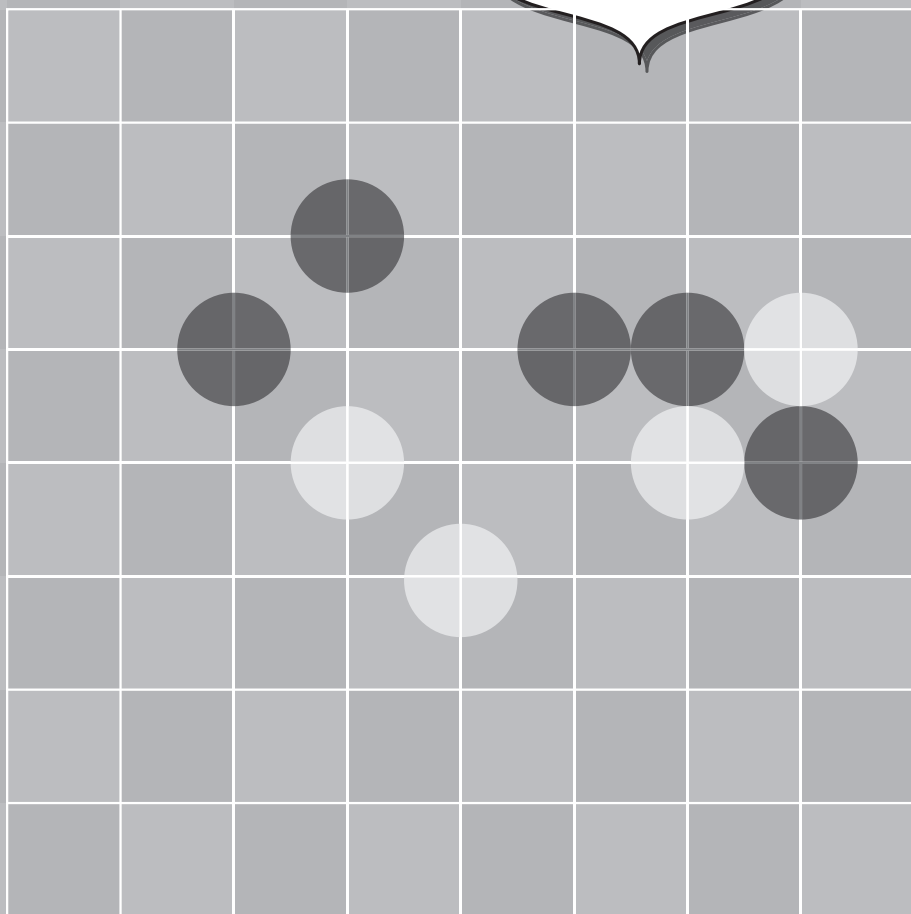


囲碁入門 ネクスト

9路盤



1

日本棋院

第2章

目次

はじめに――2／基本の道具――4／基本のマナー――5／基本ルールの復習――6

第1章 模範碁〈前半／中盤〉――11

第2章 基本ルールをふまえた戦い方――21

ルール2 「縦横の線で隣り合った石は二つの仲間になる」の戦い方――22

ルール3 「線の出ている石は取れる」の戦い方――27

ルール5 「線が出ない所でも、相手の石を取れる場合は置ける」の戦い方――33

第3章 石の強弱と攻防――41

石の強弱を見分ける――42／相手の石を攻める――47／自分の石を守る――53

第4章 石を取る技――61

「3手の読み」を考える――62／「両アタリ」で攻める――63／「オイオトシ」で攻める――69／「シチヨウ」で攻める――75

第5章 総合問題――83

おわりに――94

コラム……囲碁は「打つ」もの――20／囲碁とコンピューター――40／囲碁の別称――60／囲碁を愛した偉人――82

第2章

戦い方 基本ルールをふまえた

戦いの流れがわかったところで、
基本ルールを復習しながら
戦い方のコツを学んでいきましょう

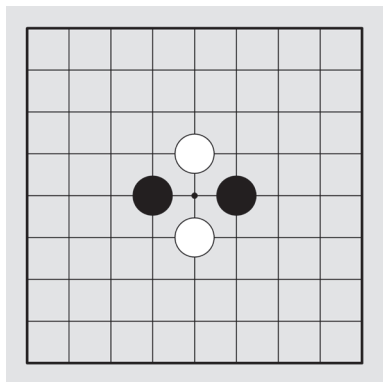
「縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる」の戦い方

囲碁の基本は、「常に盤の石の状態を判断すること」です。

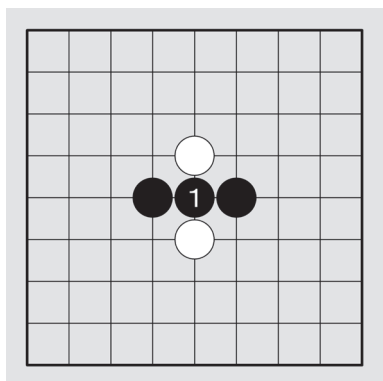
石の判断基準

- ① つながっている石（強い石）
- ② つながっていない石（弱い石）
- ③ つながるか、切り離されるかまだわからない石

1 図

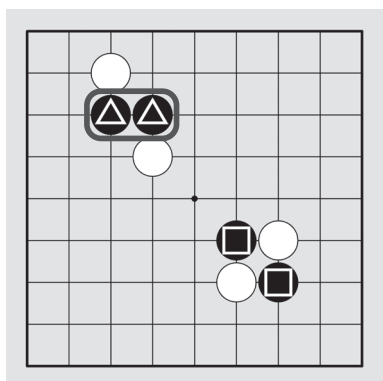


2 図



1 図はお互いの石がまだどうなるかわからない状態 (3) ですが、2 図 ① に打てば黒はつながって「強い石」(1) になり、白は切り離されて「弱い石」(2) になります。
特に石が接近した所では、「自分の石をつなげて強くする(守る)」ことや、「相手の石を切つて弱くす

