

# ゲームマーケット プレス



目次

インタビュー・文■まつなが／らめる

ゲームマーケット2021大阪 スペシャルインタビュー1

らなとパパ ..... P094

ゲームマーケット2021大阪 スペシャルインタビュー2

株式会社アソビション ..... P098

ボードゲーム用語辞典 ..... P102

ゲームマーケット・セレクションの休止と代替としてのボードゲームコラムに付いて... P105

刈谷式ボードゲームルールブックの書き方 ..... P106

TRPGフレッシュフェス feat. TGFF 紹介ページ ..... P112

20周年記念グッズ販売のお知らせ ..... P123

**まつなが (松永彩)**

ボードゲームの総合情報サイト「ボドゲーマ」事業部長。記事執筆や企画、開発など全般を担当。他ゲームデザイン、ルールの和訳、テストプレイ会の定期開催など幅広く活動中。

**らめる (珠洲ノらめる)**

旅するボードゲームアイドル。日本全国のボードゲームカフェを巡る旅を2周完遂。日本だけでなくドイツや台湾にも足を延ばす。ゲームデザインやアートワークも自ら行う。

# らなとパパ

代表者名：ドゥブラド ヤニック

デザイナー名：らな

代表作名：『おぼえなサイコロ』、『にゃんこパイレーツ』、『ドキッと！アイス』など

webサイト：<https://gamemarket.jp/booth/2382>



## 幼い頃からのボードゲームの制作

—最初のボードゲームを発表したときは9歳だったと聞いていますが、今は何歳ですか。

**らな：**12歳です。小学6年生です。—もうお姉さんですね。今日はよろしくお願ひいたします。

**らな、ヤニック：**よろしくお願ひします。

—らなちゃんがボードゲームのデザインを始めたきっかけはなんですか。

**らな：**3、4歳のころに初めてボードゲームを遊んでから、自分でも作ってみたいなって憧れていました。自分で作って見たら楽しくて、どんどん作っていくうちに最初の『おぼえなサイコロ』ができました。

**ヤニック：**らなちゃんはすごく小さい頃からたくさんボードゲームを作っていました。最初は気に入ってるボードゲームをまねて、コンポーネントを自分でいちから全部作りなおしていました。そのうちどんどんオリジナルのアイデアが出てくるようになり、「ゲームになってるな」と思ったゲームが1作目の『おぼえなサイコロ』のプロトタイプです。

**らな：**タイトルは最初『おぼえてね』でした。

**ヤニック：**プロトタイプは今まで50個以上作ってるよね。アイディ

アを思いついたら、ひとりでカードなどのコンポーネントを紙と鉛筆で全部作って、ルールも紙に書いて作っていますね。

**らな：**テープでサイコロを作ったりもします。

—ルールのデザインだけでなく、コンポーネント作りも好きなんですね。

**らな：**はい、でも学校の図工はあんまり得意ではありません。

—らなちゃんがメインのデザイナーで、ヤニックさんがサポートをするような役割でしょうか。

**ヤニック：**そうですね。らなちゃんのアイディアからいろんなところを削って、バランスを取れるように考えて、ふたりでテストプレイして、というふうにサポートをしています。最初のアイデアはいつもらなちゃんからです。

—1作目の『おぼえなサイコロ』を発表したあと、ゲームマーケット2019春に2作目の『にゃんこパイレーツ』を発表しましたね。らなちゃんは動物が好きなんですか。

**らな：**はい、好きです。

**ヤニック：**ファミリー向けのゲームに合うテーマだということもあります。アートワークを担当した井上磨さんとお話をして、動物が一番いいんじゃないかという話になりました。できるだけ人気

になりそうなテーマを選んで、家族でも遊びやすそうなゲームのイメージを作りたくて選びました。

—らなちゃんは、普段家族でどういったボードゲームを遊んでいますか。

**らな：**『セიმワン!』や『ラブレター』をよく遊びます。

**ヤニック：**習慣として毎日食事後に家族でボードゲームを遊んでいます。夕食後、疲れているときは軽いゲームが多いです。他にも『シリメツレツ』のようなカードゲームや『Welcome to…』や『Qwixx』のようなダイスゲーム、紙ペンゲームを遊んだり、最近だと『ミクロマクロクライムシティ』もよく遊んでいますね。週末はもうちょっと重いゲームで、例えば『ウイングスパン』をお母さんも一緒に3人で遊んでいますね。

