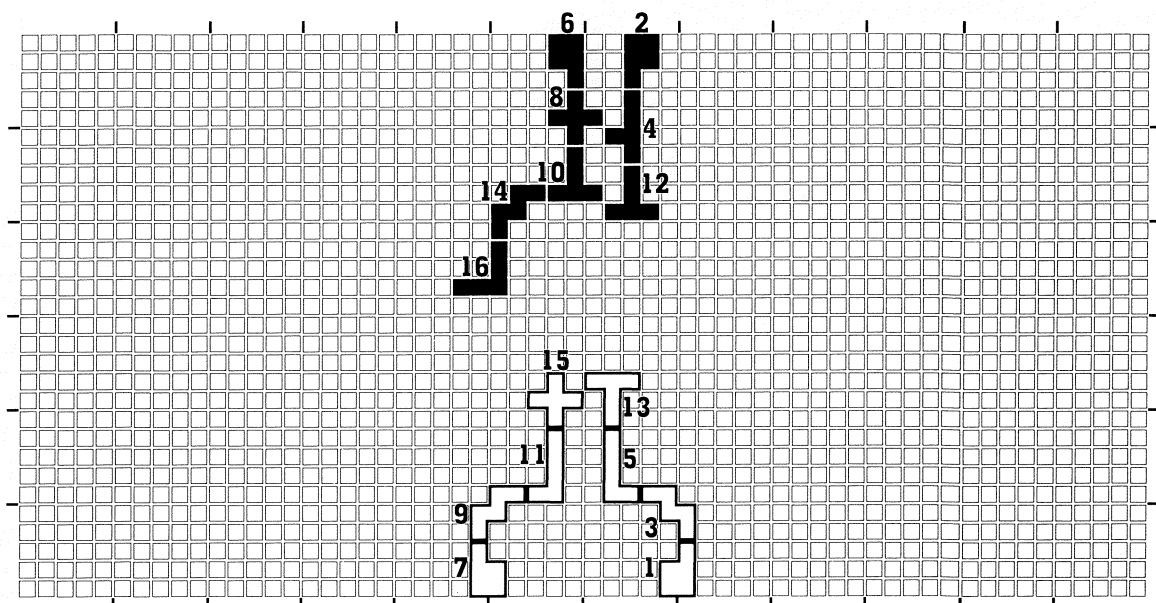


五竜陣の戦術 中級編 ～サンプルゲーム2を通して～

1P 2P 3W 4Y 5L 6P 7P 8X 9W 10T 11L
12T 13T 14W 15X 16V (実戦譜2-1)



陣型

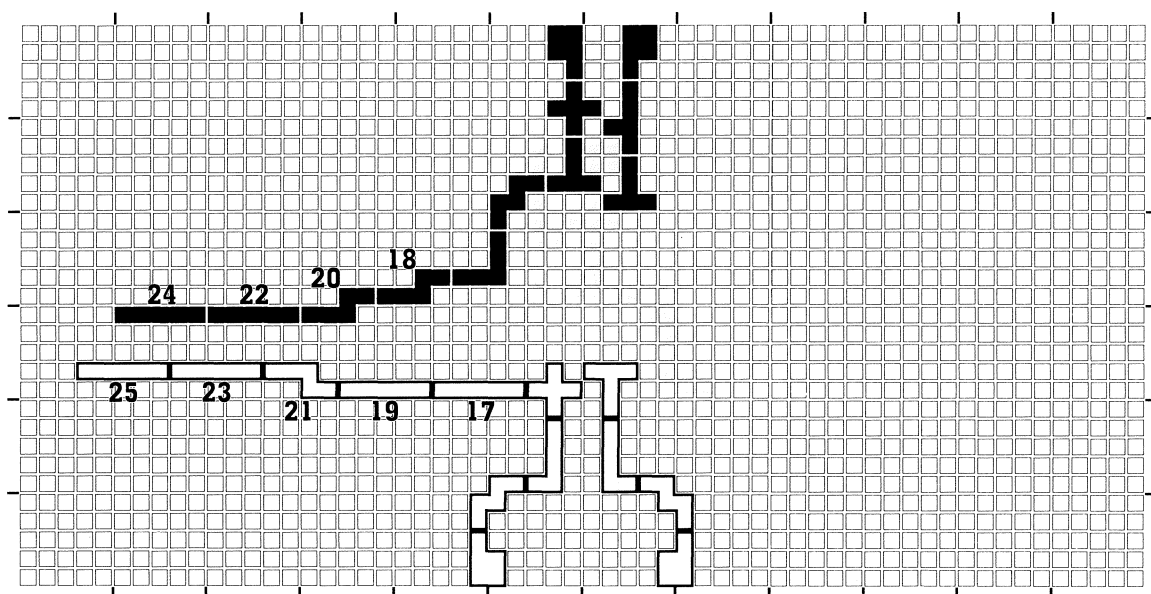
お互いがコマ組みを考えてプレーしています。特に赤は「コマのバランス」や「竜頭の間隔」を意識した計画的な打ち方をしていることがうかがえます。このような一連のコマ組みを『陣型』と呼びます。

角で守る

コマの角と角を接触させるのは反則のコリジョンではありません。それどころか相手の侵入を許さないという意味で「守り」の基本となる重要な形となりますので是非身につけてください。

