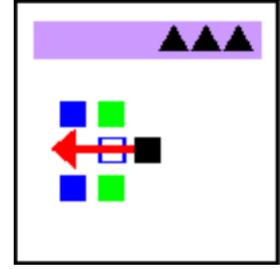


初期配置駒4枚のみ ランダムに持ち駒が増える新型将棋



召喚将棋

2人用 約30分



新駒多数！ 毎回違った面白さが楽しめる！ 将棋ファン向け

★「召喚将棋」の内容物について

- ・表紙 & 説明書 (この紙のことになります) ・9×9マスのボード ・駒袋×2
- ・ビニール袋×3 (王将 & 酔象4枚用、先手駒18枚用、後手駒18枚用)
- ・40種の磁石シート駒 (先手駒 (橙色線) 20枚、後手駒 (薄紫線) 20枚)
(カード上側の線の色で、先手、後手を見分けることができます。)

—— 物語 ——

遠い古の時代、19種の召喚獣を操り世界最強と呼ばれる召喚士がいた。
その召喚士は大戦を終結へと導き、世界に平和が訪れた後もその強大な力によって世界の抑止力として君臨する。
だがその召喚士にもついに最期の時が訪れようとしていた——

そして世界に布告がなされる。
「我が19種の召喚獣達を受け継ぐ後継者を定める大会を開催する」

大会のルールは一つ『19種の召喚獣を操り相手を倒し勝ち抜くこと』

だが召喚獣達はそれぞれに個性を持っており、魔力の流れで召喚獣を召喚できる順番も常に変化し続けるのだ。
その千変万化の状況の中でも最後まで思考を途切れさせずに、あらゆる状況に対応できる者のみが
最強の召喚獣達を受け継ぐ権利を得ることができるのである。

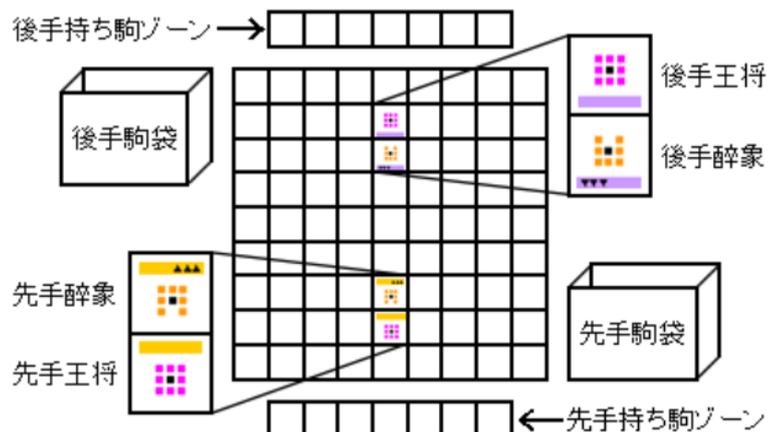
あなたもその後継者候補の一人となって、最強召喚士の後継者を定める大会へと今足を踏み入れるのだ。

★「召喚将棋」のルール

■準備

- ・ボードを中央に置きます。
また説明図の位置に駒袋を配置します。
- ・先手と後手をじゃんけんで決めます。
- ・説明図のように自軍の王将 & 酔象を初期配置します。
- ・王将 & 酔象以外の自軍の駒18枚を、
自軍の駒袋に入れます。
- ・先手は駒袋から4枚、後手は5枚の駒を引いて
手前の持ち駒ゾーンへと置きます。
(持ち駒は相手から取ったものも含めて全て公開します)

■説明図



■ターンの流れ

先手から交互にターンを行います。ターンは以下の1→2→3の順番で行います。

1:一手指します。

以下のいずれかを行います。

- 盤上の自軍の駒1枚を移動（自軍の駒があるマスへは移動できません）
（相手の駒のあるマスへ移動した場合、相手の駒を自軍の持ち駒にできます）
- 自軍の持ち駒1枚を盤上の好きなマスへ打つ（すでに駒があるマスへは打てません）
（後述の召喚コストの支払いが必要となります）
- 盤上の自軍の駒1枚を自軍の持ち駒に戻す
- パス(何もしない)

2:自軍の駒袋から駒を必ず1枚引いて自軍の持ち駒にします。(1:でパスした際には、必ず2枚引きます)

3:自軍の持ち駒が8枚以上ある場合、7枚になるまで、自軍の持ち駒から不要な駒を選び、相手の駒袋に送ります。

■駒の説明

- ・●・■・■ = そのマスまで1マス歩く ← = その方向へどこまでも走る
- = そのマスまで駒を飛び越える □ = 移動できないマス（■の移動説明用の補助マス）

カードの上側にある▲は召喚コストを表し、持ち駒を盤上に打つ際に▲の数だけ自軍の持ち駒を相手の駒袋へと送る必要があります。（送るだけの持ち駒がない場合その駒は盤上に打てません）

王将	酔象	金将	銀将	逆銅	逆犬	猫	歩	縦桂	横桂
縦槍	横槍	右槍	左槍	縦撃	横撃	右撃	左撃	右爆	左爆

例) 左爆は左上か左下に1マス歩く、左に2マス進んだ先の1マス上か下に駒を飛び越えて跳ねる、左方向にどこまでも走る、のいずれかの動きをすることが出来ます。また召喚コストが3コストのため、3枚の持ち駒を相手の駒袋へと送らなければ左爆を盤上へと打つことは出来ません。

■勝利条件

先に相手の王将を取ったプレイヤーが勝利となります。(詰みの状態で投了するのは構いません)

■引き分け

同じ局面が4回生じた場合、千日手となり引き分けとなります。またどちらかの駒袋が空になった際も引き分けとなります。

■戦略のヒント

召喚コストは厳しめに設定されています。
(持ち駒最大数の7枚からでも、コスト3の駒を2手連続で打つと持ち駒が空になります)

途中で召喚コストを回復するために、パスして持ち駒を2枚引くプレイなどが有効です。
持ち駒は多めに持っていた方が戦略の幅も広がるため、初手からパスする手なども有効です。

★免責事項

「ルール」に重大な欠陥が見つかった場合は、変更される可能性もあります。ご了承お願いいたします。

★ルール考案者:元天王裸(げんてん おうら)
★製造メーカー:ゲームメーカー「あんちっく」
<http://antic-main.com/>