



目次

会長挨拶 ……2

オススメゲーム特集！ ……3

タブラの狼

ごきぶりスープ

シャドウハンターズ

ダンジョンロード

丘の上の裏切り者の館

特集記事 ……11

ブラフゲーム特集

コミュニケーションゲーム特集

オリジナルゲーム紹介 ……17

おいしい「タマゴ！トマト！バーガー！」ができるまで

「頑張ろう、日本」制作ノート

編集後記



会長挨拶

【タイトル】 Dice Roll vol.7
【出版社】 非電源ゲーム研究会
【プレイ人数】 1人
【プレイ時間】 10分

Dice Roll を手にとっていただき、ありがとうございます。

今号で Dice Roll は vol.7 になりました。

皆さんは、非電源ゲームと言われて何を思い浮かべますか？

トランプの大富豪、すごろく、オセロ、将棋、囲碁、チェス……。麻雀やトレーディングカードゲームを思い浮かべる人もいるでしょう。そもそも非電源ゲームという単語すらピンと来ない人がいるかもしれません。

非電源ゲームとは、テレビゲームやパソコンゲーム、アーケードゲームなどの電源（電気）を使うもの以外のゲームを指した言葉です。先ほど挙げたゲームも非電源ゲームと呼ばれることもあります。私たちが研究しているのはボードゲームやカードゲーム、テーブルトーク RPG です。

ボードゲームはボードの上にコマやカードを置いたり、動かしたり、取り除いたりして遊ぶゲームです。先ほど上げたゲームの中ではすごろくがボードゲームに該当します。

非電源ゲーム研究会では様々なボードゲームを所有しており、全員で協力してひと

つの問題に立ち向かうゲームや1回遊ぶのに非常に多くの時間をかけるゲームなどもあります。

カードゲームはカードを使って遊ぶゲームのことで、トランプやゲーム専用のカードを使って遊びます。トランプで遊んだことのある人は多いと思いますが、あまり知られていないゲームもたくさんあり、非電源ゲーム研究会ではそういったゲームも実践を通して研究しています。

テーブルトーク RPG は架空の世界を舞台に参加者同士の会話で遊ぶゲームです。この会誌には記事がありませんが、非電源ゲーム研究会内ではテーブルトーク RPG は非常に人気のあるジャンルです。

この会誌では、非電源ゲーム研究会の会員がオススメのゲームを紹介します。

非電源ゲームが好きでたまらない彼らを選んだゲームなので、どれもとても良い作品なのは間違いありません。

活動場所である大学会館4階、会誌を頒布している調布祭期間中であれば東1-606にてこれらのゲームを遊ぶことができます。

記事を読んでこれらのゲームに興味を持ったなら実際に遊んでみるのはいかがでしょうか。

文責：電気通信大学 非電源ゲーム研究会
会長 林田祐次郎

【題名】タブラの狼（原題：Lupus in Tabula）

【出版社】daVinci 社

【プレイ人数】8～20 人

【プレイ時間】45～90 分

皆さんは『タブラの狼』、通称“人狼ゲーム”をご存知でしょうか？

舞台はとある平和な村。その村に、人に化ける事が出来る狼である「人狼」が何匹か紛れ込んだとの噂が広まりました。「狼たちは毎晩一人ずつ村人を食い殺していくらしい」……と。翌朝、村人達が目を覚ましてみると、そこには無残な村長の亡骸が横たわっていました。どうやらあの恐ろしい噂は事実だったようです。このままでは村人達全員が人狼に殺されてしまうでしょう。そこで村人達は、毎日昼間に話し合った上で、夕方になったら怪しいと思った一人に投票し、一番票が多かった人を処刑していく事にしました。「場合によっては罪のない村人を処刑してしまうかもしれないが、村の未来の為には仕方がない」

その日から、村人と狼との静かな戦いが幕を開けました……。

このゲームはプレイヤーが多数の「村人」側と少数の「人狼」側に分かれ、自分の正体を隠し他者の正体を探って、自らの陣営を勝利に導く事を目的とします。村人側の勝利条件は「全ての人狼を処刑する事」、

人狼側の勝利条件は「人狼と同じ数まで村人を減らす事」です。

ゲーム開始前に役職の配分を決め、各プレイヤーにランダムに役職カードを配り、各プレイヤーは自らの役職と陣営を確認します。ゲームは「夜」⇒「昼間」⇒「夕方」⇒「夜」⇒・・・の順に進行していきます。

夜に行われるのは、人狼やその他の役職（後述）の能力実行です。人狼はここで今日は誰を殺害するかを決める事になります。

昼間に行われるのは、生存しているプレイヤー全員による話し合いです。このゲームのメインであり、ここで村の方針を決定したり、誰が人狼なのかを議論したりすることになります。

夕方には、投票と処刑が行われます。村人達はここで全ての人狼を処刑するのが目標となります。逆に、人狼側のプレイヤーは罪のない村人を処刑させたいところです。

これらをどちらかの陣営が勝利条件を満たすまで繰り返す事になります。

村人側は誰が人狼なのかを推理し、それを他者に説明して説得する事が求められ、人狼側は自分の正体がばれないよう、いかに村人を騙し続けられるかが鍵となります。また、人狼は他の人狼が誰なのかを知っています。仲間と協力する事も重要となってきます。

村人や人狼の他に、特殊な能力を持った役職もいます。

オススメゲーム特集！

毎晩一人を占い、占った相手が人狼か否かが分かる「占い師」。

前日の夕方に処刑された人が人狼か否かが分かる「霊能師」。

村人だが、人狼陣営に属している「狂人」。

ここに挙げたのは一例で、他にも様々な役職が存在します。

何の能力も持たない村人は、占い師や霊能師からもたらされた情報を基に誰が人狼なのかを推理していく事になります。ここで重要なのは、「自らの役職カードを公開する事は出来ない」という事。

