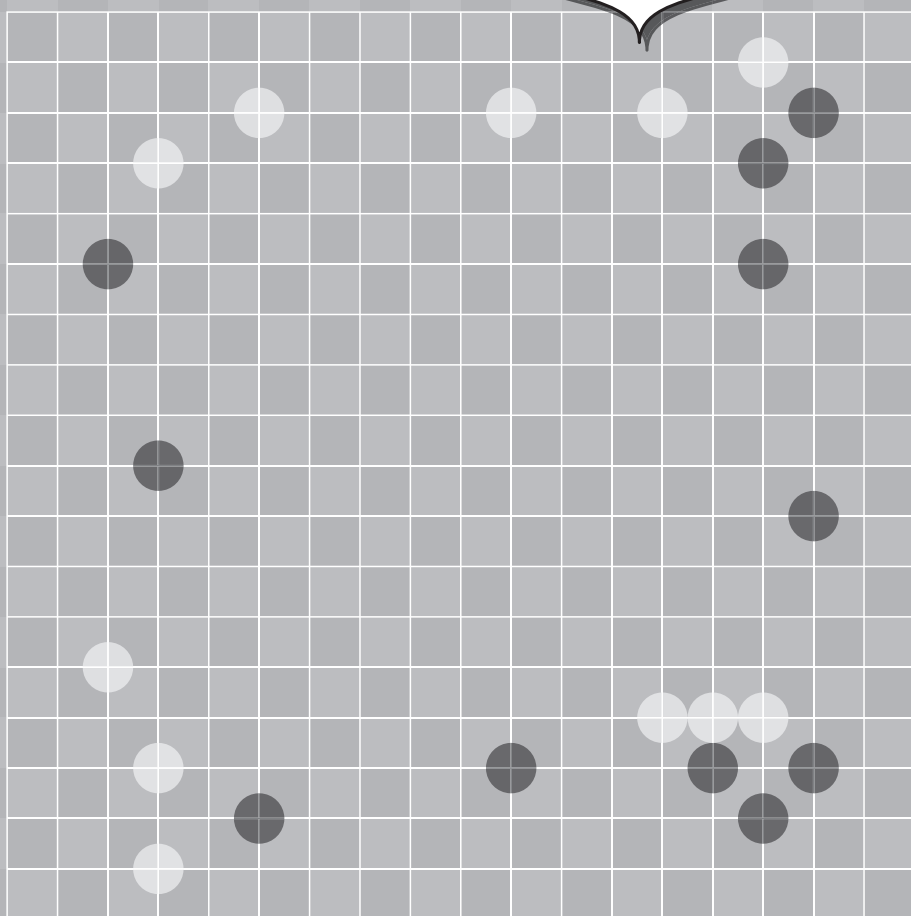


# 囲碁初心者

19路盤



1

第5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5章

# 石の運命を決める死活

石には「取られない石」と「助からない石」があります。その「生き死に」を決める「眼」について学びます

# 石の「生き死に」と「眼」

陣地を作る戦いにおいて、大切な基準があります。それは盤上で戦っている石が、

「取られない石」

「助からない石」

「取られる可能性のある石」の、どれかということなのです。

囲碁では「取られない石」のことを「生(活)きている石」といい、反対に「助からない石」は「死に石」といいます。その中間の「取られる可能性のある石」がどうなるのかを巡る攻防が、「石の戦いⅡ死活」になるのです。

「死活」は日常生活でもギリギリの場面で「死活問題だ」というように使う言葉ですが、囲碁でも戦いの最終局面では、石の死活が石を取るか取られるかの決め手になるのです。それでは、「生きている石」とはどのような石なのでしょうか。

## 生きている石の条件

- ① 相手が打てない場所を持っている(陣地・眼形)
- ② 相手に取られないことがない石
- ③ 相手に取られたとしても、相手の石を取り返すことで、最終的には自分の石が残る

反対に、いつかは相手に取られる運命の「死んでいる石」とは次のような石になります。

## 死んでいる石の条件

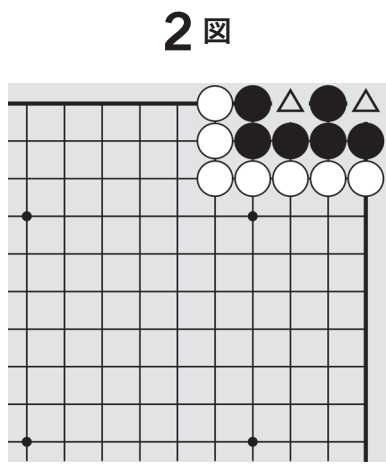
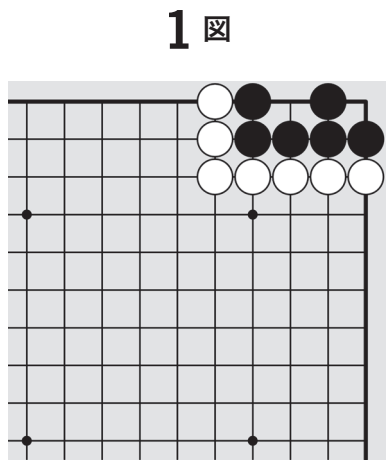
- ① 相手に囲まれている(他の仲間と連絡することができない)
- ② 陣地がなくて(少なく)、最終的には相手に取られてしまう
- ③ 相手の石を取ったとしても、最終的には自分の石が取り返されってしまう

どの条件も、先の手まで読む力が必要になります。次ページから順を追って解説していきましょう。

**二にがん眼**

1図をご覧ください。隅の黒は白に閉じ込められて危険そうですが、白は黒を取りにいけるでしょうか。

黒は2図△に二つの陣地を持っていますが、ここに白が打つことは着手禁止点のため不可能です。つまり、白がこの黒を取ることは



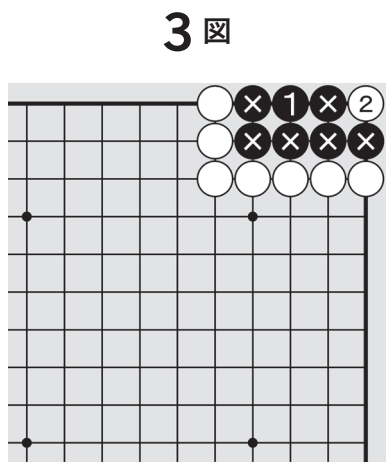
永遠にできず、黒石は白に取られることのない「生き石」になっていることがわかりました。

△のように相手が打つことのできない陣地を、特別な陣地として「眼」といい、眼が二つあることを「二眼」といいます。

黒が3図の①のように自分の陣地を埋めてしまうと、残っている眼は

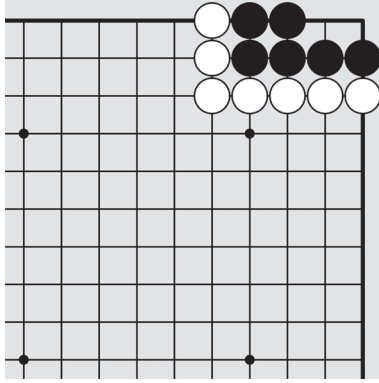
一つだけになります。そこで②に打たれると、黒7子はすべて白に取られてしまうのです。

相手に取られないために必要なのは、「相手が打てない眼を2カ所以上持つ」ことです。眼が2カ所以上あれば、取られることはありません。

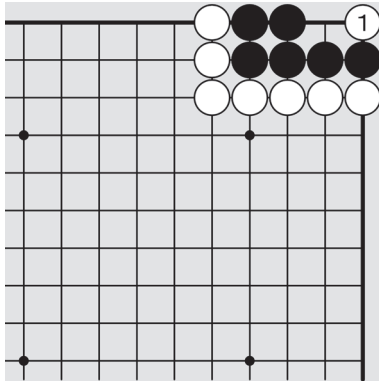


...> ●x7

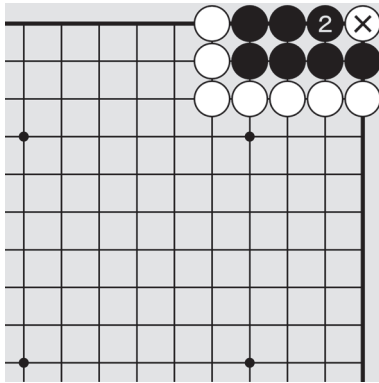
4図



5図



6図



それでは、4図だとどうでしょう。こちらも1-1-3ページの1図同様に陣地としては2目あります。しかし、こちらの陣地は仕切りがなくつながつているため、5図の①に打つことができます。

