

しょうぎにゆうもん

# 将棋入門



著者 宮崎真耶 (Miyazaki Maya)  
日本将棋連盟公認将棋普及指導員  
神戸灘将棋教室HP <https://www.kobenadashogi.com/>  
使用の際は文言を変えずにお願いします

しょうぎにゆうもん もくじ  
将棋入門 目次

1. 将棋しょうぎとは？ ……3ページ
2. 将棋しょうぎに必要なものひつよう ……3ページ
3. 駒こまの並ならべ方かた ……4ページ
4. 駒こまの動うごかし方かた ……5ページ
5. 駒こまの動うごかし方かたの注意ちゅうい ……8ページ
6. 成駒なりこまについて ……9ページ
7. 将棋しょうぎはどうやったら勝かち？ ……11ページ
8. 千日手せんにちて、持将棋じしょうぎ ……12ページ
9. 反則はんそく ……14ページ
10. 対局たいきよくの流ながれ ……15ページ



# しょうぎ 1. 将棋とは？

しょうぎ ふたり たいきょく おこな しょうはい きそ しょうぎ  
将棋は、二人で対局を行い、勝敗を競うゲームです。将棋を

おこな こと しょうぎ さ しょうぎ さ こと  
行う事を「将棋を指す」といいます。将棋を指している事を

たいきょく ふたり こうご こま うご あいて おうしょう  
「対局」といいます。二人で交互に駒を動かして相手の王将を  
つ か  
詰ましたら勝ちのゲームです。



## しょうぎ ひつよう 2. 将棋に必要なもの

しょうぎ さ ひつよう  
将棋を指すのに必要なものはたった2つ！

しょうぎばん  
① 将棋盤



こま  
② 駒



### ■ おまけ ■

たいきょく とき かん  
対局する時はこんな感じです→



# 3. 駒の並べ方

しょうぎ ばん まい こま つか おこな  
将棋は、盤と40枚の駒を使って行います。

たいきょく としき ひだり がぞう す ただ  
対局する時は、左の画像(図1)のように、正しい

ばしょ こま なら  
場所に駒を並べます。

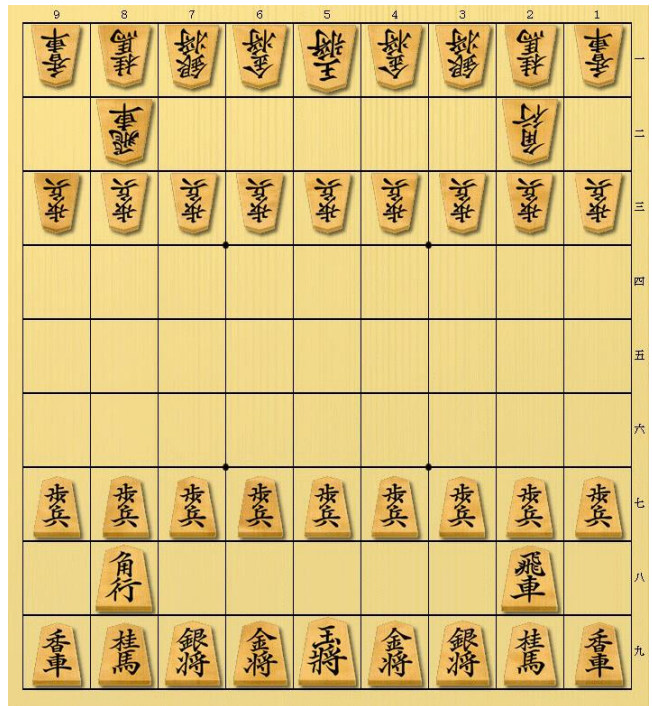


図1 駒の並べ方 (こまのならべかた)

## ■おまけ■ 駒の並べる順番

ルールではありませんが、将棋の駒には伊藤流(図2)と大橋流(図3)という並べ方が2つあります。

一枚、一枚決められた順番で駒を並べる習慣は、集中力を高めるという意味では良い事です。

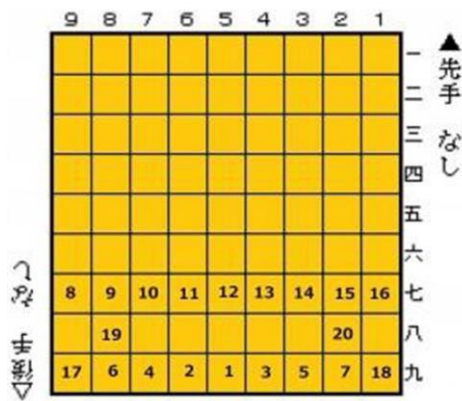


図2 大橋流(おおはしりゅう)

