

# チュートリアル

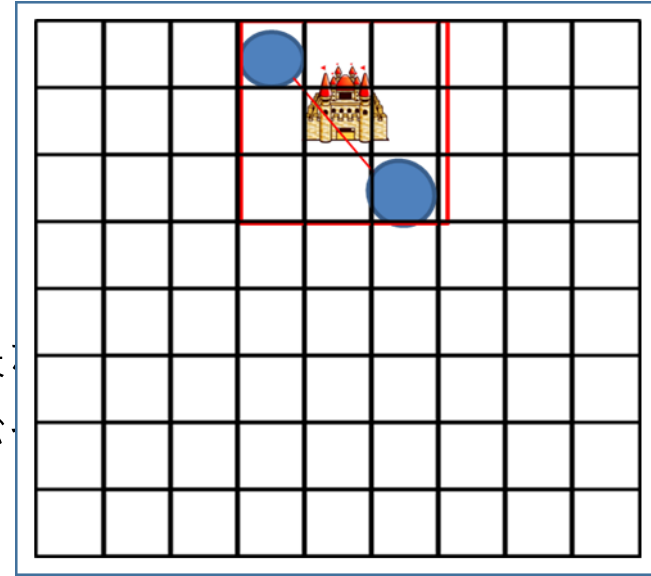
## ～ゲームの流れについて～

- このゲームは、 $11 \times 11$ の盤面上で行われる。
- 自陣（手前  $3 \times 11$ ）に駒を好きな場所に配置する。
- 駒にはそれぞれ置ける数が決まっていて、  
全ての駒を配置しなくてはならない。
- 自陣の真ん中に城の駒があり、この駒は移動させることができない。

