

10分でわかる 五竜陣



五竜陣友の会 編



つながるコマの列は昇る竜の姿。火竜と水竜はやがてぶつかり、息を飲むような激しい攻防が盤上に展開されていきます。五竜陣はユニークな発想から生まれた新感覚のパズル式ボード・ゲーム。

ルールはとても簡単で覚えやすい。子供からお年寄りまでどなたでもすぐに覚えられ、テンポよくスピーディー。けれども勝つために求められる戦略は複雑で、理解すればするほどその奥深さに悩みそはパニック!?

10分でわかる五竜陣

目次

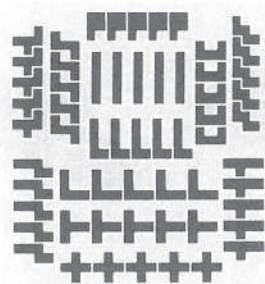
ステップ1	五竜陣の構成と基本…1
ステップ2	禁じ手…4
ステップ3	タッチダウン…6
ステップ4	勝利条件…8
ステップ5	その他いろいろ…10
参 考	五竜陣大会ルール…12

ステップ 1

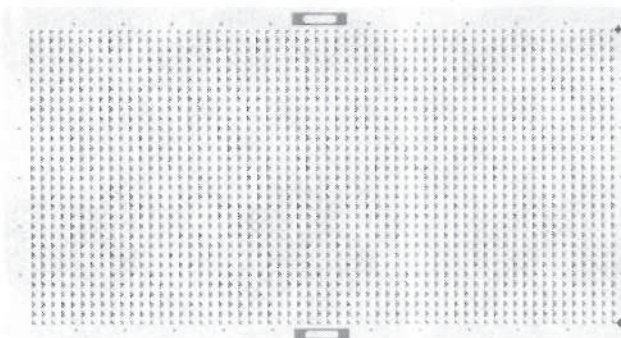
五竜陣の構成と基本

使用する道具

盤（60×30マス）とコマ（赤と黒、各60個）。

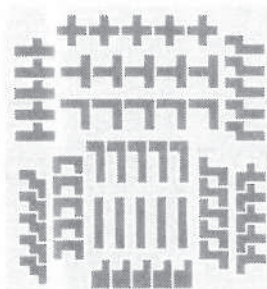


水竜（黒コマ）



←水竜のスタートライン
（火竜のゴールライン）

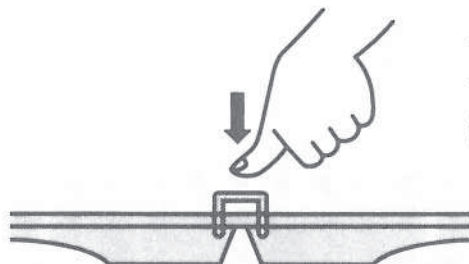
←火竜のスタートライン
（水竜のゴールライン）



火竜（赤コマ）

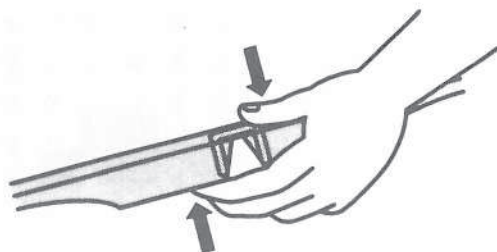
セッティング まで

2つの正方形のプラスチック板（表面に凹凸のあるもの）を合わせ、付属の接続ピンで長方形の盤を作ります。長い方を横向きに置き、手前に自分の色の駒をフタをはずして置きます。これで準備完了。



