

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脳みそはパニック!?

10分でわかる五竜陣

目次

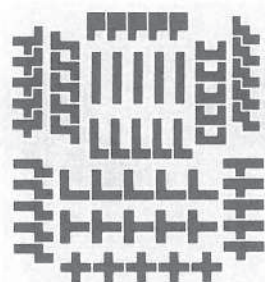
ステップ1	五竜陣の構成と基本…1
ステップ2	禁じ手…4
ステップ3	タッチダウン…6
ステップ4	勝利条件…8
ステップ5	その他いろいろ…10
参 考	五竜陣大会ルール…12

ステップ 1

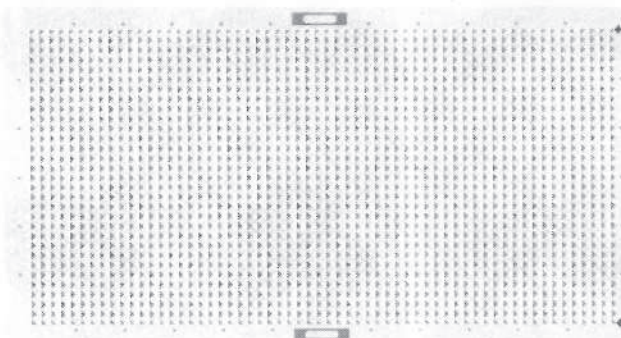
五竜陣の構成と基本

使用する道具

盤（60×30マス）とコマ（赤と黒、各60個）。

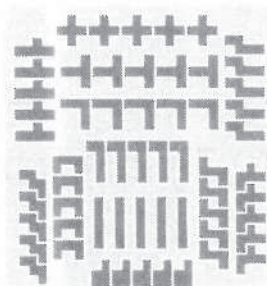


水竜（黒コマ）



←水竜のスタートライン
（火竜のゴールライン）

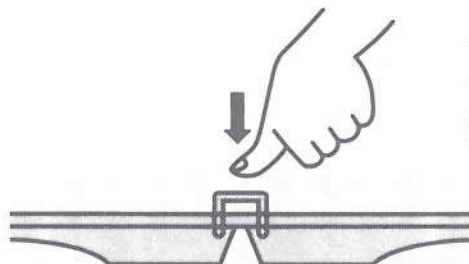
←火竜のスタートライン
（水竜のゴールライン）



火竜（赤コマ）

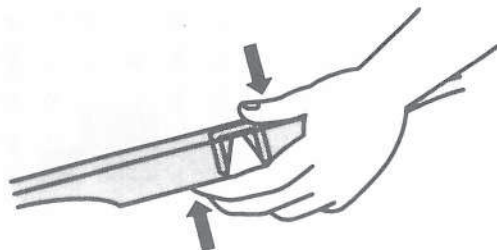
セッティング まで

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。

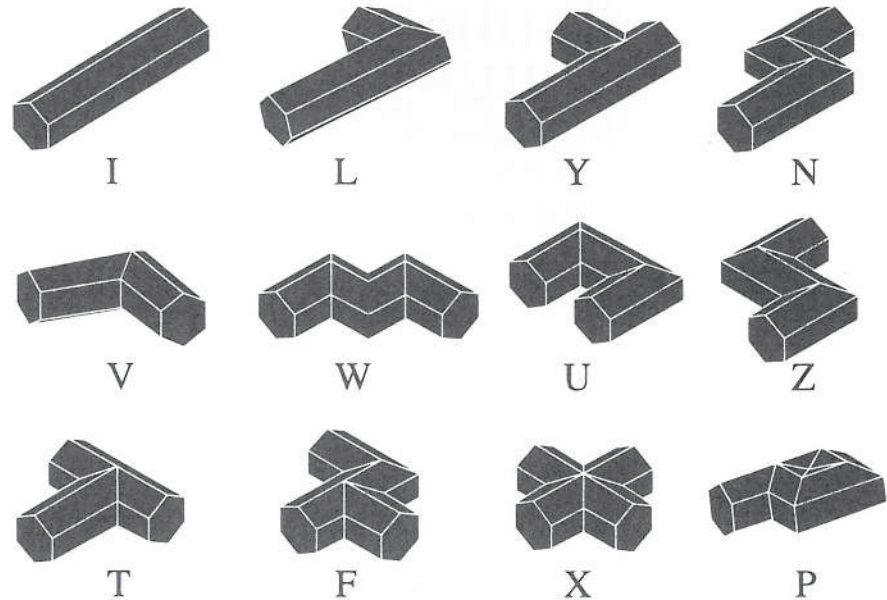


使用する道具

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

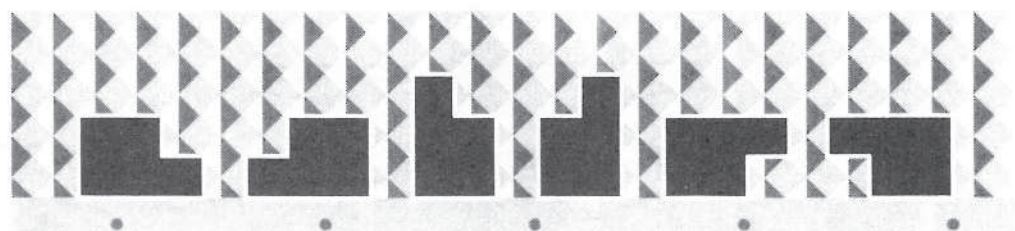
竜頭

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。



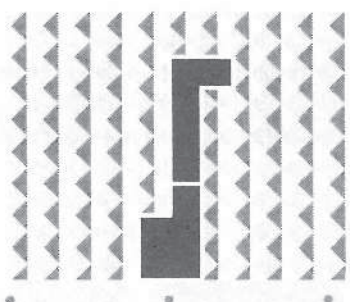
