



五竜陣の戦術

桑原正人 著



五竜陣の戦術

五竜陣は新しいゲーム。しかしこの間の短い歴史のなかからさまざまな戦略が考えられ、発展してきています。ひとくちに戦略といっても千差万別。一度やれば誰でもわかる基本的なものから、当代のトッププレイヤーたちが思慮を尽くした試合の中から発見されてきた難易度の高いものまでさまざまです。

そこで全体を『初級編』『中級編』『上級編』の3つの章に分け、それぞれのサンプルゲームを通じて、手筋・考え方・テクニックなど五竜陣というゲームがもつ複雑な戦略について、段階的にわかりやすく解きほぐしていきます。3つの章は当然後の方に進むにしたがってレベルがあがっていきますので、各人の理解度によって、無理をせず1章ずつ確実に読み進めるのがいいでしょう。それぞれの章の概要と対象とする読者の目安を示しておきました。

『初級編』 サンプルゲーム 1

概要・・・五竜陣をプレーする上での基本的な考え方

対象・・・とりあえずルールは理解したが、どのように打てばよいのかわからないという方。

『中級編』 サンプルゲーム 2

概要・・・ゲームを有利に導くためのさまざまなセオリーとテクニック。

対象・・・ゲームを何試合かこなし楽しさは何となくわかったが、あまり勝てない。

「勝つ」ための考え方を知りたい、という方。

『上級編』 サンプルゲーム 3

概要・・・先読みと大局観による着手の決定

対象・・・基本はかなりわかってきた。勝率もいい。でも、もっと上を目指したいという方。

ここに登場する3つのゲームは、それぞれ個別の角度から五竜陣の「深み」に迫るアプローチという性格も有しています。

サンプルゲーム1はゴールラインへのタッチダウンが決まるゲーム、サンプルゲーム2は「互いの竜が複雑に入り組む形」から結局はタッチダウンの位置で勝敗が決まるゲーム、そしてサンプルゲーム3は2つ目・3つ目の竜の位置が勝敗を分けるゲーム、というように五竜陣のゲームで出現するさまざまなタイプの展開のうち、異なる3つのタイプを取り上げています。

したがって全体を通読してはじめて見えてくる「妙味」を理解していただくためにも、ゆくゆくは全章を読了していただきたいというのが筆者のささやかな願いです。

はじめに

*コマの表記

五竜陣のコマは12種類。それぞれ英語のアルファベットで表わすことができます。確認しておきましょう。

P(竜頭) F I L N Z T U V W X Y

*実戦譜の表記

これからゲームの進行を見ていくにあたり、プレイヤーが打った手を表わすのに、数字とアルファベットを用います。数字が 手番、アルファベットが打ったコマです。たとえば『4Y』ということは4手目にYコマを打ったということです。

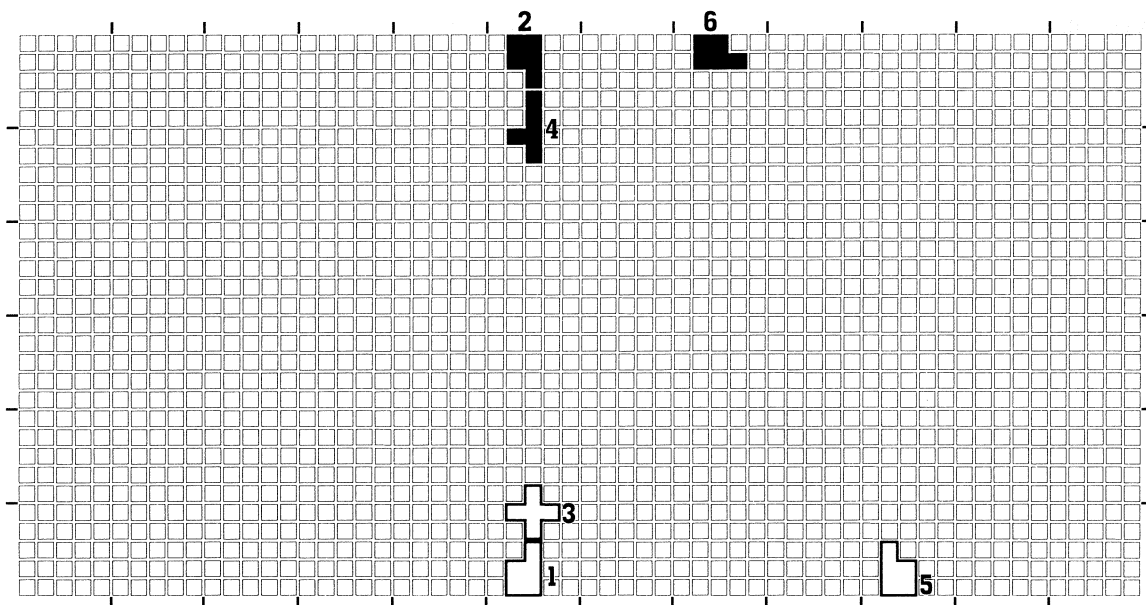
五竜陣は先手が赤(火竜)で後手が黒(水竜)でした。ということは1、3、5、7・・・と奇数の手番は赤、2、4、6、8・・・と偶数の手番は黒ということになります。(ただし片方のプレイヤーがパスした後ではその通りではなくなりますが)

