

取扱説明書

本製品では、バラエティ豊かな14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後も大切に保管してください。

◆はいているもの◆

ゲーム盤本体	1台
ゲームボード	4枚
白駒・黒駒	計144個(白・黒各72個)
三角駒(4色)	計51個(赤・緑・黄各14個、青9個)
三角王駒(4色)	計4個(赤・緑・黄・青各1個)
チェス駒	計32個(白・黒各16個)
将棋駒	計40個
リバーシ駒	計64個
取扱説明書(本書)	1部



※三角駒の青1個、三角王駒の青はこのゲームセットでは使用しません。

※リバーシ駒は、組み立ててから使用してください。組み立て方はパッケージの裏面をご確認ください。

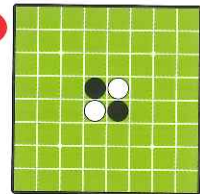


リバーシとミニリバーシは使う盤は違いますが、ゲーム内容は同じです。

◆準備◆

リバーシ駒(64個)およびゲームボード(リバーシ盤面・ミニリバーシ盤面)を用意しましょう。
ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、自分の駒の色を決め、図1のようにリバーシ盤上またはミニリバーシ盤上に駒を並べます。

図1



◆ゲームの目的◆

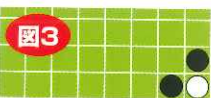
ゲームが終了した時点で、盤上に自分の色の駒が多いプレイヤーの勝ちです。

◆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・ナメの、どの方向からでもはさめます。)

このプレイを交互に繰り返し、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(両者の手詰まり)がゲームの終了です。この時、盤上に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なりません。
相手の駒をはさむことができない場合はパスとなり、自分の番をとばされます。
なお、はさめる所があるかぎりには、自主的にパスはできません。
- はさんだ相手の駒は何個であろうと、すべてを裏返します。
- はさんだ相手の駒がタテ・ヨコ・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、矢印部分のすべての駒を裏返すことになります。)
- 図3の白駒のように、角にある駒は、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、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。)

将棋

盤

駒



プレイ人数
ふたり
よう
2人用

◆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。ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、**図1**のように盤上に駒を並べます。

※王将と玉将は同じ駒です。下記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詰めたプレイヤーの勝ちです。

◆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)**

図1

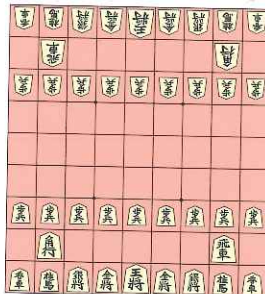
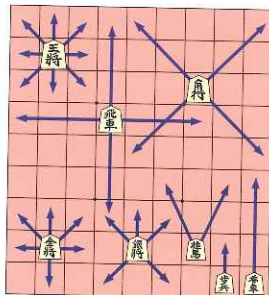


図2



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。(途中で他の駒があっても飛び越えます。)

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、昇格して駒の動き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戻れません。(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。

◆遊び方◆

- ① 先手後手を決めて、交互に駒を動かし、相手の王将を取りにいけます。
- ② 相手の駒のいるマス目に自分の駒を進めた時は、相手の駒を盤上から取りのぞき、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の駒を取ります。
- ③ 取った駒は自分の駒となり、再び使用することができます。自分の手番の時に、盤上の好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取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、次の自分の番の時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枚並ぶことです。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)

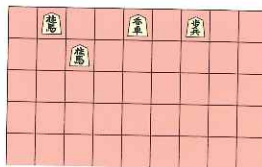
図3をみてください。これらの駒は盤面に置いてみたものの、このあと動くことができません。このような場所へ持ち駒を置くことは反則です。

(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。



図3



はさみ将棋

盤

駒

プレイヤー数
ふたり
よう
2人用

◆準備◆

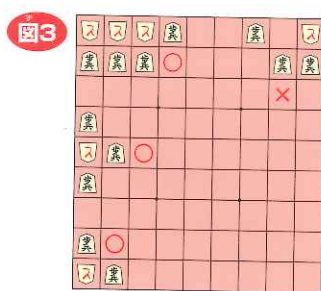
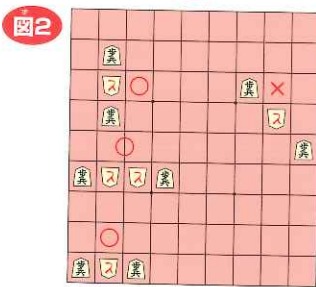
将棋駒(歩兵 18個)およびゲームボード(はさみ将棋盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットします。【歩】と【と】を向かい合わせに 図1 のように並べます。

