



AGC 会誌 第 32 号 テーマ「アカ」

2019 年 2 月 22 日発行

=====  
はじめに

こんにちは。アナログげ〜む倶楽部(A.G.C.)の会誌をお読みいただきありがとうございます。  
本誌は 2019 年度春に行われる A.G.C.コンベンションに向けて発行された、会員のオリジナル TRPG シナリオやボードゲームに関する私説などを掲載した会誌の第 32 号になります。

当会誌では毎号ごとにお題が決められ、各会員はそのお題に沿ったり沿わなかったりする内容で各々の記事を執筆し、それをまとめて掲載するという方式をとっております。

さて、そのような訳で今回のお題は「アカ」になっております。アカといえば赤色の血液、紅い月、59 点、鎌と槌などなど様々なものが連想できますね。今号の会誌でも、各会員が想像を働かせて「アカ」について考えて、あるいは頑張ってこじつけてそれぞれの記事を執筆致しました。是非、最後まで楽しんでお読みください。

第 32 号 A.G.C.会誌編集担当 サワヤマ

=====

# 目次

Page		
p. 1-13	僕の好きなアグリコラ職業, 進歩カード	ゴロ猫
p. 14-15	男の子だからね	オルレア
p. 16-17	アグリコラオリジナルカード考察	96rain
p. 18-25	少女展爛会シナリオ『大花壇の紅い部屋』	ぐら
p. 26-32	アグリコラ 1000 点の壁	アマカン
p. 33-34	“あか” に関するスキルについての考察	きよむ
p. 35-36	2 人用ブロックスにおける対戦アルゴリズム	たま
p. 37-39	【赤眼】構築考察	あおほど
p. 40-41	火星開拓	カワカミ
p. 42-46	歯車の塔のスカイノーツ「第一回ヴィクトリア・レース！」	E ただ
p. 47-49	4 年間で振り返って	むー
p. 50-52	少女展爛会 (三訂版) シナリオ “Rouge(ルージュ)”	kainu
p. 53-56	ダンジョンって良いよね	よもぎもち
p. 57-61	テラフォーミングマーズ「赤いカードで火星開拓」	サワヤマ
p. 62-63	若おかみは小惑星 (私説テラフォーミングマーズ)	サ イトウ

## 僕の好きなアグリコラ職業，進歩カード

ゴロ猫

### はじめに

初めまして，ゴロ猫です．元々ネットゲを中心に生息するネットゲーマーでしたが，引越しの関係から2ヶ月ほどネットが繋がらない状態になってしまい，その間に軽い気持ちでボドゲに手をだした結果アグリコラに絡め取られてしまった悲しい過去を持ちます．

初めてのプレイは A.G.C. 内でも特別扱いされていたアグリコラに対し興味を惹かれてでしたが，気づけば毎日のようにクラブハウスに通い2回/日のペースで農場経営を行なっていました．(2018年10月8日～11月22日)

A.G.C. 内をよく観察すると幾人かの中毒者を見ることのできるアグリコラですが，その面白さの1つとして拡張デッキを含む膨大なカードプールがあります．A.G.C. では職業，進歩各10枚をドラフトし，その内3枚を捨てることで職業，進歩各7枚手札を作成しますが，どんなカードがあるかわくわくしながらめくる初手ピック，既にある手札との相性を考えながら流れてきたカードを見るドラフト，カードを出すタイミングや最悪の場合を考えて残すカードを選ぶ捨てカードの選択など，ドラフトの中にアグリコラの面白さが集中していると言っても過言ではありません．

また，ここで面白いのは同じデッキであっても人によってピックするカードに違いがでてくることです．もちろん，カードの中には強いカードに分類されるもの，弱いカードに分類されるものとありますが，「私はこれが好きだからこっちをピック！」「これは使いたくないから流してしまおう」など，あえて強いとされるカードを流し自分の好きなカードをピックすることは皆さんにも身に覚えがあるのではないのでしょうか．

A.G.C. 内にも畑類のカードを総ピックする人やパン焼きルートが好きな人，野菜に多大なる信頼を置く人，産婆が好きな人，カードプレイが好きな人など，人によって好みは違い，後ろから見ているだけでも楽しめます．ヴィラとコレクターを同時に流す人を見た時には流石に度肝を抜かれました．

さて，今回のテーマは「アカ」ということから，「アカ」→「赤」→「赤い糸」→「恋

人」→「愛」→「好き」と強引に繋げまして，

「僕の好きなアグリコラ職業，進歩カード」

をあげていこうと思います．職業，進歩各10枚ずつの紹介となります．

カードプールは，

E, I, K, G, O, Cz, WM, WA, FL, NL, BI, FR

です．よろしければお付き合いください．

### 職業カード

#### 1. 独学者

<p><b>名前</b> Autodidact</p> <p><b>カード番号</b> NL068</p> <p><b>プレイ人数</b> 3+</p>	
<p><b>説明</b> 毎ラウンドのはじめに，食料2を支払って職業を1枚出すことができる．</p>	

THE NL デッキのぶっ壊れ職業第1位．これに魅了されたのは，もふさんに「これ強いよ」と言われ初めて使ってみたグリで狩人(WM032)を出し，ジンギスカンを狙っていた人から羊4を搔っ攫ったとき．職業を並べられるだけで強いのに，職業訓練士(K271)と比較しても序盤の飯が軽減され，かつタイミングも選ぶことができるという明らかにおかしい強さをもつ．

基本的には序盤食料を稼ぎつつ職業を重ねカードパワーで押し潰す。パトロン (E192) や少しピックにこつを必要とするがぶらつき学生 (K275) はもちろん、革命者 (FR105) や移民二世 (FR087) との相性は抜群。もちろん、強い序盤職業カードを並べていくのも強いが、個人的に好きなのは代官 (E217) やタイル工 (WM052) といったプレイ時に残りのラウンド数に対応した資材を得られる職業カード。無手で得られる木4、レンガ4は無限の強さ。

また、葦の池や (E48)、檻 (E24) といった、職業条件の重い進歩カードを序盤に無理なく出せるのも強い。

しかし、職業を重ねる飯を手に入れるのに手数を使っているようでは、このカードの強みを生かすことは難しい。前述のパトロンやぶらつき学生があれば問題はないが、毎回手に入るとは限らないため、何か序盤飯を稼ぐためのカードをもつ必要がある。おすすめとしては、キノコ集め (E196)、丘農夫 (WM029) などの資材を集めたり、盤面を整えつつ飯を集められる職業や、本棚 (K112)、書庫 (NL022) といった職業を重ねると飯がふってくる進歩である。他にも色々と相性の良いカードはあるが、一番印象に残っているのは金バラ (FR024) を用いた、

Round1 :

[職業]独学者

[小麦]

Round2 :

[独学者]造園業者 (FR089)

→[種をまく]

[SP]金バラ

というムーブ。センスしか感じない。

序盤飯さえ解決すればカードパワーは底知れないため、運良くピックできた場合は序盤飯に注意しつつ最強の手札を作り上げよう！

## 2. 物書き

<p><b>名前</b> Prolific Writer</p> <p><b>カード番号</b> NL099</p> <p><b>プレイ人数</b> 3+</p>	
<p><b>説明</b> この職業を出すコストを支払う前に食料2を得る。 毎ラウンドの帰宅フェイズに、このラウンドで職業か進歩カードをプレイした人を1人選ばなければならない。選ばれた人は共通のストックから食料を1つ得る。(可能ならば自分を選んでよい)</p>	

カードプレイが大好きな人には欠かせない1枚。ラウンド1に出すことができれば、カードを出し続けているだけで16飯を持ってくる。弱いわけがない。ステージ1で雑に職業を重ねられる強さが好き。

プレイ時の食料2というのが強く。その後、毎ラウンド職業に入り続けてもステージ1で物乞うことはほぼない。そのため、これ1枚で序盤に職業を連打しつつ、中盤の食料基盤とすることができる。終盤の飯手にはなりえないが、チャリンコの補助には十分の力を発揮し、改築大進歩をうちつつ1飯をもらうことで次収穫の飯が足れるようになったりと、かなりの手数圧縮をみこめる。

このカードの力を最大限発揮するためには、ドラフト時にピックするカードの出すタイミングがあまり偏りすぎないように注意する必要がある。序盤や終盤に偏りすぎると、物書きの1飯を得られないどころか、相手に1飯プレゼントする羽目になりデメリットしか生まない。

しっかり計画をたてながらドラフトをしよう。

### 3. 賭博師

<p><b>名前</b> Card Player</p> <p><b>カード番号</b> FR068</p> <p><b>プレイ人数</b> 1 +</p>	
<p><b>説明</b></p> <p>このカードの上から下へ石材・葦・レンガ・木材を1つずつ順番に重ねる。各ラウンドの終わりに、一番上の資材を一番したに移動させる。</p> <p>一番上の資材と同じものを得るたびに、その資材を追加で1つ得る。一番下の資材と同じものを得るたびに、その資材を1つ減らして得る。(減らした分はストックに戻す)</p>	

別名シャカパチ。ピックで悩んだ際にもふさんに相談すると大体これを推してくる。最初に使ったのは手車押し (WM054) のお供として。手車押し+賭博師+木のクレーン (I82) で、石1に入ると石5が手に入り、石持ち (E209) によって飯10という爆強ムーブをかましていた。(なお、本当は石6手に入れることができる) ドラフト時にもふさんが「めっちゃこれやりたいんだけど！代わってくれない？」と後ろで言っていたのを覚えている。

正直に言ってこのカード単体でプレイする分にはあまり強いとは思わない。序盤のレンガ4や葦2など、強ムーブを可能とするカードではあるが、その後、増加資材と減少資材により行動を制限されるのが厳しく、慣れない人が使うと逆に弱くなってしまうこともある。

このカードの強みであり弱みは一番上(一番下)の資材と同じものを得るたびにという点にある。難しい表現を使うと、receive タイミングで資材を増やすことができる特徴をもつ。例をあげると、賭博師の一番上が木の時

に、木材買い付け人 (I234) を使って木を買いつけると全て木2とすることができる。このようにこのカードで重要となってくるのは如何にして欲しい資材が一番上にある際にその資材を回数取るかにある。

しかし、ボード上には同じ資材を取れる場所は多くなく、また木などは序盤、中盤、終盤とどのタイミングにおいても人気アクションであり、がめようとしても難しいことが多い。

そこでこのカードを最大限活用するには小売人 (E184) や、船渠労働者 (WA033)、備蓄 (NL039)、といった任意資材を手に入れることができたり、無手で資材をふらせることのできるカードと組み合わせる必要がある。

特に相性が良いと思われるカードの一覧を次に示す。

- ・手車押し (WM054)

賭博師の一番上に乗っているものという条件はあるが、任意資材を全て2倍にできるのが強い。溢れる資材で周りを圧殺しよう。場合によっては葦4飯1や石4飯1といった爆強ムーブをかますこともできる。

- ・船渠労働者 (WA033)

手番をパスすることで任意資材2つを手に入れることができる。このカード自体も中々使いどころの難しいカードであるが、無手で資材2つ手に入れられるとなると、ただただ強い。

- ・徴税人 (G054)

他人のタイミングに左右されることになるが、運が良ければ1飯払うことによってレンガ4が入ったり石4が入ったりする。

- ・小売人 (E184)

葦2・小麦・石材2・野菜・木2・レンガ2・葦2・野菜、だ！！喜べ！！！！

- ・肉体労働者

賭博師の一番上に乗っている資材だけをとればなんと+2！大量にとれるレンガや石をどう消費するかがポイント。



・備蓄 (NL039)

1人だけ違うゲームが始まります。賭博師の資材が回るのはラウンド終了時、備蓄の資材がふってくるのはラウンドの開始時。なので、次に一番上へとくる資材を考え、飯を調節しましょう。楽しいですよ。

・木材買い付け人 (I234)

賭博師の一番上が木の時に木を買い続けるだけで億万長者になれる。旋盤職人 (E158) で食べてもいいぞ。

・河川港の入口 (WA030)

基本的には木かレンガを増やすことになる。運が悪ければ何も手に入らない可能性もあるが、そこは自分の運を信じよう。時折葦2が空中からふってくることもある。

・ニンジン博物館 (FL023)

ラウンド 8, 10, 12 終了時、野菜畑/ストックにある野菜によって石/木を得られる。このことから賭博師をラウンド 1 or 5 に出しておけばラウンド 8, 12 では木か石の好きなほうを1つ増やすことができる。

・第六感学院 (WA027)

もうカードの組み合わせだけで面白い。毎ラウンド資材が2つふってくるよう、計画して消費していこう。

この他にも羊大賞 (WM101) やオランダ山脈 (NL045) 等、スタートプレイヤーを取りながら任意資材2を得られたりと使いこなすことができるとかかなり面白い働きをする。

あるゲームでは、賭博師に小売人、備蓄、河川港の入口と1人だけ永遠と飯を調節し続ける違うゲームをやっていた。一見弱そうに見えるムーブだが、木が一番上にきた際など、無手で木6 (小売人2, 備蓄2, 河川港2) を手に入れたりすると弱いはずがなく、かなり印象深いゲームとなった。

このように賭博師にあわせたドラフトを行い、しっかり他のカードと組み合わせることができれば、かなり強く、何より楽しい。

皆も、シャカパチしような！

4. 高潔な英雄

<p><b>名前</b> Virtuous Hero</p> <p><b>カード番号</b> FL070</p> <p><b>プレイ人数</b> 4 +</p>	
<p><b>説明</b></p> <p>他のプレイヤーが誰もあなたの柵を持っていないとき、あなたは各プレイヤーに柵を1本ずつ配ってもよい。あなたの作を持つプレイヤーが累積スペースから品物（食料を除く）をえたとき、柵を回収して、ストックから食料1を得ても良い。そうした場合、そのプレイヤーはストックから同じ品物1を追加で得る。</p>	

皆大好きインフレカード。誰も見ていない高潔な英雄が出てくるとプランの崩壊に頭を抱えている人を見ることができる。特にアマカンさんがよく頭を抱えている。

英訳版の文章は「柵を回収して、ストックから食料1とその品物1を得ても良い」。……ちょっと何言ってるのかわからないですね。英訳版が誤訳しているそうな。ドイツ版への修正は当然。なお、それでも強い。

序盤に溢れる飯を使い、職業を出すもよし、資材をかき集めるもよし、中盤までは飯のことを一切考えずに好きなことができるのが好き。

基本的な使い方としては直接的な点数に関わる動物以外の資材、動物を増やして柵の回転数をあげ、飯行動になるはずの手数を全て点数手へとあてる。頑張れば最終ラウンドまでこれ1枚と拾い飯で食べることもできる。

柵を配る関係上、早い段階で9~11柵を建て動物の繁殖を見たい。そのため、柵販売人 (WM021) や共用の壁 (G106) との相性は○。特に共用の壁は4牧場作りながらも配る用の柵を残すことができたりと、かなり相性は良い。

飯手をかなり削減してくれるため自分の点数を伸ばしやすい。が、周りの点数はもっと伸びやすい。ドラフトの際に点数へと結びつきやすいカードはできる限り自分で抑えるようにしよう。また、周りのプレイヤーの増築増員を早めることから、十分な飯基盤ができていないまま突っ走ってしまい死に体になるプレイヤーも時々いる。笑ってあげよう。点数に繋がらないようなカードばかりのときは飯手をカットすると点数を落とすことができるかもしれない。

しかし、これさえあれば飯の心配は無用！とはいかないのが悲しい現実。柵を回収（飯を手に入れる）ためには、柵を持っている人が累積スペースに入る必要がある。そのため、累積スペースに入らない人がいると柵を回収することができず飯を稼ぐことができない。例えば、序盤から畑プレイをする人がいると柵が返ってこず、焦って飯をかき集める羽目になる。そう！小麦畑3つを作るために、[畑1]と[日雇い労働者]を往復する季節労働者の君い！君が累積スペースに入らないから柵が回らないんだぞ！！

それを回避するため、ドラフト時に流れているカードや、他のプレイヤーの好きなプレイも考えつつカードをピックしよう。上手く使いこなすことができれば初手級の力を発揮してきれること間違いなし。

ちなみにこのカードは、take タイミングと receive タイミングの2つで管理されていたアグリコラの世界に”get タイミング”という新要素を追加した問題児。get タイミングっていつだ！！

## 5. 群れと羊飼い

<p><b>名前</b> Shepherd with Flock</p> <p><b>カード番号</b> FL038</p> <p><b>プレイ人数</b> 1+</p>	
<p><b>説明</b> このカードはあなたの追加アクションとなる。このアクションを使ったとき、農場の羊の数を2倍とする。ただし、増加する羊の上限は、未使用の農場スペースの数まで。</p>	

これだけで最後まで食べていけるかなり強力な飯手。柵と厩を建て、小さいながらも大量の羊を飼うことのできる牧場と空きスペースを用意することで1手20飯を実現することもできる。皆が終盤の飯計算に必死になっている中、雑に使いきれない量の飯を確保できるのが楽しい。順調に羊の数を増やすことができれば終盤飯に困ることはまずない。

羊を食べるため、かまどさえ手に入れば良い点と、自分だけのアクションスペースなため、最終手で安心してうてるのが強み。

しかし、このカードは農場にいる羊が少なければ効果が薄くなってしまう。そのため、収穫に必要な飯が少ない序盤に柵を建て羊の繁殖をみたい。他人のジンギスカンを許しては、いけない。

相性の良いカードは抗議する歌手 (BI22) や牧羊犬 (G108) といった農場にそのまま動物を飼えるようになるカード。柵を建てる必要がなくなるため、序盤からこのカード1枚で食べていくことができるようになる。

また、終盤に残しておいた未使用スペースを埋めなければならないため、日の出崇拜者 (WM049) や鋼鉄鋤 (WM109) といった1手で多くの農場を埋められるカードを持っておきたい。個人的なおすすめは日の出崇拜者。1羊で1畑はお得すぎるよなあ????



ちなみにこのカードは夢の1手10点手を実現するコンボカードの一部になる。夢のコンボを次に示す。

～夢の1手10点手～

<必須カード>

職業

- 羊農 (K297)
- 群れと羊飼い (FL038)
- 抗議する歌手 (牧羊犬かどちらか片方)

進歩

- 魔法の踊り場 (FR059)
- 省庁 (FL018)
- カツレツハンマー (018)
- 牧羊犬 (抗議する歌手かどちらか片方)
- かまど (牛を食べられればなんでも OK)

<内容>

空きマス分 (13+2) の羊を飼った状態で群れと羊飼いに入り、降ってきた羊 (15+1) を空中で羊1豚5牛5に。同時に省庁で豚5を牛5に変え、計10匹の牛を全てカツレツハンマーで叩く。

<結果>

1手10点。代役+連れ歩く兄弟で3回入ってもいいぞ。

<コメント>

一度ぐらい実現してみたい。

6. 先鋭建築家

<p><b>名前</b> Alternative Designer</p> <p><b>カード番号</b> G001</p> <p><b>プレイ人数</b> 1+</p>	
<p><b>説明</b> あなたは厩か柵を建てるたび、木材を同数のレンガまたは石材で代用してもよい。あなたは増築するたび、木材を同数のレンガまたは石材で代用してもよい。 (ただし、レンガ、石材での代用は2つを上限とする)</p>	


不足しがちな木への悩みを解決してくれる最高の1枚。終盤にあまりやすいレンガで柵、厩を建てられるのが強い。周りのプレイヤーが柵材集めのために木をかき集める中、それを横目に自分だけ悠々とレンガを集められるのが好き。ピック時点で必要木材数をグッと減らすことができるため、心に余裕を持ってプレイすることができる。

相性の良いカードとして、レンガ職人 (K290) やレンガ混ぜ (E188)、レンガ大工 (I242)、レンガ置場 (I337) レンガ坑 (K131) といったレンガ仲間達があげられ、組み合わせさせたときには無類の強さを発揮する。

しかし、逆に飢餓の壁 (Cz28) やレンガ屋 (E186) が出ると世界のレンガが不足する自体となり、このカードを出すメリットがなくなることもある。また、製糖所を他プレイヤーにとられると、そのプレイヤーにレンガをとる価値が生まれてしまうため、製糖所の行方は常時気にしつつ、ドラフトや世界の状況にあわせて使っていきたい。

## 7. 未亡人

計画通りに進むとかなり盤面を整えることができる。無理ない増改築に努めたい。

<p><b>名前</b> Heiress</p> <p><b>カード番号</b> WM027</p> <p><b>プレイ人数</b> 1+</p>	 <p>At the start of round 6/10/13, you may (before phase 1) build 1 Wooden/Clay/Stone room if your home is made of the same material. Pay 1 less Clay for the Clay room and 2 less Stone for the Stone room. (When you play this card, place the Room tiles on the corresponding round spaces.)</p>
<p><b>説明</b></p> <p>ラウンド6/10/13のうちまだ始まっていないラウンドカードの上に、それぞれ、木/レンガ/石の部屋に奥。それぞれのラウンドの開始時に、あなたの家が対応する資材でできていれば、必要な資材を支払ってその部屋を増築することができる。レンガは1少ない、石材は2少ない資材で増築できる。</p>	

資材さえ集めれば気がつくとも石の家5件になっている魔法の職業。家は勝手にふつてくるため、かなりの手数を圧縮することができるため、好き。

周りからの人気は低い。その要因としては最終的に石2軽減とはいえ、石の家増築をしている点と、計画的に改築を行なっていかなければならないことから、他プレイヤーとの改築レースになると最悪改築が間に合わない事態に陥るという2つの理由があげられる。また、このカード自体には葦の軽減がないため、増改築合わせて葦8つというのはなかなか厳しいところがある。

相性が良いカードは増改築の資材軽減系全般。個人的に好きなのは、ピラミッド岩(FR042)と組み合わせることにより、無手で石の家を増築しつつ畑2つを耕すコンボ。せっかく石の家増築をするのだから増築に意味を持たせることができると強い。

このカード1枚では中々厳しいところがあるのも事実なため、初手にピックするのは中々覚悟がいる。3, 4手目で回ってきたら手札と相談してピックしてみよう。

## 8. コック

<p><b>名前</b> Cook</p> <p><b>カード番号</b> E181</p> <p><b>プレイ人数</b> 4+</p>	 <p>収穫で食料供給フェイズのたびに、食料2を食べる家族は2人だけになり、残りの家族は全員食料1で満足する。</p>
<p><b>説明</b></p> <p>収穫で食料供給フェイズのたびに、食料2を食べる家族は2人だけになり、残りの家族は全員食料1で満足する。</p>	

チャリンコのお供。初めて試してみるまでは「1人1飯軽減で最大3飯かあ……」とドラフトで見ても流してしまっていた。しかし、一度使うとわかる強さ。1収穫10飯と1収穫7飯では天と地ほどの差があることを教えられる。テキストに書かれている数字以上の力があることは事実。それ以降はかなり評価の高いカードとなっており、家族5人でも無理なく食べさせていける縁の下の力持ち的な能力に安心感を覚える。

2, 3人プレイといった縛りプレイをしない限り、どんなときでも活用できる有能カード。ドラフトで困ったときはピックしておいて損はない。

## 9. 測量親方

<p><b>名前</b> Gauger</p> <p><b>カード番号</b> NL085</p> <p><b>プレイ人数</b> 4+</p>	 <p>At any time, any player can use the Gauger to convert 1 Grain into 2 Food. Whenever another player uses the Gauger to convert 1 or more Grain into Food, you receive 1 Food from the general supply.</p>
<p><b>説明</b></p> <p>いつでも、全員このカードを受かって小麦1を食料2にできる。 ほかの人がこのカードを使って1つ以上の小麦を食料にしたならば、共通のスタックから食料1を得る。</p>	

普段は絶対に使わないし、なんなら誰もつかわない。事実今までのアグリコラ生で使われている場面を見たのは一度のみ。しかし、その一度だけ使ったときの印象が強く残っているカード。

わざわざ貴重な小麦を2飯に変えるようなプレイヤーはいないし、小麦を大量に扱うパン焼きルートプレイヤーも変換効率の悪い2飯に変換しようとは思わないため、普通にプレイする分においては強みがまったくわからない。もし、このカードが使われるとしたら、他のプレイヤーが雑に飯に変換してしまってもいいほど小麦がストックに余っている場合であろう。……そうだね、てき屋だね。

てき屋 (I245) と組みあわせることで世界を絶大なインフレへと導くことができるカード。レモン商 (FR090) によって[小麦]アクションへと何度も入る価値を見いだせれば、自分は任意資材3と飯を得つつ、周りは小麦1 or 飯2を得られるという幸福の世界が出来上がる。このコンボが実現した世界では、どのプレイヤーも気づけば手元に小麦4 (飯8) がありいつの間にか収穫が終わっていたりと、皆に笑顔が絶えることはなかった。

