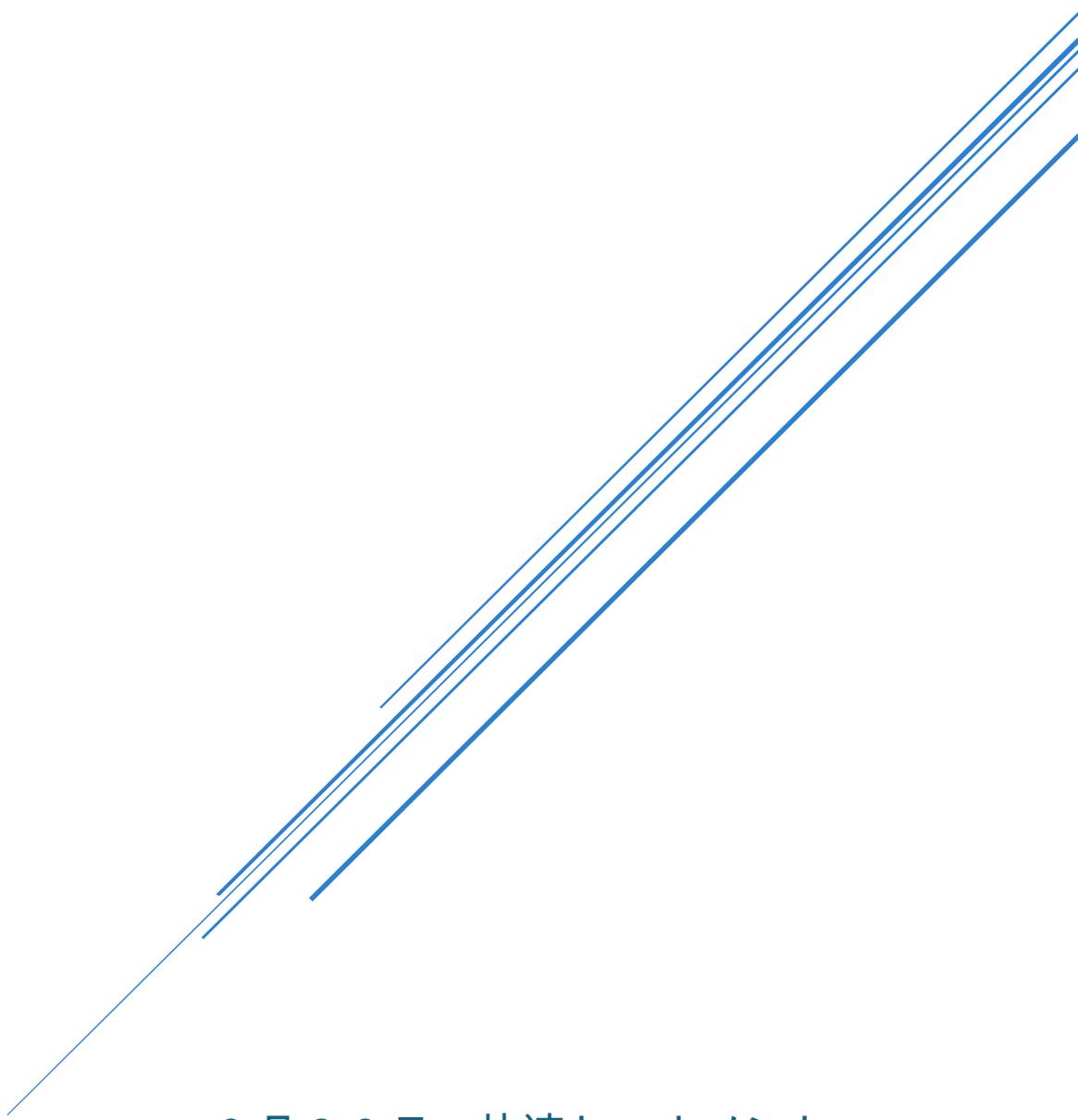


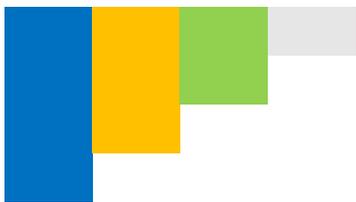
シャンチー通信

2024年2月 No469号



3月23日 快速トーナメント

4月28日・29日 全日本選手権

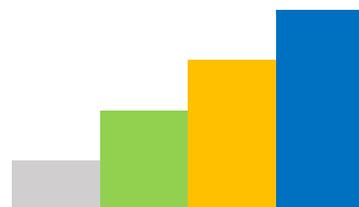


コラム：「二鬼拍門」(田中 篤)



