

将棋幼稚園



かずびん園長 ヨーコ先生 りっくん まいこちゃん しゅんくん ゴンちゃん



将棋幼稚園に、ご入園ありがとうございます。

将棋の普及に命をかける園長のかずびんです。← ウソです、命はかけてません（汗）

将棋は古くから親しまれてきた庶民的な卓上遊戯でございます。将棋は”先を読む” ”良い悪いの判断をする” ”全体的に物事を見る” といった 思考・判断・発想力 が必要なゲームです。

ですから、お脳の発達いちじるしいお子ちゃまはもちろんのこと、思考機能減退気味のあなたや完全停止前のおじいちゃんにいたるまで、まさに老若男女から、犬、猿、キジ にいたるまで ←無理です。鬼退治のお供はできますが

どなたでも楽しみながら脳を活性化できるありがた〜いゲームでございます。

これを機会に一人でも多くのかたが将棋を覚え、少年犯罪が減り、家庭内暴力も無く、楽し〜い老後を迎えられることをこころから願っております。

それでは、よい子のみなさん、ここからは、ヨーコ先生が担当しま〜す。

年少さんの部



はい、よい子のみなさ〜ん、こんにちは。

担当のヨーコ先生です。 よろしくお願ひします。

将棋ってどんなゲームなの？



将棋というゲームは、81マス（9×9）の将棋盤(しょうぎばん) と40枚（8種類）の駒(こま)をつかって、2人で行うゲームです。

お互いに、順番に1回ずつ駒を動かして、相手より先に王様をとった方が勝ちというゲームなんです。それでは、よい子のみなさん、まずは、好きな子と向かい合って座ってくださいね。



