

終盤になると、たとえ小さなミスであっても修正が困難になり、損失は取り戻すことができなくなります。このため、勝敗への影響は終盤ほど大きくなります。

終盤でのミスを減らすには、「死活」「手筋」「ヨセ」の知識によって、ダメヅマリに関する戦いの読みを鍛えることが有効になります。

着手ミスに関する6つの法則

勝敗に大きく影響する効率の法則には、6つあります。

- 法則1 構想によって得られる利益より、
一手のミスによる損失で勝負が決まる。
- 法則2 ミスの損失の大きさは、
「攻める」ミスより、守りのミスが大きい。
- 法則3 相手のミスを咎められない限り、
利益を得ることはできない。
- 法則4 相手のミスを咎められないと、
相手のミスが効率の良い手になる。
- 法則5 「読みきり」の確定状態になると
ミスは発生しない。
- 法則6 獲得より阻止のスピードが早い。

これらの法則は対局全般を通じて優先されます。

5 悪手について

悪手には、判別の難易度によって2つの区分ができます。

- ① 相手が打った瞬間から、無条件で悪手になっている。
- ② 相手の着手ミスを、咎めることで悪手にする。

(1) 悪手の評価

悪手とは、「相手への攻めるチャンス」がなくなる手をいい

- ① 相手の石が、生きるのを手伝う。
- ② 攻めるターゲットを無くしてしまう。
- ③ 相手の石を強くする。

などがあります。

(2) 悪手の原因と判断

悪手の発生原因には、

- ① 知識不足で知らなかったもの。
- ② 打った後で、悪手とわかったもの。

の2パターンがあります。

直接「地を囲う手」や「弱い石を逃げだす手」はあまり良い手ではありませんが、形勢が良い場合にはよい手になり、難解な戦いを仕掛ける手は悪手になります。

6 着手ミスを咎める方法と棋力差

棋力が低い場合は、相手の石を取ることで咎めることが可能ですが、有段者になると、着手ミスの手だからといっても、簡単に相手の石を、取ることはできなくなります。このため、咎める手段も変化し、「相手の石を、重くする。または形を崩す」という手段で、相手を「生き難くさせる」「地を囲い難くする」などの手になります。

囲碁理論の研究発展は、最善手ではなく、このような「悪手の研究」「ハメ手の研究」「着手ミスの研究」「ミスを減らす研究」によってきたといえます。

悪手になりやすい手

- 1 小さな地を囲う、守る。
- 2 コウ争いで打つ。損コウや無コウの手。
- 3 形勢が悪いのに、安全な手を選ぶ。
- 4 形勢が良いのに、危険な手を選ぶ。
- 5 安全な手があるのに、危険な手を選ぶ。
- 6 絡み攻めになる危険を知らない。
- 7 石が重くなり、捨てられなくなる。
- 8 取られないのに手入れして守る。
- 9 地が増えない手を打つ。
- 10 相手の石が強くなる、お手伝いをする。
- 11 相手の手に、いつも受ける。
- 12 相手の手が、後手だったのに先手にしてしまう。

理想形を作ろうとすると悪手になる法則

理想形の知識は、自分から理想形を作るためではなく、相手に打たせないように阻止する知識になります。このため、理想形を作ろうとすると、それを阻止する最善手を相手に与えることになります。

第2節 本筋と俗筋

法則 本筋かどうかは、次の狙い手の有無で評価される。

1 本筋の特徴

本筋の考え方には、部分的な戦いが一段落した後での「打ち込み」や「寄せ」への戦いに備える考え方が含まれます。また、相手の石を攻める場合にも、一の矢、二の矢、三の矢と連続した攻めを重視し、そのための利き筋を残す工夫がなされています。さらに、相手が生きた後でも、反撃されない工夫をしています。つまり、戦いで連続性や利き筋の多さを考慮した考え方になっています。

2 俗筋の特徴

俗筋では、「将来の全局的な戦いに備えた利き筋を重視する」という本筋の考え方よりも、「大きな地を囲いたい」「相手の石を取りたい」「安全に守りたい」などの部分的な利得を求める傾向が強く、その結果、

- ① 相手に先手の利き筋を与える。
- ② 新たな戦いが生まれると危険な状態になる。
- ③ 死んだように見える石でも、動き出す利き筋の危険性を残している。

などの欠点生まれやすく、相手から逆転される危険性が多くなることとなります。

3 戦いでの利き筋

戦いでは、利き筋の多さとその活用度が問題になり、それが着手評価の基準要素になっています。利き筋は、序盤でも数多く生まれますが、序盤ですぐに打たれることはありません。中盤以降になると、盤上の石数が増え生きるための空間が狭くなることで、その活用時期になります。自分への利き筋が少なく、相手への利き筋が多いほど、有利な戦いが可能になり、形勢有利な方向に傾くことになるのです。

