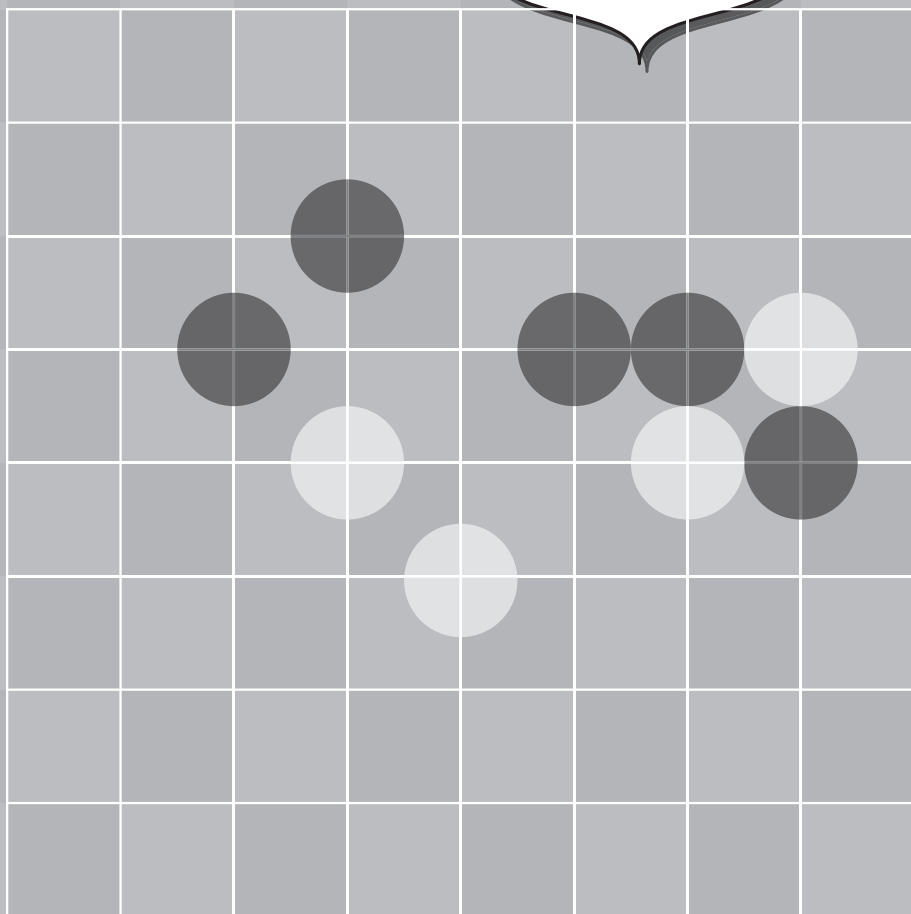


囲碁入門 ネクスト

9路盤



2

日本棋院

第1章

はじめに

『囲碁入門ネクスト①』で、上手に戦うコツはつかめましたか？ 「石の戦い」を活かしていけば、「どうすれば陣地ができるのか」「どうなれば終局なのか」が理解できます。

囲碁のルールを定めた「日本囲碁規約」の序文に、「この規約は対局者の良識と相互信頼の精神に基づいて運用されなければならない」という一文があります。囲碁は、盤上で戦いながらも相手を信頼することで初めて成り立つゲームなのです。特に、終局間際はこの精神が必要になります。

そこで、本書で学ぶことが「終局」です。上手に自分の陣地を作っていく、相手の陣地を認め合い、盤上に置きたい場所がなくなったことを確認すると初めて終局ができるのです。

まずは、模範碁の後半〜終局をご覧ください、進行のイメージをつかんでいただきます。そのあと、陣地作りや終局に必要なルールや考え方を解説で学び、練習問題で理解度を確かめてください。一度読んで、問題を解いただけではなかなかしつくり理解できないかもしれません。そのような場合は、何度でも繰り返し読んでみましょう。理解が深まるごとに、囲碁の世界を楽しむための土台ができていくのです。

