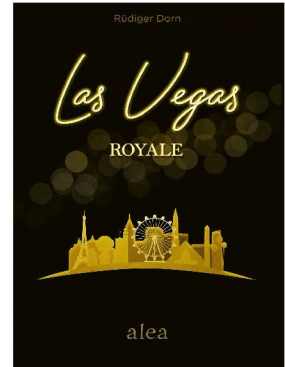


JAGA:日本ゲーム協会会報誌『ジャガマガ』

JAGA: establishment in 1986
JAGAMAGA was first published in 1988

第382号 2020.2.15



「ベガスロイヤル」

Las Vegas Royale / alea / Rüdiger Dornrpf
2~5人 8歳以上 45~60分

Aleaブランドの20周年記念版として発売になったベガスの新版です。コンポーネントが豪華になっただけでなく、1~3のホテルでは追加のアクションが16種類からランダムで選べます。

Contents

JAGA 2020	小林徹	育G雑記	小林徹
東京 JAGA 例会報告	宮崎靖也/小林徹	2019年マイベストゲーム その2	皆さん
JAGA ゲーム合宿レポート	めぐろえみこ	JAGA からのお知らせ	編集部
関西 JAGA 例会レポート	いわた		

JAGA 2020

小林徹

西暦2020年、JAGAはまだ続いていた。

「今日は何をやるかねえ」

「記憶力が必要なやつはパス。終わらないから」

「面倒なカードゲームもパス。細かい字が読めないから」

「それじゃ、やるゲームがないよ。『メビウスじいお薦め！老人向けゲーム』も全部やっちゃったし」

「毎日毎日ゲームやってるもんねえ。仕事に行かなくていいから」

「じゃあ、これにしよう。クニツアのリメイク」

「あれっ、元のゲームって何だった？」

「30年以上前のことだからなあ。憶えてないよ」

「案外、本人も忘れてんじゃないの。新作のつもりで出してたりして」

「よし、こうなったら『ディプロマシー』やろうぜ」

「いいねえ。仕事を気にしなくてもいいから長くても平気」

「あっ！ あああっ！」

「いきなりどうした？」

「おまえ、26年前にやったとき、俺を裏切ったよな」

「おまえこそ、22年前のとき、いきなり攻撃してきたじゃないか」

「どっちも、こういうことだけは忘れないんだな」

「いや、あの2人は5年前から同じことを言ってるよ。本当は、31年前と27年前の話。ゲームも『ディプロマシー』じゃなくて『マキャベリ』だ」

JAGA、正式名称は Japan Aged Game Association（日本老人ゲーム協会）。

JAGAMAGA 251号 (2009.3.21) より再録。

東京JAGA例会報告

タペストリー 宮崎 靖也

文明を発展させて勝利点を競うゲームです。戦闘もありますがそんなにガチではありません。基本は領土を広げたり首都を発展させるなどして資源を増やし、自分の文明の拡大を図って行くゲーム。要素はモリモリですw。

ゲームボードには、探検、軍事、科学、技術の4つの発展トラックがあり、毎ターン自分のプレイヤートークンを1カ所進めてそのエリアのアクションを行います。基本、エリアごとに全てのアクションが異なっており、それがこのゲームの特長となっています。

トークンを進めるためには資源を消費する必要があり、当然ながらトラックが進むほどアクションも強力になりますが必要な資源も多くなって行きます。

プレイヤーごとに、特性を付加する文明カードやタペストリーカードがあり、これも結構強弱やくせがあり、これをうまく利用して行くのも必要です。

トラックを進める資源が尽きたら収入フェーズを行ないますが、そうすると時代が進んでしまいます。収入フェーズを5回やるとそのプレイヤーのゲーム終了です。

このため、うまく資源が回せないと自分だけゲームが早く終わってしまい、他プレイヤーの発展を指をくわえて見るという悲しい状態になりますので、そうならないよう頑張りましょう。

人に先んじてトラックを進めると、所々先着でランドマークがもらえます。ランドマークは、着色もされた結構素敵なフィギュア。ランドマークや収入用の小さい建物を首都シートに置いて、首都が発展していくのも結構嬉しい感じです。

