

軍儀解説書

儀

節

## 「軍儀」プロジェクトについて

本プロジェクトは、作中の描写をもとに「HUNTER×HUNTER 軍儀」特別チームの解釈によりルール、製品を具体化したプロジェクトとなります。具体化においては出来る限り作品描写に忠実であることを心掛けた一方で、幅広く皆様に遊んで頂けるように独自でルールを設けた個所もございます。

本商品のルールをもとにお遊び頂いた後は、是非とも皆様なりの解釈で自由に遊んで頂けましたら幸いです。本商品をもとに、皆様ならではの解釈で「軍儀」が更に発展を遂げることを、本プロジェクトチーム一同、心より祈っております。

## 軍儀遊び方解説

### 基本ルール

2人が盤の上で交互に駒を動かし、勝敗を競うゲームです。

相手の「帥」を先に捕獲した方が勝ちとなります。

盤には9×9のマス目が書かれていて、マス目の中に駒を置きます。

駒は合計50個あり、各々25個の駒を持ってゲームを開始します。

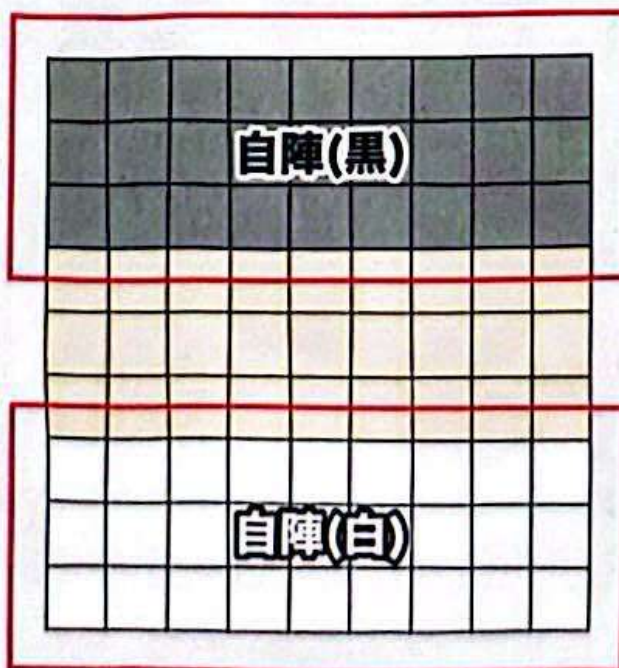
### ゲームの準備

まず初めに白か黒か、自陣の色を決めます。

つぎに盤を広げ、自分の色の駒25個を全て駒置きの上に置きます。

相手にも駒が見えるよう、文字が上になるように置いてください。

(「入門編」「初級編」は準備が異なります。 ※後頁参照)



# 駒の名称と動き方

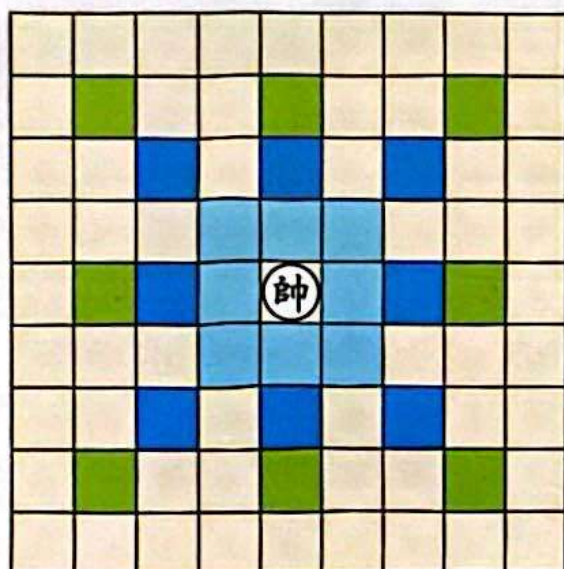
駒は全 14 種類 25 駒で構成されます。

駒は重ねる(ツケる)段数によって動く範囲が変わります。

1 段は水色、2 段は水色と青、3 段は水色と青と緑が移動範囲となります。

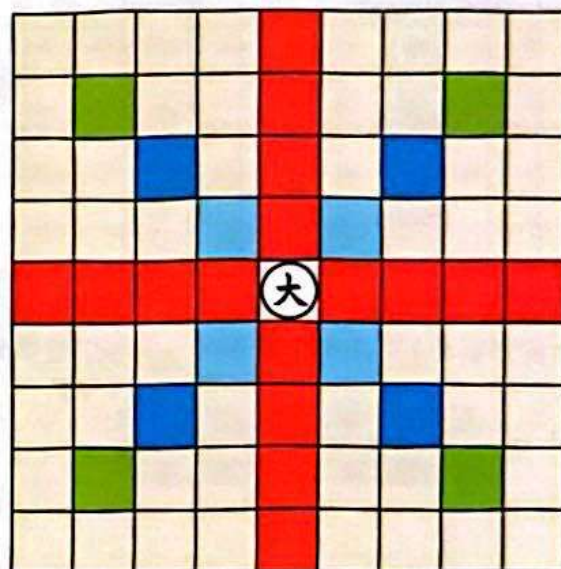
ただし「大」<sup>タイショウ</sup>「中」<sup>チュウジョウ</sup>には無制限に動ける方向があり(赤)、段数は影響しません。

