

第 8 章

テラフォーミングマーズは奪いあいのゲームである

Author あいだがわ

8.1 テラフォーミングマーズは、どのようなゲームなのか

テラフォーミングマーズは各プレイヤーが企業経営者となって、火星開拓をして、TR と VP を稼ぐ。それがテラフォーミングマーズの説明だ。しかしこのゲームの本質は有限のリソースの奪い合いであり、市場の奪い合いでもある。最もわかりやすいのは気温と発熱の関係だ。

このゲームにおいて、気温は-30℃から 8℃まで、計 19 回段階しか上昇させることができない。海洋タイルも同様に 9 回しか配置することができず、酸素濃度は 14 回しか上げることができない。緑地タイルや都市タイルを配置できるスペースは有限であり、称号は 3 つまでしか取得できず、褒章は 3 つまでしか創設できない。テラフォーミングマーズは、有限のリソースの奪いあいであると認識することが、火星攻略の基本となる。

具体的な場面で考えてみよう。あなたの発熱産出が 3 世代目までに 16 となり、ゲームを通じて気温を全て 1 人で上げることが出来たならば、ボーナス・ステップも含めて 20TR が獲得でき、かなり勝利に近づいているといえる。一方でもし、他のプレイヤーが気温を上げる隕石を全て使って 19 段階中、14 段階温度を上昇させ、海洋タイル配置のトラックボーナスを獲得した場合、上昇した温熱を他のリソースに転用できなければ、おそらくあなたは敗北するだろう。このゲームでは、有限のリソースをいかに拡大再生産と市場の独占に配分するかが鍵なのである。拡大再生産は楽しい。

火星の攻略法が現在ほど煮詰まっていなかった頃には、ゲーム終了 2 世代前に、ヘリオンを使用して、【Underground Detonations\地下核実験施設】で 10MC 支払って 2 発熱発熱を上昇させたプレイヤーがいた。幾らヘリオンとはいえ、赤字になるのは明らかであるが、ゲームの勝敗を忘れさせるほどに拡大再生産は楽しい。実際そのプレイヤーは、とても楽しそうな顔をしていた。

8.2 市場を独占するには

市場の独占にはいくつか種類がある。発熱産出を高め、気温を上昇させる隕石を使わずに自力で気温を上げきるのは一つのわかりやすい手段だが、ゆうり氏の記事「火星の歩き方」に書かれているような、有用な立地を自分の都市タイルや緑地タイルで埋めるのも、立派な独占手段である。

また、このゲームは全てのプロジェクト・カードが異なった効果を持つがゆえに、プロジェクト・カードにも独占の要素がある。もしあなたがゲーム終了時に木星タグカードを3枚しかプレイしていないなら、そのカード効果やVPは勝利を補助するものにしかない。しかし、8枚プレイしており、そのうちに木星タグ参照カードを3枚プレイしているのならば、木星タグカードによるVPで勝利できるだろう。

ゆえに誰がどの市場をせしめようとしているかを見抜いて、独占できる市場を探し、独占できない市場は諦め、妨害するに留めることが重要だ。市場を見つけるのは簡単だが、諦めるのはむずかしい。我々はサンクコストに囚われるからだ。ある市場を諦めることは、その市場に一切関わらないということではない。再び気温を例に取って説明しよう。対戦相手のヘリオンが、初手で【ソレッタ/Soletta】を使い、発熱算出を10にした場合、自分が少々発熱産出を上昇させても、それでは元を取れない可能性が高いが、【ダイモス落とし/Deimos Down】や【大型小惑星/Big Asteroid】はむしろ積極的に使用を検討すべきである。即時の気温上昇は、ヘリオンの取り分を減らし、自身にTRを与える。独占市場への割り込みとしてはこれ以上のものはない。

