

将棋



SHOGI®



内容物:

木製の駒40枚
盤
説明書

www.shogi.cz

info@shogi.cz

[f/Shogi.cz](https://www.facebook.com/Shogi.cz)

[i/Shogi.cz](https://www.instagram.com/Shogi.cz)

Online: www.shogi.cz/manuals

駒の配置

自分側の段より次のように駒を配置する。

1段目:

- ・ 香車 | 桂馬 | 銀将 | 金将 | 王将 | 金将 | 銀将 | 桂馬 | 香車

2段目:

- ・ 左から2列目に角
- ・ 右から2列目に飛車を置く。

3段目:

- ・ すべての列に歩を並べる。

駒の並べ方については、**6** ページの図Aを参照。

ルール

「振り駒」で先後を決める。強い方の指し手が歩を5枚取り、サイコロを振るように掌の中で振り混ぜ、盤上に投げ落とす。「歩」の数が多い場合は振った側、「と」の数が多い場合は相手側が先手となる。

両対局者の力量が同等の場合は、どちらが振り駒を行うか相談して決める。

対局中は両者が**1手ずつ交互に指す**。

自分の手番のときに駒を一つ動かすか、持ち駒を一つ打つことができる。

パスはできない。

一度触った駒を必ず動かさなければならない決まりはない。また、盤上の駒を持ち上げ、裏側が何かを見ることも禁止されていない。しかし、駒を指し終えて手を放した後に指し直すことはできない。



勝敗の決まり方

相手の玉(王)を詰ませる＝相手の玉に逃げ場がなくなり、次の手番で取れることが確定するか、相手の玉を取れば勝ち。

指し手の一方が対局の途中で降参する場合もある。しかし、両者が話し合って引き分けにすることは、将棋の精神に反し、美学にそぐわない。

王手：何もしなければ次の手番で玉が取られる状態になった場合、すなわち王手をかけられた場合は、この手を防がなければ反則となる。王手をかける側は、何も言わなくてよい。（よって、王手をかけられたことに気付かないときは、次の手番で玉を取られ、負けることになってしまう。）

詰み：玉に逃げ場がなくなり、次の手番で相手の駒に取られることが避けられなくなった状態を「詰み」といい、負けが決まる。

プロの対局戦、アマチュアでも真剣な対局戦では、反則行為を犯した場合、直ちに負けとなる。

駒の配置と手番が**全く同じ状態が4回続くと**、対局は終了、引き分けとなる。ただし、一方が連続して王手をかけることによって同じ局面が4回出た場合は、**王手をかけていた側の負け**となる。

両者の玉が敵陣（相手側の3段以内）に入り、お互いに相手側の玉を詰む見込みがなくなってしまい、新たに持ち駒を増やす可能性もなくなった時は、持将棋となる。**持将棋**とは、駒（持ち駒も含める）を点数として数え、勝敗を決めることである。まず成駒を元の駒に戻し、飛車と角1枚につき5点、

その他の駒1枚につき1点として点数を計算する。玉は点数なしとする。一方の点数の合計が24点に満たなかった場合、その指し手が負けとなり、両者ともに24点以上あれば、引き分けとなる。

駒の動き

それぞれの駒は、その駒に記されている矢印の方向に進むことができる。ただし、桂馬以外の駒は他の駒を飛び越えて進むことはできない。

駒の動き、点数については、**5** ページを参照。

成駒

相手側の3段以内を「敵陣」という。駒を敵陣に進ませるか、敵陣にある駒を動かす場合、「成駒」にすることを選擇できる。（駒を赤字の方に裏返す。）

成駒にするかしないかは自分で決められる。ただし、歩または香車を敵陣の1段目に動かした場合と、桂馬を敵陣の1段目か2段目に動かした場合は、必ず成駒にしなければならない。

成駒にする場合は、上述の手番の終わりに駒を裏返す。成駒にすると、駒は動ける範囲が変わり、裏返した側に記されている範囲で進むことになる。いったん成駒にすると、もう元に戻すことはできない。

元の駒の種類が分かるように、駒の裏側の右下に印がある。

敵陣の範囲については、**6** ページの図 **B** を参照。

持ち駒

相手の駒のある位置に自分の駒を動かせると、その駒を捕獲することができる。捕獲した駒は盤から取り除き、自分側の盤の横の所によく見えるようにして並べておく。この駒を「持ち駒」といい、必ず成る前の状態（表側）を向けて並べる。

持ち駒の打ち方

自分の手番のときには、**盤上の自分の駒を一つ動かすか、持ち駒を一つ盤上に打つ**ことができる。

持ち駒は盤上の**空いているマスのどこにでも**打つことができ、自分の駒として使う。（この理由から双方の駒は同じ色で、駒の先の向きによってのみ自分の駒か相手の駒かを区別する。）

持ち駒を打つことによって**王手をかける**ことも（王手をかける側は何も言わなくてよい）、**玉を詰ませる**ことも（歩以外）できる。

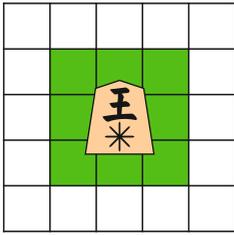
王手がかかったときに**持ち駒を打つ**ことによってそれを防ぐこともできる。

持ち駒は**必ず成る前の状態で使い**、敵陣に進んでも成駒にならない。

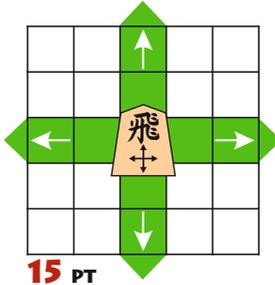
必ず**次の手番で駒が進めるように**打つ。よって歩と香車を敵陣1段目に打つこと、桂馬を敵陣1段目と2段目に打つことはできない。

