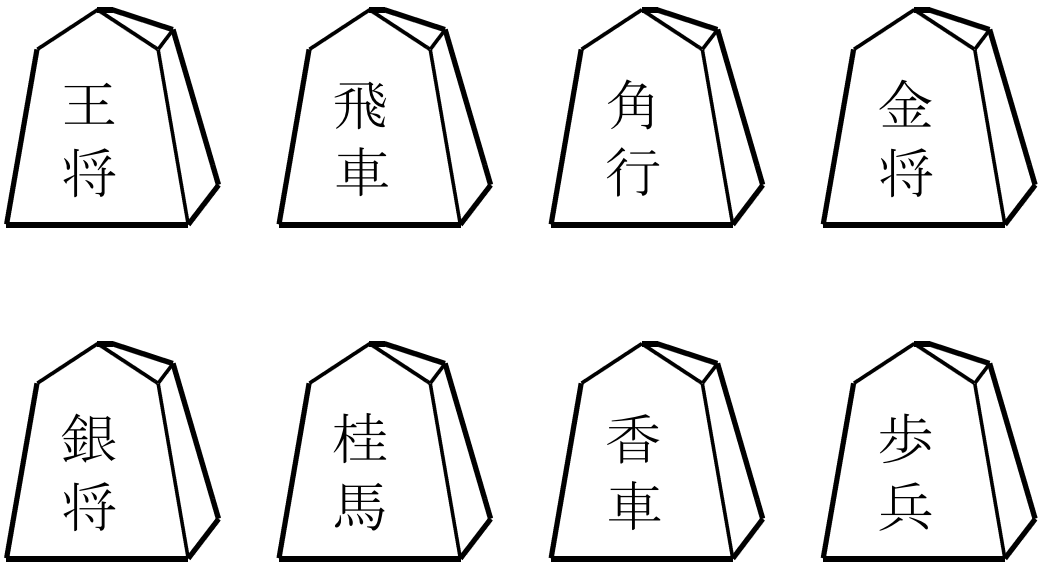
子ども将棋教室
入門テキスト



お母さんにもよくわかる！
～親子の対話に最適！～

１．将棋とは？

①２人で交互（こうご）に駒（こま）を動（うご）かす室内（しつない）ゲームです。
②駒を動かすことを「**指(さ)す**」と言います。
③相手（あいて）の王様（おうさま）を先（さき）に取（と）った方（ほう）が勝（か）ちとなります。

２．駒の並(なら)べ方

【図は試合開始前】

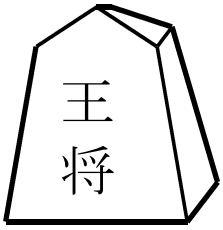
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一
	飛						角		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
									四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角						飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

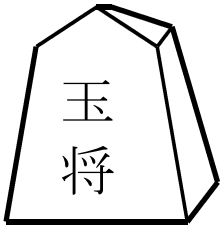
①強（つよ）い方がまず王将（おうしょう）を取り、自身（じしん）の手前中央（てまえちゅうおう）に置（お）きま　す。
②それを見て、弱（よわい）方が玉将（ぎょくしょう）ををを取り、自身の手前中央に置きます。
③互（たが）いに残（のこ）りの駒を並べます。

３．駒の種類(しゅるい)と動(うご)き方

①王将または玉将

略称（りゃくしょう）＝王または玉

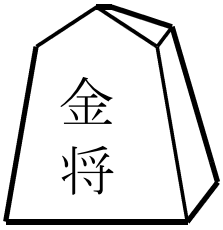




9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
			↖	↑	↗				四
			←	王	→				五
			↙	↓	↘				六
									七
									八
									九

②金将（きんしょう）

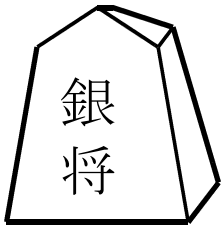
略称＝金

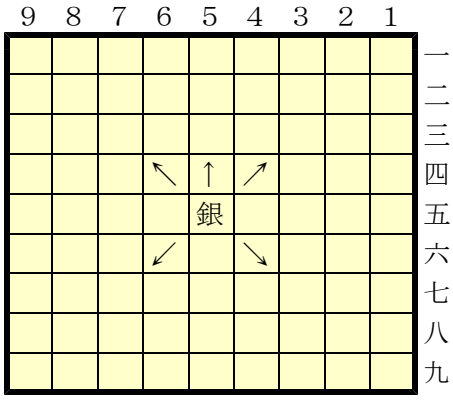


9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
			↖	↑	↗				四
			←	金	→				五
				↓					六
									七
									八
									九

③銀将(ぎんしょう)

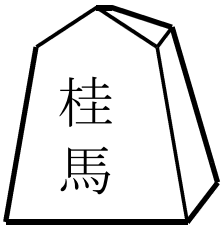
略称＝銀

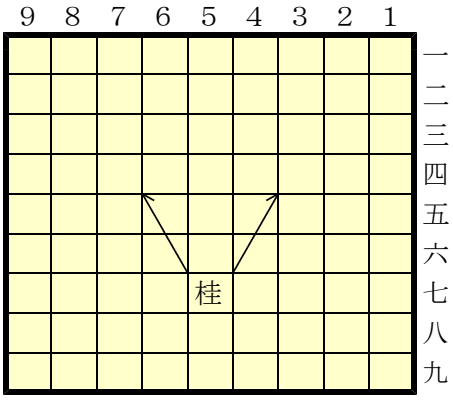




④桂馬(けいま)

略称＝桂

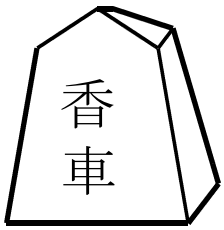


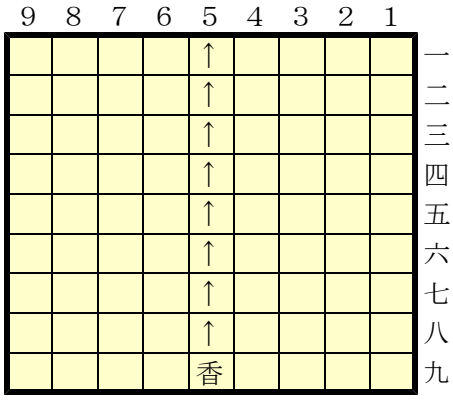


⑤香車(きょうしゃ)

略称＝香

ニックネーム＝きょうす、ヤリ

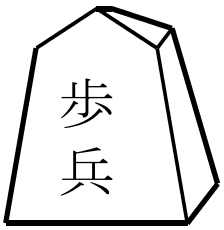


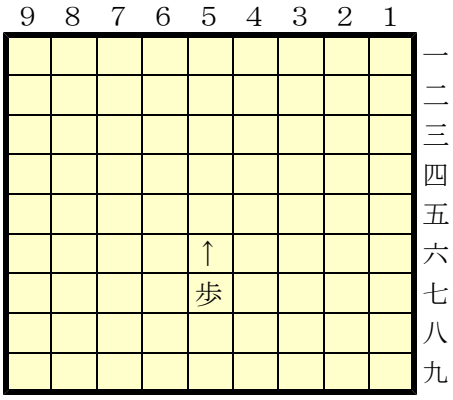


⑥歩兵(ふひょう)

略称＝歩

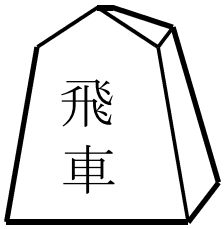
ニックネーム＝ひょこ

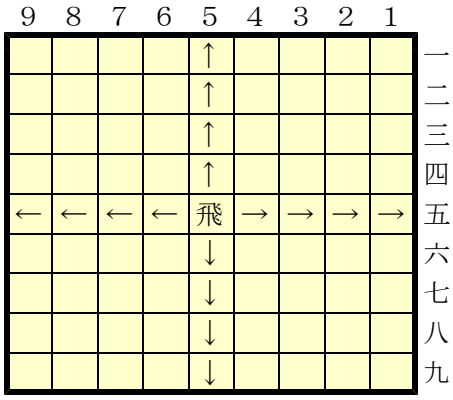




⑦飛車(ひしゃ)

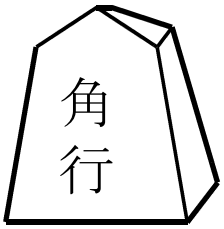
略称＝飛

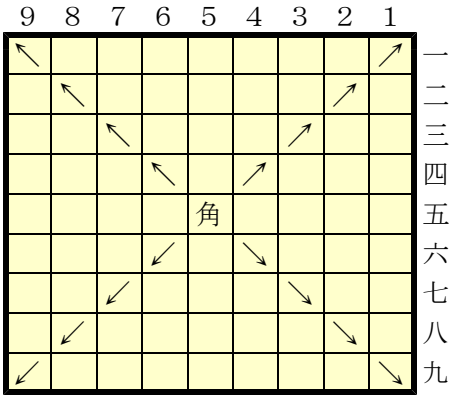




⑧角行(かくこう)

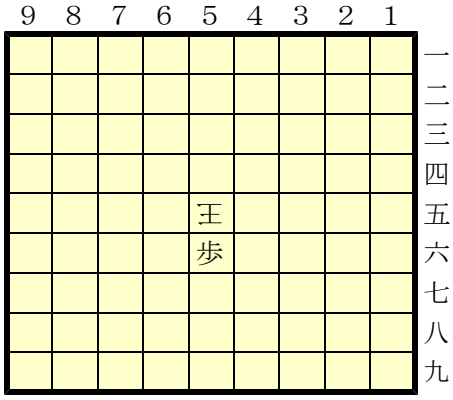
略称＝角



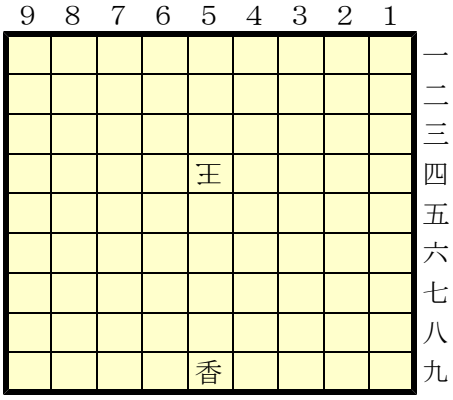


4．王を取(と)るということ

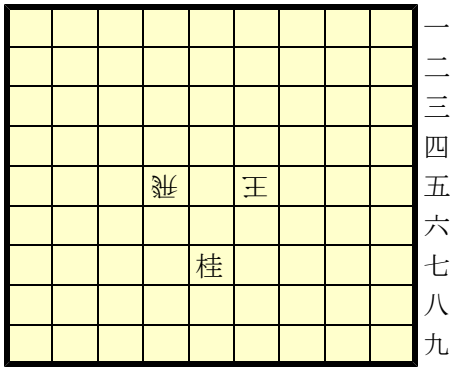
【第１問　手前側の手番】



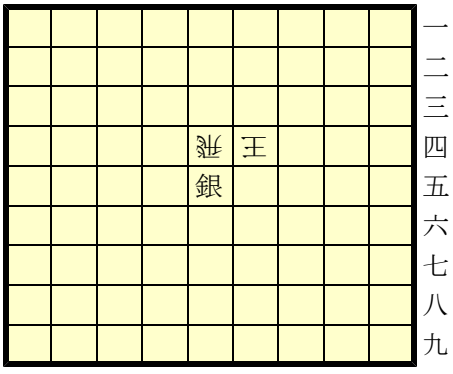
【第２問　手前側の手番】



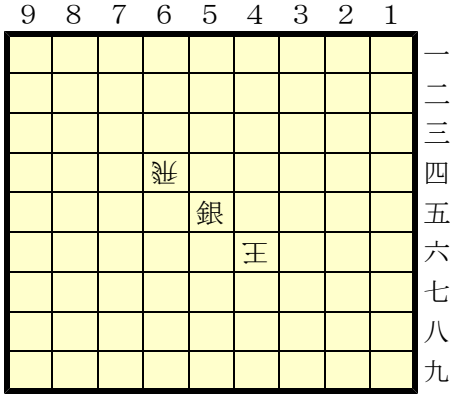
【第３問　手前側の手番】



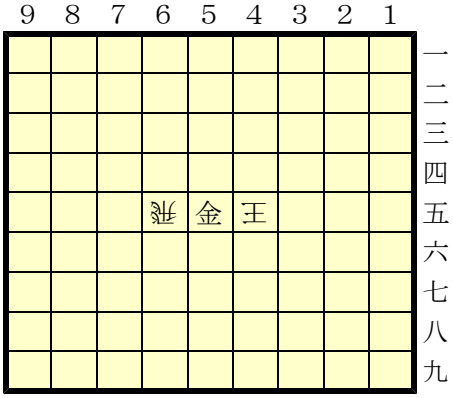
【第４問　手前側の手番】



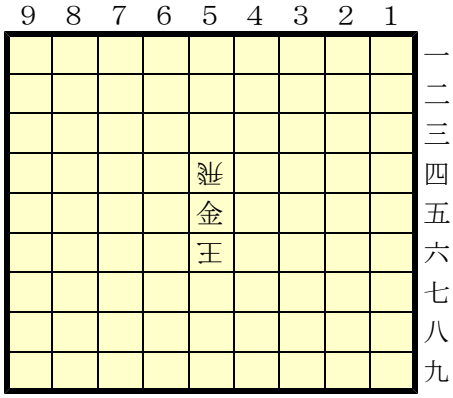
【第５問　手前側の手番】



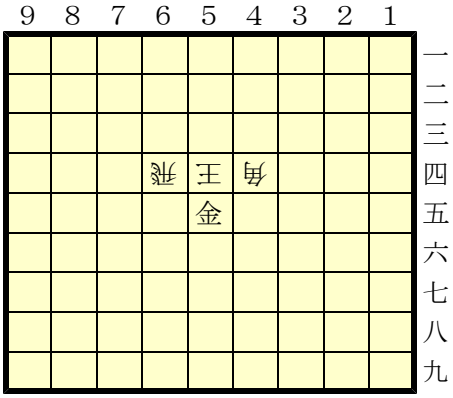
【第６問　手前側の手番】



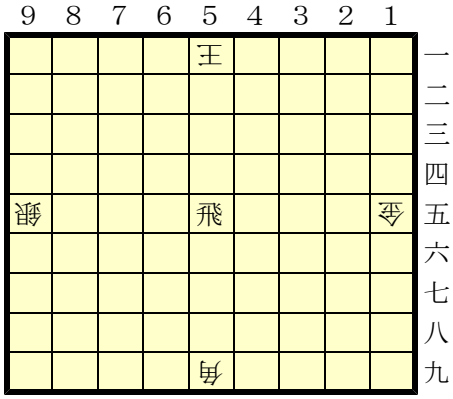
【第７問　手前側の手番】



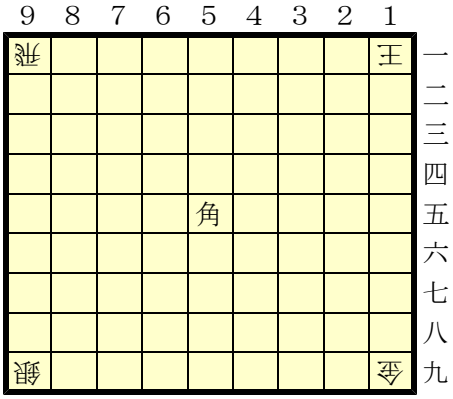
【第８問　手前側の手番】



【第 10 問　手前側の手番】



【第９問　手前側の手番】



５．王の取り方・基本(きほん)

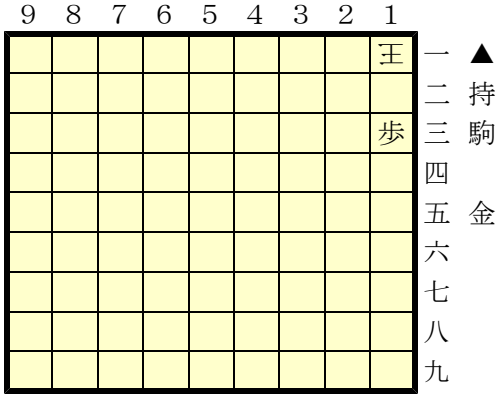
＜マメ知識（ちしき）＞

★指(さ)す　　＝駒を１手だけ動かすことを言います。

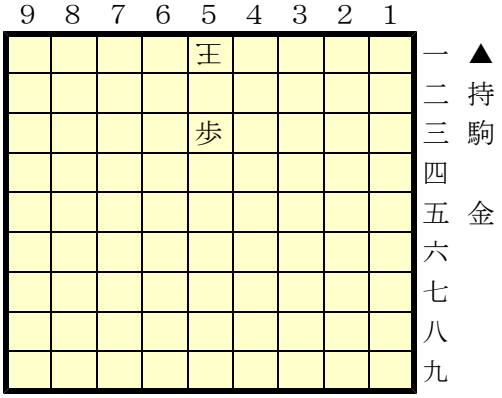
★持駒(もちごま)＝相手（あいて）から取った駒のことで、いつでも、好（す）きな時（とき）に打（う）てます。　★

駒台(こまだい)＝取った駒は盤（ばん）の右手前横（よこ）にある駒台の上に、相手に見えるように置（お）いておきます。

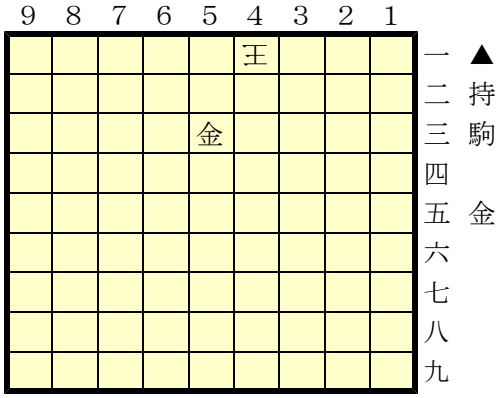
【第１問　手前側の手番】



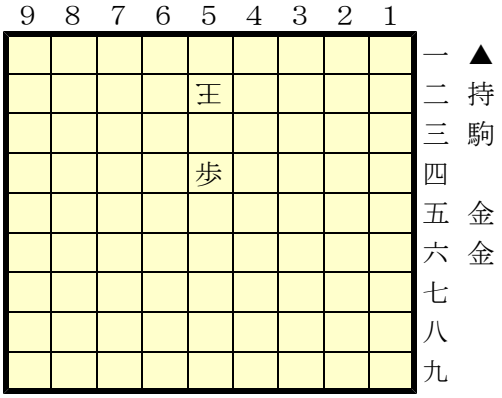
【第２問　手前側の手番】



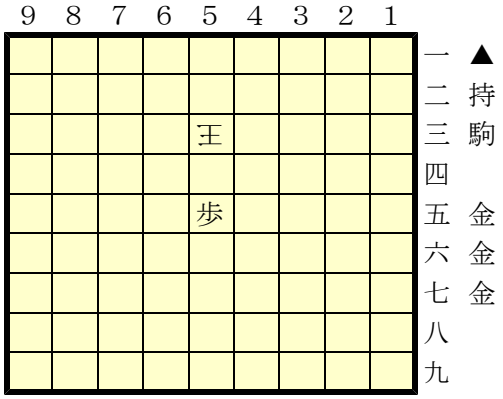
【第３問　手前側の手番】



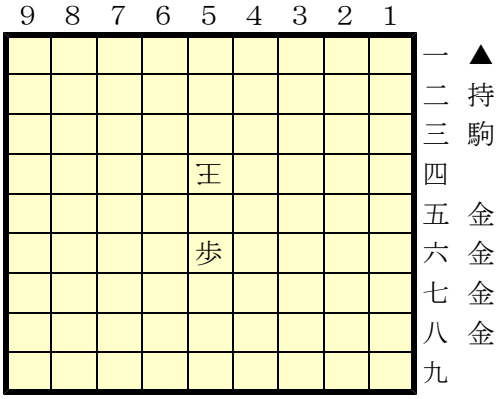
【第４問　手前側の手番】



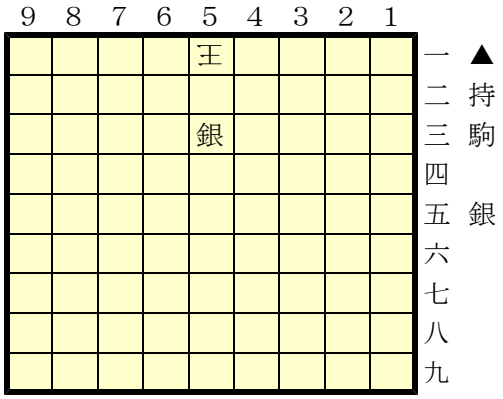
【第５問　手前側の手番】



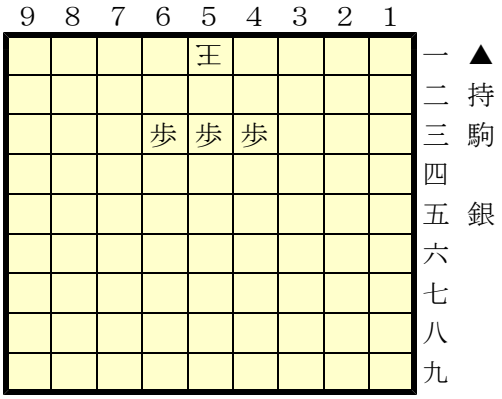
【第６問　手前側の手番】



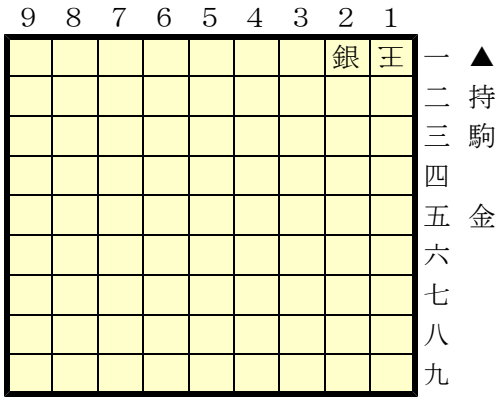
【第７問　手前側の手番】



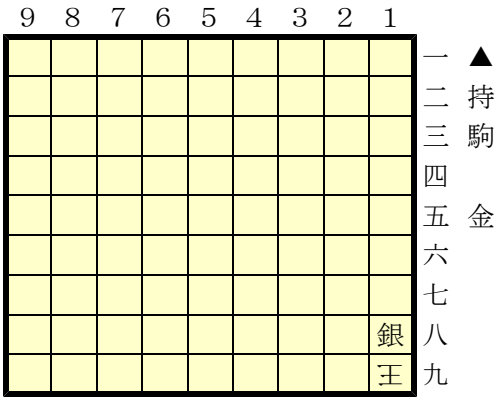
【第８問　手前側の手番】



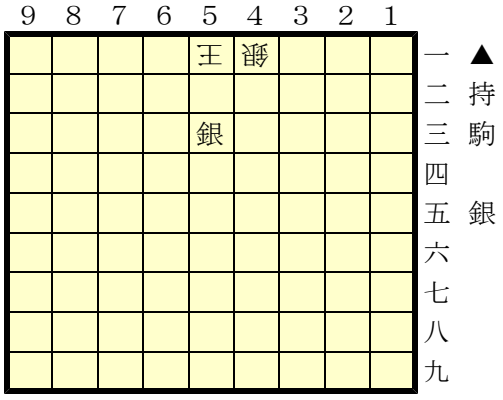
【第 9 問　手前側の手番】



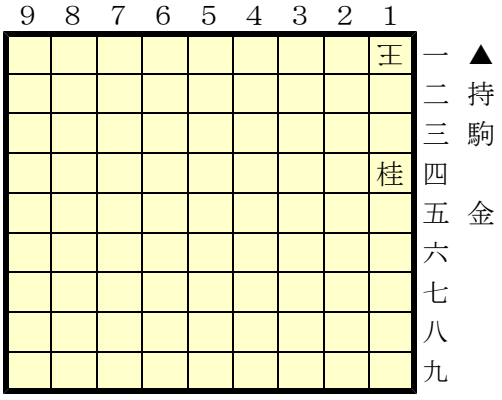
【第 10 問　手前側の手番】



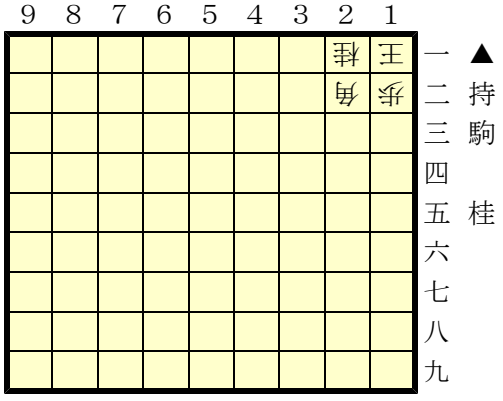
【第 11 問　手前側の手番】



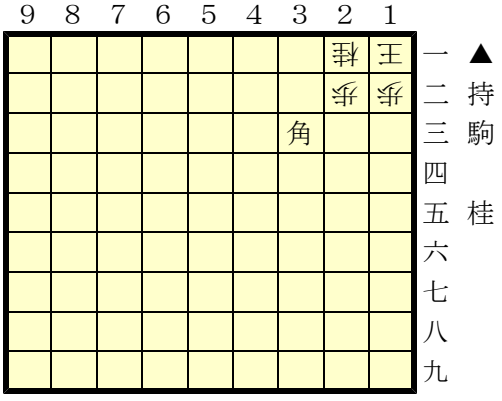
【第 12 問　手前側の手番】



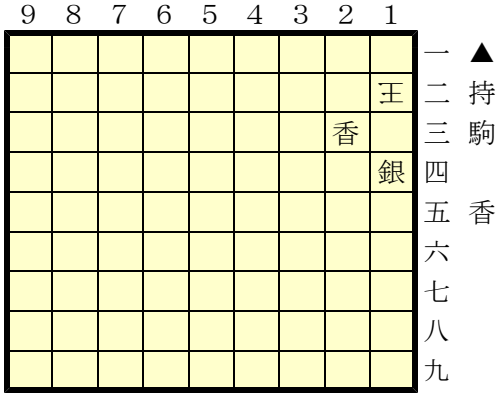
【第 13 問　手前側の手番】



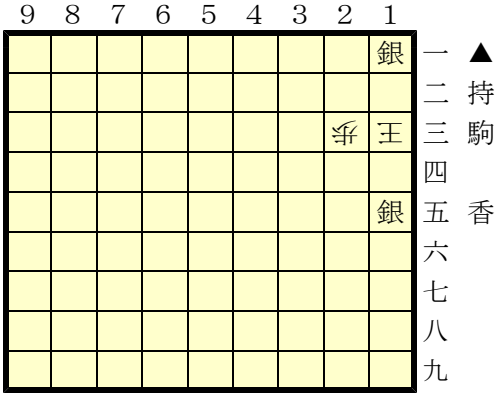
【第 14 問　手前側の手番】



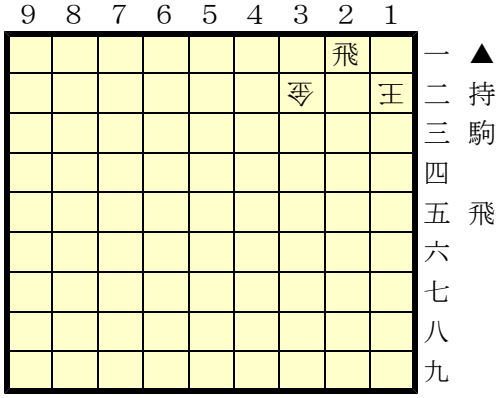
【第 15 問　手前側の手番】



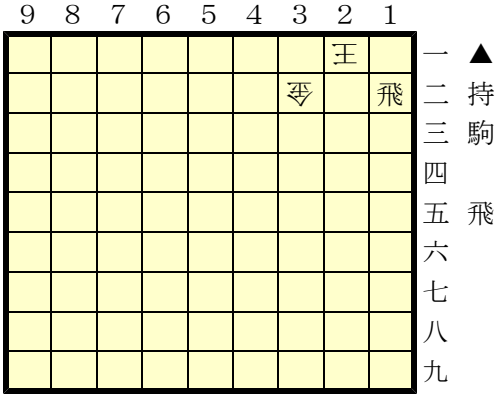
【第 16 問　手前側の手番】



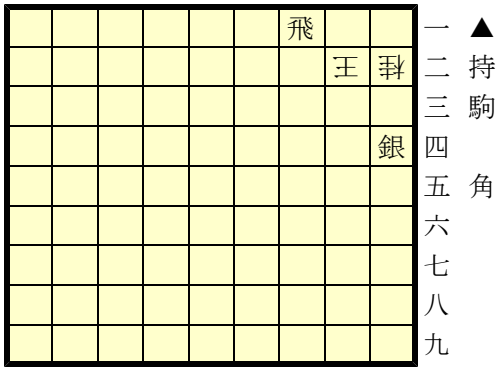
【第 17 問　手前側の手番】



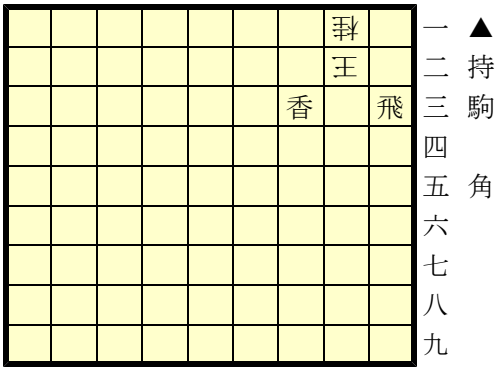
【第 18 問　手前側の手番】



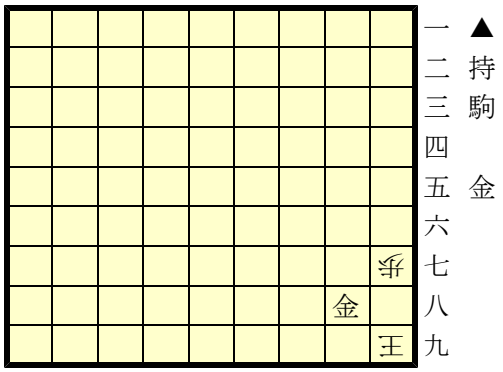
【第 19 問　手前側の手番】



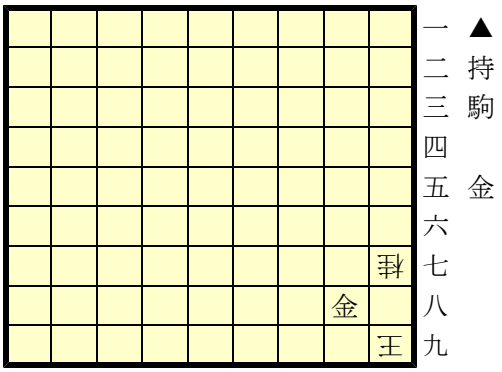
【第 20 問　手前側の手番】



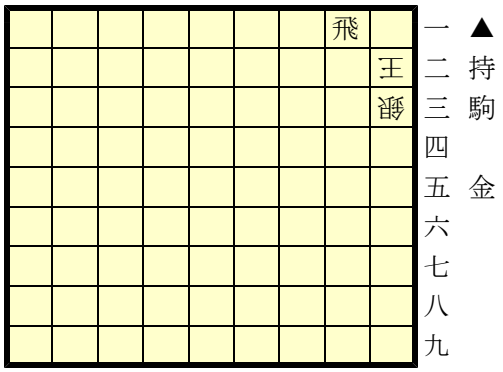
【第 21 問　手前側の手番】



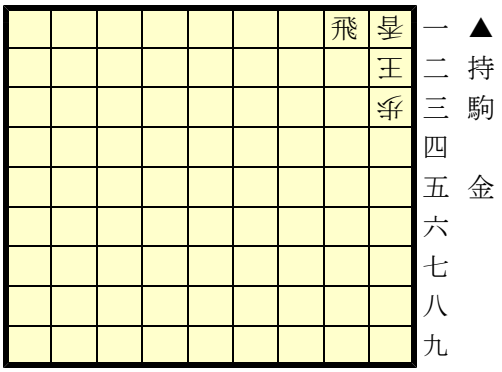
【第 22 問　手前側の手番】



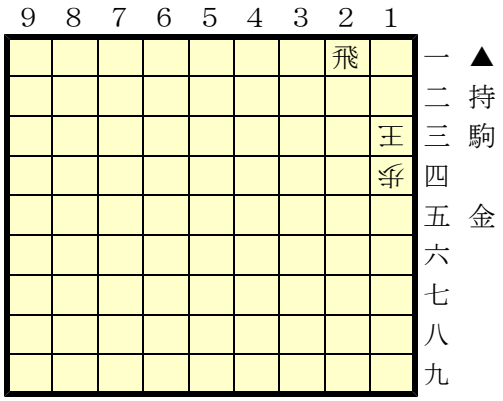
【第 23 問　手前側の手番】



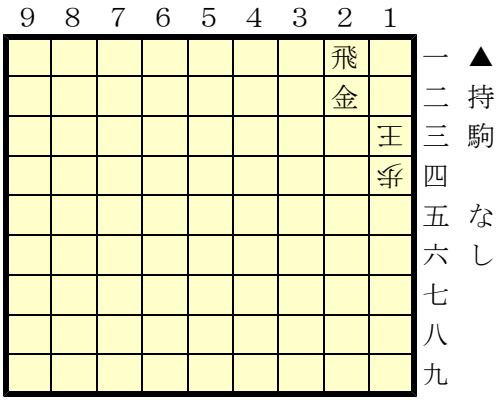
【第 24 問　手前側の手番】



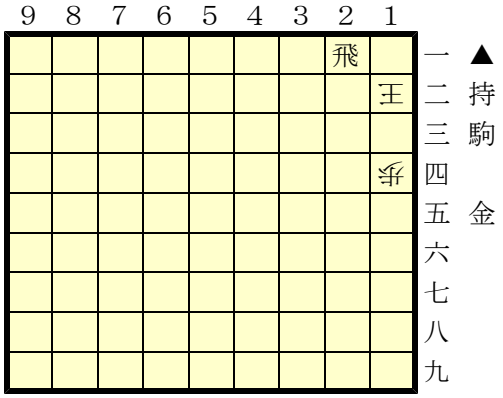
【第 25 問　手前側の手番】



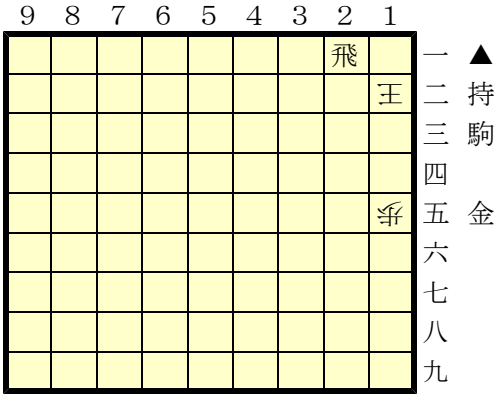
【第 26 問　手前側の手番】



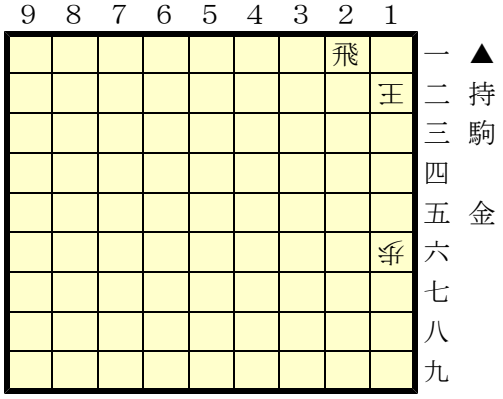
【第 27 問　手前側の手番】



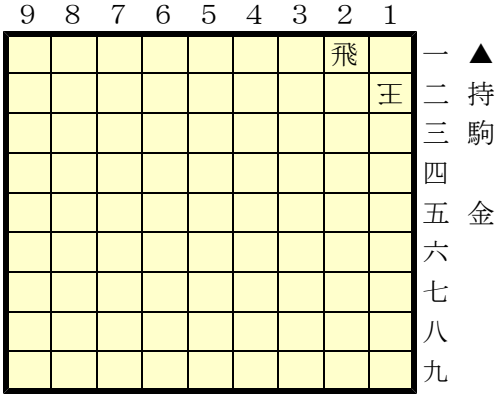
【第 28 問　手前側の手番】



【第 29 問　手前側の手番】



【第 30 問　手前側の手番】

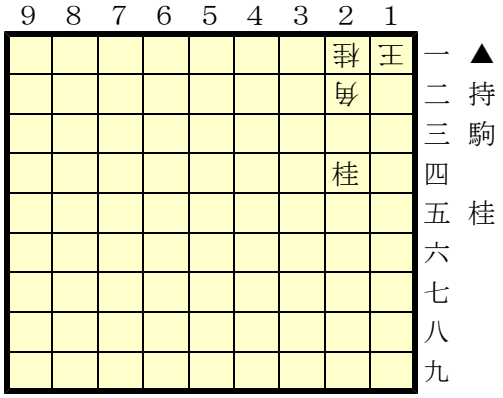


＜マメ知識＞

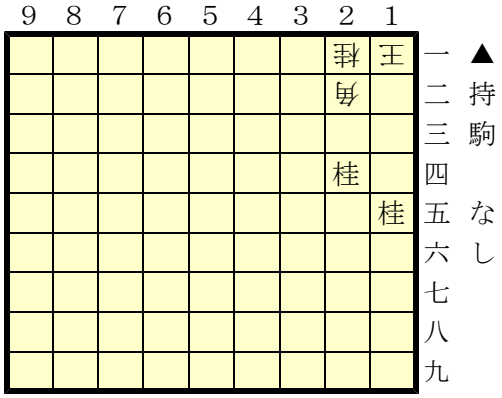
★王手（おうて）＝「次ぎに王を取りますよ」という指し手のことです。
王手をされた方は、次ぎに王を取られないように、王手から逃（のが）れなければ、負（ま）けとなります。
指した瞬間（しゅんかん）、「王手‼」と言う必要（ひつよう）はありません。
むしろ、将棋は黙（だま）って指すのが礼儀（れいぎ）です。