都市タイルと緑地タイルが乱立する立地に、緑地タイル2つに接するようにして都市タイルを配置して即時の2VPを確保するのは、悪い戦略ではないが、都市を建設しようと思えば電力産出を含めると、基本的に20MC以上が必要になる。1VPを10MCで購入する行為は割にあうのか、これから緑地タイルを配置するように動くことが、本来独占したい市場への関わりに影響を与えないか、そういったことを考える必要がある。特に緑地タイルを配置する方法が重要だ。標準プロジェクトを利用して緑地タイルを配置するなら、酸素市場を妨害できるが、植物産出を増やしてから緑地タイルを配置するためには時間がかかる場合が多い。それまでに酸素市場が枯れないか、おいしい立地を維持できるかを考慮する必要がある。市場の独占を考えるためには、どのようなプロジェクトが存在するかを、全て認識しておくべきだ。例えば、植物を減らすプロジェクトカードに、気温を上げないものは【採掘遠征/Mining Expedition】1枚しかない。これを知っていれば、気温が上がりきった後に植物を減らされることを恐れる必要は、ほぼないとわかる。どのカードが誰に渡って、誰が何を行おうとしているか、どの市場が独占できそうか、自分のプロジェクトや企業は何を独占するのに向いているかを考える必要がある。

具体的には、明けの明星が最初のドローで【金星動物/Venusian Animals】を引いた場合、それをキーカードにして戦略を組み立てるはずだから、明けの明星以外のプレイヤーは、金星市場を自分から上げに行くのは控え、金星動物が場に出るのを遅らせる必要があるということだ。時に企業特性やプロジェクトカードが市場を独占するのに役立つこ

とがある。エコラインのいる星で植物算出を増やしても、緑地タイル配置で酸素をあまり増やせない可能性が高い。ゆえに他プレイヤーはあまり植物産出を増やさないだろうと考えられる。タルシス共和国がいる場合、【愛玩動物/Pets】や【ローバー建設/Rover construction】が出ている環境では誰も都市を置きたくないだろう。アフロディーテがいる場で、アフロディーテに MC を供与してまで金星を上げたくはない。

こういった、相互作用のある企業特性やプロジェクトカードは、他プレイヤーの行動に影響を与えるため記載されていること以上に強力だ。我々の中では MC はどんなときでも強いという格言がある。実際、MC があれば方向転換が容易にできる。盤面への参入は標準プロジェクトでできるし、複数の市場に手をつけることもできる。このゲームの基本は1つの市場への集中投資だが、余剰利益があれば多角経営によって安定性を高め、TRを上げることで、さらなる拡大再生産が可能となる。

8.3 それぞれの市場について

気温

一人で独占できれば強いが、複数人で奪い合うと共倒れになる。余った発熱を全てその他の資源に変換する手段は、【管理契約/Caretaker Contract】と【断熱材/Insulation】、ヘリオンの固有能力しかない。その上、隕石で突然上がってしまう。セカンドラインの戦略としては都市・緑地タイル配置がおすすめだ。自分がガシガシ気温を上げられるならば、他プレイヤーも気温を上げるべく早期に隕石を落とすことが予測される。そして隕石が落ちた後は、植物トークンを減らすカードが新たに出てくる可能性は下がる。ヘリオンだけは初めから気温を上げるか否かを能動的にきめることができる。

もし自分の手に植物を増やすカードが多いならば、どんどん気温を上げるのに使えばよいし、ゆっくりとした星で生きようようなカード（【地球カタパルト/Earth Catapult】など）があるならば、積極的に拡大再生産に発熱を MC として使って、再生産に励めば良い。通常は発熱産出を上げているときには、気温を上げる隕石を使うべきではないが、もしもあなたが【管理契約/Caretaker Contract】や【断熱材/Insulation】を持っている場合は、隕石を使い気温を早めに上げきってしまうことで市場独占を早めに固めてしまうのも一つの手だ。これは他プレイヤーが2-3の発熱産出にリソースをつぎ込んだときに、とりわけ有用となる。

酸素濃度

酸素濃度には2種類の上がり方があり、どちらを市場独占手段として選ぶかによって、火星は全く違った様相を呈する。1つは緑地タイル配置によるものであり、これは気温が上がってから酸素濃度が上がり始める流れになることが多い。事前に都市タイルをどこに配置しておくかが重要になる。植物配置ボーナスを獲得できる土地に配置した場合は、最終的な点数がかなり伸びるが、ボーナスの乏しい土地では得点の伸びが悪くなる。