◆ゲームの目的◆

お互いの駒を奪い合いながら、最終的に相手の駒を多く取ったプレイヤーの勝ちです。

◆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取りにいきます。
- 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、味方や敵の駒を跳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取りのぞきます。このようにして相手の駒を取ります。図2の○は相手の駒を取れますが、×は取れません。(取った駒は、そのゲームではもう使いません。)
- ④端にいる駒の場合は、相手の動きを封じて取ることができません。図3の○は相手の駒を取れますが、×は取れません。



回り将棋

盤

駒

プレイヤー数
にん
よう
2~4人用

◆準備◆

将棋駒(8種類合計40個)およびゲームボード(回り将棋盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットします。図1のように盤上に駒を並べます。2人の時はA・B、3人の時はA・C、4人の時はA・Dの位置に歩兵を並べます。この位置が各駒のスタート位置になります。(駒の向いている方向に駒を進めていきます。)*金将4個はサイコロとして使用します。

◆ゲームの目的◆

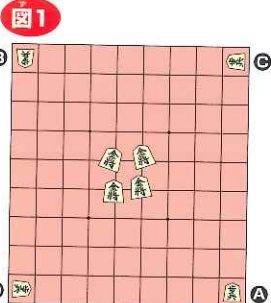
回り将棋盤の外側のマスを回り、一番先にゴールしたプレイヤーの勝ちです。

◆遊び方◆

- ①じゃんけんをして勝った人から時計回りにスタートします。
- ②順番に金将4個を振り、出た目の点数の合計の数だけ自分の駒を左回りに進めます。(図2)
- ③一周して、自分のスタート位置に、止まるか通過すると、駒が1つ昇格します。(図3)
- ④昇格していき、王将(玉将)でスタート位置に、止まるか通過するとゴールです。一番最初にゴールしたプレイヤーの勝ちです。(7周することになります。)

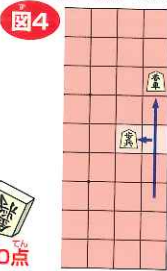
◆ルール◆

- ①ランクの低い駒がランクの高い駒に追い抜かれた時のみ、追い抜かれた駒は1つ内側のマスに押し込まれて動けなくなります。(図4)押し込まれた駒は他の駒が通過すると、外側のマスに引き上げられ、ゲームに戻れます。ランクの低い駒が盤の四隅にいる時に、ランクの高い駒に追い抜かれた時は、図5のようにナナメ内側に押し込まれます。
- ②ランクの高い駒が押し込まれた駒と同じ位置に止まった場合、押し込まれた駒はさらに1つ内側に押し込まれます。(図6)押し込まれた駒は他の駒が通過することに1つ外側のマスに戻ります。(図7)

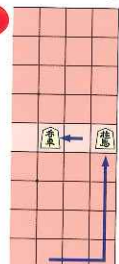


*方が一、3人以上が「角行」「飛車」「王将(玉将)」の同一駒を使用することになった場合は、他の駒で代用してください。

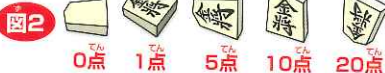
〈追い抜いた時〉



〈止まった時〉



〈通過した時〉



チェス

盤



駒



プレイヤー数
ふたり
よう
2人用

◆準備◆

チェス駒(6種類合計32個)およびゲームボード(チェス盤面)を用意しましょう。
ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、自分の駒の色を決め、**図1**のように盤上に駒を並べます。