昼間の話し合いの時に口頭で発言するのは問題ありませんが、その決定的な「証拠」は提示出来ないのです。

例えば、あるプレイヤーが「自分は占い師だ」と発言したとしましょう。村人にはそのプレイヤーが本物の占い師かどうかを確認する術がありません。人狼や狂人が占い師のフリをしていて、本物の占い師は既に死亡しているかもしれません。

あるいは、複数の占い師が現れる事もあるでしょう。占い師は基本的には一人しかいないため、どちらか片方は偽物という事になります。占い師のフリをしている人狼側のプレイヤーはあたかも自分が本物であるかのように振る舞い、村を破滅に導こうとします。

それを阻止する為、村人はどの占い師が本物なのかを冷静に見極めなければなりません。また、本物の占い師は自分が本物で

あることを村人に説得しなければなりません。

総じて、「説得」「推理」が非常に重要な要素となっているゲームです。相手の発言や行動からその人が属している陣営を推理し、それを他のプレイヤーに信用してもらうためにはどうすればいいかを常に考える必要があります。独りよがりな発言をしても誰にも信用されませんし、逆に人狼なのではないかと疑われてしまうかも知れません。こういった側面があるため、このゲームを繰り返しプレイすると自然に「説得力」や「論理的思考力」が磨かれていきます。

いかにして自分の意見を信用させるか。他者の嘘をいかにして見抜くか。または、いかにして他者を欺くか。

これを軸にして高度な論戦や心理戦が行われるゲームです。

プレイする際は、出来れば一度だけでなく繰り返しやってみる事をお勧めします。初めは疑われるのが怖くて無口になってしまいがちですが、思い切って何か発言してみてください。だんだんと勝手が分かってきて、回数を重ねるごとに楽しくなるはずです。

文責：こむ

【タイトル】ごきぶりスープ(原題：
Kakerlaken Suppe)

【発売元】Drei Magier Spiele

【プレイ人数】2～6人

【プレイ時間】10～20分

ゲーム概要

スープを作って飲む事を題材とした反射神経を使うカードゲーム。

ルール

四種類の野菜カード(人参、マッシュルーム、唐辛子、葱)とそれに対応する四種類のごきぶりカードの計八種類のカードを使います。

まずはプレイヤー全員に均等にカードを分けて裏向きのまま山にします。適当にカードを出す順番を決め、山からカードを一枚ずつ出していき、場の山として重ねて行きます。

野菜カードが出た場合、基本的にはそのカードに書かれている野菜を宣言します。しかし同じ名前を連続して宣言はできません。また直前に出たカードに書かれている具材の名前も宣言できません。

例えば葱→人参→人参→唐辛子と出た場合、最初の人葱、二番目の人は人参と素直に書かれたものを宣言します。しかし三番目の人は人参は直前に出ているため人参以外のマッシュルーム、唐辛子、葱の中から宣言しなければなりません。そしてもし唐辛子と宣言した場合、四番目の人は人参

と唐辛子以外の中から宣言することになります。

そしてごきぶりカードが出たとき、スープを啜るように「スー」と宣言します。この時、次の人は今カードが置かれている山ではなく別の場所に新たにカードを出し、新しい山を作ります。この後別のごきぶりカードが出るまでそのカードに書かれた野菜の名前を宣言できません。二枚目以降のごきぶりカードが出た時は次以降のプレイヤーはもう一方の山にカードを重ねます。つまり場の山は最大で二つとなり、ごきぶりカードが出るたびに山が変わります。もし連続してごきぶりカードが出たら同じ宣言は連続してはできないので満足げに「フー」と宣言してください。

宣言を間違えたり、余計なことを言ったり、三秒以内に宣言できなかった場合、ペナルティとして場に出ているカードすべてを自分の山の下に入れます。最初に自分の山を無くした人が勝者です。

ゲームの特徴

このゲームは長期の先読み・思考力や戦略眼などではなく瞬間の判断力のみが勝負を分けるゲームです。カードの種類がわかれば良いので年齢にかかわらず遊べます。素直な子供の方が強いかもしれません。

当然ミスをしなければ勝てますが、そこは人間、一度や二度ミスするものです。普段クールな人がうろたえるところを見るのにも使えるかもしれません。

オススメゲーム特集！

また、一度ミスするとそれが連鎖して広がるのは非常に面白いです。例を挙げるならば、「唐辛子」を宣言しようとして「トマト」と一人のプレイヤーが言ったら他のプレイヤーまで同じ宣言ミスをし始めたりネコやら人間やら食材以外のものまで出てきたりします。

総合すると、このゲームは「いかに勝つか」よりも「いかに楽しむか」「どんなミスが出るか」が面白いパーティー向けのゲームといえます。

文責：トリニティ

【タイトル】シャドウハンターズ(原題：Shadow Hunters)

【出版社】ゲームリパブリック社

【プレイ人数】4～8人

【プレイ時間】30分～60分

概要

『シャドウハンターズ』は各プレイヤーが「シャドウ」「ハンター」「ニュートラル」の3つの陣営のうち、いずれかに所属し、正体を隠しながら勝利を目指すボードゲームです。

