



どろろろろろ  
ししししし  
よよろよろ  
お

初級を  
突破する  
50問

笹帽子 著

# どうぶつしょうぎについて

「どうぶつしょうぎ」は、横3マス・縦4マスの12マスの盤面で、8枚の駒を使って対局するボードゲームです。もともとは、こどもたちに将棋を教えやすくするという目的で、女流棋士の北尾まどか氏により考案されました。単純そうに見える盤面は意外に奥が深く、現在では大人もこどもも楽しめるゲームとして人気を集めています。

盤と駒のセットが幻冬舎エデュケーションから発売されており、インターネット通販等で購入することができます。また、iOS/Android向け公式アプリ「どうぶつしょうぎ」は、スマートフォンやタブレット端末で遊ぶことが可能です。また、iOS/Android向けアプリ「どうぶつしょうぎウォーズ」では、オンライン対戦が楽しめます。

本書はどうぶつしょうぎのファンである筆者が、自身の研究メモをもとに、「ルールは覚えしたが、なかなか強くなれない」という方向けの次の一手問題をまとめたものです。

本書は、北尾まどか氏および株式会社ねこまどによる「どうぶつしょうぎ」の公式出版物ではありません。

# 本書での表記について

オリジナルのどうぶつしょうぎの駒には、女流棋士の藤田麻衣子氏がデザインした可愛らしい動物のイラストが使用されています。本書では簡略化のため、左の記号で表記することとしました。

棋譜の表記は公式推奨のABC1234の座標を用い、「上」「打」「成」といった表記は本将棋にありません。

なお、左右対称の局面では便宜上片方のみを正解手として記載していますが、もちろん左右反転した指し手も正解とお考えください。

また、本書では戦型に本将棋にならった名称（相腰掛けぞう等）を付していますが、あくまで解説の便宜上名付けた本書独自のものであり、一般に認知されているものではありません。

	ライオン
	きりん
	ぞう
	ひよこ
	にわとり

本書での駒の表記

# 第1章

## 光速のどろどろしよろろ

### 終盤編

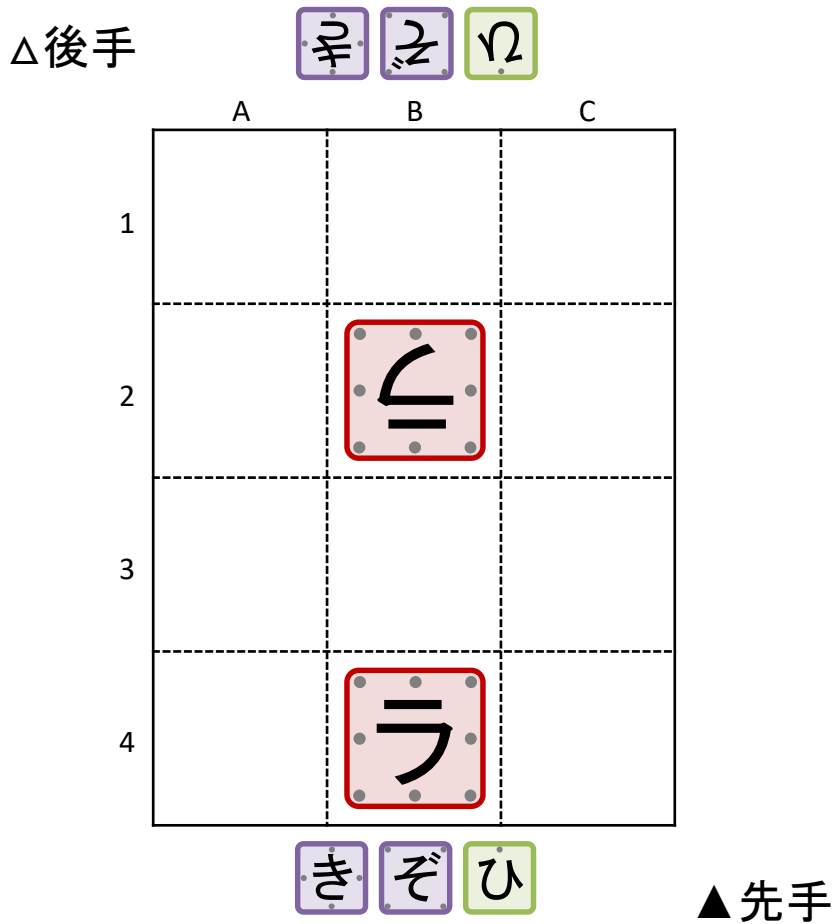
# 光速のどうぶつしょうぎ 終盤編

第1章では、光速のどうぶつしょうぎと題して、終盤の寄せの手筋を紹介します。

終盤力は実力に直結します。必ず覚えるべきパターンをまとめました。必勝局面とそこからの勝ち方を覚えたら、実戦ではその局面に誘導するよう指せば、一気にどうぶつ棋力が高まることでしょう。

# 第1問

## 必勝形の寄せ 1 - 1

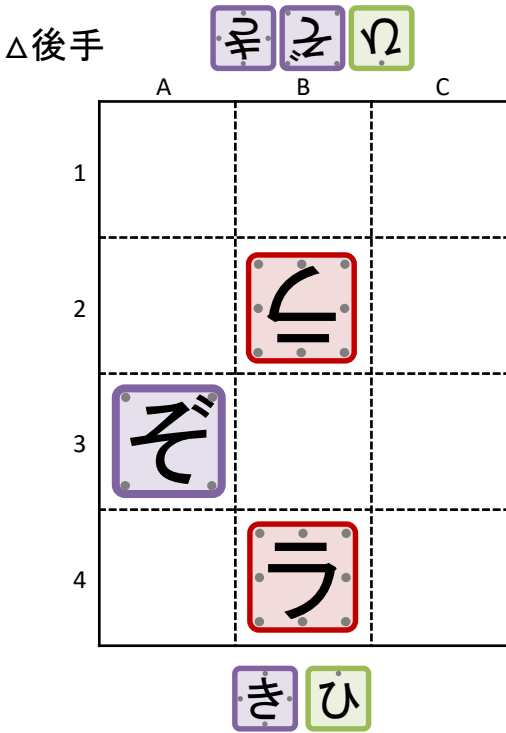


ヒント

この形になれば勝ちです

実戦出現度： ★★★★★

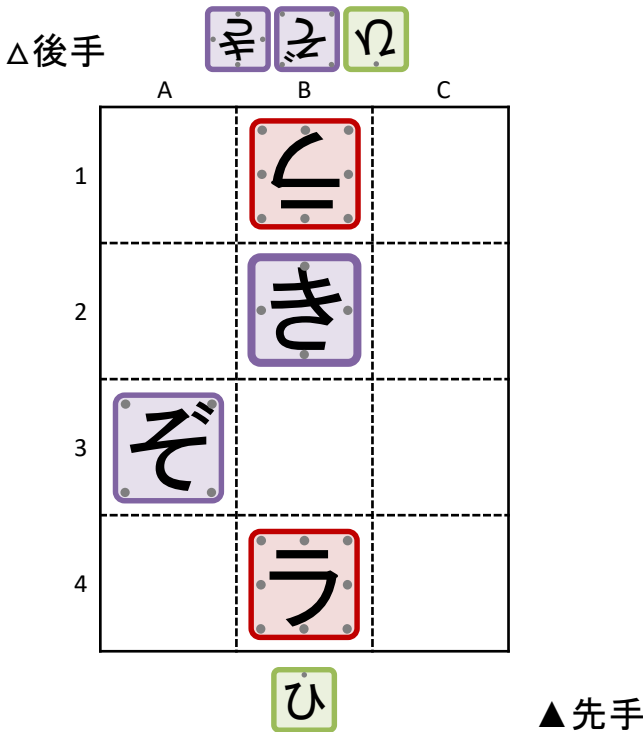
【正解図は▲A3ぞうまで】



ライオンは下段に落とせ

正解Ⅱ ▶ A3ぞう

【参考図は▲B2きりんまで】



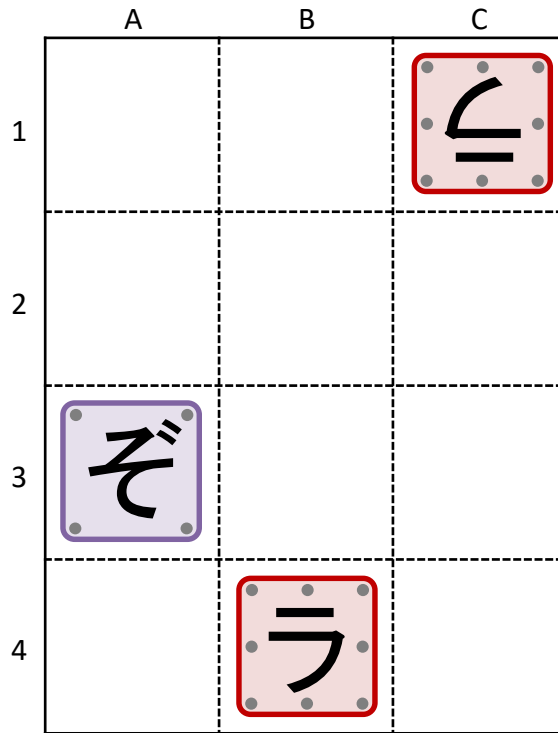
この形は必勝の形なので必ず覚えてください。まずはライオンの肩から▲A3ぞうと打ちます。後手はライオンを逃がすしかありませんが、B1に逃せば▲B2きりん（参考図）で追撃が決まります。以下、角に逃げれば頭にひよこを打って詰みです（例えば、△C1ライオン▲C2ひよこまで）。これは同じく王手がかかるA2やC2にライオンを逃がしても同じです。

よって、▲A3ぞうを打たれた後手のライオンは、王手のかからないA1やC1に逃げるしかありません。次問で続きを確認しましょう。

## 第2問

# 必勝形の寄せ 1 - 2

△後手



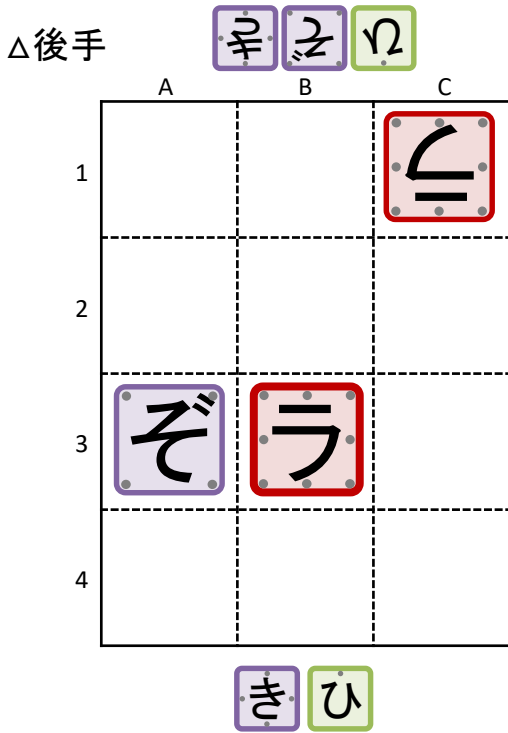
▲先手

ヒント

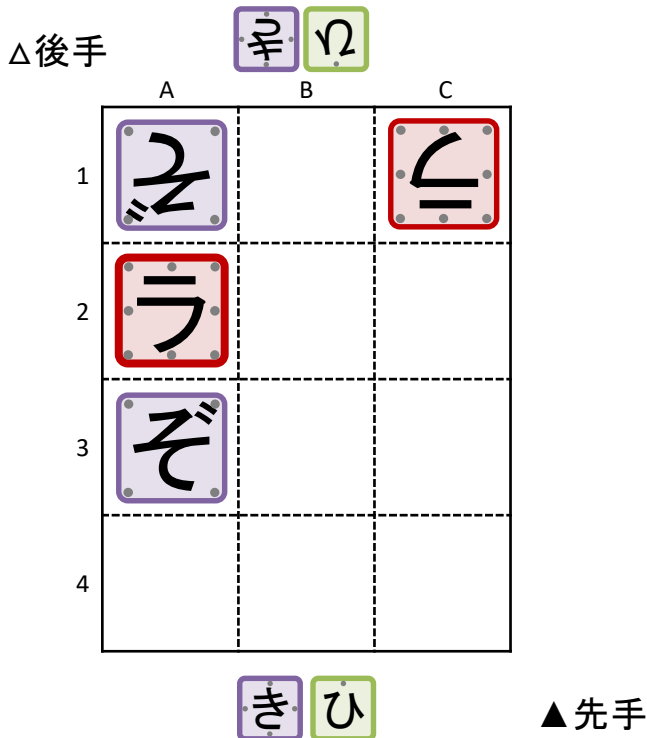
前問正解図からライオンを斜めに引きました

実戦出現度： ★★★

【正解図は▲B3ライオンまで】



【参考図は▲A2ライオンまで】



複数の狙いで攻める

正解Ⅱ ▶ B3ライオン

▲B2きりんでも勝てますが、より短手数で追いつめる▲B3ライオンを正解とします。

正解図は、▲C2きりん△B1ライオン▲B2きりん△A1ライオン▲A2ひよこまでと、▲B2ぞう△B1ライオン▲C1きりんまでの2つの詰みを見た詰めろです。

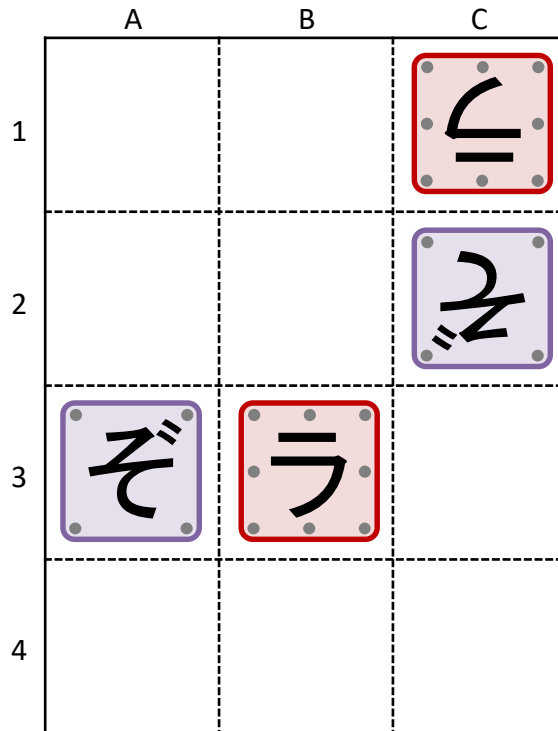
両方を受ける手は例えば△A1ぞうですが、▲A2ライオン（参考図）と入れば、後手は▲A1ライオンのトライを受けきれません。△B1きりんと粘っても、▶B2きりんがあります。



# 第3問

## 必勝形の寄せ 1 - 3

△後手



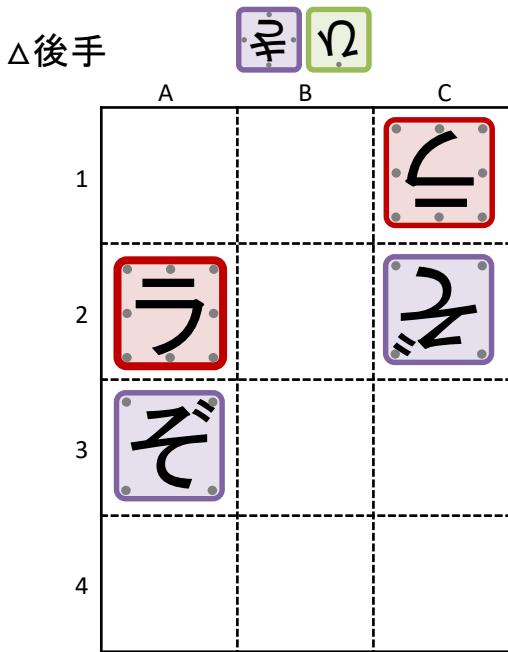
▲先手

ヒント

前問正解図から後手の思い出王手です

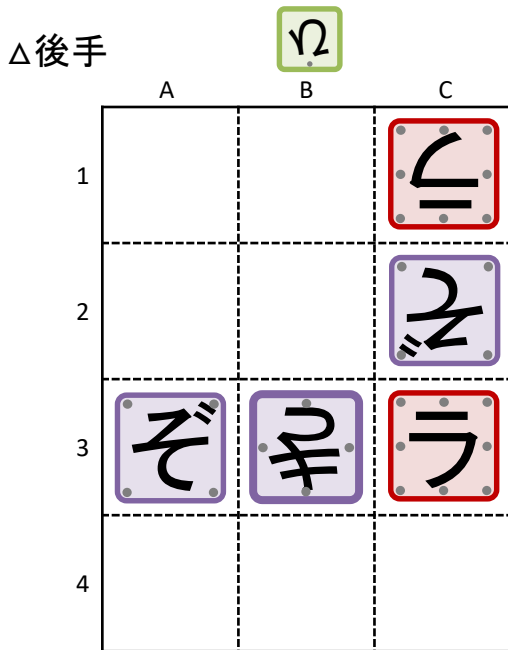
実戦出現度： ★★★

【正解図は▲A2ライオンまで】



▲先手

【参考図は△B3きりんまで】



▲先手

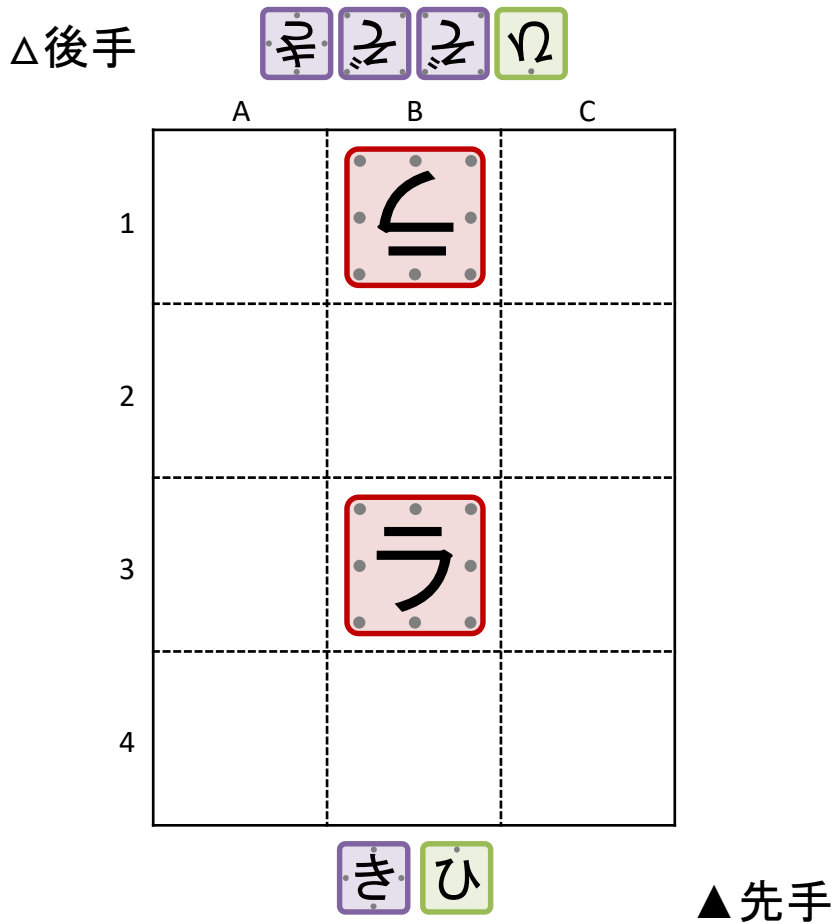
やはりトライを見せる

正解Ⅱ ▶ A2ライオン

前問参考図の手順と同じく、▲A2ライオンと入れ  
ば、後手は▲A1ライオンのトライを受けきれません。  
▶B1きりんには▶B2ぞうの王手が効きます。  
後手はきりんとひよこを持ち駒にしていますから、  
間違えて▲C3ライオンなどと指すことのないように  
注意しましょう。△B3きりん（参考図）から頓死し  
てしまいます。

## 第4問

# 必勝形の寄せ2



ヒント

最初からライオンが下段にいます

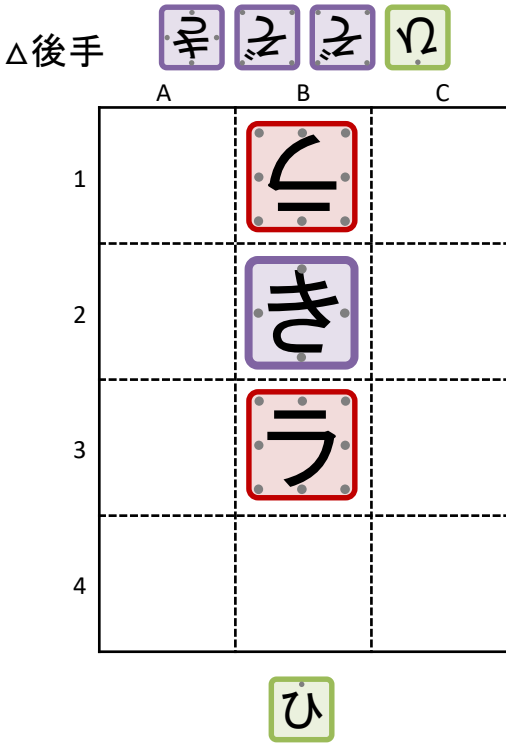
実戦出現度： ★★

基本の追いつめ方

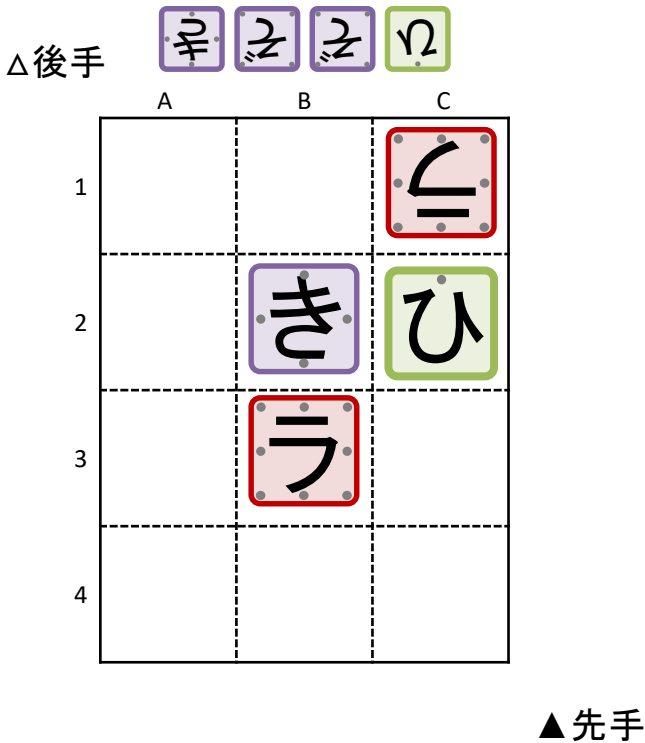
正解Ⅱ ▶ B2きりん

単純に頭からきりんをぶつけます。ライオンがどちらに逃げてても、打ちひよこで詰みです。

【正解図は▲B2きりんまで】



【参考図はC2ひよこまで】



# 第5問

## 必勝形の寄せ3

△後手

A B C

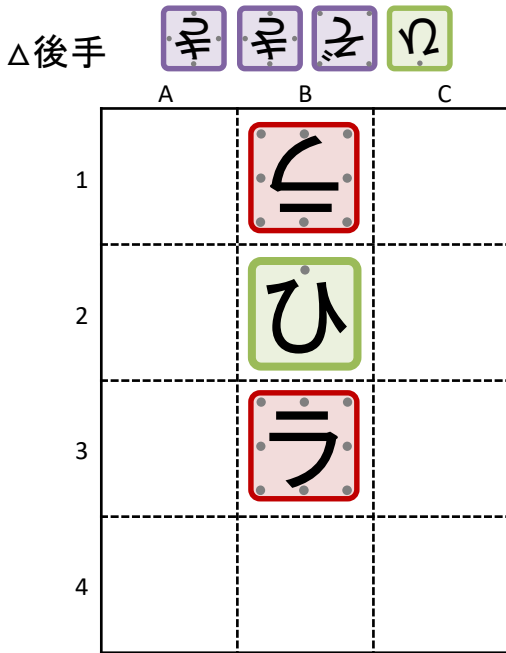
1			
2			
3			

ヒント

前問と持ち駒が変わっています

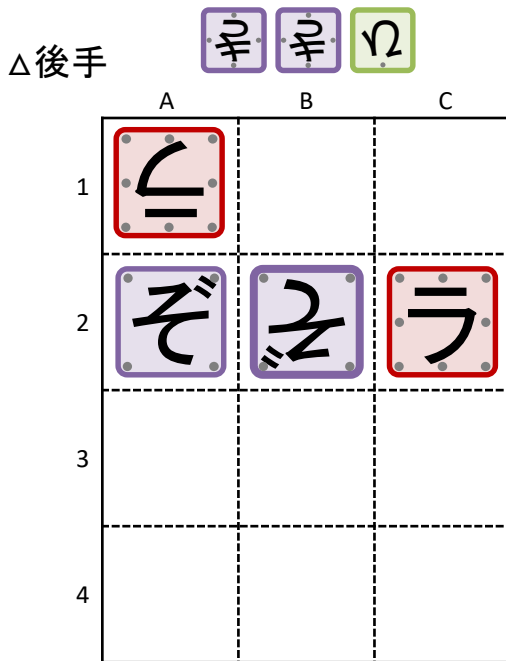
実戦出現度： ★★

【正解図は▲B2ひよこまで】



▲先手

【参考図は△B2ぞうまで】



▲先手

正解Ⅱ ▶B2ひよこ

攻め駒不足はトライで補う

ひよこのぶつけから入ります。ライオンが逃げるのと反対側にこちらのライオンが入って、トライが受かりません。例えば△A1ライオンには▲C2ライオンがあります。

なお、▲A2ぞうから王手をかけると、△A1ライオンと逃げ込まれて大変です。このときは▲C2ライオンと入っても△B2ぞう（参考図）が絶妙の攻防手で、攻めきれません。

# 第6問

## 必勝形の寄せ4

△後手

A B C

		ㇰ	
1		ㇰ	
2			
3		ㇰ	
4			

▲先手

ひ

ヒント

もうわかりますよね

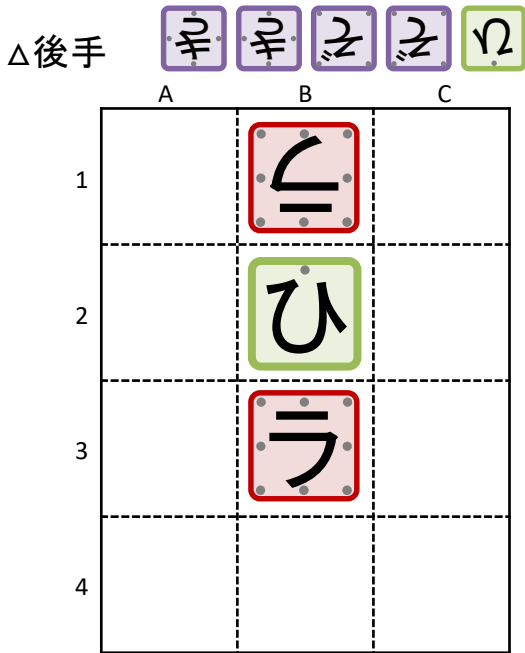
実戦出現度： ★

持ち駒より手番

正解Ⅱ ▶ B2ひよこ

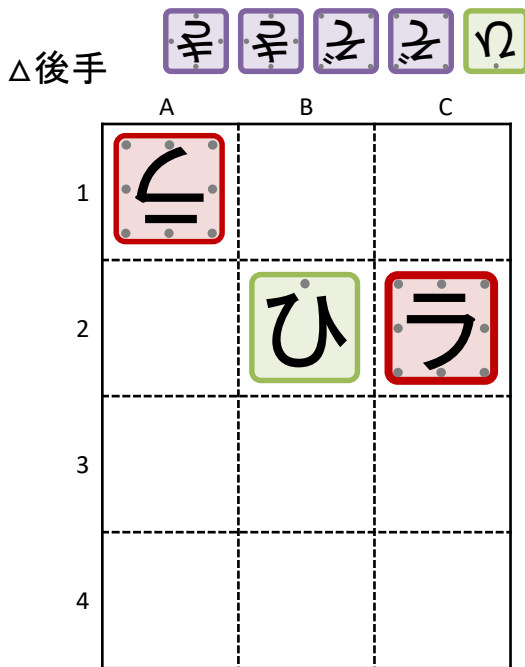
実はひよこ1枚でも必勝でした。ライオンが逃げると反対側にこちらのライオンが入って、トライが受かりません。  
ライオン同士の距離が近いと、手番の価値が駒の勝ちを大きく上回ります。このライオンの位置関係では、きりんかひよこどちらか1枚あれば勝ち、とおぼえておきましょう。