## 帥(スイ)×1



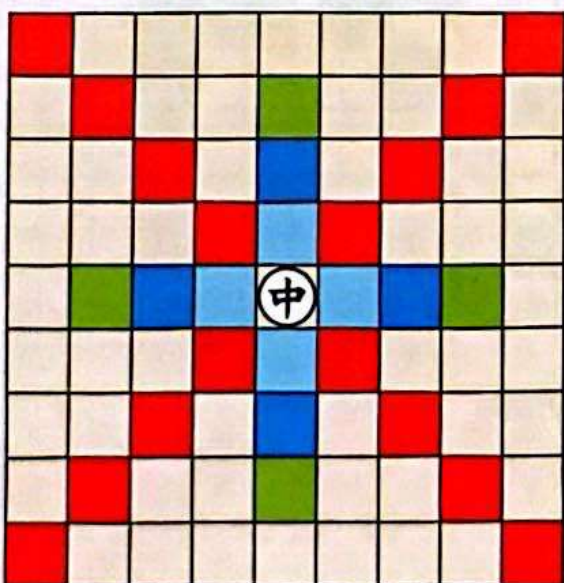
基本の動き  
周囲全方位1マス

## 大(タイショウ)×1



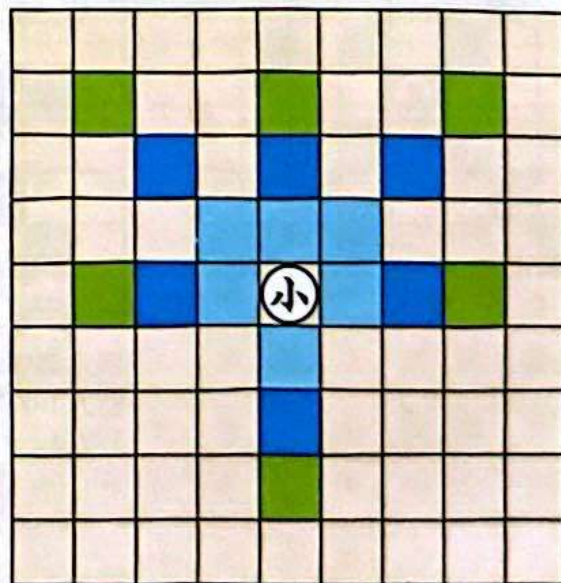
基本の動き  
前後左右無制限4方位斜め1マス

## 中(チュウジョウ)×1



基本の動き  
前後左右1マス4方位斜め無制限

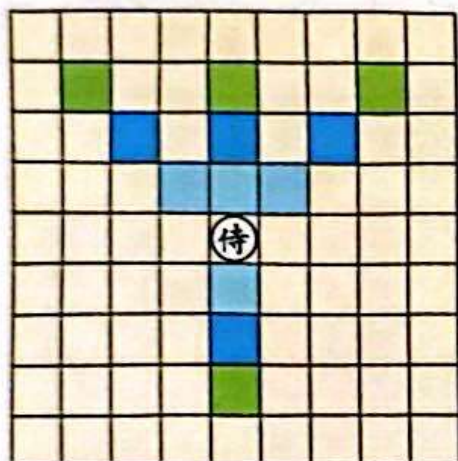
## 小(ショウショウ)×2



基本の動き  
前後左右前方斜め1マスずつ

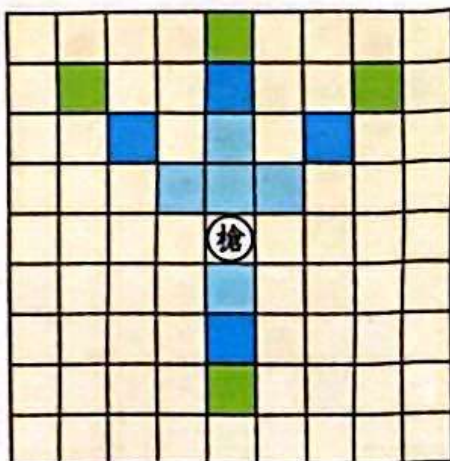
# 駒の名称と動き方

## 侍(サムライ)×2



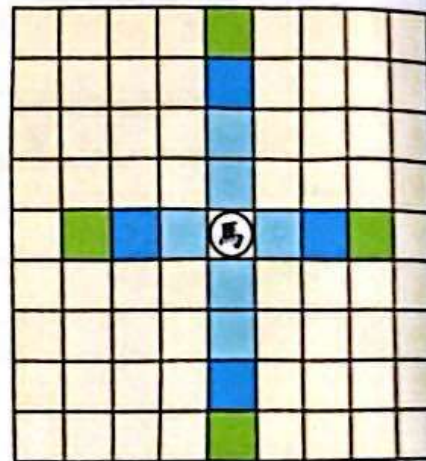
基本の動き  
前方と前方斜め1マスずつ後方  
1マス

## 槍(ヤリ)×3



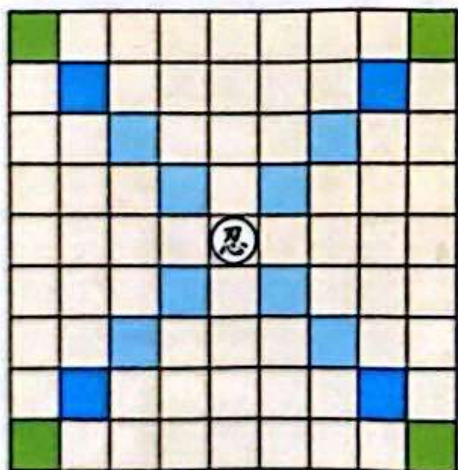
基本の動き  
前方2マス前方斜め1マス後方  
1マス

## 馬(キバ)×2



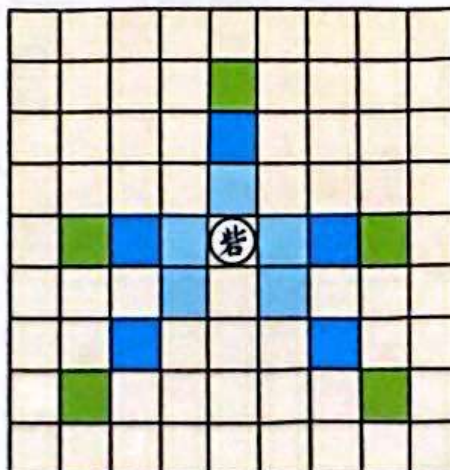
基本の動き  
前後に2マス左右に1マス

## 忍(シノビ)×2



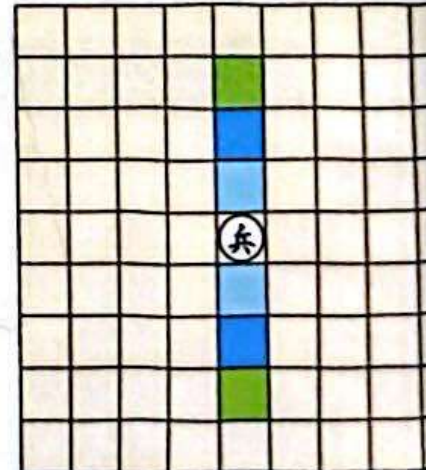
