

攻め合いと手数（基本編）

最終更新日 2017.08.16
作成 EduGo

攻め合いとなるとどっちが勝つのか分からない、というのが初心者の感想でしょう。
今回は、攻め合いと手数のお話を少しずつ書いていきます。

現在、前半のみ仮バージョンを記述し、公開してあります。

後半は、こちらの内容をベースに書く予定です。

→ <http://go-faust.net/784>

図 1-1

攻め合いのお話をする前に、まず1線のお話をしたいと思います。

黒石はアタリの状態で、×のところには白に打たれると黒石は取られてしまいます。

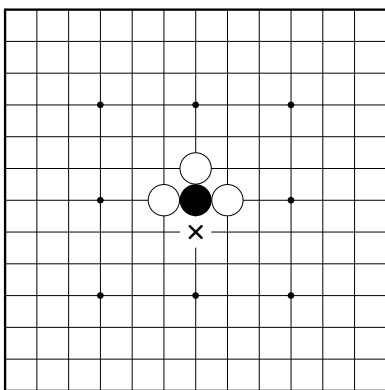


図 1-2

黒1と打つと、ダメの数が3つ増えます。

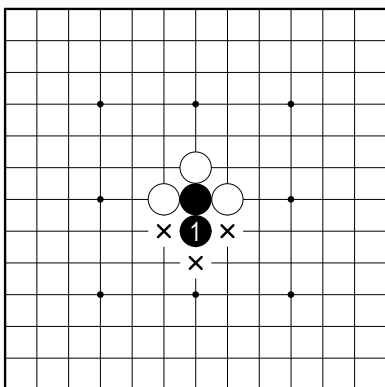


図 1-3

白 2 と打たれてもまだダメが 2 つあり、余裕があります。

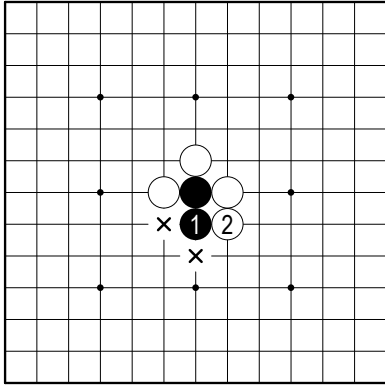


図 1-4

黒 3 と逃げればさらに黒石に余裕がでます。

逃げれば逃げるほどダメの数が増えて、余裕ができるのが通常です。

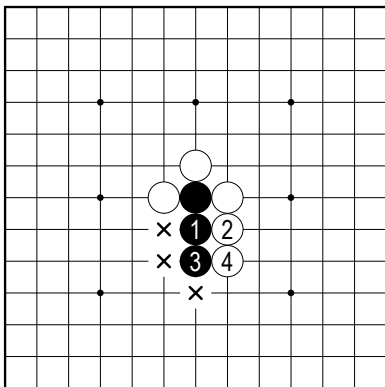


図 1-5

2 線の石がこのようにアタリされると、前述の原則とは異なることが起きます。

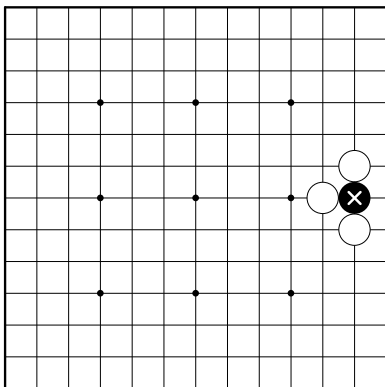


図 1-6

先と同様に黒 1 と逃げますが、ダメの数が 2 つしかありません。

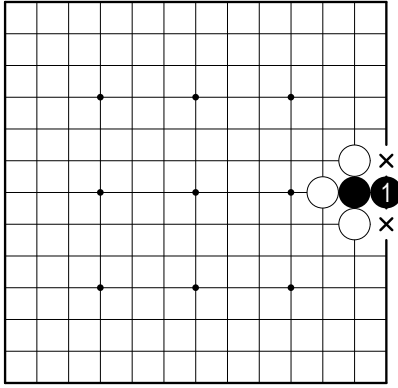


図 1-7

白 2 と追いかかけられると、ダメが 1 つとなりまして...

