

石の強弱（死活編）

最終更新日 2017.03.12

作成 瀬尾修平

序文

「石の強弱」と聞いて、ピンと来るだろうか？
よく聞く言葉だが、的確に説明するのは難しい概念である。
今回は、「石の生き死に」から順番に説明していこう。

「生き死に」の基本

図 1-1

「縦と横で囲むと石が取れる」
これは囲碁のルール原則である。
黒1により白△をとることができる

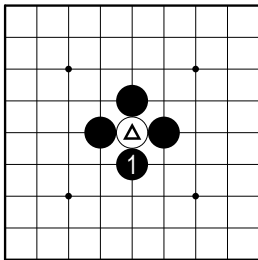


図 1-2

逆に、
「縦横で囲まれる（石が取られる）ことになる場所に打てない」
この場合白Aと打つことができない。

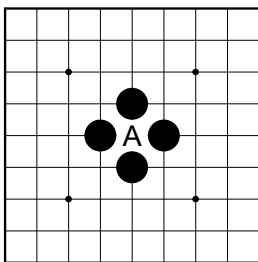


図 1-3

石の生き死に（石が取られるかどうか）を考慮するときに、
この場所（黒A）を「眼」と扱う。

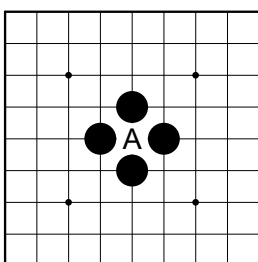


図 1-4

このような状態のとき、AとBのどちらにも打てない、つまりAとBに「二眼」があるので、この黒石を白は取ることができない。

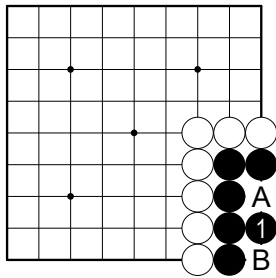


図 1-5

しかしながら、囲碁は「陣地」の勝負である。「生きている石の数」ではない。二眼があれば生きているが、これでは右下の黒地はたった2目しかない。

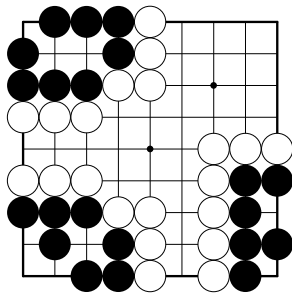


図 1-6

そのため、「相手から打たれても二眼を作ることができること」つまり、「相手から打たれても二つのスペースに分けられること」が重要である。例えばこれは右下黒地4目だが.....

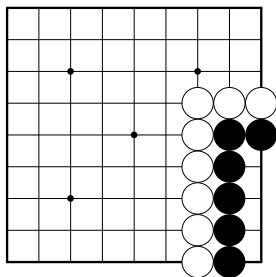


図 1-7

白1に対し黒2と打ち、黒が二眼で生きたとしても、黒地が3目に対し、アゲハマ1目が白地-1目になるため、変わりがない。よって、この状態でも前図の状態でも、黒地4目である。

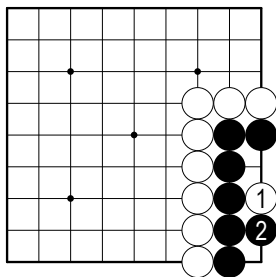
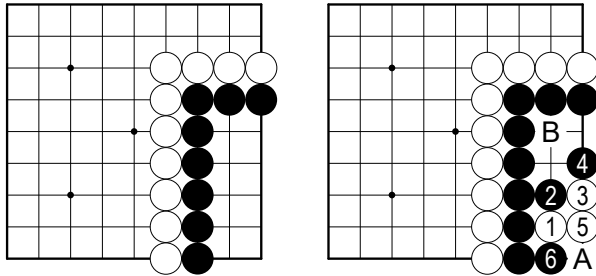


図 1-8

このような広いスペースでも、
相手から打たれたとしても二部屋に分けられる（二眼を作ることができる）なら、
黒は黒地の中に手入れする必要はない。

右図において、白はAに打つことができず、Bの空間も同様のワカレで白が打てない場所ができる。黒を取るにはその両方を一度に打つ必要があるが、それはルール上不可能なため、左図の状態でも黒は生きており10目の陣地を確保している、と言える。



Minimum Essence

- ① 「二眼」があれば、取られることはない（生きている）が、陣地としてはたった2目でしかない。
- ② 必要なのは、相手に入られても自分の石が「二眼」を作るスペース。
※広い場合は、相手に「二眼」を作らせないことも必要。