*「コマを打つ」という表現のしかたについて

簡略化のため、たとえば「Tコマを打つ」というところをしばしば「T打ちする」あるいは単に「T打ち」というふうに表示します。ちなみに「P打ち」とは竜頭を打つことです。

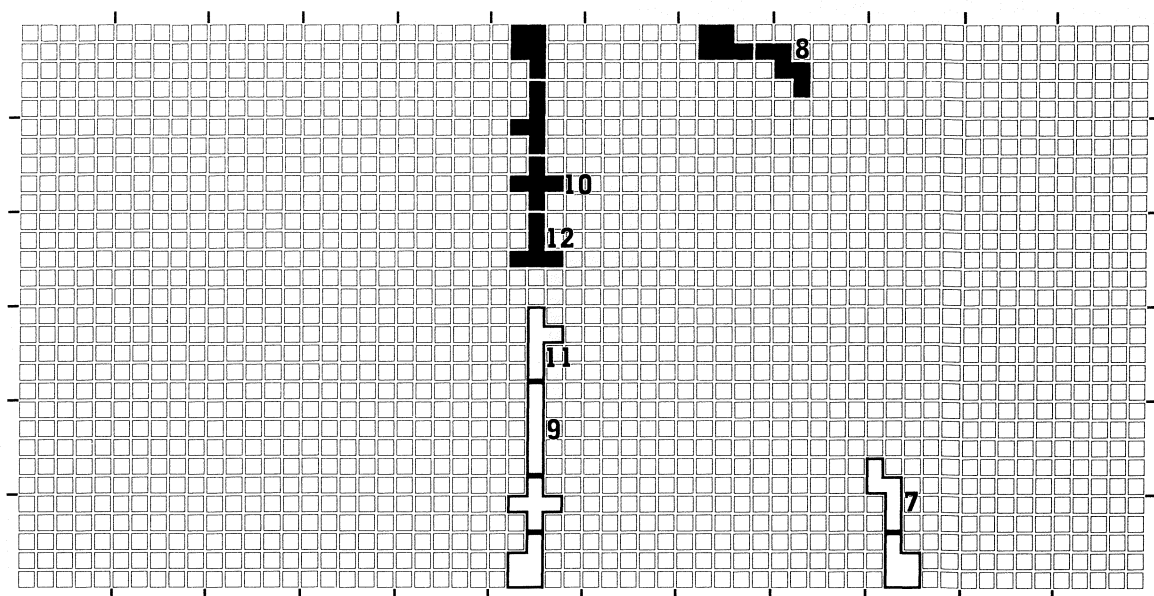
*中級編以降では、タッチダウンのことをしばしば『TD』と表記します。

1P 2P 3X 4Y 5P 6P (実戦譜1-1)



5手目で赤が右に2つ目のP打ち、黒も対抗。Pはもちろん横向きに打ってもよいのです。

7N 8W 9I 10X 11Y 12T (実戦譜 1-2)



黒が赤に対応するように打っています。中央でお互いの竜が近づいてきました。

デッドを避ける

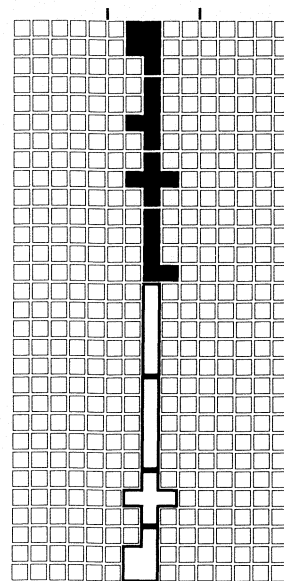
五竜陣においてもっともしてはいけないことは、竜をうっかりデッドにされてしまうことです。たとえば 11YとしたところでI打ちするとうなるでしょう。(参考図ア)

次に黒にL打ちされると、せっかくのばしてきた赤の竜はデッドになり、黒は生きています。ということはそれまでに費やしてきた数手がまったく無駄になり、早くも形勢に決定的な大きな差がついてしまいます。

