

囲碁における攻め合いについて

中村貞吾

「攻め合い」は、ただダメ数を数えれば良いものから、手筋を駆使してダメをつめたり逃げられないように網をかけたりするものまで、さまざまなバリエーションがあって、すべてを間違いなく読み切るには相応の技術が要求されます。また、実戦では単に攻め合いに勝てば良いという訳ではなく、攻め合いに持ち込んで勝つことが本当に得になるかどうかの判断も必要とされますので、難しいことこの上ないものです^{†1}。

その中でも易しそうにみえる「単純にダメをつめるだけの攻め合い^{†2}」でさえ、実は、結構難しかったりします。以下の2つの図は、ほとんど同じ格好をしています^{†3}が、白側の形の微妙な違いが黒の正解着手に影響を与えることになるのです。一体、下図の黒、白、双方の石のダメ数は何手と数えれば良いのでしょうか？^{†4}

まあ、あーだこーだと頭を悩ますよりも、実際にプレイしてみた方が手っ取り早いですね。さあ、黒番で攻め合いに勝って下さい！

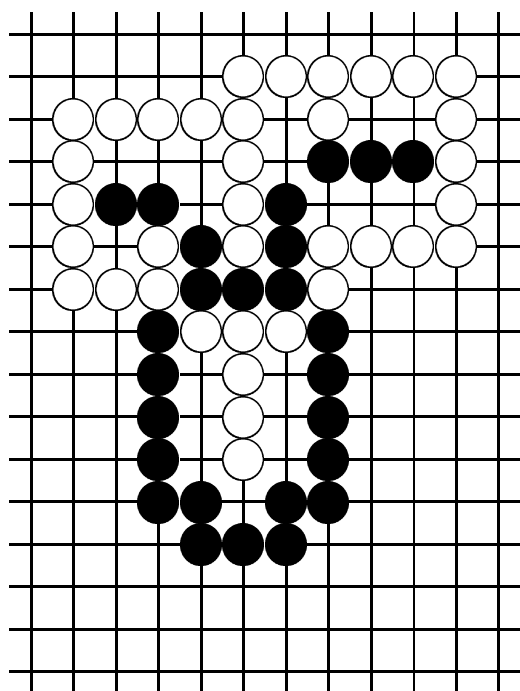


図1：黒先で攻め合いに勝つには？

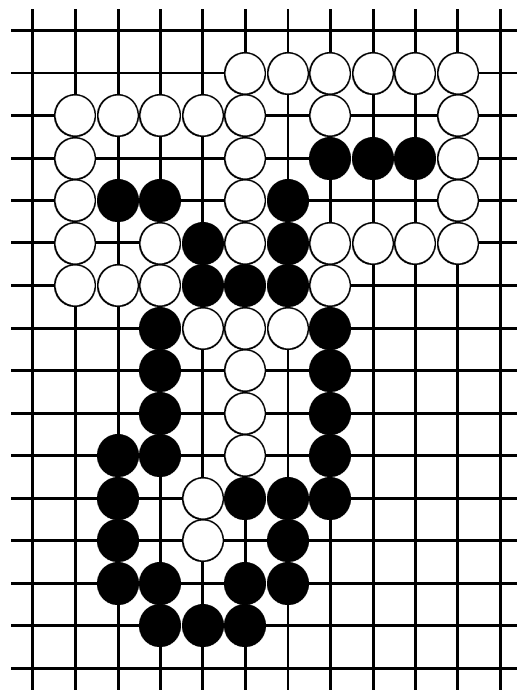


図2：黒先で攻め合いに勝つには？
(図1とほとんど同じだが...)

^{†1} しかしそうは言っても、プレイヤたるもの、相手の石を沢山取ってしまえば、たとえ勝負に負けてもとりあえずは嬉しかったりしますが、 :-)

^{†2} 「相手の石のダメツメや自分の石の手を延ばす特別な手筋は必要としない」、「包囲している石は完全に生きていて弱点はない」という状況で、どういう順番で着手するかのだけが問われている状況を意味します。

^{†3} 黒側の形は同じです。

^{†4} 「組合せゲーム理論」に基づく数理的解析によって、一目を争うような囲碁のヨセ問題が見事に解明されているのですが、実は、ダメ数の勘定にもこの理論が適用できることがつい最近わかりました。

