

量子ドミニオン ハンドブック

tackman

量子ドミニオン ハンドブック

tackman

0. 前書き

量子ドミニオンの世界へようこそ！ この小冊子では、ドミニオンをやり過ぎた人向けのちょっと変わったゲーム、量子ドミニオンへの簡単な案内をします。対象読者は、ドミニオンのカードテキストを読まなくてもプレイに支障のない人です。

1. 量子ドミニオンとは？

量子ドミニオンは、サプライ構築ゲームです。

世間には「量子将棋」「量子人狼」のような、既存のゲームを量子論的にする遊びがあります。量子論のうち特にフィーチャーされるのは「不確定性と収束」をテーマにした部分です。量子ドミニオンでは、10種の王国カードが不確定な状態でスタートします。まっさらなキャンバスに描くように、ゲームを通じてサプライを構築して行きましょう - 他のプレイヤーと邪魔をしあいながら。

1-2 ゲームの概要

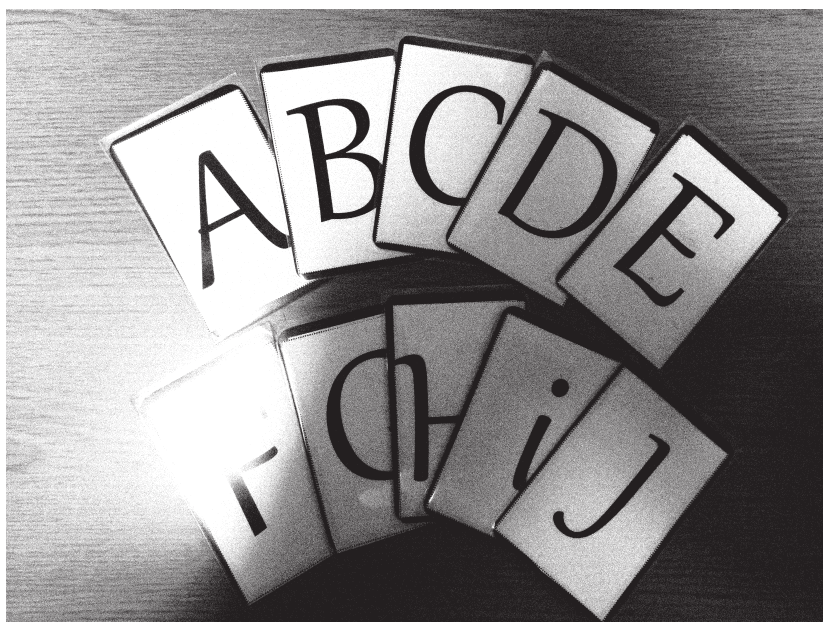
ドミニオンでは10種の王国カードを置きます。量子ドミニオンでは、通常の「確定した」10種のかわりに、「未収束」(未確定)のカード10種を設置します。

お金と勝利点は通常通り「確定した」状態でプレイを始めるので、スタート時のデッキには銅貨7枚屋敷3枚があります。

完全に未確定のカードは、まだどんなカードでもありません。このカードを、例えば3金出して購入します。すると、その瞬間に「3金の何かのカード」まで収束が進みます。購入したカードは、通常のドミニオンと同じく捨て札に行きます。ここで未収束のカードがデッキに入ることになります。

デッキがリシャッフルされ、未収束のカードが手札に来ます。そのカードは3金であることだけが決まっています。そのカードをプレイする時、「3金のカードであり得る効果」を宣言します。たとえば「この3金のカードで、2金と1購入を出します」と宣言すると、その瞬間にそのカードは木こりに「収束」します。以降、そのカードは木こりとして通常のドミニオン同様にプレイをします。

こうやってゲームを進めていけば、10種の未収束カードは確定した10種のカードになるでしょう。以降は通常のドミニオンと同様にプレイをします。



(不確定なカードたち)

