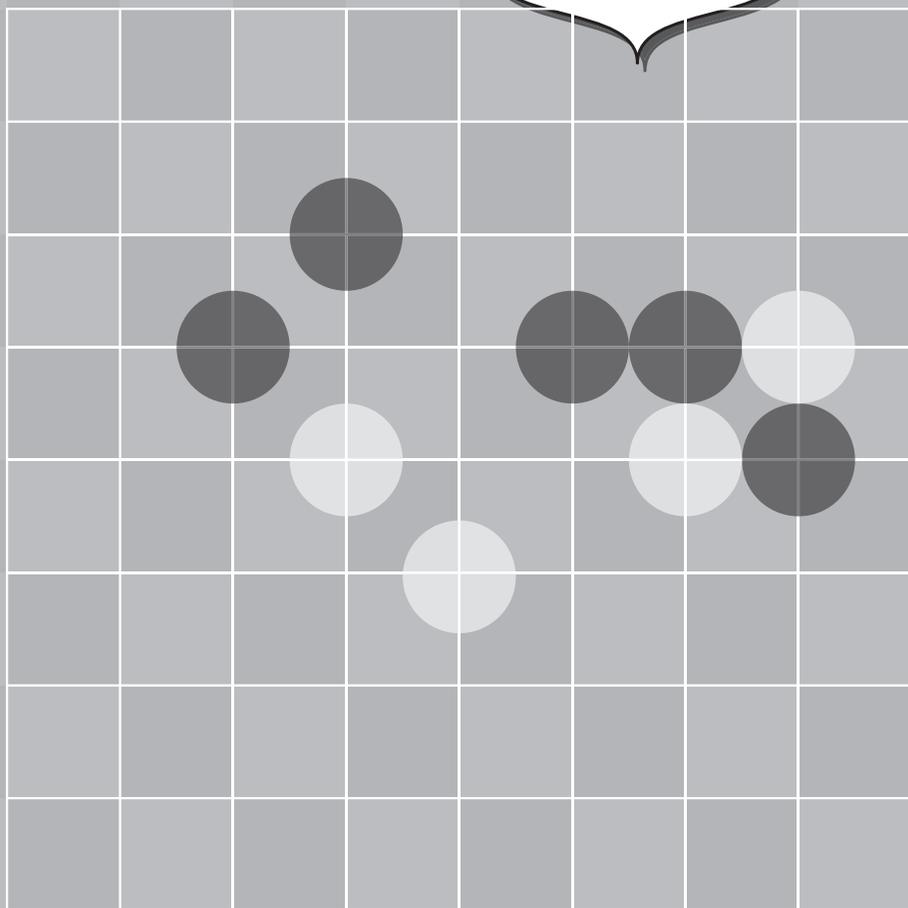


囲碁入門 ネクスト

9路盤



2

日本棋院

第4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

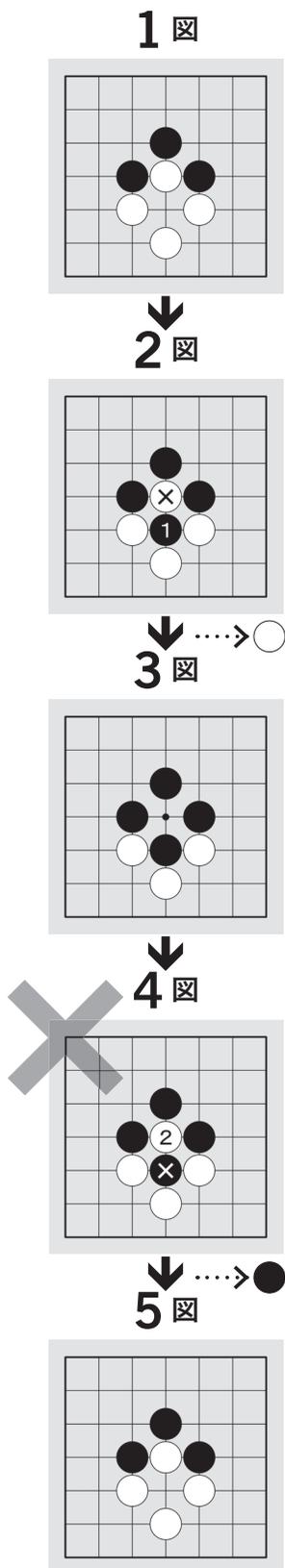
第4章

特殊な形「コウ」と「セキ」

「コウ」と「セキ」という特殊な形があります。
複雑ですが、この形があることで
囲碁の面白みが増すのです

同じ形は繰り返さない「コウ」

囲碁には、コウという形があります。1図中央の白石を取るうとして黒が2図の①に置き、(X)を取って3図になりました。白も4図の②で(X)を取り返すと5図になり、再び1図に戻ってしまいます。このように同じ形を繰り返してはきりがありません。この状態が「コウ」で、元