ちえんちえ〜、ボク、まいこちゃんの隣にならんで座りた〜い。



まいこはヤダ！ だって、りっくんって意地悪なんだもん。



や、やさしくしてあげるよ〜。



そ、そういう問題じゃないんですよ！ 向かい合って座ってくださいね。

・・・はい、ちゃんと向かい合って座れたわね。

駒のお名前と動きを覚えましょう



それでは、まずはじめに、それぞれの駒のお名前と、最初に置いていく場所を説明するわよ。
右の図の①～⑧まで8種類の駒があるんですよ。

順番にいきますよ～。

まずは、①玉将です。ぎょくしょうと読みます。
普通は略して、ぎょくとかおうとかおうさまと呼びます。

この駒を相手より先に取った方が勝ちですよ。
だから一番大事にしてくださいね。
一段目の真ん中に置いてくださいね。



ちえんちえー、まいこは女の子だから女王様がいい～。



はい、考えておきますね～。 ← 余裕です

次は、②金将です。きんしょうと読みます。
普通は略して、きんと呼びます。
おうさまの両隣に1枚ずつ置いてくださいね。



しえんしえー、ママから、お名前を呼ぶときは、”ちゃん”とか”さん”をつけなさいって言われてるんだけどなあ。



はい、”きんちゃん”でいいわよー。 ← なんのこれしき

その次は、③銀将です。ぎんしょうと読みます。普通は略して、ぎんと呼びます。2枚ずつありますよ。
きんちゃんの隣に1枚ずつ置いてくださいね。

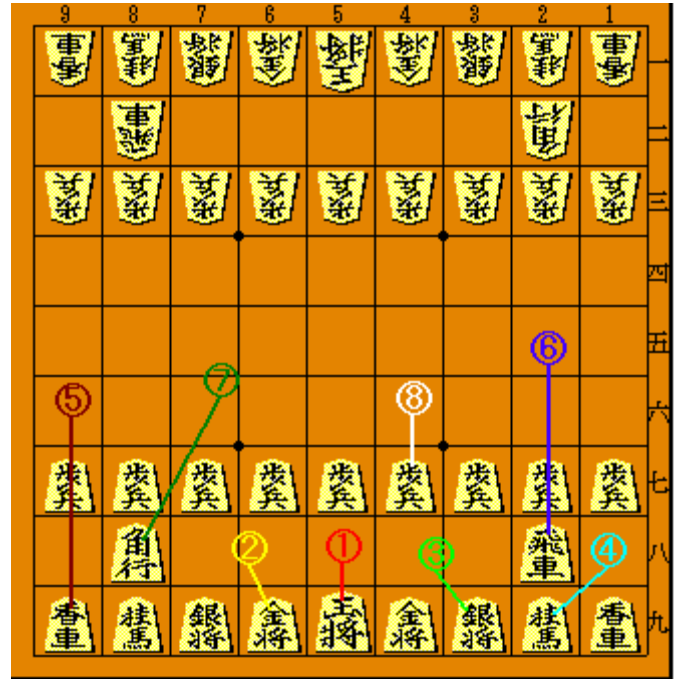


てんてー、てんてーってばー、玉と金があって、おちん○んはどこにあるんでしゅか～。



・・・ そ、そんな駒はありませんよ～。 ← まだまだ

どんどんいきますよ～、次は、④桂馬です。けいまと読みます。普通は略して、けいと呼びます。
2枚ずつありますよ。ぎんちゃんの隣に1枚ずつ置いてくださいね。





その次は、**銀将**です。**ぎん**も王将の動きに似てるけど、**真下とヨコには動けません。**
ちょっと似ているので、よく比べてみてくださいね。



ちえんちえー、なんかみんな似てて、よくわかりましえ〜ん。



まいこ、頭の悪い子は嫌〜い！



な〜んだ、よく見れば簡単だあ。



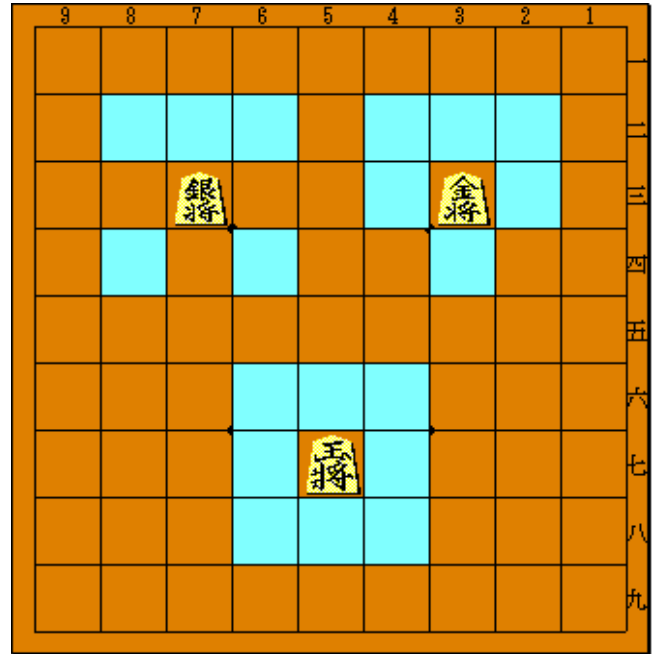
きんと**ぎん**は、動けない場所を覚えたほうがわかりやすいわね。

それでは、次の図を見てくださいね。

次は、**桂馬**です。**けい**は、ちょっと変わった動きをしますよ。

前に2マス進んだマスの両隣の2ヶ所に進めますよ。

その2ヶ所に**自分の駒が無い限り**どんなときでも動けます。



しえんしえー、ママからいつも歩くときには前を見てまっすぐ歩きなさいって言われてるんだけどなあ。

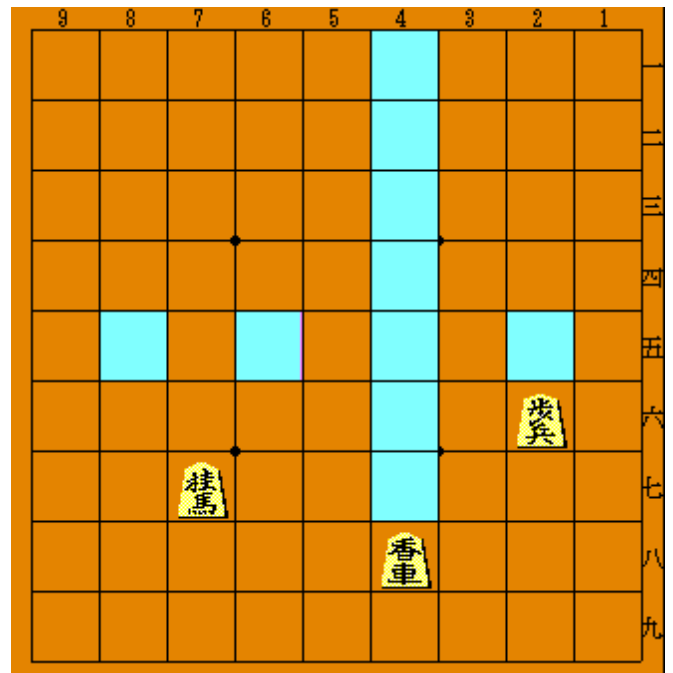


いいんですよ〜 ”桂馬さん” はね、酔っ払ったカエルさんなんですよ。 ← 適当にかわす

はい、次は、**香車**です。**きょう**は、簡単です。**まっすぐにず〜っと 動けますよ。**

気持ちいいですけど、後戻りはできませんので注意が必要ね。

そしてたくさんある駒、**歩兵**です。**ふ**は、一番簡単ですね。まっすぐに**1マス**しか進めません。





それでは、次の図を見てくださいね。

飛車です。ひしや は前後左右いくらでも動けるんですよ。

ですから一番攻撃力も強い駒なので攻めの主役になります。

駒の中でも ひしや と かく は大駒(おおごま)と呼ばれます。

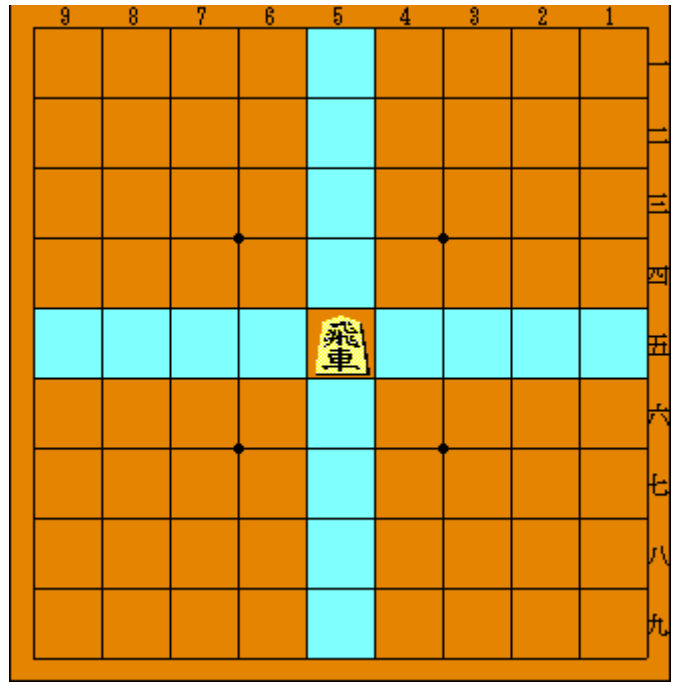
その他の駒(玉を除く)を総じて、小駒(こごま)と呼びます。

それでは、次の図を見てくださいね。

最後は、角行です。かくはナナメならいくらでも動けますよ。飛車の次に攻撃力の強い駒なんですね。

ど~ですか、覚えられたかな？

いっぺんに覚えるのは大変だけど、やっていくうちにすぐ覚えちゃうから大丈夫ですよ。



動ける場所に他の駒があった場合は？



それでは、ここでみなさんに問題を出すわよ~。

動ける場所に、ほかの駒があったらどうでしょう？



ちえんちえー、ボクは力持ちだから、前にグイグイ押しちゃいます！！



まいこ、乱暴な子は嫌~い！



ぢゃ、ぢゃあ そお~つと 優しく押しちゃいます。 ← とにかく押したいらしい



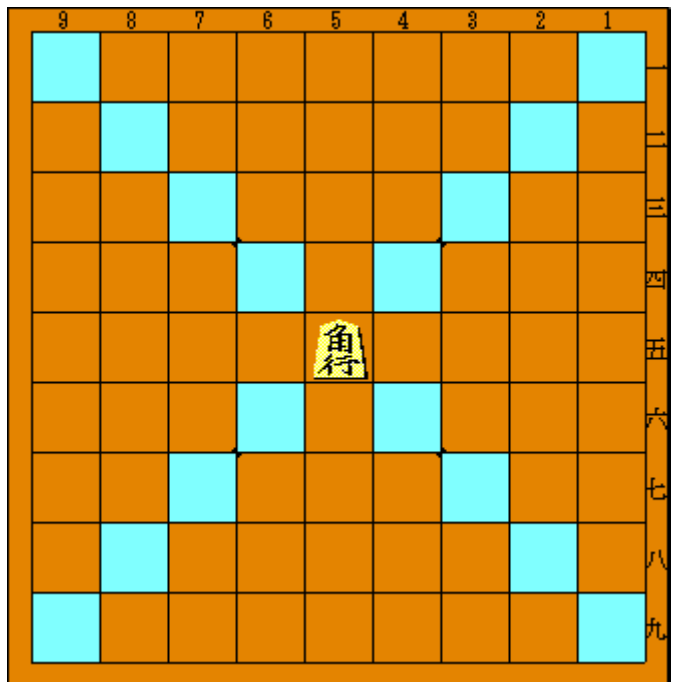
ボクはそんな乱暴なことはしましえ~ん、ちゃんと、よけてとおります。



てんでー、てんでーつてばあー、そんなの簡単でーす。カエルさんなんだからドンって乗っかっちゃいまーす。パパもよくママに乗ってるもーん。



..... パパもね .. (汗)





ブブブのブーです。 押しても、よけても、乗ってもいけませんよ～！
 まず、動ける場所に自分の駒があるときは、進めません。
 我慢しましょうね。 でも、相手の駒の場合は、取ることができるんですよ。