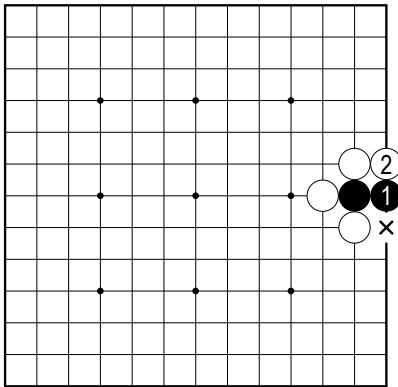


図 1-8

黒 3 と逃げても、白 4 で取られてしまいます。

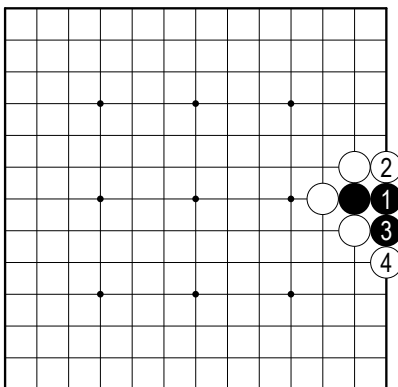


図 1-9

黒 1 からハネツギを打つ形で白 4 を手抜くのは危険です。

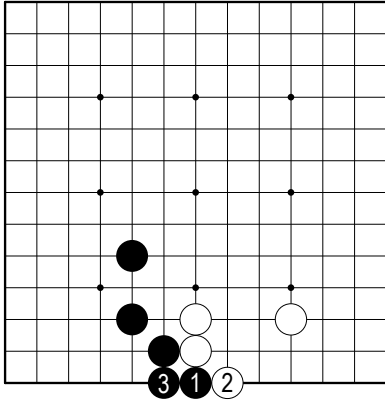


図 1-10

黒 1 と打たれると、白のダメは×の 1 カ所しかありません。

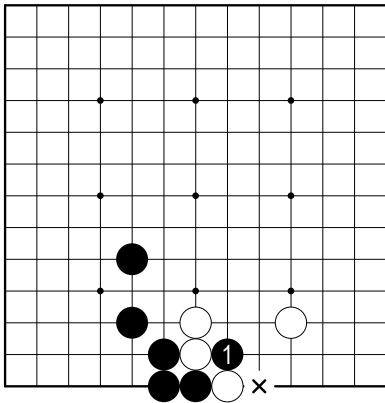


図 1-11

白 2 以下逃げて、ダメの数は全然増えないので、取られてしまいます。

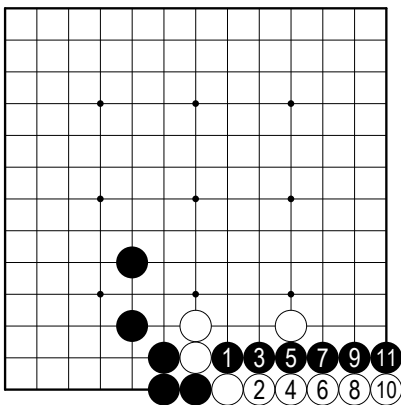


図 1-12

黒1とキリを打たれたところです。この黒1を白は取れるでしょうか？

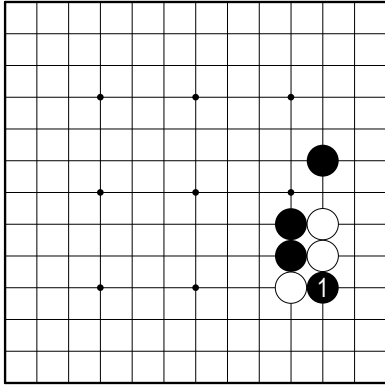


図 1-13

白2, 4とできるだけ碁盤の端っこに、1線の方に追い込みます。

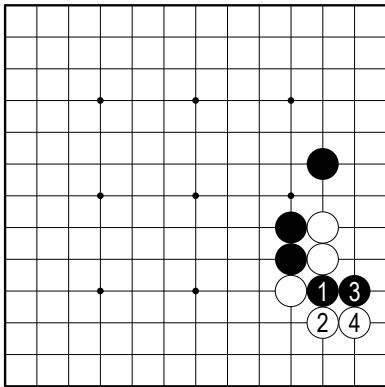
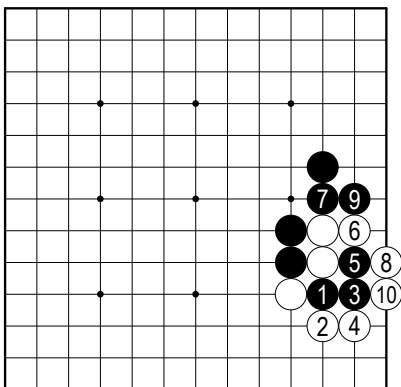


