

マキャベリとは？ ~ 中世イタリア国家情勢 ~

マキャベリが有名なボードゲームであることは、この本を手にしたあなたも十分承知の事であろうと思いますが、あえて少しだけ説明させていただきます。

マキャベリはデュプロマシーの流れをくむゲームです。そのデュプロマシーは、名の通り"交渉(デュプロマシー)"をゲームの基盤とし、第一次世界大戦時のヨーロッパ各国をプレイするゲームであります。そして、マキャベリもその"交渉"を基盤として受け継ぎ、中世イタリアの各国をプレイするゲームですが、かつその基盤を損ねない新たな要素 - 金銭や疫病等の選択ルール - を加えた奥の深いゲームとなっています。

さて、では、ゲームとしてのマキャベリについての説明はそれくらいにし、このゲームの名前になっているニッコロ・マキャベリの著書「君主論」の時代の中世イタリア各国の勢力事情を見ていきながら、ゲームでの各国と比較していく事にします。

フィレンツェ

フィレンツェはニッコロ・マキャベリが政庁書記官の任に就いていた国です。歴史的にはフランスの来伊を支援したものの、フィレンツェの望んだ勢力分布よりもずっとフランスが力を持ってしまったために貧乏籤を引く形になりました。また、教皇領の増大にも苦しんだ国です。

国土の位置を見ても、やはり教皇領との交渉が第一の問題となるでしょう。教皇領と手を組んだ場合は、侵攻先は制海権を得るためにLSに出るか、足元を固めるために自治領を取るかです。教皇領と衝突する

場合は.....かなり複雑ですが、私なりの結論から言うと両国とも損害が大きいですでしょう。

ミラノ

ミラノはフランスに食い荒らされてしまった国です。それもこれも、やはりヴェネツィアの策謀のせいでした。肥沃な土地を持つ国ですが、それゆえにフランスの標的となってしまったわけです。

歴史どおり、位置的にも非常につらい国です。ヴェネツィアがトルコ方面に南下することはほとんど考えられないため、ヴェネツィアとの衝突は避けられません。しかも、反対側からフランスもその土地を狙っています。とにかく、どちらかの国との不戦条約を結ぶことが先決ですが、そうするためには教皇領やフィレンツェと手を組んでおく必要があります。

フランス

フランスはヴェネツィアとフィレンツェの支援を得てミラノをとった国です。二度、イタリアへ侵入しましたが、一度目は楽にミラノを落としたものの、二度目はかなり苦労しました。それもこれも、一度目の侵入後の統治に問題があったわけです。

フランスは位置的にかなり恵まれているといっているでしょう。当面の侵攻先はミラノ方面と海。ジェノバの手前まではかなり簡単にいけますし、海はGOLをpushした後から海軍を増強し、LSを狙うのがセオリーです。そのために、フィレンツェやナポリと何らかの交渉が必要でしょう。

オーストリア

オーストリアは「君主論」の中ではほとんど出てきません。というのも、この時代のオーストリアはあまりにも国力がなかったからです。国内を安定させるのにも一苦

策謀渦巻くイタリア半島の勝者は誰だ？

劣といった状況のため、積極的に半島に関わることはありませんでした。

歴史どおり、位置的に端に位置しているものの、国力が貧弱すぎる初期設定です。この国力ではどうしてもミラノかヴェネツィアのどちらかと手を組まなくてはなりません。少なくとも、この二国が手を組まないように、対立するように工作する必要があります。あと、密かに侵攻してくるフランスにも要注意です。

教皇領

教皇領はこの時代の初期はいまいちふるいませんでしたが、後半になり大きな力を持ちました。それは、内部抗争を纏め上げる力を持った教皇の登場と、それに伴う武力の増大があったからです。

教皇領は領地が非常に細長く、守りづらい形になっています。とにかく、フィレンツェと交渉をもつことは必ず必要です。南のナポリの北上も考えられますが、ナポリ自体に陸軍力がほとんどないので、軽い交渉ですむでしょう。逆にフィレンツェとの交渉がうまくまとまれば、ナポリに狙いをつけれます。また、フェラーラのことでもヴェネツィアとも交渉する必要もあり、序盤の展開が忙しい国です。

ナポリ

ナポリは.....「君主論」の中では、ミラノと同じく荒らされた国です。フランスと、そして、ゲーム内にはありませんが、イスパニアに荒らされました。しかし、これは国力がなかったわけではなく、戦略に問題があったからです。

