

ゴッド Gods

Michael Schacht
Timbuktu



あらまし

これはハルマゲドンの後の天地創造の物語です。プレイヤーは神様となって自分を信仰する民衆の村を作ります。神殿をつくれれば周辺の民衆は自分を信仰してくれます。しかしそれで安心してはいけません。地上に生まれただけの民衆の心はあまりに素直すぎて、隣に他の神様の神殿ができると、そちらの方に心変わりしてしまうのです。ですから、他の神様に侵入されないように自分の村をしっかりと固め、すきあらば他の神様の村に侵攻しましょう。たくさんの村落から信仰を集めた神様が新天地の支配者になるのです。

デザイナーは「王と枢機卿」「コントロール」などで2～3人でも遊べるゲームに新境地を開いたミハヤエル・シャハト (Michael Schacht)。エッセン2001でオリジナルブランド「ティンブクトゥ (Timbuktu)」から400円弱で提供され、間もなくホームページ (<http://mschacht0.tripod.com/downloadgods.html>) から無料でダウンロードできるようになりました (印刷して厚紙に貼り、切り取って遊ぶ)。タダということが信じられない完成度と面白さです。すでに日本国内でも多くの方がダウンロードして遊んでおり、評価はおおむね好評です。

対象人数は2～4人ですが3人が推奨されています。3人用ゲームは2：1の構図が固定化しない (ダントツ・トップやダントツ・ピリが出にくい) ことが面白さの条件になると思いますが、このゲームはあちこちでプレイヤーがインタラクティブに絡み合う構造になっており、意図的に組んだりしない限り白熱した戦いになるでしょう。また時間も45分くらいで終わり「もう1度！」と言ってみたくなるお手軽さも、重いゲームばかりで胃もたれしている方にはお薦めできる要素です。

コンポーネント

タイルなどは自作になるので、どれくらい気合を入れて作るかで出来具合は全く変わりますが、グラフィックはとてよくできています。特に4人の神様の表情とその神様のシンボルマークは特筆ものです。私はブヨブヨの黄色い神様 (シンボルマーク・目) が気に入っています。赤い女神も魅力的です。

ゲームの流れ

手番にはヘックス (六角形) タイルをめぐって、その中から好きなものを配置していきます。タイルには6種類あります。

- ・隣接する神殿の神様を信仰する「民族タイル」
- ・隣接する民族を信仰させる「神殿タイル」
- ・神様の活力の源「エネルギークリスタル」を補充したり、他の神様の布教を妨げたりできる「荒野タイル」

- ・荒野タイルを移動できる「嵐タイル」
 - ・もう一枚タイルを置く「追加アクションタイル」
 - ・これが出たらゲーム終了になる「エンドタイル」
- 民族は4種類あり、同じ色の民族タイルを3つ信仰させたら、マイ村落が形成されて勝利ポイントをもらえます。エンドタイルがめくられるか、ひとりの神様がいくつかの村落を確保したらゲームは終了します。自分の村落は分散していてもいいので、配置ゲーム (タイルを配置してボードが広がっていくゲーム) としては常に全体に目配せしておかなければならない緊張感があります。

攻略

民族タイル・神殿タイルを置くときには、隣接する地形の数によってエネルギークリスタルを消費します。すなわち、民族がひしめいているところに新しく参入するには相当なエネルギーを使うわけです。ですから、他の神様が入ってこないように、自分の村落のところは荒野タイルなどを使って塞いでおくことが必要ですが、自分の陣地を固めるのに勢力を傾けすぎると村が小さくなってしまい、村を広げたり、他の村に進出したりするチャンスが失われます。攻守のバランスをよく見極めましょう。次の手番までに他プレイヤーができることをエネルギークリスタルの数で予想しながら、要衝になるポイントをおさえます。エネルギークリスタルを貯めて一気に畳み掛けるという戦法も有効です。その場合一気に勝敗が決まることがあるので、他のプレイヤーがエネルギークリスタルを貯め始めたら十分注意しましょう。

感想

序盤は淡々としているので退屈な印象がありますが、システムがうまくかみ合っており、少ないルールで奥が深い完成度の高いゲームです。タイルの引きは運なので、あまり堅苦しくもなりません。(小野)

元はタダなのでいっさい文句は言いませんが、切るので大変です。今回おまけ版を買っていただいた方も苦労される事でしょう。エネルギークリスタルのマネジメントが勝負のカギです。(米出)

コラム：ゲームに便利な用具

～ テーブルクロス ～

普通のテーブルはカードが取りづらく、爪でカリカリしているうちにカードが傷んでしまいます。布製のテーブルクロスを敷けば、カードが取りやすくなり、カードの損傷も防ぐことができます。(小野/わんこ氏のアイデアによる)

モイタラ

Meuzerger

Marcel-Andre, Casasola-Merkle
Adlung



★ あらまし

島々を巡りながら長い航海を続ける商船では、不満と疑心暗鬼が渦巻いています。いつも威張り散らしてばかりで自分は何もせず、儲けを独り占めしている船長に、船員たちはもう爆発寸前です。「もう、オラが船長になるしかねえだ」叛乱者はボーイと共に船長に挑みます。しかし船長も負けてはいません。「分け前をやるから、助けてくれ」と甲板長に頼んでおきます。果たして闘争の後、船長が自分の座を守ることができるでしょうか、それとも叛乱者が船長の座を奪うでしょうか？はたまた、商人や貨物夫となって闘争の間に自分の利益をちゃっかりせしめておきましょうか？しかし気をつけなければなりません。船長以外は誰がどの職業を選んでいるか秘密なのですから。

★ ゲームの流れ

船は12の島を順に訪れながらルビー・塩・ワイン・布・小麦の5種類の商品を交易します。プレイヤーは時計回りに1枚ずつ商品を提示していきます。全員がパスするまで、商品はいくつでも出すことができますが、他プレイヤーより多く出さないと売れません。

パスした船長以外のプレイヤーは、行動カードを1枚ずつ取って、裏向きにしておきます。行動カードには船長の座を奪おうとする「叛乱者」、叛乱者を助ける「ボーイ」、船長を守る「甲板長」、商品を高く売ることのできる「商人」、ほしい商品を集める「貨物夫」の5種類があります。1枚ずつ取っていくので、前のプレイヤーが何を選んだかは予測できます。

全員がパスして行動カードを取ったら、一斉に表にします。ここで誰かが「叛乱者」を選んでいたら、叛乱者・ボーイ組と船長・甲板長組で闘争カードを出し合って勝敗を決めます。勝った方は勝利ポイントを獲得し、叛乱者が勝った場合は新しい船長になります。

次に商品の取引をします。最も多く商品カードを出していたプレイヤーが勝利ポイントを獲得します。そして船は次の島へと移動し、各プレイヤーは商品カードを補充します。これを8ラウンド繰り返し、最後に勝利ポイントの最も多いプレイヤーが勝利します。

ヴァリアントルールとして、海賊船があります。海賊船カードは商品カードの中にあり、商品を提示するときに出すと海賊船が島をまわります。自分たちの船のところに来た場合、その時点で出されていた商品カードは全部略奪されます。他プレイヤーが有利に交易しそうなときには、海賊に襲撃させましょう。

★ 攻略

船長は叛乱がおきない場合でもコンスタントに勝利ポイントをもたらるので、船長になったらできるだけ長い間頑張りましょう。そのため船長を助ける甲板

長にはある程度報酬を弾んだ方がよいのですが、あまり報酬を上げすぎると船長のメリットが薄くなるのでバランスを取ることが必要です。

船長でない場合には、手札の商品カードによって戦略が変わります。闘争カードが多くあれば、船長の報酬を見ながら叛乱するか、甲板長として助けましょう。今売れる商品カードが多ければ商人を選び、いいカードがなければ貨物夫となって次回に期します。

問題はいつボーイを選ぶかというところにあると思います。まず第一に叛乱者がいなければ何の得もありませんし、叛乱者は幾分不利なので負けることが多いので、リスクが大きいと言えます。しかし叛乱者が出て、しかもいっぱい闘争カードを出してもらえれば、何もせずに勝利ポイントが入ってきます。ハイリスク・ハイリターンです。行動カードを選ぶのが後になって、誰かが叛乱者を選んだことを確認したら、他のプレイヤーの商品カードの出し方を見ながら、ボーイを選ぶかどうか決めましょう。

★ デザイナーと作品

マルセル＝アンドレ・カサロラ＝メルクル(Marcel-André Casasola-Merkle)はこのゲームでフェアプレイ誌選・ドイツカードゲーム賞1位に輝きました。1999年に同1位、年間ゲーム大賞ノミネート、ドイツゲーム賞7位を受賞した「フェレータ(Verräter)」に続く快挙です。

「モイタラ」は「フェレータ」と同様、アードルング(Adlung)社の小さな箱によくぞこれだけという内容のつまった濃いゲームです。カードゲームという軽いイメージが強いですが、「ボードを使わないボードゲーム」と言われるくらい、戦略性に富んだ奥の深いゲームで、カードゲーム賞で1位をとる理由もその辺りにありそうです。「フェレータ」で用いられた2陣営に分かれる戦い方と職業の秘密選択(この方式は「操り人形」でも用いられた)が継承されており、しかもルールは「フェレータ」よりややわかりやすくなっています。できれば両作品をプレイしてシステムの完成度を味わうとよいでしょう。

★ 感想

3～4人用となっているが、4人が絶対おすすめ。「操り人形」が面白いと思ったプレイヤーには特におすすめしたい。「フェレータ」もそうであるが初回は戦略が見えにくいので、テストプレイにした方がよいだろう。英語読みでは「ミューターラ」だが、ドイツ語なので「モイタラ」と呼ぶべき。(小野)

フェレータをやる前にやってカードのユニークな使い方に感動しましたが、フェレータをやって同じじゃんと思いました。(米出)

SHORTREVIEW

—ショートレビュー—



ウルランド

Urland

デザイナー：ドリス・マテウス (Doris Matthäeus)

フランク・ネステル (Frank Nestel)

メーカー：ドリス・フランク (Doris & Frank)



★ 今度は両生類だ

関連作品の「原始スープ (Ursuppe)」は生き残りと繁栄がテーマでしたが、今作は淘汰がテーマになっているのではと思うほどキビしいゲームです。

Ichto (イクチオ) というデボン紀に最初に上陸したとされる両生類が進化しながら陸地が上がってゆきます。毎ラウンドどこかの島で上陸したイクチオの数を元に得点計算が行なわれます。最も少ない色のイクチオは淘汰されてしまうので、とりあえずかんでおくといった中途半端な手法は通用しません。このあたり、原始地球の環境の厳しさを感じます。また、遺伝子を獲得する競りにおいても盤上のイクチオを使うため、本当に数が増えないのです。

★ どの島・遺伝子を選ぶか

得点計算が行われる島を選ぶときには、自分のコマの状況と、ラウンドで他プレイヤーが取りうる手を読みあう心理戦になります。遺伝子の競りも、場合によっては何も取らないという選択がよかったです。

★ 変わってるけど面白い

プレイヤーの内2人は、得点計算の行なわれる島を決定する役なので、それ以外何もしません。ちょっと変わったシステムで、初プレイでは戸惑うかもしれませんが、しかし、読み、陣取り、競りなど、多くの要素が抜群のバランスでシンプルにまとめられた好ゲームです。

マンモスの谷

Valley of Mammoth

デザイナー：ブルーノ・フェドゥッティ (Bruno Faidutti)

メーカー：ユーロゲームズ (Eurogames)



★ エボより厳しい生き残り

原始時代、人間が過酷な環境で生き残りをかけて戦います。マンモスなどの動物を狩り、川辺や湖で漁をし、森で採集をして食料を掻き集め、村を少しずつ大きくしていきます。また他の種族と戦って女性を略奪し、自分の種族の子孫を産ませます。季節によって変わる厳しい被害や食糧難を乗り越えながら、生き残りをかけた戦いが始まります。

