



TOKYO DOVES

人数：2人専用 時間：5～10分 年齢：将棋が理解できるくらい



概要

東京の街は様々な人間関係が渦巻いている。
それはハトの世界でも同じこと。
島の争い、それすなわち明日の餌に関わる重大事！！
特に今はビッグマックが食べられるエリアで大揉め状態だ。
ここはボスに直接話し合ってもらおうしかあるまいて・・・
え・・・決裂した?
や、やろうとも、やっちはまえ！！！

「TOKYO DOVE」は仮想的な盤上で、相手のボスハトを囲いこむ、エキサイトингでスリリングな、2人用対戦カードゲームです。

ゲームの終了条件

- ・自分のボス鳩の周りに空きマスが無くなった瞬間、そのプレイヤーの敗北です。
- ※自分のハトで埋めてしまうこともあるので、今から気を付けて。

内容物

- ・緑組のハト 6種×1枚ずつ



- ・赤組のハト 6種×1枚ずつ



ゲームの準備

- ・好きな方の色の組のハトを全て受け取ります。
それらは相手に見えないように「手札」として手に持ります。
※ゲームに慣れない方は、相手からも見えるように、自分の前面表向きに並べて置いてもいいです。
- ・お互いのボスハトを図のように相手の方に頭を向けて配置します。今からここは戦場となり「場」と呼びます。
- ・ゲーム開始時は「1×2の場」になります。（後述）
- ・もっとも最近ビッグマックセットを食べた方、もしくは食べたいという願望が現時点で高い方が先に手番を始めます。



ゲームの流れ

このゲームは終了条件が満たされるまで、手番を交互に行います。
自分の手番には次の3つのどちらか1つを選んで実行します。
※パスという甘い選択肢はこの業界にはありません、即負けです。

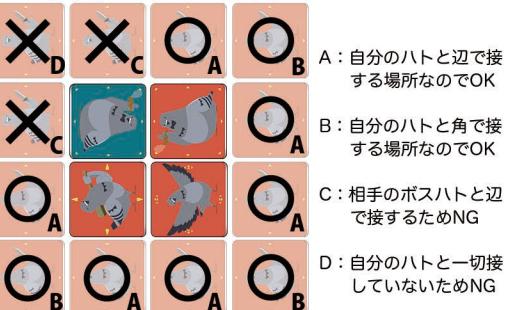
●ハトを出す

手札から自分の任意のハトを1つ選んで、場に出すことができます。
・場に出ている自分の他のハト1つと「辺同士」か「角同士」で接している場所に出すことができます。

- ・相手の方に頭を向けて配置してください。
- ・相手のボスハトの辺に接するように出すことはできません。
- ・場が4枚×4枚より広くなるように出すことはできません。

※場については後述しますので、まずは全部読んでください。

場に出す例（赤組がドスマハトを出せる場所）



●ハトを戻す

場の自分の任意のハトを1つ選び、手札に戻すことができます。
・戻したらすぐに手番が終了します。

- ・戻した後に、他のハトと辺とも角とも接していないハトが出てしまうようにすることはできません。

※このルールは慣れてから追加しましょう。

個人差があるので、慣れてからも入れるかどうかは要相談です。

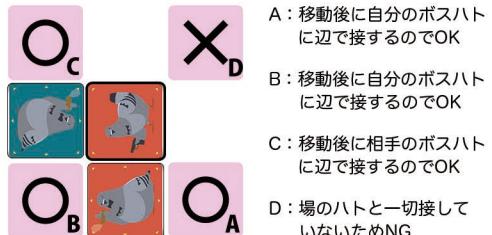
●ハトを移動する

場の自分の任意のハトを1つ選び、場の中で移動することができます。

- ・ハトによって別々の決まった動き方があります。
- ・他のハトを飛び越えることはできません。
※飛び越えることができるヤバい感じのハトが1種だけいます。
- ・移動後に、場に出ている他の1つ以上のハトと「辺同士」か「角同士」もしくは両方で接している必要があります。
※自分のでも相手のでも、どちらに接していてもかまいません。
- ・移動後に、何にも接していないハトがでてはいけません。
- ・場が4枚×4枚より広くなるように出すことはできません。

