

しょうぎ うちらんひよう 将棋コマの動き一覧表

玉将・王将

玉将 (ぎょくしょう) おうしょう
呼び方: ぎょく・おう
※玉(王)は成ることができません。

金将

金将 (きんしょう)
呼び方: きん
※金将は成ることができません。

飛車

飛車 (ひしゃ)
呼び方: ひしゃ

角行

角行 (かくぎょう)
呼び方: かく

銀将

銀将 (ぎんしょう)
呼び方: ぎん

桂馬

桂馬 (けいま)
呼び方: けいま

香車

香車 (きょうしゃ)
呼び方: きょうしゃ

歩兵

歩兵 (ふひょう)
呼び方: ふ

さいしよ なら かた 最初の並べ方

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

ウラ

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

ウラ

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

ウラ

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

ウラ

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

ウラ

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

ウラ

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

ドラえもん はじめての将棋 ロイヤル 15



とり あつかい せつ めい しょ 取扱説明書

注意 (ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲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。
- 可動部分のすきま、ゲーム板の穴には指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。
- ぶつけたり、ふりまわすなど乱暴な遊びはしないでください。
- 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。
- 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、コマケース、ゲーム板、脚パーツなどに、無理な力を加えないでください。
- 持ち運ぶする時は、必ずゲーム台を持ってください。

1人~4人用 対象年齢4才以上

- 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。

一お客様へ

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。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、生産ロット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・祭日及び弊社特休日を除く) 10時～12時、13時～17時

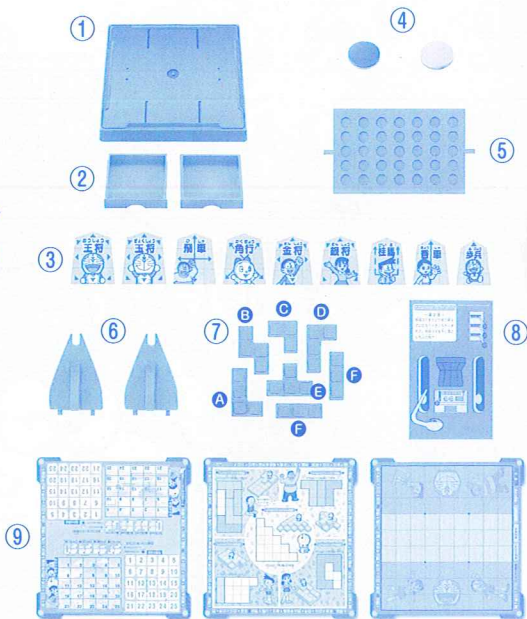
発売元 株式会社 **エポック社**
EPOCH 東京都台東区駒形2-2-2

©2010 EPOCH CO.,LTD. MADE IN CHINA
©Fujiko-Pro, Shogakukan, TV-Asahi, Shin-ei, and ADK

エポック社のドラえもん商品の情報は、ホームページでご覧頂けます。
<http://epoch.jp/>

セット内容

- ①ゲーム台…1台
- ②コマケース(コマ台)…2個
- ③将棋コマ…40枚
(王将×1、玉将×1、飛車×2、角行×2、金将×4、
ぎんしょう けい ま きようしゃ ふひよう
銀将×4、桂馬×4、香車×4、歩兵×18)
- ④リバーシコマ…64枚
- ⑤ゲーム板…1個
- ⑥脚パーツ…2個
- ⑦パズルピース…7個
- ⑧ゲームシート小(両面)…1枚
- ⑨ゲームシート大(両面)…3枚
※取扱説明書…1部(本紙)



※製品と写真、イラストは一部異なる場合があります。

目次

- | | |
|------------------|---------------------------|
| ●将棋くずし…2ページ | ●四目並べ…18ページ |
| ●まわり将棋…3ページ | ●五目並べ…19ページ |
| ●お城将棋…5ページ | ●立体パズル…21ページ |
| ●はさみ将棋…6ページ | ●平面パズル…22ページ |
| ●歩なし将棋…7ページ | ●立体パズル・平面パズル解答…23.24ページ |
| ●将棋…11ページ | ●ミチビキエンゼル 推理ゲーム…25ページ |
| ●リバーシ…13ページ | ●透明マントかくれんぼゲーム…27ページ |
| ●リバーシパズル…15ページ | ●どきどきタイムマシン バランスゲーム…29ページ |
| ●リバーシパズル解答…17ページ | ●高橋 和さんについて…30ページ |

難易度について

★初級:
4才ごろがめやす

★★中級:
5才ごろがめやす

★★★上級:
6才ごろがめやす

将棋くずし

ふたり にんよう
2人~4人用

ゲームの内容

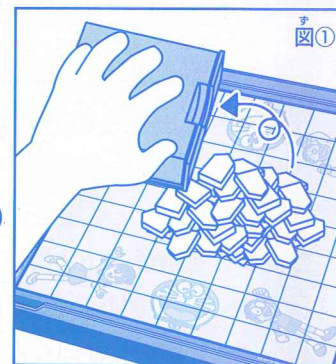
山になった将棋コマを、指一本で音が鳴らないように自分の陣地まで引きずって運ぶゲームです。一番多くの将棋コマを運んだ人の勝ちです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「将棋くずし」、将棋コマ40枚、コマケース1個

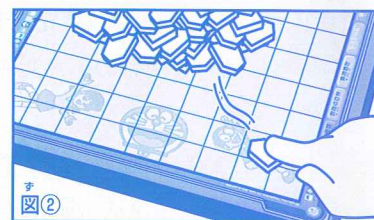
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「将棋くずし」をおきます。
- ②コマケースに将棋コマを全て入れ、ゲームシートの中央にひっくり返して山をつくりま。
- 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、勝った人から好きなキャラクターの陣地を選び、その位置に座ります。



ゲームのスタート

- ①一番のプレイヤーは1本の指を使って、将棋コマをゲームシート上をすべらせるように自分の陣地まで運びます。(図②)
- ②このとき、音がな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、「カチッ」と音がしたら失敗となり将棋コマを取ることができません。(図③)
- ※一度に運べる将棋コマの数に制限はありません。
好きなだけ運ぶことができます。
- ③失敗するまで何個でも続けて取ることができます。
失敗したら、その将棋コマをそのままにして、次の人に順番が移ります。
- ④ゲームシート上の全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。



図③





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)まで成り上がるスゴロク風ゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「まわり将棋」、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、その上にゲームシート「まわり将棋」をおきます。

②ジャンケンなどで順番を決め、勝った人から好きなキャラクターを選び、その位置に座ります。

③「歩」「香」「桂」「銀」「角」「飛」「玉(王)」をゲーム台の溝に、自分の方にオモテが向くように並べます。(図①)

「金」は中央におきます。

※「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」を自分の選んだキャラクターの位置におきます。(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。

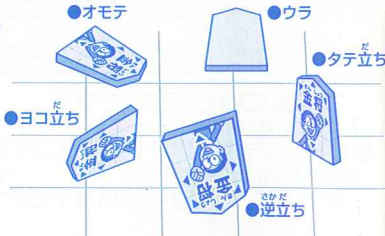


出目(「金」の数え方)について

- 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4枚…32マスで1階級昇格
- 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

※2枚以上逆立ちしたらすぐに勝ちとなります。



図①

図②

●「かさなり」について:「金」をふって「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」をふって、「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」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。

※同じ位や下の位の場合、「おんぶ」してもらえません。(図⑤) 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」を左回りで進めます。

②左回りで順番に「金」を振って、自分の将棋コマを進めていきます。一周して自分の陣地に止まるか、陣地を通りすぎれば一つ位があがります。(図⑥)

※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。

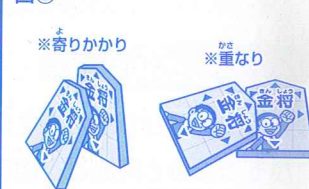
③次の人に順番が移ります。

ゴールと順位について

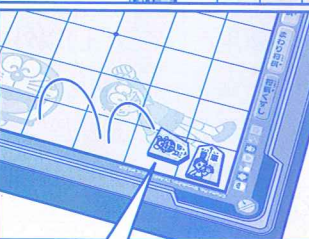
①位が上がっていき、「玉(王)」になって一番先に一周して、自分の陣地を通り過ぎるか、止まれば勝ちとなります。その時点でゲーム終了となります。

