

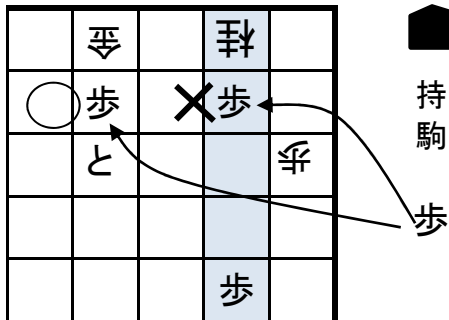
# 将棋のルール・反則(はんそく) 1

将棋にはやってはいけない手があります。  
まちがえてやってしまった場合は反則負けになります。  
しっかりおぼえておきましょう

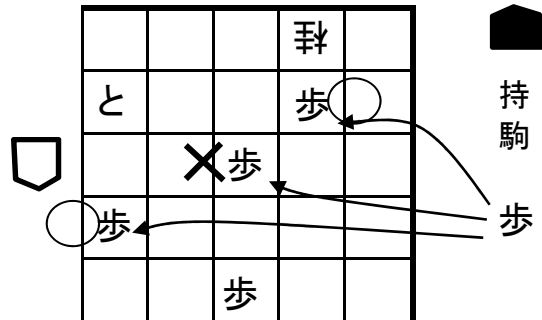
## 【反則その1】 二歩 (にふい)

タテの列に自分の歩が2枚ある形を二歩といいます。  
一番おおい反則です。持ち駒の歩を打つときは自分の歩がないかよく注意しましょう

(二歩の例1)



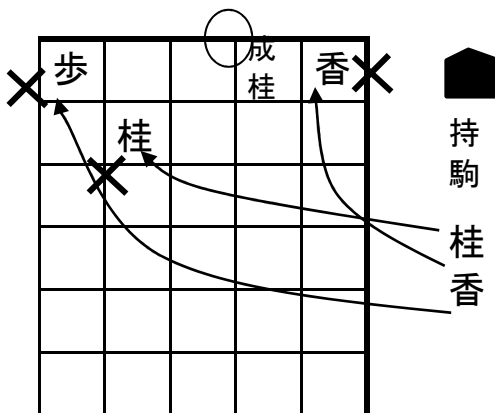
(二歩の例2)



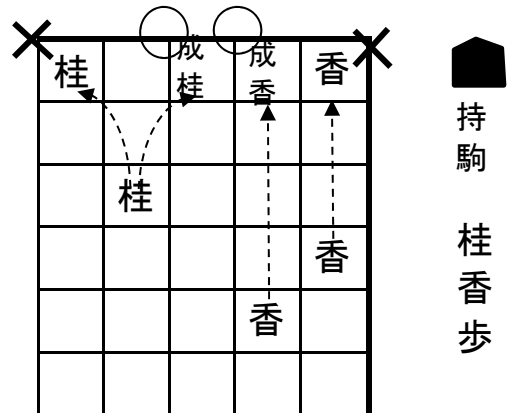
## 【反則その2】 行き所のない駒 (いきどころのないこま)

動くことができない(うごけない)駒をつくってはいけません。  
一段目の歩とか香、また二段目の桂馬など。次に動けないこと。

(行き所のない駒の例1)



(行き所のない駒の例2)

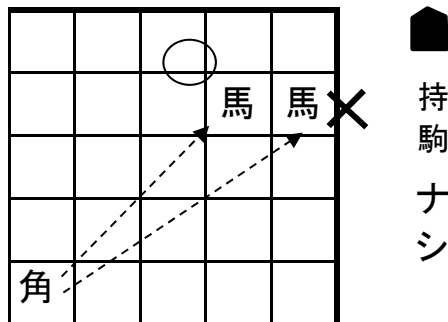


# 将棋のルール・反則(はんそく) 2

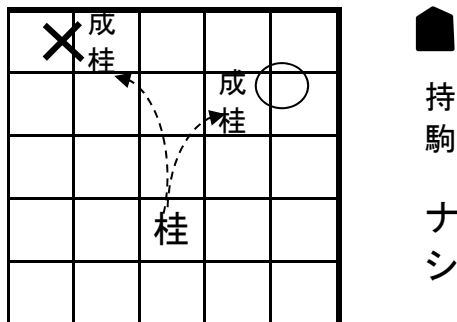
## 【反則その3】 駒の動き間違い (こまのうごきまちがい)

駒の動き方をまちがえるとこれも負けになります。  
角や桂馬などでまちがえることが多いですね。気をつけましょう。

(角のうごきまちがいの例)



(桂馬のうごきまちがいの例)

