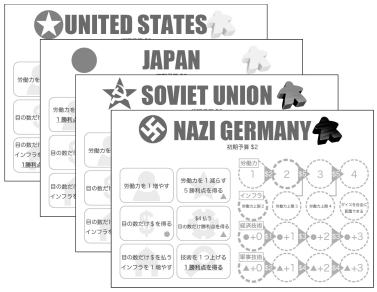
ウォータイムエコノミー

ストーリー

1939年。ドイツのポーランド侵攻を発端に二度目の世界大戦が始まった。各国のマンパワーと産業キャパシティの全てを投入する総力戦である。プレイヤーは連合・枢軸の内から1ヶ国を担当し、1945年までの7年間に渡って経済を運営する。最後に最も多くの兵力＝勝利点を持っていたプレイヤーの勝ちだ！

入っているもの

スコアボード 1 枚



国ボード 4 枚

労働者ダイス 4 個

1 ドル紙幣 20 枚

5 ドル紙幣 20 枚

*金は無限に存在する扱いで、
足りなくなったら代用品を使う

得点コマ 4 個

初手番コマ 1 個

数値チップ 17 枚

ゲームの概要と目的

2〜4人および1人用の経済ゲーム。それぞれ国ボードを1枚選んで使う。プレイヤーは順番が来たら、まず労働者ダイスを振り、1つずつ自分の国ボード上の職場に配置する。職場は「目の数だけ金を稼ぐ」「勝利点を買う」などの機能を持っている。最後のラウンドが終わった時点で最も勝利点の多いプレイヤーが勝ち。また途中の順位によって様々なボーナスがある。

ゲームモード

ウォータイムエコノミーには3種類のゲームモードがある：

ショートゲーム

2〜4人用。順序に手番を行い、早く30点に到達する事を目指す。

ロングゲーム

2〜4人用。1939〜1945年の7ラウンドで最終得点を競う。ラウンドごとに最も得点の低いプレイヤーが最初に手番を行う。特定の点数に最初に達するとボーナス。

ソロゲーム

1人用。ロングゲームの盤を使って1人でスコアアタックをする。

ショートゲームの遊び方

どのゲームモードも手番の進め方は同じだが、ラウンドの進行や終了条件が異なっている。まずはショートゲームの遊び方を説明し、後の項でそれぞれのゲームモードの違いを説明する。つまり**まずはここを読んでね**！

ゲームの始め方

1. 国ボードを選ぶ

   ゲームには4枚の国ボードが含まれており、それぞれ裏表に1ヶ国ずつ印刷されている。全ての国は性能が異なる。ランダムに引いてもよいし、全員が合意すれば好きな国を選んでもよい。初心者向けの国：**ソ連・日本・アメリカ・ナチスドイツ**

2. スコアボードのショート面を表にする

   スコアボードは0〜39点のマスが印刷されたショート面と、0〜59点のロング面がある。ショートゲームでは**0〜39点**の面を使う。

3. 初手番プレイヤーを決める

   各国はそれぞれ決まった色の「得点コマ」が印刷されている。これがその国の得点を表すのに使う色である。ゲームに使うコマを全て袋に入れ、無作為に1つずつ取り出す。そしてスコアボードの0点のマスに前から順番に並べる。**一番後ろにいるコマの持ち主が初手番プレイヤー**だ。紫色の初手番コマをそのプレイヤーの前に置く。

   なお、このゲームは時計回りに手番を行うので席順が展開に影響する。それも公平に決めたければコマの順番に従おう。

4. 全員に初期資金を配る

   初期資金はフィンランドが$6、他の国が**$2**。ゲーム用紙幣を配って各自の前に置く。いくら資金を持っているかは公開情報だ。残りの紙幣は金置き場に集めておく。金の供給は無限で、足りなくなったら代用品を使う。

5. 数値を初期値に合わせる

   国ボードの右下にある○の連なりは能力値表示である。ここに赤透明の数値チップを置いて現在の値を表す。**初期値は点線が太くなっている**。基本的には労働力2・インフラ0・技術0。ただし中国だけは最初から労働力が3。

