

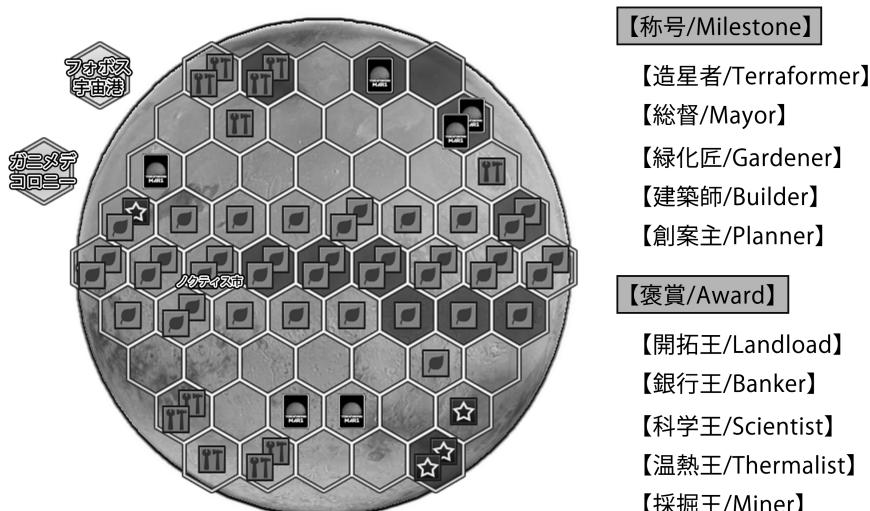
# 第3章

## 火星の歩き方

テラフォーミングマーズは拡張を含めると複数のマップボードが存在する。マップごとに地形や 称号、 褒賞 が異なるため、 当然ながら有効な戦略が異なる。本稿ではマップの特徴と有効な戦略について記載する。マップが違うだけでゲームの展開は大きく違ってくる。流れを読み切り、 適切な行動を取る必要があるだろう。

Author ゆうり

### 3.1 標準マップ総評



▲図 3.1 肥沃な大地 標準マップ

標準マップの特徴を簡潔に述べるなら、肥沃な大地といった所だろう。赤道付近の海洋予定地には大量の植物資源が眠っており、その周辺も肥沃だ。南北の極致も枯れている訳ではなく、建材やチタンなどの資源がバランス良く眠っている。海洋タイルの隣接ボーナスも含めると、だいたいどこに都市タイルを置いても都市圏になんらかのボーナスが発生するタイルが存在するため、都市森戦略が取りやすい。

### 盤面有利な称号と褒賞

称号は2つが盤面に関係するもの、1つがタグを参照するもの、そして2つがそれ以外のものとなっている。褒賞に関しては1つが盤面に関係するもの、1つがタグを参照するもの、そして3つが資源の産出量や所持量に関係するものとなっている。まず初めに目を引くのが、盤面に関係するものが3つもあることだろう。つまり、盤面戦略が取りやすいということだ。【総督/Mayor】と【緑化匠/Gardener】を抑え、【開拓王/Landload】で1位を取って15VPを獲得し、さらに盤面から何十点ものVPを得て勝利するのは標準マップの最も王道な勝ち方だ。

それとは対照的に大量のカードをプレイする戦略は標準マップではあまり推奨されない。タグを参照するものは2つしか存在しないため、多くのタグを持っていても勝利点に結び付きにくい。標準マップは盤面プレイ有利である。シナジーの乏しいプロジェクトカードをわざわざ使うぐらいなら、標準プロジェクトで都市タイルや緑地タイルを建てたほうが強いケースが多い。

標準マップの称号は誰がどのぐらいの進捗があるのか最も明快である。周囲の状況を常に把握して、狙いにいけるか引くべきかを見極めよう。称号を狙いに行ったが取れなかつたという状況は極力避けるべきだ。