しえんしえー、ママからいつもお友達のを黙って取っちゃいけませんって言われてる
 んだけどなあ。



そうね。しゅんくんのお家はとてもお行儀が良いわね。
 それでは、”いただきまーす” と言いつつ取っちゃいましょう。 ← 懲りずにまた適当な答え

取った駒はどうする？



それでは、またまた問題を出すわよ～。 取った駒は、どうする～？



押す！ ← やっぱり押したいか・・・ぢゃ、なかった・・・え～と・・・隠す！



飼う～♪



売る～！



焼いて食べる～！！



ブブブのブーです。 売れませんし、飼えません。食べれないし、まず焼いちゃダメね。
 押すのは、意味わからないし、隠してもだめよ。

取った駒は、こんど自分の番になったときに、好きな場所に置くことができちゃうんです。

それと、取った駒は、相手の見えやすい場所に必ず置いといてくださいね。
 駒を手を持ったまま、相手に見せないような事は、いけませんからね！

これで全部じゃありませんよ～、実は仮面ライダーのように変身して強くなっちゃうこともできるんですよ。



その前に、将棋盤のそれぞれのマスの位置の呼び方を覚えましょうね。

駒の場所（マスの位置）の呼び方を覚えましょう



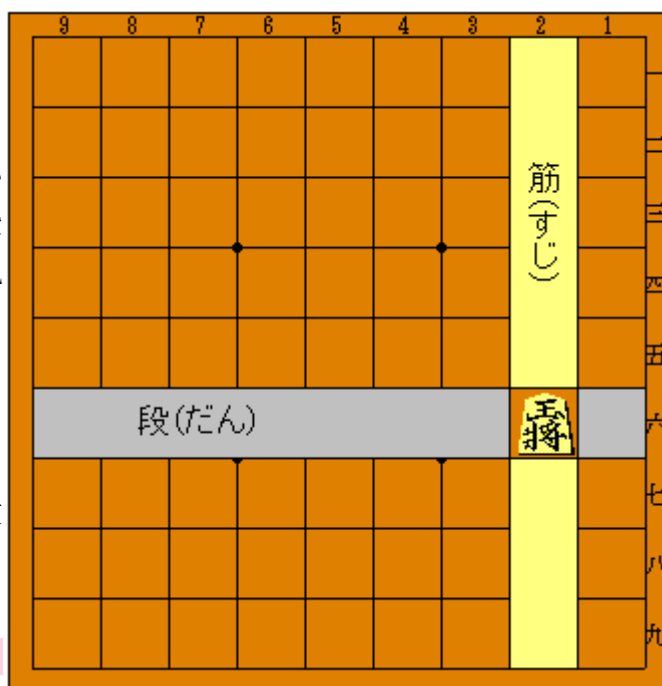
将棋盤のタテの列を筋（すじ）といいます。
図は2列目なので2筋と呼びますよ。

こんどは、ヨコの行です。これは、段（だん）といいます。下の図では4段目とありますが、一般には中段（ちゅうだん）、下段（げだん）といった大まかな表現が多いようです。

さあ今度は、駒の位置の呼び方を覚えましょう。

駒の置いてある場所や動いた場所を表現する場合に使うんですよ。

図の上の端に1から9までの数字と、右の端の一から九までの漢数字をつかって表現しちゃいます。



最初にタテの筋の数字（何筋にいるか）、
つぎにヨコの段の漢数字（何段目にいるか）、それに駒の名前（略した名前）で表します。

たとえば、図の王様の位置は2六玉と表しますね。（2筋の6段目に玉将がいる）

そして、ゲームをはじめる時点で先に駒を動かす方を先手（せんて）、後から動かす方を後手（ごて）と呼びますよ。

先手の左下かどの香（角がある方）の位置が9九、
後手の右上かどの香（角がある方）の位置が1一と決まっています。

先手の記号は▲、後手の記号は△で区別します。図の2六玉は先手の駒なので▲2六玉と表現します。

最初から、最後まで駒の動きをこの方法で記録したものを棋譜（きふ）というんですよ。



こんどは、仮面ライダーのように変身できちゃうお話ですよ。

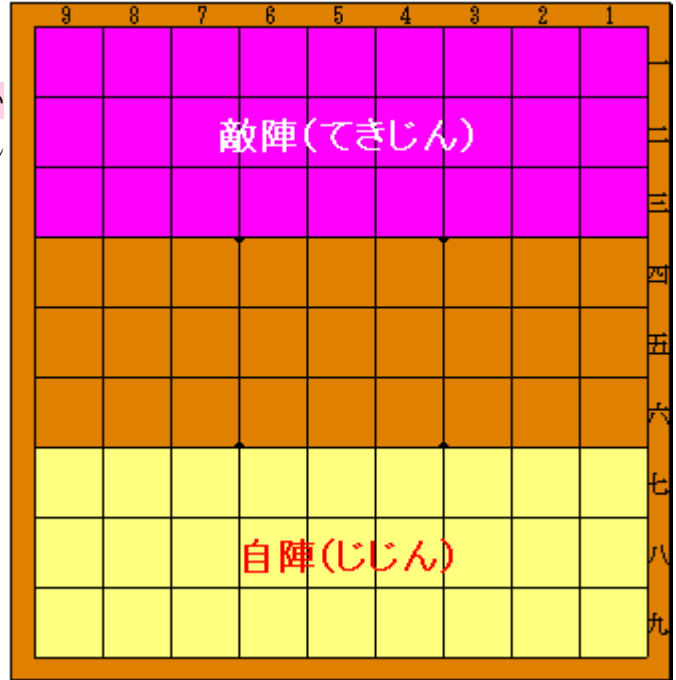
どうやって駒が変身するの？



まず、自分の駒が最初に並んでいた七段目から九段目までの27マスを**自陣(じじん)**、相手の駒が最初に並んでいた一段目から三段目までの27マスを**敵陣(てきじん)**と呼びますよ。

そして、自分の駒が敵陣に入った時と敵陣に置いた自分の駒が次に動いたときに変身できちゃうんです。

変身することを、**成る(なる)**と言います。それと、一度変身したら元には戻れませんよ。それに必ず変身しなければいけないわけではありませんからね。



ちえんちえー、ボク変身ベルトもないんだけど・・・。



じゃあ、パパに買ってもらおうね。



ちえんちえー、まいこは女の子だからタイムレンジャーのピンクがいい～。



・・・・・・はい、はい。まいこちゃんはタイムピンクでいーわよー。



てんてー、てんてーってばー、カツ丼になってもいいんでしゅかー。



・・・はい、次の図をみてくださいねー。
← 聞こえないふり

駒が成ったら、駒を裏返しにするんですよー。

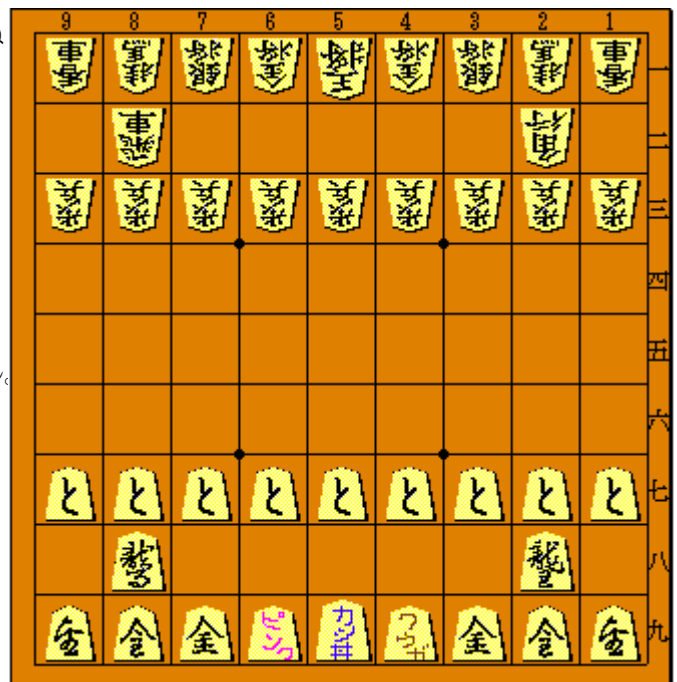
じゃあ、裏返しにしてみましようね。

いろいろ難しい文字が書いてありますね。

おうさまときんの裏には、何も書いてありません。

・・・あれ、誰ですかー？

ダメですよ、勝手に書きちゃ！！





..... (仮面ライダークウガになりたいもん)



..... (タイムピンクになりたいもん)



