

とりあつかいせつめいしょ 取扱説明書

本製品では、バラエティ豊かな3種類の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。

◆はいつているもの◆

ご使用前に必ずセット内容をご確認ください。

- | | | | |
|--------------------|-----|---------------|----|
| ① ゲーム台 | 1台 | ⑥ メカニカルブリッジ | 1個 |
| ② ビリヤード玉(①~⑮) | 15個 | ⑦ ゲームボード | 1枚 |
| ③ 白玉 | 1個 | ホッケー/ハスラーショット | |
| ④ トライアングルラック(クリアー) | 1個 | ⑧ 取扱説明書(本書) | 1部 |
| ⑤ キュー | 2本 | ⑨ スライダー | 5個 |



ホッケー

プレイ人数
2人

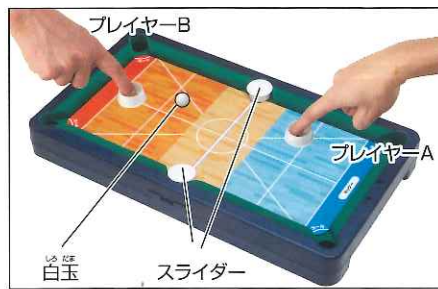
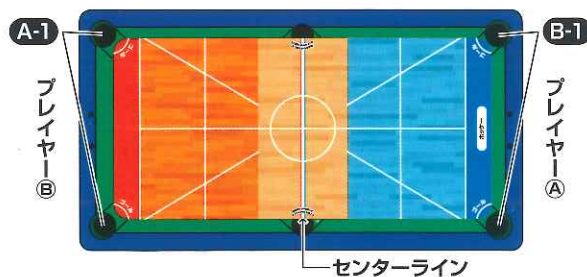
◆準備するもの◆

ゲーム台の上にゲームボードをのせてセットしてください。右の写真のようにしてください。

- | | | | |
|--------------|----|-------|----|
| ゲーム台 | 1台 | スライダー | 4個 |
| ゲームボード(ホッケー) | 1枚 | 白玉 | 1個 |

◆ルール◆

じゃんけんをして、勝ったプレイヤー側からスタートします。右の写真のようにプレイヤー2人で向かい合います。スライダーに人差し指を入れ、白玉をはじきます。下の図を参考にプレイヤー④は(A-1)のポケット(ゴール)をねらい、プレイヤー⑥は(B-1)のポケット(ゴール)をねらいます。先に10ゴールしたプレイヤーの勝ちです。
※プレイヤーは白玉をはじく際にセンターラインを越えてはいけません。



※イラストと実際の商品は、色や形が若干違う場合がありますので、予めご了承ください。本製品のゲームルールは、実際の競技ルールとは異なる箇所がある事を予めご了承ください。

ハスラーショット

プレイ人数
2人

◆あそびかた◆

ハスラーショットは3つのゲームが楽しめるショットゲームです。
正確なショットを打ち、何マス獲得したかを競います。獲得したマスが多いプレイヤーの勝ちです。

◆準備するもの◆

ゲーム台の上にゲームボードをのせてセットしてください。下の写真のようにしてください。

- | | | | |
|------------------|----|---------------|----|
| ゲーム台 | 1台 | ビリヤード玉(どの玉でも) | 5個 |
| ゲームボード(ハスラーショット) | 1枚 | スライダー | 5個 |
| キュー | 1本 | | |

(ストライクショットの7マス獲得の例)



◆ストライクショット◆難易度★

- 1ゲームは1人ずつ5回連続でショットします。
- プレイヤーは順番を決め、1人ずつゲームを進めます。
- スライダーにビリヤード玉を1つ入れスタート位置に置きます。
- 上の写真のようにスタート位置からキューでショットします。(5回連続でショットします。)
- スライダーが止まったマスを獲得できます。(マスにかかれば良いので、2カ所、3カ所、4カ所のマスを獲得することもできます。)
- ★ショットして壁にあたったスライダーはマスの獲得にはなりませんので、次のショットの前に外に出します。
- ★マスに届かなかったスライダーは、外に出さずそのままゲームを進めます。(次のショットで止まっているスライダーに当ててマスを狙うことも可能です。)
- 5回ショットが終わったら、何マス獲得したか数えます。次のプレイヤーも同じように5回ショットして何マス獲得したか数えます。
- 獲得したマスが多いプレイヤーの勝ちになります。獲得したマスが同数の場合、引き分けになります。

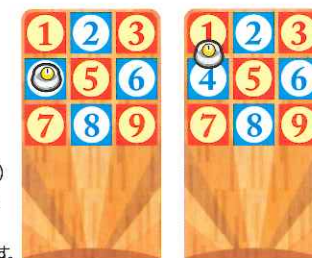
◆ビンゴショット◆難易度★★

(ビンゴショット3ビンゴ獲得の例)