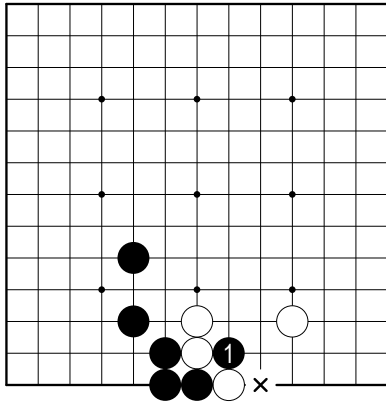
図 1-14

黒が続けて打っても、黒が先に取られてしまいます。

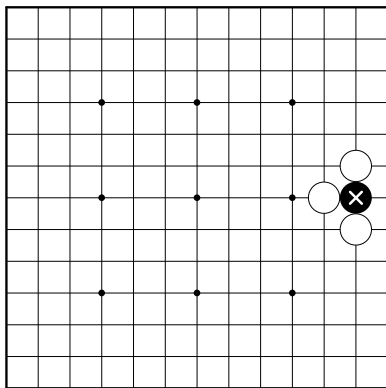


【Minimum Essence】

① 1線はダメの数が増えない。



② 2線の石は1線に逃がすように打つと取れる。黒xは助けられない。



③ 3線の石も取りに行く場合は、碁盤の外側（1線の方）に逃がすように打つ。

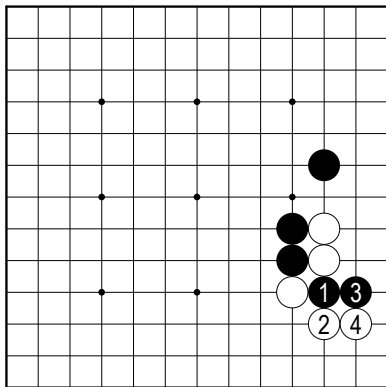


図 2-1

多くの場合、このように 1 線を逃げる手は記載されません。
これは図 1-11 までで示してきたように、ダメの数が増えておらず意味がない手だからです。

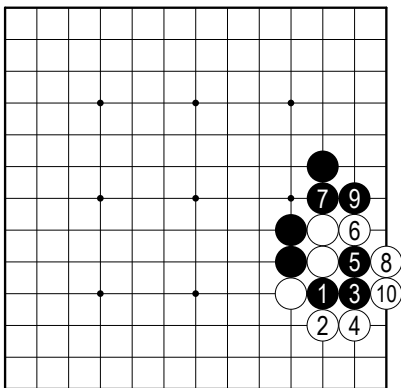


図 2-2

ただ、ここまで打たないと黒が取られることが分からないようでは困ります。

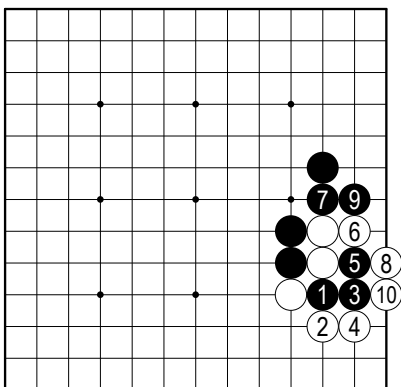


図 2-3

そこで手数（石が取られるのにかかる手の数）が重要になってきます。図 1-13 の段階で手数を数えてみると、黒が左図のように 2 手、白が右図のように 3 手です。なので、次は黒番ですが攻め合いは白勝ちと分かります。

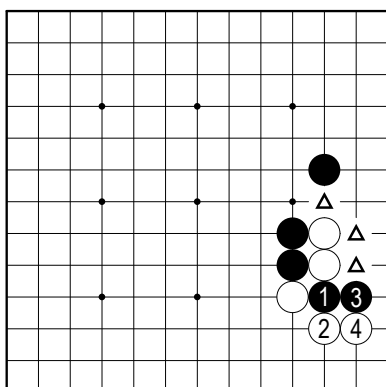
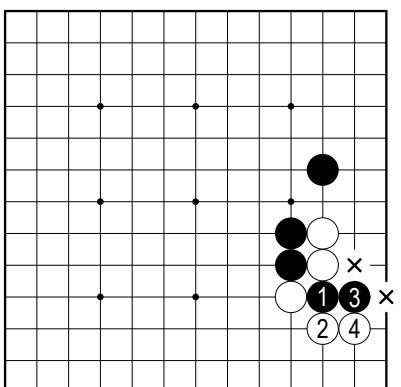


