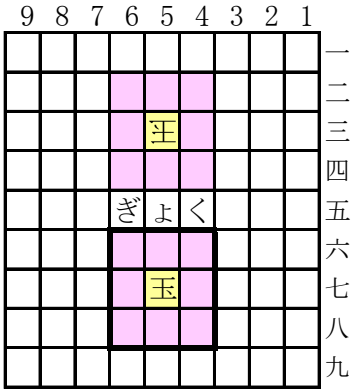
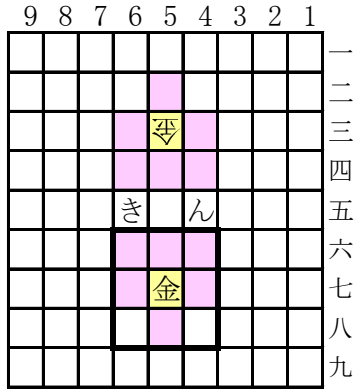


# 将棋を覚えて脳力アップ!

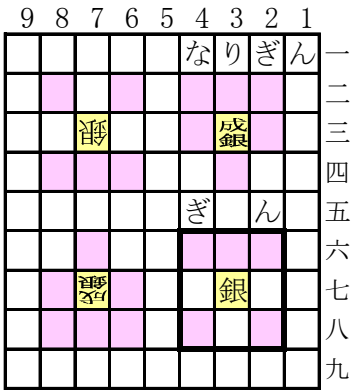
## 1マスずつしか動けない駒



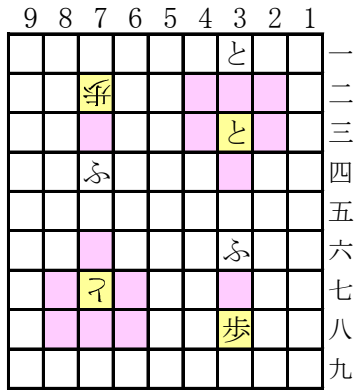
玉将  
ぎょくしょう  
玉将



金将  
きんしょう  
金将



銀将  
ぎんしょう  
銀将  
成銀

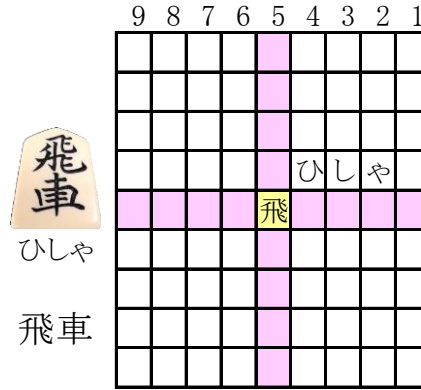


歩兵  
ふひょう  
歩兵  
と  
と  
と

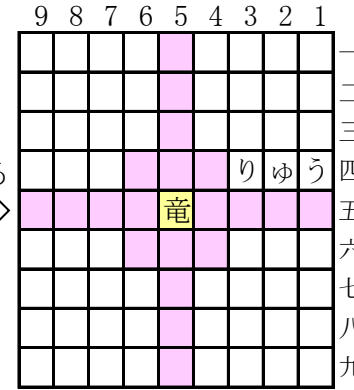
※逆さになっているのは敵の駒。このような動きでこちらに迫ってくる。

- ◎同じ縦の筋に味方の歩は1つだけ置ける
- ◎持ち駒の歩で玉を詰めてはいけない
- ◎単独で次に動けない駒を置くと反則負け
- \*例えば一番敵陣の奥に桂・香・歩は置けない
- 敵陣に進んだ桂・香・歩は次に動けない場合必ず成ること
- ◎味方の駒は取れない
- ◎味方や敵の駒を飛び越えられるのは桂だけ
- ◎敵陣に入った駒は成る権利を得るが成らずに外に出た場合は失効する
- ◎敵陣での成る、成らないは自由を選ぶ
- \*一旦成った駒は取られるまで元に戻せない

