



# はじめての将棋&囲碁

## 取扱説明書

2人～4人用 対象年齢4才以上

## 目次

● 歩なし将棋……………	1 ～ 4	● ミニミニ囲碁……………	9 ～ 12
● ミニミニ将棋……………	5	● リバーシ……………	13
● 将棋……………	5 ～ 6	● 九路囲碁……………	14 ～ 15
● 石とりゲーム……………	7 ～ 8	● カード集めすごろく……………	16 ～ 18

## 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)
- ⑤ カード (カード集めすごろく用)……………16枚
- 取扱説明書 (本紙)……………1枚

※製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。



※ゲームを始める前に、カードをキレイに切り離してください。

## 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扱いはしないでください。● 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。● カードはきれいに切り取り、切り取ったあとのクズは捨ててください。



## 《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。

## — お客様へ —

弊社では、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POCH社 お客様サービスセンター TEL 029-862-5789

(電話番号は間違いないよう、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(祝日及び弊社休日を除く) 10時～12時、13時～17時

## 発売元

株式会社 **エPOCH社**  
東京都台東区駒形2-2-2

© EPOCH

© 吾峠呼世晴 / 集英社・アニプレックス・ufotable

E21 TK00



# 将棋コマの動き一覧表

## 最初の並べ方

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
角							飛	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香

### 玉将(ぎょくしょう)・王将(おうしょう) ●ウラ:なし

表 ○呼び方:ぎょく ○呼び方:おう

※玉将・王将は成ることができません。

玉	玉	玉
玉	玉	玉
玉	玉	玉

### 金将(きんしょう) ●ウラ:なし

表 ○呼び方:きん

※金将は成ることができません。

金	金	金
金	金	金
		金

### 飛車(ひしゃ) ●ウラ:龍王(りゅうおう)

表 ○呼び方:ひしゃ

ウラ ○呼び方:りゅう

### 角行(かくぎょう) ●ウラ:龍馬(りゅうま)

表 ○呼び方:かく

ウラ ○呼び方:うま

### 銀将(ぎんしょう) ●ウラ:成銀(なりぎん)

表 ○呼び方:ぎん

ウラ ○呼び方:なりぎん

### 桂馬(けいま) ●ウラ:成桂(なりけい)

表 ○呼び方:けいま

ウラ ○呼び方:なりけい

### 香車(きょうしゃ) ●ウラ:成香(なりきょう)

表 ○呼び方:きょうしゃ

ウラ ○呼び方:なりきょう

### 歩兵(ふひょう) ●ウラ:と金(とぎん)

表 ○呼び方:ふ

ウラ ○呼び方:とぎん

## ゲームの内容

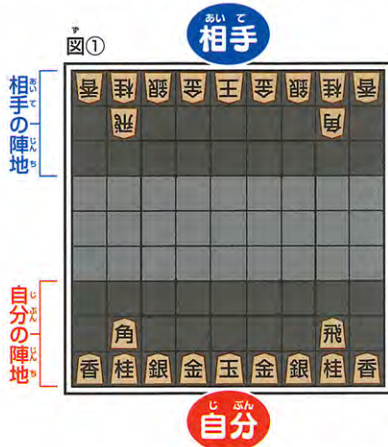
全ての歩兵を取りのぞいた将棋です。「成る」「取る」など将棋の楽しさを簡単に味わえます。  
歩兵がいらないため、いきなり飛車、角行、香車で相手の陣地に入り込み、  
成ることができます。将棋コマの動きを覚えるのに最適な将棋です。  
また、将棋はゲームですが、礼儀やマナーが大切です。始めるときはお互いに向き合って  
「お願いします」と軽く頭を下げた後からスタートします。ゲームが終了したときは、  
負けた人はいさぎよく「負けました」と頭を下げましょう。

## 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。

※2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かします。

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** すべての方向(前後・左右・斜め)のどこかに1マス動かせます。



※玉将、王将どちらも同じものです。呼び方が異なるだけで、同じ役割をします。

## 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。



## 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。



## 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。



## 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。



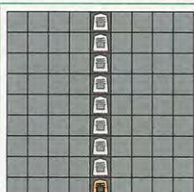
## 桂馬(けいま) 呼び方:けいま

**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。



## 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。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。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。



