

頼光（らいこう） 大江山の鬼退治

『頼光（らいこう） 大江山の鬼退治』

Game design：藤本 泰久

プレー人数——2人

プレー時間——10分

対象年齢——7歳以上

用意するもの——サイコロ（6面体）

◆その1 概要

大江山の鬼退治をモチーフにした簡易将棋です。源 頼光（みなもとのよりみつ）率いる人間、酒吞童子（しゅてんどうじ）率いる鬼に分かれて対戦します。

◆その2 ゲームの準備

縦5×横3の15マスの盤上に、お互いの駒が向き合うように並べます。

—鬼側—

茨木童子（飛）	酒吞童子（王）	熊童子（角）
金熊童子（歩）	星熊童子（歩）	虎熊童子（歩）
碓井貞光（歩）	卜部季武（歩）	藤原保昌（歩）
坂田金時（角）	源 頼光（王）	渡辺 綱（飛）

—人間側—

お互いに1回ずつ、サイコロを振ります。出た目の大きい方が人間、出た目の小さい方が鬼を担当します（同じ目が出たときはサイコロを振り直してください）

人間が先攻、鬼が後攻です。

先に（王）を取った方の勝ちです。

特殊ルールを除き（後述）、本ゲームのやり方は、将棋と、ほぼ同じです。将棋のルールを踏まえて本作をプレーしてください。

◆その3 各駒の移動範囲

（王）—— 源 頼光、酒吞童子

● ● ●
● 王 ●
● ● ●

「前後」「左右」「斜め」の方向に、1歩移動できます。

（飛）—— 渡辺 綱、茨木童子

●
● 飛 ●
●

「前後」「左右」の方向に、どこまでも移動できます。

（角）—— 坂田金時、熊童子

● ●
角
● ●

「斜め」の方向に、どこまでも移動できます。

(歩)—— 碓井貞光、卜部季武、藤原保昌、
虎熊童子、星熊童子、金熊童子

●
歩

「前」の方向に、1 歩移動できます。

◆その4 成金

「敵陣」(2 マス目までの領域) に、(王)
以外の駒を進入させると、成ることができ
ます (成金)

敵陣	敵陣	敵陣
敵陣	敵陣	敵陣
自陣	自陣	自陣
自陣	自陣	自陣

以下、成金の各駒の動きを説明します。

(と金)—— 碓井貞光、卜部季武、藤原保
昌、虎熊童子、星熊童子、金熊童子

● ● ●
● と ●
●

「前後」「左右」「斜め (左右前方に限る)」

の方向に、1 歩移動できます。

(竜王)—— 渡辺 綱、茨木童子

● ● ●
● 竜 ●
● ● ●

「前後」「左右」の方向に、どこまでも移動
できます。また、「斜め」の方向に、1 歩移
動できます。

(竜馬)—— 坂田金時、熊童子

● ● ●
● 馬 ●
● ● ●

「斜め」の方向に、どこまでも移動できま
す。また、「前後」「左右」の方向に、1 歩
移動できます。

◆その5 ゲームの注意点

必殺技の不発などを除いて、パスはでき
ません。また、駒を動かさない状況以外—
—たとえ、どんなに不利な状況になろうと
も、駒は必ず、動かしてください (必殺技
「連続移動」の発動時に、よくこの事態が
生じます)

◆その6 特殊ルール（必殺技）

対局中に1回だけ、必殺技を繰り出すことができます。任意の番手のとき（駒を動かす前）に、「必殺技を使用します!」と、対戦相手に宣言したうえで、サイコロを1回、振ってください。そのサイコロの出目に対応する人物（駒）の必殺技が発動します（対応人物が2人いるときは、どちらか片方を選んでください）

ただし、サイコロの出目に対応する人物（駒）が盤上に置かれていないと、必殺技は発動しません（持ち駒では不可）

このような状態をスカと言います。スカになってしまうと、一切の駒を動かさず、相手の番手に移ります。

必殺技の使用を宣言したのに、かえって、何もできずに、不利になることがあります。よく考えて、必殺技を使いましょう。

サイコロの出目と、その対応人物

①の出目	—— 源 頼光、酒吞童子
②の出目	—— 渡辺 綱、茨木童子
③の出目	—— 坂田金時、熊童子
④の出目	—— 碓井貞光、虎熊童子
⑤の出目	—— ト部季武、星熊童子
⑥の出目	—— 藤原保昌、金熊童子

◎必殺技の効果

①「自由移動」 源 頼光、酒吞童子

盤上の好きな位置（空いているマス）に、①の駒を移動させることができます（さながら、持ち駒を盤上に打つような具合です）

②「強奪」 渡辺 綱、茨木童子

相手の持ち駒の全てを、自分のものにする

ことができます。ただし、この番手は、これで終了となり、相手の番手に移ります。なお、相手の持ち駒が1つもなければ、何の効果も発動しません。スカ。

③「連続移動（角）」 坂田金時、熊童子

2回連続で③の駒を移動させることができます（1回の移動でも可）。うまくいけば、移動先にある敵の駒を2つ、盤上から取り除けます。ただし、味方の駒によって移動先がふさがれているような場合は、何もできないまま、相手の番手に移ります。スカ。

④「成金」 碓井貞光、虎熊童子

その場で④の駒を裏返して（成金）にします。ただし、この番手は、これで終了となり、相手の番手に移ります。

⑤「連続移動（歩）」 ト部季武、星熊童子

2回連続で⑤の駒を移動させることができます（1回の移動でも可）。うまくいけば、移動先にある敵の駒を2つ、盤上から取り除けます。ただし、味方の駒によって移動先がふさがれているような場合は、何もできないまま、相手の番手に移ります。スカ。

⑥「入れ代わり」 藤原保昌、金熊童子

人間と鬼が入れ代わります（持ち駒を含む）。戦況が不利であったら、一挙に形勢が逆転します。ただし、プレイヤーの入れ代わりだけで、この番手は終了し、相手の番手に移ります。また、入れ代わったからといって——仮に入れ代わった相手が必殺技を使用していなかったとしても——必殺技を使用していない、ということにはなりません。使用済となります。【H29.9.5 制作】