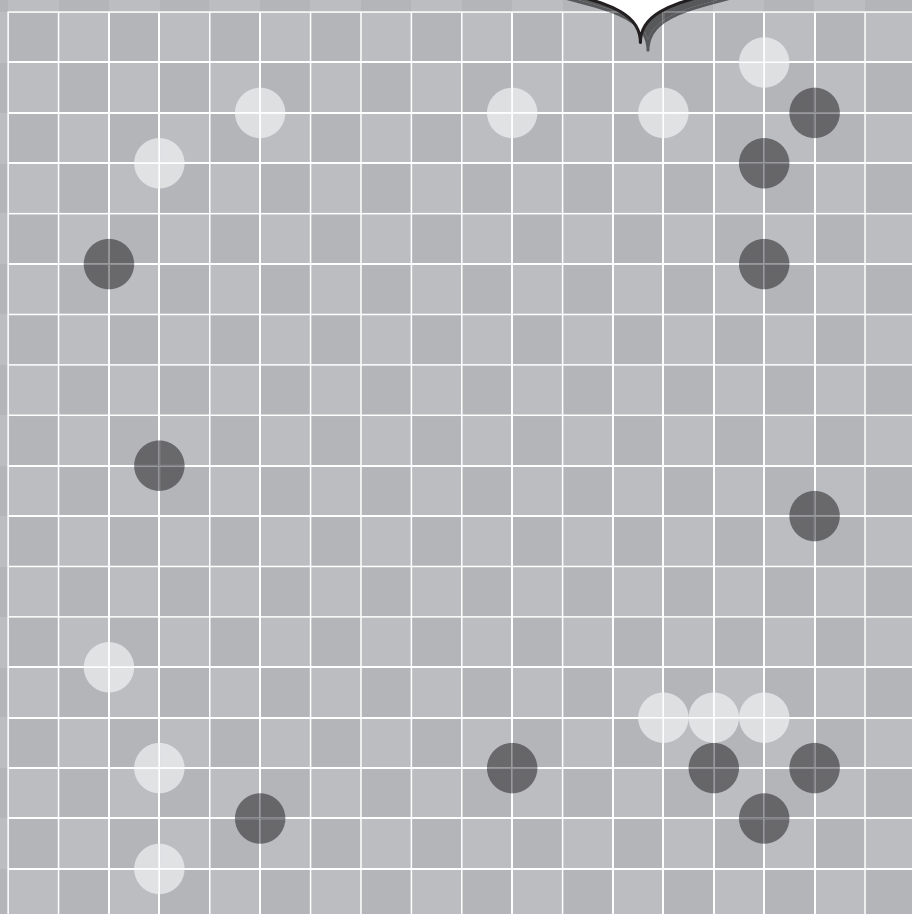


# 囲碁初心者

19路盤



1

第4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4章

# 定石と手筋

昔からある打ち方・考え方である「定石」と、  
石を働かせて得を図る「手筋」を  
いくつか紹介しましょう

# 定石

囲碁にはさまざまな考え方や打ち方・手段がありますが、ある程度の段階までは基本的な石の強さや動きを考慮した「型」があります。**この型のことを「定石<sup>じようせき</sup>」**といいます。

おもに一方が隅に打ち、それに相手がカカルことから始まり、ある程度の見通しが立つ所までが示されています。

定石は過去の名人たちが自分たちの経験を踏まえて研究し、黒白、双方最善の応酬で互角の進行と認められた型が次の世代に引き継がれていったものです。

定石には過去数百年の成果が蓄

積され、現代では簡単（短手数）なものから難解（長手数）なものまで、何万通りもの定石があります。

皆さまに心得ておいていただきたいことは、「**定石は石の動きや形・**

**手順を学ぶものだ**」ということですね。定石を勉強することで、石がぶつかった際に応用のきく普遍的な石の戦い方が学べるのです。

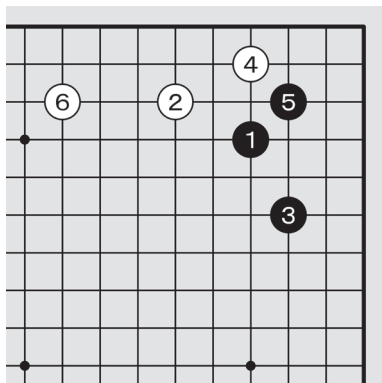
愛好家でも「定石は丸暗記するもの」と思われている方が多く、対局中に「定石はどうだったかな……」などとぼやいている姿をよく見かけます。しかし、定石はあくまでも一つの型で万能ではありません。