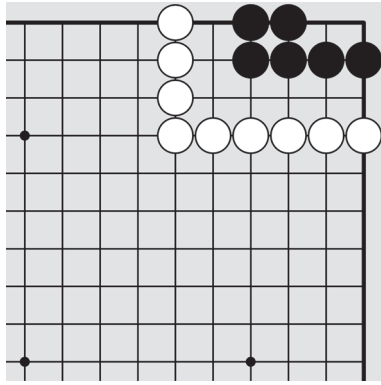
相手に打たれて最終的に1目の陣

地になる形は、何目の陣地でも「一眼」と数えます。一眼の石はいずれ相手に取られる形です。

黒は6図の②で⊗を取れますが、黒が持っている陣地は、⊗を取った跡の一眼だけになってしまいます。6図のあとに、白に再び⊗へ打たれると、最終的に黒はすべて取られてしまうのです。

3図や6図で黒が取られたあとでも、その跡地に打っていくことは可能ですが、いずれは着手禁止点になって打てなくなることでしょう。しかし方がうまくいき、最終的に白を取ることができれば、今度は逆に黒が生き残った石になるのです。

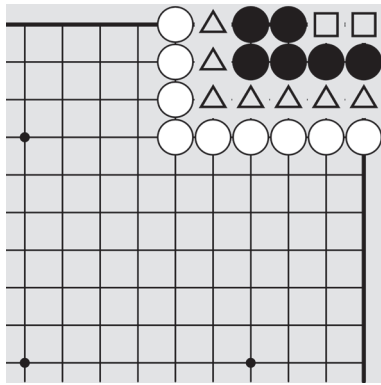
### 7図



7図をご覧ください。黒の形は4図と同じですが、黒を囲んでいる白の壁が遠ざかり、黒と白の間に隙間ができました。この場合、石の生き死にはどのような考えればよいのでしょうか。

黒が生きているかどうかの問題点は、「8図△と□に白が打つことが

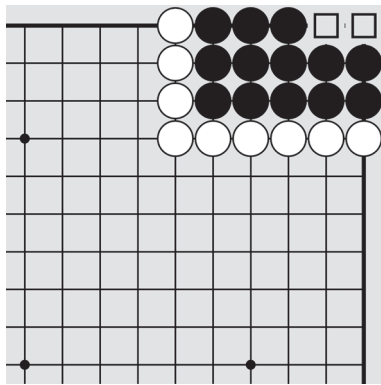
### 8図



できるのか」それとも「白が打てない陣地を黒が2カ所以上持てるかどうか」にかかっています。

たとえば、黒が△に打って9図のように黒石を増やしたとしても、陣地は増えていません。いずれは白に□へと打たれて、黒はまとめて取られてしまいます。

### 9図



また、白からは8図△と□に打っていけば黒を取ることができません。通常、8図△の場所は陣地に関係のない「ダメ」といわれる場所で、**死****活**を考える際に**ダメ**は考慮に入れないのが基本です。

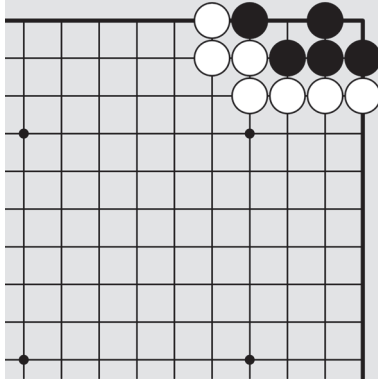
8図□で二眼ができるかどうか、死活の分かれ道になります。

## カケメ

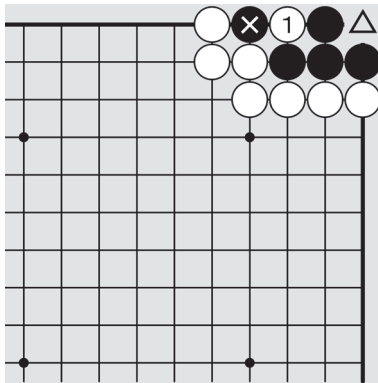
10図の黒には眼にみえる所がありますが、そこへ白が打つことはできません。どうでしょうか。

白は11図の△へは打つことができませんが、①なら着手禁止点の例外で打つことができます。

10図



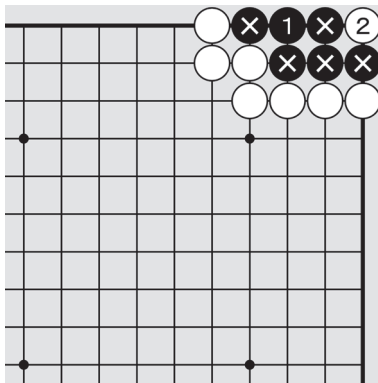
11図



....> ●

これは一応コウの形ですが、白は次に△に打てば黒を全部取ることができるので、コウも解消できます。仮に黒が①をコウで取り返したとしても、10図に戻るだけで発展性がありません。それでは、黒は10図から黒石を助けることはできるのでしょうか。黒

12図



....> ●×6

このように一見壁を作って陣地のようになっている所でも、着手禁止点の例外で相手に入られる11図①のよな場所を「カケメ」といいます。が打つとすれば、12図の①で全体の石を連絡するくらいでしょうが、②で結局すべて取られてしまいました。



# 眼を作らせない「ナカデ」

死活を考えるうえで重要なことは、「陣地の中に相手が打つことができるかどうか」です。

いくら「壁を作って陣地を囲った」と思っても、その陣地の中に相手が入ってこられて「陣地を囲った側の石」が最終的に取られてしまうのでは意味がありません。

死活を突き詰めていくと、最小限度の陣地で生きるためには、相手が打てない陣地（眼）を2カ所以上持つことが大切です。陣地を2カ所以上持つためには、陣地の中の仕切りが必要となります。

家の中にある部屋の作りを考えてみてください。同じ広さの家でも、仕切りを作らずに一部屋にすることも可能ですし、仕切りの壁を1枚作れば二部屋になるでしょう。この仕切りを作ってきた各部屋が、囲碁でいう「眼」に相当します。

眼（部屋数）が増えれば増えるほど、取りにいく側は打たなければならぬ場所が多くなり、相手の石を取る事が難しくなります。

陣地が広くても仕切りのある眼が少なければ、簡単にさっと入っていき、暴れまわることが可能になるの

です。

相手の石を取りにいく時は、できるだけ相手の眼の数が増えないように、陣地内で仕切りを作るジャマをする事が大切です。

相手が眼を増やすことをジャマする手を「ナカデ（中手）」といいます。

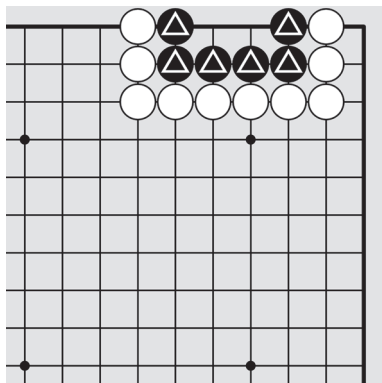
基本的には陣地の目数に応じて、「三目ナカデ」「四目ナカデ」「五目ナカデ」「六目ナカデ」まであります。ナカデは「陣地の中心が急所」になります。次ページから詳しく説明しましょう。

さんちく  
三目ナカデ

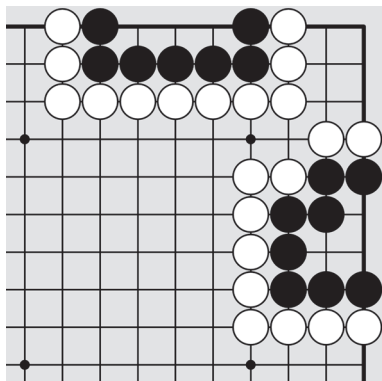
一番小さいナカデは三目ナカデですが、まずはなぜ二目ナカデがないのかを考えましょう。

