

京都大学シミュレーションゲーム
研究同好会
入門の書
(2001 Online Limited Edition)

発行: 京都大学シミュレーションゲーム研究同好会

編集: N.H.K.

再編集: 大原雄馬

2001 年 4 月発行

これは 2001 年度 (平成 13 年度) の新歓誌を再編集したものです。オリジナル版にはこのほかに用語集、人物紹介があります。

新入生 みなさんご入学おめでとうございます。

シミュ研は皆様に愉快な生活をお送りいたします。
あらためて、

京大のセイロン島 シミュ研へようこそ！

1 活動内容

とりあえず、彼らの生態を覗いてみましょう。

京都大学シミュレーションゲーム研究同好会は、ボード・ゲームやカード・ゲームを遊ぶ人々の集まりです。

1.1 通常活動

基本的に活動は土曜日の週一回で、会費や出席義務のような会員に何らかの制約を課す条項は存在していません。活動時間は土曜日昼過ぎより日曜日早朝くらいですが、昼過ぎにきて夜には帰る人と、夕方から夜にやってきて夜を徹して遊ぶ人に、だいたい分かれています。

場所はA号館2Fの教室となります。もし、A号館の教室全てが、他のサークルに使用されている場合は法学部地下ロビー（法地下）となります。

土曜日の昼過ぎ頃よりぼちぼち人が集まり始め、初めは人数に応じた軽めのカード・ゲームなど（たまにさし、つまり2人18XXなどという狂ったことやっている人間達もいますが）。4人くらい集まったところで、重いゲームが引っぱり出されます。昼に集まる人たちは、鉄道系を愛好しており、たまに遊ばれたりします。また、某人の布教の成果もあってか、Titanもよく走っているようです。最近は熱烈なファンがいるせいもあり、BG（エリア方式の二次大戦もの）もよくやられています。

夕食を食べる前後あたりから、第2波の朝まで遊ぶ人たちが姿をあらわし始めます。

昼と同様に、深夜まで、そのときの人数に応じて、軽めのカード・ゲームから中程度のドイツ・ゲーなどが動いたりします。だいたい2卓（2つのゲーム）がたっています。夕食の前後など少人数（2・3人）が取り残された場面では、MtGのデュエルなどが行われている場面を見かけることもあります。

そして深夜（12時前後）。昼から来ている人間は、この辺で撤退します。残った人間で、MtGのブースター・ドラフトが行われます。だいたい8人で

行われています。ドラフティングを行い、4・5回戦のスイス・ラウンドを戦います。

闘いあけてレアの分配が終わる頃には、遠方組の始発も走る頃なので、解散となります。

以上が、シミュ研の基本活動です。

1.2 新歓コンパ

5月下旬頃に、新入生のみなさんを歓迎するために開かれます。悪魔社長さんのためには開かれなかったことで有名。

1.3 NF（11月祭）

京大の学祭。シミュ研でも一教室を借りて、開催期間4日間をぶっ通しで遊び続ける。

結構な数のOBの方が来られること（で、よくわからないビック・ゲーム…それはそこにビック・ゲームがあるからさ、みたいなが展開されたりする）、NFコンパがあることが特徴といえなくもないが、基本的に普段と同じ活動を4日ぶっ通しで行うだけとも言う。

1.4 メーリング・リスト（ML）

京大シミュ研メーリング・リストが存在しています。連絡事項や、くだらない話題に用いられています。

あと、ホーム・ページも存在しています。シミュ研の簡単な紹介、よくやるゲームの簡単なレビュー、MLの参加方法・過去ログなどが参照（ただし会員のみ）出来ます。アドレスは下記。

しみゅ研 HP 開設。

<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/5121/>

んー、直ったみたいだねえ。

1.5 立て看

A号館の脇、グラウンドのフェンスにひっそりとシミュ研の立て看はたっています。

一代前は Serra Angel ですが、現在は Cursed Scroll が描かれています。

一度くらいはながめてやってください。

2 ゲーム紹介

メインの活動である非電源系ゲーム、そのうちシミュ研でよく遊ばれているものについて紹介していけば、少しはシミュ研の輪郭をご理解いただけるに違いない。

シミュ研の看板に偽りありで、いわゆるシミュレーション・ゲームは、現在ほとんど（全く）されていません。せいぜい NF 時に OB の方がやっているくらいでしょう。

メインは、ボード・ゲーム（いわゆるドイツ・ゲーやアバロン・ヒルなどのゲーム）や、カード・ゲーム、そしてマジック（Magic the Gathering）となります。