..... ゴクッ。 ← どうやらゴンちゃんはお腹が空いてるらしい

駒が成ったらどうなるの？

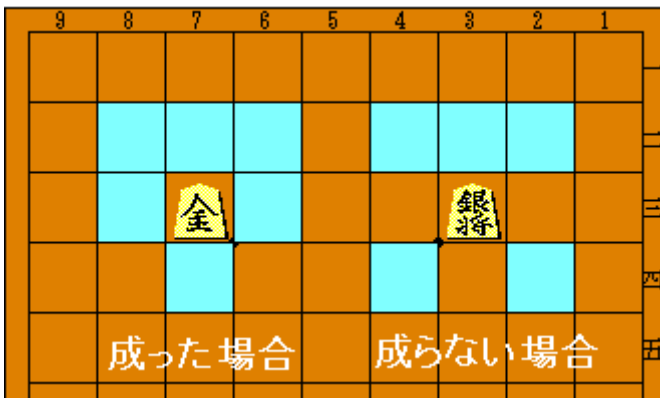


駒が成ると動き方とお名前が変わりますから、これも覚えてくださいね。

順番に説明しますからね。 まず、**王様**と**金**です。

なんで、何も書いてないかという、王様と金は変身できないんです。

ということは、**動きはまったく変わらない**ということですね。



つぎは**銀**です。

お名前は**成り (なり)**をつけて呼びますよ。

成銀 (なりぎん) ってよんでくださいね。

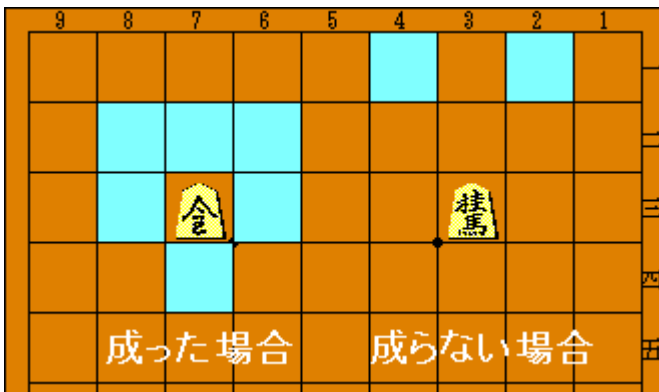
動き方は、**金と同じ動き**に変わりますよー。

銀と金の動きは、似てますので成るか成らないかは、その時々判断になってきますね。

棋譜 (きふ) での表現の仕方は図のように成った場合、**▲7三銀成 (なり)**。

図のように成らない場合、**▲3三銀不成 (ならず)** と表現するんですよ。

それでは、次は、**桂**です。



お名前は**成り (なり)**をつけて呼びます。

成桂 (なりけい) ってよんでくださいね。

動き方は、**金と同じ動き**に変わりますよ。

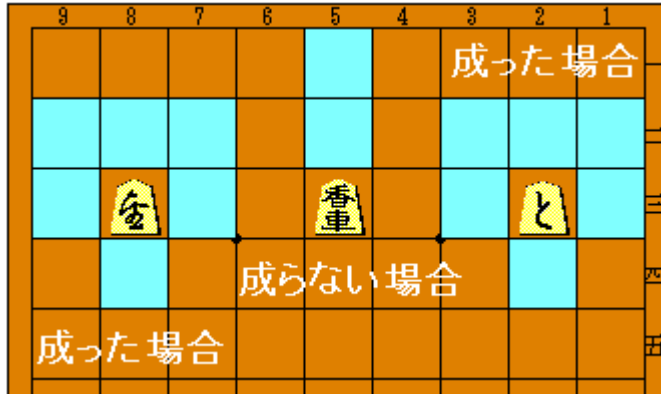
桂は成ったときの動きと成らないときの動きが全く変わってしまいますね。

普通の駒は、成って使う事が多いのですが、場面によっては成らない方が威力を発揮する場面があるのよ。



銀、桂、香という駒は成る前の動きの方がいい場合があるんですね。
これは、また別の機会にお勉強しましょうね。

次は、香と歩を説明します。



香のお名前も成り（なり）をつけて呼びます
成香（なりきょう）とよんでくださいね。

動き方は、金と同じ動きに変わりますよ。

香は、成らないとタテに2マスしか利きませんので、成って使う事の方が多いですね。
もちろん成らない方がいい時もありますよ。

歩は成歩とは呼びませんよ。

ひらがなのとと読めるので、と金（ときん）と呼びます。



動き方は、やっぱり金と同じ動きに変わります。

前に1マスずつしか動けなかった駒が金と同じになっちゃうんだから大出世ですね。

歩は、必ず成ってくださいね。ただし、ほんとの例外中の例外がありますので、これも後でお勉強しましょうね。

ぐにゃぐにゃした字は、金という字をくずして書くと、こんなふうになるそうです。

先生にもよくわからないわ。（笑）

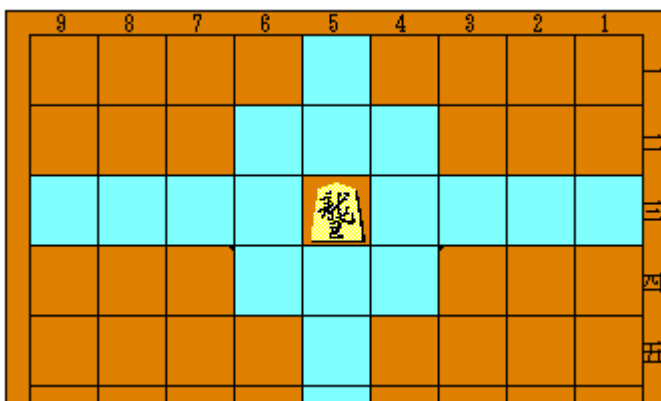


はい、最後は飛車と角ですよ～。

飛車と角はもともと動ける範囲が広いので攻撃力が非情に強かったですね。

でも飛車はナナメ、角はヨコには動けませんでした。

でも、変身するともとの動きのほかに王様の動きも身に付けちゃうんですよ、すごいでしょ。



飛車が成ると龍王（りゅうおう）になります。
普通は略して竜（りゅう）と呼んでくださいね。

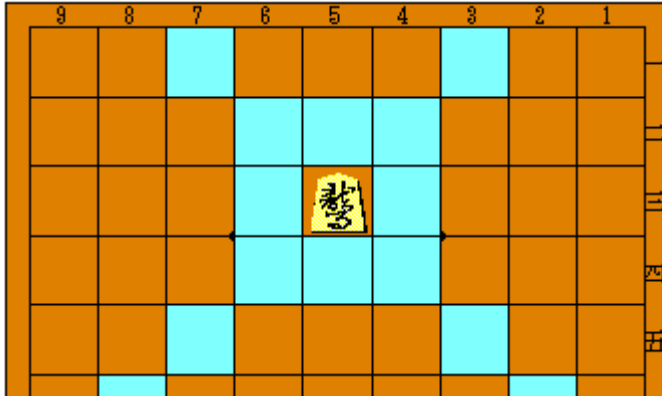
角が成ると龍馬（りゅうま）になります。
普通は略して馬（うま）と呼んでくださいね。



