

# BuilderCards

Deckbuilding Game  
2<sup>nd</sup> Edition



このゲームは、IT やクラウドの初心者から専門家まで、AWS のサービスとアーキテクチャを学びたい方々のためのゲームとなっております。職場の同僚や仕事仲間と楽しみつつ学習してもらうのを一番オススメしますが、もちろん誰と一緒にプレイしても全然構いません。☺

## ビルダーのみなさん、ようこそ！

今日は新任の IT アーキテクトとしての初日です！あなたのタスクは、チームを立ち上げ、革新的でクラウドネイティブなアプリケーションをたくさん作り出すことです。これはあなたの専門知識を発揮し、デジタルの世界に足跡を残すチャンスです！

オンプレミスのインフラストラクチャと拡大し続ける AWS サービスのポートフォリオが混在するなど、ゲームの舞台は多様な環境です。既存のリソースを活用しながら、この環境を戦略的にナビゲートし、新しいテクノロジーをシームレスに統合する必要があります。

あなたが行う適切な AWS サービスの選択や堅牢なアーキテクチャの設計が成功に繋がります。Well-Architected ポイントを獲得できるチャンスは限られているので、迅速に行動しましょう…

チームを集め、アーキテクチャを計画し、ビルダーとしてのスキルを磨きましょう。あなたの組織の未来はあなたの手に委ねられています。この挑戦を受ける準備はできていますか？

## BuilderCards の遊び方

BuilderCards の遊び方を手っ取り早く学ばならこちらのビデオをご覧ください。

<https://aws.amazon.com/jp/gametech/buildercards/>

詳細はこちらのルールを参照してください。

## 第 1 版から第 2 版の変更点

第 1 版では TCO クレジット(❶ のアイコン) を使用していましたが、第 2 版では TCO クレジットが廃止されました。それに伴い、ゲーム開始時のクイックスタートラウンドも廃止されました。残りのクレジット(❷ のアイコン)は、第 1 版では AWS クレジットや AWSome クレジットと呼んでいましたが、第 2 版では単に**クレジット**と呼ばれるようになりました。❸

第 1 版と第 2 版は**互換性がありません**。カードの裏面のデザインが異なります。もし第 1 版のカードで遊ぶ場合は、**TCO クレジットを完全に無視して**、第 2 版と同様なルールでプレイすることができます。しかし、私たちはゲームメカニクスを微調整し、バランス調整された第 2 版で遊ぶことをお勧めします。

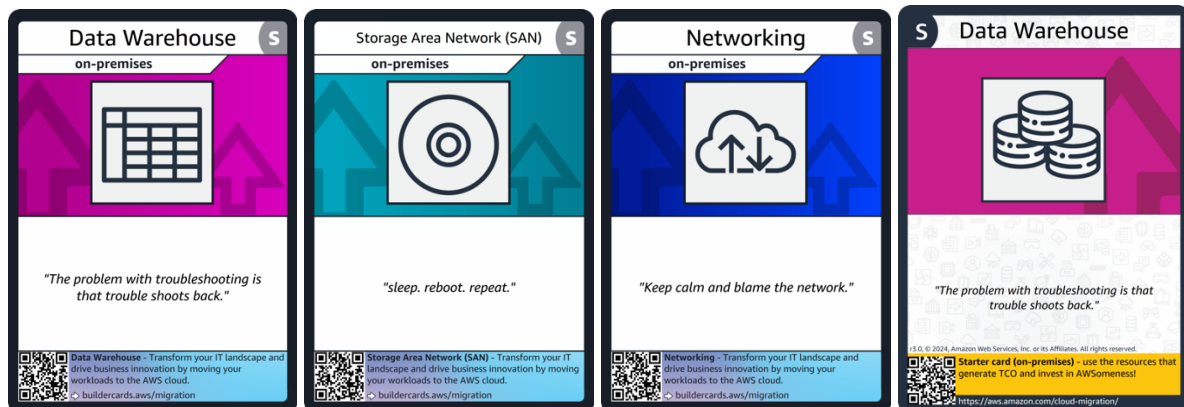
オンプレミスの**スターターカード**には専用のカテゴリーが追加され、**コレクション用のスターターカード**と区別しやすくなりました。また、多様なオンプレミスの IT 環境をより正確に反映するために、一部のカードの名称を変更しました。さらに、「仮想マシン」カードには新しい組み合わせ効果も追加されています。

