

ゲームスタジアム11  
**GAME STADIUM**

Game-Stadium is an excellent way to enjoy eleven different types of traditional board-games. It is very easy to learn and fun to play. Let's play together!

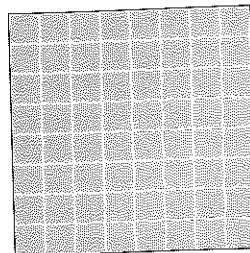
**11**

リバーシ/チェッカー/ニップ/ダイヤモンド/  
 ソリティア/フォックス&ヘンズ  
 将棋/歩なし将棋/はさみ将棋/囲碁七路盤/五目並べ

とりあつかいせつめいしょ  
**取扱説明書**

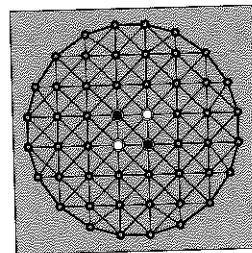
このたびは「ゲームスタジアム11」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。  
 本製品では、バリエーション豊かな11種類のボードゲームが楽しめます。  
 ご使用前に必ず注意事項や遊び方をよく読んでください。なお、この説明書は遊んだあとも大切に保管してください。

ばんめん しょうかい  
**◆ 盤面の紹介 ◆**

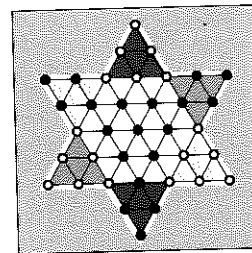


リバーシ

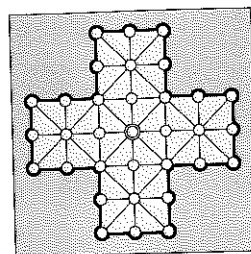
※チェッカーでも使います。



ニップ

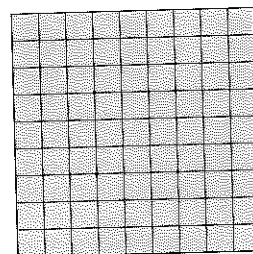


ダイヤモンド



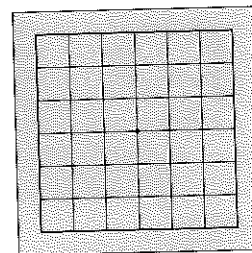
ソリティア

※フォックス&ヘンズでも使います。



将棋

※歩なし将棋・はさみ将棋でも使います。



囲碁七路盤

※五目並べでも使います。

◆はいているもの◆

①	<p><b>ゲーム盤本体 …… (1台)</b>                  外面にはリバーシ・ダイヤモンドの盤面がついています。                  内面にはニップ・ソリティアの盤面がついています。</p>
②	<p><b>ゲームボード …… (1枚)</b>                  両面がそれぞれゲーム盤になっています。                  将棋と囲碁七路盤の盤面です。</p>
③	<p><b>ダイヤモンド駒 …… (赤・黄・緑 : 各6個)</b>                  ダイヤモンド・チェッカーで使います。</p>
④	<p><b>将棋駒 …… (計40個)</b>                  将棋・歩なし将棋・はさみ将棋で使います。</p>
⑤	<p><b>リバーシ駒 …… (64個)</b>                  リバーシ・ニップ・囲碁七路盤・ソリティア・フォックス&amp;ヘンズ                  チェッカー・五目並べで使います。</p>

※ランナーつきの駒を取り外す際は、引っ張らずねじりながら外してください。

**リバーシ**

プレイヤー数 2人  
 プレイ時間 20分~

◆準備◆

リバーシ駒(64個)、およびゲーム盤本体(リバーシ盤面)を用意しましょう。  
 図1のように盤上に駒を並べます。

◆ゲームの目的◆

プレイが終了した時点で、盤上に自分の色の駒が多いプレイヤーの勝ち。

◆遊び方◆

黒が先手で、ゲームをスタートします。  
 盤上で相手の駒をはさむように自分の駒を置き、はさんだ駒は裏返して自分の色に変えます。(駒はタテ・ヨコ・ナナメの、どの方向からでもはさめます。)  
 このプレイを交互にくり返し、盤上が駒で全部埋まるか、白と黒がともに相手の駒をはさめなくなった時(両者手詰まり)がゲームの終了です。このとき、盤上で自分の色の駒の数が多いプレイヤーの勝ちです。

