

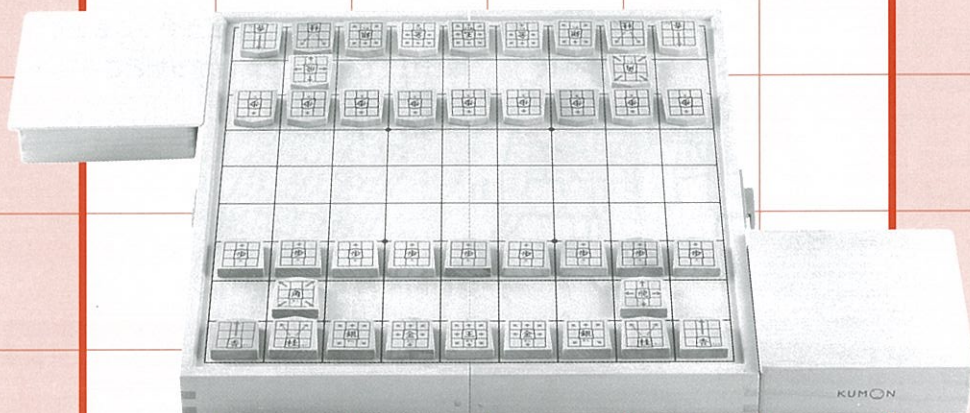
遊びでそだてる 学びのちから

KUMON TOY

NEW

しょうぎ スタディ将棋

解説書



解説書の使いかた

この解説書は、初めて将棋で遊ぶご家庭でも基本的なルールが覚えられ、スムーズにゲームが楽しめるように、必要な事柄にしぼり、3つのステップで解説していきます。まったく将棋の知識がない場合は、ゲームの概要やルールを覚える3ページから順に、基本的なルールがわかる場合は、実際にゲームの流れを体感していく12ページからお読みいただくことをおすすめします。22ページからの「詰め将棋」は、ひととおりゲームを楽しんだうえで、チャレンジしていただくとういでしょう。

将棋は1対1で遊ぶゲーム

将棋は、2人のプレイヤーが1対1で、勝ち負けを競うゲームです。自分が1つの駒を動かしたら、次は相手が1つの駒を動かすというように順番に駒を動かし、駒を取ったり取られたりしながら遊びます。

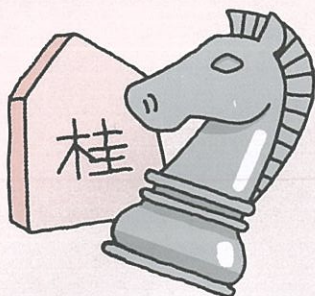
相手の王様を取れば勝ち



将棋は、相手の王様を取れば勝ちになるゲームです。ただし実際は、どうしても王様が取られてしまうことがわかったところで、ゲームは終了します。

将棋のまめ知識

将棋は古代インドで生まれた「チャトランガ」というゲームが伝わってきたものといわれています。似たゲームに、西洋の「チェス」や中国の「象棋」などがありますが、それぞれ少しずつルールがちがいます。例えば、取った駒を自分の味方として使えるのは日本の将棋だけで、このことで日本の将棋はより奥深いゲームになっているのです。



将棋の道具と使いかた

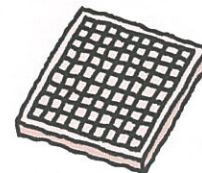


8種類あって、それぞれ動きかたがちがいます。自分の駒が20枚、相手の駒が20枚で合計40枚の駒を使います。

※イラストは、通常の駒の例です



タテ9つ×ヨコ9つ、81のマス目が描いてあります。



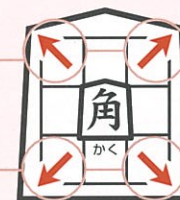
取った駒を置いておく台です。それぞれの人の右わきに置いて使います。
※本商品のセットでは、駒台は駒の収納ケースと兼用になっています。

本商品の駒の見かた

駒に描かれている赤い矢印は、その駒が動ける方向を表しています。矢印は3種類あって、それぞれ動きかたがちがいます。



短い矢印は、一度に1マスずつ動けることを表します。



長い矢印は、一度に何マスでも動けることを表します。



点線の矢印は、他の駒をとびこえて動けることを表します。

駒の動きと特徴を覚えよう

将棋をはじめる前に、駒の名前と動きかたを覚えましょう。本商品は、駒の動きを覚えていなくてもゲームが楽しめますが、それぞれの駒の特徴を知っておくと、より楽しく遊べます。



(玉将・王将)

呼びかた
ぎよく

いちばん大切な王様

動きかた：すべての方向へ、一度に1マスずつ動けます。
駒の特徴：〈玉〉はいちばん大切な駒です。攻撃しているときも、自分の〈玉〉を守ることを忘れてはいけません。
※実際の駒は〈玉〉と書かれたものと〈王〉と書かれたものがありますが、どちらも同じものです。この解説書では、〈玉〉(ぎよく)という呼びかたで説明していきます。

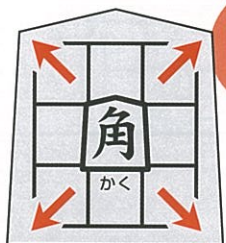


(飛車)

呼びかた
ひしゃ

最強の攻撃パワーだ！

動きかた：タテとヨコなら一度に何マスでも動けます。バックもできます。
駒の特徴：8種類の中でいちばん強い駒で、攻撃の中心になります。とても強い駒なので「大駒」と呼ばれます。

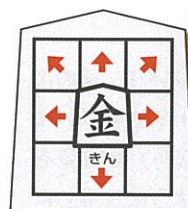


(角行)

呼びかた
かく

ナナメにならどこまでも動けるぞ！

動きかた：ナナメになら一度に何マスでも動けます。バックもできます。
駒の特徴：〈飛車〉の次に強力な駒で、同じく大駒と呼ばれます。動かすマス目をまちがえやすいので注意しましょう。



呼びかた
きん
(金将)

玉を守るのに欠かせない

動きかた：ナナメ後ろ以外の方向に、一度に1マスずつ動けます。
駒の特徴：自分の〈玉〉を守ったり、相手の〈玉〉にとどめをさしたりするときに役立つ強い駒です。



呼びかた
ぎん
(銀将)

ナナメ後ろに強い

動きかた：ヨコと、真後ろ以外の方向に、一度に1マスずつ動けます。
駒の特徴：ナナメ後ろに進めるのが最大の特徴で、攻めにも守りにも使われます。〈金〉とは、ヨコと後ろへの動きかたが反対です。



呼びかた
けいま
(桂馬)

他の駒をとびこせる

動きかた：アルファベットのYのように、ぴよんととんでナナメ前の1マス前に動きます。他の駒をとびこえて動けるのは〈桂馬〉だけです。バックはできません。
駒の特徴：敵味方の駒をとびこす独特な動きをいかすのが、じょうずに使うコツです。



呼びかた
きょうしゃ
(香車)

まっすぐ突進する「ヤリ」

動きかた：まっすぐ前になら、一度に何マスでも動けます。バックはできません。
駒の特徴：ひたすらまっすぐ前に動くので、「ヤリ」とも呼ばれます。遠くからでも攻撃できる特徴をいかして使います。



呼びかた
ふ
(歩・歩兵)

味方の駒をいかす「縁の下力持ち」

動きかた：まっすぐ前に、一度に1マスずつ動けます。バックはできません。
駒の特徴：いちばん弱い駒ですが、9枚もあり、陣地を守る壁になったり、相手の駒をおびきよせたりするのに使われます。

ゲームをはじめる前に

駒のならべかた



ゲームをはじめる前に、図のように20枚ずつ駒をならべます。〈飛車〉と〈角〉の位置をまちがえないように注意しましょう。

順番の決めかた

将棋では、先に駒を動かす人のことを「先手」、後から動かす人のことを「後手」といいます。どちらが先に動かすかは「振り駒」という方法で決めますが、ご家庭ではジャンケンでもよいでしょう。

※「振り駒」の方法：〈歩〉を3枚か5枚握り、サイコロのように振って表の面（歩）が多く出たらその人が先手、裏面（と金）が多く出たら相手が先手となります。

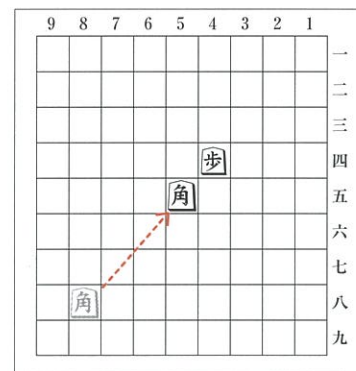
将棋盤には「陣地」がある

上の図で、先手の駒がならんでいる3段分のスペースが先手の陣地、後手の駒がならんでいる3段分のスペースが後手の陣地です。このことはゲーム中、駒をパワーアップさせる（成る）ときに必要になるので覚えておきましょう。

