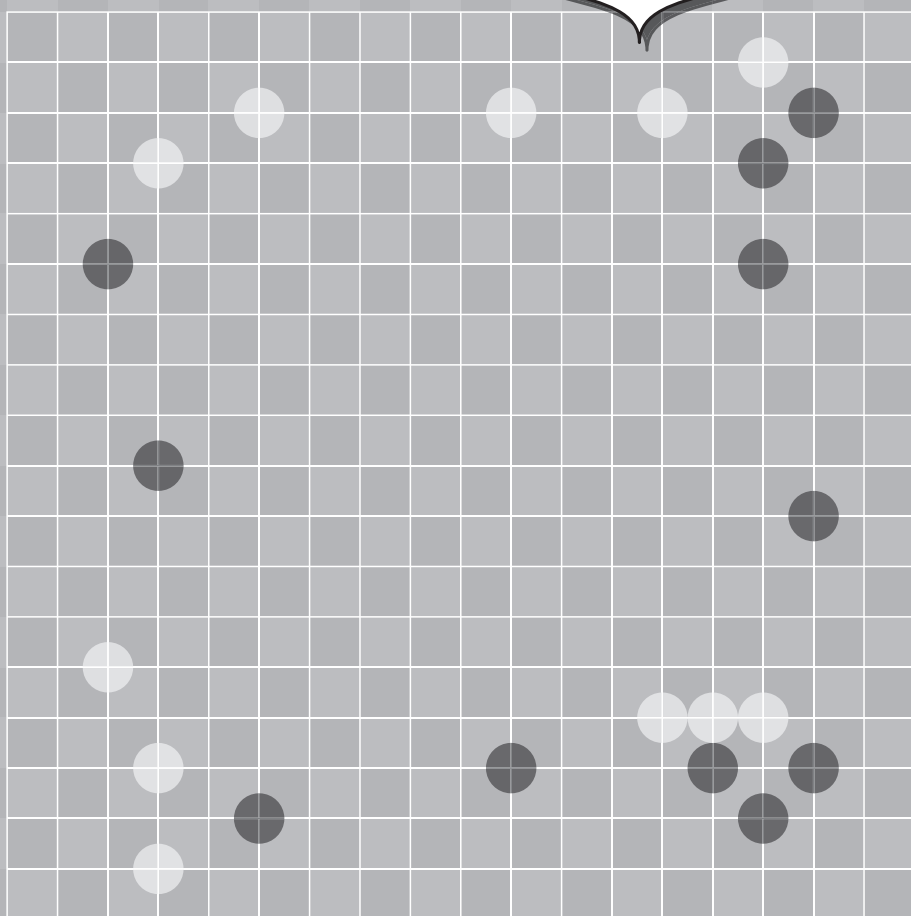


囲碁初心者

19路盤



2

第1章

はじめに

『囲碁初心者①』を読み終えて、いかがでしたでしょうか。盤上で石が戦っていることが見えてくればしめたものです。

囲碁のルールは単純ですが、ゲームをしっかり進行させて最後まで打つために必要なことは数多くあります。死活・陣地・盤上の判断・囲碁用語などを知らないとい、自分が「何をしているのか」「このあとどうしたらいいのか」など皆目わからないまま石を置き続けることになるでしょう。運任せに石を打っていき、「石を取ったり取られたり」「勝つたり負けたり」を繰り返しているだけでは、成長につながりません。負けるにしても、盤面に置かれた石の意味を感じ取り、自分の「意志」を石に託した結果での負けならば、内容に納得し反省のしようもあります。

本書には、囲碁におけるあらゆる考え方が詰まっています。すでに19路盤で打っている方でも、知らないようなことも書かれています。それらのことを知らなくても囲碁は打てますが、知っていることで確実に思考の幅が広がり、棋力が向上して、対局を楽しめるようになるはずです。

『囲碁初心者②』の目的は、「石の生存競争」と「陣地の意味」を理解して、「対局者二人で終局を合意すること」です。また、19路盤では必須の「整地」の意味と方法にも理解を深めてください。納得のいく一局を打ち終えることで囲碁を一層好きになり、交友の輪が広がることを願っております。

目次

はじめに――2 / 『囲碁初心者①』の復習――4

第1章

石と着手の価値判断――5

石の強弱と戦い方――6 / 急場――8 / 上手な攻め方――9 / 生き石と死に石――14 / 要石とカス石――16 / 捨てる諦観――18 / 手拍子と手抜き――20 / 得な手と損な手――24

第2章

攻め合いとコウの勝負――33

攻め合い――34 / コウの戦い――41

第3章

最終の陣地争い「ヨセ」――53

ヨセ――54 / 「その場所」に打つ価値「出入り計算」――55 / 先手ヨセ――61 / 後手ヨセ――65 / 権利相場「逆ヨセ」――67 / 大ヨセ――71 / 小ヨセ――75

第4章

整地と勝敗――85

終局――86 / 整地――87 / 投了(中押し)――94

第5章

模範碁――97

その他のルール 黒白の決め方とハンデ――133 / 囲碁の上達法 詰碁――136 / 囲碁の上達法 棋譜並べ――137 / 囲碁の上達法 実戦――138 / 用語使用上の注意――139

おわりに――140

コラム……大局観――32 / 持ち時間――52 / 無勝負――84 / 囲碁の魅力――96

『囲碁初心者①』の復習

『囲碁初心者①』では、まず碁盤の考え方を学びました。

- ・線がすべての運命を左右する基準
- ・盤には端と高さがある
- ・隅・辺・中央の特性がある

これらを元に石を打つのですが、重要なコツがいくつかありました。

- ・まずは布石です。何もない盤面に石を散りばめていくことで、「戦いや陣地の土台作り」をする段階です。
 - ・端や中央に行きすぎない
 - ・隅から辺を大切にする
 - ・できるだけ石がまだいない広い所を目指す
 - ・1カ所に固まりすぎず、効率のよい模様を作る
- そして、石が増えていくにした

