

灘

校

灘

将

棋

部



部誌

2024

目次

角交換四間飛車のすゝめ	79	回生	安永悠太
対雁木先手早操り銀研究	80	回生	伊井颯一
遊び将棋のすゝめ	78	回生	加藤倫
将棋ウォーズで強くなれ！	79	回生	もりもり
角換わり「4五桂速攻急戦」	81	回生	西出真太朗
6七銀型角交換振り飛車	80	回生	石川
対四間飛車最強「へなちょこ急戦」	80	回生	大塚統互
先手中飛車藤井システム	81	回生	石尊
対ドラゴンスペシャル	79	回生	鰐焼きモナカ
将棋ソフトとの付き合い方	78	回生	中居寛貴

54 49 42 36 31 20 15 13 9 4

角交換四間飛車のすゝめ

79回生 安永悠太

いきなりですが、振り飛車かあ、ってスルーしている居飛車党の方もいるかもしれません。自分も実は居飛車党なのですが、この戦法は結構簡単に覚えられて、ある程度戦える上、戦法の幅がかなり広がるので是非この機会に使ってもらえたなら幸いです。ということでお今日は後手番角交換四間飛車（対居飛車）について紹介します。

初手からの指し手

◆7六歩△3四歩◆2六歩△4二飛
◆6八玉△8八角成◆同銀△6二玉
◆7八玉△7二玉◆4八銀△2二銀
◆9六歩△9四歩◆7七銀△8二玉
◆8八玉△7二銀◆7八金△3三銀
(第1図)

普通の四間飛車ならここから美濃囲いへ囲つて、攻めに対応してさばきを狙っていく戦い方が基本ですが、今回は角交換四間飛車ならではの変わった仕掛けについて紹介します。

第1図からの指し手①
◆5八金△2四歩◆3六歩△2二飛
◆4六歩△4四銀◆4七銀△3五歩

◆同歩△同銀（第2図）
◆5八金△2四歩◆3六歩△2二飛
◆4六歩△4四銀◆4七銀△3五歩

第2図からの指し手①
◆3八飛△3六歩◆6六角△4四歩
◆4五歩△4二飛◆4四歩△同銀
◆3六銀△6四角◆3七桂△5五銀
◆7五角△4九飛成◆4八飛△同竜
◆同金△2九飛◆2三飛△7五角

(第1図)



(第2図)



同步△6九角▲4七角△7八角成

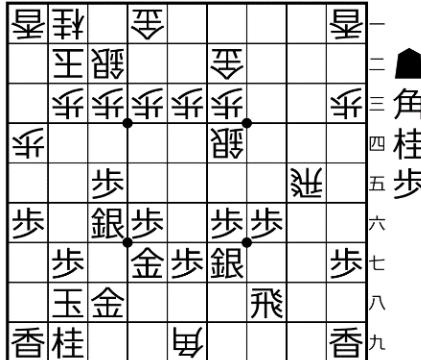
同玉△5九飛成（第3図）



(第3図)



(第4図)



(第5図)



(第3図)

こうなると次の△7九金や△4八竜が厳しく、こうなつたらもう勝てるでしょう。

次に▲6六角としてきた場合です。

△3三桂▲7五歩△4二金▲7六銀
△2一飛▲6七金右△5九角▲3八飛
△2五歩▲同歩△同桂▲同桂

ここからはバランス重視に組んでいきます。

と進み、飛車をさばけて優勢です。角の打ち込みに気を付けながら相手の隙を狙っていきましょう。

角交換四間飛車、いかがでしたでしょうか。少しでもこの戦法いいな、とか振り飛車指してみるともありだな、と思つていただければ幸いです。ここで読んでいただきありがとうございました。

第2図からの指し手②

▲6六角△4四角▲3七桂（第4図）

対雁木先手早繰り銀研究

80回生 伊井颶一

こんにちは。中3の伊井です。

この部誌では、対雁木先手早繰り銀の研究について書こうと思います。

初手からの指し手

♠2六歩△3四歩 ♠2五歩△3三角
 ♠7六歩△4四歩 ♠4八銀△3二銀
 ♠6八玉△4三銀 ♠5八金右△3二金
 ♠3六歩△8四歩 ♠3七銀△8五歩
 ♠7七角△5二金 ♠8八銀△6二銀
 ♠7八玉△7四歩 (第1図)

(第1図)



第1図からの指し手

♠3五歩△同歩 ♠2六銀△3四銀
 ♠5六歩 (第2図)

(第2図)



これは、
■6八角から銀を繰り出し、攻
める狙いです。

第2図からの指し手

♠7五歩 ♠6八角△7六歩 ♠3五銀
 △同銀 ♠同角△4三金右 ♠2四歩
 △同歩 ♠同角△同角 ♠同飛
 △2三歩 ♠2六飛 (第3図)

(第3図)

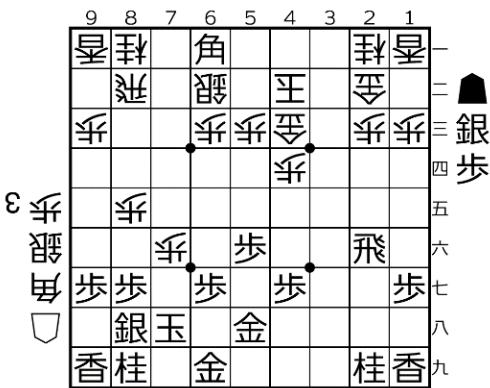


第2図で最も厄介な指し手が△7五歩で垂れ歩や飛車の横利きで受ける手を含みにする手です。▲同步だと△8六歩△8四飛が間に合つてしまします。

第3図の後手の陣形はアンバランスで、攻め駒が捌けているので、先手が指示やすいのですが、その先の研究を行ってみようと思います。
ここで後手の自然な手としては、

3 一銀の金取りと▲8三銀からの飛車取りとの両狙いの▲6一角で先手

(第4図)



第3図からの指し手①
△4二玉▲2二歩△同金▲6一角

(第4図)

①△4二玉とバランスをとる手、②△8六歩で6三銀型を狙う手などがあります。

優勢です。

第3図からの指し手②
△8六歩▲同步△同飛▲8七歩

(第5図)

(第5図)



第5図からの指し手①
△8四飛▲2二歩△同金▲2四歩

△同步▲4六角(第6図)

(第6図)



第6図で平凡に△6四角と受けると、

■2四角△3三桂■5七角として、飛車取りと金取りの両狙いで先手勝勢なので、■4六角には△7三銀とうけますが、■2四角△3三桂に■同角成とバツサリ切ってしまいます。△同金上に■2一飛成で先手有利です。

△8二飛■6五角 (第7図)

(第5図からの指し手②)

■6五角で、■8三銀での飛車取りと■4三角成からの飛車先突破を狙います。このとき、△6一角は■3四銀で先手優勢です。

第7図からの指し手

△8二飛■6五角 (第7図)

(第8図)

■8三角成△同飛■同銀不成

最後に■同銀不成とするのが重要で、△7七銀■同桂△同步成■同銀△同桂成■同玉△6五桂■7六玉 (第9図)と攻めあつたときに、△7四銀が打てず、先手勝ちとなります。

(第7図)



△
5
6
7
8
9

(第8図)



△
5
6
7
8
9

(第9図)



第5図からの指し手③
 □8五飛 黒2二歩 □同金 黑5五歩
 □7五銀 黑2四歩 □同歩 黑5七角
 (第10図)

(第10図)



第10図は黒9六銀～黒7五角と白2四角の両狙いで先手有利です。

(第11図)



たり、□6四歩には黒3三歩□同桂
 2二歩で黒3一角をねらつたり、先手
 が優勢になりやすいです。

最後に、第3図から□5四歩や□6
 四歩と突かれた場合の対応をいくつか
 挙げておきます。
 まず、□5四歩からです。黒6八金上
 と固め、□5三銀には黒7二歩□同飛
 黒8三銀(第11図)から飛車をいじめ
 筋突破をねらう手などもあり、先手か

他にも、□6四歩には黒2二歩□同
 金黒3一銀□3二金黒2二歩として2
 せて先手指しやすいです。

ら攻める手が多くあるので、指しやすい将棋かなと思います。

いかがでしたでしょうか。対雁木先手早繰り銀は雁木に対し主導権を握りやすく、非常に優秀な戦法となっています。

この記事が皆様にとって面白いものであつたり、棋力向上につながるものであつたなら、筆者として大変嬉しく思います。

遊び将棋のすゝめ

78回生 加藤 優

II いろいろな遊び将棋

本章では遊び将棋の例を紹介しています。

I はじめに

はじめまして、高2の加藤です。

皆さんには遊び将棋というものをご存じでしょうか？ 遊び将棋とは変則将棋とも言って、将棋の盤と駒を使って普通の将棋（本将棋と呼びます）とは違うルールで対戦するゲームです。遊び将棋の中には、本将棋は難しくて分からぬという初心者の方でも楽しめる簡単なルールのものから、突き詰めていけばどこまでも奥が深いものまであります。

本記事ではいろいろな遊び将棋を紹介した後、その中でも特に面白い「安南将棋」について研究します。ぜひ真剣な将棋の合間に息抜きとしてお楽しみください。

① ジャンケン将棋

一手指すごとにジャンケンをして、じゃんけんで勝った方が指すことができれば何手でも指し続けることができまます。将棋の強さではなく運で勝敗が決まるので、将棋というよりギャンブルかもしれません。

② 八方桂

名前の通り桂馬が八方向に動けるようになります。例えば5五に桂馬がいた場合、3四、3六、4三、4七、6三、6七、7四、7六に動けます。この将棋では桂馬の価値が角と同じくらいになり、本将棋とは違った戦略が必要になります。

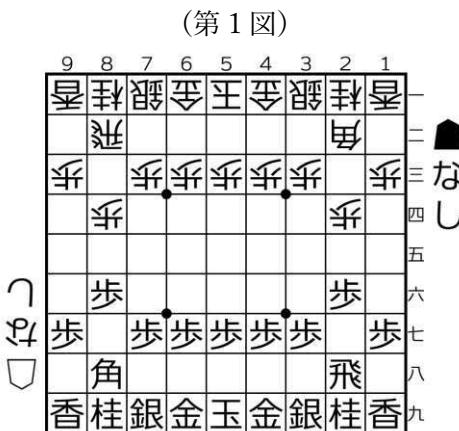
③ 影武者将棋
王将を自由に変えられる将棋です。本将棋では王将は決まっていて、それを詰まされると負けになります。しかし影武者では好きな駒を王将にすることができ、それを取られると負けになります。ただし、対局中に変えることはできません。どの駒が王将なのかは対戦相手には分からぬので心理戦の要素があります。

