



イーウォーズ不動産買収編/説明書

基本的なルールは、プレイ動画を用いて解説している下記の動画をご確認ください。おそらく最も早くルールを理解してプレイいただける手段だと思えます。

説明書では、とにかく質問が出ないように細かく書いていますが、ルールは口頭なら5分程度で解説できる簡単なものです。説明書を見るのはかなり時間がかかるため、まず動画をみてください。

動画 URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CIRg11DLzS4>

※もしくは Youtube で「イーウォーズ」と検索



←動画リンクの QR コード

【内容物の内訳・用語解説】

- 説明書：1冊
- ベル：1個
- 不動産カード：42枚(21種類 × 2枚)
- サイコロ：24個(6個 × 4色)
- 社員カード：36枚(9枚 × 4色)

※社員カードの1色あたりの内訳

- 平社員カード 4枚
- 係長カード 1枚
- 課長カード 1枚
- 部長カード 1枚
- 役員カード 1枚
- 美人社員カード 1枚



【ゲーム概要】

各プレイヤーは不動産買収を手掛ける会社を営んでいる社長です。他のプレイヤーを出しぬいて営業をかけ、社員を派遣し、不動産を出来るだけ多く獲得しましょう。

- プレイ人数：2～4人 **(4人プレイ推奨)**
- プレイ時間：15分～30分(平均20分程度)
- 対象年齢：12歳以上

【勝利条件】

ゲーム終了時に一番多く不動産カードの枚数を獲得したプレイヤーの勝ちです。

【ゲームの準備】

1. プレイヤーは赤・青・黄・緑から1人1色、好きな色を選びます。
2. プレイヤーは色に対応するサイコロ6個と社員カードを受け取ります。社員カードはすべて手札として持ちます。
3. 不動産カードを裏向きにし、よくシャッフルし、山札を作ります。
4. 不動産カードを山札の上から16枚表向きにオープンし、タテ4×ヨコ4で並べ、中心にベルを置いてゲームフィールドを作成します。
5. ジャンケンなどの適当な方法で、親プレイヤーを決めます。

【ゲームの終了条件】

不動産カードの山札が無くなり、場の不動産カードが8枚以下になったらゲーム終了です。

【1 ターンの流れ】

このゲームは以下の流れを、終了条件が満たされるまで繰り返します。

1. 開始ベル
↓
2. 営業フェイズ(サイコロ)
↓
3. 終了ベル(親が交代)
↓
4. 社員派遣フェイズ(カード配置)
↓
5. 契約フェイズ(カード効果)
↓
6. 獲得フェイズ(不動産カードの回収)
↓
7. 整地フェイズ(場の整備)

※1 ターンにかかる時間は、約 1 分程度です。

※約 20 ターン・20 分程度でゲームは終了します。

【1 ターンの中の各項目の説明】

①開始ベル

親プレイヤーがベルを鳴らします。これを合図に営業フェイズを開始します。

②営業フェイズ

すべてのプレイヤーは以下の行動を「同時に」繰り返し、不動産カードへのサイコロの配置（=営業）を行います。

1. サイコロを振る(振り直す)
2. フィールドの不動産カードのうえに、カードに書かれている数字と同じ数字のサイコロを配置する

すべてのプレイヤーは、サイコロを不動産カードへ 1 箇所以上配置している場合は、いつでも好きなタイミングでベルを鳴らし(=終了ベル)、営業フェイズを終了させることができます。

サイコロが配置された不動産カードのことを「仮契約状態」と呼びます。

※注意点

- ・このフェイズでは「手番」が存在しません。全プレイヤーが「同時に」行動します。
- ・不動産カードのうえには、サイコロを同時に 2 つ置く必要があります
- ・どのプレイヤーも、サイコロは何度でも振り直すことができます。
- ・常に同時にすべての「手持ちの」サイコロを振る必要があります。
- すでに不動産カードに配置したサイコロは振り直す必要はありません)
- 手持ちの一部のサイコロを振らずに置いておき、一部のみを振り直すことは

