

# 将棋規則

/ 将棋のルール / Rules of Shogi

by Frank

## 1 術語 / 术语

将棋盤 / 将棋盤

敵陣 / 敵陣

先手 / 先手

駒台 / 駒台

9	8	7	6	5	4	3	2	1
		筋 / 列	竜		詰了 / 将死			王
王			王手 / 将军	と	王			王
王	金	王		と	王			王
王				こま駒 / 棋子	銀			王
歩			歩	王			だんだん / 行	
角	歩	歩		王	歩			歩
香		銀			王			王
	桂		王		王	王		

後手 / 后手

投了 / 认输

自陣 / 自陣

## 2 序盤 / 开局

駒台

王	王	王	王	王	王	王	王	王
王	王	王	王	王	王	王	王	王
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角						飛	
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香

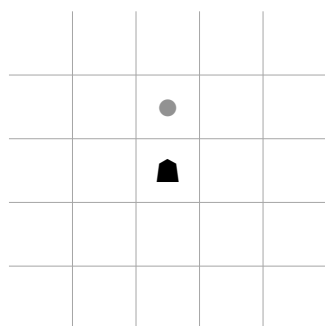
- 放置駒台

平时对弈时，将驹盒打开并倒置作为驹台；  
正式将棋比赛中，双方会有专用的驹台。
- 摆放棋駒

将棋駒按左图所示摆好，双方棋駒尖角各指向对方；  
王将和玉将暂不放。
- 揺駒猜先

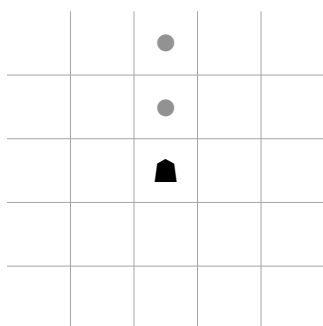
将五枚己方歩兵放入駒盒内盖好，反复摇晃駒盒，打开盒盖，歩兵面朝上者多，则揺駒者为先手，执王将；反之，成歩面朝上者多，则揺駒者为后手，执玉将。不考虑竖立与相疊的棋駒。

