

# 目次

はじめに	1
<b>第 1 章 勝利のための思考</b>	<b>7</b>
1.1 セットアップ中の思考	7
1.2 前半の思考	10
1.3 後半の思考	14
1.4 おわりに	16
<b>第 2 章 金星拡張の有無による環境の違いについて</b>	<b>17</b>
2.1 ヴィーナズネクストは、より洗練されたテラフォーミングマーズである	17
2.2 ヴィーナズネクストで追加された要素	17
<b>第 3 章 火星の歩き方 標準マップ編</b>	<b>21</b>
3.1 標準マップ総評	21
3.2 標準マップ観光案内	26
3.3 標準マップのキーカード	31
<b>第 4 章 火星の歩き方 ヘラス編</b>	<b>33</b>
4.1 ヘラスマップ総評	33
4.2 ヘラスマップ観光案内	37
4.3 ヘラスマップのキーカード	42
<b>第 5 章 火星の歩き方 エリシウム編</b>	<b>44</b>
5.1 エリシウムマップ総評	44
5.2 エリシウムマップ観光案内	48
5.3 エリシウムマップのキーカード	53
<b>第 6 章 定番戦略</b>	<b>55</b>
6.1 都市森戦略	56
6.2 木星戦略	59
6.3 科学戦略	62
6.4 電気酸素戦略	65

6.5	その他 . . . . .	66
6.6	称号/褒賞戦略 . . . . .	67
6.7	結び . . . . .	68
<b>第 7 章</b>	<b>テラフォーミングマーズは奪いあいのゲームである</b>	<b>69</b>
7.1	テラフォーミングマーズは、どのようなゲームなのか . . . . .	69
7.2	市場を独占するには . . . . .	70
7.3	それぞれの市場について . . . . .	72
7.4	具体的にどうするか . . . . .	75
<b>第 8 章</b>	<b>妨害総論</b>	<b>76</b>
8.1	妨害行為とは . . . . .	76
8.2	効用の最大化 . . . . .	76
8.3	妨害行為が有効な場と、不利益になる環境 . . . . .	77
8.4	意外な落とし穴 . . . . .	78
8.5	誰を狙うべきか? . . . . .	79
8.6	どこまでが割に合うか . . . . .	79
8.7	まとめ . . . . .	80
8.8	それでも攻撃精神を失うべきではない . . . . .	80
<b>第 9 章</b>	<b>標準マップにおける Tharsis Republic の間</b>	<b>81</b>
9.1	タルシスとは何か . . . . .	82
9.2	標準マップを蹂躞するタルシスの戦略 . . . . .	82
9.3	標準マップの欠陥 . . . . .	84
9.4	都市タイルの特性について . . . . .	87
9.5	緑地の特性について . . . . .	89
9.6	おまけ、標準プロジェクトのみで何点出せるか。 . . . . .	90
9.7	最後に . . . . .	92
<b>第 10 章</b>	<b>各アクションにおける利益と損失の計上方法</b>	<b>93</b>
10.1	勝利に必要な MC と VP、世代数。 . . . . .	93
10.2	MC を増やす。VP を安く買う。 . . . . .	94
10.3	世代経過による MC と VP の価値変動。TR(MC 産出と VP のセット販売) の影響 . . . . .	97
10.4	利確 (VP 獲得) のタイミングとは . . . . .	98
10.5	植物や電力、発熱について . . . . .	100
10.6	カードドロワー効果におけるカード 1 枚の資産価値について。 . . . . .	104
10.7	【標準プロジェクト/Standard projects】について . . . . .	105
10.8	電力や資源をコストとするカード達 . . . . .	107
10.9	貯金 (MC やカード資産の次世代に持ち越し) について . . . . .	110

10.10	最後に . . . . .	113
<b>第 11 章</b>	<b>プロジェクトカードの読み方とその評価</b>	<b>114</b>
11.1	カードの購入において、考慮すべき要素 . . . . .	114
11.2	プロジェクトカードに書かれていない、カード効果を修飾する要素 . . . . .	120
11.3	プロジェクトカードを解釈するのに役立つ思考上のツール . . . . .	122
<b>第 12 章</b>	<b>デザイナーの意図から見るカードの価値と、実践上の評価値</b>	<b>126</b>
12.1	カードの効果 . . . . .	127
12.2	基準点からわかるカードの価値 . . . . .	129
12.3	強いカード . . . . .	130
12.4	弱いカード . . . . .	135
<b>第 13 章</b>	<b>たのしいかせいぶれい集</b>	<b>139</b>
13.1	Steel Iron Double Works . . . . .	139
13.2	科学を制するものは火星を制さない . . . . .	140
13.3	地方のめちゃくちゃ整ったインフラの存在意義 . . . . .	140
13.4	火星わくわく動物園 . . . . .	141
13.5	ハッハー火星は開拓だ～！！ . . . . .	142
<b>第 14 章</b>	<b>火星におけるマイクロマネジメント</b>	<b>143</b>
14.1	マイクロマネジメントとは . . . . .	143
14.2	キャッシュバックがあるか . . . . .	143
14.3	条件付きカードの条件を早期に満たす . . . . .	144
14.4	カード同士の相互作用を最大化する . . . . .	144
14.5	ボーナス・ステップを取得する . . . . .	145
14.6	金を使いきれ . . . . .	146
14.7	金を作り出す . . . . .	146
<b>第 15 章</b>	<b>ドラフトルールにおける環境の違い</b>	<b>148</b>
15.1	ドラフトルールは納得感が高まる . . . . .	148
15.2	ドラフトでも、まず自分が伸びることを優先する . . . . .	149
15.3	ドラフト環境ではコンボの作りやすさが変わってくる . . . . .	149
15.4	ドラフトでは情報量が増える . . . . .	150
15.5	ドラフト環境下で価値が変動するカードの紹介 . . . . .	153
15.6	最後に . . . . .	154
<b>第 16 章</b>	<b>政府開発</b>	<b>155</b>
16.1	序盤の政府開発 . . . . .	155
16.2	中盤の政府開発 . . . . .	157
16.3	終盤の政府開発 . . . . .	158

---

<b>第 17 章</b>	<b>火星をソロプレイ 2 世代で開拓する方法</b>	<b>159</b>
17.1	テラフォーミング・マーズ ソロプレイのとある提案 . . . . .	159
17.2	プレイ考察 . . . . .	159
17.3	結果 . . . . .	164
17.4	プレイレシピ . . . . .	164
<b>第 18 章</b>	<b>間違いやすいルール</b>	<b>168</b>