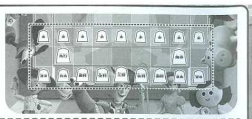
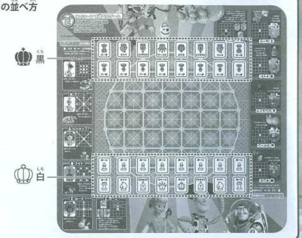
【将棋】コマの並べ方



【チェス】コマの並べ方



株式会社 タカラトミー
〒124-8511 東京都葛飾区立石 7-9-10

タカラトミーでは「子どもたちに安全で楽しいおもちゃと夢を」を第一に考えております。そのため、常に製品に対し研究、改良を行っており、お買い上げ時期によって同一製品の中にも多少異なるものや、パッケージの写真やイラストなどと異なる場合がございますがご了承ください。製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございましたら下記までご連絡ください。

タカラトミーグループ お客様相談室 おかけ間違えのないようご注意ください

製品の修理などについては下記お客様相談室までお問い合わせください

0570-041031

電話受付時間 10~17時 月曜日~金曜日（土日・祝日を除く）

タカラトミーサポート 検索

www.takaratomy.co.jp/support/index.html

●たのしいタカラトミーの情報はインターネットで www.takaratomy.co.jp

取り扱い説明書　対象年齢5才以上　1人~4人用　保護者の方と一緒にお読みください　TAKARA TOMY

ゲームがいっぱいポンジャンカーニバル TOY STORY 4

※写真はイメージです。※写真と商品とは多少異なる場合があります。

この度は、タカラトミー「トイ・ストーリー4 ゲームがいっぱい ポンジャンカーニバル」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。ご使用の前にこの取り扱い説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は、必ず保管しておいてください。

くちにいれない

⚠ 警 告（けいこく）

保護者の方へ 必ずお読みください。

●小部品があります。誤飲・窒息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。

⚠ 注 意（ちゅうい）

●プラスチック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。●部品はきれいに切り取り、切りはなした後のクズは捨ててください。●ハサミを使うときは、必ず保護者の方がついてあげてください。●ぶつけたり、ふりまわすなど、乱暴な遊びをしないでください。●思わぬ事故の恐れがありますので、ご使用後は3才未満のお子様の手の届かないところに保管してください。

（お願い）○ご使用前に、取り扱い説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管してください。○包装材は開封後、すぐに捨ててください。○ぶつけたり、おとしたりしないでください。○使用後は、部品箱に収納してください。

ゲームのルールには一部オリジナルを加えています。お家のルールに従って遊んでも構いません。

© Disney/Pixar © POOF-Slinky,LLC

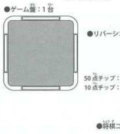
もくじ

●セット内容……P02
●ゲームを始める前に……P03
●ポンジャンパイ、将棋コマ、リバーシコマの種類……P03
●ゲーム盤……P03
①ポンジャン……P04
②かんたんポンジャン……P06
③将棋……P07
④はさみ将棋……P08
⑤まわり将棋……P08
⑥ちびっこ将棋……P09
⑦○× ゲーム……P10
⑧ミニリバーシ……P10
⑨ちびっこ囲碁……P11
⑩チェッカーゲーム……P12
⑪五目ならべ……P13
⑫つなげてゲーム……P14
⑬チェス……P15
⑭ニップ……P16
⑮ペグソリティア……P17
⑯ナンバーラリーゲーム…P18
⑰カーリング……P18
⑱ダーツ……P19
⑲ターゲット……P19
⑳ゴールをめざそう……P19
㉑はさんでとって……P21
㉒数字でパイならべ……P22
㉓早く取るがかち……P22
㉔ダウト……P23
㉕ババ抜き……P24
㉖フリフリパイ……P24
㉗7ならべ……P24
㉘神経衰弱……P25
㉙パイ崩し……P26
㉚どんどん積んでポンジャンタワー…P26
㉛3匹を探そう……P26
㉜パイあつめゲーム…P27
㉝ドキドキジョーカーゲーム…P27
㉞ビンゴ……P28
㉟カラーペア……P29
㊱カラーポーカー……P29
㊲ページワン……P30
㊳ブタのしっぽ……P31

