

連珠っておもしろい

九段 河村典彦

● 第133回 ●

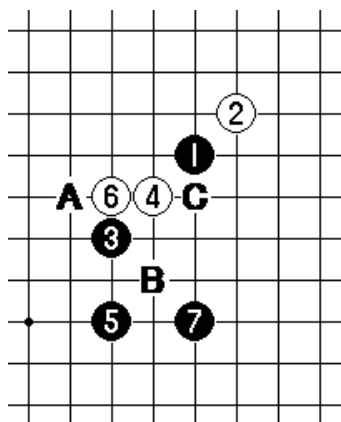
■ AIの威力

前回でいろいろ負けた局を紹介したが、いよいよ名人戦予選が始まった。短期間ではあるが準備もいろいろしたので、せめて1次戦ぐらいは突破したい。また、今年からシードが5名に増えるので、できれば今年A級に出ておきたい。そうは言うものの、実力不足はいかんとしても、こういう時は文明の利器に助けってもらいたくない。

松田君を頼ってソフトを導入することにした。普通の人はカタゴを導入するのだが、私のPCでは動かず、別のAI(五目並べ計算機)を導入した。これがまた素晴らしい。中国製のようにだが、日本語も完全対応して

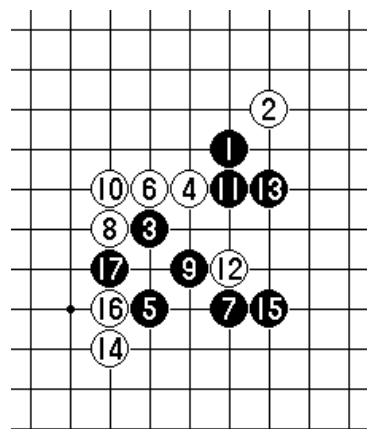
おり、ある局面を入れて考えさせるとすぐさま最善の進行を示してくれる。間違いの判断も時々あるが、今の私のレベルでは十分だ。五珠交替が導入されたばかりなので、局面を深く調べるよりも、まずどんな手があるか、どんな対応が必要かを知りたい。それにはびつたりだろう。

いろんな局面を調べているが、従来打てなかった手が案外打てたり、打てると思われていた手が打てなかったりと、発見ばかりでとても新鮮である。では少し例を紹介しよう。まず調べたいのは彗星で

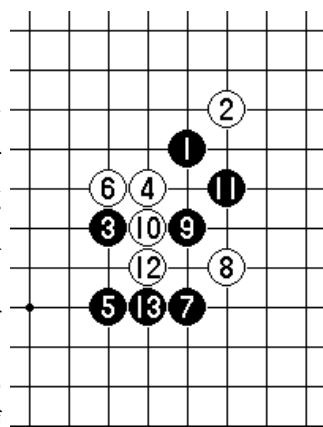


ある。一応ガイドを書いてはいるが、裏付けは取れていない。嘘が書いてないか、別の手があるのかどうかチェックするだけでも時間がかかる。白4の長星共通に對し黒5はなかなか面白いと言っただけだが、その後の変化は調べ切れていなかった。白6には黒7!が最善らしい。え! そうなの? という感じである。通常の明星ならAとCが普通だろうが、第4の手がこの場合の最善とはなかなか考えにくい。あえて言うなら黒1との距離が近いということなのだろうが、それならCの方が理にかなっている。どうも黒石白石が1個増えただけで常識が変わる局面が多そう。なので五珠交替はこれまでの常識を疑う必要がある。

さて、黒7に對し明星のように白8と打つとどうなるか? これはちよつと考えればわかるが、黒勝ちとなる。このソフトの凄い所は、ちゃんと最後の勝ちまで示してくれるところだ。「以下容易」とはしないのがユーザーに寄っている。黒9に白10でノリ手になるが、黒11と止める手が黒1の石があるおかげでミセ手になっている。白12の止めの時黒13と飛んで、白14の外止めに黒15と引いて白16と一回は防いでも黒17で以下全四追いである。コンピュータの世界では際どくても勝ちがあればそれが正解なので、ノリ返し勝ちなどは頻繁にある。人間ならばビビッて踏み込めなく

