

第3節 構想と石の流れ

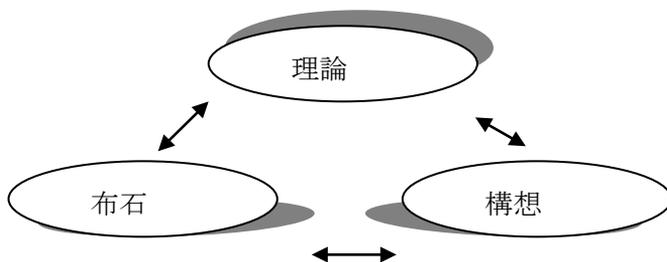
全局的な石の流れを作ることで、着手効率を高めようとする考え方が「構想」の基本になります。

1 構想と石の流れ

構想は、手順が進行すればするほど、石の役割と働きが確定することから、変更は困難になります。

構想によって石の流れを有利にするには、数多くの布石や定石を知っておく必要があります。棋力とは、理論、布石、構想の3つで、戦いの流れを生み出します。このため、布石の段階での石の流れが、効率として最も重要になります。

3つの関係



2 石の流れとは

(1) 戦いで石の流れ

囲碁の全局的な戦いにおける石の流れは、台風の進路とよく似ています。(図1)

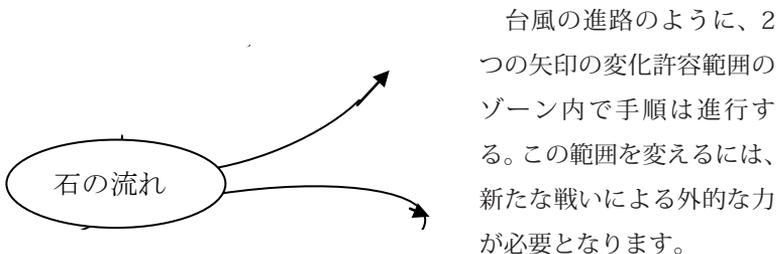
台風の場合には偏西風や高気圧によってその進路が制限されていますが、囲碁の場合には、布石での石の配置、石の強弱関係、予想争点などによって、着手効率としての制約が生まれ、必然的な石の進行方向が決まることとなります。

(2) 石の流れの進行で形勢が傾く

勝敗の形勢は、この石の流れの進行によって有利不利に傾くこととなります。特に完全に生きていない大石があると相手の手に対して反発できない状態になるため、石の流れにとって大変不利な条件となります。また必然の流れが強くなることから、進路として許容範囲が制限され、確定性が増すこととなります。

このように、形勢が悪くなると、石の流れが確定化しやすくなるため、形勢逆転がより困難になる傾向があります。

図1 全局的な石の流れ



(3) 戦いが始まると流れは中断できない。

石の流れは、戦いが始まると、一段落の状態になるまでその流れが中断することはありません。

図2は、十段戦のプロ同士の棋譜ですが、一時的に流れが中断しています。実戦の進行は、次が黒番で、図3の黒1と打ちましたが、局後の検討では、図4の進行の方がよかったという感想があります。地合表示させてみると、形勢の優劣に違いがあることがわかります。

図5、図6のように、次の戦いの再開場所によって、石の流れは大きく変化し、勝敗の形勢に大きな影響を与えます。またこの図から一度戦いが始まると10手以上も必然の流れで進行することがわかります。そして黒白とも生きが確定したとき、また戦いが一時中断した状態になります。

図2 問題図

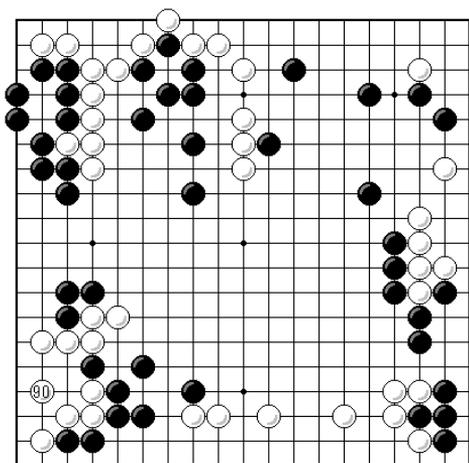


図3 実戦の進行図

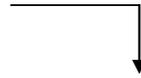
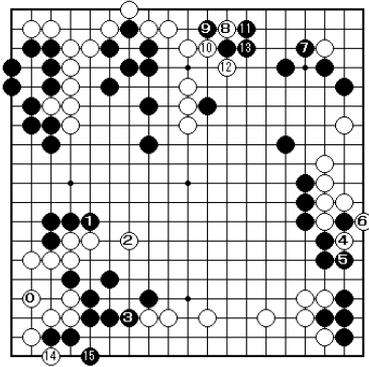