の形(1図)にする手(4図②)を

禁止するというルールがあります。

しかし、ずっと4図の②に置けないわけではなく、一度コウ以外の場所に置いて局面が進行したあとであれば、黒石を取ることが可能です。また、「コウの場所に石をつなぐ」か「コウの周りの石を取る」ことでコ

ウの形をなくせば、コウは解消となります。自分に有利になる状態で解消しましょう。

コウの解消の仕方

- ・コウの場所に石をつなぐ
- ・コウ周辺の石を取ることで、コウの形を崩す

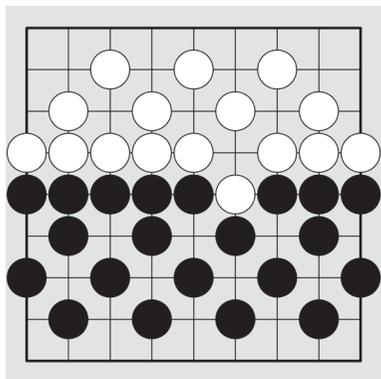
終局間際のコウとパスの使い方

コウとパスには、密接な関係があります。特に終局間際でコウの形ができる、パスが重要な意味を持つてくるのです。

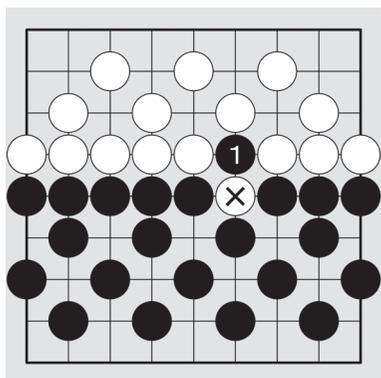
1 図を例にして考えてみましょう。黒番です。1 図で置きたい場所はあるでしょうか。

一見壁が決まっている終局にもみ

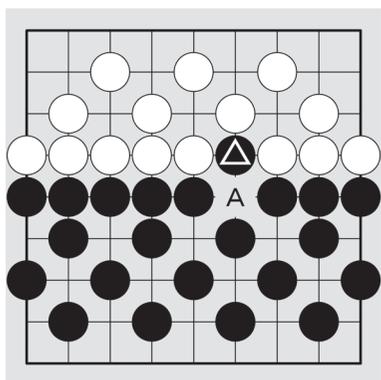
1 図



2 図



3 図



②パス

えますが、2 図の①に置いて⊗を取

ることができません。すると3 図に

なつて、A が空いた状態となります

す。しかし、続けて白がA に置い

て△を取るとは、コウのルールに

違反するのでできません。

そこで、一度コウ以外の場所に置

く手を考えてみます。「自分の陣地に

置く」と得点が減る」「黒の中に置くと

取られて黒の得点が増える」と、ど

こに置いて損をしてしまいます。

つまり、3 図のように置きたい所

が相手に取られたばかりのコウしか

ないため、仕方なくパスを使う状況

があるのです。

3 図の②で白がパスをすると、次

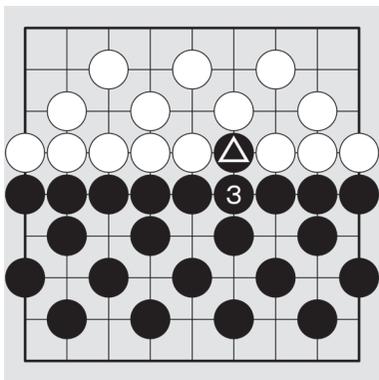
は黒の番になります。

黒は、コウの形が残っていると再び白に取り返される可能性があるため**4図**の**3**に置きます。取られそうな**▲**をまわりの黒と**つなげて仲間**に**すること**で、**コウを解消**したのです。