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。

図③



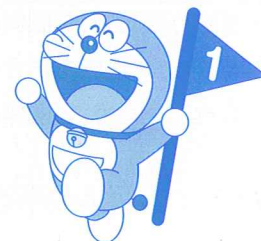
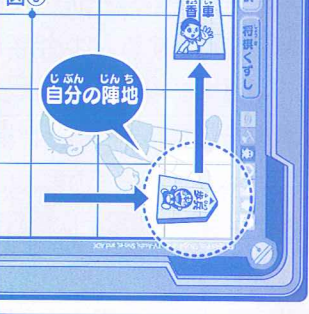
図④



図⑤



図⑥



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き飛ばし、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、ゲームシート「お城将棋」、将棋コマ40枚

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「お城将棋」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ゲーム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)

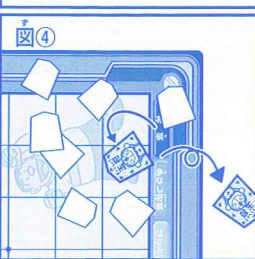
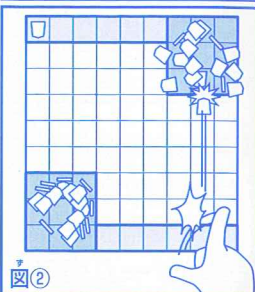
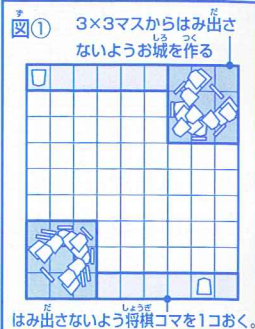
※サイズが大きい将棋コマを攻撃用に使うと、攻撃力は高くなりますが、その分お城を作る囲いが弱くなるので、守備力は下がってしまいます。

- 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、ゲーム台の上に完全にオモテカウラが着いた状態になるとゲーム終了となり、攻撃側の人の勝ちとなります。(図④)

5 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

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枚以下にするか、3枚差を付けたほうが勝ちとなります。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「はさみ将棋」、歩兵コマ18枚

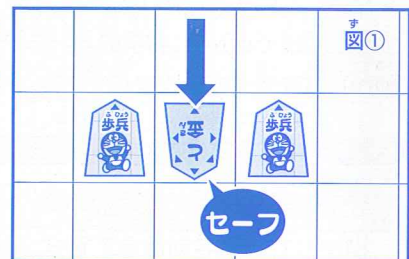
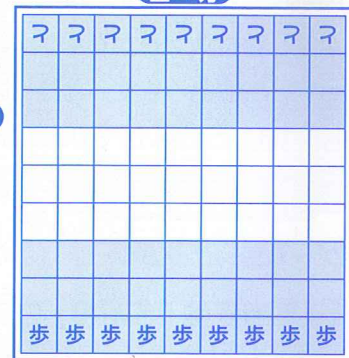
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「はさみ将棋」をおきます。
- ②「歩兵」か「と金」どちらにするか決め、ゲーム台に並べます。
- 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、左右の方向に、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。※コマを飛びこ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①)
- 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②)
- 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。



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。

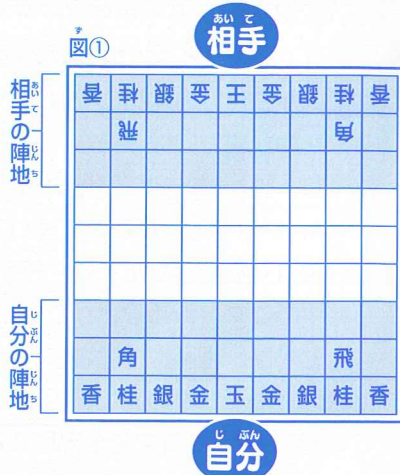


ゲーム^{だい}台、ゲームシート「歩^ふなし将^{しょう}棋^ぎ」、歩^ふ兵^{ひょう}コマ^{こま}以外^{いがい}の将^{しょう}棋^ぎコマ^{こま}22枚^{まい}

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。

歩あひてなし将棋しょうぎは、いきなり相手あいての将棋しょうぎコマを取ったり、
 相手あいての陣地じんちに飛び込んで成なったり、取った将棋しょうぎコマを
 大胆だいたんに打うったり、すぐに王手おうてできたりするので、
 はじめて将棋しょうぎをする子どもでも将棋しょうぎが体感たいかんしや
 すくなっています。(図①)

歩^ふなし将棋^{しょうぎ}で遊^{あそ}んで、将棋^{しょうぎ}のルールや将棋^{しょうぎ}コマの動^{うご}かし方^{かた}を覚^{おぼ}えていきましょう。



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。

※8 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。

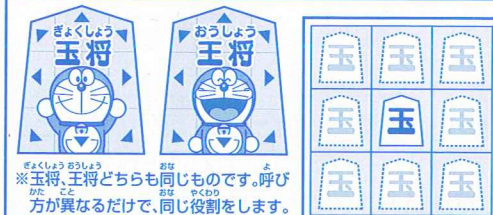
この商品では、コマの動きは覚えなくても遊べますが、
遊んでいくうちに覚えることができるようになっています。

矢印の違いでそれぞれコマの動きも変わります。

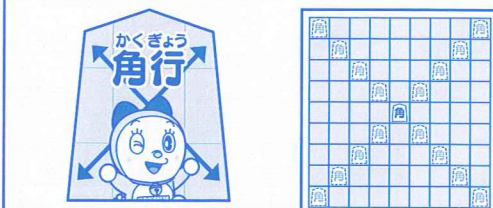


玉将(ぎょくしょう)・王将(おうしょう) 呼び方:ぎょく・おう

動き方 うご かた すべ ほうこう ぜんご さゆう なな
全ての方向(前後・左右・斜め)のどこかに1マス
動かします。



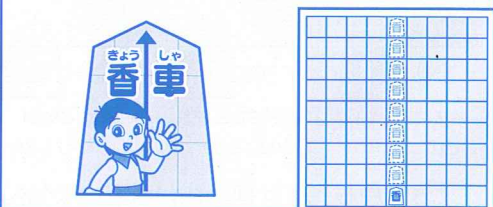
動き方 うごきかた ばんめんじょう なな ほうこう すす
盤面上で斜め方向にどこまでも進むことができ
ます。ただし、他のコマがいる場合は飛びこえる
ことはできません。



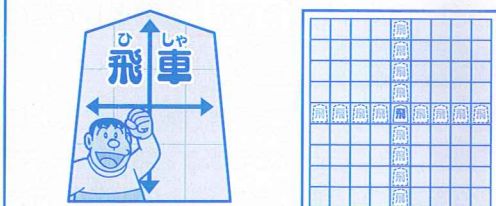
動き方 さゆう うし いがい すす
左右と後ろ以外のどこかに1マス進むことができます。



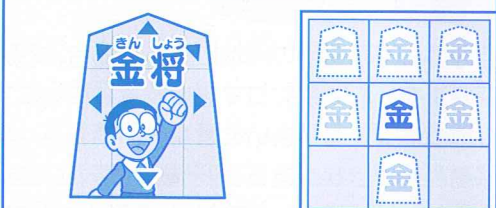
動き方 うごかし
ばんめんじょう まえ うし がわ すす すす
盤面上で前にどこまでも進むことができます。
後ろ側に進むことはできません。



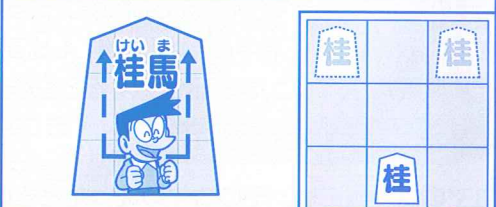
動き方 うごきかた ばんめんじょうぜんこ すす 盤面上で前後にどこまでも進むことができます。
ただし、他のコマがいる場合は飛びこえること
はできません。