★ リアルなシステム

ルールは比較的多く、またカードの種類もたくさんあるため非常によく原始時代の生活がシミュレートされているように思われます。ただ、あまりによくシミ

ュレートされすぎていてゲームとは思えないリアリティがあります。食糧不足にはいつも悩まされ、予測できない天変地異で大量死したり、動物との戦いに敗れたり、女性だけ残されたキャンプが襲撃されて女性が誘拐されたりと、人間の無力さをまざまざ思い知ることになります。努力の甲斐なく自分の種族が絶滅したりした日には、がっかりすることもあるでしょう。

★ ゲームとして楽しむには

ゲームが進むとまもなく、弱者からどんどん脱落するか、または脱落同然になるので、2年目以降で1人が絶滅したら終了というルールにしてもよいかもしれません。

ドラコカンパニー

Draco & Co

デザイナー：ブルーノ・フェドゥッティ (Bruno Faidutti)
ミハエル・シャハト (Michael Schacht)
メーカー：ユーロゲームズ (Eurogames)



★ 某先生を困む会みたい？

盗賊の親玉ドラコが子分を集めて宴会をしています。ドラコは乾杯のとき、杯を持っている手の側にいる子分に分け前をあげます。ところが反対側の子分からはお金を巻き上げてしまうのです。子分は必死になって、いいポジション争いを繰り返します。

★ カードの効果は多種多様

席の交換は、手番にカードを出して行きます。カードは74枚あり、単純に席を移動するものから、ドラコ自身の席が変わってしまうものまでさまざまです。自分の手下がどこにいるか見ながら、適切なカードをプレ

イしましょう。そして、タイミングを見計らって乾杯しましょう。カードが多いので他プレイヤーが何をしてくれるかはほとんど読めません。戦略性が低い分、意外な効果に驚いたりした楽しめるでしょう。

★ 中立のキャラをうまく使って

戦略性が低い中でも3人の中立キャラクターをうまく使うことがポイントになります。お金のことなどどうでもいい「ジョン兄さん」、ケチでドラコに嫌われている「ゾーク」、占いをしてくれる「サラおばさん」の位置をうまく使ってより多くの分け前に預かりましょう。

犬の生活

A Dog's Life

デザイナー：クリストフ・ベーリンガー (Christophe Boelinger)
メーカー：ユーロゲームズ (Eurogames)



★ 笑う犬の生活

プレイヤーは自由に犬の生活を楽めます。それぞれに個性を持った犬達が、それぞれのやり方で骨を4本集めてねぐらに帰るのが目的です。

甘え上手はおねだりが得意です。賢い犬は新聞を運んでご褒美をもらいます。強い犬は腕づくで他の犬から奪い取るのです。

★ 結構よくできています

まず特筆すべきことは、犬がフルカラーのフィギュアになっており、精巧にできていることです。自分の犬を動かしているうちに、段々愛着が湧いてきます。

プレイは自由度が高いため、ねぐらの近くで得意な事だけやればさっさと終わるかと思いきやそうでもありません。ハラベコになったり、収容車に捕まると収容所に送られるのですが、これがボードの中央にあって、犬達をアクティブに振り分ける機能を果たしています。

★ できれば大勢で

5・6人プレイがお勧めです。他の犬達との絡みがあってこそこのゲームなので、大勢でワイワイやりましょう。なかなか思い通りには行かない野良犬に感情移入するとより楽しくなることでしょう。

● コラム：言うべきか言わざるべきか

● 助言の話です。

● もちろん状況によりますが大別して、あるゲームにおいてプレイヤーが経験者か初心者かで助言するかしないかに分けています。経験者のみでプレーする場合には助言はするべきではなく、初心者がいる場合は助言するべきだと思います。

● 経験者は既にゲームの概要、終わりまでの道筋を理解しているわけですから、余計な助言はゲームの楽しみを損ねる結果にもなりかねません。

● 初心者に助言する最も大きな理由は、ゲームを嫌いになって欲しくないからです。「負けると嫌いになる」まあ、そこまで短絡的志向の人は少ないと思いますが、何をしてもいいか解らないうちに経験者にコテンパンにされてはあまりいい印象を持たないでしょう。またゲームによっては始めのつまづきが後々ひびいて、つまらなくなるというものもあります。(次ページへ続く)

王と枢機卿カードゲーム

Kardinal & König Das Kartenspiel



デザイナー：ミハエル・シャハト (Michael Schacht)
メーカー：ティンブクトゥ (Timbuktu)

★ あのゲームが帰ってきた

ヨーロッパ、12世紀の権力の中心地。影響力の強い修道会が優位をめぐって争います。国カードを集めることによって修道院を建設し、枢機卿を参事会に送り込み、交通網を広げます。

★ 紋章がいっぱい

9つの国において勢力を争います。14X4に並べられたカードを端から取ってゆくのだけなのですが、国が9種類、紋章が32種類もあるので、始めは何をやってもいわかりません。カードは国別に枚数が異なり、1番多く集めたプレイヤーには全部の枚数分、2番には

1番の集めた枚数分、以下同様のポイントが入ります。紋章はその国で同種で最も多くの数を集めたプレイヤーがその数分のポイントになります。

★ まさに権力の網

権力を表したゲームだけにバランス感覚が重要です。1つの国で多くのカードを集めると2位に大きな利益を与える事になり、また、他国への配慮がおろそかになります。2位でも大きな得点を得る事がありますが、1位は倍近い点数が入るので、手広すぎてもいけません。1~2の国でギリギリ1位を狙い、幅広く得点チャンスを持つのがコツと言えます。

カタンの宇宙船

Sternenschiff Catan

デザイナー：クラウス・トイバー (Klaus Teuber)
メーカー：コスモス (Kosmos)

★ 宇宙カタン再び!

1995年にヒットした「カタンの開拓者」関連ゲームでは10作目(5・6人拡張、拡張の拡張を除く)となるゲームは、宇宙を題材にした「カタンの宇宙飛行士(カタンの開拓宇宙編、宇宙カタン)」の2人用カードゲームです。宇宙船をアップグレードさせながら未知の宇宙を航海し、海賊と戦ったり、困っている惑星を助けたりして、資源を集めコロニーや交易船を建設していきます。

★ やや軽めかな

テーマはボード版宇宙カタンを継承していますが、2人用ということもあり、時間的にも戦略的にもやや軽めになっています。初回プレイだと2時間近くかかり



ますが、2回目以降は60分から90分くらいでおさまるでしょう。また、宇宙航海はカードをめくりながらなされ、いいカードにめぐり合うかどうかは運次第となっており、冒険心をくすぐられます。

★ アップグレードはお早めに

宇宙船は最初の状態では機動力、攻撃力共にとても弱く、まともな航海ができないので早めにアップグレードさせておくことがその後の航海で生きてきます。特に冒険をやりやすくするモジュールは、レベル2が早い者勝ちなので「ロジスティック」「センサー」などを中心に早めにそろえておきましょう。

.....
● (前ページの続き)そこで、インストの際にルールに書かれている事柄の他に、プレイのガイド、考え方の
● ような事柄を織り交ぜるようにしています。

● 別の見方として、負けて憶えるということも一理ありますが、多くのゲームに出会える環境下では、あまり
● りいい印象のないゲームはまたやろうという気にならないでしょう。

● もう1つの理由として、自分も楽しめないということがあります。よくわからなさそうにゲームをやって
● いる人とプレーすると、自分も悪い気がして心底楽しめません。勝っても負けても爽快感がありません。

● 1つのゲームをより楽しむためには、できるだけプレイヤー間の情報に差がないほうが良いのではと思
● います。(米出)

REPORT&INTERVIEW

—紀行&インタビュー—



11:00。 正午まであと1時間というところで朝寝坊のゲームショップが目覚ます。もっとも、夜型であることがアーバンライフの特徴だろうから、開店が遅いことに不便を感じるようではいけないらしい。特に土曜日の朝などは、何事もゆっくりやって平日の疲れを落としていくのが吉。そうなると11時ちょうどにショップに到着するくらい几帳面なのはちょっと可笑しいのかもしれない。だが約束しているんだったら話は別。パンクチュアルであることもアーバンライフの特徴だからだ。**秋** 葉原イエローサブマリンに11時集合。デートの約束だったら真っ先にふられそうな時間と場所で集まったのは米出さん、のごさん、私小野の3人である。彼らはサークルやインターネットで知り合ったゲーム友達で、翌月に控えたゲームマーケットで同人誌を刊行するべく取材に来たのだった。なお、誤解のないように申し添えておくとデートでふられて集まったのではないし、こういう趣味を持っているからといって女っ気がない訳でもない。紳士の嗜みとしてゲームが認知されるべきだと思うのに、どうして世間はマニコアなイメージを持つのだろう？

イ エローサブマリンはこれまでは主に「メビウスで売り切れているメビウス便を買うところ」という位置付けが強かったように思われる。ところがアメリカにおける空前のドイツゲーム・ブームため、アメリカのメーカーが版權を取って出したドイツゲームが置かれるようになってきたのである。日本語訳なしとはいえ、ドイツ語版の訳なしよりは英語版であるだけメリットはある。

——口にイエローサブマリンと言っても、都内だけでも10店以上あるのでその内容は店によってばらばらだ。まずホビーショップとゲームショップがあり、ゲームショップも主力はTCGで、次いでシミュレーションやRPGが続き、さらに余力がある店だけ、ドイツ・ヨーロッパ系のボードゲーム・カードゲームが置かれているように見える。最もたくさん扱っているのは新宿店、ついで秋葉原店であり、今回もイエローサブマリンはこの2店に絞って訪問することにした。**駅** 近のラジオ会館7階に秋葉原店はある。この建物の中には「チョコエッグ」などで有名な海洋堂などのフィギュア屋さんが入っているが、大部分は秋葉原らしく電気機器店である。すこし古めの南エレベーターは特筆に価する。初めてこのエレベーターに乗る人はきっと「果たして帰れるだろうか」と思うことだろう。なお、同じ建物内いくつかのイエローサブマリンがあるので、ゲームが見つからないからといってすぐに帰ってはいけない。7階西側をめざすべし。

入 って最初に目に付いたのは「宇宙カタンセット（基本+5・6人用拡張）」。基本セットはドイツ語版にメイフェアが英語ルールを添付したものの、拡張は英語版というちぐはぐな組み合わせだが、セットで9800円というのはお得かもしれない。5・6人用拡張は珍しいが、すでに基本セットを持っている人はどうするのだろうか？その他に戦国時代を舞台にしたアメリカのゲーム「天壤（Tenjo）」7990円、見た目ドイツゲームっぽいティルシット・エディションズの「アステカ」「サムライ&カタナ」「ザ・グランド・アルケミスト」、アメリカ・メイフェア版の「カタンの開拓者」「カタンの開拓者カードゲーム」「同拡張セット」、アバロンヒルの「アクワイア」「ディプロマシー」「ヒストリーオブザワールド」などが置いてある。メビウス便は30タイトルくらい、新しいところでは「ガルゴン」「ハイボーン」「アンダーカバー」「利益廃液」など、古めでは「クフ王」「原始スープ」あたり。中古で「オールザウェイホーム・カード版」。日本語版「ザ・ガランド」「ラツィア」「クーハンデル」などが並んでいる。あとはチーパス、ブラシーボプレスのゲームが数点。ただし数の上ではシュミレーションゲーム、RPGゲームの方が上回っている。「ウォーハンマー」の売り場面積も大きい。まだ「ノイエ」が売られている。「パンプレス」もバックナンバーが揃っていた。