駒を動かす・駒を取る

駒を動かしてみよう

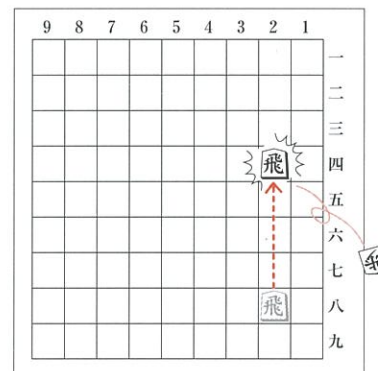
自分の順番のときに、自分の駒のどれかを、矢印の通りに動かします。こうして駒を動かすことを「指す」といいます。もし、行きたい場所に自分の駒があったら、そこには動かさせません。行きたい場所のちゅうに自分の駒があるときは、その手前までしか動かさせません（〈桂馬〉は例外）。



〈角〉を〈歩〉の手前まで動かした

相手の駒を取ろう

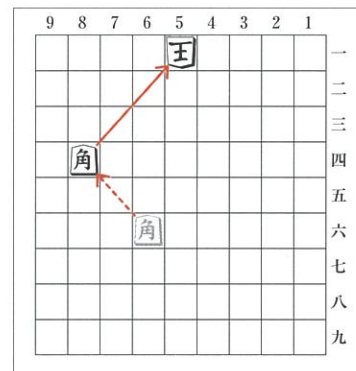
相手の駒がある場所に自分の駒を動かすと、相手の駒を取ることができます。取った駒は、自分の駒台の上に置いておきます（「持ち駒」といいます。10ページ参照）。自分の駒を取ることはできません。



〈飛車〉を動かして、相手の〈歩〉を取った

王手をかけよう

次に相手の〈王〉が取れる、という状態にすることを「王手をかける」といいます。王手をかけられた人は、〈王〉を動かしたり、攻撃してきた駒を取ったりして〈王〉が取られないようにしなければなりません。



〈角〉を動かして、王手をかけた

駒をパワーアップさせる

裏がえすとパワーアップ!

駒を手にとって見てみると、裏面にも名前や動きが描かれている駒があります。これは裏がえすと駒が進化して、動ける方向がふえることを表しています。このように駒を進化させることを「成る」といいます。成ると駒の名前も変わります。一度成ったら取られるまで元の駒には戻れません。また、裏面になにも描いてない〈玉〉と〈金〉は成れません。



ひっくり返って、
パワーアップ!

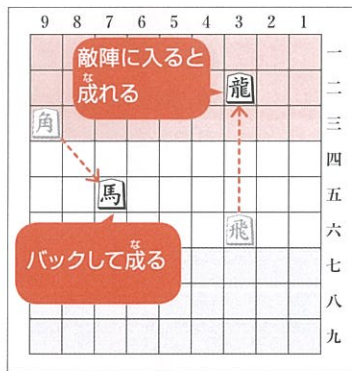
どうすれば成れる?

1 敵陣に入る

自分の駒が相手の陣地に入れば、成ることができます。そのとき、同時に駒を取ることもできます。

2 敵陣の中で動かす

敵陣の中にある駒は、自分の順番のときに、1マスでも動かせば成れます。同時に駒を取ることもできます。バックして敵陣から出てしまっても成れます。



成るか成らないかは自由を選ぶ

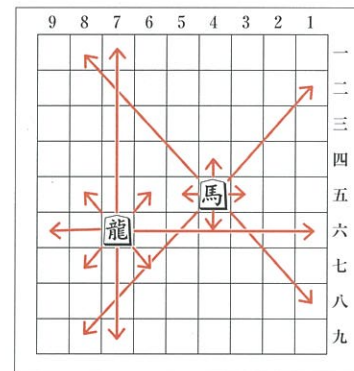
駒を成らせるかどうかは、自由によびます。〈飛車〉〈角〉〈歩〉はほとんどの場合、成るほうがよいのですが、〈銀〉〈桂馬〉〈香車〉は成らないで使ったほうが有利なこともあります。

※いったん成らないことに決めても、次に動かすときに成ることもできます。

飛車が成ると「龍」、角が成ると「馬」



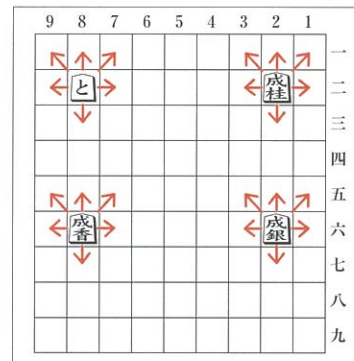
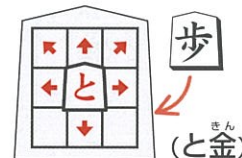
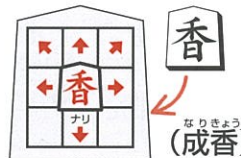
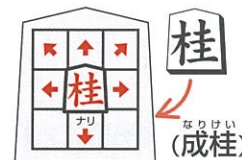
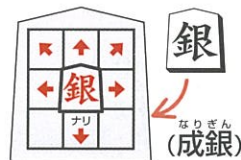
〈飛車〉が成ると〈龍〉という駒になります(正式には龍王)。
〈龍〉はナナメにも1マスずつ動けるので、弱点がない最強の駒です。
〈角〉が成ると〈馬〉という駒になります(正式には龍馬)。
もともとの〈角〉の動きかたに加え、タテとヨコにも1マスずつ動けるようになります。〈龍〉の次に強力な駒です。



〈龍〉と〈馬〉の動き

銀・桂馬・香車・歩が成ると「金」と同じ

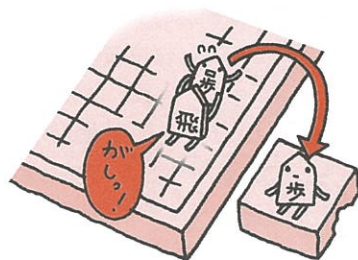
この4種類の駒は、成ると〈金〉と同じ動きかたになります。成った駒の名前は、それぞれちがいます。



〈成銀〉〈成桂〉〈成香〉〈と金〉の動き

「持ち駒」とは？

相手から取った駒は、自分の味方として自由に使えるようになります。これを「持ち駒」といいます。持ち駒は自分の順番のときに、空いている場所なら、どこでも好きな場所に置くことができます。こうして持ち駒を置くことを「打つ」といいます。なお、持ち駒を打つと、駒を1回動かしたのと同じになるので、同時に他の駒を動かすことはできません。

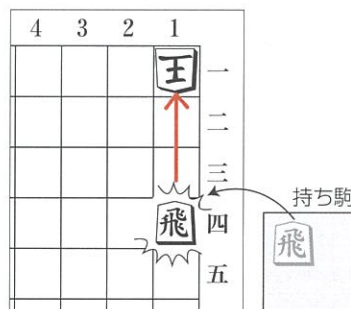


敵の駒を味方にした！

持ち駒はどう使う？

1 攻めるために打つ

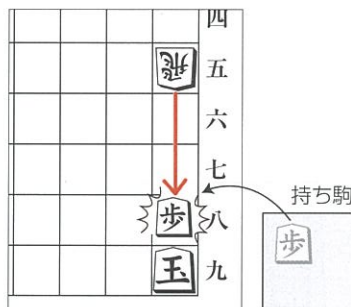
次に自分の順番がきたときに、相手の駒を取るのがねらいです。たとえば右の図は、持ち駒の〈飛車〉を打って王手をかけた例です。



〈飛車〉を打って、王手！

2 守るために打つ（合駒）

自分の駒を守るためにも持ち駒は使えます。右の図では、相手の王手を持ち駒の〈歩〉を打って防いでいます。もし、〈飛車〉が〈歩〉を取ったら、その次に〈玉〉で〈飛車〉を取ってしまえばよいわけです。