ゲームの流れ

プレイヤーははじめに役職カードを引き、自分が「シャドウ」「ハンター」「ニュートラル」のうちどの陣営なのかを知ることになります。3つの陣営の中に3種類以上の役職があり、別々の特殊能力が設定されています。たとえば、攻撃を受けたときに反撃ができる能力やダメージを全回復する能力などがあります。基本的に、これらの特殊能力は使うために役職を公開しなければなりません。ボード上に地域カードをランダムに6枚セットしたらゲーム開始です。プレイヤーは順番に4面ダイスと6面ダイスを一つずつ振り、出目を合計した値が書いてあるカード上へコマを動かしていきます。地域カード上にコマが動くと移動した先のカードに書かれている効果が発動します。代表的な効果は、プラスの影響を与える白のカード、マイナスの影響を与える黒

のカード、相手の役職によって効果が変わるおぼばカードのいずれかを引く、誰かにダメージを与える、誰かの装備を奪う、といったものです。手番の最後に他のプレイヤーを攻撃することが出来ます。6面ダイスと4面ダイスを振り出た目の差がそのまま相手に与えるダメージとなります。これらを順番に繰り返し、「シャドウ」は「ハンター」を、「ハンター」は「シャドウ」を全員倒したとき、「ニュートラル」は役職カードに書かれた個別の勝利条件を達成したときにゲームが終了し、勝利条件を達成したプレイヤーが勝者となります。

ゲームの面白さ

全ての役職の勝利条件が「他の陣営のキャラクターを倒すこと」ではない点がこのゲームの面白さを作っています。ニュートラルの勝利条件が特殊なのです。例えば、最初に死ぬことが勝利条件になっていたり、装備を集めることが勝利条件になっていたりシャドウ、ハンターの勝利条件とは一線を画しています。これにより、うかつに攻撃すると相手の勝利条件を達成してしまうかもしれないという状況が生まれます。また、序盤は全てのプレイヤーの正体が明らかになっていないため、うっかり味方を攻撃し続けていたということもあります。おぼばカードを使う、もしくは相手の行動から誰がどの陣営、役職なのかを絞り込み自分の勝利を近づける行動を選択していくこと、そして味方と思われる人には自分が

どの陣営なのかを知らせ、敵だと思われる人には自分を味方だと思わせるような行動を取ること、特殊能力を使うための役職の公開のタイミング、これらの駆け引きがゲームの面白さであると思います。

最後に

現在、ゲームリパブリック社から発売されていた初版は販売停止となっています。しかし、KOSMOS社がリメイク版を製作し、そちらは現在でも『Jaeger der Nacht』の名前で入手可能となっています。この記事を読んだ方、やってみたいと思われた方、如何でしょうか？

(*この記事はゲームリパブリック社版を元に書かれています。)

文責：RiTaz

オススメゲーム特集！

【タイトル】ダンジョンロード（原題：Dungeon Lord）

【発売元】Czech Game Editions

【プレイ人数】2～4人

【プレイ時間】90～120分

概要

『Dungeon Lord』は、ダンジョンの主となって自らのダンジョンを拡張し、やって来る冒険者を迎え撃つという一種の施設運営ゲームです。最も上手くダンジョンを経営したプレイヤーが真のダンジョンの主—Dungeon Lord—となり、ゲームに勝利します。

ゲームの流れ

まずは自分のダンジョンをより広大に拡張し、より強力な魔物を招き入れなくてはなりません。そのためには、モンスター用の食料や、工事用の資金も必要になるでしょう。しかも、時間は限られています。年が暮れるたびに襲ってくる冒険者たちに備えた計画的な行動が必要です。加えて、他のプレイヤー達の動向にも注意が必要です。モンスターのスカウトにしる食料の調達にしる、全ては早い者勝ちがこの世界のルールなのです。

あなたは季節ごとにダンジョン拡張、物資調達、モンスターのスカウトなどの8つの行動から、3つを実行できます。このとき、必ず優先順位をつけなくてはなりません。複数人が同じ行動をとろうとし

た場合は、優先的にその行動を取ろうとしたものから順番に実行します。基本的に、より遅く実行する者ほど多くのコストが必要です。加えて4人が同じ行動を取ろうとした時は、最も優先順位が低い者は何もできないということに注意してください。その上、雇えるモンスターは、季節ごとにランダムに変動します。どうしても手に入れたいモンスターは逃さないようにしましょう。

これを繰り返して一年が過ぎると、遂に冒険者どもが挑みかかって来ます。ワナの威力を抑える、特殊効果のある魔法といった個性的な能力をそれぞれ持った冒険者どもとの戦いにおいては、雇い入れたモンスターや大金をはたいて買ったワナは勿論のこと、広大複雑で歩くだけで疲労してゆくダンジョンそのものも重要な武器です。これらを駆使して冒険者たちを、なるべく速やかに一掃してください。これを二年間繰り返し、最後にあなたのダンジョンの主としての評価点を計算します。

多くの冒険者を打ち負かした者は高い評価を得られるでしょうし、ダンジョンの深部まで到達された者や、モンスターの給料を支払えなかった者の評価は厳しいものになるでしょう。加えて、最も多くモンスターを雇った者、最も広大なダンジョンを築いた者などは、ボーナスを得ることができます。

こうして最も総合評価が高かった者が、Dungeon Lord の栄光を得ることができるのです。

特徴

『Dungeon Lord』は戦略性の高さが特徴です。まず、各プレイヤーはダンジョンに挑んでくる冒険者パーティーの構成を見ることができます。これにより、盗賊が多いからモンスター中心でとか、回復役がいるから真っ先にそいつを狙い撃ちするとかの方針が定まります。しかも、他のダンジョンの様子を見て、相手の戦略を見切ることにも可能です。それらを踏まえた上で、各季節における優先権の推移、毎ターンごとに変わるスカウト可能モンスターなどを考えれば、計算された戦略に基づいて有利にゲームを進めることができます。

