

図 3-1 戦いの流れ 1

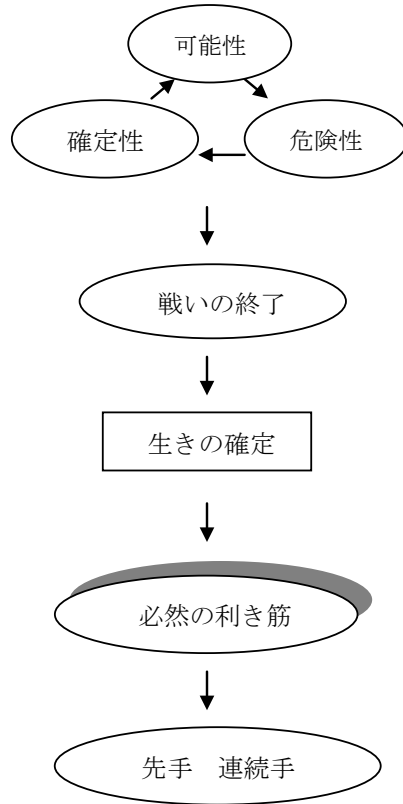


図 3-2 戦いの流れ 2

3 戦いの流れ (図4)

戦いの目的は、相手の「地を制約」し「生きの制約」をすることで、「構想を制約する」ことを目標とします。

一つの戦いが終わると「新たな厚み」が生まれ、この新たな厚みから、また新たな戦いが展開されることとなります。このような戦いの連続によって、未確定地が減少し、すべての戦いが完全に終了すると、残った空間が「確定地」になります。(図4)

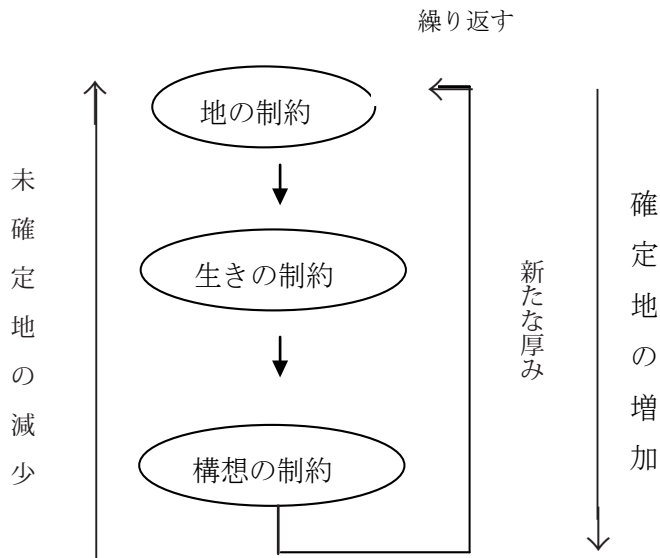


図4 戦いの循環

4 天元の戦い（最大の争点）

対局の進行は、四隅や辺、中央での戦いから始まります。

これらの戦いは複数同時に進行し、その発展方向は、天元に向かって進行します。この結果、中盤になると、天元付近で最大となる戦いが展開されることとなります。この戦いは、複数の関連した戦いになるため、非常に難解な戦いになる傾向があり、その結果は、碁盤全体に影響することとなります。（図5）

