

ボードゲーム紹介

戦時 (Senji)

メーカー: Asmodee Editions (USA/フランス) ゲームデザイン: ブルーノ・カタラ&セルジュ・ラジェ
¥9,000 (税別) プレイ人数: 3~6 人用 プレイ時間: 約 90 分



「戦時」は、日本の戦国時代をテーマに、「キャメロットを覆う影」のカタラ & ラジェのコンビがデザインした、現代風の交渉戦略ゲーム。

この時代、すでにミカド(帝)と貴族たちの権力は弱体化して、全国に群雄が割拠し、国は乱れていた。プレイヤーは、日本各地に割拠する大名となり、「将軍」の座を目指して波乱の世を切り抜けていく。「将軍」になるためには、一定数の「名誉」ポイントを獲得しなければならない。将軍への道は、戦争をして他の大名の領地を切り取っていく軍事行動だけではたどり着くことができない。この名誉ポイント他の武将との外交、経済活動、軍事行動のすべてにおいて蓄積されていく。

このゲームのキーワードは、名誉ポイントと外交交渉。1 ラウンドが 1 年で、毎年の開始の時点で名誉ポイントが最も多い大名(将軍の座に最も近い大名)の元へ「ミカド」がやってきて、「ミカド」を迎えた大名がそのラウンドの大名のプレイ順を決めるアドバンテージを得る。



そして、「外交交渉」。毎ラウンド、4 分間の交渉時間があり、その間に任意の大名同士で、戦略の確認、同盟の締結などを行うことができ、その証としての、人質や援軍や物資などの外交カードを交換することができます。

人質を差し出している相手に戦争を仕掛ければ、人質は処刑されてしまい、名誉ポイントも下がってしまう。援軍カードをもらっていれば、戦争の時に援軍を得て戦うことができる。また、物資は組み合わせによって名誉ポイントを獲得できるため、他の大名の信頼を得たり、有利な手順を回してもらうための付け届けとしても使える。

この外交交渉を踏まえたうえでの、戦闘、交易で自分の名誉ポイントを増やしていく。当然そこには裏切りもある。交易にはカードの引き、戦闘にはダイスなど、ランダム要素も含んでいる。そこに 18 種類のユニークなサムライの特殊能力も加わる。外交ゲーム「ディプロマシー」にマルチプレイヤー戦略ゲームの要素を加えた、新しいタイプの大型戦国天下取りゲームだ。

ゲームの内容物

- ・ゲームボード ・城フィギュア ・サムライフィギュア ・サムライカード
- ・軍事ユニットカウンター ・命令トークン ・花札カード ・外交カード
- ・運命のダイス ・砂時計 他

