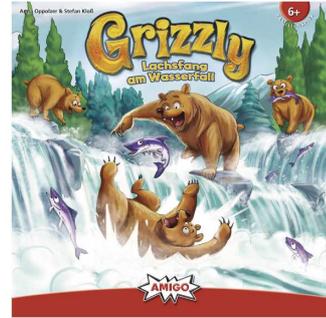


JAGA: 日本ゲーム協会会報誌『ジャガマガ』

JAGA: establishment in 1986
JAGAMAGA was first published in 1988

第379号 2019.11.16



「グリズリー」 Grizzly
Amigo / Anna Oppolzer & Stefan Kloss作
2~4人 6歳以上 20分

滝を上ってくるサケをグリズリーが狙っています。滝の5つのブロックで、サケが昇ってきたり川が流れたりをサイコロで判定します。うまくサケを捕まえても、川の流れがきつくと滝つぼに落ちてサケを失います。捕まえたサケを確保するためには、いったんサケを持って岩場に戻る必要があります。自分のグリズリーの位置や、サケの動きを判断して多くのサケを捕まえるゲームです。

Contents

JAGA 合宿のお知らせ	石橋俊彦	関西 JAGA 例会レポート	いわた
東京 JAGA 例会報告	宮崎靖也/渡辺隆司	育G雑記	小林徹
モザイク大会の結果ご報告	大沼博紀	JAGA からのお知らせ	編集部

JAGA合宿参加者募集!!

熱海の天然温泉大型貸別荘! ぜひご参加ください!!

ゲーム三昧! 天然温泉! 海の幸!
マージャンルーム、カラオケルームもあるよw

- ・日程: 2020年1月11日(土)~13日(月・祝)の2泊3日
- ・会場: 貸別荘「ツインクルパーク熱海」
<https://stagevilla-twinkleparkatami.jimdofree.com>
- ・宿泊費: 大人16,000円、小学生は8,000円
※上記は宿泊のみの金額。食費および現地までの交通費は別途必要。
※実際の費用との差額は合宿最終日に調整させていただきます。
- ・申込方法: 11月・12月例会の会場受付でお申し込み下さい。
※申込時に宿泊費をお支払いいただけます。ご用意ください。
- ・現地集合・解散。(電車組・クルマ組の調整をします。)



参加者のLINEグループをつくりますので、長時間ゲームのメンバー募集、あそびたいゲームのリクエストなどにご活用ください。

別荘HP▶



東京JAGA例会報告

テオティワカン (拡張：後期先古典期)

宮崎 靖也

テオティワカンとは、メキシコで紀元前2世紀から6世紀まで繁栄した文明の中心となった巨大な宗教都市で、都市の中心部に大きなピラミッドがありました。これは、テオティワカンでピラミッド建設に貢献してポイントを稼ぎ、勝利を目指そうというゲームです。

このゲームのワーカーはダイスです。ダイスはロールするのでなく、最初1の目から始め、アクションを行うたびにひとつずつ目が大きくなっていき、6になると昇天してまた1に生まれ替わるというギミックです。ダイスの目が大きい方が強いアクションが出来ます。アクション種類は様々ありますが、最終目的はピラミッドを建てること。ピラミッド建設や、付随する様々な要素で勝利点を稼いでいきます。

本体は1年くらい前に発売されたものですが、今回拡張が発売されたので、それを入れてプレイしました。このゲームはランダム要素が殆どない、いわゆるガチゲーの部類

ですが、今回の拡張で「司祭」という要素が導入され、プレイヤーごとに異なるメリット・デメリットを付加することが出来るようになりました。これにより、プレイヤーにより異なる勝ち筋を見出せるようになっていきます。また、アクションの統一性が良くなったところも改善ポイントです。

とは言え、要素モリモリでガチであることは変わりなく、プレイ時間も結構かかるので、まだまだプレイヤーを選ぶとは思いますが、面白いギミックが満載で、大変魅力のあるゲームです。