どうですか？

飛車と角が成ると、無敵になっちゃうんですね。カッコイイでしょ！！

飛車も角も必ず成ってくださいね。ただし、これも歩と同様に例外中の例外として、成らない時もあるわよ。これも後でお勉強しましょうね。



それぞれの駒が敵陣に入ったり、敵陣に置いた駒が次に動いた時に成ることができて、強くなれましたね。



でも、相手に取られた時点でもとに戻っちゃうんです。

裏返しに強くなった状態で置くことは、できませんから注意してくださいね。

これで、すべての駒のお名前と動かし方を覚えられましたね。

どうなれば勝ちになるの？

それでは、どうなれば勝ちになるかをお勉強しましょうね。

勝ちには、いくつかありますよ～。

まず相手の王様を先にとった方が勝ちと言いましたね！

正確には王様を取る1つ手前、次に駒を動かす番になったら相手の王様が必ず取れるという状態です。この状態を詰み(つみ)と言います。

次に王様を取りますよという状態を王手(おうて)と言います。詰みとは違います。



ちえんちえー、やっぱり王手って言って、教えてあげなきゃいけないんでしょかー。



まいこ、ずるい子は嫌～い！



これは別に宣言しなくてもいいんですよ、ずるくはありませんからね！
でも相手が気が付いていないようなら、教えてあげた方がいいわね！



ボクはちゃんと王手、王手ってしっかりいいま〜す！



でもね、相手にとっては、何度も王手って言われると気分がいいものではないので、それも考えものね！

本当に、うっかり見落としている様な場合だけでいいと思うわ。

それでは、王手と詰みの状態を比べてみましょう。

その前に、ちょっと言葉の説明をしましょーね。

駒を動かすことを**指す (さす)**と言いますよ。

そして、取った駒を置くことを**打つ (うつ)**などと言いますよ。



取った駒のことは**持ち駒 (もちごま)**といいます。

そして、自分が駒を動かす順番のことを**手番 (てばん)**といいます。

駒が動ける場所は**利き (きき)**といいます。

いま、先手 (せんて) が▲5二金と打ち込んだところです。 ← やっと将棋の解説らしくなってきました (笑)

みなさーん、1図の王手になっている王様はどうしましょうか？



ちえんちえー、しっぽを巻いて逃げちゃいま〜す！



まいこ、弱い子も嫌〜い！



てんてー、てんてーってばあー、そんな

の簡単でーす。 王様で、金をパクっと食べちゃいまーす。 ← やっぱり空腹のよーだ



この場合は、ゴンちゃんが正解ね。

金の効きは前後左右ナナメ前ですから、王様が逃げることはできませんね。

(4一、4二、6一、6二の場所は全部金の利きに入ってます)



しかし1図は逃げることはできませんが、▲5二金を王様で取ることができますので、詰みではありませんよ。

2図はどうでしょうか？ 今度もやっぱり逃げる事はできませんね。



てんてー、てんてーってばあー、
そんなの簡単で〜す。
パクっと食べちゃいまーす。



ゴンちゃん、この場合は食べれませんよ。 ▲5二金を王様で取ることもできませんね。逃げる事も、▲5二金を王様で取ることもできませんね。
▲5二の金には▲5三銀が利いていますからね。

これが詰み(つみ)という状態ですね。



では、3図はどうか～？



え～と、え～と・・・



てんてー、てんてーってばあー、そんなの簡単で〜す。 パクっと食べちゃいまーす。



同じお答えばかりですけど正解ね。
今度もやっぱり逃げる事はできません。
また、▲5二金を王様で取ることもできませんね。
だけど△8二の飛車で、▲5二金を取ることができますからね。



あら、ど～もみんな元気がないと思ったら、みんなお腹が空いてるようね。
それではつづきはまた、あしたにしましょうね。



よい子のみなさ～ん、こんにちは。

今日は詰み以外の勝ち方を説明するわよ～・・・っと、その前に、詰みの形をいくつか見ておさらいしましょうね！



第1図が最も基本的な詰みの形で**頭金 (あたまきん)** と呼ばれる形です。

このように、**最後に金を使って詰ます形**が一番多いんですよ。詰ましやすからですね。

もちろん、王様で取られないように**頭金 (あたまきん)** に利いている駒 (この場合は▲2二金に利いている▲2三歩) が必要ね。

飛車、角以外の駒 (王様を除く) を総じて小駒 (こごま) と言いましたが、**金と銀の事を金駒 (かなごま)** とも言い、攻めにも守りにも重要な駒なんですよ。

