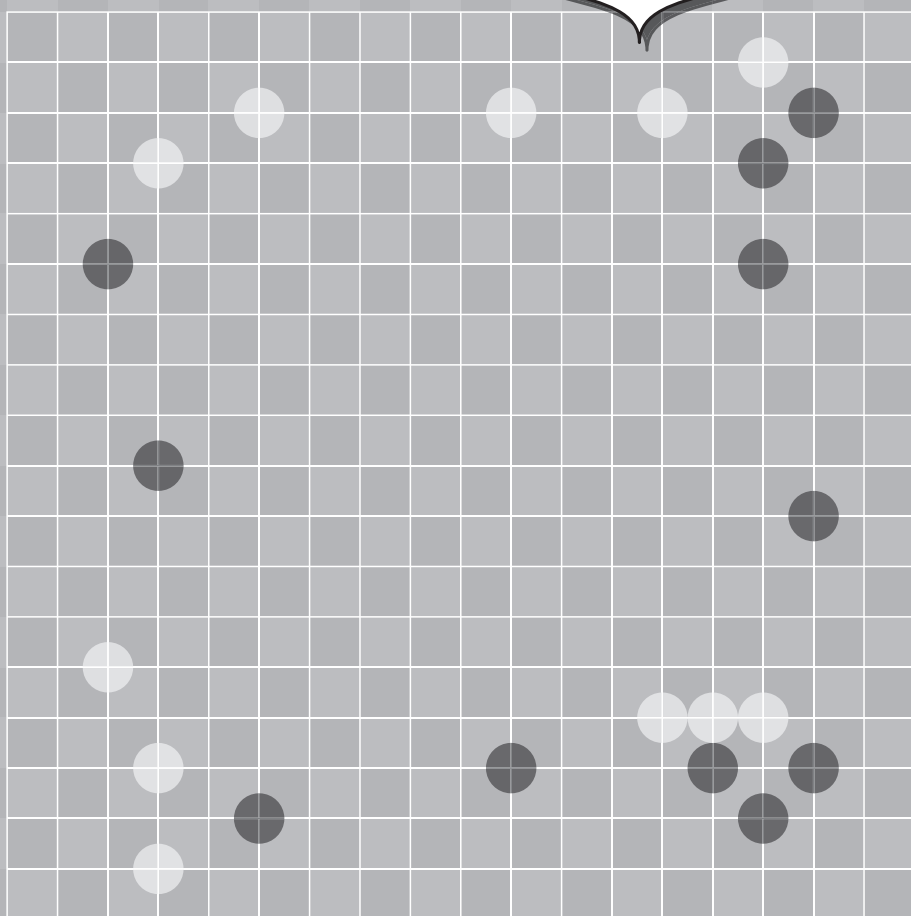


# 囲碁初心者

19路盤



1

第3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／攻防一如―90

## 第4章 定石と手筋―97

定石―98／手筋「ホウリ」「コミ」「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3章

# 石の戦いの基本形

石が接近すると「戦い」になります。

石の強弱や局面を知って、  
戦いの基本的な形を学びましょう

# 戦いの始まり

局面が進行して盤上に石が増えてお互いの石が接近すると、取られる可能性のある「弱い石」ができてきます。

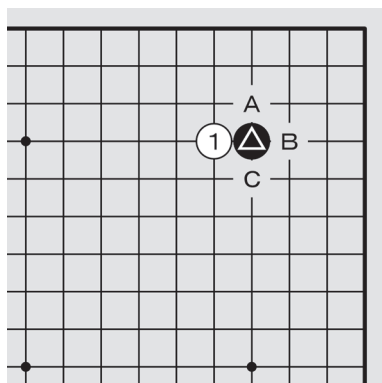
そのように石が接近し合うと、局面は「戦い＝中盤戦」となります。

石が接近したかどうかの基準が、「線」と「距離」です。

**1 図**をご覧ください。▲に対して、白は同一線上の真隣りに①と打ってきました。これは、**石がくっついて接触した事態**となります。路上でぶつかって喧嘩が始まるようなものでしょう。①以外に白A・B・Cも▲に接触する場所です。

このように接触した状態を黒が放置すると、白に続けてA・B・Cと打たれて、出ている線をどんどんふさがれてしまいます。▲は徐々に弱くなっていき、線が完全にふさがれた状態になると盤上から取り除かれてしまうわけです。

1 図

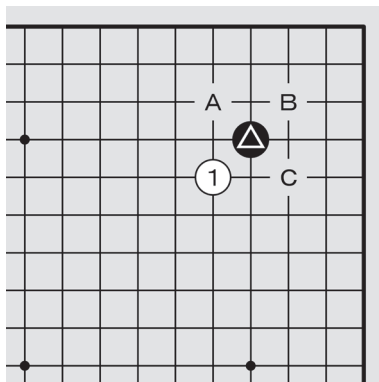


しかし見方を変えれば、相手が接触してきたことをチャンスと捉えることもできます。白が接触してきた**ということは、同時に①から出ている線を▲がふさいでいる**ということ。きちんと戦っていけば①を攻めることも可能なのです。

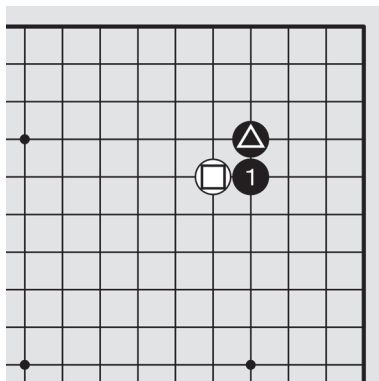
戦わずに放置してしまうのでは、やられっ放しで相手の好き放題になっちゃいます。しっかりと盤上の石の距離感を見定めて、戦い上手になつてください。

接触の次に**接近している状態は、ナナメに向かい合った位置**です。

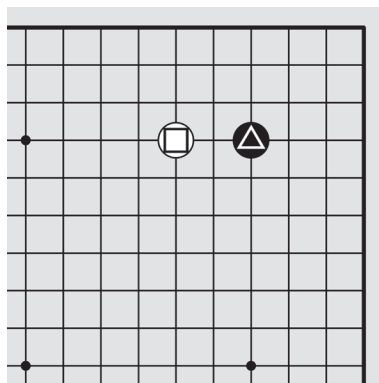
## 2図



## 3図



## 4図



2図の▲に対して①のような形がナナメで、お互いの石が接触しているわけではありません。しかし、次に石を打ったほうが3図①のように▲と①で□を押しえ込み、2対1で有利に戦うチャンスになります。

逆に、相手から同じように打たれると打撃が大きいので、急いで対応すべき所となります。

それでは、4図の▲と□の状態はどうか。お互いの石の間に線が1本空いているので、3図①のように近辺で対応する必要はなく、好きな所へと向かえます。

**お互いの石が接触したら、戦いの始まりです。**他の場所に向かったりせずに「自分の石を強くする」「相手の石を弱くして攻める」ことを目

指してください。

また、広くて良い所が多くあるのに離れている相手に自分から喧嘩をしかけたり、弱気になって守りに入ったりする必要はありません。

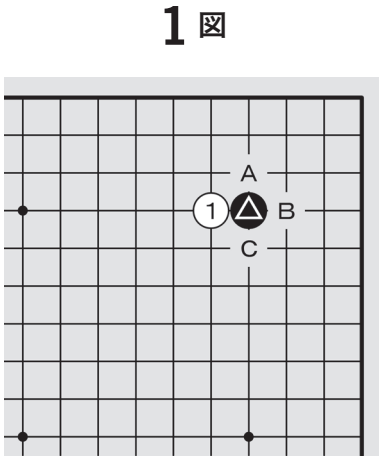
# 戦いの基本的な形

「ツケ」「ハネ」「ノビ」「切り」「ツギ」

石が接近・接触してきた戦いで、よく出てくる形を紹介します。

## ツケ

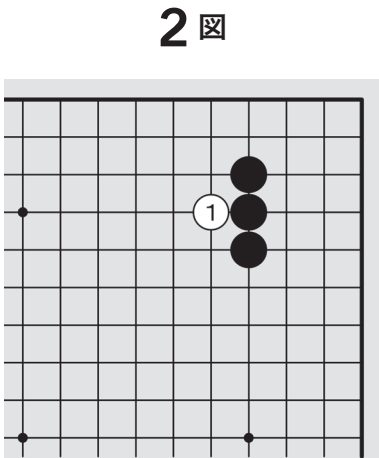
1図①のように、▲の同一線上の真隣りに1子で接触させる形が「ツケ」です。▲に対しては白のA・B・Cもツケです。



