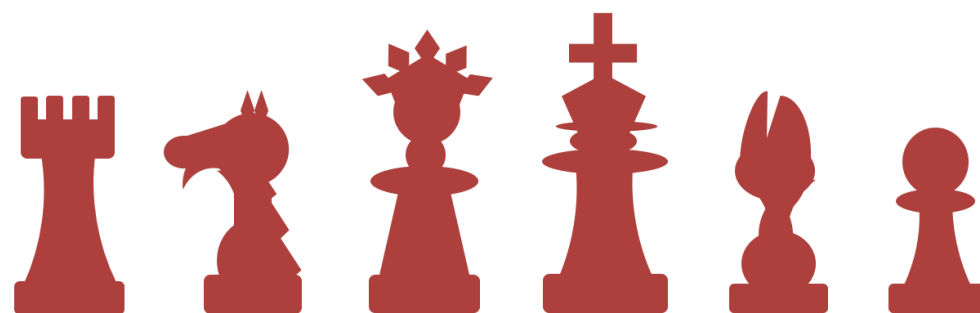


Chess Club Shirokane



チェスのルール説明

ごあいさつ

Chess
Club
Shirokane

はじめまして

このコンテンツはこれからチェスを始めたい方向けに

チェスのルールを解説しています

是非とも世界屈指の頭脳スポーツである

チェスに親しんで頂ければ幸いです



よみかた

このコンテンツは
「チェスを楽しむ」という目的で作られています

ですが このコンテンツの全体の量はそれなりに長いので
はじめてチェスのルールに触れる時には

チェックメイトのところまで読み進めたら
実際にチェスをプレイしてみる事をおすすめしています！

そのあとはドローの説明になりますが
何回かやってみてルールの感覚をつかんでから
読み進めてみましょう

ドローを覚えたら基本的なルールはすべて読んだ事になりますが
「せっかくなら上手になりたい」と思った時に
そのあとの戦術のページを読み進めてみましょう



目次

～ 基礎 ～

はじめに

目次

チェスをするために用意するもの

基本的なルール

チェスの駒の種類

特別な移動方法 ①
キャスリング

特別な移動方法 ②
アンパッサン

特別な移動方法 ③
プロモーション

チェックメイト

引き分け

目次

～ 戦術 ～

ピン

スキュア

フォーク

ディスカバー

サクリファイス

S e c t o r 1

基礎

チェスをするために 用意するもの

チェスをするために
まずはチェスの道具を用意しましょう

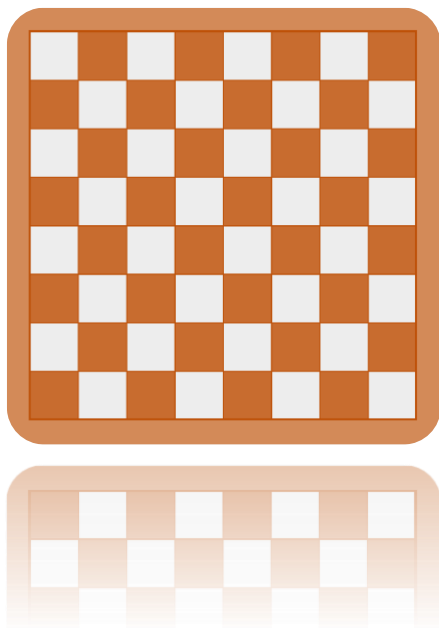
道具といってもチェスは盤と駒があれば出来ますので
盤と駒があればOKです

またチェスでは決められた持ち時間の中で対局をするのが
スタンダードな対局ですが始めのうちは使わない方が良いと思います

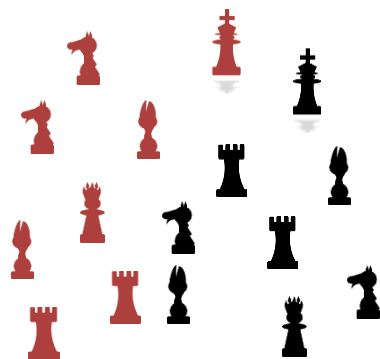
慣れてきた時に対局時計も用意しましょう

(公式な大会以外ではお互いので了承があれば時計を使わずに対局する事もよくあります)

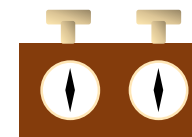
盤
(チェスボード)



駒
(チェスピース)



対局時計



対局時計は慣れるまで
無くても大丈夫です

基本的なルール

最初にチェスの基本的なルールを覚えましょう
チェスのルールは至ってシンプルです

ルール①

必ず白駒が先手であらかじめ決められた駒の動かし方に従い2人のプレイヤーが交互に自分の駒を1つ選んで動かしていく
(手番のパスは無し)

ルール②

相手の駒のいるマスに移動すると駒が取れる
(ポーンだけは通常の移動と駒を取る時の移動が違います <後述>)

ルール③

相手の駒や自分の駒が配置されているマスは通過する事が出来ない
(ナイトを除く <後述>)

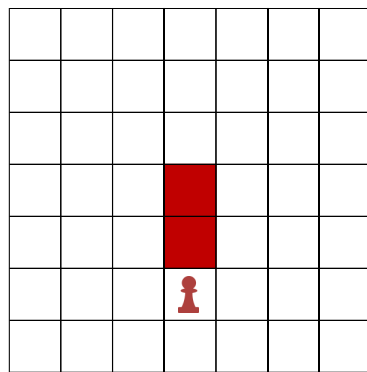
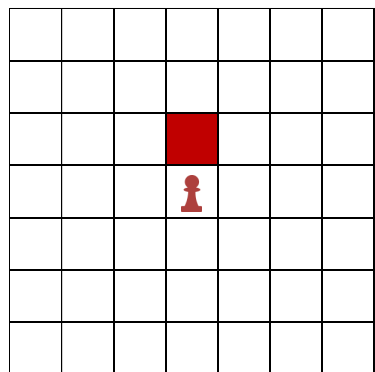
ルール④

キングはチェックをされたらチェックを外さなければいけない

ルール⑤

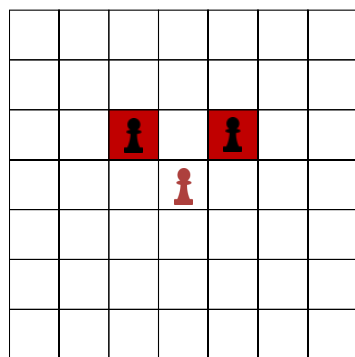
相手のキングを追い詰めたら勝ち
(チェックメイト<後述>)