図 2-4

白△と打った場面です。攻め合いの手数を考えてみましょう。

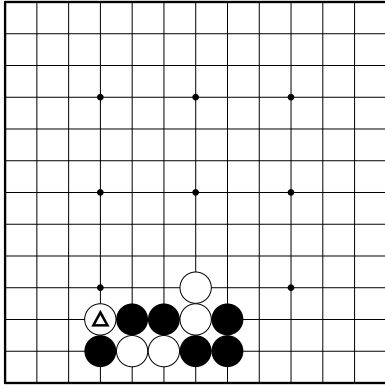


図 2-5

黒がそれぞれ×と□、白が△でそれぞれ2手です。なので、黒から打てば勝てるのがわかります。

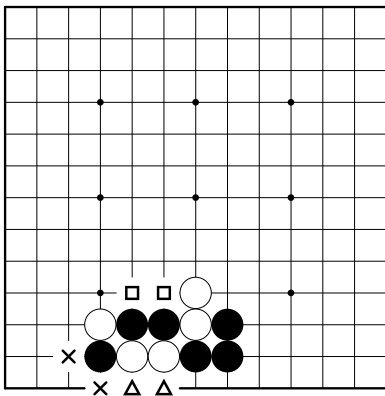


図 2-6

今回黒番ですので、黒1と打てば白2子が取れます。

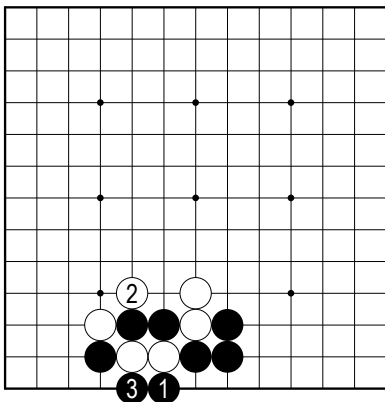


図 2-7

今度は別のテーマ図です（黒番）。
黒から打って攻め合いはどちらが勝ってるでしょうか？

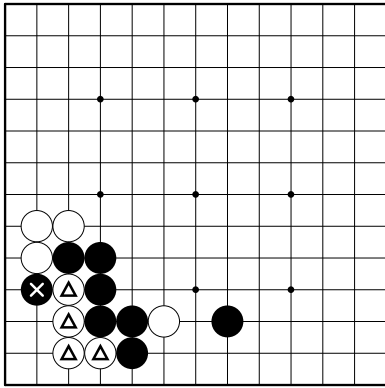


図 2-8

手数を数えるときは、最大限に手数を伸ばした状態を想定します。
なので、図のような形でどうなのかを考えます。
黒が2手、白が4手なので白勝ちです。

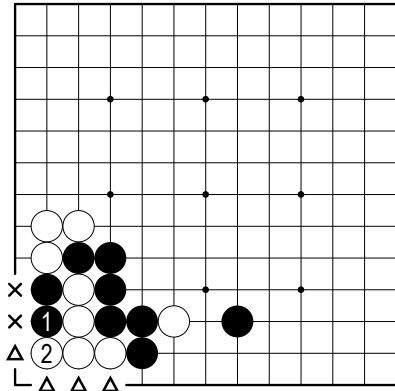


図 2-9

なので、黒1白2の交換が入ると手数が変わりますね。気をつけましょう。
※この後黒からコウになります（割愛）。

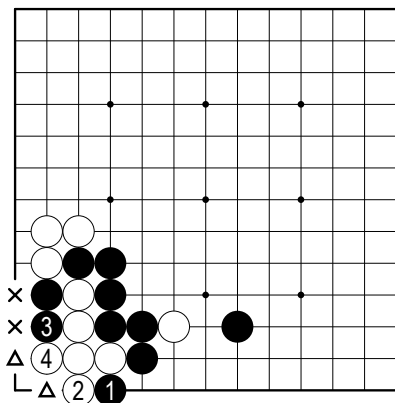


図 2-10

白番です。黒×と白△の攻め合いになってます。結果はどうでしょうか？

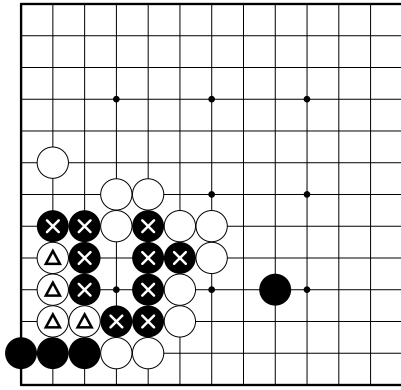


図 2-11

黒が5手で白が3手.....ってこれは違いますね。間違っていることが分かりますか？