帥五平四！士6進5 兵四平五（紅勝）

以前は「双鬼拍門」だったが、最近はこちらの呼び方が主流のようだ。二体の「鬼」（「亡者」のイメージである）が門扉を叩いている。寿命が尽きようとしている人間に、「あの世から迎えに来た」と知らせているのである。昔の中国人が想像するあの世も官僚的で、「どこの誰をいつまでに連れてこい」と命令書が出て、命令を受けた「鬼」はそれに従って対象者を迎えに行く。きちんと仕事をしていれば出世（？）できる。雑な仕事をすれば罰せられる。雑な仕事としては、同姓同名の別人を間違えて連れてきて「こっちじゃない！」と怒られる話が結構ある。間違えて連れてこられた人は現世に帰してもらえる（同じように人違いで連れてこられた娘を見初め、現世に戻ってから探し当てて結ばれる、という話まである）が、本来の肉体が火葬されてたりすると、他人の体を使って生き返ることになる。こちらもシャンチー用語になっている「借屍還魂」である。



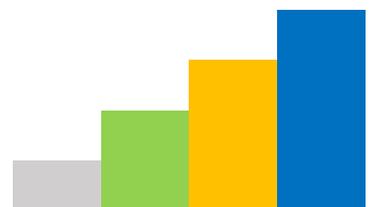


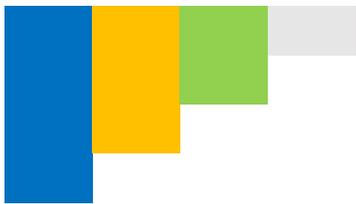
さて、この名で呼ばれる局面を見ると、何が「鬼」なのかはすぐわかる。肋道（四路と六路）二線、将に迫る兵二枚。この兵二枚が、門扉を叩く「鬼」二体に見立てられているのである。ここまで兵二枚に迫られては、盤上の将も助からない…盤面を何かに見立てたシャンチーの術語の中で、これほど見事な例えはない。

余談になるが、「鬼」の中にはごくまれに、仕事をさぼって遊んでいる者もいる。そういう「鬼」の凄惨な末路が語られるのが、以前のコラムで少し触れた「聊斎志異」の中の「碁鬼」というエピソードである。

今後の予定

- ・ 快速トーナメント
3月23日（土） 10時～18時 江東区「ティアラこうとう」
10分+10秒 スイス式7回戦（優勝者には2025年日本リーグ出場権）
- ・ 全日本選手権
4月28日（日）・29日（月祝） 品川区「きゅりあん」

