

## チェスのコマについて



キング(王様) クイーン(女王) ナイト(騎士) ルーク(戦車) ビショップ(僧侶) ポーン(兵隊)

## 詳しいコマの動きについて

ルークは将棋でいう「飛車」。縦と横に何マスでも進めます。ただし進んだ先に自分のコマがあった場合そのコマを追い越すことはできません。相手のコマがあった場合は相手のコマを取ることができます。

ビショップは将棋でいう「角行」。ナナメ方向に何マスでも進めます。ただし進んだ先に自分のコマがあった場合そのコマを追い越すことはできません。相手のコマがあった場合は相手のコマを取ることができます。

クイーンはルークとビショップの動きを合わせ持つ強いコマです。縦、横、ナナメに何マスでも動けます。ただし進んだ先に自分のコマがあった場合そのコマを追い越すことはできません。相手のコマがあった場合は相手のコマを取ることができます。

ナイトは将棋でいう「桂馬」。前後左右に2マス進んで、その左右が移動場所と覚えましょう。ナイトは、移動元と移動先の間に他のコマがあっても飛び越すことができます。移動先に相手のコマがあった場合は、相手のコマを取ることができます。味方のコマがあった場合、そこへは移動できません。

ポーンは将棋でいう「歩兵」。最も弱いコマですが、大きな力を秘めています。ポーンは前の方向へ1マス進めます。最初の位置からの移動のみ、2マス進むこともできます。ただし、目の前に他のコマがあった場合は、進むことも、そのコマを取ることもできません。

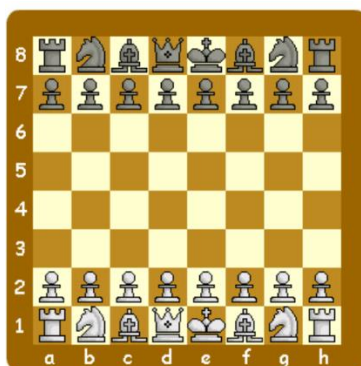
ナナメ前に相手のコマがあった場合はそのコマを取ることができます。ポーンはコマを取るときだけ、ナナメ前に進めます。

相手のポーンの動きは、こちらとは**逆になる**ことに注意しましょう。黒のポーンにとって「ナナメ前」とは、こちらから見ると「ナナメ下」になります。

キングは将棋でいう「王将」にあたります。キングは最も大切なコマです。あなたの分身だと思ってください。キングは縦方向、横方向、ナナメ方向に1マス進めます。移動先に相手のコマがあった場合は、相手のコマを取ることができます。味方のコマがあった場合、そこへは移動できません。また、キングは相手のコマに取られる場所へは移動できません。

## コマの並び方

下の図がゲームを始めるときの**コマの並び**です。黒のコマは、白のコマを鏡に映したような配置になり、お互いの**キングが向き合う**ことになります。チェス盤の向きは、右下のマスが白になるように置きます。



**MODERNITY**

## チェック

チェックとは、次の1手でキングを取りにいける状態をいいます。簡単にいうと「相手のキングを攻撃している」と、いうことです。将棋でいう「王手」です。

## チェックの回避

チェックをされたときは、キングを取られないようにしないといけません。

チェックを回避するには3つの方法があります。

1. キングを安全な場所に移動させる
2. チェックしている駒とキングの間に、他の駒を割り込ませる
3. チェックしている駒を取る

## チェックメイト

チェックメイトとは、今の1手でゲームが終わったことを意味する言葉です。実際のゲームで必ず言わなければいけない、というルールはありませんが、カッコいいので是非言ってみましょう。上記の3つのチェックの回避ができない状態をいいます。

## ステイルメイト

ステイルメイトとは、駒を動かす番なのに動かせる駒がない状態をいいます。ステイルメイトになれば引き分けになります。チェスのルールではパスができないので、動かせるコマがなければゲームが終わるのです。

## チェックメイトに必要なコマ

相手の駒が**キングのみ**になったとします。まるはだかになったキングを、あなたは**チェックメイト**しにいけますが、その時にあなたは次のいずれかの駒を持っていないてはなりません。

- ・クイーン
- ・ルーク
- ・ビショップ+ビショップ
- ・ビショップ+ナイト
- ・昇格できるポーン (昇格については後ほど説明します)

最低でもこれらの駒がないと、はだかのキングをチェックメイトすることはできません。  
お互いにチェックメイトの戦力がなくなったときは、**引き分け**になります。

## 勝ちと引き分けのルール

### ■勝ち■

- ・チェックメイトしたとき
- ・相手が降参したとき

### ■引き分け■

- ・ステイルメイトになったとき
- ・お互いがチェックメイトできる戦力を失ったとき
- ・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手の間、コマの取り合いが起こらなかったとき
- ・3回、盤上が同じ形になったとき