1図の●△が囲った2目の陣地には仕切りがありません。これでは、黒から打っても白から打っても二眼はできず、死んだ状態です。

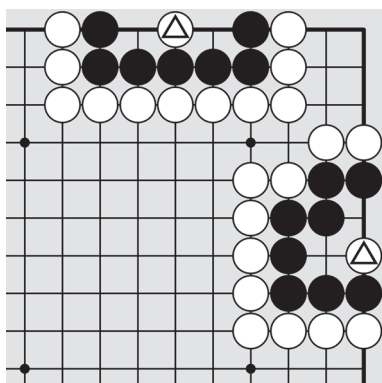
1図



2図



3図



2図は黒石が2カ所に3目ずつの陣地を囲っていますが、どこがナカデでしょうか。

- ナカデを打つ陣地の条件
- ・陣地を守る壁に隙間がない
  - ・陣地を守る壁に弱点がない
  - ・陣地に仕切りがない
  - ・隅には例外がある

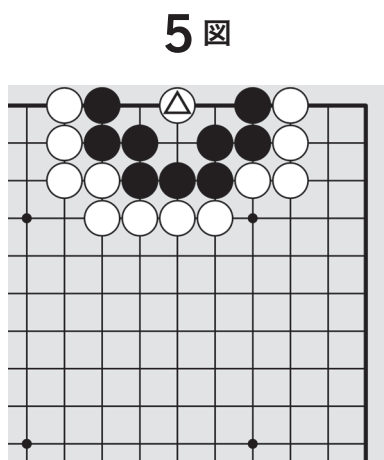
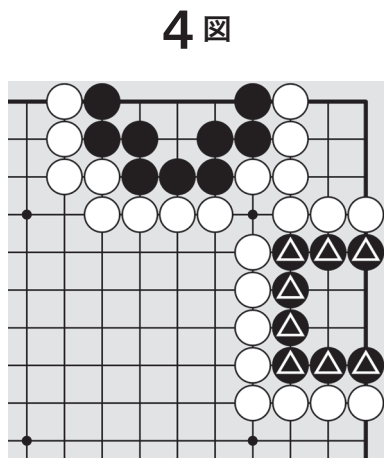
黒の壁には隙間も弱点もないので、白が黒を取るためには陣地の中に入るしかありません。

ナカデにするための急所は、陣地の中心である3図の△です。白に△へ打たれると、黒は眼を作るための仕切りを作ることができません。これを「三目ナカデ」といいます。

よんもく  
四目ナカデ

4 図黒の 4 目ある陣地は、どこへ打てばナカデになるでしょうか。

右側の▲で囲んだ黒の陣地には中心がないため、黒が二眼を作ろうとどこかへ打っても、次の手で白に三目ナカデにされてしまうのです。つまり、4 図の時点で一眼しかない死



に石なのです。

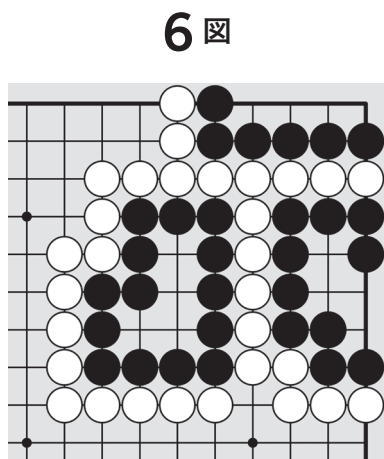
4 図の上部の局面を抜粋した図が 5 図で、△が急所になります。このあと黒が△を取りにいこうとしても「眼」は増えず、△を取れたとしても△の一眼だけです。

白からは黒を取りに打っていけば、3目ナカデ↓2目↓1目（二眼でアタリ）で黒をまとめて取ること

ができるのです。

6 図もそれぞれの黒は 4 目の陣地ですが、4 図とは形が違い、このままで黒は生きています。形が複雑に入り組んでいて、白が入る陣地の中心（急所）が見当たらないためナカデができません。

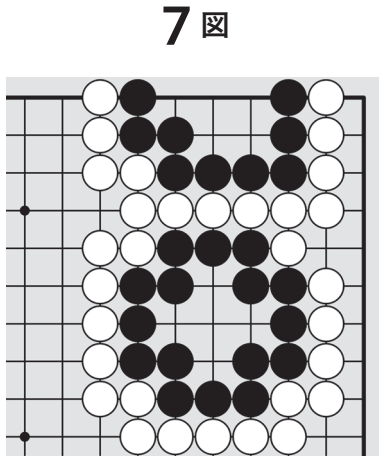
もしも、白に陣地の中へ打たれたとしても、黒がきちんと中心に打つ



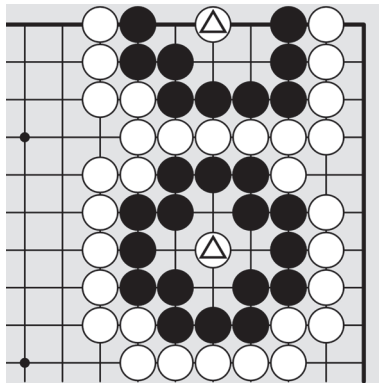
て眼を作れば、黒は生きることができ  
ます。

**五目ナカデ・六目ナカデ**

7 図は、5 目の黒地に二眼ができるかどうか瀬戸際の形です。5 目の陣地の形は他にもたくさんありますが、7 図以外の形は中心（急所）が



8 図

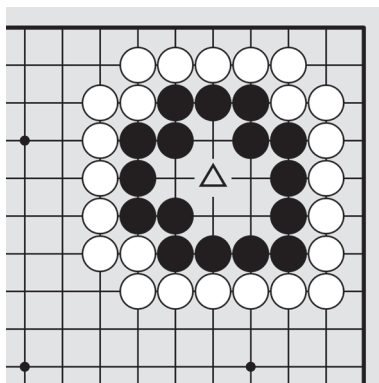


多いため、生きている形です。

8 図の△が急所で、ナカデの黒死となります。黒が生きたければ、△に打たれる前に黒が急所に打たなくてはいけません。8 図の上部は、左上に陣地の膨らみがあるので、△が中心となります。

9 図は6目の黒の陣地で、△が中

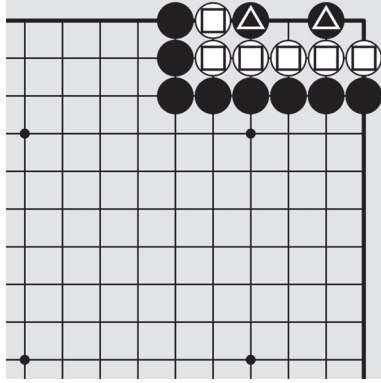
9 図



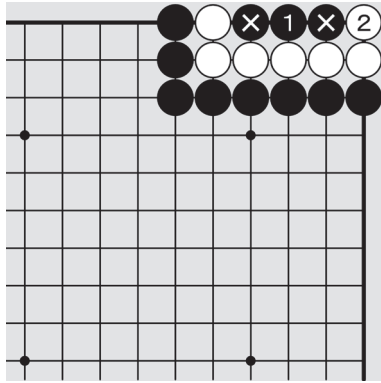
心の急所になります。陣地の形が「花」に似ている所から通称「花六」と呼ばれています。

どのナカデでもそうですが、生きる側は陣地の中心を占めて仕切りを入れて、「眼」を増やすことを考えます。取りにいく側は急所に打って、相手に陣地の仕切りを作らせないよ

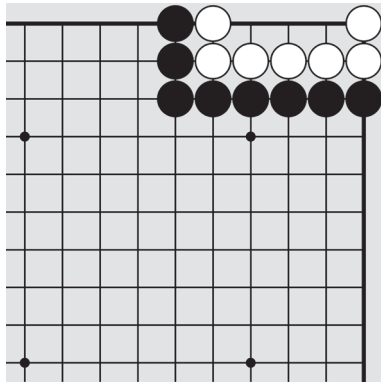
10図



11図



12図



うにしましょう。さらに相手の石を取りにいく場合は、ナカデの形を維持しながら詰めていくことが大切です。

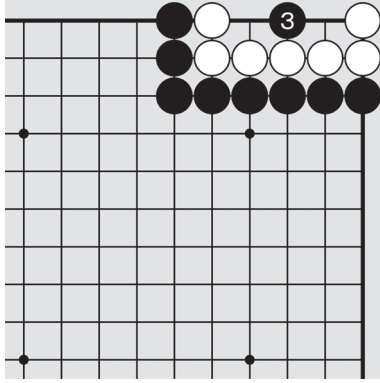
9図までは何もない陣地の中に打ち込んでいくナカデでした。陣地の中の石を取られた時に、相手に二眼ができないようにするため、あえて

取られる石を増やすこともナカデといえます。

10図の◎を取りたいのですが、▲がアタリになっていて逃げられそうにありません。ここで11図の①のように、取られることを承知であえてつなげる手が「(三目)ナカデ」にする急所です。

白は当然、②に打って黒3子を取ります。すると、12図のように黒石を取られたあとに空間が残ります。この取り跡の空間の形が大切なのです。取ったり取られたりを繰り返して、最終的に相手に取られない石になれば、途中で相手に石を取られても気にする必要はありません。

