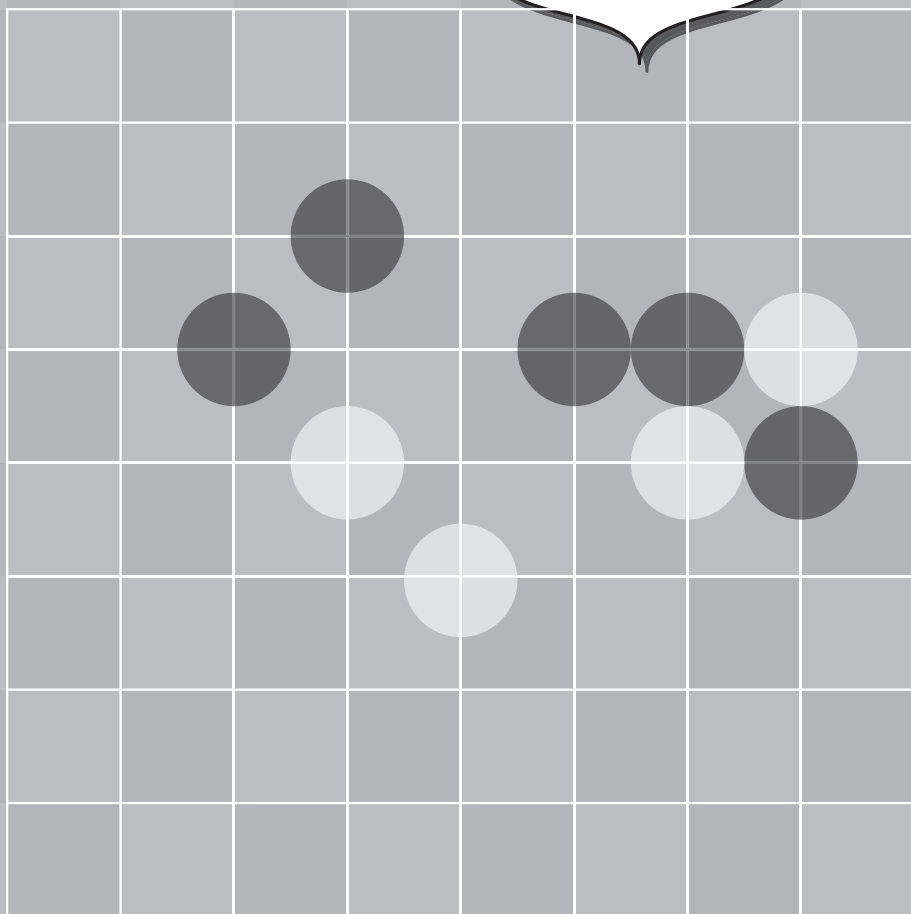


# 囲碁入門 ネクスト

9路盤



2

日本棋院

第2章

# 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

同じ形は繰り返せない「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

## 第2章

# 上手な終盤の戦い方

おおまなか流れがわかったところで、  
どちらの陣地でもない所「ダメ」と、  
陣地を上手に作るコツを解説します

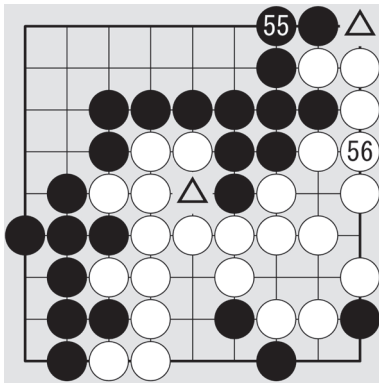
# どっちらの陣地でもない所「ダメ」

「駄(≡つまらない)目(≡交点)」とは文字のとおり、「何の役にも立たず、陣地にもならないつまらない所」という意味です。盤上では、**お互いの陣地と陣地の境界にある空き地を指します。**

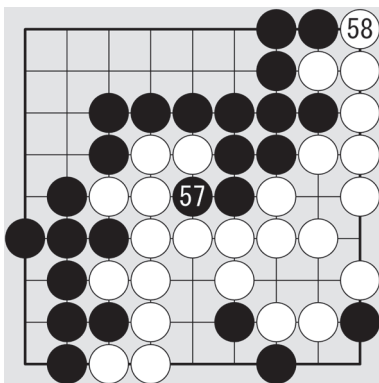
**ダメの条件**

- ・ 黒白どちらの陣地(得点)にもならない所
- ・ 黒白どちらが置いてても石の取り合いに変化が起らない所
- ・ 黒と白が交互に置いていくかぎり陣地の増減がない所

1 図



2 図



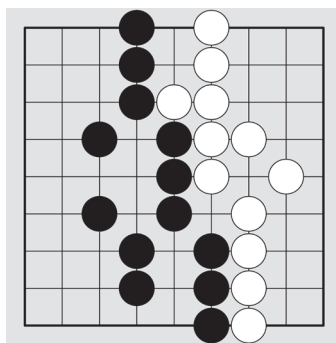
さきほどの模範碁を1図に再掲します。△の場所が「ダメ」でした。白黒どちらが置いててもお互いの陣地には増減がない所なので、対戦の途中に石を置く必要はありません。対戦の最後に埋めていきます。

たとえば2図の57(58)の進行でも、

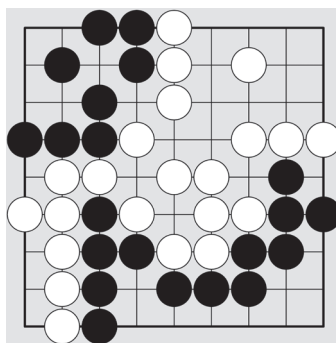
逆に57(58)の進行でも、お互いの陣地や石の取り合いには影響がありません。ダメは白黒どちらが置いてても、陣地に変化がないのです。しかし、ダメを残して終局すると得点が数えにくいので、対戦の最後に黒と白が交互に石を置いて埋めます。