3 図

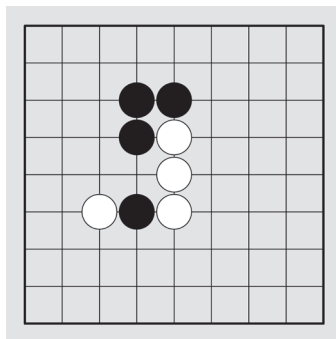


上手に打つコツ
・石が接近した時は、自分をつなげて相手を切ることを目指す

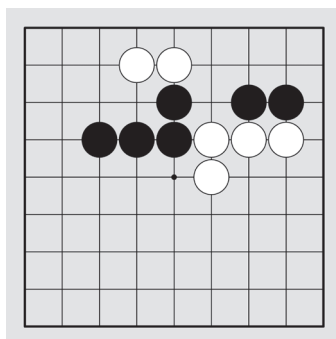
る(攻め)」ことが大切になります。また、ナナメは切りやすい場所です。3 図 ▲ はつながっていますが、ナナメの ■ は白に切られています。

黒を一つ置いて
危ない黒をつないでください

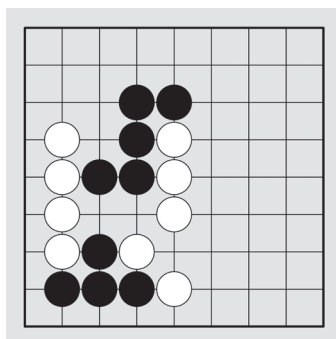
第1問



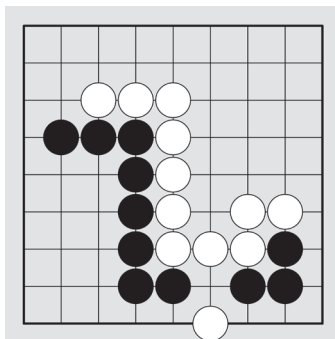
第2問



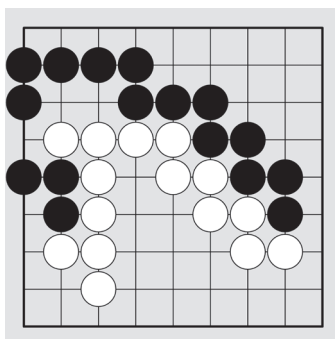
第3問



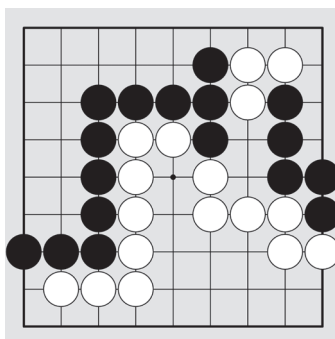
第4問



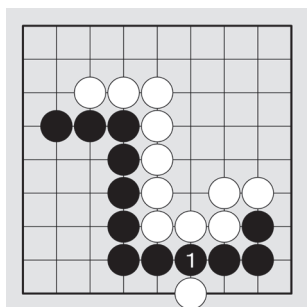
第5問



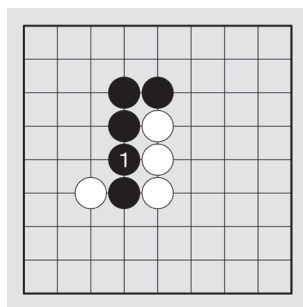
第6問



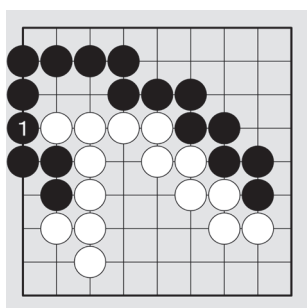
第4問



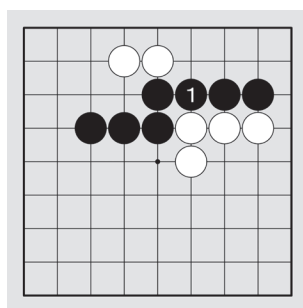
第1問



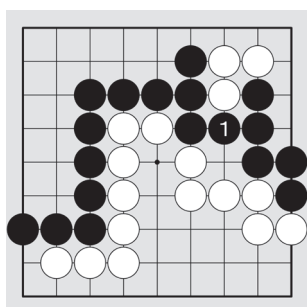
第5問



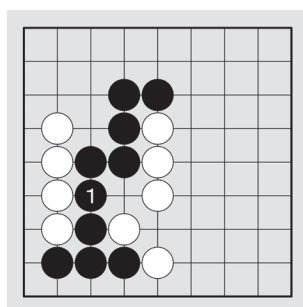
第2問



第6問

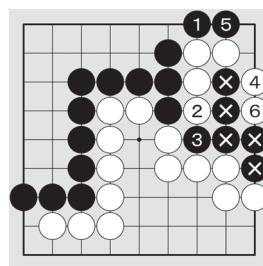


第3問



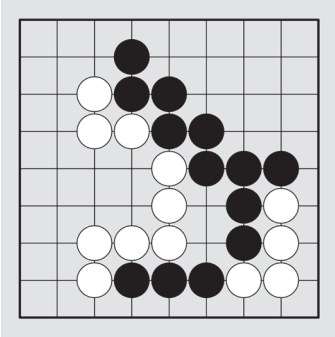
第6問 参考

①から白を取りにいこうとすると、②で黒が切り離されてしまいます。③と白のナナメを切っても、他の仲間とつながっていない黒は弱く、④でアタリにされて⑥で先に取りられてしまいました。