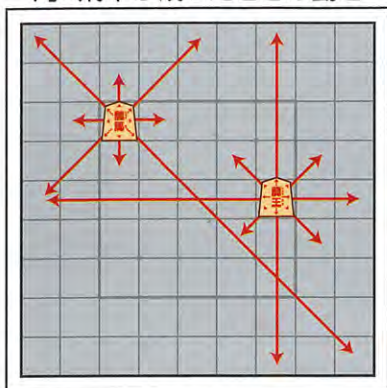
※歩なし将棋では使えません。本将棋で使います。





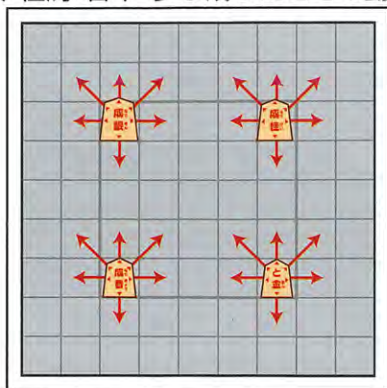
## な 成ったときのコマの動き方

かく ひ しや な うご  
角・飛車が成ったときの動き



ヨコやナナメにも 1 マスずつ動けます。

ぎん けい ま きやうしや ふ な うご  
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。

## おう て 王手

つぎ じ ぶん じゆんばん ぎやく おう と しょうたい  
次の自分の順番で、玉(王)が取れる状態のことを「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。

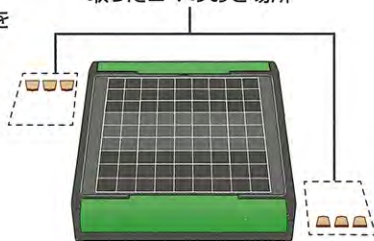
## じゆん び ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上に将棋シートをおきます。
- ②1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。

と 取ったコマのおき場所



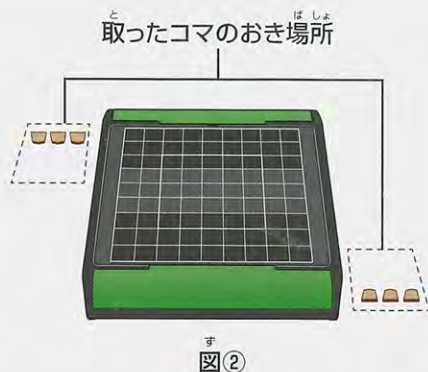
図③





## 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。



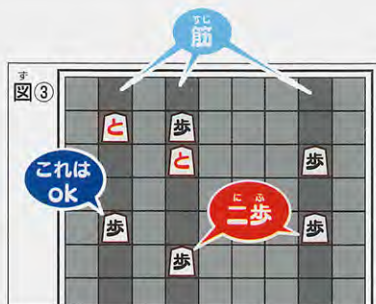
## 歩なし将棋で使わなかったルール

### 禁手

禁手は4種類あります。禁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つけましょう。(図④)



#### ●打ち歩詰め:

持ち駒の歩を打って、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

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

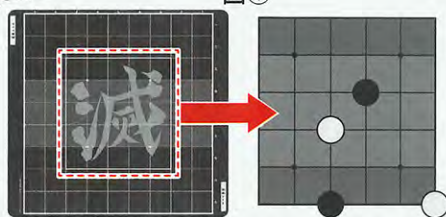
まずは「ミニミニ囲碁」の前に、「石とりゲーム」をやってみよう!

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、  
太い白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、  
太い白線の部分にも石をおくことができます。(図①)  
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

