



キングダム KINGDOM 盤上大戦



時は春秋戦国時代。あなたは將軍となり、
天下統一を目指します。

盤面に布陣(駒を配置)したらゲームスタート、交互に手番を繰り返しながら、兵を集めて強化したり、敵の死角から攻撃したり、高台に陣取することで戦いを有利に進めましょう。

さらに、選んだ武将の能力や、戦況が大きく変化する作戦を組み合わせれば、不利な状況を一気に覆すことも可能。

最後は相手の大将を撃破するか、本陣に攻め込むことで勝利となります。

あなたの將軍としての素質が今、試される時です！

共同開発：女流棋士 北尾まどか

内容物

武将駒



大将駒：
各色 1 個



副将駒：
各色 1 個



千人将駒：
各色 2 個

兵駒：

各色 1 2 枚



高台駒：

2 個



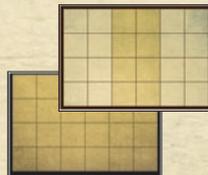
岩場タイル：
2 枚



本陣タイル：
各色 1 枚



ゲームボード：
2 枚



武将カード：8 枚



作戦カード：1 2 枚



衝立：1 枚



大将枠・副将枠：
各 2 枚



ハーフボードで遊んでみよう

このゲームを初めて遊ぶ場合は、図のようにパーツを並べてください。

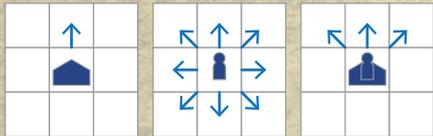
【使うパーツ】

- ・ゲームボード…1枚
(枠が茶色の面を使います)
- ・兵駒…各色8枚
- ・武将駒
大将駒
副将駒
千人将駒 } …各色1個
- ・武将カード…各自1枚
(※各自、好きな武将を1人ずつ選んでください)
- ・大将枠…各自1枚
- ・作戦カード…8枚
(火計、斥候、脱出、伏兵は取り除く)
- ・本陣タイル…各色1枚
- ・岩場タイル…1枚

