

高島平将棋クラブ



将棋のルールとマナーを教える方

のための



手引書

Lecture guide for beginners



Takashimadaira Shogi Club

はじめに

本書の説明



- ◆ 本書は、将棋のルールを覚えようとする方（以下「ビギナーさん」）に将棋のルールとマナーを教える方（以下「先生」）のための「将棋の教え方」の手引書です。
- ◆ 本書は、将棋を指すうえでの最低限のルールやマナーを教えるまでのものです。定跡や戦法、囲い等には触れておりません。
- ◆ 本書は、先生が将棋盤を挟んでビギナーさんと向かい合い、先生が本書を持って使用することを想定しております。
そのため、途中で出題される「mission」においては、先生が見やすいよう盤面図を逆さにしております。（本書内の盤面図の上側にビギナーさんが座っている想定です）
- ◆ 本書の「mission」では、駒の動きを説明するために「符号」が用いられていますので、符号を知っていたほうがスムーズに進めることができます。
符号とは、例えば「▲7六歩」など駒の動きを表すものです。
符号についての詳細は 38 ページをご参照ください。
- ◆ 途中で ちなみに... と書かれた項目があります。こちらの項目は直接ルールに関係するものではありませんが、将棋を指すうえで役に立つ情報や、将棋の伝統文化としての側面に触れています。
高島平将棋クラブでは将棋の伝統文化としての側面も大切にしておりますので、ぜひビギナーさんに教えてあげてください。
- ◆ ビギナーさんに将棋を教える時は、本書の内容を一気に教えようとせず、ビギナーさんの理解に合わせて、慌てずに丁寧に伝えてあげてください。
特に最初は「楽しい」と思ってもらうことが大切です。

将棋のルールとマナーを教える方のための手引書

目 標



将棋のルールを覚えて、棋力認定戦にチャレンジしよう



もくじ

level 1. とても大事なこと（挨拶や礼儀）	1
level 2. 将棋はどんなゲーム？	1
level 3. 駒を覚えよう・駒を動かして遊んでみよう	2
level 4. 駒の最初の位置を覚えよう	26
level 5. 禁じ手（反則）って？	26
level 6. 先手と後手を決めてみよう（振り駒）	29
level 7. 実戦してみよう	30
level 8. 棋力認定戦で対局してみよう	31
【付録1】「符号」って何？	38
【付録2】駒には「価値」があることを知ましょう	42

Level 1

とても大事なこと（挨拶や礼儀）

将棋はあいさつがとても大事！



- ◆ 将棋は礼に始まり礼に終わります
- ◆ 姿勢よく、無駄なおしゃべりをしないで対局することがとても大事

◆ どうして？

- ・お互いに気持ちよく対局するため（**相手を大事にする心を持ちましょう**）
- ・対局に集中できるようにするため（集中して取り組むことは将棋が上手になるためにも大事）

重要

将棋は「負けました」の宣言で対局が終わります

◆ どんな挨拶をするの？

- ・はじまるときは 「よろしくおねがいます」
- ・負けたときは 「負けました」（これを「投了」と言います）
- ・おわるときは 「ありがとうございました」

挨拶は相手に届く大きさの声で、はっきり言いましょう



Level 2

将棋はどんなゲーム？

将棋は何年前からあると思う？



- ・なんと、**約 1000 年も前から**日本に存在したことがわかっています。（1058 年頃に使われていた将棋の駒が見つかっています）
- ・ずっと昔から日本で親しまれてきたゲームです。
- ・古代インドで生まれた「チャトランガ」と言うゲームがルーツと言われています。
- ・チャトランガが西洋の「チェス」や中国の「シャンチー」、そして日本の将棋へと変化しましたが、**相手から取った駒を使うのは日本の将棋だけ**。このルールのため、**とても奥が深く面白いゲーム**となっています。
- ・ずっと昔から遊ばれているのに、いまだに新しい戦法や作戦が編み出されています。
- ・**今、将棋を覚えれば、おじいちゃん、おばあちゃんになってもずっと遊べますよ！**

将棋ってどういうゲーム？



・相手の王様をつかまえたら（詰んだら）勝ち！

- ・お互いが交互に駒を1回ずつ動かします
（「パス」はない）（1回駒を動かすことを「一手（いって）」と言う）
- ・駒は種類ごとに動きが違います
- ・重なった相手の駒は取ることが出来ます（逆に取られることも）
- ・取った駒は味方になって、自分の番の時に好きなところに置いて使えます
- ・駒は敵の陣地に入ると進化することが出来ます（「成る（なる）」と言う）

では次の Level 3 では、さっそく将棋に触れてみましょう



未就学児～小学1年生くらいの「まったく将棋がわからない」という子には、
まずは「どうぶつしょうぎ」に触れてもらいましょう。

- ・駒ごとに動きが違う（「・」の方向に1マス動ける）
- ・お互いが交互に駒を1回ずつ動かす（「パス」はない）
- ・重なった駒は取ることが出来る（逆に取られることも）
- ・取った駒は味方になって、自分の番の時に好きなところに置ける
- ・ひよこは一番奥まで行ったらにわとりに成れる
- ・王様（ライオン）を捕まえたら勝ち

挨拶をして実戦してみましょう。

上記の点が理解できれば及第点です。

慣れてきたら、次に進んで本将棋を覚えてみましょう。

Level 3

駒を覚えよう・駒を動かして遊んでみよう

→駒ごとの動かし方、成り方、取った駒（持ち駒）の使い方を覚えてもらいます。

次ページでは、駒を動かす前にどんな駒があるか紹介します

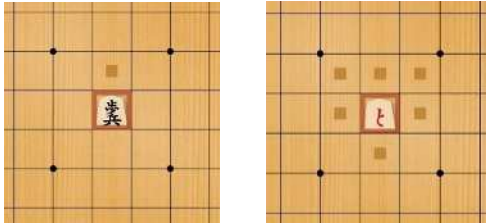


introduction

全8種類！駒の動きを見てみよう

◆歩兵（ふひょう）

「ふ」と呼ばれています



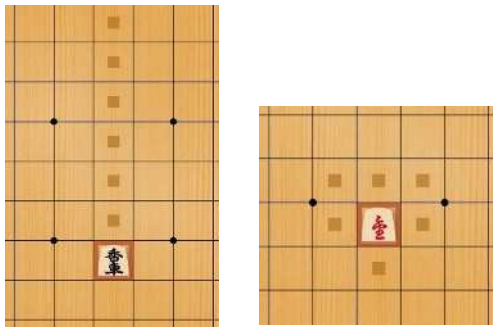
【成った時】

歩は前に1マスだけ進むことができます

成ると「と」になり、金と同じ動きになります

◆香車（きょうしゃ）

「きょうしゃ」や「きょう」と呼ばれています



【成った時】

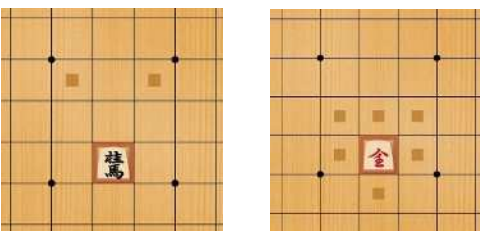
香車は前方にまっすぐ進むことができます

「槍」のようですね

成ると「なりきょう」になり、金と同じ動きになります

◆桂馬（けいま）

「けいま」や「けい」と呼ばれています



【成った時】

桂馬は2マス先の左右に進むことができます

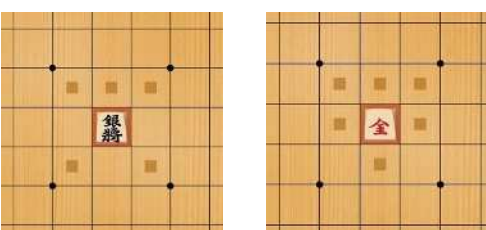
「ぴょん」と跳ねる馬のようですね

自分や相手の駒を飛び越えることができるのは桂馬だけです

成ると「なりけい」になり、金と同じ動きになります

◆銀将（ぎんしょう）

「ぎん」と呼ばれています



【成った時】

銀は左右と後ろ以外に1マスずつ動けます

動ける範囲がアメンボみたいな形ですね

成ると「なりぎん」になり、金と同じ動きになります

◆**金将** (きんしょう)

「きん」と呼ばれています



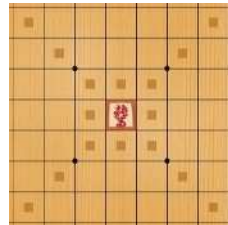
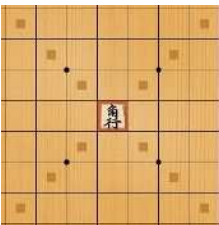
金は成りません

金は斜め後ろ以外に1マスずつ動けます
動ける範囲が郵便ポストみたいな形ですね

金に「成り」はありません
飛車角以外は、成ると金と同じ動きになります

◆**角行** (かくぎょう)

「かく」と呼ばれています



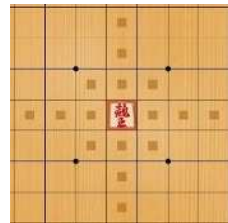
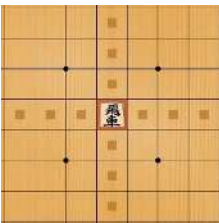
【成った時】

角は斜めにまっすぐ動けます
飛車と角は「大駒」と呼ばれるくらい強い駒です

成ると「うま」となり、縦横も1マスずつ進めるようになります

◆**飛車** (ひしゃ)

「ひしゃ」と呼ばれています



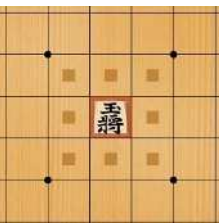
【成った時】

飛車は縦横にまっすぐ動けます
飛車と角は「大駒」と呼ばれるくらい強い駒です

成ると「りゅう」となり、斜めにも1マスずつ進めるようになります

◆**王将** (おうしょう)・**玉将** (ぎょくしょう)

「ぎょく」と呼ばれています



王将・玉将は
成りません

王将・玉将は全方向に1マスずつ動けます
王将・玉将を詰まれたら負けるので、最も大事な駒です

ちなみに…

銀、桂、香、歩の裏に書いてある文字って何だろう？



「飛車」の裏には「竜王」、「角行」の裏には「龍馬」と文字が書かれていますが「銀将・桂馬・香車・歩兵」の裏には何が書いてあるのかわからないものが多いですね（歩兵の裏はひらがなの「と」に見えますが）。