- 1ゲームは1人ずつ5回連続でショットします。
- プレイヤーは順番を決め、1人ずつゲームを進めます。
- スライダーにビリヤード玉を1つ入れスタート位置に置きます。
- スタート位置からキューでショットします。(5回連続でショットします。)
- スライダーが止まったマスを獲得できます。(マスにかかれば良いので、2カ所、3カ所、4カ所のマスを獲得することもできます。)
- ★ショットして壁にあたったスライダーはマスの獲得にはなりませんので、次のショットの前に外に出します。
- ★マスに届かなかったスライダーは、外に出さずそのままゲームを進めます(次のショットで止まっているスライダーに当ててマスを狙うことも可能です。)
- 獲得したマスでビンゴになった列の数が多いプレイヤーの勝ちになります。
- 獲得したビンゴの列が同数の場合は引き分けになります。



(獲得した例) (獲得できない例)



◆ターゲットショット◆難易度★★★

- ショットを打つ前に狙うマスを宣言します。
- 1ゲームは1人ずつ5回連続でショットします。
- プレイヤーは順番を決め、1人ずつゲームを進めます。
- スライダーにビリヤード玉を1つ入れスタート位置に置きます。
- スタート位置からキューでショットします。(5回連続でショットします。)
- 狙い通りに止まったマスが獲得マスになります。(マスの中に入り込まないと獲得にはなりません。)
- ★ショットして壁にあたったスライダーはマスの獲得にはなりませんので次のショットの前に外に出します。
- ★宣言したマスに入らなかった場合も外に出します。
- 獲得したマスが多いプレイヤーの勝ちになります。獲得したマスの数が同数の場合は引き分けになります。

ポケットビリヤード

プレイ人数
1人~

◆はじめに◆

ひとくちにポケットビリヤードといっても、そのゲーム種目はたくさんあります。手玉(白玉)1個と、①~⑯までの番号をつけた的玉を使うゲームで、キューを使って手玉をついて(このことをショットといいます)、この的玉を1個ずつポケットに落として得点を競うことが基本的なルールです。ここでは、ポケットビリヤードのおもな4つの種目について説明します。

◆準備するもの◆

- ゲーム台 1台
- キュー 1本
- ビリヤード玉(①~⑯) 15個
- 白玉 1個
- トライアングルラック(クリアー) 1個
- メカニカルブリッジ 1個



図1

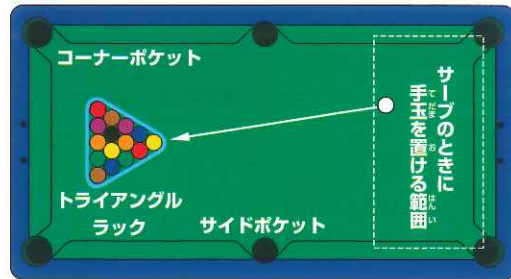
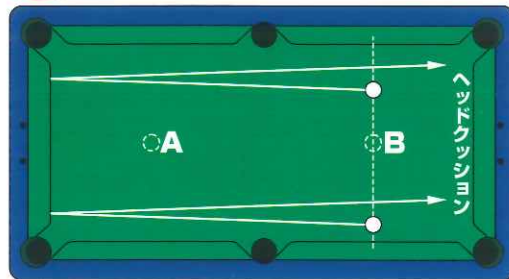


図2



◆各ゲームに共通なルール◆

ラック

ゲーム前に、的玉を決められた位置に並べるところをラックすると言います。ラックの際はトライアングルラックを使います。的玉の配置は、各ゲームによって異なります。

バンキング

先攻・後攻を決める方法です。まず2個のボールを平行において両方のプレイヤーは同時にショットします。はねかえってきたボールがヘッドクッションに近いほうのプレイヤーが先攻・後攻を選べます。(図2)

サーブ

ラックされたボールに向かって最初にショットすることをサーブといいます。サーブのときに手玉を置く位置は、図1で示した範囲ならどこでもかまいません。

ファウル

次のような場合はファウルとなり、相手と交代します。なお、そのとき手玉は交代したプレイヤーが自由な位置に置くことができます。

- ①手玉がポケットに落ちてしまったとき(いっしょに落ちた的玉がある場合は、図2のAかBの位置にもどします。)
- ②手で玉をさわったとき
- ③ボールがゲーム台の外に飛び出したとき
- ④2度つきしてしまったとき

◆ショットのしかた◆

キューで手玉をつくときの方法は、下図を参考にしてください。



◆ローテーション・ゲーム◆

①~⑯までのすべての玉をつかい、図3のようにラックします。

(プレイとスコア)

ゲーム台に残っている的玉のうち、もっとも番号の小さい玉に、つねに最初に手玉を当てるようにします。たとえば、サーブのときは①玉、①玉がポケットに落ちたあとであれば②玉からならなければなりません。最小番号の玉に当たらなかった場合や最小番号の玉と他の玉と同時に手玉が当たった場合はファウルとなり、プレイヤーは交代します。ただし手玉が最初に最小番号の玉に当たれば、どの番号の玉をポケットに落としてもかまいません。ポケットに落とした玉の番号がそのまま得点となります。(たとえば、ひとりですべての玉を落とせば120点)

