

しょうぎ にゅうもん

やさしい将棋入門

ねんなつやす

2022年夏休み

しょうぎ

将棋のルール

こま なら かた

駒の並べ方

みぎず よう なら

右図の様に並べます

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一
	飛						角		二
									三
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角						飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

せいしき なら かた

正式な並べ方

つよ ひと うわて

はこ こま ばん ひろ

1. 強い人(上手といいます)が箱から駒を盤に広げます

つよ ひと さき おうしょう お

2. 強い人が先に王将を置きます

よわ ひと つぎ ぎょくしょうおう ぎょく ちが ちゅうい お

3. 弱い人が次に玉将(王と玉の違いに注意)を置きます

いかじゅんばん きん ぎん けい きょう ひ かく ふ お

4. 以下順番に、金、銀、桂、香、飛、角、歩を置きます

お おわ れい よわ ひと はし さ

5. 置き終わったら、礼をして弱い人が先に指します

つぎ つよ ひと さ

6. 次に強い人が指します

いか じゅんばん さ かい つづ さ はん そく

7. 以下順番に指します、2回続けて指すと反則です

しょう ぎ

将棋のルール

か かた

勝ち方

みぎず

おう よう おう

右図の5一の王の様に王が

おうて あいて こま と

王手をされ、相手の駒を取

と と かえ

れず(取ると取り返される)、

に みち な つ

逃げ道も無くなると詰みと

い ま

言い負けです

おう よう

きん

2一の王の様に2二の金を

と に こと

取って逃げる事ができれば

つ あ

詰みでは有りません

おう つ ま

王が詰みになると負けです

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王 金			王 金	
				金				

一

二

三

四

五

六

七

八

九

しょうぎ

将棋のルール

こま と かた

駒の取り方

みぎず よう ふ

右図の様に2四歩とすると

ふ せんて ふ と

2三步で先手の2四歩を取る
こと

事ができます

さら ごて いまと

更に後手の今取ったばかり

ふ せんて ひ と

の2四歩を先手は2四飛と取

かえ こと

り返す事ができます

と こま ばん みぎよこ あいて

取った駒は盤の右横に相手

み お

に見えるように置いておきま

す

と こま じぶん こま

取った駒は自分の駒として

ばん う こ つか こと でき

盤に打ち込み使う事が出来

ます

ふ おな れつ お

(ただし歩は同じ列に2つ置

けないというルールがありま

ふ

す=2歩)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
香	桂	銀	金	王		銀	桂	香	二
	飛					金	角		三
歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	四
	歩								五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	七
	角						飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

将棋のルール

こま な かた

駒の成り方

みぎず てき じんち みかた こま

右図の敵の陣地に味方の駒

すす な こと でき

が進むと成る事が出来ます

な

成らなくてもかまいませんが

たいてい ばあい な ほう こま

大抵の場合は成った方が駒

はたら つよ ゆうり

の働きが強くなり有利になり

ます

な

こま うらがえ

成るためには駒を裏返します

な こま もと もど

成った駒は元に戻せません

と こま う

取った駒はまずどこかに打ち

こ つぎ てきじん すす

込んで次に敵陣に進んだら

な こと でき

成る事が出来ます

かく ひ うし さ

角や飛など後ろに下がる

こま てきじん で

駒は、敵陣から出るときにも

な こと でき

成る事が出来ます

だん てきじん
この3段を敵陣
といいます

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
							歩			五
										六
							歩		歩	七
	角						飛			八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香		九

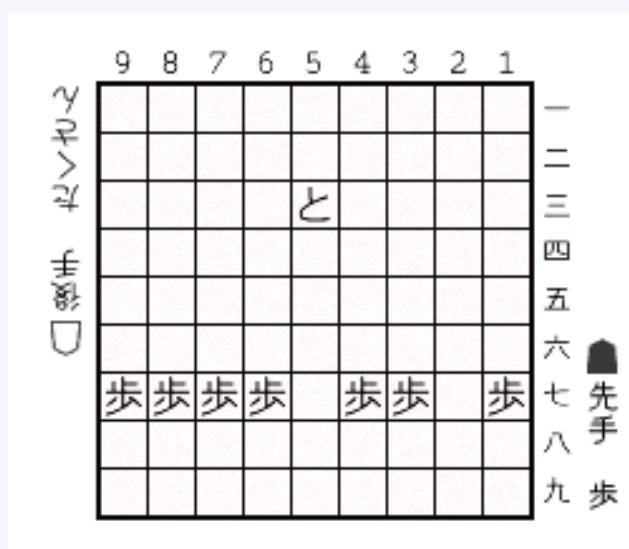
ふ つぎ
この歩は次に
きん な
「と金」に成る
こと
事ができる

しょうぎ はんそく こうい きん て 将棋の反則行為について(= 禁じ手)