④ 取る一手将棋

相手の駒を取れる状況では必ずその駒を取らなければならぬ将棋です。本将棋では何十個もある選択肢の中から一つの手を選びますが、この将棋では相手の選択肢を狭めることができます。パズルのような面白さがあります。ちなみに、取る一手将棋は随分と研究されているようで「取る一手将棋 定跡」などで検索すると初手から一気に詰ませる手順なども出てきます。

(5) 安南将棋

ある駒の後ろに駒がいるとき、前の駒が後ろの駒の動きをする将棋です。ただし後ろに駒がないときは普通の動きです。また初形が第1図のままであります。本将棋の初形のままだと飛車や角の前の歩が初手で成り込めるからです。駒を動かすとその駒だけでなく他の駒まで動きが変わってしまうので考えることが多いのが特徴です。



(第1図)

III 安南将棋定跡

先ほども述べた通り、取る一手将棋には定跡があるようですが。しかし安南将棋には明確な定跡がないようです。そこでここからは安南将棋の定跡を考えていこうと思います。

まず初形では飛車は後ろにいる桂馬の動きをしているのでどうにかして桂馬を動かして飛車を自由に動かせるようになります。そのため初手は $\blacksquare 3\text{六歩}$ や $\blacksquare 1\text{八香}$ が考えられます。それぞれ見ていきましょう。

(1) 初手 $\blacksquare 3\text{六歩}$

第1図からの指し手①
 $\blacksquare 3\text{六歩}$ (第2図)

次に $\blacksquare 3\text{七桂} \rightarrow \blacksquare 2\text{七飛} \rightarrow \blacksquare 2\text{四歩}$ という狙いがあります。後手が $\square 9\text{二香}$ と対応すると次のような変化が考えられます。



第2図からの指し手①

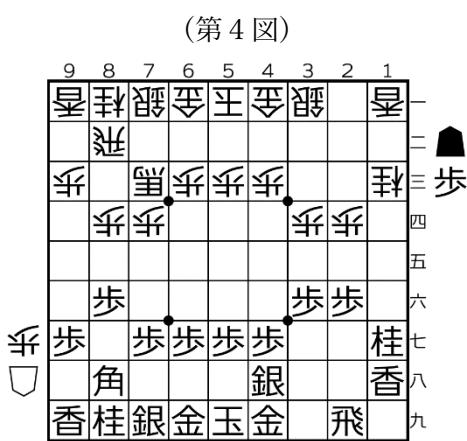
$\square 9\text{二香}$ $\blacksquare 3\text{七桂}$ $\square 9\text{七歩成}$ $\blacksquare 3\text{同香}$
 $\square 9\text{同香成}$ $\blacksquare 3\text{同桂}$ $\square 9\text{六歩}$ $\blacksquare 2\text{七飛}$
 $\square 9\text{七歩成}$ $\blacksquare 3\text{同角}$ $\square 3\text{二金}$ $\blacksquare 2\text{四歩}$
 $\square 9\text{同步}$ $\blacksquare 3\text{四角}$ $\blacksquare 7\text{八銀}$

(第3図)



(第3図)

(第4図)



(第4図)

1三歩成△同桂
1七桂△1二歩
7六歩(第5図)

(第5図)

第3図は先手に▲2五香や▲3五香といった楽しみがあり、後手の△9五香や△9四飛には▲7九角でしのげるため、先手が指しやすいでしょう。

第2図からの指し手②

△3四歩▲1八香△7四歩▲1三歩成
△同桂▲1七桂△5五角▲2九飛
△3七角成▲4八銀△7三馬

しかし、▲3六歩には△3四歩という手があります。▲3七桂には△3五歩があるので▲1八香となります。第4図は馬が出来ている分、後手が指しやすいと思います。

(2)初手▲1八香
第1図からの指し手②

▲1八香△7四歩▲2五歩△3二金

▲2五歩に対し△同步には▲1三歩成△同桂▲2三歩が、▲1三歩成に対し△同香には▲同香成△同桂▲8三香があります。

第5図の局面は先手に決定的な手があるわけではありませんが、▲8五歩(△同步には▲8三歩、△7三桂には▲7五歩)や▲7七桂(△6五桂)

5五角、**▲**1六歩といった手があるので
に対し、後手は**△**3四歩と角道を開く
と**▲**2四歩があり、**△**9二香としても
△9七歩成**▲**同桂のあと**▲**5五角の筋
があるため先手有利と言えそうです。

おわりに

とても定跡と言えるような形にはな
りませんでしたが、第5図は安南将棋
の基本形と言えるのではないでしょう
か。この先、後手の飛車や先手の角を
どのように活用していくのかはこれから
研究していこうと思います。ここまで
で読んでいただきありがとうございました。

将棋ウォーズで強くなれ！

79回生 もりもり

こんにちは。自他ともに認める灘校将棋部のエースのもりもりです。

この記事では楽しみながら強くなれる最強アプリ「将棋ウォーズ」の正しい使い方、長所と短所、さらにレートを爆上げする方法など、「将棋ウォーズ」のすべてを解説します。将棋を手軽に始めたい人、楽しく将棋がしたい人、めちゃくちゃ強くなりたい人、ウォーズのレートを伸ばしたい人、すべての人のためになる内容なのでぜひ読んでください！（ちなみに僕は無課金で現在六段です。）

「将棋ウォーズ」とは将棋アプリの中でおそらく最も知名度が高い、HEROZが運営する対戦ゲームです。皆さんもYoutubeなどどこかで一度は見たことがあるのではないでしょうか。

もちろんオンラインで他ユーザーとの対戦ができます。また、自分の対局を見直したり、強い人の対局を観戦したりもできます。ほかにも右下の方に自分が過去の将棋から出題されるクイズとかもあります。

そしてなんといっても「将棋ウォーズ」の特徴といえば「棋神」ですね。これはオンライン対戦中、困ったときに使うとAIが自動で五手指してくれます。また自分の過去の対局の解析にも使えます。「棋神」の使い方はめっちゃ大事なので後で詳しく解説します。

将棋ウォーズの仕組みについて（やつたらすぐわかりますが）知りたいと

はじめに、将棋ウォーズとは

いう方は調べてみてください。

まだインストールしていない方は、これを読んだ後ぜひインストールしてみてください！

将棋ウォーズを使った上達法

強くなりたいという方もエンジョイ勢の方でも、正しく将棋ウォーズを使いこなせれば、ちょっとどの時間で簡単に強くなれます。今からそのやり方を解説します。

・持ち時間の選択

将棋ウォーズには10分切れ負け、3分切れ負け、10秒将棋の3つのモードがありますが、やったことのない人はとりあえず10分切れ負けをしましょう。しっかりと一手一手に時間を使って考えるようにしてください。ほかの2つは短すぎます。

それと、設定で対戦相手を「人間の

み」に設定しましよう。ソフトと指しても強くなりません。

級位者の方は、棋力の向上を目指すなら10分切れ負けをしてください。級位者のうちは「相手の手を読む」ことを習得するのが最優先です。やはりほかの2つでそれをするには短すぎます。

少し変に聞こえるかもですが、3分切れ負け・10秒将棋は普通の将棋とはちょっと違ったボーダーゲームだと思った方がいいです。相手の時間を切らすために奇手を指すなど、普通の将棋にはほとんどない戦術が普通に存在します。道場では5級だけどウォーズは初段という人がけつこういるのはそのためです。強さのベクトルがちょっと違うんですね。

有段者の方は、上に行けば行くほど3分・10秒をやつてる人が多いです。これについてはあとでまた解説します

・やる時間

将棋ウォーズの魅力は何といつてもその手軽さ。スマホ一台で20分あれば一局とその振り返りまでできます。3分なら20分で3局こなせます。隙間時間にやるのがすごくお勧めです。ゲームでログインボーナスを毎日とると同じように「この時間にやる」と決めておくのがいいと思います。将棋ウォーズは実戦感覚を身に着けることができますが、読む力などは身につきません。

上達したい人は隙間時間にウォーズをやって、まとまつた時間には棋譜並べや詰将棋など、ほかのもので勉強した方がより強くなれます。

図1)

それと同じです。対局中の視点と対局後の視点は全然違います。振り返って、「この手のせいで負けた。次はしない。」と思うだけで対局3回分くらいの成果です。

なぜ負けたかわからないときには「棋神解析」を使いましょう。AIが棋譜を解析して、テレビでよく見るようなグラフを表示してくれます。(グラフ、

図1



悪いところが一目瞭然です。ただし、

- ・一局の振り返り

一局指した後は棋譜機能を使って必ず振り返りましょう。これをするだけで上達スピードは3倍(体感)になります。例えばサツカーチ選手は試合後上からの視点の動画をチェックしますよね。

無料の解析券には限りがあるので大事に使いましょう。

強い人は大会で指した将棋を思い出して家で振り返るのですが、負けた将棋を思い出すのはすごいしんどいです。それをノンストレスでできるので、絶対に自分の対局は振り返ってください。

・身につくもの

ウォーズをすることで実戦感覚・直感が身につきます。ほかの勉強や大会などではなかなか身につかないですが、重要な上達のピースなので、積極的に活用して強くなりましょう。

将棋ウォーズの正しい使い方

棋神や課金制度、能力レーダーチャートに棋譜クイズなどほかのアプリにはない機能がたくさんありますが、これらはどう使うのが正解なのでしょうか。

・課金について

将棋ウォーズは無課金だと1日3局

まで、それ以上は課金が必要になります。一杯やりたい、と課金して3分切れ負けとかを指しまくる人が結構いますが、結論から言うとこれはあまり意味がありません。上達したいなら隙間時間を有効に使って10分切れ負けを1日3局+振り返りがちょうどよいです。ほかの時間は棋譜並べ・詰将棋などにあてましょう。

また、レーティングを伸ばしたい人も、たくさん指すのはあまりよくありません。負けが込んでストレスがたまると将棋が嫌になってしまいます。課金が完全にプラスになるのは五段以上のもよ将棋から離れることはないであろう猛者だけです。(六段以上になると無課金勢なんてほとんどいません。左利きのロツテファンくらいの少なさです)

金はしない方がおすすめです。ほどほどどの距離感を保ちましょう。

・棋神

対戦中に使える合法ソフト指しですが、これも無課金だと少ししかもらえない、それ以上使おうと思えば買う必要があります。値段は一個100円。五手で100円ですよ。買おうとしてる人、一回落ち着いてください。棋神を一回使つたとしても勝てるかはそもそもわかりません。そのあとの自分の指し手が大事です。もつと買えばいい、という人は好きにしてください…。