2.1 ドラフト

MTG（Magic the Gathering）のブースター・ドラフトという競技方法のこと。同数の未開封のパック（限られた枚数のカード、つまり限定環境）からデッキを組む方式で、一つのパックから一枚選んで抜いたら、残りを隣にまわし、次に隣からまわってきた分からも同様に一枚抜くという、選択する（ドラフティング）という行為を行ってカードを得てデッキを組むことを特徴としています。

土曜の深夜から日曜の朝まで、だいたい 6～8 人で、ほとんど毎週行われています。

いわゆる構築戦よりも限定戦（ドラフト）の方が盛んというのは、シミュ研の特徴の一ついえます。毎週一回ドラフトの出来る環境というのは、なかなか無いと思います。

そのため、各参加者の技術（特にドラフティングの）レベルも、「そこらのデュエル・スペースでのドラフトより高い」（白猫氏談）ものとなっています（少なくとも Spinal Embrace が一周したりはしない）。

また、MTG のパックはシミュ研有志でまとめて輸入購入を行っており（このところ円安に泣かされていますが、それでも一箱 10,000 円を切る値段で購入できます）、その際にドラフト用のパックも購入するので、ドラフト一回、3 パックで 800 円で遊べます。

構築戦に比べ、事前にデッキを組んだり、デッキを持ち運んだりする必要もなく、普段使わないカードへの造詣もますと、構築とは違った良さがあります。安く 3 パック買って、さらに楽しく遊べると考えれば、かなりお得な感じがします。

ドラフティングを行った後は、時間や人数によって 4～5 回戦のスイス・ラウンドで対戦が行われます。

その後、商品の分配が行われます。初めの 3 周（つまりレアとキラ）に関しては、トップから順番にラスまで一枚ずつ取っていき再びトップに戻る方

式で、4週目以降（くずレアとアンコ）はトップからラスまで行った後、ラスから折り返す方式で分配されます。ただし、新エキスパンションの発売直後でもない限り、4週目以降は存在していない（各自1・2枚欲しいカードを取った後は、カードが足りない人間に全て押しつけるか、シャッフルしてランダムに分配）ことが多いです。

今年は、ドラフト組の主力の数人が就職などで出ていったため、ドラフトの人員が足りなくなることが予想されます。

新入生の方の積極的な参加をお待ちしております。

2.2 MTG

いわゆるドラフトでない普通のマジック（いわゆる構築）に関して言うと、いわゆるトーナメント・デッキよりもオリジナルのファン・デッキの方がもてはやされる風潮があります。ただ「勝てなければ、ファン・デッキではない」ということで、それをもってトーナメントに行くかと問われるとちょっと窮しますが、普通のトーナメント・デッキと充分戦えるのに、非常にユニークというか、妙な動きをするデッキがよく作成されています。

この方面に関しては Tucker-K さんという他の追隨を許さないデッキ・ビルダーが在籍しておりました。Atog-Magus of the Unseen-Thran Forge デッキや、FecunLuren (Fecundity-Aluren-No Rest for the Wicked-Monk Idealist-その他クリーチャー数体による無限コンボ) などのデッキが知られています。また、Net で広まる以前に DreamHall (いわゆる TurboZvi) を組んでしまったり、といった実績があります。

その他、Tucker-K さんではありませんが、同様に Rap-Lace が組まれ MtG-ML をわかったこともあります。

普通のトーナメント・デッキを遊ぶ人間もいて、なかには、去年の日本選手権 14 位 (白猫さん) とか、LoM 本戦出場者 (First-General さん) とかもいて、シミュ研内に「Team Shirai」という内部団体を形成しています (Team Shirai のホーム・ページはこちら

<http://www.est.hi-ho.ne.jp/sironeco/>

)。今年はその主力が就職などでシミュ研を離れてしまったので、あらたにそういう新人の加入も求められています。

2.3 ドイツ・ゲー

いわゆる「カタンの開拓」以来、日本にも輸入されるようになったドイツ (などの) ボード・ゲーム。ELW さんがメビウスの ML に入っており、ちょくちょく購入したり、大阪のシュピールブルグまで試プレイしにいった購入したりするので、かなりの数のゲームがあります。

