

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が問題になります。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 守りの手入りを省略させない戦い。