

## イーウォーズ～不動産買収編～

### 読み上げるだけでインストができるテキスト

この文章は、上から読んでいだけでゲームのルール・やり方の説明（＝インスト）が完了する読み上げテキストです。

はじめて「イーウォーズ～不動産買収編～」をプレイする方は、ひとりが代表してこの文章がプレイヤー全員に聞こえるように上から読み上げてみてください。

※()で書かれている部分は、実際にみんなで手を動かして体験する場面です

インスト時間目安…約5分

（読み上げここから）

イーウォーズは決断力が求められる陣取り×読み合いのゲームです。

プレイヤーはそれぞれ不動産会社の社長です。

この街の不動産に営業をかけ、社員を派遣し、ライバルを出しぬいて一番多く不動産を集めましょう！

ちなみに、4人プレイが一番おもしろいので4人プレイを推奨します。

#### 【準備】

まず、赤・青・黄・緑から1人1色選びます。

選んだら、その色のサイコロすべてとシルエットが書かれている社員カード 9

枚を受け取ります。

社員カードの内容はどの色も同じです。

自分の色の社員カードは、自分だけ見えるように、9枚すべてを手札として持ちます。

次に、サイコロが表面に書かれた、裏面が青色の不動産カードをよくシャッフルします。

シャッフルしたら、裏向きで山札にした後、上から順に表にし、4×4になるように合計16枚を並べます。

並べ終わったら中央にベルを置き、ゲームの準備は完了です。



準備が終わったら、適当な方法でスタートプレイヤーを決めてください。

このゲームは、場に並んでいる不動産カードを一番多く集めた人が勝ちです。

## 【営業フェイズ(サイコロタイム)】

最初に、親プレイヤーがベルを好きなタイミングで鳴らします。  
では実際に鳴らしてみてください。

(チーン！…ベルが鳴る音)

ベルがなったら、全員同時に、一斉にサイコロを振ります。  
このとき、6個のサイコロはすべて同時に振ってください。

(ジャラジャラ！…サイコロを振る音)

6個のサイコロを振ったら、何かしら出目がでますよね？

そのサイコロの目と、不動産カードに書かれているサイコロの目が一致する不動産を確保できます。

確保するときは、実際にサイコロを不動産カードの上に置きます。

不動産カードには2つのサイコロが書かれていますね？  
必ず同時に二つのサイコロを置いて下さい。

また、このときの不動産へのサイコロを置く行動は、早い者勝ちです。  
誰かがサイコロをすでに置いている不動産カードの上には、他のプレイヤーはもう置けません。

ちなみに、手持ちのサイコロは何度でも振り直すことができます。  
もちろん、すでに不動産カードの上に置いたサイコロは振り直す必要はありません。  
確保状態で置いておけます。

しかし、手持ちのサイコロを振り直すときは、全部同時に振りなおしてください。  
欲しい目が出ているサイコロをそのままにして、不要なサイコロだけを振り直すのは禁止です。

では、みなさん、適当にサイコロを振り直したり、不動産カードの上に置いたり  
してみてください。

目安として、誰かが手持ちのサイコロを全部置いたら一旦終了しましょう。

### (サイコロの配置が完了)

今回はひとりのプレイヤーがサイコロを全部置くまでやりましたが、実は、この  
サイコロタイムのときに

「いつでも」「誰でも」

ベルを鳴らして、このサイコロタイムを終わらせることができます。  
そして、ベルを鳴らしたプレイヤーは今後の親プレイヤーとなり、いろんな優先  
権が与えられます。

たとえば、ひとつだけ不動産を確保してベルを鳴らして終えてもいいし、欲張っ  
てたくさんサイコロを置いてからベルを鳴らしてもいいです。

ただし、欲張っている間に他のプレイヤーにもたくさんサイコロを置かれます。  
また、ベルを鳴らされて親プレイヤーを取られるかもしれません。

誰がベルを鳴らしてこのサイコロタイムを終わらせたかは非常に重要なので必ず覚えておいてくださいね。

今回は説明なので、仮に誰かひとりを、ベルを鳴らした人（親プレイヤー）に決めておいてください。

### 【社員派遣フェイズ】

誰かがベルを鳴らしてサイコロタイムが終わったら、次は社員の派遣タイムです。

社員たちは、それぞれ特殊な能力を持っています。

たとえば、部長は横一列のライバル社員をすべてどかせて配置を無効にすることができます。

カードにそれぞれ図と効果が書かれているので見てください。

効果は特に難しいことはなく単純で

- ・役員：周囲1マス
- ・部長：横
- ・課長：縦
- ・係長：ナナメ
- ・平社員：無し
- ・美人社員：無敵

という能力です。

これらの能力は次のステージで発揮されます。

先ほどベルを鳴らしたプレイヤー(=親プレイヤー)から順番に、1枚ずつ社員カードを派遣していきます。

派遣先は、先ほど自分がサイコロを置いて確保した不動産カードです。  
色でプレイヤーを分けているから、迷うことはありませんね？

派遣するときは、社員カードを裏向きにして、他の人にどんな社員を置いたかわからないように不動産カードに重ねて出します。このとき、ついでに不動産カードのうえのサイコロを回収しましょう。