見た目良し、バリエーションがあって何回もプレイできそうだし、結構好きになる人は多いかも。



宮崎さんのブログ <https://jamesobs.com/>
「ボードゲーム見聞録 ジェームス」で検索

ウイングスパン 小林 徹



渡辺さんがこしばらく書いている鳥うんちくを読んで『ウイングスパン』やりたい!と思ったメンバーが集まってプレイしました。

鳥カードを置くときには、その鳥の名前を叫ぶ、というのがお作法です (by渡辺さん)。

右の写真は本物の『ウイングスパン』ですが、左の写真は鳥ランプです。プレイしているのは、クニツシアの『ドゥビト』。



2020年JAGAゲーム合宿レポート

～近くて便利～

めぐろえみこ

今年のゲーム合宿は昨年とは違うペンションで(これ多いけど毎年幹事さんが良い宿を探してくれているのです)場所は熱海でした。

これまで、熱海から伊豆の方へ乗り継いで行くため時間もかかったのですが、今回は熱海だったのでとても近く感じました。

宿はとても広くて、ゲームを遊ぶのに最適なテーブルがたくさんありました。

一日目には地元でも人気の居酒屋さんに行って美味しいお魚を頂き、大満足。お店に行く途中の道には「熱海桜」が咲いていてとてもきれいでした。熱海桜は明治初期にイタリアから日本に持ち込まれたと言われているら

しいです。花の色が濃いピンク色でソメイヨシノより色の濃い桜です。

合宿では、定番の麻雀専用のお部屋があり、いつものメンバーが麻雀に興じましたし、とても豪華なカラオケルームがあって防音されていて会長以下数名の歌好きメンバーで洋楽カラオケなどを楽しみました。

日頃、例会には持参できないような重量が重いゲームや、内容が重い長時間ゲームなどを帰宅時間を気にしないで遊べるゲーム合宿は毎回楽しいです。

帰りは電車組は熱海始発のアクティで座って帰って帰ることができて楽しかったし、車で帰宅したみなさんも例年よりずっと早く家に着いたようで熱海の便利さには色々魅力がありました。

1月は例年通りの2回開催。新年ゲーム大会を第1日曜日、通常例会を第2土曜日に開催しました。新年ゲーム大会の参加者は11名、通常例会の参加者は初参加者3名を含む29名でした。

通常例会のほうの記録に残っているプレイゲームと、そのうちの一部の写真は以下の通り。
 オンマーズ、キャントストップ、サグラダ、サンドニ、宝石の煌き(2回プレイ)、トリケリオン、ノヴァルナ(2回プレイ)、ラゲーサ、Periodic、PLANET、ROOT、アंकオール、1890、アクワイア(3回プレイ)、フレッシュウォーターフライ(2回プレイ)、ユーコンエアウェイズ、ハハ、LAMA、赤ずきんは眠らない、ファフニル、ルクソール、エレベータオペレータ、マンミーア、デクリプト(レーザードライブ拡張)、天下鳴動(2回プレイ)、6ニムト、ロストシティ

- ①オンマーズ: 話題の重ゲー新作。テーマは火星入植の初期段階。インスト込み7時間はかかりすぎ?
- ④ノヴァルナ: ローゼンベルクのパズル系軽ゲー新作。効率と均等でない手番数との兼ね合いで悩む。



①オンマーズ



②サグラダ



③トリケリオン



④ノヴァルナ



⑤Periodic



⑥ROOT



⑦1890



⑧赤ずきんは眠らない



⑨デクリプト(レーザードライブ拡張)

<新年ゲーム大会報告>

毎年恒例の新年ゲーム大会。ウエルカムトゥ、宝石の煌き(21点制)、センチュリーニューワールドの3種目で順位ポイントの合計を競いました。「ウエルカムトゥ」という全体ゲームを取り入れた新機軸の趣向はうまくいった感じです。昨年同様、6D10の合計値を当てるオープニングゲームも行ないました。