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

が2倍楽しめる(?) 野鳥うんちく

渡辺 隆司

ウイングスパンの日本語版、発売日にゲットし2日後の東京例会でプレイしました。プレイレポートは10月号にありましたので、代わりに野鳥のうんちくを紹介します。

梅にウグイス

花札の2月の有名な札。ですがウグイスが梅の木に止まることはまれです。実際にはメジロという別の鳥が梅によく止まり、ウグイスと間違えられます。その名の通り目の周りが丸く白い鳥で、実際花札の絵もメジロに似ています。

松にツル

今度は1月のピカ札。ツルは足の構造上松に止まったり出来ません。これはコウノトリが松に止まっているのを、ツルだと間違えられたと言われています。

翡翠の商人

ヒスイの商人というゲームがありますが、翡翠と書いて『カワセミ』とも読みます。実はカワセミの方が先で、ヒスイはカワセミにちなんで『翡翠』と書くようになりました。

ワシタカとハヤブサ

違いが分からない方がほとんどでしょう。ワシとタカは大きいのがワシといたくらいで、明確な区別はありません。以前はすべてタカ目(もく)でしたが、DNAの分析でハヤブサは種としてかなり離れた鳥だと分かり、10年程前にハヤブサ目(もく)として分けられました。飛ぶ姿は、ハヤブサは翼の先が尖って見え、ワシタカは手の平を広げたように見えます。アメリカチョウゲンボウもハヤブサ目(もく)、目がかわいい感じで似ているでしょ？

『佳』

『ふるとり』と言って、小鳥の姿から生まれた部首です。道を行く佳が「進む」、木の上に佳が「集まる」、小さい佳は「雀」、翼が尖っていて十字に見える佳が「隼」です。天敵に襲われて必死に走り『...』と逃げて「焦る」になります。『...』は炎も表す部首で同じ字で焦がすとも読みます。焼き鳥ですね...

外国人にモテモテ

日本ではありふれたうるさいヒヨドリ。『よつぱと！』にも登場したこの鳥、ほぼ日本にしかいない鳥で、外国人愛鳥家に大人気です。外国人に「どこにいますか？」って聞かれますが「どこにでもいますよ」としか答えられないので困ります。

よつぱとと日本書紀に登場した鳥

やはり『よつぱと！』に登場したハクセキレイ。尾羽を上下に動かし走り回る姿をよく見かけます。なんとセキレイは日本書紀にも登場し、イザナギ・イザナミご夫妻に子供の作り方を教えます！ 下ネタですみません。

ススメ目の専門家

ウイングスパンでは『翼長が30 cm 以下がススメ目』ということになってますが、あまりにもいい加減(笑) 30 cm 以下ですが、ハトはハト目、カワセミはブッポウソウ目です。逆に大きな、カラスやヒヨドリはともにススメ目です。ススメ目でなく、単に『小さい鳥の専門家』でよかったんじゃないでしょうか



モザイク大会の結果ご報告



大沼博紀

10月の例会では、JAGA史上初めてモザイク大会が行われました。当初、参加者が集まるかしらと心配したのですが、この日初めてこのゲームをプレイする人も含め、14人の方々にご参加いただきました。どうもありがとうございました。

実は筆者が滞在している岐阜県多治見市では、過去に何回かミニ大会をやっているのですが、今回はそこでの経験も含め、新たな試合形式を試してみることにしました。通常よく採用される「スイスドロウ方式」は、少ない対戦で順位を決めるためには優れた試合形式ですが、一度でもゲームに負けると優勝の目が無くなってしまいますので、参加者のモチベーションが保てないという問題があります。一方、対戦者が順番に移っていく「ラウンドロビン」方式では、限られた時間内に同じ列に並んだ人同士が対戦する機会が無く、実力者が勝ち上がって行く展開にならないという問題があります。

