

大型行軍将棋

遊ぶ前にこの説明書をよく読んでください。

プレイヤー人数 2～3人 ※2人で遊ぶ場合は、プレイヤー同士で駒の勝敗を確認します。

ゲームの目的

自分の駒で敵地へ攻め、相手の総司令部を占領する対戦型ボードゲームです。駒は常に伏せておき、相手の布陣を予測しながら敵地に攻めていきます。

ゲームの準備

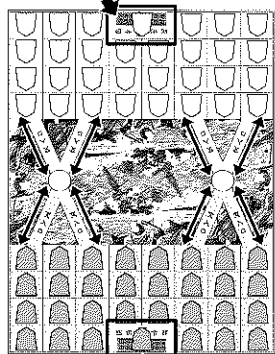
- 駒をランナーから外し、黄色とオレンジ色に分けておきます。
- プレイヤー2人と審判1人を決めます。プレイヤーは自分の色を決め、その色の駒を手元に置きます。プレイヤーの駒は下記の31枚です。



ゲームの進行

- プレイヤーは、相手にわからないように自分の陣地に駒を裏向きに置きます。(右図参照)
- 「駒の動かし方」にしたがって交互に駒を動かしていきます。
- 突入口の中央の○まで進んで1回止まり、左右のどちらかから敵陣地に攻め込んで敵の駒に当てます。(ヒコークは例外です。)
- 審判は突き合った駒を双方のプレイヤーに見えないように見比べ、「駒の勝敗表」を見て負けた駒を盤面から取り除きます。
※駒が同じ強さの時は両方とも盤上から取り除きます。
- 先に敵の総司令部にいる駒に勝ち、占領したプレイヤーの勝ちです。残った駒数は勝敗に関係ありません。ただし、総司令部を占領できるのは下記の駒に限りです。

相手の「総司令部」を占領したら勝ち!



「総司令部」を占領できる駒です。



※これ以外の駒は、「総司令部」に入る事はできませんが、占領にはなりません。

駒の動かし方

- 前後左右 1マス**
大将 (General)
- 前後左右 1マス**
中将 (Major General)
- 前後左右 何マスでも**
少将 (Lieutenant General)
- 前後左右 1マス**
大佐 (Colonel)
- 前後左右 1マス**
中佐 (Major)
- 前後左右 1マス**
少佐 (Captain)
- 前方 2マス**
後方 または 左右 1マス
騎兵 (Cavalry)
- 前後 何マスでも**
※「突入口」を使わずに敵陣地に入れます。
ヒコーク (Hicoek)
- 動かせません** ※「突入口」には配置できません。
軍旗 (Flag)
- 動かせません** ※「突入口」には配置できません。
地雷 (Landmine)

駒の勝敗表

負け勝ち	スパイ	工兵	騎兵	少尉	中尉	大尉	少佐	中佐	大佐	タンク	ヒコーク	少将	地雷	中将	大将
地雷	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○
スパイ															○
大将		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	
工兵	○												○		
中将		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
少将		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
ヒコーク	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○		
タンク		○	○	○	○	○	○	○	○						
大佐		○	○	○	○	○	○								
中佐		○	○	○	○	○	○								
少佐		○	○	○	○	○									
大尉		○	○	○	○										
中尉		○	○	○	○										
少尉		○	○	○											
騎兵		○	○												
軍旗															

後ろのマスにおいてある駒と同じ強さになります。

〈この表の見方〉

左の「勝ち」の駒から見た時、○がついている駒に勝つことができます。

(例)
スパイは大将だけに勝ち、他の駒には負けません。
工兵はスパイ・地雷に勝ち、他の駒には負けません。