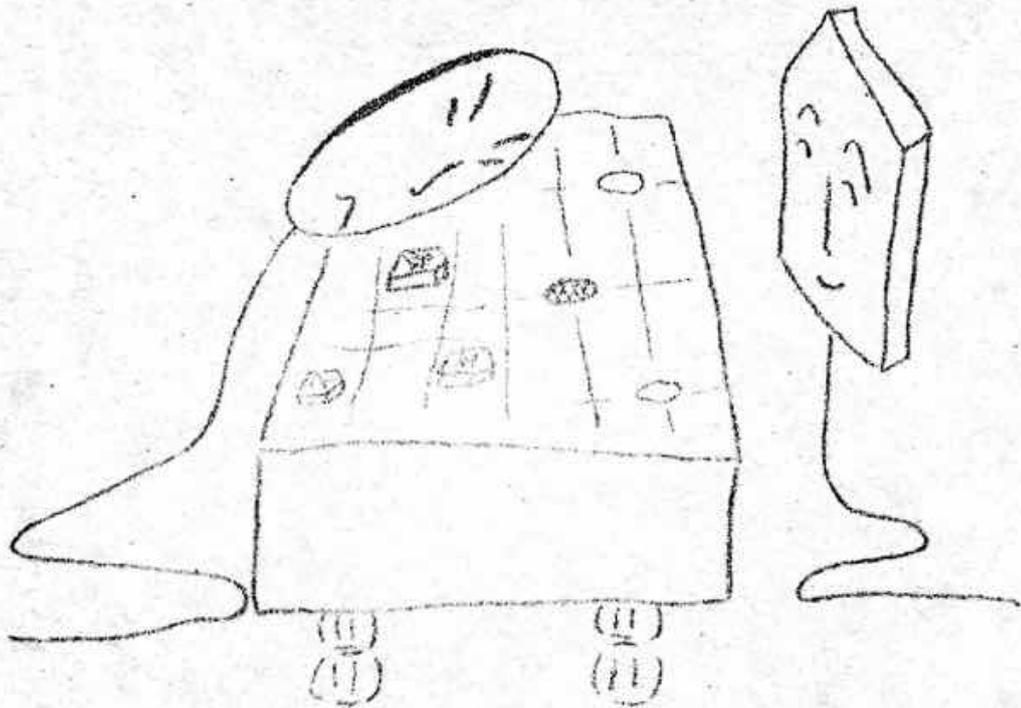


囲碁将棋同好会

'78 工芸祭

— まずページをめくってみてください —

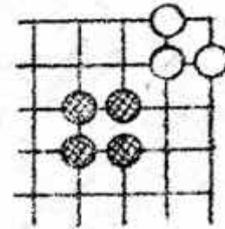


“ほら、あなたのばんですよ”

詰碁の世界

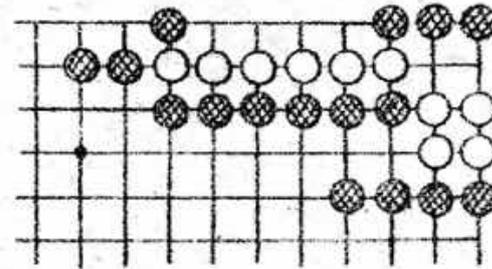
今日、新聞や雑誌にのっている詰碁は、ほとんどが実戦にあらわれそうな形をしていますが、ここでは逆に実戦にあらわれそうもない、パズル的なものを選んでみました。

まず第一図。ちょっとおもしろい形をしています。右上から左下へかけての斜線を軸にして、線対称になっています。「左右同形中央に手あり」などと言いますが、「線対称、対称軸上に手あり」な新格言？をもとにして、黒先で白を殺してください。



