

たか はし やまと
高橋 和さん 監修

女流三段

日本まなび将棋普及協会代表理事 将棋の森代表

将棋と囲碁は日本の伝統的なゲームの一つです。一人の力で考え、指し進めていくことによりお客様の脳は活性化し、先を読む力を養うことができます。また、勝負する楽しさと同時に、始めに「お願ひします」、勝負が決まったら負けが「負けました」という礼儀を教わることも大切です。この商品は、初めて将棋と囲碁に触れるお子さまのために、将棋コマや碁石を使うゲームがたくさん入っています。将棋コマには動きが書いてあるので、なかなか覚えるのが大変な将棋コマの動きが簡単に理解できます。

そして囲碁は石取りゲームから始めてみましょう。続けてミニミニ囲碁、九路囲碁と、ステップアップして囲碁を楽しむことができるようになっていきます。将棋と囲碁は、とても奥の深いゲームです。将棋棋士で趣味が囲碁という人は少なくありません。私もその一人です。全部で20種類のゲームが入っていますので、ご家族みなさんで楽しんでいただければ幸いです。ぜひ、親子で向き合って勝負してください。

7歳より将棋を始め、14歳で当時最年少女流プロに。将棋普及への思いから現役を引退、子育てを経て、現在、日本まなび将棋普及協会を設立、2016年に将棋スペース「将棋の森」をオープンし、将棋普及を中心に活動の幅を広げている。

将棋コマの動き一覧表

玉将(ぎょくしょう)・王将(おうしょう) ●ウラ:なし

金将(きんしょう) ●ウラ:なし

飛車(ひしゃ) ●ウラ:龍王(りゅうおう)

角行(かくぎょう) ●ウラ:龍馬(りゅうま)

銀将(ぎんしょう) ●ウラ:成銀(なりぎん)

桂馬(けいま) ●ウラ:成桂(なりけい)

香車(きょうしゃ) ●ウラ:成香(なりきょう)

歩兵(ふひょう) ●ウラ:と金(とぎん)

最初の並べ方

—お客様へ—

弊社は、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、お買い上げ時期により多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5

(株)エポック社 お客様サービスセンター TEL 029-862-5789

(電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください。)

【電話受付時間】月～金曜日(祝日及び弊社特休日を除く) 10時～12時、13時～17時

発売元

株式会社エポック社

東京都台東区駒形2-2-2

© EPOCH

© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK

https://epoch.jp/

ドラえもん

はじめての将棋&囲碁

九路

DX

20

取扱説明書

1人～4人用 対象年齢4才以上

目次

- 将棋くすし・・・1ページ
- 将棋ジャンケン・・・10ページ
- リバーシ・・・25ページ
- まわり将棋・・・1ページ
- 五目並べ・・・11ページ
- フォーメーション将棋・・・26ページ
- 石とりゲーム・・・3ページ
- ミニミニ囲碁・・・13ページ
- チェッカー・・・27ページ
- お城将棋・・・5ページ
- 歩なし将棋・・・17ページ
- 龍で鬼ごっこ・・・28ページ
- リバーシパズル・・・6ページ
- ミニミニ二将棋・・・21ページ
- 四目並べ・・・28ページ
- 碁石はじき・・・8ページ
- 将棋・・・21ページ
- 名探偵推理ゲーム・・・29ページ
- はさみ将棋・・・9ページ
- 九路囲碁・・・23ページ
- 高橋 和さんについて・・・裏表紙

セット内容

- ①ゲーム台・・・1台
- ②ゲームシート(両面)・・・2枚
- ③碁石(リバーシコマ)・・・72個
- ④将棋コマ・・・40枚

(王将×1、玉将×1、飛車×2、角行×2、金将×4、銀将×4、桂馬×4、香車×4、歩兵×18)

※取扱説明書・・・1部(本紙)

難易度の目安

初級(しょきゅう)	中級(ちゅうきゅう)	上級(じょうきゅう)
4才ころから	5才ころから	6才ころから

警告(けいこく)

保護者の方へ 必ずお読みください。

●小部品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

注意(ちゅうい)

- 透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。
- 透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な取り扱いはいししないでください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

使用上の注意

- 破損、故障、変形などの原因になりますので、ゲーム台などに、無理な力を加えないでください。
- 高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- ゲームシートに反りなどがある場合は、軽く手で曲げるなどしてから遊んでください。

将棋くずし

(初級編)・2人~4人用

ゲームの内容

山になった将棋コマを、指一本で音がならないように自分の陣地までひきずって運ぶゲームです。一番多くの将棋コマを運んだ人の勝ちです。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、将棋コマ40枚

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ②ゲームシートの中央に、両手で将棋コマの山をつくりまします。
- くずれてしまった将棋コマは山の上に重ねます。(図①)
- ③ジャンケンなどで順番を決め、好きな角(陣地)を選びます。

図①



図②



ゲームのスタート

- ①1番のプレイヤーは1本の指を使って、将棋コマを将棋シート上へすべらせるように自分の陣地まで静かに運びます。
- ②このとき、音が鳴らずに自分の陣地まで運ぶことができれば、将棋コマを取ることができますが、音がなったら失敗となり将棋コマを取ることができません。(図②)
- ※一度に運べる将棋コマの数の制限はありません。重なっているコマと一緒に運ぶこともできます。
- ③失敗するまで何個でも続けて取ります。失敗したらその将棋コマをそのままにして、次の人に順番がうつります。
- ④将棋シート上のすべての将棋コマが無くなったら、ゲーム終了です。一番多く将棋コマを取った人が勝ちとなります。

まわり将棋

(初級編)・2人~4人用

ゲームの内容

将棋盤の外側のマスをぐるぐる回りながら、歩から玉(王)まで成り上がるすごろく風ゲームです。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、将棋コマ
(「金」×4枚、「歩」「香」「桂」「銀」「角」「飛」「玉(王)」×人数分)

※「角」「飛」「玉(王)」が足りないときは代わりに「歩」を用意する。

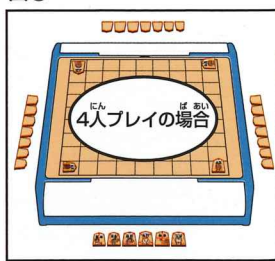
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ②ジャンケンなどで順番を決め、好きな角のマスを選びます。
- ③「歩」「香」「桂」「銀」「角」「飛」「玉(王)」を自分の手元に並べます。(図①)
- 「金」4枚はサイコロの代わりに使います。
- ※「角」「飛」「玉(王)」が足りないときは、代わりに歩を並べます。
- ④手持ちの「歩」を自分の選んだ角のマスにおきます。(図②)

図①



図②



●将棋コマの位(階級)について: 次の順番で将棋コマの位(階級)は上がっていきます。



●出目(「金」の数え方)について

まわり将棋では、「金」4枚をゲーム台の上に振って、進める数を決めます。

- オモテ1枚...1マス
- オモテ2枚...2マス
- オモテ3枚...3マス
- オモテ4枚...16マス
- ウラ1~3枚...0マス
- ウラ4枚...8マス
- ヨコ立ち...1枚につき5マス
- タテ立ち...1枚につき10マス
- 逆立ち...3階級昇格

※例: オモテ2枚+ウラ1枚+ヨコ立ち1枚のとき=7マス進む



●「かさなり」について:

「金」を振って「金」同士が重なった場合、アウトとなり進むことができません。次の人に順番がうつります。

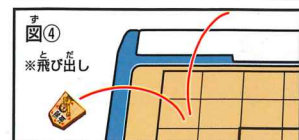
※寄りかかりや、ゲーム台上の他の将棋コマの上に重なった場合もアウトとなります。(図③)



●「飛び出し」について:

「金」を振って、「金」のどれか1枚でもゲーム台から落ちてしまった場合、アウトとなり進むことができません。次の人に順番がうつります。(図④)

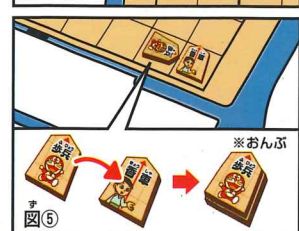
※ゲーム台から将棋コマがはみ出しても、完全に落ちなければアウトにはなりません。



●「おんぶ」について:

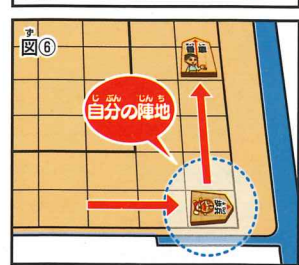
他のプレイヤーと同じマスに止まったときに、そのプレイヤーの将棋コマの位が自分の将棋コマよりも上の場合、「おんぶ」してもらうことができます。「おんぶ」をしてもらうと1回だけ、乗った将棋コマと一緒に動くことができます。(図⑤)

※同じ位や下の位の場合、「おんぶ」してもらえません。また「金」が立ったり、飛び出してゲーム台から地面に落ちててもその指示に従います。



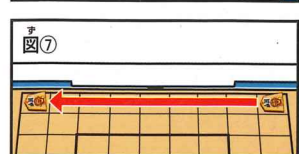
●ゲームのスタート

- ①1番の人から「金」を4枚持ち、ゲーム台から落ちないように振ります。出た目の数だけ自分の「歩」を反時計回りで進めます。
- ②反時計回りで順番に「金」を振って、自分の将棋コマを進めていきます。1周して自分の陣地に止まるか、陣地を通り過ぎれば一つ位が上がります。(図⑥)
- ③角で止まったら次の角までジャンプすることができます。(図⑦)



●ゴールと順位について

- ①位が上がっていき、「玉(王)」になって1番先に1周して、自分の陣地を通り過ぎるか、止まれば勝ちとなります。その時点でゲーム終了となります。
- ②2位以下は、位の順番で決めます。位の高い人から2位、3位、4位となります。同じ位の人がいた場合、自分の陣地からより進んでいる人が上位となります。



石とりゲーム

（初級編）・2人用

ゲームの内容

交互に碁石をおいていき、先に相手の石を取った方が勝ちとなるゲームです。
始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げってからスタートします。
ゲームが終了したときは、負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、碁石36個

まずは「ミニミニ囲碁」の前に、「石とりゲーム」をやってみよう！

囲碁には「相手の石の周りを囲うとその石を取れる」というルールがあります。このゲームでは、そのルールを使って石取り遊びをします。「ミニミニ囲碁」の前に、「石とりゲーム」で石の取り方を覚えましょう。

碁石のおき方

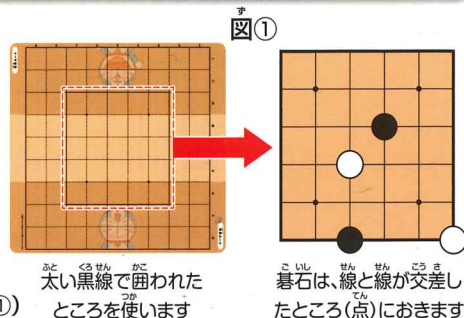
「石とりゲーム」では、将棋シートの中央にある、太い黒線で囲われたところを使います。