ゲームのはじまり

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。

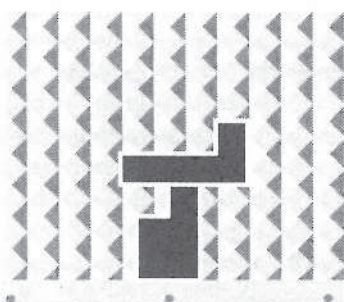


コマの連結

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。



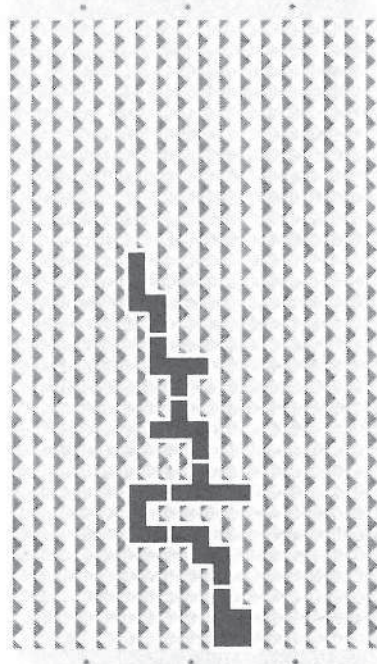
正しい例



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

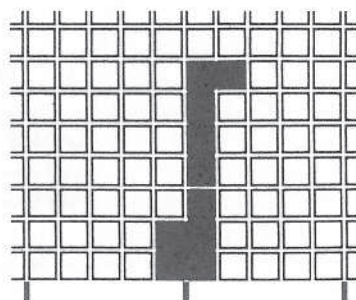
新たな竜を作るときは、1手かけてまたスタートライン上のどこかに新たな竜頭を置き、そこから1つずつコマをつなげていきます。竜頭は他の駒と同じように5個ありますから、最多で5匹（赤黒合計で10匹）の竜が登場することになります。

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。



ステップ 2 禁じ手

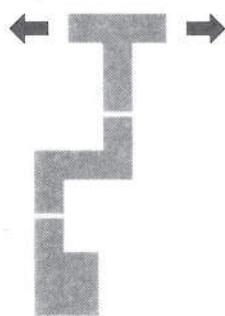
禁じ手とは

基本的にコマのつなぎ方は自由です。でもやってはいけないつなぎ方が2つあります。それを禁じ手（きんじて）といいます。

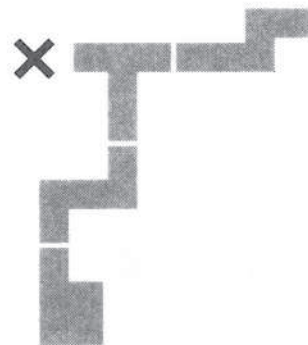
禁じ手1 ブランチ (枝わかれ)

1つのコマから2つ以上に枝わかれすること。
たとえば次のようなとき……

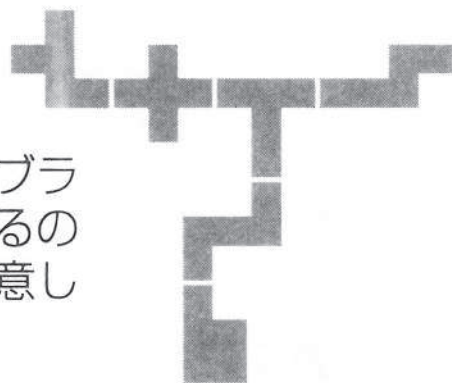
T型のコマが竜の先端にあります。この段階では次に左右どちらにつなげてかまいません。