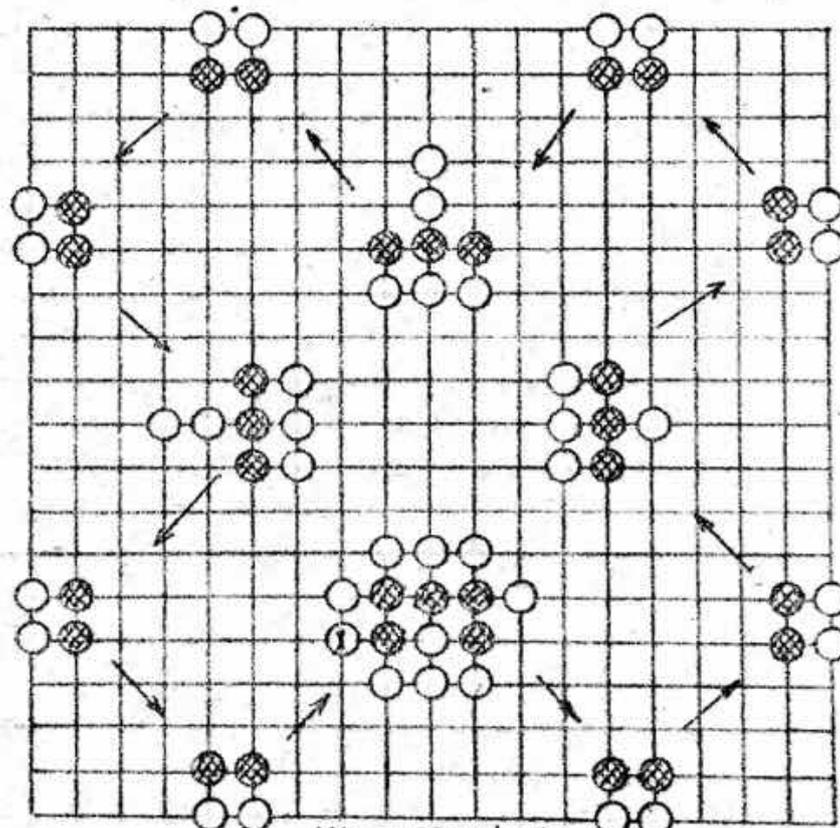
(第一図) 黒先白死

「石の下」という手筋を、ご存知ですか？第二図はこの手筋の決定版とでもいうべき作品です。これは石の下の取り返しのために、もう一度手ができてきます。なかなかコッた作品で、このくらいになると芸術的な感じもしてくる、と言つてはオーバーでしょうか。