このようにして、コウの場所につなぐとコウは終わります。

白は取れる黒石もなく、お互いの

4図



④パス→⑤パス→終局

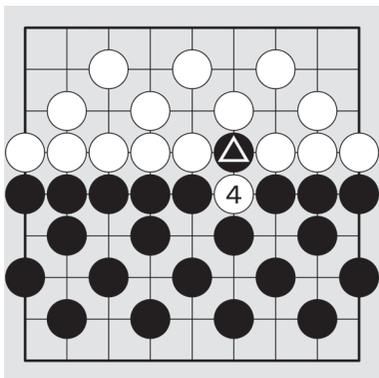
陣地が決まったので**4**でパスをします。次の黒も置きたい所がないので

5でパスをして、お互いが盤上に問題点がないことを確認し、終局を迎えることができました。

たとえば65ページ**3図****2**のパスに続き、黒も**5図**の**3**でパスをすることでなるのでしょうか。

パスが連続したわけですが、こ

5図



③パス

の形のままで**▲**が危険です。そこで白は**5図**の**4**で**▲**を取りにいきま

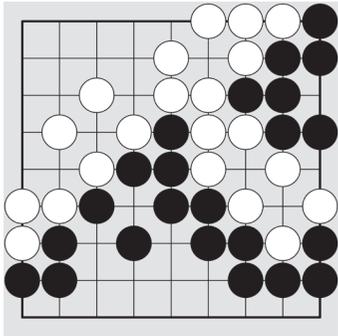
す。「パスも石を置くのと同じ1手」となるので、いったん**3図****2**でパスをした白は、**5図****4**のコウの場所に置く権利が復活するのです。