一日三局指していくればたまにもらえます。大事に取つておいて、強敵との難しい場面で奥の手として使うのがいいと思います。節度をわきまえて使えればゲーム感覚で将棋ができる、おもしろいですよ。

・上達するためにも楽しむためにも課す)

・棋力チャートレーダー

(チャートレーダー画像、図2)



・ 棋神クイズ・クイズラッシュ・棋神ラ

ーニング

(ホーム画面、図3)



棋神ラーニングは級位者・初心者向

けです。これも面白いですが、これらを上達のあてにはしないようにしましょ

う。上達したい人は「今日棋神ラーニン

グしたから将棋の勉強しないでいいや」という思考には陥らないようにしましょ。

まとめ

長々と書いてきましたが、将棋ウォーズの使い方、付き合い方について解説しました。将棋ウォーズは楽しみながら強くなれる最強のコンテンツであると同時に、使い方を間違えると一生上達できない諸刃の剣もあります。使っている方は、これを読んで自分の

将棋ウォーズの使い方を見直してください。使っていない方は、少しは将棋ウォーズに興味がわいてきたのではないかでしょうか。正しい使い方をすれば、実

たくさん対局していると、自分の能力をチャートレーダーにしたもののがマインページに作られます。はつきり言ってとてもかっこいいです。

ですが、これは残念なことにつかっていいだけで参考にならず、何の役にも立ちません。早指力がマックスの弱い人なんていっぱいいます。気にせず、たまに見てちょっと総合値が上がついたら喜んでおきましょう。

どちらも非常に面白く、初心者から猛者まで楽しめる内容となっています。

将棋ウォーズ関係の方、ぜひ僕に

棋神クイズは自分の過去の対局の中での正解手をクイズで出してきます。

クイズラッシュは手の優劣を問うタ

イムアタックです。

どちらも非常に面白く、初心者から

お願ひだからかわいい有料のアバターをプレゼントしてください：

これで終わりではありません。ここまで読んでくださった方、文字ばかりでめんどくさいから早く勝ち方を教えるという方のために、3分切れ負け（弾丸）を勝てるようになる方法をこれから解説します。

3切れ勝ち方講座

というわけで3分切れ負けの勝つコツを軽くですが解説します。あれだけ上達には10分切れ負けって言つてたやんという突っ込みは許してください。10分切れ負けの勝ち方なんて将棋の勝ち方と一緒になんですよ。将棋の勝ち方なんてたかが元奨のぼくが解説していいわけないですよね。僕はこれを書くつもりはなかつたのですが、尺が足

りないらしいので…。

前置きはここまでにして三分切れ負けの序盤・中盤・終盤の三つの場面でのコツを解説します。なかなかレートが上がらない方、必見です！

・序盤のコツ

3分切れ負けは非常に持ち時間が短く、普通の将棋のように一手一手時間をかけてじっくり考えているとすぐに時間がなくなり負けてしまいます。



(第1図)

第1図を見てください。序盤で駒がぶつかるまで僕は13秒しか使っていません。自分の知っているところはサクサク指して、形勢を分ける大事な局面に備えます。

しかし、ここで気を付けないといけないので、「相手の手を見てから指す」ということです。指し手を急ぎすぎると自分が間違えたり、相手のミスを見逃したりします。間違えず序盤を早く指せるようになると、勝率がぐんと上がります。

・中盤のコツ

さて、駒がぶつかっていきますが、ここではしっかりと時間を使いましょう。終盤には1分あれば十分です。

そもそも序中終盤という区切り 자체があいまいなのですが、序盤は駒がぶつかるまで、終盤は無理せず相手玉に王手がかかるくらいのところからだと思つてもらえばいいです。

中盤ですが、3分切れ負けの優劣はたいていここで決まります。難しいと思つたらしつかり時間を使いましょう。

しかし、使える時間は終盤を考える

と1分40秒から2分程。難しいながらも簡単なところはすぐに指し、相手が

考えている時間も必死に考えるようにしてください。この相手が考えている間にどれだけ考えられるかが特に大事です。強い人ほどそこで考えていました。これはすべての対局で使えることです。

将棋そのものの力を上げる事も大事なのですが、3分切れ負けならばこの序中盤のコツをうまく抑えられるようになることが勝率アップのカギです。

・終盤のコツ

終盤は、互いの王がやがて追い詰められていきます。一手一手の価値が、中盤同様非常に高いです。ですが中盤と違い、終盤は手の「流れ」があります。攻めるのか、守るのか。切り込むのか、

手堅くいくのか。第2図を見てください。▲6一角と打った手に対し△7二金と受けられたところです。

(第2図)



優勢ですが、少しでもまちがえると3分切れ負けはすぐに逆転してしまいます。例えばここで駒得重視で▲6二角成と金をとつたり、一度受けようと(適当な受けはありませんが)。例えば飛車を逃げると△4九桂成で金を取られたら後△5一金とひかれて困ります。することは前の▲6一角という攻めの手の流れにそむいています。

まとめ

・序盤時間を使わないように早指しを心がける
・ただし相手の手をきちんと確認してから指す

もちろんそむくことがより良いことだつてたくさんあるのですが、それは普通の将棋での話です。手の流れに乗つて指して悪くなることもあります。終盤は、時間との戦いです。いきなり活用するのは難しいのですが、まずは大雑把に「攻めの流れ」と「受けの流れ」にわけて考えましょう。ここはしっかり受けるところ、ここはしつかり攻めるところという風にするだけで手の選択肢は二分の一になり、一手に対し同じ時間で二倍読むことができます。これができるようになつたとき、読者の皆さんももう立派な3分切れ負け有段者になつていることでしょう。

- ・中盤は絶対に悪くならないようにだけする

- ・じっくりというわけにはいかないが時間を使うべきところで時間を使う
- ・終盤時間がめちゃくちゃ少ない状態でより正確に指す
- ・手の「流れ」（攻め or 受け）を意識する！

将棋ウォーズの3分切れ負けの勝つためのコツを紹介しました。僕のとても長い説明をちゃんと読んでくださった方ならもうわかると思いますが、冒頭にも述べたようにやはり3分切れ負けはだいぶ普通の将棋と違います。そこを念頭に置いたうえで紹介したコツを抑えて指せば、角一枚分強くなると思います。是非お試しを。

この文章が皆さんのお役に立つれば幸いです。

角換わり「4五桂速攻急戦」

81回生 西出真太朗

角換わりは近年プロの間でたくさん指されるようになつてきており、現在は「**▲4八金** **■2九飛型**」が流行っています。この「**4五桂速攻急戦**」はA-Iの導人によつて優秀性が認められ、近年注目されている戦法です。局面の微妙な違いによつて攻め筋が変化するのでとても難しいですが、さつそく見ていきましょう。

初手からの指し手

■2六歩 **△8四歩** **■7六歩** **△8五歩**
■7七角 **△3四歩** **■8八銀** **△3二金**
△2五歩 **△7七角成** **■同銀** **△2二銀**
4八銀 **△3三銀** **■4六歩** (第1図)

第1図まではよくある角換わりの進行ですが、ここからの後手の対応によつては仕掛けが成立しない場合もあるので、今回は後手の対応を5通りに分けて考えていきます。

後手の銀の逃げ方は3通りあります
 が、**△2二銀**と逃げると**■5三桂成**があるので、**△4四銀**と**△4二銀**の2通りになります。もし後手が銀を逃げなければ、**■3三桂成** **△同桂** **■3五歩**と

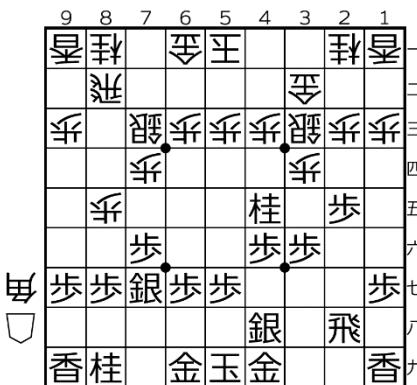
(第1図)



第1図からの指し手①

△6二銀 **■3六歩** **△7四歩** **■3七桂**
△7三銀 **■4五桂** (第2図)

(第2図)



1. **△7四歩** **△7三銀** **5一玉型**

桂頭をねらって先手が指せます。

第2図からの指し手①

△4四銀 ▲2四歩 △同步 ▲同飛

△2三歩 ▲3四飛 △2五角 ▲4四飛

△同步 ▲5三桂成（第3図）

第2図からの指し手②

△4二銀 ▲2四歩 △同步 ▲同飛

△2三歩 ▲3四飛（第4図）

(第3図)

(第4図)

(第5図)

途中△2五角で飛車が詰んでいるよう
に思えますが、飛車銀交換をして5
三の地点に成桂ができて先手よしです。

途中△2五角で飛車が詰んでいるよ
うに思えますが、飛車銀交換をして5
三の地点に成桂ができて先手よしです。

第4図からの指し手①

△4一玉 ▲5五角 △4四角 ▲同飛

△同步 ▲同角（第5図）

△4一玉には▲5五角が厳しく飛車
角交換をしたあとの第5図は▲1一角
成と▲5三桂成が同時に受かりません。
また、途中の△4四角のところで△
2二角と打ってきても▲2二角成△同
金で再度▲5五角と打てます。

第4図からの指し手②

- △3三桂 ▲5五角 △4四角 ▲同飛
- △同歩 ▲6五角 △4一玉 ▲4四角
- △4五桂 ▲同歩 △6四歩 ▲3二角成
- △同玉 ▲1一角成（第6図）

(第6図)



2. △7四歩7二銀4二玉型
第1図からの指し手②
△7二銀 ▲3六歩 △7四歩 ▲3七桂
△4二玉 ▲4五桂（第7図）

取りますが、今度は▲1一角成が見え
てきます。また、△4五桂のところで△
5二金と指してから▲3三桂不成△
同銀▲同角成△同金▲2一角成と、や
はり馬をつくって先手有利の局面にな
ります。

このように4五桂速攻急戦では、飛
車を切って角の利きを活かして戦つて
いくことが多いです。△7四歩7三銀
5一玉型では4五桂の仕掛けが成立し
ました。

第7図は第2図と違い、5三の地点
に玉の利きがありますが、ここでも▲
4五桂と攻めていきます。後手の対応
は△4四銀と△2二銀の2通りありま
す。

(第7図)



