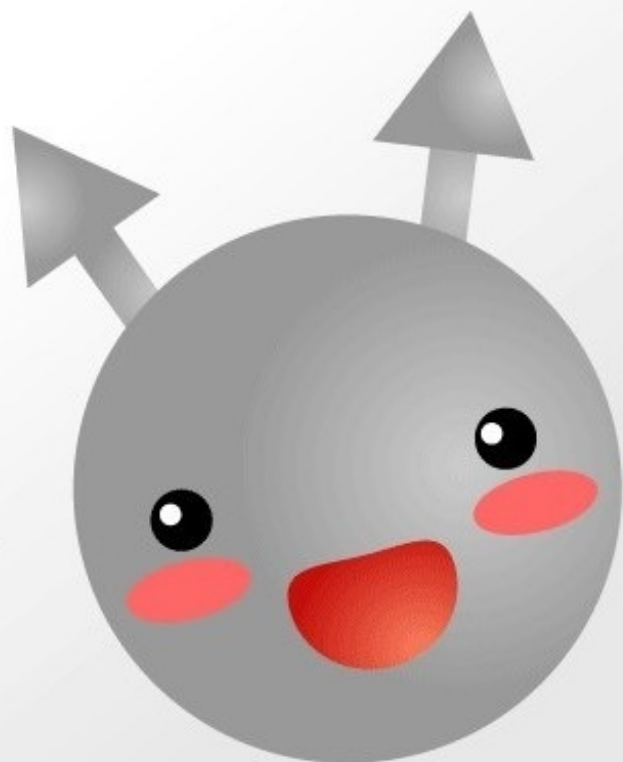


アメーバピグの「大富豪」

個人プレイヤー指南書

JOYFUL



JOYFUL

written by rat

表があれば裏がある

美しいものにはトゲがあるように、現実には二面性があります。どんなに理想を唱えたところで、それを悪用する輩は必ず現れます。

欲望とは強大な力です。アニメやドラマ、映画でもいいんですが、物語に登場する悪人は大抵のケースでは権力者や金持ちです。彼らはどん欲で、バイタリティーにあふれて、能動的に欲望を満たそうとします。世の中、なかなかよくなる原因の一つは、このバイタリティーの絶対数の差にあります。

単純な話、正義の味方は質素で礼節を重んじて貧乏なんですよ。真面目に生きれば損をする、という格言の体現者で、正義にどん欲な「正義の味方」なんてあまりいないでしょ？　たとえばテロリストの家族を人質にとる正義の味方とか。

一方で悪人には制限がありません。人質、殲滅、破壊工作、むしろイメージが悪ければ悪いほど彼らは輝きます。

先だって『アメーバピグの「大富豪」都落とし専門書』を書き終えたばかりなんですが、その内容はいわば表。大富豪を落とすうえで理想の世界です。無菌室で育った花は環境の変化にたえられないように、現実在即していない理論もまたもろい。

本書はいわゆる「自分さえよければいい」というピカレスク・ロマンです。規則でがんじがらめの正義の味方にはない世界の魅力をご堪能ください。

個人プレイヤーの財産は技術

本来、勝負事は「自分が勝つこと」が目的です。たとえチームに所属していようと、チームを勝利に導くことで功績に見合った恩恵が授かり、欲求を満たすことができます。しかし、こと「大富豪」というトランプゲームにおいては、その理屈も通りません。

「大富豪」にはべつの側面、大富豪を落とす、チームプレイ自体を目的として楽しむこともできるからです。彼らは自分の地位など気にせず、率先して大富豪を落としに行きます。もし自分が大富豪になったとき、チームプレイで攻められてはかなり厳しいですよ。そもそも自分の勝利を捨ててまで、大富豪を落としに行く、という理屈からしてわかりません。相容れない考え方です。ならば一層のこと、かき乱してしまえばいい。チームプレイすなわち、連係プレイの流れを作ってしまうと、自分が大富豪になったあと不利になってしまう。ならば互いを疑心暗鬼にさせるために、あえて協力しない。自分が利になるときだけ、カードを出す。

連係プレイを捨てると、大富豪が無駄に続きますが、まずは大富豪を落とすことより、自分が「大富豪を続けられる」環境を作ること。大富豪を落とせなかったうつぶんは、自分が大富豪のときに晴らせばいいのです。そのためには「大富豪で勝ち続ける」技術が必要不可欠です。

上級者には要注意

カードを出し惜しみして、周りを疑心暗鬼にさせるテクのことは話しましたが、上級者には注意が必要です。「大富豪」というトランプゲームは驚くほどカードの切り方に、性格が表われるからです。仮に協力プレイ主体のプレイヤーが三人いたとします。もしこのとき自分が個人プレイヤーだと察せられると、「こいつでは大富豪は落とせないな」と思われて、その三人に動きを封じ込められるからです。

一位が確定したあとは、毎試合、個人プレイヤーにだけカードを被せられ、他の者を二位に押し上げようとしています。協力プレイを主体とする三人にとって、個人プレイヤーなど、ただの四人ゲームの頭数合わせにすぎないからです。

いくら腕が立とうと、三対一では勝ち目がありません。自分が大富豪でもないのに、常に大富豪扱いされて三人に落とされるようなものです。「大富豪」というゲームは民主主義的な側面もあり、多くの支持を得た者が有利に立ち回れます。たとえば逆のケースで、個人プレイヤーが三人いれば、協力プレイ主体のプレイヤーはカードを出しすぎて個人プレイヤーの餌食になるというわけです。

ここで重要なのは、どういう傾向にあるか。協力プレイ寄りの場なのか、それとも個人プレイ寄りの場なのか。それによってカメレオンのようにスタイルをかえて、立ち回ることが重要です。

エセ協力プレイはすぐに見破られる

ベテランの上級者になってくると、うわべだけ協力プレイを装ってたところで、すぐに見破られてしまいます。たとえば危険なカードを出して勝ちに行く。こういうプレイが一つでもあれば、その先、信用されません。失った信頼は、取り戻すのに三倍の労力を必要とします。エセだと見破られると、けっきょく袋にされてしまうので、対処法を講じなければなりません。

袋にされる理由は以下の通りです。

- ・ オフェンス力がない

常に足場を確認しながらカードを切るような立ち回りでは、大富豪は落とせません。この富豪やる気なし、と判断されて袋にあいます。

- ・ 富豪が続く

勝負所でカードが出せないのも、大富豪が上がったあと、カードを温存した富豪の無双がはじまります。これも協力プレイ主体のプレイヤーにはおもしろくありません。

大富豪を落とす邪魔をしたあげく、その自由に見合ったオフェンス力もない。普段カードは出さなくせに、危険なカードは平気で切る。おまけに落とせない。富豪は続く。要点をまとめると、こんな感じです。

個人か、協力かは主観によるところも大きいでしょうが、大富豪を落とせてないプレイヤーは信用されません。たとえ協力プレイ主体のプレイヤーでも、勝てる試合を何度も逃しては同じことです。逆を言えば、たとえ個人プレイヤーでも、大富豪を落とせていれば、それほど問題ではないのです。

しかし、個人プレイである以上、オフェンス力には自ずと限界があります。人を信用してないので、アシストを計算に入れた攻め方が苦手だからです。個人プレイヤーの多くは、どのポジションでも同じような立ち回りをしますが、席順を利用するのも上手くありません。個人プレイヤーで大富豪を落とせている、ということ自体に矛盾があるのです。連係プレイができないので、連係プレイに対する対処法も弱く、連係プレイの場では「大富豪で勝ち続ける」ことさえできません。

これは逆のケースなら、協力プレイ主体のプレイヤーにもいえることで、偏ったプレイでは自ずと応用力が欠けてしまうということです。

大富豪で勝ち続けるには連係プレイも必須科目

個人プレイヤーのやることは意外に多いです。まずは自分一人でも勝ち抜く、絶対的な力がいること。そのためには応用力も必要で、ときには他人の力も利用しなくてはなりません。個人プレイヤーといえど、連係プレイを無視しては、オールラウンダーにはなれないからです。