正直ガチガチのコンボが揃わないとよわよわのよわなのでドラフトで見ても気にしなくて良い。でも僕は好きだよ。

## 10. 修道院の住人 (WM010)

<p><b>名前</b> Cloister Dweller</p> <p><b>カード番号</b> WM010</p> <p><b>プレイ人数</b> 1+</p>	 <p>At the end of the game, you receive 1 Bonus point for each of the 5 columns of your farmyard that is either all rooms, all fields or all in the same pasture.</p>
<p><b>説明</b> 得点計算時に、あなたの農場の各縦列について3スペース全てが部屋か畑か同じ牧場で統一されている列1つにつき、ボーナス1点を得る。</p>	

4点保障カード。1点少ないのはもちろん6マスで15柵建てたから。埋まらなかった？許されませんか？？？

理想的眺望 (WA013) というカードがある通り、基本的には家4軒、畑5枚、6マス4牧場を目指すアグリコラにおいて少し特殊なカード。家3軒、畑6枚、6マス2牧場や、家6軒、畑3枚、6マス2牧場といった風に他のカードの力によって最終的な牧場の形を相談する必要がある。好きなのは、2回6畑鋤を持った時の家3軒、畑6枚、6マス4牧場か、かいば桶 (E23) を持った時の家3軒、畑3枚、9マス2牧場。特にかいば桶は点数を確保しつつ牧場をガッと埋められ、他の点数手へと手数をさくことができるため、非常に好ましい。

どうしても家の数が3or6軒と二者択一となってしまう中、6軒は増築軽減がないと厳しいことから家3軒での運用が多い。そのため、協同組合員 (BI24) やツリーハウス (G116) といった家3軒で4人目を増員できるようになるカードとの相性は良い。

他カードとの相性にかなり左右されるカードなので初手ピックは難しいところがある。でも初手ピックしちゃう。だって面白いから。

## 進歩カード

### 1. 義務教育

<p><b>名前</b> Compulsory Education</p> <p><b>カード番号</b> 019</p> <p><b>プレイ条件</b> 1 Occupation</p> <p><b>コスト</b></p>	 <p>家族を増やすたび、食料1を支払えばすぐに職業カードを1枚出せる (小さい進歩も出すときは、その前に職業を出さなければならない)</p>
<p><b>説明</b> 家族を増やすたび、食料1を支払えばすぐに職業カードを1枚出せる (小さい進歩も出すときは、その前に職業を出さなければならない)</p>	

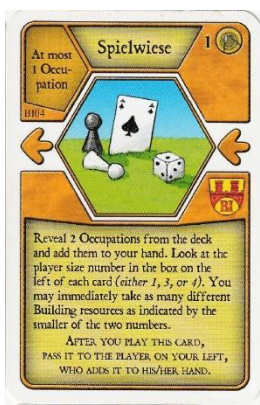
「増員小進歩」アクションで増員→職業→小進歩とうてる。1手で家族を増やしながらかードを2枚並べられるのは脳汁がドバドバ出てしまって仕方がない。プレイ条件が職業1のみでコストもないところも評価が高く、ステージ1で1枚職業を出してしまえば、[スタートプレイヤー]アクションに入る価値が生まれる。

増築増員に手数を吸われしまい、収穫飯の関係からも職業を出し辛いステージ2やステージ3で無理なく職業を重ねていけるのが好き。家なき子で点数職業を出すのも良い。増員さえできれば職業が出せるため、安らかな気持ちで[増員小進歩]を譲って資材を取りに行くこともできる。

職業回数を稼ぎやすいため、普段ではあまり使わない職業も使いやすい。週末労働者や (WM048) や外交官 (WM016) といったラウンド条件があるカードも無理なく出せるため相性は良い。



## 2. シュピールビーゼ

<p><b>名前</b> Spiekwiese</p> <p><b>カード番号</b> BI04</p> <p><b>プレイ条件</b> At most 1 Occupation</p> <p><b>コスト</b> 食料 1</p>	
<p><b>説明</b></p> <p>デッキから新たに2枚の職業を公開し、あなたの手札に加える。2枚のカードの左側にある必要プレイヤー人数を確認する（1+, 3+, 4+のいずれか）。あなたはすぐに、確認した2つの数字のうち小さい方の数と等しい個数の、種類の異なる建築資材を得てもよい</p> <p>(プレイしたカードは自分の前にはおかず左隣の人の手札に加える)</p>	

葦石木レンをもらいつつ職業が2枚引ける。弱いわけがない。おまけでスタートプレイヤーもついてくるのだから最強進歩の一角には違いない。

欠点としては、あまりに強いカードをひいてしまい計画が根本から崩れることがあるぐらい。1飯で得られる対価としてこれ以上のものはない。

手札がぱっとしない場合はこれを使ってから計画を立てよう。大丈夫。コレクター (NL119) はくるさ。

## 3. トラピストビール

<p><b>名前</b> Trappist Beer</p> <p><b>カード番号</b> FL027</p> <p><b>プレイ条件</b> Play with “Major Improvement” action</p> <p><b>コスト</b></p>	
<p><b>説明</b></p> <p>収穫のとき、小麦1を支払えば、収穫の3つのフェーズをスキップできる。</p>	

ピックした時点で飯手終了です、お疲れ様でした。これ1枚で飯手がまったく心配いなくなるのが好き。

小麦1つで何人でも家族を養えてしまうのは頭がおかしいとしか言えない。小麦1つが最大14飯になるのはパン焼きくに喧嘩を売っているとしか思えない。

弱点はもちろん収穫の3つのフェーズをスキップしてしまうこと。収穫、繁殖ができないことはもちろん。収穫の3つのフェーズ中に起動するカードが全て無効となってしまう。が、正直あり余る手数でかき集めてしまえば何も問題はないので、さっさと5人になれ。

収穫飯が必要なくなるとはいえ職業等に必要飯がなくなるわけではないので、これ1枚とって安心しきっていると職業を出すための飯を手に入れるために1手使うという無駄無駄無駄な手をうつはめになる。十分に気を付けよう。

相性が良いのはもちろん小麦相場師 (FR084) や荷車 (E46) といった1手で多数の小麦をふらせることのできるカード。また、ハーレムの魔女 (NL080) との組み合わせはボード上に小麦のとれるアクション2つ追加することができ絶大な安心感を得ることができる。

手数で周りを叩き潰していくのはやめられない快感を覚えることができるぞ。



4. 不思議なランタン (FL019)

<p><b>名前</b> Lantern Wonder</p> <p><b>カード番号</b> FL019</p> <p><b>プレイ条件</b> No Occupations</p> <p><b>コスト</b></p> <p><b>点数</b> 8点</p>	 <p>The card features a central illustration of a lantern and a scene with people. Text on the card includes 'No Occupations', 'Lantern Wonder', 'Lanterns in Action!', '8', and 'FL'. The bottom text reads: 'At the end of the game, you receive 1 Negative point for each card in your hand. (Cards must be played and cannot be discarded.)'</p>
<p><b>説明</b> ゲーム終了時、手持ちのカード1枚につき、-1点となる。今後、あなたはカードを捨てられない。</p>	

序盤にスタートプレイヤーをとりながら無条件で8点くれる進歩。弱いわけがない。

5. 檻 (E24)

<p><b>名前</b> Animal Pen</p> <p><b>カード番号</b> E24</p> <p><b>プレイ条件</b> 4 Occupations</p> <p><b>コスト</b> 木材 4</p> <p><b>点数</b> 1点</p>	 <p>The card features a central illustration of a wooden enclosure. Text on the card includes '檻', '2', '1', 'E', and '4'. The bottom text reads: 'これ以降のラウンドのスペース全部にそれぞれ食料2を置く。これらのラウンドのはじめにその食糧を得る。'</p>
<p><b>説明</b> これ以降のラウンドのスペース全部にそれぞれ食料2を置く。これらのラウンドのはじめにその食糧を得る。</p>	

木2さえ払えば、無条件に毎ラウンド2飯得ることができる。好き。

6. ミルクつぼ (NL019)

<p><b>名前</b> Milk Jug</p> <p><b>カード番号</b> NL019</p> <p><b>プレイ条件</b></p> <p><b>コスト</b> レンガ 1</p>	 <p>The card features a central illustration of a milk jug being poured. Text on the card includes 'Milk Jug', '1', 'NL', and 'Just Visiting'. The bottom text reads: 'Whenever any player uses the "Take 1 Cattle" Action space, you receive 3 Food and each other player receives 1 Food.'</p>
<p><b>説明</b> だれかが「牛1」のアクションを行うたび、食料3を得る。ほかの人は全員食料1を得る。</p>	

終盤の飯手としてかなり優秀な一枚。「牛1」アクションが後めくれたとしても、ほぼ確実に12飯はもってくる。なんなら自分ではいってもいい。他人に1飯配ることにはなるが自分は3飯得られるため、自分の月収にも満たないボーナスをもらって喜ぶ労働者を見守る社長の気分となって優しい気持ちで配ってあげよう。

「牛1」アクションさえめくれてしまえば飯の供給はかなり安定するため、中盤までの飯手さえ考えておけば、そのまま最終ラウンドまでいくことができるのが好き。

この効果でコストがレンガ1なのはあまりにもおかしいと思う。

## 7. 双耕鋤 (WM105)

<p><b>名前</b> Rotherham Plow</p> <p><b>カード番号</b> WM105</p> <p><b>プレイ条件</b> 1 Occupation</p> <p><b>コスト</b> 木材 2</p>	
<p><b>説明</b> あなたが「畑を耕す」のアクションをした時、隣接していなければ（斜めも不可）畑を2枚耕しても良い。</p>	

知っている。突き鋤の方が優秀なのはよく知っている。だけど僕はこっちが好き。

魅了されたのは、初めて使ったとき。最初の1枚さえ用意すれば、以降何度でも2畑を耕せる（なお、斜めも隣接は不可）という、優秀ではあるが微妙に使いづらいその効果に酷く魅力を感じたのを覚えている。

でも使ってみるとやっぱり使いづらいんだよね。なんでだろうね。

## 8. 人口の丘 (NL029)

<p><b>名前</b> Dwlling Mound</p> <p><b>カード番号</b> NL029</p> <p><b>プレイ条件</b> Play in Round 2 Or before</p> <p><b>コスト</b> <b>点数</b> 4点</p>	
<p><b>説明</b> 畑を耕すたびに、新しく耕した畑1つにつき食料1を支払わなければならない。</p>	

序盤のスタブ材として。ラウンド2までに出すだけで井戸の点数がふってくる。強いな？

雑に4点とれるところも好きだが、個人的に一番好きなのは耕した畑1枚につき飯1かかるところ。飯を払いながらゴリゴリ畑を耕していくのは力で点数をもぎ取っている感が味わえるためテンションがあがる。鋤職人(E195)とあわせて3飯で2畑耕したときなど一人テンション爆上がりしてとても楽しかった。

## 9. 河川港の入口 (WA030)

<p><b>名前</b> River Port</p> <p><b>カード番号</b> WA030</p> <p><b>プレイ条件</b> <b>コスト</b> 食料 1</p> <p><b>点数</b> 1点</p>	
<p><b>説明</b> 毎労働フェイズ開始時、アクションスペース1か所にある最も多い品物（資材、作物、動物、食料）を、食料1を払って共通ストックから1つ購入してもよい。同数最多があるなら、その中から選んでもよい。</p>	

序盤のかなり強いスタブ材として好き。ほとんど場合は飯1を木1に変換することになる。時折レンガがふってくることもあるため、気づけば改築材が揃っているなんてことも。葦や石、場合によっては豚も稀にふってくるのが面白いところ。

ラウンド1に出せば木8は持ってくるので不足しがちな木にかなり余裕を持つことができる。

もちろん、飯基盤ができていないと毎ラウンドの1飯で最悪物乞う可能性もある。時には購入しない選択も視野に入れつつ、自分の持ち食料と相談しながら進めていこう。

## 10. 金槌 (G079)

<p><b>名前</b> Hammer</p> <p><b>カード番号</b> G079</p> <p><b>プレイ条件</b></p> <p><b>コスト</b></p>	 <p>Hammer</p> <p>G079</p> <p>When you play this card, immediately take a "Fences" action. Pay 1 Wood to every other player who has at least 1 fence.</p>
<p><b>説明</b></p> <p>あなたは、このカードを出したらするに「柵」のアクションを行う。柵を1本以上建てているプレイヤー全員に、木材1を支払う。</p> <p>(プレイしたカードは自分の前にはおかず左隣の人の手札に加える)</p>	

さらば柵事故！

これ一枚で終盤の柵事故を回避することができる。安心感はピカいち。見かけたらとりあえずピックしている。

終盤の柵事故回避はもちろん、序盤、中盤とちょっと柵を建てたいとなった際に、スタートプレイヤーをとりながらや改築をしながら等、痒いところに手が届く性能が好き。

先鋭建築家と組み合わせると、柵を建てながら「柵は建てましたが、木は持ってないので渡せません」といえるのが面白い。

以上、アグリコラ初心者の好きなカード各10選でした。いかかがだったでしょうか。読んでいた方は気づいたかもしれませんが基本的にはカードプレイが好きで、カードが並んでいく様をよく眺めています。逆に、僕が使えないカードの筆頭としてあげられるのは検察官 (FR103) であり、カードを出したくてもだせないあの苦しみは、このカードは2度と使わないと心に誓わせるほどでした。

これを読んだ現部員の方はこれらのカードを見たら流してくれると嬉しいな。

長文となりましたが、最後までお読みいただきありがとうございます。



# 男の子だからね

オルレア

## はじめに

はじめまして、オルレアです。今回のテーマは「アカ」に決まりました。「アカ」→「赤」→「熱い、燃えるもの」→「筆者は男」→「ロボット」だなどという訳で、新たに拡張が出た『神機共鳴コア・コネクション』について、筆者の所感を書こうと思います。

拡張『翡翠の決闘』で追加された1枚のカード「アルバ・ナブラ」。そう、AGC内ではラスボスなんて呼ばれているあの「アルバ・ナブラ」です。



(あまりにも見づらいため、最後に戦闘値、効果を記載する。)

戦闘値が上昇し、効果が大きく変更されました。厄介さは増しましたが正直に言うとあんまり強くなっていない。戦闘開始時の効果がもろもろなくなり、アタッチメントが外れることがなくなりました(高い火力を維持できること、やりたいことを邪魔されることがなくなる)。HQのカードが廃棄されることもそんなに痛くはないでしょう(人による)。ロボットが破壊される効果については戦闘で破壊された場合、この効果により追加の破壊が発生し、ダウン状態にもっていかれてしまうことを意味する

(レゾナントに限る)。ダウン状態からの復帰は重いデメリットが課せられるため、勝利が遠くなるだろう。これは拡張前の効果でもそれなりに起こりうることです。拡張前では「ロボットのもつ最大攻撃値で自分を攻撃す

る」という効果があるため、ロボットの耐久力が攻撃値を上回っていない限り、臨界状態のロボットが戦闘を開始します。「アルバ・ナブラ」に勝つ、又は攻撃を耐えなければロボットがダウン状態にもっていかれることは変わりません。より効果をストレートな文章に変わった感じでしょうか。モンスター撃破時効果も撃破したプレイヤーが確実に勝てるようになっただけで、あまり差はない(クリア得点の20点中10点が加算されること。アルバ・ナブラに勝てるプレイヤーがクリア得点10点以上を超えていないことがあまりないことが理由)。以上のことから拡張で追加された「アルバ・ナブラ」はそんなに強くなっていないのだ。

同じく拡張によって追加されたアタッチメント(ロボットの装備)によって「アルバ・ナブラ」の弱体化は加速します。追加されたカードがこちら。



(こちらも見づらいため、最後に記載。)

強いですね。正直に言ってたまげました。「アルバ・ナブラ」を倒せと言っているような効果のカードばかりです。3枚すべてがもつ、「アルバ・ナブラ」の戦闘値に-10の修正を与える効果に加え、それぞれのもつ効果、戦闘修正値も優秀。特に断わりがないため、アタッチメント三枚の「アルバ・ナブラ」に対する修正が重複する場合、「アルバ・ナブラ」は雑魚と化します(少々特殊な効果を持つ、戦闘値が10程度のモンスター。拡張前の戦闘開始時に発揮される効果が消えているために楽に倒せるだろう)。リソース自体も決して手が出せないレベルではないです。獲得すれば、戦闘が楽になること間違いなし。

## さいごに

書き終わり、読み直して思ったことだが内容が薄いし、正直ただの愚痴を書いているだけになってしまったような気がします。次回の会誌をしっかりと書くためにもっといろいろなボードゲームに手を出さなくては。

### 「アルバ・ナブラ」

エネルギー：10

戦闘値：30/30/30

効果：このモンスターが公開された時、全てのプレイヤーのロボットに自分の最も高い攻撃値と等しい点数のダメージを与える。このモンスターとの戦闘開始時、最もコストの高いアタッチメント1枚をジャンクに置く。このモンスターが撃破された時、コンバットフェイズ終了時に即座にゲームを終了し、その時点でエネルギー総量が最も多いプレイヤーの勝利となる

### 拡張の「アルバ・ナブラ」

エネルギー：10

戦闘値：40/40/40

効果：このモンスターが公開された時、HQのカードを全て廃棄する。このモンスターと戦闘を行った場合、戦闘終了時にロボットを破壊する。このモンスターが撃破された時そのプレイヤーはゲームに勝利する。この効果は無効にされない。

### 「神代兵装タケミカツチ」

リソース：6

戦闘修正値：4/0/0

効果：レベル3以上のモンスターと戦闘を行う場合、戦闘の間、+3/3/3の修正を与える。「アルバ・ナブラ」と戦闘を行う場合、戦闘の間、「アルバ・ナブラ」に-10/10/10の修正を与える。

### 「神代兵装ミストルティン」

リソース：7

戦闘修正値：0/3/0

効果：レベル3以上のモンスターと戦闘を行う場合、戦闘によって与えられるロボットへのダメージを半減する（端数切り上げ）。「アルバ・ナブラ」と戦闘を行う場合、戦闘の間、「アルバ・ナブラ」に-10/10/10の修正を与える。

### 「神代兵装ヤルングレイブ」

リソース：8

戦闘修正値：2/2/2

効果：自分のターンにダイスを振らなくてもよい。このカードをカードの効果でコネクトすることはできない。「アルバ・ナブラ」と戦闘を行う場合、戦闘の間、「アルバ・ナブラ」に-10/10/10の修正を与える。

カードの説明を載せるだけでこんなに文章が膨れ上がるとは思ってなかった。ズルしている気がする。



# アグリコラオリジナルカード考察

96rain

～はじめに～

初めまして、96rain(くろあめ)です。AGCに入部してからというもの、ほぼアグリコラしかしてこなかったためアグリコラネタで書かせていただきます。

皆様はPlay Agricolaというサイトをご存知でしょうか。このサイトには既存のカード群では満足できなくなった中毒者たちがこぞってオリジナルカードを投稿しています。そこで今回のお題である「赤」から連想して、赤→血→革命、ということで、今までにないアグリコラに革命を与えるようなオリカを考えてみたいと思います。なお、プレイ環境は旧版アグリコラ、πデッキ及びZデッキを除く全拡張が含まれている状態とさせていただきます。πとかZは触ったことないからね！

～オリジナルカード「職業編」～

## 1. 投網師

効果：あなたが「漁」のアクションを行うたび、アクションスペースから得た食料1を支払うことで「大きな進歩1または小さな進歩1」のアクションを行うことができる。

よく考えたらほかのマイナーアクションの

「小劇場」と「日雇い労働者」では大小進歩を打てるのに漁では打てないよな～…という点から思いついた職業。無条件に大進歩も小進歩も打てたら強すぎると考えて食料1を支払うことにしたが、漁にある食料を使うためほかの漁系カードと合わせづらい気もする。まあ「水の家(NL008)」や他人の「漁網(WA009)」があれば使える食料も増えるので多少は使いやすくなるかもしれない。

## 2. 木材販売人

効果：あなたが木材の累積スペースから木材を得るたび、木材2を共通のストックに返すことで食料2と木材以外の任意の建材1を得ることができる。他のプレイヤーはあなたに食料3を渡すことで木材の売却を阻止することができる。買い手が複数人名乗り出た場合、あなたが選んでよい。

木材買い付け人を逆転させた効果。最初は木材1を食料1任意資材1にしようとも考え

たが、木材と石材(または葦)が実質1:1レートで交換できるのはやりすぎのように感じたためこのような効果にしてみた。

## 3. 大鎌の使い手

効果：各ラウンドの開始時、あなたは「移動」、「軍備」、「交易」、「生産」からひとつ選んで実行してよい。ただし、ひとつ前のラウンドで使用したコマンドは実行できない。

「移動」：スタートプレイヤーに食料2を払うことで、スタートプレイヤーよりも先に家族を配置できる。その後はスタートプレイヤーから順に手番を行う。

「軍備」：このラウンドに配置できる家族を一人失う。あなたは2点のボーナス点を得る。

「交易」：任意の建材を4まで共通のストックに払う。払った建材2につき、任意の建材1を得る。

「生産」：任意の建材1を得る。

名称からお気づきかもしれないが、「大鎌戦役」からヒントを得た職業。やれることが多いため効果文が煩雑になった気もする。割と器用貧乏な職業になった。

～オリジナルカード「小進歩編」～

## 1. 開拓地

条件なし コスト：レンガ2

効果：得点計算時、耕された畑が6/7/8/9+であるなら、1/2/3/4点を得る

いわゆるかいば桶の畑版。今までは超過分の畑に点数がなかったため、それをサポートするカード。4軒4マス牧場などの盤面で、畑を6枚以上耕すメリットができるため汎用性としてはかなり高いと思います。

## 2. 権利の写し

条件なし コスト：食料1

効果：このカードを出したとき、「大きな進歩」、「職業」、「物乞いカード」からひとつ選ぶ。このカードは選んだ種類のカードとしても扱う。

ゼンマイ人形(WM070)に近い効果のカード。小進歩の条件の中には「大進歩を所持」

のような効果もあるため使いやすい(強くはない)スタブ材になると思う。ゼンマイ人形と同様に、このカードで「職業」を選択した場合はタダで職業が出せなくなる可能性に注意。

### 3. 蠱毒の壺

条件：職業2 コスト：木材1、レンガ1

効果：収穫の繁殖フェイズ時、繁殖した家畜2/3種類を支払うことで、2/4点のボーナスを得る。繁殖した動物を一度飼うスペースは必要である。

家畜の余剰分をボーナス点に変換できるカード。「繁殖した動物」を支払うことが条件なので1頭だけ持っている動物は払えない点に注意。動物を即時点数にできるタイプのカードは大体1頭1点なので、一度に複数頭払わなければならない点を除けば効率は悪くないと思う。

～あとがき～

いかがでしょうか。カードを使ったゲームならオリジナルカードを考えたいのはゲーマーの性質なんではないでしょうかね。ゲームをしてると使ってみたい効果ってふと思いついたりするんですよね。皆さんも思いついたオリカでプレイヤー同士話題に花を咲かせてみても面白そうです。それではこの辺で。96rainでした。

## 少女展爛会シナリオ『大花壇の紅い部屋』

### ■はじめに

テーマが『アカ』だったので、この話を作りました。

今回は、男でも女の子に成れる素敵ゲーム『少女展爛会』のシナリオを書かせていただきました。何度かPLとしてこちらのシステムを遊ばせていただきましたが、シナリオを書くのは今回が初めてでした。

このシステムの最大の魅力は、自分のグッドルッキングガールを具現化し、他のすげえ奴らとスパークメテオし合える事でしょう。見た事も無い性癖の塊がわんさか出て来て、オラわっくわくすっぞ！

この『大花壇の紅い部屋』も、私の性癖の一部を具現化して創り出した少女たちが織り成す物語です。

これだけ摩訶不思議な世界観をしているのだから、今回の様な出来事が起こっていても不思議じゃないよね……と考えながらシナリオを書いた次第であります。

相変わらず突っ込み処の多いお話かと存じますが、皆様の退屈を一時でも紛らわせることが出来たら、これ幸いに存じます。

長々とした挨拶もこの辺にして、拙作であります。是非楽しんで下さい。

### ■フォアプレイ

〈推奨人数〉2人～3人

〈難易度〉D

〈注意事項〉

このシナリオはこぎつね様制作の『少女展爛会 基本ルールブック三訂版』を元にして作成しております。同TRPGのサプリメントに記載されている追加ルールなどは一切考慮しておりませんので、サプリメントを使用してPCを創造した場合、シナリオ難易度が変化する場合がありますことにご注意ください。