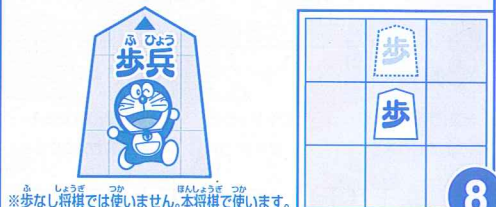
動き うご かな なな うし いがい すす
斜め後ろ以外のどこかに1マス進むことができます。



動き方 よこすすみ 横に1マス進み、さらに へうえ 前に2マス進むことが すすむ
できます。他のコマが前にあっても飛びこえること と
ができます。うしろ 後ろ側に進むことはできません。



動うごきか方かたは、まえまえに1マス進むことができます。
うしうしがわがわすずすずろ側に進むことはできません。



しょうぎ 将棋のルール

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。

12ページの「禁じ手」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。

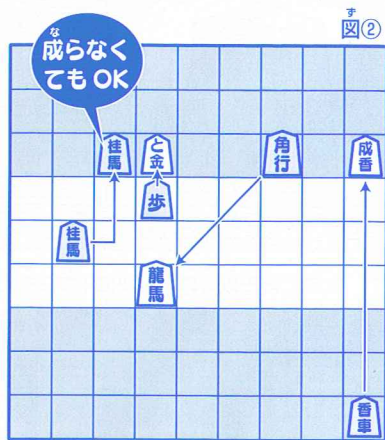
成り

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。また、相手のコマを同時に取ることもできます。

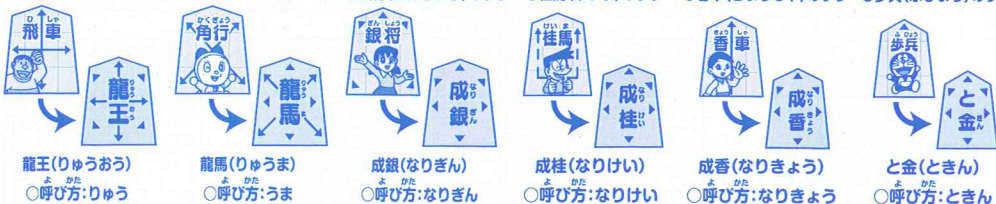


成ったときのコマの呼び方

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。

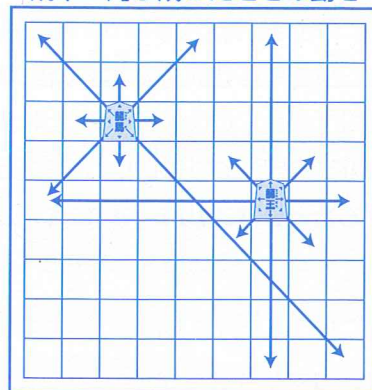
●飛車(ひしゃ)のウラ ●角行(かくぎょう)のウラ ●銀将(ぎんしょう)のウラ ●桂馬(けいま)のウラ ●香車(きやうしゃ)のウラ ●歩兵(ふひょう)のウラ



9 ※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。

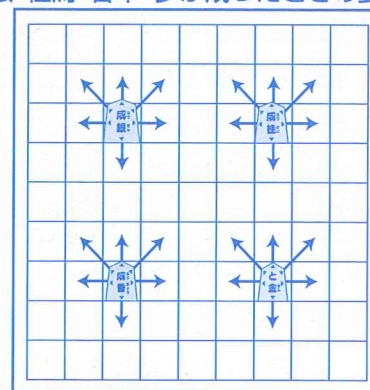
な 成ったときのコマの動き方 うこ かた

飛車・角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。

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)がと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、その上にゲームシート「歩なし将棋」をおきます。

②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コマケースをウラ返しにして、それぞれおきます。(図③)

これは取ったコマをおくためのコマ台となります。

④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取ったコマは自分のコマ台の上におきます。次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。

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、ゲームシート「将棋」、将棋コマ40枚、コマケース2個

ゲームの準備

①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「将棋」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コマケースをウラ返しにして、それぞれおきます。

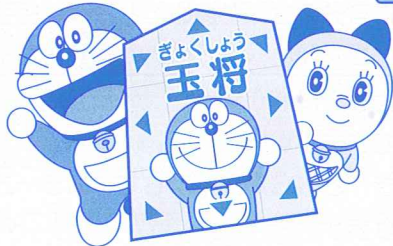
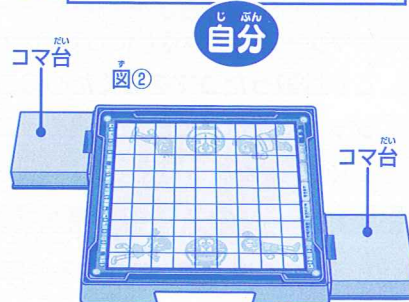
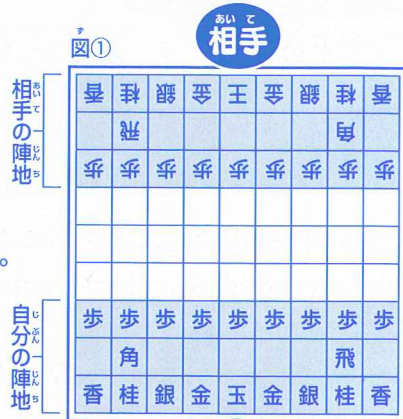
(図②)

これは取ったコマをおくためのコマ台となります。

④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取ったコマは自分のコマ台の上におきます。次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つけましょう。(図④)

●打ち歩詰め:

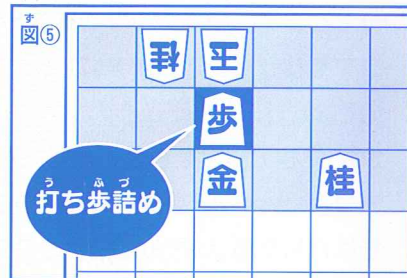
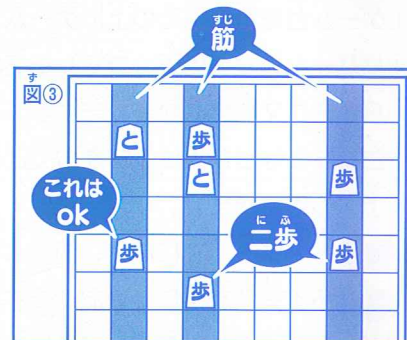
持ちコマの歩を打って、相手の玉(王)の逃げ場所がなくなり、詰んでしまうことは禁じ手です。

(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度繰り返すとはい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

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、ゲームシート「リバーシ」、リバーシコマ 64 枚

ゲームの準備

①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「リバーシ」をおきます。

②リバーシコマ(以下、コマ)を 32 枚ずつにわけ、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。

もう一人は茶コマになり、同じようにコマをおくときは、かならず茶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)

③ジャンケンなどで順番を決めます。

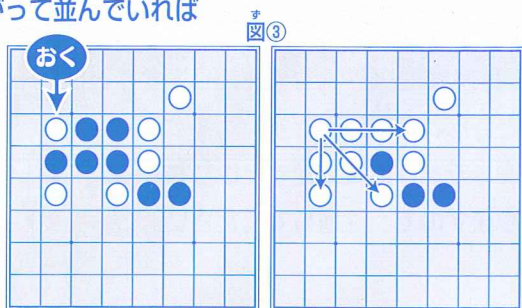
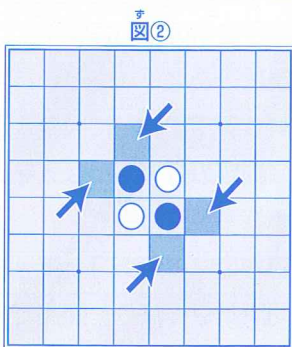
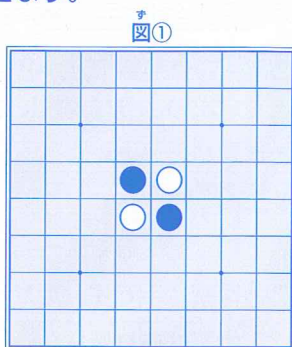
ゲームのスタート