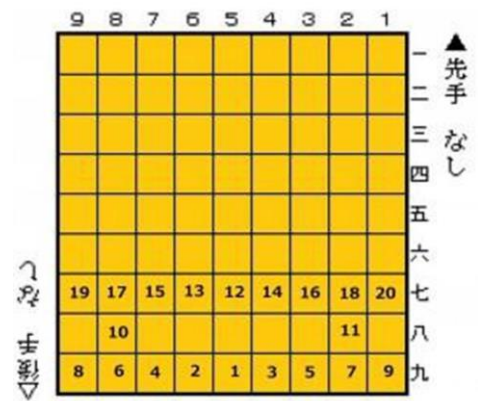

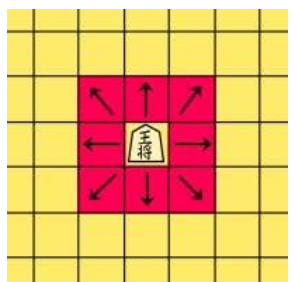

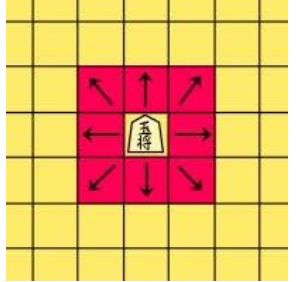

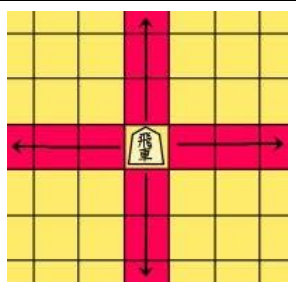

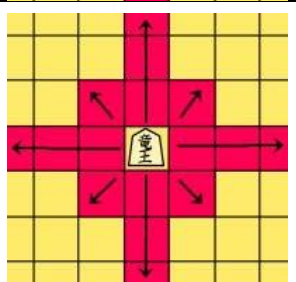

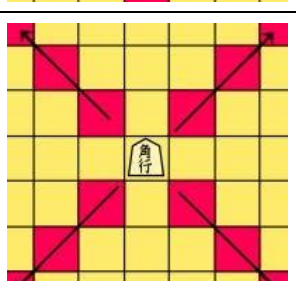

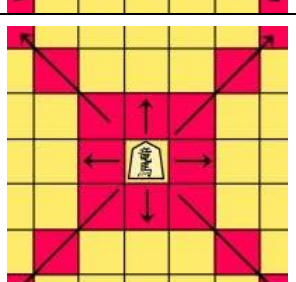



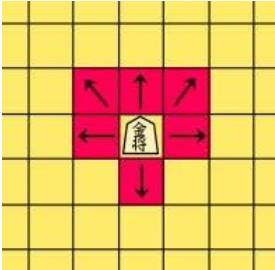

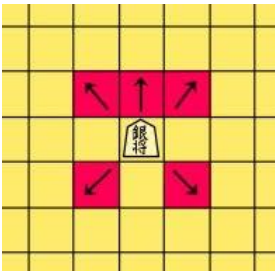

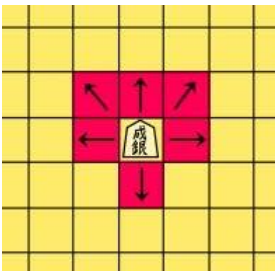

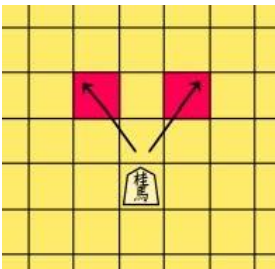

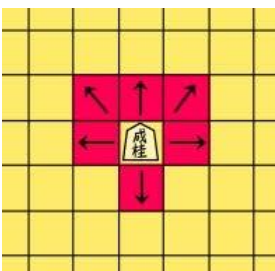

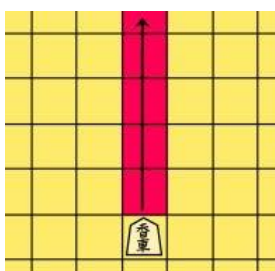
図3 伊藤流(いとうりゅう)


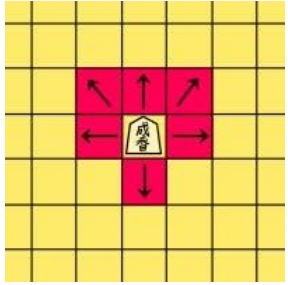

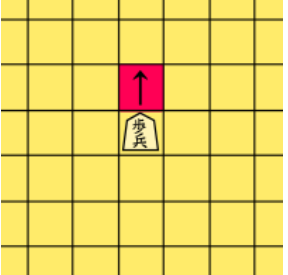

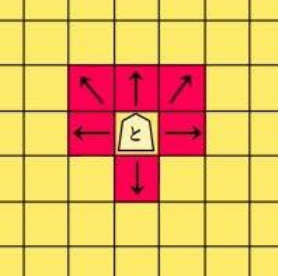
どちらの並べ方がいいというのはありませんが、将棋を指すプロ棋士のほとんどが、大橋流を採用しているそうです。