また、同じ図で白のダメを2つだけつめた以下の図で、白先だと攻合いはどうか？「敵の急所は我が急所」の格言は通用するのでしょうか？

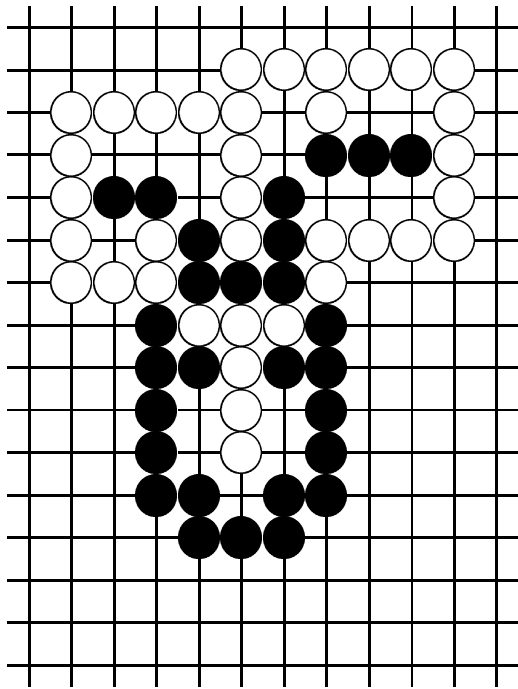


図3：白先結果如何？

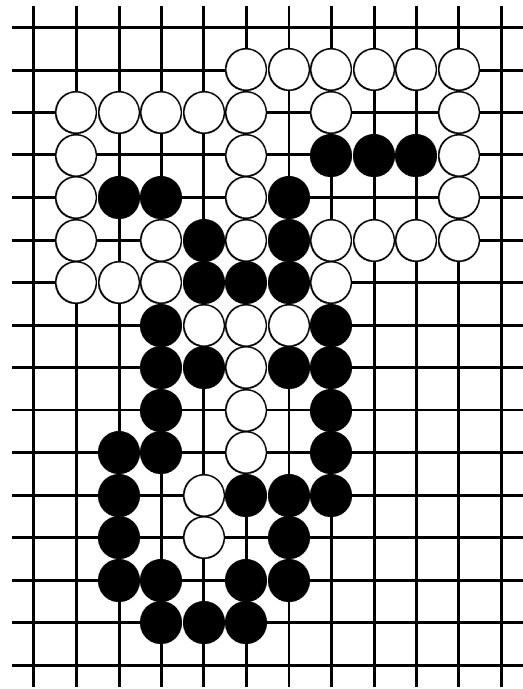


図4：白先結果如何？

最後に、19路盤の問題を1つ、下辺中央から上へ延びている黒の大石と、その右の白石との攻合いです。黒先、および、白先でそれぞれ、どうプレイすれば攻合いに勝てるのでしょうか？

