

もくどみどうじんしのアレ

【雑記総合】

状況判断。優位、上位互換の感覚。

実質デッキ枚数。効率。機会。

※金貸し宝物庫白金を使って、やる前からイメージしよう。

※策士バザー仮面秘密の部屋策士

※策士バザー金貸し保管庫策士

上位手番から順に

4 T鍛冶屋 6 金

4 T民兵 5 金

4 T鍛冶屋 5 金

で理解する手番ゲー。

ゲーム終了後に出す正解プレイをはじめに出す力。

一度経験したような展開の場で二度とミスなどしない。

自分は何にアクションを使うのか。

サプライを見て想像力があるかどうか。

策士銀行をdisられたことがあったけど、それだけだと実質アクションを使ってない

策士の代わりに銀貨である。アクションを過不足なく使うのはドミニオンの基本。

アクションを策士銀行に追加してやっとな他のアクションカードコンボと比較できる

サプライ 9 個同じで、優秀だった金貸しを借金にかえる。

下位互換になっても他の戦法より優位とれば借金を使う。

仮面アンチとしての銅貨10枚銅細工師が自分の使うアクションとして優位なサプライ

仮面アンチとしての薬師

アクションカードが山札の上から5枚ごとにあるようなシャッフルだとどんな戦略でも強いし。

全部底、なんて時には戦略のせいではない。

初手からはじまって、そのカードがどこに行くか。そのまた次はどこか。すべてがそこで決まると言っても過言ではない。

愚痴はおいとくとして。ただ、ゲームが終わって反省する時に、または途中でだけでも、運量としてこれは今回はどうであったといえるのか、適切に判断できる力。

自分の運量をもとに、これが金貨ではなく公領だったらの判断ができればあとはかってようがまけてようが運ゲーなのでどうでもいいてきな

山札が何周して、"その金貨が何回プレイ"されるか、のターンすうだね><

3人がステロで属州4枚しかねらなくて、その3人がお互いに差をつけようとせずにプレイすると、コンボは死ぬ、とかそういう話かな

カタンみたいに3位の人が1位と2位のどちらに味方するかで勝者が変わるって意味

とある戦略を選択して、運量しだいで1位か2位、結果的に2位狙いのプレイをすることになるが運量が問題なので2位ねらいなのだ！！とかいろいろあるよね><

ドミニオンやる時に想像力が必要で想像力の補助、を言語化すればいいのかなあ

ステロって、銀貨の力vs市場の力、それにエンドアクションの力みたいなところ、どちらが優位かの判断！

策士宮廷宮廷執事執事（中略）策士、の24金ループ、をどう数値的に解析して判断しているのか、とか繁栄場の頭しかない

言語化されるよりも展開図を見て思えることを思え、とか言いたい

へそくり仮面は完成後は100%の動き。

実力差のある相手に絶対勝ちたい時、90%で勝てるが10%で宮廷事故起こすデッキよりも策士で100%にした方がいい場面があるかもしれない。

>ツイッターの「ドミニオン」でサーチ

<http://dominion.isotropic.org/> 観測してるけど外人ちょっぴりしか観測できにゃい

あとドミニオンとのセットでIPつぶやくと凸してくる人いるのもこわいですね。
ところで、例えば4sqが構ってちゃん的な面があるように、ドミニオンとIPつぶやくの、募集してるのと同じ意味だし、実際に【募集】って書かれてさえいる（どうせふおろわー限定って意味らしいけど）

だけどこわがられるの意味がわからないよね4sqの某記事のように

//この記事ってまなめさんのものであるのかな

>すぐにリツイートする人

リツイートとか〇〇アピールだから、そこは断固ふぁぼであるべき。

というか、わざわざふぁぼってやってるの心が優しい。見られてる事実を知らないよりは知らせてるの。

まなめさんとかそうだけど検索から漏れるの悲しいよね、togetterする時もTLからの抽出→ふぁぼろぐからの抽出で補う。

まあなんでふぁぼろぐでまで抽出なのかってノイズがすごいからだけどうへへへ



へそくり仮面はとりあえず、

・アクションが被らずに打つ、つまりアクション数1を余らせもせず不足もせずに使うととても強い。繁栄場でのステロでもトップクラスのはやさ

・へそくり仮面で可能なこと。ドミニオンがいかに運ゲーであるか山札を管理することがいかに強いのか

・あと仮面で1破棄1購入における実質デッキ枚数の維持の素晴らしさ

ドミニオンをコンボではないと思ってるぼくからするとへそくり仮面のみコンボと認めるような目

策士下書き

(永遠に) 途中? とりあえず?