基本の動き  
斜め4方向に2マス

## 砦(トリデ)×2



基本の動き  
前方1マス左右に1マス後方斜め  
1マス

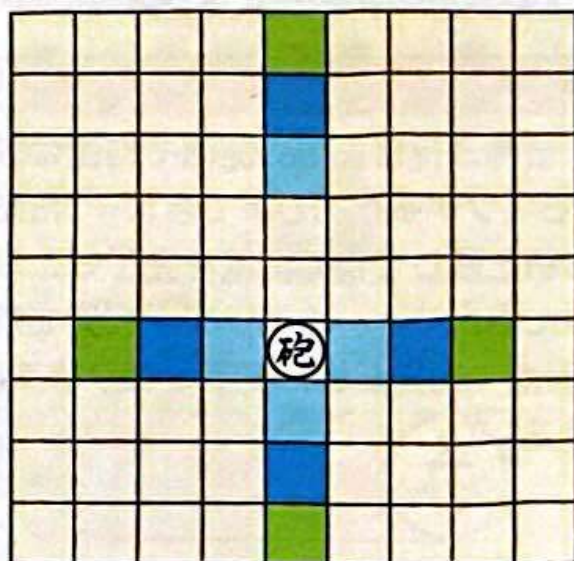
## 兵(ヒョウ)×4



基本の動き  
前後1マス

# 駒の名称と動き方(特殊駒)

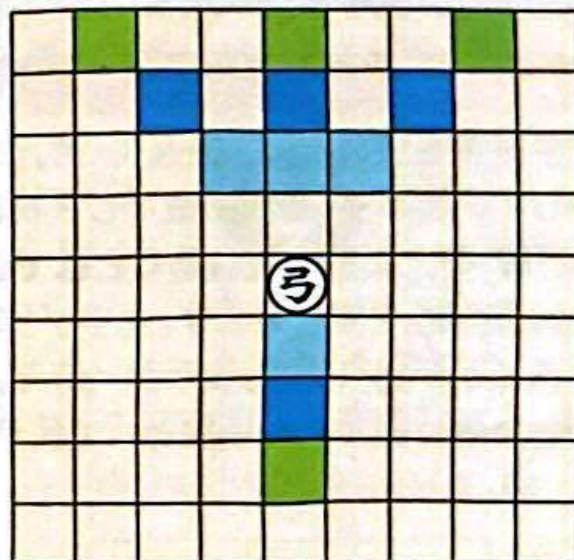
## 砲(オオツツ)×1



### 基本の動き

前方2マス飛ばして3マス目左右後方1マス、  
前方移動のみ駒を飛び越えられる

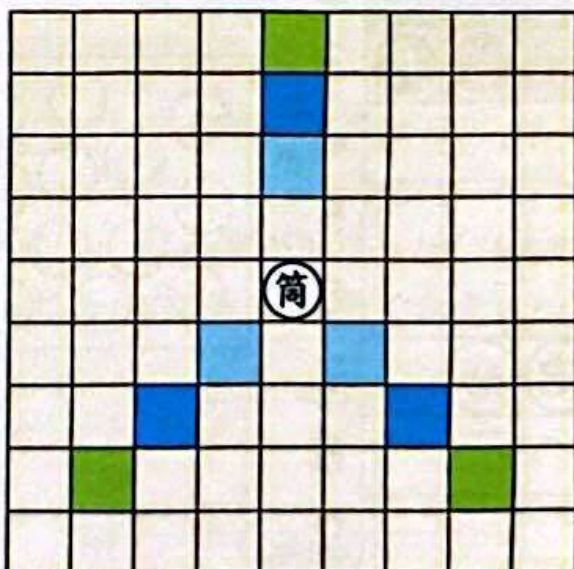
## 弓(ユミ)×2



### 基本の動き

前方と前方斜め1マスずつ駒を飛び越えて  
移動できる、後方1マス

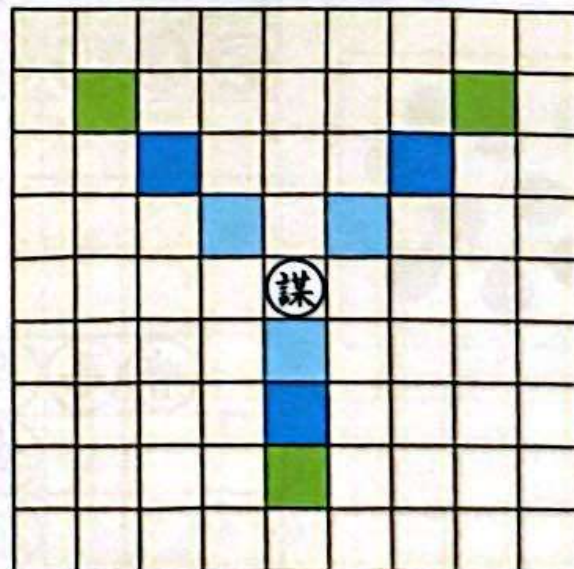
## 筒(ツツ)×1



### 基本の動き

前方1マス飛ばして2マス目後方斜め1マス、  
前方移動のみ駒を飛び越えられる

## 謀(ボウショウ)×1



### 基本の動き

前方斜め1マス後方1マス

## <注意>

特殊駒「砲」・「筒」・「弓」は、自駒相手駒に関わらず重ねた(ツけた)段が同じかそれ以下であれば飛び越えることができます。また、重ねた(ツけた)段によって飛び越える範囲も広がります。