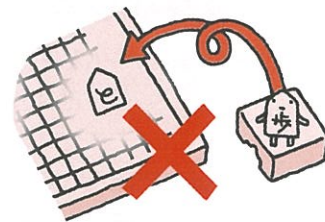


〈歩〉を打って、王手を防いだ！

持ち駒を使うときの注意

1 「成り」の面では打てない

駒を裏がえして（成りの面にして）打ってはいけません。成った駒は、取られると元のパワーに戻るなので、そのまま「成り」では使えません。



成りでは打てない！

2 歩・香車・桂馬は、行き止まりに注意しよう

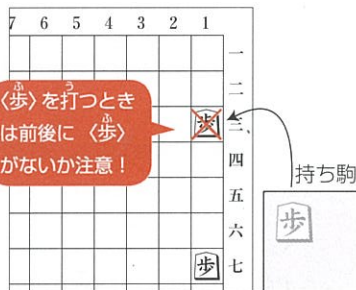
打った駒が、次に動ける場所がないマス目には打ってはいけません。

※桂馬、歩、香車をふつうに進めていくときも同じです。成らせなくて敵陣の1段目（桂馬の場合は2段目以内）に進むと、次に動く場所がなくなってしまいます。忘れずに成りましょう。



3 歩は、自分の歩があるタテの列には打てない

すでに自分の〈歩〉があるマス目の前後には、〈歩〉を打ってはいけません。これは「二歩」という反則です。ただし、すでにある〈歩〉が成っている〈と金〉であれば二歩ではありません。



4 歩を打って玉を「詰み」にしてはいけない

持ち駒の〈歩〉を打って相手の〈玉〉を「詰み」にしてはいけません（取ってはいけません）。これは「打ち歩詰め」という反則です。

すでに盤上にある〈歩〉を動かして、〈玉〉を「詰み」にするのは反則ではありません。

※「詰み」については22ページ参照。



「歩なし将棋」にチャレンジ!

実際にゲームを楽しむためには、ルールを覚えたい。ゲームの進めかたを体感することが大切です。そこで、ここでは「歩なし将棋」という遊びで、実戦の感覚を養っていきます。

歩なし将棋は、ふつうの将棋から敵味方の〈歩〉だけ外して遊びます。ルールは〈歩〉がないこと以外、ふつうの将棋とまったく同じです。



〈歩〉だけを外す

遊びかた

1 「ゲームの例」の通りに動かしてみる

次のページからは「ゲームの例」では、ゲームの進めかたを1手ずつ解説していきます。この例の通りに駒を動かして、覚えたテクニックを実際に試してみましょう。最初はお子さまが先手で遊び、次に後手になるなど、順番を変えて何度か遊んでみるとよいでしょう。

2 最初から自由に対戦する

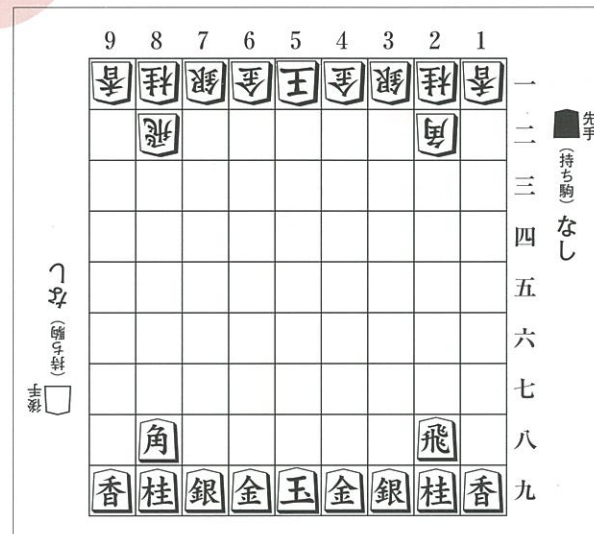
駒の動きや成り、持ち駒の使いかたになれてきたら、「歩なし将棋」のルールで最初の場面から自由に考えて、相手の〈玉〉を取れるように対戦してみましょう。

「歩なし将棋」の効果

初心者が実戦にチャレンジすると、駒の多さにまどわされて〈飛車〉や〈角〉を小さく動かしたり、じょうずに持ち駒を使えなかったりすること

が多く見られます。「歩なし将棋」は、いきなり取ったり成ったりできるので、初心者がゲームを体感するのに最適なのです。

駒のならべかた



ゲームをはじめる前に、まず左の図のように駒をならべてみましょう。

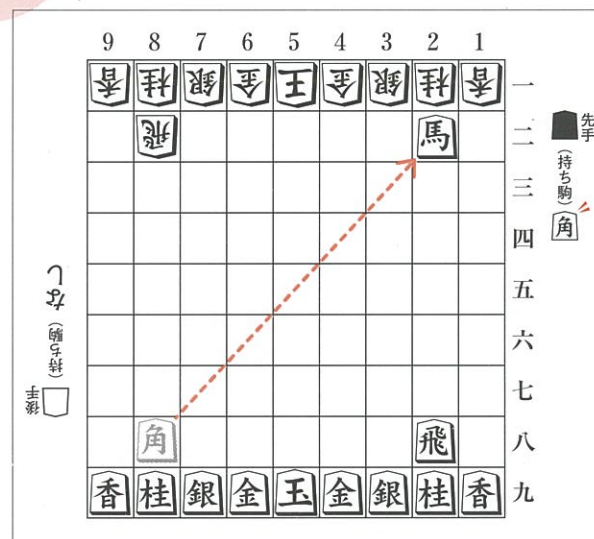
これから盤の手前の人を先手、向こうの人を後手として説明していきます。

マークの見かた

▲は先手、△は後手を表します。持ち駒がある場合、これらのマークの下に、持っている駒の名前が書かれています。

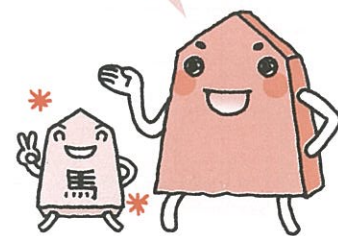
ゲームの例 1手目 (先手)

※この「ゲームの例」は、ゲームの進めかたを体感することを目的としていますので、それぞれの手が必ずしもいちばんよい手とは限りません。

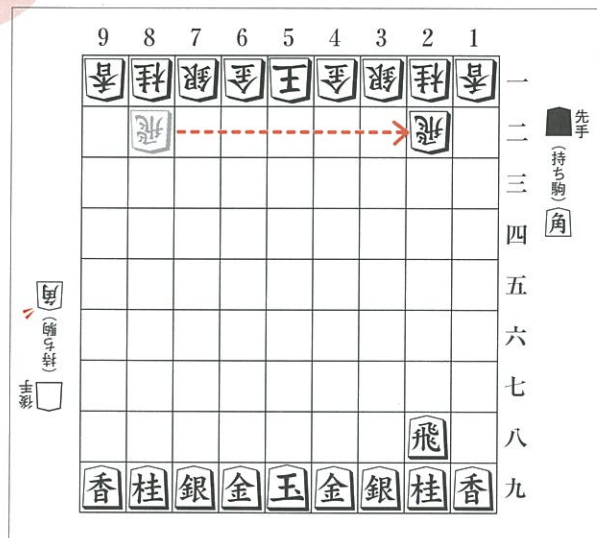


まず、先手が〈角〉を動かして、後手の〈角〉を取りました。取った駒は持ち駒になりました。

〈角〉は敵陣に入ったから、裏がえして〈馬〉になるよ。



ゲームの例 2手目(後手)

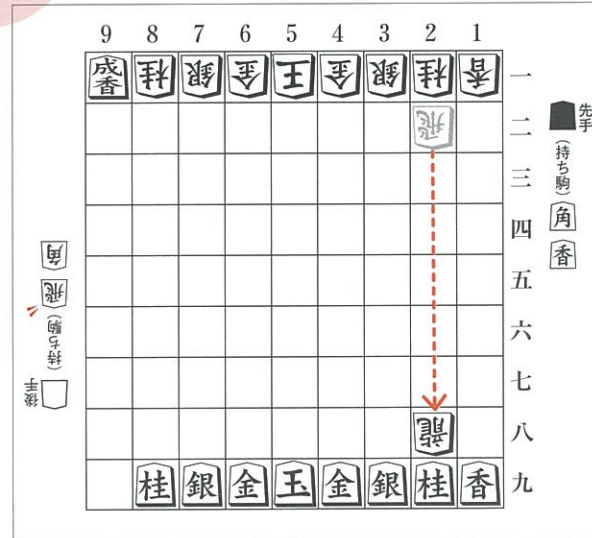


後手は〈飛車〉を大きくヨコへ動かして、先手の〈馬〉を取ります。これで後手は〈角〉を持ち駒にしました。

後手はさっき〈角〉を取られたけど、ここで〈角〉を取り返したので、これでおあいこ。取られたら取り返して、戦力を落とさないようにしましょう。



ゲームの例 4手目(後手)

