2 人対戦型ボードゲーム

イボーク

EVOQ!



対 象 年 齢　5 歳以上
プレイ時間　5〜60 分目安

©2025 STUDIO EVOQ
info@evoqgames.com

小さな部品の誤飲にご注意ください。
小児の手の届かない所に保管してください。

▶ゲームの基本

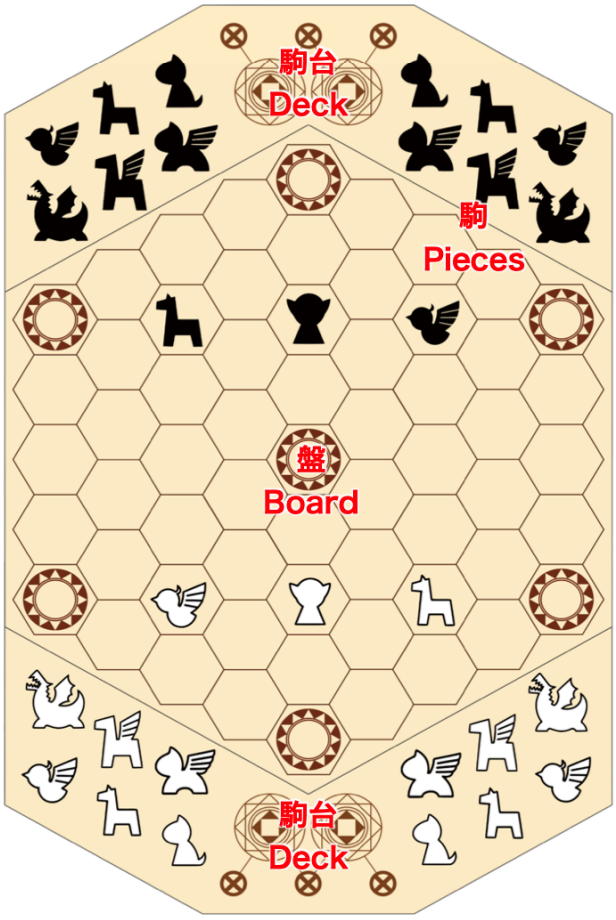
イボーク（**EVOQ!**）は 2 人対戦用のゲームです。

最初に盤（board）、駒台（deck）、駒（piece）を図のように置きます。

盤の真ん中に置かれた 2 体の駒がこのゲームの主人公、エルフです。

エルフ以外の駒は使い魔の幻獣（familiar spirit）です。白い駒が白エルフの使い魔、黒い駒が黒エルフの使い魔です。

盤上にいない幻獣たちは小さな木製のメダルに姿を変え、エルフの武具（ゲーム上では駒台）に収納されています。



▶ゲームの進め方

白と黒の手番（turn）を交互に繰り返し、先に相手のエルフを捕まえたら勝ちです。

1 回の手番ごとに、各プレイヤーは次のいずれかの行動（operation）を選択できます。

召喚（Evocation）

エルフは盤上に使い魔の幻獣を召喚できます。

召喚できるのは小さい駒の 3 種類（ケルベロス、ユニコーン、セイレーン）のみです。自分の駒台から召喚する 1 体を選び、自分のエルフの隣に置きます。

自分の駒台にそれらが 1 体も無いとき、または自分のエルフの周囲全てに他の駒が置かれているとき（召喚する駒を置けるマスが無いとき）は召喚できません。

幻獣を 1 体召喚したらその手番は終了です。

移動（Move）

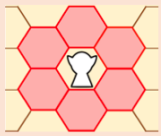
盤上にいる味方の駒 1 体を、他の空いているマス（hex）に移動させることができます。

