

【ゲームの概要】

・かに将棋は「カニの横歩き」をもとに、カニ同士のはさみ合いがゲームになった、まさに「新・はさみ将棋」の誕生です。
仲間をうまく使い、相手のカニをはさんでつかまえましょう！

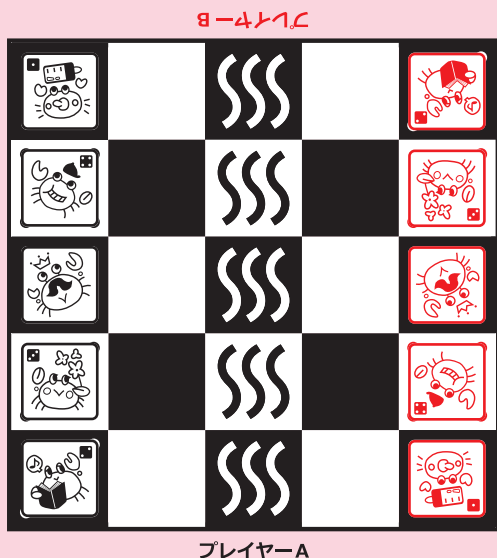
【内容物】

駒：黒・赤各色 5 枚ずつ（親ガニ 1 枚、子ガニ 4 枚）、
折りたたみ将棋盤 1 枚、ルール説明書（本冊子） 1 枚



【ゲームの準備】

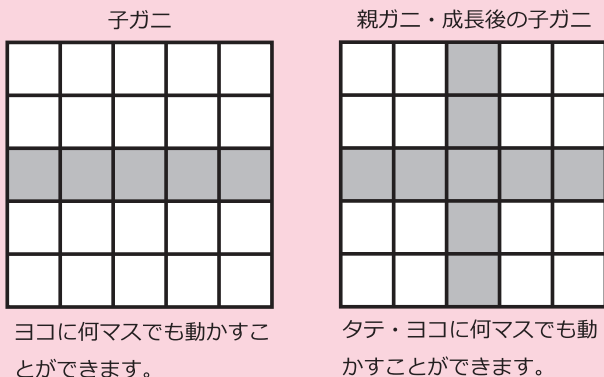
・将棋盤の上に、下図のように（駒と将棋盤に描かれたサイの目が一致するように）お互い選んだ色の駒を並べます。



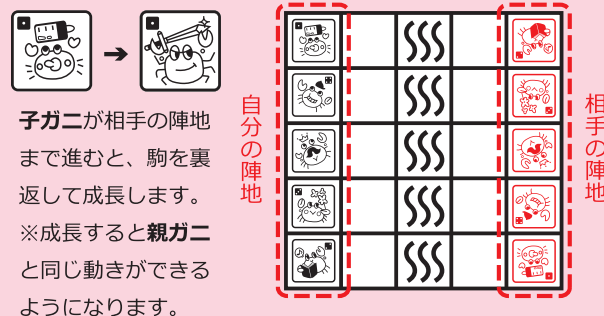
【ゲームの進め方】

・最適な方法で順番を決めたら、交互に自分の駒を 1 枚（後述の**カニの絆**で複数枚の場合あり）動かします。ただし自分または相手の駒を飛び越えるような動かし方や、既に他の駒があるマスには動かせません。

【駒の動かし方①】



【駒の動かし方②】



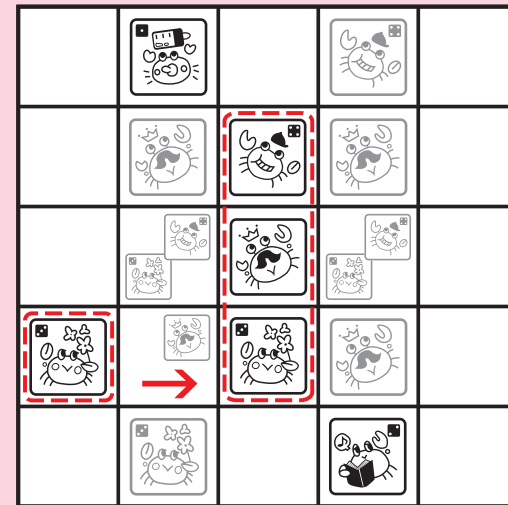
【駒の動かし方③】

・通常移動（後述の川マスでの移動も含む）後に自分の駒が **2 枚以上** 隣接した場合、隣接した駒の中から 1 枚選び、**斜め方向に 1 マス** 動かすことができます。これを「**カニの絆（きずな）**」と呼びます。