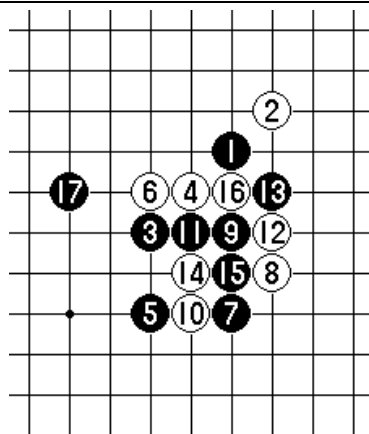


てもAIは関係ない。

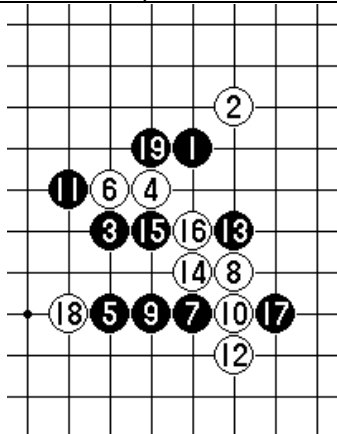


ちなみに、松田君との練習局でこの7を打ったら白8！と返された。へー、そう打つんだ、と感心して黒9と打ったら白10と防がれた。それは黒11が妙手で簡単に勝てる。勢いのある松田君と言えども悪い手を打っては簡単に負ける。連珠はいかに「悪手を打たないか」というのが大事なのがわかる。

ちなみに、白10はここに止めておくのが強いようであり、以下黒11と引き黒13と止め、ノリ手の応酬の後黒17に止めておく展開が想定される。ここまで来ると後は展開力だろう。(右下図)

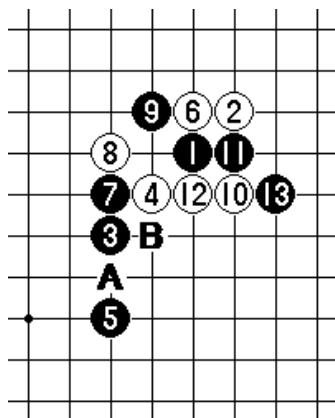


AI同士なら白8には黒9と引き、以下黒19まで打つのだろう。ただ、人間的にはもう少し違う展開になりそう。AIは全て従うのではなく、あくまで参考にした方が良さそう。



そもそも、白6もここが最強ではないだろう。白2

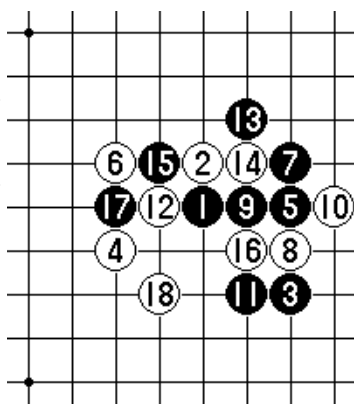
の石を生かして2の一路左に打ちたい。そう打つのが本命で、連珠世界誌7月号にも昨年のA級リーグの棋譜として山崎さんが解説している。



この白6になるが、黒7に白8の外止めが絶対。Aの中止めなら黒Bで必勝になる。黒9、白10に黒11と止めた方が良さそう。

最後に遊星からも一つ。白4に黒5、もしくは7と打つ手はガイドに載っていない白12、14が厳しいと教えられた。なるほど、18の

三々が黒にとつては悩ましく、ちよつと勝てない形勢のよう。それでも黒15、



17と防ぐ手も示してくれており、こういう防ぎも参考になる。ただ、この白4が打てなくなる可能性があり、五珠交替打ちでも黒5の局面が黒か白かどちらに偏る手しかなく白4が淘汰されていく可能性が高い。結局いろんな局面が流行しては消えていくという従来からの流れは変わらないのであろう。

AIの導入はもう止まらない。ただ、連珠は満局があるため、将来的には満局をいかに勝ちまで持つていかかが実力となるだろう。