けれどももし右につなげたとしたら、その後で左にもつなげるということができないのです。



2つに枝わかれしたのがブランチ。このような形を作るのはルール違反ですから注意しましょう。

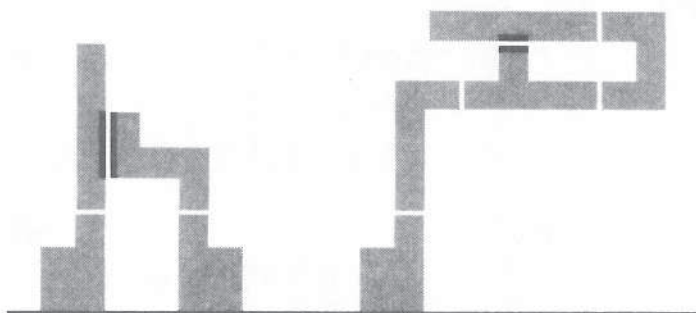


—— ブランチのルール ——

1つのコマから2方向以上に枝わかれしてはいけない。コマをつなげられるのは「竜の先端にあるコマ」にだけである。

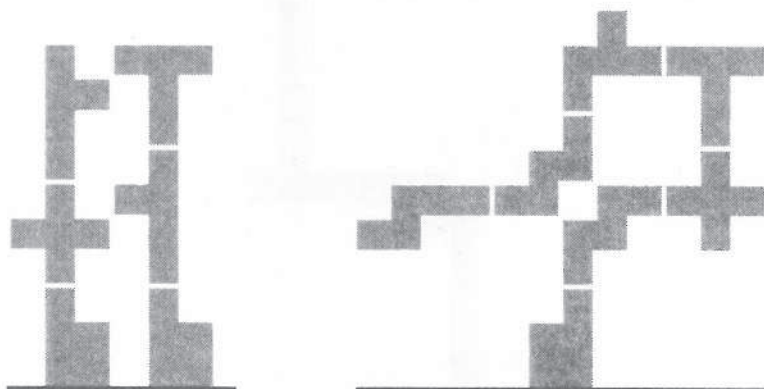
禁じ手2
 コリジョン
 (自分のコマ
 との接触)