策士。

まずは純粋に6金7金なのをまとめて13金にしたりできる。便利。
例として大使館ステロ場では銀貨or大使館購入をおすすめするが、策士は銀貨の代わりに買う価値がある場合は多い。
ステロにおいて、すべてのターンの出力金量の総合計はデッキの底の部分以外は一定なのであるが、策士においては屋敷がスキップされるのか金貨がスキップされるかで差が出ることもあるが、あんまり気にしないでおこう。

ターン合体の効果で強いメリットがあるものとしては、銅細工師などもある。
策士銀行をdisられたことがあったけど、それだけだと実質アクションを使ってない策士の代わりに銀貨である。アクションを過不足なく使うのはドミニオンの基本。
アクションを策士銀行に追加してやっと他のアクションカードコンボと比較できる鍛造、造成所なども相性はいいが複雑な動きが求められることも。

策士の一番メインとして仮想コインというものに注目してみたい。

漁村共謀者策士などと使った場合に、次のターンの通常のパワーのほかにこのターンも漁村なり秘密の部屋なりを購入できるのである。他のプレイと比較して優位をとっているのだ。

策士と一緒に使うことがあるカードは実に多彩。
宮廷や玉座があって補助があれば検討すればよい。
共謀者があって補助があれば検討すればよい

・仮想コインVS白金

共謀者のループであれば、銅貨がもったいないように感じるかもしれないが、仮想4金の時点でループに入って構わない。4金6金8金12金18金とすぐに成長するだろう。

最強とされる白金。手札5枚中1枚を占領して9金かかって5金の出力。占領としないためには研究所が必要。14金かかって5金。

真の最強とされる我らが共謀者。手札を占領せず8金かかって4金の出力である。12金で6金

鍛冶屋で共謀者ひくよりは白金をひいてほしいが、そうでなければ白金などゴミカードである。

策士ループの仮想敵は白金なところもある。

◆経験上使える? カード (3種類以上で力を発揮したりであるが)

有効すぎるカードと特別に力を発揮するカード。村系と仮想コインは全部相性は良い (つまり少し削ろう)

・基本

貯蔵庫、礼拝堂、議事堂、祝祭、市場、民兵、掘、金貸し、改築、密偵、玉座、村、宰相、研究所、鉱山、鍛冶屋、木こり

・陰謀

男爵、橋、共謀者、銅細工師、中庭、鉄工所、仮面、鉱山の村、寵臣、貴族、手先、秘密の部屋、執事、拷問人、交易場、改良

・海辺

バザー、隊商、巾着、探検家、漁村、幽霊船、停泊所、灯台、商船、原住民、航海士、前哨地、海賊船、地凶、宝物庫、倉庫

・錬金術

注意：支配

・繁栄

銀行、都市、拡張、鍛造、ならず者、大市場、宮廷、造幣所、記念碑、石切場、大衆、交易路、保管庫、労働者の村

・収穫祭

農村、占い師、村落、角笛、馬商人、馬上

・異郷
国境の村、岐路、愚者、値切りや、街道、官吏、オアシス、画策、厩舎
・プロモ
公使、闇市場、

◆コメント書いてみた。

・基本
貯蔵庫…手札5枚では大広間程度の効果。10枚であれば屋敷銅貨をたくさん捨てれる。
議事堂…策士銀行の際、44金の後のbuyが強かったりする。
祝祭…祝祭はドロウがないので手札5枚では相方が来にくい。
市場…共謀者の友。
金貸し…銅貨7枚を削りつつ5金のパーツを購入できる最強レベル強さ。
玉座…玉座玉座が事故らずに打てる最強。
研究所…まあ研究所が底なのが嫌なので策士なんだが。
鉱山…繁栄場において安定して金貨を白金にできるだろう。
宰相…玉座宰相？
礼拝堂…魔女うたれつつも策士ループしたい時などに

