

## ★はじめに

最近では簡潔に書けるネタが尽きてきたのでレベルの高い内容ばかりになってます。皆大好き中盤戦について極力単純化して書いていこうかと思えます。

## ★中盤戦には何をすべきか？

土台がある程度安定して組めるようになり、さて中盤戦にはなにをすればいいか？と迷われる方は多いと思えます。基本的には土台を組み、催促を打つ、本線を打つと言った流れになります。とはいっても明確な相手のフィールド情報が無いと真の意味で正しい判断は掴めません。

ここからは個人的な意見にはなりますが、大前提としていくつかの中盤戦のルールを打ち出したいと思えます。

### 1. 形を複雑にしすぎない。

自分自身の管理が行き届かない形にしてしまうと凝視もおざなりになってしまいます。

明確な繋ぎのルートを自分の頭のなかで決めていって、組み替えできる形のととき以外は崩さないように。

### 2. 副砲を必ず1つ持つ。

まず初めは本線にならなくてもいいので対応手として3連鎖くらい持っているといいと思えます。

### 3. 本線を打てるようにする。

キーぶよで本線を止めている状況以外は本線発火をキープしておくことは超上級者の間でも必須。

中盤の土台構築がサクサク出来るようになったら意識しましょう。

### 4. 無理をしない

どうしても対応したくなる時はありますが無理して対応するとフィールド状況は悲惨なことになりがちなので、打たざるを得ない状況になったら素直に本線を打てるようにしましょう。慣れないうちは3,4列の量を降らされそうになったら即本線くらい極端でいいと思えます。ただ、対応練習のときは別です。

### 5. 対応は返せる量にすることを心がける。

対応の連鎖を打っている際、その連鎖時間は何も出来ません。更におじゃまが降っている時間も含めると追い打ちの時間をみすみす与えてしまいます。予め相手の催促量を見極め対応の連鎖を用意しておくように。

細かいことを言えばまだまだありますが、要所としては大体そんなところになります。

## ★中盤の練習方法

いくつかあります。

### 1. 対応練習

仲の良い対戦相手ととにかく打たれた催促に対して対応だけをする練習。本線を打ったら負け

### 2. とこぶよ

当然ですがかなり効果があります。相手のフィールド状況をシミュレーションしつつだとなお GOOD

### 3. 催促と対応の連鎖量を凝視して計る

相手の催促の量と対応の連鎖量を目測で頭のなかで唱えてみると対応の必要量が確実なものになってきます。

### 4. 動画を見る or リプレイを見る

何にも言えますが上手い人の中盤戦を参考にするのは上達の近道です。ちょっと上の人の内容を見てみるのがいいと思えます。最上位陣の内容は意図が複雑になってくるのであまり考慮しないほうがよさ気。リプレイで自分自身の内容を見てみるのもかなり重要。

## ★例（実践解説）



2P 側で 2 ダブを保持していますが 1P 側には対応手の作成に遅れが出ている状況。打った後の残しの形も悪くないので追い打ちで畳み掛けられます。1P 側は本線の発火を残しておけば同時消しの本線があったので、威圧によるにらみが効きます。第一折り返しよりも連鎖尾の崩しを考えた対応手を先に作っておくことが求められます。



2P 側の合体が大きいのので少連鎖で確実に動かしに行く意図を持った 2 連鎖。相手側が大きめの対応をすくさま撃つてくると不利になる可能性が高いですが、対応に遅れが出ると途端に 1P 側が有利になります。1P 側の打った後の残しを考慮すると NEXT に紫が固まっているので、この場合は多重折チックに本線を伸ばしていくのがいいかと思います。



4-7 連結の 2 ダブを 3 連鎖で返す状況。対してこちらは 3 連鎖の連結多めの状況。シミュレータで起こしてみるとわかりますが、ダブルネクストを考慮した 3 連鎖を発火しても一個おじゃまが返りません。なので、緑を設置したその後のダブルネクスト（画像から見て NEXT3）に緑黄色があったので急遽置き方を変更し連結多めの 4 連鎖に。ツモ量も相まって本線発火で畳み掛けることが可能です。相手側の連結量が多いため、返しきれなかった場合追い打ちがかなり危険な状況のためツモを引くことが可能なら良い判断といえます。