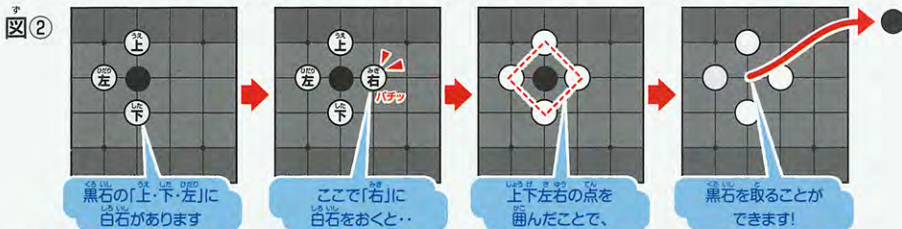


太い白線で囲われた  
ところを使います

碁石は、線と線が交差し  
たところ(点)におきます

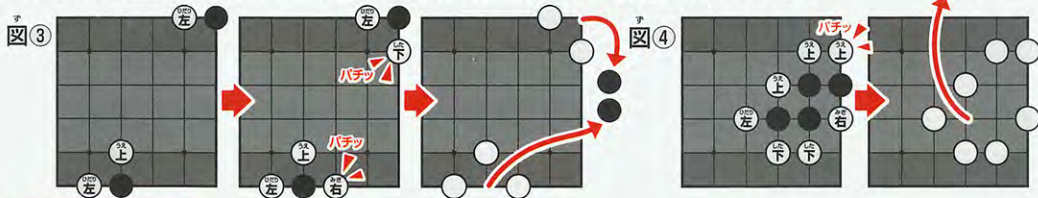
## 石の取り方

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)



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)

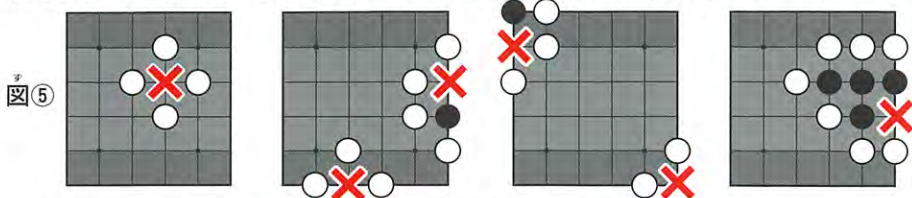


## ゲームのヒント

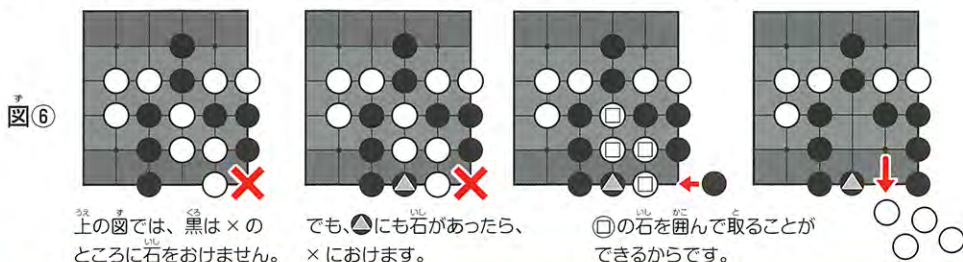
2個、3個、4個...と、たくさんつながっている石の方が取られにくくなります。

## いし 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)



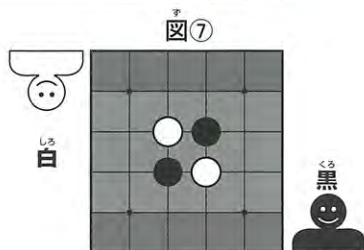
ただし、そこへおけば相手の石を取ることができる場合は、石をおくことができます。相手の石を取ると、自分の石は上下左右を囲われていないことになるからです。(図⑥)



それでは「石とりゲーム」をやってみましょう!

## じゅんび 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、石をおくときにか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。



## ゲームのスタート

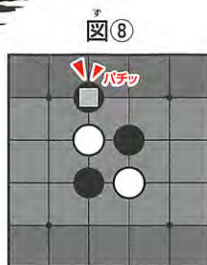
- ①黒石の人から先に、盤の上に自分の石をおいていきます。
- ②交互に石をおいていって、先に相手の石を1個でも取った方が勝ちです。
- ③どちらも、もうこれ以上石をおけない状態(石をおけない場所しか残っていない)になったときは、引き分けです。

### 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)



●相手の石を取りに行く



●自分の石を取られにくくする



## 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。

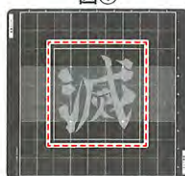
## 用意するもの

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、太い白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、「九路盤」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」で囲碁の遊び方を覚えましょう。

