

●安全に使用していただくために…

1 健康上のご注意

2 使用上のご注意

3 インターネット接続時のご注意

4 コントローラの準備

5 お問い合わせ先など

●ゲームの遊びかた

6 はじめに

7 コントローラの使いかた

8 ゲームの始めかた

9 ゲームの終わりかた

10 対局の進めかた (1)

11 対局の進めかた (2)

12 将棋講座

13 棋譜の保存と再生

14 オプション

●Wi-Fi通信

15 通信

16 通信対局のルール

●2人で遊ぶ

17 2人対局 (2人プレイ)

●将棋の遊びかた

18 将棋のルール (1)

19 将棋のルール (2)

20 将棋のルール (3)

1 健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『通信対局 早指将棋三段』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

警告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
 - ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の一部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
 - ・ 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用をしないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
 - ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
 - ・ 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編 P.9）をご覧ください。
 - 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 

2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

警告

- ゲーム中はWiiリモコンをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度固定してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何も無いことを確認し、Wiiリモコンを振ったときでも、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ [RVL-018] や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取って使用してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンは心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様ゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

注意

- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

3 インターネット接続時のご注意

ニンテンドーWi-Fiコネクションの ご利用に関するご注意

このゲームは、インターネット（ニンテンドーWi-Fiコネクション）に接続して無料で対戦を楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報（Miiの名前など）が多くの人の目に触れる可能性があります。個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。
- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションのゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

4 コントローラの準備

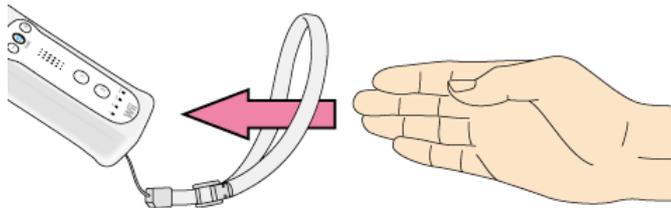
Wiiリモコンの持ち方



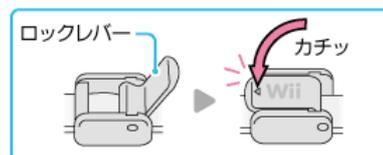
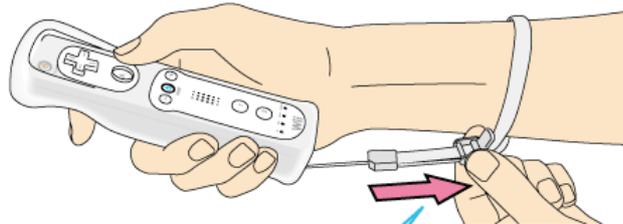
Wiiリモコンの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握ってください。



2. ストラップが手から抜けないように、ストッパーで調整してください。

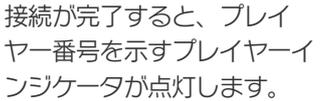
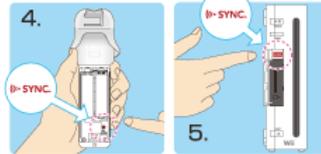
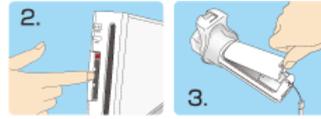


※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がるまで押し込んでください。

Wiiリモコンの登録方法

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。ホーム登録されたWiiリモコンは、使用する本体の電源をOFFにしても、設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンを本体に登録してください。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの **SYNC** ボタンを押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
※ プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。
5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の **SYNC** ボタンを押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。
※ シンクロボタンを10秒以上押さないでください。ホーム登録されているすべてのWiiリモコンの登録が消去されます。
6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。
※ 一時的に他の本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編（HOMEボタンメニューの項目）をご覧ください。



接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

5 お問い合わせ先など

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570-020-210 (ナビダイヤル)

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ◆ ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- ◆ 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）
- ◆ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。



任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2008 Nintendo

Wiiは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi

Connectionは任天堂の商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社の
フォントを使用しています。フォントワークスの社
名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称
は、フォントワークス株式会社の商標または登録商
標です。

禁無断転載

RVL-WASJ-JPN-1



6 はじめに

● 将棋とは

将棋は2人のプレイヤーが盤上に並べた20枚ずつの駒を交互に動かし、勝敗を競う遊びです。最終的に相手が持っている「王将（玉将）」という名前の駒を取った人が勝ちになります。

● このゲームの特徴

将棋を遊んだことがない初心者から将棋上級者まで、誰でも楽しむことができます。

・ 将棋初心者の方は

将棋に詳しくない人は、「将棋講座」で基本的なルールやテクニックを学ぶことができます。ひととりのルールを確認したら「CPU対局」で腕を磨き、「2人対局」や「通信対局」に挑戦してみましょう。