### 標準マップ称号評価

【総督/Mayor】と【緑化匠/Gardener】が他の称号に比べて入りやすい。というのも、肥沃な標準マップでは都市タイルと緑地タイルは比較的効率の良いVPリソースとなるため、積極的に狙いに行っても投資コストが腐りにくいのだ。【総督/Mayor】と【緑化匠/Gardener】を誰かが早々に抑え、残り1枠の称号を取り合うというのが基本的なゲームの展開となるだろう。

#### 【造星者/Terraformer】

条件はTR35以上であること。狙うデメリットがほぼ存在しないが、他の称号に比べると達成が難しい。だいたい称号は5ターン目前後で埋まるので、よほど手札がかみ合わなければ先に他の称号で埋まってしまうだろう。【国連火星動議/UNITED NATIONS MARS INITIATIVE】専用の称号と割り切ったほうがよい。

**【総督/Mayor】**

条件は所有する都市タイルタイル 3 つ以上。割と狙いやすい称号。都市タイルを配置するカードが来なくても、標準プロジェクトで都市タイルを建てればよい。都市タイルは緑地タイルが隣接していないと VP を生み出さないため、VP 効率を上げたければ必然的に緑地タイルも立てなければいけない点には注意しよう。

本来 VP 効率的には 3 つも都市タイルを建てるのは美味しいのだが、標準マップはだいたい都市タイルと緑地タイルで盤面が埋まることが多いので、この称号は狙い得だ。

【前哨研究基地/Research Outpost】などの安い都市タイルで電撃的に確保したい。

【ガニメデ・コロニー/Ganymede Colony】や金星の諸都市など、火星上に存在しない都市タイルは見落としやすいので隙を突かれてまくられないよう注意しよう。

**【緑化匠/Gardener】**

条件は所有する緑地タイル 3 つ以上。極めて狙いやすい称号。それだけに、激戦区になりやすい。植物産出が伸びてなくても、標準プロジェクトの緑地化で緑地タイルを建てつつ、盤面に落ちている植物資源を回収していけば 3 つぐらいなら何とかなる。手番の差で取り逃がすことが多い称号なので、不利だと思ったらさっさと諦めて別の称号を狙ったほうが安全。

**【建築師/Builder】**

建物タグ 8 つ以上プレイで入賞可能。標準マップ唯一のタグ参照称号で、最初は 9 タグ必要だったものが後から 8 タグに緩和されるエラッタが出た。タグを参照するタイプは条件達成できるかがドロー運によって左右される。建材産出を増やすアテがあったり、序盤からある程度建物タグを手元に抱えてスタートできる状態であれば狙って良い。【創案主/Planner】や【滞空卿/Hoverload】狙いがいる時は出遅れる可能性が高いので、時には諦めも必要。

**【創案主/Planner】**

手札が 16 枚以上の時に入賞可能という狙わないとまず取れない称号。16 枚揃うまでカードを購入し続けるのが基本的な狙い方になるだろう。この称号を狙うと、序盤はほとんどカードがプレイできなくなる。序盤の拡大再生産を放棄してカード 16 枚の購入費を払って取る 5VP、率直に言って非効率では？

初心者企業で序盤に使えるカードをほとんど引かなかった時や、【インヴェントリクス/INVENTRIX】で 10 枚のほとんどがシナジーのあるカードだった時に狙うことを考慮する、ぐらいのノリで問題ない。無論本稿は 4 人戦を前提に書かれているので、ゲーム終了までのターンが長くなる少人数戦であれば、この称号の有用性は向上する。

### 【滞空卿/Hoverload】

取得条件は floater トークンが 7 個以上あること。早ければ 3 ターン目には条件を達成できることもあるが、その場合は他の全てを投げ出さないとなかなか難しい。幸い標準マップで早く埋まる称号は【総督/Mayor】と【緑化匠/Gardener】だけなので、残り 1 枠が埋まる前にしっかりと確保できれば問題無い。狙う場合は無理をせず内政を整えながら入ろう。

### 標準マップの褒賞評価

盤面プレイが強力な標準マップでは、誰がいつどのように【開拓王/Landload】に入るかが重要になる。盤面で出遅れている場合は、【開拓王/Landload】妨害のために褒賞創設費が安いうちに、少し無理しても決め打ちで何かの褒賞に入ったほうがいい状況もありえる。例えそれで 1 位になれなくても、8MC で 2VP なら VP 効率は割といいほうだ。