ダメを見つけて  
その場所に△を書いてください

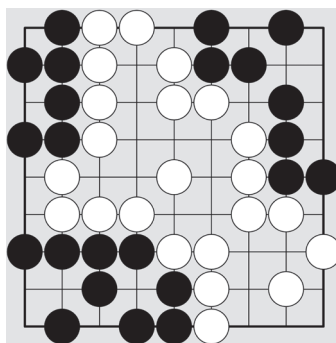
第1問



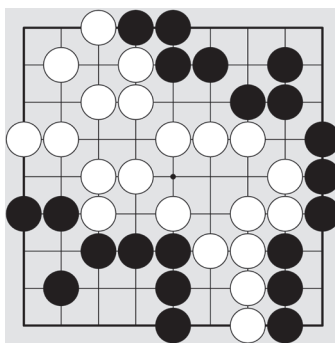
第2問



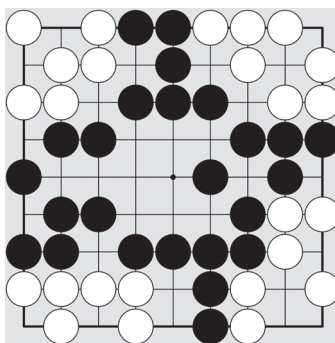
第3問



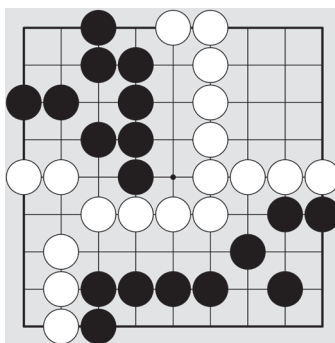
第4問



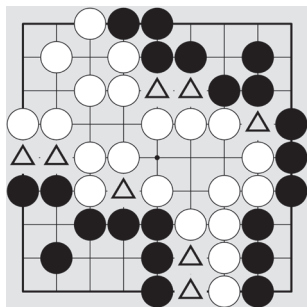
第5問



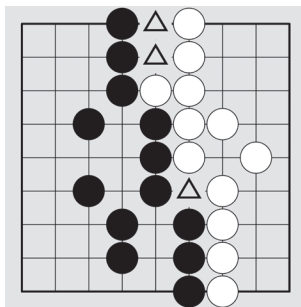
第6問



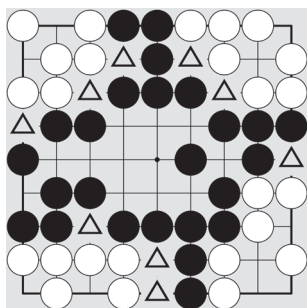
### 第4問



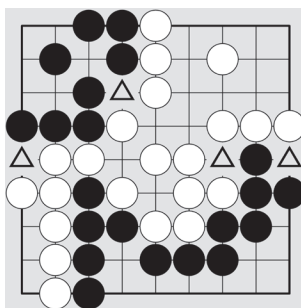
### 第1問



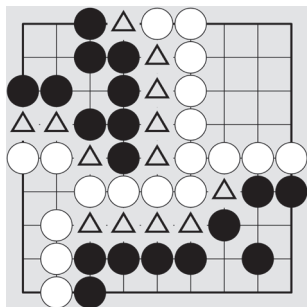
### 第5問



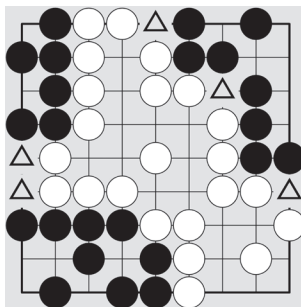
### 第2問



### 第6問

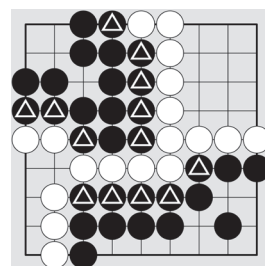


### 第3問



#### 第6問 参考

すべてのダメ△に黒が置いた図です。▲を置いたことで黒の陣地は増えていませんし、白の陣地も減っていません。白が△にすべて置いたとしても同じ結果です。このようにお互いの陣地に関係のない場所がダメになります。



# 陣地の境界線を意識する

しっかりと陣地を囲い合い終局をするためには、お互いの陣地の「境界線争い」が大切になります。陣地の境界線が決まっていらない隙間に、「自分の陣地を増やそう」「相手の陣地を減らそう」と石を置きながら、お互いの壁を作って陣地を確定させていくのです。

陣地を確定していく際に、意識するとよい言葉があります。

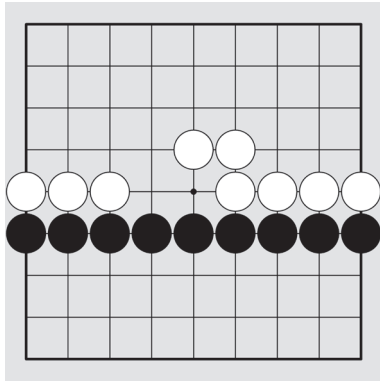
**陣地の境界線で意識する言葉**

- ・「入れてください」
- ・「入らせません」

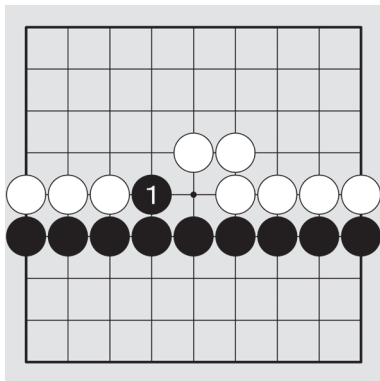
相手の陣地を減らそうとするほうは「入れてください」と攻める気持ちを持ち、自分の陣地を守るほうは「入らせません」と進入を防ぐ気持ちを持ちましょう。

す。一方、黒の壁がある下のほうには黒の陣地ができそうです。**その間の境界線の隙間が大切**なのです。次の手が黒番の場合は、どう攻めるでしょうか。白の壁の隙間を狙って、**2図の①**が線伝いに「入れてください」と進入する手になります。

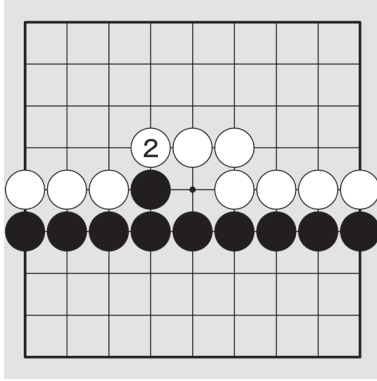
1図



2図

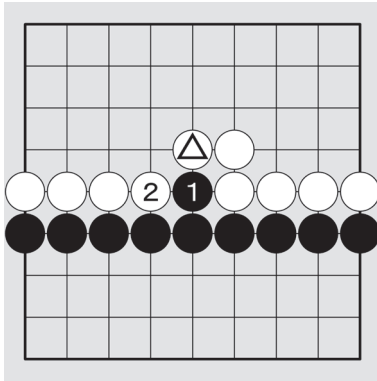


3 図



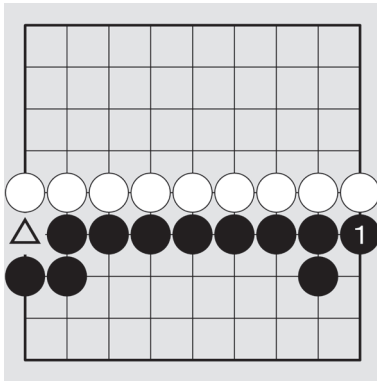
白は当然「入らせません」と、**3** 図の②で黒の進入を止めます。ちなみに、**4** 図の①から白の陣地に入ろうとしても、すでに△が待ち構えていてそれ以上は入れません。次の手で②と置かれ、白に広く陣地を作られて損をしてしまいます。**3** 図よりも**4** 図のほうが、白の陣地が一目増えているのがわかります。

4 図



境界線を攻める時には、**相手**が待ち構えていて入る隙間のない所へ向かわないようにすることです。**5** 図の①は、黒の「入らせません」という手です。△は先に黒の壁があるため、守りは不要です。石を置いていくことで壁の境界線の隙間を埋めていき、最終的に隙間のない壁ができて陣地が完成すれば、

