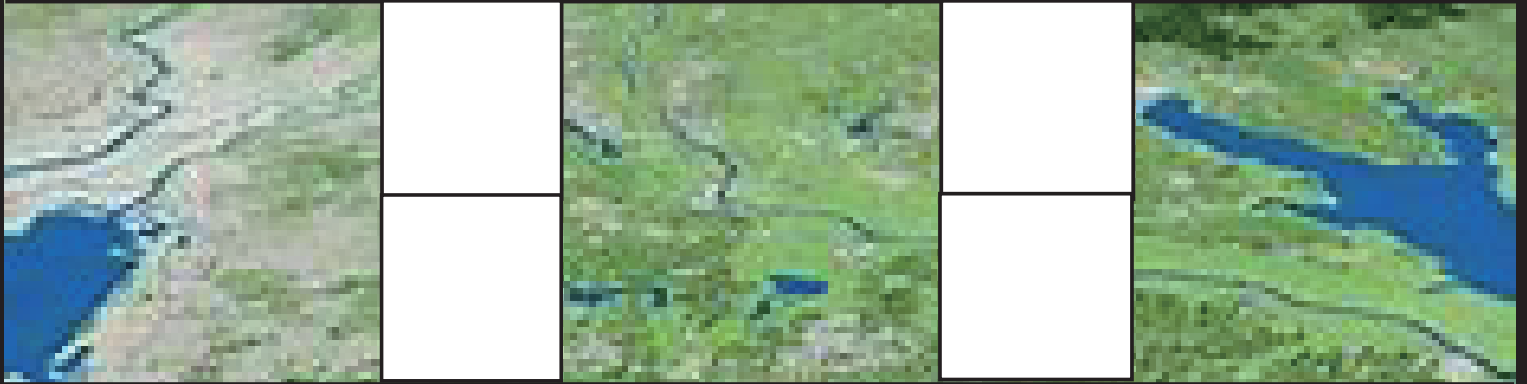


司令本部

突入口