### ■物語の背景

最後の頁に記載しております“アレックス”と“ジュセフィーヌ”がこのシナリオのNPCです。

カニバリストであるジュセフィーヌは、大花壇（基本p31参照）の近くに住処を構え、大花壇に仕掛けた“罠（脆い板でカモフ

ラージュした落とし穴）”に“獲物”が掛かるのを待ちながら生活していました。

屋敷に広まっている「大花壇に徘徊する食人植物」とは、獲物を回収しに回っている彼女の事だったので。

そんなある日、大花壇の方から大きな音と悲鳴が聞こえ、獲物が掛かったかと回収しに向かった所、床を踏み抜いて落下した少女——アレックス——と、その仲間——PC達——を発見します。

取り敢えず、怪我をしているアレックスをPC達と共に自分の住処に運び、治療してあげる事にしました。

それなりの人数で来ている事から、夜が更けてPC達が帰宅するまで、ジュセフィーヌは獲物を食す事を我慢します。談笑しながら、夜が更けるまで——即ち、PC達が帰宅するまで——談笑しながら待つのです。

夜も更けてきた頃、ジュセフィーヌは「アレックスの怪我が良くなるまで、ここに泊まらせてあげるわ。もう遅い時間だし、今日のところは皆帰宅した方が良いと思うわ」と言っていて、アレックスからPC達を引き離そうとします。

しかし、談笑中から彼女が纏っている不気味な空気を察していたPC達は、無理にでもアレックスを連れてさっさと帰ろうとします。しかし、アレックスを逃したくないジュセフィーヌは、あれこれと理由を付けてアレックスに一晩泊まっていくように説得します。

PC達とジュセフィーヌによる、静かな駆け引きが幕を開けるのでした。

### ■シナリオの構造

基本ルールブックに記載されている“ソナタ形式”を採用しております。

提示部：アレックスが探索中に床を踏み抜き、怪我をしてしまいます。そこへ、近くに住んでいたジュセフィーヌが駆けつけ、アレックスを治療する為に、自分の家に運び入れるよう提案します。治療を済ませ、一段落した所で、ジュセフィーヌがお茶とお菓子を用意して皆をおもてなしします。

しかし、ジュセフィーヌは食虫植物の噂話に関して、やけに強く否定します。

PC達がジュセフィーヌに対して不信感を抱く所まで描写しましょう。

展開部：提示部の情報と、ジュセフィーヌの様子、彼女の住処の中を調べさせ、PC達に再現部へ向けて作戦を練ってもらいます。暫くして、ジュセフィーヌは怪我をして動き難いアレックスを、一晩泊めても良いと言ってきます。アレックスはその言葉に甘えてベッドを貸してもらおう事にするそうです。しかし、感謝しているアレックスを見るジュセフィーヌの顔に、邪悪な笑みが浮かんでいるのでした。

再現部：展開部で練った作戦を実行します。コンクルージョンを利用してアレックスの怪我を完治させたり、ジュセフィーヌを消去したり、PC達はアレックスを救い出そうと努力するでしょう。もしも、アレックスを見捨てて逃げるのであれば、そのままシーンを終了して即座にコードを開始して下さい。

コード：結末を演出して、終了して下さい。

## ■シナリオの目的

感の鈍い友人を不気味な食人鬼の魔の手から救い出すのが目的です。

短いながらもスリリングな駆け引きを楽しめる、そんなサスペンス風のお話を目標にして作成しました。

PC達には、展開部の終了時にシナリオの目的を説明してあげましょう。

## ■セッションの前に

PC達は仲良し同士で、アレックスとも友人である事にしてもらいます。彼女に誘われて、噂の真相を確かめに大花壇まで向かってもらいます。よって、前提として大花壇の「夕方から夜の間、食虫植物が徘徊していて、捕まると食べられちゃう」という噂を知っている事にします。

季節に関しては特に拘らなくて構いません。時刻は夕暮れ時。食人植物が徘徊するのが夕方から夜の間と言われているので、その時間帯に冒険に出たという事です。

場所は勿論“大花壇”です。大花壇は3階建てで、至る所が穴ぼこになっていますが、無数に生い茂る茨や植物の蔭を利用して移動する事が出来ます。当然、脆くなっていて危険ではありますが、残っている床の上に立つ

て歩いて回る事も可能です。アレックスは、廊下を探索中にジュセフィーヌが仕込んだ落とし穴を踏み抜き、落下してしまいます。よって、具体的な場所としては2階の廊下辺りがベストでしょう。

## ■詳細（提示部）

### ●提示部のショウアップの目標

NPC全員の顔見せは必須です。ロールプレイしやすくする為に、

①アレックスと探検しているとき

②ジュセフィーヌが訪れて来た所

合計2ラウンドのショウアップを行います。

GMはここで、アレックスとジュセフィーヌの性格をPC達に印象付けるようにしましょう。

アレックスは元気潑刺に探検している様子と、落下した後に痛みを悶え、取り乱している様子を描写し、ジュセフィーヌは穏やかで知的な雰囲気を書き描くようにしましょう。また、治療が終わってから、アレックスがジュセフィーヌに対して深く感謝し、信頼している（気を許している）様子も描写しましょう。ジュセフィーヌに関しても、食虫植物の噂話を強く否定し、大花壇はそんなに危険では無い、と言うように描写しましょう。

(導入)

まずは“出来事表（基本 p 167～175）”を振りましょう。

アレックスは「アレックス冒険隊、大花壇の秘密を探りに出発します！」「食虫植物！出てこい！」等、テンション高めに話しております。

ここで1回目のショウアップを行います。アレックスは彼女の近くに居るキャラ、もしくは、彼女に絡んできたキャラ等に「冒険って楽しいな！」とアプローチを仕掛けてます。

その後、アレックスは「おおっと！何やら怪しげな物を発見！アレックス、急行します！」と言って、廊下の一部、蔦の塊の陰になっている所へ近付き、「えっ」という間抜けな言葉と共に床を踏み抜いて落下してしまいます。

そして、アレックスの「痛い痛い痛い、いたあーい」という悲鳴が聞こえてきます。PC達にはアレックスの元へ直行してもら

い、足を怪我している彼女を発見してもらいます。

ここで、騒ぎを聞きつけたジュセフィーヌが駆け付け、2 回目のショウアップを行います。ジュセフィーヌはアレックスに対して「私の家に運んで、そこで手当てしましょう」とアプローチを仕掛けます。

その後、ジュセフィーヌと協力して、PC 達はアレックスを運び、ジュセフィーヌに彼女を手当してもらいます。

治療の甲斐もあって、アレックスの怪我の痛みはみるみるうちに無くなり、彼女はジュセフィーヌと PC 達に大変感謝するでしょう。

ここで、ジュセフィーヌの家の間取りを PC 達に説明しましょう。ジュセフィーヌの家は、玄関を開けると直ぐにジュセフィーヌの部屋があり、部屋の奥にはユニットバスルームへ繋がるドアと、台所へ続く廊下が見えるだけで、こじんまりしています。室内もベッドが一つとテーブル一つ、椅子が 4 脚あるだけですが、緑色系の家具と赤色の絨毯・壁掛けのコントラストが、高度なレベルで色彩とインテリアの調和を演出しています。

ジュセフィーヌも全員分のお茶とお菓子を用意して、おもてなししてくれます。

その後は、アレックスが歩けるようになるまで、ジュセフィーヌと談笑しあう事になります。アレックスは（怪我をした時に大泣きした事も忘れて）冒険の話を得意げに語り、ジュセフィーヌは穏やかに微笑みながらそれを聞いています。

しかし、食虫植物の噂に関して、ジュセフィーヌは強めに否定します。また、大花壇はそこまで危険では無いと、やたらに主張もします。

(NPC を印象付けたら)

アレックスがジュセフィーヌに感謝し、心を許している事、ジュセフィーヌに不審な感じがする事を PC 達に印象付けられたら、提示部の終わりを宣言しましょう。

## ■詳細（展開部）

### ●展開部での探索・調査

まずは【出来事表】を振りましょう。

GM は、一人一回だけ以下の対象に関して

【判定】出来る事を説明して下さい。

#### ①家の中

#### ②ジュセフィーヌの様子

#### ③アレックスの怪我の様子

ただし、ジュセフィーヌは PC が台所へ行こうとすると「今、散らかっているから行かないでもらえないかしら」と言って妨害してきます。無理に通るには【押し】で達成値 18 以上を出す事で台所に侵入する事が出来ます。その場合、PC は①の達成値 18 の情報を得ます。

各対象を調べる方法と、達成値の結果で得られる情報に関しては、以下を参照してください。また、達成値が幾つまであるのかは、秘密にしておきましょう。

#### ①家の中

〈方法例〉

・何かを調べる時に用いるアイテムを使って判定する事が出来ます。

・【察し】を使って何気ない様子で室内を観察する事が出来ます。

・【純真】や【押し】を使って、勝手にうろろ室内を見て回る事も良いでしょう。

・恐いので何も見ない、と選択するのも当然アリです。

〈達成値／情報〉

18／壁の隅っこに、爪で引っ掻いた様な字で「たすけてころされる」と書かれているのを発見する。

15／目を凝らして薄暗い台所を見つめてみると、血塗れの包丁が何本か床に放り捨てられているのが分かる。

12／台所からちょっと生臭い風が吹いてくるのに気付きます。

9／よく見てみると、床や壁の一部が念入りに掃除されている事が分かります。

6／よく掃除されているお家だ。

4 以下／普通のお家だった。

#### ②ジュセフィーヌの様子

〈方法例〉

・彼女の気を惹くアイテムを使って判定する事が出来ます。

・【察し】を使って彼女の挙動を観察する。

・【押し】を使って彼女に積極的に話しかけたりし、反応を観察する。

・恐いので目を逸らす、と選択するのも良いでしょう。

〈達成値／情報〉



- 18／彼女が獲物を食そうとする時の獣の様な目をしている事に気付きます。  
 15／彼女の口元を見ると、犬歯がやたら発達している事に気付きます。  
 12／台所の方を気にかけている事に気付きます。  
 9／アレックスを注視している事に気付きます。  
 6／会話しながらも、アレックスの怪我の様子を伺っている事が分かります。  
 4 以下／きれいな人だなー

### ③アレックスの怪我の様子

〈方法例〉

- ・包帯を変える等、治療に関するアイテムを使って判定する事が出来ます。
- ・【支配】や【押し】、【純真】を使って甲斐甲斐しく手当てをし、怪我の程度を調べる事も出来る。
- ・恐いので何もしない、と選択するのも良いでしょう。

〈達成値／情報〉

- 15／暫くすれば動ける様になるが、一人では満足に歩く事も出来ないだろうと予測出来ます。  
 12／怪我の程度から、もう少し休めば多少動かす事が出来るようになると分かります。  
 9／打撲しているが、骨折はしていない事が分かります。  
 6／青黒く大きめに腫れている事が分かります。  
 4 以下／無理に動かすのは悪化させるのでは、と思った。

### ■詳細（再現部）

何はともあれ、【出来事表】を振りましょう。

GMはNPCをどう動かすか確認して下さい。

#### ・アレックス

ジュセフィーヌの不審な様子に気付いておらず、彼女の言葉に従って一晩泊まっていく気です。GMはPC達の言動から鑑みて、アレックスがジュセフィーヌをどれだけ怪しむか考えながらショウアップを行ってください。PC達が説得力のあるロールプレイを展開した場合、アレックスもジュセフィーヌに不信感を抱くでしょう。

最初の内は、ジュセフィーヌを信頼しているので、彼女の好意を無下にしようとするPC達に対してアプローチを仕掛けますが、ジュセフィーヌに対して不信感を募らせていくと、彼女に対してアプローチを仕掛けるように行動します。

ジュセフィーヌの凶行に関する決定的な証拠（血塗れの包丁や壁の爪痕、本人の自白等）が出てきた場合、彼女から逃げようとするでしょう。

#### ・ジュセフィーヌ

兎に角PC達を帰らせれば、負傷したアレックスを食べる事が出来るので、なんとしてもPC達を帰宅させようとしています。家にはベッドが一つしかなく、大勢を泊める事は出来ないだとか、適当な理由を付ける様にして下さい。また、アレックスの怪我について「動かすと酷くなるから、今すぐに帰宅させる事は出来ない」と言っ、アレックスを泊まらせようとしています。

自分の凶行に関する決定的な証拠（血塗れの包丁や壁の爪痕）が出てきた場合、開き直って自白するでしょう。その後、装備している“包丁”を取り出して、アレックスを刺そうとするでしょう。

NPCの設定や、再現部までのやりとりを基にして、上手くNPCを操作しましょう。

#### （舞台装置）

室内にある以下の物品をフォーカスとして扱えることにします。

- ・薬箱
- ・ティーセット
- ・お菓子
- ・チェア

その他、GMが適切だと思う物があれば、適宜追加して下さい。

#### （キメ方の例）

##### ・アレックス

「私はいいから、皆もう帰りなよ。夜も遅くなってるし、危ないよ」

「ジュセフィーヌは善い人だよ！私を助けてくれたんだから！」

「なんでそんな酷い事言うの……？」

「ジュセフィーヌ……？（リュックを抱きしめ、怯えた目をしている）」

「は、早く逃げないと……！」

・ジュセフィーヌ

「冒険、大変だったでしょ？ ゆっくり休むといいわ」

「何事も“元気な状態”が一番イイのよ。だから、アレックスはゆっくり休まなきゃいけないの」

「アレックスの怪我はまあまあ酷いわ。最低でも一晩ゆっくり休まない（薬箱を手で擦りながら）」

「家にはベッドが一つしかないの、私は椅子を並べて寝れるけど、アナタ達の寝場所は無いの。大人しく家に帰った方が良いと思うわ」

「アレックス……怯えた顔が（食欲を）ソソるわ……（包丁を取り出しながら）」

（ショウアップと再現部の締めくくり）

“シナリオの目的”でも書いた通り、このシナリオはジュセフィーヌからアレックスを救う事が目標となっています。

再現部でのショウアップにて、以下の条件が満たされたとき、対応した締めくくりが発生します。

①誰かがコンクルージョンで『アレックスの怪我が治る』と願った場合

：アレックスの足の怪我が直ちに完治し、皆でジュセフィーヌから逃げ出します。PCの中で、ジュセフィーヌを陥落させたいと希望する者が居た場合、他のPLと相談した上で、ショウアップを続行しても構いません。全て終了したら、再現部の終了を宣言し、コードへ進んでください。

②ジュセフィーヌを陥落させた場合

：放心状態の彼女を尻目に、PC達はアレックスを連れて逃げ出します。アレックスの怪我が完治していなければ、誰かが彼女に肩を貸してあげるようにしましょう。再現部の終了を宣言し、コードへ進んでください。

③PC達が陥落された場合

：ジュセフィーヌに言われるまま、PC達は彼女の家を後にします。アレックスは「皆お休み。また明日ね」と言って、笑顔で見送ってくれます。再現部の終了を宣言し、コードへ進んでください。

④アレックスがコンクルージョンを達成した場合

：彼女は「こんな事になるなら、大花壇に冒険なんてしなければよかった」と言います。すると、その場に居る全員の目の前が白い光に包まれて、意識が遠退いていきます。再現部の終了を宣言し、コードへ進んでください。

⑤ジュセフィーヌがコンクルージョンを達成した場合

：彼女は「PC達とアレックスが言う事を聞く」事を望みます。PC達とアレックスは陥落された時と同じようになり、ジュセフィーヌの言うままに行動します。そして③と同じ顛末を迎えるでしょう。再現部の終了を宣言し、コードへ進んでください。

⑥ジュセフィーヌに自白させた場合

：コンクルージョンにより彼女に自白させた場合、彼女はスラスラと自分がやってきた凶行を自白し始めるでしょう。初めて襲った少女の怯え切った表情、骨から肉を削ぎ落とす時の感覚、“踊り食い”した時の感想、そして獲物を“狩る”事の愉悦等、具体的な犯行内容ではありませんが、彼女が狂っている事に対する疑いような事実は述べてくれます。その後は、再現部の最初に書いた、二人のキャラの動かし方を参考にして、（続行可能であれば）ショウアップを続行してください。ジュセフィーヌが陥落している場合は、②と同じ顛末を迎えるでしょう。再現部の終了を宣言し、コードへ進んでください。

⑦コンクルージョンを達成し、ジュセフィーヌを抹消した場合

：即座に彼女は消失し、PC達やアレックスの記憶からも存在が消え去るでしょう。彼女の住处も消失し、PC達は大花壇の近郊でぼつねんと突っ立っている状態になります。なぜ自分たちはこんな所に居るのか、疑問に感じるものの、それすら直ぐにどうでも良くなってしまいます。後は、①や②等と同様の顛末を迎えるでしょう。再現部の終了を宣言し、コードへ進んでください。

また、NPCがPCを陥落させた場合、以下の基準で【関係】を決めて下さい。

・アレックス

【友情（下受）】：自分の心配をしてくれた人。見捨てずに助けようとしてくれた人。

【敬遠（下攻）】：まともな根拠も無くジュセフィーヌを悪く言った者。

・ジュセフィーヌ

【憎悪（上攻）】：ジュセフィーヌを責めるでもなく、アレックスを見捨てるでもなく、どっちつかずの態度を取った人（近い内に食い殺しに向かってやる、と計画する程度の関係）。

【嫌（上攻）】：ジュセフィーヌの正体に関してあれこれ詮索した人。正体を言い当てた人（次に会ったら食ってやろう、と思う程度の関係）。

【空疎（下攻）】：アレックスを連れ出そうとせず、素直に帰った人。大人しく自分の言う事に従った人（いずれ食ってやろう、と記憶に留める程度の関係）。

## ■詳細（コード）

シーンを進める前に、前述した“再現部の締めくくり”で、どのパターンになったかを確認しましょう。

GMは、以下を基にして適切なコードを展開して下さい。

・アレックスがコンクルージョンを達成した場合  
→白い光に包まれ、意識が遠退いていきます。

目が覚めると、自分の部屋のベッドの中に居ました。しかし、何だか記憶がハッキリしません。何か、屋敷のどこかへ行って、危ない目に遭っていた様な気がするのですが……

考えていても仕方ないので、早々に起き上がると、PC達はその日の活動を始めます。

ぼんやりとした頭の中で、そういえばアレックスに“大花壇”への冒険に誘われていたな、と思い出します。

スッキリしない気持ちも、冒険に出れば解消できるだろうか？そんな風に考えながら、PC達はアレックスの元へ向かうのでした。

（夢オチに見せかけたループオチです）。

・アレックスを置き去りにした場合

→翌日、PC達がジュセフィーヌの家を訪ねても、彼女はおろか、アレックスの姿がどこにも見当たりません。室内に入り、廊下の奥へ進んだ場合、血塗れの包丁が無造作に放置され、真っ赤に染まった流し台がある台所を発見するでしょう。

・アレックスを救出できた場合

→後日、アレックスが他の友達を連れてジュセフィーヌの家へ訪れると、彼女は忽然と消えていました。しかし、周囲を探索した所、真新しい足跡が発見された事から、別の住処へ移ったのではないかと結論付けたそうです。

・ジュセフィーヌを抹消した場合

→次の日の朝を迎える頃には、大花壇での冒険などすっかり記憶から抜け落ちて、少女たちはいつも通りの日常を繰り返します。ただ、夜に大花壇の近辺をうろつく事に、謎の抵抗を感じる様になったかもしれません。

結局、彼女が何者なのか、その後どうなるのかは、誰にも分からないでしょう。

そもそも、PC達が彼女の情報をこれ以上手に入れる事は（コンクルージョンでもしない限り）不可能ですし、知った所で、積極的に彼女を討伐しに行くつもりでもなければ、意味は無いでしょう。

何はともあれ、アレックスとの冒険は一応の終結を（一部結末を覗いて）迎える事ができました。お疲れ様でした。

## ■NPC紹介

・アレックス【ハイブローウ／赤ずきん／ハートフル】

世界の部品：あの日の宝物、負けない決意、いい思い出

資質	傾き・慎み	アイテム
支配：1	押し：4	スポーツウェア
従順：3	察し：3	リュック
打算：2	好意：3	懐中時計
純真：4	悪意：2	

（特技）

【残響】TMG:S 重さ:3 (p15)

【おおかみさん】TMG:I 重さ:4 (p22)

【全てを受け止める微笑み】TMG:S 重さ:2 (p24)

【ノーガード】TMG:R 重さ:4 (p22)  
 ※各特技の詳細は () 内の頁で確認して下さい。

(設定)

アレクサンドラは好奇心旺盛で活発な少女です。公式NPCのシッペ探検隊よりはお姉さんで、自分を偉大な冒険家であると考え、その様に振る舞うのを好みます。誰も知らない事を知りたがり、判然としない物を暴きたがり、囁かれる噂の真実を求めて、今日も彼女は“冒険”をしに行きます。

勇敢な風に見えますが、普段の言動は臆病な本心を隠すためのキャラ付けであり、本当の彼女は、幽霊を恐がり、ピンチに陥ると腰が抜けて動けなくなるような少女なのです。

他の子との関わり方は、普段の行動から想像される通り、その純真さでもって自分のペースに相手を巻き込む、押しの強いタイプです。ですが、相手が不機嫌だったり、自分を鬱陶しく思っている場合は、それを察し、適切な距離を取ろうとする冷静な一面も持ち合わせています。裏を返せば、自信たっぷりに振る舞いながらも、一步踏み込む勇氣は無い、そんな性格をしているという事です。

・ジュセフィーヌ【コート/シンデレラ/ルナティック】

世界の部品：密やかな部屋、侘び住まい、出し抜く悦楽

資質	傾き・慎み	アイテム
支配：2	押し：1	眼鏡
従順：3	察し：3	ポッケ
打算：4	好意：3	包丁
純真：2	悪意：4	

(特技)

【説得力】TMG:AR 重さ:2 (p14)

【真夜中の鐘】TMG:I 重さ:6 (p21)

【翳刺す微笑み】TMG:S 重さ:2 (p25)

【辛辣】TMG:AR 重さ:4 (p15)

※各特技の詳細は () 内の頁で確認して下さい。

(設定)

ジュセフィーヌは一見すると穏やかで優しい物腰をしている様に見えます。しかし、裏では他人を“獲物”として見ているカニバリストなのです。彼女がカニバリズムに目覚め

た切っ掛けは、かなり前に、彼女が好奇心から親友を食してみたいと考え、実行した事でした。食材として好みの味だった事に加え、自分が今から食される事に対する恐怖と諦めが入り混じった親友の表情に愉悦を覚え、ある種の征服感を得た事から、積極的に人を襲うようになりました。最初の“食事”からそれ程しないうちに、ジュセフィーヌの凶行が屋敷中に広まり、皆が彼女に近寄らなくなります。それ以降、彼女はヒトを襲う方法を変えるようになりました。大花壇に代表される、普段あまり人が近付かない場所に拠点を構え、偶にやって来る少女を罠(アレックスが引っ掛かった落とし穴の様な)に掛け、助けるふりをして拠点に連れ込み、相手が抵抗できない状況でゆっくりと“調理”を開始するというやり方に出ました。結果として、彼女の行為は「食人植物が徘徊している」という噂話にされる程度には繰り返されており、それなりの数の少女が犠牲となりました。彼女自身は、噂のせいで獲物の数が減る事を危惧しており、払拭したいと考えております(本人が捕食活動を止めない限り、噂が無くなる事はないのですが)。

彼女の行動は、自分勝手を通り越して傍若無人であり、とても“理性的”どころか“人間的”とは言い難いものです。しかし、彼女の胸の内には——即ち、意思決定を下す所には——己の欲望に忠実であり、周りが見えているようでいてその実何も見ていない、猪突猛進という言葉がこの上なく似合う“少女的な情熱”が秘められているのです。人肉を食すのも、獲物の恐怖する顔を見て愉悦するのも、彼女自身がそれを、理由も必要ないくらいに望んでいるから。誰もが有しているけれど、特に“少女”と呼ばれる存在の中で顕著にみられる「理由の無い行動」そのものなのです。

平たく言えば、他の子が言っている“愛”とか“恋”とかは、ジュセフィーヌにとって“捕食”であり“嗜虐”なのです。彼女が本当に“少女”と呼べるのか、そもそも“人間”と呼べるのか、それについて判断するのは我々でも少女達でもなく“屋敷”でしょう。“屋敷”が認めている間は、いかに周囲から見て歪な存在であっても、ソレは“少女”なのです。