さいていげん ふ ころえ
いくつかありますが、最低限「二歩」というルールだけは心得て
いがい はんそくこうい あらわ まれ しょう
おきましょう。それ以外の反則行為は現れるケースは稀で、将
ぎ たの すこ おぼ よ おも
棋を楽しみながら少しずつ覚えていけば良いと思います。なお、
きん て おこな せいしき そくま おぼ ま
禁じ手を行うと正式には即負けになりますが、覚えて間もない
うち ちよくぜん きよくめん もど ぞっこう げんじつてき
内は、直前の局面に戻して続行するほうが現実的です。

二歩

もち駒は、基本的に空いてるマス目にならどこに置いても
(打っても)構いません。ただし、自分の歩がある縦の列に歩を
打つことはできません。これを「二歩」と言って、歩の駒にだけ
に適用される特別なルールです。



「と金」の場合は、その列に歩を打つことが可能です。図の
場合だと、先手は2と5の列に持ち駒の歩を打つことができ
ます。ただし、2一と5一の場所には歩を打つことはできま
せん(→身動きの取れない駒)。

せんじつて

千日手

おな きよくめん くり かえ あらわ

せんじつて い

よんかいおな

同じ局面が繰り返し現れてしまうことを千日手と言います。4回同じ

きよくめん あらわ じてん せんじつて

せいりつ

じこしんこく

局面が現れた時点で千日手のルールが成立します。自己申告で

よんかい

きよくめん あらわ

おも

あいて

せんじつて

すので、4回くらい局面が現れたなと思えば、相手に千日手ですね

め かた

せんじつて

ばあい

せんて

ごて

い

と目で語りかけましょう。千日手になった場合は、先手と後手を入

か

さいしょ

な

れ替えてまた最初からやり直します。

すこ

せんじつて

れんぞくおう

ここから少しややこしいルールになりますが、千日手でも「連続王

て せんじつて

はんそくこうい

ばあい

おうて

がわ

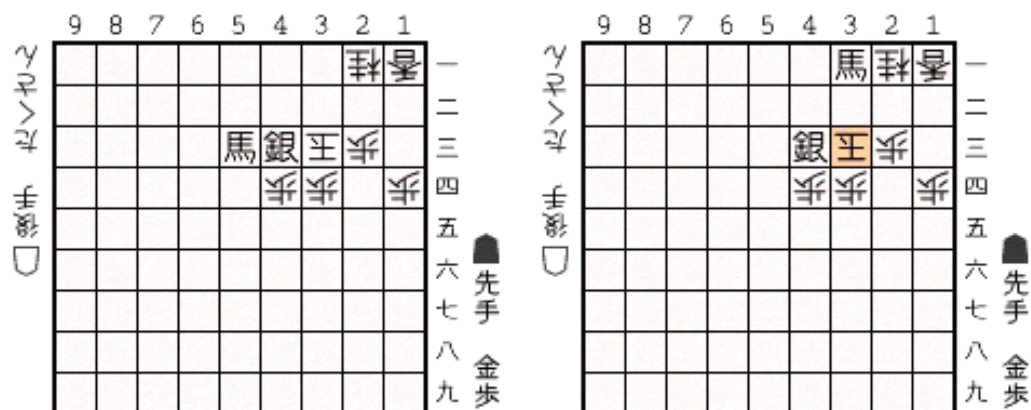