実はすべて「金」の字を崩していったものなのです。

だからこれらの駒が「成る」と金将と同じ動きになりますし、金将が成ることはできないのです。

ここで、将棋を教えている「先生」に確認です

「符号」を知っていますか？



◆ 次のページからは説明に「符号」が用いられます。

「符号」とは、例えば「▲7六歩」など、指し手の [先手か、後手か] [盤上のマスの位置] [駒] を表したものです。

簡単に説明すると…

^{せんて} ▲ ^{ななろく} 7六 ^ふ 歩
 ▲先手 マスの位置 駒
 △後手

ビギナーさんは、一通りルールがわかったあとに符号を覚えれば十分ですが、次ページ以降の説明を行ううえで、駒の動きは符号を用いて説明しています。

ですので、説明者である先生が、ある程度符号を読めたほうが良いでしょう。

符号についての詳細は、38 ページに記載がありますので、そちらでご確認ください。

「符号わかるよ」という方は、次のページにお進みください。

それでは、駒の動かし方を覚えながら、簡単なゲームをしてみましょう

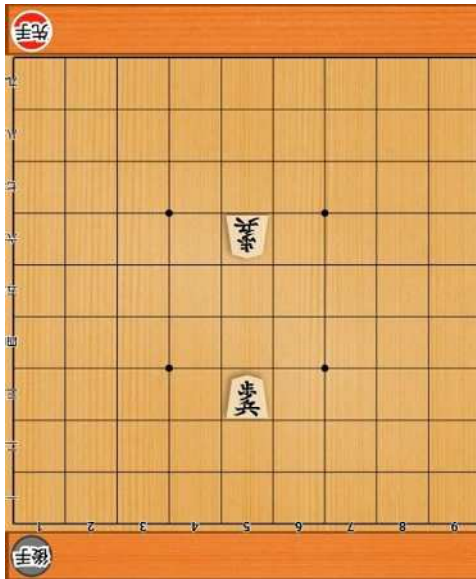


mission 1 歩を動かしてみよう

→ 「★」の数は難易度を表します

チャレンジ!★

歩で相手の駒を取ってみよう



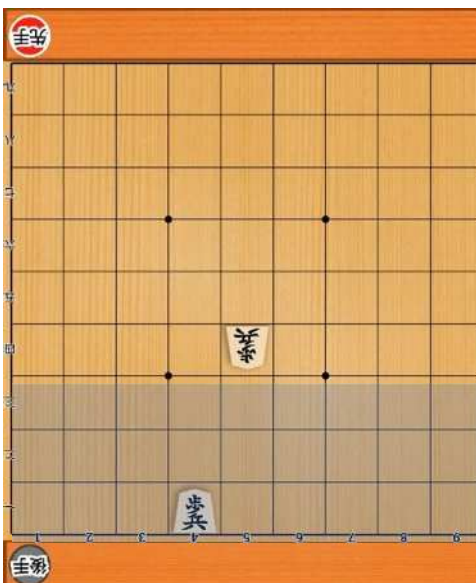
【解答】

- ▲ 5 五歩
- △ 5 四歩
- ▲ 同歩

- ・歩の動かし方と、交互に駒を動かすことを覚えましょう。
- ・相手の駒と重なったら、取って持ち駒にできることも覚えましょう。

チャレンジ!★★

歩を成ってみよう



【解答例】

- ▲ 5 三步成
- △ 4 二歩
- ▲ 同と

- ・相手陣地の範囲を覚えましょう。
- ・相手陣地に入ると「成り」ができることを覚えましょう。
- ・成った後の駒の動きを体験してもらいましょう。

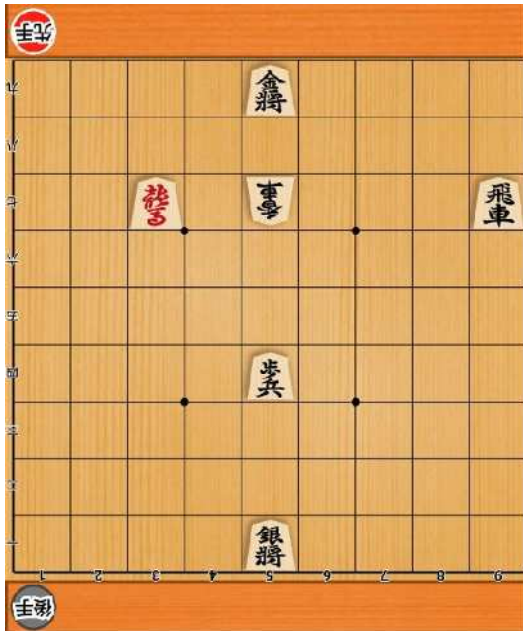
奥から三段目まで（少し青くなっている部分）が相手陣地です。

mission 2

香車を動かしてみよう

チャレンジ!★★

香車で取れる駒はどれかな？



【解答】

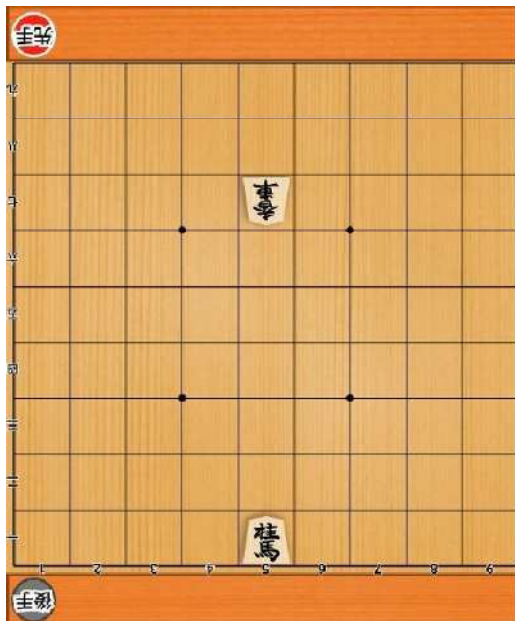
▲ 5 四香で歩を取れる

他の駒は取れません

- ・香車は縦にまっすぐ進むことを覚えましょう。
- ・香車は前にしか動けないことを覚えましょう。
- ・最初に重なった駒しか取れないことを覚えましょう。(貫通しない)

チャレンジ!★

相手の駒を取りながら香車を成ってみよう



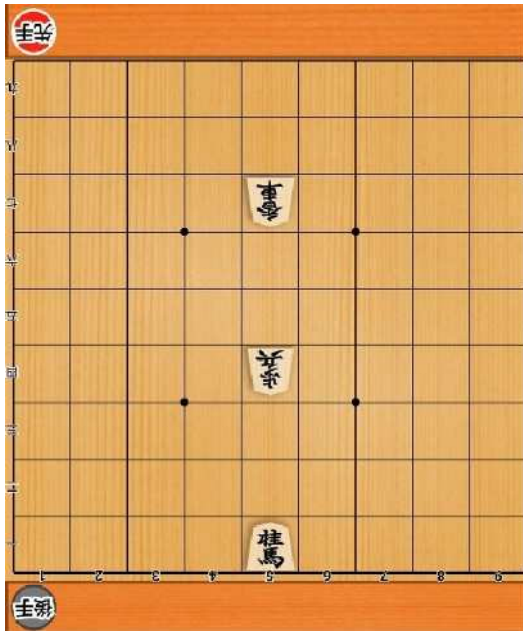
【解答】

▲ 5 一香成

- ・相手陣に入ると成ります。

チャレンジ!★

この場合は香車で相手の駒を取れるかな？



【解答】

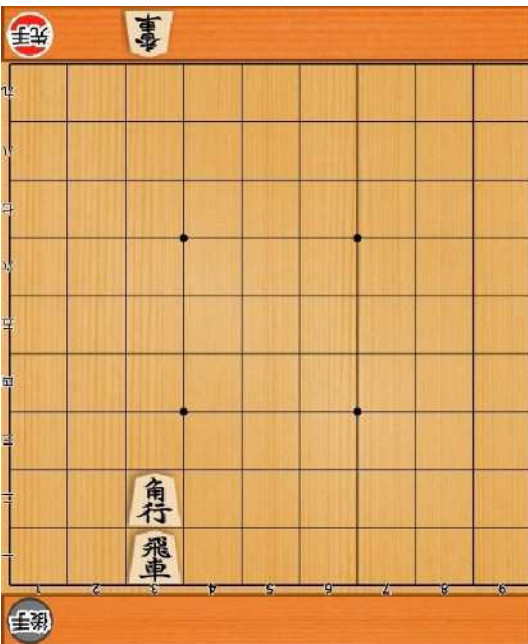
相手の桂馬は取れません。

- ・自分の駒を飛び越えられないことを覚えましょう。

チャレンジ!★★

持ち駒を使ってみましょう

香車はどこに打つと効果的？



【解答例】

- ▲ 3 三香
- △ 4 三角
- ▲ 3 一香成

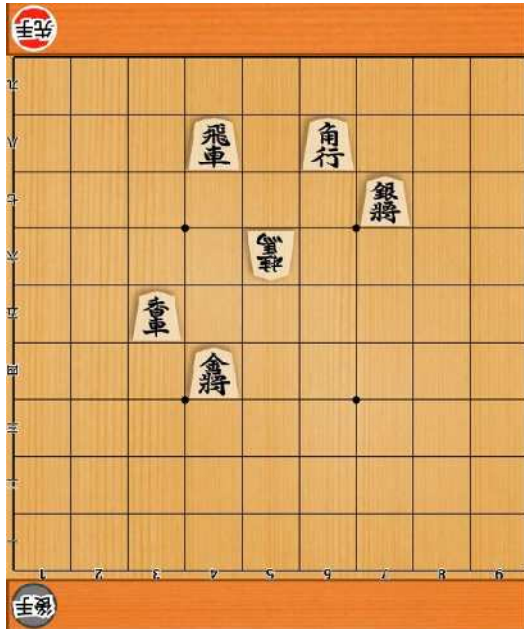
- ・持ち駒を使ってみましょう。
- ・「田楽刺し」と言われる、香車の槍のような特性を活かした手筋です。
- ・角が逃げて、飛車を取れます。
- ・飛車や角は最強の駒のひとつなので、取ることが出来れば相手に大ダメージを与えられることがあります。