5 図



ば、無事に終局を迎えることができます。

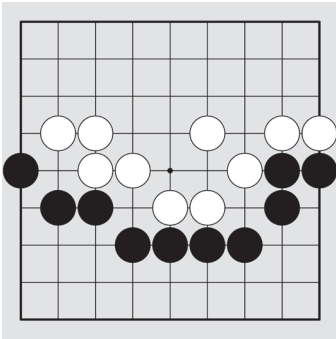
**終盤で上手に戦うコツ**

- ・境界線を攻める時は、相手が待ち構えていない隙間から線伝いに入る
- ・境界線を守る時は、隙間に石を置いて防ぐ
- ・守りが不要な所には置かない

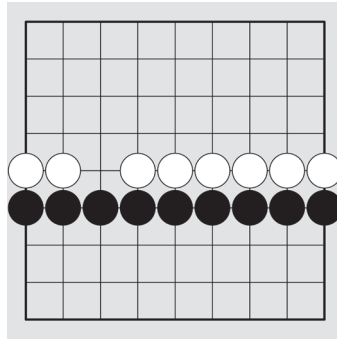


黒を一つ置いて  
白の陣地を減らしてください

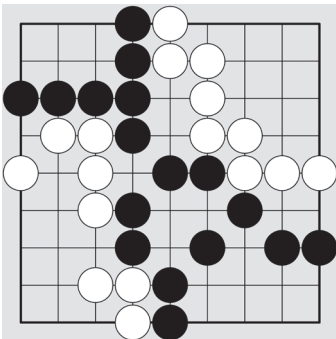
第 10 問



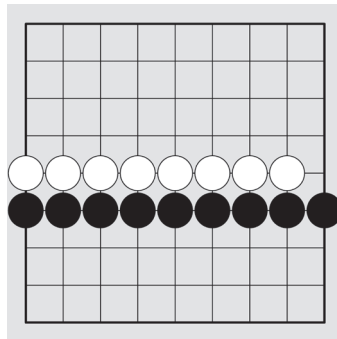
第 7 問



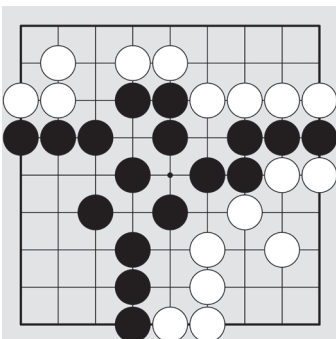
第 11 問



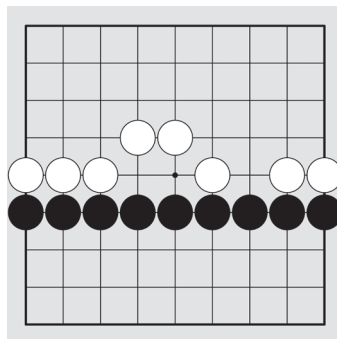
第 8 問



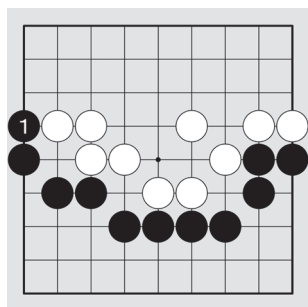
第 12 問



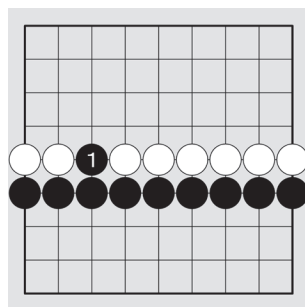
第 9 問



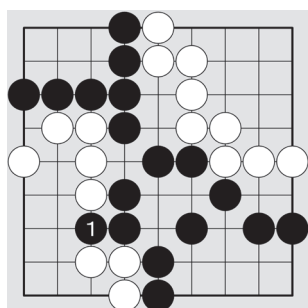
### 第 10 問



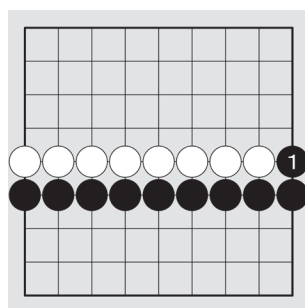
### 第 7 問



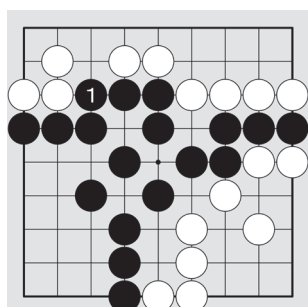
### 第 11 問



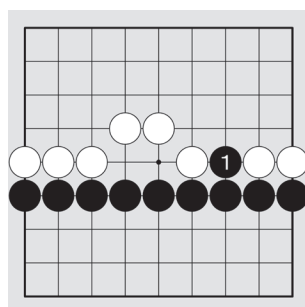
### 第 8 問



### 第 12 問

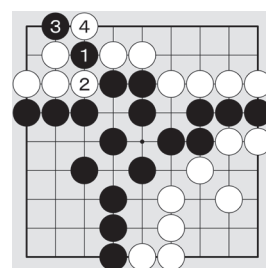


### 第 9 問



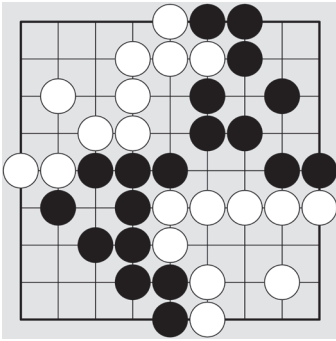
#### 第 12 問 参考

①まで進む手は失敗です。②でナナメを切られると①は孤立してしまい、④に置かれて取られてしまいました。また、①で正解図以外の所に置くと、白に②へと置かれて白の陣地が1目増えてしまうのです。

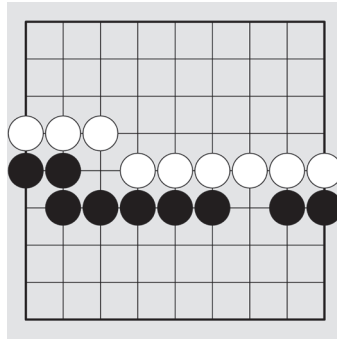


黒を一つ置いて  
黒の陣地を増やして  
ください

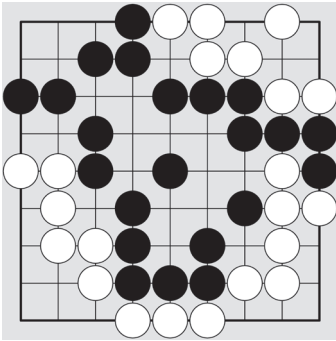
第 16 問



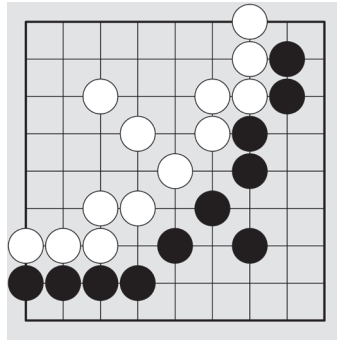
第 13 問



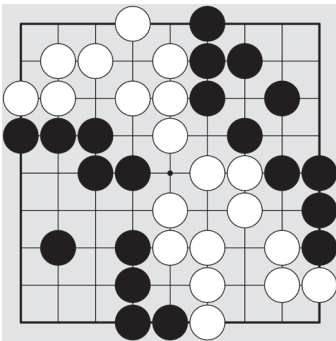
第 17 問



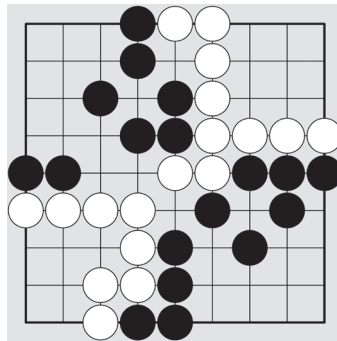
第 14 問



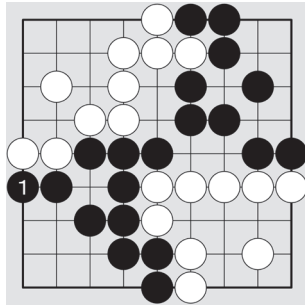
第 18 問



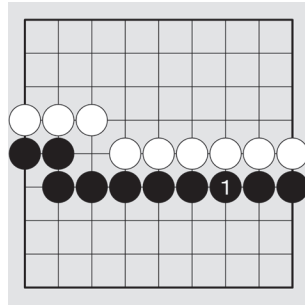
第 15 問



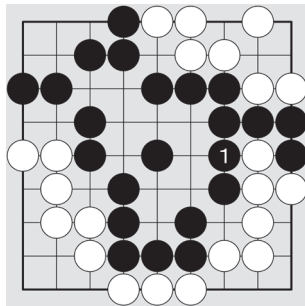
### 第 16 問



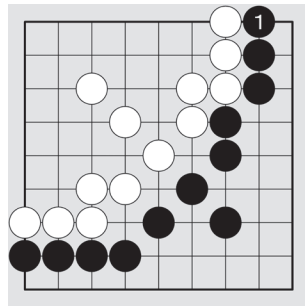
### 第 13 問



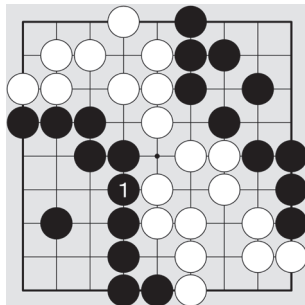
### 第 17 問



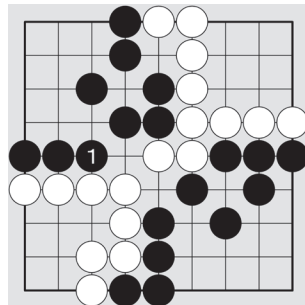
### 第 14 問



### 第 18 問

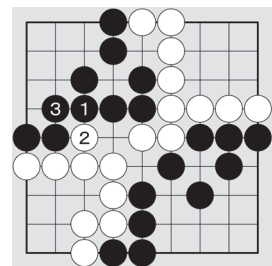


### 第 15 問



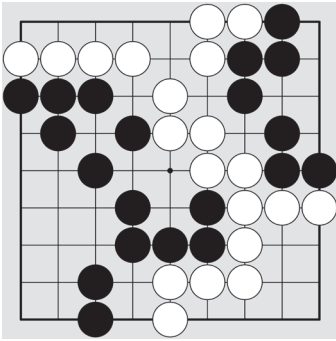
#### 第 15 問 参考

①と控えめに置くと、黒の陣地が減ってしまいます。さらに②で黒2子を狙われると、③の守りが省けず、また陣地が減ってしまいました。正解図と比べて大きく損をしています。相手との境界線ギリギリまで壁を作りましょう。