・カニの絆の対象となる駒とは、

- ①移動した駒
- ②移動した駒そのものに隣接している駒
- ③移動した駒が属するグループ内の駒を指し、それらはどれでも対象になります。

※但し、カニの絆によって新たに隣接した場合は動かすことができません（カニの絆は通常移動の後、**1 度だけ任意**で可能）。



カニの絆（きずな）

（例） が右に 2 マス移動後、「カニの絆」を発動させる場合、対象になるのは の子ガニと親ガニで、半透明なマスが移動可能範囲になります。

【川マスでの駒の動かし方】

■ **子ガニ（成長後の子ガニも含む）の場合**

- ・通常マスから川マス（川）で通常移動を終えるたびに、川の流れを上または下に決めます。その後、子ガニは強制的に一番端の川マスまで移動します。ただし川マスに既に他の駒がある場合、その駒を飛び越えるような動きはできません。
- ・また、盤面の 1 番上または 1 番下のマスから入ると、流れの向きは限定されます。
- ・子ガニは川に入ると障害物に当たるまで流されますが、再び通常マスに出るまで勝手に流されることはありません。

■ 親ガニの場合

- ・川マスに入ってもそのマスに止まることができます。動かしたい場合、川の流れを上または下に決めますが、動かしたいマス数は自由に決めることができます。川マスに既に他の駒がある場合、その駒を飛び越えるような動きはできません。
- ※親ガニ、子ガニとも川マスの通過は可能です。また「カニの絆」で川マスに移動後、隣接しても「カニの絆」は起きません。

子ガニの場合

子	→	子		
		↓		
		↓		
		子		

- ①川マスに入る
- ②流れを下に決定
- ③一番端のマスへ









親ガニの場合

親	→	親		
		親		
		親		
		親		

- ①川マスに入る
- ②流れを下に決定
- ③好きなマスへ

【駒の取り方】

- ・自分の駒でタテまたはヨコに相手の駒をはさむと、その駒を取ることができ、一度に複数枚の駒を取ることできます。※1
- ・盤上の壁を利用することで相手の駒の動きを封じて、その駒を取ることができます。そのとき一度に複数枚の駒を取ることできます。※2
- ・通常移動及びカニの絆での移動で、2回相手の駒を取ることできます。
- ・相手駒に自分からはさまれて取られることはありません。
- ※取った駒は将棋のように再び使用することはできません。

				
		※2		
				
				
		※1		

【ゲームの終了】

- ①相手の親ガニを取る、もしくは子ガニを3枚取る。
- ②お互いが相手の子ガニを2枚ずつ取る。
- ※子ガニ2枚⇔子ガニ0枚、子ガニ2枚⇔子ガニ1枚なら、ゲームは終了しません。

【ゲームの勝利条件】

- ①相手の親ガニを取った方の勝利。
- ②お互いが取った2枚の子ガニのサイの目の合計が、相手より大きい方の勝利。また、サイの目の合計が同じなら、より大きいサイの目の子ガニを取った方の勝利。
- さらにサイの目の合計内容も同じなら、3枚目の子ガニを取った方の勝利。



赤が取った駒
2 + 3 = 5



黒が取った駒
1 + 4 = 5



を取った黒の勝ち

■人数：2人

■時間：20分

■年齢：8才～

■ゲームデザイン：かぶきけんいち（ゲームNOWA）

Mail:kabuken215@gmail.com

■キャラクターデザイン：あづみゆりこ（はんこや福々堂）

http://ameblo.jp/fuku2dou/

Mail:azuyuri@facebook.com.

■タイトル題字：彩雲

■印刷協力：株式会社 萬印堂

■頒布元：ゲームNOWA

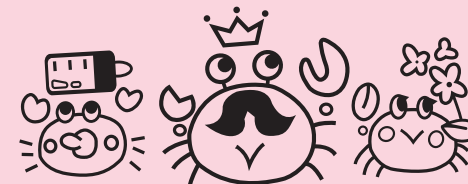
http://gamenowa.seesaa.net/

つながるたのしさ
GAME
NOWA
ひろがるうれしさ

Copyright © 2014 GAMENOWA All Rights Reserved.

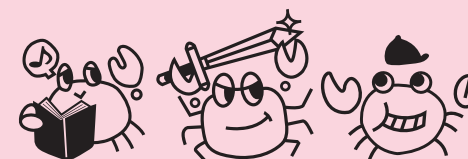
かぶきけんいち

SSS



かに将棋

ルール説明書



SSS

冗談法人 創作将棋連盟 公認