◆ゲームの目的◆

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

◆はじめに◆

チェス駒は、各種類ごとに一手で動ける範囲が決まっています。

キング(王)………どの方向にも1マスずつ動かせます。

クイーン(女王)……タテ・ヨコ・ナナメのマス目を一直線にいくつでも動かせます。

ビショップ(僧正)……ナナメの一直線上をいくつでも動かせます。

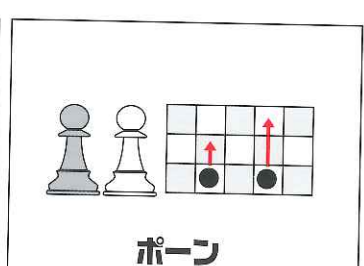
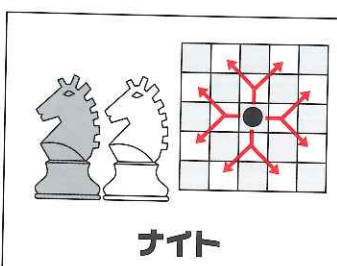
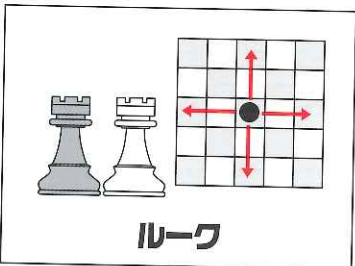
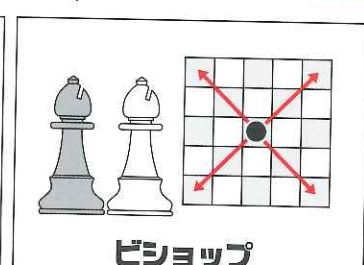
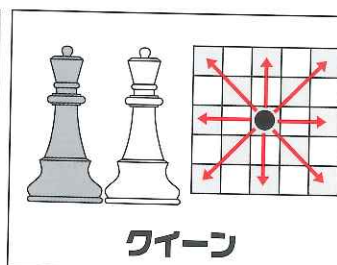
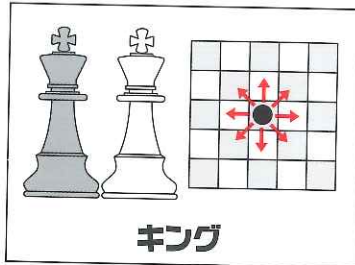
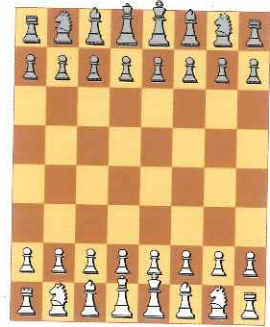
ルーク(城)………タテ・ヨコの一直線上をいくつでも動かせます。

ナイト(騎士)………八方向に桂馬跳びに動き、他の駒があっても跳び越すことができます。

ポーン(卒)………通常は前に1マスのみ動かせます。

(ポーンには特殊な動き方がありますので「ルール」も参照してください。)

図1



◆遊び方◆

- ①白が先手でゲームを始めます。白黒交互に駒を動かし、相手のキングを取りにいけます。
 - ②相手の駒がいるマス目に自分の駒を進めた時は、相手の駒を盤上から取りのぞき、相手の駒が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の駒を取ります。
(取った駒は、そのゲームではもう使いません。)
 - ③次の一手で相手のキングを取れるところに駒を動かすことを「チェック」といいます。チェックされたプレイヤーは、次の自分の番の時に、これを防がなくてはなりません。チェックを防げない時は負けとなります。これを「チェックメイト(詰み)」といいます。
- ※ただし、チェスには、将棋などと違って、引き分けのルールがあります。(ルール参照)

◆ルール◆

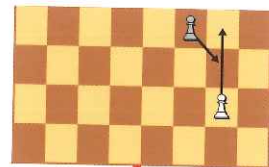
ポーンの特異な動き方

- ・最初に動くときだけ2マス動かすことができます。
- ・敵陣側の端まで進むと、キング以外の好きな駒になります。(通常は「クイーン」)
- ・相手の駒を取る時は、左右・ナナメ一歩前方の相手の駒しか取れません。(ポーン同士が、同じ列で頭をつき合っている時は、どちらのポーンも動かせません。)

通過補卒(アンパッサン)

近づいてきたポーンをかかわすように、となりの列にいる相手側のポーンが、最初の2マス前進を利用してその横を通過しようとしても、このような移動をしたポーンは、次の一手で取りのぞくことができます。**(図2)**

図2 アンパッサン



黒が、白のポーンをアンパッサンで取った後の形

王の入城(キャスリング)

キングとルークの位置を入れ替える特殊なルールです。(1ゲームに1回だけしてもよい。)

キングを戦場から退避させつつルークを中央に出場させる戦術で、下記条件がすべてそろっている時にできます。

- ・キャスリングさせたいキングとルークが、ゲーム開始から一度も動いておらず、またこの2つの駒の間に他の駒がないこと。
- ・キングの「今いる位置・これから通過する場所・終着点」のいずれも、現在、相手の駒で直接攻撃されていないこと。