赤はTとXが角で接触し、中央には突破されないようにしました。黒はまず浅い位置でYとXの角で守り、様子をみてそれを2つのTにより高い位置に上げました。

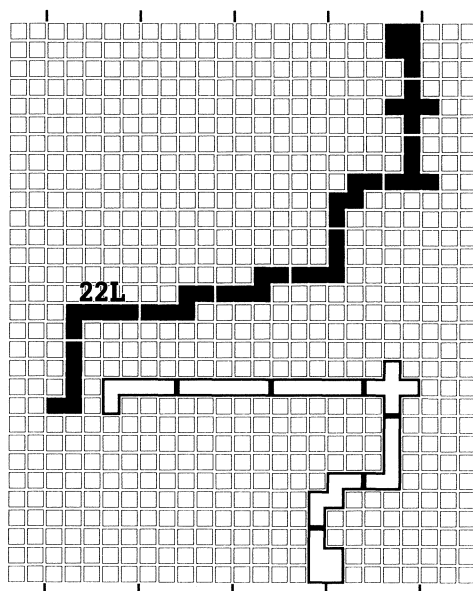
17I 18N 19I 20N 21N 22I 23I 24I 25I (実戦譜2-2)



穏やかだった局面が一転、突然赤も黒も盤の左サイドに向けて走りはじめました。これはいったいどうしてでしょうか？

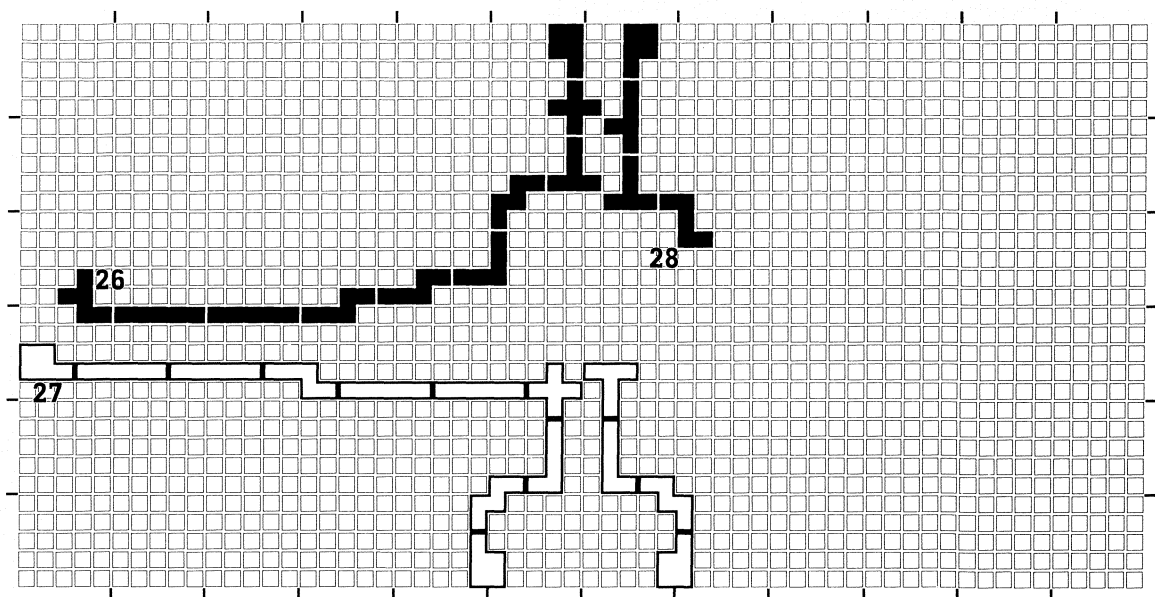
17I は1つの岐路でした。この手でどこかに新たな竜頭を繰り出す作戦もあったでしょう。実戦では中央から横向きに竜をのぼしたので、黒もそれに対応せざるを得なくなり、赤がまたそれにこたえる、という循環から結果的にお互いが横に走るようになったのです。

このような場面では妥協したほうが一気に不利になります。もし片方があきらめて他の箇所
 に打ったとするとどうなるか。参考図サに例を示してみました。赤が21Nの手で他の箇所に打ったとします。すると黒はすかさずL打ち！ 赤が打ちで守ろうとしても間に合わず、黒に突破されてしまいます。こんな突破を許したら、まず勝てないとあきらめたほうがいいでしょう。



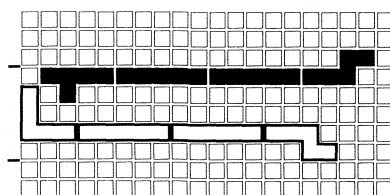
参考図 サ

26F 27P[TD] 28Z (実戦譜 2-3)



サイドライン付近の特殊性

サイドラインが近づいてくると、中央とは異なる考え方を要求されます。黒は残り5マスとなって打ち方が難しい。なぜならI打ちでは自らがデッドとなり、4マス分のコマ (L、N、Y) では守りとして機能しません。参考図シ。4マス分のコマを打つと残り1マス。コマをつなげるには最低でも2マス分のスペースが必要なので黒は次に打てません。ところが色違いの赤はその「1マス分のすき間」を軽やかに通過できるのでした。実戦は黒がF打ちし、赤はタッチダウンしました。この2手はいい手でしょうか？



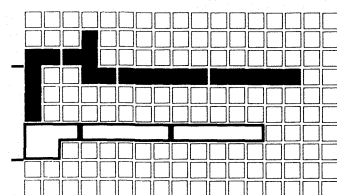
参考図 シ

「先手」という考え方

まずは27のタッチダウンの1手からみてみます。すでにお互いに相手のラインを突破することができなくなった場面、ならば守りの意味からも「少しでも深くタッチダウンしておく」というのも悪くないようにみえます。しかしその結果黒に新しい攻撃の竜に先着され、赤は後手をひくことになりました。