ラウンドの進め方

ショートゲームには「ラウンド」の概念は無い。初手番プレイヤーから順に時計回りで順序に手番を行い、誰かが30点に達するまで巡り続ける。初手番コマは誰から始まったかを表示する為のもので、ゲームの最後にのみ参照する。

手番の進め方

1. 労働力の数だけ労働者ダイスを振る

初期値は中国なら3個、他の国なら2個。ダイスは全て1つずつ仕事をするので、多いほど1手番に多くの事ができる。

2. ダイスを1つずつ職場に置き、効果を処理する

ダイスを1つずつ順番に、自分の国ボード上の職場(左下にある6つのスペース)に配置する。1つ置く度に効果を処理する。どのダイスを先に置いてもよい。ダイスは目によって効果が異なる。全てを置かずに手番を終えてもよい。

配置ルール1：1つの職場には1個まで

1回の手番で1つの職場には1個のダイスしか置けない。例えば$を稼ぐ職場に5を配置したら、もうその手番で同じ場所に4を置く事は不可能である。

配置ルール2：同じ目のダイスはいくつでも同じ職場に置いてよい

ルール1の例外その1。ダイスの目が同じであれば1つの職場に複数置く事ができる。先の例であれば、$を稼ぐ職場に5を配置した後、もう1つの5を同じ職場に置く事ができる。もちろん違う職場に置いてもよい。

配置ルール3：インフラを最大まで高めたら好きなだけ同じ職場に置ける

ルール1の例外その2。「インフラ」を最大(右端)まで高めると、いくらでも制限無しに同じ職場にダイスを置く事ができる。手番中にインフラを最大にしたら、その手番から即座に配置が自由になる。

職場の機能

・$：目の数だけ金を得る(徴税)

置いたダイスの目の数だけ、紙幣置き場から金を取って自分の資金にする。例えば5を置けば$5を手に入れる。枠の右下に書かれた緑色の●は、これが**経済技術**の恩恵を受ける事を表している。例えば経済技術が「+1」の時に5を置くと$6手に入る。

・歯車：金を払い、目の数だけ勝利点を得る(生産)

金は自分の資金から紙幣置き場に戻す。金額は国によって異なる。ダイス1個ごとに支払う。置いたダイスの目の数だけスコアボード上の自分のコマを進める。例えば3を置けば+3点。右下の赤い▲は、これが**軍事技術**の恩恵を受ける事を表す。例えば軍事技術が「+1」の時に3を置くと+4点になる。

・人：金を払い、労働力を増やす(動員)

ボード右下の「労働力」の数値を1つ右に進める。労働力が4の時は実行できない。必要な金額は国ごとに決まっている。例えばソ連は労働力2と3の間の三角形に「$2」と書かれており、労働力を2から3に増やすのに$2必要な事を示している。また相応の**インフラ**も必要だ。ダイスの目は影響しない。

・星：労働力を減らし、勝利点を得る(徴兵)

ボード右下の「労働力」の数値を1つ左に戻す。労働力が1の時は実行できない。その後、国ごとに決まった数の勝利点を得る。 右下の赤い▲は、これが**軍事技術**の恩恵を受ける事を表している。例えばソ連は本来これで4点を得るが、軍事技術が「+1」の時に実行すれば5点得られる。ダイスの目は影響しない。

・家：目の数だけ金を払い、インフラを増やす(建設)

例えばダイスの目が2であれば$2支払う。その後ボード右下の「インフラ」の数値を1つ右に進める。インフラは労働力を増やす際の前提条件である。例えば労働力を2から3に増やすには、あらかじめインフラを1段階上げておかなくてはならない。

またインフラは最大まで上げると同じ職場に好きなだけダイスを配置できる様になる。

インフラによる労働力制限は「動員」の際に適用される。中国は最初の労働力が3、インフラによる労働力上限が2だが、あくまで動員でそれ以上増やせないだけであって、既に存在する労働力は通常通り機能する。ただし徴兵で労働力を2に減らしてしまうと、動員で再び労働力3に戻すにはインフラが必要である。

・虫眼鏡：金を払い、技術を上げる(研究)