Which Can Move's

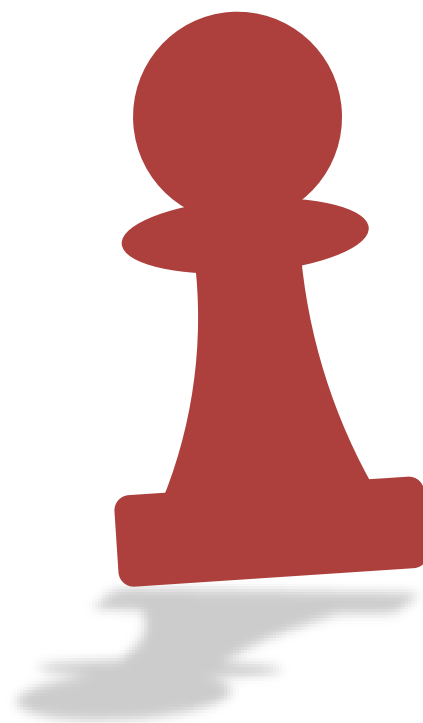


前に1マス前に進めるよ

初期位置から移動する時だけ
2マス進む事も出来るよ



駒を取る時だけ斜めに移動します
正面の駒は取れないので注意



P a w n

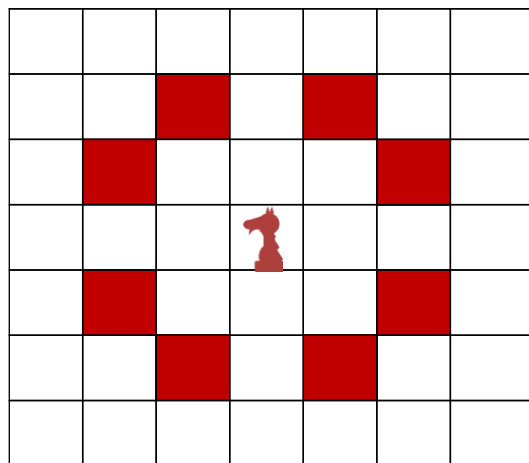
Profile

特徴：小っちゃい

価値：1 Pt

特技：変身

Which Can Move's



2マス進んだ1つ横のマスに動けるよ！



Knight

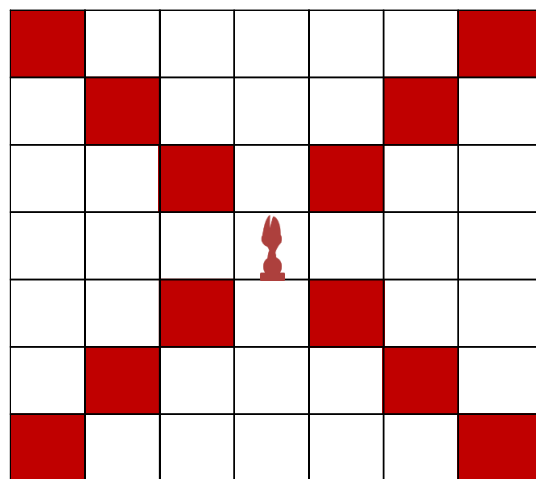
Profile

特徴：お馬さん

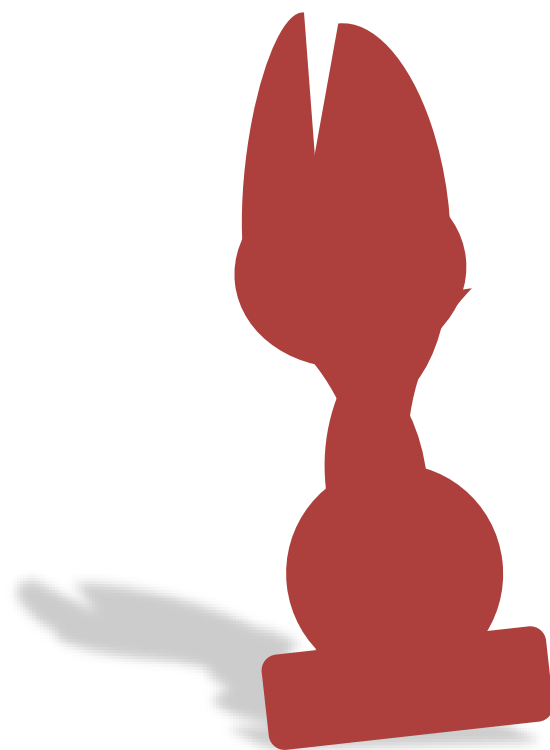
価値：3 Pt

特技：ジャンプ

Which Can Move's



斜めに隙間を縫って移動



B i s h o p

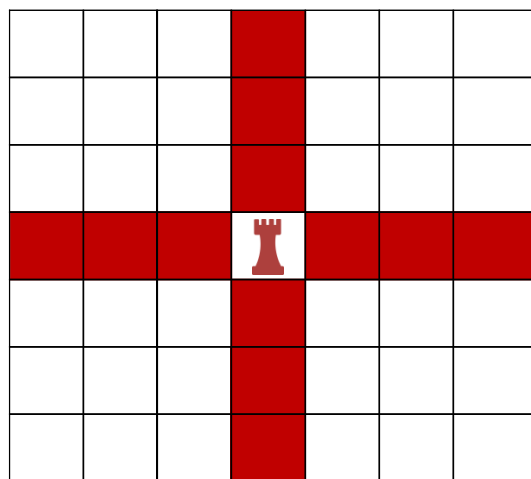
Profile

特徴：頭に切れ目

価値：3 Pt

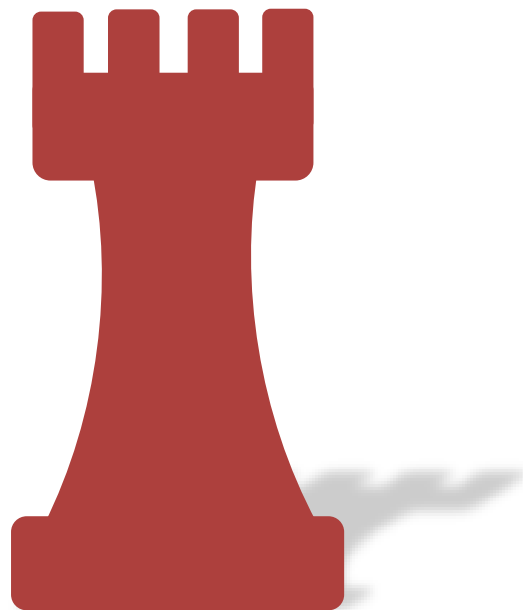
特技：協力攻撃

Which Can Move's



縦横にどこまでも突き進め！

R o o k



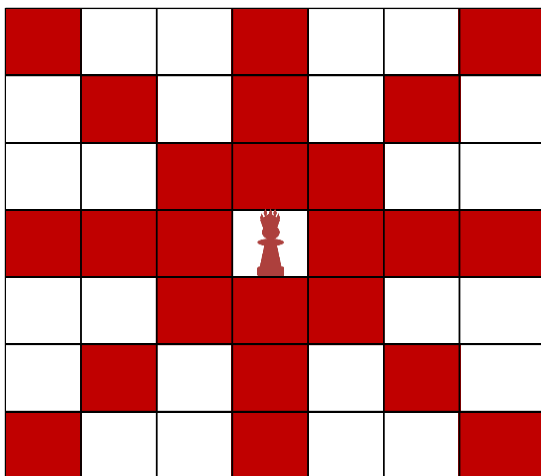
Profile

特徴：塔の形

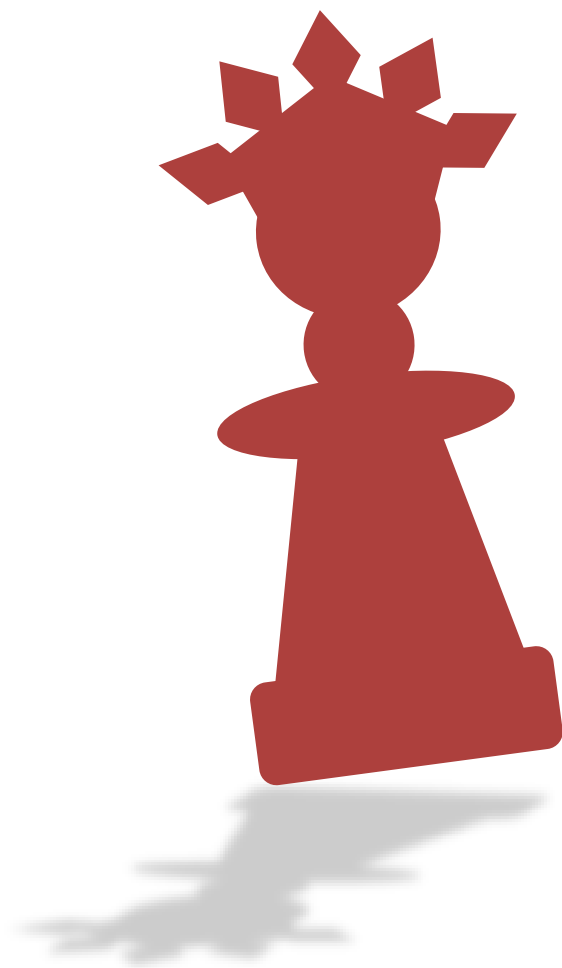
価値：5 Pt

特技：突進

Which Can Move's



縦横斜めに動けるStarPlayer!



Queen

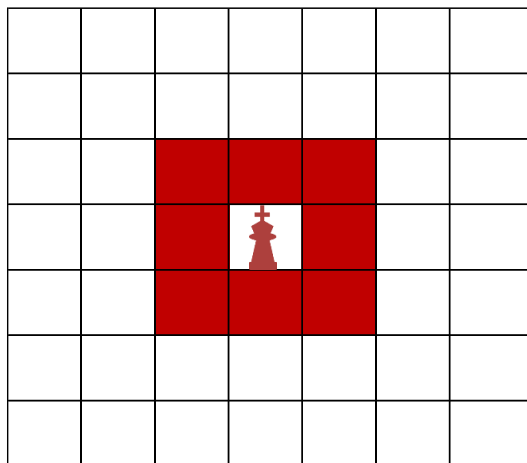
Profile

特徴：ティアラ

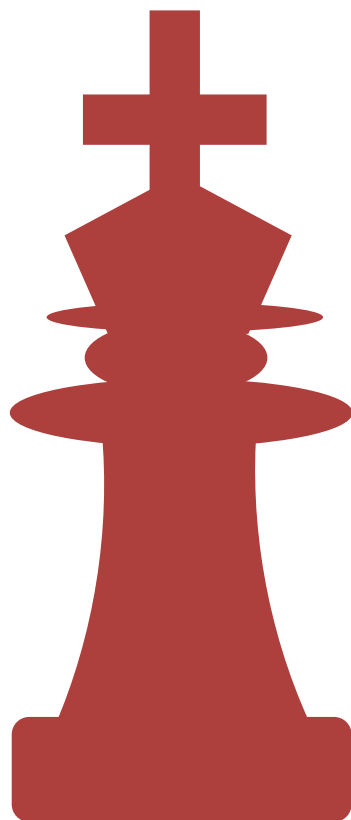
価値：9 Pt

特技：神速

Which Can Move's



全方向に1マス移動できますよ



King

Profile

特徴：王冠

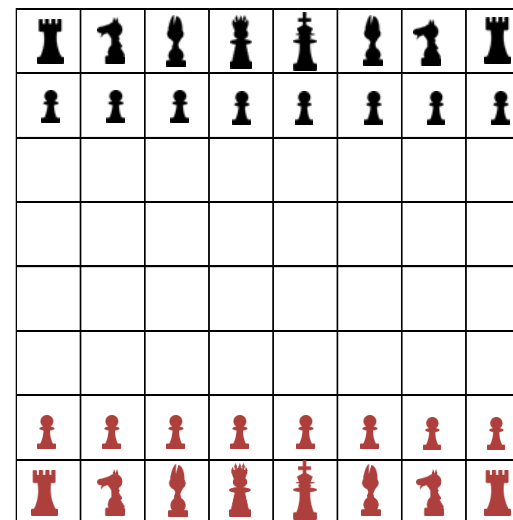
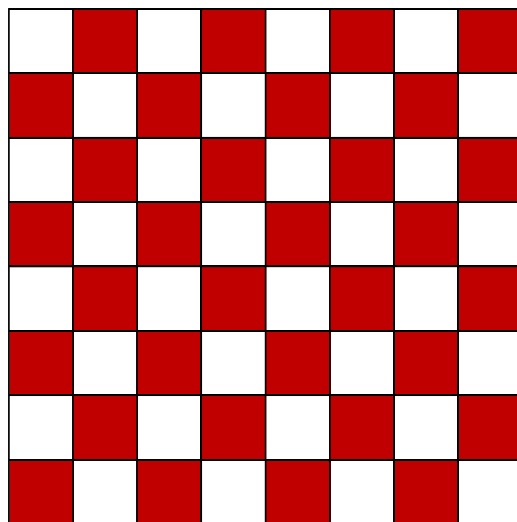
価値： ∞

特技：援護

駒の配置について

チェスをする為には駒を盤に置いて対局をします
駒の配置は下の図のように並べます

盤は対局者から見て左上に白マス（色の薄いマス）が来るように配置します



それぞれのプレイヤーから見て下から2段目にポーンを8個
白から見て1段目は左からルーク ナイト ビショップ クイーン キング ビショップ ナイト ルーク
黒から見て1段目は左からルーク ナイト ビショップ キング クイーン ビショップ ナイト ルーク