他のプレイヤーの戦略を読み、その上で自分が有利になれるプレイングをやり通すこと。これこそが Dungeon Lord を目指す者の心得であり、このゲームの面白みであると言えるでしょう。

文責：K-64

【タイトル】丘の上の裏切り者の館（原題：BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL）

【出版社】The Avalon Hill Game Company

【プレイ人数】3～6人

【プレイ時間】60分

『丘の上の裏切り者の館』は、丘の上にある怪しげな館をプレイヤーが探索していくゲームです。

この館の持ち主であるホント（いわゆるモンスターのこと）は、館に入った探索者を見逃しません。

様々な方法で探索者を追い詰めていきます。さらに探索者の中には、このホントに味方する裏切り者がいます。

最後に生き残るのはどちらになるのか……。

ゲームは前半と後半に分けられています。

プレイヤーは探索者に扮して怪しげな館のエントランスホールに集まった状態で始まります。

前半の探索ラウンドでは、探索者が館の扉をどンドンと開けていくことで、館の全貌を調べていきます。

扉を開けると、ランダムに選ばれた部屋パネルが置かれます。

に入った部屋では骸骨が出たり、落とし穴に落ちて地下室に行ったりなど、何が起こるか分かりません。

探索を進めていると前兆カードが溜まっていき、カードを引くたびにホント・ロ

オススメゲーム特集！

ールと呼ばれるホント出現チェックでダイスを振り、出た目が前兆カードの枚数を下回るといよいよ後半のホントラウンドが始まります。

ホント・ロールに失敗した際に引いた前兆カードとそれを見つけた部屋に応じた異なる 50 ものシナリオがあり、それぞれ違ったホントが現れます。そして、ランダムに指定された探索者が裏切り者になり、残りがヒーローとなります。

ヒーローは館の持ち主であるホントと裏切り者の企みを阻止するために、また裏切り者は探索者の妨害を避けながらホントの企みを達成するために動くようになります。

ヒーローには「密かに生きる者の書」、裏切り者には「裏切り者の書」というルールブックが渡され、どちらの陣営も相手の目的の詳細や勝利条件が分からないようになっています。

このゲームは何度も遊んでいますが、ほとんど毎回新しいシナリオになり新鮮な気持ちで遊ぶことができます。

ほとんど館を探索していないのに、ホント・ラウンドが始まってしまうと、ホントを倒すために必要なアイテムや、部屋の施設が揃っていないのでヒーロー側はきついです。

逆に、序盤からアイテムや秘密の通路などを見つけていると格段に楽になります。

相手の勝利条件が正確に分からないというのも、裏切り者が意味もなくターン数を数えることでターン制限があると思わせ、ヒーローを急がせたり、逆にヒーロー側も目的とは違う施設に向かうように見せかけることで、裏切り者の目を逸らせたりと出来るのは面白いです。

文責：のーく

ちょっと嘘でもつきませんか？～ブラフゲーム特集～

【前書き】

「正直は美德」とよく言われるように、我々の社会において嘘は嫌われ者です。一方で、エイプリルフールという習慣が根付いているように嘘をついて相手を騙す時のスリルや楽しさは中々捨ておけるものでもありません。

そこで今回は声を大にして嘘をつけるブラフゲームを紹介します。ブラフとはハッタリや巧妙な嘘で相手を騙すという意味。つまりブラフゲームとは騙し騙され、嘘の真剣勝負なのです！ どうです？ ちょっとワクワクしてきませんか？

今回紹介するブラフゲームはシンプルなルールで外国語を読めない方、初心者の方でも簡単に遊べるモノばかり。さらに嘘初心者の方から上級者の方まで楽しめるように独断と偏見で嘘の上手さである「嘘つき力」で五段階評価を行いました。

さて、ちょっと嘘でもつきませんか？

【ごきぶりポーカー（原題：Kaker Laken Poker）】

出版社：Drei Magier Spiele

プレイ人数：2～6人

プレイ時間：20分

嘘つき力：★

タイトルを聞いただけではちょっと変な想像をしてしまうこのゲーム。もちろんゴキブリを使ってポーカーをするゲームではありません。お手軽ながらもじっくり嘘が楽しめる名作ブラフゲームなのです。

プレイヤーに配られるカードにはゴキブリを初めとしてクモ、ネズミ、カメムシ…などの八種類の嫌われ者達が一種類ずつ描かれています。人によっては名前を聞くだけで眉をひそめるこの嫌われ者を押し付けられないようにする事がゲームの目的です。

自分の手番に行うことは非常にシンプル。カードを一枚裏向きにして何が描かれているかを宣言して相手に押し付けるだけ。しかし、一筋縄でいかないのがブラフゲーム。カードに描かれた嫌われ者を正直に宣言する必要は一切ありません。この宣言の「嘘」からゲームは始まります。

さて、嫌われ者を押し付けられたプレイヤーですが何とかこの状況を脱しなければなりません。嫌われ者を押し付けられえないようにする方法はただ一つ、相手の真偽を見破ることです。しかしながら簡単に真偽が見破れるなら苦労はしません。どうしても見破れない、そんな時にこのゲームの最も面白いルールが登場する事になります。それが「パス」のルールです。嫌われ者を押し付けられたプレイヤーは「パス」を宣言することによってカードの中身を確認することができます。そして、そのカードを前のプレイヤーと同様に、他のプレイヤーに宣言しながら押し付けるのです。この時の宣言は最初の宣言と異なってもかまいません。前のプレイヤーの宣言と変えたり、あえて同じ宣言をしたり、相手の考えをどうやって裏切り、嫌われ者を押し付け