今回の大会では、最初の組み合わせを抽選で決め、1試合終わったペアから受付に来てもらい、次のペアが来たところで勝った人同士、負けた人同士を組み合わせで次のゲームに入ってもらおうという方式を採用しました。この要領で次々にペアを作って、新たな対戦を行ってもらいます。この時、同じ相手とは2度当たらないように調整します。

全員が同じ制限時間内に1ゲームずつ行う通常の試合形式に比べ、プレイヤーの待ち時間が少ないことがこの方式の

メリットです。(次のペアが来るまでの待ち時間はありますが。)モザイクのような長考もありうるアブストラクトゲームでは、合理的なやり方ではないかと思えます。

さらにこの日の大会では、順位決めのポイントにもひと工夫しました。勝った人は3ポイントが得られるのですが、負けた人も1ポイントもらえるのです。勝つだけではダメで、たくさんゲームをこなすことも重要になります。長考すると試合数が減るので、これによってゲームの進行が促されるのではないかと期待して、この方法を試してみました。実際、1時間半の間に多い人で8ゲーム、少ない人でも5ゲームを戦ってもらえましたから、一応の成果はあったと思います。

大会システムの説明が長くなってしまいましたが、この日の結果です。優勝は8ゲームを戦って、7勝1敗だった桐原さんでした。準優勝は7勝全勝だったのですが、試合数の差で1点及ばなかった南雲さんでした。(7勝1敗の方が7勝0敗より上位になってしまったのは、改善の余地ありですね。)もともと南雲さんと桐原さんがこのゲームに強いことは分かっていたのですが、この日はおふたりが直接対戦することはありませんでした。機会があれば、おふたりには事実上の頂上決戦をしていただきたいものです。



ご参加いただいたみなさんの成績は、次の表のとおりです。次の機会がありましたら、ぜひまたご参加ください。

優勝	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位	11位	12位	13位	14位
桐原	南雲	宮崎	やつ	清水	原	石橋	マサ	小澤	茶木翔	奥田	畑岡	茶木知	鳥井
7勝1敗	7勝0敗	4勝3敗	4勝2敗	3勝3敗	3勝3敗	3勝3敗	3勝2敗	2勝4敗	2勝4敗	2勝4敗	1勝5敗	1勝5敗	1勝4敗

※同点の場合は負けゲームの残りゴマで順位付け。



ここからは宣伝です(笑)。

1. ふるさと納税の返礼品れに選ばれました！

モザイクが多治見市のふるさと納税返礼品に選ばれました。「ふるさとチョイス」というサイトからお申し込みいただけます。実質モザイクがただで手に入るチャンス！ 詳細は右のQRコードから。



2. ゲームマーケット2019秋に出展します！

11月23日、24日の2日間、東京ビッグサイト青海展示場で開催されるゲームマーケット2019秋に、今回もモザイクゲームズとして参加します。詳細は右のQRコードから。



11月の例会参加者は24名。参加人数はちょっと少なめ。投扇興大会が12月になったことも影響か？
新作から旧作まで様々なゲームが遊ばれました。ゲーム中にはさみで紙を切るとか変わったゲームも。

記録に残っているプレイゲームと、その一部の写真は以下の通り。

センチュリー・ニューワールド(2回プレイ)、トランスジャパン(2回プレイ)、Vindication、SOL、CLIPCUT PARKS、ラム、メルクリウス、ビーンストーク、アクワイア、イスタンブールダイス、世界の七不思議 艦隊、SUNNY DAY、スクラッチオーケストラ、モダンアート、ヨークの市壁、センチュリー、スパイスロード、大阪環状線モノポリー、デクリプト、ガイアプロジェクト