領地は非常に広く、海軍力があるので序盤に大きくずれることはめったにありません。しかし、その広い国土と海はたくさんの国と接触する原因でもあり、それらの国との交渉は一筋縄では行かないでしょう。

序盤は教皇領とトルコ、フィレンツェが主な交渉相手になります。特に、トルコとの交渉は疫病・飢餓のことを考えると頭が痛いところです。

トルコ

「君主論」の中でのトルコは、非常に征服しにくい国として書かれています。それは、ヨーロッパ式の貴族による分割統治や民主制でなく、王が絶対的な権力を全国民に持つために、トルコを征服するには全国民を相手にしなくてはいけない、という理由からです。

やはり、ゲーム上でもトルコは征服されにくい国です。しかし、侵攻するのも一苦労です。それはアドリア海が横たわっているためです。この海を越える方法としては、ナポリをつぶして領海権を手に入れる方向しかありません。序盤にナポリと対立しても領海権を得るには教皇領と手を結ぶしかありませんが、教皇領側は序盤に南下するほど暇がないのも事実です。やはり、すこしづつ北上して国力を高めるのが無難でしょう。

以上、簡単に歴史を見つつ各国を見てみました。序盤の戦術など触れてみましたが、マキャベリの時代が激しい交渉の交錯する時代であることがお分かりになられたと思います。といっても、一度でもマキャベリをやったことのあることなら、そんなことは百も承知でしょう。さて、では、我々の織り成したマキャベリの時代を見てください。

マキャベリプレイヤー紹介

土ころび (ヴェネチア)

別名ノフえもん。中古の翻訳ロボット。よく故障する。海外、国内に限らず、ボードやカードのゲームによく手を出し、相手が見つからずに嘆く事が多い。じっと時を待つタイプだが、何も考えていなかったり、面倒くさいので動かなかったりする事も多い。今回はヘタレ。

樹雨 (フランス)

今回のメンバーの中で、最もマルチの経験が浅い。弱腰の外交には定評があり、周辺国家の鴨となる事が多い。最近出るかどうか分からない某美少女ゲームにはまり、周辺商品をやたらと購入している。12枚のそのゲーム各キャラの下敷きが、彼の部屋には万国旗のようにして飾られている。

かーばんくる (教皇領)

わが社の誇るイラストレーター。某ゲームに関わりたいがために、某社へ就職する強者。感情と理性が戦った場合、感情の勝率は99%であり、以前ナポリをプレイしていて、最初の年にいきなりコルシカ島に陸軍を上陸させるという荒業を見せた。

てい~さわ (トルコ)

長崎は出島生まれのイタリア人。美少と読書をこよなく愛する理性の人。筋道たてて戦略を練るが、最終的な局面で相手に情けを掛ける事が多い。本人はそれを詰め甘さとして気にしているらしい。

らん (オーストリア)

わが社の社長兼スポンサー。策士その1。折笠愛をこよなく愛する。最近、アザー

ライフ・アザードリームズにはまっており、某キャラが喋る度に悶えている。マルチでは最も油断のならない人物という定評があり、毎回周辺国に恐怖を振りまいている。

師匠 (ミラノ)

この雑誌の編集長。策士その2。熟練のゲーマー。笠原弘子をこよなく愛する。最近エンディングに笠原弘子の歌が入っているという理由でクォヴァディス2を購入。10時間で解いて歌を堪能した後、たたき売った。常に理性的に戦略を練るが、ダイスの目に裏切られる事も多い。

FRINT (ナポリ)

天性の裏切り者。その裏切りには定評がある。場合によっては本人も意識せずに裏切っている事があるらしい。魔法少女をこよなく愛し、それに関しては一家言を持つ。また、MIDI音源の扱いになれ、自分で作曲などもやる。

こたく (フィレンツェ)

老練のゲーマー。アクションゲームと、ワイル・E・コヨーテ、そして虹野沙希をこよなく愛する大道芸人。キャッチャーで様々な虹野さんグッズを手にいれては実用にともしている。弱点は疲れ易い事。正当な戦略を好むが、受けを取るために奇をてらった行動をする事も多い。

プレイ前のお言葉

オーストリア（らん）

とりあえず、急にやり直しとなってしまい、とにかくにも担当国を決めることになったのだが、引き当てたのはオーストリア……。これは、今回は見るだけかなと思っていたのだが……。