例えば「砲」で前方に進む場合、1段では前方2マスを飛ばして3マス目(水色)に着地しますが、2段では前方3マスを飛ばして青に、3段では前方4マスを飛ばして緑に着地することができます。

ただし、多段状態では1段時の基本の有効移動範囲も生きていますので、最低前方2マスを飛ばせば、段数に応じて3~5マス目のいずれにも駒を進めることができます。

# ゲームの進め方(初期配置と駒の動き)

## 先手後手を決める

任意のプレイヤーが、白駒と黒駒の帥を一駒ずつ手で握り、盤面中央で軽く持ち手を開いて盤上に落とします。中央により近い駒のプレイヤーが先手となります。

## 初期配置

先手後手を決めた後、交互に「帥」から1駒ずつ、自陣3行目までの範囲で自由に設置していきます。初期配置でも3枚まで駒を重ねる(ツケる)ことができます。ただし、「帥」の上に駒を重ねることはできません。持ち駒を残して初期配置を完了した場合は「済み」を宣言します。先手が「済み」を宣言した場合でも、後手は初期配置を続けることができます。後手が「済み」を宣言した時点で初期配置は終了となります。残した駒は開始後に手駒として使うことができます。

(「入門編」「初級編」は初期配置が決まっています。※後頁参照)

### 自陣(黒)

(配置例)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						忍	砦		帥	1
		忍	砲	大	中	小				2
	弓	馬	槍	侍	兵	兵		砦	兵	3
										4
										5
										6
		砦	弓	兵	兵	兵	砲	砦		7
				侍	槍	侍				8
				忍	帥	馬				9

### 自陣(白)

## 読み方

駒を置くときの読み方は、「横 - 縦 - 段 - 駒」の順となります。

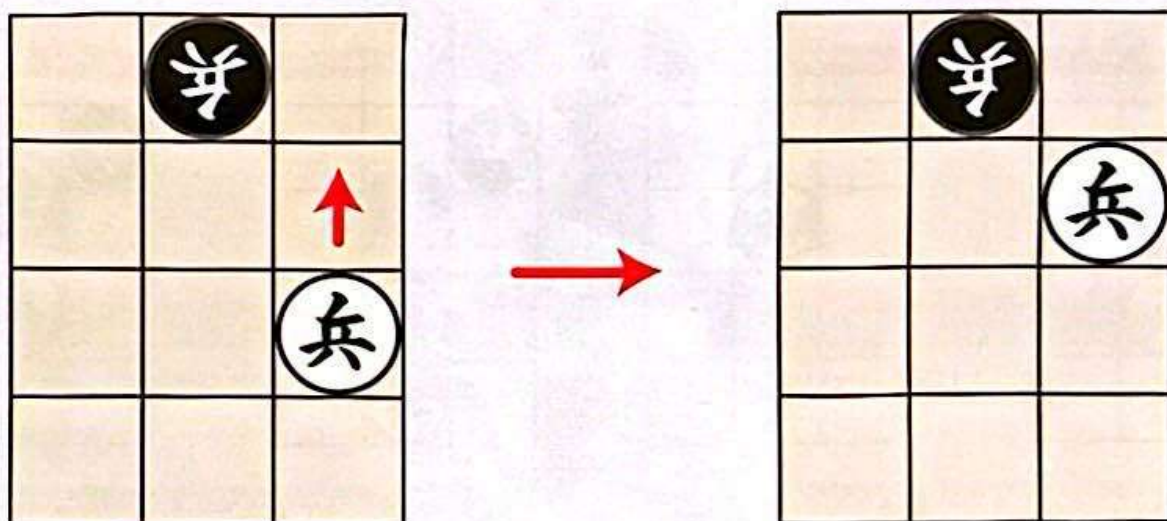
例えば「4-8」の「侍」を「4-7」の「兵」に重ねる場合「4-7-2 侍」と読みます。

