枚の円板の回転によって成立させている点が違います。

オリジナルは 1825 年、イギリスの J.A. パリスと W.H. フィトンによって考案されました。現在、フランスのアプレス社によって復刻されています。

Publisher：Aples la Pluie(France)

helicone ヘリコーン

デザイナー、アーティスト、数学者、発明家と幾つもの肩書きを持つ、ジョン・エドマーク氏によるキネティックアート（動きのある芸術）作品。

真鍮の棒を左右にひねると、フィボナッチ数列と黄金比に基づいてデザインされた 38 個の木片が回転し、螺旋や松かさなど自然界に見られる幾何学的な美しい構造が目の前に現われます。そこには神秘に触れるような感動があります。

Designer：John Edmark, 2008
Publisher：beyond 123（USA）
Year Published：2014

Bausack バウザック

大小、形も様々な積木を積み上げていくバランスゲーム。

最初のプレイヤーが土台となる積木を選んだら、次の人はその土台の上に好きな積木（色は関係なし）を選んで置きます。そうして積み上げた塔を崩してしまった人が負け。その前の人が勝ちとなります。コップ型の中に卵型が入ったり、円錐型の先にリング型が入ったり、どのパーツをどう置くか、アイデア次第で変わっていく展開が面白いゲームです。発想を遊ぶゲームだとも言えます。

※オークション方式でパーツを集め、各自それぞれの塔を積み上げる遊び方もあります。

Player：2 -8 Players　Playing Time：15-45 Min　Age：7＋

Designer：Klaus Zoch
Artist：Olivia Schuff
Publisher：Zoch（Germany）
Year Published：1987

Tyrolean Roulette チロリアンルーレット

イタリアとオーストリアにまたがるアルプス山脈東部、チロル地方で遊ばれてきた伝統的な遊びです。

ルーレット盤の中でコマを回し、そのコマの回転によって木の玉を弾き、入ったところのポケットやくぼみの点数の合計点を競い合うゲーム。赤の玉は 2 倍、緑の玉はマイナス。あらかじめ目標点を決めておいて、それに先に達したプレイヤーを勝ちとするルールもあります。コマがパチパチと音を立てて玉を弾く姿に子どもから大人まで夢中になります。

Player：2 Players~　Playing Time：5 Min　Age：6＋

Publisher：MESPI(Italy)

BATIK バティーク

プレイヤーは自分の色のピースのいずれか 1 枚を選んだ後、好きな位置から枠の中へ落とします。それを交互に繰り返していき、少しでも枠の上部からはみ出したプレイヤーの負けとなります。

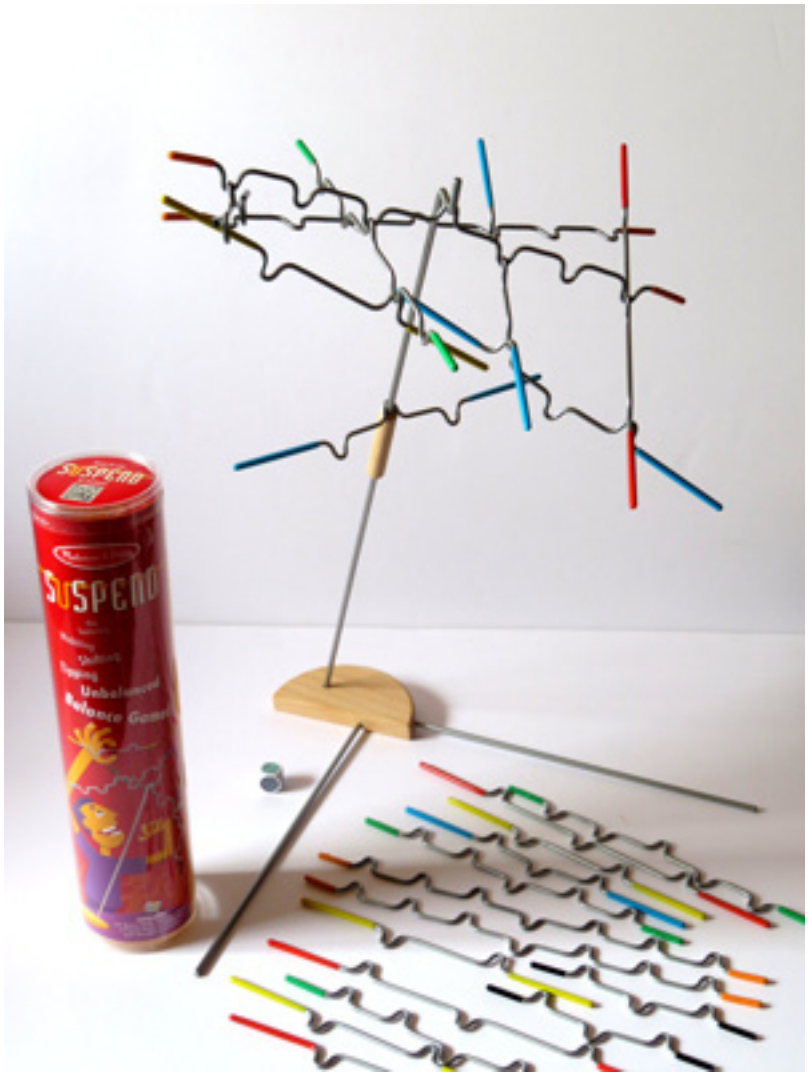
幾何学的な形をした計 9 枚のピースをどの順番で、どの位置から落とせば勝てるのか、相手の持っている残りピースまで踏まえながら戦略を立てる必要があり、計画性と空間認識力が求められるゲームです。外観の美しさも魅力。

