

空色アナログゲーム研究室 研究報告 Vol.1

TRINOS (Takahiro Himuro)

はじめに

今回、研究するアナログゲームは「街コロ」です。街コロとは2012年にグラウンディング株式会社 (<http://www.g-rounding.com>) から発売されたアナログゲームで、2015年のドイツ年間ゲーム大賞にノミネートされ、同年のゲーム専門誌のアラカルト・カードゲーム賞の1位になるなど、日本のボードゲームとしては世界的に高く評価を受けているゲームです。また、その人気ぶりから拡張パックが発売されていますが、今回の戦術考察では基本パックのみで遊んだときの戦術とさせていただきます。

ゲームの概要

このゲームは、とある企業のオーナーとなりライバルよりも早く自分の街を発展させ、建設中のランドマークの全てを完成させる事が目的となります。ランドマークを建設する資金をより早く集めるために、それぞれの街に様々な施設を手持の資金で建設し、自分の街を広げていきます。各施設はカードになっており、街が広がるとともに自分の場にどんどんカードが並べられていきます。また、各施設カードに

は数字と効果が書かれており、各プレイヤーは順番にダイスを振り、ダイスの出目とカードの数字が一致した施設の効果が発動し、資金を獲得していきます。施設の効果には自分のターンで目を出すと発動するものだけでなく、誰のターンでもその目が出れば発動するものもあれば、他のプレイヤーが目を出すとそのプレイヤーから資金を奪う施設もあります。さらに、このゲームの目的であるランドマークの施設にも効果があり、その効果は他のカードと比べて強力なものとなっています。この効果はゲームの進行の上で重要な役割を果たしますので、それぞれのランドマークの効果を見てみましょう。街コロには次の4つの建設すべきランドマークがあります。

† 駅

建設費：4コイン

効果：ダイスを2個振れる

通常は自分の番でダイスを1個だけ振りますが、このランドマークを建設することによりダイス2個同時に振ることができます。ダイス2個でないといけない7以上の出目が対象の施設は多くの資金を獲得できる効果があります。

† ショッピングモール

建設費：10 コイン

効果：自分の飲食店と店舗施設で得られるコインを+1する

街に建設する施設には施設タイプがあり、そのうちの飲食店と店舗施設で得られるコインを1増やすものです。この効果は一つの施設につき+1 コインされるので、もし、対象の同じ施設を2つ建設していた場合には、合計で+2 コインの効果を得ることができます。

† 遊園地

建設費：16 コイン

効果：ぞろ目を出したらもう1度自分のターン

ぞろ目を出さなくてはいけないので、ランドマークの駅を建設してからでないと効果を活かすことはできません。ただし6分の1でぞろ目がでる事を考慮すれば、決して侮れない効果です。

† 電波塔

建設費：22 コイン

効果：毎ターン、一度だけダイスを振りなおせる

このランドマークの効果の真の強みは、より高い収入を期待してダイスを振りなおすことではなく、他のプレイヤーからの妨害を回避することにあります。

ます。

この4つのランドマークが街コロにはありますが、ランドマークを建設するタイミングや順番は任意です。また、「はじめに」で触れたように発売されている拡張パックの街コロ+（プラス）では、さらに3つのランドマークが追加され、さらに複雑で戦略性の高いゲームになります。

ゲームの流れ

まず、各プレイヤーに麦畑とパン屋と建設中のランドマーク（ランドマークの施設カードの裏向き）も1枚ずつ配り、各プレイヤーに6枚のカードが与えられます。そして各プレイヤーに3コインずつ配ります。余った施設カードは見やすいように施設ごとにまとめておきます。余ったコインは1つにまとめておき、銀行の所有物とします。次に、適当な方法で最初のプレイヤーを決め、時計回りにゲームを進めていきます。

自分のターンがきたら、サイコロを1個振ります。駅が建設されている場合は、1個振るか2個振るかは毎ターン任意に選ぶことができます。次に、各プレイヤーはそのサイコロの出目に従い資金を移動させます。資金の移動が完了したら、ターンプレイヤーはまだ余っている施設かランドマークを1つだけ建設することができます。これでターンは終了となり次のプレイヤーへとターンが移りま