11人で熱戦が繰り広げられ、結果は以下の通りでした。

- 優勝: 不破さん
- 2位: 私(いわた)
- 3位: あんだーさん
- 4位: ミソオさん
- ブービー賞: NIKさん



↑ウエルカムトゥ



↑宝石の煌き(21点制)



↑センチュリーニューワールド

【大会風景】

～どうぶつしょうぎの巻～

このコーナー、連載というわけではないのですが、2回飛ばしたら「どうなってるの？」という声をいただきました。よもや、こんなに人気があるとは。というわけで、今回は拡大版でお送りします。

パパは何でも知っている

12月のある日、子どもたちを保育園に迎えに行きました。保育士さんと女の子がテーブルに向かいあって何かやっています。それを興味深げにのぞきこむ、ウチの息子(長男のほう)。おお、これはどうぶつしょうぎ(*)ではありませんか。

保育園には意外といろんなゲームがある(**)のですが、どうぶつしょうぎが遊ばれているのは初めて見ました。帰り道で息子に聞いてみます。

「おうちでどうぶつしょうぎ、やってみるか？」

「やりたい！...でも、おうちにあるの？」

「(ふっふっふ)あるよ」

こんなこともあろうかと、パパが作っておいたのだ。

(*)厳密にはちょっと違ったのだが、後述。

(**)なんと『スコットランドヤード』もあった。

どうぶつしょうぎ

『どうぶつしょうぎ』は、女流棋士の北尾まどかさんが子どもに将棋を普及させるために考案し、2008年に発表した簡易版の将棋です。

盤は3×4マス、駒はらいおん(王将)・きりん(飛車)・ぞう(角行)・ひよこ(歩兵)がそれぞれ1枚ずつ。

いずれ子どもと遊びたいと思いつつ、なかなかタイミングがとれませんでした。オセロは途中で飽きてしまうし、『よんろのご』(*)にも興味を示さないのも、まだ早いのではないかと。

しかしあるとき、親族(将棋にもゲームにも興味なさそう)から、「子どもは『どうぶつしょうぎ』やらないの？」と聞かれました。親の見立てはともかく、やってもおかしくない年齢になっているのでしょうか。「その時」が来てほっとしたように、秘かに準備しておくことにしました。

『どうぶつしょうぎ』、以前は1,000円くらいだったと思うのですが、新装版になってからは2,000円以上します。前述のとおり息子は飽きっぽいので、正価で購入するのは躊躇われます。

結局、自作することにしました。製作の詳細は後述します。

(*)プロ棋士の張栩九段が考案した、子ども向けの囲碁パズル。

はじめての対局

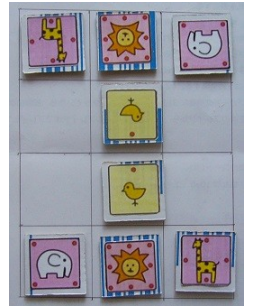
作っておいたのは駒だけだったので、家に帰ってから盤を作ります。A4の裏紙に線を引き、クリアフォルダに入れ出来上がり。駒を並べて説明開始。保育園で見ていたせいか、息子もすぐに理解できたようです。

ルールは非常にシンプルですが、大人もかなり頭を使います。駒が少ないので、王(らいおん)も攻めに加わらないと、詰ますのが難しい。しかも盤が狭いので、ちょっと気を抜くとこちらが詰みそうになります。これまでも、息子とゲームをしたことはありましたが、こんなに頭を使ったのは初めてです。

息子も疲れただろうと思ったら、

「もういっかいやりたい」「もういっかい」「もういっかい」...

