

チェスの基本ルール

■基本ルール

- ゲームは2人のプレイヤーにより、チェスボードの盤上で行われる。
- 白が先手、黒が後手となる。
- プレイヤーは、交互に盤上にある自分の駒を1回ずつ動かす。(トランプなどのような)パスをすることはできない。
- 双方が1回ずつ動かしたとき1手と数える。
- 自分の手番の時に、味方の駒の動ける範囲に敵の駒があれば、それを取ることができる。敵の駒を取った駒は、取られた駒のあったマスへ移動する。
- 取られた駒は盤上から取り除き、チェスボードの右側(または左側)の手前に置く。
- チェスの駒は原則として他の駒を飛び越して移動することはできない。ただし、ナイトとキャスリングは例外となっている。
- いかなる場合でも、キングは敵の駒が効いている場所には移動することができない。
- 相手のキングを自分の駒の効きに入れる手を「チェック」と呼ぶ。
- チェックをかけ、相手が次の手でチェックから逃れることのできない状態を「チェックメイト」と呼ぶ。双方のプレイヤーは、相手のキングをチェックメイトすることを目指す。

※ 詳しくはインターネット等でお調べください。

■盤の置き方と駒の初期配置

- チェスボードは、右下が白マス(淡色のマス)になるように置く。
- 駒の初期配置は、右図のようになる。キングの初期配置は白・黒ともK列、クイーンの初期配置は白・黒ともQ列である。チェスの白と黒の配置は線対称の関係であり、鏡のように向かい合っている。
 - キングはK、クイーンはQ、ルークはR、ビショップはB、ナイトはNで表される。
 - 通常ポーンPは表記しない。
 - 公式競技としてのチェスには、将棋のような駒落ちはない。どんなに実力が離れていても、同じ条件での対局となる。



■各駒の動き

| | | |
|--|---|--|
|  歩兵 ポーン Pawn |  | <p>ポーンは基本的には右図の●のようにひとつ前のマスにだけ進みます。</p> <p>ポーン (Pawn、♙ ♚) はチェスの駒の一種で、歩兵を表している。</p> <p>特例 1.初期位置から動き出す時だけは○のように2個進めます。</p> <p>特例 2.敵の駒を取る時は○のように斜めに進みます。従って、ポーン同士が頭を付き合わせてしまうとお互い前には進めなくなり、斜め前に敵の駒が来ない限りどちらもどうにもできなくなります。</p> |
|  城 ルーク Rook |  | <p>縦・横の方向の任意のマス(どこでも好きなマス)に移動できる。</p> <p>ルーク (Rook、♖ ♜) はチェスの駒の一種。塔または城のような形をしている。城、戦車を表している。</p> |
|  騎士 ナイト Knight |  | <p>最大 8 箇所のうちの任意のマス(どこでも好きなマス)に移動できる。アルファベットの「Y」の字を、4 方向に広げたような動きでなる。ナイトは敵味方を問わず他の駒を飛び越すことができる。</p> <p>ナイト (Knight、♘ ♞) はチェスの駒の一種。騎士を表し、馬の頭の形をしている。</p> |
|  僧正 ビショップ Bishop |  | <p>斜め方向の任意のマス(どこでも好きなマス)に移動できる。</p> <p>ビショップ (Bishop、♗ ♝) は、チェスの駒の一種。僧正(もしくは象)を表す。</p> |
|  女王 クイーン Queen |  | <p>縦・横・斜めのすべての方向の任意のマス(どこでも好きなマス)に移動できる。</p> <p>クイーン (Queen、♛ ♜) はチェスの駒の一種。王妃(もしくは大臣、将軍)を表し、王冠 (tiara) の形をしている。</p> |
|  王 キング King |  | <p>縦・横・斜めのすべての方向に、1 マスだけ移動できる。</p> <p>キング (King、♔ ♚) はチェスの駒の一種。王を表し、十字架と王冠(crown)の形をしている。</p> <p>チェスの最終的な目的は、相手のキングを取れることが確定する状態に追い詰めること(チェックメイト)である。</p> |

■ポーンの動き

動きの基本

前方(相手側)に1マスずつ進む事ができる。後戻りはできない。直前のマスに味方の駒がある場合、前へ進む事ができない。直前のマスに敵の駒がある場合、取る事も進む事もできない。

ポーンの初手

スタート地点にいるポーンは、(そのポーンの)初手に限り前方へ2マス進む事ができる。2マスではなく、あえて最初から1マスずつ動いても問題はない。スタート地点にいる場合でも、味方や敵の駒を飛び越える事はできない。2マス先に敵の駒がいる場合は、直前に敵の駒がいる場合と同じく、取ることができない。

敵の駒の取り方(1)

斜め前方に敵の駒があった場合、駒を取ってそのマスに進む事ができる。斜め前方に敵の駒がなければ、ポーンは斜めに進む事ができない。

敵の駒の取り方(2)

両方の斜め前に敵の駒がある場合は、どちらを取るか選ぶ事ができる。ただし、同時に両方とも取る事はできない。駒を両方とも取らずに、その間を通過させる事もできる。

■駒の動きの特例

(1) ポーンの昇進

ポーンが一番向こうのラインまで到達したら好きな駒に成れる。これを Promotion(昇進)という。通常は最も強力な駒である女王に成る(むろん必要だと思ったら例えばナイトに成っても構わない)。この時、既に自分の女王が取られていたら相手からそれを返してもらって使用する。女王がまだいる場合でルークが1個でも取られている時は、それを返してもらって逆立ちさせて使用する。



(2) アンパッサン

ポーンは最初だけは2マス進むことができるが、相手のポーンがその動きをした時、こちらはそのポーンが1マスだけ進んだとみなしてこれを取る事ができる。これをアンパッサン(En Passant, 通過捕獲)という。

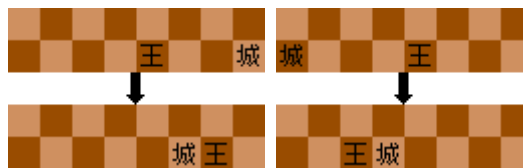
(3)キャスリング(castling)

これは右図に示すような駒の動きを1手でできるというものである。ただし下記の条件が必要である。

- 1.キングとそのルークの間駒が無いこと
- 2.キングもそのルークも一度も動いてないこと
- 3.チェックされていないこと(ルークに相手駒が利いてるのは構わない)

- 4.キングの移動先に相手の駒が利いてないこと

キャスリングを行う時は必ず先に王を動かしてからルークを動かす。これは基本的には王の動きだからである。なお、どちらにキャスリングする場合も王は2マス動くことに注意。



■細かなルール

【チェック】

(1)自分の駒の利き筋に相手のキングが来るようにして「取るぞ」とすることをチェック(check,王手)という。

(2)チェックされた駒がそのチェックを回避できなかつたら負けとなる。これをチェックメイト(check mate)という。

(3)チェックが掛かってない状態で身動きできない時は引き分けとなる。これをステールメイト(stale mate)という。これはチェスに特異なルールで、このルールはチェスの引き分けを明らかに増大させている。負けそうになったらステールメイトになるように指すのがうまい指し方といわれている。

【引き分けのケース】

- (1)兵力不足

どちらもキング同士、またはキングとビショップ(ナイト)のみになって決着がつくことは不可能となった場合

- (2)Perpetual Check

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時

- (3)千日手

同じ局面が既に2度出てきており、次に駒を動かすとまたその局面になるという場合

- (4)50手ルール

50手にわたって一度もポーンが動かず駒取りもなかった場合

- (5)ステールメイトの場合

- (6)両者が合意したとき