

第1章 ゲーム特性

第1節 着手価値とは

1 価値の計算式

一手の価値の大きさは、式1で表されます。

式1 一手の価値 = 地の価値 + 生きの価値 + 関連の価値

一手の価値は、一手打たれるごとに変化します。

- ① 地が増える「地の価値」
- ② 生きた状態になる「生きの価値」
- ③ 厚みなどの戦いが有利になる「関連価値」

の合計値となり、その大きさは、序盤ほど大きく終盤になると小さくなります。

(1) 地の価値 (地の制約)

地の価値とは、確定地になる「可能性の大きさ」のことです。地の可能性は3段階の「未確定地」「勢力地」「確定地」に区別できません。対局開始時の空間は、すべて「未確定地」であり、打たれた石の周囲は「勢力地」となり、終局時にはすべて「確定地」になります。