mission 3

桂馬を動かしてみよう

チャレンジ!★★

桂馬で取れる駒はどれかな？



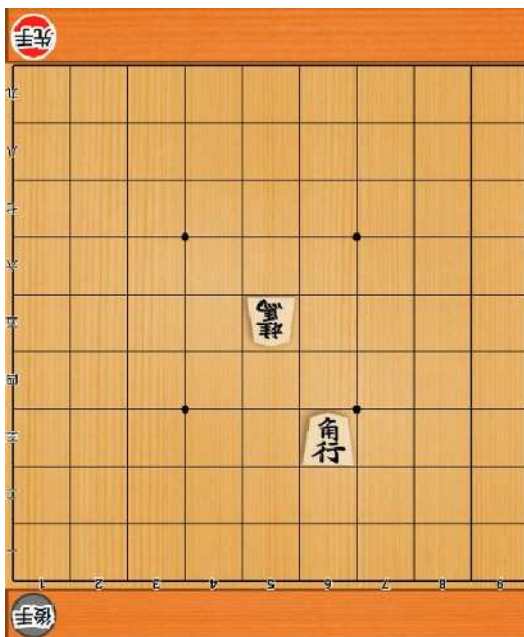
【解答】

▲ 4 四桂で金を取れる
他の駒は取れません

- ・桂馬の動きを覚えましょう。
- ・桂馬は**前方**の2マス前の左右にのみ動けます。
- ・桂馬は左右と後ろの2マス前左右には動けないことを覚えましょう。

チャレンジ!★

相手の駒を取りながら桂馬を成ってみよう



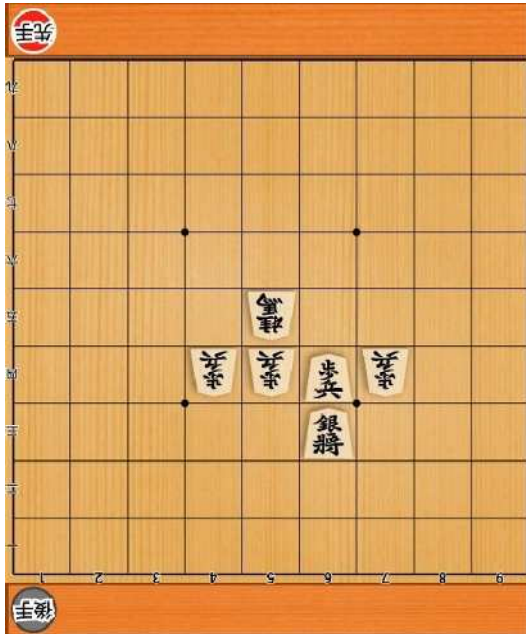
【解答】

▲ 6 三桂成

- ・桂馬も相手陣に入ったら成ることができます。

チャレンジ!★★

相手の銀は取れるかな？



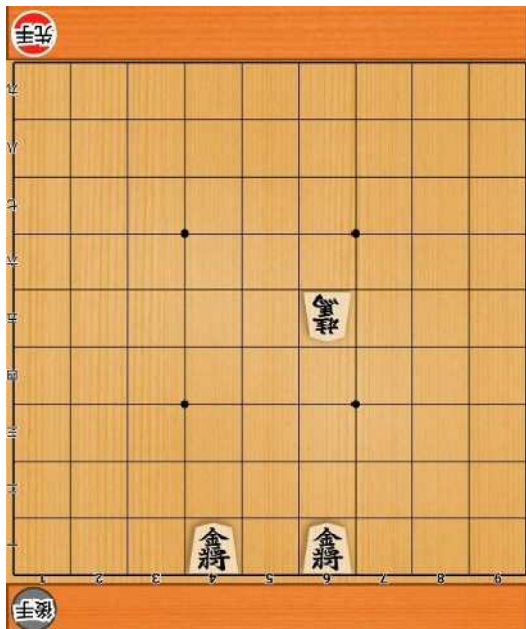
【解答】

▲ 6 三桂（成）で取れます

- ・桂馬は唯一自分や相手の駒を飛び越えられる駒であることを覚えましょう。

チャレンジ!★★

桂馬で両取りを狙ってみよう



【解答】

▲ 5 三桂不成

△ 5 一金左

▲ 6 一桂成

△ 同金

- ・桂馬で両取りをかける「ふんどしの桂」と呼ばれる手筋です。
- ・相手陣に入っても「成らなくても良い」ことも覚えましょう。
- ・この場合、最終的に桂馬は取られてしまいますが、より価値がある金をゲットできました。

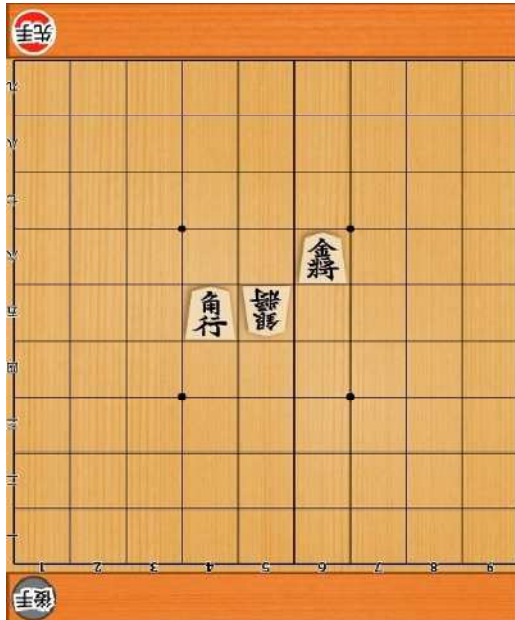
※相手陣の一段目に行ったら成らなければならないルールは、後述の「禁じ手（反則）って？」（26 ページ）で教えます。

mission 4

銀将を動かしてみよう

チャレンジ!★

銀で取れるのは角?金?



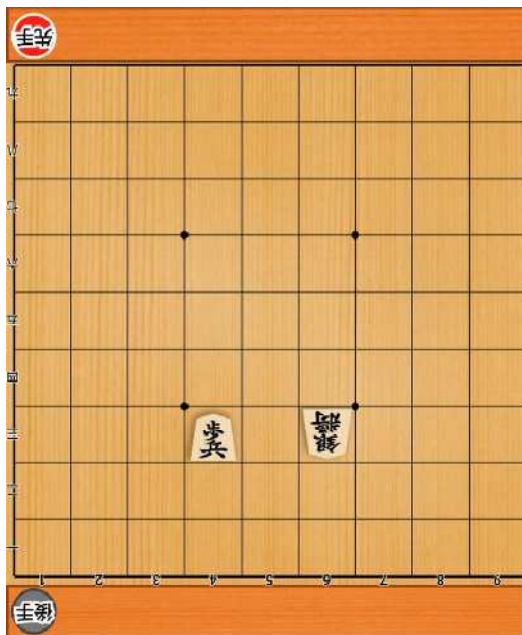
【解答】

▲ 6 六銀で金を取れます
角は取れません

・銀の動きを覚えましょう。

チャレンジ!★★★

銀を成ってから歩を取れるかな?



【解答】

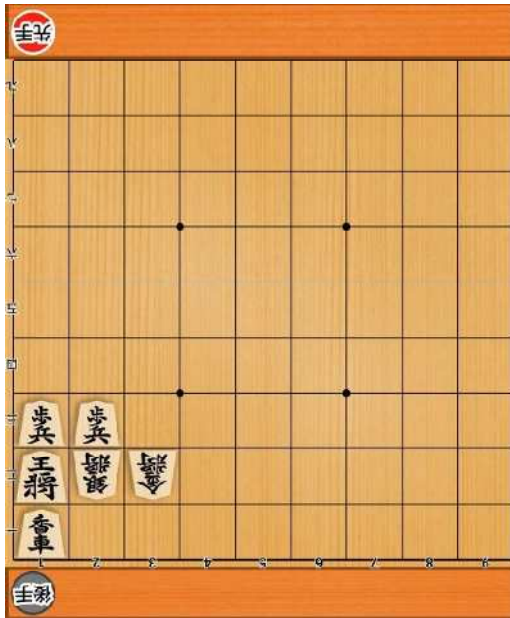
▲ 5 四銀成
△ 4 四歩
▲ 同成銀

・単純に▲ 5 二銀不成では歩に逃げられてしまいます。
・相手陣にいる駒は、動くときに（相手陣地の外に出る場合も）成れることを覚えましょう。
・ちなみに、一度成った駒は、成る前の状態に戻せないことも覚えましょう。

チャレンジ!★★★

銀で王手をかけてみよう

詰将棋だよ



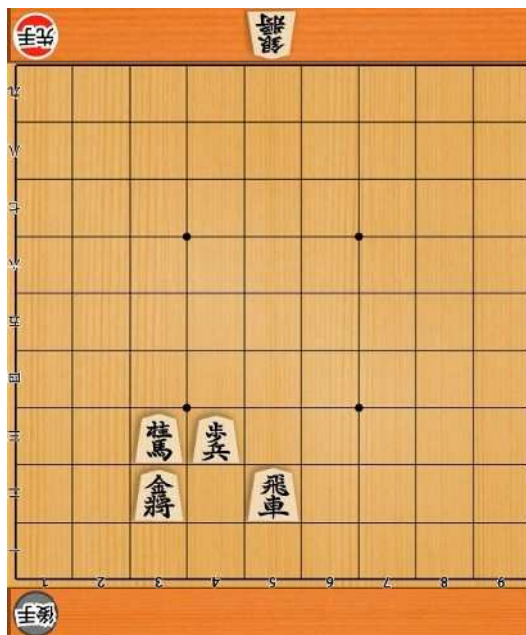
【解答】

▲ 2 一銀不成で詰み

- ・成らないほうが良いこともあることを覚えましょう。
- ・「次の手で王様を取れる状態」を「王手」と言うことを覚えましょう。（「王手」は言わなくても良い）
- ・玉の逃げ場がないことを確認し、その状態を「詰み」と呼ぶことも覚えましょう。
- ・「詰む」と勝ちとなることも覚えましょう。

チャレンジ!★★

持ち駒の銀で両取りを狙ってみよう



【解答例】

- ▲ 4 一銀
- △ 4 二飛
- ▲ 3 二銀（成）
- △ 同飛

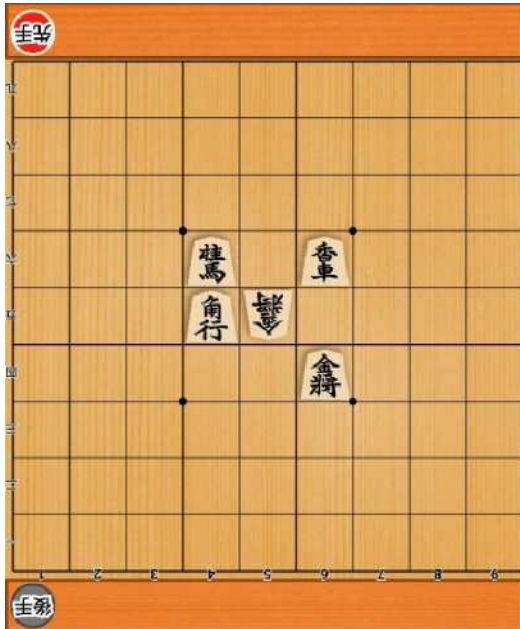
- ・銀で両取りをかける「割打ちの銀」と呼ばれる手筋です。

mission 5

金将を動かしてみよう

チャレンジ!★

金で取れる駒はどれかな?



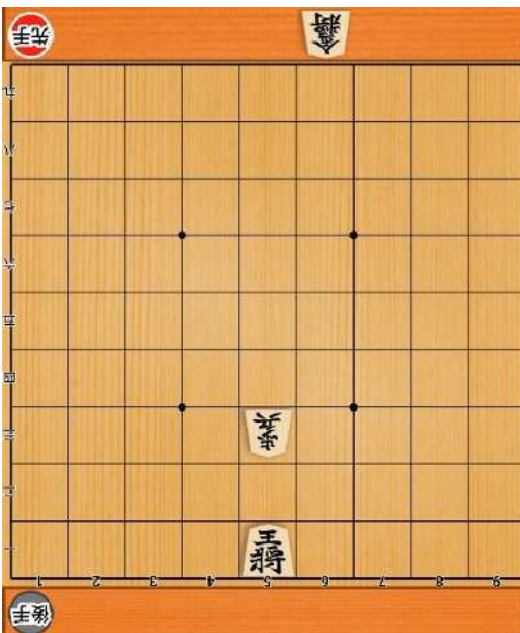
【解答】

▲ 6 四金 または▲ 4 五金で金か角を取れます
他の駒は取れません

- ・金の動きを覚えましょう。
- ・金は斜め後ろに行けません。

チャレンジ!★★

持ち駒の金を使って相手玉を詰んでみよう



【解答】

▲ 5 二金で詰み

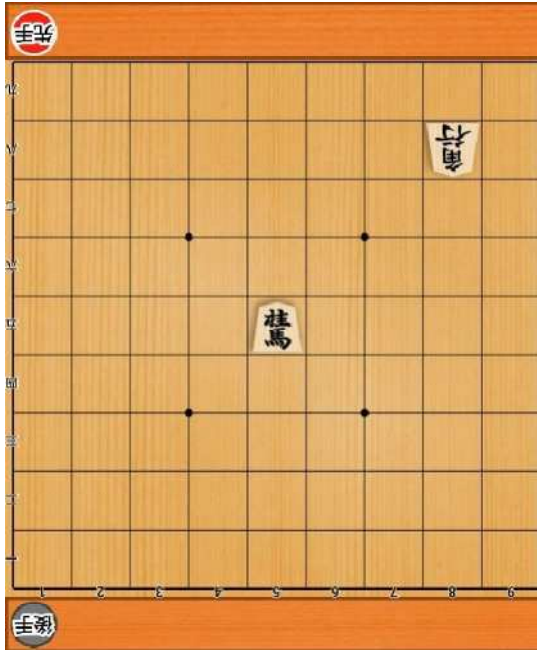
- ・玉頭（玉の前のマス）に金を打って詰むことを「頭金（あたまきん）」と呼びます。
- ・玉の逃げ場がないこと（詰みであること）を確認しましょう。