自分のコマ同士が、接続部分以外で接すること。
 次のようなものはどちらもコリジョンです。



角ならいい

ただしコマの角（かど）と角が触れるのはかまいません。

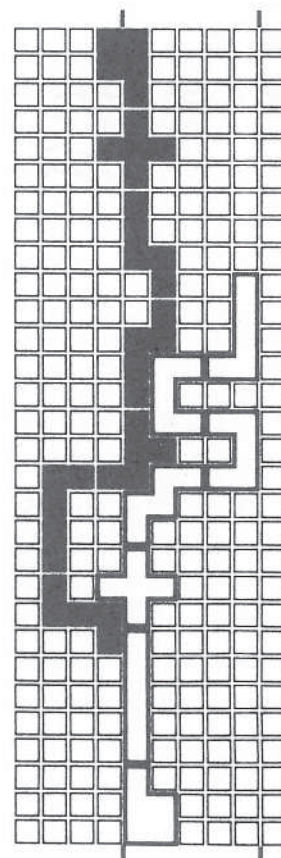


相手との接触
 はOK

色違いのコマはどれだけ触れてもいいの
 です。火竜と水竜は、ときに複雑にから
 み合います。

— コリジョンのルール —

自分の色のコマ同士が、線で
 接してはいけない。ただし点
 で接するのはよい。相手の色
 のコマとはどれだけ接しても
 よい。



禁じ手をやっ
 たら負け？

いいえ。
 置き直しをすれば問題ありません。

ステップ 3 タッチダウン

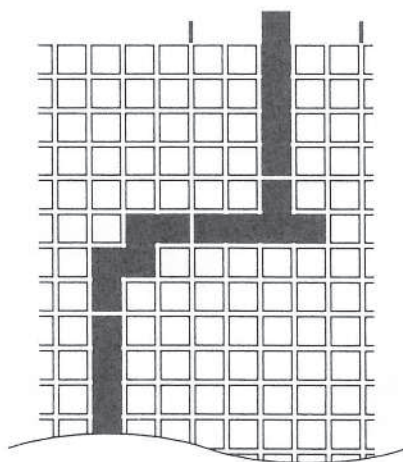
勝利？

もし相手のスタートライン（自分のゴールライン）までたどり着けば勝利です！ ただし条件があります。タッチダウンを決めなければならないのです。

次のようなものは到達したことになりません。

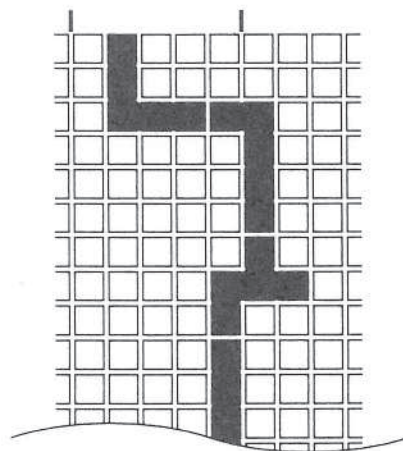
例1

相手のラインを突破するような置き方はできません。



例2

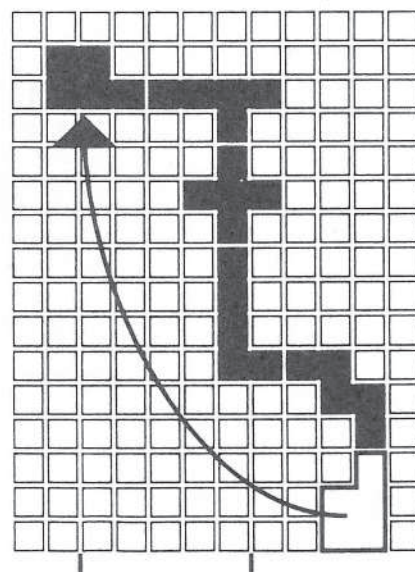
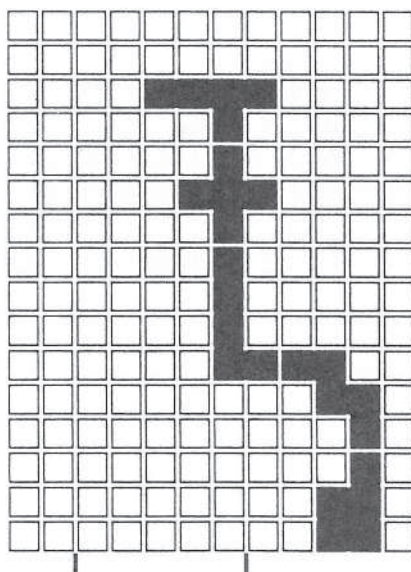
このような置き方はルール上はできますが、これでは到達したとはみなされません。



タッチダウンとは

五竜陣においてもっとも重要であり、はじめはわかりづらいのが、この「タッチダウン」かもしれません。

タッチダウンとは、竜頭を竜の先端に移動させ、その竜を完結させることです。それも1手となります。

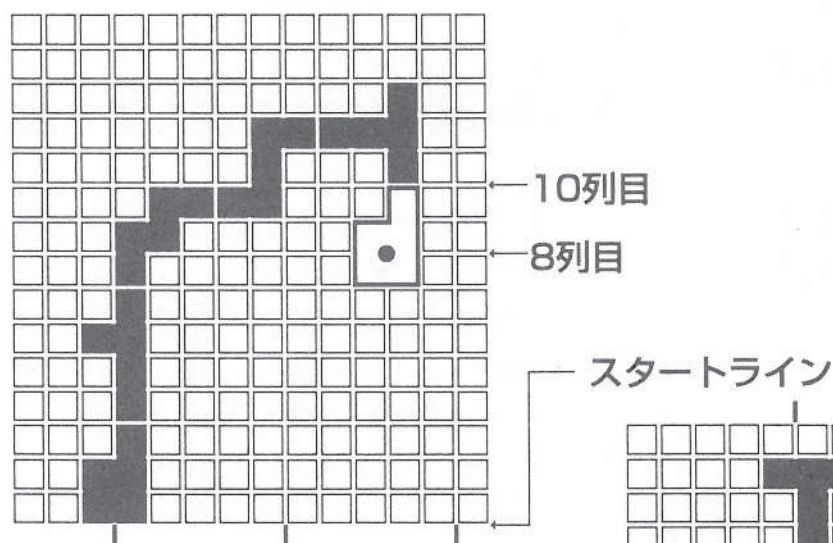


どうして
タッチダウン
をするのか

どこを到達と
みなすか

五竜陣の目的は、できるだけ敵陣深く竜を進めることです
が、ただコマをつなげただけでは「竜が進んだ」ことには
なりません。タッチダウンしてはじめて「そこまで竜が進
んだ」と認められるわけです。