※場については後述しますので、まずは全部読んでください。

移動する例（赤組がチャカハトを移動できる場所）

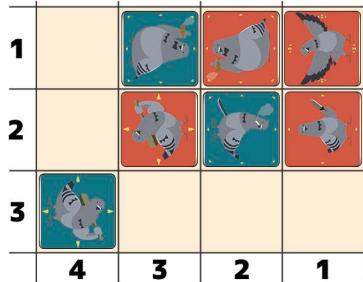


→ どれか1つを選んで実行したら
手番を交代してください。

場の広さ

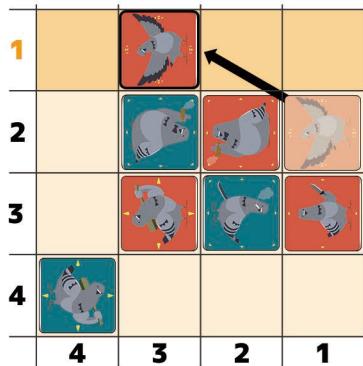
- このゲームでは、場が4枚x4枚より広くできません。
- 場の広さは、ハトがいる場所によって、固定されず次々と大きさと形状を変えています。

例1：下の図では、この説明書を読んでいる人から見て、「縦方向に3枚分」x「横方向に4枚分」の広さの場（3x4の広さ）になっています。まだ縦方向の上か下に1枚分の広さの余裕があります。

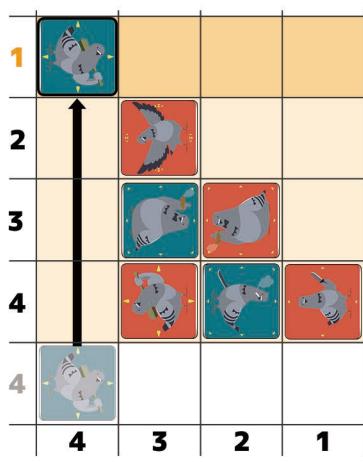


例2：下の図では、赤組がハジケハトを移動しました。

- 「縦方向に4枚分」x「横方向に4枚分」の広さの場（4x4の広さ）になりました。
もうこれ以上は広げられません。



例3：下の図では、緑組がトツハトを上方向に4マス移動しました。その結果、誰もいなくなった最下段の4マス目がなくなり、新しく最上段に1マス増えて、結果4マスになりました。



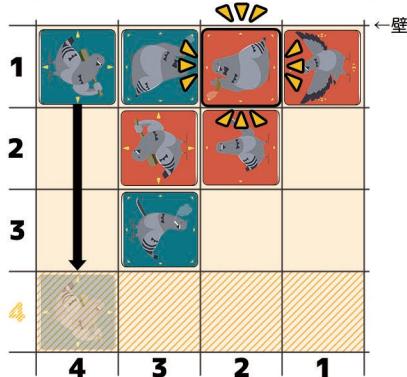
ゲームの終了

- いずれかのボスハトに、辺で接している縦横方向の4マスが、全て埋まった場合、直ちにそのボスハトのプレイヤーは敗北になります。
- 自分のハトが埋めてしまっていても敗北となります。
- 4x4の広さの場の端は、壁とみなします。

壁に面する辺に接するマスは埋まっているものとします。

例1：下の図では、3x4の場ですが、緑組のトツハトが下方向に3マス移動しようとしています。

すると、場が広がって4x4になります。
その結果、赤組のボスハトの上に壁ができる事になるため、
辺で接している4マスが埋まってしまい、直ちに敗北します。



ハトの動き方



ボスハト

- 縦横斜め8方向の、いずれかの方向に1マス移動できます。

※代々東京の一帯を仕切る由緒正しい血筋のハト。
ビッグマックの餌場を失う危機にブチ切れたぞ！！



アニキハト

- 縦横斜め8方向の、いずれかの方向に1マス移動できます。

※ボスの右腕となって組を取りまとめている、みんなの懐れるアニキ分だぞ！！



ドスハト

- 縦横4方向の、いずれかの方向に1マス移動できます。

※とりあえず刃物を持たせればやる気がでるぞ！！



チャカハト

- 斜め4方向の、いずれかの方向に1マス移動できます。

※油断していると、豆の鉛玉を食らっちまうぞ！！



トツハト

- 縦横4方向の、いずれかの方向に任意の数のマス移動できます。

※ハトだろうがカラスだろうが、鍛え抜かれた鳩胸のトッゲキを前に成す術はないぞ！！



ハジケハト

- 縦横4方向の、いずれかの方向に2マス進み、その後に縦横のいずれかに1マス曲がります。

最終的に「L字型に3マス進むことになります。

※必ず3マスピッタリ移動する必要があります。

※1マス目と2マス目に他のハトが居ても飛び越え、3マス目が空いていれば移動できます。

※何かをキメてハジケてやがる、飛び込んでくるぞ！！