以下、第 1 版から第 2 版で変更された箇所を、青字で強調表示しています。

## ゲームのセットアップ

このゲームには 4 種類のカードがあります：**スターターカード**、**ミッションカード**、**Well-Architected カード**、そして**ビルダーカード**です。

スターターカードは、プレイヤーごとにユニークなアイコンカラーが付いた 10 枚のセットになっています：



各プレイヤーは 1 つのカラーセットを選びます。残ったスターターカードは他のカードに混ざらないように箱に戻すなどしてゲームから取り除きます。

スターターカードは、カードの右上隅に灰色の S アイコンが付いています。これにより、ゲームをプレイした後にカードを簡単に再度分けることができます。コレクション用のスターターカードも同様にマークされています。

第 1 版では、このアイコンを使用していました： 




コンソールを構築する

第 1 版では「マーケットプレイス」と呼ばれていました。

Well-Architected カードは、1 ポイント または 3 ポイントの価値があります。



ゲームの所要時間を短くするために、プレイヤーの人数に応じてゲームで使用する Well-Architected カードの枚数を減らします：

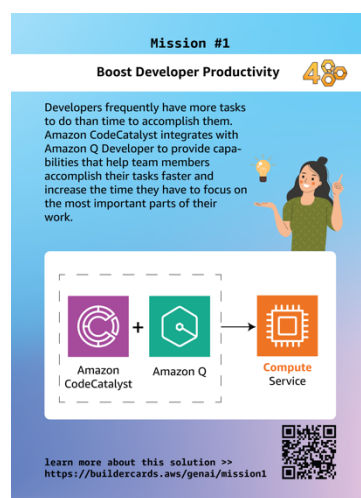
- 2人プレイの場合：3人用  および 4人用  のアイコンが付いたカードを除外します。
- 3人プレイの場合：4人用  のアイコンが付いたカードを除外します。
- 4人プレイの場合：すべてのカードを使用します。

これらのアイコンは、Well-Architected カードの右上に表示されています。

1 ポイントの **Well-Architected カード** を、3 ポイントの **Well-Architected カード** の上に、表向きに積み重ねて置いてください。

ゲームに勝つためには、*Well-Architected* カードが必要です。

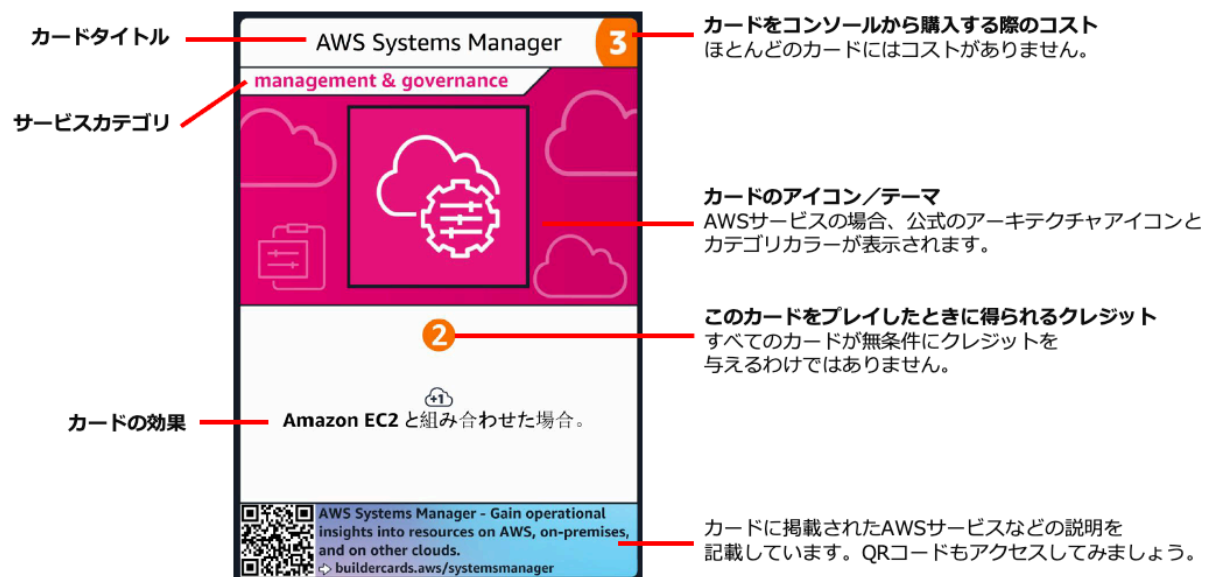
ミッションカードは他のすべてのカードとは異なる裏面のデザインを持ち、プレイヤーにとってのサイドクエストとして機能します。各カードはアーキテクチャのベストプラクティスやソリューションを示しています。プレイヤーが割り当てられたミッションからそのアーキテクチャを構築できれば、そのミッションカードを自分の Well-Architected カードの山に加え、3 ポイントの追加ポイントを獲得できます。