上手に石を置くコツをつかんだ皆さまが、本書で陣地作りのコツと終局をマスターして最後まで楽しく囲碁を打てるようになることを願っております。

八段 水間俊文

目次

はじめに――2／『囲碁入門ネクスト①』の復習――4

第1章 模範碁へ中盤く終局――5

第2章 上手な終盤の戦い方――17

どちらの陣地でもない所「ダメ」――18／陣地の境界線を意識する――21／壁の弱点「ナナメ」に注意――29
壁の中の「置ける所」と「置けない所」を見分ける――37

第3章 助からない石――47

取られない石（生き石）と助からない石（死に石）――48／助からない石の扱い――55／助からない石がある
場合の得点計算――57／陣地（得点）を数えやすくする「整地」――58

第4章 特殊な形「コウ」と「セキ」――63

同じ形は繰り返さない「コウ」――64／終局間際のコウとバスの使い方――65／どちらが置いても損をする
形「セキ」――71

第5章 総合問題――79

おわりに――92

コラム……早打ちと長考派――16／「待った」はダメ！――46／対戦の記録「棋譜」――62／囲碁と落語――78

『囲碁入門ネクスト①』の復習

『囲碁入門ネクスト①』では、石の戦い方を学びました。

石はより多くの石とつながること
で強くなり、石が切れることで弱く
なっていくます。また、石から出
ている線が多ければ取られにくい強い
石ですが、周りに敵の石が増えて石
から出ている線が少なくなれば弱く
なり、線が1本も出ていない石は盤
上から取られてしまいます。

石の強さ

- ・石のつながり
- ・石から出ている線の数

簡単に石を取れる場合があります
し、先を読むことで上手に石を取る
技があることも学びました。

弱い側もただ取られるのを待つ

ではなく、他の石とつながることや
石を増やすことで、出ている線を増
やして弱い石を強くするのです。

そういった攻めと守りの攻防を繰
り広げた結果、盤上の石は2種類に
わかれます。

盤上の石

- ・盤上に生き残る石
- ・盤上から取り上げられる石

何もなかった盤面に、交互に石を
置いたり、石が取られたりすること
で「盤上には黒が多い所と白が多い
所」ができていきます。

そのような場所で着手禁止点や攻
防のコツ、技を適切に使って戦うこ
とで、「一方が石を置いても取られ
る場所」になります。これが、本書

で重点的に学ぶ陣地です。

石を取るか取られるかの戦いが終
わり、盤上の空き地がすべてどち
かの陣地で占められると終局です。
対戦者二人が終局に合意すれば、対
戦中に獲得した得点を計算して勝敗
を確認します。