しかし、“屋敷”の考えは誰にも読めません。突然彼女を“少女”と認めなくなるかもしれませんし、“少女”であっても、その猟奇的な行為にペナルティを与え、抹消してしまうかもしれません。

その“最後の晚餐”まで、ジュセフィーヌは衝動のまま他者を襲い食らうでしょう。

## ■おわりに

いかがだったでしょうか。今回もバッチリ倫理コードをぶっちぎる気持ちで書きました。だって空想だし～、リアルはダメでも創作でなら許してくれてもいいと思うし～

しかし許してくれないでしょう。なぜなら、人肉食は“倫理”に反しているからです。

その行いは、特定の状況において、限定的な条件下にあって初めて“特例”として処理されるものであり、間違っても“倫理”によって規定されている行為ではないのです（当然、生物学的に“同族食い”が生存において不利に働き、本能的に忌避されるというのがリアルな理屈であろう）。

故に、平時において“倫理”を重んじる我々人間は、倫理外の理である“カニバリズム”を否定するのです。

しかし、“NPC紹介”のジュセフィーヌの項目にも書きましたが、例え“倫理”に従わない行為であっても、ソレが“少女性”という別の要素に従うのであれば、“少女性”をこそ価値判断の礎にしている“屋敷”はソレが存在するのを許可してくれるのではないかと私は考えたのです。

このシナリオは、そんな“屋敷”の価値判断と“少女性”の限界について、私なりに追求してみようと思いついて作られた話でもあるのです。嘘です。100%性癖です。

ところで、仮に“屋敷”がジュセフィーヌの様な在り方を認めず、世界から排除したとして、ジュセフィーヌという一個の“在り方”は、どこへ向かうのでしょうか。

これは、私たちが日ごろ生活している中で行う“在り方”の取捨選択に対しても言える問いかけです。

私たちが否定した“在り方”は、私たちの世界から切り離されて、いったいどこへ流れていくのでしょうか。

否定された“在り方”たちが、ある一つの価値判断の下に認められ、そこの中へと流れ込んで行っているのでしょうか。或いは、どこにも辿り着かず、漂流し続けているのでしょうか。もしくは、世界に“在り方”を認められている存在に擦り寄り、その一部として取り込まれることで、まだ私たちの世界に留まっているのでしょうか。

いずれにせよ、私たちは切り捨てた「在り方」たちの「その後」について、あまり深く考

える事はありません。考えたとしても、そんな鼻つまみの達の寄り合いを「そういう世界もある」として、私たちの世界の一部分として、まるで最初から存在していたかのように捉えませんが、それを「全く新しい世界」だと捉える事は、あまり無いのではないのでしょうか。

「新しい」という事は、私たちとは「違って」いるモノの発見」を意味します。「違い」は「未知」であり、「未知」は私たちに対して絶望的な程に「無関心」です。或いは、「未知」にとって私たちは「既知」であり、一方的に調べ尽くしているかもしれません。

そして、我々はその「未知」に対して、余りにも脆弱な耐性しか持ち合わせていないのです。それらに触れそうになったとき、本能的に「恐怖」を抱くのですから……

要するに、我々にとって「ジュセフィーヌ」たちが棲む「世界」こそ、恐怖の対象に成り得るかもしれませんね、というお話でした。

何でこんな悪筆乱文を書き散らかしたのかかって？今回はC o Cを書かなかったので、少しでも宇宙的恐怖要素をブツ込みたかったからですよ。

書きたい事も書き終わったので、こらで筆を置きたいと思います。

ここまで律義に読んで下さった方、心より感謝申し上げます。途中を素っ飛ばしてここだけ読んでいます方、途中も読んで下さい。

それでは、次回の会誌でお会いしましょう。

# アグリコラ 1000 点の壁

アマカン

## はじめに

早いものでこれが最後の会誌になりました、アマカンと申します。今回のお題は「アカ」らしいですね。赤で思ったのは、技科大生、ないし高専生であれば経験のある人も多い、アレ。

(´・ω・`)つ[TT]

<メンテナンス>

……>

……59>

<アカテンジャーネカ

目標点にほんのちょっと届かないというのは本当に悔しいものです。というのも、私、前前前回の会誌にアグリコラのソリティアの棋譜を載せました。その点数は 638 点、その後自己更新を続けて、当時のカードプールで 927 点まで点数を上げることができました。……いえ、**927 点までしか**上げられなかったわけです。300 点も上がったんだから、後 80 点くらいおまけしてくれてもいいんだよ？ん、あげない？そっか。

しかし、今年度になって新たな拡張カードが追加されたことによって、アグリコラ AGC 環境ソリティアは新天地を迎えました。そう、ついに“**1000 点**”の壁を越えることができるようになったのです！というわけで今回はその紹介をしたいと思います。

基本的な動きは過去のパンブキンパイのルートと同じで、「大鎌」で畑 1 つにつき 100 個以上もの小麦を植えて、最後に「収穫祭」でそれをすべて回収して「ニンジンケーキ職人」で大量のパンを焼きます。今回は追加デッキ、NL/WA/FL から、新たに採用したカードを紹介します。小進歩、職業それぞれ 2 枚ずつあります。

～ルール～

- ・ 0 飯スタート
- ・ 収穫では家族 1 人につき 3 飯を払う
- ・ 職業と進歩は 7 枚ずつで開始
- ・ 職業は 1+ のカードのみ使用可能
- ・ 使用デッキは現在の AGC グリ環境 (E,I,K,G,O,Cz,WM,FR,BI,NL,WA,FL)
- ・ ランダム要素はすべて任意

## 小進歩① 農用車

すでにある小麦畑が、小麦と野菜の二つ分の畑になるというカード。ただし 1 回の種まきで作れる混合畑は 1 つだけという裁定です。このソリティアの点数源は、プランター&馬小屋&肥溜めによって一度の種まきで小麦を大量に増やすことが重要でした。畑の枚数が多ければ多いほど、植える先の畑が 1 か所増えるだけでも、1 回の種まきアクションで、追加 4~5 個程度の小麦が増えることとなります。そして前回までの畑の枚数は、自給自足の 6 か所と造園業者で計 8 畑。このカードの登場によって、一度の種まきですべての小麦畑に野菜が植えられるようになったので、実質畑 16 枚！種まきの効率が倍になるすごいやつ（野菜は小麦よりも増えるスピードが遅いので点数効率としては 1.5 倍くらい？）。

## 小進歩② 修道院の誓い

毎ラウンド物乞いをもらう代わりに 1 手増える。最終的に 3 ケタ以上の点を稼ぐこのソリティアにおいて、物乞いの -3 点は誤差でしかないし、むしろ増えた手で毎ラウンド数十点増える。さらに、1 手増やしたラウンドは“3 飯もらえる”。カードは基本的に、その効果の起動回数が多い方が強いですが、このゲームでは職業を出すのに飯が必要です。普通のソリティアだと 1 ステージ目の動きは

- ラウンド 1 : 職業⇒飯⇒
- ラウンド 2 : 職業⇒飯⇒
- ラウンド 3 : 職業⇒……

なんていう動きが1番強かったりします。それがこのカードを使うと、

ラウンド1: 進歩「修道院の誓い」を出す  
⇒職業⇒3飯もらいながら追加1手

ラウンド2: 職業(さっき3飯もらってるから出せる) ⇒1手⇒1手(+3飯)

ラウンド3: 職業⇒……

序盤に出したい職業を並べるために飯に手数を割く必要がない!これで浮いた手で何ができるかという、進歩が出せません。進歩も職業と同様に、基本的には早く出した方が、その効果を使う回数が増えるので早く全部出した方がいいわけですが、今までは上にも書いた通り職業のための飯行動に手数を割かれていたので並ぶスピードがそこまで早くはありませんでした。つまりはこのカードを使うことで、今まで使っていた職業、進歩より早く場に出せるので、小麦が増え始めるタイミングが前倒しされて、最高のスタートダッシュを決めることができます。

おっと、このカードの力は序盤のブーストだけではありません。このソリティアで中盤以降に入るアクションスペースは、種まきアクションが強すぎる都合で、代役を使って種パンや畑種に2回ずつ入るのが最も効率がいいんです。そんなことしたら手元の小麦はどんどん減っていきます。まく種がなくなってしまうのは種まきに入っても意味ないですね。このカードで手を増やしたときのデメリットは、物乞いの-3点だけです。つまり3点以上の手を取り続けられる限り、まったく損をしません。そしてこのソリティアにおいて、まく前(ストック)の小麦1つは3点以上の価値があります。とりあえず何も考えずに1手増やして小麦1を取ればプラスになるわけです。

小麦でなくとも、進歩を出したり増築するための資材を取ったりすれば、その分小麦が増え始めるラウンドが早くなったり、家族が増えるのが1ラウンド早くなったりするので、このゲームでは“3点未満の1手は存在しない”

つまりこのカードの効果、使えば使うだけ点が増えます。3飯増やししながら。

……強いわぁ

## 職業① 独学者

手を使わずに職業を並べられるカード。今までは「高級娼婦」+「学校」のコンボで、日雇いに入って職業を出してましたが、このカードの登場によってそうする必要がなくなりました。1手の価値が大きいこのソリティアでは、手数を消費せずに並べられるこっちの方が、他の事、特に、高級娼婦本来の役目である“進歩を並べる”に手数を割くことができます。カードは早く出した方がいいのは「修道院の誓い」でも書いた通りで、このカードはスタートダッシュを早くするための1枚と言えるでしょう。

そしてこのカードのもう一つの役割……

### “学校”が必要なくなる”

これが本当に大きい。ルール上、職業と進歩は各7枚ずつでスタートしなければなりません。そしてカードを増やすカードにも限界があります。つまり新しいカードを入れるには、何かカードを抜いて入れ替えなければなりません。そして、前回までに入れていた小進歩の“全て”が、1枚で数十点分の価値がありました。このパンプキンパイロートのキーパーツ(パイ、プランター系、大鎌、収穫祭、膨らし粉、日雇い系)は軒並み小進歩なんです。そしてその枚数が小進歩の枠ギリギリ。先に説明した新たな2枚の小進歩は、そのほかの小進歩とのシナジーによって効果を発揮します。そのまま足せるのならば数百点の点数を出すことができるでしょう。でも1枚入れるためには1枚抜かなければいけません。抜いたカード1枚で下がる点数は単純に測れるものではないんです。むしろ新たなカードを入れたことで点数が下がることを考えなければなりません。それくらい、小進歩の枠は入れ替えが効かない状態でした。

では職業の枠はと言えば、キーパーツだらけのその小進歩をいかに最速で並べるか、小進歩の効果をどこまで効率を上げられるかが選定基準になっていて、比較的自由度があります。小進歩とのシナジーを考えて入れているとはいえ、あくまで小進歩のサポートです。その枠にこのカードを入れることで、小進歩の「学校」で賄っていた職業アクション分の点数をカバーできます。これで、ほとんど点数が下がることなく小進歩の枠を1枚空



けることができ、新しいカードで点数を上げることができたと言えるでしょう。

## 職業② 連れ歩く兄弟

家族4人の時に3-4手目を連続で打てるというカード。おまけに小麦1。しかし、このカードの真髄はそこではありません。この連手、“同じアクションスペースに入ることができます”。

このソリティアで点数を上げる行動はただ一つ、“種をまく”アクションです。他の全ての手はその種をまくための準備と言ってもいいでしょう。とにかく種をまくことがこのソリティアでは重要になってきます。前回までは「代役」で1ラウンドに同じアクションを2回できるようにし、種パンに2回、「シャベル」の効果で日雇いで種をまけるようにして日雇いに2回という、1ラウンド4回種まきをしていました。これで問題だったのが、“植える種が足りない”ことです。前回までは畑が8枚、それらすべてに種をまくと、1ラウンドあたり32個の小麦が手元からなくなっていくます。そんなに小麦とれねーよ！つまり1ラウンドに4回種をまけても、畑全てにまくことはできなかったわけです。前回までは家族は5人でしたので、種パン2回と日雇い2回と小麦車を出して“小麦1”がステージ3以降の行動でした。

ではこのカードを入れるとどうなるのか。

まず1つ目、家族は4人でなければなりません。前回と比べて毎ラウンド1手減ります。これだけではマイナスですね。

2つ目、同じアクションに3回入ることができます。2人目までに一度種パンに入り、3人目の家族を代役でもう1度種パン、このカードの効果で、連続でもう1手を“同じアクションにも打てる”ので、毎ラウンド種パンに3回入ることができます。小進歩に「膨らし粉」を採用しているの、種パンのアクションスペースに入るたびに、出している大進歩の数だけ小麦がもらえます。大進歩は10枚出せば1回の種パンで小麦10個もらえるので、種まきに加えて、毎ラウンド、小麦30個を得ることができます。これで植える分の小麦も追いついてきて、一度の種まきでより多くの畑に種を植えることができるので、1手の点数効率はかなり上がりました。

3つ目、連手をすると小麦が1個もらえます。おまけの1個。されど1個。ストックの小麦1個は植えれば少なくとも4個になります(肥溜め)。ゲーム終了時の小麦4個は、種職人ニンジンケーキ⇒パイの得点変換によって3点になります。つまりこの小麦1個によって、毎ラウンド3点増えていることになります。

4つ目、家が4軒でよくなります。前回までは5人にするために、5軒のための資材を取る必要がありました。その5件目に使っていた資材を大進歩用に使うことで、膨らし粉の起動スピードが上がり、ストックの小麦を増やすことができます。そして家が4軒になると、“農場の空きスペースが1マス増える”。つまり、畑として使えるスペースが増えるわけです。そして「農用車」の採用によって、畑1枚は畑2枚分になりました。つまりは、種まきアクションで種をまく先が2つ増えたということになります。畑1への種まきで増える小麦は最低でも+3、野菜は+2、よってこの1スペースの空きに毎ラウンド種をまけば、毎ラウンド3点以上の点を生み出していることになります。もし毎ラウンドその畑にまけなかったとしても、一度まいてしまえばそこから収穫が行われることで、次のラウンドにまく種が増えます。小麦と野菜を植えておけば、収穫でそれがストックに入り、それを再び植えることで小麦5と野菜4になるので、この畑に毎ラウンド植えなくとも、毎ラウンド6点以上の価値を生んでいると言えます。

以上が今回新たに採用したカードになります。(思ったより長くなってしまった……)

では、次のページからの棋譜をどうぞ

使用カード (プレイ順)

職業7枚 +2枚 (知事) +2枚 (遊び場)

	カード名
1	高級娼婦
2	知事
3	代役
4	季節労働者
5	独学者
6	自給自足者
7	養父母
8	造園業者
9	連れ歩く兄弟
10	種職人
11	ニンジンケーキ職人

最後スペースがなかったのでここで締め  
の言葉を書かせていただきます。

新しい拡張を入れてソリティアの幅が  
広がり、ついに 1000 点を超えることが  
できました！ですがこれが最適解とは限  
りま……あつ……

(手の順番変えるだけで点数が上  
がることに気付いた顔)

以上、ここまで読んでいただきあ  
りがとうございました！アマカン  
でした。

小進歩7枚+7枚 (ほうき)

	カード名
1	修道院の誓い
2	遊び場
3	レンガ抗
4	石切り場
5	膨らし粉
6	プランター
7	ほうき
8	農用車
9	馬小屋
10	肥溜め
11	堆肥
12	大鎌
13	パンプキンパイ
14	収穫祭

R	ラウンド カード	手番	アクション	所持アイテム (←増減数 所持数→)														
				飯	木	レンガ	石	葦	小麦	野菜	羊	豚	牛					
				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
1	羊1	1	職業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			高級娼婦	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		2	日雇い	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小進歩	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			修道院の誓い	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		誓	スタートプレイヤー	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			遊び場 木1	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	大小進歩	1	職業	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			知事	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			代役	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		2	職業	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			季節労働者	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		誓	日雇い	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小麦	7	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小進歩	7	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			レンガ坑	7	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	種パン	1	日雇い	9	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	
			レンガ、小麦	9	1	3	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小進歩	9	1	3	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			石切り場	9	1	3	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		2	日雇い	11	1	3	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			レンガ、小麦、石	11	1	6	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			大進歩	10	1	6	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			かまど2	10	1	4	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		誓	職業	12	1	7	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			独学者	12	1	7	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	柵	独	自給自足者	10	1	7	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	
		1	日雇い	12	1	7	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			レンガ、石、小麦	12	1	10	6	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			大進歩	11	1	10	6	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			石の暖炉	11	1	9	3	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		2	日雇い	13	1	9	3	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			レンガ、石、小麦	13	1	12	6	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小進歩	13	1	12	6	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			膨らし粉	13	1	12	6	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		誓	種パン	16	1	12	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			収穫	10	1	12	6	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	改築進歩	独	養父母	8	1	12	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	
		1	葦1(5)	8	1	12	6	5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			木2(10)	8	11	12	6	5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		誓	改築進歩	11	11	10	6	4	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小進歩	11	11	10	6	4	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	プランター	11	11	10	6	4	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
6	家族小進歩	1	増築2、厩3	11	5	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	
			家族小進歩	11	5	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			養父母	10	5	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小進歩	10	5	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			ほうき	10	4	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			農用車	10	1	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		3	家族小進歩	10	1	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			養父母	9	1	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			小進歩	9	1	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			馬小屋	9	1	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		4	日雇い	11	1	0	6	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			レンガ、石、野菜	11	1	3	9	0	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0
			大進歩	10	1	3	9	0	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0
			製陶所	10	1	1	7	0	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0
		誓	種パン	13	1	1	7	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0

R	ラウンド カード	手番	アクション	所持アイテム (増減数 所持数)													
				飯	木	レンガ	石	葦	小麦	野菜	羊	豚	牛				
7	石1	1	羊1(7)	19	1	1	7	0	7	0	4	0	0				
			2	日雇い	21	1	1	7	0	7	0	4	0	0			
			レンガ, 石, 野菜	小進歩	21	1	4	10	0	7	1	4	0	0			
				肥溜め	21	1	4	10	0	7	1	4	0	0			
				3	日雇い	23	1	4	10	0	7	1	4	0	0		
			レンガ, 石, 野菜	小進歩	23	1	7	13	0	7	2	4	0	0			
				堆肥	25	1	7	13	0	7	2	3	0	0			
				4	種パン	25	1	7	13	0	4	1	3	0	0		
			誓	種パン	28	1	7	13	0	4	0	3	0	0			
				収穫	18	1	6	13	0	12	3	4	0	0			
		8	豚1	独	造園業者	16	1	6	13	0	21	3	4	0	0		
					種まき	16	1	6	13	0	19	2	4	0	0		
				1	大小進歩	かまど3	16	1	6	13	0	19	2	4	0	0	
2	日雇い					18	1	3	13	0	19	2	4	0	0		
	レンガ, 石, 野菜			大進歩	18	1	6	16	0	19	3	4	0	0			
				調理場4	17	1	6	16	0	19	3	4	0	0			
				3	日雇い	19	1	2	16	0	19	3	4	0	0		
	レンガ, 石, 野菜			小進歩	19	1	5	19	0	19	4	4	0	0			
				大鎌	19	0	5	18	0	19	4	4	0	0			
				4	種パン	19	0	5	18	0	14	2	4	0	0		
	誓			種パン	22	0	5	18	0	9	0	4	0	0			
				×	堆肥	22	0	5	18	0	17	6	4	0	0		
9	野菜			独	連れ歩く兄弟	20	0	5	18	0	27	6	4	0	0		
					1	木2(8)	20	8	5	18	0	27	6	4	0	0	
					レンガ, 石, 野菜	2	日雇い	22	8	5	18	0	27	6	4	0	0
						大進歩	22	8	8	21	0	27	7	4	0	0	
						調理場5	21	8	3	21	0	27	7	4	0	0	
			レンガ, 石, 小麦	3	日雇い	23	8	3	21	0	27	7	4	0	0		
				大進歩	23	8	6	24	0	28	7	4	0	0			
				井戸	22	7	6	21	0	28	7	4	0	0			
			誓	種パン	22	7	6	21	0	23	5	4	0	0			
				連れ歩く兄弟：小麦	22	7	6	21	0	24	5	4	0	0			
			誓	種パン	25	7	6	21	0	19	3	4	0	0			
				収穫	17	7	5	21	0	29	11	4	0	0			
		10	牛	1	日雇い	20	7	5	21	0	29	11	4	0	0		
レンガ, 石, 小麦	20				7	8	24	0	30	11	4	0	0				
大進歩	19				7	8	24	0	30	11	4	0	0				
	家具製作所			2	日雇い	19	5	8	22	0	30	11	4	0	0		
				レンガ, 石, 小麦	21	5	8	22	0	30	11	4	0	0			
				大進歩	21	5	11	25	0	31	11	4	0	0			
	レンガ暖炉			3	葦1(5)	20	5	8	24	5	31	11	4	0	0		
				4	種パン	20	5	8	24	5	23	9	4	0	0		
				連れ歩く兄弟：小麦	20	5	8	24	5	24	9	4	0	0			
	誓			種パン	23	5	8	24	5	16	7	4	0	0			
				×	堆肥	23	5	8	24	5	26	17	4	0	0		

R	ラウンド カード	手番	アクション	所持アイテム (増減数 所持数)									
				飯	木	レンガ	石	葺	小麦	野菜	羊	豚	牛
11	石1	1	日雇い	26	5	8	24	5	26	17	4	0	0
			レンガ, 石, 野菜	26	5	11	27	5	26	18	4	0	0
			大進歩	25	5	11	27	5	26	18	4	0	0
			かご製作所	25	5	11	25	3	26	18	4	0	0
			2 種パン	25	5	11	25	3	18	17	4	0	0
			3 種パン	25	5	11	25	3	10	16	4	0	0
			4 種パン	25	5	11	28	3	0	12	4	0	0
			連れ歩く兄弟: 小麦	25	5	11	28	3	1	12	4	0	0
			誓 日雇い	30	5	11	28	3	1	12	4	0	0
			レンガ, 石, 野菜	30	5	14	31	3	1	13	4	0	0
			小進歩	30	5	14	31	3	1	13	4	0	0
			パンプキンパイ	30	5	14	31	3	1	12	4	0	0
			収穫	27	4	13	31	2	11	22	4	0	0
12	畑種	独	種職人	22	4	13	31	2	69	26	4	0	0
			1 畑種	22	4	13	31	2	61	21	4	0	0
			3 種パン	22	4	13	31	2	53	16	4	0	0
			4 種パン	22	4	13	31	2	45	11	4	0	0
			5 種パン	22	4	13	31	2	37	10	4	0	0
			連れ歩く兄弟: 小麦	22	4	13	31	2	38	10	4	0	0
			誓 畑種	25	4	13	31	2	30	5	4	0	0
			× 堆肥	25	4	13	31	2	40	15	4	0	0
			13	家なき子	1	畑種	26	4	13	31	2	32	14
2 種パン	26	4				13	31	2	24	13	4	0	0
3 種パン	26	4				13	31	2	16	10	4	0	0
4 種パン	26	4				13	31	2	8	5	4	0	0
連れ歩く兄弟: 小麦	26	4				13	31	2	9	5	4	0	0
誓 畑種	29	4				13	31	2	0	0	4	0	0
収穫	26	3				12	31	1	10	10	4	0	0
14	改築柵	独	ニンジンケーキ職人	1	3	12	31	1	40	40	1	0	0
			1 畑種	1	3	12	31	1	30	30	1	0	0
			2 種パン	1	3	12	31	1	20	20	1	0	0
			3 種パン	1	3	12	31	1	10	10	1	0	0
			4 種パン	1	3	12	31	1	0	0	1	0	0
			連れ歩く兄弟: 小麦	1	3	12	31	1	1	0	1	0	0
			誓 改築進歩	4	3	12	27	0	1	0	1	0	0
			小進歩	4	3	12	27	0	1	0	1	0	0
			収穫祭	4	3	12	27	0	1130	373	1	0	0
			収穫	2624	3	12	27	0	0	3	1	0	0
	2609	3	12	27	0	1	4	1	0	0			
	2609	3	12	27	0	1	4	1	0	0			

畑	-1	家	8
牧場	-1	家族	12
小麦	1	カード素点	26
野菜	4	ボーナス点	
羊	1	パンプキンパイ	1125
豚	-1	家具製作所	1
牛	-1	製陶所	3
柵厩	0	かご製作所	0
未使用	-8	物乞い	-42
<b>合計</b>			<b>1127</b>