辺の「閉じた六目」

では、どの程度のスペースがあれば、「生きている」と言えるだろうか？
基本となる3線の地について見てみよう。基準は「閉じた六目」である。

まずは「辺の閉じた六目」を見てみよう。

図 2-1

辺の場合、この形（閉じた六目＝クシ六）が生き形である。

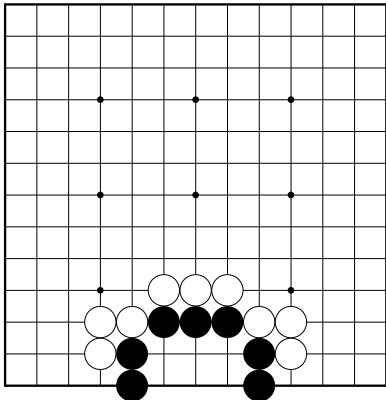


図 2-2

二部屋に分けさせないことがポイントなので、白が打つとしたら真ん中である。
白1と打たれても黒2以下で生きることができる。

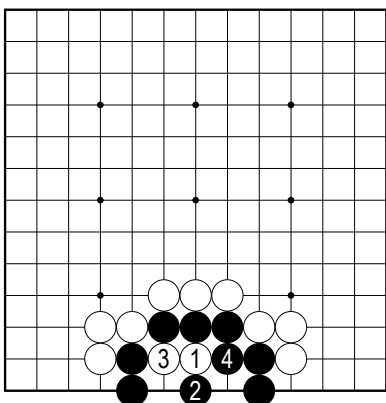


図 2-3

白1と下から打たれても黒2以下で二部屋に分けることが可能である。

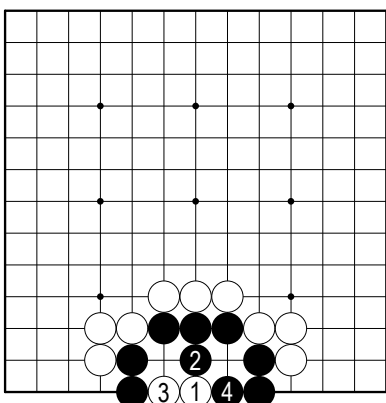


図 2-4

外から来ても黒4まで黒生きである。

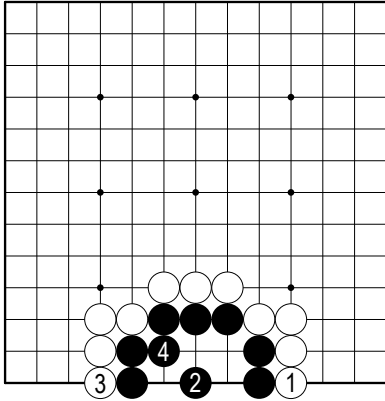


図 2-5

しかし、閉じていない形となると、話が変わる。
この形は黒が手抜きすると（白先だと）生きていない。

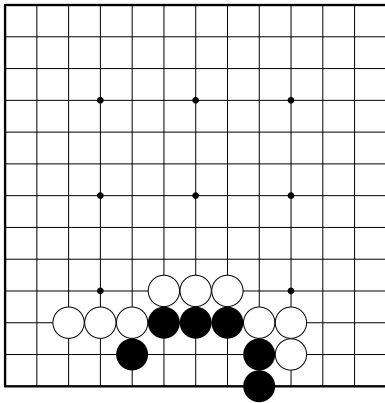


図 2-6

白1と上から打つと、（白が取り番の）コウになる。

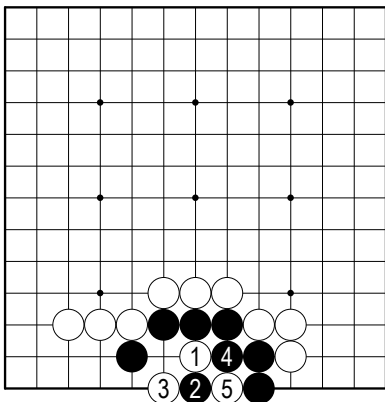


図 2-7

白 1 と下から打つと、黒が無条件死となる。

白 5 によりダメ詰まりで黒 A とは打てないため、黒は二眼が作れない。

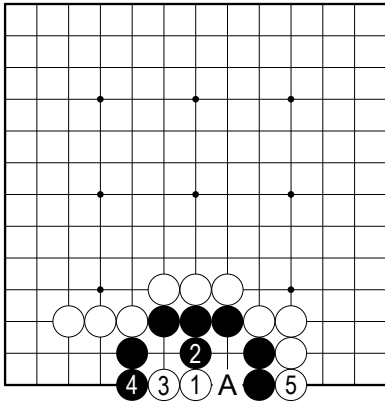


図 2-8

ただこの局面で黒 1 と打つのは、広くなり得るスペースを自ら制限しているため、ややおかしい。

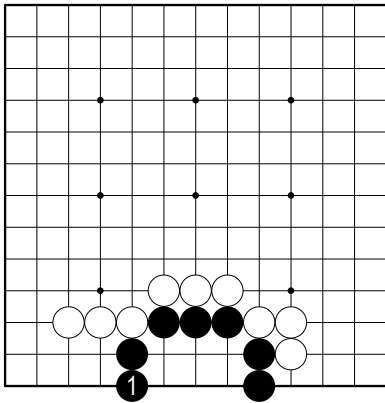
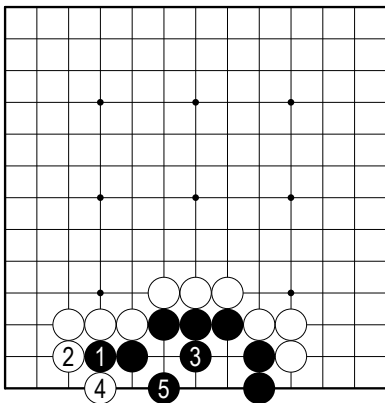


図 2-9

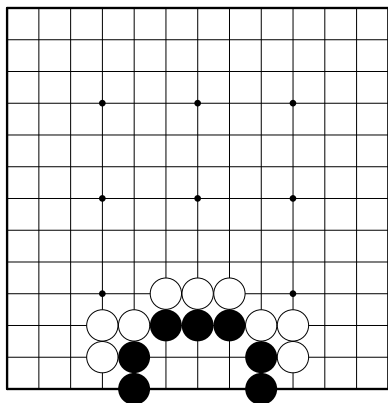
黒としては、十分なスペースを確保して、

それでも手入れが必要なら手を入れるのが基本である（※例外はある）。



Minimum Essence

①辺の「閉じた六目」は、クシ六の生き形



②しかし、上図のように一線まで閉じているパターンは稀
→手抜くにはこれ以上のスペースが必要。

隅の「閉じた六目」

図 3-1

隅の「閉じた六目」はダメの数によって結果が異なる。
 ダメが全て詰まっていると黒は手抜けない（白先黒死）。
 右図白 1, 3 に対し、ダメ詰まりで黒 A とは打てない。