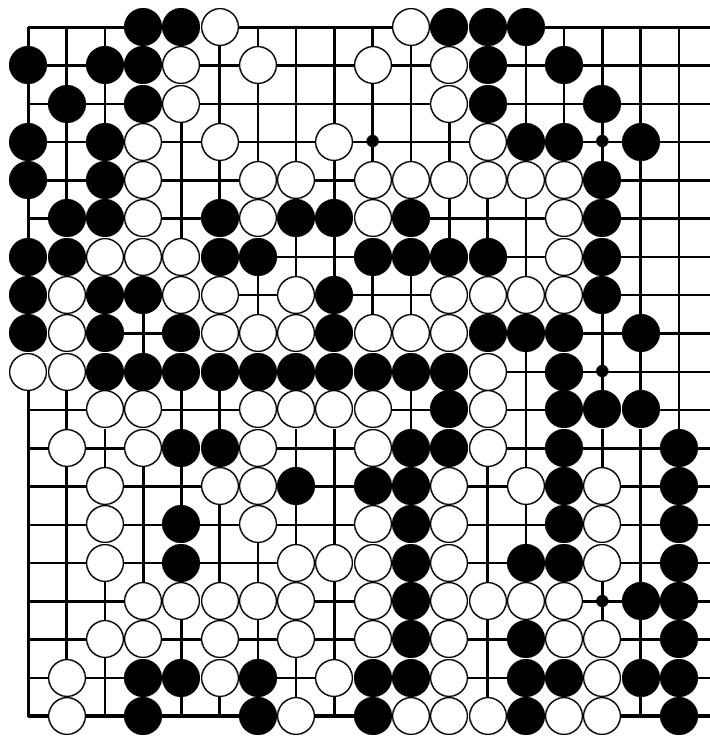


図5：この攻合いの結末は？

問題の解答

図1の攻合いでは、黒は図1aの①が攻合い勝ちになる唯一の手。これ以外では勝てないことを御確認下さい。

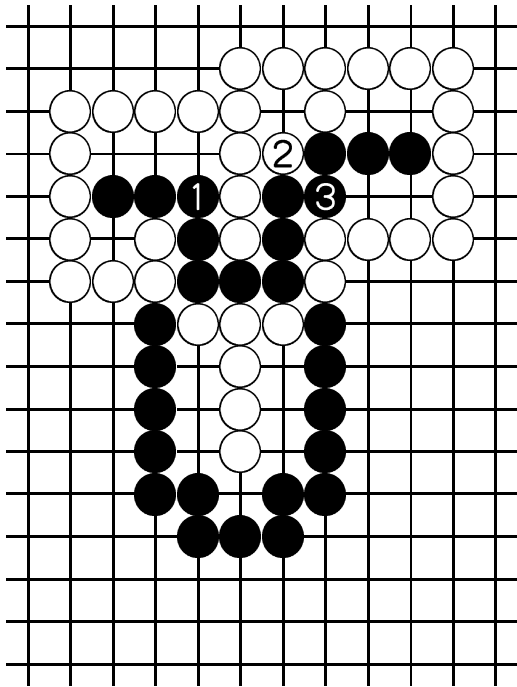


図1a：正解図(黒攻合勝)

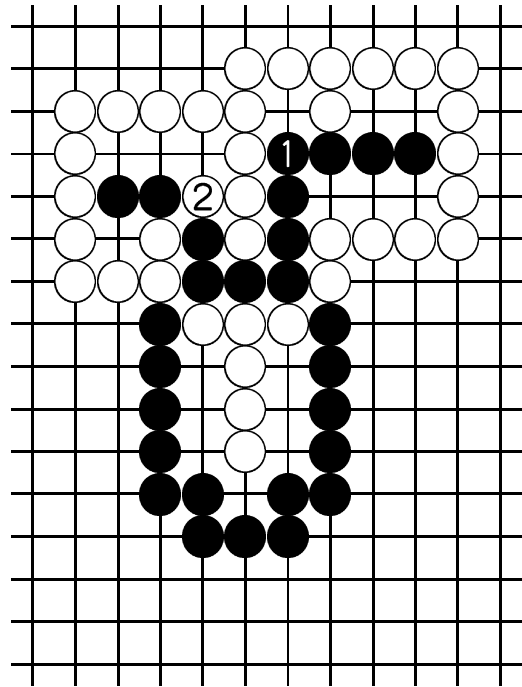


図1b：失敗図(白攻合勝)

それに対して、図2の攻合いでは、黒は図2aの①が攻合い勝ちになる唯一の手。こちらもこれ以外では勝てない、特に、図1の攻合いでの黒の正解手の地点では勝てないことを御確認下さい。

