

チェショージ

説明書

遊び方

○用意するもの

・将棋のコマ

表	名称	歩兵	銀将	騎士	僧正	城将	王将
	略称	歩	銀	騎	僧	城	王
代用するコマ	歩兵	銀将	桂馬	角行	飛車	王将	
使用する数	6	2	2	2	2	2	2

・5×6マスのボード

○ゲームの流れ

- ・ボードの上に「初期配置」のとおりコマを置きます。
- ・ジャンケンで先手を決め、先手から交互に手番を繰り返します。
- ・手番とは、自分のコマを1つだけ1回移動（「コマの移動範囲」を参照）させる、または捕獲したコマを空いているマスに配置することです。
- ・パスをする（手番を行わない）ことはできません。
- ・相手の王将を捕獲したら、勝ちとなります。

○初期配置

駒	爵	王	昇	驎
歩		歩		歩
歩		歩		歩
騎	僧	王	銀	城

○捕獲

- ・自分のコマの移動範囲に相手のコマがある場合、そのマスに移動させることで、そのコマを捕獲します。
- ・捕獲したコマは、自分のコマとして使用することができます。

○昇格

- ・歩兵が敵陣（相手側2列）に移動するか敵陣から移動したら、そのコマを裏向きにして昇格できます。

○王手（チェック）

- ・自分の手番によって自分のコマの移動範囲に相手の王将がある状態にした場合、必ず「王手（チェック）」を宣言しなければなりません。

○補足事項

- ・コマの移動で、自分のコマがあるマスに移動させることはできません。
- ・直線に何マスも移動する際、他のコマを飛び越えることはできません。
- ・コマの配置で、移動先がないマスにコマを置いてもかまいません。
- ・自分の歩兵がある縦の列に、捕獲した歩兵を配置すること（二歩）はできません。
- ・通常の将棋でいう「打ち歩詰め」は反則になりません。
- ・同じ場面が繰り返された場合、仕掛けた人が手を変えることとします。

別の遊び方（誰取れチェショージ）

○用意するもの

・将棋のコマ

表	名称	歩兵	銀将	騎士	僧正	城将	金将
	略称	歩	銀	騎	僧	城	金
代用するコマ	歩兵	銀将	桂馬	角行	飛車	金将	
使用する数	6	2	2	2	2	2	2

・5×6マスのボード

・カード（銀将、騎士、僧正、城将、金将がそれぞれ2枚ずつ計10枚）

○ゲームの流れ

- ・ボードの上に「初期配置」のとおりコマを置きます。
- ・ジャンケンで先手を決めます。
- ・カード10枚を裏向きでよく切って、先手から順に裏向きのままカードを1枚引いて表を見たら、自分の前に伏せておきます。
- ・先手から交互に手番を繰り返します。
- ・自分の前に伏せてあるカードに書かれたコマが1つでも（相手から捕獲して配置したコマであっても）捕獲されたら負けを宣言し、相手の勝ちとなります。
- ・相手に自分のカードが悟られないように、ごまかしながら手を進めてください♪

○初期配置

駒	爵	王	昇	驎
歩		歩		歩
歩		歩		歩
騎	僧	金	銀	城

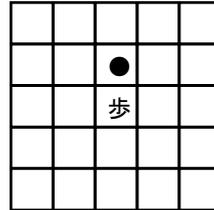
○補足

- ・どのときに王手であるかわからないので、王手はありません。
- ・その他のルールは、通常のチェショージで遊ぶ場合と同様です。

コマの移動範囲

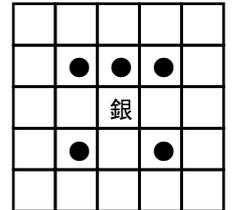
(1) 歩兵

- ・前に1マス



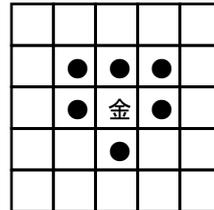
(2) 銀将

- ・前か斜めに1マス



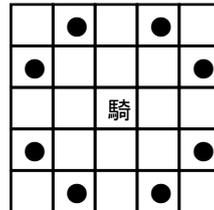
(3) 金将（歩兵の昇格後も同様）

- ・縦横か前斜めに1マス



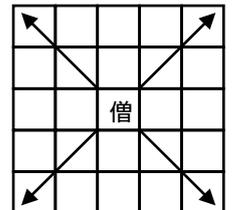
(4) 騎兵

- ・下図の8か所



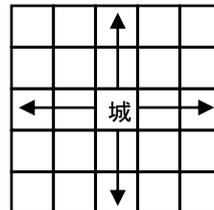
(5) 僧正

- ・斜めに何マスでも



(6) 城将

- ・縦横に何マスでも



(7) 王将

- ・9方位に1マス