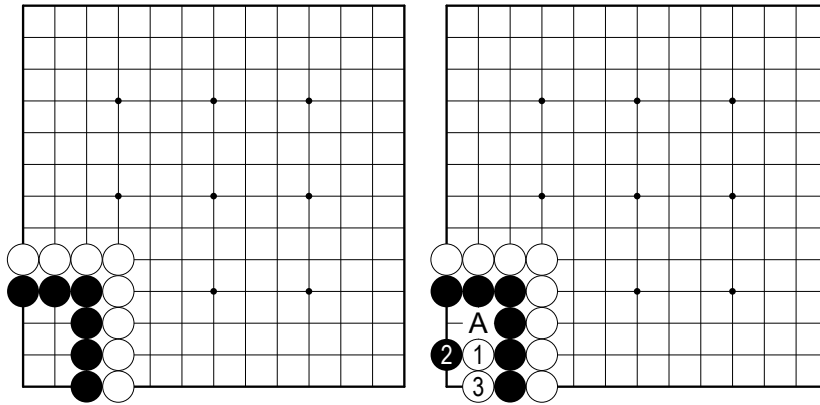


図 3-2

ダメが一個空いている場合、コウになる（白が取り番）。
 なお、黒 4 で手抜きをして白 4 に打たれると、セキではなく、
 隅のマガリ四目で黒死となる。

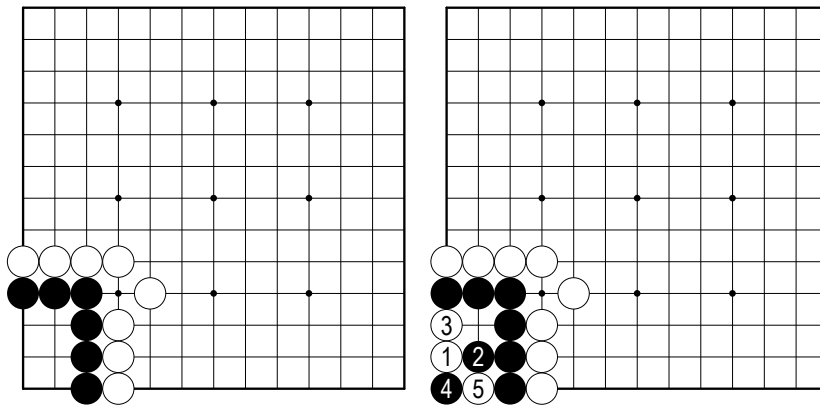


図 3-3

ダメが二個空いている場合、オシツブシで黒生きとなる。

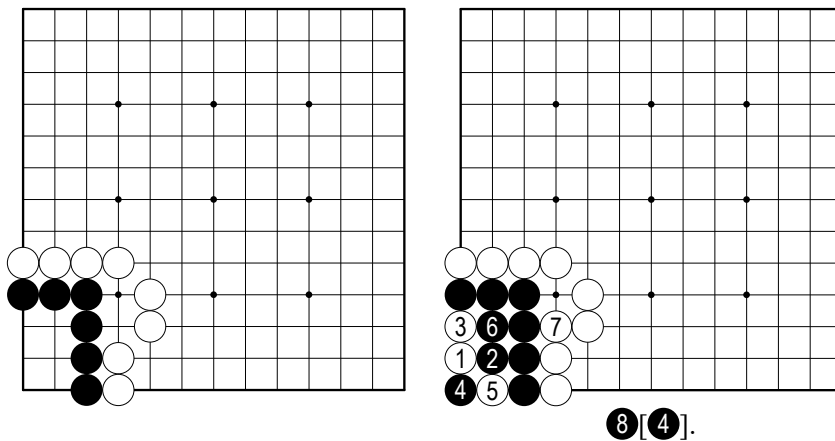


図 3-4

ダメを詰められたら、黒2と一手入れるのが部分的な相場である。

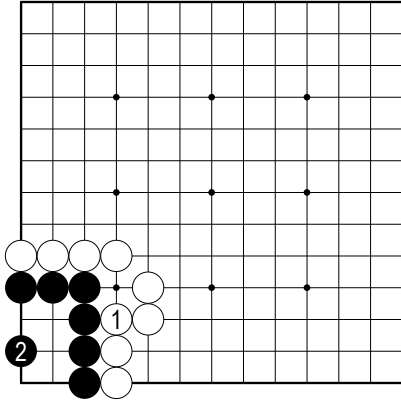


図 3-5

六目で閉じてないこの形は、黒先でも死んでいる形である。(←特に重要！)

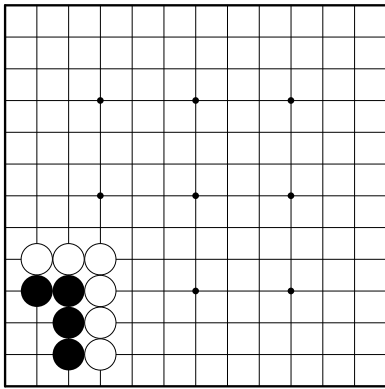


図 3-6

広げても五目中手で黒死である。

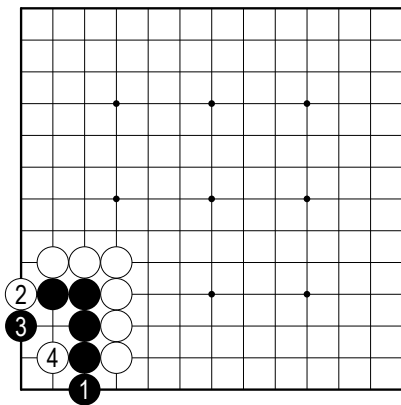


図 3-7

黒 1 と急所に手入れしても、急所一本+スペースを減らすことで黒死となる。

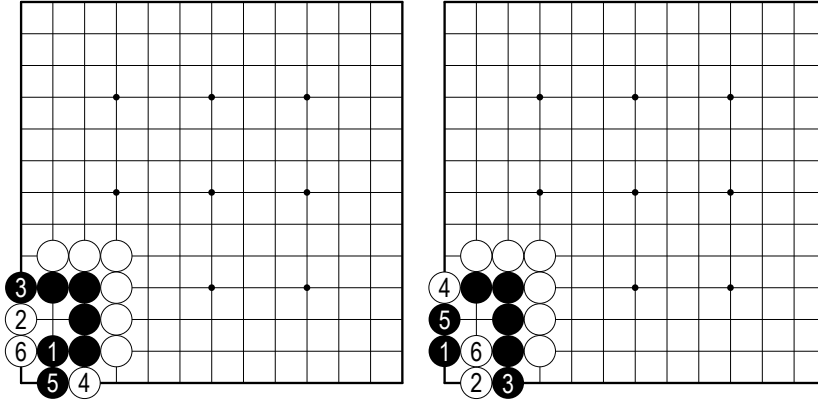


図 3-8

両方に 2 線のハネツギを入れたこの形が（黒が）手抜ける基本形である。

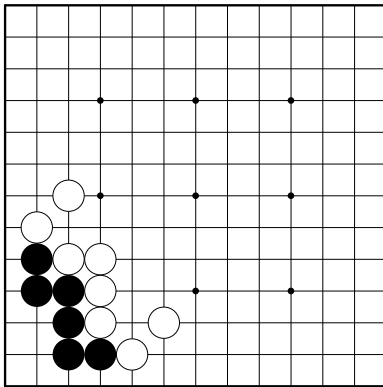


図 3-9

一方にしか 2 線のハネツギがないこの形は、黒 1 の手入れが必要となる。
※この形については、1 線のハネの有無で結果が変わる。詳しくは棋書を参考のこと。

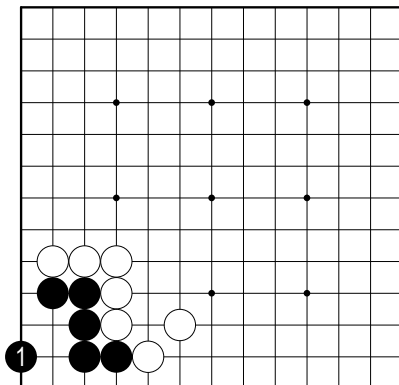


図 3-10

ここからは図 3-8 の形について詳しく見ていこう。
白からの 1 線のハネ（白 1）に対して、黒 2 と素直に受けてはならない。
白 3 以下白が取り番のコウになる。

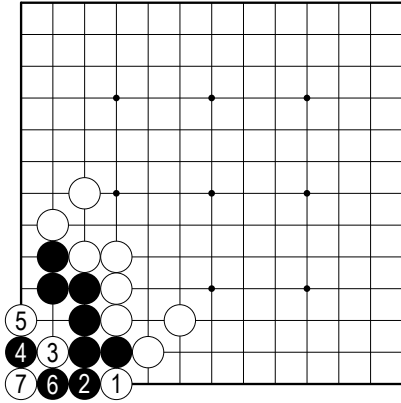


図 3-11

そのため、黒は A か B に受けるのが形である。

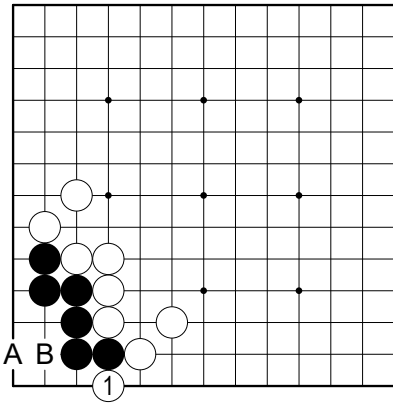


図 3-12

図 3-10 の A の受け（本図黒 2）の場合、注意しなくてはいけないのが白 3 からの筋である。本図では成立していないが...

