

第7章

つらいときのとり

7.1 初手

初手が辛いのはどうなのか、様々な辛い状況があるが、一言でまとめると「1 ラウンド目にプレイしたいと思えるカードが1枚も手元にない」状況と言っていいだろう。1 ラウンド目にプレイしたいカードというのは、

- 餌を追加で入手できる能力を持つ鳥 (【ルリノジコ/Indigo Bunting(無印)】等)
- ドローを追加で行う能力を持つ鳥 (【マガモ/Mallard(無印)】等)
- カードを捨てる必要はあるが、多くの枚数をドローすることで手札の内容を厳選できる鳥 (【アシナガウミツバメ/Wilson's Storm Petrel(欧州)】等)
- 0~1 エサの安価なコストでプレイできる鳥 (【カリフォルニアコンドル/California Condor(無印)】等)
- ラウンドエンド能力を持つグリーン能力の鳥

などになる。また、他のレーンの仕事をこなせるカードも早めにプレイしたいカードの一つだ。

しかしつらいときにはそんなものはない。餌加速はあっても3コストだったり、湿地に置けるけど3コストだったり、微妙なブラウン能力だったり、そもそも湿地にも森にも置けなかったりと様々な悲しみがあるはずだ。

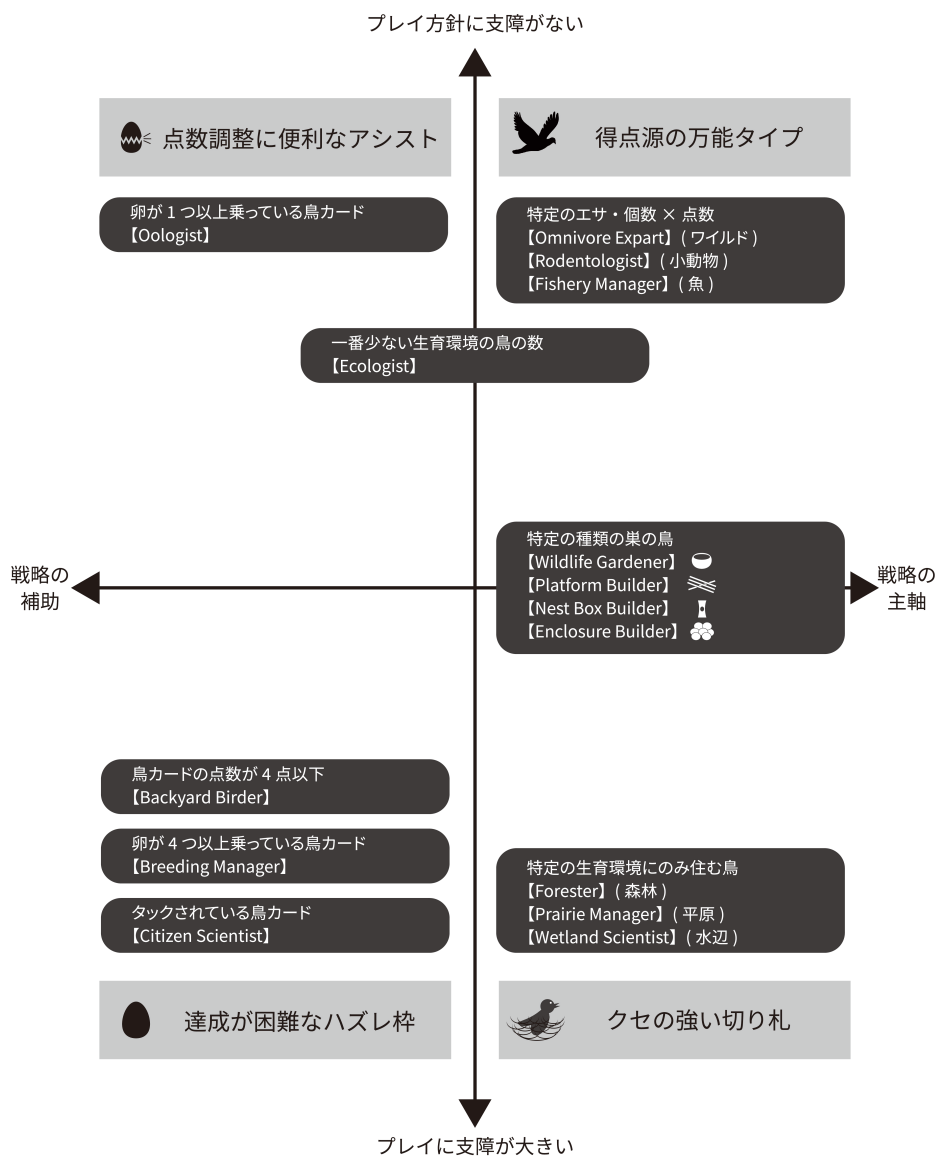
こういうときに目の前の可能性を精一杯考えるのは無駄だ。クソみたいな鳥を最初に確保する行為は、完全な無駄で、未来永劫使えないゴミを手に入れた上に、そいつに思考を縛られて、さらにエサも1つ失ってしまう。それならば0鳥5餌のほうがなんぼかマシだ。山札には無限の可能性が眠っているし、初手で山札ドローをして【フタオビチドリ/Killdeer(無印)】を引ける可能性だって0ではない。最初に配られたカードがクソのときは、必然的にプレイできるカードの総数も少なくなりがちだし、餌の獲得数も少なく

