

将棋とは

しょうぎ ふたり しょうぶ きそう ばん こま
将棋とは2人で勝負を競う、盤と駒をつかったゲームです。

おたがいに20枚の駒をつかって、あいての王様を先にとった(詰ました)方が勝ちとなります。

せんて・ごて いてつ さ
先手・後手をきめて、一手ずつ指します。

(自分が駒を一つ動かす→相手が一つ駒を動かす→自分→相手→...くりかえし)

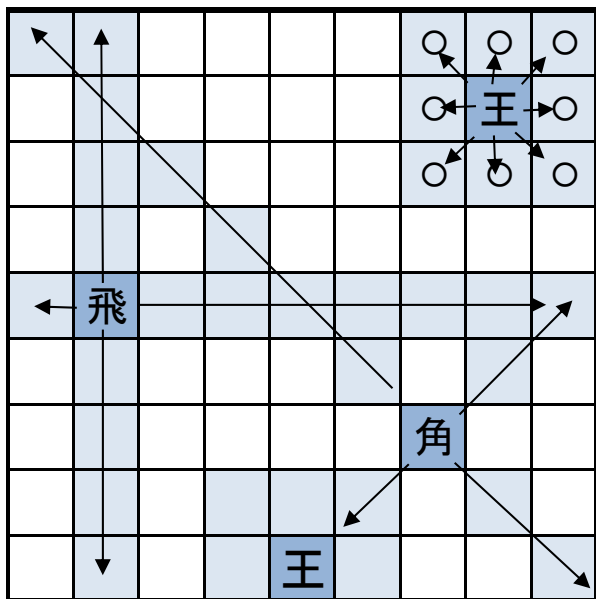
しょうぎ たのし こま うご
将棋を楽しむためにはまずは駒の動かし方をおぼえないといけません

した ず こま うご
下の図をよくみて駒の動かし方をおぼえましょう

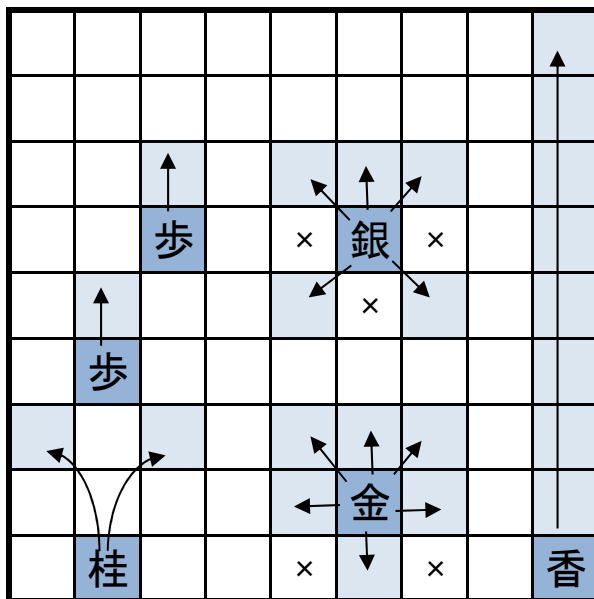
将棋には8種類(しゅるい)の駒(こま)がある



【よみかた】	おうしょう	ひしゃ	かくぎょう	きんしょう	ぎんしょう	けいま	きょうしゃ	ふひょう
ふつうのよ	おうさま	ひしゃ	かく	きん	ぎん	けいま	きょうしゃ	ふ
びかた	おうぎょく					けい	やり	



王はじぶんのまわりすべて1マスずつうごけます
飛車はタテ・ヨコにすきなだけうごけます
角はナナメにすきなだけうごけます



金はナナメ下だけうごけません。
銀はヨコとウシロがうごけません
桂馬は二マス前の左右どちらかにうごけます
香は前にまっすぐ何マスでもうごけます
歩は前に一つだけすすめます

将棋盤

こま つぎ しょうぎばん し
駒のうごかしかたをおぼえたら次は将棋盤のことを知りましょう

しょうぎばん なか こま しょうぶ
将棋盤は9×9の、81マスになっています。この中で駒をじゆうにうごかして勝負をします

さいしよに下↓のように駒を並べてからはじめます

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一	おくから三段目までが あいてのじんちです
	飛						馬		二	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三	
									四	
									五	
		☆							六	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七	てまえから三段目までが じぶんのじんちです ※自陣(じじん)
	角						飛		八	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九	

将棋盤には一マスごとに番号(住所)がついています。
さいしよに上の数字をみて、つぎに右の数字をみます。(※先手からみて)
上の☆しるしがついている場所は「7六」になります。ここに歩がすすめば「▲7六歩」といいます
これを譜号(ふごう)といいます。じょうたつするためには譜号もおぼえるといいですよ！

