

第1章

メカニクス概略

本章では、ウイングスパンが本質的にどのようなゲームで、何をすべきなのかを明らかにしてみようと思う。尚本章以降では、特記無い場合は「ウイングスパン」表記で拡張：欧州の翼込みのウイングスパンを指す。

1.1 ゲームの目的

ウイングスパンのゲームとしての目的は、「制限時間内に他プレイヤーよりも高得点を取る事」である。構造的には「固定制限時間付き拡大再生産ゲーム」と表現することができる。拡大再生産のゲームであることに間違いないのだが、変動する余地のないタイムリミットがある。そして、このゲームにおいて「リソース獲得効率向上」と「得点獲得」を高いレベルで両立するプレイは殆ど存在しない。つまるところ、「制限時間内に風呂敷を広げ、それを綺麗に畳み込むゲーム」なのである。純粋にどれだけ拡大できたかを競うゲームでは無い事は強く意識する必要がある。

人類は拡大再生産が大好きな生き物なので明確な目的意識がないとつい回収の見込みのない拡大にリソースを浪費してしまう。得点に変換することを努々忘れぬようにしたい。

1.2 制限時間

先述の通りウイングスパンはゲーム終了が明確に決まっているタイプのゲームである。

ラウンド	各ラウンドの手番数
1 ラウンド	8 手番 1 ～ 8 手番 (全体の 30%)
2 ラウンド	7 手番 9 ～ 15 手番 (全体の 58%)
3 ラウンド	6 手番 16 ～ 21 手番 (全体の 81%)
4 ラウンド	5 手番 22 ～ 26 手番 (終了)

▲ 図 1.1 ウイングスパンのラウンド・手番構成

4 ラウンド 26 ターンでゲームは終わる。プレイヤーがゲーム終了のタイミングを操作できる類のゲームでない。この限られた時間内での得点効率の高さを競うゲームである。

1.3 得点源

得点源は下記が全てである。

- メインボードにプレイされた鳥の得点 (素点)
- メインボード上にある卵の数
- メインボード上にあるタックされたカードの枚数
- メインボード上にある鳥カードの上に置かれた (Cache) エサの数
- ボーナスカードの達成による加点
- ラウンドエンドボーナスによる加点

ゲーム終了時点で評価される得点は上記以外には存在しない。(例外として同点決勝にはエサの残数が使われる)

1.3.1 ラウンドエンドボーナスの特徴

ラウンドエンドボーナス以外の得点源については、純粋に「自身が獲得した分が積みあがる」のだが、ラウンドボーナスだけは他の得点源と少々毛色が異なっているので少し補

足しておこう。1～4 ラウンド迄の各ラウンド終了時に指定された条件の達成度に応じ分配される得点で、その順位に応じて獲得できる得点の多寡が異なる。これはつまり、「他プレイヤーと奪い合う有限の得点」と言い換える事ができる。全ラウンドで 1 位を獲得できれば 21 点獲得できるし、全ラウンド最下位であれば当然 0 点である。進捗が同程度かやや優勢、程度で 21 点のビハインドを覆せるほど得点獲得に差が付くケースは 0 では無いにせよ非常に稀な事だ。

ラウンドエンドボーナスで自身がより高順位を取る、という事は他人の獲得できる得点を下げる、という行為でもある。ウイングスパンの中では数少ない他プレイヤーの獲得できる得点を減らせる行為であることは頭に入れておきたい。

1.4 アクション

このゲームは下記の 4 アクションから構成されている。

- **PLAY A BIRD**
- **GAIN FOOD**
- **LAY EGGS**
- **DRAW BIRD CARDS**

それぞれのアクションを紐解いてみよう。

1.4.1 PLAY A BIRD

読んで字の如く、鳥をメインボードにプレイするアクションである。実は鳥をプレイするためには

- プレイするための手札
- プレイ条件を満たすエサ
- 鳥をプレイしたいスロットの空き
- スロットに応じて要求される卵

と、なんだかんだ全てのリソースを要求される一大アクションなのである。同時に、メインボードに鳥をプレイする事はかなり多くの意味を持つ。

鳥の素点計上

プレイした鳥に記載されている得点が最終評価点として計上される。これはウイングスパンにおいてももっとも基本的な得点の加点方法である。後述する起動型能力 (ブラウン能

力) の無いもの程得点が高い。アクションを強化しない分評価が高い、と思えばまあ納得である。どんなにアクションを強化したレーンがあったとしても、素直に鳥を出す方が得点高くなるな？ なんてこともよくある話である。

卵スロットの上限追加

卵はゲーム終了時点で1つ当たり1点で換算されるリソースである。数を増やす方法もアクションとしての **LAY EGGS** だけでも2~5個。後述するレーンアクションの強化やブラウン能力によって得られることも多く、ゲーム中最も効率よく加点する方法の一つであると言える。