メ ビウス便への依存度は高いものの、ゲーム愛好者が殺到しないせいかいろいろなもの揃っている。掘り出し物を探すには絶好の店であろう。

さ て一行は神保町へ、めざすは書泉ブックマート。電車ならば秋葉原から総武線で1駅、御茶ノ水が近いがこの2駅は目と鼻の先にあり、しかも神保町は御茶ノ水から相当歩くから、電車を使わないで歩くのとあまり変わらない。総武線のガードに向かい、そこから南下すればそこはもう、今や国内随一ゲームストリート・靖国通りだ。スキー・ゴルフ用品店街を抜けて古本屋の居並ぶ神保町へ。イエローサブマリン秋葉原店から20分ほど、駿河台下の変形十字路の角に書泉ブックマートはある。ゲーム売り場は2階。アイドル水着写真のポスターに囲まれながら階段を昇り、アイドルトレカの山を越えて、アイドル写真集から次第

にエロ本になっていくコーナーを抜け、やっとゲーム売り場にたどり着くことができる。ここもデートの待ち合わせ場所にはあまり相応しくないかもしれない。**書**泉ブックマートはメビウス便などのドイツ語版は一切ない。その代わりに、リオグランデ・メイフェアを中心とするアメリカ版、ユーロゲームズの英語版がかなり揃っている。特に最近ではアメリカ国内でドイツゲームへの信頼が高まっており、英語版はドイツ語版と同時発売されるため、名作の移植版だけでなく超新作も来ているのだ。去年のエッセンで発表されたばかりの新作は通常ならば海外のショップから買うところを、国内の店頭で買えるのはありがたい。ただし日本語訳はどれにもついていない。

去年発売されたばかりというのは「カタンの宇宙船」4150円、「指輪物語拡張・友と敵」3300円、「指輪物語2人ゲーム・探索」3000円、「ホビット」6750円、「ドボン」4500円、「グニューミーズ」2500円、「マンモスの谷」4500円、「サバンナカフェ」3000円、「ドラコカンパニー」2550円、「ハロウィーンパーティ」2550円、これらはメビウス便でも一般発売されておらず、貴重だと言える。

それからドイツ版が入手難(全部が絶版ではない)になっているものとしては「モダンアート」「メディチ」「クオバディス」「砂漠を越えて」などのクニツィア作品、「エバグリーン」「フォッシル」「エルグランデ拡張セット」「サマルカンド」「エジソン&コー」「キャニオン」「タイムパイレーツ」など。もちろん「カタンの開拓者」関連では航海、騎士、宇宙、カード、カード拡張と揃っている。珍しいところでは「1号線で行こう」の舞台をニューオーリンズに変えた「ストリートカー」。アメリカのカードゲームとしては「クロノノーツ」「アップルトゥーアップル」「同拡張1」「マイワード」、ユーロゲームズは「エボ」「ドラゴンドelta」「ミステリー・オブ・ザ・ナイル」「フォーミュラ・デ」「同各種拡張」「モンゴフィエーレ(熱気球ゲーム)」「コンドティエーレ」「オイローパ」「ドラゴンズゴールド」「キャッスル」、アバロンヒル、チーパス、ファンタジーフライト(クニツィアの「マギノール」もあり)、ティルシット・エディションズなども充実している。ただし値段のつけ方は大雑把で、お得なものもあれば割高に感じるものもあるので、よく品定めをするべきである。

この調子だと今年のニルンベルクで発表されたゲームもまもなく入ってくるだろう。数少ない非メビウスルートとして定期的にチェックしておきたいお店である。

次に目指したのは奥野かるた店。同じ神保町界隈なので書泉ブックマートからだと10分ほどで到着する。今回は途中でスマトラカレーの共栄堂で昼食をとった。ポークカレー800円、チキンカレー1000円、

エビカレー1200円、ビーフカレー1200円、タンカレー1500円。大盛りは200~300円増し。その他に焼きリンゴ500円。褐色のカレーソースは濃厚かつスパイシーでおいしい。神保町にはこの他にも天井のいもやなど、安くてもおいしい店はたくさんあるので、お昼頃に着いたらぜひ立ち寄りたいためである。

すっかり満腹になって奥野かるた店に到着。岩波ホールなどのある神保町の交差点から水道橋に向かって少し北上したところにある。数年前に改装して豪華な店舗になってからは1階がかるた・将棋・碁など伝統的なゲーム用具、2階にテレビゲーム・ボードゲーム・カードゲーム・パズル・手品用品と分けられている。内容はニチューが輸入したゲームと、パークブラザーズのゲーム、そして国産ゲームが主力。あまり買いに来る人がいないのか少し昔のゲームも並んでいる。



ニチューの新しいアイテムとしてドライマギア社の「ベニスコネクション」「チャオチャオ」「ガイスター」、それから以前ハンズでよく見かけた「魔界のクックさん」「トィードルダム」「青いお守り」「ファイアーサラマンダー」「貴族の務めFX版」など。国産ゲームは「ノイ」「人生ゲーム20世紀」「ドラえもんドンジャラ」「クイズミリオネア」「ピラミッドカード」「進化のかるた」「イオンカード」「漢字博士」「悪魔かるた」など。「金持ち父さん、貧乏父さん」で話題になった「キャッシュフロー」も30000円で売られている。珍しいところでは「ゼウス」「ファニーボーンズ」「ボードウォークへの道」「鶏小屋」「クイズミリオネアドイツ版」あたり。

置いたら売れるはずのTCGなどあまりなく、どことなく懐かしい感じのする独特の品揃えである。その他に松田道弘さんの「ベストゲームカタログ」をはじめ、ゲーム関係の本もいくらかあった。それにしてもこの売り場の豪華さには驚くばかりである。1階と2階には別々にレジがあるし、プレイスペースをとっても十分な広さがある。子供を集めてゲーム会などもできるくらいなのに、少し勿体ない気がした。

再び靖国通りに戻りひたすら西へ歩く。九段下に入って日本武道館の前を通り、右手に靖国神社が見えてからもまだ距離はある。奥野かるた店から25分ほど、今回のメインであるメビウスに到着。93年に開店したメビウスは、六本木のプレイシングス閉店後にドイツゲーム供給を一手に担ってきたゲーム店である。わかりやすいルール和訳を必ず付け、言葉の壁をなくすことで国内のドイツゲーム愛好者を確実に

増やしてきた。ドイツゲーム愛好者というものがそれほど多いわけではないが、メビウスの功績は賛嘆しても賛嘆し尽くせないものがある。今回は開店10周年を迎えるにあたって、インタビューを敢行した(別掲)。決してバカ売れすることのないゲームで、地道に辛抱強くやってきた店長・能勢さんのお話は、業界情報というレベルを超えて、生きた人生訓として普遍性があり、心に染みるものであった。

さてその品揃えだが比較的新しいものとして「カルカソヌ」「ザップゼラップ」「ニューエントデッカー」「メディナ」「サンマルコ」「カピトル」「カルタヘナ」「ヘキセンレンネン」「リミット」「ビッグディール」「サンフランシスコ」「闇の怪盗」「王と枢機卿」「ドージェ」など、名作として定番になっているものは「ドリユンタードリューバー」「マンハッタン」「エルグランデ」「エルフェンランド」「エルフェンゴールド」「エルフェンキング」「テイクイットイージー」「もぐらカンパニー」「チャオチャオ」「ガイスター」「クレイジーラピリンス」「マックレガー」「オンライン」「6ニムト」「赤ニムト」「操り人形」「ポーナンザ」「同拡張」「豆じゃないよ」「動物探し」「トフワボフ」あたり。アバロンヒル「ヒストリーオブザワールド」「アクワイア」「ディプロマシー」も置いてある。名古屋訳のゲームでは「チーズ・プリーズ」「バルバロッサ」「イツマイン」、若干の国産として「うたりかたり」「騎士倶楽部」「なかよし村タロットカード」があった。回転が速いので超新作などはなかなかお目にかかれない。今回で言うと「利益廃液」「ガルゴン」「鍋鍋屋」などはもうなかった。そういった場合はメビウス便を仕入れているイエローサブマリンで探すことになるのだろう。能勢さんが仰るとおり、店頭で買う客は割合からすれば少なく、またスペースも限られているため厳選されたゲームがここに並んでいるのである。従って初心者がいろいろとアドバイスを受けながら購入するには最適であるとも言える。実際、能勢さんとお話をしに来るゲーマーは多い。

すっかり満足して次の目的地は新宿。メビウスから新宿に行くにはJR線よりも都営新宿線の方が便利である。理由としてひとつには市ヶ谷の乗り場がメビウス寄りであることと、もうひとつは新宿線の降り口が南新宿・西新宿に近いことがある。市ヶ谷駅まで歩いて10分、電車に乗ってからは3駅で、あっという間に新宿に到着した。南口に出るのがこのあとで紹介するイエローサブマリン新宿店に行くのにも便利である。まず向かうのは南新宿・高島屋の奥にある東急ハンズ新宿店。ゲームのコーナーは1階の高島屋側からみて右端にある。

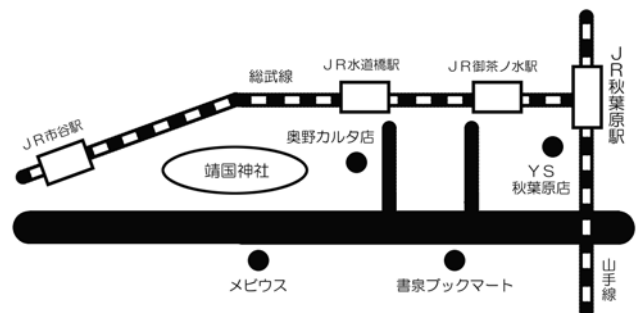
東急ハンズはあまりに有名なので説明の要がないかもしれないが、ゲームに関しては見るべきものはほとんどない。世相の流行に敏感で売り場をすぐに改変するので、売り場すらなくなってしまう場合もある。逆にいえば、ここで売られているくらいならばそれなりに世間に認知されているのだという指標にもなるかもしれない。品揃えは国産と伝統ゲームが中心。ボードゲームでは「カタンの開拓者日本語版」「NYチェイス」だけだったが、カードゲームは「6ニムト」

「赤箱ニムト」「闇の怪盗」など比較的置いてある。国産の絶版ゲームがたまにあるので、特定のゲームを探すならここまで足を伸ばしてみる価値はある。

今回は幻の「スロットブラザーズ」をゲットして早々にハンズを後にし、イエローサブマリン新宿店に向かう。京王百貨店の西側に、ヨドバシカメラをはじめ雑然としたエリアは、雑貨店・パチンコ店・喫茶店・大人のおもちゃ屋などが適当に並んでおり、その中からイエローサブマリン新宿店の看板を見つけるのは容易ではない。ヨドバシカメラの店舗が切れる裏路地、ゲームセンターの向かい側にある「浅川ビル」を探すことである。一応小さめの看板が路地に出ている。ここもデートの待ち合わせ場所としては(以下略)。なお「カタンの開拓者」日本語版を出しているトライソフトもこの界隈にある。

ビルの2階がゲーム売り場になっている。店内に入るとまず目に入るのが「メイジナイト」。ダイスなどアクセサリーの棚、カードゲームの棚が続き、奥から壁づたいにコの字型の棚にボードゲームが並んでいる。やはり大部分はメビウス便だが品数は秋葉原店よりも多く、めずらしいところでは「エジソンウントコー」「魔女の踊り」「シバのネックレス」「サラマンダー」「シンドバッド」「レストラン」など。また、独自輸入では「フィルシーリッチ」「ファーストフードフランチャイズ」「アステカ」「サムライ&カタナ」「ザ・グランド・アルケミスト」など。また、カードのコーナーには「プロウル」や「ディスクウォーズ」などもある。ただし秋葉原に行った方がよいか、新宿に行った方がよいかは住まいがどこかによって決めたほうがいいくらいであろう。特定のゲームを探しているなら問い合わせる必要があるが、基本的にそれほど差はないように感じられた。どちらも品揃えは豊富である。

