

メビウスママ ボードゲームの おはなし



こんにちは、メビウスママです。
皆さんにボードゲームのことを知っていただきたくて、ミニ冊子を作りました。ボードゲームで遊んでみようとお考えの方や、お子さんにボードゲームをどの様に選び与えようかと、お考えのお父様・お母様に参考にしていただければ幸いです。

目 次

- 1、ゲームってなに？
- 2、なぜ？輸入品を扱うの？
- 3、ボードゲームは「ヨンさま♥」も好き！？
- 4、ゲームの選び方
- 5、いろいろなマーク
- 6、Let's play
- 7、子どもの“遊び力”

1、ゲームってなに？

いま、子ども達に私はゲーム屋さんだよと言って返ってくる言葉は、「えっ？ゲーム屋なの」「DSも売ってる？」「じゃあ、たくさんソフトある？」そんな言葉が矢継ぎ早に返ってきます。でも残念ながら彼らが思っているようなコンピューターゲームをメビウスゲームズは取り扱っていません。ではどんな物をあつかっているのでしょうか？気になりますね。



「ボードゲーム？」「あぁ～人生ゲームみたいなやつね」そうです。その通りです。でもみなさんほかにどんな物をご存知でしょう？日本でよく知られているのは、人生ゲームやモノポリーの様なボードゲーム、ジェンガやぐらぐらゲームなどのアクションゲーム、将棋、囲碁、オセロなどがあります。でもそれ以上になるとなかなか思い当たらないのではないのでしょうか。

ヨーロッパの中でも特にドイツは、ボードゲームが年間数百点も新作が発表される国です。メビウスゲームズで取り扱っている品物のほとんどがドイツ製です。ドイツを中心としたヨーロッパからの直輸入品を扱っています。



毎年ドイツでは大きなイベントが2つあります。

10月下旬の『**エッセン国際ゲームフェア**』

ゲーム好きにはたまらなく魅力あるフェアです。
この時期ドイツは秋休暇があり子ども達もたくさん来場します。

2月の『**ニュールンベルグおもちゃショー**』世界中のおもちゃが集まる大きなビジネスショーです。



2、なぜ？輸入品を扱うの？

残念ですが、日本製がほとんど無いからです。

1970 年代にインベーダーゲームが流行りました。喫茶店のテーブルがゲーム機になっているものです。まだ小学生だったメビウスママはそれを体験するのはず～っとず～っと後のことです。

1983 年にはニンテンドーからファミコンが発売されました。

その後日本では、さまざまなコンピューターゲームが開発され、言葉も **ゲーム = コンピューターゲーム** が定着し、子ども達に「どんなゲームがすき？」と質問すると、たくさんの**ゲームソフト**の名前を教えてくれる時代です。

この 20 年余りの間に**日本の遊びがどんどんデジタル化**していくなかで、**ドイツはきっぱりとアナログ路線**を進みました。メビウスゲームズが扱っているようなボードゲームの礎ができ、ゲーム文化が育つ環境整備がされました。その頃のドイツでは名作がたくさん誕生しました。そして今ではボードゲーム発信国です。私の知っている限り、ドイツではメビウスが扱うボードゲームをゲームと呼び、コンピューターゲームはハッキリとコンピューターゲームと呼びます。

3、ボードゲームは「ヨンさま♥」も好き！？

日本から一番近いお隣の国、韓国では**ボードゲーム**が流行っています。日本では「冬のソナタ」が女性のハートを虜にし、韓流なんて言葉が飛び出すほど大ブームを巻き起こしていますが、それと同じように今、韓国では**ボードゲーム**がはやっています。**ボードゲーム・カフェ**が次々にでき、今一番オシャレな遊びになっています。



4、ゲームの選び方

I.何人で遊ぶ、II.誰と遊ぶ、III.好み、この三つのポイントを踏まえてください。



I.何人で遊ぶのか？

このポイントは一番に考えてください。またここでは2・3人という考え方は無いと思ってくださいね。2人はとても特殊な人数だと考えてください。ほとんどのゲームには2人から遊べますとメーカー側が記載しています。しかしそれは本当に楽しく遊べる人数かどうかは疑問です。トランプを思い起こしてください。「ババ抜き」「七並べ」これらの遊びは2人からでも遊べますが、2人で遊ぶのと3人で遊ぶのではまったく趣が変わります。それと同じことがボードゲームの中にもあります。ゲームには適正人数があります。これはプレーできる最小人数とはまったく別物です。