定石を鵜呑みにして、実戦で臨機応変に対処できないのは本末転倒です。このような戒めとして、「定石覚えて二目弱くなり」「定石は覚えて忘れる」という言葉もあります。

実戦では常に局面が千変万化します。そのたびに、数ある定石から必要なものを思い出そうとするのは至難の業です。定石を学んで知ることがは棋力向上のために大切なことです。が、実戦に際しては自分の力を信じて戦っていきましよう。

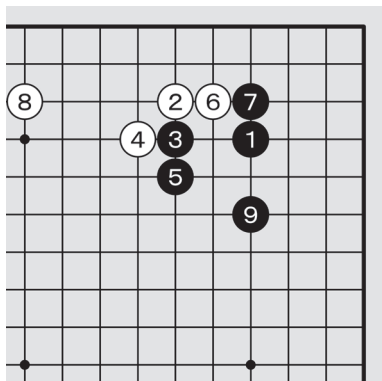
このことを念頭において、次ページからの基本定石六つを学んでいくてください。

### 1 図



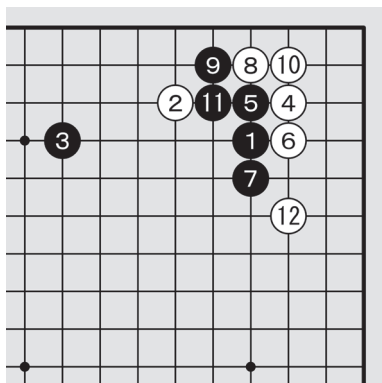
1 図は**星の基本定石**です。  
 ②のケイマガカリに、黒は③のケイマで①を守ります。  
 白も④のケイマで隅に入りながら②を強くしていきます。黒は⑤で隅の根拠を確保して、白は⑥で辺に根拠を構えました。双方が根拠を構えて一段落です。

### 2 図



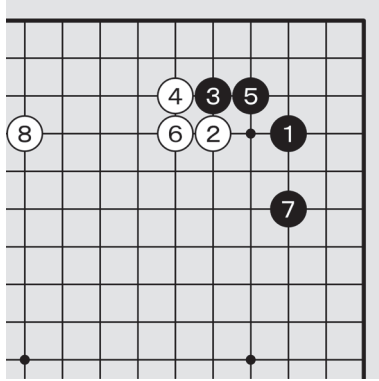
2 図は③にツケて中央へ向かう狙いです。④のハネは②を強くしつつ、③を攻める大切な手です。  
 黒は⑤にノビて③を強くします。白は⑥で隅に入る手を⑦に止められたので、⑧のヒラキで強くしました。黒も⑨で強くなります。この定石は、**③のツケと⑤のノビで「ツケノビ定**

### 3 図



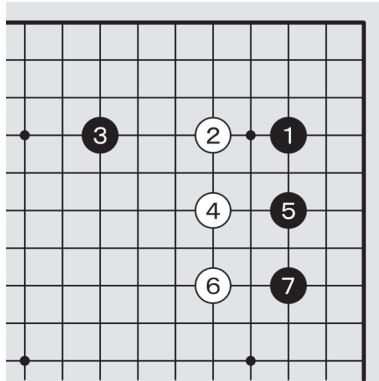
**石**」といます。  
 3 図は、**③とハサンで②を攻めていった時の定石**です。④は星の弱点である隅の隙間に入り、陣地を取ろうという作戦です。  
 ⑤で白を切り離していき、⑫までの手順で隅に陣地を確保します。黒も強い形で互角の進行です。

#### 4図



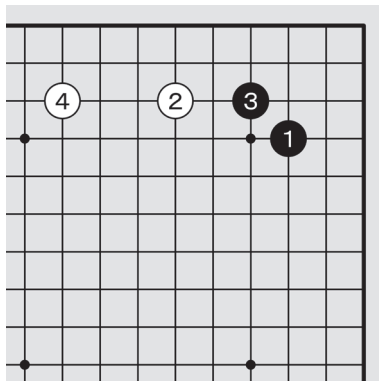
4図は小目の代表的な定石で「ツケヒキ定石」といいます。③のツケから⑤の「ヒキ（①のほうに③を引っ張っていくイメージの手）」で、隅の陣地を黒が取る狙いです。白も④のハネから⑥にしつかりとつなげて強い壁を作り、⑧のヒラキで良い形の模様を広げます。

