

序盤 ①玉の堅さ(遠さ) ③駒の効率

中盤 ②駒の損得 ③駒の効率

終盤 ①玉の堅さ(遠さ) ④手番

龍 12 点 馬 11 点 飛車 10 点 角 9 点 金 6 点(と金) 銀 5 点 桂 4 点 香 3 点 歩 1 点

<常に意識すること>

一步千金	たかが1歩だけど実は価値が高いため、簡単に歩損しないようにする
敵の打ちたい所に打て	自分の急所に駒を打たせないように先に打つようにする
駒は中央へ向かえ	5筋方面で戦いを起こした方が相手玉にも近くなる
風邪を引いても後手ひくな	とにかく先手を取りながら指していく、ただしあまり歩は捨てない
不利な時は戦線拡大	負けてる時は戦う場所を広げる、勝ってる時は狭く戦うようにする

<攻める時>

開戦は歩の突き捨てから	飛角銀桂の攻めの勢いを付けるために歩を突き捨てて仕掛ける
大駒は離して打て	大駒と香車は離して打つ方が利きが大きいため強力になる
角筋は受けにくし	角は斜めに利くので受けづらい
焦点の歩に好手あり	利きが3つある場所に歩を打つとたいてい好手になる
銀は千鳥に使い	銀はまっすぐより斜め斜めに使った方が相手が受けづらい
桂は控えて打て	桂馬は直接駒取りに打つより、控えて次に両取りを狙う方がいい
香を持ったら歩の裏を狙え	相手の歩の後ろから香を打つと受けづらい
金はななめに誘え	金は斜め後ろに戻るのに2手掛かるためななめ前に上げさせるようにする
玉の守りの金を攻めよ	守りの金を狙うと相手の金を持ち駒に出来てとどめにも使える
玉は包むように寄せよ	玉は8方向に動けて逃げやすいので両方から寄せていく
玉は下段に落とせ	玉は1段目に落とすことで動きが5方向と少なくなるので寄せやすい
金はとどめに残せ	金は6方向に動けるため最後の詰みに使う
終盤は駒の損得より速度	終盤は駒損してもいいから先手取りながら寄せていく

<守る時>

玉は敵の角筋を避けよ	角筋は斜めで受けづらいので玉が当たらないようにする
大駒は近づけて受けよ	大駒は遠くだと強力だけど、近くだと動きが少ないので受けやすい
位を取ったら位の確保	位を確保すると敵陣が違いため、仕掛けやすく、と金も作りやすい
歩越し銀には歩で受けよ	銀は後ろに下がれないため、歩を突き出すと仕掛けの場所を変えられる
金は引く手に好手あり	金は1段目にいると玉と同じ動きができて強力になる
金底の歩岩より固し	金の下に歩がいることで強力な壁になる
中段玉は寄せにくし	中段は玉が8方向に動けてつかまりづらいので中段に逃げる