「先手をとること」。これは五竜陣の攻防において極めて重要な考え方の1つです。いかなる場面においても、相手より1手先んじることによって局面を有利に展開できるのだということを是非とも理解してください。「先手をとる」チャンスのをのがしてはいけません。サイドライン付近での攻防は、多くの場合その打ち方の巧拙が「先手」「後手」を分けます。

27をあわてて打たなければ、赤は右サイドの攻撃に「先手」でまわることができました。ところがタッチダウンをしたために「後手」をひいたのです。左サイドは『手抜き』が正解でした。26Fの枝からL打ちされても何も問題はありません (参考図ス)。実戦からは一路後退するもののタッチダウンすら可能です。このあたりの位置のタッチダウンが勝敗を決めることはめったにない



参考図 ス

ので、これで十分。あるいはタッチダウンせずに相手だけをデッドにするV打ちなどもしゃれた手です。後の展開次第では「タッチダウンしない」ことの方がまさる場合があるのです。そのことについてはこのサンプルゲームの最後の方でふれています。

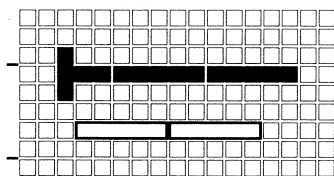
それでは1手さかのぼって26Fの手はどうだったのでしょうか。実戦譜2-2を眺めながら考えてみましょう。

26Fは赤にとってプレッシャーのかからない手でした。赤が冷静に「手抜き」して他の箇所先に先着していたら、26Fの1手は「悪手」になるところだったのです。優れたプレーヤーならば、たとえば参考図セのT打ちのような手をまず考えます。赤に先手をとらせないために「次にラインを突破するぞ」とプレッシャーをかけるような手です。しかしこれにもV(W)打ちという返し技があって、次のI打ちが受からないので黒も1手必要になるのでやはり黒が後手。うまくいきません。

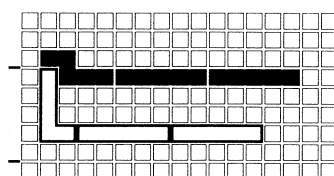
この場面でわかりやすく黒が「先手をとる」方法は、実は「手抜き」です。赤も黒もスピードのあるコマを連打してきて突然の「手抜き」というのも思いつきにくい手。普通ではありえない『サイドライン付近の特殊性』が生み出す1手です。次に赤が黒のラインを突破する手がないかどうか検証してみましょう。

参考図ソ。L打ちにはN打ち、V打ちにはI打ちで見事に止まっています。問題はそれによって黒の竜がデッドになってしまうことですが、このケースでは次のように考えるべきです。

一般的には竜をみすみすデッドにするのはよくない。けれども（勝敗を決定づけるほどには進んでいない）竜を1つデッドにして先手をとることができるなら、そうすべきである。先手をとることはそれくらい価値がある。

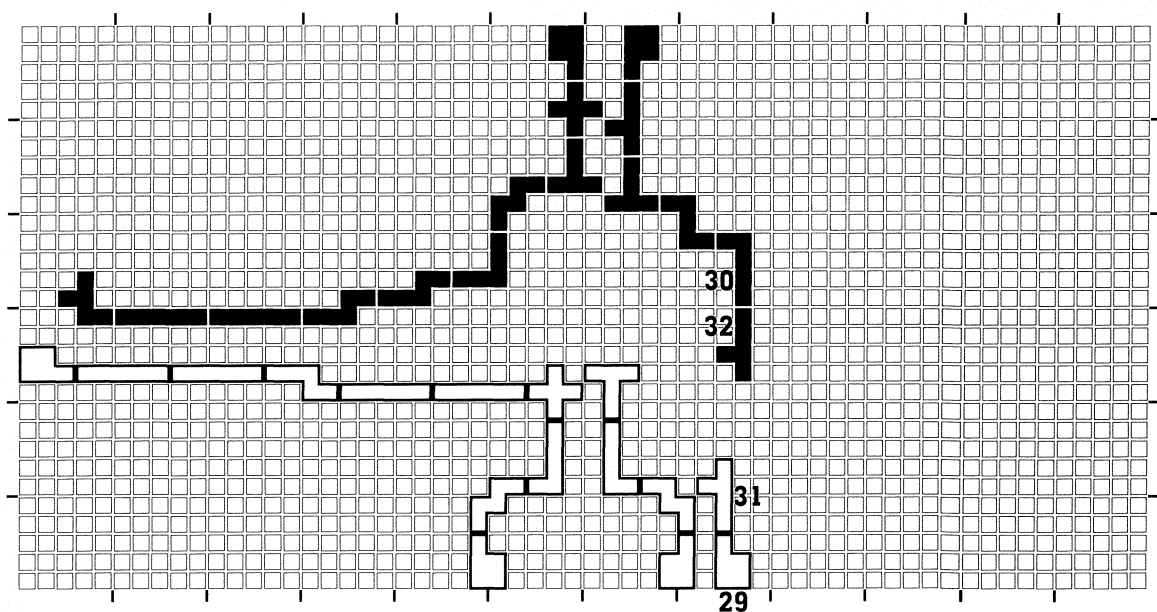


参考図 セ



参考図 ソ

29P 30L 31Y 32Y (実戦譜 2-4)

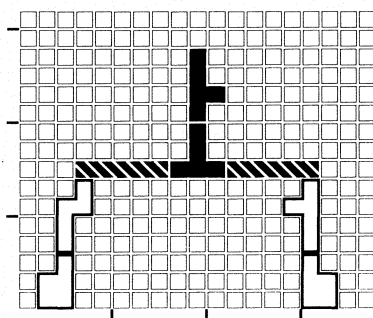


左サイドの攻防が一段落して、中央の争いがはじまりました。後手を引いて少し苦しい赤は新たな竜頭を繰り出してその反撃に出ようとしますが、その瞬間黒の強烈な手筋が飛んできました。32Yです。