図①



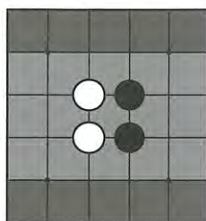
太い白線で囲われたところを使います

## 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。



白



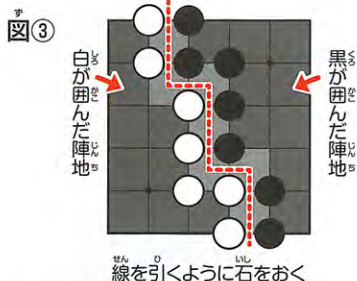
図②

黒



## ゲームのスタート

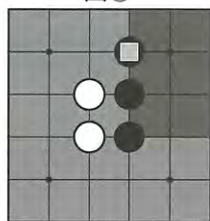
- ① 黒石の人から先に、交互に自分の石をおきます。自分の石で囲んだところ(陣地)が点数になりますので、お互い盤の上に線を引くようにして石をおいていきましょう。(図③)



線を引くように石をおく

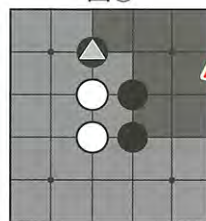
陣地を広く囲えば、その分点数が増えます。自分の陣地が広がるように考えて、石をおいていきましょう。たとえば、黒は一手目を図④のようにおくより、図⑤のようにおいた方が陣地が広がります。

図④



黒は●へおくより..

図⑤



黒の陣地に  
なりそうなくところ

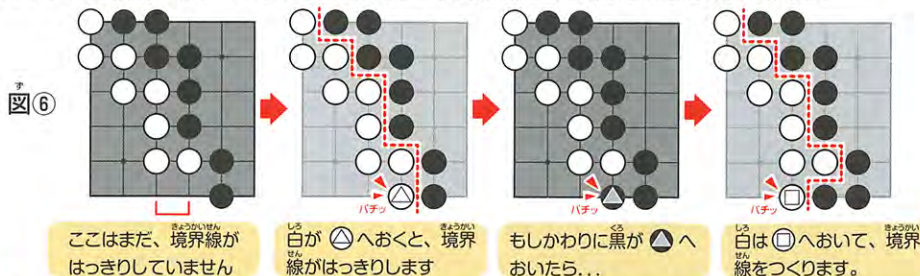
▲へおいた方が陣地が広がります

- 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、数がわ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。

# しゅうりよう 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、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。

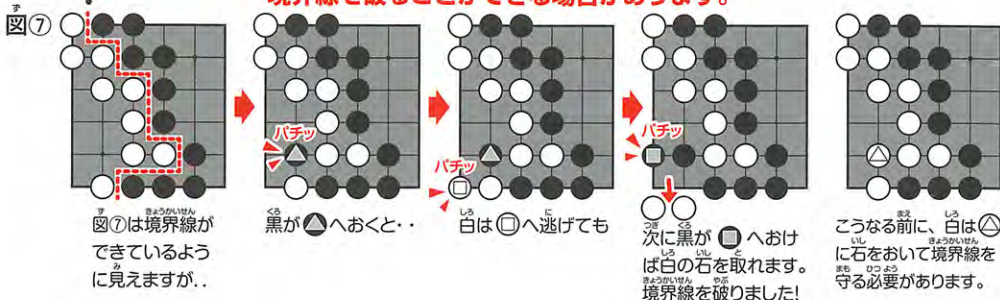
もし自分がパスをして、そのあと相手がどこかに石をおいたら、自分もまた石をおくことができます。

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！

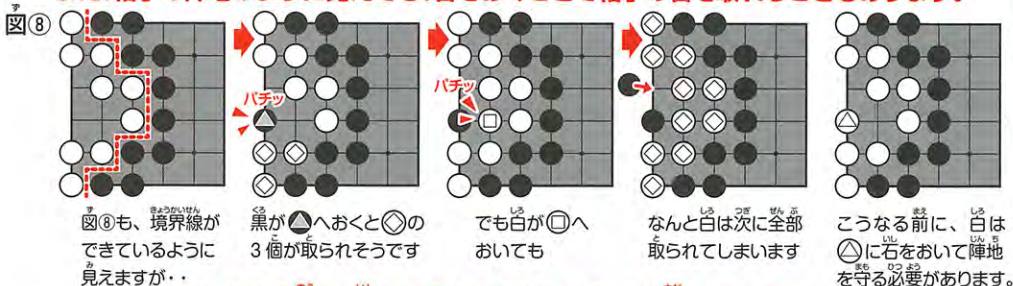
得点の多い人が勝ちとなります。得点が同じ場合は、引き分けです。

## ゲームのヒント

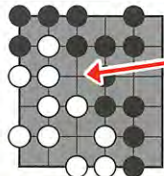
境界線ができているように見えても、相手陣地に石をおくことで境界線を破ることができる場合があります。



