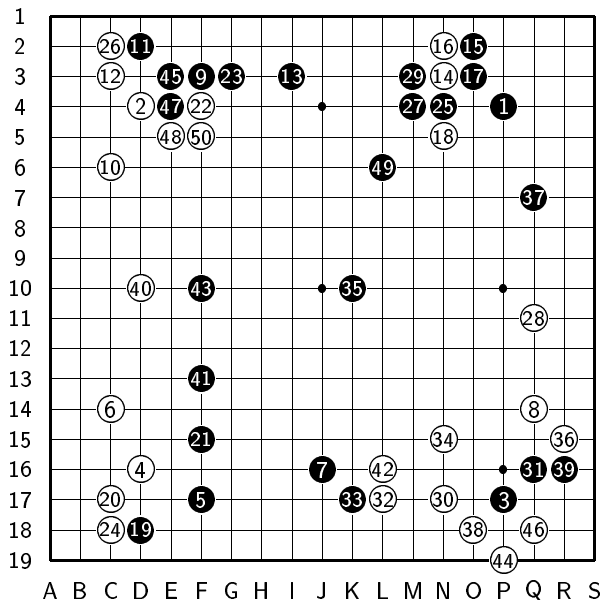


FJK2000 Computer Go Tournament, 2000年6月1日, 場所: 湘南国際村(逗子)

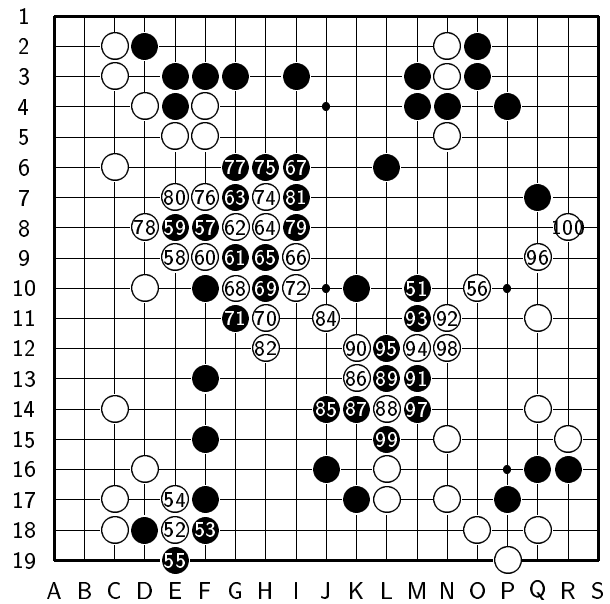
黒: 勝也

白: KCC Igo(67目半勝ち)