Wonderful peace and Board



どうでしたでしょうか？
チェスの駒と盤の種類と配置について紹介しました

チェスはそれぞれの駒の美しさも魅力のひとつです

チェスの駒を動かしてチェス盤にカツンと置く

相手の駒を取る時にするりと手品のように取る

そういった所作の格好よさに憧れてチェスを始めた人も
多い事でしょう

実物のチェスセットを目の前にした時の胸の高鳴りは
文章では伝えきれないところですが

ぜひ ご体験頂けたらと思います



前ページまでの基本的な移動の他に
チェスにはいくつか特別な駒の動かし方があります

特別というからにはどれも強力でゲームを有利に進める事が出来ます

特別な動きは全部で3つ

1. キャスリング
Castling

2. アンパッサン
en passant

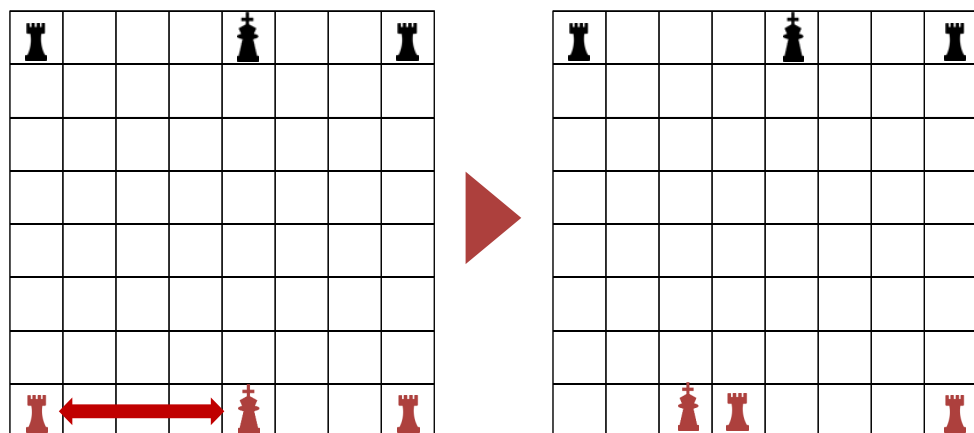
3. プロモーション
promotion

これらを実行する為にはいくつか条件がありますので次ページより
内容とともに解説します

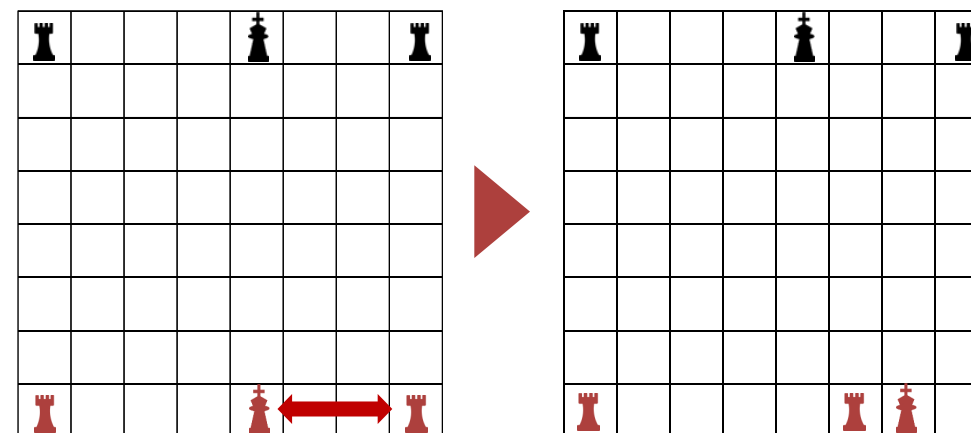
キャスリング Castling

まず 1つめは『キャスリング』
キングを安全な位置に移動させつつ
ルークをアクティブな位置に移動させる特殊移動です

左側（クイーンサイド）でキャスリングする場合



右側（キングサイド）でキャスリングする場合

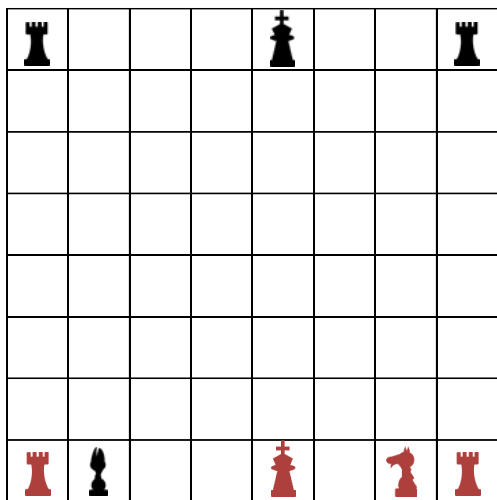


キングが右側か左側に 2 マス移動
ルークが移動したキングの 1 マス隣（盤の内側）に移動

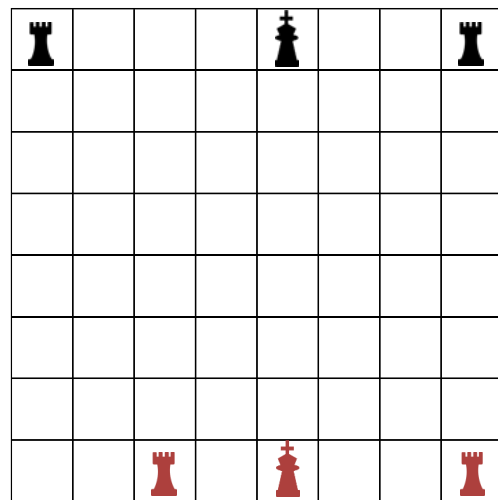
キャスリングをするには・・・

キャスリングは以下の条件を満たしている時に出来ます

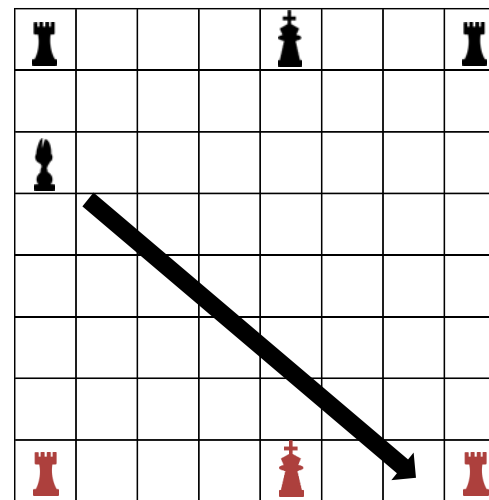
- 1 キャスリングする側のルークとキングの間にさえぎる駒が無い
- 2 キャスリングする側のルークとキングが最初の位置から動いていない
- 3 キャスリングする側のキングの移動範囲に相手の効きスジが無い
- 4 キングが相手の駒にチェックされていない



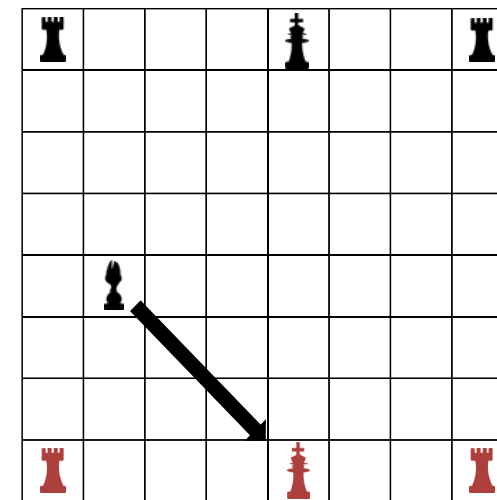
キングとルークの間に駒があるので
両側ともキャスリングが出来ない



ルークが最初の位置から動いてしまったので
左側ではキャスリングが出来ない



キングとルークの間にビショップの効きスジが
あるので右側ではキャスリングが出来ない

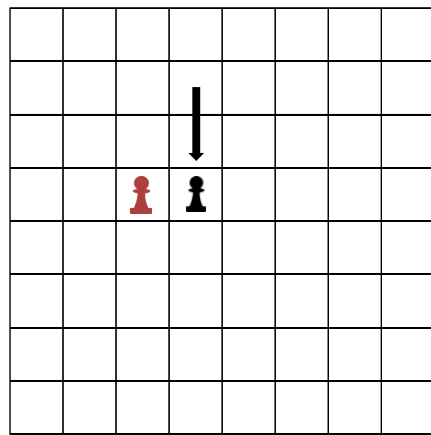
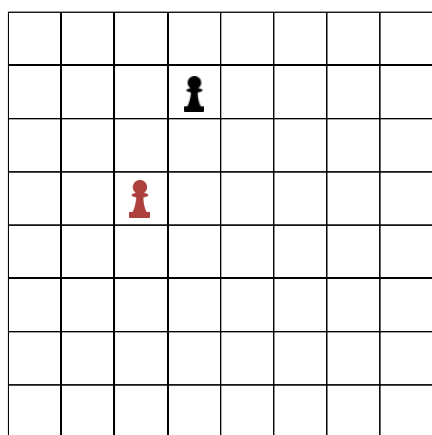


キングがチェックされているので
キャスリングが出来ない

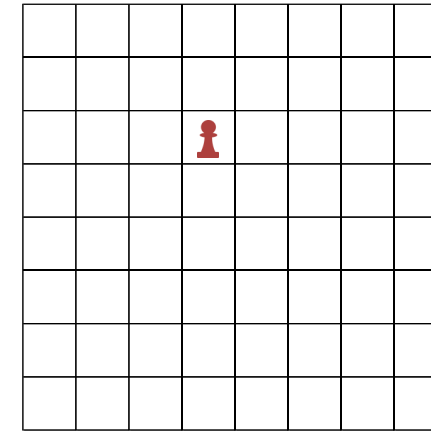
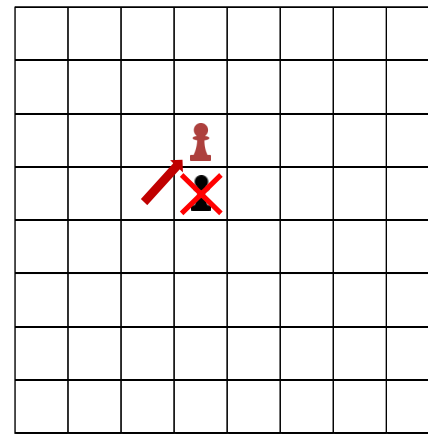
アンパッサン en passant

2つめの特殊移動は「アンパッサン」です
アンパッサンはポーンがポーンだけに出来る特殊移動です

自分のポーンが下から5マス目にいるときに
相手のポーンが2マス移動・・・



5マス目にいるポーンで取る事が出来ます！



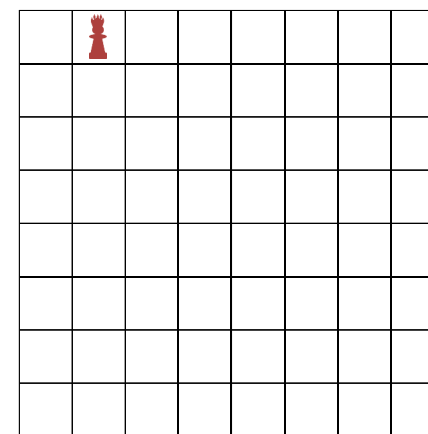
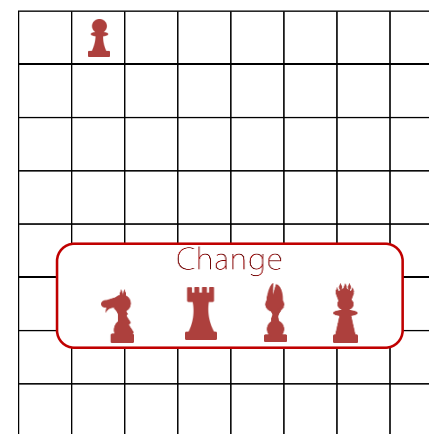
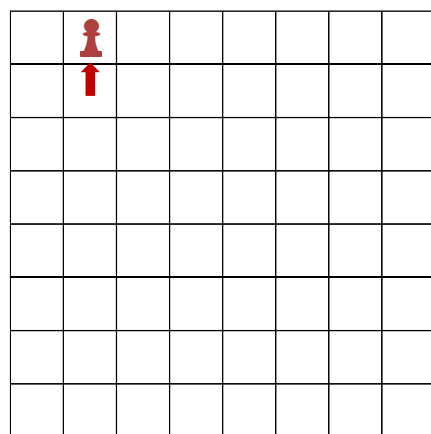
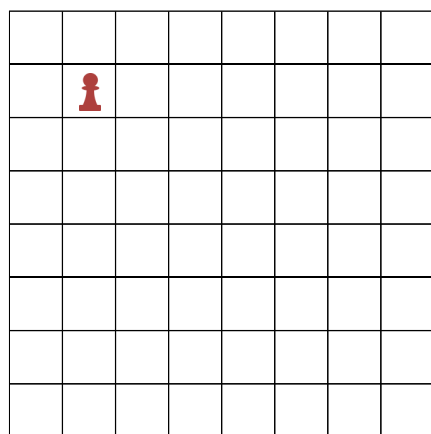
自分のポーンが下から5マス目 且つ 相手のポーンが初期位置のマスから
2マス移動するタイミングで相手のポーンを取る事が出来ます
※ 相手のポーンが2マス目に移動した直後の手番の時だけ可能です
※ 取れる駒は隣のファイルのポーンです

プロモーション

Promotion

3つめの特殊移動は「プロモーション」です
プロモーションはポーンをなんでも好きな駒に変える事が
出来る特殊移動です

自分のポーンが反対側の一番奥のマスまで
行くと・・・



好きな駒に変える事が出来ます
(キング以外)



The Checkmate

ここからはチェックメイトのお話をします！

これまでの内容で移動方法はお話しましたが

今度は一番大事なルールである チェックメイトを覚えてみましょう

多くの方が名前だけであれば一度は聞いた事があるであろう

チェックメイト

チェックメイトはチェスにおいての『勝ち』です
なのでまずはこれを知らなければチェスに勝つことは出来ません

次ページよりチェックメイトの定義といくつかの実例をご紹介します

チェックメイト

Check Mate

チェックメイトはチェスにおいての『勝ち』です
まずはこれを知らなければチェスに勝つことは出来ません

では

チェックメイトとはどういった状態なのでしょう
それは右の条件を満たした時に
「チェックメイトである」と判断出来ます



● チェックメイトの条件 ●

チェスのルール上でいかなる手段を用いてもキングの
チェックが外せない状態



チェックとは・・・相手のキングを取れる位置に駒を

置くこと (チェックをする)
置かれること (チェックをされる)

