

第 2 章 同じダブルコーナーに駒 2 つを追い込んだときの勝ち方～ユニーク編～

実践で生じうる様々な 3 king – 2 king の形から勝利する方法についてまとめます。

基本的には「第 2 章凡人編達人編」で説明した形にさえ持っていけば同じパターンで勝利できます！

が、それに加えて知っていた方が便利な 2 つの特殊な形を紹介します。

持ち時間に余裕がない場合や、手数を無駄に費やしてしまう引き分けを避けるのに役立ちます。

また、対戦相手に「こいつの打ち方はスキがない…」と思わせて心理的に自分が有利に立てる効果があります。

●特殊形 1 の 3 つのバリエーション

白は図 1 ～図 3 のいずれかの形になれば勝利が確定します。

順番的には図 1 →図 2 →図 3 という流れが一般的ですが、いきなり図 3 になっても何も問題はありません。

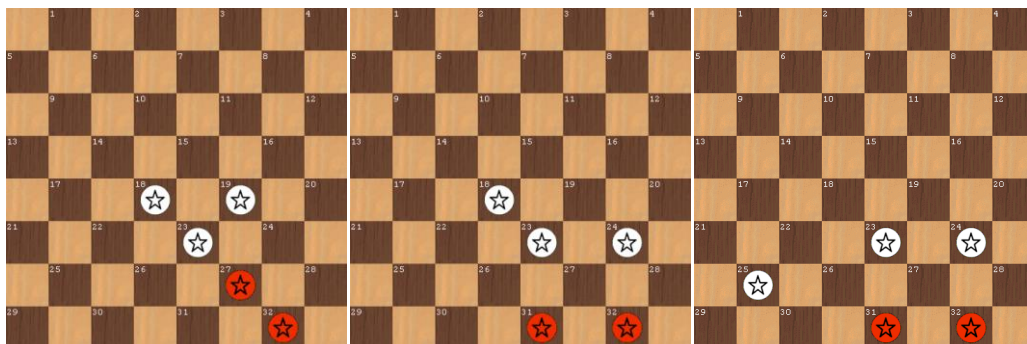


図 1 赤番

図 2 赤番

図 3 赤番

●特殊形 1 になってから白が勝利するまで

図 1 →図 2 →図 3 →勝利と順番にできていくのでその過程を見てみましょう。

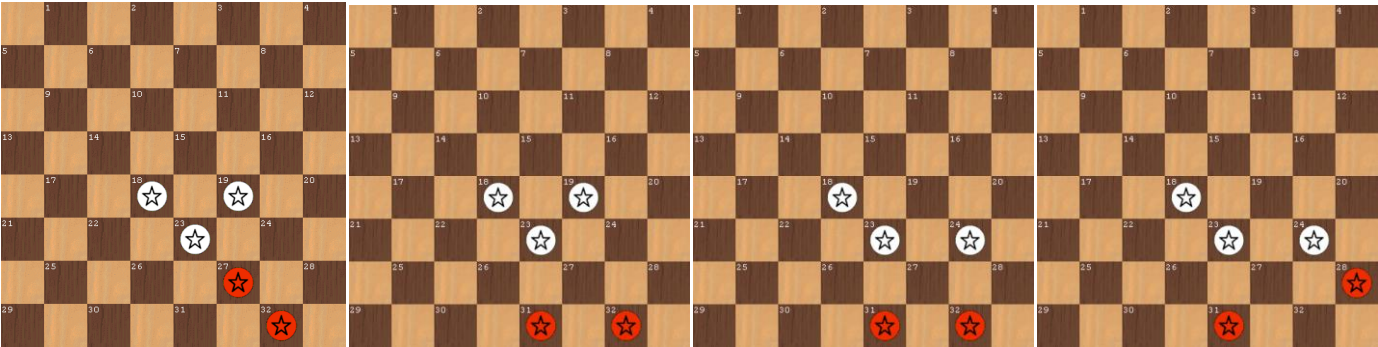
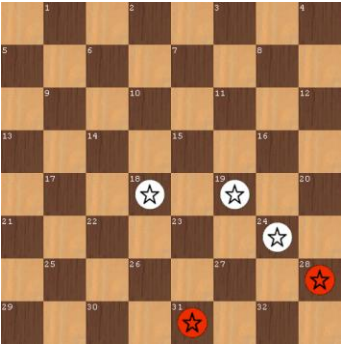


