

# 将棋のルール

## 高校在学時の草稿を発見

初心者のために将棋のルールを説明したいと思います。

私が広島県立呉三津田高校3年生の時、恐らく秋の文化祭用に執筆したものと推察されますが、丁度今回のテーマに関する原稿を発見致しました。そこで本邦初公開させていただきますと共に、将棋のルール説明に替えさせていただきます。

但し誠に残念ながら、合計4ページの原稿の内、2ページ目が紛失しておりました。よって、この部分をこの度加筆させていただきました。即ちⅡ、Ⅲ及びⅣの一部です。

2012年5月23日  
四段 谷本誠一

1974年  
呉三津田高校3年 谷本誠一

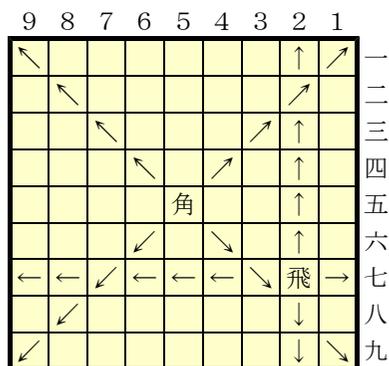
## ルールの説明

### I 駒の動かし方

#### 1. 飛車(ヒヤ)と角行(カク)

これらは最もはでな動きをする。飛車は縦横、角行は斜めと、障害物のない限りどこまでも進める(1図)。

【1図】



この様に飛車はどこにいても16格動けるが、角行は中央にいるときだけ16格で、角(すみ)にいるときは8格しか動けない。

またこれらは、敵陣に入ると、飛車は竜王(リュウオウ)(竜=リュウ)、角は竜馬(リュウマ)(馬=ウマ)となり、その性能を増す(2図)。

敵陣とは、相手側の一段目～三段目をいう。反対に自陣とは、自分の側の一段目～三段目である。

尚敵陣に入って駒が裏返しになって性能を増すことを「成る」という。成る、成らずは自由である。但し一旦成ると元へもどれない。



## II 駒を取るということ

【7図-1】

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			飛					馬
						歩		
		金						
	馬	歩						
	桂			金				香

一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 な  
六 し  
七  
八  
九

味方の駒の進む先に敵の駒があると、その敵の駒を取って、その位置まで味方の駒を進めることができる。これを駒を取るという。

7図-1で手前（先手=セテ）の指す順番（手番）なら、1九香で1五角を取ることができる。3七歩で3六銀を取ることができる。6五飛で1五角を取ることができる。そして8九桂で7七金を取ることができる（7図-2）。

逆に相手側（後手=ゴテ）の手番なら、1五角で3七歩を取ることができ、3六銀で3七歩を取ることができる。或いは7八銀で8九桂を取ることができる。但し、1五角で5九金は取ることはできない。駒をとび越えることができるのは桂だけである。

尚、取った駒は手前右手にある駒台の上に載せるが、これを持駒（モチゴマ）という。

## III 持駒を打つということ

持駒はいつでも好きな場所に打つことができる。但し、既に枱目に駒が置かれている箇所には打つことができない。

8図-1で駒を得する持駒の打ち場所はどこか……？

まず▲4一角と打つと、次に6三飛か1四金のどちらかを取ることができる。これを両取りといって、確実に駒得することができる。

他には▲5四銀と打つと、次に6三飛か4五金か6五金のどれか好きな駒を取ることが可能となる。更には▲5七桂と打つと、金の両取りをかけたことになり、次に4五金か6五金かどちらかを取ることができる（8図-2）。

【7図-2】

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			飛					馬
						歩		
		桂						
	馬	歩						
				金				香

一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 金  
六  
七  
八  
九

【8図-1】

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			飛					馬
								金
		金		金				

一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 角  
六 銀  
七 桂  
八  
九

【8図-2】

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				角				
			飛					
				銀				馬
		金		金				
				桂				

一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 なし  
六  
七  
八  
九

## IV 王手をかけるということ

【9図】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一 ▲
								歩	二 持
									三 駒
									四
									五 な
									六 し
									七
									八
									九

【10図】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一 ▲
									二 持
						歩	歩	歩	三 駒
						桂			四
									五 金
									六
									七
									八
									九

【11図】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一 ▲
									二 持
								歩	三 駒
									四
									五 な
									六 し
									七
									八
									九

