

●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

●ゲームの始めかた

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 メインメニュー

10 ゲームの終わりかた

●対局

11 対局の始めかた

12 対局の進めかた

13 棋譜の保存と再生

●通信

14 通信メニュー

15 通信対局

●チェスの遊びかた

16 チェスのルール (1)

17 チェスのルール (2)

18 棋譜の見かた

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 ワールドチェス』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、身体の各部に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リモコンを振っても、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から再開してください。
- 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、無線通信が制限されている場所では、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リモコンを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やランキングを楽しむことができます。

- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報（プレイヤーの名前など）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。ご了承ください。

4 コントローラの準備

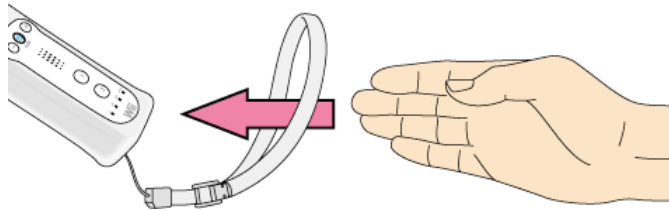
Wiiリモコンの持ち方



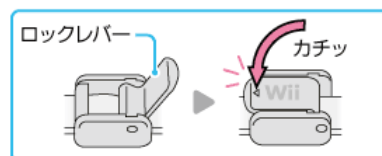
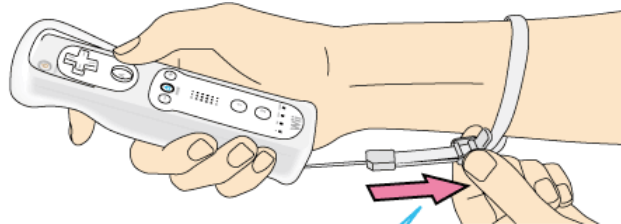
Wiiリモコンの準備

※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。

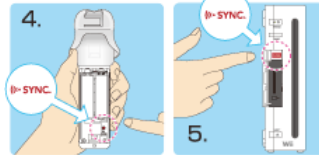
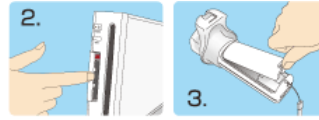


※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

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)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。



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. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体のSYNC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。
※ SYNC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」をご覧ください。

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。

警告

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-WAUJ-JPN-1



6 はじめに

● チェスとは

チェスは2人のプレイヤーが交互に駒を動かして、相手のキングを追い詰めていくゲームです。キングの逃げ場をなくし、「チェックメイト」



ト」(→P.16:チェスのルール(1))をめざします。

● このゲームソフトの特徴

コンピュータと対局できるのはもちろん、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すれば、世界のプレイヤーとも対局可能です。また、友だちと集まった際には、Wiiリモコンを交互に使って対局することもできます。

・ 実力に応じた対局相手を選出

「CPU対局」では、対局するコンピュータのレベル(強さ)を10段階から選択できます。また、「通信対局」でも、世界のプレイヤーのなかから自分のレーティング(強さ)に近いプレイヤーを探して対局できます。

自分の実力に合った相手と対局できるため、初心者でも安心してプレイ可能です。

・ Wiiリモコン1本で対局できる

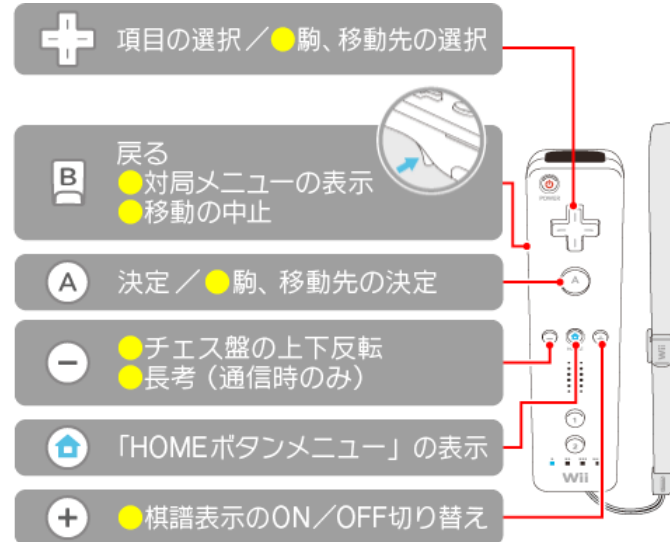
このゲームソフトでは、Wiiリモコン1つで対局が可能です。手番が代わるたびにWiiリモコンを受け渡しして駒を動かしましょう。