◆ルール◆

- ・自分のプレイのときは、かならず相手の駒をはさむように駒を置かなければいけません。相手の駒をはさむことができない場合はパスとなって、自分の番をとばされます。なお、はさめる所がある限りは自主的にパスはできません。
- ・はさんだ相手の駒がタテ・ヨコ・ナナメに複数箇所ある場合、すべての方向の駒を裏返します。(図2は例です。Aの位置に白駒を置くと、矢印部分すべての駒を裏返すこととなります。)
- ・図3の白駒のように、隅にある駒は、はさむことができません。
- ・図4の例のように端に白駒があった場合、Bの位置に黒駒を置いてもはさんだことにはなりません。(三方から囲んでもはさんだことにはなりません。)

図1

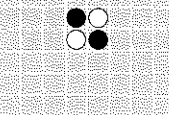


図2

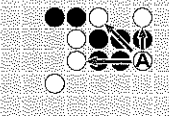


図3



図4



## チェッカー

### ◆準備◆

リバーシ駒24個(12個は白駒、残りの12個は黒駒)、ダイヤモンド駒(赤・黄を各6個)およびゲーム盤本体(リバーシ盤面)を用意しましょう。図1のように盤上に白駒黒駒を並べます。ダイヤモンド駒はあとから使います。

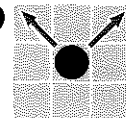
### ◆ゲームの目的◆

相手の駒を全部とるか、相手が駒を動かせなくなった場合に勝ちとなります。

### ◆遊び方◆

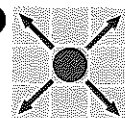
- ①駒は通常ナナム前へ1マスずつ動かせます。ダイヤモンド駒(成った駒)を除けば、ナナム後ろへは動かせません。(図2)
- ②ナナム前に相手の駒があり、そのナナム向こうのマスがあいている時は、相手の駒を跳び越すことができます。跳び越された駒は取りのぞかれます。(図4)
- ③図5のように続けて跳び越せる場合は、一度に跳び越すことができます。その時跳び越した相手の駒は全部盤上から取りのぞきます。
- ④跳び越せる場合は必ず跳び越さなければなりません。ただし、跳び越せる場所が2カ所以上ある時は、好きな方向に動かせます。
- ⑤自分の駒が前進して相手陣内(相手の一列目)に入ることによって「成る」ことができ、駒をダイヤモンド駒(成った駒)に差し換えることができます。(図5) ダイヤモンド駒はナナム前はもちろん、ナナム後ろに1マスずつ動かすこともできます。(図3)

図2



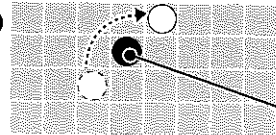
通常

図3



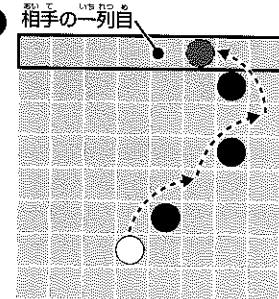
ダイヤモンド駒(成った駒)

図4

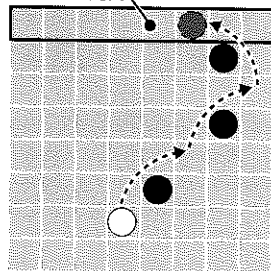


取れる

図5



相手の一列目



## ダイヤモンド

### ◆準備◆

ダイヤモンド駒(赤・黄・緑各6個)およびゲーム盤本体(ダイヤモンド盤面)を用意しましょう。(2人でゲームするとき、駒は2色しか使いません。)