その他（特記事項無し）
民兵、掘、改築、密偵、村、鍛冶屋、木こり

・陰謀
男爵…仮想4金が事故らずにうてる。
橋…橋は2buyで3金価値。重ねるほどに意味がある。
共謀者…ザ・最強
銅細工師…大事な序盤に7金を出せる。失速はするので白金買ってもよい
中庭…策士銀行の時に策士を戻して5ターンで植民地6枚買おう。
鉄工所…共謀者あつめ。
仮面…実質デッキ枚数の維持に。
寵臣…単体の強さがあるが、秘密の部屋ループのコインにでも。ただし寵臣と秘密の部屋がセットのサプライは誰もやりたくない。
貴族…金貨不要のデッキが作れたり。
手先…引き切る前は太広間、引き切ったあとは仮想銅貨。
秘密の部屋…初手策士部屋から屋敷を3金にして9金出してもよい。もちろんループも。
執事…便利なのだが執事単体で超強い。逆にアタック場であってほしいレベル。
拷問人…まあ漁村拷問人とかであれば策士いらないけど。
交易場…手札5枚だと銀銀銀屋交、銀貨だったら属州。手札多い方がいいし、実質デッキ枚数10枚維持のために使ったり。
改良…改良打った後に策士打てば許せるし、策士の時は銀貨を共謀者にしたあとすぐに使えたりするね。

・海辺
バザー…たのしいことできそう。
隊商…秘密の部屋ループでも。研究所の下位互換でしかないけど。
探検家…まあ金貨入るんじゃない。。。
漁村…村系最強ともいえる漁村。仮想コインもgood
幽霊船…毎ターン打ちたいカードです（幽霊船うたれた時に良いのを戻して策士うち）
停泊所…いらぬ勝利点をリシャッフルに入れぬ。
灯台…仮想コインとして銀貨価値だし優秀。売り切れまで初手から6金でも灯台連打までである。
商船…使い道がないカードだけど策士でなら。
前哨地…前哨地策士で前哨地8枚スタート。+アクションがないと悲しかったり。
海賊船…仮想コインといえばコレ。8金×3など。
地図…お金プレイだと銀貨4枚ペースなのが金貨4枚になる感じ。別にいいんじゃない。
宝物庫…共謀者の友。
倉庫…コンボのための策士。コンボのための倉庫。役割が被ってるところはある。

