

2 - 1 場面研究

2 次配布、無断転載厳禁

第三章 基本的な勝ち方

2-1 だと基本的には相手より駒数が 1 つ多い「2」が勝利します。

最終章となる第三章では基本的な勝ち方をまとめます。

2-1 であっても引き分けになる形は第一章で、“1”が勝つまさかの局面は第二章で紹介しました。

気になる人はブログに PDF を UP しているので是非チェックして下さい。

初心者の人は駒数が勝っていても、相手を攻めず、無駄に対局が長引く傾向があります。

「3-2 や 2-1 で駒数が多い方は相手を攻めないと勝てません。」

まずはこれを肝に銘じておいてください。

シングルコーナーに逃げられた場合は初心者でもまず問題なく勝てます。

少し厄介なのがダブルコーナーに逃げられた時（図 1）です。

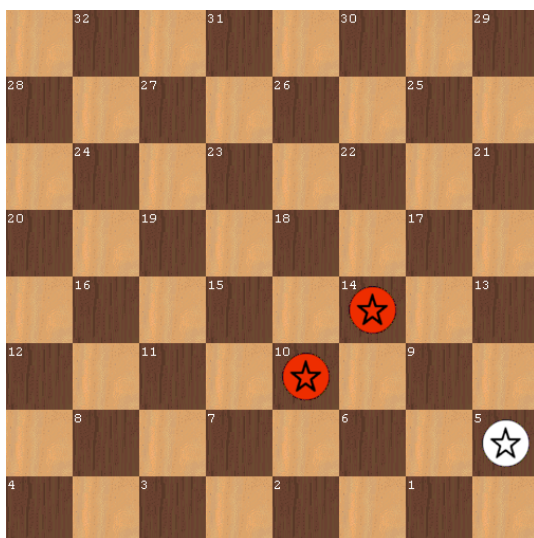


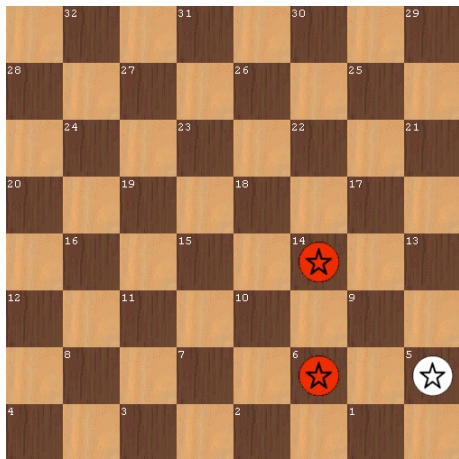
図 1 赤番

勝利までの手筋

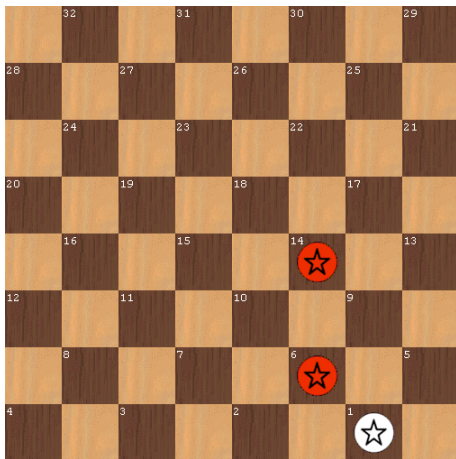
[FEN "B:WK5:BK14,K10."]

1. 10-6 5-1 2. 14-10 1-5 3. 6-1 5-9 4. 1-5 9-13 5. 10-15 13-17 6. 15-18
17-13 7. 18-22 *