ちょっと嘘でもつきませんか？～ブラフゲーム特集～

るか？ あなたの嘘つき力で嫌われ者を他のプレイヤーに渡してやりましょう。

ちなみに、カードデザインの嫌われ者たちはこのゲームを象徴する様なふてぶてしくもどこか憎めないようなかわいらしいデザインですので登場する嫌われ者が苦手な人でも安心して遊べます。

【ブラフ（原題：Bluff）】

出版社：FX Schmid

プレイ人数：3～6人

プレイ時間：30分

嘘つき力：★★★★

タイトルからしてド直球なこのゲーム。別名「라이어ダイス」とも呼ばれるダイスを使ったブラフゲームです。

プレイヤーは全プレイヤーが秘密裏に振ったダイスの中から、自分のダイスだけ見て特定の出目が出たダイスが全体で何個あるかを予測して「ビット（競り）」を行っていきます。もしビットした特定の出目のダイスの個数が実際の場にある個数より多いと思ったらすかさず指摘してあげましょう。指摘に成功すれば相手のダイスが、失敗すれば自分のダイスが減ります。このように相手のダイスを減らし、時には減らされながら最後の一人になるまでダイスを握っていられば勝ちです。

このビットというシステム、このゲームの肝であると同時に存分に嘘が大活躍する場でもあります。

まず、このゲームのビットには「パス」がありません。つまり相手のビットが正しそうならば自分はさらに高いダイスの個数をビットするしかありません。そんなビットのルールで大活躍するのが嘘です。例えば自分のビットに自信がなくても、不安や動揺を見せない堂々としたビットで相手を騙しきる、そんなはったりがモノを言うのです。

さらに、一人のプレイヤーが知っている情報が非常に少ない点も大きな特徴として挙げられます。最初にプレイヤーが見る事の出来るダイスはたった五つだけ、その上でゲームが進むとダイスはどんどん減っていきます。という事はビット出来るダイスの個数を予測するには相手のビットの情報をを使うしかありません。……そんなビットの内容にもし嘘が交じっていたらどうでしょうか？ そんな知っている情報の少なさが作り出す心理戦はゲームが進んでいく毎により深く、熱くなっていきます。

この様に前半は大味なはったり、後半は緻密な心理戦、と二種類の嘘の醍醐味が楽しめるこのゲーム。一粒で二度おいしい、まさしくブラフの名前を冠するのにふさわしいゲームでしょう。

【髑髏と薔薇（原題：Skull & Roses）】

出版社：Lui-meme

プレイ人数：3～6人

プレイ時間：45分

嘘つき力：★★★★★

ちょっと嘘でもつきませんか？～ブラフゲーム特集～

タイトルからして恐ろしげな、暴走族のリーダー決めがモチーフのこのゲームは、ブラフの魅力が凝縮された、まさに傑作と言って差し支えのないブラフゲームです。

ゲーム開始時、各プレイヤーは薔薇が描かれた三枚のカードと髑髏の描かれた一枚のカード、計四枚のカードを手札に持っています。プレイヤーは自分の手番が来るたびに、手札から一枚ずつ自分の前に重ねて山札を作っていきます。そして、誰かが山札を重ねるのをやめることを宣言すると、薔薇を何枚めくれるかを賭けたビットが始まります。一番多い枚数をビットした最も勇気のあるプレイヤーが各プレイヤーの前に重ねられた山札を好きな順で上から表にしていき、ビットした枚数だけ髑髏を引くことなく薔薇を表にできれば勝利の栄光に一步近づく事ができます。しかし、逆に髑髏を一枚でも引いてしまえば手札のカードを一枚失うという手痛いペナルティが待っています。カードを持つ最後の一人となるか、二回薔薇をめくる事に成功したプレイヤーはチームリーダーの称号と勝利の栄光を手に入れます。

このゲームで、肝となるのは「カードを表にする時に必ず自分が重ねたカードを全て表にしなければならない」というルール。このルールがブラフの魅力を一気に引き出しています。自分の目の前に髑髏を伏せているのに一番多い枚数をビットしてしまつたらペナルティは確実です。したがって髑髏を伏せたらビットをしたくない、と思っ

てしまいがちですが……もうお分かりですね。逆にそういう状況でこそ嘘つきの真価が発揮されるのです。あえてビットをする事によって相手に髑髏を引かせたり、相手に髑髏を警戒させて少ない枚数のビットで薔薇をおいしく頂いたり、まさにこのゲームはブラフの独壇場。相手を手玉にとるブラフの快感を存分に楽しめます。

シンプルなルールが産む白熱した嘘のぶつけ合い、ブラフの楽しみを骨の髄まで味わいたいという方にオススメです。

【後書き】

さて、今回は三点のブラフゲームを紹介しました。何か興味が惹かれるようなゲームはあったでしょうか？

相手の表情や何気ない言葉から嘘を見破ったり、あるいはそれを逆に利用して相手を自分の嘘に引きずり込んだり……、ブラフゲームの魅力はルールだけではなくプレイヤー同士の心理的な駆け引きにもあります。これから訪れる寒い冬に、是非熱い駆け引きを楽しんでください。