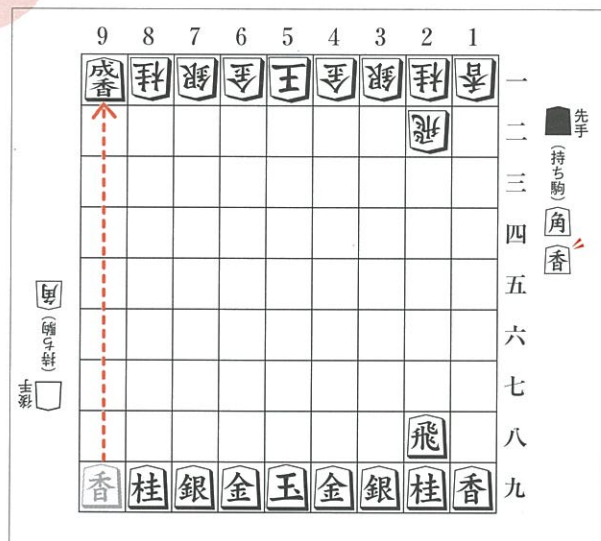


後手は〈飛車〉を大きく前に進めて、先手の〈飛車〉を取って〈龍〉に成りました。後手はこれで〈飛車〉を持ち駒に加えました。

〈飛車〉を取ったときに、〈龍〉に進化させるのを忘れるな!



ゲームの例 3手目(先手)

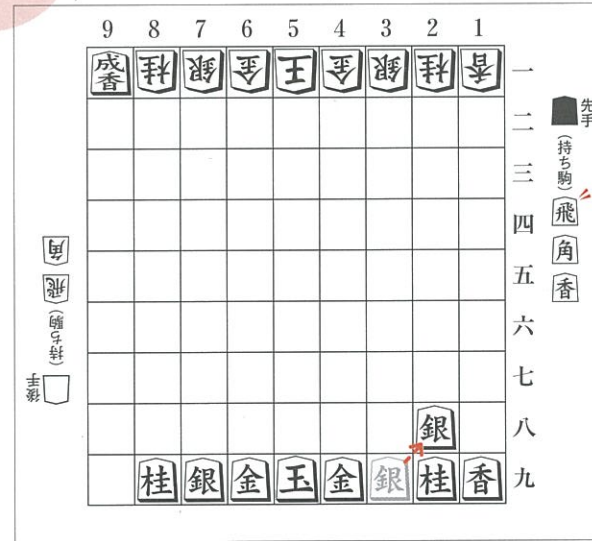


先手は左はしの〈香車〉を大きく前に進めて、後手の〈香車〉を取って〈成香〉に進化します。これで先手は〈香車〉を持ち駒に加えました。

〈飛車〉〈角〉〈香車〉は、大きく動かすのがうまい使いかた。1マスずつ動かすのはもったいないよ。



ゲームの例 5手目(先手)

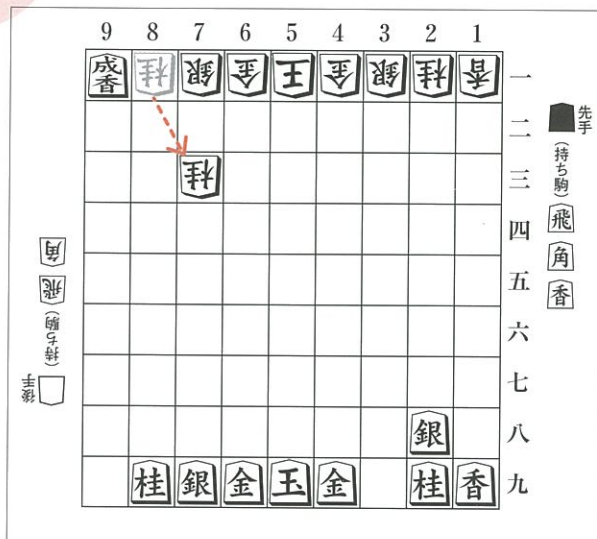


先手は〈銀〉をナナメ前に動かして、攻めてきた後手の〈龍〉を取りました。これで先手は〈飛車〉を持ち駒に加えました。

先手がここで〈飛車〉を取り返したのはすごくいい手だよ。



ゲームの例 6手目(後手)

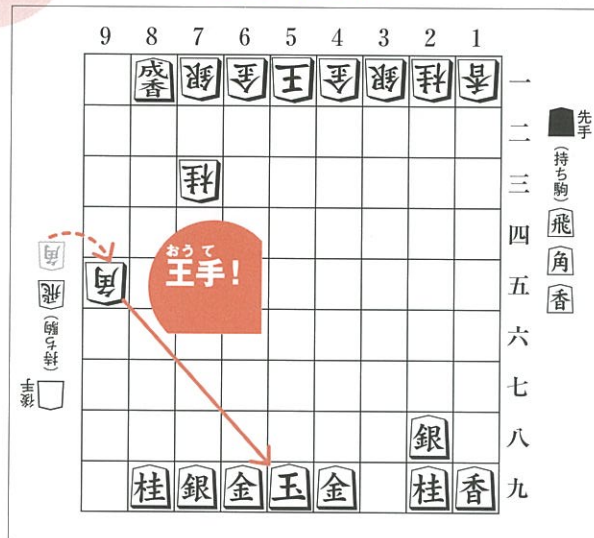


後手は〈桂馬〉を前に動かして、先手の〈成香〉に取られないように逃がしました。

〈桂馬〉だけは忍者のように駒をびよんとびこせるぞ。



ゲームの例 8手目(後手)



後手は持ち駒の〈角〉を打ちました。

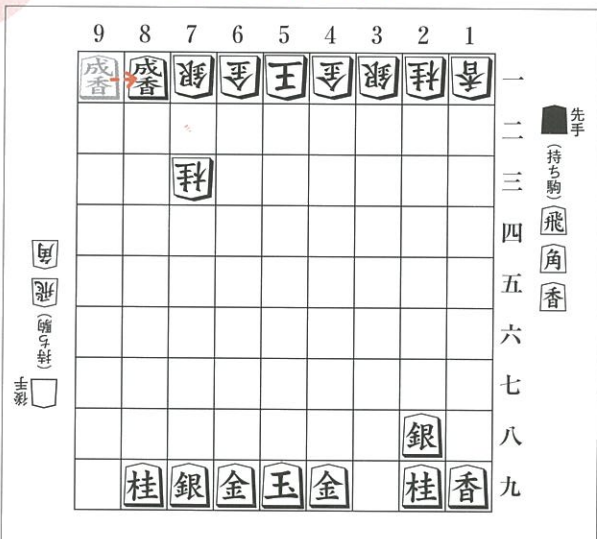
この場所なら先手の〈玉〉が攻撃範囲に入る(利いている)ので、次の順番で〈玉〉を取れます。

持ち駒は好きな場所に打って、戦いに復活させられる。



※自分の駒の攻撃範囲に入っていることを、「利いている」といいます。

ゲームの例 7手目(先手)

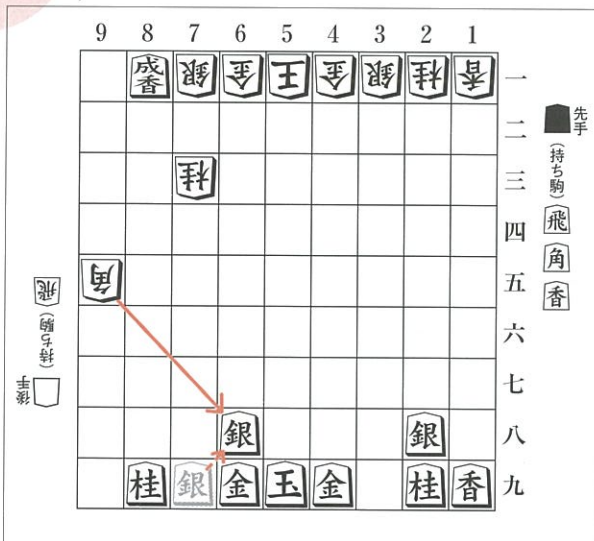


先手は〈成香〉を右に動かしました。〈成香〉の動きは〈金〉と同じなのでヨコにも動けます。

一度成った駒は、敵に取られるまでは元に戻れないぞ。



ゲームの例 9手目(先手)