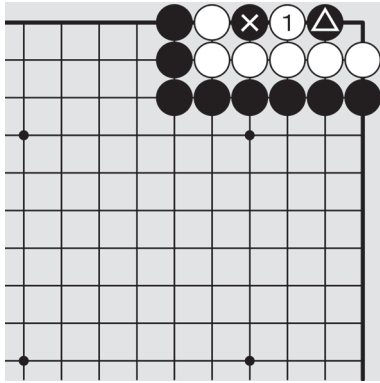
### 13 図



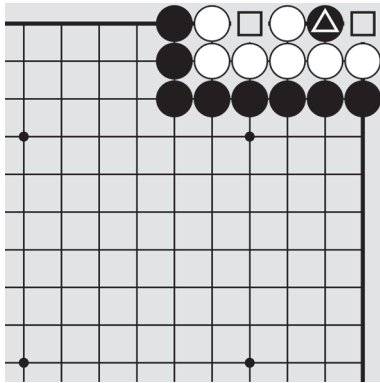
13 図をご覧ください。空いた隙間に③で止めのナカデを打つことができました。ここから先は白がどう打っても二眼を作ることとはできないので、黒は白を死んだ石にすることに成功したというわけです。

もし、石をより多く取られることを嫌がって11 図の①に打たないで

### 14 図



### 15 図



ると、逆に14 図の①でXを取られたうえに、△も助からない石になってしまいます。結果、15 図のように白の陣地に二眼ができて、生きた石になってしまいました。

このように、石を取らせてナカデにする考え方は「三目ナカデ」より大きい「四目ナカデ」「五目ナカデ」

「六目ナカデ」でも同じです。

どんなに石を取られても、陣地の中に仕切りができて二眼が完成しない限り、「最終的に取られない完全な生きた石」になったとはいえませんが。あきらめずに、ナカデの形を目指してください。

# セキと死活

囲碁には不思議な形や状態がいろいろありますが、その最たるものが「セキ」でしょう。

## セキとは相手の石を取りにいく

として、先に手出しをしたほうが逆に取り残されてしまう形のことです。

112 ページの生きている石の条件②にあった「相手に取られることがない石」に当てはまります。どちらからも手出しができない場所のため、じつと睨み合うより仕方ありません。

そのままで終局すると「セキの石はどちらも生きている石」「セキの石の中の空いた交点はどちらの陣地にも数えない「ダメ」として、他の

場所の得点で勝敗を決めることになります。

ここで注意しなければならぬのは、セキはあくまでも両対局者が最後までセキと認識して打たないだけで、打つこと自体がルール違反ということではありません。どちらかがなんらかの理由で、セキの中に打つてもよいのです。

セキになる可能性があるにもかかわらず打って、あえて取らせるケースも多々あります。特に石がぶつかり合う「攻め合い」や、「死活」「ナカデ」でよくみられます。

陣地の中に相手の石があつて取りに行くことができるのにも関わら

ず、なぜか取りにいかない状態が「ナカデ絡みの死活のセキ」です。「攻め合いのセキ」は『囲碁初心者②』で解説します。

ここでは、死活に絡む「ナカデのセキ」について解説しましょう。

### ナカデのセキ

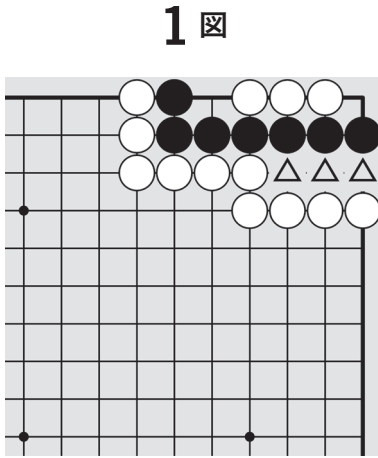
- ・陣地の中の石を取りにいくと、ナカデの形になって死んでしまう
- ・陣地の中にある石をそれ以上増やすと、ナカデではなく二眼ができる広さを相手に与えてしまう

次ページから詳しく解説します。

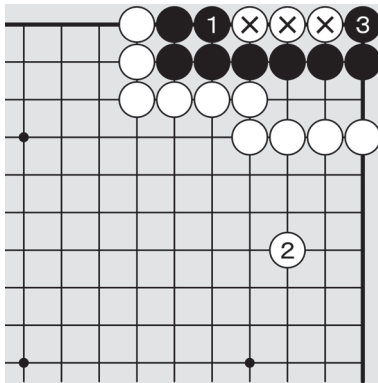
## ナカデのセキ

1 図をご覧ください。隅のほうで白が黒7子を囲み、その黒がさらに白3子を囲んでいます。外の白と黒7子間の△は、陣地や眼に関係のないダメです。

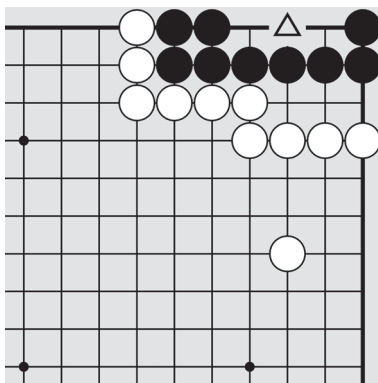
それでは、互いに囲まれた黒と白はどうなっているのでしょうか。



2 図



3 図



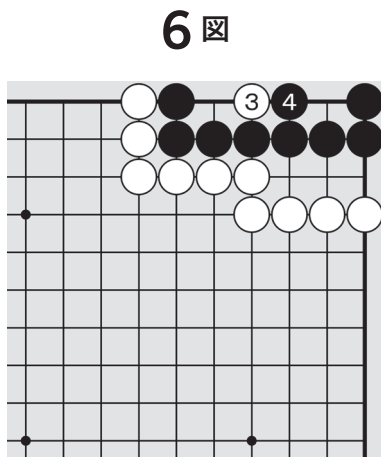
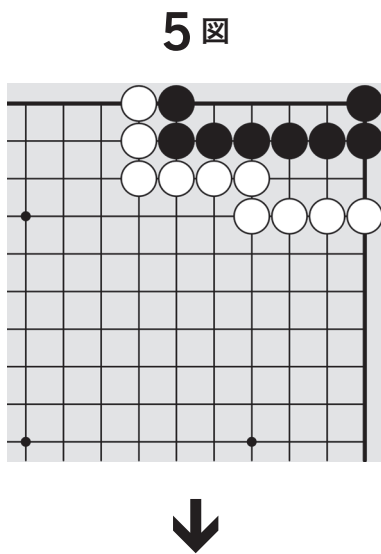
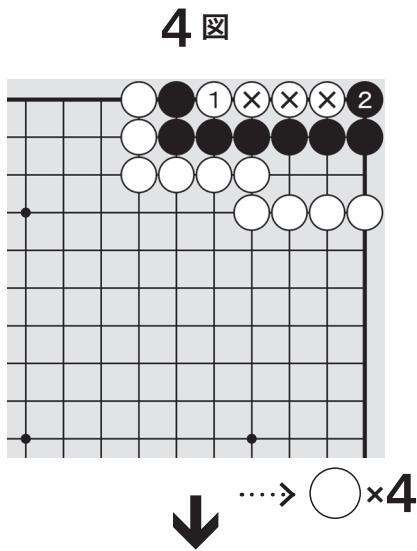
黒が2 図のように①から③と打っていけば、白3子は取ることができません。白はその間は隅へ手出しができませんので、②などどこか他へ向かうこととなります。

白3子を取った図が3 図です。黒の陣地が3目できましたが、これは三目ナカデの形です。次の手で白に△へ打たれると、三

目ナカデが完成し、白3子を取ったはずの黒が最終的に死んだ石になってしまいます。これで、黒にとって白を取りにくい手はよくない手であることがわかりました。

それでは、白の立場になって考えてみます。白が黒を取りにくいこうとして、4 図の①に打つとどうなるでしょうか。次に②に打たれると、白





4子は取られてしまいました。ちなみに、①で②の所に打っても、逆から黒に打たれて4図と同じ形で取られてしまいます。

白4子を取った形が5図です。さて、黒の陣地は仕切りのない4目ですが、白が黒に二眼を作らせないようにする急所はあるでしょうか。

それらしき6図の③に打ったとしても、④に打たれると左右に仕切りができてしまい、これ以上白が黒の陣地の中で取りに行くことはできません。つまり、黒の二眼ができたのです。③の番で④の所へ打っても、黒に③の所に応じられて6図と同じように二眼ができてしまいます。