だいたい3～5人用（適正人数は4・5人であることが多い）で、プレイ時間は1～2時間のものが多いようです。

エル・グランデのような、かなりやりこまれたゲームから、数回やっただけでお蔵入りしたゲームまでと様々です。

このところはELWさん愛好の「豪商（胡椒）」と「仏像（正式名称忘れた）」がわりとよく走っています。

ちなみに「アクア・ステップ・アップ」で紹介されたゲームはほぼ全て存在していますが、実はその半数はシミュ研では不評であったりします。

2.4 Titan

アバロン・ヒル（再販目録に入っていないようなので旧アバロン・ヒル？）の名作ゲーム。プレイヤーはTitanの一人となり、配下のモンスター達を操り、他のプレイヤーのTaitanを倒すことを目的とする。

盤上を移動していき、特定の地形に移動した際に、特定のモンスターがいれば、より高位のモンスターを召還して仲間に加えることができ、そうやって己の軍団を強化していきます（例えば、ジャングルに移動してベヒモスが2体いればサーペントを召還できる）。また、敵の配下のモンスターを倒すにつれて自分のTitanの力も増強されていきます。

他のプレイヤーの部隊のいる地形に入れば、別に用意された戦闘マップ上に移行し、どちらかが全滅するまで戦闘が行われます。戦闘でTitanが殺されれば、そのプレイヤーはゲームからリムーブとなります。

ゆっくり進化の頂点たるコロサスやサーペント、ヒドラなどを目指すのか、安価な打撃兵器レンジャーを増殖して、手当たり次第に戦闘を起こして、Taitan自体の力を増強してLord Regionを形成して勝つのか。

いかに移動すれば効率よく進化を進める事が出来るのか。いかに動けば戦闘で効率よく戦かえるのか。

戦略・戦術的に奥の深い名作といえます。

現在の所は、持ち主にして布教に励んだN.H.K.氏と、悪魔社長さんが2強のようです。

2.5 アクワイヤー

アバロン・ヒルの名作ゲーム。ホテルをつぶすゲーム（嘘）。なぜ資本主義が墮落したのかがわかる。第2版、第3版と版を重ね、とうとう第3版ではホテル名の変更なども行われましたが、シミュ研では第1版が最も人気が高く、保有しているのも第1版だったりします。

同様に共産主義がなぜ失敗したかわかるクレムリンというゲームも存在している。

2.6 鉄道ゲー

圧力団体が存在しており、その流布につとめている。土曜の昼には結構走っている。

「18XX」とよばれるシリーズが存在している。1830年代の五大湖周辺の鉄道経営を扱った「1830」を初めとして、世界各地の鉄道会社経営・鉄道敷設を取り扱っている。同人ゲームとして日本の関西圏を扱った「1890」なんてものも存在している。

ゲームの目的は、鉄道会社の経営、株の売買をとおしてより多くのお金を手に入れることである。

このゲームのユニークな点は、ある鉄道会社の筆頭株主プレイヤーがその会社の全経営権をもって会社を運営するのだが、会社のお金とその筆頭株主プレイヤーのお金が全く別物として区別されていることである。実社会で考えれば当たり前のことであるが、ゲーム的には、すこし慣れが必要となる。ただし、会社が赤字になると、筆頭株主がその分を補填しなければ行けない。それでもって、筆頭株主が株券を売り払ってしまっただけで筆頭でなくなれば、別な人に経営権が移ったりする。他人に押しつけられる赤字会社の事をD弾といい、ゲームを（というか、一人のプレイヤーのほぼ破産を）決めることも多い。

ゲームは株式売買ラウンドと経営ラウンドに分かれている。経営ラウンドでは各鉄道会社が、線路を敷設し、持っている列車を走らせて収益をあげる。

敷設した路線は他の会社も利用できたり、敷設タイルの数（というか種類）が限られているので、この鉄道を敷設する行為は初心者には難しいと言える。また、収益をあげるには列車を買う必要があり、ゲームが進行すると古い型の列車は廃棄されるので新しい（高性能だが高い）列車を買う必要が出たりと、その辺のタイミングをはかって行動するのが難しかったりする。

