

あそ 遊びやすさを追求した、 本格将棋セットの決定版!!

まずは将棋駒40個を図1のように盤面に並べてからゲームを始めます。

※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

交互に自分の駒を動かして相手の駒を奪い合い、相手の王将を先にとった人の勝ちです。

ルール

- 将棋駒は、種類ごとに一手で動ける範囲が決まっています。(図2参照)
- 駒は前進して相手陣内(向こう端から3段目以内)に入ると、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」と言います。成るときは、その駒を裏返します。成るのは自由ですが、一度成ったら元の駒にはもどれません。(王将と金将は成ることができません。)
- 歩兵・銀将・桂馬・香車を裏返す(成る)と、それぞれ金将の動き方になります。
- 角行・飛車を裏返す(成る)と、元の動きに王将の動き方が追加されます。
- 相手駒を取ったら自分の駒として再使用することができます。自分の順番のときに、盤面の好きなところへ置いてかまいません。(この作業で一手とみなします。)
- 次の一手で王将を取れるところに駒を動かすことを、王手といいます。王手された側は、次の一手でこれを防がなければなりません。王手が防ぎきれなくなると、その時点で負けとなります。これを「詰み」と言います。
- 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枚並ぶことです。すでに自分の歩兵がある行に持ち駒の歩兵を追加して置いてはいけません。ただし、歩兵が成っていれば問題ありません。

〈行きどころのない駒は打てません〉

例えば、相手陣の向こう端に歩兵を置いたとしても、その駒は動けません。このように置いたとしても、その先に行きどころがない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、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、詰みにしたときは打ち歩詰めではありません。

図1



図2