特に詰ます時には、大変重要な駒になりますね。「金駒 (かなごま) が無いから詰まない」、「金 (かな) つけが無いから詰まない」などと、よく言います。



第2図も**頭金 (あたまきん)** の形です。

▲2二金を△3一金で取れそうですが▲5一に飛車があるので、金が動くことができませんね。▲2二金を取れませんので詰みですね。



第3図も**頭金 (あたまきん)** の形です

やっぱり、▲2二金を△3二金で取れそうに見えますが、こんどは▲5四角があるので、△3二金は動くことができません。

▲2二金を取れませんので詰みですね。

第2図、第3図は飛車や角との連携プレーですね。



ちえんちえー、ほかの駒じゃダメなんですか？



場面、場面によって、ぜんぜん違うのよ。じゃあ他の駒さんの場合を見てみましょうね。

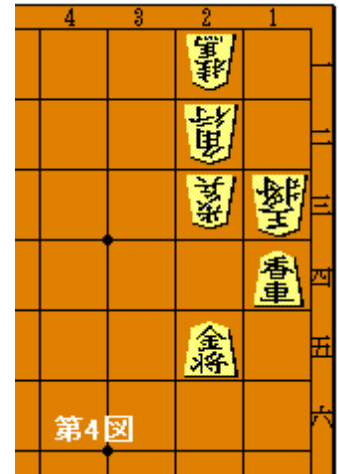




はい、第4図を見て下さいね。

この場合は▲1四の駒が香だから詰むんですね、この場合は、金や銀じゃ詰まないわね。

この場合は、香の位置は▲1五でも▲1六でも詰みですね。



ちえんちえー、飛車さんでもいーの？



はい、そのとうりですね。飛車さんでも詰みだわね。



てんてー、てんてーってばー、”酔っ払ったカエルさん”の場合はどーでしゅかー。



はい、じゃー第5図を見て下さいね。これは、桂馬を使った詰みになるわよ。



しえんしえー、▲1三桂でもいいんですかあ



しゅんくん、よ〜く見てみましょう、同じようでも、

▲1三桂だと△1一の香で取られちゃうわね！

桂馬は特殊な動きですから、あっと驚くような詰みもあるわよ。

それでは、第6図と第7図をみて下さいね。

第6図は、たった桂馬1枚で詰みですね。

第7図は、△2二の銀で▲2三の桂馬さんを取れそうですが、



▲4四角がいるので取れませんから、詰みなんですわね。

角と桂馬の連携プレーは、よくありますから覚えといて下さいね。

桂馬じゃないと絶対に詰まないという形ですね！





第8図は銀を使った詰みの例になります。

やっぱり、これも角でも一緒ですね。

第9図と第10図は角と飛車の例ですね。

これらの詰みは、ほんの一例ですよ。



なんとなく解ってき
たかしら？

王様が逃げる（王手の駒の利き）場所が無い事と、王手をしている駒自体を、取り除けない場合が詰みの形になるのね！



詰み以外に勝ちはあるの？



はい、それでは詰み以外の勝ちを説明しますよ～。

3通りありますからね。

まず、①相手が負けを宣言した場合、次に、②相手が反則した場合、そして、③お互いの王様が敵陣内に入った場合の判定勝ち。順番にいくわよ～。

もうこれ以上続けていても、絶対に勝てないと判断したら、自分の手番の時に負けを宣言する事ができるんですね。

負けを宣言することを投了（とうりょう）と言いますよ。

絶対にこう言わなきゃいけないという決まりは、無いんですけど、相手にはっきりと投了の意思が伝わるような言葉にしてくださいね。

例えば、『負けました』とか、『ありません』という言い方ですね。

また将棋は、礼で始まり礼で終わるゲームですから、始める前に『お願いします』、終わったら『ありがとうございました』と言うように挨拶してくださいね。



しえんしえー、『負けました。ありがとうございます。』・・・って感じですかあ。



はい、そうですね。この言い方が一番いいわね。



ちえんちえー、『怪人、今日のところは負けだが、今度あったらただじゃすまんぞ！』・・・ってのはどーでしゅか。



・・・あまり、余計な事は言わないほうがいいわね！・・・それと丁寧な言葉使いをしましょうね！



てんてー、てんてーってばー、ハツハツハツ、私の勝ちだ！ もう悪あがきはヤメなさい！ っていうのはどーでしゅか？



・・・あ、あのね、投了を催促してはいけませんよ。そしてね、勝ちを宣言しないでいいんですからね。

なにをすると反則になるの？



はい、次は、**反則（はんそく）**について説明しますよ～。

まずは、駒の動きのルールに関するもので、**①動けない場所に駒が動く、成れない場所に成る、次に動ける場所が無いところに駒を置く**というのがあるわね。

動けない場所に動くと言うのは、最初の覚えたてのころは、仕方ないわね。

最初のうちは、間違えても許してあげましょうね。

慣れてきても、間違えやすいのは、**角とか飛車などの動きの大きい駒で、大きく動かすときに筋や段を1段ずれて動かしてしまう**ことが多いわね！

また、桂馬は動きが変わっているので注意が必要ね！

成れない場所で成るというのは、敵陣（相手の3段目）に入るか、敵陣に打った駒が次に動いた場所以外で成ることですね。

もちろん、敵陣でも、持ち駒を成った状態（裏返し）で打つのも反則ですからね！



動ける場所が無いところに駒を置くというのは第11図のような場合ですね。

桂、香、歩は、後ろには動きませんので、第11図のように打つ事はできませんよ。

同じように、第12図の桂、香、歩が動く場合も、絶対に成らなければいけませんね。

それでは、次に将棋の基本ルールに関するもので、②二歩（にふ）、③打ち歩詰め（うちふづめ）④二手指し（にてさし）を説明します。

②二歩（にふ）というのは、同じ筋に2枚目の歩を打ってはいけないというルールです。



ただし、と金の場合は、何枚あってもいいんですよ！ですから、

第13図で3筋の場合は二歩の反則、1筋の場合は、1枚がと金なので、反則ではありません。



てんてー、てんてーってばー、それじゃあ3枚なら二歩とは言わないからいいんでしゅね！



もちろん、2枚以上はすべて、ダメね！！

次に



③打ち歩詰め（うちふづめ）を説明します。

前の時間で詰みについては、いろいろお勉強しましたね。

③打ち歩詰め（うちふづめ）というのは、最後に歩を打って詰んでる状態をいうんですよ。

それでは第14図を見てください。

ここで、▲1四歩と打つと、詰みの状態（取る事も、逃げる事も出来ない）ですが、最後に歩を打って詰みなので、打ち歩詰めの反則にな

っちゃうんですね。



こんどは第15図を見てください。

似てますけど、この場合はどうでしょう。▲1五の歩を▲1四に進めると、やっぱり詰みの状態になりますね。

この場合は、すでにある歩（▲1五歩）を動かしての詰みなので、打ち歩詰めの反則には、ならないんですね。

ちょっと似ててわかりにくいけど、最後に歩を打って詰ましちゃいけないということなんです。

じゃあ、第16図は、どうでしょうか。

ここでも、▲1四歩と打つと詰みなんですけども、▲1四歩には、△4一の角で一旦取ることができますので、この場合は打ち歩詰めの反則にはならないんですね。



相手が打った駒を取る場合の棋譜での表現の仕方は、同(どう)をつけて表現します。



第16図の場合、▲1四歩、△1四同角、▲1四同金までの詰みになりますね。

このように、▲1四歩から▲1四同金まで、3手の必然の手順で詰みましたので、三手詰みなどと言うんですよ。

打ち歩詰めについては、これくらいでいいわね。



それでは、今度は④二手指し (にてさし)です。

将棋のルールはお互いに1回ずつの手番で交互に駒を動かしますね。

二手指しとは、相手の手番なのに、続けて指してしまうことを言うんですよ。



てんてー、てんてーってばー、それじゃあ・・・



もちろん、2回以上はすべて、いけませんからね！！ ← どーやら、コツをつかんだよーだ

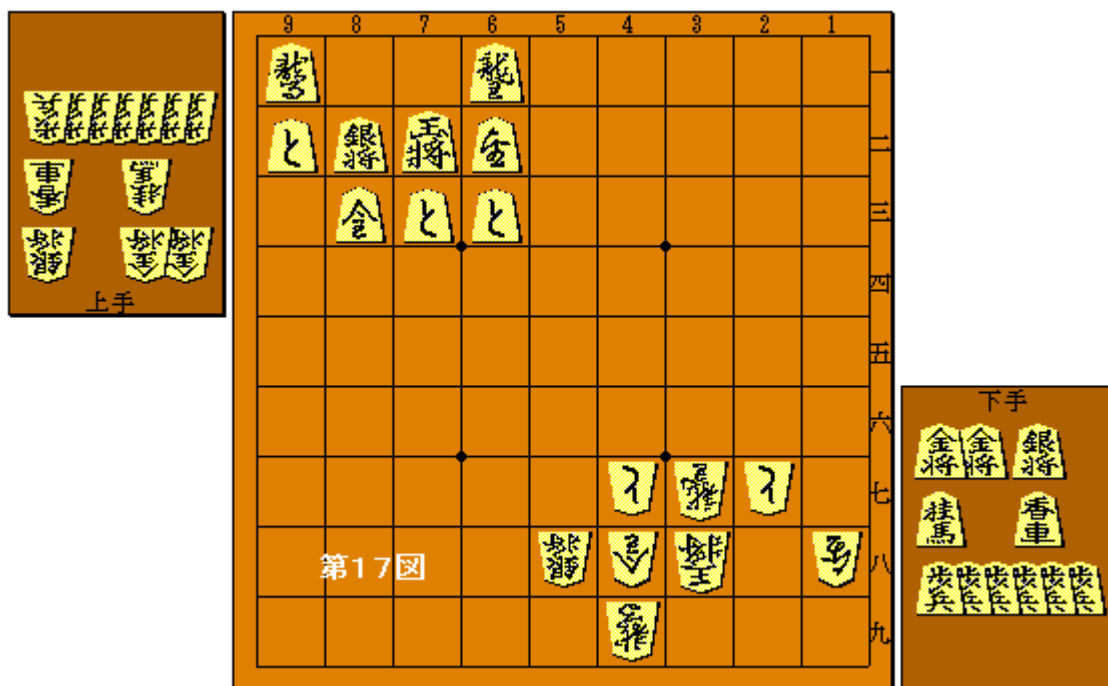
お互いの王様が敵陣に入ってしまったらどうするの？



はい、それでは、**お互いの王様が敵陣内に入った場合の判定勝ち**についてお勉強するわよ。

まずは、第17図を見てくださいね。

お互いの王様が相手の陣地内（3段目）に入ってしまったっていますね。



王様が相手の陣地内に入ることを**入玉（にゅうぎょく）**と言います。

こうなってしまうと王様を詰ます事は、ほとんど無理なんですわね。

・ ・ と言うのは、将棋の駒の動きで後ろに利く駒は限られているからです。

入玉されてしまうと後ろから王様を追いかける状態になるからですね。

・ ・ ですから、将棋のルールでは、お互いの王様が**入玉（にゅうぎょく）**してしまった場合（入玉が確実になった時点で）に判定して勝敗を決めることになっているんですよ。

この判定法は、**大駒（飛車と角）を各5点、小駒（王様を除く飛車、角以外の駒）を1点**と計算し、その合計が**24点未満の方が負け**という判定法なんですわよ。