フィレンツェ（こたく）

隣国と同盟を組んで「これからはキミの仲間。そして、ボクの希望。行きたいね、フィレンツェ」をやろうと思っていた所、自分がフィレンツェをやる羽目になって計画の変更を余儀なくされた。とりあえずはGENを確保して資金を貯める事だけは決定していた。

フランス（樹雨）

疲れが溜っていたのか頭が重く熱もあった中、やり直しと聞いて学校へ向かった。「3回目だ～。初心者だ～」と主張してフランスをやりたいと主張するが、却下。その代わりに、ナポリとミラノを除外してランダムで決めてよいことになる。

結果、フランスを引きラッキーと思った瞬間、ミラノが師匠氏、オーストリアがらん氏、フィレンツェがこたく氏と聞いて更に頭が痛くなる。

今回も最終目的は最後まで生き残っていること。（超弱気(笑)）

ミラノ（師匠）

とりあえず、担当国決定の時点で頭をかかえた。ミラノを担当するのはもう慣れているのでいいが周辺国が問題だった。何を考えているのかサッパリ分からない土ころび氏のヴェネツィア、タフな交渉をするこたく氏のフィレンツェ、そして我々の中で

一番の策士らん氏の担当するオーストリア。特にらん氏は暇をもてあましてとんでもない陰謀をたくらむことが予想されていたやな感じがしていた。フランスの動きもオーストリアしだいであろう。そこで今回のプレイではとりあえずオーストリアと友好関係を結び共同作戦を行うことによってオーストリアの関心を我が国からそらす、という外交方針でいくことに決めた。

ナポリ（FRINT）

まず、ナポリお約束の2択。トルコとことを構えるか、構えないか。で、周辺国のプレイヤーを見て、構えない方を選択。ここで基本戦略が決まる。対トルコは、ネットマキャでも同じ国で不毛な争いを繰り広げたい～さわ氏の心理を利用しようと思った。要するに、お互い不毛な膠着状態にあるとトルコに思わせることで、その動きを封じようとした。これがうまくいけば、自然教皇領のナポリに対する動きも鈍くなるだろうと思ったからだ。当然フィレンツェに対しては、とにかく敵にだけはしないような外交をする。あとは、ひたすらチャンスを伺い領土拡張を狙う。なんかトルコの気分依存した空しい戦略だけど仕方がない…

教皇領（かーばんくる）

我こそは教皇。主の意志を伝える者である。すべての信者は主の意志に従うべきであり、我が旗の下で平和なキリスト教帝国を作り上げねばならない。とはいえどもこの初期配置はやっぱりつらいよ。トルコさんとも仲良くしなきゃ、だって隣のフィレンツェやナポリの方が怖いもん。