竜をデッドにされないこと、相手の竜をデッドにできるならすること。常に頭にいれてプレーしましょう。

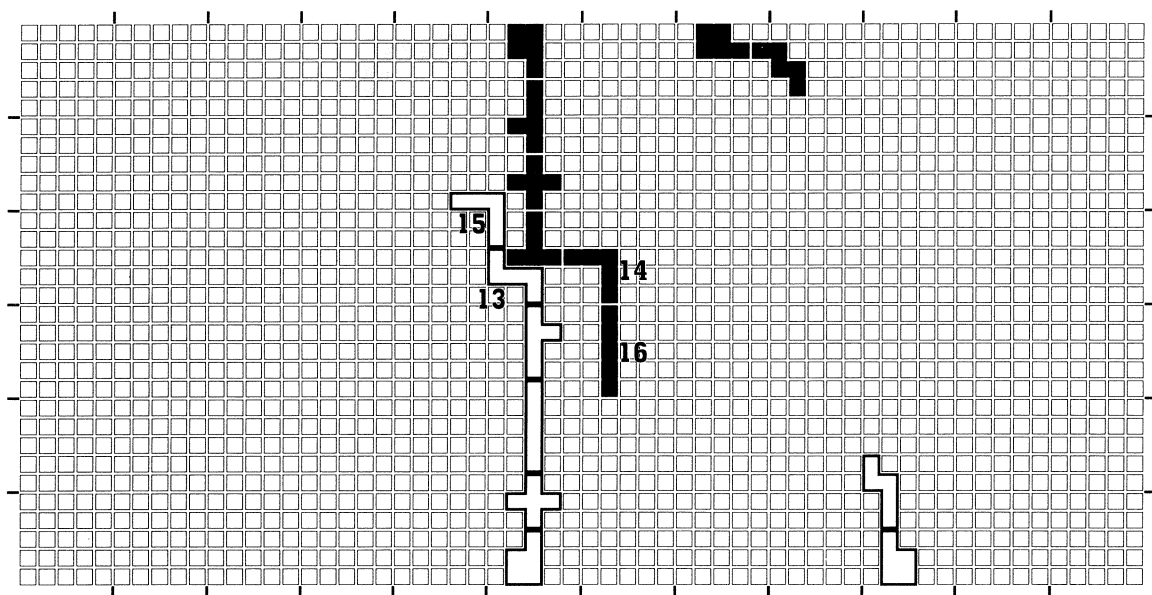
分岐のコマ

デッドを避ける方法の1つは、相手の竜が近づいてきたら分岐のあるコマ (F、T、X、Y) を打つことです。分岐のコマならば たとえ次に片方をふさがれても、もう1つの枝から竜をのばしていくことができます。11Yと12Tはちゃんと考えた手でした。



参考図 ア

13Z 14V 15V 16I (実戦譜 1 - 3)

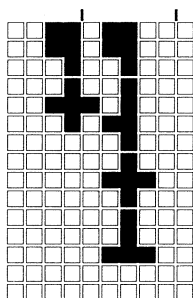


13Zで赤は左側をかわしました。そこでと、黒はふさがっていない方の枝からのばしていきます。14Vのような手はすぐに打たなくてもデッドになる心配はありません。黒にしてみれば赤竜が近づいてきているのでちょっと不安なところです。

「攻め」と「守り」

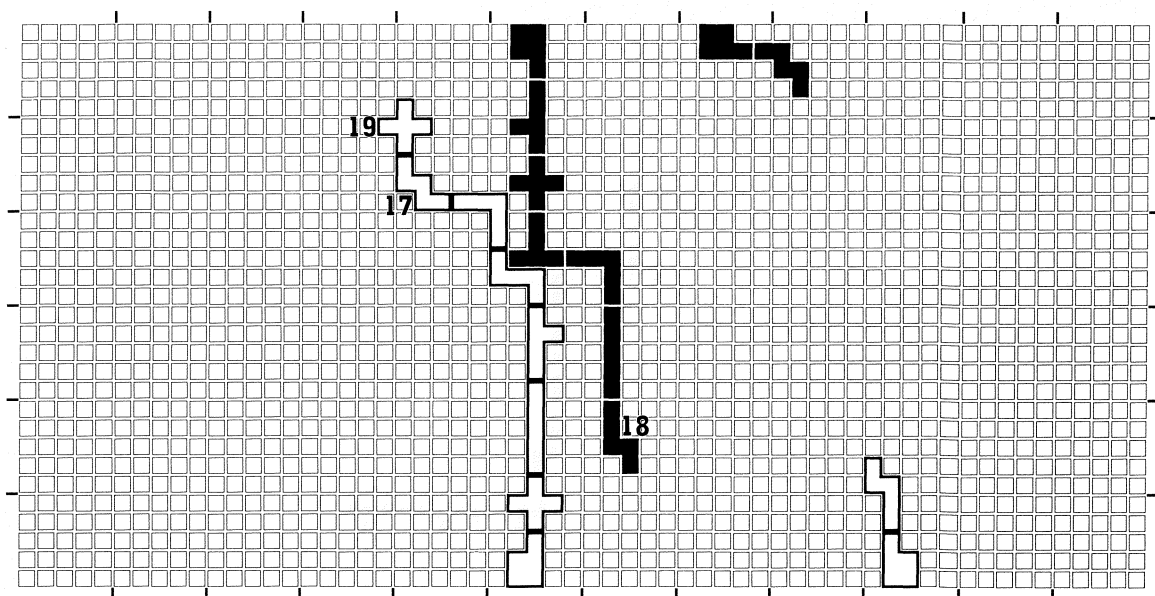
五竜陣にも「攻め」の手と「守り」の手があります。14Vでたとえば参考図イのように新しい竜頭からX打ちすることによりゴールラインにタッチダウンされないように準備しておくような手は「守り」あるいは「受け」の手といえます。

ある場面で攻めるのか守るのかを判断するのは、難しくもあり面白いところです。実戦は激しい攻め合いになりました。



参考図 イ

17W 18N 19X (実戦譜 1 - 4)

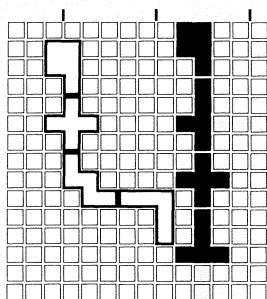


攻めの手筋『X打ち』

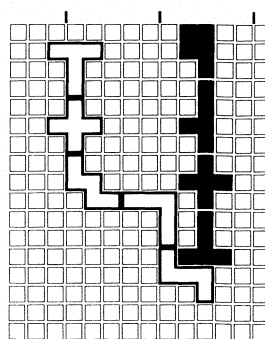
19X。この位置でのX打ちは「攻めの手筋」ともいえる有効な手です。次の手ですぐにゴールラインへのタッチダウンはできませんが、2列目へのタッチダウンをみています（参考図ウ）。それを防ごうとしても左右に枝がのびているので難しいのです。