2. コンポーネントとセットアップ

量子ドミニオンで使うコンポーネントは以下のレシピです。

通常ドミニオンと共通のもの：

銅貨、銀貨、金貨、屋敷、公領、属州、植民地、白金貨、呪い、ポーション、廃墟、傭兵、狂人、馬上槍試合の褒章カード、略奪品、トークンの類

量子ドミニオンオリジナルのもの：

アルファベットのA,B,C,...J、全10種が描かれているカード×各10

あると便利なもの：

ランダムイザ全種

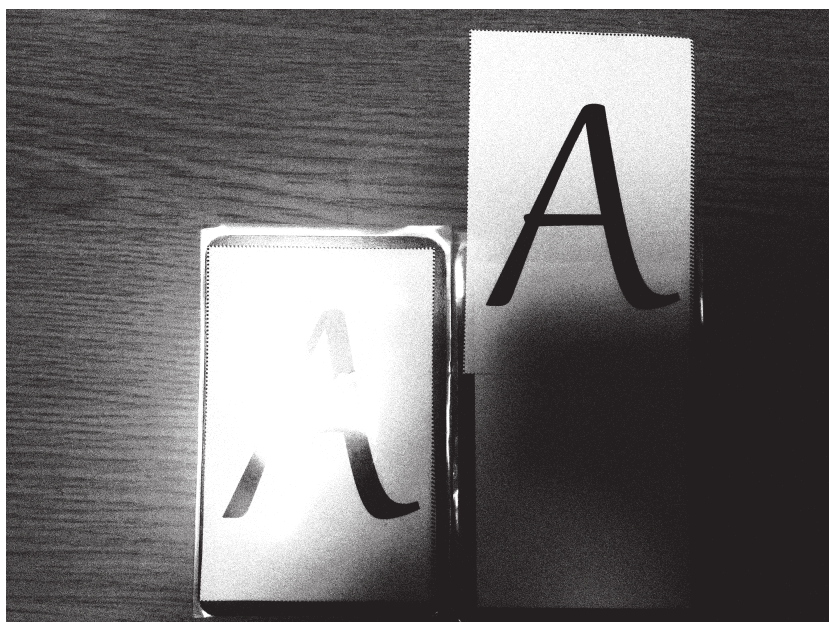
2-2 コンポーネントの作り方

カードゲームなので、極端な話ではトランプで

も何でも組めてしまいます。ただ、せっかくのドミニオンなので裏面はいつものものを使いたいです。また、銅貨などを自前で用意するのは面倒なので、出来ればA～Jのカードだけを自作したいところです。

というわけで、筆者は以下のようにして量子ドミニオンのコンポーネントを作りました。

- 「いつも通りのもの」、銅貨や屋敷などは通常ドミニオンのカードを流用します。カードはハードスリーブに入れておきます。
- ブランクカードを10枚×10種、100枚分用意します。ブランクカードをハードスリーブに入れ、その上から「A」など印刷された紙を入れます。これだけで出来てしまいます（本誌付録に、A～Jのカード用コピー原本があります）



「アルファベットカード」はこんな感じで作ります。



左が量子ドミニオンを全部入れた箱、右は比較用に収穫祭の箱。ドミニオンの小拡張の箱より少し大きい程度の入れ物に全部入っています。見ての通り相当雑に詰めてもこの程度なので、きっちり詰めればもっと小さい箱でも入ると思

います。

各アルファベットカードを 12 枚にして、通常のネズミを足せばフルセットのドミニオンとしても扱えます。ドミニオンフルセットがこの大

きさに！

ブランクカードは通常ドミニオンに付属してくるものの他、boardgamegeek で単品で購入できます。

新しくブランクカードとか買いたくない！ という人は、通常ドミニオンのカードをハードスリーブに入れて、その上から A～J の紙を入れれば量子ドミニオン用にできます。ただしこの方法では通常コンポーネントが使えなくなります。

3. ざっくりとしたルール

まず、以下の基本を抑えてください。

- お金で買い物をした場合、A～J のカードは購入時にコストが確定する
- A～J のカードで、同じアルファベットのカードは同じ種類のカード。つまり、A の中の 1 枚がプレイされて収束した場合、他の A カードも同じ種類のカードに収束します。