また、2図の黒3子に対する①のように、相手が多い所に接触していく手もツケといえます。

## ハネ

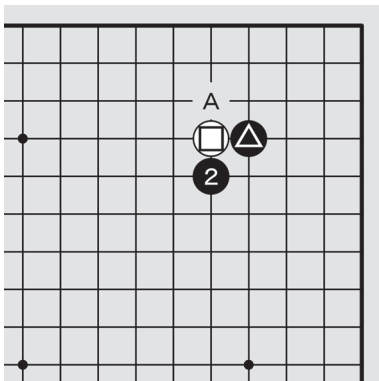
1図のように相手が石をツケてきた時に、対応する有力な手段が二通りあります。



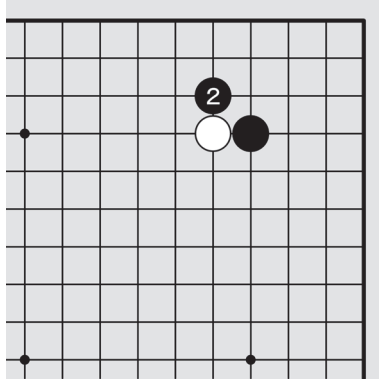
一つ目が3図の②の「ハネ」です。①のツケに対して、▲からナナメに進んで②の手数をふさぐ攻めの1手で、Aも同様にハネです。

反面、▲と②はナナメでつながっていないので、反撃には注意が必要です。

3図

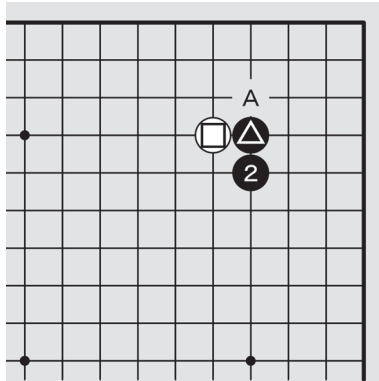


4図



4図の②もハネです。70ページ3図の②は上に向かう「上ハネ」で、相手を押さえ込みながら中央へ模様を広げる狙いの手となります。一方の4図の②は下へと向かうので「下ハネ」といい、陣地を重視する手になります。ハネはこのように戦術によって使い分けれます。

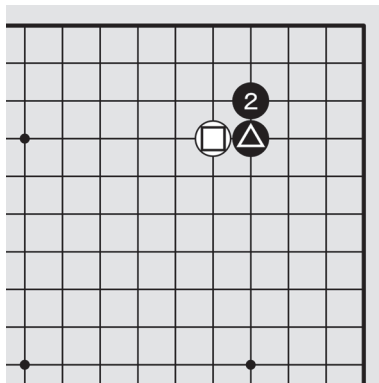
5図



ツケに対応するもう一つの手が、5図の②またはAのように、石をつなげながら伸びる「ノビ」です。黒の形だけを見ると△と②がナラビですが、⊙に対して△を上へと伸び進めているので、ノビになります。

ノビ

6図



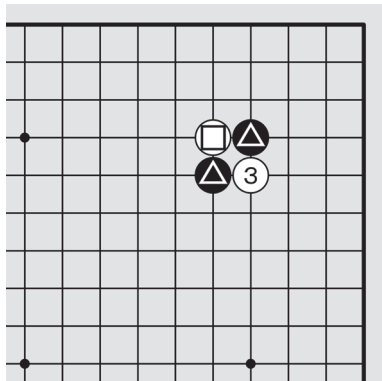
6図の②だと、盤の端のほうへと向かうので「下がり」となります。5図のノビは中央への発展や戦いをにらみながら、⊙への攻めを狙う手です。6図の下がりには、三線ですっきりと陣地を固めながら、じっくり⊙を攻める態勢を築く手となります。

### 切り

70ページ3図で黒がハネたあとに、7図の③のように相手のナナメに打って、相手をつなげないようにする手が「切り」です。

石が切れた瞬間から、本格的な「取るか取られるか」の戦いが始まったといえるでしょう。7図の③と④に

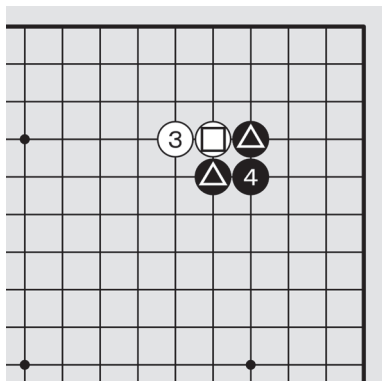
7図



よって、▲を切り離して戦いに持ち込みます。しかし、白も黒を切ったと同時に、黒に切られている状態です。

このように、お互いに切り結んだ形を「切り違い」といいます。戦いの基本形なので、おぼえておきましょう。

8図



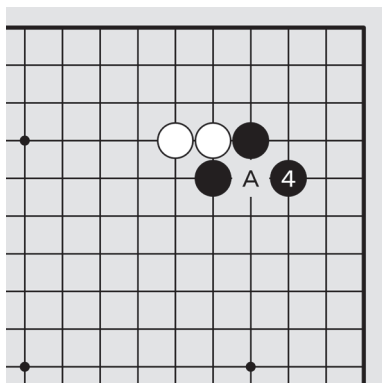
### ツギ・カケツギ

8図の③のノビに対して、④で④をつなげる手を「ツギ」といいます。

切られると弱くなりそうな石を強くする、大切な守りになります。

9図の④は「カケツギ」という守りの手です。白がAに打てば、黒は次の手で取ることができます。

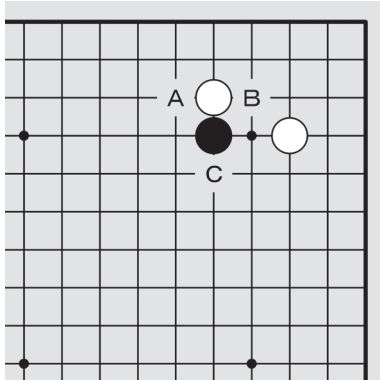
9図





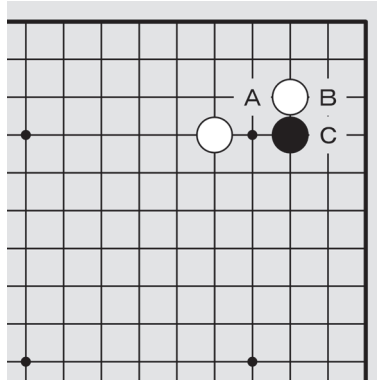
黒番です。ハネかノビか、一番良い手を  
A・B・Cから選んでください

第 19 問



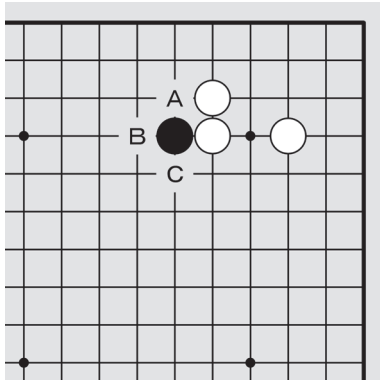
( )