【正解図は▲B2ひよこまで】



▲先手

【参考図は△B2ぞうまで】



▲先手



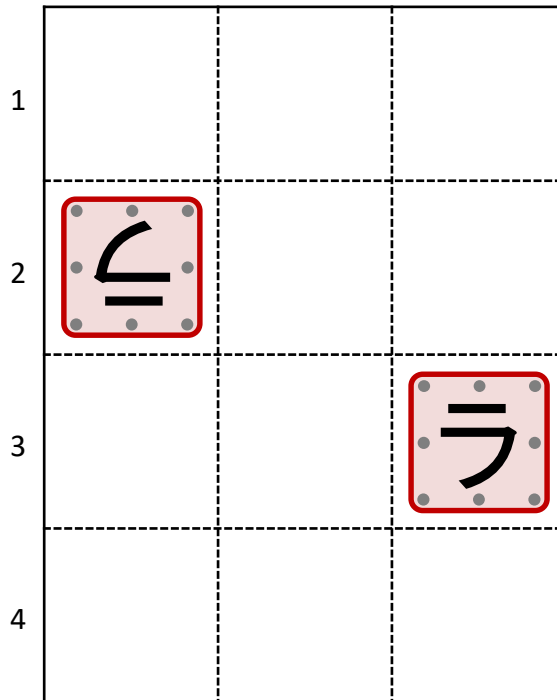
# 第7問

## 必勝形の寄せ5

△後手



A B C



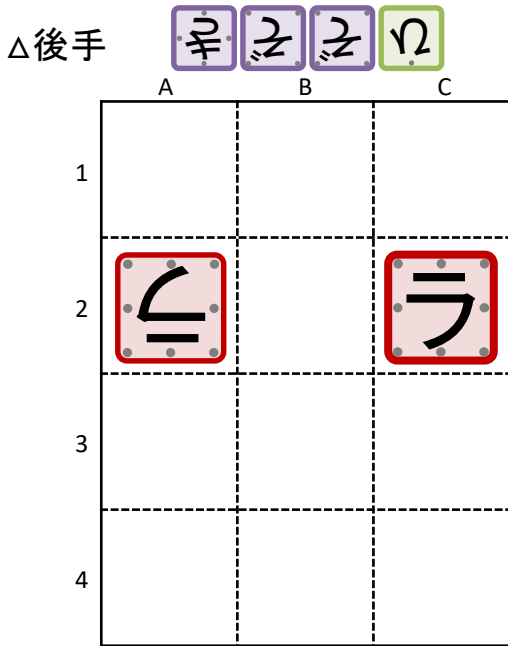
▲先手

ヒント

駒が足りない時は？

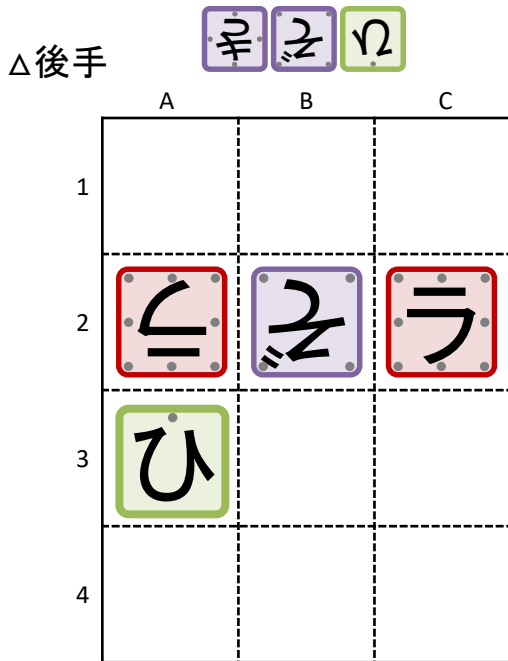
実戦出現度： ★★★

【正解図は▲C2ライオンまで】



▲先手

【参考図は▲A3ひよこまで】



▲先手

トライとキャッチの両狙い

正解Ⅱ ▶ C2ライオン

単純に▲C2ライオンと入って後手は受けがありません。後手が放置すれば▲C1ライオンのトライ勝ち。それを防ぐ△B2ぞうには▲A3ひよこの叩きが好手（参考図）。△同ライオンなら▲B2ライオンでトライ勝ちですし、△A1ライオンには▲A2きりんの詰みがあります。もちろんぞうで取ることも出来ません。C1の地点をきりんで受ける△B1きりんも、▲B2きりんと合わせれば、後手はトライとキャッチの両方を同時に受けることができません。

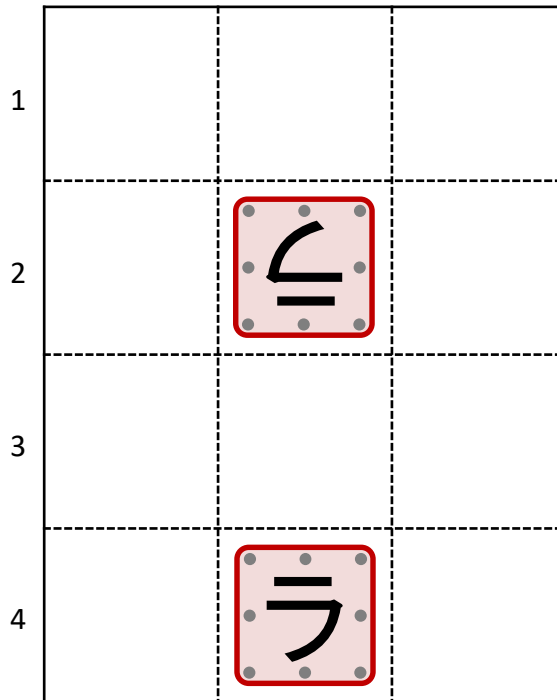
# 第8問

## 必勝形の寄せ6-1

△後手



A B C



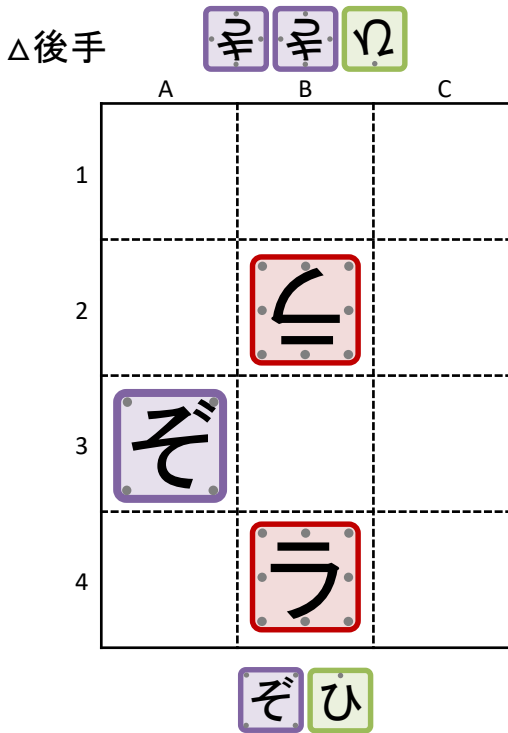
▲先手

ヒント

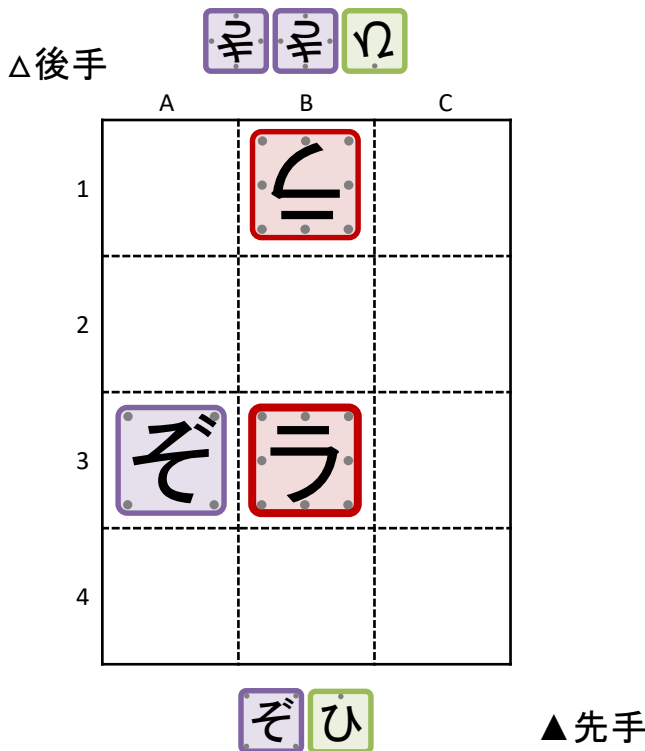
この持ち駒では難易度が上がりますが、必勝です

実戦出現度： ★★★★★

【正解図は▲A3ぞうまで】



【参考図は▲B3ライオンまで】



肩ぞうからのぞう無双

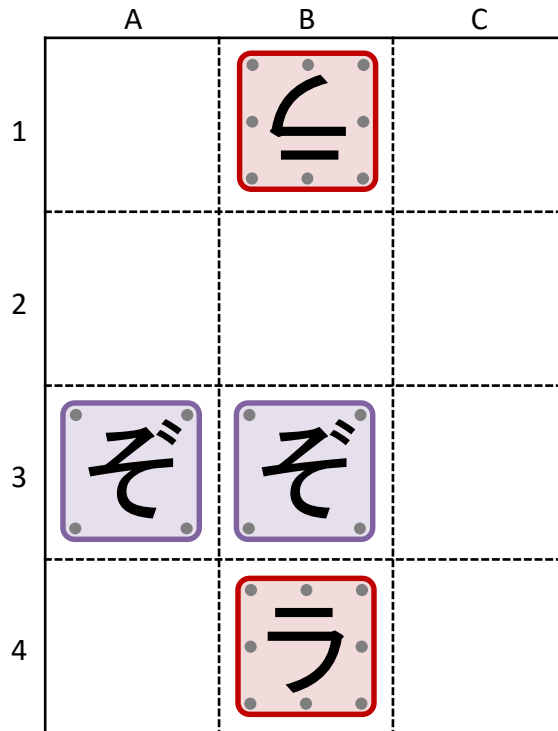
正解Ⅱ ▶ A3ぞう

やはり肩からぞうを打ちます。後手ライオンは下段に下がるか、寄ってかわすかです。単に下がってしまうのは、例えば△B1ライオンに▶B3ライオン（参考図）と出て、先手はトライオンも含めて攻め筋が多くあり、自然に勝てるでしょう。参考図以下の進行一例は、△A2きりん▶B2ひよこ△同きりん▶同ぞう▶B4きりん▶同ライオン△B2ライオンで、捌き終えたこの局面が「必勝形の寄せ1」と同じ感覚で寄せられることを確認してください。ということ、後手の粘りの正着はライオン寄り、先手にぞう無双を決めさせてから引きます。次の問題で見てください。

# 第9問

## 必勝形の寄せ6-2

△後手



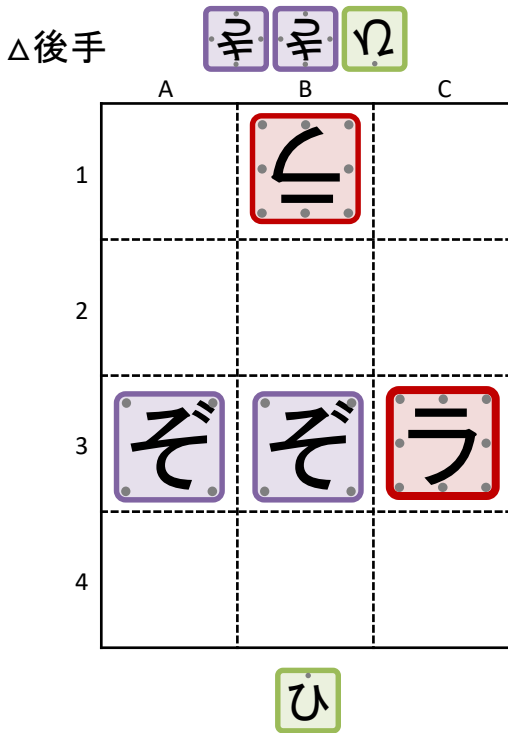
▲先手

ヒント

ぞう無双の圧力を活かして寄せます

実戦出現度： ★★★

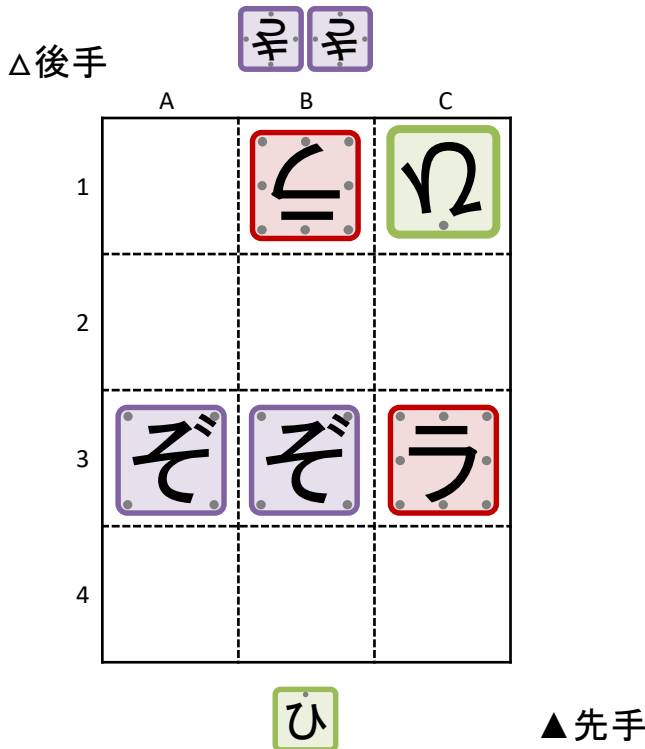
【正解図は▲C3ライオンまで】



正解Ⅱ ▶ C3ライオン

敵陣を圧迫する

【参考図は△C1ひよこまで】



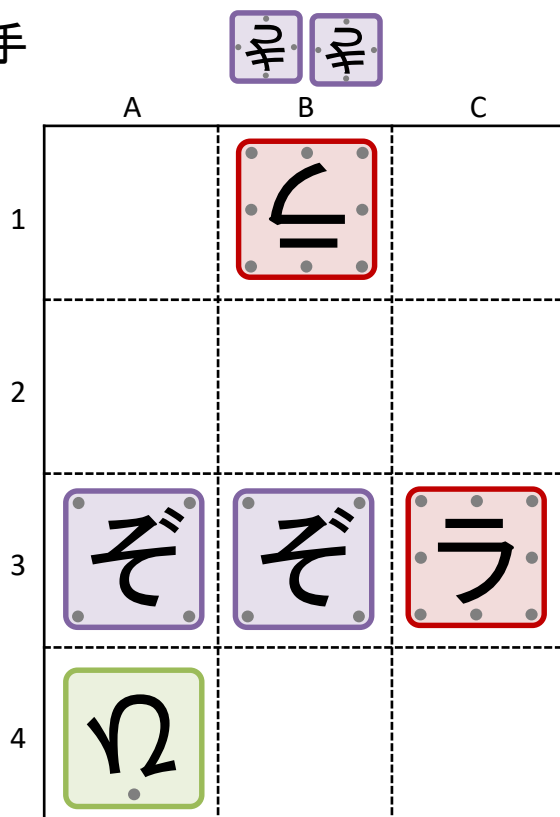
持ち駒にひよこかきりんがもう一枚あれば、単純に打って詰みますが、ひよこ1枚だけで寄せるのは（一応寄る手順はあります）大変です。そこで、ライオンがぞう無双に並んで圧力をかけます。

後手は押さえこまれて敗勢ですが、手が広い場面でもあります。後手の有力な受けは△C1ひよこ（参考図）ですが、トリッキーな技として△A1きりんと▷A4ひよこがありますので、間違えないようそちらから先に見ていきましょう。

# 第10問

## 必勝形の寄せ6-3

△後手



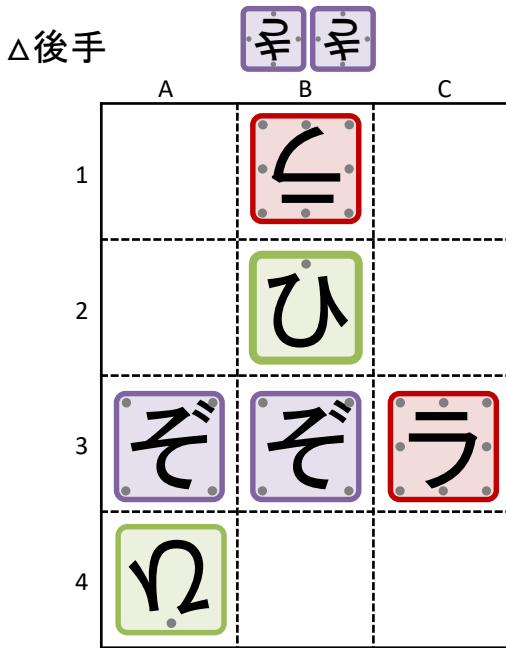
▲先手

ヒント

ひよこの置物を拾うタイミングを考えてください

実戦出現度：★★

【正解図は▲B2ひよこまで】

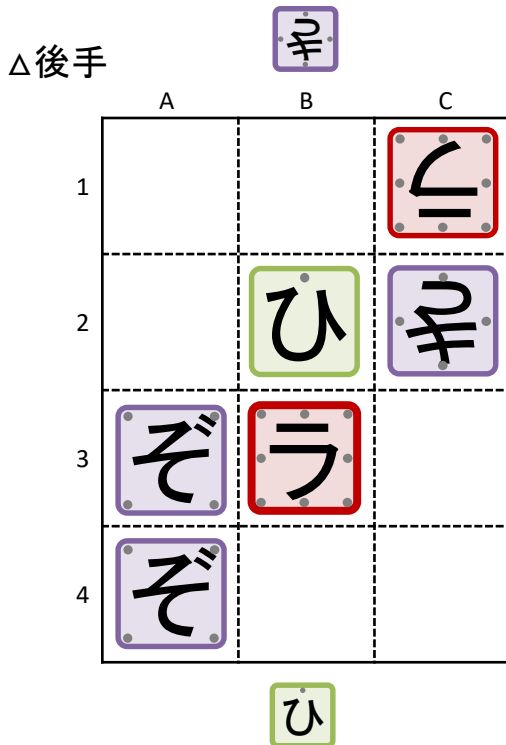


B2のひよこは天王山

正解Ⅱ ▶ B2ひよこ

▲先手

【参考図は▲B3ライオンまで】



餌につられて▲A4同ぞうは、△C2きりんからライオンを追われる展開になります。形勢逆転とまでは行きませんが、素早く仕留めるためには▲B2ひよこを入れるのが好手です。B2の地点をひよこで制圧しておけば、後手のライオンは動きにくい上、こちらがトライを見せた時に受けが効きません。

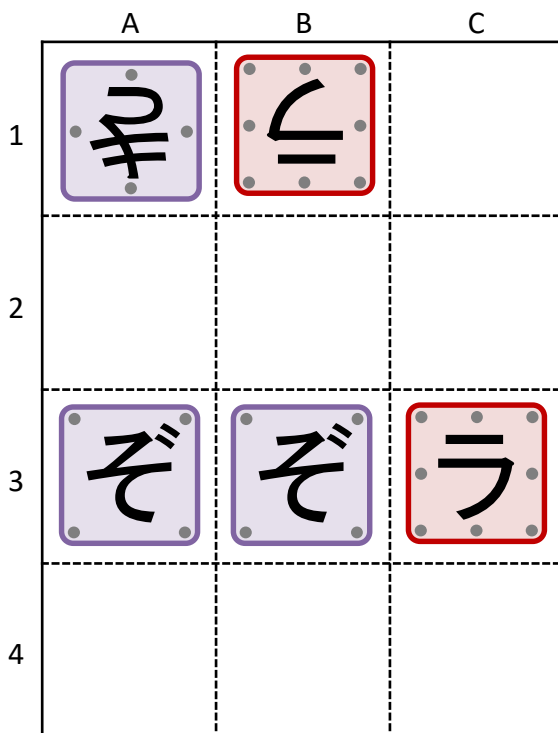
正解図以下、△C1ライオン▲A4ぞう△C2きりん▶B3ライオン（参考図）と進んで、後手は指す手があります。△C3きりん打は▶A2ライオンと入ってトライが受かりませんし、△A1きりんにも▶B4ひよこ手を渡されると自滅するしかなくなります。



# 第11問

## 必勝形の寄せ6-4

△後手



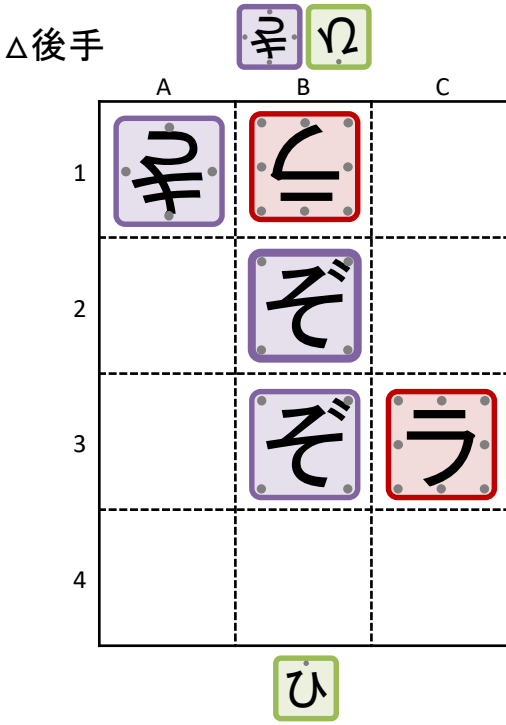
▲先手

ヒント

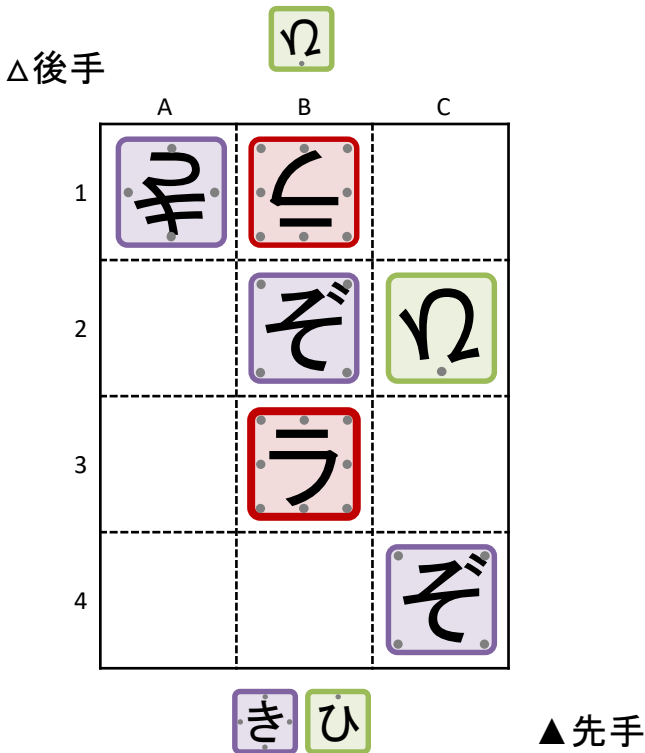
やはりポイントは押さえ込みですが

実戦出現度：★★

【正解図は▲B2ぞうまで】



【参考図は▲B3ライオンまで】



渋滞しない駒組みを

正解Ⅱ ▶ B2ぞう

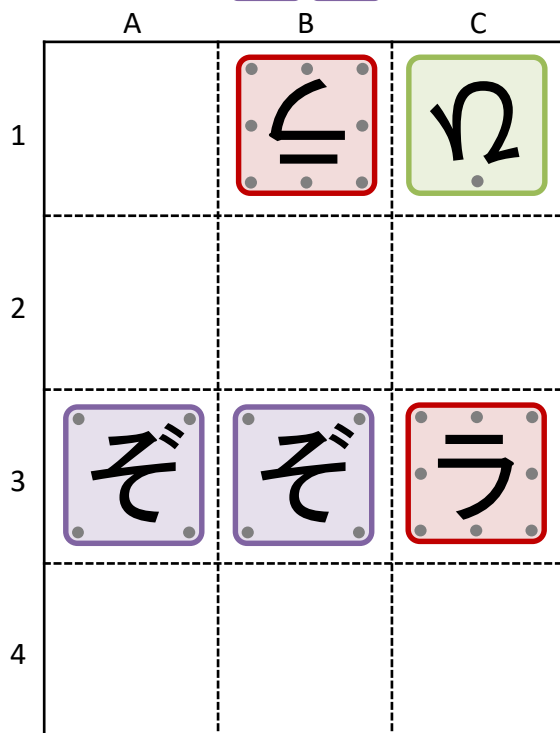
今度は▲B2ひよこと打っても△C1ライオンとか  
わされ、継続手がありません。そこで、ぞうが入るの  
が正解。

正解図以下、後手が粘るには△C1ひよこですが、  
▶C2ひよここと合わせます。以下、後手が生贄のきり  
んで必死に粘るとしても、△C4きりん▲同ぞう△C  
2ひよこ▲B3ライオン（参考図）。参考図は▲C1  
きりんの詰めろなので、それを消す△C1ひよこには、  
▶A1ぞうと守り駒を剥がしてわかりやすく勝てます  
ね。

# 第12問

## 必勝形の寄せ6-5

△後手



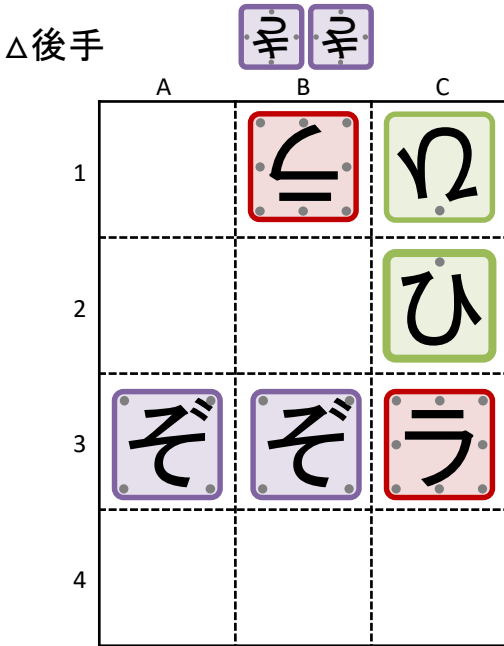
▲先手

ヒント

継続手を考えながら攻めてください

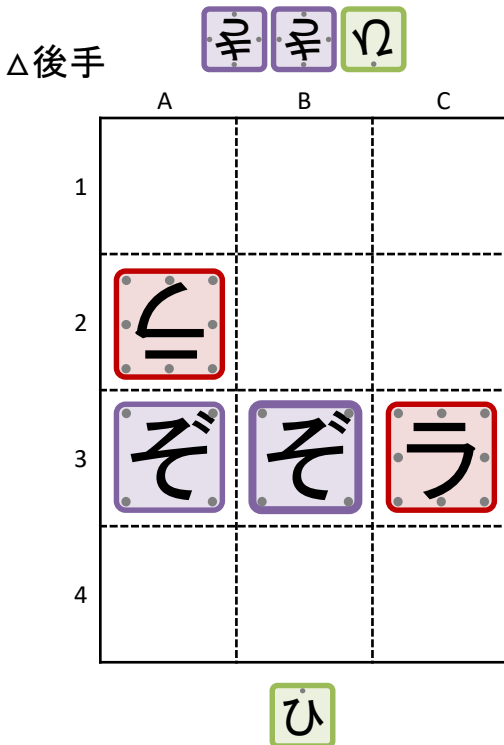
実戦出現度： ★★★

【正解図は▲C2ひよこまで】



▲先手

【参考図は▲B3ぞうまで】



▲先手

合わせのひよこ

正解Ⅱ ▶C2ひよこ

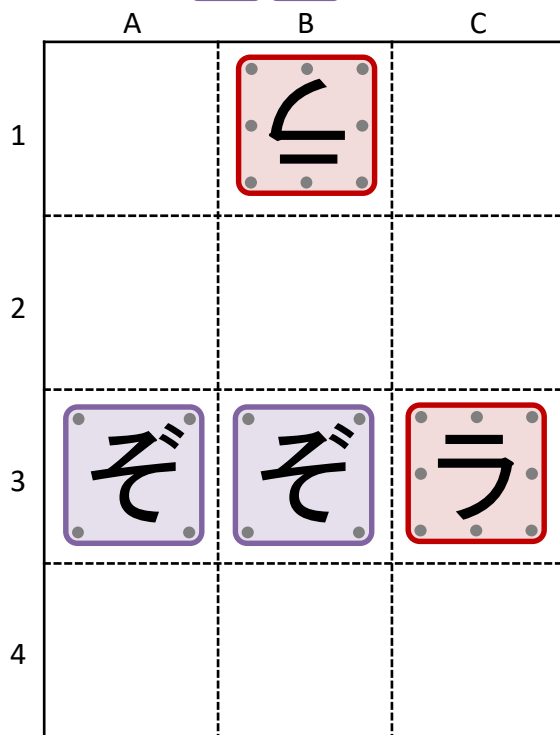
落ち着いてひよこを合わせます。▲B2ひよこでは  
▶A1ライオンとかわされて継続手がなくなるのでい  
けません。

▶C1ひよこ成が王手になって厳しいので、後手は  
▶同ひよこと取りますが、▲同ぞう▶A2ライオン▲  
B3ぞう（参考図）△B1ライオンで手番がとれます。  
参考図から、△A3ライオンは▲A4ひよこで詰ん  
でしまうことを確認してください。

