

目次

序章：「拡張:欧州の翼」で完全体になったウイングスパン	2
ウイングスパン無印の不人気だったポイント	2
相互作用少なすぎ問題	2
ドロウ強化機能貧弱過ぎ問題	3
LAY EGGS 最強伝説	3
【ワタリガラス/Common Raven(無印)】【フタオビチドリ/Killdeer(無印)】最強伝説	4
「拡張:欧州の翼」は何をもたらしたのか	4
「拡張:欧州の翼」で変わったこと	4
第1章 メカニクス概略	14
1.1 ゲームの目的	14
1.2 制限時間	14
1.3 得点源	15
1.3.1 ラウンドエンドボーナスの特徴	15
1.4 アクション	16
1.4.1 PLAY A BIRD	16
1.4.2 GAIN FOOD	18
1.4.3 LAY EGGS	19
1.4.4 DRAW BIRD CARDS	21
第2章 拡大再生産・点数獲得と各アクションの役割	23
2.1 目的別各アクションの関係性	23
2.2 各アクションの戦略上の意味	25
2.2.1 PLAY A BIRD	27
2.2.2 GAIN FOOD	28

2.2.3	LAY EGGS	29
2.2.4	DRAW BIRD CARDS	30
第 3 章	ウイングスパンで勝つために何を考えるか	31
3.1	不思議な勝敗	31
3.2	序盤の思考・終盤の思考とは?	31
3.3	序盤の思考	32
3.3.1	起動を省略できるレーンはないか	32
3.3.2	戦略の方向性は決まっているか	37
3.3.3	ボーナスカードを点数化できるか	38
3.3.4	ラウンドエンドボーナスは獲得できるか	41
3.3.5	初手で取った鳥を置くまでの流れに無理はないか	44
3.3.6	ドロウは十分か	45
3.4	終盤の思考	46
3.4.1	1 ターンあたりの獲得点数は最大か	46
3.4.2	むやみに相手に利益を与えてないか	47
3.4.3	終盤に入ったタイミングを正しく認識できているか	48
第 4 章	天和パターンから見るウイングスパン	49
4.1	草原レーンを中心とした天和パターン	49
4.1.1	草原レーンでの天和パターン	49
4.1.2	草原レーンでのダブルリーパターン	50
4.2	湿地レーンを中心とした天和パターン	53
4.2.1	湿地レーンでの天和パターン	53
4.2.2	湿地レーンでのダブルリーパターン	55
第 5 章	天和アンチパターン	57
5.1	天和アンチパターン:対草原レーン	57
5.2	天和アンチパターン:対湿地レーン	59
第 6 章	人生の決め方	60
6.1	まとめ	60
6.2	ラウンド 0	61
6.2.1	(自明でない) 確認すべきこと	61
6.2.2	以上を踏まえた上で	62
6.3	基盤づくりの時間	62

6.4	可能性を探る時間	63
6.4.1	ドローをしよう。まだ未来があるのだから	63
6.4.2	投資をしてもいい。おおむね報われる。	64
6.4.3	(初期からの) 計画修正の方針	64
6.4.4	湿地ビルドの派生パターン	65
6.4.5	森ビルドの場合	66
6.4.6	平原ビルドの場合	66
6.4.7	ドローにあたっての Tips	67
6.4.8	手番への意識	68
6.5	人生を決めたら	68
6.5.1	夢を見てはいけない	68
6.5.2	ここでの投資について	69
6.6	投資を終えたら	70
6.7	総論：人生 N 周目のアドを活かそう	70
第 7 章	つらいときのとり	71
7.1	初手	71
7.2	序盤	74
7.3	中盤	75
7.4	終盤	76
第 8 章	ニッチなストラテジー	78
8.1	4types 鳥 2 枚体制	78
8.2	渡り鳥 2 枚体制	78
8.3	グリーン能力卵配り	79
8.4	9 枚鳥戦略	79
8.5	ボーナスカード戦略	80
8.5.1	ボーナスカード複数引き戦略	80
8.5.2	拡張性のあるボーナスカードと心中戦略	80
第 9 章	相手盤面を先読みに活かす	82
9.1	何を読み取るべきなのか	82
9.2	短期:次のターン何をするのか/何をしないのか	83
9.2.1	相手の卵の状況に注目する	83
9.2.2	相手の特定のリソースが全くないとき (卵以外)	84
9.3	中級編:2~3 ターンレベルの読み	85

9.3.1	強い鳥をドローされたら覚える	85
9.3.2	配りに対応する動きを読んで「配りフェイク」	85
9.4	上級編:戦略・方針レベルの読み	86
9.4.1	ボーナスカード	87
9.4.2	相手の点数を推計する	87
9.5	心がけとして	91
第 10 章	否定の道でみるウイングスパン	92
10.1	3つのレーン全てを使用するのは望ましくない	92
10.2	ブラウン能力鳥をむやみにプレイするべきではない	93
10.3	他のプレイヤーを利さないようにせよ	94
10.4	序盤に高コストカードは極力プレイしないようにせよ	94
10.5	ラウンドエンドボーナスを十分な用意なしに狙うな	95
10.6	カードを後半にプレイするな	95
10.7	卵を溢れさせるな	95
10.8	むやみにフェイスアップカードをドローするな	96
10.9	GAIN FOOD を戦略の主軸にするな	96
10.10	エサ箱をむやみに動かすな	97
10.11	確率が絡むアクションを主軸に据えるな	97
10.12	最強のレーンを作ることを目的とするな	97
第 11 章	何も分からなくなった時の Q&A	99
11.1	Q. リソースの変換 (餌→卵→カード) ってすべき?	99
11.2	Q. 手札が微妙、1 ラウンド目のプレイする順番がわからない。	100
11.3	Q. 初期の 5 枚が神! 全部残したい!	100
11.4	Q. 4 ラウンド目のプレイする順番がわからない。	101
11.5	Q. 餌のワイルド使用ってしてもいいの?	101
11.6	Q. 餌箱がくそだ! GAIN FOOD すべきか?	102
11.7	Q. 取る予定のないラウンドボーナスに手が届きそうなんだけど狙うべき?	103
第 12 章	Tabletopia のご紹介と謝辞	104