竜の到達地点は、タッチダウンした「竜頭の中心点」の位
置ではかります。下図の場合は8列目がその位置。
途中で竜は部分的に10列目を越えましたが、それは関係あ
りません。あくまで移動した竜頭の中心点がどこにあるか
で決まるのです。

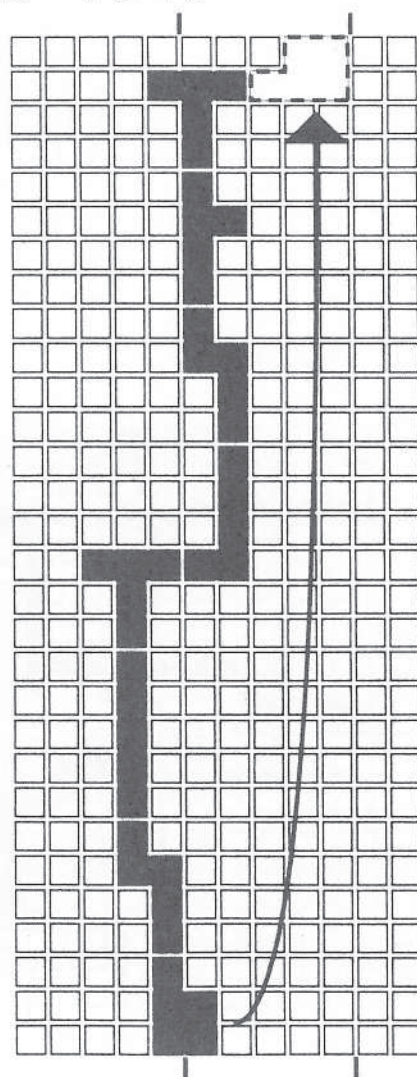


これは勝利

竜をどんどん進め、相手の1列目
にぴったりとタッチダウンを決め
たら、これは堂々たる勝利。最後
の1手でその竜のスタート位置に
あった竜頭を先頭に移動するの
です。

途中でも
タッチダウン
はできる

タッチダウンは勝利を決める「相
手の1列目へのもの」だけでなく、
禁じ手などのルールにふれなけれ
ば、いつでもどこでもできるのです。
勝ちでもないのにする意味は？
あります。それは次の「勝利条件」
を見てみましょう。



ステップ 4 勝利条件

攻めと守り

五竜陣をはじめて間もないうちは、だいたいどちらかの竜が相手陣までタッチダウンをして勝敗が決まることがほとんどです。ところが少し慣れてくると、相手の竜の攻撃を守ることを覚え、それによりお互いにやすやすとは攻められなくなります。

2人ともゴールラインまで達しない場合

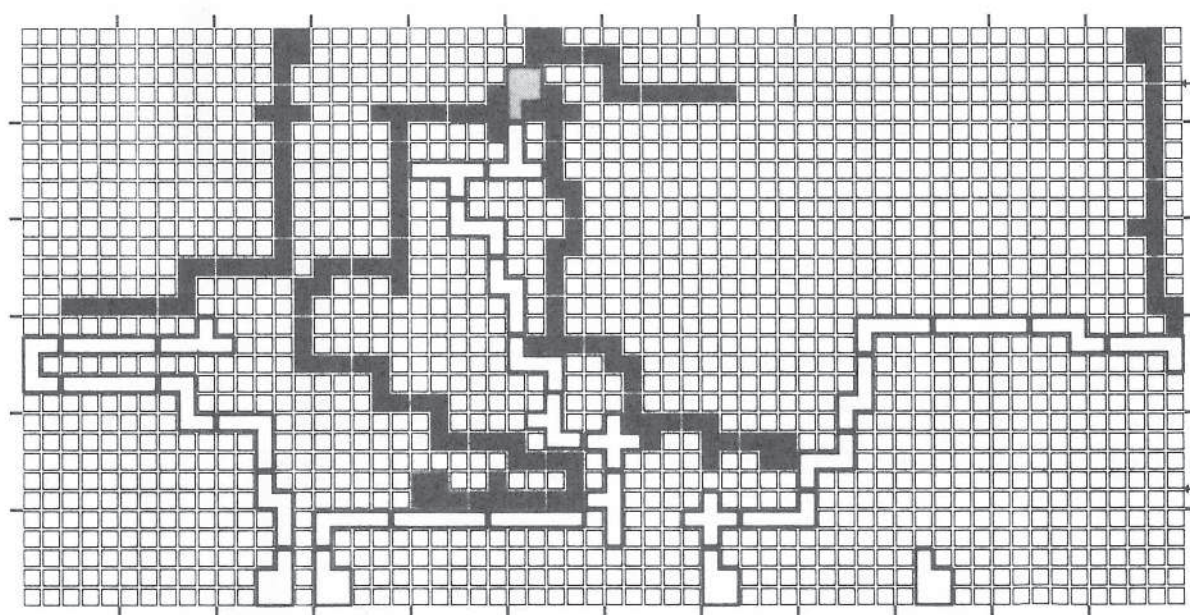
その結果、赤も黒もどうがんばっても相手のゴールラインまで達しないという展開が多くなります。ではその場合勝負は何で決まるのか。それはこうです。