がってお互いの主張や石がぶつかります。石がぶつかり合うと戦いです。

- ・お互いの石の距離を見る（近いと激しい戦い・離れると緩い戦い）
- ・お互いの石の強さを考える（石数・連絡・手数・根拠・進出口）
- ・お互いの石の強さに応じた攻防を目指す

石がぶつかった時には、「定石」や「手筋」といった考え方も重要になります。石はどこに打っても同じということではなく、「基本の打ち方（定石）」や「良い形や場所・手順（手筋）」を打つことで石の働きが良くなるのです。

そして、石の生存競争で一番重要な死活です。

- ・囲まれた石の陣地が大切
- ・陣地の中の仕切り・眼を意識する
- ・最後まで盤上に残ったほうが生き石

最後に相手に取られると死に石より多くの生き石を盤上に残すことが大切です。

ここまで学んだことを意識しながら、本書にじっくりと取り組んでください。

第1章

石と着手の価値判断

盤上へ打つ石には1手1手に価値があります。

石の価値の判断方法や、
着手のポイントを学びます

石の強弱と戦い方

囲碁の打ち方には性格が表れます。弱気な人は、自分のことばかり心配して守り一辺倒になってしまい、強気な人は相手の石を攻めようと追いかけてばかりになりやすいものです。これでは、いつまでたっても上手な戦いできません。盤上の力関係とはかけ離れた戦いを、感情のおもむくままに繰り返すだけになってしまいます。

盤上には自分の石と相手の石があるのですから、お互いの置かれた状況と今後の行動を判断する必要があります。**客観的に局面を見渡す習慣**を身につけることが、「戦い上手」ひいては「囲碁上手」になるコツです。

黒と白が交互に石を打つことで、絶えず石の強弱は変動します。今まで強かったからといっていつまでも強いとは限りませんし、弱かった石もその後の進行によって大いに強くなる可能性があるのが囲碁の魅力です。

一手一手変化する局面を楽しむ余裕を持ち、平常心を保って臨機応変に戦いましょう。

さて、石の強さにも加減というものがありません。盤上に増えていく石すべてを強くするためには、それだけの手間暇をかけなければならぬのですから無理な話です。

囲碁では、盤上に散りばめられたそれぞれの石を適度に強くする気持ちが必要なのです。

その「**適度**」を判断するポイントが、**石と石との関係性**です。相手の石がない所や、相手の石が自分の石よりかなり弱い所で、自分の石を強くしすぎる必要はありません。

1カ所を過度に強くすることは、他の場所をおろそかにしていることに他なりません。無駄に強くする手には余計な石を使うため、他の場所では自分の弱い石を助ける機会や大きな陣地を作る機会を失います。

このように、石を増やして強くすることが常に良いこととは限りませ

ん。むしろ、強くすることが無駄だったり、損だったりすることもありません。

一番の理想は、「各所の戦いで、自分の石が相手の石より少しだけ強い状態」を目指すこととおぼえましょう。

それでは反対に、弱い石があることは良くないことなのでしょうか。

弱い石ができる状況のほとんどが「相手が近くへきた際に、他に魅力的な打ちたい所があってその石を放置した場合」や、「自分から相手の強い石に迫って、無謀な戦いを挑んだ場合」などです。前者のように他の所で良い結果が生まれれば弱い石ができて仕方がありません。

他の場所で得をした結果なら、弱い石があることを受け入れて適切に補強していきましょう。

しかし、後者のように自分から弱

い石を作ってははいけません。相手よりはるかに弱い石を助けにいつても、戦いに負けるだけで良いことはないのです。

また、明らかに相手より弱い時は、「捨てる」諦める」ことも大切になります。石を捨てれば、他で得をすることが可能です。

難しいのは相手との力関係が微妙な場合です。その時は、その場所ですっかりと戦っていきましょう。

力が同等の時には、「弱い石同士が戦っている所から離れない」ことが大切です。なぜなら、力関係が同等の場合は次に打ったほうが有利になるためです。

「自分が打てば強く戦うことができる」「相手が打つと自分が弱くなってしまう」。この差はとても大きいのです。

- 石の強弱による戦い方
- ・相手の石より少しだけ強い状態を目指す
 - ・自分の石を過度に強くするのは無駄につながる
 - ・明らかに相手より弱い石は捨てる
 - ・力が対等な石からは離れない

囲碁には、お互いに弱い石がなく、自分の陣地を広げることや相手の陣地を減らしにいくことを目指す穏やかな時があれば、弱い石が増えて「取るか取られるか」戦国時代さながらの戦いの時もあります。

