

任天堂

ファミリーコンピュータ™



とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書
SFL-NS

帰って来た!

軍人将棋

なんやそれ!?



このたびはSOFELのファミリーコンピュータ用ゲーム・カセット「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!？」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。このゲームをよりいっそうお楽しみいただくため、ご使用の前に必ずこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

使用上の注意

- ①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用保管および強いショックなどは避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ②端子部に触れたり、水に濡らしたりしないよう、ご注意ください。
- ③シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油は、ケースが変質、変形する恐れがありますので、プラスチック部の清掃に用いないでください。
- ④テレビ画面からできるだけ離れてゲームをプレイしてください。
- ⑤長時間ゲームをする時は健康のため約1時間ごとに10分の小休止をしてください。
- ⑥ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

CONTENTSもくじ

ブローグ	ここから戦いが始まったのヨ3
<small>おぼ</small> 覚えておいてネ!	<small>つか</small> <small>かた</small> コントローラーの使い方8
ひとりのときはど~するの?	11
ふたりのときはど~するの?	25
これが勝負に勝つための条件ヨ!!	<small>しょうぶ</small> <small>か</small> <small>じょうけん</small>28
エビローグ	最後におもしろい情報教えてあげる29
<small>ぐんじんしょうぎ</small> 軍人将棋	ってなんやそれ!?31
ダブルチャンスコンペ	のお知らせ!!33
ゲームアイデア募集	のお知らせ35
<small>ふろく</small> 付録	おまけダヨ37



ブローグ たたか はじ ここから戦いが始まったのヨ

これらは、うちゆう宇宙のどこかにあるもう一つの
ちきゆう地球でおこった5つの世界せ かいでのお話です。はなし

はたけ くに 畑の国サララ だい 大ピンチ!?

ここはへい わ平和の国くにサララ。果物や野菜たちが
たの楽しく、へい わ平和に暮らしていました。

ところがある日…くら～いくら～い地獄の
そこ底からいじわる悪魔あく ま“デビル・ハロウィン”
がおなかをすかせて地上ちじょうに飛び出だしてきまし
た。デビル・ハロウィンとその手下てしたたちは、
サララの国の者たちをつぎつぎと捕とらえては
食くっていったのです。

「このままではわたしたちのサララの国くにが滅ほろ
んでしまう…」だれもがそう恐おそれていました。

その時ときです。サララの国のお城おしろから飛び出
していった一団いちだんがありました。それは、サラ
ラの国くにの王おうの娘むすめサララ・ド・トマト姫ひめと姫を
守まもる若者わかものたちでした。

さあ、いよいよ悪魔デビルハロウィンと
トマト姫との戦いが始まります。

モーリン村 危機一髪!!

ある大陸の外れに、モーリンという小さな村がありました。そこでは、多くの動物たちが争いもなく平和に暮らしていました。

ところがある日… 昔、村を追い出されたギャング“ウルフ・カポネ”が復讐のためにやってきたのです。ウルフ・カポネとその子分たちは、次々と罪の無い村の動物たちを殺していったのです。

「この世には村を救ってくれる神様はいないのか…」だれもがそう天に祈っていました。

その時です。行方不明になっていた村一番の勇者で村長の息子のラ・イオンが、新たななかまたちを連れて戻ってきました。そして、村の危機を知ると、すぐさまカポネたちに戦いを挑んだのでした。

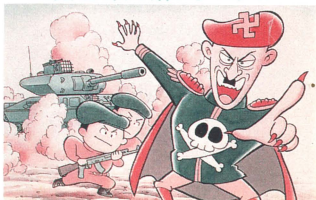
今、モーリン村最大の戦いが
始まろうとしています…

ひとりじめ反対 世界に平和を!?

西の大陸の中に、ドレタ国というちい～さなちいさな国がありました。その国で、今度新しくピトラーという男が大統領になりました。ピトラーは大統領になる前はとてもやさしく、だれからも好かれていました。ところが、大統領になったその日から、ピトラーは変わってしまいました。自分のことをピトラー総統と呼ばせ、国を独裁してしまったのです。ピトラーはドレタ国軍を指揮して、全世界を自分一人のものにしてしまおうと考えたのでした。

そして…200X年に、ついにドレタ国軍はとなりの国に侵略を始めたのです。数日後、ピトラーの世界支配を阻止しようとする連合軍と最後の戦いに突入しました。

さあ、ピトラーと連合軍との最終決戦の始まりです!!