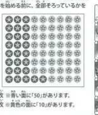
セット内容

「トイ・ストーリー4 ゲームがいっぱいポンジャンカーニバル」には、次の用具があります。ゲームを始める前に、全部そろっているかを確かめてください。

●ゲーム盤：1台

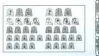


●リバーシコマ

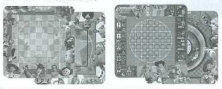


50点チップ：26枚 ※青い面に「50」があります。
10点チップ：46枚 ※黄色の面に「10」があります。

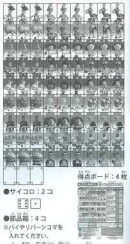
●将棋コマ



●ゲームシート：2枚（両面4種）



●ポンジャンパイ：84コ（予備3コ含む）



得点ボード：4枚

●サイコロ：2コ

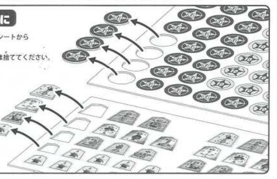
●部品箱：4コ
※パイやリバーシコマを入れてください。

●取り扱い説明書（本書）：1冊
※本書は読み終わった後も大切に保管しましょう。

ゲームを始める前に

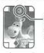
それぞれのコマ（チップ）をシートから切りはなしてください。
コマを切りはなした後のクズは捨ててください。

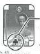
●将棋コマやリバーシコマなどは、部品箱に入れて、保管してください。

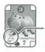


ポンジャンパイ、将棋コマ、リバーシコマの種類

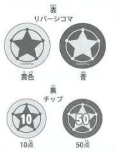
ポンジャンパイ、将棋コマ、リバーシコマはいろいろなゲームで使用します。


番号マーク
ポンジャンなどでこの数字を参照します。

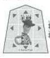

トランプマーク
このマークがあるパイはトランプゲームなどで使用します。


チェスマーク
このマークがあるパイはチェスなどで使用します。

※絵がらの無いパイは予備です。ゲームには使用しません。

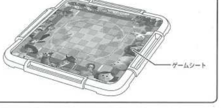


リバーシコマ（チップ）
得点のやりとりに使うほか、リバーシなどのゲームでも使用します。


将棋コマ
将棋などで使用します。

ゲーム盤

ゲームをする盤です。
※ゲームシートを使用するゲームでは、盤の上にシートをのせて遊びます。



① ポンジャン

ポンジャンパイを交換して遊びます。より多く、より高い得点のあがり手を揃って合計得点を競うゲームです。　難易度 ★★★

プレイ人数 2~4人（4人がベストです）　使用するゲームシート 無し　使用するもの ●ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ ●リバーシコマ（チップ） ●サイコロ：2コ

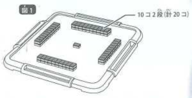
ゲーム前の準備

チップの配り方 チップはそれぞれ50点チップ5枚、10点チップ11枚、合計360点ずつ持ちます。

ポンジャンパイの並べ方

絵を下にして、予備のポンジャンパイをはずした81コのパイを盤の上でよくかき混ぜます。
10コ2段（計20コ）を1列にして、それぞれを右図のように盤の4方向に並べます。
残った1コは、盤の中央に置きます。
※2人、3人で遊ぶ場合も同様に並べてください。

図1



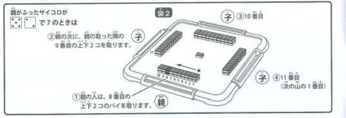
親の決め方

それぞれがサイコロをふります。2コのサイコロの目をたした数の一番大きかった人が親になります。親以外の人は子になります。
※親になると、あがったときの得点が倍になるので、自分が親になった人はちゃんとおぼえておきましょう。