・錬金術
パーツ集めとして大学は良いだろう。
策士と相性が良いものは念視の泉と相性が良いものが多い。
注意するカードとしては支配などがある。

闇市場を使わない限り、ポーションプレイでの策士ループができない。

・ 繁栄

銀行…ドローカードがあれば猿でも22金。

都市…最悪記念碑6枚ならべてループとか。

拡張…策士宮廷拡張策士でも植民地4枚のノルマには。その後点数的には頭打ちする

鍛造…複雑な動きをよくする。

ならず者…複数枚同時にならべると強いんだもん。

大市場…共謀者の上位互換ですし。

宮廷…ネ申

造幣所…銅貨切ったり白金獲得したり。

記念碑…宮廷記念碑だけでトークン稼げる。

石切場…闇市場で石切り場プレイで木こり捨て札からの木こりドロー。デッキの総金量が増えるマジックである。

交易路…金貸しの下位互換であるが十分強いだろう。

保管庫…秘密の部屋+2金。予想できる数字にブレが無いのは美しい。

労働者の村…3山近そう（）

・ 収穫祭

角笛…デッキ全種類プレイできそう。研究所のデッキだけでも。

馬商人…仮想3金だけど2枚捨ては重め。

・ 異郷

国境の村…3山近そう（）

岐路…ヤバいまじでヤバい2金の性能じゃない

愚者…ヤバいまじでヤバい2金の性能じゃない

値切りや…ヤバいまじでヤバい市場買って共謀者ついてくるの頭おかしい

街道…8枚プレイのループだと属州2枚買い。

官吏…「角笛銅貨銀貨金貨白金」発動のための策士。

オアシス…5金出すための初手銀はオアシスの下位互換。

画策…宮廷もどせばいいんじゃないの。

厩舎…事故りにくいし研究所よりも良いだろう。

・ プロモ

公使…デッキを引き切る時は単純4ドロー

闇市場…便利。石切り場があると最高。

◆ つかれた

・ 対戦相手に勝利したい時の安定と戦略。

へそくり仮面は完成後は100%の動き。

実力差のある相手に絶対勝ちたい時、90%で勝てるが10%で宮廷事故起こすデッキよりも策士で100%にした方がいい場面があるかもしれない。

策士宮廷宮廷執事執事（中略）策士の理屈。

まず最終的な得点としての屋敷は、手札に来て良い回数は1回未満。

執事はまず2破棄が強い。屋敷破棄直後に2金出せるのが強い。銀貨以上購入直後以降2ドローが強い。

宮廷執事はお互い惹きあう関係。しかし手札5枚で宮廷宮廷執事は不安だしbuyがない。

まっぴらした一の策士。以上。

ただし引き運次第では執事白金ステロに負けうる。策士宮廷執事にもう一味ほしかったり。

<http://pckles.com/yudai214/894705>

※金貸し宝物庫白金を使って、やる前からイメージしよう。

※策士バザー仮面秘密の部屋策士

※策士バザー金貸し保管庫策士

上の2つは美しいデッキとなるであろう。

秘密の部屋は普段、屋敷を1金にする程度で銅貨相当の価値。安定して4金5金を出す。策士ループにおいては3金相当の力を持つ。銀貨相当の研究所等あれば8金を安定して出す。秘密の部屋は緑5枚をお金にした時、白金相当の力を出してることを忘れてはいけない。

・現実にある重要な問題

ところでアクションが増えない場ってあるだろう。その時に策士ループでうつアクションが1つであることも、途中で気づくことを何ゲームも繰り返すことなど卒業してもらって、冒頭で判断できるととてもよい。

バザーの枚数にしてもバザー2枚なのでアクションカード3つ、と把握できると良い。

宮廷があれば問題ないし、宮廷と橋があれば村がなくても宮廷橋一択となるだろう。

宮廷橋に関してもだけど、ドミニオンはコンボではない。コンボって言う視点では初心者。想像力である

橋の評価と宮廷の評価を別々に持っておいて、サプライを見たときに構築されるそれだけのこと。私としてはカード単体でしっかりとすることしてほしい

他の価値観をdisるわけではないのだが、他の手に比べて優位な手なのか、判断できるようになりたい。

==

ついろぐ検索からの策士の抜き出し。

#私にも若いころがあったのだ。

#全然関係ないけど、男爵について。倉庫男爵見張り男爵男爵狩猟団

=

交易場研究所→40点16T前後

倉庫銅細工師研究所→40点16T前後

弟子隠し財宝→40点16T前後

造幣所投機→40点16T前後

投機1人+銀貨金貨2とか倉庫ほしい

労働者交易路水夫→40点16T前後

策士研究所秘密→40点16T前後

宮廷記念碑研究所→すごい。

…そういえば

(属州場)倉庫男爵だけ回したけどどうまくいけば 49点 15ターン目

交易路6金の公領公爵84点 <http://pckles.com/yudai214/55e0cb>

地図職人が売れた場<http://pckles.com/yudai214/cbe2b2>

ネンシ部屋<http://pckles.com/yudai214/1dac38>

前哨地薬師<http://pckles.com/yudai214/fa5c53>

×100〇2000 <http://pckles.com/yudai214>

=

じっけん中「策士村男爵男爵策士」<http://gyazo.com/c4de6289d5675f1f2d44f8cf0072b29e.png>

一回目に「銅貨3屋敷1」二回目に「銅貨4」で2回で処理できれば、最短(?) 8ターン目以降、6連続で属州買えた。(「策士村男爵男爵策士」に突入すると、礼拝堂使えない)