手番(てばん)のきめかた

将棋は一手ずつ交代して駒を動かすゲームです。じぶんが駒をひとつ動かしたら次はあいての番ですね

ではさいしよにどっちが動かすかどうやって決めるのでしょうか？

お友達どうしならジャンケンでもOKですが、正式なやりかたもおぼえておきましょう

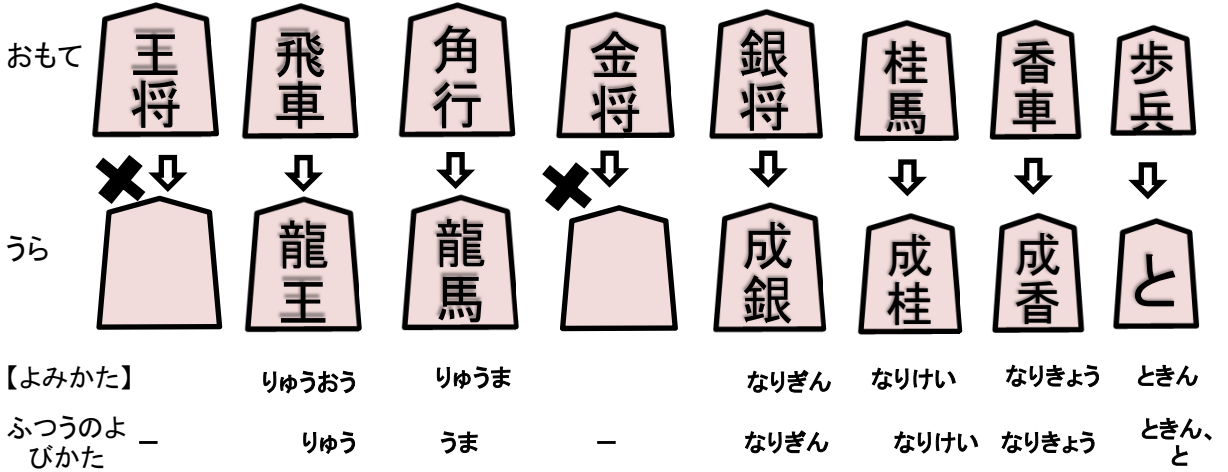
「振り駒(ふりごま)」

じぶんかあいての歩を5枚取って手の中でカチャカチャふります
そして盤上の空いているところへ落とします。

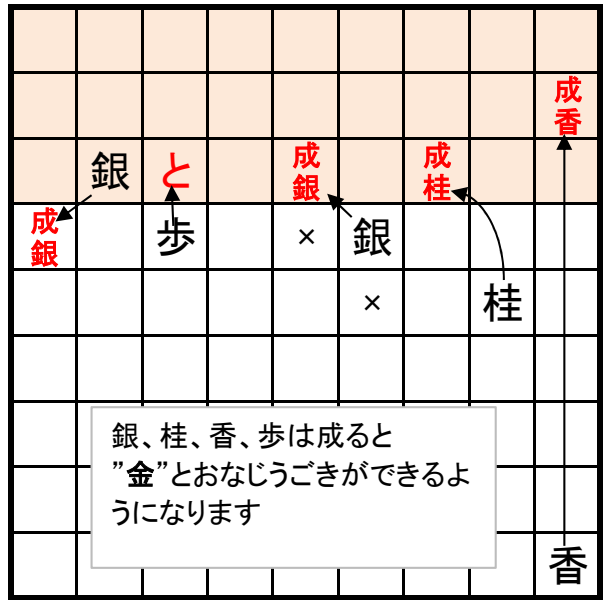
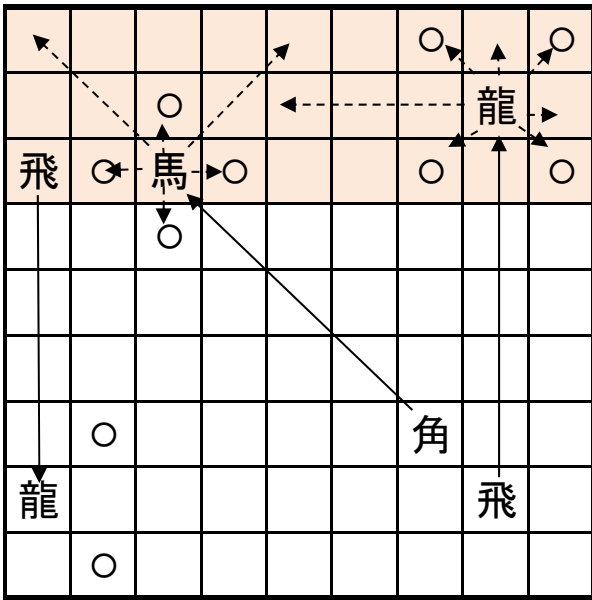
自分の歩で振り駒した場合、「歩が多い」→自分が先手、「うらのときんが多い」→自分が後手となります。

