

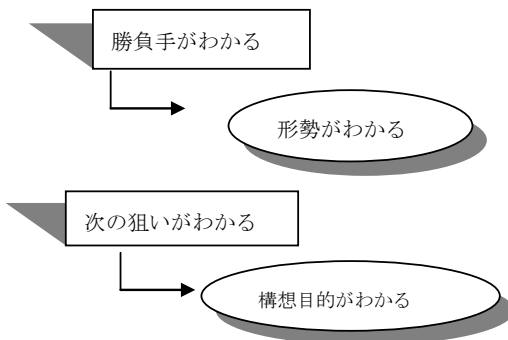
第4節 勝負手を打つ

基本理論 形勢が不利な方が、勝負手を打つ。

1 勝負手の必要性

形勢が悪い場合には、逆転するチャンスを求めて勝負手が必要になります。このため、勝負手を打つタイミングが戦略として重要になります。このことから、プロ同士の難しい対局を研究する場合には、両対局者が、①形勢をどのように感じているのか、②どのような目的や手段で形勢の逆転を狙っているのか、が推測できることが必要になります。そのための理論知識として

- ① 「地を囲う」より「相手の地を減らす」手が優先される。
- ② 「相手の石を取る」という手は、効率が高いことを知り、



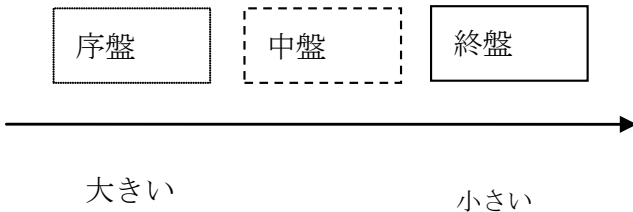
ゲームが、勝負手を中心に構想が展開されていることを学ぶ必要があります。このことで、「勝負手を打つことなく負けた」という事態だけは、避けていただきたいと思います。

2 勝負手のタイミング

(1) 構想の自由度

勝負手と「構想の自由度」との間には、深い関係があります。「構想の自由度」とは、地を囲う、石を攻める、厚く打つなどの自由に構想選択ができる大きさのことですが、この大きさは、対局がスタートした時点が最も大きく、手順が進行するほど自由度は減少していきます。減少することの原因は、地として囲える「空間」の減少と深く関係し、地が囲えなくなることで生じる「構想の自由性」の減少とも深く関係しています(図1)。

図1 構想の自由性の大きさ



(2) 形勢判断による勝負手のタイミング

「地を囲って増やせない」という状況が生まれたときに、「勝負手」を打たなければならない条件が誕生します。戦略として、

- ① 相手の地を減らす
- ② 相手の石を取る

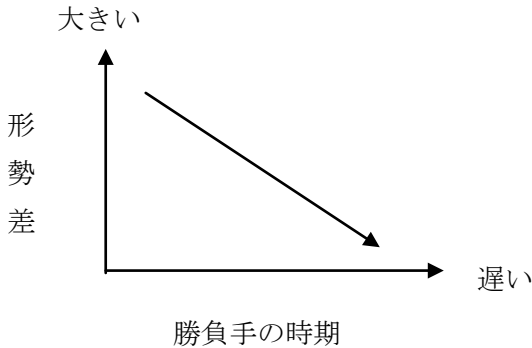
ことでしか勝てない状態になったとき、勝負手が打たれます。

勝負手の時期は、120手から150手あたりの手数が多くなります。

(3) 形勢差による影響

勝負手のタイミングは、形勢差によっても大きく影響を受けます。形勢差が大きい場合には、勝負手の時期は早くなります。逆に形勢差が小さくなると、勝負手が遅れることとなります(図2)。

図2 勝負手の時期と形勢差



(4) 高段者ほど時期が早まる

棋力の高い、高段者やプロ棋士の方が、勝負手の時期が早まるという傾向にあります。特にプロ棋士の場合には、布石段階で数目の失敗があるだけで逆転が困難になるため、30手過ぎたあたりであっても、勝負手が打たれる場合があります。

このことから、布石での僅かな失敗であっても、勝負手の時期に大きく影響を与えることがわかります。その理由は、囲碁での着手ミスは、高段者になればなるほど小さなミスは多いのですが、大きなミスが打たれる確率は非常に低いいため、形勢逆転のチャンスが少なくなるからです。

3 勝負手としての条件

(1) 地を囲う手は勝負手にはならない

勝負手の特徴と条件を整理すると、

- ① 勝敗の確定を起りにくくする。
- ② 形勢逆転が起こる手を打つ。

という2つのことが必須条件になります。この2つの目的を達成するには、「地を囲うという手は勝負手にはならない」ことをまず知っていなければなりません。なぜなら、簡明であり変化をなくす手になり、逆転のチャンスをかえってなくす手になるためです。