※この取扱説明書では、P.18～P.20で将棋の基礎知識を紹介しています。

・ 将棋経験者の方は

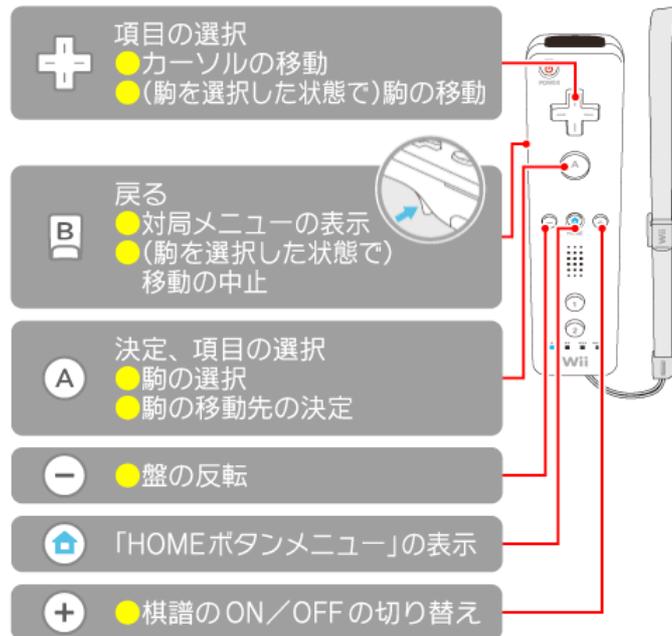
このゲームではCPU（コンピュータ）のAI（人工知能）の強さを選んで対局できるので、自分の実力に合った相手との対戦を楽しめます。また、ニンテンドーWi-Fiコネクションを利用すれば、全国のプレイヤーと腕を競うこともできます。



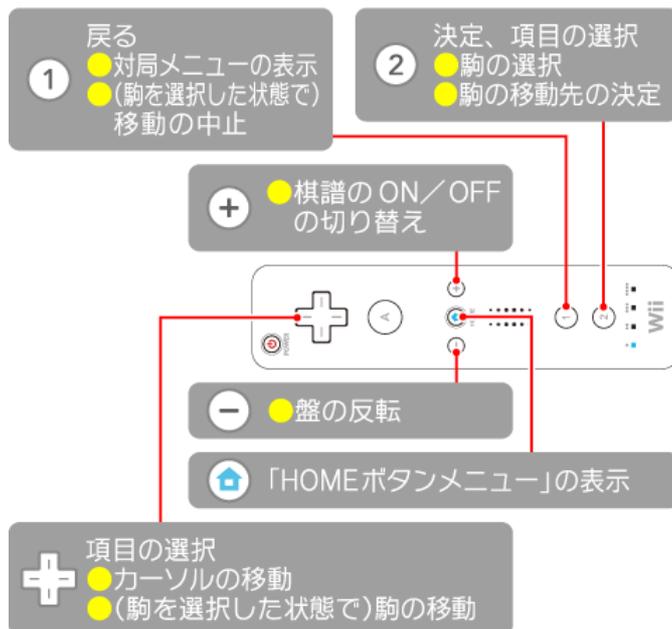
7 コントローラの使いかた

このゲームは、Wiiリモコンを縦と横のどちらに持ってもプレイできます。この取扱説明書では縦持ちの操作を基本に説明していきます。なお、「オプション」(→P.14: オプションメニュー)の「Wiiリモコン」で縦持ちと横持ちを切り替えることができます。※●は、対局時の操作です。

縦持ち時の操作



横持ち時の操作



8 ゲームの始めかた

ゲームを始めるとタイトル画面が表示されます。ⒶとⓀを同時に押し、**+**で「1人プレイ」か「2人プレイ」を選択するとセーブデータ選択に進みます。

● セーブデータ選択

初めて遊ぶときは、「データがありません」と表示された項目を選び、セーブデータを作りましょう。

すでにセーブデータがある場合は、セーブデータを選択するとメインメニューに移り、前回の続きから遊ぶことができます。



セーブデータ

・ セーブデータ作成

セーブデータを作成するには、ゲーム内のキャラクターとして使うMiiを選びます。この場合、セーブデータ名にはMiiの名前がつきます。また、Miiで



ではなく「ゲスト」を選んだ場合は、セーブデータの名前を自由に入力することができます。**+**で文字を選び、Ⓐで決定して一文字ずつ入力してください。

入力が完了したら、「決定」を選びましょう。

なお、ここで選んだMiiやゲストのセーブデータ名は、セーブデータ選択画面で**-**を押すと、変更することができます。

セーブデータの作成が終了したら、セーブデータを選択してメインメニュー画面に移りましょう。

● **メインメニュー
(1人プレイ)**

タイトル画面で「1人プレイ」を選んでいる場合は、以下のメニューが表示されます。

※「2人プレイ」時のメインメニューについてはP.17をご覧ください。



CPU対局	コンピュータと対局できます。 (→P.10：対局の進めかた)
将棋講座	将棋のルールや進めかたを学んだり、詰将棋問題集に挑戦したりできます。(→P.12：将棋講座)
通信	ニンテンドーWi-Fiコネクションを利用して、全国のプレイヤーと対局したり、フレンドコードの登録をしたりできます。(→P.15：通信)
棋譜再生	保存した棋譜を確認したり、棋譜の途中から対局をしたりできます。(→P.13：棋譜の保存と再生)
オプション	ゲームのさまざまな設定を変更できます。(→P.14：オプション)