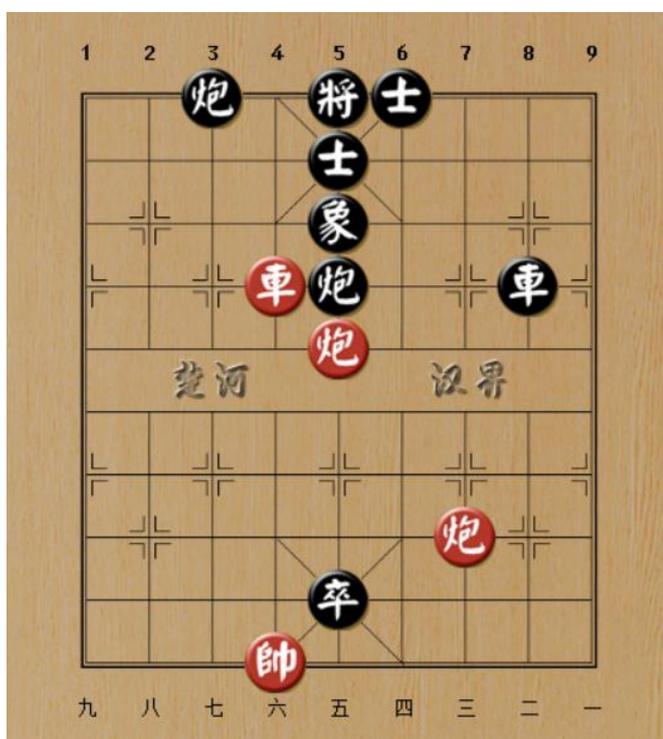




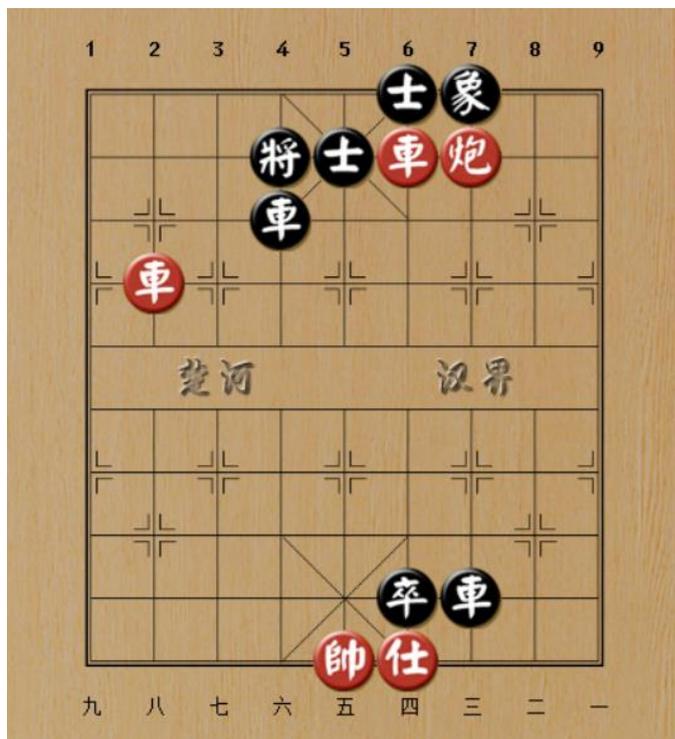
殺法問題

初級

2歩殺

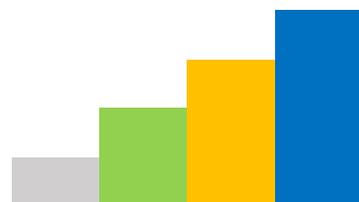


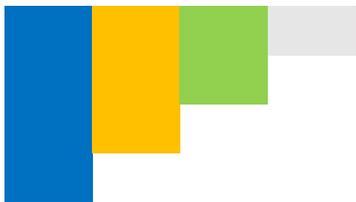
2歩殺



解答は最終ページ

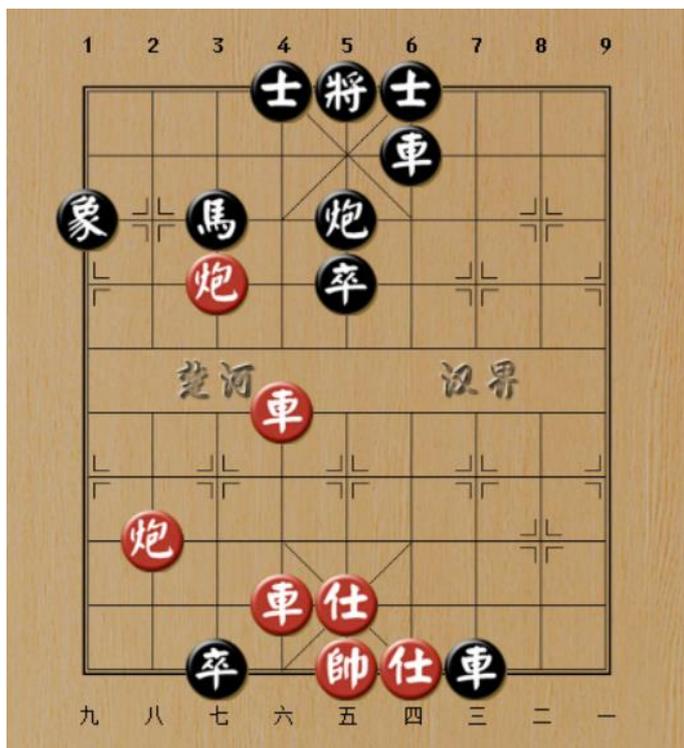
*2歩殺は将棋で言う3手詰め、チェスで言う2手メイトのことです。



