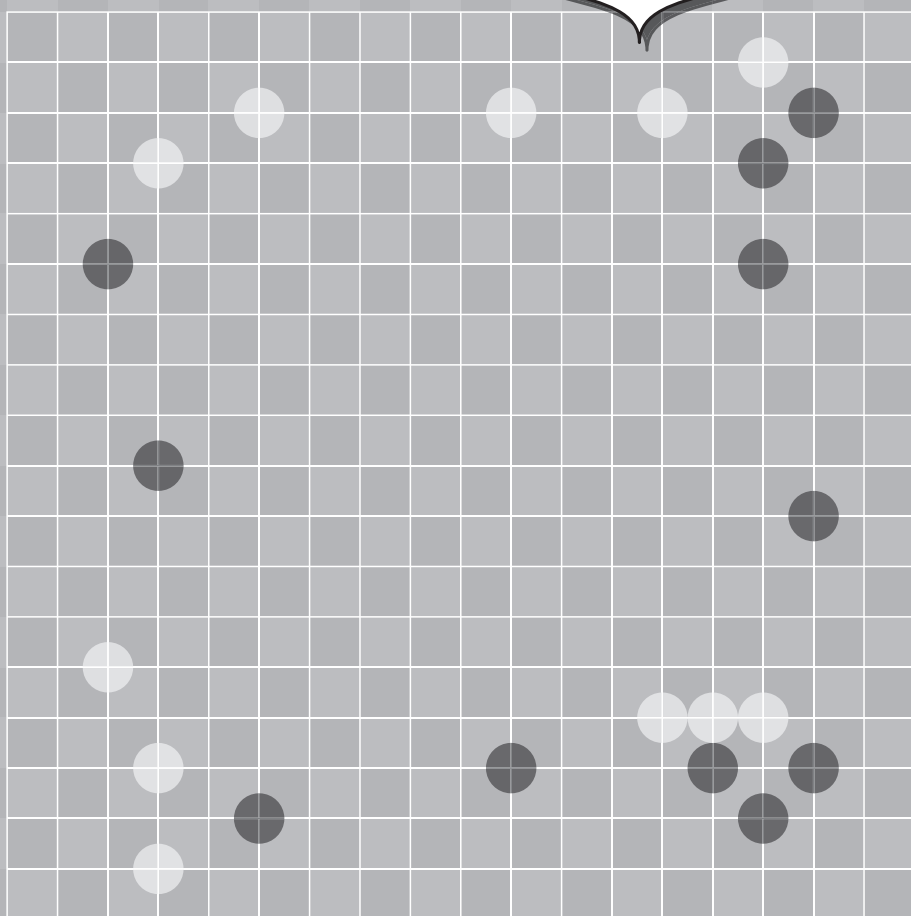


囲碁初心者

19路盤



1

第2章

目次

はじめに—2／基本の道具—4／基本のマナー—5／基本の姿勢と作法—6／碁石の打ち方—7／基本ルール—8

第1章 碁盤の見方と着手—9

碁盤の線の考え方—10／碁盤の位置と目数—14／序盤の着手の基本—17／広い所を目指す—19／基本の石の形
「ナラビ」「コスミ」「間」「ケイマ」—23

第2章 布石の考え方と打ち方—31

布石の考え方—32／「仮の囲い」と「模様」—33／陣地の効率的な囲い方—35／隅への1手目とその布石「星」「小目」
「目外し」「高目」「三々」—37／布石の作法—40／陣地を取る構え「シマリ」—45／相手へ迫る「カカリ」—47／相
手を攻める「ハサミ」—50／攻めから守る「受け」—52／石を展開する「ヒラキ」と「トビ」—54／基本の布石—58

第3章 石の戦いの基本形—67

戦いの始まり—68／戦いの基本的な形「ツケ」「ハネ」「ノビ」「切り」「ツギ」—70／石の強弱の判断法 石数—75／
石の強弱の判断法 連絡—77／石の強弱の判断法 手数—81／戦いの根拠・陣地—84／進出と競り合い—85／模様の
構えと打ち込み—88／守りを固める手入れ—89／攻防—如—90

第4章 定石と手筋—97

定石—98／手筋「ホウリ」「ヨミ」「ウツテガエシ」「ゲタ」—101

第5章 石の運命を決める死活—111

石の「生き死に」と「眼」—112／眼を作らせない「ナカデ」—117／セキと死活—123／コウと死活—126／死活の確認方法—130
おわりに—140

コラム……碁盤の大きさ—30／盤石について—66／読み上げ—96／反則負け—110

第2章

布石の考え方と打ち方

対局の序盤で今後の戦いのために要所へ打つ「布石」。その作法や基本的な打ち方、攻めや守りを説明します

布石の考え方

この章では、布石の考え方を説明します。

「布石」とは、**対局の序盤で今後の戦いを有利に進められるように、要所へ石を打つこと**です。何も無い盤上に黒石と白石を交互に打ちながら、互いの大まかな勢力分布を決めていく作業になります。

布石での石の配置や勢力によって、今後の石の戦いが左右され、作戦や戦略を練るための基礎になります。お互いの石が戦った結果、次第に一方の石が堅い壁を築いて陣地を囲っていくので、陣地の土台作りともいえるでしょう。

目標や意志を持たず、やみくもに打ち進めても効率がよくありませんし、狭くて小さい所にこだわってばかりいたのでは、完成した陣地も小さくなってしまいます。

19路盤は打てる場所が361目もありますから、できるだけまんべんなく、盤面全体に勢力や陣地の土台を築いていきましょう。

何より大切なことは、盤上にあるのは自分の石だけではないということです。自分のことしか考えていないようでは、気がついた時には相手に広い陣地を取られてしまうことでしょう。対戦相手の動向や考えを探

りながら、盤面全体を有効に使っていただく。

ちなみに布石には、「石を布く」という意味があります。戦いや陣地の取り合いの元になる石を、自分の構想に沿って増やしていくのです。

布石は有限である碁盤を、**最初にお互いの石で割り振りする大切な初期段階**になります。

「隅」「辺」「中央」を意識しながら、自分が戦いやすい局面を目指していきましょう。

「仮の囲い」と「模様」

ここからは、「陣地」に関する具体的な話をしていきます。

陣地を作るためにもっとも必要な要素は、「相手に入られない壁」です。しかし、自分の番で打てる石は1子と限られているため、最初から穴のない完璧な壁を作るのは大変です。

たとえば、建物を建てるとしましょう。いきなり建物ができるのではなく、建築の流れがあるわけです。「誰もいない更地に土台を作る」↓「骨組みを組む」↓「骨組みを壁でふさぐ」が一般的な流れですが、これらは囲碁の陣地作りにもあてはまります。

最初の「誰もいない更地に土台を作る」ことが布石にあたるのです。

実際に碁石を使って、布石のイメージを学んでいきましょう。

1図をご覧ください。最初に打つ石①が土台となり、自分が作りたい陣地の基礎になります。

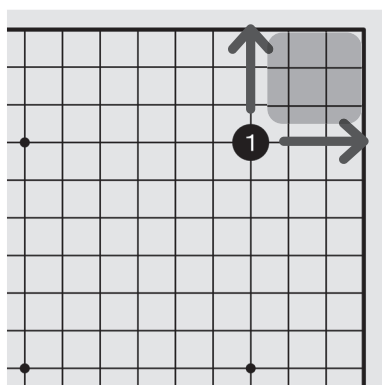
そこで、**打った石から一番近い端と二番目に近い端まで、仮の壁の線を引いてみます**。頭でのイメージ作りが慣れるまでは盤に石を置いたり、紙に線を引いたりして練習してもよいでしょう。

盤の端から相手が進入してくることはないのです。盤の端の2辺の直線

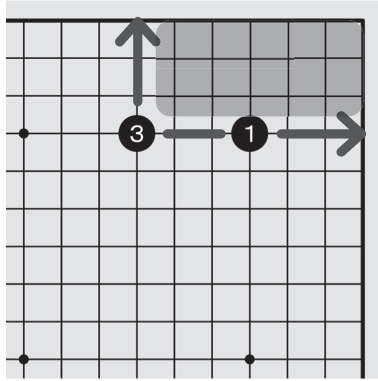
はそのまま陣地を囲う自分の壁に使えると考えてください。

自分が打った石から出ている2本の線と端の直線2本で、**1図**のような四角形の壁ができます。この四角形の中の空いている目が、現時点での「仮の陣地」というわけです。

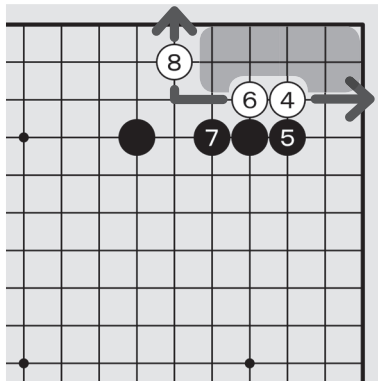
1 図



2図



3図



なお、大きい四角形（陣地）を作ろうとして、遠い盤の端へと線を引くのは欲張りな考えです。囲いの中の空間が広すぎるため、陣地にするのは困難でしょう。

次に石が増えてきた場合を考えてみましょう。黒が2図の③に打つて黒石を増やしました。そこで、すで

に置いてあった①と③を線でつなげます。そのうえで、それぞれの石から一番近い端へ2本線を引くと、仮の陣地が広がりました。

このように、**石から端へ引いた線と端の線を結ぶことで、仮の囲いを描くことができます。**

2図のように、①と③をつなげて

仮の陣地を広げる考え方を「模様」といいます。

黒石だと「黒模様」、白石だと「白模様」というわけです。

仮に囲った場所は「あくまでも仮のもの」であり、自分の石のつながりや相手との関係で、常に変更されていきます。2図で自分が囲んだと思った壁の中に、3図のように相手が入ってくることもあるのです。

3図のようになると④・⑥・⑧の手で、黒が囲もうとしていた模様が白の陣地になりそうです。

盤上にお互いの石が増えるごとに、移り変わる仮の囲いや陣地をイメージしてみてください。

陣地の効率的な囲い方

囲碁はほんのわずかな違いが勝敗につながるゲームなので、効率よく石を打つことが重要になります。

効率よく陣地を囲える場所は、隅↓辺↓中央になります。確認するために、隅・辺・中央に各9目の陣地を囲う時に要する石数を数えてみま

しょう。

1図の隅は7子、**2図**の辺は11子、**3図**の中央は16子です。それぞれの場所で、陣地を囲う石数に違いがあるのがわかります。

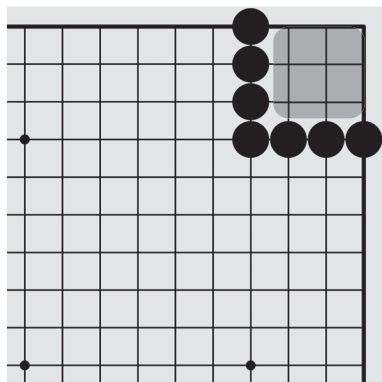
その差が生まれる理由は、盤には相手が入ってくる事ができない

「端」があるためです。隅は端が多

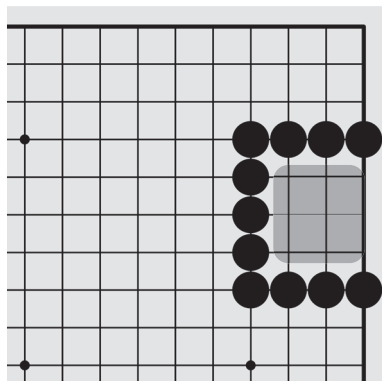
いので、陣地を少ない石数で囲うことができますが、辺や中央は陣地を囲おうとしても石数が多くかかってしまいます。盤の端を利用できる