的玉がひとつもポケットに落ちなかった場合やファウルのときに、プレイヤーは交代します。このようにして、すべての的玉がポケットに落ちるまでプレイを続け、総合得点を競います。

図3 ローテーション・ゲーム



◆ナインボール・ゲーム◆

①~⑨までの玉をつかい、図4のようにラックします。

(プレイとスコア)

最小番号の玉から当てなければならぬルール、最小番号の玉に最初に当たればどの玉をポケットに落としてもいいルールは、ローテーション・ゲームと同じです。また、玉がひとつもポケットに落ちなかった場合やファウルがあった場合にプレイヤーが交代するルールも同じです。⑨玉を落としたプレイヤーに1点入り、次のセットとしてまた最初から始めます。

セット数を最初に決めておき、得点の多いプレイヤーの勝ちになります。

図4 ナインボール・ゲーム



◆エイトボール・ゲーム◆

①~⑯までのすべての玉をつかい、図5のようにラックします。

(プレイとスコア)

①~⑦までの玉を「ローナンバーボール」、⑧~⑯までの玉を「ハインナンバーボール」と呼びます。初めにサーブしたときに落とした玉によって、その後ねらう的玉が決まります。たとえば、それがローナンバーボールであれば、そのプレイヤーは玉の番号に関係なく、ローグループの玉①~⑦をどれからどのポケットに落としてもよいわけです。このとき、相手はハインナンバーの玉⑧~⑯を落とさないとはいけません。先に玉を7個すべてポケットに落としたあとに⑧玉をポケットに落としたプレイヤーの勝ちとなります。ただし、⑧玉を落とすときはどのポケットに落とすか指定しなければなりません。

なお、7個の玉を全部落とす前に⑧玉をポケットに落とした場合や、指定したポケット以外に⑧玉を落としてしまった場合は、その時点で負けになります。勝ったプレイヤーに1点入り、次のセットとして、また最初から始めます。セット数を最初に決めておき、得点の多いプレイヤーの勝ちになります。

図5 エイトボール・ゲーム



◆ポーラード・ゲーム◆

①~⑩までの玉をつかい、図6のようにラックします。

(プレイとスコア)

ビリヤードとボウリングを混ぜたゲームが、このポーラード・ゲームです。ポーラードでは、プレイヤー交代するたびにラックしなおしますので、先攻・後攻はプレイに関係ありません。

プレイはボウリングと同じように1フレーム2投で、10フレームおこなって1ゲームです。ポーラードでの「1投」とは、手玉をショットし、1個でも的玉をポケットに連続して落とし続けているあいだプレイを続け、途切れるまでのことを指します。フレームの第1投目はサーブから始めます。サーブの時だけは、的玉がポケットに落ちなくてもかまいません。

第2投目は、第1投目でプレイが中断したところからです。手玉は好きな場所においてスタートです。なお、第1投目で10個の玉をすべて落とした場合はストライクです。この場合は第2投目はありません。また、第2投目ですべての玉を落とせばスベアというわけです。

1フレームが終わったらプレイヤーを交代します。このようにして、10フレームでの総合得点を競います。スコアのつけ方はボウリングと同じです。

図6 ポーラード・ゲーム



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。

◆はいつているもの◆

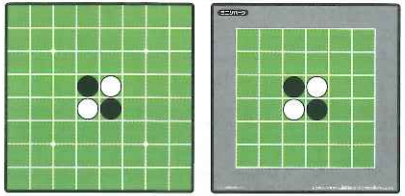
- ゲーム盤本体..... 1台
- ゲームボード..... 4枚
- 白駒・黒駒..... 計172個
(白・黒各86個)
- ダイヤモンド駒(4色)..... 計50個
(赤・緑・黄各14個、青8個)
- ダイヤモンド王駒(3色)..... 計3個
(赤・緑・黄各1個)
- チェス駒..... 計32個
(白・黒各16個)
- 将棋駒..... 計40個
- リバース駒..... 64個
- 取扱説明書(本書)..... 1部



リバース・ミニリバース

リバースとミニリバースは使う盤は違いますが、ゲーム内容は同じです。

- ◆準備◆
リバース駒(64個)およびゲームボード(リバース盤面・ミニリバース盤面)を用意しましょう。図1のようにリバース盤上または、ミニリバース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。)



