

01

本将棋

内藤九段将棋秘伝



取扱説明書

この度は弊社、ゲームカセット「内藤九段将棋秘伝」をお求め頂きまして、誠にありがとうございます。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管して下さい。

昭和14年11月15日、神戸に生まれた内藤国雄氏は、昭和45年、第15期棋聖戦で独自の“空中戦法”で中原八段(当時)を破り、初タイトルを獲得し、昭和47年の王位戦、昭和49年の棋聖戦のタイトル獲得で九段となりました。

氏の将棋は、必ず独自の手が現れ、芸術的で想像力に富んだ「創造の将棋」といいかえることができます。

「内藤九段将棋秘伝」は、この名にふさわしい、そしてきっと皆様にご満足いただける本格的な本将棋と自負しております。

十分にお楽しみください。

使用上の注意

- カセットを交換する時は必ず電源を切して下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管は避けて下さい。又、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりする事は絶対にしないで下さい。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないで下さい。
- カセットに強い衝撃を与えたり、破壊行為は絶対にしないで下さい。

※上記による破損の保証は致しかねます。

将棋について

■駒の表示

王	—————	王将
飛	—————	飛車
角	—————	角行
金	—————	金将
銀	—————	銀将
桂	—————	桂馬
香	—————	香車
歩	—————	歩兵

■駒の動き方

王——前後左右ナナメ方向に一マスずつ動けます。

金——ナナメ後ろ二ヶ所を除く六ヶ所に動けます。

銀——左右と後ろを除く五ヶ所に動けます。

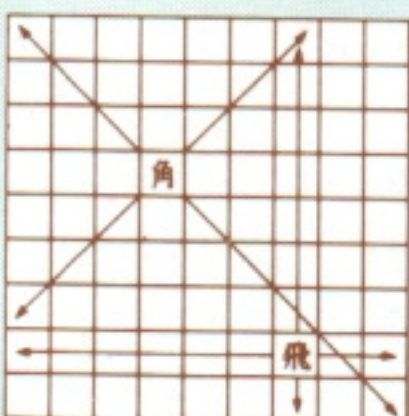
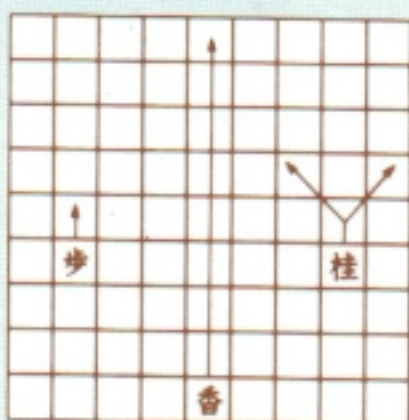
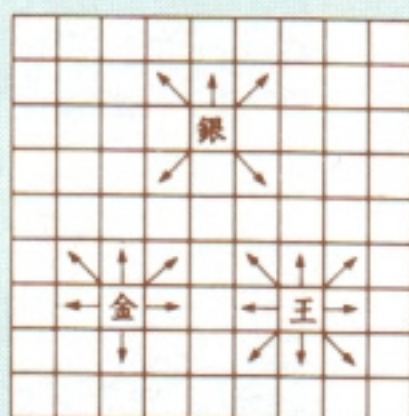
桂——図の様に動けますが、桂だけは自分の回りに駒があってもそれをとびこえて動くこともできます。

香——前方なら、どこまででも動けますが駒があれば、そこでストップします。

歩——前に一つだけ動けます。

飛——タテヨコ十文字にどこまででも動けますが、駒をとびこすことはできません。

角——ナナメにどこまででも動けますが駒をとびこすことができないのは飛や香と同じです。



9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩			王						一
	王	銀							二
	歩	桂	金						三
歩		歩	歩						四
	(B)								五
						(A)		歩	六
				歩	歩	歩	歩		七
			金		銀	王			八
				金		桂	香		九

《みの囲い》

(A) 基本形です。

(B) 基本形を発展させたものです。

■王の詰め方

将棋は、自分の王が詰められる前に、相手の王を詰めてしまえば勝ちです。

「詰める」というのは

- ①王がどう動いても取られてしまうようにする。
- ②王手をかけたとき、王が動ける場所のないようにする。
- ③王手をかけたとき、王手を消すことのできないようにする。

王手とは「次に王をとる」という指し手のことです。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						銀	桂		一
								王	二
							歩		三
						歩		歩	四
									五
									六
									七
									八
									九

▲ 先手
● 持駒
○ 飛金

《すて飛車で詰め》

飛車をすてることで、王を詰められる例です。

左図の場合、王の動ける場所を考えると1一王、又は1三王しか動けません。

しかし、1三王と動いた後に、詰めることはできなくなります。

そこで、1三王にさせない為には、1一飛を打てばよいわけです。

▲ 1一飛打 ○ 同王 ▲ 2二金打で詰みとなります。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						銀	桂	王	一
							金		二
							歩		三
						歩		歩	四
									五
									六
									七
									八
									九

▲ 先手
● 持駒
なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一								科	學	先手
二							と	銀	王	持駒
三								糸		金
四							糸		糸	
五										
六										
七										
八										
九										



	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一								銀	學	先手
二							と		王	持駒
三								糸	科	なし
四							糸		糸	
五										
六										
七										
八										
九										



