2023.2.18 将棋講座 第 11 回

マイナスの手をしないようにしよう

●ポイントがへっていく手は指さないようにする

将棋はおたがいが一手づづ指すものですから、ポイント制で考えると、良い手を指しているほうはどんどん勝ちポイントがたまっていく。悪い手を指しているほうはポイントが減っていくといえます。なので負けないようにするためには、良い手を指すよりもマイナスの手を指さない事が大切です。

●マイナスの手とは？

1. 駒損（駒を取られる、自分の大事な駒と相手のどうでもいい駒を交換する）

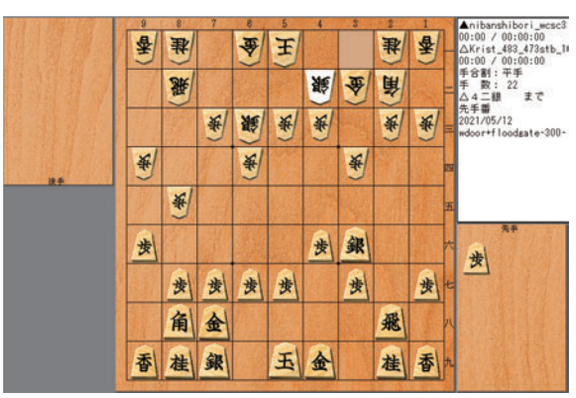
2. 手損（駒を行ったり来たりさせる、パスをする）

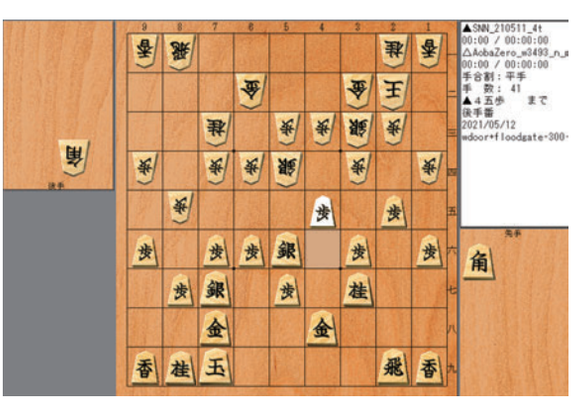
3. 駒の働きを悪くする（大駒が自由に動けない駒組み、駒が固まってダンゴ状態になっ　ている）

4. 王様を弱くする（みずから囲いを崩す、王様が危険地帯に向かう）

①駒損

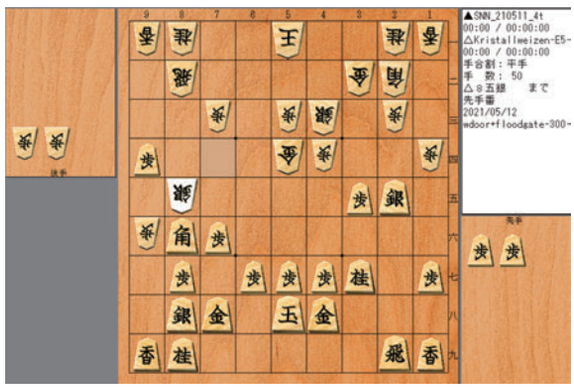
たとえば右の図で３六の銀が▲３五銀と出ると△３五同歩と相手の歩に取られてしまいます。これは自分の銀がへり、相手の銀がふえた！という事で大損しました。





左の図は後手の手番。△６五銀とすると先手に同歩と取られてします。これも銀損で大損します。

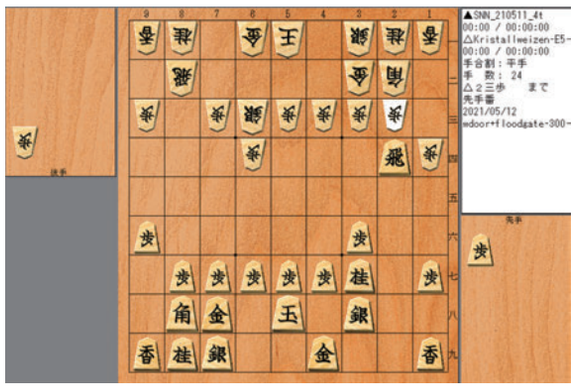
右の図は先手の手番で、今△８五銀と角取りに出られたところ。このままにしておくと角銀交換の駒損になってしまいます。そこで先手は▲６八角と角を逃がします。