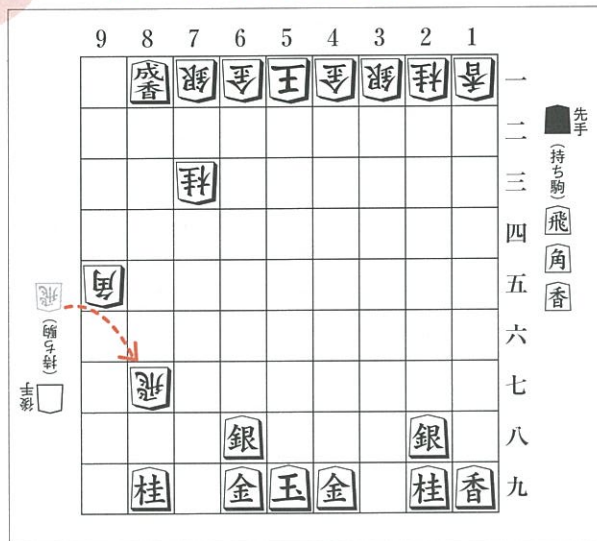


先手は〈角〉で王手をかけられています。ほうっておくと〈玉〉を取られて負けてしまいます。そこで〈銀〉をナナメ前に動かして〈角〉の攻撃を防ぎました。

〈銀〉が〈角〉に取られても、〈玉〉が〈金〉で〈角〉を取り返せる。

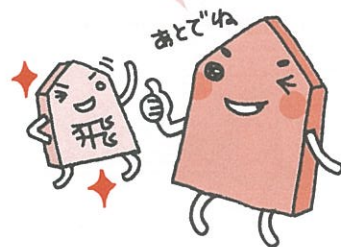


ゲームの例 10手目(後手)

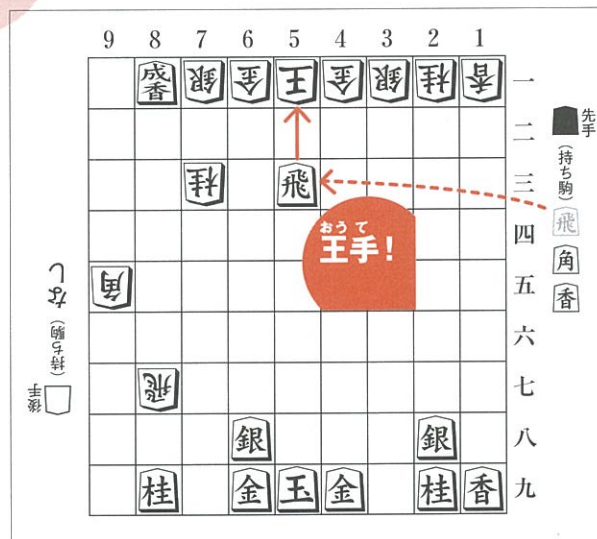


後手は、持ち駒の〈飛車〉を先手の陣地の中に打ちました。

〈飛車〉は成って〈龍〉になると最強だ。でも、いきなり成りでは打てないから、後で動かして成ろう!



ゲームの例 11手目(先手)

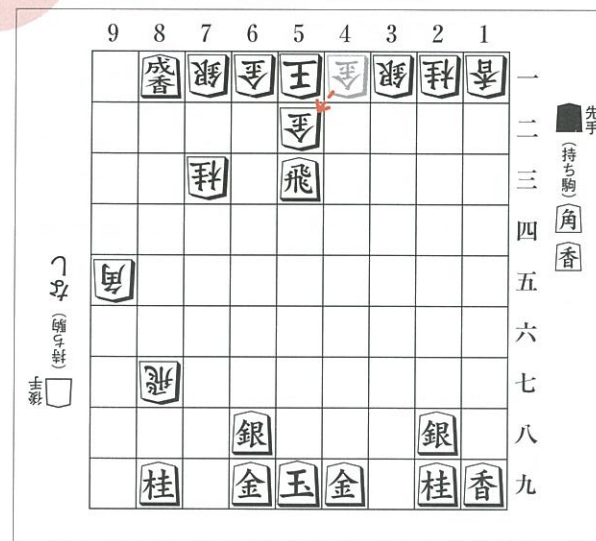


先手は持ち駒の〈飛車〉を打ちました。これで王手です。

持ち駒はためこまないで、どんどん戦いに復活させてあげよう。

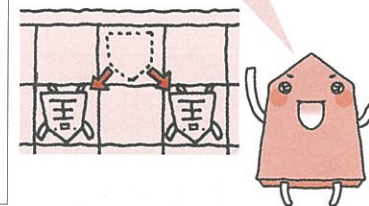


ゲームの例 12手目(後手)



後手は左側の〈金〉をナナメ前に動かして、先手の〈飛車〉の王手を防ぎました。

王手を防ぐには〈王〉をナナメ前に動かして逃げてもいいよ。



続けて遊ぼう

この「ゲームの例」は、12手目(おたがいに6回ずつ動かしたところ)で終わっています。12手目までを何回かくり返したら、13手目から先は、自由に考えて遊んでみましょう。

ルールを復習しよう

「歩なし将棋」で実際に遊んでみて、これまでに覚えたルールやテクニックをじゅうぶんに使えましたか。ここで「ゲームの例」に出てきたおもなルールやテクニックを確認しましょう。

- 駒の動かし方 (4、5 ページ)
- 「王手」のかけ方 (7 ページ)
- 「成り」のルール (8 ページ)
- 成った駒の動かし方 (9 ページ)
- 「持ち駒」のルール (10、11 ページ)



歩も入れて指してみよう

「歩なし将棋」になれば、すべての駒を使ったゲームにも挑戦しましょう。

ルールや基本的な攻めかたは「歩なし将棋」とまったく同じです。ただし、持ち駒の〈歩〉を打つときは「二歩」の反則をしないように注意しましょう(11ページ参照)。ところで、実際に〈歩〉を入れて指すとこれまでとはちがいが、なかなか勝負がつかないものです。それは〈歩〉がお城の壁のように陣地を守ってくれるからです。



「二歩」に気をつけよう!

その他のルール

11ページで説明した以外のルールです。あまり出てこないものもありますが、覚えておきましょう。

① 「待った」をしてはいけない

一度指した手を戻して別の手を指すことを「待った」といって、反則になります。

② 「千日手」は引き分けか、手を変える

同じ局面が4回現れることを「千日手」といいます。この場合、引き分けにするか、どちらかが手を変えなければいけません。

③ 連続王手の「千日手」は手を変える

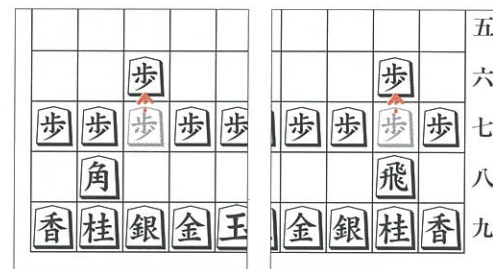
王手、王手を続けて「千日手」になった場合は、王手をかけた側が手を変えなければいけません。

④ 「持将棋」は引き分けか、駒数で勝敗を決める

おたがいの〈玉〉が相手の陣地に入ってしまう、詰めるのが難しくなることを持将棋といいます。この場合、引き分けか、駒数(点数)で勝負を決めます。
※点数は、〈飛〉〈角〉が1枚5点、〈金〉〈銀〉〈桂馬〉〈香車〉〈歩〉を1枚1点と数えて合計24点ない人が負けです。

まず、どこから動かす?

最初の1手は、〈飛車〉の前か、〈角〉のナナメ前の〈歩〉を動かすのがふつうです。〈飛車〉と〈角〉は大きく動かさなければパワーが発揮できません。そこで、この2枚が自由に動けるように、〈歩〉を動かして道をあけるのです。



ゲームのはじめに〈飛車〉と〈角〉の「道」をあけよう!

駒得・駒損

実戦で大切なのは、強い駒を一方的に取られてしまわないことです。こうなると、自分の戦力が大きく下がってしまいます。これを「駒損」といいます。

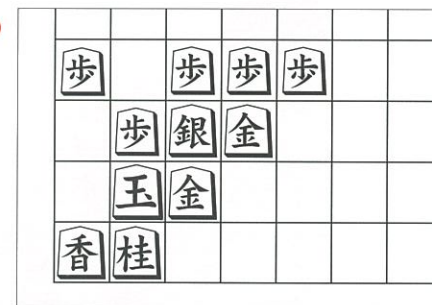
逆に相手の「より強い駒」を取れば戦力がアップします。このことを「駒得」といいます。実戦では、いきなり〈玉〉をねらわず少しづつ「駒得」してポイントをかせぐのが勝つコツです。



駒得をねらおう!