できません。

→たとえば机でプレイしていてサイコロを落としてしまった場合、「同時に振り直す」ルールを適用し、振り直す場合は拾ってからすべてのサイコロをする必要があります。

(例) たとえば、営業フェイズは次のような流れになります。

1. ベルが鳴った後、サイコロをすべて振った。[2],[3],[4],[4],[5],[1]の出目が出た
2. 【2】【5】のサイコロが書かれた不動産カードの上に、サイコロ[2]と[5]を配置した
3. 残り4つのサイコロの出目[3],[4],[4],[1]では、置けそうな不動産カードが無かったため、サイコロを振り直した
4. 次に、[5],[5],[6],[1]と出目が出た。【5】【5】の不動産カードがあったため、[5]と[5]のサイコロを配置した
5. 残り2つのサイコロ[6],[1]では、置けそうな不動産カードが無かったため、サイコロを振り直した
6. [1],[2]と出目が出た。置けそうな不動産カードは無かった。
7. 不動産カードの配置を諦め、ベルを鳴らして営業フェイズを終了させた

③終了ベル

営業フェイズではどのプレイヤーでもサイコロを不動産カードへ1箇所以上配置している場合は、好きなタイミングでベルを鳴らすことができ、これを終了ベルと呼びます。

終了ベルが鳴ったら、全プレイヤーはただちにサイコロを振る・サイコロを配置するといった行動を停止し、営業フェイズを終了します。

終了ベルを鳴らしたプレイヤーが、この時点から次のターンの終了ベルまでの「親プレイヤー」となります。

④社員派遣フェイズ

営業フェイズでサイコロが配置された不動産カードのことを「仮契約状態」と呼びます。

親プレイヤーから時計回りの順に、各プレイヤーは自分の色のサイコロが置かれている仮契約状態の不動産カードに対して、手札から好きな社員カードを「裏向きにして」配置します。

社員カードの配置は、1プレイヤー1枚ずつ行います。仮契約状態が無いプレイヤーは飛ばします。

配置する際、サイコロを回収します。

全員が仮契約状態の不動産に対して社員カードを配置したら、社員派遣フェイズは終了です

※注意点

手札の社員カードが無くなった場合、捨て札の社員カードをすべて手札とします。

たとえば、2つの仮契約状態の不動産カードがあり、手札に社員カードが1枚しか無い場合、1枚目の仮契約不動産には、残りの手札1枚のカードを置き、その後に捨て札すべてを手札にします。それから手札から任意のカードを2枚目の仮契約状態の不動産へと配置します。