引き分けはあるの？



お互いに王様が入玉してしまった場合、駒の点数の判定で勝敗を決めましたが、両者とも

24点以上ある場合は、**引き分け**になります。これを**持将棋（じしょうぎ）**と言います。

ちなみに、王様を除くすべての駒の合計点は54点になりますわね。

第17図の場合は、それぞれ27点ずつですので、**持将棋**になります。



まあ、頻繁に起こることでは無い事ですし、最初のうちは、難しく考えないで、ただの引き分けでいいと思うわ。

もうひとつの引き分けに、千日手(せんにちて)というのがあります。

はい、それでは第1図を見て下さいね。

第1図は、先手の▲5二竜の王手に対して、後手が△3二に金を打って防いだ場面です。

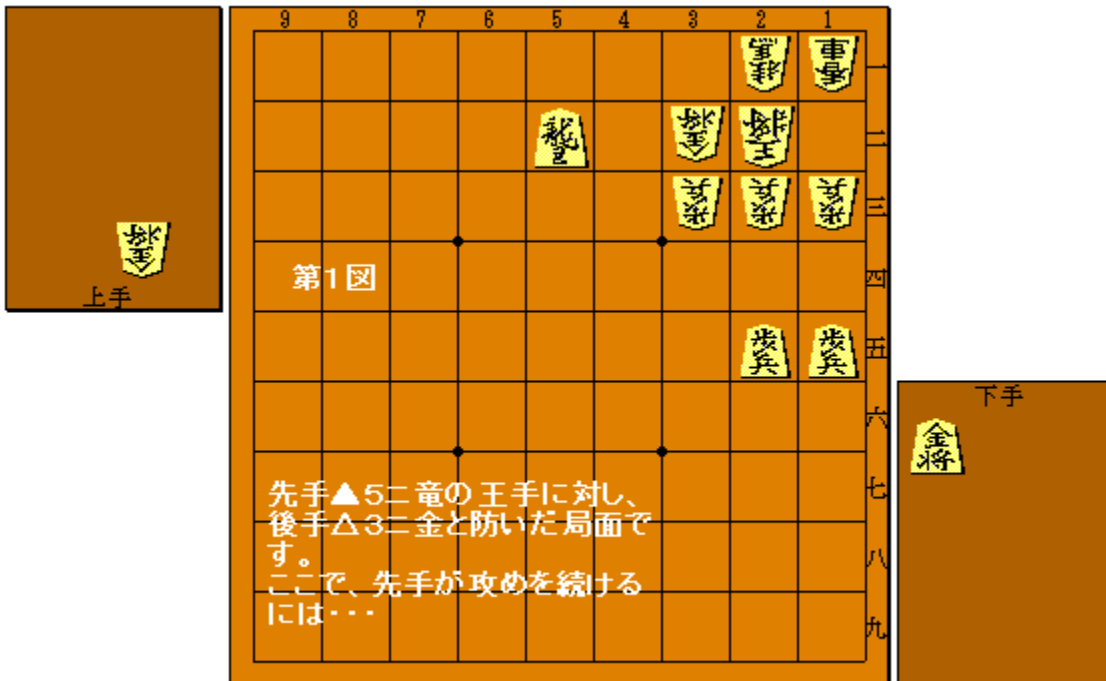


場面、場面のことを将棋用語では局面(きょくめん)と言いますよ。

つぎに王様を取りますよと言う手を王手といいましたね。

これに対して王様を詰ましますよと言う手を将棋用語では、詰めろ(つめろ)と言うのよ。

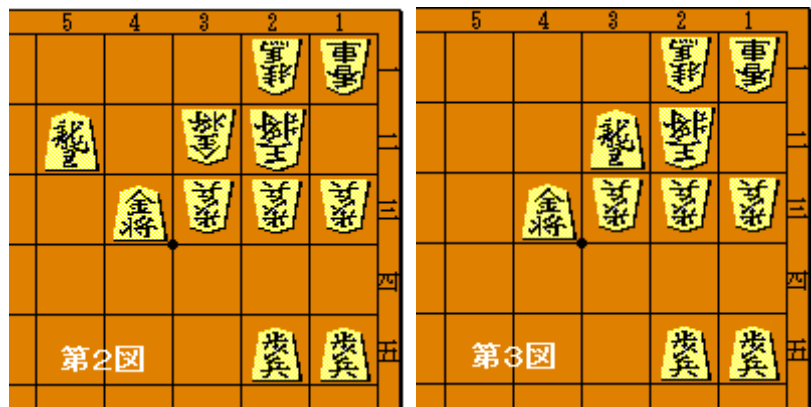
これも覚えておいてね。



第1図で先手が攻めを続けるには、第2図のように▲4三金と打ちますね、この手は詰めろです。

これは、後手が何もしないと、
第3図のように▲3二竜の一手詰み
ですね。

・・・ですから後手はこの詰めろを
防がなくてははいけませんね。





先手▲4三金の詰めろに対する受けは、第4図のように、後手△3一金打ちと受けるしかありません。

△4一金打ちや△4二金打ちでは、先手に取られてしまうので受けにはなっていませんからね！

それでは△3一金と受けられた先手は、どうやって攻めを続けましょうか。



しえんしえー、やっぱり▲3二金と取るしかないと思いまーす



先手▲3二金には、後手も△3二同金と取るしかないわね。



ちえんちえー、そこで▲4三金打ちと喰らいついちゃいまーす。



はい、じゃあ、りっくんがしつこく▲4三金打ちと喰らいついた第5図を見てみましょう。



てんてー、てんてーってばー、これじゃ第2図と同じなんのでしゅけどー。



はい、ゴンちゃん、よく気がついたわね。先手の攻めも、後手の受けも必然的な指し手で同じ局面に戻ってしまいましたね。

このような同じ手順の繰り返しだと、ホントに千日指し続けていても決着が付きませんね。

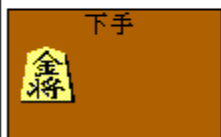
ですから、将棋のルールでは、同じ手順が繰り返されて、まったく同じ局面が4回現れた時点で、千日手(せんにちて)の引き分け指し直しと決めているんですよ。



それでは、同じようでも千日手にならない場合がありますので説明しますね。第6図を見てください。



はい今、先手が▲3一銀と打って王手をかけました。後手△1二玉は、▲2二金と打って詰みですから、後手は△3三玉と逃げる一手ですね。





しえんしえー、ボクは▲4ニ銀不成と王手で追いかけてます。(第7図)



▲4ニ銀不成の王手に△4三玉では、▲5三金と打たれて詰み(第8図)ですから、先手は▲2ニ玉と逃げますね。



ちえんちえー、そこで▲3一銀不成としつこく王手で追いかけてます。



まいこ、しつこい子は嫌ーい!



はい、じゃあ、▲3一銀不成とりっくんがストーカーまがいに王手と追いかけた第9図を見て見ましょう。



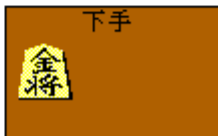
おれ、ストーカーだぞ!.. なんか、カッコいいな。 ← 全然カッコよくはありませんから



てんてー、てんてーってばー、これじゃ第6図と同じなんでしゅけどー。



はい、ゴンちゃん、よく気がついたわね。またまた同じ局面に戻ってしまいましたね。これも千日手みたいに見えるわね!