手持ちパイの配り方

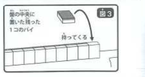
①親が2コのサイコロをふります。2コのサイコロの合計の数を、親の目の前の山の右から数えて、上下2コのパイを取ります。取ったパイは自分の方に向けて立てて、手持ちのパイにします。
②次の人が、親の取ったパイに続いて、上下2コ取ります。

図2


親がふったサイコロが
で7のときは
②親の次に、親の取った隣の9番目の上下2コを取ります。
子
③10番目
④11番目（次の山の1番目）
①親の人は、8番目の上下2コのパイを取ります。
親

これを手持ちのパイが全員8コになるまで繰り返します。
最後に親は、盤の中央に置いた1コのパイを取り、手持ちのパイを9コにします。（図3）

図3



手持ちパイの確認 手持ちパイで、「ポンジャン得点ボード」を見ながらどんなあがり手であがれるか考えます。

ポンジャンのあがり手と得点が書いてあります。
読みながらゲームを進めると便利です。
※得点ボードのあがり手は、あがるときの参考です。キャラクターの絵がらと得点ボードのあがり手の見本が同じでなければいけないということはありません。

あがり
■あがり手を集められたことを「あがり」と言います。

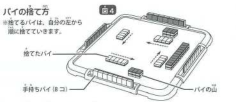
あがり手
■いずれかのあがり手を最初に集めた人が勝ちとなり、得点をもらうことができます。あがり手により、もらえる得点が異なります。高い得点をめざしてがんばりましょう。
（あがり方はP6を参照してください）

ゲーム開始

①親が手持ちパイを1コ捨てる。（最初の1回目のみ、親は手持ちパイが9コあるので、パイを取らずに捨てる）

パイの捨て方
※捨てるパイは、自分の左から順に捨てていきます。

図4

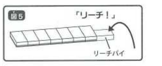


②次の人は、準備（P4 図2）でパイを取った続きの上のパイを1コ取ります。
そして、手持ちのパイの要らないパイを1コ捨てます。
③以下同じように、順番に時計回りでパイを上→下→上→下と取ってきては、1コ捨てを繰り返し、「あがり手」をつくっていきます。

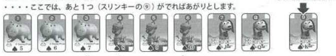
リーチ

あと1コで「あがり手」ができることを「リーチ」と言います。
リーチになったら要らないパイを捨てる時に、「リーチ！」とみんなに宣言します。
その要らないパイは、横に置いて捨てます。（図5）

図5



【例】「ミラクルあがり」の場合
・・・・ここでは、あと1つ（スリンキーの⑨）がでればあがりとします。


このパイがでればあがり！

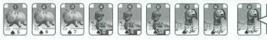
●「リーチ」した後、パイを入れかえたり、「あがり手」をかえることはできません。
●「リーチ」は何人でもすることができます。

あがり 手持ちのパイ9コが「あがり手」になったとき、「ポンジャン！」とみんなに言って手持ちパイを全部見せてあがりです。

リーチをしてから2つの方法であがることができます。
●自分の番で山から取ったパイであがる
●人の番で人が捨てたパイであがる

リーチしている人が2人以上いて、同じパイを狙っている場合は、捨てた人から時計回りで1番近い人があがりになります。

【例】「ミラクルあがり」の場合　・・・・ここでは、あと1つ（スリンキーの⑨）がでればあがりとします。

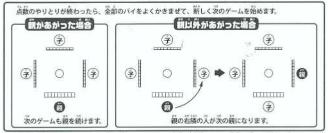


この場合のあがり方
●スリンキーの⑨を自分の番で取った場合
●他の人がスリンキーの⑨を捨てた場合

点数（チップ）の計算

あがったとき、**「あがり手」によって点数がもらえます。** 得点の計算は得点ボードを見ます。**親の点数は子の2倍**です。親のときは「親」、子のときは「子」の所に書かれている点数になります。（ポンジャン得点ボード参照）
①自分の順番でパイの山から取ったパイであがったときは、全員から点数がもらえます。
②「捨てたパイ」であがったときは、そのパイを捨てた人からだけ点数がもらえます。