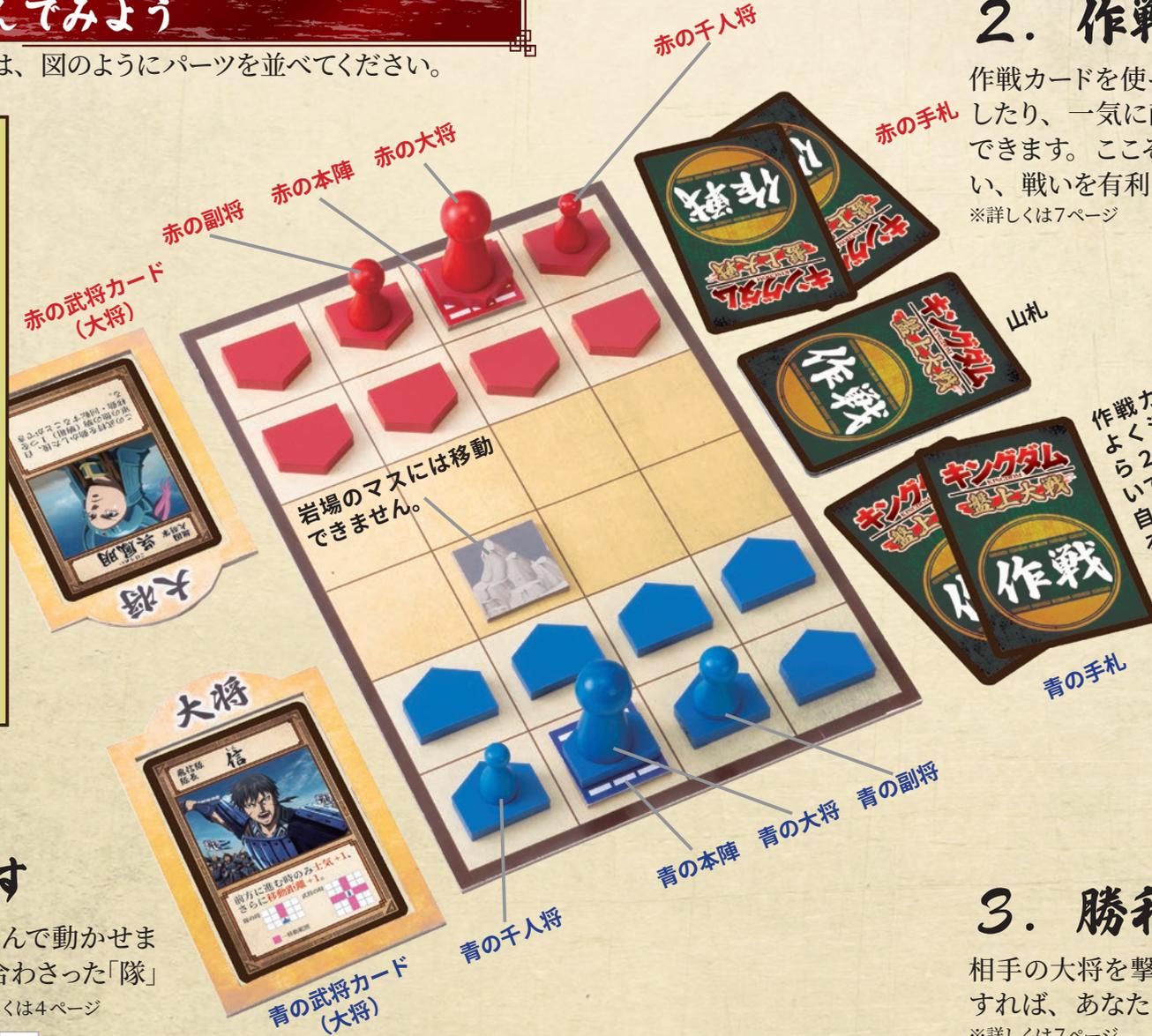
※この配置例では、
青：信
赤：呉鳳明

1. 駒を動かす

手番では、自軍の駒を1つ選んで動かさせます。「兵」「武将」、その2つが合わさった「隊」で動かし方が変わります。※詳しくは4ページ



武将カードは、それぞれに効果があります。選んだ武将カードの効果は、ここでは大将に割り当てられます。



2. 作戦カードを使う

作戦カードを使って、相手の駒を遠くから攻撃したり、一気に敵陣に切り込んだりすることができます。ここぞという場面で作戦カードを使い、戦いを有利に進めましょう！

※詳しくは7ページ



弓矢で遠くから攻撃！

作戦カードはよく混ぜつつ引ら2枚ずつ引いて手札にし、自分だけ見えるように持ちます。



味方を鼓舞して強化！

3. 勝利する

相手の大将を撃破するか、相手の本陣を占領すれば、あなたの勝利です！

※詳しくは7ページ



駒を重ねて強化



相手の側面から攻撃



ゲームの進行

基本ルールはとてもシンプルです。先手・後手を決めたら、交互に手番を行い、どちらかが勝利するまで続けます。手番では以下のいずれか1つを実行します。

① 自分の駒1つを移動させる。

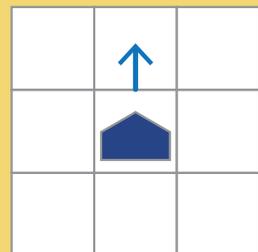
② 手札の作戦カード1枚を使う。

③ 山札から作戦カード1枚を引いて手札に加える。

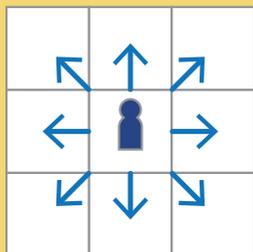
①駒の移動

移動させる駒の種類によって、移動できる方向が異なります。

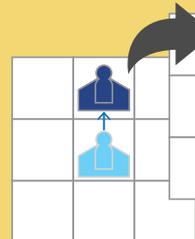
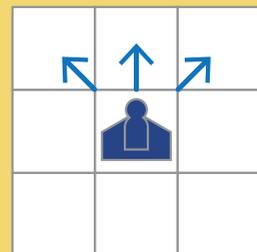
兵