- ①センチュリー・ニューワールド: センチュリー3部作の新作。ワーカブレイスの要素をうまく融合させ、面白く仕上がっている。やりこみ度けっこうありそう。来年1月の新年ゲーム大会の種目の1つです。
- ②トランスジャパン: トランスアメリカ日本版。SNE作なので神戸が中心で東京は僻地。仕方ないよね？
- ④CLIPCUT PARKS: 実際にはさみで紙を切り取りそれを配置して都市景観を美化するために公園を作っていく。初のロールアンドカットゲームというふれこみ。ぱっと見準備中かと思ったらプレイ中でした。
- ⑤メルクリウス: 株式と商品を取引し一番お金を稼げば勝ち。今では地味なゲームだがこれもまた良し。
- ⑧世界の七不思議 艦隊: 新しい拡張。軍艦の建造や海戦ができ、プレイヤー同士の関わりが密接に。
- ⑩大阪環状線モノポリー: 何年か前、大阪環状線沿線で発売されていた。バランスは通常のものと同じ。
- ⑪デクリプト: チーム戦の連想ワードゲーム。ヒントから相手のワードを類推。慣れた人が多くて大熱戦。
- ⑫ガイアプロジェクト: 宇宙版テラミスティカ。一部の好き者(私?)が毎月のようにプレイ。飽きないです。



①センチュリー・ニューワールド



②トランスジャパン



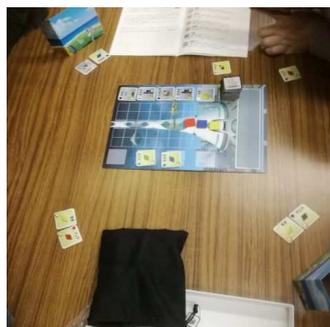
③SOL



④CLIPCUT PARKS



⑤メルクリウス



⑥ビーンストーク



⑦イスタンブールダイス



⑧世界の七不思議 艦隊



⑨モダンアート



⑩大阪環状線モノポリー



⑪デクリプト



⑫ガイアプロジェクト

～『かたろ〜ぐ』の巻～

あらしのよるに

10月12日、台風19号が関東を直撃。

これにより、わが家はふたつの悩みを抱えることになりました。ひとつ、今日いちにち、子どもと何をして過ごすか。ふたつ、明後日からの家族旅行に行けるのか。

当面の問題はひとつ目のほう。この天気では、どこにもお出かけできません。そもそも、子ども向け施設はどこも開いてないし。いかにして、5歳と3歳の子どもの退屈を紛らわせるのか。

おもちゃで遊ぶ、かくれんぼをする、お菓子を食べる、録画しておいた『千と千尋の神隠し』を観る...等々。次男は電車が大好きなので、『千と千尋』の電車が水上を走るシーンに興奮していました。

家の中でできることはやり尽くしましたが、子どもたちはなお、「なんか遊びたい」。

万策尽きた。もはや、これを出すしかありません。

『かたろ〜ぐ』

『かたろ〜ぐ』は、相手の好きなものを当てるコミュニケーションゲームです。ひとりがカタログなどを使って「自分の好きなもの」を順位付けし、もうひとりがそれを当てます(多人数で遊ぶルールもあり)。

適当なカタログが入手できたら遊ぼうかと思っていたのですが、そうも言ってもらえません。カタログではなく、「おもちゃそのもの」を使って遊ぶことにします。

トミカ、プラレール、きかんしゃトーマス、ガチャポンで当てた剣、何だかわからないアクセサリー...等々、部屋に散乱しているものから5個チョイス(元ルールでは7個)して、長男に「好きな順番」を決めてもらいます。その後、母親を呼んできて、その順番を当ててもらいます。

はじめの2回くらいは大体当たっていたのですが、次第に当たらなくなってきました。私から見ても、母親の推測は妥当だと思うのですが、これが当たらない。

一方子どもは、その当たらない様子を見て喜んでいました。さては、ワザと外れるように順位付けして面白がってるな。母親もそれに気づき、「本当はこれが一番のはずだけど、その裏をかいてこれを一番にしている」などと考えるようになりました。

そういうゲームではないのですが...

