

三国志三人将棋

説明書

使用するもの

・コマ (全33個)

名称	武将	騎兵	槍兵	弓兵	歩兵
略称	将	騎	槍	弓	歩
個数	3	6	6	6	12

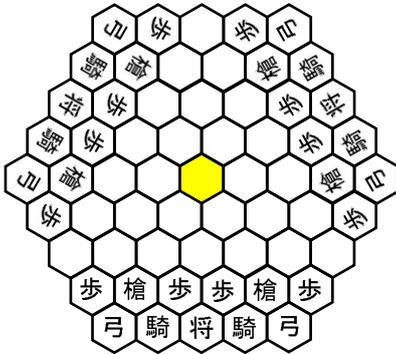
・ボード (六角形の61マス)

遊び方 (3人で遊ぶ場合)

○ゲームの流れ

- ・ボードの上に「初期配置」のとおりコマを表向きで置きます。
- ・ジャンケンで先手を決め、先手から時計周りに手番を繰り返します。
- ・手番とは、自分のコマを1つだけ1回移動(「コマの移動範囲」を参照)させる、または捕獲したコマを空いているマスに配置することです。
- ・パスをする(手番を行わない)ことはできません。
- ・相手の武将をどちらか1人でも捕獲するか、中央のマスに自分の武将を移動させたあとに自分の手番が回ってきたら、勝ちとなって終了します。

○初期配置



○捕獲

- ・自分のコマの移動範囲に相手のコマがある場合、そのマスに移動させることで、そのコマを捕獲します。
- ・捕獲したコマは、自分のコマとして使用することができます。

○昇格

- ・歩兵が敵陣(初期配置で相手のコマが置かれているマス)または中央のマスに移動するか、敵陣または中央のマスから移動したら、そのコマを裏向きにして昇格させることができます。

○王手

- ・自分の手番によって自分のコマの移動範囲に相手の武将がある状態にした場合、必ず「王手」を宣言しなければなりません。
- ・王手を宣言したら、すぐに王手をされた人の手番となり、王手をされた人が別のの人に王手をしなければ、その次の手番は王手をした人に戻ります。
- ・一度で2人に王手をした場合、王手をされた人が王手をしなければ、時計回りで手番を行います。
- ・駒の移動によって手番でない人が王手になる場合も、手番の人の王手扱いとなり、手番の人は必ず「王手」を宣言しなければなりません。

○補足事項

- ・コマの移動で、自分のコマがあるマスに移動させることはできません。
- ・直線に何マスも移動する際、他のコマを飛び越えることはできません。
- ・王手をされた状態のまま手番を終了する事は反則であり、この反則がどうしても起きてしまう場合、一手前に「王手」宣言した人がいたら、その人の勝ちとなります。
- ・コマの配置で、移動先がないマスにコマを置いてかまいません。
- ・通常の将棋でいう「二歩」や「打ち歩詰め」は反則になりません。
- ・同じ場面が繰り返された場合、仕掛けた人が手を変えることとします。
- ・「反則」&「王手」宣言忘れは指摘してあげてください♪

○コマの移動範囲

(1) 歩兵 (昇格前: 水色)

- ・前斜めに1マス



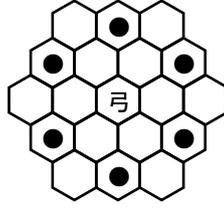
(2) 歩兵 (昇格後: 赤)

- ・6方位に1マス



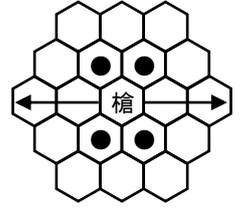
(3) 弓兵

- ・下図の6か所



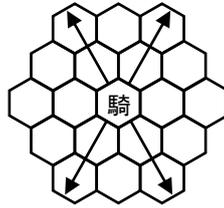
(4) 槍兵

- ・斜めに1マスが横に何マスでも



(5) 騎兵

- ・斜め4方位に何マスでも



(6) 武将

- ・6方位に1マス

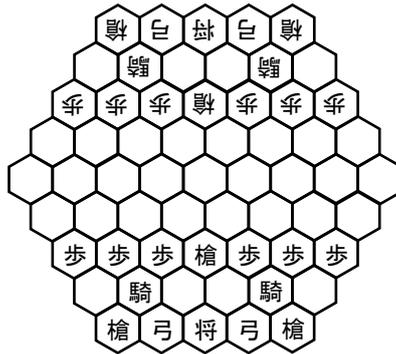


遊び方 (2人で遊ぶ場合)

○ゲームの流れ

- ・ボードの上に「初期配置」のとおりコマを表向きで置きます。
- ・ジャンケンで先手を決め、先手から交互に手番を繰り返します。
- ・相手の武将を捕獲したら、勝ちとなります。
(中央のマスに武将を移動させても勝ちになりません)

○初期配置



○補足事項

- ・昇格できるのは敵陣(相手側3列のマス)のみで、中央のマスでは昇格できません。
- ・その他のルールは、3人で遊ぶ場合と同様です。

○免責事項

- ・ルールに重大な欠陥が見つかった場合は、変更となる可能性がありますので、ご了承ください。

○ルール考案者: 小川昌洋

○製造メーカー: ゲームメーカー「あんちっく」

<http://antic-main.com/>