第 17 問



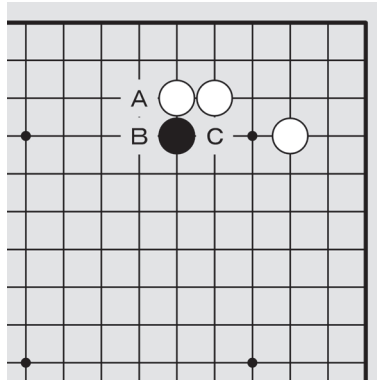
( )

第 20 問



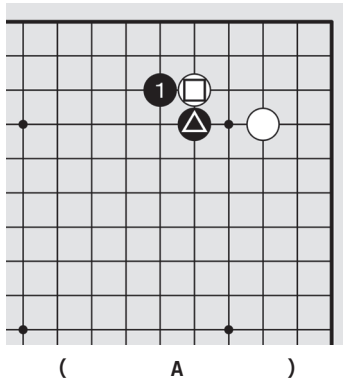
( )

第 18 問

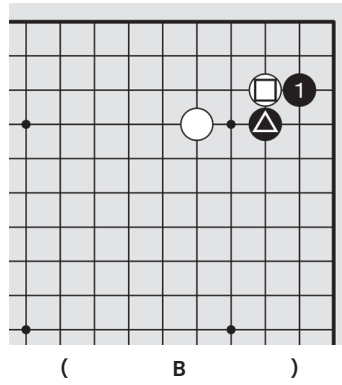


( )

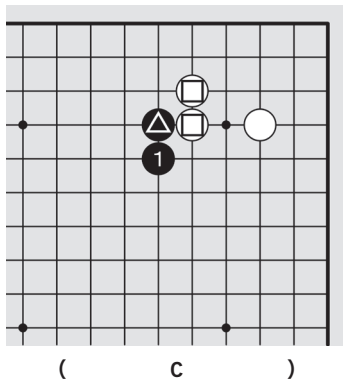
### 第 19 問



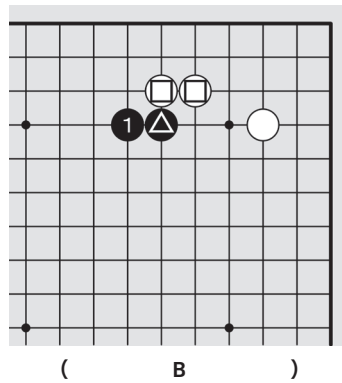
### 第 17 問



### 第 20 問



### 第 18 問



第17問、第19問は①で㊦を弱くすることで、㊦を助けています。第18問、第20問は㊦が強  
いので、①に打つことで㊦を補強した1手です。

# 石の強弱の判断法

## 石数

中盤になり、盤上に石が接近して戦いが始まると、石の強弱が重要になります。強弱を判断する方法として、まず「石数」があります。石が多ければ強く、少なければ弱いという考え方です。

この「石数の多いほうが強い」を基本として考えを推し進めると、黒が強い場所なのか、白が強い場所なのかの情勢が判断しやすくなります。そして、「今後どの場所に打って戦っていくべきか」を考える際の、大切な基準となるのです。

### 戦うほうが良い所

- ① どちらも石を打っていない所  
や自分の石だけがある所
- ② お互いの石が同数の所（石数がより少ない所を優先）
- ③ 自分が打つことによって、相手の石数より多くなる所
- ④ 自分が打つことによって、相手の石数と同数になる所
- ⑤ お互いの石が近寄っている所

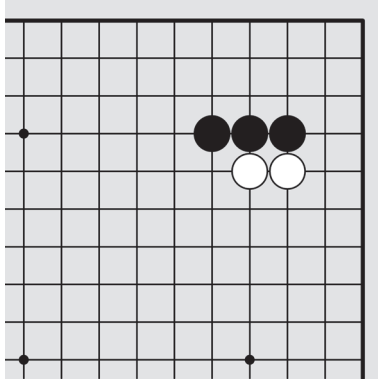
この条件が重なるほど良い所です。一番重要な所は「お互いの少ない石が同数で近寄っていて、先に打ったほうが有利に戦える所」です。

### 戦わないほうが良い所

- ① 自分が打っても相手の石数が多い所（相手との差が多ければ多いほど良くない）
- ② すでに自分の石数が相手より多い所（一方的に多くなっても良くない）
- ③ 相手に取られそうにない「強い石」が多い所

自分が打って良い所は石を急ぎ、良いことのない所はいったん他の場所へ向かいましょう。不利な場所にいつまでもこだわらず、割り切って別の良い所を探すことで活路が開けます。

### 1図

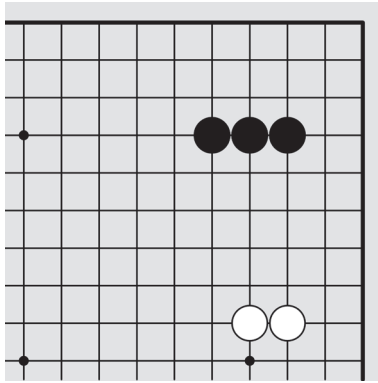


75 ページでお話ししたように、盤上に置いてある石数の多いほうが強いということになります。

**1図**をご覧ください。黒は3子ですが、白は2子です。黒石が1子多いので、この付近の戦いでは現状、「黒が強い」といえます。

他の強弱判断でもそうですが、石

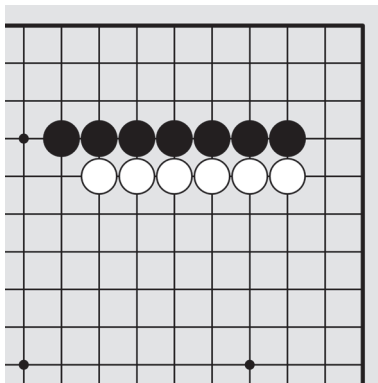
### 2図



の距離が離れば離れるほど希薄な関係で気楽になります。**2図**は**1図**よりも白石が離れました。白にとつては、**1図**より**2図**のほうが強い黒石から離れているので安心です。

**石数が少なければ少ないほど、不安定で強弱を左右しやすいため守りの重要度は増します。逆に、石数が増えるほどに石は強くなるので守りを気にする必要が減っていきます。**

### 3図



**3図**はどうでしょうか。黒7子と白6子で石数の差は黒が1子多いため、**1図**のように黒が強く思えます。しかし、白の数も大きく増えたので、白石も黒石に負けず劣らず強い石と考えてよいのです。

# 石の強弱の判断法

## 連絡

「連絡」は、石のつながりのことを指します。石はつながった仲間ほど相手に切り離されず弱くなりになるので、基本的には「つながっていれば強い状態」となります。

逆に石が切り離されてバラバラになるほど、相手に取られる可能性があるため「弱い状態」です。

石を打つ際は、まず盤上の石の連絡状況を把握することが大切です。

### 石の連絡状態

- ・どの石がつながっているのか
- ・どの石が切れているのか
- ・つながるか、切れるかわからない石はあるか

お互いの石の数・距離・連絡によって状況は変わりますが、「つながるか切られるかわからない状態の石」の発見が一番重要です。連絡が未確定の状態の石があったら、相手に打たれる前にいち早く対応しましょう。