# 第13問

## 必勝形の寄せ6-6

△後手



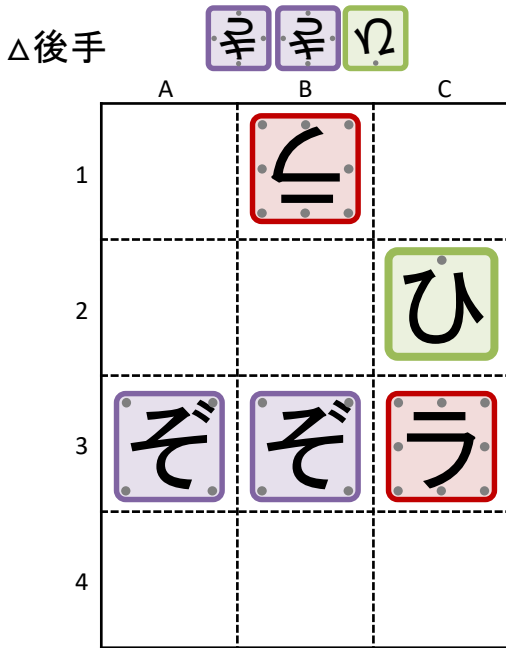
▲先手

ヒント

難解ですが勝利はすぐそこです

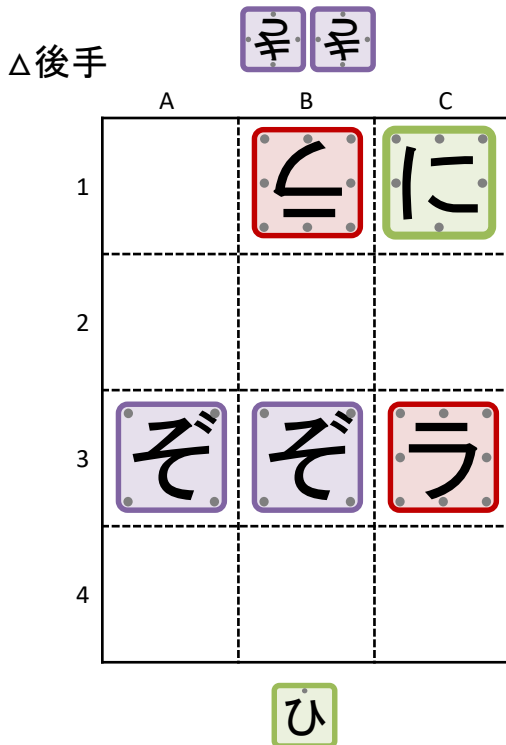
実戦出現度： ★★★

【正解図は▲C2ひよこまで】



▲先手

【参考図は▲B3ぞうまで】



▲先手

敵ライオンを狭くする

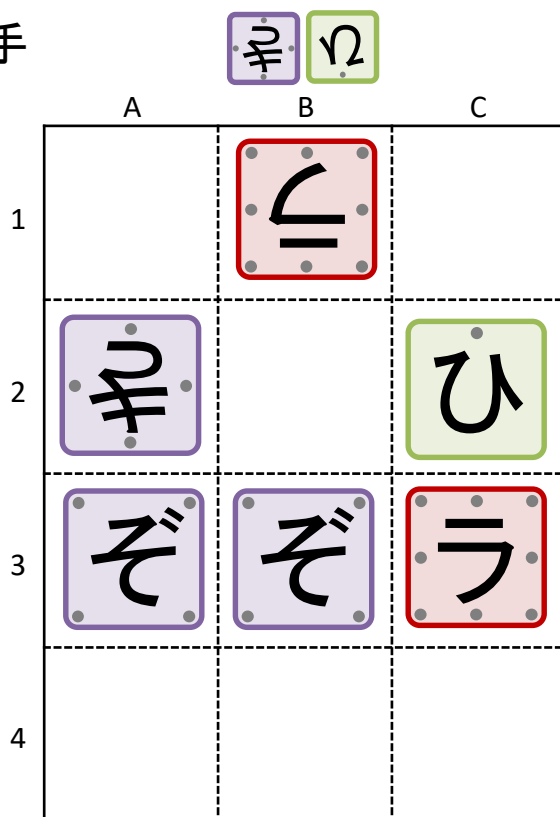
正解Ⅱ ▶C2ひよこ

▲B2ひよこでも寄りますが、少しでも勝ち手順が短い▲C2ひよこを正解とします。  
 ▷C1ひよここと合わせても、▲同ひよこ成（参考図）と捨てる手が好手で、後手が取っても取らなくても▲B2ぞうから勝ちになります。そこで後手の粘りは△A2きりんです。次問で考えてみます。

# 第14問

## 必勝形の寄せ6-7

△後手



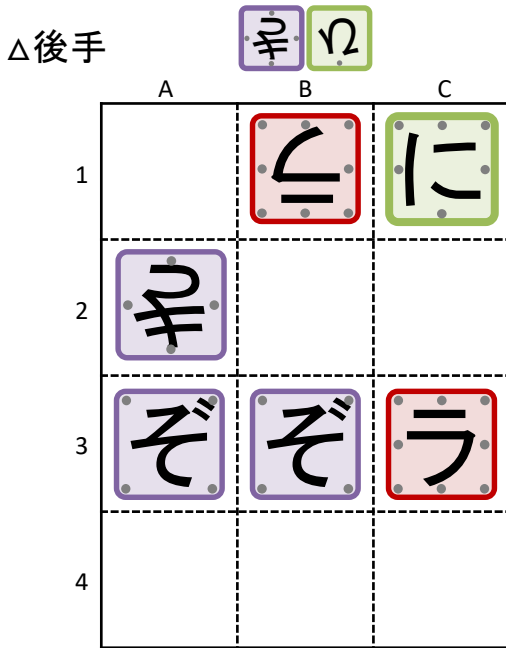
▲先手

ヒント

この一手は覚えてください

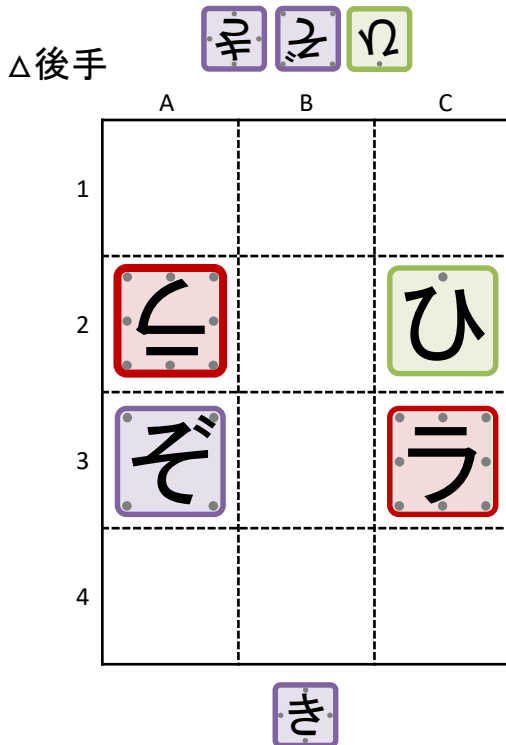
実戦出現度： ★★★

【正解図は▲C1ひよこ成まで】



▲先手

【参考図は▲A2ライオンまで】



壁ひよこは捨ててしまう

正解Ⅱ ▶ C1ひよこ成

ひよこの成捨ててこの一手です。これは直感的には導きにくい手ですから覚えておきましょう。△同ライオンなら▲A2ぞう。また、△A1ライオンと逃げるなら、▲B1にわとり△同ライオンの押し売りを入れてから▲A2ぞうです。この2パターンは簡単に勝てますので、確認してください。

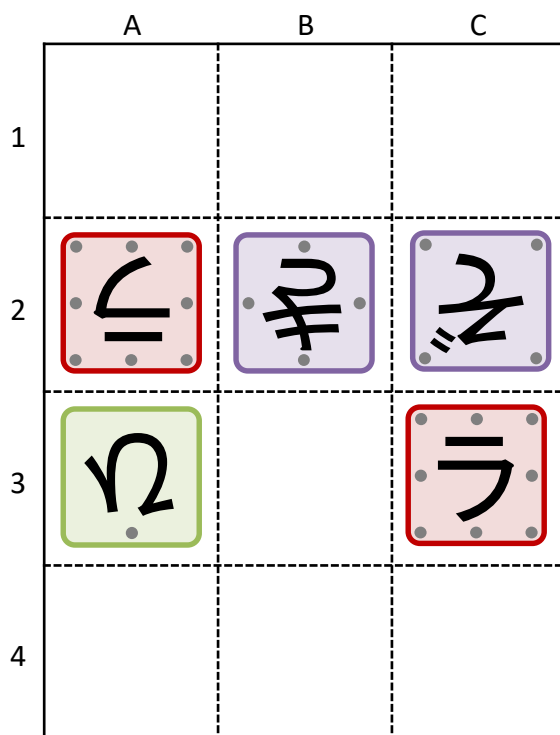
ひよこを残したまま▲A2同ぞうとしてしまうと、▷同ライオン（参考図）がしびれます。C2の地点のひよこが邪魔で先手はトライを見せることができなくなっており、▲B3きりんと受けるしかありませんが、そこで逆転の一手があります。先後を逆にして次問で見えます。



# 第15問

## 必勝形の寄せ6 一失敗編

△後手



▲先手

きぞひ

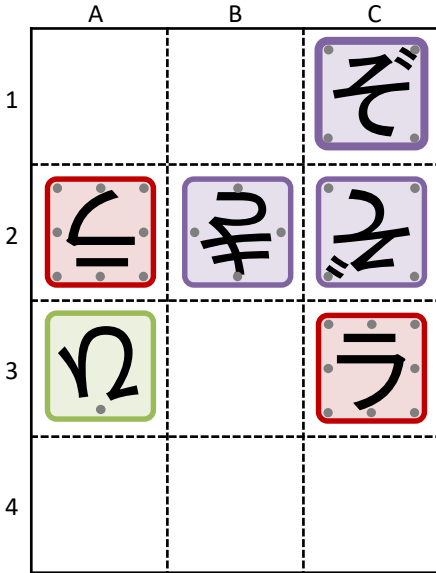
ヒント

前問までと先後逆。大逆転の一手です

実戦出現度： ★

【正解図は▲C1ぞうまで】

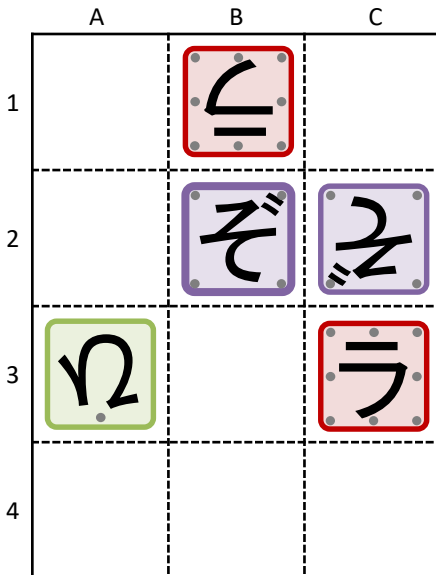
△後手



▲先手

【参考図は▲B2ぞうまで】

△後手



▲先手

正解Ⅱ ▶C1ぞう

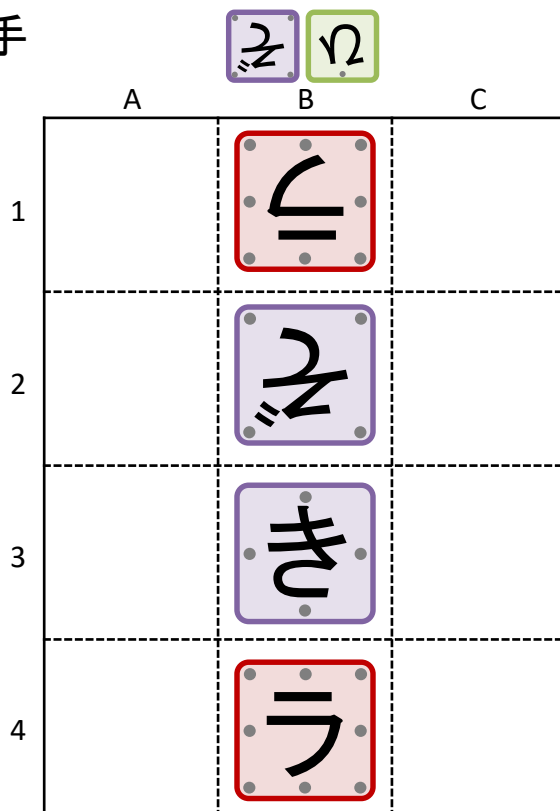
裏からぞうを打つ

▲C1ぞうと、きりんの裾からぞうを打つ手が強烈です。きりんを逃せば▲C2ライオンとぞうを抜かれてしまいますし、△B1ライオンの顔面受けも▲B2ぞう（参考図）で後手必敗です。

# 第16問

## 必勝形に誘導 1

△後手



▲先手

ヒント

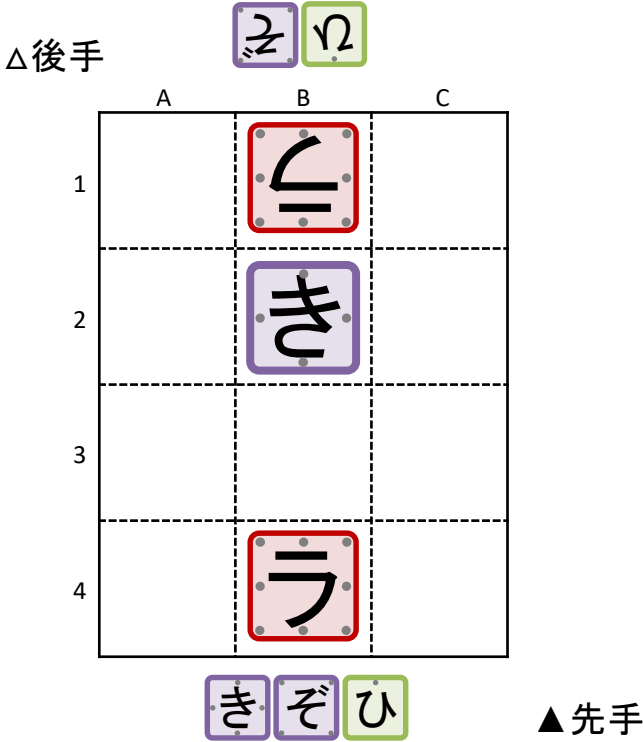
必勝形 1 に誘導してください

実戦出現度： ★★★

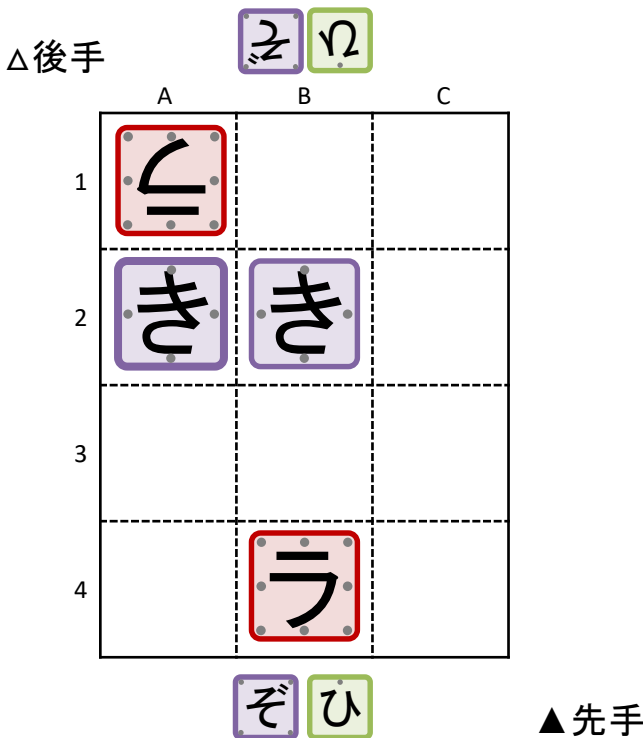
精算後の持ち駒で考える

正解Ⅱ ▶ B2きりん

【正解図は▲B2きりんまで】



【参考図は▲A2きりんまで】

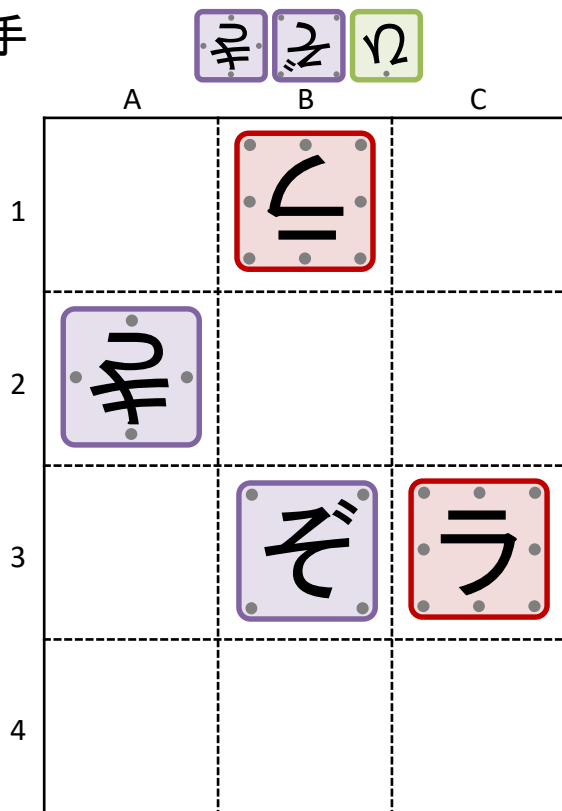


単純にぞうきりん交換すると、その後の局面が「必  
勝形1」と同一です。  
やる人はいないとは思いますが、△A1ライオンと  
逃げて、▲A2きりん（参考図）で詰みますね。  
このように、実戦では駒を交換して盤面が綺麗に  
なった時、その局面が必勝かどうかを考えてみる癖を  
つけてください。

# 第17問

## 必勝形に誘導 2

△後手



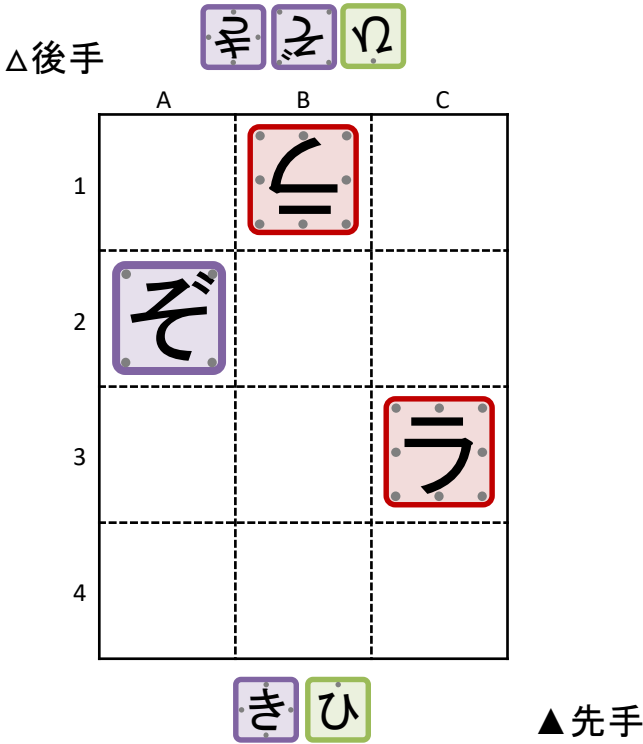
▲先手

ヒント

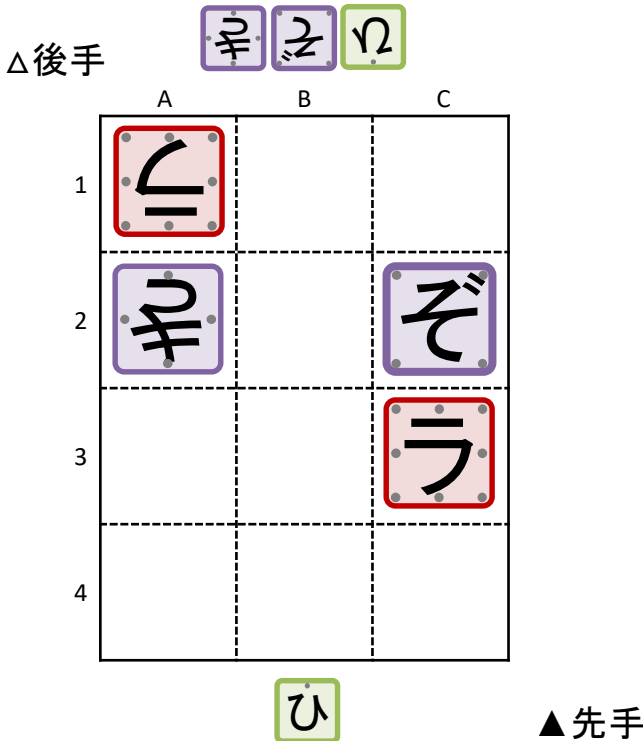
必勝形5に誘導してください

実戦出現度： ★★★

【正解図は▲A2ぞうまで】



【参考図は▲A2きりんまで】



盤面を綺麗にしてから

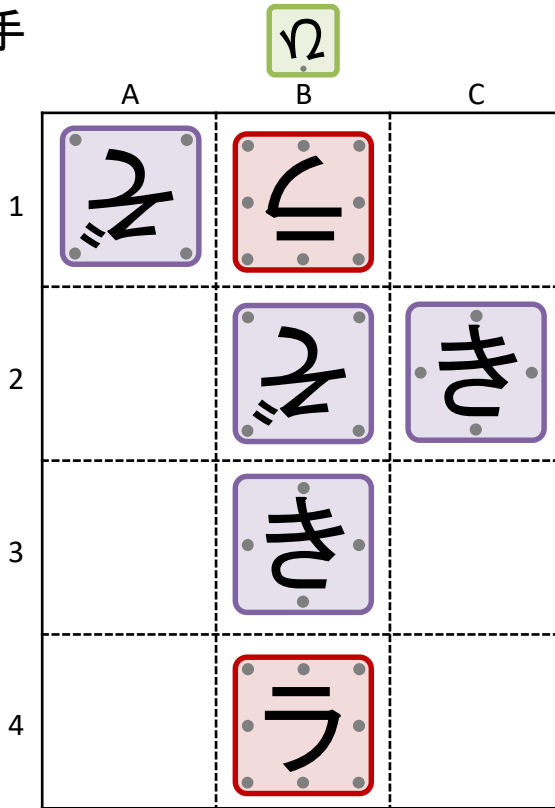
正解Ⅱ ▶ A2ぞう

駒を精算してしまいます。正解図から△A2同ライオンで必勝形5になります。▶C2ぞうは△A1ライオン（参考図）で攻めが続きません。

# 第18問

## 必勝形に誘導 3

△後手



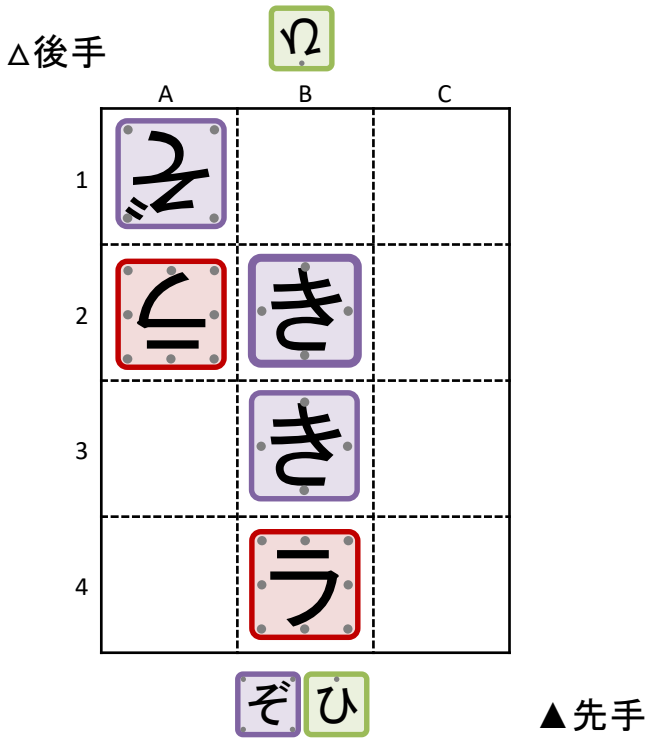
▲先手

ヒント

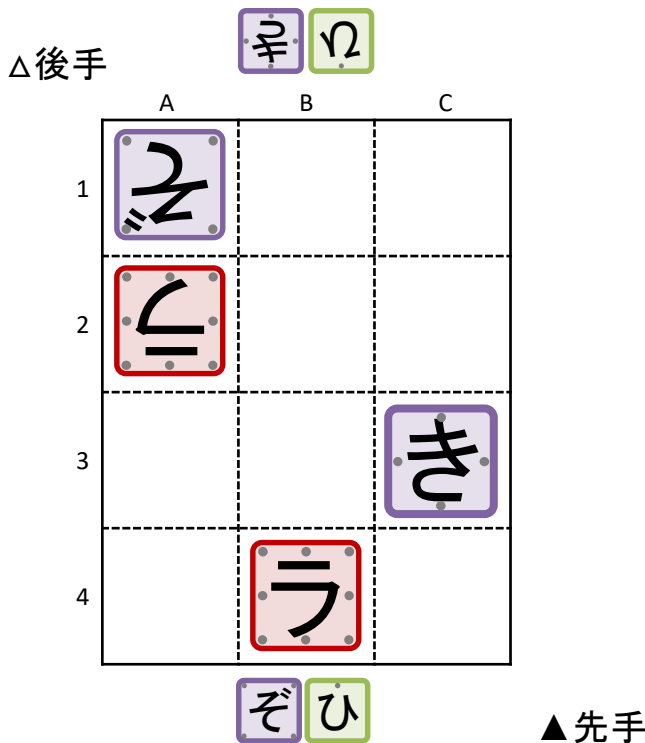
必勝形6に誘導してください

実戦出現度： ★★★

【正解図は▲B2きりん寄まで】



【参考図は▲C3きりんまで】



やはり精算

正解Ⅱ ▶ B2きりん寄

または

▶ B2きりん上

基本は精算です。精算した先に必勝形があるかどうかを考えてください。正解図以下、△同ぞう ▶同きりん▷同ライオンで、必勝形6の形になります。その先、手順は少し長いですが、必勝形6を覚えていれば自信を持ってこの精算ができますね。

▶ A2きりん引などと弱気になると、△同ぞう▶同きりん（参考図）で紛れます。



## 第2章

どろろどろろしよろろ

ひと目の定跡編

## どうぶつしょうぎ ひと目の定跡編

第2章では、どうぶつしょうぎの序盤の定跡を紹介します。

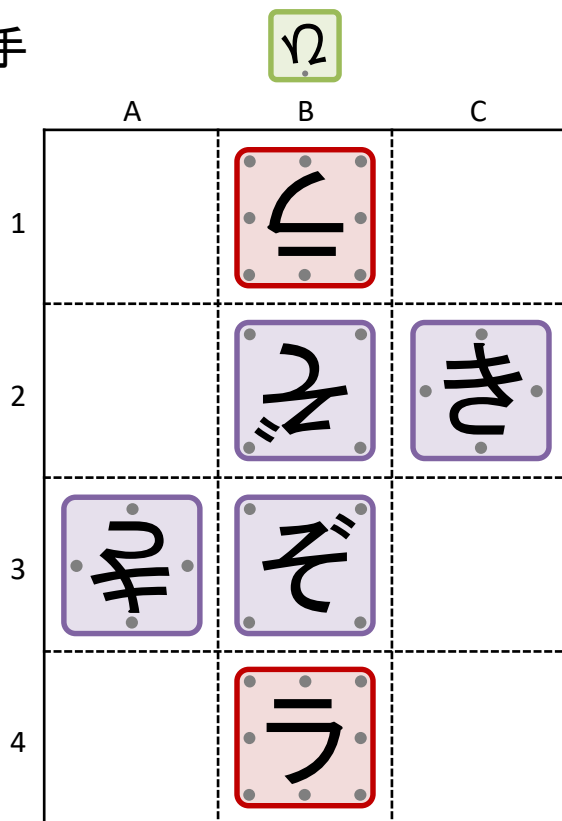
紹介する定跡は、どうぶつしょうぎの主要戦型である「相腰掛けぞう」、「腰掛けぞう急戦」、「カニカニぞう」、そして「一手損びよ換わり」の4つです。主要な変化と気をつけるべき一手を解説しました。また、最後にそれらの定跡から外れる「定跡外し」を紹介します。

4つの戦型のうち、「一手損びよ換わり」だけは少しトリッキーですが、残りの3つは基本的に先手が好きなものを選ぶことができます。得意戦法を作って、先手番の時はどれを指すのか決めておきましょう。また、後手のときは3つどれが来ても正しく応じる必要があります。どうぶつしょうぎは後手必勝のゲームですが、戦法の選択権はある程度先手が持っており、なんだかバランスが取れていて面白いですね。

# 第19問

## 相腰掛けぞう 1

△後手



▲先手

ヒント

悪形を咎めてください

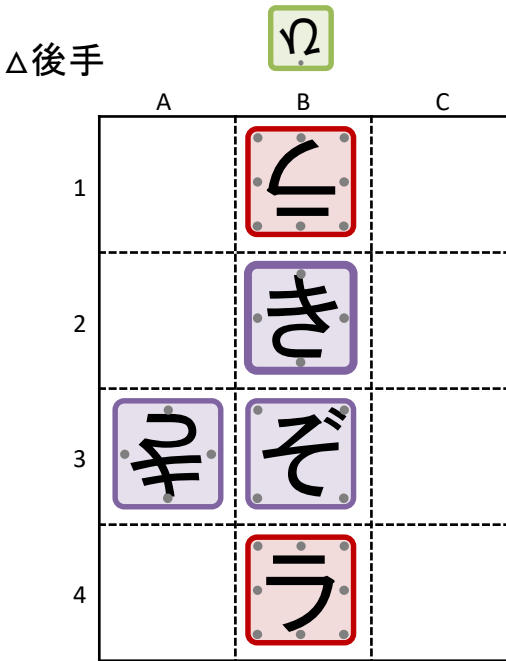
実戦出現度： ★★★

(実戦では先後逆)