個人プレイヤーの目指すところは万能感であり、単純に戦績を上げたいだけなら、強者を避けて、弱者と対戦すればいいだけです。中にはそういった個人プレイヤーもいるでしょうが、それはあまりにも志が低すぎるので、本書では無視します。ここで紹介する個人プレイヤーは、あくまで『アメーバピグの「大富豪」都落とし専門書』でも示しましたように、その道を極めようとするものです。

連係プレイでも同じことがいえませんが、ただ自分の好きなスタイルばかり見つめていては狭い範囲でしか応用が利きません。人には個性があり、その特性に見合ったカードの切り方を選択しないと、空回りになったり、かえって大富豪の利になったり、最大のパフォーマンスが引き出せなかったりするからです。

とりわけ個人プレイヤーはなんでも一人でしなければならないので、ことさら器用さが必要となります。

個人プレイヤーの最大のメリットは自由

たとえば上記では、場合によっては連係プレイもやむを得ない——誰にでも勝つオールラウンダーを目指すなら連係プレイも必須科目——としましたが、それは数あるシチュエーションのうちの、ほんの一つにしかすぎません。

実際の試合のほとんどは同じ個人プレイヤーとの遭遇であり、彼らと対戦するぶんには、従来の「自分が勝つ」スタイルでかまいません。単純に、協力プレイを主体とした三人を相手にするには、孤立する覚悟で戦うより、同調しておいたほうが効率はいいからです。いくら輪を乱そうとしても、個人プレイヤーが大富豪になれば残った三人は結束をかためて、隙のない連係プレイで個人プレイヤーを落としにきます。逆に輪を乱す個人プレイヤーが富豪以下だと、連係が上手く機能せず、無駄に他者の大富豪が続くからです。

つまり、自らは大富豪になりにくく、たとえ大富豪になったとしてもすぐに落とされてしまうというわけです。

ただしこれも、本当の意味で「大富豪を落とす」連係プレイができている相手にのみあてはまります。たとえば協力プレイを主体とした三人を相手にしても、個人プレイヤーをつぶしにくるようなメンツではなかったら、勝率には影響がないので（むしろ勝率は上がる）、自由にやればいいだけのことです。

富豪に 8 以上を切る

さて、自由といってもどのくらい自由にやればいいでしょうか。個人プレイには富豪に対して「8 以上を切る」という技巧があります。自分の手札が強く、8 以下のカードを切ってしまうと、即革命がくるかもしれないからです。さんざん 8 以上のカードを処理して、ここぞ、というタイミングでしか勝てない状況においても、8 以上を切る。大富豪が上がったあと、ようやく 8 以下のカードを切ったとしても、相手のプレイスタイルに影響がないのなら、一向にかまいません。

3 のカードを持たず、大富豪越しの自ら上がりにくい席順で、いきなり革命して大富豪に上がられても同じことがいえます。

大富豪のとき以外で、三対一の構図にさえならなければ、何をしてもかまいません。仮にそれに不満を持たれたとしても、それを制御しようとしめないプレイヤーが甘いだけです。自分が勝つためには、協力プレイもやむを得ない、という覚悟でプレイしているのに対し、その協力プレイ主体のプレイヤーには、個人プレイヤーをつぶしてまで「大富豪を落とす」という信念が足りなかった。

ここが冒頭で紹介しました「バイタリティー」の差です。自分の欲望に素直な人は、まっすぐで強いです。

バイタリティー

なぜ正義の味方からバイタリティーを感じないのでしょうか。「ゲゲゲの鬼太郎」という漫画に「鬼太郎」という主人公が登場しますが、いわゆる無償で正義を行うヒーローです。スーパーマンと同じですね。彼らは労働に対して、対価を求めません。無欲なんです。口ハで正義を行うために、血眼になって、悪人や妖怪を探そうとはしません。彼らはいつも受動的で、人々に請われてから動きだします。

物語を動かす力は皆無に等しく、ストーリーを進める役はもっぱら悪人や妖怪と相場が決まっています。バイタリティーという側面から見てみますと、何もない平和な世の中において、ヒーローは無用の長物です。

どんな環境にあっても能動的に動ける悪人や妖怪のバイタリティーは、正義の味方にも見習うべき要素があります。たんに絶対悪、と切り捨てた考え方ではなく、自分にはない魅力として受け入れる。そのどん欲さこそが、個人プレイヤーの強みです。

もちろん人の価値観は様々で、一括りに「大富豪を落とす」といっても、それぞれ楽しみ方やこだわりには個人差はあるでしょう。しかし、やはり協調性だけを重んじるカードの切り方には、どこかヒーローじみたクリーンさがあり、カードは崩せても「崩しが利かない」という堅物のイメージが付きまといまいます。

成長率

バイタリティーは成長率という言葉に置きかえられます。戦績にこだわりすぎて、かたくなったカードの切り方をしている、また一つのスタイルにこだわりすぎて、柔軟性に欠けて成長が止まります。とりわけ個人プレイヤーの陥りやすい罠は、見た目の戦績です。

協力プレイ主体のプレイヤーは連係プレイを楽しむため、同じような価値観を持つ人とゲームをすることが多く、いわば「自分が勝ち続ける」には厳しい環境です。それに対して個人プレイヤーは誰でもよく、条件さえ一致すれば相手を選ばないゆえに、勝ち続けることもメンツ次第では比較的容易なのです。ステータスを上げること自体は簡単なので、自分は強い、と思いがちになるかもしれませんが、それは錯覚です。

百ある選択肢の中から、五つ選ぶのと、五つある選択肢の中から五択を選ぶのとでは、雲泥の差があります。見た目には同じ選択をしているように見えるかもしれませんが、それも錯覚です。オールラウンダー型のプレイヤーは協力プレイ主体のプレイヤーにもとけ込むことができますが、対戦相手を選ばない、と称して、その実、対戦相手を「選んできた」戦績重視型のプレイヤーはとけ込むことができません。

大富豪を落とすことに特化しておらず、連係プレイの場においては「異分子」とみなされて排除されるからです。

一方では強いが、一方には極端に弱い、ではいけません。

協力プレイ主体のプレイヤーは「大富豪さえ落とせばいい」かもしれませんが、個人プレイヤーは「自分が勝ち続ける」ことが目的な以上、誰が相手でも、どんなシチュエーションでも勝てなければいけないのです。

個人プレイヤーは協力プレイ主体のプレイヤーに比べて、やることが非常に多いですが、そのぶんバイタリティー＝成長率も高くなります。

相手のスタイルに合わせる

自分が勝ち続けるために、一番効率がいい方法は、相手の得意分野で打ち負かすことです。理屈は簡単で、一つは孤立しないこと。相手のスタイルに合わせておけば、多数側に排除される心配がなくなります。もう一つは経験の差を活かせること。たとえ腕前が五分くらいだとしても、百ある選択肢から答えを選ぶのと、そうではないのとでは大きな差が生まれるからです。

対戦相手からすれば、ほんの小さな差かもしれませんが、ただカードを止める理由にしても、もともとそういうスタンスだったから、というのと、相手の手札を読んだうえで「止める」のとは決定的な違いがあるからです。

一見、同じようなプレイに見えて、そこには埋めがたいほどの経験や知識、勘、センス、セオリーなどが凝縮されているのです。また、そのことを感じ取れなければ、オールラウンダー型のプレイヤーにどの程度の腕前か読まれて、今度は心理戦においても風上に回られてしまいます。

試合の様相ががらりとかわり、メンツが入れかわれば、もう太刀打ちできないでしょう。広範囲のフィールドで試合すると仮定したら、けっきょくなんでもできる相手には負け越してしまうのです。