まも 守れ!! すもう協会!! きようかい

ひがし たいりく すこ はず
東の大陸から少し外れたところにそれはち
い～さな島国がありました。その名はジャッ
ポン国しまくにといいました。この国くには「おすもうさ
ん」と呼ばれる人達ひとたちが住んでいて、「すもう協
会かい」という機関きかんが、国くにを治めていました。

そこに、前々からこの国を狙って、裏うらの角
界かいを組織そしきし、悪あくの「おすもうさん」を作り出
したドスコイ親方おやかたがついに攻め込こんできたの
です。何人なんにんもの勇者ゆうしやが、この悪あくの「おすもう
さん」軍団ぐんだんに挑み、そして倒たおされてしまいま
した。

「もう、この国くにはおしまいだ!!」だれもがあ
きらめていたその時ときです。長い修行しゆぎようの旅たびに出
ていたこの国くに一番いちばんの勇者ゆうしやが「国くにが危あぶない！」
との知らせしを受けて戻もどってきたのです。彼はかれ
すぐさま兄弟弟子きょうだいたちを集め、ドスコイ親方おやかた
たちに決戦けつせんを挑いどむのでした…

この国くにの運命うんめいが今いま、決きまろうとしています…

みち そうくう うちゆうじん
未知との遭遇!? 宇宙人をやっつけろ!?

あんこく うちゆう あお かがや ほし ちきゆう
暗黒の宇宙のなかで青く輝く星、地球。は
むかし ほうせき うつく かがや
るかな昔から、宝石のように美しく輝くこの
ほし ねら しんりやく うちゆうじん はげ
星を狙って、侵略をしてきた宇宙人との激し
こうぼう く かえ
い攻防が、繰り返されてきました。

そしていまもまた、ちきゆう とお はな
地球から遠く離れたM
せいうん うらがわ きき せい
78星雲の裏側の先にあるナンソレヤ星のピッ
こうてい しんりやく かいし
ココ皇帝が侵略を開始してきたのです。ナン
やソレ星のせい さいきようへいき いりよく まえ いきゆうほうえい
最強兵器の威力の前に、地球防衛
ぐん すべ な やぶ
軍はなす術も無く破れていきました。そのた
め、ちきゆう かがくりよく あつ たいようけいれん
め、地球の科学力のすべてを集めた太陽系連
ごうかんたい つく だとう めざ と
合艦隊が作られ、打倒ピッコロを自指し飛び
た
立っていたったのです。

いま うちゆうくうかん ぶたい
今、宇宙空間を舞台に、
さいだいきい ご たたか はじ
最大最後の戦いが始まります…

は せ かい
果たしてこの5つの世界に、

ちきゆう
そしてこの地球に、

ふたた へい わ
再び平和なときが

おとず
訪れるのでしょうか…



覚えておいてね!コントローラーの使い方

●コントローラー I

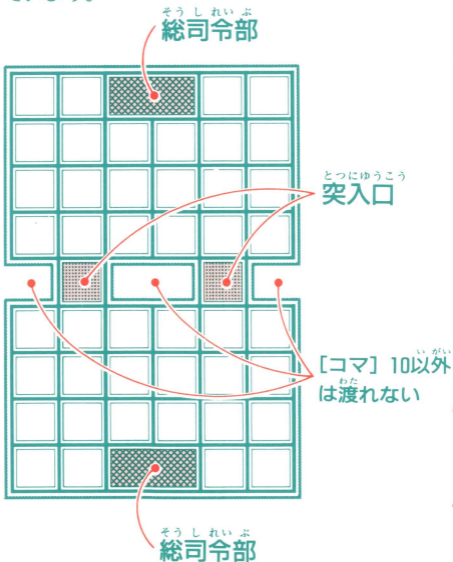
- (A) ボタン……………動かすコマ、マスの決定
コマンドの決定
- (B) ボタン……………キャンセル
自分のコマの種類を表示
- スタートボタン ……捕虜にしたコマ、捕虜に
されたコマ表示
- SELECT ボタン……勝敗表を表示
- 十字キー……………動かすコマの選択
どこへ動かすかを選択
コマンドの選択

●コントローラー II (2PLAYのときのみを使用)

- (A) ボタン……………動かすコマ、場所の決定
コマンドの決定
- (B) ボタン……………キャンセル
自分のコマの種類を表示
- 十字キー……………動かすコマ選択
どこへ動かすかを選択
コマンドの選択

せつめい ボードの説明だよ!!

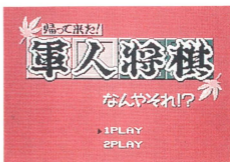
基本的に、ボードは下のよう構成になっています。



ゲームのあそびかたダヨ

★★スイッチ・オン!

まず、ファミコンの本体を正しく接続してください。つぎに、ファミコンに「帰って来た! 軍人将棋なんやそれ!?



れ!?'のカセットをセットし、POWERを“ON”にしてください。すると写真のようなタイトル画面が表示されます。

★★ひとりかな? ふたりかな?