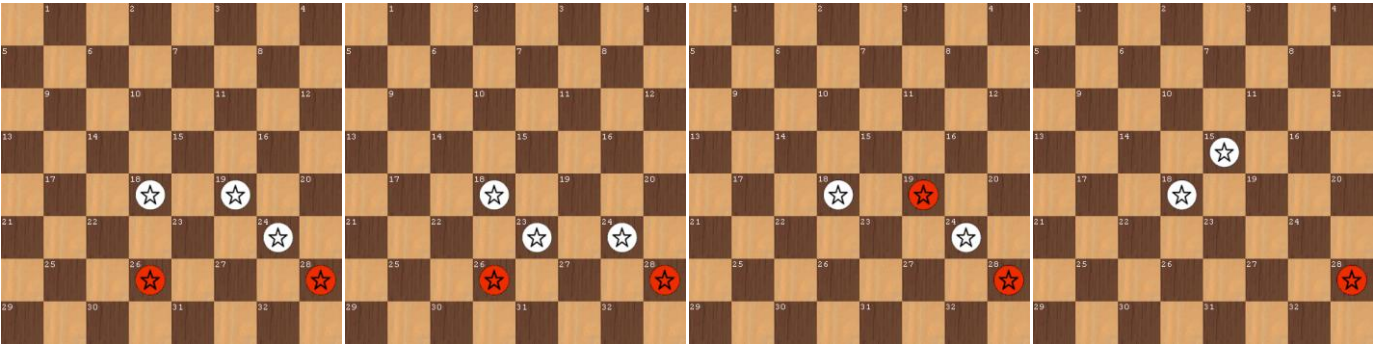
図 1 赤番

図 2 赤番



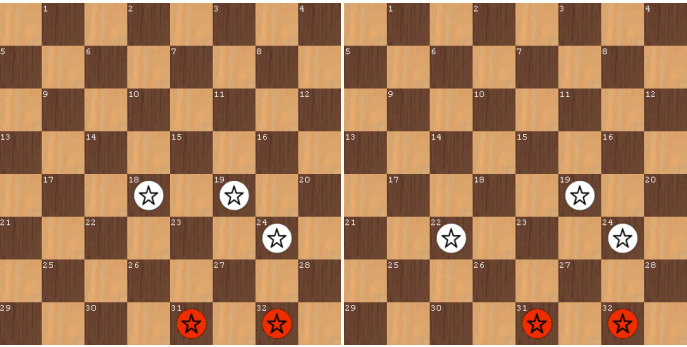
次、赤は 31-26（ケース 1）か 28-32（ケース 2）

<ケース 1>



赤 31-26

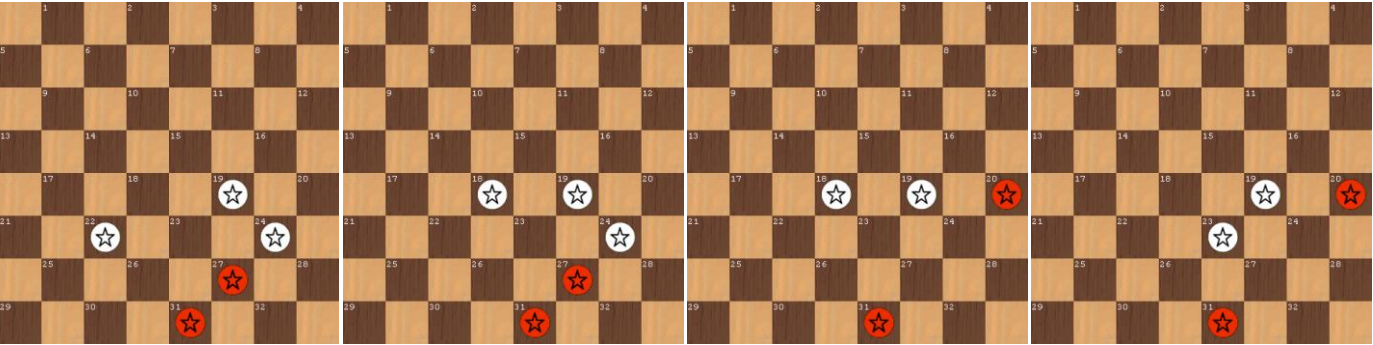
<ケース2>



赤 28-32

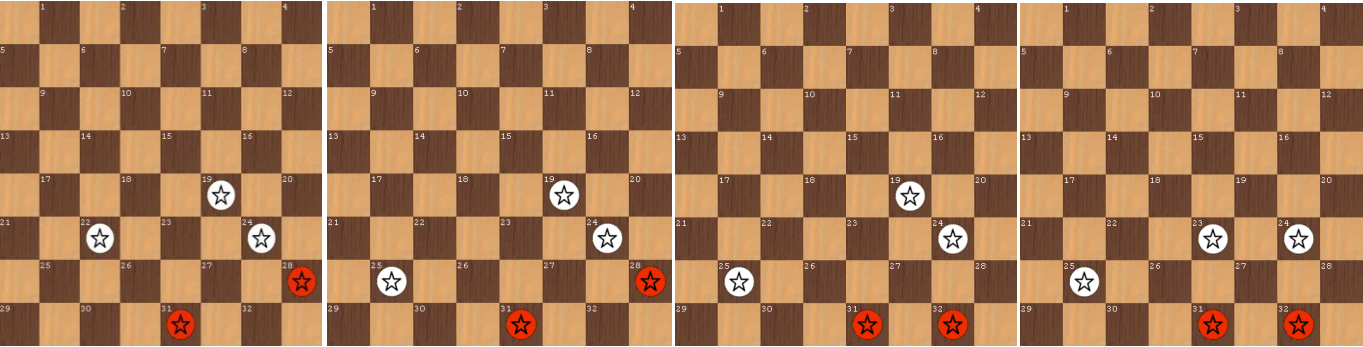
次、赤は 32-27（ケース 2-1） か 32-28（ケース 2-2）