では、そのような相手にどうすれば勝ち越せるようになるのだろうか。答えはシンプルです。自力で相手を、上回ればいいだけのことです。

第二章_「大富豪」の世界は、たったの四人？

バイオハザード

前章で個人プレイヤーはあらゆる状況下で勝てなければいけない、としましたが、大型地震の予測やその他の天災でもそうです、予想とは最悪の事態を想定しますよね。いざ大災害になって、見積もりが甘く「対応できなかった」ではこまるからです。では個人プレイヤーにとっての最悪のケース、大災害とはいったいなんでしょうか？ それはまったく、真逆の思想を持った協力プレイ主体のプレイヤーが三人揃ったときです。

個人プレイヤーはあらゆる状況下で勝ち越せなければ嘘です。たんに今まで相手に恵まれてただけにすぎません。

「大富豪」というゲームはマージャンのような四人対戦ではなく、三対一という構図がモロに反映されます。マージャンでも多少はあるでしょうが、質が違います。「大富豪」とはよくいったもので、カードは金、人の数は力、社会構成そのものです。カードを上手くやりくりできれば経済的にうるおい、人心を掌握すれば、たとえ貧乏でも大きな力を得ることができます。

選挙と同じで、それっぽいスローガンを掲げて立候補して、言ってることとやってることが違う、實力不足、望むものを与えられない、それでは人心が離れます。協力プレイ主体のプレイヤー三人は気難しいです。もし、彼らの望むものを用意できなかったら未曾有のバイオハザードに繋がります。

レッテル

協力プレイ主体のプレイヤー三人からすれば、望むものを用意できない時点で「こいつは大したことない」、能力不足のレッテルを貼りつけます。理屈は簡単で、その個人プレイヤーが弱いからです。

三対一で勝てると思い込んでいる、現実をしらない、浅い経験、浅慮、ドン・キホーテ、一瞬にして看破されます。協力プレイ主体のプレイヤーの望むものは「都落とし」なので、そもそも価値観が違い、試合そのものが成立しないこともあります。

避けて通ることは簡単です。むしろ向こうから勝手に避けていきますから。協力プレイ主体のプレイヤーの望むものは、あくまで「都落とし」、それに付随する「チームプレイ」であり、個人プレイヤーに固執する必要がないからです。

ここで大きな選択肢が生まれます。試合そのものが成立しにくいので、このまま避けて通るか、それとも彼らの内側に飛び込んで勝ち続けるか。

価値観が違っていると断じて、住み分けるのもいいでしょう。しかし、そこに逃げてしまっただけは、たんに「相手に恵まれていたから」勝ち続けられたにすぎません。

もしあらゆる状況で勝ち続けることを望むなら、「相手に合わす」能力が必要不可欠です。協力プレイ主体のプレイヤーは仙人のように気難しいので、協力プレイができなかったら、試合することすらままなりません。「相手に合わす」能力は誰とでも試合を成立させるライセンスのようなものです。

ハンパな連係プレイでは舐められる

仮に「相手に合わせる」スキルを発動させて、連係プレイを身につけたとしましょう。あとはこのメンツ相手に自力で上回ればいいだけですが、少し待ってください。手札がそこそこのときは足並みを揃えて、いざカードがよくなると勝負に出る。富豪にカードを被せて、大富豪に危険なカードを切る。そんなハンパな連係プレイでは、すぐに見破られてしまいます。

個人プレイヤーのほとんどは、こういったことを自覚あるなしにかかわらず、やってます。早い話、「勝ちたがり」なのがバレバレなんです。このように個人プレイヤーがいくらがんばっても「都落とし」に専念できないように、協力プレイ主体のプレイヤーもまた手を抜いてます。放っておけば大富豪に危険なカードを切る、となりにいても安心して攻められない、そうすると警戒に手を割かざるを得なくなるからです。

以前より扱いはましになるでしょうが、けっきょく自分が大富豪のときは完璧な連係を組まれて、自分が大富豪以外のときは、拙い連係プレイとなって無駄に他者の大富豪が続いてしまいます。

ハンパに足並みを揃えても、かえって不快感は募るでしょうし、勝率も以前とさほどかわることはないでしょう。「相手に合わせる」ということは、たんに形だけマネる、という意味ではありません。本当の実力を身につける、という意味です。

備え

たんに「都落とし」だけでできれば満足な協力プレイ主体のプレイヤーと違って、個人プレイヤーはどんな状況でも勝ち続けられなければなりません。仮に「協力プレイ」を極めたところで、それは数ある引き出しのうちの、ほんの一つにすぎないのです。

一つの道を極めることさえ相当の困難が予想されるというのに、全方面で対応できるほどの実力を備えるとなると不可能に近いです。

そもそも生粋の協力プレイ主体のプレイヤーが三人も揃うこと自体がマレで、最悪の事態ばかり想定しても仕方ないのではないか。そう考える方もいるかもしれませんが、それで納得できるなら、それもいいでしょう。

しかし、最悪の事態が起こったとしても、それに対する「備え」があるのと、目をつむるのでは天と地ほどの開きが存在します。いにしえの兵法にも戦わないことが「最上の策」とありますが、それは「備え」あってこそその考え方です。

協力プレイ主体のプレイヤーから見れば、「備え」がない時点で、どの程度の腕前か察することが可能です。自分が勝ち続けることとは、言い換えれば「備え」があるということ。「備え」なくして、勝ち続けることはできません。

主戦場

さて、これまで最悪の事態を想定して考えてきましたが、いかがだったでしょうか？ 本来の四人ゲームなら、これほど多方面に特化する必要はないんですが、「大富豪」というトランプゲームは少し特殊です。ボードゲームのモノポリーにあるような、どこか人心を掌握する能力が必要なのです。

たんに個人の能力が秀でているだけでは、自ずと限界が生じてきます。一人でやれることなど、高が知れてるんです。「大富豪」はたった四人しかいない世界なうえ、一人一人が持つ一票の割合が大きいからです。それはゲームを極めれば極めるほど、顕著になってきます。

個人プレイを主戦場とした場合、銘々が勝手に争うので、単純に実力のある者が強者となりますが、それはすべて「自分が勝つ」、または「自分が勝ち続ける」という価値観で統一されてるからです。ここでまったくべつの「都落とし」至上主義のような価値観が流入してくると、様相はがらりと一変して、大富豪を効率よく落とせる者が実力者として扱われます。

実力者は当然、同じ価値観を持つ者から多くの支持を得て、その預かった信頼を武器にフィールドを駆けめぐります。敵にすれば、これほどやっかいな存在は他になく、孤立気味の個人プレイヤーレベルの器では勝負になりません。

彼らはチームプレイを旨とするので、個人プレイの主戦場で勝ち続けていたようなわけにはいかないんです。個人プレイヤーが得意とする自分が大富豪のときでさえ、その状態を維持するのは難しいです。

共有

個人プレイヤーにしても、連係プレイに学ぶところは多いはずです。何より生粋の協力プレイ主体のプレイヤー三人を相手に、大富豪を維持できたら、その腕前は相当なものでしょう。連係プレイはある程度捨てて、大富豪のときだけでもキープ率を上げられれば大富豪を維持する力は、ぐーんとアップしているに違いありません。

そして、協力プレイ主体のプレイヤーにも個人プレイヤーに見習うべき点はあるでしょう。閉鎖的な環境で、一つのスタイルにこだわり続ける弊害というものは必ず存在します。バイタリティーの問題もありますし、狭い世界にだけ通用するスキルを磨いていても応用力がありません。

たとえば実戦では個人プレイヤーが二人、協力プレイ主体のプレイヤーが二人、こういう展開はよくあります。この手の環境で協力プレイ主体のプレイヤーが上手く立ち回るには、相応の経験と柔軟性、そして応用力が必要です。対応するだけの技術がなかったら、大富豪は落とせず、個人プレイヤーに振り回されてしまうのがオチです。