手の千日手」のみ反則行為となります。その場合、王手している側

て か

が手を変えなければいけません。

せんじつて

千日手

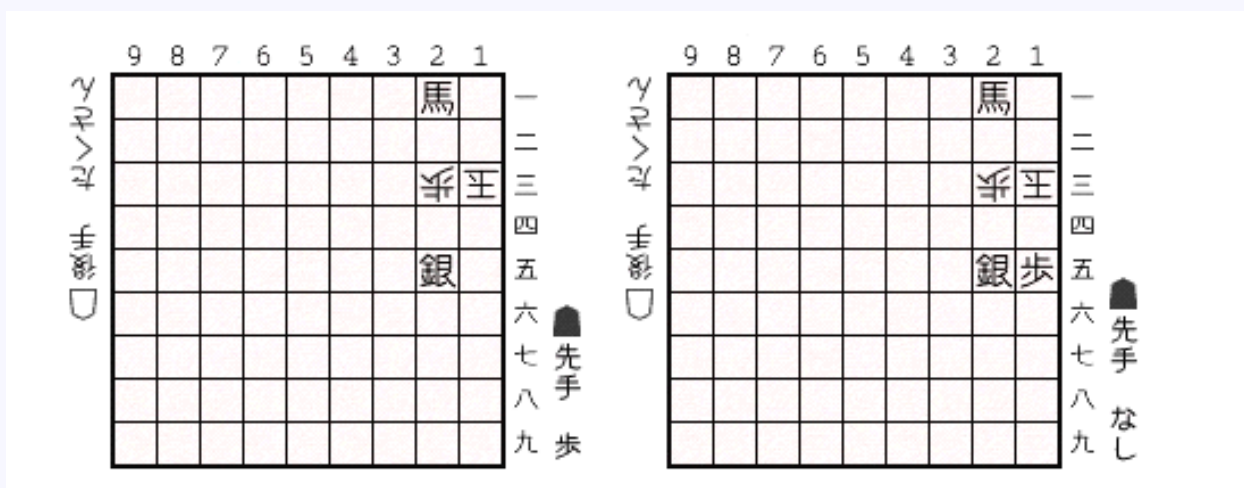


図の例だと、▲4二馬△2二玉▲3一馬△3三玉(=右図)▲4二馬△2二玉▲3一馬△3三玉▲4二馬…と千日手の可能性があります。先手が繰り返し指している▲4二馬と▲3一馬、ともに王手であり、かつ連続です。従って、先手側からこれ以外の手を指さなければ反則となってしまいます。

そこで、千日手を回避するために例えば右図の局面で▲3二馬と手を変えてみましょう。しかし、それには△2四玉と安全な場所に逃げられてしまい、先手にとって都合が悪くなってしまう場合も起こります。それがお互いに千日手を回避できなくなる要因につながっていきいます。

う ふ つ 打ち歩詰め

も こま ふ つか あいて おうさま つ う ふ
持ち駒の歩を使って、相手の王様を詰ましてしまうことを「打ち歩
つ い しょうぎ きん て はん
詰め」と言います。将棋のルールでは禁じ手となっているので、反
そく
則です。



じょうず ばあい ふ う ごてぎよく つ かたち も
上図の場合、▲1四歩と打てば後手玉は詰む形です。しかし、持
こま ふ つか う ふ つ はんそく
ち駒の歩を使っているため「打ち歩詰め」の反則となります。
おな みぎず ふ さ はんそく
同じようでも、右図で▲1四歩と指すのは反則にはなりません。
も こま ふ ばんじょう こま うご
持ち駒の歩ではなく、盤上にある駒を動かしているからです。
したが みぎず ふ ごて おうさま つ じょうたい
従って、右図で▲1四歩とすれば後手の王様は詰んでいる状態
せんて か
ですから、先手の勝ちとなります。

身動きの取れない駒

動けなくなってしまうこともあります。

な きん おな うご

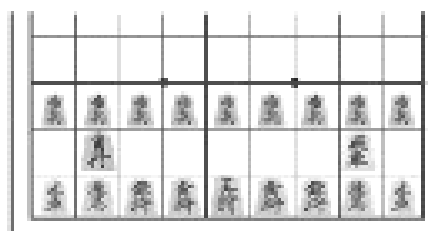
さいしょ ばしょ う こ こと

[illegible]