毎ターン「策士支配村支配村支配策士」してる……。 <http://gyazo.com/d5ca5a00d31de0b6>

8db12ff4a6c0c11e.png

停泊所地図策士 <http://gyazo.com/12e2dc6f2aa45f127cd1b2e926e89867.png>

策士おかね。 <http://gyazo.com/e04e3857fa0610d3d2ae7550469e1375.png>

わくわく策士ループ <http://gyazo.com/dd2c8f0d1b3c1d515b8d3ed5cb23f596.png>

策士プラチナ造幣所あんど鉄工所弟子。

策士ばんく <http://pckl.es/yudai214/29dbb3>

保管庫策士るーぶ <http://pckles.com/yudai214/f2142d>

策士仮想宮廷 <http://pckles.com/yudai214/b995fc>

漁村船着場策士秘密 <http://pckles.com/yudai214/2f43f9>

策士議事堂45金 <http://pckles.com/yudai214/4a5b8b>

宮廷拡張の策士ループ?(遊び) <http://pckles.com/yudai214/f09421>

策士宮廷海賊船 <http://pckles.com/yudai214/fa2341>

金貸し策士ループ <http://pckles.com/yudai214/472f3f>

策士宮廷執事してた <http://pckles.com/yudai214/0d2be2>

宮廷策士執事14T60点 <http://pckles.com/yudai214/18cbb8>

策士宮廷記念碑ループ <http://pckles.com/yudai214/f9650d>

策士バンク <http://pckles.com/yudai214/8a3da4>

策士るーぶ <http://pckles.com/yudai214/522d13>

バザー金貸し策士保管庫 <http://pckles.com/yudai214/5e3fa7>
<http://pckles.com/yudai214/ac9eee>

策士海賊都市ループ <http://pckles.com/yudai214/10eb3d>

玉座村策士改良ならず <http://pckles.com/yudai214/166312>

玉儒銀貨金貨白金角笛マンダリンループ <http://pckles.com/yudai214/90404f>

<http://pckles.com/yudai214/585662> ほんとの策士ループ
<http://pckles.com/yudai214/0e20b4>

2番手92点圧勝策士海賊船ループ <http://picplz.com/z7hFq>

ループ入った! <http://pckles.com/yudai214/3200af>

3山きたー <http://pckles.com/yudai214/826998>

一生司教ループで遊んでる <http://pckles.com/yudai214/d45174>

★記事チェック

策士：当たり前な言及から進歩させたいと思うところ（気になったところ）

- ・策士を買うか買わないかの判断として、鍛冶屋で策士をドロウするよりは銀貨をドロウ
- ・4金出せるようになったら、のくだりは場合によるところもあるからカットでいいかなとか思ってる。手札捨ててる段階でお金を出す行為が優位をとれてる点。いろいろ思うことあるけど。
- ・僕としては"こういう形のコンボ"じゃなくて、どういった思考で"他の手よりも優位"と思えるのかに言及したい。ドミニオンはコンボだっていうのであれば別にいいけども僕はそう思っていない。
- ・白金+研究所<追加効果状態での共謀者×2
共謀者がいかに優秀か、宮廷共謀者から見ると白金がゴミであるところ。
- ☆一番はじめに出てくる保管庫の部分は8金ではなく9金になるのが気になる
- ・策士バザー秘密の部屋策士で8金。バザーの部分が研究所でもいいけどだいたい5金1枚さす。ところでこれにおいてはアクションがあまっていて、1仮面→2ドロウ1破棄を挟む余裕がある、という面白い視点みたいなの。"安定"させることに意味のある場もあるはず。けど余計でもある。言及するかは好み。
- ・宮廷拡張とかわりとどうでもいいのだけど、やりたいことって初心者でも思うと思うけど、それが可能なのか（具体的には呪いのダメージを理解しているか等）を判断する点もほしいけど、各論ではないのでおまかせのまま
- 策士宮廷海賊船策士の方が好みかな
- ・実際に勝つから強いんだ、みたいな思考が気持ち悪くて嫌。理由があるのだ
- 反省する時に、自分のデッキ回転を運がいいのか悪いのかを考慮しないのは極めてナンセンス。

なぜ22金をする時があるのかってそっちの方が効率がいいからで遊びでやってるわけではない

//ところで優秀な仮想コインではないと、策士よりも宮廷市場からの白金ドロウにはなる!!!たぶんこのチェックってこの段階過ぎてる気がする!!!わたし贅沢!!!

☆の部分はどの段階でも気になる点だと思うので☆にしときます。

銅細工師下書き

ここでいいの？春休み中、今週がんばる><

想像力、とかそういうのが各論に入ってきてつらい

===

ついろぐ。PC内検索。

===

銅細工師。

ドミニオン。1を見て10を理解する力と想像力。ここでは銅細工師における感覚をば。アクションは余っても足りなくても弱い。

全員が銀貨金貨プレイをした場合、デッキの期待値は同じ。自分が打つべきアクションとして銅細工師を入れる場合に、銅細工師で3金を複数回出ないとその他のアクションはもとより銀貨に対しての優位をとれない。