7 コントローラの使いかた

Wiiリモコンを縦に持ってプレイします。

※このゲームでは、ポインターを画面に向けなくてもプレイ可能です。

※●は対局時のみの操作です。



8 ゲームの始めかた

タイトル画面で \odot と \square を同時に押すと、プレイ人数選択画面に移ります。

● プレイ人数の選択

プレイする人数を選びます。「1人プレイ」または「2人プレイ」を \oplus 上下で選び、 \odot で決定してください。

※「2人プレイ」でWiiリモコンを2つ使用する場合は、追加のWiiリモコンの①と②を同時に押してWii本体に登録してから \odot を押してください。



● セーブデータの選択

プレイするセーブデータのスロットを選びます。 \oplus 上下でスロットを選び、 \odot で決定してください。「2人プレイ」時は、1Pと2Pがそれぞれスロットを選びます。



セーブデータ情報

そのセーブデータでの成績などが表示されます。

・新しくセーブデータを作る場合

「データがありません」と表示されたスロットを選び、名前を登録してください。登録が終わるとセーブデータ選択画面に戻るので、先ほど登録したスロットを選んでメインメニュー（→P.9：メインメニュー）に進みます。

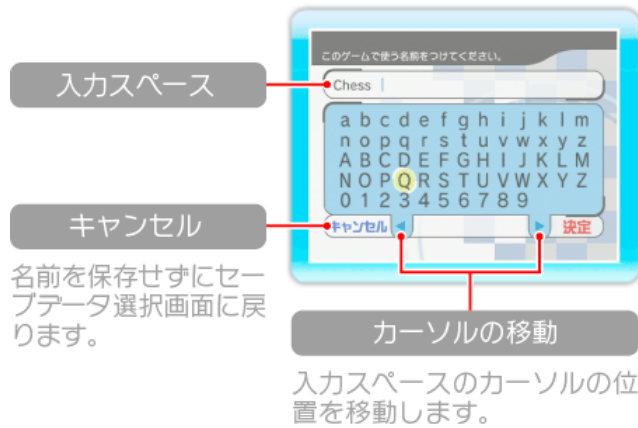
セーブデータの登録方法

データが保存されていないスロットを選ぶと、名前入力画面が表示されます。

⊕で文字を選び、Ⓐで決定して入力スペースに文字を入力してください。Ⓚを押すと入力した文字を消すことができます。名前の入力が終わったら「決定」を選んでください。

※かな入力はできません。

※セーブデータは最大4つまで保存できます。



・すでにあるデータで遊ぶ場合

読み込むスロットを選んでメインメニューに進んでください。

セーブデータの削除について

セーブデータを消すときは、消したいデータのスロットを選び、⊕を押してください。続いて表示される確認メッセージで「はい」を選ぶと、成績やフレンドコードなど、そのスロットのデータがすべて消えます。一度削除したデータは復元できないのでご注意ください。

9 メインメニュー

以下のメニューからプレイするモードを選んでください。
なお、プレイ人数によってメニューが一部異なります。



1人プレイのメニュー

CPU対局	さまざまな強さのコンピュータと対局を行います。（→P.11～13：対局）
通信	遠く離れたプレイヤーと対局したり、フレンド登録などができます。（→P.14～15：通信）
棋譜再生	保存した棋譜を再生したり、棋譜の途中から対局が始められます。（→P.13：棋譜の保存と再生）
ステータス	総合成績やコンピュータのレベルごとの成績などを確認できます。
オプション	BGMや振動機能のON/OFFなど、ゲーム環境の設定ができます。

2人プレイのメニュー

2人対局	1Pと2Pで対局を行います。（→P.11～13：対局）
棋譜再生	保存した棋譜を再生したり、棋譜の途中から2人で対局が始められます。
ステータス	1Pと2Pの成績をそれぞれ確認します。
オプション	BGMや振動機能のON/OFFなど、ゲーム環境の設定ができます。

オプションについて

メインメニューで「オプション」を選ぶと、以下のメニューが表示されます。⊕上下で項目を選び、左右で変更してください。「スタッフロール」のみ、選んでⒶを押すと、スタッフロールが表示されます。