短い紹介になりましたが、少しでもブラフゲームの魅力が伝われば幸いです。ああ！もちろんブラフゲームで鍛えた嘘つき力を悪用はしないでくださいね！

文責：asa

Let's コミュニケーション! ~コミュニケーションゲーム特集~

【前書き】

世間的にもコミュニケーション能力が重要視されている昨今ですが、コミュニケーション能力って一体どんな能力なのか疑問を持った事はありませんか？ コミュニケーション能力というのは他者とコミュニケーションを上手に図ることができる能力の事らしいですが、曖昧な説明で分かりにくいですよ。ここは一つ実践でどんな能力なのかを体験してみたいかがでしようというのが本特集の趣旨となっています。

今回紹介するゲームは全てコミュニケーションゲームと呼ばれるジャンルのゲームです。この手のゲームをやったことのない人用にコミュニケーション難易度、略して『コミュ難度』も五段階で評価してみましたので、参考にしてみてください。遊んでみれば、コミュニケーション能力の本質を理解できるかも知れませんよ？ それでは、Let's コミュニケーション！

【ロールシャッハ(原題:Rorschach)】

出版社：Bucephalus Games

プレイ人数：3～8 人用

プレイ時間：20 分

コミュ難度：★★★★★

ロールシャッハテストというものをご存知ですか？ 不思議な模様の染みを見せられて、「これ何に見える？」って聞かれるあれの事です。そのロールシャッハテストをゲームにしてしまったのがこのゲーム。その名も『ロールシャッハ』

内容はといえば、プレイヤーは並べられた不思議な模様の染みが描かれたカードの中から、お題に一番ぴったりだと思うカードを選び、せーので発表します。同じカードを選んだプレイヤーがいれば、そのプレイヤーから「おんなじ事考えたマーカー」をゲット。一番早く全員分のマーカーを集めたプレイヤーが勝利という簡単なルールです。肝心のお題はといえば「岩の裏側から出てきそうなのはどれ？」「いちばん女性的なのはどれ？」とかそんな感じ。各自、自分の選択を発表した後に選んだ基準なんかを話してあげれば、他のプレイヤーに自分の事を理解してもらえるはず。逆もまた然りですね。

相手の心理？ を読みあうゲームですから極めれば別次元のコミュニケーション能力を得られる事間違いなしです。たぶん。はあ、コミュニケーションを成立させる前に精神を病みそう、ですか。魅力が伝わってないようで残念です。コミュニケーションは難しいなあ。

【LINQ (原題: LINQ)】

出版社：BeWitched Spiele

プレイ人数：4～8 人用

プレイ時間：30 分

コミュ難度：★★★★★

さて、次にご紹介するのは連想ゲームの『LINQ』。みんなの手元にお題の書かれたカードが配られ、他の人と被らないようにしながら各自そのカードから連想されるキ

Let's コミュニケーション! ~コミュニケーションゲーム特集~

ワードを発表していきます。例えば、あなたの手元の「ボーリング」というお題から「石油」というキーワードを発表し、他のプレイヤーは「ドラえもん」「温泉」「牛」「団子」みたいな感じですね。このお題カードですが、実は同じお題のカードは基本的に二枚ずつ配られています。つまり、あなたと同じお題の人も一人はいるわけです。みんなが連想された単語を一つずつ発表し終わったら、誰と誰がペアだったのかを一組分だけ予想をして他の人に見えないようにメモします。みんなが予想をメモし終わったら、お題を変えずにもう一巡同じ事をして答え合わせに入ります。答え合わせの結果、他のペアを見つけられていれば、そのペアの人達から一点ずつで合計二点を奪い取ります。また、自分のパートナーを見つけ、パートナーもまた自分を見つけてくれていたらお互いに五点ずつ獲得します。

ところで、お題カードの中には「?カード」と呼ばれる仲間外れさんが存在し、他のお題に交じって毎回誰かの元に配られます。このカードを受け取ったプレイヤーだけは得点方法が変わり、誰かのペアだと予想されるたびに1点を予想したプレイヤーから奪い取る事になります。つまり、普通のお題カードの人は『同じお題を持った相手にだけ分かり、他の人からはペアだとばれないキーワード』を「?カード」の人は『誰かと同じお題を持っているように見えるキーワード』を発表する必要があるわけです。このバランスの妙がお分かりいただ

けるでしょうか? ところで、冒頭でお話しした例の場合だと「石油&ドラえもん」が「ボーリング」、「牛&団子」が「肉」で「温泉」は「?カード」となっています。もちろんわかりましたよね? え、分からない? コミュニケーションは難しいなあ。

【ギフトトラップ(原題:GiftTRAP)】

出版社: Lautapelit.fi

プレイ人数: 3~8人用

プレイ時間: 60分

コミュ難度: ★★★

『ギフトトラップ』は危険なほどに相手を知り尽くしたグループ向けのゲーム。人数分だけランダムに選ばれたプレゼント候補を、誰にあげたら喜ぶか、貰ったらどのくらい嬉しいかを探りながら、プレゼント貰い上手かつプレゼント選び上手を目指すゲームです。プレゼント候補は「血圧計」に「パスタメーカー」、「地下墓地」や「バチカンへの旅」、遂には「結婚式の宣誓をやり直す権利」まで様々。え、そもそも結婚式どころかその相手もない? そんな負け犬の方は最後の一つを「充電の必要ない携帯電話」とでも差し替えてください。さて、プレゼント候補をボードに並べたら、その中から欲しいものベスト3とワースト1を決めます。そして、他のプレイヤーを一人選んでプレゼント候補の一つを(中身は秘密のまま!)渡します。全員がプレゼントを渡し終わったら、ドキドキの開封タイム。「わー、充電の必要ない携帯電話は絶

