

# HCK 森羅万象ゲームのルール（2017年版）

## 0. 初めに

将棋やチェスと同じく王を取ったら勝ちとなるゲームである。

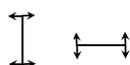
## 1. カードの「動き方」の説明

### (1) カードの矢印や○について

それぞれのカードに動くことのできる方向が記載されている。

→ : 矢印の方向に1マス進む

→→ : 矢印の方向に何マスでも進める。(カードは飛び越えられない)

 : 2マス進んで横1マスに移動を意味し（八方桂（チェスのナイト）の動きと同じ）、矢印の方向に移動可能。(カードを飛び越えられる)

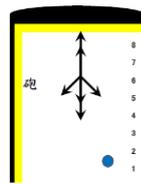
○	○	○	○
○	駒	○	○
○	○	○	○

「八とび」のみ：○のマスに飛べる

例：

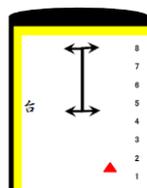


全方向に一マスずつ進める。



前後は、何マスでも進める。斜め

後ろに一マスずつ。



前後に八方桂（チェスのナイト）と同じ動きで進める。

### (2) ジャンプ

隣接する味方のカードへ移動できるカードは、その味方のカード1枚を飛び越えて2マス先に進むことができる。(→→も2マス先まででそれより先には行けない)

※ジャンプできるマスは次図のとおり（○へ進め、×には進めない）

		×		
○		○		×
	味方	味方	王	
×	味方	↑↓		

## 2. コンバインカードの作り方

(1)カードは最大3枚まで重ねることが出来る。

ただし、同種類（同名称）のカードは重ねられない。

（例：守+守、攻+攻、台+台などは×）

重ねることによりライフポイントが足され、動けるマスの方角も重ねたカードの矢印の方角すべてに行ける。

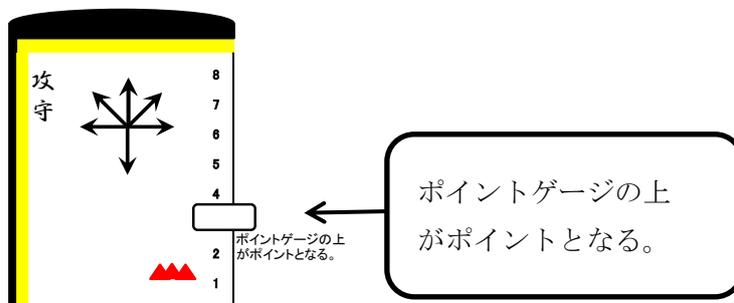
その場合ライフポイントゲージで、ライフポイントを表示させ点数の増減が分かるようにする。※3.にて詳細説明

(2)コンバインできないカード：王、ジョーカー、八とび

## 3. ライフポイントゲージの表示方法

(1)初期ライフポイントは、コンバイン時、基点1点+コンバイン（搭載した）したカードの点数とする。赤や青の丸や三角の数がポイント数となる。

例：



(2)王はライフポイントゲージでライフポイントを表示させる。初期ライフポイントは10点とする。

## 4. 各カードの「ライフポイントと攻撃力」の説明

(1)王：攻撃力∞（無限）

(2)通常の単独カード：ライフポイント1点、攻撃力2点

(3)コンバインカード：ライフポイント＝攻撃力

(4)特殊なカード（ジョーカーと八とび）

- ・ジョーカー：固定ライフポイント4点＝攻撃力

- ・八とび：固定ライフポイント3点＝攻撃力

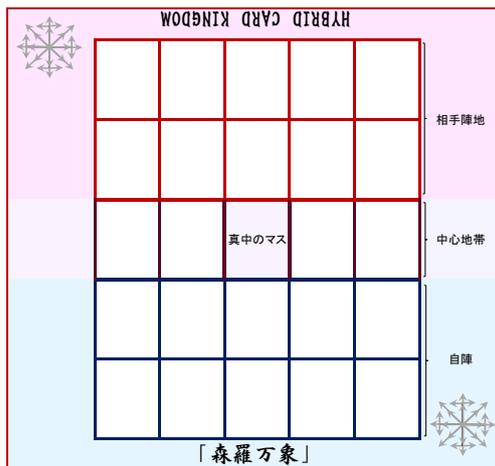
（八とび、ジョーカーは、ライフポイントゲージを搭載しない。よってライフポイントは固定＝減らない。）