「どちらが相手陣により深く竜を進めたか」

進めたとみなされる条件

ステップ3でも述べたように、竜の到達地点は、一時的な通過点ではなく、タッチダウンをした際の竜頭の中心点の位置です。進めたとみなされるためには、タッチダウンをしていなければなりません。竜を敵陣深くまで進めたら、タイミングをはかりながらできるだけゴールライン近くにタッチダウンをするようにします。

図で手前・赤はゴールラインから3列目、向こう側の黒は6列目が一番進んだ竜頭です。もうこれ以上他の竜を前方へ進められる可能性はありませんので、赤の勝ちになります。



赤のタッチダウン位置 (3列目)
黒のタッチダウン位置 (6列目)

**もし1番目の
竜頭が同じ位
置なら**

その場合は2番目の竜頭の位置を比較し、より進んでいる方が勝ちになります。

**五竜陣に引き
分けはない**

もし2番目も同じなら3番目を比較しますが、そのようなことはめったにありません。もし仮に比べられる竜頭の数も位置も全部同じならば、約束として「後手勝ち」とします。したがって五竜陣に引き分けはありません。

—— 五竜陣 勝利の条件 ——

1. ゴールラインにタッチダウンしたとき。
2. より敵陣に近い位置にタッチダウンを決めて試合が終了したとき。

試合の終了

試合は基本的に勝敗が決まるまで行なわれます。ゴールラインにタッチダウンを決めたらその時点で終了。そうでない場合でも勝ち負けについて双方の合意が得られれば終了となります。複雑な展開で勝敗が不明確な場合は打つ箇所がある限り試合は続けられます。

投了

まだ打てる手は残されているものの負けが確定的なときなど、試合の途中で負けを認めることを投了（とうりょう）といい、した方の負けとなります。

パス

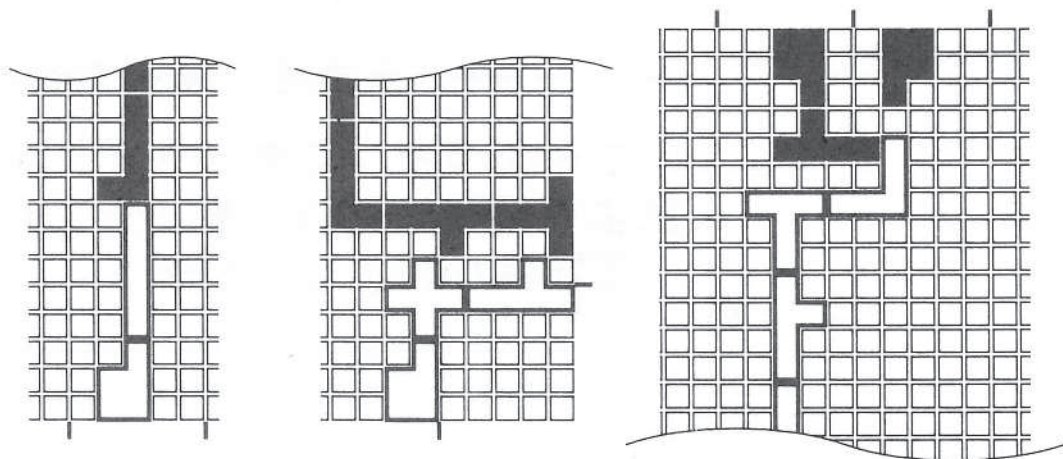
プレイヤーは試合の途中でパスを宣言することができます。ただしパスをしたら、それ以後1手も打つことはできません。パスの多くは手づまり、もしくは試合の勝利を確定した側が、時間を短縮するために行ないます。