<ケース 2 - 1>



赤 32-27

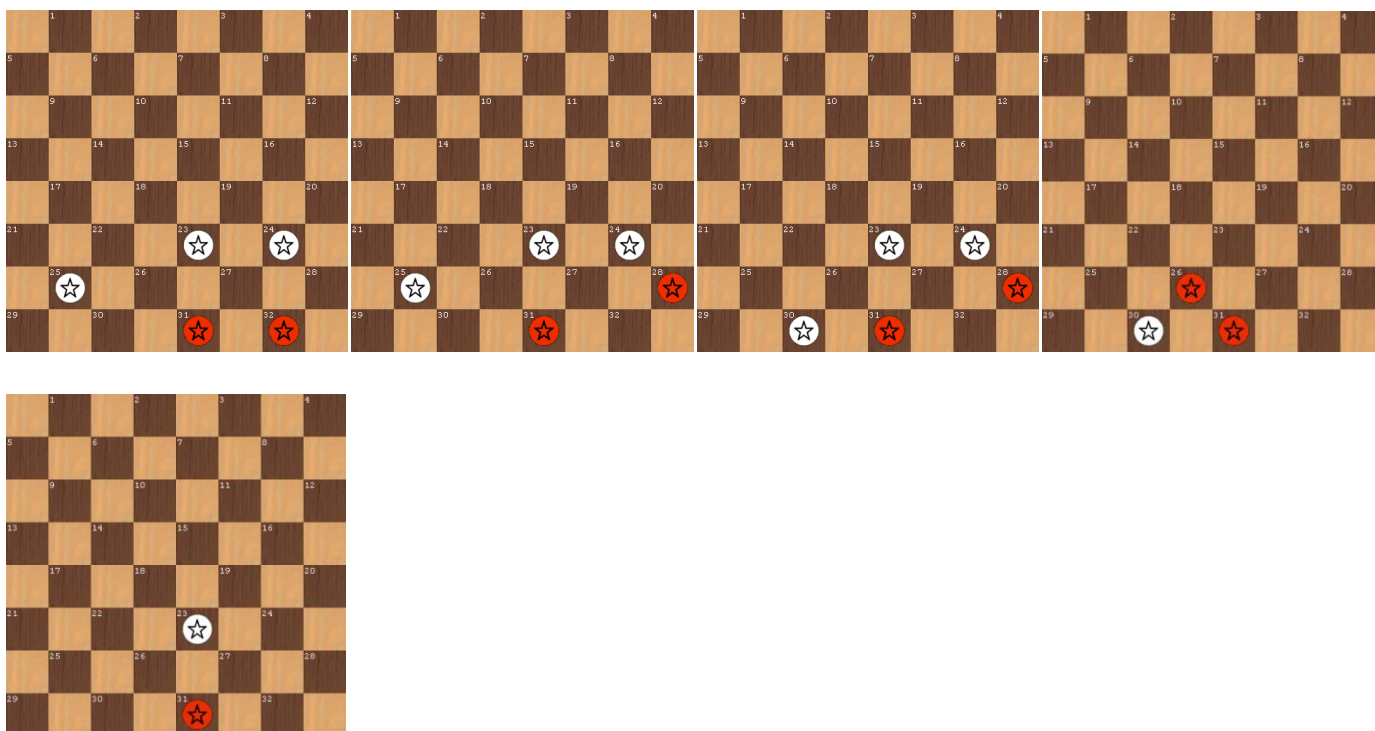
<ケース 2 - 2>



赤 32-28

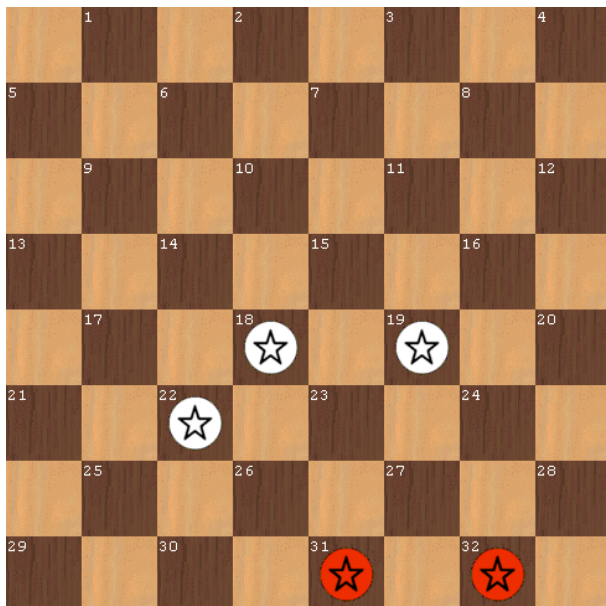
図3 赤番

・図3から勝利まで



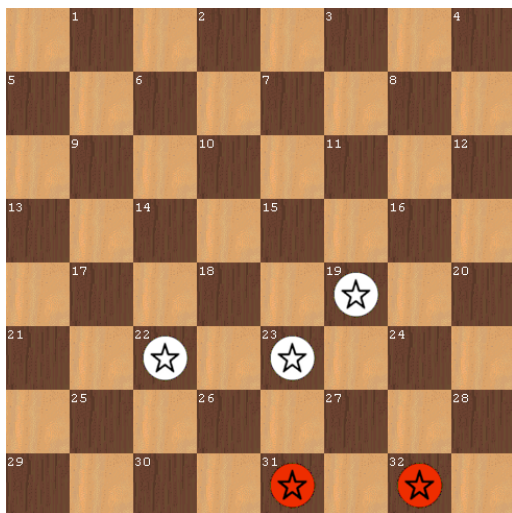
●特殊形1が使える場面例 その1

図4 白番



相手のダブルジャンプに注意しながら、22にある白駒を20に持って来れば「第2章」で説明した形（以下、オーソドックスな形）になるので簡単に勝利できます。