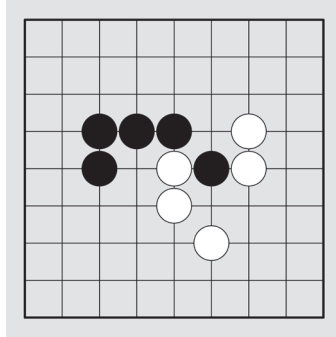


黒を一つ置いて
危ない黒をつないでください

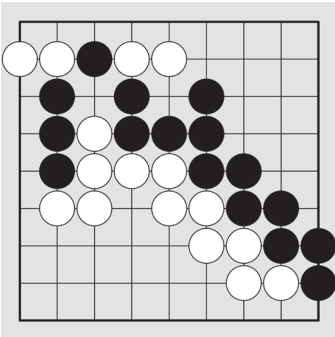
第 10 問



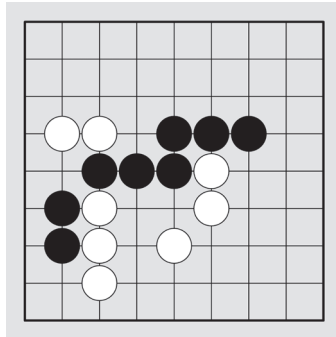
第 7 問



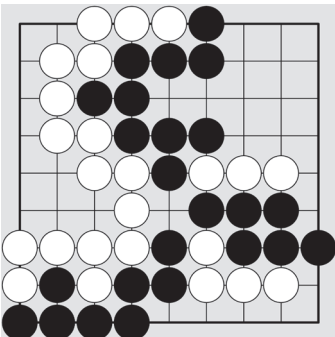
第 11 問



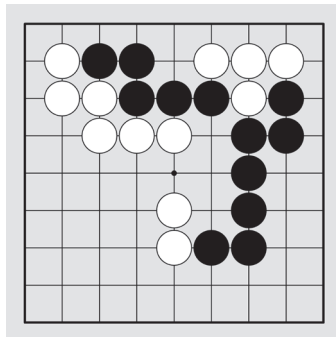
第 8 問



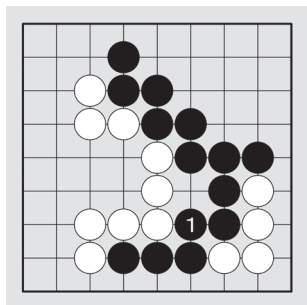
第 12 問



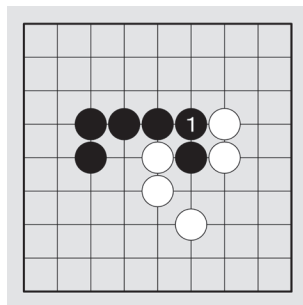
第 9 問



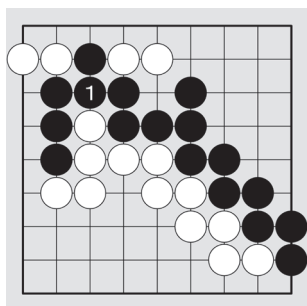
第 10 問



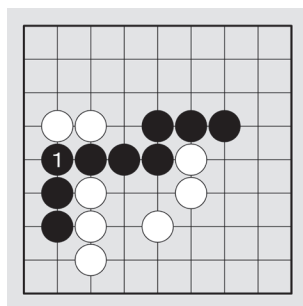
第 7 問



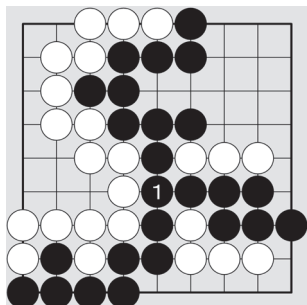
第 11 問



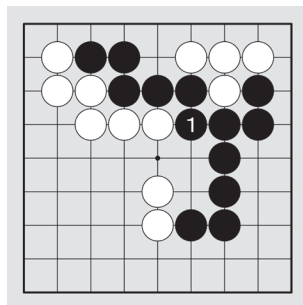
第 8 問



第 12 問

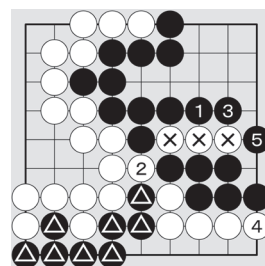


第 9 問



第 12 問 参考

①から⊗ 3子を狙おうとすると、②の切りで黒が3つの仲間に切り離されてしまいました。③から⑤と攻めて白3子は取れたものの、白に分断された△ 8子は白に囲まれて助かる見込みがありません。これでは大損です。



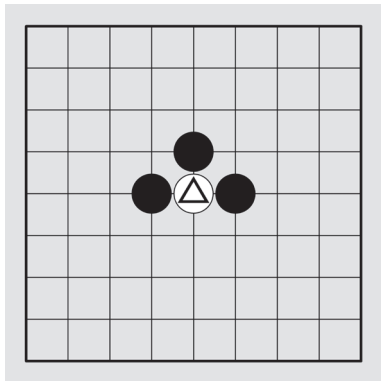
「線の出ていない石は取れる」の戦い方

盤上に石が生き残るための条件は、「石から線が出ている」ことです。このことから石の強さを判断することが出来ます。

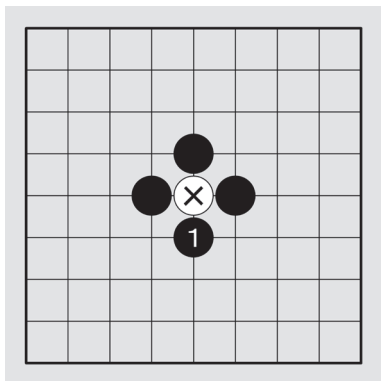
石の強さの判断基準

- ・出ている線が多い石は強い
- ・出ている線が少ない石は弱い

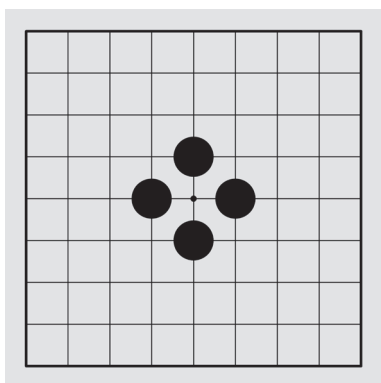
1 図



2 図



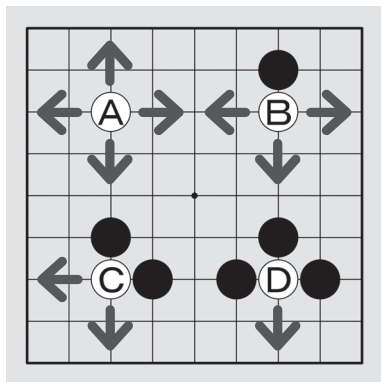
3 図



石から出ている線は縦と横にしかないので、ナナメはふさぐ必要がないという点にもご注意ください。具体的な考え方と取り方を図で確認していきましょう。1 図の△から出ている線は残り1本で、かなり弱い石といえるでしょう。黒が2 図の

