

ドミニオンレシピ：陰謀 別冊

ドミニオン：陰謀 推奨セット攻略

ドミニオンのルールブックには、王国カードの選びかたについての記述がない。

書いてあるのは「プレイヤー同士で同意を得ていれば、どのような方法で選択してもかまいません」という、なんとも鷹揚な言葉だけ。ランダムで選ぶことも、いわゆるドラフトで選ぶことも、あるいはプレイヤーの一人の好みで選ぶことも、すべて自由だということになる。

(あくまで個人的な意見としては、完全ランダムを推奨したい。それが一番長く遊べるからだ)

その代わりに、ルールの最後に「推奨の王国カードの組みあわせ」が紹介されている。

本編『ドミニオンレシピ：陰謀編』では、陰謀のカードを加えた環境についていろいろな考察をした。しかしもちろん、攻略は実戦で使えなければ意味がない。

というわけでここでは「推奨の王国カードの組みあわせ」を、ドミニオンレシピ流に攻略してみよう。

勝利の舞

橋、公爵、大広間、ハーレム、鉄工所、仮面舞踏会、貴族、手先、偵察員、改良

鉄工所、大広間、ハーレム、貴族があり、偵察員がある。いかにも偵察員作戦をやってみたくなるが、残念ながらそれは無理だ。通常の作戦ではとうてい追いつけない速攻作戦が存在するから。

本編でつけた言葉でいえば「公爵ビートダウン」。属州⑥をガン無視し、公領と公爵をとりつづける作戦である。

くわしくは本編を参照いただきたいが、公領、公爵の5コストを集めるために、鉄工所は理想的なカードのひとつだ。これだけでもいいが、たとえば改良を1枚投入しておけば、鉄工所で獲得した4コストのカードを改良して公領か公爵にすることができる。

このセットではおそらく、公爵に勝てる作

戦はないだろう。

しかし。そうなると、プレイヤーの多数が公爵を選ぶようになる。3人が公爵を選んだとしたら、公領の枚数が足りないのではないのか？ そのとき、自分はどうするのか？

もしそうなれば、属州⑥を集める通常の作戦にもチャンスはある。

では、公爵を選ぶプレイヤーが3人ではなく、2人だったら？ そういう風に、戦略が変遷していくことになる。

公爵以外では「仮面舞踏会ステロイド」が強い。また、最初に少し触れた偵察員作戦にもチャンスはある。しかしとにかく、最大の争点は公領③だ。誰が、何枚の公領③をとる

のか。それによってゲームは大きく変わる。

秘密計画

共謀者、ハーレム、鉄工所、手先、破壊作業員、貧民街、執事、詐欺師、交易場、貢物

難しいセットだ。詐欺師と破壊作業員がいるため、どうなってしまうか予測できない。しかも、属州⑥が尽きる前に3山切れになってしまう可能性も考慮しなければならない（鉄工所までである！）。

とりあえず、本編で紹介した詐欺師への対策として「アクションを最低限に抑える」を採用しよう。そして選ぶアクションには、呪いや余計なアクションカードを処分できるものを選びたい。

執事か、交易場が正解だろう。これは1～2枚で充分。あとは、ただただひたすらに財宝カードだ。

ただし、この場にはハーレムがある。金貨③を3枚程度購入したら、あとはハーレムを買っていったほうがいい。

また、展開次第では極端に早く終わってしまうセットだ。少し早めに公領③を買いはじめてしまってもいいだろう。どうせ、破壊作業員を喰らったら銀貨②にすればいい。

本編でも、攻撃カードについては対策ばかりを書いってしまった気がしている。なぜそうなったかといえば、攻略記事としては、運を排除して勝ちやすい作戦を考えたいからだ。

攻撃カードの撃ち合いは結果を予想できず、なにが勝因だったのかよくわからない。だから、たとえばこのセットで、どの攻撃カードを使うのが有利なのかというのはよくわからない。なんとなく詐欺師が強そうとは思いますが、破壊作業員が勝つことだってもちろんある。

願い

銅細工師、中庭、仮面舞踏会、偵察員、貧民街、執事、拷問人、交易場、改良、願いの井戸

タイトルからすると、願いの井戸が主役なのだろうか……。わたしはまだ、このセットでの願いの井戸を使いこなしていないのだが、なにかあるのかもしれない。

デッキ1周目に交易場と中庭を買えるなら、それが圧倒的に強い。しかし運が必要だ。

プレイヤーの守護星の力が弱く通常の手札だった場合は、いろいろな作戦が考えられる。

まず強そうなのは、仮面舞踏会。拷問人での願いを受けても処分できるため、このセット

では有利だろう。

貧民街と組み合わせるなどしてもよさそうだが、複雑なことをする必要はないかもしれない。仮面舞踏会だけ、もしくは仮面舞踏会と中庭を1枚ずつ（スタートは仮面舞踏会と銀貨②）、などの構成がよさそうだ。

他の選択肢として、執事が仮面舞踏会で圧縮しつつ拷問人を使うという手もある。圧縮することで拷問人の回数を増やし、攻撃効果で相手を足止めする追い上げ型の作戦になる。寵臣がないため理想型にはほど遠いのだ