６．桂馬の忍術(にんじゅつ)　～王手編～

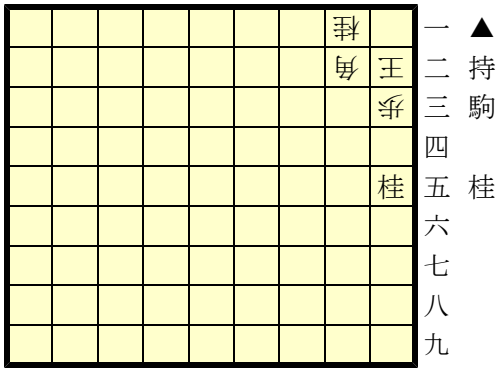
【第１問　手前側の手番】



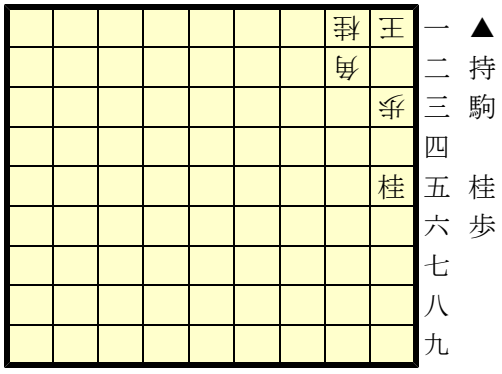
【第２問　手前側の手番】



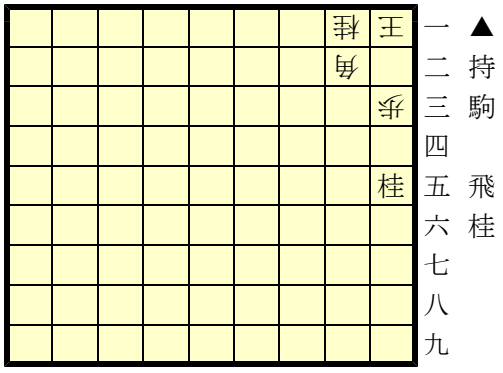
【第３問　手前側の手番】



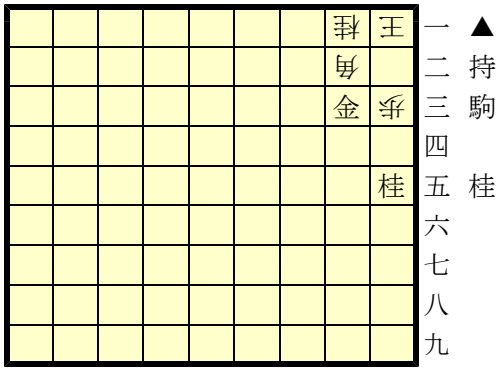
【第４問　手前側の手番】



【第５問　手前側の手番】



【第６問　手前側の手番】

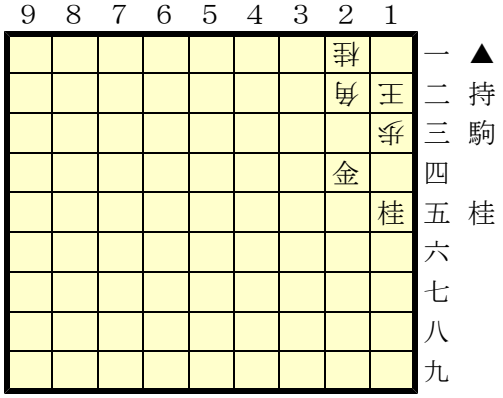


＜マメ知識＞

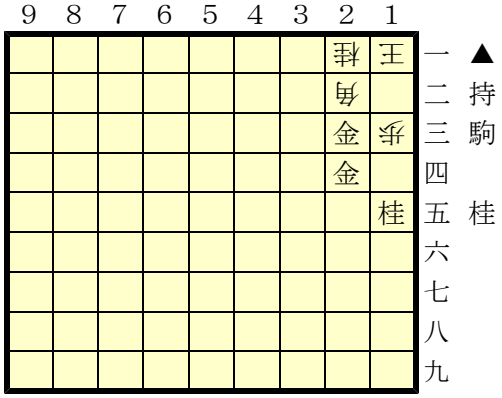
★**詰(つ)み**＝王手をかけた状態（じょうたい）で、相手の王が逃れることができなくなることを言います。**「詰む」**とも言います。
次ぎに何を指しても王を取られるため、この時点（じてん）でゲームセットとなります。

★**詰ます**　＝王手の連続（れんぞく）で、相手の王を詰みの状態に追（お）い込（こ）むこと。将棋は王を詰まして勝つゲームです。

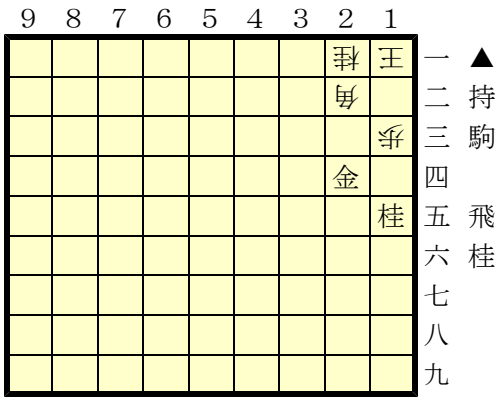
【第 9 問　手前側の手番】



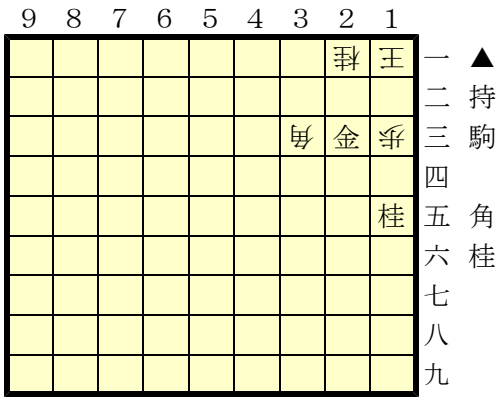
【第 10 問　手前側の手番】



【第 11 問　手前側の手番】



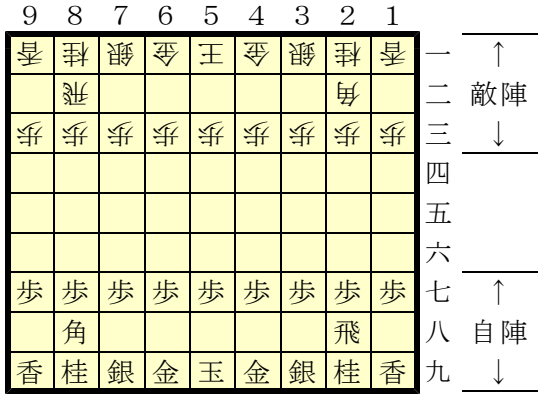
【第 12 問　手前側の手番】

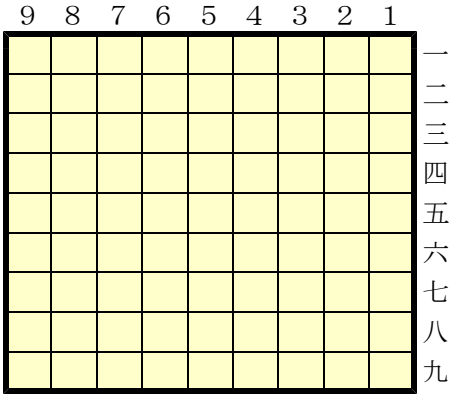


7．変身(へんしん)の術を覚(おぼ)えよう

＜マメ知識＞

★**自陣(じじん)**　＝盤面（ばんめん）手前３段目までの陣地（じんち）を言います。
★**敵陣(てきじん)**＝相手（敵）の手前３段目までの陣地（じんち）を言います。



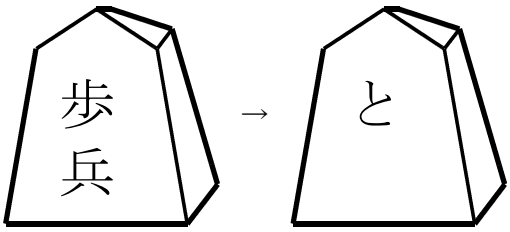


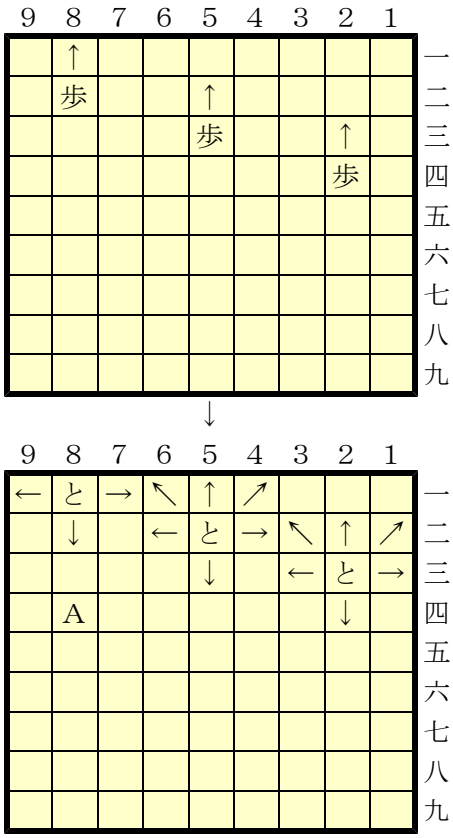
★**成(な)る**＝駒は敵陣に侵入（しんにゅう）すると、変身して能力（のうりょく）が増（ま）します。これを「成る」と言います。
成る時は、駒をその場（ば）で裏返（うらがえ）します。

①歩兵が成る→**と金**

略称＝と

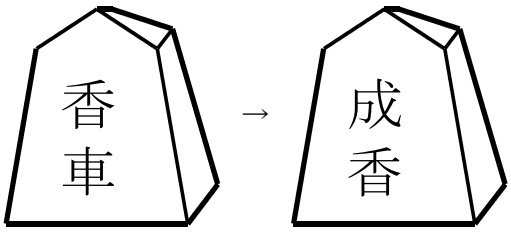
働（はたら）き＝金と同じ

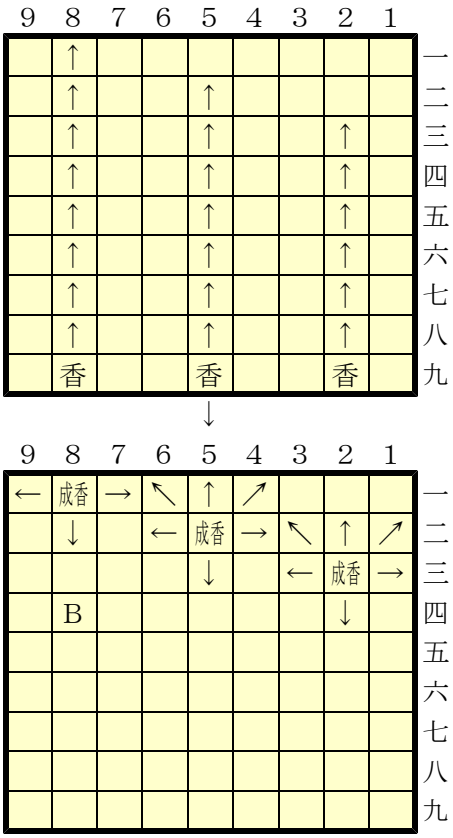




②香車が成る→**成香**（なりきょう）

働き＝金と同じ





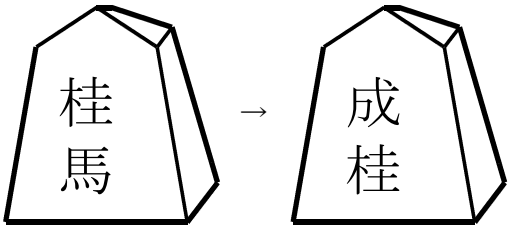
＜マメ知識＞

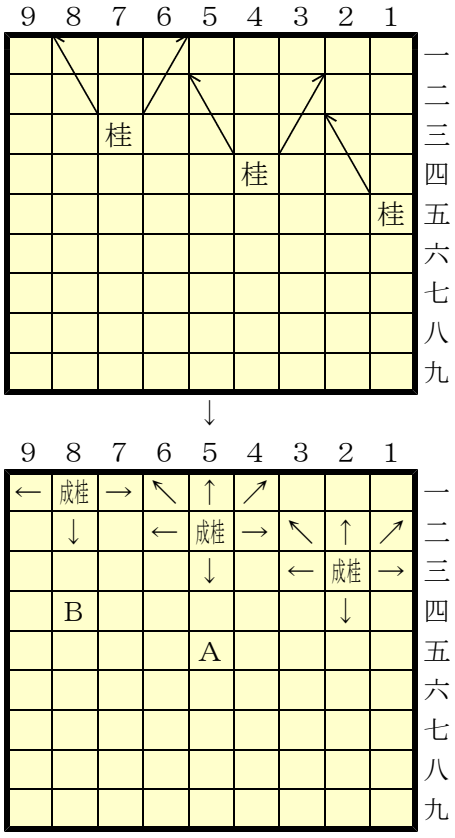
★「成る」「成らない」は自由です。
　ほとんどの場合、成った方が駒の働きが増すので、得です。
　忘れずに駒を裏返しましょう。

★ただし、ＡやＢの場合は、絶対（ぜったい）成らなければなりません。
　Ａの場合‥‥成らなければ歩のままですから、次に動くことができないため。
　Ｂの場合‥‥成らなければ香のままですから、次に動くことができないため。

③桂馬が成る→**成桂**(なりけい)

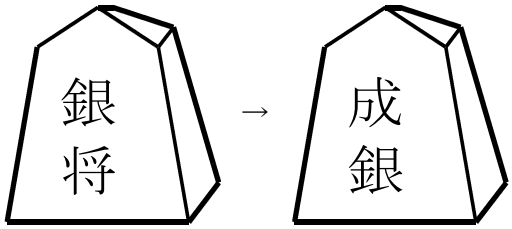
働き＝金と同じ

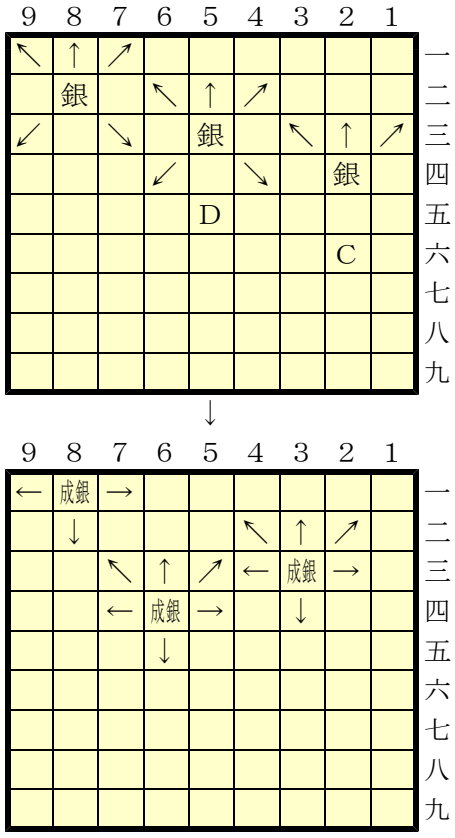




④銀将が成る→**成銀**(なりぎん)

働き＝金と同じ





＜マメ知識＞

★ＡとＢの場合は、絶対成らなければなりません。
なぜなら、次に動く場所がないからです。

★Ｃの場合は、３ヶ所しか成れません。
Ｄの場合は敵陣３段目からなら、４段目へと敵陣から外に出ても成れます。

★銀の場合、成らないことが多いです。
どちらが得か、その時の状況判断（はんだん）によります。
成る、成らないは半々くらいです。

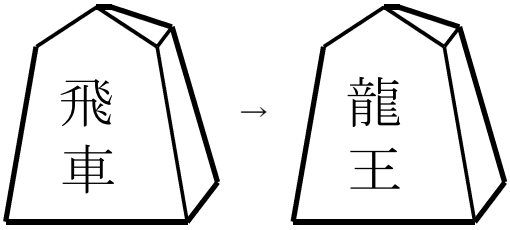
★どの駒もいったん成ったら、盤上では元（もと）にもどることはできません。

★成った駒（**成駒＝なりごま**）を取って自分の駒台に置くと、元の駒にもどります。

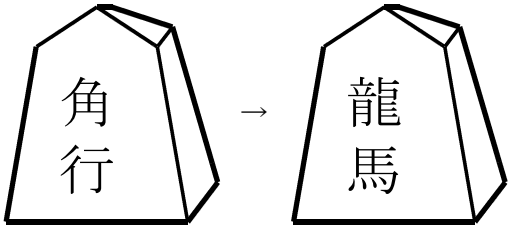
★金と王は成ることができません。
その証拠（しょうこ）に駒の裏には文字（もじ）が書（か）かれていません。

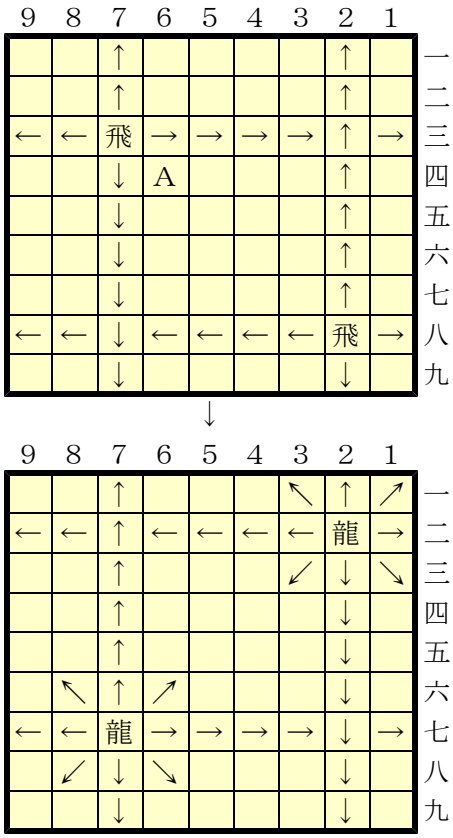
⑤飛車が成る→**龍王**（りゅうおう）⑥角行が成る→**龍馬**（りゅうま）

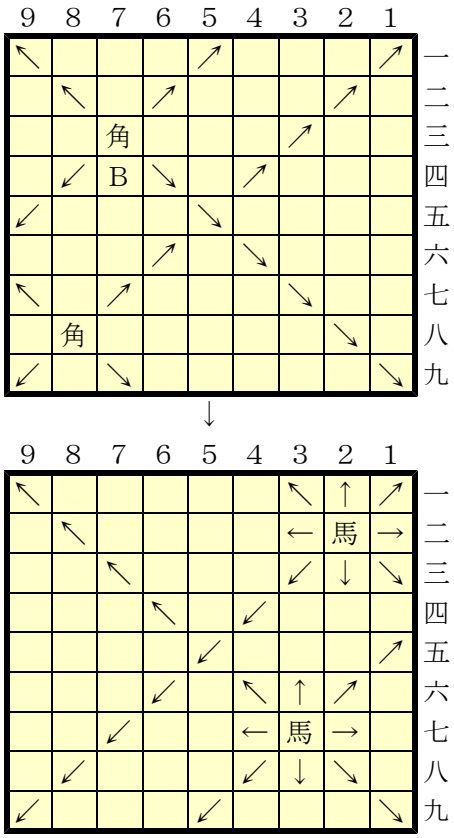
略称＝龍
働き＝飛の動き＋斜め１ヶ所ずつ



略称＝馬（うま）
働き＝角の動き＋縦横１ヶ所ずつ







＜マメ知識＞

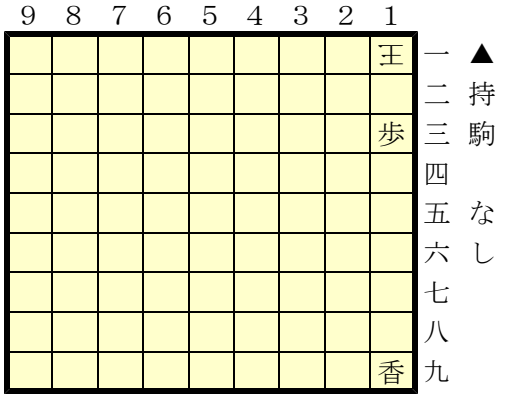
★ＡとＢの場合は、敵陣１～３段目からなら、４段目以降（いこう）から外に出ても成れます。
これを「**成り返る**」と言います。

★**大駒（おおごま）**＝飛と角のことです。大きな働きをする駒という意味（いみ）です。

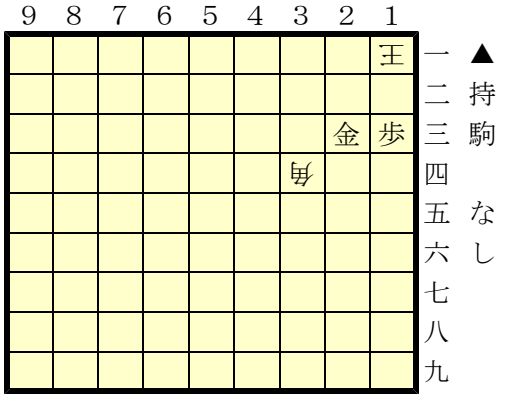
★**小駒（こごま）**　＝金、銀、桂、香、歩の５種類の駒のことです。
ただし、王は大駒とも小駒とも呼（よ）びません。