2つの竜を両天秤で攻める（からみ攻め）

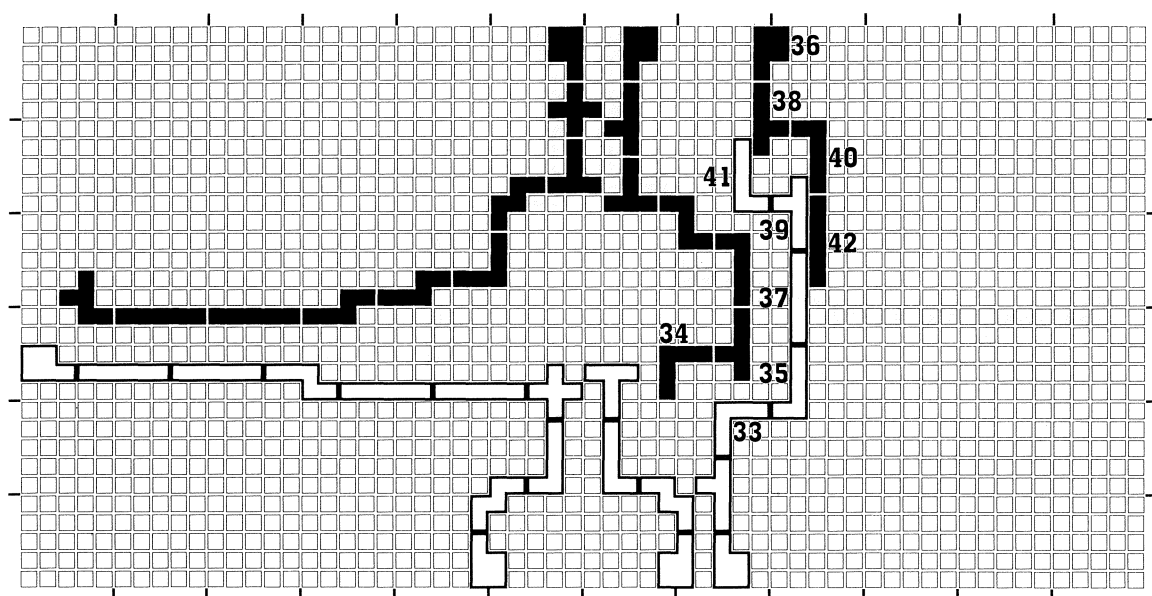
いま生きている赤の2つの竜はどちらもつなげられる枝が1つしかありません。そして黒の32Yの1手は、どちらの竜に対しても次にデッドにする手段があります。つまりこの1手によって赤の2つの竜のうちどちらかはデッドにされてしまうのです。

味方の2つ以上の竜が接近すると、ときとしてこの「両天秤で攻める」筋が生まれて危険にさらされます。極端な例をあげるなら参考図タ。まだまだ十分に離れていると思っていても、枝から1つのコマで届く範囲に竜がいる限り届いてしまうこともあるので注意が必要です。



参考図 タ

33V 34V 35L 36P 37I 38Y 39Y 40L 41L 42I (実戦譜 2-5)



赤としては一方の竜をあきらめなければなりません。どちらがよいでしょうか？

進行先をながめた場合、左側の竜は最高でも10列目までしか進めません。黒がコマの角でブロックしているからです。右側の竜はその点これからが楽しみ。そこで33Vから右側の竜を進めました。黒はいったん赤竜をデッドにしながらいい位置（8列目）でのタッチダウンが可能な状態にする34Vの後、P打ち。

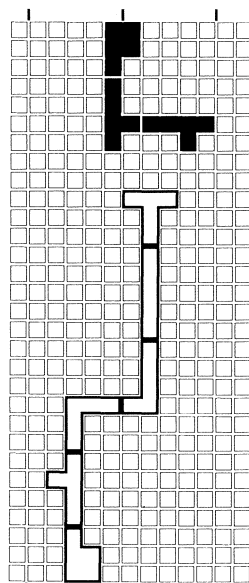
赤はスピードのあるコマで突進します。ただ苦しいのは、序盤で多用したために37Iで最後のIを使い果たしたこと。黒はまだ3つも残しています。