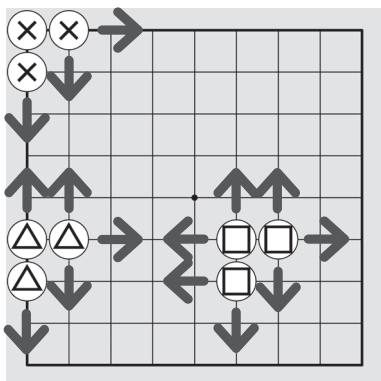
①に置くと、⊗は線が出ていない石となり、3 図のように盤上から取り除かれてしまいます。戦いでは「相手の石を取る」「自分の石を取られるか」が、その後の戦いを大きく左右します。

4図



4図をご覧ください。白石が各所にあり、石の数もそれぞれ1子で同じです。
しかし、石から出ている線の本数が違いますね。Aは4本、Bは3本、Cは2本、Dは1本です。つまり、強い石の順にA→B→C→Dとなっているわけです。これを基準に戦い方を考えていきます。

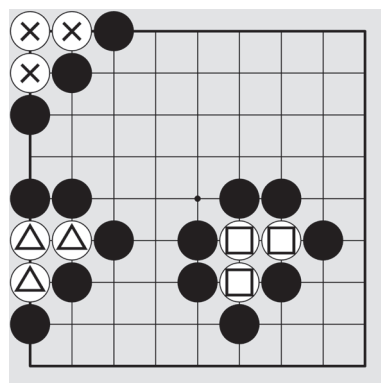
5図



石から出ている線を数える際に、もう1点大切なことがあります。「端や角に行くほど石から出ている線が少ない」ということです。5図をご覧ください。つながった仲間を白石が3子ずつありますが、それぞれ何本の線が出ているでしょうか？
⊙は線が7本、△は線が5本、⊗は線が3本です。複数でつながって



6図



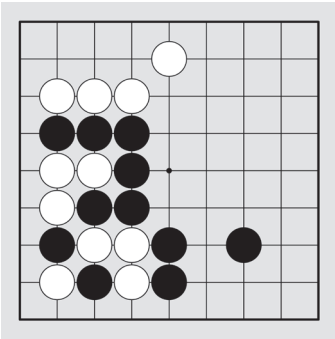
上手に打つコツ
・相手の石を狙う時は、石から出ている線の数が少ない「弱い石」に注目