全然勝てないのに、よく続ける気になるものです。飽きっぽいと思っていた息子の、意外な一面に驚かされました。



ごろごろどうぶつしょうぎ

『どうぶつしょうぎ』は、4個×2セットの駒しか必要としません。ネットから画像を拾い、厚紙を切って貼れば完成。かつて、シミュレーションゲーム雑誌の付録ゲームの駒をせっせと作っていた私からすれば楽勝です。

ちなみに、駒の素材として使ったのは、ヨドバシ.comで本の包装に使われている薄手の段ボール板。耐久性には欠けませんが、柔らかくて切りやすい。

おっと、ひよこの裏面のにわとり(と金)の画像を忘れていた。これは手描きにしておこう。

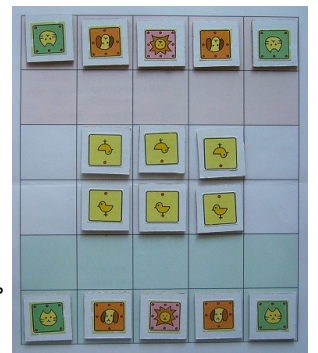
調子に乗って、次は『ごろごろどうぶつしょうぎ』も自作することにしました。実は、冒頭の保育園の“どうぶつしょうぎ”とは、こちらのほうでした。

盤はひと回り大きい5×6マス(「ごろごろ～」という名称はここからきています)。駒はらいおん(王将)1枚・いぬ(金将)2枚・ねこ(銀将)2枚・ひよこ(歩兵)3枚。普通の将棋から飛角桂香を抜き、歩を減らしたと考えれば良いでしょう。

駒の数は『どうぶつしょうぎ』の倍に増えていますが、慣れてきたのであまり手間はかかりません。今回は、盤もExcelで作って印刷します。

駒自体に動ける方向が描いてあるので、さして説明することもなく、早速息子と対戦開始。

どの駒も、いちどに1マスしか進めないのも、盤がやけに広く感じられます。全部の駒を使ってじりじりと前線を押上げていく、『どうぶつしょうぎ』とも普通の将棋とも違う不思議なプレイ感です。正直、ちょっとかったるい。



数日後、「保育園で〇〇くんに勝ったんだよ」と自慢げに報告してくれました。朝な夕なに相手をした甲斐があったというものです。で、もとの『どうぶつしょうぎ』はといえば...もちろん顧みられることはありません。およそ1週間、予想どおり短い命でした。次男が遊ぶまで、2年くらいいさようなら。

おおきな森のどうぶつしょうぎ

ここまで来たら、次はいよいよ最上位の『おおきな森のどうぶつしょうぎ』。盤は9×9マス、駒は20枚ずつ...そう、普通の将棋と全く同じです。違うのは、駒に動物のイラストが描かれていることだけ。

「だったら普通の将棋で良いのでは...」

私も以前はそう思っていたのですが、子ども相手にゲームをやってきて考えが変わりました。動物要素は欠かせません。ここまで「くらいおん」だったのに、いきなり「王将」では、まるっきり別のゲームに思われるでしょう。そもそも、まだ漢字読めないし。

自作の参考にとネットを逍遙していると、駒の自作用のデータをアップしている人がいました。これは良いと思ったものの、よく見るとオフィシャルな『おおきな森の〜』とは違っています。

イラスト自体が違うのは当然ですが、動物の割り当ても所々違ってきます。オフィシャル版では「金将」「銀将」に「ぬ・ねこ」をあてているのですが、こちら(以下「オルタナ版」とします)では「とら・いるか」をあてていたり。



なかんずく違うのが「飛車」とその裏の「竜王」。オリジナル版では「きりん」と「パワーアップきりん」ですが、オルタナ版では「うさぎ」と「ドラゴン」です。ドラゴンって、もう「どうぶつ」じゃないだろ...

オリジナル版とオルタナ版、どっちがいいか息子にに聞いてみました。

「ドラゴンがいるほう！」

そうだよな。ドラゲキン^(*)いいよな。

「ドラゴンがいるやつ、早く作って！」

ハイハイ。

12月26日、年末休み初日の早朝、せっせと駒づくりに勤めます。普通の将棋と同じなので、駒は全部で40枚。うち、王・金・銀以外は裏面もあります。スティックのりを使い潰してしまいました。こういうの、やっぱりスプレーのりが欲しいですね。