セーブデータの削除について

セーブデータ選択画面で⊕を押すと、選択中のセーブデータを削除できます。**一度削除したセーブデータは元に戻らないのでご注意ください。**なお、セーブデータに使用しているMiiを「似顔絵チャンネル」で削除してもセーブデータは削除されません。その場合はMiiがゲストの表示になりますので、再度Miiを設定し直してください。

9 ゲームの終わりがた

- **データの保存（セーブ）について**
対局の成績は、対局終了後に自動で保存されます。オプションで設定を変更したときなどは、セーブを行うか確認が表示されるので、セーブする場合は「はい」を選びましょう。
- **ゲームを終える**
⊕で「HOMEボタンメニュー」を表示し、「Wiiメニューへ」を選んでください。

ご注意ください

以下のような操作を行うと、プレイ記録（セーブデータ）が保存されなかったり、失われたりすることがあります。それらの記録は元に戻すことができないので、ご注意ください。

- ・プレイ記録の保存中に、Wii本体、またはWiiリモコンの電源ボタンやリセットボタンを押す。
- ・ゲームのプレイ中に、ACプラグをコンセントから抜く。

10 対局の進めかた（1）

「CPU対局」の基本的な進めかたです。「通信対局（→P.15：通信）」も基本的に同じ方法で進めますが、若干ルールが異なります。

● 対局相手選択

対局相手の強さを、で選択して \textcircled{A} で決定してください。

入門<初級<中級<上級<有段<名人の順に強くなります。



● ルール決め

自分や相手にハンテをつけるか選択できます。

「平手」を選んだ場合はハンテなしで戦うことができ、「手合割あり」を選択すると、以下のいずれかのハンテを設定できます。でハンテを選択し、 \textcircled{A} で決定してください。

なお、ハンテをつけた側が先手となります。

駒落ち無し	先手で始まります。駒のハンテはありません。
香落ち	左側の香車が一枚ない状態で始まります。
角落ち	角行がない状態で始まります。
飛車落ち	飛車がない状態で始まります。
飛香落ち	飛車と左側の香車が一枚ない状態で始まります。
二枚落ち	角行と飛車がない状態で始まります。
四枚落ち	角行、飛車、香車二枚がない状態で始まります。
六枚落ち	角行、飛車、香車二枚、桂馬二枚がない状態で始まります。

※駒の説明についてはP.19をご覧ください。

● 先手／後手を決める

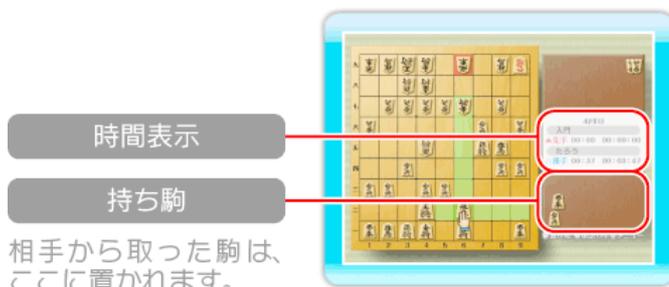
ルールで「平手」を選んだ場合は、対局前に先手と後手を決めます。画面上に回転する5枚の歩兵が表示されるので、 \textcircled{A} を押して回転を止めてください（押さない場合は、自動的に止まります）。オモテを向いている歩兵が多ければ、先手になります。



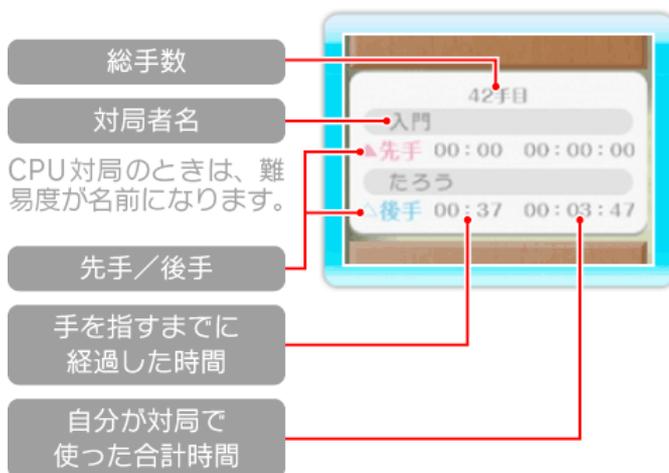
11 対局の進めかた (2)