「帰って来た! 軍人将棋なんやそれ!?’には、1PLAYモードと2PLAYモードが用意されています。ひとりでコンピュータを相手にゲームするときには1PLAYを、友達と二人でゲームするときには2PLAYを選んでください。

ひとりのときはど~するの？

1 ^{ブレイ}PLAY ^{えら}を選んだときは、つぎに“さいしょからはじめる”か、“つづきからはじめる”かのどちらかを選



んでください。“つづきからはじめる”を選んだときは、^{ぜんかい}前回、ゲームをやめたときに書きうつしたパスワードを^{にゆうりよく}入力してください。1字のまちがいもなく^{にゆうりよく}入力されれば、^{ぜんかい}前回と同じ^{じょうたい}状態からゲームを^{さいかい}再開することができます。

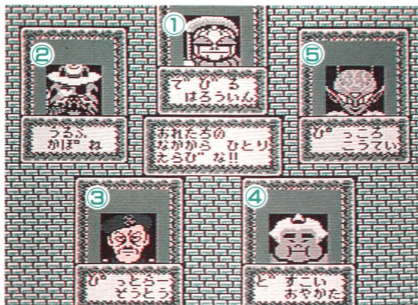
パスワードの入力は^{にゆうりよく}十字キーで^{じゆうじ}カーソルを入力する文字に^{もじ}合わせ、Aボタンを^あ押します。Bボタンで^{ひともじ}一文字ずつ^{もど}戻ることができる。最後に^{さいご}カーソルを「完」に^あ合わせてAボタンを^お押しすとゲームが^{はじ}始まります。



たいせんあいて
★★対戦相手をえらぶのヨ

プロローグのように、5つの世界の^{せかい}人々^{ひとびと}が、あなたが^{そうだいしょう}総大将として、5つの^{あくぐんだん}悪の軍団をやっつけてくれるのを待ち望んでいます。

そこであなたは、どの世界でどの敵と戦うかを選びます。写真のような画面が出たら、^{じゆうじ}十字キーで^{たいせんあいて}対戦相手を^{えら}び、Aボタンで^{けつてい}決定してください。



①デビル・ハロウィン

②ウルフ・カポネ

③ピットラー^{そうとう}総統

④ドスコイ^{おやかた}親方

⑤ピッコロ^{こうてい}皇帝

★★コマを並べるのヨ

1. わたしがはいちしていいの？

まず最初にココナちゃんが「私が配置していいの？」とたずねます。ここで“はい”と答えると、ココナちゃんがすべてのコマをあなたのかわりに配置してくれます。自分で並べたい場合は“いいえ”と答えてください。1個1個のコマをあなたの思いどおりに並べることができます。

コマの並べ方

自分でコマを並べる時は、作戦にしたがって、下記の要領で並べていきます。

1. ボードの真ん中にコマが1個ずつ表示されます。十字キーで並べるコマを選んで、Aボタンで決定します。
2. 十字キーで、選んだコマを置くマスを選んで、Aボタンで決定します。
3. すべてのコマを並べ終わるまで、1と2を繰り返します。



2. はいちはそれでいいの？

配置はいちが終おわると、さらにココナちゃんは、「これでいいの？」とたずねてきます。ここで“はい”と答こたえると、コマの配置はいちはすべて完了かんりようです。“いいえ”と答こたえると、つぎに「もう一度配置いちどはいちをやり直なおすの？」とたずねてきます。

3. もういちどはいちをやりなおすの？

「もう一度配置いちどはいちをやり直なおすの？」とたずねてきたときは、“はい”と答こたえると、ポード上じようのコマはすべて消きえて、「私わたしが配置はいちしていいの？」からまたやり直なおしとなります。

“いいえ”と答こたえれば、コマ1個1個こを選えらんで、並ならべ直なおすことができます。

★★せんとうちゅうのあにめはいるの？

コマの配置はいちがすべて終おわると、次つぎに「戦闘せんとう中のアニメはいるの？」とたずねてきます。

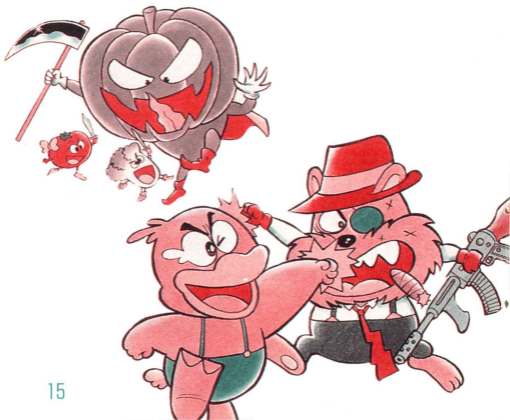
ここで、“はい”と答こたえれば、ゲームが始はじまり、コマとコマが戦闘せんとうになったとき、その様子ようすをアニメーションで見みせてくれます。