## 1マス以上動ける駒

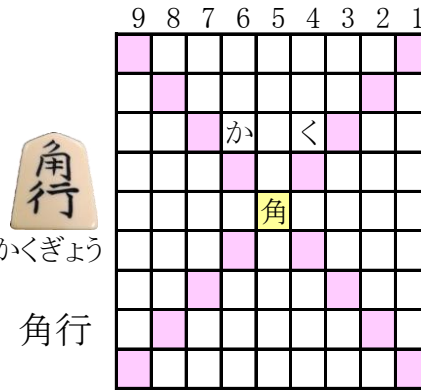


飛車  
ひしゃ  
飛車

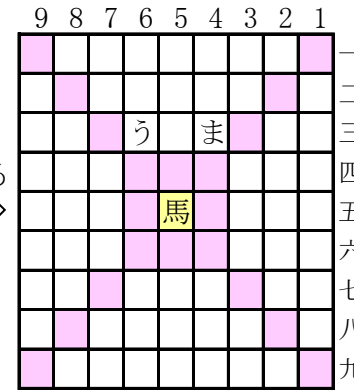


龍王  
りゅうおう  
龍王

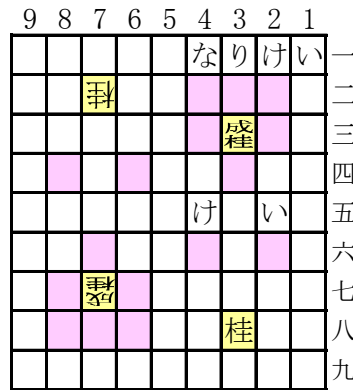
※飛・角とその成り駒・馬はどちらから見ても同じ動き



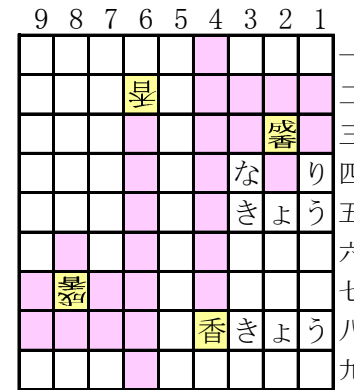
角行  
かくぎょう  
角行



龍馬  
りゅうま  
龍馬



桂馬  
けいま  
桂馬  
成桂



香車  
きょうしゃ  
香車  
成香

# 4つのパターンと「詰み」

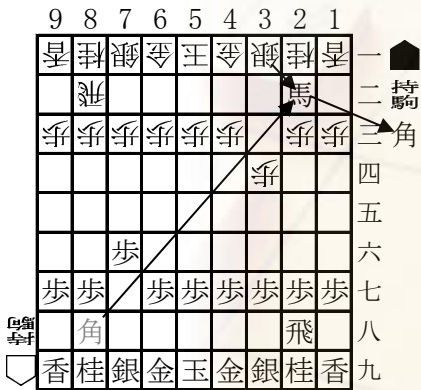
## 初形(スタート配置)



## 駒の4つのパターンを覚える

- ①進む(進める)  
いかに効率よく駒運びをするか  
相手より駒をより働かせる  
大駒(飛車・角)はできるだけのびのびと使う
- ②取る(交換する)  
ただ取りが一番良い  
いかにより能力の高い駒と交換するか  
必要な駒なら飛車・角とでも交換すること
- ③成る(パワーアップ)  
大駒(飛車・角)と歩は成れる時は成る方がよい  
歩はと金として使うと相手にとっては脅威になる  
成る成らないは駒の働きをよく考えて選択する
- ④打つ(駒を置く)  
反則の二歩には注意すること  
いかに有効に使うかを考えて溜めこまない  
歩をいかにうまく使うかが上達のカギ

(第1図)



(第2図)



第1図はお互いに角を働かせるために歩を前に進めたところ。さあ味方の角と相手の角が交換できます。相手の角ところに味方の角を①進める②取る(交換)③成るとしてみましょう。相手はそれを銀で②取り返してきます。

第2図は角の交換が行われお互いに好きなところに角を打てる④打つを実行できる状態です。このように実戦は進んでいきます。

第2図に至る棋譜表記もついでに覚えましょう！  
初形より

▲ 7六歩 さあ、だんだんと本格的な  
○ 3四歩 将棋の道に入ってきましたね。

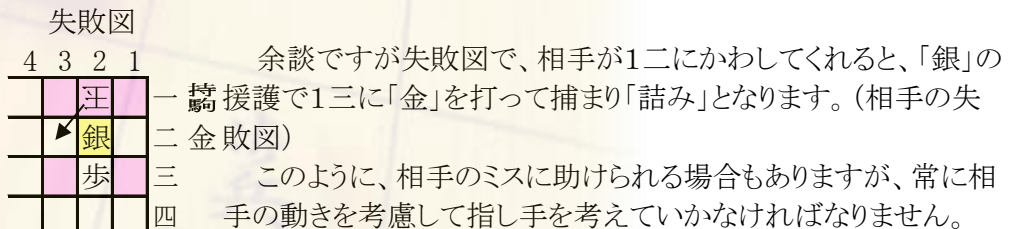
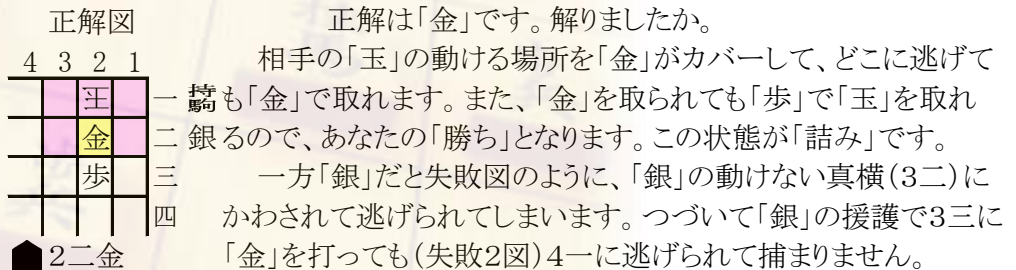
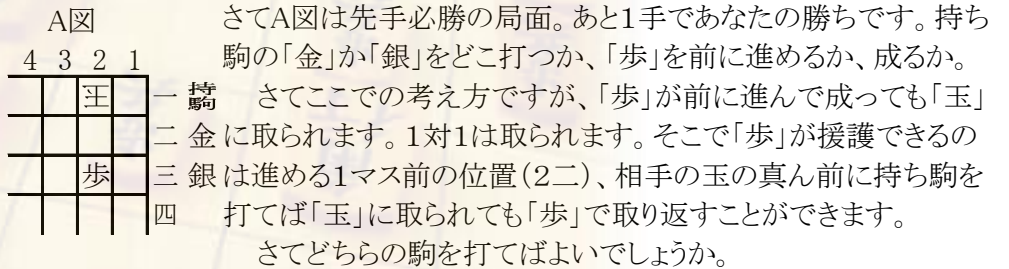
▲ 2二角成  
○ 同 銀

にて第2図

## 将棋の勝敗の決着「詰み」

将棋は先に相手玉を取った方が勝ちです。その1手前、どう応じても次に玉を必ず取られてしまう状態を「詰み」といい、ここで勝敗が決します。詰ませた方が勝ちで詰まされた方が負けということです。実際に玉を取ることはありません。

お互いに1手ずつ指す将棋は、1対1では取られますので味方の援護が必要です。つまり、取られても取り返す味方の駒がないといけません。まずはA図を見てください。



正解図は1手詰め、相手の失敗図は3手詰めと表現します。