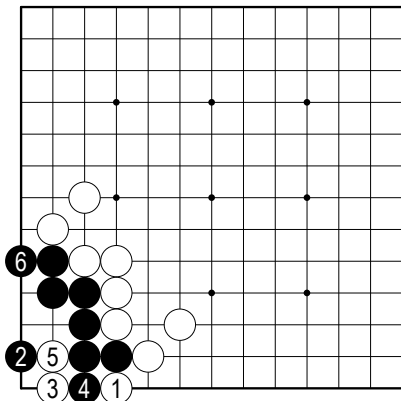


図 3-13

白△のサガリが来ると、隅の黒が死んでしまう（黒はAに打てない：眼あり眼なし）。

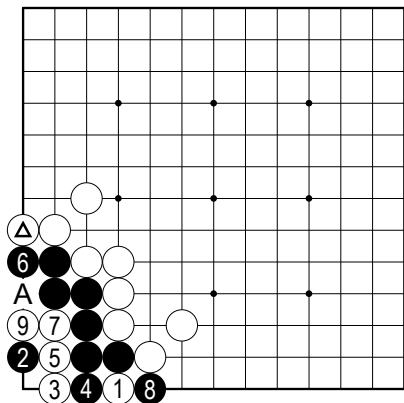


図 3-14

なお余談ではあるが、白△のような手をなぜ気にするか、というと、ヨセの筋として白1と打つ手が生じてしまうからである。白△があることで、白1と打っても、黒から分断されることがないのである。

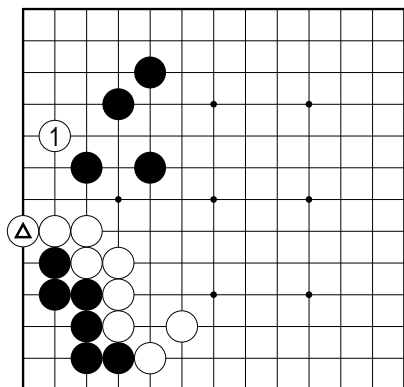


図 3-15

図 3-10 の B の受け（本図黒2）の場合、白3に対して、黒4で3とAの二部屋に分けることで生きることができる。

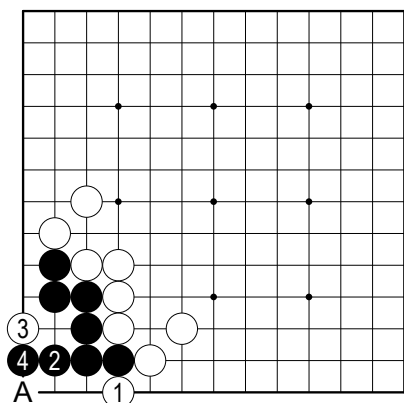


図 3-16

注意すべきは白3のハネに対する受け方である。黒4と何も考えずに受けると、白からは部分的に（黒が取り番の）コウにできる。

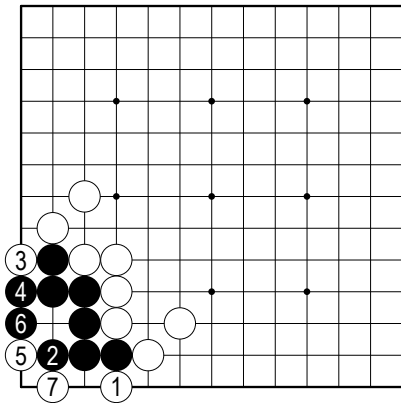


図 3-17

これが成立してはマズい場合は、黒4とへこんで受けることになる。

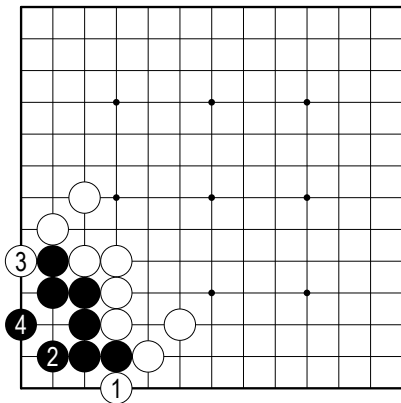
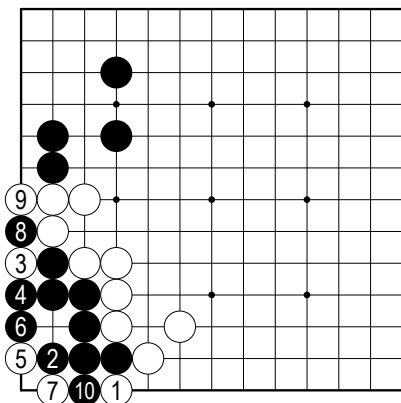


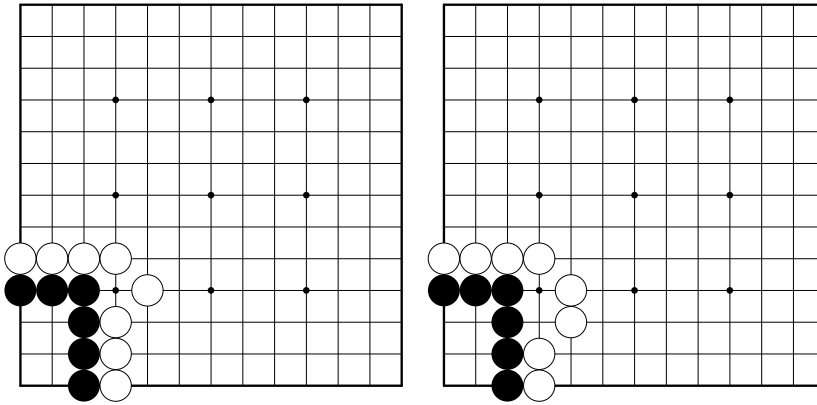
図 3-18

しかし、外側関係によっては普通に受けた方が得な場合もある。
例えば、こういう状況だと黒4に対して白5から仕掛けてしまうと、黒9と黒10が見合いにすることで、黒は生きることが出来る。