『必殺技』が用意されている

かといってこのまま放置して赤に手番がわたると、試合はあっさりと終わります。参考図エのT打ちは次に右か左どちらかに必ずタッチダウンできる『必殺技』。これがあるので黒はやはり受けは必要なのです。

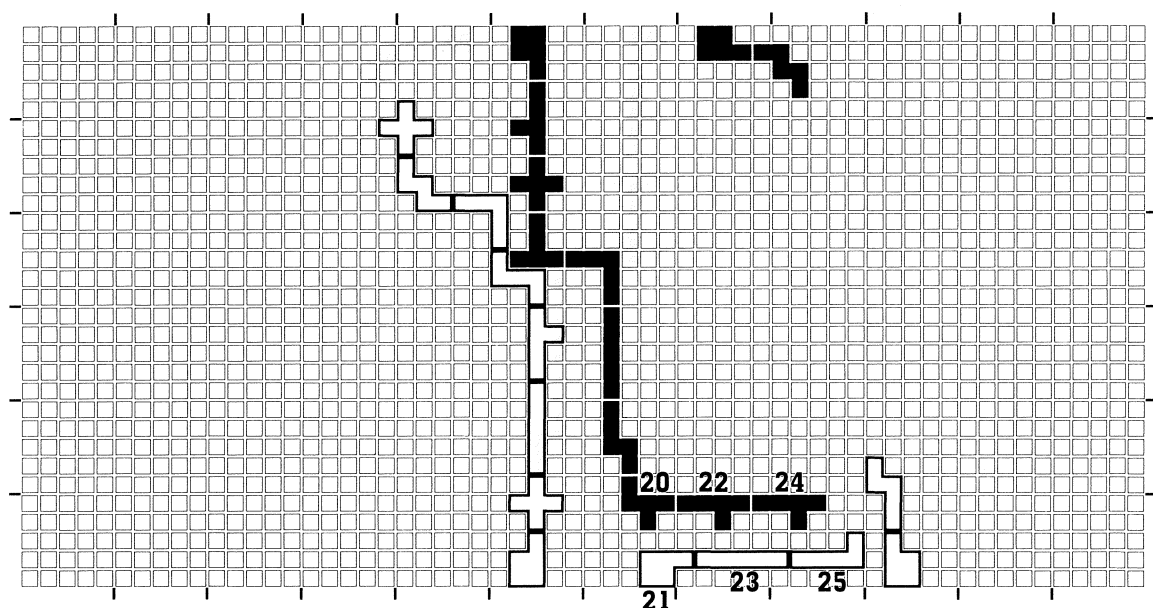


参考図 ウ



参考図 エ

20F 21P 22Y 23I 24Y 25L (実戦譜 1-5)



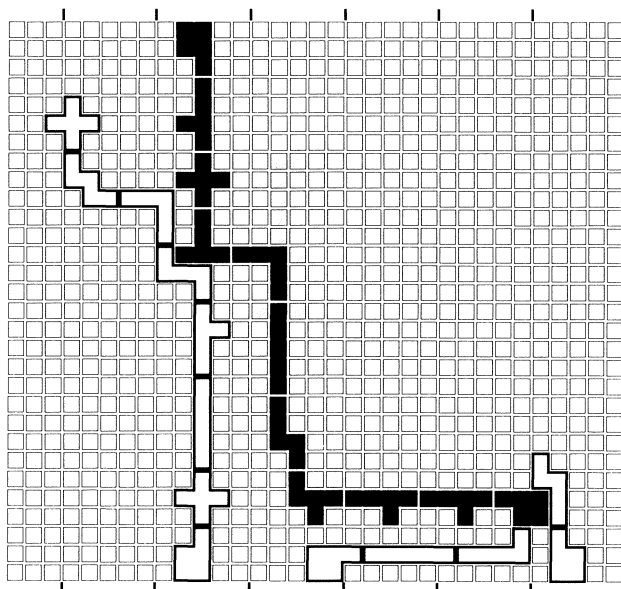
黒は受けが必要なのですが、その前にF打ちしました。これは‘次にゴールラインにタッチダウンするぞ’という手（将棋でいう「王手」）なので、こちらを優先します。