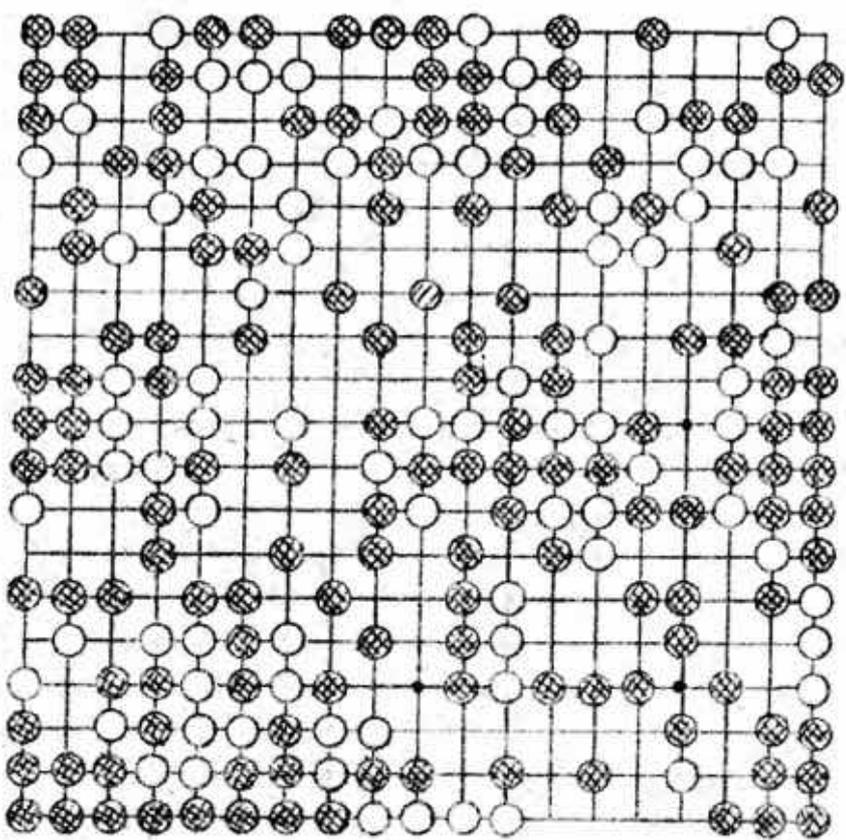
(第二図) 黒先劫

第三図、これは問題というよりも「遊び」です。初手白1以下矢印の方向にシチョウで追いかけてください。盤面に美しい模様が変わります。実際に盤に並べて下ささい。何が出来るかは、楽しみ。



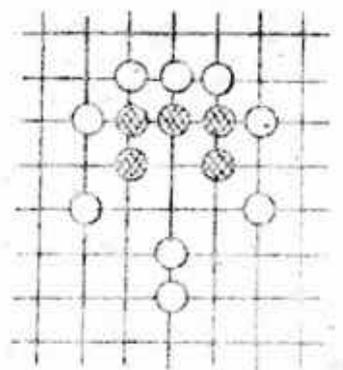
(第三図) 白先

オ4図。ん？この
 れが詰碁？誰かの
 実戦では？…など
 というなかれ。こ
 れぞ詰碁の中の詰
 碁、黒石をなんと
 84子も犠牲にして、
 盤面一杯の白石を
 全滅させてしま
 という大捕物、も
 のすこいシロモノ
 なのでは。我と思
 わん方は、やっ
 みて下さい。



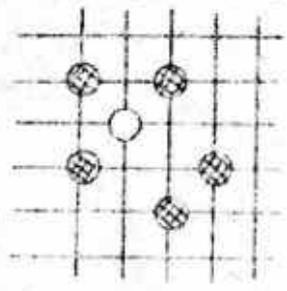
(オ4図) 黒先白死

オ5図。この世で最も尊いものの一つは
 自由。今にも窒息しそうな黒です。はたして
 敵兵のスキを突いて脱出できるものかど
 うか？ものはためしやってみることで

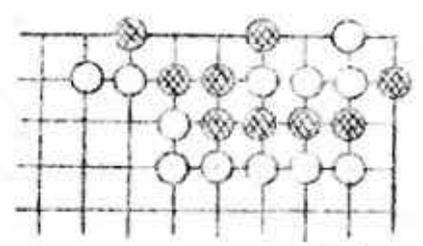


(オ5図) 黒先(脱出)

オ6図。これも脱出の
 問題です。中国の玄々碁
 経にある詰物で「明珠出
 海」と名づけられています。どうしたら黒の囲み
 を脱出できるでし
 ょうか。



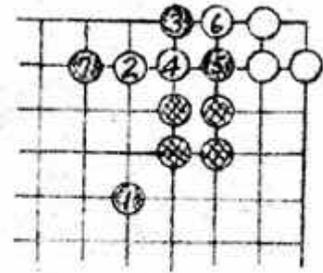
(オ6図) 白先(脱出)



(オ7図) 白先

オ7図。白黒とも活きのがたいのは
 やまやま。白先ではたして黒をめし取
 ることができるかどうか？それとも平
 和のうちに話がつかか？それとも…

[オ1図解答] 白としては、隅で眼を作ることは不可能ですから、オ1線の石を足すか、上辺と右辺の両方向に脱出口がありますから、黒としては、それらを同時に封じる手を考えなければいけません。すると必然的に「対称軸上に手あり」ということになります。