とはいえ、子どもの気持ちも分かります。幼児には、人を驚かしたり、意表を付いて面白がる場所があります。例えば、保育園からの帰り道、いつも同じ場所に先回りして隠れ、親が来たら「ばあ！」と出てきて驚かす、など。親もつきあって、毎回「わあ、びっくりした！」と驚いたフリ。

これは、幼児期だけの性向ではないでしょう。私は小学生の頃、トランプゲームの「ナポレオン」でよく遊んでいま

た。あのゲームの楽しさは、何といても副官になったときに自分の正体を隠し続けることにありました。隠し過ぎてナポレオンにも分からず、負けてしまうことがしばしば。

いや、大人になってからも、それは続いています。正体隠匿系のゲームで、勝つことよりも他人をだますことを優先したり。

そう考えると、ゲームで人を騙して喜ぶ性向は私に似たのか...。嬉しいような、嬉しくないような。

それはともかく、コミュニケーションゲームの目的は人を騙すことではありません。彼には別のゲームを与えるべきでしょう。

子ども向けゲームのガイドブック『おうちでボードゲーム for ママ&キッズ』をめくってみても「騙し合い」というカテゴリはありません(あたりまえか)。それでは、と『ボードゲームカタログ』(2011年版)を開くと、こちらは「心理戦・だまし合い」の章があります。5歳児ができてそうなゲームはあまりないのですが。

『わたしはだあれ?』

長男が遊んでいるのを見て「ぼくもゲームやりたい」と次男。そこで『わたしはだあれ?』を出してきました。

カードが2組入っており、1セットには動物、もう1セットには動物の仮装をした子どもが描かれています。前者は山札にし、後者は表にして場に並べます。山札から1枚めくり、例えばそれが犬であれば、かるたの要領で、場札から犬の仮装をした子どものカードを取ります。

正直、何が面白いのかわかりません。長男と以前やって不評だったのでお蔵入りしていましたが、次男はそれなりに楽しそう。ゲームが面白いのか、「お兄ちゃんと同じようなことをしているのが楽しい」のかは不明ですが。

弟が遊んでいるのを見て、長男も興味を示しました。弟の反応を見て「実は面白いのではないか」と思ったのか、この数ヶ月でゲームへの受容性が高くなったのか。

このゲームには、もうひとつの遊び方があります。ひとりが出題者になって山札から動物カードを引き、他のプレイヤーは「20の扉」風に「野生の動物ですか?」「空を飛ばますか?」のように質問を重ねて推理するというもの。先日、保育園の遠足で上野動物園に行ってきたので、いまなら楽しめるかもしれません。

あらしのあとに

さて、家族旅行の話。北陸新幹線「はくたか」に乗る予定だったので、車両基地が浸水して全滅。本物の電車は、水上を走れないんだよ...



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	
11月	11/16(土)	11/2(土)	11/3(日)	11/23(土)
12月	12/14(土)	12/7(土)	12/1(日)	12/21(土)
1月	1/18(土)	1/11(土)	1/5(日)	1/18(土)
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)		