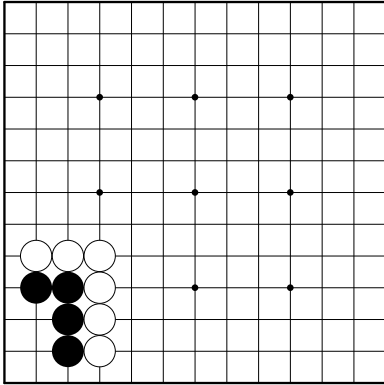


Minimum Essence

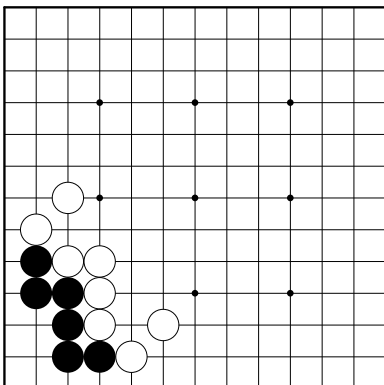
- ①閉じた六目は、ダメがどの程度詰まっているかがポイントとなる。
全て詰まっている→手抜きできない
一つ空いている→コウ
二つ空いている→生き（手抜き可能）



- ②閉じてない六目は、先に打っても死ぬ

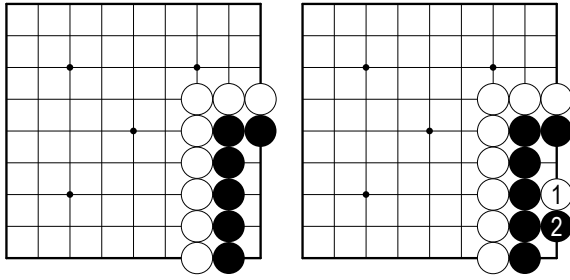


- ③閉じていないことが通常なので、手抜きするには六目より広いスペースが必要。
一例はこれ。

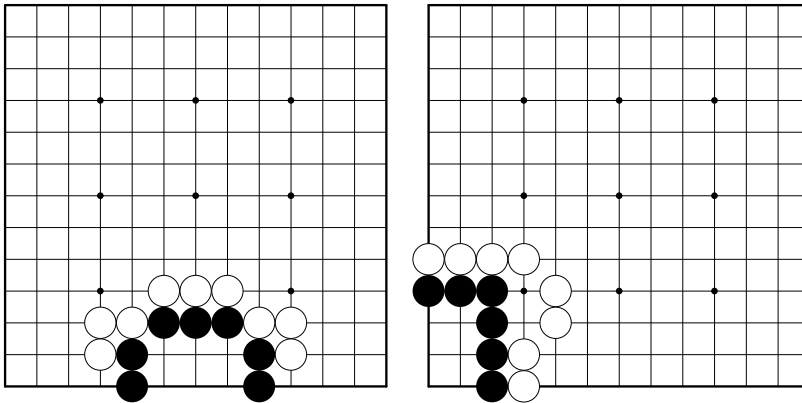


まとめ

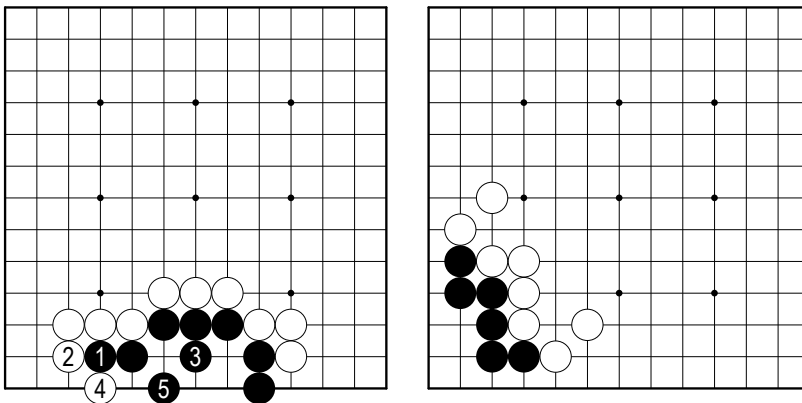
- ① (手抜きして) 生きるにはスペースが重要。



- ②最低限のスペースの目安は、「閉じた六目」



- ③閉じていないことが通常なので、6目以上のスペースが必要。
スペースを確保しても手入れが必要なら、手入れすべし。



Appendix1 「石の殺し方」の基本

今回は、「生きるスペース」というのに着目してお話ししたが、逆に石を殺す立場で見ると、重視すべきは手順である。

石を殺す基本の手順は以下の通りである。

- ①スペースを狭める
- ②急所（焦点）に打つ

実例を交えながら見ていこう。

図 4-1

白から打って、下辺の黒を殺すとする（白先黒死）。

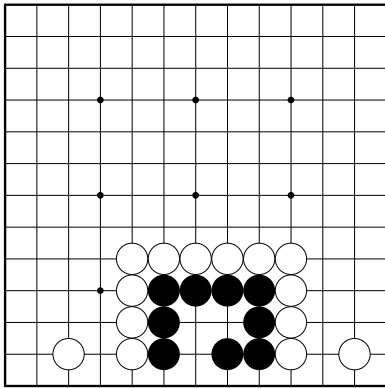


図 4-2

この場合、白 1, 3 とスペースを減らし、白 5 と急所に打つところである。これで黒は二部屋作ること（打てないところを二つ作ること）ができない。

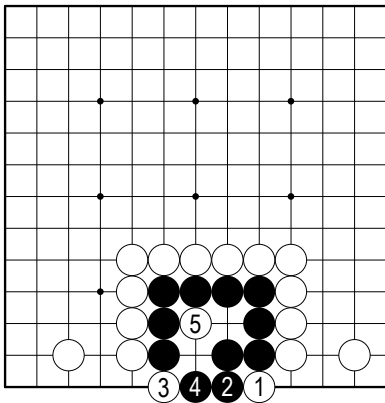


図 4-3

白 1 と急所から打つと黒 2 とスペースを広げられて生きてしまう。

※なおこの形は「セキ生き」で、A などと白から打つと取られたときに、黒に二眼できてしまい、A などと黒から打つと、三目中手（後述）で死んでしまう。つまり、どちらからも取りに行けない格好となる。これがセキであり、局後このままどちらの陣地にもならない格好である。