つまり

“いかなる手段を用いてもチェックを外せない位置に自分の駒を置く”
チェックメイトをした方が勝ちです

チェックメイトの実例

左下の図を見て下さい
左下の図はチェックメイトの実例です

図 1

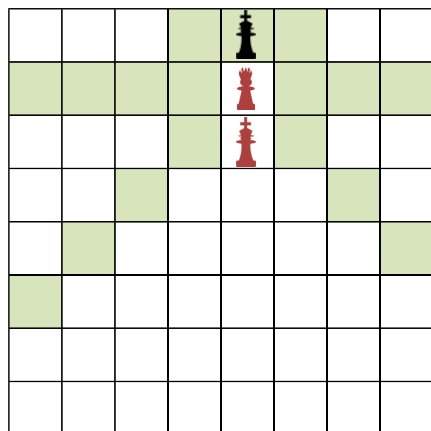


図 2

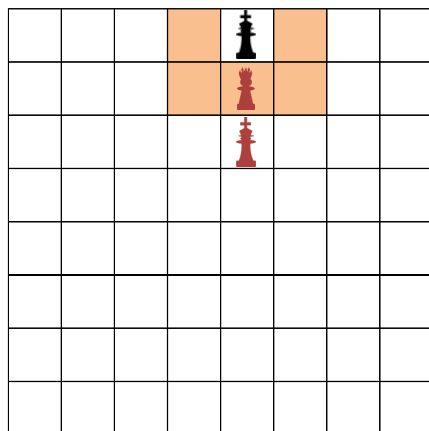


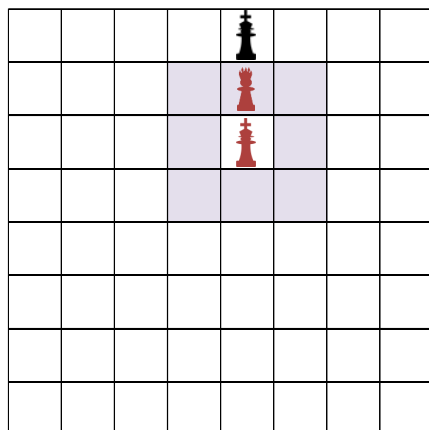
図 1 の薄い緑色のマスが白クイーンの移動範囲

図 2 のオレンジ色のマスが黒キングの移動範囲です

こうなってしまうと キングがどこに動いても
クイーンの効果スジから逃れる事は出来ません

また 図 3 が白キングの移動範囲なので黒キングはクイーンを取ることも出来ません

図 3



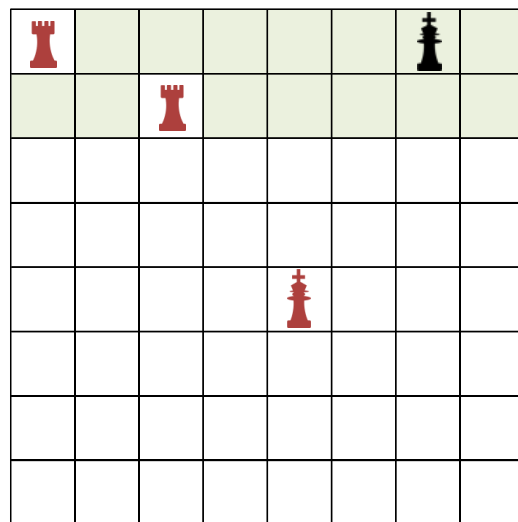
これが チェックメイトです

次ページではルークを使った チェックメイトの実例がありますので
ページをめくってみてください

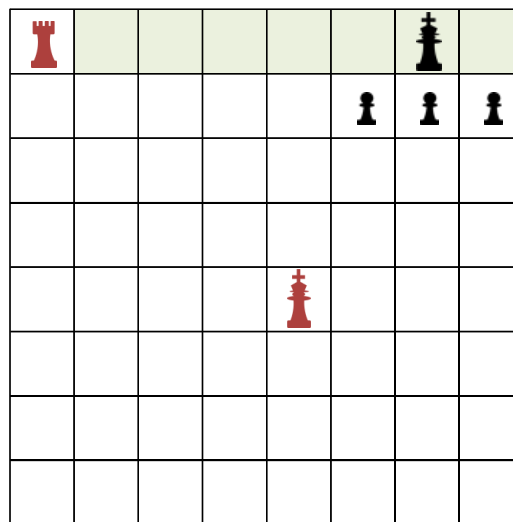
チェックメイトの実例

ルークを使ったチェックメイトの形はわかりやすいので
ぜひ覚えてみてください

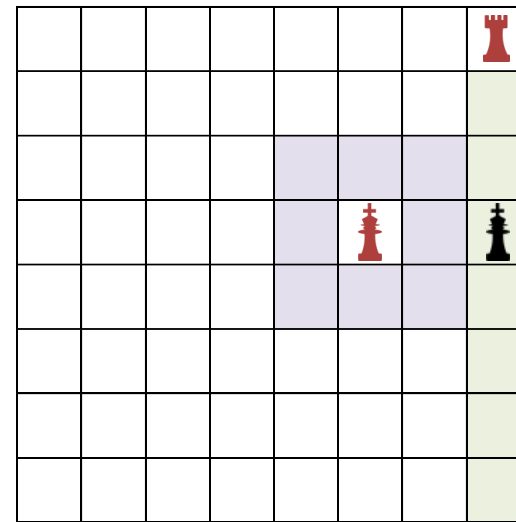
ルーク2つでチェックメイト



相手の駒を利用した
チェックメイト



キングとルークで
チェックメイト



チェックメイトの実例

今度は少し複雑なチェックメイトの実例です

図1

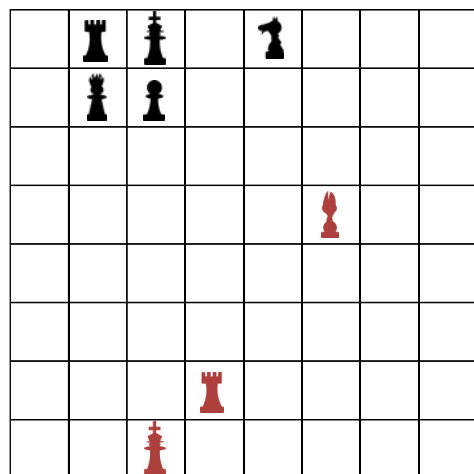


図2

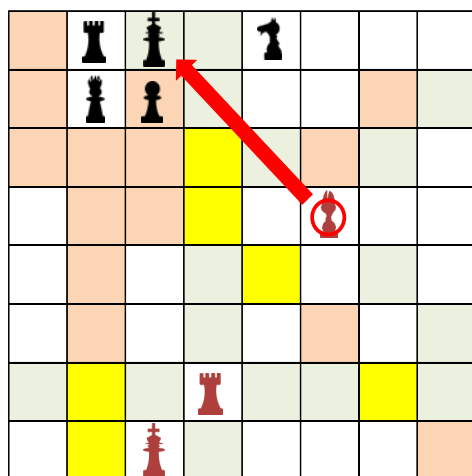


図1を見て下さい

これも白のチェックメイトです

図2に白と黒の駒の移動範囲を表示しました

白は緑

黒はオレンジ

黄色はどちらの駒も移動できるマスです

前ページの図に比べてだいぶ難しくなりましたが色分けすると赤い丸が付いている白ビショップの効きスジが黒キングを捉えていて防げない事がわかるかと思います

チェスのルール上でいかなる手段を用いてもキングのチェックが外せない状態“チェックメイト”です

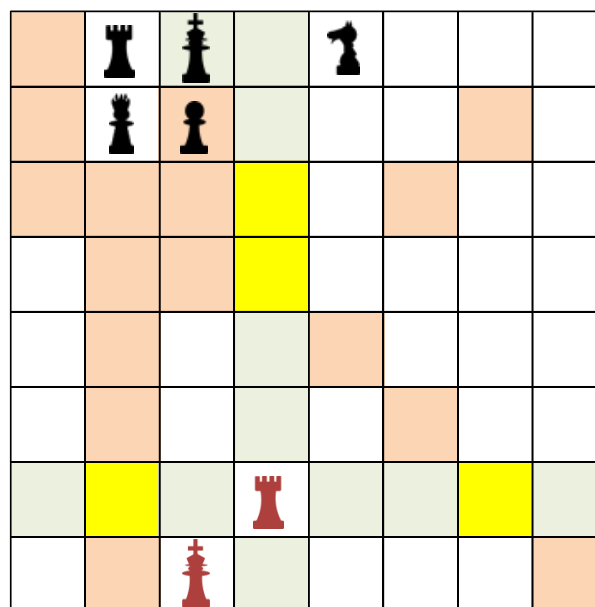
図2のどの色がどの駒の移動範囲なのだろうと考えるのもトレーニングになるのでぜひ考えてみてください

チェックメイトの実例

余談ですが・・・

前ページの駒の並びはビショップが無く かつ黒の手番の場合では
黒が白をチェックメイト出来る手が存在します

答えはあえて書きませんが チェックメイトが理解出来た時に
確信をもって答えることが出来るようになることかと思えます



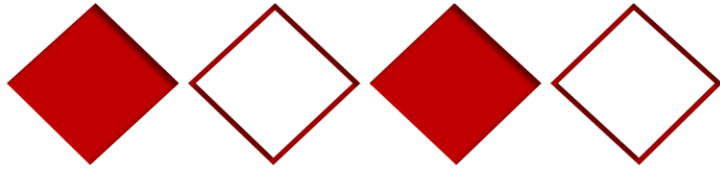
Let's Play Chess Game!

ここまで読み進めたら
一度実際にチェスをやってみましょう！

ルール説明はまだドローの説明を残していますが
まずは楽しんでみるということが大事です

また読むだけではなく実際にプレイしてみると
ゲームの流れが頭にしっかりと入るので
ドローについて理解が楽になると思います

チェスの世界へようこそ



can not do anything

チェスをしていると どちらかが駒を動かさない局面になってしまふことがあります

チェックメイトでもないのに駒を動かさなくてゲームを続けることが出来ない

また 盤上に双方のキングしか残っていないくてなにも展開が進展しない

そういう時はどうすればいいのでしょうか？

答えは“引き分け”です

チェスには引き分けに 5 種類のバリエーションがあります

Draw (引き分け) の種類

Draw (引き分け) には以下の5種類があります

①

駒を動かせられなくなった時

②

白黒互いにチェックメイト出来る駒を持っていない時

③

同じ局面が3回 現れた時

④

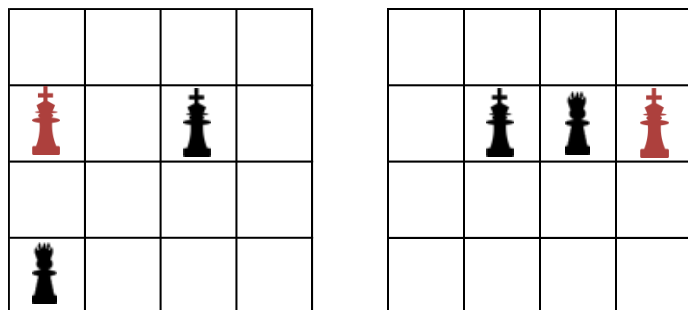
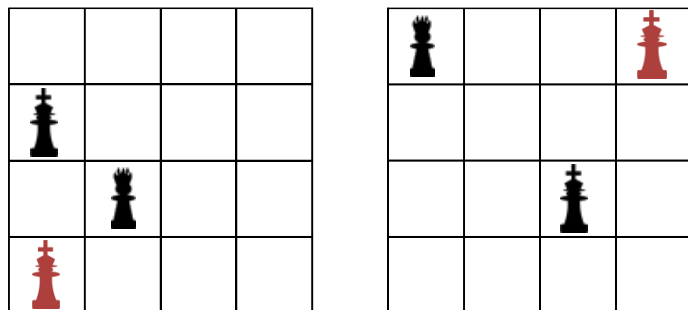
双方合意の上での引き分け

⑤

50手 どちらのポーンも動かず どの駒も取らなかった時

Draw (引き分け) の詳細

駒を動かせられなくなった時



前ページの中で⑤は想像がつくかと思いますが
①②③④は想像が付きにくいと思うので説明をします

まずは①から・・・

“駒を動かせられなくなった時”

という事ですが一番よく見られるのは終盤です

例えば白がキング 黒がクイーンとキングを持っている場合は
順当に進めば黒が勝ちます

チェックメイトの項目で解説したような局面に持っていけば良いのです
(左図参照)