なりがちなので、妥協はせず徹底して厳選すべきなんだ。もちろん初手の動き出しを早めるためにドロワー強化はあったほうがいいが、そんなものがないときの話をしているんだ。こっちは。いい加減にしろ。現実の話をしてるんだよ。

ちなみに他のプレイヤーがつらいな—と言ってるのは真に受けてはいけない。つらいな—からの初手【ツバメ/Barn Swallow(無印)】のような1枚タック+1枚ドロワーのできる「タクドロ君」や初手【フタオビチドリ/Killdeer(無印)】などなんでもありだ。非公開情報と人間の発言は信じないようにしよう。一応言っておくが、1コストで森や湿地に置ける鳥がいればそれは辛い方に入る。さて、ひとしきり手札に絶望したあとは、フェイスアップとボーナスカードに目をやる。フェイスアップに魅力的なカードはあっただろうか。【フタオビチドリ/Killdeer(無印)】がいる？ よし手札は全部いらない。一番手になれる確率が25%もあるのだから絶望する理由もない。いや、何かの間違いで気づかない可能性を考えると25%より高い確率で理想的な立ち上がりを目指せるぞ。そうでなくてもなにか有用なカードがいれば、それを引くことを前提に戦略を組み立ててしまってもいい。強い拡大再生産能力を持つカードは早くプレイしたほうが強いからだ。それに二番手になっても、有用なカードがフェイスアップに現れるかもしれない。さて、ここでボーナスカードに目をやってみよう。達成できそうなものはあっただろうか？ あるわけないよな。あるくらい整った手札ならこの記事があなたの役に立てることはないです。ボーナスカードはざっくりと、

- 戦略の主軸にできるものかできないものか
- 意識しなくても自然に達成できるものか、ある程度無理しないと達成できずプレイに支障をきたすものか

という二軸があって、4分表が作れる。戦略の主軸にできる、というのは前章で語ったボーナスカードの拡張性の話とほぼ同一で、カード1枚につき何点、となってるやつはそういうカードばかり集めてれば戦えるので強い。



▲図 7.1 各ボーナスカードの戦略上位置づけ

得点源の万能タイプは、条件を満たして得点を稼ぐのが容易で、満たせなかったとしても、数点は手に入るものだ。これはつらいときもつらくないときも最も優先すべきボーナスカードになる。点数調整に便利なアシストカードは、出せる鳥の数が少なかったとしても何点かは稼ぐことができる。きつい状態だとなにをやるにもきついので、なんでもいいからプレイに支障をきたさないものがありがたい。あんまり高望みはせず、自然にプレイすれば2~4点くらいはとれそうかな、というもののほうが無理やり狙えば8点になるカードよりも強い。そうやってなるべくプレイの自由度を下げないボーナスカードを選んでいこう。なお、後半のラウンドエンドボーナスと一致するボーナスカードは問答無用で選んでいって良い。さて、ここまでくればカード選びは終了、と鳥カードは2枚以下、ボーナスカードは1枚を選び終えているはずだ。もしそうじゃないなら恵まれた手札か、文章を読めてないか、ボーナスカードに頭を狂わされているかに違いない。ボーナスカードが本当に有効だった場合は、3枚以上いてもいいんだけど、それって別に辛くないと思うから本稿の対象からは外れる。ほら。少なくとも夢は見れてるってことだし。

7.2 序盤

序盤に大事なものは、ほとんど草原レーンのことは無視していいことだ。草原レーンを強化するのは急がなくていいし、卵のおける個数が増えれば嬉しいけど、中盤までに卵を置ける回数を増やせるというのは、草原レーンの起動回数を減らせることを意味している。でも草原レーンにカードを出す手番を **LAY EGGS** に注ぎ込めるわけだし、どうせつらいんだから餌の供給も辛くて、卵の総数はそんなに必要ない。だから別に草原レーンの起動回数を減らす鳥を出す意味はあんまりないんだ。プレイできるカードの枚数が少ないんだから卵も餌もそんなにいらぬ。悲しいね。