# “あか”に関するスキルについての考察

きよむ

## 1. はじめに

初めましての人は初めまして。お久しぶりの人はお久しぶりです。きよむです。今回の会誌のテーマは“あか”ということで、“あか”にまつわるスキルなんかのレビューをやってみたいと思います。レビュー対象としては、みんな大好き“ダブルクロス The 3rd Edition”と、少し前にアニメもやった“グランクレスト戦記”です。

## 2. あかとは

“あか”と広辞苑で調べてみると、『あか【赤】(一説に、「くろ(暗)」の対で、原義は明の意という。) ①七色の一つ。血のような色。また、緋色・紅色・朱色・茶色などの総称。「一毛」「一靴」 ②赤色と関係の深いもの、たとえば「赤児」「(花札の)赤短」「小豆」「銅」「赤字」「(革命旗の赤色から)共産主義」などの略称・俗称。 ③赤信号の略。 ④名詞の上に付けて、「まったくの」「すっかり」「あきらかな」の意を表す語。「一はだか」「一恥』と、あります。スキルに関係しそうな意味をまとめてみると、『あかいろ、赤色と関係の深いもの(共産主義・銅)』になります。

そこで、3、4章でそれぞれ赤っぽいスキルレビューなんかをしていきたいと思います。

## 3. ダブルクロス The 3rd Edition

一つ目は、みんな大好き、僕も大好きダブルクロスです。ダブルクロスは全体的に赤色多めでした。

### 3.1. エンジェルハイロウ

《陽炎の衣》光の屈折により陽炎を作り出し隠れるスキル。実は赤くない。敵の目の前でも隠密攻撃をできるようになるので、面白い。「残像だ」を実現できるスキル。

### 3.2. バロール

《赤方偏移世界》時空を歪め、速度(行動値)を自由に操る。黒を基調とするバロールには珍しい赤いスキル。射程：視界で他人にも掛けられるのが嬉しい。

### 3.3. ブラムストーカー

なんか、もう、すべてが赤い。というか、紅い。主武装が血に関連するスキルなので、紅くないスキルの方が少ない。そこで、いくつかピックアップします。

《赫き剣》《赫き弾》《赫き鎧》基本3種。取っておいて損はなく、様々なスキルの下地となれるだけのポテンシャルもある。

《赤色の従者》自身の血で分身(従者)を作成する。一般的な吸血鬼と違い材料(人間)を使用しないことがポイント。自身と従者とで一人劇場の開催も夢じゃない。プレイングとしては、自己強化ルートか従者ルートかを明確にしてキャラ作成を行おう。

《血色の花嫁》スキルコストのHPを他人に押し付けることができる。GMはこのスキルを使用することで、NPC(とPC)を苦しめることができる。エモさは一級品か

### 3.4. サラマンダー

炎(と氷)を使うため、ブラムストーカーほどではないがあかい。

《炎神の怒り》炎を体に纏うことで自信を強化する。非常にわかりやすい炎の使い方。リソースとしてHPも使用するため、管理に気を付けよう。

《憎悪の炎》脳内温度を上げることで冷静な判断力を奪う。しれっと凶悪なことを言っているスキル。憎悪を与えられるので、壁(肉壁、避けタンク)プレイングには最適か。

《火の鳥の加護》子供のころに“火の鳥”を一度でも読んでいたらやべーと察するスキル。正直、火の鳥の畜生感はダブクロ内でも再現が難しいと思う。《フェニックスの翼》のリミットスキルなので、回復の強化という感じだが、ゲームシステム上どこまで回復を伸ばすかは難しい所でもある。

### 3.5. ウロボロス

《原初の赤》赤はメジャーアクションのコピースキル。名前以外に赤要素はなかったりする。でも“原初の”ってつくとかっこイイ。

《虚無への回帰》名前の通り毎回取っている気がする。強い分コストも重め。すべては僕に変えるのだ。

### 3.6. 一般

《ワーディング》個人的に(灼眼のシャナの)“封絶”だと思っているスキル。最近の子たちには通じないらしい。(TVアニメ、原作ともに2012年ごろまでで終わっている。ヒエツ)

## 4. グランクレスト戦記

最近アニメ化、PS4ゲーム化、スマホアプリ化とメディアミックスが一気に来たグランクレスト戦記。僕はアニメ見て、PS4ゲームも買いました。アニメは全24話としては、面白かったものの、戦記物の欠点(序盤の盛り上がりま

でが人を好む) かな, と. 一方の PS4 ゲームは STG としては上出来じゃないのかな, と思えるようなゲーム性. ただ, レベルが絶対 (2, 3 レベル違うだけで勝てない) のと, 戦闘が長いことを除けばいいゲームなんじゃないかなと思います. (そもそも一回の戦闘が 1 シナリオ分くらいあるので重いのは当然か)

さて, そんなグランクレスト戦記のスキルを見ていきたいと思います.

#### 4.1. ロード／セイバー

《光炎の印》武器そのものを炎で包む. わかりやすくかっこいい. 特技レベル 3 以上で炎熱を与えることができるようになるので, 3 レベル以上で取りたいところ.

#### 4.2. メイジ

《混沌操作》《魔素集積》アニメの影響で赤黒っぽい色のイメージが付いた. 割と便利なスキル.

#### 4.3. メイジ／エレメンタラー

元素魔法師. 炎を使えばすべてのスキルは赤である.

#### 4.4. アーティスト／アンデッド

《血河の報復》攻撃によって失った自身の血肉を利用し, 敵へ報復攻撃を行う. アンデッドであるからこそできる攻撃.

#### 4.5. アーティスト／シューター

《真紅の魔弓》自身の血を弓矢に垂らすことにより, 弓矢を自身の体の一部として操ることができるようになる. 特技的には武器種を問わず使用可能.

#### 4.6. 魔法

《バーストフレア》ある一点を起点に爆発を起こす. 爆風なので敵味方関係なくダメージを受ける. ~~アパマン~~某不動産の店舗で爆発事故があったものの爆心地にいても死者 0 人だった. 実際の戦闘は開けたところが多いので足止めがメインか. 一方で, 洞窟探索などでは崩落も視野に入る凶悪スキルとなる可能性がある.

《ファイヤーボール》みんな大好きファイヤーボール. それ以上でもそれ以下でもない.

《エレメンタルウォール: ファイヤ》炎の壁を作り出す. 低レベルでも, 4 人でやれば炎の檻を作り出せるので寺の焼き討ちなどもやりやすいはずである.

### 5. 終わりに

さて, ここまで僕の主観的にまとめてみました. もちろん他のスキルもあると思いますが, 私が, 気が付けたのはこのあたりということで. 以上, ありがとうございます.

#### 参考文献

- [1] ダブルクロス the 3<sup>rd</sup> edition スキルガイド
- [2] グランクレスト戦記ルールブック 1



## 2 人用ブロックスにおける対戦アルゴリズム

たま

### 1. 概要

赤色のブロックを使用するため会誌のテーマに沿う点と、二人有限確定完全情報ゲームでありアルゴリズムの作成が容易であるという点の 2 点と自分のアルゴリズム策への興味から BloksDuo のアルゴリズムを制作することにした。なお時間の都合上プログラムでの実装はしていない。

※2 人で行うボードゲームのうちサイコロのようなランダム性が無い、有限の手順で終了する、盤面や持ち駒などについて全ての情報が互いに公開されているという特徴を満たすゲーム

### 2. 用具

Freebloks 3D(Sascha Hlusiak 制作、Google play store にて無料配布)

### 3. 原理

以下で BloksDuo のルールを説明する。

- ・盤面を 15×15 マスとする
- ・タイルは 1 から 5 マスのピースから成っており、全 21 個ある。
- ・2 人で交互にブロックを置いていき、ゲーム終了時に手元に残ったピースの合計が少なかった方が勝利となる。
- ・両方のプレイヤーがタイルを置けなくなった時点でゲームを終了する。
- ・タイルを置くときは次の規則を満たさなければならない

- 1 すでに置かれている自分のピースと頂点で接しており、辺で接していない
- 2 ピース同士が重ならない
- 3 最初のタイルを置くとき赤のプレイヤーは左下の角、青のプレイヤーは右上の角に接するように置く

置くピースの点数を盤面の状況と互いの持ち駒を入力とした関数の出力として与える。

良い関数を作成できれば勝率は上がると考えられる。

### 4. 手順

以下の規則に従い、置くタイルの点数を評価した。

1. タイルを構成するピースの数を点数に加える。
2. 相手プレイヤーの角と接しているピースの数を

を点数に加える

3. 自プレイヤーの角と接しているピースの数を点数から引く

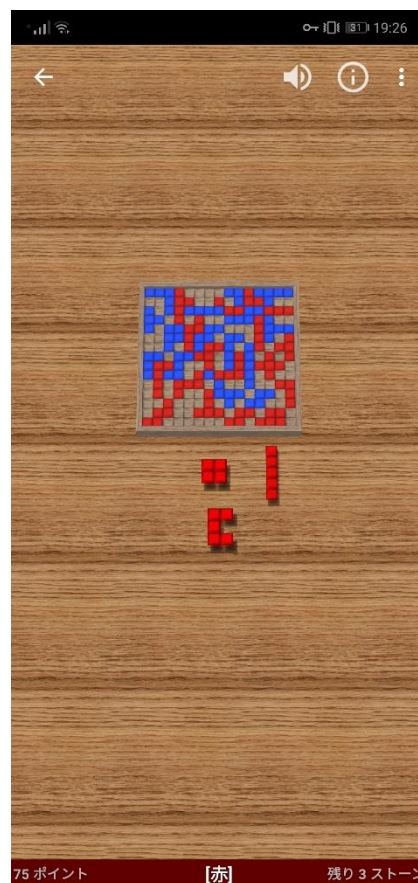
4. 中央のマスにピースが無い場合は中央の座標とタイルの座標との距離を点数に加える。タイルの座標はタイルを構成するピースの座標のうち距離が最短になるものを選ぶ。

自プレイヤー(アルゴリズム)を赤、相手プレイヤー(cpu:強さは既定の値)を青とした。

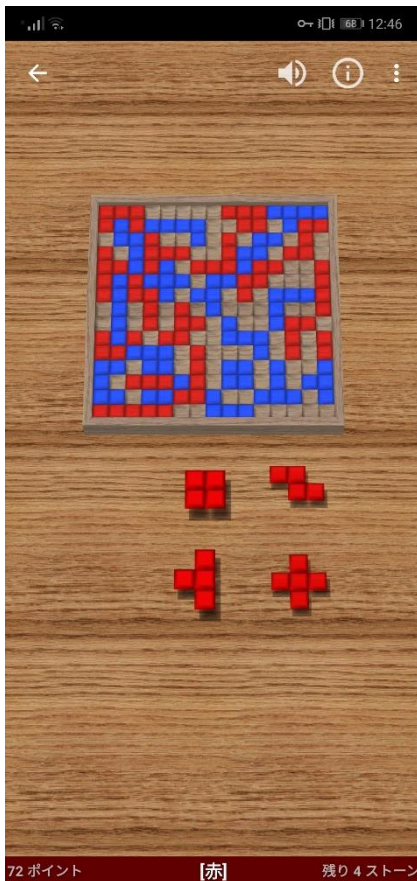
点数が同じのタイルの置き方が複数出てきた場合はランダムに選んで置いた

### 5. 結果

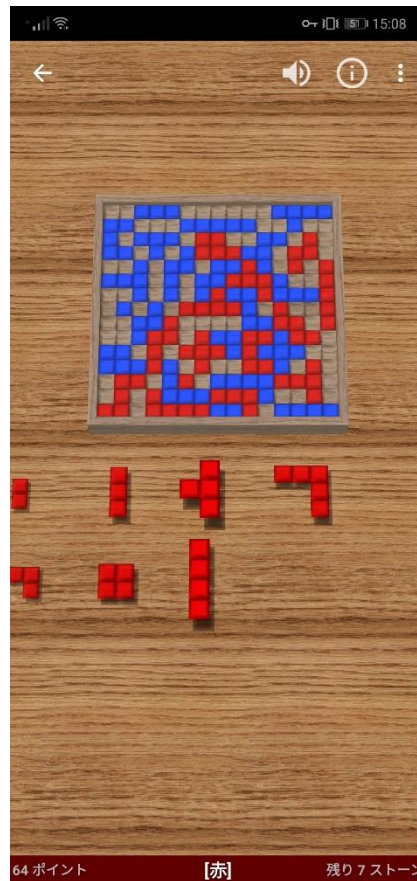
1 回目



青:残り 20 タイル  
赤:残り 14 タイル



2 回目  
 赤:残り 17 タイル  
 青:残り 17 タイル



3 回目  
 青:残り 4 タイル  
 赤:残り 25 タイル

## 6. 考察

手順ではピースを置くとき自分や相手のピースと接しているかのみを点数に加えており、置いたピースの周囲にスペースがあるかどうかを考慮していない。そのため棋譜 2 の左上や右上では相手が大きなピースを置けない角を自ピースで封じてしまった。また棋譜 2 全体としても、多くの小さなスペースが空いており、5 タイルから構成される十字型のピースを残してしまった。ピースを置くとき、置いたあとの次の手を考慮して点数に加えることで改善が可能だと考えられる。

棋譜 3 では最後に 1 タイルから構成されるピースを置く場所を間違えたことで、最上段中央のスペースにピースを置けなくなった。

また、プレイしていて点数が同じピースが複数存在する場面が往々にしてあった。

総じて現在のピースの状況だけで点数を評価しており、次の手を置くときの予測される盤面を点数として考慮していない事が弱点となる。

## 【赤眼】構築考察

どうもあおほどです。最近 HN の濁点位置の表記揺れしてるような気がするけど、自分でもいつもどっちに濁点つけてたか忘れるのでシカタガナイネ。もともと場所ごとに使い分けてたのが、どこかに自分の名前が表示されるネットサービスと違ってリアルだと自分の名前は当然自分で管理するから忘れてしまうのだ…

まあそんなどうでもいい自分が語りは置いておいて、今回のテーマが赤ということでシノビガミの忍法【赤眼】構築考察をしようかなと。時間に余裕があればシナリオでも乗せようかななんて思ってたけど思ったより余裕がなかった。あと「紅い」忍法とか、【赤碗】とかあるけどこれにした。（~~「紅い」忍法の~~【紅葉】、【爪紅】ともに私立多羅尾女学院なんだけど、「紅い」JK っぽいね）

### 【赤眼】構築考察

というわけで構築考察なのだが、まず【赤眼】の解説からですね。まず【赤眼】はハグレモノ下位流派の咎眼流のサポート忍法で、自分のシーンで対象を指定しておくとその対象がファンブルしたとき、接近戦ダメージ1点と射撃戦ダメージ1点受けるというものです。ファンブルするだけで2点も削れるというのはかなりいやらしい。

### 【赤眼】「雑踏」型

この構築で重要になるのはまず相手にファンブルさせることだ。まず候補に上がるのが戦場の「雑踏」だ。自分も含めて全員のファンブル値が1上がるので実質一つ上のプロット値での判定となるから結構きつい(特に2D6の期待値が7を切るような運勢の人には)。プロット値6ではファンブル率が6割弱近くになる。ということでまず【赤眼】「雑踏」型の構築を考える。

戦場を変更するとすると【戦場の極意】等を取りたくなるが、咎眼流から【他流派の血】または逆に御齋学園及びその下位流派から【他流派の血】をもってくる必要がある。と

あおほど

いうことで御齋学園の忍法を見ていくと特命臨時教職員派遣委員会の【逃げ水】がある。自分以外のキャラのプロット値を1上げることができるものだ。ファンブル値2上昇できれば高プロットにはかなり行きづらくなるのではないだろうか。ということで最初の候補として【赤眼】、【誘導】、【戦場の極意(雑踏)】、【逃げ水】を選んだ。この時の流派は特命臨時教職員派遣委員会で背景の【他流派の血】が必要だ。

第二候補として、自分のファンブルを気にしないということで【戦場の極意(雑踏)】ではなく、さらにファンブル率を上げるために自分が狙われた時に自分を狙った相手のファンブル値を上げる【火遁】にする。これで相手のファンブル値は3上昇する。プロット3でも4割の確率でファンブルにでる。最低のプロット1でも16%とかなりの確率で2点を喰らわせられる。自分のファンブル率が気になるが、背景無しで咎眼流として構築できる。他流派のときでも【他流派の血】でできる。

また【赤眼】「雑踏」型では、【末裔】等で古流忍法を取得できる場合、「雑踏」の効果が無効化できる【浮足】も候補に入る。この浮足では奥義破りに対する判定に-2修正がつくため奥義が判定妨害のときはもちろん攻撃系奥義でも優位にたてる。古流を取れるなら【戦場の極意】よりも【浮足】の方がいいだろう。背景の経験点的にも【他流派の血】の6点より【末裔】の2点の方が安い。ただ【逃げ水】を入れるなら結局は【他流派の血】が必要であるが。

「雑踏」の自分への効果分を無効化するなら自分のファンブル値を下げる忍法もありだ。下の通りの装備忍法があれば「雑踏」分が打ち消せる。「雑踏」じゃなくても機能することも利点である。特に【疾風】は判定妨害以外でファンブルしなくなるので、相手もっていれば【赤眼】が腐る程に強い。上忍頭であれば【疾風】で他の「雑踏」対策は比べる必要が無くなる。

また【誘導】を使わずに部分的に「雑踏」にすることができる、【童売】という古流忍法がある。この忍法は自分の手番で攻撃の代わりに自分のプロットを「雑踏」に変え、かつそれ以降そのプロット値では手番ごとの判定に失敗すると接近戦1点がとんでくるというものである。特定のプロットだけというのは強みでも弱みでもある。「雑踏」にしたいプロットの数だけラウンドが必要なため、他のプロットを（心理的でも）制限する忍法または持久戦を挑める構成がないとこれと【赤眼】を組み合わせるのは難しい。かなりロマン構成かと思われる。

これらの構成のときの奥義は絶対防御、または不死身をおすすめ。判定妨害はたしかにこの型と噛み合うように見える。判定妨害を使うとファンブル値上昇と合わせて大抵ファンブルする。相手を逆風にさせて行動を停止させるということ自体は強い。だが相手のファンブルを待つ構築では基本的には接近戦攻撃くらいしか攻撃できないため、他者の攻撃、奥義等を耐えないといけなく、中忍だと忍法枠的にこれ以上耐久性を上げづらい。それに判定妨害では攻撃系の奥義に無力であり、また一人しか止められない。そのために絶対防御、不死身がいいとおもわれる。攻撃系のクリティカルヒット、範囲攻撃の方が単純なダメージ量としてはいいが、【赤眼】型の一番の利点は、相手の攻撃時にも相手にダメージを与えられる可能性があることなので、それらを取得するよりは奥義を判定妨害にして攻撃忍法を取得する方がいいかと思われる。奥義が二つ以上取得できる上忍以上なら二つ目に判定妨害をとるのはかなりよい選択である。

### 【赤眼】攻撃型

忍法の中には相手の回避のファンブル値を上げる攻撃忍法がある。次はこれを考察する。もちろん忍法枠に余裕があれば「雑踏」型と組み合わせてもいい。

まずは【指弾】である。単純に回避時にファンブル値を1上げる射撃戦攻撃である。【赤眼】型ではこれだけでも結構圧迫感がある。しかし間合いとコストがきつく、これ単体での運用は難しい。

次に【巡扇】である。謀術以外での回避でファンブル値1上昇と回避1点減少を与えるため謀術がない相手に対してはかなり有用であるが、特定の分野がつぶれるまで待つのは不確実性が高い。ただ間合い2、コスト1と効果付きの攻撃忍法としてはそこそこの強さなので単純な射撃戦攻撃としても扱える。

【狂裂】というブレーメンの攻撃忍法もあるが間合いが0なのが玉に傷。影分身でも少しきつい間合いである。【大詰】等射程を伸ばせるといいがそれくらいなら後述する組み合わせの方がよさそうである。

また装備忍法で自分の攻撃忍法の回避時にファンブル値を上げるものがある。忍法枠が減るのは苦しいが強い攻撃忍法と組み合わせられる強みがある。

まず【村雨】である。自分の攻撃の回避時にファンブル値を1つ上げる鞍馬の秘伝忍法である。鞍馬上位流派は強い忍法が多いので強くできるのではないか。ただ【赤眼】は【他流派の血】でもってくる必要があり、また単体でのファンブル値上昇1点は使いにくさもある。

次に【村雲】である。【村雲】は自分よりプロット値が低い対象限定だが自分の攻撃の回避時にファンブル値+1と回避-1を与える。高プロットではそもそもファンブル率が高いので低プロットの相手のファンブル率底上げにはいいかと思われる。

中忍構成としては

【赤眼】【村雨】【村雲】+攻撃忍法（鞍馬 or 汎用）一つ→ファンブル2点上昇

【赤眼】【村雨】【村雲】【巡扇】→ファンブル2or3点上昇

などがいいのではないか。

自分のダイスに自信があるなら【赤眼】【村雨】【誘導（雑踏）】【巡扇】としてもいいかもしれない。

### 【赤眼】プロット型

ファンブル値を上げるためにはプロット値を上げさせればいいので、低プロットに行きづらくすることを考える。まず考えられるのは【斎垣】、【奈落】、【殺界】などプロットに入るとデメリットを与えるものである。

【童売】もそうである。これらの制限を低プロットに固めることで高プロットに集中させることができる。【長肢】【雷鳥】構成などもあり得る。範囲でデメリットが与えにくいので不確実性がある。

### 【赤眼】【開祖】【赤眼】型

開祖を混ぜると赤眼を連続で打てる。これがとても凶悪ではあるが忍法数がとても圧迫される。この場合奥義は判定妨害がいいかと。

### 【赤眼】の欠点とその対策

まず【赤眼】の一番の欠点は、メインフェイズ中に使用しなければいけないので敵味方の区別が付きにくい状態で使用することである。その対策として、秘密を早く取得できるために【闇神楽】などがあるといい。また【魔界転生】は戦闘中に【赤眼】が使用できる。そのため秘密が揃い、敵味方が区別された後にも【赤眼】を使用できるため組み合わせてもいい。背景【双子】があれば【赤眼】以外の構成にしてクライマックスで上の構成に【赤眼】を消しながら変更させてもいい。

### まとめ

そんな感じで赤眼はファンブル型の忍法と組み合わせる忍法である。とにかく相手を逆風させてダメージを与えていこう。

あと敵の【赤眼】を受けた場合の対策はファンブル値を上げないために低プロットに行くか、神通丸を用意しておく、奥義だけにしてダイスを振らないぐらいしかない。

8	72.22	100.00
9	83.33	100.00
10	91.67	100.00
11	97.22	100.00
12	100.00	100.00

相手のファンブル値を上げる忍法	自分のファンブル値を下げる忍法
<b>攻撃</b> 指弾 巡扇 狂裂  <b>サポート</b> 誘導(雑踏) 火遁 逃げ水 童売(古)  <b>装備</b> 村雨 村雲(古)	<b>装備</b> 不動 疾風 精密機動 黒贄 凍空(古) 八重垣(古)  雑踏無効化 戦場の極意 浮足(古)

出目	以下の確率(%)	判定妨害時(%)
2	2.78	30.56
3	8.83	55.56
4	16.67	75.00
5	27.78	88.89
6	41.67	97.22
7	58.33	100.00

# 火星開拓

カワカミ

みなさん初めまして。アナログげ〜む倶楽部 (AGC) のカワカミです。今回の会誌のお題は「赤」、赤いといえば「火星」、火星といえば「テラフォーミングマーズ/Terraforming Mars」(以下テラフォ)ということでテラフォについてお話ししたいと思います。

テラフォといえば、学祭の際に OB の方に教えていただき、深夜にもかかわらず眠気から覚醒したのを思い出します。パワーカードの組み合わせから生み出されるコンボに感動しました。サークルでもすぐ購入し、仲間内で毎日のように遊んでいました。

ある程度プレイしていた経験則に基づいて、各企業やカードについて私なりの見解を共有したいと思います。

## 【プレイ環境等】

プレイ回数 : 数十回  
人数 : 4人以上が多い  
ドラフト : 初期 10 枚、他 4 枚も全て行う  
ボード : 基本ボード  
拡張 : ヴィーナスネクストのみ※1  
企業 : 同人なし※1  
特殊裁定 : 特になし  
好きなカード : 物理学総合研究所  
※1 今回は非拡張の企業・カードを扱います

## 【企業ランク】

強さの目安  
SSS タルシス  
SS ~超えられない壁~  
S タルシスに勝てるかも  
A タルシスにカード次第で勝てるかも  
B 他企業によっては勝てる  
C カードで誤魔化せ

強さランク(ドラフトあり)