↓**隅**↓**中央**の順番で効率的に陣地を**囲める**ことがわかりました。

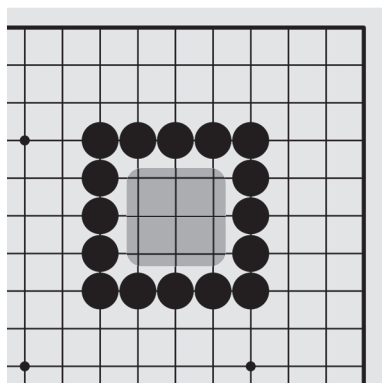
1図



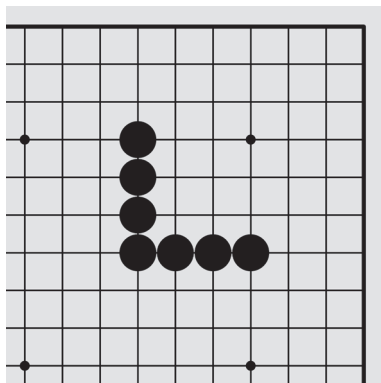
2図



3図

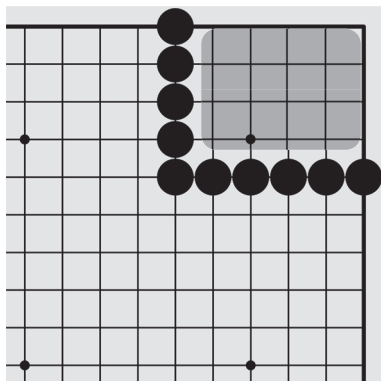


4図



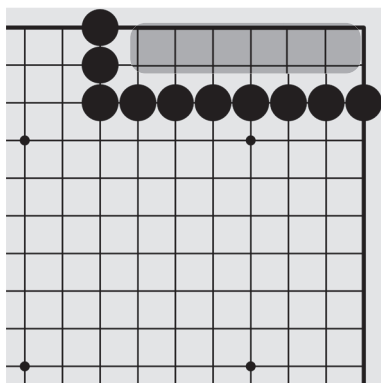
1図の黒石を、そのまま中央寄りに移動した図が4図です。これで右が上がすべて「黒の陣地」と宣言できればよいのですが、各所に隙間が空いているため、いろんな方向から白に入られてしまいます。
陣地を効率よく囲うには隅や辺がよいということはわかりましたが、もっと上手に囲うコツは「陣地の太

5図



きさ \parallel 幅 \times 高さ」を意識することです。
たとえば、黒石を10子使ってできる陣地を考えてみましょう。
5図だと黒の陣地は幅5 \times 高さ4で20目、6図は幅7 \times 高さ2 \parallel 14目です。同じ10子でも、囲める陣地には6目もの違いが出るのです。

6図



これを心掛けることで、大きな陣地を作れる可能性が高まります。

陣地の効率的な囲い方

① 隅や辺を利用して、陣地の幅を広げる

② そのうえで上に向かって、陣地を高く増やしていく

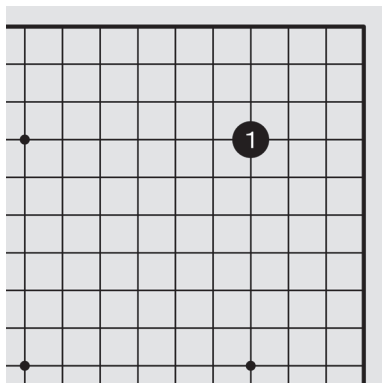
隅への1手目とその布石

「星」「小目」「目外し」「高目」「三々」

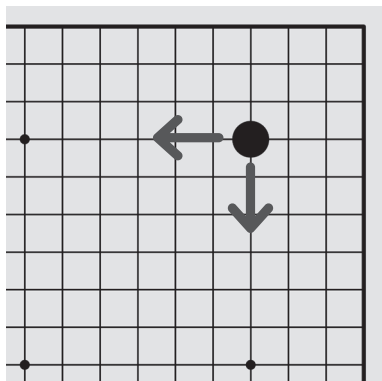
盤上で一番効率的に陣地を囲める場所は隅だとお話ししました。

しかし、隅にも石を打てる場所がたくさんあります。どこへ打つ1手が効果的なのでしょうか。ここでは、最初に打つとよい代表的な場所を説明します。

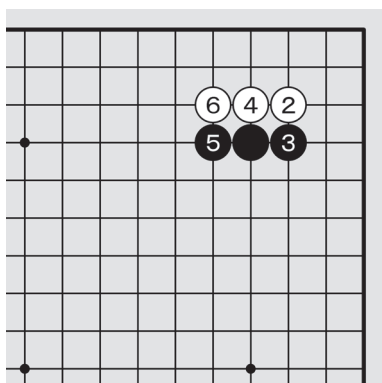
1図



2図



3図



星^{ほし}

碁盤の四隅にある黒い点のついた場所が「星」です。星は4カ所ありますが、1図の①はその一つです。どちらの隅の端からも四線で偏りがなく、バランスの取れた高さで辺や中央への発展を目指せます。

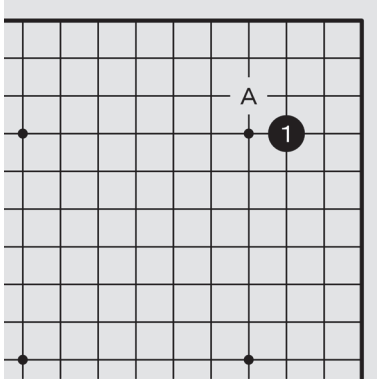
2図の矢印が出ているように、中央に進みやすいのが利点です。反面、隅には隙間が広く空いているため、相手から3図②の三々（3・3の線）などから簡単に進入する手が残り、陣地になりにくいのが弱点です。長所短所はありますが、人気がある手になっています。

小目
こま

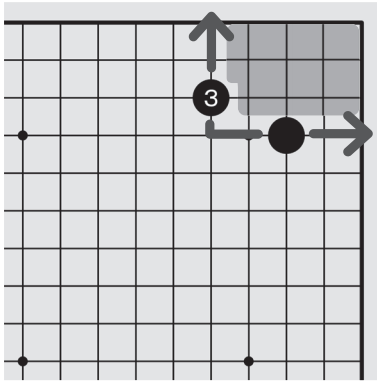
4 図の①のように、星から端に一路内側に寄せた場所が「小目」です。A の場所も小目で、各隅にそれぞれ 2 カ所ずつあります。

小目は、星から端に寄せて三線になった分だけ相手が入る隙間が少なく、陣地を作りやすいという特徴が

4 図



5 図

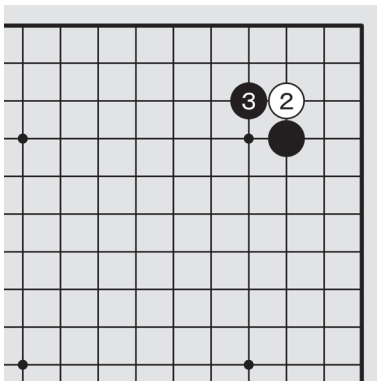


あります。

4 図に続く手として、5 図の③と隅の守りを増やします。③で陣地を守る模様を作り、仮の囲いを引くことで隅の陣地を固めていくことができます。

たとえば、6 図の②のように相手が隅の陣地を取りにきた場合は、ど

6 図



う対応すればよいでしょうか。

③と線をふさいで閉じ込めれば三線を占めることができるので、黒にとってラクな戦いになります。

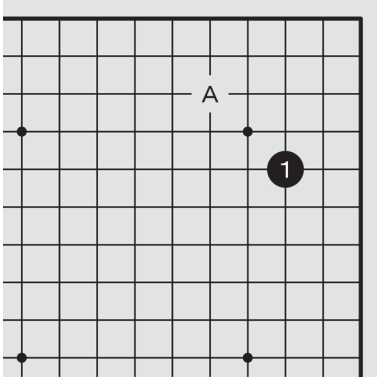
弱点としては、三線に寄った分だけ陣地が小さくなりやすいことと、相手に高い線から押さえ込まれやすいことです。

ちくほす
目外し

7 図の①のように、星から内側へ外れた場所を「目外し」といいます。Aも同様に目外しです。

目外しは端から三線・五線にあるため、「陣地を取るか」「高さを活かして中央で戦つか」「模様を広げるか」今後の作戦で性格の変わる位置です。

7 図

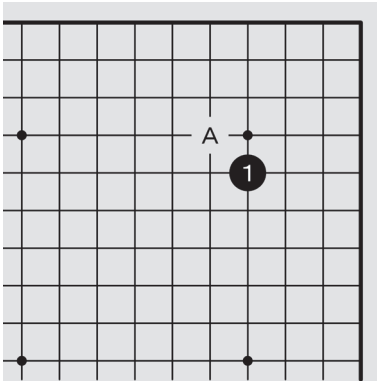


たかもく
高目

8 図の①・Aのように、星より一路高い場所が「高目」です。

高目は四線・五線のため、下から相手に入られやすく、陣地を取るには不向きです。しかし外に向かつて飛び出ている分、辺や中央での戦いに強く、模様を広げるのに向いています。