#### 5図



5図は③のハサミで戦いを挑んだ場合の定石です。②は①・③のハサミによつて、ここに陣地を持つことが難しくなりました。このような時は、線伝いに④から⑥の間トビで広い所へ進出するのがおすすです。黒も⑤から⑦で陣地を作つて、互角の進行になります。

#### 6図



最後は一番石数の少ない定石です。6図の②は大ゲイマガカリです。①から離れることで、攻められにくいカカリといわれています。黒は③のコスミで、①と合わせて隅の陣地を確保します。白は④の間ビラキで辺に陣地を構えて、わずか4手ですが立派な定石です。

# 手筋

## 「ホウリコミ」「ウツテガエシ」「ゲタ」

お互いの石が切り結んだ戦いを有利に進める手や、**石の働きを最大限にして得を図る手法のことを「手筋」**といいます。「手」は盤上に打つ石のことで、「筋」は石が効率よく働く場所や形・手順のことを指します。

手筋は、通常ではうまくいかないことを達成するための手段や、その後の戦いを有利にするための良い形を作ることが目的です。

相手の石を取るのもちろんのこと、相手の石の働きを悪くする狙いもあります。

手筋を人の体にたとえると、体を順調に動かして働かせるための急所やツボにあたるでしょう。もし急所を逃してしまうと体調が悪くなり、病気になる可能性が高まります。

人の体と同様に**石の形にも急所があり、働きの良い健康な状態と、働**  
**きが悪く不健康な形があるのです。**

普通の発想や手段ではうまくいかない不健康な状態を、手筋を使うことによって上手に運ぶ（治す）ことができるわけです。

手筋の反対は「俗筋」や「異筋」「芋筋」といいます。働きが悪い形はいくら石を打っても陣地は増え

ず、もたもたと働きのない石だけを増やすだけになります。

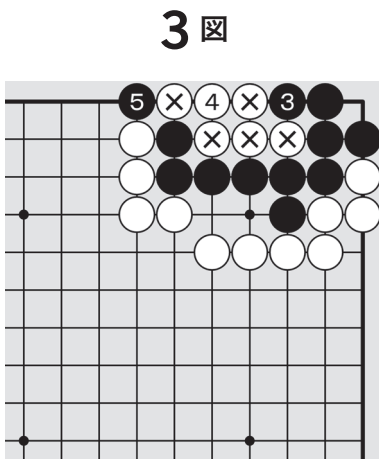
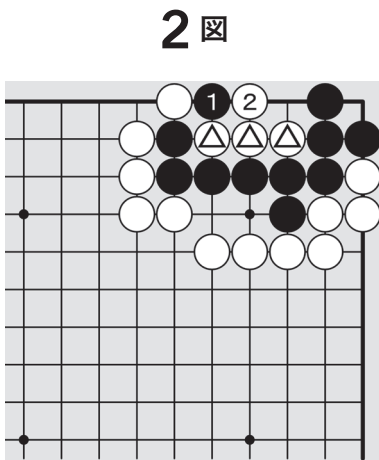
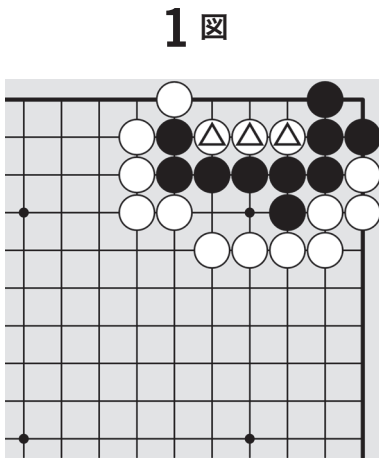
急所や手筋は自分の石の形もさることながら、相手の石との兼ね合いで変化すること無限です。絶えず変化するお互いの石の動向から、その局面で自分の石を最大限に働かせて、相手の石は働きをなくすようにすることができれば鬼に金棒となるのです。