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 ケ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。

◎におかれたコマは絶対にひっくり返されることはないからです。

○はその次にいい場所、

●は 3 番目にいい場所です。

× は絶対においてはいけない場所、

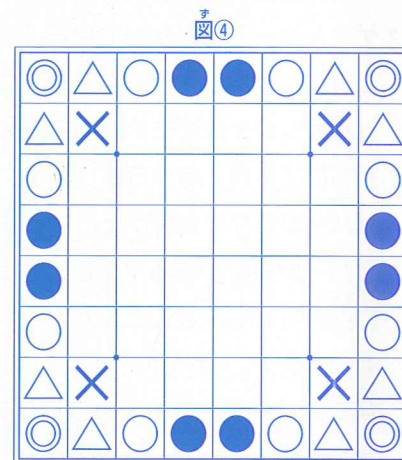
△はその次にわるい場所です。(図④)

※ただし、残りのコマが少なくなって

きたときは、そうでない場合もあります。

自分は◎や○におくように、相手には

× や△におかせるよう、工夫しましょう。



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、ゲームシート「リバーシパズル」、リバーシコマ 42 枚、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、その上にゲームシート「リバーシパズル」をおきます。

②ゲーム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茶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)

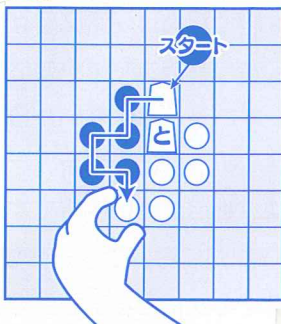
④全てのリバーシコマをウラ返して、最後に「と金」を「歩兵」に返すことができれば、正解です。空白のマスを進んだり、一度ウラ返したリバーシコマをもう一度オモテに向けてすることはできません。また、ウラ返していないリバーシコマがあっても正解にはなりません。(図②)

⑤「例」でパズルのやり方がわかったら、ゲームシートに描かれている4つの問題を解きましょう。また16ページにも問題があるので、挑戦してみましょう。

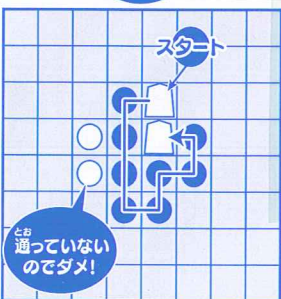
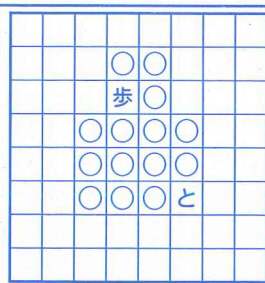
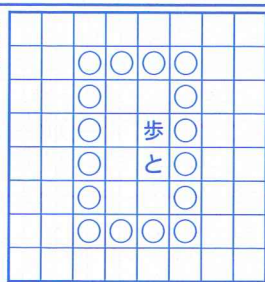
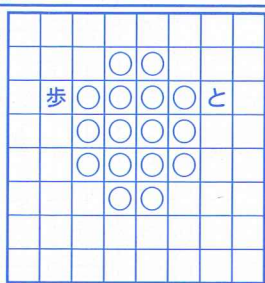
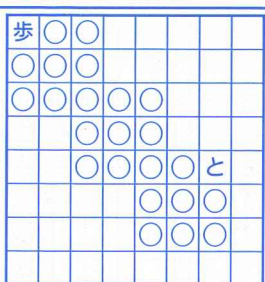
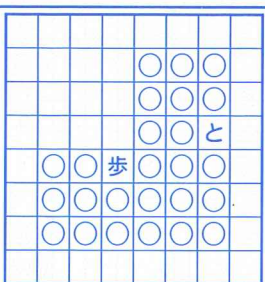
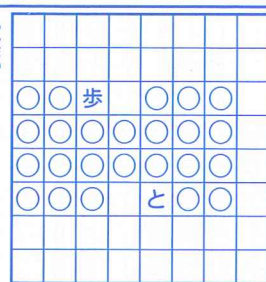
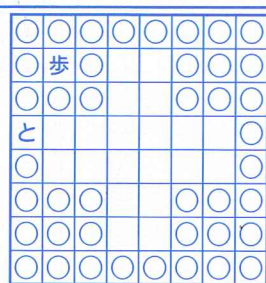
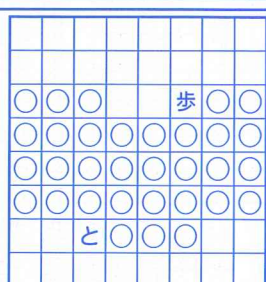
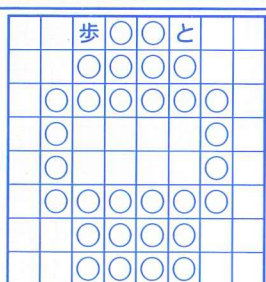
※17ページに解答があります。

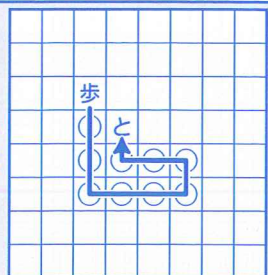
他にも答えがある場合がありますので、自分で探してみましょう。

図①

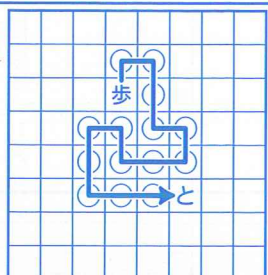


図②

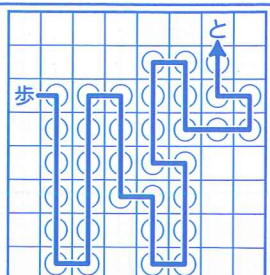
問題①
レベル1問題②
レベル1問題③
レベル1問題④
レベル1問題⑤
レベル1問題⑥
レベル1問題⑦
レベル2問題⑧
レベル2問題⑨
レベル3問題⑩
レベル3