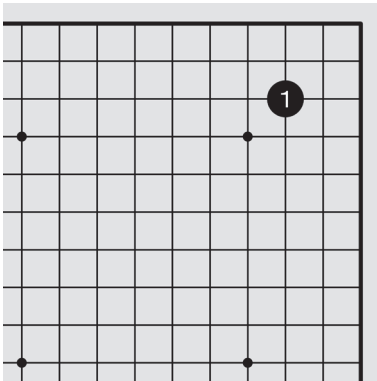
8 図



さんざん
三々

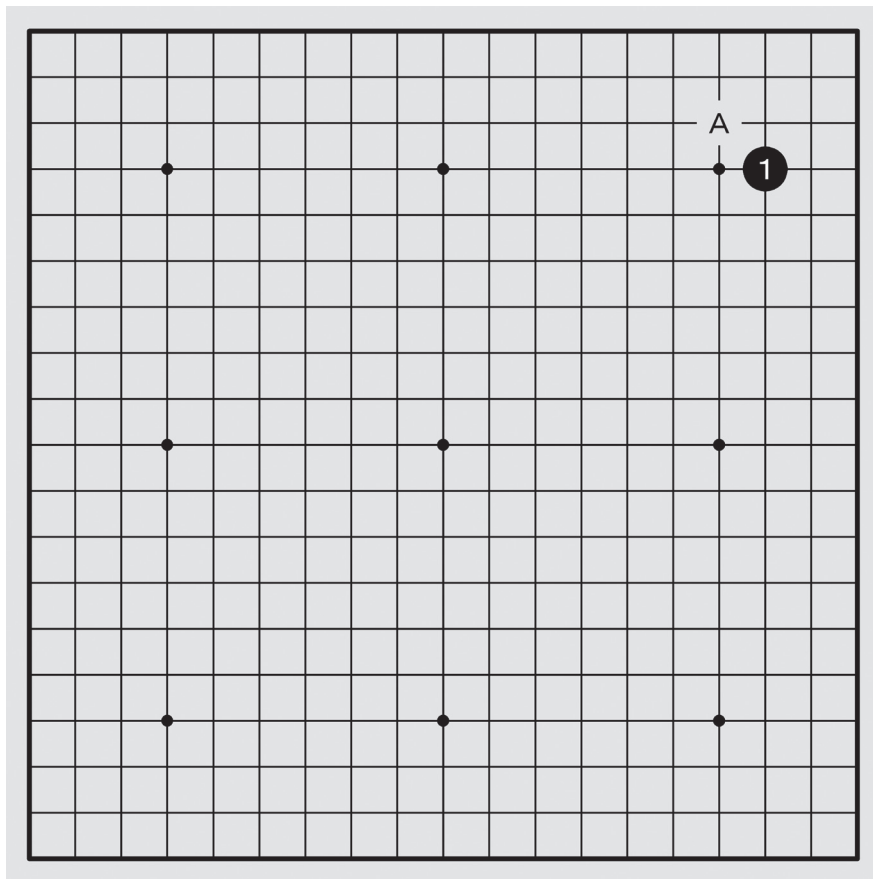
9 図の①のように、どちらの端からも三線・三線の場所が「三々」です。相手がそれより下の陣地を取りに向かうのは困難なので、隅の陣地は確実に取れる場所です。ただし、隅に偏っている分、辺や中央への発展性は乏しくなります。

9 図



布石の作法

1 図

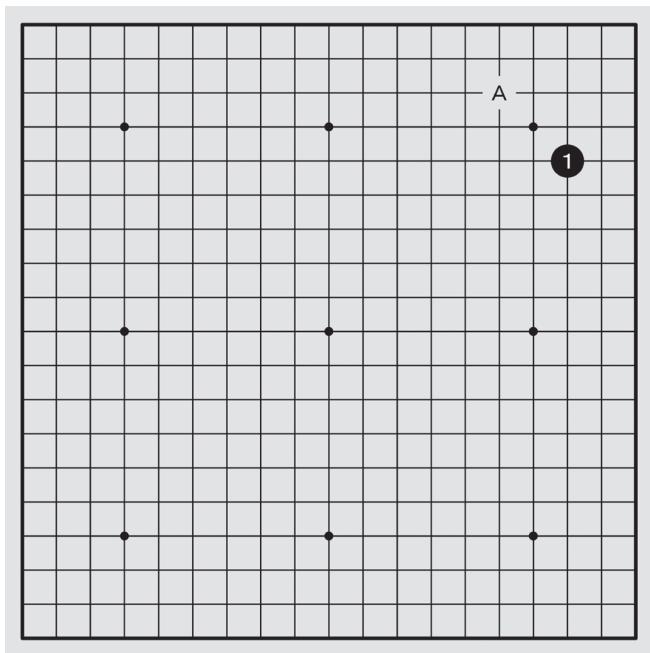


日本の囲碁は江戸時代に現在の骨格ができあがって以降、脈々と文化として継承されてきました。その過程で、盤上における作法やマナーが確立していったのです。

基本的な布石の作法

- ① 黒の1手目を隅に打つ場合は、右上隅から打つ（左上隅はご法度）
- ② 小目に打つ場合は、1図①の位置に打つ（相手の胸元に踏み込まない。「高目」「目外し」も準じる）
- ③ 置き石（ハンデ）を並べる順番がある
- ④ 終局・投了の方法がある

2 図



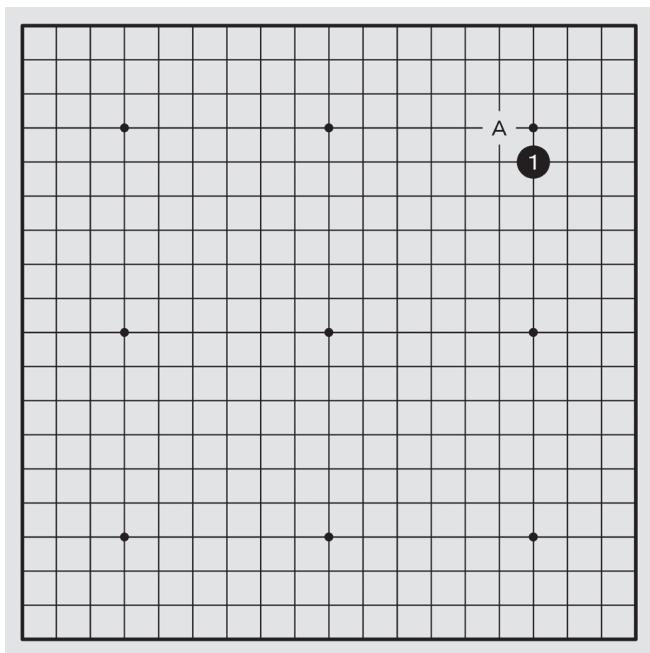
③ハンデ、④投了については後述しますので、①②を解説します。
 互先たがいせん（ハンデなしに戦うこと）の布石で、初手は隅から打つのが基本です。隅は4カ所あるのでどこから打つてもよさそうですが、「1手目に限っては（黒の人から見て）右上隅から打つ」のが作法となります。そ

の作法に則った場所が40ページ1図です。

左上隅は、白の人が右利きだった場合に一番手前で石を置きやすい場所にあたるため、ご法度です。相手によい場所を残しておく「謙譲の美德」を表しているのです。

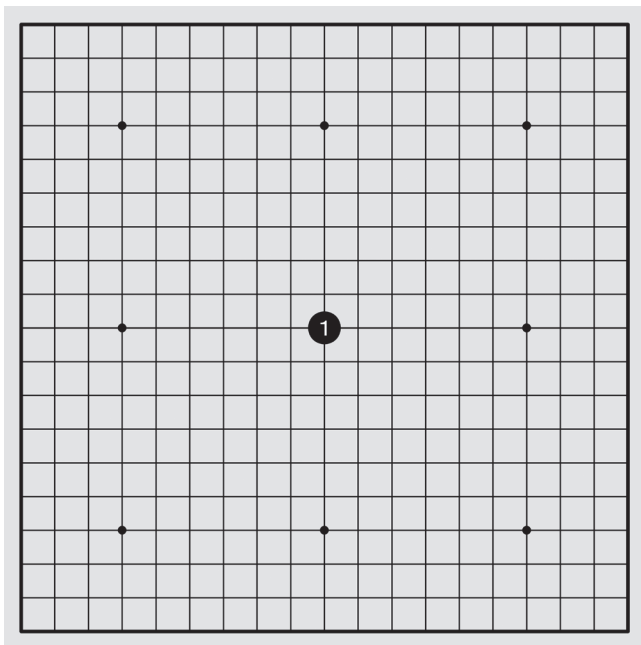
また右上隅でも小目に置くケース

3 図



は多いのですが、同じ小目でも40ページ1図のAは白の胸元に突き刺すような感覚なので控えましょう。
 2図の目外しや3図の高目も同じ考えで、Aではなく①が作法に則った場所となります。

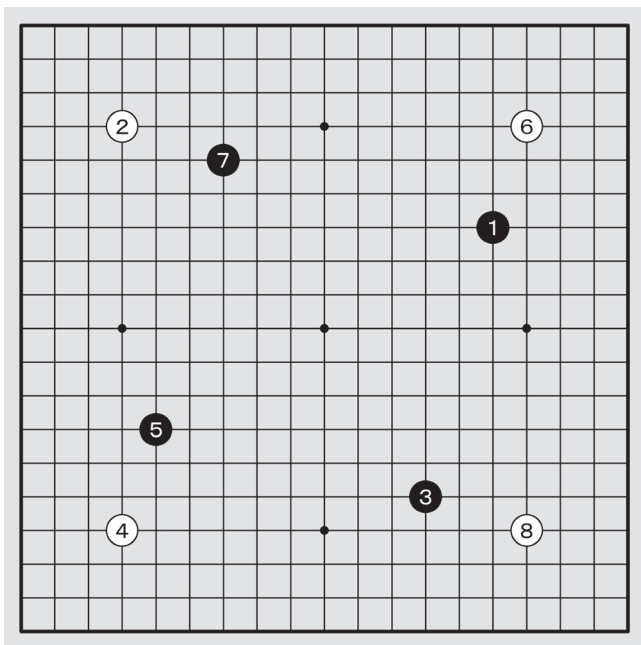
4図



今まではオーソドックスな布石の考え方や打ち方・作法をお話してきましたが、少し堅苦しく感じられたかもしれません。囲碁は本来、「好きな所に打ってよいゲーム」でありこれは間違いだというのはそうそうありません。

4図の①のように碁盤の中心であ

5図



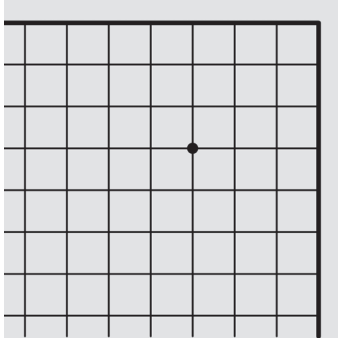
る「天元」を占めて、盤上全体を見渡すのも気分がよいものです。陣地をどこに作るかは難しいですが、空戦に持ち込めば楽しみは多いでしょう。

また、最近**5図**の①・③・⑤・⑦のような布石を打っている棋士もいます。

かつては、伝統やしきたりが厳しく、布石の「星」打ちや「三々」が「禁じ手(打ってはいけない手)」だった時代もありました。

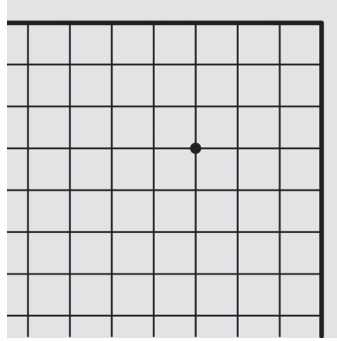
しかし、それでは囲碁本来の面白さや楽しさが半減してしまいます。布石は特に自由に打てる時です。いろんな手を打ってみてください。