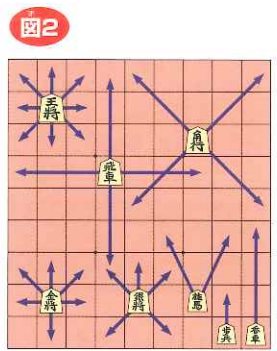
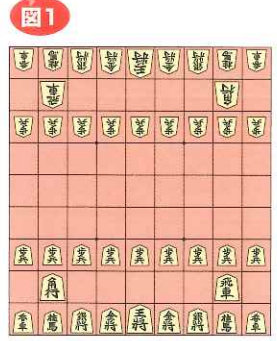
- このプレイを交互にくり返し、盤上が駒で全部埋まるか、白と黒がともに相手の駒をはさめなくなった時(両者手詰まり)がゲームの終了です。このとき、盤上で自分の色の駒の数が多いプレイヤーの勝ちです。
- ◆ルール◆
- ①自分のプレイのときは、かならず相手の駒をはさむように駒を置かなければいけません。相手の駒をはさむことができない場合はパスとなって、自分の番をとばされます。なお、はさめる所があるかぎり、自主的にパスはできません。
- ②はさんだ相手の駒は何個であろうと、すべてを裏返します。
- ③はさんだ相手の駒がタテ・ヨコ・ナナメに複数箇所ある場合、すべての方向の駒を裏返します。(図2は例です。A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になります。)
- ④図3の白駒のように、隣にある駒は、はさむことができません。
- ⑤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。)



※禁無断転載 © HANAYAMA CO., LTD.

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。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。



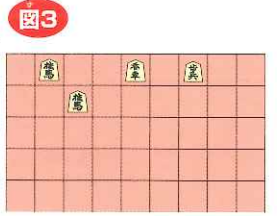
駒は前進して相手陣内(向こう端から3段目以内)に入れば、昇格して駒の動かし方を変えることができます。これを「成る」といいます。成る時は、その駒を裏返して裏側の文字を上にします。成るのは自由ですが、一度成ったら元の駒にはもどれません。(ただし、王将と金将は成ることができません。)

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。

- ◆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つめます。
- 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、このあと動かすことができません。これら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。



はさみ将棋

盤

駒

プレイヤー数
2人用

◆準備◆

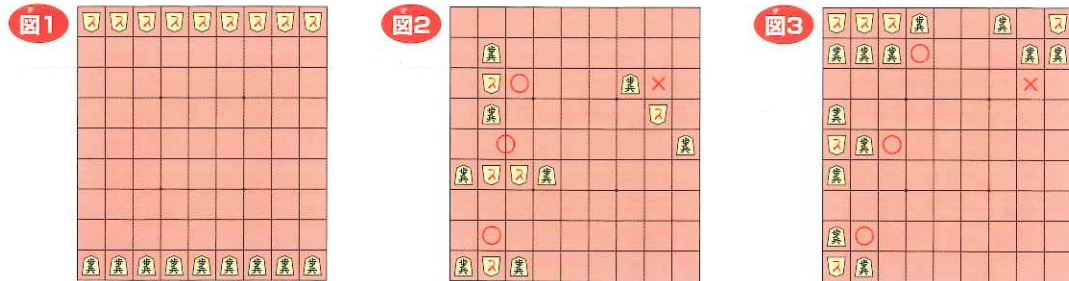
将棋駒(歩兵18個)およびゲームボード(はさみ将棋盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットします。
【歩】と【と】を向かい合わせに図1のように並べます。

◆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とったプレイヤーの勝ち。

◆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きます。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、相手の動きを封じてとることができます。図3の○は相手の駒をとれますが、×はとれません。



回り将棋

盤

駒

プレイヤー数
2~4人用

◆準備◆

将棋駒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▲●、3人の時は▲●●、4人の時は▲●●●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◆

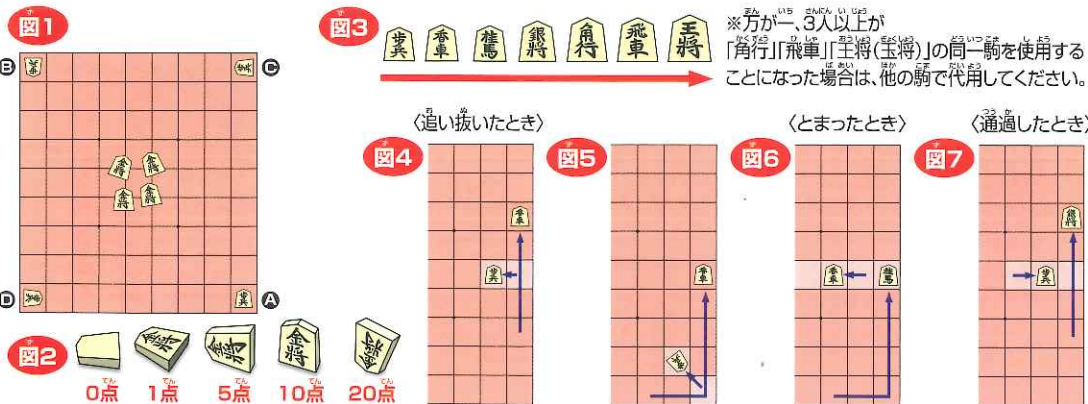
回り将棋盤の外側のマスを回り、一番先にゴールしたプレイヤーの勝ち。

◆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個をふり、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動きなくなります。(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西隅にいる時に、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とまった場合、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)