タテ・ヨコに6本ずつの線があります。

碁石は、線と線が交差したところ(点)におきます。

一番外側の、太い黒線の部分にも石をおくことができます。

自分の順番で好きな点に石をおくことができますが、すでに石がおかれているところに重ねておくことはできません。(図①)



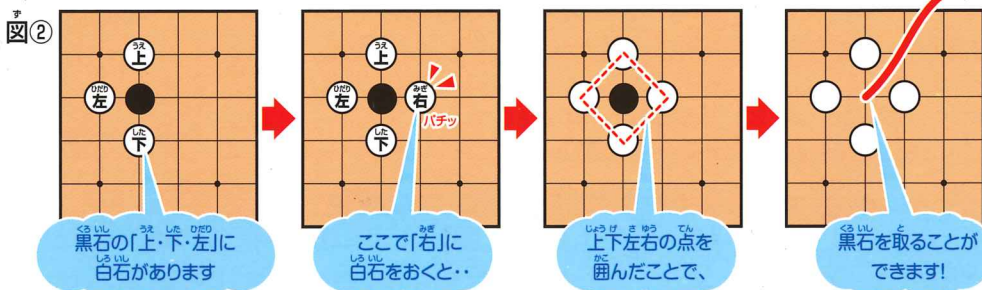
図①

太い黒線で囲われたところを使います

碁石は、線と線が交差したところ(点)におきます

石の取り方

相手の石の上下左右の点をすべて自分の石で囲むと、相手の石を取ることができます。(図②)



図②

黒石の「上・下・左」に白石があります

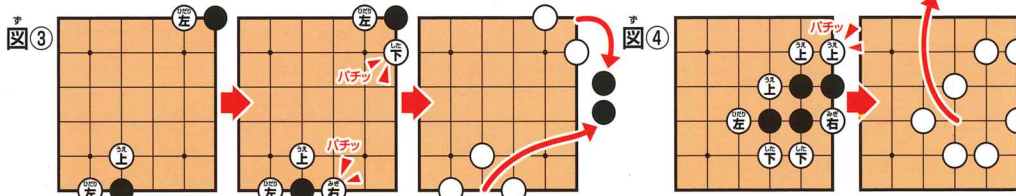
ここで「右」に白石をおくと...

上下左右の点を囲んだことで、

黒石を取ることができます！

一番外側の端や角は、点のあるところだけ囲むと取れます。(図③)

相手の石が2個以上つながっている時も、上下左右の点をすべて囲むと取れます。(図④)



図③

図④

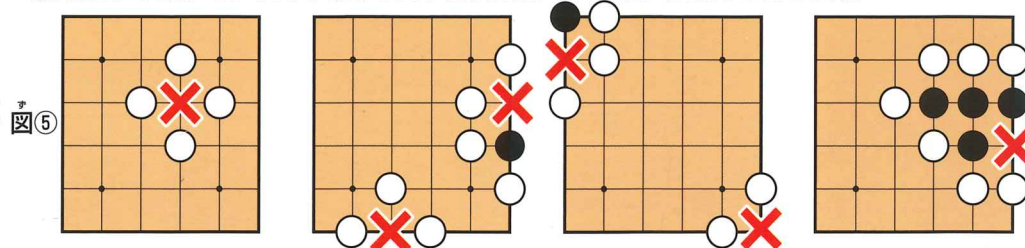
3

ゲームのヒント

2個、3個、4個...と、たくさんつながっている石の方が取られにくくなります。

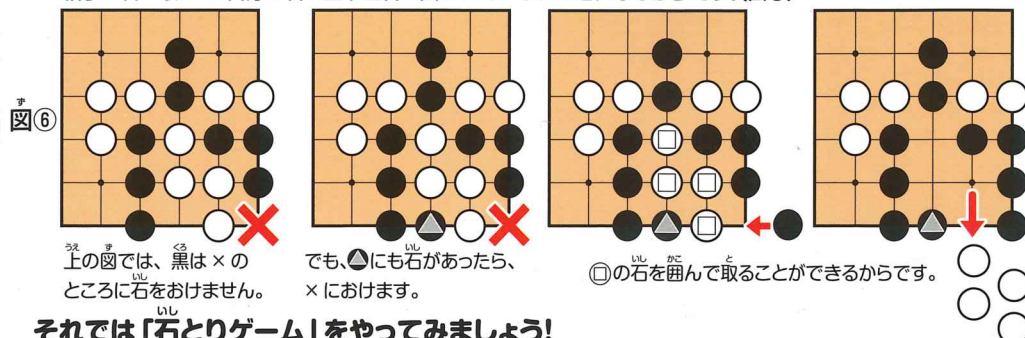
石をおけない場所

石をおいてはいけない場所があります。それは、石をおくと自分の石の上下左右がすべて囲われてしまう場所(取られることになってしまう場所)です。下の図で、黒は×のところに石をおけません。(図⑤)



図⑤

ただし、そこへおけば相手の石を取ることができる場合は、石をおくことができます。相手の石を取ると、自分の石は上下左右を囲われていないことになるからです。(図⑥)



図⑥

上の図では、黒は×のところに石をおけません。

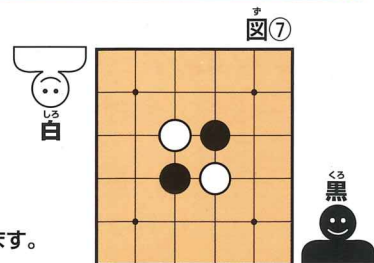
でも、△にも石があったら、×におけます。

◎の石を囲んで取ることができるからです。

それでは「石とりゲーム」をやってみましょう！

ゲームの準備

- ① ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ② 碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。石をおくときは、この山からひとつずつとりずります。
- ③ ジャンケンなどで、どちらが黒石の面を使うか決めます。黒石の面になった人は、石をおくときにならず黒色を上にしておきます。同じように、白石の面になった人は、かならず白色を上にしておきます。
※ 一般的な碁石は黒石と白石が別々の石になっていますが、このゲームの碁石は片側の面が黒石、反対側の面が白石になっています。
- ④ 図⑦のように、将棋シートの中央に碁石を4つおきます。
※ ゲームになれてきたら、中央に碁石を4つおかずに、お互い好きなところからはじめてみましょう。



図⑦

ゲームのスタート

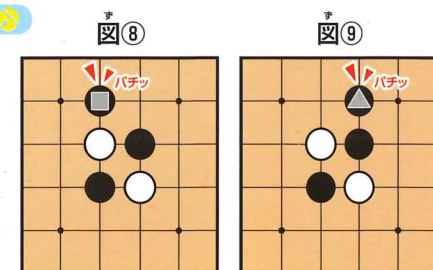
- ① 黒石の人から先に、盤の上に自分の石をおいていきます。
- ② 交互に石をおいていって、先に相手の石を1個でも取った人が勝ちです。
- ③ どちらも、もうこれ以上石をおけない状態(石をおけない場所しか残っていない)になったときは、引き分けです。

ゲームのヒント

黒が最初におくところは、次のどちらかが良いでしょう。

・相手の石を取りに行くところ(図⑧)

・自分の石を取られにくくするところ(図⑨)



図⑧

図⑨

● 相手の石を取りに行く

▲ 自分の石を取られにくくする

4

ゲームの内容

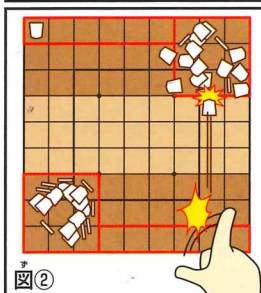
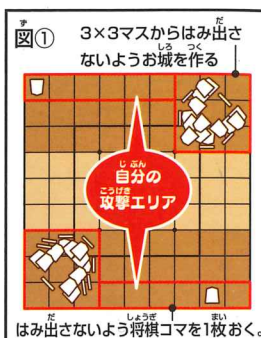
お互いに将棋コマでお城を作り、指で攻撃用の将棋コマをそのお城に向かってはじ飛ばし、相手の玉(王)を倒した方が勝ちとなるゲームです。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、将棋コマ40枚

ゲームの準備

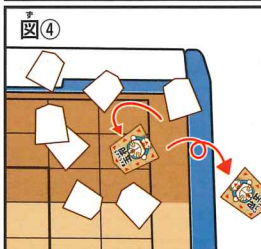
- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
 - ②攻撃用として玉(王)以外の好きな将棋コマを1枚選びます。
 - ③将棋シートの対角線にあるどちらかの3×3マスの中に、攻撃用の将棋コマ以外の残りの将棋コマを使って、はみ出ないように玉(王)の周りにお城を作ります。(図①)
- ※サイズが大きい将棋コマを攻撃用に使うと、攻撃力は高くなりますが、その分お城を作る囲いが弱くなるので、守備力は下がってしまいます。
- ④攻撃用の将棋コマを自分の攻撃エリアのどこかにおきます。
 - ⑤ジャンケンなどで順番を決めます。



ゲームスタートと勝敗

- ①最初に攻撃する人は、相手のお城を狙って、選んだ1枚の将棋コマを指ではじくようにして飛ばします。(図②)
 - ②お城として囲っていた将棋コマがはじけとんだら、はじけとんだ将棋コマをそのままにして、攻守交代します。そのとき、攻撃用に使用した将棋コマ1枚はもう一度自分の手元に戻します。(図③)
 - ③攻守交代して攻撃する人は、同じようにして相手のお城を狙って、自分の選んだ将棋コマ1枚を指ではじきます。
 - ④①～③を繰り返して、守備側の玉(王)がゲーム台から落ちるか、完全に倒れたらゲーム終了となり、攻撃側の人の勝ちとなります。(図④)
- ※玉(王)が他のコマに寄りかかっていたり、重なってゲーム台についていなければ、ゲームを続けられます。

自分でオリジナルの陣形を作って、強いお城を築こう!