細かい配慮に基づいたコマの選択を

39で分岐のコマを打つのは1つの竜で受けさせないための当然の判断。でもYではなくTの方がまさっていました。

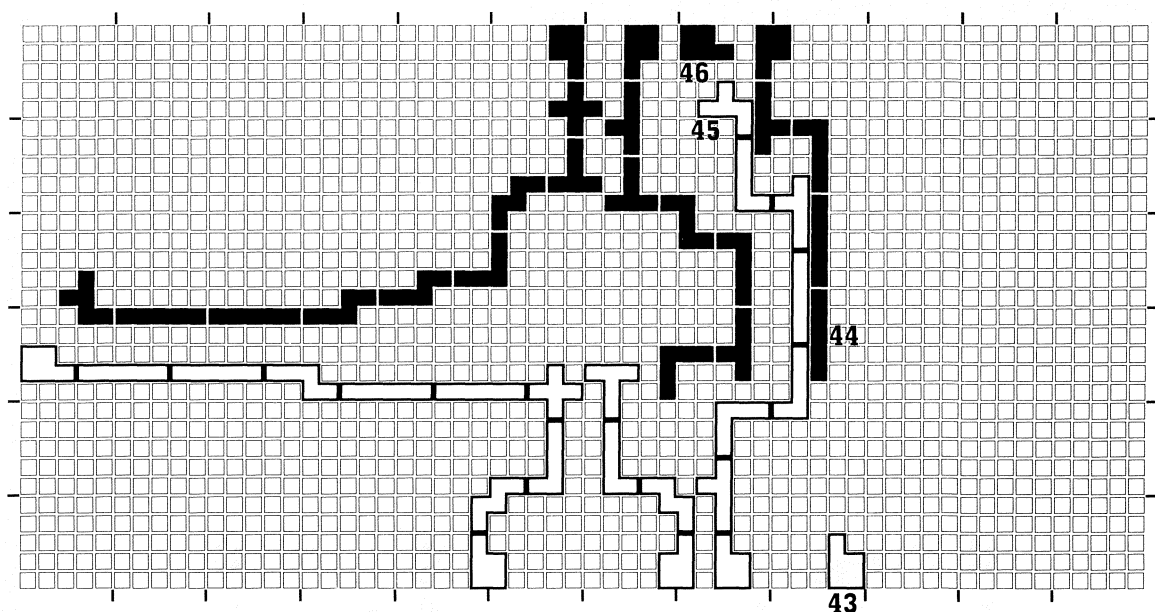
分岐のコマを打った赤に対し黒はどちらかをかわしたいところ。どちらでもいいなら盤面右側が開いているので、当然黒はそちらを選ぶでしょう。黒は喜んでL打ちして、そこからすばやい反撃に入りました。すなわち39Yは手助けをしているようなものなのです。39Tとしておけば、のばした竜をデッドにされる心配から、参考図チのようにY打ちで横にかわすほかありません。（このあと赤が右に走る展開はIコマの数の差で黒が有利です、念のため。）

ということは赤が同じように41Lとした場合、黒の攻めはタテに2マスも遅れるわけです。これを些細な違いとしか思えないようではまだまだ。こんな2マスの差が勝敗を分けることは五竜陣ではよくあることなのです。すなわち39の場面では、単に分岐のコマを打てばよいというものではなく、次の黒の着手を視野に入れたコマの選択が必要でした。

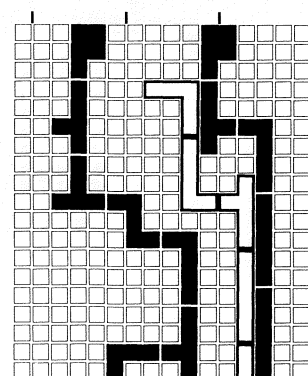


参考図チ

43P 44I 45F 46P（実戦譜 2－6）

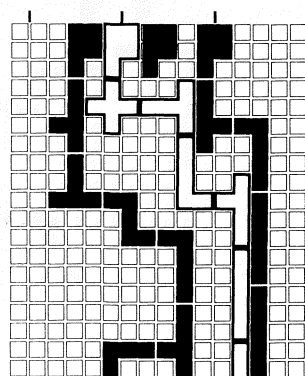


黒は猛スピードでタテの突破をはかります。赤は45で1つクッションをいれました。「次にゴールラインにタッチダウンするぞ」というリーチの手なので、いったんは黒も受けざるを得ません。このF打ちは非常に難しいところで、はっきりいって善悪は不明です。黒は竜頭を横向きに受けるしかないので、これにより4列目のタッチダウンは確保できました。



参考図 ツ

これで勝てるのであれば問題はないのですが、いまこちらに向かっている黒竜はかなりのところまで入ってきそうなので、本当は1路でも深くタッチダウンを決めたいところ。実はF打ちのかわりにV(W)打ちという手があり、次に黒がどのように打っても3列目にタッチダウンできるので実戦より1路進むのですが、黒にとってプレッシャーはないので「手抜き」され、後手をひきます（参考図ツ）。あるいはまたこの部分は何も打たず放っておいても構わないところで、というのも黒から先にP打ちすると必ずそれをかいくぐってゴールラインまで達する手段があるので、黒からは手を出せないからです（参考図テ）。



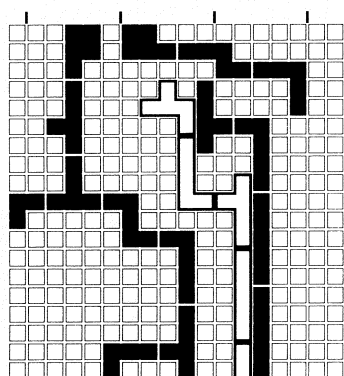
参考図 テ

もう1つ面白いことにもふれておきましょう。46のP打ちです。横向きに打つしかないと述べましたが、その「向き」のことです。この竜頭はただ守るためだけに打たれたので向きはどちらでもいいように見えますがそうではありません。竜頭というコマはタッチダウンした場合に元の位置からいなくなるのでスペースができます。ということはそのスペースを竜が通過できるわけです。黒は向かって右向きにP打ちしました。いま攻めている黒竜がタッチダウンした場合に、下をくぐりぬけて甦らそうという考えからです（参考

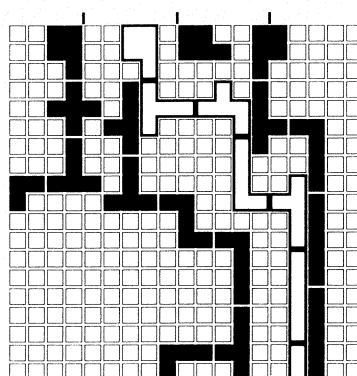
図ト)。

その逆向きに打つことにも意味はあります。実戦の進行では中央にのびている黒竜が8列目にタッチダウンした場合、あいたスペースに赤竜が走り込んでゴール！という可能性が生まれました(参考図ナ)。4 6 Pを逆向きにしておけばそのシュートに対して足をのばしてディフェンスすることができるのです(参考図二)。

