

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。●先端が尖っている箇所がありますので、注意してください。●ぶつかけたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。●ファスナーに指や髪の毛、衣類などをはさまないように注意してください。●火気や暖房器具には近づけないでください。●本体が破損したり、糸がほつれた時は使用しないでください。●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、変形などの原因になりますので、無理な力を加えないでください。●長時間直射日光に当てると退色するおそれがありますのでご注意ください。●色落ちする場合がありますので、引っ掻いたり他の生地を擦り付けたりしないでください。●型崩れや色落ちの原因になりますので、洗濯はしないでください。●汚れた時は、水で濡らしてしぼった柔らかな布で汚れを拭き取ってください。●高温・多湿な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。●将棋盤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。

セット内容

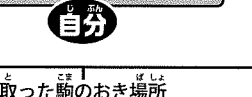
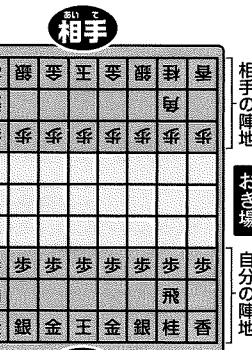
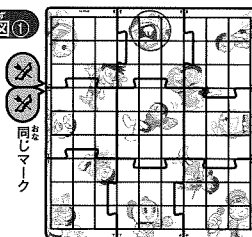
将棋盤 ×1 (9枚1セット)	将棋駒 計40 王将×1、玉将×1、飛車×2、 角行×2、金将×4、銀将×4、 桂馬×4、香車×4、歩兵×18
四次元ポケット型ポーチ ×1	ひみつ道具駒 計3 コピーロボット駒×2、アンキパン駒×1
ひみつ道具カード 16種類 ×各1	取扱説明書 ×1(本紙)
ひみつ道具カード早見表 ×2	

ひみつ道具将棋の特徴

ふつうの将棋と同じように、将棋駒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です。ひみつ道具カードによって、通常とは違う駒の移動をしたり、相手の駒を排除することで、大逆転も狙えます。

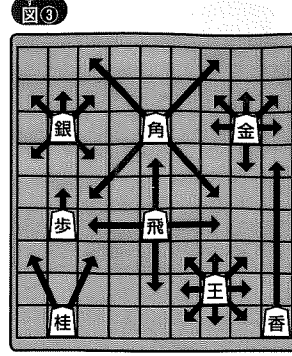
ゲームの準備

- ① 図①を見ながら、盤の縁にある同じ形のマークがとなり合わせになるように、将棋盤を組みます。
- 2 将棋駒(以下、駒)を 図②を見ながら将棋盤の上に並べます。
※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 ひみつ道具カードをシャッフルして、5枚ずつ配ります。
これを手札と呼び、相手に見えないように持ちます。
残りのカードは盤の横に山札にしておきます。
- 4 ひみつ道具駒は全て山札の横におきます。
ジャンケンなどで順番を決めます。先に駒を動かす人を「先手」、後から駒を動かす人を「後手」といいます。



駒の動き方

- ◆駒は、各種類ごとに一手で動ける範囲が決まっています。 図③
- 王将・玉将... 全ての方向(前後・左右・斜め)のどこかに1マス動かせます。
 - 飛車... 盤面上で前後左右にどこまでも進むことができます。
 - 角行... 盤面上で斜め方向にどこまでも進むことができます。
 - 金将... 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... 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... 2マス前の左右に進むことができます。他の駒を飛び越えることができます。
 - 香車... 盤面上で前にどこまでも進むことができます。
 - 歩兵... 前に1マス進むことができます。



成り

- ◆成りとは、駒を裏返すことを言います。成ると名称と動き方が変わり、元の駒に戻ることはできません。
- 自分の駒が相手の陣地に入った場合や、すでに相手の陣地にいる自分の駒が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た場合も、成ることができます。※成らなくてもかまいません。
- 飛車... 成ると元の飛車の動きに加えて、斜め方向にも1マス進むことができます。(龍王)
 - 角行... 成ると元の角行の動きに加えて、前後左右にも1マス進むことができます。(龍馬)
 - 銀将・桂馬・香車・歩兵... 4種類とも、成ると金将と同じ動き方ができるようになります。
- ※玉(王)、金は成ることができません。よって裏側には何も描かれていません。