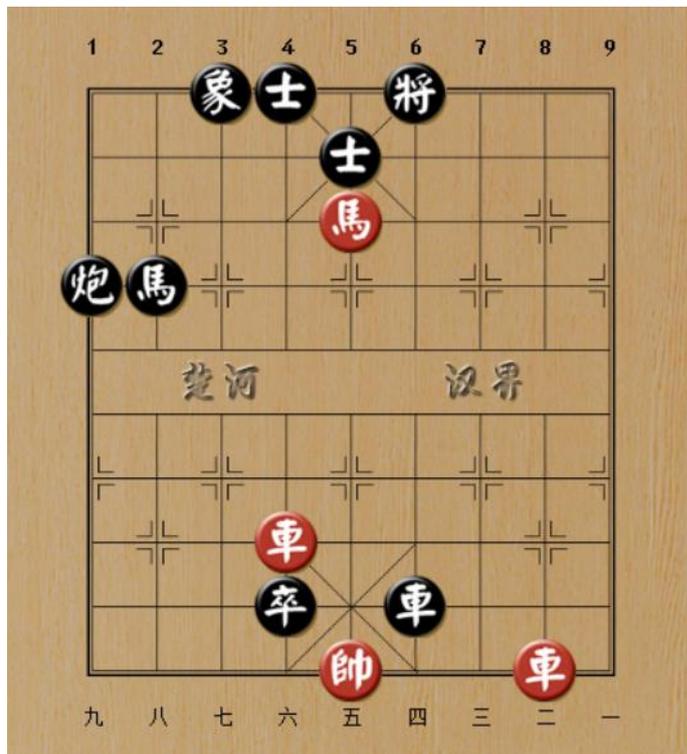


中級

4 歩殺



5 歩殺

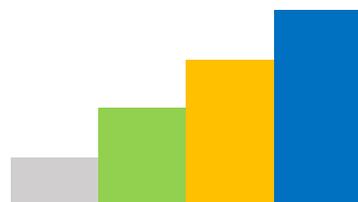


解答は最終ページ

ヒント

左の問題：捨て駒がポイントです。

右の問題：攻め駒は3つだけではありません。



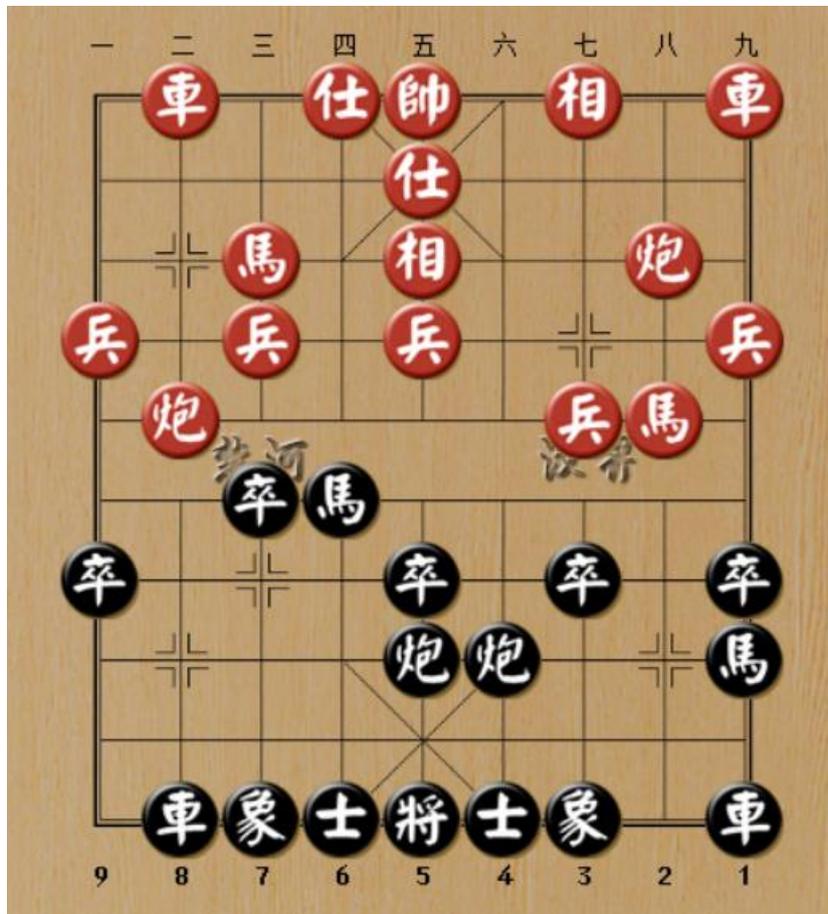


次の一手クイズ

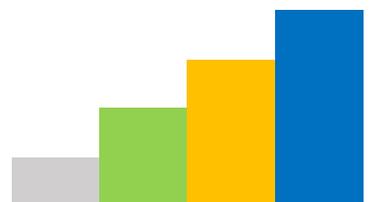