お金で未収束のカードを買い物をしてコストが確定→リシャッフル後にプレイされた時に、具体的なカード種類が確定

を繰り返すのが、量子ドミニオンの基本サイクルになります。

収束したカードは、サプライの脇に何に収束したか分かるように記録を取ります。§2 の量子ドミニオンコンポーネントでランダムマイザ全種を入れることを推奨しており、ランダムマイザを A～J の隣に置くのが楽です。もちろん紙に書いたりしてもかまいません。

量子ドミニオンコンポーネントは、圧縮されたフルセットのドミニオンとして使えます。さらに、ブランクカードを使って A～J カードを作った場合、通常コンポーネントとは別にフルセットドミニオン相当のコンポーネントが出来ます。フルセットのドミニオンの数があら不思議、2 倍になりました！

フルセットドミニオンの数が増えると嬉しさ 2 倍なので、お金に余裕のある人はブランクカードを調達する方法をおすすめします。

量子ドミニオンが通常ドミニオンと違うのは、究極のところ「どうカードが収束するか」の 1 点です。カードの収束は基本的に上で挙げたパターンですが、その他のカード収束パターンについて若干の例外が存在します。

3-2 獲得時効果のあるもの

コストも定まっていない完全に未収束のカードを獲得する場合、獲得時の支払いコストに応じて獲得時効果を宣言できます。

例) 5 金を払って購入、獲得時効果で呪いを撒く＝不正利得

この場合、リシャッフル後の使用を待たず、カードは即座に不正利得に収束します。

なお、過去に 5 金で購入されていて、その時に獲得時効果を発動させなかった A～J のカードについては、その後に 5 金で購入しても不正利得に収束させることは出来ません。

3-3 過払いによる収束

過払い効果のあるカードは、獲得時に即座に収束します。

例) 4 金を出し、未収束カードを 3 金として確定させつつ 1 過払い銀貨を獲得。名品として即座に確定します。

また、既にコストが確定しているカードに対して過払いを行い収束をさせることもできます。

例)他のプレイヤーが 3 金で A のカードを購入、過払いはなかった。次のプレイヤーが 4 金を出し、A に対して過払いを行って A を名品に収束させた。

3-4 リアクションによる収束

手札に未収束のカードがある場合、コストに応じた効果を宣言するとただちにそのカードは収束します。

例) 他のプレイヤーが 4 金で民兵を宣言した。自分は 2 金未収束のカードを持っていたので、堀を宣言。未収束カードはその時点で堀に収束し、アタックを防ぎます。

なお、リアクションの解決は手番プレイヤーからプレイ順に行います。1 番手が民兵を撃ち、2 番手が 2 金の A カードを堀として宣言した場合、3・4 番手は 2 金の B カードを堀にすることはできません。

3-5 廃棄時効果による収束

未収束のカードを廃棄して、廃棄時効果を宣言することにより収束させることが出来ます。

例) 4 金のカードを廃棄し、銀貨を 3 枚獲得して封土に収束

3-6 アクション効果による収束

アクションカードの中には「勝利点なら〇〇する」といった効果のものが 있습니다。未収束のカードを、アクションの効果で種類を確定させることが出来ます。

例) 自分の手札に 4 金未収束のカードがある状態で、他のプレイヤーが役人を宣言した。自分の 4 金のカードを勝利点カードと宣言し、山札の 1 番上に戻す。これにより、4 金のカードは勝利点として確定した。

アクションによる種類確定は、あくまでカードの持ち主が行います。例えば、泥棒を撃って未収束の 4 金カードにヒットをした場合、4 金のカードを財宝カードにするかの決定権は泥棒を撃たれた側にあります。

また、貢物では下家のカード種別が関係します。この場合、未収束のカードは基本的に「どの種類でもない」カードとして扱われます(呪いと同様)。ただし、下家が種類を宣言し、カードの種別を収束させつつ貢物を撃ったプレイヤーに効果を与えることは可能です。

3-7 獲得コストによる収束

量子ドミニオンでは、異なるアルファベットのカードが同じ種類のカードであることは許されません。そのため、コスト帯によっては他のカードの収束が別のカードを収束させることがあります。