【12図】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一 ▲
									二 持
								歩	三 駒
									四
									五 な
									六 し
									七
									八
									九

9図は歩で次に玉を取ることができない。玉を取られたら負けなので、このような状態を放置しておくことはできない。この絶対的な手を「王手(オウテ)」という  
10図も桂で王手の状態である。これは桂の駒をとび越えることができるという性能によるものである。

11図。この場合玉は逃げるか、飛を角で取るか、玉と飛の間に王手をさえぎる駒を打つかのどれかに手が限定される。さえぎる駒を合駒(アゲマ)という。

## V 玉を詰ますということ

12図は、先手が玉の頭に金を打ったところ(局面)である。後手はこの王手を避けなければならないが、①この金を取ると歩で取られるので取ることはできない。②玉が逃げる箇所は4つ(図の○印の地点)があるが、そのどの地点にも先手の金が入っている。

従ってこの玉は王手を避けることができないので、次に絶対に先手に玉を取られる。ということは、12図の局面で後手が負けということになる。

この場合、この玉は「詰んでいる」という。対して先手は「玉を詰ました」という。

この様に将棋とは先に敵玉を詰ました方が勝ちとなる。13図も詰みの局面である。

【13図】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一 ▲
								歩	二 持
								桂	三 駒
									四
									五 な
									六 し
									七
									八
									九

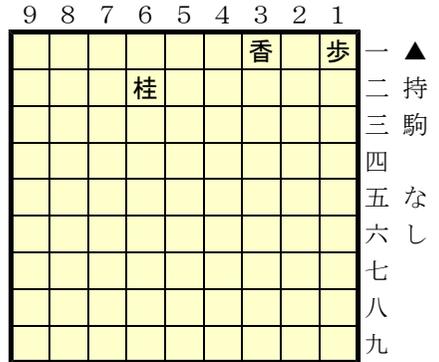
# VI 禁手

将棋には4つの禁手（指してはならない手）がある。

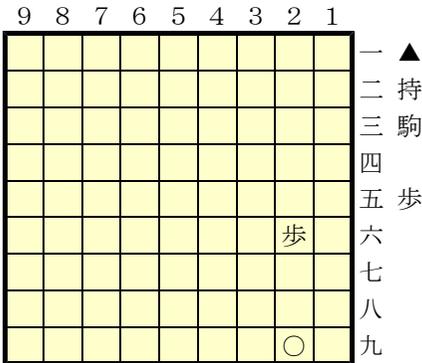
## 1. 行き所のない駒

14図は先手がそれぞれ歩、香、桂を打った所であるが次に動こうにも動く場所がない。このような行き所のない駒は打つことができない。

【14図】



【15図】



## 2. 二歩

持駒はどこに打ってもよいが、歩の場合にのみ、規制がかかる。即ち15図の様に○の地点に歩を打ちたくても、同一筋（縦の筋）に味方の歩があるときはその筋には打ってはいけない。

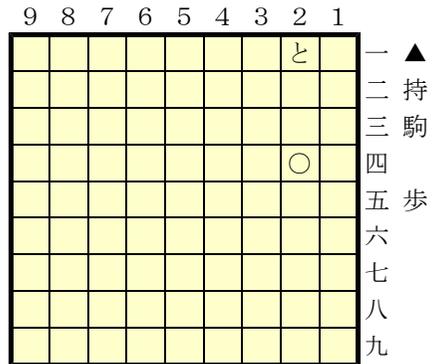
16図の場合は歩でなくと金だから打てる。

## 3. 打ち歩詰め

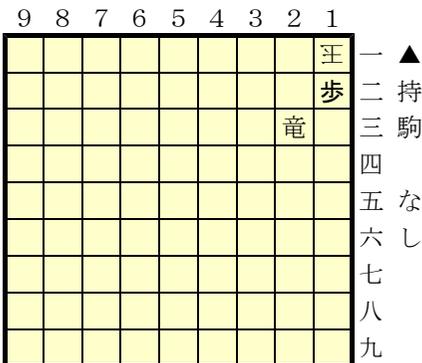
17図は先手が玉の頭に歩を打った所。この瞬間敵玉は詰んでいる。これを「打ち歩詰め」というが、これは指してはいけない手である。

問題は、歩を打った瞬間が詰みの最終か否かである。即ち18図の様に歩を打った瞬間は、後手に、その歩を銀で取る手が残されているので打ち歩詰めとはならない。しかし詰みにはかわりはないが。