点数のやりとりが終わったら、全部のパイをよくかきまぜて、新しく次のゲームを始めます。



※途中で点数チップがなくなった人が出たときは、その時点で終了します。点数を数え、順位を決めます。

誰もあがれなかったとき 誰もあがれないままパイの山がなくなった場合は、ゲーム終了となり、また新しくゲームを開始します。（親は右隣の人へ移ります。）

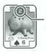
順位の決め方 親が2周したらゲームを終了します。
それぞれが持っている点数を数えて、点数の多い順に、順位を決めます。

② かんたんポンジャン

ポンジャンのあがり手を1つに限定した練習用ゲームです。　難易度 ★★

プレイ人数 2~4人（4人がベストです）　使用するゲームシート 無し　使用するもの ●ポンジャンパイ：予備をのぞいた81コ ●リバーシコマ（チップ） ●サイコロ：2コ

遊び方 ①基本的な遊び方の手順は「1.ポンジャン」と同じです。
②1~9までのパイを集めたらあがりです。
（背景の色をそろえる必要はありません。）


番号マークが1~9までのパイを1コずつ集めます。

③ 将棋

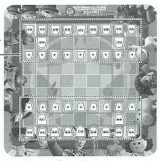
自分のコマを使って、相手の王将を追いつめるゲームです。　難易度 ★★★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートA　使用するもの ●将棋コマ：全て

ゲーム前の準備

①ゲームシートAを盤の上に置きます。
②将棋コマを（図1）のように並べます。
③じゃんけんで順番を決めます。
（勝った人から自分のコマを動かします。）

図1 コマの並べ方
※最後のページに拡大図があります。



ゲーム開始

コマを動かす 交互にコマを動かします。コマの動かし方は（図2）に従って動かしてください。

【相手のコマを取る】相手のコマがあるマスに自分のコマを進めると、相手のコマを取ることができます。
【取ったコマを使う】相手から取ったコマは、自分の番のときに好きな場所に置くことができます。
※但し、自分の歩を縦の列に2コ以上置くことはできません。
【成る（コマを裏返す）】コマを裏返すことを「成る」といいます。
成ったコマの動かし方（図3）
コマが成ると、普通のコマより動きが多くなり強くなります。以下のときに成ることができます。
①相手の陣地に入ったとき　②相手の陣地で動くとき　③相手の陣地から出るとき
※成るかならないかは自分の判断できめることができます。
歩、桂馬、香車のように前にしか進めないコマが、それ以上進めなくなるときは、必ず成らなくてはいけません。
※一度成ったコマは、相手に取られない限り元にもどすことはできません。
※金将、王将は成ることができません。
●桂馬以外のコマは、自分や相手のコマを飛び越えてはいけません。

王手 次の自分の順番で王将が取れる状態を「王手」といいます。
自分が王手をして、相手の王将の逃げ場がなく、また、王手を防ぐ手段がないと勝ちです。

図2 コマの動かし方

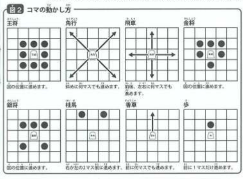
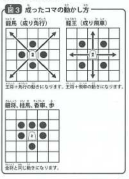


図3 成ったコマの動かし方


龍馬（成り角行）
王将+角行の動きになります。
龍王（成り飛車）
王将+飛車の動きになります。
銀将、桂馬、香車、歩
金将と同じ動きになります。

④ はさみ将棋

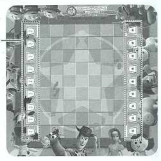
自分のコマで相手のコマをはさんだら、そのコマを取ることができるゲームです。　難易度 ★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートA　使用するもの ●将棋コマ（歩）：18コ

ゲーム前の準備

①ゲームシートAを盤の上に置きます。
②将棋コマを（図1）のように「歩」と「と金」にして並べます。
③どちらかが、「歩」、もう1人が「と金」かを決めます。
④じゃんけんで順番を決めます。
（勝った人から自分のコマを動かします。）