将棋好きの人のために・・・

将棋でいうと19Xは「詰めろ」、20Fは「王手」。

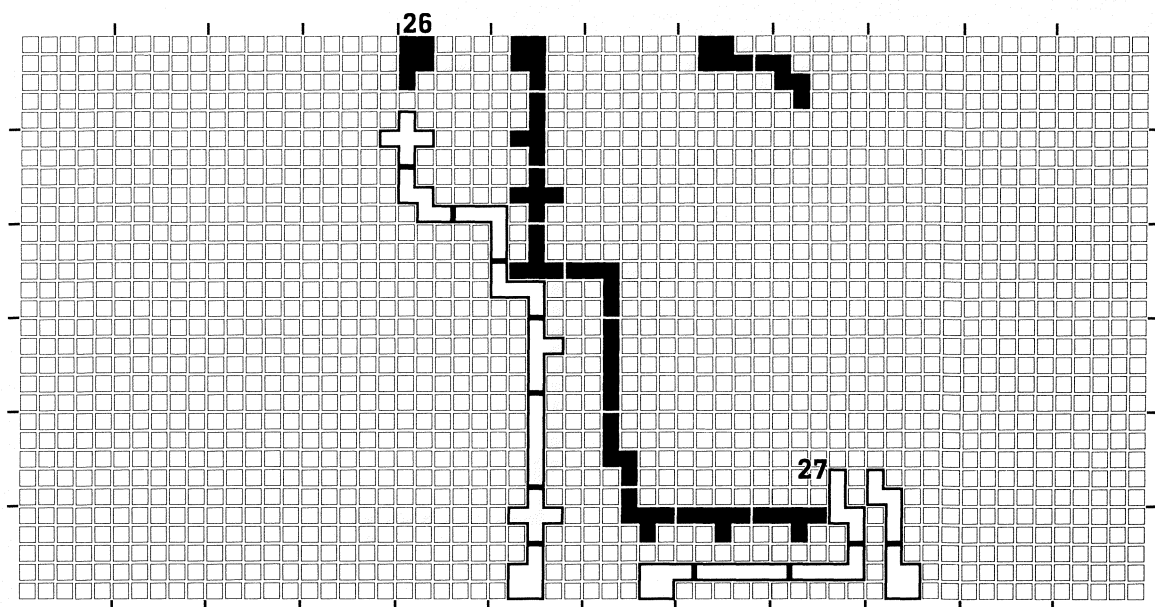
「詰めろ」より「王手」が優先なのはわかりますネ。

25Lとされて黒は困ってしまいました。次はもう継続手段がなく、本当なら参考図オのようにタッチダウンしておきたいところです。このタッチダウンは4列目とかなり有効で、しかも守っていた赤竜をデッドにしています。ところがこれをやってしまうと先ほどふれた『必殺技』をくらって負けます。次は守らなければなりません。ということは、ふりかえって20Fと攻めにいったのはよくなかったということです。



参考図 オ

26P 27N (実戦譜 1 - 6)

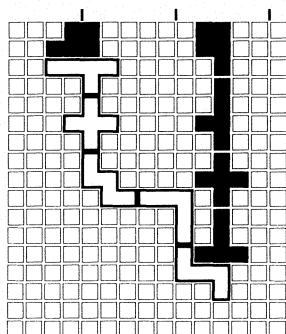


黒は正面から竜頭を1つ犠牲にして受けました。ここで竜頭を横向きに打つと、Y打ちがうまい手。(参考図カ)

このように分岐のコマを打つのも手筋の1つ。次に左右どちらかの2列目に必ずタッチダウンできます。2列目というのは勝利を決めるゴールラインへのタッチダウン(1列目)に次ぐ深い位置なので、以後赤としては黒の竜を自陣3列目までに止めれば勝ちになるという、非常に楽な展開となります。それをさせない実戦の26Pは強い手です。

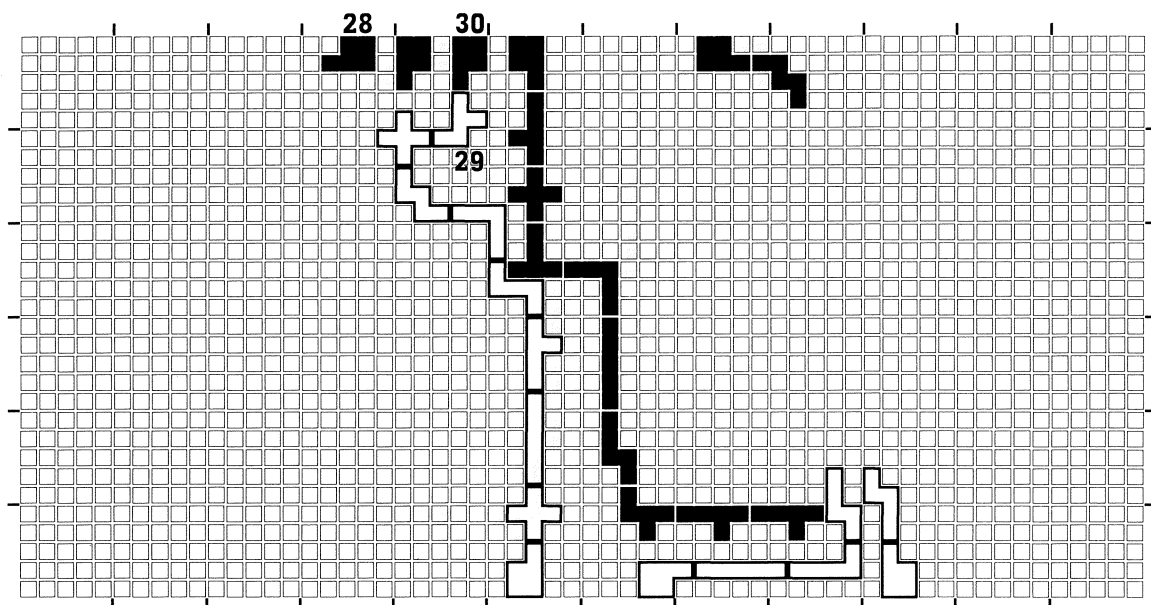
あわてて攻めない

27Nは落ち着いています。Xの正面をふさがれたので、左右どちらかにのぼしたくなりますが、黒としてはむしろありがたい。のぼした方さえ慎重に受ければいいからです。あわてて攻めた結果攻撃が途切れると、先の参考図オの筋が復活するかもしれません。そうなる前にまず27Nで黒竜をデッドにしつつ自らの竜は生きさせました。左側の竜は黒の出方を待って不気味に居座ったままにしたのです。黒の失敗をとがめたこの地味な妙手(27N)により、赤は一気に優勢になりました。