ぞう無双で駒得

正解Ⅱ ▶ B2きりん

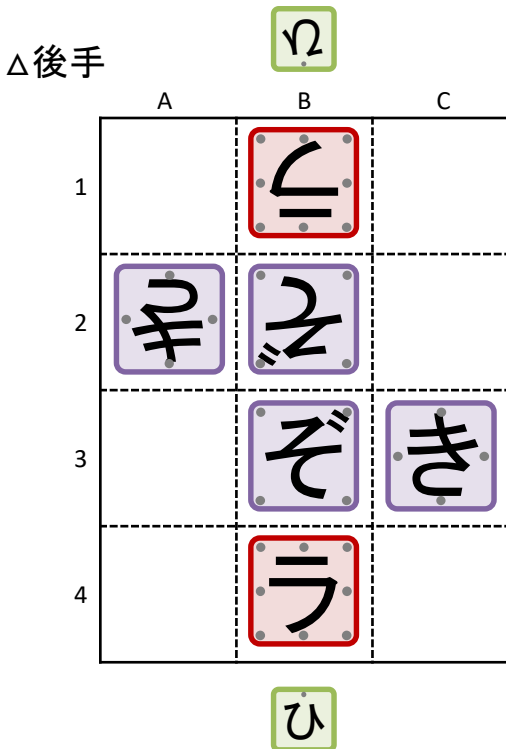
【正解図は▲B2きりんまで】



ひぞ

▲先手

【参考図：相腰掛けぞう】



▲先手

初期盤面から先手がひよこを取り、お互いがきりんの翼（きりんが一つ前に出た形）、かつ、ぞう冠（ぞうがライオンの前に出た形）を組む戦型を、本書では本将棋の「相腰掛け銀」にならって、「相腰掛けぞう」と呼ぶことにします（参考図）。

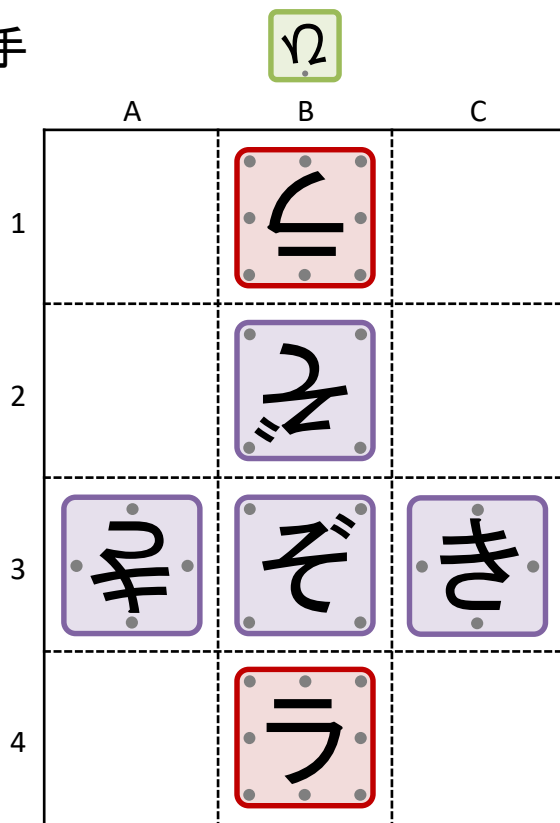
問題図は相腰掛けぞうからお互いにきりんを伸ばした局面ですが、駒得のチャンスです。

正解図以下、△同玉に▲C3ぞうと打って、ライオンが逃げたところで▲A3ライオン。実質ぞう1枚をタダで貰ったことになります。

# 第20問

## 相腰掛けぞう2

△後手



ひ

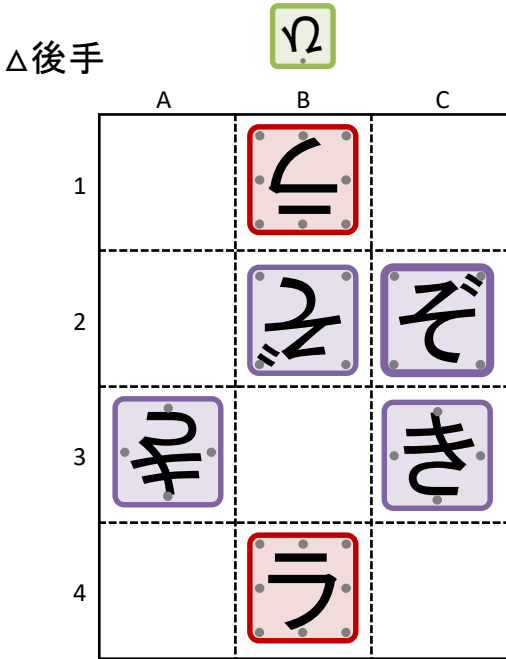
▲先手

ヒント

前問の形にはしたくありません

実戦出現度： ★★★★★

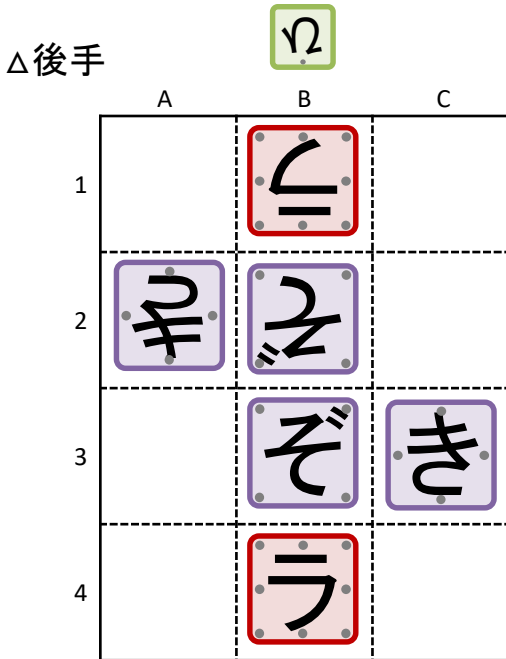
【正解図は▲C2ぞうまで】



ひぞ

▲先手

【参考図：相腰掛けぞう】



ひ

▲先手

正解Ⅱ ▶ C2ぞう

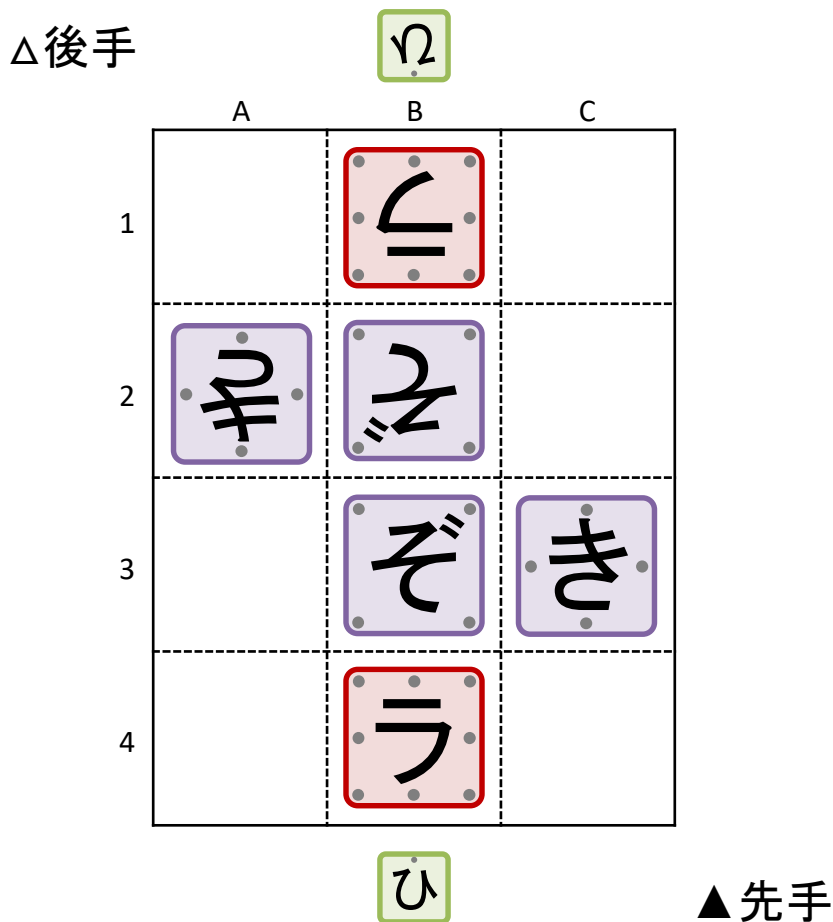
後手に打開を迫る

前問で見た通り、相腰掛けぞうの基本図から相手がきりんを伸ばしてきた時、釣られてこちらも伸ばしてしまうと悪くなるのが分かりました。つまり、▲C2きりんとはできません。そこで、ここは▲C2ぞうと一度王手する一手です。

ライオンが逃げれば▲B3ぞうと戻ります。先手の立場を活かし、千日手にするか、それとも無理に打開するかを選択を後手に迫ります。

# 第21問

## 相腰掛けぞう3



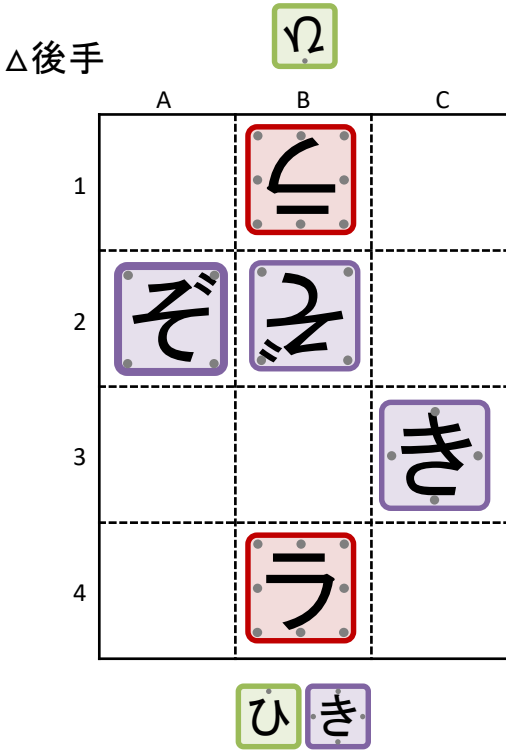
ヒント

結局、この基本図からの最善手は何でしょう

実戦出現度： ★★★★★

(実戦では先後逆)

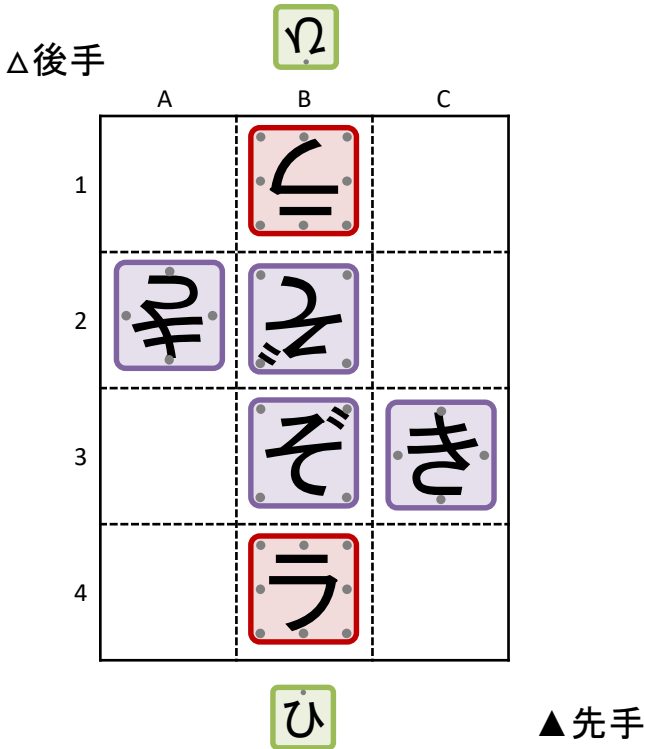
【正解図は▲A2ぞうまで】



正解Ⅱ ▶ A2ぞう

きりんぞう交換で仕掛け

【参考図：相腰掛けぞう】

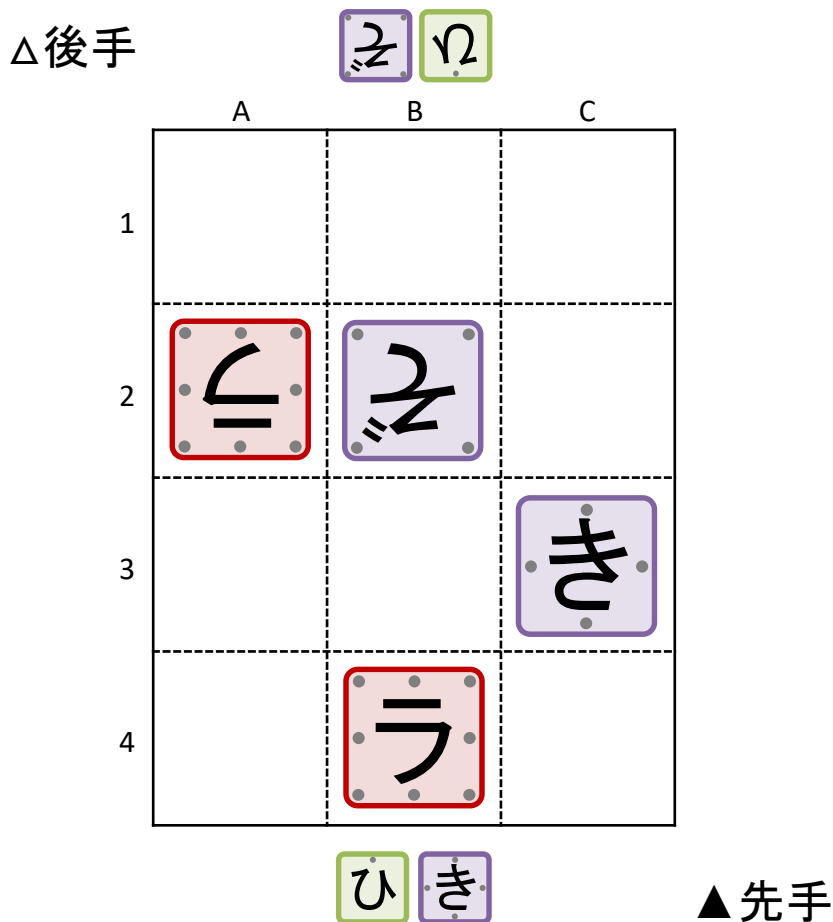


前2問で見た通り、相腰掛けぞう基本図からは手番を持って見ている側（普通に駒組みすれば後手側）がきりんぞう交換で仕掛けるのが正着になります。△同ライオンと交換して、次の一手がポイント。



## 第22問

# 相腰掛けぞう4



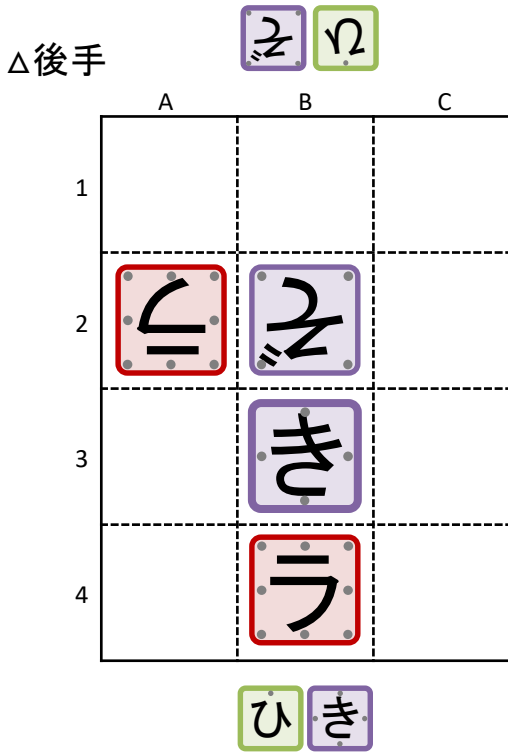
ヒント

きりんぞう交換の後はこの一手

実戦出現度： ★★★★★

(実戦では先後逆)

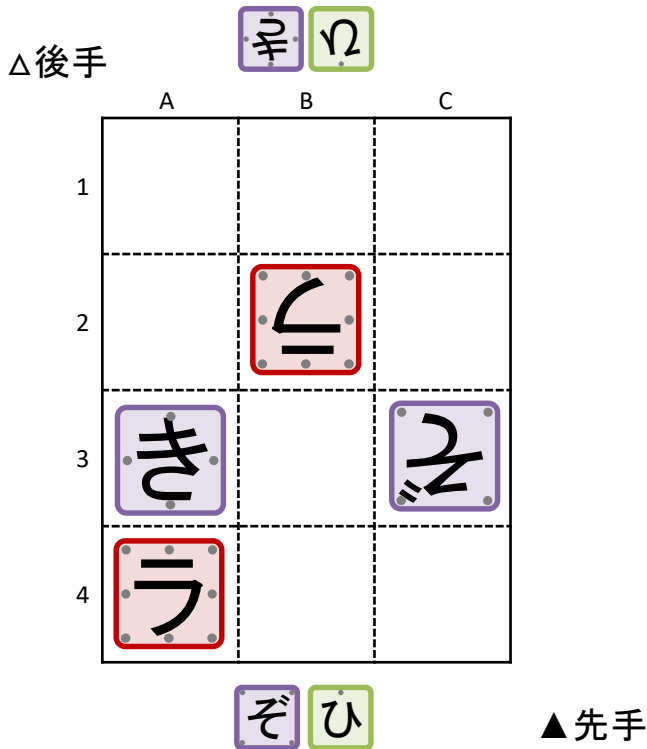
【正解図は▲B3きりんまで】



正解Ⅱ ▶ B3きりん

きりんを寄ってよし

【参考図は△B2ライオンまで】

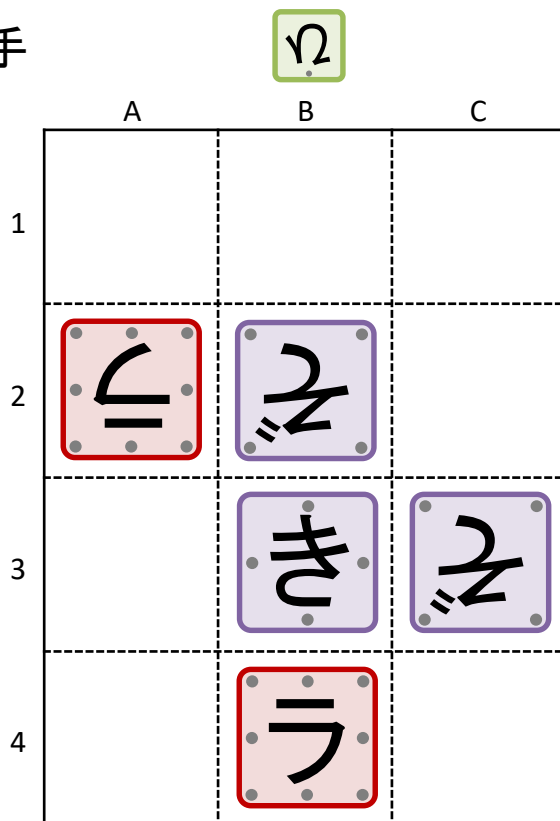


きりんを寄るのが定跡です。▲B2きりん打も見えるかと思いますが、以下、△A3ぞう打▲A4ライオン△C3ぞう▲A3きりん△B2ライオンと進んで、先手は押さえこまれた格好です。すぐに負けるといふことはありませんが、進んで選ぶ変化ではありません。

## 第23問

# 相腰掛けぞう5

△後手



ひ き

▲先手

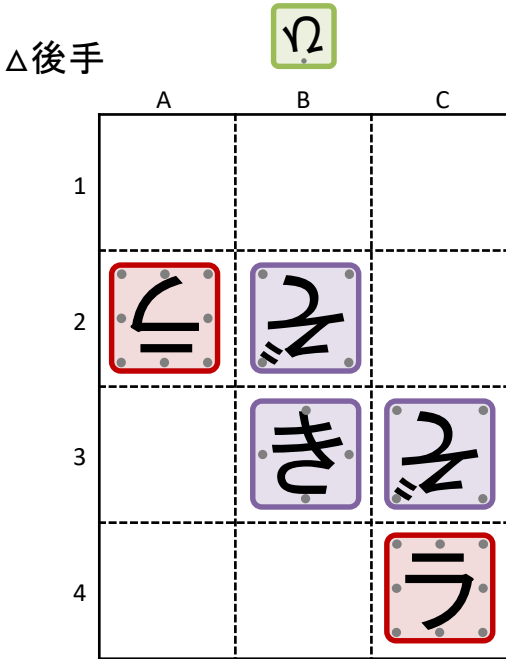
ヒント

後手の狙いに嵌らないように注意

実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

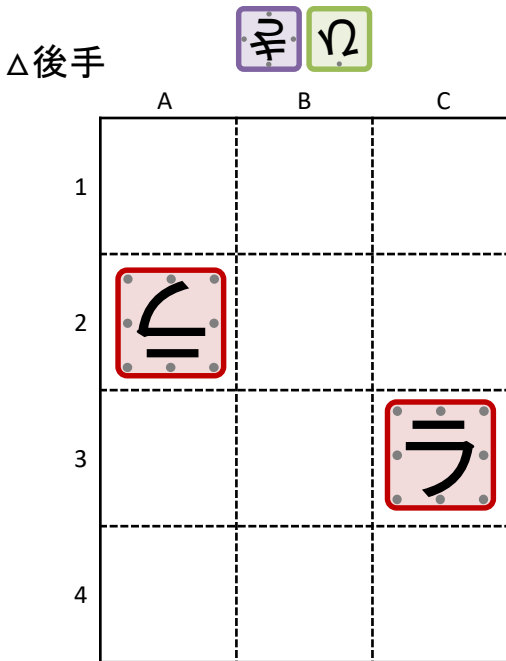
【正解図は▲C4ライオンまで】



▲先手

▲先手

【参考図は▲C3ライオンまで】



▲先手

▲先手

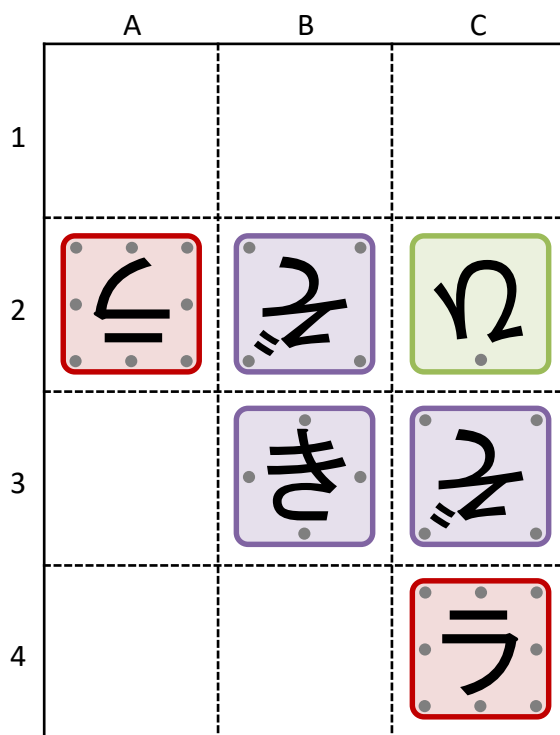
精算してはいけない  
正解II ▶ C4ライオン

手拍子で▲C3同きりんとしては相手の思うつぼです。△同ぞう▲同ライオン（参考図）は駒得ですが、この局面は「必勝形の寄せ5」です。後手に△A3ライオンとトライを見せられて負けとなります。相手の攻めを切らすため、じっとライオンを寄るのが好手です。

# 第24問

## 相腰掛けぞう 6

△後手



▲先手

ヒント

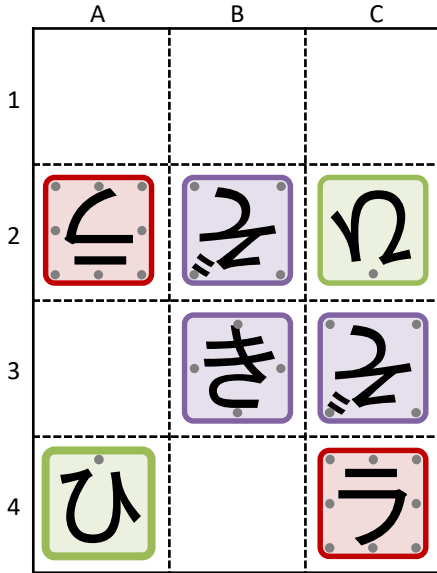
ともかく後手の攻めを切らすことです

実戦出現度： ★★★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲A4ひよこまで】

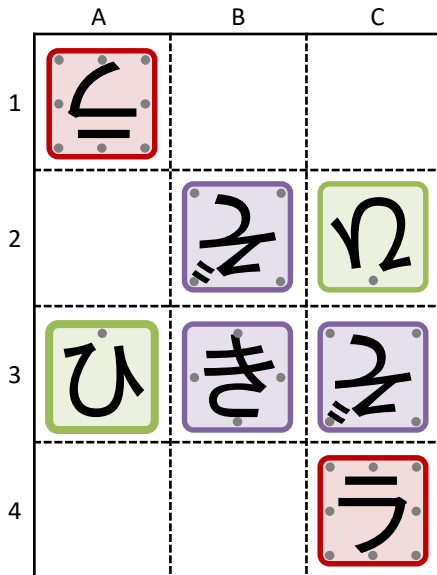
△後手



▲先手

【参考図は▲A3ひよこまで】

△後手



▲先手

手を切らしにい

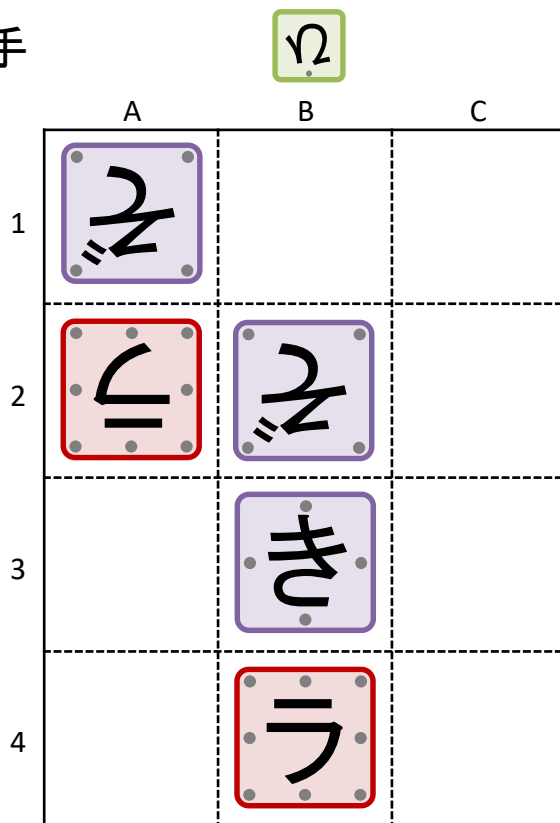
正解II ▶ A4ひよこ

相手の奇襲を軽くいなした後は、相手が指す手がなくなるように指していくと良くなります。正解図から後手はぞうを動かせば駒損なので、△A1ライオンと引くくらいです。さらに▲A3ひよこ前進させれば押さえ込みに成功となり、先手が勝ちやすいでしょう。

# 第25問

## 相腰掛けぞう7

△後手



ひ き

▲先手

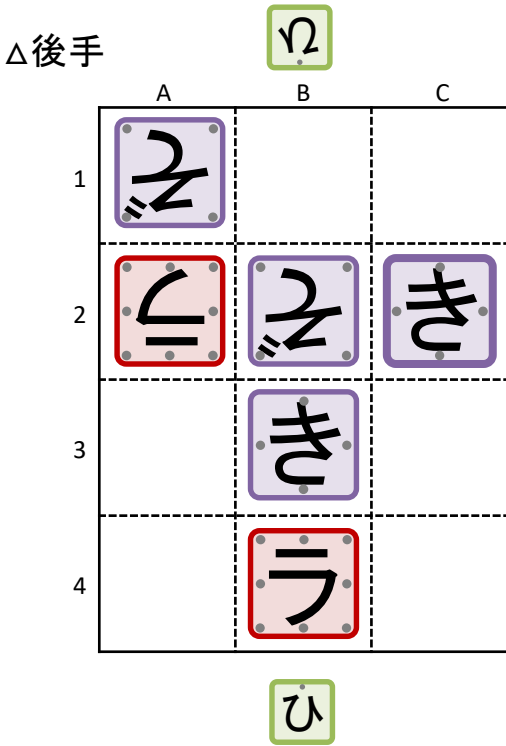
ヒント

後手が変化をつけてきた場合です

実戦出現度： ★★★

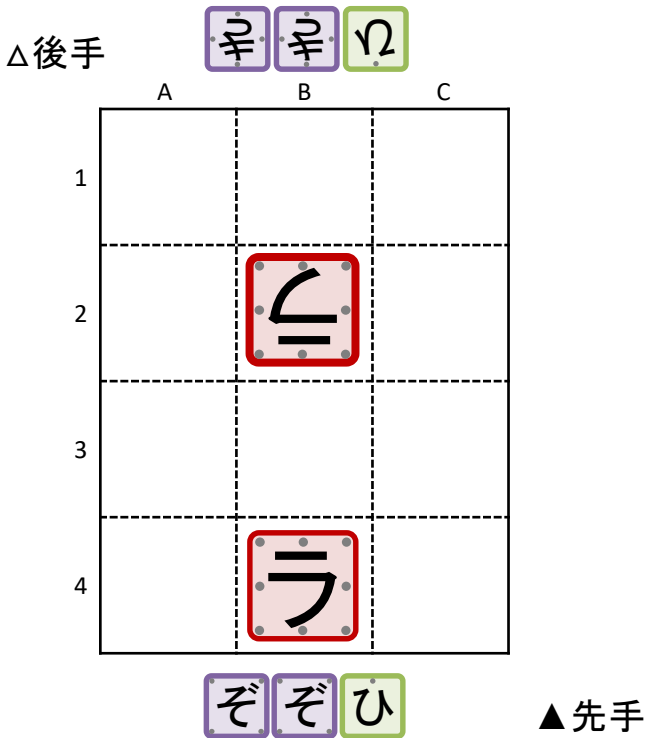
(実戦では先後逆)