お互いの石の強弱や勝負の行方を決めることにつながる場所のことを「急場きゅうば」といい、盤上で最優先の場所になります。

しっかりと急場を見つける目を養って、戦い上手を目指してください。

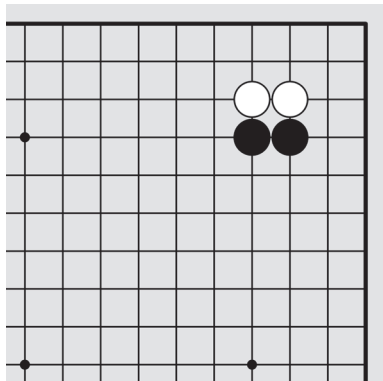
急場

さて、7ページで触れた急場にも、さまざまな要素や段階があります。基本的な急場の判断方法は次の3点です。

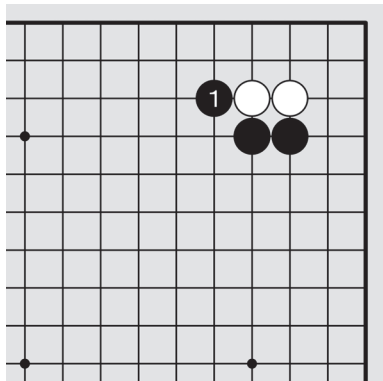
急場の基準

- ① 同数程度の弱い石が接触した
- ② 強弱関係が大幅に入れ替わる
- ③ 模様や陣地に大きな影響がある

1図



2図

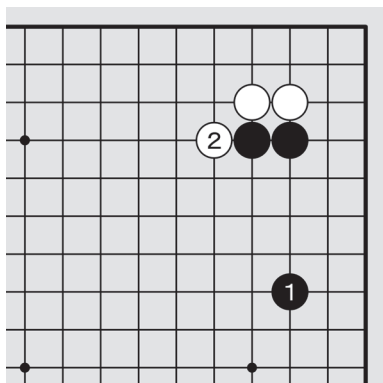


つまり、急ぐべき所は「お互いの弱い石が強くなるかどうかを争って、広い模様や大きい陣地に影響する所」になります。

1図をご覧ください。黒石と白石が同じ石数・同じ手数で接触しています。これが典型的な急場です。

黒が2図の①に先着すれば、黒は

3図



強くなります。白の手数と陣地になる場所を減らすことで、白を弱くすることができました。

3図の①のように黒が他へ向かって、②に打たれた形と比較すれば急場への対応の重要さがわかります。

上手な攻め方

囲碁には戦いにおける「攻防」すなわち「攻め」と「守り」があるのですが、一方がよほどのミスをしないう限り「五分五分の戦い」だったり「六分四分の戦い」を繰り返すものです。

多少自分の石が多かったとしても、相手の石をすぐに取れることは少なく、昔から「取ろう取ろうは取られの元」という無理な攻めを戒める格言があるくらいです。相手を取ろうとして返り討ちにされることはよくあることなのです。

このページでは、無理のない攻め方と考え方をお伝えします。

上手な攻め方のコツ

- ① 相手の石にいきなり接触せず、少し離れた所から遠巻きに迫る
- ② 相手の根拠（陣地）を奪って攻める
- ③ 相手の石を広い所へ進出させないように閉じ込める（封鎖）
- ④ 自分にも弱い石がある場合は、その石から動く

順番に解説しましょう。

①の相手の石にいきなり接触する手は、相手の手数を減らすのと同時に自らの手数を減らしていることとなります。これでは攻めるといいうより、弱い石を相手に差し出すような

ものです。

相手の石に近づいて攻めたい場合には、相手の石から線が1本以上離れた場所からゆったり迫る余裕を持ちましょう。

次に②です。『囲碁初心者①』で、根拠とは陣地のことだと説明しました。相手の根拠に自分の石を打つことはできないため、攻めることができませぬ。つまり、相手に根拠を作る場所を与えなければ、じつくりと攻めることができるのです。

そこで、相手が打つと根拠ができそうな場所に先回りすることで、相手を攻める態勢を築きます。根拠を奪う典型的な攻めが「ハサミ」です。

根拠の作りやすい隅や辺に展開させないように、両方から挟み打ちにして攻撃をするわけです。

相手の根拠を奪う手が、同時に自分の根拠や陣地を増やす手も兼ねると、その価値はさらに高まります。

③の「相手の石を広い所へ進出するのをジャマする手」も有力な攻め方です。

相手が進出しようとしている線上に待ち構える形で打って、相手を完全に閉じ込める手を「封鎖」といいます。相手の弱い石が広い所へ出られない状態に封鎖すれば、狭い所や発展性のない場所で根拠（眼形）を確保するだけの「得が少ない手」を相手に打たせることができます。

同時に、自分の石は広い所や将来性のある場所へ増やして、模様や陣地を増やす可能性が高まります。これを「厚み」ともいいます。相手を

封鎖して自分に厚みを持たせれば、その後の進行を安心して打つことができます。

しかし、相手の弱い石を攻めることばかりに夢中になっていると、いつの間にか自分の石が苦しくなっていることがあります。

そこで、④の「自分の弱い石から動く」ことが大切になるのです。

自分の弱い石から新たな石を増やして強くしながら、相手を攻めます。そうすることで、主導権を握って無理なく戦うことができます。

そのためには、お互いの石を客観的に見ることが大切になります。戦いというと、ついつい「取るか取られるかの激しい戦い」を想像するかと思いますが、お互いに一手ずつ交互に打つ以上は、よほどのことがない限りどちらかが全滅することはありませぬ。

相手の石を攻めながら、自分は陣地が増えそうな将来性のある方向に石を増やしていき、相手の石はつまらない方向へと向かわせる。相手の石を取れなくても、盤面全体で得をする方法はいくらでもあるのです。