自分の駒の色を決め、それをその駒と同じ色の陣地の○に並べます。

### ◆ゲームの目的◆

自分の陣地の駒をすべてスタート地点向かい側の同じ色の陣地にいちばん早く移動させたプレイヤーの勝ち。

### ◆遊び方◆

- ①順番に1個ずつ駒を動かして向こう側の自分の陣地へ全部の駒を進めます。(3人の場合は時計回りに進みます。)
- ②各駒は、線上の●を1マスずつ進みます。自分の駒の前後左右のマスに他の駒が1個あるときには、それを跳び越えて進むこともできます。(何色の駒でもかまいません。)
- ③1個おきに駒が並んでいる場合、前後左右に続けて跳び越せるかぎり一手で何マスでも進めます。(ただし一直線上に2個以上並ぶ駒の上は跳び越せません。)(図1)(図2)
- ④他の色の陣地には入れませんが、境界線の上は通れます。
- ⑤駒を跳び越えることをうまく利用して、他のプレイヤーより先に全部の駒を自分の陣地へ移動しましょう。

図1

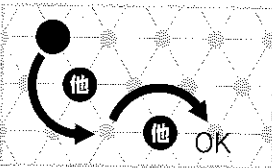
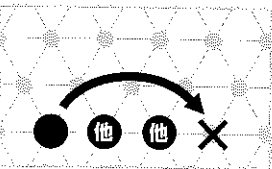


図2



## ソリティア

プレイ人数  
1人

プレイ時間  
10分~

### ◆準備◆

リバーシ駒(32個)、およびゲーム盤本体(ソリティア盤面)を用意しましょう。  
図1のように盤上に黒駒を並べます。

### ◆ゲームの目的◆

32個の駒を、ルールにしたがって取りのぞいていき、盤上の駒を1個だけにするを目的としたパズルゲーム。

### ◆遊び方◆

中心以外のマスに32個の駒を並べたらスタート。

下記ルールにしたがい、駒を盤上から取りのぞいていきましょう。

駒が2個以上あってもそれらが離ればなれになって、どの駒も動かせなくなってしまったらやりなおしです。  
盤上に残る駒を1個だけにできたら成功です。

(解答ルートは一通りではありません。)

### ◆ルール◆

- 各駒はとなりの駒を跳び越えながらタテ・ヨコ方向に動くことができます。(ナナメ方向には動けません。)
- 跳び越された駒は、盤上から取りのぞきます。
- 一度に跳び越せる駒は1個だけで、2個以上連続して並んでいる駒の上を跳び越えることはできません。

### ◆このゲームについて◆

ソリティアは、18世紀フランスで監獄の独房に閉じ込められていた貴族が、一人遊びゲームとして発明したといわれています。その後、イギリスに広がり、大流行しました。  
簡単な木製のソリティアや、象牙に彫刻した盤などがどんな家の居間にもそなえられていたほどだったといえます。

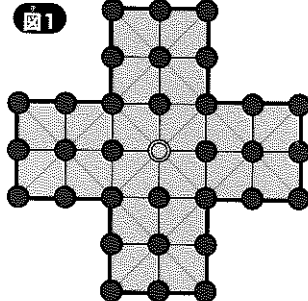


図1

## フォックス&ヘンズ

プレイ人数  
2人

プレイ時間  
15分~

### ◆準備◆

リバーシ駒(18個)、およびゲーム盤本体(ソリティア盤面)を用意しましょう。  
図1のように盤上に駒を並べます。リバーシ駒のうち、17個は白駒、1個は黒駒として使用します。

### ◆ゲームの目的◆

白駒がニワトリ、黒駒がキツネです。キツネは、ニワトリを12羽捕まえる(盤上からとりのぞく)か、ニワトリの包囲を突破すれば勝ちです。ニワトリは、キツネを囲んで動けなくすれば勝ちです。

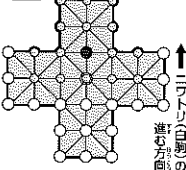
### ◆遊び方◆

- ニワトリが先手でゲームを開始します。
- キツネは、タテ・ヨコ・ナナメどの方向でも自由に線の上を移動できます。1マスおきにニワトリが並んでいる場合、キツネは一手で前後左右に続けて跳び越えるかぎり何マスでも進めます。跳び越されたニワトリは、捕まえられたことになり、盤上からとりのぞきます。(図2)
- ニワトリは、前・ナナメ前・ヨコの方面しか線の上を進むことができません。(バックはできません。)キツネに捕まえられないように前後左右に固結しながら動き、逆にキツネを追いつめてください。