盤も大きくなったので、A4紙では収まりません。Excelで作ってA3紙に印刷したものを、ダイソーで買った透



オルタナ版の成駒。左上から、マンモス・ニワトリ・ドラゴン・ヤマアラシ・ベガサス・クジラ。

明カードケース(ハード)に入れて完成。年末年始の課題にと思っていたのに、初日に終わってしまった。

(*)「ドラゴンキング」の異称。後述。

モノは完成しましたが、ウチの息子は本当にプレイできるのか？ これまではいちどに1マスしか動けない駒ばかりでしたが、大きく動ける駒が4種(成りを含めると6種)も加わります。心配したものの、実際のプレイを通じて新しい駒の動きを説明すると、理解してくれたようです。

思えば、私が将棋を憶えたのは小学生になってから。息子が自分を越えたのかと思うと、感慨無量です。

【番外】ゲームの本棚・将棋編

たまたまですが、この年末年始は将棋に関する本をいろいろと読んでいました。子どもが奨励会の地獄の三段リーグに入ったときのことを想像すると、何を読んでも泣けてきます。

白鳥士郎 『りゅうおうのおしごと! 10』

小学生の女の子たちが、将棋を通じて成長する物語。元小学校教師・草場純氏も激賞。「ドラゲキン」は、本作の中で使われる竜王の異称です。将棋大会で友情を培う姿に号泣。



佐川光晴 『駒音高く』

将棋に関係する人々を描く短編集。第四話「娘のしあわせ」は、将棋が強い娘を持った普通の母親の話。

「たとえ将棋の名人になっても、葉子はわたしの娘」という台詞に滂沱。



羽海野チカ 『3月のライオン 15』

子育てに追われなければ、もっと上に行けたのではないかとと言われる棋士・田中太一郎。

自らの選択を悔いず、子育てが終わった後になお上を目指す姿に感涙。



後日譚

年末年始に帰省した際、ひたすら息子とオセロをしていました。姪が子どものごろに遊んでいたものです。私に負けて悔し泣きしていたっけ。息子も、もう少し勝負に執着してもいいんだがなあ。まあ、いちいち泣かれても面倒ですが。

東京に戻ってから、オセロの自作にも手を付けましたが、駒を20個作ったあたりで挫折。厚紙をハサミで円形に切り抜くのは手が痛い。ダイソーに550円で立派なものがあったので、それを買ってきました。

で、『どうぶつしょうぎ』は忘れられています。たまに取り出すのは『ごろごろ〜』のほう。藤井聡太への道は遠いなあ。

2019年マイベストゲーム その2

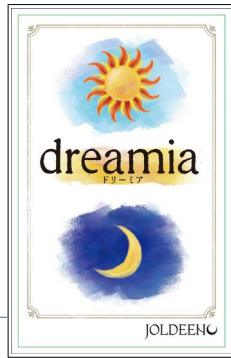
毎年綱渡りな感じのこの企画ですが、今年も何とか成立させることができました。寄稿者のみなさん、ありがとうございました。来年もよろしくお願いします。

野澤 善雄

ドリーミア

そんなに色々プレイしたわけでもありませんが、自分が遊んだ中で「これは」と思ったゲームは「ドリーミア」です。

1本の紐でお題をつくる連想ゲーム。子供から大人まで楽しめる良作だなあと。



ドリーミア

こちらもプレイ頻度の高いゲームでした。

各プレイヤーは妖精となり、眠っている人の欲しがっているものを魔法の糸(長さ約60センチ?)で作ります。お題は各プレイヤーにランダムに割り当てられます。

作り終えたら、誰がどの品を作ったのか、魔法の糸の形から判断して予想します。

当てた人と当ててもらった人に1点ずつ入ります。

しかし、中には人をだます悪い妖精もあり、それを当ててしまうとマイナス点に・・・。

お題が「色鉛筆」「浮き輪」などのシンプルなものなら簡単ですが、「コミュカ」「冒険」などの抽象的なものもあります。

さらに、「10秒以内に作る」や「目を閉じたまま作る」というイベントカードもあり、得体の知れない作品が登場することもしばしば。

笑える作品が毎回登場するので、個人的にはお勧めします。

笠 崇

ザ・クルー (Die Crew)