が、この場面では18-23と打ち、特殊な形（特殊形1）で白は勝利することができます。



白 18-23！ 次、赤は 32-28（ケース 1）か 31-27（ケース 2）

<ケース 1> 図 3 と同形になるので白勝利

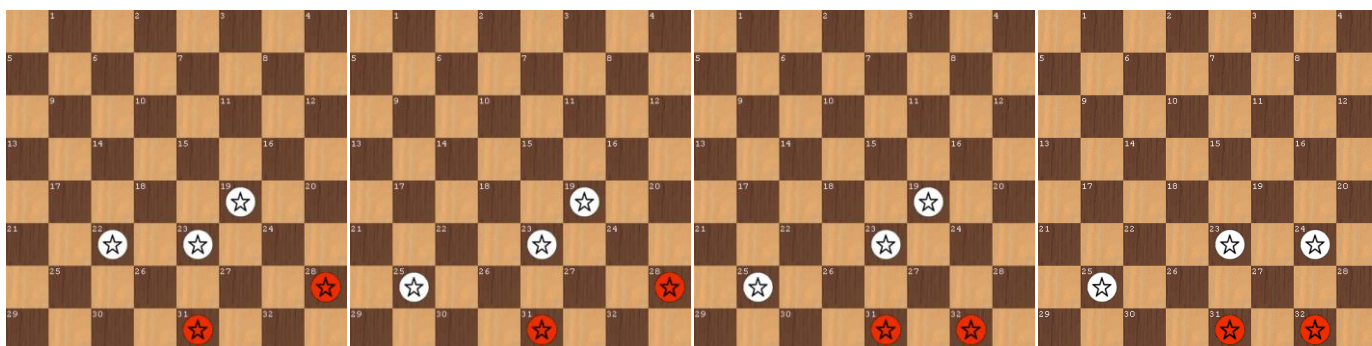


図 3

<ケース 2> 図 1 と同形→図 2 と同形 になるので白勝利

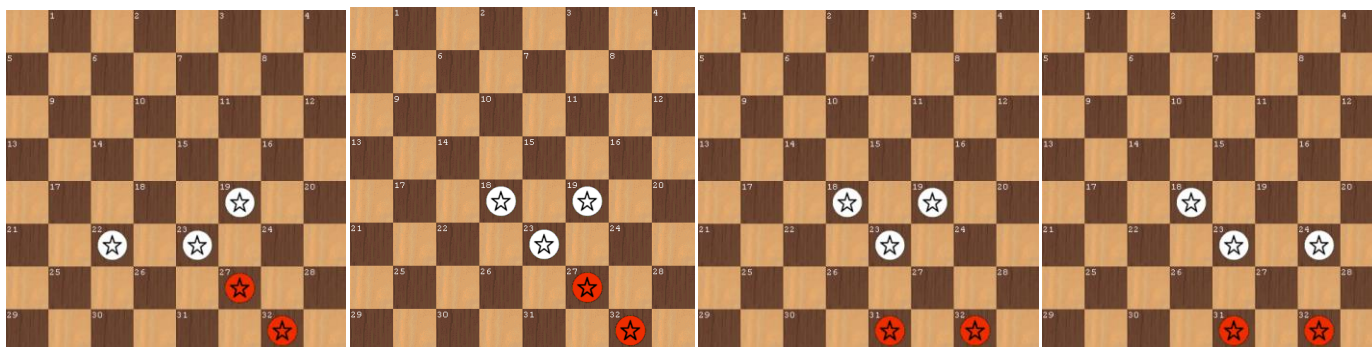
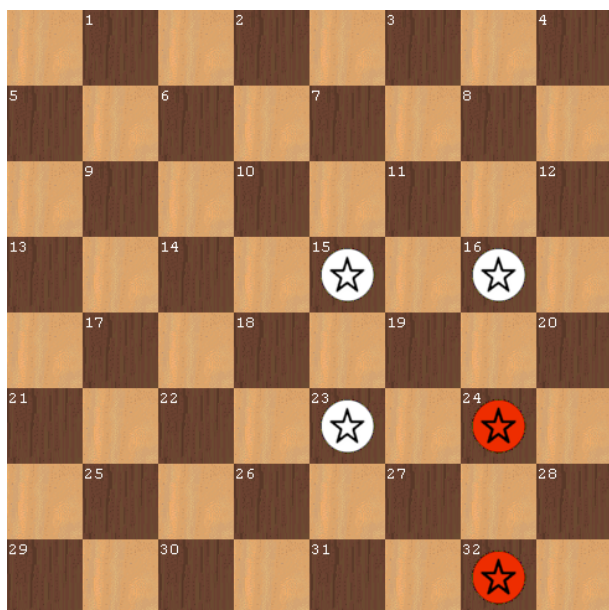