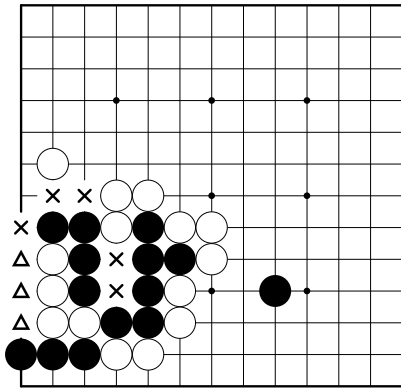


図 2-12

白1には黒2と打つしかありません。黒2で別な場所に打ち、白2と打たれると攻め合いが破綻してしまいます。

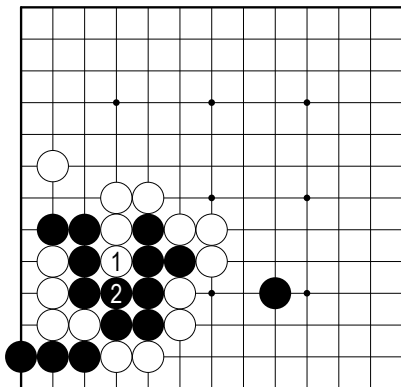


図 2-13

なので、正しい手数の数え方はこのようになります。
3手 vs 3手なので、白から打つと白の勝ちです。

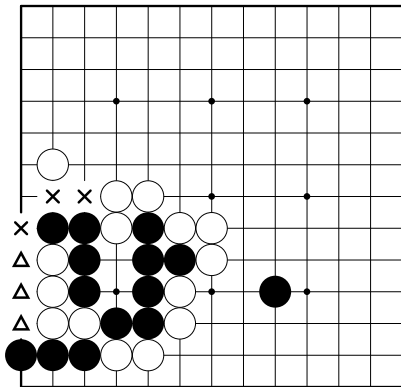


図 2-14

確認のために掲載しますが、確かに白勝ちですね。

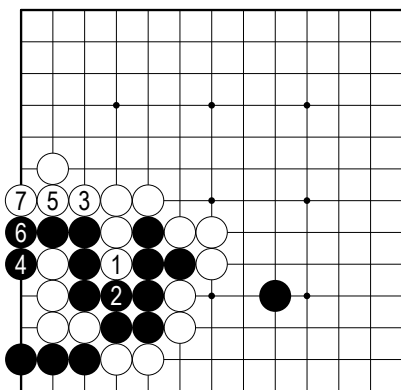


図 2-15

再掲しますが、こういう1手ずつの交換は手数として換算しません。
交換済みとして手数を数えます。

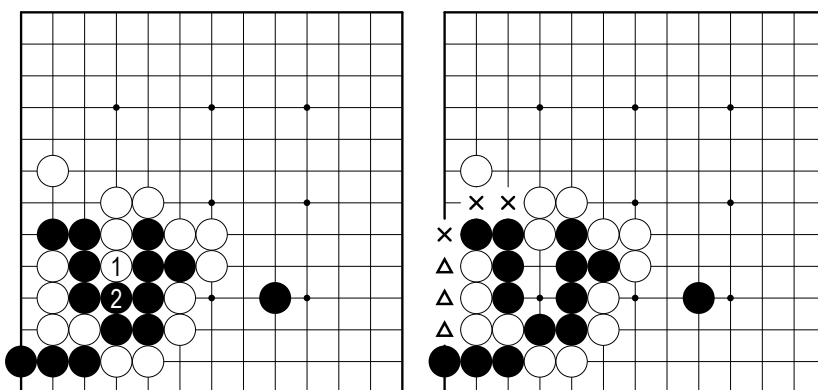


図 2-16

本章の最後に、中手は取るのに手がかかるお話をします。
これで攻め合いがどちらが勝っているのか検討します（手番は白番）。

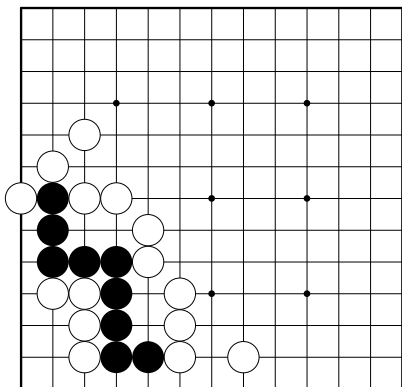
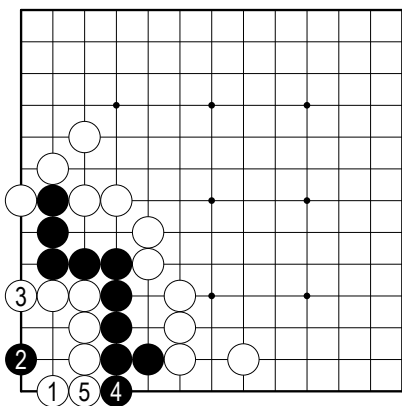


図 2-17

といっても、前図だと難しいので、こういう図でお話しします。（次は黒番）



なお、中手の九九と言われる「さんさん、しご、ごは、ろくじゅうに」というものがありますが、筆者はこれを覚えていませんので、原理的なところをとらえる方向でお話しします。（これを覚えるなら他のところに労力を割きたいところです）。