この「攻めの心」は技術とは違って、どのような棋力（囲碁の腕前）の人でも気持ち一つで身につけることができる武器といえるでしょう。

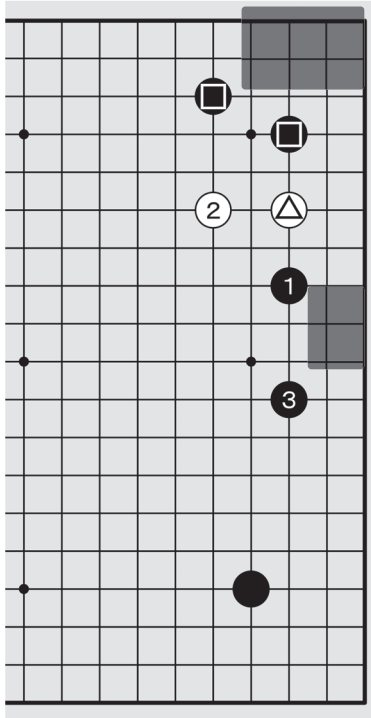
「ハサミ」で攻める

1 図の△を攻める場合、黒はどこから打つのがよいでしょうか。

右上の●は、すでにケイマジマリで陣地を構えた強い石です。その黒を利用して、①のハサミで攻めるのが良い攻めでした。

△は根拠を持つ場所がなくなり、②と中央へと向かわなければなりません。

1 図



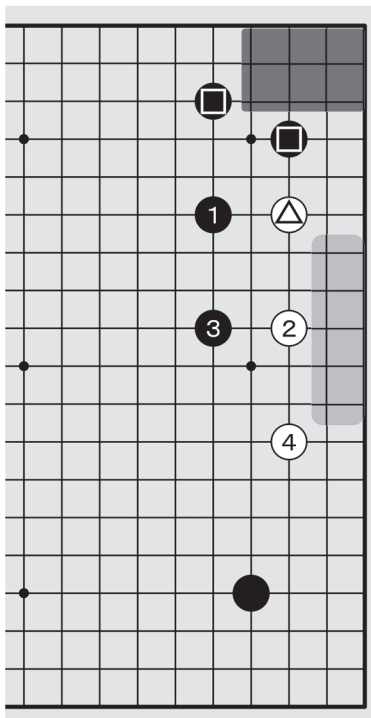
せん。

黒は③の二間ビラキで確実に根拠を構えて、広い右辺を黒模様にするのができました。①と△が離れているので反撃の心配ありません。

それでは、2 図の①からボウシ（相手が進む先に上から石をかぶせて止める手）で白の進出を止める手はどうでしょう。

白は②の二間ビラキで、簡単に根

2 図



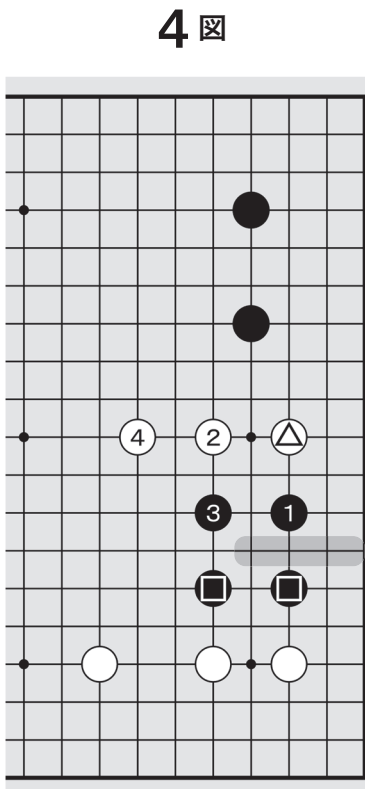
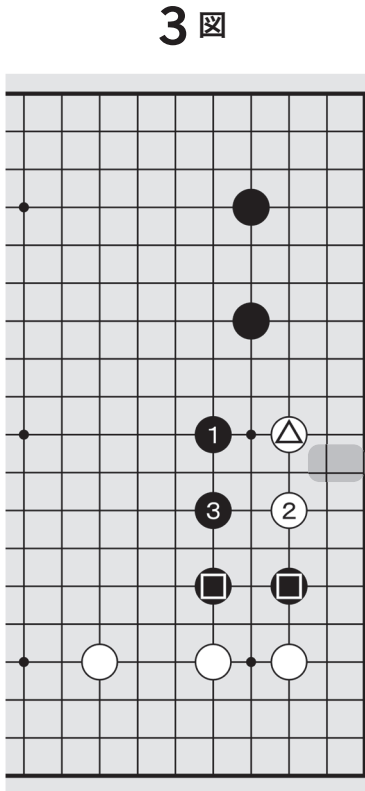
拠を得て強くなりました。続けて③から高圧しても、④の二間ビラキですらに安定されてしまいます。

中央の黒模様が大きくなる配石ならまだしも、強い●から打って白に根拠を与えては面白くありません。

「封鎖」で攻める

3図の△を攻める方法を考えてみましょう。

①のボウシで△を閉じ込めて封鎖する手が良い攻めでした。広い所へ進む道をふさがれた白は外に進出できず、根拠を得るために②と狭い所へ一間ヒラキをするくらいです。



③はボウシで白を封鎖しながら、弱かった●と連携する良い場所です。白が狭くて小さい所なのに対して、黒は弱い●を強くしながら広い中央へ厚みができました。

3図とは別の手を見てみましょう。4図の①と一間にヒラキ、弱い●の根拠を持つとする狙いはどうでしょうか。

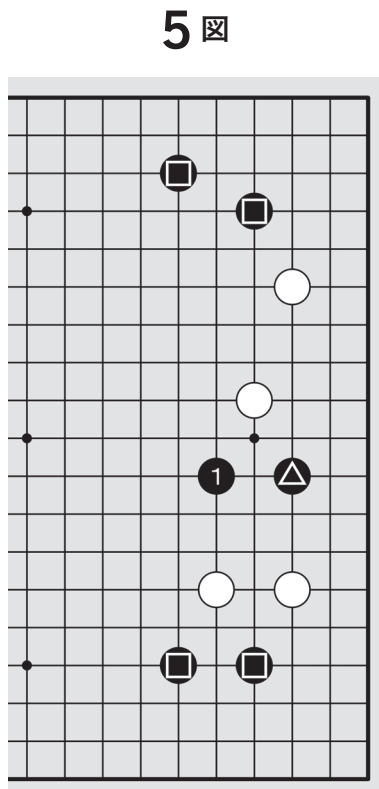
白は悠々と②から④と広い中央へ進出して、弱そうだった△がずいぶん強くなってしまいました。黒はといえば、ずいぶん狭い所に黒4子が固まっています。

