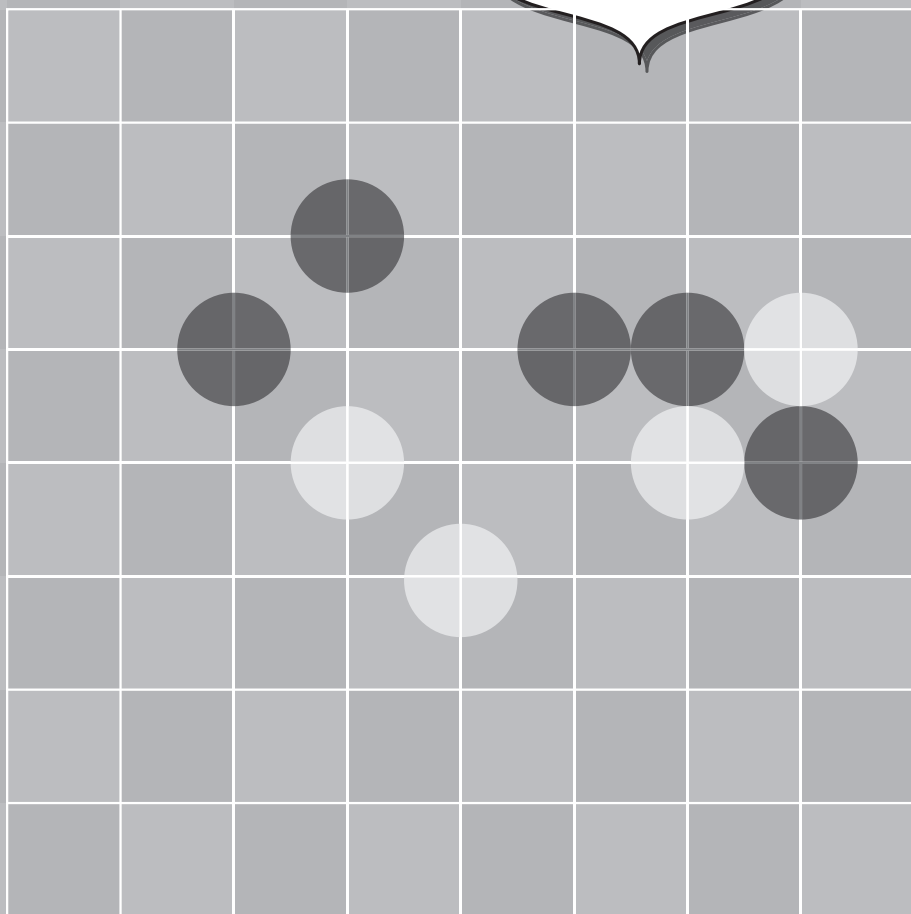


囲碁入門 ネクスト

9路盤



2

日本棋院

第5章

目次

はじめに――2 / 『囲碁入門ネクスト①』の復習――4

第1章

模範碁へ中盤へ終局へ――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

第5章

総合問題

本書の集大成として総合問題に
挑戦しましょう。石の強弱や陣地を
意識しながら解いてください

総合問題

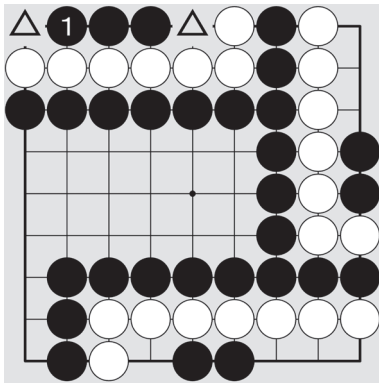
この章では本書で学んだ、

- ・陣地を上手に作る
 - ・石の取り合いで陣地を得する
 - ・コウやセキで最大限の得をする
- などを総合した問題に挑戦していただきます。

問題では、その局面で最善の手を選んでください。失敗したら「なぜ、この手がだめなのか」「自分の読み、のどこに間違いがあったのか」などを考えることで、実力向上に役立ちます。

また、総合問題は正しく解けば、必ず黒が勝つようになっていきます。正解図になった時にお互いの陣地（得点）がそれぞれ何目になって、

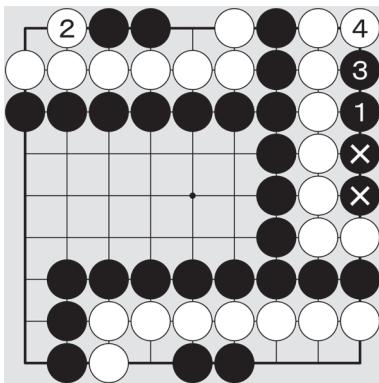
1 図



どちらが何目勝ったのかを計算して確認すれば、さらに上達することでしょう。

陣地を数える時のコツは、助からない石を「陣地1目+アゲハマ1目 || 2目」と数えることです。例として第99問を取り上げましょう。正解は**1 図**で△はセキで0目。他の陣地