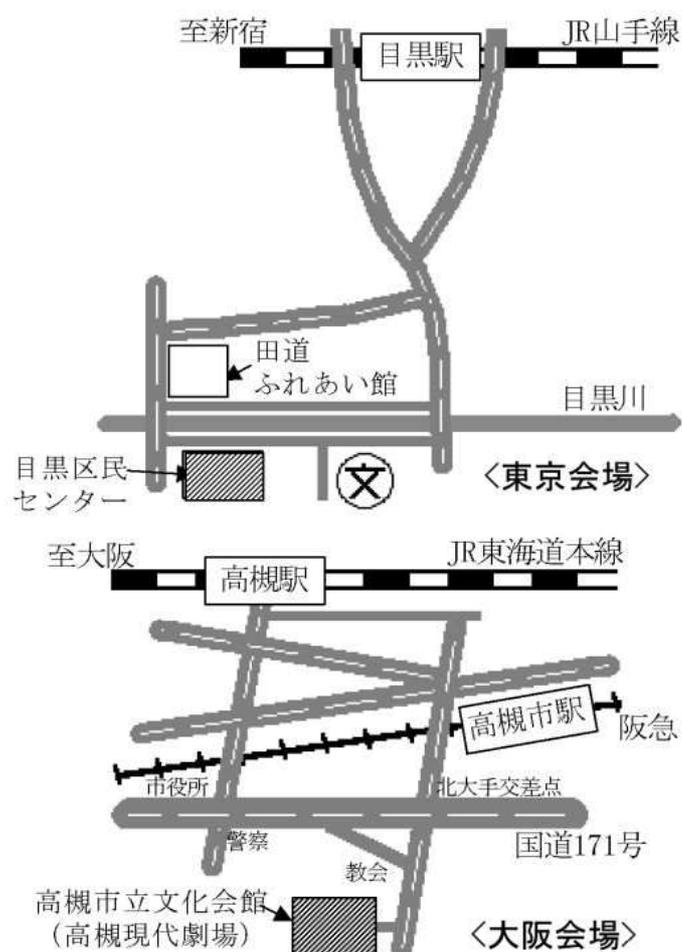
<東京>

- ・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、都度ご確認下さい。
<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 (2019/11)

諸隈 純

今月は「初心者向けワンポイント・アドバイス、第7弾」です。「初心者向け…」としています。今回のテーマは「中級向け」に属するかもしれません。

手札が以下の場合、どうしますか？

「10」「10」「J」「Q」「5」「X (10、J、Q、5以外のカード)」
これまで「ダブル・ラン」を重視してきましたが、「5」と「X」をクリブに出すのが正解でしょうか？

まずは、単純に得点を計算してみましょう。「5」と「X」をクリブに出すと、基本の「ダブル・ラン」で8点です。(以後、「前者」とします。)しかし、「10」と「X」をクリブに出せば「ラン」3点 + 「15」2点 × 3 = 6点、合計9点です。(以後、「後者」とします。)そう、後者の方が1点上です。では常に後者が正解かというところではありません。

まず、単純なノン・ディーラーの場合ですが、1点高い後者を選ぶべきだと断言します。1点高いことは重要ですが、クリブに「5」を出すというリスクを避けるべきということがポ

イントです。

では、ディーラーの場合はどうでしょうか？実はディーラーの場合は前者の「ダブル・ラン」をお勧めします。ノン・ディーラーとは逆にクリブに「5」を埋めることは、全く問題ありませんね。それよりも、スターターに何が出るかを総合的に計算すると、ディーラーの場合は前者が最良の選択となります。ちょっとだけわかりやすい例で説明します。手札が以下の場合、どうでしょうか？

「10」「10」「J」「Q」「K」「5」

ノン・ディーラーの場合は「10」と「K」を、ディーラーの場合は「K」と「5」をクリブに送るのが正解です。「10」と「K」をクリブに送っても、その2枚ではまだ得点にはなりません。ディーラーの場合は「K」と「5」をクリブに送ることで、手札は「ダブル・ラン」の8点に、クリブには「15」の2点が担保されますから、実際には合計10点をとれるのです。

どうでしょうか？ちょっと難しい内容だったでしょうか？頑張ってください!!?

編集後記

モザイク大会が行われた先月の例会の夜、TAJICONでのグランプリ受賞の様子がYouTubeに上がっていたことに気づきました。授賞式というハレの場であっても、そこにいたのは例会で見かけるのと変わらぬ姿の大沼さんでした。あれは審査員や地元の方たちに親近感を持ってもらうための作戦だったのでしょうか？(3月号にその時の写真は既に載っていましたね。)

(S)

JAGAMAGA 379号

2019年 11月 16日発行

発行人：JAGA