### ◆ルール◆

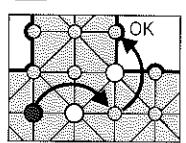
キツネはニワトリを跳び越えながらタテ・ヨコ・ナナメ方向に動くことができますが、一直線上に2羽以上ニワトリが並んでいる場合は、跳び越せません。(図3)

図1



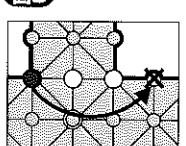
↑ニワトリ(白駒)の進む方向

図2



ニワトリ(白駒)をとりのぞくことができます。

図3



# いごなるばん 囲碁七路盤

## ◆準備◆

リバーシ駒（49個）およびゲームボード（囲碁盤面）を用意しましょう。  
リバーシ駒のうち、24個は白石、25個は黒石として使用します。

## ◆ゲームの目的◆

交互に石を打ち、最後に自分の陣地（「地」といいます）が相手より多いプレイヤーの勝ち。

### （例）

最終的に図1のようになったとします。黒石で囲んだ内側の交差点の数が黒の地、同じく白石で囲んだ内側の交差点の数が白の地です。

黒の地は19。白の地は10。

地9の差で黒が勝ちました。囲碁では地や石の数を数える場合、すべて「目」といいます。この結果を「黒9目勝ち」と呼びます。

## ◆遊び方◆

一人が黒石、もう一人が白石を持ち、盤面の線の交差点に黒石から打つことでゲームを開始します。以下のルールにしたがい、白黒交互に打ってゲームを進めます。

## ◆ルール◆

**相手の石はタテ・ヨコを完全に囲めば、取れる。**

図2の黒石1個。これは矢印のタテ・ヨコ4方向に白石がありません。

図3の中央の黒はすでに3つの方向に白石があり、つぎに白①と打つと黒石のすべての方向を白で完全に囲む状態になります。このように、相手の石を完全に囲むと、その石を取ることができます。さらに端の場合は3個の石で、隅では2個の石でそれぞれ取ることができます。図4は相手の石を取ったあとの状態です。

また図5・図6のように複数の石も、取ることができます。取った石は勝ち負けの計算の時に相手の地をうめます。

したがって取った数だけ相手の地が減ることになります。

図1

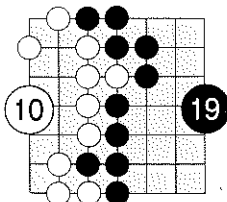


図2



図3



図4



図5



図6



## 石のつながり

石同士はタテおよびヨコ方向でつながり、ナナメ方向ではつながりません。

例えば、図7の2個の白はつながっています。しかし、図8の2個は完全につながっていません。なぜなら、図9のように2個の黒がくると切り離されるからです。

図7



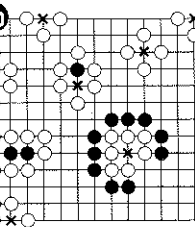
図8



図9



図10



## 打ってはいけない所

図10の×の所はいずれも黒は打てません。なぜなら、打っても白に完全に囲まれているので取られてしまうことになるからです。

## 例外的に打ってもよい場合

打った瞬間に隣接している相手の石が取れるときは打ち込むことができ、石を取ります。

図11では、×に黒を打ち込んだ瞬間に、囲いが成立し白が取られ図12となり、図13においても同じように囲いが成立し、図14のようになります。

図11

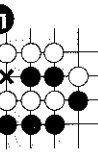


図12



図13

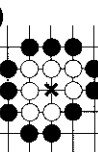
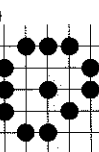