# 4. 駒の動かし方 こま うご かた

	<h2>王将</h2> <p>(おうしょう)</p>		<p>おうしょう こま すす 王将は、1 マス駒を進める事ができます。</p> <p>りやくしょう おう 略称 王</p> <p>めうえ うわて おうしょう も 目上、上手が王将を持ちます。</p>
	<h2>玉将</h2> <p>(ぎよくしょう)</p>		<p>ぎよくしょう こま すす 玉将は、1 マス駒を進める事ができます。</p> <p>りやくしょう ぎよく 略称 玉</p> <p>めした したて ぎよくしょう も 目下、下手が玉将を持ちます。</p>
	<h2>飛車</h2> <p>(ひしゃ)</p>		<p>ひしゃ じゅうおう 飛車は、縦横すべてに駒を進める事ができます。</p> <p>りやくしょう ひ 略称 飛</p>
	<h2>竜王</h2> <p>(りゅうおう)</p>		<p>りゅうおう ひしゃ なりごま 竜王は、飛車の成駒で、飛車の動きに斜めの動きが追加されます。</p> <p>りやくしょう りゅう 略称 竜</p>
	<h2>角行</h2> <p>(かくぎょう)</p>		<p>かく なな 角は、斜めすべてに駒を進める事ができます。</p> <p>りやくしょう かく 略称 角</p>
	<h2>竜馬</h2> <p>(りゅうま・りゅうめ)</p>		<p>りゅうま かくぎょう なりごま 竜馬は、角行の成駒で、角行の動きに前後の動きが追加されます。</p> <p>りやくしょう うま 略称 馬</p>



	<h1>金将</h1> <p>(きんしょう)</p>		<p>きんしょう うし なな いがい  <b>金将は、後ろ斜め以外</b>      1マス駒を進める事が      できます。      りやくしょう きん  <b>略称 金</b></p>
	<h1>銀将</h1> <p>(ぎんしょう)</p>		<p>ぎんしょう よこ うし いがい  <b>銀将は、横と後ろ以外</b>      1マス駒を進める事      ができます。      りやくしょう ぎん  <b>略称 銀</b></p>
	<h1>成銀</h1> <p>(なりぎん)</p>		<p>なりぎん ぎんしょう なりごま  <b>成銀は、銀将の成駒</b>      で、<b>金将と同じ動きが</b>      できます。</p>
	<h1>桂馬</h1> <p>(けいま)</p>		<p>けいま さき  <b>桂馬は、2マス先の</b>      左右に駒を進む事が      できます。      りやくしょう けい  <b>略称 桂</b></p>
	<h1>成桂</h1> <p>(なりけい)</p>		<p>なりけい けいま なりごま  <b>成桂は、桂馬の成駒</b>      で、<b>金将と同じ動きが</b>      できます。</p>
	<h1>香車</h1> <p>(きょうしゃ)</p>		<p>なりきょう きょうしゃ なりごま  <b>成香は、香車の成駒</b>      で、どこまでも真っ直ぐ      進む事ができます。      りやくしょう きょう  <b>略称 香</b></p>

	<h1>成香</h1> <p>(なりきょう)</p>		<p>なりきょう きょうしゃ なりごま 成香は、香車の成駒 で、金将と同じ動きが できます。</p>
	<h1>歩兵</h1> <p>(ふひょう)</p>		<p>ふひょう まえ 歩兵は、前へ1マス 駒を進める事ができま す。 りやくしょう ふ 略称 歩</p>
	<h1>と金</h1> <p>(とぎん)</p>		<p>きん ふひょう なりごま と金は、歩兵の成駒 で、金将と同じ動きが できます。 りやくしょう と 略称 と</p>

