

狛犬将棋

考案者: 高城亜樹様
開発協力: あんちっく将棋部

大大将棋の狛犬のように、本将棋の全ての駒が同じ方向に3回まで移動できる変則将棋です！

<狛犬将棋のルール>

全ての駒は同じ方向に3回まで移動できますが、以下のルールがあります。

※本来の狛犬は同じ方向に前進、後進を合計3回まで出来るので、

2マス前進、1マス後進のような動きも可能ですが、

狛犬将棋ではルール簡略化のため後進はできません。前進のみ行えます。

- A: 狛犬将棋では、直進移動できる駒(香、飛、角など)が強すぎるので、直進移動は1マス移動に弱体化します。
これにより、香は歩と同じ動きとなります。玉、龍、馬も同じ動きとなります。
- B: 桂馬は八方桂となります。
なお、八方桂が成った場合は、金将の動きとします。
- C: 「成り」は全移動終了後とします。
- D: 味方駒の上で移動終了しなければ、味方駒のマスを通る事も可能です。
- E: 特殊能力「居食い」(注1)
玉将以外の全ての駒は、手番を消費する事で、1回目に移動できるマスに居る敵駒を移動せず取る事ができます。
- F: 特殊能力「じっと」(注1)
手番を消費する事で、パスできます。
- G: 玉将で玉将は取る事ができません。

(注1) 本来「居食い」「じっと」は、特殊能力(「火鬼」の「焼く」など)ではなく、2回移動の動き方を表現した言葉ですが、
狛犬将棋では、ルール簡略化のために特殊能力として扱っています。

<変則将棋棋士あんちっくコメント>

最初聞いた時は、あまりに攻撃力が高すぎると感じましたが、
Aルールの弱体化や、Dルールで味方を貫通してヒモがつけれたりするので、
今度は防御力が高すぎるのではと心配しています…。
Dルールにより、玉が味方を貫通して逃げ回れたりするので、
対局がなかなか終わらないという懸念も…。