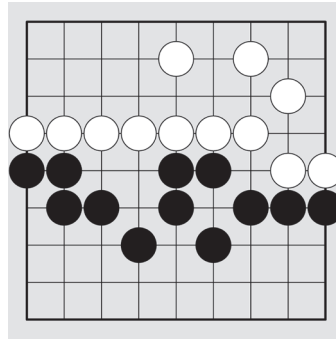


黒を一つ置いて  
黒の陣地を増やしてください

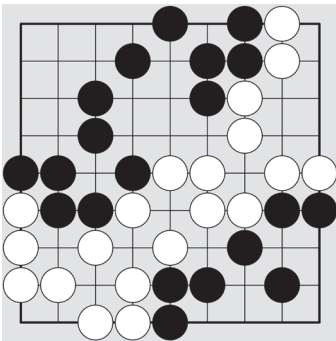
第 22 問



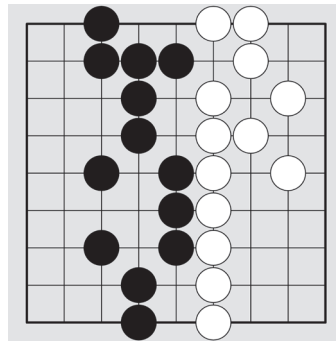
第 19 問



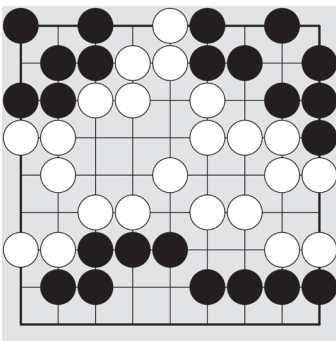
第 23 問



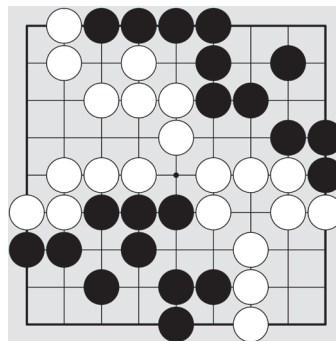
第 20 問



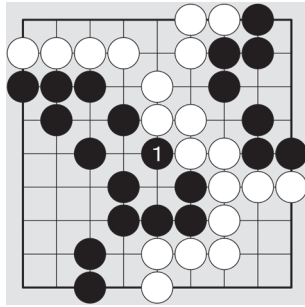
第 24 問



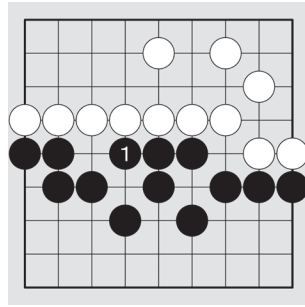
第 21 問



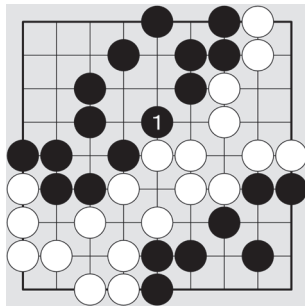
### 第 22 問



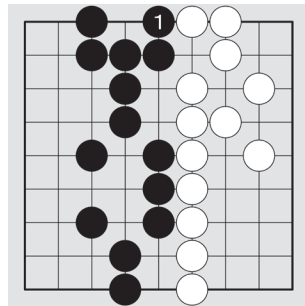
### 第 19 問



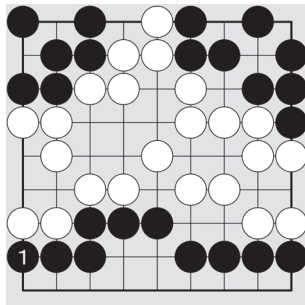
### 第 23 問



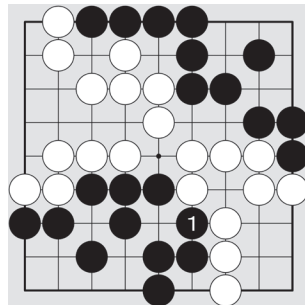
### 第 20 問



### 第 24 問

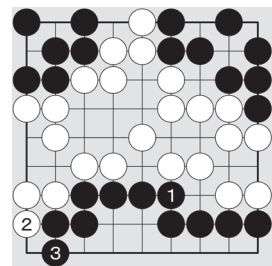


### 第 21 問



#### 第 24 問 参考

①は守る必要のないダメでした。その際に②に入られると、黒は③でつながりながら壁を増やすしかありません。黒の陣地が、正解図よりも2目減ってしまいました。ダメに無駄な1手を使わないように見極めましょう。



# 壁の弱点「ナナメ」に注意

対戦が進んで「陣地の壁ができた」  
と思っても、安心してはいけません。  
いくら線をふさいだと思っても、そ  
の壁が頑丈でなければ意味がありま  
せん。弱点を相手に突かれて、もろ  
くも壁が崩されてしまうことがある  
のです。

逆にいえば、「相手の壁の弱点を  
突いて崩すことも重要」ということ  
になります。特に終盤になると石が  
増えて入り組んでくるので、チャン  
スもピンチも数多く出てきます。自  
分の壁を守って、相手の壁の弱点を  
狙いましょう。

## 弱い壁の判断方法

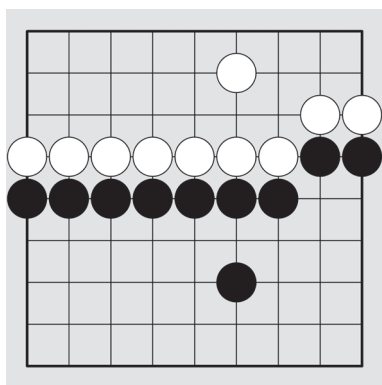
- ① 壁に隙間がある
- ② ナナメなど仲間の石につな  
がっていない場所がある
- ③ 壁の石の手数が少ない

①のような壁は、相手にすぐに進  
入されてしまいます。②と③は、「手  
数が少なく、完全につながってい  
ない石」に注目することが大切で  
す。特に気をつけるべき所がナナメ  
です。ナナメの石は他の仲間とつな  
がっていないので、相手に切られる  
可能性の高い「弱い石」なのです。

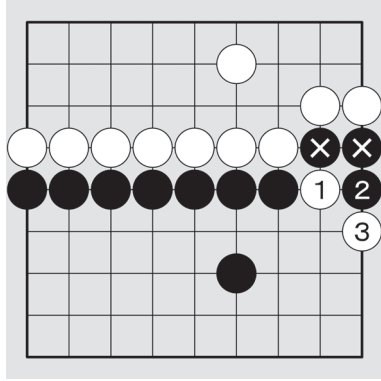
つながっていないうえに手数が少  
ないナナメの弱い石は、油断をして  
いると相手に切られて取られてしま  
います。

1図をご覧ください。中央に白と  
黒の壁がありますが、黒の壁は丈夫  
でしょうか。

1 図



## 2図



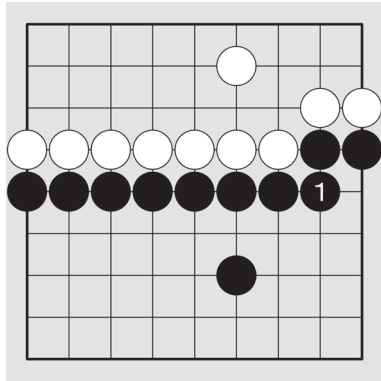
……→ ●×3

白に**2図**の①と切られると、黒は大変です。黒2子を助けようとして②に逃げても、盤の端は出ている線が少ないので、③でまとめて取られてしまいました。

こうなつては黒の陣地が破られたうえに白の陣地を増やされて、散々な目にあつてしまいます。

黒は、白に切られる前に**3図**の①

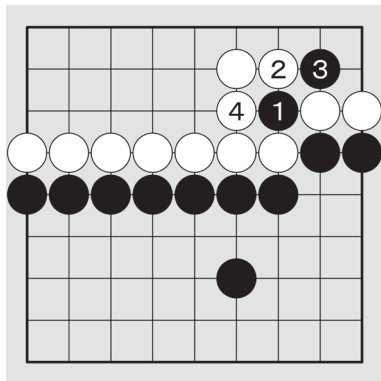
## 3図



でつながつて守る手が必要でした。**3図**の①のように、他の仲間とつながつて相手に取られないだけの線を増やすことができれば、しっかりした壁で陣地を守ることができます。