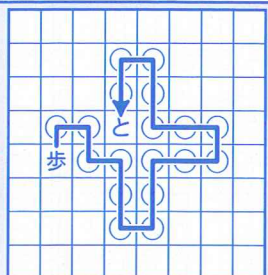
問題①
レベル1



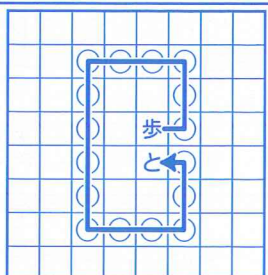
問題 もんだい
⑥
レベル
1



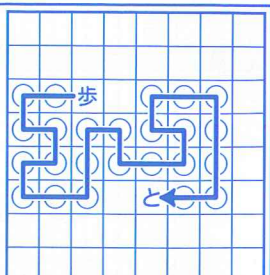
ゲームシート問題…レベル1 もんだい



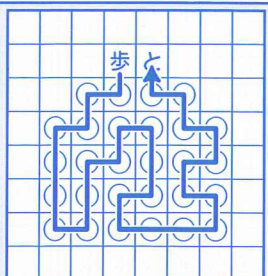
問題②
レベル1



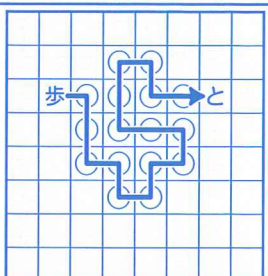
問題⑦
レベル2



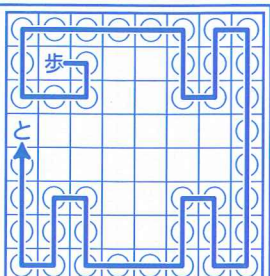
ゲームシート問題…レベル2 もんだい



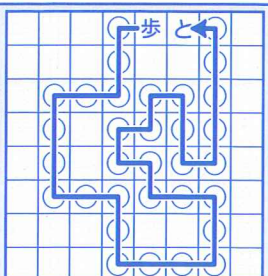
問題③
レベル1



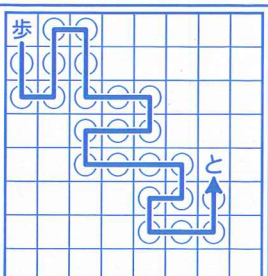
問題 ⑧
レベル 2



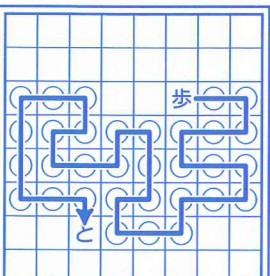
ゲームシート問題…レベル3 もんだい



問題④
レベル1

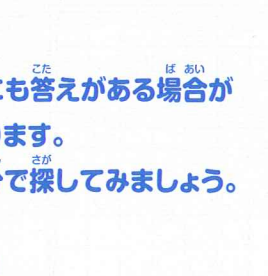


問題 ⑨
レベル 3

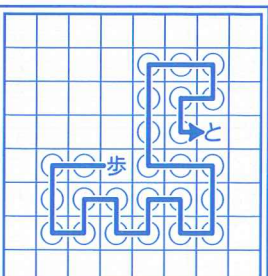


ほか
他に
あり
じぶん
自分

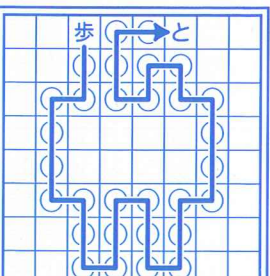
17



問題 5
レベル 1



問題 10
レベル 3



ゲームの内容

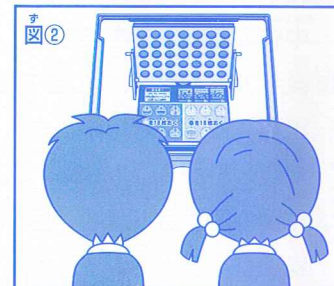
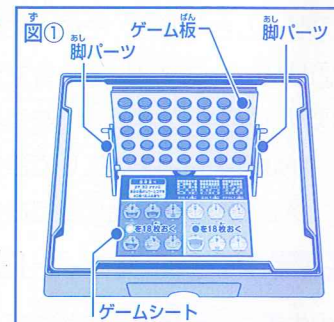
交互にリバーシコマを入れていき、タテ・ヨコ・ナナメのどれか4コ並べると勝ちとなるゲームです。

**よう い
用意するもの**

ゲーム台、ゲームシート「四目並べ」、ゲーム板、脚パーツ2個、リバーシコマ36枚

 ゲームの準備 じゅんび

- ① ゲーム台^{だい}をおき、その上^{うへ}にゲームシート
「四目並べ^{よんもくなら}」をおきます。
- ② リバーシコマ^{い か}(以下コマ)を18枚^{まい}ずつにわけ、ゲーム
シートに並べます。^{なら}
- ③ ゲーム板^{ばん}と脚^{あし}パーツ^{だ い}をゲーム台^{せ っ ち}に設置^すします。(図①)
※ゲーム板^{ばん}の方向^{ほう こう}を間違え^{まちが}ずコマ^{こ ま}が入^{はい}るところが上^{う え}に
なるように設置^{せ っ ち}してください。
- ④ プレイヤーはゲーム板^{ばん}の穴^{あな}があいているほうに2人^{ふたり}
とも座^{すわ}ります。(図②)
- ⑤ ジャンケン^{じゃんけん}などで順番^きを決め、どちらの色^{いろ}のコマ^{こ ま}を
つか^{つか}えら^{えら}びます。



ゲームのスタート

- ① 1番の人からゲーム板の好きなところへコマを自分の選んだ色が見えるように入れます。(図③)
- ② 次の順番のプレイヤーも好きなところへコマを自分の選んだ色が見えるように入れます。
- ③ 交互にコマを入れていき、最初にタテ・ヨコ・ナナメのどれかに自分のコマを4コつなげてそろえた人が勝ちです。

※一度入れたコマはゲーム中は戻せません。

※全てのコマを入れても勝敗がつかないときは、引き分けとなります。



ゲームの内容

交互にリバーシコマをおいていき、5コ連続して並べた人が勝ちとなるゲームです。

使用するもの

ゲーム台、ゲームシート「五目並べ」、リバーシコマ 64 枚、コマケース 2 個

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「五目並べ」をおきます。
- ②リバーシコマ (以下、コマ) を 32 枚ずつにわけ、それぞれコマケースに入れます。
- ③ジャンケンなどで順番を決めます。先手は茶色となり、コマをおくときに、かならず茶色を上にしておきます。もう一人は後手となり、コマをおくときは、かならず白色を上にしておきます。

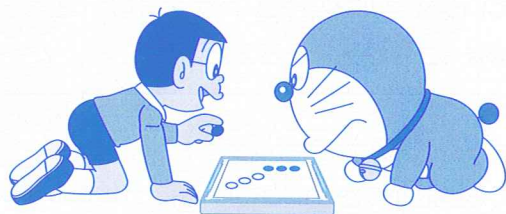
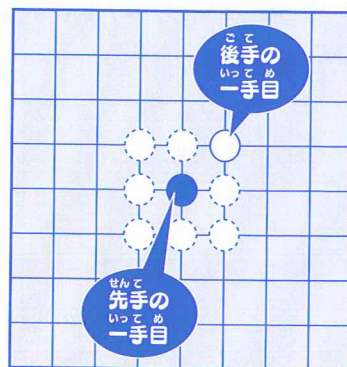
ゲームのスタート

- 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のコマ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、どこにコマ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コマをおいていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに、相手より先に自分のコマを5コ連続して並べる (五連) ができれば勝ちです。

全てのコマをおいても勝敗がつかないときは引き分けとなります。

図①



高度なルール「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。

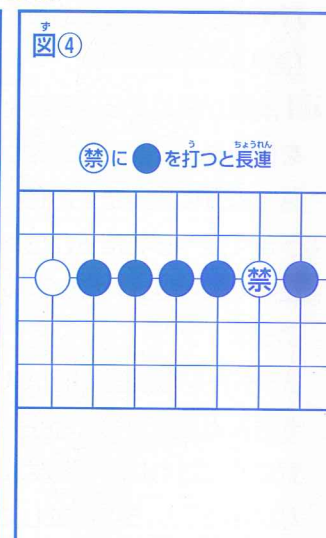
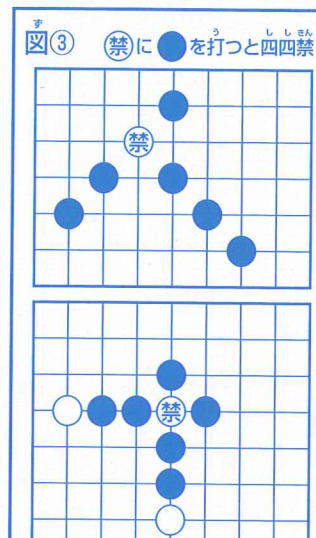
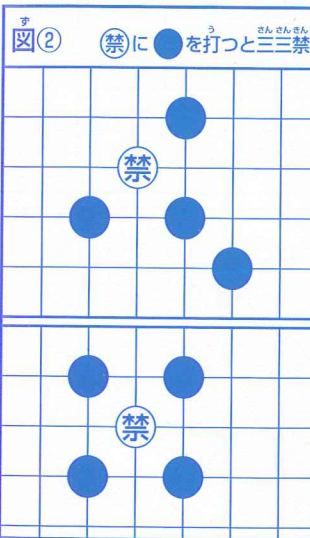
「連珠」のルール

- 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、これをする負けとなります。
「三三禁」…3コのコマ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コのコマ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コ以上のコマを直線上に並べる。(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後手には一切の禁じ手はありません。