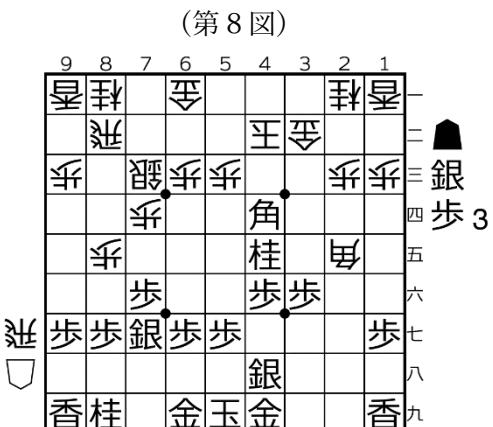
(第7図)からの指し手①

△4四銀 ▲2四歩 △同歩 ▲同飛

△2三歩 ▲3四飛 △2五角 ▲4四飛

△同歩 ▲5五角 △7三銀 ▲4四角

(第8図)



(第8図)

角と出れば成功です。▲1一角成と
▲5三桂成が同時に受かりません。

同飛成 △同金 ▲5五角があります。

角と出れば成功です。▲1一角成と
▲5三桂成が同時に受かりません。

角と出れば成功です。▲1一角成と
▲5三桂成が同時に受かりません。

(第7図)からの指し手②

△2二銀 ▲2四歩 △同歩 ▲同飛

△2三歩 ▲3四飛 (第9図)

(第10図)



(第9図)

(第10図)



(第10図)

△4四銀には先ほどと同じように攻めています。第3図のように▲4四飛△同歩にすぐ▲5三桂成とはできませんが、今度は飛車のコバンが開いているので▲5五角と打って次に▲4四

▲4五桂に△2二銀とひけるのが△飛△同歩に▲5三桂成とはできませんが、途中△2三歩のところで△2三銀だと

▲3四飛と横歩を取った手に対しても△7三銀は自然な一手ですが、▲3二飛成△同玉▲5三桂成という強襲があります。▲3二飛成のときに▲5三桂成を先にしてしまうと△同玉▲3二桂

成に△同飛があるので注意が必要ですが、後手の飛車の横利きが止まつていときは●5三桂成△同玉●3二飛成としたほうがいいと思います。

第9図からの指し手②

△3三桂●1五角△7三銀●3三桂成
△同銀●同飛成△同金●3四桂
△3二玉●3三角成△同玉●2二銀

(第11図)



先ほどの攻め筋があるので後手は△3三桂と受けますが、ここで●1五角と打つのが好手で後手のほうから△4五桂と取れないようになっています。第11図から△2四玉はさすがに危ないでの、△2二同飛と取ります。そこからは、●同桂成△同玉●4一飛△6二飛●4二金が一例で先手優勢です。△7四歩7二銀4二玉型でも●4五桂の仕掛けは成立しました。

第1図からの指し手③
△7二銀●3六歩△4二玉●3七桂
△6四歩●4五桂 (第12図)

(第12図)



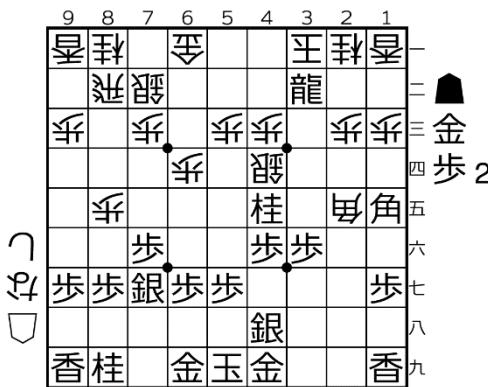
第12図は後手の飛車のコビンが開いていないのが今までと違う点です。ここでも●4五桂と攻めてみます。これに対して後手の応手は△4四銀と△2二銀の2通りあります。

3. △6四歩7二銀4二玉型

第 12 図からの指し手①

△ 4 四銀 ♠ 2 四歩 △ 同歩 ♠ 同飛
 △ 2 三歩 ♠ 3 四飛 △ 2 五角 ♠ 1 五角
 △ 3 一玉 ♠ 3 二飛成 (第 13 図)

(第 13 図)



第 13 図からは △ 同玉で後手が耐えているように見えますが、△ 同玉 ♠ 2 六歩に △ 3 六角だと ♠ 4 一金 □ 2 二玉 ♠ 4 三金 □ 3 五銀 ♠ 3 三桂成でいきなり後手玉が危なくなってしまいます。なので、△ 3 六角ではなく □ 3 四角と

しますが、♠ 3 五歩 △ 同銀 ♠ 3 三金で

王手角取りがかかります。ただし、自陣が ♠ 7 八金型だと △ 3 六角と歩を取つたときに △ 6 九飛までの詰めろになるので注意が必要です。

第 12 図からの指し手②

△ 2 二銀 ♠ 2 四歩 △ 同歩 ♠ 同飛
 △ 2 三歩 ♠ 3 四飛 (第 14 図)

第 14 図からの指し手

△ 3 三桂 ♠ 6 四飛 △ 5 五角 ♠ 6 一飛成
 △ 同銀 ♠ 7 一角 (第 15 図)

(第 14 図)



次に △ 2 二銀と引く手について見ていきます。途中 △ 2 三歩のところを △ 2 三銀と指してから、♠ 2 九飛 □ 2 四歩 ♠ 2 二歩 △ 同金 ♠ 5 三桂成 □ 同玉 △ 3 一角で攻めが決まります。♠ 2 二歩とたたく手は相掛かりや横歩取りでもよく出てくる手筋なので覚えておくといいと思います。

△6四歩7二銀4二玉型でも▲4五桂の仕掛けは成立しました。

一の地点に隙がでています。ここで△7一角が急所になってしまいます。

では、▲4五桂と攻めてみましょ

(第15図)



逃
△

△6四歩7二銀4二玉型でも▲4五桂の仕掛けは成立しました。

一の地点に隙がでています。ここで△7一角が急所になってしまいます。

では、▲4五桂と攻めてみましょ

(第16図)



第16図からの指し手①

△4四銀▲2四歩△同歩▲同飛

△2三歩▲3四飛△4一玉▲7一角

△8四飛▲4四飛△同歩▲5三桂成

(第17図)

第1図からの指し手④

△7二銀▲3六歩△6四歩▲3七桂

△5二金▲4五桂 (第16図)

△6四歩7二銀4二玉型でも▲4五桂の仕掛けは成立しました。

桂成があります。これは△5二金型の最大の弱点です。したがって、△4四銀と△4二銀の2通りになります。

(第 17 図)



今度は **■ 3 四飛** と横歩を取つたとき
に **△ 2** の金が浮いているので **△ 4 一玉**
と寄りますが、**■ 7 一角** がやはり急所
の一手となります。**△ 4 一玉** に代えて
△ 3 三桂 でも同じように攻めていけま
す。

第 16 図からの指し手②
△ 4 二銀 **■ 2 四歩** **△ 同歩** **■ 同飛**
(第 18 図)

(第 18 図からの指し手①)
△ 2 三歩 **■ 3 四飛** **△ 3 三桂** **■ 6 六角**
(第 19 図)

■ 3 四飛 と横歩を取つたときに **△ 4 一玉** だと次の **■ 6 六角** が **1 一** の香取り
となり、より厳しくなります。

また、途中 **△ 3 三同銀** に代えて **△ 同
角** だと、**■ 同飛成** **△ 同銀** **■ 7 一角** **△ 8 三飛** **■ 9 五桂** で後手の飛車が詰むので、
後手は **△ 同銀** と取りますが、最後に **■ 3 五飛** とじつと飛車をひいて次の **■ 3 四桂** **△ 3 一角** **■ 2 二歩** を狙います。後

(第 18 図)



(第 19 図)



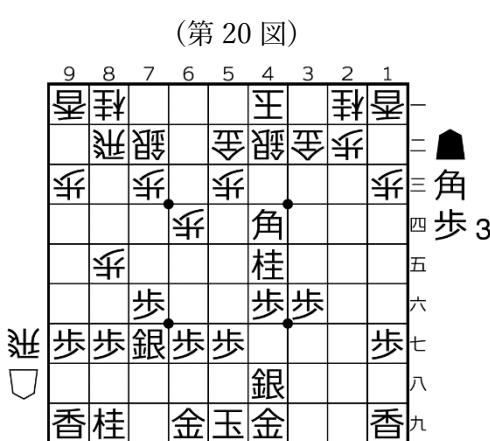
手はこれが受けづらく、先手が指しやすいです。

第 18 図からの指し手②

△2二歩 ♜3四飛 △4一玉 ♜6六角

△4四角 ♜同飛 △同歩 ♜同角

(第 20 図)



5. △6四歩 6二銀 4二玉型

基本図からの指し手⑤

△6二銀 ♜3六歩 △4二玉 ♜3七桂
△6四歩 ♜3五歩 △同歩 ♜4五桂

(第 21 図)

△2三歩のところを△2二歩と低く受けたのは、▲6六角を打たれたときに1一の香を少し守った意味合いがある

ります。それでも ♜6六角と打つてきますが、今度は △2二歩と打つたせいで後手が △2二角と打てなくなっています。なので、△4四角と打ちますが、▲同飛 △同歩 ♜同角と進んだ第

20 図は次の ♜7一角や ♜2三歩 △同金 ♜2四歩などの攻めがあり、後手が受けきれません。

△6四歩 7二銀 5二金型も ♜4五桂で仕掛けが成立します。

(第 21 図)



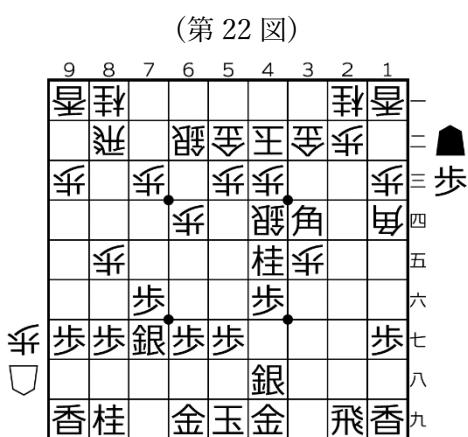
△6二銀 ♜3六歩 △4二玉 ♜3七桂
△6四歩と組んだ局面は5三の地点に2枚の利きがあり、3二の金にもひもがついていて、かつ飛車のコビンも開いていないので、一番スキのない形です。

ここで単に ♜4五桂と跳ねると △2二銀 ♜2四歩 △同歩 ♜同飛 △4四歩で失敗します。ここでは一度 ♜3五歩 △

同步をいれてから \blacksquare 4五桂と跳ねるの
が大切です。

三銀 \blacksquare 同桂成 \square 同金で飛車角両取りが
かかり失敗するので一度 \blacksquare 2九飛とひ
きます。

- 第 21 図からの指し手①
- \square 4四銀 \blacksquare 3四角 \square 5二金 \blacksquare 2四歩
 - \square 同歩 \blacksquare 同飛 \square 2二歩 \blacksquare 2九飛
 - \square 1四角 (第 22 図)