慣れるまで難しい（というか、どれが最善手なのか、ありていにいってわからない）事が多く、一回のプレイ時間も初めは5時間くらいなため、少し取っつきにくいゲームとも言えますが、逆に極めがいのある（極めれるか！という声も聞こえてきそうですが）ゲームとも言えます。

他に鉄道ゲーとして、クレヨン・ゲー「～Rail」（～にはEuroなどの地名が入る）シリーズが存在している。

2.7 カード・ゲーム

チョットした時間つぶし（2卓ゲームが立っているときに片方が早く終わってしまったときなど）によく行われる。本当に軽いゲームから、なかなか頭を使うゲームまでかなりそろっている。紋章使い（MtG業界の有名人中村聡さんデザイン）やピザなどがおすすめか。2人ならカフナ、LostCity（マナ・バーン・シティ）あたりかも。

カードではなくダイス・ゲームであるが、Bluff（ライアーズ・ダイスの再版）や新作 Can't Stop などよく行われます。ダイス・ゲーだけあって、単純ながら、燃えるものがあります。

2.8 超人□ック

現在のシミュ研ではあまり遊ばれないが、知る人ぞ知る名作。一昔前であれば、各大学ゲーム・サークル間の共通言語ともいえたゲームですし、一度はプレイするのもいいかもしれません。

ただし、方言がひどく、例えば、関東から流れてきた N.H.K. 氏などには京大ルールの一部は我慢がならないところがあるらしい上に、NF などでプレイされるときには RPG 研の人とかが混じることもあり（微妙にルールが違う）、混乱を来すこともあるようです。

まあ、良いゲームなのは確かです。

2.9 ビック・ゲーム

ビック・ゲームといっても「Pacific War（プレイ時間 100 時間+）」級ではなく、一日がかり（5 時間以上）級のゲームなら、ごくたま（月に 2 回くらい）に走っています。「18XX」シリーズ、Civilization、History of the World、Age of Renaissance、BG など。

NF にはOBの方が何か、ひろげているようです。

2.10 マルチ

Diplomacy を初めとするマルチ・ゲームはこの頃あまり走っていないような気がします。ただ、マキャベリやフンタなどは熱烈なファンが存在しているので、たまに走るかもしれません。

3 シミュ研保有ゲーム・リスト

以下が現在のシミュ研保有ゲーム・リストです。この他、個人所有のゲームがかなりの数（主に ELW さんの分）存在しています。多分、たくさん記載漏れがあると思います。

3.1 ドイツ・ゲー

ピラミッド、海賊、レーベンヘルツ、モダン・アート、ハイパー・ロボット、ウシ、バザリ、エル・グランデ、Giganten、化石、Ra、Manhattan、Cafe

International、Members Only、Auf Achse、Top Race、ラッツィア、カタン、海カタン、Lotus、Der Feuer-Salamander、Gold、Drunter & Drüber、Maya、Mississippi Queen

3.2 カード・ゲーム

Family Business、Titan(カード)、Asterix、紋章使い、ローリスクハイリターン、Illuminati、Fluxx、Super 大戦略、クク、Elements、Njet、Nimm's Leich、Bluff

3.3 鉄道ゲー

1890(京阪神)、1870(テキサス)、1856(カナダ)、1853(インド)、Eurorails、Iron Dragon

3.4 マルチ

フンタ、上海 Trader、魔法帝国、銀河帝国、英雄三国志、戦国大名、戦国大名エキスパンション、Alexander's Generals、Diplomacy、マキャベリ

3.5 アバロン・ヒル・ゲーム

Titan、Acquire、Pax Britannica、Britannia、Tyranno EX、クレムリン、共和制ローマ

3.6 その他のボード・ゲーム

超人ロック、モノポリー、History of the World、Stock Market Guru、Intrigue、Serenissima、Star Marines、Paydirt、Time Agent、Arkham Horror、Formula DE、Formula DE 拡張マップ No.3,4、Clue、Fast Food Franchise、スペースエンペラー、ドラゴンパニック、Mini Inkognito、Ringgeister、High Guard、Cosmic Encounter、Xanth、Blind Justice

3.7 2人用ゲーム

Nightmare Chess、Mana Burn City、カフナ、バベル