これで白からも黒を取りにいけないことがわかりました。つまり、1図の状態からは黒白どちらからも相手の石を取りにいけないセキなのです。

最初からセキだとわかって、手を出さなければ陣地は0目です。

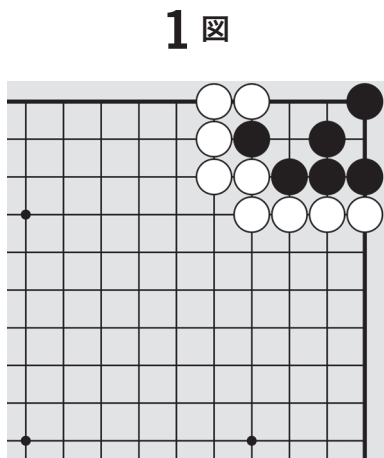
# コウと死活

コウで生きを目指す

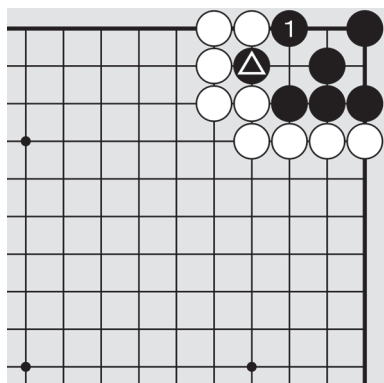
「コウ」は「同形反復の禁止」のル

ルで、石を取ったり取られたりを取り返して前と同じ局面に戻る手を禁止するルールです。

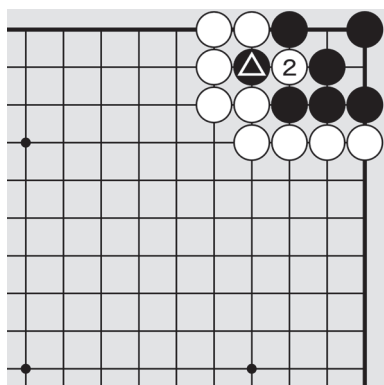
死活においても、コウは妙味を与



2 図



3 図



えてくれます。それは、「生きる」

か「死ぬ」かだけでなく、その中間

の「生きるか死ぬかわからないコウ

の状態」になることがあるのです。

具体的にみていきましょう。

黒は、1 図の局面からどのように

対応するのが最善でしょうか。

2 図の①がコウを作って生きを目

指す大切な一手です。②のアタリに

構わないことで、黒石を簡単に死な

ないようにしたのです（何事もなく

死ぬことを「無条件死」といいます）。

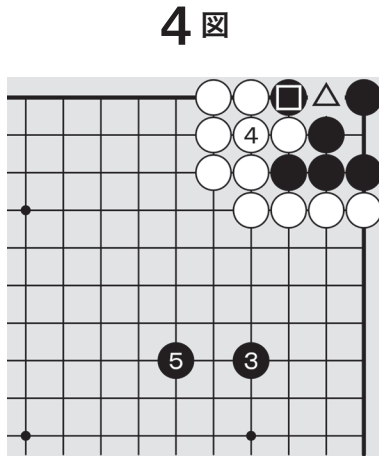
白は着手禁止点の例外を使って、

3 図の②から③を取ることでできま

す。この**3図**の状態がコウです。

コウになったあとは、相手が受けてくれそうな所へ打つ**3**のような「コウダテ・コウ材」を繰り出し、相手が受ければコウを取り返す戦いが続きます。

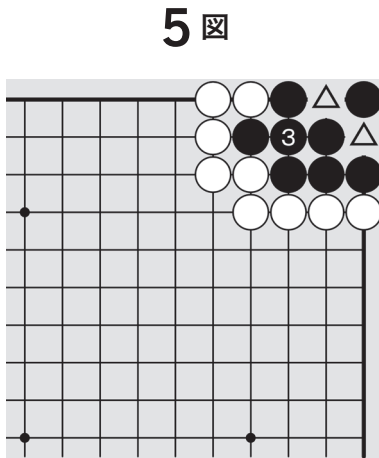
**4図**は、白が**3**のコウダテに構わず、**4**につないでコウに勝った場面



です。**4**の手番では、△へ打ち□を取

取の方法でコウに勝つこともできます。いずれにしても、最終的に隅の黒石は一眼となり、死に石になります。**コウに勝てば相手を死んだ石にできるのです。**

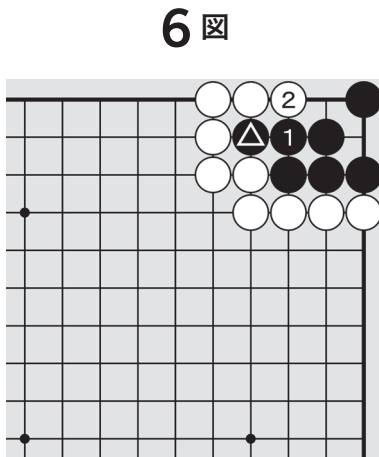
隅を取られた黒は、**3**と次の**5**で他の所へ連打して、コウで失った損



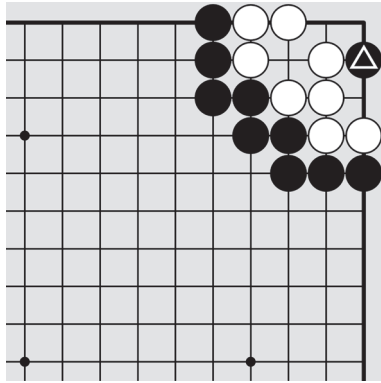
を取り返すこととなります。

**2図**で白がコウを取らない場合や、コウのやり取りが続いたあとで、黒がコウをつないだ手が**5図**の**3**です。黒石が連絡することで△は白が打てない二眼となり、黒は生きるこ

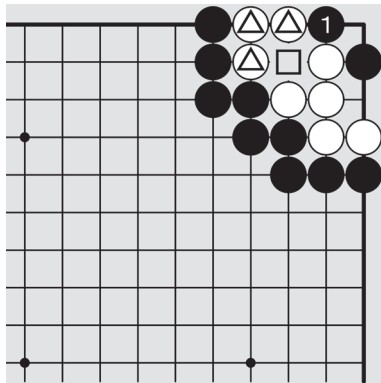
とができました。**6図**のように、△のアタリを気に



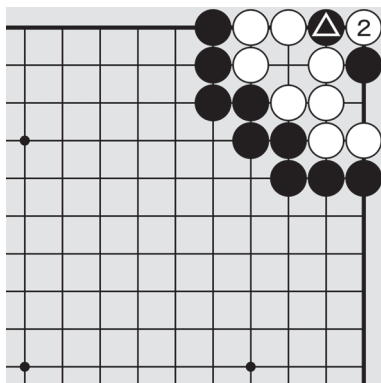
7図



8図



9図



して①につながる手は、②に入り込まれて簡単に眼を奪われてしまいます。こうなると黒全体が二眼を持つチャンスがなくなり、「無条件死」となってしまいますのです。

相手に取られるという結果は同じでも、コウにして4図の③・⑤のように、他へ連打する機会を作ってチャンスを増やしましょう。

### コウで相手の石を攻める

7図は一見、白の壁と陣地がしっかりして△が死んだ石にみえます。このまま白の生きを認めることや、このあとの攻め方を失敗して簡単に生かしてしまうことを「無条件生き」といいます。