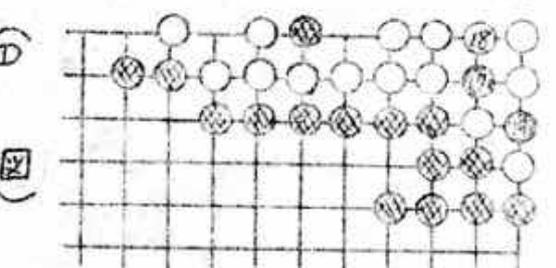
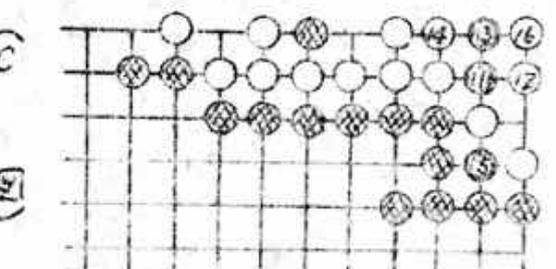
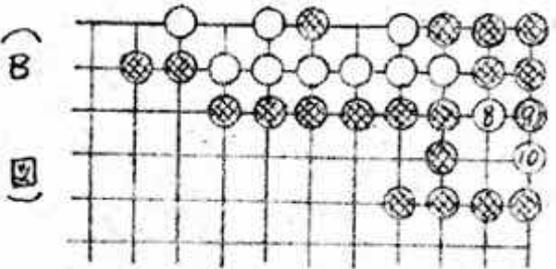
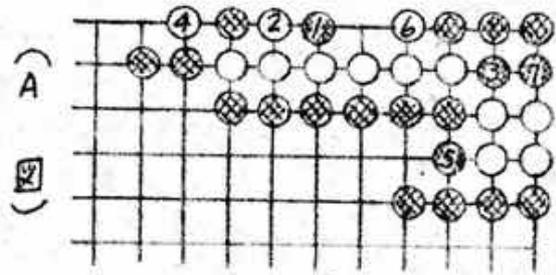


(オ1図解答)

[オ2図解答] A図の手順でまず白の4子が取られます。黒1で2黒へ打ちますと白1、黒3、白4以下黒7のとき、白2の左で活きてしまいます。また手順中黒3のとき、白は押す手なしで白4と黒の1子を取るしかありません。

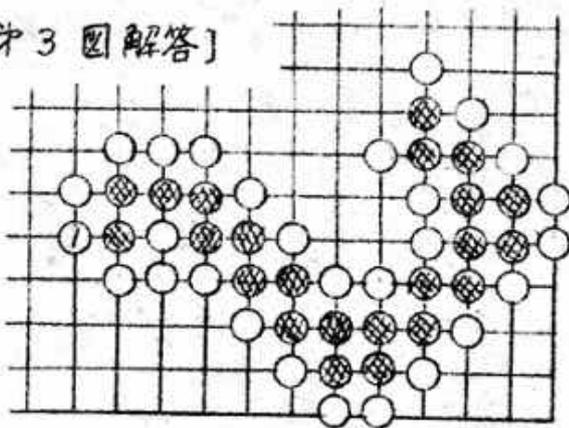
A図の黒7で白4子を取ることで、白8と黒5子が「石の下」でアタリでもかまわず黒9と取らせると、白10と取らせると、黒13と2子にして捨てるか、黒17と1子取らせると、黒19と待望のこう取りになりました。

この問題は手順中にいくつかのポイントがあり、なかなかこったおもしろい詰め物ではありませんか？



(オ2図解答)

[オ3図解答]

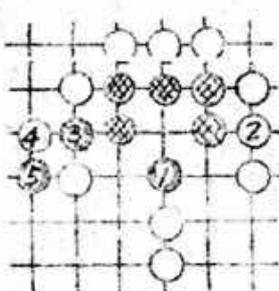


オ3図の解答の最初の部分を左に示します。おもしろい形ができ上がりますね。

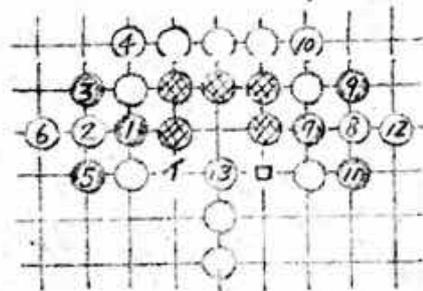
[オ5図解答]