都市緑地戦略の片翼であり、海洋タイル配置とシナジーする。都市森戦略だけは、独占

の要素の他に共生の要素もある。お互いに伸びようという文化があれば、一人で都市森戦略をやるよりも、複数人いたほうが点数が伸びたりするのだ。なお我々の環境では都市森戦略で競合する相手は市場を奪いに来る敵なので、バンバン妨害が飛ぶし、緑地タイルはちょっと自分が損になろうとも隣接させない立ち回りをするプレイヤーが多い。このあたりはプレイしている環境による気がするが、一度相互不信になると、信じ合うプレイングは難しくなる。ナッシュ均衡の山を超えられなくなってしまうのだ。

もう一つは【鉄工所/ironworks】などの電気 3-4 消費して酸素を上げるカード（4 枚ある）や、【藍色細菌/Regolith Eaters】と微生物トークンを乗せる細菌を使って酸素濃度を上げる場合だ。この場合は盤面制圧の価値は低くなる。逆に言えば序盤から酸素濃度を電気で上げるあてがあるならば、積極的に試みるべきだ。他のプレイヤーの計画をかなり破綻させることができる。酸素濃度上昇の早い星では、植物産出を伸ばしても、酸素濃度を上げられる回数が少なくなる上、【鳥類/Birds】などの植物算出を減らすカードが早期に出現するため、植物産出を伸ばす理由に乏しく、そのため都市森戦略を取るプレイヤーは方向転換を余儀なくされる。

そうすると、隕石もあまり使われなくなる。緑地タイル配置の利益が少ないことと、緑地タイルの産出自体が少ないためだ。ゆえに気温の上昇の上がり方は遅くなりがちだ。なのでこのプレイングをするなら早期に盤面を捨て、カード VP や軌道上の都市、温熱や金星など、異なる手段で稼いでいくべきだ。ただし盤面も独占という要素は話したとおり、もしも盤面に介入するのが自分だけならば、酸素濃度が上がりきったとしても積極的に狙いに行っても良い。

海洋タイル配置

海洋タイル配置による TR 上昇はあくまでも補助的な要素である。海洋タイルを独占したから勝てるわけではない。もしあなたが国連火星動議や採掘ギルドで、【帯水層くみ上げ/Aquifer Pumping】を第 1 世代で使用して毎世代海洋タイルを配置しても、勝利には結びつかない。なぜなら海洋タイルに隣接してタイル配置することで、他のプレイヤーが利益を得るからだ。

勝利に結びつくのは盤面をコントロールできた場合だ。海洋タイルには植物が入るものが多く、また隣接すると海洋タイル 1 枚につき 2MC が返ってくる特性から、盤面戦略の利益が大きくなる。海洋タイルを配置してできた美味しい場所に自分の都市や緑地タイルを配置することで、非常にリーズナブルな TR 上昇手段となる。美味しい場所は人に取られないようにしよう。

また、海洋タイルは他のグローバルパラメーターに比べて、上がり方の変動が大きい。第 4 世代に海洋タイルが上がり切ることだってないわけではないのだ。ゆえに、海洋タイル条件カードは、他のカードに比べて早く出せる可能性があり、その分強力になる可能性がある。

盤面

盤面を構成する要素は都市・緑地・海洋・そしてその他のタイル配置カード（例 【立ち入り制限区/Restricted Area】）である。盤面が他の市場と違うのは、他プレイヤーと共存する要素があることだ。ゲーム終盤には取っている戦略にかかわらず、各プレイヤーが緑地を配置しがちである。

プロジェクトカードを使用するよりも標準プロジェクトで自都市に隣接させて緑地タイルを配置するほうが VP になる上、緑地タイルを配置するフェイズが最後に残されているからだ。最終ターンに標準プロジェクト以上の VP 獲得手段がないのは、本来は戦略の失敗で、最終ターンを見越してプロジェクトカードを適切な量購入しておくべきなのだが、その計算は難しく、誤算もしばしば生じるために、比較的好くある事態である。