【正解図は▲C2きりんまで】



綺麗な盤面を目指す  
正解Ⅱ ▶ C2きりん

【参考図は△B2ライオンまで】



後手のぞう打ちは▲B2きりんを受けた手ですので、思惑に乗って取ってしまっただけはいいけません。B2地点での精算に向けて数を足すきりん打ちが正着です。  
この正解図は「必勝形に誘導3」と同一ですね。正解図以下、△B1ライオン▲B2きりん上△同ぞう▲同きりん△同ライオン（参考図）となって、綺麗にさばけて必勝形6です。



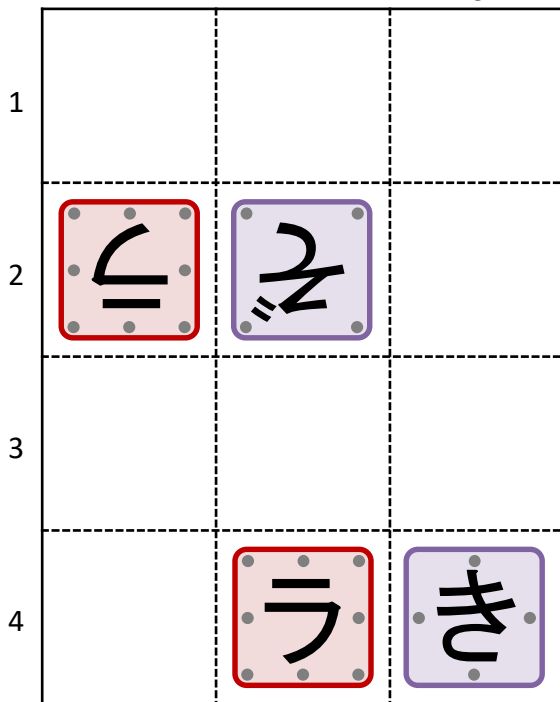
# 第26問

## 腰掛けぞう急戦 1

△後手



A B C



▲先手

ヒント

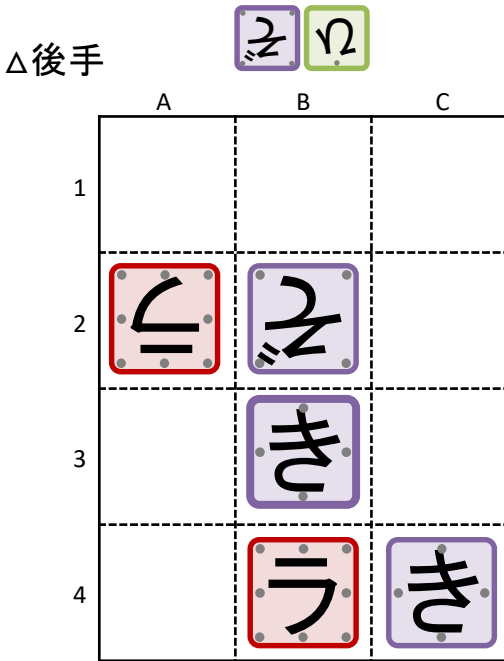
相腰掛けぞう基本図の完成前に仕掛ける定跡です

実戦出現度： ★★★★★

相腰掛けぞうより早い開戦

正解Ⅱ ▶ A3きりん

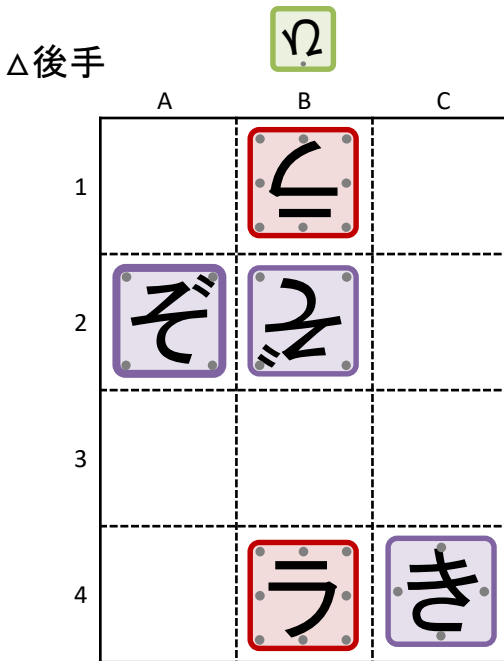
【正解図は▲A3きりんまで】



ひ

▲先手

【参考図：腰掛けぞう急戦】



ひ

▲先手

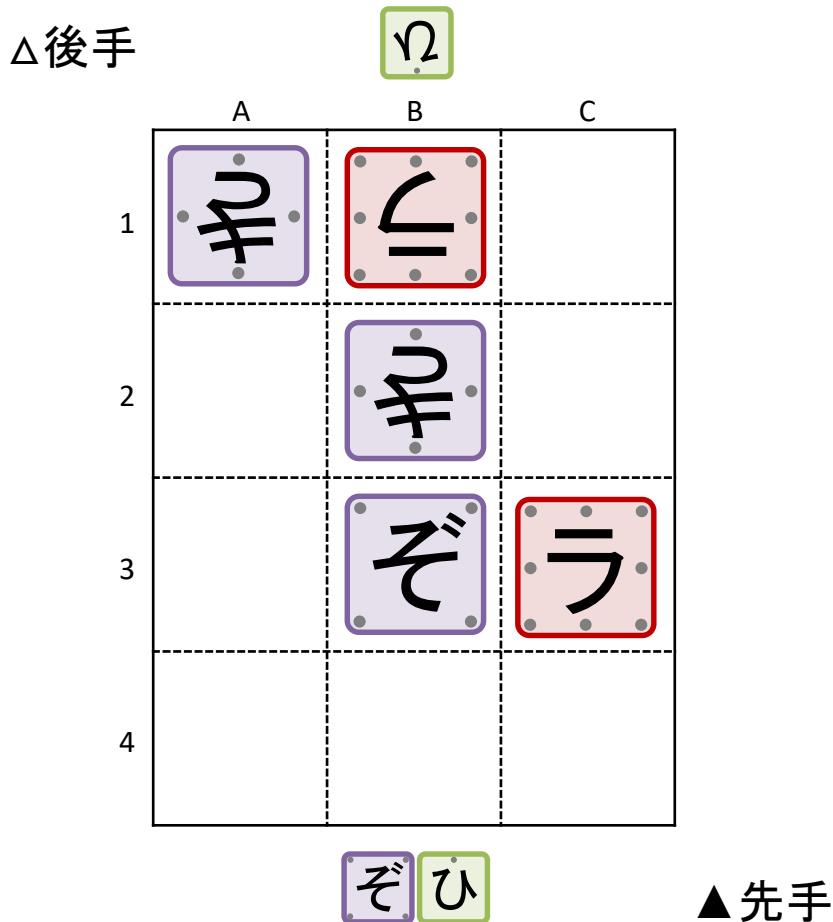
相腰掛けぞうの定跡を学んでわかったかと思いが、相腰掛けぞうは基本図完成時に手番を持っている方（普通に組み上げた場合は後手）が有利で、難解な変化もさほどありません。先手がそのような定跡に入ることを避けたいと思えば、次に選ぶのがこの手順で、本書では「腰掛けぞう急戦」と呼ぶことにします。

初手からの進行は例えば、▲B2ひよこ△同ぞう▶B3ぞう△A2きりん▶同ぞう（参考図）。開戦こそ早いものの、後手必勝手順は非常に長く、先手にとってはかなり有力な戦法です。

きりんぞう交換のあとは▲A3きりんが定跡。他の場所に打つのはいずれも駒損です。

# 第27問

## 腰掛けぞう急戦2



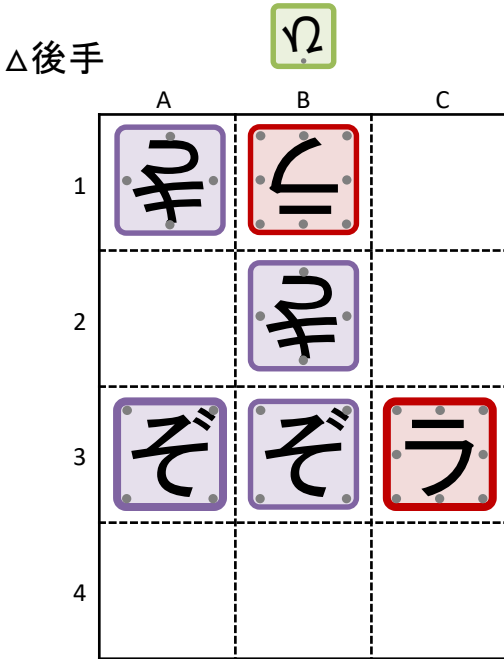
### ヒント

先後を入れ替えました。どこに打ちますか？

実戦出現度： ★★★★★

(実戦では先後逆)

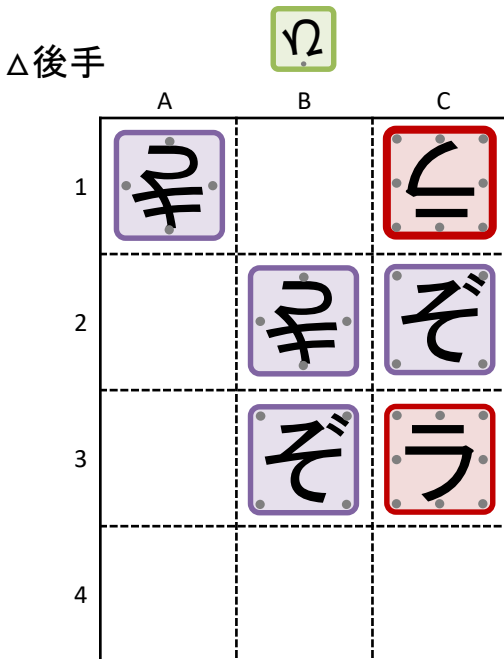
【正解図は▲A3ぞうまで】



ひ

▲先手

【参考図は△C1ライオンまで】



ひ

▲先手

ぞう無双で迎撃

正解II ▶ A3ぞう

2枚のきりんに対し、こちら（通常は後手）も2枚のぞうで応戦するのが定跡です。

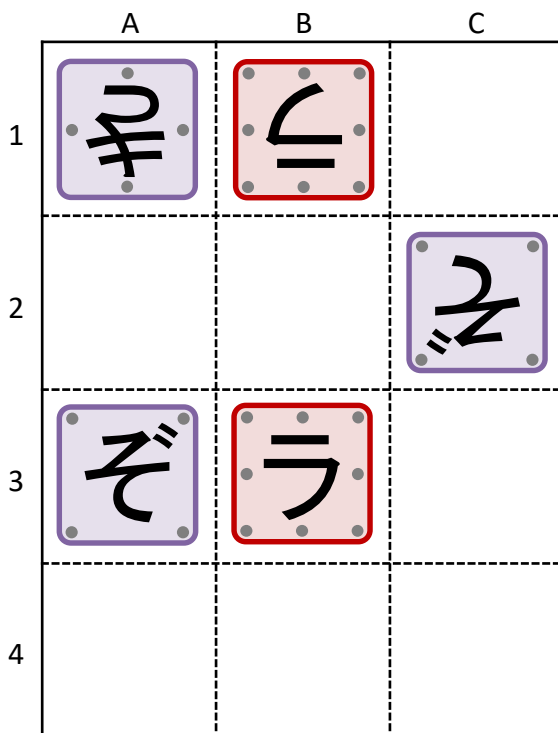
この局面は、定跡を外す高等戦術として、ライオンを引く▲C4ライオンや▲B4ライオン、あるいは控えてぞうを打つ▲B4ぞう、▲C4ぞう打などもありうる手です。いずれもお互いに最善手を指し続けると千日手になる変化なので、こちら（通常は後手）としては理屈から言えば正解図に劣る手ですが、相手の研究を外すという心理的な意味はあるでしょう。興味のある方は研究してみてください。

なお、▲C2ぞうは△C1ライオンで困ります。

# 第28問

## 腰掛けぞう急戦3

△後手



▲先手

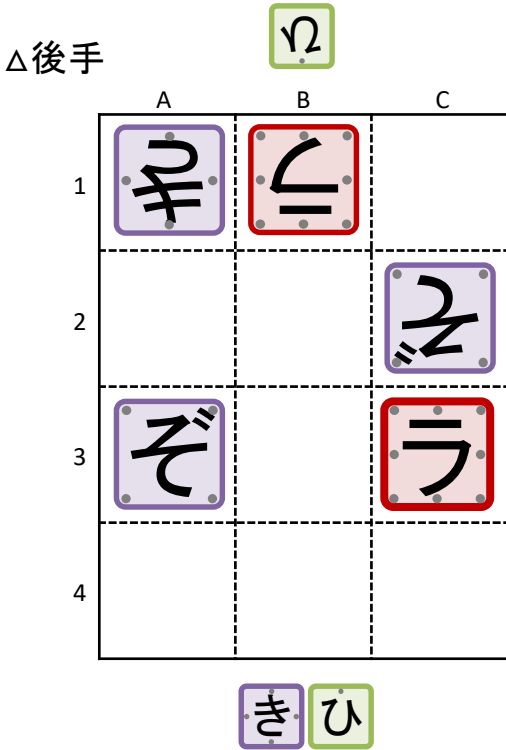
ヒント

前問正解図より3手進みました

実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

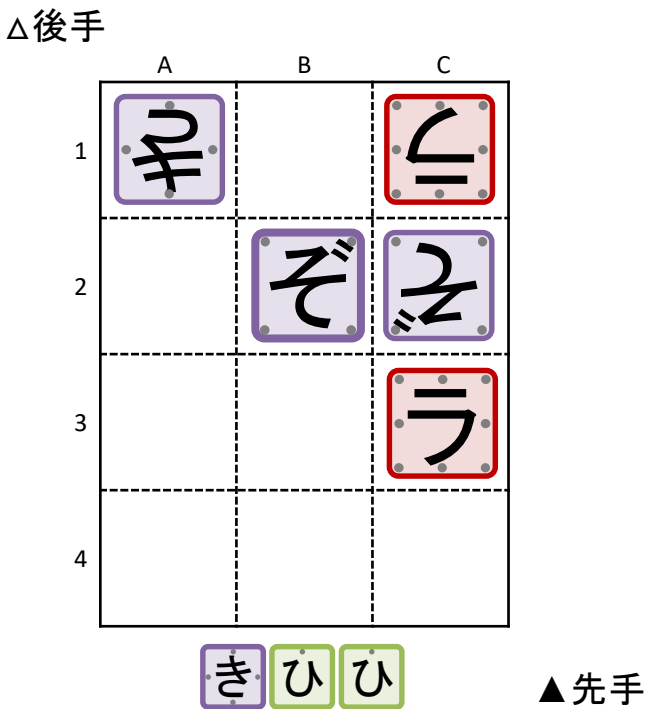
【正解図は▲C3ライオンまで】



圧力をかける

正解II ▶ C3ライオン

【参考図は△C1ライオンまで】

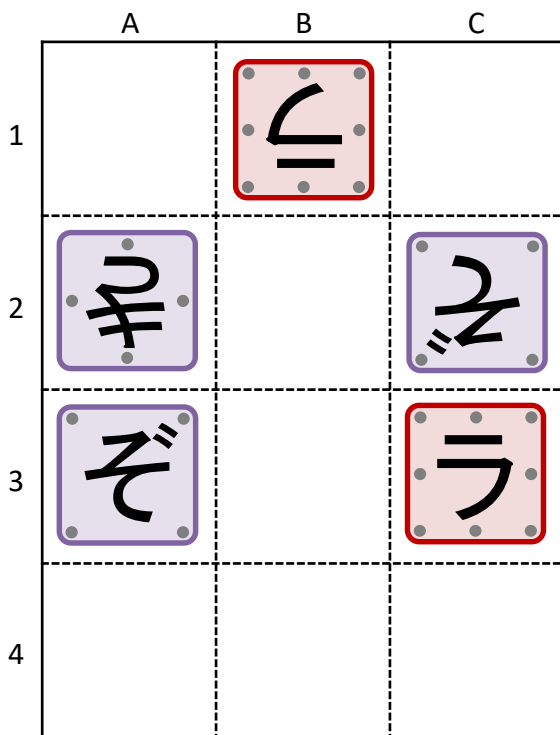


4段目にライオンを引くのも悪手ではありませんが、  
 ▷B2ひよこと打たれて局面難解です（最善手をたどると千日手）。  
 ここは相手に圧力をかけ続けるため、3段目に食らいつきましよう。ここにいれば、△B2ひよこは単に同ぞう（参考図）で勝勢です。

# 第29問

## 腰掛けぞう急戦4

△後手



▲先手

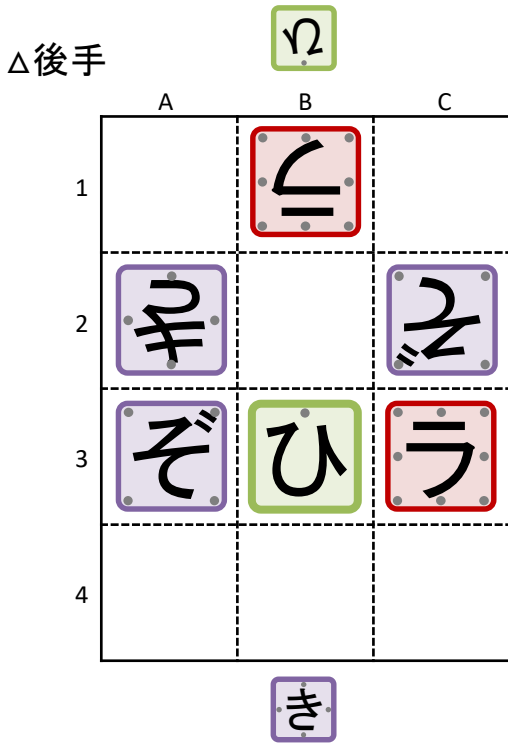
ヒント

ぞうが取られてしまいそうに見えますが

実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲B3ひよこまで】



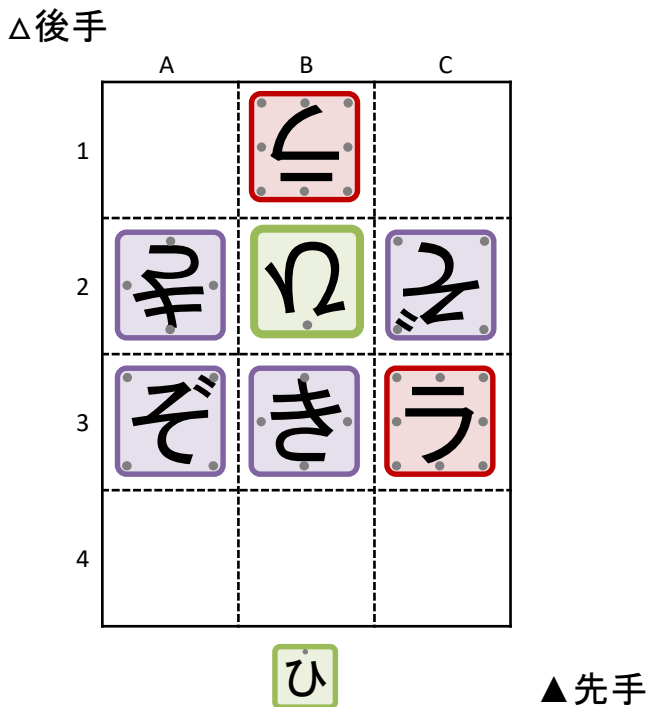
強く攻める

正解Ⅱ ▶ B3ひよこ

ぞう取りを受けたくなりますが、▲B3きりんなどと受けようものなら△B2ひよこ（参考図）が激痛です。駒損が避けられず、敗勢です。下段にひよこを打つ手渡しもありうる手ですが、ここでは強く攻めを見せる▲B3ひよこを正解とします。

正解図以下、ただやんとばかりに△A3きりんとぞうを取ってしまうと、▲B2きりんで先手勝勢です。後手はぞうを取れません。△B3同ぞうと、駒損覚悟でひよこを外す事になります。

【参考図は△C1ライオンまで】

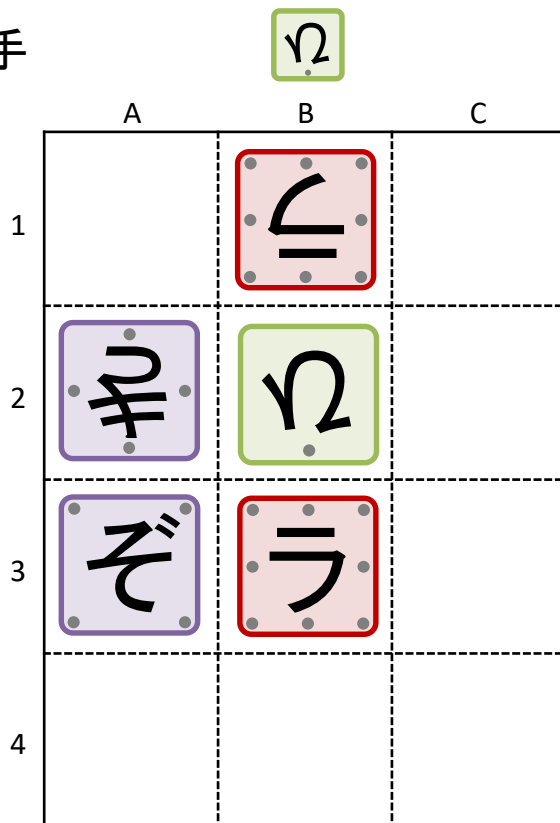




# 第30問

## 腰掛けぞう急戦5

△後手



きぞ

▲先手

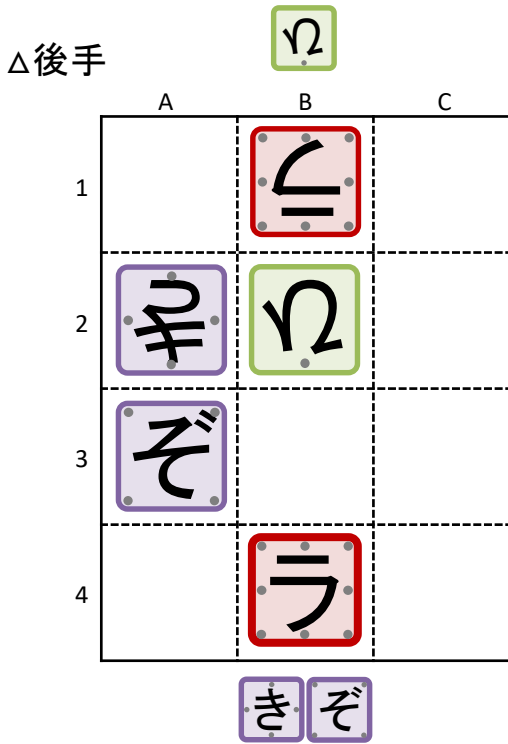
ヒント

逃げ場所を間違えて頓死に注意

実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

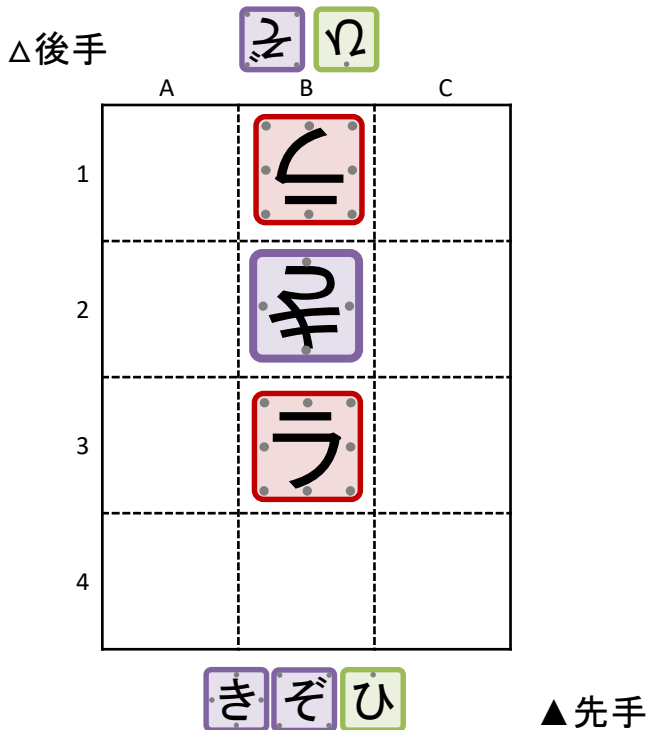
【正解図は▲B4ライオンまで】



素直に後退

正解Ⅱ ▶ B4ライオン

【参考図は△B2きりんまで】



正解手は自然な手ですが、まっすぐ下がります。▲ C4ライオンは△A3きりんを抜かれて頓死するのでこれだけは気をつけましょう。

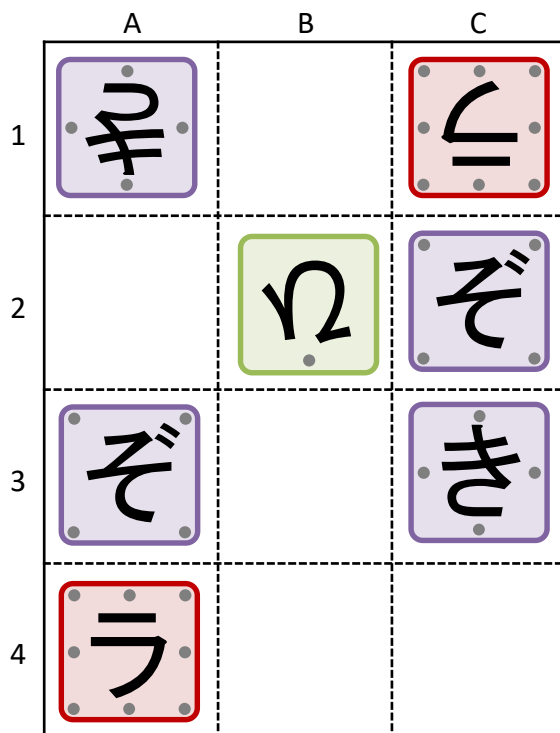
▶ A4ライオンは悪くはありませんが、△C2ライオンを許します。正解図では△C2ライオンに▲C3きりんが効くのに対し、こちらのライオンがA4にいると追い払いにくくなります。

また、▲B2同ぞうは△同きりん（参考図）となり、この形では詰みはありませんが、進んで入る展開でもないと思います。以上2つの次善手はいずれも千日手に進みますので、▲B4ライオンを正解とします。

# 第31問

## 腰掛けぞう急戦6

△後手



▲先手

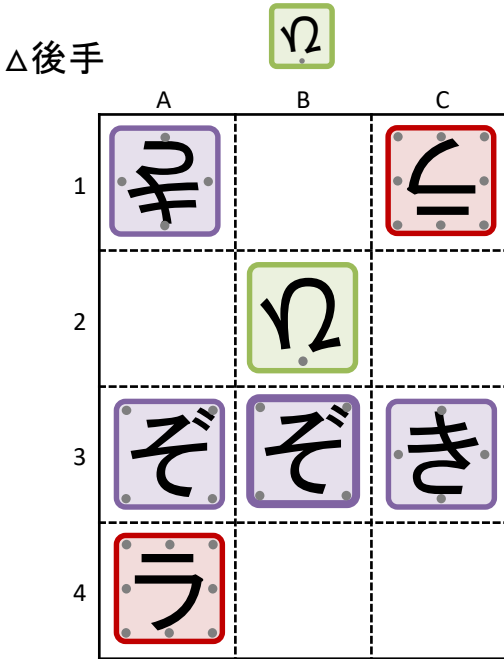
ヒント

手を作ってください

実戦出現度：★★

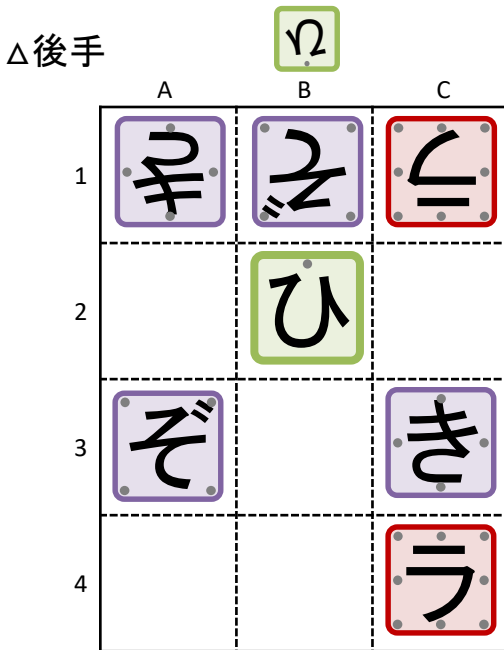
(実戦では先後逆)