【ポイント早見表】

種類	攻撃力	初期ライフポイント	最大ライフポイント	ポイントの増減
王	∞	10点	15点	○
コンバインカード	現ライフポイント	カードポイント合計+1点	8点	○
単独カード	2点	1点		×
特殊カード		カード記載数値		×

## 5. ゲームの開始

プレイシート：



- ①自分の陣地、2列目までにカードを〇〇分以内（事前に決めた時間内）に並べる。  
王、単独カード、コンバイン（2枚重ね）3セット、コンバインカード（3枚重ね）2セットをお互い自陣に一マスだけ空け一斉に並べる。相手の様子を見ても良いが時間以内に必ず並べ終わる必要がある。  
次に以下の手順を進める。
- ②まず、自陣の空いているマスへその後中心地帯（3列目）へ先手、後手交互にカードを置く（以下配備する。あるいは配すという）。ただし真ん中の一マスへは配備しない。  
その際に最初の1手を行ってからカードのスイッチが可能（自分のカードの位置を置き換える）。ただしカードスイッチは自陣のカード同士でしかできない。それを戦闘開始まで繰り返す。コンバインカード（王を含む）は自陣にしか配備できず中心地帯には配備できない。  
先手；カードを配し、そのあと自分のカードをスイッチ（場所き換える）することが出来る。スイッチはしなくても良い。  
後手も同様に行う。
- ③互いに真ん中以外のマスが全て埋まったら先手が真ん中に単独カードを配し戦闘開始。
- ④戦闘開始後のスイッチについて  
先手が真ん中にカードを配した後、カードスイッチが可能。先手がカードスイッチをしたら後手も1手を行ってカードスイッチが可能。以降どちらかがスイッチをパスするまで、1手を行ってスイッチをすることができる。一旦どちらかがスイッチをパスしたらそれ以降は勝負を決するまでスイッチはできない。

## 6. 自分の番（ターン）でできること

自分の番（ターン）でできることは次のいずれかである。

- ① a. シート上のカードを進める。 b. シート上のカードを進め自分のカードとコンバインする。 c. カードを進め、相手のカードを攻撃し奪取するか、相手のカードのポイントを減らす等。下記7. の攻撃処理のいずれかの措置をする。（カード移動によるコンバインは、単独→コンバインカード、コンバインカード→単独いずれも可能）
- ②手持ちの単独カードかコンバインカードをシート上に配す。または、既にシート上にある自分のコンバインカードと手持ちの単独カードをコンバインする。（手持ちのコ

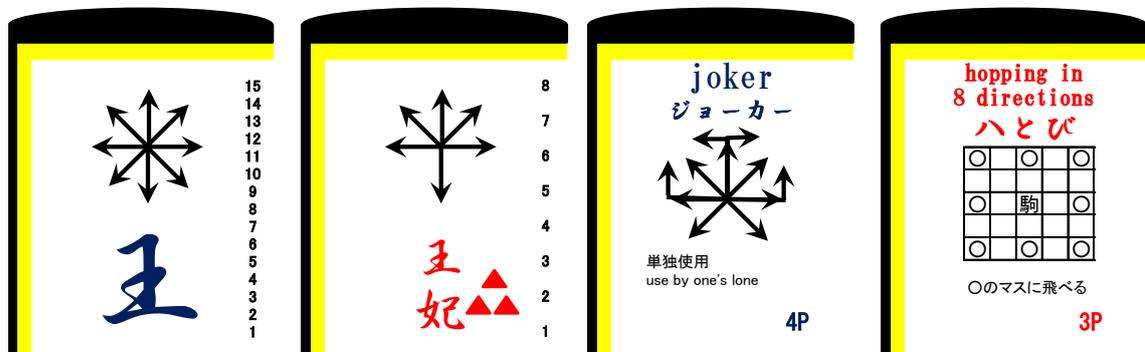
ンバインカードをシート上の単独カードとコンバインすることは出来ない) (万一手持ちコンバインカードが1枚になった場合(王妃を返還した場合に生じる)、手持ちのコンバインカードを1枚乗せ2枚コンバインカードからスタートできる。