## ～ルールについて～

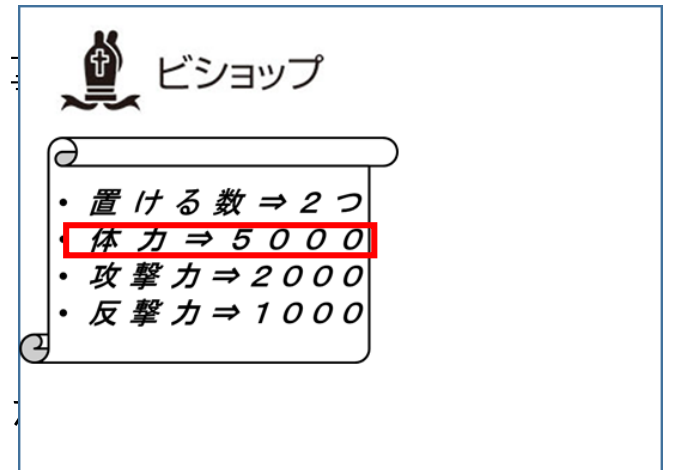
### 勝利条件

条件1・・・敵の城を、自分の駒で対角線上に挟む。  
→包囲中の駒は、反撃をすることが出来る。  
また、キングのみ城の中へ入ることが出来る。



条件2・・・敵のキングを倒す。  
→駒それぞれに体力があり、キングのHPを0にする事で勝利。  
城を挟まなくても相手に勝つことができる。

条件3・・・敵のキング以外の駒を全て倒す。  
→キングを残し、他の駒のHPを0にする事で勝利となる。



以上のいずれか一つを達成したものが勝者となる。

# ～駒の効果について～

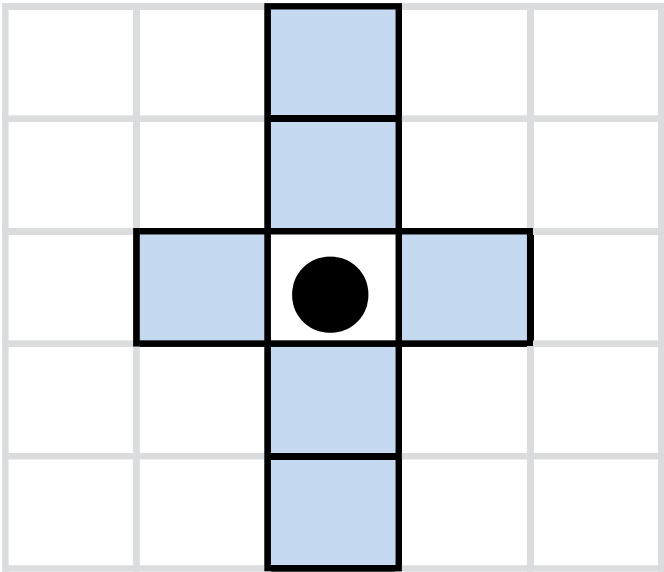
## 駒の動きについて

- ・駒それぞれに移動できる範囲、攻撃できる範囲があり、範囲以上移動、攻撃はできない。
- ・攻撃は、範囲内のすべての敵に攻撃が出来る。
- ・敵味方関係なく、駒を跨いで移動は不可
- ・攻撃された駒は、攻撃をした敵が自分の攻撃範囲にいる場合に限り、反撃が出来る。
- ・駒の攻撃範囲は、駒の向きに依存しない。（駒が横を向いても、攻撃範囲は回転しない。）