トルコ（ていーさわ）

引き当てた国がトルコで「俺はまた海の男か～」と嘆き、ナポリのプレイヤーを見

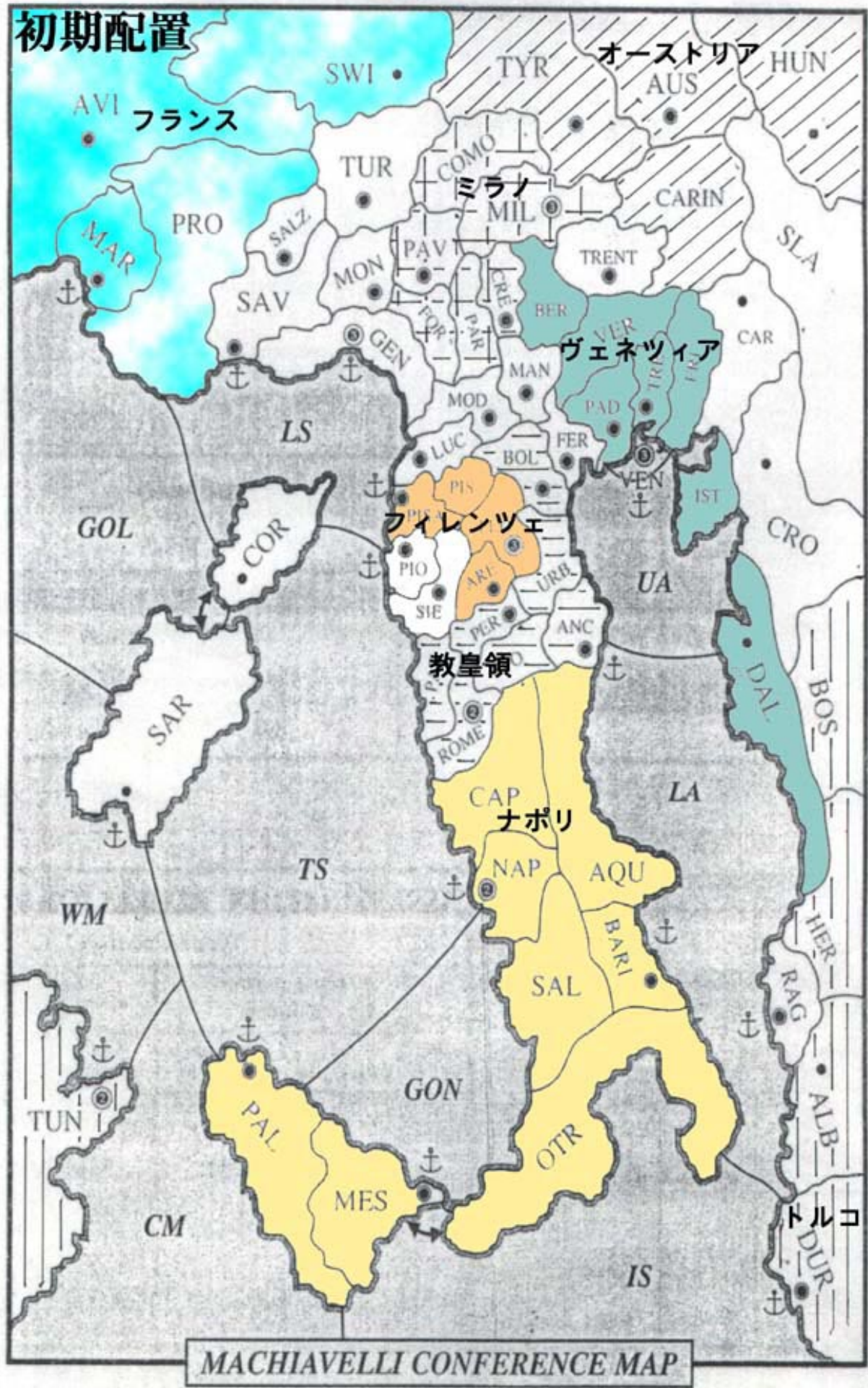
てさらに嘆きが深くなる。以前のプレーで私がナポリ、彼がトルコという、お互い相手が何を考えるかある程度予測できてしまう人間の配置になったからだ。……でもまあ、教皇領と協力してナポリを挟撃が妥当な線だろう。シチリア島なんかはかえりみず、まずはOTRあたりに上陸するのが目標かな？

ヴェネツィア（土ころび）

ヴェネツィアお金持ちの国である。商人の国である。ほっといても金の貯まる国である。と言う訳で、お金を貯めて幸せに浸ろうという方針を立てた。この考えは間違っていないはずだったが……

残酷と慈悲、
敬愛と畏怖、
そして信頼と背反
の旋律を聞けよ、
我が朋。

策謀渦巻くイタリア半島の勝者は誰だ？



1454年春

行動計画

オーストリア : A TYR S A AUS-CARIN,
A AUS-CARIN, A HUN-SLA
フィレンツェ : A FLO-PIS, A ARE H,
F PISA-PIO
フランス : A AVI-TUR, A SWI S A AVI-TUR,
F MAR-GOL
ミラノ : A MIL H, A PAV-MON, A CRE-MAN
ナポリ : A BARI=G, A MES-OTR,
× F PAL-TS, × F NAP-TS
教皇領 : A BOL-FER, A ROME-PAT,
A PER-SIE, F ANC-LA
トルコ : F DUR-IS, F TUN-CM, A ALB-RAG
ヴェネツィア : F DAL-UA, G VEN=F,
A PAD-VER, A TRE H

序盤は各国とも順当に中立領土を分割するかとおもいきや教皇領がFER、LAに進出するという珍しい展開となった。これは後の火種となりそうである。

また天敵同士と言えるナポリとトルコはお互いに攻撃するつもりはまったくなく、むしろ両国がどう伸びるのが他プレイヤーの関心の的となった。

オーストリア

オーストリアの序盤の手順としては、とにかく軍を展開させる以外しかない。特に交渉することもなく、これは決定事項である。

外交交渉はとりあえず、ミラノ・ヴェネツィア・フランスにあたらなくてはならない。というわけで、一番無難に交渉できそうなミラノに接触。確実ではないが、友好的な関係は築けた。ヴェネツィアには金を