mission 6

角行を動かしてみよう

チャレンジ!★

角で相手の駒を取ってみよう



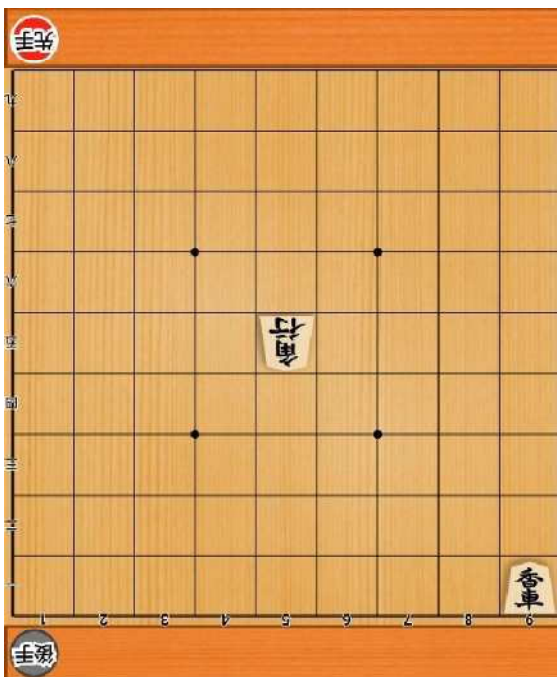
【解答】

▲5 五角

・角の動きを覚えましょう。

チャレンジ!★

相手の駒を取りながら角を成ってみよう

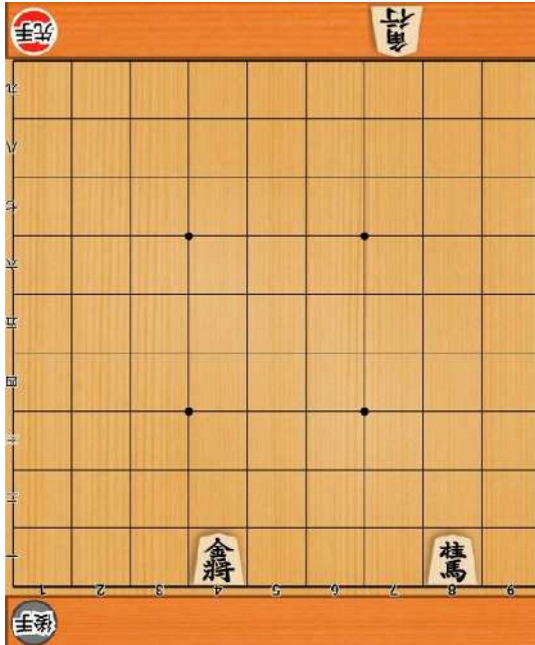


【解答】

▲9 一角成

チャレンジ!★★

相手の金と桂馬の両方を狙えるマスに持ち駒の角を打ってみよう



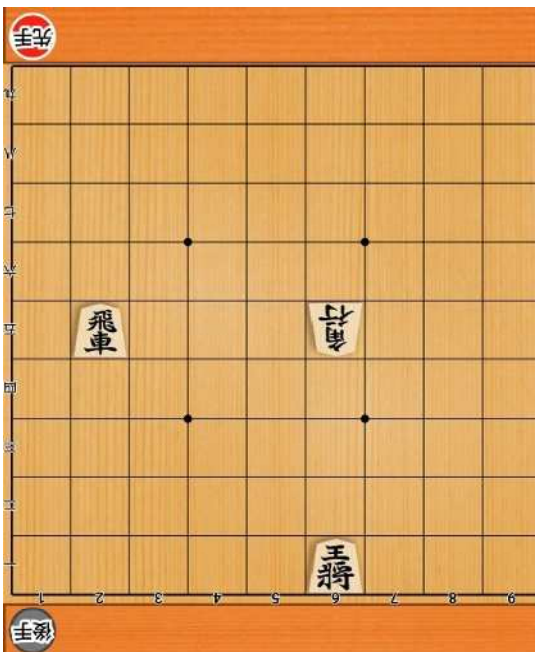
【解答例】

- ▲6 三角
- △4 二金
- ▲8 一角成

- ・両取りを狙うと効果的であることを覚えましょう。
- ・相手陣地に持ち駒を打つ時は「成っていない状態で打たないといけない」ことを覚えましょう。(相手陣地に打つからと言って、「馬」の状態で打つことはできません)

チャレンジ!★★★

飛車で角を狙われた!
反撃の一手を指してみよう



【解答例】

- ▲4 三角成
- △6 二玉
- ▲2 五馬

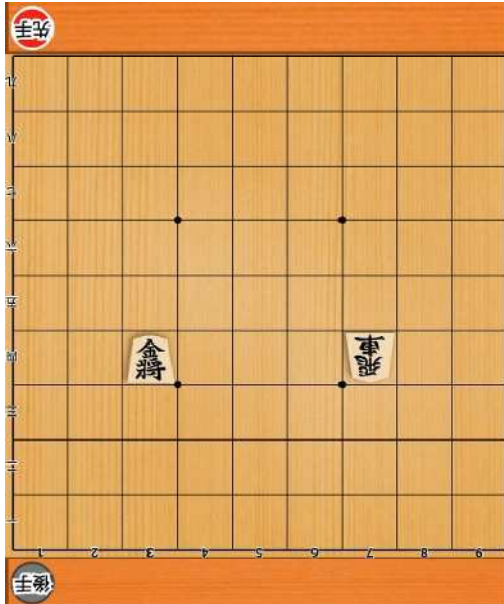
- ・玉と飛車に両取りをかける手を「王手飛車」と呼びます。
- ・王様は逃げないといけないので、確実に飛車をゲットできます。
- ・飛車や角は最強の駒のひとつなので、取ることが出来れば相手に大ダメージを与えられることがあります。

mission 7

飛車を動かしてみよう

チャレンジ!★

飛車で相手の駒を取ってみよう



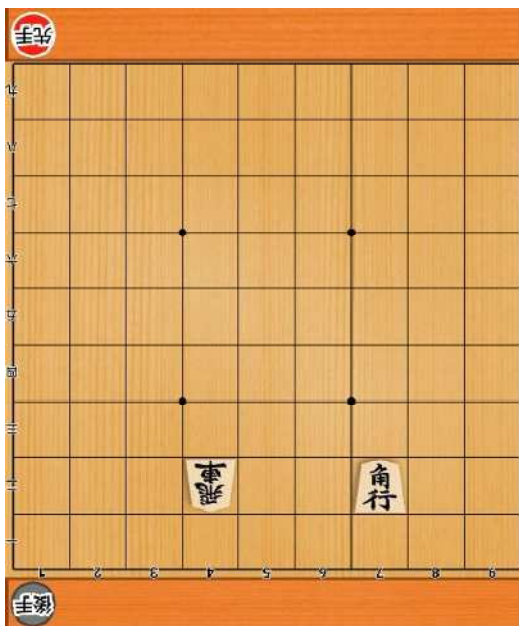
【解答】

▲ 3 四飛

・ 飛車の動きを覚えましょう。

チャレンジ!★

相手の駒を取りながら飛車を成ってみよう

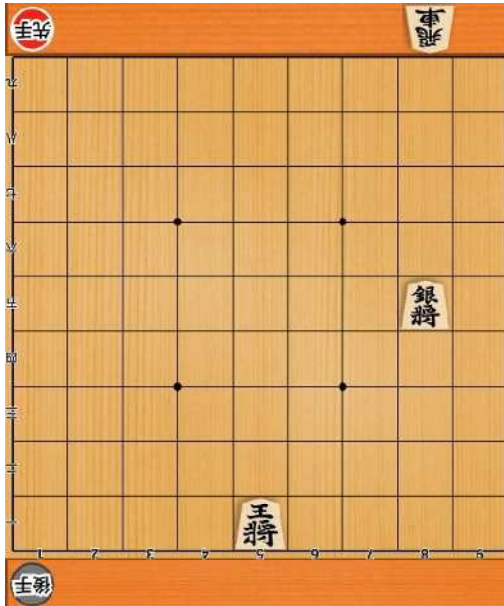


【解答】

▲ 7 二飛成

チャレンジ!★★

持ち駒の飛車で両取りをかけてみよう



【解答例】

- ▲ 8一飛
- △ 5二玉
- ▲ 8五飛成

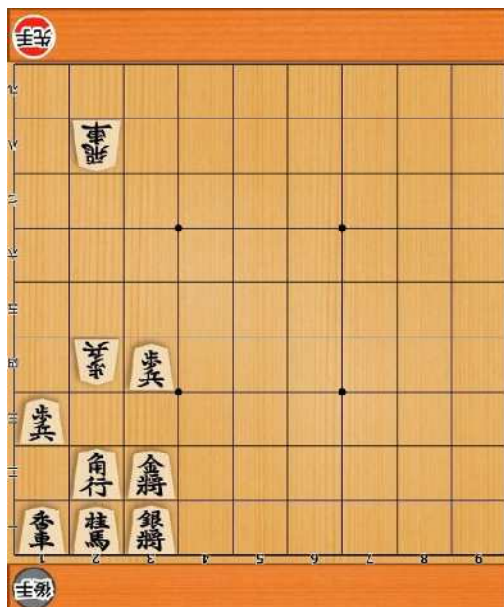
または

- ▲ 5五飛
- △ 4二玉
- ▲ 8五飛

- ・ 飛車の縦と横の利きで両取りをかけることを「十字飛車」と呼びます。

チャレンジ!★★★★

飛車先を突破し竜をつくってみよう



【解答例】

- ▲ 2三步成
- △ 同金
- ▲ 同飛成 など

- ・ 飛車の援護を受けた歩成が強烈。
- ・ 飛車が成った「竜」はとても強い駒です。相手陣に竜をつくれると形勢を大きく変えることができますので、「竜」や、角が成った「馬」をうまく作ることを狙ってみましょう。

ちなみに…

角が成った「龍馬」と、飛車が成った「龍王」の見分けるポイントは？



駒の書体によっては、飛車が成った「龍王（りゅうおう）」と、角が成った「龍馬（りゅうめ）」が見分けづらいと思うかもしれません。

その時は、駒の2文字目に注目してみましょう。



左が「龍馬」、右が「龍王」

1文字目はどちらも「龍」ですが、2文字目は「馬」と「王」で違いますね。
崩し字にすると、ひらがなの「る」のように見えるのが「馬」です。

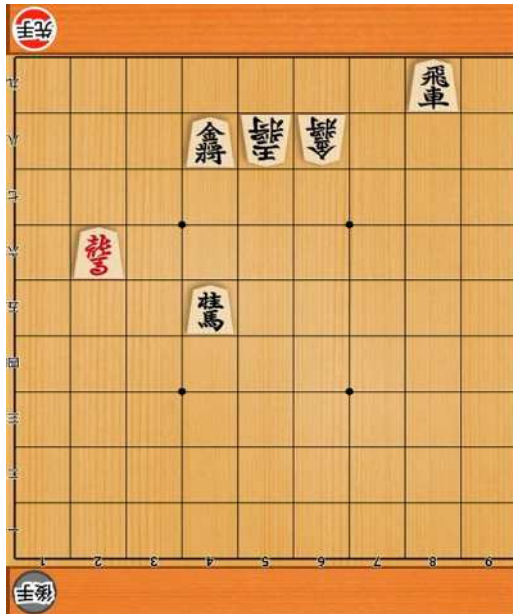
慣れてくると、当たり前のように見分けがつくようになりますよ。

mission 8

王将・玉将を動かしてみよう

チャレンジ!★★★

相手が金で王手してきました
 玉を取られたら負けてしまいます!
 この玉は逃げられるかな?