しばしば人は自分の VP を伸ばすために人の都市に隣接してでも緑地を置く。だが、3人が自分の VP を 2 伸ばすために、プレイヤー A の都市に隣接する場所に緑地を置くと、プレイヤー A の VP は 2 上昇する。こうして各々が自分の利益を最大化しようとして緑地タイルを配置した結果、最後の大逆転が起こることが時折ある。それを見越して我々の卓では序盤から相手の都市に隣接して都市を建設し、相手の都市の周りに【工業地帯/Industrial Center】などでタイルを配置して緑地タイルが配置できるスペースを減らし、強制的に相乗りさせる戦略が発展した。

結果として火星は開拓されることが多くなった。都市及びタイル配置がえぐすぎるので誰も緑地タイルを配置しないのである。盤面に都市が 7 あるのに緑地タイルは 3 つしかないゲームも経験したことがある。

金星

金星は新拡張、Venus Next で増えた要素である。0% から 30% までの 15 段階、金星の開発段階が存在する。8% で 1 ドロー、16% で 1TR のボーナストラックがある。金星の開発段階はゲーム終了に関係ないため、開発が進まないゲームもある。金星タイルの特徴は、段階的な上昇手段が多いことだ。MC、チタン、電気産出などのリソースを消費してトークンをのせ、それを使うことで 1-3 世代に 1 回、金星を開発できるカードが 6 枚ある。（【小型ジェット気流減圧体/Jet Stream Microscrappers】など）金星を直接開発するプロジェクトカードは 13 枚、それらを全て使うと計 18 段階金星を開発できる。また、標準プロジェクトで 15MC で上げることができる。

金星の開発状況は、場に出ているカードから類推するのみだが、褒章・金星王が創設された場合は、状況が変わる。金星タグ非イベントカードのおよそ 1/3 が、金星上昇に関わるカードなため、金星が上がる可能性が高まるのだ。金星の独占というのは少し違う。【小型ジェット気流減圧体/Jet Stream Microscrappers】を使えば 2 世代に 1 度金星を開発できるが、ゲームは 10 世代前後で終了するので、金星を開発するには不十分だ。

さらに、金星を直接開発するカードも多いため、金星を独占するのは原理的に難しい。

自分が金星を開発し続けるカードを使っている場合は、金星を直接開発するカードを多用せず、投資を回収できるようにする、くらいだろうか。

金星が上がることによって盤面に影響することもありない。金星開発によって使えなくなるカードは、全て金星開発するカードだし、金星開発によって解禁されるカードの多くも、補助的な役割を果たすカードに過ぎない。金星開発により解禁される重要なカードは、最も早く出る動物こと、【成層圏の鳥/Stratospheric Birds】(12%) と、科学タグカードを使うことでトークンが乗る【金星動物/Venusian Animals】(18%) くらいだろう。金星開発には、緑地タイル配置や、発熱産出上昇のような事前の投資が殆ど必要ないため、独占という概念にはそぐわないのだ。

木星タグ・科学タグカード

木星タグカードを集め、チタン産出を上昇させて VP を稼ぐ戦略は極めて強力だ。このためにサターン・システムズは指運企業と言われるほどだ。運良く木星タグカードを沢山引ければ、他のプレイヤーがなにしようと勝てるからだ。科学タグに特化した企業は存在しない。(インヴェントリクスは科学企業としてデザインされたのだろうが、あれは弱すぎるし、別に科学タグとシナジーがあるわけではない)

木星タグも科学タグも、市場ではない。ただ、他のプレイヤーが木星タグ・科学タグプレイに走っている場合、その手札には多くの木星・科学タグカードが多くプレイされている可能性が高い。ゆえに自分が必要なカードを引ける確率は低いと認識する必要がある。場合によっては経営の主体を転換していくことも必要になる。場に科学タグカードが多く出ていれば、山札には科学タグカードは少ないと考えるべきなのだ。

8.4 具体的にどうするか

市場を独占するためには、早いうちから独占の意志を明確にすることが重要である。たいていのプレイヤーは食べかけの果実など欲しくはないのだ。もう一つ留意したいのは、自分が捨てたカードはかなり後半になるまで出てこないことだ。