BGM	対局中に流れる音楽のON/OFFを設定することができます。
効果音	効果音のON/OFFを設定することができます。
駒の移動先表示	駒が移動できるマスを表示する機能のON/OFFを設定することができます。
振動	振動機能のON/OFFを設定することができます。
自動盤面反転	手番が変わるたびに自動で盤面を反転させるかどうかを設定することができます。
盤のテーマ	駒と盤面のデザインを変更することができます。
スタッフロール	スタッフロールを見ることができます。

10 ゲームの終わりがた

● データのセーブ（保存）について

対局の成績は、対局終了後に自動的に保存されます。また、対局終了後や対局メニューの「棋譜保存」を選ぶと棋譜の保存ができます。（→P.13：棋譜の保存と再生）

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」を選んでください。

● 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。それらの記録は復元することができませんので、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。

11 対局の始めかた

● ルール決定

⊕上下で項目を選び、⊕左右で変更してください。「決定」を選ぶと、対局（→P.12：対局の始めかた）が始まります。メインメニューに戻るときは「キャンセル」を選んでください。



CPU対局時の設定ルール

レベル	「Lv.1（弱）」～「Lv.10（強）」からコンピュータの強さを選びます。
手番	先手（白）か後手（黒）かを選びます。「ランダム」を選ぶと、対局前に自動で手番が決まります。

2人対局時の設定ルール

手番	手番を決めます。ここで選んだ色が1Pの手番に、選ばなかった色が2Pの手番になります。
持ち時間	各プレイヤーの持ち時間を決めます。

※持ち時間を90分以上（無制限を除く）に設定している場合は、エキストラとボーナスを設定できます。

エキストラとボーナス

エキストラでは、持ち時間がなくなるまでに40手打ち終えた場合に、追加される時間を設定できます。ボーナスでは、1手駒を動かすごとに追加される時間を設定できます。

12 対局の進めかた

● 対局画面

対局相手と一手ずつ交互に駒を動かして対局を進めてください。⊕で駒を選び、Ⓐを押したあと、続いて移動先を選んでⒶで決定してください。








なお、⓪を押すとチェス盤を上下反転できます。



自分の手番がくると時間とともに減ります。持ち時間を設定していないときは、一手駒を動かすことにかかった時間の合計が表示されます。

● 対局メニュー

対局中にを押すと、以下の対局メニューが表示されます。

 まった	直前の自分の手番に戻すことができます。
 終了	対局を途中で終わります。なお、勝敗はつきません。
 オプション	ゲームに関するさまざまな設定が行えます。(→P.9:メインメニュー)
 ヘルプ	どの駒を動かしたらいいか、ヒントが表示されます。
 引き分け願い	自分の手番のとき相手に引き分けを提案し、相手が受け入れると引き分けになります。
 投了する	負けを認めて対局を終わらせることができます。
 棋譜保存	対局中の棋譜を保存できます。(→P.13:棋譜の保存と再生)

※「CPU対局」では「引き分け願い」を選ぶことができません。

※「通信対局」では、「まった」「終了」「棋譜保存」ができません。なお、「通信対局」での「棋譜保存」は、対局終了時に行えます。

※「ヘルプ」は「CPU対局」でのみ表示されるメニューです。

● 対局の終了条件

どちらかがチェックメイトしたり、投了するなど、勝敗が決まる

(→P.16：チェスのルール(1))と対局終了になります。また、「引き分け願

い」をお互いが受け入れるなど、引き分けの条件を満たしても対局終了です。棋譜を保存するかどうか、もう一度対局するかどうかを選んでください。



13 棋譜の保存と再生

「棋譜」とは対局の流れを記録したものです。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。

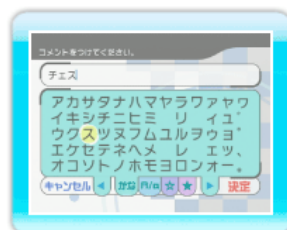
● 棋譜の保存方法

対局後に「棋譜を保存しますか?」と表示されたとき、「はい」を選ぶと棋譜を保存できます。また、対局中にメニューの「棋譜保存」を選ぶと、その時点までの棋譜を保存できます。上のような棋譜一覧画面が表示されたら、**+**上下で保存する場所を選び、**A**で決定してください。