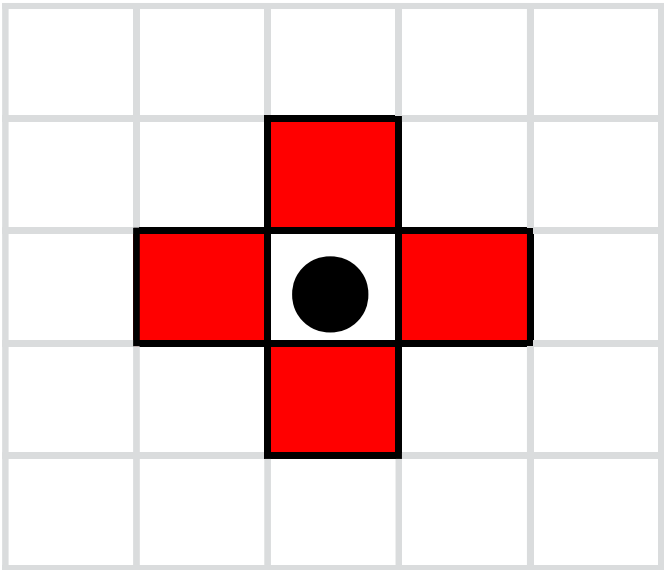
# ポーン

- 配置可能数 9
- 体力 3 0 0 0
- 攻撃力 1 5 0 0
- 反撃力 7 5 0

移動範囲



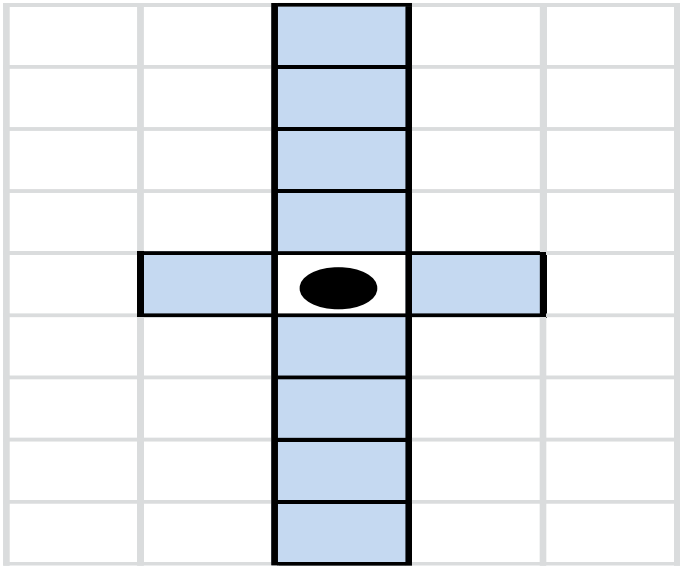
攻撃範囲



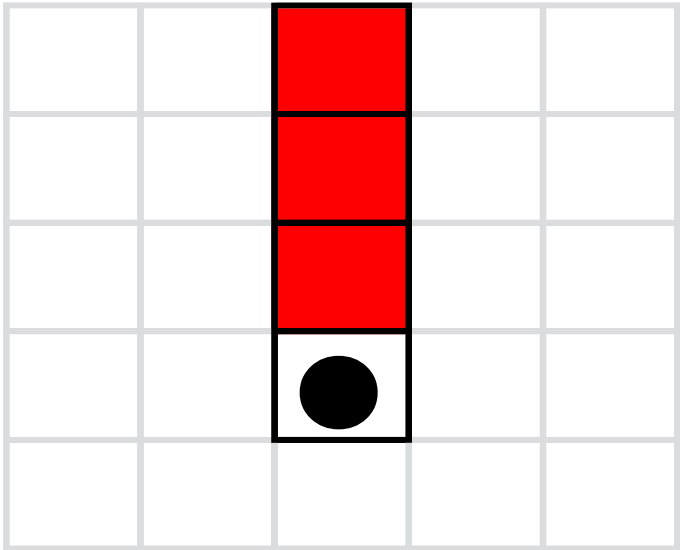
# ルール

- 配置可能数 2
- 体力 2 0 0 0
- 攻撃力 1 5 0 0
- 反撃力 7 5 0

移動範囲



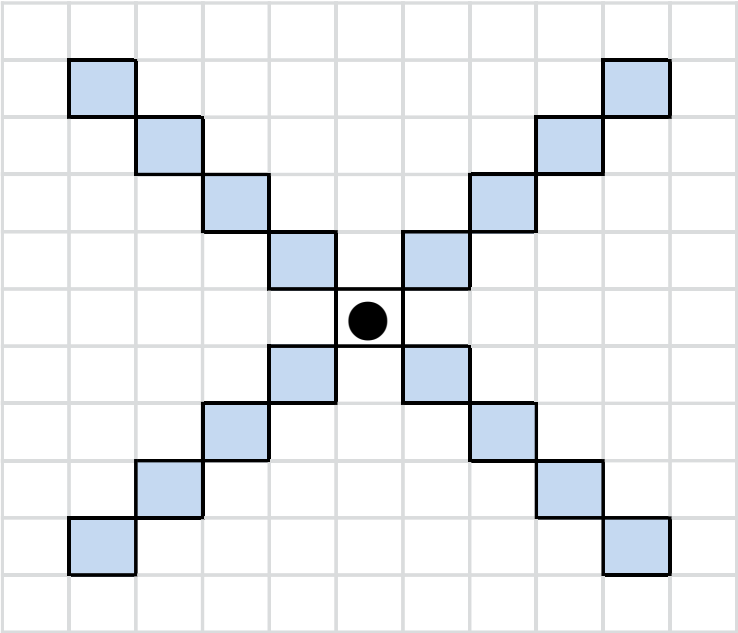