武将



隊 (兵+武将)



隊は移動後に向きを変えられます(90°または180°)。

向きを変えることで相手の死角から攻撃できる!
※詳しくは6ページ

移動した先に駒がない:
移動終了

移動した先に自分の駒がある:
合流

移動した先に相手の駒がある:
攻撃

駒の合流



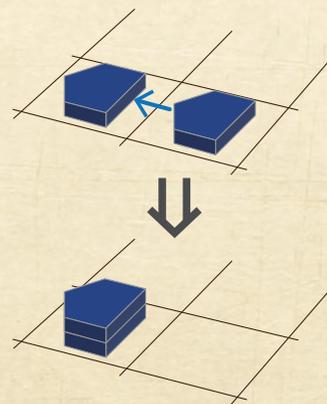
駒を移動する先に自分の駒がある場合、駒同士を合流させることができます。合流した駒は駒組としてまとめて動かせます。

2つ以上の武将駒を合流させることはできませんが、兵駒は最大5個まで合流できます。

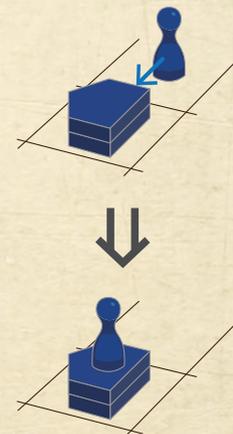
また、合流した駒組の一部だけを分解して動かすこともできます。その場合の駒の移動方向は、動かす駒の移動方向に従います(兵駒だけを進める場合は正面のみ)。

例:

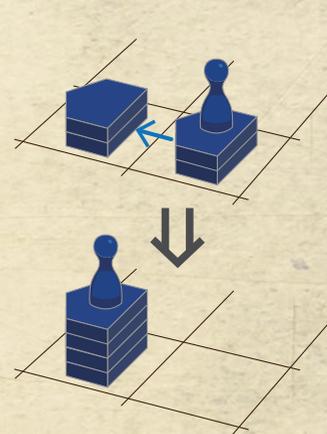
【兵+兵】



【武将+兵】



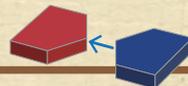
【隊+兵】



合流後に向きを変えられます。

合流後に向きを変えられます。

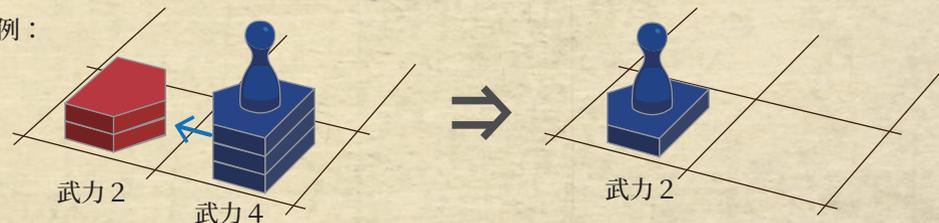
攻撃



駒を移動する先に相手の駒がある場合、それが攻撃となり、戦闘が発生します。戦闘では、互いの武力の分のダメージを相手に与えます。

兵駒=1、武将駒=1として武力を計算し、与えられたダメージ分の兵駒を双方から取り除きます。兵駒が足りない場合は、武将駒を取り除きます。

例:

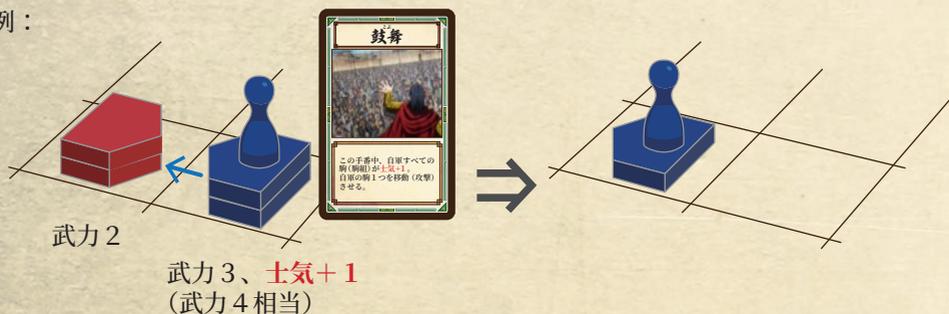


士気(カード等の効果によって得られる武力)

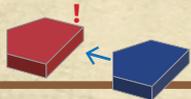


各駒の武力は、武将カードや作戦カードの効果によって「**士気+1**、**士気+2**」といった形で強化されることがあります。
士気+1の状態では、戦闘で相手に与えるダメージが1増え、逆に受けるダメージは1減ります。

例：



死角からの攻撃



また、相手の駒の移動方向以外の「死角」から攻撃することで、士気が一時的に上がります。

【兵の死角】

+1	+2	+1
士気+1	↓	+1
+1		+1

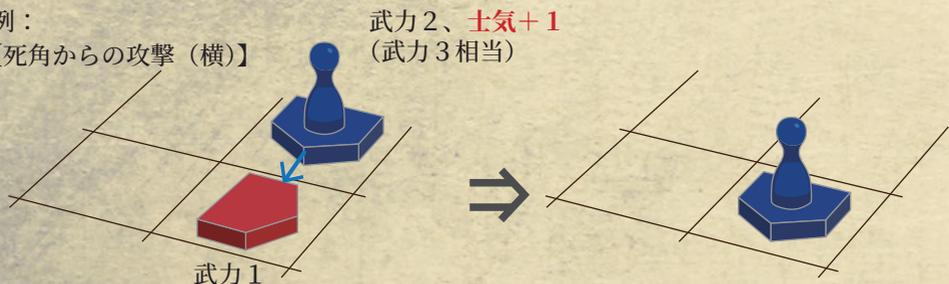
【隊の死角】

+1	+2	+1
士気+1	↓	+1

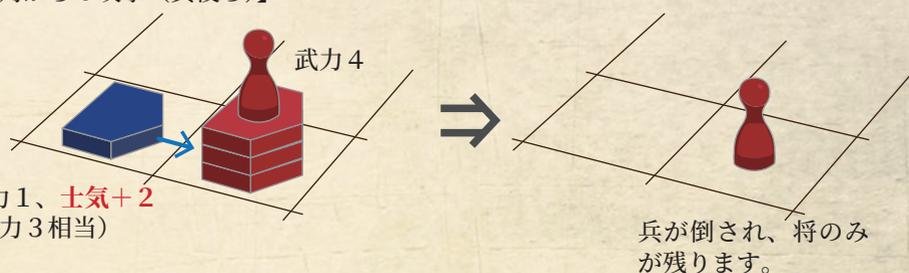
真後ろからの攻撃なら**士気+2**、それ以外の死角からは**士気+1**です。
武将のみの時は周囲8方向に移動できるので死角はありません。

例：

【死角からの攻撃(横)】



【死角からの攻撃(真後ろ)】



② 作戦カードを使う



自分の手番では、手札から作戦カードを選んで使うことができます。ただし、相手の作戦カード使用枚数より2枚以上多くカードを使うことはできません。使ったカードは、手元に表向きで置いておきます。

例：

あなたはすでに作戦カードを1枚使っていますが、相手はまだ、作戦カードを使っていません。
あなたはこのターン、手札から作戦カードを使いたいと思いましたが、相手のカード使用枚数より2枚多くなってしまったので、使えません。