⑤契約フェイズ

不動産カードに配置されている全プレイヤーの社員カードをすべて一斉に表向きにします。

表向きにした後、次の役職の順に、社員カードに書かれている効果を解決します。

美人社員→役員→部長→課長→係長→平社員

※各社員カードの右上に簡易的に順序を書いています。

プレイヤー同士で役職が同じカードが存在する場合、「親プレイヤーから時計回りの順に」効果を解決します。

各カードの効果はカードに図解で書かれています。また、詳しくはページ 13 にまとめてあります。

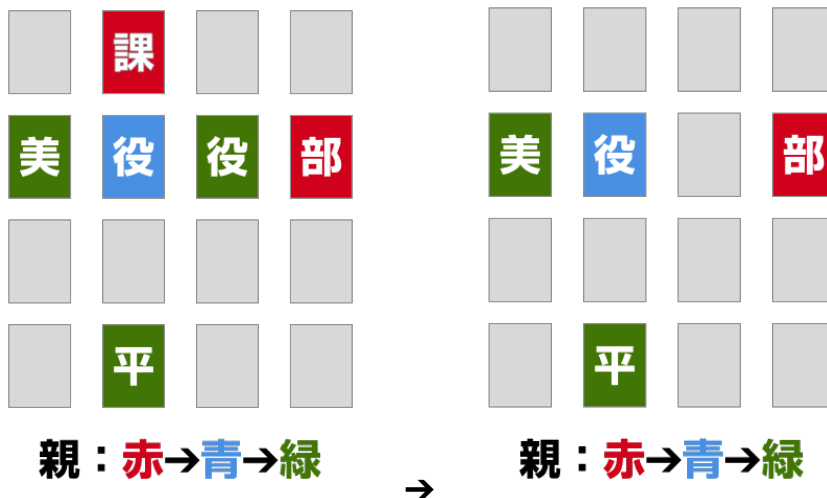
※注意点

配置を無効化された社員カードは、持ち主のプレイヤーの捨て札として裏向きにして、持ち主の手元に置きます

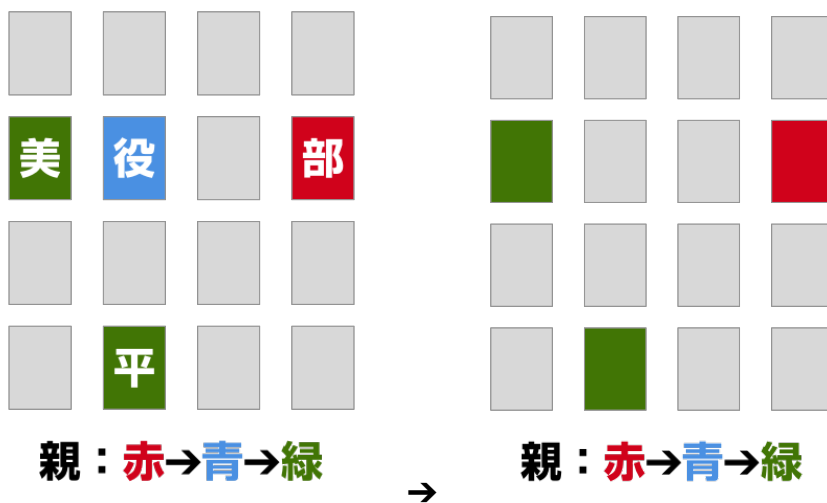
すべての社員カードの効果を解決したら、契約フェイズは終了です

【事例】 ※親プレイヤーが赤の場合

1. 美人【緑】：どの効果も受けません。
2. 役員【青】・役員【緑】：役員カードを出したプレイヤーが2名います。この場合、親プレイヤーから時計回りに優先的に効果进行处理します。つまり、今回の場合は【青】プレイヤーが優先されます。よって、課長【赤】と役員【緑】が無効化されます。※役員カードは自分の周囲1マスの敵社員カードの配置を無効にします。



3. 次の役職は部長です。部長は横一列の敵社員の配置を無効化します。部長は【赤】の効果により、役員【青】のカードが排除されます。このように、配置によっては役員が部長によって排除される場合もあります。



⑥獲得フェイズ

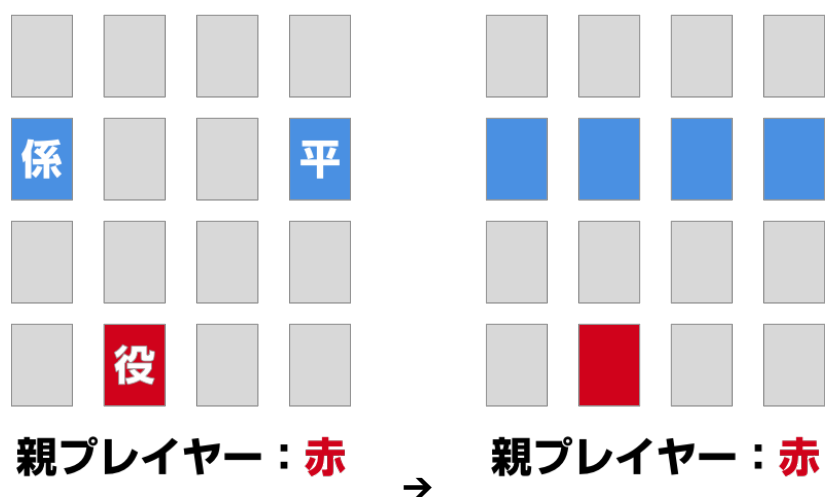
各プレイヤーは、自分の社員カードが存在している不動産カードを獲得します。
この際、タテ・ヨコ・ナナメに対して、自分の社員カードで挟んでいる不動産カードがある場合、間にある挟んだすべての不動産カードも獲得することができます。