\square 4四銀には \blacksquare 3四角と打つて 2三
の地点に利きを増やします。途中 \square 2
二歩に \blacksquare 2三歩と打つてしまふと \square 3

- 第 22 図からは \blacksquare 6八玉 \square 7四歩 \blacksquare
7八金 \square 7三桂 \blacksquare 1六歩と駒組みが続
いていきます。局面は互角ながらも先
手が十分やれる展開だと思います。

- 第 21 図からの指し手②
- \square 2二銀 \blacksquare 2四歩 \square 同歩 \blacksquare 同飛
 - \square 2三歩 \blacksquare 6四飛 \square 5二金 \blacksquare 5五角
- (第 23 図)

- 第 23 図からの指し手
- \square 3六歩 \blacksquare 2二角成 \square 同金 \blacksquare 3四飛
 - \square 4四歩 \blacksquare 3一銀 \square 4三玉 \blacksquare 3五歩
 - \square 3二金 \blacksquare 2二歩 \square 3三桂 \blacksquare 同桂成
 - \square 同金 \blacksquare 5五桂 \square 3二玉 \blacksquare 2一步成
 - \square 3四金 \blacksquare 同歩 (第 24 図)





(第 24 図)



ほうが攻めが分かりやすいので僕は先手を持ちたいです。

最後まで記事を読んでくださいがありがとうございました。最後の△6四歩6二銀4二玉型の変化は難しいので、▲4五桂と仕掛けずにそのまま駒組みを続けて戦うのもまた一局かなと思います。

ここに示したもの以外にもたくさん の変化がありますが、基本的に5三の 地点に駒の利きがなければ▲4五桂の 仕掛けは成立します。変化が多く、調べ切れていないところがたくさんある のでこれからのお楽しみです。

△2二銀に対してもまず飛車先の歩 を交換して、3筋の歩をつき捨てた効 果ですぐに6四の歩を取りにいきます。 そして△3六歩に▲5五角で2二 の銀にねらいをつけます。ここからは お互いソフトの最善手を指し続けた結 果になりますが、最善を尽くして受け ても互角になるのでこの攻めでも十分 通用すると思います。最終的には飛車 角両方取られてしまいますが、先手の

6 七銀型角交換振り飛車

80回生 石川

皆様、こんにちは。中3の石川です。

ここでは僕が普段使っている、戦法を紹介したいと思います。どうぞ最後までよろしくお願ひいたします。

では、戦法の紹介から始めていきます。この戦法は相手が角道を開けてきたら、自ら角交換をした後、飛車、金、銀、桂馬を左辺にバランスよく構えて、玉の固さではなく、攻めやすさに重点を置きます。一方的に成駒を作つて攻め潰すのが醍醐味の戦法です。

初手からの指し手

◆7六歩△3四歩◆2二角成△同銀
◆7八金△3三銀◆6八銀△3二金
6六歩△8四歩◆6七銀△6二銀
◆7七桂△4二玉◆6八飛（第1図）

ここまでが序盤の指し手です。後手の指し手によつて先手の指し手が左右されることは基本的にありません。第1図からの変化をみていきましょう。

後手の構想としては、

① 対6三銀7三桂型
② 対飛車先交換型
③ 対持久戦型
④ 対右四間飛車

の主に四つのパターンがあります。

(第1図)



(第2図)



第1図からの指し手①

△8五歩◆4八玉△6四歩◆3八玉
△7四歩◆4八金△6三銀◆6九飛
△7三桂（第2図）

① 対6三銀7三桂型
後手の6三銀7三桂型は角交換振り飛車に対して一般的な対策ですが、今回紹介する角交換振り飛車の前には無効です。先手は桂馬を交換して、駒の捌きが狙えます。

玉の囲いは第2図の囲いか振り飛車エルモをおすすめします。玉形も整つたので速攻を目指します。

陣形には7三角の隙や、8一飛型なら7三桂の隙があります。

ここで後手が△8三歩と打たなければ桂交換になりましたが、こちらの陣形は7八金の効果で角や桂馬の打ち込む隙がありませんが、後手の

第2図からの指し手

5六銀△1四歩●6五歩△同歩

●同桂△同桂●同銀（第3図）

▲角桂歩



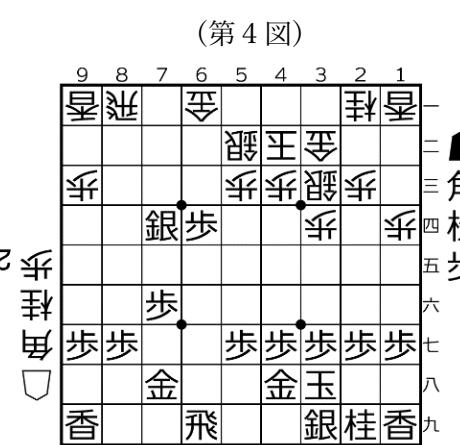
(第3図)

また、このような隙がなくても△8六歩●同歩△同飛●8七歩△8一飛

6四歩△5二銀●7四銀（第4図）と歩をとりつつ銀を進出させることができ、次の6三歩成が厳しくて先手が指示やすい展開となります。

第1図からの指し手②
△8五歩●4八玉△7四歩●3八玉△7三銀●4八金△5二金●6九飛△8六歩●同歩△同飛●8七歩△8二飛●8九飛△3一玉●8六歩△2二玉●8五歩（第5図）

▲角桂歩



(第4図)

② 対飛車先交換型
後手が飛車先の歩を交換してきた場



(第5図)

ここで後手が△8三歩と打たなければ桂交換になりましたが、こちらの陣形は7八金の効果で角や桂馬の打ち込む隙がありませんが、後手の

第1図からの指し手②

△8五歩●4八玉△7四歩●3八玉△7三銀●4八金△5二金●6九飛△8六歩●同歩△同飛●8七歩△8二飛●8九飛△3一玉●8六歩△2二玉●8五歩（第5図）

ば、**▲6五桂** **△6四銀** **▲8四歩**と進んで、次の**▲8三歩成**が厳しく先手有利となります。

後手が**△8三歩**と打った場合は**▲5六銀** **△4二金右** **▲6五歩** **△3五歩** **▲6九飛** **△4四歩** **▲5五銀**（第6図）と6四の地点を狙つて棒銀の形で銀交換を目指します。



(3) 対持久戦型

後手が穴熊、平矢倉、金矢倉、総矢倉

などの固い囲いを目指してきた場合、

先手は浮き飛車から石田流を目指します。今回は総矢倉を例に取つて指し手

を紹介します。後手が2二の地点まで玉を囲つたら持久戦となります。後手は5三の地点に銀を上がるのが特徴です。

ここで後手が7筋と6筋の歩を伸ばしていいないと先手は7五歩、6五歩と位をとることができます。ポイントは後手が持久戦であると判断したら、

できるだけ早く7筋と6筋の位をとることです。では順に見ていきましょう。

第1図からの指し手③

△5二金 **▲4八玉** **△3一玉** **▲3八玉**

△2二玉 **▲4八金** **△4四歩** **▲7五歩**
△4三金右 **▲6五歩** **△5四歩** **▲5六銀**
△5三銀 **▲6六飛** **△8五歩** **▲7六飛**

（第7図）

飛車を7筋に回し石田流ができました。玉の固さでは後手に敵いませんが、攻めの鋭さを生かして戦っていく手順を見ていきましょう。

第7図からの指し手

△2四歩 **▲6七銀** **△6四歩** **▲7四歩**
△同歩 **▲同飛** **△7三歩** **▲7六飛**
△6五歩 **▲6一角** **△9四歩** **▲7二歩**

（第8図）



(第8図)



(4) 対右四間飛車

アマチュアで人気の右四間飛車対策は「後手の7三桂を待たずに速攻を仕掛け」です。手順を見ていきましょう。

第1図からの指し手④

△6四歩 ▲4八玉 △6三銀 ▲3八玉
△5四銀 ▲4八金 △6二飛 ▲5六銀

△5二金(第9図)

(第9図)



先手は飛車、銀、桂馬の攻めの陣形が完成しました。後手はまだ桂馬が攻めに参加していません。ここで仕掛けを行います。

ポイントは後手玉が4二に居るうちに仕掛けることと桂馬が7三に来る前に攻めることです。理由は簡単で後手の玉の囲いが薄く駒を交換したときに玉の安全度が異なるからです。その仕掛け筋を見ていきましょう。

第9図からの指し手

▲6五歩 △同歩 ▲同銀 △同銀
▲同飛 △同飛 ▲同桂 △6九飛

▲6一飛(第10図)

(第 10 図)



後手玉は先手に比べて薄いため、
4 一銀や \blacksquare 5 三桂成 \triangle 同玉 \blacksquare 6 九飛成
のような狙いがあり、第 10 図は先手が
指しやすい展開です。

さて、上手とは言えない文章でした
が最後まで読んでいただきありがとうございます。
ございました。ぜひ、この戦法を指して
みてください。

対四間飛車最強

「へなちょこ急戦」

80回生 大塚統互

る！ 「へなちょこ急戦だ！」と言われたのが由来だそうです。雑談はさておき、本題に入つていきます。

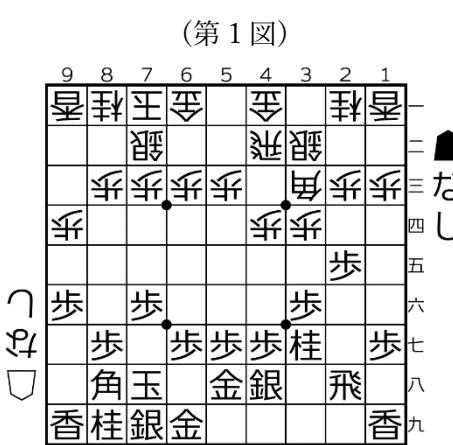
初手からの指し手

今年で中3になつた大塚です。初めの部誌で至らない点も多いと思いまが、最後まで読んでいただければ幸いです。

ところでみなさん、相手にしたくない戦法はありますか？自分は昔、四間飛車に何回もボコボコにされてしましました。ということで今回は四間飛車対策として一番優秀（だと思ってる）なへなちょこ急戦を紹介していくこう思います。

このへなちょこ急戦は、将棋youtuber「Sugar」氏によつて考案された戦法です。この名前はSugar氏が友人にこの戦法を指したときに、「こんな指しまわして負けたら振り飛車辞め