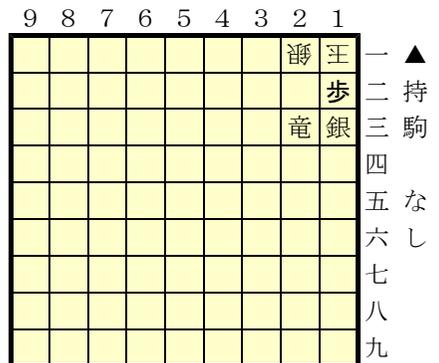
【16図】



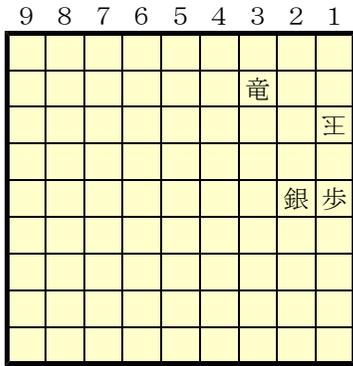
【17図】



【18図】



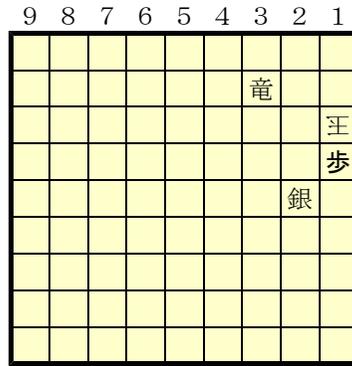
【19図】



一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 な  
六 し  
七  
八  
九

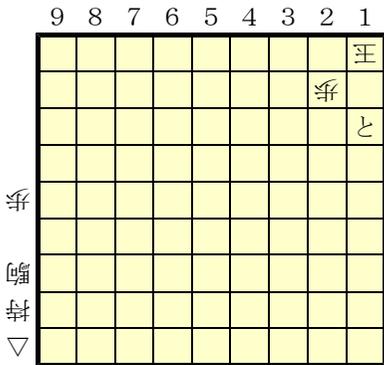
19図を見てい  
ただこう。先手の  
手番である。この  
場合、玉の頭に歩  
を突き進めれば詰  
みとなる(20図)  
。ただし、これは  
突き歩詰めといっ  
て、禁手ではない。  
打ち歩詰めとの  
区別をしてほしい。

【20図】



一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 な  
六 し  
七  
八  
九

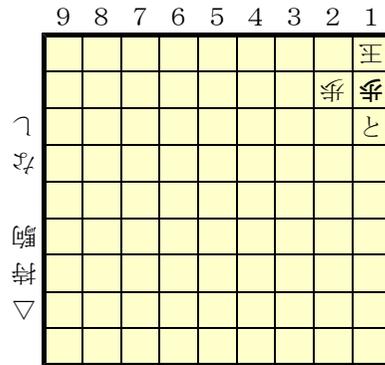
【21図】



一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 歩  
六  
七  
八  
九

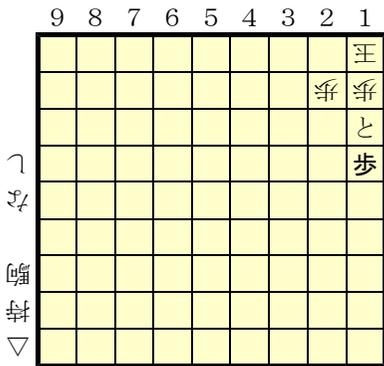
4. 連続王手の千日手

【22図】



一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 歩  
六  
七  
八  
九

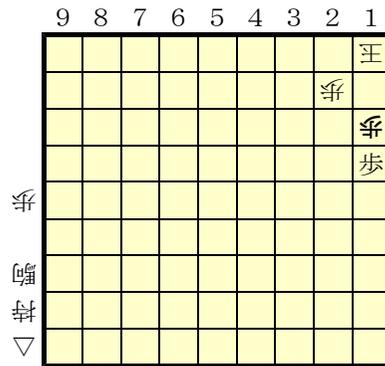
【23図】



一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 な  
六 し  
七  
八  
九

21図の局  
面が後手番で  
あるとする。  
後手は先手の  
と金を追い払  
おうと、と金  
の頭へ歩を打  
つ(22図)。  
すると先手は  
と金を逃げる  
のはいやだとい  
って、と金  
の尻に歩を打  
つ(23図)。  
後手は当然と  
金を取る  
(24図)。  
すると先手も  
負けじと後手  
の歩を取って  
歩が成り、と  
金を残す