これでは、攻めるチャンスが逃してしまいました。

「弱い石」から動いて攻める

5 図の配置をご覧ください。●の石のなかで、どの石が弱い石でしょうか。

○はそれぞれ2子で、隅にある程度の根拠を持つ強い石です。一方の▲は1子のうえ、周りは白だらけで根拠もなく、非常に不安定な弱い石

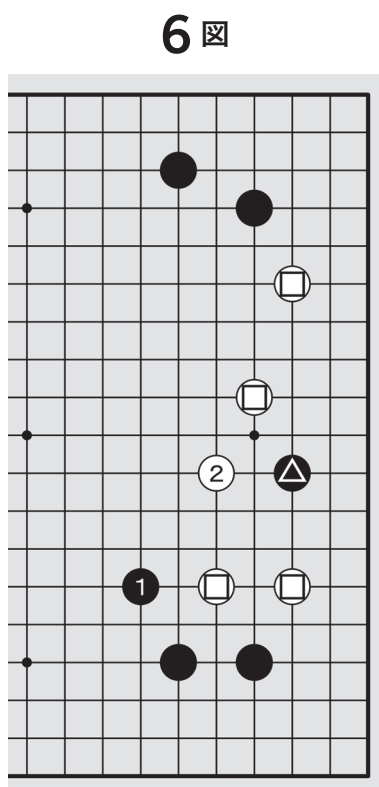


です。

ここは、●と打って弱い▲を広い

外へと進出する手が逃せぬ戦いの要所となります。●が広い外へ進出することで、白石を2子ずつに分断して、次の攻めへとつなげることに成功しました。

それを6 図の●1で下辺を盛り上げながら、右下の白2子をボウシで攻



めようとするとどうなるでしょうか。

すると、●2で▲へのボウシを打たれてしまいます。黒は進出を止められてしまい、●2が○同士をつなげる絶好点になってしまいました。

5 図と6 図のように、弱い石の攻めの違いがピンとくるようになれば戦い上手になってきた証拠です。

生き石と死に石

囲碁は、盤上で熾烈な戦いを繰り広げながら進行します。石から出てくる線を完全にふさがれて、盤上から取り除かれるのはわかりやすい戦いの結果でしょう。

しかし、まだ盤上にいる石のなかにも、「取られない石＝生き石」と「助からない石＝死に石」があります。

生きている自分の石を強くする必要はありませんし、生きている相手の石を取ることはできません。また、死んでいる自分の石を助けることはできず、**死んでいる相手の石を攻める必要はない**わけです。

ここで「取られない石」と「助からない石」について、復習しましょう。

「取られない石」の条件

- ① 周りに相手の石がなく（少なくとも）、逃げる線が多く残っている
- ② 周りの仲間と連絡する線が残っている
- ③ 石から出ている線がふさがれない（相手が打てない根拠・陣地・眼形を多く持っている）

取られない石を見極めるうえで、一番わかりやすいのは③です。

相手が打てない「陣地」を数多く持っていれば、取られることはありません。取られない石の最小陣地は、別々の場所で一目ずつ持った状態で「二眼生き」と表現します。これが「生き石」（「活き石」）です。

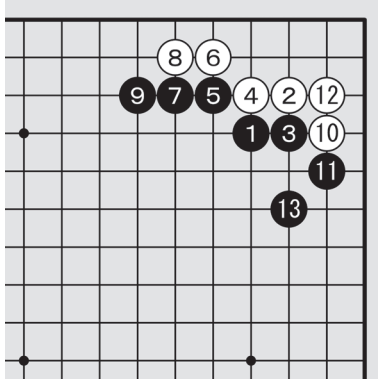
「助からない石」の条件

- ① 相手に閉じ込められて、線や陣地を増やすことができない
- ② 他の仲間と連絡できない
- ③ 出ている線はあるが、最終的には相手にふさがれてしまう

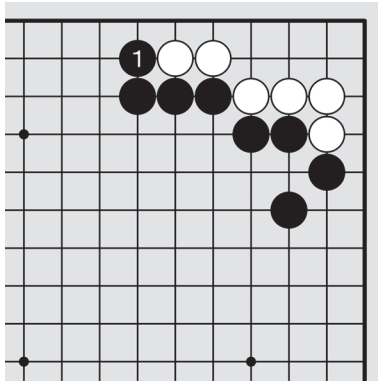
相手に囲まれて陣地もない石は助けることができないため、「死に石」といいます。

石の生死を見極めることで、現局面の状況を的確に判断し、今後の戦いの方針を立てられるようになります。

1 図



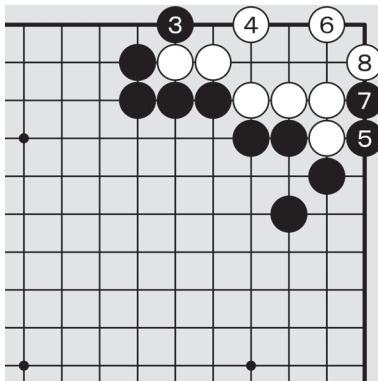
2 図



②他の場所へ打つ



3 図



1 図は①の星に、白が②の三々から入っていった場合の定石です。⑬となったところで、②〜⑫までの白石は隅に根拠を持った「生き石」で、これ以上守る必要はありません。その確信には、「黒から攻められても大丈夫だ」という読みと自信が必要になるのです。

黒が白を攻めようと2 図の①で根

拠を減らしにきましたが、この段階でもまだ白の陣地は安全です。②はこの場を一度離れました。続いて3 図の③ときたら、そろそろ守らないと危険な状態になったので、④と受けます。⑤にも⑥で隅の死活の急所である「2の1」を占めれば、⑦には⑧の対応で陣地に仕切りができました。これで、白には二