これではなかなか終局になりません。このように、**パスが連続した場**

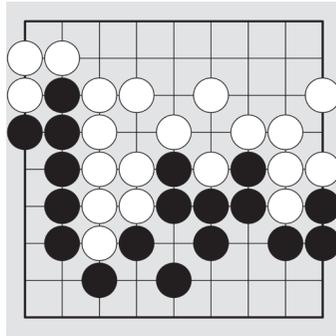
合でも問題点が残っていると終局しないケースもあるのです。

4図のように取られそうな危ない石が残らない状態で、終局を目指しましょう。

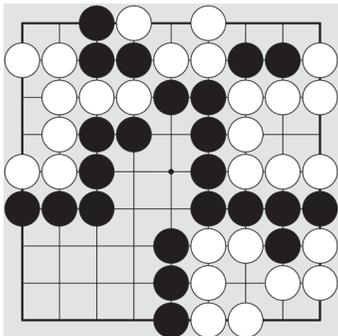
第 82 問



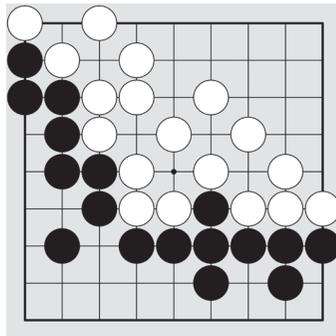
第 79 問



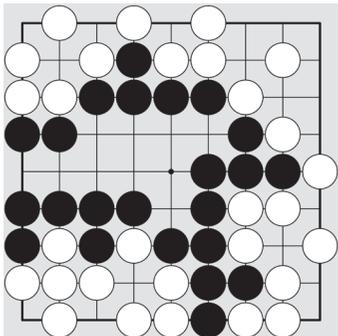
第 83 問



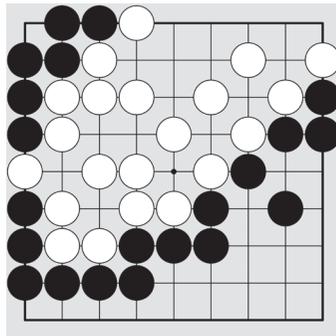
第 80 問



第 84 問

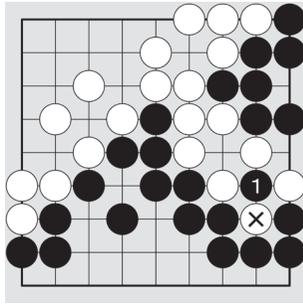


第 81 問

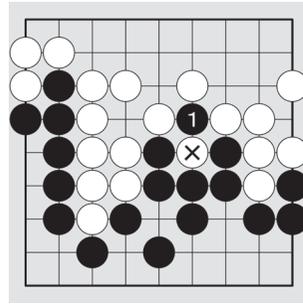


黒を一つ置いてコウを取ってください

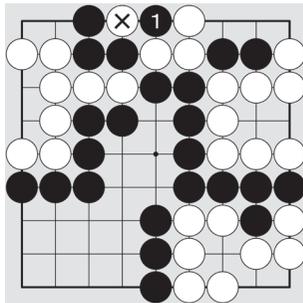
第 82 問



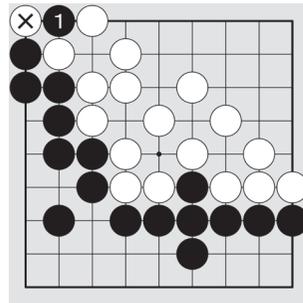
第 79 問



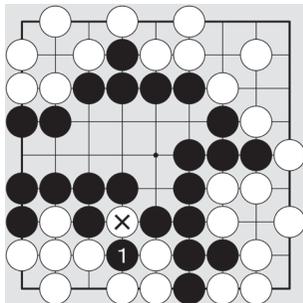
第 83 問



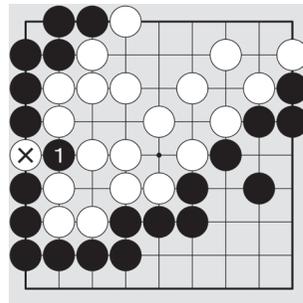
第 80 問



第 84 問

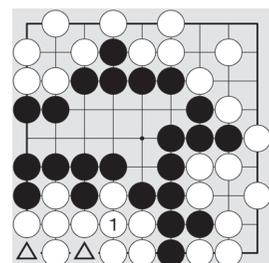


第 81 問

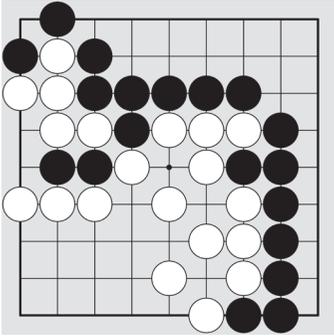


第 84 問 参考

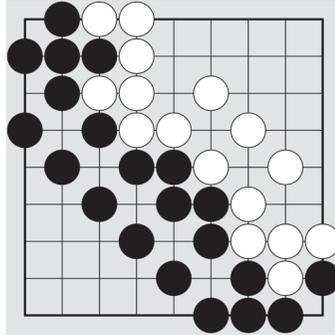
黒が「もう置く所がない」とパスをすると、白に①とつながれてしまいます。その結果、△は黒が置けない白の陣地になってしまいました。黒は白石を取るチャンス逃して、陣地まで与えてしまいます。最後の手入れが大事なのです。