※後手が「長連」を打った場合、五連ど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。「四四」と「四三」、「長連」と「四三」の組み合わせも同様です。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。



ゲームの内容

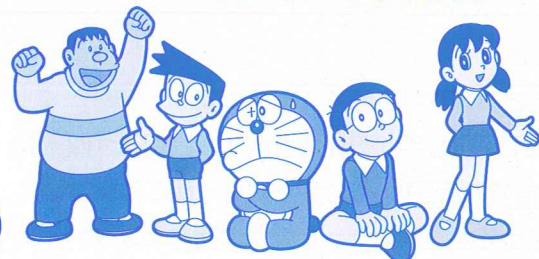
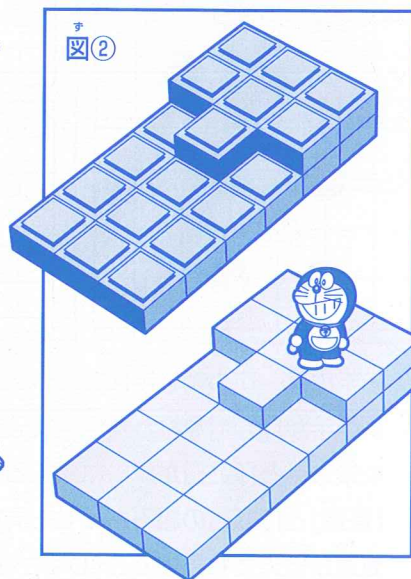
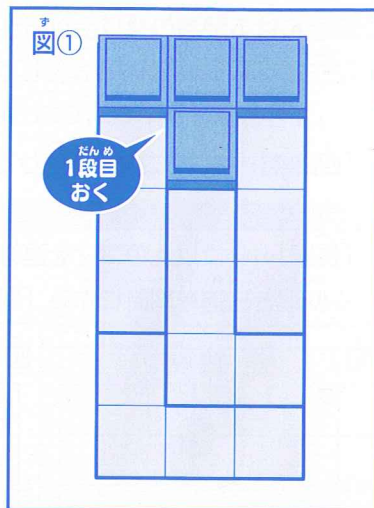
問題が描かれたゲームシートにパズルピースをおいていくことで、立体的な図形感覚が身につくパズルです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「立体パズル」、パズルピース7個

ゲームの準備とスタート

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「立体パズル」をおきます。
- ②レベル1の「のび太問題」から始めます。
ゲームシートに描かれた1段目の図に合いそうなパズルを選び、ちょうど図形に合うように並べます。
色分けされているところはヒントになっており、パズルがきちんと組めるようになっています。(図①)
- ③1段目が組めたら、その上に残りのパズルピースを使って、ミニドラが乗っている正解の図形になるように組みます。(図②)
- ④うまく並べられたら、23ページの解答を見ます。
正解であれば、レベル2、レベル3と進んでいきます。
23ページの解答に描かれていない答えでも、きちんと並べられたら正解です。色分け部分を気にしなければ、正解は1つではないかもしれないので、いろいろ試してみつけましょう。



ゲームの内容

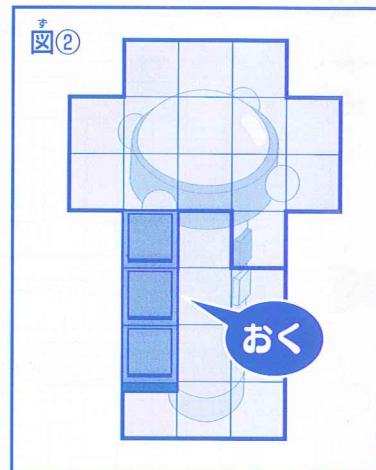
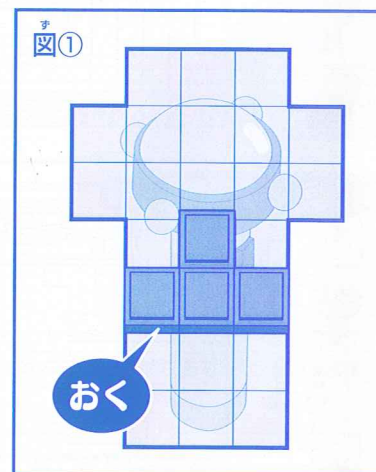
問題が描かれたゲームシートにパズルピースをおいていくことで、図形感覚が身につくパズルです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「平面パズル」、パズルピース7個

ゲームの準備とスタート

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「平面パズル」をおきます。
- ②レベル1の「タケコプター」から始めます。
図形に合いそうなパズルを選び、ちょうど図形に合うように並べます。
※レベル1で使用するパズルの枚数は決められています。
- ③うまく並べられたら、24ページの解答を見ます。
正解であれば、レベル2、レベル3と進んでいきます。
※レベル2、レベル3では全てのパズルを使用します。
※レベル2の色分けされているところは、パズルがきちんと組めるようにするためのヒントです。(図①)
24ページの解答に描かれていない答えでも、きちんと並べられたら正解です。
いろいろ試して正解を見つけてみましょう。
色分け部分を気にしなければもっと答えがあります。(図②)



立体パズル 解答

のび太問題



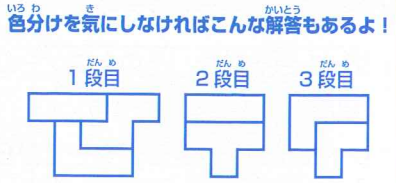
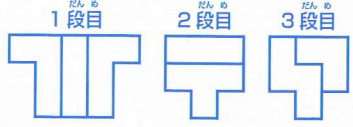
解答例



ジャイアン問題



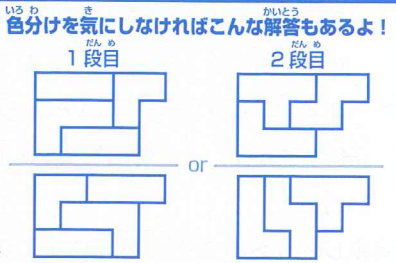
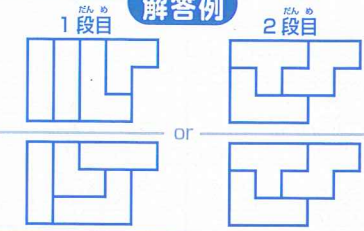
解答例



スネ夫問題



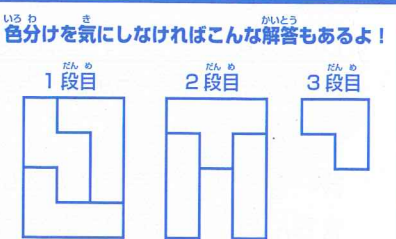
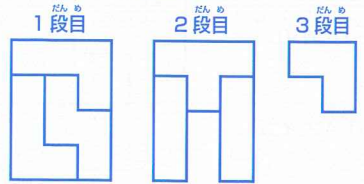
解答例



しずか問題



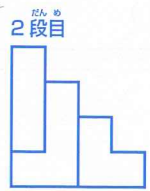
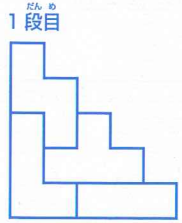
解答例