ボード右下の「経済技術」または「軍事技術」の値を1つ右に進める。両方とも最大になっている時は実行できない。必要な金額は国ごとに決まっており、例えばソ連の経済技術を「+0」から「+1」に上げるには$1必要だ。

勝利条件

誰かの勝利点が30以上になったら最終段階が始まる。もし最初に30点に達したのが初手番プレイヤーから数えて**最後のプレイヤー**(第1手番を最後に行ったプレイヤー)であれば、その時点でゲームは終わり、勝利点で順位が決まる。

30点に達したのが最後のプレイヤーでなければ、そこから最後のプレイヤーまで順序に1回ずつ手番を行う。こうする事で全員が同じ回数だけ動かせる様にする。

スコアボード上の動かし方

同じマスに複数のプレイヤーがいる場合は前後関係が生じる。先にそのマスにいたプレイヤーが「前」、後から来たプレイヤーが「後」である。最終段階で点数が同じだった場合、**前にいるプレイヤーの方が順位が上になる。**

40点を超えてしまった場合は始めに戻り、0の位置で40、1で41、2で42を表す。

ロングゲーム

ロングゲームはウォータイムエコノミーの中核であり、全ての要素はここに合わせて調整されている。ショートゲームとの違いは1.ボードのロング面を使う 2.ラウンドの概念がある 3.初手番プレイヤーが変わる 4.各種のボーナスがある の4点である。

ボードのロング面を使う

ロングゲームではスコアボードの0〜59が書かれた側の面を使う。60を超えた場合は始めに戻り、0で60、1で61、2で62という具合に勝利点を表示する。

ラウンドの概念

ロングゲームは「ラウンド」で手番が進行する。1つのラウンドは初手番プレイヤーから始めて全員が1回ずつ手番を行うまで。これを7ラウンド繰り返し、最後に勝利点が多いプレイヤーの勝ち。

スコアボードのロング面上部には1939〜1945の年数が書かれたラウンド欄がある。ここに数値チップを乗せて現在何ラウンド目かを管理しよう。

初手番プレイヤーが変わる

ロングゲームでは各ラウンド開始時に**最も勝利点の少ないプレイヤー**が初手番プレイヤーになる。同率最後尾の場合は前後関係に基づき、後ろにいる(後からそのマスに入った)プレイヤーが優先される。

このため、前のラウンドで最後に手番を行ったプレイヤーが次のラウンドで初手番プレイヤーになる事もあり、その場合は2回続けて手番を行う形になる。

各種のボーナス

1. 後半4ラウンドの初手番プレイヤーは勝利点を得る

   ボード上部のラウンド欄には「1942　+2」という具合にボーナス点が書かれている。ラウンドの初手番プレイヤーは、ラウンド開始時にそれだけの勝利点を得る。例えば1942年(第4ラウンド)に初手番プレイヤーになったら2点進む。

2. 6/12/24/48点に最初に到達したプレイヤーはボーナスを得る

   ボード上には数字が大きく書かれたマスがあり、**最初に**到達または通過したプレイヤーはそこに書かれたボーナスを受け取る。6点は$2得る。12点は労働力を1増やす(インフラが整っていなくても増える。既に労働力が上限であれば何も増えない)。24点は好きな技術を1段階上げる。48点は6点進む。

勝利条件

ロングゲームは1945年(第7ラウンド)が終わった時点で決着となる。最も勝利点の多いプレイヤーが勝ち。同点は前にいる(そのマスに先に入った)プレイヤーが優先。

ソロゲーム

ソロゲームは1人用である。スコアボードの**ロング面**を使い、1人で手番を行う。7ラウンド終了時点でどこまで勝利点を伸ばせるかに挑戦だ。ただしロングゲームとの違いが2つある。

1. 初手番プレイヤーボーナスが存在しない

1人しかプレイヤーがいない以上、初手番という概念がそもそも無い。また「最後尾のプレイヤーを助ける」措置も意味を成さない。

2. 1位通過ボーナスは史実の年数までにこなさなくてはならない

ソロゲームでは競争相手がいない代わりに時間と戦わなくてはならない。各ボーナスの年限は次の通り：

6点：1940年(バトルオブフランス)
12点：1941年(真珠湾攻撃)
24点：1943年(スターリングラード陥落)
48点：1945年(ベルリンの戦い)