攻撃範囲



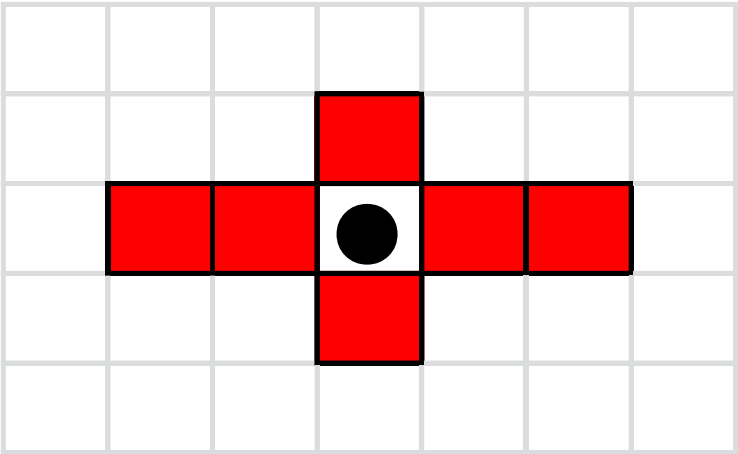
# ビショップ

- 配置可能数 2
- 体力 5 0 0 0
- 攻撃力 2 0 0 0
- 反撃力 1 0 0 0

移動範囲



攻撃範囲



# ナイト

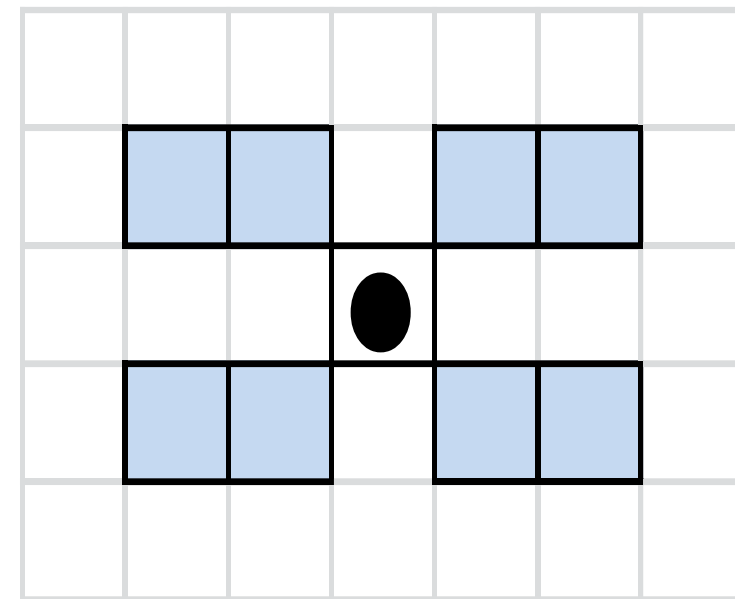
・配置可能数 2

・体力 6 0 0 0

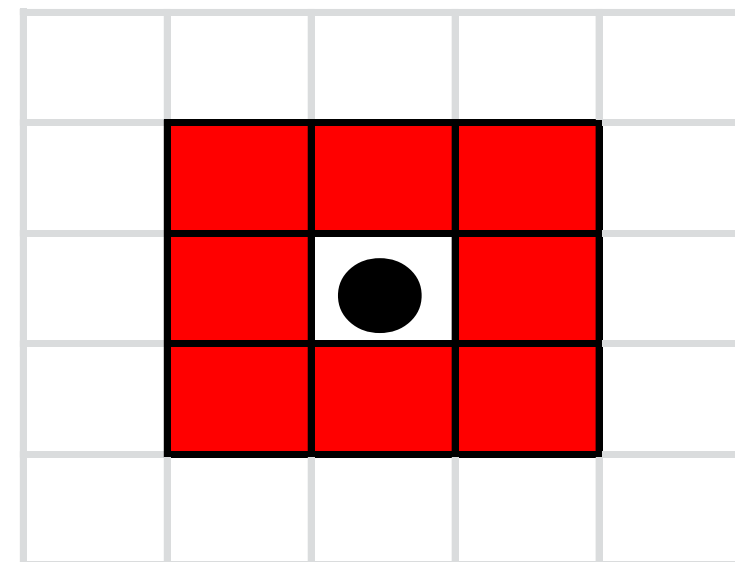
・攻撃力 2 0 0 0

・反撃力 1 0 0 0