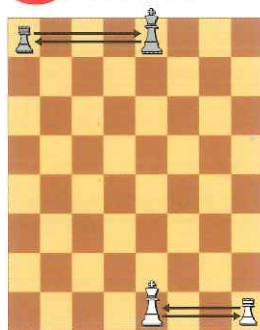
キャスリングについては図3のように2つの駒を同時に動かす、それら一連の動作を全部で一手とします。

引き分け

次の場合は引き分けとなり、どちらの勝ちでもありません。

- ・自分の番がきた時点ではチェックされていないが、向か駒を動かすと、自分から相手のチェックにかかる形になってしまうような時。
- ・盤上の駒が少なくなって、お互いに相手のキングをチェックメイトする戦力がない時。
- ・同じ手順のチェックがくり返され、きりが無い時。(千日手)

図3 キャスリング



チェッカー

盤



駒



プレイ人数
ふたり
よう
2人用

準備

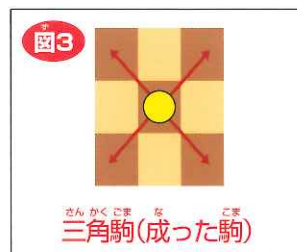
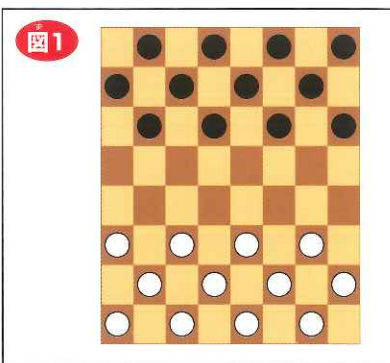
白駒 12個、黒駒 12個、三角駒(赤・黄各 12個)およびゲームボード(チェッカー盤面)を用意しましょう。ゲーム盤本体にセットしてから、自分の駒の色を決め、図1のように盤上に白駒黒駒を並べます。三角駒はあとから使います。

ゲームの目的

相手の駒を全部取るか、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マスずつ動かします。三角駒(成った駒)を除いては、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、一手で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、好きな方向に動かします。
- ⑤ 自分の駒が進んで相手陣内(相手の一列目)に入ることによって「成る」ことができ、駒を三角駒(成った駒)に差し換えることができます。(図5)三角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)



囲碁十三路盤・囲碁九路盤

駒

プレイヤー数
ふたり
よう
2人用

囲碁十三路盤・囲碁九路盤は使う盤は違いますが、ゲーム内容は同じです。

準備

白駒・黒駒およびゲームボード(囲碁十三路盤面・囲碁九路盤面)を用意しましょう。
囲碁十三路盤、または、囲碁九路盤をゲーム盤本体にセットしてから、自分の駒の色を決めます。

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です。白駒を白石、黒駒を黒石とよびます。

(例) 囲碁十三路盤の場合

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 $25+22=47$ 。白の地は $34+7=41$ 。地6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6目勝ち」とよびます。

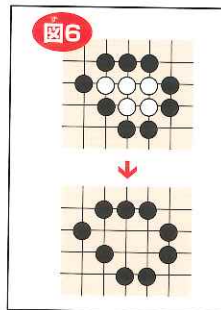
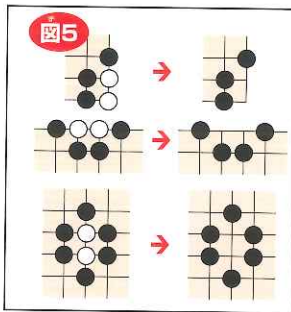
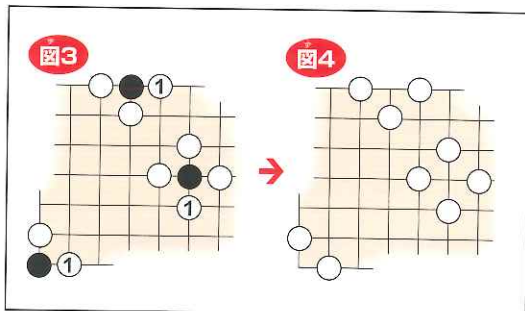
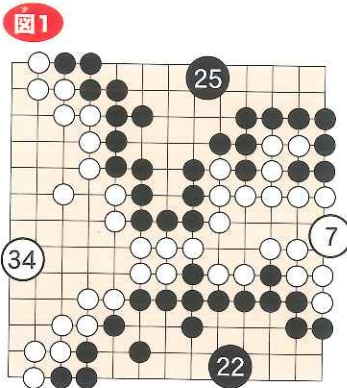
遊び方