いる仲間の石は、出ている線の数も多いため、石の強弱を見落としやすくなります。どの石が取られやすいのか、6図で確認しましょう。

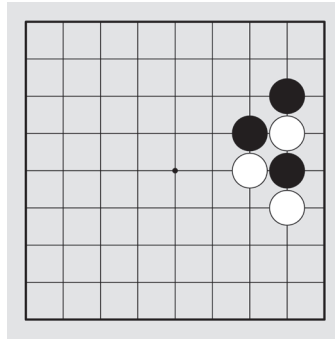
.....> ○×9

黒を一つ置いて白を取ってください

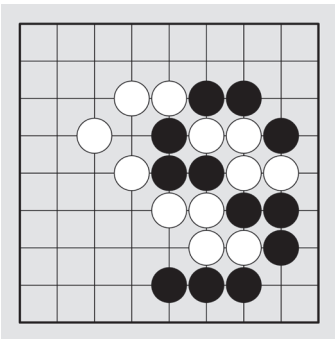
第 16 問



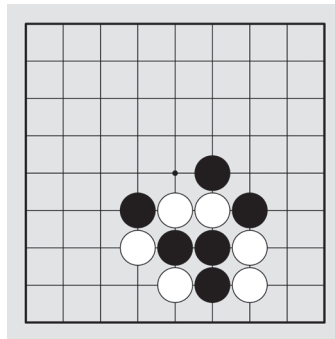
第 13 問



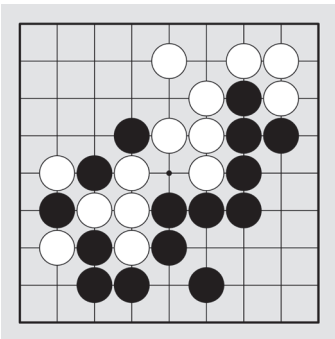
第 17 問



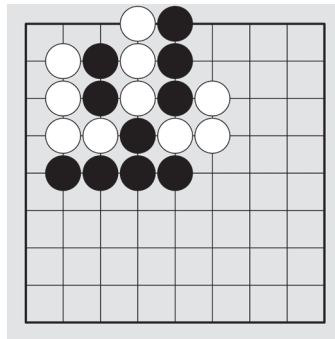
第 14 問



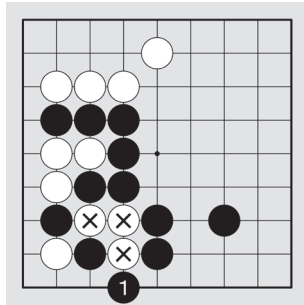
第 18 問



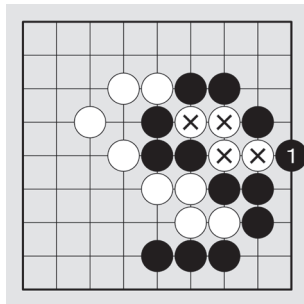
第 15 問



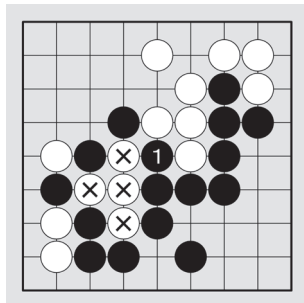
第 16 問



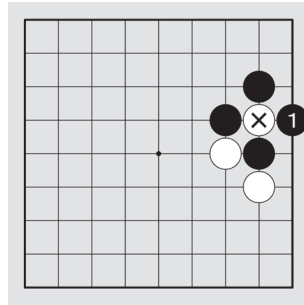
第 17 問



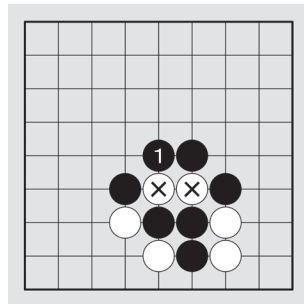
第 18 問



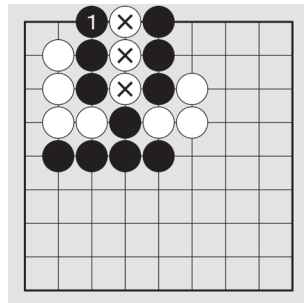
第 13 問



第 14 問

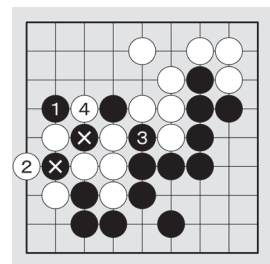


第 15 問



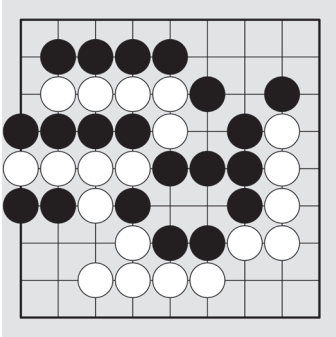
第 18 問 参考

①で白をアタリにしましたが、②で先に黒が取られてしまいます。そこから③に切って攻めても、④でさらに黒が取られて、左側一帯は白の陣地になってしまいました。石の取り合いでは、相手より先に石を取りましょう。

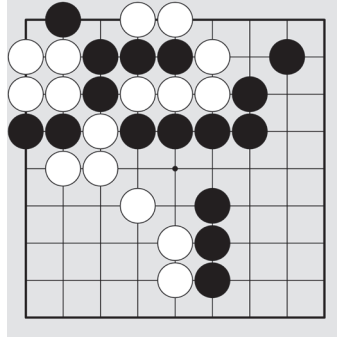


黒を一つ置いて白を取ってください

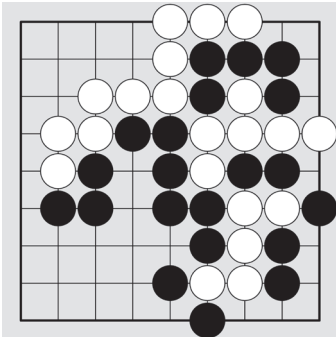
第 22 問



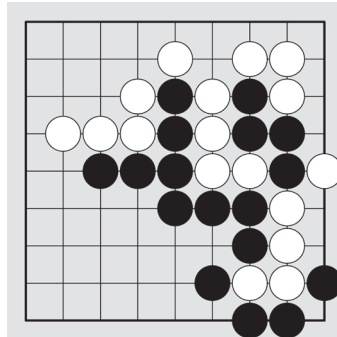
第 19 問



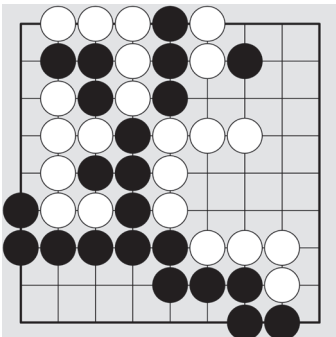
第 23 問



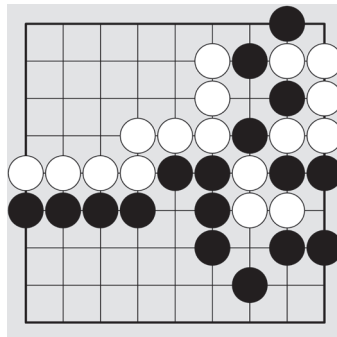
第 20 問



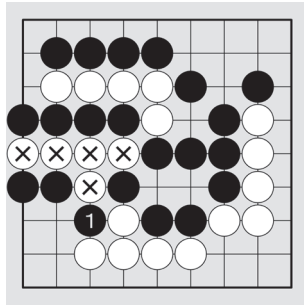
第 24 問



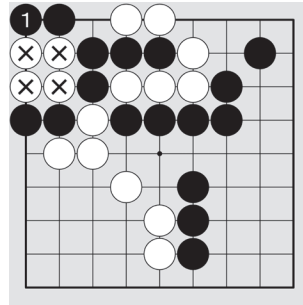
第 21 問



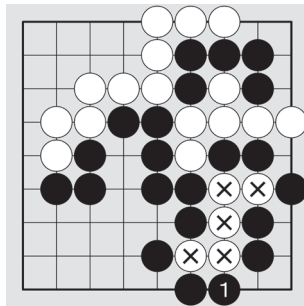
第 22 問



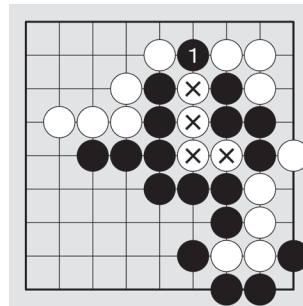
第 19 問



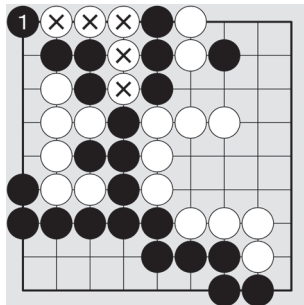
第 23 問



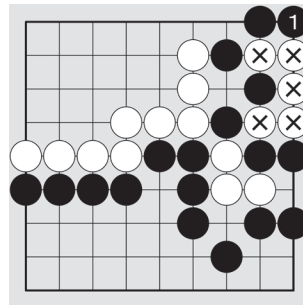
第 20 問



第 24 問

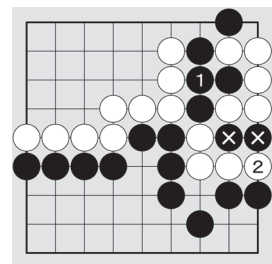


第 21 問



第 21 問 参考

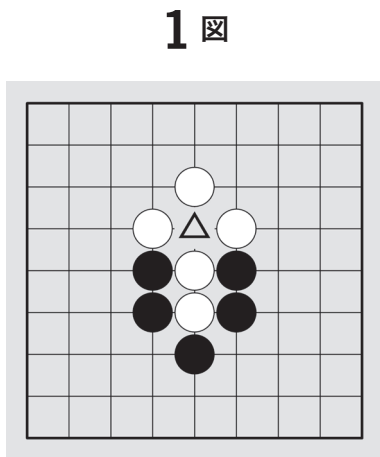
①につなげてアタリにされている黒を守ろうとしても、②で先に⊗を取られてしまいます。こうなると今まで取れそうだった白が強くなり、もう取ることができません。