ゲームの内容

「歩兵」からスタートして、リバーシコマをウラ返ししながら「と金」まで進める、ひとふで書きのようなパズルです。

用意するもの

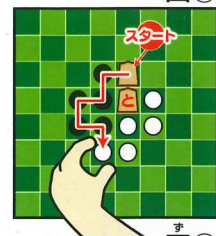
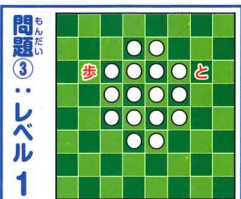
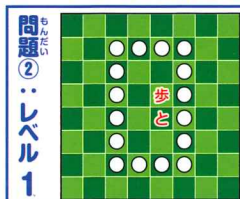
ゲーム台、リバーシシート、リバーシコマ(基石)42個、歩兵コマ2枚

ゲームの準備とスタート

- ①ゲーム台をおき、その上にリバーシシートをおきます。
- ②リバーシシートに描かれている「例」と同じになるように、歩兵コマとリバーシコマを並べます。リバーシコマはオモテ面が白になるように並べます。
- ③最初に「歩兵」をウラ返します。そして隣にあるリバーシコマを黒色が上になるようにウラ返します。リバーシコマがあるマス目に沿って、タテ・ヨコに進みながら、どんどんリバーシコマをウラ返していきます。(図①)
- ④全てのリバーシコマをウラ返して、最後に「と金」を「歩兵」に返すことができれば、正解です。空白のマスを進んだり、一度ウラ返したリバーシコマをもう一度オモテに向けたりすることはできません。また、ウラ返していないリバーシコマがあっても正解にはなりません。(図②)
- ⑤リバーシシートの横の「例」でパズルのやり方がわかったら、リバーシシートに描かれている4つの問題を解きましょう。そのあとは、下の問題にも、挑戦してみましょう。

※7ページに解答があります。

リバーシパズル パズル問題





他にも答えがある場合があります。自分で探してみましょう。

なれてきたら、自分でパズルを考えて他の人に問題を出してみよう！
お互いに問題を出し合うのも面白いよ！

ゲームの内容

白と黒の陣営に分かれて、指で自分の碁石を相手の碁石に向かってはじき飛ばし、たくさんの碁石をもらったほうが勝ちとなるゲームです。

用意するもの

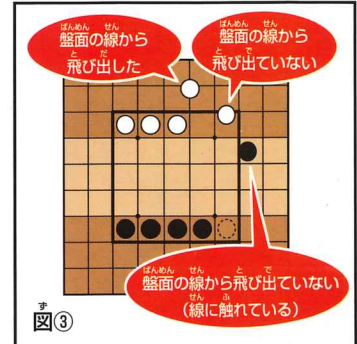
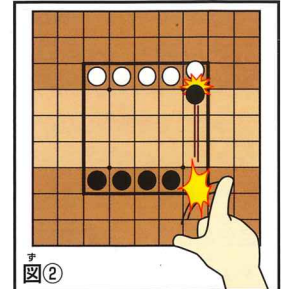
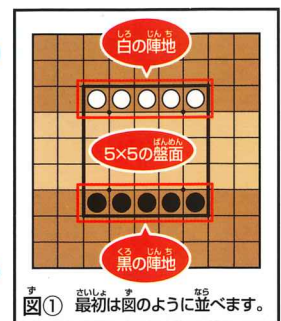
ゲーム台、将棋シート、碁石10個

ゲームの準備

- ①ゲーム台を置き、その上に将棋シートをおきます。
- ②碁石を5個ずつ配ります。
- ③ジャンケンなどで順番と自分の色(白か黒)を決めます。
- ④5×5の盤面(図①)の自分の陣地に一列に、自分の碁石を並べます。

ゲームスタートと勝敗

- ①最初に攻撃する人は、自分の陣地の碁石から1個を選んで、相手の碁石を狙って、指ではじくようにしてとばします。(図②)
- ②相手の碁石が盤面の線から外に飛び出したら、その碁石をもらいます。(図③)
- ③攻撃に使用した碁石は、盤面の線から飛び出なければ、自分の陣地にもどします。盤面の線から出てしまったら、どちらのものともせずに、ゲーム台の外においておきます。
- ④このように①～③を交互にくり返して、どちらかの碁石がすべてなくなったらゲーム終了です。もらった相手の碁石の数を数えて、たくさんの相手の碁石を持っていたほうが勝ちとなります。



はさみ将棋

ちゅうきゅうへん あり 2人用
(中級編)・2人用

ゲームの内容

自分の歩兵コマで相手の歩兵コマをはさみ、相手の歩兵コマを取っていくゲームです。
先に相手の歩兵コマを5枚取るか、3枚差をつけたほうが勝ちとなります。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、歩兵コマ18枚

ゲームの準備

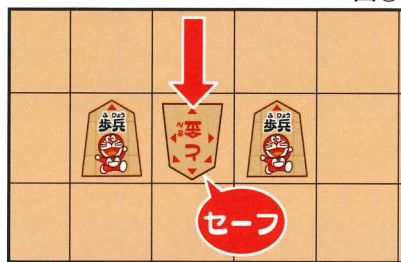
- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ②「歩兵」が「金」とどちらにするか決め、ゲーム台に並べます。(図①)
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。



ゲームのスタート

- ①先の人から自分の将棋コマ(以下、コマ)を動かします。
- ②コマを動かす方向は、前後、左右の一方に、好きなだけ動かすことができます。
ただし、動かす方向に自分や相手のコマがあるときは、その手前のマスまでしか進めません。
※コマを飛び越えて進むことはできません。
- ③自分のコマを動かしたとき、相手のコマを、タテ・ヨコのどちらかで「はさんだ」ら相手のコマを取ることができます。ただし、相手のコマの間に自分のコマを進めたときは、相手に「はさまれた」ことにはなりません。(図②)
- ④自分のコマとコマの間に、相手のコマが何個あっても、その相手のコマを全部取ることができます。
- ⑤4つの角にあるコマは、2方向から囲めば、そのコマを取ることができます。(図③)
- ⑥ナナメ方向に挟んだときは、相手のコマを取ることができません。
- ⑦相手のコマを5枚取るか、3枚差をつけるか、相手のコマを囲んだりして、動かせるコマをなくしたら勝ちとなります。

※3枚差がついた場合、取ってすぐに勝負がつくのではなく、相手が次の番ですぐにコマを取りかえし、3枚以上の差がなくなれば勝ちにはなりません。



将棋ジャンケン

ちゅうきゅうへん あり 2人~4人用
(中級編)・2人~4人用

ゲームの内容

将棋のコマを使って、ジャンケンのようにして遊ぶゲームです。

用意するもの

将棋コマ(「金」「銀」「桂」「香」「歩」×人数分)

ゲームの準備

- ①1人につき、金将1枚、銀将1枚、桂馬1枚、香車1枚、歩兵1枚を配ります。
- ②それぞれの人は、ほかの人から見えないようにコマを手持ちします。

ゲームスタートと勝敗

- ①自分の持っているコマの中から、ほかの人に勝てると思うコマの一つを選びます。
- ②「ジャンケン、ポン!」の掛け声で、選んだコマを全員同時に出し、ほかの人が出したコマと比べます。
- ③一番強いコマを出した人が、出ているコマをすべてもらいます。
ただし、次のルールに上から順に従います。
・金将が一番強く、銀将→桂馬→香車と続き、歩兵が一番弱いです(図①)。
・ただし、金将が出ているときに歩兵が1人だけのときに限り、歩兵は金将より強くなります(図②)。
・強いコマから順にくらべていきます。
・一番強いコマが2つ以上あったときは、そのコマは引き分けとなり、ゲームの外に捨て、誰ももらえません。
引き分けのコマが捨てられたあと、残ったコマの中で強さを比べます。
- ④①~③を、手持ちのコマがなくなるまで繰り返します。
※一度使ったコマや、勝ったときにもらったコマは、勝負には使えません。
- ⑤全員がコマを出し終わったら、ゲーム終了です。もらったコマの数が一番多い人の勝ちとなります。
- ⑥もらったコマの数が同じ人がある場合、その人たちはもらったコマだけを使って、もう一度「将棋ジャンケン」を①から行って、勝ち負けを決めます。

図①-1 コマの強さ



図①-2 金将が勝ちのときの例

4人のとき、このようになったら、金将が最も強いので、金将を出した人が、すべてのコマをもらいます。



図② 歩兵が勝ちのときの例



“金将”がいる中で、歩兵が1人のため、歩兵が一番強くなり、金将2枚と桂馬は歩兵を出した人がもらいます。

ゲームの内容

交互に碁石を置いていき、5個連続して並べた人が勝ちとなるゲームです。

用意するもの

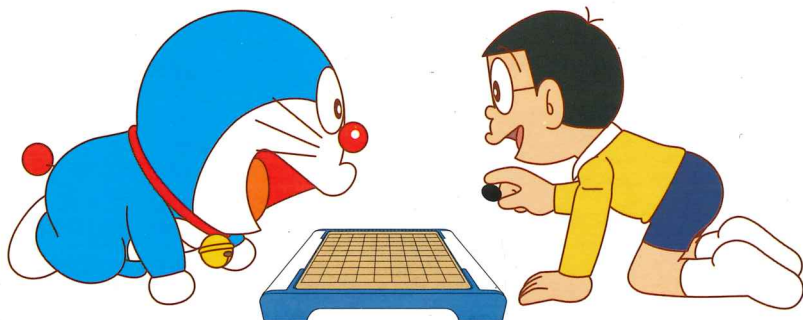
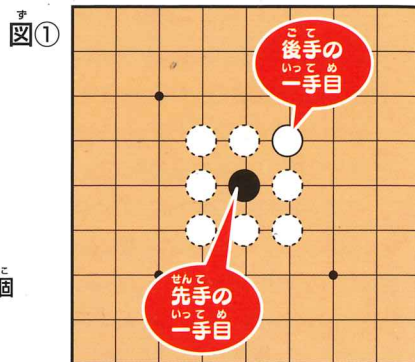
ゲーム台、九路碁碁シート、碁石72個

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に九路碁碁シートをおきます。
- ②碁石（以下、石）をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。
石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。先手は黒色となり、石をおくときに、かならず黒色を上にしておきます。もう一人は後手となり、石をおくときは、かならず白色を上にしておきます。

ゲームのスタート

- ①先手の一手目は、線が交差されたゲームシート中央の場所におきます。
- ②後手の一手目は、①の石のとなりにおきます。
並べる方向は、タテ・ヨコ・ナナメのどの方向でもかまいません。(図①)
- ③先手の二手目以降は、どこに石をおいてもかまいません。
こうして交互に空いている場所に石をおいていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに、相手より先に自分の石を5個連続して並べる（五連）ができれば勝ちです。
全ての石をおいても勝敗がつかないときは引き分けとなります。

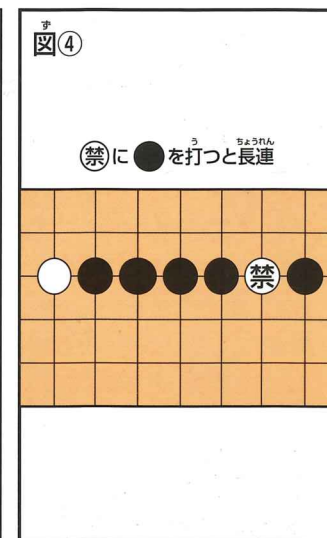
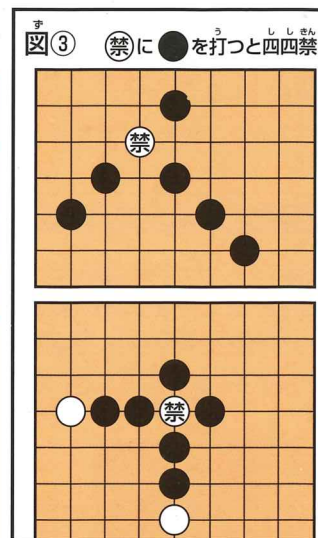
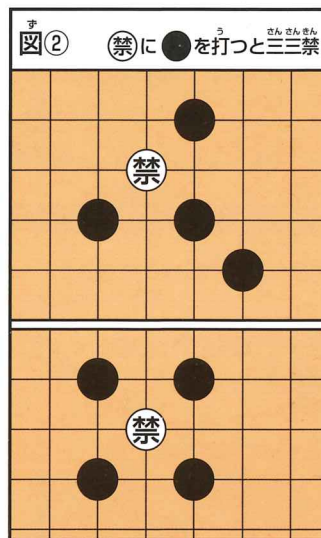