◇ クイーン+キングのチェックメイトの形 ◇

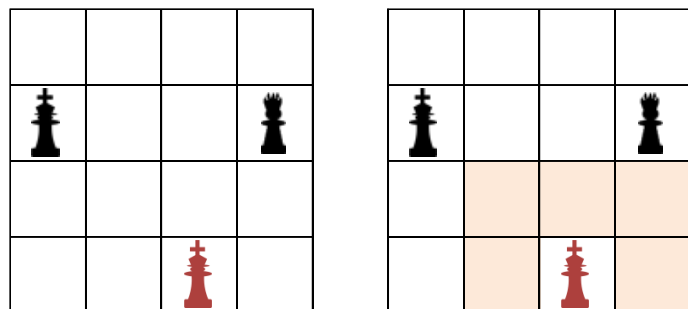
盤面を4つに割ってみました
4場面すべてチェックメイトです！

しかし・・・

しかし 圧倒的に有利なこの局面でも1手間違えると引き分けになる事もあります

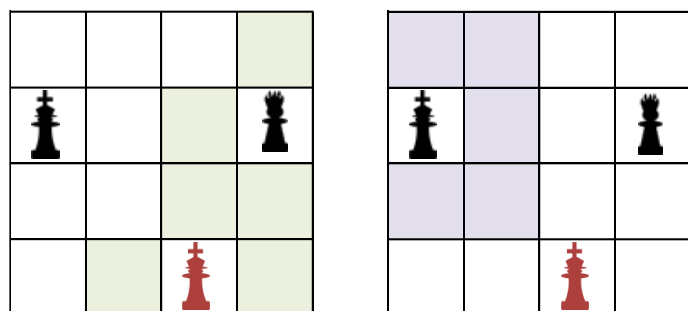
Draw (引き分け) の詳細

それはスタイルメイト・・・！



左の図を見て下さい

クイーン+キングという有利な状況であっても
この形で白の手番を迎えてしまえば引き分けです



白のキングは白の手番であるにも関わらず1マスも動く事が出来ません

そしてチェックがかかっていないので負けでもありません

この場合は続行することが出来ないので引き分けになります

このような引き分けの事を"スタイルメイト"と言います

◆ スタイルメイトの形 ◆

右上：白のキングの移動範囲
左下：黒のクイーンの移動範囲
右下：黒のキングの移動範囲

チェスは公式には時計を使って対局をするので
せっかくの勝ちを逃してしまわないよう

時間が無い時でも特にこのスタイルメイトには注意してください

チェスのルール ⇒ キングは自殺手が差せない
⇒ なにも動かさせられない = 引き分け

Draw (引き分け) の詳細

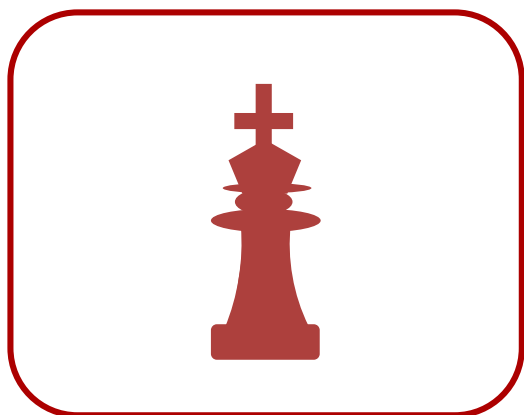
白黒互いにチェックメイト出来る駒を持っていない時

“白黒互いにチェックメイト出来る駒を持っていない時”の説明をします

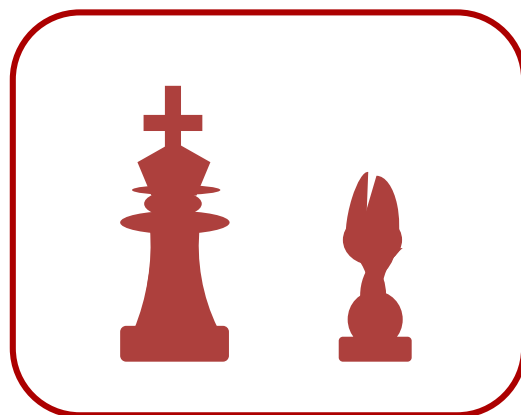
チェスには相手をチェックメイト出来ない駒の組み合わせがあります

盤上の駒が下記の組み合わせだけになってしまうと
チェックメイトが出来ないので 白黒互いに
この組み合わせの駒しか持っていなかった場合には引き分けになります

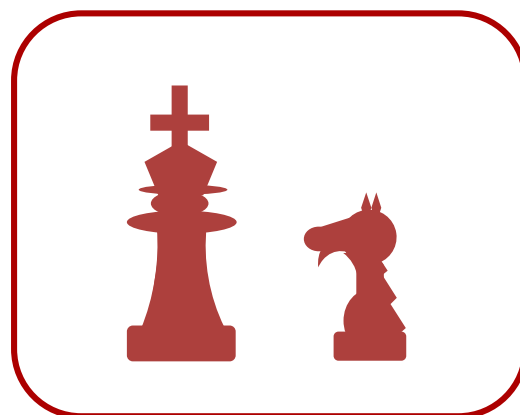
キングのみ



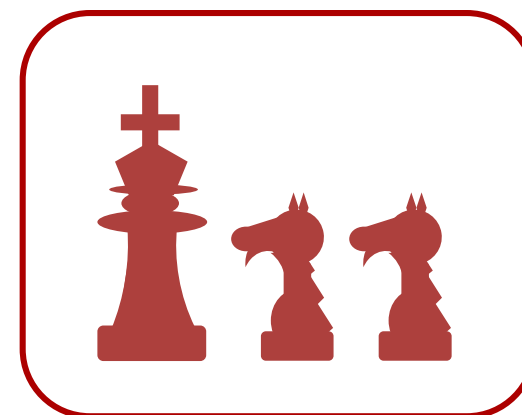
キングとビショップ



キングとナイト



キングとナイト×2



Draw (引き分け) の詳細

同じ局面が 3 回 現れた時

次に③の・・・

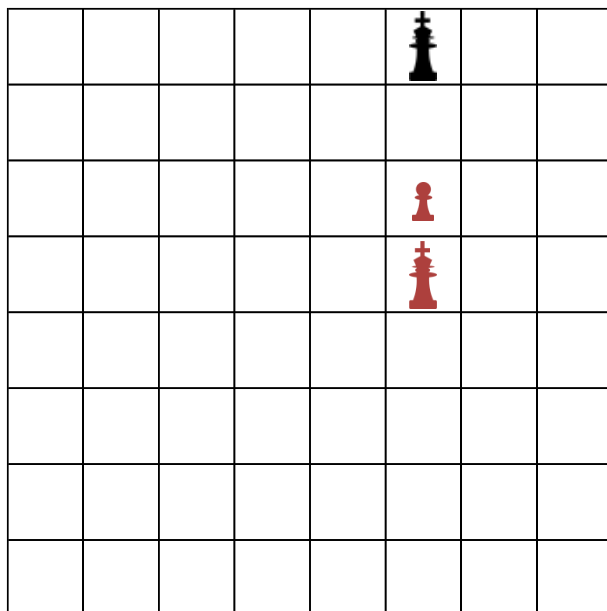
“同じ局面が 3 回現れた時”

同じ局面が 3 回現れた時 それは 白黒お互いに
決まった動き以外の手を差すと負けてしまう時
もしくは 明らかに不利になってしまう時

上記のような時に同じ局面が 3 回現れる事があります
また チェスを始めて まだ間も無い頃は 無意識的に 3 回同じ手を差してしまい
引き分けになってしまう事もあるでしょう

Draw (引き分け) の詳細

同じ局面が 3 回 現れた時



この図も引き分けの図です

これは少し難しいのでよくわからないかもしれませんが説明します

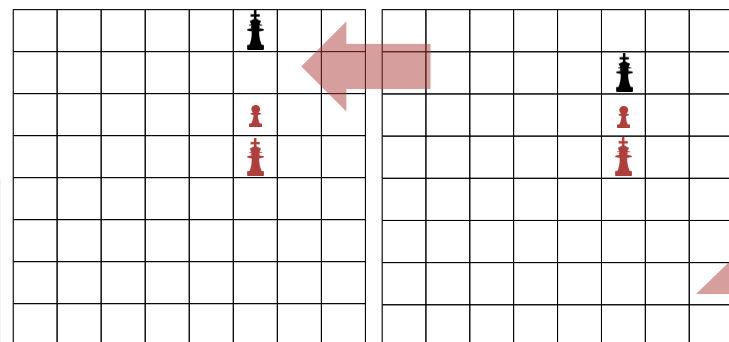
まず この形になると白黒双方とも最善の手だけ動かしていれば
必ずドローになります

まず 黒手番であれば下に 1 マス動きます
次に白はプロモーションが出来るポーンを失わない為に
右か左にしか動けません

そして黒はまた後ろに移動します
すると白のポーンは前に進んでしまうと取られてしまうので
白のキングが再度 1 つ前 (ポーンの隣) に進みます
さらに黒のキングは白のキングと同じ方向に横の一つ移動します

次に白のキングは後ろに引くと同じ事の繰り返しになってしまうし
ポーンから離れるとポーンを失ってしまうので
そうならないように例えばポーンを進ませるとしましょう
そうすると黒のキングはポーンの前に移動して
白キングが離れればポーンを取れますし守れば ステイルメイトになるという
局面を迎えます

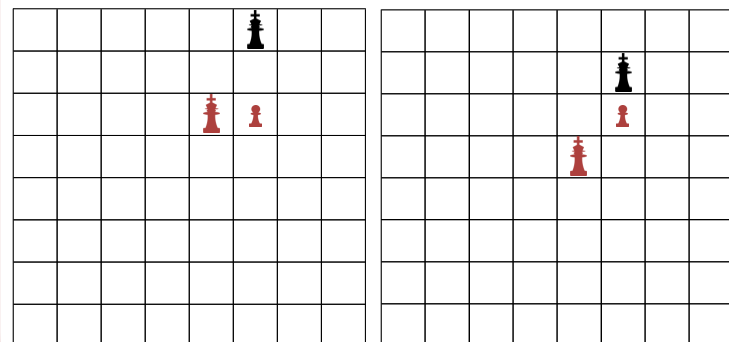
Draw (引き分け) の詳細



前ページの最初で白の手番であっても白のキングが移動した後に黒のキングが白のキングと同じ方向に移動すれば同じ局面を迎えます

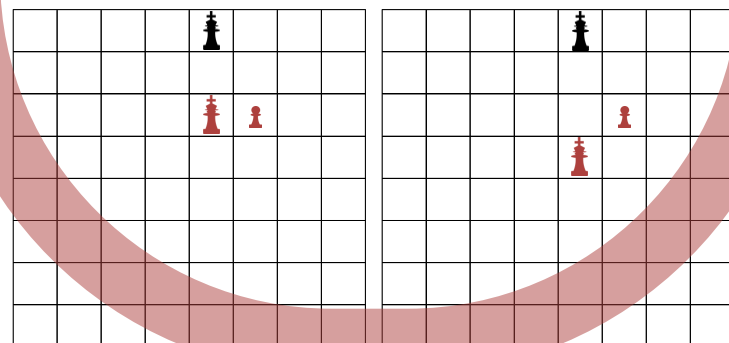
ステイルメイトになるか 繰り返しの果てにやがて同じ局面が3回きてドローになる事でしょう

...



ただでさえ難しいのに 文章で説明したら 余計に難しいかもしれないですね

なのでここでは本題の“同じ局面が3回現れたら引き分けになる”ということだけ覚えられれば大丈夫です！



④ の双方合意での引き分けは こういった 引き分けが見えている時や勝勢でも持ち時間が少ない時等にどちらかが引き分けを提案して引き分けになります

この 引き分けの提案は“ドローオファー”と呼ばれており提案を受けた側が承諾する事で引き分けになります

※ 大会では主催する団体の定めるルールによって承諾しなくても引き分けになることもあります

Congratulation !