2 図

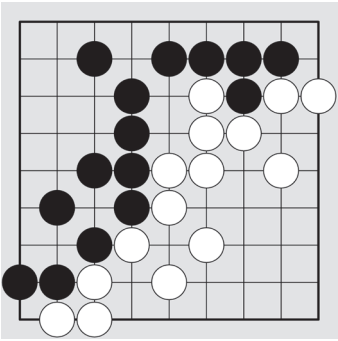


を数えると、黒の陣地が21目、白の陣地が15目で黒の6目勝ちです。それが**2 図**のように失敗すると、黒の陣地は変わらず21目ですが、白の陣地は22目が増えて白の1目勝ちとなってしまいました。

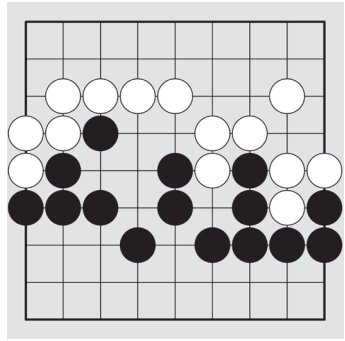
...> ●×4

黒を一つ置いて
黒の陣地を増やしてください

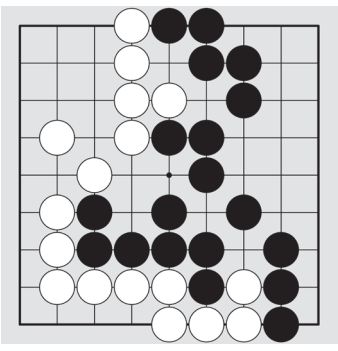
第 106 問



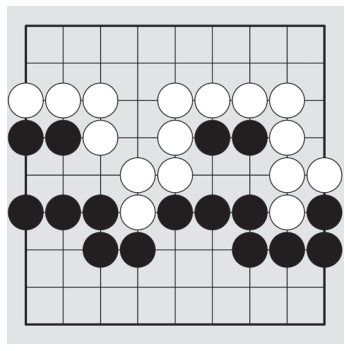
第 103 問



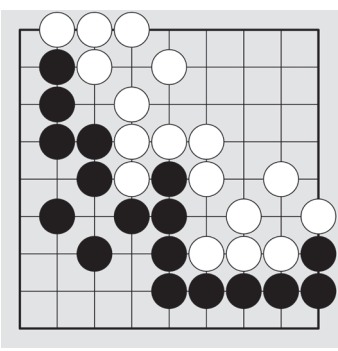
第 107 問



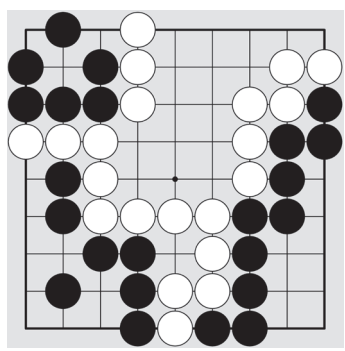
第 104 問



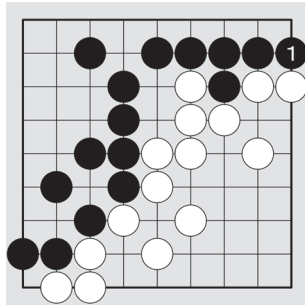
第 108 問



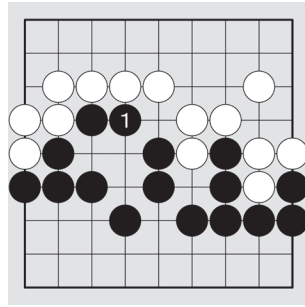
第 105 問



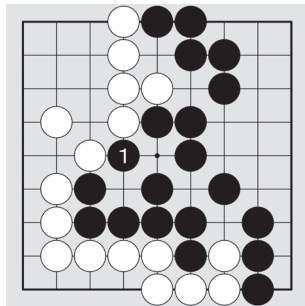
第 106 問



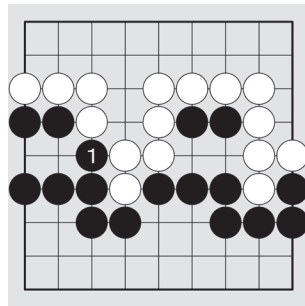
第 103 問



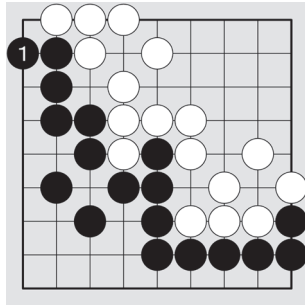
第 107 問



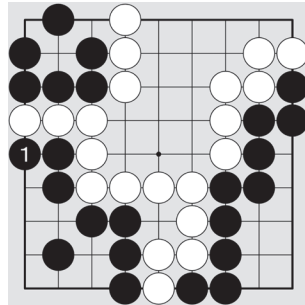
第 104 問



第 108 問

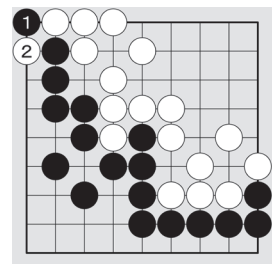


第 105 問

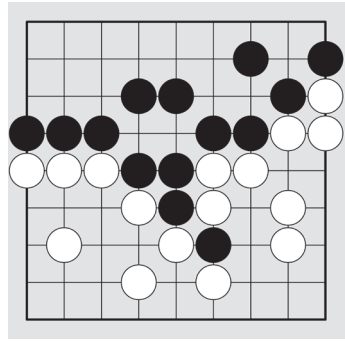


第 108 問 参考

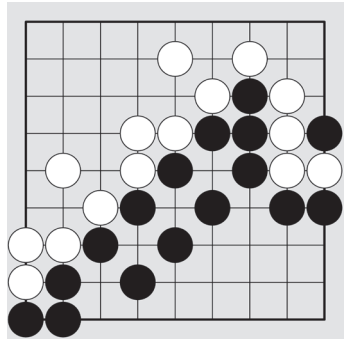
①まで進んで陣地を広げようとする手は、②ですぐに取られてしまいます。盤の端や角は、出ている線が少ないので危険な場所です。また、相手にくっつけて自分の石を置くのも、手数が少なくて危険です。



