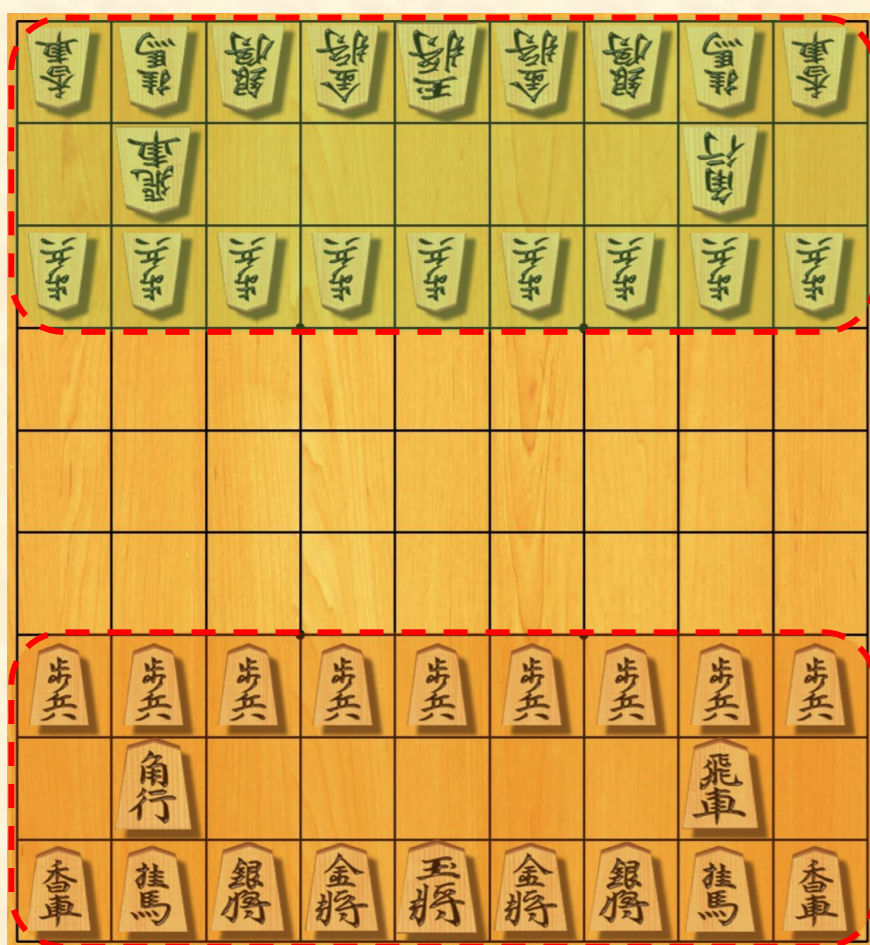


初期配置

将棋

勝利条件



敵陣

奥から3段をそれぞれ自陣・敵陣と呼ぶよ!