基礎編はここまでです

これでいったんはチェスが差せるようになりましたね！

チェスを指す理由はたくさんあるかと思います

考えるプロセスが好き

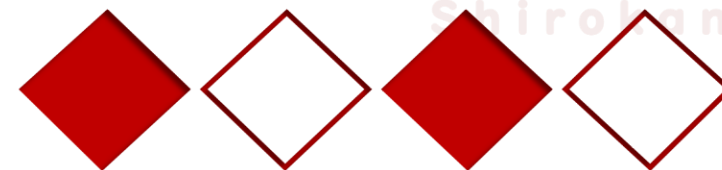
だとか

ゲームを通してコミュニケーションをとりたい

だとか

でもでも やっぱりチェスは白黒をつける勝負事なので
出来れば勝ちたいですね！

といったところで 次の戦術編では差せるだけではなく
『勝つために』 チェスの基本的な戦術をご紹介します



S e c t o r 2

戦術



まずは本格的な戦術を覚える前に
駒の価値についての話をします

駒の価値を知る事は戦術を覚える第一歩です！
駒の価値の理解自体は全く難しくありません

そしてそのあとに・・・

◇フォーク◇

◇ピン◇

◇ディスカバー◇

◇サクリファイス◇

以上の順にご紹介します







駒の価値について

Peace Value

では本格的な戦術を覚える前に駒の価値について説明します
チェスには駒の価値というものが予め駒の種類により設定されています
もちろん局面によって1つの駒が1局の中で
どれだけ活躍出来るかは移り変わりますが

局面を加味しない駒のポテンシャル値のようなものが
チェスの長い歴史の中で研究されてきました

下の表が各駒のポテンシャル値です

1 Pt	3 Pt	3+ Pt	5 Pt	9 Pt	∞	4 Pt
						
	マイナーピース		メジャーピース			

キングの価値は∞
能力的には4pt

駒の価値について

Peace Value

駒の価値がどうして重要なのかという説明をします

チェスは相手の駒を取っていき最終的にキングを追い詰めるゲームです

なので 相手の駒をなんの犠牲も払わずに取れば
それに越したことは無いのですが 大体の局面では駒と駒の交換

“取ってから取られる”

という事が多いのです

取った駒と取られた駒をエクスチェンジ（交換）する事になりますので
この時に駒の価値という情報があれば この先 有利に展開を進める事が
出来るのかどうかという見通しが立てられます

駒の価値について

Peace Value

駒の価値を知るという事は お金の価値を知る事と似ています
(・・・と私は思っています)

たとえば 1000円札 1枚を100円玉 10枚でエクステンジするのであれば妥当ですが
1000円札 1枚を50円玉 10枚とエクステンジする事は明らかな損です
これはわかりますね？

ですが 10\$札と100円玉 10枚ではどうでしょうか？

駒は相手と自分の駒の配置によって価値がある程度変動するので
外貨為替のようなものなのかもしれません
盤面からの情報を分析する能力が戦術を駆使する上で非常に重要であるという事です

駒の価値を知る事の重要性がおわかり頂けた所で
次は本題である戦術のお話をしましょう

途中 駒の価値がわからなくなった時は駒の価値の表が記してある
ページに移動してじっくりと盤面を自分なりに考えてみて下さい

フォーク Folk

まずはフォークという戦術を覚えましょう

フォークは1個の駒で2つ以上の駒を取れる位置に駒を置くことです

置いた駒が安全な位置であれば必ず次の手番で
フォークした駒のどちらかを取ることが出来ます

駒ごとのフォークの実例を見てみましょう

まずは右図のナイトを使ったフォークをご覧ください

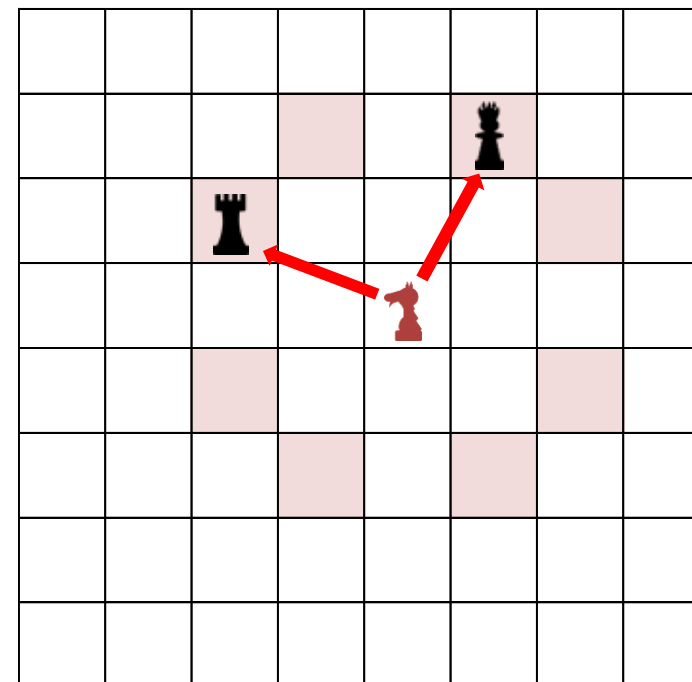
次の手番でどちらかの駒とナイトの交換になります

ナイト = 3 p t

ルーク = 5 p t

クイーン = 9 p t

なので・・・ルークと交換したとしても 2 p t 有利になります！



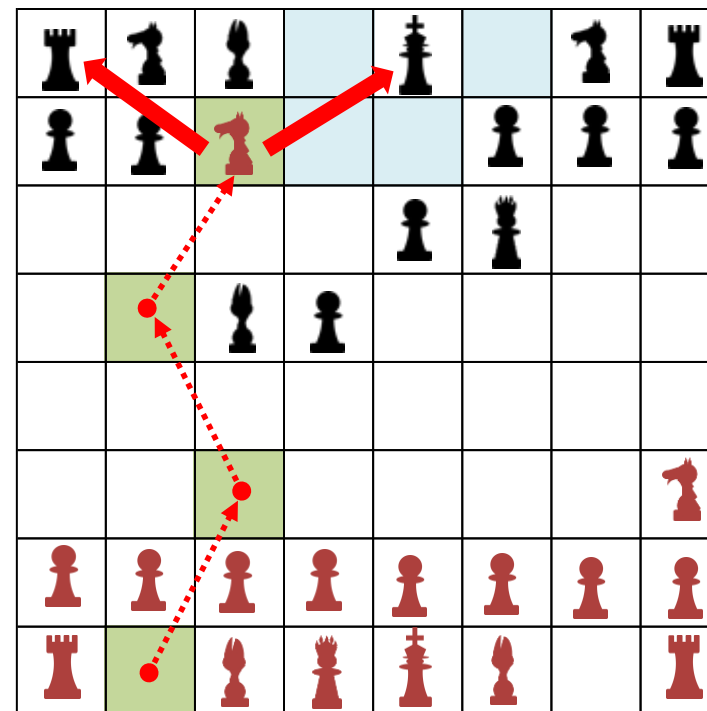
フォーク Folk

次もナイトを使ったフォークです
駒を増やして実践的な図にしてみました

このフォークは多くの方がチェスを始めたころに悩まされる
フォークであるのかもしれませんが

このフォークはチェックを利用したフォークで次の黒の手番では
ナイトのチェックを外すためにキングは必ず
水色の色付けしたマスのどれかに逃げなくてはなりません

その後にはナイトで一番左上のマスにいるルークを取る事が出来ます



フォーク Folk

その他 色々な駒を使ったフォークです
上の段がビショップを使ったフォーク
左下がルークを使ったフォーク
右下がクイーンを使ったフォークです

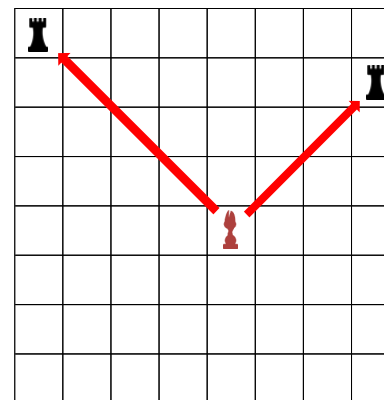
ビショップとルークの移動範囲は斜めと縦横なので
お互いにフォークが掛けやすいです

特にビショップからのフォークはビショップの方が価値が低い駒なので
他の駒との兼ね合いで交換になったとしても
駒の損得だけで考えれば有利に対局を進める事が出来ます

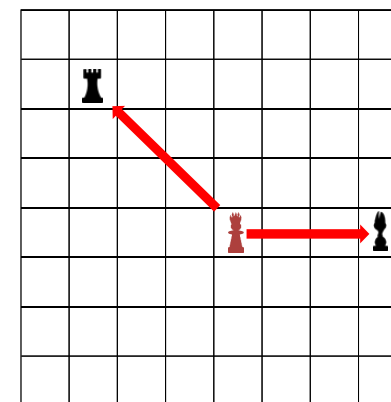
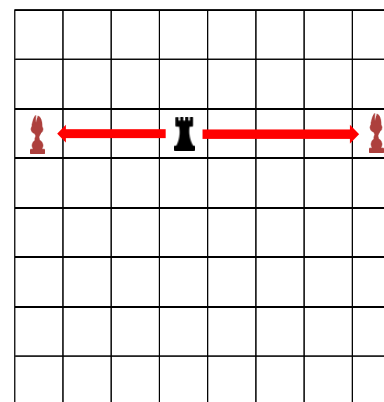
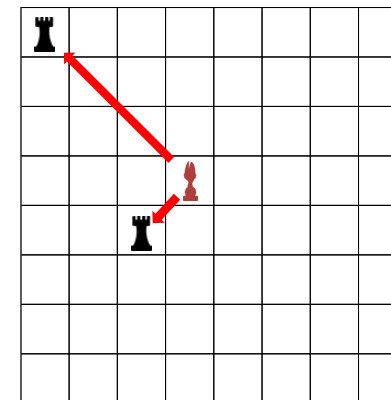
一番右下のフォークはクイーンを使ったフォークですが
ビショップには縦に ルークには斜めにフォークをかけています

ただし 右下の場合はクイーンとルーク、ビショップの交換になるので
あまり良い交換にはなりません

ビショップによるフォーク ①



ビショップによるフォーク ②



ルークによるフォーク

クイーンによるフォーク

フォーク Folk

強力なフォークのお話をします

ポーンが一番弱い駒です

ですが弱い駒という事であれば
ポーンとその他の駒を交換できれば
とても戦況を有利にすることが出来ます (図1)

ただこのポーンを使ったフォークはひとつだけ問題を抱えています

チェスのルールを思い出してみてください

“キングはチェックをされたらチェックを外さなければいけない”

黒のポーンがフォークをしています
図2のように
次の白の手番の時にビショップでチェックをされてしまえば
キングのチェックを外さなくてはならず次にナイトにも逃げられてしまいます

図1

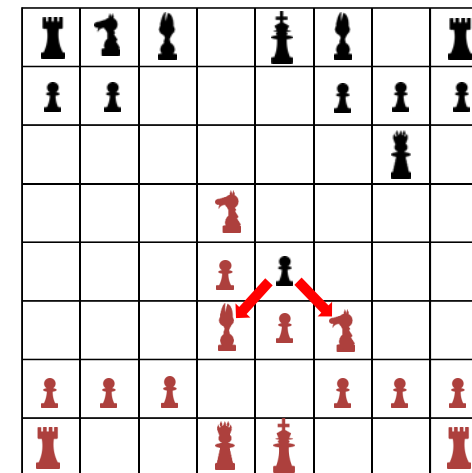
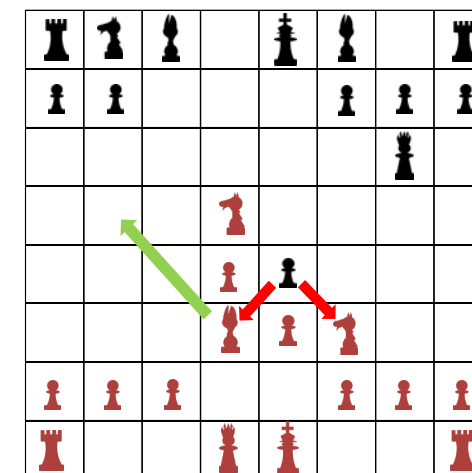


図2



ピン Pin

次に覚える戦術は"ピン"です

ピンとは直訳すると留め針の事です

ピンは右図のように相手のキングの縦横斜めの直線上にいる駒を
こちらの縦横斜めに動けるビショップ ルーク クイーンを使って
ピン留めをするように狙う事です
こうする事でクイーンはピンが突き刺さっているかのごとく動けません