図1 コマの並べ方

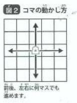


ゲーム開始

コマを動かす

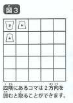
●順番に自分のコマを1コ動かします。動かす方向は（図2）のように前後左右の方向に好きなだけ動かすことができます。
※動かす方向に自分のコマか、相手のコマがあるときは、その手前までしか進めません。
※コマを飛び越すことはできません。
●自分のコマを動かして、相手のコマを縦・横のどちらかではさむと相手のコマを取ることができます。
※相手にはさまれたのではなく、自分で相手のコマの間に進めたときは、はさまれたことになりません。
※斜めにはさんでも取ることはできません。
※自分のコマで相手のコマを2コ以上はさんだ場合は、そのはさんだコマは全てとることができます。
※（図3）のように、四隅にあるコマは2方向からはさめば、そのコマを取ることができます。

図2 コマの動かし方



前後、左右に何マスでも進めます。

図3



四隅にあるコマは2方向を囲むと取ることができます。

勝敗

自分のコマが1コになるか、相手のコマに囲まれて動かせるコマが無くなったら負けです。

⑤ まわり将棋

相手を追い越すたびにあがりに近づくスピードゲームです。　難易度 ★★

プレイ人数 2~4人　使用するゲームシート シートA　使用するもの ●将棋コマ：全て ●サイコロ：2コ

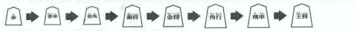
ゲーム前の準備

①ゲームシートAを盤の上に置きます。
②各自手元に、「歩」「香車」「桂馬」「銀将」「角行」「飛車」「金将」「王将」を用意する。
（3・4人の場合は、「角」「飛」「王」が足りなくなる場合があります。
そのときは「歩」で代用します）
③各自の「歩」を四隅に置きます。（図1）
④じゃんけんで順番を決めます。（2番目以降は時計回り）

ゲーム開始

コマを動かす

●順番にサイコロをふります。2コのサイコロの合計した数だけ反時計回りにコマを進めます。
スタートした場所まで1周して、止まるか、通過すると、コマを自分の手持ちのコマからランクアップさせて交換します。

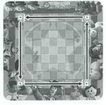


歩→香車→桂馬→銀将→金将→角行→飛車→王将の順にランクアップします。

※他の人と同じマスに止まった場合は、並べて置いてください。

勝敗 1番最初に王将までランクアップした状態で1周した人が勝ちです。
※2位以下はランクの高い順に順位を決めます。

図1 4人の場合



⑥ ちびっこ将棋

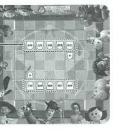
将棋のルールを簡単にしたゲームです。　難易度 ★★★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートA　使用するもの ●将棋コマ（桂馬、香車以外）：各2コ

ゲーム前の準備

①ゲームシートAを盤の上に置きます。
②将棋コマを（図1）のように並べます。
③じゃんけんで順番を決めます。
（勝った人から自分のコマを動かします。）

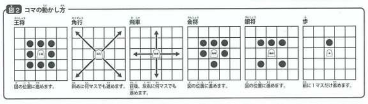
図1 コマの並べ方



ゲーム開始

コマを動かす 交互にコマを動かします。コマの動かし方は（図2）に従って動かしてください。

図2 コマの動かし方



【相手のコマを取る】相手のコマがあるマスに自分のコマを進めると、相手のコマを取ることができます。
【取ったコマを使う】相手から取ったコマは、自分の番のときに好きな場所に置くことができます。
※自分の歩を縦の列に2コ以上置くことはできません。
※取った歩を相手の王将の逃げ場がなくなるようなマスに置くことはできません。（図3）
※取った歩をいきなり相手の陣地に置くことはできません。
【成る（コマを裏返す）】コマを裏返すことを「成る」といいます。コマが成ると、普通のコマより動きが多くなり強くなります。以下のときに成ることができます。
成ったコマの動かし方（図4）
①相手の陣地に入ったとき　②相手の陣地で動くとき　③相手の陣地から出るとき
※成るかならないかは自分の判断できめることができます。
歩はそれ以上進めなくなるときは、必ず成らなくてはいけません。
※一度成ったコマは、相手に取られない限り元にもどすことはできません。
※金将、王将は成ることができません。