ドラえもん問題



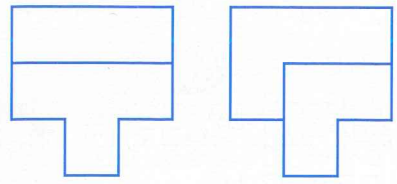
解答例



平面パズル 解答

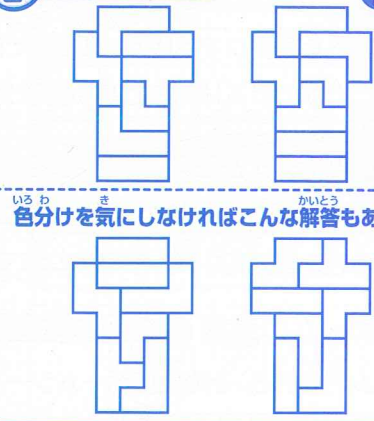
レベル1 タケコプター

解答例



レベル2 スモールライト

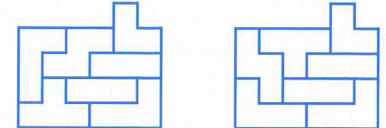
解答例



色分けを気にしなければこんな解答もあるよ！

レベル2 空気砲

解答例



色分けを気にしなければこんな解答もあるよ！

レベル2 ムードもりあげ楽団

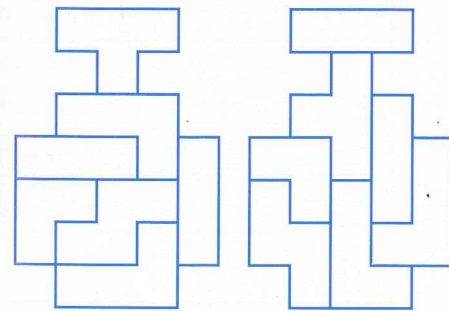
解答例



色分けを気にしなければこんな解答もあるよ！

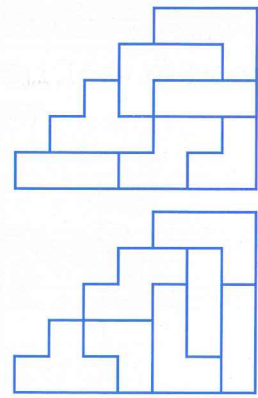
レベル3 桃太郎印のきびだんご

解答例



レベル3 ガリバートネル

解答例



ゲームの内容

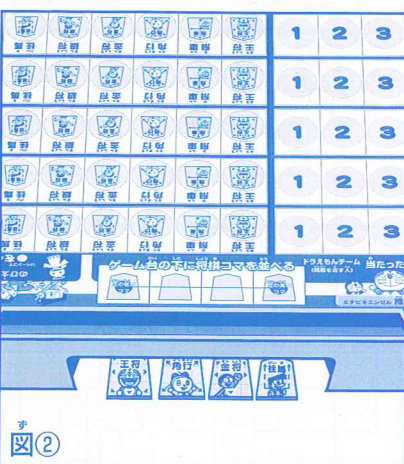
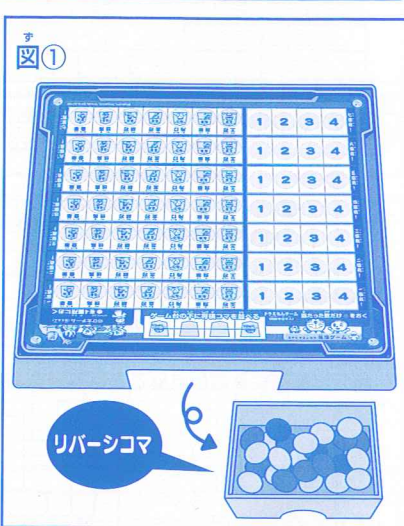
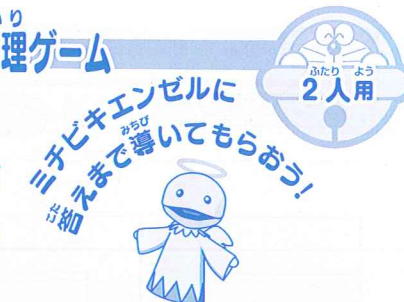
相手が並べた将棋コマ4枚を、できるだけ早く全て当てることができれば勝ちとなる推理ゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ミチビキエンゼル 推理ゲーム」、将棋コマ(王、飛、角、金、銀、桂、香)各1枚、リバーシコマ56枚、コマケース1個

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「ミチビキエンゼル 推理ゲーム」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ドラえもんチーム側のコマケースをゲーム台から取り外し、リバーシコマを入れてゲーム台の外におきます。(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枚をとり、相手に見えないようにゲーム台の下に、位の高いコマから順番に並べます。(図②)

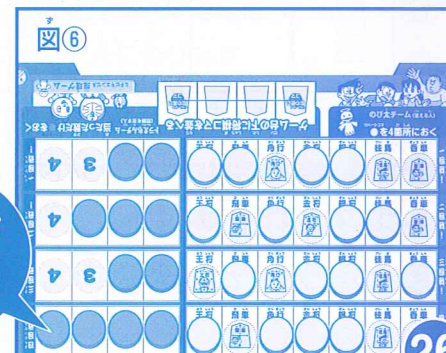
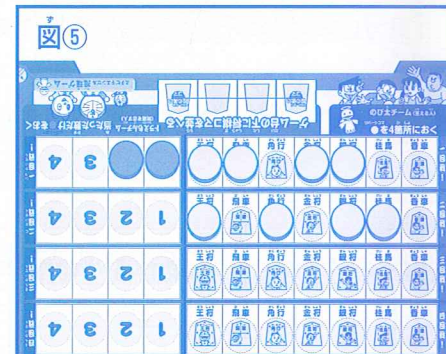
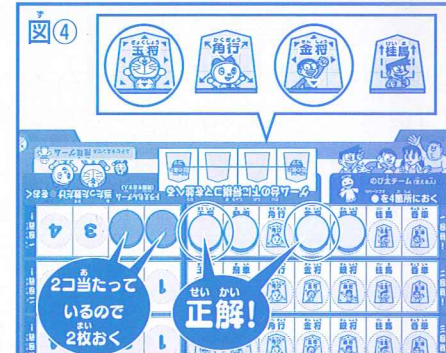
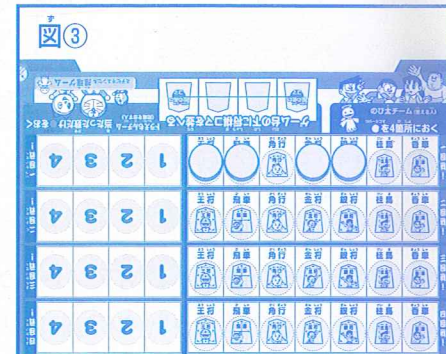


ゲームのスタート

- ①のび太チームは、ドラえもんチームの並べた将棋コマの順番を予想して、ゲームシートの一回戦の位置にリバーシコマ4枚を白色を上にしておきます。(図③)
 - ②ドラえもんチームはおかれたリバーシコマを見て、自分の並べた将棋コマと当たっている個数だけ、解答欄にリバーシコマの茶色を上にして並べます。(図④)
 - ③のび太チームは、解答欄のリバーシコマを見て、ドラえもんチームがどの将棋コマを並べたかを推測し、二回戦の位置にリバーシコマを白色を上にして並べます。(図⑤)
 - ④これを繰り返し、のび太チームがドラえもんチームの並べた将棋コマの順番を、何回戦で当てたか覚えておきます。(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。
- ⑤のび太チームとドラえもんチームを交代して、①～④を同じように行います。
 - ⑥できるだけ早い回戦で順番を当てることができた人の勝ちです。



よん かい せん
四回戦で
あたり!