### 【開拓王/Landload】

盤面上の領土の総数を争う褒賞。標準マップで盤面プレイが強力なものになっている要因の一つ。盤面参照型の褒賞は創設されると一気に場が盤面寄りになる。植物産出が伸びており盤面でリードできそうな時や、都市タイルが置かれると有利になるカードを出している時などは早めに創設していい。

### 【科学王/Scientist】

プレイした科学タグの総数を争う褒賞で標準マップ唯一のタグ参照系。科学タグは枚数が少なく、条件も厳しい。自分が取れそうであれば、決め打ちで入っても良い褒賞だ。とはいえた標準マップは科学カードとの相性はあまり良くない。【科学王/Scientist】のためだけに科学プレイをする、というのはオススメできない。無論、【反重力技術/Anti-Gravity Technology】や金星環境の【金星動物/Venusian Animals】などの強力な科学タグカードが出せるのであれば話は別だが。

### 【銀行王/Banker】

MC 産出量を争う褒賞。MC 産出を大幅に増やすカードは多数存在するため、不確定要素が多く入り辛い褒賞といえる。【税関ステーション/Toll Station】や【飛行船/Zeppelins】など、収入が一気に増えるカードで最終ターンにまくられる展開はままある。MC 増加カードがどれだけ使われていったかをカウンティングするか、2 位でもいいやという気持ちで安いうちにするのが得策だろう。特に金星環境では参照系の MC 産出増加カードが増えているので最後まで 1 位が確定しづらい。

**【温熱王/Thermalist】**

所有する発熱資源の総数を争う褒賞。存在自体がゲームの展開を変える褒賞。この褒賞があるから雑に発熱産出を上げても腐らないという発想から、標準マップは早いうちから発熱が上がりやすい。その反面、一度この 褒賞が創設されると手持ちの発熱が使えなくなり、最後の最期で温度が上がりにくくなる。お互いに牽制した結果、ゲームが1世代伸びることさえある。

**【採掘王/Miner】**

建材とチタンの総数を争う哀しみの褒賞。この褒賞に積極的に入りたいと思うということは、すなわち相当量の建材やチタンを腐らせていることに他ならない。とはいえ、有効なカードは引けない時は引けないので、もうダメだと思ったら入ってしまおう。ちゃんと建材やチタンを使うアテがあったプレイヤーの行動を制限する効果もあるので、数値以上の効果はあるぞ！ それで勝てるかどうかは別として……。もちろん、収入の時点で他を圧倒していて、最後の収入だけで悠々と1位になれるときは堂々と入ろう。

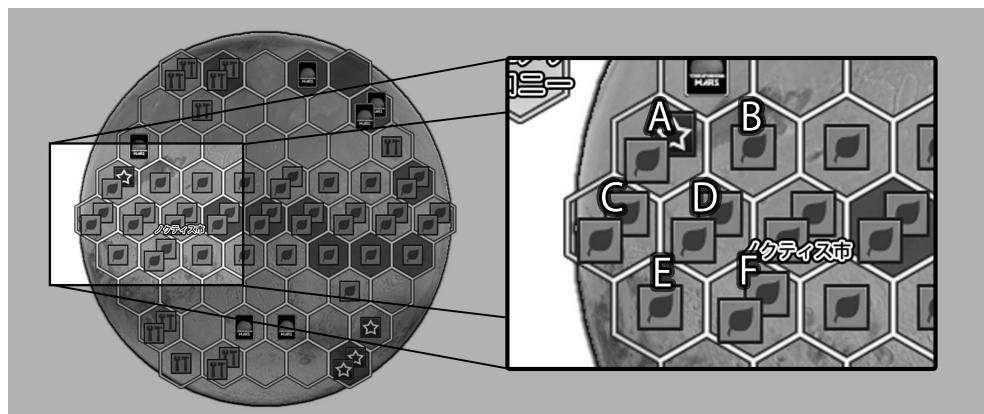
**【金星王/Venophile】**

所有する金星タグの総数を比較する褒賞。標準マップでは最後のほうまで褒賞の1位が誰になるのか読みづらい。そんななかで、金星タグは割と中盤あたりである程度有利不利が見えてきやすい。他のプレイヤーが褒賞に入るか悩んでいる段階で悠々と入れるので、標準マップでは使い勝手がいい。