Player：2 Players　Playing Time：10 Min　Age：6＋

Designer：Kris Burm
Publisher：Gigamic（France）
Year Published：1997

SUSPEND サスペンド

スチール製の波型ロッドを順番に 1 本ずつ引っ掛けていくバランスゲーム。手持ちのロッドを先に全て置けたプレイヤーの勝ちです。思わぬ形でバランスが取れる面白さと、一回性のアートとも捉えられるユニークな造形を楽しめます。



Player：1-4 Players　Playing Time：15 Min　Age：8＋

Publisher：Melissa&Doug(USA)
Year Published：2012

Arche Noah　ジョージラックパズル　ノアの方舟

1975 年の設立以来、ジョージラック社の木製パズルは世界で人気を博しています。フィリップ・ゲル氏のデザインを再現した「ノアの方舟」は、1982 年にロンドンデザインセンターのデザイン賞を受賞するなど、優れたデザインとして評価されています。この他、彼のデザインを製品化したパズルに「昼の街」「夜の街」がありますが、こちらもインテリアとして飾りたくなる美しさ。

2016 年よりハペ社（ドイツ）で製造が行われています。

Designer：Phillip Gell
Publisher：George Luck Puzzle（UK）
Year Published：1979

～会場に設置したノートに寄せられた感想～

2017 年 8 月 25 日（金）

「スモール出版のボードゲームを 500 作品紹介したものも見たのですが、古いのは絶版ばかりでした。今回は気になっていた本物を見ることができて良かったです。また別の作品も見ることができましたら幸いです」

「大学生です。普段見ることの出来ないボードゲームを見れて、楽しく、とてもワクワクしました」

「アートの造形とゲームとしての機能美。とてもバランス良く練られており、大変感服到しました。素晴らしいものを拝見させて頂きました」

「紙の物から木の物、石（タイル）の物まで見れて良かったと思っています。置き方も芸術的で美しいなと思いました」

「おもしろい、興味深い展示、拝見出来て良かったです。どれも美しくて楽しそうでとても素敵です。眼福ありがとうございます」

「遊んでみたいゲームたちですね。津村さんのコレクション、素敵なデザイン、部屋に飾って楽しみたいと思うものばかりです！イタリア会館、きれいな所で、こんな場所でゲームを楽しめたら、きっと人生、HAPPY になるかも」

「新しいもの、古いものもデザインがとても美しく、見ているだけでも魅力的ですが、実際に遊んでみるとより楽しかったです」

「本当に美しいものばかり！最高でした」

2017 年 8 月 26 日（土）

「すばらしい！すばらしい！ゲームの世界は広い！もっと、もっと、見たい！知りたい！」

「いつも素敵なボードゲーム。デザインもゲーム性も津村さんのチョイスがすごいです！！」

「ゲーム一つ一つも見た目が可愛くて見ていて楽しかったのですが、それに加えて展示の仕方も面白いなと思いました。今日、この空間に来ることができて良かったです。素敵な展示と空間をありがとうございました。」

「″ボードゲーム″。プレイするだけのものではなく、というか、プレイ以上のおもしろさ？があると感じました。絵的に感動するもの（24 枚のどれを並べてもつながってストーリーが成立するゲームとか）、デザインがおもしろいもの、カタルタのようにおはなしまでできるもの、などなど。一気にボードゲームに興味が持てました。ハマりそうです！ありがとうございました！！」

「いろいろなゲームを見れて楽しかったです！！このギャラリーで素敵なゲームに出会えて良かった。」

「ビジュアル面としてのボードゲーム、という見せ方がとても勉強になりました！ブログでも紹介したいと思います！！」

「いくつか持っているものもありますが、やっぱり津村さんのセレクションはインテリアとしても全く違和感の無いものばかりで、見ていてほんとに美しいです。ゆくゆくは今回の展示品を全て入手したいです」

「ボードゲームの成り立ちと歴史、遊ぶ楽しさ、形の美しさ、そして作り手のこだわりなどを感じることができ、たいへん楽しい時間を過ごすことができました。ありがとうございました」