図5

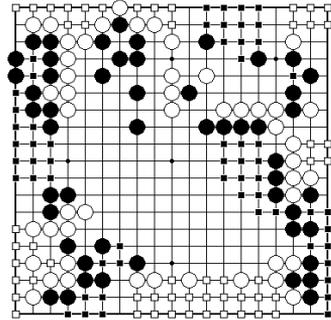


図4 局後の検討図

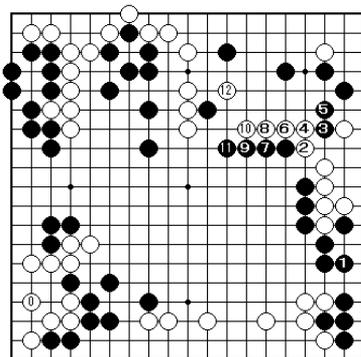
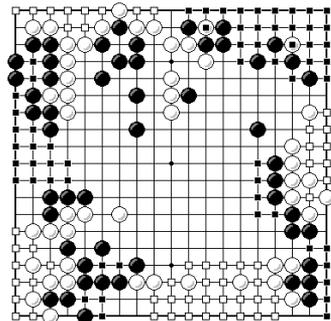


図6



3 相手に自由に打たせない制約条件

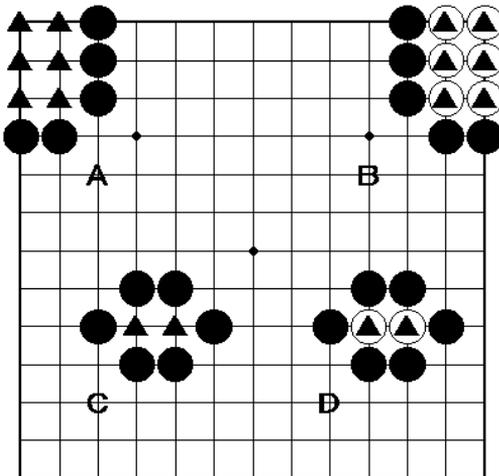
全局的な石の流れを作るには、相手に自由に打たせないという考え方が基本になります。つまり、相手に「受けさせる」という必然的な石の流れを作ることが必要になります。

(1) 石が取られると損失が大きい

効率法則 地を囲う手より相手の石を取る手の方が効率がいい

図7の上辺のAとBを比較すると、利用した石数は両方とも黒石が5個ですが、出来上がった確定地の大きさは、Aは6目、Bは12目の大きさとなり2倍の差が生まれます。CとDの場合も同様に、Cの方が、地の大きさが2倍になります。つまり、攻め合いや死活などで、石の取りと取られが関係した手の着手効率は高いことがわかります。このため、「地を囲う争い」と「石の取り取られの争い」では、後者の方を優先して手順が進行することになります。

図7



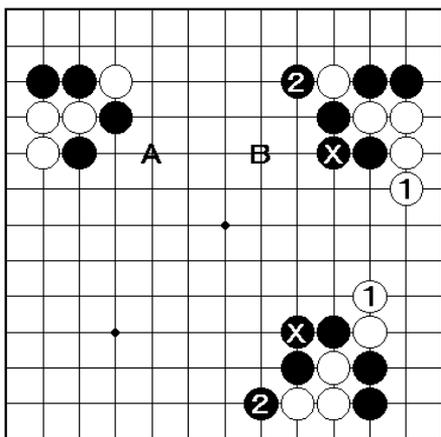
(2) 見合いで攻めを防ぐ

法則 見合いでの攻めの条件が生まれると着手効率が上がる。

盤上に打たれた石は、普通は取られることはないのですが、「見合いでの攻めの条件」が生まれると取られる場合があります。

図8は、Aが基本図で、次は黒の手番になっています。黒が次の手で×の場所に打つと、A→Bに進行した場合には、白1子が取られ、A→Cに進行した場合には白3子が取られます。このように黒が×に打てる状態を、「攻めの見合い状態」とよぶことにします。このような手が打たれると、白が大変不利となるため、実戦では、このような手が打たれないように注意し、石が取られるような見合いにならないように手順を選択しています。