● 対局画面の見かた

対局画面には以下の情報が表示されており、⊖を押すと盤面を反転させることができます。



相手から取った駒は、ここに置かれます。



● 対局が終了する条件

どちらかが「投了」するか、相手が「詰む（→P.18：勝利条件）」と対局が終了します。また、以下の条件を満たすと、引き分けで対局が終了します。

- ・ 1000手まで指して勝負がつかなかった場合
- ・ お互いの王将が、相入玉（→P.20：相入玉）した場合
- ・ 千日手（→P.20：千日手）が成立した場合

● 対局メニュー

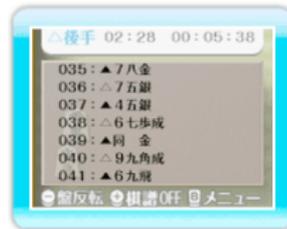
対局中に \square を押すと、メニューが表示されます。
なお、「通信対局（→P.15：通信）」では「投了」「オプション」の2つだけ選ぶことができます。



まった	自分の一手前の指し手をやり直すことができます。
投了	対局を放棄します。投了すると負けになります。
棋譜保存	対局の棋譜を保存できます。（→P.13：棋譜の保存と再生）
ヘルプ	コンピュータが次の手を考えます。
オプション	ゲームのさまざまな設定ができます。（→P.14：オプション）
終わる	対局を終わります。

● 棋譜の表示

対局中に \oplus を押すと、そこまでの棋譜（→P.13：棋譜の保存と再生）が画面の右下に表示されます。棋譜にカーソルを合わせて \oplus を押すと、前の手を確認できます。



・棋譜の読みかた

棋譜を見ると、「何手目に誰がどの駒を、どこに動かしたのか」がわかります。

たとえば「009：▲5四歩打」であれば、9手目に先手が横5縦四の位置に持駒の歩兵を打ったということです。

009 : ▲ 5 四 歩 打
① ② ③ ④ ⑤

① 総手数

② 先手／後手

▲が先手、△が後手を表します。

③ 駒の場所

盤上のどこに駒を移動したのかを表します。直前に相手が指した場所に駒を移動させ、相手の駒を取ったときは「同」と表記します。

たとえば、「009：▲5四歩→010：△同銀」といった具合です。

④ 駒の種類

⑤ 行動

行動を以下の特殊な表記で表す場合があります。

打	持ち駒からその駒を打った (→P.20：駒を打つ)
成	その駒が成った (→P.20：成る)
上(行)	同種の駒があるときに、下側にある駒を上へ移動した
引	同種の駒があるときに、上側にある駒を下へ移動した
寄	同種の駒があるときに、横にある駒を移動した
右(左)	同種の駒があるときに右側(左側)の駒を動かした
直	同種の駒が3枚以上あるときに、移動先のマスのすぐ下にある駒を移動した
不成	その駒が成らなかった

駒がある場所の表記について

盤上にある駒の場所は、縦の位置を表す漢数字と横の位置を表す数字の組み合わせで表します。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香車	桂馬	銀将	金将	王将	金将	銀将	桂馬	香車	一
	飛車						角行		二
歩兵	三								
									四
									五
		歩兵							六
歩兵	歩兵		歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	七
	角行						飛車		八
香車	桂馬	銀将	金将	王将	金将	銀将	桂馬	香車	九

駒の場所

ここに歩兵を動かした場合、「7六歩」と表記します。

12 将棋講座

将棋の遊びかたやテクニックを学べるのが「将棋講座」です。

● 将棋講座メニュー

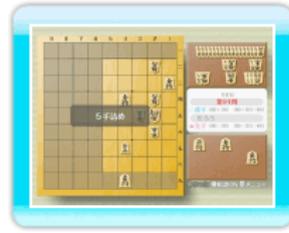
メインメニューの「将棋講座」を選べると、以下にある5つのメニューが表示されます。



将棋入門	「駒の名称」「禁じ手」といった項目ごとに、将棋の知識を学ぶことができます。
対局の流れ	実際の対局を見ながら、基本的な対局の進めかたを学ぶことができます。
初級テクニック	各駒の状況別の使いかたを学ぶことができます。
実戦テクニック	代表的な戦法が学べます。
詰将棋問題	特定の状況から、決められた手数で相手を詰ませる問題に挑戦できます。