手筋はさまざまな囲碁の関連本や問題集に掲載されていますし、強い人の打つ碁は手筋の集大成です。数々の手筋から囲碁の奥深さを学んでください。

ここでは、さまざまな手筋のなかから一番わかりやすい「石を取る手筋」を紹介します。

**ホウリコミ(放り込み)**

あえて石を取られる所に打つことで、最終的には相手を困らせる状況に追い込む手筋が「ホウリコミ」です。



.....> ○×6

1図をご覧ください。黒は隅に陣地が一つしかないので、△を取らないと危険な状況です。

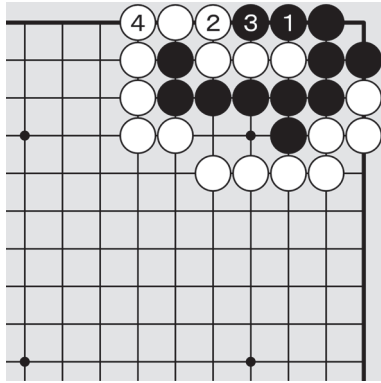
そこで、2図の①のホウリコミが手筋です。②に打たれると①は取られてしまいますが、まだ白は連絡していません。1図△は手数が3手だったのに、2図②・△は手数が2手に減っていることに注目です。

2手の手数を利用して、3図の③で白をアタリにします。白が④につないでもアタリは変わらず、⑤でまとめて白6子を取れるオイオトシの技になっています。

①のホウリコミ1子で白6子を取る、まさに「海老で鯛を釣る」手筋です。

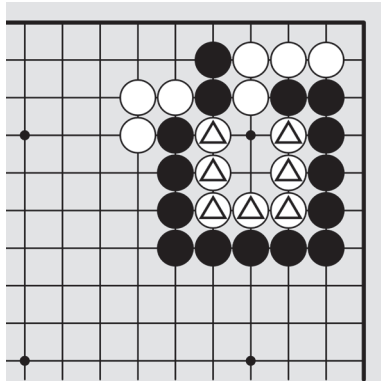


4図



たとえば、4図の①から一歩ずつ迫っていく手では、②に連絡されてしまいます。次に③とアタリをかけたも、④で他の強い白の仲間とさらに連絡されてしまい、白に脱出を許してしまいました。  
相手の弱点を突く大切さがよくわかります。

5図



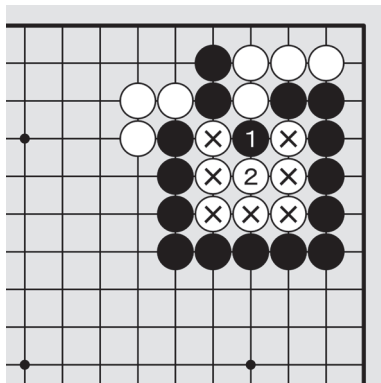
**ウツテガエシ**

5図の△を取りたい場合は、6図の①が良い手筋です。②で①は取られますが、再び①の場所へ③を打つことで、白を8子まとめて取ることができました。

このように、**自分の石を取らせて**



6図



①を取られたあとに③

.....> ● .....> ○ ×8

**ホウリコミのコツ**

- ・相手の傷(特にナナメ)を狙って、相手の連絡をふせぐ
- ・相手の手数が減る所を狙う
- ・相手の眼ができないようにする

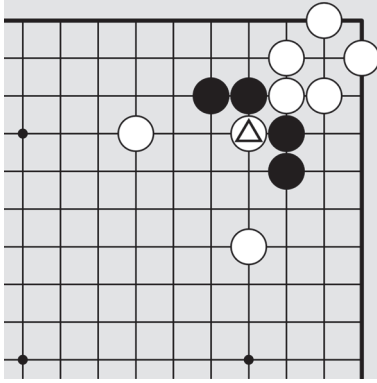
から相手の石を多く取る手を「ウツテガエシ」といい、ホウリコミを使った必殺の手筋です。

## ゲタ (下駄)

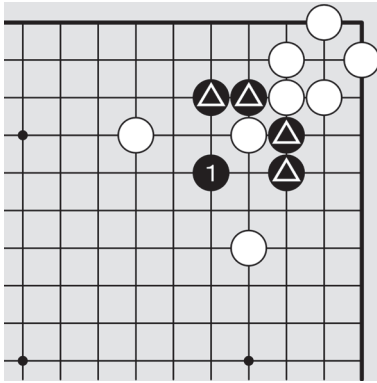
石を取るといって、どうしても取  
りたい石に接触していくイメージが  
ありますが、それではうまくいかな  
いことも多くあります。

