



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。

手駒

各競技者の獲得した駒。

○ 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
- その方向に何マスでも移動できる。駒は越えられない。
- --- その方向に何マスでも移動できる。一つまで駒を超えて良い。

皇 処

П

00400

O

0

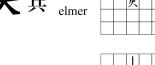
〇八〇

0

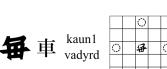


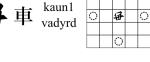
O kauk2 **大** 兵 火 elmer

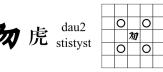


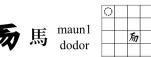














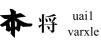
0











夫 王

io

ales

tam2

tam







取られることがない。

lacktriangle

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。

巾

1 /

ļ

000

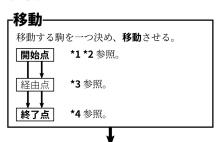
O 本 O O O O

皇はどちらのプレー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。

○ 申 ○ ●

 \bullet 000 \bullet

手番の流れ



駒の取得

終了点に駒があればその駒を手駒に加える。

役の宣言

役を確認し、あれば宣言をする。

終了の宣言。 継続の宣言。 点数レートを倍にし、 点数を獲得し、 手番を相手に渡す。 次の季に移る。

手番を交互に繰り返す。季(点数の獲得まで の一単位)を春夏秋冬の四回繰り返し、一つ の遊戯とする。

- ・季は一回のみ、もしくは二回でも良い。
- ・持ち点は通常20点ずつである。
- ・途中で一方の点がなくなった場合、遊戯は 終了する。

| 役名 | 駒 | 点数 |
|------|----------------|----|
| 無抗行処 | ・以外の全種類 | 50 |
| 筆兵無傾 | 本央中丑失 | 10 |
| 地心 | 本 央 巾 | 7 |
| 馬弓兵 | 历丑失 | 5 |
| 行行 | 历母共 | 5 |
| 王 | 关 | 3 |
| 獣 | | 3 |
| 戦集 | 本火火 | 3 |
| 助友 | 每火火 | 3 |
| 闇戦之集 | 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 |

移動

*1皇処の移動

ここから駒が移動するとき、 その移動は皇処の移動とな る。

*2 手駒からの移動

手駒は一手番中に他の駒のな い好きなマスに一つだけ置く ことが出来る。

*3 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 移動する。

- ・経由点は一手番に一つ。
- 何マスでも移動できる 移動ならば判定をし、その値 以下の移動をする。

予め**終了点を宣言する**ことが 望ましい。

*4入水

終了点が皇水のとき、判定で 3以上が必要。

- ・皇と船が移動するときは不 要。
- ・開始点が皇水や手駒であれ ば不要。

役

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