図 2-18

攻め合いを続けて打っていきます。黒 12 の瞬間、白 13 と取ります。
ここがポイントです。

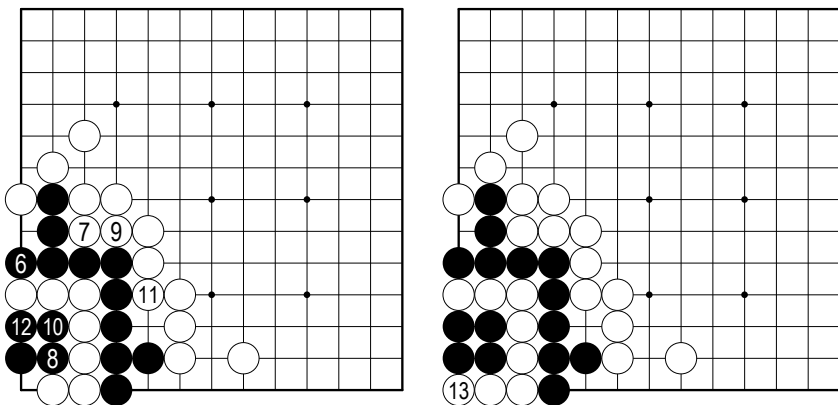


図 2-19

隅の白石は、残り 1 手で取られるところから、一気に余裕が生まれます。
ここが中手の石を取るのに手がかかるポイントです。

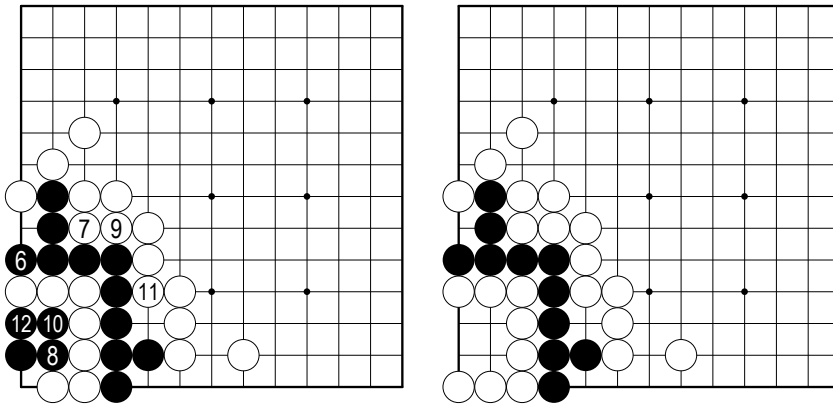


図 2-20

四目中手からの流れも同じです。

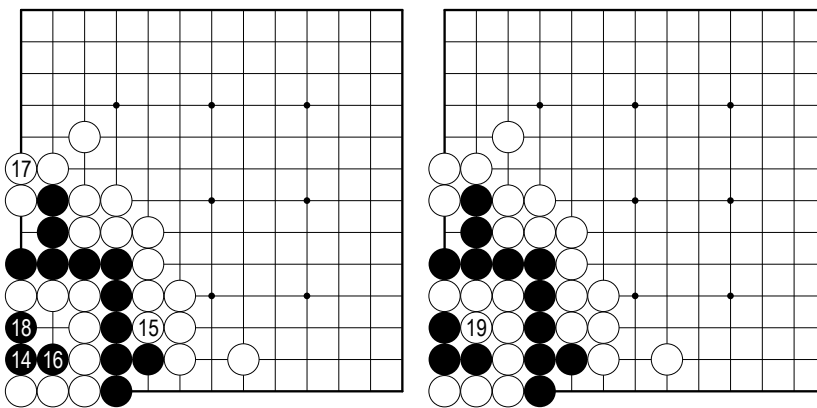


図 2-21

やはり、黒石を取ることでダメを確保できます。

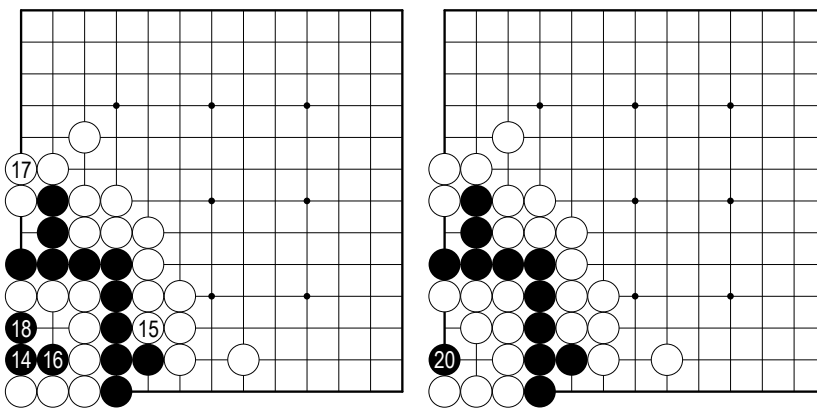