また、手駒を追加する場合は、「新」(あらた)と読みます。

例えば「4-7-2」に手駒から「忍」を追加する場合、「4-7-2 忍新(しのびあらた)」となります。

## 駒を動かす

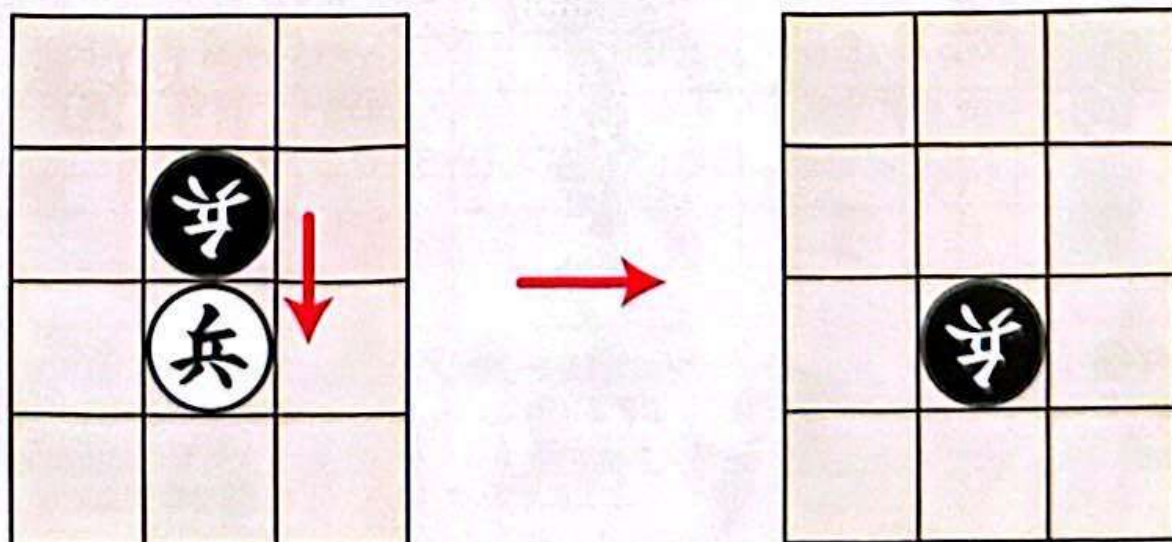
先手から1手ずつ交代して駒を動かします。駒から指を離れた時点で着手完了となり、その後、元の場所や別の場所に動かすことはできません。また、移動範囲内に駒がある場合、特殊駒「砲」・「筒」・「弓」以外は飛び越えることができません。



## 敵駒を取る

自駒の行動範囲に相手駒があった場合、その駒を取るか重ねる(ツケる)かを選ぶことができます。取った駒はゲームから除外し、使うことはできません。

ただし、相手駒が重なった(ツケた)状態で自駒より多段だった場合は、取ることも重ねる(ツケる)こともできません。



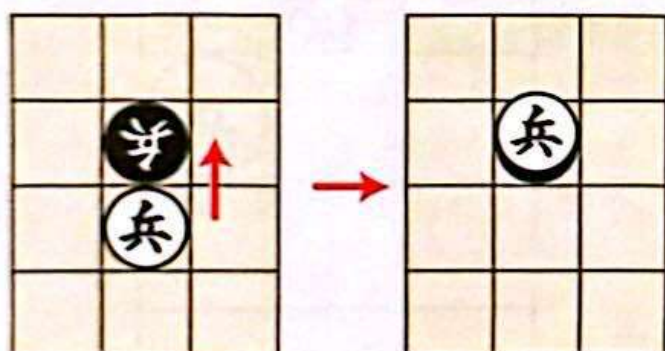
※もし黒駒の「兵」が1段で白駒の「兵」が2段の場合は取ることも重ねる(ツケる)こともできません。

# ゲームの進め方(ツケ)

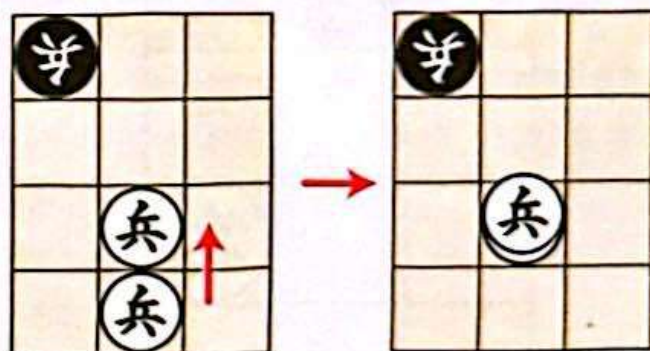
## 駒を重ねる(ツケる)

相手の駒を取らず、自分の駒を重ねることができます。自分の駒のある所に進み、自分の駒を重ねることもできます。ツケの上限は3段までとなり、同段以下の駒にしか重ねる事はできません。ただし、「帥」の上に重ねることはできません。

### 兵を兵にツケる

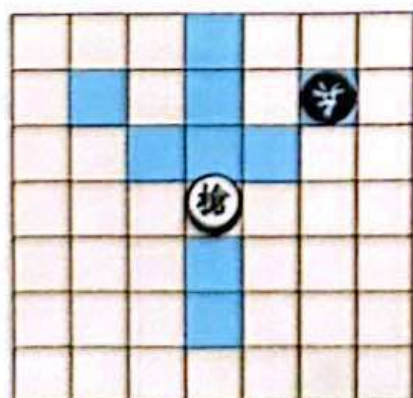


### 兵を兵にツケる



## 重なった(ツケた)駒の移動範囲

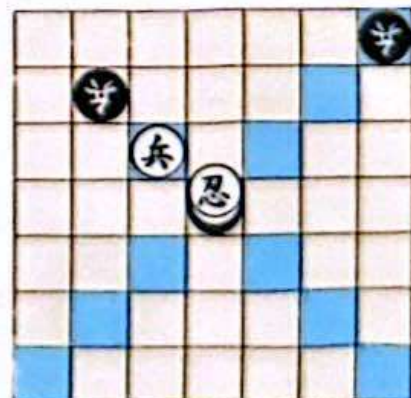
重なった駒は一番上の駒のみ動かすことができます。また、段数により移動範囲が広がり、2段であれば駒の移動可能マス全てに1マス追加、3段であれば2マス追加となります。特殊駒「砲」・「筒」・「弓」以外の駒は、動線上に駒がある場合は飛び越すことができません。