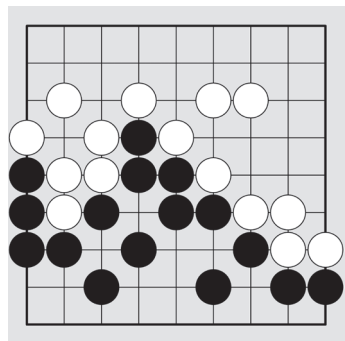
第 112 問



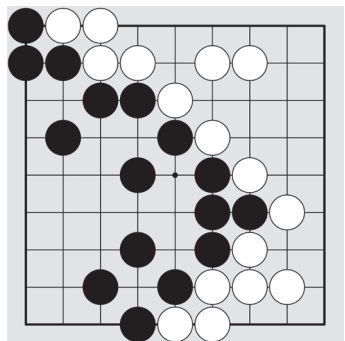
第 109 問



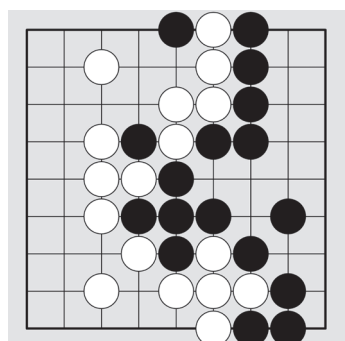
第 113 問



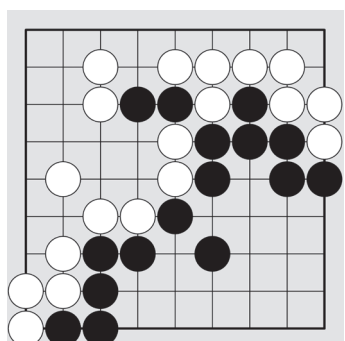
第 110 問



第 114 問

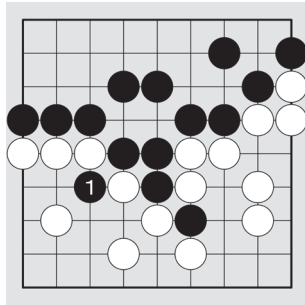


第 111 問

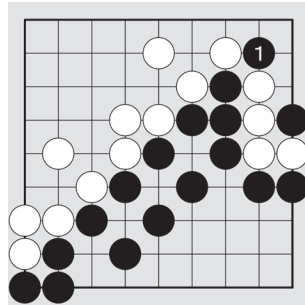


黒を一つ置いて
白の弱点を狙ってください

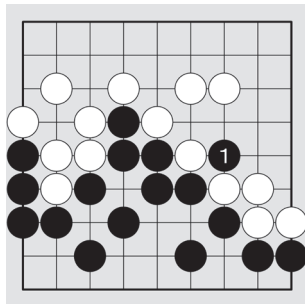
第 112 問



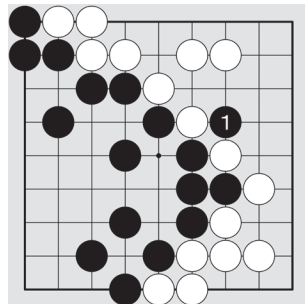
第 109 問



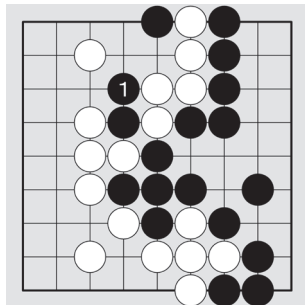
第 113 問



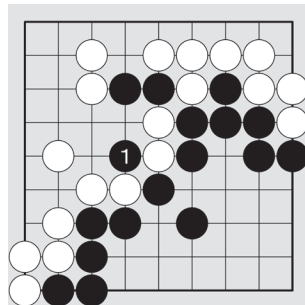
第 110 問



第 114 問

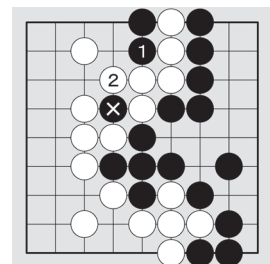


第 111 問

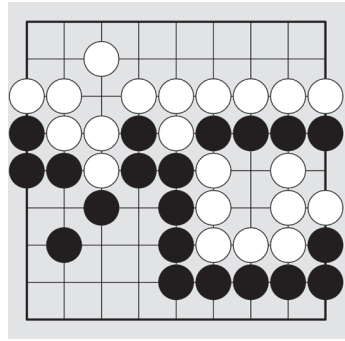


第 114 問 参考

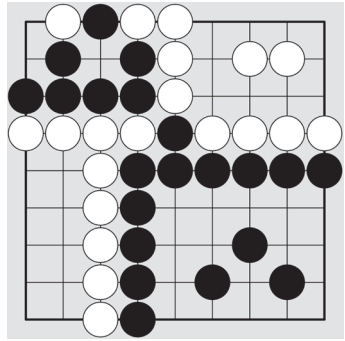
①から白を追いかけると、②で⊗を取られて逃げられてしまいます。相手の石を攻める時には、⊗のように相手の弱い石を切っている石を拠点にして、相手の手数が少ないほうへと追い込みましょう。