いちばん大事なのはドローで、湿地に住めることが一番大事だ。餌加速があれば嬉しいが、湿地に住める鳥が1枚いるのが人権ラインで、いない場合はフェイスアップなり山札から引いてくる必要がある。湿地鳥の条件だが、なるべくコストが安いことが大事で、ほかはあんまり気にしないで良い。もちろん有用な能力があればよいが、強力な能力がある湿地鳥を1枚でも手に持ってゲームを始めることができるなら、それは辛くない状況ということになるので、本稿の対象範囲からは外れる。ほとんど能力がない、バニラに近い湿地鳥を1枚持ってプレイする場合、1ラウンド目の動きは殆ど定石化できる。

1手目 **PLAY A BIRD** 湿地に居住できる鳥 or **DRAW BIRD CARDS** で湿地に居住できるもしくは強い鳥
 2手目 **LAY EGGS**
 3手目 **DRAW BIRD CARDS** 1卵消費して2枚ドロー
 4手目 **DRAW BIRD CARDS** 1卵消費して2枚ドロー
 (強力な鳥や湿地に住める鳥が引けたならば**PLAY A BIRD**も検討する)
 5手目 **LAY EGGS**
 6手目 **DRAW BIRD CARDS** 1卵消費して2枚ドロー

とひたすら **DRAW BIRD CARDS** を繰り返して、逆転できるような強力なカードを引ける可能性に賭ける。ちなみに6手を終えた段階で、1〜3 餌、6 カード、1 卵が残ってくれることになる。

どこまで **DRAW BIRD CARDS** を続けるかは悩ましいところだが、基本的にドローしたカードは全ての資本になるので、持っていても無駄になることは少ない。最初から **DRAW BIRD CARDS** をしてもいいのかもしれないが、5 餌 0 鳥を持って **DRAW BIRD CARDS** を 6 回続けた場合の資源は 5 餌 6 カード 0 卵 0 鳥で、流石にここから巻き返すのは厳しいものがある。もちろん強いプレイヤーには遅れをとってしまうのだが、ドローに注力して立ち上がりが遅くなることの利点はもちろんあって、最初から形を決めているプレイヤーに比べて餌が増えて強いプレイヤーに対するアンチ戦略をとりやすくなってくるのだ。

先行者はリソースを序盤に入手して特化戦略を取りやすくなる点が有利だが、実はこのゲーム、序盤のダッシュが決まっただけでは不十分で、そのあとに得点源となるアクションにつながる鳥を引けなかったり、点数の高い鳥をプレイできない場合はしばしば伸び悩むのだ。そのため、序盤にドローを確保して状況に合わせたカードプレイができれば、勝ち目はまだある。それにほかのプレイヤーが全員爆死しているケースも時折あるので、そういう時はしっかりと序盤に効率の良いプレイングができれば勝利に近づける。ちなみに湿地に住める鳥もドローできる鳥も 1 枚もなかった場合だが、山札かフェイスアップからなんとか引いてくるしかない。

ちなみに何度かやってみた感想だが、1 餌でもドローを配る鳥を使うのはやめておこう。ドローを配る鳥をプレイする場合は…。なんとこのゲーム、鳥の能力を「起動しない」という選択肢が取れる。置くだけ置いて能力は起動せず鳥カード点だけいただいてしまおう。

7.3 中盤

中盤が辛いというのはいくつかの意味があって、一番多義的な状況だ。それに中盤は一番人のプレイを見ることが増えてくる。相手のプレイスタイルに合わせてピンク能力のカードをプレイしたり、相手が嫌がるようにリソースを配ったり、ラウンドエンドボーナ

スを見据えた争いが始まったりする。中盤が辛いとしてもこの記事を読んでもなら、ある程度草原レーンを捨てているので、ドロースは最低限見れるようになっているはずだ。非常に大切なことがある。肝に銘じてほしい。中盤に拡大再生産に役立つブラウン能力カードがきても、得点にならないならば基本的にプレイしてはいけない。なぜなら中盤以降各レーンの起動回数はせいぜい4回で、余剰ドロースは無駄になることが多いし、余剰の餌だって滅多なことでは使いみちがない。つらい状況では基本的に、1つのレーンは1つの仕事しかできないから、バランス良くはじめは湿地レーンや森レーン優位に、中盤も終わりに近づけば草原レーンに4枚鳥を並べて得点を稼ぐ用意をしていかなければならない。凡庸なプレイだと思うだろうが、凡庸なプレイ以外ができるなら苦労はしない。アクロバティックなプレイに夢を見るには年を取りすぎている。しっかり堅実なプレイをすればトップ目が拡大再生産の夢を見たまま爆死するかもしれない。