図3 ダメな置き方

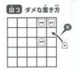
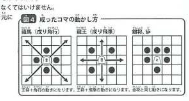


図4 成ったコマの動かし方


龍馬（成り角行）
王将+角行の動きになります。
龍王（成り飛車）
王将+飛車の動きになります。
銀将、歩
金将と同じ動きになります。

王手

次の自分の順番で王将が取れる状態を「王手」といいます。
自分が王手をして、相手の王将の逃げ場がなく、また、王手を防ぐ手段がないと勝ちです。

⑦ ○×ゲーム

先にコマを3枚並べた方が勝ちとなる簡単なゲームです。　難易度 ★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートA　使用するもの ●リバーシコマ：9枚

ゲーム前の準備

①ゲームシートAを盤の上に置きます。（オレンジの枠を使用します。）
②じゃんけんで順番を決めます。（先手は青の面、後手は黄色の面を使います。）

ゲーム開始

コマを置く 先手、後手の順に空いているマスにコマを置いていきます。

勝敗 先に縦、横、斜めのどれか3枚並べた方が勝ちです。

図1

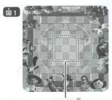
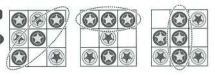


図2



⑧ ミニリバーシ

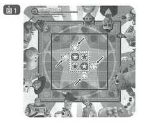
相手のコマをはさんでひっくり返して自分のコマにするゲームです。　難易度 ★★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートB　使用するもの ●リバーシコマ：36枚

ゲーム前の準備

①ゲームシートBを盤の上に置きます。（紺色の枠を使用します）
②コマを18枚ずつ分けて、どちらが黄色の面か、青の面を使うか決めます。
③中央に2枚ずつ（図1点線フレーム内）のように置きます。
④じゃんけんで順番を決めます。

図1



ゲーム開始

コマを置く

先手の人から順にコマを1枚置きます。
※先手が黄色のコマの場合、置けるのは（図1）の矢印の4箇所のみです。
コマを置けるのは縦、横、斜めのどこかで相手のコマを自分のコマではさめる場所のみです。
※相手のコマをはさめない場所に置いてはいけません。

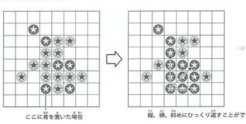
コマをひっくり返す

相手のコマをはさんだら、相手のコマをひっくり返します。　※はさむコマの数は縦、横、斜めいくつでも構いません。

パス どうやっても相手のコマをはさめないときは、「パス」と言って、1回お休みして、相手の番になります。
※置けるところができるまで、連続して相手の番が続きます。

勝敗 盤面が全部埋まるか、自分も、相手もどこにも置くことができなくなったらゲーム終了です。
コマの数が多い方が勝ちです。

例



⑨ ちびっこ囲碁

自分の陣地を広くするようにコマを置いていくゲームです。　難易度 ★★★★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートB　使用するもの リバーシコマ：49枚

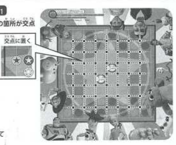
ゲーム前の準備

①ゲームシートBを盤の上に置きます。
②じゃんけんで順番を決めます。
③コマを分けます。（先手：25枚、後手24枚）…先手は黄色、後手は青を使用します。
※囲碁では、コマを「石」と呼びます。（以下石）