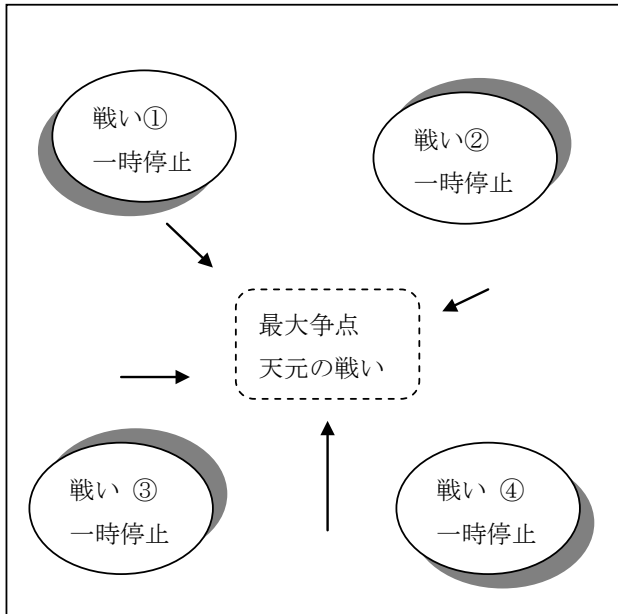


図5 天元の戦い

第3節 法則のまとめ

1 強い人の診断

棋力は、「攻める能力」と「戦略、戦術の力」に比例しています。

また、強い人は大石を取る力、中央での戦いが強く、相手のミスを厳しく追及できる読みの正確さがあります。石が取られる恐怖や不安があると、戦いにおいて十分な力を発揮できません。

(1) 攻める能力

判断1 大石を取ることができる人が強い。

大きい石を取れる人は、強い人です。大石を取るには、より高度なテクニックと理論、知識が必要になります。

判断2 連続した先手が打てる人が強い。

大石を取るには、数多くの急所、利き筋や手筋を知っていることが、また手順の連続性、必然性の知識が必要です。

判断3 石が取れる理由がわかっている人が強い。

石が取れるのは、「手入れが必要なこと」、「見合いになると死ぬこと」などの知識と読みが必要です。

判断4 強弱バランスを知っている人が強い。

戦いでは、相手を動かす必要があり、相手より強い場所で攻める戦いでしか、有利な結果を得られません。

(2) 戦略、戦術の力

判断5 「絡み攻め」で攻める人は、強い。

2つの弱い石を同時に攻められないと、相手の石を取ることはできません。このため絡み攻めの技術が基本になります。

判断6 「もたれ攻め」で攻める人が、強い。

攻める場合には、手抜きできるかどうかの問題になります。相手に手抜きさせない攻め方が、もたれ攻めになります。

判断7 見合い条件を活用できる人が強い。

すべての「戦いの条件」は、見合い条件で打たれています。見合い条件が崩れた時、石が攻められます。

判断8 「攻めながら守る」人が強い。

自分の石を単純に守るだけでは勝てません。守る場合には、「攻めながら守る」ことが効率の基本となります。

判断9 「戦いながら生きる」人が強い。(戦いの効率)

「戦いながら生きる」ことが、効率のよい生き方となります。単純に自分だけ生きる手では勝てません。

判断10 「手数少なく生きられる」人が強い。(形の効率)

石が完全に生きるには、5つ以上の石が必要になります。石数が少なく生きられる読みが効率になります。

2 効率に関する基本ルールと法則

石の働きの効率差は、「石が取られる損失回避」としての安全性であり、「手抜き効率」「必然の効率」「連続の効率」として生まれています。

A) 基本ルールとの関係

(1) 地の形成

- ① 碁盤の形が正方形であり 19 路盤の大きさである。
- ② 辺や隅が、地の形に含まれる。
- ③ 地の形成には、空間を囲うことが必要である。
- ④ 地を囲うための石が取られると、地にならない。

(2) 生きの形成

- ① 石が生きた状態にならないと、盤上に存在できない。
- ② 石が囲まれると、取られる。
- ③ 相手の石を取ることで、自分の石が取られ難くなる。
- ④ 石が生きた状態になると、取られる危険がなくなる。

B) 戦いの法則との関係

(3) 単独と複合

- ① 戦いが四隅、辺で、単独に起こる。
- ② 単独の戦いが、中央で関連複合した戦いになる。
- ③ 完全に生きた状態でなくても、生きられる可能性が大きくなると、生きた状態と同等となり、戦いの中断が起る。