以上で都内ゲームショップ紀行は終わる。この後、米出さんは再びイエローサブマリン秋葉原店に戻って担当の方にインタビューした(別掲)。今後のイエローサブマリンの動向を知る上で非常に有用である。もちろん、今回立ち寄りなかったけれども他にもいくつかゲームショップはある。自分のお気に入りのゲームショップを見つけない。なお今回リストアップしたゲームは取材をした2002年2月16日現在のものであり、当然のことながらゲームマーケット以降では売り切れている場合もあるのでご了承頂きたい。なくなっている代わりに新しいゲームが入る可能性もあるから、実際に足を運んでみることを強くお勧めする。



メビウス・能勢さんインタビュー

Interview to Mr.Nose, in the Game Shop 'Möbius'

日本国内のドイツゲーム流通で欠かすことのできない存在として、ゲームショップ「メビウス」があります。その店主、能勢さんにインタビューを敢行しました。ロングインタビューになりましたが、能勢さんは終始笑顔で、楽しくゲームについて語って下さいました。ゲームは通販で入手されている方も、一度はメビウスに足を運んで、能勢さんにお会いすることをおすすめします。



やっと軌道に乗ってきた

開店10年目を迎えますが、この10年はどういう10年でしたか？

能勢：この10年間、自分でもいろいろなことをやってきたなあという気はしますよね。実際に、思いつきで何も調べないで始めたような仕事なわけですね。需要とか、どういうものがあるのかとか。逆にもし調べてたら恐くてやってなかった、やれなかったと思うんですね。知らないがために、やってしまったみたい。現実的に、ゲームというものはやってみると全く売れないものだということが1週間くらいで分かりましたね。それから最初の5年は食いつなぐためのいろんな仕事をやりました。DPE、クリーニング、携帯電話のレンタル、靴の修理...路面店なのでそういうものの受付仕事をやっていた時期が大半でしたね。それが何年前かにやめられた、やめざるを得なくなったほど、本来のゲームのウエイトが高くなったのはありがたいことでしたね。

ただこれから先、何となくでわからないですけど、たかだか私のような個人が食べていけるくらい小さい市場な訳ですが、よそから見るとおいしく見えるのか、エポックさんとか、カプコンさんとかが参入するという話があって、それが市場の活性化につながればいいんですけど、食い荒らしにならないきやいいなという気はしますね。

「メビウス」という店名の由来は？

能勢：このお店を始めるときに、パズルとゲームの店って感じで半分パズルで半分ゲームだったんで、メビウスって「メビウスの輪」のパズルですよ、だからパズルのイメージで、メビウスって名前にしたんですね。それだけです。たまたまメビウスってドイツ人だったからドイツではわかりやすく助かってますけどね。私の名前をメビウスだって思ってる奴もいますからね、「ミスター・メビウス！」って、違うって言ってるんだけど(笑)。



グローバル化の波

ここ10年でドイツゲームの傾向に変化はありましたか？

能勢：ゲーマーズ・ゲームからファミリーゲームにという変化は今年はちょっと感じますかね。去年あたりちょっと兆候はあったけど今年(ニュルンベルクのトイフェア)は特に感じましたね。「カタンの開拓者」がひとつの事件で、ゲーマーズ・ゲームを引っ張ったわけですね。大賞だけ見ても、「エル・グランデ」「ティカル」「トーレス」とか、やっぱりゲーマーズ・ゲームだったと思えるようなものが出てましたが、それ

が「カルカソヌ」になってちょっと変わったなど。実際に、作る方の意識もだいぶ変わったような気がしますね。「アッティラ」とか「王と枢機卿」とか、それなりの戦略があるゲームだけでも1時間以内で終わるといのが出ていましたよね。今年ニュルンベルクで発表されたゲームを見ても、1時間を目標に作られたゲームが増えてると思いますね。しかしそれは自分たちの目がどっちを向いているかということでゲーマーズ・ゲームも昔からあったし、ファミリーゲームも昔から延々とある訳ですよ。ただ目立つゲームがちょっとシフトしたかなあという感じですね。

ドイツの今の傾向っていうのはね、ここ数年前からリオグランデがかなり買っていて今や同時発売でしょう。やっぱりあれがね、ドイツのゲーム界を活性化してるんじゃないかってものすごく感じますよね。だから何割かはもう、右から左にアメリカに輸出するんじゃないかって思うんですよ。だから今ものすごくリメイク版が増えてきたのは、ドイツの国内では別に目新しくないとしたって、アメリカでは目新しいアイテムだったりするでしょ。それで、まあついでにドイツ版も、「ついでに」っていうことはないかもしれないけど、そういう傾向もあるのかもしれない。アンダーカバーなんか、あれだけ売れたゲームなわけだからね、海外の需要も増えているんじゃないですかね。

ドイツが目を開ける海外に、日本は入っているでしょうか？

能勢：いや、ないでしょうね(笑)。海外というのはアメリカだと思いますよ。いろいろな国がありますけどね。中国語版があるものもありますから。韓国にはね、「メビウス」っていう店があるんです。ラベンスでよく聞かれますよ、どっちかって(笑)。でもそこはね、普通の売り方やってるんじゃないんですね。人呼んできてゲームさせて売るんだけど、一個一個売らない。鍋と一緒に、一山、ワンセットそれだけ。そういう売り方してるわけ。面白いなあと思って。そこはゲームだけでなく鍋のセットとかいろんなセットの中で、ゲームのセットもやってるらしいですよ。やっぱりゲームだけでは商売にならないだろうけども、要望にあわせて何かのセットを持ってきてやるんでしょうね。そこでは皆に遊ばせるんでしょうからそれなりにゲームを理解してないといけないでしょうからね。

よく言われることですけどヨーロッパではドイツとドイツ語圏だけ、デパートで買えるんですよ。フランスとかイタリアとかイギリス行くと、ゲーム屋さんに行かないとゲームがないみたいなね。だから行き渡っているのはドイツだけじゃないですかね。基本的にどのゲームを見てもドイツ語しか入ってないですよ。広がる動きはないっていうことはないけども、そ

れほど力入れてないんでしょね。言葉の壁と、その前に多分ゲームをするという文化の問題があるんだと思うんでね。もし売れるもんならそっちでも売んでしょけど、やっぱり日本と同じで愛好者しかやらないんじゃないですかね。

日本国内での変化はどうでしょう？

能勢：ゲーム好きのお客さんはやっぱりゲーマーズ・ゲームを買われますよね。最近はやっと子連れのようなお客さんもファミリーゲームも買いますけど。ここ（メビウス）に来てゲームを買う人は、実際に自分がプレイできるゲームとしてはファミリーゲームしかないわけですよ、普通の場合ね。だけども自分がやりたいのは、もうちょっと戦略性の高いゲームがやりたいわけですよ、だから戦略ゲームは買って置いておくだけかもしれませんが、やはり買われますよね（一同うなづく）。

客はどういう年齢層の方が多いいですか？

能勢：30代が一番多いとは思いますがね。でも家庭をもつとちょっとしばらくの間そういうことはできないかもしれませんね。子供がある程度大きくなって小学生くらいになった頃のほうが買われますよね。独身の方も買われますけど、結婚してしばらくの間はちょっと避ける時期があるんじゃないですかね。

うちのお客さんで顕著に増えてるなって思うのは親ですね、「何とかちゃんちで遊んだんだけども」みたいなお客様もいらっしゃいますよ。そういうのって親にすれば結構努力が要るでしょうけどね、子供を集めてね。よくある話で母親が集まってきて、子供を遊ばせるためにみたいな感じになってるんじゃないですか。ちょっと子供が大きくなっちゃうとあんまりそういうことしないんですよ。うちの子なんかもそうだったけども、幼稚園ぐらいのときは親がセッティングして遊んでたりしますからね、そういうのに買ってんじゃないかと思えますね。で、そこで面白かったものをこんど家に持ち帰ってね、家で自分たちで遊ぼう、お父さん入れてとか、あるいは今度親戚の子が来たときに遊ぼうとか、そんな風にされてるみたいですね。その後は家次第でしょうね。今はあんまり聞かないけれども昔はそういう形で家庭マージャンだとかね、同じような形で基本的には変わらないわけですからね。

マージャンと違ってゲームごとにルールが違うので覚えるのがたいへんかもしれませんが。

能勢：それはないんじゃないかと思えますけどね、大人でもそうですけど知ってるゲームをやりたいっていう保守的な考え方がどっかにありますね、それから目新しいものやってみたくてしょうがないっていうところ、やっぱり同じじゃないですかね。

実際に来店する客の数はどれくらいなんですか？

能勢：そりゃもう、ゼロの日もいくらでもあります。現実問題としてうちは売上の1割強ぐらいですよ、店舗売りっていうのは。今イエローサブマリンなんかに卸してますでしょ、あれがどさっといきますし、頒布会なんかもどさっといきますから、店舗売りっていうのは割に少ないですね。実際問題として在庫はあまり持たないようになっています。だから毎日仕入れてるわけですけども。現実置く場所がないのでね、持てないですよ。

情報のソースについてですが、「面白いゲーム」をどのように選んでいますか？

能勢：小野さんのホームページを参考に（笑）。頒布会は昔から「面白そうなゲームを選んで」と書いてますけど、現実にはすごいハズレっていうゲームは大概ないですよ、ありがたいことにね、もともとのレベルが高くて。確かに趣味としてこれは子供っぽすぎるよとか、重たすぎるよという人はいらっしゃいますけれども、その逆もあるから、極端なハズレってのはあんまりないんでね。ただ実際には、言葉遊びゲームのような遊べないものとか、見た目のコンポーネントがちやっちゃったりするのはカットされちゃったりしますけれども、話を聞いてみてね、まともそうだったらやりますよね。サンプルを取ってみて遊んでみてということも一応してることはしてますよ。

私が勝手に並べてみて皆が買ってるからもういっぱい買おうかなっていうのがありますよね。で、残ってるなあって思ったらやめとこうかみたいな、そういう感じですよ。やめちゃったものに限って後でぼつと言ってくることもあるんですけど…。ゲームって寿命が割に短いですからね、あんなに売れてるのにも思ってるのにぱつと（生産を）やめちゃいますからね。あれだけ新製品作ってたらね、相手もやってられないと思いますよ。一から作り始めなきゃいけないからそこそこのロットが必要でしょ。初回なら一ヶ月二ヶ月でなくなるものがだんだん長くなって行ってここでもう一回作ったら一年半あるなあなんて思ったら絶対作る気起きないですよ。そんなに大企業じゃないですし。

「このゲームはないか」といった問い合わせは仕入れの参考にしていますか？

能勢：まあ、ちょっとはね。私はあんまりそういうのは信じてない。好きなものをあちこちで突然言い出す時ってあるんですよ。でもそれって1人の人が多分あちこちでいってるだけで、あまり気にしてない。確かにね、ないって言われるとほしくなるもんですからね（笑）、あちこちでほしくなる、よくわかるですよ。

どのくらいの数を仕入れるかということはどうやって決めるんでしょう？

能勢：基準は何もないです。毎週のように各メーカーに注文していますので、ほしい分だけみたいな感じですよ。「カルカソンヌ」でこれまで3000ってとこですかね（世界の総売上個数は80万個と言われているので、4%に満たない）。どこにでもあるような気がするのは売られている店が限られているからですよ。実際には1億数千万人の人はどこにあるかも知らないわけだから（笑）。だからそれが本当にどこにでもあるようになれば数万の数になるでしょうけどね。

扱っている種類は増えていきますか？

能勢：増えてることは増えてますね。新しいのが出て回っていきますからその中で淘汰されていきますけれども、出るのが多い分だけ多数生き残りますから、膨らんでいきますよね。ただやっぱりゲームを売って思うのは、ゲームが売れ方ははまず新製品は売れますよね、その後一回落ちるんですよ。そのあとあちこち

でやってみて面白かったっていうのは伸び返してくるみたいだね、だから、伸び返してくるまでの間にあまり売れないと消えちゃうということもあたりね、そういうことはありますよね。