ちなみに**4図**の①で白のナナメを狙うのは、白2子の手数が多いため、①が取られて不発に終わります。相手への攻めや陣地を増やすことが大

## 4図



……→ ●

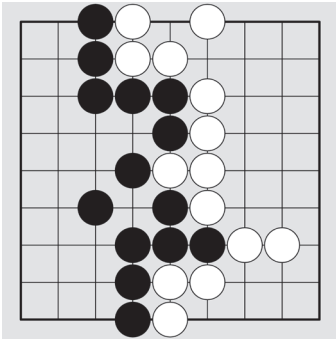
**終盤で上手に戦うコツ**

- ・ナナメで弱い壁の石は、他の仲間につないで守る
- ・相手の弱い壁はナナメを切つて攻める

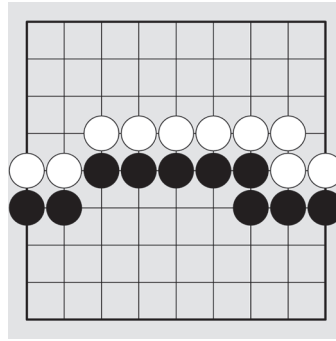
切な一方で、陣地を守ることも大切なのです。



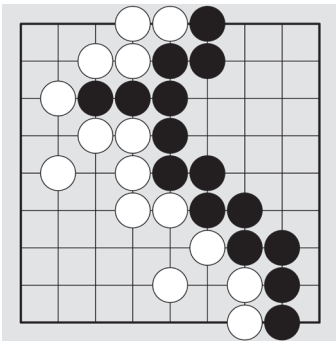
第 28 問



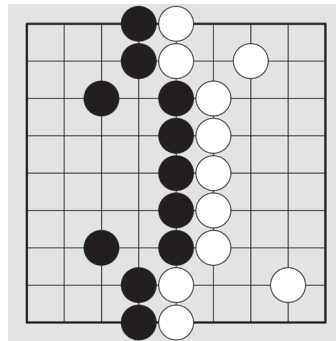
第 25 問



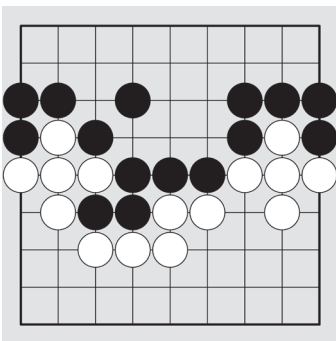
第 29 問



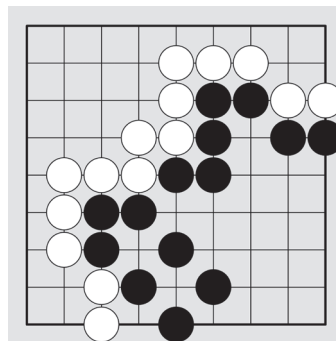
第 26 問



第 30 問



第 27 問

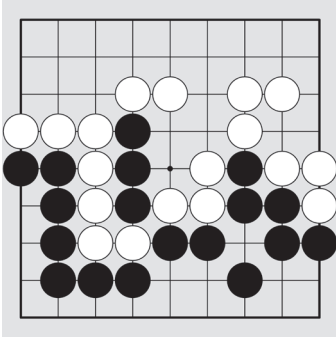


黒番です。3手先まで置いて  
壁の弱点から白を取ってください

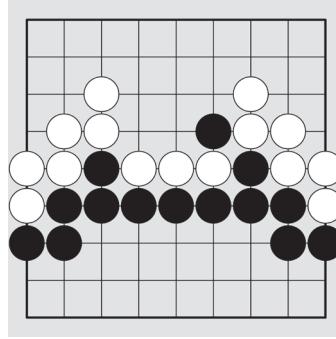
黒を1手目とする3手読みです。  
①②③まで書いてください。  
白の最善の受けを考えて攻めましょう



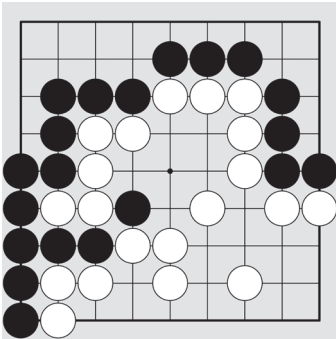
第 34 問



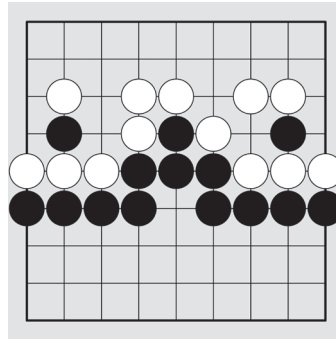
第 31 問



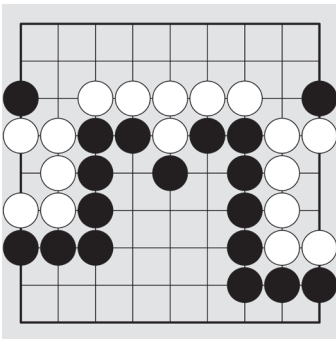
第 35 問



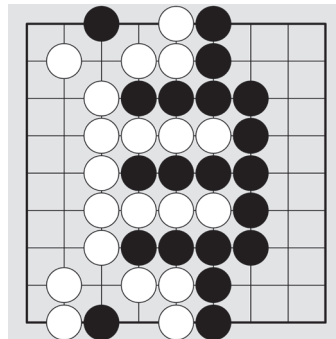
第 32 問



第 36 問

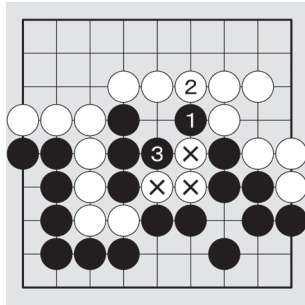


第 33 問

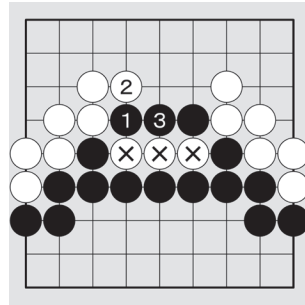


黒番です。3手先まで置いて  
壁の弱点から白を取ってください

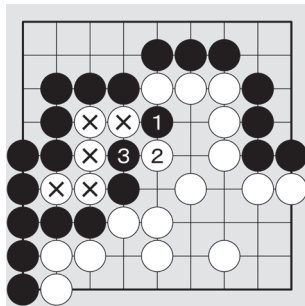
### 第 34 問



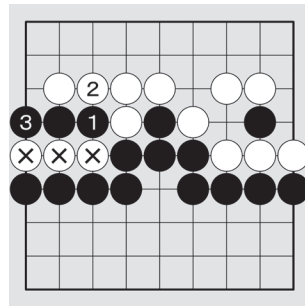
### 第 31 問



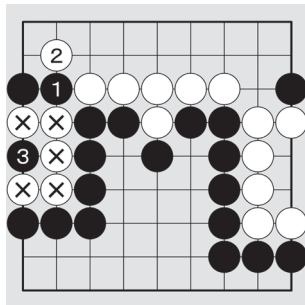
### 第 35 問



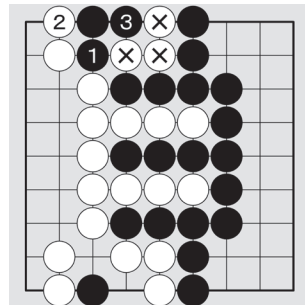
### 第 32 問



### 第 36 問

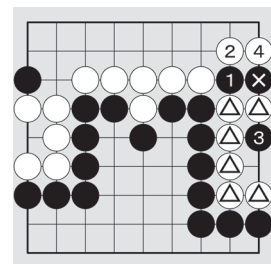


### 第 33 問

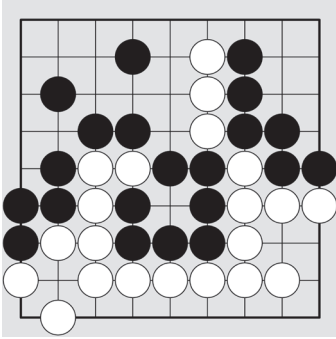


#### 第 36 問 参考

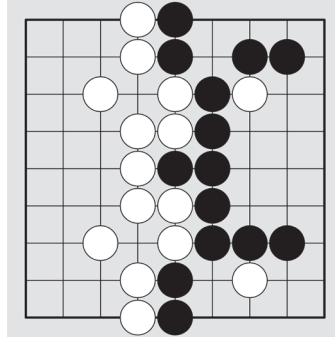
①に切って△を狙うと、②から押さえ込まれてしまいます。  
③で取りに追いかけても、④で黒2子が先に取りられてしまいました。相手を攻める時には、手数が少ない石を見極めて狙いましょう。