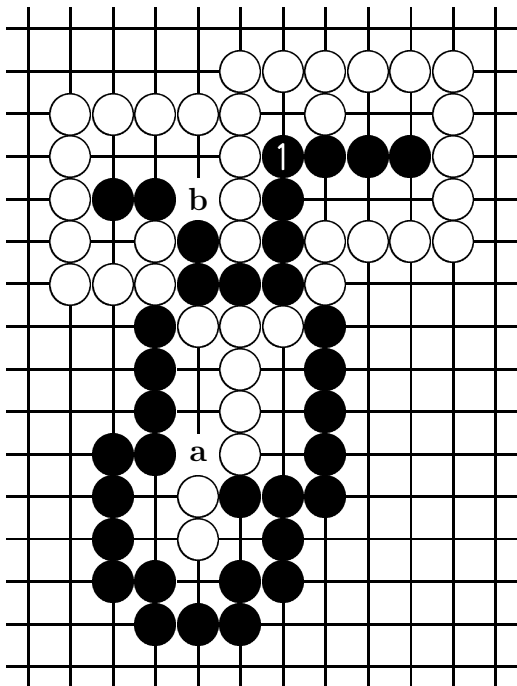


図2a：正解図(黒攻合勝)
aとbが見合い

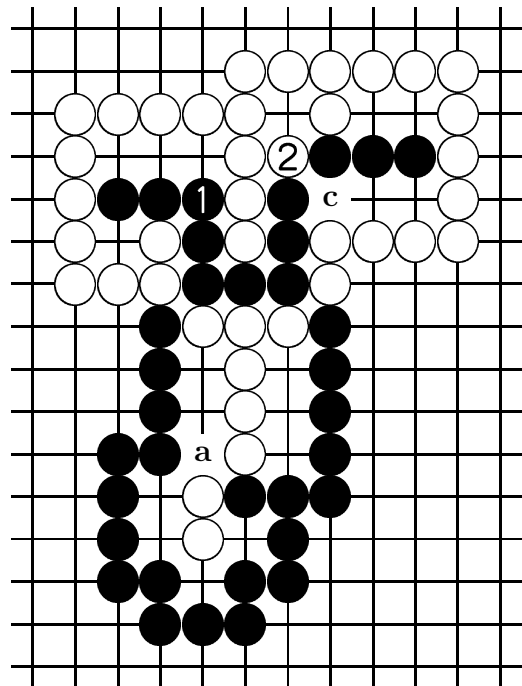


図2b：失敗図(白攻合勝)
aとcが見合い

図3の攻合いでは、白は図3aの①以外では攻合いに勝てない。特に、図1の攻合いでの黒の正解手の地点(敵の急所)に着手しては攻合い負けになる(図3b)ことを御確認下さい。

図1と図3の攻合い勝の図(図1aと図3a)および、攻合い負の図(図1bと図3b)が同じ形になっているところがおもしろい。

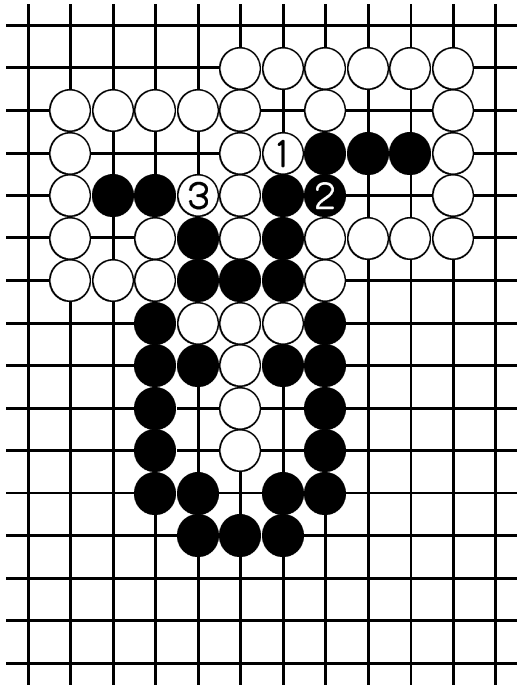


図3a：正解図(白攻合勝)

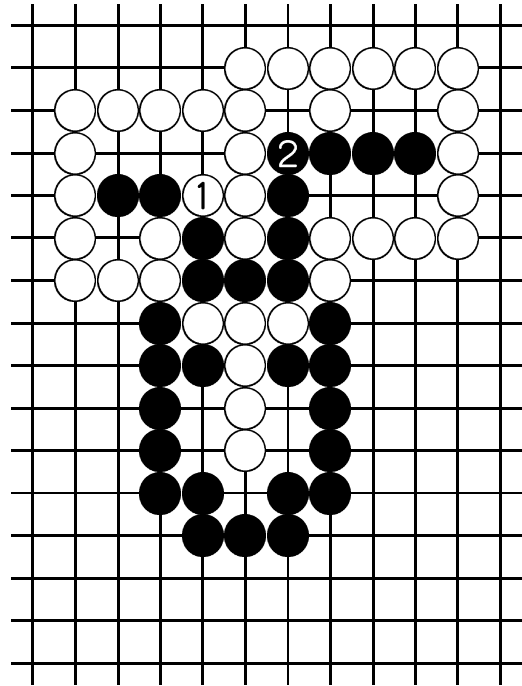


図3b：失敗図(黒攻合勝)

