

カタン ～いかにして10ポイント取るか～

法学部

カタンは1995年ドイツで生まれて以降、世界中で親しまれているボードゲームである。目的は極めてシンプルで、誰よりも先に10ポイント取ることだ。従って10ポイントを取るための見通しを立てておく必要がある。このゲームでは毎回土地の地形や数字が置かれた状態が変化するので、一回一回その状況に合わせて10ポイント取るための戦略を練らなければならない。ポイントを取る手段は家を立てる、街をつくる、ポイントカードを得る、ロングストロード(以下道賞)もしくはラージェストアーマー(以下騎士賞)を得るの4種類があるが、そのどれに重きを置くかに分けて考えられる戦略を幾つか考察する。

1) 道と家を重視する

道をはたすら伸ばし、その上に家を建てていく。木と土がたくさん取れる配置の場合はやりやすい。家がたくさん配置される分、幅広く資源を得ることができるようになる。ゲームの前半では速いスピードで開拓することができるが、後半からはそれ以上の発展ができず、スピードが遅くなるのが欠点である。また、道の開拓スピードも速いので道賞も手に入れられるが、家は5³までしか建てられないのでこれだけだと7ポイントまでしかない。従って、家を建てるときに鉄の入出方を確保するか、港を利用するかなどをして鉄を貯め、街化したりチャンスカードを引いたりしないと勝算はない。また道賞については、前半にとって安心してしまふと他のプレイヤーから目をつけられて妨害されたり、道賞を横取りされたりするということを念頭においておかなければいけない。

2) 街を重視する

麦と鉄を中心に集めた配置で、家をどんどん街化していく。一つで2ポイント得られる街化は勝利に不可欠なプロセスといってもいい。麦や鉄を重視する配置の場合、道の敷設に必要な資源が得にくいので、前半は家の建設に出遅れて立てる場所がなくなるという危険も考えられる。しかしいったん街化すると、資源を手に入れやすくなり、後半に一気に追い上げることが可能である。このタイプは麦と鉄重視なので、街化の他にチャンスカードを引くこともしやすく、様々な作戦が立てやすい。また街化には鉄がたくさん必要なので、鉄のある土地を最初に街化すると以降街化のスピードが上がる。鉄は他のプレイヤーも街化する際に欲しい資源であるので、鉄が多く手に入ると交渉の点でも有利になる。街をいっぱい持っていると一度に大量の資源が手に入る。港に家を持っていると、その大量の資源を有意義に使用できるので、初期配置には港に近い場所におくと効率的である。ただ街をたくさん持っていると目立つので、相手プレイヤーにマークされたり、盗賊に狙われた

アクワイア戦術論

経済学部1年

0. アクワイアのゲーム背景

ホテルチェーン(会社)の合併吸収を繰り返し、所有している株券の価値を高め、配当を受け取って資産を増やすゲーム。

1. アクワイアのルール概略

- ・ 9×12の区間に各プレイヤーはターンごとにホテルを置く。
- ・ ホテルが隣接したとき、会社ができ、会社同士が隣接したときに、小さい会社が大きい会社に吸収合併される。
- ・ プレイヤーは吸収された会社の株券の枚数の順位に応じて配当を受け取ることができる。(1位と2位のみ)。
- ・ 各プレイヤーは自分のターンに株券を3枚まで購入することができる。
- ・ 株は、会社が大きくなることで、価値が大きくなる。
- ・ 41以上の大きさの会社ができたときに、手持ちの資産を合計してゲームは終了する。

2. 資金計画

- ・ このゲームでは、株券の買い方が勝敗を決するといっても過言ではない。
- ・ このゲームではお金を得る方法は自分の株券を持っている会社が吸収されたときのみお金が手に入るなので、吸収される会社の株券を買っていないと勝利は難しい。
- ・ このゲームの特徴として、株券の価値が下がることはほとんどないので、株券は買えば買うほど有利になる。
- ・ 最初の持金は6000\$、勝利するためには自分のターンのほとんどの場合において株を買う好ましい。
- ・ 大体、大きさ41の会社ができるとき、ボードの8割は埋まっているので、ホテルの数は86ぐらい。6人だと14ターン、5人だと16ターン、4人だと20ターンぐらいである。
- ・ 株の値段は1ターン3枚買うとすると、最低600\$、平均で1200\$ぐらいかかるので、合併などで得なければいけない必要な資金は、6人で10000\$、5人で12000\$、4人で18000\$ぐらい必要である。
- ・ 合併で得られる資金は、大体1000\$~6000\$程度、6人なら2回、5人なら3回、4人なら4回ぐらいは合併にかかりたい。