・ 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。**+**で文字を選び、**A**で入力してください。「決定」を選ぶと入力終了です。



・ 棋譜の削除

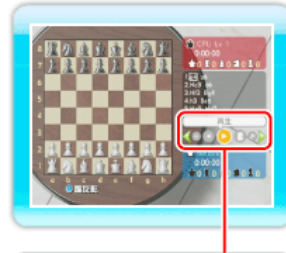
棋譜一覧画面で**+**を押すと、選んだ棋譜を削除できます。一度削除した棋譜のデータは復元できないので注意してください。

● 棋譜の再生方法










保存した棋譜は「棋譜再生」で再生できます。+
で棋譜を選び、Aで決定してください。

・再生画面のメニュー

再生画面では以下のメニューが表示されます。



再生画面のメニュー

 再生	棋譜を再生します。
 終了	棋譜の再生を終了します。
 オプション	ゲームに関するさまざまな設定が行えます。(→P.9:メインメニュー)
 ここから対局	現在表示されている状態の盤面から、対局が行えます。
 初期画面	棋譜を再生する前の状態に戻します。
 最終画面	棋譜を保存したときの状態にします。
 1手戻る	棋譜を一手前に戻した状態にします。
 1手進む	棋譜を一手先に進めた状態にします。
 逆再生	再生した棋譜の巻き戻しができます。

棋譜の保存数について

棋譜を保存できる数は、4つのセーブデータで共通で20個までです。どのセーブデータを使っても同じ棋譜を見ることができます。

14 通信メニュー

「1人プレイ」で「通信」を選ぶと、「通信対局」と「フレンドコード」が表示されます。**+**で選び、**A**で決定してください。



● 通信対局

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続し、世界のプレイヤーと対局できます。接続が終わると以下のメニューが表示されます。**+**で選び、**A**で決定してください。

ともだちと	フレンド登録したプレイヤーと対局できます。
誰とでも	世界のプレイヤーから、強さ（レーティング）に関係なく相手を探して対局します。
同じ強さの人と	同じくらいの強さのプレイヤーと対局します。
通信戦歴	通信対局での戦歴を確認することができます。
フレンドリスト	フレンドリストの登録や確認をすることができます。

・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。

「フレンド募集」または「フレンド参加」を選んで対局する相手を決めたら、持ち時間を決めて対局画面へ移ってください。なお、手番は自動で決まります。

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	対局するフレンドを募集します。
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できます。

・誰とでも/同じ強さの人と

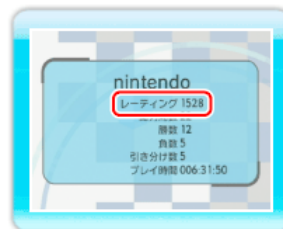
以下からルールを決めて対局相手を探してください。相手が見つかったら、自動で手番が決められたあとに対局が始まります。

どちらでもOK	「ブリッツ5分」と「ラピッド20分」の両方のルールから対局相手を探して対局します。
ブリッツ5分	自分の持ち時間が5分のゲームで対局します。
ラピッド20分	自分の持ち時間が20分のゲームで対局します。

レーティングについて

戦歴内の「レーティング」とは、自分の強さを示す数値のことで、対局に勝つと上がり、負けると下がります。

※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るので注意してください。



- 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、Aで入力してください。入力が終わったら「決定」を選びます。
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

フレンドコードとは、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ケタの数字のことです。ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続しないと取得できません。
※このソフトでは、セーブデータごとにフレンドコードを取得することができます。

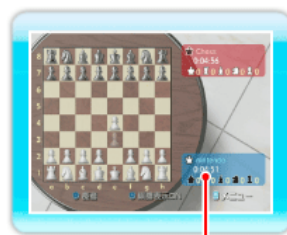
15 通信対局

● 通信対局の特別ルール

「通信対局」には独自のルールがあります。

・ 持ち時間

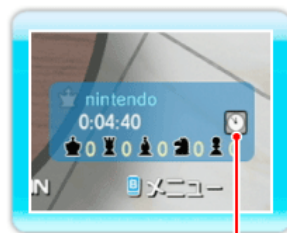
通信対局では、各プレイヤーの持ち時間をかならず決めなければなりません。持ち時間が0になった場合は負けになります。