相手の使用済みカード：0枚

自分の使用済みカード：1枚



③ 作戦カードを引く



自分の手番では、山札から作戦カードを引いて手札に加えることができます。手札の上限枚数は4枚です。山札が無くなった場合、それ以上カードを引くことはできません。

ゲームの終了



先に相手の大将を倒すか、相手の本陣を自分の駒で占領すれば、勝利です。大将同士が相討ちとなった場合は、残りの駒で先に相手の本陣を占領したプレイヤーの勝利です。



フルボードで広がる世界

ルールに慣れたら、広い盤面で遊んでみましょう。

※フルボードで初めて遊ぶ場合は図のように配置してください。

【使うパーツ】

- ・ゲームボード… 2枚
(枠が黒色の面を使います)
- ・兵駒… 各色 1 2枚
- ・武将駒
大将駒 } …各色 1個
副将駒 }
千人将駒 } …各色 2個
- ・武将カード… 各自 2枚
(※各自、好きな武将を 2人ずつ選んでください)
- ・大将枠… 各自 1枚
- ・副将枠… 各自 1枚
- ・作戦カード… 1 2枚
(火計、斥候、脱出、伏兵を加える)
- ・本陣タイル… 各色 1枚
- ・岩場タイル… 2枚
- ・高台駒… 2個

※この配置例では、
青：信、羌瘁
赤：李牧、龐煖

新要素1. 二人の武将

副将にも武将を割り当てることができます。大将と副将の効果を上手く組み合わせましょう！



新要素2. 高台

高台の上にいる駒(駒組)は士気+1となり、倒されにくくなります。

新要素3. 持ち駒

自分の手番に1つだけ、持ち駒を自陣内に、好きな向きで配置できます。その手番は駒の移動や作戦カードの使用等、他の行動はできません。相手の駒や岩場、合流不可能な駒があるマスには配置できません。合流可能な駒があるマスに配置した場合は直ちに合流します。

駒を自由に配置して遊ぶ

ゲームのルールに慣れたら、駒を自由に配置してゲームを始められます。

- まず、先手・後手を決めます。
 - 次に、武将カードをランダムに4枚ずつ取り、各自、その中から大将にする武将カードを選んで公開します（フルボードでは副将も選びます）。
 - そして、作戦カードをランダムに2枚ずつ取り、手札にします。
 - 中央に衝立を立てて相手の盤面が見えないようにします。
- これで駒を配置する準備ができました。
- 自分の手前側から2段の「自陣」に、自由に本陣と自分の駒を配置します。配置の際、大将はその下に兵を最大3枚、副将は最大2枚を、千人将は最大1枚を合流させた状態で配置できます。

盤上に配置しなかった駒は持ち駒になります。

※大将駒だけは持ち駒にできません。

ハーフボードの場合



フルボードの場合



フルボードの場合、岩場と高台は各自、中央地帯に配置します。

地形を上手く活用し、戦を有利に進められるよう布陣を考えましょう。

衝立を取り、お互いのボードをつなげて盤面を作ります。



その他のルール

- ・駒を合流させて隊になった場合、その隊は望む向きで配置できます。
- ・兵駒同士を合流させる時にそれらの駒の向きが異なる場合、どちらかの向きに統一します。
- ・高台から移動（攻撃）したときは、高台から降りているので士気+1の効果は受けません。
- ・副将や千人将は盤面に配置せず、持ち駒にすることもできます。
- ・持ち駒の武将を兵に合流させて隊にした時は向きを回転させることができます。
- ・移動させずに向きだけ変えることは可能です。
- ・羌瘄の効果は移動後には発動しません。
- ・斥候のカード効果で捨てられたカードは使用枚数には数えません。
- ・防御のカード効果で無効化されたカードは、使用済みカードとして手元に表向きで置きます。

ルール詳細



◆共同開発者プロフィール

将棋 女流棋士 北尾まどか

20歳でプロの女流棋士としてデビュー。トーナメントプロとして活動する傍ら、将棋の普及活動に力を注ぎ、誰もが遊びやすい将棋として「どうぶつしょうぎ」を考案し将棋の新しいブームを起こす。全国各地での公演イベントに限らず、全世界で活動を行い、様々な発想で将棋を広める企画を展開している。