高度なルールの五目並べ「連珠」

五目並べは先手がとても有利なゲームです。そのため、五目並べのルールに禁じ手をつけ加えて、先手・後手の強さのバランスをとったゲーム「連珠」があります。
先手は禁じ手を打たされると負けなので、後手は相手に禁じ手をさせるようにゲームを進めるのがポイントです。「連珠」はこの禁じ手をめぐっての争いがとても面白いゲームです。

「連珠」のルール

- ①遊び方は、「五目並べ」と同じです。
- ②先手には3種類の禁じ手があり、これをするとう負けとなります。
「三三禁」…3個の石が連続して並んだ状態（三連）を同時に2つ以上作る。(図②)
「四四禁」…4個の石が連続して並んだ状態（四連）を同時に2つ以上作る。(図③)
「長連」…6個以上の石を直線上に並べる。(図④)
※四連と三連を同時に作る、「四三」は禁じ手ではありません。



- ③後手には禁じ手はありません。
※後手が「長連」を打った場合、五連とみなされて勝ちとなります。
※禁じ手と「四三」が同時に起こる場合、禁じ手が優先されます。
「三三」と「四三」、「四四」と「四三」、「長連」と「四三」の組み合わせは全て禁じ手が優先されるので、先手が打たされると負けとなります。
五連と禁じ手が同時に起こる場合は、五連が優先されるので、禁じ手があっても五連を作った先手の勝ちとなります。

ミニミニ囲碁

ちゅうきゅうへん ちゅうりよう
(中級編)・2人用

ゲームの内容

交互に碁石をおいていき、自分の石で囲んだ陣地の多い方が勝ちになるゲームです。始めるときはお互いに「お願いします」と軽く頭を下げってからスタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、碁石36個

「石とりゲーム」の次は「ミニミニ囲碁」にチャレンジ!

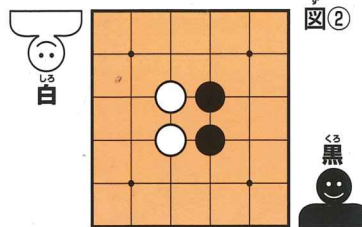
「ミニミニ囲碁」は、小さい盤面で遊ぶ囲碁です。「石とりゲーム」のルールも使いますので、「石とりゲーム」を遊んでから「ミニミニ囲碁」にチャレンジしましょう。「ミニミニ囲碁」では「石とりゲーム」と同じくゲームシートの中央にある、太い黒線で囲われたところを使います。(図①) タテ・ヨコに6本ずつの線があり、「六路盤」と呼びます。「ミニミニ囲碁」は盤面が小さいので、「九路盤」より簡単に遊べます。「九路盤」の前に、「ミニミニ囲碁」で囲碁の遊び方を見えましょう。



図① 太い黒線で囲われたところを使います

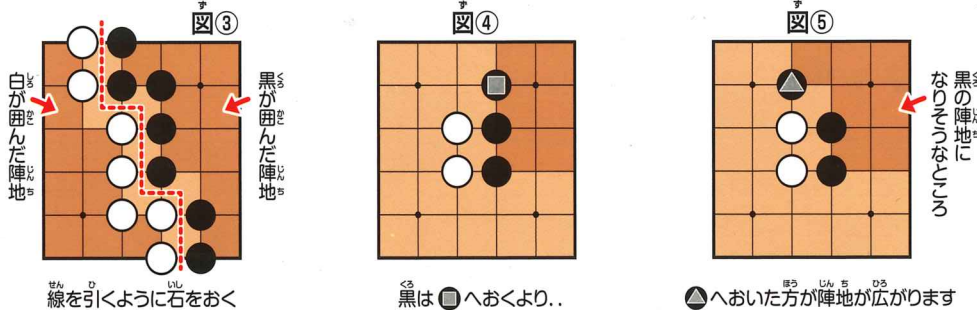
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
 - ②碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。
 - ③ジャンケンなどで、どちらが黒石の面を使うか決めます。
 - ④図②のように、ゲームシートの中央に碁石を4つおきます。
- ※ゲームになれてきたら、中央に碁石を4つおかずに、お互い好きなところからはじめてみましょう。



ゲームのスタート

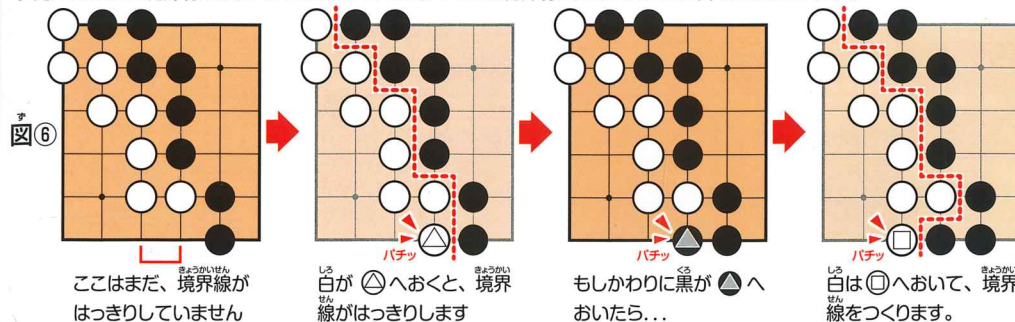
- ①黒石の人から先に、交互に自分の石をおきます。自分の石で囲んだところ(陣地)が点数になりますので、お互い盤の上に線を引きようとして石をおいていきましょう。(図③)
- 陣地を広く囲えば、その分点数が増えます。自分の陣地が広がるように考えて、石をおいていきましょう。たとえば黒は一手目を図④のようにおくより、図⑤のようにおいた方が陣地が広がります。



- ②相手の石の上下左右の点をすべて自分の石で囲むと、相手の石を取ることができます。石を取るルールは「石とりゲーム」と同じです。取った石は、点数を数えるときに使いますので、数がかかるようにして横においておきます。相手の取った石や、山の石と混ざらないように注意してください。

ゲームの終了

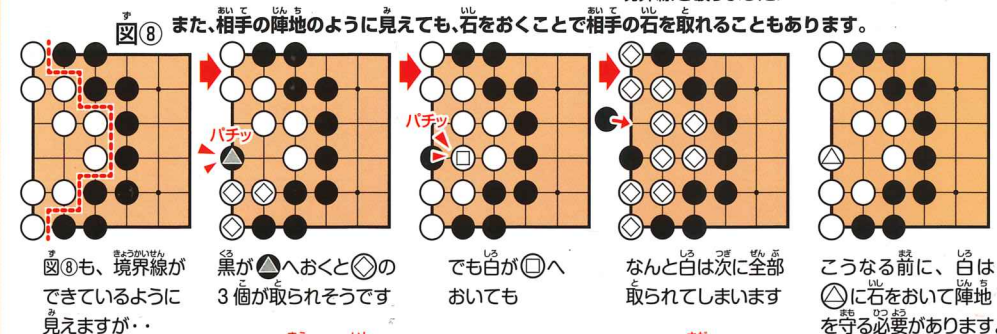
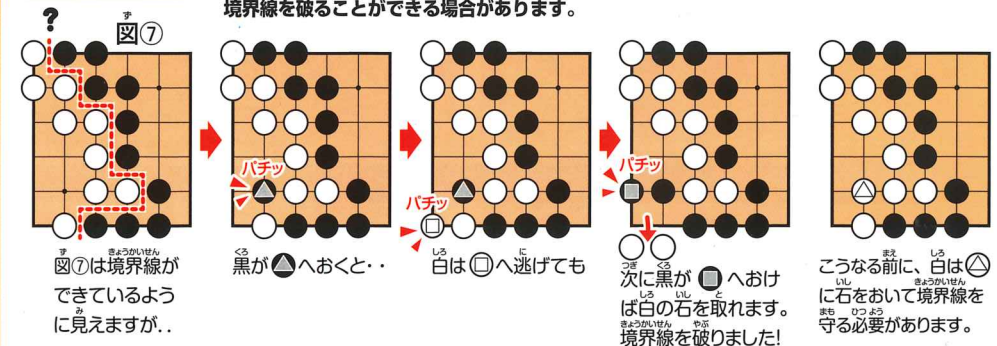
陣地の境界線がはっきりするまで、ゲームを続けます。図⑥では、まだ境界線の決まってないところがあります。境界線ができるように石をおきましょう。



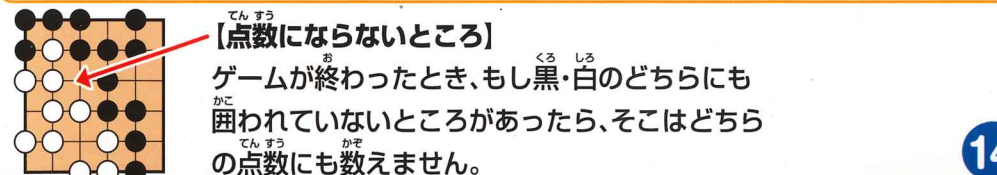
境界線ができても、自分の石をおくところがもう無いと思ったら、パスをします。もし自分がパスをして、そのあと相手がどこかに石をおいたら、自分もまた石をおくことができます。自分がパスをして、続けて相手もパスをしたら、ゲームは終了です。お互いの点数を数えましょう! 得点の多い人が勝ちとなります。得点と同じ場合は、引き分けです。

ゲームのヒント

境界線ができているように見えても、相手陣地に石をおくことで境界線を破ることができる場合があります。



パスをする前に、石をおくところがないかよく探してみよう!