ミッションカードは、基本ゲームだけでなくブースターパックにも適用されます。ミッションカードを使用せずにプレイする拡張セットもあります。

AWS BuilderCards を初めてプレイする場合は、**ミッションカード** を使用せずにプレイすることを検討してください。ミッションカードはオプションであり、ゲームの複雑さが増すため、初心者には混乱を招く可能性があります。

**ビルダーカード**は、残り全てのカードです。このカードには AWS のサービス、認証資格、ツール、フレームワークなどが記載されています。カードの説明を見てみましょう。



各カードには QR コードが左下に印刷されています。QR コードをスキャンすると、カードに関するトピックについてさらに学ぶことができます。

コストありの**ビルダーカード**と、コスト無しの**ビルダーカード**を分けてください。それぞれよくシャッフルして、下図のように裏向きにして 2 つの山を作ってください。

コスト無しの**ビルダーカード**を上から 4 枚、コストありの**ビルダーカード**を上から 1 枚、それぞれの山から引いて、表向きにして配置して**コンソール**を構築します。同一のカードは重ねてスタックし、5 種類のカードから構成されるコンソールが構築できるまで引き続けます。つまり、常に 5 種類の異なるビルダーカードが配置され、その中から選ぶことになります。

**Well-Architected カード**を、2 つのビルダーカードの山の間に配置します。

1 ポイントのカードを上、3 ポイントのカードはその下になるようにします。

コンソールからカードを1枚取ったあとは必ず、山から新しいカードを1枚引いて、コスト無しのビルダーカードが4枚、コストありのビルダーカードが1枚配置されている状態を保つようにします。



### 最初のラウンドを始める前に

誰からゲームを開始するかを決め（AWS 認定資格が少ない方を推奨）ます。最初の方から、時計回りにゲームを進めます。

各自、手元に持っている10枚のスターターカードをシャッフルして、裏向き状態で置いて山を作ります。これを**リソースの山**と呼びます。このリソースの山から、5枚のカードを引いて手札にします。

準備ができれば、最初のプレイヤーから時計回りにゲームを進めます。

### ミッションカードを引く！

各プレイヤーは**ミッションカード**の山からカードを1枚引き、黙読します。ミッションは他のプレイヤーには秘密にします。

手番中、プレイヤーは**ミッションカード**を、コンソールの横に誰でも読めるように置くことで、与えられたミッションを公開することを決めることができます。その後、**新しいミッションカードを引きます**。

- プレイヤーは一度に 1 つのミッションしか持つことができません。
- ミッションは任意です。ゲームに勝つためにミッションを達成する必要はありません。
- プレイヤーは 1 ターンにつき 1 つのミッションしか解決できません。
- プレイヤーは自分のターン中に 1 つのミッションしか公開できません。