SSS  
タルシス共和国  
SS  
~超えられない壁~  
S

エコライン(隕石次第)

A  
ヘリオン、サターンシステムズ  
B  
トールゲート、国連火星動議、テラクター、クレディコー  
C  
インヴェントリックス、フォボログ、採掘ギルド、惑星間シネマティックス

## 【企業考察】

タルシス共和国 / THARSIS REPUBLIC  
おまけで最初から都市がついてくる最強企業です。ヘイトを買うので草をはやす(緑地化をする)ときは MC (Mega Credit) を使う方がいいですね。金は隕石で燃えないので

エコライン / ECHOLINE

仲間内でも評価が高い草を生やせる企業です。個人的には草を隕石から守れる保護生息域が初手ピックできないなら選びたくない企業です。相手にタルシスさえいなければ…

ヘリオン / helion

熱産出+3 され、熱産出を MC に変換できる企業。初手にソレッタ(熱産出+7)があればこの企業を選びますね、間違いない(※個人の感想です)。熱産出を上げるカードは少なく、また熱を MC として使うのは効率がよくないので扱いが難しいです。気温という市場を独占できるのは強みですが、気温ばかり上げてると TR (Terraforming rate) 以外で VP (Victory point) を稼げないので、TR で得られた MC をいかに他で VP に変換できるか研究しがいがあると思います。カード運によってはエコラインに並べる企業だと思います。

サターンシステムズ / SATURN SYSTEMS

初期からチタン産出があり、木星タグがプレイされると MC 産出が+1 される企業。ドラフトであればタルシスをも凌駕する VP が稼げる可能性があります、当然周りの人に握りつぶされるので初手に木星タグ×VP が手に入らなければ使いたくないですね。



#### トールゲート / THORGate

電力産出が+1され、永続的に電気タグがあるカードのコストが少なくなる企業。タルシスを差し置いてでも採用したい最強企業の一つです（※個人の感想です）。2、3世代目までに物理学総合研究所が起動できるなら真面目に弱くはないと思います。ただ、他にVPを稼ぐ手段に乏しく、電力産出を増やすのにリソースを割いてしまっているため、4世代目以降が課題です。理想としては電磁カタパルト等を早めに起動し、得られたMCで盤面に干渉したいです。

#### 国連火星動議 / UNMI

TRを上げた世代に3MCでTRを1上げられる企業。3MCでTRを1上げるのは破格ですが、いかに恒常的にTRを上げるかが課題です。小惑星の誘引が14MCと比較的安価で行えるため最低限毎ラウンドそれを行うのがいいと思います。 $(14+3)/2=8.5$ MC/TRと悪くはないTR効率を保障してくれます。後半周りにVP効率が追い付かれるため先行逃げ切りが強そうです。まあ使ったことないんですけど。

#### テラクター / TERACTOR

初期から60MCあり、永続的に地球タグがあるカードのコストが少なくなる企業。地球タグのカードがそもそも少なすぎるので、初期MCが多い以外ほぼ取り柄がないです

#### クレディコー / CREDICOR

初期から57MCあり、20MC以上支払ったときに4MCを得る企業。私が一番最初に使ったのはこの企業だったと思います。効果は強いんですが、意外と発動機会が少ないです。初期MCが多いので1、2世代でブーストをかけたいですね。都市や草を生やしても4MC返ってきて強いですが、そればかりするならタルシスでいいです。

#### インヴェントリックス / INVENTRIX

カードの条件にあるグローバルパラメーターを+2でき、3ドロワーがついてくる企業。これを有効活用できるとすれば初手ピック+3ドロワーで微生物や動物を引き込めたときくらいでしょうか。

#### フォボログ / PHOBOLOG

10チタンとチタン価値が上がる永続効果を得られる企業。初手ピックにチタン産出が欲しいですね。基本サターンシステムズでいい気がしないでもないです

#### 採掘ギルド / MINING GUILD

30建材と建材産出+1を得られる企業。タイトルで盤面上のチタンや建材を得るとボーナスで各産出が増えます。建材をMC換算すればかなり多いですね。

#### 惑星間シネマティックス / INTERPLANETARY CINEMATICS

20建材が得られる企業。イベントをプレイするたびに2MC得られます。正直仲間内での評価はかなり低いです。今回書くにあたってネットでも調べてみたのですが、この企業の評価を高くつけている人がいて驚きました

#### （番外編）

初心者用の企業 / BEGINNER CORPORATION  
企業効果がなく、方向性を定めにくいのに初期手札10枚もあるのってどうなんでしょう。もはやタルシス渡して都市建てさせた方がいい説ないですか？

見ての通り、かなり主観が入っておりますが、以上が私の評価となります。次回遊ばれる際に「こんな考えしてるやついたなあ」って思い出していただければこの文章を書いた甲斐があります。ここまで読んでくださりありがとうございます。

# 歯車の塔のスカイノーツ「第一回ヴィクトリア・レース！」

Eただ

## はじめに

アナログげ〜む倶楽部（AGC）部長のEただです。今回はAGCコンベンションに参加して下さりありがとうございます。

今回の会誌のお題は「赤」ということで、皆さまには3倍速で動く赤い飛空艇とレースをしていただきます。夕焼けを見に行くシナリオにするはずだったのにどうしてこうなった。

パッと見て分かる通りかなりのネタシナリオ、かつ難易度はかなり低めです。しかしレースシナリオなのに速力の低い機関室を使っていたり、まともな砲を積んでいなかったりするならば苦戦は免れないでしょう。

それでは、挨拶もこのあたりにしてAGCコンベンションをお楽しみください。

## レギュレーション

システム：歯車の塔のスカイノーツ

PL:4人

飛空艇、PCは新規作成を想定しています。

## 今回予告

ヴィクトリア・シティの下層、錬金ギルドが燃素“フロジストン”を発明してから数年。今ヴィクトリア・シティでは空前の飛空艇ブームが巻き起こっている。

老いも若きも、モダンタイムスもアンティークもファーリオもコッペリアまで、誰もが一攫千金と冒険と名誉を夢見て空へ飛び出した。

飛空艇のパーツは飛ぶように売れ、空からもたらされる新たな恵みによってまた新しい飛空艇が建造される。

……そうして、ある貴族は考えた。「一体どの飛空艇が、一番速いのだろう？」  
思いついたら仕方がない。ヴィクトリア・シティで一番速い飛空艇を決める、レースをしよう。

歯車の塔のスカイノーツ「第1回ヴィクトリア・レース！」

蒸気を吹き出し、遙かなる大空に向かってさあ、エンジンの準備はいいか？

## オープニングフェイズ

シーンはヴィクトリア・シティの中層チクタク・ヒルに位置する航空ギルド本部の入口から始まる。

キミたちがいつものように依頼を探して航空ギルドに足を踏み入れると、何やら騒がしい。

航空ギルドの入口でキミたちが立ち止まっていると、興奮した様子の男がキミたちに気付き、こちらにやってきた。

### ※近づいて来た男について

彼はジャンク店の店長で、航空ギルドにいる人を片っ端から捕まえては信憑性に欠けるものや役立つものまで、様々な噂を話して回っていることで有名な男だ。

「やあやあキミたち久しぶり！キミたちも『ヴィクトリア・レース』に参加するのかい？」

※PCたちはヴィクトリア・レースについて知っていてもいいが、1,2人は知らない人がいた方がよい。

「えっ、『ヴィクトリア・レース』って何かって？キミたち、知らないのかい？」

「最近飛空艇が急激に増えただろう？それを聞きつけた物好きな貴族が、飛空艇でレースをしようって言い出したんだよ」

「なんと優勝賞品はあのウィッカーズ社の新品パーツなんでも1つプレゼント！いやーすごいねえやっぱ貴族はやるのが違うよ」

「それで、その優勝賞品を狙ってこれだけの探空士たちが集まっているってことさ」

「受付は向こうだからキミたちも参加してみなよ」

※参加申請された中から抽選で参加者を選ぶ形式。参加申請は無料

※貴族の名前はオーカネ・カネモー。数々のイベントを開いては、そのイベントを見て楽しむ大富豪である。

・参加申請をし、航空ギルドを去った  
キミたちが参加申請を済ませた後、にわか  
に航空ギルドが騒がしくなってきた。  
キミたちが航空ギルドの入口を見ると、サン  
グラスをかけた金髪の男がいた。

「おい……あれって……」

「ああ、間違いねえ、キャスの野郎だ。あいつ  
も参加するってのか」

「キャスってあれかい？“赤い雷”って船に乗っ  
てる」

「ケッ、奴が出るのかよ。こりゃあ優勝は無理  
だな」

ざわつく探空士たちを意にも介さず、キャス  
と呼ばれた男も受付へと向かっていったのだっ  
た……。彼も参加するのだろうか？

数日後。無事参加が決まったキミたちは、  
(PC の飛空艇) に乗り込み、スタートの時を  
待っていた。

見回すと、大小さまざまな飛空艇がレース開  
始を今か今かと待ち構えている。

「さあ！いよいよ始まりました第1回ヴィクト  
リア・レース！ヴィクトリア・シティでも初め  
ての試みに多くのスピード狂たちが集まってく  
れました！」

「参加者の紹介行くぞ！選手番号1番、あの金  
翼鷲騎士団から参戦、“黄金のタイタニック号  
”！今回も派手な装甲で出場だー！」

そうして、次々と参加者が読み上げられてい  
く。

「選手番号18番、今回の優勝候補、真っ赤な  
機体で参戦だ！“赤い雷”い！！」

「選手番号19番、(任意の煽り文句)“(PC たち  
の船の名前)”！いい走りを期待してるよ！」

この後も船の名前が呼ばれるたびに歓声が上  
がり、いよいよスタートの時が来た。

「さて、総勢25組もの参加者が集まった第一  
回ヴィクトリア・レース、いよいよ開幕です！」

「準備はいいか！3・2・1……スタート！」

どおんという大砲の音と共に、キミたちを含  
めた船は一斉に飛び立った。さあ、誰よりも早  
く空域を回り、ヴィクトリア・シティに戻って  
くるのだ！

## フライトフェイズ1

フライトマップはシナリオ末尾にあります。

- 1: 通りすがり
- 2: 気流+1
- 3: 穏やかな空
- 4: シケ
- 5: 穏やかな空
- 6: 雑用当番 (検問相当)
- 7: 貿易風
- 8: 雑用当番 (検問相当)
- 9: 穏やかな空
- 10: ゲリラ豪雨
- 11: 追い風
- 12: 向かい風
- 13: 漁場
- 14: 穏やかな空
- 15: ケセランパサラン
- 16: 月が綺麗ですね

## クエストフェイズ1

「待て待て待てえ！1位を取るのは俺様たちだ  
あ！」

キミたちが快調に空を駆けていると、後ろか  
ら大声が聴こえてきた。

驚いて後ろを振り返ると、飛空艇全体からも  
うもうと蒸気をあげた飛空艇が迫っていた。

その飛空艇はすさまじいスピードでまっすぐ  
キミたちの船に迫っている。このままでは衝突  
してしまう！

「ちんたら走ってるなら打ち落としまうぞ！」

話し合っている暇はない。船を落とされない  
よう、敵の船を押しとどめるのだ！

敵飛空艇はシナリオ末尾にあります。  
PCの船は0の位置、敵の船は-7の位置にいま  
す。

勝利条件：敵の船を[航行不能]にする、もしく  
は「逃走」する。

敗北条件：自分たちの船が[航行不能]になる。

敵は毎ラウンド燃料補給をし、最大速度でPCの船に隣接する。隣接したら呐喊鎗と[乗り込む]を使って暴れよう。

乗組員はモダンタイムス 1、ファーリィ（飛翔能力）1、コッペリア（員数外）1。モダンタイムスが船長で操舵判定の目標値は9（コックピットで-2されるので実際は7）。コッペリアは秋津刀持ち。船長の操舵判定以外はすべて7として判定する。

PCが苦戦するならGMは「逃走」を推奨すること。また、機関室がほぼ「マッド・ブイエイト」なので機関室を狙ってもらうとよい。機関室中破時の速力-1を忘れないこと。

## フライトフェイズ 2

フライトマップはシナリオ末尾にあります。

- 1: ケセラパサラ
- 2: 突風+1
- 3: グリラ豪雨
- 4: 風光明媚
- 5: 気流-1
- 6: シケ
- 7: 向かい風
- 8: 月が綺麗ですね
- 9: 歯車の塔
- 10: 通りすがり
- 11: 検問
- 12: 穏やかな空
- 13: 貿易風
- 14: 漁場
- 15: ソラクジラ

## クエストフェイズ 2

キミたちは多くの船を追い越し、空を駆ける。

今回の参加者の中でもかなり上位に来ているのではないか……？そう思って前を見ると、遠方にうっすらと赤い飛空艇が見えた。

もしやアレは航空ギルドで話題になっていたキャスの船だろうか？今大会の優勝候補である彼を抜かすことができれば、優勝できるかもしれない。

さあ、もうひと踏ん張りだ。彼を追い抜かし、ヴィクトリア・シティにたどり着くのだ！

クエストはシナリオ末尾にあります。

## エンディング

「ゴオオオーール！」

キャスとの激戦を制したのはキミたちだ。“(PCの船の名前)”がヴィクトリア・シティに用意されたゴールに滑り込むと同時に1位を待ち構えていた市民たちがワッと歓声を上げる。

キミたちが船を降りると、人ごみを抜けて司会者が歩いてきた。

「おめでとう！正直な所、まさかキミたちが優勝するとは思っていなかったよ。」

「あの“赤い雷”を抜かして、キミたちが堂々の一位だ！さあ、商品を受け取ってくれ！」

「改めて、一位おめでとう！さあ、皆がキミたちの顔を見たがっている、めいっばい祝福されたまえ！」

そうして、キミたちは熱狂と興奮の渦に飲まれ、探空士たちの手荒い祝福を受けながら一位になった喜びをかみしめていくのだった……

歯車の塔のスカイノーツ「第一回ヴィクトリア・レース！」

これにて終了です！お疲れ様でした！

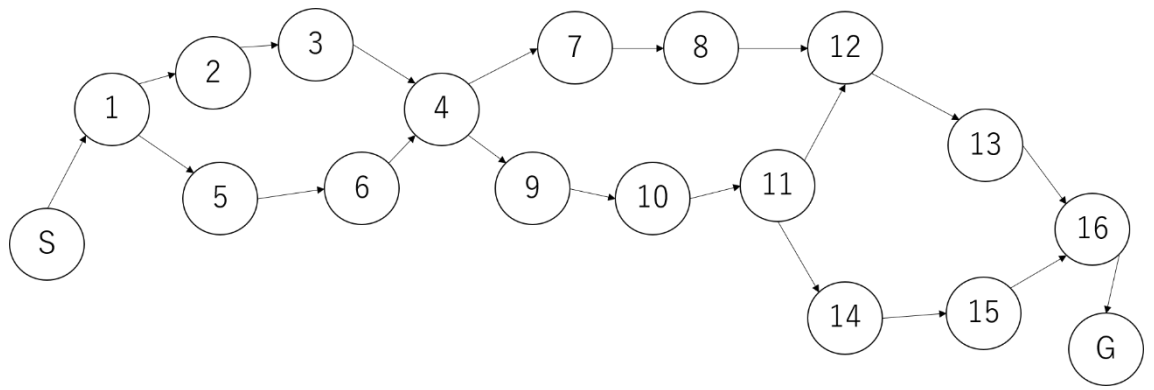


図1 フライトマップ1

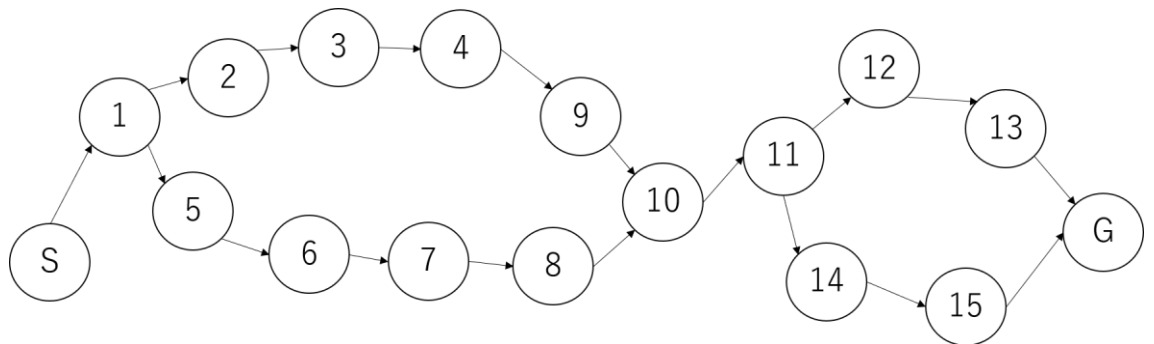


図2 フライトマップ2

表1 クエスト

ステージ1	
ステージエフェクト	前ラウンドに[対処判定]をしたキャラクターの【生命点】1点減少
対処判定	〈カテゴリ：機関室〉を持つパーツ/【身体】 + 【身体】
演出	追いつくためには全力で追いかけなければ。燃料をどんどんくべるのだ。
ステージ2	
ステージエフェクト	外周マスの任意の[破損]していないマスを1つ[破損]させる。
対処判定	【偵察力】を持つパーツ/【感覚】 + 【教養】もしくは外周マス/【感覚】 + 【教養】 -2
演出	突風だ！強烈な風に煽られないようにしっかりと風を読むのだ。
ステージ3	
ステージエフェクト	D/5
対処判定	〈カテゴリ：機関室〉を持つパーツ/【身体】 + 【身体】
演出	〈カテゴリ：機関室〉のパーツ/【身体】 + 【技術】に加えて【砲撃力】を持つパーツ/【技術】 + 【感覚】
ステージ4	
ステージエフェクト	前ラウンドに「対処判定」を行ったキャラクターの「生命点」を1点減少させる。

対処判定	船内で一番上にあるパーツ/【感覚】+【教養】もしくは【偵察力】を持つパーツ/【感覚】+【身体】
演出	キャスの船もこの空域では苦戦しているようだ。しかしキミたちが追いつきそうだと見るや否や、煙幕を張ってきた。船の行く先を見極め、キャスの後を追うのだ！
ステージ5	
ステージエフェクト	〈カテゴリ：機関室〉の任意の[破損]していないマスをもつ[破損]させる
対処判定	〈カテゴリ：操舵室〉のパーツ/【感覚】+【教養】に加えて 〈カテゴリ：操舵室〉のパーツ/【技術】+【身体】
演出	煙幕を振り切ってキミたちは空を進む。もう“赤い雷”は目の前だ。さあ、最後のひと踏ん張りだ！

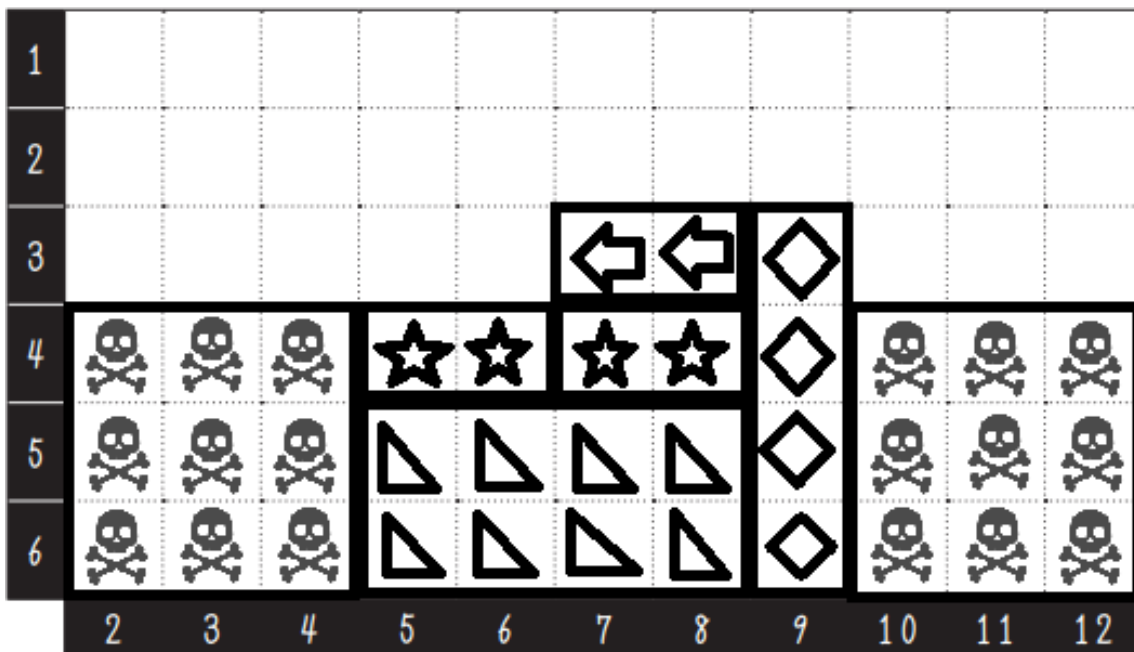


図3 敵飛空艇

觸髅マーク：マッド・ブイエイト改 速力3、燃費2、燃料補給時に速力+2  
その他はマッド・ブイエイトと同じ

三角マーク：呐喊鎗

星マーク：船室

矢印マーク：コックピット

ひし形マーク：エレベータ



## 4年間を振り返って

はじめに

お久しぶりです。かつて編集長だったもの、イベントのときだけ現れる謎の幽霊部員、むーです。長老ではないです。

この文章は締め切り当日に書き始めています。間に合っていなかったらごめんなさい。(追記：間に合いませんでした。アカンな)

今回で最後の投稿になるということで、AGC、TUT にいた 4年間を振り返っていきたく思います。多分そんなに長い文章にならないのでよろしければお付き合いください。あと、まとまってないです。

なぜ幽霊と化したのか

この文章を読んでいる方の多くは私のことを普段の活動でほとんど見ていないと思います。普段活動に行っていないので当然ですね。ここでは、なぜ活動に来なかったのか釈明していこうと思います。

1つ目の理由はアルバイトです。知っている人は知っていると思いますが、私は某公園でアルバイトしています(いました)。当然土日は多客で忙しいので、初めは日曜日だけだったのが土曜日も入るようになり、活動に行けなくなってしまいました。ならなんでシフト増やしたのかってそりゃね…

だとしても今や平日も毎日やっているじゃないか、という意見もあるかもしれません。平日夜も行かなかった2つ目の理由はインフレです。インフレという言葉が適切かどうかは分かりませんが、なんというかついていけなくなりました。特にアグリコラですが、やっぱり普段からプレイしている人とたまにしかプレイしない人ではプレイングの差が顕著です。毎日活動があることでその差も開いているように感じました。気が付けばカードプールも増えているし、そこの知識の差も相まっていつしか壁を感じるようになった気がします。会誌を見ている、皆さん研究熱心で凄いです。今から差を詰めようとしてもそこまで研究するほど高い意識を保てる自信も無いです。私自身結構負けず嫌いな自覚はありますが、気が付けば勝てない勝負は避けるようになってしまいました。

ここまで来ると、あとは引きこもりのよう

むー

に負のスパイラルです。スパイラルは会誌にも影響し、活動に行かないと書くネタが無いまま締め切りが過ぎていってしまったわけです。

それでも AGC に在籍した理由

ここまで書くとなぜ籍を残しているのか自分でも不思議になってきます。それでも残る理由は多分次の2つに集約されると思います。

1つ目はサークルの懐の広さです。

ミーティングの参加義務はあるものの、基本活動の参加は自由でほぼ毎日やっているの、いつでも行って遊べるというのはそれだけで在籍する価値があると思っています。さらに部員だけでなく OB の方々も土曜活動に参加されるように、来る者拒まずなところがこのサークルの魅力だと思います。たまに行っても結局久し振りやなと言うくらいで普通に遊んでいますしね。

2つ目はやっぱりボードゲームは楽しいということに尽きると思います。

ボードゲームもゲームなのでもちろん勝つほうが嬉しいに決まっています。でも勝てなかったとしても、やりたかったことが出来ると点数が散々でも楽しいですね。私は心理戦が得意ではないですが、だからこそ他に直接妨害されず自分の盤面を組み上げていける(ように見える)アグリコラのようなゲームが面白いなと感じました。

いつでもボードゲームが遊べる貴重な環境が得られるのは AGC ならではですね。

そろそろ本題

活動に行かなかった分どこにリソースを割いていたかと言えば研究です。やはりなんだかんで行っても院生の本分は研究です。そういうことにしておきましょう。

私が所属する研究室は情報系の中でも珍しい理論中心の研究室です。(一部を除き)何か実験をするわけでもなく、(一部を除き)プログラムを組むわけでもなく、紙とペンで理論を考えています。