【解答】

▲ 6七玉で逃げられる

- ・玉の動きを覚えましょう。
- ・相手の飛車、馬、金、桂馬それぞれの利きがどのように働いているかを確認しましょう。

ちなみに…

「王将」と「玉将」の違いって?



「王将 (おうしょう)」も「玉将 (ぎょくしょう)」も駒の動きなどに違いはありません。
 では何か違うのかと言うと、「王将 (おうしょう) は上位者 (より将棋が強い人、または年上) が持つ駒」ということです。

あとで習いますが、駒落ち将棋も駒を落とす側 (上位者) が王将を持ちます。
 プロ棋士も、一般的に段位が上の方が「王将」下位者が「玉将」を持ちます。
 将棋は単なるゲームではなく、そのような作法があるのです。

mission 9

今まで覚えたことを試してみよう

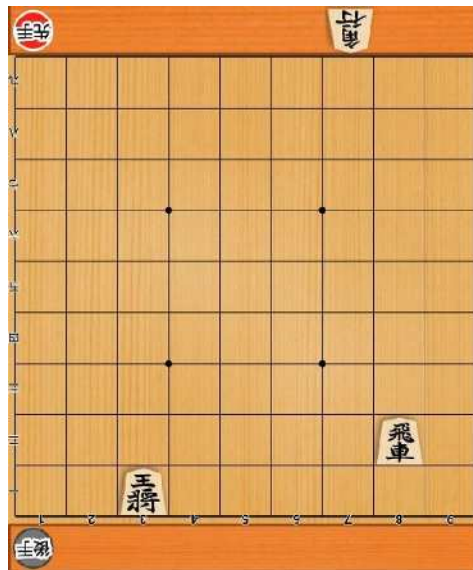
次からは少し難しい問題を出してみます。

じっくり考えながらでいいので、腕試しをしてみましょう！

→ 解けなかったら、答えを教えてください。

チャレンジ!★★

手持ちの角を使って鋭い一手を指そう



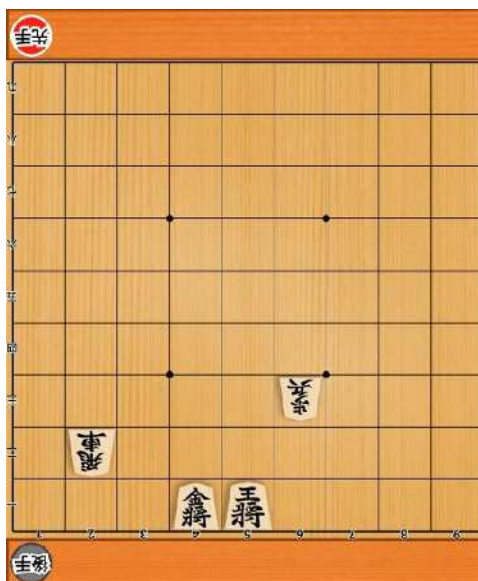
【解答】

▲ 6 四角

- ・ 王手飛車を狙いましょう。
- ・ 王手飛車は「目から火の出る王手飛車」と言う格言があるくらい相手に大ダメージを与える技です。

チャレンジ!★★

相手玉を詰ますチャンスはあるかな？



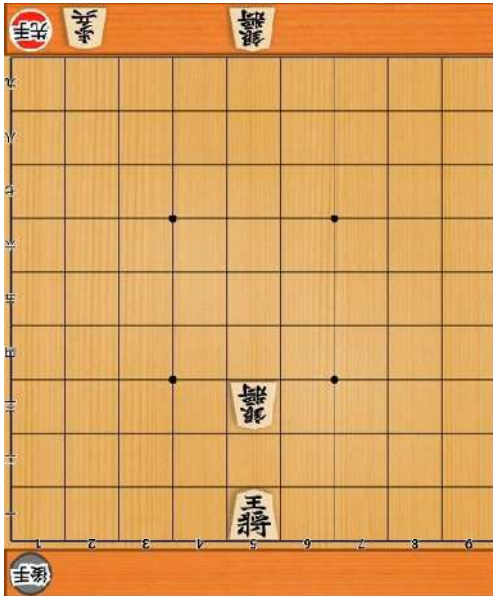
【解答】

▲ 6 二飛成 または ▲ 6 二歩成

- ・ 飛車の横利きを活かした攻めを覚えましょう。
- ・ 守りの金に気を付けましょう。

チャレンジ!★★

相手玉を詰ますチャンスはあるかな？



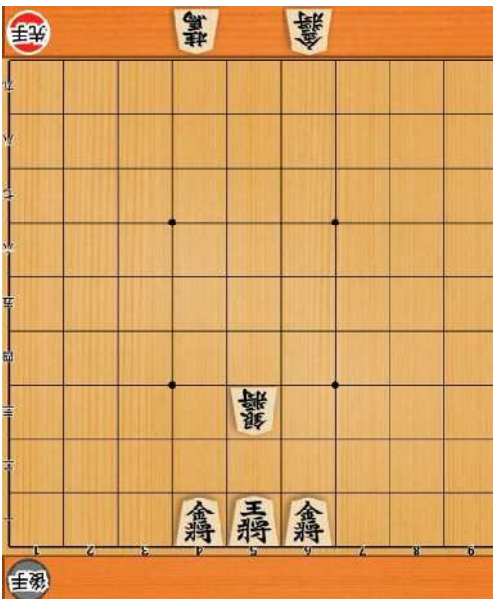
【解答】

▲ 5 二銀打

・銀の弱点（横に利かない）を後ろの銀がカバー。

チャレンジ!★★★

持ち駒のどちらを使えば詰むかな？



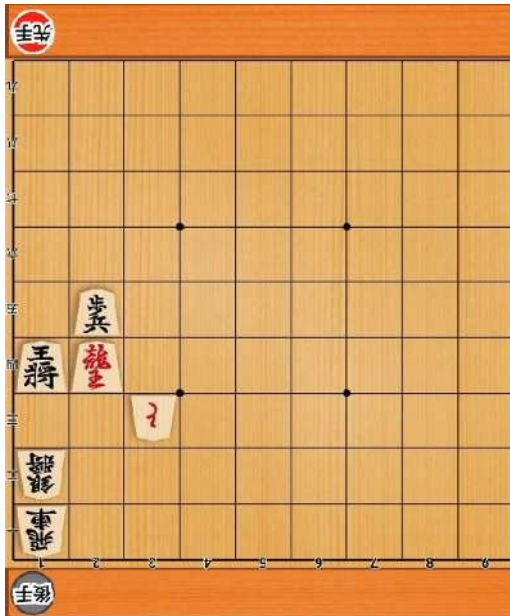
【解答】

▲ 6 三桂 または ▲ 4 三桂馬

・金が相手玉を守っているので、頭金では詰みません。

チャレンジ!★★★★★

銀と飛車の両王手!



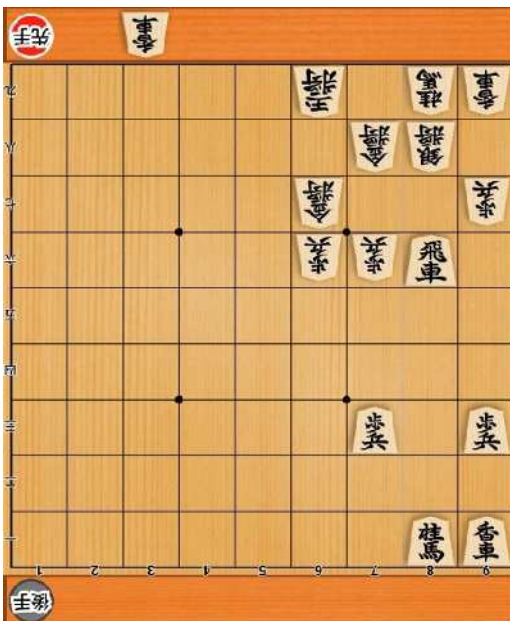
【解答】

▲ 2三銀不成

・銀と飛車の両王手で詰みです。

チャレンジ!★★★★★

持ち駒を使った鋭い一手!



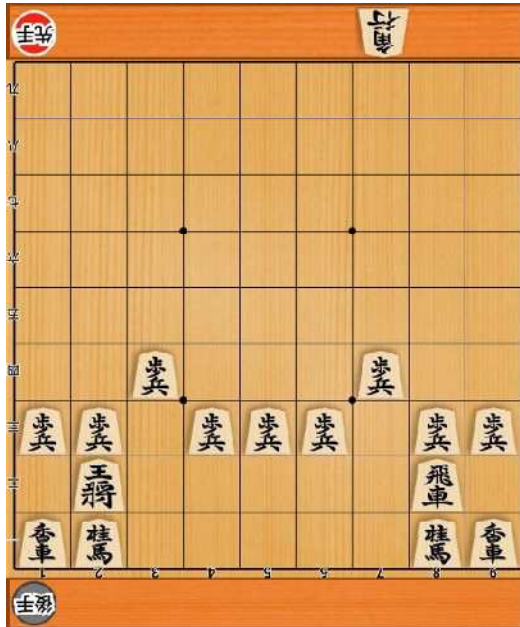
【解答】

▲ 8七香

・相手の飛車を捕らえました。
・相手の飛車はどこに逃げても取られてしまうことを確認しましょう。

チャレンジ!★★★★★

手持ちの角を使って強烈な一手!



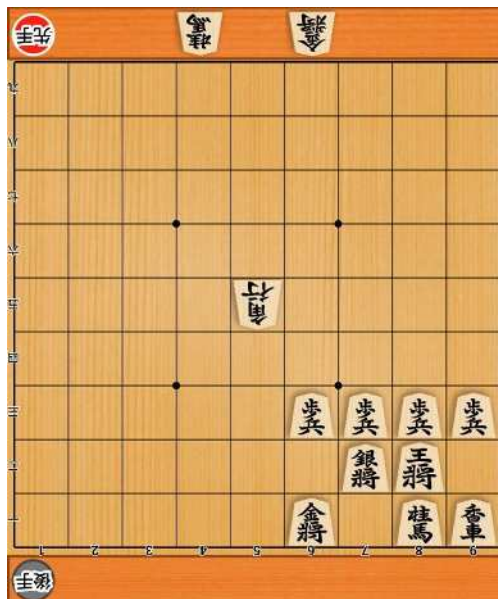
【解答】

▲ 5 五角

・必殺の王手飛車です。

チャレンジ!★★★★★

桂馬の駒を飛び越える特性を利用して、鋭い攻めを狙ってみよう



【解答】

▲ 7 四桂打

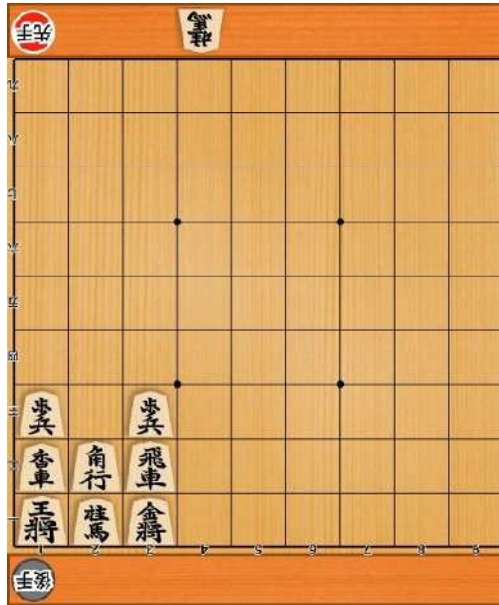
△ 9 二玉 (7一玉)