例えば最初に配られる 10 枚に 【ダイモス落とし/Deimos Down】と【巨大氷小惑星/Giant Ice Asteroid】と【大型小惑星/Big Asteroid】と【ソレッタ/Soletta】が手元にあった場合、【ソレッタ/Soletta】のみ購入するべきだ。発熱を直接上昇させるカードは、10 枚、上げられる温度は 17 段階で、そのうちの 7 段階は、かなり後半になるまで上昇しないとわかっているならば、このゲームで気温は上がりづらいと予測できる。それならば、即時で温熱が上がるプロジェクトを複数使うよりも、7 発熱産出を使って TR を伸ばしたほうが利益になるとわかるだろう。また、この場合は植物産出も積極的に伸ばしていくべきだ。

大事なのは、これらのカードが捨てられたことは、自分しか知らないことだ。ドラフトでみたカードも同様に考えるべきで、自分が発熱産出を上げているならば、気温を直接上げるカードは積極的にカットするべきだろう。そうやって市場を独占し、高い利益を得る

ことで勝利に近づくことができる。

第 9 章

妨害総論

Author あいだがわ

9.1 妨害行為とは

火星での妨害行為は、直接的なものと、間接的なものがある。

直接的妨害【盗電/Energy Tapping】一人の電力産出を減らし、自分の電力産出を 1 増やす。【雇われ襲撃者/Hired Raiders】一人の MC を 3 減らし、自分の MC を 3 増やす。【商業特区/Commercial District】相手の都市に隣接させることで、緑地タイルを配置できる余地を減らす。【捕食獣/Predators】他プレイヤーの動物トークンを 1 世代に一回、1 つ取り除き、自分に乗せる動物トークンを 1 つ増やす。

間接的妨害サターンシステムズの固有能力「木星タグカードがプレイされた場合、自身の MC 産出 +1」他のプレイヤーは、序盤に木星タグカードを出しづらくなる。【愛玩動物/Pets】のように、他のプレイヤーが特定の行動を取ると自身の利益が増大するものがある。これは相手に都市建設をためらわせる作用があり、間接的な妨害行為と言える。

直接的妨害は、3 人全員を対象とすることはまずできない。間接的な妨害は、3 人を対象とできる。間接的な妨害行為は、しばしば見た目以上に強力なことがある。

9.2 効用の最大化

妨害の目的は、自分の利益を増やすことと、対戦相手の利益を減らすことである。基本的に妨害行為は序盤にやったほうが、相手を妨害する効果は大きい。妨害行為を行うためのコストは、それが MC なら序盤ほど高価だが、マイナス VP の影響は序盤は相対的に少ないことは留意しておこう。具体的なカードで説明しよう。

相手のリソースを減らす手段例【破壊工作/Sabotage】コスト 1+3 誰かの MC マイナス 7 もしくは建材マイナス 4 もしくはチタンマイナス 3 こう書くと、初手で使用する狂気がわかるだろう。序盤に使用すれば相手の損失も大きい、自分の損失も大きい。後半に使えば、せいぜい 1VP 上げるのを妨げるだけかもしれない。ただ、最終盤はアワードの関係で、計算が大きく狂う可能性はある。それでもやはり、後半になるに連れて、妨害

の効果は弱くなる。自分の収入も増えてくるので、自分の損失も減ってくるとは言えるのだが。ただ、購入するのに 3MC 必要なので、序盤に購入したのならば、その場で使うのがよいだろう。

相手の産出を減らすカード例【盗電/Energy Tapping】コスト 3+3MC 誰か 1 人の電力産出マイナス 1 自身の電力産出+1 このカードの要素を分解すると電力 +1(再生産) 電力-1(妨害) マイナス 1VP の要素に分解できる。電力 +1(再生産) →序盤ほど嬉しい。電力-1(妨害) →序盤ほど効果な妨害となるマイナス 1VP →価値自体は、序盤も後半も変わらない。ゆえに、序盤に使うほうが効果的なカードと言える。他の電力産出カードに比べて安価なのも特徴の一つだ。安価であることの価値は序盤ほど大きい。序盤はプロジェクトカードよりもそれを使うための MC などのリソースがネックになり、後半は MC がだぶつきがちだからだ。