参考図カ

28P 29F 30P (実戦譜 1-7)



黒は28Pと左側を守ってきました。この場合は竜頭は横向きでなければなりません。赤は右側を攻めF打ち。黒は5個目の竜頭を使って守るしかありません。

ところがよくみると赤の竜も次にU打ちするスペースだけはあるもののタッチダウンはできず、ほとんどデッドになっているではありませんか。これは大失敗なのではないでしょうか？

答えはNo。失敗どころかおそらく実戦の手段がこの局面で一番積極的で一番いい手なのです。盤面をよく見てください。(実戦譜 1-7)

黒は5つ目すなわち最後の竜頭を打ちました (打たされました)。赤は2つの竜頭を残して、しかも右側の2つの竜が生きています。2つの竜頭があれば黒の竜の攻撃を受けることができるのです。

単独の攻撃に対する重要なセオリー

竜の単独の攻撃は (左右に十分なスペースがあるとして)

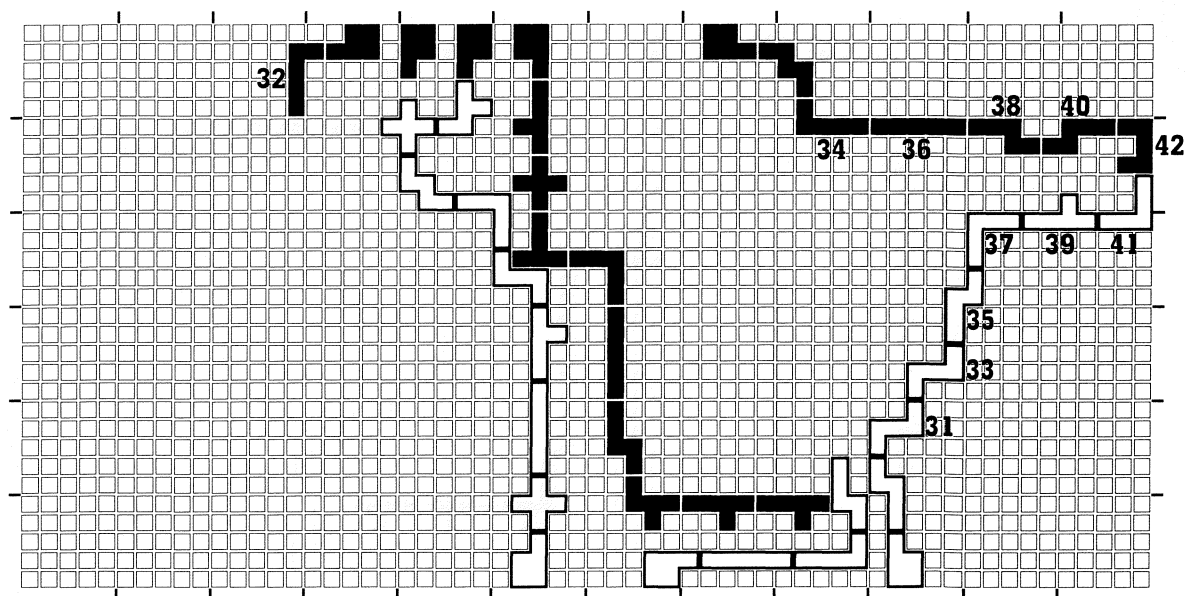
- ・ 1つの竜では受けきれない
- ・ 2つの竜があれば確実に受けきれぬ

具体的には中級編以降で示しますが、これを知っていれば後の戦いは楽です。大事なことは「適当に意味もなく打つのではなくしっかりとした考えのもとに手を進める」ことです。この場面では、計画的に正しく手を進めれば、相手のゴールラインにタッチダウンを決めて勝つことができます。その考え方を示しておきましょう。