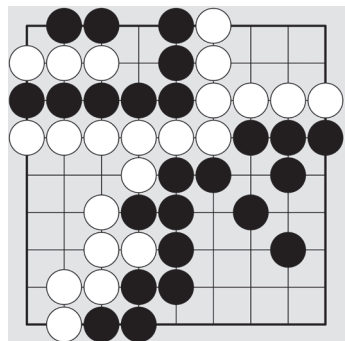
第 118 問



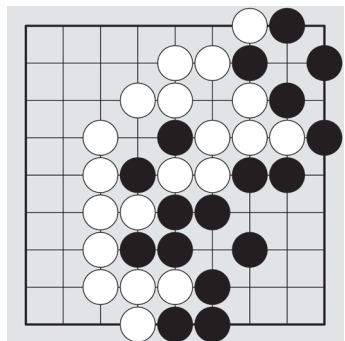
第 115 問



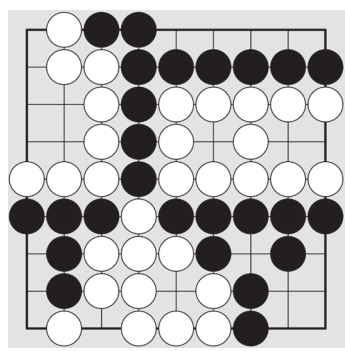
第 119 問



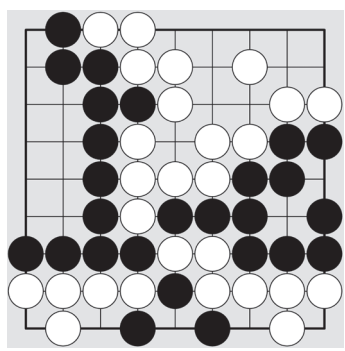
第 116 問



第 120 問



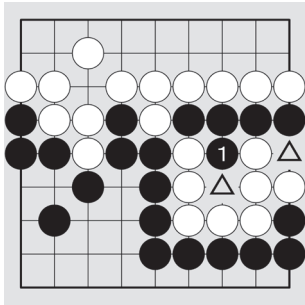
第 117 問



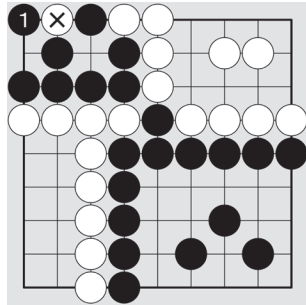
黒を一つ置いて、コウの解消かセキで
黒を取られないようにしてください

△はセキの場所を表しています

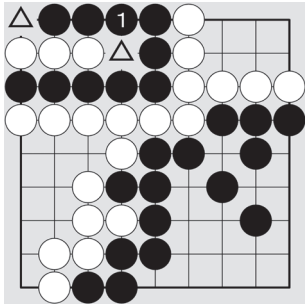
第 118 問



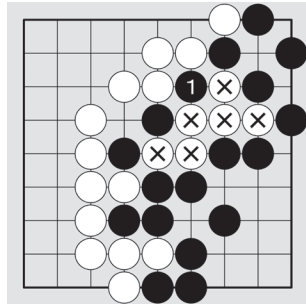
第 115 問



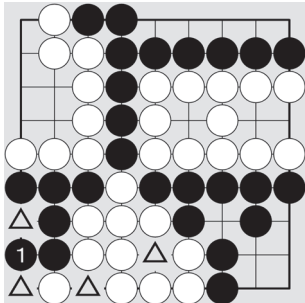
第 119 問



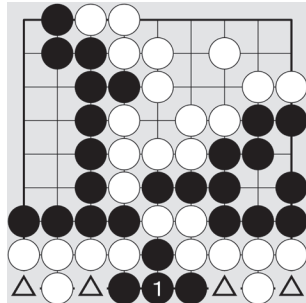
第 116 問



第 120 問

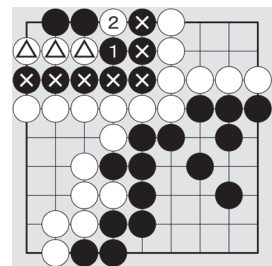


第 117 問

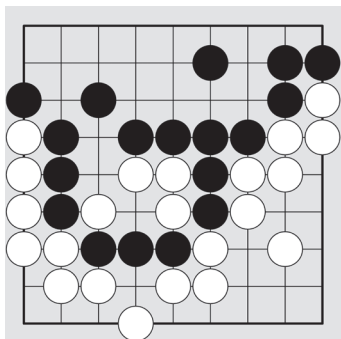


第 119 問 参考

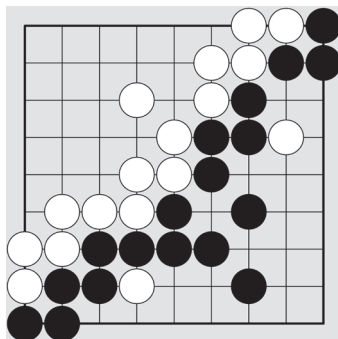
△を取ろうとして①から攻めても、②に置かれると黒がまとめて取られてしまいます。相手の石を取れなくても自分の石が取られなければセキで、他の場所の陣地勝負となるのです。正解図は、黒17目対白15目で黒の2目勝ちでした。