ネット上で評価・批評が増えてゲーム購入に影響を与えつつあります。

能勢：それはもう大歓迎ですね。面白いって言われようが、面白くないって言われようが、大歓迎です。いろんな情報があった方が活性化されていいんじゃないかとは思いますが、ただ、そういうことの影響だと多分思いますけど、売れるものと売れないものの差が激しくなっていますね。前はね、ワケ分からないからとりあえず買ってみようという方が多かったけども、今は話題になったものだけで、私なんかは「何で？」と思うようなものが売れたりしますよね。カリスマとまで言わないけども、影響力の大きいサイトというのはありますからね、そういうことが起こるんじゃないですかね。悪い評価があるのはしょうがないんじゃないですかね、個人の趣味で個人の評価を書いているわけだから。要は受け取る側の問題だと思いますよ。私がよく思うんですけども、実際にゲームをやってみて、自分の感想とレビュアーの感想が近ければね、波長が合ってるわけだから、その人の意見に従えばいいんじゃないかみたいなね。映画評論ないかそうですね。

特定のサイトを権威視するのはどうかと思いますか。

能勢：なんだかんだ言ってもまだまだボードゲーム紹介してるサイト、そうたくさんある訳じゃないでしょ。やっぱり特定のところに集中しているわけでしょ、だからそこが権威になってしまうんじゃないですかね。「この評価は面白い」とか、「これは誰かと同じみたいでなんだかな」とか、そういう差はできるのは、しょうがないでしょうけどね。

最近のゲームは、ドイツ語のテキストが多くてたいへんですよ。

能勢：悩みですよ。売る形にするのがたいへんですよ。シールも悩みなんですけれどね。全く新しいカードを刷ってもらおうというのも、ちょっとだけのためにね...売れるかということを考えてとそこまでやっでどうなのかなみたいな気もしますしね。だからそう

いう意味で、ゲームは毎年ものすごい数出てくるわけですね、うちだけでもたぶん年間70とか80とかやってくるわけですけども、その中でどんどん淘汰されてる訳ですね、もちろん売れなくて淘汰されるのが大半な訳ですけども、中にはちょっとルールのテキストのシールついたり、遊びづらいという理由で淘汰しちゃってるものも、実はありますよね。皆さんに納得してもらおう方法って、ほんとに新しいカードを作るしかないんじゃないけど、それでも印刷汚いなんて言われたりする訳でしょ(笑)、難しいですよ。それとゲームってやっぱりハードとソフトで売ってるわけだから、ハードの部分っていうのは大切ですからね、ハードを壊すようなことはなるべくしたくないんですよ、遊べりゃいいっていうなら、何でもいいわけだから(笑)。

✿ 小事にこだわらずゲームの普及を

ゲームマーケットに期待するものはなんですか。

能勢：一応狙いはエッセンのようなものだと思うんですけども、今度どういう風になっていくかはわからないんですけども、将来的には何か新しいゲームが遊べるというようになればいいと思いますね。今は「何か目新しいゲーム売ってないか」ぐらいのイメージしかなくてね、それだと行き詰まりが来ると思うですよ、どっかでね。そういう風になってくれればいいなとは思いますが。

ゲームマーケットでは中古ゲームも売買されます。これはショップにとって不利益ではないでしょうか。能勢：そんなことはないと思います。それはもう市場が回っている限りはどんな形でもいいんじゃないですか。いいことだと思いますよ。現実のうちなんかも、頒布会入りしたいなっていう人が結構いたりするわけですけども、そういう人たちに、「入ってくれることはものすごく嬉しいですけども、半年一年したら家の中たいへんなことになっていますよ」と、必ず言うんですよ(笑)。ある意味そういうものはけ口になっているかもしれないけれど、いいんじゃないですかね、皆がやればね。ゲームに触れる機会が増えるってことですからね、中古であれね。売れる

メビウス 能勢 良太氏

1993年3月、東京都千代田区の靖国神社向かいにゲームとパズルの店「メビウス」をオープン。六本木で海外ゲームを販売していたゲームショップ「プレイシングス」が閉店してから途絶えていた海外、特にドイツゲームの販売を手がけ、国内のゲームの安定供給の立役者となった。よく噛み砕かれたわかりやすい日本語訳ルールを全てのゲームに添付し、従来の問題であった言語の壁を取り払うことによって愛好者を増やしてきた。

メビウスによる日本語訳ルールが添付されたゲームはメビウスだけでなく、名古屋パネスト、プレイスペース広島、イエローサブマリンをはじめ各所で販売されており、影響力の大きさを物語る。

初心者・経験者問わず、人数・遊ぶ人の年齢・ゲームの好き嫌いなどに応じて、深い経験に基づきながらゲーム購入の相談に気軽に応じ、またエッセン・ゲーム祭やニュルンベルク・おもちゃ見本市には毎年実際に足を運んで最新の情報を手に入れており、話を聞くために遠くから足を運ぶゲーマーも多い。

また、毎月10,000円～13,000円で最新のゲーム3～5個(指定はできないが、能勢さんの見立てによるもの)を約2割引で購入できる「ゲーム頒布会」を実施しており、発売されたばかりでドイツ人すらあまりプレイしていないような超新作を日本語訳ルール付きで入手できるようにしている。ゲームは一個一個が大きいので保管場所の問題があるが、インターネットで確実な情報が入るようになって頒布会の加入者は増加傾向にあることである。21世紀に入ってますます勢いを強めているドイツゲーム界。メビウスもまた、その風を受けながら発展していくことを願ってやまない。(小野)

数は変わらないと思いますよ、わからないけれども。

このゲームの市場っていうのは今は食い合うほどのものはないわけですね。新しい店ができれば、当然パイが減ったっておかしくない訳ですけども、でもね、新たなお客様もそこに何人かいるわけでしょ。トータルのパイが広がるんだったらね、それはそれでいいという風にしばらくは考えてパイを広げることの方がね、ずっといいことじゃないかと私は思ってますね。中古市場もそれと同じ考えだと思いますね。

シュピーレブルクの閉店はそういう意味で痛いですね。

能勢：ものすごく痛いですね。遊べる場がなかなかないんですよ。それが文化として根付かない原因の一つになってる。だから、大阪の方のお客さんと、電話して、「昔は近所に遊ばせてくれて買えるところがあったんですけど、なくなってしまっ」なんて言ってたから、そういう目で見られていたんでしょうね。実際に遊んでみて、やっぱりこれ面白いから買おうっていう売り方をしていた訳ですからね。

遊べる場所がないといえば都内でもフリースペースは少ないですが。

能勢：ほんとはこの店ももうちょっと大きいところに移ればいいんだろうけども、移るといのもなかなか根性の要る話でね。サークルはありますけども、やっぱり限られた人しか参加してないでしょ。どんなオープンでも気持ちが悪くも向くもんじゃないし。だから、毎週土日どっかでやってるらしいですけども、

結局メンバーは決まってるという風になりますからね。

遊んでみて買えるというのは魅力ですね。

能勢：そのためにはもっとスタッフとかね、いろいろ要るだろうと思いますよね。やっぱりお客さん1人で私1人でやってみても、実際に2人ゲームならいいけども、面白さがわかるようなことにはならなかったりしますからね。

店内のプリンターなど、機器はグレードアップしますけど...

能勢：少しずつね。その分だけ場所がどんどんどんどんなくなってね、だから本当はどっかでって思うんですけどね。



イエローサブマリン・インタビュー

Interview to the Game Shop 'Yellow Submarine'

独自輸入でも知られるイエローサブマリンの通信販売担当の方にお話をお聞きしました。非常に幅広く扱っているためボードゲームはほんの一部に過ぎないようですが、その全国的なショップ網によっていろいろなところでボードゲームが買えるようになっています。特に新宿店と秋葉原店の売り場は大きく、メビウスなどでは売切れてしまった品が見つかることもありますので、近くに行ったら立ち寄ってみましょう。

売れ線はどのようなものがありますか？

A：カルカソンヌ、操り人形、フォレロツテ、6ニムト、エルフェンランド、スコットランドヤードなどです。

お客の年齢層はどんな感じでしょう？

A：高校生から年配の方まで幅広いです。

YSさんでは独自にゲームを輸入されていますが、そのルートや情報ソースを教えてください

A：仕入れは問屋からです。どこかは教えられませんが、そのカタログで品物を選んでいきます。しかし独自輸入は割高で、訳もないため今後は縮小傾向にあります。

他の分野（TCGやTRPGなど）からの客の流入はありますか？

A：TCGからはほとんど流れてきませんが、TRPGからは結構流れてきています。たとえば、TRPGを中古で売ってボードゲームを買っていかれるということがありました。

他のゲーム分野と比較して、全体の売上におけるボードゲームのシェアはどのくらいですか？

A：最も売上の多いのがTCGです。それと比べるとボードゲームは微々たるものです。

最後にボードゲームの今後の展望についてお聞かせください。

A：メビウスの製品を中心にアイテムを増やし、アクセサリーについても強化したいと思います。

● イエローサブマリン

● 新宿ゲームショップを中心に秋葉原ゲームショップ、北は札幌から南は福岡まで20店舗以上を有する。トレーディングカードゲーム（TCG）やウォーゲーム、テーブルトークロールプレイングゲームなど、さまざまなジャンルのゲームを扱い、ゲーマーの交流も盛んである。ジャンルが広い分だけ、他ジャンルからドイツゲームへのゲーマーの流入が大いに期待される。（小野）

COLUMN

—コラム—



ゲーム理論に学ぶゲーム

小野 卓也

1. ゲーム理論とは

20世紀前半にハンガリー生まれの数学者ジョン・フォン・ノイマンが、人間行動を数学で分析したり説明したりできないか考えて、典型的なモデルとしてゲーム プレイヤー同士が戦略を立て、駆け引きをしながら勝ち負けを決めるものを取り上げました。ゲームでは相手が勝てば自分が負け、自分が勝てば相手が負けるので、相手を負かすことが自分にとっていいことになります。しかし相手も人間、同じことを考えているので相手を読むことが必要になります。相手の裏をかく、裏の裏をかく、裏の裏の裏を...というように勝敗を決めるという状況は簡単でも、プレイヤーの心を理論化するのには容易ではないのです。ここにゲーム理論という学問が形成されます。

20世紀後半になると、コンピュータによる緻密な確率計算などの分析が進み、勝敗がはっきりしない分野にも理論が応用されるようになります。国際関係、一般的な人間関係、企業と政府、企業同士、生物個体間、生物の中での細胞関係などにも分析のメスが入り、社会学・経済学・政治学・生物学に影響を与えるようになります。もちろん理論ですので新しいモノが発見されるという訳ではありません。「この現象は、こう説明すればうまくいく」というレベルの話です。しかし不安定な関係であっても、この理論に基づいてある程度は未来の予測ができるようになります。未来の予測ができれば戦略や作戦も練りやすくなります。ここに、ゲーム理論の価値があるわけです。

2. 囚人のジレンマ

ひとくちに勝敗といっても、じゃんけんのような単純なものから、「負けるが勝ち」と言われるように相手を負かしさえすればよいという訳ではないもので様々です。後者の例としてゲーム理論でしばしば取り上げられるのが、「囚人のジレンマ」というものです。これは以下のような話です。

2人の犯罪者コンビが別々の取調室に入れられた。片方が自白すれば、自白した方は釈放され黙秘した方は懲役5年となる。どちらも黙秘すれば、罪は減じられ2人とも懲役1年となる。どちらも自白すれば、2人とも懲役3年となる。さて、この犯罪者はどうするだろうか？

自分のことだけ考えれば、さっさと自白して釈放されたい訳ですが、相手も同じことを考えていたら2人とも不利益になります。かといって相手を信用して黙秘するとしても、もし相手が裏切ったら自分は最悪の結果になってしまいます。どちらをとっても困る、これが「囚人のジレンマ」です。この場合「自白してしま