本書で陣地の戦い方を理解して、
上手に終局を迎えてください。

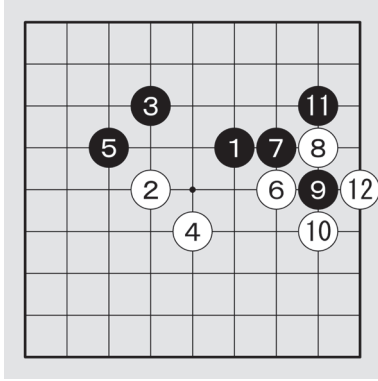
第1章

模範碁 〈中盤〜終局〉

はじめに『囲碁入門ネクスト①』
第1章の模範碁の続きとして、
中盤〜終局までの対戦の流れを解説します

模範碁

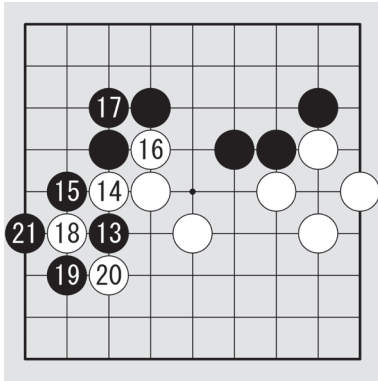
前半 1 図



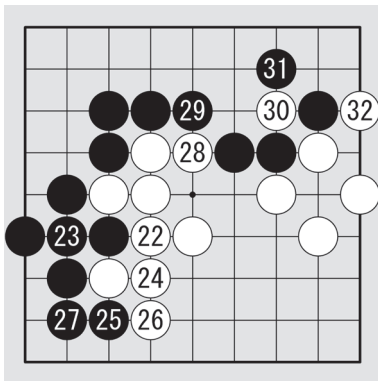
石の上の数字は置いた
順番を表しています



前半 2 図



前半 3 図

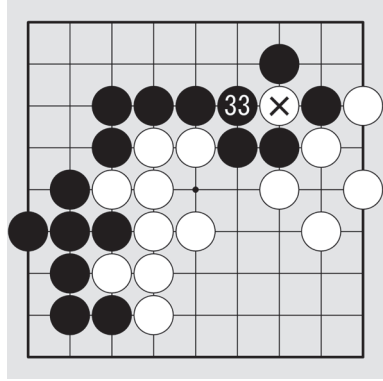


6 ページではテキスト 1 の模範碁 17 譜までを復習します。最初は 1 図の ①～⑥ のように、盤の端へ向かわないのが良い打ち方です。お互いの陣地の境界線を意識しながら置き、⑦ のように石がぶつかると戦いが始まります。白は ⑨ を取りました。

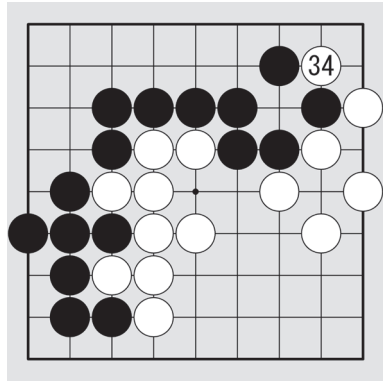
右側の石の取り合いの戦いにケリがつき、お互いの陣地が見えてきたので、空き地の多い左側に戦いが移りました。2 図の ⑬ はナナメの弱い石をつなげる大切な守りです。白は黒石を ⑱ で切り攻めようとしたしますが、⑳ で取られてしまいます。

上部から左一帯に黒の壁が、右下一帯に白の壁ができ、黒白それぞれの陣地ができてきました。あとは 3 図の ⑳ ㉑ のような細かい境界線のやりとりです。白は ㉓ で黒の傷を狙いましたが、㉔ が攻め返します。㉕ に対して、黒はどう応じるでしょうか。

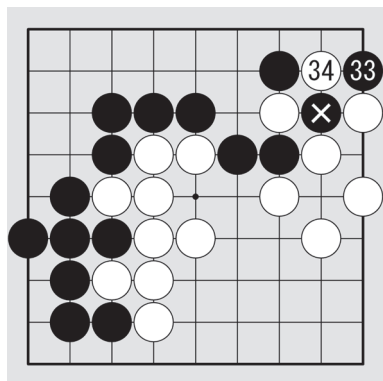
18 譜



19 譜



参考図



ここからが模範碁の後半です。黒が**18 譜**の**33**で白1子を取ったのは大切な一手です。この手で**33**近辺の石が**強くなり、黒の陣地をしっかりと固める**ことができました。

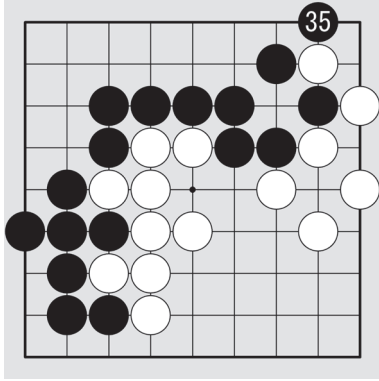
白としては、上側は黒が多い所なので、端の隙間から少しずつ黒の陣地へ入っていくことしかできません。

白は、少しでも自分の陣地を増やしながらか黒の陣地を減らそうと、**19 譜**の**34**まで入っていきました。ナナメで攻めにいくのは、石が仲間とながっていないので危険な状態ですが、敵が少ない所なら大丈夫そうです。そのうえ、黒1子をアタリにすることができました。

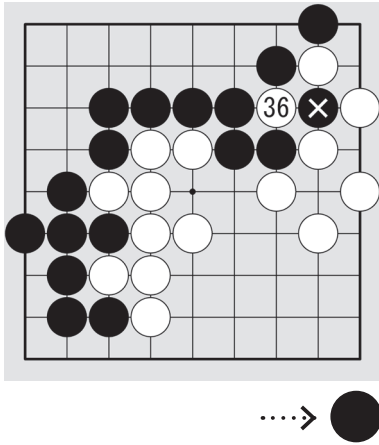
【参考】

参考図の**33**と置いて、白の進入を止めようとする手は危険です。次の手で**34**に置かれて、**X**が取られてしまうのです。これでは、黒の陣地を守っていた壁が崩されて、逆に白の陣地が増えてしまいました。欲張って損をしてしまう失敗例です。