(4) 見合いと連続性

- ① 完全に生きた状態でなくても、交互に打つことで生きたとして、みなせる状態になる。
- ② 連続した手が打てると、大きな変化が起る。

3 囲碁ルールから効率が生まれる過程

囲碁ルールは制約条件として、効率に影響し形勢差を生み出しません。

(1) 囲碁ルールは、制約条件として働く。

囲碁ルールは制約条件であり、効率は制約条件から生まれる。



(2) 勝敗ルールと補助ルールとの関係

ルールは、勝敗判定とそれ以外に区分され、勝敗ルール以外は、すべて勝敗ルールに影響を及ぼす補助ルールである。



(3) 勝敗ルールには確定ルールが含まれる。

勝敗ルールには、これ以上変化しない確定事項を含んでいる。

- ① 地が生まれると、減らない。
- ② 石が取られると、戻らない。



(4) 碁盤の形なども補助ルールである。

碁盤の大きさや形、地の形、石が取られた形、取られた後の形もまたルールであり、効率を生み出す条件になる。



(5) 複数の条件によって関連効率が生まれる。

複数のルールによる関係性によって、新たな獲得権利が生まれる。また、この権利は、難解な関係であるほど、獲得価値は大きくなる。



(6) 手止りによる効率

「手止り」の条件が、黑白の片方のみしか得られない条件である場合には、大きな争点になる。

4 戦いに関する重要法則

有利な戦いを実現するには、構想における戦いの準備において、戦いの基本原理を知り、活用することが必要です。

A) 目的達成の法則

- 法則 1 取るより、逃げるスピードの方が早い。
- 法則 2 石を殺すより、生きるスピードの方が早い。
- 法則 3 地は囲うより、阻止するスピードの方が早い。
- 法則 4 隅の方が辺や中央より確定スピードが早い。

B) 手順進行の法則

- 法則 5 手順進行によって変化する価値は、可能性、確定性、危険性の3つになる。
- 法則 6 可能性は減少し、確定性は増大する。
- 法則 7 確定率は、必然性と連続性の影響を受ける。
- 法則 8 必然性は、大きな損失回避から生まれる。
- 法則 9 後手の手からは、形勢差は生まれない。

C) 見合いの戦い

- 法則 10 見合いで生きた状態になると戦いは一時停止する。
- 法則 11 見合いの状態が崩壊すると、戦いが再開する。
- 法則 12 生きが困難になると、戦いが再開する。

D) 戦いの再開

- 法則 13 複数の戦いが同時に進行している。
- 法則 14 生きの制限によって、戦いが生まれる。

E) 勝負の争点

法則 15 構想は、相手への制約が優先する。

法則 16 「絡み攻め」になると、大石であっても取られる。

法則 17 天元あたりでの戦いが、勝敗に大きく影響する。

F) 効率の法則

法則 18 先手になる場所数の差が、効率差になる。

法則 19 石を取る能力差が、地の効率差にかわる。

G) 戦いの目標

効率 1 攻めながら守る戦い。

効率 2 隠れた中央、天元の戦い。(中央重視の戦い)

効率 3 1手差の攻め合いによる戦い。

効率 4 生き生きの別れや振り変わりとなる戦い。

効率 5 厚みを優先させる戦い。(厚みとバランス)

