



植民地戦争

オリジナルカードゲーム 1800 the colonial period

概要

このカードゲームは、16～18世紀頃の植民地時代を舞台にし、プレイヤーは当時の列強諸国(宗主国)になって頂き、植民地カードの獲得を競っていくゲームです。植民地カードを得られない場合は、兵力カードを集め隣国の植民地を奪ったり、外交カードによって戦争を回避したり、植民地を租借したりして、ゲーム終了までに一大植民地帝国を築き上げることを目指してください。

【対応人数】 3～6名

【ゲーム時間】 90～120分(人数によります)

宗主国

④★★★ 英国

④☆ イタリア

国力1 初期生産2 総生産5/7/7

国力0 初期生産1 総生産5 最大値6

自国に植立カードを無い列強国化可

プレイヤーは10カ国もの宗主国カードから選んで遊びます。各宗主国には勝利条件となっている『国力』、ゲーム開始時のカード枚数である『初期生産』、カードを所持できる最大の枚数である『総生産』の値があり、特徴づけがされています。例を挙げると以下のような宗主国があります。

【英国】 産業革命を最初に起こしたことから、後半の総生産が高く、多くのカードを所持できる。(総生産 5/7/7)

【ロシア】 広大な領土を持っていることから、高い国力を持ち、勝利条件に有利なハンディーキャップを得ている。

【プロイセンドイツ】 北ドイツ同盟を行いドイツを統一したことから、自国に同盟を使うことで、国力がUPする特殊ルールがある。

その他にポルトガル・スペイン・フランス・オランダ・イタリア・オスマン・日本があります。

植民地

このゲームでは山を3つに分けてそれぞれの山の終了時点で、自国の宗主国の国力と、得た植民地の国力の合計を割り出します。この集計を各山ごとに3回行い、総合計を競います。

植民地は山から引いて得ることと、戦争によって他国から奪うことができます。また、外交カードで国力の一部を租借/割譲することもできます。

植民地は21枚あり、『インド(国力3)』『南ア・喜望峰(国力2・総生産+1)』などの地域があります。

南ア・喜望峰

国力2 総生産+1

植民地にした国は、総生産 +1(最大7)
※租借/割譲されても総生産+1は残る

【第1クォータ】

国力2 + 国力1 + 国力2 = 国力5

カードの

【第2クォータ】

国力2 + 国力1 = 国力3

戦争で奪われ失う

【第3クォータ】

国力2 + 国力1 + 国力2 + 国力1 = 国力6

戦争で奪い得る

総合計

総合計が最も

合計 5

+

合計 3

+

合計 6

×2

第3Qだけ×2する

= 20

各プレイヤーは自分の手番に山からカードを1枚引いて使うか貯めることができます。カードは、大きく**兵力**・**外交**・**植民地**カードに分けられます。植民地は国力ポイントを得られ、兵力は戦争の際に使います。そして外交カードは、種類によって他国に対して様々なことを行えます。以下にいくつかの例を挙げます。

- 【**市民革命**】 相手国の民衆を煽り革命を起こさせます。手持ちカードの半分を捨てさせます。
- 【**租借/割譲/返還**】 相手国の植民地に置くことで国力を1ポイント奪います。また自国に置かれている租借を返還させます。
- 【**交渉**】 相手の出した外交カードを無効にします。
- 【**独立**】 場に出ている相手の植民地カードを1枚捨てさせます。