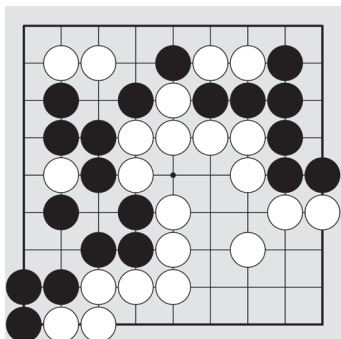
第 124 問



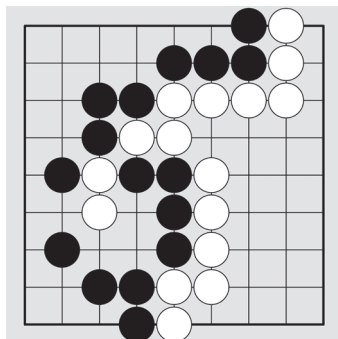
第 121 問



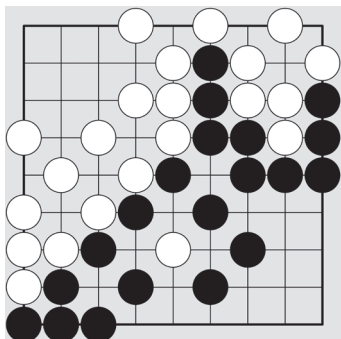
第 125 問



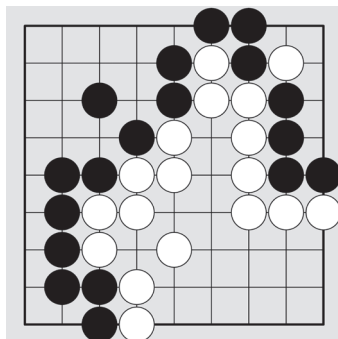
第 122 問



第 126 問

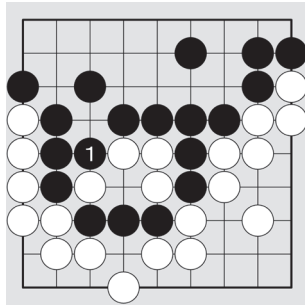


第 123 問

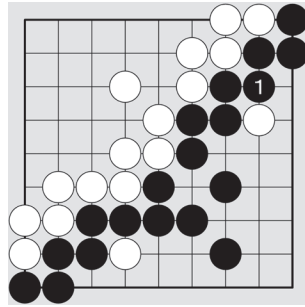


黒を一つ置いて
黒の壁(石)を守ってください

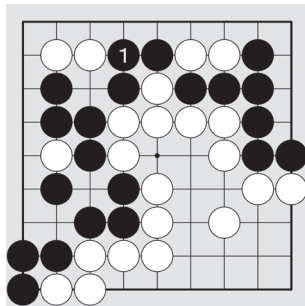
第 124 問



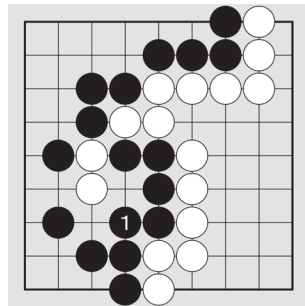
第 121 問



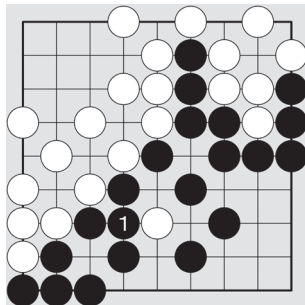
第 125 問



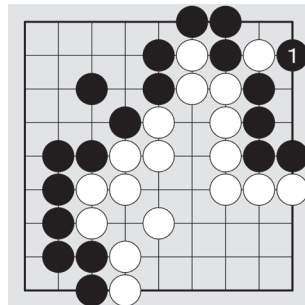
第 122 問



第 126 問

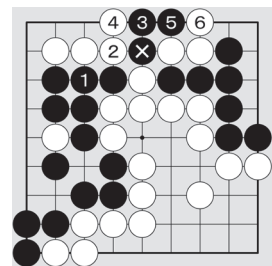


第 123 問

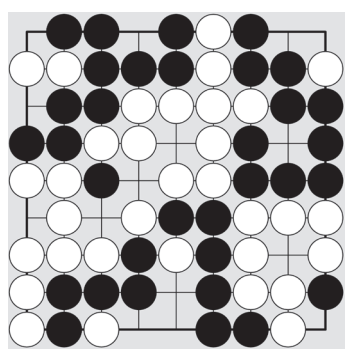


第 125 問 参考

同じナナメでも①のほうでつながると、②に切られて失敗です。③から逃げようとしても、④の上手な追い込みによって⑥で取られてしまいます。ナナメのなかでも、石から出ている線が少なくて弱い石同士をつなげることが大切です。