お互いどこまで歩みよるかは個人の判断にまかせますが、個人プレイヤーは避けてばかりではられません。「自分が勝ち続ける」には相応の高い技術力があるからです。自ら学ぶチャンスをつぶしては、一向にスキルは上達しません。

どこにラインを引くか

先ほど「個人プレイヤーが二人、協力プレイ主体のプレイヤーが二人」としましたが、身を引いてはいけないラインというものがあります。

たとえば相手に合わすタイプのプレイヤーだとしても、同じく協力プレイ主体のプレイヤーが富豪になった場合、個人プレイヤーがどれだけ自由だろうと、手は抜かない。ここで身を引いてしまったら、富豪に不信感を抱かれて、個人プレイヤーが好き勝手に振る舞うフィールドができあがってしまうからです。

そう、ここが協力プレイ型プレイヤーの最終防衛ラインです。

個人プレイヤーの身の置き所は自由なので、こういった束縛はまったく感じないでしょうが、大富豪がそのまま上がってしまうと、二対一の状況になることを忘れてはいけません。といいましても、先の二人はカードを消費してるだろうし、富豪になること自体、楽なケースは多いと思います。

ここから先が本題になるんですが、もしこのとき、協力プレイ型プレイヤー二人が普通に協力態勢に回ってくれるなら、自由なプレイでオッケーです。お人好しを利用して、富豪、大富豪をくり返して勝ち続けられればいいだけです。

問題なのは富豪を落としにくるケース。ある程度は協力態勢を見せるものの、自分の手札の整理を優先して、必要とあらば、いつでも富豪を狙ってくるようなタイプには注意が必要です。あまり舐めると、二人がかりで袋にされてしまいます。

要は臨機応変に立ち回れるか、どうかです。

たとえばラインを引くのが下手な相手なら、第一章の「個人プレイヤーの財産は技術」で紹介しました「大富豪で勝ち続けるため」の伏線として、あえて協力プレイをせず、周囲を疑心暗鬼にさせて「大富豪を続けやすい環境」を作っておくこともできます。

勝負事の世界は弱肉強食です、対応するだけの力（応用力）がなければ強者に食いものにされるだけです。

戦略

これまでの内容を少しまとめると、個人プレイヤーにとって最悪の事態とは「協力プレイ型プレイヤー三人」との遭遇ですが、協力プレイ型プレイヤー三人といわれてもピンとこない方も多いでしょう。実際にこの三人がどういう立ち回りをするのか、見てみないことにはわからないですが——自分と似たような実力者を三人、しかも同時に相手する——といえば想像しやすいでしょうか。

いくら腕を磨いたところで、相手は鏡。同等の実力なんですから、三対一では勝ち目がないに等しいです。長く試合を続ければ、トータルで必ず負け越します。要するに、この絶対不利のフィールドで勝ち抜くには、べつのアプローチからの発想が必要ということです。

たとえば群雄割拠という言葉がありますが、大国はその強大さゆえに、小国に結束される原因となります。「相手に合わす」ということは、いわば擬態です。小国に囲まれては、大国といえど一度に相手にするのは困難です。ましてや「小国が小国」に囲まれるとなると、ほとんど勝ち目はありません。

個人プレイをいくら極めたところで、焼け石に水です。同程度の三人を相手に勝つには局地的に見る戦術ではなく、もっと大きな視野で観察する戦略が必要なのです。ここでいう戦略とは、小国に囲まれないためのスキルです。

しかし、このスキルの発動条件は、あくまで自分と同程度の相手が三人いたと仮定した場合です。そのような事態に遭遇することは少ないでしょうが、あらゆる事態を想定して、迎撃の用意をする。「相手に合わす」スキルはいわば奥の手、切り札として備えておいて損はないでしょう。

逆境

前章、前々章と個人プレイヤーにとって「もっとも勝ち越しにくい」困難と予想されるシチュエーションを中心に見てきましたが、ここで少し、まとめてみましょう。

・協力プレイ型プレイヤー三人

個人プレイヤーの考え得る「自分が勝ち続ける」うえで、最強の難易度を誇る最上級ステージ。相手が強ければ強いほど敵愾心を燃やすのが個人プレイヤーの本懐でしょうが、「大富豪」においては少々異なります。

これまで説明してきましたように三対一という状況を覆すことは、個人レベルでは不可能です。仮に「三対一の状況でも覆せる」と個人プレイヤーが自負したところで、それと同様に、協力プレイ型プレイヤー三人も「チームワーク」で他者を落とすことに長けているんです。

多少、腕に覚えがあったとしても、連係プレイに関する技巧は多岐に渡り、その複雑性と煩雑さは、個人プレイヤーの有するスキルの数とは比較にならないほど多いです。他者に情報を伝える方法論だけでも、個人プレイヤーとは比べものにならないほどあります。大富豪を落とす技巧に関しては、彼らはスペシャリストなので、ここで勝負しても勝てるわけがありません。

彼らは集団で狩りをする狩猟民族です。おとり、罠、待ち伏せ、身代わり、陽動、小が大を倒す展開になれているのです。多少不利な状況はあたりまえ「勝てるはずがない」という展開を覆すための技巧を、いくつも身につけてます。つまり逆境に強いんです。

個人プレイヤーがいくら大富豪に対して、初手でJバックを切る、8以下の甘いカードを切る、危険なカードを平気で切る、富豪に対して逆のことをする。そのように手札を進めても、逆境なれした協力プレイ型プレイヤーを出し抜くのは容易なことではないでしょう。

個人プレイの限界

そもそも個人プレイの技術は「待つ」と「効率」しかありません。いかにして効率よくカードを使うか。ネコがごろごろ寝ているのは無駄にエネルギーを消費させないためです。じっと物陰に潜んで、弓矢を構えて獲物を待つ。個人プレイヤーが一番神経をとがらせるところは、その弓矢を射るタイミングです。

展開を読み、非効率的に動く相手に対して効率よく罠を仕掛けたり、仕留めたりする。一人で動き回ってるので、体力が尽きればそれまでです。あとに続く者はいません。

個人プレイヤーの大きな展開を覆す方法は、せいぜい革命などして場を「荒らす」ことくらいです。これを技術と呼ぶのなら、それにもかまいませんが、運否天賦に身をまかせたロシアンルーレットをテクニックと言い張るのは、さすがに抵抗があるでしょう。

個人プレイの技巧のほとんどは相手の出方に合わせたもの。個人プレイヤー同士は関係が拙いので、放っておけばそのうち隙が生じる。いわば受動的に、突破口が勝手に開くのを待つ環境になれているということです。カードを強打する以外で、自ら能動的に勝機を見いだすような技術は、引っかけくらいしかないのです。

やることといえば銃を構えて、獲物が通りかかるのを待つ。スナイパーのように照準を合わせ続けるのもいいですが、待ってばかりでは単調になります。

単調な作業は、多くの学ぶ機会を失わせます。

変革

長年、自分を支えてきた（または支えていく）スタイルですから、なんら疑問を抱かないのはわかります。具体的に戦績とかが下がらなければ、多くの個人プレイヤーは自分を変える必要性を感じないでしょう。

個人プレイヤーの最大の敵は、そこなのかもしれません。人は不都合を覚えて、はじめて問題点があるのだと気づくものですからね。

・協力プレイ型プレイヤー三人

最高難易度のステージでも想像しない限り、一生気づかないかもしれません。カード支配率の四分の三を誇る、協力プレイ型プレイヤー三人に比べれば、個人プレイヤーのオフェンス力など高が知れてます。

彼らは大富豪を落とすことにかけては、ずば抜けて高い戦闘能力を持ち、調和を乱す者は、その高い攻撃力をもって排除されます。ゆえに最高難易度のステージでは、彼らと同程度の連係プレイのスキルを必要とします。

ついてこれなければ、即見捨てられます。オフェンス力のない相手には、その信頼に見合っただけのサポートしか受けられず、結果として大富豪を落とす比率に大きく影響します。

