

2019年6月12日

東京都高等学校ボードゲーム連盟 交流大会に参加して

2019年6月9日(日)に東京都高等学校ボードゲーム連盟の交流大会に参加してきました。参加の振り返りを300字程度で書いてもらったので、ここに掲載いたします。

--

令和元年6月9日に行なわれた東京都高等学校ボードゲーム連盟の交流大会に招待していただきありがとうございます。今回様々な学校の人々と交流し、多くの人とボードゲームをすることができました。最初は同じ学校の人たちと一緒にいることが多くなってしまいましたが、人狼をはじめ自分以外全く知らない学校の人たちに囲まれ、今まで見るができなかった戦略などを見られてよかったです。人狼では場合によってはすぐに終わってしまう第3陣営の扱い（最初から決めるのではなく占い後、村の中から決まる）はこちらで遊ぶときにも使えるかも知れないと思いました。モノポリーに関しては似ているゲームをやったことはあるが、本格的なモノポリーをするのは始めてで苦戦しました。想像よりも奥深いゲームであり、いかに自分有利に運べるかを考えさせられました。ルールを教えてくれた人たちに感謝です。学校でもやってみたいと思いました。

2年 Tさん

--

初めての他校との交流を通して、私は幅広いタイプのゲームを5種類ほどプレイしました。単純明快なルールで直ぐに楽しめる「ラマ」、他人の数字を元に自分の数字を予想する「ドメモ」、101を超えないようにカードを駆使する「neu」、画力とそれを読み取る力が必要な「テレストレーション」。あと1つは思い出せません。

また、私が持ってきたゲームは「サッピーサーモン」と「おぼけキャッチ」でしたが、おぼけで少し打ち解けたらのサーモンのコンボは我ながら素晴らしかったです。柏の葉高校ボードゲーム同好会にはいない個性的な人たちに、ルールを教えたり教わったり、とても楽しく良い経験になりました。

2年 Sさん

--

初参加で緊張していましたが、有意義な時間になりました。最初にプレイした絵の伝言ゲーム「テレストレーション」では終始笑っぱなしで、絵ももちろん面白かったのですが、知らない人同士だからこそ、どう盛り上げて自分も周囲も楽しくするか、ボードゲームは楽しみ方も大切なのだと感じました。

neu(ノイ)という101以上になってはいけないゲームにも挑戦しましたが、シンプルかつ考えようが色々あるなという印象で、ノイのようなゲームを作りたいなと思いました。唯一の心残

りは、私がインストしたインフェルノというゲームの魅力を伝えきれなかった事です。精進したいと思います。

2年 Sさん

--

色んな人とゲームをしたり、始めてやるゲームだったり、やったことがあったけれどいつもとは違う人とやったりすることで新しい面を見ることができたゲームがあって楽しかった。インストはとて難しくて、もっと自分の中でゲームを理解して、上手く言語化する練習をしていこうと思った。他校の卓でプレイした中で一番興味深かったゲームは「セイルトゥインディア」です。このゲームの特長は所持金を表すコマ、VPを表すコマ、ゲームの進行に使うコマが全て同じという点。最初は4つしかコマがなく、コマを雇うことでできることを増やしていきます。すごく考えられているなと思ったし、考え過ぎてほぼ無言になってしまったがとても楽しかった。同年齢の人たちとこうやって交流する機会はとても少ないと思うので、また参加したいです。

2年 Sさん

--

私は今回の交流会で色々な情報を見聞きました。まず1つ目にほとんどの学校は同好会であることです。なぜかと理由を尋ねると、どうやら人数の足りないところや権力が弱いなどの理由がありました。まだ日本でもあまり目にしない同好会だから権力が弱いという可能性もなくはないなと思いました。ただ、ほとんどの同好会が部への昇格を目指していました。

次に自分は割と友好的な印象を受けたのを覚えています。私はてっきり話しかけてもムスツとしている人ばかりかと思っていましたが、そんなことはなくてホッとしました。

また交流会が終わった後も話しかけてくれる人がいて、少し嬉しかったです。

自分たち以外にも楽しくボードゲームをやっている人たちがいることを見て、自分たちだけじゃないことを知れてよかったです。

2年 Kさん

--

私はボードゲーム連盟の交流大会に参加して、似たような部活が多くあることを知って驚きました。交流大会を通して2つのボードゲームを初めてプレイしました。1つはカルカソンヌというゲームです。カルカソンヌは大会が行なわれるほどのゲームで、実際にプレイしてみるとゲームとしての奥深さを感じ競技化に納得しました。もう1つはひつじとどろぼうというゲームです。4人でプレイして2位になることができました。最後に集めた人で人狼ゲームをやりました。私は人狼の役で2日目に相方につられる状態でかなり厳しかったです。最後まで生き残りしましたが、ハムスターに勝たれてしまいました。後になって勝つ手順が色々浮かび上がってきたので、そこが人狼の面白さだなと再認識しました。ボードゲームのプレイを通して他校の人と交流ができて楽しかったで

す。

1年 Iさん

--

ボードゲーム交流会へ参加して感じたのは、相手の年齢や性別を一切気にせずに遊べていたので、ボードゲームはあらゆる人々に遊んでもらえる可能性があるものだと思います。最初に一緒に卓に座った方々は、私以外2・3年生でしたが、ボードゲームを遊ぶときには、緊張して堅い喋り方となっていたときに、崩した喋り方で良いよと言ってもらえて、その後もリラックスして参加することができました。私の持ってきたマフィア・デ・クーパはルールが複雑だったので一緒に遊んでもらえた3人の他校の方は終始分からなそうだったので、製作するゲームはルールをシンプルにできたら良いと思った。ハッピーサーモンは、ルールがすごく単純でかつ盛り上げるので、パーティゲームのような楽しいゲームの要素もこれからのゲーム制作に取り入れられたらと思いました。

1年 Kさん

--

僕はボードゲーム交流会を経て、たくさんことを学びました。当日はあいにくの雨でしたが、みんな楽しくできていました。最初にやったカルカソヌでは説明が少し難しかったものの他の学校の先生がついていただき楽しくできました。途中、ひつじとどろぼうというゲームをやりました。そのゲームではとてもハラハラしました。また最後の最後に僕とIくんが人を集めて全員で人狼ゲームをすることができました。また僕たち以外にも他校の生徒がゲームマスターや参加者などを募っていただきました。最終的には終わりの時間に間に合いとても楽しい人狼ゲームとなりました。僕はこのボードゲーム交流会を経てボードゲームを通じてみんなと仲良くなることができました。とても有意義なボードゲーム交流会でした。

1年 Yさん