下の画像の局面から、黒（蔣川特級大師）が指した次の一手（最善手）はなんでしょう？

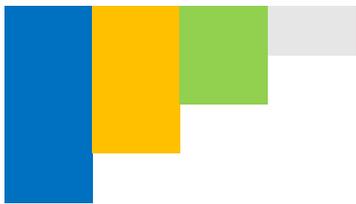
（2011年中国、全国シャンチーチャンピオン招待戦（全国象棋冠军邀请赛）、

胡荣华対蔣川より）



解答・解説は最終ページ

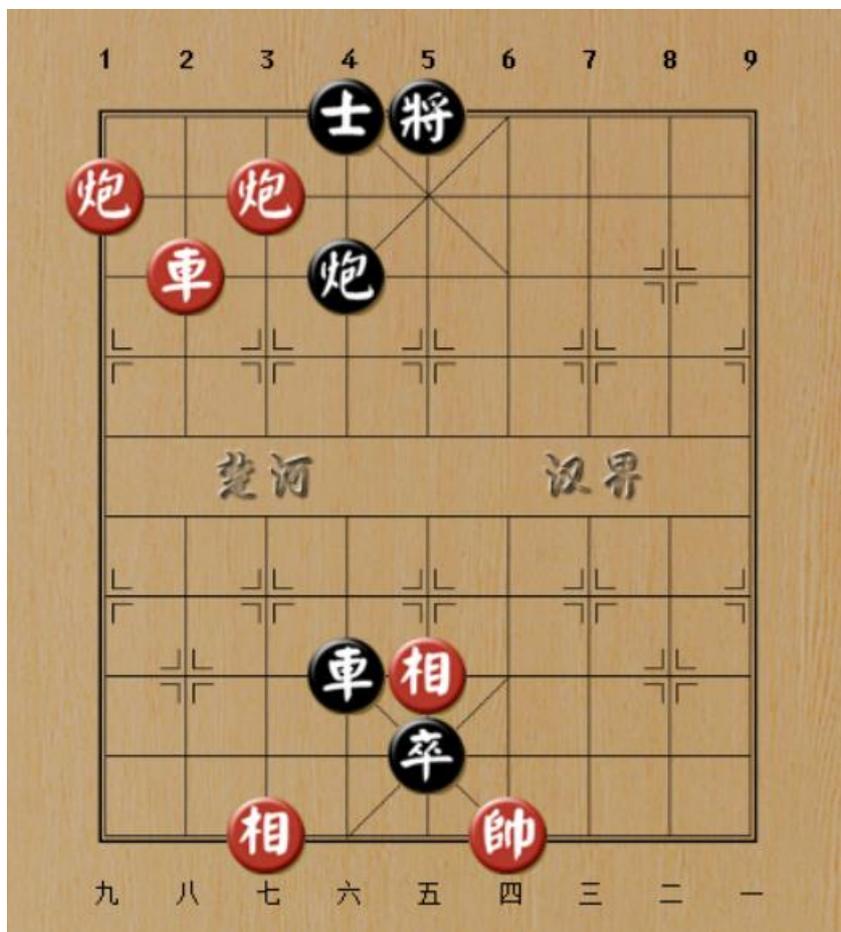




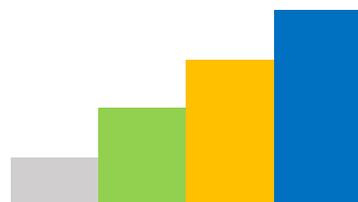
今月の一問

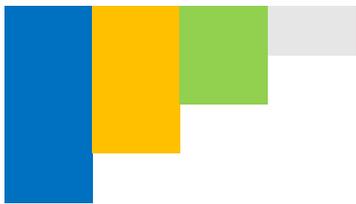
挑戦者求む !!