8. 変身の術　～王手編～

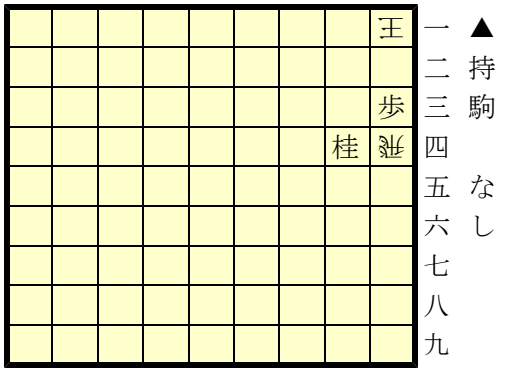
【第１問　手前側の手番】



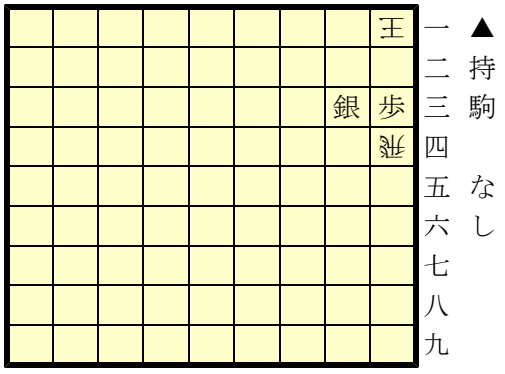
【第２問　手前側の手番】



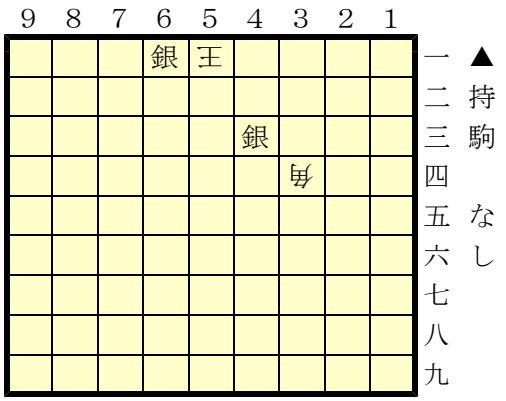
【第３問　手前側の手番】



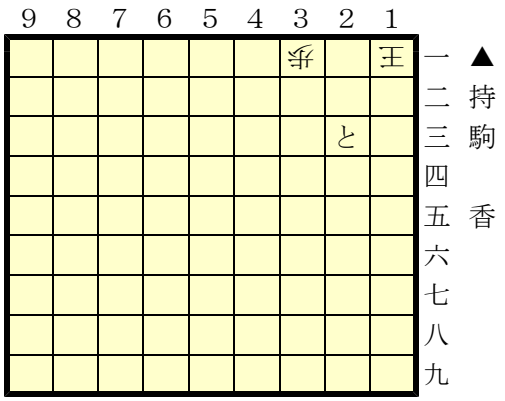
【第４問　手前側の手番】



【第５問　手前側の手番】



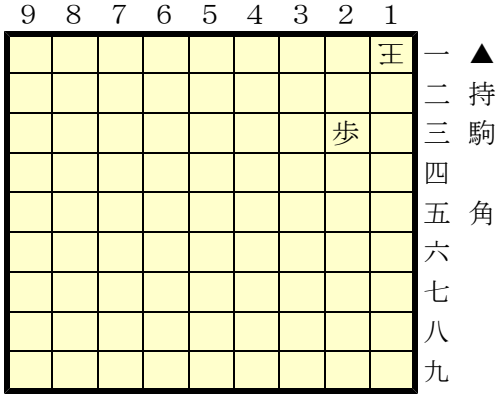
【第６問　手前側の手番】



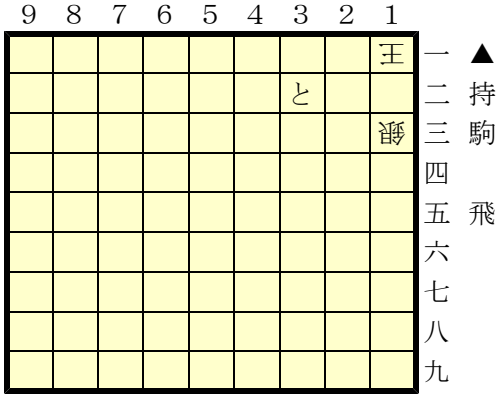
＜マメ知識＞

★長距離（ちょうきょり）ににらみが利（き）く駒、飛、角、香において、中間にある駒（障害物＝しょうがいぶつ）を跳（と）び越（こ）えることはできません。

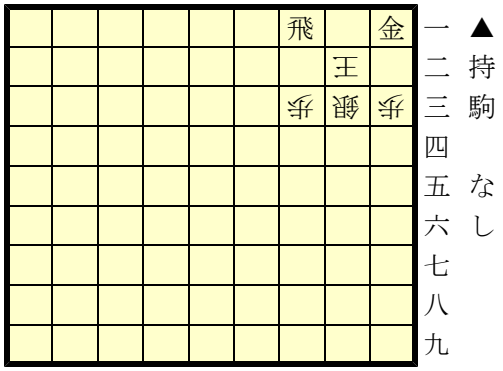
【第 7 問　手前側の手番】



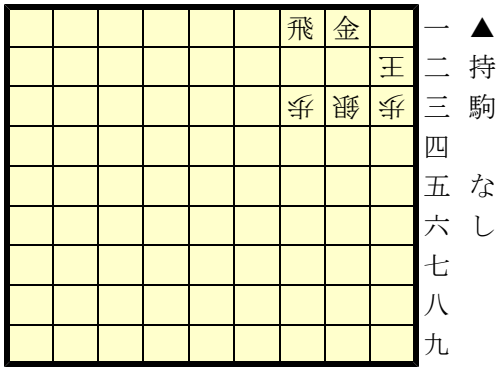
【第 8 問　手前側の手番】



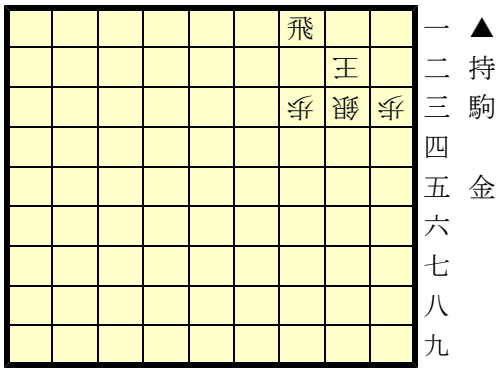
【第 9 問　手前側の手番】



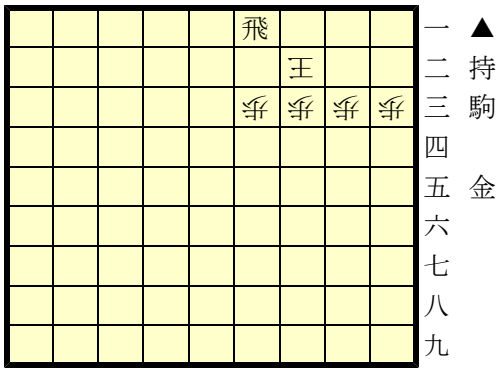
【第 10 問　手前側の手番】



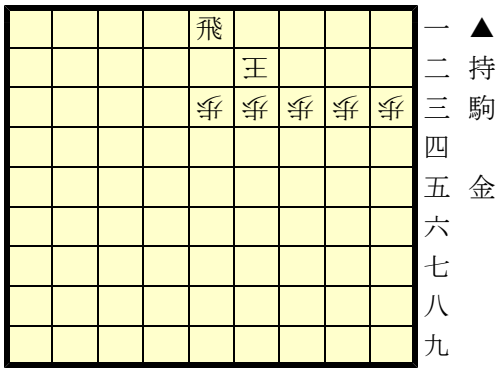
【第 11 問　手前側の手番】



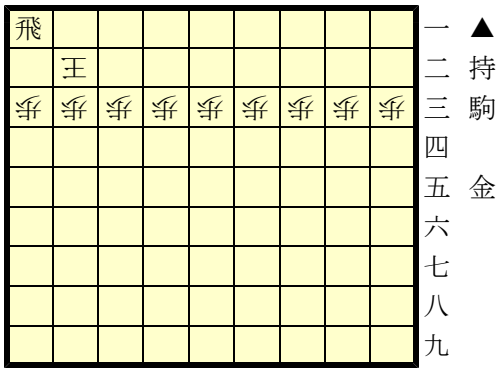
【第 12 問　手前側の手番】



【第 13 問　手前側の手番】

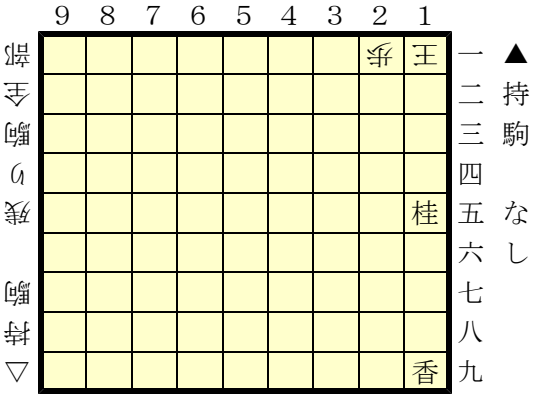


【第 14 問　手前側の手番】

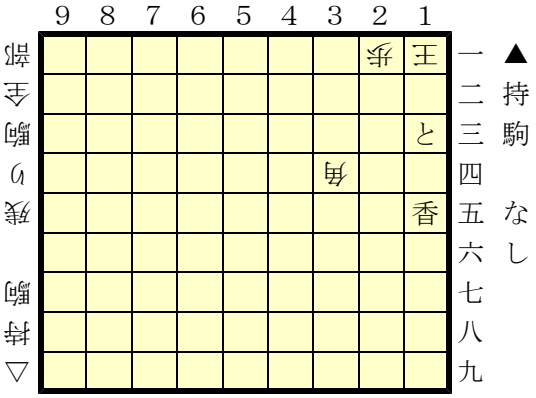


９．影武者(かげむしゃ)　～開(あ)き王手～

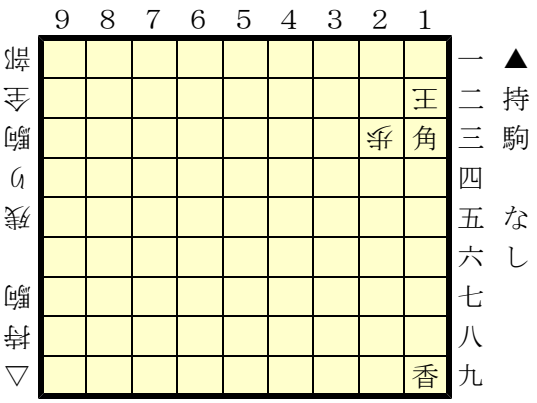
【第１問　手前側の手番】



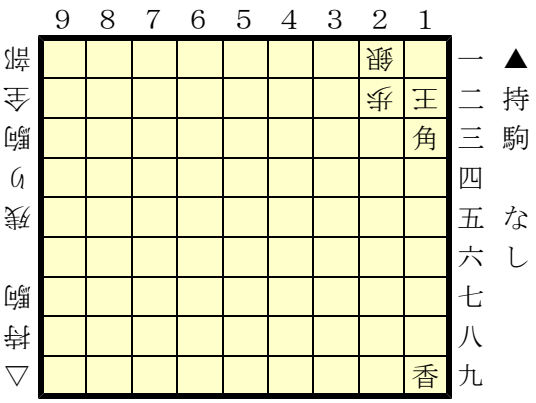
【第２問　手前側の手番】



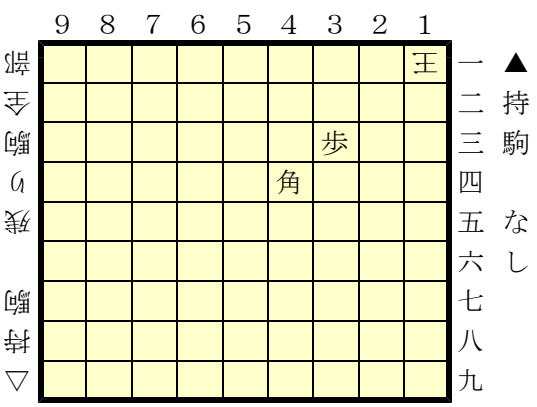
【第３問　手前側の手番】



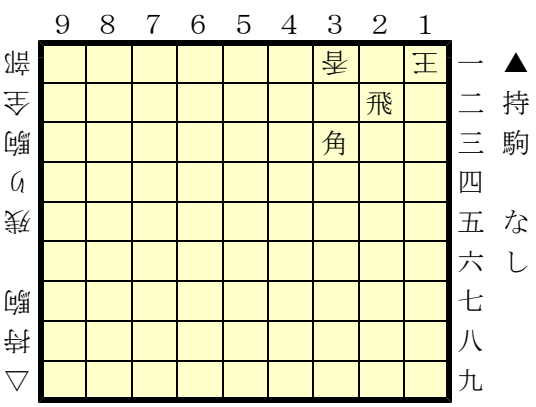
【第４問　手前側の手番】



【第５問　手前側の手番】



【第６問　手前側の手番】



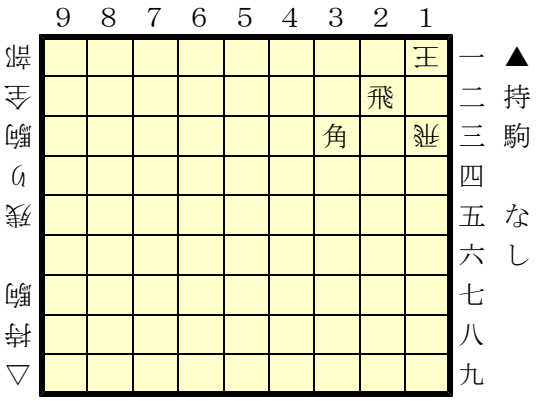
＜マメ知識＞

★**飛び道具**＝飛、角、桂、香の４種類の駒の総称（そうしょう）。
遠くまで動けたり、桂のように飛び跳ねるので、このように呼びます。

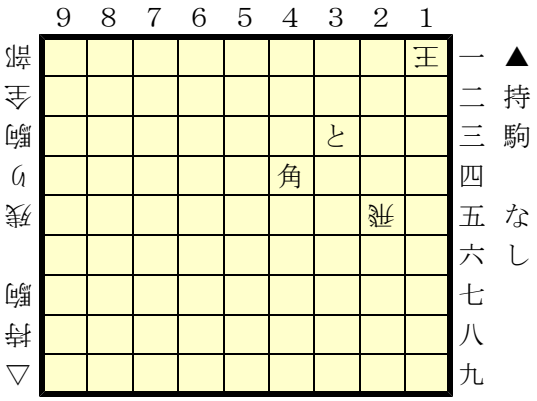
★**開き王手**＝飛び道具と敵王の間にある味方（みかた）の障害物の駒を動かして、飛び道具で王手することです。

★**合駒(あいごま)**＝飛び道具で王手された敵が、王と飛び道具の間に打つか移動するかした、ついたての役割を果（は）たす駒を言います。

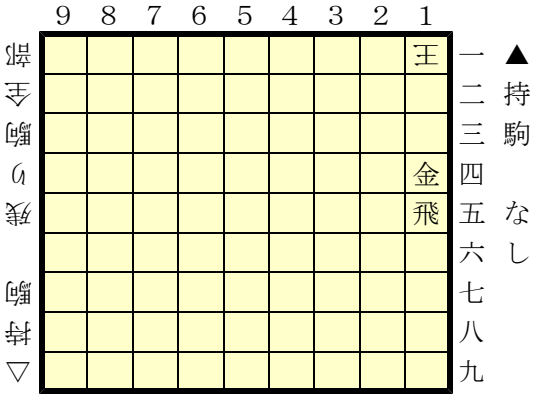
【第５問　手前側の手番】



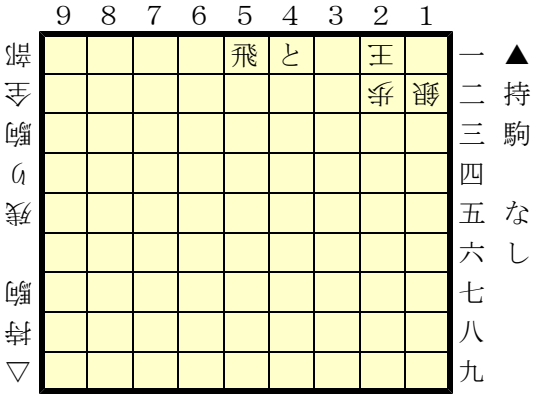
【第６問　手前側の手番】



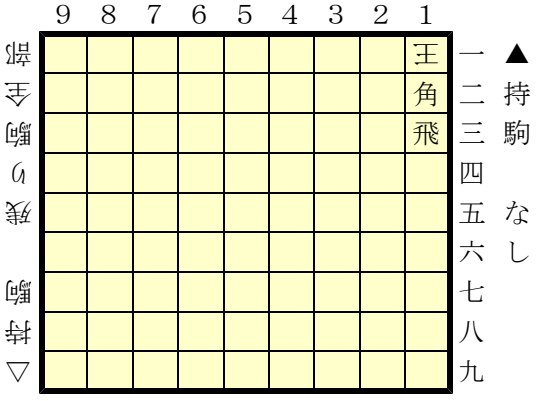
【第７問　手前側の手番】



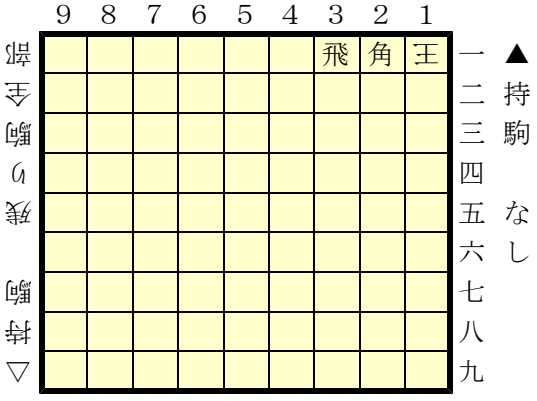
【第８問　手前側の手番】



【第９問　手前側の手番】



【第 10 問　手前側の手番】

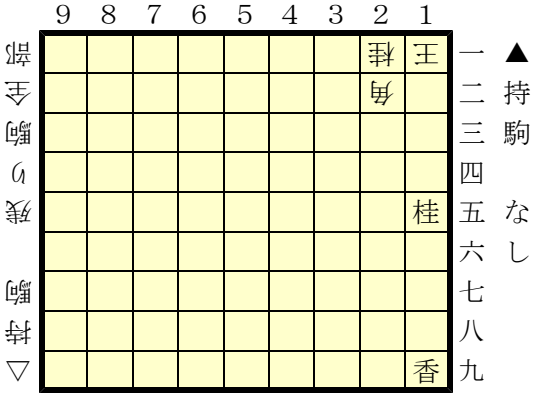


＜マメ知識＞

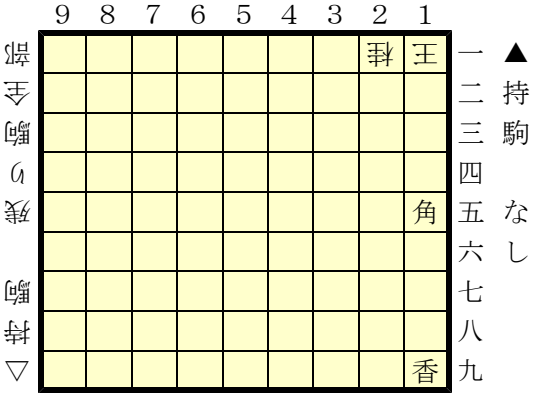
★合い効(き)かず＝合駒をして王手を防（ふせ）いでも、それを飛び道具でただ取ら
ることを言い、「**無駄合(むだあい)**」とも呼びます。

10. 二刀流斬(ぎ)り　～両(りょう)王手～

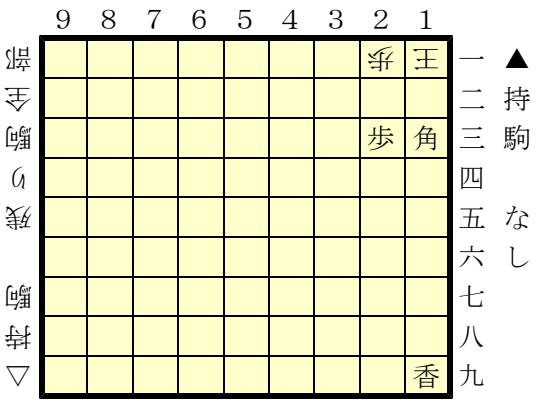
【第１問　手前側の手番】



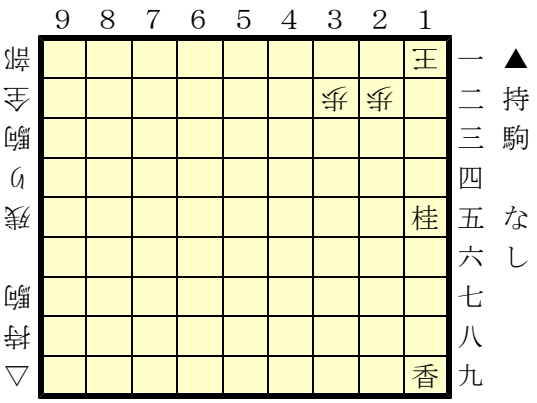
【第２問　手前側の手番】



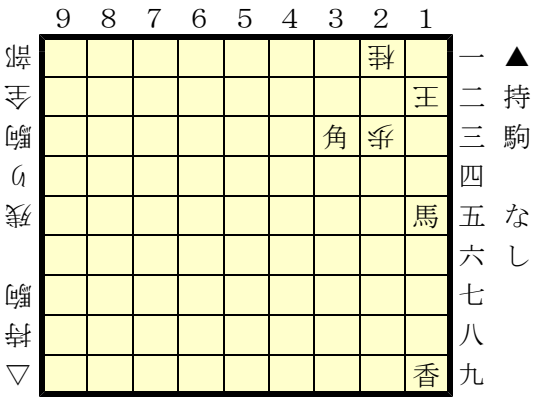
【第３問　手前側の手番】



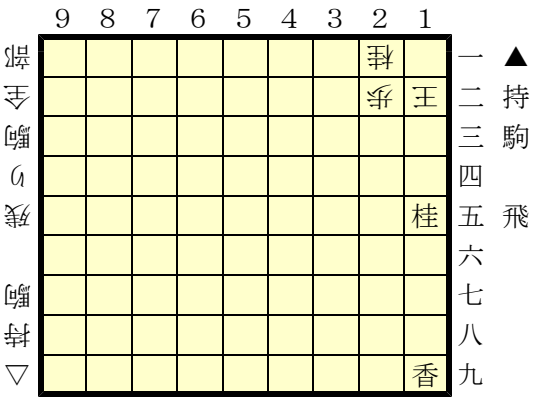
【第４問　手前側の手番】



【第５問　手前側の手番】



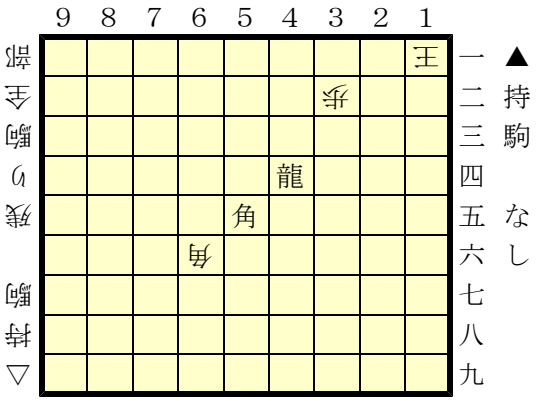
【第６問　手前側の手番】



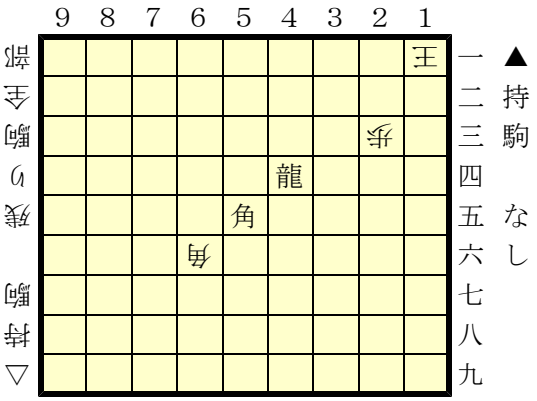
＜マメ知識＞

★**両王手**＝二つの駒で同時に王手すること。
　　王手された側は合駒をすることはできません。

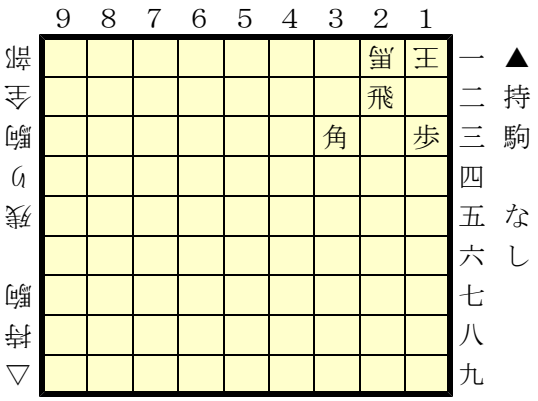
【第 7 問　手前側の手番】



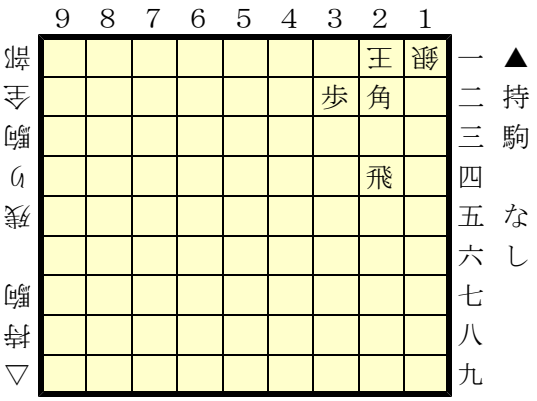
【第 8 問　手前側の手番】



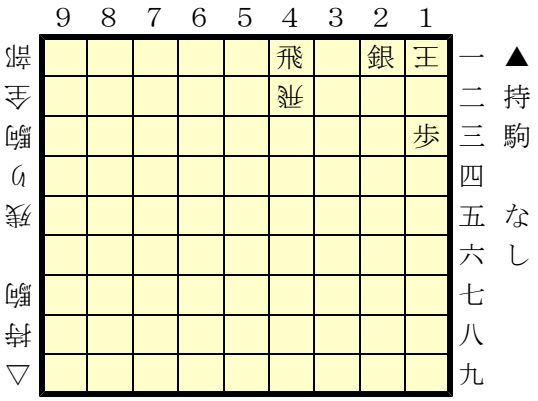
【第 9 問　手前側の手番】



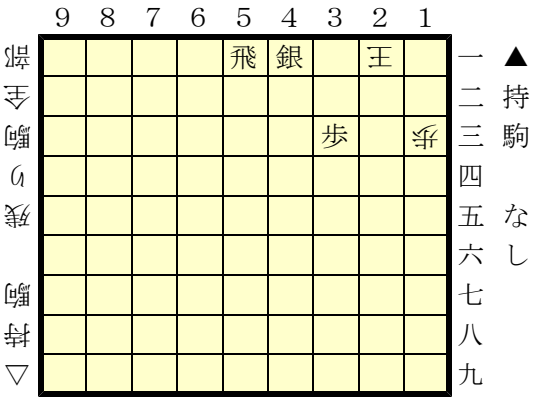
【第 10 問　手前側の手番】



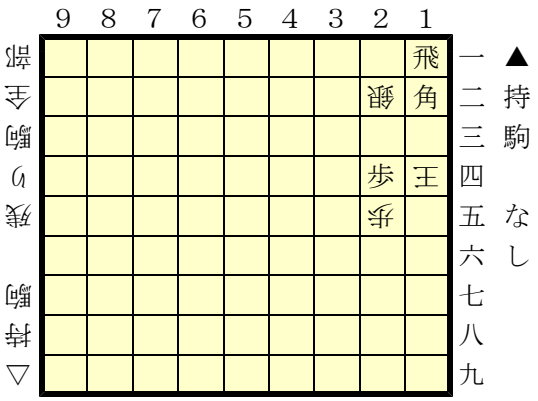
【第 11 問　手前側の手番】



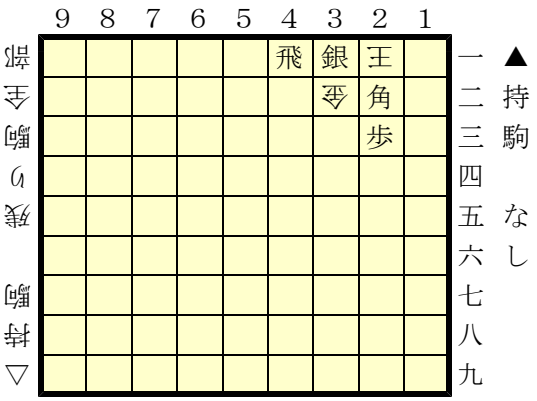
【第 12 問　手前側の手番】



【第 13 問　手前側の手番】

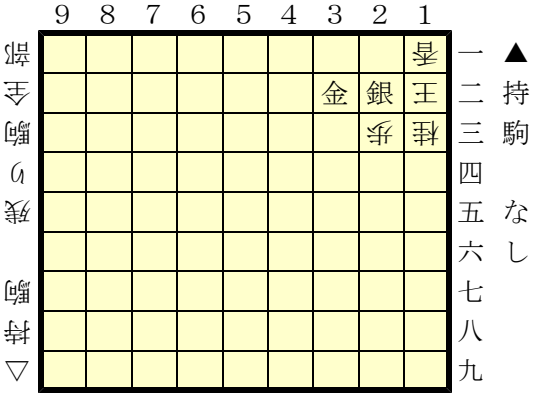


【第 14 問　手前側の手番】

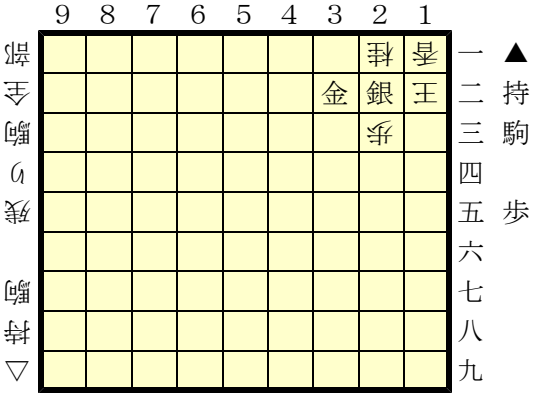


11. 銀の特性(とくせい)を活かす詰まし方

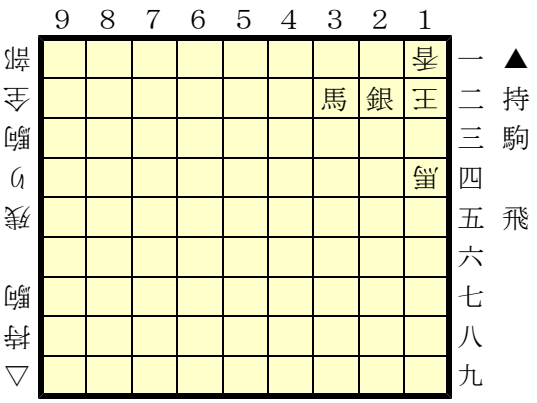
【第１問　手前側の手番】



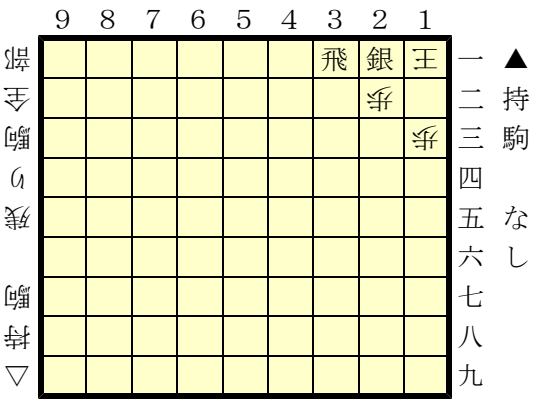
【第２問　手前側の手番】



【第３問　手前側の手番】



【第４問　手前側の手番】

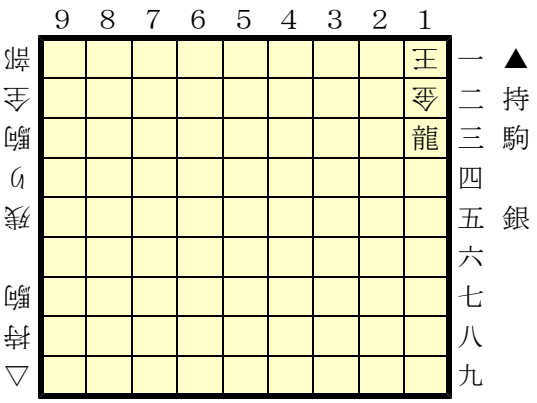


＜マメ知識＞

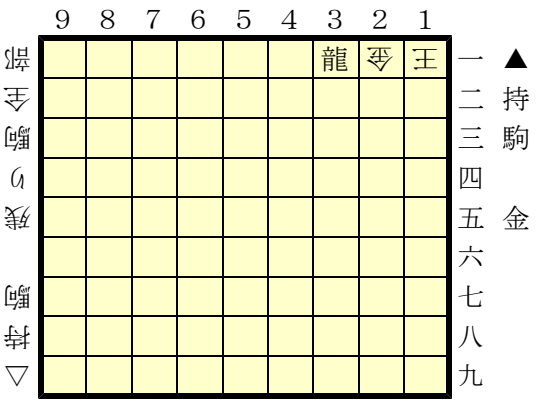
★「銀は成らずに好手（こうしゅ）あり」との格言（かくげん）があります。

12. 龍の特性を活かす詰まし方

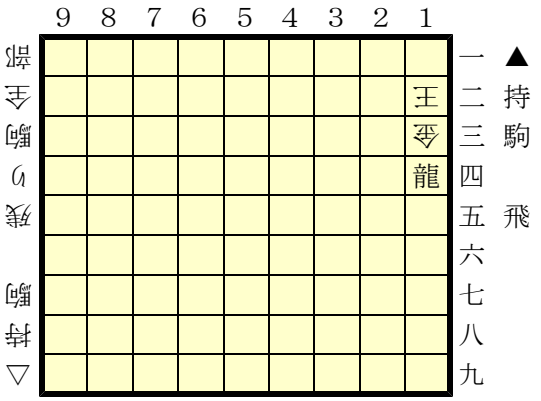
【第１問　手前側の手番】



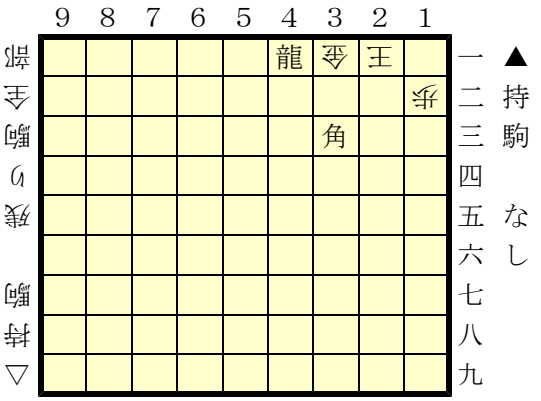
【第２問　手前側の手番】



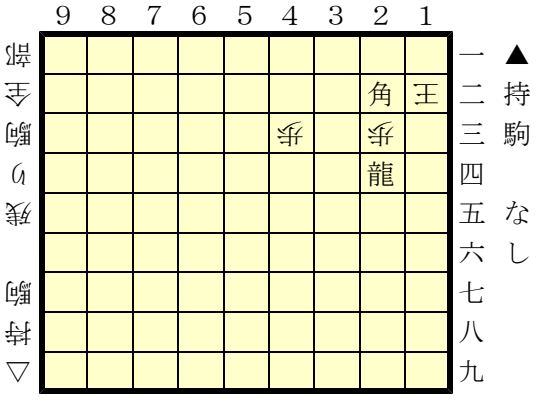
【第３問　手前側の手番】



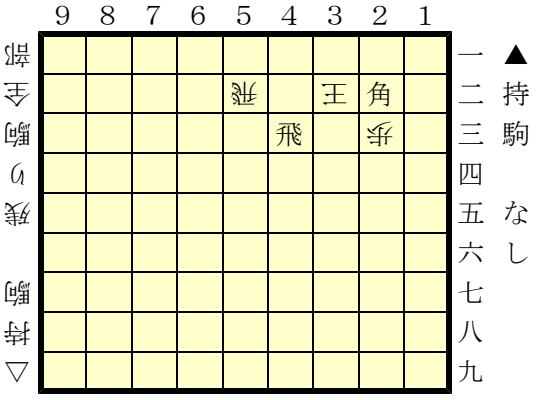
【第４問　手前側の手番】



【第５問　手前側の手番】



【第６問　手前側の手番】

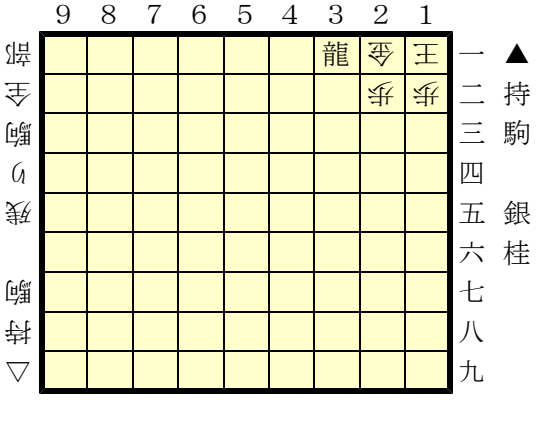


＜マメ知識＞

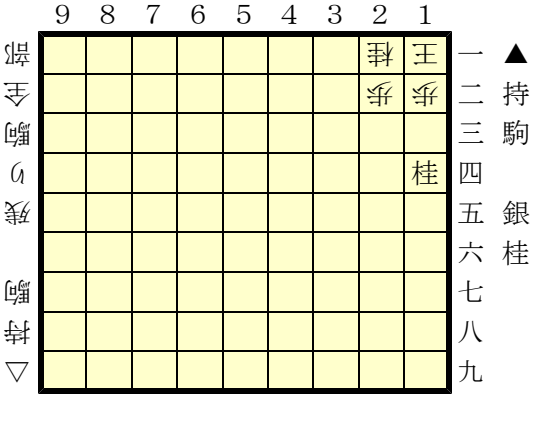
★**一間(いっけん)龍**＝第１問と第２問の形で詰ますことを言います。
★**送(おく)り**＝第３問と第４問のように、一間龍の形に誘導（ゆうどう）すること。
「**送る**」とも言います。
★**ぶん回(まわ)し**＝第５問や第６問のように、龍で王を追（お）い回し、回転するように詰ますこと。回転軸（かいてんじく）になる駒は、角や銀です。

13. 桂の特性を活かす詰まし方

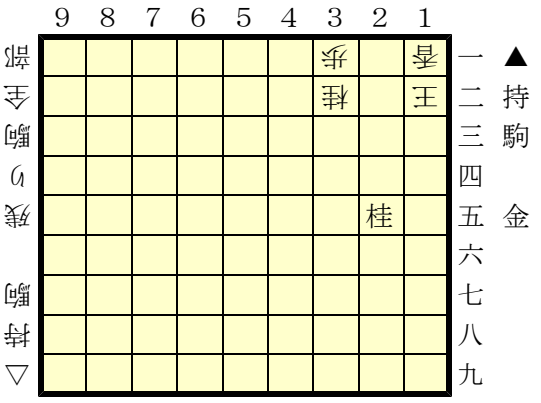
【第１問　手前側の手番】



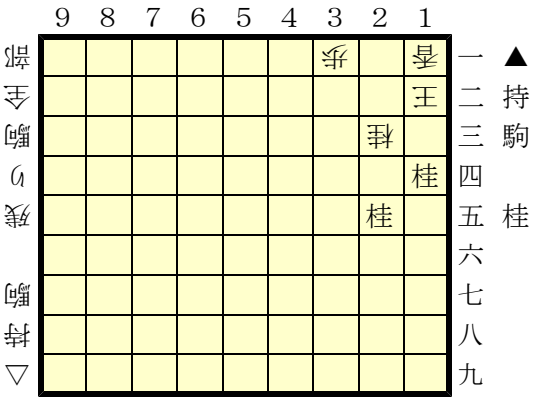
【第２問　手前側の手番】



【第３問　手前側の手番】



【第４問　手前側の手番】

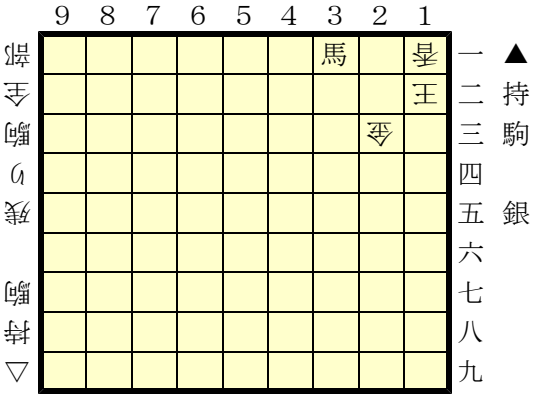


＜マメ知識＞

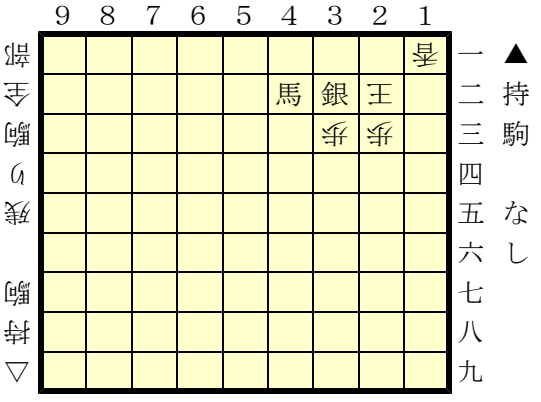
★**歩頭(とう)桂**＝第１問や第２問のように、敵歩の頭にただ捨（す）てする桂のこと。
★**桂の二段活用(かつよう)**＝第３問や第４問のように、桂を二段階で活用すること。
第一段は王を下段（げだん）に落（お）とす役割、
第二段は桂を成らずに活用して詰ましします。
★**吊(つる)し詰(づめ)**＝最後（さいご）に桂を打つか、成らずで詰ます方法のこと。
「桂吊し」とも呼びます。