わかりやすい例として、1Pのカードがあります。1Pのカードはブドウ園と変成しかありません。そのため、サプライに2種類の「1Pでコスト確定・未収束」のカードがある場合、一方が変成に収束した場合、もう一方の1Pのカードはブドウ園に収束します。

なお、収束済・未収束合わせてコスト1Pのカードが3種類以上になることは許されません。1金、1Pのカードは種類が少ないので、種類上限を上回らないよう注意してください。

3-8 コストが決まらず

獲得できる特殊な例

従者の廃棄時効果で「アタックカードを獲得する」で未収束カードを獲得した場合、コストは確定せず「アタックカードである」ことだけが確定しているカードを獲得します。

このコスト未収束のアタックカードは、プレイ時に任意のコストのアタックカードに収束させることができます。

また、「アタックカードであることだけが確定している未収束カード」ではリアクション関係で特殊な処理順になることがあります。

いまAがその状態のカードである時 Aをプレイ→アタックカードへのリアクション有無の確認→Aの効果宣言＝収束 の順に処理が行われます。そのため、まず他人のリアクション効果を見てからどのアタックカードの効果を得るか決めることができます。

3-9 最後まで収束しなかったカードについて

最後まで収束しなかったカードは、コストと

カード種別の制約が許す限り、所持者が任意のカードとして扱えます。つまり、Aが4金の未収束カードだった場合、ある人が庭園として宣言して、別の人がシルクロードと宣言した場合、それぞれの点数は宣言した種類のカードとして計算します。これは一見、量子ドミニオンでは同じアルファベットのカードは同じ種類である、という状況の例外に見えます。しかし、これは矛盾ではないので - なぜなら、お互いのカードは二度と観測されないのですから。

3-10 支配

支配で得られるターンは「支配者コントロールする被支配者のターン」です。そのため、未収束カードがあれば支配者の指示に基づき、収束させていくことが出来ます。これはカードを収束させるのは持ち主である、という原則に反しません（支配撃ってる状態で、未収束カードがある状況ってすごいレアケースだとは思いますが）。

3-11 収束以外のルール

・植民地、避難所使用の有無

ゲーム開始前に、植民地 / 避難所使用の有無をあらかじめ決めておきます。

・パン屋のコイントークンについて

パン屋のコイントークンは、パン屋が収束した時にコイントークンも収束して初めて使えるようになります。この場合、パン屋を収束させた人以外にも、全プレイヤーにコイントークンが付与されます。量子テレポーテーション！

・廃墟

廃墟は、廃墟を使用するカードが収束した時点で出現します。それ以前にはサプライに並べず、購入もできません。廃墟使用カードの収束以降

は、通常どおりの配布・購入の処理を行えます。
・願いの井戸等のカード名を当てるアクションについて
カード名の指定はA～Jのアルファベット名で行います。具体的な王国カード名を指定してはいけません。

例えば、願いの井戸で隊商を宣言して、めくったカードが4金の未収束カードだった場合に「あ、じゃあこれ隊商ってことでドローしまーす」というのは出来ません。

とは言え、アルファベットのカードがだいたい収束してくると収束後カード名で宣言してしまいます。そういう時は、A～Jの別名として扱うと良いです。

3-12 ルールのルール、大原則

量子ドミニオンは新しいゲームです。プレイ実績も十分に積まれているとは言えません。残念ながら上記のルールでカバーできないことが起こることもあるでしょう。そういった時のため、ルールが従うべき大原則・理念を抑えてください。

・カードを収束させる権利は持ち主にある
アタックその他の手段を使って、他人が持っている未収束カードを収束させることは出来ません。幸いドミニオンはカードの所持権が曖昧になることはほぼないので、この原則は適用しやすいはずです。