▲ 8 二金

・角が利いていて、相手は桂馬を取ることができません。
・最後は金で詰むことができます。

チャレンジ!★★★

守りは固そうだけど・・・



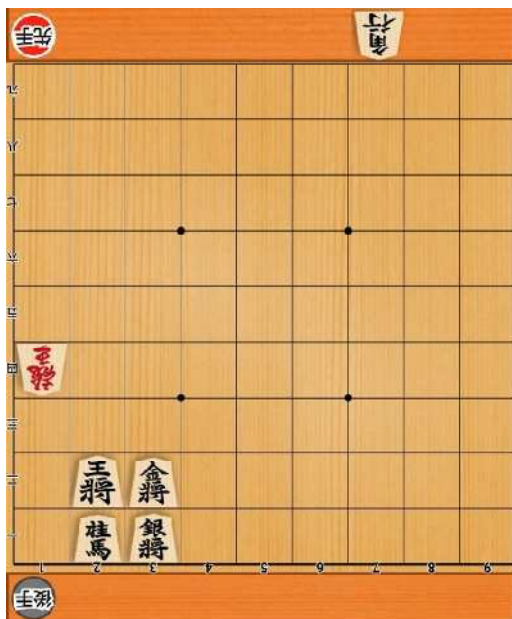
【解答】

▲ 2三桂

- ・ 2三の桂馬を取れる駒がないし、桂馬の利きは駒を飛び越えるので詰むことができます。

チャレンジ!★★★★

竜の利きを利用して・・・



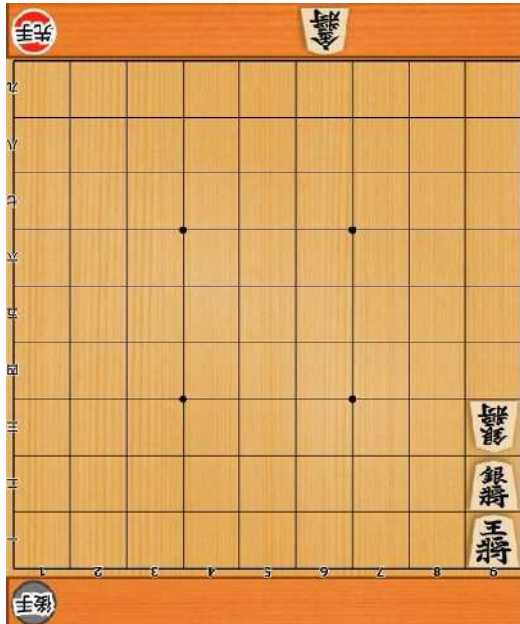
【解答】

▲ 1一角

- ・ 角の利きが伸びているから、3三にも逃げられません。

チャレンジ!★★★

銀の弱点を突く一手



【解答】

▲ 8二金

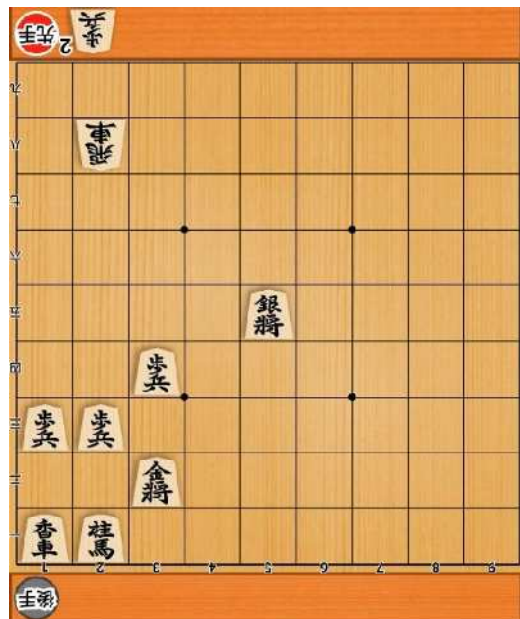
・金以外ではどんな駒が持ち駒にあれば一手で詰めるか確認してみるのも面白いです。

【解答】

銀があれば詰みます。

チャレンジ!★★★★★★

相手の銀と桂馬を十字飛車で狙えるかな？
持ち駒の2枚の歩を上手に使ってみよう



【解答】

▲ 2四歩

△ 同歩

▲ 2五歩

△ 同歩

▲ 同飛

・継ぎ歩と十字飛車の連続技。
・ビギナーでこれが解けたらすごいです。

Level 4

駒の最初の位置を覚えよう

大橋流で駒を並べながら、駒の初期位置を覚えてみましょう



- ◆ 「飛車・角は左右どっち？」は間違いやすいポイント！
- ◆ 玉を中心に「金→銀→桂→香→角→飛→歩」を「左→右→左→…」と並べます。

【大橋流】の並べ方

歩 ⑱	歩 ⑰	歩 ⑮	歩 ⑬	歩 ⑫	歩 ⑭	歩 ⑯	歩 ⑱	歩 ⑳
	角 ⑩						飛 ⑪	
香 ⑧	桂 ⑥	銀 ④	金 ②	王 ①	金 ③	銀 ⑤	桂 ⑦	香 ⑨

ちなみに…

- ・「大橋」とは江戸時代の将棋家元で、一世名人の大橋宗桂を祖としています。
- ・多くのプロの棋士も、この並べ方を採用しています。
- ・「大橋流」のほかに、「伊藤流」があります。

Level 5

禁じ手（反則）って？

禁じ手（反則）は一発で負けになるので気を付けましょう



【二歩】

自分の「歩」が同じ縦列に並んでしまう禁じ手です。二歩をした時点で負けが確定します。

【打ち歩詰め】

持ち駒にある「歩」を打って相手の「王」を詰むことは禁じ手となります。

ちなみに「突き歩」と呼ばれる盤上の歩をすすませて詰むのは反則ではありません。

【動けない場所に駒を進める。または打つ】

相手の一段目に「歩」を打つなど、駒が身動きとれない状態になると禁じ手となります。
または、本来移動できない場所に指してしまった場合も禁じ手となります。
相手の一段目に「歩」などの後ろに進めない駒を進める場合は、成るようにしましょう。

【王手見逃し】

王手がかかっている場合は王手から逃れようとしなくてははいけません。王手に気が付かず別の駒を動かした場合、その時点で「王手見逃し」の反則負けとなります。
ちなみに、『王手』は言わなくてはダメだよね?と聞かれることがありますが、「王手」は言う必要はありません。

【「待った」や「着手」】

「待った」とは、一度指した手を戻して、別の手を指すことです。

「着手」とは、指した（打った）駒から一瞬でも指が離れれば「着手」となりますが、指が離れたにも関わらず、すぐに指し直すことは反則になります。

ちなみに、「指は離れたけど対局時計を押していないから反則ではない」と主張する方がたまにいますが、指が離れた時点で着手は完了しますので、対局時計を押してなくても指が離れた後に指し直したら反則となります。

また、「指が離れていないから OK」と、指を駒に付けたまま何度も駒を動かしたり戻したりすることはマナー違反になるのでやめましょう。

「待った」や「着手」は教える中では許容しても良いですが、それでも「本当はダメなんだけどね」と伝え、しっかり頭の中で動かす駒を考えて、決めてから手を動かすよう教えましょう。

【二手指し】

相手の手番なのに自分の駒を動かすと、二手指しの反則となります。

対局中によそ見をしていて、相手が指したと思い込んで指してしまい二手指しの反則を取られるケースもありますので、対局中は盤上に集中するよう教えましょう。

反則ではないけど、マナー違反や、注意を受ける行為もみてみましょう



【対局は片手で】

対局中に、左右両方の手を使うのは反則ではありませんが、マナー違反です。

右利きの場合は、駒を指すのも取るのも、駒台の駒を使うのも全部右手で、左利きは全部左手を使うようにして、もう片方の手は使わないように心がけましょう。

【持ち駒は駒台に】

相手の駒を取ったら、相手から見えるように盤の外の右側に置きましょう。左利きであっても、右側に置いてください。駒台がある場合は、駒台を盤の右側に置きましょう。また、駒台の上の駒も、下の写真のようにきれいに置くように心がけましょう。

持ち駒を手で握ってはいけません。



【対局中のおしゃべりはNG】

対局中は静かにしましょう。たまに無意識に鼻歌を歌ってしまう子もありますが、それもNG。相手や周りで対局している子の迷惑になりますので、やめましょう。

また、自分が対局していない時に、誰かの対局を見るのは良いですが、**絶対に口を出さないように**しましょう。

指した手に対して「あ…」とか言うのもダメ。対局はとにかく静かに、一定の距離を保って表情にも出さず見守りましょう。

特に大会等では対局中の助言とみなされた場合、対局が無効になったり、指しなおしになったり、助言を受けた方が負けになったりなど、**とても大きな問題に発展します。**

もし伝えたいこと等があったら、対局が終わってから伝えるようにしましょう。

【対局時計は指した手で押す】

お互いに持ち時間が定められた対局を行う場合は、一般的に対局時計（チェスクロック）を使用します。

対局時計を使用するときは、**必ず駒を指した手でボタンを押しましょう。**（右手で指したら右手で押す。左手で指したら左手で押す）

これに反しても即座に反則とはなりませんが、注意や警告を受けることがあります。

Level 6

先手と後手を決めてみよう（振り駒）

「先手、後手（先後）」の決め方を覚えましょう



「先手、後手（先後）」とは、「どちらが先に指すか？あとに指すか？」の順番です。じゃんけんで決めても良いですが、せっかくなので将棋ならではの先後の決め方を覚えてみましょう。

◆ 「振り駒」を覚えてみよう

一般的な方法としては、「振り駒（ふりごま）」というものがあります。

振り駒のやり方は、上位者（段級位が上、棋力が同じ場合や不明な場合は年長者）が自分の歩5枚（3筋～7筋の歩）を手に取り、両掌の中でカシャカシャと振って、パッと盤上に落とします。

盤上に落ちた歩の、「歩」が多い場合は振り駒をした人が先手、「と」が多い場合は相手が先手となります。

なお、駒が重なったり側面で立ったりした場合は、その駒は数えません。表と裏が同数の場合はもう一度振り直します。



画像の振り駒は「歩」が3枚、「と」が2枚で「歩」が多いので、振り駒をした人が先手となります。

Level 7

実戦してみよう

ここまで覚えたらバッチリ対局できます



では、仕上げとして、実際に対局してみましょう。

まずは心静かに駒を並べたら、振り駒で先後を決めて、向かい合ってご挨拶。

対局の始まりです！

- ➔自由に指してもらって良いですが、最初は迷うかもしれません。初手は角道を開ける「▲7六歩」か、飛車先を突く「▲2六歩」の「大駒のパワーを使いやすくする手」がおススメであることを教えてあげてください。

ちなみに…

ちょっとした言葉遣いや仕草で「将棋を知っているか」がわかる？



余談ですが、言葉遣いや将棋を指す仕草で、「お、この子は将棋を知っているな」とわかる場合があります。

まず言葉遣いですが、囲碁や麻雀は「打つ」と言いますよね。

将棋の場合は「指す（さす）」と言います。（持ち駒を使う時は「打つ」を使います）

その他にも、振り駒や、駒を持つ指、相手の駒を取ってから自分の駒を進める仕草が自然だったり、駒の並べ方が大橋流や伊藤流だったり、挨拶やマナーがしっかりしていたりすると、それだけで「この子は強いな」と一目置かれるものです。

皆さんも、正しい将棋言葉、仕草やマナーをどんどん取り入れて、カッコいい将棋指しを目指しましょう！

Level 8

棋力認定戦で対局してみよう

いよいよ棋力認定戦にチャレンジ!