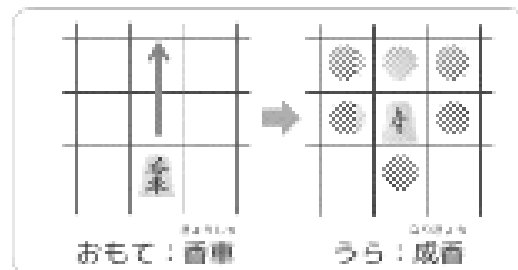
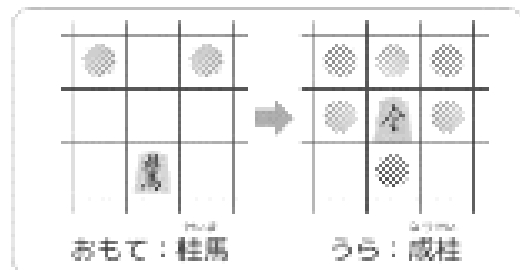
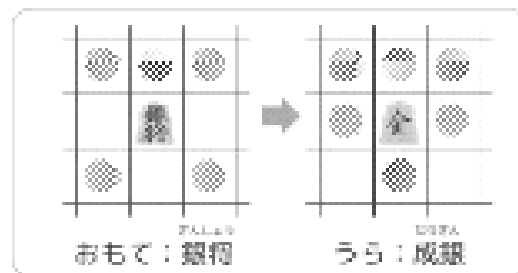
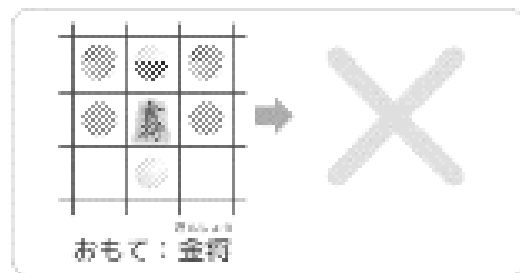
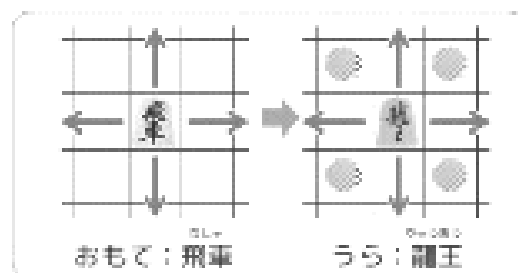
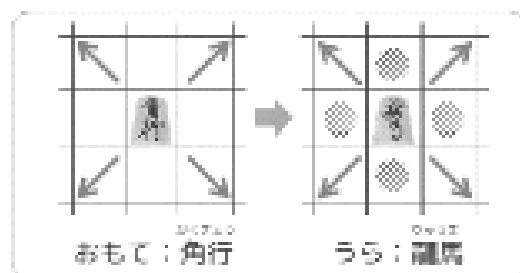
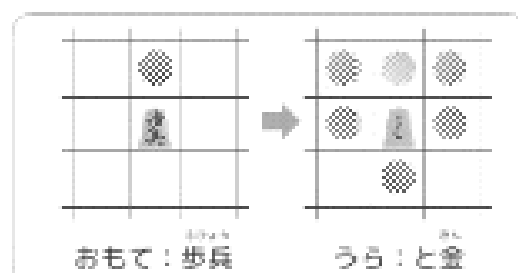
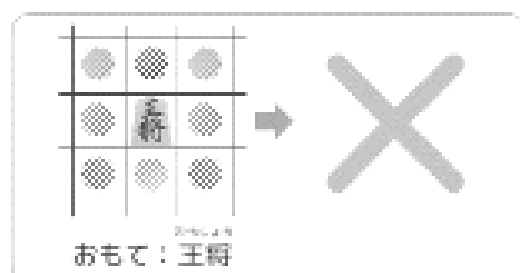
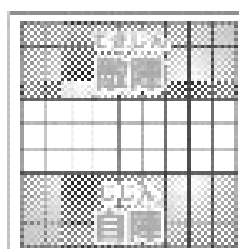
しょうぎ

将棋のルール、遊び方

- ① お互いに駒を並べる
- ② 順番に駒を動かす
- ③ 相手の駒の場所には動かさず取れる
- ④ 取った駒は好きなマスに打てる
- ⑤ 敵陣に進んだ駒は裏に(=成る)
- ⑥ 王将を取ったら勝ち