▲7六歩△3四歩▲2六歩△4四歩
▲2五歩△3三角▲4八銀△4二飛
▲6八玉△6二玉▲7八玉△7二銀
▲5八金右△7一玉▲3六歩△3二銀
▲3七桂△9四歩▲9六歩（第1図）



① ▲4三銀△5二金
△4三銀▲4六歩△5二金左▲4五歩
(第2図)

これが一番よく指される展開だと思います。

ここまでよくある進行です。ここからは後手（四間飛車側）の指し手によつてどのように指すかが変わります。ここでは3パターン紹介します。

(第2図)



これには黒4五歩から攻めにいきます（金が4一でも成立します）。

第2図からの指し手①

△ 同歩
■ 3 三角成 △ 同桂
■ 2 四歩

第2図からの指し手②

△ 5 四歩
■ 4 四歩 △ 同銀
■ 2 四歩

（第4図）

もし取つてきたら角を交換して飛車先をつき、飛車が成れるので先手優勢です。4五の歩を取らなければ、黒4四歩から攻めています。

(第3図)



第4図からの指し手①

△ 同歩
■ 2 四角
△ 2 五歩 △ 同歩
■ 同桂

（第5図）

△ 2 四角
■ 1 三桂成 △ 同角
■ 2 一飛成

(第4図)



(第5図)



第4図からの指し手②
△同角 黒2二歩 △3三桂 黒2一歩成
(第6図)

黒2四歩に対し △同角なら 黒2二歩からと金を作っています。と金ができると先手良しです。次に香車を取る手や、黒2二と△同飛 黒4四角と銀を取る手があります。

(第6図)



第1図からの指し手②
△3二銀保留型
△5二金左 黒4六歩 △6四歩 黑5六歩
△7四歩 黑6八金上 △6三金 黑6六角
△7三桂 黑8八銀 △4三銀 黑4七銀
△5四歩 黑2九飛 △8二玉 黑7七桂
(第7図)

(第7図)



相手が途中まで△3二銀型で、中々
△4三銀としないときは、第7図のよ

うに駒組みをして、飛車を下段にひいて戦っていきます。

この陣形は、 $\blacksquare 5$ 七角として $\blacksquare 4$ 五歩から2筋を突破する攻め方と、 $\blacksquare 9$ 八香から $\blacksquare 9$ 九飛として端を突破する、

攻め方があります。今回は飛車を $9\ 9$ から使っていく方を紹介します。

このように端を角、香車、飛車で攻めています。次の狙いは $\blacksquare 9$ 五歩 \square 同歩 \blacksquare 同香 \square 同香 \blacksquare 同飛として、 $\blacksquare 9$ 三角成を目指します。

これで先手優勢です。

③ $\square 4$ 三銀 $\rightarrow \square 3$ 二金
これにも $\blacksquare 4$ 五歩を狙っていきます。

(第8図)



第7図からの指し手

$\square 6$ 五歩 $\blacksquare 5$ 七角 $\square 5$ 二飛 $\blacksquare 9$ 八香
 $\square 6$ 四金 $\blacksquare 9$ 九飛 (第8図)

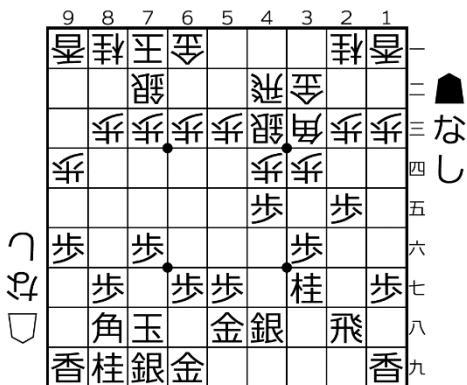
(第9図)



第8図からの指し手
 $\square 7$ 五歩 \blacksquare 同角 \square 同金 \blacksquare 同歩 (第9図)

このように、角道を止める手には \blacksquare

(第10図)



第1図からの指し手③
 $\square 4$ 三銀 $\blacksquare 4$ 六歩 $\square 3$ 一金 $\blacksquare 4$ 五歩 (第10図)

ここで \square 同歩としなければ、こちらからの攻めがないので持久戦の将棋に

なります（お互いに囲い合う展開のため割愛）。今回は△同步としたときの展開を見ていきます。

第 10 図からの指し手

△ 同歩 ♜ 3 三角成 △ 同桂 ♜ 8 八角

(第 11 図)



第 11 図からの指し手

△ 4 一飛 ♜ 3 五歩 △ 同歩 ♜ 2 四歩

△ 同歩 ♜ 同飛 △ 2 三歩 ♜ 3 四歩

△ 2 四歩 ♜ 3 三歩成 (第 12 図)

(第 13 図)

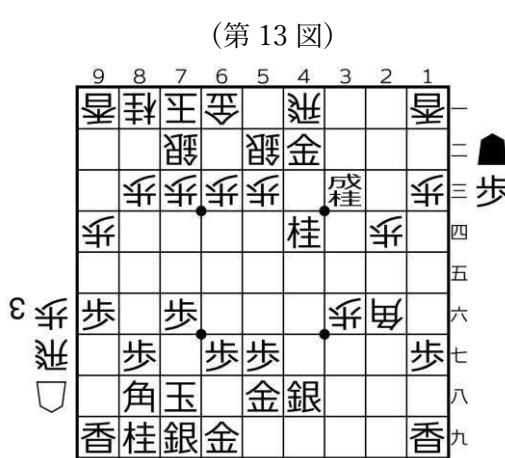


第 12 図からの指し手

△ 3 六歩 ♜ 4 五桂 △ 5 二銀 ♜ 4 四桂

△ 3 三金 ♜ 同桂成 △ 2 六角 ♜ 4 二金

△ 5 二銀としたときに金を取らずに ♜ 4 四桂とするのがポイントです。



△ 同歩とされたときは角を交換して同じラインに角を打ちます。

飛車は取られてしましましたが、と金を作れて、銀や金も取れそうなので先手優勢です。以下はここからの一例です。

これで明快に先手優勢です。後手がいかがでしたか？ へなちょこ急戦

の強さ、わかりましたか？

自分はこの戦法でたくさん勝つことができたので、皆さんも使ってみてください。格段に強くなると思います。

ここまで読んでいただきありがとうございました。

先手中飛車藤井システム

81回生 石尊

皆様こんにちは。81回生の石尊です。
部誌を書くのは初めてですがどうか最後までよろしくお願ひいたします。

この戦法は後手が先手中飛車に対し持久戦を挑んできたら速攻によって潰すというものです。先手中飛車側も組み合つてしまふと相手のほうが穴熊、銀冠でも2一桂型で相手のほうが堅いので勝ちにくいです。そこで居玉で速攻しようというのが戦法の趣旨となっています。

初手からの指し手

◆5六歩△8四歩◆7六歩△3四歩
◆5五歩△6二銀◆5八飛△4二玉
◆6八銀△3二玉◆5七銀△4四歩
◆5六銀△5二金右◆4六歩△4三金

第1図以下の指し手①

駒組みの特徴として本譜のように銀を早く前線に繰り出し位を支えることがあります。ここからの指し手としては銀の前進を防ぐ①△6四歩、囲いを急ぐ②△3三角、コビンを避ける③△2四歩、早く囲う④△4二銀があります。①から順番に見ていきましょう。

銀は◆2五桂と跳ねたときに△1五角とした手が王手にならないようにするためです。

第2図以下の指し手

◆3六歩（第1図）

△6四歩◆3七桂△6三銀◆4八銀
△8五歩◆7七角△3三角◆7八金
△2二玉（第2図）

(第1図)



(第2図)



黒5四歩(第3図)



(第3図)

これに対して後手の応手は①△同歩、
②△同銀、③△2四歩があります。△同
金は黒5五銀に△同金黒同角も△6五
金黒4四銀でも囲いの金が一枚なくな
つているので指しやすいでしょう。

△同歩には桂馬を跳ねてコビン攻めを
します。第4図から△3三桂は黒同桂
成△同角にもう一度黒2五桂でおかわ
り攻撃により潰れます。△同角には
3四銀、△同歩には黒3四歩のような
要領で攻めていけばよいでしょう。

第3図以下の指し手①

中△同銀に代えて△6五銀は黒2五桂
このように銀交換に進みます。手順

△同歩 黒2五桂 △2四角 黑4五歩

△3二玉 黑4四歩 △5三金 黑4五銀
△4二金 黑3五歩 (第4図)



(第4図)

第3図以下の指し手②
△同銀 黒5五銀 △同銀 黑同角
△同銀 黑5五銀 △同銀 黑同角

締める手となつていて先手からの黒5
四銀△同金黒同飛△同銀黒4三金や
5四銀△同銀黒同飛△同金黒4三銀な
どの強襲を防いでいます。



(第5図)

△2四角 ♠4四銀で陣形の差で先手有利です。本譜は銀がさばけ先手からのコビン攻めがあります。

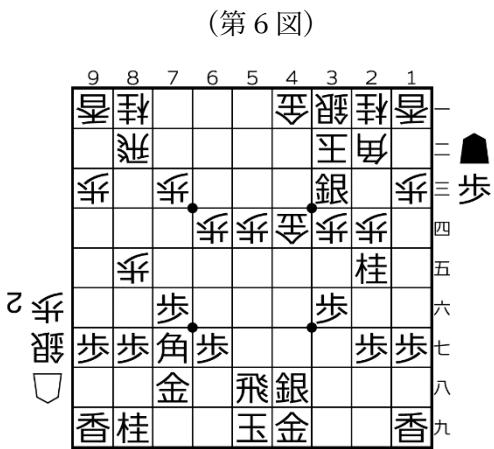
た。△同桂には ♠4四角、△同角には ♠4四五歩と繰り出せば攻める展開になります。先手勝ちやすいでしょう。

第5図以下の指し手
 △3二玉 ♠2五桂 △2二角 ♠4五歩
 △5四歩 ♠7七角 △2四歩 ♠4四歩
 △同金 ♠3三銀 (第6図)

第3図以下の指し手③
 △2四歩 ♠5三歩成 △同金 ♠3九金
 △7四歩 ♠4九玉 △7三桂 ♠5九飛
 △3二銀 ♠4五歩 (第7図)

始します。ここからは後手陣がバラバラかつ先手の飛車筋が通っているので戦いやすいでしょう。一例としては△4三金 ♠4四歩 △同金 ♠4五銀と銀を繰り出したり、△4三銀 ♠4四歩 △同銀にも ♠4五銀と繰り出せば攻める展開になります。先手勝ちやすいでしょう。