連絡・切断は常に紙一重の関係ですが、石を連絡する時は次の順番で打つ所を考えてみましょう。

### 良い石の連絡の仕方

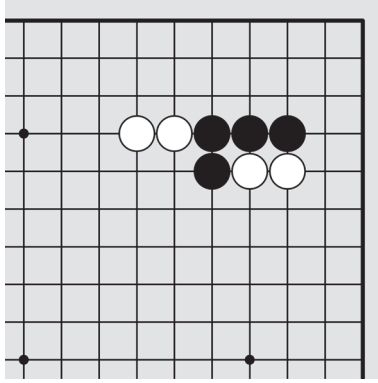
- ① 自分の石を連絡しながら相手の石を切る（二石一鳥）
- ② 自分の石を連絡する、または相手の石を切る

また、すでに連絡していて十分に強い所へ石を打つ必要はありません。逆にどう向かってても相手を切断できないような所には石を打っても無駄なうえ、相手が強い所に飛び込むと自分の石が取られてしまう危険性が高まります。

取れそうもない相手の強い石を切り離しても意味がないわけですし、すでに強くなった味方の石同士を連絡する必要もないわけです。

さまざまな条件で石の強弱を判断して、石の連絡と切断に敏感になると戦い上手になれます。

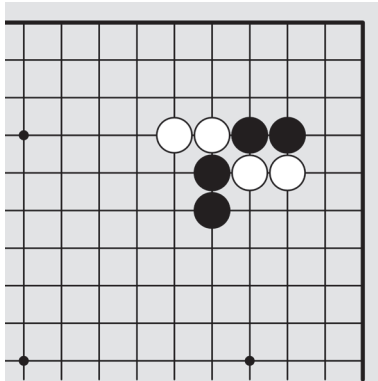
### 1図



**1図**をご覧ください。黒4子と白4子がありますが、どちらが強い石でしょうか。このように**石数が同じ**ような局面で**大切な強弱の判断が、連絡**になります。

黒は縦横の線で「つながっているので強い石」、白は左右2カ所に「切り離された弱い石」となります。

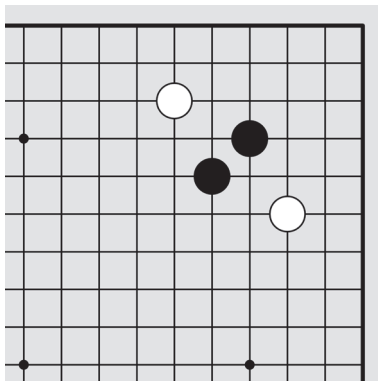
### 2図



それでは、**2図**になるとどうでしょうか。**1図**とはわずかな違いにみえますが、囲碁ではこの差が大きな違いになるのです。

白は2子ずつ2カ所に離れていますが、黒も白に切り離されて2子ずつ2カ所に離れているので、互角の状態です。

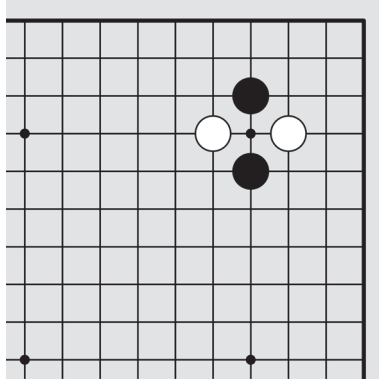
### 3図



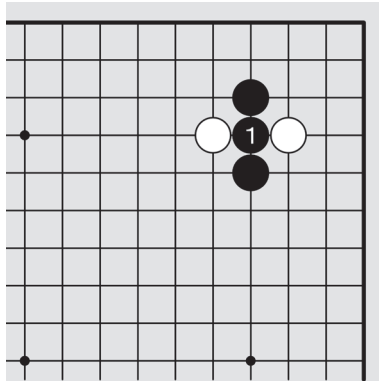
お互いの石が離れてくると、「どの石がつながっているか」見えづらくなりますが考え方は同じです。

**3図**の黒2子は、なんとなくつながった強い石といえます。白2子は黒にくらべて離れているので、連絡しにくい弱い石となります。

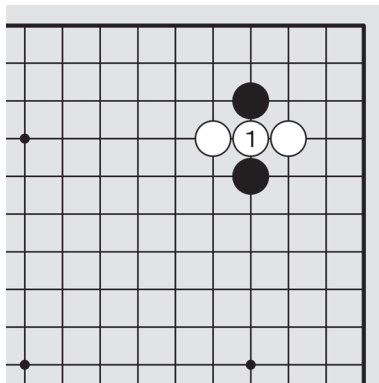
#### 4図



#### 5図



#### 6図



それでは、一番重要な場面である「石がつながるかどうかわからない場面」を考えてみましょう。

**4図**をご覧ください。黒2子と白2子は接近しており、どちらが強くなるかの瀬戸際です。黒は**5図**の**①**に打つことで、黒3子を連絡することができました。

こうなると、白2子がつながるとはほぼ不可能です。石数も黒3子に対して白2子ですから、圧倒的に黒が有利な状態といえます。

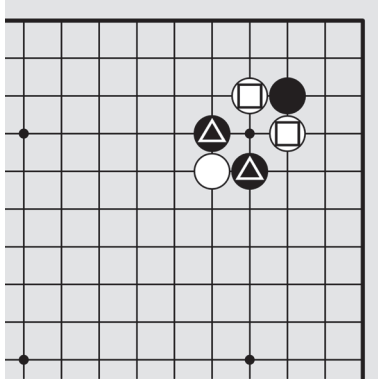
逆に、**6図**の**①**に打たれるとどうでしょうか。白は**①**で連絡して3子の仲間になりました。黒2子は白に切り離されてしまい、苦しい状況で

す。

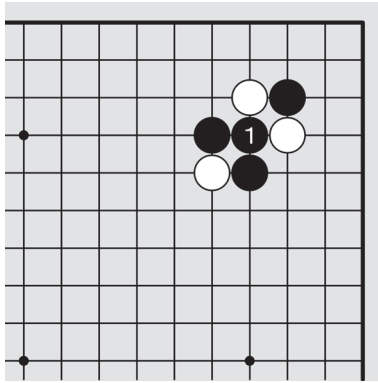
**4図**から**5図**になるか、それとも**6図**になるかでこれだけの差が生じることが理解できれば、連絡の大切さがわかることでしょう。

**4**〜**6図**は直線の連絡なのでわかりやすい例ですが、ナナメになっても連絡の大切さに変わりはありません。

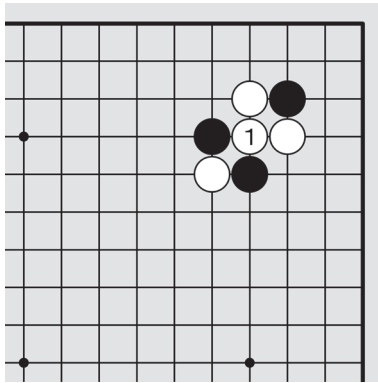
## 7図



## 8図



## 9図



ん。むしろ、**ナナメは石のつながりが見えづらくなるため、連絡がより重要になる**といえるでしょう。

7図をご覧ください。石が入り組んでいます。黒と白はそれぞれナメでまだ連絡していません。

黒が8図の①に打つことで、7図の▲のナナメの石をつなげることが

できました。

①は、**自分の石をつなげたと同時に白2子を切り離す**という一石二鳥の働きを持っています。また、黒が1子増えたことで、石数も黒が有利になっています。

それが9図の①に打たれるとどうでしょうか。白は①によって3子の

連絡した強い仲間となり、黒は白に切り離された弱い石になってしまいます。

囲碁において「石のつながり」はとても重要です。特に接近戦での「ナメの石の連絡・切断」は、石の取り合いを左右する重要な所なので、より注意が必要です。



# 石の強弱の判断法

## 手数

「手数」は、石（単独の石および連絡した複数の仲間の石）から出ている線の数のことを指します。

線が空いている方向に向かって、石から手が出ている状態をイメージしてみてください。**手数が多ければ、相手に取られるまで時間がかかりませんし、手数が少なければ相手に取られやすくなる**わけです。