第 10 問



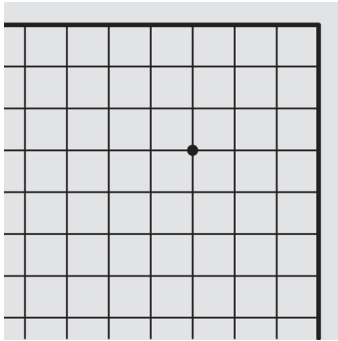
【目外し】

第 7 問



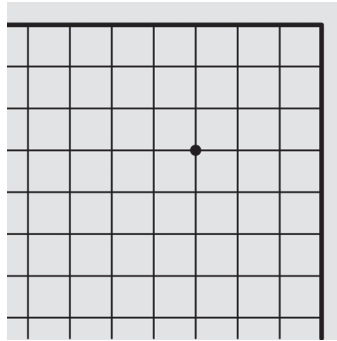
【小目】

第 11 問



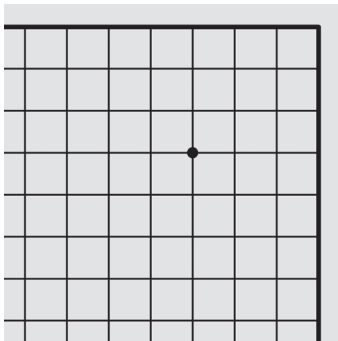
【高目】

第 8 問



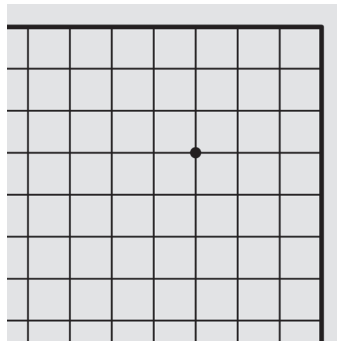
【小目】

第 12 問



【高目】

第 9 問

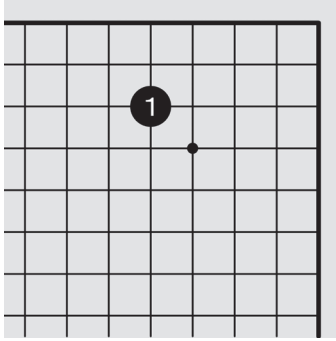


【目外し】

【】黒を1子打つて、
内に書かれた布石にしてください

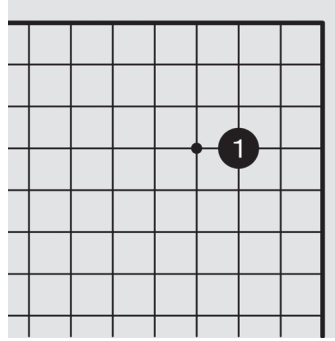
※この解答も隅に2カ所ずつあるので、
1図に1カ所ずつ書いてください

第 10 問



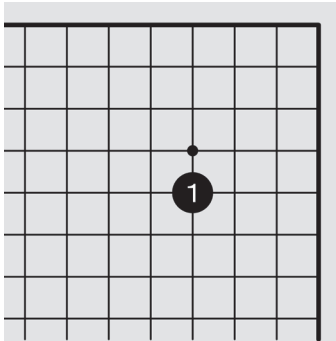
【目外し】

第 7 問



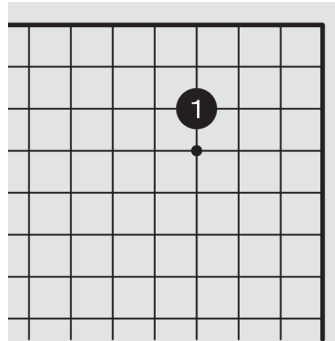
【小目】

第 11 問



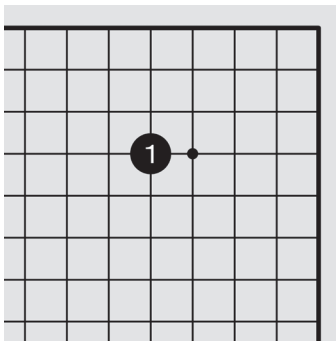
【高目】

第 8 問



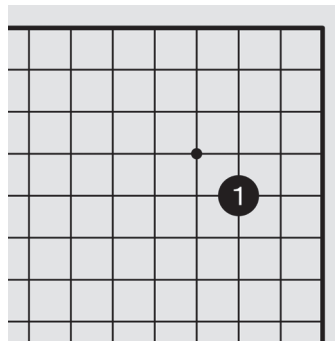
【小目】

第 12 問



【高目】

第 9 問



【目外し】

布石ごとに図が入れ替わっても正解です

陣地を取る構え「シマリ」

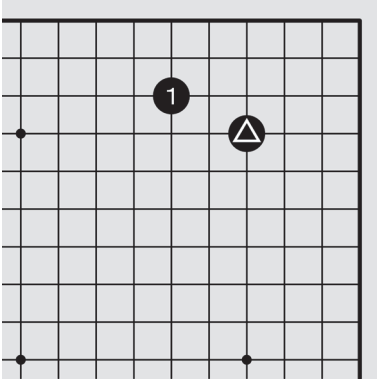
陣地を取る大切な構えを「シマリ」

といいます。相手が入ってこないように、陣地を守る戸締まりのイメージです。布石で隅を守る有効なシマリを紹介しましょう。

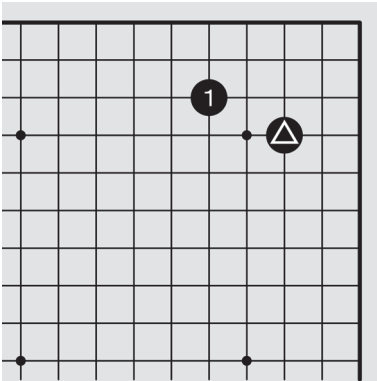
ケイマジマリ

1図△の星から①のケイマに打つ

1図



2図



ことで、隅に相手が入ってくる隙間

をなくすことを「ケイマジマリ」と

いいます。三線と四線を組み合わせると効率がよく、大きい陣地を囲いやすくなります。

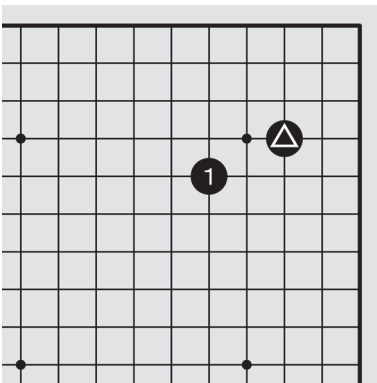
2図の①は△の小目からのケイマジマリで、1図の星(△)より端に

近い三線のため、より陣地を囲いや

すい構えとなります。

3図の①のケイマは五線で下が空いているため、白に簡単に入られそうです。この手が悪いというわけではありませんが、陣地を囲うには不向きなシマリでしょう。

3図

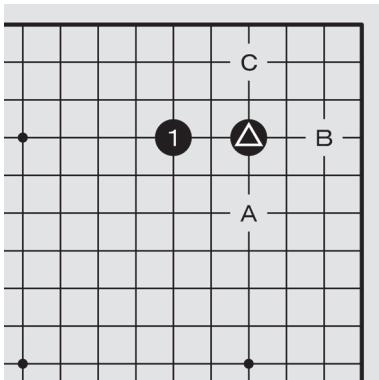


一間ジマリ

4 図の▲からの①のように、一間置いて打つジマリが「**一間ジマリ**」です。Aも一間ジマリで、四線の高い位置に拠点を置きながら、隅の陣地を構えていこうとする手です。

BやCだと、陣地の囲いが小さいうえに端へ向かって発展性がないた

4 図



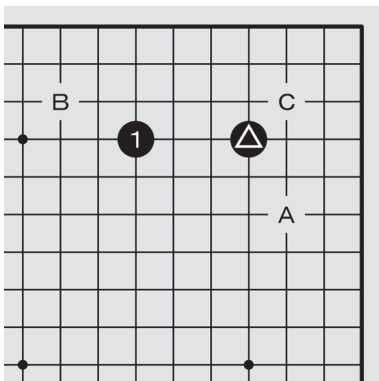
め、布石では①やAに劣ります。

二間ジマリ

5 図の▲からの①のように、2本空けて打つと「**二間ジマリ**」です。

四線で高い位置のため、白にA・B・Cなど下から入られる手が残ります。しかし中央へ伸びているので、中央での戦いには強い構えです。

5 図

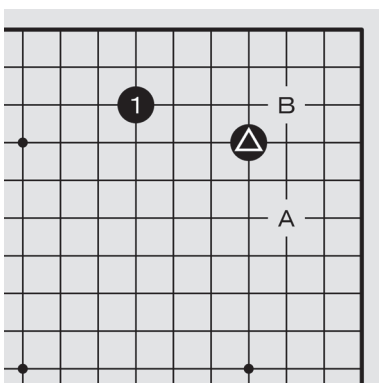


大ゲイマジマリ

6 図の▲からの①のように、大ゲイマの形のジマリです。

5 図の二間ジマリよりも三線に腰を落としているので、①近辺から白が入る隙間は減っています。AやBから白に進入される手はまだ残りますが、**辺への発展を目指す形**です。