盤面左 黒竜の攻撃は2つの竜頭があるので受けきれぬ。

盤面右 赤の2つの竜に対し、両サイドにスペースのある1つの竜。黒は受けきれない。

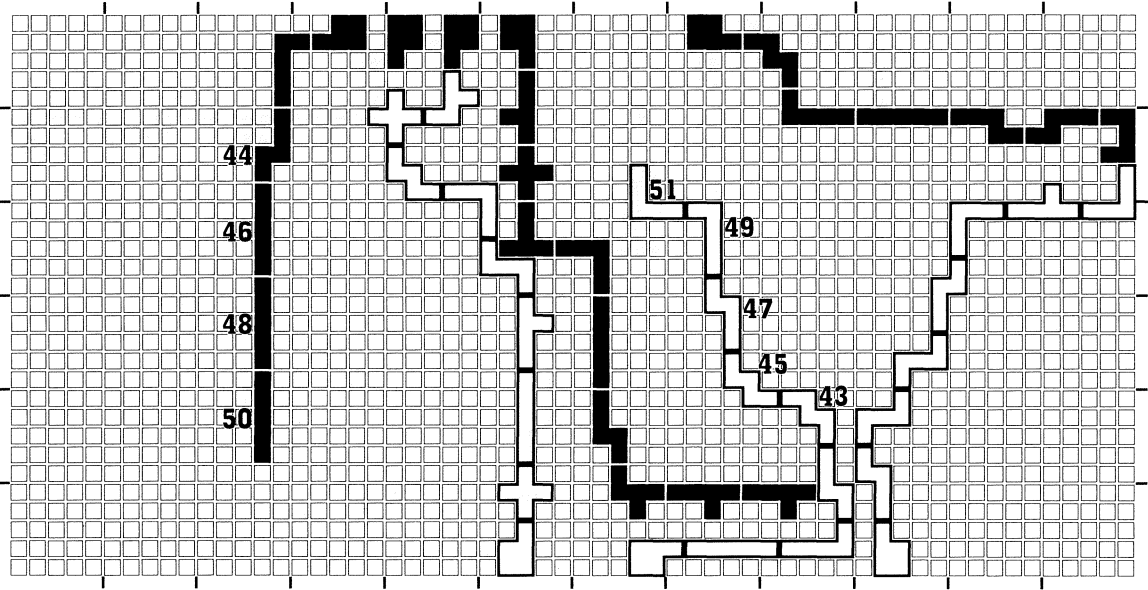
31Z 32L 33Z 34L 35N 36I 37V 38N 39Y 40N 41V 42U (実戦譜 1 - 8)



手始めに右端の竜をナナメ上に向けて進めます。黒はいったん32Lと抵抗を示しますが、33Zとされたところで竜の位置を比べてみると、スタートラインから赤竜は13マス、黒竜は5マスでその差8マス遅れています。まともな攻め合いは赤の方が早いでしょう。黒は守りたいのですがスベアの竜頭がないので、竜を横にのばして守るしかありません。

赤竜は右のサイドラインまで達し、これにより黒が右サイドを突破する手段を防ぎました。次に目指すは中央にポッカリと開いたスペースです。この先は左サイドで黒の攻撃をあらかじめ守っておくという手段でもおそらく勝てるでしょう。でも赤はここでも積極的に、短い手数でタッチダウンにつながる道を選びました。

43W 44N 45W 46I 47N 48I 49L 50I 51V (実戦譜 1ー9)

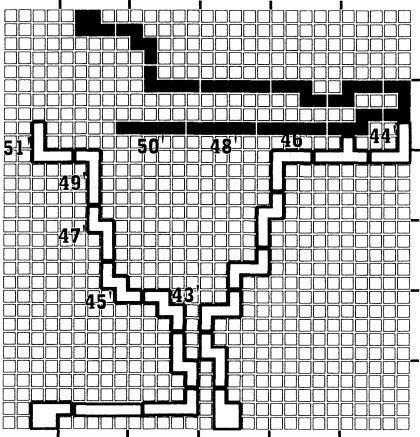


黒はUで折り返した竜からのばして間に合えばよいのですが（参考図キ）、さすがに無理のようです。ということは黒に残された手段はただ1つ。赤がゴールラインにたどり着く前に自分がゴールラインにタッチダウンを決めることです。

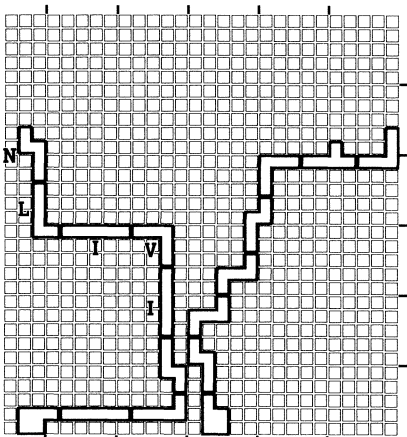
黒はスピードのあるコマの連打。幸いここまでIを3つも残していました。黒が使うのならば同じようにIを3つ残している赤もIを連打して急ぐべきではないか、と思われるかもしれません。たとえば参考図クのように。いま赤が目指しているのは左ナナメ前方です。参考図クはタテとヨコにスピードを上げて攻めているようですが「I.V.I.L.N」と使った結果と実戦の「N.W.N.L.V」を比べてみると、到達位置はまったく同じです。つまり次のことがいえます。

目的地が同じなら、迂回したり分岐のコマを打たない限り、どのコマを打ってもコマ数は同じ。

51Vにより次のI打ちからゴールラインへのタッチダウンが見えてきました。さて、あとは本当に受けきれerかどうか。黒にとっては連続「王手」を続けるしかありません。将棋でいう『必死』です。