手数が残り1手になると「アタリ」になり、手数が0になると盤上から取り除かれてしまいます。まさに、手数は石の強さに直結しているので

### 手数で上手に戦うコツ

- ① 自分の石の手数が多くなる所に打つ
- ② 相手の石の手数が少なくなる所に打つ

本当にシンプルですが、これが戦いの基本です。もっとも良い手は「自分の手数を多くしながら、相手の手数を少なくする手」です。

石数が多くなると手数を数えるのが面倒になって、気づきにくくなるでしょう。お互いの石が離れている段階ではさほど神経質になる必要もありませんが、石がぶつかって接触し、取るか取られるかの状態になれ

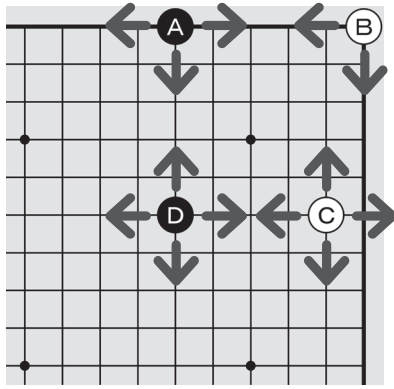
ばなるほど大切な要素です。

これまでお話ししてきた「石数」「連絡」「手数」は切っても切れない関係にあります。盤上の石はこの強さを基準に戦っているのです。この3点を総合すると、「強い石」多くの石が連絡して手数が多いい石」となります。

逆に、「弱い石」石がバラバラに切られて手数が少ない石、あるいは石数は多くて連絡もしているが手数が少ない石」となります。

石が接触してきた中盤には、「石数」「連絡」「手数」を判断基準に石の強弱を見分けて、次の1手を打っていきましょう。

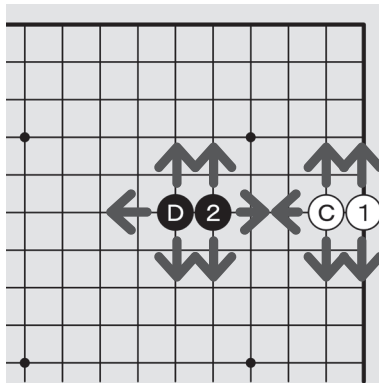
### 1 図



それでは、改めて図で手数について考えてみましょう。1 図の A、B、C、D の4子の強さはどのような順番になるでしょうか。

手数はそれぞれ A が3手、B が2手、C が4手、D が4手です。手数が少なければ取られやすいので弱く、多ければ取られにくいので強く

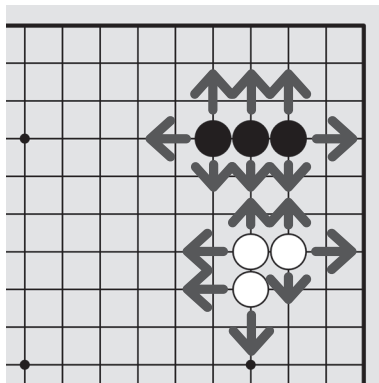
### 2 図



ため、B、A、C、D まではすんなりと答えられます。

それでは、同じ手数の C と D は同じ強さなのでしょうか。C は端に寄っているため、2 図のように右側に石を1子増やした時に手数の違いが出てくるのです。C・1 は5手で、D・2 は6手のため、将来の手数も

### 3 図



加味すると C、D になるといふことなのです。

また、3 図は黒白ともに3子ですが、形が違います。黒は8手、白は7手で、黒のほうが強くて良い形ということになります。

**石数が同数でも、形や場所によって手数は変わります。**

石の強弱を判断する方法がわかっ  
たら、次にできるようになっていた  
だきたいのが「石の健康診断」と「健  
康な石の作り方」です。

健康な石かどうかを判別する一番  
の基準は「手数」です。

### 石の健康診断方法

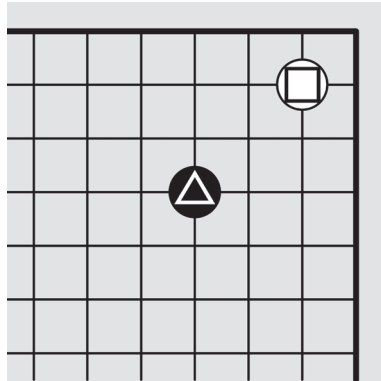
- ① 手数が4手以上なら健康
- ② 手数が3手になると注意が必要
- ③ 手数が2手になると対応が必要
- ④ 手数が1手になると危険
- ⑤ 手数が0手だと盤上から取ら  
れる

この判断方法に石数は関係ありま  
せん。1子でも4手以上なら健康で  
すし、20子でも2手では非常事態と  
なります。

手数を大切にすることで、石の戦  
いにグンと強くなるはずですよ。

注意点は、敵の石が接近して手数  
を少なくする場所になくても、遠巻  
きに自分の陣地や進出口を奪う場所  
に多数接近している場合は、その限  
りではないということです。

### 1 図



また、盤上の位置も大事で、「次  
に打って手数を増やせる広い場所ほ  
ど良い位置」となります。

1 図の黒も白も同じ4手ですが、  
▲が広い方向に向いているのに対し  
て、◎は盤の端に寄っているため、  
「次に石を打って手数を増やせる場  
所が少ない場所」だということがわ  
かります。

お互いの石が増えていくごとに石  
が接触して、「健康な強い石」か「不  
健康な弱い石」かが変化していきま  
す。それぞれの石の健康状態を見極  
めながら戦っていくことで、良い対  
局ができるようになっていきます。

# 戦いの根拠・陣地

囲碁の目的でもあり、石の強さを計る際にも大切な要素が「根拠」陣地・眼形」です。

「根拠」とは一般的に使う「物事の根拠」などと同じように、その物が存在するために必要なことや、「根拠地」と同じような意味の「根拠」を築く場所や状態を指します。

盤上で石が生き残るためには陣地が重要な役割を持つので、取られる可能性があるような弱い石に関する「陣地」のことを「根拠」と称するのです。

ここで、「陣地」とはなにかを改めて整理しましょう。

## 陣地の基準

- ① 石で壁を作った中の空き地
- ② 相手の打てない所(着手禁止点)
- ③ 相手が打ってきても取れる所
- ④ すでに相手の石が置いてあっても、最終的には取れる所

つまり、陣地は「自分の石が占拠した場所」なのです。石を取るためには、線をふさがなければなりません。根拠(陣地)を持つている石は相手に線をふさがれない「取られない石」強い石だといえるのです。

また、囲碁用語に「眼形」という言葉があります。これは、根拠(陣地)に仕切りを入れた一つ一つ

のブロックで、家の間取りのようなものです。各部屋が相手の打てない所だと考えてください。

しかし、眼形は多ければよいというものでもありません。部屋を細かくわけるには手間がかかりますし、家の広さは変わらないのに部屋数だけが多かったら、仕切るための壁に場所を奪われて住む場所が減ってしまうのです。