図 1

図 2

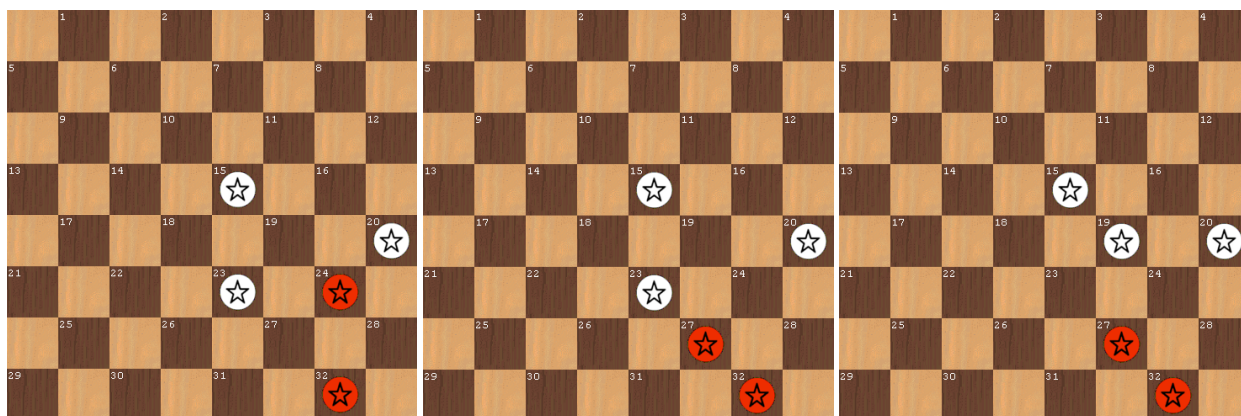
●特殊形 1 が使える場面例 その2

図5 白番



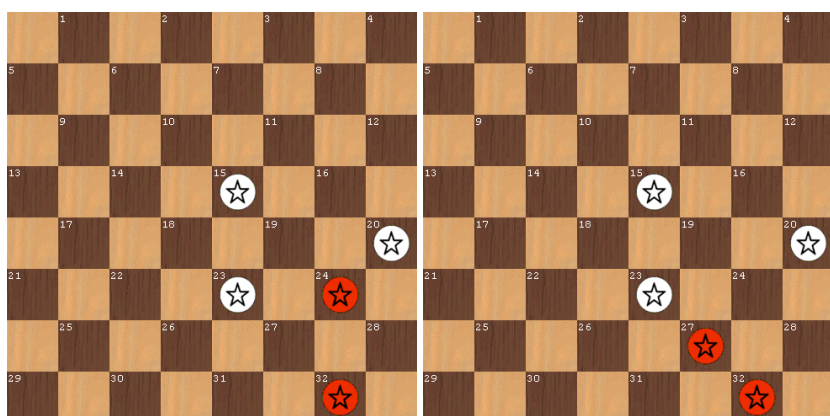
次、赤番だと既に紹介したパターンで勝てます。(第二章 達人編～ 図の 2-7 参照のこと)