攻撃チームと守備チームをつくる

将棋がじょうずになるためには、〈金〉と〈銀〉で〈玉〉を守るチームと、〈飛車〉〈角〉で攻めるチームに駒を分けて使うのが大切です。この守りのチームは「囲い」とよばれ、きちんと囲んでしまえばかんたんには負けません。ここでは代表的な「矢倉囲い」を紹介しますが、興味のあるかたは、将棋の本などで勉強するとよいでしょう。



矢倉囲い: 〈金〉2枚と〈銀〉1枚で〈玉〉を守る、基本の囲いかたです。上からの攻撃に強いのが特長です。

実際のゲームは、「詰み」で勝ち

将棋は相手の〈玉〉を取れば勝ちですが、実際のゲームでは本当に〈玉〉を取ってしまうのではなく、〈玉〉がどこに逃げても取られてしまう、という状態にすることで勝ちになります。このことを「詰み」といいます。



「詰め将棋」で遊ぼう

「詰め将棋」とは、あと1手で「詰み」になる、という場面だけを取り出して、どうやったら敵の〈玉〉を詰ませられるかを考えるパズルのようなものです。将棋の力をつけるためにとても効果がありますので、ぜひチャレンジしてみましょう。

遊びかたとルール

詰め将棋は一人で遊びます。遊ぶ人が先手になります。

最初は実際に駒をならべて、下の①②③の順番で動かしながら遊びましょう。なれてきたら、駒を使わず頭の中だけで考えてみましょう。

遊びかた

- ① 先手の駒を動かすか、持ち駒を打って、後手の〈玉〉に王手をかけます。
- ② 後手の〈玉〉の立場になって、取られないように逃げる方法を考えます。
- ③ ②で、どうしても〈玉〉が逃げられなければ「詰み」で、それが正解です。もし〈玉〉が逃げられたら、その答えはまちがいです。

攻めときのルール

- 駒を動かしたり、打ったりするときは、かならず王手になるようにします。
- 持ち駒があるときは、全部使い切ります。
- 他のルールはふつうの将棋と同じです。

守るときのルール

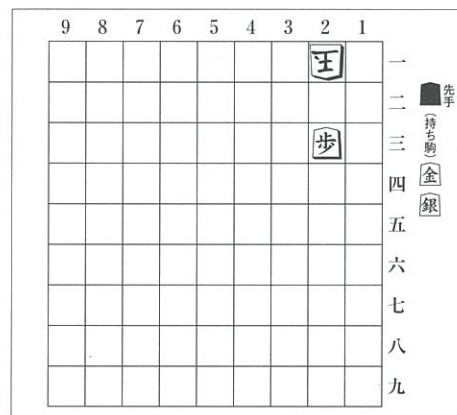
- 守る側は、「詰み」が1手でも長くなるように逃げます。
- 守る側は、盤に出ている駒以外は全部持ち駒で持っています。

例題

まず、図の通りに駒をならべて、持ち駒は駒台に乗せて用意しておきます。この問題は、攻める人が駒を一度だけ動かすか、持ち駒を1枚打つだけで詰みにできる(1手詰め)ようになっています。それでは実際に例題をやってみましょう。

問題 先手の持ち駒は〈金〉と〈銀〉です。どちらを、どこへ打つと「詰み」になるでしょうか？

どこにどの駒を打つ？



〈金〉を〈玉〉の正面に打つと…



正解! 〇=〈金〉の攻撃範囲

〈玉〉は逃げる場所がありません。〈金〉を取っても、〈歩〉の攻撃範囲に入ってしまうので「詰み」です。このパターンを「頭金」といいます。

〈銀〉を〈玉〉の正面に打つと…



はずれ! 〇=〈銀〉の攻撃範囲

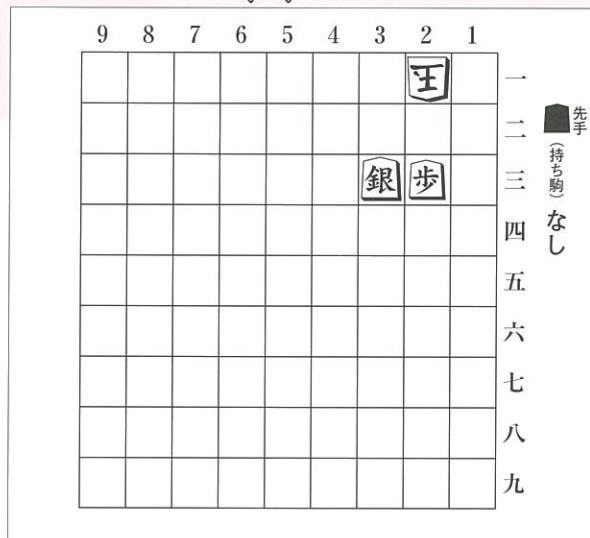
後手が〈玉〉で〈銀〉を取れば、後ろの〈歩〉の攻撃範囲に入るので勝ちですが、そうしないで〈銀〉の横に動かすと逃げられてしまいます。

「詰み」にするには〈玉〉に直接王手をかける駒と、その駒を応援する駒の2枚が必要だよ。



※例題は、「詰み」の形を理解するために、持ち駒が余るようになっています。

第1問 難易度



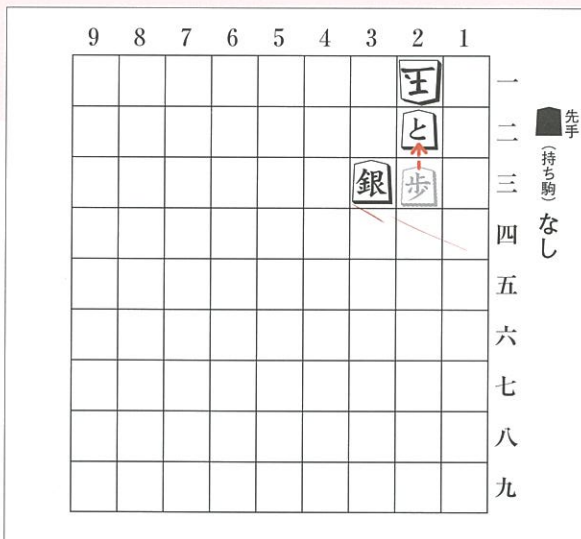
持ち駒はありません。
盤上にある駒のどれかを動かして、詰みにしましょう。

ヒント

この場所は「成れる」スペースだね。



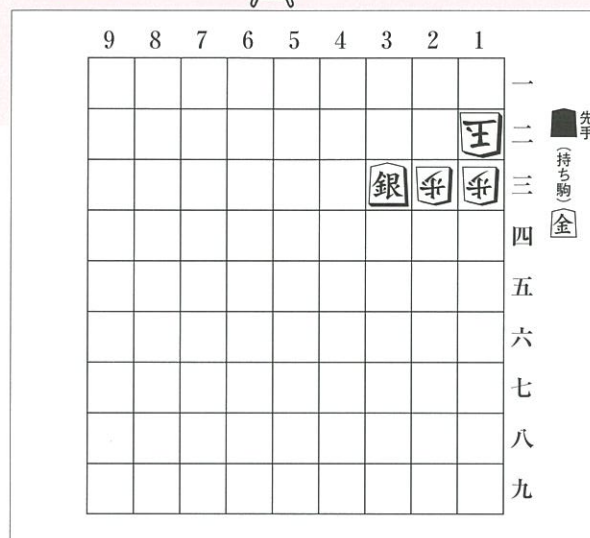
第1問の答え 正解 2二歩成 (または2二銀成)



《玉》の正面に、《歩》を1マス進めて《と金》に成らせると、例題と同じパターンで詰みです。この問題は、《銀》を同じ場所に動かして《成銀》に成らせても正解です。どちらも動かして、成らせることがポイントです。

※《2二歩成》とは、動かした駒の場所を表しています。最初の《2》は盤のタテ方向の番号、次の《二》は盤のヨコ方向の番号で、二つの列が交差した場所が《2二》です。《歩成》は、その場所に動いたときに《歩》から《と金》に成ったことを表します。

