



# すごろくやゲーム大賞2023 最終候補作クロスレビュー

1年間にすごろくやで扱いはじめたゲームの中から、多くの人に響く面白さと新しさを併せ持つ1作品を選出して表彰する《すごろくやゲーム大賞》。

2023年の大賞最終候補に選ばれた8作品について、審査員のレビューを紹介します。

大賞受賞作品は、2024年1月中旬に発表します!

👤:人数 ⌚:所要時間 🕒:対象年齢 📖:ルール読解難度

丸田(審査委員長): 都度遊ぶ人に合わせて楽しむ幅広いオールラウンダー。企画・ゲームデザインの観点でよりゲーム性を重視。

萩野谷: ボードゲーム、謎解き、ホラーへの愛とその知識の深さ、見識は折り紙つき。

永田: 「その人の、意外な一面」を垣間見れるゲームをこよなく愛する娘2人のパパ。

青山: ボードゲームとTRPGをこよなく愛する社内随一のゲームコレクター。

高木: 店舗一筋14年。『クアルト』では負けなし。スピードゲームも理詰めのゲームもどんとこい。

卵を奪い合ってひよこを3羽孵す  
**びよびよ**  
版元: Djeco  
作者: Thierry Chapeau

子供も手軽に

👤 2-5人 ⌚ 10分  
🕒 5歳から 📖 ★☆☆

一斉にタイルを確保し同種の塊を作る  
**ジャングルパニック**  
版元: Djeco  
作者: Flavien Dauphin

子供も手軽に 大人で気軽に

👤 2-4人 ⌚ 10分  
🕒 6歳から 📖 ★☆☆

都道府県の順位を馬券式で賭ける  
**キャピタルホース**  
版元: 徳意期  
作者: 新澤大樹

大人で気軽に

👤 3-6人 ⌚ 30分  
🕒 7歳から 📖 ★☆☆

ヘア札効果の活用で手札点を育む  
**シーソルト & ペーパー**  
版元: Bombyx/ホビージャパン  
作者: Bruno Cathala, Théo Rivière

大人で気軽に 大人でじっくり

👤 2-4人 ⌚ 30分  
🕒 8歳から 📖 ★☆☆

個人戦毎に山札を育て大会を制す  
**チャレンジャーズ!**  
版元: Z-man Games, I More TimeGames/ホビージャパン  
作者: Johannes Krenner, Markus Slawitschek

大人でじっくり

👤 1-8人 ⌚ 45分  
🕒 8歳から 📖 ★☆☆

穴あき札で3桁コードの特性探る  
**チューリングマシン**  
版元: Le Scorpion Masqué/すごろくや  
作者: Yoann Levat, Fabien Gridel

大人でじっくり

👤 1-4人 ⌚ 20分  
🕒 14歳から 📖 ★☆☆

リアルな資料を元に殺人事件を解明  
**ディテクティブ X: 御仏の殺人**  
版元: SCRAP出版  
作者: 道尾秀介

大人でじっくり

👤 1-4人 ⌚ 180分  
🕒 14歳から 📖 ★☆☆

偉い遠征で拠点築き世界を開拓  
**ザ・ギルド・オブ・マーチャント・エクスプローラーズ**  
版元: AEG/ケンピル  
作者: Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert

大人でじっくり

👤 1-4人 ⌚ 45分  
🕒 14歳から 📖 ★☆☆

40年前に一世を風靡し、『クレイがきらい(Drecksau)』などの名作を生んだミルボーン系のミニマル究極完成形。老若男女への幅広い打率を誇る。実は取捨選択を深く考えたほうがいいのかも◎。

大賞はこれだ。

『びよびよ』と合わせて「どうしたDJECO すごいぞDJECO!」と唸らせる完成度。親御さんが子供と遊ぶと「あ、これ自分が考えて楽しいやつだ!」と驚いてほぼ購入する、新定番の子供もじっくりゲーム。各動物王1枚のスパイスがたいへん良い。大賞はこっちか。

数あるランキングクイズゲームに「このやり方があったか」と革命を起こした「新しい仕組み」のゲーム。先日のトークライブでも早速使わせていただきました。作者新澤さんの競馬愛が溢れすぎているのも個人制作ゲームならではの。大賞はこれかも。

大人向けトランプゲームや麻雀などの「夜通し駆け引きゲーム」の最先端。遊ぶたびに、あれもこれもと気付いた戦略を試したいのに、絶妙な配牌で狙ったとおりにはさせてくれず、またもや新しい戦略に気付いて試してみたくなくなるという無限ループ。大賞に相応しい。

かつて『ドミニオン』がTCGの「市場」をゲーム内に取り込んだように、ゲーム内でTCGのリーグ戦大会を行なうという新しい切り口を、戦略の多様性を保ちつつ見事な簡潔さ(テキストは多くても3行!)でまとめあげている点が見事。大賞はこれが順当か。