人は一日に集中できる量に限りがあり、研究に集中すると頭を使うボドゲが出来なくなります。幽霊と化した理由その3です。

せっかくなので、研究の話をしましょう。  
ここから少々アカデミックになります。(テーマを回収したつもり)

## グラフ理論

**グラフ理論** (グラフりろん、英: graph theory) は、**ノード (節点・頂点)** の集合と **エッジ (枝・辺)** の集合で構成される **グラフ** に関する数学の理論である。

—Wikipedia より引用

研究について話す上で、グラフの知識が必要です。3系の人には知っているはずなので読み飛ばしてください。

グラフは、ネットワークを簡単に表したものです。あるものは点 (頂点) と線 (辺) だけです。

グラフの持つ性質を考えるのがグラフ理論です。ケーニヒスベルクの問題という一筆書き問題をグラフの形で記述し解いたのが始まりとされています。

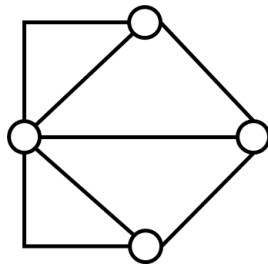


図 1 グラフの例 (ケーニヒスベルクの問題)

ケーニヒスベルクの問題では一筆書きは出来ません。

ネットワーク構造や組み合わせを考えると、グラフで表すことで扱いやすくなります。ポドゲをするうえでも何か応用できるかもしれません。(実際の応用を考える余裕はなかった)

## グラフ防衛問題

頂点を移動出来る守衛によって、辺への攻撃からグラフを守る問題をグラフ防衛問題といます。私はこのグラフ防衛問題の一つである恒久的連結頂点被覆問題を研究していました。

この問題では、一種のゲームを考えます。ゲームって響きだけで面白そうに感じませんか？

ゲームは与えられたグラフ上で、攻撃側と防衛側に分かれてラウンド制で行います。防

衛側はゲームの始めに何人かの守衛をグラフの頂点上に配置します。まず、攻撃側がグラフの任意の辺を攻撃します。攻撃に対して防衛側は各守衛を現在の頂点で待機する、または隣接する頂点へ移動する、のどちらかを行います。このとき、守衛が1人でも攻撃された辺を通過できれば防衛成功となりゲームが続きますが、通過できなければ防衛失敗でゲーム終了となります。辺への攻撃と守衛の移動を合わせて1ラウンドとします。

このゲームで、どんな順で攻撃されても防衛に失敗しない最小の守衛数を計算する問題が恒久的頂点被覆問題です。

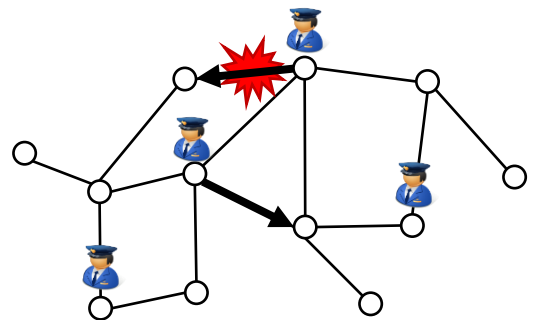


図 2 攻撃と防衛

研究では、さらに守衛の配置が常に連結 (どの守衛同士でも守衛のいる頂点だけを通り辺を伝って繋がる) という制約を加えた恒久的連結頂点被覆問題を導入しました。

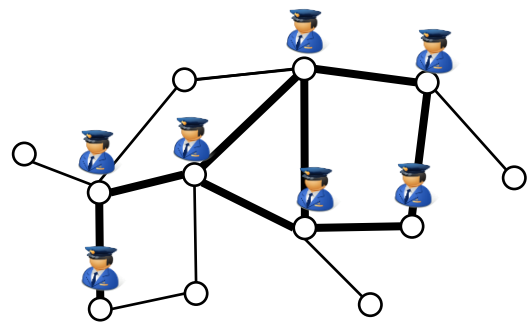


図 3 連結な配置 (連結頂点被覆)

研究結果は卒論・修論を読んでもらうとして、この問題の伝わらないけど面白いポイントを挙げてみます。

1. 誰もやってない  
アイデアはボスですが、自分で導入した問題なので、問題について誰よりも詳しい (笑)。恒久的頂点被覆問題も参考文献が少なく、先輩方も苦労していたようです。新規性をアピールしやすいのもポイント。(実用性? そんなもん知らん)
2. 近くて遠い

実は連結頂点被覆問題という問題に非常に近い問題であり、恒久的連結頂点被覆問題の最適解は連結頂点被覆問題の最適解に等しいか+1になることがわかっています。しかし、どちらになるかを計算するのが難しく、この部分の検証だけで研究期間の大半を割いたように思います。

### アルゴリズムの研究

アルゴリズムの分野では、問題に対して解き方(アルゴリズム)を考えて、アルゴリズムの正しさと計算時間を数学的に証明します。前述のゲームについてもこれは同じで、どんなグラフでも防衛側が必ず勝てる戦略を考え、その戦略に必要な守衛の人数の計算方法をアルゴリズムとして与えるのが研究です。しかしそのためには、このゲームがどういうものでどういう性質を持つのかを観察し、さらにはどうすればより正確に、より高速に計算できるかを考える必要があります。(一般的な意味での)ゲームの攻略に似ているのかもしれませんが。難問に挑戦するのはなかなか面白いです。

私の所属する研究室では実は1つ上の世代の大半がAGC部員でした。やっぱり何か共通するところがあるのかもしれませんが。研究室ではグラフ理論の問題の他にパズル関連の研究もやっています。興味のある方は聞いてください。

### 最後に

どんな物事にも終わりがあるものです。楽しい学生生活でしたが、終わりが見えると、あれやっていたら、という後悔も出てきます。もうちょい活動で遊べばよかったです。この文章ももっと練りたかったです。

皆さんは後悔のない学生生活を送ってください。遊ぶにはこの上ない環境もあります。勉強・研究もしっかりしましょう。

こんな散文にお付き合い頂きありがとうございました。そして、4年間ありがとうございました。

# 少女展爛会（三訂版）シナリオ

ルージュ  
“Rouge”

kainu

## はじめに

本シナリオは「SimpleCrafts」様から発売中の「耽美百合系 TRPG『少女展爛会』（三訂版）」のためのオリジナルシナリオです。三訂版で遊ぶことを前提として作成されていますので、第二版で遊ぶためにはデータ面での調整が必要となります。

「少女を見せ物とすることを娯楽にする」などの不愉快な描写があるため、遊ぶ前にその旨をプレイヤーに伝えてください。さらにこのシナリオは **2、4 人用**です。奇数人では遊ぶためには工夫が必要です。

## 物語の背景

魔女夜会（p. 54）と呼ばれるソサエティがメインの舞台となります。このソサエティのメンバーは二人一組で、それぞれ魔女と使い魔と呼ばれます。メンバーは夜な夜な使い魔に芸をさせ、魔女達はそれを楽しみます。使い魔の芸の出来次第では魔女が貶められたり、使い魔の下剋上が行われたり、非常にストイックなソサイエティです。

PC は魔女夜会のメンバーです。PC は必ず魔女と使い魔の二人一組としてください（奇数人で遊ぶために工夫が必要となるのはこのためです）。PC は魔女のキディ（p. 54）と使い魔のシルクと知り合いです。キディはいわゆるへタレ魔女であり、使い魔にこっそりフォローしてもらって事なきを得ています。夜会の準備をする PC たちのもとにシルクが相談しにやって来るところから物語が始まります。

## NPC

### キディ【コート/赤ずきん/ロマンティック】

世界の部品：ひきだし天国、密やかな部屋、いい思い出

### ▼資質

支配：2 従順：2 打算：5 純真：2

### ▼傾き・慎み

押し：3 察し：4 好意：2 悪意：2

### ▼アイテム

什器（打察 9）

リボン（純打 7）

縄（支打 7）

### ▼特技

【不意の一手】【ごちそうバスケット】

【傾天の微笑】【てへぺろ】

### ▼関係

シルク：【主従：上受】

### ▼説明

魔女夜会に所属する魔女です。おっちょこちょいなへタレ魔女で、他の魔女からよくからかわれています。使い魔シルクのフォローと要領の良さ、持ち前の打たれ強さがまだ魔女でいられる理由です。

### ▼動かし方

【てへぺろ】でのカウンターを積極的に狙っていきましょう。【傾天の微笑】のおかげでロマンティックへのスウェイも得意です。余裕があるなら【不意の一手】でPCたちの不意を突きましょ。

## シルク【ペット/人魚姫/ロマンティック】

世界の部品：奉仕する快樂、後押し、負けない決意

### ▼資質

支配：1 従順：5 打算：2 純真：3

### ▼傾き・慎み

押し：4 察し：2 好意：1 悪意：4

### ▼アイテム

チョーカー（従押9）

リボン（支従6）

リード（従押9）

### ▼特技

【いつでも一緒】【一途】

【劣情】【ねじれ】

### ▼関係

キディ：【主従：下攻】

### ▼説明

しっかり者なキディの使い魔です。言葉遣いが丁寧で、魔女たちにも一目置かれています。キディのことが大好きで、彼女のためには努力を惜しみません。

### ▼動かし方

シンプルで攻撃的な構成です。アプローチは場合によって【一途】と【劣情】を使い分けましょう。シルクは【いつでも一緒】と【ねじれ】でテンションの調整を行えます。

### シナリオの構造

・**提示部**：PC たちが本日の夜会のため準備をしているところにシルクが訪ねてきます。シルクは他の魔女がキディを貶めようと画策しているのを聞いてしまったのです。なんとかしたいと PC たちをお願いします。

・**展開部**：シルクの話を受けて PC たちが行動します。PC たちの行動によって再現部のショウ・アップが変化します。

・**再現部**：夜会が始まります。はたしてキディは無事に夜会を乗り切れるのでしょうか……？

### セッションの前に

PC は魔女夜会のメンバーであり、片方は魔女、もう片方は使い魔です。4 人の場合は二組に分かれてもらいます。その場合、二組は夜会以外でも交流する仲良し（ライバルかもしれませんが）であるとしたほうが良いです。

再現部で選択ルール「舞台装置」を使用できます。GM はあらかじめ「舞台装置」を使用するかどうかを PL に伝えましょう。

「場所」は PC 達が夜会の準備を行う場（例えば魔女の部屋や図書室、広間など）にすると良いでしょう。「季節」は自由です。過ごしやすい春や秋をおすすめします。提示部での「時刻」は昼となります。

NPC の説明を行って、NPC とはどんな関係なのか考えてもらってください。

### 提示部

#### ■進め方

PC たちが夜会の準備をしている場面から始まります。本日の夜会のテーマは「赤」となっています。招待主は PC たちが何をしているかを訪ねましょう。思いつかなければ、出来事表から連想するのを促しても良いでしょう。PC たちが何をしているのか決まれば、シルクを登場させましょう。シルクへの反応はショウ・アップで促します。魔女の PC の反応によってシルクの対応は変えなければならぬかもしれません。このショウ・アップは 2 ラウンドで終了させます。

#### ▼1 ラウンドめ

シルク：魔女の PC 様、お時間よろしいでしょうか……？ キディ様のことでご相談がありまして……」

シルク：使い魔の PC さん、私のお願い聞いてくれませんか……？

シルクの受け答えは丁寧で、魔女に対しても害さないほどであるということを心がけましょう。

#### ▼2 ラウンドめ

シルク：「今日の夜会のことなのですが……。まだキディ様が芸を考えられていなくて。このままでは、キディ様がまた笑われてしまいます……」

シルク：「案が無いわけではありませんけど……」

シルクはいくつか例を挙げます。

- 赤色のドレスを着て踊る（突き詰めれば、キディと踊ることを企んでいることがわかります）
- 赤い布を使ったイリュージョンまたはテーブルクロス引き
- 赤を基調としたファッションでキディを彩るパフォーマンス
- 身体を傷つけるタイプの見世物

PC から提案があった場合は（それがどんな提案であっても）笑顔で相槌をうちます。

2 ラウンド目が終わったら展開部に進みま

しょう。

## 展開部

### ■進め方

シーンの初めに出来事表を振ってもらいます。振りたくない PC は振らなくて結構です。

### ▼芸について調査

前のショウ・アップで提案があった芸を整えるために調査を行うことができます。調査の内容によって、判定の組み合わせを考えましょう。PL から提案を受け付けるのも良いでしょう。以下に例を上げます。

- 赤色のドレスを入手する（支押）
- イリュージョンの練習をする（打従）
- ダンスの練習をする（支従）

いずれの場合も、達成値が 12 以上で成功します（簡単あるいは難しい内容であるならば、±2 程度の補正を加えましょう）。PC 全員が 2 回ずつ判定を終えたら、展開部を終了します。

## 再現部

### ■進め方

ついに主催者である大魔女スワニ（p. 54）が見守る中、魔女夜会が始まります。下剋上を果たした元使い魔のノーラ（p. 54）もキディが何をやらかしてくれるか楽しみで見守っています。

いよいよキディとシルクの出番となったタイミングでショウ・アップを開始しましょう。ショウ・アップは PC 全員が納得するまで続けましょう。

場合によっては PC たちも一緒にパフォーマンスすることになるかもしれません。その場合、魔女夜会のメンバーは留めたりはしません。彼女たちは面白いことに飢えているのです。

コンクルージョンにより解決するのも、引っ掻き回すのも楽しいでしょう。

### コーダ

ショウ・アップが終了したら、キディとシルクのその後を演出しましょう。展開によって、キディが魔女夜会のメンバーに見直されるかもしれませんし、シルクが下剋上を果たすかもしれませんし（シルクにはもともとそのつもりはありませんが）、キディが魔女夜会を追い出されるかもしれません。そこは、PC たちの意向も聞きつつ表現しましょう。

## 著者のコメント

お題が思いつかなければ PL に考えてもらえばいいじゃない！！（cv. マリー・アントワネット）。

ソサイエティが関わるようなシナリオを書きたくなった結果出来上がったシナリオです。お楽しみいただけると幸いです。



## ダンジョンって良いよね

よもぎもち

機関室で赤々と燃える炎。燻る煙。くべられる魔晶石……。探空士の話ではありません。ソードワールドの世界でのお話です。魔動機時代に栄えた、大陸を超え空駆ける船。それが飛行船です。かつては国々を結んだ飛行船も、大破局後の今はほとんどが地に落ちてしまいました。もしそんな過去の遺産が見つかったら、とても夢がある話ではないでしょうか。そんなシナリオです。え？お題？……赤と言えば血と戦闘、つまり剣と魔法の世界であるソードワールドはお題に沿っているといえるのではないのでしょうか。許してください。

### 【シナリオの概要】

推奨：レベル3 4~5人程度

ちょっと多めに経験点を渡してください。

いつものように冒険者の店で魔動機文明時代の遺跡の情報を手に入れたPC達は、遺跡へと向かうこととなります。探索するうち、遺跡が魔動機文明時代栄えた「飛行船」の残骸であることに気がきます。蛮族を倒し、隠し部屋を見つけたどり着いた船長室には……。

心穏やかにダンジョンに潜りましょう。

### 【シナリオ本編】

#### ・導入

PC達はルキスラ帝国首都にいる冒険者です。既にパーティーを組んで活動している設定にすると導入がスムーズです。いつものように冒険者の店でだべっていると、エルフの探し屋マイエルくんが声をかけてきます。

「やあ！久しぶりじゃないか！君たち、遺跡の情報を買っていかないかい？」

声をかけてきたエルフの若者、マイエルからは、あなたたちも既に幾度か情報を買っており、いずれも十分な成果をあげることが出来ています。彼は、新しく見つけた遺跡の情報を500Gで買わないかと話を持ち掛けてきます。以下セールストークです。

「遺跡があるのはこの近くの山の洞窟なんだ。入ってみたら奥に遺跡の入り口があってさ。入口にだけ入ったんだけど、魔動機文明時代の遺跡…なのかなあ。部屋に当時の様式の家具が置いてあったんだけど……」

「大きくはなさそうだけど危ない罠とかもなさそうだった」

「たまたま壁が壊れて洞窟と繋がった…って感じだったよ。もしかしたら他に出入り口があるのかも」

「そうだ、これ、そこに彫られてたマークだよ」

そういつてマイエルが紙に書かれたマークを広げると、店主が顔を輝かせます。

「おお、こいつあクーゲル家の紋章じゃないか！ふむ、もしかしたら“大陸の空図”があるかもしれない。もし見つけたら持ってきてくれないか」

#### ・「クーゲル」について調べた場合

魔動機文明時代に実在した、ザルツ地方の商人の一族です。魔動船で世界の空を駆けました。いくつかの記録に名前が見られる程度で、あまり詳細な情報はわかりません。ただ、ひどく悪辣な噂や危険な思想があったような印象は受けません。また、三代目当主の時代から先の情報は見つかりません。

#### ・遺跡まで

街をでて数時間歩くと岩山が見えてきます。赤茶けた、険しく岩の多い山です。マイエルに案内された洞窟は、洞窟というよりも岩と岩が重なり合った隙間のようにも見えます。

10分ほど悪い足場を進んでいくと、人工の空間が口を開けています。元々は木の壁だったらしき場所が、落石か何かで突き破られて洞窟と繋がったように見えます。出入口には空いた穴から土と割れた木の欠片がこぼれています。

魔動機魔法を習得しているPCは、木の壁の外側に保護のための魔術が施されているため長らくそのまま保存されていたこと、その保護が劣化し始めており、そのため壁が破れたのだとわかります。

マップ1を公開してください。

#### ・食堂

板にあいた穴を通り抜けると、床も壁も木製の空間でした。明かりは無く窓のない部屋をPCたちがもつ松明の光が照らしだします。

かつては食堂だったのででしょうか。黒光りする大きなテーブルが3つ並んでおり、その

上には壊れた燭台が置かれています。部屋の反対側にある扉はあきっぱなしになっており、壁際には食器棚が並んでいます。扉の上にはマイエルが書き写した紋章が掲げられています。埃っぽく古い床には泥が点々とついています。

探索目標値：6

探索判定6または食器棚を調べる宣言で見つかります。古びた銀食器(100G相当)が見つかります。

#### ・廊下

空きっぱなしの扉をくぐると、すれ違いの苦勞するくらいの狭い廊下に出ます。中央には階段、左右には小さな部屋が並んでおり、突き当りには一回り大きな金属製の扉があります。奥の扉は鍵がかかっておりあきません。中央の階段を上ると跳ね上げ扉に繋がっています。上に何か載っているようで、あきそうにありません。下へは問題なく降りることが出来そうです。足跡追跡(目標値10)に成功すると、階段の下へ足跡が続いていることが判ります。

#### ・小部屋

左右の部屋の探索判定はまとめて行えます。狭い個人部屋のような感じです。小さなベッド、備え付けの机だけがある部屋で、いくつか並んだ小部屋はいずれも同じ間取りのようです。

探索目標値：9

備え付けの机の中から便箋が出てきます。誰かへの手紙と鳥の意匠をあしらったお守りが入っています。手紙は魔動機文明語で書かれているようですが、掠れてしまっており読めません。お守りに見識判定10を振ると、「幸運のお守り(289 ページ)」であることが判ります。

#### ・階段の下

先ほどと同じような廊下、左右にそれぞれ一個ずつ、それぞれの突き当りに一個ずつ扉があります。一方の扉は壊れて向こうから土がこぼれ出ています。右手の扉はあきっぱなしになっており、中から物音が聞こえます。

マップ2を公開してください。

#### ・壊れた部屋

元々あったらしき部屋は半ば土で潰されています。土砂に敷かれた棚や貴金属から、こ

こは倉庫らしいとわかります。中に踏み込んだ人は危険感知判定13を行ってください。上から土砂が崩れ落ちてきます。危険感知判定に失敗した人は2d6点のダメージを受けてください。防護点等は反映されます。

探索目標値：9

土の下から指輪が入った箱が見つかります(300G相当)。見識判定8に成功すると、その中の一つが巧みの指輪であるとわかります。

#### ・右手の部屋

倉庫になっています。狭い部屋。埃っぽく、窓はありません。航海用のロープ、ランタンなどの雑多な道具と、商品と思しき高級服、雑貨が乱雑に置かれています。

その中央で、5匹の蛮族が盛り上がっています。すぐにあの足跡が彼らの物だったと察することができます。うちの一体は人の倍はありそうな巨体でした。PCたちに気付くと戸惑った顔で見合わせたのち、「ひと」「ひとだ」「ころせ」というと襲い掛かってきます。データはボガード×4、レッサーオーガ×1を使ってください。

戦闘を終えると探索が可能です。

探索目標値：8

救命草×3、魔香草×4が見つかります。

探索目標値：10

当時は高級だったのだろう服の中から、蛮族に傷付けられていないものを見つけ出します。(500G相当)

#### ・左手の部屋

扉を開けると資料室でした。狭い空間にぎっしり本が詰まっています。ここにも窓はありません。保存状態はよくなく、読めそうなものがあるかどうかは微妙です。書庫の壁にはここの地図らしきものが貼ってあります。地図には魔動機文明語で「船内図」と書かれています。全体マップを公開してください。

探索目標値：10

航空日誌、手記、商品目録などがあります。これらは合わせて500Gで売れます。

手記の記載(魔動機文明語)

「大陸中央で嵐にまきこまれた。

船内も苛立っている。

契約期限までに戻らなくては」

#### ・機関室

煤にまみれた室内。暗い部屋の中、中央の黒い機械が松明の光を反射します。あれがこの船の核なのでしょう？左右の壁には道具棚があり、床には修理器具らしきものが転がっています。残念ながら核は壊れており、船を動かそうにはありません。

探索目標値：10

手帳が見つかります。船の修理記録のようです。最後の一週間の修理箇所がやたら多く、無茶な航行をしていたことが読み取れます。来る前に調べ物をしていた PC は、書かれている日付から三代目当主の時代の物であることに気がきます。

探索目標値：12

隅の床に無造作に小箱が転がっていました。鍵がかかっているようです。鍵開け 8 に成功するか冒険者レベル+筋力ボーナスで鍵を開けることができます。中には修理用具が入っています。一見するとただの古い修理器具でしかないのですが、見識判定 14 に成功すると、ひらめき眼鏡が入っていることに気づきます。

探索目標値：14

探索判定 14 への成功か船内図への指摘で気づきます。棚をスライドさせるとへそくりスペースを発見します。中にはくつろぎ用椅子と机が置かれており、金属製の鍵(船長室の物です)と金貨 500G 分が隠されています。

#### ・船長室

扉の前で聞き耳をすると中で何かが動く音がします。

立派な机と椅子、棚のしつらえられた船長室です。片側には甲板へ続く階段があったようですが、折れたマストと土砂が階段のあったところから流れ込んでいます。

中央でのそり、と動く人影が 4 体。関節の曲がり方がおかしかったり服がボロボロだったりしており、明らかにアンデッドです。彼らは PC に気付くと恨めし気な目で近寄ってきます。戦闘です。

エネミーデータは以下を参照してください。船長×1、取り巻き×3 との戦闘です。

#### ・船長 レブナント レベル 6

知能：低い 知覚：魔法

言語：なし 反応：敵対的

知名度：8/14 先制：12

移動速度：20

生命抵抗：8(15) 精神抵抗：7(14)

剣 命中力：10(17) 打撃：2d+12

回避：6(13) 防護：5 HP：72

弱点：回復効果ダメージ+3

「再生」ラウンド終了時 3 点回復

「精神効果無効」精神攻撃が効かない

「牽制攻撃」「全力攻撃」「剣の加護/運命変転」

剣の欠片 3 つで強化されています。

#### ・取り巻き レブナント レベル 3

知能：低い 知覚：魔法

言語：なし 反応：敵対的

知名度：8/14 先制：6

移動速度：12

生命抵抗：4(11) 精神抵抗：3(10)

剣 命中力：6(13) 打撃点 2d+5

回避：1(8) 防護点：2 HP：28

弱点：回復効果ダメージ+3

「再生」ラウンド終了時 3 点回復

「精神効果無効」精神攻撃が効かない

「牽制攻撃」

通常の戦果に加え、船長の剣としてフリッサ+1 を押収できます。

立派な机と椅子、棚のしつらえられた船長室です。片側には甲板へ続く階段があったようですが、折れたマストと土砂が階段のあったところから流れ込んでいます。机の脇にこの大陸の空図が貼られています。これが冒険者の店の店主が言っていた空図でしょう。店長に見せれば 2000G で売れます。