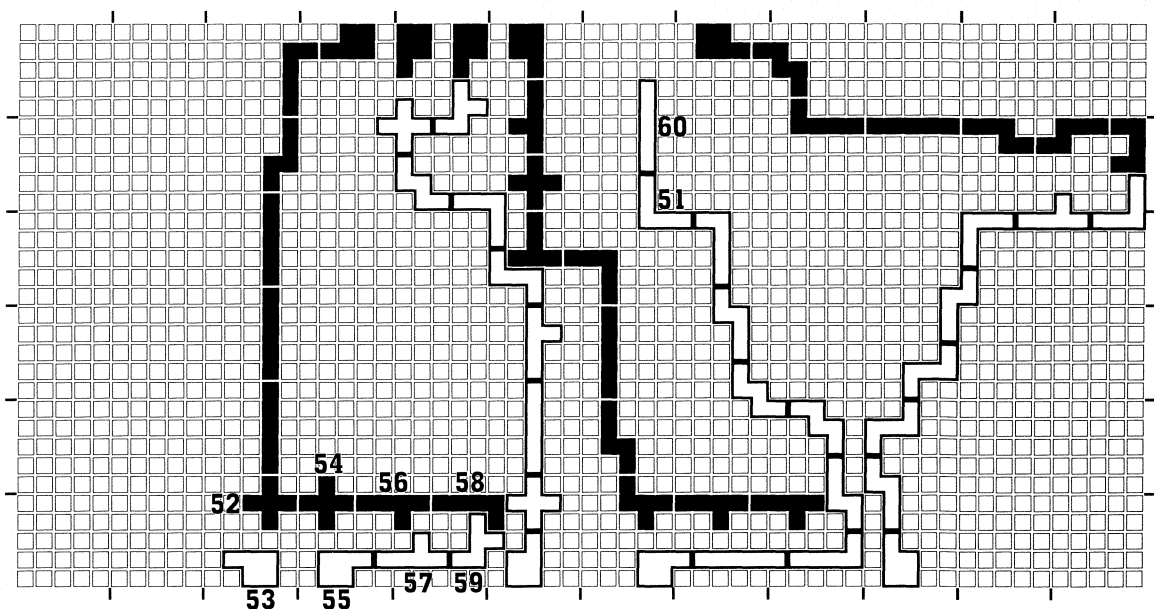


参考図 キ



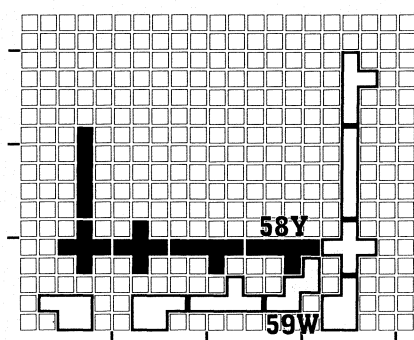
参考図 ク

52X 53P 54X 55P 56Y 57Y 58L 59Fまで
黒投了、赤の勝ち（実戦譜 1ー10）

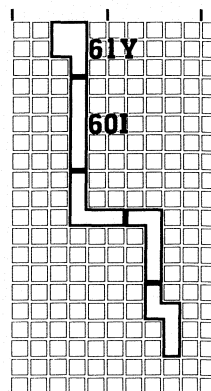


黒はなんとかもがいてみたものの、ついに万策つきました。59Fでぴったりと受かっています。もし58Yなら59W（参考図ケ）。

望みが完全に消えたので黒は投了しましたが、もし仮に続けるならば、黒は5つの竜すべてがデッドになったのでパスしかなく、赤が60I 61Pと続けて着手してゴールラインへのタッチダウンが決まります。（参考図コ）



参考図 ケ



参考図 コ

五竜陣の戦術 盤外編その2 ～コマの選択と考え方～

コマの打ち方はまったく自由です。でも自由ということは何をどのように打ったらいいのかははじめのうちはわかりにくいかもしれません。そこで基本となる幾つかの考え方を示してみることしましょう。

その1.まずコマの特徴を理解する。

F,T,X,Y・・・分岐のあるコマ

この4種類のコマは接続できる箇所が3つ以上あります。ということは置いたときに次に竜が進める方向が2つ以上あるということ。単純に1方向につなげるだけの他のコマとは区別して考えるといいでしょう。

I,L,N,Y・・・スピードのあるコマ

Iはある方向に一気に竜が5マス分進み、L、N、Yは4マス分進みます。急いでいるときに重宝する「スピードのある」コマです。

VとW

到達位置が同じで、その意味では働きも同じ。ただし凹凸のあるなしを区別して考えることがあります。

U

Uターンという言葉があるように竜の向きが180°かわります。使う機会は少ないものの、意外性のある働きをするのでここぞというときに威力を発揮します。

Z

竜の向きを変えずタテにもヨコにも進みます。

その2.目的をはっきりさせる

急いで進みたいのかゆっくりでいいのか、分岐のあるコマがいいかどうか、などなど場合に応じたコマを選択することです。もっともこれは「言うは易く行ふは難し」で、状況を判断する目が求められます。少しずつ身につけていけばいいのです。

ただ「なんとなくこんな感じかな」でもいいですから、「何をしたいのか」を考えていれば、自然と使うべきコマは出てくるものです。

その3.コマをバランスよく使う

コマは1種類につき5つずつです。5つというのは多いようですが、同じ種類のコマばかり打っていたら あっという間になくなってしまいます。ですから意識的にバランスよくコマを使っていくことが大事。「使いやすいコマ」はできるだけとっておいたり、あるコマを使いたいが残り少ないようなときはあまり消費していないコマで代用したりといった工夫をしてみましよう。

IやYはとても使いやすいので多くの場合使いきるコマ、U・V・Wは比較的残りやすいコマといえます。