チェス

盤

駒

プレイヤー数
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、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。

◆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マスずつ動かします。

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します。

ビショップ(僧正) ……ナナメの一直線上をいくつでも動かします。

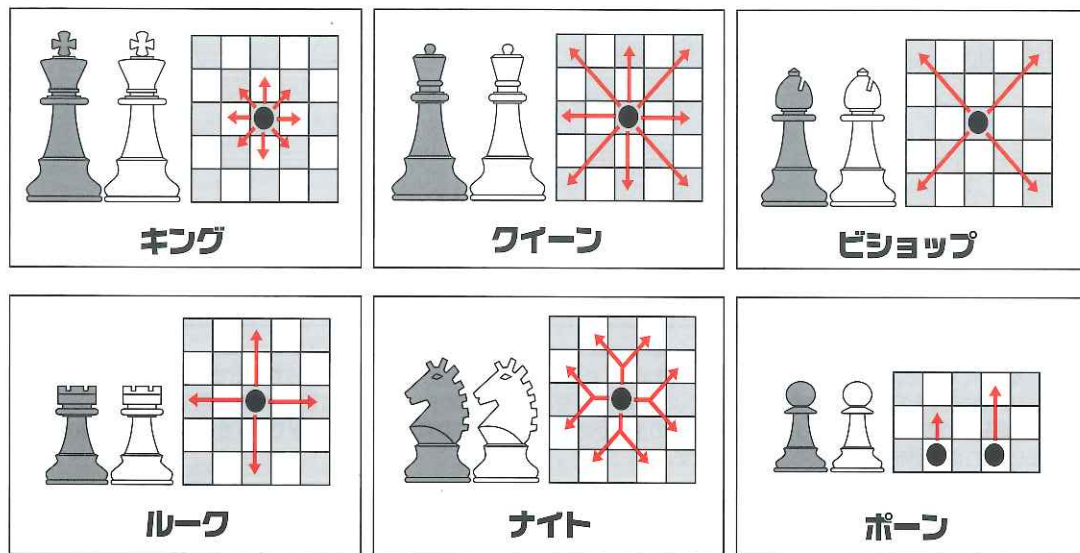
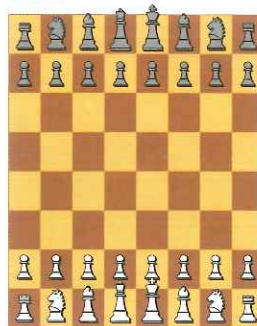
ルーク(城) ……タテ・ヨコの一直線上をいくつでも動かします。

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

ポーン(卒) ……通常は前に1マスのみ動かします。

(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とりいきます。
- ②相手の駒が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駒をとります。(とった駒は、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と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、次の自分の番のとき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◆

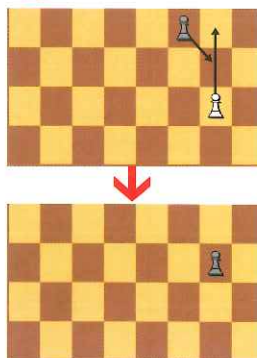
ポーンの特異な動き方

- ・最初に動くときだけ2マス動いてもよい。
- ・敵陣側の端まで進むと、キング以外の好きな駒に成ります(通常は「クイーン」)。
- ・相手の駒をとるときは、左右ナナメ1歩前方の相手駒しかとれません。(ポーン同士が、同じ列で頭を突き合わせているときは、どちらのポーンも動けません。)

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、次の一手でと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とった後の形

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。(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。

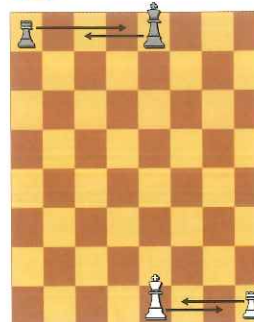
キャスリングについては図3のように2つの駒を同時に動かし、それら一連の動作全部で一手とします。

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、何か駒を動かすと、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とき。
- ・盤上の駒が少なくなって、お互いに相手の王駒をチェックメイトする戦力がいないとき。
- ・同じ手順のチェックがくり返され、きりがないうき(千日手)。

図3 キャスリング



チェッカー

プレイ人数
2人用

準備

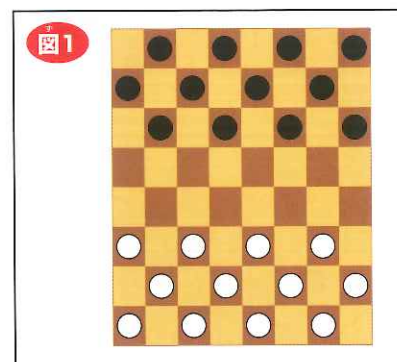
白駒12個、黒駒12個、ダイヤモンド駒(赤・黄を各12個)およびゲームボード(チェッカー盤面)を用意しましょう。ゲーム盤本体にセットしてから図1のように盤上に白駒黒駒を並べます。ダイヤモンド駒はあとから使います。