・詰将棋問題

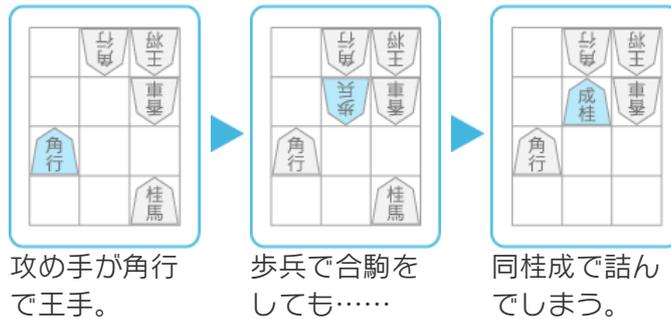
「詰将棋問題」では、200問以上ある詰将棋の問題に挑戦できます。問題を選択すると手数が表示されるので、その手数で相手を詰ませてください。



なお、詰将棋には以下のルールがあります。

- 1 かならず王手しなければならない**
自分が指すときは、かならず王手をしなければいけません。
- 2 合駒きかず**
飛車や角行、香車で離れた場所から王手をかけた場合、相手はその駒と王将の間に駒を打つことができます。これを合駒といいます。
詰将棋では、相手が合駒をしても、攻め手がその合駒を取って詰む場合は「合駒きかず」となり、合駒する前の手で詰みとなります。

・合駒きかすの例



13 棋譜の保存と再生

対局がどのように進んだのかを記録したものを、「棋譜（きふ）」といいます。このゲームでは棋譜を保存したり、保存した棋譜の途中から対局することができます。

※「通信対局」では棋譜の途中から対局を始めることはできません。

● 棋譜の保存方法

棋譜は、対局後「棋譜を保存しますか」というメッセージが表示されている画面で「はい」を選ぶと保存できます。

右のような棋譜一覧が表示されるので、で保存する場所を選び、で決定しましょう。

※対局中に対局メニューから「棋譜保存」を選ぶと、その対局の一手目からそこまでに指した内容を保存できます。



・ コメント入力について

棋譜一覧画面で棋譜を選んでを押すと、その棋譜にコメントをつけることができます。

で文字を選択し、を押して一文字ずつ入力していきましょう。「決定」にカーソルを合わせてを押すと、コメント入力となります。



● 棋譜の再生方法

保存した棋譜はメインメニューの「棋譜再生」から再生できます。棋譜一覧から再生したい棋譜を \oplus で選び、 \textcircled{A} で決定してください。

・再生画面について

再生画面には以下のメニューが表示されます。

\oplus でメニューを選び、 \textcircled{A} で決定してください。



逆再生	逆に再生します。
停止	再生を停止します。
再生	再生します。
初期画面	再生前の状態に戻します。
一手戻る	一手前の状態にします。
一手進む	一手先の状態にします。
最終画面	棋譜を保存したときの状態にします。
ここから対局開始	現在表示されている棋譜の状態から対局できます。
オプション	ゲームのさまざまな設定ができます。(→P.14: オプション)
終わる	棋譜の再生を終了します。

● 棋譜の途中から対局する

再生メニューの「ここから対局開始」を選ぶと、棋譜の途中から対局を始められます。
なお、対局前には対局相手の強さを変更したり、先手と後手を変更することができます。

棋譜を保存できる数について

棋譜を保存できる場所は全セーブデータで共通となっており、全部で20個まで保存できます。

14 オプション

メインメニューや対局メニューの「オプション」では、BGMや駒のタイプなど、さまざまな設定を変更することができます。

● オプションメニュー

⊕で項目を選び、Ⓐで設定してください。



対局中BGM	対局中に流れるBGM（音楽）のON/OFFを設定できます。
対局中効果音	駒を動かすときなどに音を出すかを設定できます。
環境音	対局中にウグイスの声などを出すか設定できます。
ボイス	「通信対局（→P.15：通信）」や「2人対局（→P.17：2人対局）」の開始時と終了時に、音声を出すか設定できます。
駒のタイプ	駒の見た目を2種類から選んで変えられます。
自動盤面反転	2人対局時に盤面を自動的に反転するように設定できます。ONにすると指し手側がつねに下側になります。
Wiiリモコン	Wiiリモコンを縦持ちと横持ちのどちらで使うか設定できます。
スタッフロール	メインメニューの「オプション」でのみ選択でき、スタッフロールを見ることができます。

※ゲーム中にWiiリモコンから出る効果音を調整するには、オプション内の「対局中効果音」をONにした状態で、HOMEボタンメニューの「Wiiリモコンの設定」で音量を調整してください。

15 通信

● 通信メニュー

「1人プレイ」のメインメニューで「通信」を選ぶと、以下のメニューが表示されます。

通信対局	ニンテンドーWi-Fiコネクションを利用して、全国のプレイヤーと対局できます。
通信戦歴	自分の通信対局での成績を確認できます。
フレンドコード	自分のフレンドコードを確認したり、ともだちのフレンドコードを登録したりできます。