最近協力型のトリックテイキングをいくつかプレイしてどれも面白かったので、代表としてこれを。

小林 健太

シャドウレイダーズ

様々なキャラクターを演じられるので、毎回違った展開が楽しめます。

他プレイヤーの正体をあれこれと推理する部分があるのが、このゲームの醍醐味ですね。



8か28

ディーラー(交替制)から各プレイヤーに1から10までの数字が書かれたカードが配られます。

この数字の合計を8または28にしたプレイヤー、もしくはそれらの数字に最も近いプレイヤーがラウンドごとに得点できます。

ただし、29以上になってしまうとバーストとなり、そのラウンドでの得点はできません。

バーストしないように適切ところでカードをもらうのをやめればよいのですが、カード構成上、「1」と書かれたカードが多くなっているということで、「刻んでいけるから大丈夫」とつつい欲を出してカードをもらってしまい、挙げ句の果てに「バースト」という事態に・・・。

カードをもらうか、もらわないか。この選択に悩む部分があるのがこのゲームの醍醐味かと私は思います。

ロカス (LOKUS)

ドイツ語で「トイレ」を表します。内容の面から、プレイ仲間をどうしても選んでしまうゲームです。

各プレイヤーに、1から12までの数字が書かれたカードがランダムに配られます。それぞれの数字に6色あります(合計72枚)。

これを1枚ずつ出していき、各トリックで最小値と最大値を出した人が、2軒あるトイレのどちらかに並びます。それ以外のプレイヤーは失点となります。

最小値または最大値が同じであれば、その数字の色で判定します。この色に強さがあり、最小値は弱い色、最大値は強い色がトイレに並びます。

しかし、「列の中で色も数字も重複してはいけない」という縛りが、このゲームを盛り上げます。うまく並んでもこれらの要素が重複してしまう場合、さらに重い失点になります。

列には5人まで並ぶことができ、5人目になったら失点が軽くなります。

「このカードでは並べない」とあきらめかけて出したカードで並べたり、「絶対大丈夫」と思って出したカードでも並べなかったりと、毎回ドラマが生まれます。

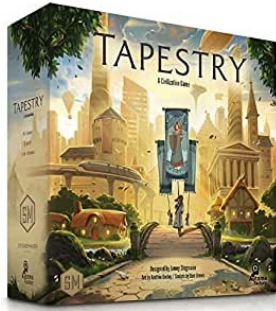
ルールがシンプルでプレイ時間も短いので、小学生から大人まで楽しめます。内容面から、特に小学生男子に受けました。



宮崎 靖也

1. タペストリー

ランドマークフィギュアが素敵な文明発展ゲーム。要素はモリモリ。ヴァリエーションは豊富で回数遊べる感じ。今一番お気に入りかな。



2. 西フランク王国の建築家

中世のフランスで建築家になるゲーム。昔の建築家ってこんなダーティな奴ばかりかいと言うところが気に入っているゲーム。

3. タイニータウン

小さな町を作るゲーム。コンセプトがシンプルなのに難しい。そこが好きで何回もやりたくなるゲーム。

4. ロード・オブ・ヘラス

古代ギリシャで戦争するゲーム。神様あり怪獣ありの私の大好きなフィギュア系ゲーム。面白いけど箱が大きくて持ち運び困難なのが玉にキズ。

5. スター・ウォーズ アウター・リム

スター・ウォーズのキャラが出てくるけど戦争ではなく、銀河を旅するアウトローになって賞金稼ぎや運び屋になるアドベンチャー的なゲーム。戦争ゲームはちょっとねえと言う人も楽しめると思う。

6. アナクロニー

荒廃した世界で生き残りを図るゲーム。途中で隕石が落ちてきます。ワーカープレイスメントの一種ですが要素は多くて時間はたっぷり必要。込み入ったのが好き、この世界観が好きな人ならとっても面白いと思う。