6 図



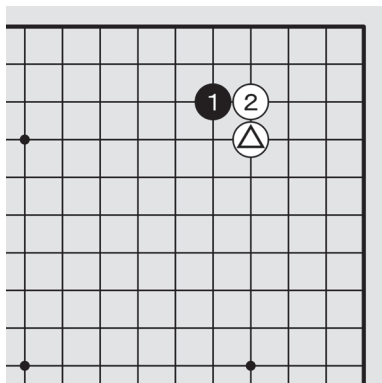
相手へ迫る「カカリ」

相手の石に対して迫る手を「カカリ」といいます。

相手のシマリを防ぐ狙いで、強弱関係が決まる前の早い段階によく打たれる手です。

1図の①は△に接近して、②に打たれる弱い状態です。迫る時は、相手の石との間を1本以上空けるようにしましょう。

1図

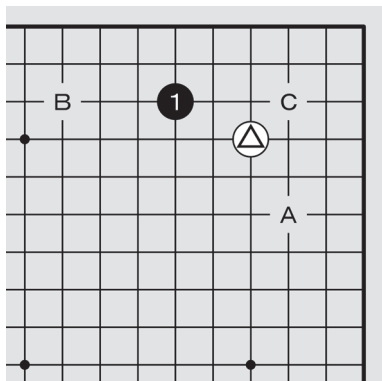


ケイマガカリ

2図の①とAは、△へ三線のケイマで迫る「ケイマガカリ」です。

黒の次の手は、B方面へ模様や陣地を広げる手、Aで△を攻める手、①から三線伝いに隅を狙うCの「三々入り」などがあります。

2図

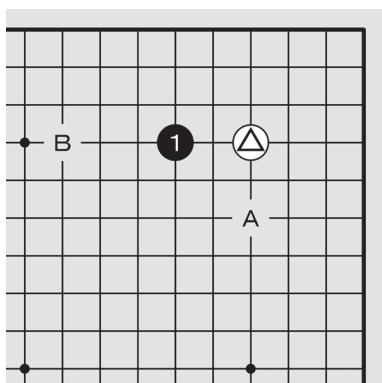


一間ガカリ

3図△に対しての①やAのように、線上で間を1本空けて迫るのが「一間ガカリ」です。

白から左側に出ている線を止めることで、黒はB方面へ模様を広げる可能性を狙っています。

3図



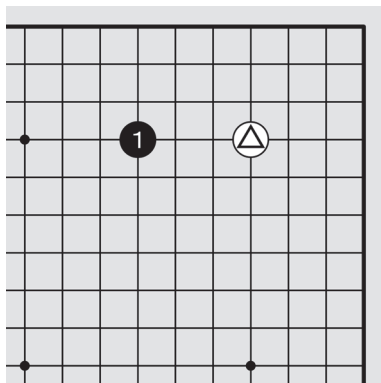
二間ガカリ
にけん

4 図①は△へ二間に迫るカカリで

「二間ガカリ」といいます。

相手の石との関係は近寄れば近寄るほど険しくなり、離れれば離れるほど緩やかになります。そのような意味においても、二間ガカリは△を攻める狙いよりも、①近辺の模様を

4 図



意識した手といえるでしょう。

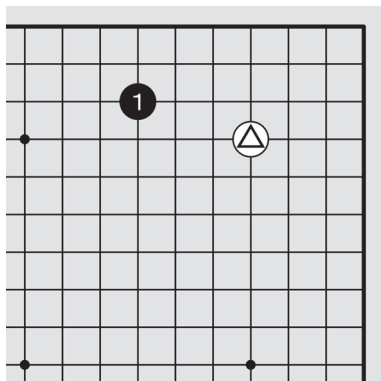
大ゲイマガカリ
おお

5 図の①は△と大ゲイマの関係に

なるので、「大ゲイマガカリ」といいます。

4 図の二間ガカリと同様に①と△との距離が離れているので、①が攻

5 図

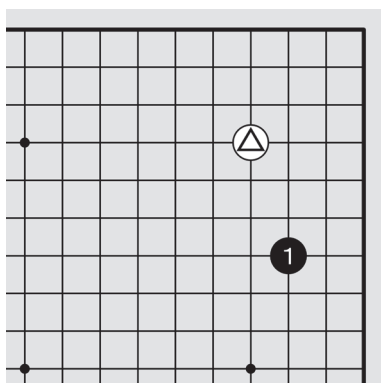


められないように△と緩やかな関係を望む手です。

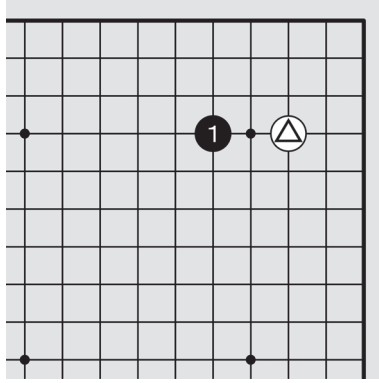
たとえば6 図の①の方向から打つと、右辺の陣地を重視したカカリになります。

6 図までは△が星なので、どちらからカカツても対称形でした。

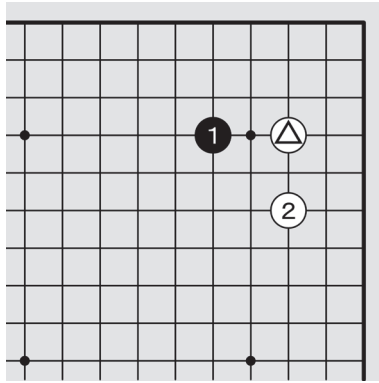
6 図



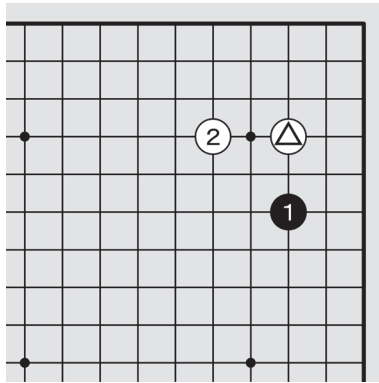
7図



8図



9図



7図〜9図のように△が小目だと、高さの違いが出てくるのでカカリ方向に注意が必要です。
 基本的に、小目へは7図の①のように広げて高い所から迫るのがよいカカリの方向です（カカリ方は1〜5図と同様です）。
 詳しく説明しましょう。白が8図

②の間で陣地を守った場合に、△と②は三線で低く小さい陣地の構えになります。
 ところが9図①からカカルと、②と守った形は8図同様に一間ですが、白は四線で高く大きい構えになるからです。

カカリのコツ

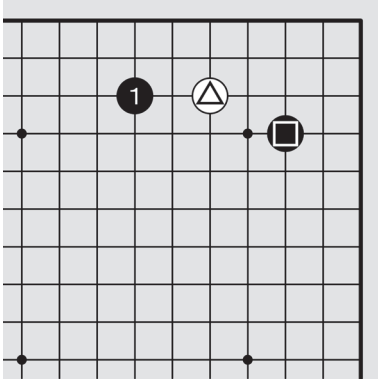
- ・相手を攻めたいなら近く、守りを重視するなら相手から離れる
- ・陣地を重視するなら三線、模様や中央を重視するなら四線からカカル
- ・相手を狭く低いほうへ押し込み、自分は広く高いほうから迫る

相手を攻める「ハサミ」

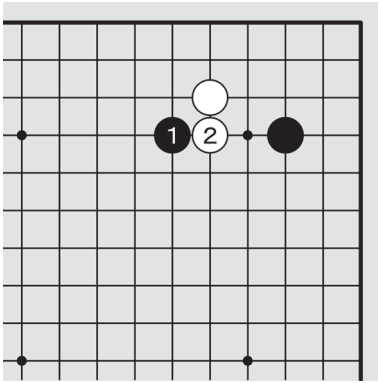
近くに自分の石がある相手の石を攻める場合、最初に考える手は「ハサミ」です。

相手の石を三・四線で両側から挟むことによって、陣地を作られないようにして攻めるのです。陣地ができた石は強くなるので、相手に攻められません。

1 図



2 図

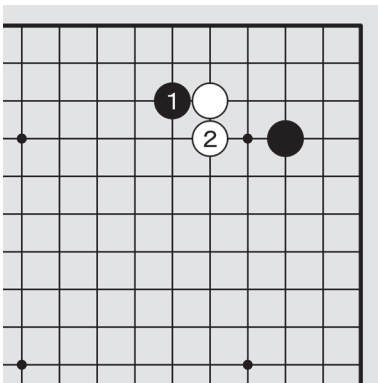


いちばん
の間ハサミ

1 図の①が②と連携して△を攻めるハサミになります。1 図の形は、△と①の間が1本空いているので、「一間ハサミ」といいます。

挟む時に大切なことは、相手の石を取ろうとして2 図の①のように相

3 図



手へ近寄り過ぎないことです。②で抵抗されると、攻めにいったはずの①が弱くなってしまいます。3 図の①も同様で、②と打たれると逆に①が弱くなります。

攻める時は相手の石を遠巻きに包み込む雰囲気を狙いましょう。

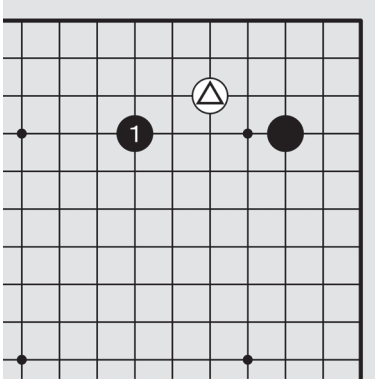
「**一間高バサミ**」
いっけんたか

4 図の①は 1 図①に似ていますが、1 図は三線で挟んでいるのに対して、4 図は四線で挟んでいます。このように、**高い四線で挟むことを**

「**一間高バサミ**」といいます。

基本的な考え方としては、相手に陣地を作らせないようにする時に三

4 図

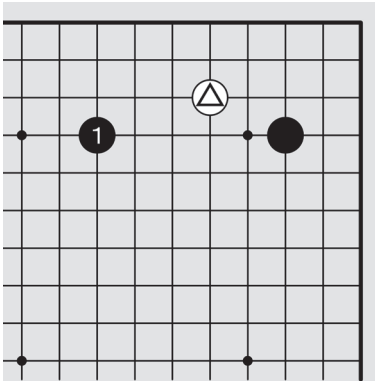


線を使い、中央への戦いに備える時は四線を利用します。

5 図の①は「**二間高バサミ**」です。ハサミは相手の石から離れるほど緩やかな攻めになります。離れた分だけ寄った方面への影響力が強くなりますので一長一短です。

6 図の①は「**三間バサミ**」で、△へ対する攻めよりも、上辺を重視し

5 図

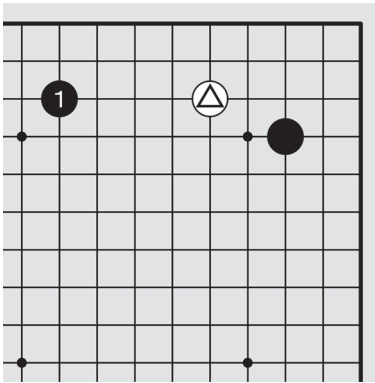


ハサミのコツ

て打った1手となります。

- ・相手の石にくつつきすぎない
- ・攻めたい時は一間。相手から離れるほど攻めは緩やかになる
- ・陣地を作らせない時は三線、中央の戦いに備える時は四線で攻める