<オーソドックスな形にするまでの流れ>

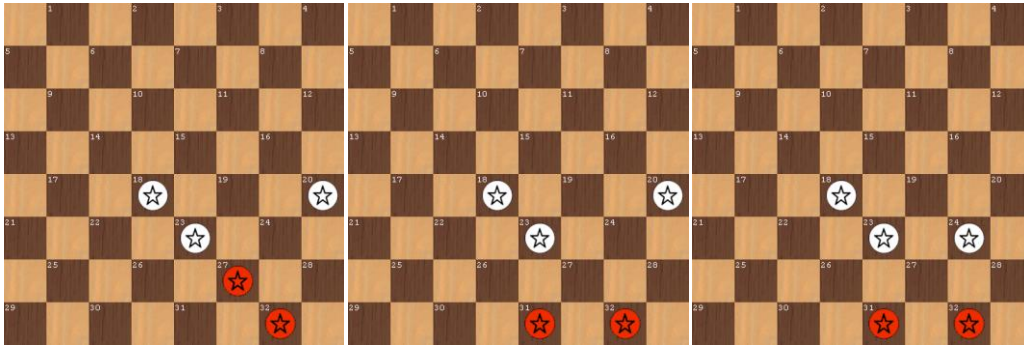


ここで下がればオーソドックスな形に。

<特殊形 1 を使った勝ち方>



ここまではオーソドックスにするのと同じ。



ここで 15-18 と抑える

図2 赤番 の出現

●注意

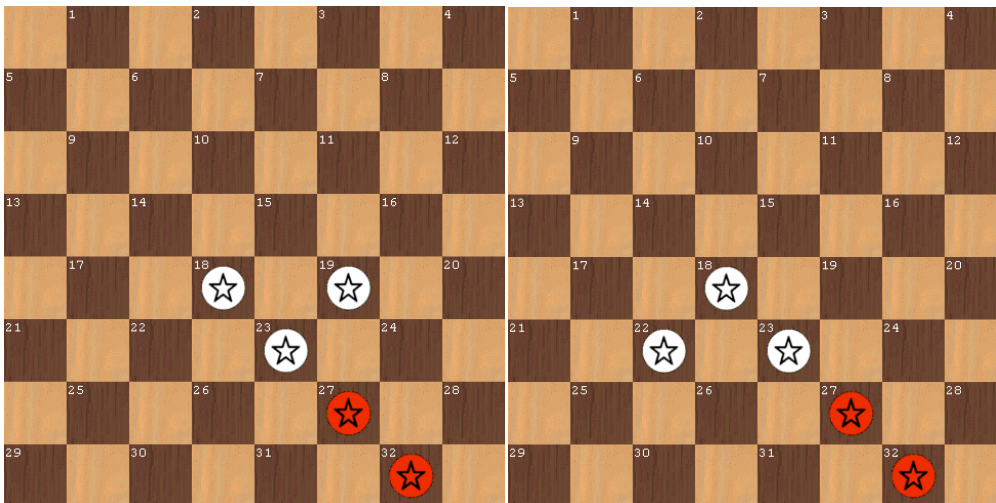


図1 赤番 「くの字型」

図6 白番 逆「くの字型」

図1と類似の形に図6がある。図1と図6は同じではない。

図1は「くの字型」の閉じている方に相手駒がある。

図6は「くの字型」の開いている方に相手駒がある。

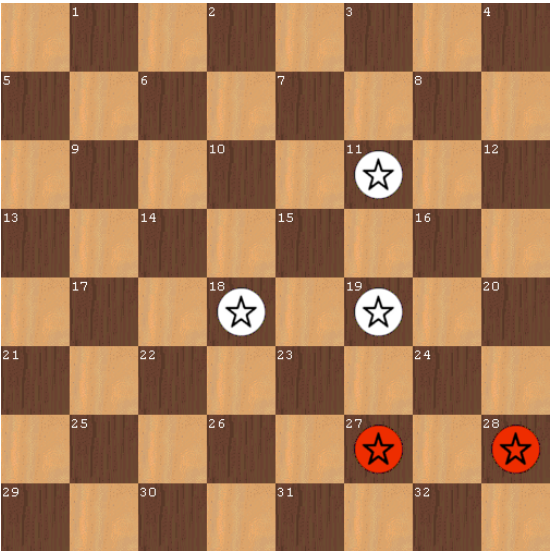