敵陣(てきじん)にはいって成る(なる)

あいての陣地、三段目の中にじぶんの駒が入れば駒をうらがえしにして変身させることができます。このことを成る(なる)といいます
駒が成ると駒の動きかたがかわります。成るまえよりも強くなります。



※王と金の裏にはなにも文字が書いてありません。王と金は敵陣に入っても成りません



飛車と角はもとの動き+あたらしく動けるところがふえます
飛車は龍になるとナナメも一つずつうごけるように
角は馬になるとタテ・ヨコも一つずつうごけるようになります
* 敵陣から外に出たときも成ることができます

【ポイント】

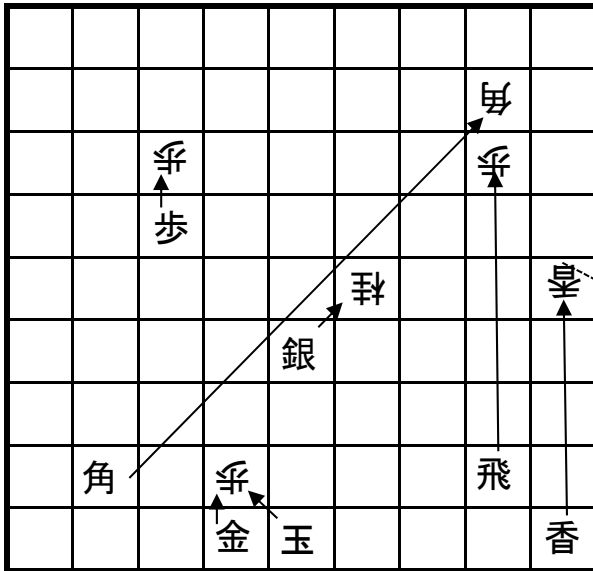
- ・成るか成らないかは自由です。
- ・ほとんどは成ったほうがいいです
- ・成ったあと、元にはもどれません


駒をとる、持ち駒(もちごま)をうつ

じぶん こま うご あいて こま ばあい じぶん てばん あいて こま
 自分の駒が動けるところに相手の駒がある場合、自分の手番なら相手の駒をとって
 みかた
 味方にすることができます

と こま ばん みぎがわ あいて み
 取った駒は盤の右側に相手に見えるようにおきます。

【あいての駒をとってみよう】



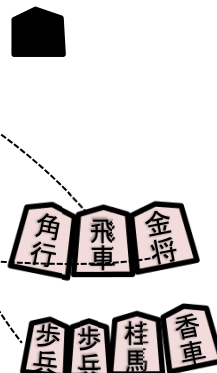
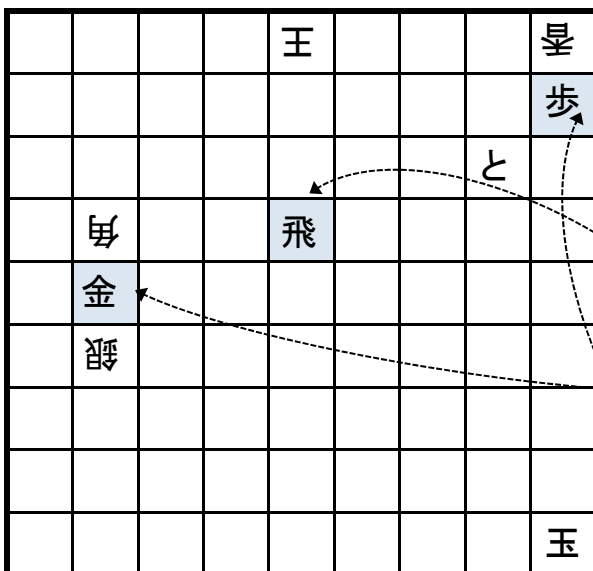

 あいてから取った駒(持ち駒)は
 右側におきましょう



■つぎは持ち駒をつかってみましょう

じぶん てばん も ごま ばんじょう あ う
 自分の手番のとき、持ち駒を盤上の空いているところへ打つことができます
 と こま じぶん てばん じぶん こま つか
 取った駒は自分の手番のときに自分の駒として使えます。

【持ち駒をつかってみよう】



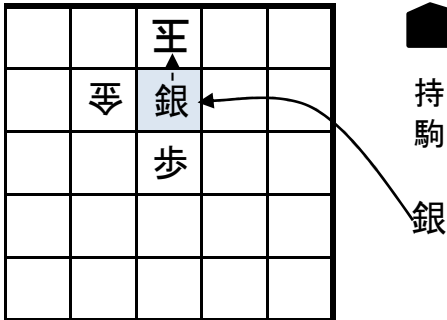
王手(おうて)