## 3.2 標準マップ観光案内

標準マップの要所を解説する。もちろんここに書いてあることのみが正解ではないが、王道を知らなければ邪道も行えない。

### ノクティス市周辺



▲図 3.2 ノクティス市周辺

植物ボーナスが多い赤道付近の中で、唯一海洋予定地で分断されていない場所。そのため、少ない植物産出でも容易に鍛成陣が組める。ただし、森が生えて美味しくなった場所に【ノクティス市/Noctis City】が飛び込んできたりなど、他のプレイヤーからの妨害行為は受けやすい場所なため注意が必要。

【ノクティス市/Noctis City】の予約地に都市タイルが建つ前であれば、隣接するタイルに都市タイルを建てることができる。そこで、【ノクティス市/Noctis City】が来る前にさっさと B と F の地点に都市タイルを建ててしまう。すると、【ノクティス市/Noctis City】の旨みをかなり潰せるので、この一帯を寡占できるようになる。ただし、C や D 地点に妨害が飛んでくる確率も高まるのでハイリスクハイリターンな戦術だ。とはいって、【総督/Mayor】の称号を狙うという別の目的もあるため、さっさと 2 都市タイルを建てておくのは牽制の意味でも重要なアクションとなる。

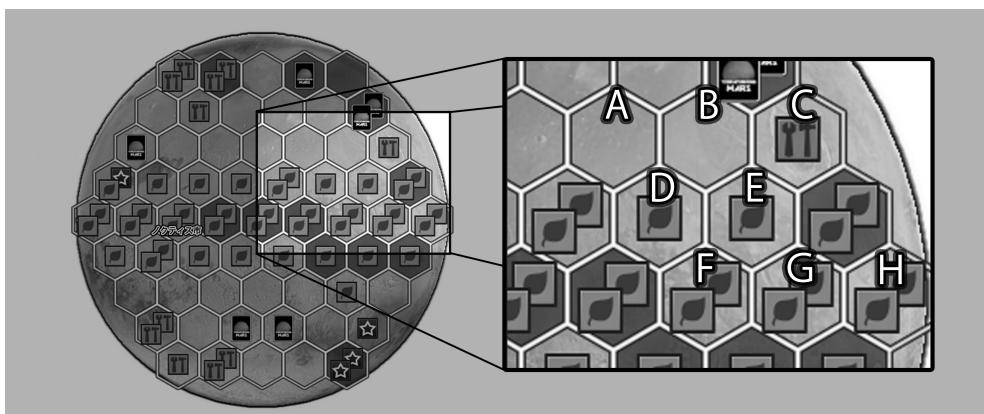
【ノクティス市/Noctis City】による相乗りを容認するのであれば、A と E に建てるという手もある。いずれにせよ、D 地点に【商業特区/Commercial District】や【メトロポリス/Urbanized Area】が飛んでくる前に森を建てておく必要がある。植物産出が伸びていないのであれば、標準プロジェクトで建ててしまおう。

あるいは、あなたが植物産出優位で【緑化匠/Gardener】を急ぎたい時は、D 地点に都市タイルを確保しておくのもいい。C 地点が誰にも相乗りされない占有地となるためだ。

とはいって、【緑化匠/Gardener】を狙う場合はここよりもいい土地がある。他の美味しい土地を先に抑えられてしまった時のセカンドプランとして使うといいだろう。A と C は火山が飛んでくる可能性があることも念頭に入れておこう。

逆にこの辺りの土地を早めに確保するのは、今回は都市タイル森戦略を行うと喧伝しているようなものであるため、他のプレイヤーがこの辺りを抑え始めたら相乗り目的で都市タイルを出しても良い。とはいってももちろん、他に拡大再生産などのやるべきことがあるのなら話は別だ。

