



# 将棋

プレイヤー数  
2人用

### ◆準備◆

将棋駒(8種類合計40個)およびゲームボード(将棋盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、図1のように盤上に駒をならべます。

※王将及び玉将は同じ駒です。以下の文章より王将のみで表記します。

### ◆ゲームの目的◆

お互いの駒を奪い合いながら、最終的に相手の王将を完全に追いつめたプレイヤーの勝ち。

### ◆はじめに◆

将棋駒は、各種類ごとに一手で動ける範囲が決まっています。(図2)

**王将** …タテ・ヨコ・ナナメのどれか1マスだけ動かします。

**飛車** …タテ・ヨコどちらかに何マスでも動かします。

**角行** …ナナメ方向に何マスでも動かします。

**金将** …タテ・ヨコ・ナナメ前のどれか1マスだけ動かします。  
(ナナメ後ろには動かさません。)

**銀将** …ナナメ・前のどれか1マスだけ動かします。(ヨコと後ろには動かさません。)

**桂馬** …1マス前のさらにナナメ前に動かします。途中になにか駒があっても飛び越えます。

**香車** …まっすぐ前に何マスでも動かします。(後ろには動かさません。)

**歩兵** …前に1マスだけ動かします。

駒は前進して相手陣内(向こう端から3段目以内)に入れば、昇格して駒の動かし方を変えることができます。

これを「成る」といいます。成る時は、その駒を裏返して裏側の文字を上にします。成るのは自由ですが、一度成ったら元の駒にはもどけません。(ただし、王将と金将は成ることができません。)

飛車が成ると、元の飛車の動きに加えて、ナナメ方向にも1マス動けるようになります。

角行が成ると、元の角行の動きに加えてタテ・ヨコ方向にも1マス動けるようになります。

銀将・桂馬・香車・歩兵の4種類の駒はどれも、成ると金将と同じ動き方のみができるようになります。

### ◆遊び方◆

- ①先手後手を決めて、交互に駒を動かし相手の王将をとりにつきます。
- ②相手の駒がいるマス目に自分の駒を進めたときは、相手の駒を盤上からとりのぞき、相手の駒のあったところに自分の駒を置きます。このようにして相手駒をとります。
- ③とった駒は自分の駒となり、再び使用することができます。自分の順番のときに、盤上のすきなところへ置いてかまいません。(ただし、この作業で一手とみなします。)
- ④次の一手で相手の王将をとれるところに駒を動かすことを「王手」といいます。王手をされたプレイヤーは、次の自分の番のときにこれを防がなければなりません。王手を防げない時は負けとなります。これを「詰み」といいます。

### ◆ルール◆

将棋にはいくつかの禁止手があります。

#### (二歩)

同じタテの行に、自分の歩兵が2枚ならばことです。すでに自分の歩兵がある行に、もう1枚持ち駒の歩兵を置いてはいけません。ただし、歩兵が成っている場合は置くことができます。

#### (行きどこのない駒は打てません)

図3をみてください。これらの駒は盤面に置いてみたものの、このあと動かすことができません。このような場所へ持ち駒を置くことは反則です。

#### (打ち歩詰め禁止)

歩兵を置くことによって相手の王将が詰みになる場合、これを打ち歩詰めといって反則になります。ただし、盤上の歩兵を前進させて王手をかけ、詰みにした時は打ち歩詰めではありません。