要求してみる。むろん、金次第でそっちの陣営につくよ、ということで。だが、どうも渋っているので保留ということにする。フランスは向こうから、攻めませんから攻めないで、ということなので安心していいだろう。

フィレンツェ

教皇領との間でPIO、SIEの分割を決定する。フィレンツェの懐であるSIEが取られるのは痛い、軍隊は置かないとの事で同意。いつかは教皇領と戦う事になるし、その際は真っ先にSIEを踏めば良い、と考えての結果である。今は教皇領と友好関係を結んで置いたほうが良い為止む無しとも言える。その結果、PISAからLSへ出る事が今年度は不可能となったので、フランスと交渉し、フランスのGOLの権利を認めるかわりにLSの領海権を得る事にする。

フランス

フィレンツェとLSとGOLの領有を認め合う。今回はフィレンツェとの交渉を余りやらなかったので今回は積極的に話を聞きに行くことにする。

ミラノと国境線をSWI-TUR-SAVに定めることを決める。TURとSWIに軍を常駐させるのは嫌だといきなり圧力外交を受ける。圧力外交を仕掛けなければいけないのにされる当たり、この辺から終わりが見えているといえよう(笑)

ミラノ

フランスとの国境線をTUR、SALZ、SAVに決める。GENはとりあえず保留ということになる。このときTURには軍を置かないで欲しいと言ってみたらなぜか了承された。これで西は安泰である。で南の中立地域についてヴェネツィア、フィレンツェ、教皇領と交渉したところ、MANがもらえる。こ

策謀渦巻くイタリア半島の勝者は誰だ？

ここでヴェネツィアがFERを教皇領に譲ったと聞いて安心する。さらにこっそりフィレンツェと交渉しGENの領有を認める。

ナポリ

対教皇領：とりあえず仲良くしましょう、という程度の交渉

対トルコ：なんか僕たちって寒いね～、と空しい布石打ち

対フィレンツェ：TS領有の承認を確認。代わりに、CORの領有を支持

トルコを敵に回さないと決めた以上、不穏な動きはいっさい出来ないの、妥当な移動を行...ったと思ったら、いきなりへぼミス。さっそくPAL、MESがピンチ！

教皇領

交渉

ヴェネツィアとの交渉によりFERの領有権を獲得。UAの制海権を認める。フィレンツェとの交渉によりSIEの領有権を獲得。PIOの領有権を認める。トルコとナポリとの交渉によりLAの制海権を獲得

結果

ナポリのいきなりのセルフスタンドオフの高等戦術には驚いた。LAに進出できたのはうれしい。

トルコ

無論ナポリ王国と交渉を始める。お互い「取りあえず様子を見ようね」と序盤は穏便に事を運ぶべく話し合い、ナポリはF PAL-GON, A MES-OTRというムーブを約束する。外交ターンの終わりに「スタンドオフを起こさないように話し合い通りに平和にいきましょう」と念を押される。……が、「スタンドオフって、君（ナポリ）が約束を破らない限り絶対に起きないんだけど。つまり裏切るって事なの～？」と指摘すると、何とも言えない笑顔が返ってきた。教

皇領とは P's F ANC-LA, T's F DUR-IS というプロットを確認し合う。互いにナポリとヴェネツィアを牽制するために協力という、常識的な線で話し合いがつく。そして行動解決フェイズでなんとナポリがTSでセルフスタンドオフ！ のっけからの高等戦術(笑)に展開が少し楽になった。ISとCMに我が海軍がいるという理想的状況になったからだ。

ヴェネツィア

とりあえず、何処とも事を構えずに平和にお金を貯めたいな～という思考のもとにプレイを開始。トルコ、教皇領との交渉の末UAはうちが、LAはトルコがと言う事になった。が、結局教皇領がLAをとることになった。まあ別にいいけど。

教皇領がFERを欲しいと言ってくる。特に波風をたてたくなかったので承諾。取り敢えずこのターンのプロットを見てからかな～となんとなく流しつつ次の季節へ。

1454年夏

疫病：A CARIN, A VER, G LUC

行動計画

オーストリア：A TYR H, A SLA-CAR

フィレンツェ：A PIS-LUC, A ARE H, F PIO B

フランス：A TUR B, A SWI S A TUR B, F GOL H

ミラノ：A MIL H, A MON B, A MAN B

ナポリ：F NAP-TS, G BARI=F, × F PAL-MES, × A OTR-MES

教皇領：A FER B, A PAT-ROME, A SIE B, F LA H

トルコ：A RAG B, F CM S F IS S,