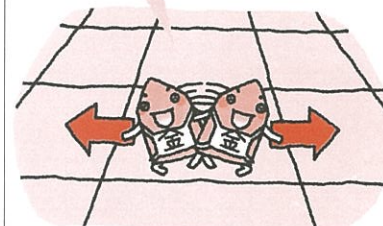
第2問 難易度



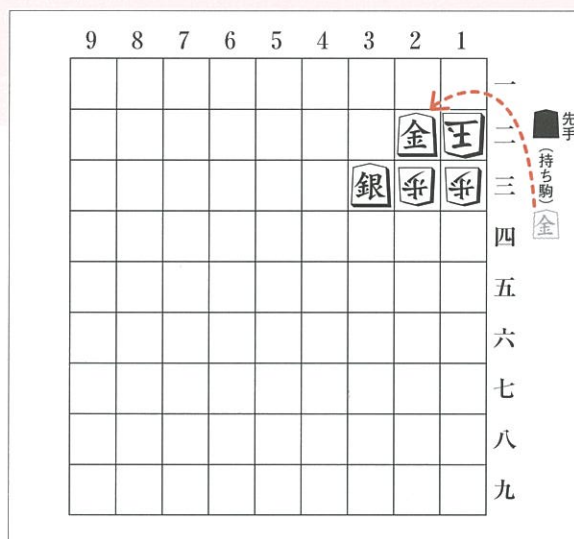
持ち駒は《金》が1枚です。
この《金》をどこに打てば詰みになるでしょうか。

ヒント

《金》は、ヨコにも動けるぞ。



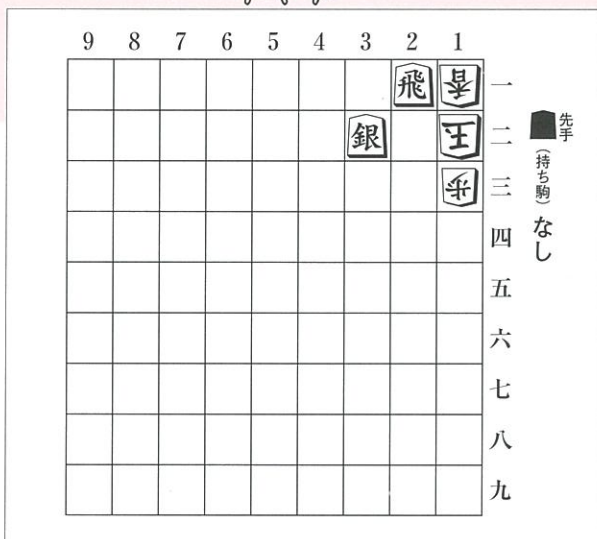
第2問の答え 正解 2二金



《玉》のヨコに《金》を打ちます。もし、この《金》が《玉》に取られても、ナナメ後ろでねらっている《銀》の攻撃範囲に入ってしまうので詰みです。これは「腹金」といって、例題の「頭金」と同じく、実戦でよく出てくるパターンです。

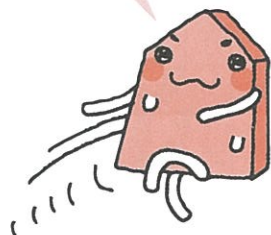
第3問

難易度

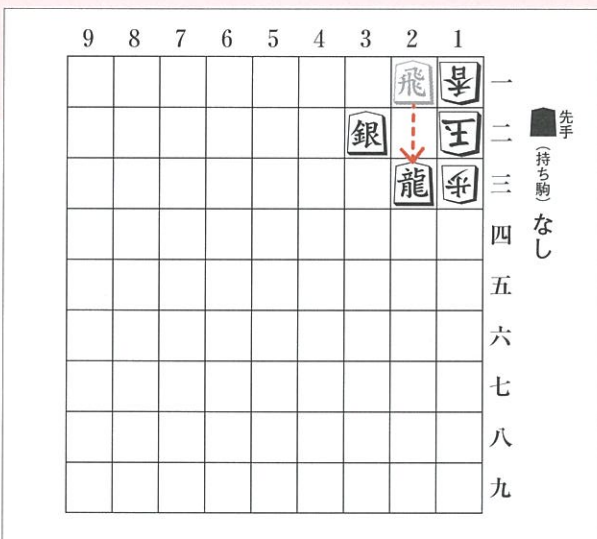


持ち駒はありません。
盤上にある駒のどれかを動かして、詰みにしましょう。

ヒント
バックして、成る
テクニックを使おう！



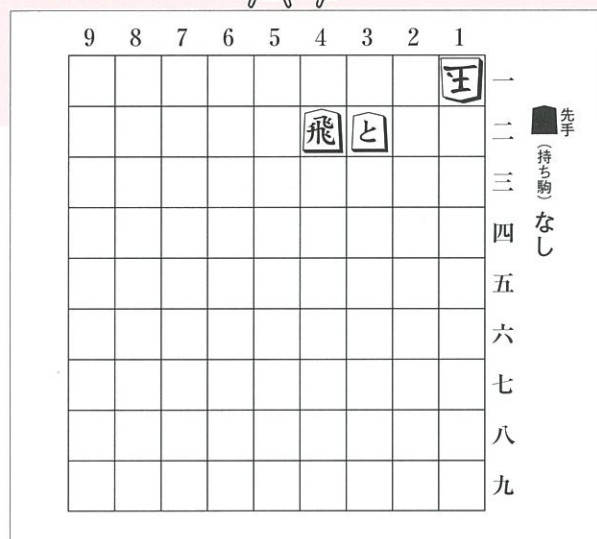
第3問の答え 正解 2三飛成



《銀》の攻撃範囲に《飛車》を動かして《龍》に成らせます。
この《龍》を《玉》が取っても、《銀》の攻撃範囲に入るので詰みです。
このマス目(2三)に《銀》を動かして成らせてしまうと、《玉》で《飛車》を取られてしまうのでまちがいです。

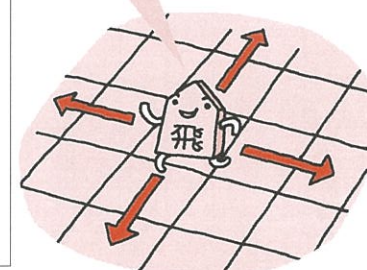
第4問

難易度

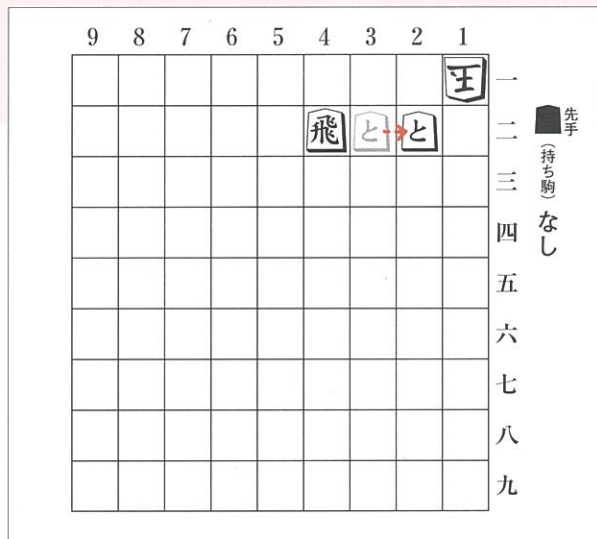


持ち駒はありません。
盤上にある《飛車》か《と金》を動かして詰みにしましょう。

ヒント
《飛車》の攻撃範囲はどこかな？



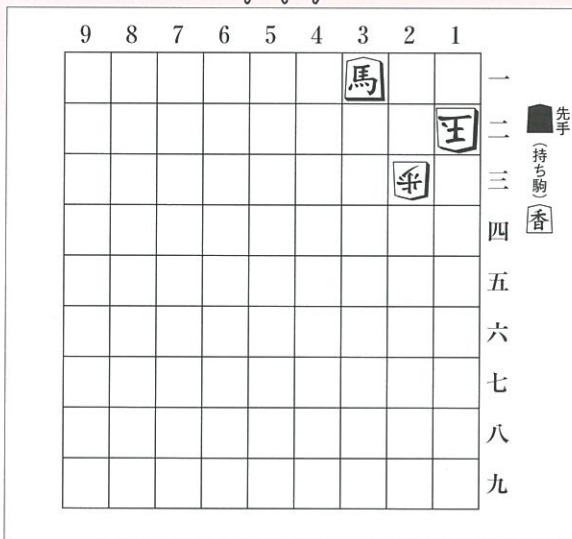
第4問の答え 正解 2二と



《と金》をヨコに動かします。
もし、この《と金》を《玉》が取っても、《飛車》で取り返せるので詰みです。このとき、ヨコではなく、ナナメ前(2一)に《と金》を動かしてしまうと《飛車》の攻撃範囲から外れてしまうので、まちがいです。