持ち時間

・ 長考について

通信対局中に、長時間指し手が止まると長考となり、プレイヤー情報に長考アイコンが表示されます。長考を続けるかどうか聞かれるので、続けるときは何かボタンを押してください。長考のまま何もしていないと、画面右下に数字が表示されます。これが0になるまでに(A)を押さないと、時間切れで負けになります。



長考アイコン

長考中に表示されます。また、(B)を押しても表示されます。

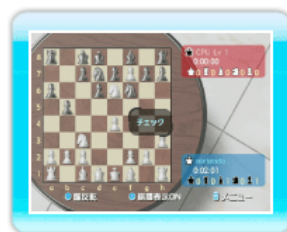
頻繁な長考は、対局相手の気分を害することがあります。「通信対局」ではスピーディな勝負を心がけましょう。

16 チェスのルール（1）

チェスの基本的なルールです。

● 基本ルール

自分の手番がまわ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）。動かせる方向や距離は駒によって異なりますが、ナイト



（→P.17:チェスのルール（2））以外はほかの駒を飛び越えて移動することはできません。移動先に相手の駒がある場合は、その駒を取れます。

※取った駒は自分の駒として使えません。

・ チェックとチェックメイト

お互いの持ち駒には「キング」（→P.17:チェスのルール（2））という駒があり、相手のキングを追い詰めることが最大の目的です。次の一手で相手のキングを取れることを「チェック」、キングがどこに逃げても次の一手で取れる状態を「チェックメイト」といい、先にチェックメイトしたプレイヤーが勝ちます。

・ 持ち時間について

チェスではお互いに持ち時間が設定されており、自分の手番で一手駒を動かすまでの間減り続けます。先に持ち時間が0になってしまうと、その時点で負けになるので注意しましょう。

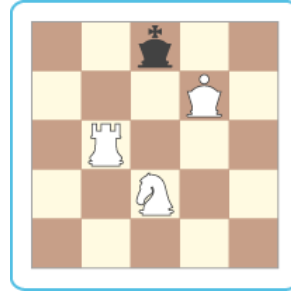
※持ち時間がない対局もあります。

● 対局の終了

勝敗がつくと対局が終わります。また、状況によっては引き分けになることもあります。

・ 勝ち

チェックメイトするか、有利な状況を作って相手に「投了」させるか、相手の持ち時間がなくなると勝ちになります。



図のように、相手キングの逃げ場を封じるとチェックメイトです。

・ 負け

チェックメイトされるか、勝負をあきらめて「投了」するか、自分の持ち時間がなくなると負けになります。なお、意図的にキングを危険なマス（チェックになるマス）に動かしたり、チェックされたキングをそのままの状態に放置することはできません。

・ 引き分け

以下の場合には引き分けとなります。

- ・ お互いにチェックメイトするだけの駒が残っていない場合
- ・ 片方のプレイヤーが「引き分け願い」を出し、相手が受け入れた場合
- ・ パーペチュアル・チェック（永久にチェックが続く状態）の場合
- ・ ステイルメイト（キング以外に動かせる駒がないときに、キングを動かすとチェックになってしまう状態）の場合
- ・ 対局中にまったく同じ局面が3回発生した場合
- ・ 500手でも決着がつかない場合（500という手数は、このゲームソフトのみの設定です）
- ・ 50手の間にお互いのポーンが動かず、お互いに取った駒がない場合

