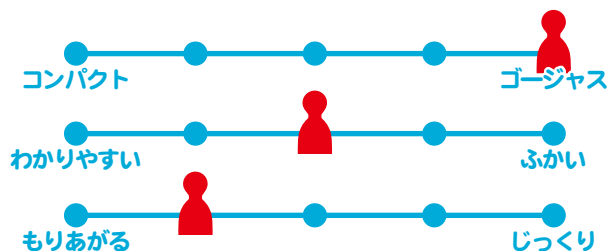


パトロネージュ

- 原題：PATRONAGE
 - ゲームデザイン：山田大夏
 - アートワーク：ママダユースケ
- 第二回東京ドイツゲーム賞
ニューゲームズオーダー特別賞受賞作品



BOX size L



←221mm→

2016年に開催された「第二回東京ドイツゲーム賞」にて弊社特別賞に選出したゲームです。考えさせる部分と軽快なリズムが両立された、一時間級のカードゲームとなっています。

プレイヤーはルネサンス期の芸術工房を運営するマエストロとなり、様々な芸術家を雇い入れて、パトロンのために創作活動に従事します。ゲームは9ラウンドにわたり、各ラウンドは、「工房カードと芸術家カードを購入する前半」と、「自分の芸術家を最大3チームに編成し、山札からカードをめくって作品を完成させられたかを確認する後半」に分かれます。

前半の山場となる芸術家の雇用は、競りによる獲得合戦となります。ボードゲームに詳しい方であれば、「電力会社」の発電所の競りの形、と言え一言で伝わるでしょうか。優れた芸術家を手元に集める程、作品の完成には有利となります。ただし、前半に残した資金は後半より多くのカードをめくる為の資源となる為、浪費することの無いよう、その時々判断が重要です。作品には「建築」「彫刻」「絵画」の三分類があるため、例えば手元に才能あふれる画家を揃えても、建築や彫刻のカードばかりをめくってしまったら作品は完成しません。プレイヤーができるのは確率を高めるまでであり、雇った芸術家が優れた作品を着想してくれるかは、運の要素も絡むのです。

ボードゲームデザインは大まかに言って「実力と運の絶妙な配置」にあるとも言えます。作者の山田さんは20年にわたり商業分野でのトレーディングカードゲームのデザインに携わってこられた「影のベテランデザイナー」と言え、その彼が「ボードゲームを作るならこういうものを」と一念発起された一作です。多くの方に味わっていただきたいゲームです。

人事を尽くして



天命を待つ。

詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/patronage>