陣地作りもこの間取りと同じで、「ほどほどの広さに、ほどほどの仕切りを作り、ほどほどの部屋数を作る」バランスが大切なのです。詳しくは5章でお話しします。

# 進出と競り合い

戦いが起きて自分に弱い石ができた時に、どうにもうまく戦えず、どうしても強くできない場合に有効な手段があります。

それは、その場から「逃げ出す」のです。いくらその場所で頑張ってもダメなものはダメ。どうにもならない時は、そこでの戦いを諦めて他の新天地を目指しましょう。

**不利な場所から「逃げ出す」ことを、石が広い所へ進んで出ていく「進出」と表します。**

進出する際に大切なことは、当然ながら盤上の「線」です。進出の方法をまとめましょう。

## 進出の「コツ」

- ① 進む線の先が開けているほうに向かう。相手が待ち構えている「行き止まり」や「盤の端」には向かわない
- ② 進出する線を2本以上見ている（相手に1本を止められても、もう1本の線が残されている状態）
- ③ 進出する先頭の石を決めて、できるだけ真つ直ぐ進出する（先頭の石を二つ以上にしない。「後戻り」や「千鳥足」に注意）
- ④ 相手との距離に注意して、切り離されないように連絡を保つ
- ⑤ 相手の勢力圏を脱して安全になったと思ったら、他の場所へ転じる

**進出する目的は、強い相手の勢力圏からいち早く脱出することにあります。**

相手の多い所で陣地（眼形）を持つとうとすると足取りが遅くなります。そのうえ、相手の陣地を固めて弱い相手の石を強くする結果になりがちです。苦しい場所から進出するので、その場所からいつまでもこだわらない気持ちが大切です。

また、確実に連絡しながら進もうとすると、スピード不足に陥ります。相手の石との距離感を計って自分の石の連絡を確かめつつ、新天地を目指してください。

石が接近して戦うカカリ・ハサミなどから根拠（陣地）のない弱い石ができていきます。このような石をどうすればよいのかというと、前ページで述べたように敵の少ない中央へ「進出」していくのです。弱い石が広い所へ飛び出して強くなれば、別の場所での戦いや陣地争いになります。

弱い石が一つだけなら「自分の弱い石を逃げる側」と「相手の弱い石を追いかける側」で単純な攻防なのですが、黒と白のどちらにも弱い石がある場合や弱い石が複数いる場合は複雑になります。

**お互いの弱い石がもつれ合いながら中央へ進出し合うことを、「競り合い」や「空中戦」といいます。**

競り合いにはさまざまな要素が含まれており、多くの石が絡み合うため、同じような進行をたどることはまずありません。常に周りの石と模様や陣地、今後の局面の推移を考えながら進行します。

#### 競り合いの「ツ」

- ① 戦っている石を見極める
- ② 弱い石が複数ある場合は優先順位を決める
- ③ 相手との距離が近い場所の競り合いを優先する
- ④ 強弱を左右する急所を探す
- ⑤ 相手よりも先に広い所へ進出する

視野を広げてこれらの要素を考えることで、競り合いに強くなることでしょう。

囲碁は最終的には陣地の大きさを競うゲームですが、その過程においては石と石の戦いは避けることができませぬ。自分が攻められてばかりでは、相手に主導権を握られて勢力を拡大され、相手の模様や陣地は増える一方です。

戦いを恐れずに空中戦を制して、今後の戦いを有利に進める主導権を握ってください。

それでは、次ページで競り合いの具体的な進行を図でみてみましょう。

競り合いはお互いの弱い石が接近

するほど、その場を離れてはいけな

い戦いになります。

1 図をご覧ください。②の力かりに、③と三間バサミで対応しました。

②と③の間は離れているので、さほど気にする必要はありません。そこで白は、④で進出しながら①と競り

合っていききました。

①と④が接近してきたので、黒は

2 図の⑤で△を広いほうへ進出しながら、□の手数を少なくして弱くする狙いです。

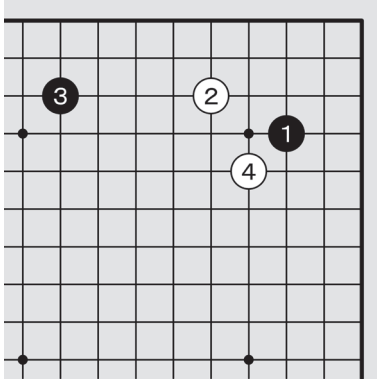
□と△・●が接触したので、3 図の⑥が真つ直ぐ広い所へ進出する大切なノビになります。これで白が2

子、黒も2子でお互いに強くなりました。

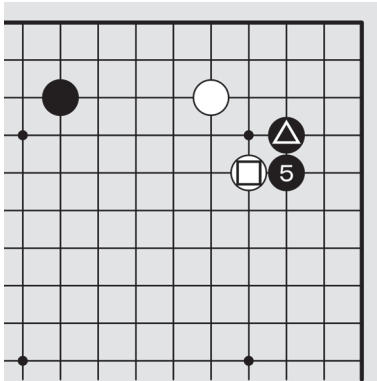
黒は、⑦で右辺に根拠を確保しながらさらに広い所へと進出します。

⑦は白と接触しているわけではないので、白は他へ向かってもよいでしょう。こうして競り合いながら進出して、戦いを進めるのです。

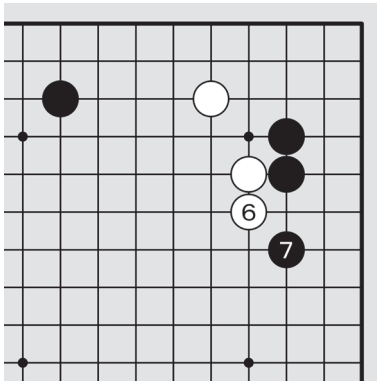
1 図



2 図



3 図



# 模様の構えと打ち込み

囲碁の最終的な目的は、相手より大きな陣地を作ることにあります。

最初は少しの石で模様を形成し、少しずつ仲間の石を増やしていくことで、徐々に隙間を減らして確実な陣地へとなっていくきます。

## 陣地を作る時のコツ

- ① 模様の隙間が広い所（空いている線が多い所）から石を増やす
- ② 石と石の隙間が2本以下になったら、その場所は後回しにする
- ③ 相手が、自分の陣地に入ってきたら、こようと接近してきた隙間を守る

模様はあくまでも、陣地の目安にすぎません。囲碁が二人で戦うゲームである以上、自分の大きな陣地を相手が許してくれるケースは少なく、どこかで減らしにきます。

**最終的に相手よりも大きな陣地を作るためには、大きな模様の構えを**

**作ることが大切です。**途中で陣地が減らされたり、なくなったりしてもかまいません。碁盤の広さは有限ですから、自分が大きな模様を作っておけば、相対的に相手の模様を小さくする効果もあるからです。

逆に相手の模様や構えを破る方法を、「打ち込み」や「荒らし」といいます。

## 打ち込みのコツ

- ① 相手の模様の隙間が広い所（3本以上）から入る
- ② 相手の石の隙間が、2本・1本・0本の所には向かわない
- ③ 相手が守らなかった所や、弱い石が多い所に入る

最初は相手の待ち受けている所へ入るのは怖いものです。しかし何もしないのでは、相手の模様がそのまま陣地になってしまいます。勇気を持って入ってみてください。

相手の石が少なければ、自分の石が活躍する空間も多く、意外と取れないものなのです。



# 守りを固める手入れ

対局の途中で石が接触して戦いになった時や、囲碁の終盤戦で気を付けなければならぬのが「手入れ」です。**手入れとは、「相手に打たれると困る所を守る」作業になります。**

中盤戦はお互いの石が接触する戦い、終盤戦は陣地の境界線をはっきりとさせていく戦いです。この戦いで、徐々に石から出ている線が減って「ダメ（石の手数）」が詰まってくる。このような状態が「ダメツマリ」です。