植物を減らす隕石例【標準型小惑星/Asteroid】コスト 14+3 気温 +1 誰かの植物-3 チタン 2 つ入手都市森戦略を行っているプレイヤーに使うのもいいが、開拓王などの、盤面関連褒章のライバルを妨害するのは有効だ。称号・褒章を競っている相手への妨害は、緑地タイル建設数を減らすことで、相手の効率良い VP 獲得を妨げる。その上自分の得点を上昇させるので、理想的な妨害行為だ。

トークンを奪うもの例【捕食獣/Predators】コスト 14+3 1 世代に 1 回、動物トークンを 1 つ奪う。動物 1 つごとに得点 1 条件 酸素 11% 動物がある程度溜まっている状況で使用する必要がある。自分の点数を増やすことを諦めてでも、相手の点数を増やさない行動は、心情的に理解できるし、しばしば行われる。そのようなプレイは、相手が暫定 1 位ならば合理的だ。しかし 1 人が動物 1 つしか出していない状況で、このカードを購入する場合、自分の得点が殆ど増えないリスクがあることは理解すべきだ。

9.3 妨害行為が有効な場と、不利益になる環境

マップ

妨害行為にはイベントカードが多い。エリシウムマップでは妨害が称号「伝説」の確保につながるため、単純な妨害行為でも、それがイベントカードであるならば自分の得点につながる。ゆえに他のマップに比べて利益が大きい。

人数

人数も重要な要素だ。2 人戦では自分の 4MC を減らして相手の 7MC を減らす【破壊工作/Sabotage】は、単純に勝ちにつながる。5 人戦ではその逆だ。対戦相手 4 人のうち 1 人を潰しても、まだ 3 人いる。3 人戦だと恐らく妨害は積極的にやっていい。4 人戦が一番悩ましいところだ。なお筆者は 5 人戦で第 1 世代に、自分のターンが回ってくる前に【破壊工作/Sabotage】を撃たれたことがある。効果は抜群だった。しかし【破壊工作/Sabotage】を撃った側も、3MC で購入し 1MC で使用しているわけで、相当な痛手を負っていた。勿論 2 人共勝でなかった。こういう妨害は、しないようにしようね。

対戦相手の慣れ・価値観

妨害行為に慣れたプレイヤーは、滅多なことでは電力 1 を残してターンを回さない。また、植物も 8 溜まったら即座に使うようになる。奪われる可能性のある資源を残したままターンを回すことを極力避けることが身につけている環境であれば、妨害カードを手にしても、使える機会が遠のく可能性が高い。ゆえに【盗電/Energy Tapping】よりも標準プロジェクトによる電力産出を選ぶべきかもしれない。また、妨害するプレイヤーが邪悪だと罵られ全員から叩かれる環境でも、妨害行為は控えたほうがいいかもしれない。初手で【破壊工作/Sabotage】を使ったプレイヤーが全員から叩かれ、【破壊工作/Sabotage】を撃たれたプレイヤーが同情からか放置されて 1 位になるゲームを我々は何度か経験している。筆者は悪の企業あいだがわという有用なキャッチフレーズのせいで勝てなくなってしまった……。やりすぎには注意しよう。ちなみに、他のプレイヤーが妨害を受けることを恐れる環境を作り出すことができれば、他のプレイヤー全員の妨害となる。なぜなら、妨害行為を意識させて思考リソースを削り、また、プレイングにバッファをもたせることで効率の良い再生産を妨げさせることができるからだ。うっかり電力を 1 上げたままターンを回したプレイヤーに、「そういえばまだ、【盗電/Energy Tapping】出てないね」などつぶやいてみよう。やりすぎには注意しよう。

9.4 意外な落とし穴

妨害カードには条件がついているものがある。当たり前だが、チタン産出を奪うカードは他のプレイヤーがチタンを増やさなければ使えない。【小動物/Small Animals】を使いたい、誰も植物産出を増やさないため、使用できない状況はしばしばある。そうした場合、負債を抱え続けることになる。ゆえに序盤に星の流れがわからない状況で妨害カードを購入するのは、不確実だ。序盤ほど妨害の効果が大きいだけに、ここにはジレンマがある。産出を増やした瞬間に産出を奪うのが妨害として最も効果的だが、産出を増やした瞬間にカードを使うには、使用できないリスクを背負って産出が増やされる前にカードを購入しておかなければならないのだ。だからこそ、相手の妨害ができなくとも使用でき、標準プロジェクトより効率的に自分の TR を伸ばせる隕石の価値は大きい。