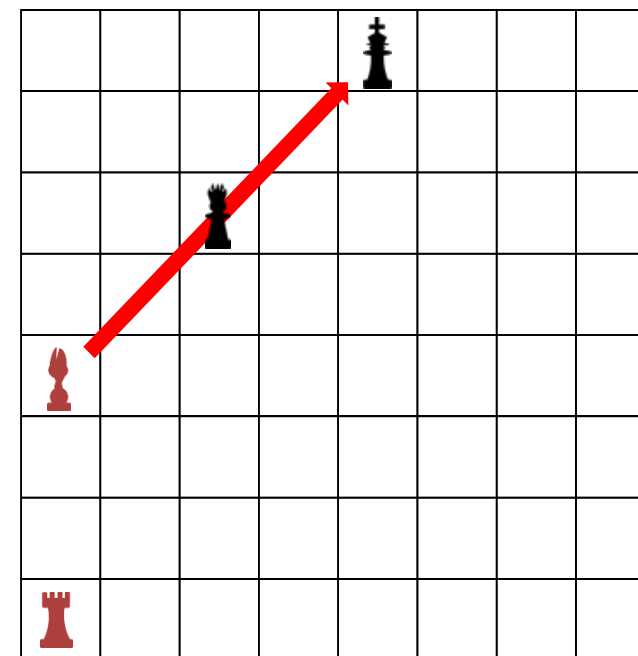
こうなってしまえば相手のクイーンに残されている運命は2つ

クイーンでビショップを取ってルークに取られるか
他の駒を動かしてビショップに取られるか

苦渋の決断を迫られる事でしょう

クイーン = 9 p t
ビショップ = 3 p t

なのでこの場合ではピンをかけた側は最低でも5 p t 有利になります



クイーンを動かすとキングが取られて黒が負けてしまうので
クイーンが移動することは出来ない
(ルールとして自殺手をするような移動は出来ません)

ピン Pin

また ピンは価値の高い駒に対しても有効です

右の図は前ページのキングをクイーンに変えて
クイーンをルークに変えてみました

この場合もピンと同じ考え方です

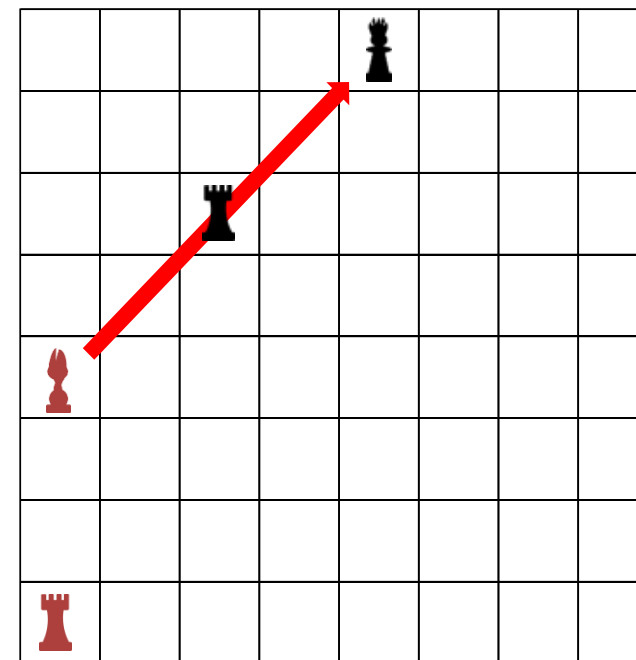
後ろに価値の高い駒があるのでルークが動くことが得策ではありません

この時に相手は 9 p t のクイーンを失うよりも 5 p t のルークを
犠牲にする事でしょう

ビショップ 3 p t

ルーク 5 p t

なので プラス 2 p t です



ルークを動かすとクイーンが取られてしまうので
ルークを移動する事が得策ではない

ピン
Pin

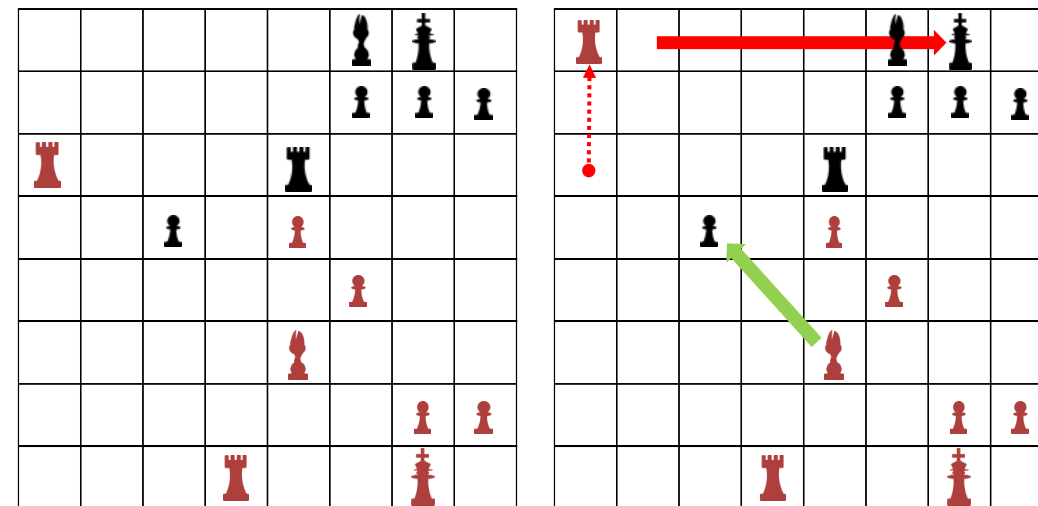
ピンを有効に使った戦術です

左側の図の一番左の上から3番目の白ルークを
赤い点線の矢印の位置まで動かすと（右図）
キングの横にいる黒ビショップに突き刺さって
黒ビショップは動けません！

この次に緑色の矢印の所に白ビショップを動かせられれば
黒ビショップを取る事ができます

それを防ごうと黒ルークで白ビショップの道を阻もうとしても
白のもうひとつのルークを一番上までもってくれば

相手のビショップは取られる運命にあります



キングを守らなければいけないので
ビショップは動けない

スキュア Skewer

ピンと似た戦術のスキュア

2つ目のピンの図からさらに
ルークとクイーン的位置を入れ変えてみました

この場合はピンと似ていますが

価値の高い駒であるクイーンが前にあるので
クイーンが動くことが得策になります

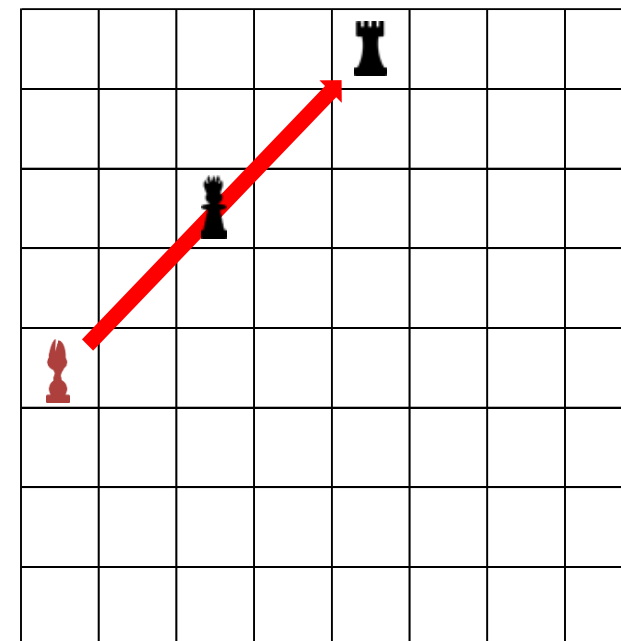
ピンは前にいる駒を動けなくすることが目的でしたが
後ろの駒を取る事を目的とする場合はスキュア（串刺し）といいます

この場合も後ろのルークが取られたあとにクイーンで取り返されて

ビショップ 3 p t

ルーク 5 p t

プラス 2 p t の交換になります



クイーンが避ける事が得策だが
ルークが取られてしまう

ディスカバー Discover

次はもっと強力な戦術 ディスカバーを覚えましょう！

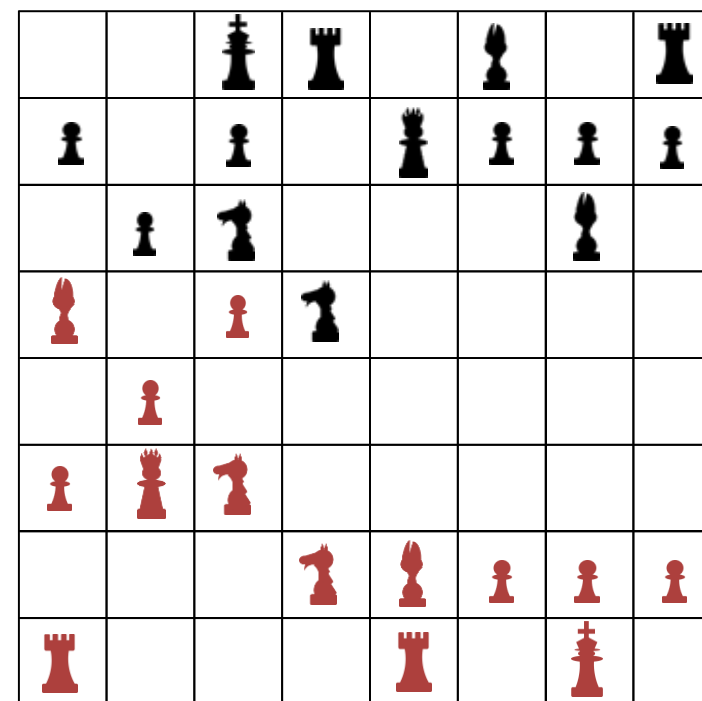
ディスカバー
『発見する』という意味ですが
ディスカバーはなにかを発見をした時のような
思わずハッとするような戦術です
では右の図ではどのような発見があるのでしょうか？

チェスには「チェックをしたらチェックを外さなければいけない」
というルールがありますが
(チェックを外さなければキングが落ちてしまう為)
そのルールを巧く利用します