## 移動範囲



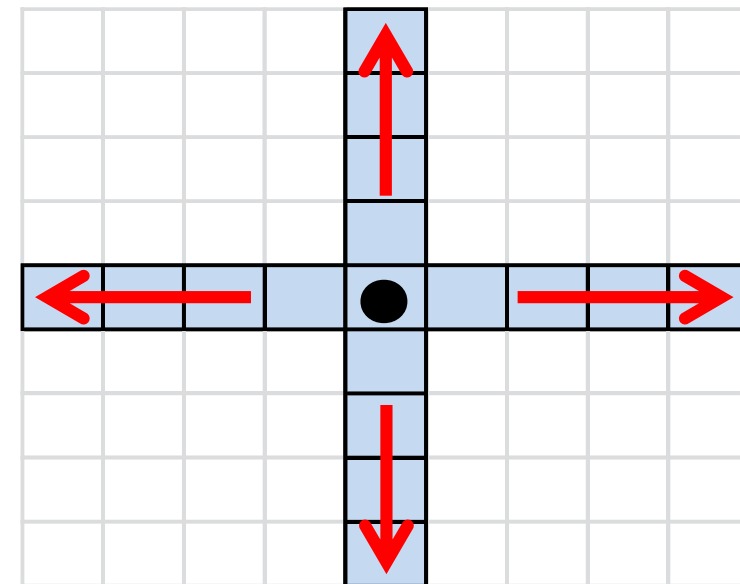
## 攻撃範囲



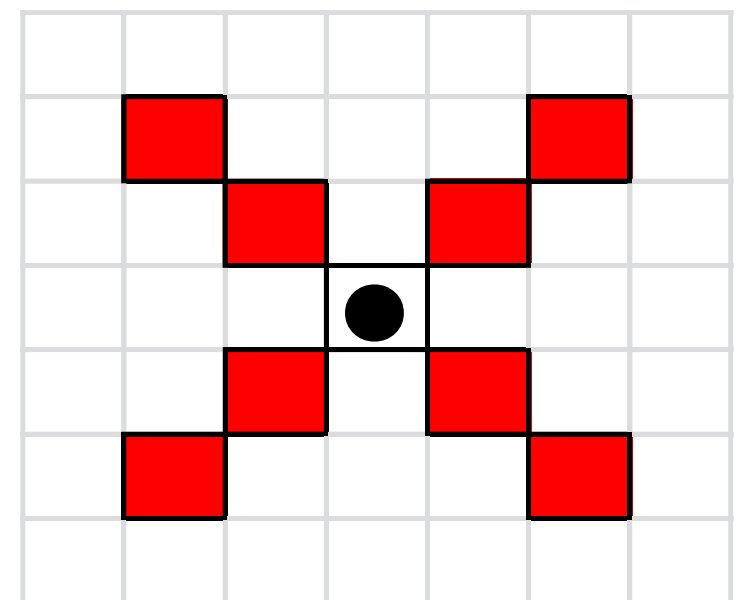
# ジャック


- ・ 配置可能数 1
- ・ 体力 8 0 0 0
- ・ 攻撃力 2 5 0 0
- ・ 反撃力 1 2 5 0

## 移動範囲



## 攻撃範囲



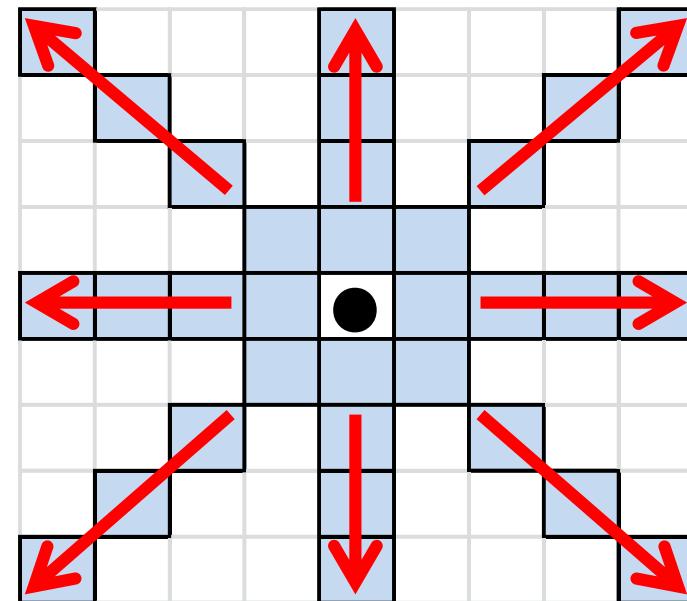
※  の方向には何マスでも進行可能



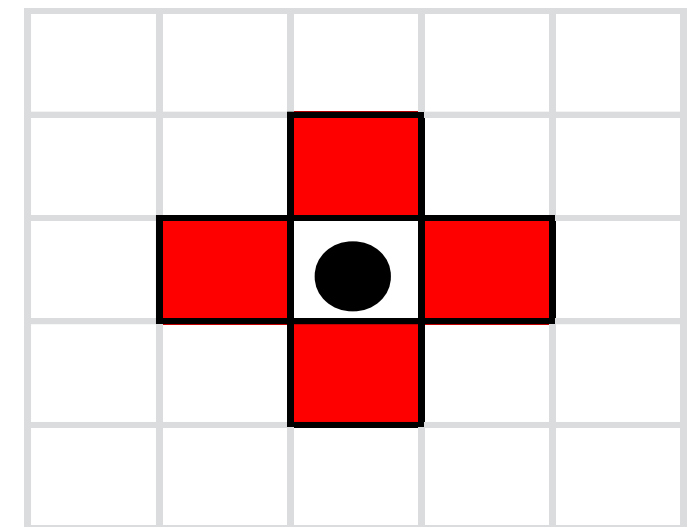