自陣



次の手番で敵の王将を取ろうとする手を王手といいます

王手をした際、敵の王将が逃げられない状態(詰み)にすることで勝利となります

【反則】

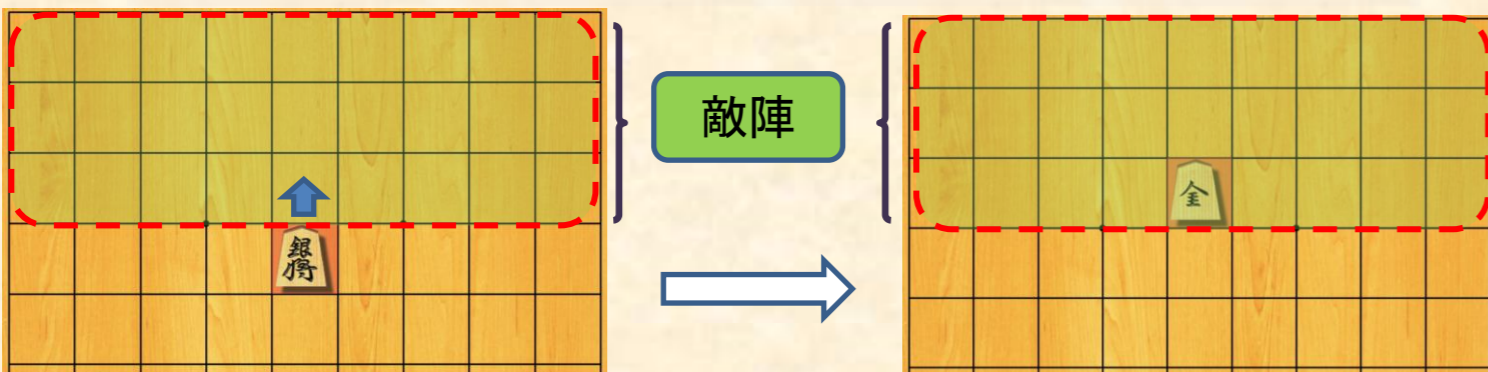
反則の規定は複数あります

反則は相手から指摘を受けると負けとなりますので注意しましょう

下に比較的出ることが多い反則をいくつか掲載します

成る(なる)と不成(ならず)

敵陣に入った時・敵陣内を移動した時・敵陣から出た時駒を裏返すことで成ることができます



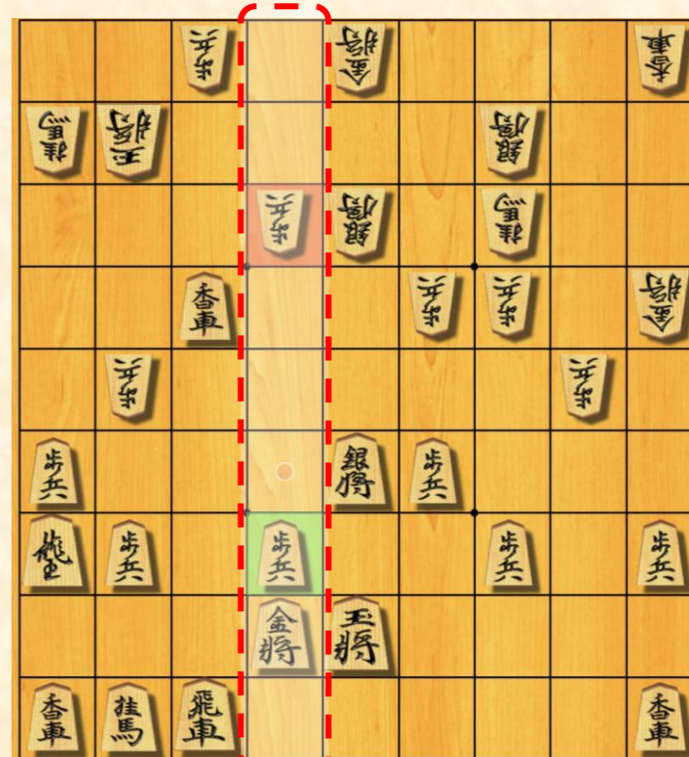
成る(駒を裏返す)

駒を裏返さないときは不成(ならず)ですね



持ち駒を敵陣に打つときは成ることができません成ることができるのは盤上で動かした駒です

反則 2歩



のように、縦の同列にすでに自分の歩があるとき持ち駒の歩を打ち込むと反則です

反則 打ち歩詰め



持ち駒の歩を打ち込むことにより敵を詰ませると反則です

- 水色の枠線.....切れてはいけない要素(文字やロゴ等)をいれる範囲
- ピンクの枠線...仕上りのサイズ
- みどりの枠線...フチなし印刷にする場合、背景を伸ばす範囲

★★★ PDFに変換して入稿される場合 ★★★  
 「表示」>「スライドマスター」画面より色つきのガイド線を消してから変換してください

冊子のデータ製作について

- ・ページ数は表紙も含めた数になります
- ・データは1Pごとでも見開きでもご入稿頂けます
- ※見開きの場合はページ順どおりにご作成ください
- ・白紙のページがある場合はコメント欄にご指示ください