どうかしている『蟻の国』作者の、緻密な計算で設問の整合が保証された、どうかしているゲーム。「よしよかった。……ごめん、もういっぺん聞いていい?」をこれほどくり返すゲームも珍しい。それゆえに理解できたときの快感も大きく、身近な人にそのプロセスを促したくなってしまうのが最大の魅力。これが大賞に違いない。

没入感を高める、凝りに凝った内容物もさることながら、いわゆる「謎解き」ではなく、徹底的に物語に沿った「推理」に徹しているのが素晴らしい。対象は1人からだが、数人による文殊の知恵を要する局面が多く、協力型ゲームとして遊ぶのが◎。途中で止められなくなるので、たっぷり4~5時間確保して遊びたい。大賞でなくてどうする。

みんな大好きロマン系ゲーム。一見、数時間掛かる重量級のような印象で敬遠されがちだが、実は「オトナちょうどいい」名作。ラウンドごとの、ぎりぎりでの足場を作る「自分だからうまくいった」と思わせる最小限のターン数と、バランスの崩壊を心配するほど強力な特殊効能で各自に夢を持たせる塩梅が秀逸。大賞はこれでしょう。

足の引っ張り合いの楽しさと、たまごからピョッと生まれるひよこの面白さ。雄鶏をつかったばかりだからキツネチャンスかも…?と読み合うのも楽しいが、そんなことはお構いなしに子供と遊ぶのも面白い。好機到来に目が輝いたり、引いたカードでニヤッとしたり、子供の自然な表情が引き出される良作。

サイコロを振ってピースを早取りして手元を広げるなんて、簡単じゃん〜と遊び始めるものの、後半になるにつれ早取りの重要度が増す展開に慌てたり、唐突に訪れるヘビ不足や形の噛み合わなさで「もう完成しない…?」という意外な挫折が手軽に味わえる。手触りの良いタイルやひょうきんな動物の絵柄も愉快で嬉しい。

期待を裏切らない面白さ。わかるか!という都道府県ランキングの順位を予想するシンプルさながら、候補となる都道府県がランダムに選ばれるというところがミソ。「長野には酒豪が多い」「広島人は傘を忘れがち」のような、互いの謎の価値観が露呈したり、きっと人生の役には立たないだろう知識を仕入れられるのも良い。

第一印象は「謎テーマのカードゲーム?」というドライなものだったが、遊んでみたらこれは人気なのも頷けるなどという感想に。お互いの手札の見え具合が非常にちょうど良く、読めそうで読めないギリギリの駆け引きが面白い。派手なところや奇を衒ったところこそないが、だからこそずっと長く遊べるゲームだと思う。

個人的には、効能系のカードゲームはあまり好みではないが、初試遊時に仕事だということも忘れて盛り上がった。2人対戦ゲームを大会形式でみんなで遊ぶというアイデアは発明。最終的に勝ち抜いた2人による頂上決戦は、全員彼らと過去に戦っているはずなので、各々のいろいろな思いを抱きながら観戦することになり楽しい。

見たことのない仕組みと信じられないほどの緻密さ。余計なものをとことんまで削ぎ落とした勇氣。無味乾燥な条件と数字だけで構成されたゲームだが、突き詰めれば突き詰めるほど、違う景色が見える奥深さが魅力。広大な砂漠を彷徨う旅人のように、無限に広がる思考の可能性をぜひ体感して欲しい。

昨今、実際に探偵になって事件を解決に導く推理ゲームは色々と言っても過言ではない出来。登場するアイテムのクオリティ、どんどん引き込まれる物語の巧さ、衝撃の結末、全てが贅沢すぎるほどこだわり抜かれている。

点と点を繋いで見知らぬ土地を探索するわくわく感とすぐに遊べるわかりやすいルールながら、なんでここに置いてしまったんだ…!この順番で出してくれば届いたのに…!とヤキモキするジレンマも詰まった良作。駒置きでしか実現し得ない、毎ラウンドの終わりごとに盤面を一掃するアイデアが気が利いている。

小学生の娘2人遊ぶことが多い父親として、まさに「こういうのがいいんだよ」の真骨頂。カードを引くときのワクワク感、他の人に奪われないかというドキドキ感、得点時の達成感と、「自然にいつも楽しい」ゲーム。子どもを交えた家族でも、大人同士でも楽しめるレンジの広さも魅力。

「スピード」と「確実性」という、古来より人類が選択を強いられてきた強烈なジレンマを、可愛らしくもシンプルに、改めて我々に突きつけてくる非情な作品。実力の近い大人同士で遊ぶと、最高に盛り上がることも間違いなし。社会は常に「早く確実に」という無理難題を要求してくるのである。

普通に生きている人間にはどうやってもわからない、知り得ない事実の比較を、既存の知識や経験をベースに、フェルミ推定的に考えていく面白さと、さんざんそれら分析をぶった挙句大間違いしてズッコケる対比が鮮やかな、実に人間味溢れるゲーム。べつだん黙って回答だけすればいいところを、「語りえぬものについては、沈黙せねばならない」とは、まさしく言うは易し、なのである。

