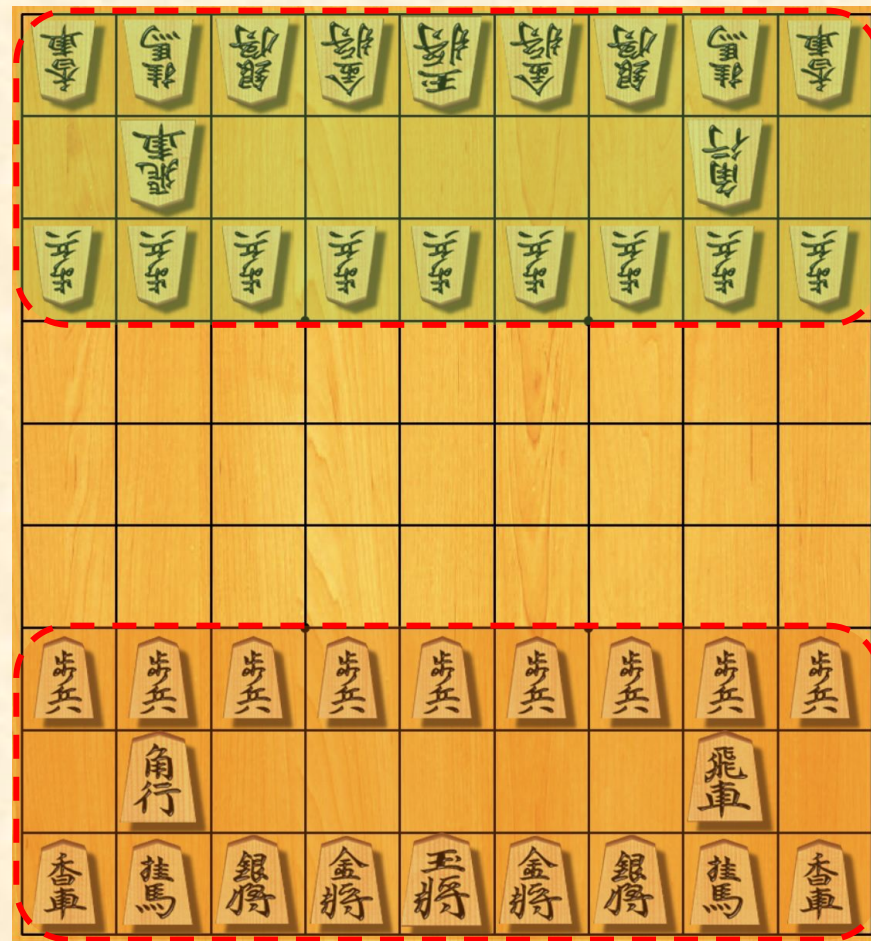




敵陣

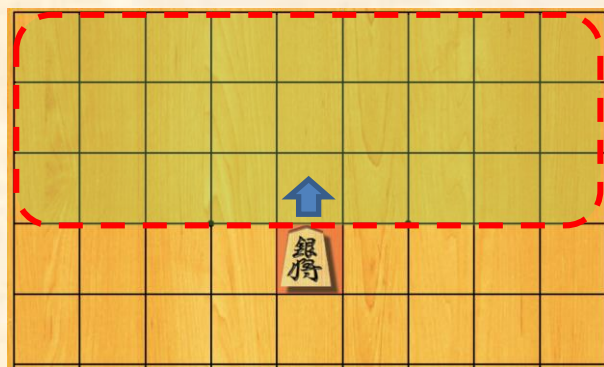
奥から3段を
それぞれ
自陣・敵陣と
呼ぶよ！



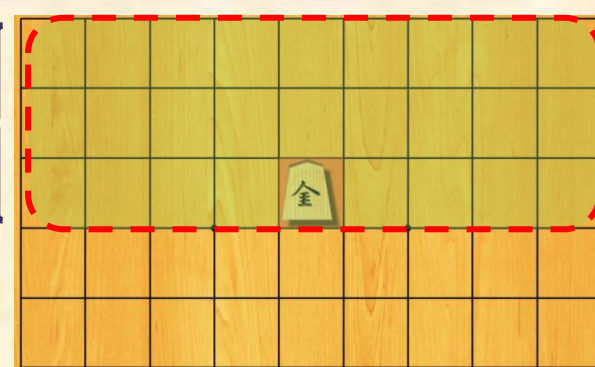
自陣

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



敵陣

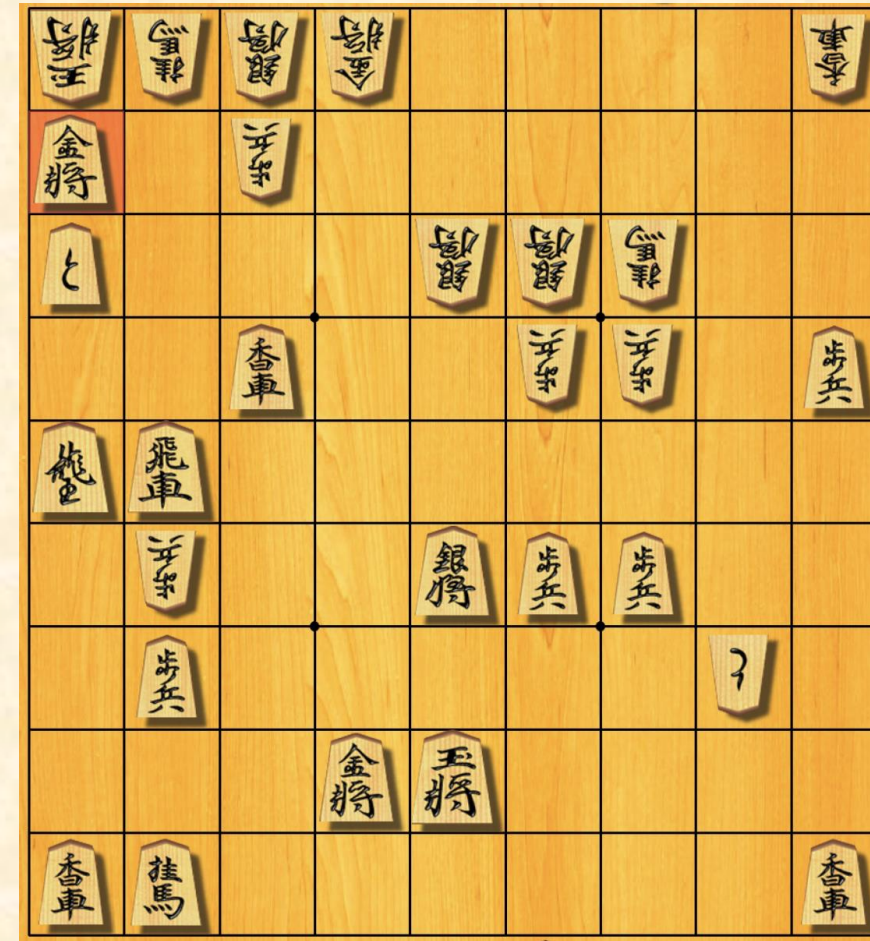


成る(駒を裏返す)



駒を裏返さないときは
不成(ならず)なのです