“いいえ”と答こたえれば、戦闘せんとうは爆発音ばくはつおんと煙けむりのみで終おわります。

★★あなたがせんてかな？

次に「あなたが先手かな」とたずねてきますので、ゲームの先攻後攻を決めてください。あなたが先攻でゲームを始めたいときは“はい”と答えてください。後攻でゲームを始めたいときは“いいえ”と答えてください。

これで、すべての準備は終わりです。さあいよいよ、あなたと、デビル・ハロウィンやウルフ・カポネたちとの戦いの始まりです。



★★コマの動かし方なのヨ

1. 動かしたいコマに、十字キーでカーソルを合わせ、Aボタンを押します。
2. そのコマが移動可能なコマならば、進むことのできるマスがマークされます。
3. 移動したいマスにカーソルを合わせ、Aボタンを押せばコマは移動します。

★★ゲームの進め方なのヨ

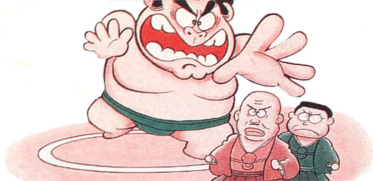
まず、決めた順番にしたがって、相手と自分とが、交互に、動かしたいコマの進める範囲内で、下の2つの中から1つを選んで実行します。

1. コマの移動…コマの置いていない空白のマスのところへ、コマを移動させる。
2. 戦争……………相手のコマの置いてあるマスにコマを移動させ、コマとコマを戦争させる。

コマのしゅるいなめヨ

5つの【ボード】と【対戦相手】^{たいせんあいて}によって、
16種類^{しゅるい}の【コマ】のキャラクターもさまざま
です。

【ボード】	畑 ^{はたけ} の国サララ	平和 ^{へいあ} の国モーリン	ビル街 ^{がいの}
【対戦相手】 ^{たいせんあいて}	デビル・ハロウィン	ウルフ・カボネ	ピットラー ^{ぞうごう} 総統
【コマ】1	トマト	ライオン	大將 ^{たいしやう}
2	ニンジン	トラ	中將 ^{ちゆうしやう}
3	イチゴ	クマ	少將 ^{しやうしやう}
4	ダイコン	カバ	大佐 ^{たいさ}
5	カブ	スカンク	中佐 ^{ちゆうさ}
6	タマネギ	イヌ	少佐 ^{しやうさ}
7	バナナ	ブタ	大尉 ^{たいい}
8	ジャガイモ	ネコ	中尉 ^{ちゆうい}
9	オレンジ	ウサギ	少尉 ^{しやうい}
10	キャベツ	アヒル	飛行機 ^{ひこうき}
11	ホーレンソウ	ゾウ	タンク
12	キュウリ	ネズミ	騎兵 ^{きへい}
13	チェリー	サル	工兵 ^{こうへい}
14	キノコ	キツネ	スパイ
15	マスカット	わな	地雷 ^{じらい}
16	旗 ^{はた}	旗 ^{はた}	軍旗 ^{ぐんき}



どひよう 土俵	うちゆう 宇宙		
おやかた ドスコイ親方	こうてい ピッコロ皇帝	かず こまの数	
よこづな 横綱	アース1号	1ケ	せんりよう 占領可能
おおぜき 大関	アース2号	1ケ	
せきわけ 関脇	アース3号	1ケ	
こむすび 小结	ムーン1号	1ケ	
まえがしら 前頭	ムーン2号	1ケ	
じゅうりよう 十両	ムーン3号	1ケ	
まくした 幕下	ハレー1号	2ケ	せんりよう 占領できない
さんだんめ 三段目	ハレー2号	1ケ	
じよにだん 序二段	ハレー3号	2ケ	
りじちよう 理事長	ミサイル	2ケ	
ぎようじ 行司	タンク	2ケ	
じよくち 序の口	ロボット	1ケ	
しんでし 新弟子	メカマン	2ケ	
ものい 物言い	エスパー	1ケ	
おやかた 親方	機雷	2ケ	
ぐんばい 軍配	ステーション	1ケ	

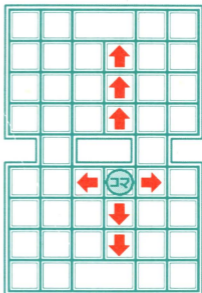
★★コマの動きかたなのヨ

すべてのコマとも基本的に前後左右にしか動けません。斜め方向には動けません。

[コマ] 10

(キャベツ、アヒル、飛行機、理事長、ミサイル)