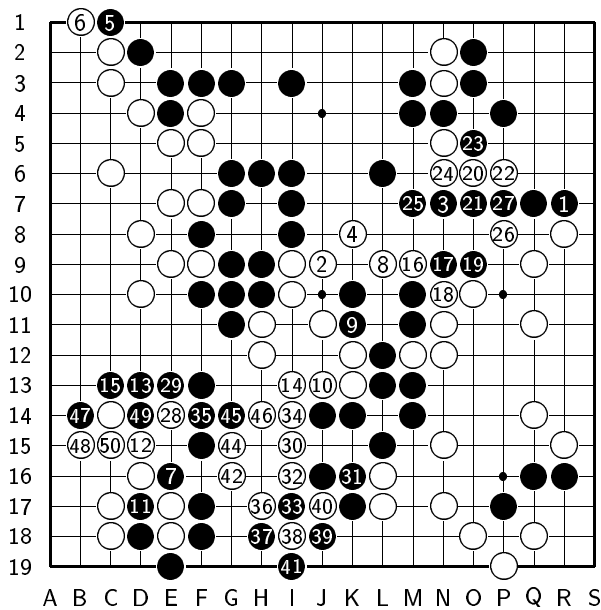
1 ~ 50



51 ~ 100



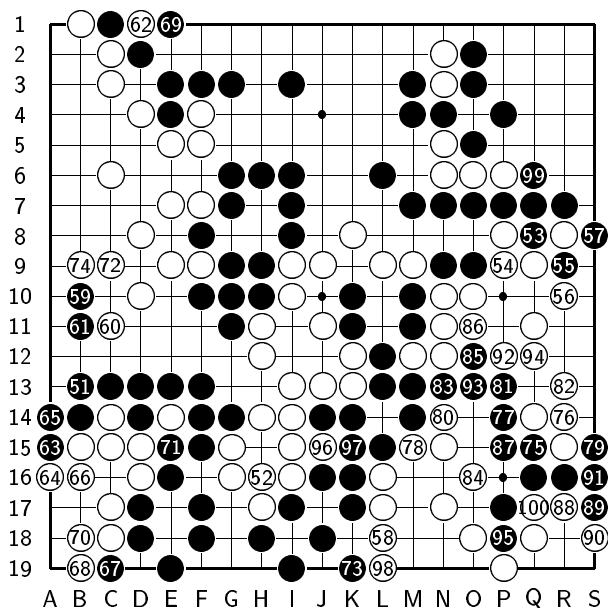
101 ~ 150



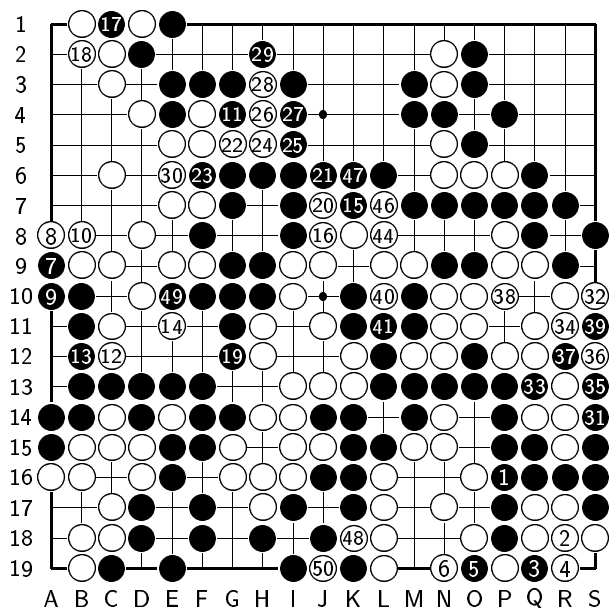
黒 73(G,10), 黒 83(F,8), 黒 143(I,17)

黒 27 と突き出て黒リードするが、黒 37 がソッポで右下が死ぬ。それ以外は両者ともに無難な進行。黒 59 から中央で激しい戦い。黒 83 と 3 子取ったので黒良し。黒 89 と切った手に対して、白はあっさり中央を捨てて差が広がる。黒 137 と欲張ったために、白 144 と眼を作って、中央が生き返った。

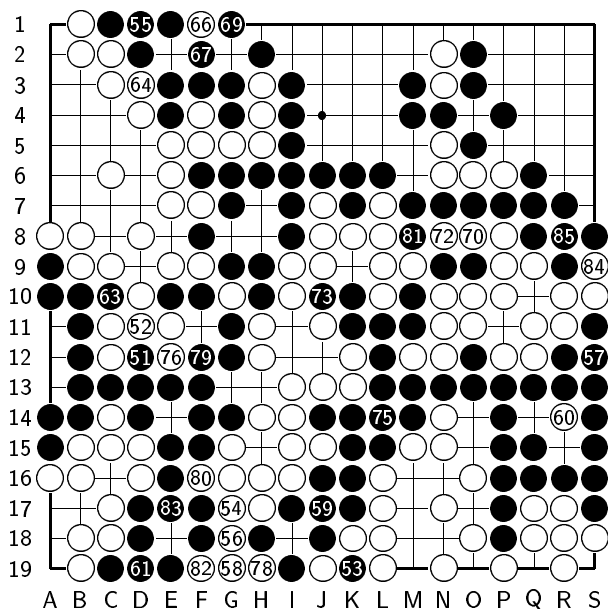
151 ~ 200



201 ~ 250



251 ~ 285



白 242(S,12), 黒 243(R,13), 黒 245(S,11), 白 262(J,19)
 黒 265(K,19), 白 268(J,19), 黒 271(K,19), 白 274(J,19)
 黒 277(K,19)

中央の白が生き返ったが、黒 159 と左辺を荒して黒がわずかにリード。白 184 はなぜ割り込まなかったのか。黒が右辺も荒した形になり、大事件が起きなければ黒が勝ちそう。ところが、黒 257 で下辺を渡らなかったのが第一の失敗。さらに黒 259 で眼を作らなかったのが大逆転。劫は必ず勝てるという間違った認識をしていたため、3目の真中に打つ手と、(I,18)を眼にする(H,19)の手が、見合いだと思っていた。