駒の並べ方



たたか かた

戦い方

1. 3手の読み

自分がこう指す、すると相手がこう指す、そしたらこう指すと3手分確認すること

自分の手が何種類かあり、更に相手の手も何種類かあるためこれを毎回指すごとに考えるのは大変だが上達の近道

2. 相手のいいなりにならない

受けてばかりでなく、どこかで反撃しないと勝てない

3. 良い形を覚えよう

攻める時も、受ける時も良い形がある

またその形のするための手順も大事です

将棋には特許は無いので、誰の手をまねしても良い

強い人の形、相手の形を参考にして自分もやってみよう

だいひょうてき せんぼう

代表的な戦法1

ぼうぎん

棒銀

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
香	桂	銀	金	王		角	桂	香	二
	飛					金			三
歩		歩	歩	歩	歩	銀	歩	歩	四
	歩					歩	歩	銀	五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	七
	角						飛		八
香	桂	銀	金	玉	金		桂	香	九

だいひょうてき

せんぼう

代表的な戦法2

なかびしゃ

中飛車

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
香	桂	銀	金	王		角	桂	香	二
	飛					金			三
						銀			四
歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	五
	歩			歩					六
				銀					七
歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	八
	角	金		飛					九
香	桂	銀		玉	金		桂	香	

だいひょうてき せんぼう

代表的な戦法3

やぐらかこ

矢倉囲い

歩

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										一
香	桂							桂	香	二
	飛				角	金	王			三
		銀			金	銀		歩	歩	四
歩			歩		歩	歩	歩			五
		歩		歩	歩					六
			歩	銀	歩	歩		歩	歩	七
歩	歩		歩	歩			桂	歩		八
	角	金	銀	金	飛					九
香	桂	玉							香	

だいひょうてき せんぼう

代表的な戦法4

あいがか

相掛り

歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1
香	桂		金	王		銀	桂	香
	飛		銀			金	角	
歩		歩	歩	歩	歩		歩	
						歩		歩
歩						飛		歩
	歩	歩	歩	歩	歩	歩		
	角	金				銀		
香	桂	銀		玉	金		桂	香

一

二

三

四

五

六

七

八

九

歩

だいひょうてき てすじ

代表的な手筋

ふ かつよう

歩の活用

せんで	ふ	ごて	どうふ
先手1五歩		後手同歩	
	ふ	どうふ	
2四歩		同歩	
	ふ	どうきよう	
1四歩		同香	
	ひしや	ふ	
2四飛車		2三歩	
	ひしや		
1四飛車			

歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
香	桂		金	王		銀	桂	香	二
	飛		銀			金	角		三
歩		歩	歩	歩	歩		歩		四
								歩	五
歩							飛	歩	六
	歩	歩	歩	歩	歩	歩			七
	角	金				銀			八
香	桂	銀		玉	金		桂	香	九

歩
歩

代表的な手筋

かず せ 数の攻め

せんて ふ ごてどうふ
先手4五歩 後手同歩

けい ぎん
2五桂 4四銀 歩

ぎん おう
4五銀 3一王

ぎん どうきん
4四銀 同金

どうかく ひしゃ
同角 7二飛車

かくな ぎん
1一角成り 2二銀

どううま どうおう
同馬 同王

ぎんう どうきん
4三銀打つ 同金

どうひなり
同飛成り

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
皇	桂						桂	皇	二
	飛				馬	金	王		三
		銀			金	銀	歩	歩	四
歩		歩	歩	歩	歩	歩			五
		歩		歩	歩	歩			六
		歩		銀	歩	歩		歩	七
歩	歩		歩	歩		桂	歩		八
	角	金	銀	金	飛				九
香	桂	玉						香	

代表的な手筋

じゅうじびしや

十字飛車

せんて ふ ごてどうふ
先手2四歩 後手同歩
ひしや ふ
2四飛車 2三歩
ひしや
6四飛車

歩

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
香	桂		金		王	銀	桂	香	二
	飛		銀			金	角		三
		歩		歩	歩	歩	歩	歩	四
			歩						五
歩							飛		六
	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	七
	角	金		玉		銀			八
香	桂	銀			金		桂	香	九

歩