

いよ 本将棋

(対戦人数2人)

将棋は9×9マスの盤を舞台に、20コマ vs 20コマでたたかう古来から伝わる伝統遊び。「王様が19人の兵隊を引き連れて敵と戦い、相手の王様を捕らえたら勝ち」というまさに究極娯楽のウォーゲーム!



これだけのことを覚えてしまえばもう立派に将棋が指せるのです!

進め方

- ▲ 先手番の方が**玉将**を持ちます。定められたコマの動き(右参照)で交互に進行します。
- ▲ 自分のコマの進行先に敵のコマがあれば、それを取り上げて自分のコマを置けます。
- ▲ 取り上げた敵のコマは、味方の兵力の一員として使用できます。(自分の手番の時に盤上に指すことによって味方の兵力の一員として働き始めます。)
- ▲ 相手の王様を追詰め、逃げ場をなくしてしまえばゲームオーバー! 決着はつきました! 「詰む」と言います。

禁止事項

- ▲ タテのマス上に**歩**を二つ置くことはできません。「二歩」と言い禁手です。(即負け)
- ▲ 先に進めない駒は打てません。
- ▲ 手持ちの**歩**を**王玉**の頭に打って詰めることはできません。なお、「突き歩」はかまいません。

コマの名前と呼び方

| コマのおもて | コマの裏 |
|--------------------|--------------------|
| 王将 (おうしょう) | — |
| 玉将 (ぎょくしょう) | — |
| 飛車 (ひしゃ) | 竜王 (りゅうおう) |
| 角行 (かくこう) | 竜馬 (りゅうま) |
| 金将 (きんしょう) | — |
| 銀将 (ぎんしょう) | 成り銀 (なりぎん) |
| 桂馬 (けい ま) | 成り桂 (なりけい) |
| 香車 (きょうしゃ) | 成り香 (なりきょう) |
| 歩兵 (ふ) | と (と) (なりふ) |

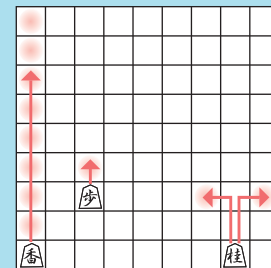
コマの最初の置き方



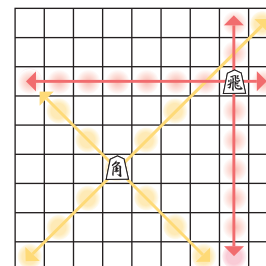
「成る」って?

- ▲ 王将と金将以外のコマは、敵陣(ゲーム開始時に敵のコマが並べられていた領域)に入ると「成る」ことができます。
- ▲ 「成る」とは、全て金将の動きになれることです。だから「成金(なりきん)」と呼んでいます。
- ▲ 成ったら、コマを裏返して置きます。
- ▲ 「成る」「成らない」は指す人の自由ですが、一度成ったコマはもとに戻ることはできません。取られるまでその成りコマでいなければなりません。

コマの動き方

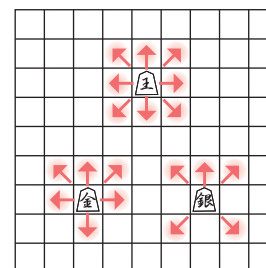


- 歩兵**… 前へ1つだけ。
- 香車**… 前方向まっすぐならいくつでも。
- 桂馬**… 桂馬はケンケンパ(*^_^*)
前方ナナメ1コマの1コマ先の2ヶ所にだけ動ける。もし1コマ目に他のコマがあっても、それを飛びこえて2コマ目まで行ける。
この「飛びこし」は**桂馬**だけの特性。
*どれも敵陣へ入れば、いつでも「成金」となれる!



飛車と角行が勝敗のKEYだ!!

- 飛車**… タテヨコ方向へならいくつでも。ただし、飛びこしはできない。
- 角行**… ナナメ方向へならいくつでも。
* 敵陣へ入ると、**竜王**は、斜めにも1マスだけ動けるようになる。**竜馬**は、上下左右にも1マスだけ動けるようになる。



- 王将**… 自分の周囲1マス分だけどこへでも。
- 金将**… 斜め後以外は1マス分だけどこへでも。
- 銀将**… 左右と後以外は1マス分だけどこへでも。
* **銀将**は敵陣に入れば、「成金」になれる!