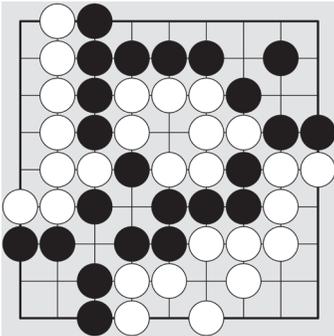
第 88 問



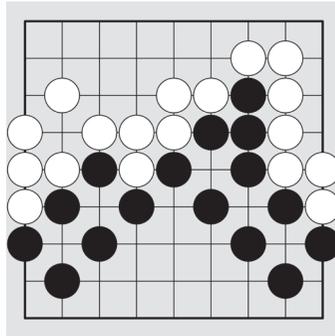
第 85 問



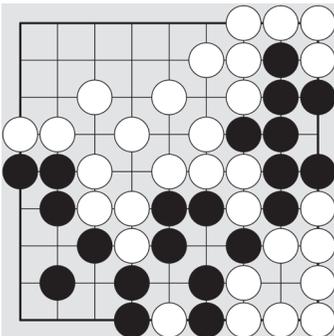
第 89 問



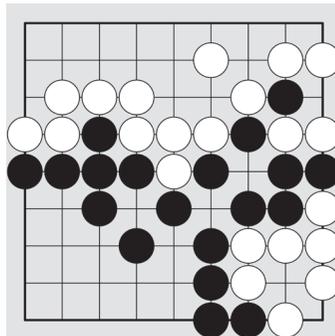
第 86 問



第 90 問

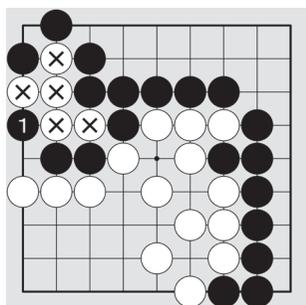


第 87 問

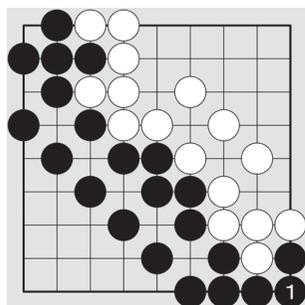


黒を一つ置いてコウを解消してください

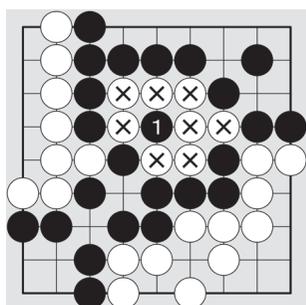
第 88 問



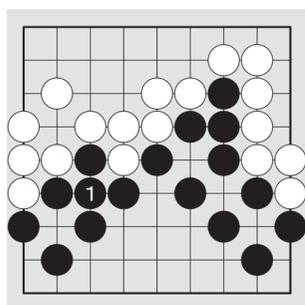
第 85 問



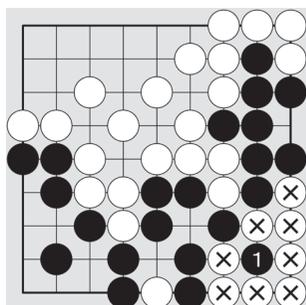
第 89 問



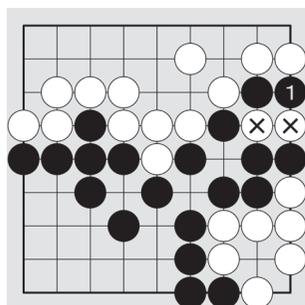
第 86 問



第 90 問

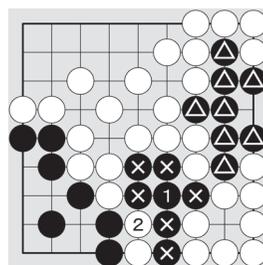


第 87 問



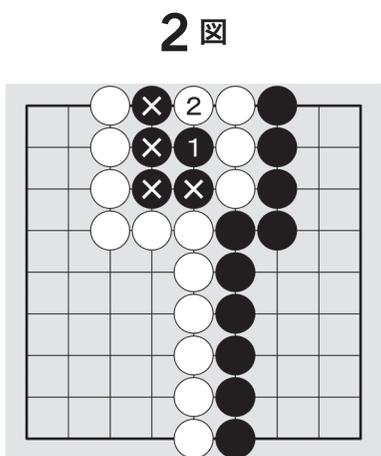
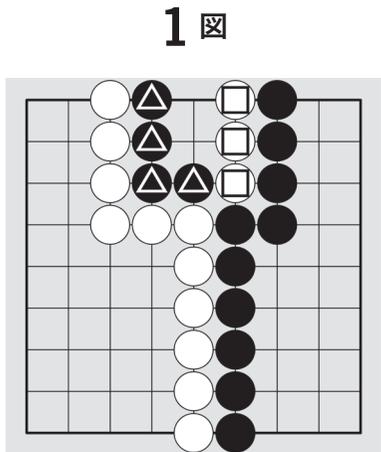
第 90 問 参考

①のように自分の石を守るばかり考えた手を打つと、つなごうとした黒7子が②でまとめて取られてしまいます。同時に▲も風前の灯です。「攻撃は最大の防御なり」。自分に不利な手は解消失敗です。チャンスを逃さずに戦いましょう。

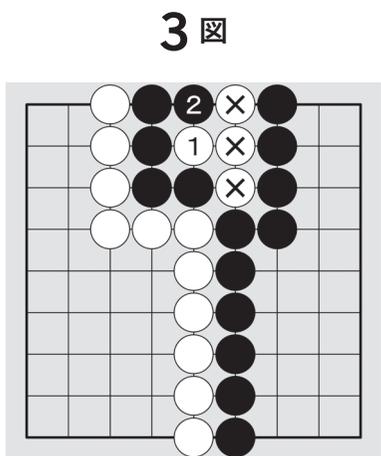


どちらが置いてても損をする形「セキ」

これまで「盤上の石は取るか取られるかの生存競争をしている」とお話ししてきたのですが、**お互いに陣地（得点を持たないで共存する「セキ」というふしぎな形**があります。その形が**1図**です。**▲**と**◎**の関係はどうなっているのか見ていきましよう。



どちらも相手に切り離されて残っている手数も2手ずつです。黒が白を取ろうと先に手出しをして**2図**の**①**に置くと、**②**に置かれて5子が取られてしまいます。相手の手数を減らして取りにいった黒が、自分の手数も同時に減って白に取られてしまうのです。これで



は、黒から手出しができません。逆に白が**3図**の**①**に置いて、黒を取りにいこうとするとどうなるでしょうか。**②**に置かれて、白4子が取られてしまいました。結局、「先に相手を取りにいこうとしたほうが取られてしまう」のです。