紅番。この局面から紅が勝つにはどうすればいいでしょう？

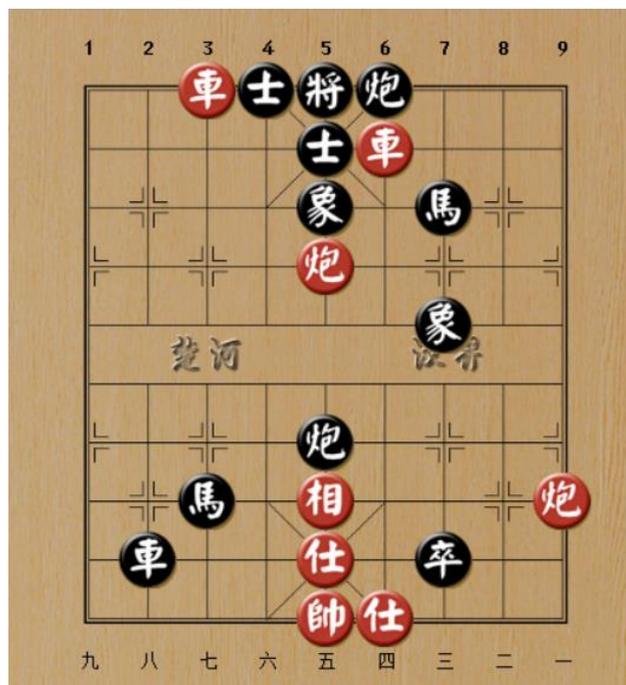


解答・解説は次号で



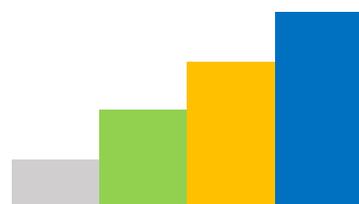


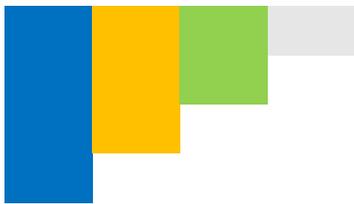
先月の一問の答え



正解手順「車四平五、馬七退五、砲一進七、砲六進二（進三～八でも可）、砲一平六で黒が車二進一なら砲六退九で逆にジャンをかけ詰み、将五平六なら砲六退一として詰み」

紅の駒が黒の急所を捉えているが、即詰みは意外にないという状況。とはいえ次に車二進一の殺があり解除できないため、普通に一手相手に余裕を与えると負けてしまう。そこで正解手順のように、車二進一でジャンをかけられた瞬間にジャンをかけ返すのが唯一の勝ち手順。なお初手で車を捨てないと、砲一進七に砲六進九と士を削られ、砲一平六に車二平五から詰まされてしまうため不正解。





解答・解説（可児宏暉）

殺法 初級

左の問題 砲三進七 象5退7 車六進三

右の問題 車四平五 将4退1 車八進三

殺法 中級

左の問題 砲八進七 馬3退2 砲七進三 象1退3 前車進五 将5進1 後車進七

右の問題 車六進七 将6進1 車二進八 将6進1 車六平四 士5退6 車二退一 将6退1 馬五

進六

次の一手

正解は「卒7進1」。兵三進一、馬6進8、車二進四、車8進5、馬三進二に砲4進3！が馬の両取りとなっており、黒の駒得が確定し優勢となった。途中黒の馬6進8に対し紅が両取りを避けるために一旦兵七進一などとすると、馬8進9！が強烈。紅は車二進九と車をただで取れるが、馬9進7、帥五平六、砲4退1で次に砲5平4の殺に受けがなく黒勝。