【正解図は▲C3ぞうまで】



▲先手

【参考図は△B2きりんまで】



▲先手

決断のぞう捨て

正解Ⅱ ▶ C3ぞう

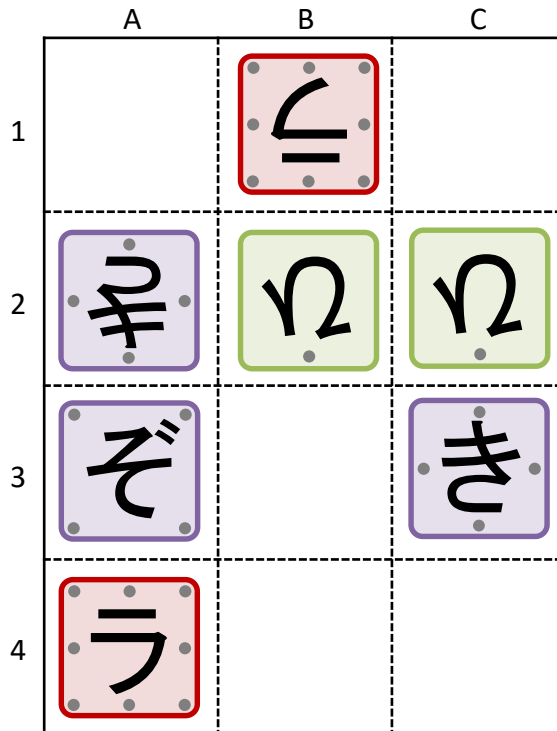
問題図は、前問正解図から△C2ライオン▲C3きりん▷B1ライオン▲C2ぞう△C1ライオン▲A4ライオン△A1きりんと進んだ局面です。ここで▲B4ライオン△A2きりんを進めば千日手ですが、実戦では先後逆なのでこちらは後手。千日手に甘んじるのは消極的です。

そこで最善手は、ひよこの前にぞうを捨ててしまう▶C3ぞう。B2の地点にひよこがいるのは攻めにくいので、駒損でもどかしてしまおうという手になります。正解図以下、△B3同ひよこ▲同ライオン△A2ぞう▲C4ライオン△B1ぞう▲B2ひよこ(参考図)で逆に位を取ることに成功し、先手優勢です。

# 第32問

## 腰掛けぞう急戦7

△後手



▲先手

ヒント

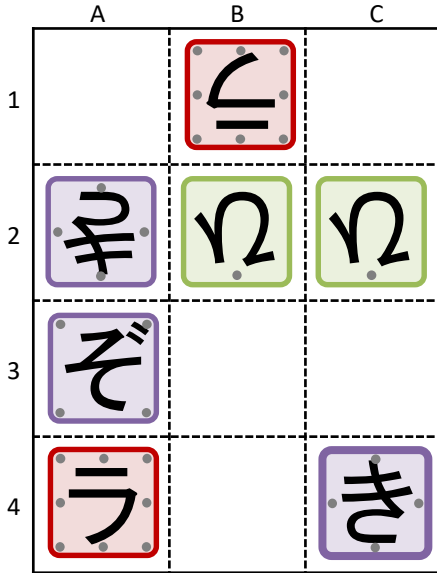
3手の読みを

実戦出現度： ★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲C4きりんまで】

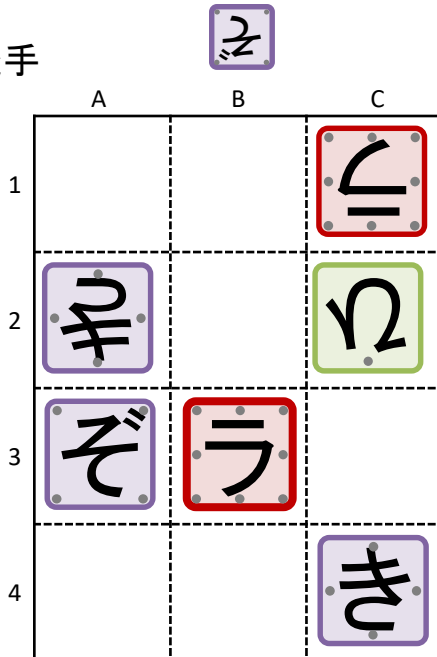
△後手



▲先手

【参考図は▲B3ライオンまで】

△後手



▲先手

正解Ⅱ ▶ C4きりん

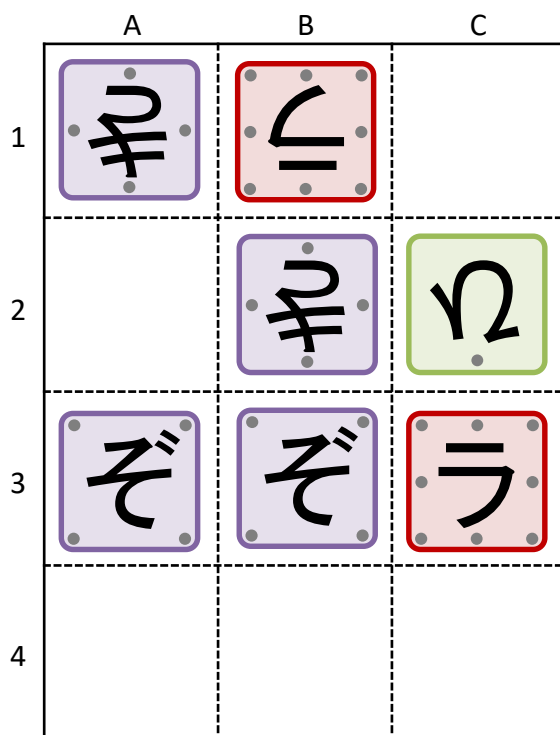
ぞう捨てのタイミング

きりん取りになっ  
ておきます。後  
手に継続手はな  
く、△C1ライ  
オンと寄るくら  
いですが、そこ  
で▲B3ぞうと  
捨てます。取  
れば▲同ライ  
オン（参考図）  
があります。

# 第33問

## 腰掛けぞう急戦8

△後手



▲先手

ヒント

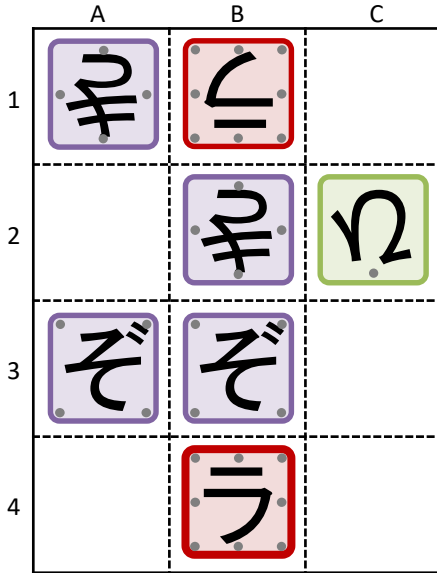
もう一つの有力な定跡です

実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲B4ライオンまで】

△後手

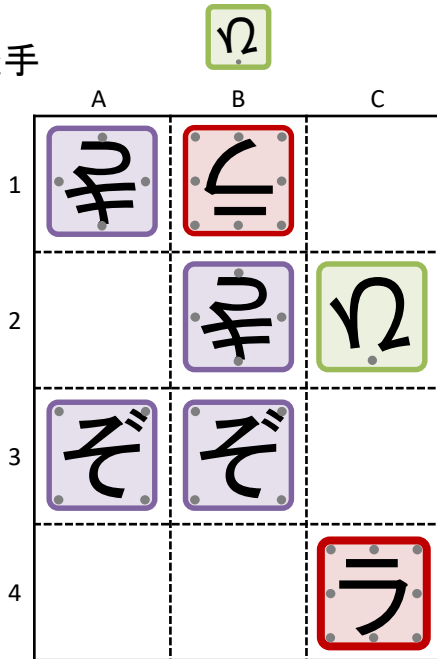


㊦

▲先手

【参考図は▲C4ライオンまで】

△後手



㊦

▲先手

攻めに変化をつけてくる  
正解Ⅱ ▶ B4ライオン

ここまで紹介した腰掛けぞう急戦の定跡は、(実戦での手番で)後手に正確に受けられると厳しいものです。このような場合、相手が間違えてくれそうな変化を定跡に加える事になります。それが問題図の△C2ひよこ。こちらの定跡は変化のパターンが多く、全て覚えきるのは難しいですから、力戦に近いどうぶつしょうぎになります。

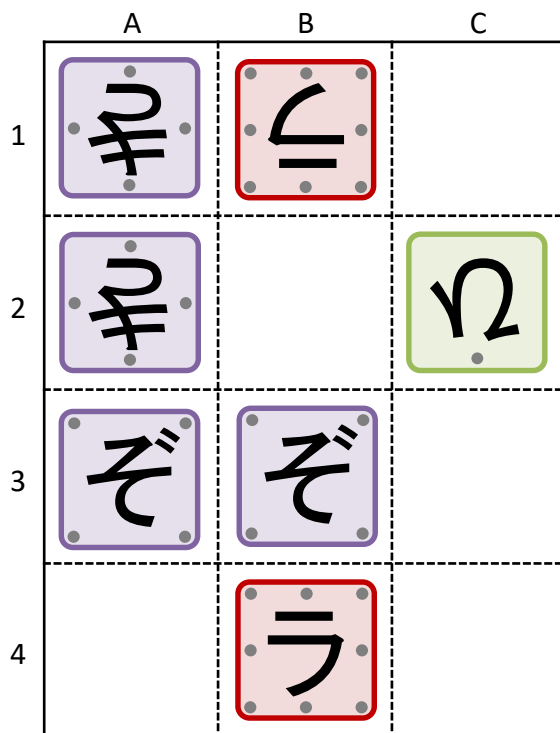
先手のライオン引きは当然で、ここでは▲B4ライオンを正解としましたが、▲C4ライオン(参考図)も悪くありません。気をつけるべきはここから数手の展開です。



# 第34問

## 腰掛けぞう急戦9

△後手



▲先手

ヒント

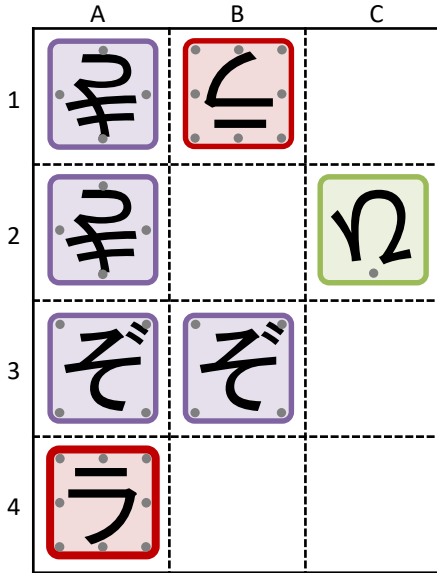
読みを入れてください

実戦出現度： ★★★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲A4ライオンまで】

△後手

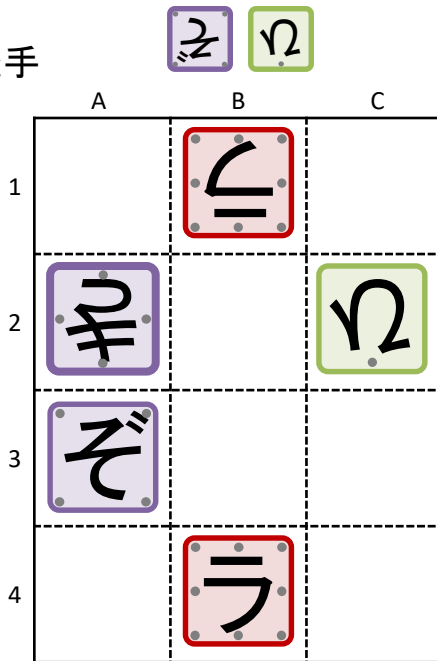


ひ

▲先手

【参考図は△A2きりんまで】

△後手



き ひ

▲先手

こまばしら

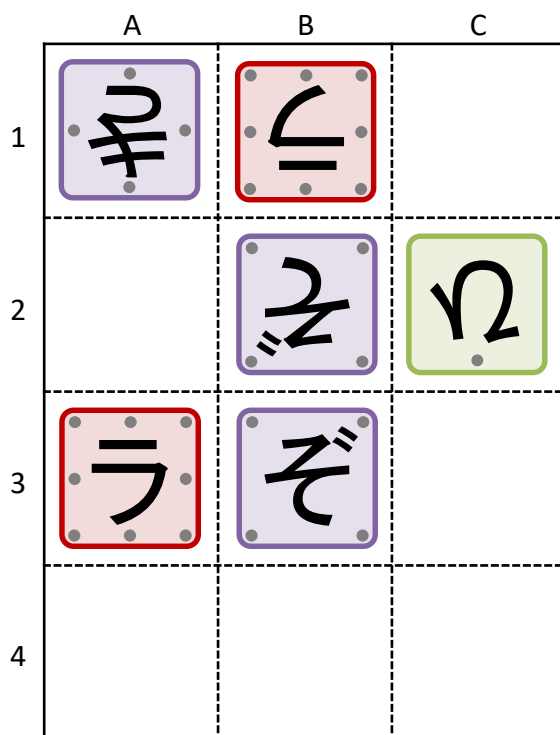
正解II ▶ A4ライオン

手待ちするライオン寄りが最善です。  
 ▶ A2ぞうも悪手とまでは言えないのですが、△同きりん（参考図）のあと攻めを続けにくいところですが、後手（実戦では先後逆）は、△B2きりんと謝るか、△A3きりんとは急襲するかですが、まずは急襲を見てみましょう。正解図以下、△A3きりん▲同ライオン▷B2ぞうと進んで次問です。

# 第35問

## 腰掛けぞう急戦 10

△後手



▲先手

ヒント

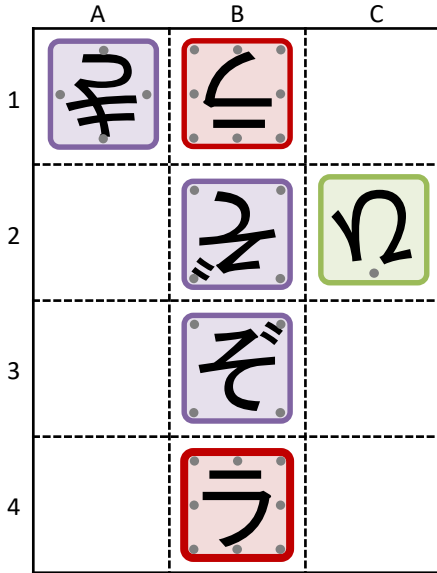
読みを入れてください

実戦出現度： ★★★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲B4ライオンまで】

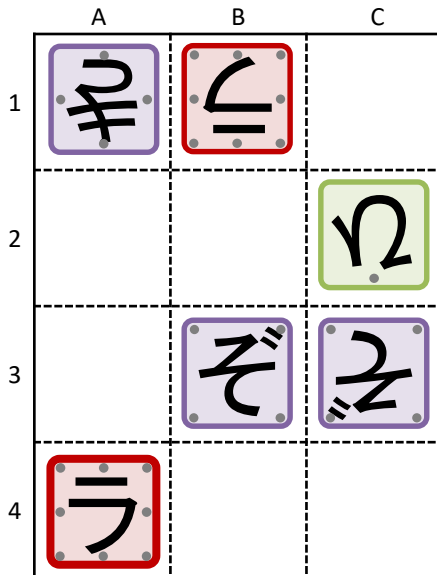
△後手



▲先手

【参考図は△A2きりんまで】

△後手



▲先手

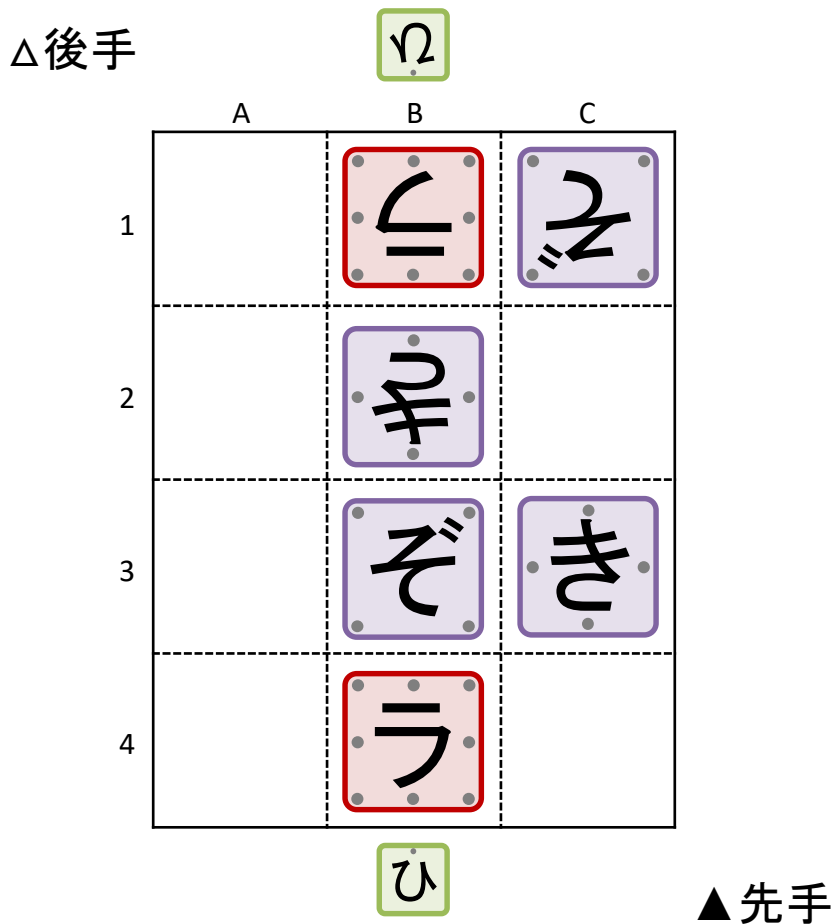
再こまばしら

正解II ▶ B4ライオン

ライオンを引きます。正解図以下、△C3ぞうには  
 ▶ A4ライオン（参考図）とします。▲A3ライオン  
 だと、△B2ぞうから千日手になってしまうので、こ  
 こでは回避しましょう。  
 最初から▲A4ライオンと引くことも可能ですが、  
 今回はこちらの手順を解説していきます。

# 第36問

## カニカニぞう 1



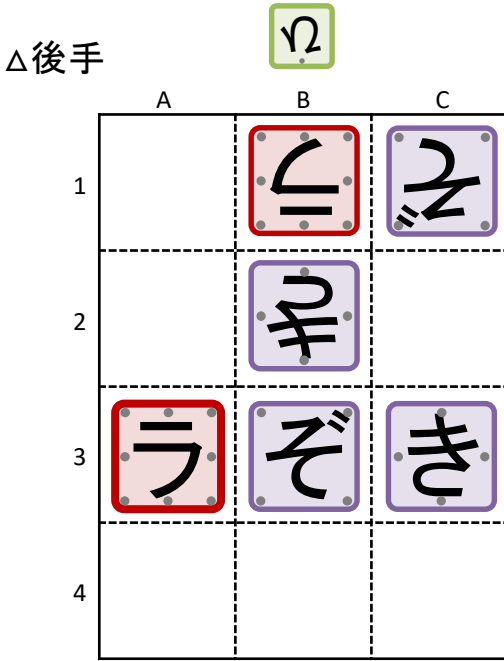
ヒント

ぞうときりんの戦いになります

実戦出現度： ★★★★★

(実戦では先後逆)

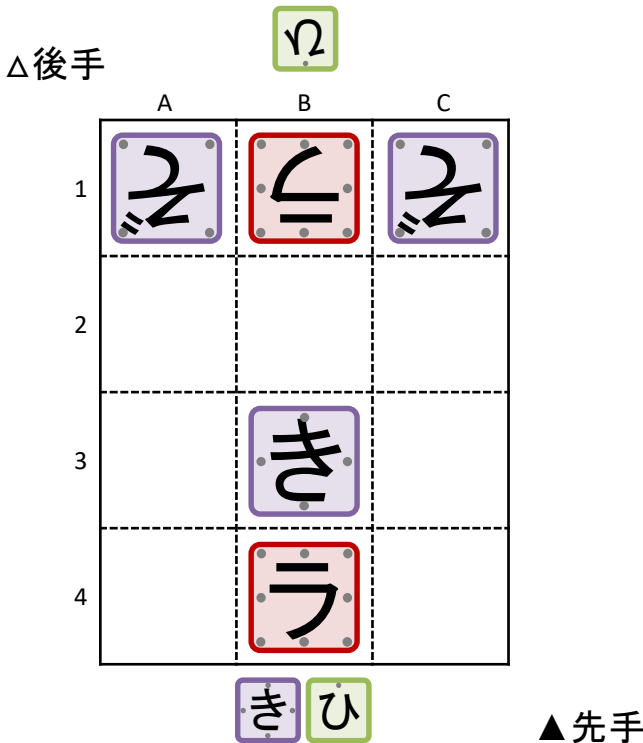
【正解図は▲A3ライオンまで】



どうぶつしょうぎの純文学

正解II ▶ A3ライオン

【参考図：カニカニぞう】

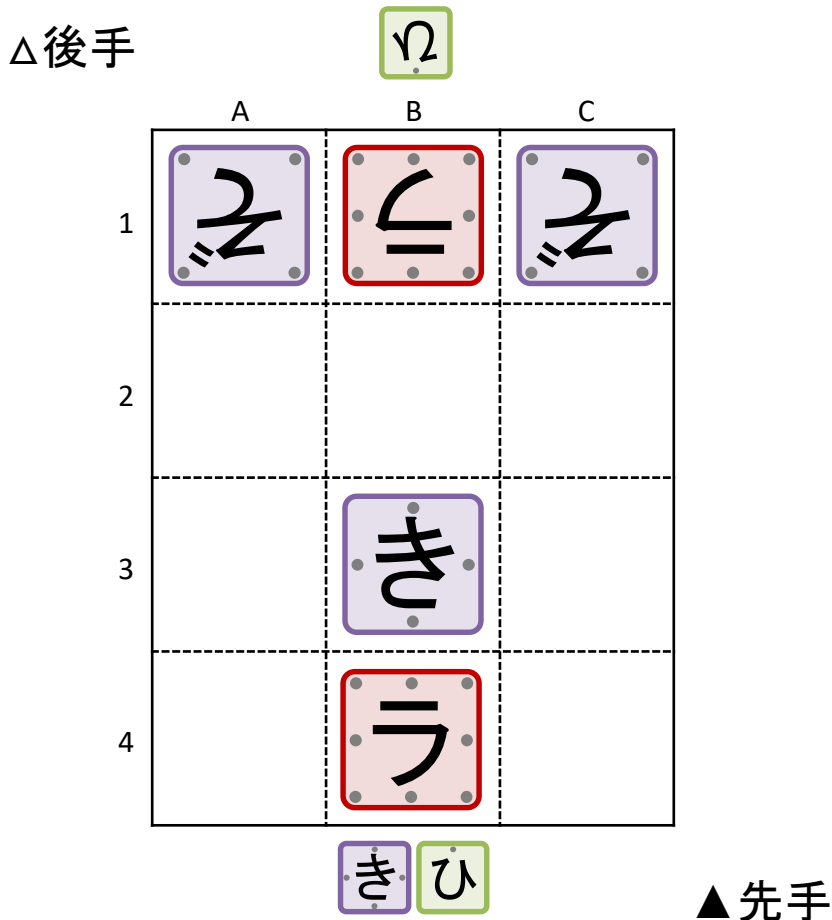


初期配置から（便宜上先後逆で）△A2きりん▶C3きりん▷B3ひよこ▲同ぞう▷B2きりんで始まる戦型です。この定跡ではぞう2枚ときりん2枚をそれぞれ持ち合って持久戦が展開されます（参考図）。二枚のぞうがライオンを挟む形から、本将棋の「カニカニ銀」にならって、「カニカニぞう」と呼ぶことにしましょう。ちなみに、どうも強い人がこの定跡を好むイメージがあり、どうぶつしょうぎの本流のように感じていきます。変化が非常に多く、力戦になりやすいのが理由でしょうか。

▶ 正解図以下、△B3きりん▶同きりん▷B2ぞう打  
 ▶ B4ライオン△A1ぞうと進んで参考図になります。

# 第37問

## カニカニぞう2



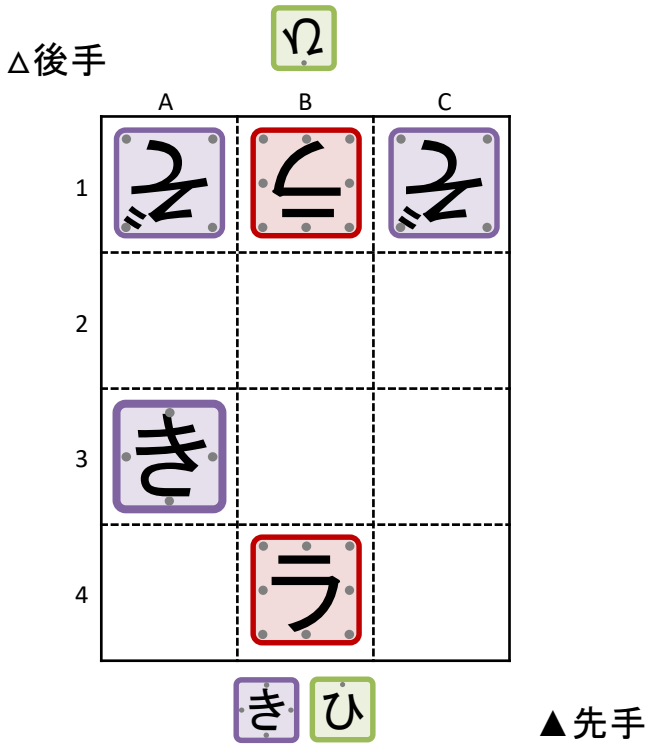
ヒント

持久戦を意識してください

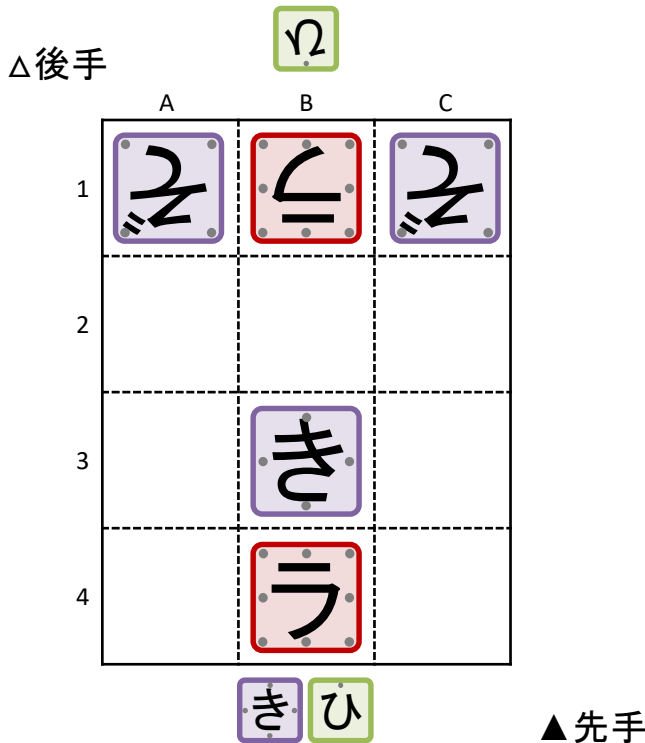
実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲A3きりんまで】



【参考図：カニカニぞう】



打つのはがまん

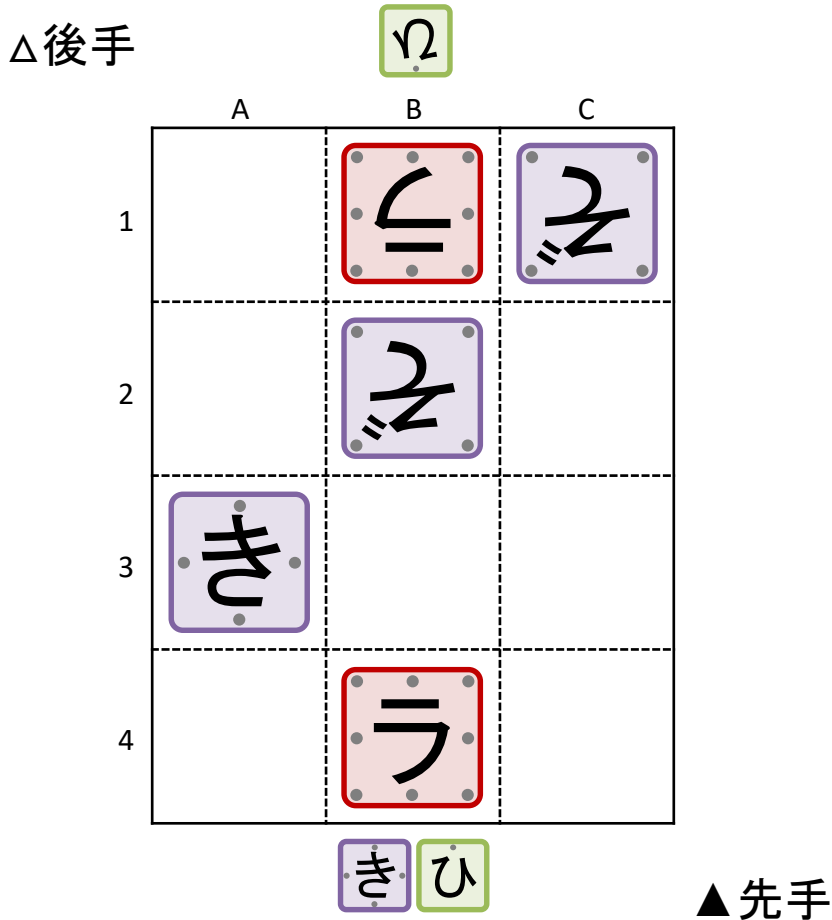
正解Ⅱ ▶ A3きりん

静かにきりんを寄ります。詳細は長手数数になつてしまふので省略しますが、問題図できりんを打つてしまふといずれも千日手の変化になりますので、カニカニぞうのきりん側（普通は後手）はきりんをすぐには打たないのだと覚えてしましましょう。



