

# 炮将棋

考案者: 高城亜樹様  
開発協力: あんちっく将棋部

中国将棋の「炮(パオ)」と同様に駒を取る時は、1枚駒を飛び越えなければならない変則将棋です！

※中国将棋の「炮(パオ)」は、

「移動時」と「敵駒を取る時」とで違う動きをします。

- ・「移動時」…飛車と同じ動き
- ・「敵駒を取る時」…十字方向にある1枚目の敵味方の駒を飛び越えて、延長線上にある2枚目の敵駒を取る事ができます。

## <炮将棋のルール>

全ての駒は中国将棋の「炮(パオ)」と同様に、「移動時」と「敵駒を取る時」とで違う動きをします。

### ・「移動時」(注: 敵駒を取れません)

炮将棋の「移動時」の駒の動きは、基本的に本将棋と同じですが、桂馬は八方桂となります。  
なお、八方桂がなった場合は、金将の動きとします。

### ・「敵駒を取る時」(注: 条件を満たし敵駒を取れる場合の移動です。)

以下の(1)(2)(3)の条件どれかを満たすと移動して敵駒を取る事が可能です。

#### (1)「移動時」に1マス移動できる方向について

「移動時」に1マス移動できるマスにある敵味方の駒を飛び越えて、延長線上2マス先の敵駒のいるマスに移動して取る事ができます。

#### (2)「移動時」に直進移動(香、飛、角などの動き)できる方向について

「移動時」に直進移動できる方向にある1枚目の敵味方の駒を飛び越えて、延長線上にある2枚目の敵駒のいるマスに移動して取る事ができます。

#### (3)八方桂の場合

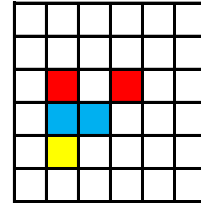
縦横に隣接するマスにある敵味方の駒を飛び越えて、その先のななめに隣接する敵駒のいるマスに移動して取る事ができます。  
(文章だけでは分かりにくいので、【ルール(3)説明図】参照)

この他、以下の「王不見王」のルールも適用されます。

### 「王不見王」

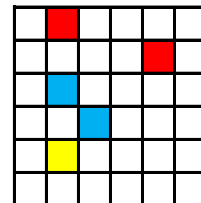
自分の手番終了時に、  
敵玉の8方向の延長線上の1枚目の駒が  
自分の玉になると敗北です！

※王様どうしは目が合ってはいけないという中国将棋のルールに由来。



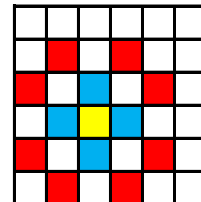
【ルール(1)説明図】

黄マスにいる自分の駒は、青マスにいる敵味方の駒を飛び越えて、2マス先の赤マスの敵駒を取れます。



【ルール(2)説明図】

黄マスにいる自分の駒は、青マスにいる敵味方の駒を飛び越えて、その先の赤マスの敵駒を取れます。



【ルール(3)説明図】

黄マスにいる自分の駒は、青マスにいる敵味方の駒を飛び越えて、その先のななめに隣接する赤マスの敵駒を取れます。

## <変則将棋棋士あんちっくコメント>

初手から「龍」が作れますが…勝負はそこからかもしれません。  
複雑なので、どんな展開になるのか予測困難であったりします♪