14. 馬の特性を活かす詰まし方

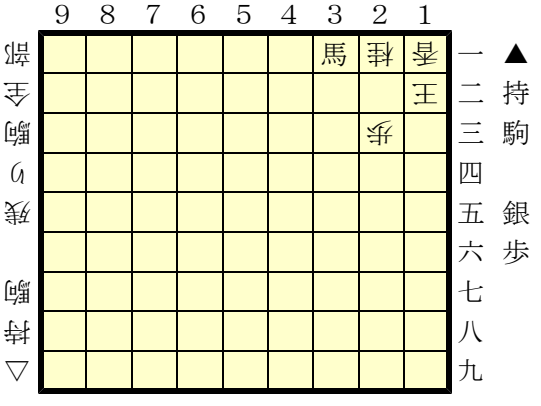
【第１問　手前側の手番】



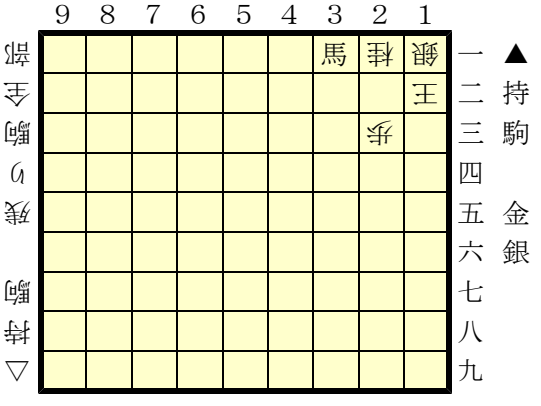
【第２問　手前側の手番】



【第３問　手前側の手番】

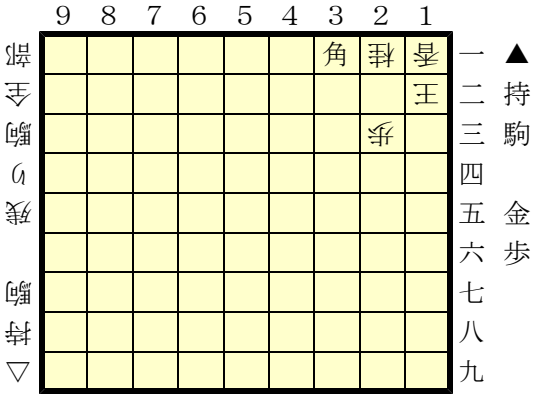


【第４問　手前側の手番】

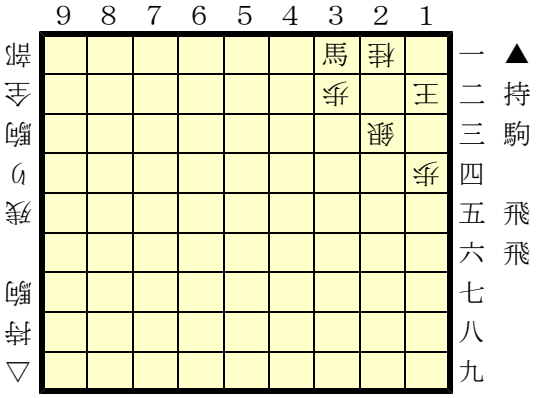


15. 王の脱出封鎖(だっしゅつふうさ)

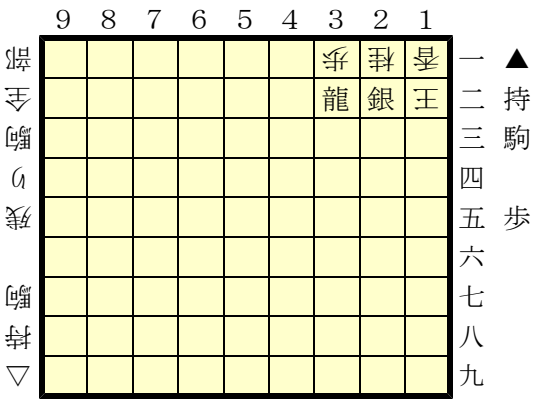
【第１問　手前側の手番】



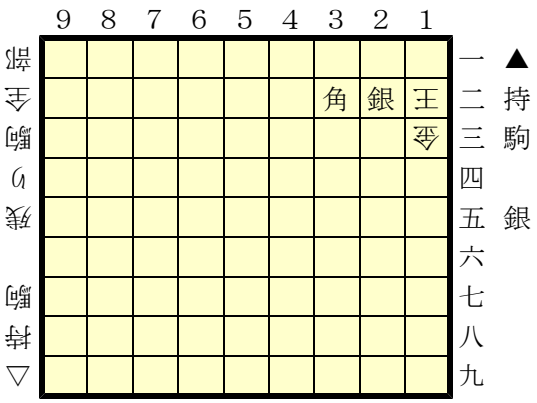
【第２問　手前側の手番】



【第３問　手前側の手番】

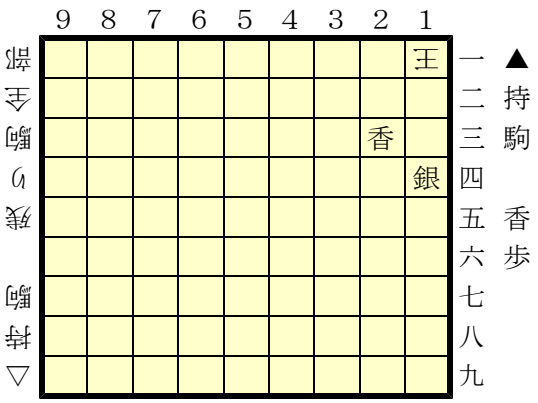


【第４問　手前側の手番】

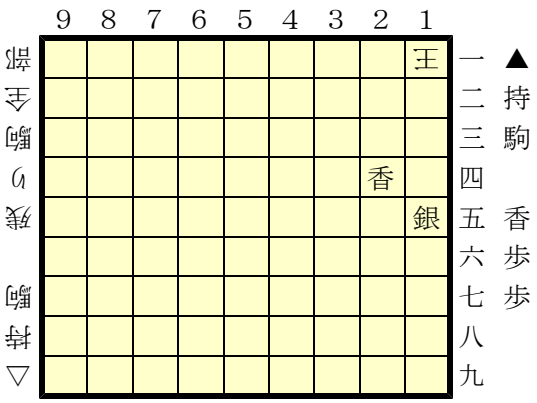


16. 香の特性を活かす詰め方

【第１問　手前側の手番】



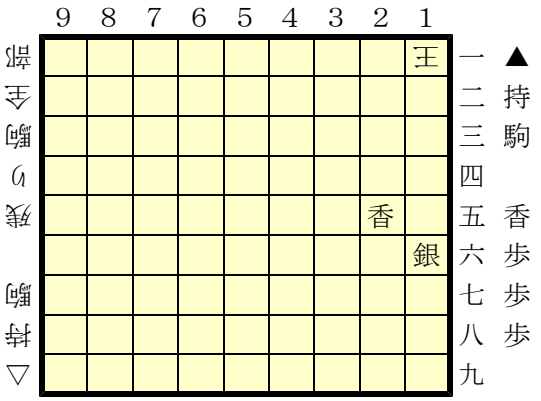
【第２問　手前側の手番】



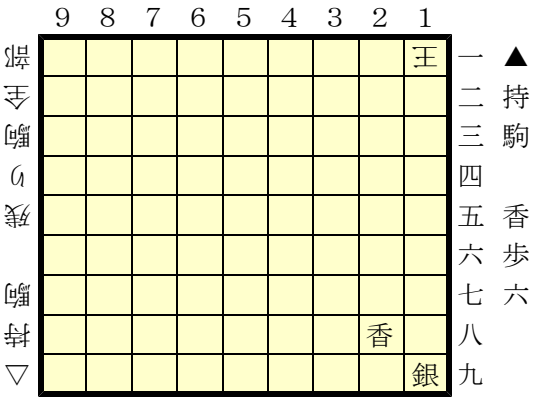
＜マメ知識＞

★飛、角、香を離（はな）して打つ王手に対しては、王を逃げるほかに、合駒をして防ぐ手段（手段）があります。

【第３問　手前側の手番】

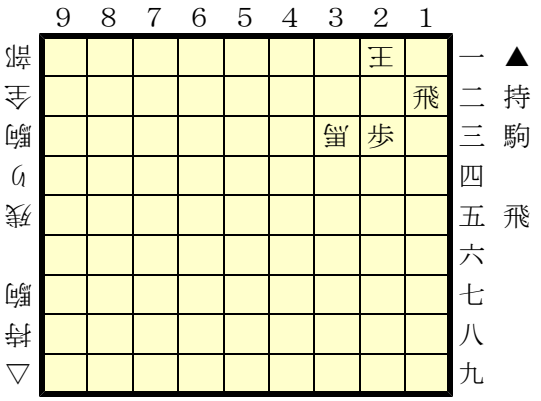


【第４問　手前側の手番】

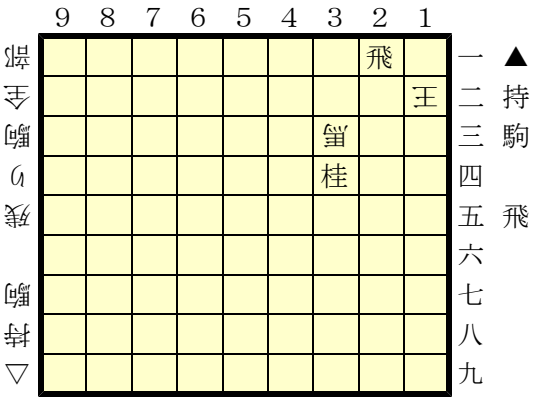


17. 飛の特性を活かす詰め方

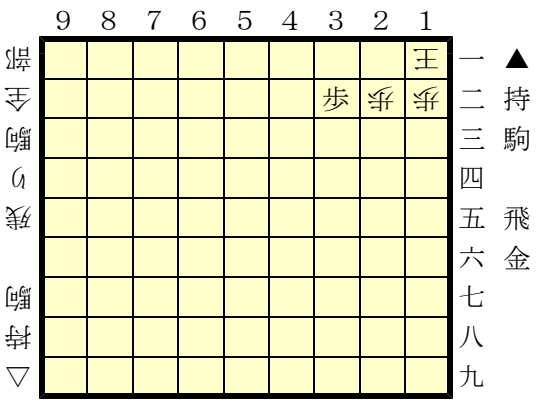
【第１問　手前側の手番】



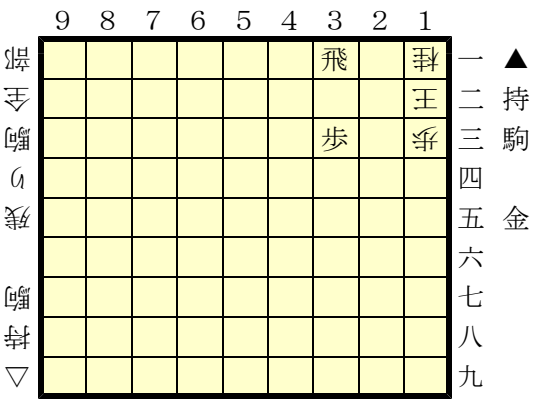
【第２問　手前側の手番】



【第３問　手前側の手番】



【第４問　手前側の手番】

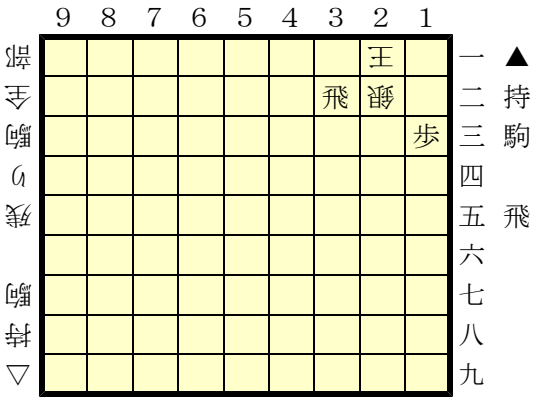


＜マメ知識＞

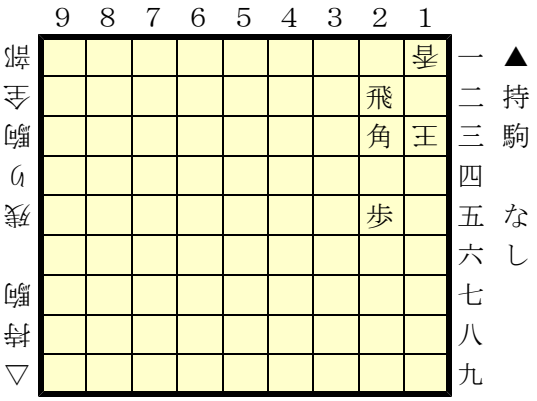
★**捨駒（すてごま）**＝駒をただで捨てて、味方を有利（ゆうり）に導（みちびく）く手段のこと。

野球にたとえれば、犠牲（ぎせい）フライや犠牲バントのことです。

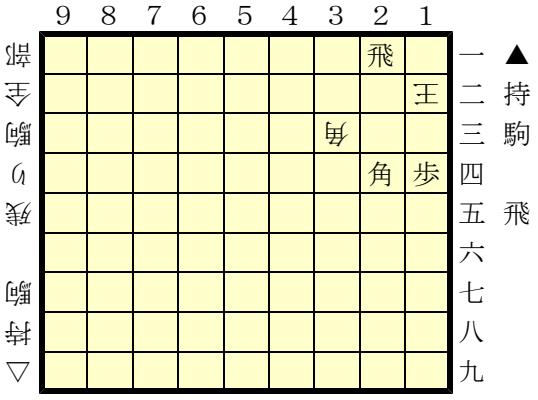
【第５問　手前側の手番】



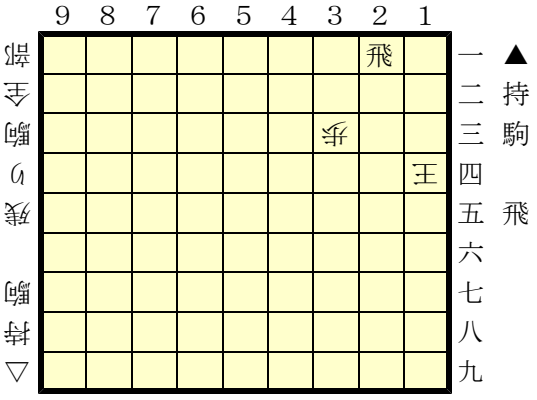
【第６問　手前側の手番】



【第７問　手前側の手番】

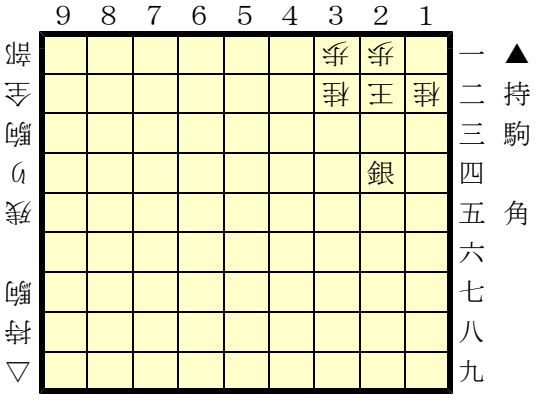


【第８問　手前側の手番】

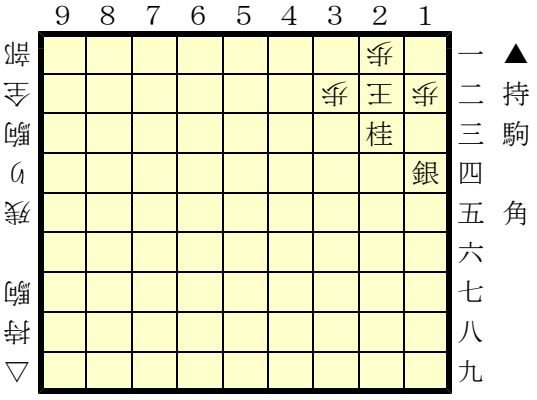


18. 角の特性活かす詰め方

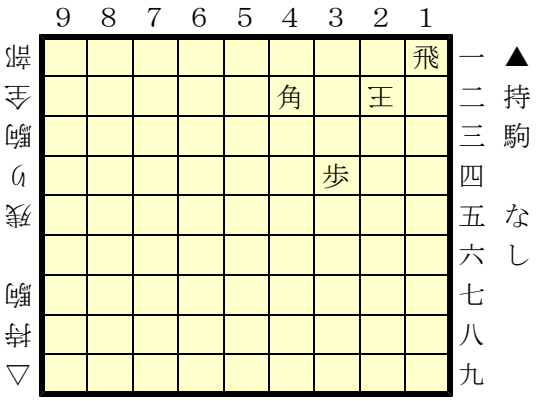
【第１問　手前側の手番】



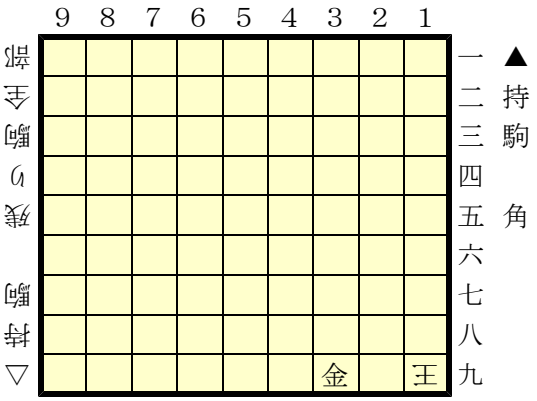
【第２問　手前側の手番】



【第３問　手前側の手番】

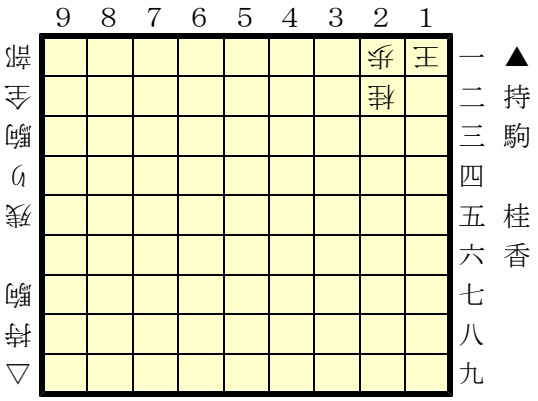


【第４問　手前側の手番】

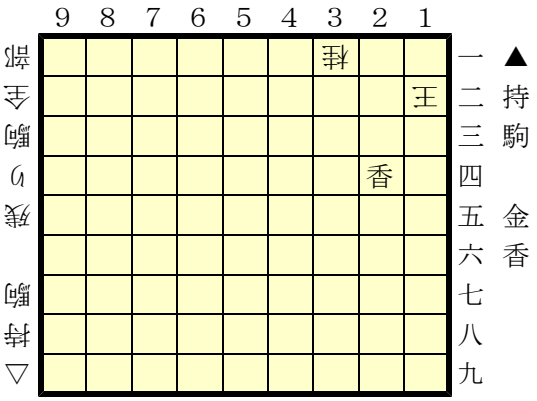


19. 飛び道具で脱出押(お)さえる

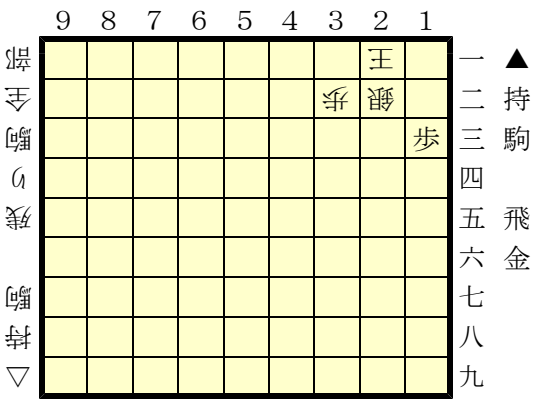
【第１問　手前側の手番】



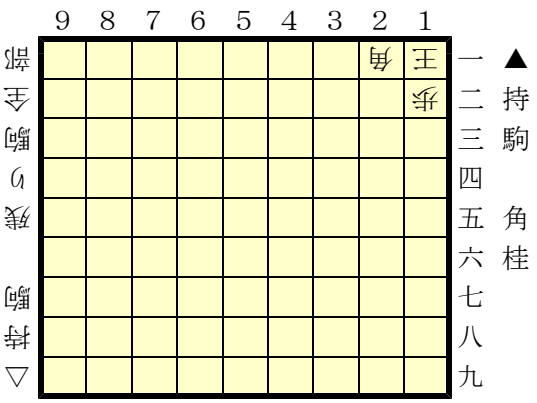
【第２問　手前側の手番】



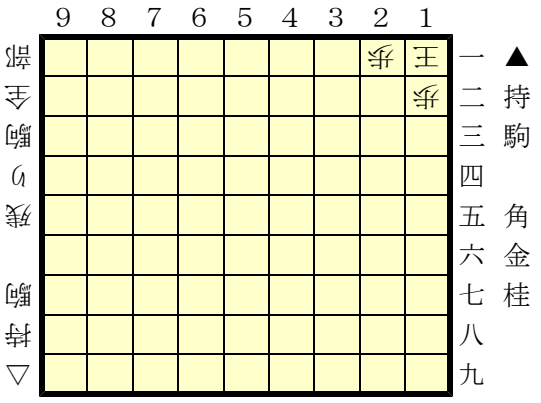
【第３問　手前側の手番】



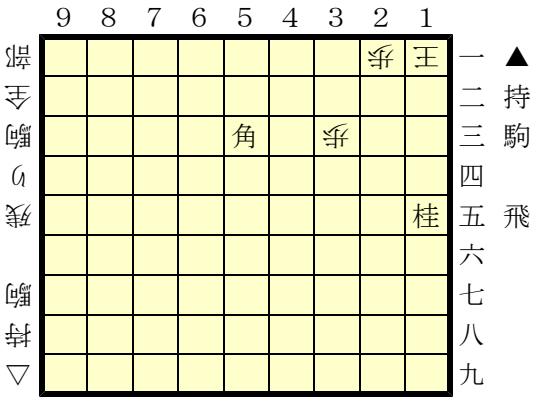
【第４問　手前側の手番】



【第５問　手前側の手番】

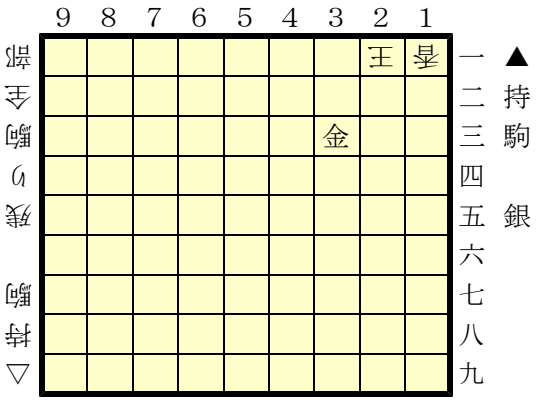


【第６問　手前側の手番】

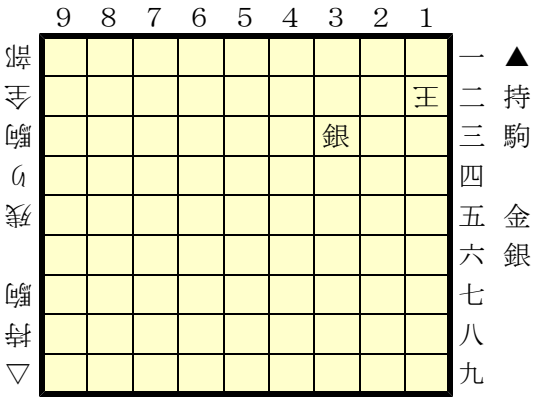


20. 金銀連携(れんけい)の詰め方

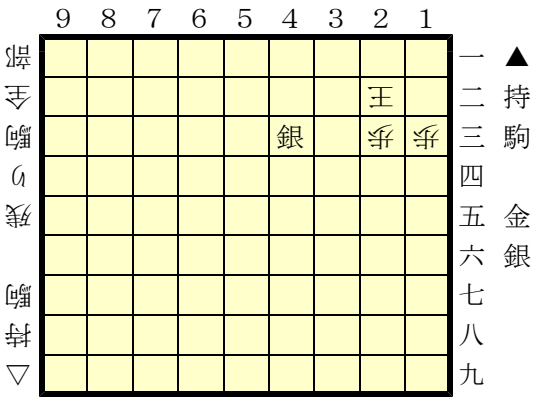
【第１問　手前側の手番】



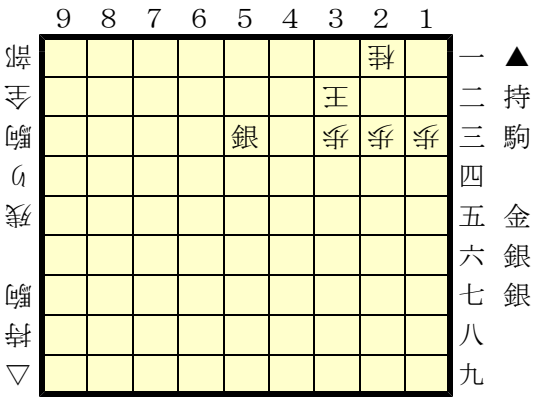
【第２問　手前側の手番】



【第３問　手前側の手番】



【第４問　手前側の手番】

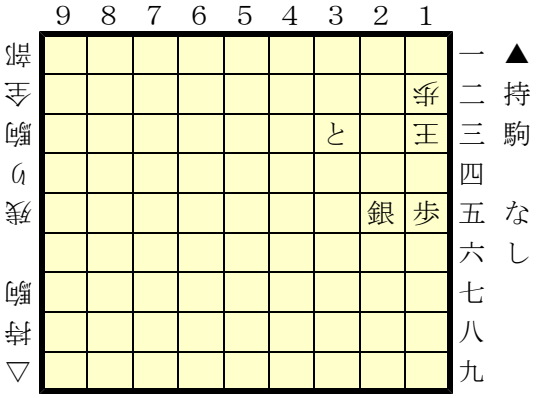


＜マメ知識＞

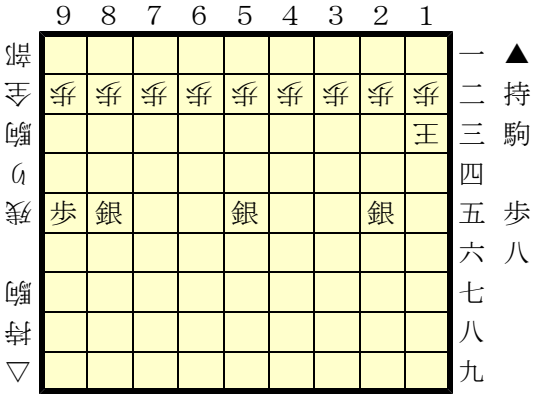
頭(あたま)金＝最終（さいしゅう）、王の頭に金を載（の）せて詰ますこと。
詰み形の基本です。
関連（かんれん）の格言として、「玉は下段に落（お）とせ」、
「金はとどめに残（のこ）せ」などがあります。

21. 歩を使った詰め方

【第１問　手前側の手番】



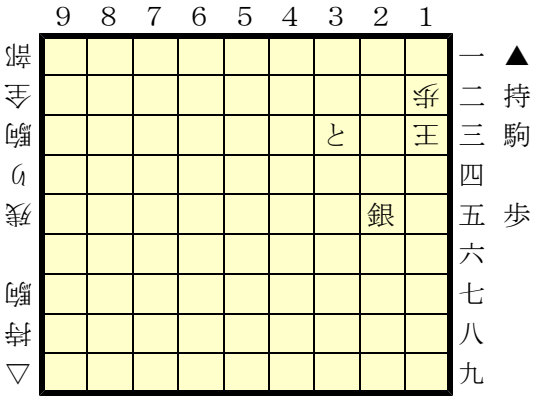
【第２問　手前側の手番】



＜マメ知識＞

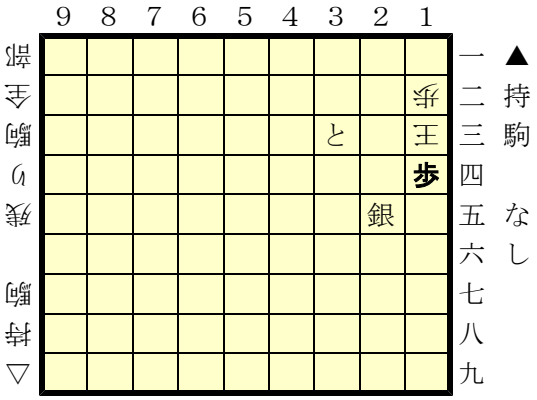
突(つき)歩詰＝第１問や第２問のように、最終手において歩を進めて詰ますこと。

【第３問　手前側の手番】

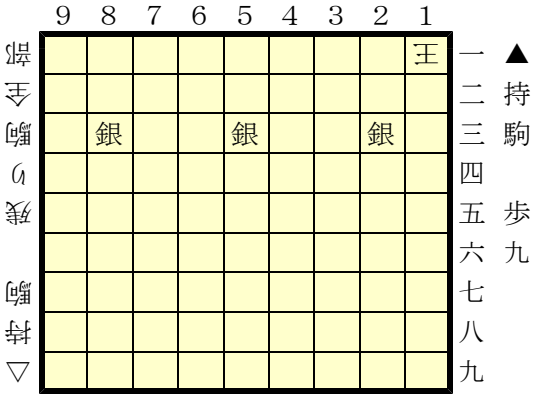


→

【第３問→反則の図】

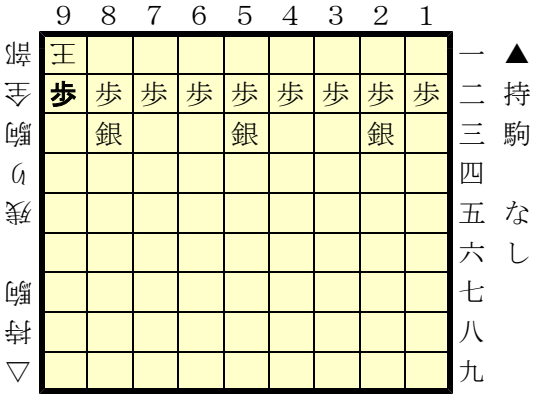


【第４問　手前側の手番】



→

【第４問→反則の図】



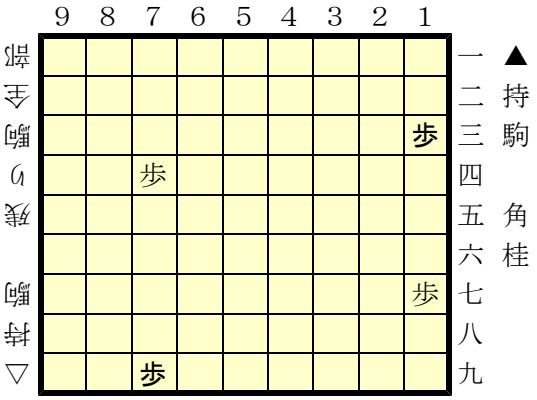
打(うち)歩詰＝第３問や第４問のように、最終手において歩を打って詰ますこと。
これは反則（はんそく）となっていますので、指したらその時点（じてん）で負（ま）けとなりますので、注意（ちゅうい）して下さい。

禁手(きんて)＝指してはいけない手。反則のこと。

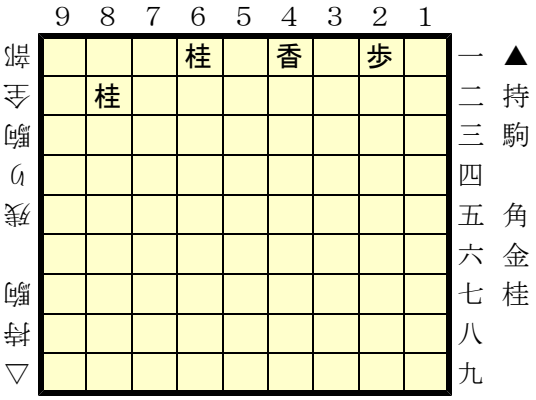
21. 禁手の種類

①**打歩詰**
②**二歩（にふ）**＝同じ筋（すじ）に味方の歩が２枚並ぶこと。
ただし、歩がと金になっていれば構（かま）いません。
指した瞬間、負けとなります。（第１図）
③**行き所（どころ）のない駒**＝次に永久（えいきゅう）に動くことができない場所に歩、香、桂を打つと、負けになります。
（第２図）

【第１図　反則の図】

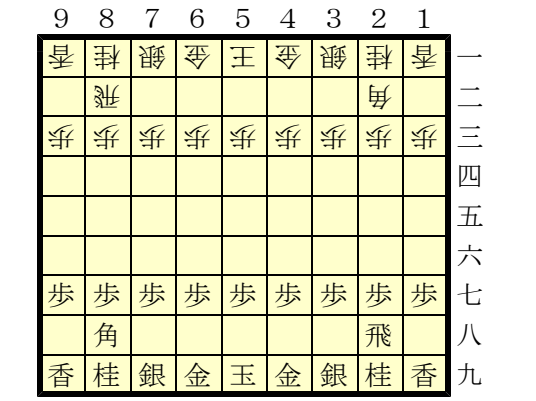


【第２図　反則の図】



22. さあ、指してみよう

【第１図　対局開始前】



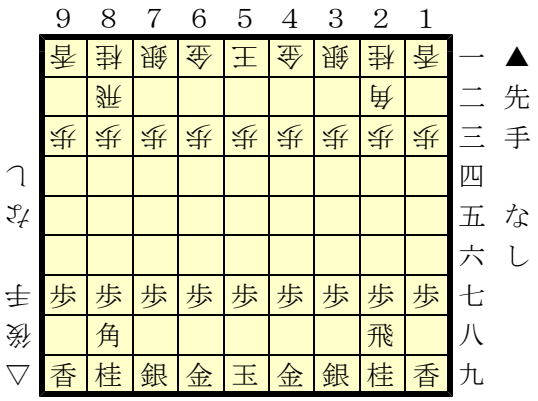
①駒を並べよう

①初（はじ）めて指す相手とは、どちらが強いかわからないので、互（たが）い一礼（いちれい）した後、学年が上か年の多い方が駒箱を開け、先に王将を取り、盤の中央（ちゅうおう）にすえましょう。
②その次に、片方（かたほう）が玉将をすえて下さい。
③その後、残りの駒を並べて下さい。
④駒箱によっては、予備（よび）の歩が１枚入っていることがあり、それは箱を開けた者（もの）が中にしまっ　て下さい。
⑤駒台がなければ、駒箱とその蓋を利用します。

＜マメ知識＞

★**対局（たいきょく）**＝将棋の試合のこと。一手一手、交互に指します。
★**平手（ひらて）**＝第１図のように、互いに４０枚の駒を並べた形で、ハンディキャップをつけずに対局を行うこと。「**平手戦（せん）**」とも言います。