**MODERNITY**

## チェスの特殊ルール

チェスには特殊なルールがあります。**特殊ルールは3つあり**、覚えておけばゲームを有利に進めることができます。

### 1. プロモーション(昇格)…ポーンを強力なコマに昇格させる

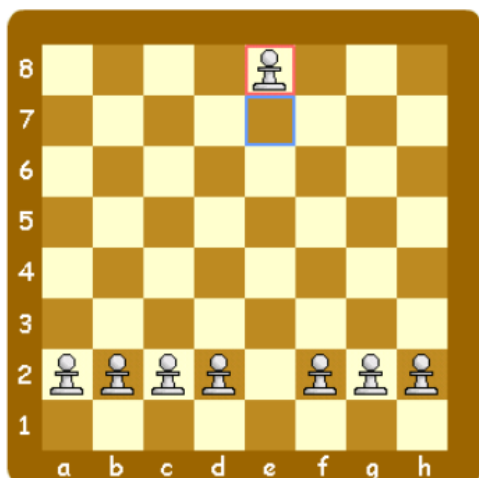
ポーンはいちばん奥まで進むことができれば、強力な駒に昇格することができます。

この特殊ルールをプロモーションといいます。将棋の「成る」と似ています。

プロモーションしたあとはゲームが終わるまで、そのままプロモーションした駒でいられます。(8の行に達すれば昇格です)

プロモーションで、ポーンが昇格できるのはクイーン、ルーク、ビショップ、ナイトのいずれかで、ふつうは最も強力なクイーンになります。

プロモーションを行う時点では、相手がこちらのコマをたくさん手に入れていることがほとんどですから、取られたクイーンのコマを再使用します。もしも同じ色のクイーンが2つ存在するような状況になったときは、**ルークを逆さまに置いてクイーンの代わりとする**のが一般的です。



**MODERNITY**

## 2. アンパッサン… 2マス進んだポーンを特殊な動きで取る

アンパッサンは、2マス進んだポーンを特殊な動きで取ることができるルールです。

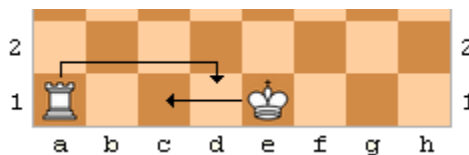
ポーンが2マス進むと通り過ぎた1マスにはそのポーンの「残像」が残ります。相手のポーンにこの残像がとられると実物のポーンもその残像と一緒に取られてなくなってしまいます。この残像はポーンが2マス進んだ直後にしか起こらないもので、次の相手の1手が終われば残像は消えます。ポーン以外の駒は、たとえ残像がいるマスに移動しても、残像を取ることはできません。もちろん、残像に移動を邪魔されることもありません。

## 3. キャスリング… キングを入城させて防御を固める

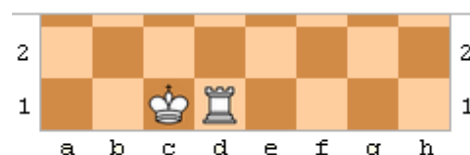
キャスリングは、1手でキングとルークを同時に動かして安全な陣形をつくるチェスの特殊ルールです。キャスリングすることで、防御面を強化することができます。キングは1マスしか進めないルールのコマですが、条件が整えば「**キャスリング用の移動できるマス**」が現れるのです。キャスリングはキングとルークの共同作業です。**キングがルーク側に2マス動き、ルークがキングの反対側に移動**します。キャスリングだけは、1手で2つのコマが動きます。キャスリングは左右どちらにもできます。

キングが左に2コマ動き、ルークはキングの動いた方向とは逆の方向に動き、キングの隣に来ます。

動く前:



動いた後:



MODERNITY

キャスリングできる4つの条件

- 1) キングと、キャスリングをするルークが、一度も動いていないこと  
一度動いてしまうと、たとえ元の位置に戻してもキャスリングはできなくなるのです。キングが動いてしまった場合は、左右どちらもキャスリングができなくなります。
- 2) キングと、キャスリングをするルークの間に、ほかの駒がないこと
- 3) チェックされていないこと
- 4) キングが通過するマスと、到達するマスが攻撃されていないこと

勝つための知識

・戦力を知る

コマの強さは点数で示すことができる

クイーン...9 点

ルーク...5 点

ビショップ...3 点

ナイト...3 点

ポーン...1 点

**MODERNITY**

- ・ オープニング(序盤戦)

チェスのゲームが始まり、あなたが**最初に目指すべきこと**は次の3つです。

常に、この3つを意識した手を指すようにしましょう。

- ・ 強力な駒たちの通り道をつくる
- ・ 駒を**中央\***へ集中させる
- ・ 少しでも早くキャスリングをする

\*中央とは3～6行目のc～fの列のことをいいます。



- ・ オープニングの後はミドルゲーム(中盤戦)、エンディング(終盤戦)と進んでいきます。

参考文献: チェス入門

リンク: <https://chess-primer.jp/>

**MODERNITY**