A図黒1と中央へ打つことによって簡単に脱出できます。

しかしB図のように俗に黒1と出ていても脱出可能なのです。この場合黒13に気がつかず黒1または黒10と出ていくと失敗します。



(A 図)



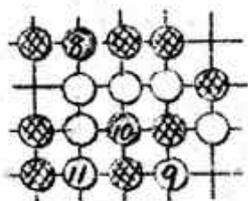
(B 図)

[オ6図解答]

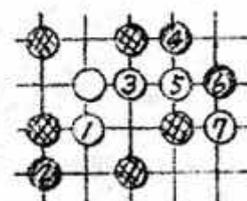
A図白1, 3と出してみる。黒が2, 4と受けたとき、黒5, 7と出切るのです。

続いてB図黒8なら白9からあて、11と脱出するのかうまい手順です。

ほかの方法だとダメがつまり失敗に終わります。



(B 図)



(A 図)

[オ7図]

これは古来、作り物として知られていますが、まだ実戦では現れていないようです。

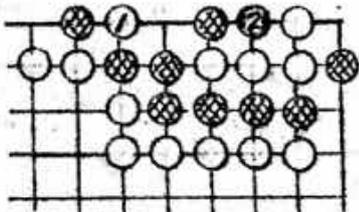
A図白1と眼欠きして取りにくると黒2と突っ込むのです。

この黒2で白1を取ると白2と打って五目ナカデの死となります。

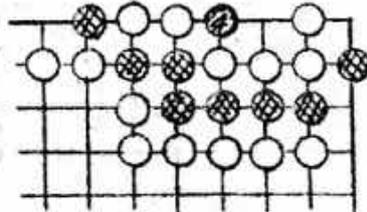
B図白3の手で黒の2子を取ったあと、再び黒4と白2子を取ります。そして

C図白1と打ち欠くとA図と同型となって無限に循環するため、「長生」という名がつけられています。

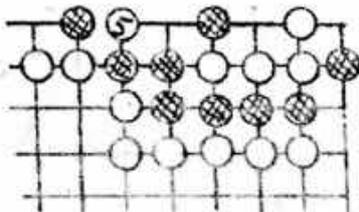
日本棋院規約では無勝負ということになっています。



(A 図)



(B 図)



盤と駒を使ったゲーム

盤と駒を使うゲームといえば、「本将棋」を別にすれば、「はさみ将棋」や「まわり将棋」ということになりそうですが、もう少し「本将棋」に近く、しかも楽しめる内容のものを特集してみました。はじめての人でもわかるように、実戦譜なども入れて、わかりやすく説明したつもりです。これらのゲームでの強弱は、本将棋の実力とかならずしも関係ありません（特に相手のまったく見えない「ついたて将棋」では…）。ですから本将棋でいつもいじめられている相手をやっつけるために活用してください。

ここで紹介した将棋の一部は、会場で実際におこなう予定です。対局希望の方は、ごえんりょなくどうぞ。特に「ついたて将棋」審判がチョンボしやすいので、ベテランを配置するつもりです。

王手将棋

//並べ方//

普通の指将棋と全く同じに並べます。

//ルール//

普通の指将棋と全く同じです。

//目標//

いかに早く王手を掛けるか！すなわち「王手」が指将棋における「詰」の役割を果たすワケ。…うーん、とにかく先に王手を掛けた方が勝ちなのだ。

【実戦譜】 ♞7六歩 ♞3三角成(右図)
 ♞3三角成(右図) 迄 ♞の勝ち

なーんだツマラン、野蛮な等と言う勿れ。♞7六歩には♞4ニ金以下、簡単には終わらない。

それでも大抵は指将棋より短手数で終わるので、忙しく、且つ、スリリングな刺激を求めている方には最適！

定跡を作られた方は御一報下さい。

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一
二		飛						馬		二
三	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
四								歩		四
五										五
六			歩							六
七	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
八								飛		八
九	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