眼が確保できたことが確認できました。ここまでの「生きていく」という読みには、棋力によってかなりの差があります。自分が「生きていく」と思うところまで打つことが大切です。また、「自分が打つても死んでいく」と思ったら早く諦めて他の所へ向かいましょう。

要石とカス石

ルールをおぼえて戦いの仕組みを知れば知るほど、盤上に散らばった石にはそれぞれ個性や価値があることがわかります。大切にすべき宝石のような石もあれば、箸にも棒にもかからないカスのような石もあります。

大切な石のことを「要石」や「種石」といいます（このテキストでは主に要石を使用します）。

それでは、どのような石が要石なのかでしょうか。**要石の大きな要素は「石のつながりに関与する石」**です。自分・相手にかかわらず、周りの石との関係で要石は生まれていきます。

要石の基準

- ・相手の弱い石を切っている、または切る可能性のある石
- ・自分の弱い石をつなげている石

相手の弱い石を切る要石があることで、相手を攻めたり取ったりする楽しみが生まれます。

また、自分の弱い石をつなげている要石を相手に取られてしまうと、仲間の石はバラバラになってしまいます。

要石はその石数に関わらず、**多くの弱い石の連絡に絡むほど重要度が増していきます**。

反対に「カス石」は、文字通りつまらない石のことです。

カス石を助けても、相手の石を弱くしたり攻めたりすることもできず、自分の重荷を増やすだけなのです。このような**カス石には、手もかけても無駄なので放置しましょう**。

また、要石とカス石には石数が関係ありません。要石は1子でも大切ですし、カス石は10子でもつまらない石なのです。

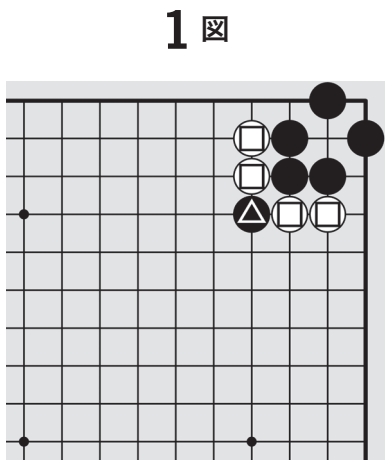
石が入り乱れるとどの石を大切にすればよいのか迷うことがあります。この原則を知っていれば石の価値を判断しやすくなるでしょう。

要石

1図をご覧ください。**△**が要石になります。

△の要石が**○**の2子ずつを切っていることで、黒には白を攻める楽しみが生まれます。

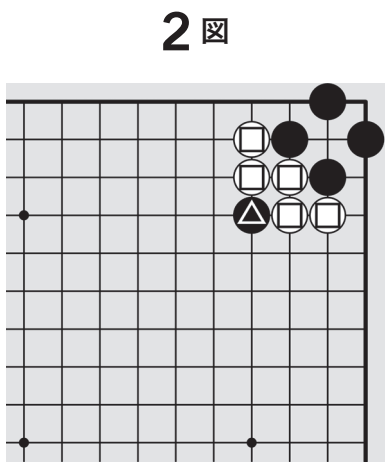
△のような攻めの起点となる石は、要石として大切にしましょう。



カス石

2図になるとどうでしょうか。今度は**○**5子がすべて連絡して、強い仲間になっています。

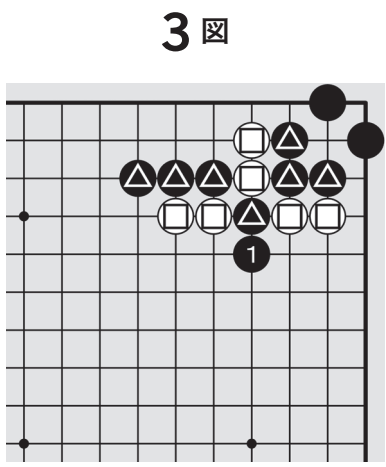
こういう時、**2図**の**△**はカス石になるのです。白に囲まれた**△**からは、どう動いても有利な手が生まれません。



石が増えた**3図**は、要石の重要性がよくわかる形です。

黒が**①**に逃げ出すことで、**○**3カ所の白石を**△**が切り離しています。逆に、**①**の所へ白に打たれると、黒1子が取られて**○**がすべてつながってしまいます。

多くの石が絡む**3図**は、**1図**よりもさらに重要な要石といえます。



捨てる・諦観

これまで戦いのコツをお話ししてきましたが、コツやテクニクを駆使してもどうにもならない時があります。打てば打つほど傷口を深くし、收拾がつかない状況になってしまう場合です。

これ以上戦っても状態が悪化する

ような場合には、その石やその場所を諦めて「捨てる」こと、つまり諦観することが大切です。この捨てる石のことを、「捨てる石」といいます。碁盤にはある程度の広さがあります。相手に多少取られたとしても、それで決定的な負けになることは少なく、失地回復の余地は十分にあるのです。

「弱い石」や「陣地も増えそうにないつまらない場所」にいつまでもこだわっていると、他の良い場所にまで悪影響を及ぼして、再起をはかることができせん。また自分がつまらない所でもたついていてる間に、相手はもっと良い所へ向かう可能性が高まるのです。

自分の打った石を「捨てる」「諦める」ことには、抵抗があるかもしれません。しかし、盤上にいるすべての石をまんべんなく助けることは、たとえ名人だとしても至難の業です。