歩を**2枚以上同じ縦の列に配置することはできない**。（歩の成駒の場合は別である。）

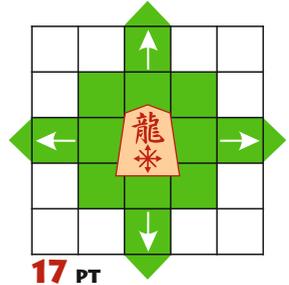
持ち駒の歩を打って相手の玉を詰ませてはならない。その他の持ち駒は打って玉を詰ませることができ、歩は王手をかけることならできる。無論、持ち駒の歩を打った次の手番で、その歩を動かすことによって玉を詰ませることはできる。



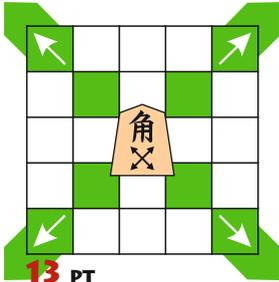
80 PT



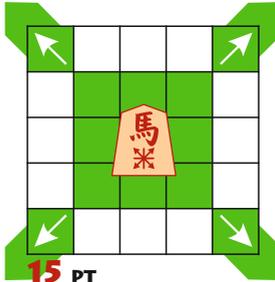
15 PT



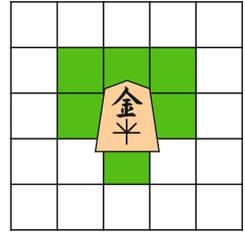
17 PT



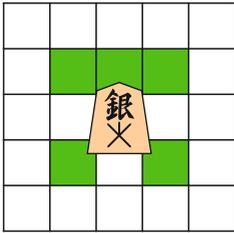
13 PT



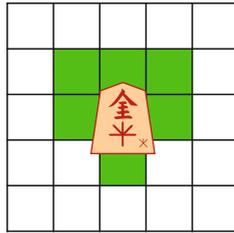
15 PT



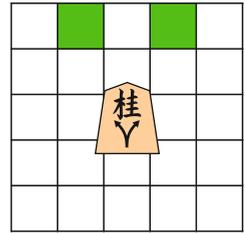
9 PT



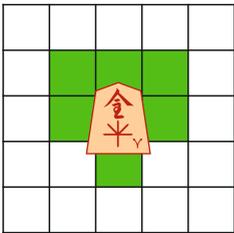
8 PT



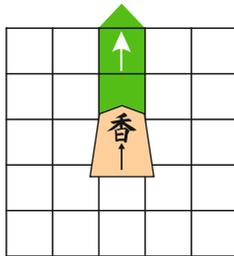
9 PT



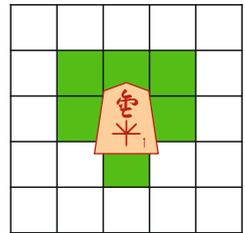
6 PT



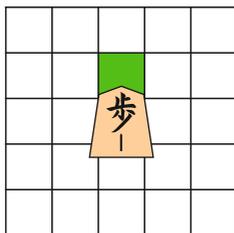
10 PT



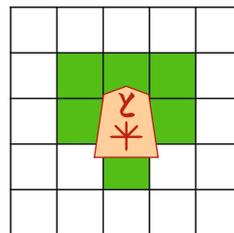
5 PT



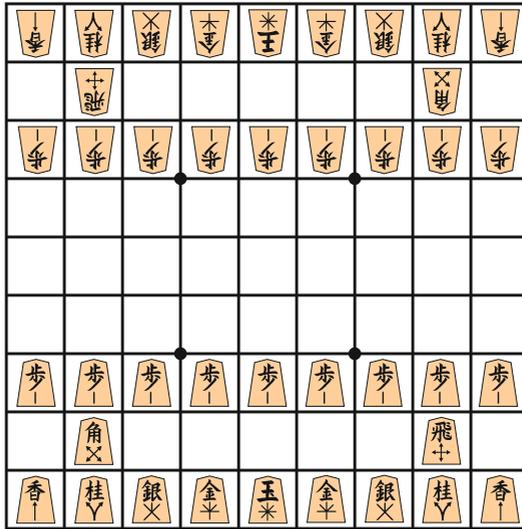
10 PT



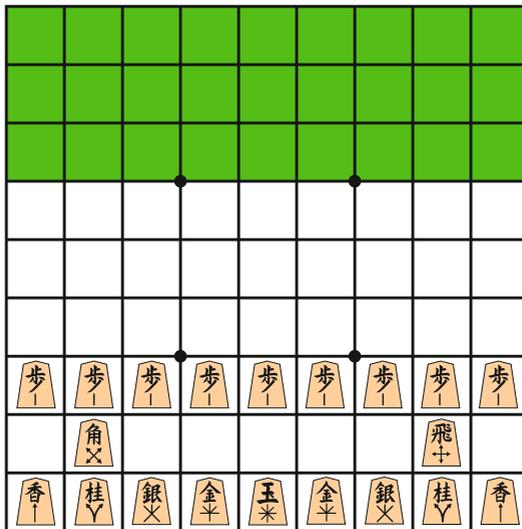
1 PT



12 PT



A



B