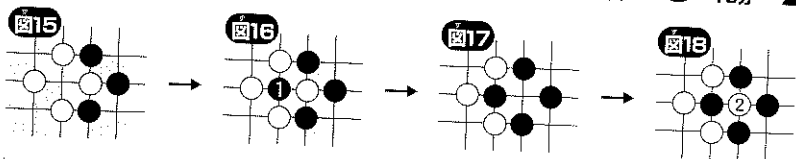
図14



石を取ったり取られたり、同じ形でのくり返しはできない。

もし、図15の形で図16の黒①で白を取ると、図17のようになります。つぎに相手が図18の白②で黒を取ると、図15の形となり元にもどってしまいます。こんなことをくり返したら、同じ形を反復するだけでゲームが進みません。そこで図17のようになったときは、次の手で白の打つ場所は②以外のところには打たなければならないこととして、ゲームを進行させます。（このような形を「コウ」といいます。）

プレイ人数 2人  
プレイ時間 10分~



生きている石と死んでいる石

石の集団には、死んでいる石と生きています。

図19の白は黒①で完全に囲まれ黒に取られる石です。図20の白は黒①に打ち込まれ、次に白②と打ち、黒①を取ると図21のようになり、つぎに黒に打ち込まれると完全に囲まれて取られてしまいます。これらの集団が「死んでいる石」です。

図22にはAとBの2つの部屋があります。AとBには同時に打つことができませんので、完全に囲むことができません。この集団を「生きています石」といいます。

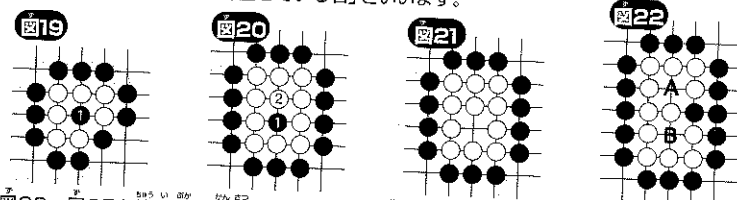
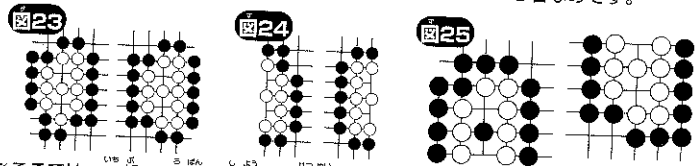


図23~図25を注意深く観察してください。各々の右側の図は、部屋が2つあり生きています石です。しかし、左側は部屋が2つあるように見えても実は死んでいる石なのです。



※ここでは、一部13路盤を使用して説明しています。

五目並べ

プレイ人数 2人  
プレイ時間 10分~

◆準備◆

リバーシ駒(白石、黒石)およびゲームボード(碁盤盤面)を用意しましょう。

◆ゲームの目的◆

交互に石を打ち、先に石を直線状にタテ・ヨコ・ナメ、5個並べたプレイヤーの勝ちです。

◆遊び方◆

- ①先手・後手を決めます。先手が黒、後手が白になります。
- ②先手と後手が交互に打ち、タテ・ヨコ・ナメのいずれかで自分の色の石を5つ並べた方が勝ちになります。(図1)

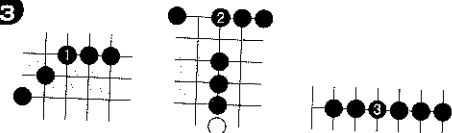
◆ルール◆

- ①先手(黒)は、盤の中央に第一手を打たなくてはなりません。
- ②第2手となる後手(白)は、黒第一手に隣接した所に打たなければなりません。(図2)
- ③第3手(黒)以降は、自由に打っていきます。

◆禁じ手◆

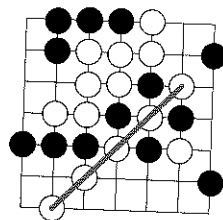
五目並べには禁じ手があり、打っても打たされても負けとなります。三三禁・四四禁・長連の3種類で、先手の罠に課せられます。(図3)  
※五目並べは、先手が有利になる為、先手(黒)には、禁じ手が課せられます。後手(白)は一切の禁じ手はありません。