・・・と、その前に、覚えておきたいことを教えます



◆ 将棋の強さを表す「級」や「段」

- ・将棋の強さを「棋力（きりょく）」と言います。
- ・棋力は「○級」や「○段」という基準で表されます。
- ・高島平将棋クラブの場合、はじめは15級からスタートし、強くなるごとに14級、13級・・・と級が上がっていきます。
- ・**棋力認定戦で基準の勝利数を達成すると昇級・昇段します。**
- ・その他に、大会等で優秀な成績をおさめたことにより昇級・昇段する場合があります。
↓高島平将棋クラブにおける、昇級・昇段の基準は下表のとおりです。

段・級	連勝・勝敗	備考
15級～10級	3連勝	必ず上の級の人に勝っていること
9級～5級	5連勝 or 8勝2敗	
4級～1級	7連勝 or 10勝2敗	
初段	8連勝 or 13勝2敗	
二段	10連勝 or 14勝2敗	
三段	12連勝 or 15勝2敗	
四段	15連勝 or 18勝2敗	
五段	18連勝 or 24勝2敗	

- ・また、高島平将棋クラブの名札には色付きのシールが貼ってあります。
- ・シールは将棋が強くなると増えていきます。

クラス	段級位等	名札シール
Sクラス	初段以上	5枚 (●●●●● ←5枚目は金シール)
Aクラス	1～5級	4枚 (●●●●)
Bクラス	6～9級	3枚 (●●●)
チャレンジクラス	10級以下	2枚 (●●)
ビギナークラス	ルール学習中	1枚 (●)

キラキラシール（初段）目指してがんばってみましょう!



◆ 「駒落ち」って何？

- ・駒落ちとは、一言で言うと「ハンディキャップ」です。
- ・対局するときに、将棋が強いほうが何枚かの駒を取り除き、力の差をなるべく減らすことを「駒落ち」と言います。
- ・道場での手合や指導対局などで駒落ちが用いられています。
- ・高島平将棋クラブの棋力認定戦でも、より棋力が強い方が下表のとおり駒を取り除いて対局します。

段級位の差	手合い割	備考
1段(級)差	下位者先手	
2段(級)差	香落ち	左側(角のある側)の香
3段(級)差	角落ち	
4段(級)差	飛車落ち	
5段(級)差	飛車香落ち	飛車と左側(角のある側)の香
6～7段(級)差	二枚落ち	飛車と角
8～9段(級)差	四枚落ち	飛車と角、両方の香
10段(級)差	六枚落ち	飛車と角、両方の桂と香

駒落ち将棋では、駒を落とす上位者のほうを「上手(うわて)」、下位者のほうを「下手(したて)」と言います。

前に先手後手の決め方として振り駒を学びましたが、駒落ち将棋の場合は**上手が先手**となりますので、覚えておきましょう。

また、上手のほうを「王将(おうしょう)」を使い、下手のほうを「玉将(ぎょくしょう)」を使うことになります。

主な駒落ちの盤面を実際に見てみましょう



2 級差

香落ち (左側の香車を落とします)

【下手側】

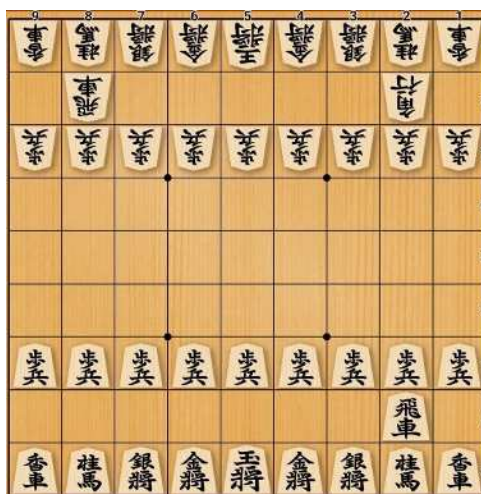


【上手側】

3 級差

角落ち

【下手側】

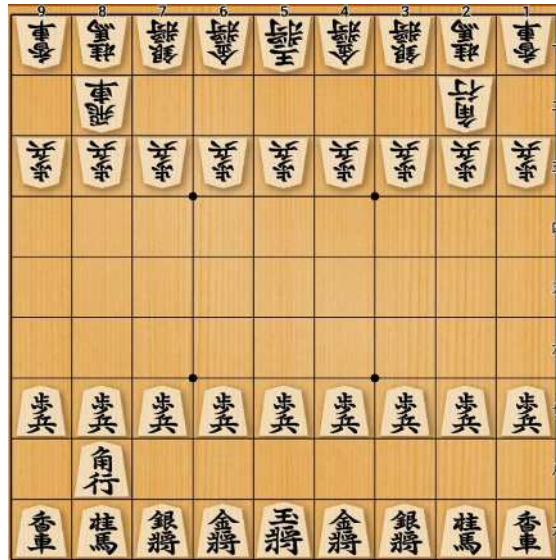


【上手側】

4 級差

飛車落ち

【下手側】



【上手側】

5 級差

飛車香落ち (飛車と左側 (角側) の香車を落とします)

【下手側】



【上手側】

6～7 級差

二枚落ち (飛車と角を落とします)

【下手側】

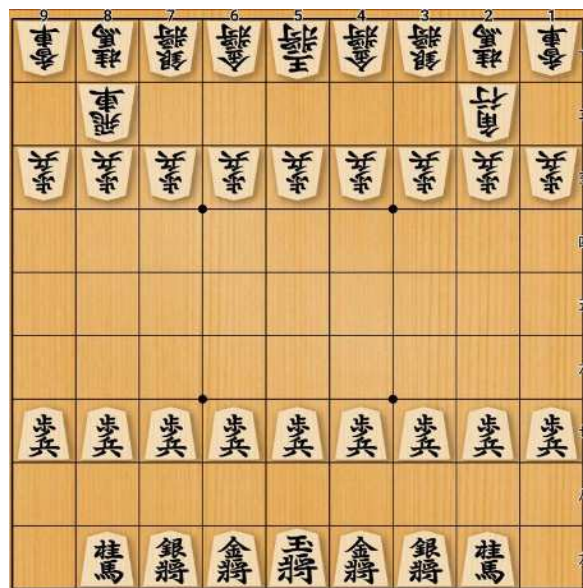


【上手側】

8～9 級差

四枚落ち (飛車、角、両方の香車を落とします)

【下手側】

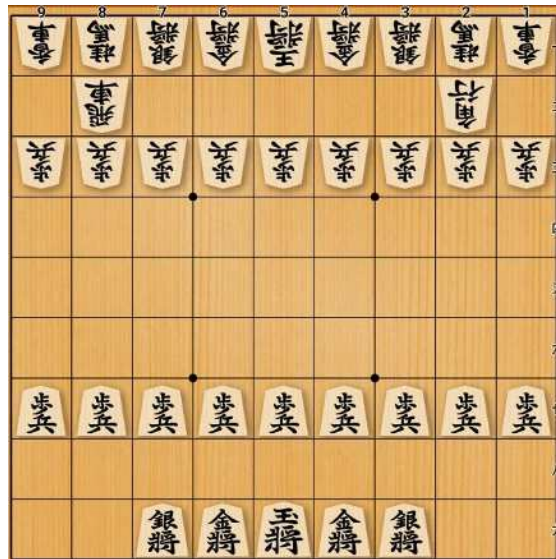


【上手側】

10級差

六枚落ち (飛車、角、両方の桂馬と香車を落とします)

【下手側】



【上手側】

高島平将棋クラブでは、基本的に棋力認定戦で八枚落ちを行うことはありません。(指導対局では八枚落ちを行うことがあります)

◆ 対局の戦績を記録する「手合カード」

- ・手合カードとは、対局の勝敗を記録するカードです。
- ・棋力認定戦では、手合カードに記録された勝敗を基に棋力認定が行われます。

↓これが手合カード

ルールや礼儀を守って指しましょう。(特にむやみに大声や駒音をたてないこと)

高島平将棋クラブ 手合カード													備考		年 月 日			
段 (ふりがな)	級	大会											備考	No.	年	月	日	
			前回成績	1	2	3	4	5	6	7	8	9						10
速勝数	連続	相手手合	勝 1 敗															
			勝 2 敗															
		勝敗																

勝った方は自分のカードを上重ねて、係までお出ください。 高島平将棋クラブ

【手合カードの使い方】

- ① 手合カードをひとり1枚ずつ渡しますので、左上の所定の場所にお名前と現在の棋力を記入し、手合い係に渡してください。
- ② 手合い係がカードを基に対局相手を選定し、対局者（2名）のお名前を呼びます。その時に、対局の手合い（駒落ち等）を伝え、対局者に手合カードを手渡します。
- ③ 空いている席を探して、対局開始。手合い係に言われたとおりの手合いで対局しましょう。対局中は手合カードを手元に置いておきましょう。
- ④ 対局が終わったら、**勝った人が**自分のカードと対局相手のカードの2枚を手合い係に提出します。その際に、**必ず勝った人のカードを上にして**提出しましょう。勝敗記録は手合い係が付けます。（手合い係は上のカードに「○」（勝ちの印）、下のカードに「●」（負けの印）を付けるので、必ず勝った人のカードを上にして提出しましょう）
- ⑤ 次の対局がある場合は、②に戻ります。

ちなみに…

手合カードは様式に違いはあるものの、多くの大会や教室、道場で採用されています。「勝った人が相手のカードと合わせて係員に提出」「勝った人のカードを上」といったルールはどこに行っても統一的に運用されているようですので、知っておいて損はありません。

ここまで覚えれば、棋力認定戦でバッチリ指せますよ



自信をもって、対局に臨みましょう！



付録 1

「符号」って何？

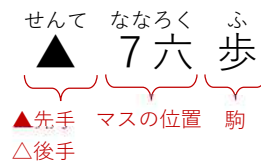


棋譜や将棋の本で「▲7六歩」とか書いてあるのを見かけることがありますね。

「符号」とは、まさにそれ。よく「将棋盤の住所」と言われています。

「▲7六歩」←この文字列だけで、「先手が7六の位置に歩を動かしたのだな」とわかるのです。

もう少し具体的に言うと、



といった具合に、符号の中には [先手 (▲や△)・後手 (△や△)]、[マスの位置]、[駒の種類] などの情報が含まれているのです。

マスの位置を見てみましょう



9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

図のとおり、将棋盤はヨコに数字の1～9、タテに漢数字で一～九と番号が振られています。

先にヨコの数字、次にタテの漢数字を読むことで将棋盤上の位置を表しているのです。

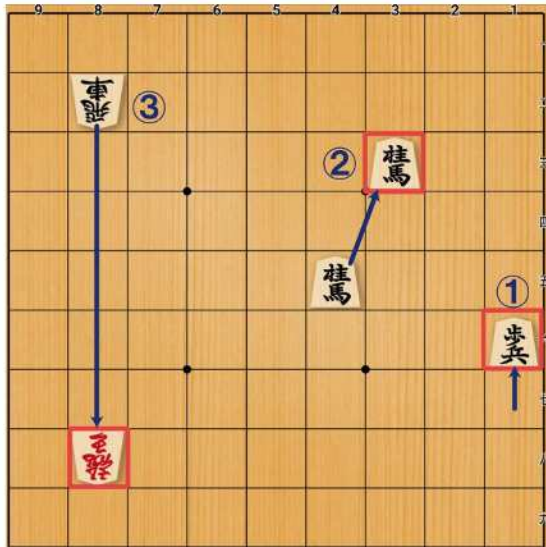
ちなみに、ヨコは「段」、タテは「筋」とも言われます。(例：「9筋の歩を突く」など)