ついで将棋

2人の競技者と審判1人、用具として将棋盤2枚に駒1組 両対局者をさえさるついでが必要です。

対局者はそれぞれ1枚の将棋盤を持ち、自分の駒だけ並べます。両者の間についでを隔て、敵方の駒を見ずに指し進め、勿論いつもの指将棋と同じく敵玉を詰めれば勝ちとなります。

審判は両者の間に立ち、2つの局面を見合わせながら進行係をつとめます。その役割は――

1. 手番の指示… 相手が指したかどうか分からないのですから。
2. 取り駒の移動… 駒が取れた時は手渡します。
3. 「王手」… 掛かったら『王手です』と告げます。
4. 「チョンボ」… 敵駒を飛角香で飛び越す。敵駒のある地点に駒を打つ、玉が敵の利き筋に動く、王手を防がない、かあります。これらの場合、チョンボ1回を数え、指し改めます。チョンボは7回までO.K. 8回目をやるとチョンボ負けになります。

相手玉を詰ますか、相手が8回チョンボをやれば勝です。

ルールはこれくらいにして、とにかく指してみましよう、見てみましよう！面白さかわかる筈です。

実戦例

- ▲5ハ金 ○8四歩
- ▲2六歩 ○8五歩
- ▲7六歩 ○6二銀
- ▲6ハ玉 ○8六歩
- ▲7ハ玉 ○8七歩成
- (これか王手！何たる事…)
- ▲6ハ玉 ○8八と
- ▲7七玉
- (上部飛出を唯一の望みに)
- 7九と ▲7九同金
- 8八歩
- ▲8三歩… 飛車取り!
- (あまりに露骨ですか、よくやる手)

にて(A回)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	金	玉	金	銀	桂	香		一
	飛	銀				角			二
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

(A回)

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									一	
									二	
									三	
									四	
									五	
									六	
									七	
									八	
香	桂	金					飛	桂	香	九

ついで

▲持駒なし

○8九歩成 ▲8二歩成

(まんまと成功)

○7九と ▲8六玉

○3四歩

(一歩遅いでした)

▲7二と

○7七角成

(王手、5八に玉が逃げ込んだと、忍びていた後手、さては5九かと思いきや...)

▲8七玉 (勿論千ッポ)

○9六玉

○2六桂 (千ッポ)

○2七銀 (しげりのフモリ?)

▲8二飛 ○6九と

▲8一飛成 ○5九角

▲5四桂

(居玉とにらんで退路ふさぎ)

○2八銀成

(先手方の玉は9六に居るので何ともない)

▲6一と (王手)

○6一同玉 (千ッポ)

○4二玉 (千ッポ、2回目)

○5二玉

▲6二金 (千ッポ、2回)