# クイーン


- 配置可能数 1
- 体力 1 0 0 0 0
- 攻撃力 3 0 0 0
- 反撃力 1 5 0 0

移動範囲



攻撃範囲

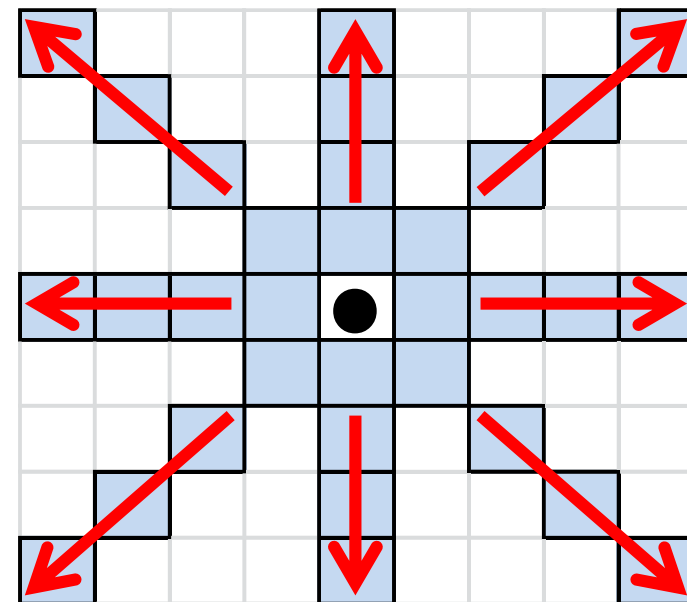


※  の方向には何マスでも進行可能

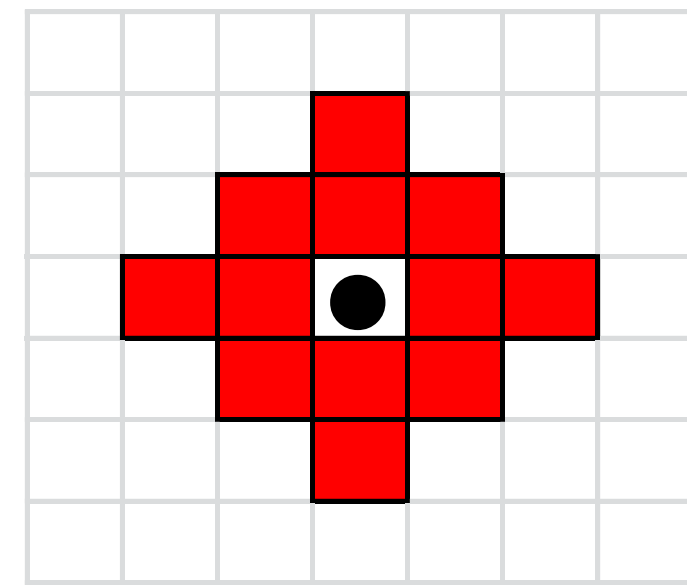
# キング


- 配置可能数 1
- 体力 5 0 0 0
- 攻撃力 4 0 0 0
- 反撃力 2 0 0 0

移動範囲



攻撃範囲



※  の方向には何マスでも進行可能