2段の帥は兵に、ツケるか取ることができる。



2段の弓は兵を飛び越し兵にツケることができる。右上の兵にツケるか取ることができるが、左上の兵は動線上に3段の帥があるため届かない。



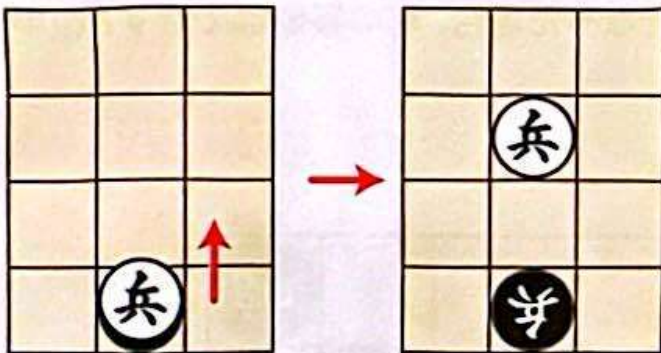
3段の忍は兵にツケることが出来る。右上の兵にツケるか取ることが出来るが左上の兵は動線上に帥があるため届かない。



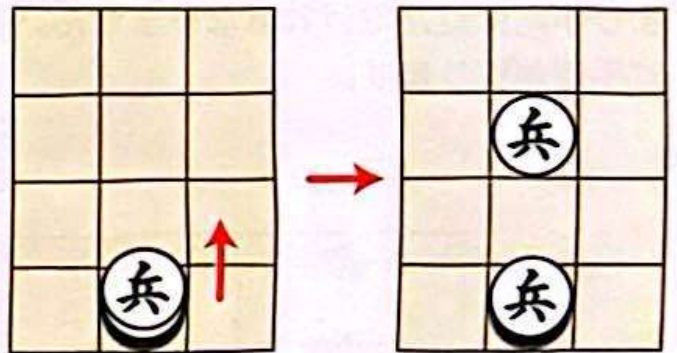
## 重なった(ツケた)駒を動かす

重なった駒は一番上の駒のみ動かす事ができます。重ねられた駒は、上の駒がなくならない限り動かすことはできません。

### 2段(兵)の(兵)を動かす



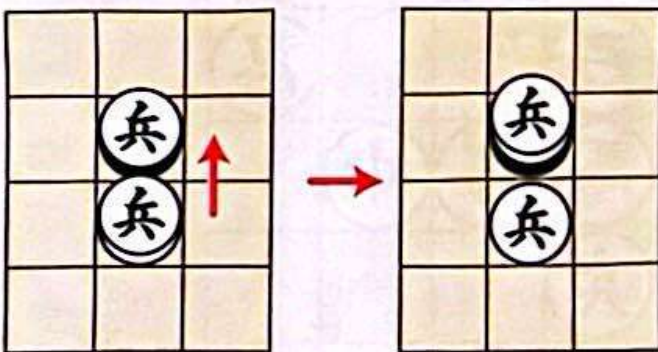
### 3段(兵)の(兵)を動かす



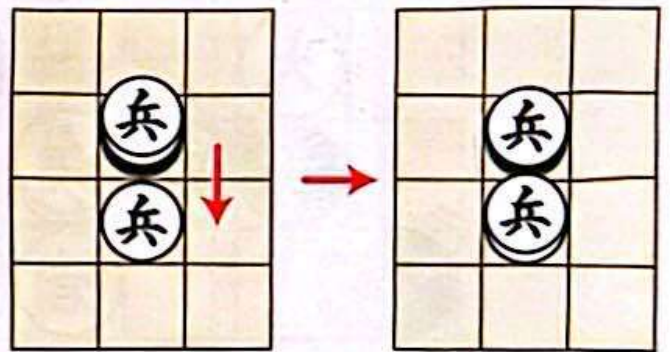
## 重なった(ツケた)駒を別の駒に重ねる(ツケる)

自駒相手駒に関わらず、自駒と同段以下の重なった(ツケた)駒に、重ねる(ツケる)ことができます。

### 2段(兵)を2段(兵)にツケる



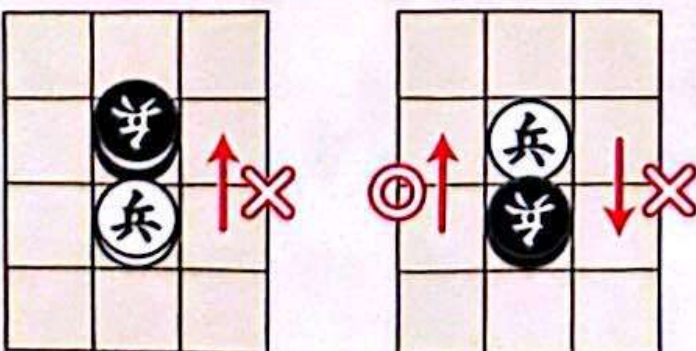
### 3段兵(兵)を(兵)にツケる



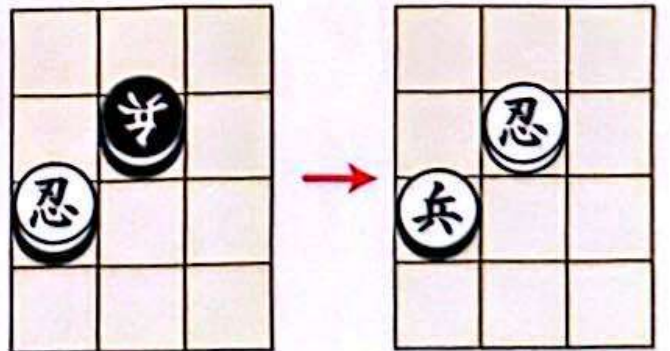
## 上限と重ね(ツケ)のルール

ツケの上限は3段。3段駒を取る場合、重なった相手駒のすべてを取り、自駒のみが残ります。例えば、自駒3段(忍)で相手3段(兵)を取る場合、黒2枚(1、3段目)を取り、残った白(2段目→1段目)に、(忍)を重ねます。(忍)が移動することで、もともとあった自駒3段は2段になり、2段目の駒が動けるようになります。