その時は網で魚を捕まえるように  
遠巻きに攻める手筋が有効で、その  
技が「ゲタ」です。

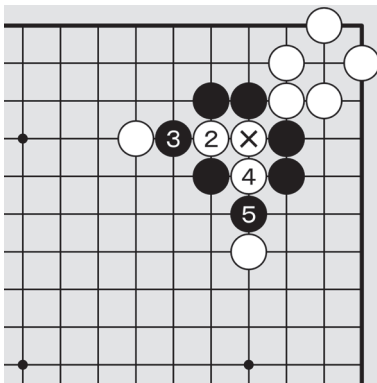
7図



8図



9図



……> ○×3

7図をご覧ください。黒を切り離  
している△を取りたい場合、黒はど  
う打つとよいでしょうか。

正解は8図の①です。このナナメ  
から狙う手筋が白を取るゲタでし  
た。①を鼻緒に、△を下駄に見立て  
てこの名称になっています。

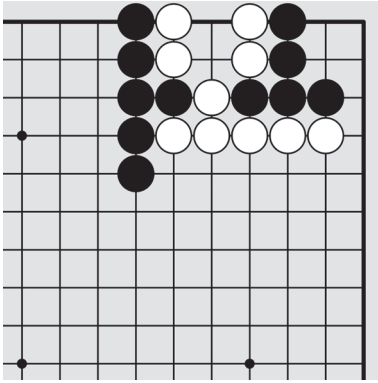
①は△から少し離れているので心  
もとない気もしますが、9図のよう

に白が②と逃げ出そうとしても、③  
で止めることができます。続いて、  
白が④に出てきても⑤で押さえ込む  
ことができました。

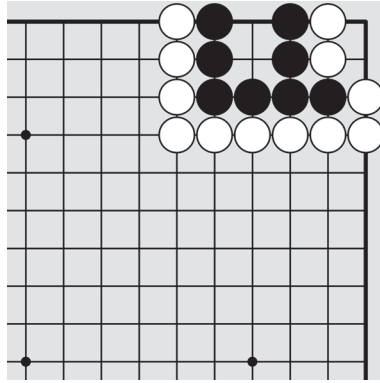
最初に投げた網が的確なら、相手  
がどう逃げ出してきたても、いつかは  
つかまえることができるのです。

