| No.030 | 解答 | 名前 | 点数 |
|---|---|---|---|
| ボードゲーム編 | | | ／20 |

| | | |
|---|---|---|
| ① | 第8代将軍徳川吉宗（よしむね）が毎年11月17日に御前で行うことを定めた、<br>飛車と角を使い、相手の王将を詰ませることを目指す盤上競技は何？ | 将棋 |
| ② | 長谷川五郎の父で英文学者の四郎が、シェイクスピアの戯曲にちなみ命名した、<br>白黒の石で相手の石を挟んで裏返し、最後に多く残した方が勝つゲームは何？ | オセロ |
| ③ | 漫画『巨人の星』をヒントに、1972年に「消える魔球」を搭載した、<br>レバーで球を投げたり打ったりして、盤上で試合を再現するエポック社の玩具は何？ | 野球盤 |
| ④ | 信長・秀吉・家康に仕えた僧、本因坊算砂（ほんいんぼうさんさ）が名手だった、<br>黒と白の石を交互に置き、相手の石を囲みながら陣地の広さを競うゲームは何？ | 囲碁 |
| ⑤ | 女流棋士の北尾まどかが、幼い子にも将棋を教えられるように考案した、<br>ライオンやひよこなどの駒を、縦4マス・横3マスの盤で動かすゲームは何？ | どうぶつしょうぎ |
| ⑥ | 1980年にドラえもんの絵柄を使った商品がシリーズ第1弾となった、<br>牌（はい）を引いて同じ絵柄をそろえる、バンダイの家族向けゲームは何？ | ドンジャラ |
| ⑦ | 1966年、米テレビ司会者ジョニー・カーソンが番組で遊び流行した、<br>ルーレットの指示に従い、色の付いたマットに手足を置くゲームは何？ | ツイスター |
| ⑧ | ベルナール・タビシアンが考案し、各色21種類のピースを使う、<br>同じ色のピースは角だけで接するように盤に置き、残りを少なくするゲームは何？ | ブロックス |
| ⑨ | 赤・黄・緑それぞれに14個の普通の駒と1個の「王様の駒」を用意する、<br>駒を飛び越えながら動かし、向かいの陣地にすべて運ぶゲームは何？ | ダイヤモンドゲーム |
| ⑩ | スワヒリ語で「脳」を意味する名を持ち、完成したらその名を叫ぶ、<br>砂時計が落ちる前に指定の形をタイルで埋め、宝石を集めるゲームは何？ | ウボンゴ |
| ⑪ | マット・リーコックが考案し、全員で4種類の病気に立ち向かう、<br>世界地図を使い感染拡大を防ぎながら治療薬の発見を目指す協力ゲームは何？ | パンデミック |
| ⑫ | 考案者が『ニューヨーク・タイムズ』紙の1面から英字の頻度を調べた、<br>アルファベットのタイルを盤に並べ、クロスワードのように単語を作るゲームは何？ | スクラブル |
| ⑬ | 1995年にドイツのクラウス・トイバーが発表し、世界中に広まった、<br>六角形の土地から資源を得て交換し、道や開拓地を築くゲームは何？ | カタン |
| ⑭ | 南フランスの城塞都市から名付けられ、人型の駒「ミープル」を置く、<br>地形タイルをつなげて道や都市、修道院を完成させ得点を競うゲームは何？ | カルカソンヌ |
| ⑮ | 作者アラン・ムーンが鉄道網を作る遊びをシンプルにしたいと考えた、<br>列車カードを集めて北米の都市間に路線を引き、目的地をつなぐゲームは何？ | チケット・トゥ・ライド |
| ⑯ | マーク・アンドレが考案し、ルネサンス期の宝石商として貴族を招く、<br>宝石のチップで発展カードを購入し、得点を集めるゲームは何？ | 宝石の煌き |
| ⑰ | 勝負の点数を倍にできる6面体の「ダブリングキューブ」を用いる、<br>2つのサイコロで15個ずつの駒を動かし、先に盤外へ出すゲームは何？ | バックギャモン |
| ⑱ | 英国版と北米版で題名が異なり、北米では「クルー」と呼ばれる、<br>館の事件について犯人・凶器・部屋の組合せを当てる推理ゲームは何？ | クルード |
| ⑲ | ポルトガル王マヌエル一世が宮殿にタイル装飾を命じた逸話に着想を得た、<br>工房から色付きのタイルを集めて壁に配置し、得点を競うゲームは何？ | アズール |
| ⑳ | 酸素濃度14パーセント、海洋タイル9枚、気温プラス8度を目標とする、<br>企業の一員となり火星の地表を開発し、居住可能な環境を作るゲームは何？ | テラフォーミング・マーズ |