王手

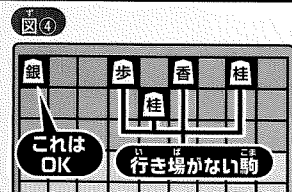
次の自分の番で、玉(王)が取れる状態にすることを「王手」といいます。相手は王手をかけられると、玉(王)を動かしたり、他の駒で壁をつくったり、相手の駒を取ったりして、玉(王)を取られないようにしなければなりません。どうしても逃げられない場合は「詰み」となり、玉(王)を追いつめた人が勝ちとなります。

ゲームのスタート

- 1 先手と後手で、交互に駒を動かします。
- 2 相手の駒がいるマス目に自分の駒を進めたときは、相手の駒を取ることができます。
そして、相手の駒があったところに自分の駒をおきます。
- 3 取った駒はお互いに将棋盤の右側へおきます。 図②
次の自分の番から、その駒を盤上の空いている好きな所に打つことができます。※成った状態で駒を打つことはできません。
- 4 交互に駒を動かしていき、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。

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駒を打つことができません。
- 二歩 同じ筋(縦の列)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。
 - 行き場のない駒 次に行き場がないところに駒を打つことは禁じ手です。
- 図④のように桂馬・香車・歩兵の3種類の打ち方には気をつけましょう。
- 打ち歩詰め 持ち駒の歩を打って、相手の玉(王)の逃げ場所をなくし、詰ませてしまうことは禁じ手です。ただし、盤上の歩を前進させて王手をかけ、詰みにしたときは打ち歩詰めではありません。
- 千日手 対戦する2人が同じ手を繰り返すことは、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。



ひみつ道具カードの使い方

- ◆ ひみつ道具カードを使用するときは、ひみつ道具の名前を言いながら手札からカードを出して、相手に見せてください。
- ◆ ひみつ道具カードを使用できるのは、「自分の駒を動かす前」または「相手の番のときに条件を満たしている場合」のみで、1回の手番に使用できるひみつ道具カードは、お互いに1枚ずつです。
- ◆ 使い終わったひみつ道具カードは、捨て札置き場に表向きでおきます。④②
手札が減ったり無くなっても、山札から補充することはできません。

ひみつ道具カードの種類と細かいルール

- ◆ 玉(王)はひみつ道具カードの効果を受けません。
例「駒を取りに来た玉将に対してひらりマントを使う。」「玉将がどこでもドアで逃げる。」など
- ◆ カードを使った手番では玉(王)を取ることはできません。
例「ビッグライトで成って取る。」「空気砲で間の駒を下げてから取る」など
- ◆ カードの効果で「二歩」になる場合、そのカードは使えません。
ただし、カードの効果で行き場のない駒が生まれるのはかまいません。