コンソールの横にある公開ミッションカードは、すべてのプレイヤーが解決することができます。プレイヤーはミッションに書かれたアーキテクチャをビルドした時点で、そのミッションカードを受け取り、自分のプレイヤーエリアに置くことができます。

ゲーム終盤になればミッションカードを解決することができるようになるので、心配しないでください。

## ターンの順番

ターンは、3 つのフェーズから構成されます。

### Phase 1 : ビルド!

#### オンプレミスカードのリタイア :

手札のビルダーカードの枚数が**オンプレミスカード**の枚数より多い場合、**オンプレミスカードを 1 枚手札からリタイアさせる**ことができます。この時、手札を他のプレイヤーに見せて、オンプレミスカードをリタイアできることを他のプレイヤーに確認してもらいます。このルールが適用されるのは、手元に 5 枚カードがあるター



ンの開始時のみです。ターンの途中で気づいてもリタイアさせることは出来ません。

カードをリタイアさせるということは、そのカードを現在のゲームから取り除き、捨て札の山に置かないことを意味します。カードをリタイアさせた場合、自分のターン中にコンソールから少なくとも 1 枚のカードをコンソールから取り、手元に 5 枚ある状態でターンを始めなければいけません。


各ターンで、手札のビルダーカードをテーブルに出して**デプロイ**することで、1 つ以上のアーキテクチャをビルドすることが出来ます。


カード 1 枚だけでデプロイすることも可能です。

**ビルダーカード**には、あなたの現在のターンに適用される追加効果があります。条件なしのものもあれば、組み合わせの条件を満たすためにアーキテクチャを構築する必要があるものもあります。アーキテクチャは最低 2 枚のビルダーカードで構成されます。これらの効果には以下のものが含まれます：

のアイコンが出たら、リソースの山から、1 枚以上カードを引きます。

*以前のバージョンでは、「1 枚のカードを引く」でした*

のアイコンが出たら、記載された数字分のクレジットを追加します。


のアイコンが出たら、追加で Cloud-Adoption します。

*以前のバージョンでは、「カードの購入回数を 1 回追加」でした*

ここで強調したいのは、AWS のサービスには、このようなゲームで説明できる以上の多くの機能があるということです！あなたが AWS に精通しているのであれば、あなたのビルドしたアーキテクチャが有効かどうか、他のプレイヤーと議論してみてください。あるいはまだ AWS を勉強中またはアーキテクチャが有効かどうか疑問な場合は、カードに記載されている効果に従ってください。




カードを獲得した後、コンソールのスロットは即座に補充してください。あなたが追加の Cloud-Adoption を行う時は、カードを獲得した後にコンソールを補充して、次の Cloud-Adoption でより良いコンソールの選択肢を得られるようにしましょう。


 (夕日のアイコン)が出たら、そのカードに記載されている効果を使用したらリタイアする必要があります。

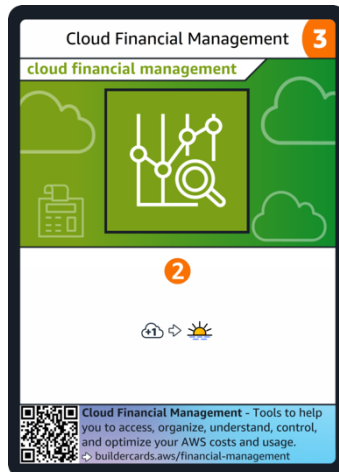
以前のバージョンでは、「効果を使用した後、このカードはリタイアする」という記載がありました。

他にも多くの効果があり、カードに記載されています…。

条件や追加効果はカードに記載されていますので、よく読んでください。

- これらの追加効果を必ず使用する必要はありません。
- 組み合わせ効果は、あなたがデプロイしたアーキテクチャのカードにのみ適用されます。
- 自分のターン中であればいつでもでアーキテクチャを拡張できますので、フェーズ 2 に進む前にすべての効果  を活用してください。デプロイされたアーキテクチャは分割できません！

一部のカードには、効果を発動後そのカードをリタイアさせるように指示している、一度限りの効果を持つものもあります。こうしたカードは ⇨  で明示されています。カードをリタイアさせるとは、そのカードを現在のゲームから取り除く（山に戻さない）ことを意味します。