ゲームの目的

相手の駒を全部とるか、相手が駒を動かさなくなった場合に勝ちとなります。

遊び方

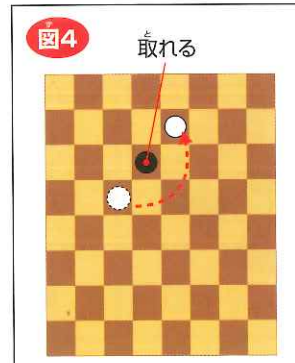
- ①駒は通常ナナメ前へ1マスずつ動かします。ダイヤモンド駒(成った駒)を除いては、ナナメ後ろへは動かさせません。(図2)
- ②ナナメ前に相手の駒があり、そのナナメ向こうのマスがあいている時は、相手の駒を跳び越すことができます。跳び越された駒は取りのぞかれます。(図4)
- ③図5のように続けて跳び越せる場合は、一度に跳び越すことができます。その時跳び越した相手の駒は全部盤上から取りのぞかれます。
- ④跳び越せる場合は必ず跳び越さなければなりません。ただし、跳び越せる場所が2カ所以上ある時は、好きな方向に動かします。
- ⑤自分の駒が前進して相手陣内(相手の一列目)に入ることによって「成る」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



通常



ダイヤモンド駒(成った駒)



取れる



相手の一列目

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84個、黒駒85個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本体にセットします。

◆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。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

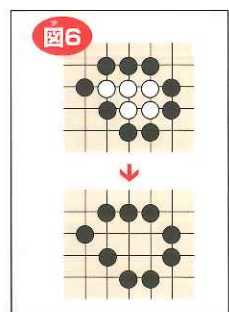
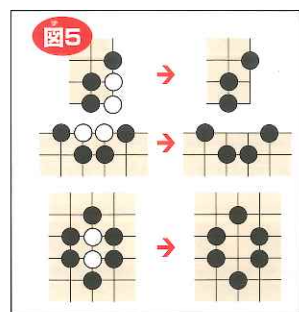
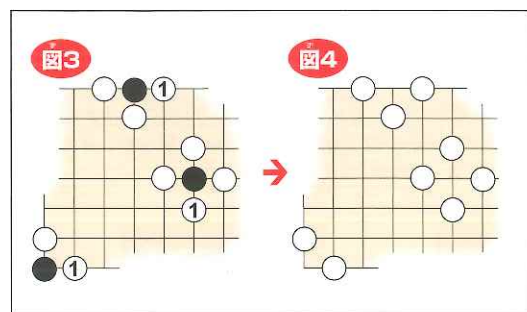
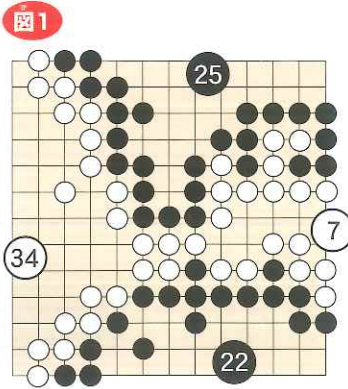
最終的に図1のようになったとします。黒石で囲んだ内側の交差点の数が黒の地、同じく白石で囲んだ内側の交差点の数が白の地です。黒の地は25+22=47。白の地は34+7=41。地6の差で黒が勝ちました。囲碁では地や石の数を数える場合、すべて「目」といいます。この結果を「黒6目勝ち」と呼びます。

◆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。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。

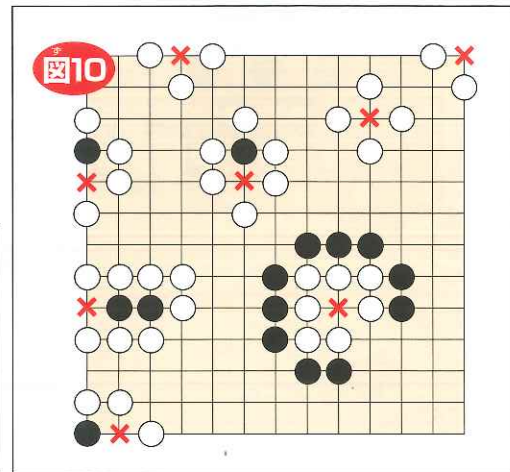
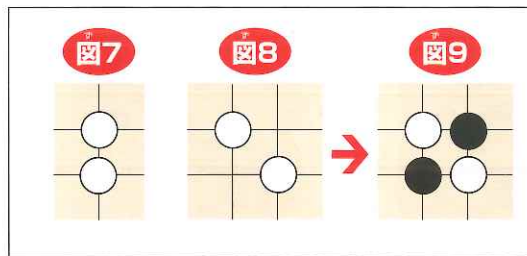
◆ルール◆ 相手の石はタテヨコを完全に囲めば、取れる。