遊び方とひみつ道具カードの説明は、
ウェブサイトでもご覧いただけます。

エポック社 ひみつ道具将棋 検索

黄色カード このカードを使った手番では、駒を動かすことができないカードです。

「とりよせバック」

相手のひみつ道具カードを1枚取ることができる。

★取ったカードは、自分の手札に加えますが、この手番では使えません。

■カードを取るときは、相手の手札の内容を見てはいけません。

■相手の手札が無い場合は使えません。

「もしもボックス」

山札の上から3枚を見て、1枚選んで手札に加える。

★選んだカードは、相手には見せず自分の手札に加えますが、この手番では使えません。

■選ばなかった2枚のカードは、相手には見せず山札に戻してシャッフルします。

「どくさいスイッチ」

相手の駒1つを選んで、排除できる。

★排除された駒は、誰の手駒にもなりません。

「アベコンベ」

自分と相手の駒を全て入れ替える。

★将棋盤を180度回転させて、自分と相手の盤上の駒と持ち駒を全て入れ替えます。

■ひみつ道具カードは交換しません。

「桃太郎印のきびだんご」

自分の駒の隣にある駒1つを、仲間にできる。

★仲間にする駒を1つ選んで、その駒の向きを逆にします。次の手番以降は、自分の駒として使うことができます。

■左右1マスにいた駒が選べず、仲間にしたとき玉手になる駒や、ひみつ道具駒は選べません。

■効果はその駒が取られるまで続きます。

「コピーロボット」

自分の持ち駒に、コピーロボット駒を1枚加える。

★この手番で、コピーロボット駒を持ち駒に加えます。加えた駒は次の手番から好きな場所に出すことができます。

★コピーロボット駒は、玉(王)と同じ動き方ができます。

■コピーロボット駒が取られると、この駒は排除され、誰の手駒にもなりません。

「アンキパン」

自分の駒を2つ取り除き、アンキパン駒をおく。

★アンキパン駒は、取り除いた駒があったどちらかの場所におきます。

★アンキパン駒は、取り除いた2種類の駒の動き方ができます。※1回の手番で2回動けるわけではありません。

■玉将、玉将、ひみつ道具駒、同じ種類の駒は取り除けません。

■使ったこのカードは捨て札置き場におかず、手元におきます。

■取り除いた2つの駒は、このカードの上におき、誰の手駒にもなりません。

■アンキパン駒が取られると、この駒とカードの上においた駒は排除され、誰の手駒にもなりません。

その後、このカードを捨て札置き場におきます。

青カード

このカードを使った手番のみ、駒の動き方を変えるカードです。この手番では相手の駒を取れません。

「どこでもドア」

自分の駒1つを、空いているマスに移動できる。

★この手番に行う移動は駒の動き方に関係なく移動できます。

■相手の陣地に入った場合、成ることができません。※歩を相手の陣地に移動した場合、禁止手の二歩になっていなければ成ることができます。

「タケコブター」

自分の歩1つが、前方に何マスでも進める。

★この手番に行う歩の移動は前方に何マスでも移動でき、相手の陣地に入った場合、成ることができます。

■他の駒を飛び越えることができます。

緑カード

このカードを使った手番でも、さらに駒を動かすことができるカードです。

「ビッグライト」

自分が相手の駒1つを、成らせることができる。

★盤上の好きな駒を1つだけ選んで、成れます(裏向きにできる)。

■金将、ひみつ道具駒には使えません。

「タイムマシン」

1つ前の自分の順番の状態に戻る。

★相手と自分の駒を、2手前に戻します。

■その間に使った、自分と相手のひみつ道具カードも手札に戻りますが、このタイムマシンカードは戻りません。

「スモールライト」

自分が相手の成り状態の駒1つを、不成にできる。

★盤上の成り状態の駒を1つだけ選んで、不成にします(表向きにできる)。

「空気砲」

相手の駒1つを選んで、1マス下げることができる。

★後ろに他の駒がある駒や、盤の端(奥)にある駒は選べません。

3色カード

捨て札置き場にある青・黄色・緑のカードから1枚だけ発動することができるカードです。

「タイムふろしき」

捨て札のひみつ道具カードを、もう一度使える。

★捨て札置き場にある、自分または相手の使用済みのカードを1枚だけ選び、その場ですぐに効果を発動させます。

■選んだカードを手札に加えてはいけません。

■赤カードと「アンキパン」と「タイムマシン」には使えません。

赤カード

相手が駒を動かしたときに、条件を満たせば1枚だけ発動することができます。

※相手の番に発動するため、次は自分の番になります。

「ひらりマント」

自分の駒を取りにきた駒を、横にかわせる。

★自分の駒を取ろうとした相手の駒を、取られそうになった駒の左右どちらかの空いているマスにおきます。

■左右どちらのマスも空いていないときは、このカードを使えません。

■真横から取ろうとした相手の駒は、相手の駒がいた場所においてもかまいません。

「デンデンハウス」

王手をしてきた相手の駒を、排除できる。

★排除された駒は、誰の手駒にもなりません。

一お客様へ

弊社は、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、お買い上げ時期により同一製品であっても多少異なる場合がございますが、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。

(株)エポック社お客様サービスセンター
〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5
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(祝日および弊社休日を除く)10時～12時、13時～17時

※製品と写真・イラストは一部異なる場合があります。

発売元 EPOCH 株式会社 **エポック社**
東京都台東区駒形2-2-2

© EPOCH

MADE IN CHINA

07451 D22 TK00