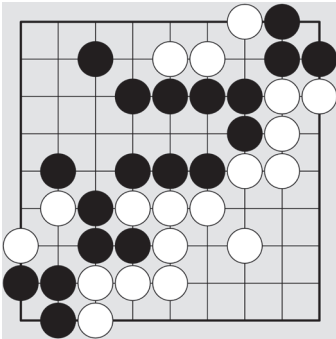
第40問



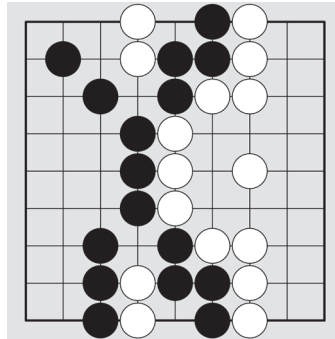
第37問



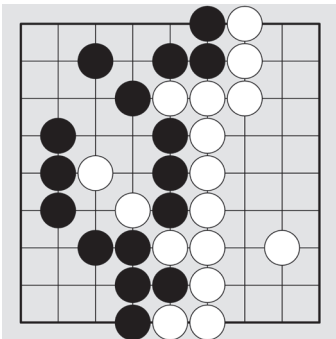
第41問



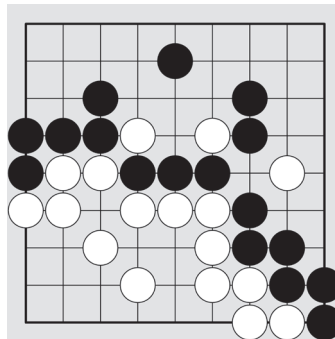
第38問



第42問

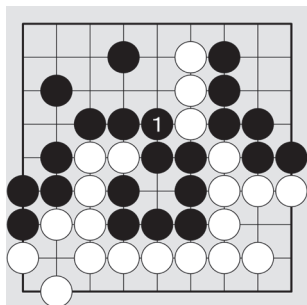


第39問

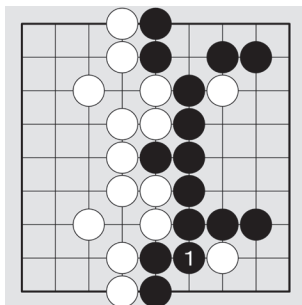


黒を一つ置いて  
黒の弱い壁を守ってください

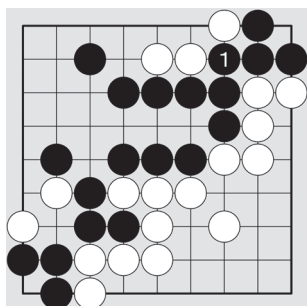
第 40 問



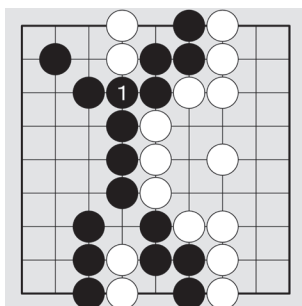
第 37 問



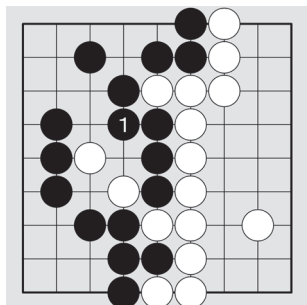
第 41 問



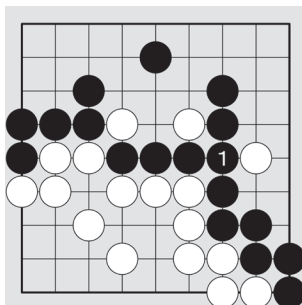
第 38 問



第 42 問



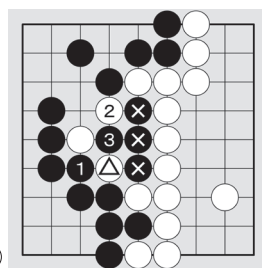
第 39 問



第 42 問 参考

①の手で△を狙っても、②が黒を切り離す鋭い攻めでした。  
③で△は取れたものの、④で再び△へ置かれて、黒4子がまとめて取られてしまいます。白のように、自分の石を取らせてから相手の石をまとめて取り返す技を「ウツテガエシ」といいます。

△を取られたあとに④



# 壁の中の「置ける所」と「置けない所」を見分ける

対戦を終わらせるために重要なことは、「お互いの陣地を認めるかどうか」です。両対局者やどちらか一方が「盤上にどちらの陣地になるかわからない所が残っている」「相手の陣地に入っているチャンスがある」などと考えている間は、対戦は終わりません。お互いが双方の陣地を認め合って、初めて終局となります。

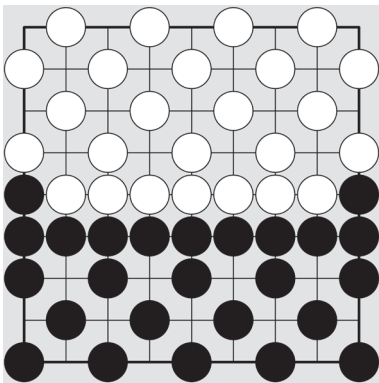
そのためにまず必要なことは、陣地が確定したかどうかを確認する作業です。

- 陣地確定の基準**
- ① 相手が置けない所（着手禁止点）である
  - ② 陣地の中に相手が石を置いてきたとしても、最終的には取ることができる
  - ③ 陣地の中にいる相手の石が、すでに助からない石である

③については49ページで後述しますので、ここでは①と②について解説します。

1図をご覧ください。黒と白の壁ができて、境界線が確定しました。

1図

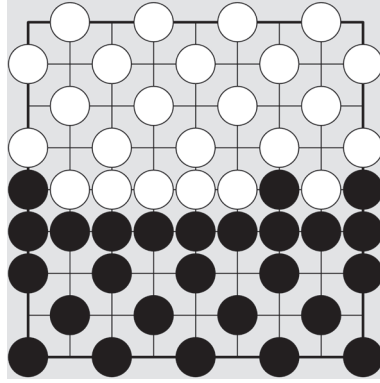


黒が白の陣地の中に入ることも、白が黒の陣地の中に入ることも着手禁止点によりできません。つまり①で陣地が確定しており、白も黒も打つ手がない状態です。結果、双方の陣地が確定しました。

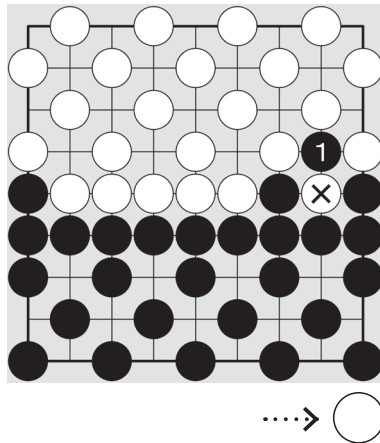
2 図になるとどうでしょうか？

今度は「着手禁止点の例外のルール」を使って、3 図の①のように白の陣地に進入することができました。つまり、2 図ではお互いの陣地が確定していないので、終局ができません。それでは4 図のように陣地の境界線はできていて、陣地の中の空間が

2 図



3 図



広い状態を考えてみます。お互いが「これ以上相手の陣地に入れない」「入っても相手に囲まれていて最終的に取られる」と、陣地を認め合えば終局です。

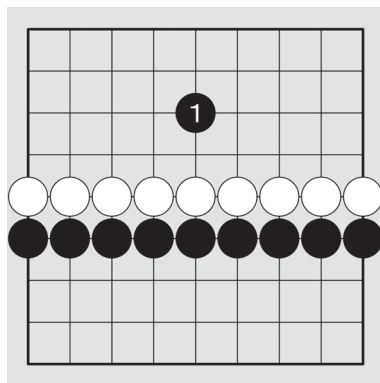
しかし、4 図の①に黒が入ってきたとしましょう。戦いの末、白が無事に①を取って白の陣地が守ること

ができれば37ページ②となります。

一方で①が陣地を作って生き残ることや、白の壁を取って黒の陣地になる可能性もゼロではありません。

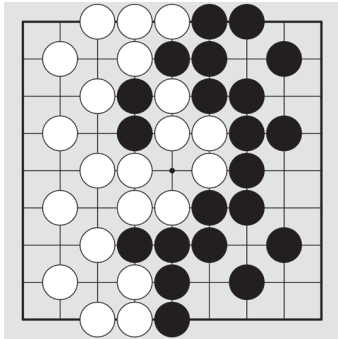
まだ戦えると思ったら、自分が納得するまで石を置いて戦ったうえで終局を迎えましょう。

