

古代 兵棋

はじめに

このゲームは古代地中海の覇権を争ったポエニ戦争を題材としたアブストラクト・ゲームです。

ゲームの駒は付属のものを使用しますが、将棋やチェス、碁石などを使ってプレイすることもできます。また、ゲーム盤についても縦9マス×横7マスがあればプレイ可能です。

内容物

ゲーム盤 1枚

ルール 1部

駒28個

ローマ軍(赤)



指揮官×1個



歩兵×10個



騎兵×4個

カルタゴ軍(青)



指揮官×1個 歩兵×10個 騎兵×4個

※駒はレジン製で細かい部分や尖った部分があります。破損しないように取り扱いには注意してください。

また小さなお子様が口の中に入れたり、怪我をしないようにお気を付けてください。

※内容物に不足がある場合はこちらまでご連絡ください。

mokotacat@jcom.home.ne.jp

勝利条件

突破:自分の駒を相手の最奥列まで到達させる。

崩壊:相手の王駒を取り除く。

上記いずれかの条件を達成した人が勝利します。

ゲームの進め方

適当な方法で先攻・後攻を決めてください。適当な方法がない場合は、最近ローマ軍と戦った人が先攻です。

先攻プレイヤーは、いずれか1つの自軍駒を選び、動かします。パスはできません。

続いて後攻プレイヤーが同様に行います。

どちらかが勝利するまで続けます。

駒の動かし方(移動)

歩兵と騎兵で駒の動かし方が異なります。

歩兵は前方向3マスに移動可能です。

○	○	○
	歩兵	

ただし自駒の直前に敵駒がいた場合(向かい合った状態)は移動できません。この場合、斜め方向への移動もできなくなります。

これを「拘束」と言います。

言い換えるなら、直前の駒がいなくなる限り、その駒は一切の行動ができなくなります。

	歩兵	
	歩兵	

拘束状態

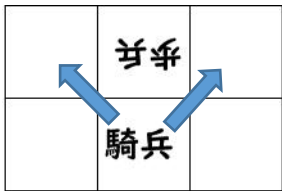
この状態では移動も攻撃もできません

騎兵は前方向3マスに移動可能です。それに加えて、前方2マスの位置にも移動可能です。

	○	
○	○	○
	騎兵	

騎兵の直前に敵歩兵駒がいた場合、騎兵は直進できません。ただし斜め方向への移動は可能です。

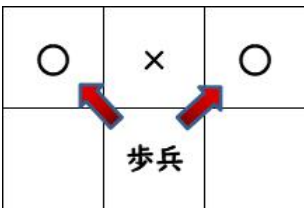
騎兵の直前に敵騎兵駒がいた場合は拘束状態となります(行動不可となります)。



この場合、歩兵は拘束状態ですが騎兵は拘束されていません。そのため斜め方向に移動可能です。

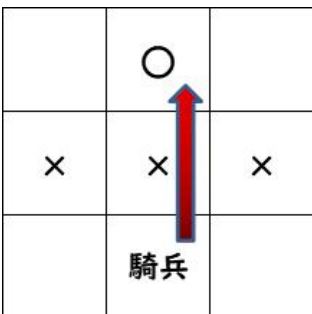
駒の取り方(攻撃)

拘束状態ではない歩兵は、自駒の斜め前にいる敵駒を取ることができます。駒を取るときはそのマスに移動して取ります。



自駒の直前に敵駒がいる場合は、斜め前の敵駒を取ることができません。

騎兵は、自駒の2マス先にある敵駒のみを取ることができます。自駒の前方向3マスにある敵駒を取ることができません。また、自駒の直前に敵駒がいる場合は、2マス先に敵駒がいても取ることができません。



相殺

拘束状態の歩兵は、自らを取り除くことで対面する敵の歩兵も一緒に取り除くことができます。これを「相殺」といいます。

歩兵が相殺で取り除けるのは敵の歩兵だけです。また、斜め前のマスにいる敵駒を相殺で取り除くことはできません。

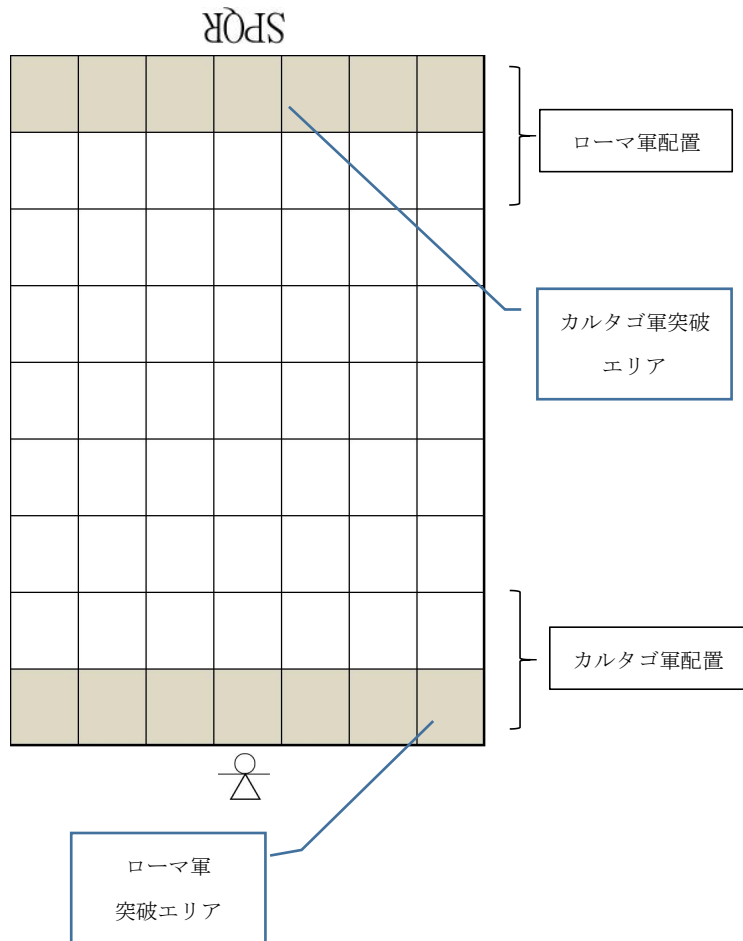
拘束状態の騎兵は、自らを取り除くことで対面する敵の駒を取り除くことができます。この場合、敵の駒は歩兵でも騎兵でも構いません。

ゲームの準備

ゲーム盤の中央付近に衝突をします(ゲームの箱を利用して下さい)。

ゲーム盤の自分側2列に自駒を自由に配置します。騎兵駒をどこに配置するかが重要なので、よく考えて配置してください。

お互いが配置を終えたら衝突を取り除き、先攻側からゲームを開始します。



ルールのエラッタや Q&A はこちらをご覧ください。



また質問がある場合はメールか Twitter でお願い致します。

ゲームデザイン:堀場わたる
 アートワーク:たちばないさぎ
 モデルデザイン:Guy_Montag
 2020 ©堀場工房