● 通信対局

「通信対局」を選ぶと、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続します。接続が完了すると、以下のメニューが表示されるので、で選んでで決定してください。

ともだちと	フレンド登録したともだちと対局できます。
初級	初級レベルの人と対局できます。
中級	中級レベルの人と対局できます。
上級	上級レベルの人と対局できます。
通信戦歴	通信対局での成績を確認できます。

・ともだちと

「ともだちと」で対局するには、あらかじめフレンドコードを交換し、お互いにフレンド登録しておく必要があります。「フレンドコード」でお互いにフレンド登録しておきましょう。
対局相手が決まったら、ルールを決めて対局画面へ移ってください。

接続アイコン

フレンド登録しているプレイヤーが、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して、「フレンド募集」をしているときに表示されます。



フレンド募集	対局してくれるフレンドを募集します。対局してくれる相手が見つかったら、ルール設定をして対局画面に移ります。
フレンド参加	登録しているフレンドの誰かが対局相手を募集している場合、そのフレンドと対局することができます。
フレンドコード	自分のフレンドコードを確認したり、ともだちのフレンドコードを登録したりできます。

・初級／中級／上級

「初級」「中級」「上級」では、同じメニューにいるプレイヤーのなかで、実力の近い人同士が対局できます。
下の表を目安に、自分の実力に合ったメニューを選んで対局しましょう。

初級	初心者の方が対象
中級	「CPU対局」で中級と互角以上に対局できる方が対象
上級	「CPU対局」で有段と互角以上に対局できる方が対象

● 通信戦歴

通信対局での成績を確認できます。このうちレーティングは、自分の強さを示す数値で、対局に勝つと上がり、負けると下がります。なお、投了したり電源を切るなどして強制的に対局を終了した場合は負けとなり、レーティングが下がります。
※「ともだちと」ではレーティングの上がり下がりはありません。



初級、中級、上級のどこで対局したかによって増減する値が変化します。上級に近いほど上昇する値は増えます。

● フレンドコード

フレンドコードの登録や確認ができます。



フレンドコード登録	フレンドコードを登録できます。⊕で数字を選び、Ⓐで入力してください。「決定」にカーソルを合わせてⒶを押すと、入力終了となります。
フレンドコード確認	自分のフレンドコードを確認できます。
フレンドリスト	登録してあるフレンドを確認できます。また、登録してあるフレンドにカーソルを合わせて⊕を押すと、登録を消すことができます。

フレンドコードについて

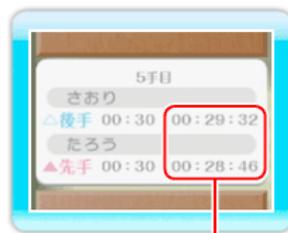
ソフトごとに初めてニンテンドーWi-Fiコネクションに接続した際に決定される12ケタの数字のことをいいます。ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続しないと、フレンドコードを取得できません。

16 通信対局のルール

通信対局には、ほかの対局にはないルールがあるので、しっかり確認しておきましょう。

● 持ち時間

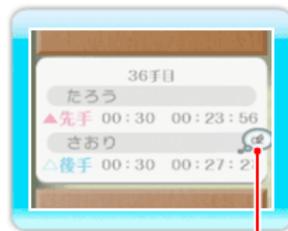
通信対局では、各プレイヤーの持ち時間が30分と決められています。自分が対局で使った合計時間が30分を超えた場合、残りの手はそれぞれ30秒以内に指さないと負けとなります。



残り持ち時間

● 長考の表示

通信対局中に、長時間指し手が止まると（長考すると）右のような画面になります。この際は、縦持ちの場合は①、横持ちの場合は②を押してください。このままの状態が長く続くと、強制的に負けとなり、レーティングが下がってしまいます。なお、長考している場合、時間表示欄に長考アイコンが表示されます。※③を押すと、経過時間にかかわらず長考アイコンを表示できます。



長考アイコン

● 「まった」について

通信対局の対局メニューでは、「投了」と「オブション」しか選べません。「まった」や「ヘルプ」は選べないので、一手ごとに注意して将棋を指しましょう。

17 2人対局（2人プレイ）

タイトル画面で「2人プレイ」を選ぶと、家族やともだちと対局できます。「1人プレイ」同様、ハンデつきの対局もできます。

● 2人プレイの始めかた

タイトル画面で「2人プレイ」を選ぶと、Wiiリモコン追加画面になります。

追加するWiiリモコンの①と②を同時に押してください。Wiiリモコンの追加

が終了し、**A**で決定すると、セーブデータ選択画面になります。プレイヤーごとにセーブデータを選択して、メインメニュー画面に移りましょう。なお、1つのWiiリモコンを2人で交互に使って遊ぶこともできます。