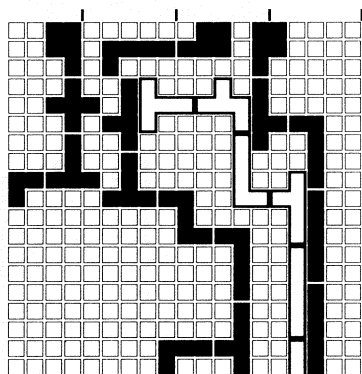
事態はこのあたりから複雑化してきました。もし参考図トの「くぐりぬけ」が実現すれば5個目の竜頭を温存でき、足をのばすかわりにP打ちして赤のゴールは阻止できますが(参考図ヌ)、実現しなかった場合は赤竜がにらみをきかしている限り、黒の中央の竜は8列目にタッチダウンはできないことになります。



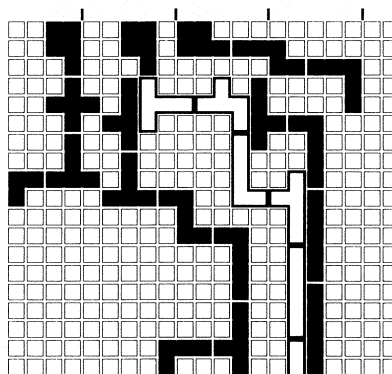
参考図 ト



参考図 ナ

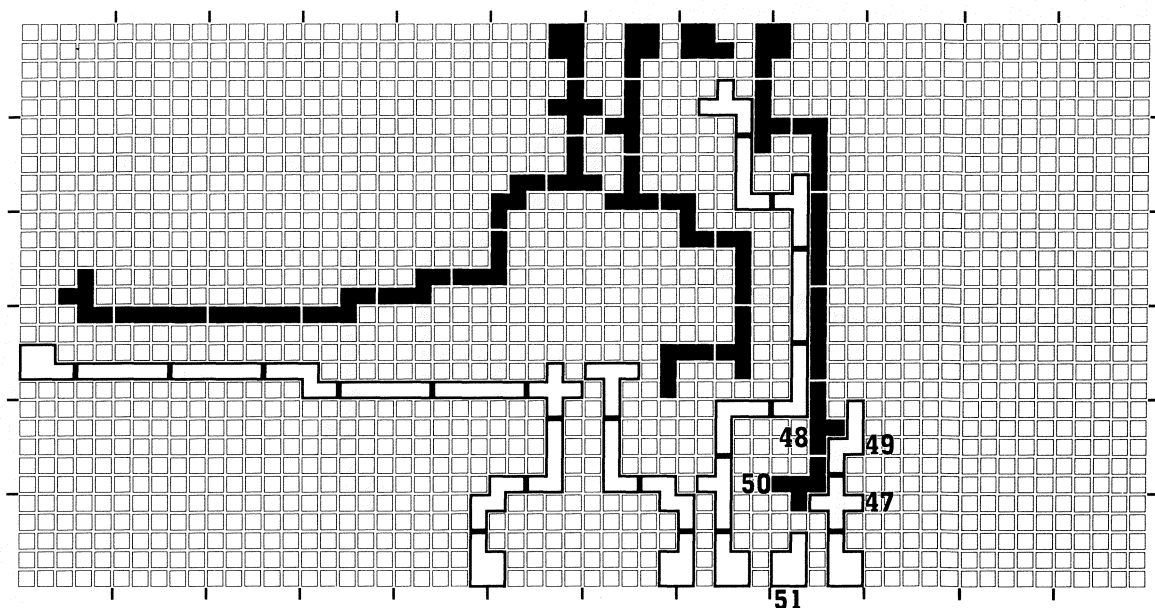


参考図 ニ



参考図 ヌ

47X 48Y 49N 50F 51P (実戦譜2-7)



おなじみの分岐コマの応酬のあと右サイドに進んだのは好判断。ところが50Fに対する51Pはよくありませんでした。放置すると2列目にタッチダウンされてほぼ試合が決まるので守るのは当然なのですが、同じP打ちでも逆向きに打てば黒竜に1手かけさし先手にすることができました。ここでもやはり「先手」の手筋です。

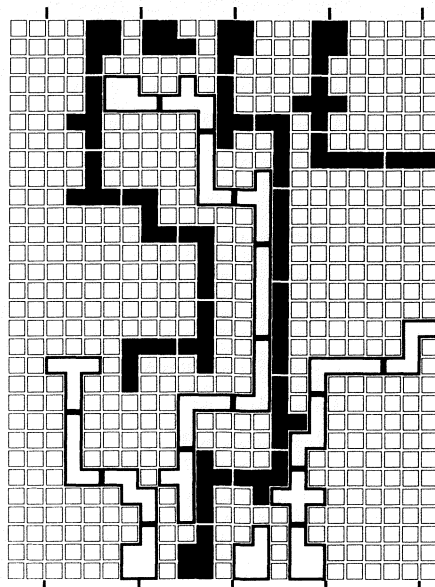
でもちょっと待った。攻めていたはずの黒竜はタッチダウンするスペースを失い、事実上のデッドになっていませんか？

そう。確かにUやYは打ててもこの状態でさらにタッチダウンするスペースはありません。もしデッドなら、51Pを逆打ちしても黒は受けないのでは??? と、思いませんでしたか。