7. ガイア・プロジェクト

テラミスティカの宇宙版とは言え、プレイ感は結構異なる。種族ごとにヴァリエーションは多く、これも回数遊びたくなる凄いゲーム。

松澤 均

2019年、私のゲーム関連での大きな出来事は、JAGA(目黒)に連続参加するようになったことと、ゲームマーケットに初参加したことです。

ベストかどうかは別として、印象に残ったのがゲームマーケット(秋)で購入した、

Small islands 小島 [mushroom games]

です。

まだ、ソロプレイ5回、対人対戦1回ですが、ソロプレイ用システムも用意されていて、そこそこ遊べるのがサービス精神旺盛でお勧めです。

VP獲得条件をあらかじめ、配られたカードの中からプロットしますが、その引きに左右される影響が大きいようなので、運の要素が大きいかもしれません。

ゲームマーケットでは流暢な日本語で一通りルールを説



明してもらいましたが、実際に動かしてみて実感したのは、説明聞いただけではこのゲームの本質を理解していなかったことです。試遊卓はありませんでしたが、少し試遊しただけで評価するのは難しいゲームだと感じています。

次点も二つ書いておきます。一つはゲームマーケットでデザイナーさんに試遊して貰った(光栄でした)、

インザルーイン [フダコマゲームズ]

まだ対人対戦していませんが面白そうです。

二つ目は自分では購入してなくて1回しかプレイしていませんが、

マヤる!

ラウンドごとに自分が使わなかったカードを他人に渡しますが、その際にカードを表にして渡すのは「違うだろ」と思っています。

やり込んではいないのでベストとは言えませんが、お勧めして後悔はしていません。(ナンダソリヤ)

松澤@モノケロス

小林 徹

《オトナ編》 カード狩り

『ライナー・クニツシアのダイス・トランプゲーム集』に収録されたトランプゲームです。

「これでゲームになるのか？」というシンプルなルールながら、ゲームずれたプレイヤーをして「魂が削られる」と呻かしめるほどシビれる展開になります。

まさにクニツシア・マジック。

バリエーションも多数収録されているのですが、魂が削られるのでなかなかプレイできないのが悩ましいところです。

《コドモ編》 ナンジャモンジャ (シロ)

「パパ、『ナンジャモンジャ』ある？」

長男に聞かれてびっくり。

何でそんなもの知ってるのかと

思ったら、子ども向けのYouTube動画で見たのだとか。そんなところまで進出しているのか...

子どもと遊ぶと、大人相手とは全く違う展開になります。大人は適当に名前を付けるのですが、子どもはとて真剣に名前を考えます。

「足がねじねじしてるから『ねじあしくん』！」

名付けに時間がかかるので、なかなか進みません。

そして、「ぼくもやりたい！」と次男が乱入。こちらは

「◎\$△#@?□&%！」

...何と言っているのか分かりません。が、長男のツボにハマったらしく、ふたりで爆笑。やっぱり進みません。

ちなみに、保育園には「ミドリ」があるそうです(あるのか)。



JAGAからのお知らせ

これからの例会予定

	東京 13:00~20:00	大阪 10:00~20:30	群馬 13:00~21:00	
2月	2/15(土)	2/1(土)	2/2(日)	2/15(土)
3月	3/14(土)	3/7(土)	3/1(日)	3/21(土)
4月	4/11(土)	4/4(土)		
5月	5/9(土)	5/9(土)		
6月	6/13(土)	6/6(土)		
7月		7/4(土)		

