



< 解説書 >

将棋

将棋とは、古代インドで生まれた「チャトランガ」というゲームがルーツとされています。チャトランガは世界各国に伝わり、使う道具やルールが変化して、将棋となりました。

将棋はタテ9つ×ヨコ9つ、計81マスの盤と8種類の駒を使い2人のプレイヤーが1対1で勝ち負けを競うゲームです。自分が1つの駒を動かしたら、次は相手が1つの駒を動かすというように駒を交互に動かし、王様に逃げ場のない状況になれば勝ちです。

66将棋

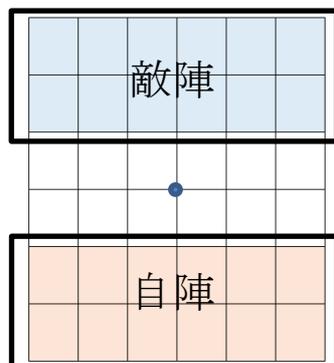
66将棋とは、将棋の聖地でもある天童市をさらに盛り上げて全国的に発信していくため、天童商工会議所と尚綱学院大学特任教授・松田道雄氏が発案したタテ6つ×ヨコ6つ、計36マス目の盤で行う将棋です。

66将棋の駒と盤の使い方

駒・・・それぞれ動き方が異なる8種類の駒を使います。自分の駒が13枚、相手の駒が13枚で合計26枚の駒を使います。ただし飛車と角行はどちらか一つのみしか使用できません。なお、王将と玉将は、本将棋と同様、上位者が「王将」、下位者が「玉将」を使用します。

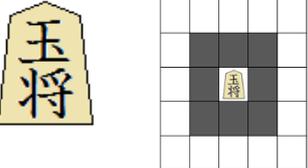
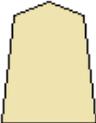
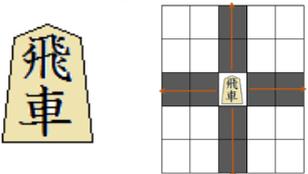
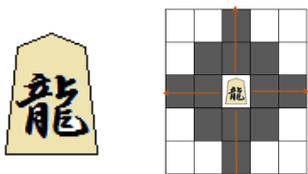
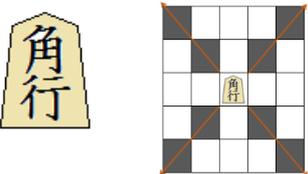
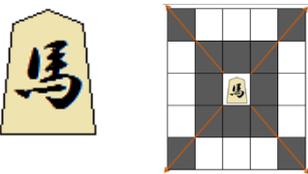
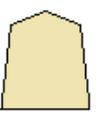
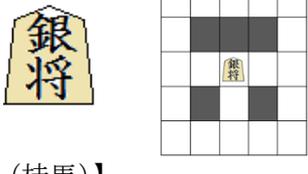
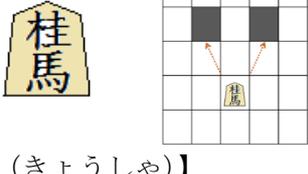
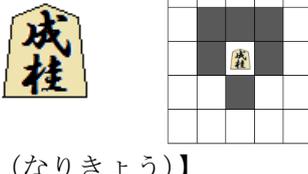
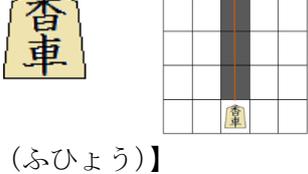
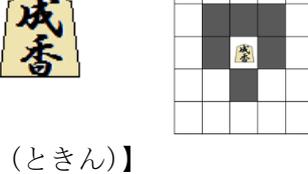
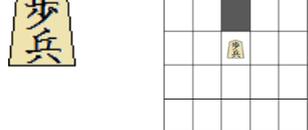
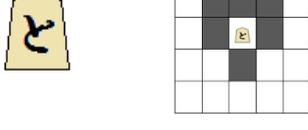


盤・・・タテ6つ×ヨコ6つ、計36マス目が描いてあります。盤には「陣地」があります。自分の駒がならんでいる2段分のスペースが自分の陣地（自陣）、相手の駒がならんでいる2段分のスペースが相手の陣地（敵陣）です。本将棋と同様、相手の陣地に入ると駒を裏返してパワーアップさせることができます。このことを「成る」といいます。