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。下記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。

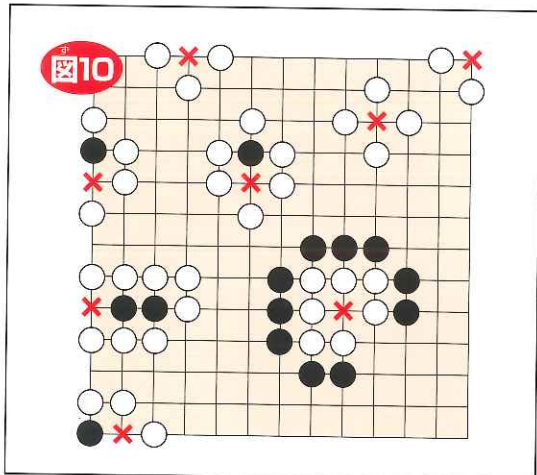
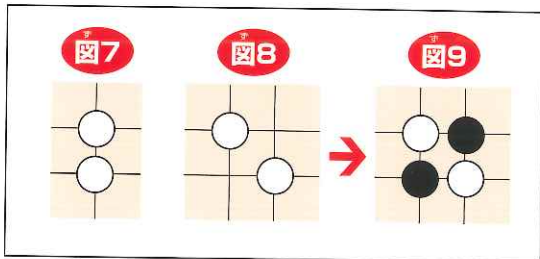
図2の黒石1個。これは矢印のタテヨコ4方向に白石がありません。図3の中央の黒はすでに3つの方向に白石があり、つぎに白①と打つと黒石のすべての方向を白で完全に囲む状態になります。このように、相手の石を完全に囲むと、その石を取ることができます。さらに端の場合は3個の石で、隅では2個の石でそれぞれを取ることができます。

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。



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。



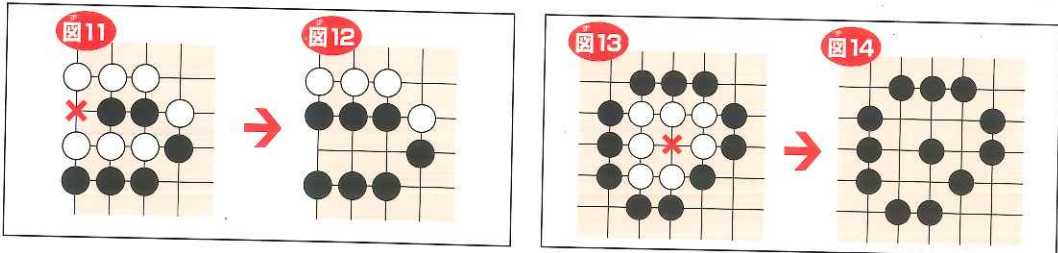
打ってはいけないところ

図10の×のところ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。

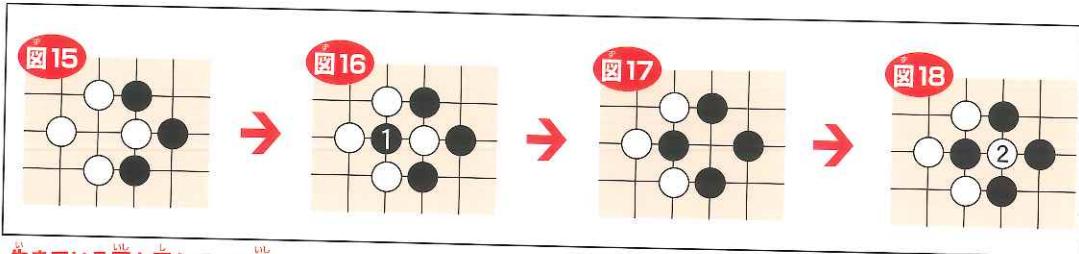
例外的に打ってもよい場合

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、囲いが成立して白が取られ図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。



石を取ったり取られたり、同じ形で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。次に相手が図18の白②で黒を取ると、図15の形となり、元に戻ってしまいます。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のようになった時は、次の手で白の打つ場所は②以外のところに打たなければならないこととして、ゲームを進ませます。(このような形を「コウ」といいます。)



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る石があります。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、次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「生きている石」といいます。