効率 6 石を小さく取らせる戦い。

効率 7 地を小さく囲わせる戦い。

効率 8 形を崩す戦い。

効率 9 守りの形が、無駄にならない戦い。

効率 10 守りの手入れを省略させない戦い。

第4節 構想のまとめ

1 相手の構想を制約する

A) 優先する目標

優先1 構想を阻止する戦略

「構想の阻止」とは、自分の石が取られないことを前提に、相手の構想を互いに阻止する戦略である。

優先2 手抜き、反撃の阻止

石を取る能力によって、相手の手抜きや反撃を阻止し、効率のいい地を邪魔されずに囲うことができる。

優先3 大場、好点への先行

「構想力」で必要な能力は手抜きできるかの能力であり、手抜きしても石が取られるかの判断力である。手抜きできる場合は、大場、好点への先行が可能になる。

B) 戦略、戦術

① 捨てられない石を狙う。

石には、「取られると困る石」と「取られても困らない石」がある。取られては困る石を攻める。

② 相手に手抜きさせない。

相手に守らせる、受けさせる、反撃させる、など相手が必ず受ける手順を見つける能力が棋力になる。

- ③ 生き難くする。
生きた石は、攻めることができない。戦略や構想では相手の弱い石を見つけ、生き難くさせる工夫が必要となる。
- ④ 戦いながら地を囲う。
地を単純に囲うのではなく、戦いながら相手に手抜きさせない状態で地になるように手順を考える。
- ⑤ 相手を小さく生きさせる。
相手に小さく地を囲わせることで、自分の石を安全に強くすることができる。
- ⑥ 小さく地を囲わせる。
地を減らす手を打つと反発される危険があり、後手になることが多い、このため、相手に小さく地を囲わせることで、自分の石を強くする。
- ⑦ カス石を取らせる。
石は逃げると重くなり、戦略や構想に制限がかかることになる。このため、役目の終わった石は、相手に取らせる。
- ⑧ 相手に攻めるチャンスを与えない。
効率は攻めることから生まれている。このため、相手に攻めるチャンスを与えないように用心することが重要になる。
- ⑨ 相手の石を重くする。(捨てられない状態にする)
相手の石を重くすると、構想や戦略にとって大きな制限となる。相手への制限が厳しいほど、効率のいい地は作れない。
- ⑩ 構想の駆け引き。
戦略では、相手の構想を阻止することが優先される。このためには、相手を動かし相手の手の内を探ることが必要になる。

2 構想の制約一覧

構想を立てるには、囲碁特有の効率法則をもとにした制約条件を満たしながら、状況に応じた戦いの選択が必要になります。

第一の制約 目的達成スピード（効率）が違う。

戦いで、目的達成スピードの違いから3つの制約条件があります。

- ① 逃げる石は、取れない。
- ② 生きようとする石は、殺せない。
- ③ 邪魔されると、地は囲えない。

第二の制約 危険回避の効率

地の増加で得られる利益より、石が取られることで失う損失の方が大きいため、石が取られないように打つ危険回避の価値が優先され、このことから、必然という価値が生まれることになります。

第三の制約 定石の進行になる。

定石の手順は、互いに「生き生きの状態になる」連続した手順になります。また隅や辺側の石は、中央側の石より取られる危険が大きいため、取られないよう三線や二線に這う手が打たれます。

第四の制約 石が取られると地にならない。

地を囲う場合に囲う石が取られると、地にならないため、取られないように打つことが絶対条件になります。

第五の制約 地の囲い合いでは、形勢差は生まれません。

「大公のまね碁」からもわかるように、正方形の碁盤からは、地の囲い合いの戦いだけでは、形勢差は生まれません。

第六の制約 隠れた天元の争いが最大争点になる。

辺や隅の戦いでは、「大公のまね碁」からもわかるように、碁盤が正方形であることから、戦いの結果は互角であり、形勢差は生まれません。形勢差は、中央への石の働きの差で生まれている。

第七の制約 絡み攻めにされると不利になる。

絡み攻めが狙えると、戦いは一気に有利になります。このため、もし切断によって、2つの生きていない弱い石のグループが生まれると、絡み攻めになります。

第八の制約 切断をする手はいつも狙われている。

厚みであっても断点箇所があり、切断されると2つの生きていない弱い石のグループが生まれる危険性があると、この切断を狙う戦いが展開されます。

第九の制約 取られる危険性がいつもある。

盤上に打たれた石は、手抜きすると取られる危険性がいつもあります。

第十の制約 戦いの一時停止と再開

戦いは、ほぼ生きた状態になると、一時停止することになります。中断した戦いは、空間や眼形が乏しくなり「取られる危険性が再増大」することで戦いが再開します。

第十一の制約 戦いは、いつも複数同時進行で、起っている。

全局的な戦いは、四隅の戦いが関連して展開されている。このため、単独の戦いでは、簡単に生きられる場合であっても、複数の戦いが同時進行すると、絡み攻めで生きられなくなることがあります。