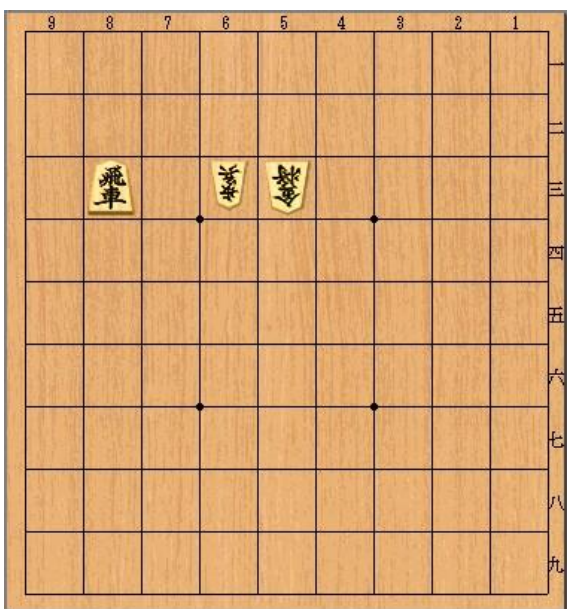
# 5. 駒の動かし方の注意

4. では、駒の動かし方を学びました。以下の項目に注意しましょう。

あいて こま と こ  
**・相手の駒を飛び越えてはいけません**

か き きょくめん ず み  
 下記の局面(図1)を見てみましょう。

図 1



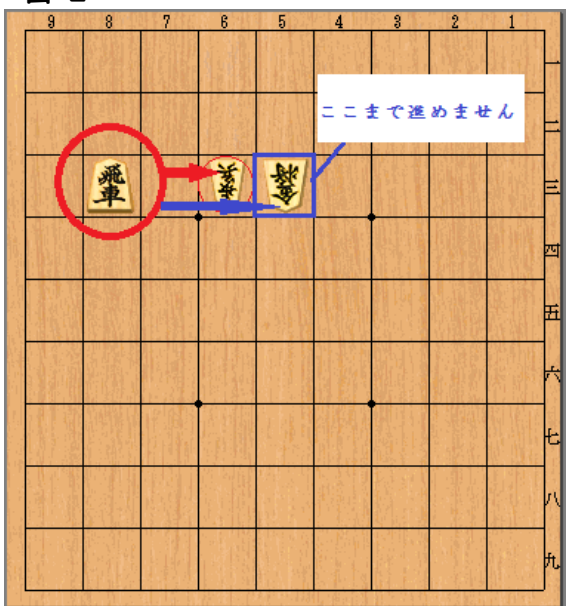
あなたの陣地には、飛車があります。この飛車で、取れる駒は何個あるでしょうか。

せいかい ふ まいと こと  
 正解は、歩を 1枚取る事ができます。

こま うご かた ひしゃ ぜんごさゆう すす こと  
 駒の動かし方では、飛車が前後左右どこまでも進む事が可能でした。

とちゅう あいて じぶん こま ばあい  
 途中に相手や自分の駒がある場合は、越えて進む事ができません。(図2)

図 2



ちゅうい けいま れいがいてき と こ こと かのう  
**【注意】桂馬は例外的に跳び越える事が可能です**





# なりごま 6. 成駒について

こま うご かた なりごま  
駒の動かし方では、成駒がありました、为什么呢。

それは、相手の陣地(敵陣)に入った駒を裏返したものをいいます。(図1)

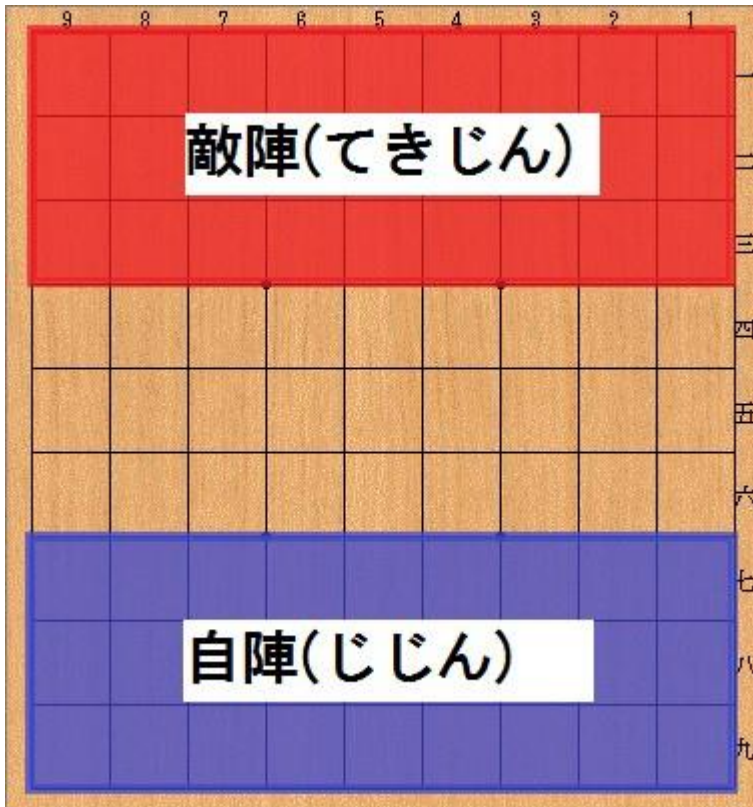


図 1

ひしゃ かく なりごま こま きょうか ほか こま きんしょう うご ゆうりよく こま  
飛車や角の成駒は、もとの駒より強化します。他の駒も金将の動きになるので、とても有力な駒