4 図

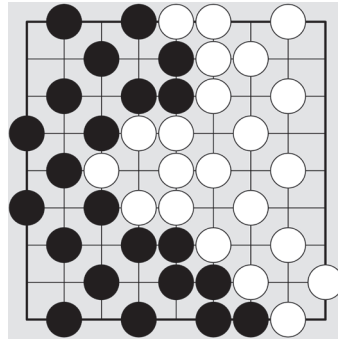




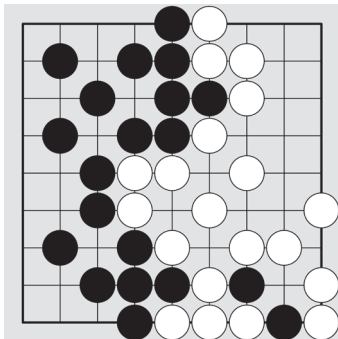
第46問



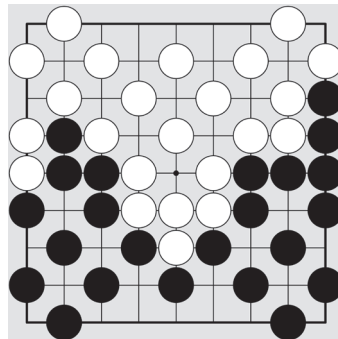
第43問



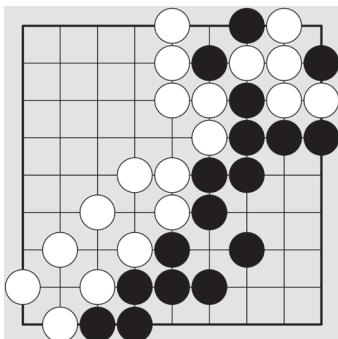
第47問



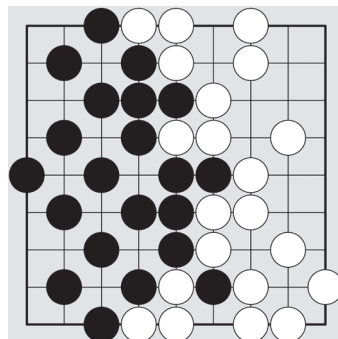
第44問



第48問

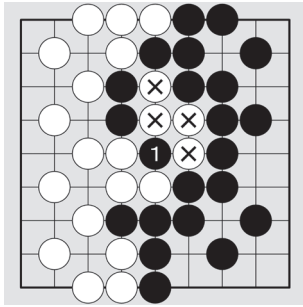


第45問

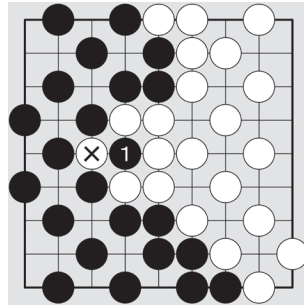


黒を一つ置いて  
黒の陣地を増やしてください

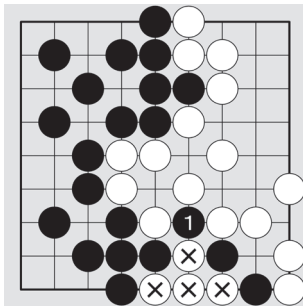
### 第46問



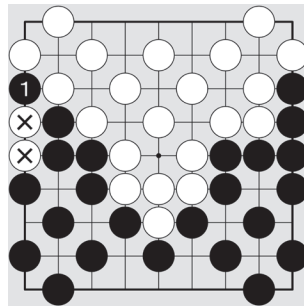
### 第43問



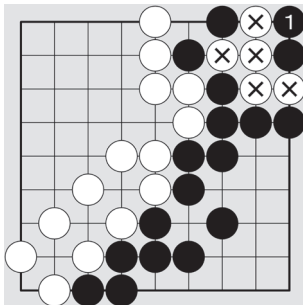
### 第47問



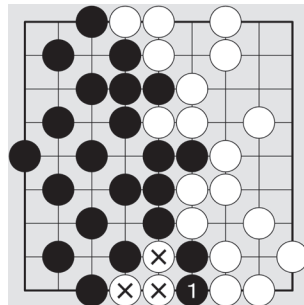
### 第44問



### 第48問

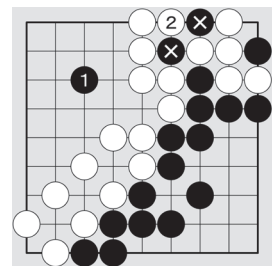


### 第45問



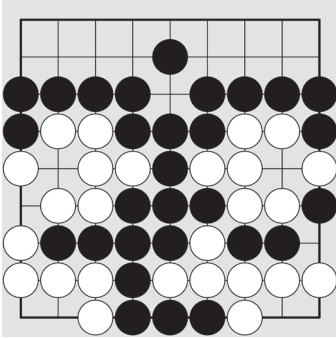
#### 第48問 参考

①のように他へ向かうと、②に置かれて先に⊗を取られてしまいます。これでは正解図のように白石を取ることができません。①を活かせればよいのですが、周りに白が多すぎるので最終的には取られてしまうでしょう。

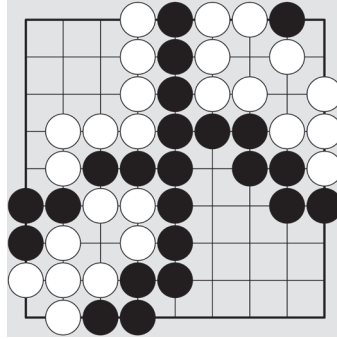


黒を一つ置いて  
黒の陣地を増やしてください

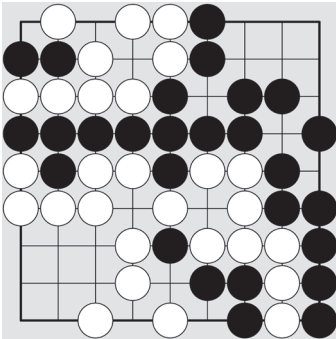
第 52 問



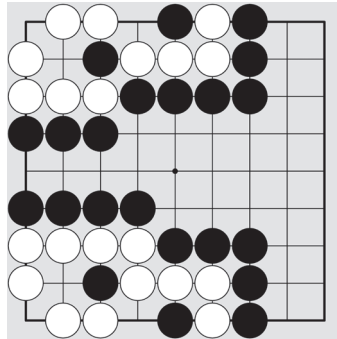
第 49 問



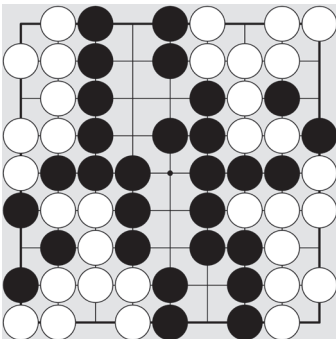
第 53 問



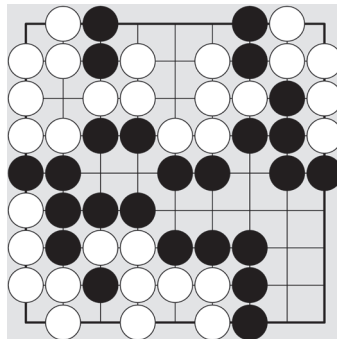
第 50 問



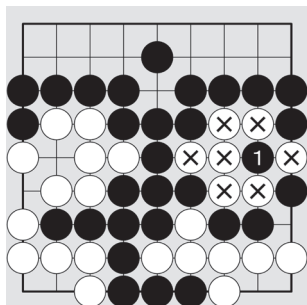
第 54 問



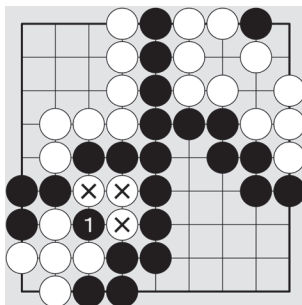
第 51 問



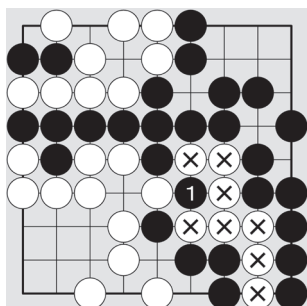
### 第 52 問



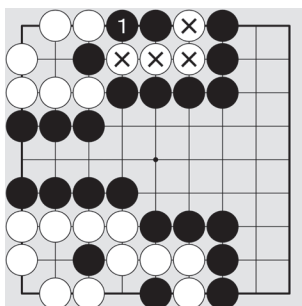
### 第 49 問



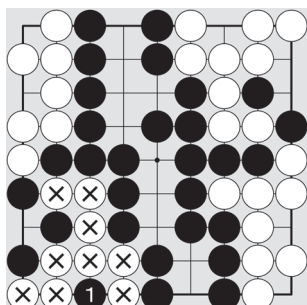
### 第 53 問



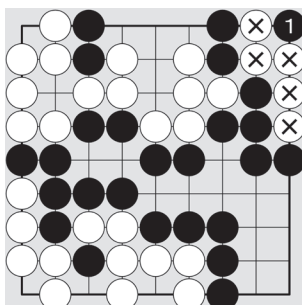
### 第 50 問



### 第 54 問

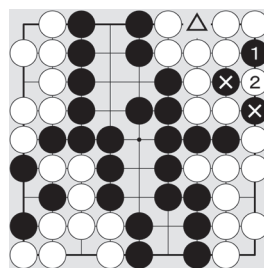


### 第 51 問



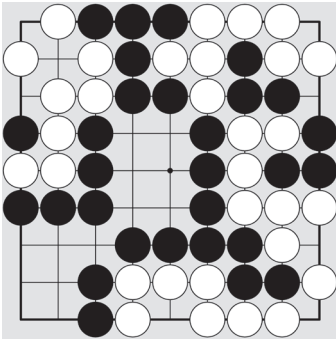
#### 第 54 問 参考

①に置いても、白にはまだ△(陣地)が残っているので取れません。②に置かれると、先に黒3子が取られてしまいます。つながっている石をしっかりと見分けて、上手に陣地を増やしていきましょう。