● メインメニュー（2人プレイ）

「2人プレイ」選択時は、以下のメニューが表示されます。

なお、各メニューでできることは「1人プレイ」と同じです。



2人対局	1Pと2Pで対局します。 (→P.10：対局の進めかた)
棋譜再生	棋譜の再生や、棋譜の途中から1Pと2Pの対局ができます。 (→P.13：棋譜の保存と再生)
オプション	ゲームのさまざまな設定をすることができます。(→P.14：オプション)

18 将棋のルール（1）

勝敗条件や駒の動きといった将棋の基本ルールを確認しておきましょう。なかには、このゲームだけのルールもあります。

● 基本ルール

自分の手番が回ってきたときに自分の駒を1回だけ動かします（パスはできません）。駒の種類によって、動かせる方向や距離は異なります。なお、1回動かす行為を、将棋では「一手指す」といいます。

※このゲームでは、「通信対局（→P.15：通信）」をのぞき、指すまでの制限時間はありません。

・ 勝利条件

お互いの持ち駒には王将（玉将）という駒があり、相手の王将を取ると勝ちです。相手の王将を取るには、相手の王将を詰ませるのが近道です。詰ませるとは、相手の王将がどこに逃げても次の手で取られる状態にすることです。また、相手が「投了（→P.11：対局メニュー）」したときも勝利となります。

・ 特殊な終了条件

以下の条件を満たしたときは、引き分けで対局が終了します。

- ・ 1000手まで指して勝負がつかなかった場合
- ・ お互いの王将が、相入玉（→P.20：相入玉）した場合
- ・ 千日手（→P.20：千日手）が成立した場合

19 将棋のルール (2)

● 初期配置

盤面は9×9の81マスで、駒は初期状態で以下のように並んでいます。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香車	桂馬	銀将	金将	玉将	金将	銀将	桂馬	香車	一
	車飛						角行		二
歩兵	三								
									四
									五
									六
歩兵	七								
	角行						飛車		八
香車	桂馬	銀将	金将	玉将	金将	銀将	桂馬	香車	九

● 駒の種類と動き

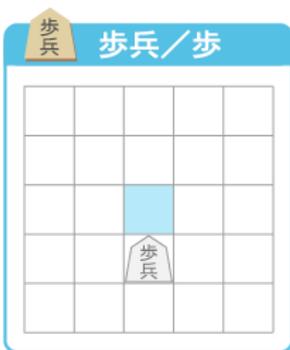
対局開始時の持ち駒は8種類20個です。各駒の動きは以下になっており、水色で表示している範囲に移動できます。

ただし、自分の駒の上に止まったり、自分や相手の駒を飛び越えることはできません。

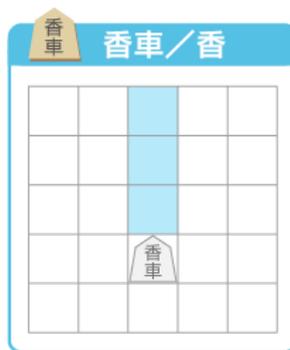
※桂馬のみ、駒を飛び越えられます。

※以下では駒の名前を、正式名称／略称で表記しています。表記は「オプション」の「駒のタイプ」で変更できます。

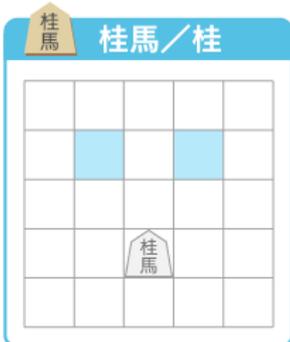
(→P.14：オプションメニュー)



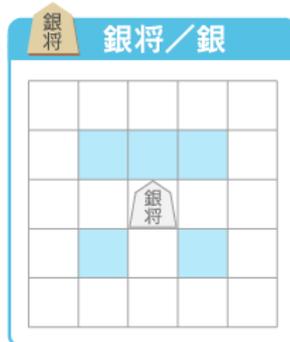
正面方向に、一步移動
できます。



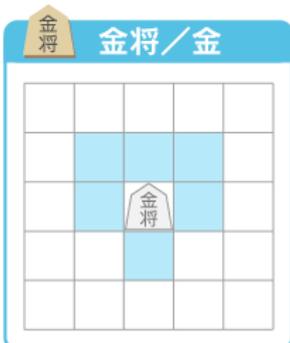
正面方向に、好きなだ
け移動できます。



二歩先の左か右に移動
でき、ほかの駒を飛び
越えられます。



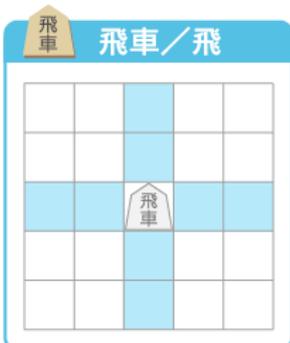
正面とななめ4方向に
一步移動できます。



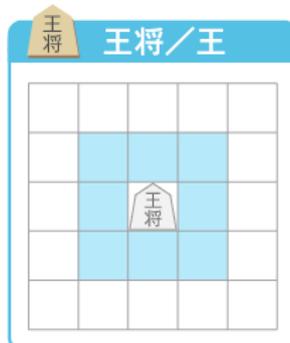
後方のななめ右となな
め左以外の6方向に、
一步移動できます。



ななめ4方向に好きな
だけ移動できます。



縦横4方向に好きなだ
け移動できます。



8方向に一步移動でき
ます。

20 将棋のルール (3)