親プレイヤーが置いたら、次からは時計回りの順に各プレイヤーが1枚ずつ社員を置いていきましょう。

場に置いてるサイコロが無くなったプレイヤーは、順番を飛ばします。

では実際に社員カードを置いてみましょう！

### (カードを置く)

全員が、自分がサイコロを置いた不動産カードのうえに社員カードを裏向きに置いたら、次のステージに移行します。

## 【契約フェイズ】

全員が社員カードを置き終わったら、一斉にすべてのカードを表向きにします。

では実際にすべてのカードをオープンしてください

### (不動産カードの上に乗っている社員カードをすべて表にする)

すべてのカードを表にしたら、次の役職の順番で、効果を発動させます。

なお、便宜的に社員カードのシルエット画像の上にも書いています。

美人社員→役員→部長→課長→係長

たとえば、緑プレイヤーの役員のすぐ横隣に、赤プレイヤーの部長がいるとします。

まず役員から順番に効果を発動していくので、周囲 1 マスの敵社員の配置を無効にする役員の効果で、赤プレイヤーの部長はサヨナラです。

部長は効果を発揮すること無く、自社に帰ります。

どかされてしまった社員カードは、その色の持ち主のプレイヤーの手元に、裏向きにして捨て札として置きましょう。

このようにして、場の社員カードの役職の順番に効果を処理します。

ちなみに、役職が上だからといって、下の役職に負けないワケではありません。

たとえば緑プレイヤーの部長の、すぐ上に青プレイヤーの課長がいたら、部長(緑)の横一列の効果は課長(青)にはもちろん対象外なので効果はなく、その次の課長(青)の縦一列無効の効果で、部長(緑)はサヨナラします。

では、この契約フェイズで一番重要なことを言います。

「役職が被った場合どうするか」

たとえば周囲 1 マスを無効にする役員同士が隣り合ったら、いったいどちらが勝つのか、ということです。

このとき、先ほどサイコロタイムで終わりのベルを鳴らした人にメリットがあります。

役職が被った時は、終わりのベルを鳴らしたプレイヤー（親プレイヤー）から時計回りの順で効果を解決します。

つまり、

役員→役員が場に 2 枚以上あればベルを鳴らした人から時計回り→部長→場に 2 枚以上あれば…

という順番で効果を解決します。

なお、美人社員はどんな社員の効果も受け付けない無敵のカードです。必ずどかさねず、置いている不動産カードのうえに残ります。

実際にゲームをプレイしていくとわかりますが、不動産カードへのサイコロ配置で隣り合うことは良く有ります。

「いつベルを鳴らしてサイコロタイムを終わらすか」といった決断力が問われます。

すべての効果を解決しても、何枚か社員カードは場に残るはず。残った社員カードはそのままにしておいてください。

サイコロを振って営業し、社員を送って戦う。このあとようやく不動産をゲットできます。

## 【獲得フェイズ】

自分の色の社員カードが置かれている不動産カードが、そのまま手に入ります。

このとき「自分の色の社員でタテ・ヨコ・ナナメに挟んでいる」不動産カードもすべて手に入ります。

つまり、最初のサイコロタイムのときに、どれだけ不動産を挟むようにサイコロを置けるかがポイントになります。

でも、挟むことばかり考えていると、時間がかかります。  
時間がかかると、誰かにベルを鳴らされて1つも置けないなんてことも。  
ここでも「決断力」が問われます。

また、サイコロタイムが終わった後に、不動産を挟んでいることは、全員に見えています。

社員カードで何とか邪魔をして無効にし、挟んでいない状態にしようと努力しましょう。無敵の美人社員の使いみちもポイントですね。

では、実際に不動産カードを獲得して下さい。  
獲得した不動産カードは、自分の手元においておきましょう。

#### (カードをそれぞれ獲得する)

不動産カードの上に置いた自分の社員カードですが、これはすべて役目を終えて捨て札になります。

自分の手元に裏向きにし、重ねて捨て山として置いておきます。

ここで感の良い人は気が付きますが、ゲームをプレイしていくとどんどん手札の社員カードが無くなっていきます。

手札が無くなったらどうなるのか？  
捨て札になった社員カードはいつ戻ってくるのか？

これは、サイコロタイムのあとの社員を裏向きにしておく派遣フェイズのときに、手札が1枚も無くなった段階ですべての自分の捨て札の社員カードを、手札に戻します。

つまり、全部持った状態ではじまり、使って行って無くなったら一気にすべて戻る、ということです。

なお、不動産カードごとに特典などはなく、1枚が1点です。  
枚数が一番多い人が勝ちます。

## 【整地フェイズ】

不動産カードを回収したら、4×4の場が穴だらけになっていると思います。  
4×4になるように、不動産カードを山札からめくって配置しましょう。

### (場にカードを置く)

キレイに場がととのったら、またサイコロタイムです。  
先ほど終わりのベルを鳴らしたプレイヤー（親プレイヤー）は、好きなタイミングでベルを鳴らしてサイコロタイムを開始してください。

じっくり場のカードを覚えてからベルを鳴らしてもよし。  
みんなと話している途中で意表をついてベルを鳴らすもよしです。

このサイコロタイムから場へのカードの補充を繰り返していくのが、一連のゲームの流れとなります。

なお、山札が無くなってもゲームは続きます。

場のカードが16枚に足りなくなったら、適当に正方形や長方形に近い形になるように並び替えて下さい。

そして、場のカードが8枚以下、つまり3×3の場が作れなくなったら、ゲームは終了です。

この時点で、一番不動産カードを多く獲得した人がゲームの勝者です。

だいたい1ターンが1,2分程度で終わり、15～25分程度でゲームは終わります。

では、イーウォーズ～不動産買収編～をどうぞお楽しみください！

(終わり。読み上げここまで)

※細かいルールは詳細説明書をご覧ください。特に質問の多い項目は、末尾に「よくある質問」としてまとめています。

URL：[http://big-mon.com/wp-content/uploads/e-wars\\_basic-rule.pdf](http://big-mon.com/wp-content/uploads/e-wars_basic-rule.pdf)

※実際のプレイの様子はこちらの動画をご覧ください。

URL：準備中