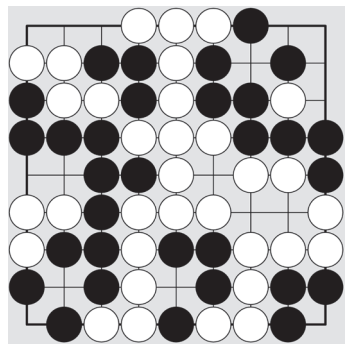


第 130 問



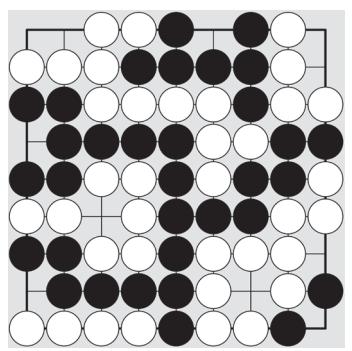
●×6 ○×2
黒 目/白 目 目勝ち

第 131 問



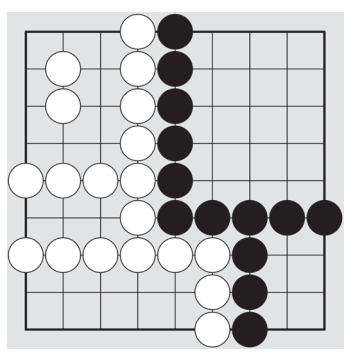
●×4 ○×1
黒 目/白 目 目勝ち

第 132 問



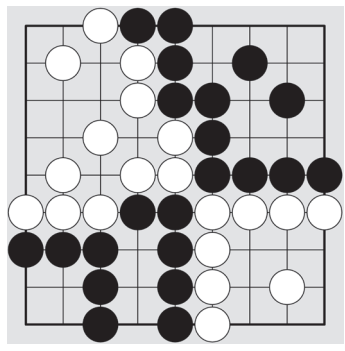
●×2 ○×3
黒 目/白 目 目勝ち

第 127 問



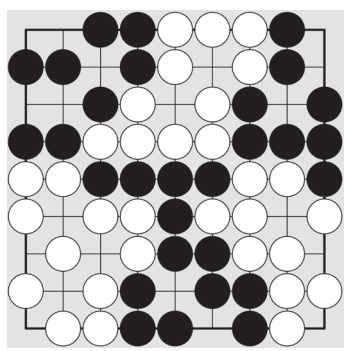
●×13 ○×6
黒 目/白 目 目勝ち

第 128 問



●×1 ○×3
黒 目/白 目 目勝ち

第 129 問

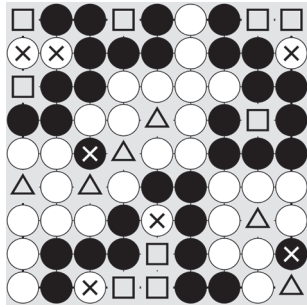


●×6 ○×8
黒 目/白 目 目勝ち

黒と白の得点と勝敗差を数えてください。
助からない石にも注意しましょう。

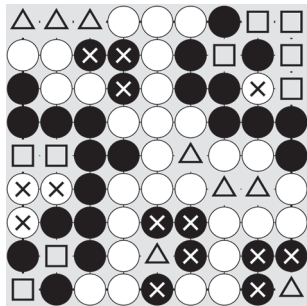
助からない石は「陣地1目+アゲハマ1目+2目」として数えます。

第 130 問



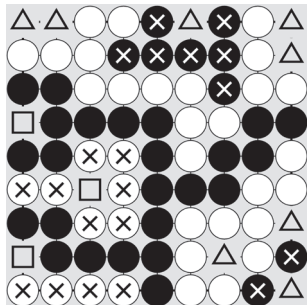
黒 21 目/白 16 目 黒 5 目勝ち

第 131 問