このようにどちらからも手出しが

できない、または取りにいけない4

図△○の状態が「セキ」です。

セキになった場合には、どちらの

石も「相手に取られない石」と見な

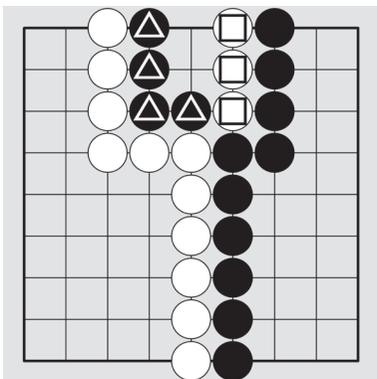
されます。その石の共有の場所（5

図△）は「ダメ」として残しておいて、

どちらの得点にも数えません。つま

り、得点計算はセキに関連する場所

4 図



以外で行います。

注意すべき点は、あくまでもお互

いが置かないからセキなのであつ

て、71ページ2図や3図のように石

を置くことがルール違反というわけ

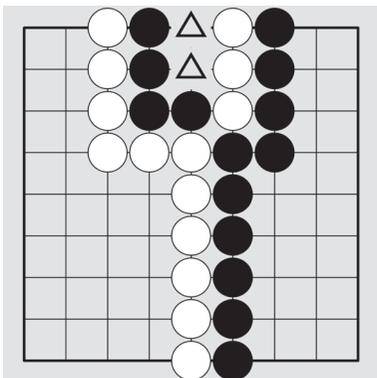
ではありません。ただ、自分が石を

置くと損だからやらないのです。

6図をご覧ください。△は白と黒

それぞれの陣地に見えますが、どち

5 図

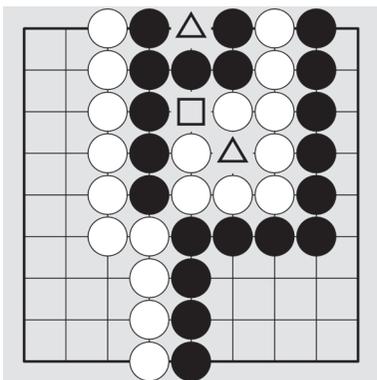


らも手出しができない口があるため
セキです。この場合、△と口は無得
点になります。

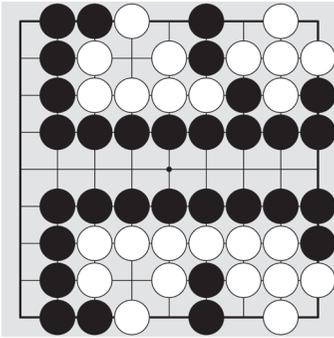
セキのルール

- ・どちらからも取りにいけない石
- ・白黒共有のダメを持っている
- ・セキの石に関連して空いている交点は、すべて得点にならない

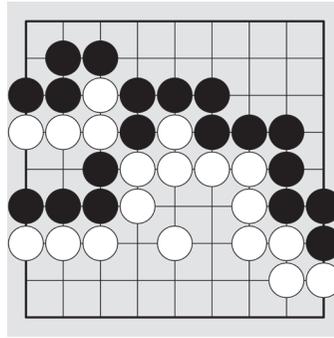
6 図



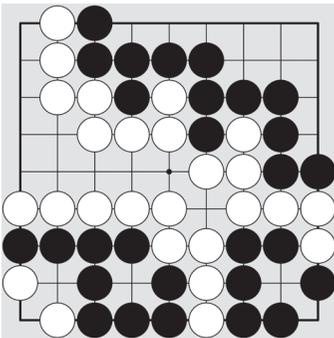
第 94 問



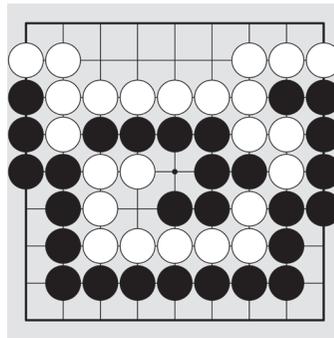
第 91 問



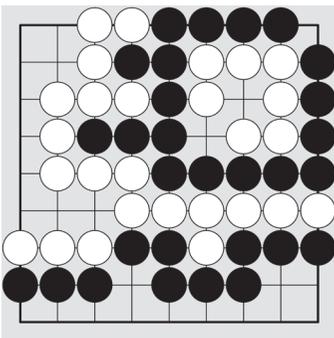
第 95 問



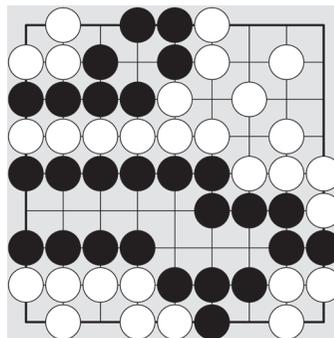
第 92 問



第 96 問

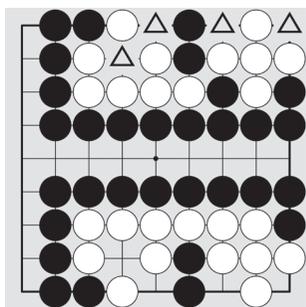


第 93 問