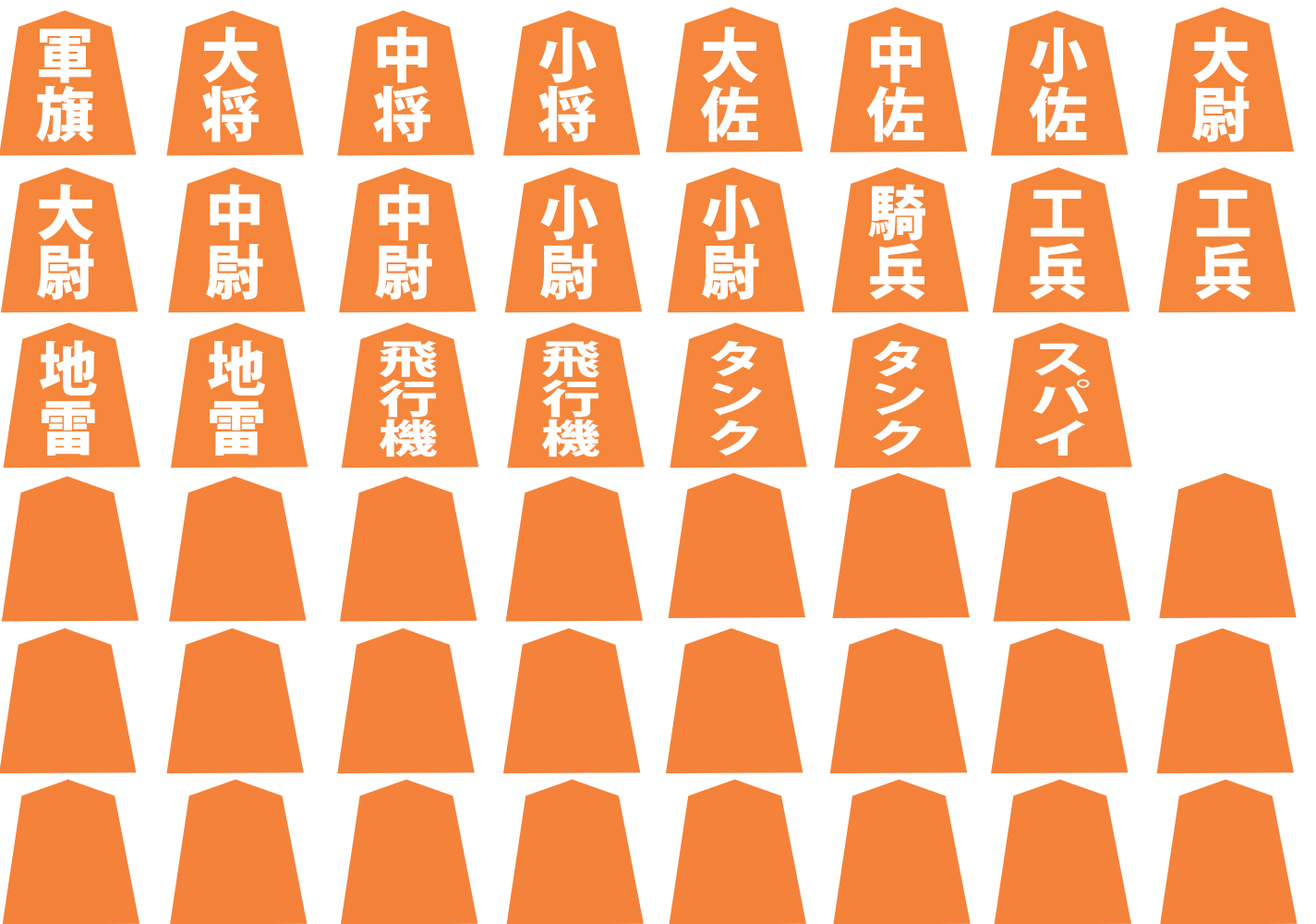
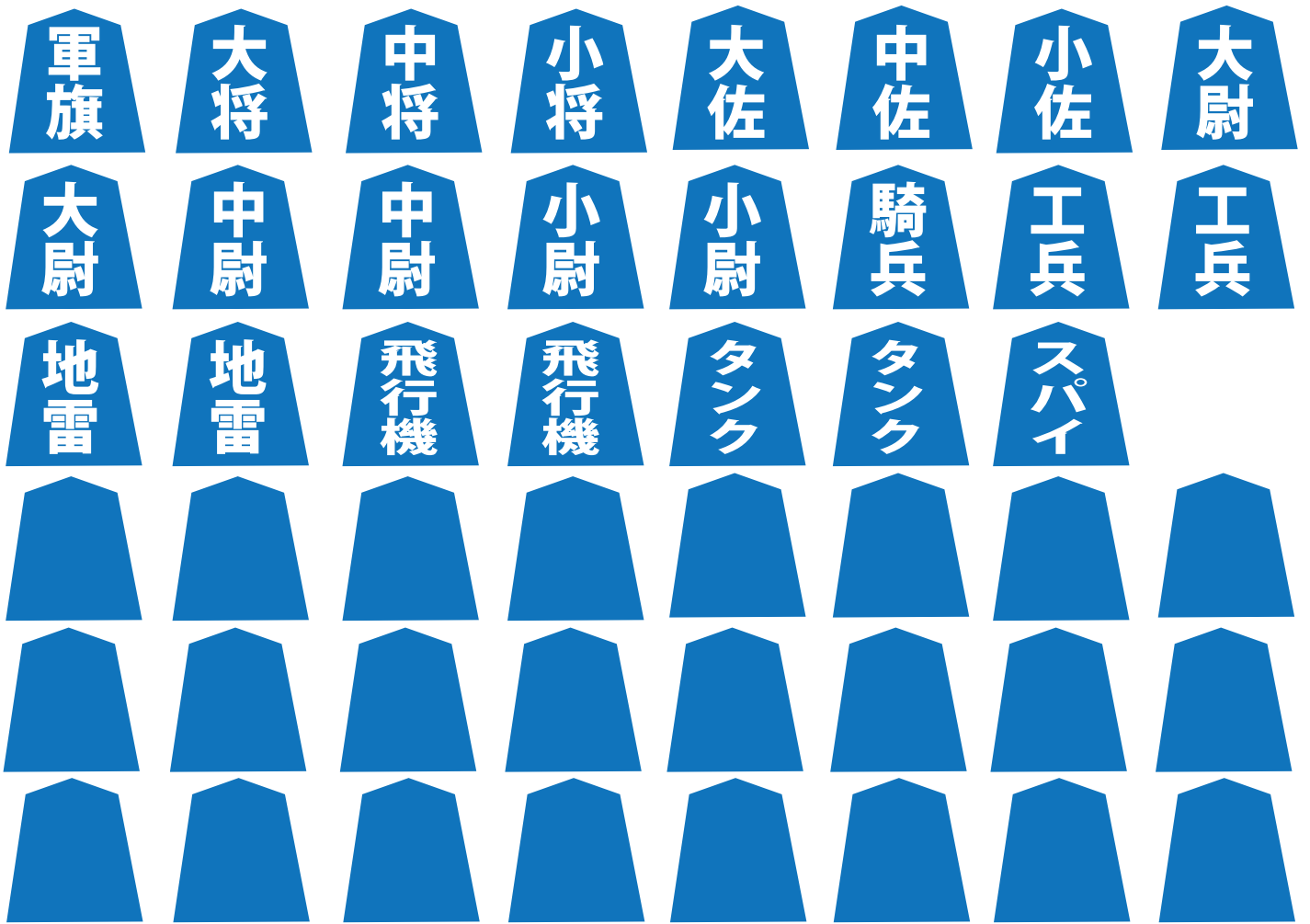
突入口