例：このカードをプレイする毎に 2 クレジットを獲得することができます。追加の Cloud-Adoption(☁️)を使用した後、このカードをリタイアさせる必要があります。

## Phase 2：カードの入手

コンソールからカードを 1 枚取得します。

a) コスト無しビルダーカード(コストアイコンなし)を 1 枚取得する

または

b) クレジットを使ってコストありカード(**ビルダーカード**または **Well-Architected カード**)を Cloud-Adoption(購入)する

コスト無しビルダーカードの選択肢に満足できない場合、運試しで Cloud-Adoption アクションを使って、左のコスト無しビルダーカードの山からカードを 1 枚引くことができます。ただし、そのカードを拒否または返すことはできず、自分の捨て札の山に加えなければなりません。

使用できるクレジットの数は、ボーナス効果の条件を満たしたカードを含めて、デプロイされたすべてのカードの合計です。

各プレイヤーは **1 ターンに 1 回の Cloud-Adoption** ができます。コンソールからカードを引く(コスト無しビルダーカード、コストありビルダーカード、Well-Architected カード)ことは Cloud-Adoption と見なされます。自分のアーキテクチ

の組み合わせ効果によって、追加の Cloud-Adoption を行えるようになる場合があります。

意図的に、各ターンで常に新しい**ビルダーカード**を取得できるようにしています。  
このゲームはアーキテクチャのビルドを奨励するように設計されています。

取得した**ビルダーカード**はすべて自分の捨て札の山に直接置きます。取得した**Well-Architected カード**は、プレイヤーエリアの専用の場所に置きます。

*初版では、Cloud-Adoption は「購入アクション」と呼ばれていました。*

捨て札の山には、前のターンで使用された**オンプレミスカード**と**ビルダーカード**、およびコンソールから取得された**ビルダーカード**が含まれています。捨て札の山は常に表向きで、リソースの山の隣に置きます。

すべてのプレイヤーが同意すれば、コンソールをシャッフルして作り直すことができます。

ゲームの所要時間は 20～30 分です(職場環境向けに設計されています)。ゲームをより複雑にして長く楽しみたい場合は、取得した Well-Architected カードを直接、自分の捨て札の山に置きます。このようにすることで、Well-Architected カードはアーキテクチャの構築に役立たず、プレイヤーにクレジットも与えないため、上級者や勝利に近いプレイヤーのペースが遅くなります。

### Phase 3 : 自分のターンを終了

1. 自分のビルドしたアーキテクチャと手札に残っているカード全てを捨て札の山に置きます。このラウンドのカードは一切手元に保持しません。
2. リソースの山の 1 番上から新たに**ビルダーカード**を 5 枚引きます。

- カードを引く必要があるのに、リソースの山にカードが無くなった場合は、捨て札の山にあるカードをシャッフルし、裏向きにして新しいリソースの山として置きます。そして手札が 5 枚になるまで新しいリソースの山からビルダーカードを引きます

3. 次のターンのためにアーキテクチャの検討を始めます。

次のプレイヤーに順番が移ります。

### ゲーム終了

最後の **Well-Architected** カードが Cloud-Adoption されたらゲームは終了します。各プレイヤーは、自分が獲得した **Well-Architected** ポイントを合計し、最もポイントが多いプレイヤーが勝者です！

複数のプレイヤーが同じ **Well-Architected** ポイント数だった場合は、**ビルダーカード**の枚数が最も多いプレイヤーが勝者となります。

## 上級者向けルール

深いレベルで定期的にプレイしている場合や、プレイヤーの行動について議論が必要になった場合には、これらのルールが役立つかもしれません。

### 組み合わせ効果の理解

基本的に、全てのコンビネーション効果は 1:1 で適用されます。つまり、1 枚のカードは他の 1 枚のカードと組み合わせられます。もし 1 枚のカードが複数のカードと組み合わせられる場合、その効果は「全ての組み合わせに対して」、「組み合わせごと」や「それぞれの組み合わせに対して」と明記されています。