Let's コミュニケーション! ~コミュニケーションゲーム特集~

対に欲しいと思ってたんですよ？」とか力説しながら答え合わせをしていきます。貰ったプレゼントが欲しいものベスト3に入っているものなら、自分は貰い上手ポイント、相手は選び上手ポイントをゲット。ワースト1ならお互いにポイントを大量に失ってしまいます。

相手の事を知り、また自分の事を知ってもらわないとなかなか良いプレゼント交換は出来ません。リアルで贈り物をして失敗する前に練習がてらにこのゲームで相手の趣向を掴むのも有効かもしれませんね。ちなみに筆者はいつ読者と編集長に殺されても良いように地下墓地が欲しいです。なにに？ お前の欲しいものなんか聞いてない？ コミュニケーションは難しいなあ。

【ホッサ！（原題：Hossa!）】

出版社：BeWitched Spiele

プレイ人数：4~8 人用

プレイ時間：30 分

コミュ難度：★★（面子によっては★★★★）

最後に紹介する『ホッサ!』は歌を歌って得点を稼ぐゲーム。親プレイヤーはカードをめくって、お題となる単語を一つ指定します。そして、親の左隣のプレイヤーから時計周りに歌を歌います。例えばお題が「木」なら「草も木もないジャングルに♪」とかですね。この時、お題を歌詞に含む曲名を上げるだけだと一点、お題を含むワンフレーズを歌って二点、もっと歌い続け

ば四点を獲得できます。さらに、他のプレイヤーの歌に合わせて一緒に歌う事が出来ると一点を獲得できます。

単純なルールですが、これがカラオケ気分非常に盛り上がります。ゲームに参加しているメンツでどの歌を選ぶかがポイント。意外な人の意外なレパートリーが明らかになる事もよくあります。ちなみに例で歌わせていただいた歌は「行け！ タイガーマスク」です。え、知らない？ コミュニケーションは難しいなあ。

【後書き】

さて、お勧めのコミュニケーションゲームを4つほど紹介してみましたがいかがだったでしょうか？ 面白そうなゲームがあれば、是非手にとって（まずは身内で）遊んでみる事をお勧めします。

相手に何かを伝える事、あるいは相手の事を知る事は、私たちの日常生活の中で頻繁に行われているのにもかかわらず、非常に難しく、それこそゲームの中心に据える事が出来てしまうほどです。それ故か、多くのコミュニケーションゲームはルールが簡単なものが多く、老若男女問わず誰でも手軽に遊べるのが魅力の一つです。これからの季節、宴会やパーティなどが増えると思いますが、余興の一つに如何でしょうか？

それでは、Let's コミュニケーション！

文責：綾羽光陰

オリジナルゲーム紹介

おいしい「タマゴ！ トマト！ バーガー！」ができるまで

【タイトル】タマゴ！ トマト！ バーガー！

【出版社】電気通信大学非電源ゲーム研究会

【プレイ人数】2人

【プレイ時間】10分

『タマゴ！ トマト！ バーガー！』とは、非電源ゲーム研究会に入った私が初めてデザインしたゲームです。

店員が材料カードを重ねてハンバーガーを作り、客は重ねられた順番と逆に答えることで点数を手に入れる瞬間記憶が大事なゲームです。

このゲームの売りは重ねられた順番と逆に答えないと点数がもらえないところです。

これまでの記憶で勝負するゲームはもともと記憶していた部分の最後に新しい要素を足し、増えていった要素を覚えていられるかどうかで勝負するものが多いです。最後に追加された要素に注目すれば覚えるのは簡単で、記憶量も少なくなり難易度も低くなります。

しかしこのゲームでは、店員が重ねた材料を逆に覚える必要があります。これにより、記憶が混乱して少ない枚数でも記憶が難しくなります。

覚えられる数が減ると、1ゲームにかかる時間が短くなります。

『タマゴ！ トマト！ バーガー！』は10分くらいで決着がつくので空いた時間に手軽にできるのもいいところです。

このゲームを思いついたきっかけは夏休みが終わるころに、ハンバーガーを自力で作って食べる計画を立てたことです。材料と重ねる順番を選ぶ。これがとても楽しかったのでゲームにしたいと思いました。

後学期の最初の部会終了後にテストセットを作って遊んでみたら盛り上がり、材料のカードの他に特殊な効果を持ったカードを作ってみてはどうかと言われたので考えてみることにしました。

その特殊カードのアイデアはミスオーダーとダブルの2枚、先輩のアイデアを借りることにしました。

ミスオーダーは1つ下に重ねたカードを言う必要が無くなるカード。

ダブルは1つ下に重ねたカードを言うときに「ダブル〇〇」と言う必要があるカードです。

特にミスオーダーは記憶が難しくなるかわりに答えきったときの点数が上がるのでリスクのあるカードになったと思います。

そしてゲームに使う材料を減らし、同じカードが2,3枚ある状態にしました。

しかし、特殊カードもすぐに良いアイデアが出てきたわけではありません。

提案の直後に私が考えた特殊カードがワフウとファスト、スローの3枚です。ワフウは下に重ねられたカードを日本語で言う。

オリジナルゲーム紹介

ファストが一番下の材料のカード、スローが一番上の材料のカードを言う。これはダメな特殊カードでした。

ワフウは瞬間記憶が大事なゲームから、材料の日本語を覚えておくゲームに変え、ゲームを難しくするだけのものになったのでやめました。

また、ファストとスローはゲーム中の確認が面倒で、結果としてゲームのテンポが悪くなってしまい手軽にできるゲームにならなかったのをやめました。

また、当時は得点の計算をハンバーガーに使った材料の枚数の二乗にしていました。しかし、先輩に複数回行くと点数の足し算が面倒になるのでやめた方がいいと言われました。

これは身内でテストプレイをしていると分からない問題だったので、指摘してもらったのがありがたかったです。

アイデアをひらめいたのが9月末、頒布開始が調布祭初日なのでカード18枚の小さなゲームでも形になるまで二ヶ月必要です。

非電源ゲーム研究会にはテストプレイに協力してくれるゲーム製作班やルールの記事を校正してくれる会誌班があるので非電源ゲームを作るためにかなり恵まれた環境が存在します。