第1図以下の指し手②
 △3三角 ♠3七桂 △2二玉 ♠1六歩
 △1二香 ♠5四歩 △同歩 ♠2五桂
 △2四角 ♠4五歩 △3二玉 ♠4四歩
 △4二金引 ♠4八銀 (第8図)



△3二玉は藤井システムの対策として常套手段ですが、大技が決まりまして

この場合先手からの直接的な攻めはすぐにはないので囲つてから攻めを開

(第1図以下)の指し手③

△2四歩 黒1六歩 △3三角 黑3七桂

(第9図)

△2三玉 黒2八飛 △3二銀 黑2六歩

△8五歩 黒7七角 △7四歩 黑4八金

△7三銀 黑6八角 △6四銀 黑7八金

△7五歩 黒4五歩 (第10図)

(第8図)



(第9図)



(第10図)



(第9図以下)の指し手①

△2三玉 黒2八飛 △3二銀 黑2六歩
△8五歩 黑7七角 △7四歩 黑4八金
△7三銀 黑6八角 △6四銀 黑7八金
△7五歩 黒4五歩 (第10図)

この場合後手に穴熊に潜られる可能性が高いので端に圧力をかけるべく黒1六歩と突き△1五角を防ぎます。ただし桂馬を手にされたときに△4七桂や△4六桂といった反撃が厳しくなるため黒4八銀(金)と上がる手は攻めが落ち着いたときに入れる必要がありまます。この局面は後手の1二香が中途半端な駒になっています。この変化も先手有利です。

桂跳ねを消された場合でも桂を3七に跳ねます。この後、後手には①△2三玉、②△2二玉、③△3二玉の3種類の囲い方があります。

この場合は飛車が5八にいても仕方がないので2八に戻し玉頭を狙います。

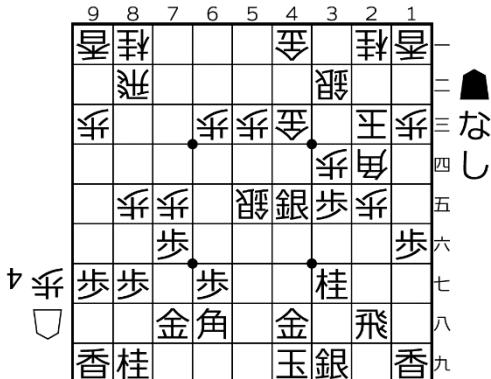
また、後手は基本的に図のように棒銀で攻めます。第10図からの後手の手段は①△同歩、②△7六歩があります。

第10図以下の指し手①

△ 同歩 ♠ 2五歩 △ 同歩 ♠ 4五銀
△ 5五銀 ♠ 2四歩 △ 同角 ♠ 3五歩

(第11図)

(第11図)



九飛、△ 同歩には ♠ 2五飛 △ 3三銀
△ 3五角として攻めればいいでしょう。

第10図以下の指し手②

△ 7六歩 ♠ 4六角 △ 7五銀 ♠ 5四歩

(第12図)

(第12図)



維持するように指せば負けにくいでし
ょう。具体的に△ 6四歩には ♠ 6六歩

△ 6五歩、△ 6四銀には ♠ 6五銀と
して石にかじりついても飛車先は突破
されないようにしましょう。

第9図以下の指し手②

△ 2二玉 ♠ 4八銀 △ 3二銀 ♠ 2六歩 △
2三銀 ♠ 2五歩 (第13図)

(第13図)

(第13図)



囲いも ♠ 4八銀一手で済まして △ 2

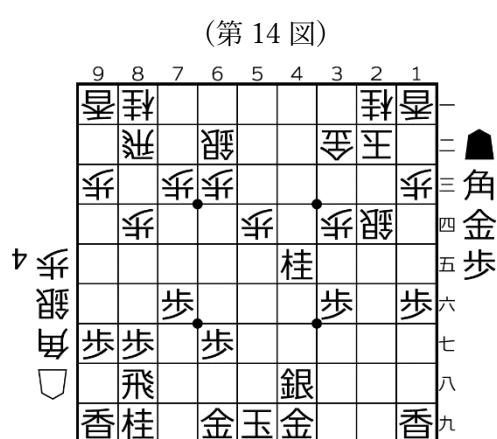
先手は後手に飛車先の突破を許して
しまうと負けてしまいます。そこで
4六角と出て飛車をにらむことでそれ
を防ぎます。以下はこの角のラインを

先手はこの場合角が動くと△ 4四歩
で銀ばさみにあつてしまふので一步持
つている必要があります。(♦ 5六歩
と打つため) この変化は後手の攻めが
中途半端なので先手有利です。第11図
から△ 同角には ♠ 2五飛 △ 2四歩
2

三銀となつて離れ駒ができた瞬間に仕掛けていきます。

第13図以下の指し手

- △3二金 ▲2四歩 △同銀 ▲5四歩
 △同歩 ▲4五歩 △同歩 ▲4四歩
 △同金 ▲4五銀 △同金 ▲同桂
 △8八角成 ▲同飛 (第14図)



長手数進めてしまいましたが△3二金に代えて△同歩はすかさず▲同桂と跳

第9図以下の指し手③

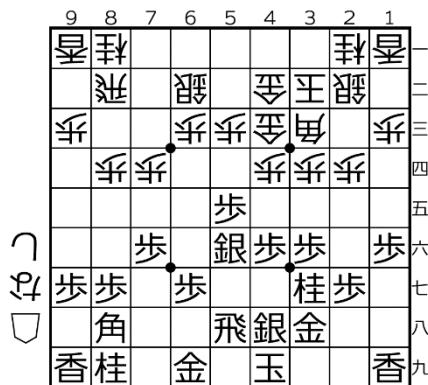
相手に穴熊に組まれる可能性を消せたので持久戦に切り替えます。以下玉は木村美濃、銀は6七に引くといでしよう。もし相手がラインに玉を入れたらすぐに攻められるようにしてよいでしょう。

第1図以下の指し手④

ねられコビン攻めが厳しく先手有利になります。第14図は互角です。銀冠は手強いですが玉頭を歩で攻めてから4筋を攻めれば攻略することができます。以下、△5五角 ▲7七角 △同角成 ▲同桂 △5五角 ▲7八金 △4七歩 ▲5七銀 △3七角成 ▲6九玉(第15図)のような展開になり次の▲4四角などの決しみの多い展開です。



(第16図)



- △4二金上 ▲3八金 △2二銀 ▲4八銀
 △7四歩 ▲4九玉 (第16図)

△4二銀 ▲4八玉 △3一金 ▲3八玉

△8五歩 ▲7七角 (第17図)

(第17図)



第17図以下の指し手

△7四歩 ▲3七桂 △7三銀 ▲2九玉
△6四銀 ▲6六歩 (第18図)

今までの変化を受けて後手が警戒してきましたのでこちらも深く囲います。

できませんが、棋力向上に必要な丁寧な指し手が身につきます。

また、個人的な反省ですが第18図に代えて右四間飛車などで居玉で速攻するような展開を調べたかったですが、時間が足りずに挫折しました。それはともかくぜひ指してみてください。

(第18図)



このようにミレニアムを先手が目指し後手が先攻する展開が一例です。この変化は後手がコンパクトな陣形に対し先手が堅さで勝負する展開になりそうです。

さて、最後になりましたが拙い文章でしたが最後まで読んでいただきありがとうございました。このような玉の薄い将棋は大駒を捨てる激しい攻めは

対ドラゴンスペシャル

79回生 鯛焼きモナカ

この戦法について書こうと思つたのは、去年（一昨年かもしれません）、ある高校の将棋部顧問の先生に指していただき機会があり、その際にこの

戦法であつてなく負かされてしまった

ことがあり、中終盤での攻防での学び

を得られず、残念に思つていたところ、

部室を大掃除した際に、「対振り飛車裏定跡＆B級急戦 著・島本亮」という本

が出てきて、読んでみたところ、四間飛

車対策としてこの戦法が載つてしまし

た。名前は、「ドラゴンスペシャル」と名付

けたが、昔からある戦法だったという

指摘をたくさんいたいたので、四間

飛車対策の一つとしておく、という風

に本には記載されていましたが、この

後からは、「ドラゴンスペシャル」と呼

ぼうと思います。

今回紹介するのは、四間飛車側が先

手番の場合ですが、この四間飛車対策

側が先手番の場合も「神戸発珍戦法で

行こう 著・島本亮先生」に載つている
そうですが、今回は、去年に引き続き今
年も懇意により期限を大幅に破つてしま
た記事の制作にかかる時間がほんと
ないため、扱わないとします。

興味がある方はお読みになつてはい

かがでしようか？（宣伝）

前置きが長くなつてしましましたが、

今回は、その本の内容を踏まえた上で、
将棋ソフトのSuisho4kai/YO6.03kai2

（以下「水匠大先生」）の力を借りて、主

に本に載つていない変化について、学
んだことを書いていこうと思います。

是非、原典を読みましょう。（再び宣
伝）

間違えているところがあつても、温
かい目で見ていただけだとありがたい
です。よろしくお願ひします。

初手からの指し手

■ 7六歩△ 8四歩	■ 6八飛△ 6二銀
■ 4八玉△ 5四歩	■ 3八銀△ 4二玉
■ 3九玉△ 3二玉	■ 7八銀△ 1四歩
■ 1六歩△ 8五歩	■ 7七角△ 4二銀
■ 6六歩△ 3一角	■ 5八金左△ 7四歩
■ 2八玉△ 7三銀	■ 6七銀△ 5一銀

（第1図）

（第1図）



△ なし

いから、四間飛車側に様々な手が
あります、■ 8八飛、■ 5六歩、■ 4

六歩などが、本に載っていました。

その変化も面白そうだなと思った方は、ぜひお読みください。(三度宣伝)

冒頭で述べたとおりに、今回は、本書に載つていなかつた変化について考えてみたいと思います。

その前にこの戦法にしつかりとやられてしまつたかわての僕みたいな残念本四間飛車の失敗例を見ていきましょう。

第1図からの指し手

■5六歩△5二銀 ■4六歩△6四角
■4七金△8六歩 ■同歩△同角
■8八飛△7七角成 ■8二飛成△同銀
■7七桂△8七飛 ■8五飛△同飛成

第2図の時点では大駒（特に飛車）の打ち込みの隙がなく、振り飛車が攻めを見つけづらく勝ちにくいです。

自然な感じで、高美濃囲いに組みかえるのは、相手に打ち込みの隙を与えて、四間飛車が悪いように見えます。

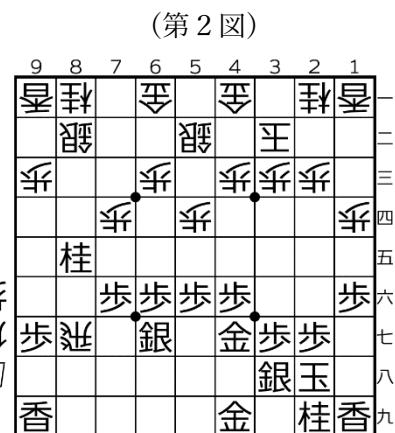
島本先生の本より、以上の棋譜をお借りしました。

ここからは、以上のことともとにし

て、考えていきます。

最初に、基本図までの駒組の意味を考えていきましょう。

飛角歩



(第2図)