駒に刻まれた＜印の数は移動力（speed）、すなわちその駒が 1 度に移動できるマス目の数です。

ゲームの主人公

魔法世界の民
エルフ（Elf）
＜移動力 2
●攻撃力 1





自分の隣のマスに幻獣を召喚可能。

召喚できる幻獣



犬の幻獣
ケルベロス
Cerberus
＜移動力 1
●攻撃力 3



一角獣の幻獣
ユニコーン
Unicorn
＜移動力 2
●攻撃力 2

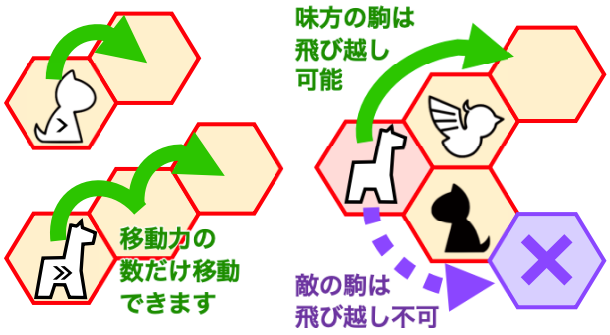


鳥の幻獣
セイレーン
Siren
＜移動力 3
●攻撃力 1

駒の移動力の範囲内であればどの方向に何マス進んでも構いません。

味方の駒は飛び越えて移動できますが、敵の駒がいるマスは飛び越えられません。

駒を 1 体移動させたらその手番は終了です。



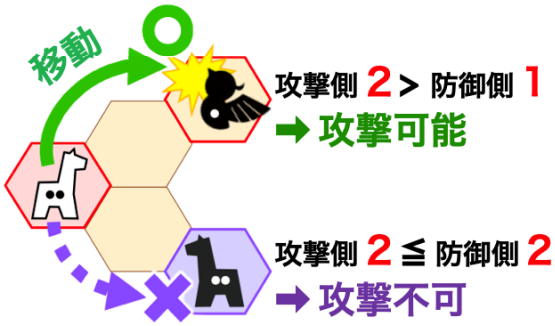
攻撃（Attack）

駒に刻まれた丸い点の数は攻撃力（power）です。

自分より攻撃力の低い敵がいるマスに移動すると、その駒を攻撃し捕まえることができます。

攻撃を受ける敵の隣に攻撃側の仲間の駒がいる場合は、それらの駒も攻撃に加勢してくれます。

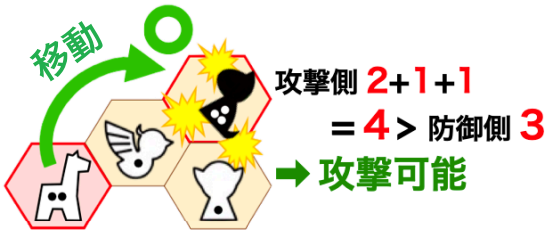
攻撃に参加する味方の攻撃力の合計が、攻撃を受ける敵 1 体の攻撃力を上回っていれば、その敵の駒を捕まえることができます。