6 図

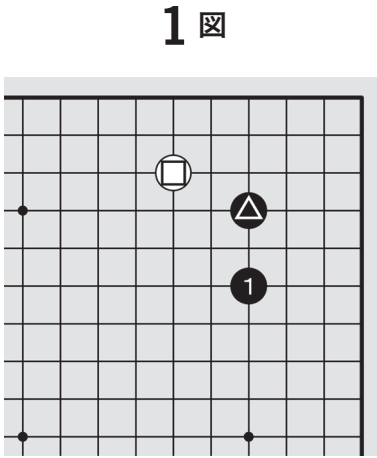


攻めから守る「受け」

カカリなど相手が迫ってきた時には、**自分が弱くならないよう「受け」**することも大切です。相手の石との距離や力関係によって、多様な受けで対応しましょう。

一間受け

1図△の星から①のような、**一間**に石を増やして守る受けです。△に

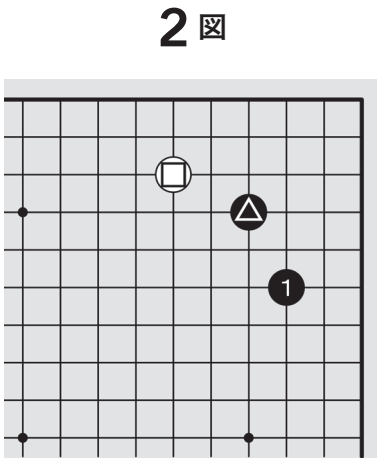


迫ってきた⊙の反対方向に石を増やすことで、黒が強くなります。

①の四線は模様や陣地を広げる場合に有効な線になります。

ケイマ受け

2図①のように、△から**ケイマ**に受ける守りです。△と⊙もケイマで、**「相手が迫ってきた形の反対側に受**

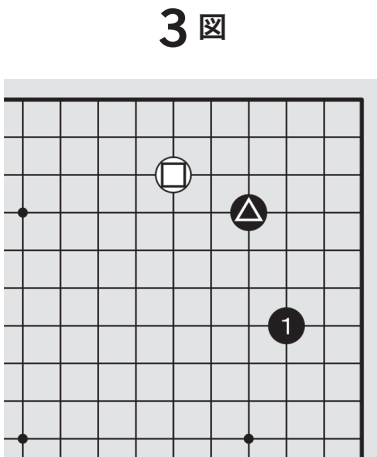


ける」守りの基本形です。

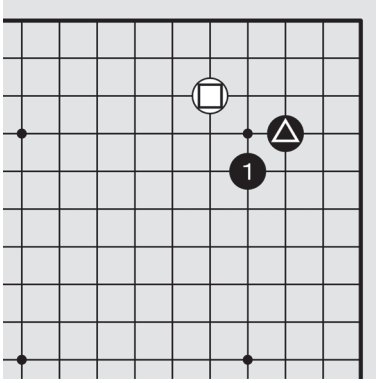
三線は陣地を確保しやすいので、安定しやすく簡明な受けです。

大ケイマ受け

3図の①のように、△から**大ケイマ**に受ける守りです。⊙からは離れているため、⊙に対する**反撃**よりは守りを重視した受け方です。また隅



4 図



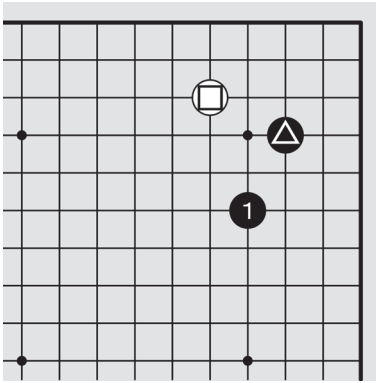
の隙間が広がるので、隅よりも辺へ素早い展開を目指す形です。

コスミ受け

4 図▲の小目から●の堅いコスミで受ける、しつかりとした守りです。

小目は相手に○の広く高いほうから迫られると、三線の低いほうへと押

5 図



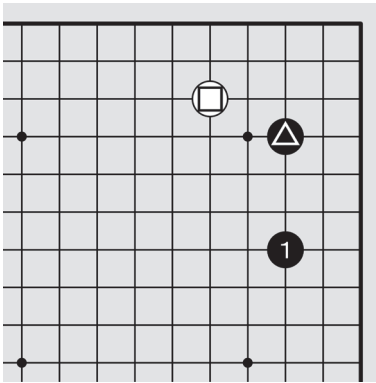
し込められやすいため、四線の位置を取って辺や中央へ発展する可能性

と、○を挟んでの攻めや四線から圧迫する狙いを持った受けです。

ケイマ受け

5 図▲から四線の●のケイマで、辺への展開を早めた受けです。

6 図



二間受け
にけん

6 図▲から三線の二間で陣地をしっかり確保して安定する受け方です。

受けのコツ

- ・ カカリの反対側へ受ける
- ・ カカリと等距離に受けると無難
- ・ 陣地を守る時は三線、模様や反撃をみる場合は四線

石を展開する「ヒラキ」と「トビ」

布石に限らず、中盤の戦いでも大切な二つの石の動きを説明します。

盤上の石から離れた所に石を増やして展開する場合に使われる、「ヒラキ（開き）」と「トビ（飛び）」です。同じような形ですが、石が向かう方向と高さによって使い分けれます。

ヒラキ

- ・隅の石から辺へ石を増やす手
- ・辺の石から辺へ石を増やす手
- ・三線か四線に展開する手

ヒラキはおもに、同程度の高さの横へ石を広げて、模様や陣地を増やす手段になります。

トビ

- ・今ある石よりも中央へ向かって高い位置へ進む手
- ・進む先に石が待っていない広い所へ進む手

中央や広い所へ進んでいけば、そこから先へ進む道がどんどん増えていく利点があるので、弱い石を強くする場合や、模様を形成する石を増やす場合などに使うのがトビです。その反面、中央は隙間が多いので、陣地が取りにくいという弱点もあります。

トビで大切なのは「線」と「距離」

の関係です。線伝いに石を増やしていき、敵に切り離されないような適度な距離で、つながりを確かめながら進むと良いトビの形になります。

一方のヒラキの解釈はわりと自由で、三・四線で横へ横へと広げれば相手がいらない限り何間あってもヒラキということになります。

陣地を持ってそうなる三・四線へ進むとヒラキ、五線以上の中央や広い所へ進む手はトビとおぼえましょう。

次のページで、ヒラキとトビの具体的な使い方を紹介します。

いっけん
一間トビ

続いてトビです。

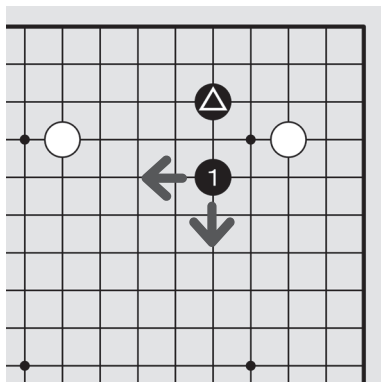
4図の①は、▲から広い中央へ一間で飛び出す「一間トビ」です。①に進むことで、次に進める道が矢印のほうへと広がります。

相手の少ない場所へ

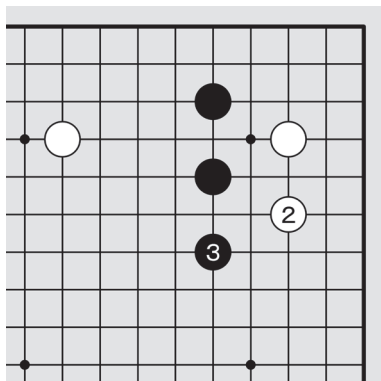
飛び出していけば、その分攻められる

可能性が少なくなるのです。

4図



5図

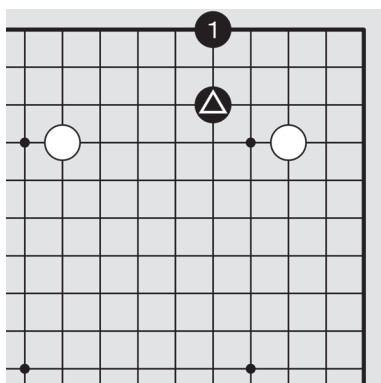


5図をご覧ください。4図から5

図の②のように受けられた時に、「まだ黒が不安だ」と思えば③でさらに外へと飛んで進みます。

6図はトビといえるでしょうか。見た目には一間ですが、飛んだ先が盤の端のため先へ進めません。これでは、トビとはいえないのです。

6図



トビのコツ

- ・相手が少なく自分が安心できる所まで進む
- ・トビを打った石の先から線が2本以上出ている
- ・トビを打った石の線の先に石がない(特に敵の石)
- ・盤の端までに十分な空間がある

ワリウチ

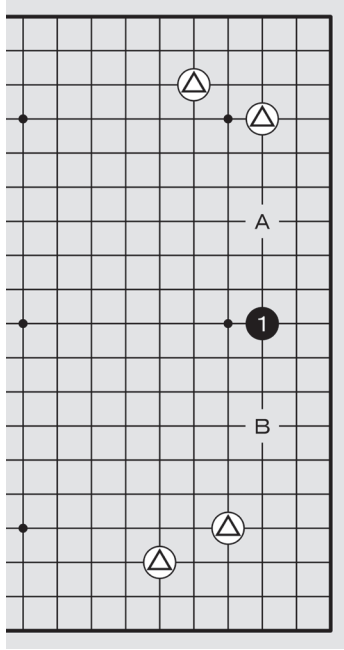
相手の石が多い所で**攻められない**ように、**必ずヒラキを打てる場所に**

打つことを「ワリウチ」といいます。

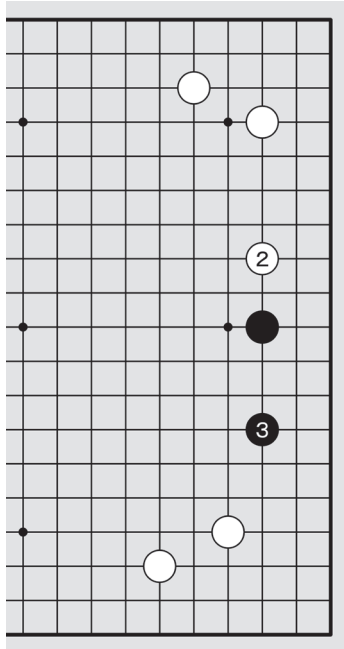
7図の①がワリウチで、強い△4子の間に割って打つ手です。

①からは、AとBに2カ所の二間ヒラキする余地があるので、白が8

7図



8図



図の②から迫ってくれば、③にヒラキすることができません。同様に、7図のBから白が迫ってくれば、黒はAへヒラいて安定します。

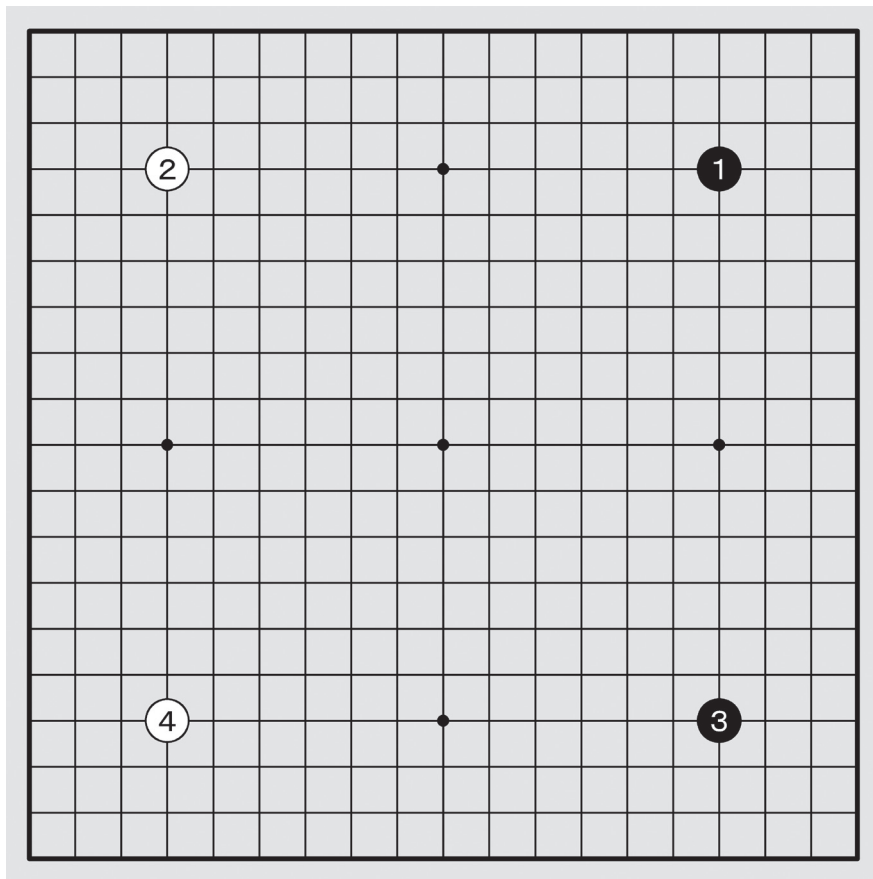
7図の①のように、**良い打ち場所を2カ所以上持つ手や状況を「見合^{みあ}い^あい」**といいます。ワリウチとは、ヒラク場所を見合いにした打ち方なのです。