図8



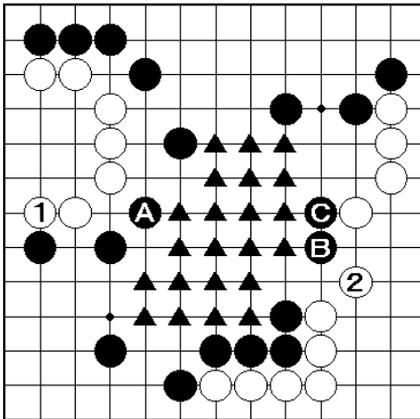
(3) 連続性を防ぐ

法則 連続性が生まれると、効率が質的に変化する。

「地を囲う」場合には、「相手から邪魔されない」という条件が成立すると大きな地を囲うことが可能になります。この条件を満たす方法が「連続性を高める」という考え方です。

図9の場合に黒が、A、B、Cと連続して打てると中央に大きな黒地ができます。

図9



連続して打てるには、黒がAと打った時には白1、黒がBと打った時に白2と受けるという条件が必要であり、そのことで黒Cと3手連続して打てることになります。この条件を「先手」といいます。

通常は、中央にこのような大きな地を、先手で連続して打たれない工夫が必要になります。

3 構想には、目的達成スピードという制約がある

構想では、戦いとしての優位な条件があります。それは、囲碁ルールの基本特性から生じる「目的達成スピードの違い」という3つの法則があるのです。

(1) 逃げる方がスピードが早い

第一法則 石を取るより、逃げるスピードが早い。

図 10

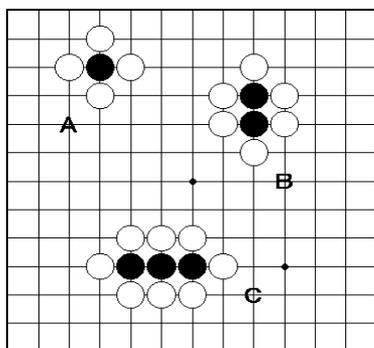


図 10 では、1つの黒石を取るには、4つの白石が必要であり2つの黒石なら6つ、3つの黒石なら8つ白石が必要になります。つまり、取る石数が取られる石数より多く必要であるという特性からこの法則は生まれています。そのため、弱い石があっても、自分から先に逃げれば、石が取られることは絶対にないことがわかります。このことによって、「相手の石を取るという構想は成立しない」こととなります。

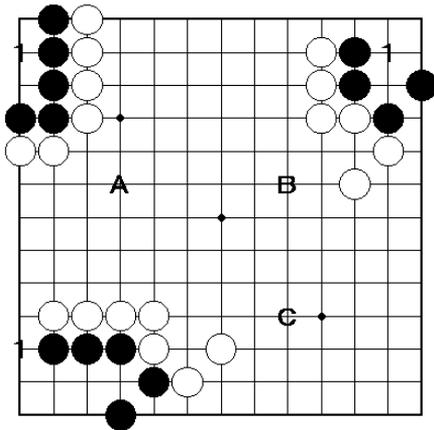
(2) 生きるスピードが早い

第二法則 石は殺すより生きるスピードの方が早い

図11 を見てください。

A、B、Cともに最終手で、白が先手で白1と打たれると黒死になって黒石が取られますがしかし、実戦では白から白1とは打てないのです。Aの場合なら黒5個の石を囲うには、白が6個必要になり、交互にしか石が打てない関係上、1に打てる手番は、必ず黒1と生きる手になるのです。

図11



このように相手の石を囲うために必要な石数は、黒より白の方が数多く必要のため、相手の石を囲って殺すという構想は成立しません。

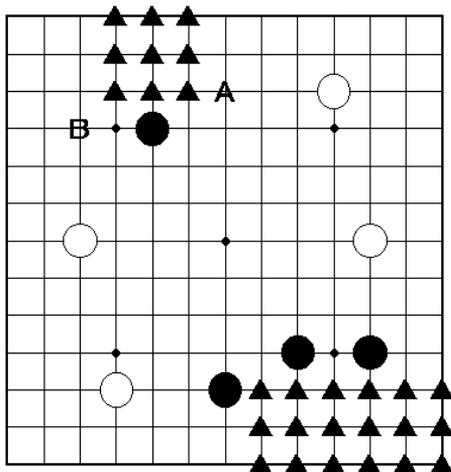
実際には、石が死ぬこともあります、それは「攻めの見合い」条件になった場合に限られ、棋力が上がるにつれ、「取られる」または「殺される」という石の流れにはならないのです。

(3) 邪魔する方が早い

第三法則 地を囲う手より、地を囲わせないように邪魔をする手の方が早い。

図12の右下にあるような黒地を、左上に囲って作ろうとする場合、黒がAに打っても、白にBと打たれ、また黒がBに打っても今度は白にAと邪魔されるため、地を囲うことができません。

図12



このように (1) (2) (3) の3つの法則から構想要件として、「地を囲う」また「石を取る」という単純な構想目的は成立しません。