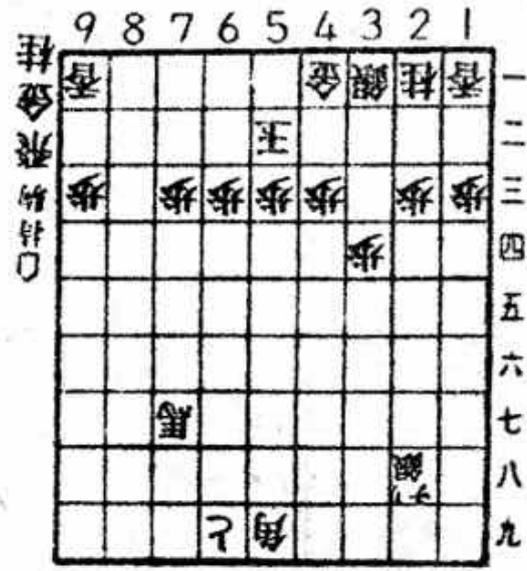
▲6二と

(B回)にて話。▲の勝ち。

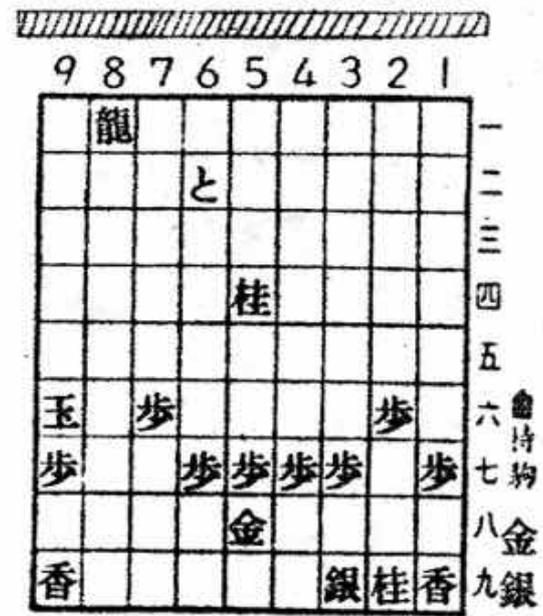
あまり良い例ではなかった様です。一般的に、序での駒損よりも玉の位置を知られる方がつらいみたい。

勘と推理。この2つが全てと言っても良いゲームです。特長は見ても(見えていた方が?)楽しい事に尽きるでしょう。

名人対初心者のハンデをなくすには千ッポの許容回数を調整すると良いでしょう。



(B回)



つり



[2] 独立図式

将棋の駒を全部盤上に配置するのですが、各駒のきき道があいていなければなりません。

右に示す図は、昔から伝わる有名な解答例です。ただこの配置では、上段の香車四枚と歩一枚が、将棋で禁じられている「行きどころのない駒」になっていて、おもしろくありません。

そこで少し条件を変えて、40枚の駒を先手と後手20枚ずつとし、「行きどころのない駒」を使わないようにして、きき道をあけて配置できないでしょうか。これは、かなりの難問?ですが、できます。4図にその解を示します。他にも解が見つかっていますので、頭の体操のつもりでどってみてください。

ところで4図の解でも、将棋の禁手が含まれていますね。つまり「二歩」を打っていることです。「行きどころのない駒」だけでなく、「二歩」も禁止して、この問題の解があるのでしょうか。ただし先手と後手と20枚ずつという制限は、はずすことにしましょう。

5図の解がそれです。この解はこの問題を専門に研究しておられる某氏が最近発表されたものです。

禁手がまったくなく、駒数も先手19、後手21と20枚ずつにあと一步のところまでせまっています。すばらしいですね。

みなさんも傑作めざして頑張ってみてください。ただし難しいので

3図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
玉		香	香	歩	香	香		金	一
							飛		二
金		歩	銀	歩	銀	歩		歩	三
	飛								四
歩		歩	銀	歩	銀	歩		金	五
			桂		桂				六
歩		歩		歩		歩		金	七
桂			歩		歩				八
桂		歩	角	歩	角	歩		玉	九

4図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王			金		金		香	香	一
						飛			二
銀	香		歩	香	歩		香	銀	三
桂			香	香	香			香	四
角	香						歩	香	五
桂			歩	歩	歩			香	六
香	歩		香	香	香		香	香	七
		飛							八
歩	歩		香		香			玉	九

5図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	香			と		と		王	一
					飛				二
銀	歩	香	香	歩		歩		歩	三
桂		香	桂	香		角		香	四
香	香	香	香	香		香		香	五
							飛		六
歩	銀	歩		金		香		?	七
	香		香						八
?	?		香		金			玉	九

(3) 駒の入れかえ

将棋パズルのオーソドックスなものに「駒の入れかえ」があります。

6図はおなじみの初形図ですが、この形で飛車と角だけ入れかえた7図にあるにはどうすればよいでしょうか？動かせるのは、玉飛角金銀だけです。

これだけだと何時かはできる(?)のどころに「最短手順を求めよ」という課題を加えましょう。6図→7図は22手くらいでしょうか？(自信なし)