金貨は1枚で銅貨3枚相当カード。白金は1枚で銅貨5枚相当カード。4金でも7金でも8金でも出せるなら銅細工師に目を向けてみたい。

ところで、銀貨とは銅貨2枚と研究所をセットにしたカードでありここでは詳しく解説しないが研究所（疑似研究所含む）は複数枚重ねるほど強い。

だが初期デッキに研究所10枚投入しても常に7金デッキ。普段はココに白金3枚を投入して22金デッキとなるわけだ。しかし銅細工師なら。もちろんデッキは終盤だけではなく中盤もデッキパーツを購入していけるのかという想像力は必要なのだけど。銅細工師研究所だけだとまだ勝てない。銅細工師研究所に倉庫があれば、どうだろう。倉庫銅細工師によって銀貨を超えてるのはイメージできるし、研究所と相性よく8金(とか12金)届く。

倉庫銅細工師研究所→40点16T前後。
銅細工師と近いカードとして銀行がある。策士銀行中庭で16T60点程度。
銅細工師を考えると、サプライには圧縮カードがない場合が多いだろうか。
しかし同じスピード出せるものはたくさん。
実感として銅細工師いれるべきデッキを作ってる癖に銅細工師を購入しない人は極めて多い。

また絶対に圧縮が遅い例。宮廷船着場銅細工師（の疑似）

コンボとして覚えるような気持ち悪いことはしないで、銅細工師の評価、船着場の評価をそれぞれ持っていれば、自動的に繋がるはず。

どんなサプライでもこのカードは使われないというカードは存在しえない。もっと上位互換カードがいいけど、それでもこういう戦略が勝つ。すべてのカードへの理解は大切。

ステロにおいて、すべてのターンの出力金量の総合計はデッキの底の部分以外は一定なのであるが、宮廷船着場を最初にうつターンは銅細工師は0金だろう。しかし7金を複数回産めることを想像することさえできればよい。

コンボという視野は狭い。すべてを把握してこそその結論。数学でいえば公式という視野は狭い。数学なんて思うことも思うだけ。

・白金、鍛造、研究所購入の過程で銅細工師から5金を利用した後、銅細工師は鍛造のエサになる例とかそういう細かいの、も

・アタックカードに関して。

例えば魔女。基本的に、自分が魔女うたれたら嫌だなーと思ってアクションコンボに行くよりは、自分が魔女に行く方が良いです。

でも宮廷宮廷船着き場に到達できれば魔女さえ負ける。船着き場ヤバイ。

===

※<http://gyazo.com/526fe42dc99593eba4881b52b74b21a3.png>

※<http://gyazo.com/cddcf1a42005d4a9dc88bc787aabc8a5.png>

原住民銅細工師を支配された\(^o^)/ 杓舩<http://gyazo.com/f78c9c29b3544eeca4118575ecd2085c.png>

バンクの存在で研究所の価値があがって、そしたら銅細工師って7金出るカードと思い直した結果→<http://gyazo.com/7580d40f3c0b49f11e4a9601bc2e6149.png>

宮廷船着き場から

宮廷宮廷船着き場銅細工師

11ターン目30金

12ターン目72金(上で銅貨未購入)

13ターン目135金(ここで銅貨11枚購入)

14ターン目560金<http://pckles.com/yudai214/50e0cb>

//→宮廷持続失念してて452金だたorz

<http://f.hatena.ne.jp/yudai214/20110514141929>

宮廷拡張から銅貨を生成して宮廷鍛冶屋から宮廷銅細工師をキメタ<http://pckles.com/yudai214/bff33b>

ここから<http://pckles.com/yudai214/434793> →ここ<http://pckles.com/yudai214/bff33b>
なんだけど、銅細工師先生の生産力わかってないとできない!!!

銅細工師先生がある場で負けるわけがない！（みんな掘買うべき）<http://pckles.com/yudai214/e5fa78>

議事堂いってくれたら宮廷銅細工師するメタ場<http://pckles.com/yudai214/7ff48f>

薬師交易路銅細工師 <http://pckles.com/yudai214/7ea1f7>

宮廷議事堂銅細工師してた <http://pckles.com/yudai214/248d4b>

@luckymangan:

昨日、ドミニオンで銅細工士策士Bankを試したが、うまくいかなかったので、中野UTGでのムーロン君の(優勝した)牌普をしてみた。Mountbank場で21ターン1番手終了、ムーロン君が3番手54点、6点差の1位で、銅貨13銀貨1Bank5、策士3仮面舞踏会3鍛冶屋1という構成。