● 駒を取る／駒を打つ

相手の駒がある場所に自分の駒を移動させると、相手の駒を「取る」ことができます。また、取った駒は自分が駒を動かすかわりに空いているマスに「打つ」ことができます。

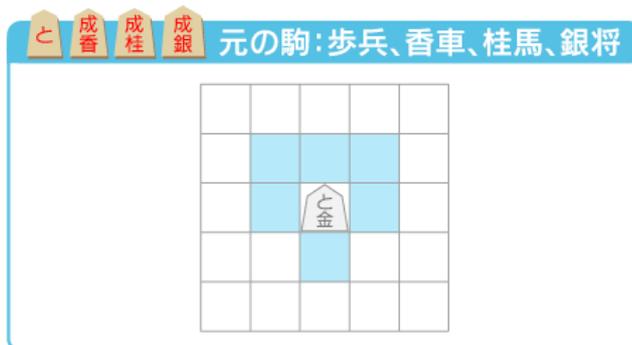
● 成る

駒を相手の陣地まで移動させたり、相手の陣地に打った駒を移動させると、駒を裏返して「成る」ことができます。成った駒は動きが変わり、一度成ると元に戻れません。また、金将と王将は成れません。なお、成る条件を満たしていても成らない選択もできます。



・成った駒の動き

成ったあとの駒は以下のように動けます。



金将と同じ動きができます。



飛車の動きに加えて、ななめ4方向にも一歩だけ移動できます。



角行の動きに加えて、上下左右にも一歩だけ移動できます。

● 相入玉

互いの王将が相手の陣地に入ることを「相入玉」といい、これが発生すると引き分けになります。

● 千日手

先手後手が同じ手順を繰り返して、駒の配置、持ち駒の種類や数がまったく同じ局面になることを千日手模様といい、同じ局面が4回出現した時点で、千日手が成立します。
このゲームでは千日手が成立した時点で引き分けになります。

● 禁じ手について

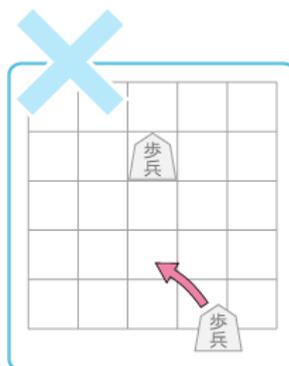
将棋には、やってはいけない指しかた（禁じ手）があります。

※このゲームでは、禁じ手を指すことができなくなっています。

・ 二歩

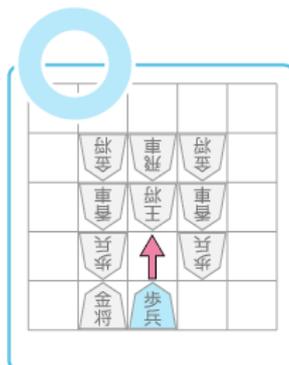
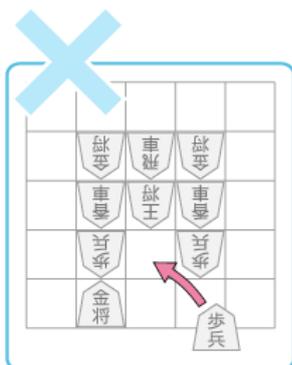
自分の歩兵が縦に2つ以上並ぶように打つことはできません。

ただし、歩兵が成った「と金」は歩兵と並べて打つことができます。



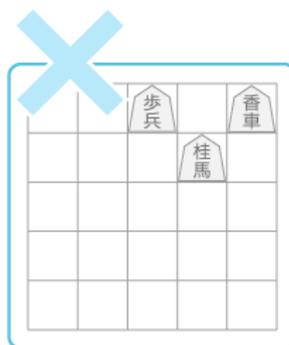
・ 打歩詰め

歩兵を打つことで相手の王将を詰ませることはできません。ただし、歩兵を移動させて詰ませることはできます。



・ 行き所がないマスに駒を打つ

動けないマスに駒を打つことはできません。また、動けないマスへ駒を指す場合、かならず成らなければなりません。



・ 連続王手の千日手

同じ手順の王手を4回以上続けることを連続王手の千日手といい、禁じ手となっています。