黒番です。黒を1子打つて  
ウツテガエシで白を取つてく  
ださい

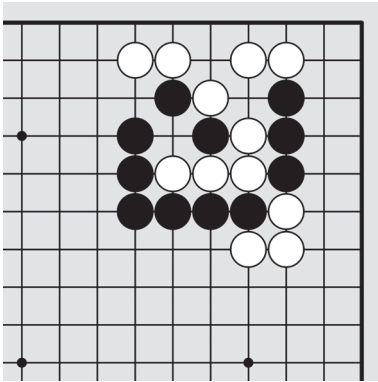
第 31 問



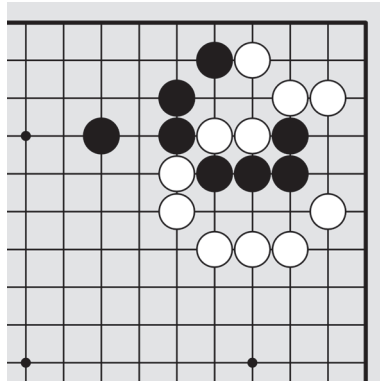
第 29 問



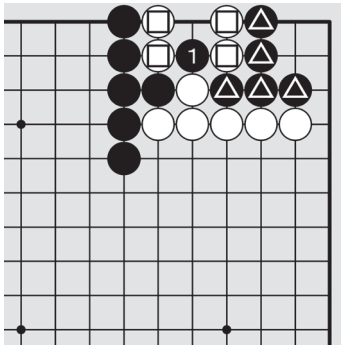
第 32 問



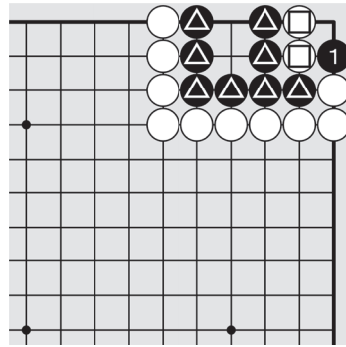
第 30 問



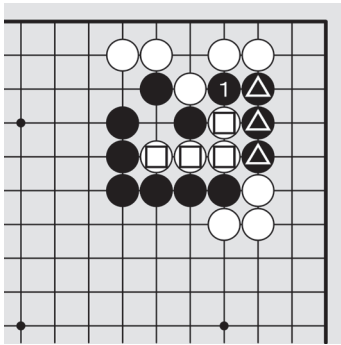
第 31 問



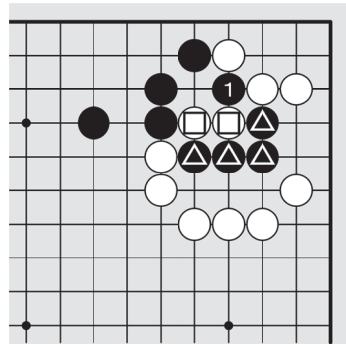
第 29 問



第 32 問



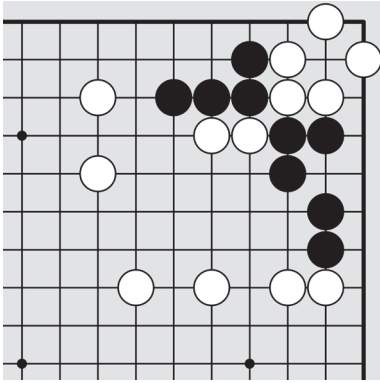
第 30 問



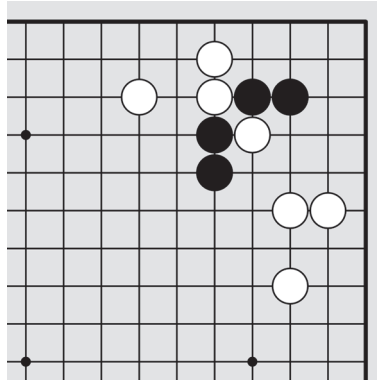
第29問～第32問は、①で⊙をウツテガエシで取ることで、▲を助けることができます。