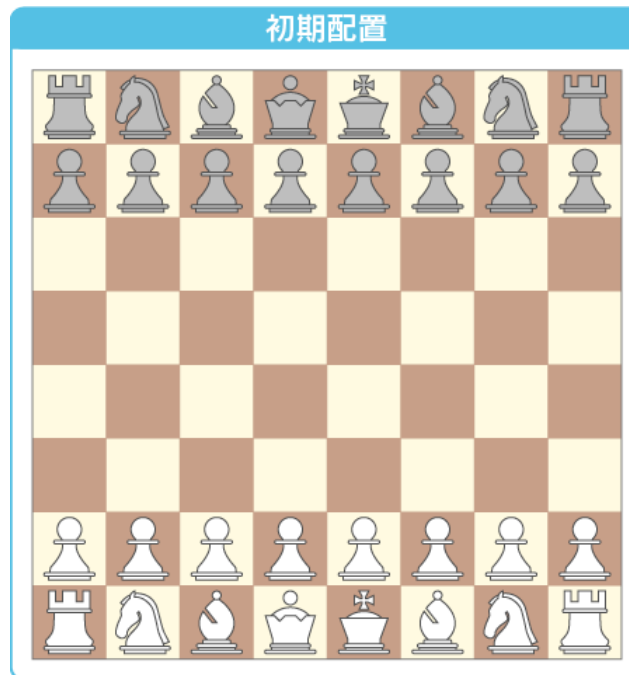
17 チェスのルール（2）

● 駒の種類と初期配置

盤面は64マスで、持ち駒は6種類16個です。また、この初期配置はつねに同じです。

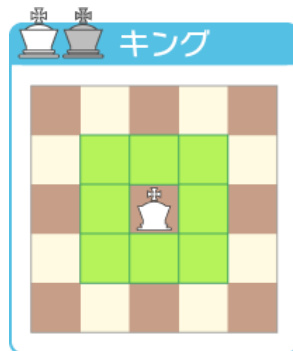
※白が先手になります。

※クイーンは自分の駒と同じ色のマスに置かれ、キングはその隣に配置されます。

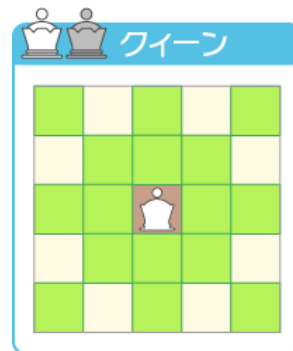


・駒の動き

各駒の動きをマスターしましょう。下の図で緑色に表示されている範囲に移動できます。



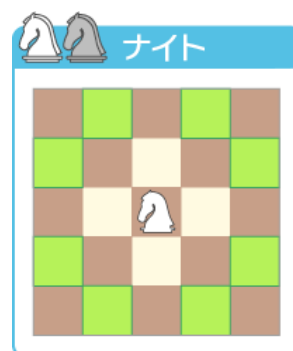
縦横斜めに1マス進むことができます。



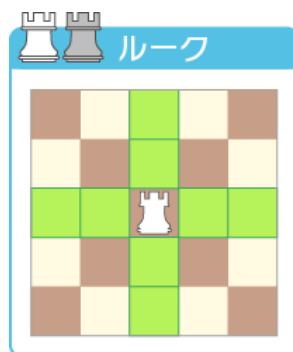
縦横斜めに何マスでも進むことができます。



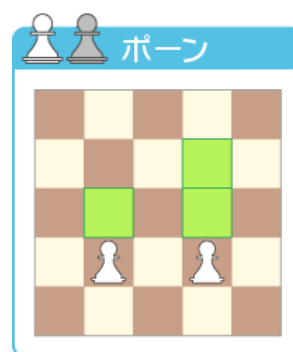
斜めに何マスでも進むことができます。



前後左右2マス先の左右に移動できます。また、ほかの駒を飛び越えることができます。



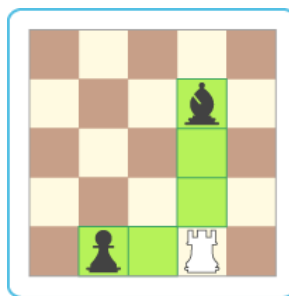
縦横に何マスでも進むことができます。



前方に1マス移動できます。なお、そのポーンを動かす一手目のみ2マス前に進めます。

● 駒を取る

ポーン以外の駒は、移動先に相手の駒があれば取ることができます。取った駒は盤面からなくなります。なお、取った駒を自分の駒として使うことはできません。



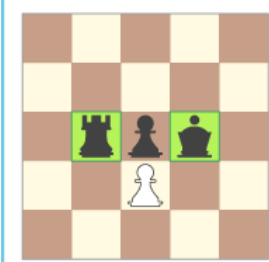
図の場合、移動先にあるポーンまたはビショップが取れます。

・ポーンの場合

ポーンは移動先に相手の駒があっても取ることができません。そのかわり、斜め前にある駒を取って移動できます。

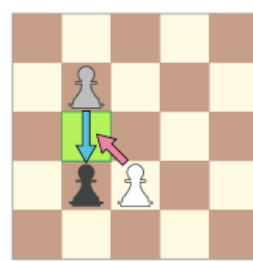
また、相手のポーンが2マス移動したときはその直後に限り、相手のポーンが通過したマスに移動して相手のポーンを取ることができます（アンパッサン）。