前と後はいくつでも、左右へは1マスだけ動ける。



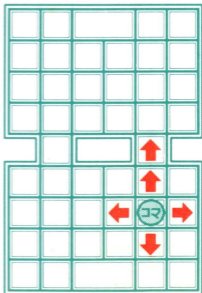
[コマ] 11

(ホーレンソウ、ゾウ、タンク、序の口、ロボット)

[コマ] 12

(キュウリ、ネズミ、騎兵、新弟子、メカマン)

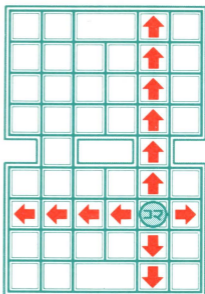
前に2マス、後と左右に1マス動ける。



[コマ] 13

(チェリー、サル、
工兵、新弟子、メカ
マン)

前後左右にいくつ
でも動ける。



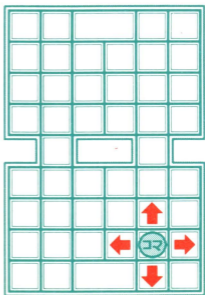
[コマ] 15

(マスカット、わな、
地雷、親方、機雷)

[コマ] 16

(旗、軍旗、軍配、
ステーション)

始めに置いたところ
から絶対に動けな
い。



[コマ] 1~9

[コマ] 14

(上記以外のコマ)
前後左右1マスの
み動ける。

★★コマを並べるとき、動かすときの

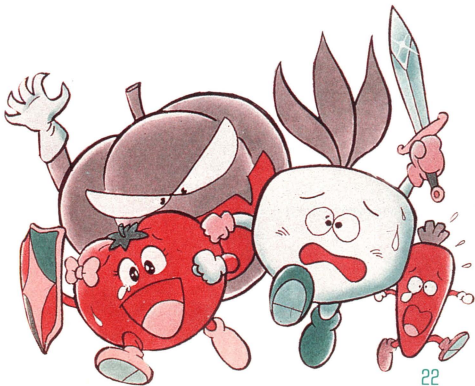
ルールなのよ

コマを並べるとき、コマを動かすときには、つぎのような決まりがあります。

1. 敵の総司令部に入り込み、占領できるのは [コマ] 1~6 (例えば、畑の国サララならばトマト、ニンジン、イチゴ、ダイコン、カブ、タマネギ) だけです。これら敵の総司令部を占領できるコマのことを占領コマといいます。他のコマでは絶対に敵の総司令部へは入ることができません。
2. 自分の総司令部に置いたコマは動くことができません。
3. [コマ] 15 (マスカット、わな、地雷、親方、機雷) を、総司令部に置くことはできません。さらに、突入口にもこれらを置くことはできません。
4. 敵の総司令部には、占領コマしか入れません。占領コマが無くなったら、敵総司令部を占領することは出来ません。その時点

で勝負は負けとなります。

5. [コマ] 10 (キャベツ、アヒル、飛行機、
理事長、ミサイル) は、移動範囲内であれば、その途中のコマや障害物などを飛び越えて進むことができます。そのほかのコマ、
[コマ] 11 (ホーレンソウ、ソウ、タンク、
行司)、[コマ] 12 (キュウリ、ネズミ、騎
兵、序の口、ロボット)、[コマ] 1~3 (チ
ェリー、サル、工兵、新弟子、メカマン)
などは、飛び越えて進むことができません。

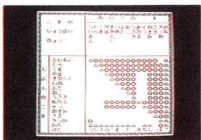


しょうはいひょう
★★勝敗表なのヨ

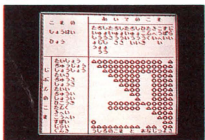
ゲーム中に“このコマがどのコマに勝てるのか？どのコマに負けるのか？”などが分からなくなつたときには、SELECTボタンを押せば、いつでもその時のコマの種類に合わせた勝敗表を見ることができます。



はたけ くに
煙の国サララ



へい わ くに
平和の国モーリン



がい
ビル街



どひょう
土俵



うちゅう
宇宙

ひょう
表のみかた

あいて
相手のコマ

1-61

自分のコマ
じぶん

	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
		△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
			△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
				△	○	○	○	○			○	○	○	○	△
					△	○	○	○			○	○	○	○	△
						△	○	○			○	○	○	○	△
							△	○			○	○	○	○	△
								△	○		○	○	○	○	△
									△		○	○	○	○	△
											△	○	○	○	△
												△	○	○	△
													△	○	○
	○													△	△
	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△