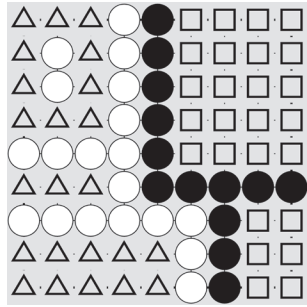
黒 18 目/白 32 目 白 14 目勝ち

第 132 問



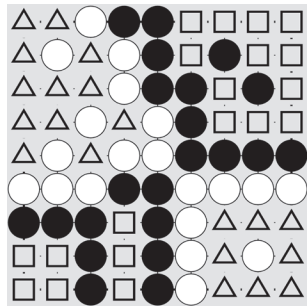
黒 28 目/白 28 目 同点

第 127 問



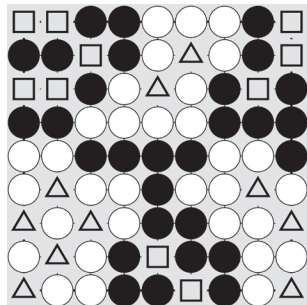
黒 32 目/白 36 目 白 4 目勝ち

第 128 問



黒 22 目/白 21 目 黒 1 目勝ち

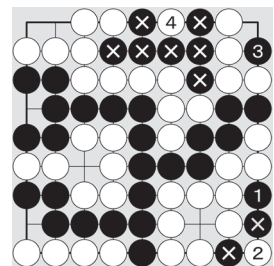
第 129 問



黒 18 目/白 16 目 黒 2 目勝ち

第 132 問 参考

黒が①や③に置いて白を取りにいても、②と④の的確な対応で黒は取られてしまいます。この交換は、白の陣地の中で「黒が助からない石を増やす損」と「白が自分の陣地の中に石を埋めて陣地を減らす損」で相殺されて、損得なしとなります。

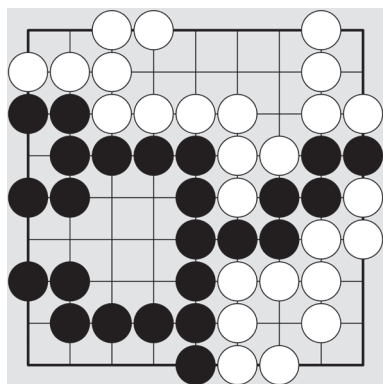


解説

第132問の正解図から、助からない石である黒×9子と白×11子を盤上から取り上げたものが**1図**です。

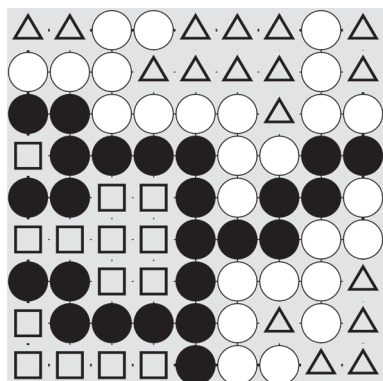
助からない石の下にも陣地があることがわかります。取り上げた石は対戦中に取りついていたアゲハマと合わせます。助からない石11子の価値は、