斜め前の駒を取る





図の場合、ポーンは取れませんが、ルークかクイーンは取れます。

アンパッサン



図の場合、相手のポーンが通過したマスに移動してそのポーンを取ることができます。

● プロモーション

ポーンは、一番上の段まで進んだときにキング以外の好きな駒になることができます（プロモーション）。右のような画面が表示されたら、左右で変更したい駒を選び、で決定してください。

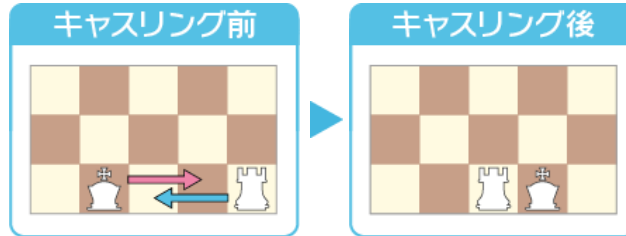


※ポーン以外の駒は、一番上の段まで進んでも駒の種類や動かしかたが変わりません。

● キャスリング

下の図の状況になった場合は、一手で2つの駒（キングとルーク）を同時に動かし、キングを安全な位置に動かします（キャスリング）。

※下の図では、右下のルークでのキャスリングを説明していますが、左下のルークでも条件を満たしていればキャスリングができます。



駒の配置が上の状態になったときは、キャスリングができます（盤面右下の状況です）。

キングを右に2マス動かすと自動的にキャスリングが発生し、上の配置になります。

※キャスリングするときのみ、キングは2マス動かします。

※キャスリングはプレイ中1回しか行えません。

※初期位置で、キングがある側でのキャスリングを「キングサイド・キャスリング」、クイーンがある側でのキャスリングを「クイーンサイド・キャスリング」と言います。

【キャスリングができる条件】

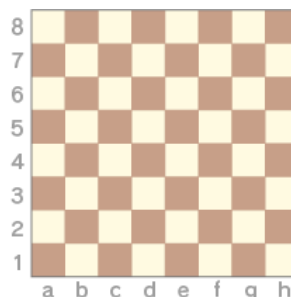
- ・キングとルークの間に駒がない
- ・キングとルークを一度も動かしていない
- ・キングにチェックがかかっていない
- ・キングが移動するルートに相手の駒が移動できない状態である

18 棋譜の見かた

『通信対局 ワールドチェス』では、「代表的記号表示」と呼ばれる棋譜の表記方法を採用しています。

この表記方法は、盤面の段に数字（1～8）、行にアルファベット（a～h）をつ

け、各駒を頭文字で表すことで、盤面のマスや駒の動きを表します。例えば左下の黒マスは a1 と表記します。なお、この場合は下側が白(先手)、上側が黒(後手)となります。



駒の頭文字

キング	K	クイーン	Q	ビショップ	B
ナイト	N	ルーク	R		

※ポーンの頭文字は省略されます。

・表記方法

ポーン以外の駒の移動は、駒の頭文字と移動先のマスの座標を組み合わせて表記します。

また、相手の駒を取った場合は、「x」を駒の頭文字と移動先のマスの座標との間に表記します。

【例】

Rc1：ルークがc1へ移動

Qxe5：クイーンが相手の駒を取ってe5へ移動

その他の表記

キングサイド・キャスリング	0-0
クイーンサイド・キャスリング	0-0-0
チェック	+
チェックメイト	#

・ポーンの場合

ポーンの場合は駒の頭文字を省略し、移動後の座標のみ表記します。また、ポーンが相手の駒を取った場合は、移動前の行と移動後の座標の間に「x」を表記します。

【例】

a4：ポーンがa4へ移動
cxd3：cの行にあったポーンが相手の駒を取り
d3へ移動
b8Q：b8に移動したポーンがプロモーション
でクイーンになった

・同じ種類の2つの駒が同じマスに移動できる場合

同じ種類の駒が同じマスに移動できる場合は、駒を区別するため、移動前の行（行が同じ場合は段）を頭文字と移動後の座標の間に表記します。
※移動前の行と段のどちらかでは駒の位置を正確に区別できない場合は、行と段のどちらも表記します。

【例】

2つのルークがa4とd3にあり、2つともd4へ移動できる場合、それぞれRad4、Rdd4と表記します。