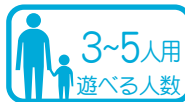
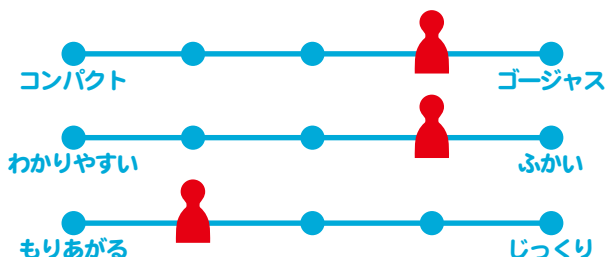
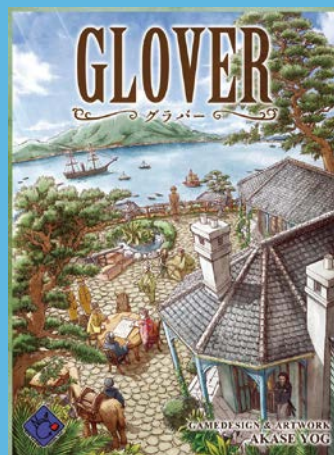


グラバー

- 原題：グラバー
- ゲームデザイン&アートワーク：赤瀬よぐ
第二回東京ドイツゲーム賞 大賞受賞作品



BOX size M



←158mm→

2016年に開催した「第2回東京ドイツゲーム賞」の大賞受賞作品です。幾多の力作の応募に恵まれた同コンテストを勝ち抜いたのは、欧風ボードゲームらしい道具立ての上で、交渉のアヤと軽快なリズムを両立させた本作でした。作者の赤瀬よぐさんは、ルールのみならずアートワークも担当されているため、ルールとアートの合致にも是非ご注目ください。

プレイヤーは幕末の長崎において活動する商人となり、スコットランドより渡来した貿易商、グラバーとの取引に乗り出します。ラウンドの始めに、各自自分の生産施設から商品キューブを獲得します。原則、自分が生産できる商品キューブは自ら担当する一色のみです。一方グラバーは多くの種類（色）の商品を欲するため、プレイヤーは、他のプレイヤーとキューブを取引して手持ちの商品キューブの種類を上手く増やさねばなりません。

交渉にあたっては、その回のプレイヤーの商いへの態度を秘密裏に決める「交渉カード」を用います。交渉の手番を行うプレイヤーはカードを3枚引き、うち1枚を公開する形で捨て札にし、1枚を見せずに山札に戻した上で、残った1枚を伏せ、自分の態度とするのです。それから他のプレイヤーとの話し合いでキューブの交換を持ちかけるのですが、他のプレイヤーは伏せられた交渉カードがなんなのか、疑心暗鬼にかられながら商談に応じるかを判断することになります。6種類の交渉カードには、交渉相手にさらなる利益をもたらす善良なものも含まれている一方、手番プレイヤーが悪事を働くカードもあるからです。

交渉が一通り完了したら、ラウンドの終わりにグラバーからの購入を行います。また盤上の施設を借用して、生産効率を上げる等様々な効果を得るためにキューブを費やすこともできます。入手した商品キューブを得点のために使うか、施設の借用に費やして後々の効率を上げるか、という点も、悩ましく楽しい要素です。

「交渉」という一筋縄ではいかない要素に正面から取り組み、この上なく爽やかな回答を示した一作です。是非、ボードゲームを愛好する多くの皆様に遊んでいただければ幸いです。



爽やかな大賞作品。

詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/glover>