図 A 本筋と俗筋の比較

比較項目	本筋	俗筋
1 相手への、次の狙いがある	○	×
2 相手からの利き筋が少ない	○	×
3 終了までの手順が長い	○	×
4 途中の分岐点がある	○	×

4 本筋と俗筋の違い

囲碁には、完全に読み切れる状態の練習問題として、手筋の問題、本筋と俗筋の問題などがあります。戦いにおける最終段階でよくできる構図の問題として出されています。最終段階になると、必然の手が続く状態になっています。本筋とは、最高の石の働きのある手順をいいます。読み筋の評価として、本筋は「良い手」、俗筋は「悪い手」という評価になりますが、この評価基準の違いについて、次に説明したいと思います。

この例題は、昭和53年に出版された『別冊月刊碁学』の「筋の善悪玉手箱」から引用しています。

5 例題1： 封鎖

図1は、封鎖についての例題です。黒番です。

図1 例題1：封鎖

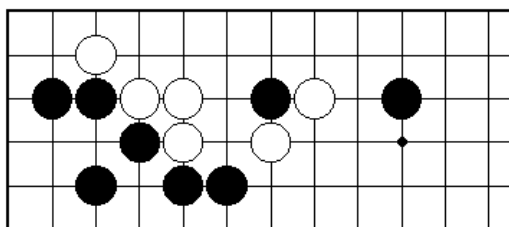


図2黒には、黒Aまたは黒Bと打つ手があります。
その違いについて考えてみます。

図2 黒の候補手

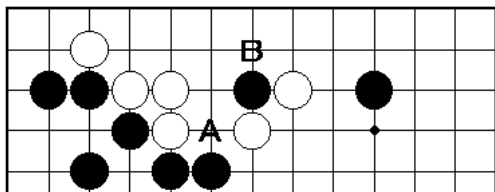


図3は図4に比べて、黒が白の周囲を完全に封鎖しているという違いがあります。このため図3の方が石の効率が良いということになります。一般的に本筋の方が、戦いが停止するまでの手順が長くなる傾向があります。

図3 本筋の手 (黒B)

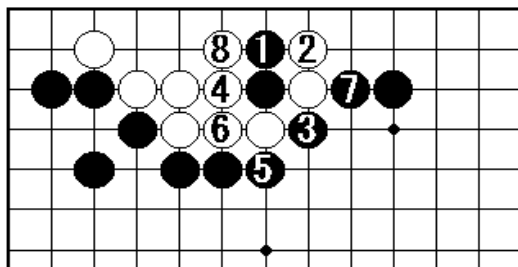


図3は、黒Bと打った本筋の手順です。

図4 俗筋の手 (黒A)

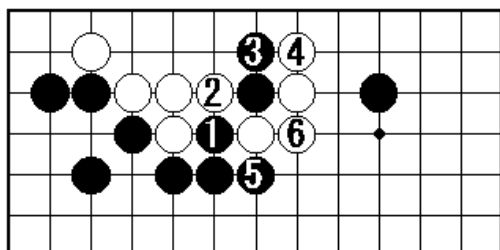


図4は、黒Aと打った俗筋の手順です。

6 例題2：捨石を利用

図5の例題について考えてみます。次は黒番です。

図6の黒Aは俗筋の手で、黒Bが本筋の手になります。

図5 例題2：捨石の利用

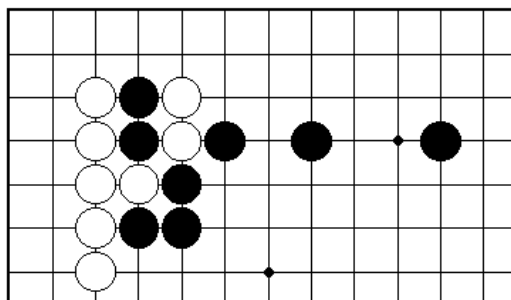
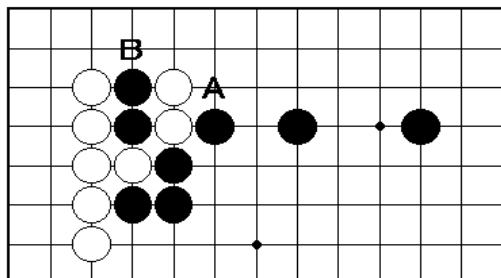


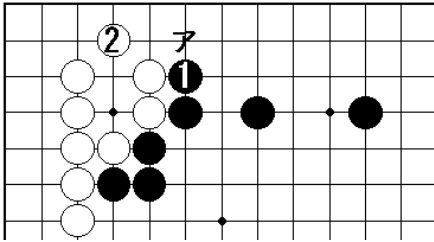
図6 黒の候補手



(1) 俗筋の手 (A)