◆図3◆

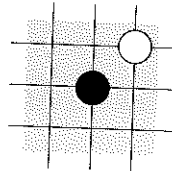


- ①三三禁の例。  
三を同時に2つ以上作る。
- ②四四禁の例。  
四を同時に2つ以上作る。
- ③長連の例。  
6つ以上の石を連ねる。

◆図1◆



◆図2◆



# 将棋

## ◆準備◆

将棋駒(8種類合計40個)およびゲームボード(将棋盤面)を用意しましょう。図1のように盤上に駒を並べます。

※王将及び玉将は同じ駒です。以下の文章より王将のみで表記します。

## ◆ゲームの目的◆

お互いの駒を奪い合いながら、最終的に相手の王将を完全に追いつめたプレイヤーの勝ち。

## ◆はじめに◆

将棋駒は、各種類ごとに一手で動ける範囲が決まっています。(図2)

**王将** …タテ・ヨコ・ナナメのどれか1マスだけ動かせます。

**飛車** …タテ・ヨコどちらかに何マスでも動かせます。

**角行** …ナナメ方向に何マスでも動かせます。

**金将** …タテ・ヨコ・ナナメ前のどれか1マスだけ動かせます。  
(ナナメ後ろには動かせません。)

**銀将** …ナナメ・前のどれか1マスだけ動かせます。  
(ヨコと後ろには動かせません。)

**桂馬** …1マス前のさらにナナメ前に動かせます。途中になにか駒があっても跳び越えます。

**香車** …まっすぐ前に何マスでも動かせます。(後ろには動かせません。)

**歩兵** …前に1マスだけ動かせます。

駒は前進して相手陣内(向こう端から3段目以内)に入れば、昇格して駒の動かし方を変えることができます。

これを「成る」といいます。成る時は、その駒を裏返して裏側の文字を上にします。成るのは自由ですが、一度成ったら元の駒にはもどれません。(ただし、王将と金将は成ることができません。)

飛車が成ると、元の飛車の動きに加えて、ナナメ方向にも1マス動けるようになります。

角行が成ると、元の角行の動きに加えてタテ・ヨコ方向にも1マス動けるようになります。

銀将・桂馬・香車・歩兵の4種類の駒はどれも、成ると金将と同じ動き方のみができるようになります。

図1

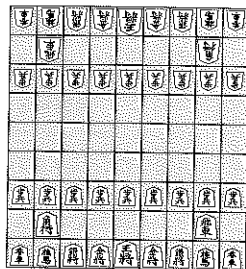
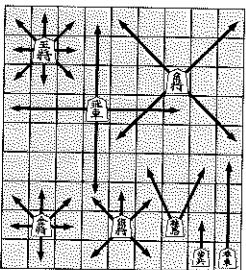


図2



## ◆遊び方◆

①先手後手を決めて、交互に駒を動かし相手の王将をとりにいきます。

②相手の駒のいるマス目に自分の駒を進めたときは、相手の駒を盤上からとりのぞき、相手の駒のあったところに自分の駒を置きます。このようにして相手駒をとります。

③とった駒は自分の駒となり、再び使用することができます。自分の手番のときに、盤上のすきなところへ置いてかまいません。(ただし、この作業で一手とみなします。)

④次の一手で相手の王将をとれるところに駒を動かすことを「王手」といいます。王手されたプレイヤーは、次の自分の番のときにこれを防がなければなりません。王手を防げない時は負けとなります。これを「詰み」といいます。

## ◆ルール◆

将棋にはいくつかの禁止手があります。

### (二歩)

同じタテの行に、自分の歩兵が2枚ならぶことです。すでに自分の歩兵がある行に、もう1枚持ち駒の歩兵を置いてはいけません。ただし、歩兵が成っている場合は置くことができます。

### (行きどころのない駒は打てません)

図3をみてください。これらの駒は盤面に置いてみたものの、このあと動くことができません。このような場所へ持ち駒を置くことは反則です。

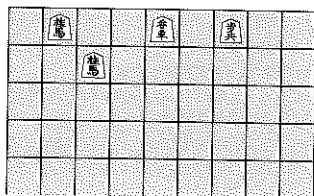
### (打ち歩詰めの禁止)