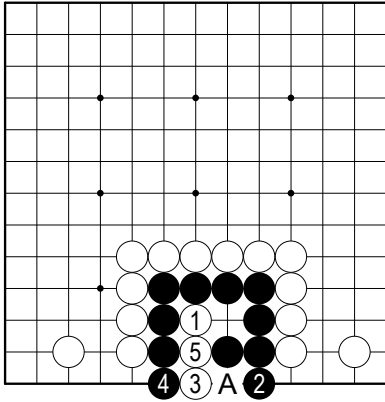


図 4-4

今度は別の形で見よう。

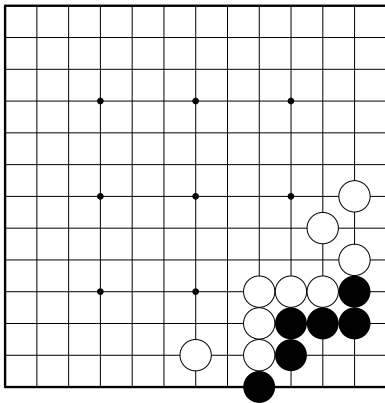


図 4-5

この形の急所は白 1 だが、いきなり急所から打つと黒 4 まで生きてしまう。

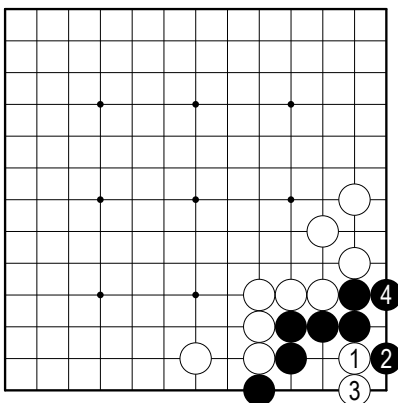


図 4-6

白 1 とスペースを狭めてから、白 3 と急所に打つのが正しい。

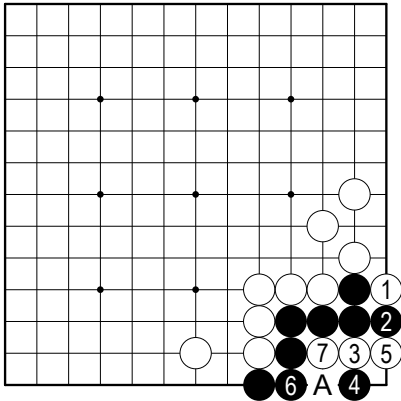


図 4-7

ただ、必ずしもスペース優先とは限らない場合もある。
例えばこの形。

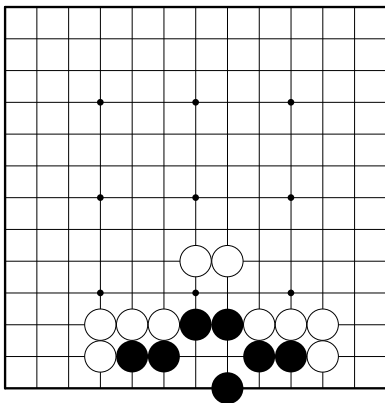


図 4-8

この形は黒 A と打つと、白から 2 手連続で打っても死なない形となる。

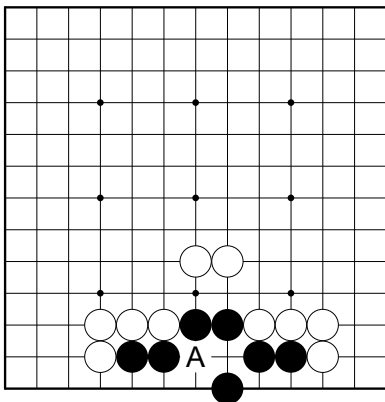


図 4-9

そのため、スペースを狭めても黒2で生きてしまう。

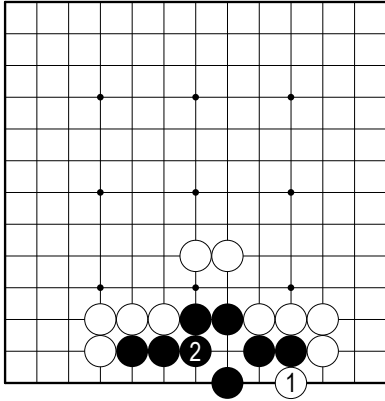
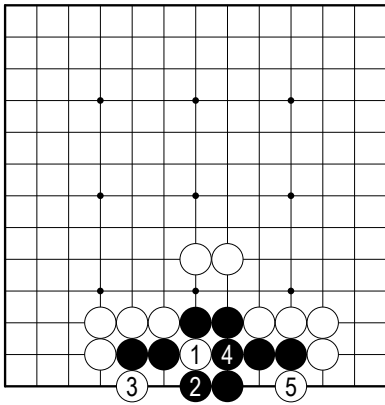