図⑨は、ひとつのゲームが終わったところです。お互いの点数を数えてみましょう！点数を数えるポイントは2つです。

- ポイント① 「相手の陣地に取り残された石」を盤から取る
- ポイント② 石で囲んだ陣地を数えて、取られた石の数を引く

【相手の陣地に取り残された石】について

図⑩で、▲の石の右側(×のところ)は、黒の石をおけないところです。黒がおくと、上下左右が全て囲まれてしまうからです。この場合、▲の石は白の陣地の中に残り残されたこととなります。「取り残された石」は、ゲーム中に白が×のところにおいて▲の石を取る必要はありません。ゲームが終わったときに盤から取り、他のゲーム中に取られた石と一緒にしてください。

また、最後には取られるのがわかっていて石も「取り残された石」になります。(図⑪)

図⑪

このあと、白は上へ逃げてその次に取られてしまいます

図⑪で、○の石も黒の陣地の中に残り残されています。

白はまだ○の右に石をおくことはできません。

続いて黒に石をおかれると、最後は取られてしまいます。

このように取られるのがわかっていて石は、実際に取られるまでお互いに石をおいていくのを省略して、ゲームを終了してかまいません。ゲームが終わったときに盤から取り、他のゲーム中に取られた石と一緒にしてください。

※取り残されているかどうかよくわからないときは、実際に石をおいてみましょう。

ポイント① 「相手の陣地に取り残された石」を盤から取る

「取り残された石」を盤から取り、他の「ゲーム中に取られた石」といっしょにします。(図⑫)

図⑫

ゲーム中に取られた石

黒 ●●● 2個

白 ○ 1個

ゲーム中に取られた石と、取り残された石をいっしょにする

黒 ●●●▲ 3個

白 ○○ 2個

取られた石の合計

ポイント② 石で囲んだ陣地を数えて、取られた石の数を引く

図⑬

自分の石で囲んだ陣地(点のところ)が自分の点数になります。(図⑬)

黒の陣地: ▲のところ...8点

白の陣地: □のところ...7点

陣地の点数から、取られた石の合計を引きます。

ゲーム中に取られた石

黒 ●●●▲ 3個

白 ○○ 2個

黒の得点: ▲8点 - 3点 = 5点

白の得点: □7点 - 2点 = 5点

最終得点

黒5点 対 白5点で、引き分けです。

囲碁には、石を取るとき特別なルールがもうひとつあります。下の図⑭を見て下さい。

図⑭の形で、黒が○の右の点に石をおくと、○の石を取ることができます。

すると、こんどは白が▲の石を取り返せる形になっています。

もしここで白が▲の石を取ったら、最初の図⑭の形にもどり、また黒が白の石を取れる形になります。

このように、お互いが取り合いつづけることができる形を「コウ」といいます。

図⑭

★特別なルール 「コウ」で石を取られたら、そのすぐあとの順番で相手の石を取り返してはいけません

「コウ」の形になったときに、お互いが石の取り合いをつづけてしまうと、ゲームが終わりません。

そこで、「コウ」で石を取られたときは、そのすぐあとの順番では「コウ」の石を取り返してはいけなく、というルールがあります。一度別のところへおきましょう。

※どちらかが、もう取れないように石をおいたら「コウ」はなくなります。(図⑮)

図⑮

白は別のところに石をおきます○

次に黒も別のところへおいたら●

白は「コウ」の石を取ることができます○

今度は、黒がすぐに○を取り返せません!

黒は別のところへおきます

ここで黒が●へおいたら、「コウ」はなくなります

「コウ」は盤面の端や角でも起こります。形をよく見てみよう!

このあと白が○へおいたら、「コウ」はなくなります

※「コウ」が残ったままゲームを終わりにしてはいけません。「コウ」ができたなら、必ずなくしてゲームを終了してください。

ゲームの内容

全ての歩兵を取りのぞいた将棋です。「成る」「取る」など将棋の楽しさを簡単に味わえます。
歩兵がないため、いきなり飛車、角行、香車で相手の陣地に入り込み、成ることができます。将棋コマの動きを覚えるのに最適な将棋です。
また、将棋はゲームですが、礼儀やマナーが大切です。始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げてからスタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

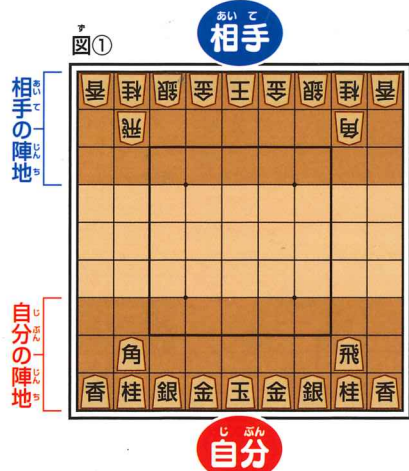


用意するもの

ゲーム台、将棋シート、歩兵コマ以外の将棋コマ22枚

まずは「本将棋」の前に、「歩なし将棋」をやってみよう!

実際の将棋では自陣の一番前に、歩兵が1列に並んでいて、敵の攻撃を守ってくれると同時に、自分の将棋コマを動かすときに壁にもなってしまい、なかなか相手の陣地に攻め込むことができません。歩なし将棋は、いきなり相手の将棋コマを取ったり、相手の陣地に飛び込んで成ったり、取った将棋コマを大胆に打ったり、すぐに王手できたりするので、はじめて将棋をする子どもでも将棋が体感しやすくなっています。(図①)
歩なし将棋で遊んで、将棋のルールや将棋コマの動かし方を覚えていきましょう。



将棋コマの動き

将棋コマ(以下、コマ)には、コマの名前と動き方が描かれています。描かれている名前は全て正式名称です。
一般的にそのコマを呼ぶときは、略称を使います。
※18ページの「コマの呼び方と動き」を参照してください。
また、コマは描かれている矢印に従って動きます。
この商品では、コマの動きは覚えなくても遊べますが、遊んでいくうちに覚えることができるようになっています。
矢印の違いでそれぞれコマの動きも変わります。



コマの呼び方と動き

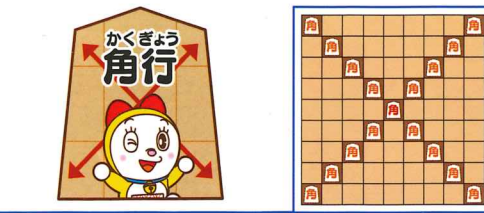
玉将(ぎょくしょう)・王将(おうしょう) 呼び方:ぎょく・おう

動き方: 全ての方向(前後・左右・斜め)のどこかに1マス動かせます。



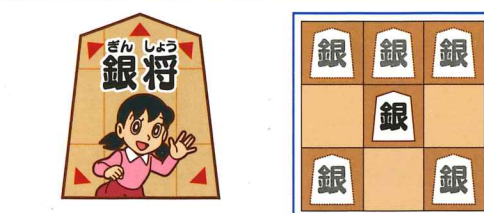
角行(かくぎょう) 呼び方:かく

動き方: 盤面上で斜め方向にどこまでも進むことができます。ただし、他のコマがいる場合は飛び越えることはできません。



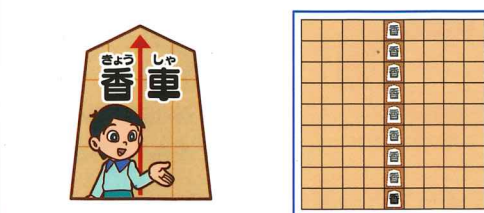
銀将(ぎんしょう) 呼び方:ぎん

動き方: 左右と後ろ以外のどこかに1マス進むことができます。



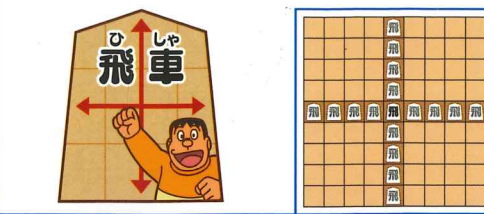
香車(きょうしゃ) 呼び方:きょうしゃ

動き方: 盤面上で前にどこまでも進むことができます。後ろ側に進むことはできません。



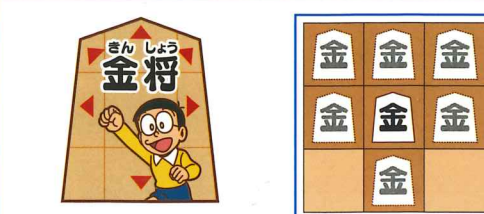
飛車(ひしゃ) 呼び方:ひしゃ

動き方: 盤面上で前後左右にどこまでも進むことができます。ただし、他のコマがいる場合は飛び越えることはできません。



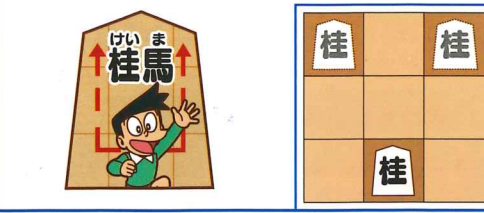
金将(きんしょう) 呼び方:きん

動き方: 斜め後ろ以外のどこかに1マス進むことができます。



桂馬(けいま) 呼び方:けいま

動き方: 横に1マス進み、さらに前に2マス進むことができます。他のコマが前にあっても飛び越えることができます。後ろ側に進むことはできません。



歩兵(ふひょう) 呼び方:ふ

動き方: 前に1マス進むことができます。後ろ側に進むことはできません。



※歩なし将棋では使いません。本将棋で使います。

コマの動かし方

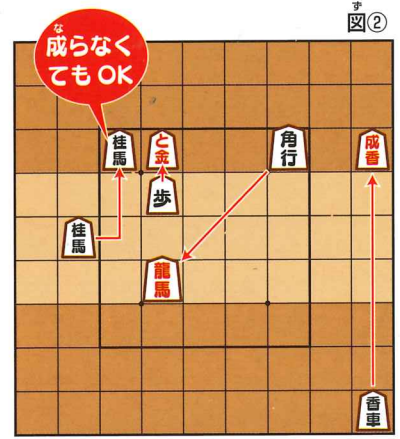
自分のコマのうちどれか1つを描かれた矢印の向きに動かします。動かすことを「指す」と呼びます。そのとき、進めたい場所に自分のコマがあればその手前までしか進めません。ただし、桂馬は他のコマの上を通過して進めます。

持ち駒

相手から取ったコマを「持ち駒」と呼び、次に自分の順番になったときに、自分のコマとして盤面におくことができます。空いているマスであれば好きな場所におくことができます。これを「打つ」と呼びます。※ただし次に行き場がないところにコマは打てません。22ページの「禁じ手」の、「●行き所のないコマ」を参照してください。またコマが成った状態(コマのウラ)で打つことはできません。相手の陣地にコマを打ち、次の順番でそのコマを動かせば、成ることができます。

成り

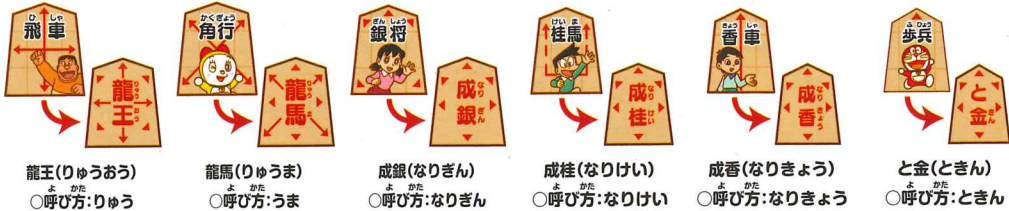
自分のコマが相手の陣地に入った場合、成ることができます。成る場合、コマをウラ返しにします。※成らなくてもかまいません。(図②)移動範囲が広がったり、金と動きが同じになったりと、コマの種類によって進化した動き方ができるようになります。成ると名称が変わり、前のコマには戻ることができません。また、玉(王)と金は成ることができません。相手の陣地にいるコマが1マスでも動けば、成ることができます。後ろに動いて相手の陣地から出ても成ることができます。