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ず、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。



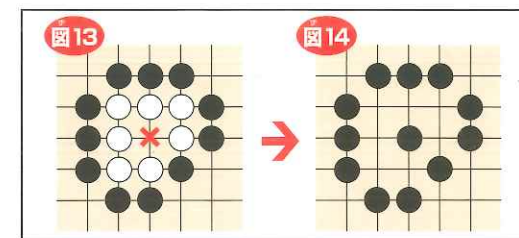
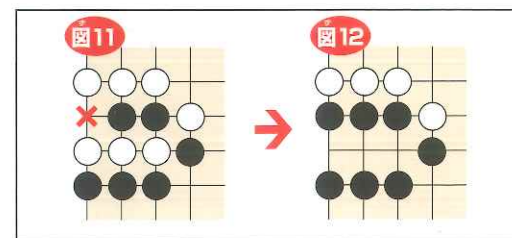
打ってはいけない所

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。

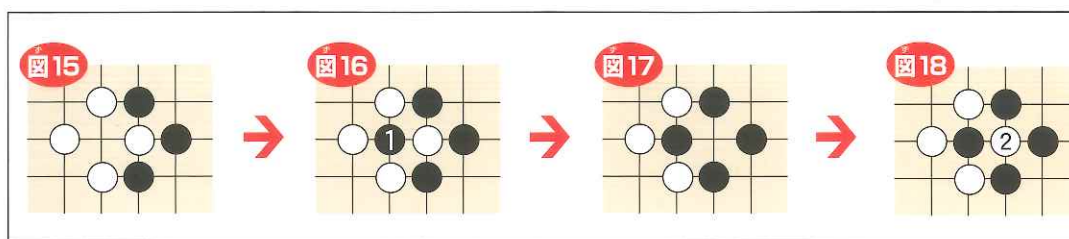
例外的に打ってもよい場合

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。



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。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以外のところに打たなければならないことになり、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、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。

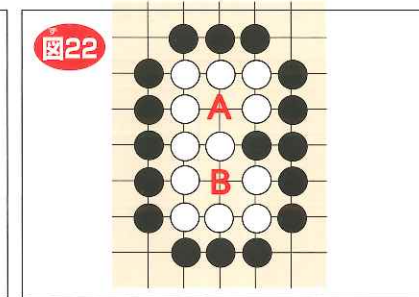
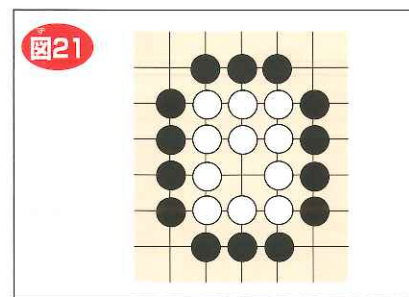
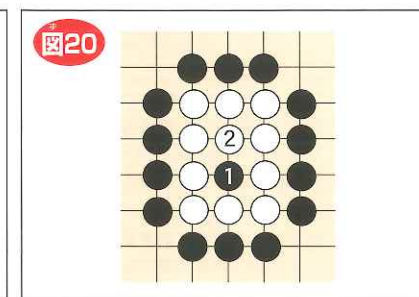
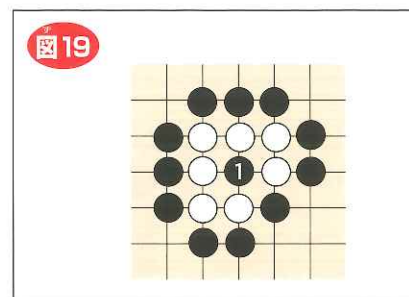
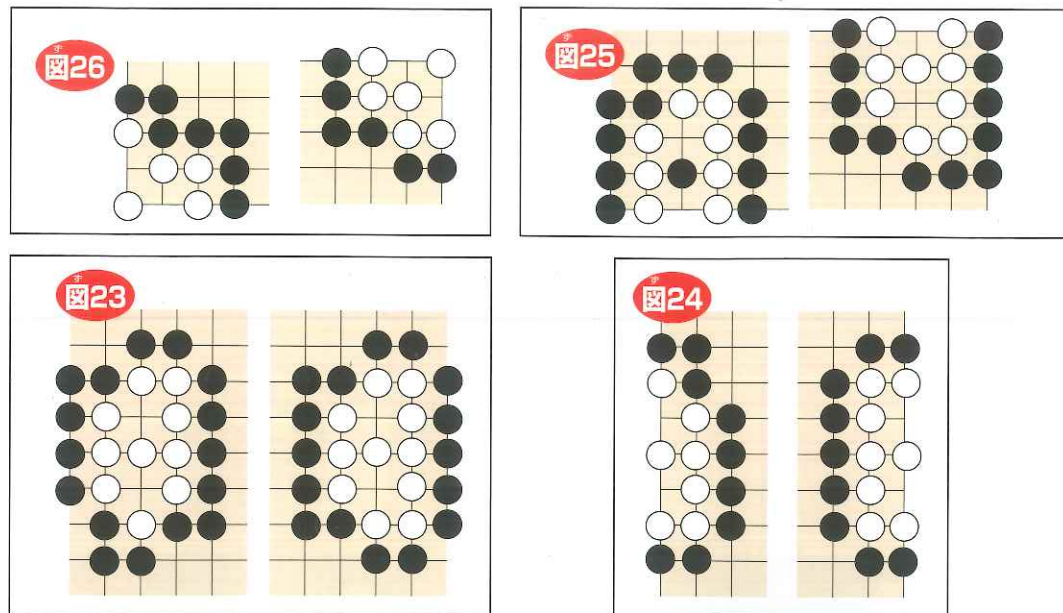