図 2-22

ということで、攻め合いは白勝ちです。

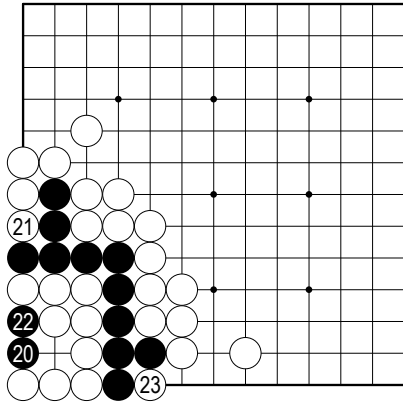


図 2-23

では、これの手数を数えるにはどうすればよいでしょうか？

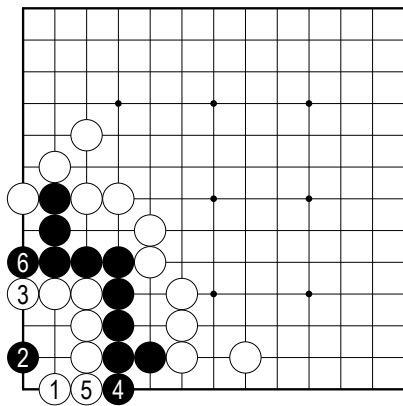


図 2-24

白から黒石を取りに行くには7手必要になります。つまり黒の手数は7手です。左上の×が必要であることに留意が必要です。

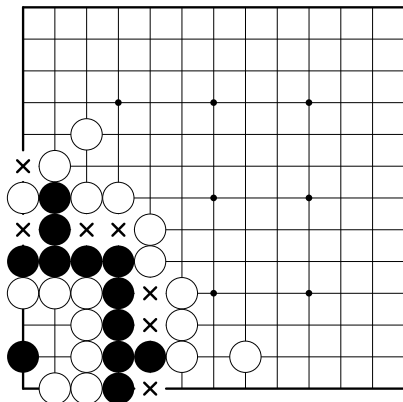


図 2-25

さて問題の白の手数です。ですが、原則はすでに図 2-15 で提示済みです。
「1手ずつの交換は手数として換算しない」
これを考慮するだけです。つまり、この二つを計算から除外するだけです。