20 譜



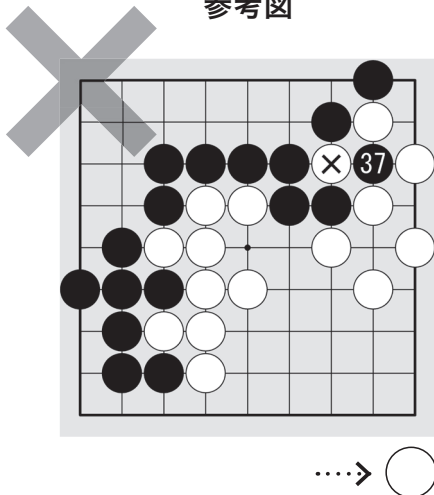
21 譜



黒は白のアタリにかまわず、**20 譜**で逆に白をアタリにしました。もし白を取ることができれば、守りを省いて陣地を増やすことができるのです。
守ることはもちろん大切ですが、守ってばかりではなかなかチャンスがつかめません。黒は勇気を持って攻めてみました。

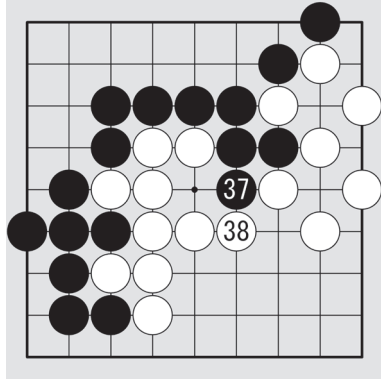
35を受けて、白は**21 譜**の**36**に置きました。**36**からは線が出ないので「着手禁止点」にもみえますが、同時に**36**の線をふさいでいるので「着手禁止点の例外」として置くことができます。
この形は「コウ」（下の参考図参照）なので、黒はすぐに**36**を取り返してはいけません。

参考図

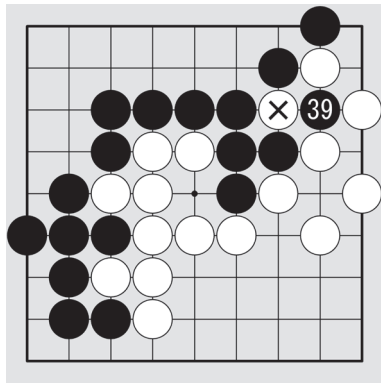


【参考】
黒がすぐ**参考図**の**37**で白を取り返すと、また**20 譜**の形に戻ってしまいます。このように同じ局面を繰り返す形がコウです。これでは永遠に**36**と**37**の繰り返しのため、コウの場合は**37**と置いてすぐに白を取り返してはいけないというルールなのです。

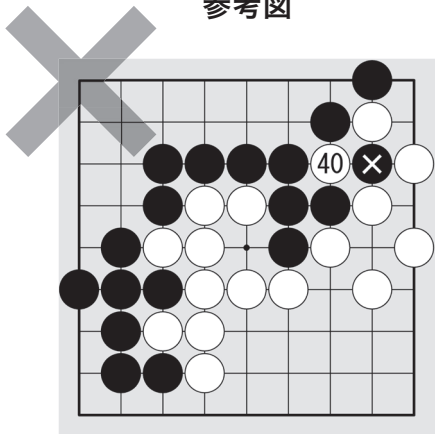
22 譜



23 譜



参考図

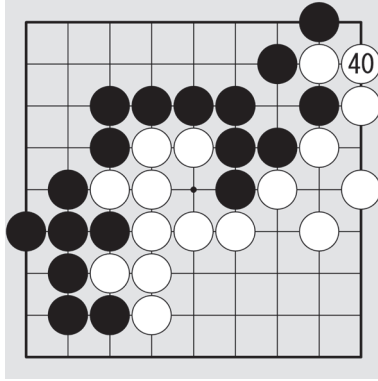


8 ページ参考図で説明したコウのルールにより、黒は右上の白をすぐ取ることはできないので、戦いを他の場所に移さなければなりません。そこで22譜の③7につながりながら、白の陣地に「入りますよ」と進み入っていました。白は入られないように、③8で隙間をふさぎ守ります。