大富豪を落とすことに長けた彼らのサポートがあるのとないのとでは、雲泥の違いがあります。ここである程度、手札の整理を優先して自分の得意なフィールドに傾けるのもいいですが、それでは情報伝達のスキル「攻めの合図」が消失してしまい（『アメーバピグの「大富豪」都落とし専門書』を参照）、オフェンス力が著しく低下します。

下手に小細工に走っても海千山千の彼らを出し抜くのはたいへんですから、ここは素直に合わせておくほうが得策です。たんに連係プレイを覚えるだけではなく、個人プレイの技術向上にも繋がるメリットがあるからです。

読み

連係プレイを覚えるうえで、個人プレイにも転用できる技巧はいくつも存在しますが、とりわけ重要なスキルは「読み」です。基本的に個人プレイヤーは自分が勝つことを最優先しますから、危険カードについて認識が低いです。

大富豪を落とすことに長けた連係プレイにおいて、大富豪の望むカード（危険カード）を避けるための洞察力は、特に重要です。たとえば大富豪に不自然なパスが多いと、スリーカード、低めの階段などを止めて、しっかりと上がる、といった具合です。

もちろん当てずっぽうではありません。大富豪を落とすうえで、「読み」があるのとないのとは生死に関わります。協力プレイ主体のプレイヤーにとって、大富豪に上がられてしまうことは死を意味します。そうやって痛みを感じるからこそ、次こそは、と向上心に繋がるのです。

個人プレイヤーの向上心が「自分が勝ち続ける」ことなら、協力プレイ主体のプレイヤーの源は「都落とし」です。

つまり、協力プレイ主体のプレイヤーは「都落とし」するのに「読み」のスキルが不可欠なのです。

読みの技巧は、自分が大富豪のときでも充分機能しますので、本来の認識に正しく矯正すれば個人プレイヤーにとっても不可欠なスキルとなります。

必要と感ずることによって技術力は飛躍的に高まります。

ステージセレクト

話を三章の冒頭に戻します。

・協力プレイ型プレイヤー三人

個人プレイヤーの鬼門は協力プレイ型プレイヤー三人との遭遇ですが、何もマイナスばかりではありません。仮定の敵国を想定すれば、いやでも認識力は高まり、それにより「備え」もできてくるからです。

たとえ未来永劫、最悪の事態に遭遇しなかったとしても、意識して身につけた技術はどこかで必ず役に立ちます。予期せぬ出来事に巻き込まれたとしても、引き出しが多ければ余裕が生まれるし、覚えておいて損はないということです。

特に個人プレイヤーは「大富豪で勝ち続ける」技術も必要で、相手の手札を予測する「読み」のスキルは大いに役に立ちます。何より連係プレイを覚えることによって、相手の心理状況がわかるのが強いです。

さて、ここから本題ですが、この仮定の敵国——協力プレイ型プレイヤー三人——を最上級のステージとし、そこから下ることによって、徐々に自由度を上げていきます。

- 1・協力プレイ型プレイヤー二人＋普通の協力よりプレイヤー一人
- 2・協力プレイ型プレイヤー二人＋個人プレイヤー一人
- 3・協力プレイ型プレイヤー一人＋普通の協力よりプレイヤー二人
- 4・個人プレイヤー二人＋普通の協力よりプレイヤー一人
- 5・個人プレイヤー三人

実戦では相手によりますが、「2・」でややきつい程度。「3・」までくれば——個人差もありますが——自由度を40～70%くらいに設定してもかまわないでしょう。

最上級のステージを想定していれば、それ以下のステージで精神的な余裕が持てるようになります。個人プレイヤーは一人でやることが多く、この手の想定から対策まで、いくつもの展望を用意しておくのが理想です。

個人の資質

これまで最悪の事態に対する対処法をメインに追ってきましたが、人には向き不向きというものがあります。たとえば難易度最高クラスのステージ——協力プレイ型プレイヤー三人との遭遇——ですが、どうがんばっても器用ではないし、相手に合わせるなんてできない、という方もいるでしょう。

しかし、それでいいと思います。仮に最善の方法がわかったとして、それを実行してみたけど、自分には合わない。このような状況で続けたとしても、試合そのものがおもしろくなるかもしれませんし、せっかくの自分の持ち味を殺すことになりかねないかもしれません。

そうなれば本末転倒です。他人から見れば非効率的かもしれませんが、自分にはそのやり方がベストならば、ベストなのでしょう。最善の方法が必ずしも、自分にとっての最善になるとは限りません。

そういった個人の資質を踏まえたうえで、次章から話を進めますが、人の価値観には様々な特徴があります。単純に個人プレイヤーといっても、その詳細は多岐に渡ることでしょう。

三つのタイプ

「大富豪」のプレイヤーは、おおよそ三つのタイプに分けられると思います。一つは個人プレイヤーですね。従来のゲームの本質を追究した、「自分が勝つこと」を目的としたタイプです。大きな特徴は、自分なりの必勝パターンのようなスタイルを持っていること。待つタイプなら、じっとチャンスが訪れるまで待っている、そんなスタイルです。

理由はいろいろ考えられますが、個人プレイヤーは条件さえ一致すれば無差別に試合するため、様々なタイプのプレイヤーを相手にします。そのたびに相手に合わせてプレイしては煩雑ですし、カードの出し方がある程度読まれても対応されにくいスタイルを選ぶことは十分に考えられます。

待つスタイルはいわば全方位に対応した、万能型の陣形ですが、皮肉なことに単調なリズムは気転の放棄に繋がります。ならば攻めるスタイルではどうだろうか。最下位になるリスクを恐れずに、カードを強打する。個人プレイヤーの方には、こういったタイプの人もいます。

いずれにせよ個人プレイヤーの目的は「自分が勝つこと」です。常に自分を最優先するので相手に合わすことが苦手な傾向にあり、そのため協調性を重んじるタイプとの相性はすこぶる悪いです。

可能性

先述した三つのタイプのうち、もう一つが、これまで紹介してきました協力プレイ主体のプレイヤーです。従来のゲームにはない「都落とし」を目的とした、新しい価値観を有したタイプです。

たしかに対戦ゲームには複数でプレイするゲームもありますが、それはチームであり、サバイバルゲームのハンデとして、あえて人数を偏らせるなど、もともと多対一で争うことを目的としたゲームではありません。

テレビゲームになると、モンスターハンター（カプコンから発売されたハンティングアクションゲーム、通称モンハン）のような一匹の巨大なモンスターを各プレイヤーが、よってたかって仕留める。そんなゲームもありますが、あくまでモンスターの中身はコンピューター（プログラム）です。

対人で、しかも順位を争うゲームで、一人を相手に――勝敗による損益を無視して――複数チームプレイで落としにいく競技は「大富豪」しか思いあたりません。意外に思うかもしれませんが、競技と関するものは、みな公平なのです。

たとえば囲碁では後手が不利なので、それに見合ったハンデをもらってゲームがはじまります。これも公平にするための措置です。「大富豪」はそのあたりも理不尽でして、一位がかなり優遇されるゲームですよね。都落ちのハンデも、トップを維持できなければ最下位、むしろ100%自分のためにカードを使うための起爆剤になります。

富豪以下は自分の地位を少しでもよくしようと、勝手に争い、大富豪にはカード交換以上のメリットもあります。世の中の理不尽さを味わうゲームだ、と言われればそれまでかもしれませんが、もし世の中のシステムを模倣したゲームならば、そっくりそのままある可能性を秘めるのです。

その可能性こそが「大富豪」という理不尽なゲームの、もう一つの突破口、チームプレイです。

一人一人の力は大したことないかもしれませんが、民衆は力を合わせれば時の権力者をも倒します。人の欲望さえ管理された現実世界では、到底実現することはできませんが「大富豪」という世界の人口は、たったの四人なのです。