### Juvenathae Chasma 周辺



▲図 3.3 マップ右側 Juvenathae Chasma 周辺

最も肥沃な一等地。この一帯を独占できれば勝ちに一気に近づくが、大抵は許してもらえない。海洋タイルが置かれてから都市タイルや森を配置していくばかりの MC 収入も期待できるが、はたしてそれを待つ時間はあるのか。高度な判断が要求される、標準マップの要所。

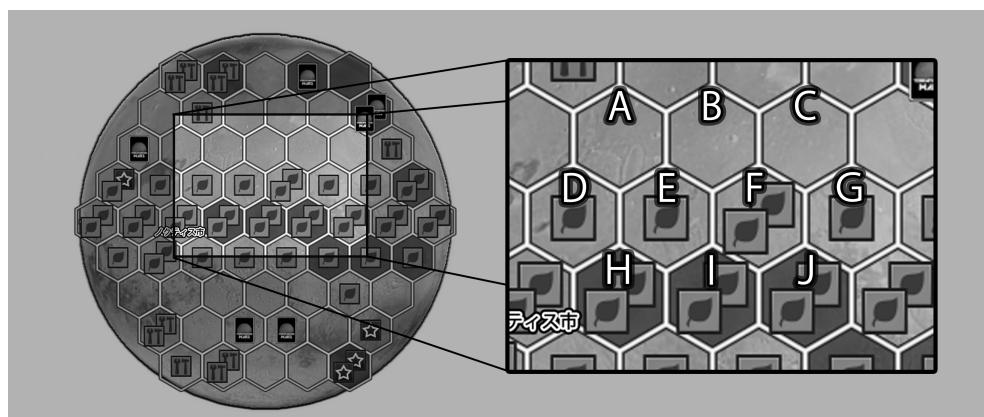
何も考えずにさっさと E 地点に飛び込んで都市タイルを建ててしまうという手がある。これだけで肥沃なこの地帯を寡占できるからだ。うまくやれば、D～H の計 8 植物を全て手に入れられるだろう。とはいって、もちろん E を抑えると周囲のヘイトを一身に浴びることとなる。

もし隕石などで自身の植物を焼かれてしまい 【緑化匠/Gardener】競争に出遅れた場合は、海洋タイルが置かれるまでこの都市タイルの開発は放置してもよい。中盤のヘイトは当然称号を抑えたプレイヤーに向かうからだ。海洋タイルが全て置かれた状態で都市タイル周辺を開発すれば、それだけで 16 金が降ってくるぞ。とはいって標準マップの海洋タイルはチタン 2 産出、建材 2 産出、カード 2 ドローなどの単体でボーナスが美味しい場所と、マップ中央の植物 2 ボーナスが連なっている場所に優先して置かれる傾向がある。あなたが寡占している土地の周辺に親切に海洋タイルを置いてくれるプレイヤーはまずいな

い。政府開発などを活用して、自力で海洋タイルを配置していこう。

E 地点は【エコライン/ECOLINE】などの生きてること自体が罪な企業の時に妨害上等で強気に飛び込むのもアリ。MC 収入に余裕がある状態であれば、E を確保した上で A にも都市タイルを建てておくと肥沃な土地を一気に抑えられるので、【タルシス共和国/THARSIS REPUBLIC】や【クレディコー/CREDICOR】などの企業を使う時は視野に入れておこう。この E 地点に他プレイヤーが飛びこんだ時は、妨害手段を考えておかないと【緑化匠/Gardener】と【開拓王/Landload】の両方の称号に入られて一気に離されてしまうので注意が必要だ。

#### Hebes Chasma 周辺



▲図 3.4 マップ中央 Hebes Chasma 周辺

全体的に広く、左右の肥沃な地帯に繋がる要所。都市森戦略を行うプレイヤーが複数いた場合、ここを抑えたほうが勝つと言っても過言ではない。逆に都市森戦略をあまり行わない予定のプレイヤーが牽制目的でこの辺りを抑えておくのも有効だ。何故ここに入るかという理由が、どうやってここに入るかを大きく変える。