初手からの指し手（再掲）

■7六歩△8四歩 ■6八飛△6二銀
■4八玉△5四歩 ■3八銀△4二玉
■3九玉△3二玉 ■7八銀△1四歩
■1六歩△8五歩 ■7七角△4二銀
■6六歩△3一角 ■5八金△7四歩
■2八玉△7三銀 ■6七銀△5一銀

第1図

同桂△8七飛（第2図）

(第1図)



●なし

四歩→△5二金右で四間飛車対居飛車の基本的な急戦にすることもできます。選択権が居飛車にあるのは何か癪ですね。

四間飛車やから仕方ないね。振った時点で評価値300点悪いもんね。まだそれくらいの損で済んでよかつたやん。

△先輩

何か、聞こえた気がしましたが、気のせいでしょうね。ここで、水匠大先生のご意見をうかがってみましょう。局面は互角、最善手は●6六歩で、次善手は

△5四歩が気になりますが、この四間飛車対策の趣向は、角道を閉じたままにしておくことです。△4二銀の局面で、●6六歩は、僕の感覚では少し嫌な感じがします。角交換型四間飛車で戦うものもあるのではないでしょうか。

この部誌にも角交換四間飛車についての記事があるので、そちらもぜひお楽しみください。(部誌の宣伝) ちなみに、居飛車側は、●6六歩の局面から△3

生の棋力は、なんと…

自称 プロ 9.50 段 (算用数字なのが先生の誤差トロウの謙遜で、大事な所)! サスガハ、スイショウダインセイ: ヤハリトテモ オツヨウゴザイマス

(笑)

という感じですが、そんな強いAIにこれほどまでに素早く、そしていつでも教えてもらえるなんて、いい時代ですね。

《余談完》

まあ、人(AI?)によつて価値観は様々ですからね。水匠大先生がこうおっしゃついているからといって、●6六歩が嫌だと思う今の僕の価値観が必ずしも間違っているということにはならぬ…

さてと、水匠大先生が最善手とおつしゃつているので、●6六歩はそのままで次の議題について考えていきましよう。

《余談 start》

今回はノーノード 1000000000 で検討してもらいましたが、その時の水匠大先

居飛車側は△3一角～△7四歩～△7

三銀で角頭方面の7・8筋の攻めを見せて います。それに●6七銀と対応する

のは自然ですね。

ここで、△5一銀が大事な一手です。角道を飛車先の8筋に通す手であるのはもちろん、次に△5二銀と上がつて、この戦法の主眼である、振り飛車の大駒の打ち込みを許さない陣形を形づくる手です。

第1図の時点では、悪くないと思うのですが、居飛車側があまり見ない形なので、初見では、指し手の方針が難しい気がします。

ここで、また水匠大先生に形勢判断をお願いしましよう。基本図の形勢は、どんな感じなのでしょうか？

気になる正解は、互角でした。（今回もノード 1000000000 です。）なので、ここまで進行は、そのままにここからの手順に工夫をしたいと思います。

そこで、△5一銀が大事な一手です。角道を飛車先の8筋に通す手であるのはもちろん、次に△5二銀と上がつて、この戦法の主眼である、振り飛車の大駒の打ち込みを許さない陣形を形づくる手です。

第1図からの指し手

（第3図）
●6五歩△5二銀●8八飛（第3図）



（第4図）



右銀を攻めに参加させる△8四銀には、●5六歩として、△7五歩と攻める手に、●6八角とします。

第4図は、次に●4六角が見えます。飛車を狙う手で、普通の急戦でも頻出の手筋です。まだ、形勢が大きく良くなっているわけではないですが、急がなくて、居飛車陣に囲いの発展性がないので、じつと美濃囲いを発展させれ

（第3図からの指し手①）
△8四銀●5六歩△7五歩●6八角

ば、指しやすいと思います。

第3図からの指し手(②)

△6四歩 ♜6六銀 (第5図)



することができませんでしたが、この
ような四間飛車対策もあるという風に
知つてもらえた幸いです。

第1図の時点で初見では、かなり驚

くとは思いますが、互角なので、高美濃
に組みかえるのを急ぐなど、大駒をさ

ばきあつたはいいが、相手に一方的に
打ち込まれて、自身は打ち込めないと

いう状況をつくってしまうことを避け
て、普通の急戦以上に気を付けて受け
に回るという指し方をすれば、悪くは
ないと思います。

居飛車陣に発展性はほほないので、じ
っくりと指す方針で行くといいと思
います。

- ②一時的に浮いている6五の歩を狙う
△6四歩は、♜6六銀と受けておいて、
難しいですが、一局の将棋だと思いま
す。

最後に

全く持つて新しい手順を検討、紹介

来年は、期限を守つて、より良い部誌
を作成したいと思います。部誌の提出
が大幅に遅れてしまい、多大なる迷惑
をかけた編集担当の先輩に、この場を
借りて感謝、謝罪させていただきたい
と思います。

で読んでくださった皆様にも感謝の氣
持ちでいっぱいです。

是非、来年の文化祭も、将棋部ブース

にいらっしゃってください。

読んで下さり、ありがとうございます
でした。

出典：局面の画像—Shogi pic

検討—将棋 GUI

Suisho4kai/YO6.03kai2

戦法についてー「対振り飛車裏

定

跡 & B級急戦 著：島本亮先生」

将棋ソフトとの付か合い方

78回生 中居寛貴

I はじめに

こんにちは。灘校将棋部部長の中居です。早速ですが、この部誌では将棋ソフトとの付き合い方について書きたいと思います。将棋の勉強法が分からないう、将棋ソフトを上手く活用できない、悩んでおられる方の参考になれば幸いです。

の第2期電王戦では、当時の佐藤天彦名人がPonanzaに敗れました。

このような歴史があり、将棋ソフトはプロ棋士より強いという空気が生まれました。そうなれば当然将棋ソフトを活用して研究しようとする人が増えます。こうして将棋ソフトと切つても

切れない関係にある今の将棋界が誕生したのです。藤井聰太八冠や永瀬拓矢九段、渡辺明九段、豊島将之九段なども将棋ソフトを活用なさっています。

III 将棋ソフトの注意点

便利な将棋ソフトですが、活用する時は注意が必要となります。将棋ソフトは人と違うからです。

今や将棋は将棋ソフトなしに語ることはできなくなりました。昔から将棋ソフトは存在しましたが、こんなに強くなつたのはいく最近のことです。2012年の第一回将棋電王戦で将棋ソフト、ボンクラーズが米長邦雄先生に勝利して、話題となりました。2017年

ど思つたことはありませんか。しかし将棋ソフトは感情がないので目の前の最善手だけを指します。だから将棋ソフトを使つている時、「そんな手指せるとか！」という手が推奨されていることがよくあるのです。

② 将棋ソフトは振り飛車の評価値が低い

有名な話ですが、将棋ソフトは基本的に振り飛車の評価が低いです。飛車を振つた時点で評価値が-100から-150、またはそれ以下になつてしまします。

飛車を振るのにかかる一手を居飛車は他の手に回せるからです。しかしその一手が決定的な差を生むことはめったにないので振り飛車に対してネガティブな印象を持つてはいけません。実際、菅井竜也八段は振り飛車党ですが、現在もトップ棋士の一人としてA級に在籍していらっしゃいます。

① 将棋ソフトは感情がない

将棋ソフトは感情がありません。将棋を指していく、「攻めたいけど駒渡したら自玉危なくなつて怖い」や、「手の流れからしてこう指すしかないな」な

③ 自分で考えなくなる

よくあるのが何でも将棋ソフトに頼つて自分で考えなくなるパターンです。

自分で考えてこそ棋力は伸びます。最初から将棋ソフトに頼つて自分で考えないので強くなれません。それどころか自分らしい手を見失い、棋風が乱れます。

これから将棋ソフトに頼つて自分で考えないので強くなれません。それどころか自分らしい手を見失い、棋風が乱れます。

(2) 将棋ソフトは答え合わせのような感覚で

注意点③のようになってはいけません。まずは自分で考えて、十分考えた上で将棋ソフトの意見を聞き、「答え合わせをする」のが良いと思います。「答え合わせをする」というのは自分の考えを将棋ソフトがどう評価しているのか調べることです。それを繰り返せば自然と棋力は伸びるでしょう。

IV 将棋ソフトとの付き合い方

以上の注意点を押さえた上で将棋ソフトとの上手な付き合い方を考えました。

(3) 主体は将棋ソフトではなく自分

(1) 評価値は+300までは大して気にならない
評価値は形勢判断において重要な役割を果たしています。しかし注意点②のようなパターンもあるので敏感になりすぎるのも良くありません。あくまでも将棋ソフトの形勢判断であって、

人の形勢判断とは少しづれていることを覚えておきましょう。

ので「自分の手を将棋ソフトの手の中から選ぶ」という考え方が良いと思します。全て将棋ソフトの意見を聞くのではなく将棋ソフトの意見の中から自分が納得できるものを選ぶのです。

V さいごに

将棋ソフトとの付き合い方についての考察でした。すでに将棋ソフトを使いこなしておられる方にとつては当たり前のことですが、気付かないうちに間違った使い方をしてしまっていたという方も多いのではないか。ご自身で将棋ソフトの使い方についてもう一度よく考えてみてください。そして自分に合った将棋ソフトの活用法を見出して棋力向上に役立ててください。この部誌がその参考に少しでもなれるなら筆者としてこの上ない喜びです。

灘校将棋部部誌二〇一二四

二〇一二四年五月二日 初版発行

著者

各記事の冒頭に記載

編集責任者

安東俊喜（77回生）

発行・製本団体

灘校将棋部

印刷

文化委員会総務課印刷班

無断転載・転売はご遠慮ください。

乱丁・落丁は、今年度の文化祭期間中の将棋部ブース（H2-1）にて、

お取替えをさせて頂きます。

それ以降のお取替えは控えさせて頂きます。