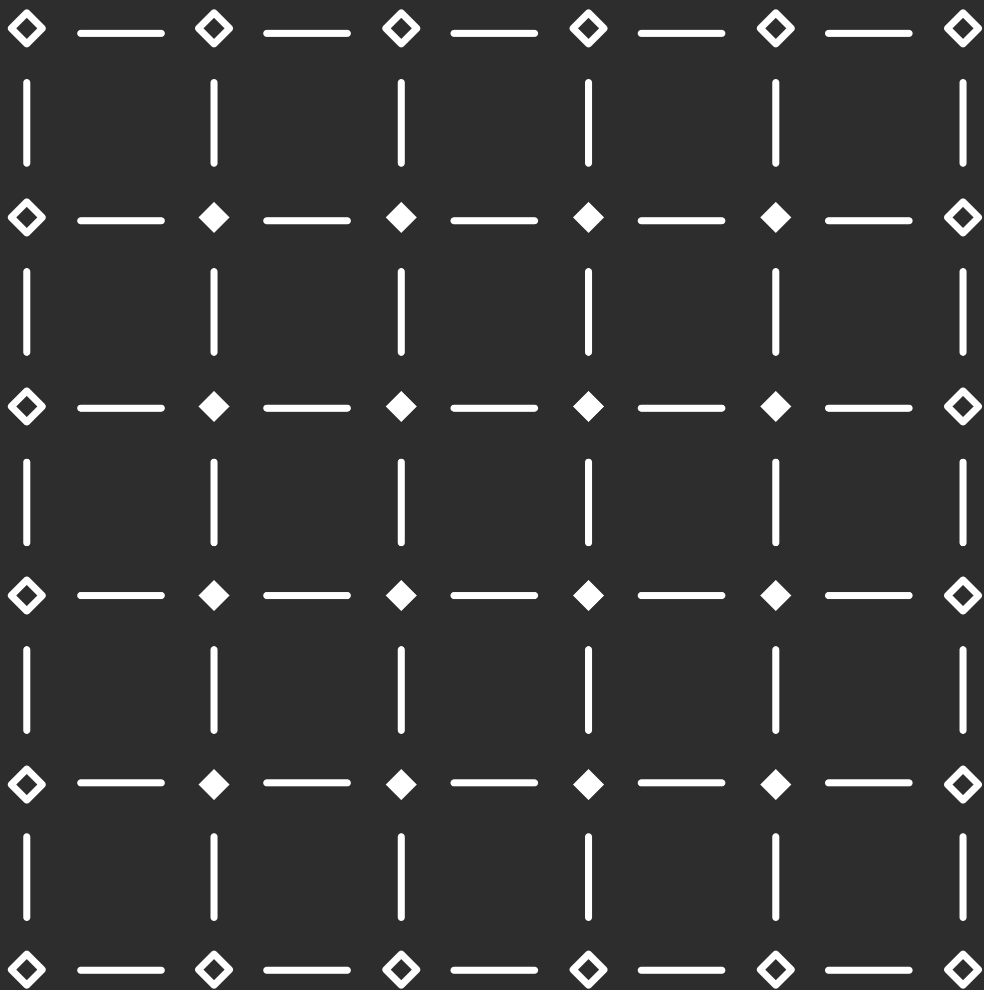
長辺とじの両面印刷で印刷してください。
ルールが必要ない場合は 1,2 ページ目のみを印刷してください。
白黒印刷で問題ありません。