租借/返還

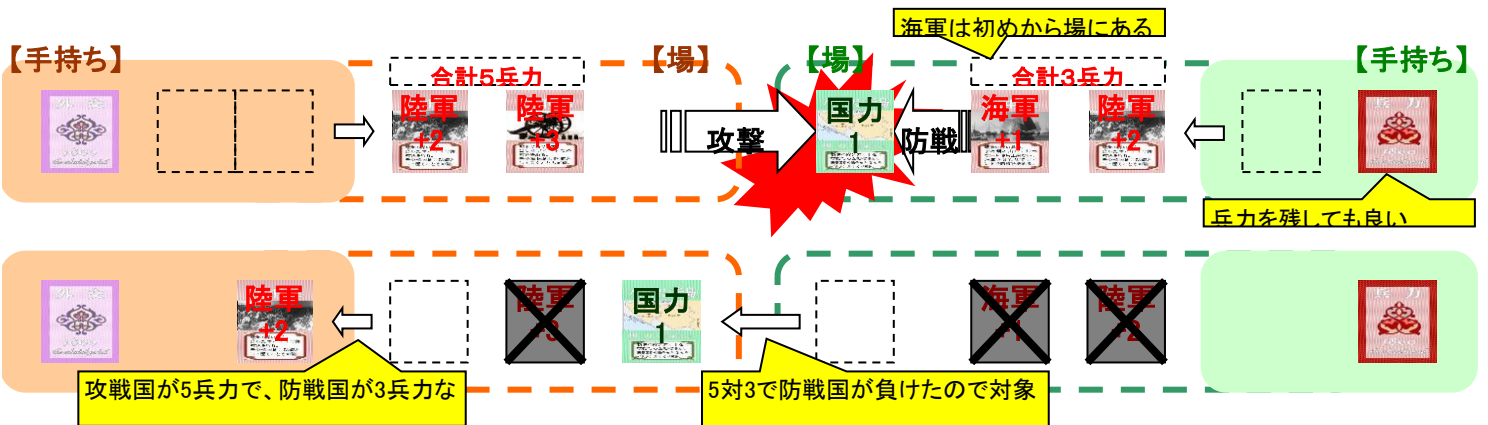
租借：植民地の国力を1クォータの間1ポイント奪う
割譲：租借を割譲し出来ゲーム終了まで継続する
返還：租借を無くし割譲を返す

交渉

外交交渉を行うことで、相手が出した外交カードを無効にする。交渉カード自体も無効になる。

兵力

兵力カードは手持ちカードの状態ですぐ使える陸軍+1・陸軍+2・陸軍+3と、場にオープンしてから使う海軍+1・海軍+2・海軍+3、それに特殊カードとして使いきりの将軍(+5)、英雄(+10)、司令官(×2)があります。これら兵力カードを貯めて、他国よりもポイントが多くなったと思ったら、他国の植民地に戦争を仕掛けます。仕掛けた際に使用した兵力の合計ポイントと、相手国が出した兵力の合計ポイントを比べ、攻めた側が多ければ植民地を奪うことができます。場に出した兵力は差額だけ戻せます。この様にして植民地を得て、自国の国力を上げていきます。



面白さ

最後にこのゲームの面白さを3つ紹介させていただきます。

【1】 マルチプレイ

このゲームの面白さはなんといっても、他人数での駆け引きです。プレイヤー間で国力の多さを競いますので、誰かが高くなれば、他のプレイヤーに集中的に妨害されます。すると今度は別のプレイヤーがトップに躍り出て、これまた他のプレイヤーに妨害されるようになります。このように多人数で遊ぶがゆえに、常に順位が入れ替わり終盤まで白熱したゲーム

【2】 カードの裏

このゲームの特徴の1つとして、カードの裏で「**兵力**」か「**外交**」か「**植民地**」かのカードの種類が分かります。これによってプレイヤーは絶えず他のプレイヤーの手持ちカードの種類が把握でき、それによって戦略を立てることが出来ます。例えば、相手国が兵力カードを1枚しか持ってなければ、兵力ポイントは特殊カードが無ければ最大でも3ポイントですので、4ポイントの兵力で攻めれば勝てるのが推測できます。これは実際の国際関係でも似たことが言えます。隣国が軍備を増強すれば、それがどれほどのものかは判りませんが、増強していることは判り、それに対策を打つこととなります。それは軍備増強による対抗策だったり、逆に同盟による融

【3】 戦略が生きる

このゲームではなるべくランダムな要素を無くし、プレイヤーの戦略が生きるようにしてあります。ランダムなのは、カードを引く運だけで、サイコロなどは一切使いません。しかも、全てのカードは引いたプレイヤーにとって有利になるものだけなので、いかにして引いたカードを上手く使うかが勝敗のポイントになります。ですので、プレイヤーの実力が出るゲームと言えるでしょう。このゲームでは宗主国に強さの違いがありますので、何度か遊んでプレイヤー間に力の差が出てきましたら、是非ハンディキャップとして使用してください。