【第２図　対局開始前】



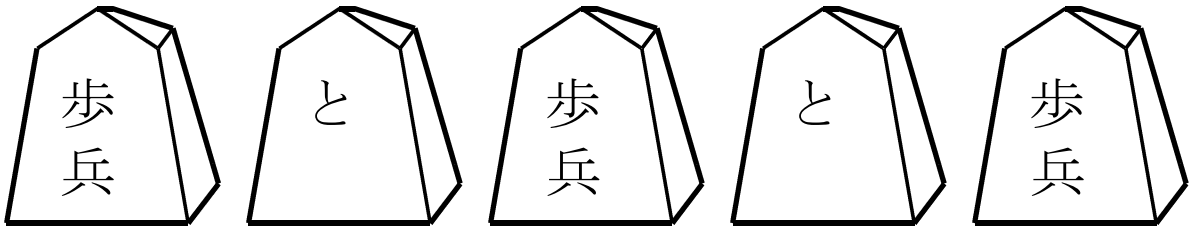
②先後（せんご）を決（き）めよう

①駒を並べ終わったら、どちらが先に指すかを決めます。先に指す方を**先手（せんて）**、後から指す方を**後手（ごて）**と言います。

②**振駒（ふりごま）**＝先後を決める方法。

1 王将を持った方が「失礼（しつれい）」しますと言いつつ、味方の中央の歩５枚を取り、手で振った後、盤面に散（ち）らします。

2 歩が多く出た側が先手を持ちます。



③駒の再使用＝取った駒をリサイクル活用できます。

世界中の様々（さまざま）な将棋で、このルールは日本だけ。
そのため、変化（へんか）が無限（むげん）となりました。

④礼儀（れいぎ）正しく、マナーを守（まも）ろう

①先後が決まったら、互いに「お願いします」とはっきり言い、礼をしましょう。
②畳（たたみ）の席（せき）で指す場合、最初は正座をして下さい。
膝（ひざ）を崩（くず）す際（さい）には、「失礼します」と言ってから、行（おこな）いましょう。
③テーブルの上に将棋盤を置いている時は、肘（ひじ）をつかないようにしましょう。
④対局中は、おしゃべりしないようにしましょう。
⑤「**待った**」（一度指した手を直後に変更すること）をしないようにしましょう。
指した手が駒を離れた瞬間（しゅんかん）、指し直（なお）しはできません。
⑥持駒は手に持たず、駒台にきちっと並べて置きましょう。
駒台がない時は、駒箱とその蓋（ふた）を代用（だいよう）して下さい。
⑦負けた方は、「負けました」とはっきり意志表示（いしひょうじ）して下さい。
これを「**投了**」と言います。
⑧盤の横で観戦（かんせん）する人は、助言（じょげん）や、おしゃべりをしてはいけません。
⑨観戦者が、気（き）づいたことは、対局終了（しゅうりょう）後に指摘（してき）して下さい。
⑩対局終了後、反省会（はんせいかい）をすることも重要（じゅうよう）です。
これを「**感想戦（かんそうせん）**」と呼んでいます。

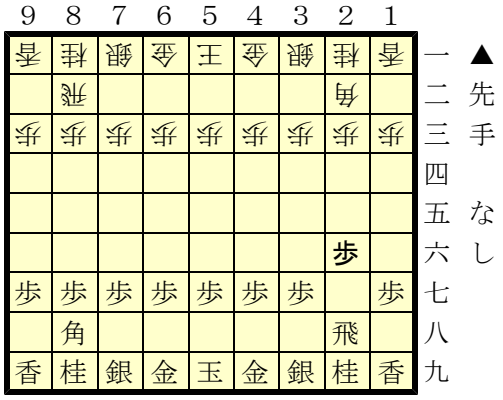
「礼に始（はじ）まり、礼に終（お）わる」

⑤好きな手をいろいろ試(ため)してみよう

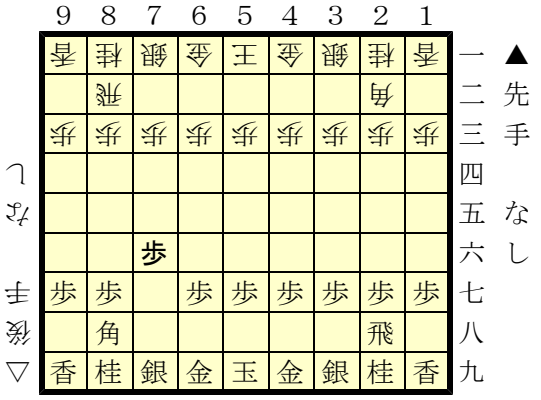
＜マメ知識＞

★**初手(しょて)**＝先手が指す最初の手のこと。３０通（とお）りあります。
★**局面(きょくめん)**＝盤上に現（あらわ）れるその時々（ときどき）の形のこと。

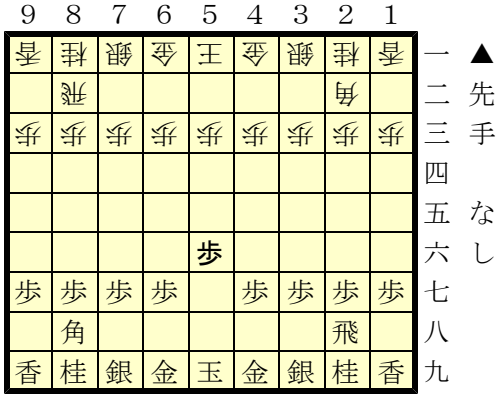
【第３図　先手が初手を指した局面】



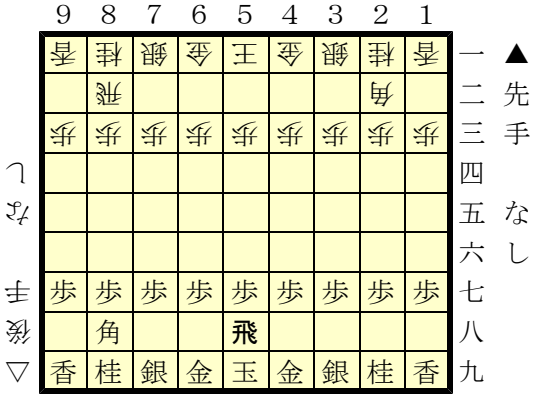
【第４図　先手が初手を指した局面】



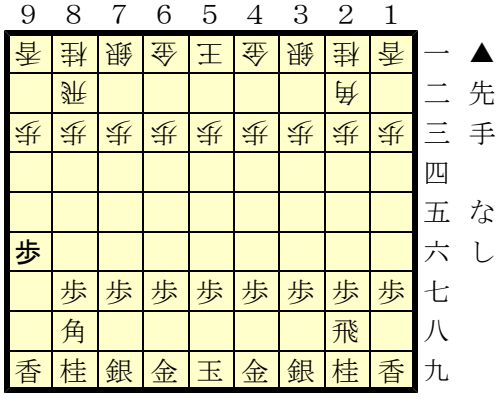
【第５図　先手が初手を指した局面】



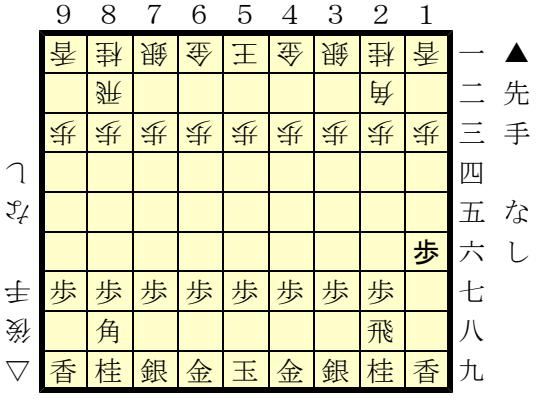
【第６図　先手が初手を指した局面】



【第７図　先手が初手を指した局面】



【第８図　先手が初手を指した局面】

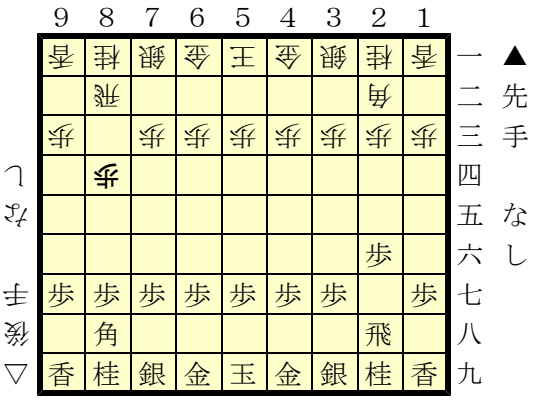


①最初（さいしょ）の内は、思った手を勇気（ゆうき）を持ってどんどん指してみよう。
②体験（たいけん）することが重要（じゅうよう）です。
③短時間（たんじかん）の中で、の番数（ばんかず）が多いほど身（み）につきます。

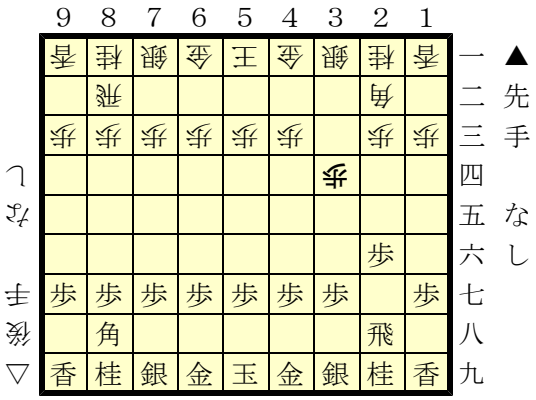
⑥出だしの代表的（だいひょうてき）４パターン

★第９図から第 12 図は、平手における出だし２手の代表的４パターンです。
★こう指さないといけないということでは、決（けっ）してありませんが、初心（しょしん）の内は、プロになった気分（きぶん）でまねてみるのもいいでしょう。
★反則をしなければ、どんな手を指しても自由（じゆう）です。

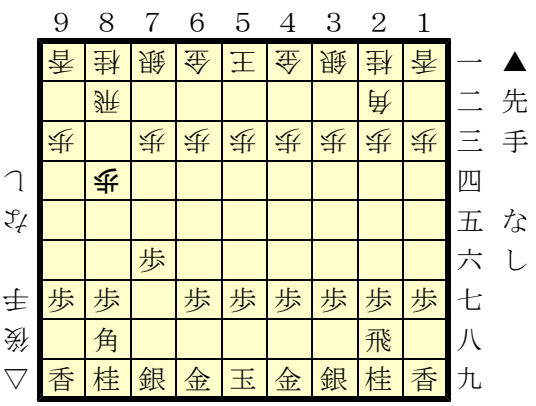
【第９図　後手が応じた局面】



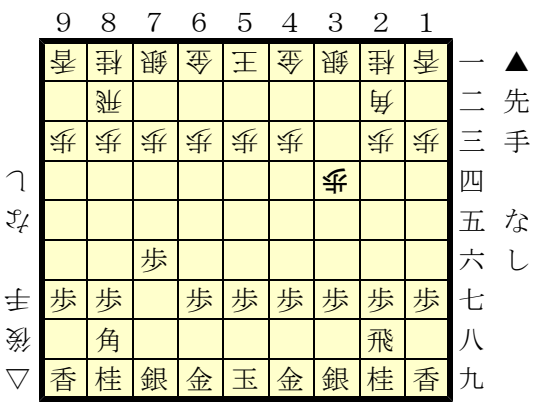
【第 10 図　後手が応じた局面】



【第 11 図　後手が応じた局面】

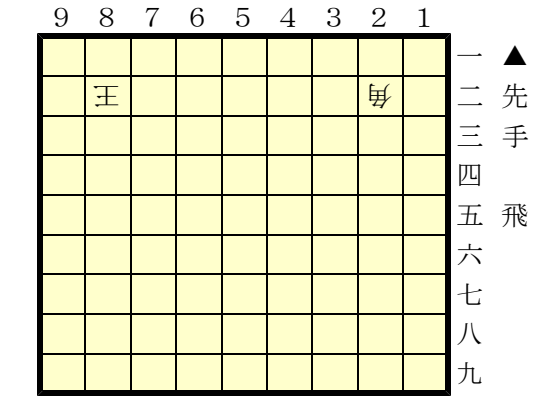


【第 12 図　後手が応じた局面】

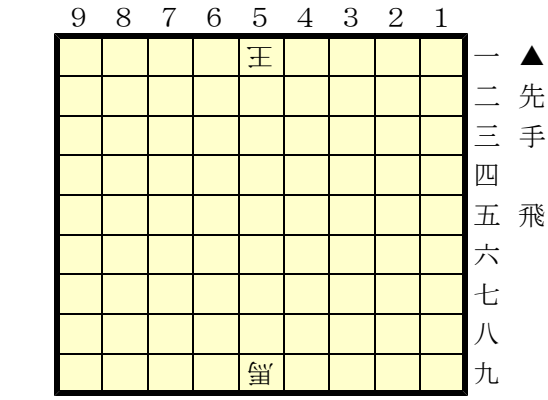


22. 両取りをかけてみよう

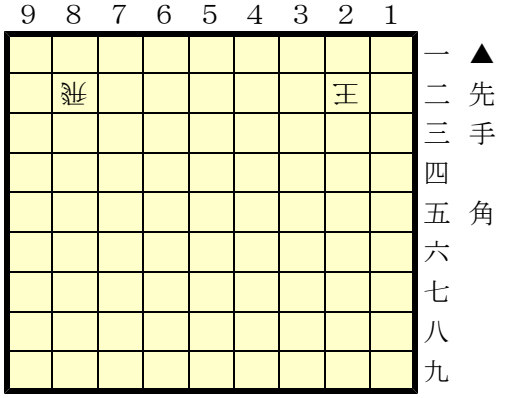
【第１問　先手番】



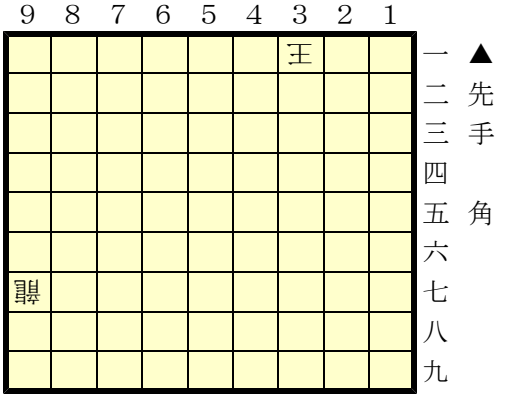
【第２問　先手番】



【第３問　先手番】



【第４問　先手番】

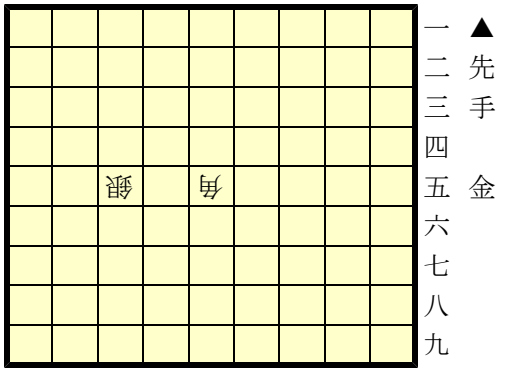


＜マメ知識＞

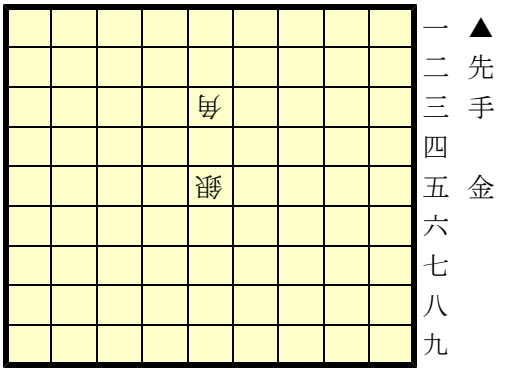
★王手飛車（おうてびしゃ）＝第３問やのように、王と飛をどちらか下さいと、取りに出た手のこと。「**王手飛車取り**」とも呼びます。

これにかかった人は、戦意喪失（せんいそうしつ）となります。

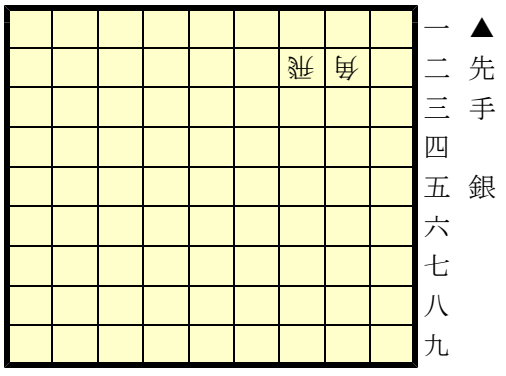
【第５問　先手番】



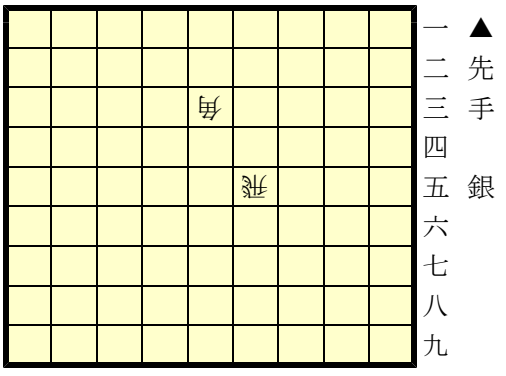
【第６問　先手番】



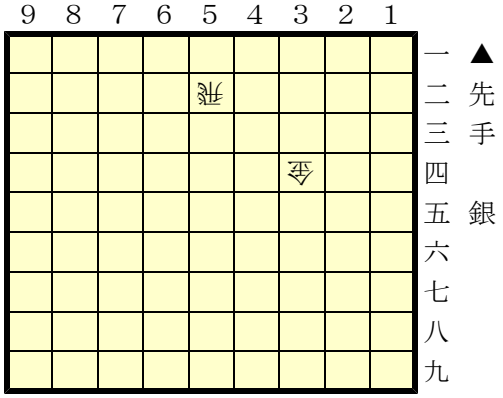
【第７問　先手番】



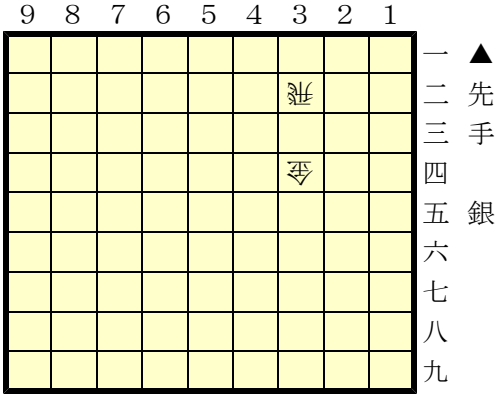
【第８問　先手番】



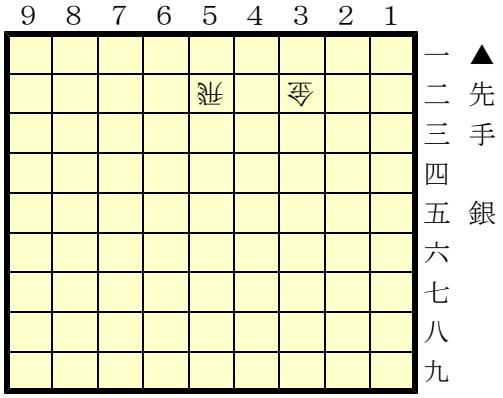
【第 9 問　先手番】



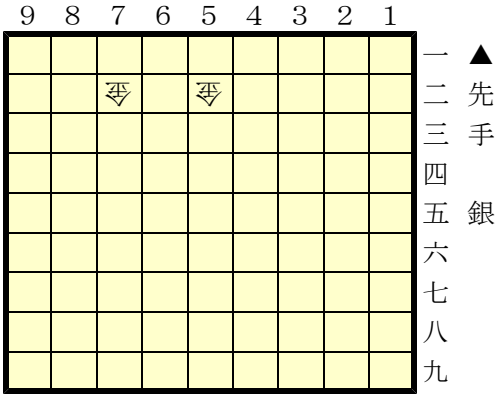
【第 10 問　先手番】



【第 9 問　先手番】



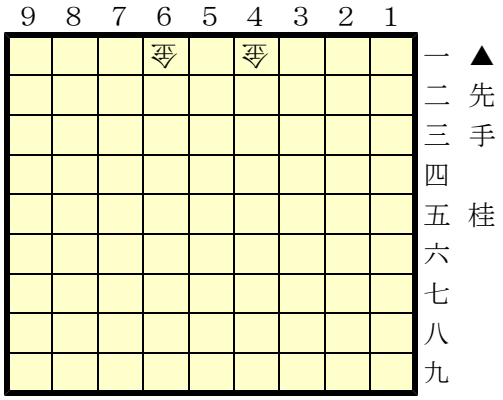
【第 10 問　先手番】



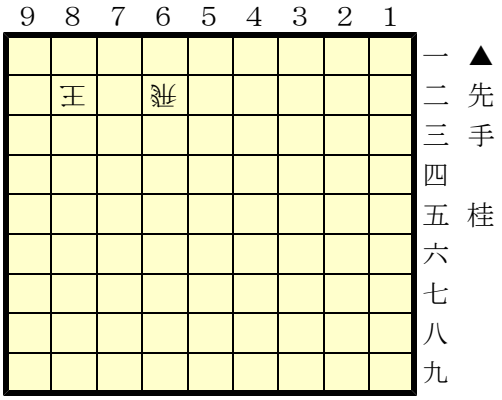
＜マメ知識＞

★**割(わ)り打ち**＝第 9 問と第 10 問のように、飛や金の斜め下から打つ両取りの銀のこと。

【第 11 問　先手番】



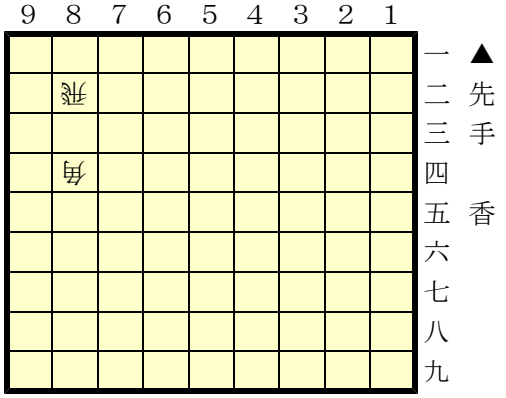
【第 12 問　先手番】



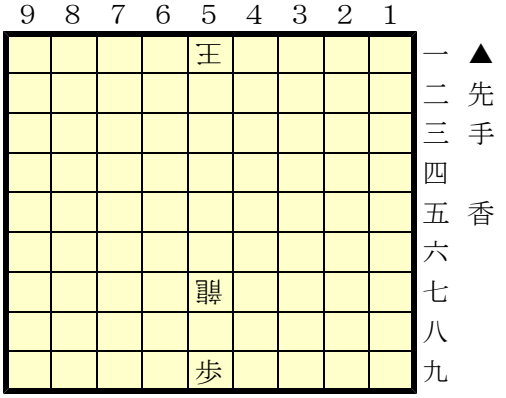
＜マメ知識＞

★**桂馬のふんどし**＝第 11 問や第 12 問のように、桂で二股（ふたまた）に両取りをかけることを言います。

【第 13 問　先手番】



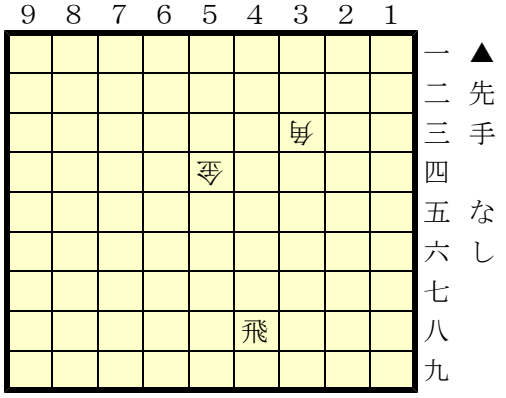
【第 14 問　先手番】



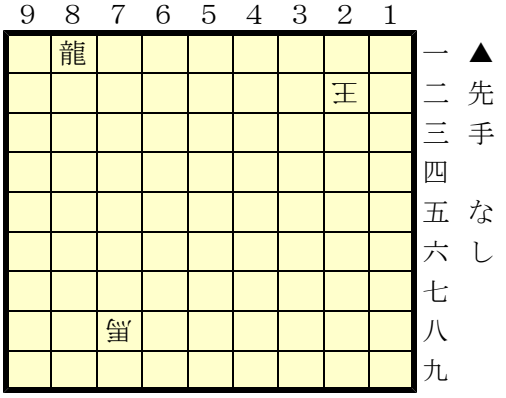
＜マメ知識＞

★田楽刺（でんがくざ）し＝第 13 問や第 14 問のように、香で串（くし）刺しにすることを言います。

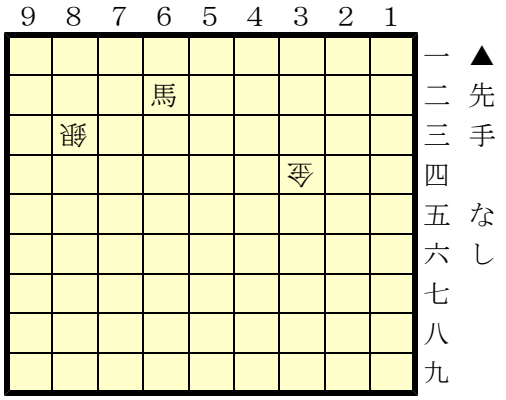
【第 15 問　先手番】



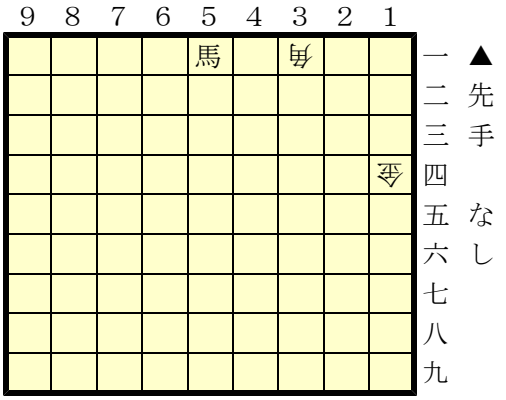
【第 16 問　先手番】



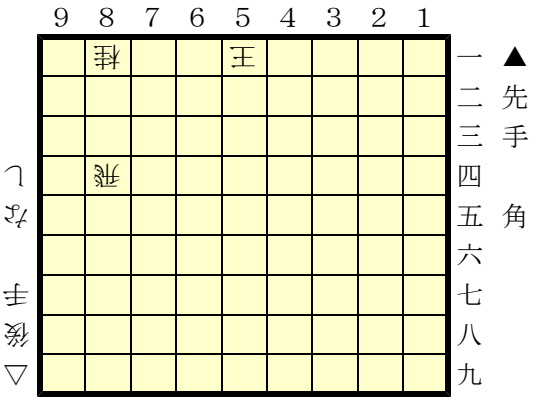
【第 17 問　先手番】



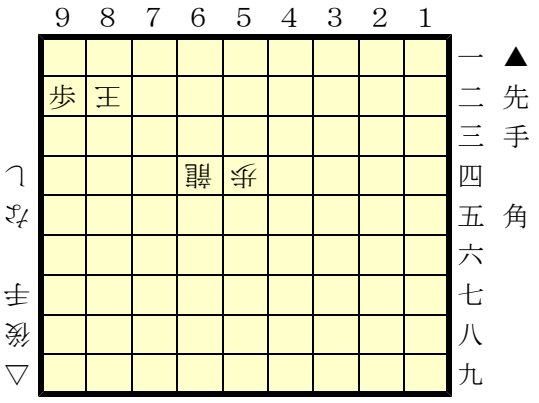
【第 18 問　先手番】



【第 19 問　先手番】



【第 20 問　先手番】

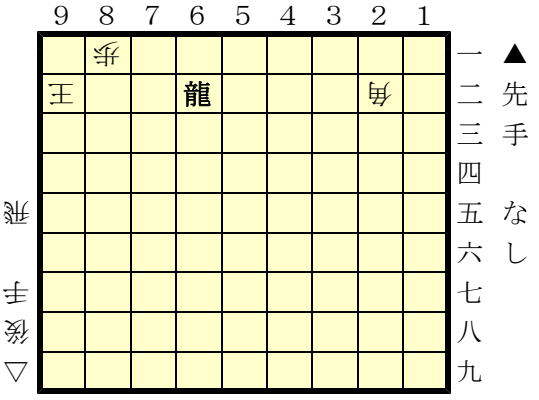


＜マメ知識＞

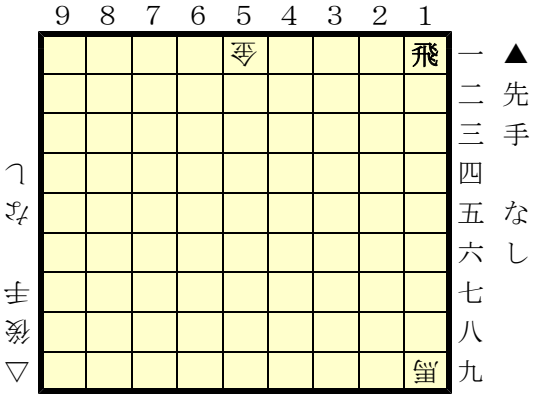
★**準(じゅん)王手飛車**＝第 18 問のように間接（かんせつ）的に王手飛車をかけること。直接（ちょくせつ）王手はかかっていませんが、必（かなら）ず飛を取ることができます。

23. 両取りへの対処法(たいしょほう)