図1

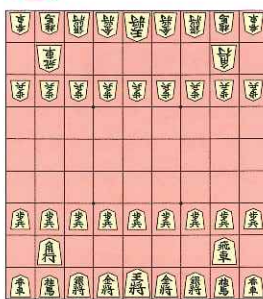


図2

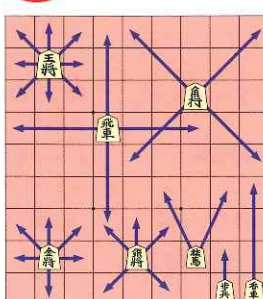


図3



# チェス

プレイヤー数  
2人用

### ◆準備◆

チェス駒(6種類合計32個)およびゲームボード(チェス盤面)を用意しましょう。ゲームボードをゲーム盤本体にセットしてから、図1のように盤上に駒を並べます。

### ◆ゲームの目的◆

お互いの駒を奪い合いながら、最終的に相手のキングを完全に追いつめたプレイヤーの勝ち。

### ◆はじめに◆

チェス駒は、各種類ごとに一手で動ける範囲が決まっています。

**キング(王)** ……どの方向にも1マスずつ動かします。

**クイーン(女王)** ……タテ・ヨコ・ナナメのマス目を一直線にいくつでも動かします。

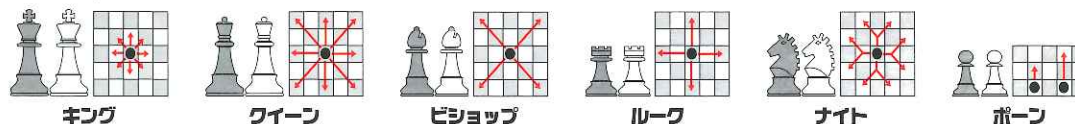
**ビショップ(僧正)** ……ナナメの一直線上をいくつでも動かします。

**ルーク(城)** ……タテ・ヨコの一直線上をいくつでも動かします。

**ナイト(騎士)** ……八方向に桂馬跳びに動き、他の駒があっても飛び越すことができます。

**ポーン(卒)** ……通常は前に1マスのみ動かします。

(ポーンには特殊な動き方がありますので「ルール」も参照してください。)



### ◆遊び方◆

- ①白が先手でゲームを始めます。白黒交互に駒を動かし相手のキングをとりにつきます。
- ②相手の駒がいるマス目に自分の駒を進めたときは、相手の駒を盤上からとりのぞき、相手の駒のあったところに自分の駒を置きます。このようにして相手駒をとります。(とった駒は、そのゲームではもう使いません。)
- ③次の一手で相手のキングをとれるところに駒を動かすことを「チェック」といいます。チェックされたプレイヤーは、次の自分の番のときにこれを防がなくてはなりません。チェックを防げない時は負けとなります。これを「チェックメイト(詰み)」といいます。\*ただし、チェスには、将棋などと違って、引き分けのルールがあります(ルール参照)。

### ◆ルール◆

#### ポーンの特異な動き方

- ・最初に動くときだけ2マス動いてもよい。
- ・敵陣側の端まで進むと、キング以外の好きな駒に成ります(通常は「クイーン」)。
- ・相手の駒をとるときは、左右ナナメ1歩前方の相手駒しかとれません。(ポーン同士が、同じ列で頭を突き合っているときは、どちらのポーンも動かせません。)

#### 通過補卒(アンパッサン)

近づいてきたポーンをかすすように、となりの列にいる相手側ポーンが、最初の2マス前進を利用してその横を通過しようとしても、このような移動をしたポーンは、次の一手でとりのぞくことができます。(図2)

#### 王の入城(キャスリング)

キングとルークの位置を入れ替える特殊なルール。(1ゲームに1回だけしてもよい)キングを戦場から退避させつつルークを中央に出場させる戦術で、下記条件がすべてそろっている時にできます。

- ・キャスリングさせたいキングとルークが、ゲーム開始から一度も動いておらず、またこの2つの駒の間に他の駒がないこと。
- ・キングの「今いる位置・これから通過する場所・終着点」のいずれも、現在、相手駒で直接攻撃されていないこと。

キャスリングについては図3のように2つの駒を同時に動かし、それら一連の動作全部で一手とします。

#### 引き分け

次の場合は引き分けとなり、どちらの勝ちでもありません。

- ・自分の番がきた時点でチェックされていないが、何か駒を動かすと、自分から相手のチェックにかかる形になってしまうとき。
- ・盤上の駒が少なくなって、お互いに相手の王駒をチェックメイトする戦力がなくなるとき。
- ・同じ手順のチェックがくり返され、きりがなくなるとき(千日手)。

図1

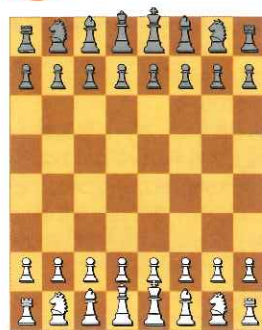
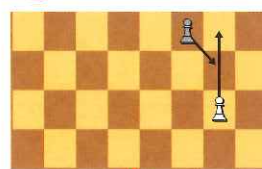


図2 アンパッサン



黒が、白のポーンをアンパッサンでとった後の形

図3 キャスリング