しかし、卵には「場に出ている鳥カードの卵スロットの数まで」という配置制限が存在する。これは鳥を場に出す他に追加することが出来ない。卵を増やす、という行為の得点効率の高さはこの卵スロットによる配置制限によりキャップがかけられているとも言える。卵を大量に配置出来るレーンが作れたとて、それを受け入れられるだけの卵スロットが必要で、卵スロットを提供できるのは **PLAY A BIRD** だけである。

鳥プレイ時効果の発動

ボーナスカードの追加獲得、鳥カードの追加ドロウ、エサの獲得等、ホワイト能力カードの効果を得られる。素点はソコソコ、効果もソコソコ。だが使い切りとはいえ使えるシーンは多い。

エサの数より多いエサを獲得したり、鳥カードを2枚引く(【エボシクマゲラ/Black-necked Stilt(無印)】)等は大きく序盤の展開を助けてくれる。また特定の巣表示のある鳥全てに1つずつ卵を配置するホワイト能力のカードは、ラウンドエンドボーナスを捲ったりする奥の手になったりする。

レーンアクションの強化

ウイングスパンの拡大再生産要素の根幹である。レーンアクションは下記の2つの要素により強化される。

- スロットを埋める事による基礎出力の向上
- ブラウン能力の起動による追加効果の発動

人類は拡大再生産が大好きなのでブラウン能力を敷き詰めたがる。だが、ホワイト能力の鳥やバニラ鳥でも確実に出力は上がっていくことは認識しておこう。

非起動型能力 (グリーン能力/ピンク能力) の獲得

相手のアクションに反応して起動するピンク能力や、ラウンド終了時に起動するグリーン能力を発動する機会を得られる。

どちらも前述の「レーンアクションの強化」とは違う所から得点獲得を加速させたり、各種リソースの獲得を助けてくれる。

各種ボーナスの条件達成

エンドラウンドボーナス、及びボーナスカードの達成に関してはその殆どが鳥を場に出すことを要求される。(手札枚数参照等の例外も稀にあるが)

1.4.2 GAIN FOOD

餌箱からエサを指定個数獲得するアクションである。指定個数は森スロットの埋まり具合によって 1~3+ α 個迄変動する。また、森に配置したブラウン能力を持つ鳥の能力を起動するトリガでもある。

獲得したエサの使い道は

- **PLAY A BIRD** 時のプレイコスト
 - 要求されているエサ以外のものでも任意の 2 エサを利用できる。これは **PLAY A BIRD** 時にのみ使える。
- **LAY EGGS** 起動時の追加コスト
- 一部ブラウン能力起動時のプレイコスト
- 一部グリーン能力起動時のプレイコスト

が全てである。

エサについてはゲーム中でも屈指の「運」を試されるリソースである。後述する餌箱の仕様も相まって、「アクションをしても欲しい資源が手に入らない」という状況が結構な頻度で訪れる。

- 任意のタイミングで任意のエサが手に入らない可能性がある点
- 森に配置出来るブラウン能力の鳥は「エサの取得効率を上げるもの」が大半であること
- エサを得点に変換できる鳥は概ね森にしか配置できないこと

等から、純粋に出力強化をしていくと地獄を見やすいアクションでもある。エサはそれだけでは点数にならないのである。カードが無ければ鳥を場に出せず。エサが唸る程余っ

ていてもソレを効率よくアクションの起動コストとして消化できるのも **GAIN FOOD** を司る森レーンの鳥ばかりでまたエサが手元に残りがち、といった具合だ。

弊サークルでは「最も率先して効率よくサボることを検討されるアクションの1つと言えるだろう。巷で良く言われる【ワタリガラス/Common Raven(無印)】が強い、とされる理由の一つもここにある。後述する餌箱の仕様も相まって、任意エサが2個取れるというだけでエサに悩まされることが事実上なくなる。運に支配されずにプレイを組み立てられる、というのはこのゲームに限らずだが非常に強い行為である。ましてやその変換効率も決して低くない(1卵で2エサ降ってくる)と考えたらそら強い。

餌箱

所謂餌箱である。6面ダイスにそれぞれ

- 穀物 or 虫
- 穀物
- 虫
- 果物
- 魚
- 小動物

が描かれており、上を向いている面が餌箱から獲得できる資源となる。ダイス1個辺りで獲得できる確率は穀物、虫は1/3。果物、魚、小動物がそれぞれ1/6となっている。そう。ダイスなのである。このゲームにおいてはカードのドロウと双璧を成す運が支配する領域である。

一応、「資源が1種類だけしか無い場合にはリシャッフルする」ことを選択しても良いとはなっているもののリシャッフルしたとて必要な資源が出てくれるとも限らず毎回ヒヤヒヤさせられる。

上記のリシャッフルの都合上、序盤の1個しかエサが拾えない状態で汎用性の低い小動物や果物ばかりの偏った出目である場合、同卓者全員が苦しい戦いを強いられる。

1.4.3 LAY EGGS

プレイ済の鳥カードの卵スロットの数を上限とし、鳥カードの上に指定個数の卵を置くアクションである。指定個数は平原スロットの埋まり具合によって2~5個まで変動する。また、草原に配置したブラウン能力を持つ鳥の能力を起動するトリガでもある。