将棋の基礎知識（66将棋でも本将棋と同様の知識が必要です）

●駒の動かし方（本将棋と動かし方は同じです。）

駒の動かし方	⇒ 成った時の駒の動かし方
<p>【玉将（ぎょくしょう）】</p> 	<p>【玉将は成らない】</p> 
<p>【飛車（ひしゃ）】</p> 	<p>【龍王（りゅうおう）】</p> 
<p>【角行（かくぎょう）】</p> 	<p>【龍馬（りゅうま）】</p> 
<p>【金将（きんしょう）】</p> 	<p>【金将は成らない】</p> 
<p>【銀将（ぎんしょう）】</p> 	<p>【成銀（なりぎん）】</p> 
<p>【桂馬（けいま）】</p> 	<p>【成桂（ないけい）】</p> 
<p>【香車（きょうしゃ）】</p> 	<p>【成香（なりきょう）】</p> 
<p>【歩兵（ふひょう）】</p> 	<p>【と金（とぎん）】</p> 

●先手・後手の決め方（振り駒）

①本将棋と同様、上位者が自分の「歩」を5枚振ります。

②「歩」が「と金」よりが多かった場合、振った人が先手（振り歩先）になります。

振った駒が重なったり、立っていた場合は、その駒を数えず残りの駒で決定します。「歩」と「と金」が同数となった場合は、もう一度駒を振ります。

●指す・打つ

将棋は「指す」という表現を使います。ただし、持ち駒を置く場合のみ「打つ」という表現を使います。

●持ち駒

相手の駒がある場所に自分の駒を動かすと、相手の駒を取ることができます。これを持ち駒と言い、自分の持ち駒を置くスペースに置いて、自分の味方として使うことができます。持ち駒は自分の手番のときに、空いている場所に置くことができます。本将棋と同じですが、持ち駒を打つときの注意点が多数あるため、7ページの「持ち駒を使うときの注意」をご覧ください。

●成る（相手の陣地に入って駒を裏返すこと）

相手の陣地（敵陣）に入ると、駒を裏返して「成る」ことができます。裏返すことで、動ける方向が増えるため、駒がパワーアップします。成ると駒の名前も変わります。本将棋と同じですが、成るときの注意点が多数あるため、7ページの「成るときの注意」をご覧ください。

●王手

次に王を取ろうとする手のことを「王手」といいます。

●詰み

何を指しても次に王が取られる状態を「詰み」といいます。「詰み」になった時点で将棋は終わります。

●反則負け

反則負けには、「二歩」、「二手指し」、「王手放置」、「打ち歩詰め」、「行き所のない駒」、「待った」、「連続王手の千日手」があります。8ページの「反則になる場合」をご覧ください。