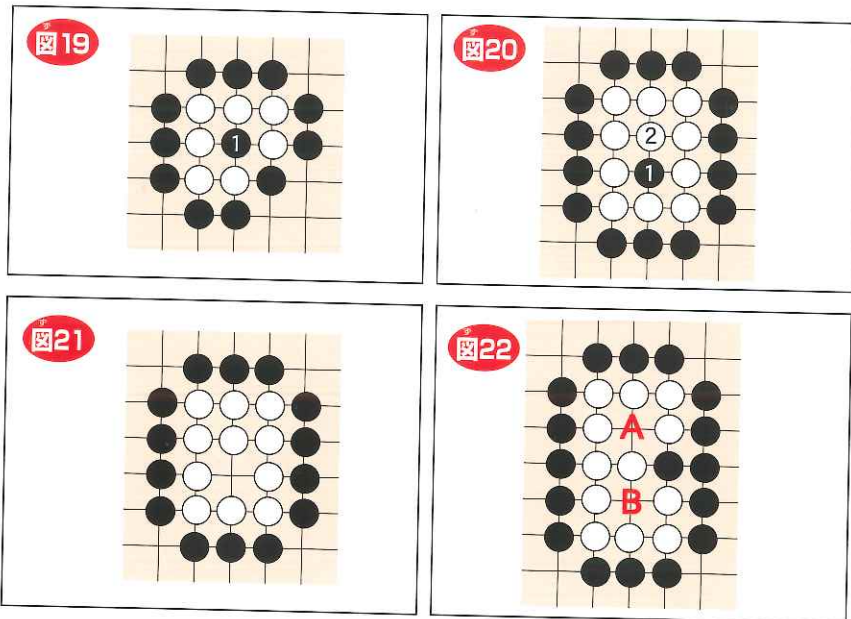
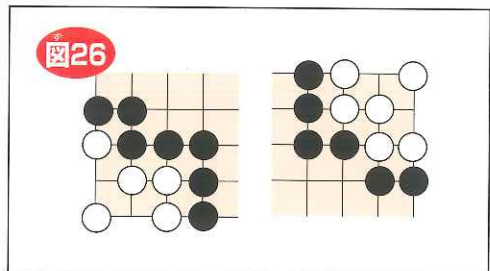
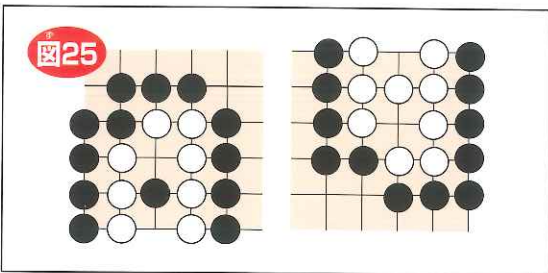
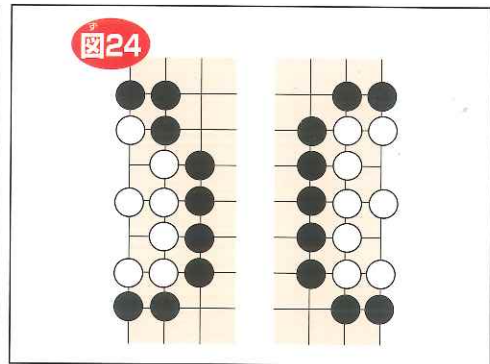
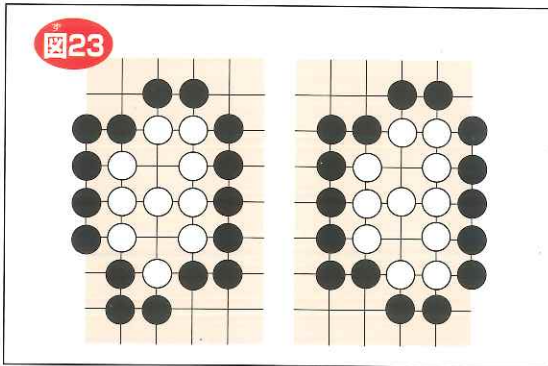


図23～図26を注意深く観察してください。各々の右側の図は、部屋が2つあり、生きている石です。しかし、左側は部屋が2つあるように見えても実は死んでいる石なのです。



五目並べ

盤



駒



プレイ人数
2人用

◆準備◆

白駒・黒駒およびゲームボード(五目並べ盤面)を用意しましょう。
ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、自分の駒の色を決めます。