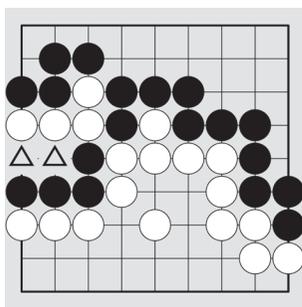


セキの中にあるダメに、△を書いてください

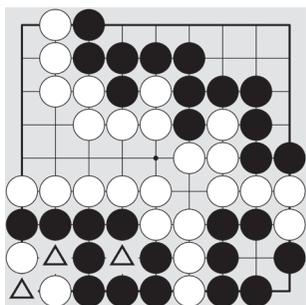
第94問



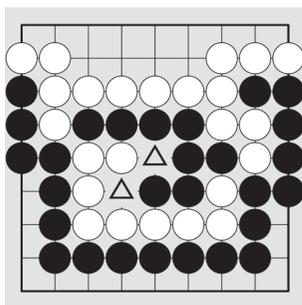
第91問



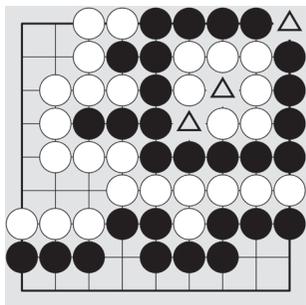
第95問



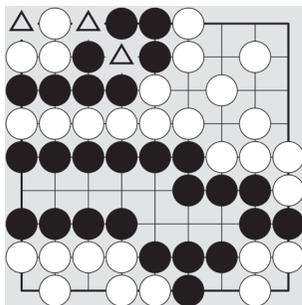
第92問



第96問

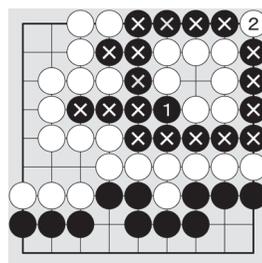


第93問

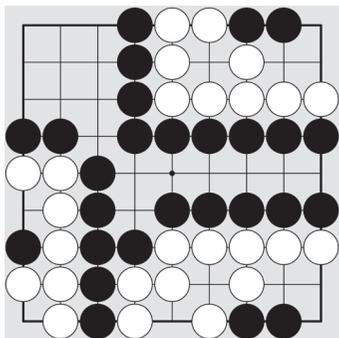


第96問 参考

①で白を取ろうとする手は攻め過ぎです。②で黒が大量に取りられてしまいました。自分の石が弱いと思ったら無理に攻めず、セキで終局にしましょう。セキで終局した正解図は、黒12目対白10目で黒の2目勝ちでした。

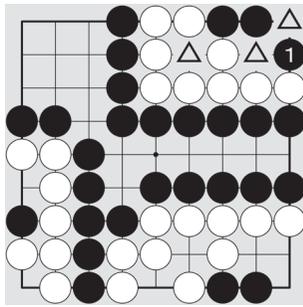


第 100 問

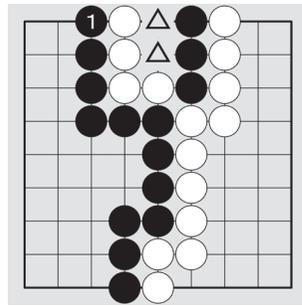


△はセキの場所を表しています

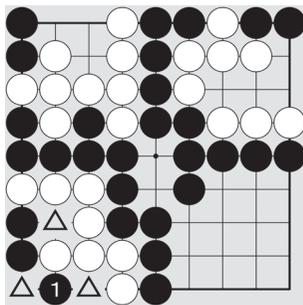
第 100 問



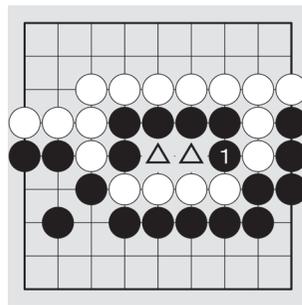
第 97 問



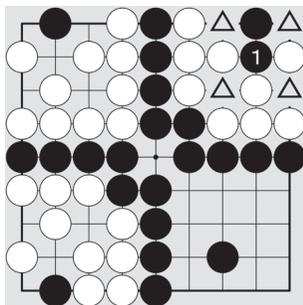
第 101 問



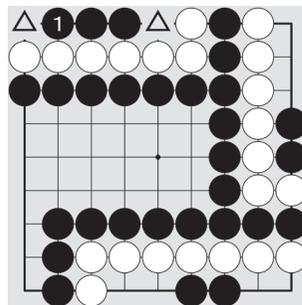
第 98 問



第 102 問

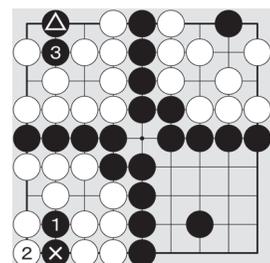


第 99 問



第 102 問 参考

①に攻めると、②で黒2子が取られてしまいます。諦めずに③へ置いても、周りの白が強いため③△はそのまま助からない石になります。相手の石が多くて強い陣地内へ単独で進入しても、助かる見込みはありません。