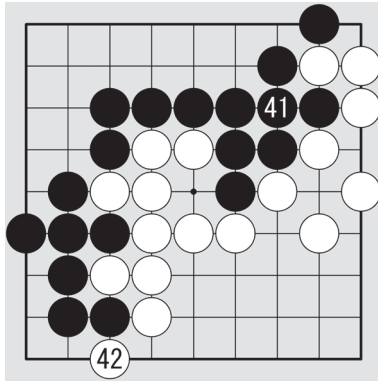
コウは一度局面が変われば、再び置いて取り返すことができます。③8と局面が進んだため、黒は晴れて23譜の③9のコウで白を取りました。23譜の局面が、20譜の状態から変わっているのがわかります。このようにして、コウを戦いながらも局面を進めることができます。

【参考】
23譜③9で白を取ったあと、白が参考図の④0で黒を取ると、再び22譜の状態に戻ってしまいます。これもまたコウなので、参考図の④0はルールにより置けない場所となります。一度他の所へ置きましょう。コウは難しいので徐々に慣れてください。

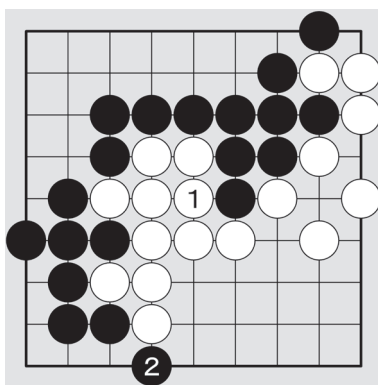
24 譜



25 譜



参考図

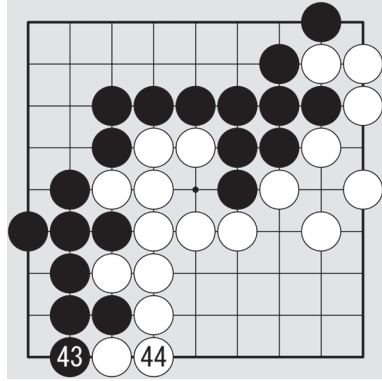


白はアタリの石を取られないように、**24 譜の④0**につないで助けることにしました。アタリの石は周りにいる仲間とつながることで、強くすることができます。白が他の場所に向かうと、黒に**④0**の場所へ置かれて白石は取られ、右上が黒の陣地になってしまふところでした。

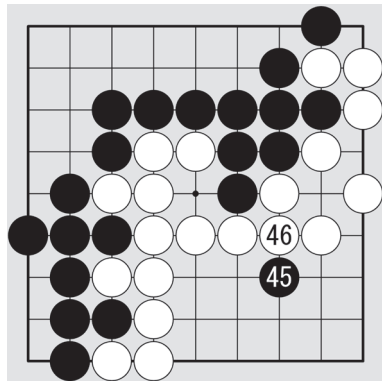
黒にもまだアタリの石が残っていました。コウの形をいつまでも残しているのは、終局することができません。黒は**25 譜④1**につなぐことで**コウを解消して終わらせました**。これでコウはなくなり、安心です。白は、まだ陣地の境界線が決まっていない**④2**に向かいます。

【参考】
参考図①は白と黒の壁の隙間にある「ダメ」という所で、置いてもお互いの陣地に変化はないので、置く**必要がありません**。一方、黒が**②**に置くと、白の陣地を減らして黒の陣地を増やすことができます。**25 譜④2**と陣地の差を比べてみましょう。