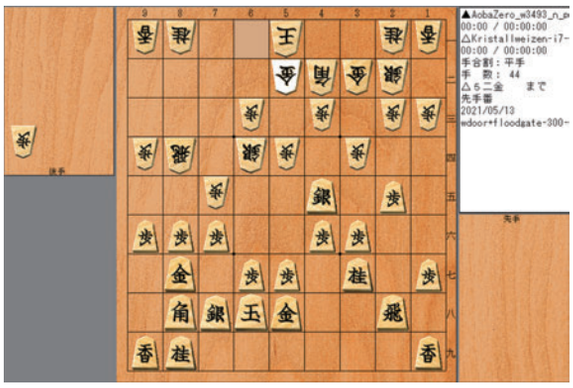


左の図は後手の手番。△８六銀と出たいが８六の地点は先手のほうが利きが多い（2：1）。なのでここは△６四銀とおとなしく引き下がっておく。

②手損

今、△２三歩と飛車取りに歩を打たれたところ。飛車が横にはいけないので下にひく一手ですが引き場所が問題。▲２五飛～▲２六飛～▲２八飛～▲２九飛などと飛車ばかり動かしていると手損になってしまいます。実戦は▲２九飛と良い位置に飛車を引きました。

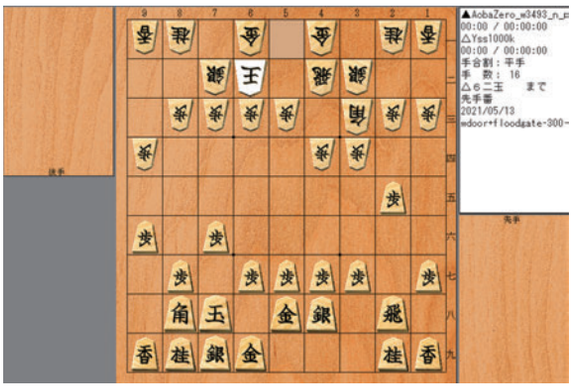


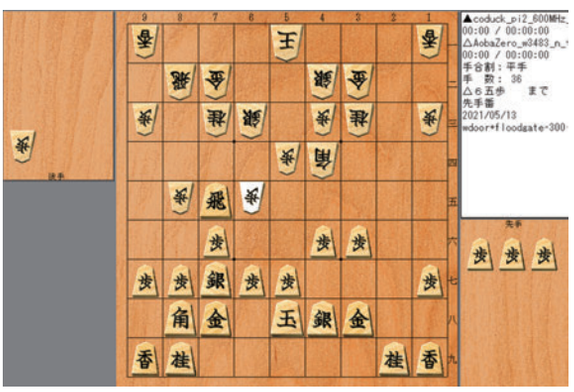


左の図は先手の手番。▲４五銀と出た手に△５二金とあがった局面。ここで▲５六銀と引いていては手損。▲５四銀か▲３四銀と出て勝負！あえて手損する手もありますが有利（歩得など）になりそうなら銀を出るべき。

③駒の働きを悪くする

右の図は先手番。たとえば▲７七桂とはねると△６四歩などとされて桂が跳ねられないうえに角の働きがなくなってしまう。

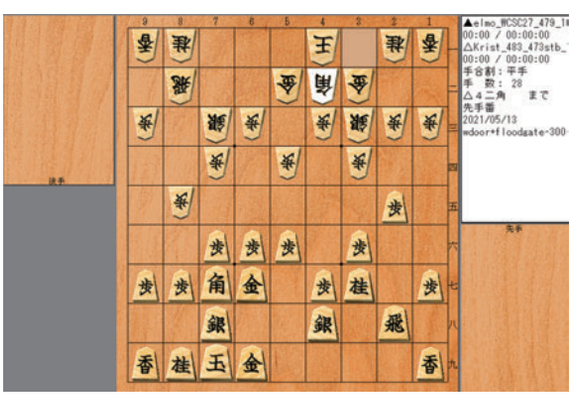


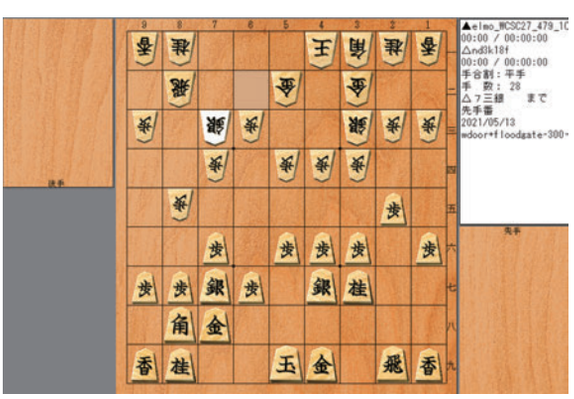


左の図は駒の働きが悪かったために差がついてしまったコンピュータ同士の対戦では珍しい例。今△６五歩（好手）と打った局面で先手の飛車は助かりません。これというのも▲８八角が遊んでいる、▲７五飛の形が悪いからです。

④王様を弱くする

右の図はお互いに王様を囲っているところ。先手は▲６八玉とすると王様が弱くなる。▲８八玉と入城するかこのままで戦うか。後手も△５一玉とすると王様が弱くなる。機を見て△３一玉から△２二玉と入城したい。





左の図は先手の手番。後手が△７三銀と出た局面。ここで普通は▲６九玉だがそれだと戦場に近づく。なので先手は▲４八玉と右玉にしました。玉を危険地帯から遠ざける考え方です。あと▲７七銀がダンゴ状態なので▲６六銀や▲６八銀、▲７九角などと解消したい局面。