が、まあチャンスはあるかもしれない。
(この理想型について、本編では「圧縮拷問

人」として紹介している)

脱構築

橋、鉱山の村、改築、破壊工作員、秘密の部屋、密偵、詐欺師、泥棒、玉座の間、拷問人

詐欺師の被害を受けなかったプレイヤーが勝つとか、破壊工作員で属州⑥を落とされたプレイヤーが負けるとか、……いってもしかたないので、それでも考察してみよう。

とはいえ、前提として、このセットには解答がない。他人次第、攻撃の運次第で、ゲームはいくらでも変わってしまう。

攻撃以外の選択肢がほとんどない。しかも、呪いを処分するための圧縮手段も有効なものはない。攻撃カードの応酬を意図してデザインされたセットだ。

とりあえず、詐欺師は必ずいると思ったほうがいい。このカードは人気カードだ。では、詐欺師対策としてできることはなんだろうか。

自分も詐欺師を使うこと、というのはひとつの選択肢だろう。詐欺師で詐欺師を銀貨②に変えてしまう可能性を上げることで、自分の優位を保とうとする作戦だ。

このセットでは、詐欺師と同コストのカードが銀貨②しかないという利点もある。これも大きい。

最重要カードはおそらく秘密の部屋。少なくとも1枚は持っていたほうがいい。秘密の

部屋は、攻撃を受けるたびに2枚引いて2枚戻す。山札をめくる攻撃を受けた場合、受ければ受けるほど、こちらの手札がよくなる。こうした場では非常に強力なカードとなりうるのである。

デッキ攻撃に対する防御手段としてはもうひとつ、泥棒がある。

攻撃のためというよりも、デッキの財宝カードを増やすために使える。財宝カードを増やせば、呪いが増えていてもなんとかなるかもしれない。

と同時に「銀貨の盾」の防御力で、詐欺師や破壊工作員による致命的ダメージを受けづらくなる。財宝カードを増やす手段として、泥棒は非常に優秀なカードだ。

と、そんないろいろを考慮した上で。基本的には、やはり「アクションカードを最小限に」だ。詐欺師を1枚だけ買って、他は財宝しか買わないとか。

ただ、攻撃カードがあまり好きでないプレイヤーが集まっているなら、鉱山の村+拷問人などをやりたくなりそうだ。やはり、どうしてもメンバー次第ということになる。

手札熱汗

役人、宰相、議事堂、中庭、鉱山、民兵、寵臣、貴族、執事、拷問人

一番最初に考えるべきは、本編で使った用語でいうと「中庭ステロイド」。そして、か

なり正解に近いだろう。なにやらいろいろある場なのに残念だが。

デッキ1周目は、中庭2枚スタートでいい。2コインー5コインなら、中庭と鉱山がいいかもしれない。その後は、徹底してアクションを買わない。もちろん、属州⑥はとどいたら買う。金貨③を2〜3枚買ったら、(作戦にはあまり噛みあわないが)貴族を買うようにする。ゲーム中盤をすぎたら公領③を買う。

いつもどおり。それだけだ。しかしこれが強い。中庭というカードの強さを実感するためのセットではないかとさえ思える。

いちおう他の作戦も紹介すると。執事による軽圧縮というパターンがある。執事と財宝カードだけの、執事ステロイドというあたりだろう。

また「圧縮拷問人」作戦が可能だ。執事で圧縮し、龍臣で回転させ拷問人を毎ターン撃つ。貴族との相性もいい。この作戦を選択したプレイヤーが複数いるとおもしろいことになる。

下役たち

男爵、地下貯蔵庫、祝祭、書庫、仮面舞踏会、龍臣、貴族、手下、執事、魔女

書庫が強い。書庫をサポートできるカードが大量に揃っている。動きは複雑になるレパターンはいろいろあるだろうが、ひとつの例を下に書いておこう。

圧縮用に執事と、銀貨②でスタートする。書庫がほしいのだが、その前にまずは龍臣を1枚とっておこう。

その後は、基本的に財宝カードを購入しない。龍臣、書庫、祝祭、地下貯蔵庫をとにかくかき集める。祝祭が多くとれたのなら、執事を追加してもいいだろう。

圧縮が進み、毎ターン引ききれようようになってきたころには、気がつけば16コインも夢ではなくなっているはずだ。

貴族も書庫と相性がいい。だから使ってもいいのだが、このさい使わなくてもいい。龍

臣と祝祭でコインを増やし、属州⑥を2枚買ってしまえばいい。

執事は圧縮にもコインにもなる。龍臣は書庫を引いてくるためのカードとして非常に優秀でありながら、やはりコインにもなる。祝祭はコインを生産しながらアクションを増やす、いわゆるもがなの強力カード。これらすべてが書庫のために働く。

しかも、最終的にはすべてコインになってしまう。ここまで条件が揃ってしまうと、魔女でもまったく太刀打ちできない。

この作戦の恐ろしさは、それぞれのカードの必要枚数が多くないというところ。各カードの回転力があまりに高いため、それぞれ2〜3枚ずつもあれば回ってしまう。

つまりこの場には、全員がこの作戦をやるだけの枚数が揃っているのである。