また、相手の陣地のよう見えても、石をおくことで相手の石を取れることもあります。



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！



【点数にならないところ】

ゲームが終わったとき、もし黒・白のどちらにも囲われていないところがあったら、そこはどちらの点数にも数えません。



# てんすう かぞ かた 点数の数え方

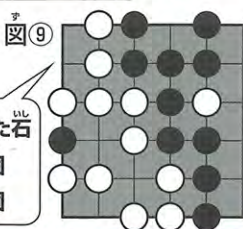
図⑨は、ひとつのゲームが終わったところです。お互いの点数を数えてみましょう！ 点数を数えるポイントは2つです。

**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**

ゲーム中に取られた石

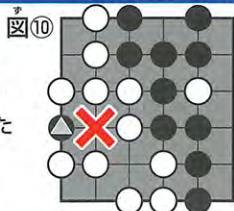
黒 ● 2個  
白 ○ 1個



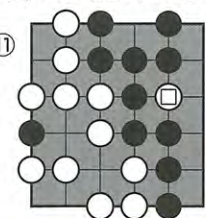
## 「相手の陣地に取り残された石」について

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になります。「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いっしょにしてください。

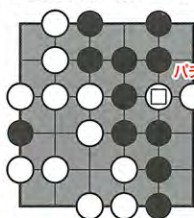
また、最後には取られるのがわかっていいる石も「取り残された石」になります。(図⑪)



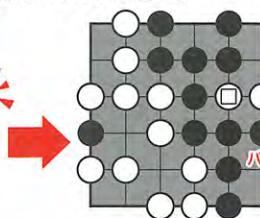
図⑪



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●の石に石をおくことはできませんが、



続いて黒に石をおかれると、最後は取られてしまいます。

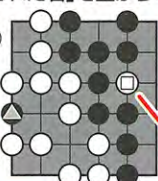
このあと、白は上へ逃げててもその次に取られてしまいます

このように取られるのがわかっていいる石は、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いっしょにしてください。※取り残されているかどうかよくわからないときは、実際に石をおいていってみましょう。

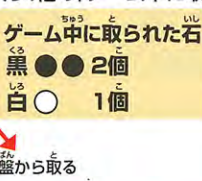
**ポイント① 「相手の陣地に取り残された石」を盤から取る**

「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

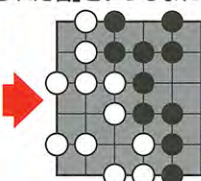


盤から取る



盤から取る

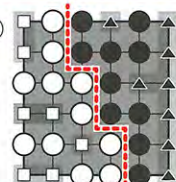
ゲーム中に取られた石  
黒 ● 2個  
白 ○ 1個



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



白の陣地 ← 境界線 → 黒の陣地

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。



## いし と ぐべつ コウ:石を取る特別なルール

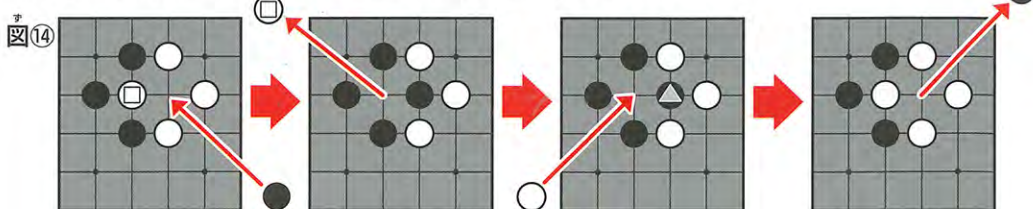
囲碁には、石を取るときに特別なルールがもうひとつあります。下の図⑭を見てください。