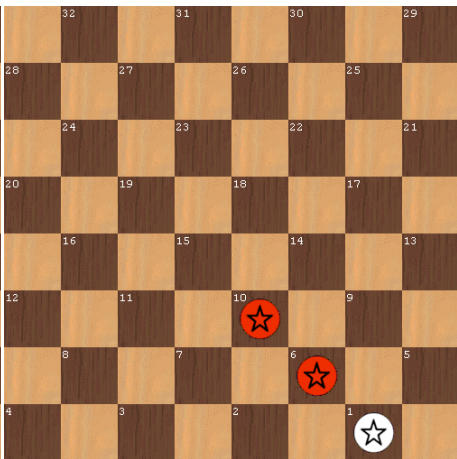
次のページから図で解説するよ！



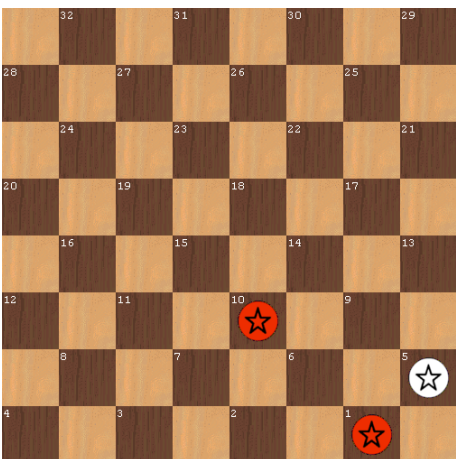
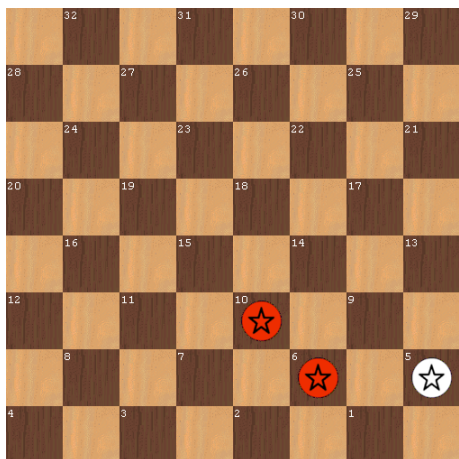
侵入できるところから入る。



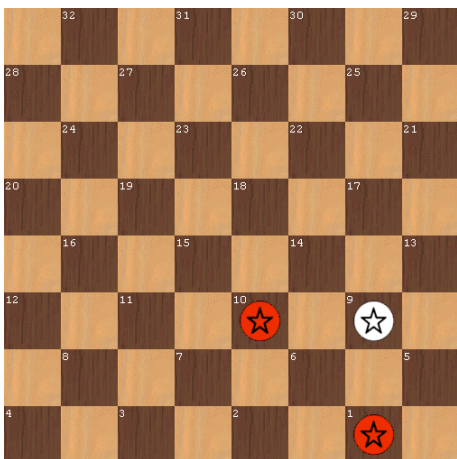
攻められたら…



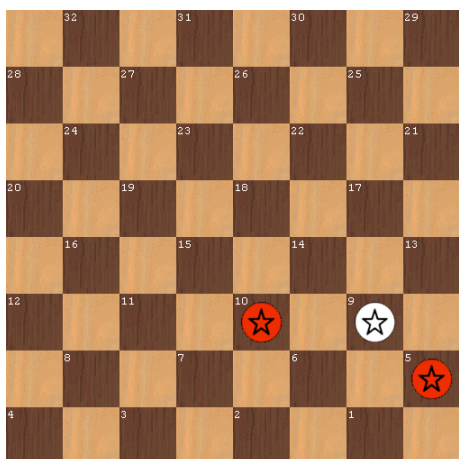
味方の援護



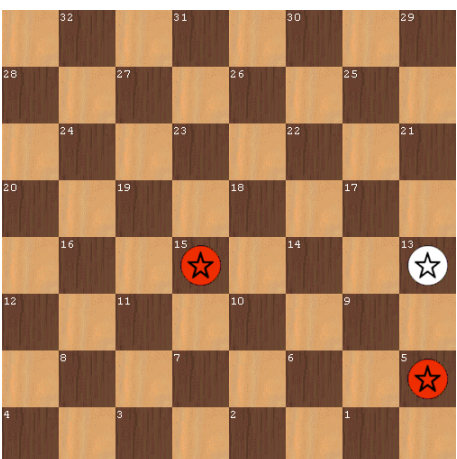
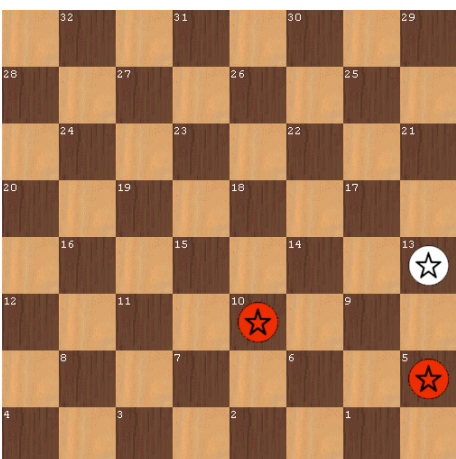
相手の領域をえぐる