ステップ 5

その他いろいろ

デッド

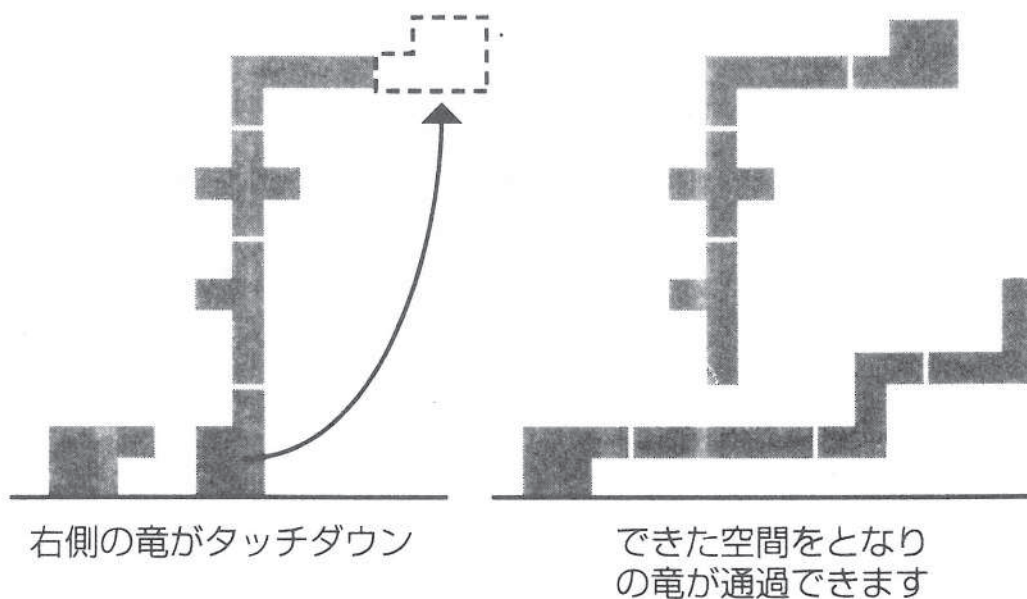
竜の先端のコマに、次のコマをつなげるのは五竜陣の基本ですが、うっかりするとそれができなくなることがあります。下図のような場合、いずれも赤は次にコマを置くスペースがありません。このような状態をデッドといい、この竜は死んでしまいます。



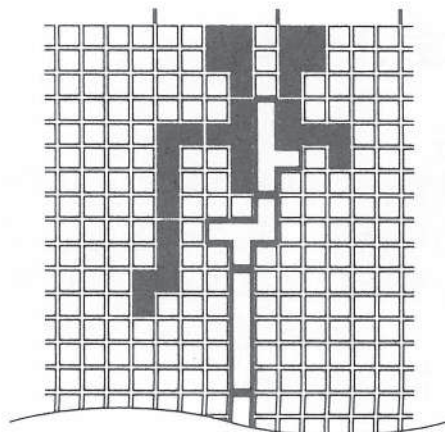
竜頭が移動したスペースにも置ける

タッチダウンをするとスタートライン上にあった竜頭が移動するのでスペースがあきますが、その空間にもコマを置くことができ、それはしばしば盲点となります。

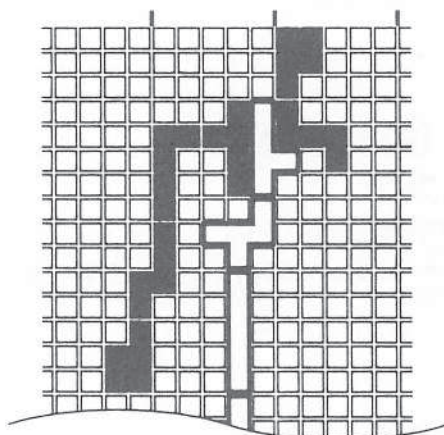
1 味方同士の場合



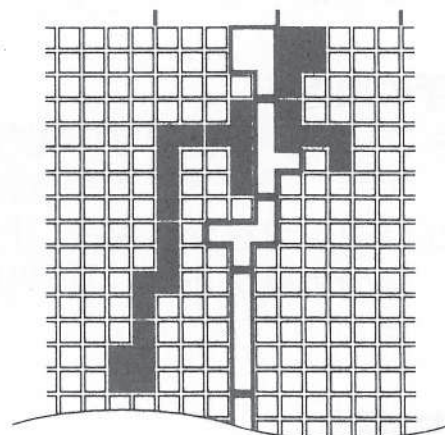
2 敵と味方 の場合



1. この状態では赤は
コマを置けません



2. 黒の竜頭が移動す
るとチャンス



3. 見事にタッチダウ
ンで勝利！

勝敗の行方

上の1のようなケースは実際の試合でしばしば起こります。黒としてはタッチダウンされるのを避けるためには、2つの竜頭は動かすことができません。それができるとすればゴールラインにタッチダウンするときか、または白がパスをした後、ということになります。