協力プレイ主体のプレイヤー

協力プレイ主体のプレイヤーは「大富豪」に秘められた、もう一つのゲーム性に魅了されています。「大富豪」の競技人口は圧倒的に個人プレイヤーのほうが多いですが、その理由の一つは「都落とし」そのものを楽しむゲーム性の認知度の低さにあるでしょう。

順位を争うゲームに自分の利益を度外視した、捨て身の攻撃など、本来あり得ないからです。協力プレイ主体のプレイヤーの大きな特性は、相手を道連れにしてでも落とす、玉砕精神です。

たとえ自分が最下位になったとしても、大富豪を落とすための布石になれば、それでいいのです。協力プレイ型プレイヤーにも個性があり、その性格は様々ありますが、他者に意思を伝え、統率を重んじるので、個人プレイヤーのタイプほどバラエティーには富んでません。

大きく分けて、二つ。大富豪を落とすリーダー役の富豪に付き従う、富豪至上主義タイプ。もう一つは他者とのバツティングを回避しつつ、攻め役を増やす、道連れタイプです。

前者の性格は、あまり邪魔せず控えめ。後者の性格は、隙あらば率先して大富豪に挑みます。単純にプレイヤーの数が少ないので、個人プレイヤーの方はあまり見かけることはないかもしれません。また、たとえ見かけたとしても、やってることの違いに気づかないかもしれません。

たとえば協力プレイ主体のプレイヤーのペア攻めですが、大富豪が嫌う限り、徹底的にペアで攻めます。カードの揺さぶりも基本は上から、危険なカードの処理はじっと機会をうかがいます。個人プレイヤーのほとんどが大富豪を前にしても（○→大富豪）、Jバック、8以下からあっさり捨てるので、不思議な立ち回りに思うかもしれませんが、それまでです。

そんなカードの切り方をしたところで、勝率が上がる感じがしないからです。

調教

協力プレイ主体のプレイヤーは大富豪を落とすためなら、あらゆる方法を検討しますが、その一つが「調教」です。

たとえば個人プレイヤーが富豪で、自分が勝ちたいばかりに大貧民の革命を返したとします。見積もりは甘く、決め札だったA A Aもあっさり大富豪の2 2 2に被せられて上がられてしまう。

実戦では往々にして見かける光景ですが、そんな個人プレイヤーをアシストしたところで、また同じことをくり返します。それは大富豪にとって利になることで、協力プレイ主体のプレイヤーはそれを排除しようとしています。

方法は簡単なものでは今後、アシストしない。大富豪を落とすことに長けた協力プレイ主体のプレイヤーのアシストがあるのとないのとは、大富豪を落とす率が格段に変わります。

もともとどんな大富豪でも落とす、対応型のタイプですから、そのアシスト力を自らが「大富豪を落としにいく」オフェンス力に転用するくらいはお手のものです。これが仮に三人ということになれば、個人プレイヤーが大富豪になったときだけ、完璧な連係プレイで攻められて落とされる。その結果、トータルで負け越してしまうというわけです。

それでもまだ自由に振る舞い、あまりにも大富豪の利になるような行動をとるようでしたら、もう一段階「調教」が進みます。

富豪落とし

冒頭の「はじめに」で『正義にどん欲な「正義の味方」なんてあまりいない』と述べました。しかし今から紹介する「富豪落とし」は、テロリストの家族を人質にとるような「調教」です。

世の中にはいろんな価値観があり、たまに自分の順位を無視してまで、大富豪にアシストする。明らかに大富豪を落とせる手札で、二位に固執する。個人プレイヤーでも協力プレイ主体のプレイヤーでもない、第三のタイプの人間が存在します。

そういった相手には実力で、蚊帳の外に追いやります。方法はシンプルで、大富豪を利用してでも富豪を落とすというもの。個人プレイヤーの切り札が、最上級ステージをクリアするための「協調」なら、協力プレイ主体のプレイヤーの切り札は、この「富豪落とし」です。

あくまで大富豪を落とす延長線上にあるテクですが、どんな状況下であろうと「都落とし」を優先する。協力プレイ主体のプレイヤーが正義の味方とは言いませんが、手段は選びません。

個人プレイヤーの「協調」と同じで、いざというとき最悪の事態に「備え」があると、精神的なゆとりが持てます。

第三のタイプ

厳密に言えば、もっとも多いのがこのタイプなのかもしれません。「自分が勝つ」意思もあまりなく、協力するにも「都落とし」が最優先ではない。たんに連係プレイが好きで、あくまで連係プレイの延長に「都落とし」がある。

そういうどちらにも属さない、タイプのことです。何を議題にするかで、この第三のタイプに振り分けられる人は、いずれにせよ確固たる目的があって、ゲームをしている感じではありません。

先ほど紹介しましたように、自分の順位を無視してまで大富豪にアシストする、などもそのカテゴリーでしょう。

しかし一方で、自分のポリシーのようなものや、信念のようなもので頑なに一つのスタイルにこだわる人もいます。彼らには独特の世界があり、一見すると協力プレイ型プレイヤーのように見えますが、どこか違う？

そういったケースでは、もしかすると広義の意味で、この第三のタイプに入るのかもしれませんが。相手のタイプを正確に見抜くことは連係プレイをする（または攻略する）うえでも、かなり重要です。

相手のタイプを見抜く

なぜ相手のタイプを見抜くことが重要かといえば、勝率にかかわるからです。たとえば協力プレイ型プレイヤーにしても、いろんなタイプがあります。

- ・アシスト力をオフェンス力に転換できない
- ・「調教」ができない

これら協力プレイ型プレイヤーは放っておいても、勝率にはあまり影響がありません。勝率という視点から見ると、この協力プレイ型プレイヤーは「第三のタイプ」にカテゴリーされます。つまり、危険度は低いということです。

むしろ個人プレイヤーが富豪以下のときでも、身を削ってまでアシストしてくれるのですから勝率は上がりますよね。これを仮に「+1」の状況だとしたら、生粋の協力プレイ型プレイヤーは、一人では「0」、二人から「-2」、三人では「-4」になるといった具合です。

この数値は、あくまで目安ですが、純粋に相手の力量も計算に入れますと、たとえばこんなふうに置きかえられます。

- ・協力プレイ型プレイヤー二人「-2」
- ・個人プレイヤー一人「-3」

相手の個人プレイヤーの力量が自分より上、よくて五分、試合の流れも相手の個人プレイヤーに傾いている。このようなシチュエーションでも、連係プレイが可能なら、あっさりと相手の個人プレイヤーの勢いを殺せます。

- ・協力プレイ型プレイヤー二人「-2」←こちら側に荷担する
- ・個人プレイヤー一人「-3」

局地的に見るのではなく、相手のタイプ、力量、本質を見抜き、そのうえで場をコントロールする。場のコントロールは個人プレイヤーにとって、どんな状況下でも勝ち抜くための必勝のスキルです。

場のコントロール

世の中にある公に認められているものは大多数の支持を受けています。たとえば〇〇教など、信者の数がほとんどいなければ教団を運営することさえ、ままなりません。逆説的に唱えれば、多くの信者がいるからこそ教団は成り立っているのです。それは「大富豪」の世界でも同じことがいえます。

現在、個人プレイヤーの人口のほうが圧倒的に多く、協力プレイ型プレイヤーは無差別に試合すると、どうしても個人プレイヤーとあたる確率のほうが高くなります。数は力ですので、協力プレイ型プレイヤーは個人プレイヤー勢に飲み込まれないため、早急に対策を練る必要がありました。

それが先述に紹介しました「調教」です。広義で解釈するならば、これは協力プレイを捨てて、個人プレイを選択したということです。

- ・どのような相手にもアシストして、全力で大富豪を落とす
- ・個人プレイヤーに対抗するため、力づくで従わせる

この両者のどちらが、より純粋な「都落とし」の形なのかはわかりません。ただ一つ言えることは、今ある環境は自分が決めているということです。もし今ある環境になんらかの不満があるとしたら、それは自分に問題があります。