す。

また、誰かが建設中のランドマークを全て建設し終わるとゲーム終了です。そのプレイヤーが勝利となり他のプレイヤーは敗北となります。2位以下は決めません。

基本戦術

何度も街コロをプレイしていく中で、有効な戦術は以下の3つであると推察しました。

1. ショッピングモール速攻

収入：☆☆

安定度：☆☆☆

スピード：☆☆☆

この戦術はショッピングモールからランドマークを建設し、高い収入力を維持したままゲームを勝ちきる戦術です。ゲーム序盤はショッピングモールの効果の恩恵を受けやすいように、パン屋・コンビニ・カフェを建設します。10コイン貯まったらショッピングモールを建築し、どんどん収入力を高めていきます。この戦術の特徴は駅の建設を最後に回し、出目が6以下のカードだけで戦うことです。サイコロの数を増やさないことで確率の分散を防ぎ電波塔建築後の収入力の安定化を図ります。また、他プレイヤーがダイスを2個振り始めたときにファミレ

スを建設することにより、ショッピングモールの効果を最大限に活かすことが出来ます。

2. チーズ工場コンボ

収入：☆☆☆

安定度：☆

スピード：☆☆

この戦術は他施設を参照するカードのうち最も確率の高いチーズ工場での収入を期待した戦術です。ただし、チーズ工場で参照する対象の施設は牧場しかなく、その牧場もゲーム序盤ではコスパが良いため取り合いになりやすく、十分な数の施設を建設することができない可能性があります。したがって、その分をチーズ工場の数で補うこととなりますが、チーズ工場の建設費が5コインとやや高めの建設費で、チーズ工場が全て建設されてしまうと、特に何も建設すべき施設がなく足踏みしがちです。ただし、牧場2枚とチーズ工場3枚で18コインの収入という爆発性を活かせば、手持にコインを蓄積し奪われるリスクを減らして一気に超高額のランドマークが購入できるという強みはあります。

3. 家具工場コンボ

収入：☆☆☆

安定度：☆☆

スピード：☆

この戦術もチーズ工場同様に、他施設を参照するカードで確率が高い家具工場での収入を期待した戦術です。家具工場もチーズ工場同様、森林または鉱山3枚と工場2枚で18コインの爆発的収入を得られますが、確率はチーズ工場に劣ってしまいます。ただし、参照する施設が森林と鉱山があるので取り合いで負けづらく、鉱山自体が高収入施設なので副収入として十分に活用できます。しかしながら、森林と鉱山の建設費がやや高めで、なかなか建設できずにいると、そのまま出遅れてしまいます。ゲーム序盤では、森林の確保を優先させましょう。

この3つの戦術のうち、最も有効な戦術はショッピングモール速攻で、チーズ工場と家具工場は同じくらいの有効度であると評価します。

戦術の選択

4人で街コロをプレイすることを仮定した場合、戦術の選択での駆け引きが重要になってきます。施設カードには限りがあるため、他のプレイヤーと同じ施設を取り合うことは避けなければなりません。したがって、プレイヤ

ーが4人に対して戦術が3つなので、全員が誰とも被らない戦術を選ぶと仮定すれば、1番目のプレイヤーが最も有効な戦術のショッピングモール速攻を選択し、2番目と3番目のプレイヤーはそれぞれチーズ工場コンボと家具工場コンボを選択するでしょう。よって、4番目のプレイヤーの立ち回りが問題になります。4番目のプレイヤーは手番で遅れている、かつ、1番目のプレイヤーをとがめる必要があるため、ショッピングモール速攻を目指すのが最善であるここでは考察しません。これを踏まえると、1番目のプレイヤーは戦術が被らないために、あえてチーズ工場コンボや家具工場コンボの戦術を選択することも有効でしょう。このような誰とも戦術を被せないような駆け引きが序盤戦のポイントです。

ゲームの立ち回り

戦術の選択を意識しながら、実際のゲームの立ち回りを考察します。

ゲームの最序盤では安定して手持の資金を増やすために、収入機会が多い施設を建設します。具体的には、ショッピングモール速攻を目指すならば「カフェ」を、チーズ工場コンボを目指すならば「牧場」を、家具工場コンボを目指すなら「森林」を建設します。

全員の目指す戦術が見えてくる序盤

では、他プレイヤーの妨害も意識しなくてはなりません。特に、施設の独占は非常に強力なので、それを咎めるように他プレイヤーの独占し始めている施設の建設をします。また、資金を奪う施設での妨害も対応しなければなりません。街コロのルールとして、資金を奪う施設の効果と資金を獲得する施設の効果とでは、資金を奪う効果が先で、手持にその資金がない場合、借金として支払いが蓄積しないというのがあるので、不用意に資金を奪われないように自分の手番でなるべく手持の資金を消費した方がよいということになります。さらに、建設時に手持の資金がない場合、銀行から1コイン貰えるので、序盤では必ず1コインの施設を建設することができるということになりますので、1コインの施設がなくなってくるとゲーム中盤に移ります。