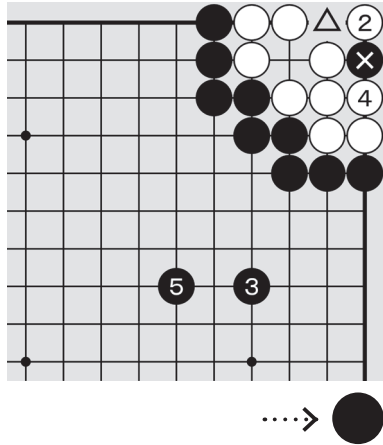
じつは8図の①に踏み込む手が、

△3子をアタリにして口の陣地をカケメにする狙いの手でした。

このように、隅はたった2手でコウの形を作ることができる面白い場所です。「隅の急所は2の1」ともいいます。

白は9図の②で△を取ることができのですが、この時点でコウの争いになっています。

### 10図

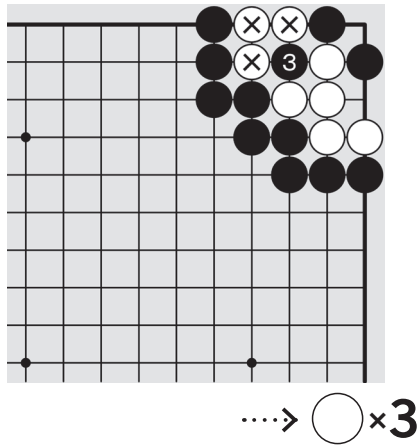


10図は③で他へコウダテをして、白はコウダテに構わず④で✕を取りコウを解消した場面です(④の番で△につないでコウを解消する方法もあります)。

黒は③のコウダテと⑤できらなる得を図ることになります。

ここで着目すべき点は、10図の白

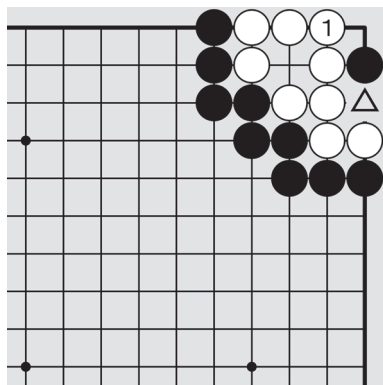
### 11図



の陣地はアゲハマも含めて5目しかありません。7図の時点で白の陣地は6目ですから、負けても気楽なコウを仕掛けて得をすることができているのです。

もし、11図の③で白を取ることができれば、黒の陣地はアゲハマを含めて18目もできました。

### 12図



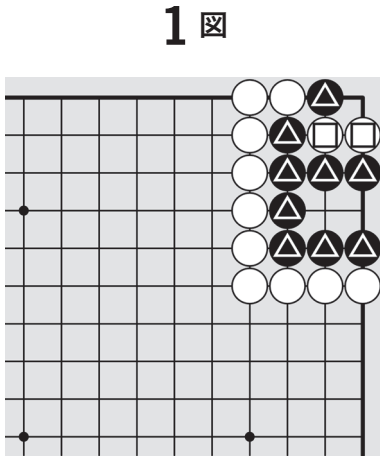
このようにコウに負けても損が少なく、コウに勝てば得が大きいコウを「花見<sup>はなみ</sup>コウ」といいます。お花見気分が戦うことができるわけです。

白はそんな花見コウを仕掛けられてはたまりません。機会をみて、12図①か白が△へ打つ手入れが必要です。

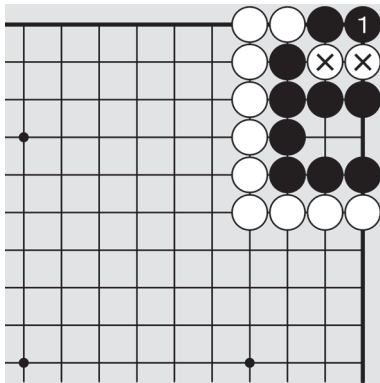
# 死活の確認方法

石の死活を確認する最終的な基準は、「互いに石を打ち合い、取り合った結果、最後に盤上に残った石が生きた石」です。相手に取られる可能性がある石には確認が必要です。

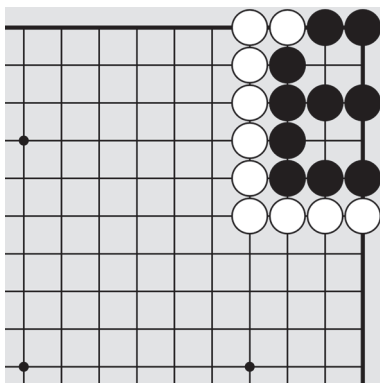
1図の▲と○はどうなっているのでしょうか。2図の①と打てば、⊗



2図



3図

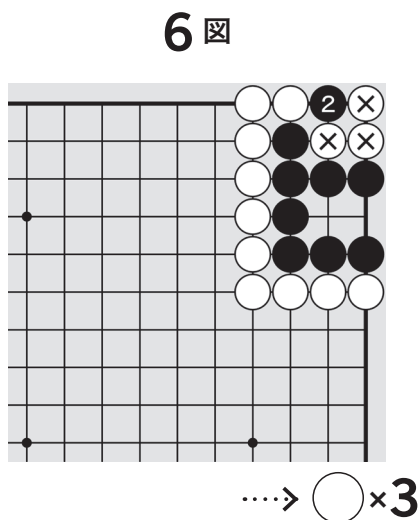
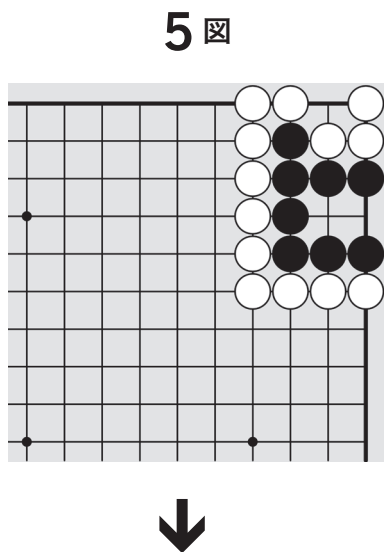
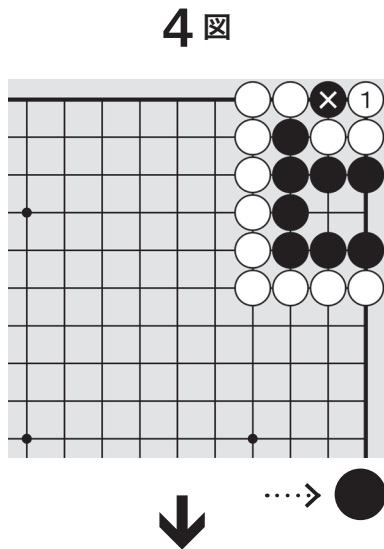


2子を取ることができ、3図になります。白石がなくなつてすつきりしました。

3図のあとで白が入ってきてても、黒が適切に対処して白を取つていけば、最終的には白が打つことのできない着手禁止点を伴う黒の陣地にな

ります。これで、黒が打った場合は確実に黒の陣地になることが確認できました。

しかし黒が、「2図①に打つと自分の陣地を1目減らしてしまうので省きたい」と放置する手を考えたとしても、その場合、白が打つとどう

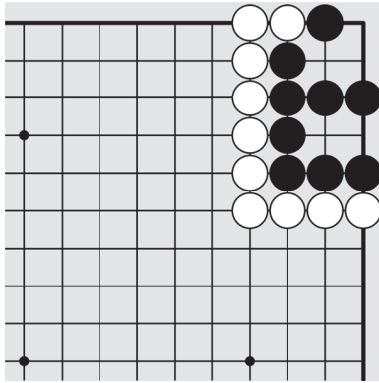


なるのかを考える必要があります。  
 白が4図の①に打つとどうなるでしょう。この①は着手禁止点の例外で、**X**を取ることができません。  
**X**を取った形が5図です。ここま  
 でくればもうわかりますね。  
 じつは、黒を取った白3子がまだ  
 アタリの状態なのです。黒は堂々と

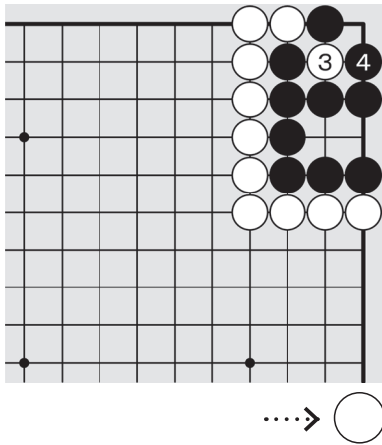
6図の②に打って**X**3子を取ることが  
 できます。  
 このように、取ったり取られたり  
 を繰り返して、最終的に取られない  
 石になったほうが生きた石といえる  
 のです。  
 ちなみに、取ったり取られたりする  
 途中で同じ形になっていないこと

も大切です。もし同じ形になるとし  
 たらコウに該当するか、「無勝負」  
 の対象になります。  
 頭のなかですべて読むのは大変な  
 で、**最初はとにかくあきらめずに打つ  
 て確認をしてみることが大切です。**  
 それでは、6図のあとはどうなる  
 のでしょうか。

7図



8図



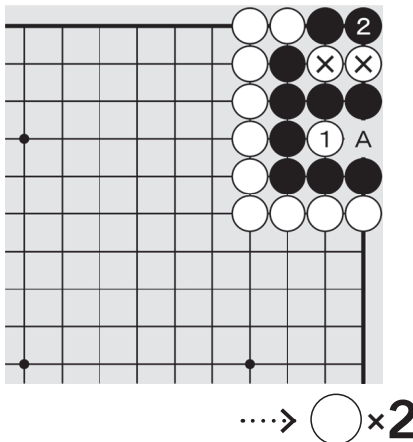
7図で、白が「もうこの黒の陣地の中に打っても、取られるだけだから打つことができない」と考えて、黒も「この中に白が入ってきてても、最終的には白石を取って黒石を残すことができる」と考えれば、この時点で黒の陣地になります。