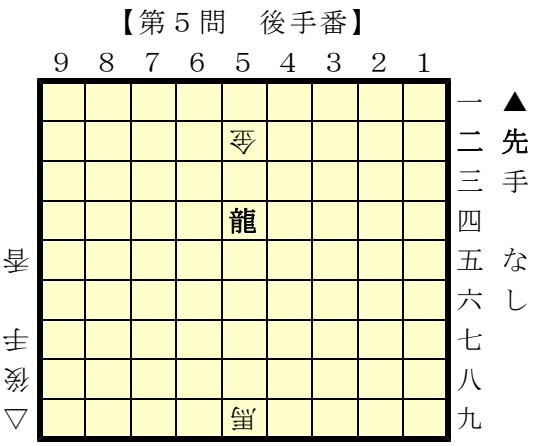
【第３問　後手番】



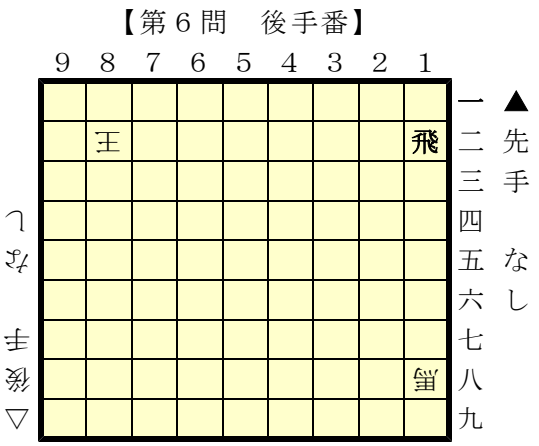
【第４問　後手番】



【第５問　後手番】



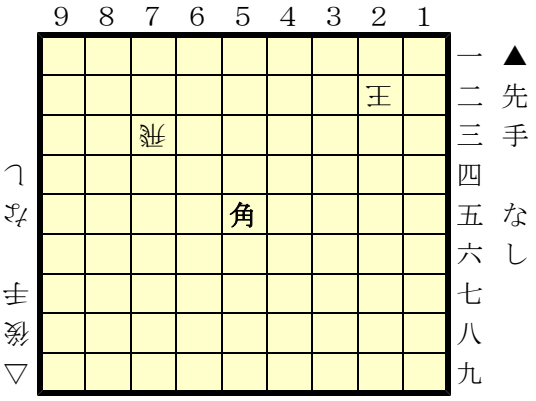
【第６問　後手番】



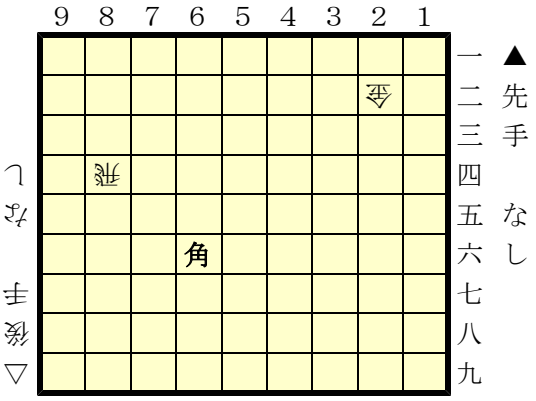
＜マメ知識＞

合わせ飛車＝第３問のように飛または龍の攻撃（こうげき）に対し、合駒に飛を打って対抗（たいこう）すること。王手への対処とは限（かぎ）りません。

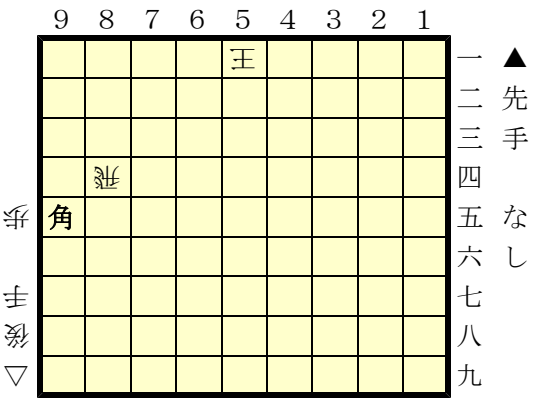
【第７問　後手番】



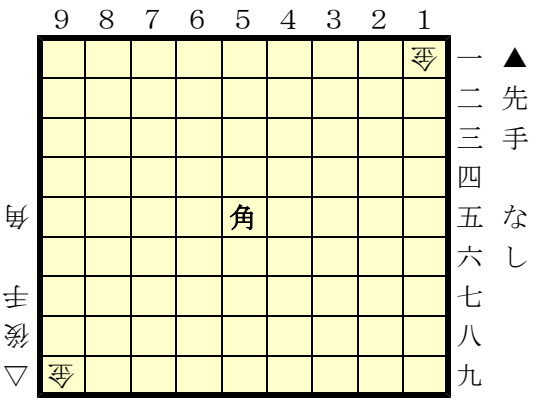
【第８問　後手番】



【第９問　後手番】



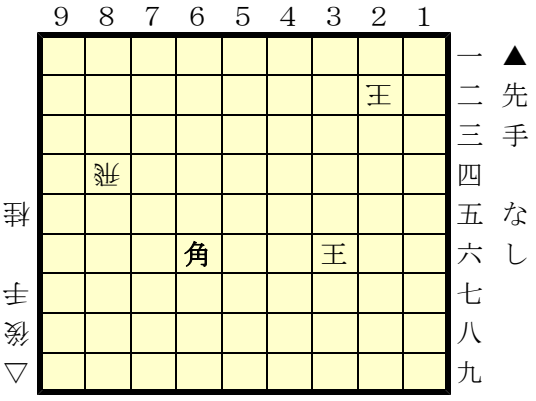
【第 10 問　後手番】



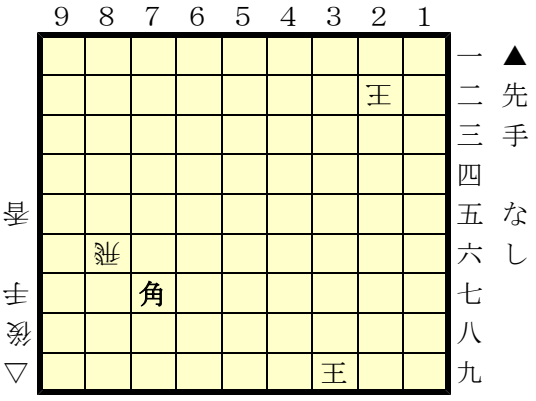
＜マメ知識＞

合わせ角＝第 10 問のように角または馬の攻撃に対し、合駒に角を打って対抗すること。王手への対処とは限（かぎ）りません。

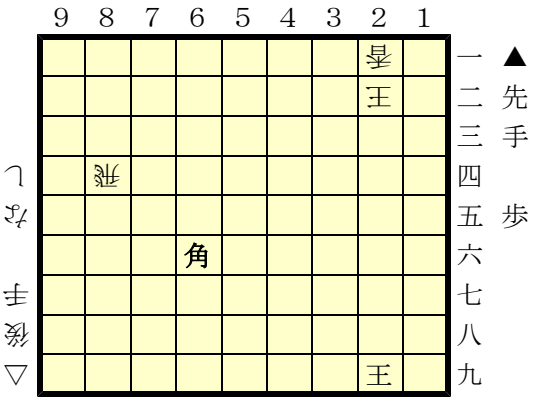
【第 11 問　後手番】



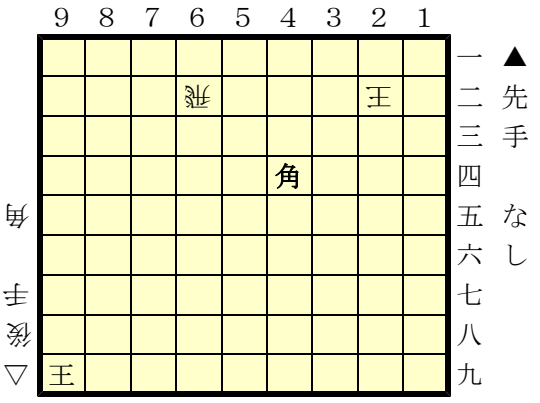
【第 12 問　後手番】



【第 13 問　後手番】



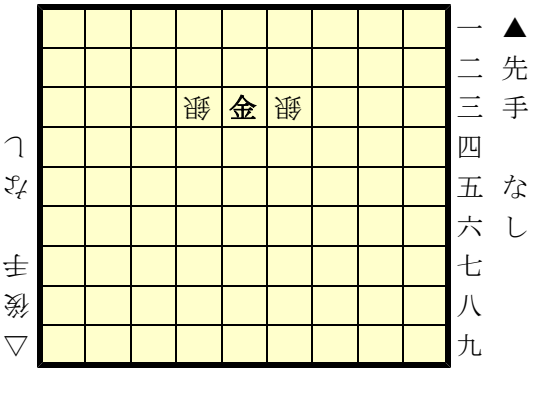
【第 14 問　後手番】



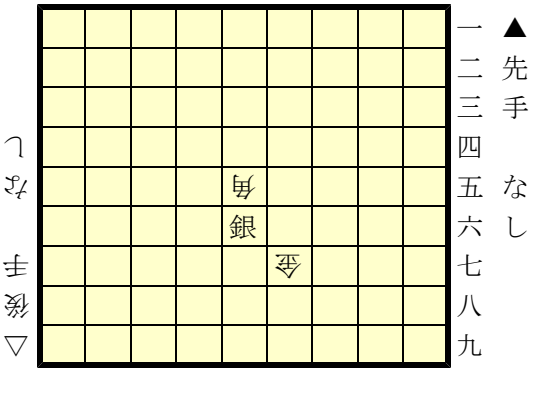
＜マメ知識＞

逆（ぎゃく）王手＝第 11 問～第 13 問のように、王手に対し合駒または王を逃げた手が、逆に相手への王手になっている状態（じょうたい）の手。
逆転（ぎゃくてん）のマジックを思わせます。

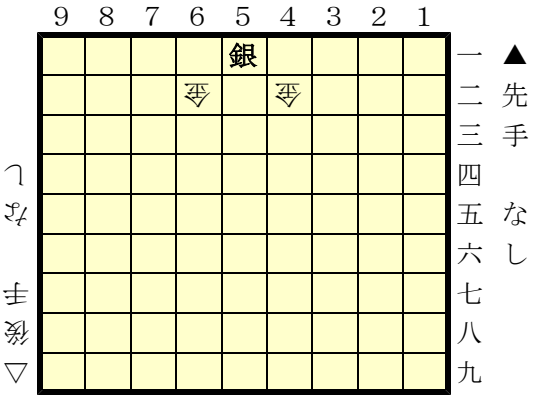
【第 13 問　後手番】



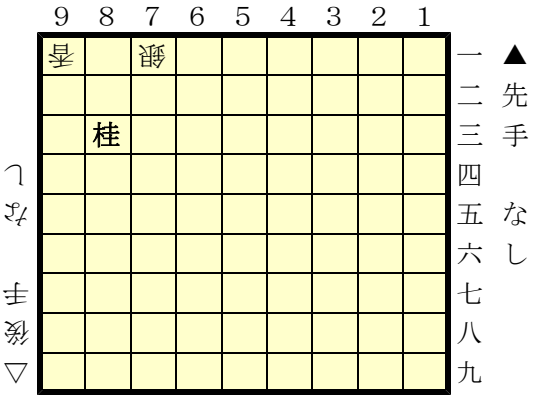
【第 14 問　後手番】



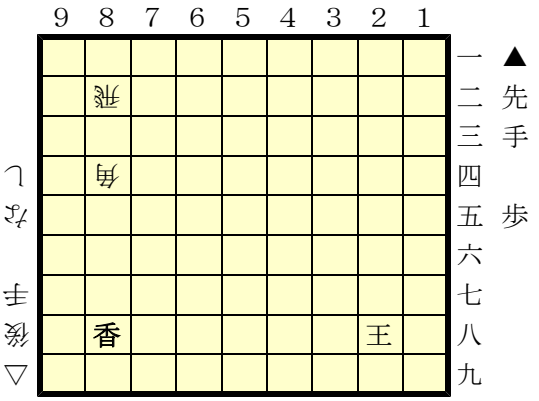
【第 15 問　後手番】



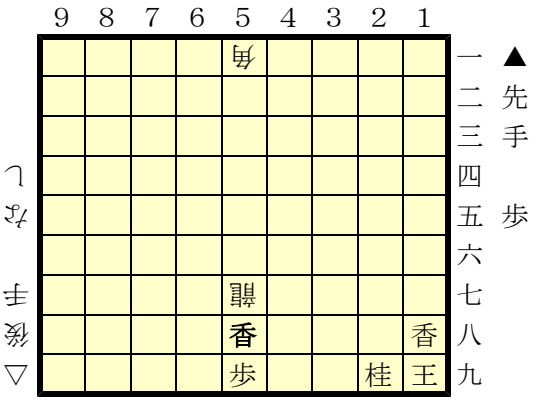
【第 16 問　後手番】



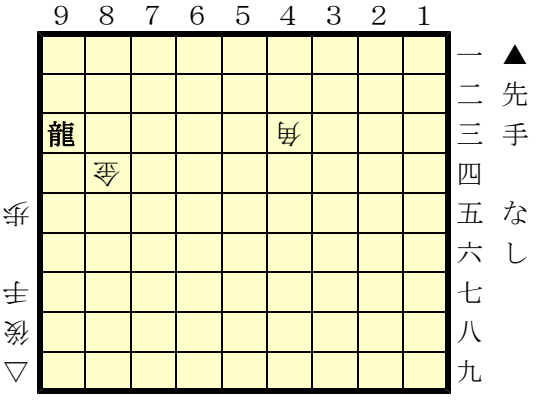
【第 17 問　後手番】



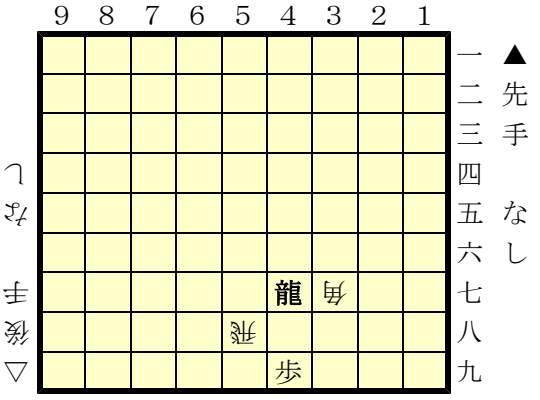
【第 18 問　後手番】



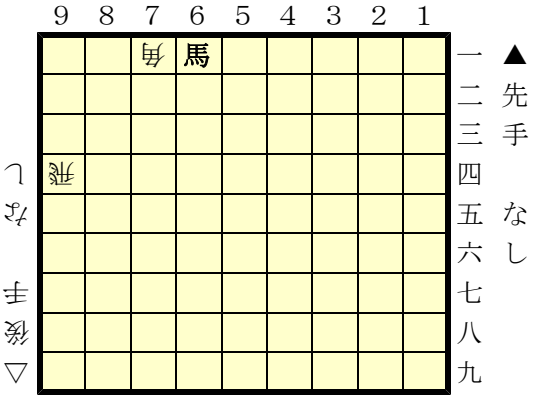
【第 19 問　後手番】



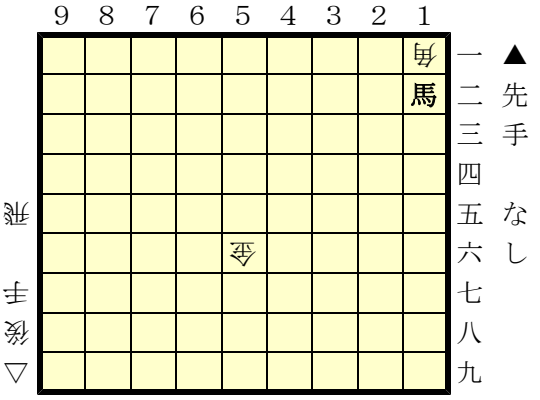
【第 20 問　後手番】



【第 21 問　後手番】



【第 22 問　後手番】



24. 棋譜(きふ)の読(よ)み方

＜マメ知識＞

★**棋譜**＝実際に指した手を符号（ふごう）で現（あらわ）し、後から対局の最初から最後まで再現（さいげん）できるようにする手段。
音楽（おんがく）で言う「音符（おんぷ）」のようなもの。
先手側から見て、右上から左に英数字（えいすうじ）、右上から下に漢（かん）数字がふってあります。地球（ちきゅう）における経度（けいど）と緯度（いど）のようなもの。英数字～漢数字の順（じゅん）に読みます。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
9一	8一	7一	6一	5一	4一	3一	2一	1一	一 ▲
9二	8二	7二	6二	5二	4二	3二	2二	1一	二 先
9三	8三	7三	6三	5三	4三	3三	2三	1三	三 手
9四	8四	7四	6四	5四	4四	3四	2四	1四	四
9五	8五	7五	6五	5五	4五	3五	2五	1五	五
9六	8六	7六	6六	5六	4六	3六	2六	1六	六
9七	8七	7七	6七	5七	4七	3七	2七	1七	七
9八	8八	7八	6八	5八	4八	3八	2八	1八	八 後手
9九	8九	7九	6九	5九	4九	3九	2九	1九	九 △

【第１図　△８四歩まで】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	一 ▲
	飛						角		二 先
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三 手
	歩								四
									五 な
							歩		六 し
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	七
	角						飛		八 後手
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九 △

▲（先手）２六歩　△（後手）８四歩

【第２図　△３四歩まで】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	一 ▲
	飛						角		二 先
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三 手
						歩			四
									五 な
							歩		六 し
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	七
	角						飛		八 後手
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九 △

▲（先手）２六歩　▽（後手）３四歩

【第３図　△８四歩まで】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	一 ▲
	飛						角		二 先
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三 手
	歩								四
									五 な
		歩							六 し
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角						飛		八 後手
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九 △

▲（先手）７六歩　△（後手）８四歩

【第４図　△３四歩まで】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	一 ▲
	飛						角		二 先
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三 手
						歩			四
									五 な
		歩							六 し
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角						飛		八 後手
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九 △

▲（先手）７六歩　△（後手）３四歩

25. 駒の価値(かち)

★駒の価値とは、駒を商品（しょうひん）とすれば、値段（ねだん）のようなものです。
★値段はその時々によって、変わってきます。絶対（ぜったい）的なものではありません。ただし、王や玉だけは例外（れいがい）で、絶対的なものです。
★王の価値‥‥この駒を取られたら負けなので、無限大の価値と言えます。

駒の基本価値（目安）

駒	王	飛	角	金	銀	桂	香	歩	合計
点数	∞	10	9	6	5	4	3	1	38
味方枚数	１枚	１枚	１枚	２枚	２枚	２枚	２枚	９枚	２０枚
合計点数	∞	10	9	12	10	8	6	9	64

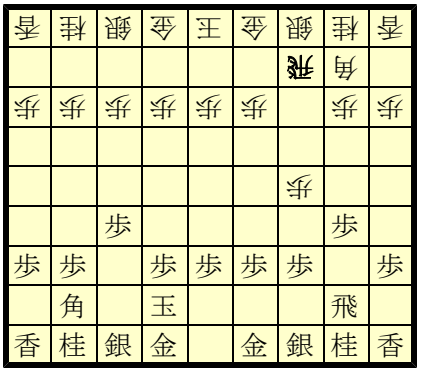
★将棋では駒の交換（こうかん）が激（はげ）しく行われ、また駒を取ったり、取られたりします。その際、少（すこ）しでも得（とく）を積（つ）み重（かさ）ねるように心がけよう。

26. 実戦(じっせん)での両取り

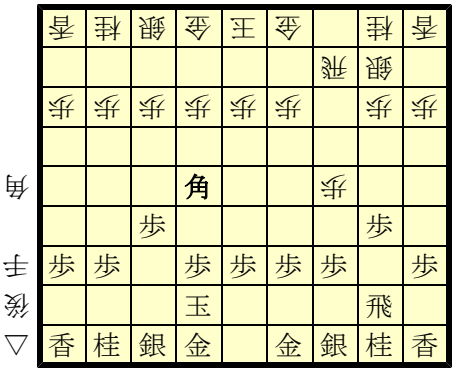
＜マメ知識＞

★実戦＝実際に対局すること。
自分（じぶん）より強い人と指すことが上達（じょうたつ）における近道（ちかみち）です。

【第 1A 図　△３二飛まで】

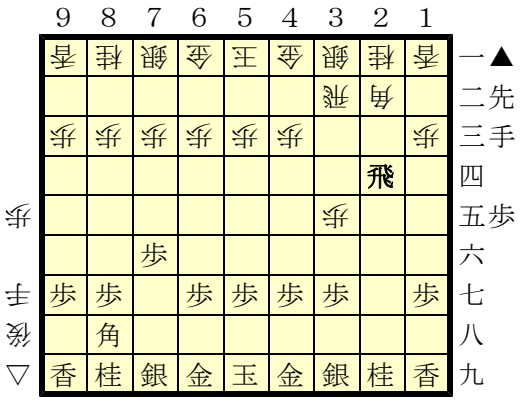


【第 1B 図　▲４五角まで】

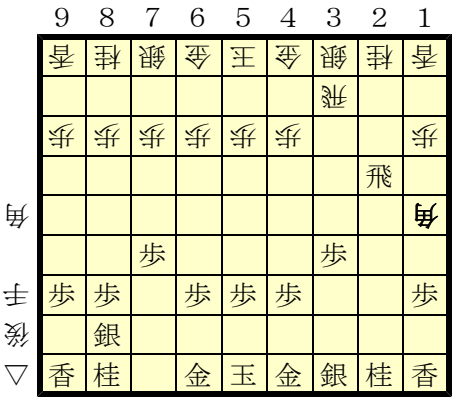


【第 1A 図】
↓
▲２二角成
△同　銀
▲６五角
【第 1B 図】

【第 2A 図　▲２四飛まで】

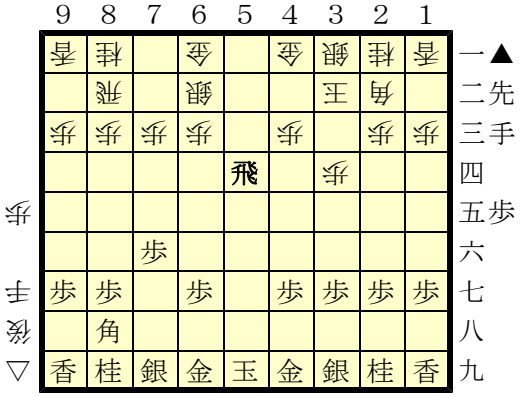


【第 2B 図　△１五角まで】

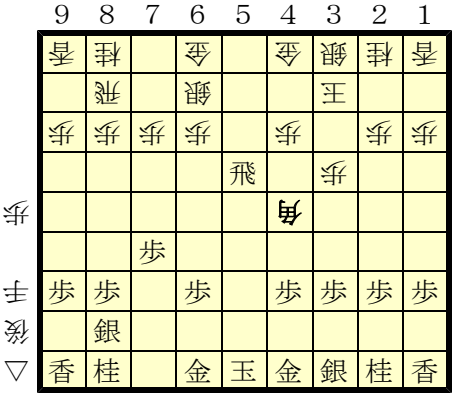


【第 2A 図】
↓
△３六歩
▲同　歩
△８八角成
▲同　銀
△１五角
【第 2B 図】

【第 3A 図　▲５四飛まで】

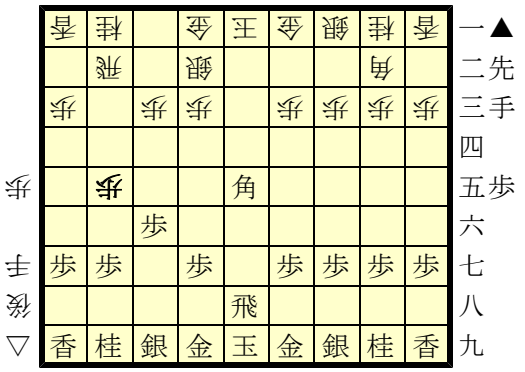


【第 3A 図　△４五角まで】

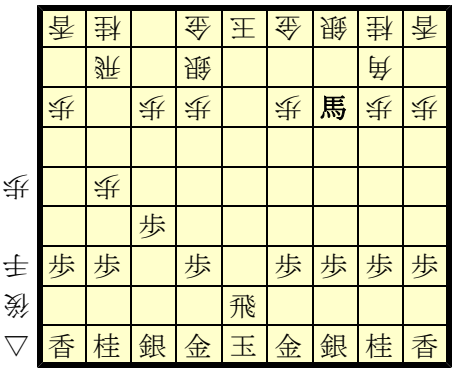


【第 3A 図】
↓
△８八角成
△同　銀
▲４五角
【第 3B 図】

【第 4A 図　△８五歩まで】

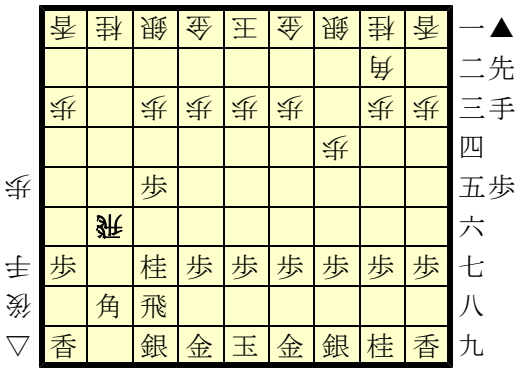


【第 4A 図　△８五歩まで】

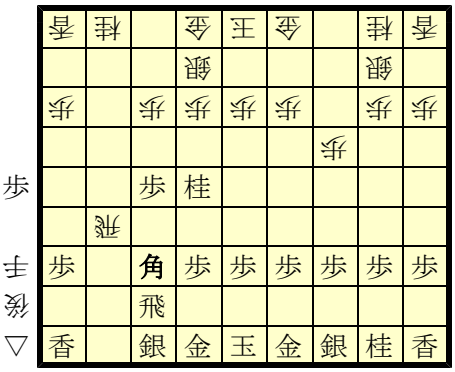


【第 4A 図】
↓
▲３三角成
【第 4B 図】

【第 5A 図　△８六飛まで】

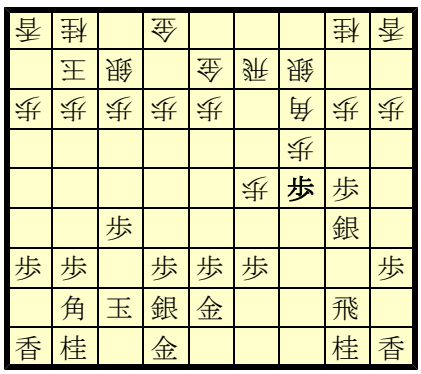


【第 5A 図　▲７七角まで】

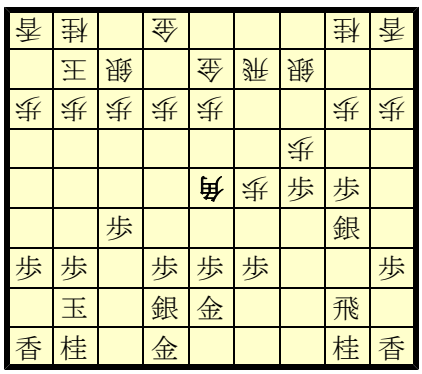


【第 5A 図】
↓
▲６五桂
△６二銀
△２二角成
▲同　銀
△７七角
【第 5B 図】

【第 6A 図　▲３五歩まで】

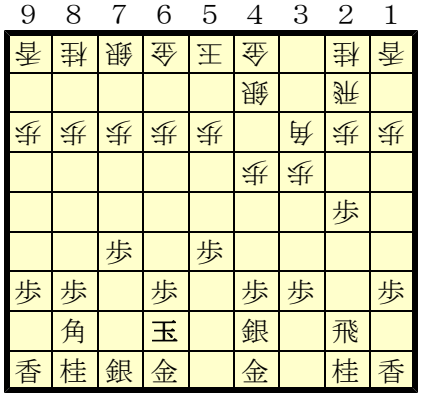


【第 6B 図　△５五角まで】

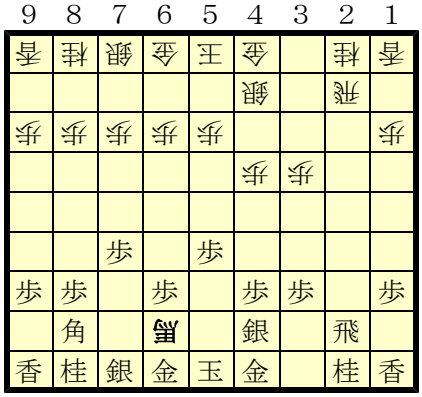


【第 6A 図】
↓
△８八角成
▲同　玉
△５五角
【第 7B 図】

【第 7A 図　▲６八玉まで】

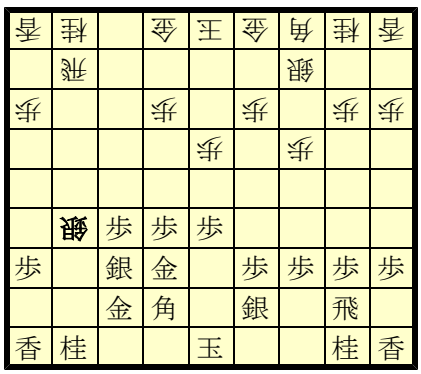


【第 7A 図　▲６八角成まで】

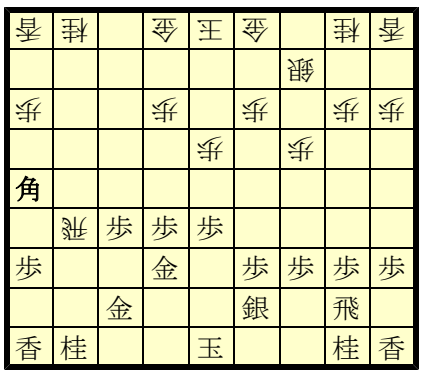


【第 7A 図】
↓
△２四歩
▲同　歩
△同　角
▲５九玉
△６八角成
【第 8B 図】

【第 8A 図　△８六銀まで】

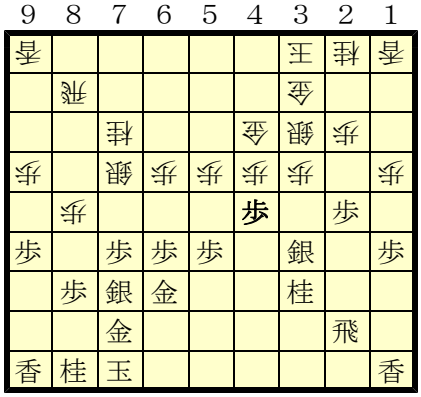


【第 8B 図　▲９五角まで】

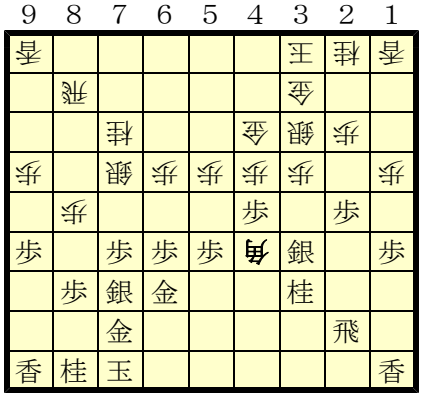


【第 8A 図】
↓
▲８六同銀
△同　角
▲同　角
△同　飛
▲９五角
【第 8B 図】

【第 9A 図　▲４五歩まで】

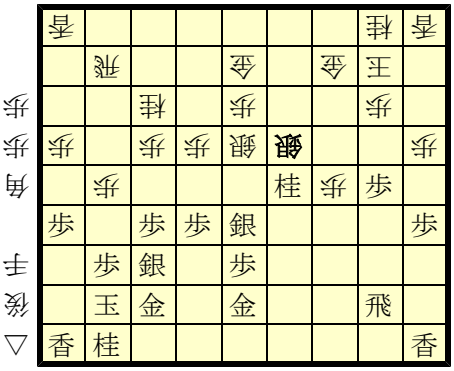


【第 9B 図　△４六角まで】

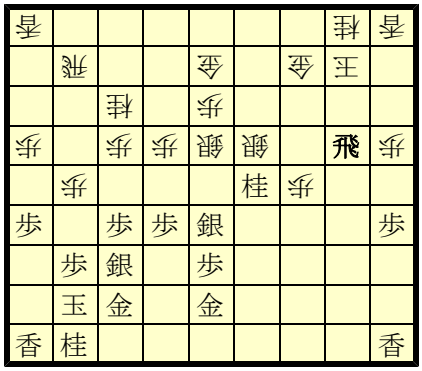


【第 9A 図】
↓
△４六角
【第 9B 図】

【第 10A 図　△４四銀まで】



【第 10A 図　▲２四同飛まで】



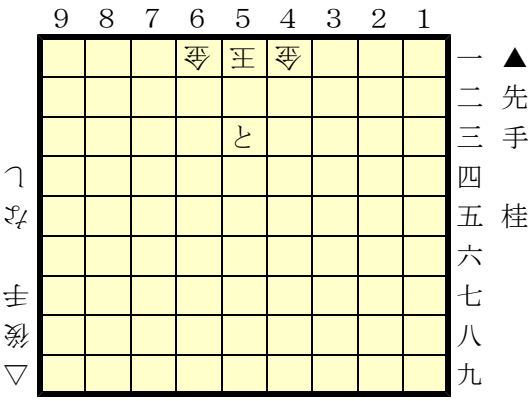
【第 10A 図】
↓
△２四歩
△同　歩
▲同　飛
【第 10B 図】

27. 実戦での詰み形(がたち)