になります。

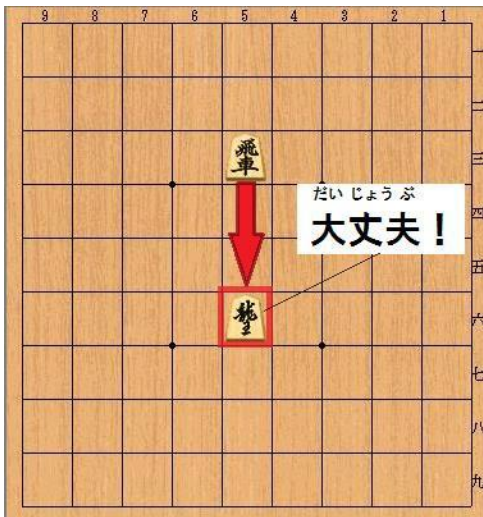
じじん こま あいて てきじん しんにゆう じじん こま きょうか  
自陣の駒を相手の敵陣に侵入して、自陣の駒を強化させていきましょう。

な ごま ちゅうい  
**<成り駒の注意>**

な ごま つか とき い か てん ちゅうい  
 成り駒を使う時には、以下の4点に注意しましょう。

① **成り駒で取っても、使う時は元の駒の状態(表向き)で使ってください。**

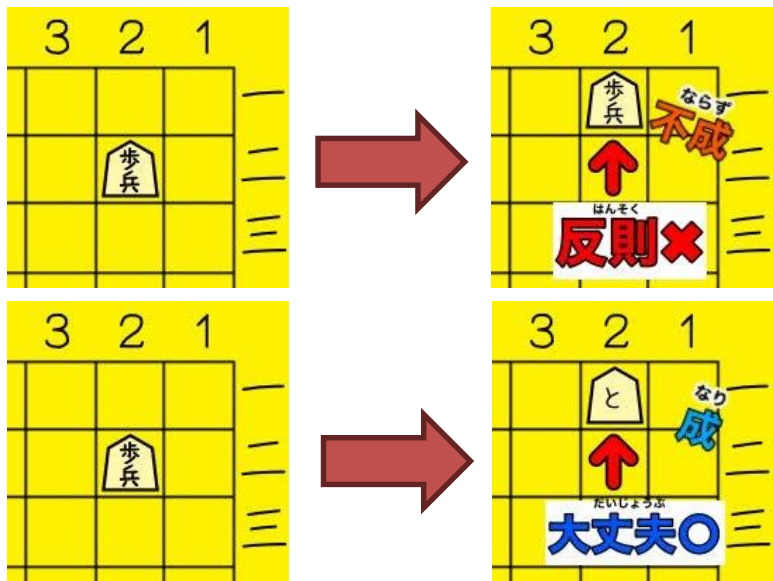
② **敵陣に打った駒を自陣へ動かす時も成れます。**



③ **敵陣に入っても必ず成る必要はありません。**

→ 状況によって、成らない方がいい場合もあるので、見極める必要があります。  
 銀将、桂馬、香車がそれに該当します。

④ **これ以上動けなく駒は必ず成ってください。**



# しょうぎ 7. 将棋はどうやったら勝ち？

しょうぎ おうしょう つ か した ばんめん ず いちれい  
将棋は、王将を詰ませば勝ちのゲームです。下の盤面(図1)が一例です。

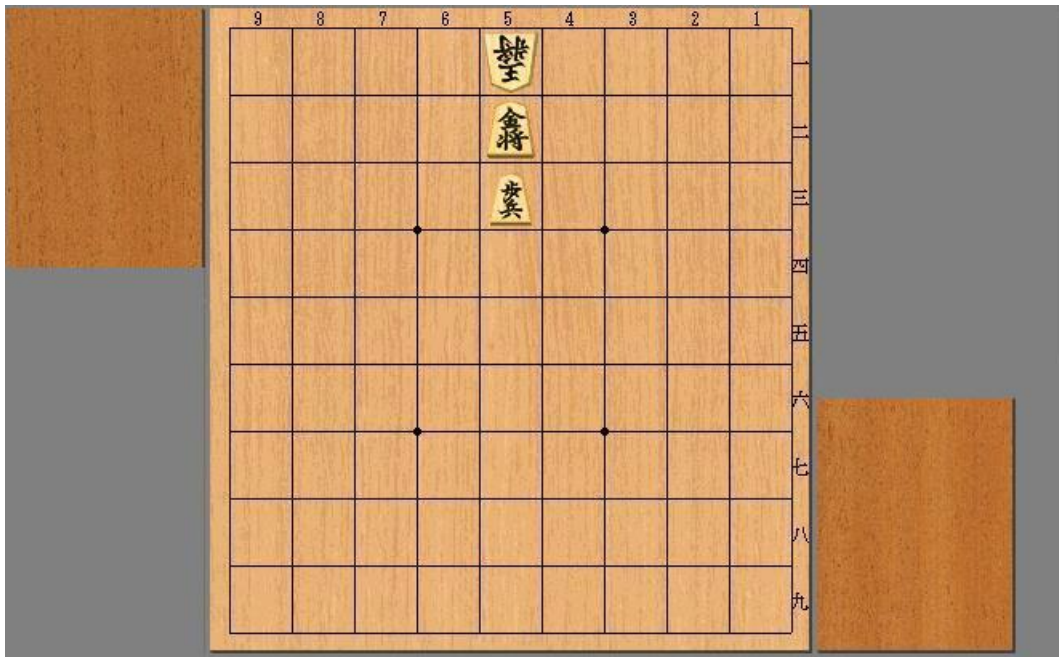


図 1

つぎ あいて ばん あいて おうしょう なに つぎ かね と  
次は相手の番とします。相手の王将は、このまま何もしないと次に金で取られてしまいます。