●引き分け

決着がつかず引き分けになる、「千日手」、「持将棋」があります。7ページの「引き分けになる場合」をご覧ください。

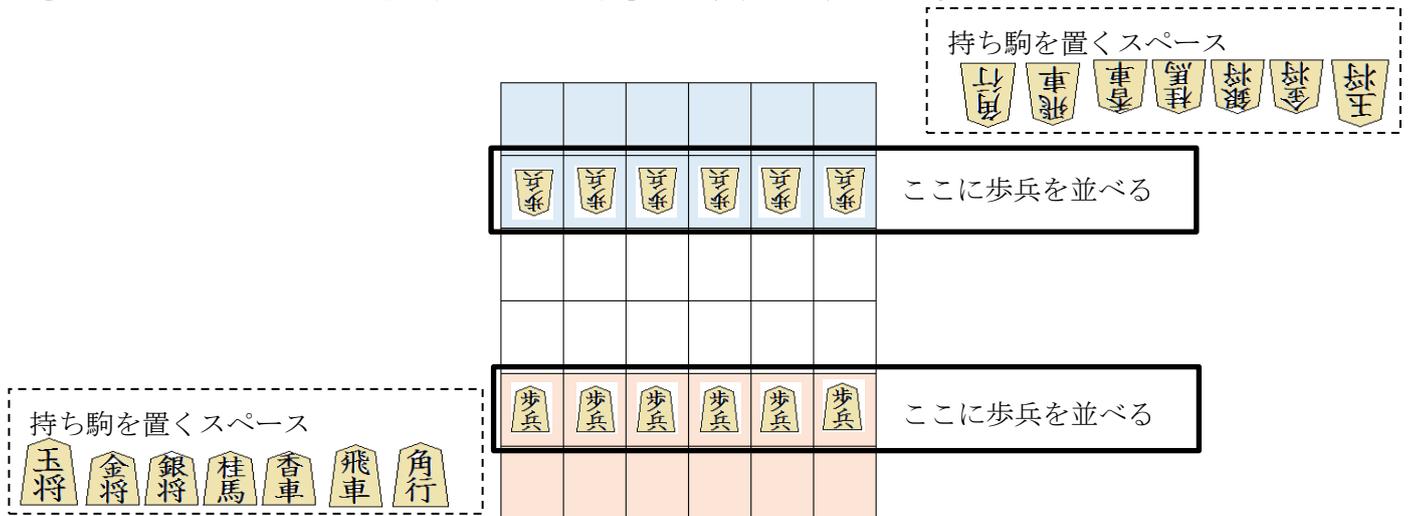
●対局の挨拶

- ①対局をはじめるとき「おねがいます。」と言って、一礼します。
- ②勝負がついたとき負けになった人が、「まけました。」といます。
これを『投了』といます。
- ③対局が終わったときお互いに「ありがとうございました。」と言って、一礼します。
- ④将棋の駒を数えて、駒箱にしまいましょう。

6 6将棋の基本ルール

1) 新ルールの確認

- ①6マス×6マスの盤を用意し、図の様に「歩」を定位置に配置します。



- ②下図の駒1枚ずつそれぞれ持ち駒を置くスペースに用意します。



- ③振駒をします。(先手・後手を決めます。)

- ④先手・後手が決まったら「おねがいます。」と一言挨拶をして、一礼しましょう。

⑤先手の人

下図の駒の中から1枚を選び、自分の陣地内の好きな位置に配置します。ただし、飛車と角行はどちらか1枚しか置けません。飛車と角行のうち選ばなかった駒は箱の中にしまいましょう。一手配置したら後手の人と交代します。

歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵
歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵
				駒	

(先手の人) 駒の中から好きな駒を1つ選び陣地内に1枚配置する

	<p>どちらか1枚のみ使用可 (選ばなかった駒は箱にしまう)</p>
---	--

⑥後手の人

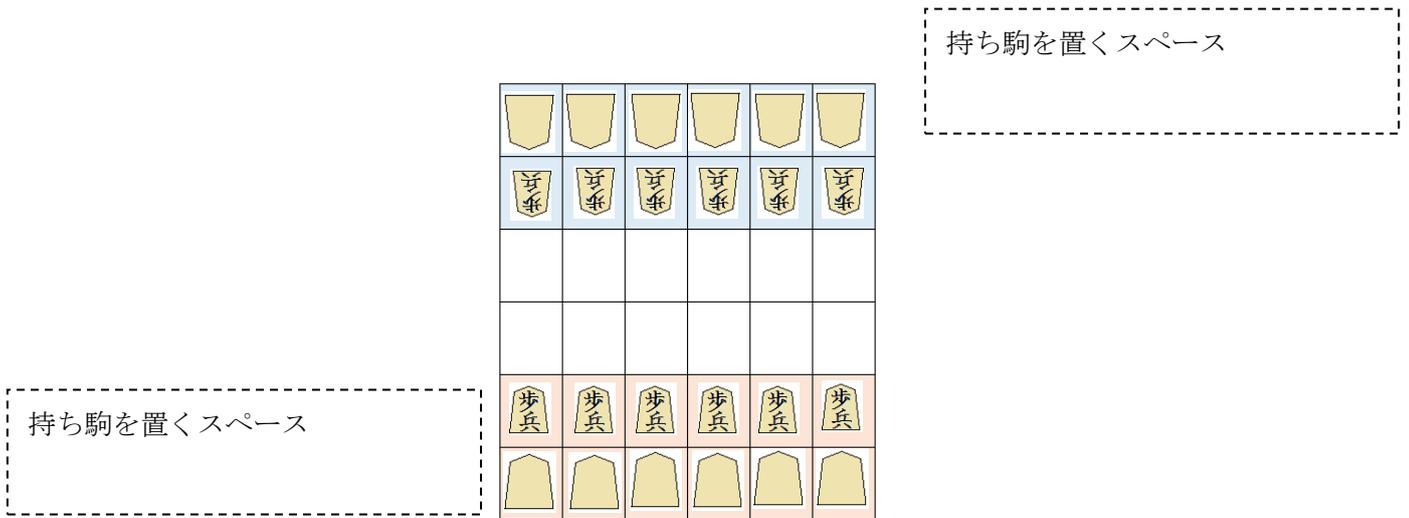
先手の人が1枚好きな駒を配置したのちに、後手の人が先手の人と同様に、1枚選び自分の陣地内の好きな位置に配置します。ただし、飛車と角行はどちらか1枚しか置けません。飛車と角行のうち選ばなかった駒は箱の中にしまいましょう。一手配置したら先手の人と交代します。