これが「陣地が確定する」ということです。

しかし、白が「まだどうなるかわからないので打ってみよう」と、8図の③のように陣地の中へ入ってくるかもしれません。

その場合は④で③を取り、黒の陣

9図



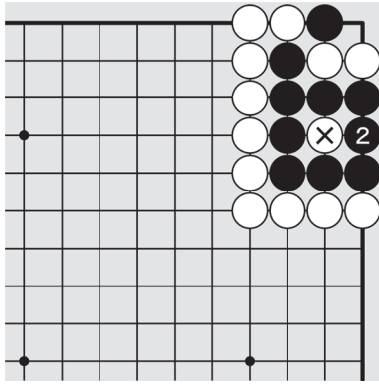
地だということを確認する必要があります。これなら黒の眼形も多く、白が打つ場所はありません。

9図の状態から①と打たれたら、黒はAに打つのではなく、②で②子を取ることが大切です。

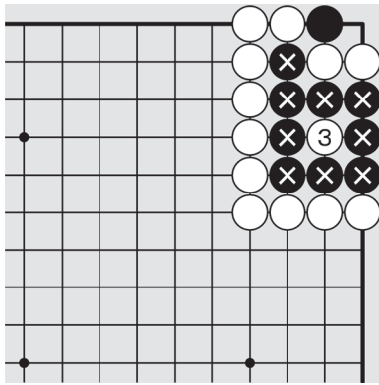
なぜ、黒はAに打ってはいけないのでしょうか。



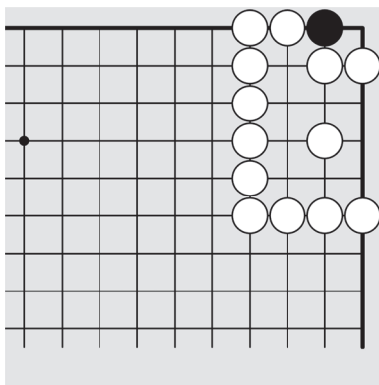
10図



11図



12図



たとえば、10図の②に打ってⓧを取ってしまうと大変です。ⓧを取ったあとに、11図の③に打たれて黒9子が取られてしまいました。取られた状態が12図です。これは、さすがに黒が白の中に打って助かるのは難しいので、白の陣地になつたといえます。

囲碁は強くなっていけば、打つ前

からある程度は先が読めるようになります。

しかし、棋力が低いうちは打つてみなければわからないことだらけでしょう。「ダメで元々」とよくいいますが、**自分が納得できるまではとにかく打つてみる**ことです。「成功したらうれしい」「失敗したら勉強になつた」と考えましょう。

**死活の手入れ**

ある程度囲碁に慣れてきたら、もちろん先ほどのように実際に石を打って確認をせずに、すべて自分の頭のなかで考えなければなりません。すべてに自信を持って読み切れない時も多くあるでしょう。そのような時は、自分が安心できるまで打

ちましよう。

130 ページ **2** 図を再掲したものが **13** 図です。①のように自分の陣地の中に、安全確保のための石を打つことが手入れです。

白2子を取って **14** 図になったところで、黒がまだ心配のような場合にも

はもう1手慎重に手入れをしましう。

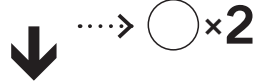
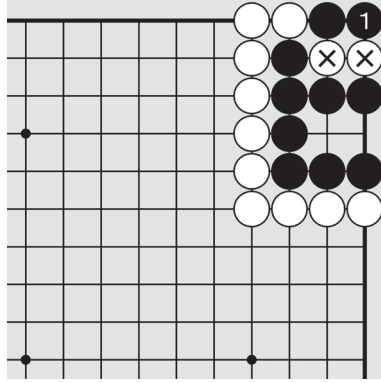
**15** 図の①と手入れをすれば、今後白に打たれても困らない安全な状態にすることができます。