(2) 読みきれない戦い

勝負手の条件では、相手の「読み切り」ができないことが必須になります。読み切れないことが、ミスの発生を高めることになるからです。ミスの発生は、戦いの分岐点が多ければ多いほど生まれやすくなります。また、形勢差が小さいほど着手評価の差が微細であっても、致命的な選択ミスになることになります。

(3) 勝負手とハメ手との共通性

勝負手には、「ハメ手的要素」が数多く含まれています。このため、

- ① 相手の反発したい気持ちをくすぐる。
- ② 確実に勝ちたいと思わせる。
- ③ 対戦相手がミスを打ったと思わせる。
- ④ 相手から無理手を打ったと思わせる。
- ⑤ 相手に石を取らせ、得したと思わせる。

などの心理的な騙しの要素が加わることによって、相手の着手ミスを誘いやすくなります。

4 形勢差と勝負手の関係

(1) 形勢が悪い場合（勝負手を打つ）

勝負という視点からみると形勢を考えると、相手より一目多く勝てばいいため、その形勢差によって勝負手の戦略は変化します。形勢差が大きい場合には、「相手の石を取る」構想や、「打ち込みによって相手の地を減らす」構想として勝負手が打たれます。

図3-1で、白78手目で「横8, 縦17」に打ったのは下辺を黒地にさせると黒の形勢が有利になるために形勢の悪い白が勝負手として打ちました。この一手で黒地の可能性は急激に減りましたが、その代償として、この白石には、「取られてはいけない」という大きな制約条件が生まれました。

図3-1 打ち込みの勝負手

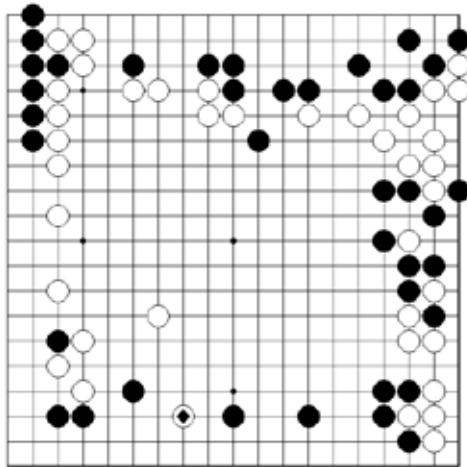
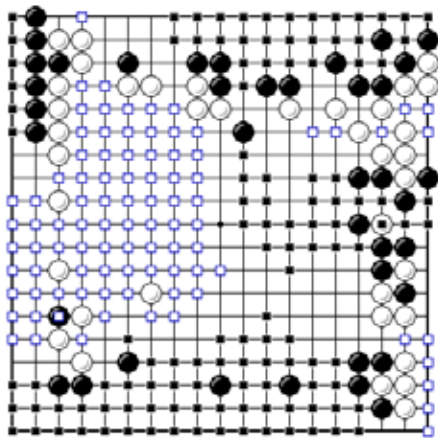
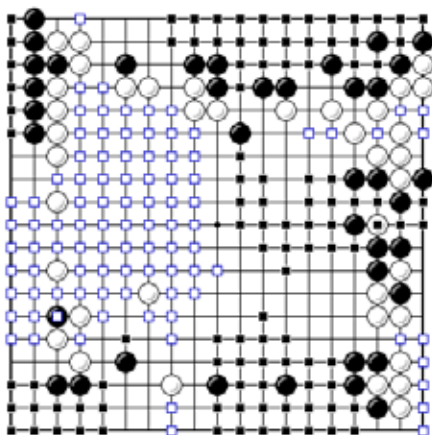


図 3-2 打ち込み前の図です。



地合は 黒…120 白…92。
地の囲い合いの構想では、白が不利で勝てません。

図 3-3 図 3-1 の形勢図



下辺に白が打ち込んだ後の図です。
地合は、黒…105 白…95。
この一手で黒地の可能性は急激に15目以上減りました。

(2) 形勢が良い場合（勝負手の阻止）

形勢が良い場合には、相手からの勝負手を「阻止する」構想が有効になります。勝負手は、「打ち込み」「切断」などによって起こるため、それが相手から勝負手を打たせない構想が重要になります。

勝負手を防ぐ場合には、「直接的な手段」と「間接的な手段」があります。

A 直接的な手段として

自分の勢力地に打ち込まれないように、もう一手、余分に手入れし、「勢力地」から「確定地」にすることで打ち込みを防ぐことができます。この確定地にする方法には、「利筋をなくす方法」と「勢力地をさらに広げる方法」の2つがあります。

