

(名称未定)

将棋風 2 人対戦ボードゲーム。

1. 使用する道具について

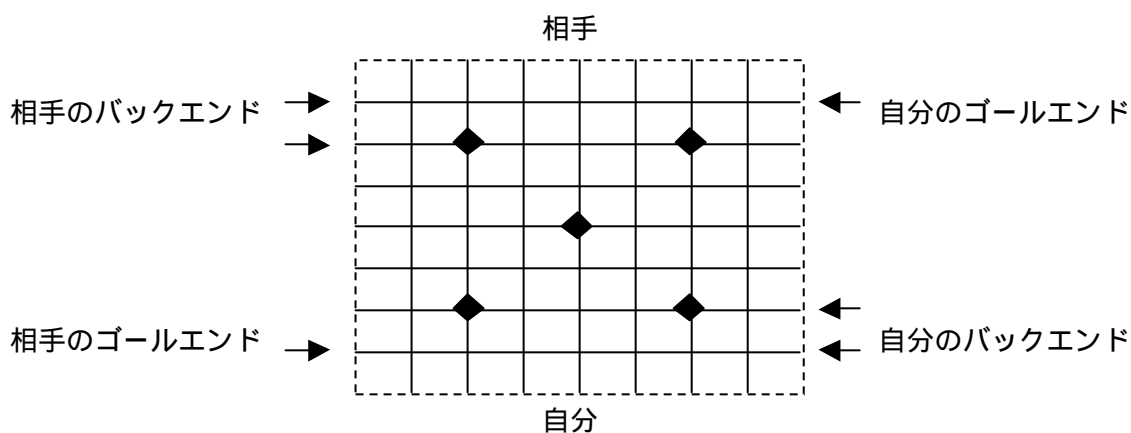
このゲームでは、以下の道具を使用します。

(1) 盤

縦横 7 本の線が格子状に引かれた盤を使用します。(オセロ盤でもかまいません。)

駒は格子の交点に置きます。

自分から見て、手前の 2 列を「バックエンド(自陣)」、奥の 1 列を「ゴールエンド(敵陣)」と呼びます。



(2) 駒

合計 44 個の駒を使用します。それぞれの駒には、片面は赤、もう片面は黒で、同じ数字が書いてあります。それぞれの数字の個数は以下の通りです。

両面に [1] の駒 : 18 個 両面に [2] の駒 : 12 個

両面に [3] の駒 : 8 個 両面に [4] の駒 : 4 個

両面に [5] の駒 : 2 個

ゲーム開始時に、両プレイヤーはそれぞれの駒を半分ずつ ([1] : 9 個、[2] : 6 個、[3] : 4 個、[4] : 2 個、[5] : 1 個) 持ちます。

2. 駒の動かし方 (1)

それぞれの駒の動かし方は、以下の通りです。(図中の および については後述します。)なお、[1] 以外の駒を、最奥のライン(自分のゴールエンド)に動かすことはできません。

(1) [1] の駒

[1] の駒は、前か横に 1 歩だけ進めます。後ろには進めません。

(2) [2] の駒

[2] の駒は、斜め方向に 1 歩だけ進めます。

(3) [3] の駒

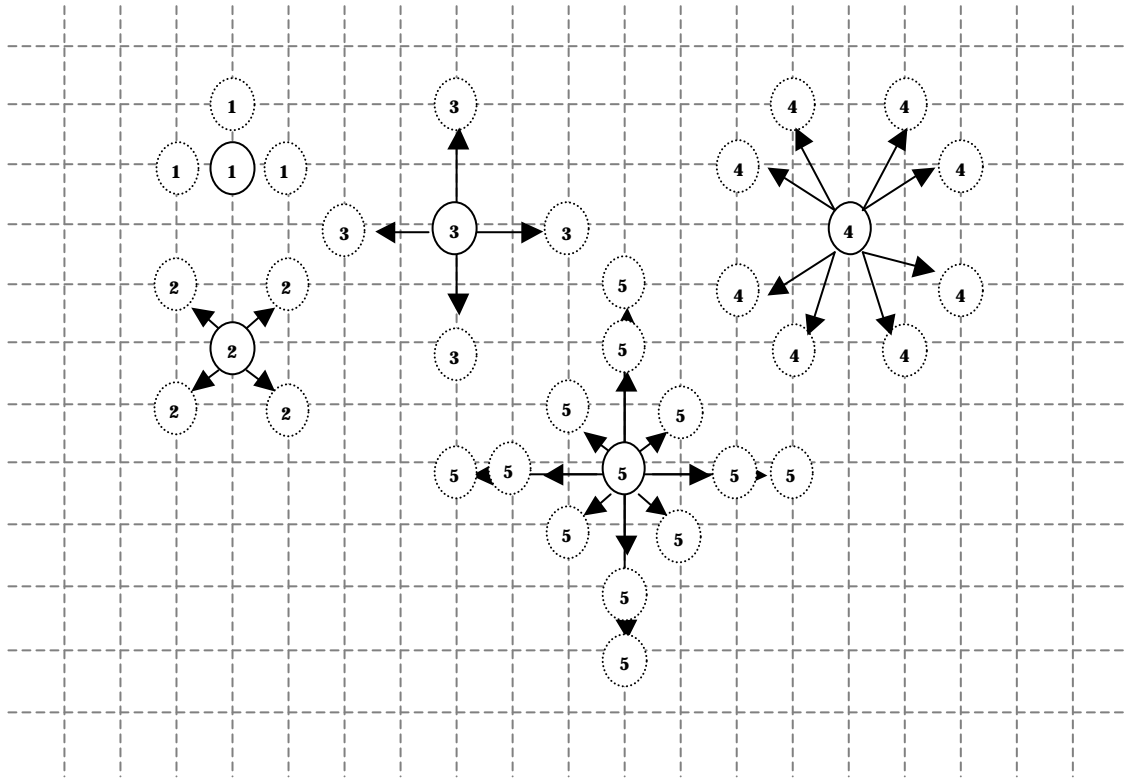
[3] の駒は、縦か横に 2 歩進めます (1 歩だけ進むことはできません)。間に他の駒がある場合、飛び越えて進みます。