・全てが収束した時、カードの枚数を除き通常ドミニオンであり得ない状況は出現しない
1金の王国カードが2種類サプライに並ぶ、ということは起こってはいけません。

・未収束カードは、取りうるカード全ての重ねあわせの状態である

正直猛烈に分かりづらく解釈が割れそうですが、こう書かざるを得ません。例えば2金未収束カードは、礼拝堂と手先と愚者の黄金と村落と…の重ねあわせということです。

補足：カードテキストでアクションタックなどの種類が指定されている場合、それは重ねあわせの結果アクションが100%の確率であるカードが対象、という意味と取ります。

例えば7金未収束カードは宮廷・鍛造・拡張の重ねあわせで、この場合未収束でもアクションカードとして扱います。逆に、2金未収束カードは上記の通り愚者の黄金が混ざっているため、別のアルファベットカードが愚者の黄金に収束するまではアクションでも財宝でもありません。

・糞ゲーにしない
量子ドミニオンのルールは未整備な部分が大きいです。解釈が曖昧な部分のルールをハックしようとするばいくらでも出来るでしょう。量子ドミニオンをまともなゲームにするためには、プレイヤーの建設的な協力が必要です。



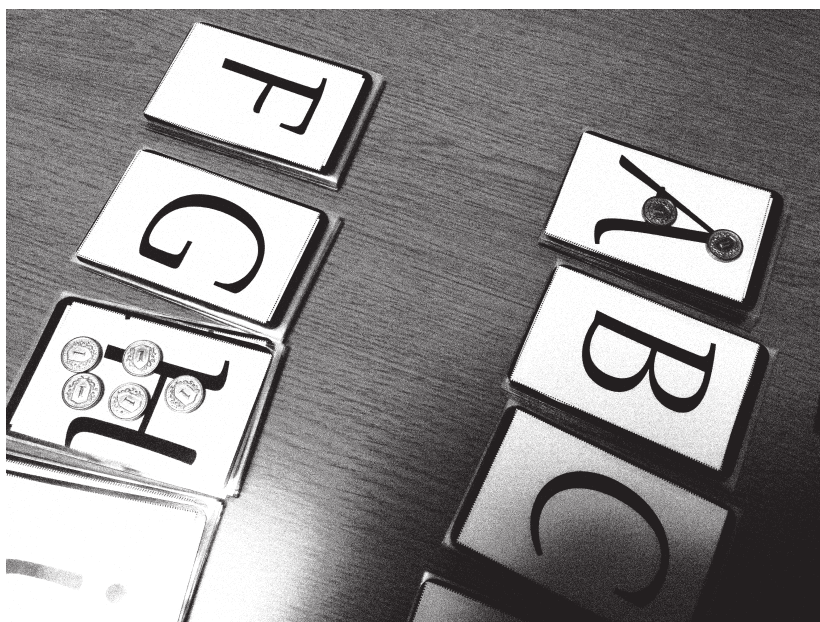
4. 実際のゲームプレイ手順

セットアップ

属州場のセットアップをした状態です。10種のA～Jカードと、ポーションが毎回出されます。あとで便利のように、コイントークンもあらかじめ出しておきました。プレイヤーの初期デッキは、通常ドミニオンと同様に屋敷3枚・銅貨7枚です。

初手 2-5 がだったので、2 金で A を、5 金で H を買いました。何金で買ったか示すため、コイントークンを乗せています。コイントークンを乗せているのは一番手近にあるからという理由なので、コストを記録しておけるなら紙でもダイスでもなんでも OK です。





リシャッフル後、手札が「H・屋敷×3・銅貨」で割と頭を抱えたので、Hをプレイして改良を宣言してみました（伯爵で圧縮の方がいいかな？）

収束したアルファベットカードの下には、何に収束したかを示すためランダムイザを表にして置いています。このランダムイザも利便性のために置いているだけなので、記録できるなら何でもいいです。

改良で引いたのは銅貨だったので、屋敷を3金としてCカードへ。2金でBを購入しました。

次に来る手札がAと銅貨×4、山札残りは銅貨なのでAを手先としてプレイ。1金1ドロースて6金を出してみました。

今回は1人で回しましたが、これを複数人でやるのが実際の流れになります。カードを獲得、収束させていって、全てのカードが収束してしまえばあとは普通のドミノオンと同じです。



5. こんな戦術ありますよ

量子ドミニオンは2013年の末に生まれて、お披露目されたのは2014年2月のまだまだ若いゲームです。ほとんどの戦略、戦術は未発見のはずなので、探究心あふれる方々による研究が待たれています。ここではほんの少しだけ、考えられる戦術を挙げてみます。

