

目次

はじめに	2
第 1 章 勝利のための思考	9
1.1 セットアップ中の思考	9
1.2 前半の思考	12
1.3 後半の思考	16
1.4 おわりに	18
第 2 章 金星拡張の有無による環境の違いについて	19
2.1 ヴィーナスネクストは、より洗練されたテラフォーミングマーズである .	19
2.2 ヴィーナスネクストで追加された要素	19
2.3 【金星開発/Venus scale】という新たなグローバルパラメーター	20
2.4 【太陽系フェイズ/Solar Phase】という新たなフェイズ	20
2.5 49 枚の新たなプロジェクト・カード	21
2.6 5 枚の新たな企業カード	22
2.7 称号と褒章	22
第 3 章 火星の歩き方	23
3.1 標準マップ総評	23
3.2 標準マップ観光案内	27
3.3 標準マップのキーカード	31
3.4 注意が必要なカード	32
第 4 章 火星の歩き方 ヘラス編	34
4.1 ヘラスマップ総評	34
4.2 カード有利な MILESTONE と AWARD	35
4.3 ヘラスマップ観光案内	37
4.4 ヘラスマップのキーカード	42
第 5 章 火星の歩き方 エリシウム編	44
5.1 エリシウムマップ総評	44

5.2	全体的に丸い MILESTONE と AWARD	44
5.3	エリシウムマップ観光案内	48
5.4	エリシウムマップのキーカード	53
第 6 章	定番戦略	55
6.1	都市森戦略	55
6.2	木星戦略	59
6.3	科学戦略	62
6.4	電気酸素戦略	65
6.5	その他	66
6.6	褒賞戦略	67
6.7	結び	67
第 7 章	テラフォーミングマーズは奪いあいのゲームである	69
7.1	テラフォーミングマーズは、どのようなゲームなのか	69
7.2	市場を独占するには	70
7.3	それぞれの市場について	72
7.4	具体的にどうするか	75
第 8 章	妨害総論	76
8.1	妨害行為とは	76
8.2	効用の最大化	76
8.3	妨害行為が有効な場と、不利益になる環境	77
8.4	意外な落とし穴	78
8.5	誰を狙うべきか?	78
8.6	どこまでが割に合うか	79
8.7	まとめ	79
8.8	それでも攻撃精神を失うべきではない	79
第 9 章	標準マップにおける Tharsis Republic の闇	81
9.1	タルシスとは何か	81
9.2	標準マップを蹂躪するタルシスの戦略	82
9.3	標準マップの欠陥	83
9.4	都市タイルの特性について	86
9.5	緑地の特性について	87
9.6	おまけ、標準プロジェクトのみで何点出すことが出来るのか。	88
9.7	最後に	90
第 10 章	各アクションにおける利益と損失の計上方法	91
10.1	勝利に必要なとなる MC と VP、世代数。	91

10.2	MCを増やす。VPを安く買う。	92
10.3	【称号/Milestones】と【褒賞/Awards】	94
10.4	世代経過によるMCとVPの価値の変動。TR（MC産出とVPのセッ ト販売）の影響	95
10.5	利確（VP獲得）のタイミングとは	96
10.6	植物や電力、発熱について	98
10.7	産出や資源を得る為のコストとその価値について	101
10.8	カードドロワー効果におけるカード1枚の資産価値について。	102
10.9	【標準プロジェクト/Standard projects】について	103
10.10	電力や資源をコストとするカード達	105
10.11	貯金（MCやカード資産の次世代に持ち越し）について	107
10.12	最後に	110
第 11 章	プロジェクトカードの読み方とその評価	111
11.1	カードの購入において、考慮すべき要素	111
11.2	プロジェクトカードに書かれていない、カード効果を修飾する要素	116
11.3	プロジェクトカードを解釈するのに役立つ思考上のツール	119
第 12 章	デザイナーの意図から見るカードの価値と、実践上の評価値	123
12.1	カードの効果	123
12.2	我々の環境でのカード評価と、デザイナーがカードに与えた評価から言 えること	126
12.3	プロジェクトカード評価、概観。	126
12.4	強いカード	127
12.5	弱いカード	130
第 13 章	火星コラム	134
13.1	Steel Iron Double Works	134
13.2	科学を制するものは火星を制さない	135
13.3	地方のめちゃくちゃ整ったインフラの存在意義	135
13.4	火星よりも自分の動物園が大事	136
第 14 章	火星におけるマイクロマネジメント	137
14.1	マイクロマネジメントとは	137
14.2	キャッシュバックがあるか	137
14.3	条件付きカードの条件を早期に満たす	138
14.4	カード同士の相互作用を最大化する	138
14.5	金を使いきれ	140
14.6	金を作り出す	140

第 15 章	ドラフトルールにおける環境の違い	142
15.1	全員がゲームに慣れたらドラフトルールをやってみよう	142
15.2	ドラフト環境ではコンボの作りやすさが変わってくる	143
15.3	ドラフトでは強いカードによるコンボが作りづらくなる	143
15.4	ドラフトでは弱いコンボの価値が相対的に上がる	144
15.5	ドラフトでは情報量が増える	144
15.6	ドラフト環境下で価値が変動するカードの紹介	146
第 16 章	政府開発	149
16.1	序盤の政府開発	149
16.2	中盤の政府開発	151
16.3	終盤の政府開発	152
16.4	手番差の闇	152
第 17 章	手番のアクション順	153
17.1	称号・褒章・ボーナス・ステップ獲得などのボーナス	153
17.2	ゲーム終盤のグローバルパラメーター上昇	153
17.3	8 植物の使用について	153
17.4	先ドローについて	154
17.5	火星上の開拓について	154
17.6	手番を稼ぐアクションについて	154
17.7	ゲーム中盤までのグローバルパラメータ上昇	154
17.8	拡大再生産に寄与しないアクションについて	155
第 18 章	火星をソロプレイ 2T で開拓する方法	156
18.1	テラフォーミング・マーズ ソロプレイ	156
18.2	概要	156
18.3	GP	159
18.4	使わないもの	160
18.5	レシピ	162
18.6	結果	164
第 19 章	間違いやすいルール	165
19.1	初期産出	165
19.2	Landload の参照タイル	165
19.3	セレスティックの最初のドロー	165
19.4	グローバルパラメーター	165
19.5	世界政府によるテラフォーミング	165
19.6	企業エラッタ：国連火星動議/UNMI	166
19.7	企業エラッタ：タルシス共和国/THARSIS REPUBLIC	166

19.8	緑地タイル	166
19.9	タグによる誘発	166
19.10	タグによる軽減効果	166
19.11	【VIRAL ENHANCERS/ウィルスエンハンサー】	167
19.12	ノクティス市 (標準マップ)	167
19.13	ノクティス市 (ヘラス・エリシウムマップ)	167
19.14	溶岩流/Lava flow (ヘラス・エリシウムマップ)	167
19.15	溶岩流/Lava flow (全般)	167
19.16	首都	168
19.17	メトロポリス/URBANIZEED AREA	168
19.18	PETS のイラスト (初版)	168