9.5 誰を狙うべきか？

トップが明らかならばトップを狙うべきだが、実際には誰がトップで誰が一番伸びそうかは明らかではない。これは盤外戦術になるのだが、思考のリソースを奪うことは考えるべきだ。もし 1 人のプレイヤーがカード購入時に長考したり、計算を始めたりした場合、そのプレイヤーに使用した場合には大きく計画を狂わせることができる。どうしてもこのターンに使用したいカードがある場合、パテント売却などで無理やり MC を絞り出すことも考えられる。そうやって熱くさせることで、一人を脱落させることが出来る。もう一

つは褒章や称号で争っている相手だ。特に相手が設立した褒章をまくれそうならば美味しい。

9.6 どこまでが割に合うか

妨害行為自体を目的としてプレイした場合は、ペイしない。【破壊工作/Sabotage】を使用するには通常購入費の3MCと使用のための1MCが必要となる。ただし、その【破壊工作/Sabotage】で称号「伝説」が確定するとか、都市を建てるために必要な電気が標準プロジェクトか【盗電/Energy tapping】でしか生産できないと主張できる場合には、使うべきだ。自分が発熱産出を伸ばしているなら、その独占をするために【放熱トラッパー/Heat Trappers】の使用は割に合う。ただ、やりすぎた場合や、客観的にあまりに弱すぎる相手に妨害を加えた場合は、絶対殺すマンを生み出してしまう。絶対殺すマンはゲームで勝とうとは思えない。絶対殺すマンはあなたを1位にしないためには、どんな妨害でもする。少なくとも我々の環境では、絶対殺すマンのふりをする状況は山のようにあるが、実際に行動に移す例は少ない。ちょうど良い塩梅を見極めよう。

絶対殺すマンを生み出さないためには、了解可能な理由のある攻撃にとどめておくのも大切なことだ。ちょうどよい口実としては、「植物産出を増やしているのがあなただけなので、あなたしか攻撃できなかった」などがある。あのプレイヤーは後半に強くなるから今のうちに叩いておこうという判断は、それなりに合理的なのだが、恨みを買う。一方で、妨害の手を緩めないことも大切なかもしれない。心が折れて、脱落してくれる場合があるからだ。ただし心を折り続けると一緒にゲームをやる友達が減るので止めておこう。筆者は4ゲーム連続で【金星への彗星落とし/Comet For Venus】を1人のプレイヤーに使用した結果、1ヶ月間その友人と一緒に遊んでくれなかった経験がある。

9.7 まとめ

妨害行為は星の流れを変える。それも、長期的に。場合によっては1人のプレイヤーの戦略を根本から変えてしまう。あるプレイヤーは電力産出2を標準プロジェクトで伸ばしたが、それに対してとあるプレイヤーが【盗電/Energy Tapping】と【電力供給組合/Power Supply Consortium】を使用した。その結果、そのプレイヤーは精神の平衡を失った。このようなプレイングは1人を叩き落とすのには有効だ。

妨害行為を行う際、とりわけ大事なことが1点ある。他のプレイヤーはあなたにいくつマイナスVPがいくつあるかなんてことは考慮してくれない。妨害行為を行った場合、他プレイヤーの警戒度が高まることには留意しよう。実際よりも強く見られがちなのだ。

9.8 それでも攻撃精神を失うべきではない

もしも妨害行為を恐れて他のプレイヤーが最適解を控えてくれればそれにこしたことはない。というか、それこそが妨害行為を行うことの最大の目的である。妨害カードの枚数

や、それが自分を対象とされる可能性を考えれば、妨害が来ない前提ですべてを考えるが、漫然とプレイせず、妨害される隙を減らすのが最善だ。ゆえに、チタン産出を奪われるのを恐れてチタン産出を上げないのはナンセンスだ。妨害はいつでもありえるのだということを知らしめて、自分に妨害が飛んでくる可能性を覚悟するが、妨害は飛んでこない方に賭けてバッファは残さず最も効率の良い拡大再生産を行う。これが火星の王道である。