ダメツマリになると、アタリや切りや進入が発生しやすく、戦いや陣地の増減に変化が起こりやすくなります。

その心配事を未然に防ぐのが、「手

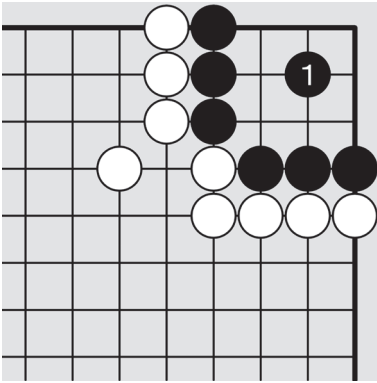
入れ」です。

## 手入れの方法

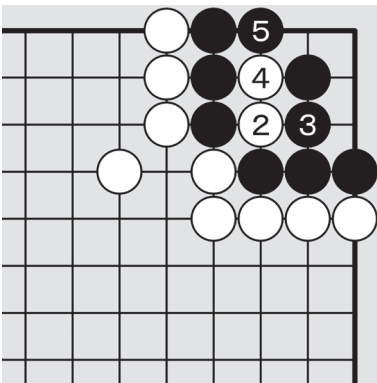
- ① 弱い石が切られないように石を連絡して守る
- ② 陣地の中に進入させないように石を打って備える

1図の①に守るのが大切な手入れです。ここを守っておけば、2図の

1図



2図



…→ ○×2

②に入ってからこれでも取るようになりました。

「陣地＝得点」の価値がわかってくると、「自分の陣地を減らす余計な手入れは損だ」と省きたくなる気持ちが出てきますが、経験を積んできちんと守り上手になってください。

# 攻防一如

今まで、石の戦いについて詳しくお話してきました。どれも基本的に大切なものばかりですが、じつは一番重要なことが残っています。

それは、当たり前のようにですが「囲碁は二人で戦うもの」ということです。常に自分と相手がいて、どちらか一方だけの状況はまず存在しません。

たとえば、強さについて考えてみましょう。自分の石が、「石数が少なく、手数も少手で、陣地がない弱い石」だったとします。

しかし、相手の石がもつと弱かったとしたら、自分の石は弱いといえ

るでしょうか。そんなことはありません。自分の石が弱そうにみえても、**相手と比べて強ければ「強い石」**なのです。

これは陣地にもあてはまります。相手の陣地が大きくみえたとしても、**自分の陣地がもつと大きければ**

**問題はない**のです。

自分の石だけをみて判断してもいけませんし、相手の石だけをみて悲観・楽観するのもいけません。自分と相手の石を常に客観的に捉えて比較判断しながら、今後の方向性を決めることが重要です。

相手の石を攻めるだけの手や、自

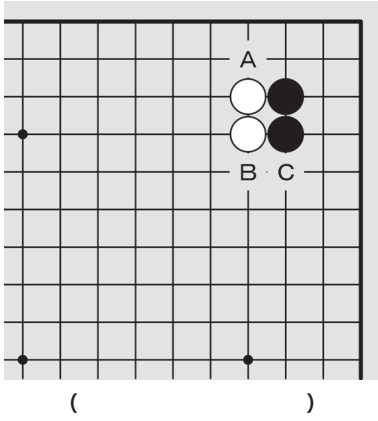
分の石を守るだけの手を考えていたのでは損をします。「こうぼういちによ攻防一如」の言葉どおり、「攻め」と「守り」を一体化させて「相手の石を攻めながら自分の石を守る」「自分の石を守りながら相手の石を攻める」ことが大事なのです。

「相手の石を攻めているつもりが、いつのまにか自分の石が攻められていた」といった事態にならないように、攻防一如の気持ちを忘れず戦いましょう。

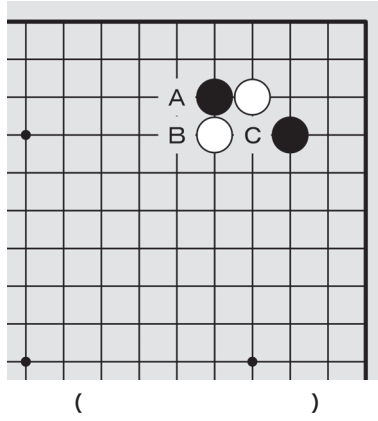
昔から「取ろう取ろうは取られるもと」という格言が伝えられているくらいなのですから。

黒番です。A・B・Cから  
一番良い手を選んでください

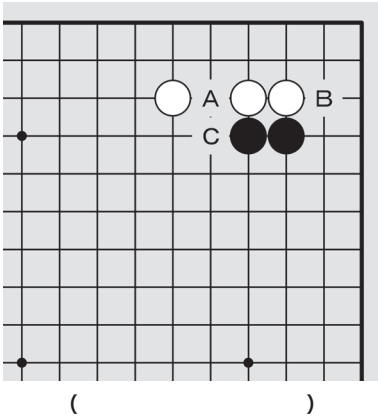
第 23 問



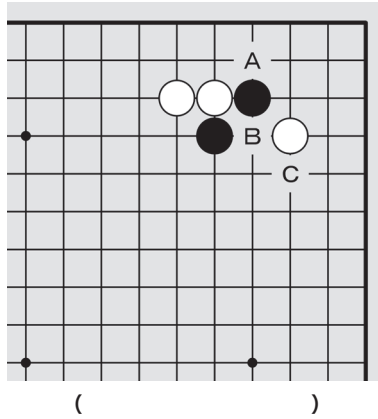
第 21 問



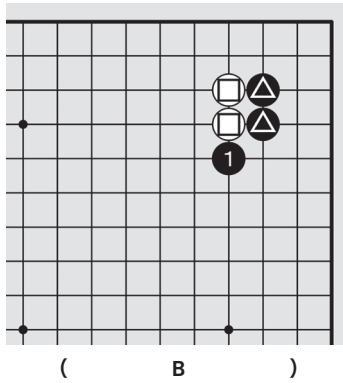
第 24 問



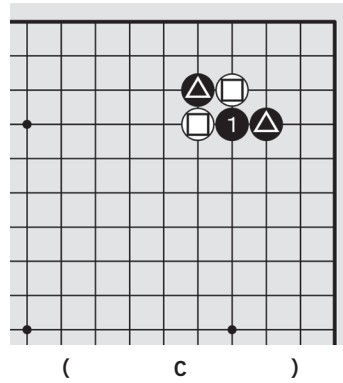
第 22 問



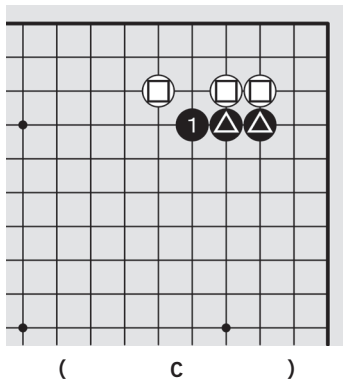
### 第23問



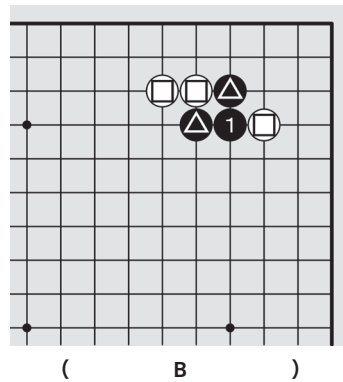
### 第21問



### 第24問



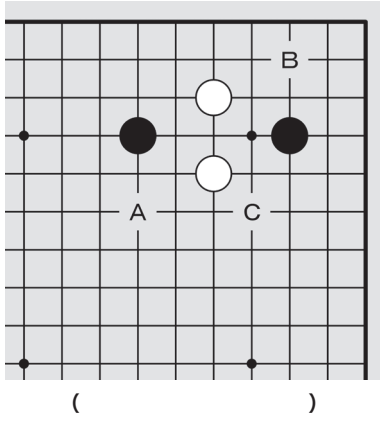
### 第22問



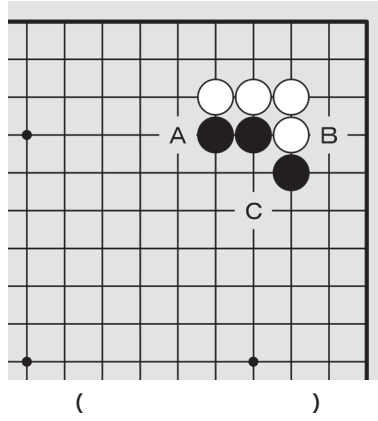
第21問は⊙を切って、戦いに持ち込む1手です。第22問は①で▲をつないで強くして、⊙を攻めます。第23問は①にハネて⊙を弱くし、▲を補強します。第24問は⊙3子があるので、しっかりとノビて黒を強くします。