○……かつ

△……相討ち

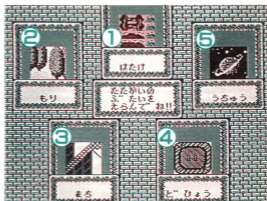
□……ま
負け
空白

ふたりのときはど~するの？

♥♥対戦ボードを選ぶのヨ

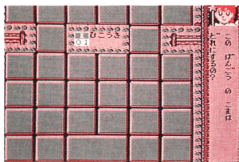
2PLAYを選んだときは、つぎに2人で戦いをくりひろげるボード（戦場）を選びます。ボードは全部で5種類あります。2人で話し合っ、好きなボードを選んでください。十字キーでボードを選び、Aボタンで決定します。

- ① 畑はたけ
- ② 森もり
- ③ 街まち
- ④ 土俵どひょう
- ⑤ 宇宙うちゅう



♥♥このばんごうのこまはどれにするの？

2PLAYのモードは、相手に自分のコマの種類を見せないために、コマを裏返してゲームを行います。そのため、コマの裏に目印となる番号をつけ、そのまま種類が分かるようにします。



まず、1人目の
人がコントローラ
ーIを使って、01
から23までの番号
を23個のコマ（大
将～軍旗）につけ

ていきます。このとき、2人目の人は、番号
づけをしているのを見ないようにします。

コマの種類は、1PLAYのビル街で使用し
た「大将～軍旗」の1種類を用います。

付録1の表をコピーして、番号とコマの種
類をひかえるといいかも知れません。

♥♥わたしがならべていいの？

番号をつけ終わると、つぎに「私が並べて
いいの？」とたずねてきます。“はい”と答え
ればコンピューターが自動的に並べます。“い
いえ”と答えれば自分でコマを並べられます。
やり方は、1PLAYのときと同じです。

♥♥ふたりめのひとのばんだヨ

1人目の人が並べ終われば、また「この番
号のコマはどれにするの？」とたずねてきま
す。今度は2人目の人の番ですので、2人目

の人はコントローラーIIを使って1人目の人と同じことを行ってください。

♥♥せんこうはどっちかな?

2人目の人が並べ終わると、つぎに「プレイヤー1が先手かな?」とたずねてきます。2人で先攻後攻を決めて、1人目が先攻ならば“はい”と、2人目が先攻ならば“いいえ”と、コントローラーIIを使って選んでください。(コントローラーIでは選べませんので注意してください。)

♥♥さあゲームをはじめるのヨ

今までの作業がすべてうまくいっていれば、勝負が始まります。

ルールや各コマの動き方などはすべて1PLAYのときと同じです。

あとはコマを動かすあなたの作戦したい!!

さあ勝負!!!



しょうぶ か しょうけん これが勝負に勝つための条件3!!

1 プレイ、2 プレイともに、^{した}下の2つの
条件^{じょうけん}のどれか1つの条件^{じょうけん}に、相手^{あいて}または自分^{じぶん}
が^あ当てはまったときに、勝負^{しょうぶ}が決まります。

1、どちらかの^{そうしれいぶ}総司令部に、自分^{じぶん}または相手^{あいて}
の^{せんりよう}占領ゴマが入り込んだとき（^{そうしれいぶ}総司令部を^{せん}占
^{りよう}領したといえます。）

……………^{そうしれいぶ}総司令部を^{せんりよう}占領したほうの^か勝ち
になります（^{かんぜんしょうり}完全勝利）

2、どちらかが、^{そうしれいぶ いがい}総司令部以外のマスにある
すべての^{せんりよう}占領ゴマを^{じょう}ボード上から^{うしな}失ったとき
（すべての^{せんりよう}占領ゴマを^{はりよ}捕虜にしたといえます）

……………^{せんりよう}占領ゴマがなくなったほうの^ま負
けになります。（^{むじょうけんこうふく}無条件降伏）

エピソード

◆一つの軍団との戦いは一度で終わりではありません。敵は負けても負けても、また軍団を立て直して、あなたに向かってきます。あなたも、一度敵に勝ったからといって、油断せず、何度も敵に向かっていきましょう。

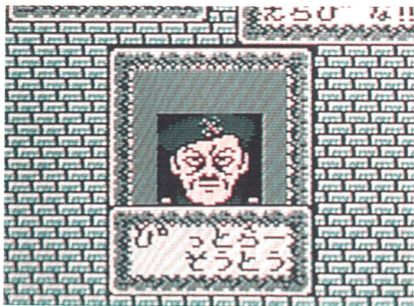
◆一つの戦いが終わるごとに、必ずパスワードが表示されます。パスワードはこのときしか表示されませんので、ここぞ！とばかりにしっかりと書き写しておきましょう。

◆知ってましたか？ この「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!？」にも、レッキとした(?)エンディングなるものがしっかりとあるんですヨツ!!