おうしょう に きんしょう と おうしょう きんしょう と つぎ  
王将は、どこに逃げても金将で取られてしまいます。しかし、王将で金将を取ってしまうと、次は  
ふ と  
歩で取られてしまいます。

つまり、わかっている王将(玉将)が取れる状態を作れば勝ちです。それを【詰み】といいます。

## ちゅうい かたち 《注意》詰みではない形

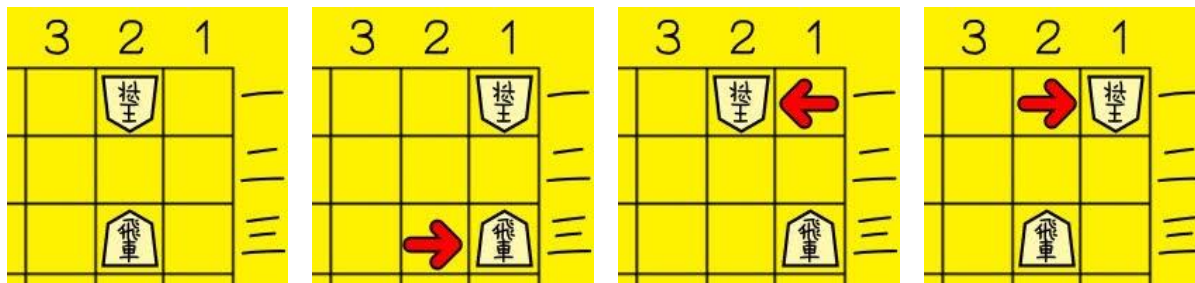
ず ちが きん した ふ こと  
図1と違うのは、金の下に歩がない事です。  
あいて おうしょう に ばしょ  
相手の王将は逃げる場所はありませんが、  
あいて きんしょう と こと  
相手の金将を取る事ができるので  
つ  
これは詰みではありません。



# 8. 千日手、持将棋

## ① 千日手

どういつきよめん かいあらわ じてん せん にちて おしょうぶ  
 同一局面が4回現れた時点で「千日手」となり無勝負となります。



せんごい か さ  
 先後入れ替えて指しなおします。

## ② 持将棋

たが たま すく かたほう ぎよく てきじんさんだんめいはい はい にゆうぎよく あいて  
 お互いの玉(少なくとも片方)の玉が敵陣三段目以内に入り(入玉)、どちらも相手  
 の玉を詰ます見込みがなくなった場合を指します。これを【持将棋】といいます。(図1)