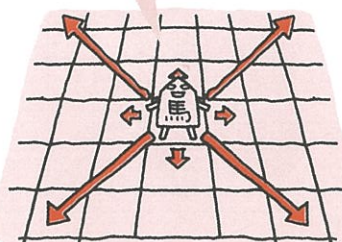
第5問

難易度



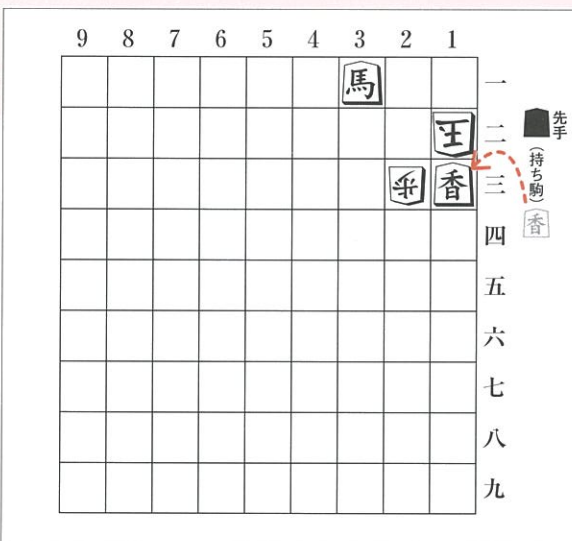
持ち駒は〈香車〉が1枚です。
〈香車〉をどこに打つと詰みに
できるでしょうか。

ヒント
〈馬〉の攻撃範囲を
思い出そう。



第5問の答え 正解 1三香

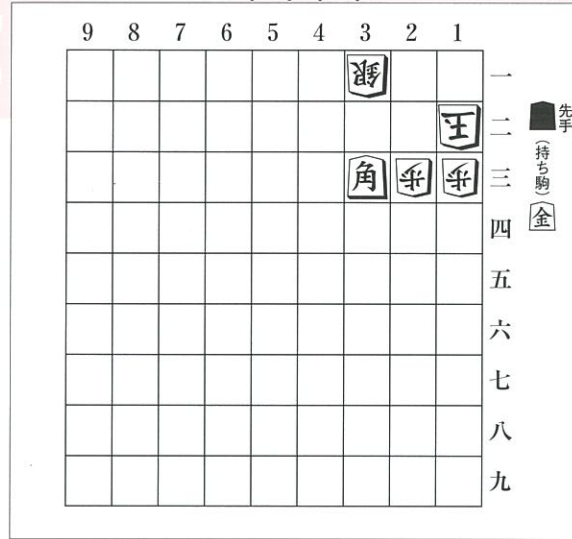
いちさんきやう



持ち駒の〈香車〉を〈玉〉の正
面に打ちます。〈玉〉が後ろ(1
一)に逃げると〈香車〉で、ナ
ナメ後ろ(2一)に動く〈馬〉
で取れます。もし〈玉〉が、こ
の〈香車〉を取っても、〈馬〉で
取り返せるので詰みです。

第6問

難易度



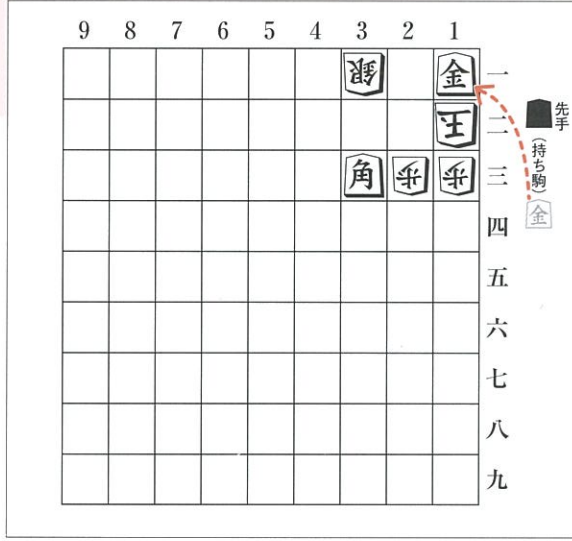
持ち駒は〈金〉が1枚です。
この〈金〉をどこに打てば詰み
にできるでしょうか。

ヒント
後手の〈銀〉の守備範囲を
外して、〈角〉と〈金〉を協力
させるのがポイントだ。



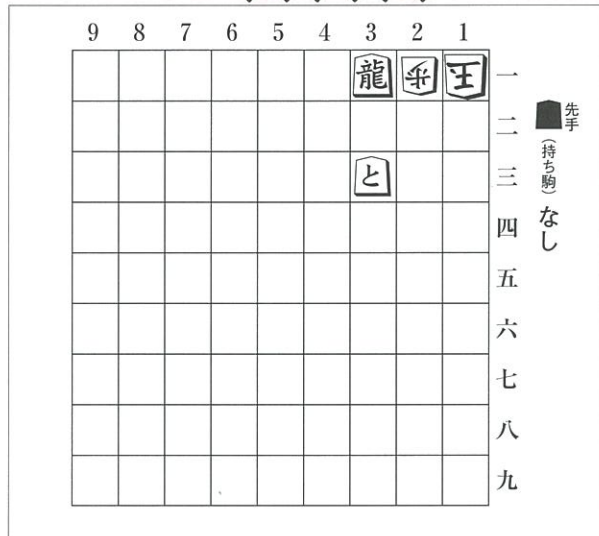
第6問の答え 正解 1一金

いちいちきん

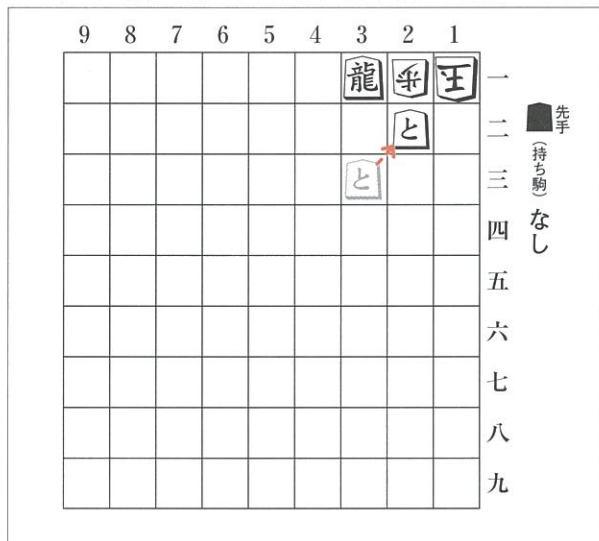


〈玉〉の後ろに〈金〉を打ちま
す。
〈玉〉が〈金〉を取っても、〈角〉
で取り返せるので詰みです。
これは「尻金」といって、「頭
金」や「腹金」ほどではありま
せんが、実戦で見られる詰みの
パターンです。

第7問 難易度



第7問の答え 正解 2二と



持ち駒はありません。〈龍〉が
〈と金〉を動かして詰みにしてく
ださい。

ヒント
〈玉〉のヨコにある〈歩〉が動く
と、〈龍〉で〈玉〉が取れるよ。



〈と金〉を〈歩〉の正面に動かし
ます。〈と金〉を〈歩〉で取る
と、〈龍〉のヨコのマス目があい
てしまいます。すると、〈龍〉で
〈玉〉を取れるので詰みです。

てすじ しょうせき
手筋・定跡

将棋にはここまでで紹介した以外にもたくさんの戦いかたのコツがあります。
駒のじょうずな使いかた「手筋」や、すぐれた戦いかたのパターンである「定
跡」、〈玉〉を守る囲いの作りかたなど、多くのテクニックがありますが、高度な
ものも多いので、この解説書ではふれていません。興味に応じて、入門書などを
読んでみるとよいでしょう。

『スグわかる まんが将棋入門』のご案内



楽しいまんがを読み進むうちに、基本的
な将棋の知識が身につく、各ステージの
バトル（練習問題）を重ねることで実戦
的なテクニックが覚えられます。まった
く将棋の経験がない読者でも「囲い」や
「手筋」を応用して攻められるように導き
ます。

対象 小学中学年から 定価 本体1,500円+税 監修 羽生善治

こま
本格的な駒でも遊んでみよう

本商品の将棋盤は、標準的な本将棋のマス目の大きさを基準に作られています。
そのため、通常の駒を使う場合でも、市販の駒だけを購入すれば盤はそのまま利
用できます（一部合わないものもあります）。

監修 公益社団法人 日本将棋連盟

指導・詰め将棋出題 指導棋士五段 小田切秀人（子ども将棋教室 棋友館館長）

お問い合わせは

くもん出版

みなさん よいこ

0120-373-415 までどうぞ

受付時間 月～金 9:30～17:30(祝日除く)

〒108-8617 東京都港区高輪4-10-18 京急第1ビル13F

ホームページ <http://www.kumonshuppan.com/>

e-mail info@kumonshuppan.com