黒番です。黒を1子打つて  
ゲタで白を取ってください

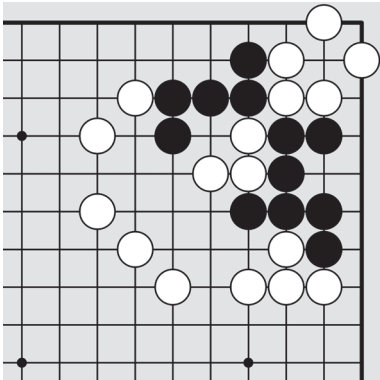
第 35 問



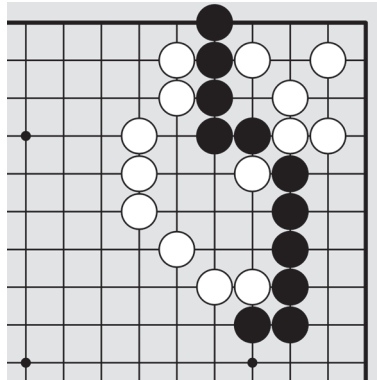
第 33 問



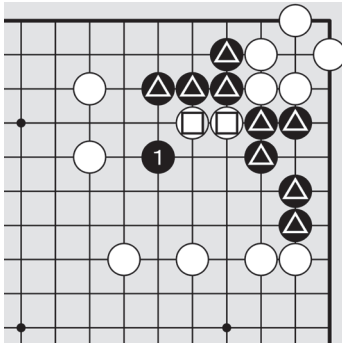
第 36 問



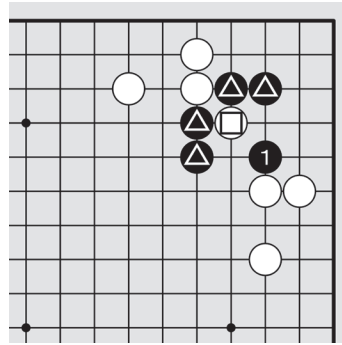
第 34 問



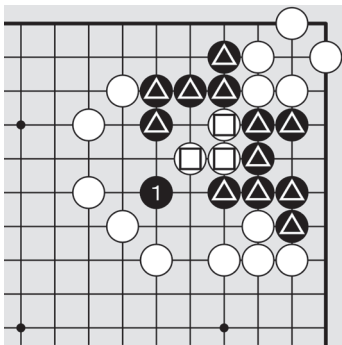
第 35 問



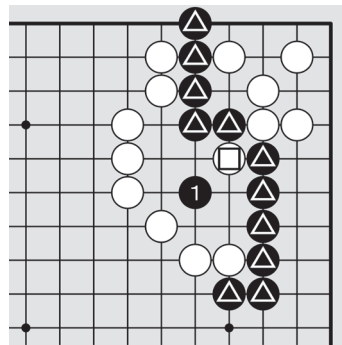
第 33 問



第 36 問



第 34 問



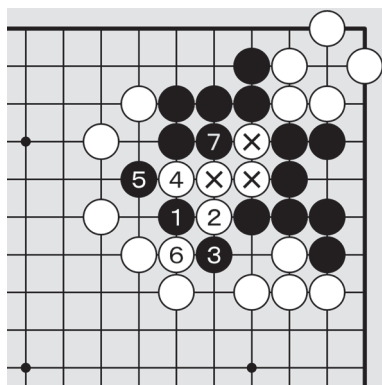
第33問～第36問は、①のゲタにカケルことで㊦をつかまえて、㊤を強くすることができます。

# ▼解説

たとえ相手の石数や手数が増えたとしても、逃げ出されないように先回りしてつかまえる手は「ゲタ」になります。

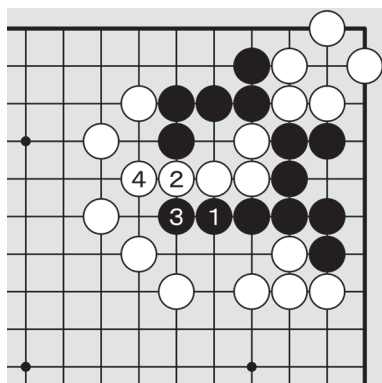
第36問は、**1図**の**①**が正解です。白が逃げ出そうとするのを封鎖して、最後には**⑦**で白5子を取ること

1図



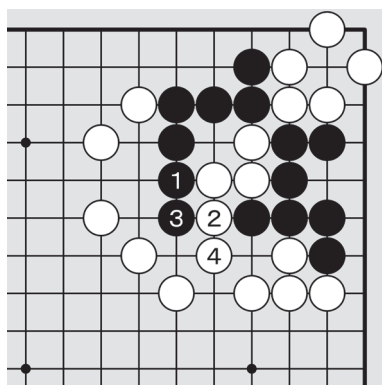
....> ○×5

2図



ができました。**①**のような手は「カケ(掛け)」ともいい、「ゲタにカケル」と表現することもあります。  
**2図**や**3図**のように、**①**から一歩ずつ追いかける手は失敗です。**②**で先へ進出されて、**③**と打つても**④**で逃げられてしまいます。

3図



相手をつかまえようとする時は、手数が2手の石をアタリの連続で追いかけてまとめて取る「シチョウ」の技以外、**相手の逃げる先に待ち構える気持ち**が大切です。  
ゲタの網を相手にカケてしっかり取ってください。

# 反則負け

囲碁の決着方法はおもに二通りあります。

一つは終局を迎え、整地をして目数差を数える方法で、この場合は目数が多いほうの勝ちとなります。

もう一つは、対局の途中で一方が負けを認めて、「投了」をする「中押し」です。

しかし、それ以外にも決着がつく場合があるので、

たとえば、棋士の対局で規定の対局日時に打つことができない「不戦敗」です。理由は交通事情や体調不良などですが、間抜けな例で寝坊もあります（私も若かりし頃にうっかりやってしまったことがあります……）。

また、対局の途中で体調を悪くした場合の「棄権負け」で、こればかりは止むを得ないことです。

そして、一方がルール違反をしてしまった場合の「反則負け」があります。棋士も思い込みやうっかり

から、反則負けをしてしまった事例が多くあります。

反則負けで、特に多い二つの反則を紹介しましょう。

一つは「二手打ち」です。二手打ちとは、自分の手番のあとは相手の手番なのに、自分が続けて二手打ってしまう反則です。棋士は、絶えず頭のなかでさまざまな読みをしているために、「相手はこう打つはずだ」といった思い込みから起こることが多いようです。

そして、もう一つが「コウの取り返し」です。コウを取られたらコウダテを打たなくてはならない所を、間違えてすぐにコウを取り返してしまう反則です（私はこれもやりました……）。

「整地」か「投了」でしっかりと一局を終えられるようにお気を付けください。



---

# 囲碁初心者①〈19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。