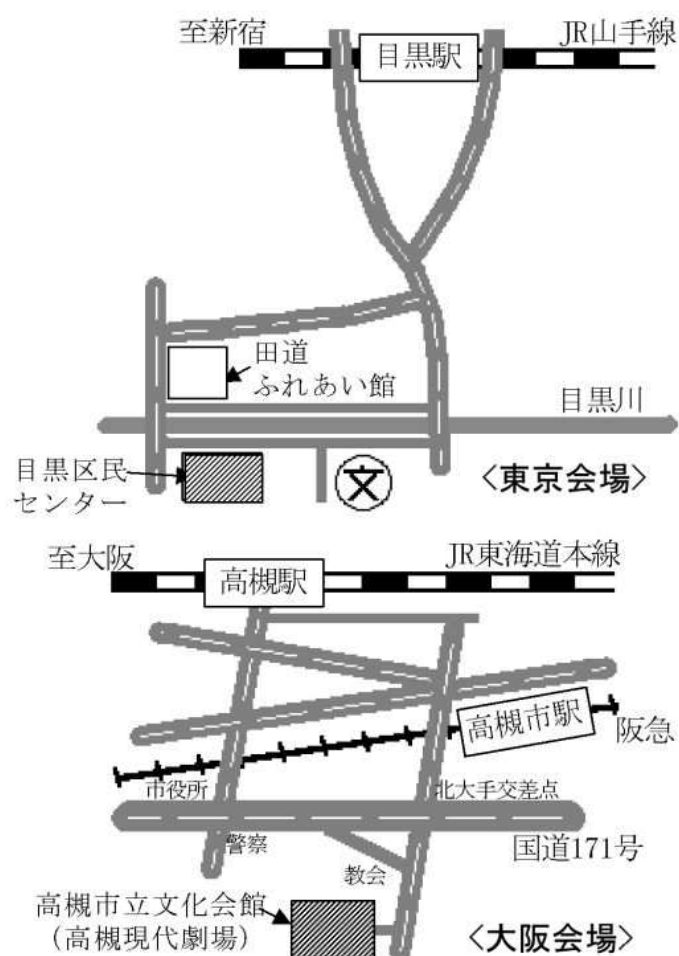
<東京>

- ・会場：目黒区民センター 5階会議室
- ・お問合せ：メビウスゲームズ (03-3815-5956)
- ・JAGAホームページ：
<http://jaga-tokyo.com/>

<大阪>

- ・会場：高槻現代劇場 306号室（原則）
* 部屋は変更の可能性もあるので、都度ご確認ください。
<http://www.city.takatsuki.osaka.jp/bunka/theater/cs/access.html>
- ・お問合せ：高崎
- ・関西JAGAホームページ：
<http://www37.atwiki.jp/wjaga/>

会場のご案内



クリベッジ回覧板 (2020/2)

諸隈 純

1月は熱海でJAGA合宿があり、今年も6名総当たりリーグ戦を行いました。結果は堤さんが4勝1敗で優勝。堤さんは参加6名中ランキング6位最下位からの見事な優勝でした。

さて、今年も結果からいくつかデータをご紹介します。まず「ファースト・ディーラー(先手)の勝率」です。なんと46.7%、要するに負け越しです。単純には言えないのですが、接戦が多かったということになるのではないのでしょうか。

順位	堤	小田	石橋	諸隈	小林	能勢	P
1	堤	1	0	1	1	1	4
2	小田	0	1	1	1	0	3
2	石橋	1	0	0	1	1	3
4	諸隈	0	0	1	0	1	2
4	小林	0	0	0	1	1	2
6	能勢	0	1	0	0	0	1

スカンク(敗者90点以下)、ダブル・スカンク(敗者60点以下)はありませんでした。さらにいうと、全15ゲーム中、敗者が100点に達しなかったゲームはたったの3ゲームのみ、敗者の平均得点は108点でした。今回も121対120というギリギリのゲーム(小林-能勢戦)がありました。

久しぶりに「Active Top 5」も5名の名前が並ぶことになりうれしい限りです。

JAGA Cribbage Rating List (2月)

No.	Name	Rating
1	諸隈 純	2,140
2	渡辺 隆司	2,085
3	小田 正信	2,075
4	能勢 良太	2,010
5	大沼 博紀	1,980

全リストトップ 2,140
過去最高(2019/5) 2,185

編集後記

今月の巻頭、ご自分で書いたものとはいえ、よくこの記事の存在を覚えていたものだと驚きました。これに限らずJAGAMAGAのアーカイブをかなり読み込んでいるようで、いまや小林さんはJAGAの歴史を一番よく知る人かもしれませんね。

JAGAMAGA 382号
2020年 2月 15日発行
発行人: JAGA

(S)