黒Aの俗筋に打つと、図7のように次の白2の手で、黒石2子が取られ、アの場所に黒石がきません。このため将来、白からアと打つ手があり、黒石が攻められる危険性が大きくなっています。

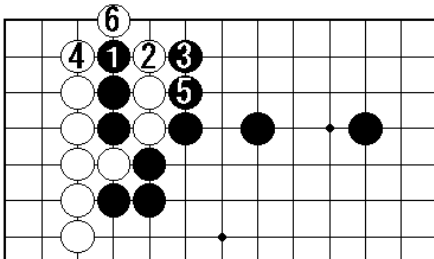
図7 俗筋の手 (Aの場合)



(2) 本筋の手 (B)

黒Bの場合には、図8のように黒石を3つにして相手に取らせる手になっています。一見、逃げた石が余分に取られるため、損に見えますが、黒3が2線にまで下った手が打てているので、白から攻められる危険がなくなっています。

図8 本筋の手 (Bの場合)



7 例題3：打ち込みを嫌う

図9の問題です。次は黒番です。

黒が隅を地として守る手には、AとBの2つがあります。

その違いについて考えてみます。

図9 例題3：打ち込みを嫌う

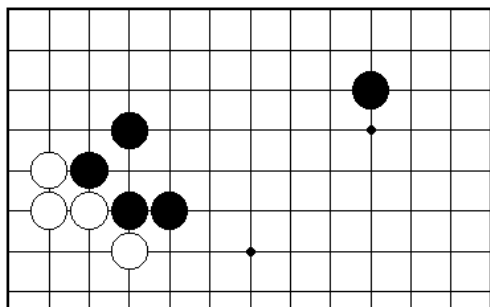


図10 黒の候補手 隅を守る

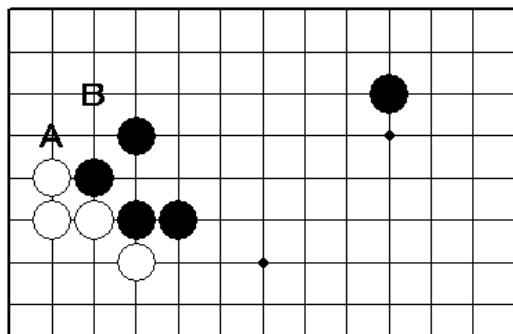


図11の手の方が良さそうに見えるのですが、黒1と守った後、白から2と「のぞく」手があり、隅で白に生きられる余地が残ってしまいます。

そのため、隅を確実に一手で黒地にすることができません。このように、次に生きるための手がある場合には、できるだけ利き筋を減らす工夫が本筋の考え方になります。

図12の手が本筋になります。次に白から適切な狙いがありません。

図11 俗筋の手

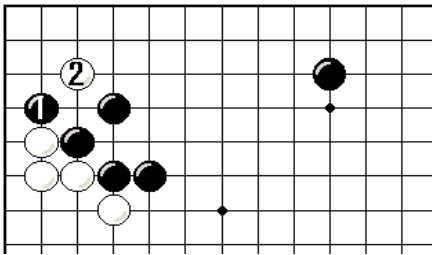
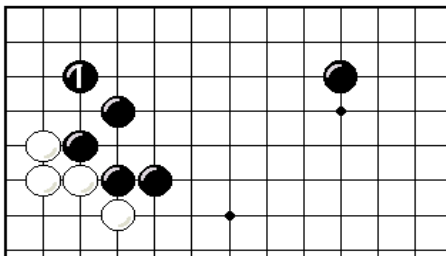


図12 本筋の手



8 本筋としての着手評価について

(1) 本手の評価は難しい

良い手の評価が、難しくなるさらなる理由として、定石などの評価は部分的には互角になることで定石とされるのですが、全局的な評価では、その効率に差が生じることになります。

(2) 評価の時期（戦いの一時停止と終了）

着手評価を正しく行うには、戦いが完全に終わった状態でないと、良い手か悪い手かを正しく評価することができません。にもかかわらず、囲碁の戦いは、一つの戦いから次の戦いへと連続しながら続くことが多く、終盤の寄せの段階にならないと、戦いが完全に終了することはありません。このことが、着手評価を大変難しくしている原因といえます。

(3) 着手の評価の項目

評価の項目としては、

- ① できあがった形の大きさ。
- ② 相手に与えた地の大きさと得た大きさ。
- ③ 今後の戦いにどれだけ活用できるか。
- ④ 完全に生きるまでの手数短さ。
- ⑤ 相手の構想の変化に、損せずに対応できる可能性。