★★(中級編) 透明マント かくれんぼゲーム

ゲームの内容

相手の将棋コマの位置を推理しながら全て当てることができれば勝ちとなるゲームです。

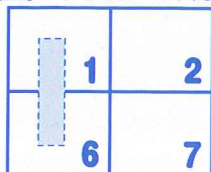
用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「透明マント かくれんぼゲーム」、将棋コマ(玉、飛、角、金、銀)各2枚、ゲーム板、脚パーツ2個、リバーシコマ50枚、コマケース2個

ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、その上にゲームシート「透明マントかくれんぼゲーム」をおきます。
- ②ゲーム板と脚パーツをゲーム台に設置します。(図①)
- ③それぞれ将棋コマ(玉、飛、角、金、銀)を5枚とり、自分の陣地のコマケースにリバーシコマ25枚を入れます。
- ④相手に見えないように、ゲームシートの「自分の陣地」の好きな位置に将棋コマを並べます。(図②)
- ⑤将棋コマの並べ方は次のようにします。

●玉(王)…タテに2マスまたがる



タテに2マス

●飛・角…横に2マスまたがる



ヨコに2マス

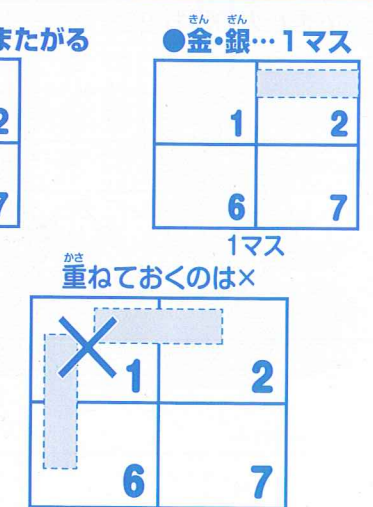
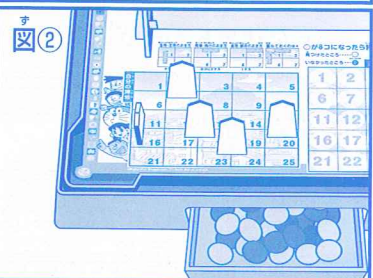
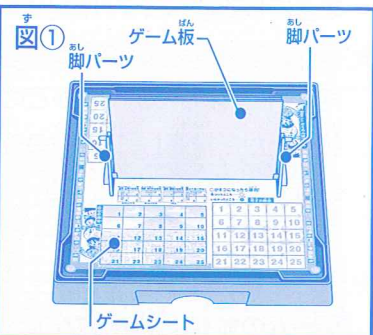
●金・銀…1マス



1マス

ただし、複数の将棋コマを1つのマスにまたがるようにおいてはいけません。

- ⑥ジャンケンなどでどちらから始めるかを決めます。

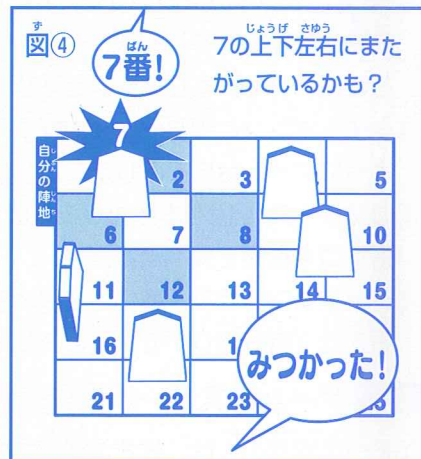


ゲームのスタート

- ①自分の順番の人(プレイヤーA)は、相手(プレイヤーB)の陣地の1~25までの数字を1つ、プレイヤーBに告げます。
- ②プレイヤーBの人は告げられた数字の上に、玉・飛・角・金・銀の将棋コマがおいてあった場合は、「見つかった!」と言い、将棋コマがおいていなかった場合は、「セーフ」と言います。(図③)
- ③玉、飛、角は2マスにまたがっているので、2マスとも見つけなければなりません。(図④)
- ④プレイヤーAは、相手の将棋コマを見つけた場合は、リバーシコマを相手の陣地を示すシートの上に白色が上になるようにおきます。相手の将棋コマを見つけれなかった場合は、茶色が上になるようにおきます。
- ⑤プレイヤーAは、相手の将棋コマを見つけた場合は、続けて1~25までの数字を1つ告げます。

※ただし、まだ告げていない数字に限りです。さらに見つけることができれば、続けて数字を告げることができます。

- ⑥相手の将棋コマを見つけたことができなかった場合、交替して今度はプレイヤーBが相手の陣地の1~25までの数字を1つ、プレイヤーAに告げます。
- ⑦これを繰り返し、全ての相手の将棋コマ(全部で8マス)を見つけたことができれば、その人の勝ちとなります。



★(初級編) ときどきタイムマシン バランスゲーム

ゲームの内容

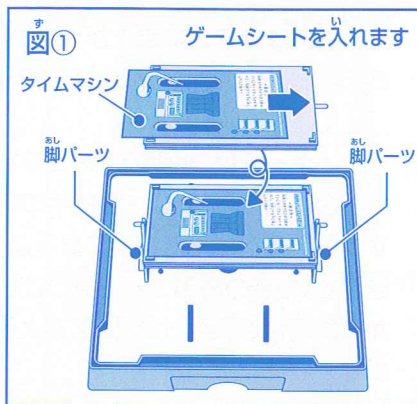
タイムマシンに将棋コマを交互に乗せていき、バランスをくずして、将棋コマを下に落とした人が負けとなるゲームです。

用意するもの

ゲーム台、ゲームシート「ときどきタイムマシン バランスゲーム」、将棋コマ(全部)、ゲーム板、脚パーツ2個、コマケース1個

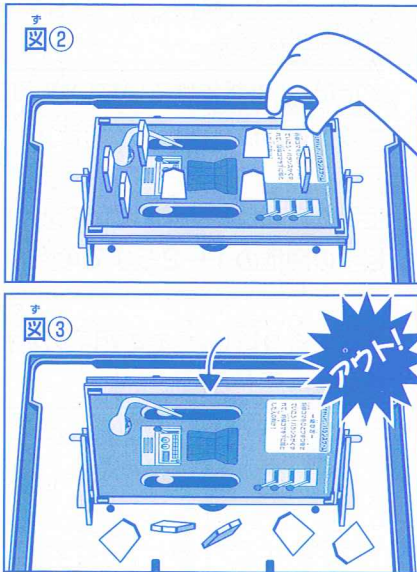
ゲームの準備

- ①ゲーム台をおき、ゲーム板にゲームシート「ときどきタイムマシン バランスゲーム」を差し込みみます。
このパーツをタイムマシンと呼びます。
- ②タイムマシンと脚パーツを面が水平になるようにゲーム台に設置します。(図①)
- ③コマケース1個を本体から取り出し、将棋コマを全て入れます。
- ④じゃんけんなどで1番の人を決めます。
右回り(時計回り)で順番にプレイします。

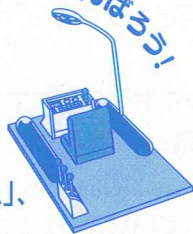


ゲームのスタート

- ①自分の順番の人は、好きな将棋コマを1枚選んで手に持ちます。
- ②タイムマシンの上に、将棋コマをバランスがくずれないように乗せます。
このとき将棋コマはどの面を下にして乗せても構いません。(図②)
- ③次の順番の人も、好きな将棋コマを1枚選んで同じようにタイムマシンに将棋コマを乗せます。
順番に繰り返して将棋コマを乗せていき、タイムマシンのバランスをくずして、将棋コマを落とした人が負けとなります。



タイムマシンから
落ちないようにがんばろう!



じょりゅうさん たか はし やまと
女流三段 高橋 和さん 監修

〈プロフィール〉

1976年、神奈川県藤沢市生まれ。小学1年生から将棋を始め、中学3年生で女流プロ棋士になり、2006年より女流三段。
現在は子育てに励みながら、子どもたちへの将棋普及を中心に活動している。
著書に『びんびんしょうぎ』(ポプラ社刊)、『女流棋士』(講談社刊)、『やまと先生の入門!将棋教室』(日本文芸社刊)

将棋には、先を読む力や自分の頭で考える力が必要です。

しかし、小さなお子さまが将棋に初めて触れる場合には、勝負する楽しさと同時に、初めに「お願いします」、勝負が決まったら負けたほうが「負けました」という礼儀を教えることも大切です。

この「ドラえもん はじめての将棋ロイヤル15」では、初めて将棋に触れるお子さまのために、将棋くずし、まわり将棋、お城将棋などで将棋コマや盤に親しみ、はさみ将棋、歩なし将棋で将棋のルールに慣れていくことができます。

また、将棋コマに進み方が入っているので、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、いきなり本将棋を始めるのではなく、少しずつ将棋に親しめるような商品になっています。

ぜひ、親子で向き合って勝負してください。

他にも自分の頭で考えるゲームやパズルなど、家族みんなで遊べるゲームが15種類も入っているため、ゲーム好きな私もお勧めの商品です。