王手(おうて)とは、『次に王将(王様)を取るぞ』という手をいいます。

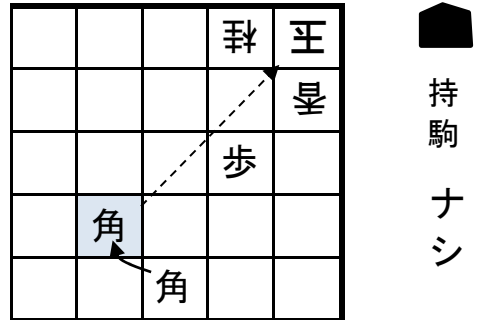
先に王将を取られた方が負けなので、王手をかけられたほうはどうにかして防がないといけません(逃げる、駒を打ってふせぐ、または王手してきた駒を取る)
王手を防げない状態が詰みです



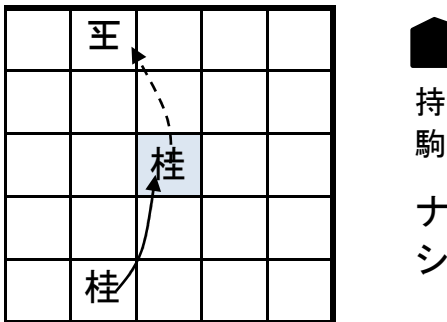
(王手の例1)



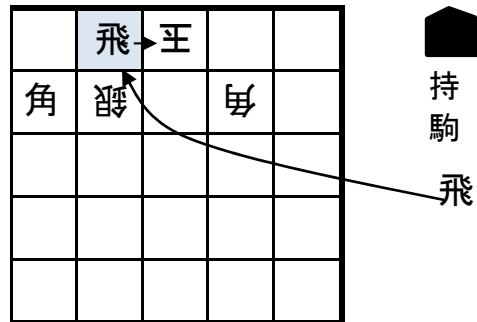
(王手の例2)



(王手の例3)



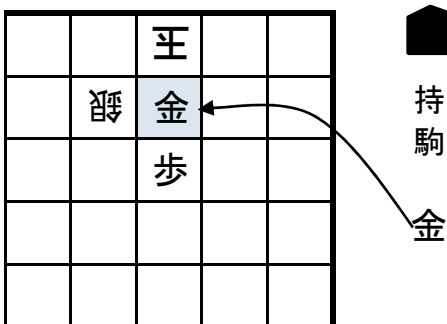
(王手の例)



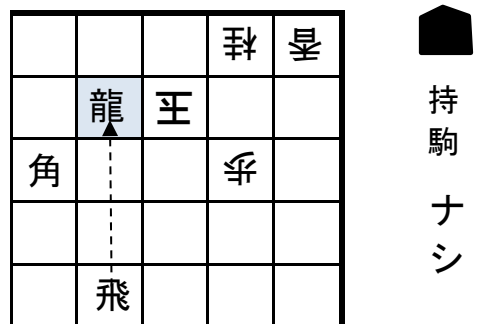
詰み(つみ)

詰みとは、王手をかけられた王様が”もう王手を防ぐことができない”形をいいます
どうやっても次に王様をとられてしまうということです

(詰みの例1)



(詰みの例2)



詰ます練習問題

以下の図面はどれも『1回王手すれば詰み』となっています。
問題を解いて詰ます（王様をつかまえる）練習をしてみましょう。

【第1問】

	王			
	歩	金		
			角	

▲
持駒
ナシ

【第2問】

金	王	金		
	と			

▲
持駒
桂

【第3問】

		馬	科	皇
				王
	金		歩	
				歩

▲
持駒
飛

【第4問】

			王	皇
		金		
		銀		
				飛
				香

▲
持駒
ナシ

【第5問】

	金	銀	科	王
			角	皇
			歩	歩
		歩		
		桂		

▲
持駒
ナシ

【第6問】

金	王	金	銀	龍
		歩		
	と			

▲
持駒
ナシ

さて、将棋の基本的な遊び方は以上です。
これであなたも将棋が指せます。
ルール・反則については別紙を読んで覚えてお
いてください。

最初は「反則」もあまり気にせず、怖がらず
どんどん指しましょう。

まずは駒を動かす、相手の駒を取る、成る、
王手をかける、王様を取る、ことだけ考えて指
せばOK。
慣れてくれば反則(二歩)などもしなくなります。

(挨拶について)

始まる前には両者で「おねがいします」と挨拶して始めま
しょう。

勝負がついて、負けた方は「まけました」と、言いましょう。
勝った方は黙礼で返すといいです。

最後に両者で「ありがとうございました」と挨拶を交わして
対局終了です。