ゲーム開始

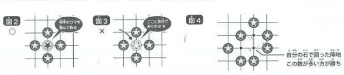
先手から交互に石を打ちます。
打てる場所が無くなったらパスをします。
【石を打つ】…石を置くことを「打つ」と言います。
●コマは縦線と横線の交わったところに打ちます。
これを「交点」と呼びます。（図1）
●交点ならばどこに打っても構いません。
○打った石は動かせません。
○すでに石が置いてあるところには打てません。
【相手の石を取る】●相手の石の上下左右を囲むと、相手の石を取ることができます。（図2）
○石を置いた瞬間に相手に囲まれて、取られてしまう場所に打ってはいけません。（図3）

図1 ●の箇所が交点



勝敗

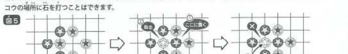
自分の石で囲んだ場所が自分の陣地となり、陣地をより多く取った方が勝ちです。（図4）お互いにパスをしたら終了です。
※ゲーム終了後相手から取った石は、相手の陣地に置き、相手の陣地を減らすことができます。



高度なルール「コウ」

（図5）のような形をコウといいます。コウの形になったときは、お互いに石を取ることができる状態が続くため、先手が石を取ったあとに後手が続けて石を取ることはできません。後手は一度他の場所に置いたあと、次の番にコウの場所に石を打つことはできます。

図5


②
取る
①
ここに置く
青が図の位置に置いて黄色を取ります。
すぐに黄色が図の位置において取り返してはいけません。

⑩ チェッカーゲーム

相手のコマを飛びこして、そのコマを取ってしまうゲームです。　難易度 ★★★★

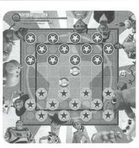
プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートB　使用するもの ●リバーシコマ：24枚

ゲーム前の準備

①ゲームシートBを盤の上に置きます。
②コマを12枚ずつ分けて、どちらが黄色の面か、青の面を使うか決めます。

③図1のように濃い緑色のマスに置きます。
④じゃんけんで順番を決めます。

図1

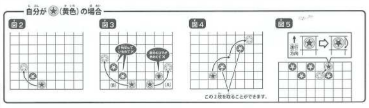


ゲーム開始

【コマの動かし方】コマは、濃い緑色のマスから濃い緑色のマスへ、斜め前に1マスだけ動かすことができます。
※斜め後ろには進めません。
※進みたいところに自分のコマがある場合は進めません。（図3（A））
【相手のコマを取る】斜め前に相手のコマが1枚ある場合、その相手のコマを飛び越してそのコマを取ることができます。（図2）
※相手のコマが2枚以上ある場合は飛び越えられません。（図3（B））
【2回以上連続で飛び越す】斜め前に相手のコマがあり、飛び越した先にまた、相手のコマが1枚ある場合は連続して飛び越して、相手のコマを取ることができます。（図4）
【王様コマに変わる】相手陣地の端まで進んだ場合、「王様コマ」に変わります。
変わったときは、コマの向きを逆さにしてください。（図5）
王様コマに変わると、次の番から斜め後ろにも進めるようになります。
王様コマは、何枚でもなることができます。
※王様コマになっても相手に飛び越えられると取られてしまいます。

勝敗 相手のコマを全部取るか、動けなくすれば勝ちです。

自分が ★（黄色）の場合



⑪ 五目ならべ

交互にコマを置いていき、5枚連続して並べた人が勝ちとなるゲームです。　難易度 ★★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートB　使用するもの ●リバーシコマ：49枚

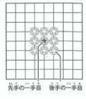
ゲーム前の準備

①ゲームシートBを盤の上に置きます。
②じゃんけんで順番を決めます。
③コマを分けます。（先手：25枚、後手：24枚）
…先手は黄色の面、後手は青の面を使用します。

ゲーム開始

先手の一手目は、ゲームマス中央の縦線と横線の交わったところに置きます。（右図中央）
後手の一手目は、先手のコマの隣に置きます。（右図：縦・横・斜めのどの方向でも構いません）
その後は、交互にコマを置いていきます。
※コマを置く場所は囲碁と同じ「交点」です。※2枚目以降はどこにコマを置いても構いません。

