

官定机戦律書

K	L	N	T	Z	X	C	M	P	
中	初	母	本	天	本	母	初	中	A
火	丑		初		初		丑	火	E
火	火	火	火	火	火	火	火	火	I
									U
									O
									Y
火	火	火	火	火	火	火	火	火	AI
火	丑		初		初		丑	火	AU
中	初	母	本	天	本	母	初	中	IA

皇処

ここにある駒は動きが変化する。

皇水

皇や船以外がここに入るには、判定で3以上が必要。

皇山

皇処かつ皇水。

踏越え

終了点に他の駒があれば、その位置を経由点としてさらに移動できる。

- ・経由点は一手番の一つ。
- ・何マスでも移動できる移動ならば判定をし、それ以下の移動をする。

入水

皇と船以外の終了点が皇水するとき、判定で3以上が必要である。

皇の千日手

皇を相手が動かした直後に皇を動かしたり、皇を使ってパスをすること。

王の同色駒代用

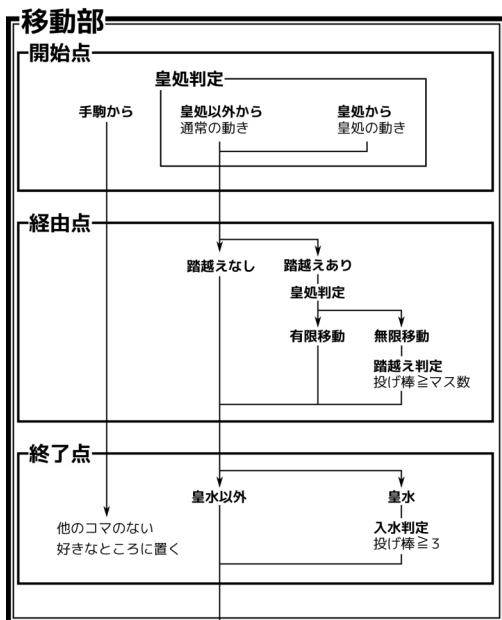
王は他の同色駒の代用ができる。

役の同時成立

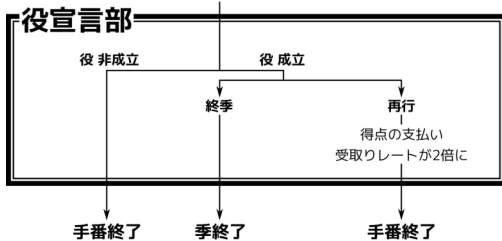
一つの駒は複数の役の構成要素として用いることができる。

同一役非重複

同じ役は二つ以上できない。ただし、同色の役とともに成立した場合は、同色の役のみを計算する。



終了点に相手の駒があれば獲得し、手駒に加える。



役名	駒	点数
無抗行処	中 以外の全種類	50
筆兵無傾	本 火 中 丑 火	10
地心	本 火 中	7
馬弓兵	初 丑 火	5
行行	初 母 火	5
王	天	3
獣	初 初	3
戦集	本 火 火	3
助友	母 火 火	3
闇戦之集	火 火 火 火 火	3
撃皇	皇の踏越え	-5
皇再来	皇の千日手	-3
同色	同色の役	+2

○ その位置に駒を越えずに移動できる

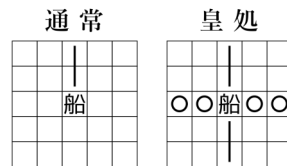
○ その位置に駒を越えて移動できる

— その方向に駒を越えずに何マスでも移動できる

--- その方向に駒を一つ越えて何マスでも移動できる

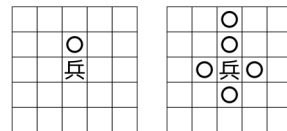
船

nuak1
felkana



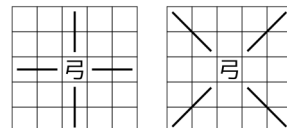
兵

kauk2
elmer



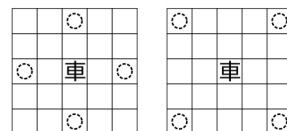
弓

gua2
gustuer



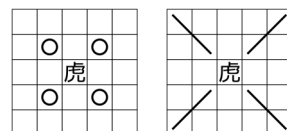
車

kaun1
vadyrd



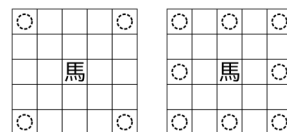
虎

dau2
stistyst



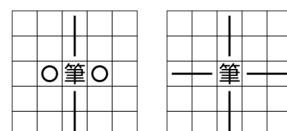
馬

maun1
dodor



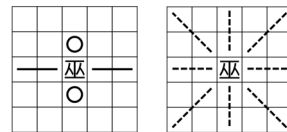
筆

kua2
kua



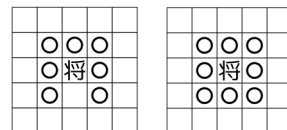
巫

tuk2
terlsk



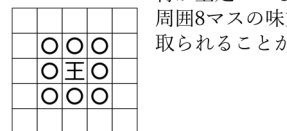
将

uai1
varxle



王

io
ales



皇

tam2
tam



将が皇処にいるとき、周囲8マスの味方の駒は取られることがない。

皇は王の動きを2回行い、周囲8マスの駒は皇処にいるときの動きになる。

皇はどちらのプレイヤーも動かすことができる。他の駒を取ったり、他の駒に取られたりすることはない。