II.誰と遊ぶのか？

小さな子どもと親が遊ぶのか？、小学生が友達同士で遊ぶのか？、ゲーム愛好家が遊ぶのか？、これらの情報もメーカーが適正年齢としてさまざまな表現で記載しています。しかしメーカー間で基準が無く捉え方はマチマチです。メビウスママは個人の能力を年齢で表現することは無理があると感じています。特に子どもは個人差が激しいものです。メビウスママは小学4年生ぐらいのまでのお子さんには、

- ①勝つために何をしたら良いのかを理解できているか？
- ②上手にルールを説明できるか？



2つのポイントをふまえてゲームを選んであげたいと考えています。小学5・6年生のおさんはもう大人扱いでも充分ゲームを楽しんでいただけたと思っています。

III.好みは？

手軽に楽しみたい、じっくり戦略をたててゲームを楽しみたい、ゲーム作家にこだわってみる、色々な好みを追求してみてくださいね。

5、いろいろなマーク

ゲームのボックスにはさまざまなマークがプリントされています。これはゲームを選ぶ上でたいへん有効な情報です。



シュピールグート

これはドイツで優良玩具と認められた**おもちゃ**に付いているマークです。ゲームも認定された作品のボックスに印刷されています。



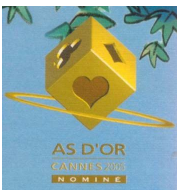
ドイツ年間ゲーム大賞(赤)&

ドイツ年間子どもゲーム大賞(ブルー)

毎年膨大な数の新作が生まれるドイツでは、毎年その中から優秀なゲームを選びます。ノミネート作品にもノミネートマークを付けるぐらいすばらしい賞です。

ドイツゲーム賞

ゲームファンの投票で賞がもらえます。野球のオールスターゲームの出場選手をファン投票するのと同じ感覚でしょうか？



カンヌゲーム祭 ゴールドエース賞

カンヌ映画祭は日本でもお馴染みですが、カンヌはゲームにも造詣が深いようです。

オーストリアゲーム賞

ドイツのお隣の国もゲーム文化が育っています。マニアックなものだけでなく、パッと楽しむことができるゲームの指針にしてみてください。





スイスゲーム賞

ドイツの南隣も動き出しています。まだまだ新しい賞ですが、スイスのおもちゃ図書館連盟が発表する賞です。

フランス年間ゲーム大賞

この賞も新しい賞です。フランスでのゲーム普及を目指して設けた賞です。フランスのパリには日本語に堪能なオーナーが居る OYA というゲームショップがあります。



トリックトラック賞

フランスのゲームで有名な作品でグット・トイにも選定された「ブロックス」があります。色が鮮やかでフランスらしいセンスの良さを感じる綺麗なゲームです。そんなゲームが誕生する素地をこれらの賞が支えているように感じます。オンライン・ゲームマガジン「トリトラ」が選考しています。

グット・トイ

忘れてはならない日本のシュピールグートマークです。公式ガイドブック『おもちゃで遊ぼう』で毎年12月に発表されています。



日本ボードゲーム大賞

世界のボードゲームを広める会「ゆうもあ」が選考している賞です。日本のボードゲーム文化の礎になるべく頑張っている NPO 法人です。このマークを受賞ゲームにプリントする努力をしている真っ最中。メビウスママが今一番注目しているマークでもあり注目の賞です。



6、Let's play

ゲームの選び方を理解していただいたら、とにかく遊んでみましょう。
まず体感です。メビウスママが小学生にたくさん遊んでもらいたいゲームをご紹介します。

穴掘りモグラ

小学生に与える、初めてのボードゲームに最適だと思います。簡単なルールに従って勝つための目的や、自分が何をすればよいか明確です。



ハゲタカのえじき

+10から-5のねずみとはげたかのカードを取るゲームです。自分のもち札1から15を上手に使ってねずみのカードを取れると勝てます。周りの人の様子をうかがって高得点のねずみのカードを手に入れるように頑張ってみましょう。