図6の逆「くの字型」になった場合は23-19と打つ。

その後、赤27-31なら、18-23、31-27、22-18で図1が完成。

赤32-28なら22-26で「達人編」図2-7が完成。

●特殊形 2

図 7 赤番



次、赤が 27-24 と動かない場合は 11 にある白駒を 20 に持って
来ればオーソドックスな形になり勝利できます（第 2 章凡人編と
達人編を参照のこと）。

赤が 27-24 と動いた場合、白には特殊な勝ち方があります。

<図 7 から勝利まで>

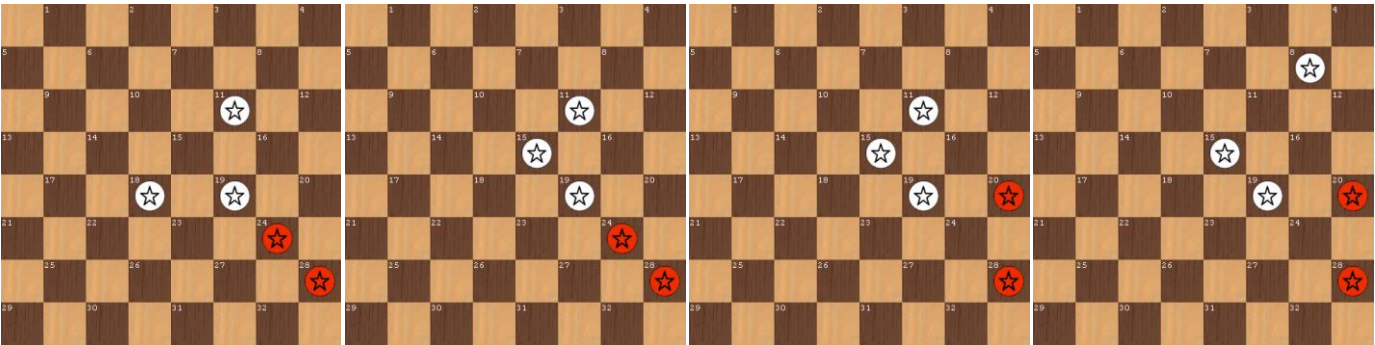
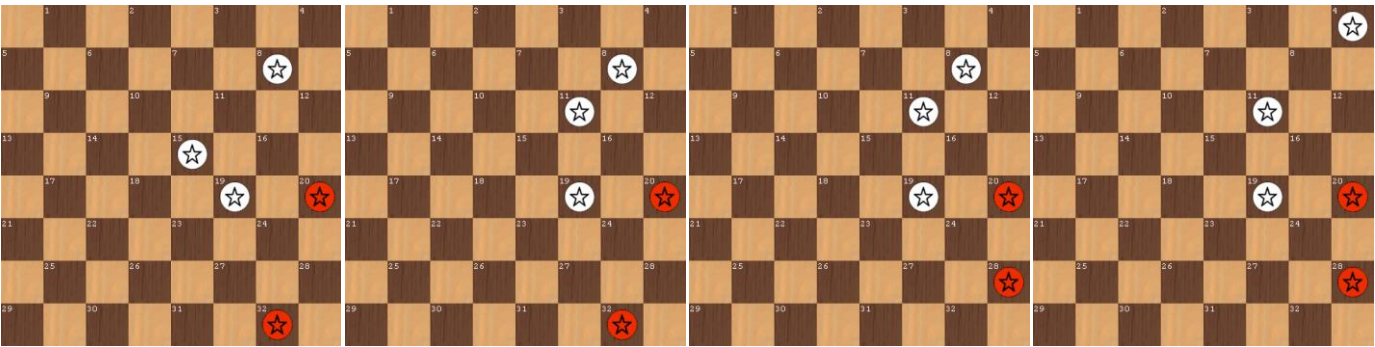
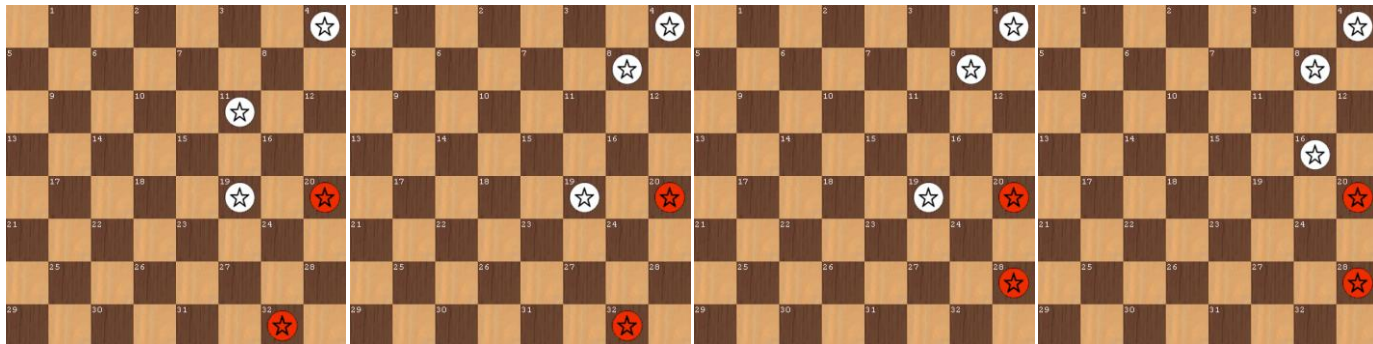