### ツケは同段以下の駒にのみ可能



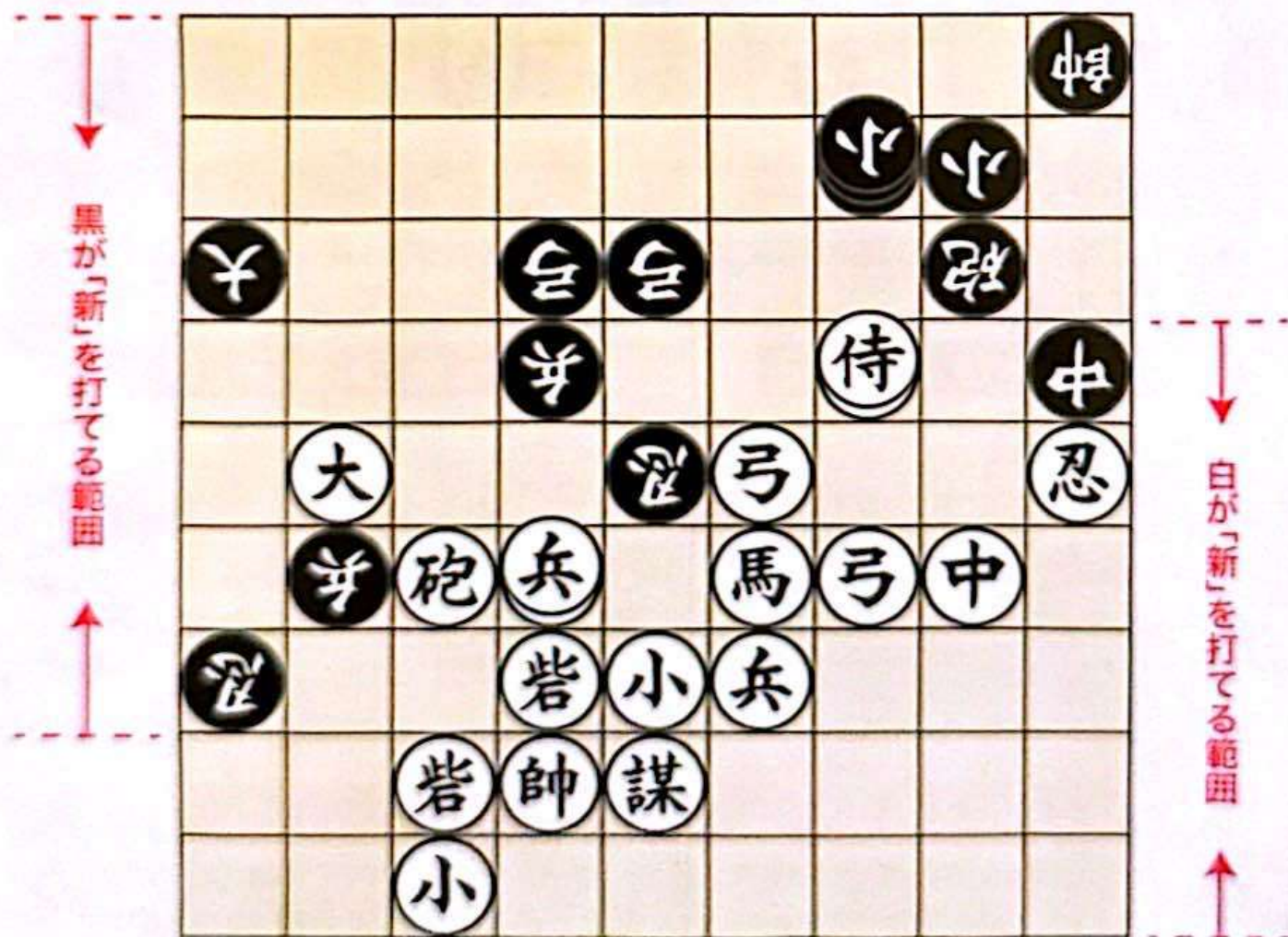
### 3段駒を取る



## ゲームの進め方(新-あらた)

### 手駒を打つ(あらた)

初期配置で使わなかった駒はゲーム中に手駒として盤面に追加することができます。これを新(あらた)と呼びます。「新」はどの手駒でも可能ですが、盤面上の自駒より手前に打たなければなりません。「新」を行なった場合、駒の移動はできず、相手に手番が移ります。