【24図】



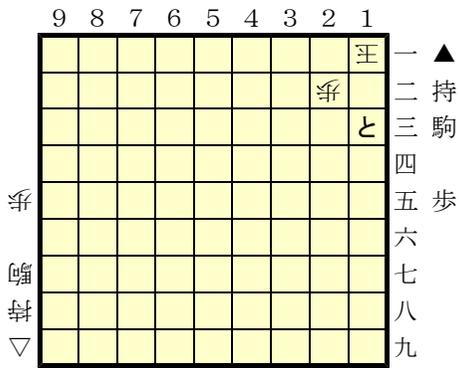
一 ▲  
二 持  
三 駒  
四  
五 な  
六 し  
七  
八  
九

(25図)。25図をよく見ていただこう。これはまったく最初の21図と同一局面である。

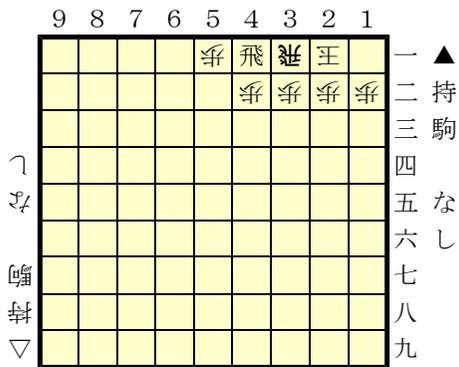
ここでまた後手かと金の頭に歩を打って行くと、何手指しても千日指しても局面は変化しない。

21図から25図までを周期として考え、それを三周期繰り返し同一局面が4度出現することを千日手という。千日手の場合、先手後手を入れ替えて指し直しとなる。

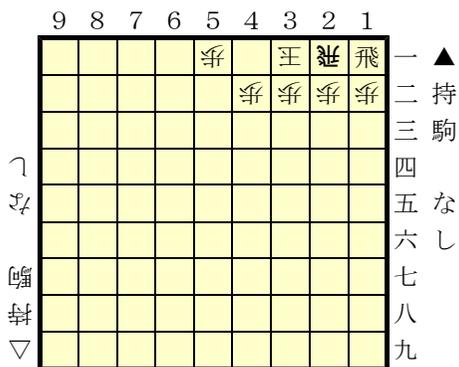
【25図】



【27図】



【29図】

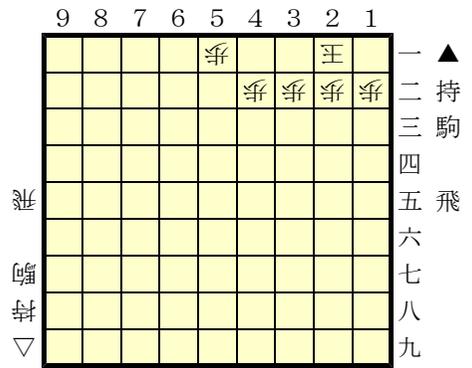


今度は26図、先手の手番。王手とばかり玉の横から飛を打ち、後手も持駒が飛しかないので飛を合駒に使う(合いをする)(27図)。

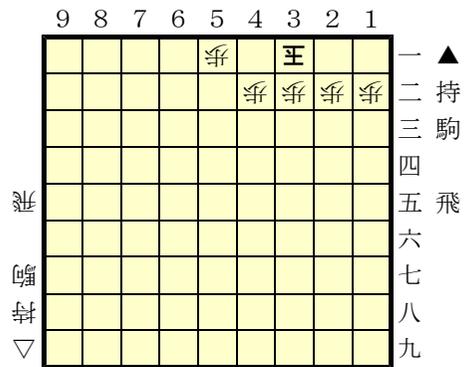
先手これを飛で取り、後手も取り返して28図。先手はこんどは反対側から王手し、後手これにも飛を合いする(29図)。先手それを取り、後手も取り返して30図。

26図と同一局面。この場合は途中王手がからむので連続王手をする方(この場合先手)が途中で(同一局面が4度出現するまでに)手を変えねば負けとなる。(了)

【26図】



【28図】



【30図】