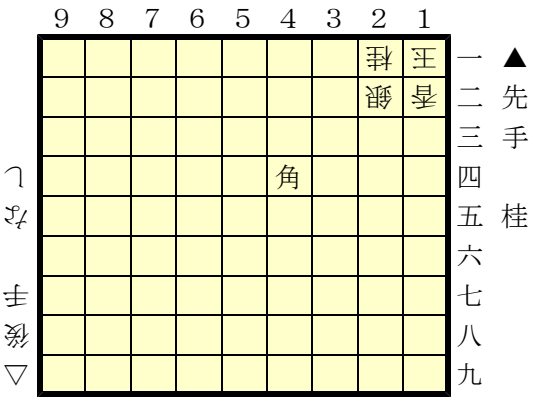
＜マメ知識＞

★**頓死**（とんし）＝実戦では簡単（かんたん）な詰みを逃すことがよくあり、うっかり詰まされてしまうこと。

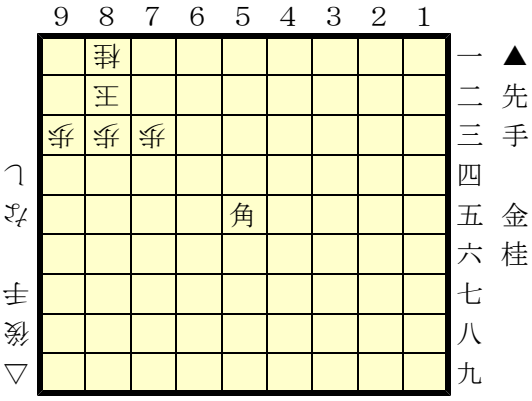
【第１問　先手番】



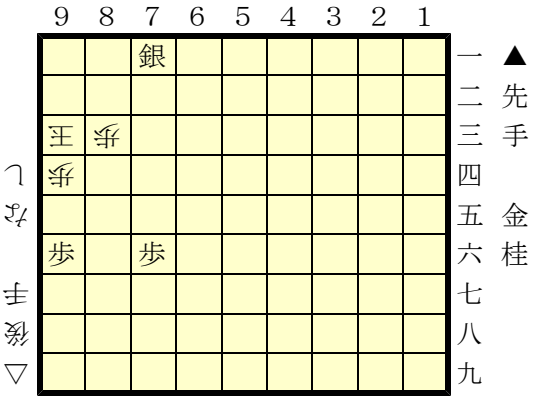
【第２問　先手番】



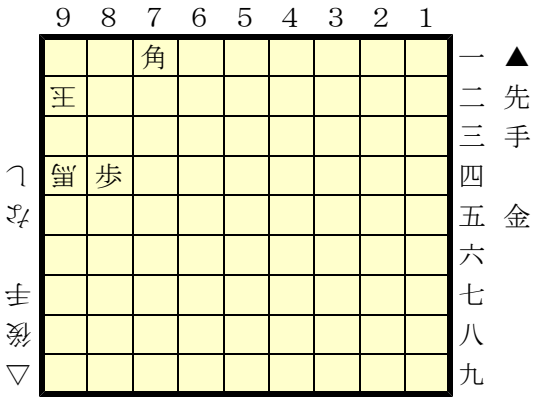
【第３問　先手番】



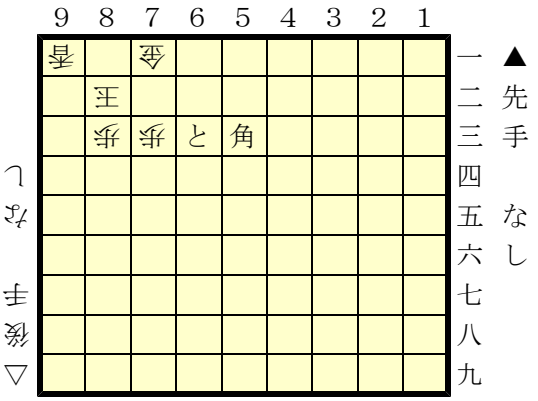
【第４問　先手番】



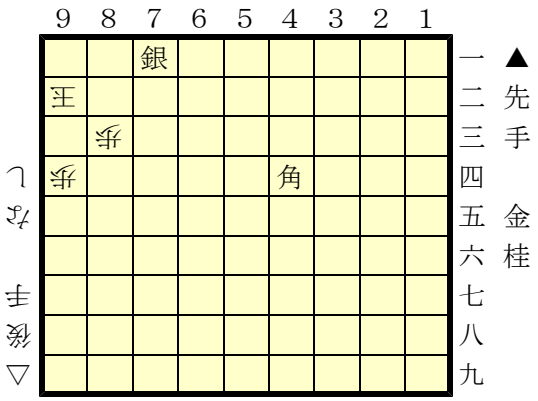
【第５問　先手番】



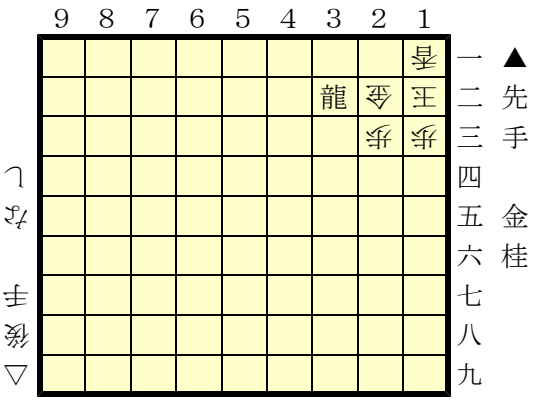
【第６問　先手番】



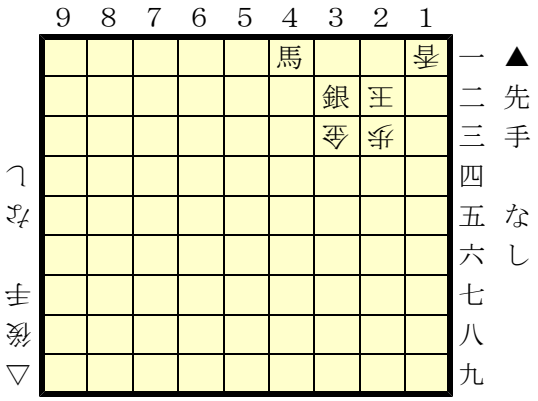
【第７問　先手番】



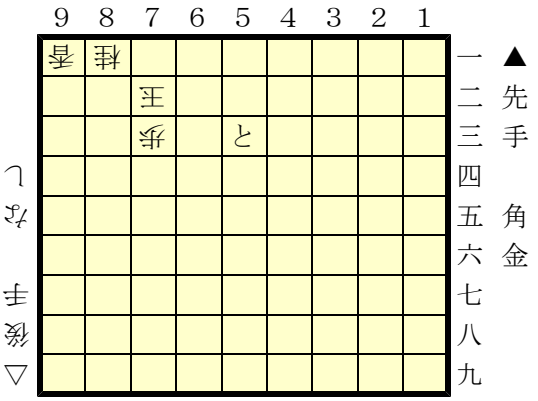
【第８問　先手番】



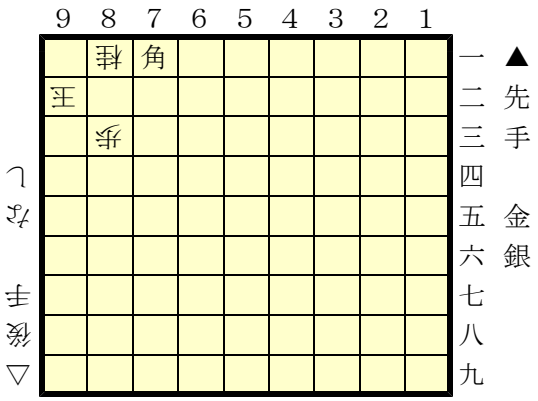
【第９問　先手番】



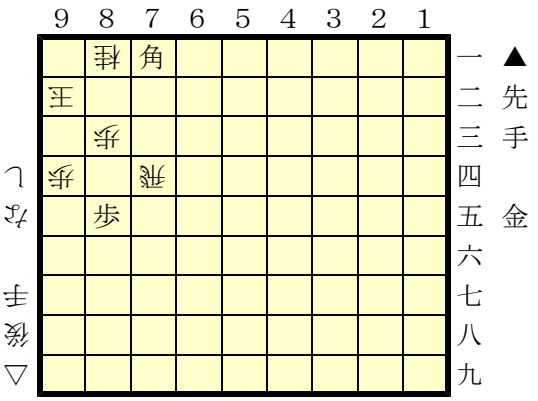
【第 10 問　先手番】



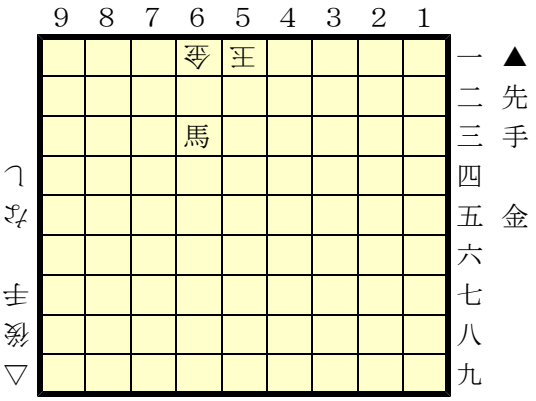
【第 11 問　先手番】



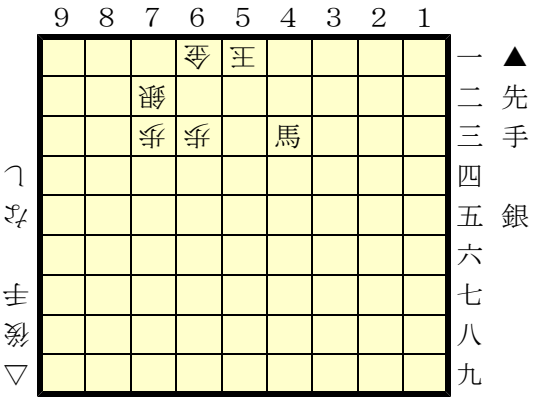
【第 12 問　先手番】



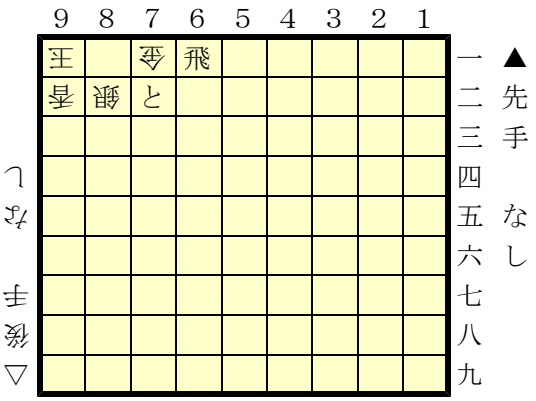
【第 13 問　先手番】



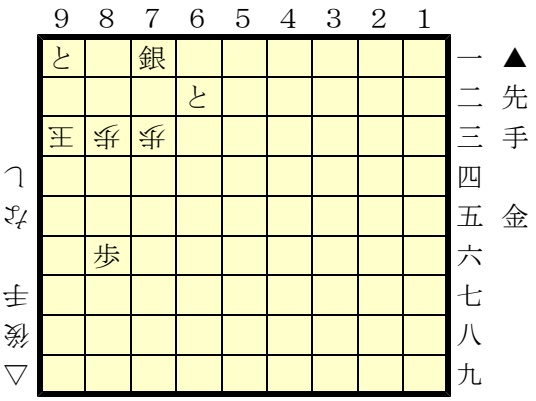
【第 14 問　先手番】



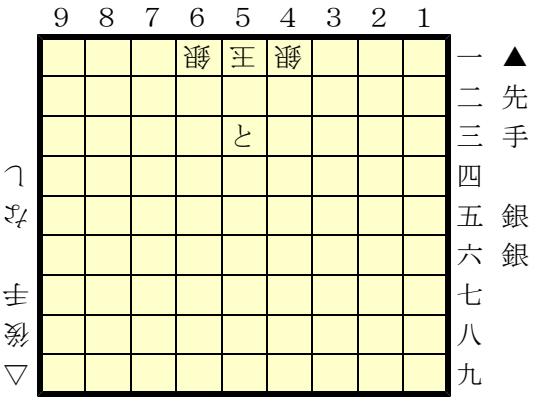
【第 15 問　先手番】



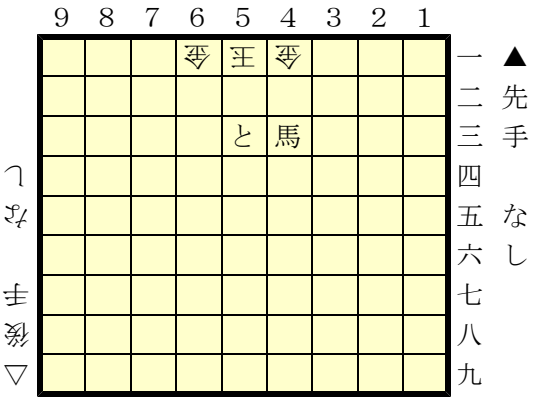
【第 16 問　先手番】



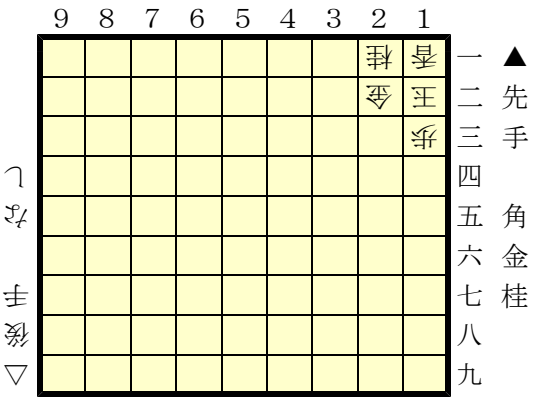
【第 17 問　先手番】



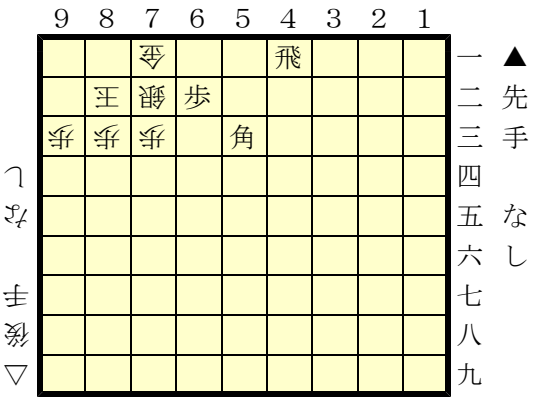
【第 18 問　先手番】



【第 19 問　先手番】



【第 20 問　先手番】



28. 強い人に挑戦(ちょうせん)しよう

＜マメ知識＞

★**駒落(こまおち)**＝弱い人が強い人と指してもらう場合、ハンディをつけてもらうこと。
強い人が何枚（なんまい）か駒を落とす形となる。
「**駒落将棋**」とも言う。

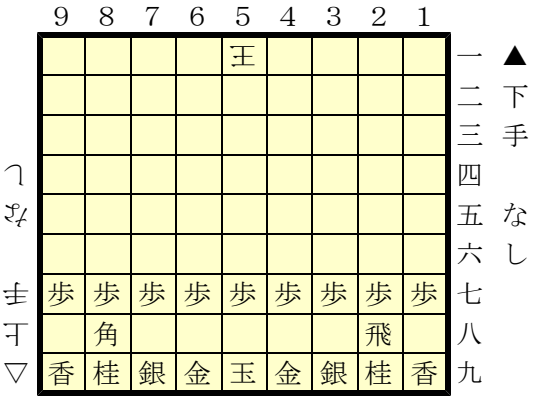
★**上手(うわて)**＝駒を落とす側。先手となる。

★**下手(したて)**＝駒を落とさない側。後手となる。

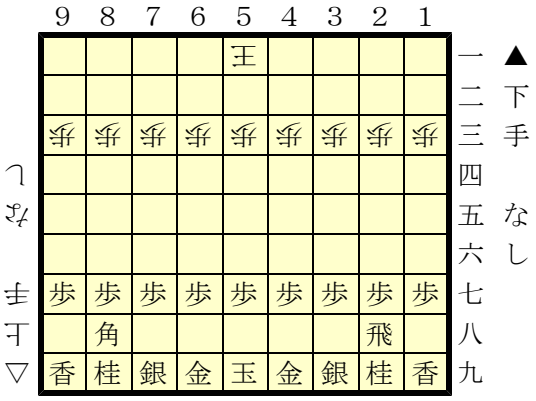
★駒落の種類

Ｎｏ．	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
名　　称	十九枚落	十枚落	八枚落	六枚落	四枚落	二 枚 落	飛香落	飛車落	角落	香落
俗　　称	裸　　玉		両　金	金　銀	両　桂	飛車角落	一丁半			
落とす駒の種類	玉以外全部	玉歩以外全部	飛　角銀桂香	飛角桂香	飛角香	飛角	飛左香	飛	角	左香
駒　　数	１	１０	１２	１４	１６	１８	１８	１９	１９	１９
総合点数	０	９	２１	３１	３９	４５	５１	５４	５５	６１
段 級 差	２６～	２５	１６	１１	８	５	４	３	２	１

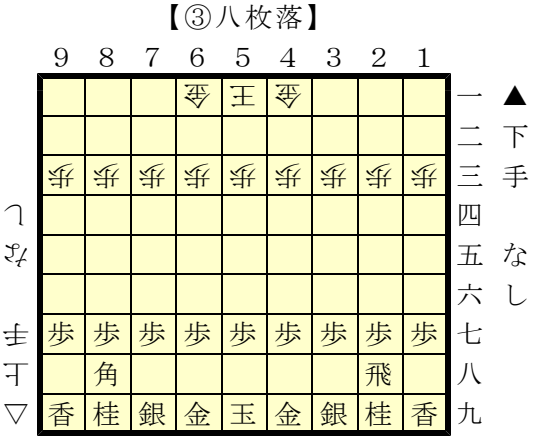
【①十九枚落】



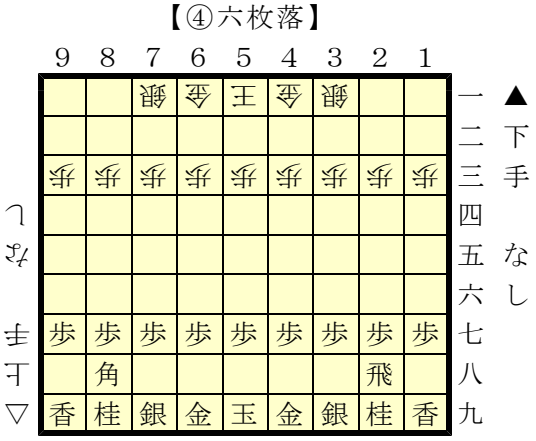
【②十枚落】



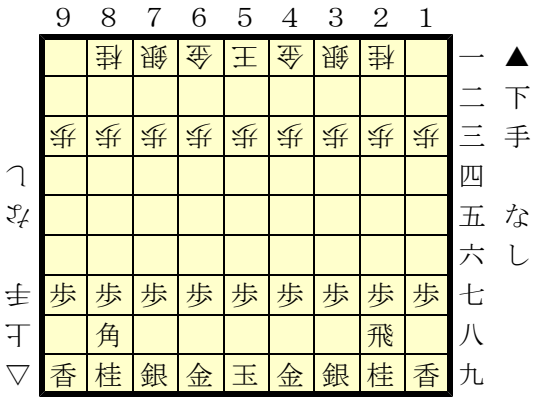
【③八枚落】



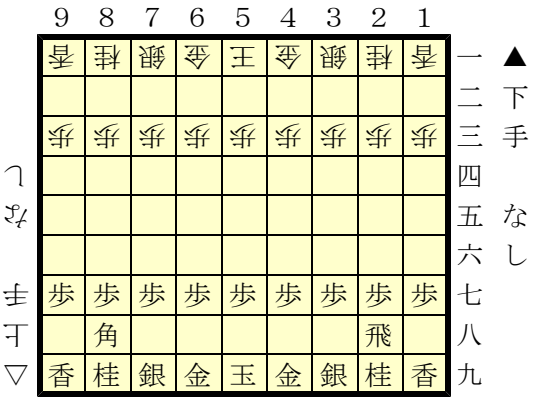
【④六枚落】



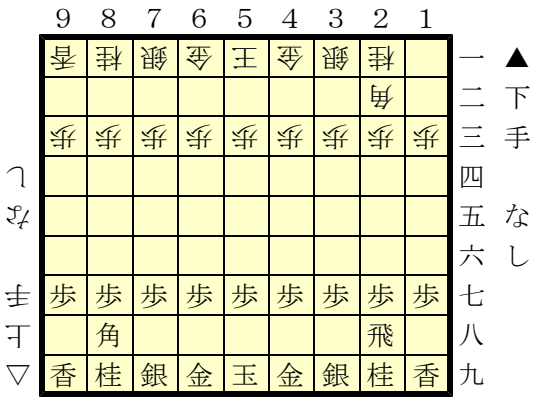
【⑤四枚落】



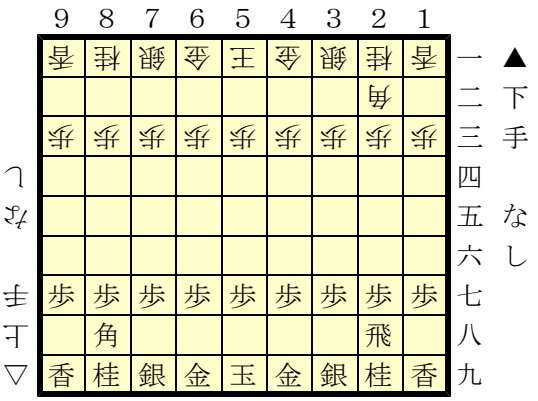
【⑥二枚落】



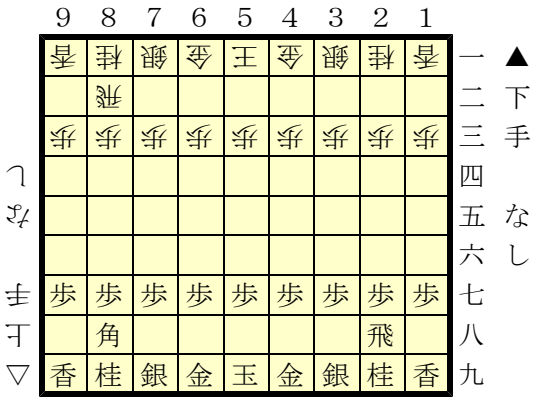
【⑦飛香落】



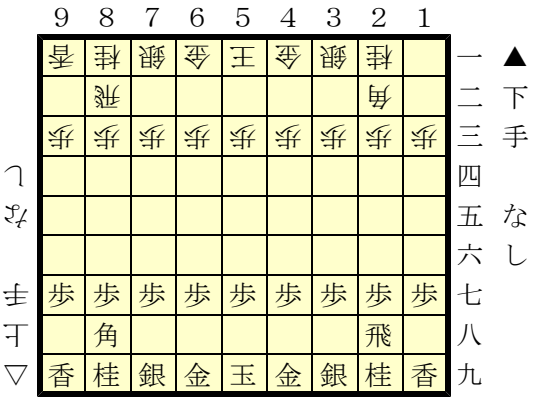
【⑧飛車落】



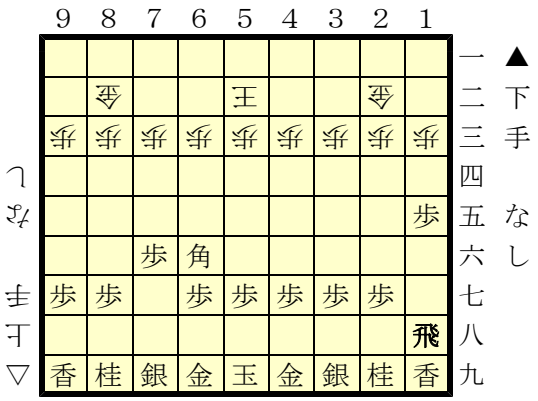
【⑨角落】



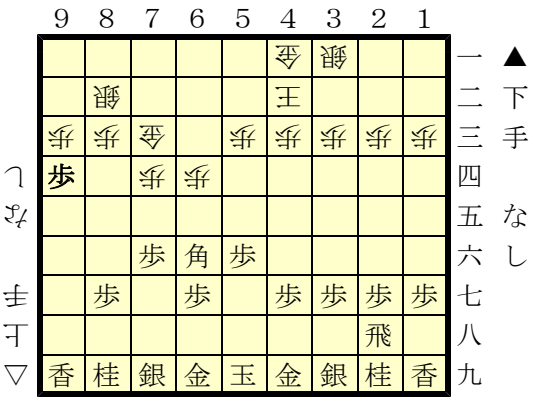
【⑩香落】



【八枚落・▲１八飛まで】



【六枚落・▲９四歩まで】



29. 詰(つめ)将棋の基本形(けい)

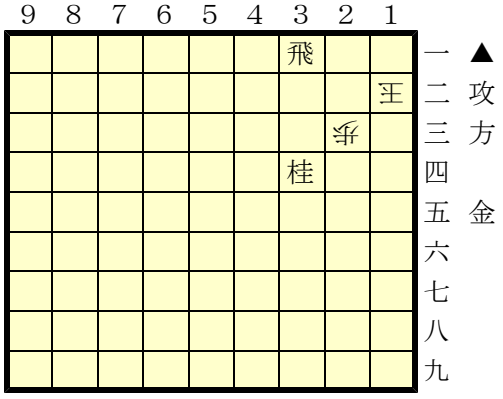
＜マメ知識＞

★**詰将棋**＝王手の連続（れんぞく）で玉を詰ます問題（もんだい）のこと。

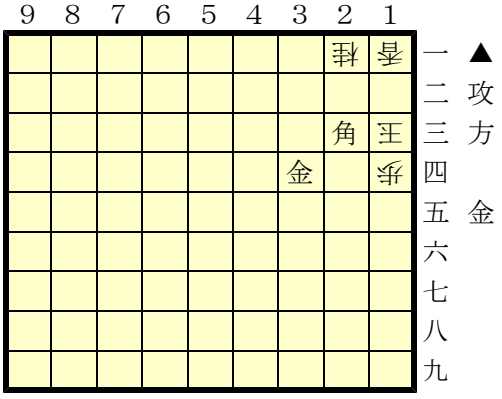
★詰将棋のルール

①王手の連続で玉を詰まして下さい。
②攻方（せめかた）は最短手数（さいたんてすう）になる手順（てじゅん）で詰まして下さい。
③玉方（ぎょくかた）は最長（さいちょう）手数になる手順で受（う）けて下さい。
④玉方は同手数の詰まされ方がある場合、攻方の持駒が余（あま）らないように受けて下さい。
⑤玉方は、玉を除（のぞ）く使用駒の残りすべてを持駒として使うことができます。
⑥打歩詰は禁手です。
⑦延々（えんえん）と同一手順の繰（くり）り返しは不詰（ふづめ）です。

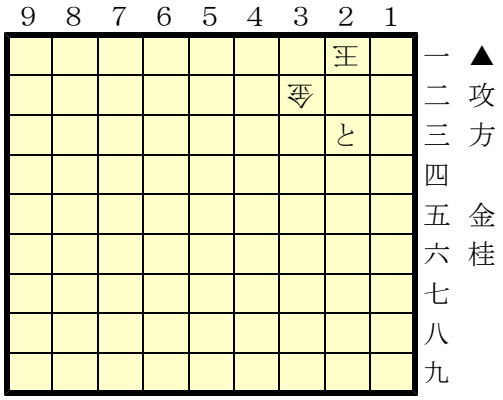
【第１問】



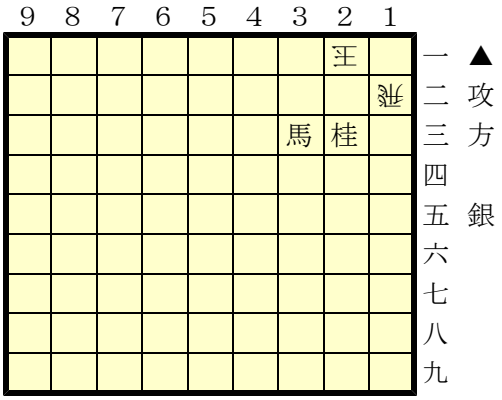
【第２問】



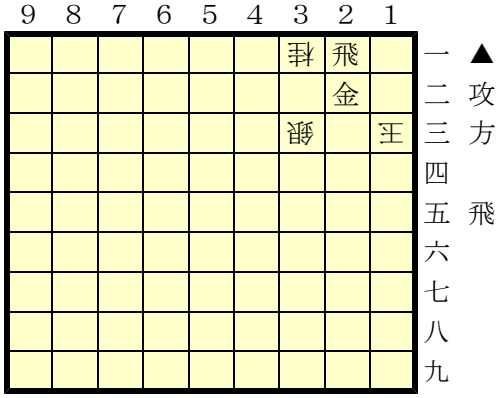
【第３問】



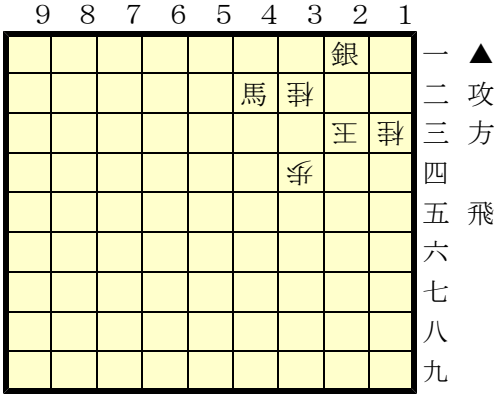
【第４問】



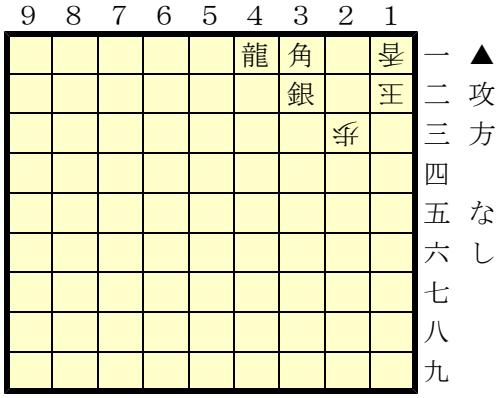
【第 5 問】



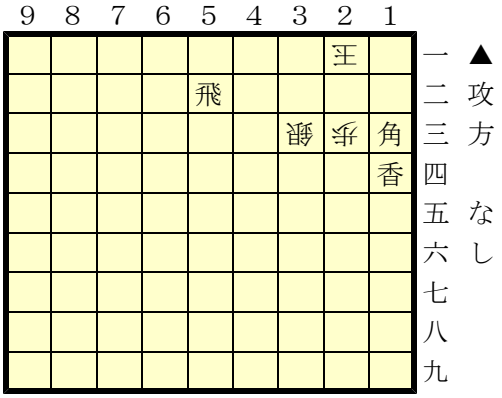
【第 6 問】



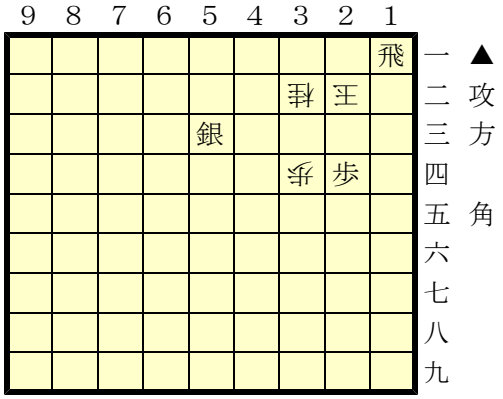
【第 7 問】



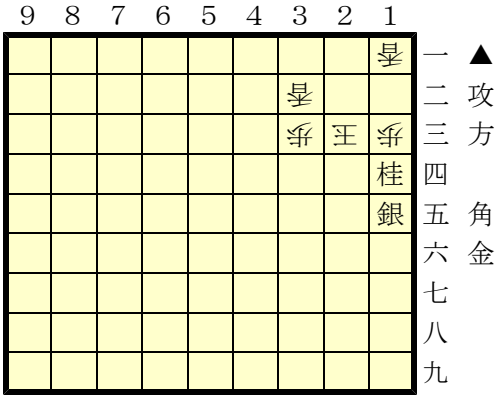
【第 8 問】



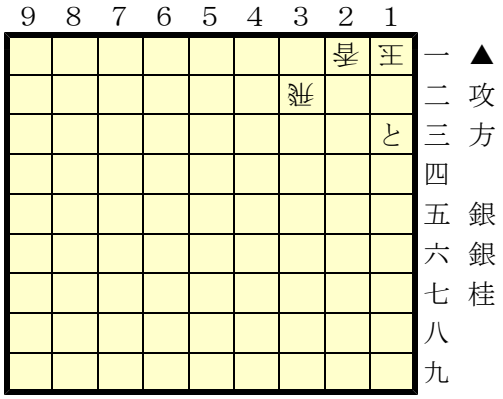
【第 9 問】



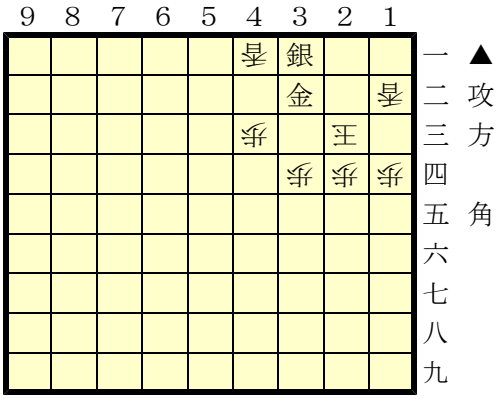
【第 10 問】



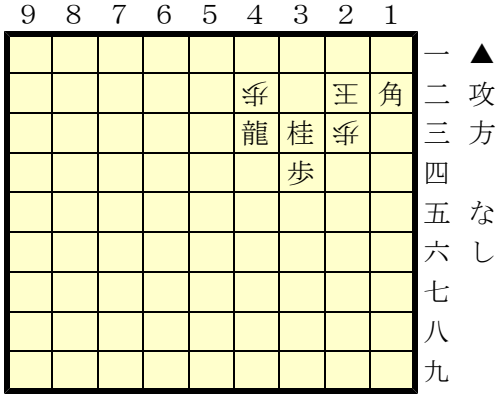
【第 11 問】



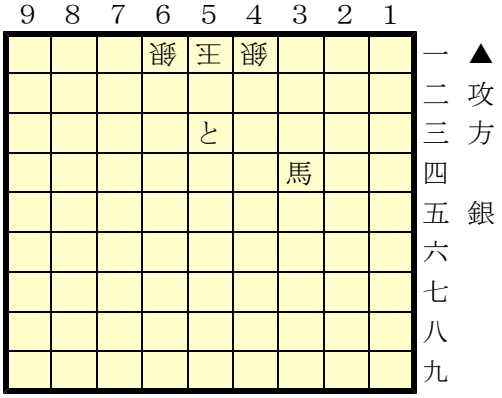
【第 12 問】



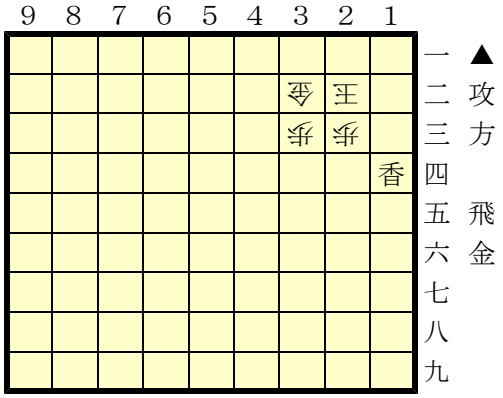
【第 13 問】



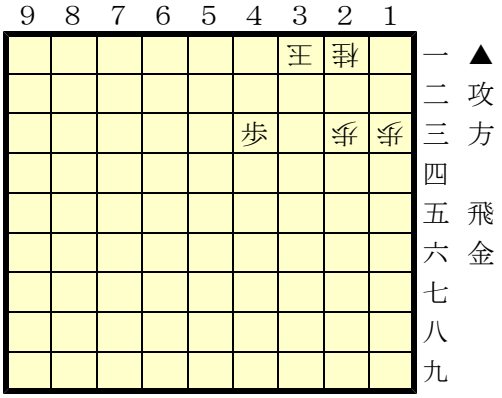
【第 14 問】



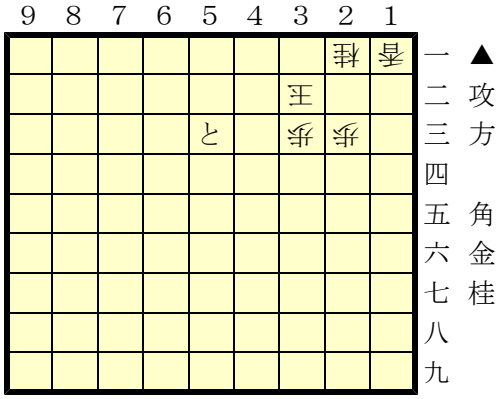
【第 15 問】



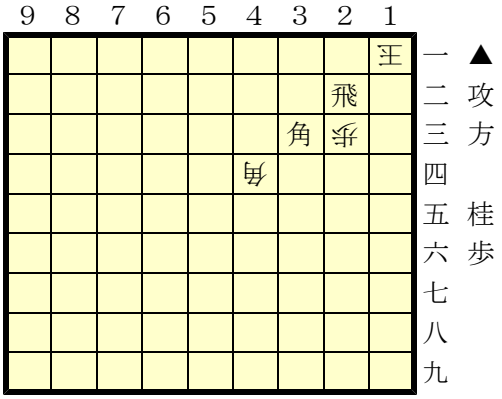
【第 16 問】



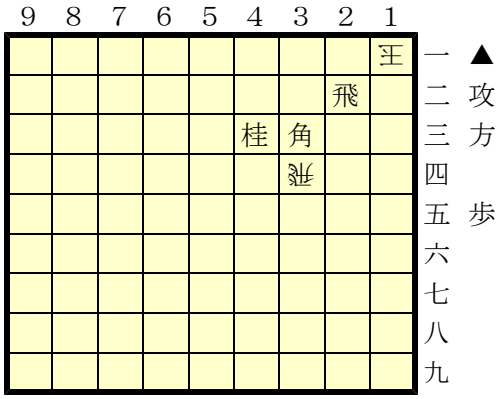
【第 17 問】



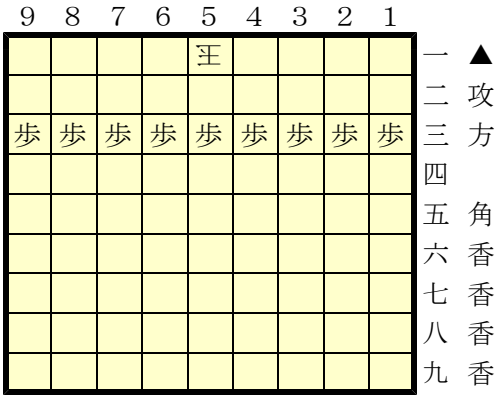
【第 18 問】



【第 19 問】



【第 20 問】



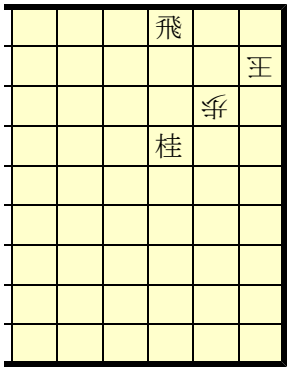
＜解答（かいとう）＞

★ここでは、詰将棋の基礎（きそ）となる様々な手筋（てすじ）を学（まな）んで下さい。

＜マメ知識＞

★**手順(てじゅん)**＝ある意味をなした手の連続のこと。
★**手筋(てすじ)**　＝手や手順の組み合わせで、ほかにも応用（おうよう）の効（き）く局面を有利に導（みちび）く手段。