勝敗 縦・横・斜めのいずれかを相手より先に5枚並べた方が勝ちです。
※全てのコマを置いても勝敗がつかないときは引き分けです。



⑫ つなげてゲーム

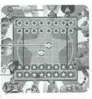
つながっているコマの長さで、進める数が変わるゲームです。　難易度 ★★★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートB　使用するもの リバーシコマ：32枚

ゲーム前の準備

①ゲームシートBを盤の上に置きます。
②コマを16枚ずつ分けて、どちらが黄色の面か、青の面を使うか決めます。
③図1のように並べます。
④じゃんけんで順番を決めます。

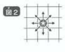
図1



ゲーム開始

【コマ1コの動かし方】
コマは縦・横・斜めの方向に1マス進めます。（図2）
※自分のコマ、相手のコマがある場合は進めません。
※途中で曲がることはできません。

図2



【つなげて動く】コマは並んでいる方向に2枚の場合と3枚の場合はつなげて動くことができます。
（図3）
2枚の場合は2マス・3枚の場合は3マス進まなければなりません。
※相手のコマが進行方向に無い場合はコマ数に応じたマス数を進行します。
（ただし進行方向に相手のコマがある場合は上記とは限らない）
【相手のコマを取る】自分のコマが移動できる範囲内に相手のコマがある場合相手のコマの数が、
（図4）
自分のコマの数よりも少ない場合のみ、相手のコマを先頭の1枚だけ取ることができます。
※相手のコマと自分のコマが進行方向に向かい合った場合のみです。
※相手のコマがあるときは必ず手前で止まります。

勝敗 それぞれ相手の陣地（図1★）に自分のコマが1枚でも達すると勝ちです。
但し、達した直後に相手も達することができた場合はもう1枚を先に達した方が勝ちです。

図3

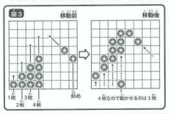
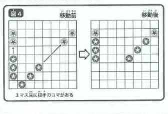


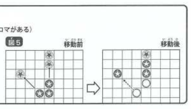
図4



ボーナスマスルール

ゲームに慣れたらボーナスルールで遊んでみましょう。
ボーナスマスにコマがある（もしくは、2枚、3枚の先頭のコマがある）場合はそのコマが1コ増えた動きができます。（図5）
1枚の場合→2枚の動き、
2枚の場合→3枚の動き、
3枚の場合→4枚の動きとなります。

図5



⑬ チェス

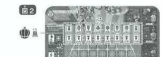
将棋に似たゲームですが、将棋にはない独特なルールがある奥が深いゲームです。　難易度 ★★★★★

プレイ人数 2人　使用するゲームシート シートC　使用するもの ●ポンジャンパイ（図1：チェスパイ）：32コ

ゲーム前の準備

①ゲームシートCを盤の上に置きます。
②図2のようにチェスパイを白と黒に分けて並べます。
③じゃんけんで順番を決めます。

図1 チェスのマークが入ったパイ



ゲーム開始

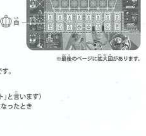
コマを動かす

コマの動かし方は、ゲームシートCを参照してください。

相手のコマを取る

相手のコマがあるマスに自分のコマを進めると、相手のコマを取ることができます。
※ポーンは、コマの前に自分か相手のコマがある場合は進めることができません。
※取った相手のコマは使うことができません。

図2



※最後のページに拡大図があります。

チェックメイト

次の自分の順番でキングを取れる状態を「チェック」といいます。
相手にチェックされて、回避できない場合は「チェックメイト」となり負けです。

引き分け 下記の場合引き分けになります。

- チェックがかかってない状態で身動きができないとき（「スティールメイト」と言います）
- お互いがチェックメイトできる戦力がなく、決着をつけることが不可能になったとき
- どちらかが引き分けを提案して、相手がそれを受け入れたとき
- 50手にわたって一度もコマの取り合いが起こらなかったとき
- 同じチェックを繰り返し相手も同じ逃げ方を永遠に繰り返すとき