「どの石・どの場所を捨てるのか」「どの石・どの場所を大切にす

のか」

より良い戦いをするために、自分なりの判断をしていきましょう。

昔の名人が作ったとされる箴言に「囲碁十訣」というものがあり、次のような言葉があります。

・棄子争先（石を捨てて先へ向かえ）
・捨小就大（小を捨てて大を取れ）

この言葉はさまざまに応用ができるのですが、まさに諦観の考え方が大切だということを教えています。

捨てるためには、その判断をするタイミングと捨てる方が重要です。どのように捨てるのか、次ページから具体的な方法をみていきましょう。

手拍子と手抜き

囲碁の大前提のルールとして、「自分の番がきたら、打ちたい所に自由に打つことができる」というルールがあります。当たり前前のルールですが、対局をしていくうちに相手の打った手に引つ張られて、自分の打ちたい手が打てなくなっていることがあります。

そこでおぼえていただきたい言葉が、「手拍子」と「手抜き」です。

手拍子は、一般的に音楽や踊りなどでリズムに合わせて手を打つことをいいますが、**囲碁では相手の打った手に合わせて（相手のリズムに合わせて）、その周辺へ間髪入れずに打ち返すこと**を指します。

つまり、自分の意志で石を打つの

ではなく、「相手がそこにきた以上、その石に対して反応しなくてはならない」と思い込むことです。これでは自分の打ちたい所に打つのではなく、相手に打たされていることになってしまいます。

手拍子の反対が手抜きです。手抜きという言葉は通常、「手抜き工事」や「手抜き料理」など良いイメージで使われることはありません。しかし囲碁では、「**今戦っている場所から離れる**」「**相手の打った手や場所を無視して他の場所へ向かう**」ことを指し、割と良い意味で使用されるのです。

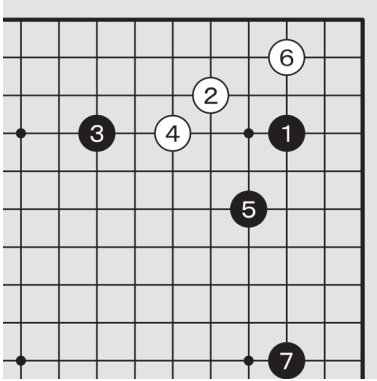
囲碁を知れば知るほど、さまざま
な手段や狙いが予想できるようにな

り、相手の打った所から離れる勇気が持てなくなるものです。もちろん、手抜きが常に良いというわけではありません。しかし、相手の手に乗らずに自分の好きな所に石を打つためには、**相手に左右されない手抜きの気持ちが必要**なのです。

相手の手に左右される手拍子は控えて、手抜きを意識して打ち進めましょう。

それでは、どのような場面で手抜きをするのがよいのか確認していきます。

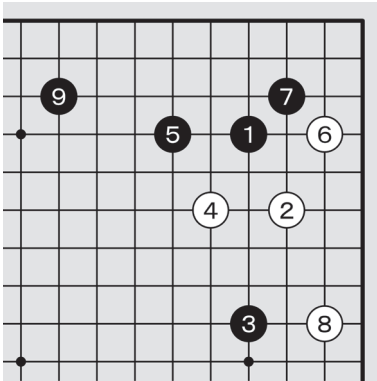
1 図



このいずれかに当てはまれば、その場所から手を抜いて他の場所へ向

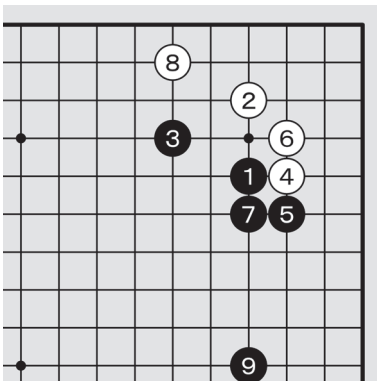
- 手抜きの判断基準**
- ① お互いの石が離れている
 - ② お互いの石が取られそうにない強い石になっている
 - ③ 相手が狭い所や低い所（陣地の増減が少ない場所）に打ってきた

2 図



かっってください。三つの基準が重なれば重なるほど、手を抜いたほうがよいということになります。また、手抜きの判断基準の反対が、手抜きをせずに対応を要する場面となります。たとえば 1 図の ⑥ や 2 図・3 図の ⑧ は黒石から離れており、二線で低く狭い場所で、お互いに強い石なので手の抜き頃です。

3 図



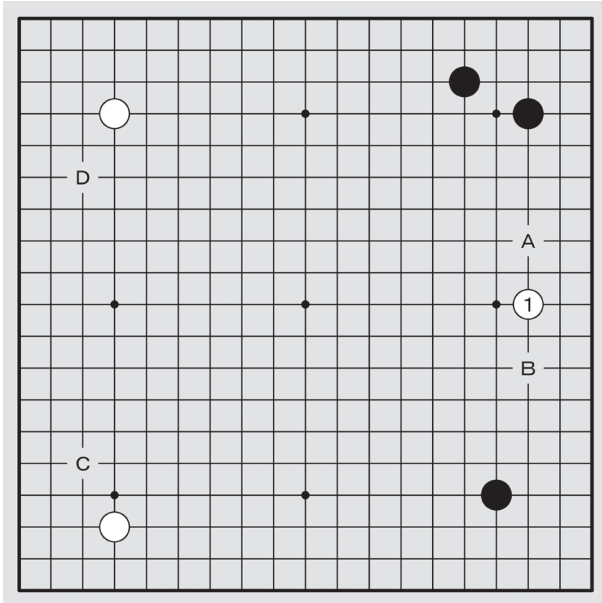
相手の打った手に「手抜きできない」人を見ていると、対局の姿勢が局面に対して体ごとそちらへ向いているようです。これでは相手が打った近辺しか目に入らず、他の良い所が目に入らなくなるのも当然ですね。常に局面全体を見渡すようにすることが大切です。