などがあり、最終的に地の大きさになるまでの中間過程では、相手の構想への、相対的な対応力がもっとも問題になります。このため、大きな地になる可能性があっても、その代償となる危険性が大きい場合には、その手を採用せず避けることになります。

(4) 悪い手はわかりやすい

着手を評価する場合、「良い手」より「悪い手」を評価する方が、簡単になります。悪い手の場合は、石が取られるなど、部分的に戦いが終了することが多く、評価が完結するからです。また終了までの手順も短くなる傾向があります。他方、「良い手」の場合には、全局的な戦いとして、目的と手段が入れ替わり続くことが多く、手順も長くなることからその評価は困難になります。

9 手筋は、悪手を打たないために学ぶ

ほとんどの手は、その一手によって完結することは少なく、また読み切れない状況で打たれています。つまり相手の手に対して、適切に対応できるかが最大の評価点になります。このため、囲碁の学習においても、「良い手を学ぶ」のではなく、「悪手を打たない」ことを学ぶことになります。

手筋を学ぶ目的は、

- ① 自分から強引な手を打たない。
- ② 相手から強引な手を打たせない。

ための勉強であるといえます。つまり、相手の悪手を咎める手段や相手に強引な手を打たせない返し技として機能しています。このため、強い人同士の対局においては、実戦で現われることはほとんどありません。

10 俗筋が本筋になる例外（読み切りの場合）

着手評価においては、「読み切りが可能」な場合には、強引に見える危険な手であっても、最善手になることがあり、その評価は一変します。ただし、読み切れる場合は例外であり、また読み切りの能力こそが、対局者の読みの基礎力といえます。

11 筋と形の違いについて

形も、その目的は筋と似ています。形としての囲碁用語には、

- ① 相手から攻められないように、しっかりした形にする。
- ② 相手の形を崩す。

などがあります。筋というものが連続した必然性が大きいのに比べ、形は相手の構想が不明確な場合に採用されます。囲碁における戦略は、絶えず相手の手に対する対応によって微調整する必要があります。

この理由は、

- ① 獲得目的であった利益が、最終目的の確定地という利益ではなく、そのための権利や手段（道具）であることが多い。
- ② 確定しなければ、価値がなくなる。また最終目的を獲得するまでに、多くの手数が必要になる。
- ③ 複数の戦いが、同時進行しているため、状況が変わりやすい。
- ④ 完全に二眼作って生きる手は効率が悪く打てないため、「相手から攻められないために確定地を確保し二眼にする」方法を優先する。

などの特性があるためです。

12 戦いの一時停止

部分的な戦いの終わりであっても、戦いが完全に終わった状態ではなく、周囲の状況の変化によって戦いが再開する危険がいつも生じています。

つまり戦いが一時停止しているだけの状態が、数多く存在しながら、全局的な戦いが進行しています。このため、戦いが完了する手があれば、そこにも効率というものが生まれることになります。

13 捨石と筋

捨石は、定石の手順としてよく現れます。捨石とは相手に石を取らせる代償として、確定という価値を高める動作をいいます。具体的には、

- ① 取られるまでの手数を大きくする。
- ② 切断の危険性を減らす。(連結を強化する)
- ③ 相手の石が取れるまでの手数を短くする。
- ④ 相手の眼形を奪い、生き難くする。

などがあります。

(1) 確定の方向と目的

確定の目的は、生きることであり、石が取られない状態にすることが目的になります。

このため、形や筋においても、手数が短く確定できることが、目的として存在しています。逆にいえば、盤上の石は、いつも取られる危険な状態があり、危険が大きくなれば取られない状態になる(生きる)ことで危険を回避します。また危険がなければ、大きく地を囲う戦略や手段を自由に選択できることになります。

このための手段(道具)としての知識が、形であり筋であるといえます。

※注 安定した生きの状態とは、相手からの着手に対して、2回以上手抜きしなければ生きているという状態のことです。

第5章 構想する

第1節 構想とは

1 構想の定義と要件

構想とは、理論、法則、手筋、など着手効率を組み合わせることで、地の効率を高めることをいいます。

地の大きさの式は、

式 地の大きさ = 地の可能性 × 確定率
になります。

この式の「地の可能性」とは、勢力地のことであり、「確定率」は、勢力地から確定地になる確率をいいます。その大きさは、全局的な石の流れを作れるかどうかで大きく変化します。

制約するという考え方は、構想全体で

- ① どこにでも打てる着手の自由性
- ② どのようにでも考えられる構想の自由性
- ③ いつでも生きることができる自由性

を、どれだけ相手の自由性は制約し、自分は制約されないように工夫できたかによって、互いへの制約条件の多さに差が生まれ、形勢が有利不利になります。