### ビルダーカードのリタイア

組み合わせ効果の発生確率をあげるために、組み合わせ効果の薄いビルダーカードをリタイアさせることもできますが、以下の条件が適用されます：

- ・ビルダーカードをリタイアさせる前に、他のビルダーカードを入手しなければなりません。
- ・Well-Architected カードを Cloud-Adoption しても、ビルダーカードをリタイアさせることはできません。
- ・同じターンで使用された（クレジットや効果を発揮した）ビルダーカードはリタイアさせることはできません。
- ・ビルダーカードは手札からのみリタイアでき、捨て札の山からはリタイアさせることはできません。

## コレクション用カードでゲームをカスタマイズする

コレクション用カードを使用して、ゲームデッキを拡張することや、スタートデッキを個別にカスタマイズすることができます。

すべてのコレクション用カードは、カードの右下に小さなアイコンでマークされています。：★

### コレクション用スターターカード

これらのカードには、特定のイベントに参加したときや、認定資格を保有しているなど、個々のアクティビティの達成に関連するトピックが含まれています。これらのカードは自分専用のデッキに追加され、10枚のオンプレミス・スターターカードを補完します。これらのカードには、スターターカードのシンボルマークが付いています。

**コレクション用スターターカード**は、AWS サービスを表す場合があっても、オンプレミスカードを退役させる際には**ビルダーカード**としてカウントされません。

10枚のオンプレミス・スターターカードに加えて、最大で5枚のコレクション用**スターターカード**を使用することができます。同じコレクション用カードは1枚のみ使用することができます。

公正なゲームにするために、コレクション用**スターターカード**は、自分専用のデッキを持つプレイヤー同士でのみ使用するようになっています。

### コレクション用ビルダーカード

スターターカードのシンボルマークが付いていないコレクション用**ビルダーカード**は、基本ゲームに追加して他のプレイヤーと楽しむことができます！ただし、**ビルダーカード**の総数には注意してください。ゲームにあまりにも多くの追加カードを入れると、バランスが崩れ、ビルド能力が制限される可能性があります。

# Miscellaneous

## Contents

The base game of BuilderCards consists of the following cards:

### 1 Reference card

### 91 Builder Cards

- 6 AWS Lambda
- 2 Amazon EFS
- 4 Amazon S3
- 2 AWS Marketplace
- 2 Elastic Load Balancing
- 8 Amazon EC2
- 2 AWS Fargate
- 2 Amazon ECS
- 2 Amazon EKS
- 3 Amazon SNS
- 3 Amazon SQS
- 2 Amazon EventBridge
- 2 Amazon Route53
- 2 Amazon RDS
- 2 Amazon Aurora
- 2 Amazon API Gateway
- 3 Amazon DynamoDB
- 2 Amazon Kinesis Data Streams
- 2 Amazon Data Firehose
- 2 Amazon Cloudwatch
- 3 AWS IAM Identity Center
- 2 Amazon Athena
- 2 AWS Step Functions
- 2 Amazon CloudFront
- 2 Amazon VPC
- 2 AWS CloudTrail
- 2 Amazon ElastiCache
- 2 Amazon Redshift
- 2 Amazon CodeCatalyst
- 2 Amazon OpenSearch Service
- 2 AWS Well-Architected Tool
- 2 Cloud Financial Management
- 2 Amazon EC2 Autoscaling
- 3 AWS CloudFormation
- 2 AWS Systems Manager
- 4 AWS CDK

### 10 Starter Cards in 4 different color sets

- 3 Bare Metal Host



- 1 Document Store
- 1 Networking
- 1 Data Warehouse
- 1 Storage Area Network (SAN)
- 1 Corporate Identity Provider
- 1 Virtual Machine
- 1 Database Server

#### Well-Architected Cards

- 7 1-Point Well-Architected
- 5 3-Point Well-Architected

#### **Disclaimer:**

This game is intended to be educational and fun. The included AWS Services may have additional features and capabilities from what is illustrated in cards or game mechanics.

このルールブックは JAWS-UG(AWS User Group - Japan) 千葉支部が日本語に翻訳しました。