1図



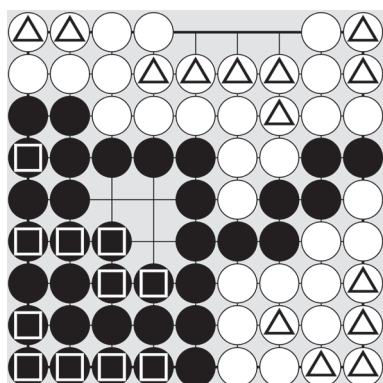
●×11子 ○×14子

2図



「アゲハマとして相手の陣地に埋める1目+自分の陣地の1目=2目」の価値があるのです。
正解図ではどちらも28目の陣地でしたが、『囲碁入門』テキストと今回話した得点計算でどうなるのかを試してみましょう。

3図



2図 黒の陣地14 | 白のアゲハマ11 (助からない石9子含む) || 3目
2図 白の陣地17 | 黒のアゲハマ14 (助からない石11子含む) || 3目
やはり同点です。違う数え方でも同じ結果になるので、もつとも間違えにくい方法を選んでください。

おわりに

本テキストでは、囲碁で大切な「陣地」を中心に、石の生存にかかわること全般を解説しました。

後半からは、難易度が上がったと感じられた方もいるかもしれません。特に、コウやセキはある程度強くなった人でも頭を抱える難解なテーマです。

本文中でもお話ししましたが、囲碁の打ち方のコツとして「わからない所があったら手を抜く」というものがあります。「手を抜く」とは、「どうしていいかわからない所ができたら、自分から手出しをして損を重ねるよりも、他で間違いなくよさそうだと思う所へ向かってみる」ということです。そのうえで、相手はその場所をどう対応するのかを問いかけるわけです。結果、相手に良い手を打たれたら「なるほどそこが大切だったのか」と教えられ、相手も手が出ないようなら「相手もどうしたらよいかわからない所なのだ」と納得ができるのです。コウやセキに限らず、わからないことがあれば他へ転じることも立派な作戦だと思ってください。

もう一つ難しい考え方として、「助からない石Ⅱ死に石」がありました。これはとても大切な考え方です。自分の助からない石にいつまでも未練を持っていては損が増えるばかりですし、本当は他の良い所へ向かえるチャンスをつまらぬ所で費やすことになってしまいます。また、助からない相手の石を完全に盤上からなくそうとして数多くの石と手間を使うのも、同様に無駄なことです。

しかし、どうなれば自分の石は助からないのか、どこまでいけば相手の石は助からない

と確証を持てるのかという判断はその人の実力次第というしかありません。囲碁の経験が少ない時は、盤上に石が残っている限り不安で仕方ないものです。

先ほどの「手を抜く」とは逆になります。自分が不安だったり気になってしかたがなかったりする場所は、納得して安心ができるまでその場所で戦ってください。石をルール通りに置き続けていけば、いずれは何らかの結論が出るはず。その結果を素直に受け止めて、次に活かすことが何よりも大切なのです。

盤上に置かれた石の「生き死に」がわかり、「生きた石が獲得した陣地が確定」したと思ったらパスをします。相手も続けてパスをすれば、無事に終局を迎えることができます。死に石の扱いやアゲハマを埋める作業など、得点計算も複雑になってきましたが、慣れてくれば簡単な作業です。目先の勝ち負けに惑わされることなく、間違えないようにしていねいに得点計算をすることが、慣れへの一番の近道です。不安がある場合は、9路盤で何度も対戦や練習問題に取り組んでみましょう。

ここまでのルールやコツを使って、9路盤で無事に打ち終えることができれば、もう19路盤に挑んでも大丈夫です。19路盤になると、狭い盤にはなかった「布石」や「石同士の距離」、「大局観」が重要になってきます。せつかくの広い盤なのに9路盤の感覚が抜け切れず、狭い所にこだわっているのは相手にどんどん良い場所を取られてしまいます。今まで以上に広い視野が求められるのです。

上達をしていけば、適度な広さの陣地を囲うことができるようになりますし、自分の陣地に入ってきた相手を攻めたり、相手の陣地に入った石を守ったりといった「戦いの攻防」も楽しめるようになります。また、互いの陣地を認め合っていく（先を読む・打たなくても

わかる) ことで、「戦い」が行われず平和的にゲームを進めることも可能になるのです。

そのためには、19路盤という広い世界を上手に使いこなして、相手との距離感や強弱関係を計りながら、戦うべきか引くべきかといった戦略が重要になってきます。

本書を読み終えた方の次のステップである『初心者テキスト』では、碁盤の見方から始まり、19路盤での打ち方を一から詳しく解説します。是非、19路盤の広い世界に挑戦してみてください。これまで以上に、盤上の宇宙を体感できることでしょう。

八段 水間俊文

囲碁入門ネクスト②〈9路盤〉

第5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。