獲得した卵の使い道は

- **PLAY A BIRD** 時のプレイコスト
 - 2～3 スロット目で各1個。4～5 スロット目で各2個要求される
- **DRAW BIRD CARDS** 起動時の追加コスト
- 一部ブラウン能力起動時のプレイコスト
 - 【ワタリガラス/Common Raven(無印)】や【フタオビチドリ/Killdeer(無印)】が代表格
- ゲーム終了時の得点
 - 1個辺り1点として換算される

ゲーム中で誰もが無条件に行えるアクションの内、ゲーム終了時に得点として評価されるリソースを生み出せるアクションのうちの一つである。(もう一つは言わずもがな **PLAY A BIRD**) 基本的に「鳥を出して」「卵を並べる」のが一番手っ取り早く確実に加点できる事は覚えておこう。

LAY EGGS による得点獲得

最終ターンはこの **LAY EGGS** をどれだけ高出力でブン回せるか、あるいは **LAY EGGS** をする以上に得点効率の高いアクションを構成できるか、という勝負になってくる。鳥を4枚草原レーンに並べられれば卵は4つ。全部ホワイト能力で能力なしの鳥だったとしても4点は期待できる。これを超える効率でコンスタントに得点を獲得するのは実は結構難しい。

5点の鳥を4スロット目以降にプレイする場合はプレイコストとして卵を2個要求されるので差し引き3点のプレイになってしまう。卵が無駄なく置き切れるのであれば最終ターンずっと **LAY EGGS** してるほうが得点高い、なんてのはよくある話である。得点に出来る類のブラウン能力鳥の引きが良いな、という状況であればとりあえず草原に鳥を並べておく、位の意識は常にもっておきたい。草原に配置できるブラウン能力鳥は起動により得点を追加してくれるものも多く **LAY EGGS**1回起動で8点取れる、なんてこともまま起こる。卵スロットの数に依存するので十分な数鳥が出ており、卵スロットに空きがあれば、の話ではあるが。

拡張で勝ち筋が増えた、とはいえ、ウイングスパンは「鳥を出して」「卵を産む」が最も基本的な得点行動である。変わったことが出来ないのであれば、基本に立ちかえり **LAY EGGS** の起動による加点が終盤きちんと出来るようゲームを組み立てよう。

1.4.4 DRAW BIRD CARDS

表になっている 3 枚のカード、ないしデッキから指定枚数カードを引くアクションである。指定個数は湿地スロットの埋まり具合によって 1~4 枚迄変動する。湿地に配置したブラウン能力を持つ鳥の能力を起動するトリガでもある。

獲得したカードの使い道は

- **PLAY A BIRD** 時のプレイコスト
 - 鳥カードなくして **PLAY A BIRD** は成り立たない、という意味で立派なコストである
- **GAIN FOOD** 起動時の追加コスト
- 一部ブラウン能力起動時のプレイコスト
- 「1 枚手札からタックし、1 枚カードを引く」や「1 枚手札からタックし、1 個卵を置く」等の能力のコスト

このゲームで運が支配する領域、第二弾である。鳥を並べようにも、まずは鳥カードを手札にもってこなくてはならない。そして、プレイ開始時に配られた 5 枚のうち手元に残した分以外のカードは表になっている 3 枚のカード、ないしデッキから引いてこなくてはならない。

フェイスアップカードについて

フェイスアップカード、上記でいう所の、「表になっている 3 枚のカード」に関しては、ちょっとした駆け引きがある。このゲームにおけるドローは、デッキから非公開のものを引くか、表になっている 3 枚のカードから引くことが許されている。当然、目に見えて強い、或いは自身にとって有益なカードが公開されていれば悩むことなく公開されているものを引けばよい。だが、表になっている 3 枚がさして魅力的でない、がカードはどうあれ引かねばならぬ、という状況がそれなりの頻度で発生する。

カードのドロー枚数が少ない内はかなり厳しい判断を強いられることもあるのだが、我々はこの手の状況ではデッキからのドローに行く事が多い。使えるかどうかともわからない、あるいは使えたとしてもさして利益をもたらさないカードを引いてお茶を濁すよりは夢と希望にあふれたデッキから都合の良い未来を引いてこよう、という考え方である。本書の随所でドロー枚数を増やそう、という言葉が出てくるが、それはドローの質を高めるために、或いは相手に不必要に楽をさせないようにしよう、といった実にボードゲーマー仕草極まる思想からきている。

というのも、フェイスアップカードをドローした場合、次手番以降でカードがデッキか

ら公開される。そこで相手にとって都合の良い鳥が顔を出そうものなら、悩むことなく質の高いカードをドローされてしまう。このゲームで最も重要なのは1アクション辺りで獲得できるリソースの質と量をもつたのだが、運に支配された領域で戦わずしてドローの質を高められてしまうのは相対的に結構な損になる。

もちろん、デッキから毎回都合の良いカードが引けるとは限らない。だが、フェイスアップから引けるカードが同様に使い物にならないのであれば、夢の詰まった宝くじを引こう。