さらに色々なケースを見てみましょう



その1

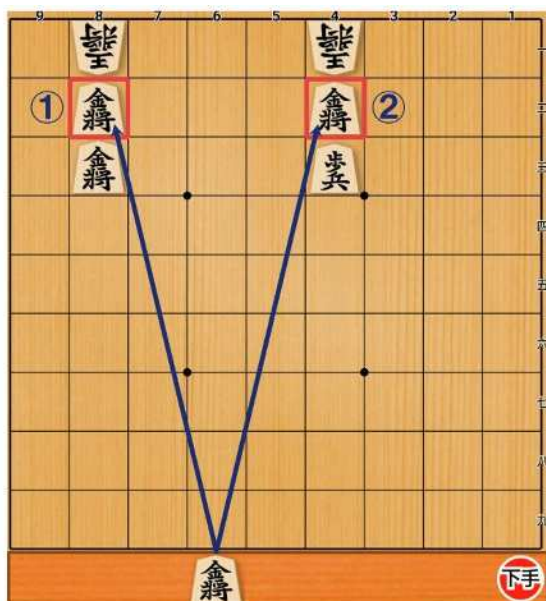
基本の動きと、「成（なり）」「不成（ならず）」



- ① これは「▲1六歩」です。「せて いちろくふ」と読みます。
- ② 相手陣に入っても、わざと成らないときは「▲3三桂不成」（せて さんさん けいならず）と読みます。
- ③ 成る場合は「△8八飛成」（ごて はちはちひなり）と読みます。

その2

「打（うち）」はどんな時につける？



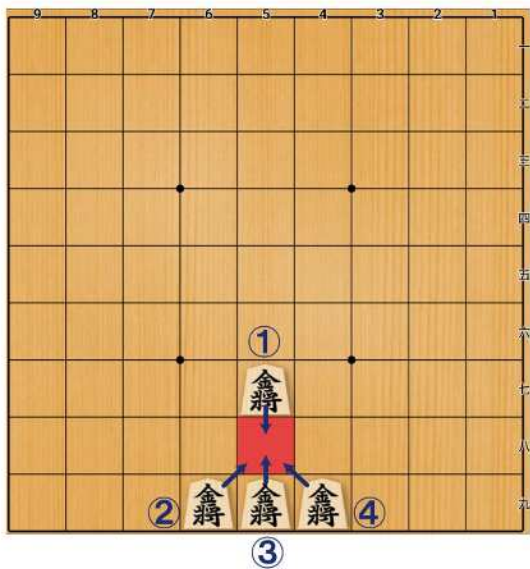
持ち駒を打つときを見てみましょう。
例えば、持ち駒の金を図のように打つとします。

①の時は「▲8二金」だけでは、8三の金が動いたのか、持ち駒を打ったのかがわかりません。ですので、「▲8二金打（うち）」と読みます。

一方、②の時は「打」をつけなくてもわかるので、「▲4二金」が良いのです。

その3

「直 (すぐ)」「右 (みぎ)」「左 (ひだり)」「引 (ひく)」「寄 (よる)」



次に図の形から金が5八 (■のマス) に動く場合を見てみましょう。

「▲5八金」だけでは、どの金が動いたのかわかりませんね。

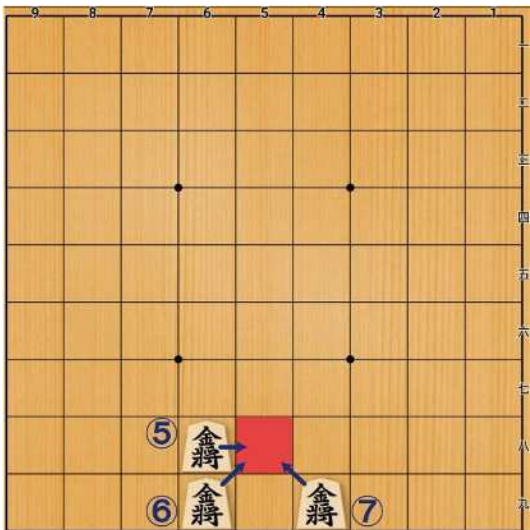
その場合は、

- ① ▲5八金引 (ひく)
- ② ▲5八金左 (ひだり)
- ③ ▲5八金直 (すぐ)
- ④ ▲5八金右 (みぎ)

と読みます。

例えば②だったら「左の金が動いた」と考えるから「5八金左」なんです。

駒がもともとあった位置が基準になっていると覚えましょう。



似たような図ですが、この形から金が5八 (■のマス) に動く場合を見てみます。

この場合は

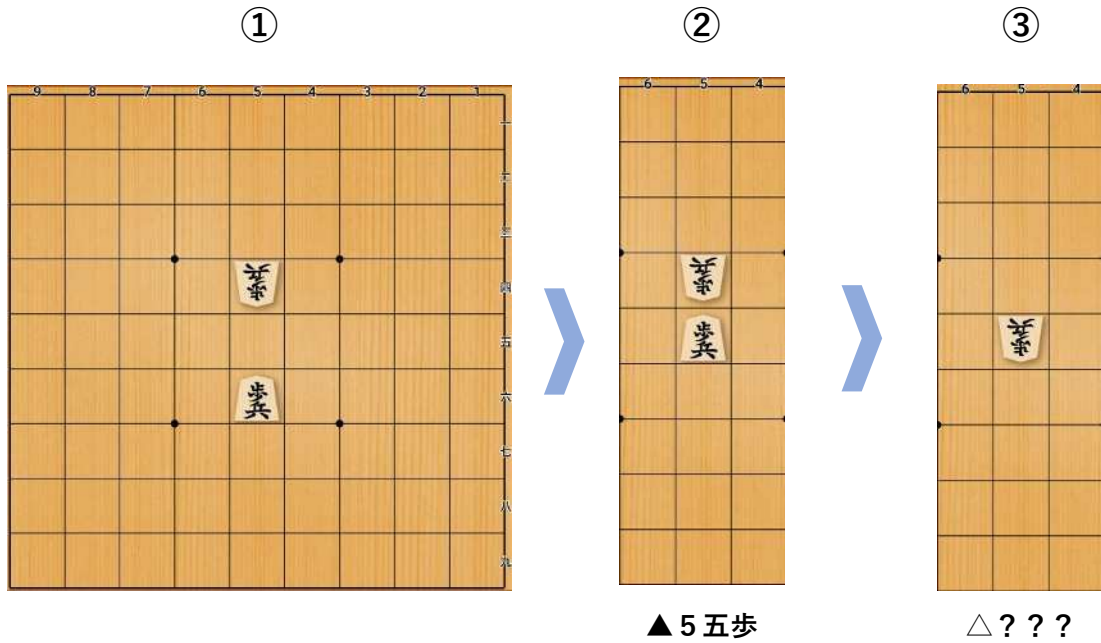
- ⑤ ▲5八金寄 (よる)
※寄る (真横に動く) 駒が1枚しかないので「寄」だけでOK。
- ⑥ ▲5八金左上 (ひだりあがる)
※左から移動できる駒が2枚あるので「上」を付けます。
- ⑦ ▲5八金右 (みぎ)
※右から移動できる駒が1枚しかないので「右」だけでOK。

と読みます。

その4 「同（どう）」

次は「相手の一手前の指し手と同じマスに移動した場合（その駒を取った場合）」を見てみましょう。

例えば、下図のような指し手です。



①の局面から、②で▲5五歩、そして、駒を取った③はどんな符号になるでしょう？

「△5五歩」とは読みません。

この場合は、「△同歩（どうふ）」と読みます。

（棋書などで、棋譜がページを跨いだ場合などに、わかりやすくするため「△5五同歩」と書かれていることもあります）

符号の読み方が身についたでしょうか。

符号を理解できるようになると、**棋譜や棋書（将棋の本）を読めるようになります。**

さらに慣れて、符号を素早く理解できるようになると、棋譜や棋書を早く読めるようになり、それだけ上達が早くなることでしょう。

さらにさらにスペシャリストになると、盤駒がなくても符号を言い合うだけで将棋を指せるのだそうです。（すごいですね！）

符号に触れて、どんどん慣れていきましょう！



付録2

駒には「価値」があることを知しましょう



…と言っても、「高級な駒は大切に扱きましょう」という話ではありません。駒には種類ごとに価値が違う、というお話です。

仮に、駒の価値を点数にすると、下表のようになります。

歩兵	1点	と	7点
香車	3点	成香	6点
桂馬	4点	成桂	6点
銀将	5点	成銀	6点
金将	6点		
角行	8点	龍馬	10点
飛車	10点	龍王	12点
王将 (玉将)	∞ (無限)		

特に中盤戦では駒を交換しながら局面を優位に運ぶことが大事になってきますが、中盤を上手に進めるには、**価値が低い駒と、より価値が高い駒を交換していくことがコツ**になります。

駒交換で得することを「**駒得 (こまどく)**」と言います。(逆に損することは「**駒損 (こまぞん)**」と言います)

それから、歩が成った「と金」は金と同じ動きなのに、金将や、香・桂・銀の成り駒よりも、1点高いのはなぜでしょう。

これは、「と金」は金と同じ働きをするけど、相手に取られれば価値が1点の「歩」に戻るというメリットが大きいからです。

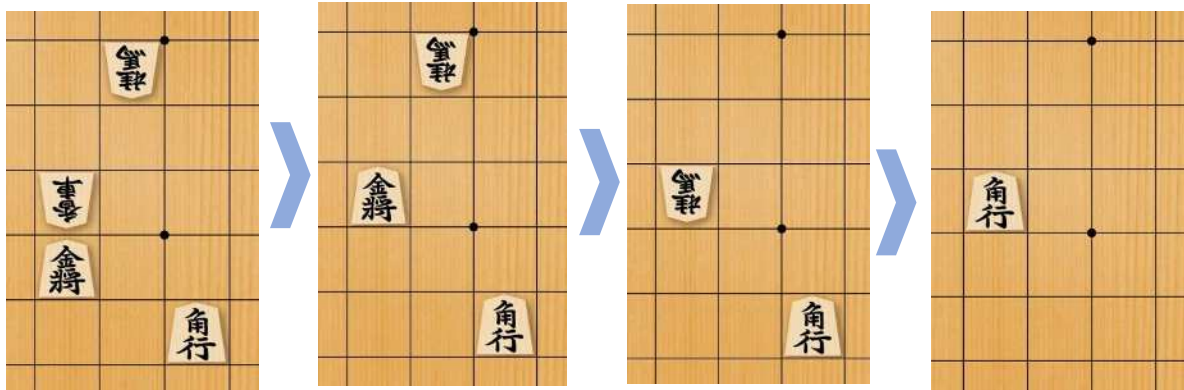
「**と金は金と同じで金以上**」という格言もあるくらいです。

そして、王将 (玉将) は取られたら負けですので、点数は∞ (無限) です。

桂馬 + 香車 = 金より強い？



また、例えば局面が下図のように進んだとしましょう。



この場合、金（6点）が犠牲になりましたが、香車（3点）と桂馬（4点）の2枚をゲットできたので、 $3 + 4 = 7$ [6より大きい] ということで、基本的には「駒得」したと考えられます。

けれど、終盤には気を付けて



ただし、局面が終盤になると駒得よりも、「より早く玉を詰むこと」が大事になります。場合によっては、とても価値が高い「竜」を切ってでも攻めることがありますので、覚えておきましょう。