# 第38問

## カニカニぞう3



ヒント

冷静に相手の持ち駒を考えてください

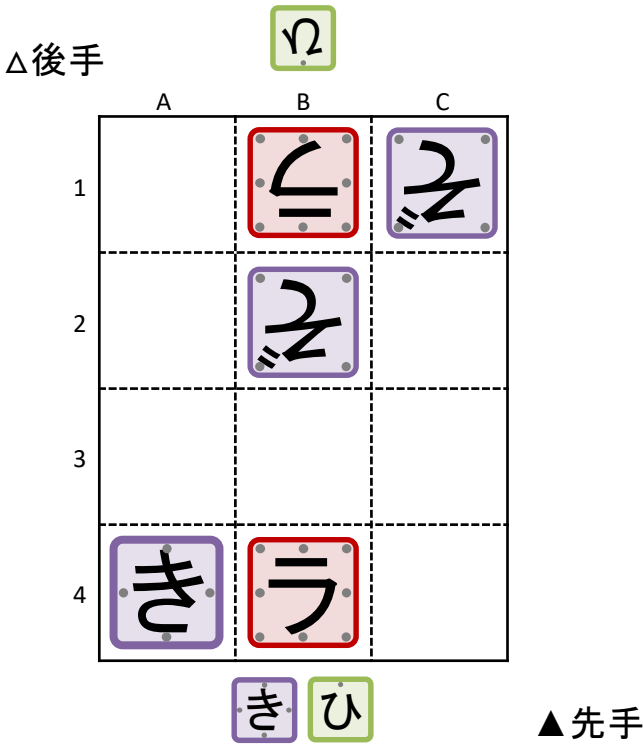
実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

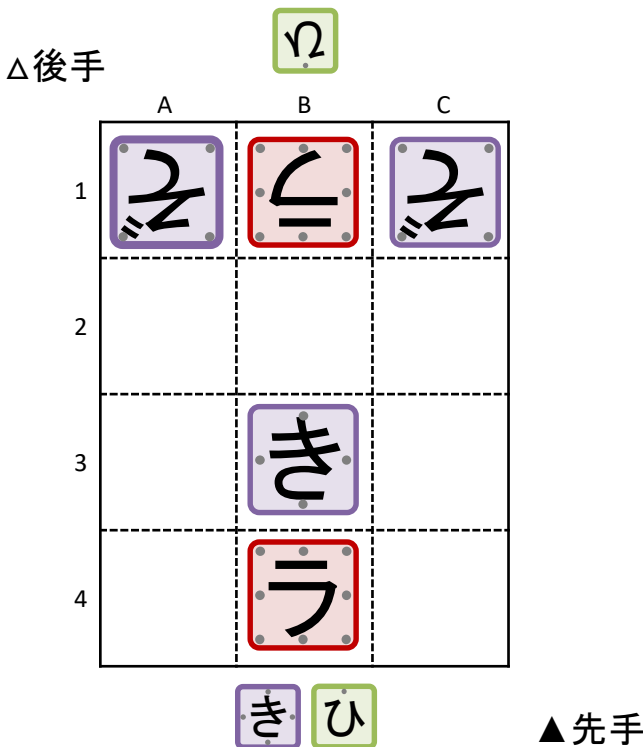
交換したくない

正解Ⅱ ▶ A4きりん

【正解図は▲A4きりんまで】



【参考図は△A1ぞうまで】



やはりじっくり指すのがポイントです。

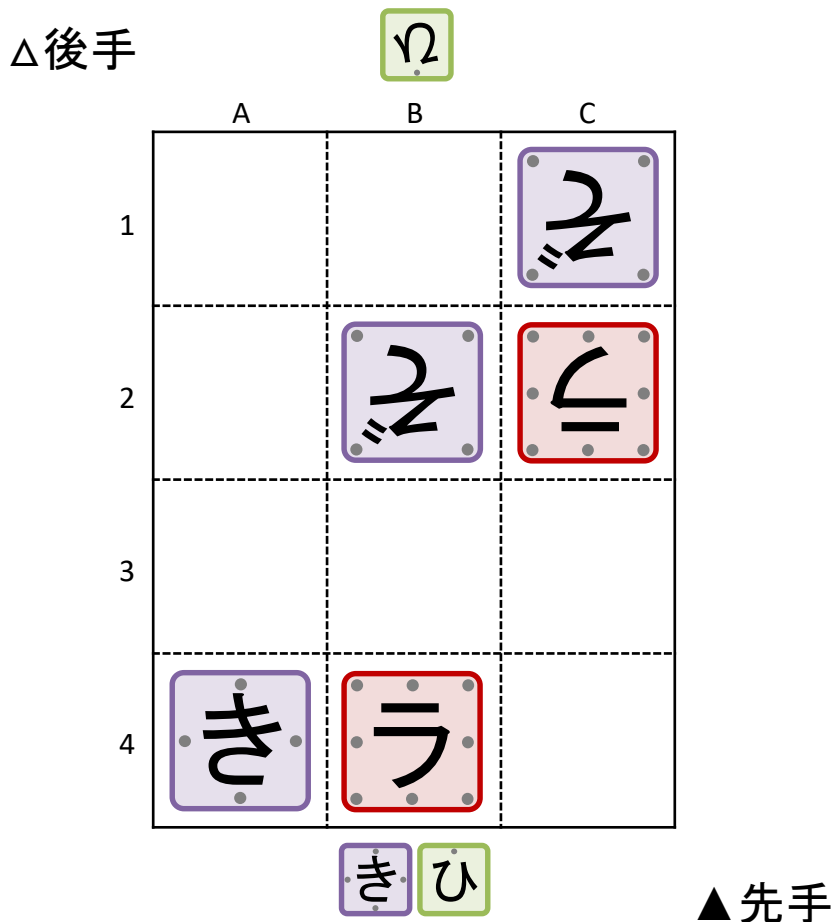
▶ B3きりんでもいいですが、後手（実戦では先後逆）も△A1ぞう（参考図）としてくるでしょうから、こちらが干日手を避けなければなりません。

手が広く、定跡も複雑な力ニカニぞうですが、きりん側の考え方としては、「簡単にはきりんぞう交換を許さない」ことを意識すると良いかと思えます。ぞう側は駒組みがしづらい状態ですので、駒を捌きたがっています。その誘いに乗ってはいけません。

なお、正解図は△A3ひよこが怖い気がしますが、▶同きりん▷同ぞう▶同ライオンで2枚替えとなり先手有利です。後手の持駒では寄りません。

# 第39問

## カニカニぞう4



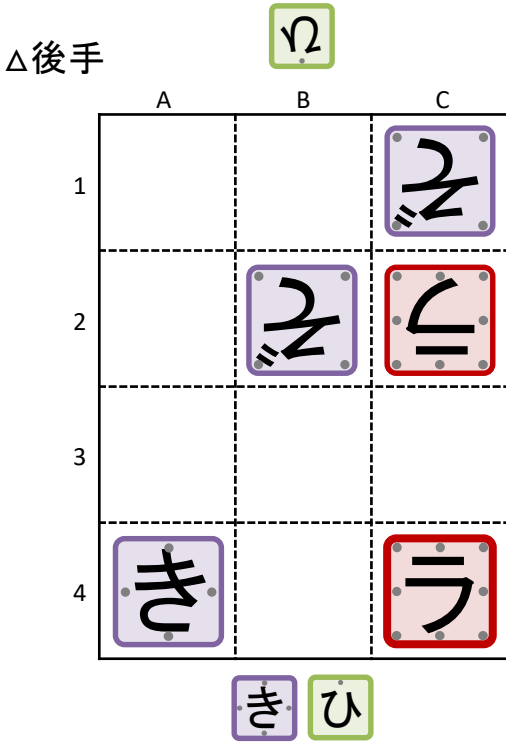
ヒント

駒を交換したくないし打ちたくないならこの一手

実戦出現度： ★★★

(実戦では先後逆)

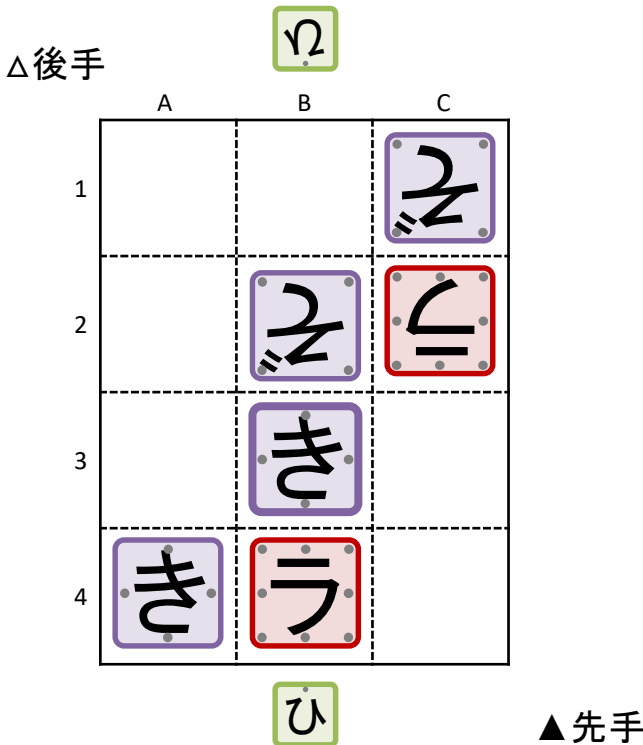
【正解図は▲C4ライオンまで】



ねばりが最善

正解Ⅱ ▶ C4ライオン

【参考図は▲B3きりんまで】



相手のライオンの正面に寄るといふ意外な手が、勝ちに食らいつく最善手です。とはいえ、「できるだけ打たない」「できるだけ交換しない」ならばこの局面ではこの一手しかありませんから、定跡を覚えるという意味ではわかりやすい手ではありません。

▶ B3きりん（参考図）や▲A3きりん打、▲A2きりんなども決して悪い手ではありません。このように、先手後手ともに次善手ともかく多いのがカニカニぞうの特徴で、なかなか一つの定跡として覚えてしまうのは難しいのです。「次の一手」形式での出題も難しいため、本書での本筋の紹介は軽めにしておきますので、皆さんで色々試してみてください。

# 第40問

## カニカニぞう5

△後手

A B C

1

2

3

4

▲先手

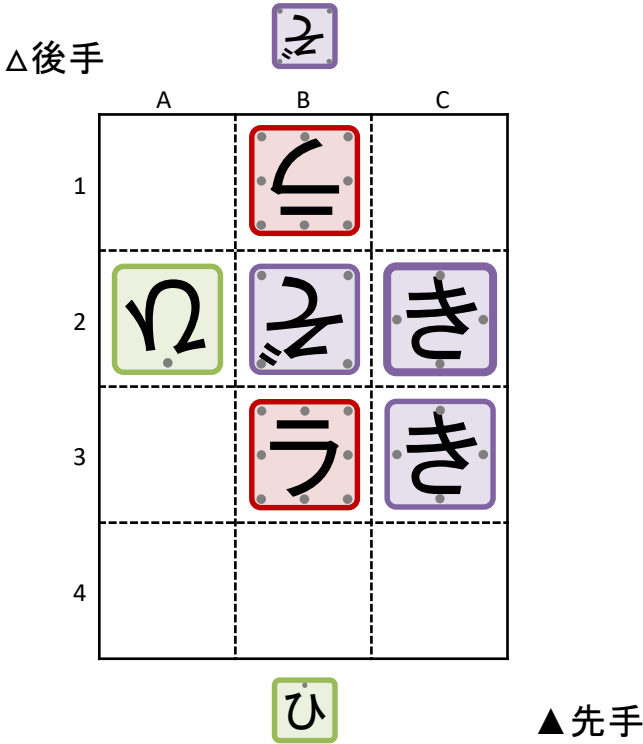
ヒント

定跡の別パターンを一つだけ見ておきます

実戦出現度：★★★★

(実戦では先後逆)

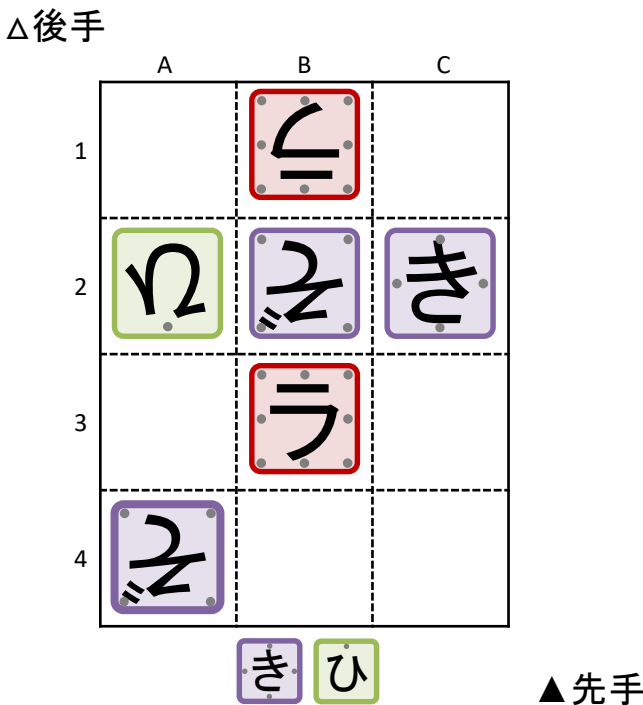
【正解図は▲C2きりん打まで】



きりん多伝

正解II ▶C2きりん打

【参考図は△A4ぞうまで】



「カニカニぞう1」正解図以下、△A2ひよこ▲B4ライオン△B3きりん▲同ライオン△B2ぞうと進化したパターンです。

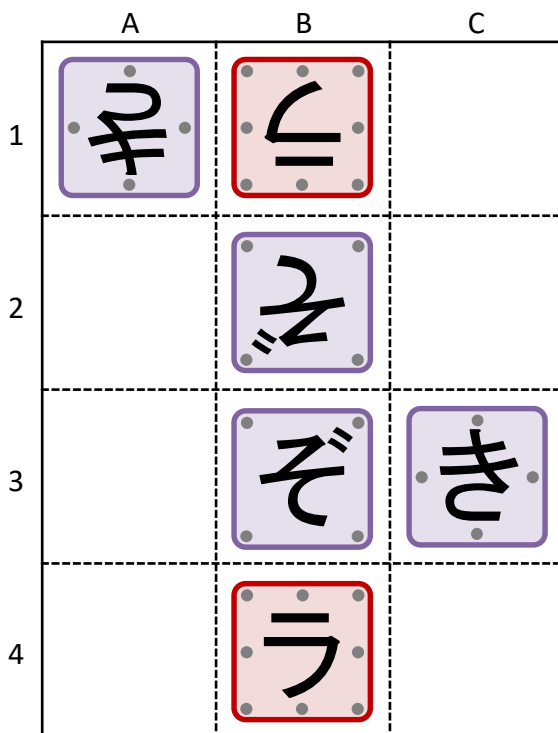
強く▲C2きりん打が正解。単に▲C2きりんだと、▷A4ぞうの生贄が成立して紛れます。▲C2きりん打なら数で勝るので、精算してから先手で並べていけば勝ちやすいでしょう。

# 第41問

## 一手損びよ換わり1

△後手

ひ



ひ

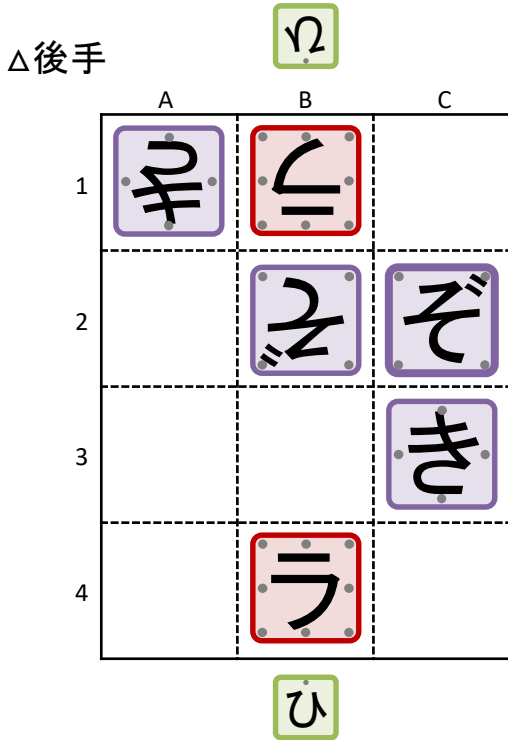
▲先手

ヒント

後手の奇襲戦法です

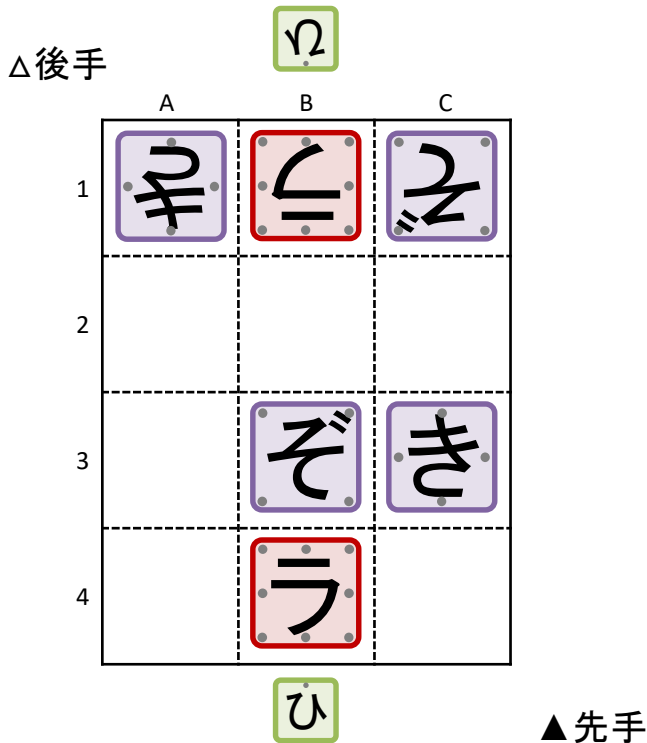
実戦出現度： ★★★

【正解図は▲C2ぞうまで】



手損してでも主導権を握る  
正解は ▲C2ぞう

【参考図：一手損びよ換わり】



これまで「相腰掛けぞう」「腰掛けぞう急戦」「カニぞう」を見てきましたが、最後の主要戦型はこの「一手損びよ換わり」です。名称の由来はもちろん本将棋の「一手損角換わり」。後手からひよこを交換することで実質二手遅れてしまうという戦法です。

初手から▲C3きりん▷B3ひよこ▲同ぞうと進んだ基本図は、この時点ですでに互いが最善手を指し続ければ先手が勝ってしまう局面になっており、後手が本来必勝の立場を捨ててまでこの戦法を使うかどうかは難しいところですが、他の3戦型と異なり後手が選べる戦型というのがポイントです（先手だけが望んでもこの戦型にはなりません）。

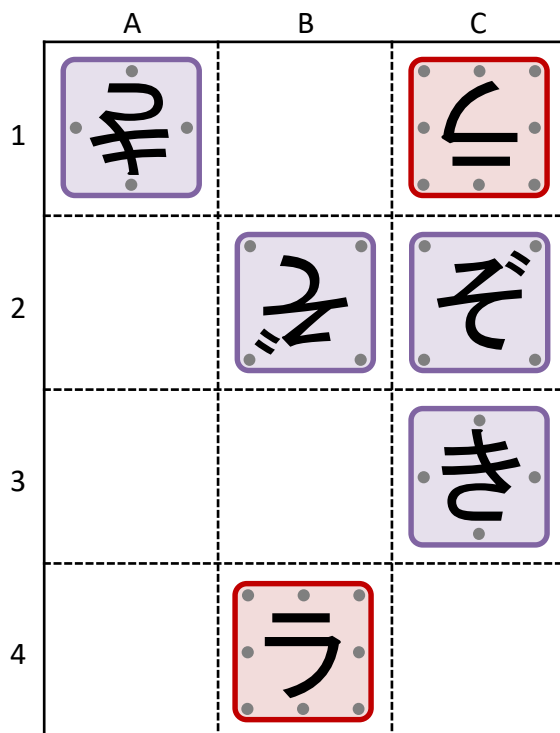


# 第42問

## 一手損びよ換わり2

△後手

ひ



ひ

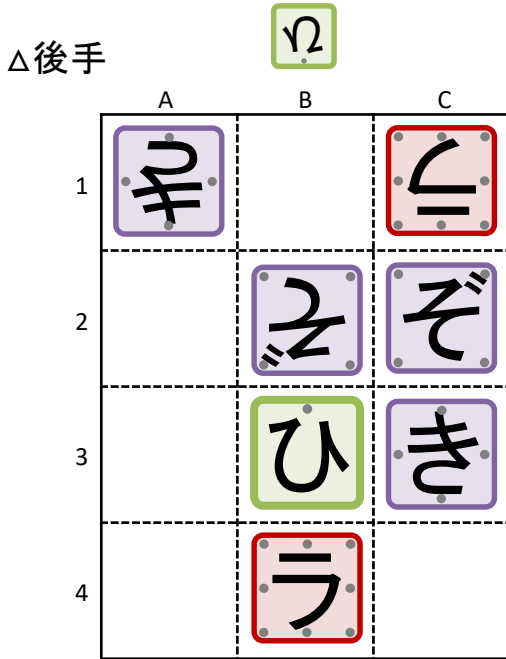
▲先手

ヒント

奇襲は咎めましょう

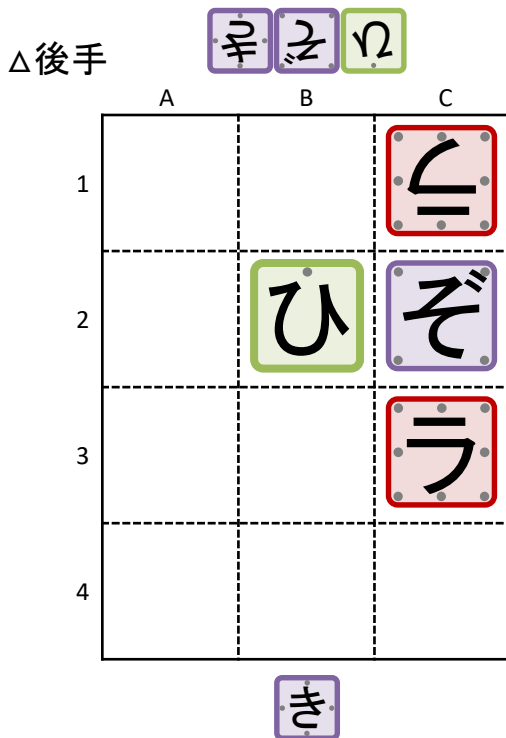
実戦出現度：★★

【正解図は▲B3ひよこまで】



▲先手

【参考図は▲B2ひよこまで】



千日手は許さない

正解Ⅱ ▶B3ひよこ

前問正解図より後手がライオンを寄った場合の変化です。ここで▲B3ひよここと引けば、△B2ライオンで千日手模様でしょう。どうぶつしょうぎの一般論では、先手としては千日手は歓迎ですが、しかし今は一手損ひよ換わりという奇襲を仕掛けられている状況です。千日手よりも良くなる変化があります。勇気を持って咎めにいく▲B3ひよこが正着です。

正解図以下は一直線の進行です。△C3ぞう▲同ライオン△A2きりん▶B2ぞう△同きりん▶同ひよこ(参考図)と進んで、後手は生贄くらいしか手がありません。△C4きりんだと▲B3ライオンとかわされ上部脱出されるので、ぞうから生け贄に捧げます。

# 第43問

## 一手損びよ換わり3

△後手

	A	B	C
1			㇏
2		ひ	ぞ
3			ラ
4		㇏	

▲先手

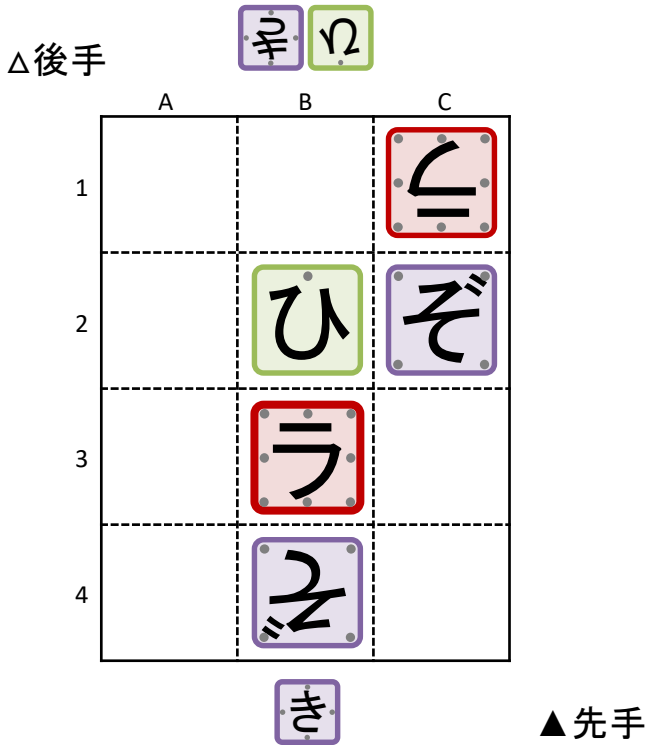
き

ヒント

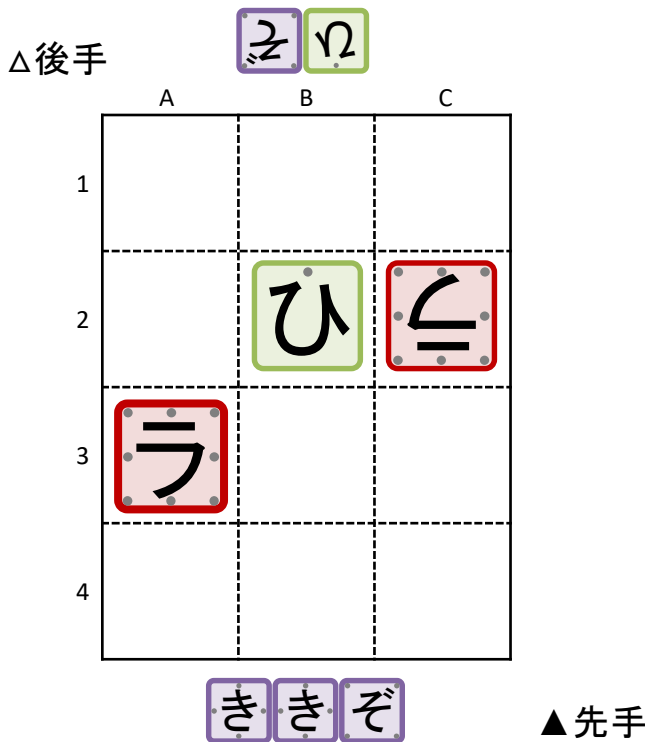
据え膳ですが

実戦出現度： ★

【正解図は▲B3ライオンまで】



【参考図は▲A3ライオンまで】



とってあげない

正解II ▶ B3ライオン

素直に取ってしまうと△C2ライオンでただの交換になり、しかもその手がひよこ取りです。そこで、一旦取らずにライオンを寄ります。後手は△A3きりんとさらに駒を足すしかないので、そこで▲B4ライオンと取って先手満足です。△C2ライオンは入りませんが、▲A3ライオン（参考図）と駒得しながらひよこに紐をつけます。

# 第44問

## 一手損びよ換わり4

△後手

	A	B	C
1			
2		ひ	
3	ラ		ㇿ
4			

▲先手

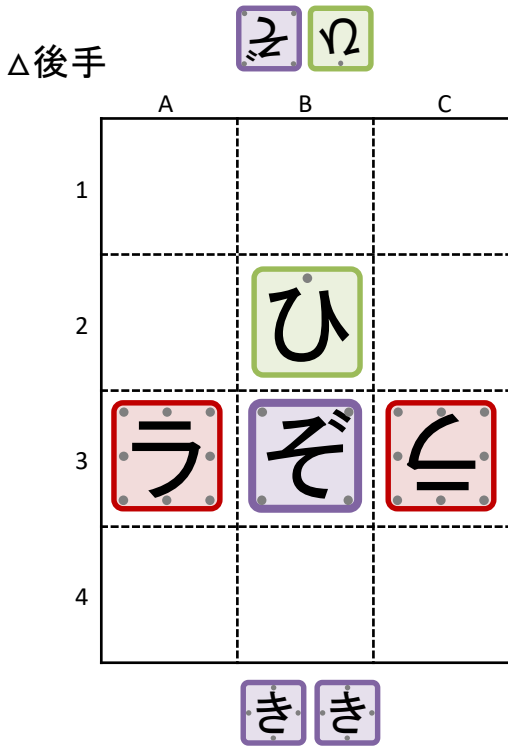
ききぞ

ヒント

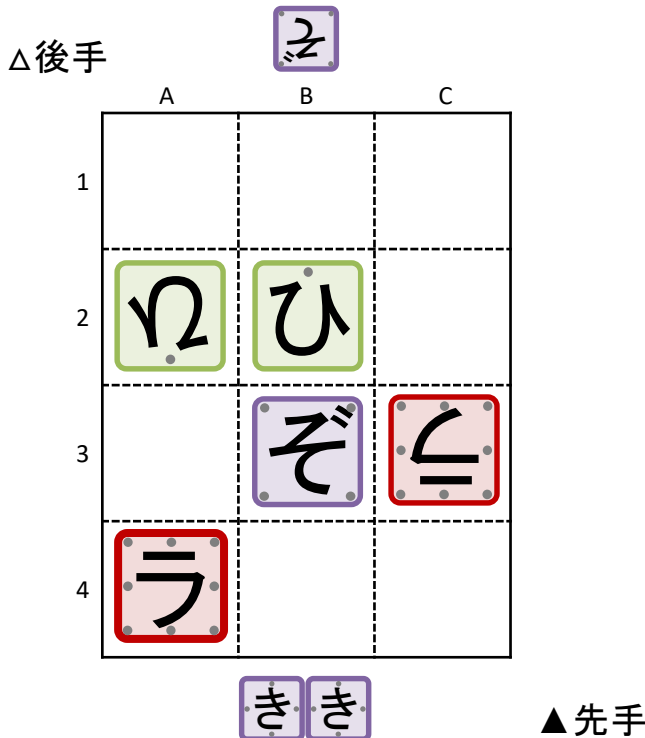
後手のトライは受かります

実戦出現度： ★

【正解図は▲B3ぞうまで】



【参考図は▲A4ライオンまで】



腹ぞうの手筋

正解Ⅱ ▶ B3ぞう

▲B3ぞうが絶対の受け。形は「必勝形の寄せ5」に似ていますが、後手の持駒がぞうとひよこなので詰みません。きりんとひよこ、など、縦に効く駒を2枚持たれているとライオンの頭を叩かれて詰んでしまいますが、ぞうでは技がかりません。