図4の攻合いは、下に示すように白が先着しても勝てない。

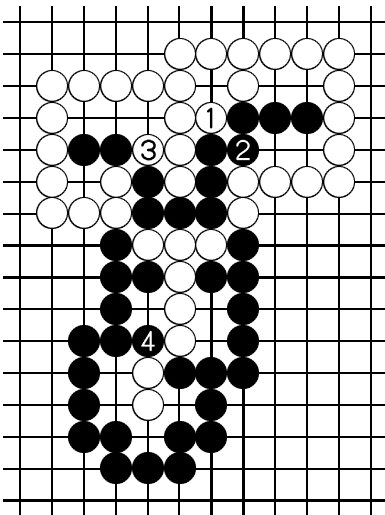


図4a：白先でも黒攻合勝

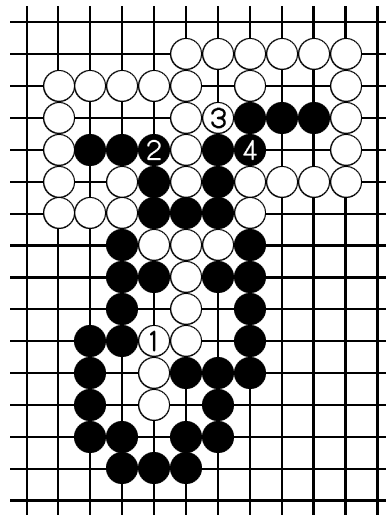


図4b：白先でも黒攻合勝

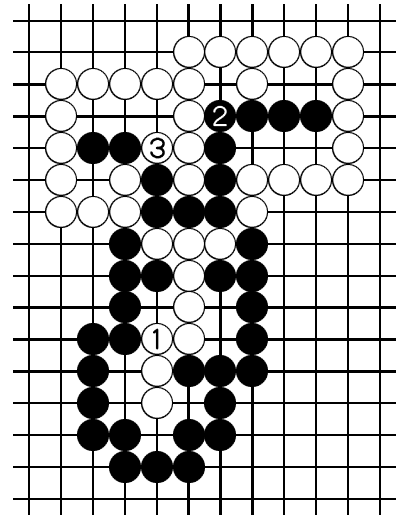


図4c：黒の失敗図(白攻合勝)

最後に図5であるが、黒は①とホウリコミを打ってから③とするのが手順(ただし、この図の場合は単に③としても黒は攻合いに勝てる)。そして、④を待って⑤と受けるのが肝要。残りの⑥、⑨、⑩、⑪は、セメアイの手数的にはすべて同じ価値(一手の着手で手数が二手変化する)であり、どれを打っても同じ。⑫以降は一手ずつのダメツメの単純作業。⑪までで黒の一手勝ちが確定した。

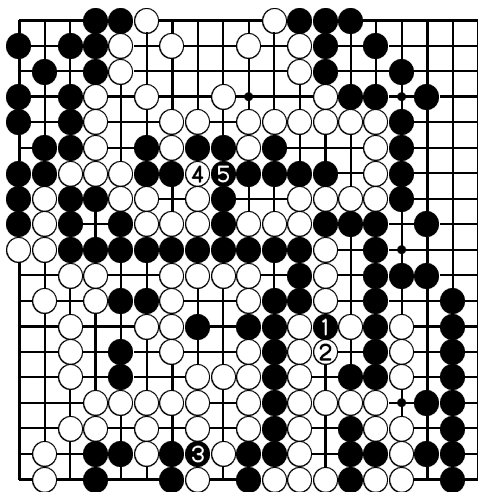


図 5a : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝)