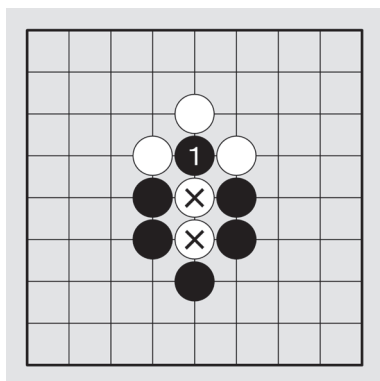
「線が出ない所でも、相手の石を取れる場合は置ける」の戦い方

7ページで「線が出ない所には置けない（着手禁止点）」というルールを説明しましたが、そのようにみえる場所にも例外があります。それがルール5の「相手の石を取れる場合は置ける」です。

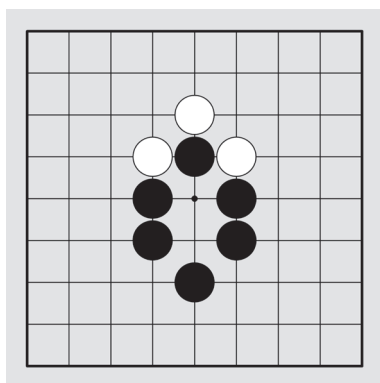
具体的にみていきましょう。1図



2図



3図



の△は黒にとって着手禁止点にみえますが、2図の①に置くことで、同時に白2子から出ている線を黒がふさいでいます。

この場合は3図のように、先に置いてあったⓧが取られて、後から置いた黒石が残ることになります。

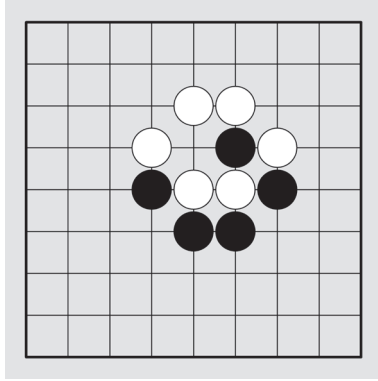
後から置いた石が相手の石を取ることで新たな線ができ、その後も盤上に生き残ることができます。

上手に打つコツ

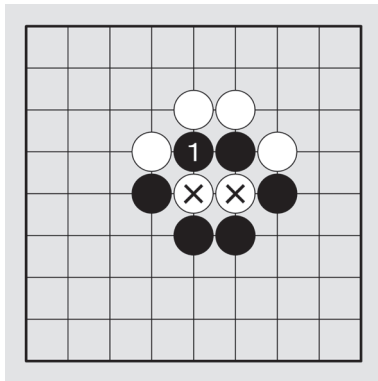
- ・着手禁止点にも例外がある。打てる所と打てない所を判断する

...→ ○×2

4図

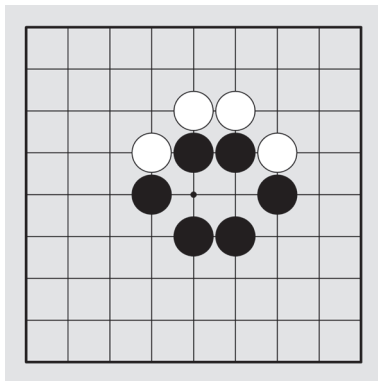


5図



.....> ○×2

6図



石が多くなると見分けにくくなりますが、仕組みは同じです。

4図の場合、5図の①で白2子を取るができます。その後6図の状態となり、黒には盤上に生き残るための新たな線ができました。

ルール3の「石を取る」、ルール4の「着手禁止点」、ルール5の

「着手禁止点の例外」の区別は非常に難しいものです。ていねいにお互いの石から出ている線を確認して、どちらが相手の石を取ることができているのかを見極めてください。

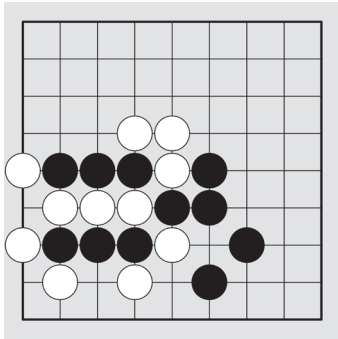
相手の陣地に突入して相手の石を取ったり、自分の陣地を守ったりする場合にも「着手禁止点の例外」は