- ③コンバインカードを退避する。(コンバインカードのポイントが減り復元したい場合などに利用する) ※単独カードも退避出来る。

## 7. 攻撃処理 (攻撃とは自分のカードを相手のカードがあるマスへ進めることである)

- (1)攻撃時、相手のライフポイントが自分の攻撃力以下のカードは取ることができる。
- (2)攻撃時、相手のライフポイントを自分の攻撃力の分減じることができる。  
単独カードは点数の大小に係らず攻撃を受けたら取られてしまう。
- (3)八とび、ジョーカーは、固定ライフポイントのためその点数未満のカードからは攻撃されない(王を除く)。攻撃時相手のライフポイントを減らすことができる。自分と同じ点数以上のカードに攻撃されると取られる。
- (4)取った相手のカードは自分の手持ちカードとして再利用できる。
- (5)一方、攻撃時に相手のカードがコンバインカード、または王で自分のカードより点数が高い場合、相手のカードのライフポイントを自分のカードのポイント分(単独カードの場合は2点分)下げることが出来るが、相手のカードは取得できず。相手のカードの位置も変わらない。その場合、攻撃した自分のカードは、以下の選択ができる。
  - ①自陣(一列目と二列目)の空いているマスへ戻す。ただし、攻撃する前の元のマスへは戻れない。
  - ②自分のカードが置いてある場所でコンバイン可能であれば、そこへコンバインし移動する。
  - ③手持ちカードとする。(以下退避という)
- (6)退避したコンバインカード、または相手から取ったコンバインカードを手持ちとした場合、点数をもとへ復元できる。(基点1点+カードの点数)  
手持ちのコンバインカードはシート上に配備するまで組み合わせを変えることは出来ない。

## 8. 特殊なルール



- (1)王は点数の大小に関わらず全てのカードを取得できる。ただし、退避(シート上から離脱)は出来ない。
- (2)相手の王妃は、取っても自分のカードとして使えない。  
ただし、王妃を取った時点で自分の王のポイントを3点加算でき、その代わり王妃を相

手に返す。コンバインカードの場合王妃のみを返還すればよい。(後で行う場合は一手としてカウントされる) 王妃を返還した後のコンバインカードは使用できる。

王妃を返還しない場合、王妃を外してコンバインカードとしては使用できない。

(3)八とびは、戦闘開始まで使えない。ジョーカーは自分の王が6点以下にならないと使えない。八とび、ジョーカーは、単独使用しかできない。ジョーカーで相手の王は攻撃できるが取得は出来ない。(=4点以下の王は攻撃できない)

(4)王妃、将軍を単独カードとして使用する場合は、八とびと同じ3Pの単独カードと同様に攻撃時は相手のコンバインカードを3P減じたり、3P以下のカードを取得出来る。2P以下の単独やコンバインカード(王を除く)に取られない。

(5)コンバインカードが王を攻撃した時は、必ず自陣に戻るかコンバインしなければならない。それができない場合のみ退避することができるが、点数は復活せずそのままである。(ハンディーがあった場合もそのままの点数を維持する)

(6)王妃と将軍は、手持ちカードから新たに使用する場合自陣にしか置けない。

(7)王は相手から王手がかかっている状態で1回だけ自分のカードの上に移動しそのカードを自陣に戻すことにより点数をアップさせることができる。単独カードの場合+1点。コンバインカードまたは特殊カード(ジョーカー、八とび)の場合+2点。

(8)万一方のプレイヤー、審判ともルール違反に気付かず手が進行した場合は有効となる。ただし、間違いを犯したプレイヤーに有利なルール違反が二回目以降発生し、次の手に行く前に相手又は審判に指摘された場合は反則負けとなる。次の手が指された後はこれも有効となる。

## 9. ゲームの勝敗と終了

相手の王を取るか、相手が投了したら終了。勝ちとなる。