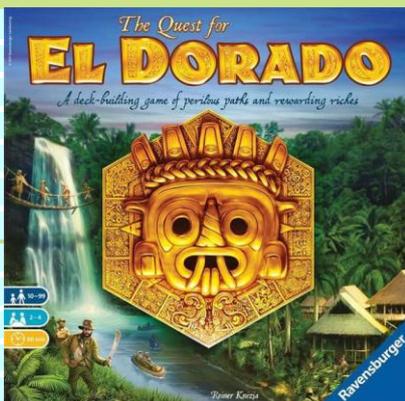


ボードゲーム記録

ゲーム	エルドラド(The Quest for EL Dorado)
デザイナー	Reiner Knizia
出版	Ravensburger
国内取扱	
発売年	2017
プレイ人数	2~4人
プレイ時間	初回45分程度 慣れれば30分
BGG	https://boardgamegeek.com/boardgame/217372/quest-el-dorado
重さ	1.97
評価	7.6
カテゴリー	冒険、レース
メカニズム	デッキ構築、グリッド移動、可変ボード



心	家族とプレイ	D	どっしり感	D	拡張の余地ある感	A
	親戚のお子とプレイ	E	唯一無二感	B	バリエーションの余地ある感	D
	男友達とプレイ	B	初回プレイから楽しめる感	B	値段と満足度のコスパ	B
	なじみの男友達とプレイ	B	勝てなくても楽しめる感	C	やりこみ甲斐がありそう感	C
	女友達とプレイ	C	デザイナーの狂気を感じる感	E	感想戦がはかどる感	B
	初心者とプレイ	C	教育に良さそう感	E	一年後もやってそう感	B
	ワチャワチャ感	C	どこに出しても恥ずかしくない感	B	リプレイ欲	C
技	ルールのわかりやすさ	B	一手に意思が乗る感	C	後半に向けての加速感	B
	ルール説明のしやすさ	C	相互干渉感	B	最後まで勝ちを夢見られる感	C
	行動選択のしやすさ	A	相互攻撃感	D	間延びしない感	B
	準備のしやすさ	C	攻撃に殺意が乗る感	D	プレイ自体の楽しさ	B
	戦略、知性が大事感	B	ギスギス感	C	コンボ感	C
	運が大事感	C	会話発生機会の多さ	B	暇な時間の無さ	D
	器用さが大事感	E	他人の手元が気になる感	D	リプレイ性	B
体	箱絵	B	目の疲れにくさ	B		E
	コンポーネントアートワーク	B	手元のすっきり感	C		E
	コンポーネント充実感	B	プレイ人口が多そう感	E		E
	内容物失くさなそう感	C	箱のデカさ	B		E
	内容物傷んでも問題ない感	D	箱の重さ	C		E
	プレイ後の疲労感	D	入手しやすさ	B		E
	これで一日潰せる感	E	写真映えしそう感	B		E
好き?	B	欲しい、所持しておきたい?	A	プレイした回数が多い?	B	

思うこと

簡単なゲームに慣れ、徐々にルール量が多いものにも挑戦してみようかな? くらいの友人に出すことが非常に多い。優等生的なゲーム。自分は「デッキ構築」要素のあるゲームが好きで、多く所有しているのだが、デッキ構築初心者にメカニズムを紹介するのはこのゲームがベストだと考えている。理由はいくつかあるがここでは元祖デッキ構築「ドミニオン」と比較してまとめてみたい。まず①ソロプレイ感のうすさ エルドラドはレースゲームである。誰がより勝利に近いかは一目瞭然だ。抜きん出たプレイヤーを止める手段はあまりないが、序盤~中盤のおせんぼ合戦や強力なカードの取り合いなどわりと絡みが多い。ドミニオンはとて面白い一方でだれが勝っているのかわかりにくく、また特定の相手に攻撃する手段に乏しい。他プレイヤーとの絡みが少ないのがちょっと残念に思う。次に②選択肢の少なさ ドミニオンでは10種の王国カードに3種の財宝カード、3種の勝利点カード計16種のカードが1ゲームに登場する。何を購入すべきか、初見ではちょっと戸惑ってしまう量だ。実質、購入の選択肢に上がるのは10種程度だとしても、テキストがあつたりすると処理に時間がかかる。エルドラドは初期6種、売り切れるたびに新たなカードが購入可能になる仕組みだ。また、ドミニオンと違い手札のキープができるため、無理にお買い物をする必要も無い。初心者に優しい造りだと感じる。③プレイの気持ちよさ(=グリッド移動) 拡大再生産、コンボ、大量ドロー等々プレイ自体の快感につながる要素は数多くあるが、『グリッド移動』の楽しさを改めて推したい。すごろくの「6」が出た時の楽しさ、飛車や角を一気に動かす高揚感、エルドラドでうまく噛み合った手札を一気にプレイし、他プレイヤーを追い越すときにも近いものを感じる。追い越し追い越されの戦いはわかりやすく盛り上がる。プレイの気持ちよさでいえばドミニオンの「コンボ」ももちろん極上であるがここではうまく比較できないため割愛する。

リプレイ性も抜群。「captain」の眼差しに惹かれて毎回購入する友人がいたり、ラスト1面でペリからの大逆転が起きたり思い出も多い。かなり好きなゲームだが、なんというか優等生過ぎて猛烈にハマれない感じ(友人数名も似たようなことを言っていた。)はクニツア先生っぽいなあ…。