不動産カードを獲得した際、配置されていた社員カードはすべて捨て札とし、裏向きにして持ち主の手元に置きます

※この獲得した不動産カードが1枚1得点となり、1番多く獲得したプレイヤーが勝利します。不動産カードは種類による優劣はありません。

【事例】

プレイヤー【青】は不動産カードを挟んでいるため、合計4枚のカードを獲得します。



⑦整地フェイズ

4×4 マスになるように、不動産カードを山札から補充してフィールドを作ります。

山札が無くなり、4×4(16 枚)の状態が維持できなくなった場合は、不動産カードを動かしてできるだけ正方形になるように不動産カードを配置します。

このフェイズ中、不動産カードが8枚以下になり3×3の状態を維持できなくなったらゲーム終了です。

ゲーム終了時、もっとも獲得した不動産カードの枚数が多いプレイヤーの勝利です。

【ゲームのコツやヒント】

- このゲームでは親プレイヤーが非常に有利です。早めに営業活動を切り上げて終了ベルを鳴らすことで、社員配置・獲得を有利に進められます。大抵の場合、不動産を挟むことを守る・潰すために社員カードは派遣されるため、同役職が被って出る場合が多くあります。その際、優先して効果が発動するので相手を潰すことが簡単になります。これが「決断スピードが最も重要なゲーム」の理由です。
- 営業前に、サイコロの目星をつけましょう。不動産カードを正確に覚えることはほぼ不可能ですが、「どのあたりのエリアに、どんなサイコロの数字が多かったか」を覚えることは可能です。つまり、サイコロを振ってでた出目をみた段階で、目線をやるエリアを決めておくことでスムーズにサイコロ配置を行える確率があがります。
- 決め打ちで角を狙うのも戦略のうちです。角のエリアは挟むときの大量獲得をしやすい場所です。はじめから 1 箇所不動産カードを覚えておき、それが出るまですぐにダイスを振り直し続けることは有効な戦略です。
- 相手のサイコロと遠いエリア、縦横の列がずれているエリアにおけば、平社員で安全に不動産カードを獲得できます。余裕があれば、相手のサイコロの配置を見ながら営業（陣取り）を進めても良いでしょう。

【社員カード紹介】

◎美人社員



他のどの役職の社員カードの効果の影響も受けません。つまり、美人社員を配置した不動産は確実に獲得することができます。

◎役員



周囲 1 マスの敵社員の配置を無効にします。遠距離からの攻撃に弱いものの、もっとも役職が高く優先されるため、親プレイヤーなら確実に周囲の敵カードを排除できる強力なカードです。

◎部長



同じ横一列の敵カードの配置を無効にします。隣接するカードが役員でなければ、多くの敵を一掃できます。

◎課長



同じ縦一列の敵カードの配置を無効にします。

◎係長



自分から見てナナメ全方向の敵社員の配置を無効化できます。役職が低いのが弱点ですが、実は役員並みに効果範囲が広いカードで、さらにナナメなので奇襲をかけやすいカードです。特に敵プレイヤーと対面の角同士を確保することがあるため、親プレイヤーかどうか重要です。

◎平社員



何の効果も持たない社員カードです。この4枚ある平社員をうまくダメージを受けない状態で使って不動産カードを獲得するかがゲームのコツです。将棋で言う「桂馬」、シェスでいう「ナイト」の方向を攻撃するカードはイーウォーズには無いので、そういった安全地帯の際にうまく使いたいカードです。

【よくある質問】

※原則として、何か条件・処理が被ってしまい、優先順位が付けられない場合、常に親プレイヤーから時計回りの順に解決すると覚えておいて下さい。

Q. 契約フェイズで同じ役職のカードがある場合は、誰のカードを優先しますか？

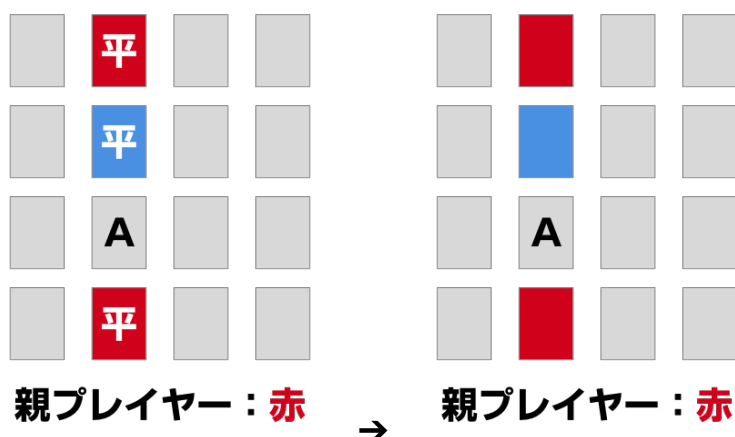
A. 役職が同じカードが存在する場合、親プレイヤーから時計回りの順に効果を解決します。