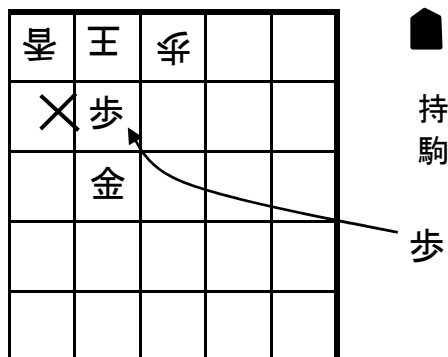


もちろん、ほかの駒の動き間違いも反則です。(飛車が一段タテにずれる。銀がヨコに動く。など)  
また成れない場所で成るのも反則→(飛車が四段目で成る。など)

## 【反則その4】 打ち歩詰め (うちふづめ)

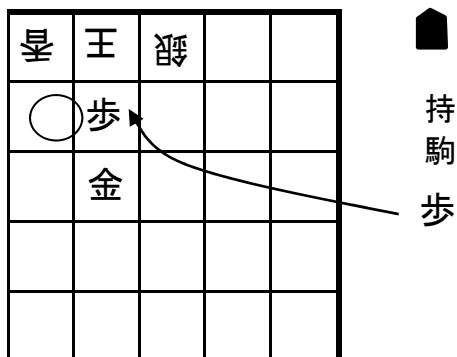
持ち駒の歩を打って王手するのはだいじょうぶですが、この歩を打った瞬間に相手の王が詰んでしまうのは反則です

(打ち歩詰めの例)



↑歩で王手した形が詰んでいる(反則)

(打ち歩詰めではない例)



↑相手は王手の歩を銀で取る  
ことができる。詰んでいない。

※元々盤上にある歩を一つ前にすすめて「王手」し詰む形は『突き歩詰め(つきふづめ)』と  
いい、これは反則ではありません。立派な詰みです。

# 将棋のルール・反則(はんそく) 3

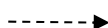
## 【反則その5】 連続王手の千日手 (れんぞくおうてのせんにちて)

王手をくりかえして、同じ局面(おなじかたち)がずっと続くと勝負が終わりません  
この場合、王手をしている方が4回同じ局面になる前に手を変えないと負けになります。

(王手の千日手の例)



持駒  
ナシ



持駒  
ナシ

↑銀で王手するも、相手は王様を上へ逃げる

↑また銀を斜め左に引いて王手するも  
相手は元の位置に王様を逃がす……  
\* 同じ形を繰り返している

この同じ形が4回出るのを「千日手」といいます。王手の千日手は反則ですが、王手でない千日手の場合は「引分け」となり、先手と後手を入替えて最初から対局やりなおしです。

## 【その他の反則】

### ★二手指し(にてざし)

あいての手番なのにまちがえて二手続けて指すこと

### ★待った(まった)

自分が指した手をあとになってやりなおそうとすること。

### ★王手見逃し(おうてみのがし)

王手をかけられたのに気づかず、王手を放っておいて他の手を指すこと

また自分の王将で相手の王将に「王手」をかけるのも反則です。※先に取られて負け

# 将棋のルール・持将棋(じしょうぎ)

あいての陣地にじぶんの王様が逃げ込むことを入玉(にゅうぎよく)といいます。どちらもあいての陣地に王様が逃げ込んだ局面を相入玉(あい にゅうぎよく)そしてこれいじょう勝負がつかなくなってしまった局面を持将棋(じしょうぎ)といいます

## ①どちらかだけ入玉したかたち(入玉)

皇	科		雫					
	王	爵			龍		金	
	卒	卒	卒			と	玉	成銀
卒			爵			歩	馬	
					科			歩
歩		歩	笛					
	歩				銀			
		進		金				ㇿ
香	桂							

これはまだ勝負がつく(王様を詰ます可能性(かのうせい)がある)形です。

## ②どちらも入玉したかたち(相入玉)

				雫			玉	皇
							金	
					爵	馬	成銀	
		と	笛					驎
卒			歩					
	爵							
	王		雫					
						龍		
香	ㇿ	銀	金					

これもまだ勝負がつくかたちです  
どちらも詰ますチャンスがあります

## ③どちらの王様も入玉してつかまえない(持将棋)

△銀、香2、歩5

						と		玉
	と			龍		金	と	
			歩	と		と	馬	成銀
						歩		
ㇿ	雫	卒	笛	科				
		雫	ㇿ			驎		ㇿ
		王		成銀				

▲金、銀、桂3、香2、歩4

### ▲持将棋のときの判定△

盤上の駒と持ち駒あわせ点数を計算します。

- ・大駒(飛車・角)は1枚5点
- ・小駒(金銀桂香歩)は1枚1点

<正式ルール：24点制>

どちらも24点以上あれば引分け

(点数が足りなければ負け)

<アマ大会ルール：27点制>

1点でも多い方の勝ち

同点なら後手の勝ち