・
・
・

チェックをするというのが1つのヒントです

あれ？よく見るとチェックを出来る駒は1つですね？



チェックをかけられる駒は1つ・・・

ディスカバー Discover

では答えです

このようにビショップを相手のキングにチェック出来る位置へ移動させます

すると 次の相手の手番ではキングへのチェックを外すことに
専念しなければいけないことになりますね？

そして その後にはまた自分の手番なのでビショップの下に待機していたルークで
クイーンを取る事が出来ます

① 自分の手番

キングをチェック出来る赤の点線が示す位置にビショップを移動

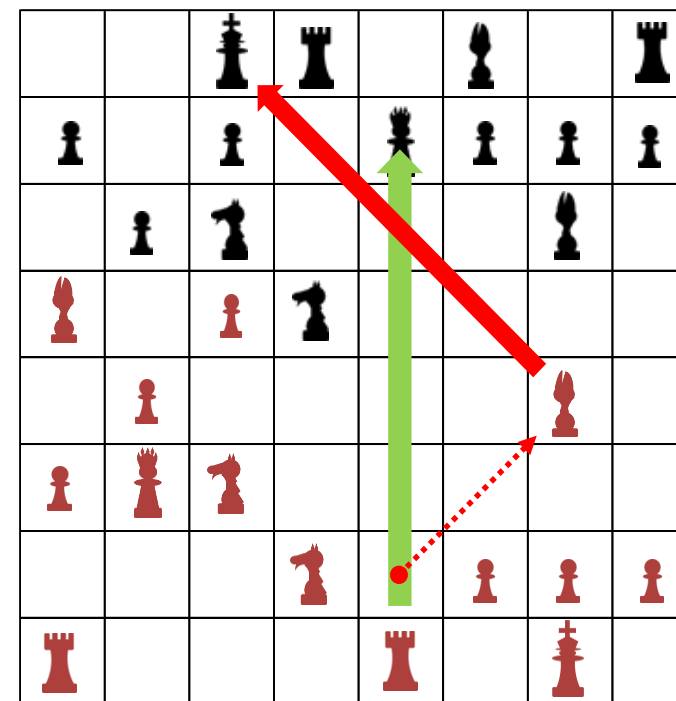
② 相手の手番

キングが避ける もしくはいずれかの駒でブロック

③ 自分の手番

ビショップのいたマス目の下のルークでクイーン（価値の高い駒）を取る
（緑色の矢印）

このように駒を動かして背後の駒で狙った駒をとる戦術を
ディスカバードアタックといいます



チェックにより相手の動きを強制する

サクリファイス

Sacrifice

サクリファイスとは・・・

この章での最後の戦術はサクリファイスです
サクリファイスとは『犠牲』という意味ですが

今までご紹介してきた戦術の中でももっとも難しい戦術です

サクリファイスは今までの戦術を駆使して自分の駒を
相手に取らせて犠牲にしてから他の駒で真の狙いである駒を取る・・・
もしくは"チェックメイト"を狙う事を指します

なので今までの戦術を理解していないと出来ない難易度の高い戦術です

難易度は高いですが2手で決まるサクリファイスもありますし
5手先を読むようなサクリファイスもあります

サクリファイスを覚える時

それは

チェスの本当の醍醐味を知る時でしょう

サクリファイス Sacrifice

サクリファイスの概念

サクリファイスの概念を説明する為に簡単な局面の図を用意しました

例えばここで図1の白のビショップが図2のような動きをした場合
単純に考えると黒の赤い丸で囲まれたポーンで取ってしまえば

ビショップ 3 p t
ポーン 1 p t × 2

なので

黒にとっては一見「もしかしてブランダ（見落とし）？」
というふうに見えるかもしれませんが
不意に訪れた幸運に喜んで白のビショップを取るかもしれません

しかし

その選択は1手だけで見るとその通りですが
3手目まで見るとどうでしょう？

そう ビショップは白を勝利へと導く
サクリファイス（犠牲）なのです

図1

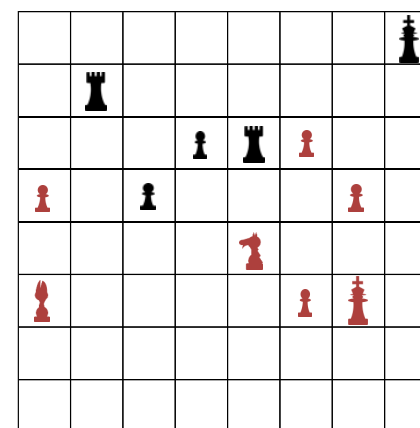
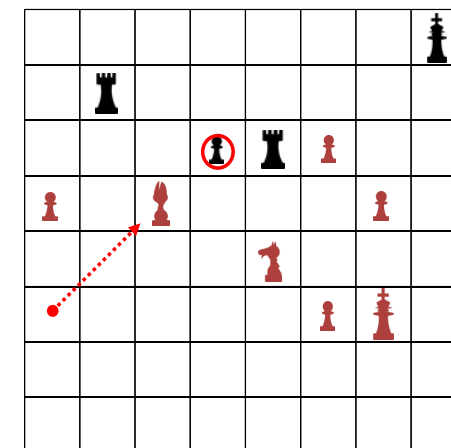


図2



サクリファイス Sacrifice

サクリファイスの概念

つづきを見てみましょう

ポーンを失った黒はポーンでビショップを取り返しました（図3）

すると今度は白のナイトがポーンを取りに行きました

その直後が図4の局面です

お気づきでしょうか？

すでに本書で紹介したフォークという戦術に覚えはありませんか？

そして下の図・・・

もうお分かりですね？

黒のルークの逃げ道はもうありません

図3

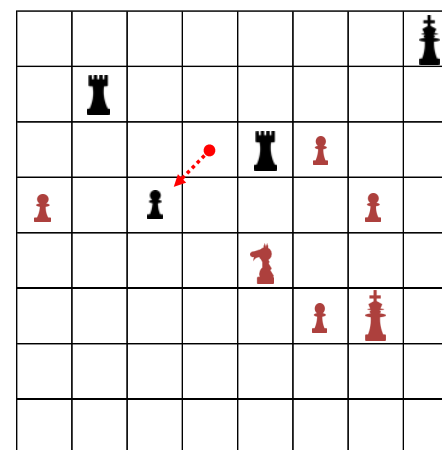
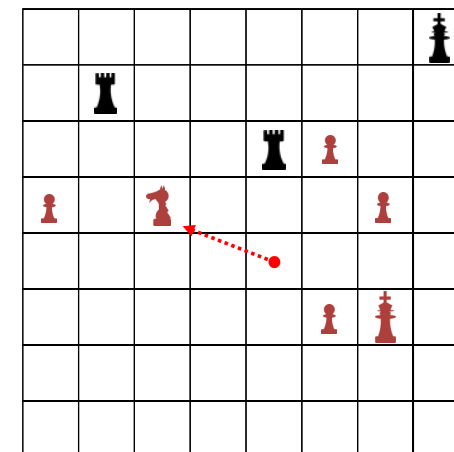


図4



サクリファイス Sacrifice

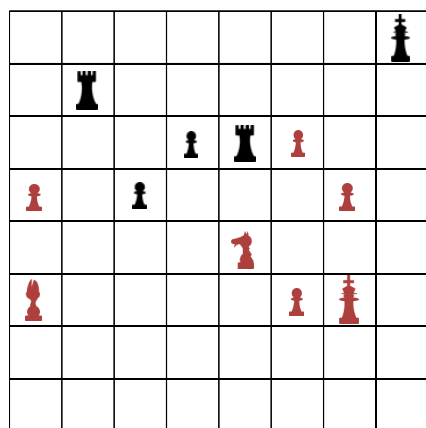
駒のポイントだけでは推し量れない形勢

今の一連の局面の流れをおさらいしましょう
チェスでは駒の損得も勝敗の明暗を分けますが
駒のポジション（位置）も同様に勝敗を分ける
重要なファクター（要素）です

下に白と黒の駒の p t の推移を記載しました
（上が黒の p t 下が白の p t）

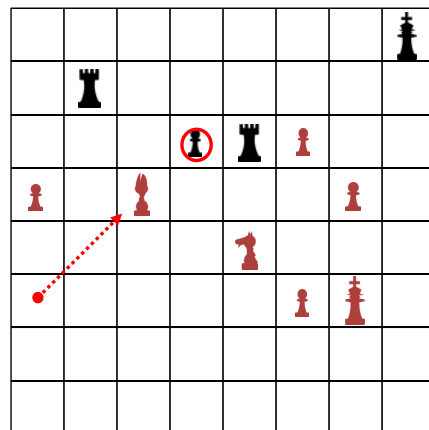
最後に黒はルークを失うので
黒 5 p t
白 7 p t です
更にその後に白ポーンのプロモーションが
待ち構えています
勝負はほぼ白の勝ちでしょう
黒には他の受け手もありますが
既に最初の局面の時には不利に陥っています

12 p t



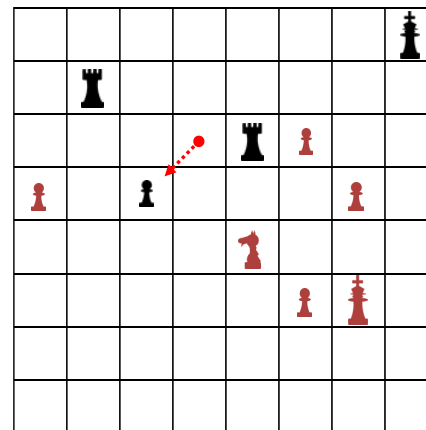
10 p t

11 p t



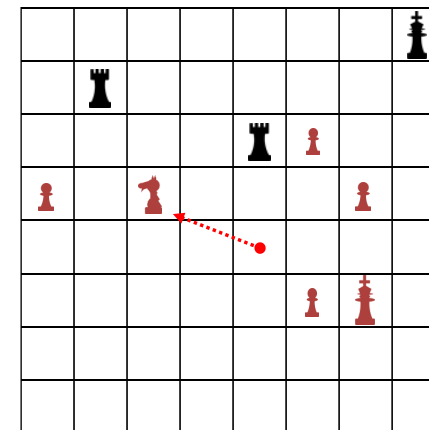
10 p t

11 p t



7 p t

10 p t



7 p t

サクリファイス Sacrifice

その他のサクリファイス

右の図を見て下さい

黒の手番です

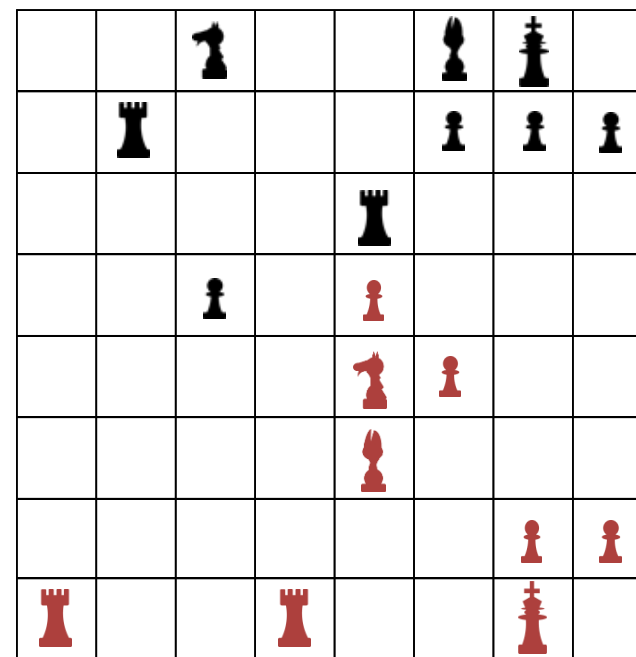
この中に白のサクリファイスのチャンスが眠っているので解説します！

この局面では盤の上から4マス
左から3マスのポーンがいる位置が問題の争点です

今この駒にはどの駒の効きが集中しているでしょうか？

白・・・ナイト ビショップ
黒・・・ビショップ

という事は問題のマスにいる黒ポーンは白の手番であれば
取る事ができます



サクリファイス

Sacrifice

その他のサクリファイス

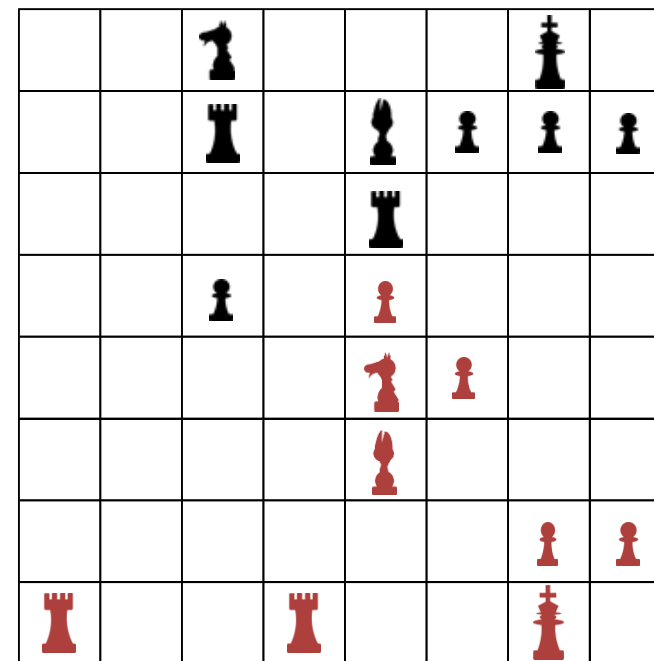
しかし
いまは黒の手番のため 黒はこのようにしてルークを動かし
ポーンの守りを固めてきました
そのため今は問題のポーンに以下の駒の効きが集中しています

白 …… ナイト ビショップ
黒 …… ビショップ ルーク

この状態では白ビショップでポーンを取っても 黒ビショップで取り返され
さらに白ナイトで取り返しても黒ルークで取り返されます

ポーン+ビショップとビショップ+ナイトで白は 2 p t 損をすることになります

ですが 実はこの 2 p t を犠牲にすることで
左から 4 番目の白ルークのチェックメイトへの道が開きます



交換のあとにルークを一番奥まで進めることで
2手でチェックメイトをすることができます

Thank you for Reading