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



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

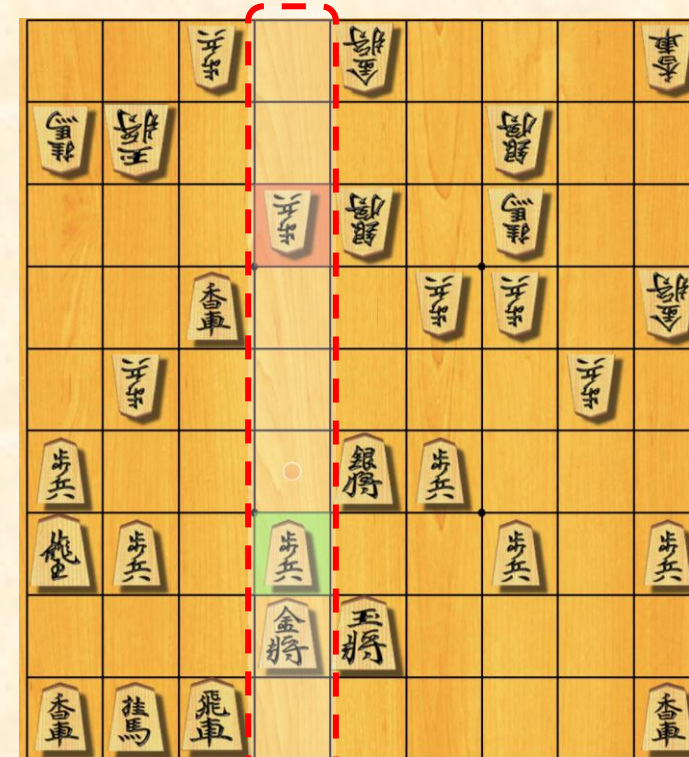
【反則】

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

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
によって
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