ゲーム中盤では、自分の街の施設をどんどん増やすか、施設の建設をパスして資金を貯め、ランドマークを建設するかのバランスが重要になってきます。このあたりから資金を貯めるプレイヤーが現れるのでテレビ局などの大施設で資金を奪うことを狙ってもよいかもしれません。ただし、大施設の効果は自分のターンのみでしか発動しないため、建設から効果発動まで早くても次のターンと時間がかかってしまうので、1手先、2手先を読んだ立ち回りが必要不可欠です。

そして、誰かがランドマークを2つ

建設してくるとゲームの終盤に入っていきます。いくら手持に資金があっても、施設は1ターンに1つしか建設できないので、終盤では手番が重要になってきます。他のプレイヤーのランドマークの建設数に気を付けながらランドマークを建設してプレッシャーをかけるか自分のやりたいことを優先すべきか考えなくてはなりません。また、この時点で出遅れているプレイヤーは多少無理をしてでも、ランドマークを建設し、よい出目に賭けて逆転を狙わなくてははいけません。

おわりに

まずは、拙い文章でしたが、ここまでのご精読ありがとうございました。

今回、初めてゲームの紹介・レビューを書き、ゲームの戦術考察をさせて頂きましたが、街コロのおもしろさが伝わったでしょうか。街コロはコンポーネントの面でも、各施設カードはポップなイラストで描かれており、コインも比較的質感のよいものが使われています。また、付属のダイスも木製で、全体的にあたたかみのあるアナログゲームになっていますので、本格的なアナログゲーム、特に、いままでドイツゲームをやったことのない人への入門になるようなゲームとしてお勧めできるものとなっています。さらに、ゲームに慣れてきたら拡張パックを追加してさらに戦術的で激しいゲームに

するだけでなく、施設を任意に買うことができず10種に限定する拡張ルールもルールブックの中で紹介されていますので、比較的長く深く遊ぶことのできるゲームである点でも大変お勧めできます。

また、最後に、この記事の執筆において、一緒に街コロを何度もプレイして戦術の検討をしていただいた土橋さんをはじめ、他数名の方や、記事の校正にご協力いただいたX680x0同好会の皆様対しまして、ここに謝辞を述べさせていただきます。

付録

A. 収録カード一覧表

施設タイプ	施設名	効果	出目	建設費
農業	麦畑	誰のターンでも銀行から1コインもらう	1	1**
酪農	牧場	誰のターンでも銀行から1コインもらう	2	1
店舗	パン屋	自分のターンなら銀行から1コインもらう	2-3	1**
飲食店	カフェ	目を出したプレイヤーから1コインもらう	3	2
店舗	コンビニ	自分のターンなら銀行から3コインもらう	4	2
資材	森林	誰のターンでも銀行から1コインもらう	5	3
大施設	スタジアム	自分のターンなら全員から2コインもらう	6	6
大施設	テレビ局	自分のターンなら 任意のプレイヤー1人から5コインもらう	6	7
大施設	ビジネスセンター	自分のターンなら 大施設以外の施設1件を他のプレイヤーと交換できる	6	8
工場	チーズ工場	自分のターンなら、 銀行から自分の[酪農]施設1件につき3 コインもらう	7	5
工場	家具工場	自分のターンなら、 銀行から自分の[資材]施設1件につき3 コインもらう	8	3
資材	鉱山	誰のターンでも銀行から5コインもらう	9	6

**ゲーム開始時から1枚所持（建設費の表記なし）

施設タイプ	施設名	効果	出目	建設費
農業	リンゴ園	誰のターンでも銀行から3コインもらう	10	3
飲食店	ファミレス	目を出したプレイヤーから2コインもらう	9-10	3
市場	青果市場	自分のターンなら、 銀行から自分の[農業]施設1件につき2 コインもらう	11-12	2
ランドマーク*	駅	ダイスを2個同時に振れる	-	4
ランドマーク*	ショッピング モール	自分の[飲食店]と[店舗]施設で得られる コインを+1する	-	10
ランドマーク*	遊園地	そろ目を出したらもう一度自分のターン	-	16
ランドマーク*	電波塔	毎ターン、一度だけダイスを振りなおせ る	-	22

*ランドマークは大施設に含まれる

***大施設は1つの街に1つだけしか建設できない