

森羅万象ファーストのルール（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。

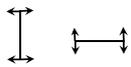
1. カードの「動き方」の説明

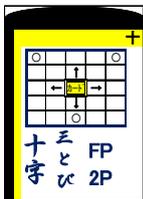
(1) カードの矢印や○について

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)



「十字三とび」のみ：○のマスに飛べる

例：



全方向に一マスずつ進める。

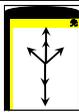


前後は、何マスでも進める。斜め後ろに一マスずつ。

(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			

2. ライフポイントゲージの表示方法と攻撃力」の説明

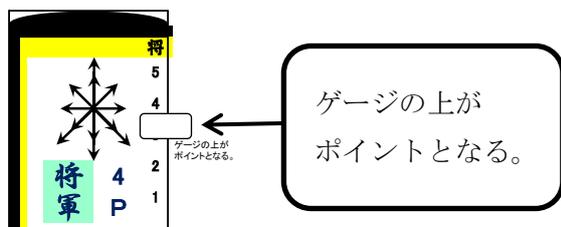
(1) ゲージの表示方法とライフポイント用語説明

ライフポイントゲージを使うカードは、王、将軍、参謀、光軍、戦機、飛龍の6種類、
(この6種類のカードはゲージカード (Gカード) という)

試合経過によりポイントが増減する。

【ゲージの表示方法】

例：



【ライフポイントの用語説明】

- ・初期ライフポイント＝カードに表示してあるポイント (ゲーム開始時、手持ちにした時、相手のカードを奪取した時のポイント)
- ・最大ライフポイント＝カードに表示してある最大数値
- ・現ライフポイント＝ゲームの展開により増減した結果のポイント

(2)王：攻撃力 ∞ (無限) 王の初期ライフポイントは5点。

試合経過のよりポイントが増減する。

(3)それ以外のGカード：ライフポイント＝攻撃力。カードに記載のポイントが初期ライフポイントとなる。試合経過によりポイントが増減する。

(4)通常カード (ノーマルカード (Nカード))：ライフポイント＝攻撃力。

カードに記載の1点となる。ポイントの増減はしない。

(5)特殊なカード (先軍、卍、十字三とび) (この3種類はフィックスドポイントカード (Fカード) という)：固定ライフポイント (FP) 2点＝攻撃力。

カードに記載の2点。ライフポイントゲージを搭載しない。ライフポイントは増減しない)

【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	∞	5点	6点	○
Gカード	現ライフポイント	カード記載数値	5点	○
Nカード		1点		×
Fカード		2点		×

3. 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。
王を含むGカード全てと選択したNカードを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。（戦闘開始までFカード使用と4. で説明の「重ね」は不可）
- 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（カードを配し）をし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。Gカード（王を含む）は自陣にしか置け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。
未配備のカードは手持ちとなる。
- 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備した後、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手をし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手をし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。4. で説明する重ねたカードは重ねたまま（2枚ごと）スイッチする。

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。
- (4) 退避（エスケープ）：

シート上のカードを手持ちカードにする事。Gカードのポイントは初期ライフポイントに戻る。王は退避（エスケープ）できない。

(5) 特殊な技「重ね」:

戦闘開始以降、カードを進めたり、手持ちのカードを配備するときに自分のカードの上に重ねることができる。MAX 2枚まで可能。重ねたカードは自分の番の時に、上から順に1枚ずつ「進行」「攻撃」または「退避」ができる。計2手が一度のターンでできる。上の1枚のカードのみ「進行」「攻撃」あるいは「退避」することも可能。重ねる時は下のカードの右上文字（カードの種類はわかる一文字）が見えるように重ねる。（例：将軍=将）

王は「重ね」ができない。

(6)特殊な技「戻し」:

自分のカードを自分のカードがあるところに進める場合、上記「重ね」の他に、進めたマスにある自分のカードを手持ちにする＝「戻し」が可能。王を含むGカードは、戻した枚数のポイントをアップすることができる。2枚戻せば2ポイントアップ、1枚戻せば1ポイントアップ。重ねたカードに自分のカードを進める場合、2枚戻しも、1枚戻しも可能であるが、1枚戻しの場合、上のカードのみ戻すことになり、進めたカードは、下のカードの上に置くことになる。手持ちのカードを重ねることはできるが、戻しはできない。

戻したカードは常に初期ライフポイントに戻る。

(7)特殊な技「飛ばし」:

王のみ使える技。王は「重ね」ができない一方「飛ばし」ができる。王を自分のカードの上に進める場合、そのカードを飛ばすことができる。（そのカードが進める方向に進めたり、攻撃したりすることができる）、重なったカードへ進める場合、「2枚飛ばし」、「1枚飛ばし、1枚戻し」、「1枚戻し、1枚飛ばし」、「2枚戻し」のいずれも可能。その場合上のカードから順に行う。王は戻した枚数ポイントがアップする。

(8)上記（1）～(7)の組み合わせで自分の番でできる手

①配備：a. 手持ちのカードを普通に配する。b. 配して重ねる。（※手持ちのカードの場合配戻はできない）

②進行：a. 普通に進行する。b. 進行して重ねる。c. 進行して進行先の自分のカードを戻す。

③攻撃：下記5. 攻撃処理で詳細説明

④退避：シート上の自分のカードを退避させる。

⑤重ねたカードからの処理：上のカードを上記②～④いずれかの手を講じて、次に下のカードを同じく上記②～④いずれかの手を講じる。

⑥王の手：②のa. c. ③および以下の手

a. 進行して自分のカードを飛ばす。飛ばされたカードは上記②～③のいずれかの手を講じる。

5. 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。

重ねのカードが攻撃を受ける場合のライフポイントは上のカードのみで判断され、上のカードが取られるときは2枚とも一緒に取られる。

(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。

重ねのカードは、上のカードのみのポイントが減じられる。

(3)Fカードは、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Gカード（王を含む）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配備（戻す）。ただし、攻撃する前の元のマスへは配備できない（戻れない）。

②自分のカードが置いてある場所で「重ね」や「戻し」が可能。（自陣以外でも可能）

③手持ちカードとする。「退避」（エスケープ）

（注）GカードまたはFカードが王を攻撃した時は、必ず自陣に配備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、Gカードのポイントは復活せずそのままである。（初期ポイントの方が低い場合は初期ポイントとなる）

ただし、自陣で「重ね」「戻し」は可能。

6. 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。

《自分の番でできることのまとめ》

1. 配備	a. 手持ちのカードを普通に配する。
	b. 配して重ねる。
	※手持ちのカードの場合配して戻はできない
2. 進行	a. 普通に進行する。
	b. 進行して重ねる。
	c. 進行して進行先の自分のカードを戻す。
3. 攻撃	a. 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奪取 ※重ねのカードが攻撃を受ける場合のライフポイントは上のカードのみで判断され、上のカードが取られるときは2枚とも一緒に取られる。
	b. 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。 ※重ねのカードは、上のカードのみのポイントが減じられる。 相手のカードが自分のカードより点数が高い場合、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①～③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配備。ただし、攻撃する前の元のマスへは配備できない。
	②自分のカードが置いてある場所で「重ね」や「戻し」が可能。(自陣以外でも可能) ③手持ちカードとする。(エスケープ)
(注)GカードまたはFカードが王を攻撃した時は、必ず自陣に配備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、Gカードのポイントは復活せずそのままである。(初期ポイントの方が低い場合は初期ポイントとなる)	
4. 退避	a. シート上の自分のカードを退避させる。
5. 重ねたカードの処理	上のカードを上記2～4いずれかの手を講じて、次に下のカードを同じく上記2～4いずれかの手を講じる。
6. 王の手	2のa. c. 3のa. および以下の手 a. 進行して自分のカードを飛ばす。飛ばされたカードは上記2～3のいずれかの手を講じる。