(4)[4]の駒

[4]の駒は、「桂馬飛び」で8方向に進めます。間に他の駒がある場合、飛び越えて進みます。

(5)[5]の駒

[5]の駒は、縦か横に2歩か3歩、もしくは斜め方向に1歩進めます。縦か横に進む場合、縦横に隣接している駒があっても飛び越えて進みます。



3. 駒の動かし方(2)

駒を移動したい先に駒がある場合の処理です。

(1) 移動先に自分の駒がある場合

移動先に自分の駒がある場合、移動先の駒の数字が移動しようとしている駒の数字よりも小さい場合(同じ数字は不可)、移動先の駒を取って自分の手持ち駒とした上で、駒を移動します。

(2) 移動先に相手の駒がある場合

移動先に相手の駒がある場合、数字の大小に関係なく、相手の駒を取って自分の手持ち駒とした上で、駒を移動します。

4. 駒の交換

駒を移動した後、その駒を交換することができます。

(1) 昇格

1列以上前方に移動した後(上図の)、手持ち駒にひとつ大きい数字の駒がある場合、移動した駒をひとつ大きい数字の駒に交換することができます。昇格は必ず[1][2][2][3][3][4][4][5]で行います。[5]をそれ以上昇格させることはできません。また、昇格先の駒が手持ち駒に残っていない場合、昇格させることはできません。

(2) 降格

真横か、1列以上後方に移動した後(上図の 以外) 移動した駒を、手持ち駒にあるより小さい数字の駒に交換できます。昇格と異なり、降格は2つ以上数字を小さくすることができます。[1]を降格させることはできません。また、移動した駒よりも小さい数字の駒が手持ち駒に残っていない場合、降格させることはできません。

(3) 分裂

2列以上後方に移動し(上図の) 自分のバックエンドに止まった場合、その駒を取り除き、代わりに手持ち駒に残っている[1]の駒を自分のバックエンドの空いている好きな場所に置くことができます。駒を置ける個数の上限は、[3]を取り除いたなら2個まで、[4]を取り除いたなら3個まで、[5]を取り除いたなら4個までです。なお、手持ち駒に[1]が残っていない場合、分裂させることはできません。[1]が1個以上残っていれば、分裂は可能です。また、駒を置く数は、1個以上上限以下であれば何個でもかまいません。

5. ゲームの進め方

(1) 先手・後手の決定

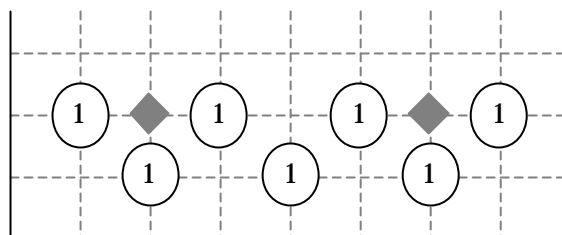
先手・後手を決めます。先手後手の決め方は何でもかまいませんが、将棋と同様に駒振りをするをお勧めします。

- 1) 一方のプレイヤーが、赤か黒かを宣言します。
- 2) もう一方のプレイヤーが、駒(何でもかまいません)を5個つかんで盤上に落とします。
- 3) 3個以上表向きになった駒の色が最初の宣言と同じ場合、宣言をしたプレイヤーが先手になります。そうでない場合、宣言をしたプレイヤーが後手になります。

なお、連続して複数回プレイする場合、2戦目以降は前のゲームで先手だったプレイヤーが後手に、後手だったプレイヤーが先手になります。

(2) 初期配置

手持ち駒のうち[1]の駒7個を、自分のバックエンドに下図のように置きます。残りの駒([1] 2個と[2] ~ [5])は手持ち駒となります。



(3) ゲームの進行

先手から交互に1手ずつ(駒を動かし、望むなら昇格・降格・分裂を行って1手です)プレイします。

(4) 勝敗の決定

以下のいずれかの条件を満たした場合、そのプレイヤーの勝利となります。

- a . [1]の駒を最奥のライン(自分のゴールエンド)に動かした場合
- b . 18個の[1]の駒を全て自分の駒(盤上の駒、手持ち駒問わず)とした場合