### 3 こま 駒 / 棋驹



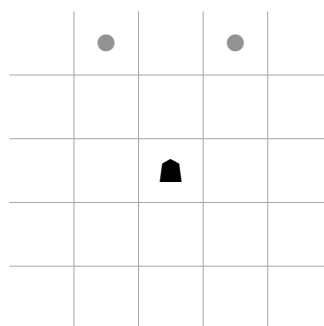
每步前进一格；

歩兵  
／ 步兵



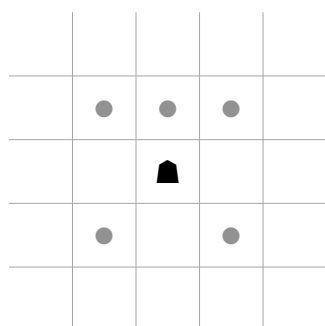
每步前进任意格数，但无法后退；

香車  
／ 战车



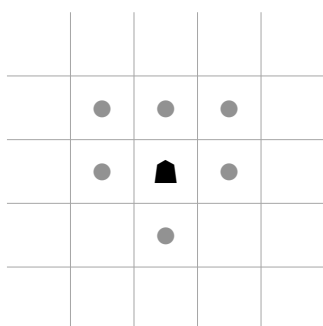
日字格跳动（仅前方两格）；  
无法后退；无蹩马脚；

桂馬  
／ 桂马



每步行走一格；  
周围八格中无法向左、右、后方移动；

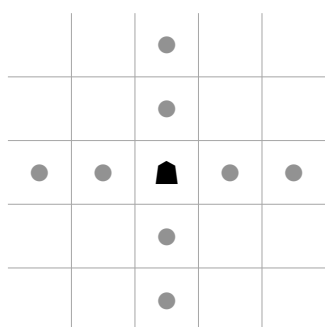
銀将  
／ 银将



每步行走一格；  
周围八格中无法向左后、右后方移动；

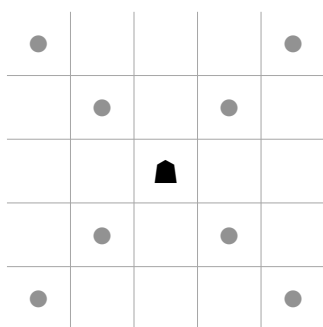
金将  
／ 金将

成銀 成桂 成香 成歩



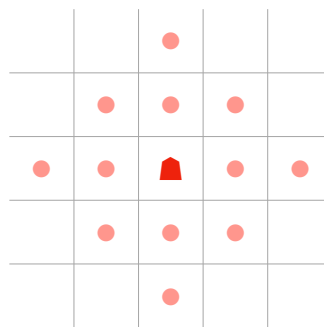
每步在横竖方向行进任意格数；

飛車  
／ 飞车



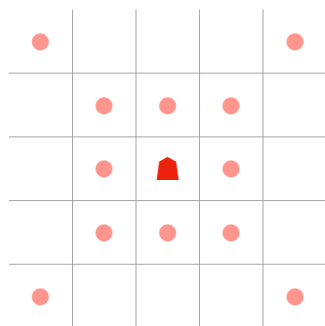
每步斜向行进任意格数；

角行  
／ 角行



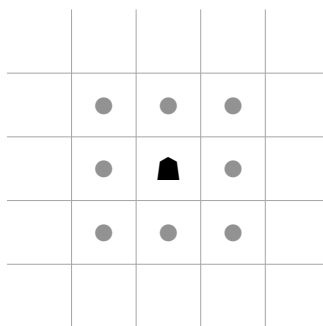
在飞车的基础上增加周围八格的移动范围；

竜王  
／ 龙王



在角行的基础上增加周围八格的移动范围；

竜馬  
／ 龙马



每步在周围八个中行走一格。

玉将 王将  
／ 玉将 王将

注：除“竜馬”简称“馬”外，其余棋驹简称均取棋驹名的第一个字。

なり  
**成** / 升变

## 条件

升变有三种方法：

己方棋驹进入敌阵；己方棋驹在敌阵中移动；己方棋驹退出敌阵。

当棋驹满足三个条件之一时即可升变，亦可以选择不变。

## 具体操作

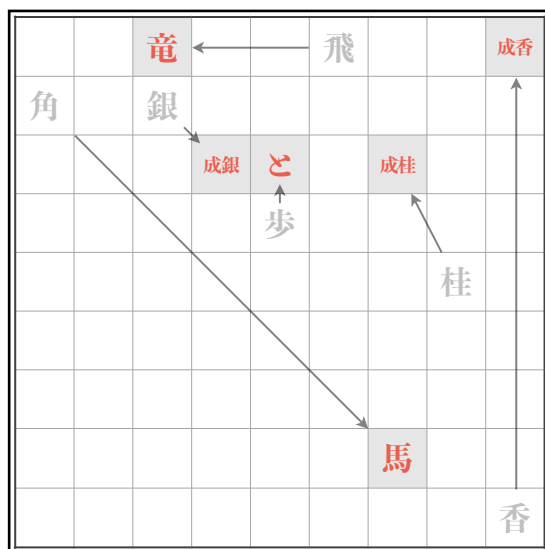
升变时将棋驹翻转即可。

步兵升变后为“ㄣ金”（成步），香车升变后为“成香”，桂马升变后为“成桂”，银将升变后为“成银”，这四种棋驹升变后均与金将走法相同；

飞车升变后为“龙王”；角行升变后为“龙马”；金将无升变。

升变不单独占一步棋，在棋驹移动的同时完成：

升变后的棋驹称为“成駒”（成驹），未升变的棋驹称为“生駒”（生驹）。



## 5 打ち込む / 打入

## 取驹与持驹

当对方棋驹处于己方棋驹移动路径上时，可将其吃掉，称为“取り駒”（取駒）；

获得的棋驹应置于己方驹台上，成为己方棋驹，称为“持ち駒”（持驹）；

若吃得的棋驹为成驹，则摆于驹台上时应翻回为生驹；

持驹原则上应按价值点大小在驹台上依此排列（依次为步、香、桂、银、金、角、飞）。

## 打驹

将自己的持驹在不触及禁手的情况下，重新放回棋盘的任一空格处，称为“<sup>う</sup>こま<sup>こま</sup>駒”（打驹）；一次打驹单独作为一手棋。

## 6 金<sup>きん</sup>禁<sup>じ</sup>手<sup>て</sup> / 禁手

### 同筋二步

在相同的筋位上不能同时出现两个同方步兵。

此处的步兵不包括成步，即若同方的一个步兵与若干成步位于相同的筋位不违反“同筋二步”。

## 无去向驹

棋盘上不能出现永远无法移动的棋驹。

当香车、步兵打入或进入末段不升变，桂马打入或进入末两段不升变时，即成为无去向驹。

故当香车、步兵进入末段，桂马进入末两段时，升变是强制的。

## 打步诰

不能出现打入步兵使对方立即被诘的情况。