【第１問】

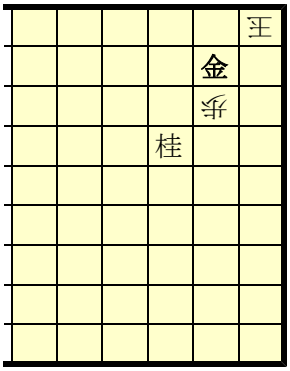


【正解手順】
▲１一飛成‼　△同　玉
▲２二金　　まで３手詰

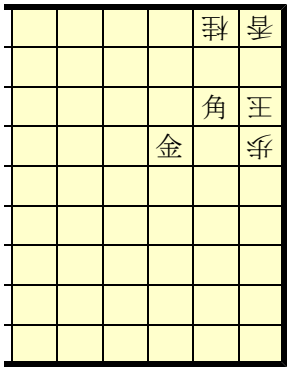
上部脱出を許(ゆる)すな！

【解説(かいせつ)】
初手▲３二飛成では△１三玉と、上部へ逃げられてしまいます。「玉は下段に落とせ」「金はとどめに使え」の格言を思い出して下さい。

【▲２二金まで】



【第２問】

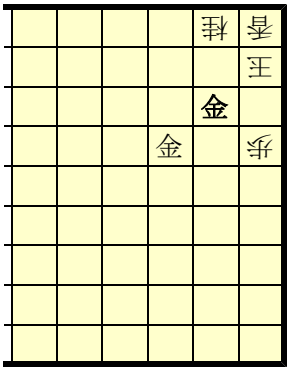


【正解手順】
▲１二角成‼　△同　玉
▲２三金打　　まで３手詰

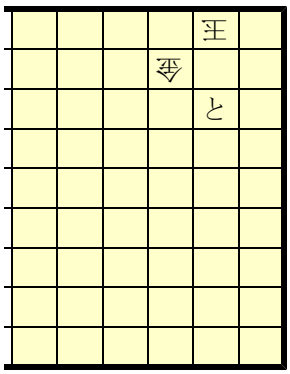
じゃま駒は消(け)せ！

【解説】
問題図で、もし攻方の角がなかったら１手詰。角が味方の攻めをじゃましていることがわかります。なお３手目△１二同香でも▲２三金打まで。

【▲２三金打まで】



【第３問】

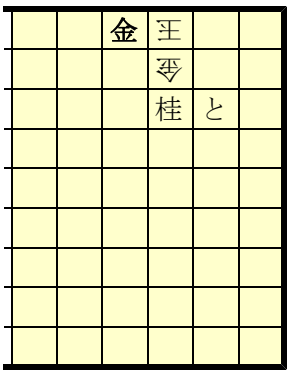


【正解手順】
▲３三桂　！　△３一玉
▲４一金　　まで３手詰

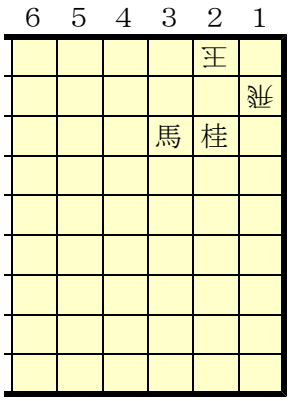
金は上ずると無能(むのう)に

【解説】
２手目△３三同金は▲２二金までの頭金があります。よって横へ逃げますが、最終手が桂とのコンビによって、みごとにつかまりました。

【▲４一金まで】



【第４問】



【正解手順】

▲３二銀　！　△同　飛

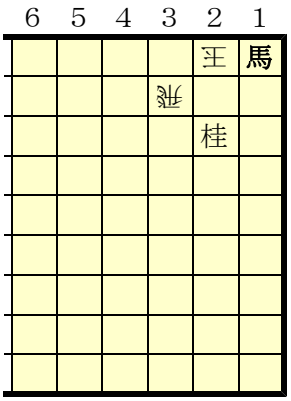
▲１一馬　　まで３手詰

桂の両にらみ倒(だお)し

【解説】

初手▲１一桂成は△３一玉で詰みません。最終手▲１一桂成も△３一玉で失敗。桂が動かないことに味（あじ）があります。

【▲１一馬まで】



【第５問】

【正解手順】

▲１二金　！　△同　玉

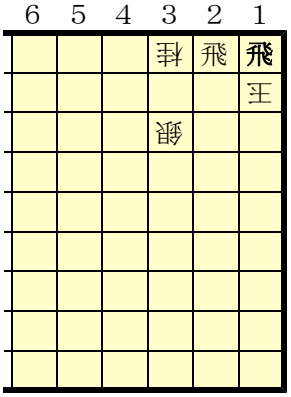
▲１一飛　　まで３手詰

飛の利(き)きを通す

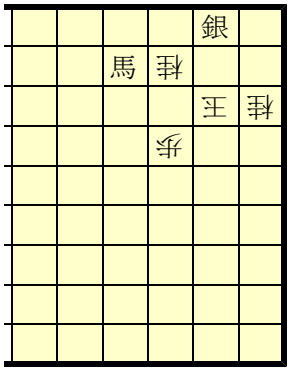
【解説】

初手▲１五飛なら△２四玉で失敗します。また２手目△１四玉なら▲１三飛までです。飛の縦筋（たてすじ）を十分に利かすのがコツです。

【▲１一飛打まで】



【第６問】



【正解手順】

▲２四飛　‼　△同　桂

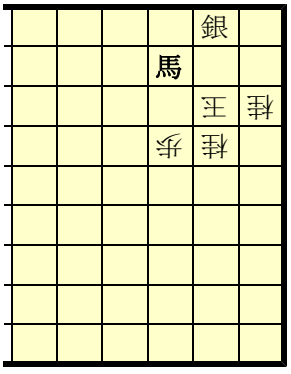
▲３二馬　　まで３手詰

逃げ道封鎖(ふうさ)

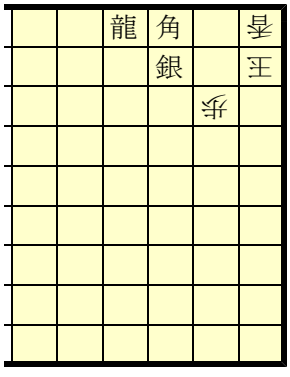
【解説】

初手単（たん）に▲３二馬では△２四玉と逃げられてしまいます。まず飛の犠牲（ぎせい）で逃げ道をふさぎます。

【▲３二馬まで】



【第７問】



【正解手順】

▲２一銀生！　△同　玉

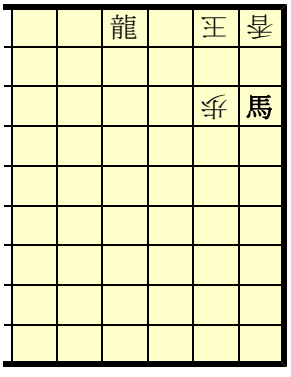
▲１三角成　　まで３手詰

大駒の威力(いりょく)

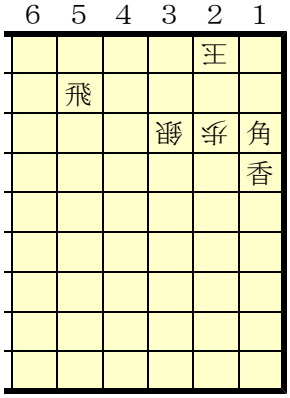
【解説】

龍の利き筋に玉を誘います。最終手▲４二角では△１二玉と逃げられ失敗。なお、「生」は「ならず」と読み、「不成（ならず）」と同じ意味です。

【▲１三角成まで】



【第８問】



【正解手順】

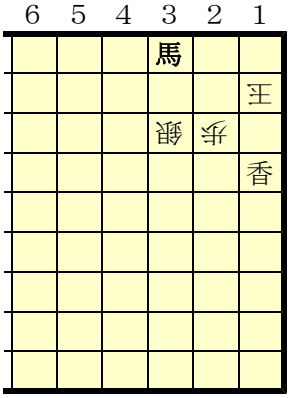
▲１二飛成‼　△同　玉
▲３一角成　　まで３手詰

香の潜在（せんざい）力

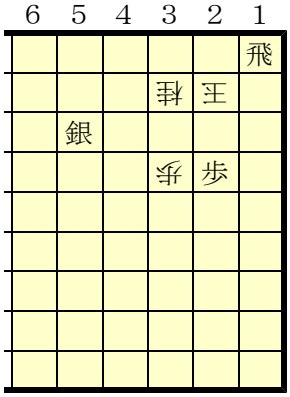
【解説】

初手▲５一飛成は△３二玉で失敗。香の陰（かげ）に飛を成り捨てます。詰め上がりで△１三合（あい）は同香生で無駄合となります。

【▲３一角成まで】



【第９問】



【正解手順】

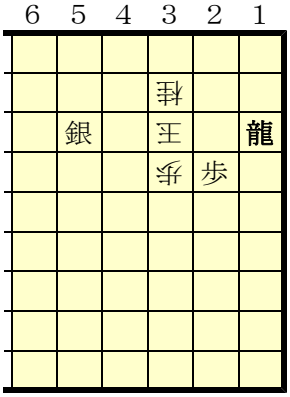
▲３三角　‼　△同　玉
▲１三飛成　　まで３手詰

最強（さいきょう）龍の出現

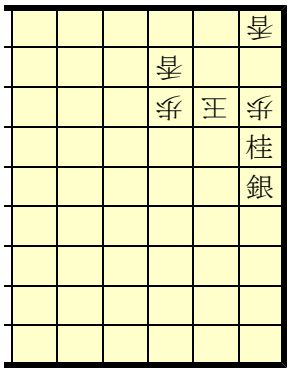
【解説】

飛を取られないように初手の角捨てが巧妙（こうみょう）です。最終の詰め上がりは龍の絶大（ぜつだい）な力を誇示（こじ）しています。

【▲１三飛成まで】



【第 10 問】



【正解手順】

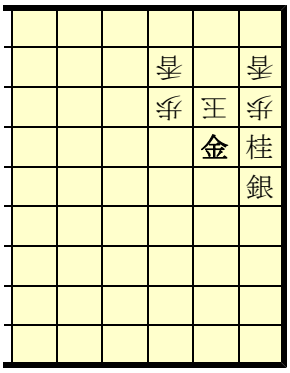
▲１二角　‼　△同　香
▲２四金　　まで３手詰

角のスタンドプレー

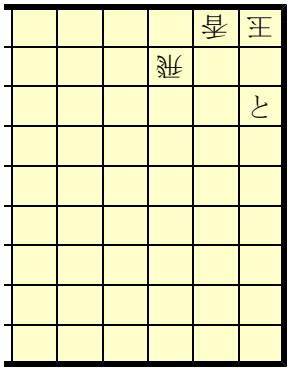
【解説】

初手▲４五角は△３四歩！（△３四合は▲２二金まで）で失敗。２手目△１二同玉なら▲２二金までです。

【▲２四金まで】



【第 11 問】



【正解手順】

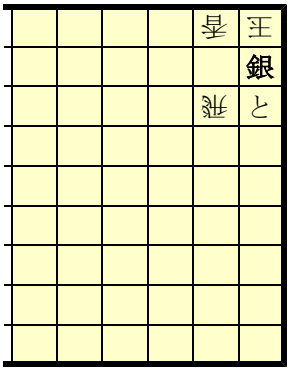
▲２二銀　！　△同　飛
▲２三桂　！　△同　飛
▲１二銀　　まで５手詰

焦点（しょうてん）への捨て

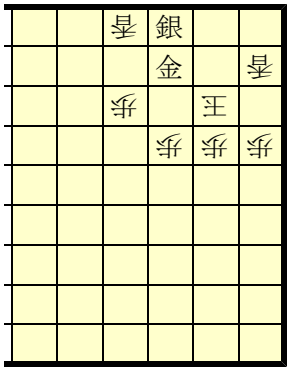
【解説】

２二の地点が３つの駒が利いており、急所（きゅうしょ）です。つまり２手目△２二同香は▲１二銀までです。

【▲１二銀まで】



【第 12 問】

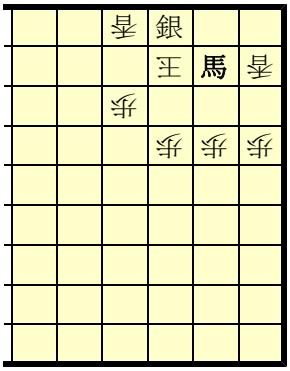


【正解手順】
▲３三金　〃　△同　玉
▲１一角　　△３二玉
▲２二角成　　まで５手詰

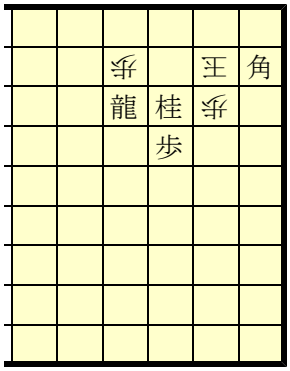
離(はな)し角の手筋

【解説】
初手▲２二銀成は△１三玉で失敗。一見脱出路（ろ）に玉を誘うのでやりにくいかも。角の力で逃がしません。

【▲２二角成まで】



【第 13 問】

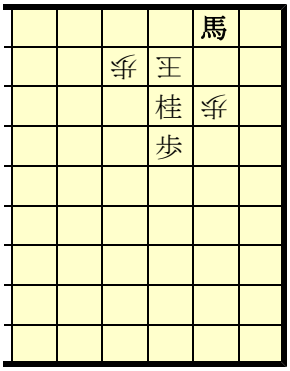


【正解手順】
▲３二龍　〃　△同　玉
▲２一角成　　まで３手詰

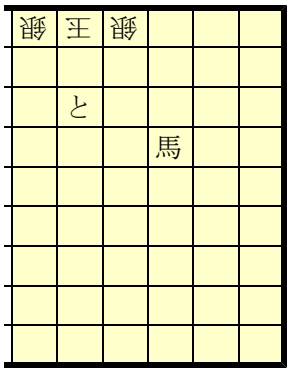
不思議(ふしぎ)な詰め形

【解説】
２手目△１三玉は▲２三角成で持駒に歩が余るので不正解です。また△１一玉は▲２一角成までです。龍がいなくなると一見逃げられそう‥‥。

【▲２一角成まで】



【第 14 問】

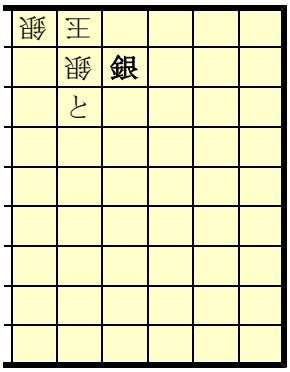


【正解手順】
▲５二馬　〃　△同　銀左
▲４二銀　　まで３手詰

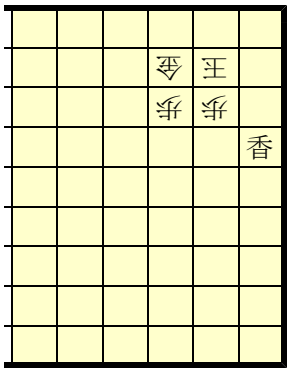
銀の弱点(じゃくてん)つく

【解説】
初手３三馬は△４二歩合で失敗。盤上の馬を持駒の歩に替えると、誰（だれ）でも初手▲５二歩と打ちますよね。有名な江戸時代の作品でした。

【▲４二銀まで】



【第 15 問】

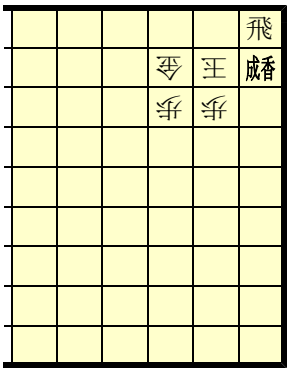


【正解手順】
▲２一金　〃　△同　玉
▲１一飛　　△２二玉
▲１二香成　　まで５手詰

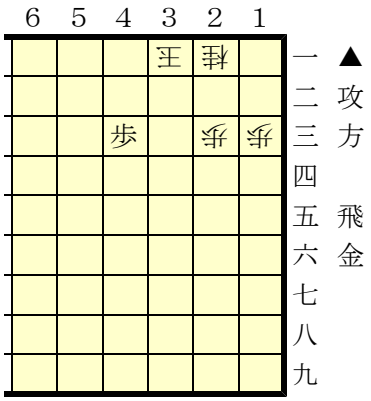
飛の長打力で脱出阻止

【解説】
初手平凡（へいぼん）な▲１二飛では△３一玉で逃げられます。金捨てから飛打ちがすばらしい手順でした。

【▲１二香成まで】



【第 16 問】



【正解手順】

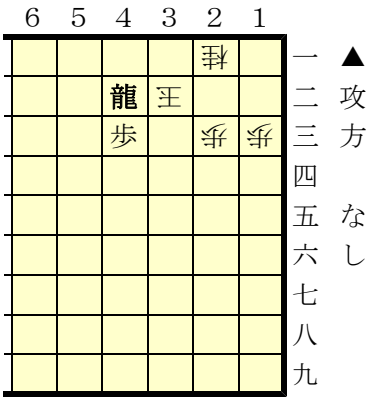
▲４一飛　！　△２二玉　！
▲３二金　‼　△同　玉
▲４二飛成　　まで５手詰

飛金の密着（みっちゃく）

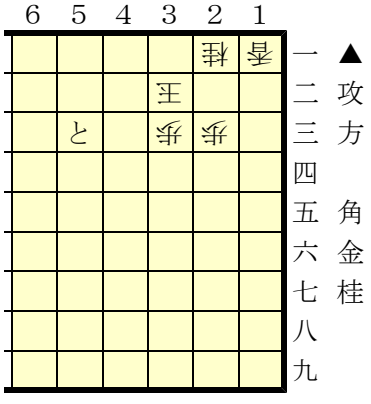
【解説】

２手目△４一同玉は▲４二金まで。また４手目△１二玉は▲２一飛成まで桂が余るので不正解です。

【▲４二飛成まで】



【第 17 問】



【正解手順】

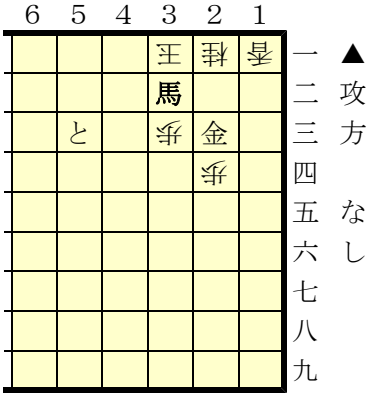
▲２四桂　‼　△同　歩
▲４一角　！　△２二玉
▲２三金　　△３一玉
▲３二角成　　まで７手詰

金の打ち場を作る歩頭桂

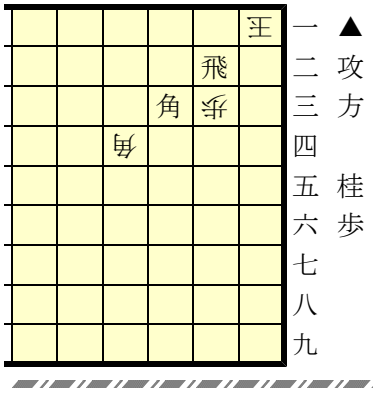
【解説】

２手目△２二玉は▲３一角！△同玉▲３二金まで。初手▲４四桂に誘われたのでは？

【▲３二角成まで】



【第 18 問】



【正解手順】

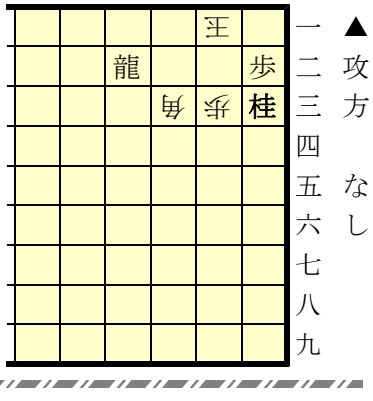
▲４二飛成‼　△３三角
▲１二歩　　△２一玉
▲１三桂　　まで５手詰

一路緩（ゆる）めた飛成

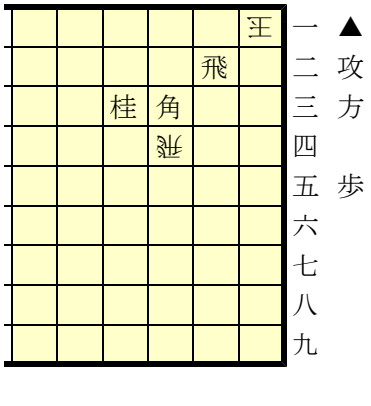
【解説】

初手▲３二飛成や▲２三飛成にはいずれも△３三角で、次の▲１二歩が打歩詰の禁手となっています。

【▲１三桂まで】



【第 19 問】



【正解手順】

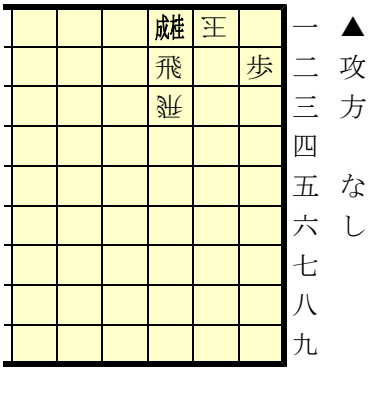
▲３二飛生‼　△３三飛
▲１二歩　　△２一玉
▲３一桂成　　まで５手詰

あえて飛を成らない手筋

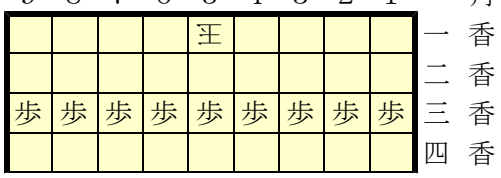
【解説】

初手▲３二飛成は△３三飛で打歩詰。▲４二飛成は△３三飛▲１二歩△２一玉▲３一桂成の時、△同飛で失敗です。

【▲３一桂成まで】



【第 20 問】　▲角



【失敗１図　△９一玉まで】

【失敗２図　△９一玉まで】

【失敗３図　△７一玉まで】

【途中１図　▲７二角まで】

↓

【途中２図　▲８一角成まで】

↓

【途中３図　▲８二香まで】

↓

【詰め上がり図　▲６二香まで】

【正解手順】

▲５二香	△６一玉
▲７二角！	（途中１図）
	△７一玉
▲８一角成‼	（途中２図）
	△同　玉
▲８二香	（途中３図）
	△７一玉
▲７二香	△６一玉
▲６二香	（詰め上がり図）
	まで１１手詰

角の散(ち)り場所を極(きわ)める

【解説】

３手目▲６二香は△７一玉☆▲７二香△８一玉※▲８二香△９一玉（失敗１図）となり、角より香がもう１本欲（ほ）しくなる局面です。手順中※▲８二香のところ▲９二角では△９一玉（失敗２図）となり、香の打ち場所を打ったばかりの角がじゃましています。また☆▲７二香を▲８二角に替えても、△８一玉▲９一角成△同玉▲９二香△８一玉▲８二香△７一玉（失敗３図）となって、やはり香が１枚足（た）りません。３手目に角を打ち、すぐ成り捨てるのが正解でした。

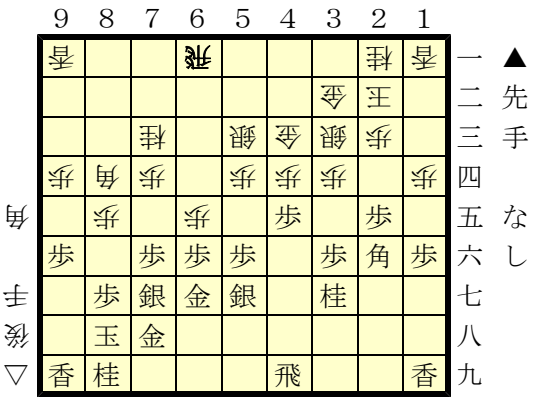
30. 将棋の不思議～千日手詰(せんにちて)

＜マメ知識＞

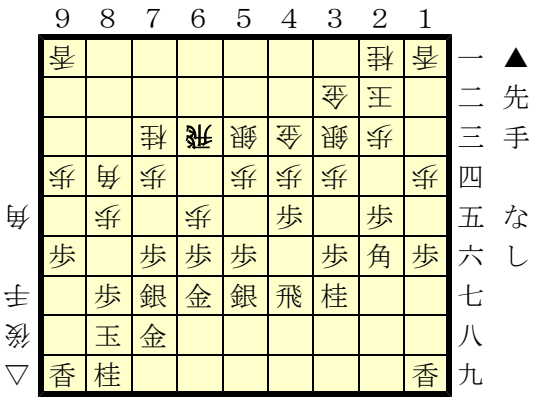
★千日手＝同じ手順を延々と続けて、同じ局面が何度も出現する形を言います。
同じ局面が４度出現したら、先後交代（こうたい）、指し直（なお）しです。

＜例題１＞

【第１図　△６一飛まで】



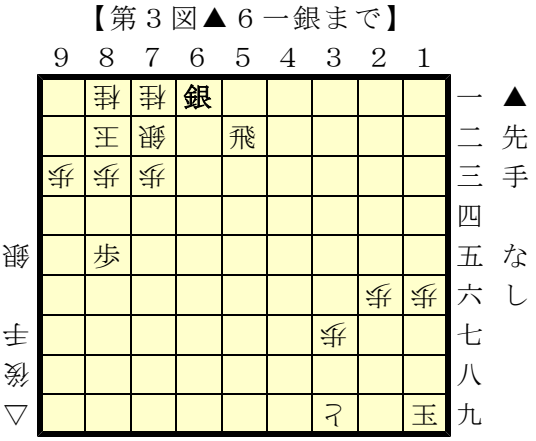
【第２図　△６三飛まで】



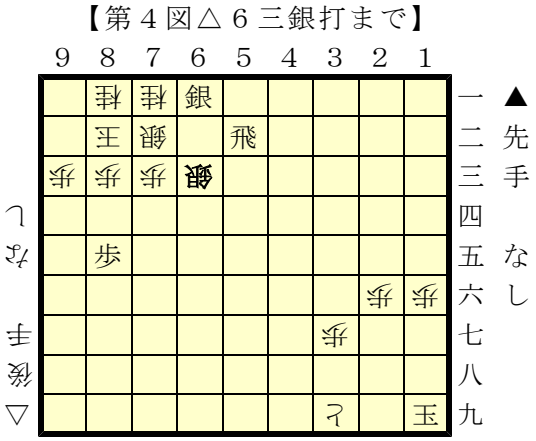
①第１図は、後手が先手と同形に追随（ついずい）し、△６一飛と回った局面です。
②ここで先手は攻めを断念（だんねん）し、▲４七飛と１手待ちました。
③後手も同様に攻めを踏（ふ）みとどまり、△６三飛と上がったのが第２図です。
④この後、先手はやはり攻めずに▲４九飛としますが、後手も同様（どうよう）に△６一飛です。
つまり、第１図より▲４七飛△６三飛▲４九飛△６一飛となり、第１図の局面に戻ってしまいました。
⑤これで同一局面が２度出現したことになります。この局面が合計４度現れると、千日手が成立（せいりつ）し、先後交代、指し直しとなるわけです。

＜例題２＞

【第３図▲６一銀まで】



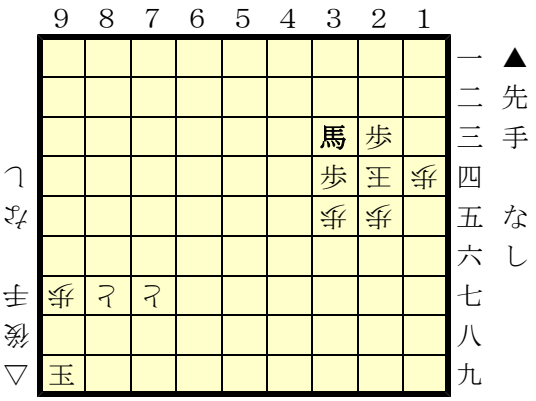
【第４図△６三銀打まで】



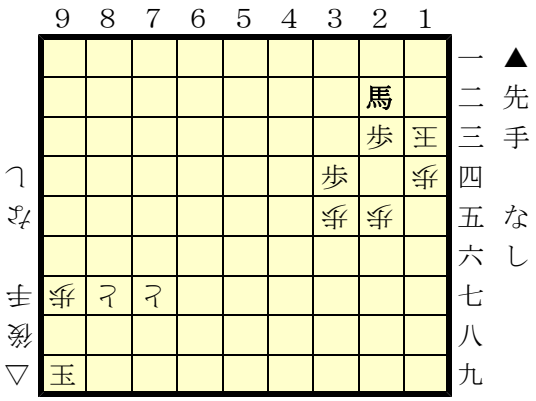
①第３図、先手が敵玉を攻め落とさんと、▲６一銀と迫（せま）った局面です。
②放（ほう）っておけば、次ぎに▲７二飛成と詰まされるので、後手は△６三銀打（第４図）と受けました。
③これは先手の飛にも当たっており、飛を逃げている猶予（ゆうよ）のない先手は勢（いきお）い▲７二銀成△同銀に再度▲６一銀と打ったため、またもや第３図が出現しました。つまり第３図より△６三銀打▲７二銀成△同銀▲６一銀打です。
④これで同一局面が２度出現したことになります。この局面が合計４度現れると、千日手が成立し、先後交代、指し直しとなるわけです。

＜例題３＞連続王手の千日手

【第５図▲３三馬まで】



【第６図▲２二馬まで】



①第５図は１五への遁走（とんそう）を許さんと、先手が▲３三馬と王手をかけた局面。
②対して後手は、△１三玉とバックするしかありませんが、一刻（いっこく）の猶予のない後手は引き続き▲２二馬（第６図）と追い打ちの王手です。
③これも後手は是非（ぜひ）ない△２四玉しかありません。
④そこで先手は再度▲３三馬の王手。これで元の第５図に戻（もど）ってしまい、同一局面が２度出現しました。
⑤この第５図が合計４度現れると、今度は連続王手をしている先手が負けになります。つまり「連続王手の千日手」は将棋の禁手の一つで、王手をしている側が４度同一局面が出現する前に手を変えなければなりません。
⑥手を変えるとすれば、第５図以下△１三玉に▲２二歩成くらいですが、そこで△９八歩成とされて、この場合はやはり先手負けとなります。
⑦例題２も途中▲７二銀成と王手が入りますが、▲６一銀が王手でないため、この場合は連続王手の千日手にはならないのです。

31. 唯一(ゆいいつ)の引き分け～持将棋(じしょうぎ)

★入玉(にゅうぎょく)＝味方の玉が敵陣に入り込み、成駒（なりごま）に囲（かこ）われて、詰まされる恐（おそ）れがまったくなくなった状態。

★持将棋＝双方（そうほう）が入玉して、互いに敵玉を詰ます見込みが完全（かんぜん）になくなった段階で、駒数を数えて勝負（しょうぶ）を決めます。

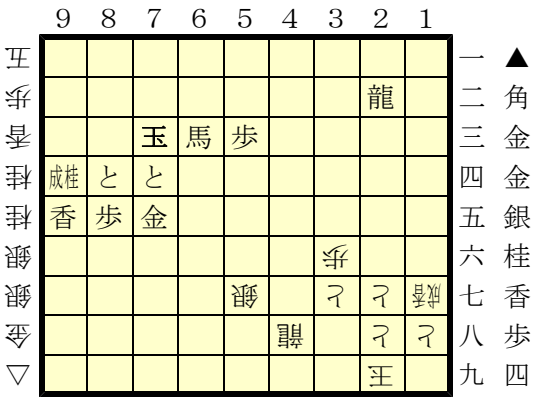
大駒	小駒	王将
５点	１点	０点

★大駒＝飛角
★小駒＝金銀桂香歩

●上記（じょうき）表を基（もと）に採点（さいてん）し、２４点に満（み）たなかった方が負けとなります。
●双方２４点以上を確保していた場合は、引き分けとなります。
●引き分けの場合を持将棋が成立したと言います。

＜例題１＞　先手の勝ち

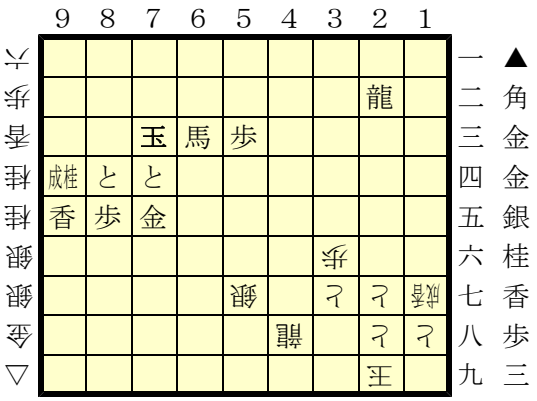
【第１図▲７三玉まで】



	先　手		後　手	
大駒	3枚	15点	1枚	5点
小駒	16枚	16点	18枚	18点
合計	19枚	**31点**	19枚	**23点**

＜例題２＞　引き分け（持将棋）

【第２図▲７三玉まで】



	先　手		後　手	
大駒	3枚	15点	1枚	5点
小駒	16枚	15点	19枚	19点
合計	19枚	**30点**	19枚	**24点**

32. 上達(じょうたつ)の秘訣(ひけつ)～五箇条

①将棋が好きになること。
②実戦の場を多く踏むこと。
③できるだけ早く指すこと。
④強い人に駒落で挑戦すること。
⑤詰将棋を解（と）くこと。

★書　名　　子ども将棋教室　入門テキスト
★著　者　　谷本誠一‥‥呉市子ども将棋教室講師
（元・プロ棋士養成機関「奨励会」在籍）
（元・故高島一岐代九段門下生）
★発行日　　初　版＝平成１７年１０月　１日
第２版＝平成１８年１０月　７日
第３版＝平成１９年　７月２１日
第４版＝平成１９年１０月１３日
第５版＝平成２０年　７月１９日
★発行者　　日本将棋連盟　呉将棋愛好会支部
〒 737-0045　呉市本通６－２－２３
☎・FAX　　０８２３－２５－０４６０
E-mail: sss2001@nifty.com
谷本誠一将棋サロン
URL: http://sss2001.o.oo7.jp/dongame/