#### A~C に都市タイルを建てる

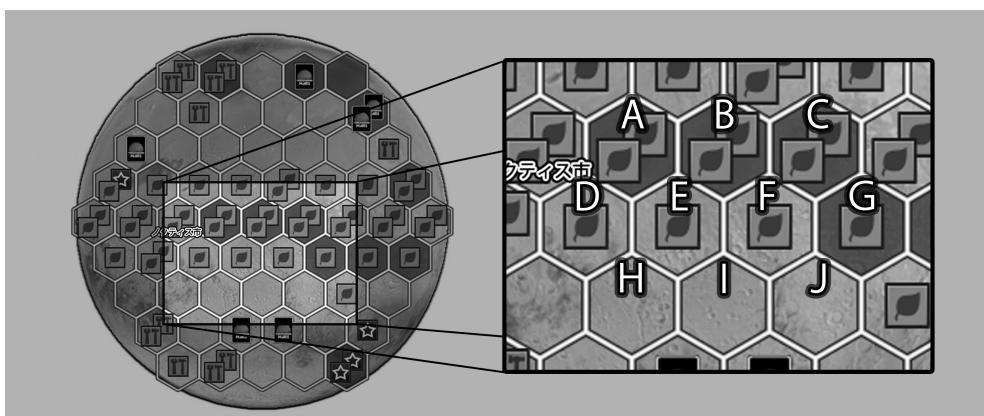
【総督/Mayor】の称号だけを狙う時、あまり緑地タイルを建てる予定がない時、それと他プレイヤーの都市森戦略を牽制する時にはこの場所を優先したほうがいい。便乗目的であれば、他プレイヤーの配置にもよるが、C > A > B の順で優先度が高い。牽制目的であれば、逆に B に都市タイルを建てておく。ここにライバルの都市タイルがあると、都市タイルを建てれば美味しくなる土地が一気に減る。また、E と G は H~J の海洋が埋まった後で緑地タイルを生やすと美味しい土地なので、先に B を抑えておくと後から誰かが勝手に緑地タイルを生やすてくれて 2VP を貰えることもある。無論、かなり美味しい場所なので、標準プロジェクトなどで自分で緑地タイルを生やすてもいい。

### D～G に都市タイルを建てる

【緑化匠/Gardener】と【総督/Mayor】の称号を両取りしたい時、かなり高い植物産出が見込めるため辺り一帯を都市タイルと森で埋め尽くしたい時に有用。H～J の海洋予定地は比較的早い段階で海洋が置かれるため、序盤に 4 金目当てで建てるのもいいだろう。拡大再生産のゲームにおいて、同額の MC ボーナスは序盤であるほど価値が高い。

政府開発アリの環境であれば、この辺りの土地を抑えた上で政府開発で H～J に海洋タイルを配置するのは有効な戦術だ。この辺りの海洋予定地は植物ボーナスが大きいので、起点となる海洋タイルを置けば他のプレイヤーが植物と MC ボーナス目当てで海洋タイルを置いてくれる。称号競争中に MC ボーナスが手に入れば、当然競争で勝ちやすくなるぞ。しかし、【海草畠/Kelp Farming】を始め、海洋タイルを条件とする強力なカードは多い。他プレイヤーも政府開発で海洋を置くようであれば警戒は必要だろう。

### SINAI PLANUM 周辺



▲図 3.5 マップ南部 SINAI PLANUM 周辺

肥沃な標準マップの中では枯れた土地に相当する。【開拓王/Landload】争いで入植ラッシュか、あるいは【採掘ギルド/MINING GUILDS】の特殊能力目的などで入植されることが多い土地だろう。逆に、相乗り対策での逃げ場所という考え方もできる。

### F に首都を建設する

首都は隣接する海洋タイルも VP になる強力な都市タイルだが条件が厳しく、使えるようになったころには一等地は既に取られていることが多いため扱いが難しい。そんな中で、この F 地点は比較的首都が建てやすい、後々まで残っていることの多い土地であるため、首都予定地として優秀な場所だ。