第5節 候補手の選択

1 思考ステップ1 (可能性の選択…悪手の排除)

数多くの選択肢から、「構想の候補手」として5件程度に絞る。

(1) 候補の抽出

直感と経験によって、いくつかの構想目的から選択される。目的とする構想イメージには、「封鎖する」「地を囲う」「逃げる」「消す」などがある。

↓

(2) 候補の排除

有効な候補手から、大きな流れ（簡単な読み）が生まれ、構想目的の可能性、有効性を検証し、危険なものを候補から除外する。

- ① 悪手データによって、除外する。（知識）
- ② 理論の不適合で、除外する。（理論）
- ③ 可能性がゼロの場合は、除外する。（検証）

↓

(3) 形勢の状況によって、優先する。

- ① 形勢が悪い場合…得られる利益の大きい手を優先する。
- ② 形勢がいい場合…簡明で、危険性の少ない手を優先する。

↓

以上の過程で、構想目的が明確になり、争点、危険性がわかる。このことで、

- ③ 有効な候補手を3点以下に限定する。
- ④ 新たな候補手が発見されたら追加する。

2 思考ステップ2 (候補手の選定)

構想目的として有効な候補手から、相手の反発を検証し、実現が可能かを検証する。

(1) 手順ミスの防止と検証

構想目的とする候補手が本当に達成可能かを検証し、手順ミスを防止する。

- ① 攻め合い、死活による適合性
- ② 目的が達成できるかの判断
- ③ 取る目的なら、取れるかの検証
- ④ 逃げる目的なら、逃げられるかの検証

(2) 達成条件による代償の損失のチェック

目的が達成できた場合であっても、そのことによって代償としての損失が生まれる場合が多くある。このため、損得の比較が必要になる。

(3) 目的達成からの最善候補の選出

- ① 部分的な効果と、将来的な可能性の大きさを比較し、
- ② 最適候補が比較され、選定される。

(4) 打つタイミングの実行チェック

選択された最善手を、今打つべきかが、検討される。得られる利益より、損失が大きい場合には打てないが、その損失を先手で防止できる手があれば、防止する手が候補手に変更される。

3 確定価値と先手価値

着手評価には、「確定価値」と「先手価値」の2つの側面があり、確定価値とは、地として確定することであり、先手価値とは、連続した手が打てることをいいます。つまり、勝つための手段とは、

- ① 連続した手が打てる権利を獲得する。
- ② その連続手によって、相手に反発されずに確定地を囲う。
ことになります。そして、そのために
- ③ 相手を攻める、または制約する。
- ④ 自分のミスは減らし、相手のミスを咎める。
ことになります。

(1) 攻める目的と評価

着手評価は、確定した状態でないとできません。このため、攻める目的や手段においては、

- ① 攻める手段には、守るという最終目的がある。
- ② 攻める手は、打ちすぎの危険性がある。
- ③ 守る手の価値は、非常に小さく打てない。

ことになります。つまり、攻める手とは、守る手を打つための中間過程の手であり、守る手は目的確定の手になります。

(2) 3つの制約概念（制約する、形を崩す、攻める）

「制約する」「形を作る」「攻める」の3つには、同じ価値といえる共通性があります。それは、

- ① 守ることを目的とした価値である。
- ② 次の狙いという価値を、含んでいる。
- ③ 危険性、確定性、可能性、の優先順位による価値である。
優先順序は、危険性、次に確定性の順序になる。
- ④ 場面による選択条件は、3つの評価値の効率で選択される。