突入口

突入口

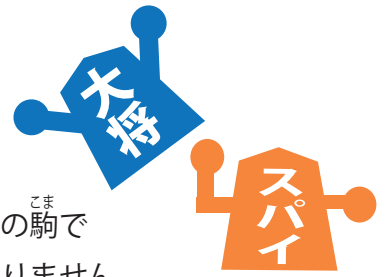
司令本部



コマの裏面に色のついてる方を表にして張ってください

切り取って遊んでください

# ぐんじんしょうぎ 軍人将棋の遊び方



## ゲームの勝敗

対戦相手の指令本部を、大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐のいずれかの駒で占拠すると勝利となります。その他の駒で侵入しても占拠したことはありません。



## ゲームの進め方

ゲームは対戦相手が2名、審判員が1名の3人で行います。駒は全て裏返しにして配備し、突入口から敵陣に攻め込み、相手の駒と衝突すると、審判員が勝敗表により勝ち負けを判断し、勝った駒を盤面に残します。取った相手の駒を視ることは出来ません。相手がどんな駒を配備しているのかを推理しながら、自分の駒と勝負させていきます。



## 駒の動き

- 大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐、大尉、中尉、少尉、スパイ：  
前後左右に1マスの移動ができます。
- タンク、騎兵：  
前後左右に1マス、または2マス前に動けます。進む先に駒がマス上にある場合は飛び越えられません。
- 飛行機：  
前後には何マスでも動けます。左右は1マスだけ動けます。進む先に駒があっても飛び越えることができます。また、突入口を無視してどこからでも敵陣に攻め込むことができます。
- 工兵：  
前後左右何マスでも移動ができます。進む先に駒があるときは飛び越えは出来ません。
- 地雷、軍旗：  
動かせません。突入口に配置することはできません。軍旗を自陣最後尾列に配備することもできません。軍旗は後ろに配備された駒と同様の力を持ちます。



## 勝敗表

○：勝ち ×：負け =：相打ち（両駒とも盤面から排除）

	大将	中将	少将	大佐	中佐	少佐	大尉	中尉	少尉	飛行機	タンク	騎兵	工兵	スパイ	地雷
大将	=	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	=
中将	×	=	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	=
少将	×	×	=	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	=
大佐	×	×	×	=	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	=
中佐	×	×	×	×	=	○	○	○	○	×	×	○	○	○	=
少佐	×	×	×	×	×	=	○	○	○	×	×	○	○	○	=
大尉	×	×	×	×	×	×	=	○	○	×	×	○	○	○	=
中尉	×	×	×	×	×	×	×	=	○	×	×	○	○	○	=
少尉	×	×	×	×	×	×	×	×	=	×	×	○	○	○	=
飛行機	×	×	×	○	○	○	○	○	○	=	○	○	○	○	○
タンク	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	=	○	×	○	=
騎兵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	=	○	○	=
工兵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	=	○	○
スパイ	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	=	=
地雷	=	=	=	=	=	=	=	=	×	=	=	=	×	=	