図 4-10

この場合、白1と急所を先手で打ち、スペースを狭めることで黒死となる。



Minimum Essence

石を殺すときの基本は、①→②の順番。

①スペースを狭める

②急所（焦点）に打つ

※ただし、「そこに打たれると絶対に取れない形になる」ときは、
②が優先されることもある。

その基本手法として、「中手」と「欠け目」がある。

→後述（Appendix.2, Appendix.3 を参照）

Appendix2 「中手」の基本

「中手（なかくて）」という囲碁用語がある。
中手というのは、死活における急所の一種で、
二部屋に分けられないようにする手である。

実際に種類を見てみよう。

図 5-1
三目中手。これが全ての基本である。

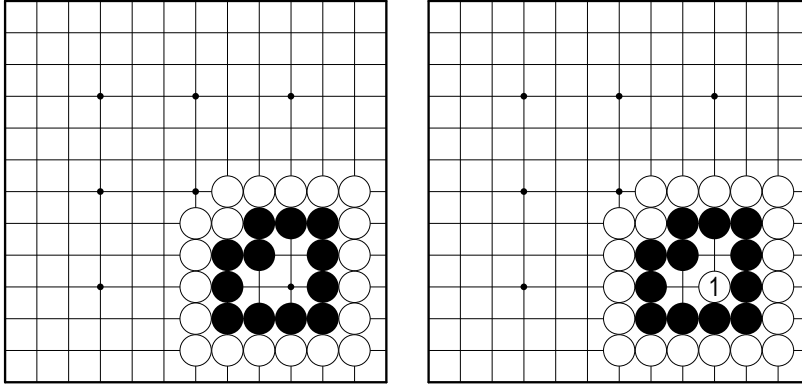


図 5-2
四目中手。中手という表現だけあって、真ん中である。

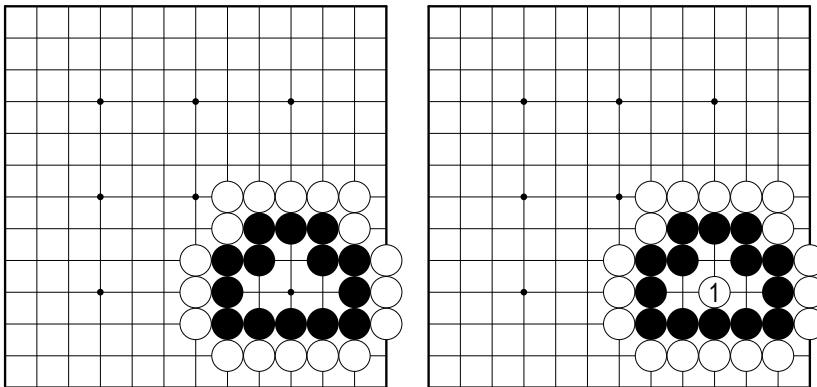


図 5-3
四目のこの形は、この状態で黒死である。(黒先でも二部屋に分けられない)
どちらから手入れしても、三目中手となる。

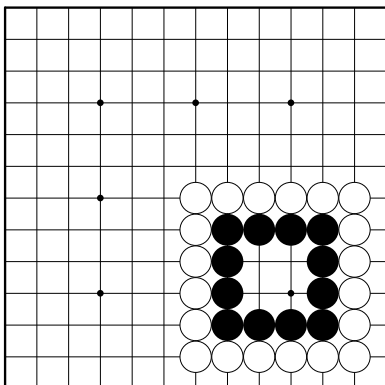


図 5-4

直線の四目は生きている。中手はない。

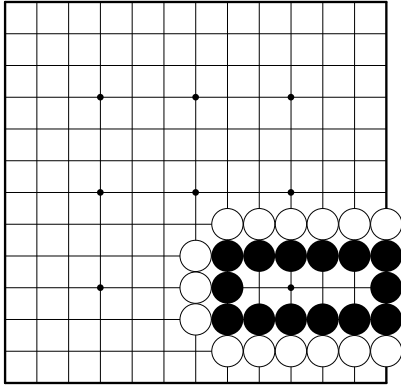


図 5-5

五目中手。やはり急所は似たような位置である。

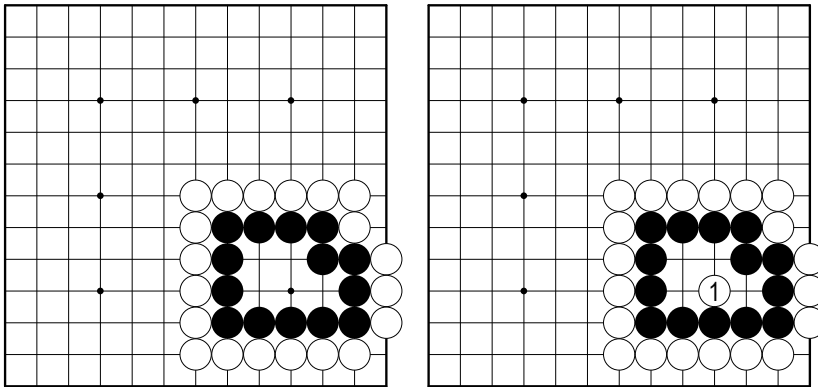


図 5-6

六目形は、基本は生きである。

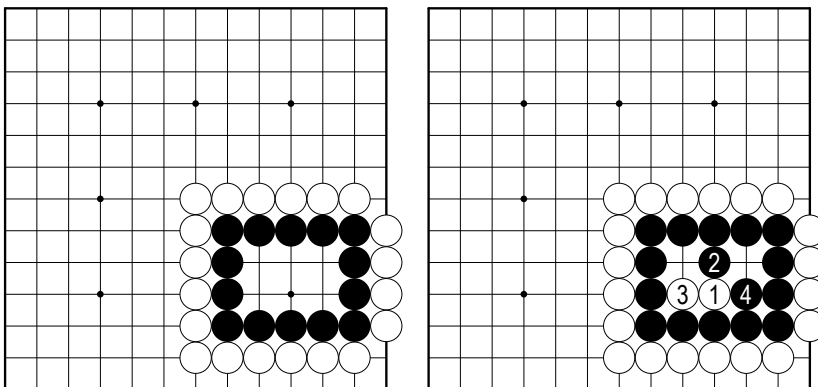
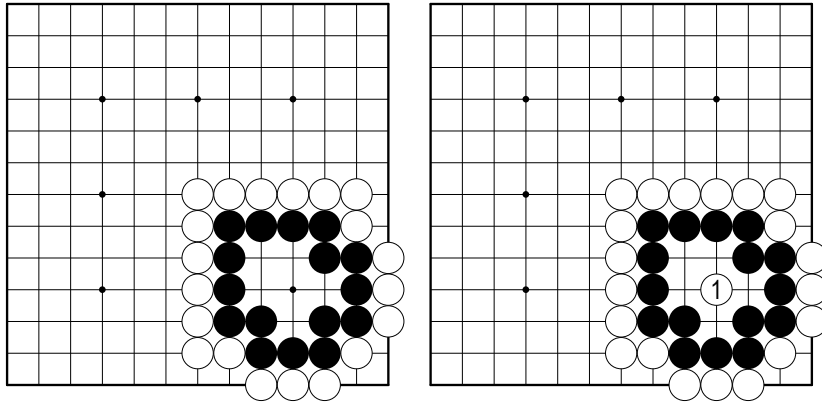


図 5-7

ただし、唯一二部屋に分けられない六目形として、「花六」がある。



Appendix3 「欠け目」のお話

欠け目＝最終的にアタリになり、打てない場所ではなくなる可能性のある目
欠け目は一眼にならない

→眼を作るためにスペースが減っていることになる。

：スペースを狭める方法の基本

「死はハネにあり」という格言があるが、これも欠け目を活用した方法である。

図 6-1

この形で見よう。

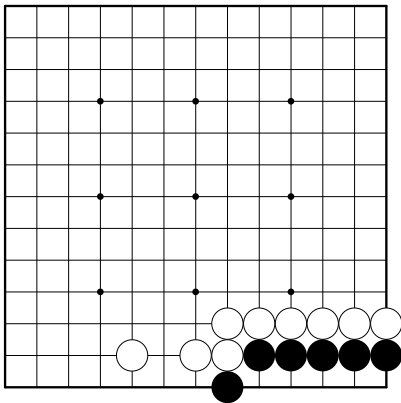


図 6-2

白1とハウリコミを打って、黒2なら白3で三目中手である。

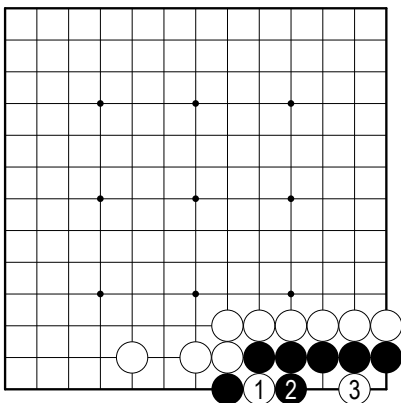


図 6-3

黒△は最終的にアタリになる石である。要するに、Aは黒が埋めるか、白が白Aと打って黒△を取る展開のいずれかである。
 となると、Aは「打てない場所ではない」=完全な「眼」ではない、と言える。
 ゆえに、Aは「欠け目」である。

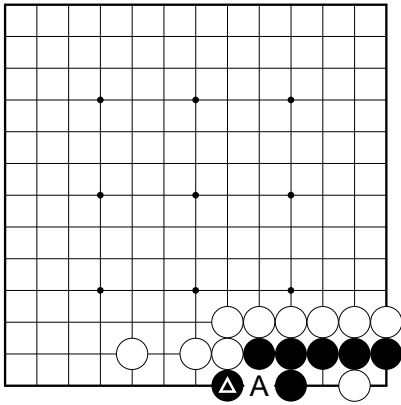


図 6-4

白1に対して、黒2という抵抗もある。
 それに対しては白3と「2子」にするところである。(←重要)