欠かせません。このルールを使いこなして、あらゆる場面で上手に戦ってください。

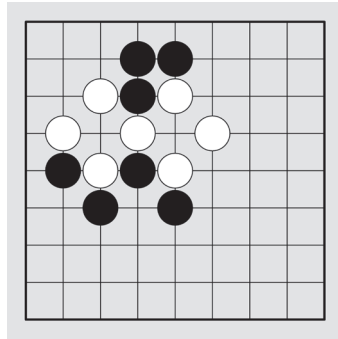
上手に打つコツ

- ・盤上の石をお互いの立場から客観的に見て、取る石と取られる石を見極める

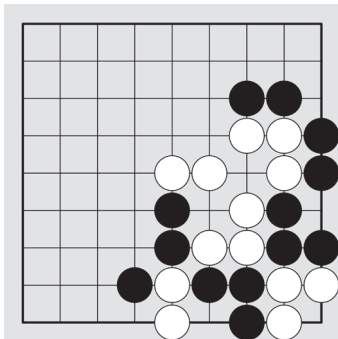
第 28 問



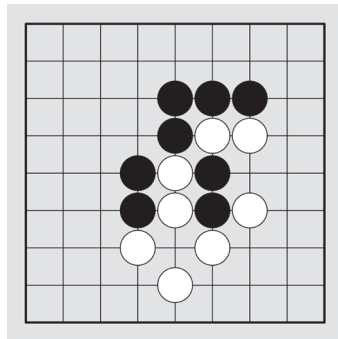
第 25 問



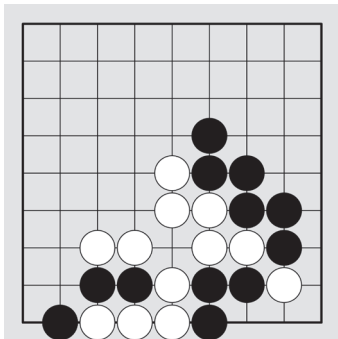
第 29 問



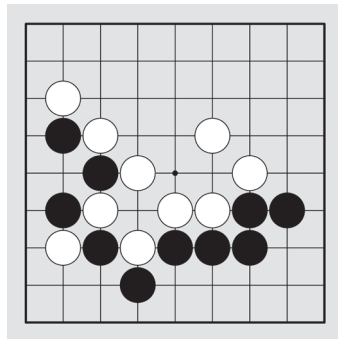
第 26 問



第 30 問

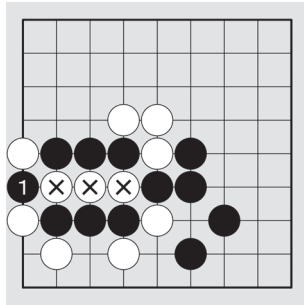


第 27 問

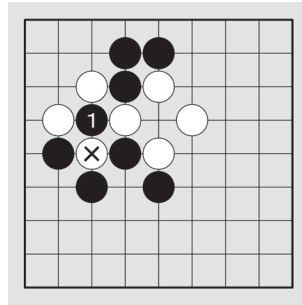


黒を一つ置いて白を取ってください

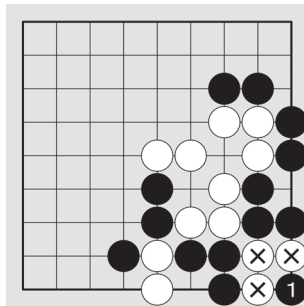
第 28 問



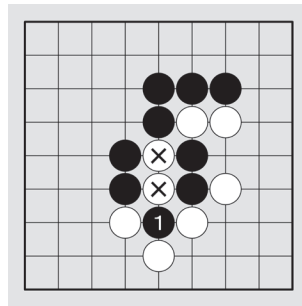
第 25 問



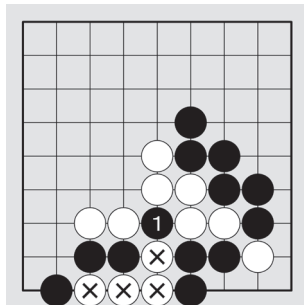
第 29 問



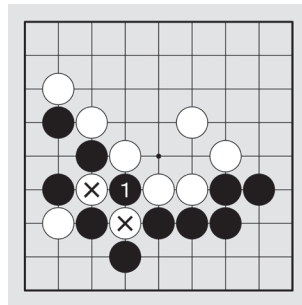
第 26 問



第 30 問

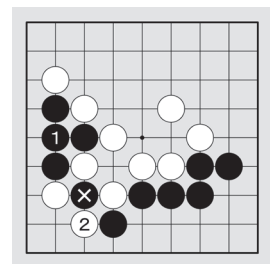


第 27 問

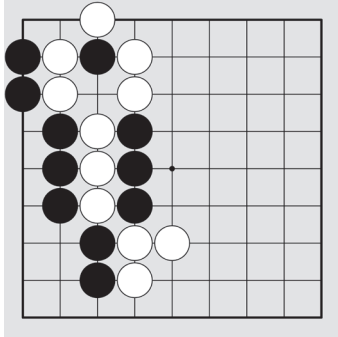


第 27 問 参考

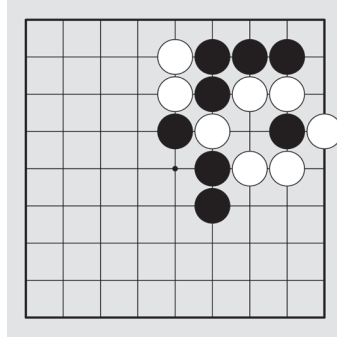
①につなげて助けるだけでは、②に置かれてⓧを取られてしまいます。正解図では白2子を一度に取ることで安全になった黒石も、優先して取るべき白石を取らないでいたために、逆に取られる結果となってしまいました。