えば相手と同じか相手より有利になるだろう」と考えて2人とも自白してしまう(=非協調解)というのが落ち着きどころ(=最適解)になります。ただし釈放や懲役の後に裏切りへの報復などが一切ないと仮定すればの話で、この囚人たちが懲役後またコンビを組んで再犯し、つかまったときに同じ条件を出されたら2人とも黙秘をして頑張る(=交渉解)という確率は高くなります。何度か繰り返されると「やられたらやり返す」という新しい要素が加わるからです。

この話の変形として「キッチンゲーム」というモデルもあります。様相はもっと複雑です。

共稼ぎの夫婦で、家事は誰がするかという問題を抱えている。二人とも家事をやるという戦略をとると、家事を分担して家はすっきりするが、どちらかが負担してどちらかがやらないと一応家はすっきりするものの、負担する方はたいへんである。ところが二人ともやらないと家は荒れ放題。さてこの夫婦はどうするだろうか？

囚人のジレンマと違うところは、2人とも非協調的だと最悪の結果を招いてしまうところにあります。2人とも「家がすっきりしていれば家事はやらないにこしたことはない」「相手には家事をやってもらいたい」「家が荒れるという最悪の事態はさげたい」と考えているならば、このゲームの最適解は「どちらかがやって、どちらかがやらない」になります。夫がやるのか、妻がやるのかは、どちらが「私はやらないよ」という先手を打つか、あるいは周囲の目、二人の力関係やこれまでの経緯などによって決まってくるでしょう。

これらの例が教えるものは、相手の利益をミニマムにし、自分の利益をマックスにするという戦略(「ミニマックス」)だけで常にうまくいくとは限らないということです。交渉で引っ張り合うのは強い綱ではなくて、細く切れやすい糸であり、両者がぐいぐい引っ張ると、糸が切れるように交渉は決裂してしまって元も子もなくなる訳です。勝つためには慎重でしたたかな戦略が要求されます。

ドイツゲーム、特にクニツィア作品ではこの要素がゲームに盛り込まれています。簡単な例ではバッティングすると利益が減るというパターンです。数学者であるクニツィアは多分にゲーム理論を意識しているのでしょうか。「自分だけがそうすれば得するが、皆同じことを考えていると損してしまう」というケースにプレイヤーは悩まされます。ゲーム理論は主として一対一のゲームを扱っているのに対し、多人数ゲームは「漁夫の利」などが転がっているためもっともっと複雑ですが、こういうジレンマに出会ったら、利得の計算と最適解を考えることが戦略を立てる上で非常に重要になります。

「今ここではありあってもそれほど得ではない。いったん引いて、次に期そう」

「ここは勝負どころだ。全力を傾けて取ろう」

「いっちょかみ作戦で、ちょっとだけおこぼれに預かっておこうか」

これらの選択は、利得や他のプレイヤーの出方を考えて行います。もちろん気まぐれなプレイヤーがいたり、サイコロやカードの引きなど運に左右されるところもあるので、正解はひとつとは限りません。しかし確率的に有利な戦い方はできるはずです。

3. その他の状況

ゲームは多くの場合、「囚人のジレンマ」の形で示されるようなわかりやすい損得の計算ができません。そこにはさまざまな付帯的状況があります。

・誰と協調するか

多人数ゲームの場合、1人対全員という図式になったら勝つのは容易ではありません。状況に応じて利害の一致する人物を選び、提携していくことも必要です。ただし協調するといっても敵であることをわきまえ、利得の配分や約束違反について可能ならば協議することが大事です。

また全員を敵に回さないために、序盤で特定のプレイヤーを攻撃しないという戦略は意外に大事です。トップを叩くのは他のプレイヤーにとっても勝利するチャンスが増すのでいいことなのですが、条件が同じ時に特定のプレイヤーをたたくと、そのプレイヤーからしっぺ返しがあるばかりでなく、「その攻撃はオレでもよかったわけだ」と思った他プレイヤーを敵にまわすことにもなりかねません。例えば「カタンの開拓者」でいきなり7が出てしまった場合、盗賊は少なくとも2人が共有しているタイルに置くべきでしょう。

・状況の変化に対応する

ゲームは刻一刻と状況が変わっていきます。序盤では得策だったことも、中盤・終盤ではほとんど意味をなさないことだってあります。他プレイヤーの手持ち状況、場の状況をしっかり観察し、一手にこだわらないで柔軟に対応することが必要です。

・ルールの理解

当然のことですがルールをよく知ることは勝つために欠かせない要素です。ルールをよく理解していなかった、または忘れていたために致命的なミスをすることもありえます。これで初心者と経験者にハンデがつかないように、わかりやすいインストやテストプレイでルールを十分に浸透させる必要があります。

ルールは覚えるだけでなく、ルール範囲内で最大限どこまでやっていいのか考えることです。他のプレイヤーが考えつかなかったような戦略を立てられれば、それだけ有利になります。経験がものをいうでしょうが、時には視点を変えてルールを見直してみましょう。

・不確定要因に勝つ

アブストラクトを除いて、ゲームには「サイコロで決める」「カードを引く」といった運に左右される要素があります。その場合、利益が出る確率を計算することももちろん大切ですが、それ以上に大切なのは、利得のばらつき度合い（「リスク」）と、ばらつきの中での平均的な利得（「リターン」）のバランスを考えることでしょう。合理的なのはリターンを大きくし、

リスクを小さくするというものですが、ときにはハイリスク・ハイリターンという戦略を取ることも勝つための戦略になります。「一か八か」という選択は、十分な計算の上に成り立つものなのです。

4. 勝つことと楽しむこと

「ゲームというのは勝つことだけが目的ではない。ゲームを通して交流を深めたり、単なる気晴らしをしたりすることが本当の目的ではないか。そんなに勝つことばかりにこだわってはゲームの面白さが逆に減るだろう。楽しんだ人が本当の勝者なのだ」という意見があります。しかしそれは結果としての勝敗にこだわらないということであり、勝敗を放棄して遊ぶということではないと思います。全力を出して真剣に戦わなければゲームにならないでしょう。八百長試合や接待ゲームは概して白々しく、つまらないものではないでしょうか。子供とゲームするときのようにどうしても差がつくというのであれば、ハンデをつければよいのです。全力を出して真剣にゲームに打ち込み、勝利をめざしていれば、たとえ勝てなくとも楽しむことはできるはずです。勝敗と上手に付き合っていけたら、ゲームはどんどん面白くなっていくはずですよ。

5. 実生活の中で

以上、ゲームで役立つゲーム理論について考察してきましたが、同じことが実生活においても役に立つのではないかと思います。メビウスの能勢さんはインタビューで「中古市場が一般販売を圧迫するのではないか」「新しくできたショップが既存のショップを圧迫するのではないか」という心配を否定して「日本人口に比べればドイツゲーム愛好者の数はたかが知れているのだから、まずはパイを広げることが大事であり、そのためには中古市場や新規ショップも大いに歓迎される」ということを述べていますが、ここにはゲーム的な思考が見え隠れしています。日本人口とゲーム人口の比較をし、とりうる戦略を場合分けして、それぞれの利得計算をしっかりと行った上で、自分がとるべき戦略を立てています。能勢さんがもともとそういう合理的な思考の持ち主だったのか、数多くのゲームを遊んでいるうちに自然と染み付いてきたことなのかはわかりませんが、ゲーム愛好者ならば意識的であれ無意識的であれ、普段の生活にゲーム的思考が出てきてもおかしくはありません。

ゲーム理論は社会のあらゆる曲面にゲームが既に組み込まれていることを指摘します。人々は名誉・権力・財産・お金などの利益を求めて他の人と「ゲーム」をしています。当然そこには公正さを保ち、効率性を高めるために「ルール」があります。同時に公平性を高めるためハンデなどが課されることもあります。

一度、自身の仕事や生活や人生を、あるいは周りの社会をゲームという観点でご覧になってはいかがでしょうか。そこには思わぬ新しい展望が開けてくるかもしれません。

参考文献：『ゲーム 駆け引きの世界』（東京大学公開講座69）東京大学出版会、1999年

Jeffrey P. Ganong, 'Aggression in Multi-Player Games'(The Game Journal)

1. 国内に入るゲームは少ない!

ドイツでは年間200~300タイトルの新作が発表されています。2001年では、2月のニュルンベルクで約140タイトル、10月のエッセンで約130タイトルが発表になりました(リメイクも含む)。この2つの催しにはアメリカを含む西洋各国が参加しているので、ここで発表されたゲームが世界中の主な新作ということになります。

そのうち、日本に輸入されるゲームはどれくらいでしょうか。一番多いのはメビウスが直輸入し翻訳をつけて販売しているゲームで、年間70~80タイトルになります。ドイツ年間ゲーム大賞ノミネート作品、ドイツゲーム賞入賞作品はたいていこれに含まれますので、ドイツで人気の高かった作品は翻訳つきで入手することができます。

次に名古屋バネスト、プレイスペース広島が独自輸入しているゲームがあります。こちらのゲームショップは新作についてはメビウス経由におおた依存し、入手難になった名作に力を入れているようなので、新作としてはそれほど数多くありません。ハバ(Haba)やユーロゲームズ(Eurogames)なら名古屋、アドルング(Adlung)やパーカー(Parker)なら広島というように得意とするメーカーはありますが、「メビウスが扱わなかったものを、補完的に扱う」という位置付けは免れていないように思われます。

2. 個人輸入してみる

という訳で、インターネットなどで調べてみると見るからに面白そうなゲームがまだまだあります。ゲームの寿命は短いので、「ほしい!」と思ったときに入手しないと、よほど売れない限りすぐに絶版になってしまいます。まず第一に、国内のゲームショップで仕入れる予定を聞いてみましょう。いろいろな手間を考えると、日本語で話ができ、円で支払うことができ、翻訳もつけてくれる国内のゲームショップで買うことは相当安上がりです。近くにゲームショップがなければインターネットや電話・FAXによる通信販売もお手軽です。しかし超新作だったり、マイナーなメーカー・デザイナーだったりすると、国内のゲームショップで販売される見通しが立たない場合があります。超新作でもメジャーならば何ヶ月か待っていれば高い確率で国内発売されるでしょう。それも待っていられなかったら、残された道は個人輸入しかありません。

そしてあとはイエローサブマリン、書泉ブックマートなどで和訳なしで売られているゲームが若干あります。いくつかの新作についてリオグランデやメイフェアなどの英語版を手に入れることができます。ルール和訳の手間はたいへんですが、後述するような個人輸入よりお手軽に入手することができます。

このような内訳で国内で販売されている新作ゲームのタイトル数はせいぜい100程度ということになります。ヨーロッパからずっと隔てられたこの日本で、それだけの数が翻訳つきで手に入るということは驚異的なことかもしれませんが、発表総数の半分にも満たないのです。今後エポックやカプコンなど比較的大きいゲームメーカーが参入してドイツゲームを紹介

するようですが、売れ筋に絞って販売することになるでしょうから、この数はなかなか増えないかもしれません。はたして国内に入ってこない残りの大半はどんなゲームなのか、興味がわきませんか?