◆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・ナナメに5個並べたプレイヤーの勝ちです。

◆遊び方◆

- ① 先手が黒、後手が白で、盤面の交差点に石を打っていきます。
- ② 先手と後手が交互に打ち、タテ・ヨコ・ナ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◆

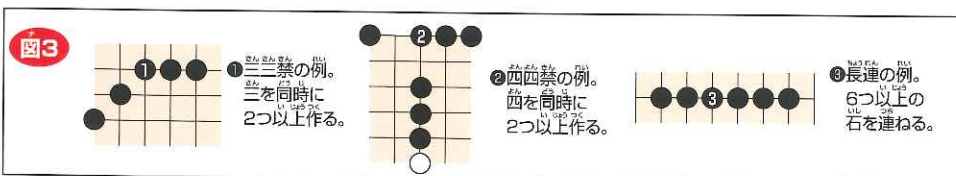
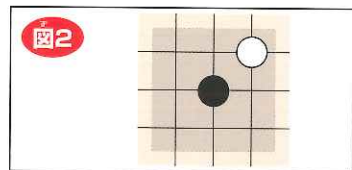
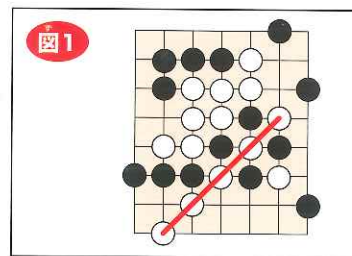
- ① 先手(黒)は、盤の中央に第一手を打たなくてはなりません。
- ② 第二手となる後手(白)は、黒第一手に隣接した所に打たなければなりません。(図2)
- ③ 第三手(黒)以降は、自由に打っていきます。

◆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になります。

三三禁・四四禁・長連の3種類で、先手の黒に課せられます。(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)には一切の禁じ手はありません。



シーカ

ばん
盤



こま
駒



プレイ人数

2~4人用

◆準備◆

三角駒(4色各8個)およびゲームボード(シーカ盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、自分の駒の色を決めます。

◆ゲームの目的◆

盤上に自分の駒を置いていき、それを守りつつ他のプレイヤーの駒を全滅(最後の1個になるまで追いつめる)させます。最後まで生き残ったプレイヤーの勝ちです。

◆遊び方◆

①最初にプレイの順番と、自分の駒の色を決めます。順番に、自分の駒を1個ずつ好きなマスに置いていきます。

(1個置いたら、次の人が1個置いて…という具合に。)

ただし、盤の中央のマスには置いてはいけません。

②全部の駒を盤上に置き終わったら1番の人から順番に駒を動かし、他のプレイヤーの駒をはさんでいきます。タテ・ヨコどちらか両端からはさんだ他のプレイヤーの駒は、盤上から取りのぞきます。

③駒が1回に動けるのはタテ・ヨコ方向に1マスだけです。

④動かせる駒がない場合だけパスとなります。

⑤はさみ合いを続け、他のプレイヤーの駒を全滅させたら(1個だけにしたら)勝ちです。

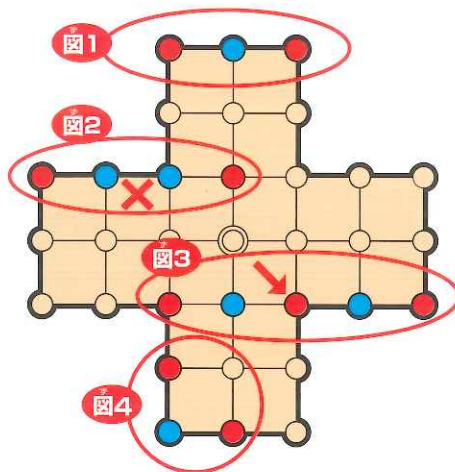
◆ルール◆

(図1) 自分の駒で、敵駒をはさむとその駒を取れます。ただし、全員が8個の駒を置き終わるまでは取れません。

(図2) はさんで取れるのは1個まで、2個以上ある場合は取れません。

(図3) 敵駒の間に入れば、2個同時に取ることができます。

(図4) 敵駒は、隣に追いつめても取ることができます。



ソリティア

ばん
盤



こま
駒



プレイ人数

1人用

◆準備◆

三角駒(4色各8個)およびゲームボード(ソリティア盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、図1のように駒を並べます。