ワリウチのコツ

- ・相手の強い石から離れる
- ・ヒラキを打てる場所が2カ所ある(ヒラキが見合いになっている)
- ・相手がヒラキを打てる一方の場所を占めてきたら、もう一方へヒラク
- ・ヒラキを打てば安定できる

基本の布石

1 図



布石には、長年の研究によって有
力とされている基本パターンがあり
ます。なかでも最初におぼえたいの
が、「**一に空き隅、二にカカリ・シ
マリ・ヒラキ**」という言葉です。黒
の1手目は布石の作法でお話しした
とおり、**1 図**の右上隅に向かうのが
慣例です。

2 手目以降は、それまでに打った
石によって対策が変わるので、**②**で
も他の隅でもかまいません。

まず、**最初の4手目までは「4カ
所の空いている隅」を優先**してくだ
さい。隅は陣地を獲得しやすい場所
なので安定感があります。

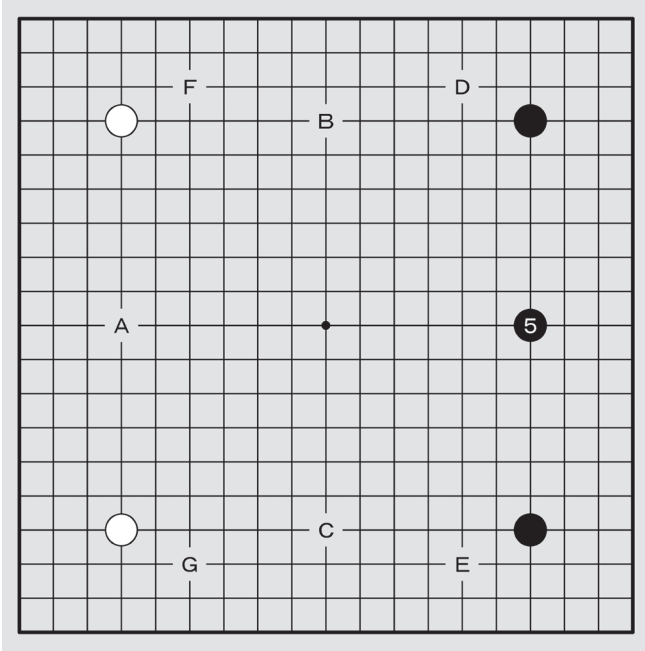
隅の次に向かうのは、カカリやシ
マリ、あるいは辺へのヒラキです。

三連星

2 図の ⑤ は、右辺にヒラキを打つて模様を広げる「三連星^{さんれんせい}」という有力な構えになります。ちなみに、黒が A のあたりに打つと 57 ページで説明したワリウチになります。

さて、⑤ を受けた白の次の手はど

2 図



う考えられるでしょうか。A の三連星や B・C のヒラキ、D・E のカカリ、F・G のシマリなどが良い手でしょう。

最初に隅を打ったあとは、

残された三・四線の辺へ向かうと安

定感のある布石になります。 最初の

4 手は隅を埋めるとわかったところ

で、他の基本的な布石を紹介します。

中国流

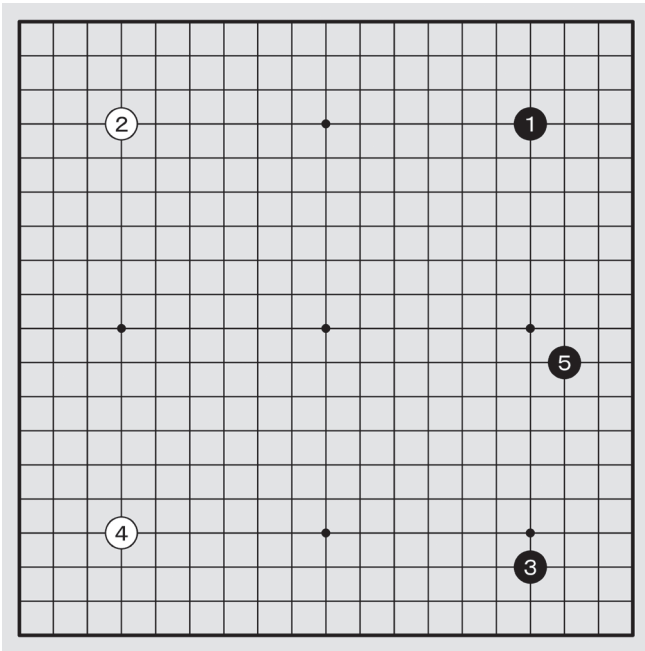
3 図 ①・③・⑤ のように、③ を小目にして ⑤ を右辺の星からずらした布石が「中国流」です。

隅からのシマリを省いて辺を大き

く構え、盤面全体を大きく活用しよ

うという人気の布石です。

3 図

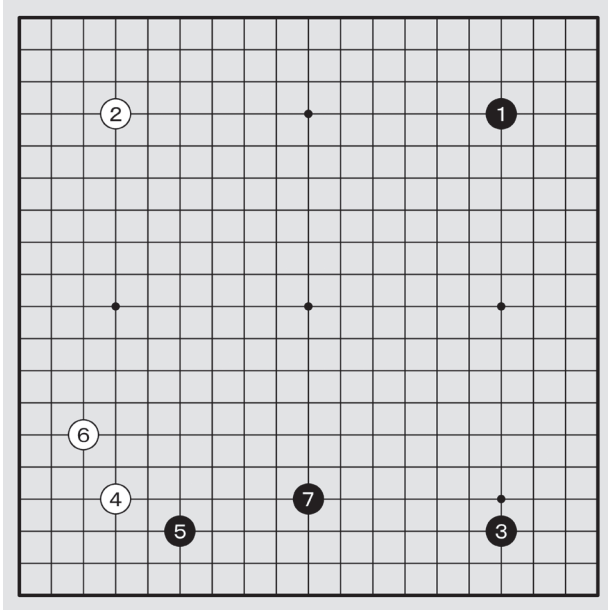


小林流

4図の⑤で④にカカリ、相手が⑥のように受ければ、⑦でヒラキながら③と連携する構えが「小林流」です。小林光一九段が打ち出したので、小林流と呼ばれています。

下辺を大きく構えることで主導権を得ようという狙いです。

4図

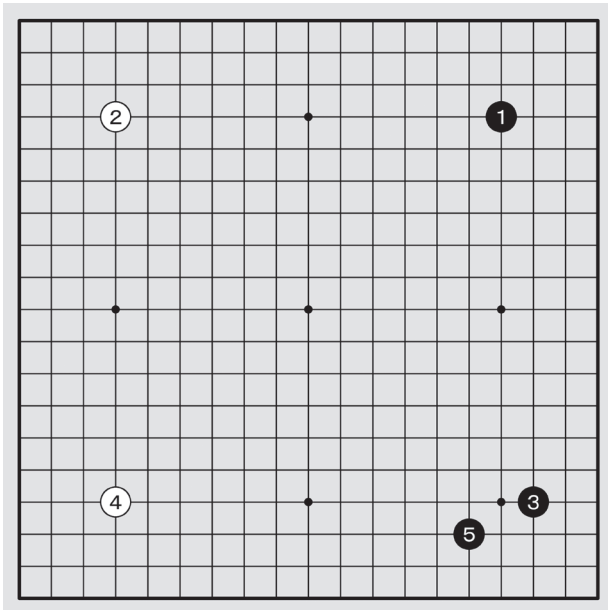


5図の⑤は小目からのシマリを優先することで、しっかりと隅の陣地

を確保する布石になります。この布石は特に名称がありませんが、堅実な進行で根強い人気があります。

2〜5図はすべて①・③と②・④が平行に隅へ配置された布石で、「平行型布石」といいます。

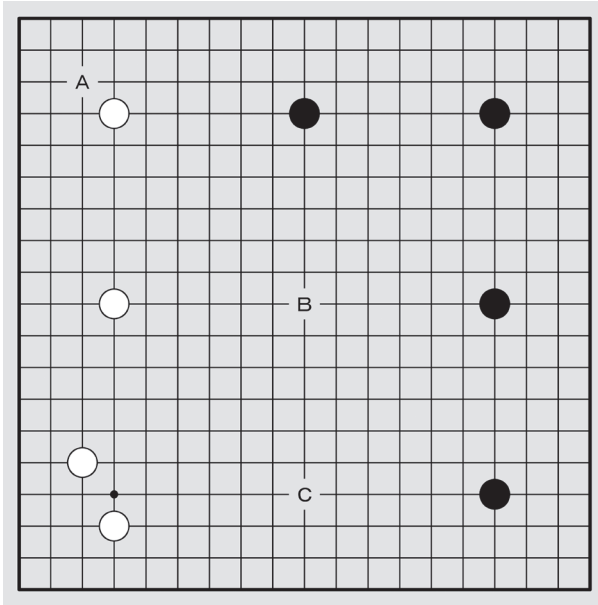
5図



布石のコツ

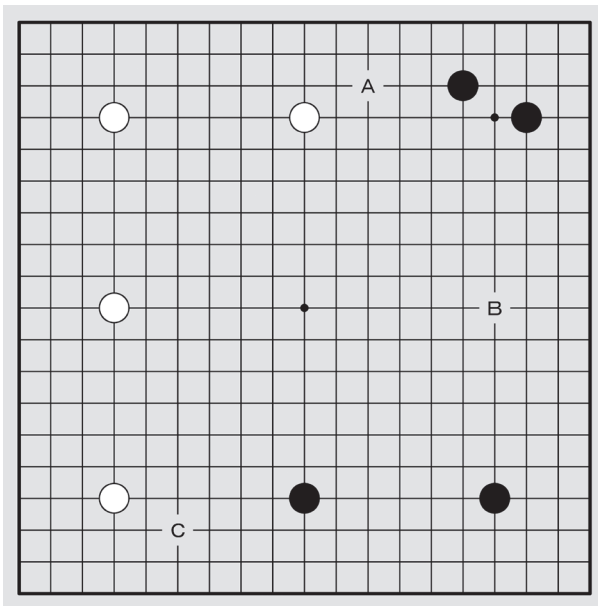
- ・まずは4カ所の隅を埋める
- ・次に三線や四線で、石と石の間が広く空いた所を目指す
- ・シマリやヒラキは模様（陣地）を広げる狙い
- ・カカリは相手に迫る積極的な手
- ・フリウチは相手の模様を減らす

第 13 問



()

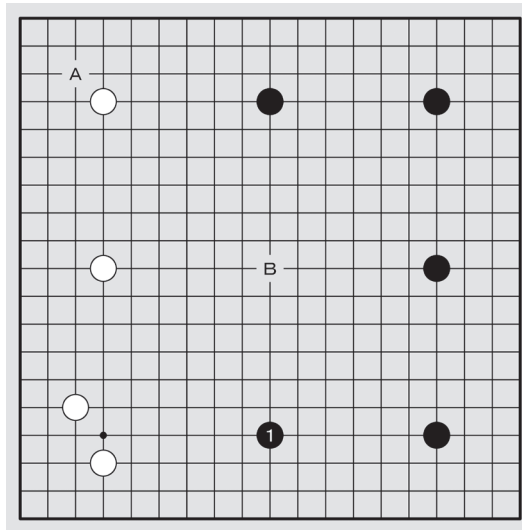
第 14 問



()