黒番です。A・B・Cから  
一番良い手を選んでください

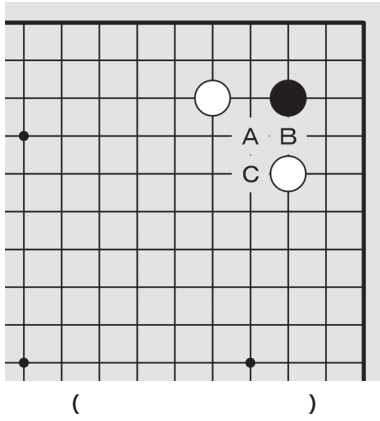
第 27 問



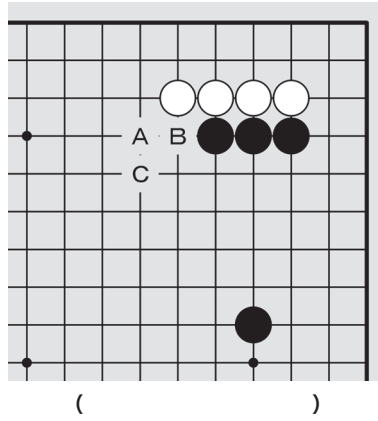
第 25 問



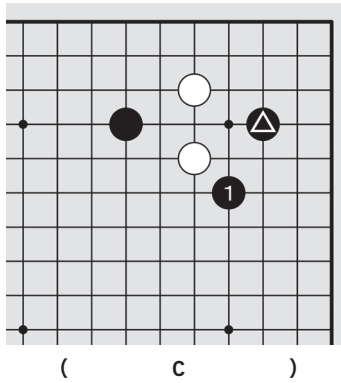
第 28 問



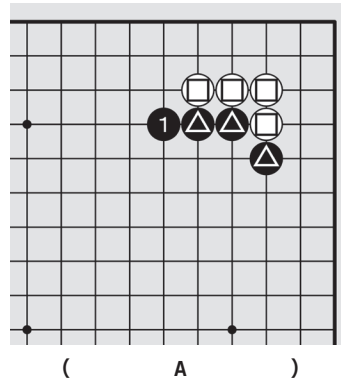
第 26 問



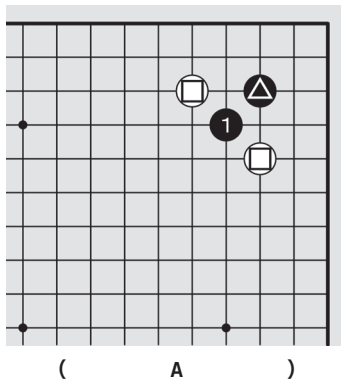
### 第27問



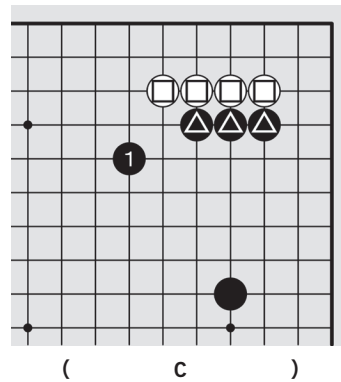
### 第25問



### 第28問



### 第26問

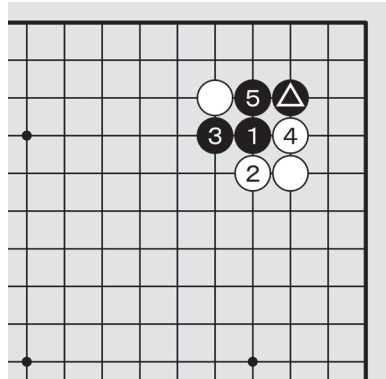


第25問は㊦が4子で強いので、①につながりながらノビて強くします。第26問、第27問はケイマで広い所に進出することで、㊦を強くします。第28問は㊦からのコスミで①に進出して、㊦を割っていきます。

# 解説

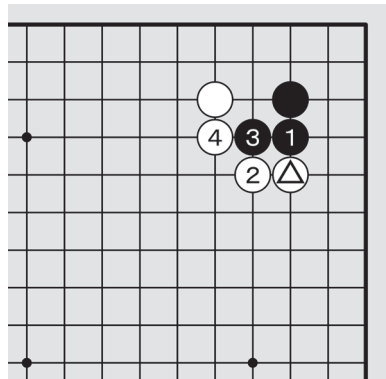
第28問は、**1図**の▲からのコスマが正解でした。白が②で閉じ込めようとしても、③から進出することができます。コスミは連絡に強いので、④から黒を切ろうとしてきても、⑤で黒4子を連絡して安全な強い石にすることができます。

1図



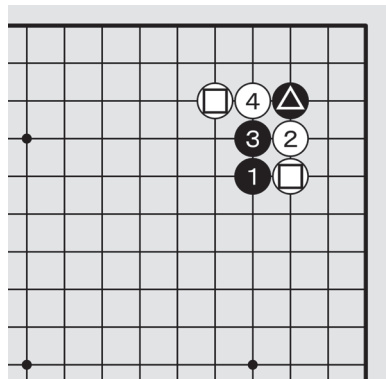
第28問Bの**2図**①は失敗です。④から②にノビられてしまうと、進出争いを白に先行されてしまいます。そこから③で進出していこうとしても、④で閉じ込められてしまいます。このように、**広い所へ進出できない状況を「封鎖」**といえます。

2図



第28問Cの**3図**①まで進もうとするのは、欲張りな1手です。②で▲を切り離されてしまい、③でつながろうとしても④で完全に切られてしまいました。⊙②・⊙④は黒より石数が多くて強いので、黒には苦しい戦いになります。

3図



# 読み上げ

テレビなどで、棋士が対局をしている姿をご覧になったことがあるかと思います。

対局をしている場面では、対局者の後方に二人の人（若手棋士や強いアマ）が控えて、何か仕事をしている、発声してたりするはずですよ。

一人は対局の記録をするための「棋譜付け」と、制限時間内に打たないと負けになる「秒読み」をしています。

そして、もう一人は呪文のように「何の何、何々」と一手打たれるたびに声を発しています。これを「読み上げ」といって、対局で打たれた手の場所を朗読しているのです。

読み上げの方法は、碁盤の左上を基点として、碁盤の縦の線を左端から右に進むにしたがい「一↓二↓三……」と漢数字で増やしていきます。次に、横

の線を一番上の線から下に向かうにしたがって「1↓2↓3……」と洋数字で増やしていきます。

これによって、「十六の4、右上隅星」と打った石の場所を正確に知ることができるのです。住所の「何丁目何番地」といったようなものでしょうか。

「何の何、何々」の前半部分、「何の何」はこの住所を読み上げているのです。

後半部分の「何々」は、「カカリ」「ハネ」など、打った手の場所や名称を読み上げています。そうすることで、より正確な情報を伝えているのです。テレビがなくてラジオで対局を放送していた時代は、読み上げを頼みに視聴者が試合を再現していたそうです。

広い盤面の一点に打たれた石の位置を、即座に読み上げる「読み上げ」にもぜひ注目してください。



---

# 囲碁初心者①〈19路盤〉

## 第3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。