ノイ

数字をあやつるゲームです。すでに出ているガードの数と自分が出す数字のカードを足し算して101をこえないようにするゲームです。スピード感があり手軽で楽しいゲームです。



ミッドナイトパーティ

メビウスママが愛してやまないゲームです。子どもの遊びの世界が広がり、夢が膨らむゲームです。わいわい楽しい雰囲気家族で楽しんで下さい。幼稚園のお友達も楽しく遊べます。

ワードバスケット

しりとりゲームです。しかし難しいです。小学生低学年や慣れない間はルールを少しやさしくして2文字もOKにしてみるとよいでしょう。





魔法のコマ

コマがまわせるようになったら、遊べます。コマがグルグル勢いよく回っている間にコマの中の絵を当てましょう。指先を鍛え、動体視力も鍛えよう。

この窓・どの窓

白黒のカードの窓はいつたいどの窓と同じ大きさなのでしょう。見た目の感覚を養いましょう。



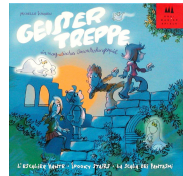
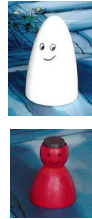
動物さがし



5種類の動物(いぬ、ネコ、うま、うし、ブタ)が5種類の色(赤・緑・黄・青・紫)で描かれています。中央の4種類の動物が描かれたカードを見てそのカードに描かれていない色で描かれていない動物を周りのカードから探します。

オバケだぞ〜

2004 年の子どもゲーム賞を総なめの感があります。ゲームの駒はこれぞドイツゲームとを感じる木製の駒です。その駒にネジと磁石を使って細工を施してあります。ゲームの途中でネジが付いている駒と磁石が付いている駒がぴったりとくっ付き合うこの感触もたまらないです。皆さんぜひ体感して下さい。



ガイスター



2人用ゲームの定番です。メビウスママの考えではオセロや将棋などの**完全情報型ゲーム**の仲間入りをさせています。相手の駒の動きを見定めて、よいオバケの駒か？悪いオバケの駒か？判断しましょう。

7、子どもの“遊び力”

子ども達は時として、大人が及びもつかない発想力と行動力を持っています。それは一生懸命に遊んだ中から生まれ、もっと遊びたいと思い願う力なのかもしれません。その不思議な力をメビウスもお客様からうかがう事があります。どんな力なのかご紹介します。その力を理解し育み伸ばすのが大人の役目のようです。



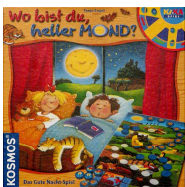
ミッドナイトパーティを大好きになった 5 歳のお嬢さんは、自作ミッドナイトパーティボードを作ってくれました。わたし(お嬢さん)好みの素敵なボードになったことだろうなあ～メビウスママも見たかったなあ～素敵なボード！

3 歳のお子さんの話です。このお子さんもミッドナイトパーティが大好きになってくれました。でも何せ 3 歳です。ゲーム本来のルールを理解して楽しんだとは思えません。しかし一緒に遊んだお兄ちゃん達がすごい力を



を発揮しました。3 歳の小さな仲間に役目を与えました。ヒューゴの駒を動かす係りです。さいころの目がヒューゴの絵になったら小さな仲間の出番です。このお兄ちゃん達は、小さな仲間のプライドを保ちながらちゃんと仲間として認め、やさしく上手に遊んでくれました。メビウスママ感動

5 歳の坊やのお話です。幼稚園のお友達とコンピューターゲームを楽しむようになりました。幼稚園から帰って一緒に遊びます。興味いっぱい夢中で遊ぶようになりました。でもそれと同時に母さんには悩み事が発生しました。坊やが夜中にうなされるようになりました。お母さんが思うにコンピューターゲームの刺激が強



すぎて、夢の中でもコンピューターゲームを遊んでいる様だと、夢中で何かに集中できることは成長のひとつですがうなされるまで刺激が強くなる必要か？そのお母さんはいろいろな遊びやおもちゃを探す中でボードゲームにたどり着いてくれました。『いい夢見てね』を坊やと遊び、その