成ったときのコマの呼び方

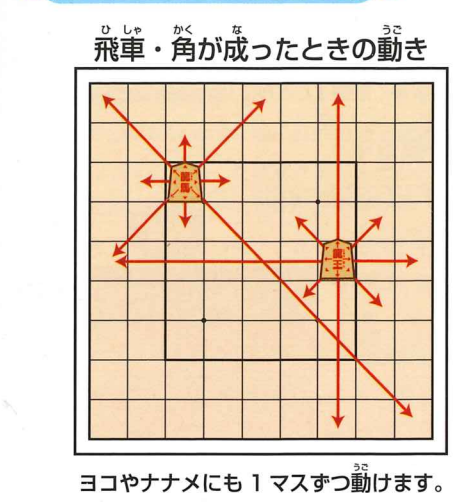
コマのウラ側には、そのコマの成ったときの正式名称と矢印が描かれています。矢印の違いでそれぞれコマの動きも変わります。一般的に成ったコマ(コマがウラを向いた状態)を呼ぶときは略称を使います。

●飛車(ひしゃ)のウラ ●角行(かくぎょう)のウラ ●銀将(ぎんしょう)のウラ ●桂馬(けいま)のウラ ●香車(きょうしゃ)のウラ ●歩兵(ふひょう)のウラ



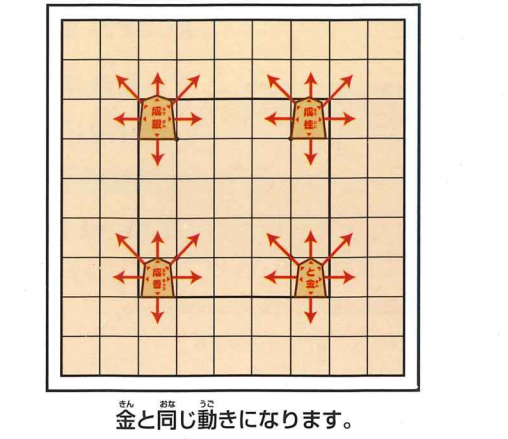
※玉(王)、金は成ることができません。よってウラ側には何も描かれていません。

成ったときのコマの動き方



ヨコやナナメにも1マスずつ動けます。

銀・桂馬・香車・歩が成ったときの動き



金と同じ動きになります。

王手

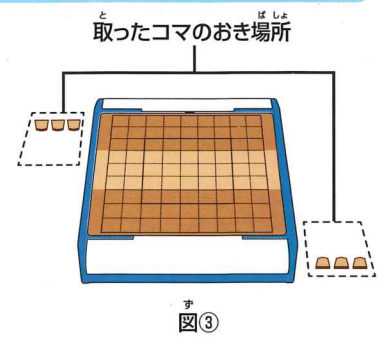
次の自分の順番で、玉(王)が取れる状態にすることを「王手」といいます。相手は王手をかけられると、玉(王)を動かしたり、他のコマで壁をつくったり、相手のコマを取ったりして、玉(王)を取られないようにしなければなりません。どうしても逃げられない場合は「詰み」となり、玉(王)を追いつめた人が勝ちとなります。

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ②17ページの図①のようにコマを並べます。
※陣地:自分の陣地は一番手前から3段目まで、相手の陣地は奥から3段目までです。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。先にコマを動かす人を「先手」、後からコマを動かす人を「後手」といいます。

ゲームのスタート

- ①先手と後手で、描かれている矢印に従って交互にコマを動かします。
- ②相手のコマがいるマス目に自分のコマを進めたときは、相手のコマを取ることができます。そして、相手のコマがあったところに自分のコマをおきます。
- ③取ったコマはお互いにゲーム台の右側へおきます。(図③)次からの自分の順番のときに、そのコマを好きなところに打つことができます。
- ④交互にコマを動かしていき、どちらかが王手して、もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。



図③

ミニミニ将棋

(中級編)・2人用

ゲームの内容

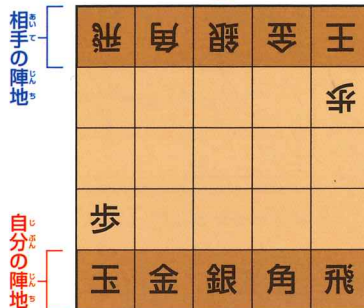
5×5マスで遊ぶ将棋です。盤面が小さくコマの数も少ないので、短い時間で楽しめます。相手の玉(王)を取る(詰む)ことができれば勝ちとなります。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、将棋コマ
(「歩」「銀」「金」「角」「飛」「玉(王)」×2枚)

ゲームの準備

相手 図①



相手の陣地
自分の陣地

自分

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
中央にある、太線で囲われたところ(5×5マス)を使います。
- ②将棋コマを並べます。(図①)
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。

ゲームのスタート

ゲームのルール、コマの動かし方は「将棋」と同じです。
ただし、自分の陣地は一番手前の1段目だけです。
交互にコマを動かしていき、どちらかが王手をして、
もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。

将棋

(上級編)・2人用

ゲームの内容

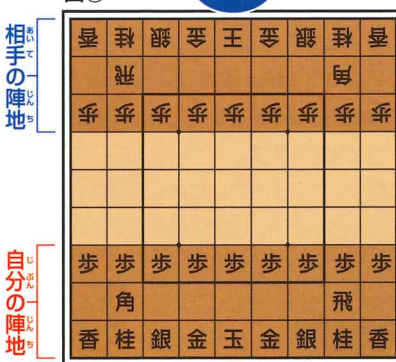
将棋コマを交互に動かしながら最終的に、相手の玉(王)を取る(詰む)ことができれば勝ちとなるゲームです。
また、歩なし将棋と同じように、始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げてから
スタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はいささよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、将棋コマ40枚

ゲームの準備

相手 図①



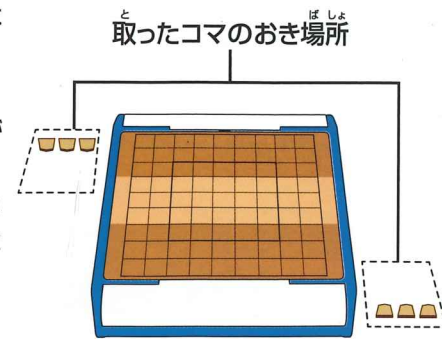
相手の陣地
自分の陣地

自分

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ②将棋コマ(以下、コマ)を並べます。(図①)
※陣地: 自分の陣地は一番手前から3段目までで、相手の陣地は奥から3段目までです。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。先にコマを動かす人を「先手」、後からコマを動かす人を「後手」といいます。
※振り駒で先手を決める方法もあります。
どちらか一方が歩兵を5枚振って、「歩兵」側が多く出れば、その人が先手となります。
「と金」側が多ければ、その人が後手となります。

ゲームのスタート

- ①先手と後手で、コマに描かれている矢印に従って、交互にコマを動かします。
- ②相手のコマがいるマス目に自分のコマを進めたときは、相手のコマを取ることができます。そして、相手のコマがあったところに自分のコマをおきます。
- ③取ったコマはお互いにゲーム台の右側へおきます。(図②)
次からの自分の順番のときに、そのコマを好きなところに打つことができます。
- ④交互にコマを動かしていき、どちらかが王手をして、もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。



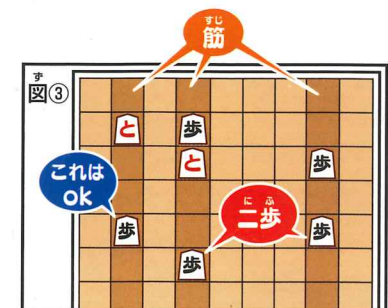
図②

歩なし将棋で使わなかったルール

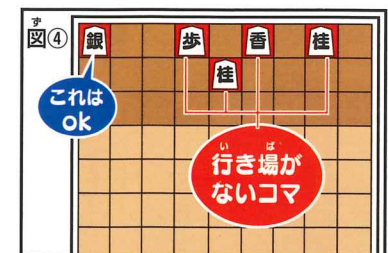
禁じ手

禁じ手は4種類あります。禁じ手とは反則のことで、次のような場合にはコマを打つことができません。

- 二歩:
同じ筋(前後のマス一列)に自分の歩を2枚おくことは禁じ手です。
ただし成った「と金」であれば二歩ではありません。(図③)



- 行き所のないコマ:
次に行き場がないところにコマを打つことは禁じ手です。
特に図のように桂馬、香車、歩の3種類の打ち方には気を付けましょう。(図④)



- 打ち歩詰め:
持ちコマの歩を打って、相手の玉(王)の逃げ場所がなくなり、詰んでしまうことは禁じ手です。(図⑤)



- 千日手:
対戦する2人が同じ手を繰り返すことは、千日手と呼ばれる禁じ手です。同じ手を4度繰り返すとはじめからやり直しとなりますので、注意してください。

ゲームの内容

「ミニミニ囲碁」より盤面が広い囲碁です。「ミニミニ囲碁」で囲碁の遊び方を覚えたら、いよいよ「九路囲碁」にチャレンジしてみましょう。遊び方は「ミニミニ囲碁」と同じですが、盤面が広くなって、より面白くなります。また、囲碁も、将棋と同じように礼儀やマナーが大切です。始めるときはお互いに向き合って「お願いします」と軽く頭を下げてからスタートします。ゲームが終了したときは、負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

用意するもの

ゲーム台、九路囲碁シート、碁石72個

ゲームの準備

①ゲーム台をおき、その上に九路囲碁シートをおきます。

②碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。

石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。

③ジャンケンなどで、どちらが黒石の面を使うか決めます。

④図①のように、ゲームシートに碁石を4つおきます。

※ゲームになれてきたら、碁石を4つおかずに、お互い好きな

ところからはじめてみましょう。

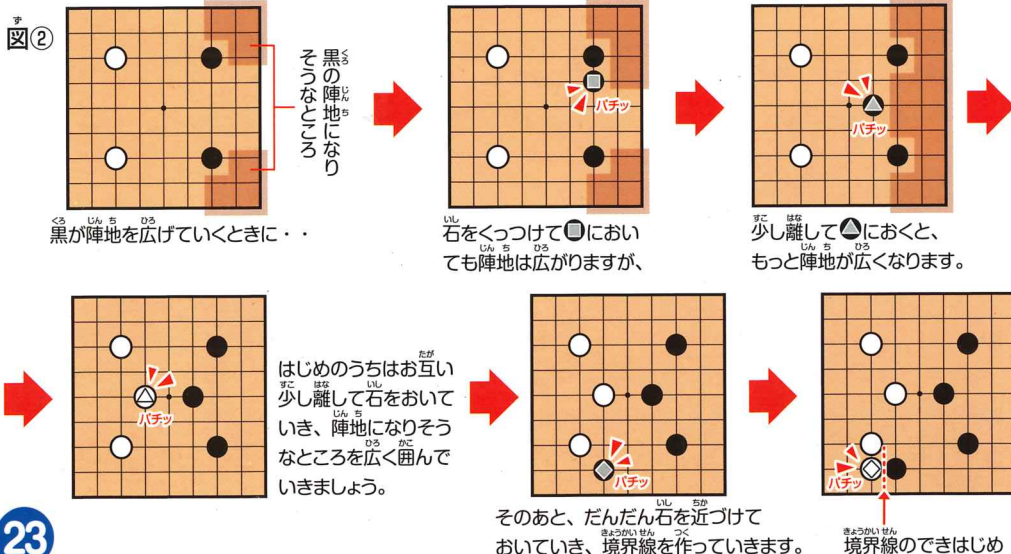
※碁石を全て使うことはあまりありませんが、もしゲームの途中で碁石が無くなったら、お互いの取った石から同じ数ずつ手元に戻してゲームを続けてください。それでも足りない場合は将棋コマの歩兵(表ウラ)で代用してください。