黒番です。A・B・Cで一番良い場所を選んでください

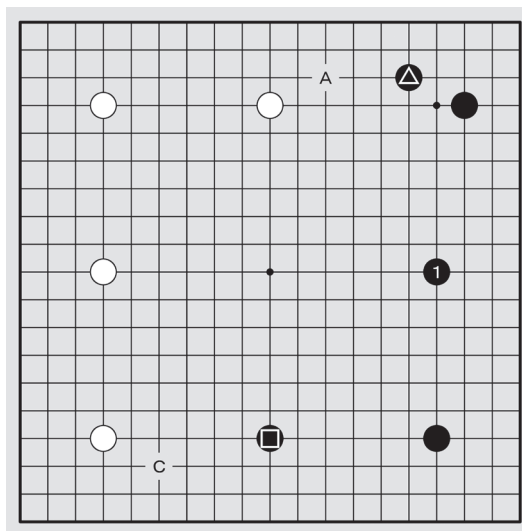
第 13 問



(C)

①のCが一番広くて良い所です。①で右辺を占めることにより、右上の小ゲイマジマリから右下隅・下辺にかけての大模様が黒の楽しみになりました。

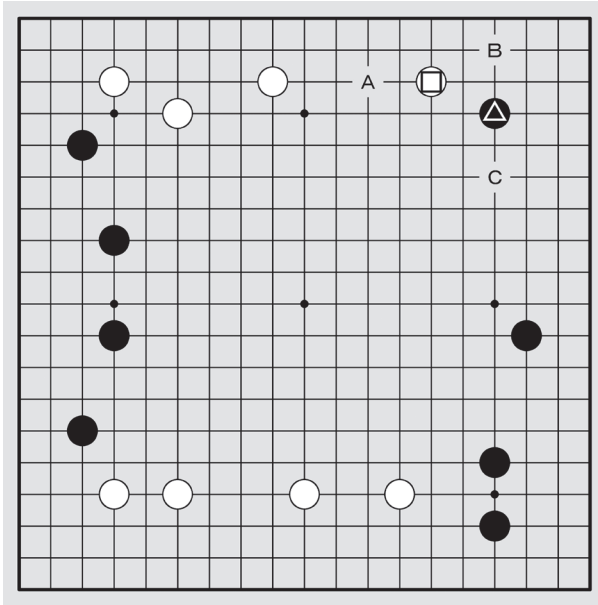
第 14 問



(B)

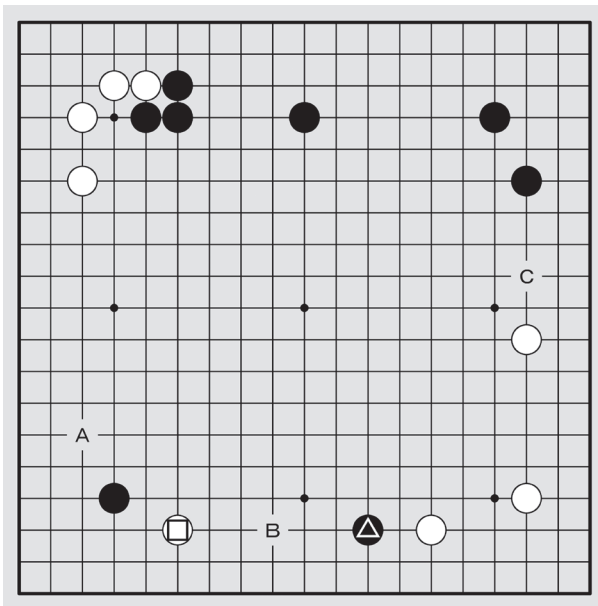
Aは△との間が狭く、三択のなかでは一番小さい所です。Cは□との間が少し広くてそれなりに立派な所ですが、Bの①の広さにはかないません。

第 15 問



()

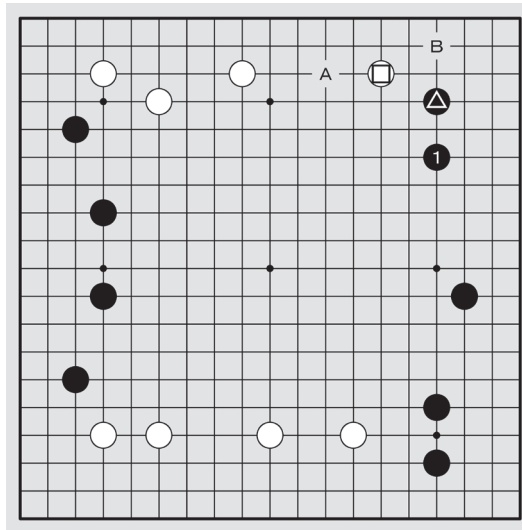
第 16 問



()

黒番です。△に白が□とカカリを打ってきまし
た。A・B・Cで一番良い場所を選んでください

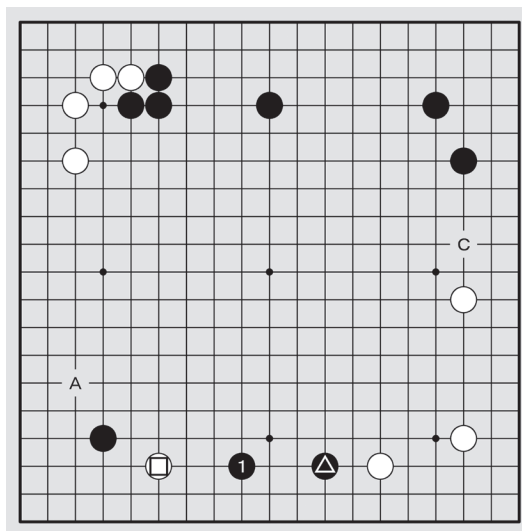
第 15 問



(c)

Cの①が右辺の中国流との幅も広く、大きい構えを作れる良い手です。上辺に白の陣地を作らせないようにするAだと、左上の白に挟まれて苦しい戦いになります。Bは盤の端と近いので、低くて小さい所です。

第 16 問



(B)

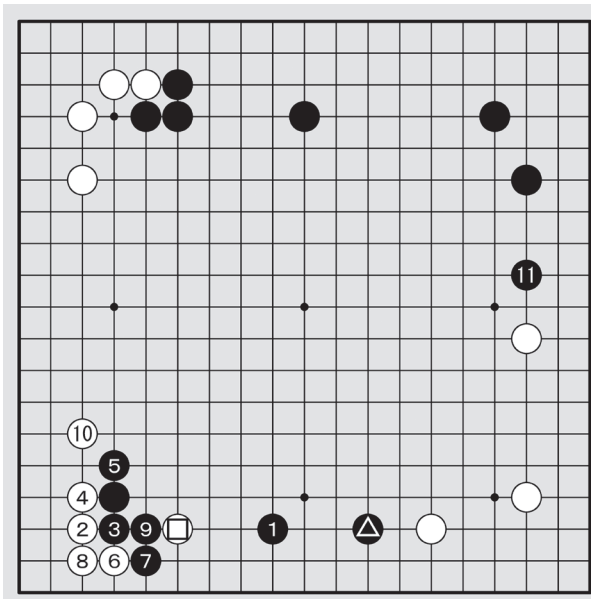
Bの①が▲からの二間ビラキで、根拠を持って安定する良い守りでした。また、⊙への二間バサミでの攻めも兼ねている一石二鳥の一手です。AやCだと白に⊙を守られたり、▲を攻められたりしそうす。

解説

64ページ第16問の正解図のあと、**㊦**を動かさずのは周りの黒が多いので、**②**の三々入りが良い判断です。

黒は**③**からの定石（4章参照）で、**△**を活用しながら下辺を強くして自分の進行です。**⑩**で白も根拠をしつ

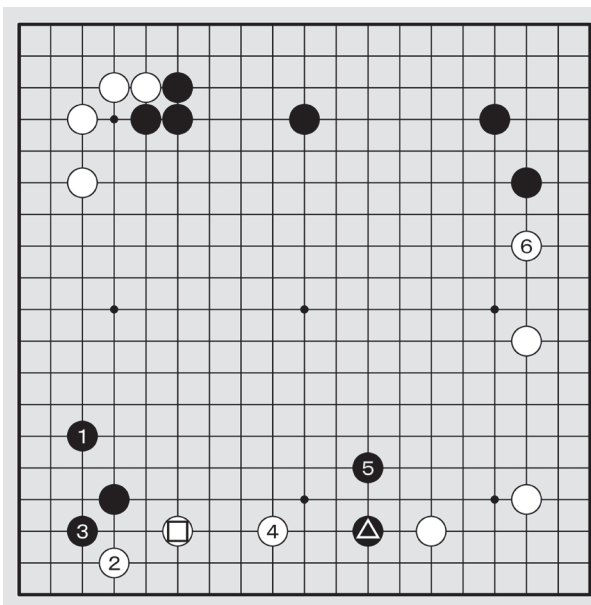
1図



かり持つって一段落。黒は**①・⑪**などの広くて大きい所に向かって、楽しみが多い進行となります。

64ページAが**2図①**です。この受けは失敗の一手です。**②**から**④**のヒラキまでが定石ですが、下辺で**㊦**に

2図



根拠を持つて強くされてしまうと、**△**が弱い石になってしまいます。

根拠のない**△**は**⑤**に進出するくらいですが、白には弱い石がないので**⑥**などの良い所に先行されてしまうのです。

盤石について

伝統的な盤石には、さまざまな材料があります。

まず、盤では桂やヒバ・ヒノキ・イチヨウなどのさまざまな木材が使われていますが、なんととっても基盤に一番向いているのは「カヤ（樗）」です。

カヤは色艶がよく、成長の遅い木だけあって木目も繊細な美しさがあります。材質が柔らかいため、石の打ち心地になんともいえないものがあり、凹んでもしばらくすると元にもどる弾力性があります。良質のものは希少価値が高く、近年は出回りにくくなっています。

最近洋式のテーブルと椅子に合わせた卓上碁盤が増えてきたのですが、工芸品としての価値も含めるとやはり床に置く足付きの碁盤がよいでしょう。

碁盤は盤面だけでなく、細部まで意匠を凝らした作りになっています。

盤の足はクチナシの実を模したものが多く、「他人の対局には口無し」ということを表しているといわれています。

また、碁盤の裏面中央にはへコミがあるのですが、これを「血溜まり」といい、「横から口を出すと首をハネて血溜まりに乗せませよ」という意味があるそうです。もう一つの説として、石を打った際の音響効果を狙ったというものもあるのですが、真偽のほどはよくわかりません。

白の碁石は「はまぐり」を削って磨いたものが高級品で、高いものでは1子が1万円くらいするものもあります。黒石は「那智黒」という岩から削り出したものです。

囲碁初心者①〈19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。