

森羅万象インテリジェンスのルール（2017年版）

0. 初めに

将棋やチェスでは王を取ったら勝ちとなるが、本ゲームは、王と王子を両方取ったら勝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

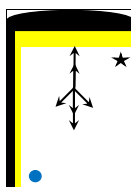
→→ : 矢印の方向に何マスでも進める。(カードは飛び越えられない)

↖↗ : 2マス横に進んで縦1マスに移動を意味し(八方桂(チェスのナイト)の動きと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	↖↗
		王	味方
	×		×

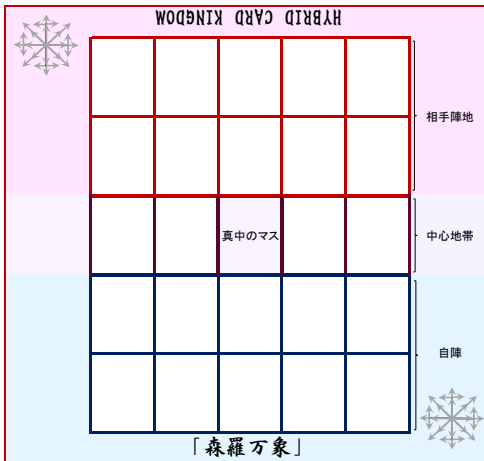
2. カードの種類

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

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、王子、将軍、参謀のRカードと選択したRカードと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。

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。R（ランク）カードは自陣にしか置けず中心地帯には配備できない。

先手がカードを配し、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Nカードを配し戦闘開始。

未配備のカードは手持ちとなる（Rカードのうち諜報と防衛及びNカードは手持ちが可能）。

以降スイッチはできない。

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には一緒に移動する。

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に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。