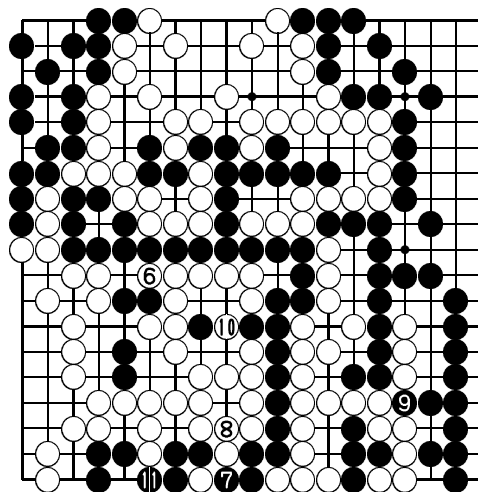


図 5b : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝) 続き

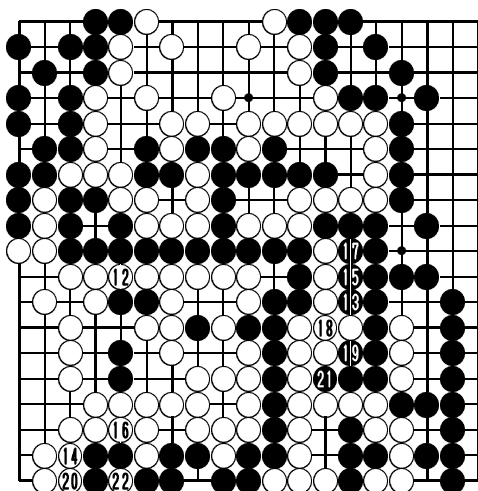


図 5c : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝) 続き

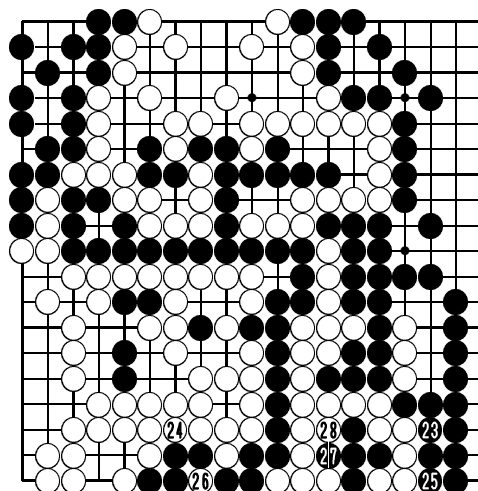


図 5d : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝) 続き

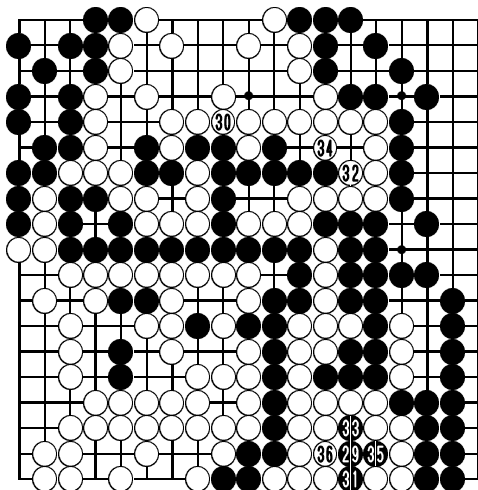


図 5e : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝) 続き

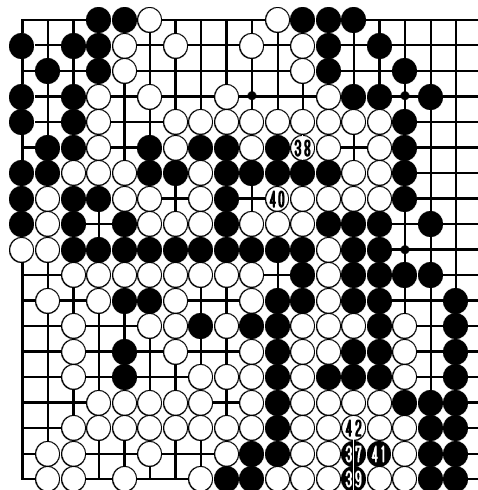


図 5f : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝) 続き

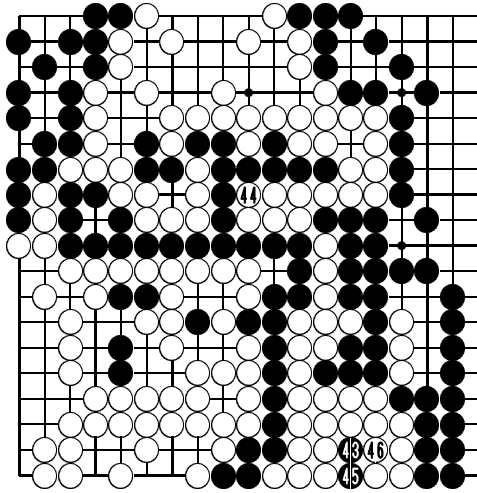