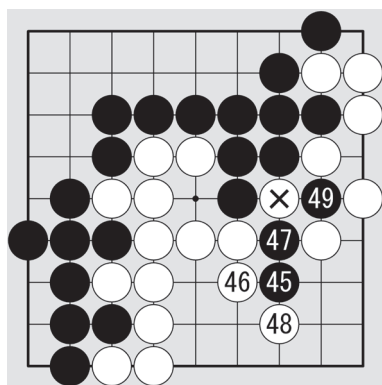
26 譜



27 譜



参考図



26 譜の④③は、白をこれ以上陣地に入れないように止めつつも、白石をアタリにする一石二鳥の手でした。④④は大切な守りで、**ナナメの弱点を周りの仲間とつながることで補強**しました。

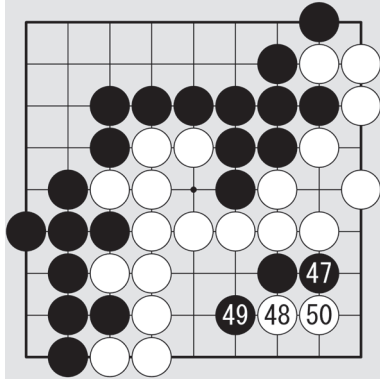
これでお互いの陣地の境界線が決まってきた、終局も間近です。

しかし諦めきれない黒は、右下の白の陣地を奪おうと**27 譜の④⑤**に飛び込んでいきました。このように入ってきた黒石を最終的に取れなかったり、逆に白石が取られたりすると、最初の白の陣地は雲散霧消してしまいます。④⑥**につながる一手が、白の大切な守り**となります。

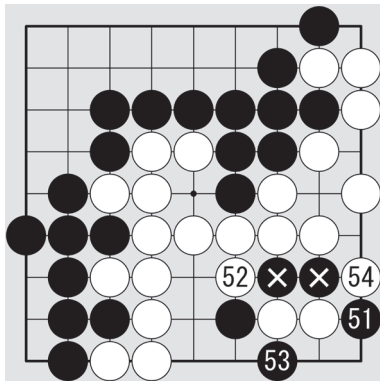
【参考】

なぜ、**27 譜の④⑥**につながる手が大切なのでしょうか。たとえば、**参考図の④⑥**のように黒石を取りにくくと、④⑦の「切り」から④⑨に置かれて、④⑩が取られてしまうのです。こうなると、白の陣地は見る影もなくなってしまう。

28 譜

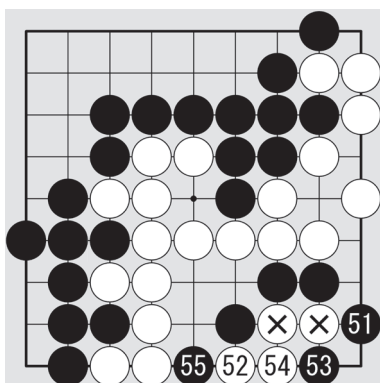


29 譜



……> ●×2

参考図



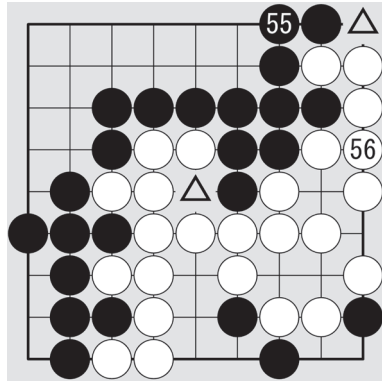
……> ○×4

黒は**28 譜**の**47**から壁を増やしている、白の陣地の中に黒の陣地を作ろうとしています。黒に陣地を作られると、当然その分だけ白の陣地は減ってしまいます。白はそうさせまいと**48**に踏み込みました。
 黒は**49**で白を閉じ込めようとし、白も**50**で応戦します。

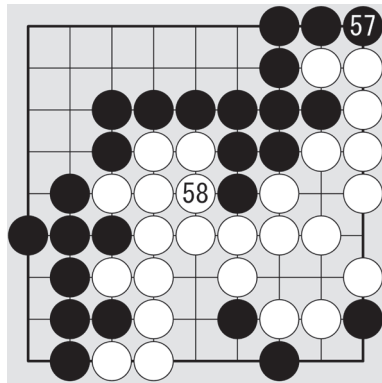
こうなると取るか取られるかの戦いで、相手を取ったほうが陣地を作ることができません。黒は**29 譜**の**51**から白2子の手数を縮めますが、**52**も黒を切りながら手数を縮める要所。**54**で白が一步先に黒を取りました。
 黒は弱い石ばかりで、これ以上白の陣地で戦えないと判断しました。