	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一								科		先手
二									學	持駒
三								金	王	なし
四							銀		糸	
五										
六										
七										
八										
九										

《成らずで詰み》

歩・香・桂などは「成る」と金の動きになるので得になります。左下では「成らない」方がよい例です。

左図では、1一銀成、2一銀不成、1三銀成、1三金打の四種類の王手がかかります。

しかし1一銀成と2一銀不成では、王は1三王と動いた後に、2四王と逃げられます。

そこで、1手目に1三金で王の逃げ道をふさいで2一銀不成とすれば、王は動けません。

■1三金打 □同桂 ■2一銀不成で詰みとなります。

《じゃまな駒の活用》

味方のじゃまな駒によって負ける場合があります。

左下ではじゃまなコマをいなくすることで成功する例です。

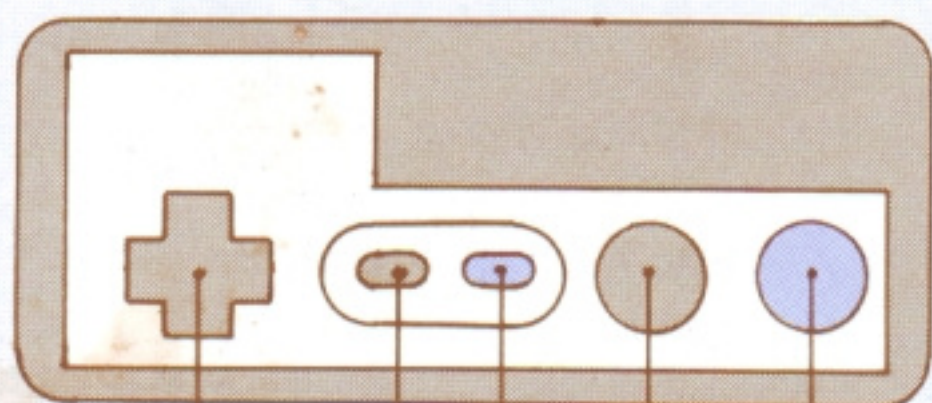
左図では、2三銀がなければ、2三金で詰められるので、1四銀成、2二銀不成、1二銀成の三通りの手段が考えられます。

しかし、1四銀成では□同王 ■2五金打 □1三王で逃げられ ■1四歩 □2二王で詰められません。

又2二銀不成も、□同王 ■2三金打 □3一王で、これも望みはありません。そこで1二銀成とすれば、□2四王となつたところで ■2五金打で詰みとなります。

又、□同香となつても ■2三金打で詰みますし、□1二同王ときても、同じように ■2三金打で詰められます。

■コントローラーの操作



④ボタン

③ボタン

STARTボタン
(ゲームの開始等に使用)

SELECTボタン
(レベルの設定等に使用)

カーソルボタン
(が上下左右に移動します)

●④ボタン

駒を持つ時や指す時等に使用します。

●③ボタン

「待った」をする時や駒を持つ手をまちがえた時に使用します。

●STARTボタンを押すとSELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

■レベル設定

下の画面のときに、SELECTボタンを押して、先手・後手及び、対局の条件を決めます。

このボタンを押す度に、画面下に下記の順序で条件が表示されてゆきます。



- | | | | | | |
|---|------|-------|-------|------|---|
| ① | 先 | 手 | ————— | 後 | 手 |
| ② | 飛車落ち | ————— | 後 | 手 | |
| ③ | 二枚落ち | ————— | 後 | 手 | |
| ④ | 後 | 手 | ————— | 先 | 手 |
| ⑤ | 後 | 手 | ————— | 飛車落ち | |
| ⑥ | 後 | 手 | ————— | 二枚落ち | |

(①へ戻る)

- 飛車落ちとは、先手の飛だけを落とすことです。
- 二枚落ちとは、先手の飛と角を落とすことです。
- 制限時間アリ・ナシがSELECTボタンで選択できます。



■駒の指し方

①指したい駒（駒を打つ時には、自分の持駒）のところまでカーソルを使って動かし、**A**ボタンを押します。

②駒をはさんだカーソルを、指したい位置まで動かします。

③再び**A**ボタンを押せば、駒が指せます。

（この時、**A**ボタンを押す前に、**B**ボタンを押せばカーソルは、駒をはさむ前の段階に戻ります。

④駒が成ることのできる場合には、**成る**、**成らない**と表示されますのでSELECTボタンやSTARTボタン、又はカーソルを押して、どちらかを選択して**A**ボタンを押してください。

■待った

将棋では、「待った」はルール違反ですが、この「内藤九段将棋秘伝」の場合、操作の誤りを救済するために、二手前の局面に戻せます。

⑧ボタンを押すと、「待った」となりますが、何度も押し続けて頼まないと、コンピューター棋士に無視されてしまいます。

■投了

詰まれたら「待った」はできません。負けを認めて勝負が終わって新たに対局を開始したい時にはSELECTボタン又は、リセットボタンを押してください。

当将棋は、コンピューターを相手に戦う本格的な本将棋ですが、プログラムの制約のため、本来のルールとは多少異なる場合があります。

従って、本来の禁じ手である打ち歩づめ、千日手、入局づみ等も禁止しておりません。

又、一部改良の余地があることを御了承ください。

NETA 株式会社 セタ

〒152 東京都目黒区中根1-9-9 アルユメビル
TEL.03 (723) 6681