「次こそはもっとうまくできそう」という成長への期待感を、遊ぶ都度に喚起されるという意味で非常に中毒性の高いゲーム。個人的に「独り言がたくさん出るゲームは良いゲーム」だと思っているが、これは全員が全員ぶつくさ言いながら手札や場札と睨めっこしていたので、改めてこの法則への信頼が高まった次第。

デッキで対戦するゲームに付き物の「カードのプレイング」要素をパッサリカットし、デッキ構築への注力と待ち時間削減を実現。待ち時間がなくなったことを生かしてミニ大会の気分を味わえるオンリーワンのゲーム。序盤負けからの巻き返しや決勝戦など、ドラマを生む要素もあるため「ゲームに参加している!」と強く感じられます。

抽象思考のひとつの極致とも言えるこのゲームシステムが世に産み出され、さらに多くの人々の手元に届いたことそれ自体が、大袈裟かもしれないが一つの歴史的な意味があると感じる。人間が「楽しめる」幅の広さ、その可能性の底知れなさ、人の人たる所以の根源的ななにか...を垣間見た思いである。

《すごろくやスタッフのコメント集》  
遊び終わったときの気持ちを誰かと分かち合いたくてたまらなくなる推理ゲーム。/謎解きゲームというと、「より少ない情報で効率よく解決する」ことを目指したくなるが、これはしっかりたっぷり時間をかけて隅から隅まで味わい尽くすことをお勧めしたい。

ペンマーキングゲームのように進行していくが、マップに書き込むのではなくコマを置くところが特徴。最初のカードの条件はみんな同じでありながら、ラウンドごとにそれぞれ特殊なカードを選べるため、各自の配置条件に個性が付いてくるところも魅力。1時間かからずに遊べるため、マップを変えずとも何度も遊びたくなります。

最低限のカードの種類でゲームを成り立たせていて、それでいて駆け引きの要素もしっかりあるため、子供から大人まで幅広く楽しめます。盤面だけではなく手札も意識し始めてからが本番です。説明書がなくても口頭でルール説明がしやすく、親子で遊びやすいのも非常に良いです。

ある程度勢いで遊んでも形にはなるものの、早取りと先読みの要素のどちらが欠けても勝てず、両方あるのにサイコロに裏切られることも多い。各要素のバランスが良いゲーム。妥協でタイルをおくと、そこから次々と配置の歪みが発生したり、逆に放置したはずのところがいい感じになったりと、「もう一回!」と言いたくなります。

一見するとただの都道府県クイズで競馬をしているように見えるが、各お題ごとの出走地域の正しい順序も得点に関わってくるところが、競馬のオッズのようで面白かったです。賭け方が歪みの歪みが発生したり、逆に放置したはずのところがいい感じになったりと、「もう一回!」と言いたくなります。

まずはカードの絵柄に目を惹かれ、遊ぶとその駆け引きの渋さに唸るゲーム。他の人が集めたカードは効率が良く見えるのに自分が使うとなかなか思い通りにいかず、またどこまで粘るのが自分にとって相対的に一番良いのかの判断に頭を悩ませる事になります。うまくいってると思ったら人魚を揃えられていきなり終わってしまうこともあるので最後まで気が抜けない点もポイントです。

《すごろくやスタッフのコメント集》  
実直に強い数字を集める、コンボによるロマンある勝ち方を求めるなど、あらゆるデッキコンセプトが成立しうる上に、運要素が高めなためどんなコンセプトでも勝てる可能性があるのが魅力。/運と戦略性のバランスがよく、1ゲームでの対戦数が7~8回でほどよい。気軽に楽しめて1回の満足度も高く、繰り返し遊びたくなる。

論理パズルボードゲームの中でも最高峰に位置するゲームながら、条件を判定する仕組みにはある種のワクワク感もあり、「問題に取り組んでいる感」を強く感じられるゲームです。一人でも遊べ、追加問題も配布されているなど非常にユーザーフレンドリーなのもポイントです。

《すごろくやスタッフのコメント集》  
情報を集めるうちに、何度も見ているはずの資料の解像度がぐんぐん上がっていく快感は、書籍やドラマ、映画などでは味わえない。/まさに一言一句、資料の隅々までこだわり抜いて作られた作品。/このクオリティの推理ゲームを自宅で味わえる日が来るとは。

《すごろくやスタッフのコメント集》  
見た目と裏腹にルール量が多くなく、構えず気軽に「しっかりボードゲームを遊んでいる」気持ちを味わえる。/設定と実際に行なうことがマッチして納得度が高い点が気持ちいい。/狙いどおりに進んだときの爽快感がたまらないゲーム。/ぶつぶつ独り言を言いながら延々遊び続けたい。