ゲームのスタート

ゲームのルールは「ミニミニ囲碁」と同じです。黒石の人から先に、交互に盤の上へ自分の石をおいていきます。

「ミニミニ囲碁」では最初からお互いの石がくっついていましたが、「九路囲碁」は盤面が広くなり、お互いの石も最初は離れています。順番のはじめのうちは陣地になりそうなところを広く囲むように石をおきましょう。

あまり石をくっつけずに、少し離しておきます。そのあと、石を近づけていき、境界線を作っていきます。(図②)



ゲームの終了

境界線ができて、自分の石をおくところが無いたら、パスをします。

もし自分がパスをして、そのあと相手がどこかに石をおいたら、自分もまた石をおくことができます。

自分がパスをして、続けて相手もパスをしたら、ゲームは終了です。お互いの点数を数えましょう!

得点の多い人が勝ちとなります。

【点数の特別ルール】最後に、白へ6.5点のボーナスをたす

囲碁では黒石の人から先に石をおいていきますが、先に石をおく分、黒の方が有利です。

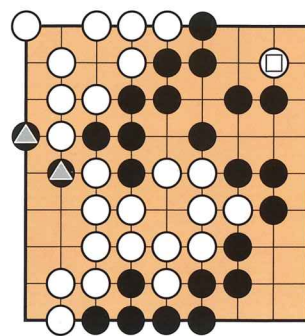
どのくらい有利かというと、点数にしてほしい6.5点くらいといわれています。

なので、ゲームが終わって点数を数えるときに、白の方に6.5点をたすと、ほぼ平等になります。

九路囲碁では、最後に白へ6.5点のボーナスをたして合計得点を数えてください。

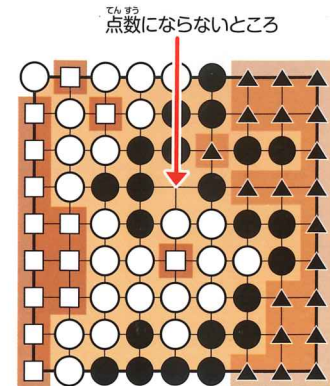
※「ミニミニ囲碁」は盤面が小さいので、白に6.5点のボーナスはたしません。

【九路囲碁の点数計算の例】



終わったところ

▲2個と●1個は「取り残された石」です



合計得点を数えよう!

黒の得点 ▲20点-4点=16点

白の得点 □14点-2点+6.5点=18.5点

黒16点対白18.5点、白の勝ちです!

囲碁のルール:早わかりさくいん

- ①碁石は、線と線が交差したところ(点)におく・・・3 ページ
- ②黒石の人から先に、黑白交互に盤の上へ碁石をおいていく・・・4 ページ
- ③相手の石のまわりを全て自分の石で囲むと、相手の石を取ることができる・・・3 ページ
- ④自分の石のまわりが全て囲まれるところには石をおけない・・・4 ページ
- ⑤石をおけないところでも、相手の石を取れるならおける・・・4 ページ
- ⑥「コウ」は、すぐあとの順番で相手の石を取り返せない・・・16 ページ
- ⑦陣地の境界線を作って、お互いがパスをしたらゲーム終了・・・14 ページ
- ⑧合計得点の多い人が勝ち(点数の数え方)・・・15,24 ページ

囲碁は、もっと広い盤面で遊ぶことができます。一般的には、九路盤より広い盤面として十三路盤・十九路盤などが販売されています。盤面が広くなるほど難しくなりますが、その分もっと面白くなっていきます。

まずはこの「ドラえもん はじめての将棋&九路囲碁 DX20」を楽しんでください。

このゲームで「九路囲碁」をマスターしたら、より広い盤面にチャレンジしてみましょう!

ゲームの内容

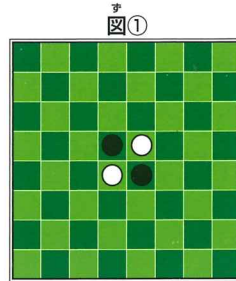
自分のリバーシコマで、相手のリバーシコマをはさんでひっくり返し、最終的に自分の色の枚数の多いほうが勝ちとなるゲームです。

用意するもの

ゲーム台、リバーシシート、リバーシコマ(碁石)64個

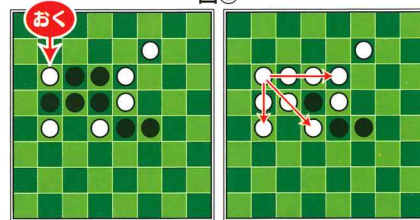
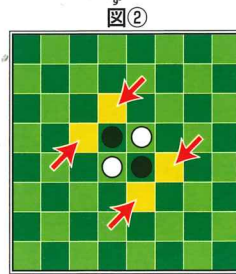
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にリバーシシートをおきます。
- ②リバーシコマ(以下、コマ)を32個ずつにわけ、どちらが白コマになるか決めます。白コマになった人はコマをおくときに、かならず白色を上におきます。もう1人は黒コマになり、同じようにコマをおくときは、かならず黒色を上におきます。
- ③ゲームシートの中央の4マスにコマを並べます。(図①)
- ④ジャンケンなどで順番を決めます。



ゲームのスタート

- ①1番の人から自分のコマを1枚おきます。
- ②コマをおける場所は、相手のコマを自分のコマではさめるところです。はさむのはタテ、ヨコ、ナナメのいずれかです。白コマを先におく場合、矢印の4ヶ所がおくことができるマスです。他のマスに白コマをおくことはできません。(図②)
- ③コマをおいて相手のコマをはさんだら、はさんだ相手のコマをひっくり返します。コマは、つながって並んでいれば全てはさむことができます。また、1枚のコマをおくことで、タテ、ヨコ、ナナメのいずれかで相手のコマをはさめたら、はさんだ相手のコマは全部ひっくり返します。(図③)



- ④どうしても相手のコマをはさめないときは、「パス」といって、コマをおかずに相手に順番がうつります。

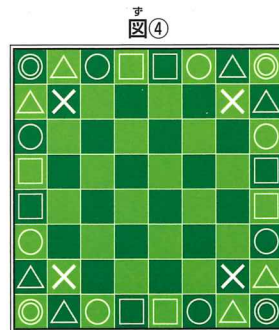
※「パス」が続いて、相手のコマが足りなくなったときは、自分のコマを相手にわたさなければなりません。

※相手のコマをはさめるときは、「パス」をすることはできません。

- ⑤2人ともコマがなくなるか、2人とも「パス」となったら、ゲームは終わりです。ゲームシート上の自分のコマを数えて、多いほうが勝ちとなります。

勝つためのコツ

◎は勝つために一番必要な場所です。○はその次にいい場所、□は3番目にいい場所です。逆に×は悪い場所、△はその次に悪い場所です。(図④)なるべく自分は◎や○に、相手には×や△におかせるよう、工夫してみましょう。



ゲームの内容

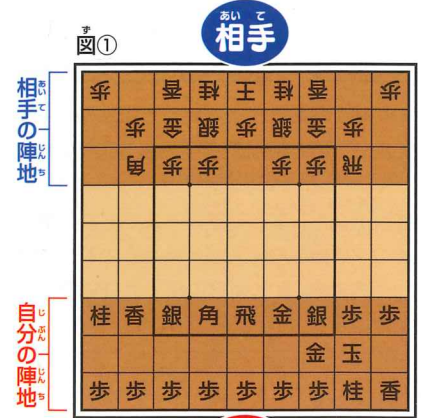
将棋には玉(王)を守るために、開始時に作る「囲い」があります。自由に囲い(フォーメーション)を組んだ状態から始められる将棋です。

用意するもの

ゲーム台、将棋シート、将棋コマ40枚

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ②21ページの「将棋」と同じく、それぞれの人は、次の将棋コマを使用します。
歩兵9枚 角行1枚 飛車1枚 金将2枚 銀将2枚
香車2枚 桂馬2枚 玉将または王将1枚
- ③自分の陣地に、将棋コマを好きなように並べます。
・手持ちの将棋コマはすべて並べてください。手ゴマとして残しておくことはできません。
- ④お互いコマを並べ終わったら、ジャンケンなどで先手を決めてゲームをはじめます。



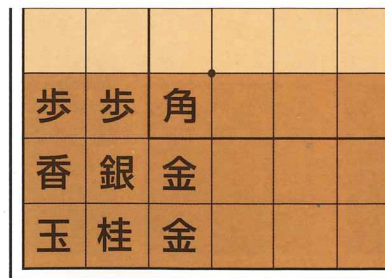
ゲームスタートと勝敗

準備が終わったら、普通の将棋と同じルールで遊びます。交互にコマを動かしていき、どちらかが王手をして、もう一方がその王手を防げなくなると勝ちとなります。

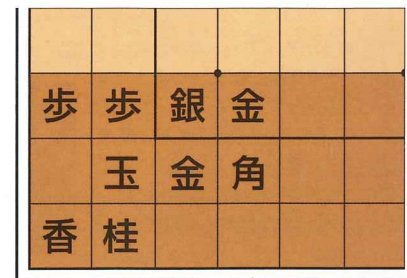
勝つためのコツ

有名な「囲い」などを参考にして、玉将、王将の守りをしっかりと固めよう!(図②)

図②: 有名な囲いの例



穴熊囲い



矢倉囲い

自分

図の配置は一例です。自分のオリジナルのフォーメーションを考えてみよう!