ただし、将棋のルールでは、王手が続く場合の同一局面の場合は千日手にならないんです。



この場合は王手をかけている方が手を変えなくてはいけないんですよ! 手順を変えずに指し続けるのは、反則負けになってしまうのよ。覚えておいてね。



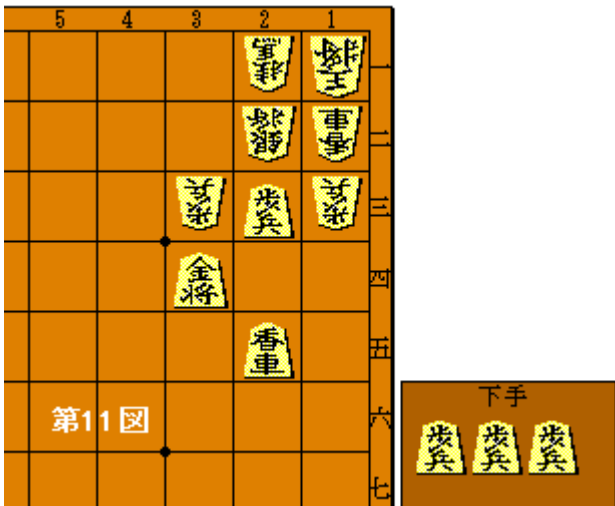
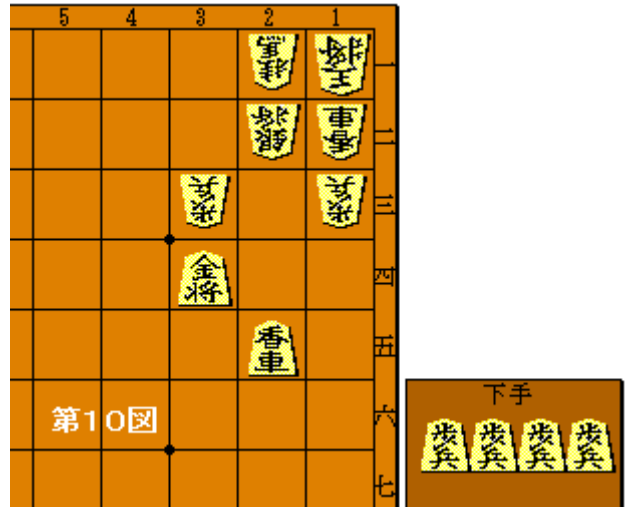
それでは、今度は第10図を見て下さいね。ここで、先手は▲2三步と詰めろをかけます。

(第11図)

後手は△2三同銀と取ると、▲2三同金と取られて、後手は受けがきかなくなってしまうので、▲2三步には、△3一銀と逃げます。



受けが無く絶対に詰まされてしまう形を将棋用語では**必至 (ひっし)**と言いますので、これも覚えておいて下さいね。



ちえんちえー、そこでもう一度先手が▲2二歩成とすると、後手は△2二同銀と取るしかないから、また第10図と同じ局面に戻っちゃいます。(第12図)



しえんしえー、じゃあこの場合も4回続くと千日手なんでしゅねー。(第12図)



それでは、第10図と第12図をよーく見てみましょうね。



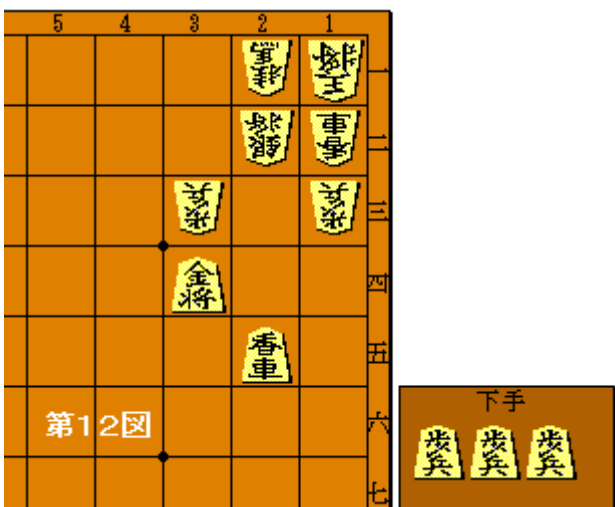
えーとお、まいこには、おんなじに見えまーす!



ちょっと見た感じでは、同じ局面に見えるわね。でも、ほんとに同じかなー?



てんてー、てんてーってばー、持ち駒の歩が1枚減ってまーす。





はい、そのとおりですね。

持ち駒の歩の数が違いますので、第10図と第12図は同じ局面とは言わないんですね。ですから、千日手は成立しないんですよ。

千日手というルールも特殊ですので、ちょっと難しかったかな。

でも、これも将棋をやっていくうちに、すぐ覚えちゃうから大丈夫よ！

それでは、次の時間は、将棋を始める時の駒を動かす順番の決め方と将棋のマナーについて、お勉強しましょうね！

最初に駒を動かす順番はどうやって決めるの？



はい、将棋のルールも頑張って、お勉強したので、いよいよ二人で将棋をすることができますよ。

その前に、どちらが先に駒を動かすかを決めなきゃいけないわね。

最初に駒を動かせる方を**先手（せんて）**、あとから動かす方を**後手（ごて）**と言ったわね。

まあ、ジャンケンで決めてもいいんだけど、正式には**振り駒（ふりごま）**という方法で決めるんですよ。

振り駒っていうくらいだから、駒を振って決めるのね。

それじゃあ、一緒にやってみましょうね。

まず二人のうち、どちらかが**歩を5枚**取ってくださいね。

その5枚の歩を両手で包んで、手の中でカシャカシャよく振ってくださいーい。

そして将棋盤の上に落としますよー。勢いよく落とすと飛んで行っちゃうので気をつけましょうね。

そうしたら～、5枚の歩の状態を見てみましょう。



しえんしえー、なんか占いみたいでしゅねー。



この時に表になっている駒の枚数が多ければ、駒を振った人が先手、裏になっている駒の枚数が多ければ相手方が先手になるのよ。



ちえんちえー、駒が立っちゃいましたあ。なんかいい事ありましゅか？



特にいいことは無いわね。

駒が立っている場合には、残りの駒を見てくださいね。

立っていない駒の表裏の枚数で決まりますよ。

表の駒と裏の駒が同じ枚数の時は、もう一度振り駒をしてくださいね。

その他には、お互いの強さに違いがある場合は、弱い人が先手、強い人が後手と決まってるのよ。

将棋の強さの違いのことを将棋用語では**棋力（きりょく）**といいますよ。覚えといてくださいね。

その棋力は**級**から**段**で表しますよ。

そして、級は数字が小さいほど、段は数字が大きいほど強いんですよ。

例えば、将棋のルールを覚えて将棋を指すことができると、8級くらいかしらね。

ここから、7級、6級、5級・・・1級、そして段になるのよ。

段の初めは一段とは、言わず**初段（しょだん）**と呼びますよ。

初段、二段・・・四段、五段って感じね。



てんてー、てんてーってばー、それじゃーみんな8級でしゅねー



はい、じゃあ最後に、将棋を指すときのマナーをお勉強してから、園長先生に8級を認定してもらいましょうね！

難しいマナーはあるの？



はい、それでは、最後に**将棋のマナー**についてお話して終わりですよ。

まずは①**待った**です。

待ったと言うのは、一度駒を動かしてから、また元に戻しちゃうことね。

一応、駒を動かして駒から指が離れたら、指したとみなされますので、もう駒に触ってはいけませんよ。



指が離れないようにと、駒を動かした位置で指を乗せたまま考えてるというのも、マナーが悪いですね。

考えるならば、駒を動かす前にちゃんと考えましょうね。

次は②長考（ちょうこう）です。

長考というのは、長く考えてることですね。

さっき、駒を動かす前にちゃんと考えましょうって言いましたが、あまりにも自分だけ長く考えてるというのも、いけませんね。

ただし、将棋大会とかでは、あらかじめ自分の持ち時間が決まっているので、自分の持ち時間内なら、かまわないわね。



そして③助言（じょげん）です。

これは、他の人が指している将棋に、声をかけることですね。他の人が指している将棋は静かに見ていきましょうね。

当然、自分が指している将棋を他の人から教えてもらうような事もいけませんよ！



はい、これで一通りの事は終了しましたね。それでは認定してもらいましょうね。



はい、みなさん、今までよく頑張りましたね！それではここにみなさんを8級に認定します。

ココニ
8級ヲ認定ス
園長 