さて、どうやったらそのエンディングを見ることができるようでしょうか…?

さが探してみてくださいネ!!

◆ ^{ひと}一つの^{ぐんだん}軍団との^{たたか}戦いに^か勝つと、^{たいせんあいて}対戦相手を
^{えら}選ぶ^{がめん}画面で、その^{たたか}戦いに^ま負けた^{あいて}相手の^{かお}顔の上
に^{くんしょう}勲章（エンブレム）が^{ひと}一つ^つ付いていきます。
この^{くんしょう}勲章（エンブレム）にはある^{じゅうよう}重要な^{いみ}意味
が^{かく}隠されています。さあ、この^{くんしょう}勲章（エンブ
レム）に^{かく}隠された^{いみ}意味とは^{いつたい}一体なんなのでし
ょうか。今はまだ^{いま}謎の^{なぜ}ままだですが、^{ゲーム}ゲームを
^{すす}進めていくうちに、^{あなた}あなたが^{きつ}きつとその^{なぜ}謎を
^と説き^あ明かすことになるでしょう。もしそのと
きが^{おとず}訪れたなら…！



ソフェルうんちくばなし

ぐんじんしょうぎ

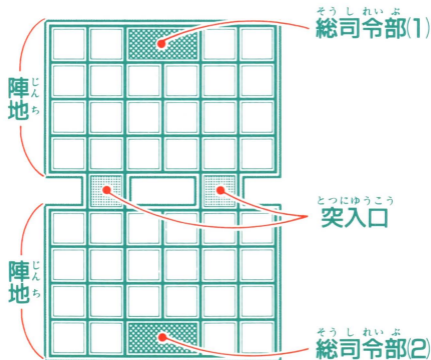
軍人将棋ってなんやそれ!?

軍人将棋とは、図のような盤上で23個16種類のコマを動かして、相手陣地奥深くの総司令部を攻め落とすというゲームです。23個のコマは普通、「本将棋」で使うような五角形のものを扱い、その表には、昔の軍隊で使われた階級や、タンク、ヒコーキなどの軍事兵器など、16種類の階級が書かれています。そのうち、いくつかのコマは占領コマといい、そのコマでないと敵の総司令部を攻め落とすことができないという、非常に重要な役割を持っています。それらのコマを盤上に、作戦を考えて陣形を組み、コマの種類が相手に見えないように置いていきます。

ゲームを始めて、コマを交互に動かしていき、その途中で、自分のコマと相手のコマが同じマスの中に入ってしまうと、そのマス内でその2つのコマは“戦争”となり、審判が勝敗表にしたがってどちらのコマがその戦争に勝ったのかを判定します。勝ったコマは盤上に残り、負けたコマは盤上から取り除かれ、

相手の捕虜になります。このようにしていつて、最終的にどちらかの占領ゴマが相手の総司令部を占領するか、またはどちらかの占領ゴマをすべて捕虜にした時に勝敗が決まります。

この「軍人将棋」というゲームは、君のお父さんが子供だったときよりも前から遊ばれています。もしかしたら、お父さんも一度はこのゲームで遊んでいるかも知れませんよ。



SOFEL

帰って来た!

軍人将棋

なんやそれ!?

ダブルチャンスコンペ開催!!

チャンス1 「勲章(エンブレム)の謎」を説き明かせ!! 『勲章(エンブレム)の謎』発見バトル

一つの戦いに勝つたびに増えていく勲章(エンブレム)。そこにある秘められた謎があります。その謎を見事、説き明かした人は、その答えを同封のアンケート・ハガキに書いて送ってください。正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントします。

◆24金ゴールドカード(1グラム)……15名様

チャンス2 「テレホンカード争奪 バトルロイヤル大決戦!」

勲章(エンブレム)の謎が分からなかった人も、チャンス1の抽選に洩れた人も、ただアンケートハガキを送るのが趣味だという人も、間違えてアンケートハガキを送っちゃっ

たひとも、^{ぜんぶ}全部ひつくるめて、アンケートハ
ガキを^{おく}送^{ひと}つてくれた人すべての^{なか}中から^{ちゆうせん}抽選で
下^か記^きの^{しょうひん}賞品をプレゼントいたします。