「利筋をなくす方法」としては、

- ① .完全に生きる。(図4-1)
- ② .出切りなどの利筋を守る

手がそれにあたります。

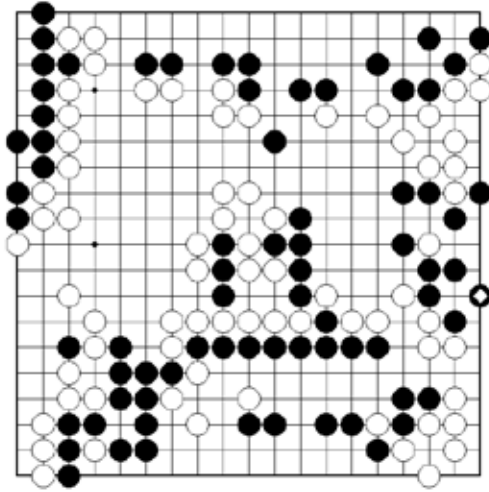
「勢力地をさらに広げる方法」の目的とは、

- ① 相手の確定地になる可能性を制限する。
- ② 自分の勢力地を確定地にする。

ことで打たれます。

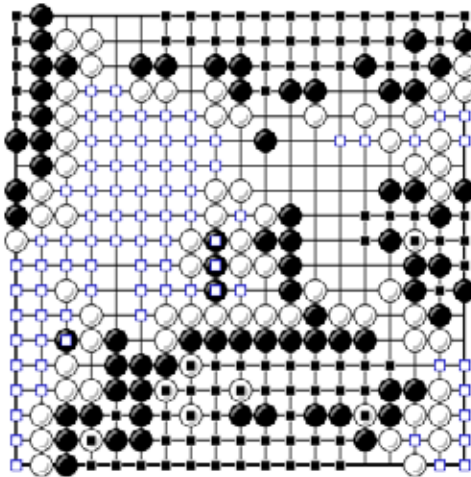
直接的な防止方法は、着手効率からみると、「安全性は高いが、石の働きの乏しい手」になります。そのため、形勢差が大きい場合には、有効な手段になります。(図4-2)

図4-1 勝負手を阻止した



地の囲い合いで有利な黒は、白からの勝負手をなくすため（19の12）と黒が打って完全に生きました。

図4-2 形勢図



B 間接的な手段として

形勢差が大きい場合には、「大石を取る」という構想を立ててきます。そのため、自分の側に弱い石があれば、その石を取られないように補強することが必要になります。補強の方法では、相手にも弱い石があるのなら、その弱い石を攻めながら補強する方法がもっとも効率のいい方法になります。

効率が高い方法として、「相手の石を攻めることで利筋をなくす方法」や、「打ち込みを牽制する方法」があります。これらは積極的で高度なテクニックが必要になりますが、戦略としてよく使われます。図5-1がこの間接的な手にあたります。

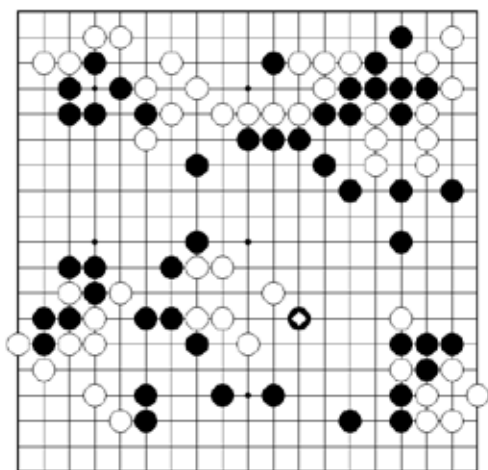
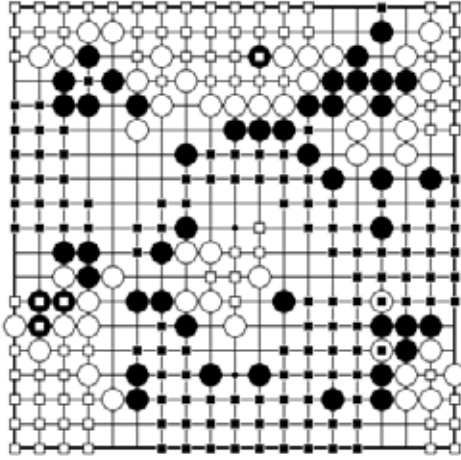


図5-1 勝負手を防ぐ

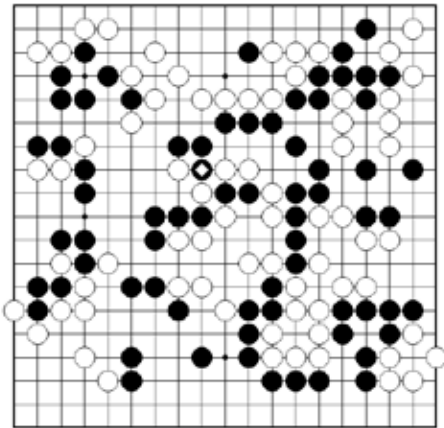
この◇の黒の手は、形勢良しと判断した黒が、勝負を決めようとした手です

図5-2 (図5-1の) 形勢図



形勢として地の大きさは
黒…115 白…85
です。

図5-3 終局の投了図



白の投了図。白は、右辺の黒地を減らすことはでき
ましたが、その代償として中央の白の大石が死
んでしまいました。