暇な時、自分で即席に問題を作って楽しむ(例えば40枚並べた初形図で相方共、飛車と角を入れかえるとか、桂と香を入れかえてみるとか...)が魅力ですが、ここでは3×3ワケのミニ盤の中での問題を展示します。やさしいものばかりです。

6図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角						飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

7図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	飛						角		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

(例題とその解答)

3	2	1	
角	角	角	一
金		金	二
歩	歩	歩	三

角と歩の入れかえ

2二角右、1一金、1二角、2一金左、3二歩、3三角、
 2二歩、2三角、1二金、1一金寄、2一歩、2二金、
 1二角、2三金、2二角引、3一歩、3二金、2三角、
 1二金、1一角、2二金左、3二角、2三金、2二金寄、
 1二歩、1三金、2三金引、2二角引、1一歩、1二金直、
 1三角、2二金上、2三角、3二金 返34手。

《最終図》

歩	歩	歩
金		金
角	角	角

《練習問題》 図の下が課題。最終図は略します。皆さまのご健闘を...

3	2	1	
銀	金	銀	一
歩		歩	二
歩	歩	歩	三

①金銀と歩(三取)

3	2	1	
飛	銀	飛	一
銀		銀	二
角	銀	角	三

②飛と角

3	2	1	
角	銀	角	一
銀		銀	二
飛	銀	飛	三

③角と飛

3	2	1	
金	金	金	一
銀		銀	二
歩	歩	歩	三

④金と歩

3	2	1	
銀	銀	銀	一
金		金	二
角	角	角	三

⑤銀と角

3	2	1	
金	金	金	一
角		角	二
飛	飛	飛	三

⑥金と飛

3	2	1	
歩	歩	歩	一
金		金	二
飛	角	飛	三

⑦飛と金

3	2	1	
銀	銀	銀	一
金		金	二
歩	歩	歩	三

⑧銀と歩

8回

せつかくの機会なのでちょっとした
雑問を紹介しておきましょう。

8回を見て下さい。嫌な予感がしま
したか？この図で、やはり飛車と角だ
けを入れかえて下さい。もちろん玉、
金、銀、桂、香、歩の位置はもとど
りになっ、ていなければなりません。

99手未達の解を得た方はお知らせ下
さい。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角	銀	金	香	金	銀	飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

《練習問題の手数》

- ① 34手 ② 24手 ③ 16手 ④ 37手 ⑤ 28手 ⑥ 30手
⑦ 16手 ⑧ 33手がそれぞれ最短手順だと思います。(まちがっ
てたらオメンナサイ) 手順そのものは省略します。
8回は最短が100手と置いていたら、99手解があるとか。ウゝゝ!

《あとがき》

ページによって、文章の感じもちがひ、字体もちがうので、もし
かすると読みにくいかもしれませんが(各担当者とも、なるべく見や
すく書くよう努力したつもりです!?)。じつは原稿が全部そろっ
た段階で、誰かひとりに清書してもらおうかとも思いましたけれど
「字がちがっていると、いかにもみんなで作ったという感じがする」
という有力な意見があり、結局原稿をそのまま採用することにしま
した…というところですが、原稿がそろったのが工芸祭の
直前で、秒ヨミに追われながらそのまま印刷してしまった、とい
うのが本当のところでもあります。

題材をえらぶにあたっては、やってみておもしろいものをと
ことを念頭において、いろいろ苦心したつもりです。ここで紹介
したもの以外にも、おもしろいものはあったのですが、説明するの
がむずかしかったり、あまりにもマニア向きで一般性にとぼしいか
ったりして、これだけにとどめました。

なお問題についてのお問い合わせは、下記のほうへお願いいたし
ます。誠意をもって答えさせていただきます。もちろん会場でのご
質問もけっこうです。(1978. 11. 1: 記)

〒113 文京区本郷1-3-9 都立工芸高校
囲碁将棋同好会