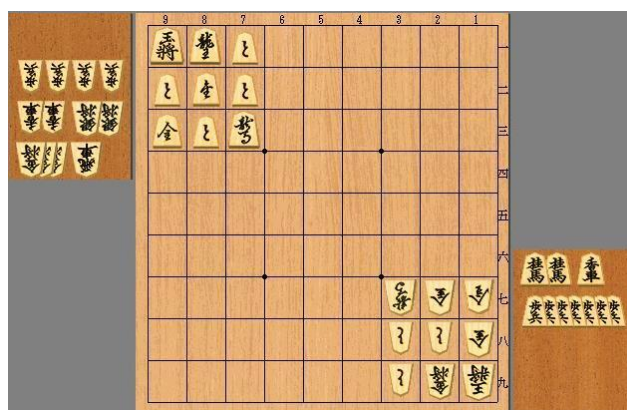


図 1

にゆうぎよく  
 おうしょう てきじん しんにゆう  
 王将が敵陣まで侵入してしまうことを【入玉】といいます。

ず りょうほう おうしょう にゆうぎよく あいにゆうぎよく  
 図1のように、両方の王将が入玉することを【相入玉】といいます。

てきじん みかた なりごま まも てっぺき にゆうぎよく ぎよく つ ひじょう おずか  
 敵陣で味方の成駒に守られると鉄壁になり、入玉した玉を詰めるのは非常に難しくなります。

ばんじょう こま もちごま かず ごうけい か ま ひ わ き  
 そのときに、盤上の駒と持駒の数の合計によって、勝ち・負け・引き分けを決めます。

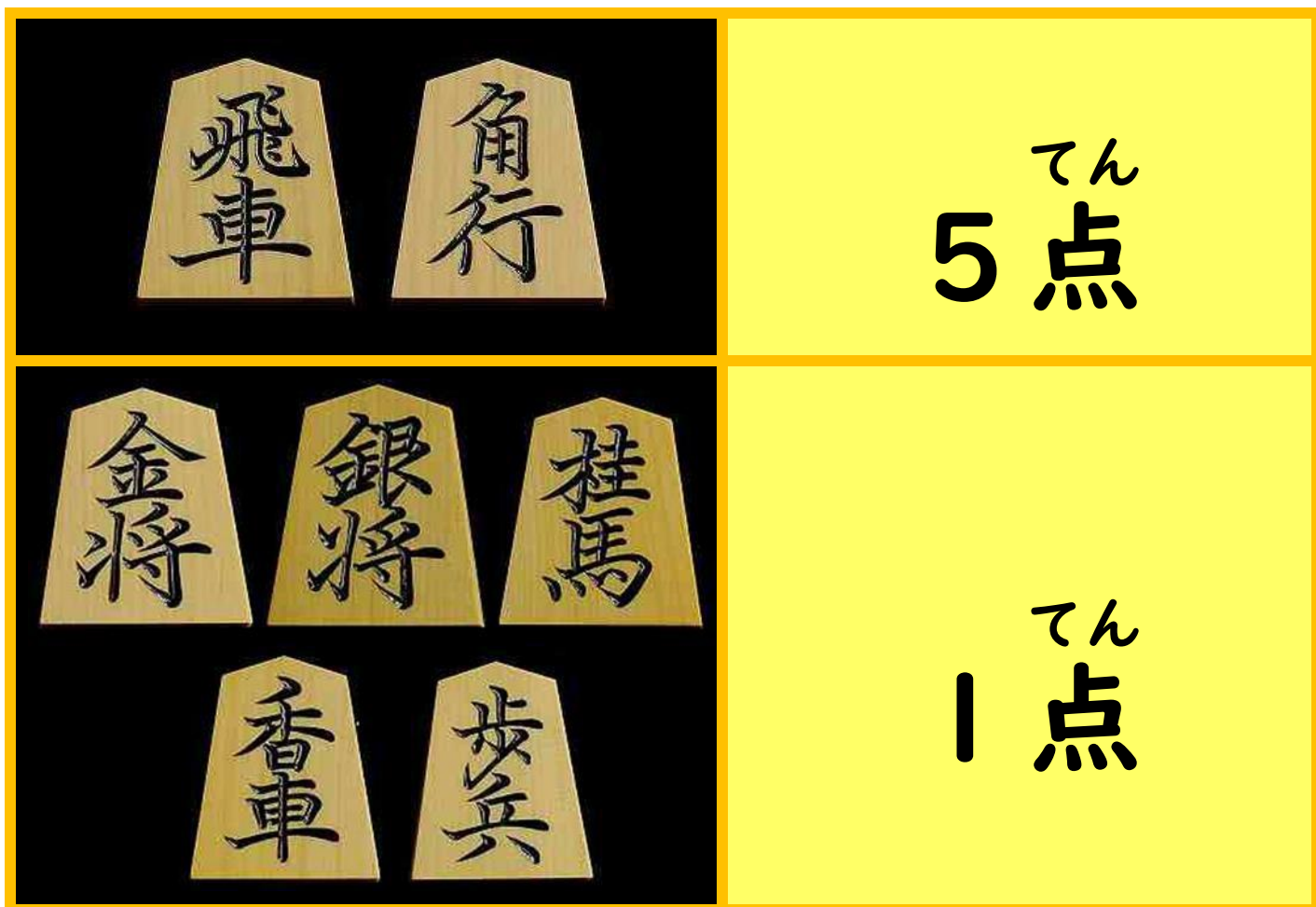
てんすう かぞ かた つぎ じしょうぎ きてい か  
 点数の数え方は、次のページの『持将棋の規定』に書いてあります。