逆転のゲーム

五竜陣の終盤戦は波乱万丈。ちょっとしたコマの置き方や手順前後により大逆転などということもよくあります。

以上で基本となるルールの説明はおわりです。五竜陣のルールはとても簡単。これを読んで少しわからないことがあっても、実際にやってみればすぐにわかるでしょう。まずはどんどんプレーしてみましょう。

プレーする上で注意していただきたいのは、マナーを守り礼儀正しくプレーしていただきたい、ということです。五竜陣は人と人とのよりよいコミュニケーションを一番の目的に考えられたゲームなのです。

参考 五竜陣大会ルール

先手後手の決め方

- a. 「にぎり」 年長者または途中順位上位のプレーヤーが左右どちらかの手に赤の竜頭を、もう一方の手に黒の竜頭をにぎる。
年少者または途中順位下位のプレーヤーが、赤の竜頭がにぎられている手を当てる。当たれば先手、はずれば後手となる。
- b. 大会運営側から指定される。

試し置き

先の展開を考えるための「試し置き」は次の1手に限り認める。着手を決定するまではコマを置き直してよい。

着手の決定

- a. クロックを使わない場合（持ち時間なし）
相手に「ハイ」と声をかけること。
- b. クロックを使う場合（持ち時間あり）
自分の側のボタンを押すことが、そのまま手を決定したことの合図となる。

持ち時間

持ち時間制の試合では対局時計（チェスクロック）を用いる。時間は大会によってまちまちであるが、各15分、20分、25分などが一般的。

時間切れ

持ち時間のあるゲームの場合、持ち時間を使い切ったら、その後はプレーを1手も行なうことができず、パスした状態となる。いわゆる「切れ負け」にはならない。

パスについて

パスを宣言したら、その後はプレーを1手も行なうことができない。したがってタッチダウンなどはパスをする前に完了しておく必要がある。

審判

公式な大会では必ず審判がつく。何か問題が発生した場合や判断に迷うケースが生じた場合には、審判の判断をあおぐ。

五竜陣友の会

五竜陣友の会は五竜陣ファンのための楽しい集まり。定例会やレーティング運営などを行なっています。

会費は無料、どなたでもすぐに入会できます。

ご希望の方は下記まで、お名前・ご連絡先をお知らせ下さい。

五竜陣友の会事務局

〒239-0831 神奈川県横須賀市久里浜2-34-8 (有)アンクル内

10分でわかる五竜陣

1998年10月15日 初版

編・五竜陣友の会

発行者・内橋俊浩

発行所・有限会社アンクル

印刷所・有限会社共同美術印刷

©1998 UNCL

グッドトイ認定



ルールの簡単さ、お子さまからお年寄りまで遊べることなどが高く評価され、日本グッドトイ委員会により「'97グッドトイ」に認定されました。

*日本グッドトイ委員会は1985年に、福祉や教育の研究者、建築家、デザイナー、教師など幅広い分野の人達が参加して設立。子どもたちに、素敵なおもちゃとの出会いを作るように努め、おもちゃの作り手と使い手との架け橋になることを目指しています。

五竜陣のガイドブック



天まで昇れ・火竜と水竜

～これで君もドラゴンマスター

佐野友紀 作

五竜陣のルールをマンガで楽しく紹介。

竜使い（ドラゴンマスター）への道はここからはじまる！

A5判 定価 ¥200



10分でわかる五竜陣

～ルール&ガイド

五竜陣友の会 編

読めばすぐわかる五竜陣のガイド。

ステップ1から5まで。1998年に完成された統一ルール「横置き・1ラウンド方式」のルール・ブック。

ゲームセットの付録。

B6判 定価 ¥100



五竜陣の戦略 桑原正人 著

はじめての本格的な五竜陣の戦術書。「五竜陣に勝つ」ための考え方を、初級・中級・上級と段階的に詳しく解説。サンプルゲームを通して実戦図や参考図を多用。見て、わかる、五竜陣の奥深さ。プレイヤー必携の一冊。

B5判 定価 ¥500

有限会社アンクル

〒239-0831 神奈川県横須賀市久里浜2-34-8

電話 0468-35-4015

FAX 0468-35-4016

E-mail uncl@ya2.so-net.ne.jp

ホームページURL <http://www02.so-net.ne.jp/~uncl/>

定価 ¥100