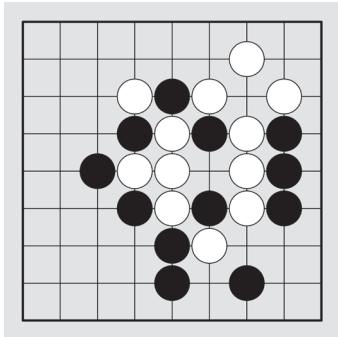
第 34 問



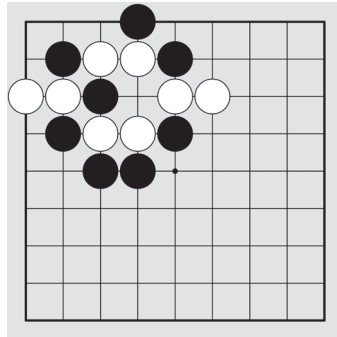
第 31 問



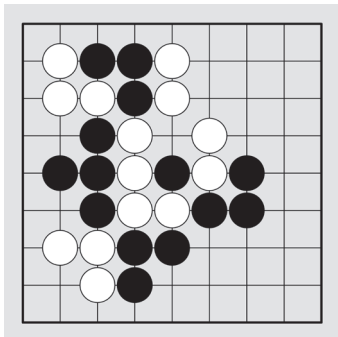
第 35 問



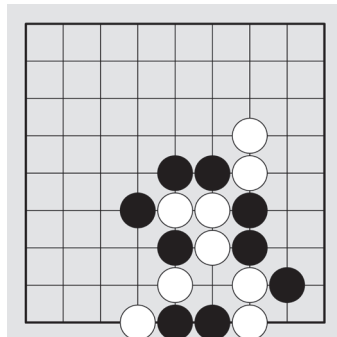
第 32 問



第 36 問

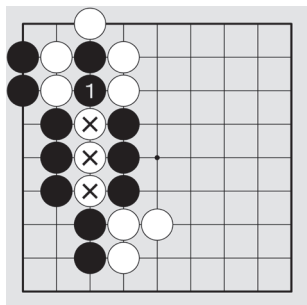


第 33 問

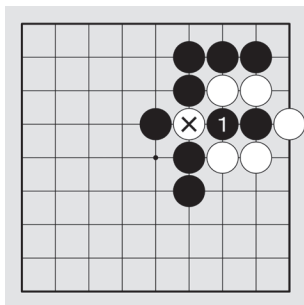


黒を一つ置いて白を取ってください

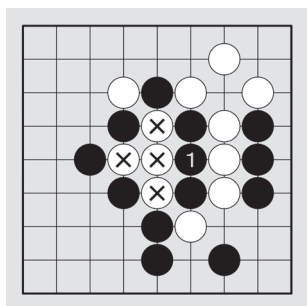
第 34 問



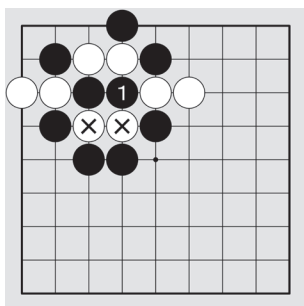
第 31 問



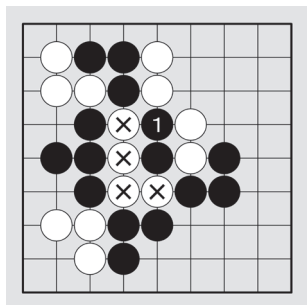
第 35 問



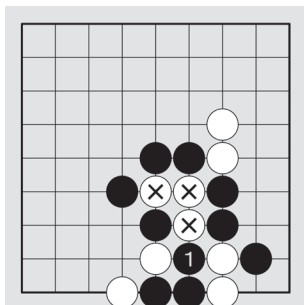
第 32 問



第 36 問

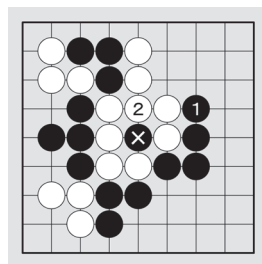


第 33 問



第 36 問 参考

①で大きな白を取ろうとする手は欲張りです。②で仲間につながりながら⊗を取られてしまうと、白の手数は4手もあるために、とてもつかまえることができません。相手の手数が少ないうちに取ってしまいましょう。



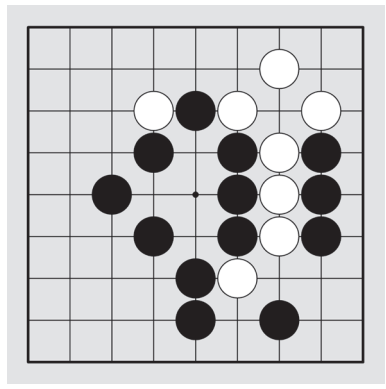
▼解説

第35問の正解図から⊗4子を取った状態が**1図**です。

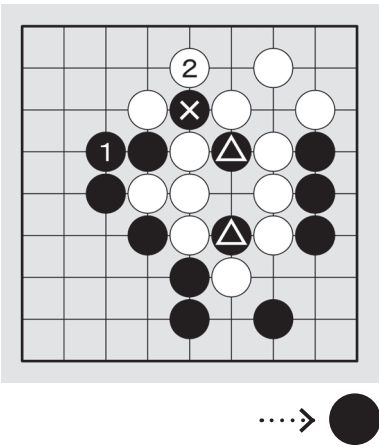
こうして相手(白)の石を取ってしまえば、自分(黒)の石から出ている線が増えて盤上に生き残ることができます。

たとえば、**2図**の①のように取ら

1図



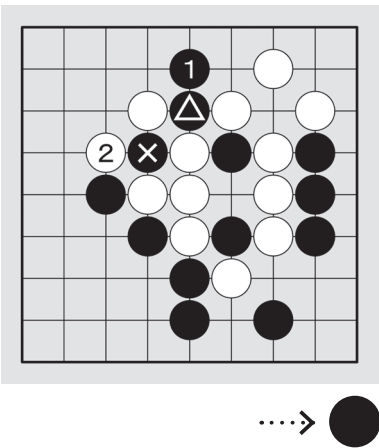
2図



れそうな石を逃げるだけでは、②で⊗を取られてしまいます。すると、逆に白から出ている線が増えてしまい、△が助からない石になってしまうのです。

3図の①に逃げたとしても、②で⊗を取られると**2図**と同じような結

3図



果になります。逃げたはずの①と△が白に取り囲まれて、さらに苦しい状況です。

黒にとっては**1図**が一番の状態で、次善策は**2図**、一番悪い手は**3図**となります。

囲碁とコンピュータ

碁盤が現在の19路になってから約2000年の歴史のなかで、数えきれない人が数えきれない対戦を重ねてきました。しかし、最初から最後まで全く同じ形で、同じ手順の対戦はないといわれています。

一説によると、囲碁のパターンや可能性は10の160乗あるともいわれ、コンピュータをもってしても解析できないほど無限に近いのです。

単純な考え方として、1手目を置く場所は19路盤の交点361カ所からたったの1カ所で「361分の1」となります。2手目は残り360カ所から1カ所を選ぶので「360分の1」となり、その後もそれぞれの可能性をかけていったものが囲碁の可能性になります。

そのうえ、囲碁には「取られた跡地にも置ける」

という特殊性があるので、さらに大きな数になりそうですね。しかし、ゲームとして意味のない手もあるので、それを引くと10の160乗程度に落ち着くということなのです。それでも、人類が究めるには気の遠くなる数に違いありません。

最近ではコンピュータの性能も上がっており、棋士に対して「置き碁4子（実力の弱いほうが予め4子置いた状態で対戦を始める）」のハンディで勝てるまじになってきました。それでも、コンピュータがハンディなしの「互先^{たがいせん}」で戦って棋士に勝つには、まだ時間がかかりそうです。

囲碁の盤面が宇宙にたとえられるのも納得ですね。10年後、20年後にどうなっているのが楽しみです。

囲碁入門ネクスト①〈9路盤〉

第2章

監修：棋士 水間 俊文

© NIHONKIIN All Rights Reserved.

〒102-0076 東京都千代田区五番町7-2

公益財団法人 日本棋院

☎ (03) 3288-8723

<https://www.nihonkiin.or.jp/>

本書掲載の文章・図版の無断複製・転載・印刷を禁じます。