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。



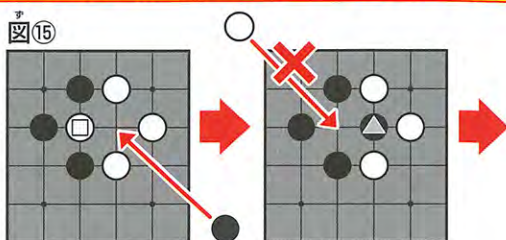
### ★特別ルール 「コウ」で石を取られたら、そのすぐあとの順番で相手の石を取り返してはいけません

「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い、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。

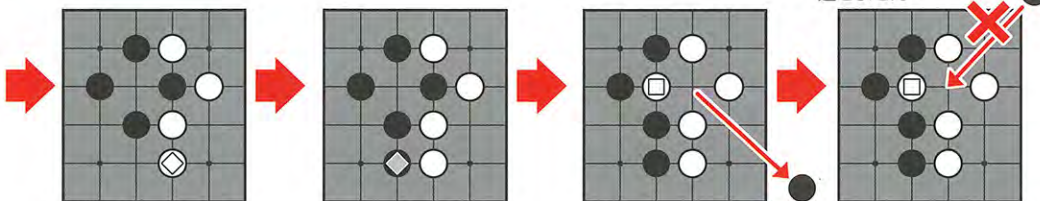
※どちらかが、もう取れないように石をおいたら

「コウ」はなくなります。(図⑮)



黒が○を取ったあと、

白は▲をすぐ取り返せません

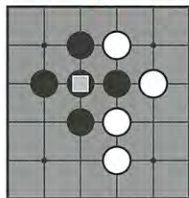


白は別のところに石をおきます○

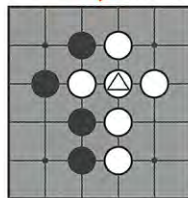
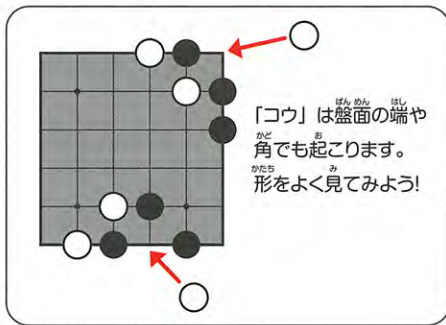
次に黒も別のところへおいたら○

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



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

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。

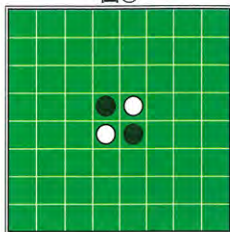
## 用意するもの

ゲーム台、リバーシシート、リバーシコマ(基石)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しておきます。  
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しておきます。
- 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。

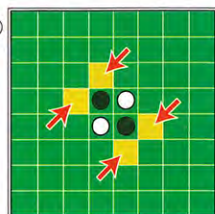
図①



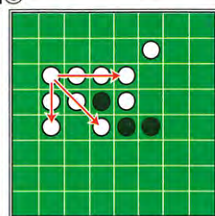
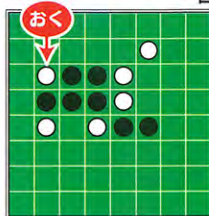
## ゲームのスタート

- ①1番の人から自分のコマを1個おきます。
- 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個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、多い方が勝ちとなります。