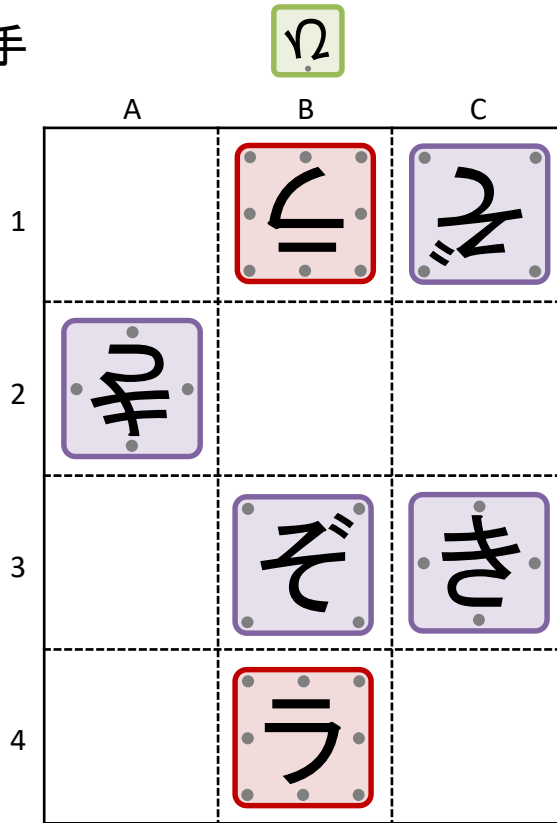
正解図以下、△A2ひよこに▲A4ライオン（参考図）と引いて後手により継続手がないことを確認してください。

参考図以下、駒得を主張しながら指していけば先手勝勢でしょう。

# 第45問

## 一手損びよ換わり5

△後手



ひ

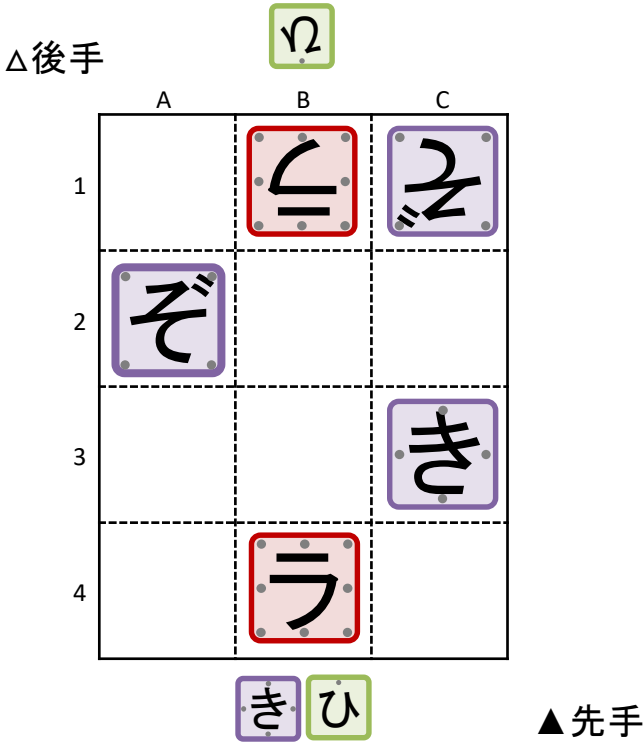
▲先手

ヒント

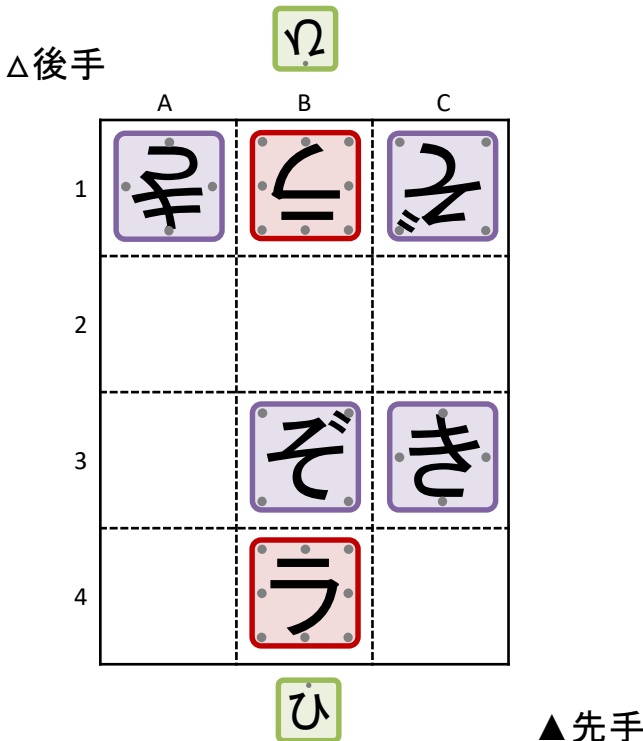
どう仕掛けましょう

実戦出現度： ★★★

【正解図は▲A2ぞうまで】



【参考図：一手損びよ換わり】



奇襲には急襲  
正解Ⅱ ▶ A2ぞう

一手損びよ換わりの基本図からきりんの翼を伸ばしてきた場合を見ていきます。これにはぞうきりん交換を素早く仕掛けるのが定跡。こちらはすでに駒組みができていますから、相手の手損を咎めていくことになります。▲C2ぞうの王手も悪くありませんが、より攻めが早いこちらを今回は正解としました。

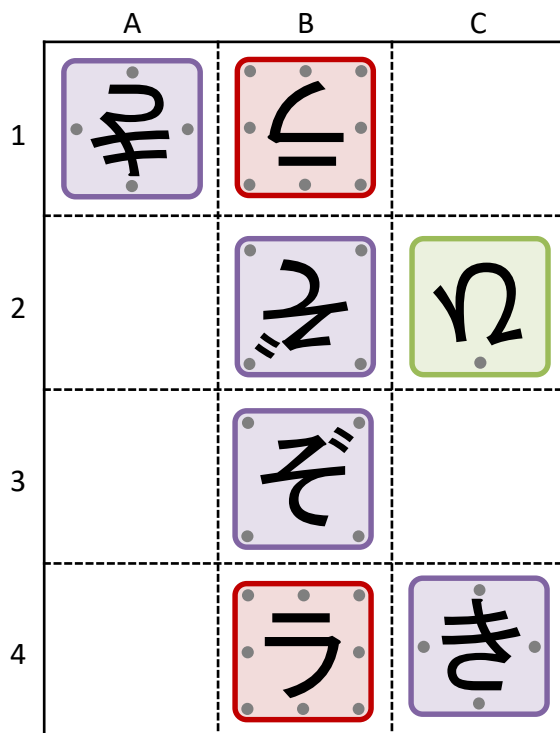
正解図以下、△A2同ライオン▲B3ひよこ(!)と進行するのが定跡で、以下、力戦模様となり一局のどうぶつしょうぎです。



# 第46問

## 定跡外し1

△後手



ひ

▲先手

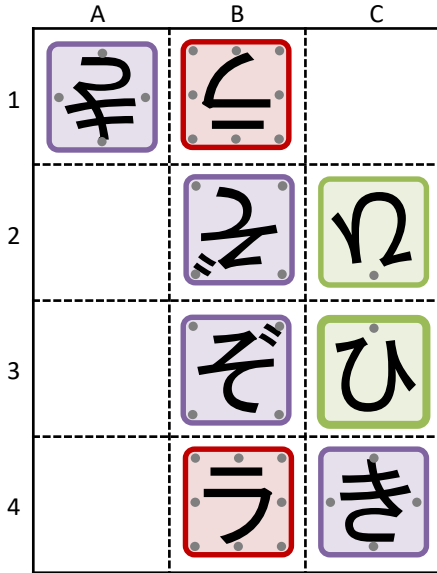
ヒント

先手が腰掛けぞう急戦を目指しましたが

実戦出現度： ★★★

【正解図は▲C3ひよこまで】

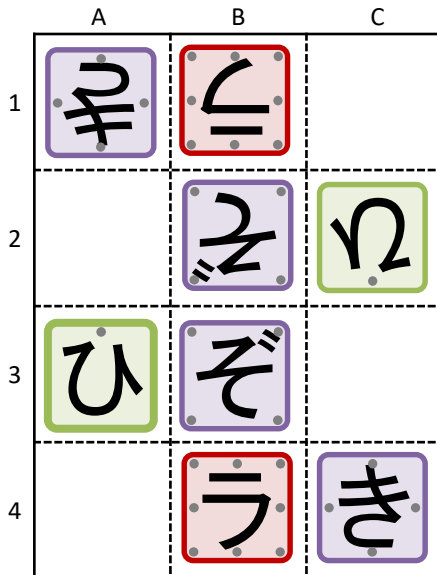
△後手



▲先手

【参考図は▲A3ひよこまで】

△後手



▲先手

びよ交換で手渡し

正解II ▶C3ひよこ

初手から、▲B2ひよこ△同ぞう▶B3ぞうと、先手が腰掛けぞう急戦を目指したところで、後手が△C2としたのが問題図です。正解図以下、△C3同ひよこ▲同きりん▶同ぞうと進行して、先後逆で腰掛けぞう急戦に入ることになります。先手番で腰掛けぞう急戦を研究している人が、後手番でも先手を持ちたい時に用いる手筋です。本来有利である後手の立場を譲つても主導権を握りたいということですね。

なお、▲A3ひよこ（参考図）や▲A4ぞうもないではないでしょう。無理にでも自分の得意な形に持ち込みたい相手の思惑を外すという意味はあるかもしれませんが。

# 第47問

## 定跡外し2

△後手

ひ

	A	B	C
1			
2			
3			
4			

ひ

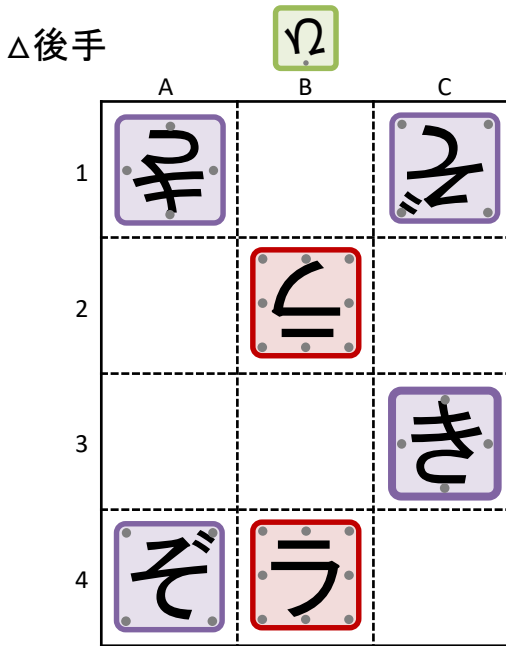
▲先手

ヒント

ぞうではなくライオンで取られてしまいました

実戦出現度： ★

【正解図は▲C3きりんまで】



ライオンで一手損

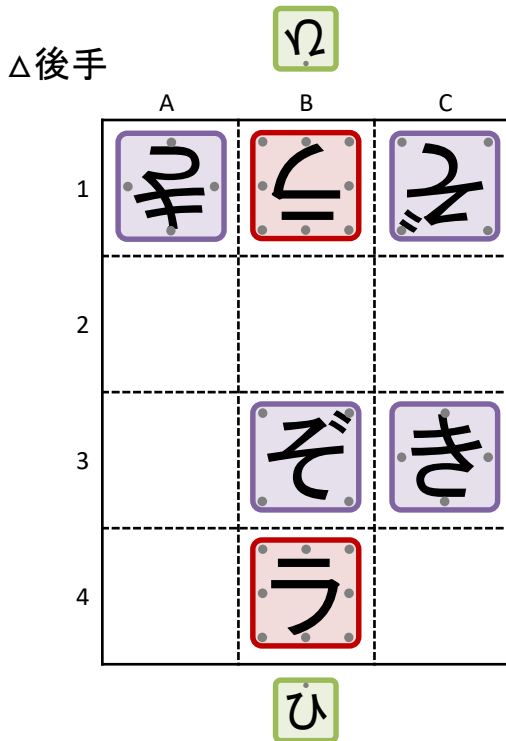
正解II ▶ C3きりん

または

▶ B3ぞう

▲先手

【参考図：一手損ひよ換わり】



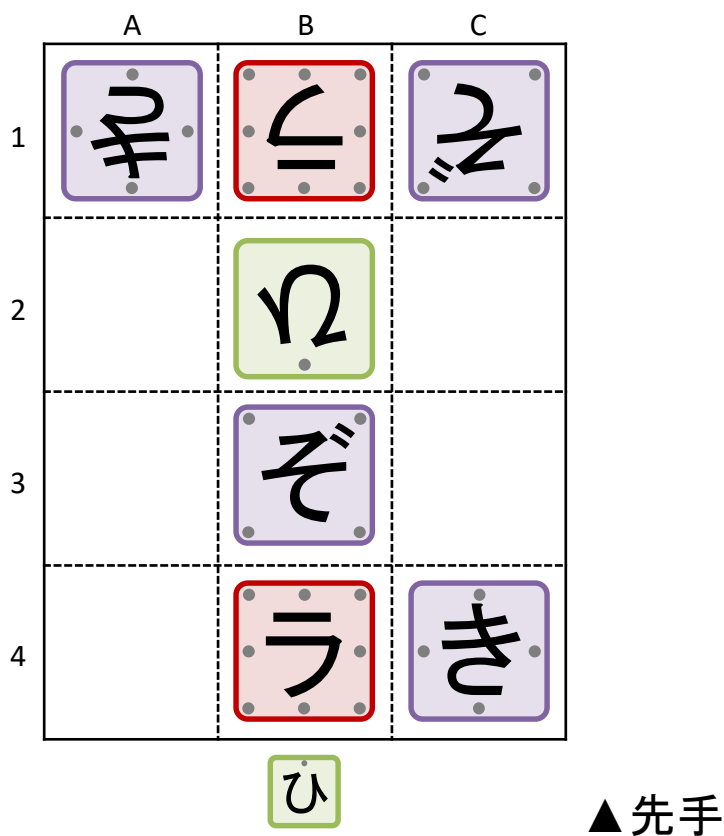
ぞうからいってもきりんからいっても正解です。問題としてはあまり意味が無いのですが、手の意味を説明するために問題として収録しました。

正解図以下、△B1ライオン▲B3ぞうとした局面は、一手損ひよ換わり基本図と同様ですね。一手損ひよ換わりの定跡は、先手の初手▲C3きりんに対して後手から△B3ひよこと交換しに行くパターンで紹介しました(後手から一手損してひよこを交換するから一手損ひよ換わり)。しかし、この問題を見て分かる通り、先手の初手が▲B2ひよこであっても、△同ライオンとすることで無理やり組み替えることは可能なのです。

# 第48問

## 定跡外し3

△後手



ヒント

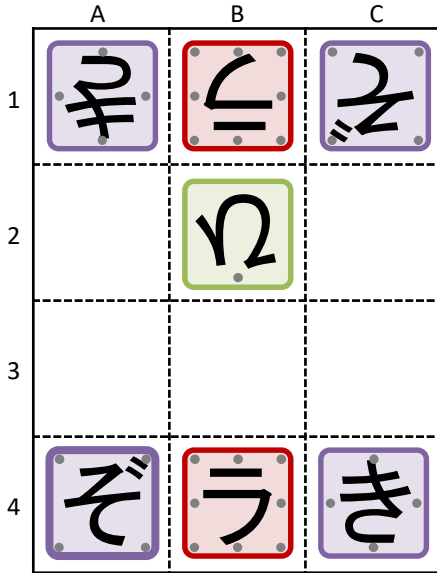
交換したひよこを打ちなおして来ました

実戦出現度： ★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲A4ぞうまで】

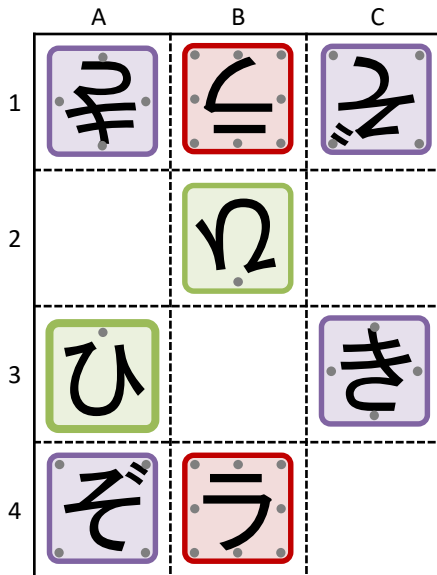
△後手



▲先手

【参考図は▲A3ひよこまで】

△後手



▲先手

正解Ⅱ ▶ A4ぞう

ひよこが鳴いている

定跡外しというか、単なる悪手に近い手ですが、公式アプリの森のどうぶつたちはたまに使ってきますよね。

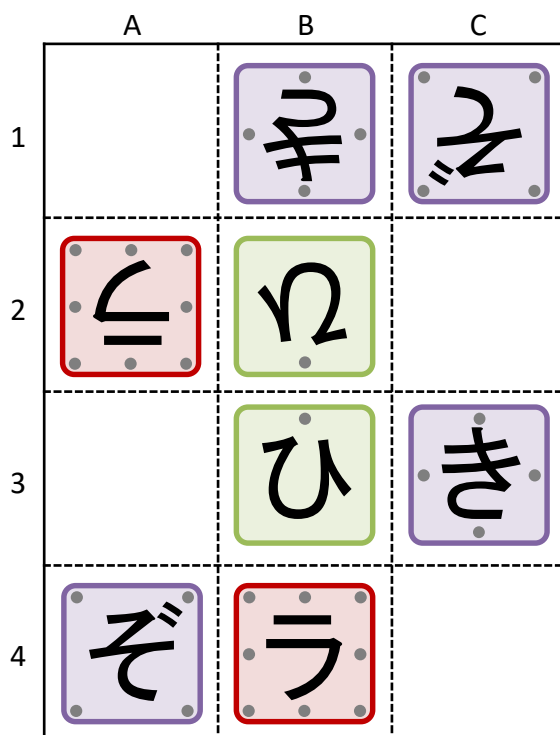
素直にぞうを引くと、打たれたひよこは行き場を失い、どうやっても後手は駒損します。▲B3ひよこを打ってしまうと単にひよこ交換になってしまい、この悪手を咎められないので注意してください。じわじわと駒組みを進め、駒損に追い込みましょう。

例えば正解図以下、△A2きりん▲C3きりん△A1きりん▲A3ひよこ（参考図）と進んで、どうしようもありません。

# 第49問

## 定跡外し4

△後手



▲先手

ヒント

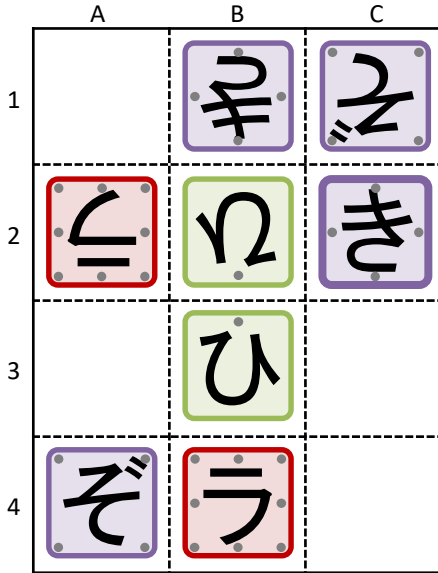
米長ライオンから中きりに組み替えてきました

実戦出現度： ★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲C2きりんまで】

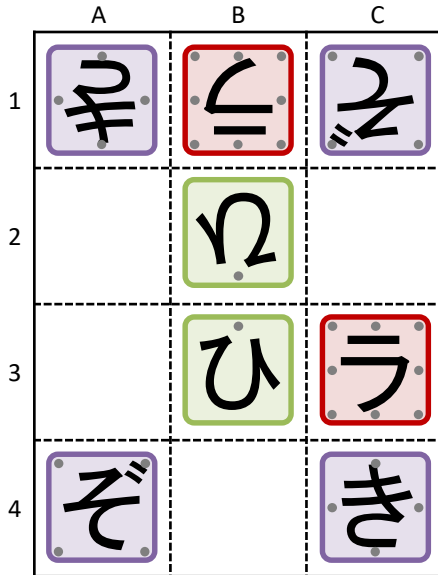
△後手



▲先手

【参考図：米長ライオン】

△後手



▲先手

隙ができています

正解Ⅱ ▶ C2きりん

「米長ライオン」というのは本将棋の「米長玉」にならった筆者の造語ですが、初手でライオンをきりんの前に上げる構えです。基本的には、後でライオンを引っ込めて、単に手渡しする目的で使われます。出題図はライオンを戻さず、きりんを寄せて変な形に組んできた場合です。もちろん悪手ですので咎めましょう。

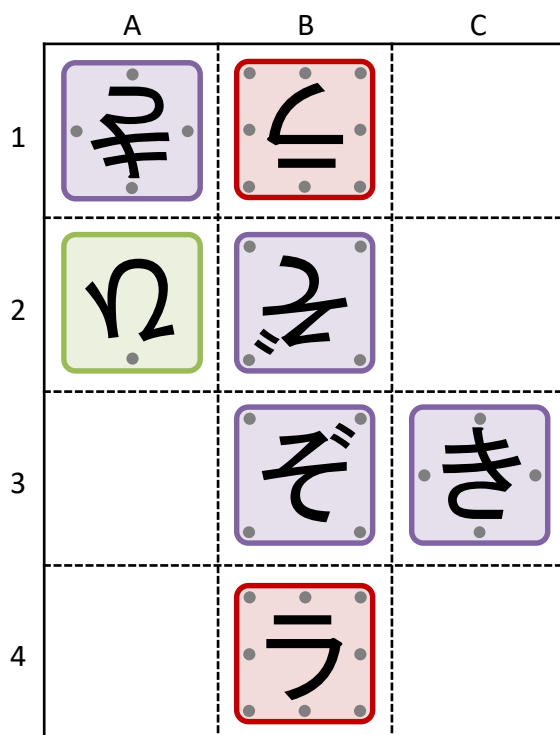
正解図で後手は早速困っています。△A1きりんは▶C1きりんで駒損。△B3ひよこは3手詰めですが、考えてください。よって、△A1ライオンくらいですが、▲A3ライオンと入って後手はつぶれてしまいます。



# 第50問

## 定跡外し5

△後手



ひ

▲先手

ヒント

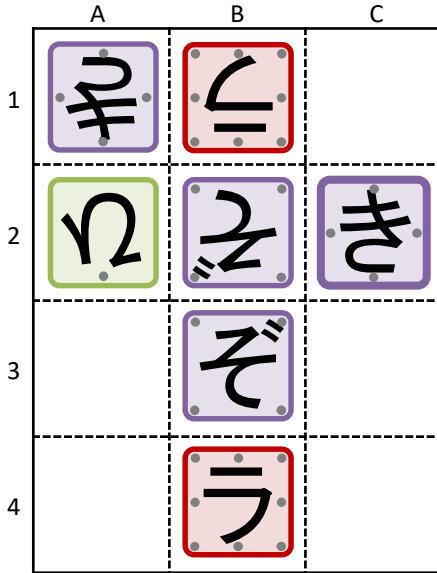
覚えた定跡も一手違うと.....

実戦出現度： ★

(実戦では先後逆)

【正解図は▲C2きりんまで】

△後手

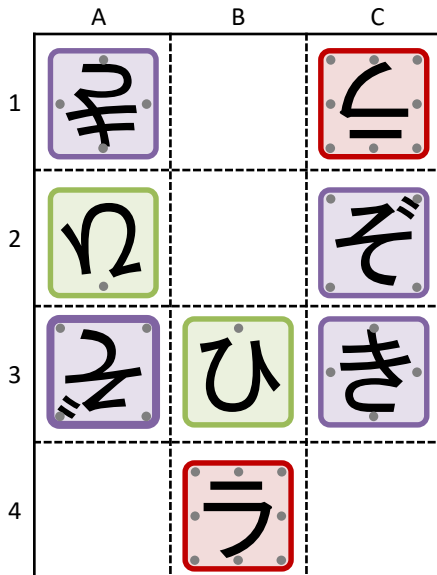


ひ

▲先手

【参考図は▲A3ぞうまで】

△後手



▲先手

正解Ⅱ ▶ C2きりん  
ひよこがいるだけで

「一手損びよ換わり1」の定跡が頭にあると、▲C2ぞう△C1ライオン▲B3ひよこの筋が見えるかもしれません。しかし、ひよこの存在により△A3ぞう(参考図)が鋭い切り返しになります。  
ここは素直にきりんで入るのが最善で、正解図以下、ぞうときりんを交換してわかりやすく攻めて行けるでしょう。

## あとがき

いかがでしたでしょうか。本書で紹介したのはどうぶつしょうぎの広く深い世界のほんの一部です。ぜひ実戦を何度も指して（何度も負けて）、研究を深めていただきたいと思います。

どうぶつしょうぎが「定跡覚えゲー」であることは間違いありません。しかしそれでも、現実的に言って全てのパターンを覚えるのは（常識的に出現するものに限ったとしても）無理があります。その意味では、本書で紹介したような基本中の基本の定跡を覚える中で、「直感精読」の力を養うのが正統な道なのかもしれません。

どうぶつしょうぎの定跡をまとめよう、と自分で自分なりのメモを書き始めたのは、どうぶつしょうぎウオーズで4級だったころです。それが本書の形になるまでに、なんとか1級まで上達することができました。次は「初段を目指すどうぶつしょうぎ」刊行に向け、精進いたします。

末筆ながら、本書がみなさまのどうぶつ棋力の向上の一助となることを願っております。

# ささのは文庫S どうぶつしょうぎ・初級を突破する50問

---

2016年12月31日 初版発行

---

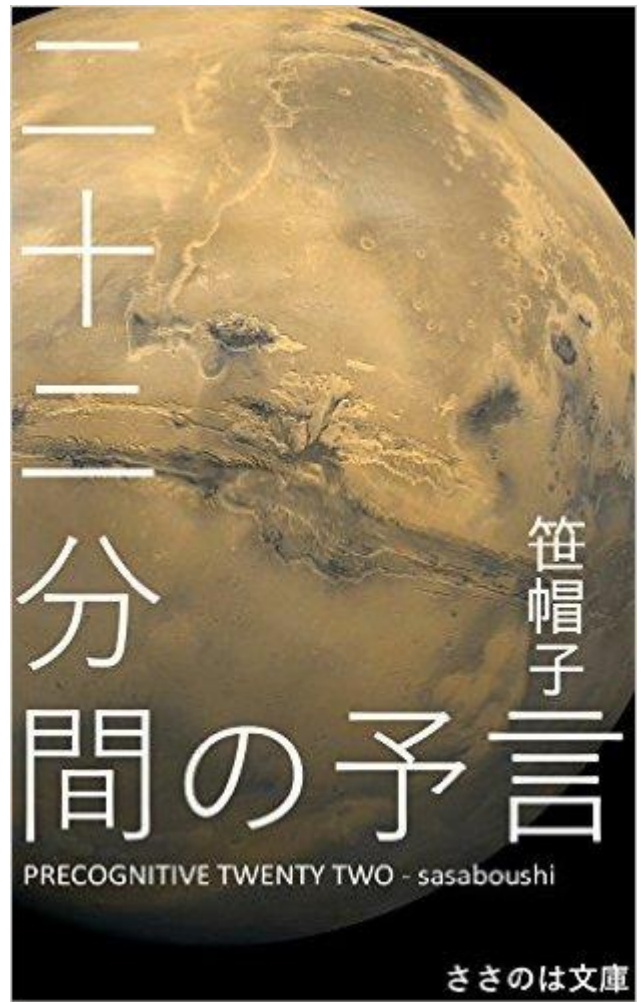
著者 笹帽子

URL: <http://www.sasaboushi.net/blog/>

Email: [sasaboushi@gmail.com](mailto:sasaboushi@gmail.com)

Twitter: [@sasaboushi](https://twitter.com/sasaboushi)

---



二十二分間の予言 笹帽子

人類が火星まで進出する時代。宇宙的スケールの「情報の距離を無効化」するため、未来を予言する能力を備えた人工知能が見たのは、火星との通信途絶と太陽系外知性からの干渉だった。無表情の美少女を「器」として操る情報予言知能・ヨミは、自身の設計者である天才科学者の遺した研究ノートを探索を要求する。エスコートを任された科学者の孫・佐久間サトルが研究所の地下で発見するノートの内容とは。オリジナルSF小説。

[販売ページはこちら](#)