最後に、カードのイラストを描き、カードの効果を考えてもらった綾羽光陰さん。ゲームの問題点について指摘してくれたasaさん。テストプレイに協力してくれたゲーム製作班の人。

ルールを書くときに文章と一緒に考えてくれた会誌班の人。皆さんの協力のおかげで『タマゴ！ トマト！ バーガー！』は完成しました。

ありがとうございました。

文責：リンダ

「頑張ろう、日本」製作ノート

この記事を書かせていただくにあたり、最初に、この度の東日本大震災により亡くなられた方々のご冥福をお祈りするとともに、被災された方々、ご家族、関係者の方々にお見舞い申し上げます。

さて、ゲームマーケット2011春及びコミックマーケット80では、チャリティー企画の目玉として『震災復興ボードゲーム頑張ろう、日本』を製作、頒布させていただきました。皆様の協力の甲斐あって、本作は完売、実に20450円の寄付金が集まりました。この場を借りて、サークルを代表してお礼を述べさせていただきます。ご協力、本当にありがとうございました。

本コラムでは、本作の作成までの経緯などを語らせていただきます。

まず始めに本作を簡単に紹介させていただきます。本作は大規模震災の被災地の復

オリジナルゲーム紹介

興を目的としたプレイヤー協力型のボードゲームです。プレイヤーは時の政治家となり、刻々と悪化する被災地を駆け巡り、その復興に尽力します。もしも、力が及ばなかった場合は国外からの支援を得て被災地はなんとか復興へと進みますが、プレイヤーは失脚してしまいます。

さて、本作は皆さんも察していただけているように、東日本大震災を取り扱ったゲームです。あの震災の夜、私は友人達と共に大学の研究室に籠城をしていました。その際に各地の被害状況を見ながら、被災地の復興に必要なものは何か、自分は何者か、自分にできる事は何かを考えていました。復興に必要なものは何より金であり、私は義援金を送る事ができる。私のような貧乏大学生が送れる額はたかが知れているが、私は仮にもゲームデザイナーだ。ゲームを作って売ろう。その利益を全て被災地に送ろう。こうして、この企画の原型は生まれました。そして、本作は良かれ悪しかれ話題を呼び、出来るだけ多くの部数を頒布するために東日本大震災をテーマにする事も決めました。

また、東日本大震災を取り扱うというタブーを犯す以上、自分に幾つかの制約を課しました。

- ・東日本大震災で発生した二次災害を可能な限り取り込む事
- ・遊ぶ事が復興につながるゲームである事
- ・ゲームに敗北しても舞台となる被災地は復興する事

- ・未だに未解決の原子力発電所は取り扱わない事
- ・出来るだけ安く製作できる事
- ・特別な道具が無くとも被災地でも遊べる事

他にも細かな制約はありますが、この6つを順守する形で本作は製作されています。これらがどの様な形でゲームに盛り込まれたかは実物をご覧ください。

ただ、最大の反省点は Pray for Japan という合言葉をネガティブな要素としてゲームに組み込んでしまった事です。支援者の方々を貶める意図はありませんのでご了承をいただきたい限りです。

さて、紙面もそろそろ尽きてきました。最後までお付き合いいただきありがとうございました。本作に興味を持っていただいた全ての方に感謝を。また、製作に協力していただき、無理を押し付けてサークルの作品として頒布して頂いたサークルの皆に感謝を。

被災地の一刻も早い復興をお祈りしつつ筆を置かせていただきます。

文責：綾羽光陰

編集後記

こんにちは、編集長のほつみです。

このたびは非電源ゲーム研究会会誌を手にとっていただき、本当にありがとうございました。慌ただしく編集長の座を引き継いでから早半年、編集なんてしたこともなかった私ですが、なんとか作り上げた Dice Roll vol.7、楽しんでいただけましたでしょうか。

今年の会誌のテーマはオススメゲームです。会誌班がそれぞれこれだ！と思うゲームを多数紹介しておりますので、興味を持った方は是非遊んでみてください。気に入っていただければ会誌班冥利に尽きます。

一般のゲーム売り場には置かれていないことが多いので、Yellow Submarine や、すごろくやなどのゲーム専門店に足を運ぶか、通販などを利用されると良いかと思います。

非電源ゲーム研究会では今年も多くの新入生が入部し、だんだんと規模が大きくなってきました。外部の方や他校の生徒さんとの交流など、内外で多くの活動を活発に行っています。今後も皆さんに親しまれ、応援される存在であり続けるよう頑張っていきたいと思います。

最後になりましたが、非電研の部員の皆さん、協力して下さった外部の皆さん、そしてここまで読んで下さった皆さん、本当にありがとうございました。これからも非電源ゲーム研究会をよろしく願います。

追記 非電源ゲーム研究会 HP がお引っ越ししました。

<http://hidenken.com/> です。これからもよろしく願います。

下記の QR コードからどうぞ。



オマケ

発行日 2011年11月18日

発行 電気通信大学非電源ゲーム研究会

発行人 林田 祐次郎

印刷所 電気通信大学学友会執行委員会