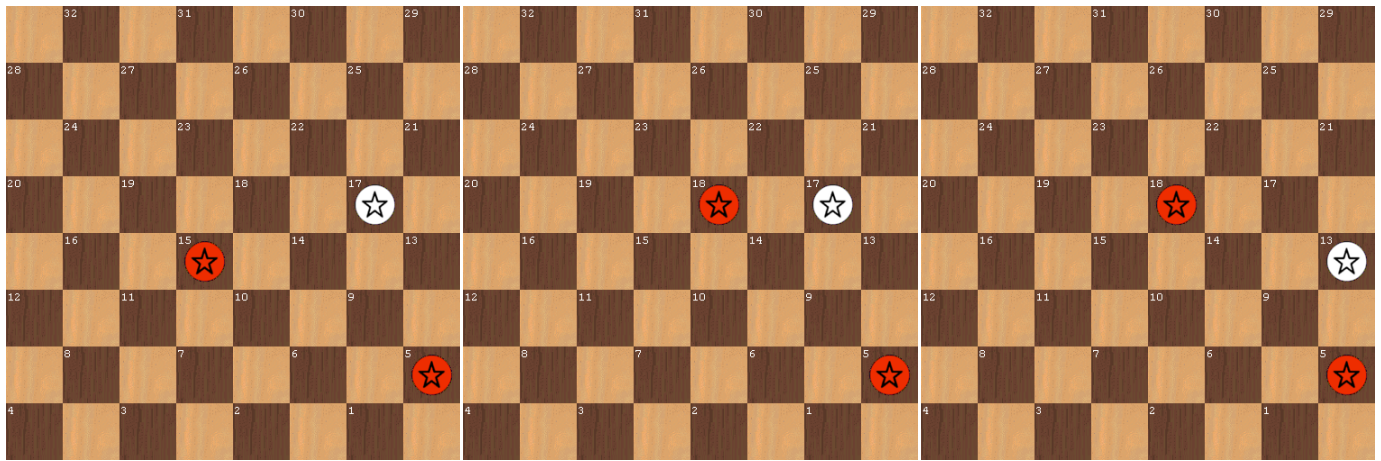
相手が飛び出したら…



戻らせないようにフタをする



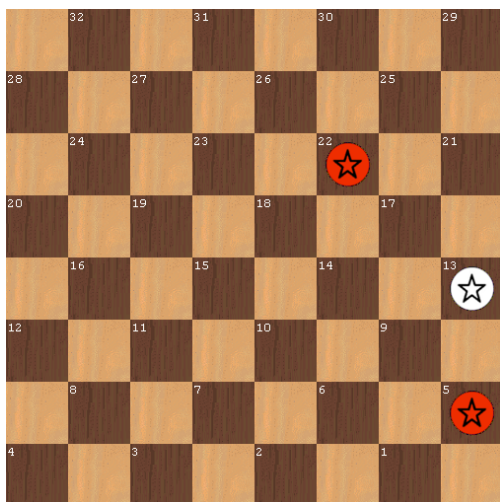
相手を広く包み込む



逃げようとしても…

逃がさない

戻ったところで…



2つで相手をおさえて勝利！

■ 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/WJymShlnItQ>

■ 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。** 使用したい場合はブログのコメントなどで申請し、omoikirikun の許可を得てから使用して下さい。

・ 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。