## アークライトゲーム賞 最優秀賞

—新型コロナウイルスにより自粛となったゲームマーケット2020春で3作目の『ドキッと！アイス』が発表されました。トリックテイキングというメカニクスのゲームですが、トリックテイキングは好きですか。

**らな：**はい、よくトリックテイキングを遊んでいます。トリックテイキングは難しいルールが多かったのが、簡単なものを作って



小学生のらなちゃんとパパのヤニックさんによるサークル「らなとパパ」。1作目を発表した当時のらなちゃんは9歳。3作目の『ドキッと!アイス』がアークライトゲーム賞2020の最優秀賞を受賞した。子どもから楽しめるファミリーゲームを主に制作する。ヤニックさんはフランス語の通訳や主にゲームマーケットで発表される日本のボードゲームをフランスのパブリッシャーに紹介する活動をされている。

## ドキッと!アイス

作:らな 発行:らなとパパ  
2~4人用 8歳以上対象 20分

みたいと思って作りました。

—よく遊んでいるのはどのようなトリックテイキングですか。

**らな:**『5本のきゅうり』や『隴ニンジャスタートリック』です。

**ヤニック:**最近だと『Cat in the Box』と『ザ・クルー』も遊びますね。日本ではトリックテイキングが好きな人が多く、ゲームマーケットで毎年いくつも出ていて、私も好きなジャンルです。

—アイスのイラストがとてもかわいいですね。クリームのおトッピングがおしゃれです。

**らな:**最初にアイスのゲームを作ろうとぼつとひらめいて、そのあとトリックテイキングのルールを付けました。

**ヤニック:**トッピングのイラストはとても気に入っています。1点と2点のアイスを区別するためにトッピングにすればいいんじゃないかとアートワークの井上磨さんと長谷川登鯉さんにご提案いただきました。重ねすぎるとアイスを落としてしまうイメージとトリックテイキングのルールがうまく噛み合い、あっという間に作ったゲームです。作った3作の中でいちばん早く完成したゲームだと思います。家族旅行の帰りの新幹線で考えていて、家に着いたこ

ろにはゲームができていました。

—序盤は大きい数字が勝ちやすいですが、後半は小さい数字が勝ちやすくなる。真ん中の数字である5が使いにくいルールですね。

**らな:**そうなんです。だから、最初は5を特別なカードにするルールがありました。

**ヤニック:**ワイルドなスーツのカードとして使えるようにして、5で勝てたらどのスーツのアイスでも取れるというルールを考えていました。ただ複雑なルールがあると遊びにくくなるので、シンプルに大きい数字と小さい数字がいちばん強いというルールにしました。—うまくコントロールすることが大事なゲームですね。

**ヤニック:**手札を見て、どういふふうにもらった手札を使うか、どういうタイミングで3回目を勝つかを考えるゲームです。

—栄えある第1回目のアークライトゲーム賞最優秀賞の受賞、おめでとうございます。受賞の話を聞いたときの気持ちを教えてください。

**らな:**最初すごく驚いたのですが、嬉しかったです。

**ヤニック:**嬉しかったですね。ゲームマーケット春が自粛になったとき、らなちゃんはすごく落ち込んでいました。直接いろんな人に

遊んでもらって売る経験ができず、東京にも行けず、いろいろと考えていた計画が全部潰れました。ただ、いくつかのオンラインストアで委託販売をしたら、1週間以内で全部売り切れになってしまったんです。そんなにすぐ売れるだなんて最初は信じられませんでした。受賞の話もいただいてとても嬉しく思います。

—すぐ売り切れて驚いたとのことですが、『ドキッと!アイス』は最初に情報を公開したときからかなり反響があったのではないですか。

**ヤニック:**そうですね。イラストの印象がすごく強かったし、「トリックテイキング」は日本のゲームマーケットにおいて魔法の言葉ですよ。一般の人に遊んでもらうためにはよくない言葉というか、専門用語になるのでちょっと怖い言葉になると聞くこともありますが、ゲームマーケットに参加する人はトリックテイキングがすごく好きです。残念ながら海外の人にはあまりうけません。

—海外の方はトランプ(ブレイングカード)で『ハーツ』のようなトリックテイキングをよく遊んでいるイメージです。

**ヤニック:**『ハーツ』のような伝統ゲームがよく遊ばれる分、オリジ

ナルのトリックテイキングを作るのが難しいのではないのでしょうか。ただ最近『ザ・クルー』がすごく話題になったおかげでトリックテイキングが流行るんじゃないかという話は聞いています。