探索目標値：8

船長の日誌が見つかります。嵐にまきこまれ破損した船は、最終的に座礁したようです。船員の殆どは避難しましたが、船長と船員の数名が逃げ遅れ、山の下敷きとなった船に閉じ込められてしまったらしいこと、外に出られない口惜しさが記されています。

探索目標値：10

机から、木製の小箱を見つけます。見識判定 13 への成功で、「北向きの針」であると気づけます。

探索目標値：12

折れたマストの影から、繊細な細工の鈍い銀色の指輪(200G 相当)を見つけます。どこから零れ落ちたようです。見識判定 12 への成功で、「信念のリング」であるとわかります。

・帰路

暗い遺跡から出てきたあなたたちの目に明りが飛び込んできます。陽が沈むところです。背後には船の眠る山がそびえています。どこかで鳥が鳴いています。

さあ、街へ帰りましょう。

・町で

冒険者の店についての PC たちは、冒険で手に入れた品々を売ることが出来ます。店主は大陸の空図を見ると目を輝かせ、「いやあ、ロマンだよな、ロマン」というと空図をカウンターの奥に貼って満足げに眺めます。個々に成長をして今回の冒険はお仕舞いです。

【経験点】

遺跡を探索し、空図を持ち帰ったなら 1000 点の経験点を与えてください。なんらかの理由で逃げ帰っていた場合は半分の 500 点をどうぞ。

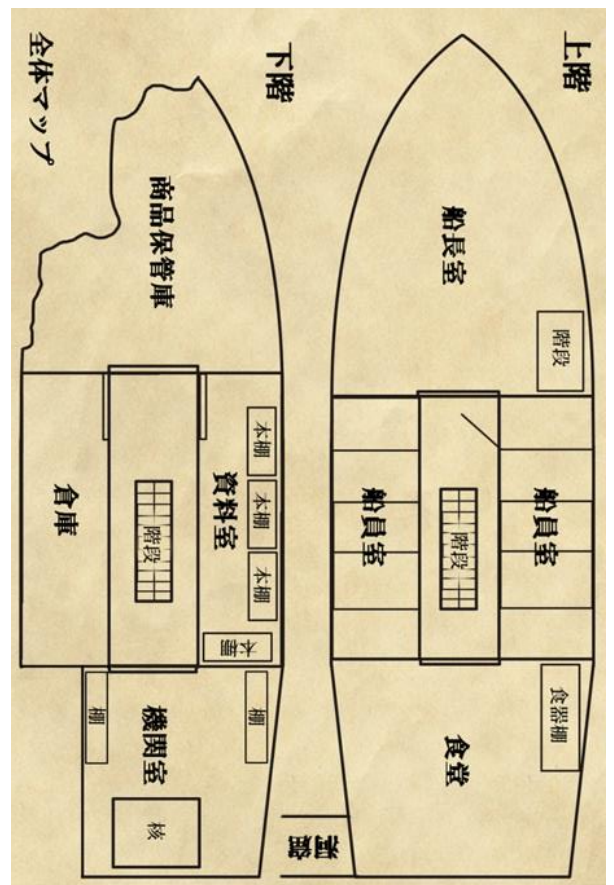
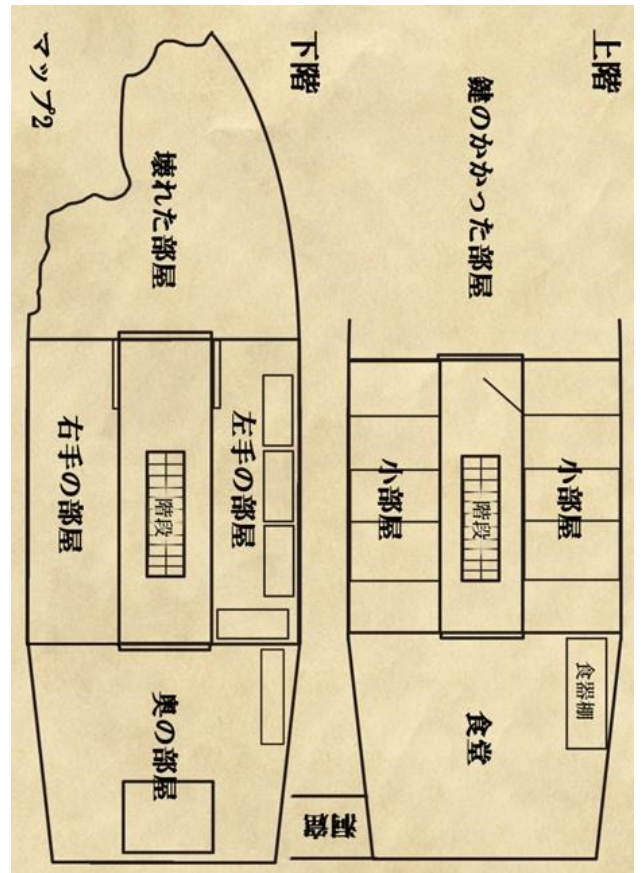
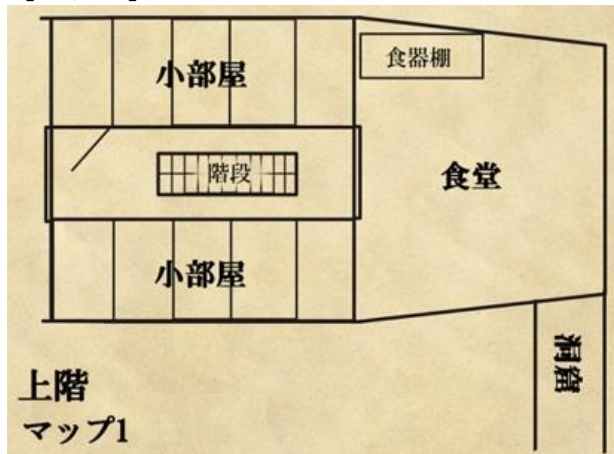
【おわりに】

諸事情でひらめき眼鏡以外ルールブック 1 巻のみのデータを使ったシナリオです。ややこしいギミックもないので簡単！ただ心穏やかに冒険をして満たされた気持ちのまま帰路につきたかったんだ……。

ただし、エネミーは調整してください。すごい盾がない場合、少なくともレブナントのレベルを下げましょう。神官がないなら道中戦を警備の魔法生物ないし動物に変えるのもありかも。

最後に、4 年間お付き合いいただきありがとうございました。これにて卒業です。

【マップ】



# テラフォーミングマーズ「赤いカードで火星開拓」

サワヤマ

## はじめに

はじめまして。今年度から AGC に加入し、TRPG とボードゲームの沼にどっぷり浸かってしまっているサワヤマと申します。

サークルではチマチマと TRPG に参加してみたり、色々なボードゲームを遊ばせてもらったりしている私ですが、最近とはあるボードゲームに大ハマりしています。

そのボードゲームとは”TERRAFORMING MARS ~火星開拓期~” というもので、タイトルの通り火星を開拓したりしなかったり

## 本題

さて、今回の会誌のテーマは「アカ」ということで、テラフォーミングマーズにおける赤いカード、すなわちイベントカードを利用した動き方について所感を書いています。

一口にイベントカードといっても色々なものがあります。どのイベントカードを、どのような方針で運用するかによってカードの取捨選択が大分変わってくるので「このカードを使えばこんな運用ができる！」といったようなコンボパーツ的なことをチマチマと列挙していくことにします。

### ■ 企業カード：惑星間シネマティクス

イベントカード使用時、2MC をバックする能力を持つ企業。初期資金は 30MC と少ないものの、建材を最初から 20 個持っている。

「発明コンテスト」や「投資ローン」をはじめとした、比較的 low コストなイベントカードの運用に長けている企業。例に挙げたカードの他、「ウイルス」や「雇われ襲撃者」といった妨害系カードもほかの企業に比べて使いやすい。特に後者はカード購入費用込みでも MC が増えるので、ほかに有用な

して貢献度を競いあうボードゲームです。プレイ時間は 2、3 時間とそれなりに重めの部類に入るかと思いますが、ドラフトや共通山札からのドロー、あるいは相手からの妨害でリソースの管理を常に考える必要があります。毎回ゲーム展開が違ってリプレイ性が高いゲームになっているように思います。

おそらくコンベンション会場にも AGC で持ち込んでいるはずなので、ちょっとでも気になった方は是非遊んでみてください。私は新規火星人を応援しています。

カードがなければドラフトでの採用もアリといえばアリ。

企業単体でもそれなりに運用は楽になるが、「メディア・グループ」、「最適化された空カブレキ」、「地球カタパルト」(効果：カードプレイコスト-2MC, 2VP)などを組み合わせるとさらに幅が広がる。そういったカードを全乗せすると、宇宙タグ付きのイベントカードをプレイした際に 11MC 軽減 8MC バック発熱 3 取得とかいう割と狂ったことが可能になるが、大量の科学タグと洗練された右手力が必要になるのであまり現実的とは言えない。

### ■ 企業カード：クレディコー

20MC 以上のコストを持つアクションの実行時、4MC をバックする能力を持つ企業。惑星間シネマティクスとは違って「彗星落とし」(21MC、即時効果：温度 1 段階上昇, 水タイル 1 個配置, 任意の相手一人の草を 3 個まで除去)や「大型小惑星」(27MC、効果：温度 2 段階上昇, チタン 4 個取得, 任意の相手一人の草を 4 個まで除去)といったカードを筆頭に、重めのイベントカードをプレイすることに長けている。

こういったイベントカードはフォボログやサターンシステムズ(後述)とい

った企業を採用していないプレイヤーから嫌厭されやすく、ドラフトで回ってきやすいのもメリット。出せばTRがガンガン上がるので、ゲームが長引けば長引くほど金の暴力によって強くなる。出せば出しただけ当然展開は早くなるので微妙にチグハグなのはご愛嬌といったところ。

この後は有り余る資金で盤面を制圧するプレイでも強いが、早い温度上昇を活かして「魚類」(条件：温度0度以上)などを組み合わせても強い。酸素を故意に上昇させなければしばらくの間は「捕食獣」(条件：酸素11%以上)に動物を奪われる心配もない。

■ 企業カード：サターンシステムズ、フォボログ

共にチタンに関してのメリットを持つ企業。サターンシステムズの場合は初期から1産出を持っており、フォボログは初期から現物10個に加えてチタンの価値を4MCにして扱えるボーナスがある。クレディコーで述べたような重めのコストを持つイベントカードには大抵宇宙タグが付いているので、こういったカードの運用に関してアドバンテージがある。

一方でこの辺の企業は他にプレイしたいカードが多いのも事実で、特にサターンシステムズは盤面に絡む能力が低いために木星タグ付きのカードを優先してプレイしなければ勝てなくなってくる。十分なカード点を集めきった後に、ゲームをさっさと終了させるためにプレイするには有用だが、そのためだけにドラフトやピックで3MC支払って取るのかという微妙なところ。ドローで引ければラッキー程度の考え方も十分かもしれない。

● アクティブカード：最適化された空カブレーキ (7MC、条件無し)

◆ イベントカード：比較的lowコストで有用なカード例

カード名	タグ	コスト・条件	効果(全部即時効果)
テクノロジーの	宇宙/化学	5MC	2ドロー。

継続効果：宇宙タグのあるイベントのプレイ直後、3MCおよび発熱3個獲得。

宇宙タグのあるイベント、ということかなり制限されるように思えるが、温度上げる系や水を配置する系のカードには大体付いているので、想像よりも動くことが多い。コストも7MCとかなり軽い部類なので、意識して動けば元は簡単に取れるはず。

MCのついでに発熱も手に入るのでヘリオンでも有用。実質6MCバックになる。

● アクティブカード：メディア・グループ (6MC、条件無し)

継続効果：イベントのプレイ直後、3MC獲得。

「最適化された空カブレーキ」をより汎化させたようなカード。あるいは惑星間シネマティクスの能力を強化してアクティブカードにしたようなカード。

惑星間シネマティクスと組み合わせることで5MCバックという強力な効果が得られる。こちらも6MCと安いので元は取りやすい。



デモンストレーション			
発明コンテスト	科学	2MC	3枚山から引き、そのうち1枚を手札に加え、残りは捨てる。
業務提携	地球	7MC	4枚山から引き、そのうち2枚を手札に加え、残りは捨てる。
CEO お気に入りのプロジェクト		1MC	1つ以上すでに資源の乗ったカードの上に、1つ同じ資源を乗せる。
空中スポーツトーナメント		7MC 条件:浮遊体*5	火星上の都市を同じ数のMCを獲得。
投資ローン	地球	3MC	MC産出-1、MC10獲得。
雇われ襲撃者		1MC	任意の相手1人の2建材または3MCを略奪する。
破壊工作		1MC	任意の相手1人の3チタンまたは4建材または7MCを除去する。
領有権主張		1MC	任意のタイルに領有権を主張できる。
特化デザイン	科学	4MC	同じ世代で出す次のグローバルパラメータ条件を2段階無視できる。
温室効果ガスの輸入	宇宙	7MC	発熱産出+1、発熱3獲得。

これらのカードは比較的低コストながら有用な効果を持つ。上で述べたイベントカードのMCバックやコスト軽減を利用でき、プレイに合致するなら採用もアリ。

◆ イベントカード：TRを大きく上昇させるカード例

カード名	タグ	コスト・条件	効果(全部即時効果)
巨大氷小惑星	宇宙	36MC	温度2段階上昇、水2個配置、任意の相手の草6個除去
ダイモス落とし	宇宙	31MC	温度3段階上昇、4建材獲得、任意の相手の草8個除去。
氷小惑星	宇宙	23MC	水2個配置。
溶岩流		18MC	温度2段階上昇、指定されたタイルに特殊タイルを配置。
大型小惑星	宇宙	27MC	温度2段階上昇、チタン4個獲得、任意の相手の草4個除去。
小惑星による自転強化	宇宙	16MC 金星10%以下	金星2段階上昇。
彗星落とし	宇宙	21MC	温度1段階上昇、水1個配置、任意の相手の草3個除去。
彗星曳航	宇宙	23MC	草2個獲得、酸素1段階上昇、水1個配置。

不活性ガスの解放		14MC	TR+2。
----------	--	------	-------

高コスト・高効率のカード群。称号や褒賞といったものにはさすがに敵わないものの、コストに対する効果が高いことが特徴。「巨大氷小惑星」に関して言えば 1VP あたり 9MC に加えて水の配置ボーナス 2つと相手の草妨害まで行える。

ほぼ無条件でいつでも出せるという手の中では確かに効率には優れるものの、序盤に出すにはあまりにコストが重く、かといって終盤ではもっと良い手が打てる場合が

多い。見ての通り宇宙タグが付いていることが多いので、序盤にチタン産出が確保できている場合などには採用候補に入る。

また、一気にパラメータを上昇させることができることを利用して、グローバルパラメータのボーナスを狙いに行くのもアリ。「溶岩流」+「ダイモス落とし」を1手番で出せば一気に温度が5段階も上昇するので、ボーナスの取得は非常に容易となる。

#### ◆ イベントカード：動物を配置するカード例

カード名	タグ	コスト・条件	効果(全部即時効果)
大輸送船団	地球/宇宙	36MC	水 1 個配置、カード 2 枚ドロウ、草 5 個獲得または動物 4 個配置、2VP。
水素の輸入	地球/宇宙	16MC	草 3 個または微生物 3 個または動物 2 個配置、水 1 個配置。
窒素の輸入	地球/宇宙	23MC	TR+1、草 4 個獲得、微生物 3 個配置、動物 2 個配置。
地熱トラップ		1MC, 発熱*5	草 4 個獲得または動物 2 個配置。

動物プレイを加速させるカード群。できれば「家畜」や「鳥類」といった、1動物あたり 1VP になる動物カードをプレイしてから出したい。「大輸送船団」に至っては、これらのカードを出しているだけで6点が獲得でき、水が埋まり切っていなければさらに1点と配置ボーナス、加えて2枚のカードが手に入る、と一手の得点としては最高レベルの数値を叩き出す。しかもイベントカードによる MC バックに加えて地球タグの MC バック(テラクター)とチタンまで使えるという優良カード。強い。地熱トラップは発熱が5個必要だが VP/MC 効率自体は非常に良い。電力の余りで溜まる分の発熱を消費するにはもってこいだらう。

#### 締め

いくつか書き連ねてみましたがいイベントカードをプレイする上で活用できそうなカードはこんなところでしょうか。

個人的な主観としては、イベントカードは特化して使うべきものではないと考えています。イベントカードのみに特化した場合、盤面プレイやカードプレイに比べて得点源が非常に限定されており、直接的に手に入る TR と配置ボーナスの他には、ELYSIUM マップの称号「LEGEND」ぐらいしかありません。

しかし一方で要所での部分的な活躍には目を見張るものがあり、例えば、温度上昇の際の発熱産出ボーナスを「ダイモス落とし」で2つ一気にぶっこ抜く、あるいは微妙に発熱が足りない場合に「温室効果ガス

の輸入」でカバーするといった例が挙げられます。

この他、「首都」(周りの水がVPになる特殊都市を配置する,他)と「氷小惑星」を組み合わせると2TR+2VP+配置ボーナス取得、最終世代に引き当てた動物カードに「大輸送船団」を突っ込んで一手6点といった”他のカードの活用”という点ではイベントカードは他にない強みを持っています。

このように、一定の方針に基づいた戦略に適切にイベントカードを組み合わせることによって、より柔軟な対応が可能になったり、長所をさらに伸ばしたりすることができるようになります。皆さんの火星開拓にも、イベントカードを活用してみてもいいのではないでしょうか。

## 閑話

これまでの AGC 火星卓は、基本ルールとヴィーナス・ネクスト金星拡張、さらに一部同人企業のみを加えた環境でプレイされてきましたが、最近コロニー拡張が導入されてさらにプレイの幅が広がりました。

もともと私は金星拡張で参戦した企業の一つであるバイロン(クロック済みのアクションカードをもう一度クロックする。)が大のお気に入りでしたが、コロニー拡張でバイロンの打点がさらに上がったように思えます。なんといっても目玉は「タイタンシャトル」(木星/宇宙、23MC、アクション:任意の木星カードに浮遊隊2個配置、もしくは任意の個数の浮遊隊を支払い同数のチタンを獲得)です。このカード一枚で、取り出すターン以外はチタン4個の供給が約束されます。もはやこの時点で強いです。出したターンから浮遊体4個がターン毎に取得できるので称号「滞空卿」(浮遊体\*7)の取得もかなり容易です。さらに「木星の灯り」(木星、条件:木星タグ\*1、アクション:チタン一つを支払って浮遊体2個をこのカードに配置、このカード上の浮遊体2個につき1VP)を組み合わせると一ターン2VP(チタンがあれば3VP)の場が完成し、「タイタンシャトル」のおかげでチタンの供給も割と容易です。

前回たまたまこの二枚が手に入った状況では、第10世代でゲームが終了したにも関わらずカード上に54個もの浮遊体が乗り、27点のVPを叩き出しました。もちろん「滞空卿」も取れた上にHELLASマップだったので称号「RIM SETTLER」(木星タグ\*3)と褒賞「Excentric」(カード上に配置している資源の最多プレイヤー)も獲得。微生物企業とは一体何だったのか。

バイロンは自分の場や盤面次第で色々夢が広がります。都市乱立盤面で「火星鉄道」(アクション:電力1消費、火星上の都市の数と同数のMC獲得)や微生物カードと「極寒菌」(アクション:微生物2を任意のカードに配置もしくは草1獲得)で暴れまわることができ、プレイしていて非常に楽しい企業の一つです。(ただし勝てるとは言っていない。)

## 若おかみは小惑星（私説テラフォーミングマーズ）

サ イトウ

AGC としての公式活動は毎週土曜日だけれど、最近は平日講義終わりにクラブハウスへ出向き、ボードゲームをすることが多い。難しいんだか難しくないんだかわからない講義の後は、ボドゲで頭をすっきりさせると睡眠の質がまるで違う。クラブハウスでは、毎日アグリコラを2回以上プレイしないと禁断症状の頭のおかしい「グリ勢」を横目に、テラフォーミングマーズを遊ぶことが多い。会誌のテーマが「赤」ということで、カードの縁が赤い、イベントカードについて書こうと思う。僕がいつもプレイする火星はドラフト制を採用しているの、そのつもりで聞いていただきたい。

イベントカードは、金星拡張まで含めると44枚、プロジェクトカード261枚のうち17%を占める。宇宙タグの付いたイベントはなんと22枚！イベントの半分が宇宙タグなのだ。サークル内で「最適化された空カブレーキ」愛好者が多いのも頷ける。ここで愛好者に喧嘩を売るが……あれ、強いかな？プレイコストは7金（購入費含まず）、効果はイベントプレイ後3金&3熱。一回の購入フェイズ（カード4枚）でチタンイベントを引く確率が約50%、空カブレーキ使用后8世代でゲームが終わるとすると、ゲーム終了時までのチタンイベントを引く期待枚数は4枚だ。つまりリターンは12金と12熱。実質利益は2金と4熱と1TRだ。効果の性質上1金の価値が高い序盤に出す必要があり、また引いたチタンイベントが出す価値のあるカードかどうか不明と……これは弱い！絶対に弱い！追放すべきレベルである！空カブレーキに親を殺されたわけではないけれど、空カブレーキの魅力を熱く語る人間にロクな奴はいないということだけでも伝われば幸いだ。

一番好きなイベントカードはというと、「大輸送船団」は引く度に毎回ピックしている気がする。プレイコストは36金（購入費含ま

ず）、地球タグ・チタンタグが付き、水1配置、カード2ドロー、草5or動物4を獲得、カード点は2点だ。一世代分の給料に匹敵する激重コストのこのイベントは、動物トークン×1点のカードと組み合わせることで真価を発揮する。動物×1点のカードは金星拡張までに5枚存在し（ペンギン含めず）、8世代目まで（38枚）に73%でいずれか1枚はピックする機会が来る。動物カードを出した状態で「大輸送船団」をプレイし動物を選択すると、動物4点+カード2点+水配置1TR+水配置ボーナス+2ドローで、計『7点+α』という凄まじい破壊力となる。水ボーナスが2金、カード1枚3金相当とすると、31金で7点、つまり1点/4.5金の化け物点効率カードと化するのだ！これだけの点を一度に叩き出すカードは、他に木星プレイでの終盤「テラフォーミング・ガニメデ（33コスト：木/宇：木星タグ分TR増：2点）」ぐらいしかないだろう。ぜひこの豪快なイベントカードを動物お供に使ってみてほしい。

最後に、サークル内でよくプレイされるイベントカードについて紹介しようと思う。ドラフトを採用していると、必然的に多くのカードが目につく。そのおかげか、普通のプレイではなかなかお目にかかれないイベントもひょっこり顔を出すことも多い（「恒星間植民船」、君のことだぞ（条件：化学タグ4:4点））。そのため汎用イベント決定戦にはならないが、サークル内の最多プレイ方針を知るにはうってつけだろう。さて本題、感覚的な話で申し訳ないが、採用率部内トップはカードドロー系と熱産出増加系で決定ではないか。熱産出増加系は、「金星より温室効果ガスの輸入」や「空中燃焼するアンモニア小惑星」などが気温ボーナスと組み合わせることで発熱産出4となり、2世代毎に1TRとなかなかおいしい。基本ボードだと褒賞（温熱王）に絡むこともあり、序盤のブーストにび

ったりのイベントだ。カードドロース系は、「**発明コンテスト**」と「**業務提携**」がドロースソースの中では異端で、A 枚引いた中から B( $<A$ ) 枚を手札に加えるという特徴的な効果を持つ。通常のドロースソースより安いコストで欲しいカードが手にはいるが、カード点は無く、資金が重要な序盤で使いづらい。サークル内でカードプレイ大好き野郎がどれだけいるか顕著に表れるイベントだ。その他のイベントの使用率と言え、隕石がよく落ちるくらいで、目立ったものはないような……。ああ、これはイベントに限った話ではないけれど、「**契約労働者**」「**洪水**」といったマイナス点の付くカードはあまり見ないような。「**委員会買収 (+2TR:-2 点)**」がスタートダッシュに使われるくらいだろうか。点効率的には他のカードとあまり大差ないのだけれど、やっぱり得点計算のときにマイナス点カードが見えるとしょんぼりするね。



アナログげ〜む倶楽部 会誌 32号  
発行：2019年2月22日  
編集：サワヤマ  
豊橋技術科学大学 アナログげ〜む倶楽部

Web <https://sites.google.com/site/tutagc/>  
Mail [tut.agc@gmail.com](mailto:tut.agc@gmail.com)