強い人から見れば無駄で損な行為にも思えるでしょうが、囲碁に慣れ

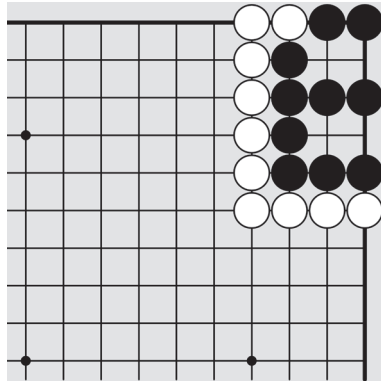
ないうちは心配をなくす手入れをするのがよいでしょう。

強くなれば手入れが不要だといことが徐々にわかってきますので、不安なうちはきちんと手入れをして終局することが大切です。

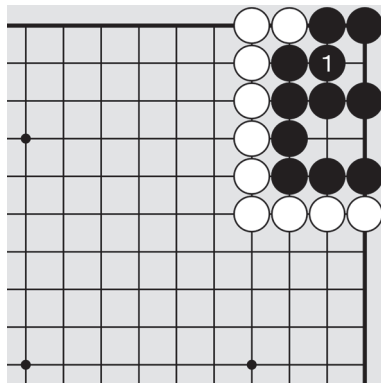
### 13 図



### 14 図

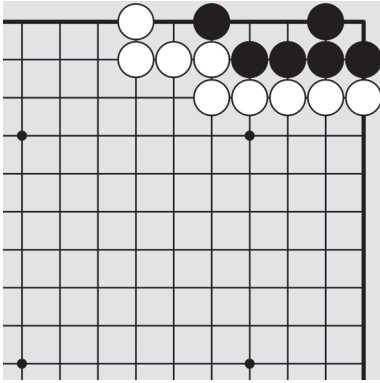


### 15 図

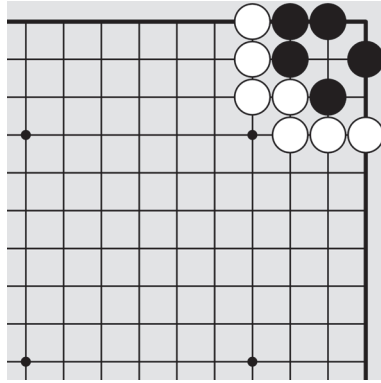


黒番です。黒を二つ打って  
黒を生きてください

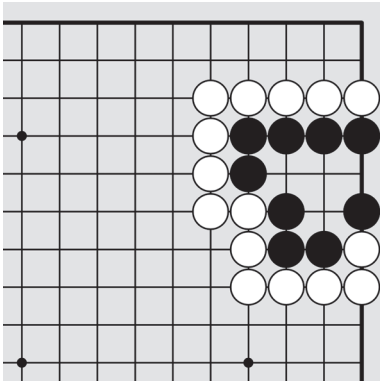
第 39 問



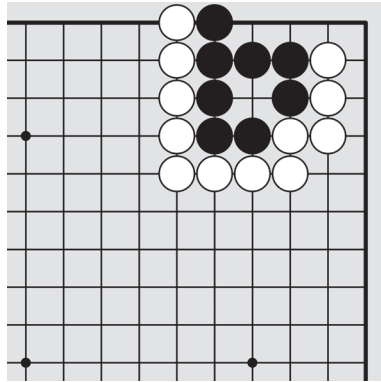
第 37 問



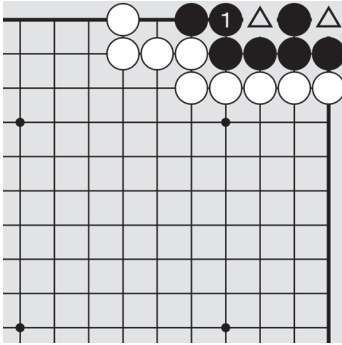
第 40 問



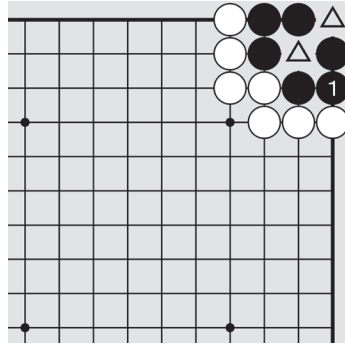
第 38 問



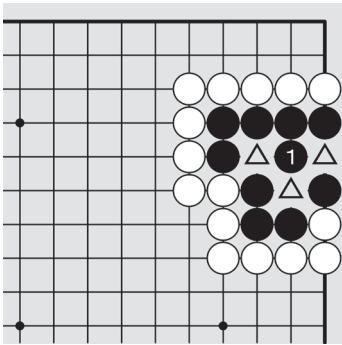
第 39 問



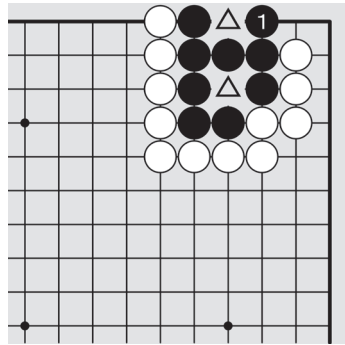
第 37 問



第 40 問



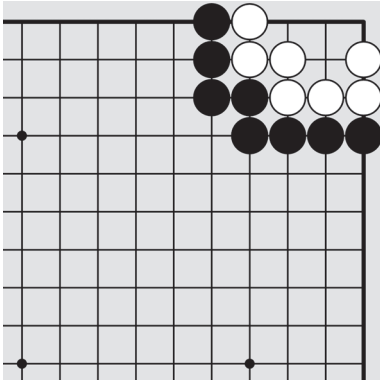
第 38 問



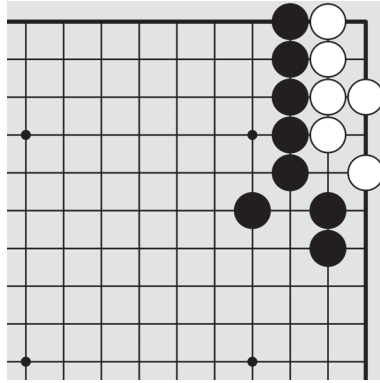
第37問～第40問の△が白の打てない着手禁止点で、黒の眼になりました。これで白に取られないことがないので、黒は生きることができました。第40問は三つの眼があるので、二眼よりも陣地が多くなります。

黒番です。黒を二つ打つて  
白を死なせてください

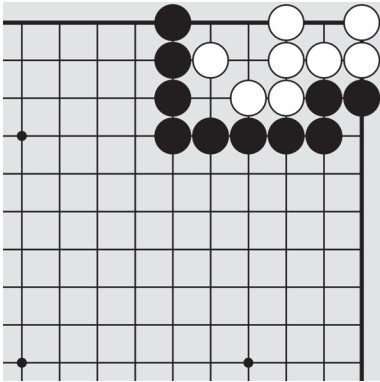
第43問



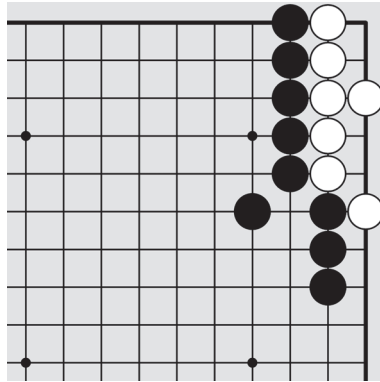
第41問



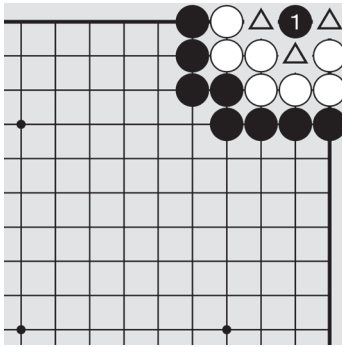
第44問



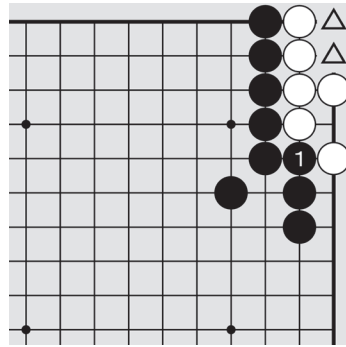
第42問



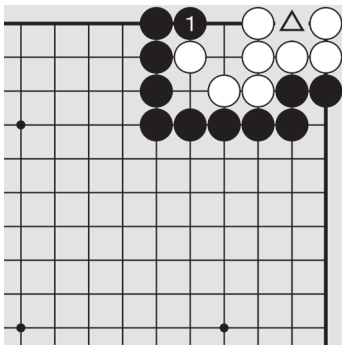
### 第43問



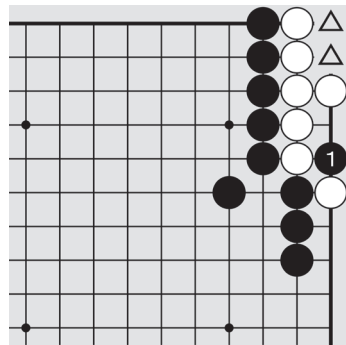
### 第41問



### 第44問



### 第42問



第41問、第42問、第44問は△の所に一眼しかないので、白は死んでいます。第43問の①は、白に眼の仕切りを作らせない四目中手でした。①も△も含めて一眼なので、白は死んでいます。



## おわりに

『囲碁初心者①』はいかがでしたでしょうか。

1章では、碁盤にも「高さ」や「隅」「辺」「中央」などがあり、「上下左右」「天地水平」があることを知りました。石を打っていくごとに、何もなかった盤上に「広い所」と「狭い所」が増えていくわけです。その広さの考え方を活用して、2章の「布石の考え方と打ち方」を学びました。布石は碁盤の広い所に仲間の石を増やしていくことで、後の戦いや模様・陣地の囲い合いで負けないようにするための大切な段階です。碁盤をキャンバスに見立てれば、自分が描きたい絵を盤上に表現していくこととなります。絵に答えがないように布石（囲碁）にも答えはありません。二人で対局していくなかで、お互いの意志が通じ合えばそれこそ「手談」となり、盤上での会話ができるようになっていくことでしょう。そして、石が接触してくると戦いの始まりです。そこで3章は「石の戦いの基本形」でした。お互いが不満のない布石だと、戦いのないまま「ヨセ」に突入してしまうこともあります。しかし、それは滅多にないことで、ほとんどの碁では戦いが始まるものです。戦いは「石のケンカ」ですから、そう簡単には引き下がれません。お互いの石の強弱を考えながら、自分の石を強くするように心掛けて、相手の石は弱くすることが大切です。「石の戦いの基本」を身につけて、戦い上手になってください。

4章では、石が近寄って戦いが始まった際の「定石と手筋」を学びました。定石は「石が定まる」や「定まった石の動き」といった意味です。ちなみに、将棋の世界では「定跡じようせき」となりますのでご注意ください。



石が近寄ったり接触したりする形にはさまざまなケースがあるわけですが、いつも一から考えていたのでは大変な労力となりますし、上手に戦うことも大変です。そこで、先人の知恵を借りて「この場合はこうなる」「この手にはこう対応する」「この形ならこう打てばよい」といった、いくつかの基本パターンを網羅したものが「定石」です。定石は無数にありますし、時代によって「昔は定石だったけど、今は一方から良い手が発見されて定石でなくなった」「昔はこの定石でも互角と言われていたが、現代の布石では一方が有利だ」と評価が変わることもあります。これをすべて暗記するのは大変なので、「こう打てばこういった対応が良い形なのか」程度に学んでください。定石が身につくと、盤上のあらゆる所で石が近寄った際に応用がきくので便利ですよ。

また「手筋」も大切な内容でした。普通に打ったのでは、うまくいかないような状態からでも「手筋一閃」大逆転も可能になります。手筋も種類や形は無数にありますし、周囲の状況によって「筋」は変わってくるものです。盤上の石を多角的に見つめ、いつもと違った発想で切り込んでみると意外なところから活路が見えてくるものですよ。

5章は「死活」について学びました。盤上には数多くの石が打たれていくわけですが、すべての石が生きて陣地を作ることとはほぼありません。相手に取られないように「陣地」眼形」をたくさん持った石が、生き残ることができるのです。死活は非常に重要ですし、部分的な戦いになりやすいので、「詰碁」という「囲碁のルールを利用した問題」になっています。書店に行けば詰碁の本は山のようにあり、新聞や雑誌にも詰碁欄があるものもあります。頭の中に碁盤を作って、読みの力を鍛える練習をするのもよいでしょう。

本書が理解できれば、19路盤で戦うことも怖くなくなると思います。囲碁は正解の見えにくいゲームですし、次の一手は一つだけとは限りません。石が打たれている場所だけではなく、まだ石がない場所のことも視野に入れて、できるだけ多くの手や可能性を考えてみるのが大切になります。失敗を恐れて何も打たないのではゲームは進みません。失敗は成功の母です。数多くの失敗や負けを経験することで、成長するものと前向きにお考えください。

『囲碁初心者②』では、さらに詳しい「戦い」や「陣地」「終局」そして「整地」についてお話しします。本書で学んだ「序盤」や「石の戦い」をふまえて、『囲碁初心者②』で中盤〜終局について理解を深め、一局最後まで打てるようになりましょう。

八段 水間俊文

---

# 囲碁初心者①〈19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。