

森羅万象インテリジェンス（2017年版）

王と王子を両方取ったら
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)

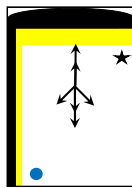
↔↕ : 2マス横に進んで縦1マスに移動を意味する。

(八方桂(チェスのナイト)の水平方向の動きと同じ)(カードを飛び越えられる)

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。

(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	味方
×	○	味方	↔↕
		主帥	味方
	×		×

2. カードの種類

Nカード(ノーマルカード) : 通常のカード。矢印のみで名称が記載されていないカード。

Rカード(ランクカード) : 位や役のあるカード : 王、王子、将軍、参謀、諜報、防衛の6種類。

3. ゲームの開始

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)に配備する。

自分の全カードから、王、王子、将軍、参謀を含む合計9枚のカードを選び自陣に配備する。(1マスは空く)
(シート上にカードを置く行為は、「配備する」または「配す」と表現する。)

相手の様子を見ても良いが時間以内に必ず配備を終える必要がある。

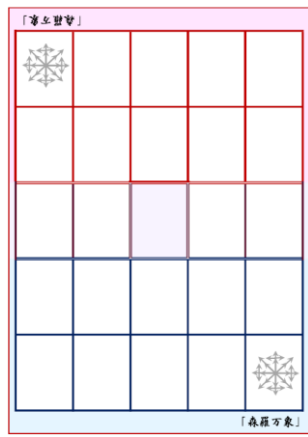
②次に以下のルールに従いシートの全マスにカードを配備する。

- (1) 先手後手を決めて交互に残りのカードを1枚ずつシート上に配備する。
- (2) 配備する箇所はある程度決められており、
「自陣の空きマス」→「真中のマス以外の中心地帯(3列目)」→「真中のマス(3列目中央)」の順番で配備する。(必然的に「真中のマス」は先手が配備する。)
- (3) Rカードは自陣にしか配備できず、中心地帯(3列目)には配備できません。
- (4) 配備後に毎回「スイッチ」を使用できます。(使用しない事もできます。)
「スイッチ」を使うと、自陣にある2枚のカードの位置を置き換える事ができます。

③全てのマスが埋まったら戦闘開始。

- 未配備のカードは手持ちのカードとなる。以降「スイッチ」はできません。
後手から交互に番(ターン)がはじまります。(「4. 自分の番(ターン)でできること」に続く)

シート：



4. 自分の番(ターン)でできること

- (1) 配備：自分の手持ちのカードをシート上に配備する。(配するともいう)
- (2) 進行：シート上のカードを進めること。
- (3) 攻撃：シート上の自分のカードを相手のカードがあるところに進め攻撃すること。
 - ①攻撃潜入：Nカードは、最初の攻撃でRカードを奪取できない。よって、相手のRカードの下側に潜り込む(潜入)することになる。※横に1cm程度ずらして互いにわかるようにする。
潜入したカードは、相手のカードを奪取した時に基本的に自分に戻ってくる。
例外として(4)がある。
潜入されているカードが進行したり、相手のカードを奪取するとき是一緒に移動する。
 - ②攻撃奪取：NカードはNカードを、RカードはNカードおよびRカードを奪取できる。
また、Nカードは自分のNカードが潜入している相手のRカードを奪取できる。
奪取した相手のカードは手持ちとし使用できる。ただし、王および王子は使用できない。
- (4) 王および王子への攻撃：
最初に王または王子を奪取するときNカードが潜入している場合がある。その場合自分の潜入しているNカードは奪取時に相手側に渡ってしまう。

5. ゲームの勝敗と終了

相手の王と王子両方を奪取するか、相手が投了したら終了。勝ちとなる。

【内容物】

- ・説明書2枚
- ・シート1枚
- ・カード青16枚+予備(ブランクカード)2枚
- ・カード赤16枚+予備(ブランクカード)2枚

【ルール考案】：クリエイティブフィールド／森羅万象

【製造メーカー】：ゲームメーカー「あんちっく」(<http://antic-main.com/>)

【ゲーム考案者のサイト】

ハイブリッドカードキングダム・森羅万象

(<http://shinseisaikarin.wixsite.com/mysite-2>) 森羅万象HCKで検索