ゲームの魅力を理解できた坊やは夜ぐっすり眠れるようになりました。お母さんの悩みも解消できました。 **ホッ♥♥ぐっすりおやすみ**

小学生に限らず子どもには決められた遊び時間という制約がつき物です。その貴重な遊び時間を有効に使うために知恵を絞って遊ぶ小学生たちがいます。小学1年生の坊やです。お父さんにミッチリゲームのルールを指導されて**カタン**が大好きになりました。そして自分達で考えた簡略ルールで友達と遊ぶようになりました。それだけでもメビウスママは凄いと思いますがそれだけではありませんでした。カタンはプレー時間が長いゲームです。夕方5時前になるとお母さんの「**帰る時間だよ〜**」と声がかかります。その声で遊びは終わりますが、ゲームは終了していません、男の子たちは紙と鉛筆を持ち自分のゲームの現状を必死に書き写します。ゲームと一緒にその紙も箱の中に片付けて本日の遊び時間は終了しました。



メビウスママ感心・感心

ボードゲームは、プレーヤーの工夫と創意で遊びが膨らみます。また、幼児から大人・お年寄りまでが一緒になって楽しむことができます。

ゲームとは本来勝ちを目指すものですが、ボードゲームは、遊びを通して子ども達が社会性を学ぶ事ができるとメビウスママは思っています。

ルール(きまり)を守る、手番(順番)を守る、そして何よりもこれら**ドイツのボードゲームは幼い者・弱い者をいたわるルールが盛り込まれています。**

メビウスの日本語訳では「一番若いプレーヤーから始めます。」という表現が時々でてきます。それは「幼い子からだよ、その次はおばあちゃん・おじいちゃんだよ」という事です。メビウスママが子どもだった頃は横の



友達だけでなく、横の友達の兄弟も一緒になって縦の仲間もたくさんいました。お兄ちゃん・お姉ちゃん、弟に妹、わいわいガヤガヤ年齢差をうまく補い、いかに公平にあそぶか？それが毎日の課題だったような気がします。その中で「まめ」「みそ」という小さな子も仲間に入れてやるよ！というルールが出来上がっていたように感じます。

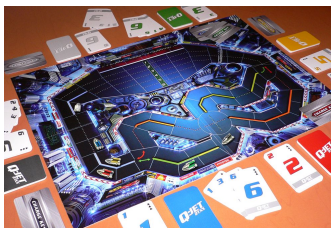
少子化が社会問題となっている日本では、そんな子どもの社会構造が変化してきているように感じています。大切な社会性の第一歩をドイツのボー

ドゲームで子どもに感じ取ってもらえたら**メビウスママはチョーきもちいい。**

コンピューターゲームとボードゲーム、どちらも子ども達は好きです。でも大きな違いがあります。ボードゲームは一人で遊ぶことはできません。必ず誰か一緒に遊ぶ相手が必要です。できれば自分以外に3人居るとベストでしょう。4人の仲間がより仲良くなるための道具の一つとしてボードゲームはあります。仲間は兄弟だったり、家族だったり、友達だったりさまざまです。その仲間達とゲームを始めるとやはり勝ちたくなるものです、



相手の情報をうまく収集する手立てが会話です。ペチャクチャと話をしながら相手の様子をうかがってみる。相手の行動から何がしたいのかを察知する、子どもにとっては難しいことです。負けると涙も流れます、いえ負けそうな気配で泣き始める子も居るでしょう。「もうやめた」といってエスケープしてしまう子、ボードの上の駒をグチャグチャと掻き乱してしまう子、男の子同士なら取っ組み合いになることもあるでしょう。でもその繰り返しのなかから、子ども達は仲良く遊ぶための知恵を発見します。すばらしい知恵が生まれることをメビウスママは願っています。



ドイツゲームの名作「Ave Caesar」を近未来のレースゲームにリメイク！
小学生も楽しく遊べるゲームです。メビウスママのいちおし！！ゲームです。

Möbius **メビウスゲームズ**

〒112-0004 東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階

☎03-3815-5956

<http://www.mobius-games.co.jp>

2004.12 作成