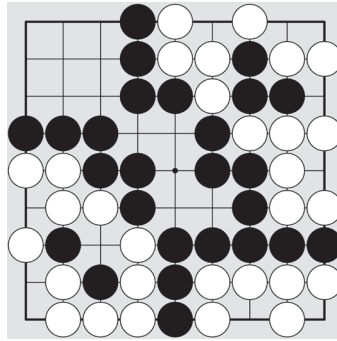


黒を一つ置いて  
黒の陣地を増やして  
ください

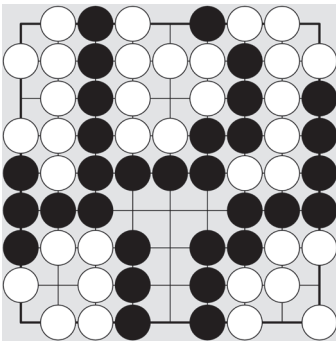
第 58 問



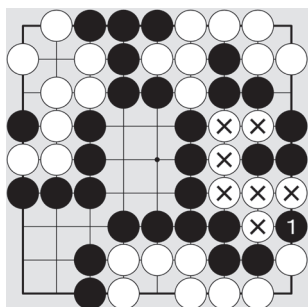
第 55 問



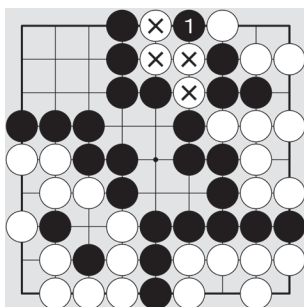
第 59 問



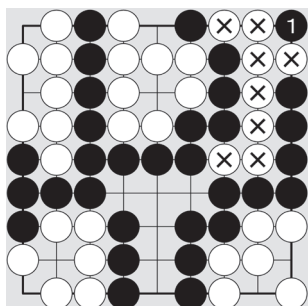
### 第 58 問



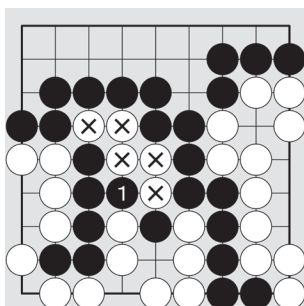
### 第 55 問



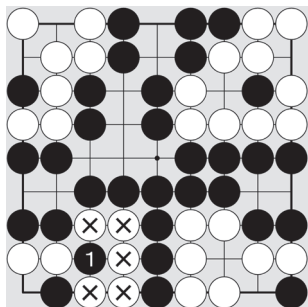
### 第 59 問



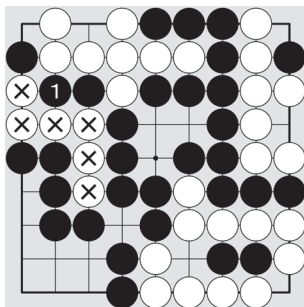
### 第 56 問



### 第 60 問

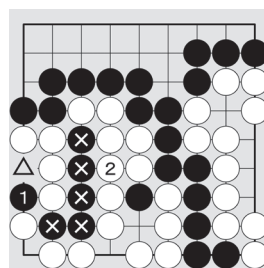


### 第 57 問



#### 第 56 問 参考

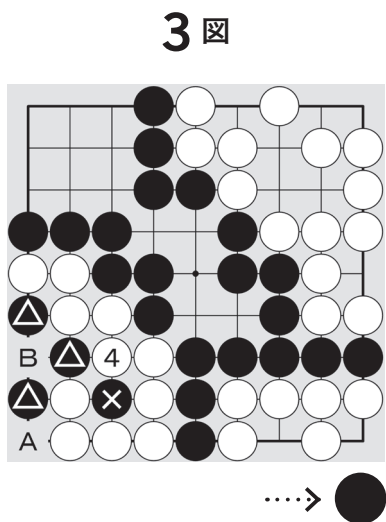
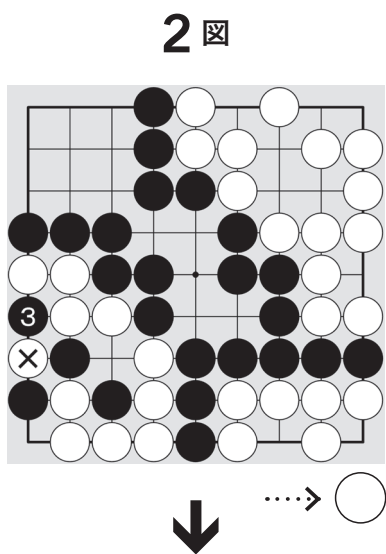
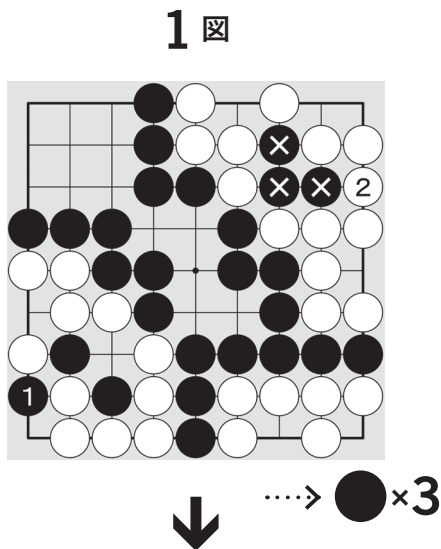
①は白4子から出ている線を△だけにしてナナメを切る鋭い手でしたが、②で⊗が取られてしまいました。ちなみに、白が②の番で△の場所に置いて①を取ると、次に黒が再び①に置くことで白が一気に取られるウツゲエシとなります。



# 解説

1図は第55問の失敗図です。

黒は1図の①で左下の白を狙いますが、白は相手をせずに②で黒3子を先に取ってしまう。相手が置いてきた所に必ず受け答えをしなければならぬわけではなく、「相手に置かれても大丈夫だ」と思えば他の場所へ向かってよいのです。



黒は2図の③で⊗を取って、左下の白を追及したいのですが、3図の④で⊗を取られてしまうともう次の狙いがありません。

たとえば、黒がAに置いて白11子をアタリにして取るうとしても、次の手で白にBへ置かれると、黒は取られてしまいます。つまり、△ほど

う抗ってもいつかは白に取られる石になったということです。

白は、黒に置かれても痛くないことがわかってるので、わざわざBやAに置いて△を取る必要がありません。次章で詳しく解説します。

# 「待った」はダメ！

囲碁には「これが正解」「これは不正解」といったことはあまりありません。

もちろん、強くなってくれば正解・不正解を追求することが必要ですが、まずは自分なりの考えで伸び伸びと置きたい所に石を置くことが大切です。その結果はさまざまですが、「ここに置くかどうかどうなるかな」とドキドキしながら、一手一手を楽しむくらいの気持ちを持てるとよいでしょう。

さて、石を置くときに大事なことは、一度置いた石は置き直せないということです。

盤上に石を置いて指から離れた瞬間から、石はそこで戦う運命となります。一度盤上に置いた石を碁笥に戻したり、別の場所に置いたりするのは「待った」という反則行為となるのです。

正式な対戦では「待った」をした瞬間に即、反則負けとなってしまう。仲間内や親しい間柄でも、極力しないことがマナーでしょう。

「待った」をしないためには、置く場所が決まるまで石に触れない、置く場所が決まってから石を持って盤上にきっちり置き、盤面に着地したら潔く指から石を離す習慣を身につけることです。

これは決断力をつけることにもつながるので、上達のポイントともいえます。いつまでも「あの手をやりたい」「こうやればよかった……」などと、くよくよと後悔ばかりしてはよくありません。戦う者同士がルールとマナーを守り、気持ちよく対戦をしていきましょう。



---

# 囲碁入門ネクスト② 〈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。