## 新(あらた)でツケる

自駒にのみ「新」でツケることができます。相手駒の上に「新」でツケることはできません。

### 自駒が白の場合

◎ 自駒なので「新」でツケられる

✕ 相手駒なので「新」でツケられない

✕ 3段には  
ツケられない



◎ 自駒なので「新」で  
ツケられる

✕ 帥にツケることはできない

# ゲームの進め方(特殊駒の動き方)

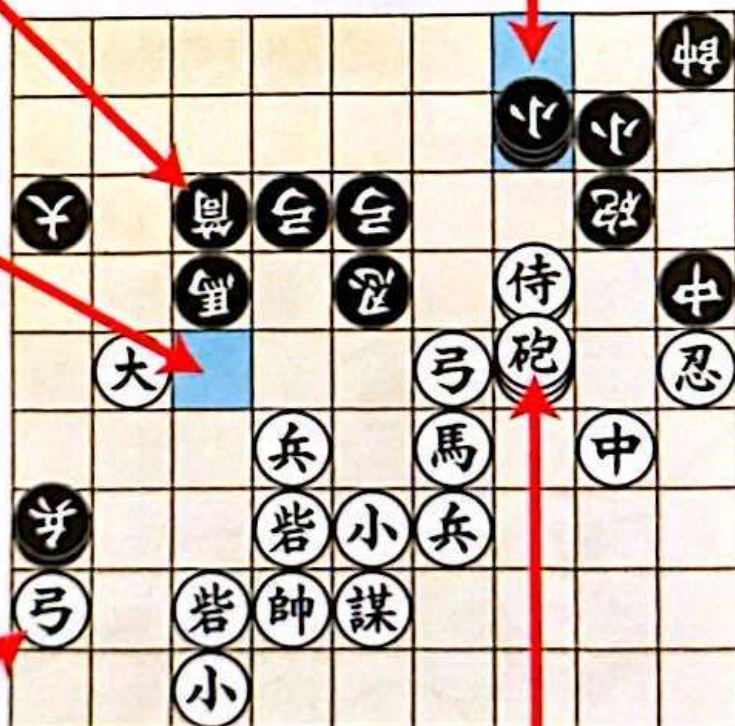
## 「砲」・「筒」・「弓」の動き方

「砲」・「筒」・「弓」は動線上の駒を飛び越えることができますが、飛び越えられるのは同段以下に限ります。

前方に馬があるが筒と同段以下なので飛び越すことができる

砲の移動範囲

筒の移動範囲



前方に2段の駒があり弓は1段なので飛び越すことができない

前方に2段(侍)、3段(小)の駒があるが砲は3段目なので飛び越すことができる。  
小が同段以下のため、取ることもできる

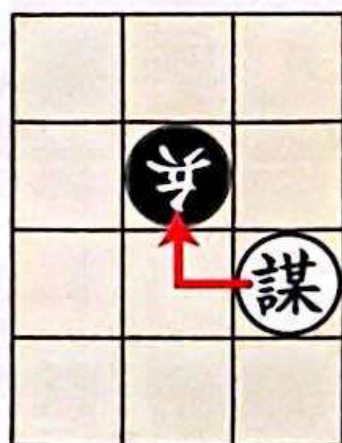
## 謀(ボウショウ)-寝返り

「謀」が相手駒につけた場合、つけられた相手駒と同じ駒が手駒にある場合に限り、手駒と相手駒を任意に入れ替えることができます。相手駒は盤面から除外されます。この「寝返り」効果は直接つけた駒より下の段にも適用されます。

「寝返り」は「謀」を相手駒につけた手番にのみ行うことができます。

例えば、相手2段駒●につけた場合、同じ手駒があれば○の3段駒にすることができます。また、自駒2段(●または○)には「新」でつけることもできるので、同様に同じ手駒があれば○の3段駒にすることができます。

### 謀を兵につける



※この場合、兵はゲームから除外されます。

## ゲームの終了

自駒で相手駒「帥」を先に捕獲した方が勝ちとなります。また、どちらかの「帥」が相手の駒に捕獲されてしまうことが回避できない「詰み」となった時点で勝敗が決まります。どちらか一方が逆転不可能と判断した「投了」でゲームの勝敗を決めることもできます。

## 千日手について

同一局面が4回現れた際は再勝負となります。

# ゲームの楽しみ方

**入門編**

初期配置①

特殊駒 無

ツケ 2段

帥ツケ 無

推奨初期配置①でツケの上限2段、特殊駒無し、帥のみツケ無しでお楽しみください。

**初級編**

初期配置②

特殊駒 弓のみ

ツケ 2段

帥ツケ 無

推奨初期配置②でツケの上限2段、特殊駒は弓のみ有り、帥のみツケ無しでお楽しみください。

**初期配置①**

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			中	帥	大				1
	忍			槍			忍		2
兵		砦	侍	兵	侍	砦		兵	3
									4
									5
									6
兵		砦	侍	兵	侍	砦		兵	7
	忍			槍			忍		8
			大	帥	中				9

手駒

「小」×2・「槍」×2・「馬」×2・「兵」×1

不使用

「砲」・「筒」・「弓」×2・「謀」

**初期配置②**

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			中	帥	大				1
	馬	弓		槍		弓	忍		2
兵		砦	侍	兵	侍	砦		兵	3
									4
									5
									6
兵		砦	侍	兵	侍	砦		兵	7
	忍	弓		槍		弓	馬		8
			大	帥	中				9

手駒

「小」×2・「槍」×2・「忍」×1・「馬」×1  
「兵」×1

不使用

「砲」・「筒」・「謀」

**中級編**

特殊駒 有

ツケ 2段

帥ツケ 有

**上級編**

特殊駒 有

ツケ 3段

帥ツケ 有

## セット内容

### 【通常版】

- ・駒 x50 個 (白 x25 個、黒 x25 個)
- ・軍儀盤シート x1 枚
- ・駒置きシート x2 枚
- ・軍儀 解説書 x1 冊
- ・駒の動き早見表 x2 枚

### 【ハイエンド版】

- ・駒 x50 個 (白 x25 個、黒 x25 個)
- ・軍儀盤 x1 個
- ・駒置き x2 個
- ・駒入れ x2 個
- ・軍儀 解説書 x1 冊
- ・駒の動き早見表 x2 枚
- ・インデックス x1 枚

### 対戦人数



2人

## 使用上の注意

- 本商品を本来の用途以外にはご使用にならないでください。
- 小さなお子様は大人と一緒にまたは目の届く範囲でお遊びください。
- 窒息の危険がありますので、駒をなめたり、かんだりしないよう、ご注意ください。
- 本製品を投げたり振り回したりしないでください。破損やけがの原因となります。
- 本製品を乱暴に扱わないでください。破損の原因となります。
- 透明袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。

4分で分かる  
遊び方動画



お問い合わせ先：

ユニバーサル ミュージック カスタマー・サービスセンター

TEL：0570-044-088(代表)(月～金 10:00～18:00 ※祝・祭日を除く)

### STAFF

企画：藤田 啓 (ユニバーサル ミュージック)

パッケージ・解説書デザイン：牧野直樹 (株式会社神アート)

監修：集英社/HUNTER×HUNTER アニメ制作委員会

ルール：「HUNTER×HUNTER 軍儀」特別チーム

プロモーション協力：やまがたアルカディア編集社/探究学会