◆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です。

◆遊び方◆

中心以外のマスに32個の駒を並べたらスタート。

下記のルールにしたがって、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うとやりなおしです。

盤上に残る駒を1個だけにできたら成功です。

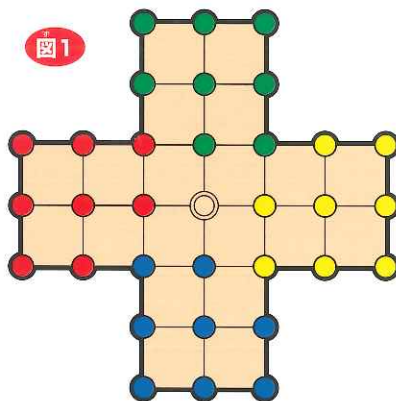
(解答ルートは一通りではありません。)

◆ルール◆

・各駒は、となりの駒を飛び越えながらタテ・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。)

・飛び越された駒は、盤上から取りのぞきます。

・一度に飛び越せる駒は1個だけで、2個以上連続して並んでいる駒の上を飛び越えることはできません。



フォックス&ヘンズ

盤



駒



プレイ人数
2人用

準備

白駒 17個、黒駒 1個、およびゲームボード(フォックス&ヘンズ盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、自分の駒の色を決め、図1のように盤上に駒を並べます。

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(盤上から取りのぞく)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。

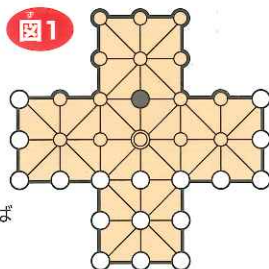
遊び方

- ① ニワトリが先手でゲームを開始します。
- ② 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飛び越せるかぎり何マスでも進めます。飛び越されたニワトリは、捕まえられたことになり、盤上から取りのぞきます。(図2)
- ③ ニワトリは、前・ナナメ前・ヨコの方向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)キツネに捕まられないように前後左右で団結しながら動き、逆にキツネを追い詰めてください。

ルール

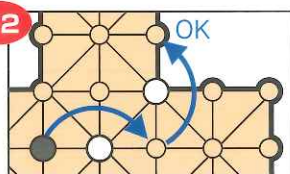
キツネはニワトリを飛び越えながらタテ・ヨコ・ナナメ方向に動くことができますが、一直線上に2羽以上ニワトリが並んでいる場合は、飛び越せません。(図3)

図1



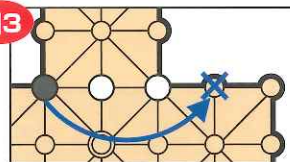
↑ ニワトリ(白駒)の進む方向

図2



ニワトリ(白駒)を取りのぞくことができます。

図3



ダイヤモンド

盤



駒



プレイ人数
2~3人用

準備

三角駒(赤・黄・緑を各14個)と三角王駒(赤・黄・緑各1個)およびゲームボード(ダイヤモンド盤面)を用意しましょう。(2人でゲームする時は、駒は2色しか使いません。)ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、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。王駒は◎に置きます。
※三角駒(青)は使いません。

ゲームの目的

自分の陣地の全部の駒を、スタート地点の向かい側の陣地に一番早く移動させたプレイヤーの勝ちです。

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、線上の黒点(マス)を1個ずつ進みます。自分の駒の前後左右のマスに他の駒が1個ある時には、それを飛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。)
- ③ 1個おきに駒が並んでいる場合、前後左右に続けて飛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個以上並ぶ駒の上や、王駒の上は飛び越せません。)(図1)(図2)
- ④ 王駒だけは、一直線上に2個以上並ぶ駒の上を、一気に飛び越せます。(ただし、他の王駒の上は飛び越せません。)(図3)なお、王駒は必ず目的地のなかにある◎へ進まなくてはなりません。
- ⑤ 他の色の陣地には入れませんが、境界線の上は通れます。
- ⑥ 駒を飛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

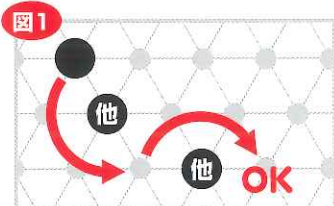


図2

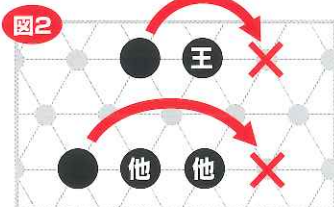


図3