◆ソフェル特製「帰^{とくせい}って来^{かえ}た！軍人将棋^きなん
やそれ!?」テレホンカード ……………100^{めいさま}名様

おうぼほうほう

応募方法

★チャンス1に^{おうぼ}応募^{ひと}する人は…

アンケートハガキに、「^{くんしょう}勲章（エンブレム）
の^{なぞ}謎」の^{こた}答^{じゆうしよ}えと、^{しめいとう}住所・氏名等の^{ひつようじこう}必要事項、
そしてアンケートの^{こた}答^{きにゆう}えを記入して、^{えんきつ}41円切
手^てを貼^はって、^{おうぼ}応募^{くんしょう}してください。（「^{くんしょう}勲章（エン
ブレム）の^{なぞ}謎」が^か書^ふいてないものや^{ふせいかい}不正解
のもの、^{ちゆうせん}抽選に^も洩^{じどうてき}れたものは、自動的に^{ちゆうせん}チャン
ス2の^{ちゆうせん}抽選にまわります。）

★チャンス2に^{おうぼ}応募^{ひと}する人は

アンケートの^{こた}答^{じゆうしよ}えと^{しめいとう}住所・氏名等の^{ひつようじ}必要事
項^{こう}を^{きにゆう}記入して、^{えんきつ}41円切手^てを貼^はって、^{おうぼ}応募^{くんしょう}して
ください。

※アンケートハガキ以外^{いがい}の^{おうぼ}応募^{むこう}は無効です。

※^{とうせんしや}当選者の^{はつひよう}発表は^{はつそう}発送をもつて^{かえ}させてい
ただきます。

※^{しめき}締切り 1989年7月末日^{ねん}消印^{がつまつじつけしいんゆうこう}有効

だいぼしゆう アイデア大募集!

ゲーム・アイデア部門
ゲーム・デザイン部門

ソフェル企画部では、コンピュータ・ゲームに関するアイデアを一般の皆さんから大募集することにしました。あなたの創造力のゆるすかぎりのもので、わかりやすいものを、どんどん送ってください。

●ゲーム・アイデア部門

書式は自由。文章でも、イラストでも、なんでもOKです。また、そのレベルについても問いません。簡単なアイデア（発想）でもOK! 簡単なところでは、例えばこんなことでも…①こんなゲームをやってみたい…(だから、こうして!)。②このマンガ(あるいはアニメ、映画、小説など)をゲームにするなら…(こうしたら!)。

資格：年齢、性別、プロ、アマ問わず。

応募方法：氏名、住所、年齢、電話番号、職業を忘れずに記入の上、あなたのアイデアになるべくわかりやすく詳しく書いて、必ず封書かハガキでお送りください。

●ゲーム・デザイン部門

将来、ゲーム作家になることをめざすひと
たちへの、大きなチャンスの場です。まずは、
自分が考えたオリジナルゲームの背景と全体
のシステムを文章と図式で（さらに、シナリ
オと操作方法を）明記し、送ってください。
必ずしもその時点で完全である必要はありません。
折り返し、こちらからアドバイスいた
します。

資格：16歳以上（高校生以上）の方。

性別、プロ・アマ問わず。

応募方法：氏名、住所、年齢、電話番号、職
業を忘れずに記入の上、必ず封書でお送りく
ださい。

●注意とあて先

各審査はソフエル企画部が責任をもって執
り行ないます。アイデア部門の優秀な作品に
は、ソフエルより記念品をお送りいたします。
また、デザイン部門の採用候補者に選ばれた
方には、その旨、通知いたします。

なお、採用決定作品の著作権、その他いつ
さいの権利は(株)ソフエルに帰属します。

あて先：38ページをご覧ください。

ふろく 付録

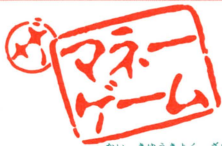
コマの種類^{しゅるい}はしっかりひかえてお
こうネ（2PLAY^{プレイ}用）

コマの 番号 ● コマの種類

1.	16.
2.	17.
3.	18.
4.	19.
5.	20.
6.	21.
7.	22.
8.	23.
9.	24.
10.	25.
11.	26.
12.	27.
13.	28.
14.	29.
15.	30.

ソフエル

ファミコンカセットラインナップ



ファミコン界、究極の財テクブーム

吹き荒れる!!

標準小売価格5,900円

100万\$ギョウ

まほろしのていおうへん
幻の帝王編

果てしなきギャンブルバトルのゆくてに君が
見たものは…

©石垣ゆうき / 宮崎まさる / 講談社

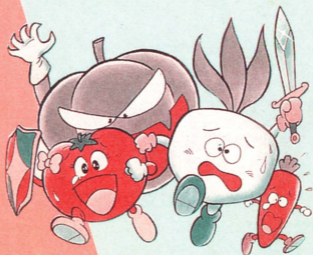
標準小売価格 5,900円

アイデア大募集のあて先：

〒111 東京都台東区浅草橋1-13-6

開幸ビル

(株)ソフエル 企画部 「アイデア募集」係
「デザイン募集」係



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

企画・制作・販売

SOFEL

株式会社 ソフェル

〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F