<p>どちらか1枚のみ使用可 (選ばなかった駒は箱にしまう)</p>	
--	--

		駒			
歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵
歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵
			駒		

(後手の人) 駒の中から好きな駒を1つ選び陣地内に1枚配置する

⑦先手、後手の人が交互に駒を自分の陣地内の好きな位置に配置していきましょう。



⑧すべての駒の配置が終わった後に、もう一度「おねがいます。」と言って、一礼してゲームを開始します。先手の人が1つの駒を動かしたら、次は相手が1つの駒を動かすというように交互に駒を動かしていきます。

⑨相手の駒がある場所に自分の駒を動かすと、相手の駒を取ることができます。取った駒は、自分から見て盤の左手前に置いておきましょう。この駒のことを持ち駒といいます。※7ページの「持ち駒を使うときの注意」をご覧ください。

⑩自分の駒が相手の陣地（敵陣）に入ると駒を裏返して「成る」ことができます。※7ページの「成るときの注意」をご覧ください。

⑪王手をして、「詰み」になった時点で将棋は終わります。勝負がついたとき負けになった人が、「負けました。」といきましょう。これを『投了』といいます。

⑫対局が終わったときお互いに「ありがとうございました。」と言って、一礼しましょう。

⑬将棋の駒を数えて、駒箱にしまいましょう。

持ち駒を使うときの注意

- 持ち駒を打つと、駒を1回動かしたのと同じになるため、同時に他の駒を動かすことはできません。
- 「成り」の面で打ってはいけません。
- 打った駒が、次に動ける場所がないマス目には打ってはいけません。「歩」、「香車」、「桂馬」は注意が必要です。※持ち駒を打ったとき、その駒が次に動く場所がなくなった場合、「行き所のない駒」となり反則になります。
- 自分の「歩」が縦列にあるとき、同じ列に2つ歩を打ってはいけません。※「二歩」という反則になります。
- 「歩」を打って「玉」を詰みにしてはいけません。※「打ち歩詰め」という反則になります。

成るときの注意

- 一度成ったら取られるまで元の駒には戻れません。
 - 裏面になにも描かれていない「玉」と「金」は成れません。
 - 「成る」か「成らない」かは自分で自由に選ぶことができます。
- ※成らないでその駒が次に動く場所がなくなった場合、「行き所のない駒」となり反則になります。

引き分けになる場合

せんにちて
『千日手』

全部の手が王手でない場合で、同一局面が四回生じた場合、千日指しても勝負がつかないという意味の「千日手」という引き分けになります。

じしょうぎ
『持将棋』

両方の玉が相手の陣地に入り、詰ませる見込みがなくなり、これ以上駒が取れなくなると、それぞれの味方の駒の種類と数で点数を計算して、勝敗を決めます。点数で勝負がつかないことを「持将棋」といい、引き分けになります。点数配分は、玉を除いた盤上の駒と持ち駒のうち、飛車と角行を5点、その他の駒を1点とします。66将棋の場合、両者とも15点以上あれば引き分けの「持将棋」となります。15点に満たない方が負けとなります。

反則負けになる場合

にふ 『二歩』

自分の「歩」が縦列にあるとき、同じ列に2つ歩を打つことを「二歩」という反則になります。ただし、「歩」が成った「と金」と同じ縦列に打つことは「二歩」にはなりません。

にてさし 『二手指し』

二手連続で駒を動かしてしまうと反則になります。

うちふつめ 『打ち歩詰め』

持ち駒の「歩」を打って相手の玉を詰ませることは反則になります。ただし、「歩」を打って王手をかけること自体は反則ではありません。また、盤上の歩を動かして詰ませるのは「突き歩詰め」といい、反則にはなりません。

おうてほうち 『王手放置』

王手をかけられたら、玉が逃げるなど、必ず王手を防ぐ手を指さなければなりません。王手がかかっているのに違う手を指すのは反則になります。

『行き所のない駒』

打った駒が、次に動ける場所がないマス目には打った場合、反則になります。また、敵陣に入っても成らずに駒を動かし、成らないでその駒が次に動く場所がなくなった場合、反則になります。

『待った』

一度指した手を戻して別の手を指した場合、反則になります。

せんにちて 『連続王手の千日手』

連続王手で同じ局面が三回生じた場合、王手をかけた側が手を変えなければなりません。王手をかけつづけて、同じ局面が四回生じた場合は、反則になります。王手をかけつづけた側の負けとなります。