——アークライトゲーム賞は、評価するポイントが公表されています。

例えば「面白い体験ができるゲーム（面白い＝斬新で独特で楽しい）」や「何度もくり返し遊びたくなるゲーム」、「遊んでいる人の、周りの人も思わず遊びたくなるゲーム」などです。『ドキッと！アイス』はどのような点が評価されて受賞に至ったと思いますか。

**らな：**他のトリックテイキングにはない「小さい数字でも勝てる」ところと、「アイスを4個重ねてしまうと落ちてしまう」というルールが評価されたと思います。あと2人でも遊べることでしょうか。

**ヤニック：**コーンにアイスを搭載していくというテーマも大きいと思います。実際あることをなぞるようになっていくところのインパクトが強いのではないかと思います。ギリギリいけるかいけないか、最後のトリックで勝敗が決まることもあるので盛り上がります。アートワークの井上磨さん、長谷川登鯉さんの影響もすごく大きいです。ゲームバランスの調整やルールライティングを上杉真人さんが担当してくださって、いつもいい影響を与えてもらっています。らなちゃんと私の2人で作っていることに間違いはないですが、周りの人たちがいなければ違う作品になっていたと思います。

——アークライトゲーム賞は商品化を目的として設立された賞です。『ドキッと！アイス』の商品化の話は進

んでいますか。

**ヤニック：**はい。プレイ人数が2～4人から2～5人に増え、イラストも増えています。私達は予算の制限でアイスとコーンが薄いトークンでしたので、厚みのあるタイルなどの良いものにしてほしいと思っていますが、まだどうなるかわかっていません。

——流通も安定して広く遊ばれそうですね。

**ヤニック：**国内だけでなく、海外にも送ることができるので助かります。BGG(アメリカのボードゲーム情報サイト)を通して『ドキッと！アイス』がほしい」と毎日のように海外からメッセージが来て、アメリカにたくさん送りました。今でも定期的にメッセージが来て「売り切れです」と毎回返事しているの、発売後はその面倒なタスクがなくなり嬉しいのです。

——商品版が出たら、どういうふうに遊んでほしいですか。

**らな：**あまりボードゲームに慣れていない人でも気軽に遊んでほしいし、ボードゲームに慣れている、トリックテイキングが好きな人にも楽しんでほしいです。

**ヤニック：**一般の人、ボードゲームのことを知らない人でも、家族で遊んでもらいたいですね。日本はフランスに比べて家族でゲームを遊ぶ習慣がないので、習慣を作ってほしいと思います。

### これからのボードゲームデザイン

——次作の構想はありますか。

**ヤニック：**アイデアがあつて、プロトタイプも作っています。ただコロナ禍の今の状況ではらなちゃんを連れてゲームマー

ケットに行くことは憚られますので、デザイナー本人が行けないのは悲しすぎますし、我慢して待ってもらっています。次の作品は、謎解きと絵本を混ぜたようなゲームを考えています。絵本なので最初から最後までストーリーがあつて、脱出ゲームのメカニクスが埋め込まれているイメージです。子供が1人で遊べるように作りたいのですが、謎に1つでもミスがあるとゲームが動かないので、けっこう難しいです。

——らなちゃんは中学生になると今よりも忙しくなってしまうそうですが、これからもボードゲームデザインは続けますか。

**らな：**はい。私の特技なので、続けたいと思っています。

——これからも家族と遊べるファミリーゲームを作りますか。

**ヤニック：**これからはらなちゃんが成長しながら、どうなるかはわかりませんが、どんどん難しいゲームが出てくるかもしれません。

**らな：**難しいゲームよりも、時間が15分くらいの小さいゲームのほうがいいかなとは思っています。——ファミリーゲームを作る上で大事なことはありますか。

**ヤニック：**大人と子どもが遊んだときに子どもでも勝てることです。例えば『おぼえなサイコロ』はメモリーゲームで、子どもは記憶力がすごく、大人はたいてい勝てないのです。ゲームマーケットではらなちゃんが『おぼえなサイコロ』を来場者の大人の方と遊んだとき、らなちゃんがほぼ全部勝っていました。家族で遊べて、子どもでも勝てて、子どもが怒ったり泣いたりしなくてもいいゲームにした