お勧めするのはアメリカのネット通販「ファナゲン(Funagain)」です。ドイツにもたくさんのショップがありますが、ドイツ語でやり取りをしないと遅かったり、支払方法が難しかったり、意外と品揃えが悪かったり、送料が高かったりしますので、上級者向けです。ファナゲンは英語ですし、各種クレジットカードで決済もできますし、新作はもとより絶版ゲームも中古で扱っていますし、送料もそれほど高くありません。何よりレスポンスがとても早いので、注文してから早ければ1週間くらいで入手することもできます。ファナゲンでは欲しいゲームのページを開いて買い物かごに入れた後(Add to Cart)、いくつかあればそれを繰り返してリストアップ画面で精算(Check Out)、クレジットカードの番号や住所などを入力して申し込みます(配達方法指定は海外なので後で聞かれます)。まもなく注文受付の返信が来るでしょう。入荷待ちのゲームがなければ、すぐ配達方法(船便か航空便か)や総額の確認が来て、返事すればもう発送手続きを始めてくれます。

3. 和訳してみる

さて、ゲームが到着したら、遊べるようにしなくてはなりません。ドイツゲームの場合、ファナゲンでは英訳をつけてくれる場合があります(英訳があるかないかは注文するときにわかります)。インターネットで和訳が発表されていればいいのですが、それが無い場合は自力で和訳することになります。翻訳ソフトに優秀なものはあまりないので、実際にゲームを見たり、図を見たりしながら頑張りましょう。子供ゲームぐらいであれば、言葉があまり分からなくとも図だけで類推して遊ぶこともできます。

ある程度の語学力があればルールを片手にゲームをインストールすることもできるでしょうが、早とちりをしないため、また時間が経ったときに再現できるようにするため、和訳が要約をテキストにしておくことをおすすめします。和訳にあたって注意すべき点として、以下のようなことが考えられます。

・タイトルにはインパクトを

もっとも簡単なのはカタカナで音写してしまうことですが、自分なりの味付けをしてみたいかがでしょうか。タイトルの名訳として名高い「操り人形」は、ドイツ語では「Ohne Furcht und Ade(恐れなく貴く)」、フランス語では「Citadel(要塞)」となっていますが、音写したり直訳したりしたら分かりやすさはインパクトは薄かったでしょう。語呂が悪かったり、日本語にすればありふれている言葉だったら、ぜひ自分の言葉でタイトルをつけてみるのも一興かもしれません。

・訳語を統一する

ひとつのルール内で、同じ用語が別様に訳されていたらわかりづらくなります。特にコンポーネントについては、どれにどの名前をつけたか説明した上で、最後まで同じ訳語を心がけましょう。

・直訳ではなく噛み砕いて

翻訳ソフトで訳したような直訳調のルールは、読んでいて分かりづらいものです。無用だと思われる情報

はどんどん落とし、必要な情報は追加してこなれた訳にしましょう。特に日本語では受動態というものになじみがないので、能動態に戻して訳するのが効果的です。

例)

Each player, starting with the youngest player and going clockwise, takes cards from the top of the draw pile.

各プレイヤーは、最も若いプレイヤーから始めて時計回りに進みながら、引き山の一番上のカードたちを取ります。

各プレイヤーは、最も若いプレイヤーから時計回りに、山札からカードを取ります。

・助動詞に注意

ルールで重要なことのひとつに、「必ずそうしなければならない [= したくなくともしなければならない] のか (must, müssen)」、「そうすることができる [= したくなくともよい] のか (can, may, können, dürfen)」という問題があります。またこれらに否定がついたときに「しなくともよい」「してはならない」のどちらになるのかということにも注意を払わなければなりません。

例)

This card must not be played on an other player.

(このカードは他のプレイヤーにプレイしてはならない)

Diese Karte muss nicht zu einem Mitpieler spielt werden.

(このカードは他のプレイヤーにプレイしなくともよい)

・冠詞に注意

定冠詞 (the, der) と不定冠詞 (a, ein) の違いは日本語に反映しづらくて見落としがちですが、非常に重要な違いがある場合があります。すなわち、誰に対してであっても構わないのか、特定の誰かに対してのみなのかという違いです。ルールが曖昧だったときには、冠詞に注意して読み直してみましょう。

・テストプレイをする

メビウス訳のすぐれている点は、テストプレイを行った上で分かりにくい点などを修正していることにあります。完璧な和訳は難しくとも、テストプレイの中で発見される間違いや改良点はたくさんあるはず。和訳をいったん仕上げたら、その和訳を見ながらテストプレイしてみることをおすすめします。

自分で個人輸入して、自分で和訳を作って、それが面白かったときの感激はひとしおです。「このゲーム、絶対面白いねん」と、きっと知り合いにも紹介したくなってくるにちがいありません。思う存分、布教してあげてください。

4. 和訳を公開する

面白いゲームは仲間だけで独占してはいけません。より多くのゲーム愛好者に面白さを知ってもらいましょう。そのためにはゲーム紹介やプレイレポートを書いてインターネットで公開することも大事ですが、それだけでは単なる「皆が持ってないゲームをやったでー、ええやろ?」という自慢に過ぎません。他の人もゲームを個人輸入するなどして入手しやすくするため、ぜひルールの和訳を公開してほしいと思います。完全な和訳でなくとも、要点を記したレファレンスでもかまいません。和訳がインターネット上に公開されていれば、より多くの方が個人輸入して遊ぶ

ばかりでなく、場合によってはゲームショップも取り扱ってくれるかもしれません。ドイツ国内ではマイナーでも、日本人の嗜好にあるならば日本でメジャーになることだって十分ありうるのです。

さてその公開ですが、著作権という問題があります。画像も何も全部コピーして公開してしまったら、ゲームを自作できることになり、メーカーの損益になってしまうからです。そこでメーカーかデザイナーに、公開のお伺いを立てることになります。今はメールでちょっと送ればいだけですから、たいへんなことはありません。またほとんどの場合、公開許可をもらうことができます。許可願のポイントとして以下のようなことがあると思います。

・現物がなければ再現できないように画像を使用しないこと

・営利目的に用いず、無償で配布すること
そして強調しておきたいのは、

・翻訳の公開は国内のゲーム需要を喚起することです。また、メーカーが大きければ大きいほど(単に担当者が怠惰ということもあり)、返事が遅れたり忘れられたりすることもあります。その対策として、

・問題がある場合のみ、返事を書いてほしいこと。期限までに返事がなければ容認したとみなすことを記してもよいでしょう。英訳の公開状況から見ても、上記の条件さえ守っていれば大きな問題が起きることはまずないからです。なお以下に英語とドイツ語による、許可願のテンプレートを記しておきますのでご利用ください(ただしこれによって発生したいかなるトラブルについても責任は負い兼ねます。自己責任においてご使用ください)。

5. アクションを起こそう

今、日本国内のドイツゲーム市場は少しずつ少しずつ、大きくなっているように思われます。大きくなればなるほど、多種多様なゲームがより入りやすくなります。その中にはドイツ人が「面白い!」と言ったものとはまた違った傾向の面白いゲームがあるにちがいありません。国内のゲーム市場を広げるのに少しでも役立つことは、ゲーム愛好者の本望ではないでしょうか。面白いゲーム(とその情報)を一部で独占して閉鎖的に楽しんだり、自分でゲームを入手する努力もせずただ僻んでいたりすることなく、とにかく周囲へのアクションを起こしてほしいと思います。日本のゲームの未来は、ゲーム愛好者ひとりひとりにかかっているのですから...



翻訳許可願テンプレート

英語版

タイトル:Open my translation of the game rule

Dear sir or madam,

Hello, my name is (名前), I live in Japan. This time I bought "(ゲーム名)". I enjoyed myself so much by this that I translated this rule into Japanese.

I would like to open my translation in my homepage(URL <http://ホームページアドレス>) and ask you to agree to do so.

I promise you the observance of following conditions:

- 1.I open my translation of your rule without any pictures.
- 2.The translation can be freely downloaded.

If there is any problem, please send me a email. In this case I would follow you soon or refrain from opening my translation.

Otherwise you do not have to answer to me. I will regard in this case as agreement and open my translation of the rule in internet about one month after this mail.

Thank you for your consideration.

Sincerely yours,

(名前)(メールアドレス)

ドイツ語版

タイトル : Veröffentlichung einer Spielregel-Übersetzung

Sehr geehrte Damen und Herren,

mein Name ist (名前), ich wohne in Japan. Vor kurzem habe ich Ihr Spiel "(ゲーム名)" gekauft. Ich hatte an dem Spiel so viel Spas, dass ich die Spielregel ins Japanische übersetzt habe.

Ich würde gerne meine Übersetzung auf meiner Homepage (Url <http://ホームページアドレス>) veröffentlichen und bitte hiermit höflich um Ihr Einverständnis.

Die Einhaltung folgender Bedingungen sichere ich Ihnen zu:

- 1.Die Veröffentlichung der Regelübersetzung wird ohne Bilder erfolgen.
- 2.Die Übersetzung wird kostenlos zum Download zur Verfügung gestellt.

Falls hier andere Schwierigkeiten bestehen sollten, so bitte ich um eine Mail. In diesem Fall werde ich meine Veröffentlichungen nicht fortsetzen bzw. sofort einstellen.

Anderenfalls brauchen Sie mir nicht zu antworten, ich würde in diesem Fall Ihr Einverständnis voraussetzen und ca. einen Monat nach dieser Mail meine Übersetzung der Spielregel ins Internet stellen.

Ich danke Ihnen sehr herzlich für Ihre Mühe.

mit freundlichen Grüßen

(名前)(メールアドレス)

コラム : ゲーム代の節約

ドイツゲームは、舶来物だけあって値も張ります。ドイツ国内での価格は日本円に換算すれば日本国内の価格の半額くらいなのですが、送料が相当かかっているので決して国内のゲームショップの利益が大きいとはいえないのです。その証拠に、個人輸入してみると総額に占める送料の割合に驚くことでしょう。

いくら厳選して買っているつもりでもゲームの出費は馬鹿になりません。保管場所と並んで家族の不興を買わないためには、新作を買わずに手持ちのゲームをじっくりやりこむのが一番でしょうが、新作が発表されたと聞くと、ましてや面白いという評判を聞くと、いても立ってもいられなくなるのが人情です。

新作は遊びたい、でもあまり買いたくないというならば、まずはゲームサークルに足を運んでみるとよいでしょう。人が集まれば、その中に新作を試したくて持ってくるゲーマーもきっといるはずで、また主宰者をするくらいゲーム好きならば、メビウス頒布会に入っていることも十分ありえます。いつ、どこでゲームサークルが行われているかという情報は、インターネットなどで調べます。サークルのホームページがある場合には、予め管理人にサークルの様子やプレイされるゲームを聞くこともできるでしょう。知らない人ばかりのところでは足を運ぶのは勇気がいるものですが、そこにはゲームが待っているのです。

近くにサークルがなくても、プライベートなゲーム会を開いている人は意外にいるものです。家族・同僚・ご近所さんなどで遊んでいる場合があるので、探してみましょう。その際にもインターネットは有用です。

それも叶わないときには、インターネットオークション、ゲームマーケットなどで中古品を探してみましよう。新作は手に入れにくいですが、お目当てがあればしばらく待っていればめぐり合えるかもしれません。

ここで提案したいことは、ゲームを安価に流通しあえる仲間を作ることです。遊び飽きたものを持ち寄ってトレードしたり、安価で譲り合ったりできれば、ひとりで買うよりもずっと出費を節約できます。さらにこのネットワークが広がれば、新作だけでなく絶版になった旧作などが手に入るチャンスも出てきます。遊ばなくなったゲームは押入れの中にしまっておかず、遊びたい人に放出しましょう。(小野)

ドイツにはたくさんのゲームメーカーがあり、またたくさんのゲームデザイナーが住んでいます。ドイツのゲーム文化を支えるメーカーとデザイナーの所在を、地図で見えていきましょう。

ドイツには13の州と3つの独立都市があります。分布を見ると、そのうちヘッセン、バーデン・ヴュルテンベルク、バイエルンという南よりの3州に特に多くメーカーがあることがわかります。まずはそのうち最も多いバイエルン州から見ていきましょう。