これより遅くに通過してもボーナスは得られない。なお年限より早い分には何ら問題無い。

最終勝利点が60点を超えればかなり優れた宰相だ。

国別解説

各国はそれぞれ能力が異なり、技術・労働力コストや職場の性能に差がある。その国のユニークな部分は国ボード上に**赤字**で記されている。

ソ連/Soviet Union

初心者向け。労働力コストが非常に安い。その他の性能は標準。内政を整えてから攻勢に転ずる作戦が得意。

ナチスドイツ/Nazi Germany

やや初心者向け。労働力コストは高いが爆発的な攻撃力がある。「研究」に勝利点を得る機能が付いている。ただしこれは赤▲が付いていないので軍事技術の恩恵を受けない(例えば軍事技術+3の時に新たに技術を研究しても、得られる勝利点は1だけである)。またこれはあくまで**「職場の機能」**なので、ロングゲームで24点を最初に通過しても勝利点を得る事は無い。

日本/Japan

やや初心者向け。軍事技術コストが安い。労働力を増やす職場に勝利点を得る機能が付いている。これは赤▲が付いているので軍事技術の恩恵を受けられる。例えば軍事技術が+1の時に労働力を増やすと勝利点が2得られる。

アメリカ/United States
中級者向け。序盤の動き出しは遅いが軍事技術が+5まで伸びる。インフラを建設する度に勝利点が得られ、しかも軍事技術の恩恵を受けられるので使い方によっては非常に強力。

イギリス/United Kingdom
やや上級者向け。徴税に「0勝利点を得る」機能が付いている。これは初期状態では何も起こらないが、軍事技術を高めるとその値分だけ勝利点が得られる様になる。例えば軍事技術が+1の状態で金を稼ぐと1勝利点が入る。

中国/China
やや上級者向け。最初から労働力が3あり、序盤の動き出しが早い。代わりに技術は非常に伸びにくい。徴兵に「$1を得る」機能が付いており、例えば経済技術が+3であれば$4得られる。この資金で即座に動員をかけて労働力を回復するのも手だ。

イタリア/Italy
上級者向け。経済技術と軍事技術が一本化されているので研究の手間がかからない。また他の国の徴兵は労働力を減らして勝利点を得るところ、イタリアは労働力を減らさずに無料で勝利点が得られる。速攻型。

フィンランド/Finland
上級者向け。8ヶ国中最大の変わり種。初期資金が$6と多く、労働力を増やすコストも非常に安い。勝利点を得る職場が他の国と逆になっており、生産が固定レート、徴兵がダイスの目に依存である。スタートダッシュが強力な一方で後半は勝利点が伸びにくい。

見過ごされやすいルール

- 労働力ダイスは自由に破棄できる(使い切らなくてもよい)。
- 労働力を増やすには先にインフラが必要である。
- 労働力1の時に徴兵はできない。つまり最後のラウンドに4回徴兵するのは不可。
- ロングゲームでは、初手番プレイヤーから数えて最後のプレイヤーが手番を終えたところで次のラウンドへ移行する。その時点で最も勝利点の少ないプレイヤーが次の初手番プレイヤーになる。
- ドイツの研究、日本の動員、アメリカの建設には勝利点が伴う。特に序盤は注意。
- 中国の徴兵は資金が手に入る。
- 日本で12点のボーナスを得たり、ドイツで24点のボーナスを得ても勝利点は増えない。勝利点はあくまで**職場**に付随する機能である。
- 技術ボーナスはダイス1個ごとに発生する。例えば経済技術+1の時に2を2つ徴税に置くと(2+1)×2=6で$6手に入る
- ダイスを置く順番は自由。まず徴税に3を置き、次に研究に2を置いてから再び徴税に3を置くという事も可能。
- 「生産」はダイス1個ごとに費用を支払う。例えばソ連で2個置くと$10かかる。