駒台に描かれた⊗印は、捕虜の幻獣を封印する捕獲器（capture pit）です。

捕まえた駒は自分の駒台の捕獲器に置きます。

ただし 3 つの捕獲器が既に満員のときは、捕虜のうちどれか一体を相手に返します。



敵を 1 体攻撃したらその手番は終了です。

▶ゲームシステム

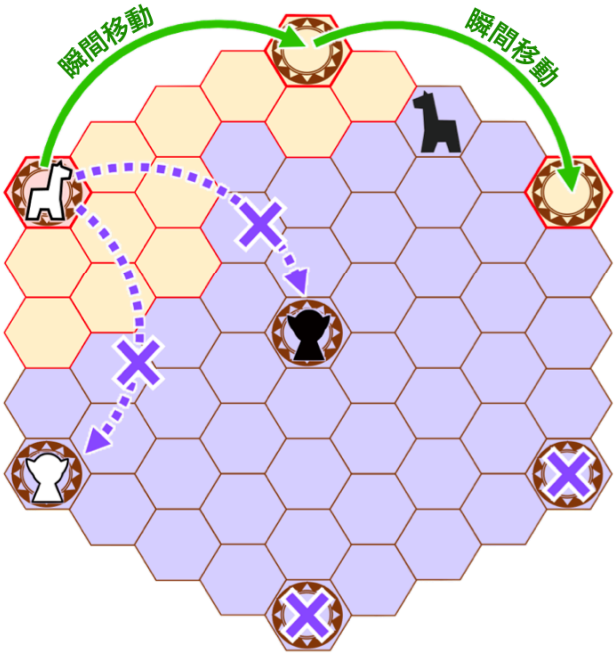
各プレイヤーは、自分の行動中に次のような特殊効果を使うことができます。

瞬間移動（Teleportation）

魔術模様の描かれた 7 つのマスは移動を補助する転送ゲート（warp gate）です。

転送ゲートから隣の転送ゲートまで、4 マス分の距離をどの駒も 1 の移動力で移動できます。

瞬間移動は通常の空間を経由しないため、ゲートとゲートの間に敵の駒がいても大丈夫です。



移動力が 2 以上の駒であれば、複数のゲートを経由して連続で瞬間移動したり、瞬間移動と通常の移動を組み合わせたりすることもできます。

ただし、敵味方に関係なく、他の駒が置かれた転送ゲートは瞬間移動の発着には使えません（合体する場合は例外です）。

合体（Fusion）

転送ゲートを利用して、幻獣たちを合体させることができます。

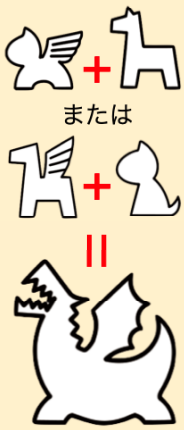
合体できる幻獣の組み合わせは表のとおりです。**合体相手の駒が置かれた転送ゲートにもう一方の駒が瞬間移動すると、2 体の魔力が融合し、より能力の高い幻獣が出現します**。プレイヤーは合体前の 2 体を盤上から自分の駒台へ移し、合体後の幻獣の駒に置き替えます。自分の駒台に合体できる駒が無い場合は合体できません。

合体相手の駒は敵味方どちらでも構いません。合体相手の駒の色に関係なく、合体後の幻獣は瞬間移動した側の駒になります。

合体の相手が敵の駒だった場合は捕虜として捕獲器に収容します。ただし捕獲器が既に満員のときは捕虜のうちどれか 1 体を相手に返します。

合体の手順を完了したらその手番は終了です。

幻獣の合体公式

		
鷲と獅子の幻獣	天使と馬の幻獣	幻獣の王様
グリフォン Griffon	**ペガサス** Pegasus	**ドラゴン** Dragon
＜移動力 2	**＜移動力 3**	**＜移動力 2**
●攻撃力 3	**●攻撃力 2**	**●攻撃力 5**

補助魔法（Sorcery）

捕虜として捕らえた敵の駒は、補助魔法を発動するための魔術アイテムにもなります。

補助魔法の種類と効果は表のとおりです。

自分の手番のとき（盤上の駒を動かす前）、駒台の魔法円（magic circle）にそれらの駒を置くと魔法が発動します。魔法は敵か味方いずれかが攻撃を受けるまで効果を発揮します。

一旦魔法を発動したら取り消しはできません。

補助魔法の効果が切れたら、魔法円に置かれた駒を相手に返却します。

同時に使用できる補助魔法は各チーム 2 種類までです。**同じ魔法を 2 つ同時に使うことはできません**。

補助魔法の効果


ケルベロスの魔法
ガード（Guard）
敵の攻撃中のみ
味方全員の攻撃力が **1 アップ**


ユニコーンの魔法
ディレイ（Delay）
敵全員の移動力が **1 ダウン**


セイレーンの魔法
フライ（Fly）
味方の地上キャラの移動力が **1 アップ**
（地上キャラ…エルフ・ケルベロス・ユニコーン）


グリフォンの魔法
ブースト（Boost）
味方全員の攻撃力が **1 アップ**


ペガサスの魔法
クロック（Clock）
味方全員の移動力が **1 アップ**
＆敵全員の移動力が **1 ダウン**


ドラゴンの魔法
ドラグナイズ（Dragonise）
エルフ以外の味方全員が
ドラゴンと同じ能力になる
（移動力 2・攻撃力 5・合体不可・フライ無効）

反復無効（Repetition revert）

全ての駒の配置（両者の捕虜と魔法も含みます）と行動が以前の手番と同じになることを反復行為（repetition）といいます。

相手が反復行為をしたときに「リバート」と告げると、相手は反復行為をしないよう差し手を変更しなければなりません。