【参考】
 白2子を助けようと、**参考図**の**52**のように下から黒を攻めるとどうなるでしょうか。黒は『囲碁入門ネクスト①』で学んだ「オイオトシ」で、**53**から追いかけて**54**と逃げた白を、**55**で一気取る事ができました。
 こうなると右下は黒の陣地です。

30 譜

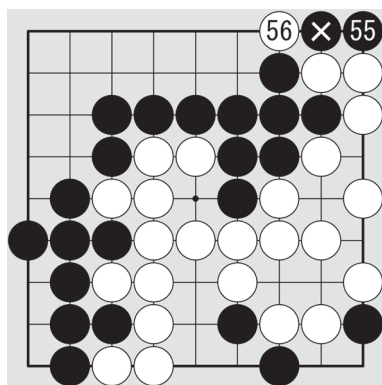


31 譜



⑤⑨/パス→⑥⑩/パス

参考図



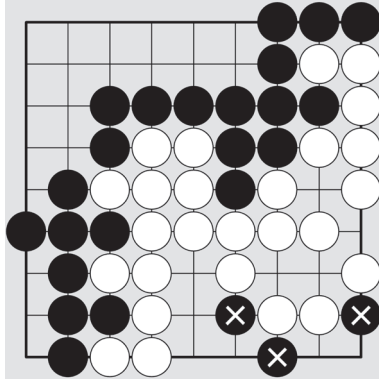
…→ ●×2

30 譜の⑤⑥は、将来的にアタリになる石を仲間とつなげて安全な壁にしておく「手入れ」になります。これで、取るか取られるかわからない石がなくなり、陣地の増減が起こる場所はなくなりました。あとはどちらの陣地でもない「ダメ」(△)の処理をして、終局を目指します。

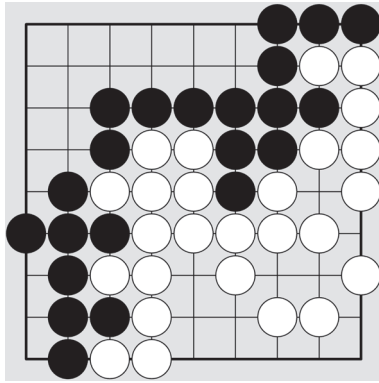
31 譜の⑤⑧のように、ダメは最後に詰めて処理をしました。黒は「もう置く所がない、これ以上石を置く」と損をする」と判断して、パスを宣言します。白も同じように考えてパスが連続すると終局です。盤上に問題点がないことを確認したら、対戦中に獲得した得点を計算します。

【参考】
 もしも30 譜で「手入れ」を怠って、「ダメを詰めてしまおう」と参考図の⑤⑥に置くとうなるでしょうか。黒2子はアタリの状態なので、⑤⑥で取られてしまいました。終盤だからと気を抜かずに、慎重に手入れを行います。

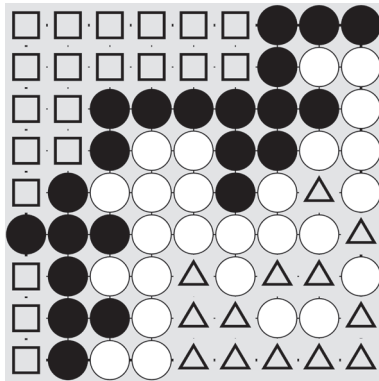
32 譜



33 譜



34 譜



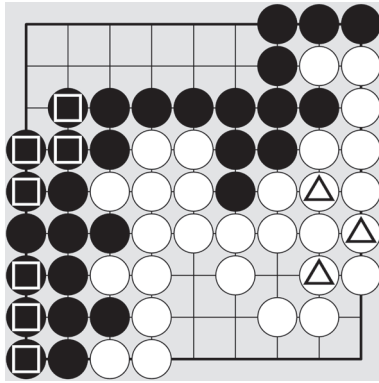
●×7子 ○×3子
 黒が取ったアゲハマを○×子で、白が取ったアゲハマを●×子で表しています