### I に都市タイルを建てて相乗りできない土地を確保する

ゲームが進んで【ノクティス市/Noctis City】が立っているという前提だが、I に都市タイルを建てれば E と F が相乗りできない土地となる。BCG の海洋予定地はほとんどのゲームで海洋タイルが置かれる場所であるため、それなりの MC 収入も期待できるだろう。他プレイヤーの首都予定地を潰せるのもメリット。

とはいっても、他にもっと肥沃な土地はあるので、いい土地を他のプレイヤーに抑えられた時や、自陣の開発終了後のセカンドプランとして使おう。

### H に都市タイルを建てる

牽制の意味合いが強い都市タイルの出し方。【ノクティス市/Noctis City】や Capital が建つ事を前提として、相乗りできる地点を先に潰してしまおうという魂胆だ。とはいっても、こここの都市タイルで VP を稼ぐのは流石に無理があるので、【総督/Mayor】狙いの 3 都市タイル目を建てたいが目ぼしい所がないなどの選択肢に困った時の逃げ道ぐらいの認識で構わない。【首都/Capital】が来なさそうな時は、そのまま自分で F に飛び込んで 2 都市タイルの鍊成陣を作りに行ってもいい。

### 3.3 標準マップのキーカード

#### 【飛行船/Zeppelins】

展開によってはこれ1枚で【銀行王/Banker】に入る強力なカード。とはいえ金星環境ではMC収入を増やすカードが増えているので過信は禁物。逆に、あなたが【飛行船/Zeppelins】を見かけていないのであれば不用意に【銀行王/Banker】に入るのは避けた方が良い。

#### 【温室/Greenhouses】

8都市以上あれば6+3金で緑地タイルが生える。強い。最後のVP稼ぎに使うか、【緑化匠/Gardener】争いに使うなど使い方は多岐に渡るが、基本的には酸素が枯れる前に出したほうが強い。

#### 【ローバー建設/Rover Construction】

一見すると6都市タイル建たないと投資費用が回収できないカードに見えるが、1VP付いてる時点で初期投資分は回収できている。即使おう。

#### 【移民都市/Immigrant City】

出した瞬間は差し引きでMC収入-1。とはいえ、標準マップなら確実に利益が出る。終盤に引いた場合も安い都市タイルカードとして使える。

#### 【愛玩動物/Pets】

中盤以降で手元に来た場合、使ってペイするのか不安になりがちなカードだが、標準マップなら間違いなく元は取れる。というのも、【愛玩動物/Pets】は出した時点で動物が1匹湧くので、あと1都市タイル増えれば1VPにはなるからだ。

#### 【研究に次ぐ研究/Research】

唯一科学タグが2つ付いているカード。すぐにドローが必要にならなくても、誰かが【科学王/Scientist】の褒賞を創設した時のために抱えていてよい。金星環境であれば、科学タグが強化されているため価値はさらに上がる。

### 【断熱材/Insulation】

発熱産出を MC 産出に変えられるカード。【温熱王/Thermalist】と【銀行王/Banker】の褒賞がある標準マップでは、他のマップに比べて使い勝手が良くなっている。【温熱王/Thermalist】狙いと見せかけつつ、最後に【銀行王/Banker】をまくりにいけるぞ。

### 盤面に特殊タイルを置けるカード

【開拓王/Landload】がある都合上、特殊タイルを置けるカードは全体的に価値が上がっている。相手の鍊成陣を妨害するように置けば、相対的な VP 差は見た目以上になる。

## 3.4 注意が必要なカード

### 酸素上限があるカード

標準マップは【緑化匠/Gardener】がある都合上、森が生えやすく結果として酸素濃度が上がりやすい。【電磁カタパルト/Electro Catapult】などの酸素上限があるカードは、うっかり出せなくなることがないよう注意が必要。また、後半で使えるようになる植物産出を増やすカードは、使えるころには酸素濃度が上がり切っていることが多い。