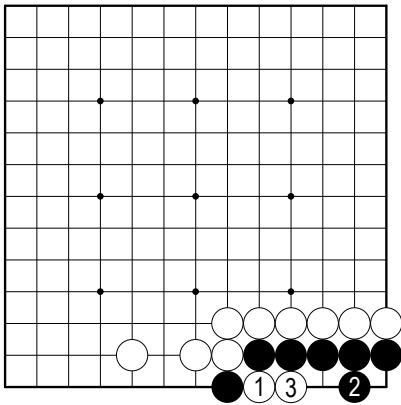


図 6-5

続いて、黒4と取ってきたら、再度白5（白A）とホウリコミを打てば
 Aは欠け目であり、黒に二眼はない（黒死）。

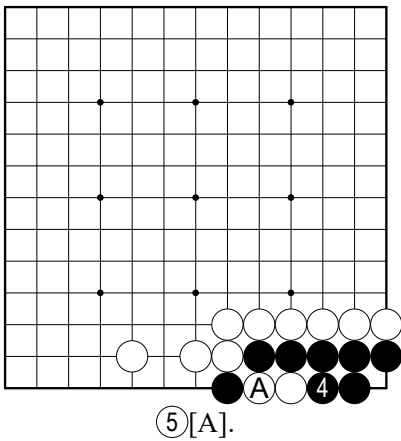


図 6-6

別の図で見てみよう。

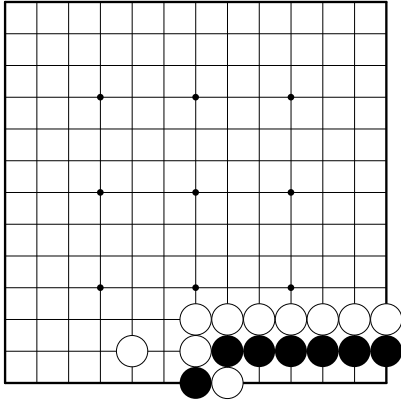


図 6-7

この形は、黒 A と打つと白が 2 手連続で打っても生きる形である。
Appendix1 の論理を考慮すると...

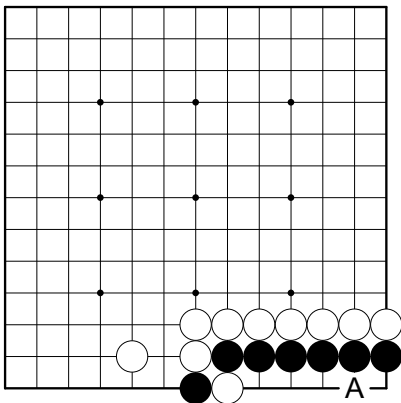


図 6-8

白 1 と打った上で白 3 と「2 子」にするところである。
これにより一眼+欠け目で黒死である。(以降の変化は図 6-5 に準ずる)

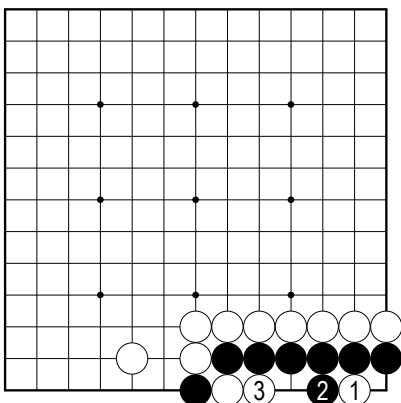


図 6-9

白 1 と打つと黒 2 と打たれる。

眼を取るとしたら白 3 と打つしかないが、黒 4 と取られると...

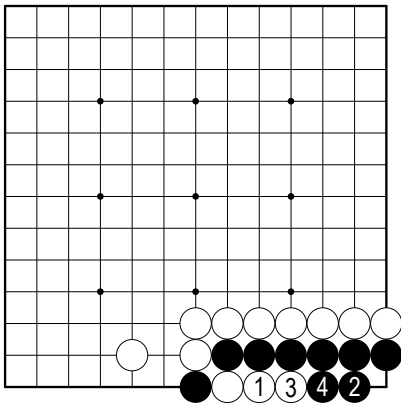
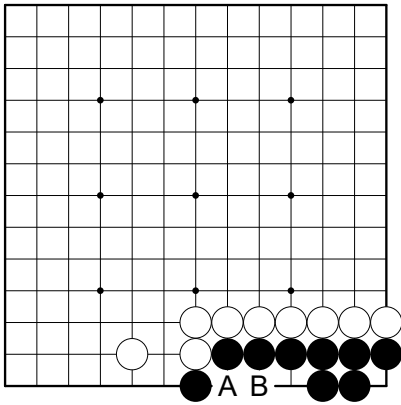


図 6-10

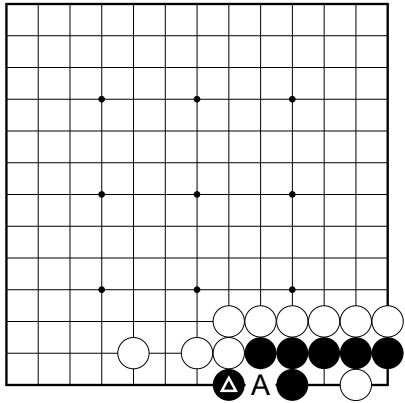
「3子」の抜き跡は、欠け目にできない。

白 A と打っても黒 B と打たれ、二眼ができて黒生きとなる。

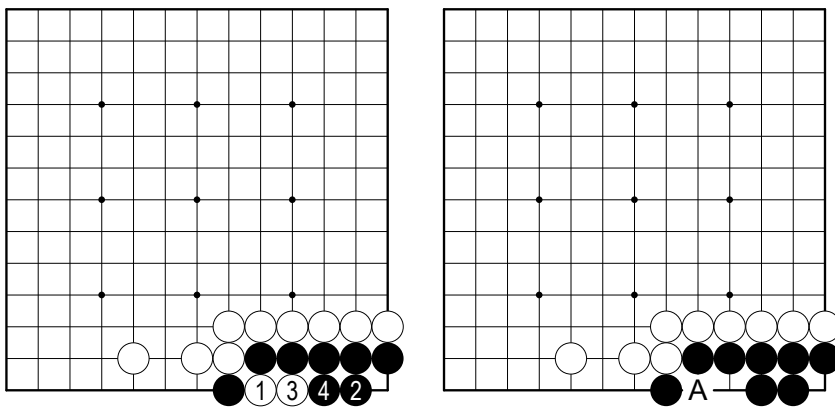


Minimum Essence

① 欠け目は最終的に「打てない場所」にならない場所であり、「眼」ではない。



② 「2子」にしても再度ホウリコミ（右図白 A）を打てば「欠け目」。



③ 「3子」で取られると「欠け目」にはならない。