お互いの同意の下に終局をしたので、いよいよ得点計算になります。まず行うことは、盤上に残された「助からない石」を相手が取り除き、アゲハマと足すことです。32 譜の○×が助からない石となります。助からない石を取り忘れると、せっかくの陣地が減ってしまいます。

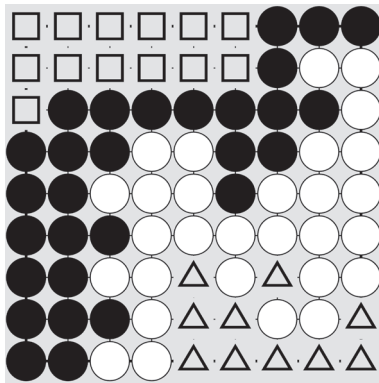
助からない石を取ると、33 譜のように黒の陣地と白の陣地がすっきりします。『囲碁入門』のテキストでは、得点計算の方法を「陣地 + 対戦中に取った相手の石（アゲハマ）＝得点」と説明しました。その計算方法で数えると、結果は下記ようになります。

34 譜
黒の得点
 陣地○20 + アゲハマ3 = 23 目
白の得点
 陣地△13 + アゲハマ7（助からない石3含む） = 20 目
黒の3目勝ち

35 譜



36 譜



35 譜では、手早く得点集計ができる「整地」という方法を紹介します。

まず、アゲハマを相手の陣地に埋

めます。得点計算の時に、黒が取っ

た白石（アゲハマ）は白の陣地に埋

めて、相手の得点を減らす材料にし

ます。同様に白が取った黒石（アゲ

ハマ）は黒の陣地に埋めて、黒の得

点を減らす材料にします。アゲハマ

を埋める場所は、35 譜の◻△のよう

に半端で小さい陣地から埋めていき

ましょう。整地を終えた図が36 譜で

す。

黒の陣地◻13目

白の陣地△10目

黒の3目勝ち

整地をせずに計算した34 譜の結

果と、整地をした36 譜の勝敗結果に

違いがないことがわかります。

整地のポイント

- ・ 終局をしたら、助からない石を取り除いてアゲハマと足す
- ・ アゲハマを相手の陣地に埋める（黒石は黒の陣地に、白石は白の陣地に埋める）。
- ・ 半端で小さい陣地から埋めていく
- ・ 相手の陣地に埋めきれないアゲハマは、そのまま得点として数える

慣れてくると、石を埋めて整地をしたほうが数える得点が減り、手間が省けて便利になります。

模範碁に出てきた「コウ」「ダメ」「助からない石」「整地」については、このあと詳しく解説します。

早打ちと長考派

囲碁は二者が黒石と白石を交互に置いていきますが、自分が石を置く番のことを「手番てばん」といいます。

この手番の時にあまり時間をかけない人を「早打ち」といい、逆に手番がくるたびにじっくりと考える人を「長考派ちようこうはい」といいます。

性格や盤面の緊迫度合によっても当然変わってきますが、傾向としてはどちらかに分類されることが多いでしょう（ちなみに私は長考派です）。

囲碁には考えてわかる分野と、考えてもわからない分野があります。本来ならば、「わかる所でじっくり考える」「わからない所はどうせわからないのだから早めに決断する」というのが理想です。しかし、「わからない所だからこそ解明したい」と考えるのも人間らしいことではないでしょうか。

ただ、手番のたびに長考していたのでは何時間あっても対戦が終わらないでしょうし、相手も疲れてしまいます。一生に一局の対戦ならまだしも、普通は一局終わればまた次の対戦ができます。

特に皆さまは囲碁を上達するために励んでいる状況ですから、あまり一局一局、一手一手にこだわらず、多くの対戦を経験することでさまざまな発見をしてください。

適度な対戦時間の目安は、9路盤なら20分前後、19路盤なら1時間程度がよいでしょう。対戦相手とのリズムを乱さない程度に、「適切な局面で適度な時間だけ考える」ことを心掛けると、気持ちよく囲碁を楽しめるようになるでしょう。

囲碁入門ネクスト② 〈9路盤〉

第1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。