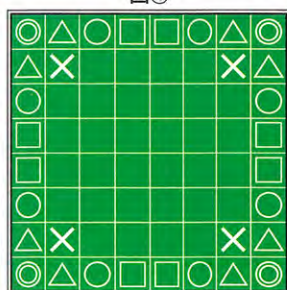
図②



図③



図④



## 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

「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

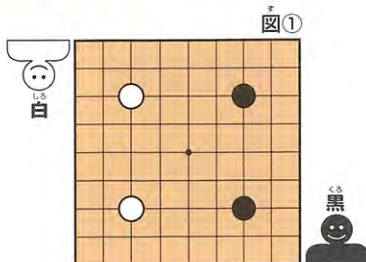
ゲーム台、九路囲碁シート、碁石72個

## 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。

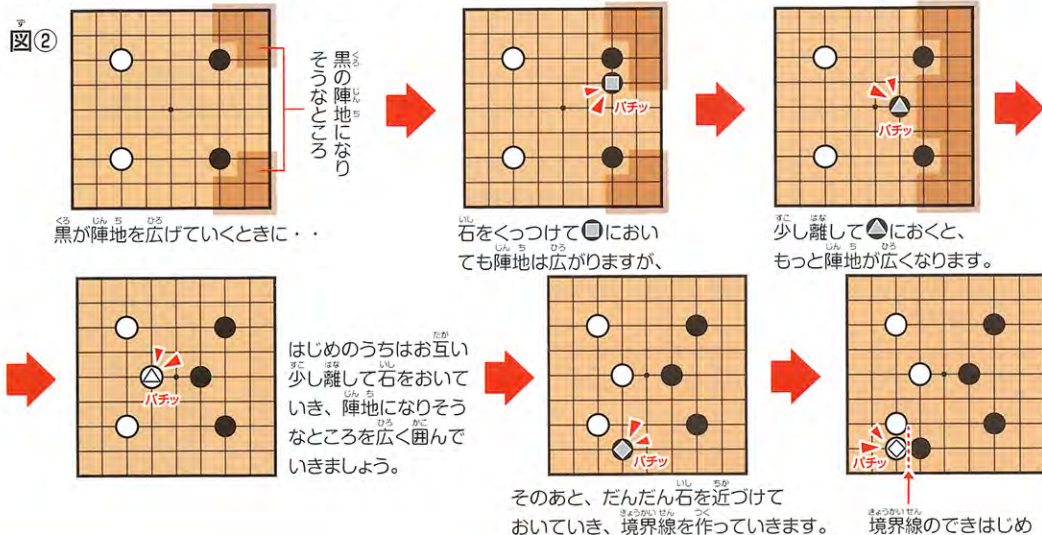


## ゲームのスタート

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。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)





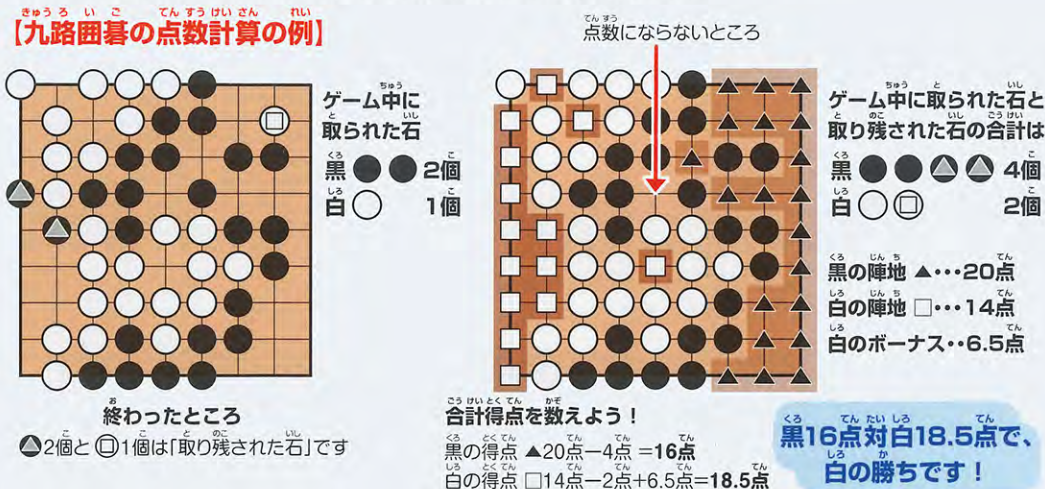
# ゲームの終了

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！  
得点の多い方が勝ちとなります。

## 【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、点数にしていきたい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】



## 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・・・ 7 ページ
- ② 黒石の人から先に、黒白交互に盤の上へ碁石をおいていく・・・ 8 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・・・ 7 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・・・ 8 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・・・ 8 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・・・ 12 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・・・ 10 ページ
- ⑧ 合計得点の多い人が勝ち（点数の数え方）・・・ 11、15 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「鬼滅の刃」はじめての将棋&九路囲碁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

盤面上のマスをはぐるぐる回りながら、カードを集めるすごろくゲームです。

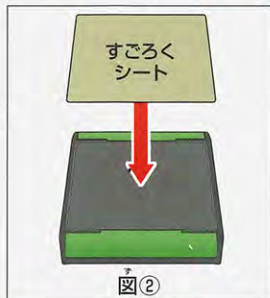
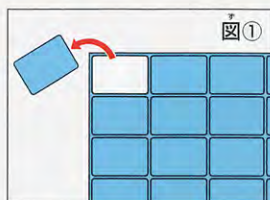
盤面上のカードおきばの山がすべて無くなった時点でゲーム終了で、一番多くカードを集めた人が勝ちです。