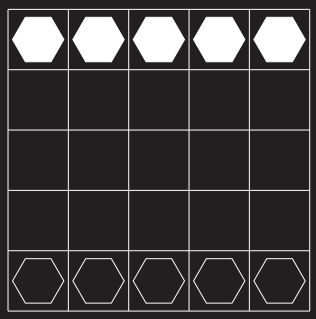


コマを切り取って使用します。
裏の天使マークの位置がズレてしまう場合は、両面印刷をせず手書きで裏に書き込んで使用してください。

デビルマーチ

0. 準備

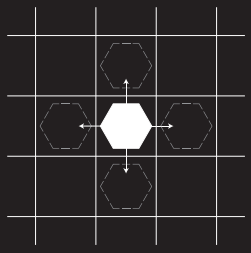
- コマを天使（何も描いていない面）の状態で図のように置く



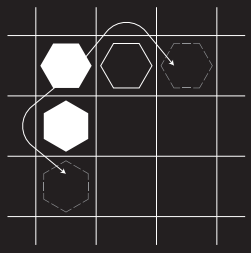
1. 基本の動き

- 交互にコマを動かす

- コマは前後左右に1マスずつ動ける



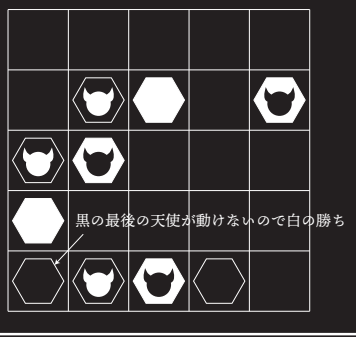
- コマは別のコマを1つだけ飛び越すことができる



2. 勝利条件

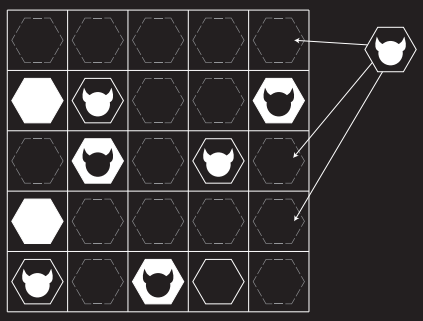
- 先に相手のコマを全て悪魔にした方の勝ち

- 相手の天使が残り 1 つになった時、相手の天使を動けなくしたら勝ち
（相手は天使を必ず動かさなければならないわけではない）

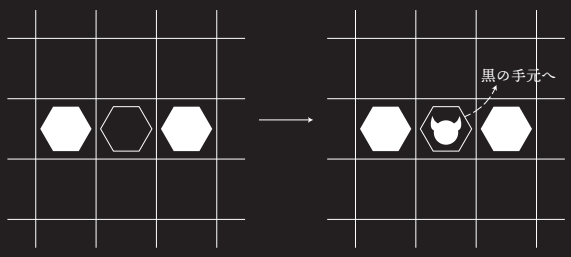


3. アクション

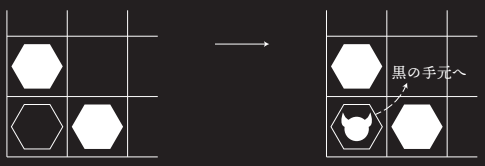
- いかなる場合も、悪魔にされたコマは一度相手の手元に回収され、相手は次の手番はそのコマを自由な場所に置くことしかできない
（元あった場所に戻してもよい）



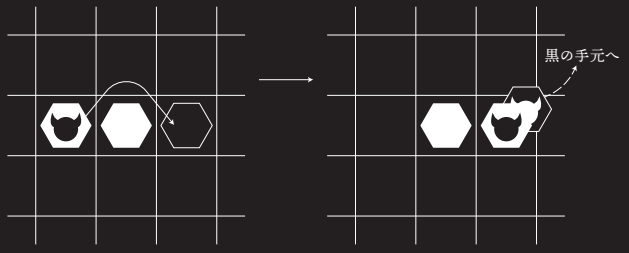
- 相手の天使 1 個を自分のコマで挟むことで、相手の天使をひっくり返し悪魔にする



- 角にいる天使は、2 辺を相手のコマに囲まれると悪魔になる



- 悪魔はコマを飛び越した先に相手の天使がある場合、その天使を悪魔にする
（依然として挟むことによってひっくり返すことも可能）



Q&A

Q1. 悪魔を挟んだり飛び乗ったりして更に裏返すことは出来る？
A1. 出来ない。

Q2. 悪魔を盤面に配置する時に、相手の駒を挟むように配置したら裏返せる？
A2. 裏返せない。相手の駒を悪魔にするためにはコマを移動させた結果挟む必要がある。

Q3. 相手の駒の間に自分の駒を進めると裏返される？
A3. 裏返されない。

Q4. 自分の天使と悪魔で相手の天使を挟むことはできる？
A4. 出来る。

Q5. 別方向でそれぞれ1つの天使を挟む時、同時に裏返すことは出来る？
A5. 出来る。その場合裏返された側は、次の手番で全部同時に配置して手番終了。

Q6. 千日手になった場合は？
A6. 以前と全く同じ盤面を作った方の負け。
(過去にあった盤面とまったく同じであることを指摘されたら負け)

制作　たぬきとことりの小さな工房
ゲームデザイン　N-JELLY
ロゴデザイン　あらだ　saripona
発行日　2023/05/14
連絡先　Twitter @NJELLY1