バイエルン (Bayern) 州には、ドイツ最大のトイフェアが1月末に行われるニュルンベルク (Nürnberg) があります。ここに近いメーカーほど、地の利があることになるのでしょうか。特にゴルトジーバー (Goldsieber) を抱えるジンバ・トイズ (Simba Toys) がすぐ近くのフルト (Fürth) というところにあります。次に近いのは、ドリス&フランク (Doris & Frank) の拠点のあるエルランゲン (Erlangen) です。ドリス・マテウス (Doris Matthäus) とフランク・ネステル (Frank Nestel) はエルランゲン大学の数学科で学び、そこで知り合ってオリジナルゲームを発表してきたわけですが、ニュルンベルクに近いことが2人がゲームを作る大きな動機になったことでしょう。ゲームがとりもつ縁といってもいいかもしれません。

また、このバイエルンの州都である120万都市ミュンヘン (München) にはハンス・イム・グリュック (Hans im Glück) 社とツォッホ (Zoch) 社というゲーム大賞候補の常連がいます。ハンス社を設立したカール=ハインツ・シュミール (Karl-Heinz Schmiel) 氏もここに住んでいます。子供向けゲームのハバ (Haba) 社とセレクトア (Selecta) 社がまるで対立するように北と南に位置しているのも面白いです。この州には他にドライマギアー (Drei Magier) 社があります。また、ドイツゲーム界の3Kに数えられるライナー・クニツィア (Reiner Knizia) 氏は、現在仕事の都合でイギリスに住んでいますが本宅はミュンヘンで、また故郷も西のイラーティッセン (Illertissen) という、根っからのバイエルンっ子です。ここが今世界で最もゲーム先進国であるドイツの、最も先進地であると言っても過言ではないでしょう。

しかしお隣のバーデン・ヴュルテンベルク (Baden-Württemberg) 州も負けてはいません。州都シュトゥットガルトは人口こそ60万人弱ですがコスモス (Kosmos) 社があります。ここはまた、ドイツゲーム界の3Kのもうひとり、ヴォルフガング・クラマー氏 (Wolfgang Kramer) の故郷でもあるのです。クラマー氏は現在すぐ近くのコーンタル (Kornthal) という小さい街に住んでいます。すぐ近くのレムゼック (Remseck) にはカードゲームメーカーのアドルング (Adlung) 社があります。また新しくゲームに参入してきたおもちゃメーカー、クレメントーニは西のラシュタット (Rastatt) にあります。

しかし何といってもこの州で忘れてはいけないのは、南方のスイス国境に近くにある老舗のゲームメーカー、ラベンスバーガー (Ravensburger) でしょう。その名の通りラーフェンスブルク (Ravensburg) にあります。ドイツのゲーム文化はラベンスバーガーを抜きにしては語るできないのであり、しかも今もなお、新ブランド・アレア (alea) で世界のゲームシーンを引っ張り続けています。

さて、コスモス社と言えば「カタンの開拓者」で一躍トップメーカーに踊り出た訳ですが、その立役者であり、ドイツゲーム界の3Kの最後のひとり、クラウス・トイバー (Klaus Teuber) はどこに住んでいるのでしょうか。彼は州境を越えて北方のヘッセン (Hessen) 州の小都市ダルムシュタット (Darmstadt) に住んでいます。この州もバイエルン州及びバーデン・ヴュルテンベルク州に近いところは盛んです。どちらも4万人足らずの小さい街ですが、ディーツェンバッハ (Dietzenbach) にはアミーゴ (Amigo) 社、ドライアイヒ (Dreieich) にはアバクス (Abacus) 社があります。国際空港のあるフランクフルト (Frankfurt) には、ティンブクトゥ (Timbuktu) というオリジナルブランドなどで活躍し、本誌にもメッセージを寄せていただいたミヒャエル・シャハト (Michael Schacht) 氏が住んでいます。

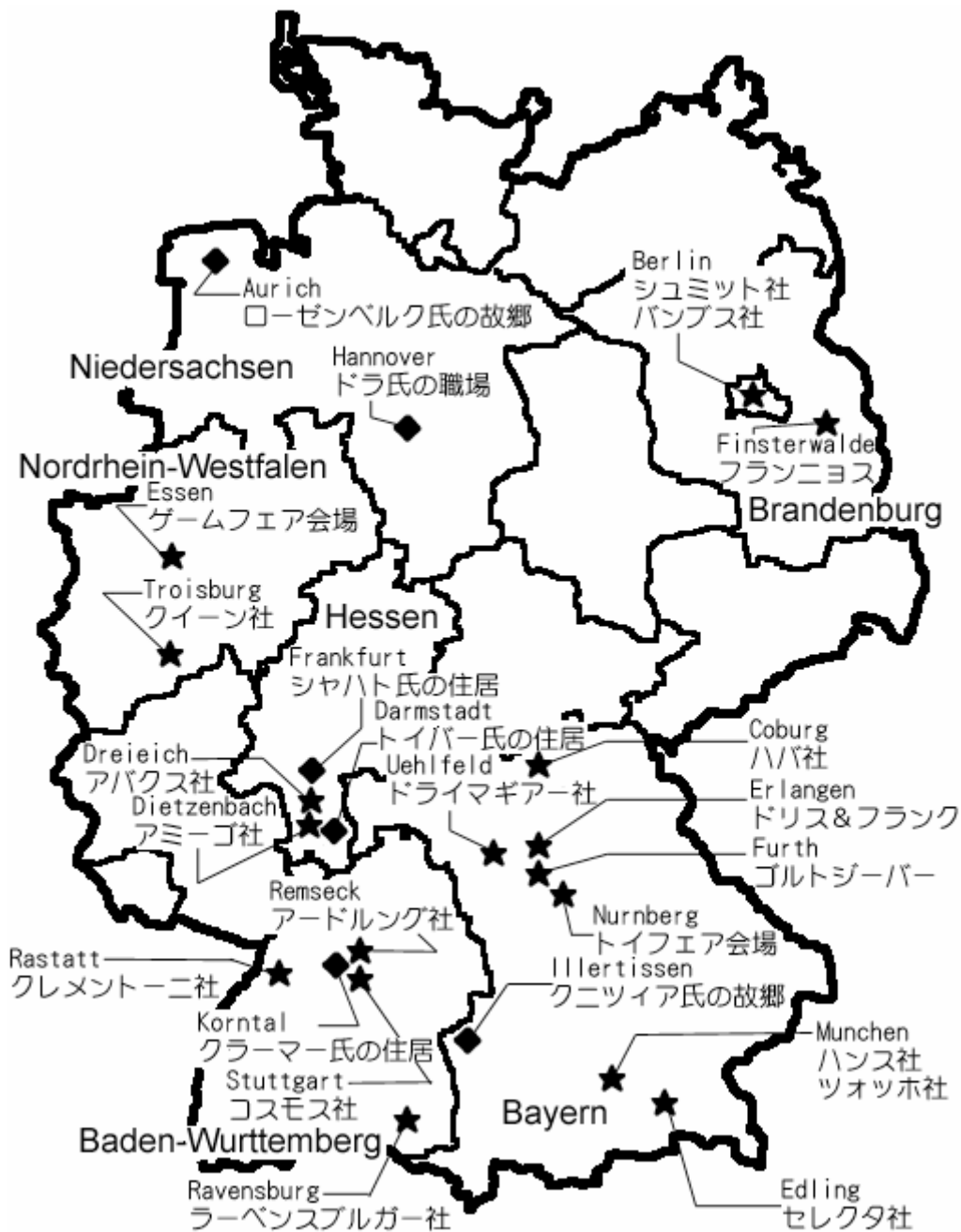
バイエルン、バーデン・ヴュルテンベルク州、ヘッセン州の南方3州にドイツのゲームメーカーが集中していることを見てきました。ここから離れると、主要メーカーの数は激減します。ヘッセン州の北西にあるノルトライン・ヴェストファーレン (Nordrhein-Westfalen) 州には、ゲームファンなら忘れてはならない10月の国際ゲームフェアが行われる60万都市、エッセンがあります。しかしこの近くのメーカーと言うとトロイスブルク (Troisburg) のクイーン (Queen) 社、あとは州都デュッセルドルフ (Düsseldorf) のウィニングムーブズ (Winning Moves) ドイツ支社くらいのもので、ちょっと寂しい気がします。ちなみにエッセン近くのドルトムント (Dortmund) は、ウヴェ・ローゼンベルク (Uwe Rosenberg) がゲーム製作にはまりすぎて退学したという大学があります。なお、彼の出身はさらに北方、北海に面したニーダーザクセン (Niedersachsen) 州の都市、アウリヒ (Aurich) です。この州にはもうひとり、シュテファン・ドラ (Stephan Dorra) 氏が州都ハノーファー (Hanover) で働いています。

さて最後は東北部です。ブランデンブルク (Brandenburg) 州の小都市フィンスターヴァルデ (Finsterwalde) にはフランニョス (Franjos) があります。そしてドイツの首都であり、340万の人口を誇るベルリン (Berlin)

にはシュミット (Schmidt) 社や、バンブス (Bambus) 社があります。ここもちょっと寂しい気がします。

ゲーム屋さんやゲーム雑誌社で大きいものはニュルンベルクとエッセン近くに集まっているようです(インターネットで知りうる限りなので、実際には国中あるでしょうが)。アダム・シュピールト (ADAM spielt) はニュルンベルクのやや西にあるフリードベルク (Friedberg)、シュピールネット (spielenet) はミュンヘン、オールゲームズフォーユー (AllGames4you) はエッセンにあります。我々にいち早くドイツ国内の情報を届けてくれるシュピールボックス (Spielbox) は、ニュルンベルクの北にあるメンメルスドルフ (Memmelsdorf) が本拠地で、フェアプレイ (Fairplay) とシュピーラライ (Spielerei) はそれぞれエッセン近くのビーレフェルト (Bielefeld)、ボッフム (Bochum) にあります。

こうして見ると、ひとくちにドイツといってもゲームの盛んな地方、それほど盛んでない地方があるのかなと感じます。特に旧東ドイツ圏は少ないようです。もし将来、みなさんがエッセンやニュルンベルクを訪ねる機会があったら、近くにあるメーカーを一目でも見学してきてくれることができれば楽しいだろうと思います。その周辺は世界で一番、ゲームが盛んなところでしょうから。



ドイツ・ゲーム地図

あとがき

たいへんなボリュームになりましたが、ここまで読んでくださってありがとうございます。

私としては、「Y・Games」にて創作ゲームの販売のみを考えておりましたが、小野さんの一言でこのような冊子ができてしまいました。慣れない事ばかりでプレッシャーがきつかったのですが、また少しゲームの世界が広がったような気がします。折りしもエポックや、カプコムなど大手ゲーム企業のドイツゲーム進出が話題となっていますが、1プレイヤーとして今後のボードゲーム界の発展を願ってやみません。

最後に、お忙しい中ご寄稿いただいたの皆さん、わんこさん、神尾さん、たかのさん、しゅうさん、益田さんにこの場を借りて厚く御礼を申し上げます。

米出 康人

この度はご購入いただきありがとうございます。

この現代、情報はインターネットに頼ることがとて多くなりました。しかしインターネットは迅速な分だけ軽い内容が好まれ、また改変可能な分だけ信頼性も揺らぎます。本という形あるものにするには、費やされる手間隙を考えるとたいへんなことですが、その分だけ、インターネット上ではなかなか実現できないことができるのではないかと思います。わが国でも「ノイエ」「バンプレス」といった紙ベースのドイツゲーム雑誌がゲーム愛好者たちによって刊行されてきましたが、この流れはまだまだ細いのが現状です。本誌がこの現状に一石を投じ、国内のゲーム文化が広がっていくことを祈念します。

小野 卓也

著者紹介

米出 康人（よねで やすと）

茨城ゲームアソシエーション（IGA）主宰。オリジナルゲームブランド「Y・GAMES」より自作ゲームを発表中。茨城県笠間市在住。

ホームページ：<http://www.d4.dion.ne.jp/~moki/>

小野 卓也（おの たくや）

ゲーム情報サイト「Table Games in the World」管理人。茨城県つくば市在住。

ホームページ：<http://www1.u-netsurf.ne.jp/~hourei/>