ゲームの内容

相手のコマをとびこせたら、そのコマをとってしまふことができます。
ちょっと頭を使いますが、世界中でプレイされているおもしろいゲームです。
相手のコマを全部とってしまうか、動けなくすれば勝ちです。

用意するもの リバーシシート、碁石24個、将棋コマ「歩」18枚

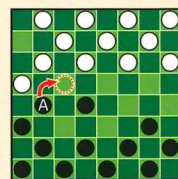
ゲームの準備とスタート

- ①ゲーム台をおき、その上にリバーシシートをおきます。
- ②自分の色を決めて、図①のようにコマを12枚ずつ黄緑色のマスに並べます(濃い緑色のマスには、コマはおきません。)
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。1番の人から自分のコマを1つ動かします。
- ④コマは緑色のマスから緑色のマスへ、ナナメ前に1マスだけ動かすことができます。
このとき、ナナメ前に相手のコマが1つだけあれば、それをとびこして、そのコマを取ります。とびこした所のナナメ前に、また相手のコマが1つだけあればそのコマもとびこして、取ってしまいます。こうして、とびこえられるコマがつづいていけば、いくつでもとびこして、相手のコマを取ります。(図②)
とった相手のコマは、ゲーム台から外します。
- ⑤コマは、ナナメ後ろに動いたり、シートの外にとびだすことはできません。
ただし、相手側の端まで進んだコマは、王様コマとなって、その次の番から、ナナメ後ろに進んだり、とびこえたりすることができます。王様コマになったときは、黒は将棋駒の「歩」、白は「と」と入れ替えて、ほかのコマと区別します(図③の上)。
王様コマは何個でもなることができます。王様コマになっても、相手のコマにとびこせると、相手に取られてしまいます。
- ⑥相手のコマが2個以上並んでいる場合は、とびこえることはできません。
また、自分のコマをとびこえることもできません(図③の下)。
- ⑦相手のコマを取れるときは、かならず、そのコマを取らなければなりません。
- ⑧相手のコマを全部取ってしまうか、動けなくすれば勝ちとなります。

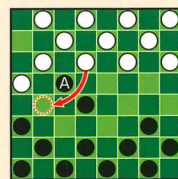
勝つためのコツ

「取れるコマがあるときは、取られなければいけない」というルールを利用します。1つのコマをぎせいにし、相手のコマをそれ以上取れるようにするのです。図④はその例です。④の黒のコマを矢印のマスに移動させると、相手(白のコマ)は、Aのコマを取らなければなりません。そこで図⑤のように、相手のコマを2個取ってしまふことができます。

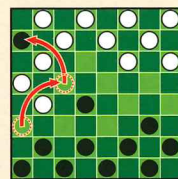
図④-1



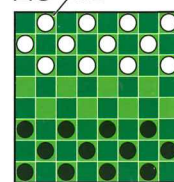
図④-2



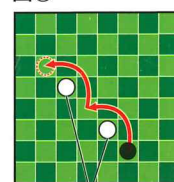
図⑤



図① みどりいろのマス

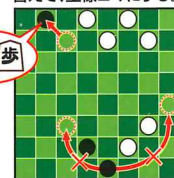


図②



黒色はこの2つの白コマを取ることができます。

図③ 将棋コマの「歩」(「と」)に替えて、王様コマにする。



図③

ゲームの内容

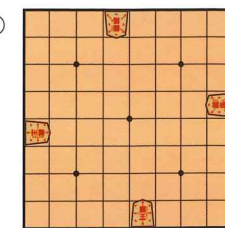
龍王が龍馬を自分のコマにし、相手のコマを取るゲームです。
最後に残った人が勝ちです

用意するもの ゲーム台、九路碁碁シート、将棋コマ(飛車2枚、角2枚)、碁石

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に九路碁碁シートをおきます。
- ②ジャンケンで順番を決め、1番になった人から順番に飛車、もしくは角行から一つを選びます。
- ③1番の人から順に座る場所を決め、自分の前のスタート地点(図①)にコマを「成った状態」でおきます。つまり「龍王」または「龍馬」が自分のコマになります。
- ④全員がコマをスタート位置においたら、1番の人からゲームを始めます。

図①

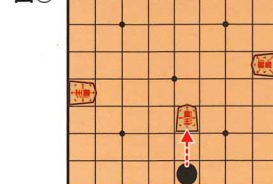


九路碁碁シートのこの位置に、自分のコマ(龍王もしくは龍馬)をおきます。
※2～3人でプレイするときは、図の4か所のうち、好きな位置にコマをおいてください。

ゲームスタートと勝敗

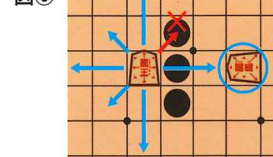
- ①1番の人は、自分のコマがほかのコマにとられない位置に動かします。自分のコマの動かし方は「将棋」の「龍王」「龍馬」のコマの動きと一緒です。動かしたら、自分のコマがいたところに、碁石を黒の面を上にしておきます(図②)。
- ②2番の人も、自分の駒がほかの龍王・龍馬にとられない位置に動かします。この時、黒い碁石がおかれたマスには、止まることはできません。また、黒い碁石の上を通過できますが、他の人のコマの上は通過できません。(図③)
- ③このようにして、3番以降の人も自分の順番のときに「コマを動かして、碁石をおく」をおこないます。
- ④自分のコマが他の人に取られたら負けです。
※動かせるところがあるときは、必ず動かさなければなりません。このため、動かせるところが他の人に取られるとわかっていても、必ず動かしてください。
- ⑤動かせるところが無いときは、パスをしてください。
※動かさなくても負けにはなりません。
- ⑥盤面上にコマが1つだけになったら、その人の勝ちです。すべてのコマが動くことができなくなった場合は、その時点で残っている全員が勝ちとなり、ゲーム終了です。
※ただし、負けた人がいないときは、引き分けとなります。

図②



自分のコマを動かしたら、動かす前にコマがあった場所に碁石の黒をおきます。

図③



碁石のあるところには止まれません。碁石の上を通過することはできます。他の人のコマの上は通過できません。

ゲームの内容

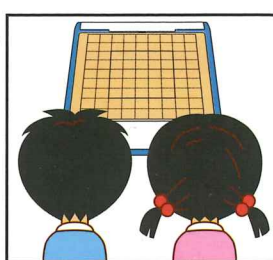
交互に碁石をおいていき、
タテ・ヨコ・ナナメのどれかに4コ並べると勝ちとなるゲームです。

用意するもの ゲーム台、九路碁碁シート、碁石72個

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に九路囲碁シートをおきます。
- ②碁石(以下、石)をひとまとめにして、ゲーム台の前におきます。
石をおくときは、この山からひとつずつ取ります。
- ③プレイヤーはゲーム台の前に2人並んで座ります。(図①)
- ④ジャンケンなどで順番を決めます。先手は黒色の石、後手は白色の石となります。

図①



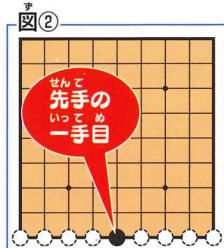
- ④将棋コマ(王、飛、角、金、銀、桂、香)7枚のうち好きな将棋コマ4枚を取り、相手に見えないようにゲーム台の下に、左から右へ、位の低いコマから順番に並べます。(図②)
- このとき、どの将棋コマを選んだのかは、のび太チームにはわからないようにします。

図②

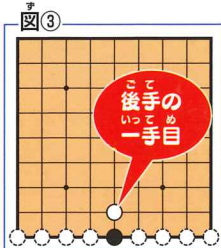


ゲームのスタート

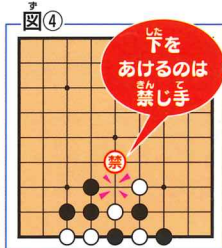
- ①先手の一手目は、ゲームシートの一番下の、線と線が交差した点におきます。
一番下の点であれば、どこにおいてもかまいません。(図②)
 - ②後手の一手目はゲームシートの一番下か、または一手目の石のすぐ上の点におきます。(図③)
 - ③交互に石をおいていき、最初にタテ・ヨコ・ナメのどれかに自分の石を4コ連続して並べた人が勝ちです。(図④)
- ※すべての石をおいても勝敗がつかないときは、引き分けとなります。



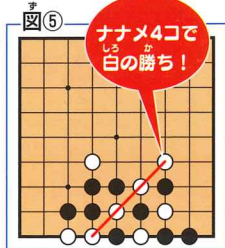
★一番下の点におきます



★一番下か、すでにおいてある石の上の点におきます



★交互に、下から詰めるように石をおいていきます



★先に石を4コ並べた人の勝ち!

めいたんていすいり 名探偵推理ゲーム

(上級編)・2人用

相手が並べた将棋コマ4枚を、早い回数で全て当てることができれば勝ちとなる推理ゲームです。

ゲーム台、名探偵推理ゲームシート、
将棋コマ(王、飛、角、金、銀、桂、香)各1枚、碁石56個

ゲームの内容

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に名探偵推理ゲームシートをおきます。
- ②ジャンケンなどでどちらが問題を出す人(ドラえもんチーム)になるか決めます。もう一人の方は問題に答える人(のび太チーム)となります。
- ③碁石をひとまとめにして、ゲーム台の横におきます。(図①)

図①

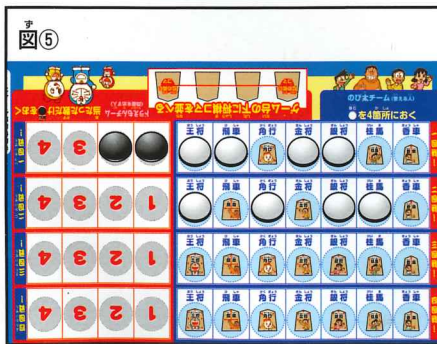


ゲームのスタート

- ①のび太チームは、ドラえもんチームの並べた将棋コマを予想して、ゲームシートの一回戦の位置に碁石4個を白色を上にしておきます。(図③)



- ③のび太チームは、解答欄の碁石を見て、ドラえもんチームがどの将棋コマを並べたかを推測し、二回戦の位置に碁石を白色の上にして並べます。(図⑤)

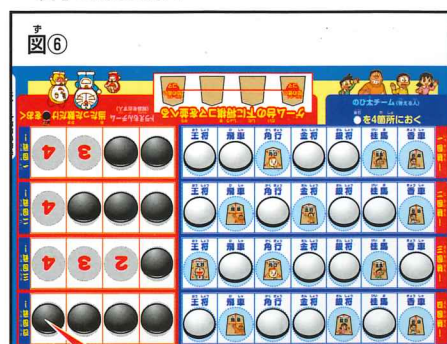


- ⑤のび太チームとドラえもんチームを交代して、同じように好きな将棋コマを4枚取り、①～④を行います。
- ⑥できるだけ早い回戦で当てることができた人の勝ちです。

- ②ドラえもんチームはおかれた碁石を見て、自分の並べた将棋コマと当たっている個数だけ、解答欄に碁石の黒色を上にして並べます。(図④)



- ④これを繰り返す、のび太チームがドラえもんチームの並べた将棋コマを、何回戦で当てたかを覚えておきます。(図⑥)
- ※七回戦でも当てられなかった場合は、そこで終了となります。



よんかいせん
四回戦で
あたり!