最速開発

初手未収束3-4から入ります。3金を名品にされず、3-4が手札に来ることを祈ります。3金を開発にして、4金を開発して開発と5金未収束カードを積みます。次のターン、5金を開発することが可能です。5金を地下墓所として廃棄時効果を使えば、さらに4金以下のカードも手に入ります。

開発は量子ドミニオンではハマると無類の強さを発揮します。開発したカードをデスクトップに積むことで、高コスト帯カードを自分で収束させる権利を得られるのが強いです。4人戦では6金帯のコストは許されないかも。2人戦で決まればワンサイドゲームが可能です。

過払いでの妨害

過払い収束による嫌がらせ。相手が3金出し

て買ったカードを名品に、2金を出して払ったカードを石工にします。過払い購入は漏れなく自分にも石工・名品が付いてくるので、ご利用は計画的に。

ダメ定石・5-2 初手造幣所

5-2の造幣所・愚者の黄金は実際強い！5-2出たら誰でもやりたくなる！しかしここは量子の世界、対戦相手はおもむろに4金のカードを「泥棒」と宣言するでしょう。アイエエエ、泥棒ナンド！？そして造幣所は相手も買えるので、愚者の黄金の枚数でも負ける未来がすぐそこに。

強いカードは強い

仮面舞踏会、総督といったいつでも強いカードは量子ドミニオンでも強いです - 使うことが出来れば。何にでもなる未収束カードを捨てての3金未収束・銀スタートでは当然仮面舞踏会は警戒されて、名品にされたりそうでなくても弱めのカードにされる可能性があります。総督は5金なので、4人戦ではそもそも5金の未収束カードを手に入れられないこともあるでしょう。

6. ゲームの特徴

通常ドミニオンとくらべて、今のところ以下のようなことは言えると思います。前述のように量子ドミニオンは若いゲームなので、今後新しい発見はあるでしょう。

インタラクションが強い

通常ドミニオンでは、欲しいものを狙って買

えます。一方の量子ドミニオンでは、自分が買った未収束カードが何になるか分からず、他人に狙っていなかったカードに収束させられることがままあります。

泥沼ゲー、運ゲーに狙って出来る

ドミニオンではほとんどの価格帯のカードに、

呪いや廃墟を撒くカードがあります。つまり我々がその気になればっ…いつでも呪い場に来るということっ…！そのため、順当にやると不利と見た側は泥沼に持ち込む方向に行きやすいです。

他にも義賊で盗めばよからうなのだァ～、道化師当てれば勝ちやろ～などなど狙って運ゲーサプライを作れてしまいます。

一本道のゲームプランは 厳しいんじゃないかな

自分の買ったカードは思ってもみなかったものに収束させられ、サプライの内容は足を引っ張り合う人たちの共同作業でつくり上げる量子ド

ミニオン。最初に描いたプランのまま行くのは難しいと思います。

2人戦は糞ゲーかもしれない

テストプレイをした感触だと、2人戦はマウント取った側が一方的に虐殺をする展開になりやすいようです。サプライを自由に組む余地が大きくて、外道コンボを叩き込めるから当然？

3人戦は1人で決められるカードの自由度が下がることもあり、そこまでの糞ゲー感はありません。4人戦までくると「この星は我々が一緒にいるには狭すぎる！」くらいの感覚になります。

7. あとがき

この本を手にとってくださるような方は、ドミニオンをちょっとやり過ぎて、しかも新しいものの探索が大好きな人だと思います。

量子ドミニオンは、まだまだ発展の余地が大きいゲームです。もし量子ドミニオンに興味を持って、プレイしてみて「こいつはティンと来たぜ！」となったら、是非とも新しい何かを探

してください。もし考案者の手を離れるくらいに量子ドミニオンが成長したら、望外の喜びです。

2014年6月1日 tackman
(井戸型ポテンシャルの底から)

著者 : tackman (Twitter: @tackman)

編集 : 新月 (Twitter: @shin_getz)