独特の形「見合い型」

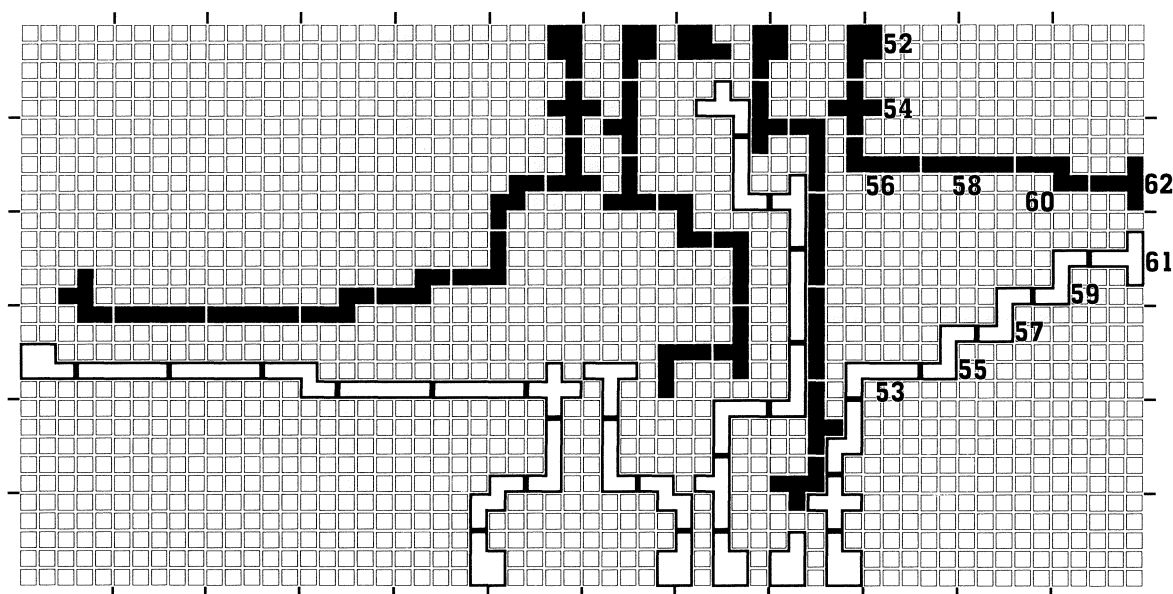
黒は困っているようですが、そうではありません。この段階で最も深くタッチダウンできそうなのは中央を縦断している赤竜ですが、この竜が4列目にタッチダウンするととんでもないことになります。参考図ネ。死んだかにみえる竜は生き返り、黒はY打ちからゴールラインにタッチダウン！ ということは今度は赤竜が黒竜ににらまれ、身動きがとれなくなってしまうのです。

五竜陣ではしばしばこのように双方がにらみ合う不思議な形が出現します。「見合い型」などと呼ばれています。が有利不利はケース・バイ・ケース。実際の試合では「より深く状況を理解している方が勝つ」といえるかもしれません。



参考図ネ

52P 53L 54X 55Z 56L 57Z 58I 59Z 60N 61T 62T (実戦譜2-8)



5個の竜頭を使いきると

赤としては本当はまっすぐタテに急いで攻めて7列目以内へのタッチダウンをねらいたい。そうすれば勝ちが見えてくるからです。けれども5個目の竜頭を使ってしまっているので、いったんは右サイドラインまで達してディフェンスしなくてはなりません。

同じことは黒にもいえます。移動した竜頭のところを「くぐりぬける」手段が消えたいま、最後の竜頭を打たざるを得ないうえにサイドラインを守らねばならず、しかも赤にいい位置(7列目以内)でのタッチダウンを許さないように考えます。

両者の思惑通りに右サイドラインまでやってきました。赤のねらい(7列目以内へのタッチダウン)は残念ながら実現しませんでした。このような展開になったときコマの使い方で1つ重要なことがあります。この場合は黒ですが、絶対に使ってはならないコマが1つあり、それを忘れないようにすることです。なんのコマかわかりますか？

答えはY。中央の赤竜が4列目にタッチダウンできないのは黒ににらまれているから。しかしあいたスペースに入り込むにはYが必要です。すでに4つのYを消費している黒は、「にらみ」のために最後のYをとっておかなければならないのです。

ゲームの終了条件を確認する

さて、ゲームの行方はどうなったのでしょうか。62Tまできて、次は赤の手番です。このとき少しでも竜を進めたのは左端の赤が1つだけ。けれども黒はこのあと左端の竜がまわりこんでその赤より進んだ位置にタッチダウンできます(参考図ノ)。

赤が次の手63ですぐにタッチダウンを決めたら(参考図ハ)、参考図ノの黒を1路うわまわります。ならば赤の勝ちかということそう単純ではないのです。まずはルールの復習。

1、打つところがなくなったらパスを宣言する。

「打つところがなくなる」とはどういうことか。竜は最大で5匹しかありません。デッドになったり、タッチダウンをした竜はそれ以上の着手は不可能です。それと赤の中央の竜のように

タッチダウンした瞬間に負けになるような竜は、意志によりそれを行わなくてもかまいません。「打つところがあったら必ず打たなくてはならないのではない」のです。パスすればよろしい。

2、パスを宣言したら、次の手は打てない。

タッチダウンも立派な1手。もししたければ、パスの前に終了しておかなければなりません。片方のプレイヤーがパスしたら、もう1人のプレイヤーだけが続けて着手できます。

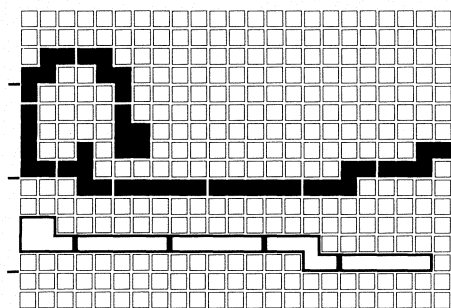
おわかりでしょうか。以上のことをふまえてこのゲームの状況を整理すると次のようになります。