歩兵を置くことによって、相手の王将が詰みになる場合、これを打ち歩詰めといって反則になります。ただし、盤上の歩兵を前進させて王手をかけ、詰みにした時は打ち歩詰めではありません。

プレイ人数  
2人

プレイ時間  
20分~

図3



## ぶなし将棋

プレイヤー数 2人  
プレイ時間 15分～

### ◆準備◆

将棋駒(7種類合計22個)およびゲームボード(将棋盤面)を用意しましょう。図1のように盤上に駒を並べます。  
※王将及び玉将は同じ駒です。以下の文章より王将のみで表記します。

### ◆ゲームの目的◆

お互いの駒を奪い合いながら、最終的に相手の王将を完全に追いつめたプレイヤーの勝ち。

### ◆はじめに◆

将棋駒は、各種類ごとに一手で動ける範囲が決まっています。各駒の動き方は、「将棋」と同様です。

駒は前進して相手陣内(向こう端から3段目以内)に入れば、昇格して駒の動かし方を変えることができます。

これを「成る」といいます。成る時は、その駒を裏返して裏側の文字を上にします。成るのは自由ですが、一度成ったら元の駒にはもどけません。(ただし、王将と金将は成ることができません。)

飛車が成ると、元の飛車の動きに加えて、ナナメ方向にも1マス動けるようになります。

角行が成ると、元の角行の動きに加えてタテ・ヨコ方向にも1マス動けるようになります。

銀将・桂馬・香車の3種類の駒はどれも、成ると金将と同じ動き方のみができるようになります。

### ◆遊び方◆

左記の「将棋」遊び方を参照ください。

### ◆ルール◆

ぶなし将棋には禁じ手があります。

(行きどころのない駒は打てません)

図2をみてください。これらの駒は盤面に置いてみたものの、このあと動くことができません。このような場所へ持ち駒を置くことは反則です。

図1

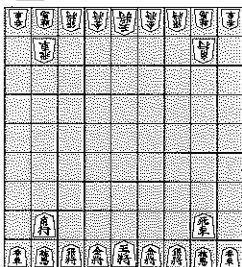
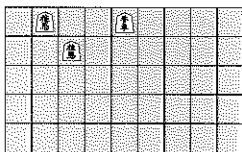


図2



## はさみ将棋

プレイヤー数 2人  
プレイ時間 10分～

### ◆準備◆

将棋駒(歩兵18個)およびゲームボード(将棋盤面)を用意しましょう。

【歩】と【と】を向かい合わせに図1のように並べます。

### ◆遊び方◆

- ①【歩】が先手で、ゲームをスタートします。交互に駒を動かして相手の駒をとりにいけます。
- ②駒はタテ・ヨコどちらかに何マスでも動かせます。飛車の動きと同様、味方や敵の駒を飛び越すことはできません。
- ③味方の駒2枚で相手の駒をタテかヨコではさみます。はさんだ駒は盤上からとりのぞけます。このようにして相手の駒をとります。図2の○は相手の駒をとれますが、×はとれません。(とった駒は、そのゲームではもう使いません)
- ④端にいる駒の場合は、相手の動きを封じることができます。図3の○は相手の駒をとれますが、×はとれません。

図1

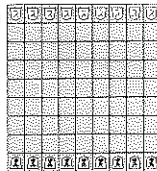


図2

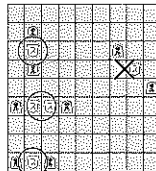
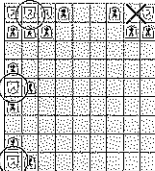


図3



## ニップ

プレイヤー数 2人  
プレイ時間 10分～

### ◆準備◆

リバーシ駒(52個)およびゲーム盤本体(ニップ盤面)を用意しましょう。図1のように盤上に駒を並べます。

### ◆ゲームの目的◆

プレイが終了した時点で、盤上に自分の色の駒が多いプレイヤーの勝ち。

### ◆遊び方◆

リバーシと同じルールです。黒が先手でゲームをスタートします。

盤上で相手の駒をはさむように自分の駒を置き、はさんだ駒はすべて自分の色に変えます。駒は盤上のタテ・ヨコ・ナナメのどの方向からでもはさめます。

図1