図23～図26を注意深く観察してください。各々の右側の図は、部屋が2つあり生きている石です。しかし、左側は部屋が2つあるように見えても実は死んでいる石なのです。



五目並べ

ばん 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、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◆

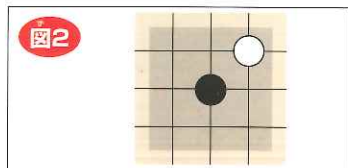
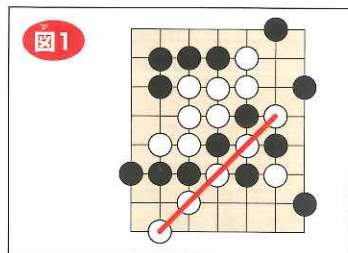
- ①先手(黒)は、盤の中央に第1手を打たなくてはなりません。
- ②第2手となる後手(白)は、黒第1手に隣接した所に打たなければなりません。(図2)
- ③第3手(黒)以降は、自由に打っていきます。

◆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)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◆

ダイヤモンド駒(各色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◆

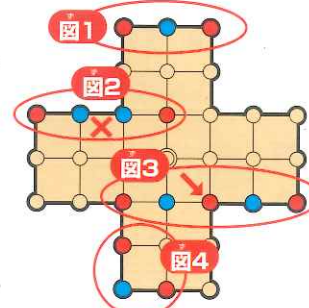
盤上に自分の駒を置いていき、それを守りつつ他のプレイヤーの駒を全滅(最後の1個になるまで追いつめる)させます。最後まで生き残ったプレイヤーの勝ち。

◆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はさみあいを続け、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、隔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◆

ダイヤモンド駒(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。

◆遊び方◆

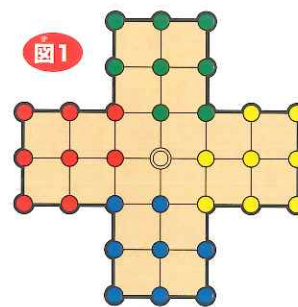
中心以外のマスに32個の駒を並べたらスタート。下記ルールにしたがい、駒を盤上から取りのぞいていきましょう。駒が2個以上あっても、それらが離ればなれになって、どの駒も動かせなくなってしまうとやりなおしです。盤上に残る駒を1個だけにできたら成功です。(解答ルートは一通りではありません。)

◆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。

◆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。



フォックス&ヘンズ

ばん
盤



にま
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。

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◆

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、盤上からとりのぞけます。(図2)

③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す。

(バックはできません。)

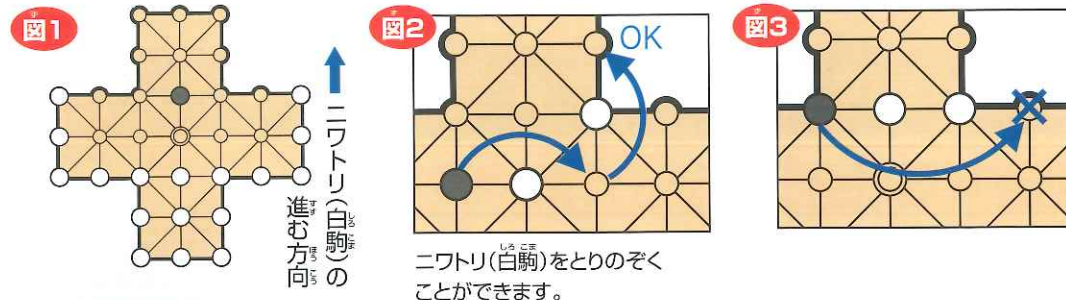
キツネに捕まえられないように前後左右に団結しながら動き、

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)



ダイヤモンド

ばん
盤



にま
駒



プレイ人数
2~3人用

◆準備◆

ダイヤモンド駒(赤・黄・緑を各14個)とダイヤモンド王駒(赤・黄・緑を各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人でゲームするときは、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。

◆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同じ色の陣地に一番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個あるときには、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。)

③1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◎へ進め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。