いと常に考えています。ボードゲームを遊ぶときも、私たちはよくヴァリエーションルールで簡単なルールを考えています。

### フランスへのボードゲーム紹介

—ヤニックさんの活動についても教えてください。

**ヤニック:**ゲームマーケットには7、8年前からほぼ全て参加しています。あるタイミングでフランスのボードゲームパブリッシャーから「ゲームマーケットを案内をしてくれないか」と声をかけられ、パブリッシャーにボードゲームを紹介する活動を始めました。ゲームマーケットで買って遊んだあとに、いいなと思った作品をデザイナーの許可を得てからパブリッシャーに紹介しています。趣味にしてはすごく時間がかかるのですが、ルールをフランス語に翻訳したり、コンポーネントを確認して海外に送ったりしています。

—ヤニックさんはフランスのご出身ですか。

**ヤニック:**はい、フランスとベルギーの2つの国籍を持っています。日本には仕事の関係で来ていて、本業は大学の先生です。

—フランスといえば、ボードゲームデザイナーのアントワーヌ・ボザさんもよくゲームマーケットにいらしてますよね。

**ヤニック:**コロナ禍以前は年に2回は必ず来ていましたね。ゲームマーケットで知り合ってから年に何回か会うようになり、最近では友達になりました。彼は日本がとても好きですね。タケノコや東海道といったボードゲームを作っているように、日本の文化を

ボードゲームのテーマとしてすごく気に入ってるということです。

—フランスのパブリッシャーは日本のゲームに注目していますか。

**ヤニック:**フランスで日本のボードゲームはけっこう人気があります。IELLOやCocktail Games、Matagotといったパブリッシャーから日本のゲームが出るがあります。昔からフランスと日本の文化の関係はすごく深いので、日本の文化が好きなフランス人はとても多いです。

—ドイツとアメリカに比べて、フランスと日本はコミュニケーションを重視するものが多いように思います。

**ヤニック:**そうですね。最近フランスで話題になった日本のボードゲームは『ピクテル』です。『イマジン』というタイトルで、何十万個と売れている大ヒット作品です。ただ最近の日本ではパーティゲームやワードゲーム、コミュニケーションゲームのような軽いゲームが多く、フランスにはそういうゲームがもうすでに多いので、紹介するには難しくなっています。

—フランスでは主に家族でボードゲームを遊ぶのですね。

**ヤニック:**はい。近年は世界的にボードゲームの人气が高まっていて、フランスではみんな家族で遊んでいます。歳が近い友達はみんなボードゲームを遊んでいます。

—つまり、フランス人はみんな『ディクシット』を知ってるんですか。

**ヤニック:**みんな知ってますよ(笑)。数百万個売れている作品ですから。他にもコミュニケーション系と『コンセプト』がけっこう有名ですね。ゲーマーズゲームだと『世界の七不思議』などのアントワー

ヌ・ボザさんの作品も遊ばれます。—どのような流れでパブリッシャーにゲームを紹介していますか。

**ヤニック:**ゲームマーケットで毎回30~40個のゲームを購入して、遊んでからどのパブリッシャーに合いそうかを決めて、自分が良いと思った作品を紹介しています。—パブリッシャーごとに合うゲームの特性があるのですね。

**ヤニック:**かぶっているところもありますが、重ゲーができそうな会社か、パーティ系が好きな会社かを考えて紹介するゲームを選ばないと、話が進みません。

—日本のゲームマーケットに重ゲーはあまりないですよね。

**ヤニック:**『プロジェクトユニバーズ』や『インブルーメント・オブ・ザ・ポリス』のようなゲームがもう少し出てほしいと思いますが、予算などの制限で難しいのは理解しています。海外のデザイナーにとっては「コンポーネントの制限の中でオリジナリティを生み出すのが素晴らしい」という話もありますね。ヨーロッパではプロトタイプを作って出版してくれるパブリッシャーが見つからないとそのまま出版されずにゲームは終わってしまいます。デザイナー個人でリスクを取らずにパブリッシャーにリスクを渡す方法です。なので、個人でリスクを負う同人の世界はすごく尊敬されています。個人のリスクが大きくて赤字のところが多いのに、それでもやろうとしていることがいいですね。

—今日は幅広いお話を聞かせてくださり、ありがとうございました。

**らな、ヤニック:**ありがとうございました。