これまで個人プレイヤーの目的は「自分が勝ち続けること」という前提で追ってきましたが、おそらくこの価値観も狭い範囲でしか適用されないでしょう。

自分が本当に望むものは、何か。もし不満を抱いていたなら、それは何か。戦績には見えない何かを求めているのか、あるいは自分の得意分野ならどんな相手でも倒せるスペシャリストになりたいのか。

それら一つ一つが形となって、フィールドに浮き彫りになってくる。場のコントロールとは、自分が望む方向に支持を束ねること指します。

ブレ

人に何か言われてブレるような価値観は、非常にもろいです。困難なとき自分を支えるのは、ここだけは決してブレないという信念です。

これは個人、協力、第三のタイプに共通して言えることですが、目標を達成するにはそれを遂行する原動力、信念が必要で、今ある環境はその信念によって形作られているということです。

確固たる信念も持たず、相手に合わせたところで、どっちつかずのフラフラしたスタンスに受け取られてしまうでしょう。その情報は本人が気づかずとも自然に発生し、フィールドに波及します。

明確な意志のないものは、容易に相手の望む方向に取り込まれます。だまされやすい人は得てして、芯のない人です。場をコントロールするうえでも、また対抗するうえでも、絶対にブレないという支えが必要です。

ややもすると、偏りすぎて柔軟性を失いますが、場をコントロールするにはそれを実行するだけの技術力と、ブレることのない信念が必要です。

本書では個人プレイヤーの目的を「自分が勝ち続けること」としましたが、まだ自分が何を望んでいるのかわからない方は、自分のスタンスを明確にする必要があります。

歴史

敵を知り己を知れば百戦危うからず、という言葉がありますが、協力プレイ型プレイヤーに詳しい個人プレイヤーは少ないでしょう。前章でも軽くふれましたが、その理由の一つは認知度の低さにあります。

みんなが協力して、大富豪を落とす、という価値観が流入したのは、そう古い歴史ではありません。「大富豪」というトランプゲーム自体、その歴史は浅く、一説には1970年代、学生運動が盛んな時期に誕生したとも言われてます。

「大富豪」には階級と階級との間に格差があります。いわゆる階級闘争になりますが、階級間で発生する格差をどう解決するか。一つは自らが資本を握り市場を独占する。力のある者が上に立ち、力のない者は下の地位に甘んじる、たいへんわかりやすい世界観です。

個人プレイヤーの目的である「自分が勝つ」とは、自然界の道理でもある弱肉強食の理論です。この世の中は資本主義的な価値観で蔓延しており、右を見ても左を見てもそうです。コンビニエンスストアなど、身近な存在ですよね。人は身近なもの、広く認知されたものには安心するんです。

個人プレイヤーの価値観はこの世のシステムでも覆されない限り、揺るぎないものですが、協力プレイ型プレイヤーの価値観はそうでもありません。右を見ても左を見ても、同じような価値観は身の回りにないのです。

協力プレイ型プレイヤーの価値観はブレやすく、第三のタイプでもない限り、どうしていいのかわからないのが当然なのです。自然界にある普遍的な法則をそのまま享受すればいい個人プレイヤーと違って、協力プレイ型プレイヤーは手探りで「都落とし」のゲーム性を体系化しなければならなかったのです。

一から構築

協力プレイ型プレイヤーといっても、もともとは個人プレイヤーです。「大富豪」というゲームには「都落ち」というルールがあり、たとえ一位の者でも負ければ即最下位に没落します。このルールを利用して、自分の順位をくり上げるために、わざと二位の者にトップを取らせる。その結果、自分は最下位のドベを免れて、最低でもその一つ上の地位につけます。

普通に「都落ち」のルールを理解していれば、誰にでもすぐに思いつく方法ですが、これはあくまで自分の順位をくり上げるための技術です。当然、自分の順位にかかわることですから、個人プレイの範疇に入る技術になるんですが、協力プレイ型プレイヤーの「都落とし」も原型を辿ればここに行き着きます。

進化系統樹でいえば個人プレイヤーの「自分が勝つ」価値観は、幹。協力プレイ型プレイヤーの「都落とし」は、枝、といったところですよ。「大富豪」が誕生した歴史をひもといても日は浅く、「都落とし」のゲーム性が少しずつ認知されてきたのは、つい最近のことです。

それまでは「攻めの合図」「壁役」「スルーパス」といった言葉すらありませんでした。言葉通り、一から手探りで、他者に伝えるために少しずつ体系化していったのです。

もともとは個人プレイヤーでありながら、新たにべつのゲーム性を構築する。言い換えれば、個人プレイを知ったうえで、協力プレイ主体のゲームをやっているということです。

つまり、タイプだけ見れば協力プレイ主体のプレイヤーは、その気になれば、いつでも個人プレイヤーに転身が可能だということです。

万能タイプ

協力プレイ型プレイヤーとは、ある意味、万能タイプです。もちろん技量の差や得手不得手などありますが、フィールドのどのような偏りにも対処できるのは強みです。仮に個人では実力に差があったとしても、上手く場をコントロールすれば相手を封じ込めることもできます。

もともと協力プレイ型プレイヤーの追い求めてきたシチュエーションは、限界ギリギリの極限状態で、いかに大富豪を落とすか。圧倒的に不利な状態においてこそ、最大限のパフォーマンスを発揮します。

場のコントロールも個人の力ではどうしようもない、他者を利用する、という方法を一步進めた形で、不利を覆す過程から生まれてます。人には個人差があるので、個人プレイヤーのような「待つ」スタイルでは対応しきれません。ロジカルにカードを切るだけでは、たとえカードは読めたとしても、相手をコントロールするまでにはいかないということです。

極端なことを言えば、相手をコントロールできれば読みは必要なくなります。必要なときに必要なカードを出してもらえばいいのですから。協力プレイ型プレイヤーはそれに近い形にしようと、相手のモチベーションを管理し、力を最大限に引き出す方法など察知して、実戦に投入します。

初戦の入りからして、およそ九割、相手の特徴をつかんで、次戦から微調整しつつカードの切り方を選択していきます。相手を洞察し、合わせることにかけてはスペシャリストといってもいいでしょう。

個人プレイヤーが「自分が勝つ」ために協力プレイを覚えたとしても、本質はすぐに見破られてしまいます。

二つのパラドックス

個人プレイヤーである限り、協力プレイは身につけることはできません。身につけたと思ったとしても、それは錯覚です。個人プレイヤーはいくら協力プレイをしても、それはうわべだけなのだと自覚しなければなりません。気づけて、ようやく半分です。

そもそも個人プレイヤーと目線が違います。協力プレイ型プレイヤーは「都落とし」のためなら、手段を選びません。その中には、自分の勝ちの放棄も含まれています。不思議なことです。自分の勝ちを放棄する相手が三人揃うと、途端に勝率を上げることが難しくなります。

個人プレイヤーなら無意識のうちに切り捨てるような可能性でも、協力プレイ型プレイヤーは身を削って、その可能性を拾いにいきます。カードの切り方には性格が表われるので、たとえ本人が気づけなくても、相手からすればまる見えということはよくあります。

個人プレイヤーは個人プレイヤーである限り、協力プレイはできません。再三にわたって言いますが、できてないのにできていると思ひ込むのは、物事を正しく認識できないばかりか、相手に不信感を与えます。

協力プレイ型プレイヤーの目から見れば、個人プレイヤーの協力プレイは「自分が勝つ」ための延長にすぎません。個人プレイヤーが協力プレイできていると思ひ込むことは、ある意味、協力プレイとは「その程度のものだ」と貶めているようなものです。

個人プレイヤーの目的は、あくまでどんなシチュエーションでも「自分が勝ち続ける」方法論と技術の獲得です。協力プレイではありません。協力プレイはできないが、できる限り協力する。はじめからそういうスタンスであればカードの切り方から、ちゃんと意志が伝わりますし、お互い歩みよることもできます。

