

# Twilight Struggle

GMT

作戦  
研究

(文/近藤友樹)

Twilight Struggle は 1945 年以降の東西冷戦をテーマとした GMT のカードドリブンゲームです。発売されてまだ間もないゲームですが、簡単でありながらゲーム性とヒストリカル性のバランスが絶妙で、傑作の名を不動としているといっても過言ではないでしょう。多くのカードドリブンゲームを出版し、いまだ外れといえる作品を出していない GMT の作品群でも出色のゲームです。

## ルール

通例ならば、簡単なルールの説明を入れるところですが、幸い第 68 号に「ゲーマーいちねんせい」によるリプレイ記事がありますので、割愛させていただきます。ルールはかなり簡単なので、どちらかが経験者であれば、ゲーム直前の口頭説明で十分に楽しめるでしょう。

## 手札コントロール

敵軍イベントが強制発動するのに対して宇宙開発は原則 1 ターンに 1 回のみであり、また持ち越せるカードも原則 1 枚だけであるため、どのように敵軍イベントによる害を最小にするのか、という考えが重要になります。ただし、イベントによっては、手札からカードが引かれて持ちこせない場合がありますので、過信はできません。それとは別に UN Intervention (32) を敵軍イベントと同時にプレイすると強制発動を阻止できますので、これも第 3 の手段となります。さらに、The China Card (6) を手札の代わりに使うことによって、持ち越すカードを 1 枚増やしてその場しのぎを行うことができます。この結果、次のターンに宇宙開発などで処理できるかもしれません。

いくつかのカードは、処理の方法が決まっており、また他のカードの処理に使用できるカードもあります。それをまず説明しましょう。

### 1) 他の敵軍イベントを処理できるカード

UN Intervention (32) は代表的なものです。以下のイベントは敵軍イベントとして使用した際に、捨て札を伴いますので、実は処理に使えます。Blockade (10)、Quagmire (42)、Bear Trap (44) の 3 枚がそれにあたります。後の二者は、

処理したいカードが 2 枚以上あるのでない限り、最終ラウンドの手前のラウンドにプレイするのが普通です。1 枚捨てる際に他の行動ができませんので、注意です。

逆に言えば、自軍イベントのカードとしてきた際にイベントとしてプレイしたならば、敵を利する可能性があるのです。

### 2) 最終ラウンドにプレイして処理するカード

以下のイベントは、最終ラウンドにプレイすると影響が出ないか、または最小限に収められます。Containment (25)、Brezhnev Doctrine (51)、“Lone Gunman” (62)、Chernobyl (94)、Aldrich Ames (98)、これらは最終ラウンドにプレイすることにより、ほとんどイベントの効果を無くすことができます。

### 3) 状況に応じて無害になりやすいカード

Duck and Cover (4) はデフコンが 5 ならば IVP のみになりますので、デフコンが上昇するイベントがあればともかく、そうでなければクーデターでデフコンは下がる傾向にあるはずなので、なるべく早いラウンドにプレイしてしまう方がいいでしょう。

Five-Year Plan (5)、Grain Sales To Soviet (67) は、残りのカードが効果の大きい敵軍イベントが無い時にプレイすると、ほとんど無害となります。

“Ask Not What Your Country Can Do For You” (77) は、下手をすると相手を利するだけです。しかし、除去イベントでもありますので、相手の手札枚数が少ない際にはプレイするべきでしょう。また、相手の宇宙開発の直後などが一つのタイミングです。

Cultural Revolution (58) は、USSR が The China Card を持っている時に IVP を与えてしまう方が優ります。The China Card は IVP の価値があり、また 5OP をアジアで使用できますので、このカードはさっさと除去させてしまうべきです。

上記以外のイベントについては、優先的に除去すべきカードを宇宙開発でプレイし、次に害の大きいイベントを持ち越しカードに予定することになります。

大前提として、イベントをプレイすることで除去されるカードは優先的に捨て札にするよりもプレイすることを考える

べきです。除去されない敵軍イベントは後々自分に回ってきてまた同じ悩みを抱えさせるか、相手に回って安全に OP でのプレイや好機でのイベントプレイが行われます。除去されるイベントをプレイしてしまうことにより、デッキ中の安全にプレイできるカードの割合を増やしていくことができます。

除去イベントをプレイする場合は、なるべく損害が最小限で済むようにしなければなりません。そのため、基本的にはイベント内容を先に行かせ、その損害を OP で埋め合わせることになります。

また、山札の数も注目すべきポイントとなります。通常は 1 枚のカードが持ち越せますので、次のターンに山札がなくなって捨て札を切りなおす場合、そこまでカードを処理するのを待つのが意外と重要です。特に終盤では一度捨て札に行けば、もう二度と手札にならない場合が多くなりますので、宇宙開発などでのげば、それ以上はゲームに出てこない場合もよくあるのです。基本的に、Later War のデッキになったら、除去イベントかどうかでプレイして処理をするのかどうかを決めるのではなく、単にイベントの内容でどれを持ち越したり宇宙開発で処理をするのか決めればよいでしょう。

## デフコン

デフコンはクーデター (Coup) と影響力の排除 (Realignment) に影響を与えます。序中盤ではクーデター、終盤は影響力の排除が制限されるのが痛手となるでしょう。逆に言えば、これを常にコントロールすることにより、欧州とアジアを安全にできます。

デフコンは、単にクーデターを BG (Battleground) 国で行えばいいわけですから下げる (危険度を上げる) ことは容易です (上げるのは案外と困難です)。USSR が常用する手段に、常にデフコンを 2 に保ち、ターンが終了したら 3 に回復するので、そこで先手番を活かして自