ゲーム盤の組み立て方
ゲーム盤を並べておいて上から接続ピンをおしこむ。

ゲーム盤の取りはずし方
つないであるあたりを両手で持ち、親指で押し、人指し指でもちあげる。

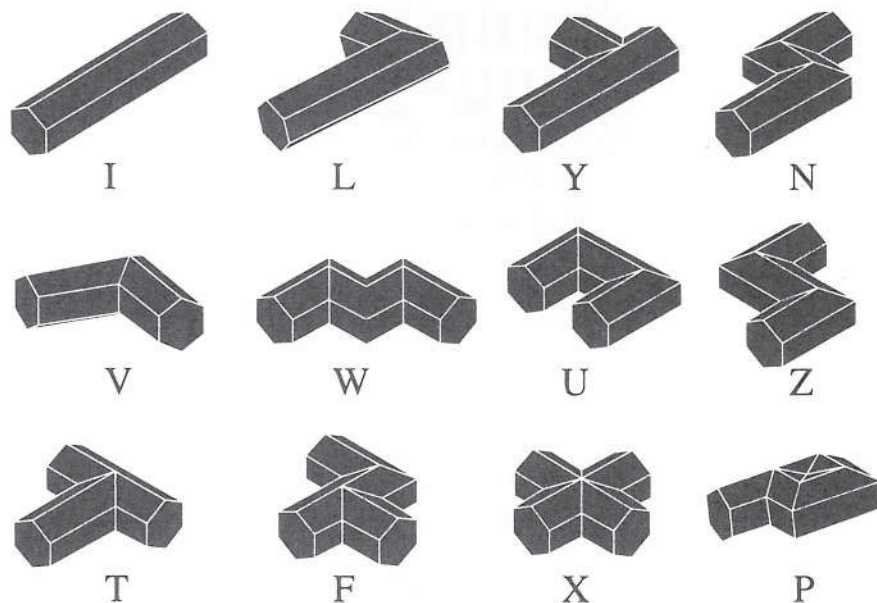


使用する道具

試合は2人で行ないます。赤が先手で黒が後手。1手ずつ交互に打ちます。赤を火竜、黒を水竜と呼びます。

コマのかたち

12種類あります。断面は6角形。上から見ると、どれも正方形を5個分の大きさです。どのコマも形の近いアルファベットで呼びます。



コマの名前

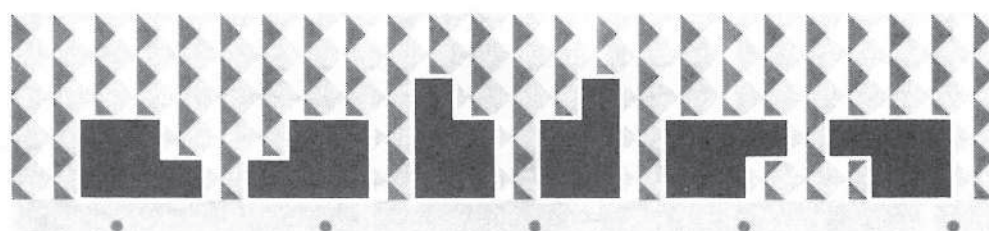
竜頭

Pのかたちをしたコマは別名『竜頭（りゅうず）』と呼ばれ他のコマとは違う特別な働きをします。



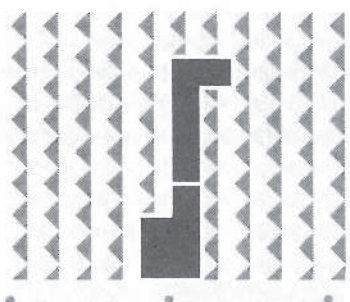
ゲームのはじまり

ゲームはまず自分のスタートラインに竜頭を置くところからはじまります。位置はスタートラインに接していれば、左端から右端までのどこでもよく、向きは下図のいずれかとなります。

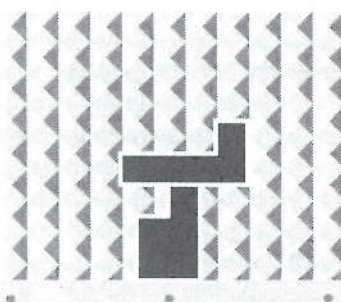


コマの連結

2手目以降は、竜頭の先にコマを連結していきます。くっつけるのは必ずコマの断面と断面です。



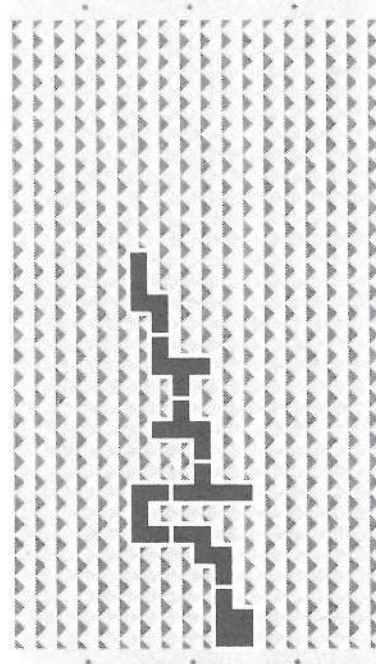
正しい例



間違った例

竜を作る

「火竜と水竜」「竜頭」など『竜』という言葉がよく出てきます。いったい竜とは何なのでしょう？ コマをつなげたところが右の図です。どうです？ 竜のように見えませんか？ このようなつながったコマのかたまりを『竜』と呼んでいるのです。



5匹の竜

新たな竜を作るときは、1手かけてまたスタートライン上のどこかに新たな竜頭を置き、そこから1つずつコマをつなげていきます。竜頭は他の駒と同じように5個ありますから、最多で5匹（赤黒合計で10匹）の竜が登場することになります。

ゲームの目的

めざすのは、できるだけ敵陣深くまで自分の竜を進めることです。それについては後で詳しく述べます。

コマを置く位置

盤には凹凸があり、立体的なコマがピタッとはまるようになっています。これを棋譜などの図にすると下のようになります。