問題はどちらが先にパスをするか、言い方をかえれば「パスに追い込まれるか」ということです。

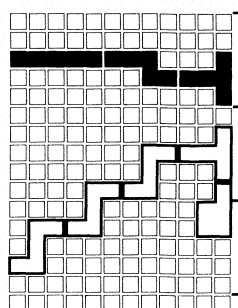
a.赤が先にパスをしたら、黒は中央8列目にタッチダウン。黒の勝利。

b.黒が先にパスをしたら、赤は中央4列目にタッチダウン。赤の勝利。

パスを先にした方が負けです。ということはこの先は関係のないところに打ってできるだけ手数をかせぎ、先に相手に手詰まりさせることをめざすわけです。



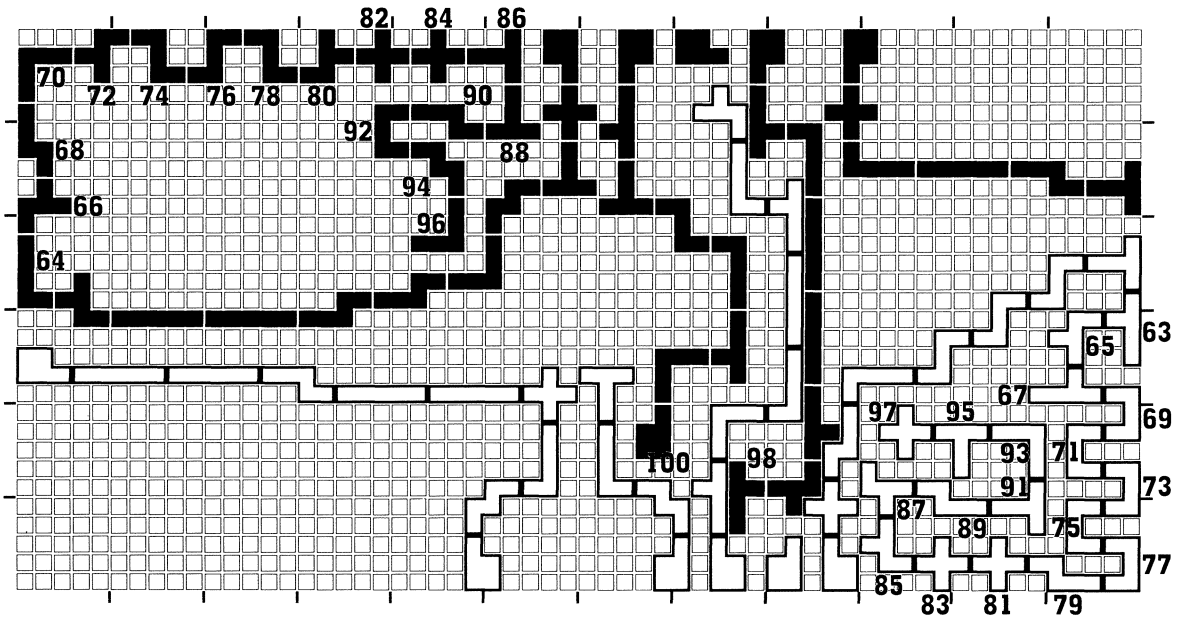
参考図 ノ



参考図 ハ

63Y 64L 65F 66F 67Y 68N 69U 70V 71U 72F 73U 74Z 75U 76Z 77U
 78Z 79N 80F
 81X 82X 83X 84X 85F 86T 87F 88T 89N 90N 91T 92U 93V 94W 95T
 96V 97X 98Y

99パス 100タッチダウン (実戦譜 2-10) 黒の勝ち



結果「赤は相手の18列目」「黒は相手の8列目」ということでより深く竜を進めた黒が勝ちになりました。最後までやりましたが、普通は赤が途中で投了するでしょう。赤が先に手詰まりになった理由ははっきりしています。それは、

「コマを自由に打てるスペースが狭かったから」

黒には広いスペースがあり手数をかせぐことができました。赤の左端の竜はサイドラインでタッチダウンした1手を思い出してください。このようなこともあるので、「手抜きする」あるいは「左下のスペースに打てるように（かつ先手がとれるように）T打ちする」方がずっとよかったのです。

五竜陣の戦術 盤外編その2 陣型について

序盤のコマ組みのことを陣型といいます。五竜陣のプレーヤーをみていると、陣型などあかまいなしにプレーするタイプと、得意の陣型を持っていてそれを多用するタイプがいるようです。五竜陣は相手のあるゲームですから、いつも思うような陣型が組めるわけではありません。けれども陣型を知っていると確かに幾つかのメリットがあるのです。

- 1 短時間でミスなくスイスイと打てます。
持ち時間のある公式戦では後のほうに時間を残せるので有利です。
- 2 計画的な試合運びができ、試合の流れを読むことができます。
- 3 得意な陣型を身につければしめたもの。対応策を知らない相手にはそれだけで勝つということもあります。

五竜陣の陣型とは、将棋の「囲い」や碁の「布石」にあたります。まだまだ歴史が浅い分、確立された陣型も少ないですが、その分オリジナルな陣型を考えるのも楽しいもの。いろいろな陣型を工夫してみましょう。

さまざまな陣形の例