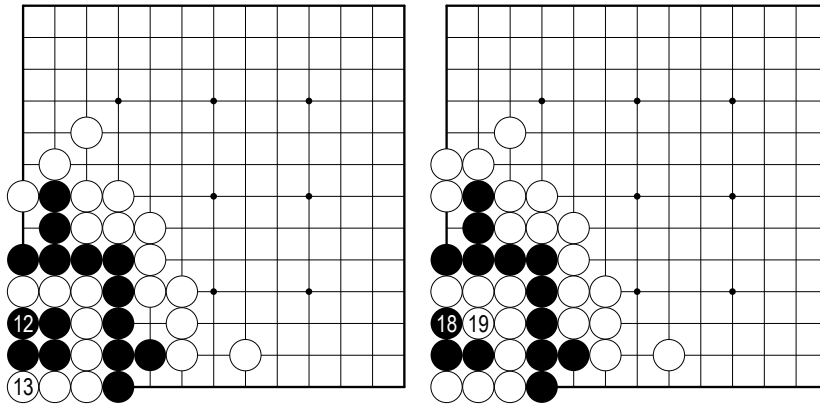


図 2-26

ということで、除外したのが以下の3つの図です。よって白の手数は7手です。

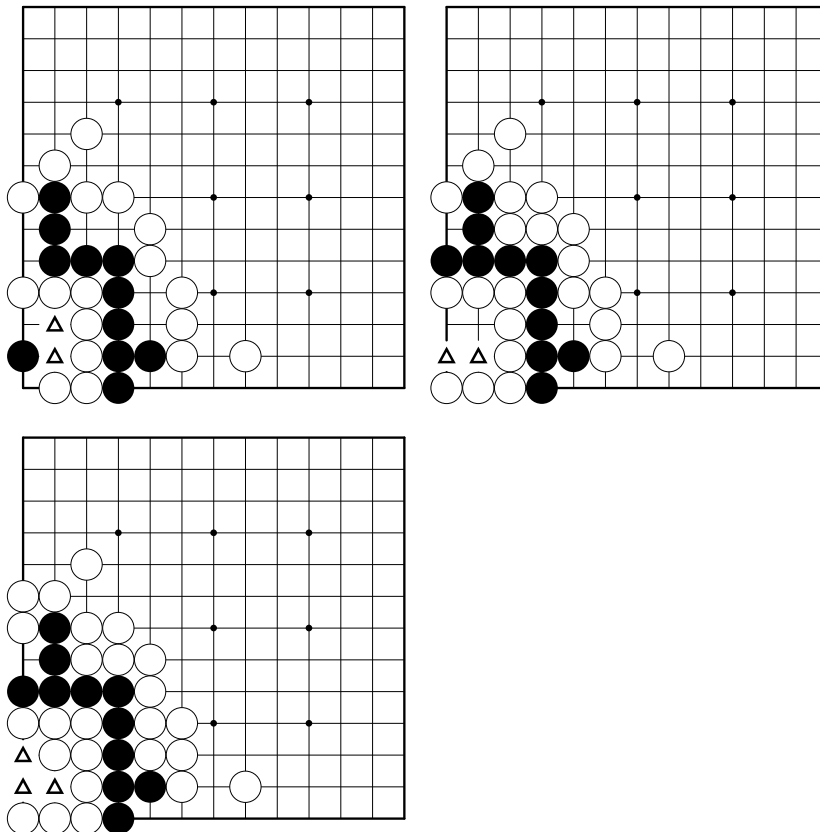
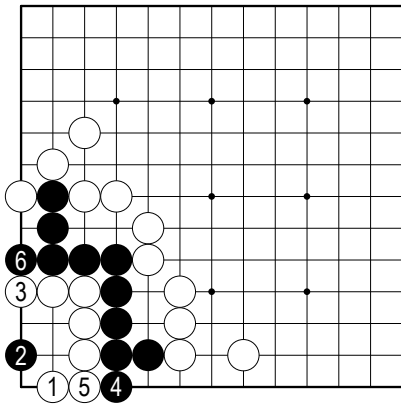


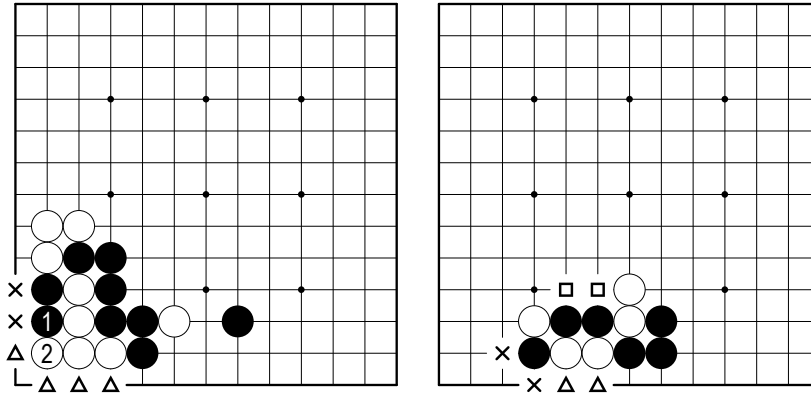
図 2-27

というわけで、白の手数が7手、黒の手数が7手なので、この攻め合いは先に打つ方が勝ちです（白勝ち）。

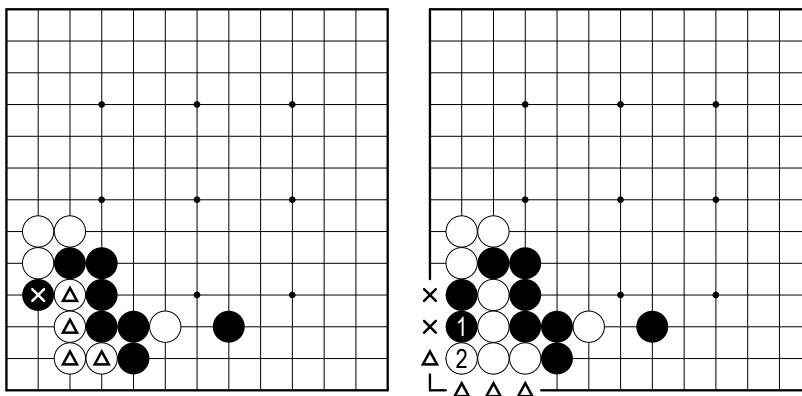


【Minimum Essence】

① 手数が多い方が勝ち。手数が同じなら先に打った方が勝ち。



② 手数を最大限に伸ばした状態で考慮する。



③ 1手ずつの交換は、手数として換算しない。