## じしょうぎ きてい 持将棋の規定

おおごま ひしゃ かく てん こごま きん ぎん けい きょう ふ てん ばんじょう こま もちごま  
大駒(飛車・角)を1つ5点、小駒(金・銀・桂・香・歩)を1つ1点として、盤上にある駒と持駒を

かぞ  
数えます。



てんすう ごうけい てん み ばあい ま せんて ご てとも てんいじょう ばあい ひ  
点数の合計が、24点に満たない場合は負け、先手・後手共に24点以上ある場合は、引き  
わ  
分けになります。

じしょうぎせいりつご せんて ごて い か さ なお  
持将棋成立後、先手と後手を入れ替えて指し直しとなることもあります。

# はんそく 9. 反則

ここまでで将棋の大まかなルールは覚えられましたね。次に、反則行為について解説します。

反則の種類はいくつかありますが、実戦に出てきそうなものは、

【①二歩②打ち歩詰め③王手放置④動かさない場所に駒を動かす⑤二手指し】

があります。

## ① 二歩



おなじ筋に歩がある事を「二歩」といいます。(図1)

これは反則になるので、気をつけましょう。

おなじ筋に《歩》と《と金》があるのは、二歩にならないので

反則にはなりません。

図1

## ② 打ち歩詰め



歩を打って詰ますのは反則負けになります。(図2)

歩を突いて詰ますのは反則負けになりません↓

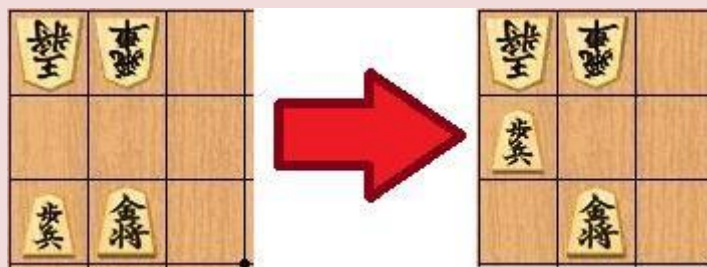


図2

③ おうてほうち 王手放置

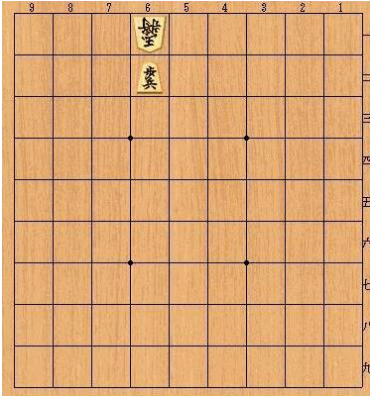


図3

おうて つぎ ばん おうしょう と かたち  
 王手とは、次の番に王将が取れる形をいいます。  
 そこで、おうてほうち せつめい  
 王手放置について説明します。

ず おうて きょくめん ぎょく に  
 図3のような王手をかけられている局面では、玉が逃げる

かなら おうて ふせ て き  
 など、必ず王手を防ぐ手を指さなければなりません。

おうて ちが て き はんそく  
 王手がかかっているのに違う手を指すのは反則です。

④ うご ばしよ こま うご 動かさない場所に駒を動かす



図4

ず かく うご まちが  
 図4では、角の動きが間違えています。

うご こま すす はんそく  
 動けないところに駒を進めると反則です。

⑤ にてぎ 二手指し

にてぎ あいて てばん じぶん こま うご はんそく  
 二手指しとは、相手の手番なのに自分の駒を動かすことです。これも反則です。

れんぞくおうて せんにちて ゆ どころ こま う すす  
 他にも、「連続王手の千日手」「行き所のないところに駒を打つ、進める(図5)」があります。

れんぞくおうて せんにちて どういつきょくめん おうて れんぞく かいく かせ こと  
 ※連続王手の千日手とは、同一局面になる王手を連続で4回繰り返す事。



図5

# たいきよく なが 10. 対局の流れ

ここでは、対局の流れを学んでいきましょう。(対局とは、対戦を行う事です)

## ① 駒を並べる



## ② どちらが先に指すか順番を決める

どちらかが、歩兵を5枚振ります。【振り駒】

おもてめん おお こま ふ ひと せんて  
表面が多かったら駒を振った人の先手です。



## ③ 両者「お願いします」と一礼をし、対局開始

## ④ 負けたら「負けました」と一礼をし、両者で「ありがとうございました」とお辞儀をする