物事を正しく認識できないと、正しく技術を身につけられないばかりか、ときに相手のことを軽んずることにも繋がります。相手の尊重なくして協力プレイは成り立ちませんから、個人プレイヤーが協力プレイできる、ということは前提からして破綻しているというわけです。

各ステージ

個人プレイヤーである限り、パラドックスは気づけないもの、そう自覚できてようやく半分ですが、残りの半分は技術力です。どんな方法論があっても、実際にそれを形にする技術力がないと、何もできません。絵に描いた餅と同じです。

さて、個人プレイヤーの課題は最上級ステージ——協力プレイ型プレイヤー三人との遭遇——をクリアすることと設定しましたが、なぜ毎回、最上級ステージを推すのでしょうか？ もう一ランク下のステージから攻略してもよさそうなのに、いつも必ずテッペンから話を進めますよね。

その理由は効率がいいからです。どのみち最上級ステージからして、思想実験のようなものですし——それに近いシチュエーションなら実際にあるでしょうが——ここで難易度を下げる必要性がないからです。なぜなら一番難しいステージを攻略してしまえば、あとのステージなど軽くクリアできてしまうからです。

・個人プレイヤー三人

たとえば一ランク下に、このステージがあるとしましょう。みな同じタイプなので数によるハンデはありません。単純に個人の技量を上げることが、攻略に繋がります。実際に腕を上げられるかは本人の資質によりますが、攻略の方法論だけ見れば、解答はすごくシンプルです。ストレートに言ってしまうと「相手より強くなればいい」ですからね。

・第三のタイプ三人

相手次第でカオスな展開が予想されますが、勝ちにこだわるわけでもなければ落とすことにこだわるわけでもない。普通のことを普通にするだけで攻略は容易でしょうから、勝率を上げるだけならイージーな部類に入るでしょう。

・協力プレイ型プレイヤー二人

・第三のタイプ一人

協力プレイ型プレイヤーが一人抜けて、代わりに第三のタイプが入ったケースです。第三のタイプが介入することにより、おもしろ度は上がるかもしれませんが、惜しむらくかな。協力プレ

イ型プレイヤーが二人いる時点で、最上級ステージの劣化版のようなもので、攻略法も自然とそれに近いものになります。

個人プレイヤーの課題

上達の秘訣はリアルに想像することです。それにより、自分に足りてないもの必要なものを明確に浮き彫りにできるからです。たとえば今は個人プレイヤーの人口が多いですが、100年後の未来はわかりません。

個人プレイヤーの数はあからさまな競争社会のなごりとして、わずかに現存するばかり。どこを見渡しても、協力プレイの価値観が流入したものしかなく、政策や物品、思想にいたるまで協力プレイ型プレイヤーを増長させるものであふれています。そのような世の中、狂ってる、と叫んだところで数は力です。力のない者がどうなるかは個人プレイヤーが一番よく知るところでしょう。

このような状況にあって、はたして自分は今の価値観にこだわり続けられるだろうか？

技術力など、あとからついてくるんです。個人プレイヤーのクリアしなければならない課題は、自分を知ることです。なぜ自分が勝ちたいのか、そんなことバカらしくて考えたこともない人のほうがほとんどでしょう。でも問われてみますと、案外、明確な答えは出てこないものです。

協力プレイ型プレイヤーにしても、なぜ「都落とし」をするのか、それでなければいけないのか、さっぱりわからない人もいるでしょう。協力プレイ型プレイヤーは少数側の人間なので、周りを見て、自分の価値観をたしかめることが苦手です。たとえ明確な答えが出なくても、そのほとんどが自分の目でたしかめて、肌で実感して、そうしながら内側から得た答えなのです。

彼らは自分が何を望み、何を嫌うか、たとえ言葉にできなくても、よく理解しています。

第三のタイプの本質

広義では把握しきれないので、ここでは少し限定して「一つのスタイルにこだわる」第三のタイプについて述べます。が、そのまえにおさらいです。第三のタイプとは個人プレイ、協力プレイのどちらにも属さないタイプのことを指します。厳密に言えば、これが「自分が勝つ」方法だと理解していて、それを実行しなければ第三のタイプに分類されます。

なぜなら「自分が勝つ」以外に優先する価値観が存在するからです。本書の個人プレイヤーの定義は「自分が勝つ」ことを目的としたプレイヤーです。

つまり「自分が勝つ」より上位の価値観があるというわけですが、たとえば自分はいくら最下位になったとしても、大富豪にアシストする、など。

世の中にはかわった人がいますので、確固たる目的意識があって、ひたすらその行為に没頭する人もいるでしょう。価値観の違う人から見れば、迷惑このうえない話ですが、ちょっと待ってください。この大富豪にアシストする人、もしかして楽しいのでは？

他人の喜怒哀楽なんて、ましてや特殊な感性なんて、はっきりとわかるものではありませんが、本人は充分に楽しんでいる可能性があります。

少ししたえが悪かったかもしれませんが、要するに第三のタイプの原動力、源は「楽しさ」です。純粋に、誰よりも楽しさを追求する。他人にどう見られようが、自分の望むことをやる。

大多数の人間は自分の理想に近い形の価値観があれば、その枠組みの中に入ってしまうものですが、彼らは違います。たとえ一人でも妥協しません。アメフトとベースボールの融合したスポーツをどうしても、やりたい、となれば一人でもそれを実行するようなガイです。いや、女性かも知れませんがね。

そのあくなき純真さは、個人プレイヤーにも協力プレイ型プレイヤーにだって負けません。きっと業界トップクラスの純真さでしょう。

何より楽しそうだし、好きこそものの上手なれ、と言いますしね。

最後に

個人プレイヤーの数は膨大です。歴史を振り返ってみても利益を優先した価値観であふれています。森の中にいたところで森の全容はわからないように、これまでいろんな視点、角度から個人プレイヤーを見てきました。

その理由の一つは「大富豪」のゲーム性です。このトランプゲームには順位ごとに格差が存在し、組織化される原因になるからです。これが仮に全プレイヤーに平等な条件でゲームが始められれば、集団で一人を落とす構図に、少なからず嫌悪を表す人もいるでしょう。そんなものはいじめと同じだからです。

反面、権力や強大な敵に立ち向かう物語は多くの支持を得ています。強大な力は、それゆえに弱者に徒党を組ませる大義名分を与えてしまうのです。

・大富豪一人<富豪以下三人

これにより格差というハンデがなくなりますと、パワーバランスは上記のように傾きます。このあたりは実際に試合してみるとわかると思いますが、協力プレイの場合は、大富豪を維持するのはたいへんです。

大富豪のとき「だけ」勝てればいい、と開きなおったところで、大富豪のキープは厳しいし、かといって大富豪になれないでは八方ふさがりです。個人プレイヤーの価値観をどこに置くかで、とるべき対処法もかわるのでしょうが、このステージをどうクリアするのか。あるいはクリアしないのか。

理屈だけ言えば、協力プレイをこなしたうえで、大富豪のキープ率で差をつける。大富豪のときは100%力を発揮すればいいだけなので、肝となるのは協力プレイです。苦手なジャンルをどこまで克服するか、あるいはまったくせずに純粋な個人の技術力のみでねじ伏せるか。

個人プレイの思想を持つ人は、世界中の各国にいます。「大富豪」の格差もそうですが、競争があるからこそ新しい発想も生まれるのです。

二つ目の理由は想像力です。協力プレイ型プレイヤー三人との遭遇は個人プレイヤーにとって考え得る限りの、もっとも最悪な事態の一つでしょう。

人は想像によって鍛えられるのです。

アメーバピグの「大富豪」個人プレイヤー指南書

<http://p.booklog.jp/book/71570>

著者 : rat

著者プロフィール : <http://p.booklog.jp/users/hanamogera1515/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/71570>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/71570>

電子書籍プラットフォーム : ブクログのパブー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社 : 株式会社ブクログ