## 用意するもの

ゲーム台、すごろくシート、碁石6個、カード16枚  
歩兵3枚(炭治郎・善逸・伊之助×各1枚)、香車1枚(禰豆子)

## ゲームの準備

- 16枚のカードをカードシートから、きれいに切り取ります。  
切り取ったあとの紙くずは、捨ててください。(図①)
- ゲーム台をおき、その上に『すごろくシート』をおきます。(図②)
- カード16枚をよくまぜて、4カ所のカードおきばに裏向きに4枚ずつ重ねておきます。(図③)
- じゃんけんなどで順番を決め、『炭治郎』『善逸』『伊之助』『禰豆子』の中から好きなコマを1人1枚ずつ選び、そのコマと同じスタートマスにおきます。(図③)



全てのカードおきばに  
4枚ずつおく (カードの山)



図③

善逸のコマ

伊之助のコマ



炭治郎のコマ

禰豆子のコマ





## ゲームのスタート

- 1** このゲームでは、碁石6個をサイコロの代わりとして使います。  
1番目の人から碁石6個を手を持ち、ゲーム台の外に軽く振って、進める数を決めます。  
黒石が出た数だけ自分のコマを時計回り（↑の方向）で進めます。

碁石6個を振って、黒石が2個出た場合



この場合は自分のコマを  
↑の方向に2マス進めます。



※碁石6個が全て白石のときは、「0」となりコマを進めることができず、次の人に順番がうつります。

- 2** 止まったマスに書いてある指示にしたがいます。

### ●『もう1回だ!』のマスの止まったら…

続けてもう一度碁石6個を持って振り、黒石が出た数だけさらにコマを進めることができます。



### ●『カードおきば』にあるカードの山に止まったら…

止まったカードの山の、一番上から1枚カードをもらいます。ただし、止まったマスにカードの山がないときはもらえません。

※山の上からもらったカードが自分のコマと同じキャラクターの場合、好きな山の上からもう1枚カードをもらいます。

碁石6個を振って、黒石が1個出た場合



この場合は自分のコマを  
↑の方向に1マス進めます。



止まったカードの山の一番上の  
カードを1枚もらう



※山の上からもらったカードが  
自分のコマと同じキャラクターの  
場合、好きな山の上からもう1枚  
カードをもらいます。

## ●『鬼』のマスに止まったら…

その場で暮石6個を持って振り、黒石が出た数によって指示が異なります。



### 黒石が0~3個の場合 負け

も 持っているカード1枚を  
うしな 失うことになり、  
ゲーム台の外におきます。

※このとき、1枚もカードを  
持っていないときは、  
何もしないで、次の人に順番が  
うつります。

### 黒石が4~6個の場合 勝ち

カードを1枚、  
好きなカードの山から  
もらいます。

※山の上からもらったカードが  
自分のコマと同じキャラクター  
の場合、好きな山の上からもう  
1枚カードをもらいます。

## ●『スタート!』のマスに止まったら…

止まった『スタート』のマスによって指示が異なります。

炭治郎のコマで遊んでいる場合

### 自分のコマと同じキャラクターのマスに 止まったとき



好きなカードの山から1枚もらう

※山の上からもらったカードが自分のコマと  
同じキャラクターの場合、好きな山の上から  
もう1枚カードをもらいます。

### 自分のコマとちがうキャラクターのマスに 止まったとき



そのマスと同じキャラクターのコマを持っ  
ている人に、自分が持っているカードの中  
から1枚選んでわたします。

(上の場合、炭治郎のコマの人は善逸のコマ  
の人にカードを1枚選んでわたします。

※このときカードをもらった人は、自分のコマ  
と同じキャラクターでも好きな山の上から  
カードをもらうことはできません。

※1枚もカードを持っていないときは、何もし  
ないで、次の人に順番がうつります。

3 カードおきばにある16枚のカードが全てなくなった時点で、ゲーム終了です。  
一番多くカードを集めた人の勝ちです。