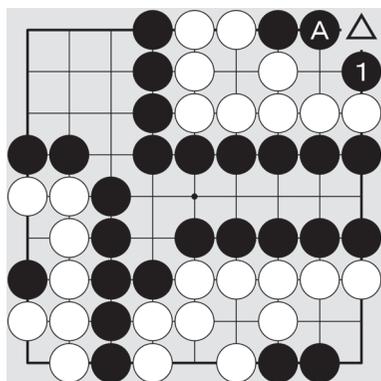


解説

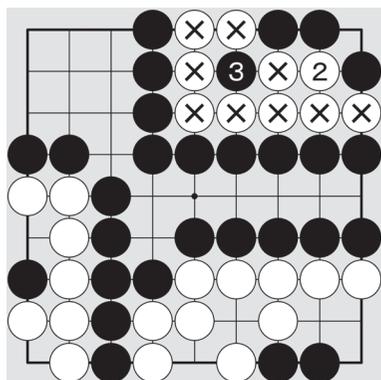
第100問の正解図が**1図**です。この意味を詳しくお話ししましょう。

角を、縦と横の線の起点の1本目と考え、**1**は「縦の線の1本目・横の線の2本目」になります。**A**は「横の線の1本目・縦の線の2本目」です。**1**も**A**も対称形なので、同じ

1図



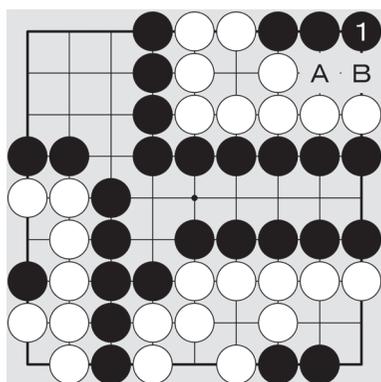
2図



...→ ○×10

意味と捉えて通称「2の1」といいます。是非、おぼえていただきたいのが「隅の急所は2の1」という言葉です。
1図を参考にすると**1**・**A**の2カ所に石を置くことで、角の△を白が置くことのできない「着手禁止点」にできるのです。

3図



それによって、白が黒を取りにくい場合は**2図**の②しかありませんが、**3**で白10子が取られます。
3図の**1**では、白にAやBにラクに置かれてしまいます。「2の1」は、隅の魔法の場所なのです。

囲碁と落語

囲碁と落語は意外と縁が深いのです。ここでは、
 囲碁を題材にした噺はなしを二つ簡単に紹介しましょう。

「碁泥しごどろ」

碁の好きな旦那は、友人を招いては手談を交わして
 いました。その日も家人が出掛けたあとで碁を
 打っていると、泥棒の侵入です。碁に夢中の二人は
 全く気付きません。泥棒は悠々と盗んで早く帰れば
 いいものを、碁が三度の飯よりも好きだったので。
 二人がひどい手を打つたびに「それはダメだ!」「あ、
 いけね〜」などとヤジを飛ばします。二人も「そう
 かね〜」などと相槌を打つ始末。拳句の果てに「お
 前さん、見知らぬ顔だがどちらさん?」と泥棒に聞
 くと、「へい。泥棒でございます」。そこで、旦那は
 「へえ〜泥棒さんかい、よくいらっしやったね〜」。
 夢中で碁を打ち続けたそうです。

「笠碁かさご」

碁の大好きな隠居二人が、毎日飽きもせずに囲碁
 を打っていました。打つたびに「待った」「待たな
 い」の応酬です。ある日、堪忍袋の緒が切れた一人
 が「もう打たない」と絶縁状を叩きつけます。しば
 らくは我慢したものの、やはり二人とも打ちたくて
 たまりません。ある雨の日、隠居宅前を右往左往し
 ている好敵手。「しよつがね〜、雨宿りしていきな
 さい」「しよつがない。時間があるから一局だけ打
 つか」といった調子で打ち始めました。しばらくす
 ると、盤上に水滴がポタポタ。「雨漏りでもしてき
 たかな」と盤面から目を上げると、笠も取らずに上
 がり込んで碁を打つ好敵手の姿がありました。

囲碁入門ネクスト②〈9路盤〉

第4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。