図 5g : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝) 続き

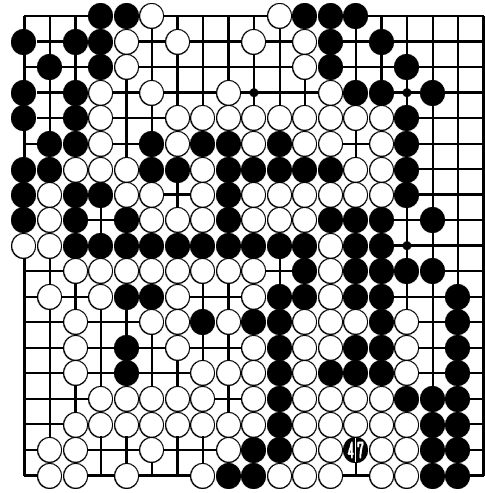


図 5h : 黒先の場合の正解図 (黒攻合勝) 続き

黒が図 5i の ① とこちらを打ってしまつては ② とされ、③、⑤ を打つてももう攻合いに勝てない、この局面では ① が大悪手になっている。白は ② で他に ⑥ または ⑨ でも良いが、③ や ⑦ は不可、⑩ 以降は一手ずつのダメツメの単純作業。

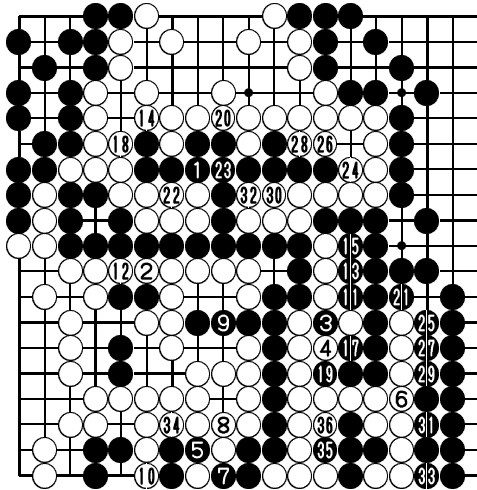


図 5i : 黒先の場合の失敗図 (白攻合勝)
⑩ は ③ のところにツギ

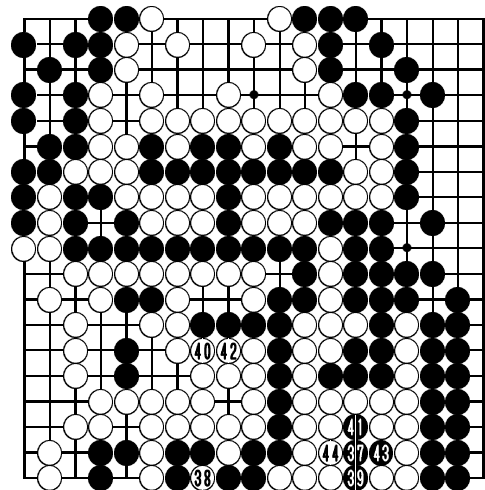


図 5j : 黒先の場合の失敗図 (白攻合勝) 続き

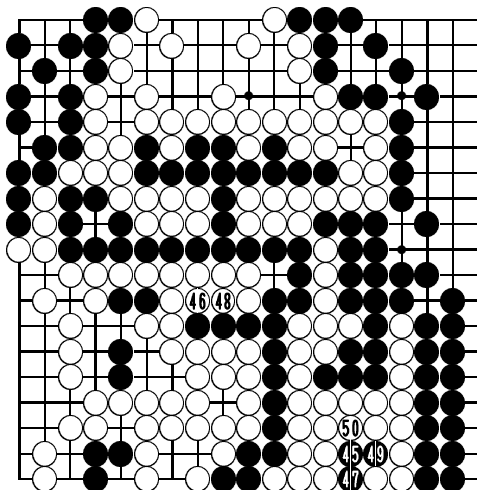


図 5k : 黒先の場合の失敗図 (白攻合勝) 続き

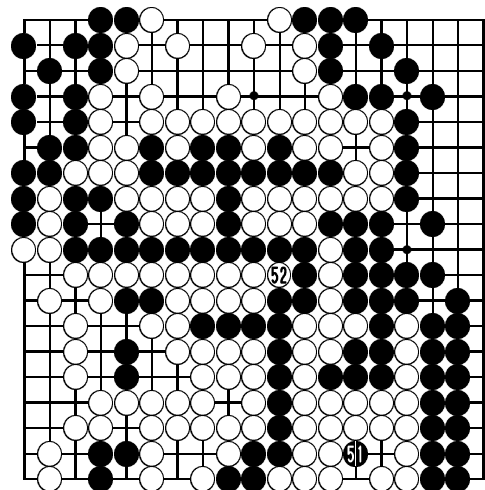


図 5l : 黒先の場合の失敗図 (白攻合勝) 続き

また、黒が初手で下の 図 5m の ⑧, ⑩, ⑪ のどれかに打つのも白に ① とされて黒は負けになることを御確認下さい (ここで、白は ① が唯一の勝ち手である).