あえて意識することがあるとすれば、中盤くらいから向こう3ターンでの平均得点がどれくらいになるかを考えていくことと、**LAY EGGS**を何回くらいやると草原レーンがいっぱいになるかを考えておくことだ。辛いプレイをしていると、余剰リソースはないので、草原レーンに【カナダガン/Canada Goose(無印)】や、【オオクロムクドリモドキ/Common Grackle(無印)】のような餌やカードのようなリソースを消費して高得点を叩き出すカードはプレイしないほうがいい。それよりは、バニラ鳥やボーナスカードが引ける鳥、【アカオノスリ/Red-Tailed Hawk(無印)】のように比較的高い確率でハンティングができる鳥をプレイしておいたほうが、最終的な起動回数は増えてくれる。それにどのみち得られるリソースの総量が少ないのだから、**PLAY A BIRD**をするためにはとんでもない遠回りをすることになることもあって、あんまり欲をかかないほうがいい。そうやって堅実なプレイをしていれば、誰かが夢を見て爆死してくれるかもしれない。正直僕はかなりウイングスパンをやってきて、かなり熟達しているはずだが、それでも1レーン最高得点の夢を追って憤死する人間が絶対に現れる。これはもう、人間の病理なのだと思う。だからこそそれを知っているあなたは、夢なんて見ないで淡々と卵を産む準備をするべきなんだ。

7.4 終盤

終盤が辛い場合、今まで何をやってたのかを反省するべきだが、それでもゲームは続いていく。ときどきここで1レーン最高得点を目指して10点レーンを作りに行ったり、ドロースカードでギャンブルをしに行ったりするのが残酷な現実から目をそらせない愚かな人類だが、そんなことをするよりも3点でも4点でもよいから**LAY EGGS**を繰り返せるだけ繰り返すのが一番得点が高くなることが多い。この本に書いてある戦略指南の多くは、結局終盤までつらいままだと使えないことも多いが、第1章に書いてあるとおり26

ターンでゲームが終わることは確実なので、これは使える。どこかの段階できっちり人生に見切りをつけて確実な **LAY EGGS** で卵スロットをしっかりと埋めきることが必要になる。

なににせよ 3 ラウンド目には残りの卵スロットを何回 **LAY EGGS** すれば埋められることを意識することは考えておく。可能ならそれまでに草原レーンに 4 枚カードを配置しておいて、**LAY EGGS** で 4~6 点程度稼げるようにしておく。それ以上を目指しても、結局継続性のないレーンになってしまうことが多いので、ここはスパッと諦める。人生の後半になって思いがけない幸せが降ってくることは滅多にないし、思いがけない幸せが降ってきても、ここまでうまく行かない人生ならどうせその幸福はモノにできない。そんな映画、たくさんあるでしょう？ なぜなら人生はそういうものだからで残酷な現実にしかりと向き合うしかないんだ。なににせよ終盤になっても辛いプレイヤーが唯一勝ち目があるとすれば、みんながロマンを夢見て爆死してくれることだけなのだ。確実にゲームをたたみ切ることを考えておこう。ボーナスカードを引いたり、強いカードを引くために山札に手を伸ばしても結局終盤が辛いということはすべてのリソースの出力が今ひとつだし、カードの数も少ないので、引いたカードをプレイできない可能性も高いし、鳥の数も少ないはずなのでボーナスカードを得点化できる可能性も低いのだ。そんなことで初手【フタオビチドリ/Killdeer(無印)】のプレイヤーに勝てるかって？ 勝てるわけ無いだろう。何をやって生まれも育ちも違うんだから勝てないよ。勝てるとすれば【フタオビチドリ/Killdeer(無印)】を出した奴が多角経営に失敗して破滅したときだけだ。だから失敗するように祈ろう。やることをしっかり決めて、迷わないようにして、祈る時間を増やそう。強いカードがフェイスアップに出ませんように。何かの間違いでどっかガバリますように。クソみたいな餌箱になって一手遅れますように。経験上、たまに祈りは通じるし、祈りが通じたときには堅実なプレイをして稼いできた点数が生きる。辛い終盤から勝つのは、つらい序盤から巻き返すのより遥かに難しいが、人生は長いので頑張ってやっていきましょう。それにうまく行かなくてもこうやってプレイすれば思考時間がほとんどかからないから次のゲームを遊ぶ時間も捻出できるぞ。