Q. 役員と同じ列に部長があり、2マス以上離れている次のような配置の場合、役員は配置を無効化されますか？

A. そのとおりです。順に効果を解決するだけであるため、役員が部長や係長に配置を無効化されることはありません。詳しくは説明書の契約フェイズの部分に書かれている事例を参照して下さい。

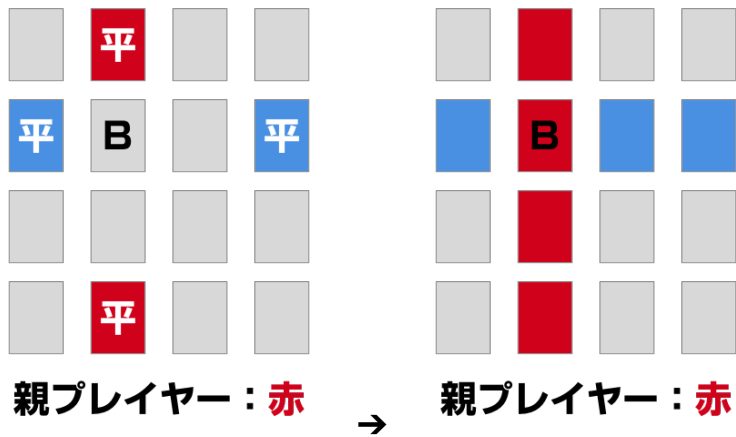
Q. 獲得フェイズで不動産を挟んでいるとき、間に他プレイヤーの社員カードがある場合はどう扱いますか？

A. 挟んでいる扱いになりません。つまり、下記のような場合、赤プレイヤーは「Aのカード」は獲得できません



Q. 獲得フェイズで以下の図のように挟んでいる不動産がかぶっている場合、どちらが不動産を獲得しますか？

A. 親プレイヤーから時計回りに優先権があるとし、獲得します。つまり、「Bのカード」は赤プレイヤーが獲得します。最終的には右図のように各色のプレイヤーが不動産カードを獲得します。



【奥付・製品情報】

■製品名

イーウォーズ～不動産買収編～

■販売元

株式会社 BigGate

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 3-26-16 第5叶ビル 5F

■連絡先

Mail : s_daimon@big-mon.com

LINE-ID : subaru987

■販売日

2016年5月5日

■ゲームデザイン

Satochika Daimon (大門 聖史)

■アートディレクション

Satochika Daimon (大門 聖史)

■制作協力

ゲーミフィジャパン

■印刷会社名

萬印堂

■ゲームマーケット 2016 春の出展ブース名

C06 「【夢ゲー】 大人が夢中になるゲーム」

■スペシャルサンクス

・ゲーム制作で多大なアドバイスをくださった方
ゲーミフィジ日本の皆様、石神さん、佐藤さん

・主にテストプレイに協力してくれた方

光崎、たっちゃん、ハクちゃん、馬場、宮本、阿部ちゃん、信太郎、住田さん、
松根さん、西村さん、ほか数名。

・当日の販促など、広報面で協力してくれた方
カンキツさん、すえちゃん

■最後に

本当にたくさんの協力の中、ゲームが完成しました。

自分で考えて、自分で製品化したものを、自分で売る。出来ればお客さんの顔を見ながら手渡して。

ひとつ、人生でやりたかった夢が叶えられました。

本当にありがとうございます。

次回作は「イーウォーズ～ITベンチャー編～」という正体隠匿系ゲームを考えております。2016秋のゲームマーケットも出展予定。ご期待ください。

Satochika Daimon
大門聖史