図 5 の局面で白先だと、①, ②, ⑥, ⑩, ⑪, ⑬ のいずれに打っても白の勝ちであるが、この図の場合は、① が一番良さそう.

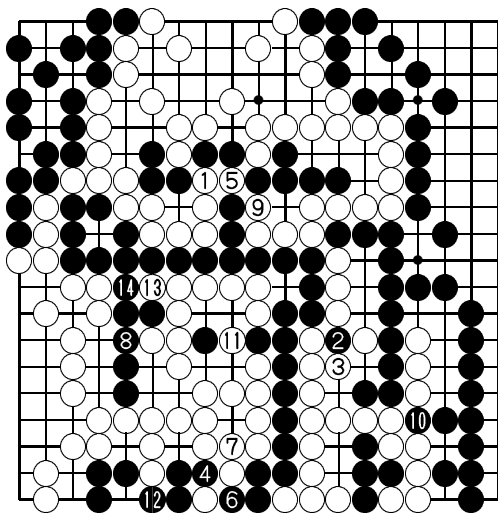


図 5m : 白先の場合の正解図 (白攻合勝)

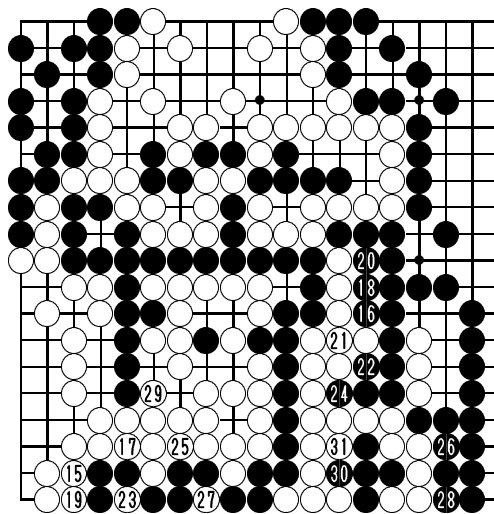


図 5n : 白先の場合の正解図 (白攻合勝) 続き

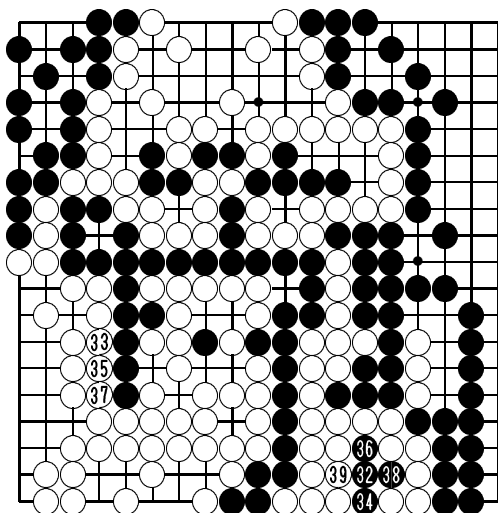


図 5o : 白先の場合の正解図 (白攻合勝) 続き

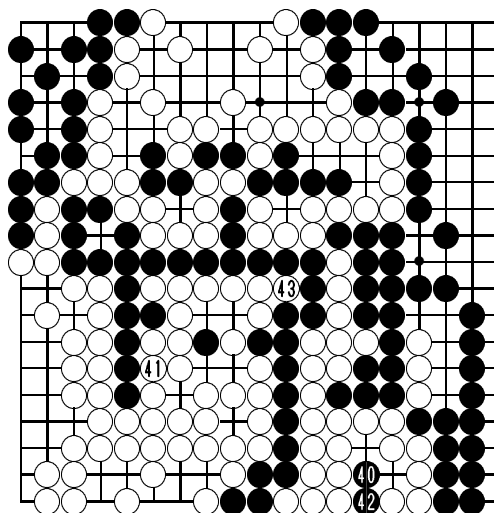


図 5p : 白先の場合の正解図 (白攻合勝) 続き