図 8 赤番

脱出チャンス？ 1



脱出チャンス？ 2



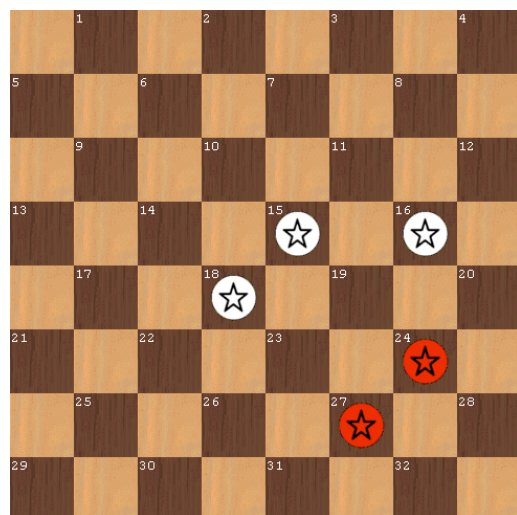
この特殊形がおもしろいのは、一度 20 に入った赤駒がそこから脱出することができない所です。

20 の赤駒は 2 度脱出できるような機会がありますが（上図、脱出チャンス？の場面）、すべて出ようとすると

1-1 の交換をされてしまうので出られません。

●特殊形 2 や特殊形 1 が使える場面例

図 8 白番

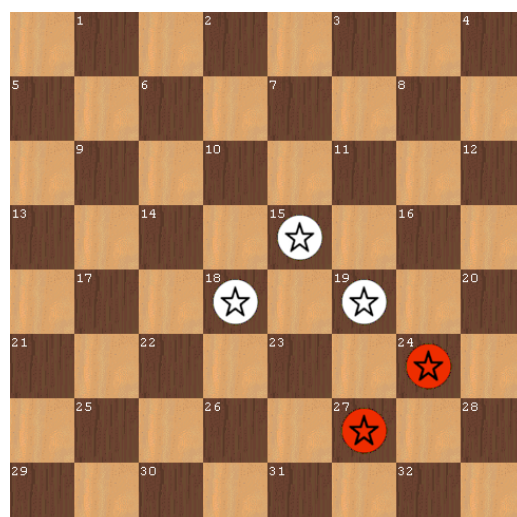


白は 16-20 と打って、オーソドックスな 3-2 の形に持っていきたい

所ですが、16-20 だと赤 27-32 で引き分けになってしまいます。

多くの攻め方が白にはありますが、

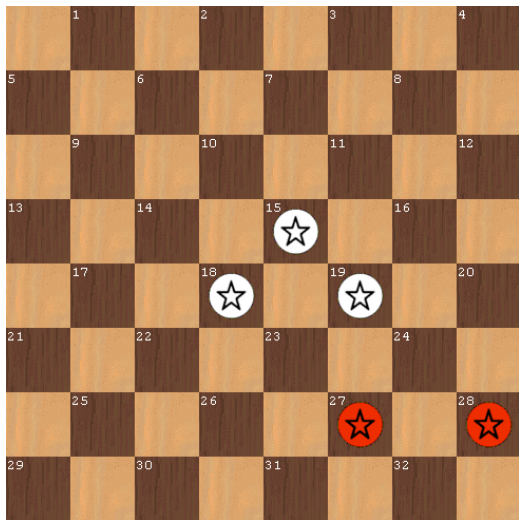
白は 16-19 と攻めると特殊形 1 か 2 で勝利できます。



次、赤は 24-20 か 24-28。

24-20 だと 19-16 で赤は負けてしまうので、

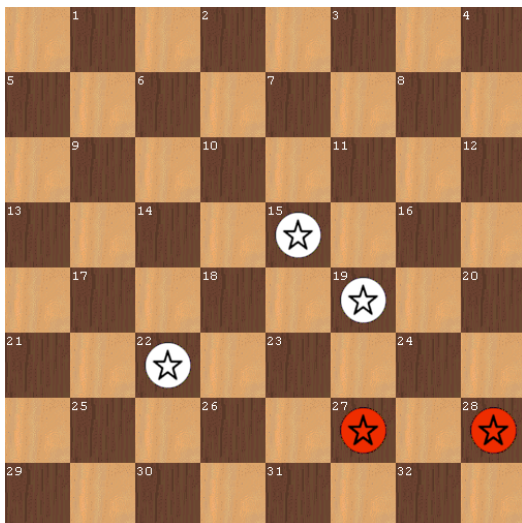
24-28 と打つしかない。



次、白は 15-11 と打って、15 にある駒を 20 に持ってきてオーソドックスな形にすることを狙いつつ、図 7 の特殊形 2 のパターンで勝利する方法と、18-22 と打って図 1 の特殊形 1 のパターンにすることを意識しながら攻める方法があります。

図 7 の特殊形 2 のパターンは既に説明しました。

<ケース 2 - 1>



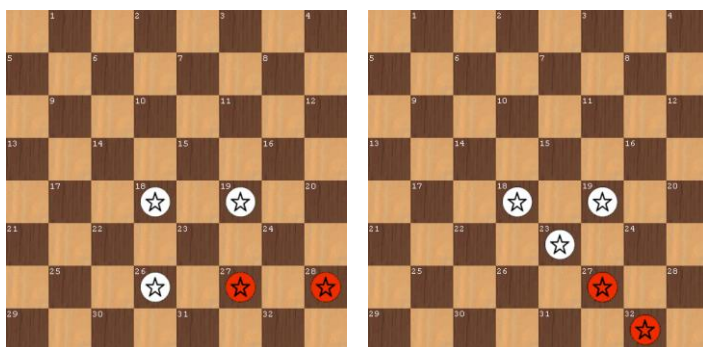
・勝ち方の一例

[FEN "B:WK22,K19,K15:BK28,K27"]

1. 28-32 15-18 2. 27-31 18-23 3. 31-27 22-18

白は下図のいずれかの形になれば勝ちです。(なぜ勝ちかは既に説明済みなので省略します)

もちろんオーソドックスな形にしてもよいですが、特殊形 1の方が容易に勝てるなら使ったほうが賢明です。



赤番

図 1 赤番

■まとめ

第2章達人編、凡人編の勝ち方とあわせて、以下の5つの形（2つの特殊形）にしても勝てることを知っておく。

・特殊形1

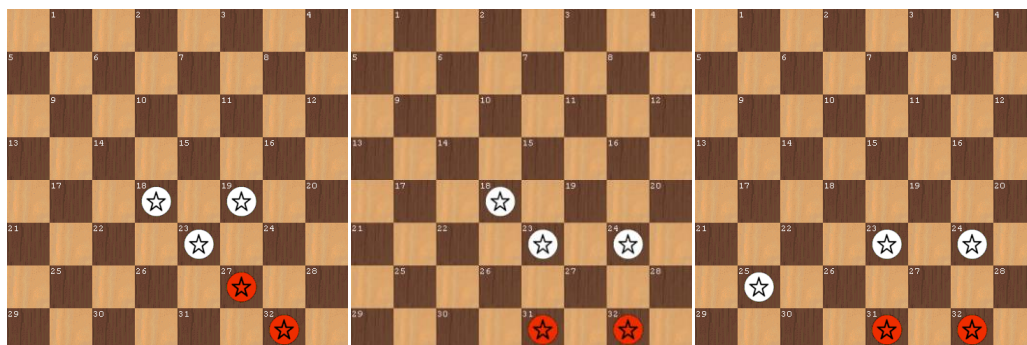


図1 赤番

図2 赤番

図3 赤番

・特殊形2

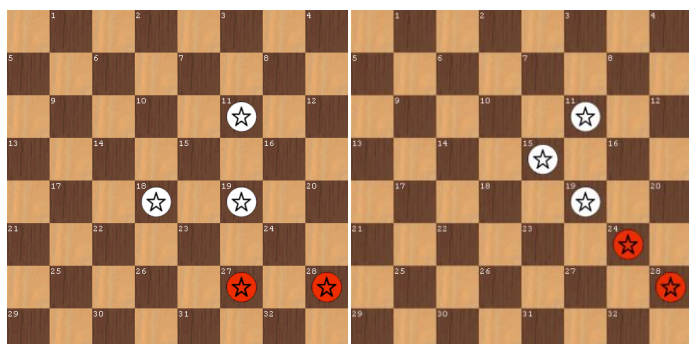


図7 赤番

図8 赤番

■動画で確認

言葉と画像だけじゃよくわからない、そんな人のために動画も作成しました。

http://youtu.be/_LQqx6fWqwM

■著作権

- ・ **この PDF ファイルの無断転載、2 次配布は禁止します。**

使用したい場合はその旨を <http://boardgame.blog36.fc2.com/blog-entry-641.html> にコメントとして残

して下さい、omoikirikun の了承を得た場合のみ認めます。

- ・ この PDF はチェッカー攻略基地 <http://boardgame.blog36.fc2.com/> で配布しているファイルです。
- ・ このファイルに関するご意見・感想は <http://boardgame.blog36.fc2.com/blog-entry-641.html>

まで。