石が離れたら手抜き

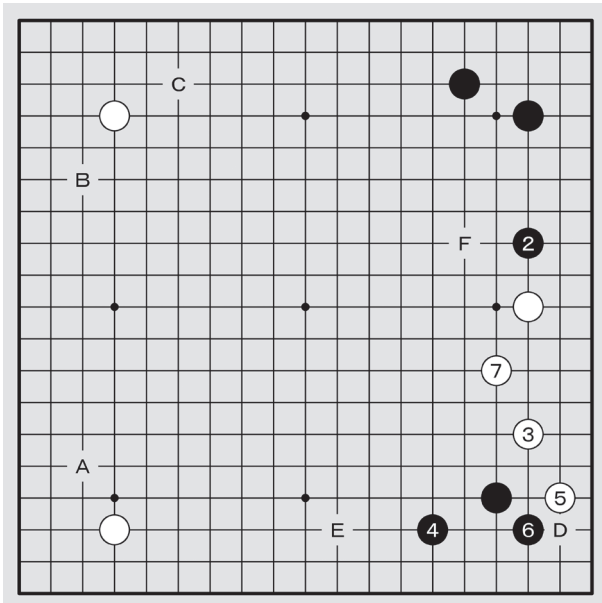
4図は、白が①に打ってきただけの局面です。ここで多くの人が「①にきたのだから、次の黒はAかBしかない」と考えるでしょう。実際、そのように打たれることが多いのです。

ここで、手抜きを考えてみましょう。

4図



5図



う。①は黒3子から離れています。つまり、ここで手を抜いてCやDへ向かっても、右辺で黒石が困ることはありません。

AやBが悪いというわけではありませんが、他にもCやDなどの広い

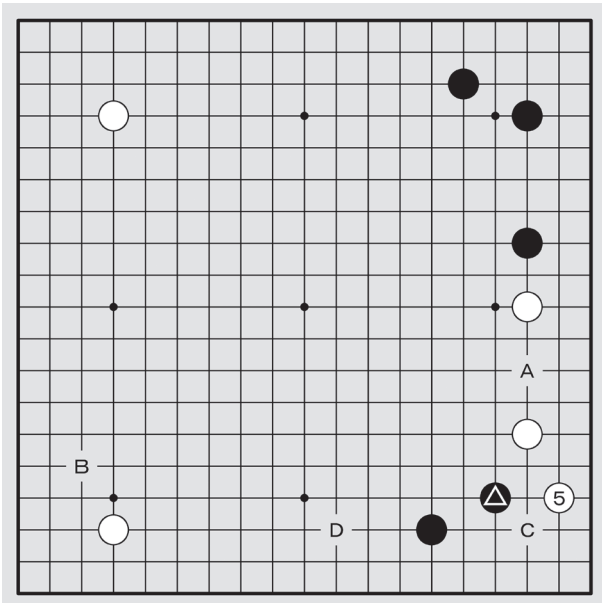
所が多くあるのに、それが目に入らないのもつたいないことです。

石が強くなったら手抜き

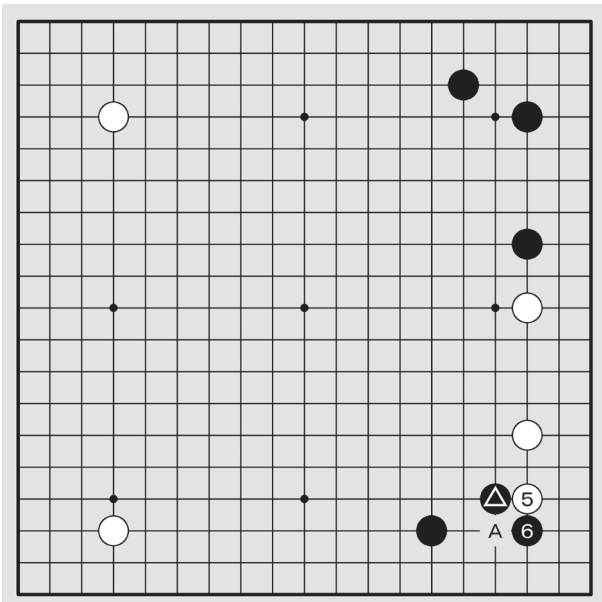
4図から進んだ局面が5図です。右辺の黒と白は、十分強くなりました。

ここで黒は手を抜いて、A・B・Cなど広い左辺へ向かうチャンスです。D・E・Fなど石が強い所を継ぎせずに次の段階へ進みましょう。

6図



7図



お互いの石が離れている時や、相手の石が低い所にきたら手を抜く

6図は、白が⑤に打ってきた場面です。5図では黒がCの場所で受けていたのですが、ここで手を抜いてAやBに向かう手抜きも有力な手段です。

なぜなら、⑤が▲に接触していないということ、低い所(三線)に打つたためです。低い所は陣地があまり増えない所です。次の手で白にCと打たれても、黒がDで根拠を確保すれば、黒石は弱い石ではなくなります。

ところが、白が7図の場所に⑤を

打ってきた場合は話が変わります。⑤と▲は接触しているうえ、三線で陣地が大きく変動する場所なので、手抜きをすると大変です。

ここは⑥でしっかり白の進入を止めて、⑤を弱くしましょう。⑥で手を抜くと、白にAへ打たれて逆に黒が弱くなってしまう。

得な手と損な手

囲碁はお互いが一手ずつ打っていくことで局面が進行していくわけですが、その一手ごとに「得な手」か「損な手」の価値・判断があります。

囲碁は最後に1目でも相手より陣地が多ければ勝ちなので、わずかな損得の差が勝負に影響を及ぼすことがあるのです。

得な手

- ① 自分の陣地・模様を増やす（相手の石を取る）
- ② 相手の陣地・模様を減らす
- ③ 自分の弱い石を守る
- ④ 相手の弱い石を攻める

損な手

- ① 自分の陣地・模様を減らす
- ② 相手の陣地・模様を増やす
- ③ 自分の石を弱くする
- ④ 相手の石を強くする

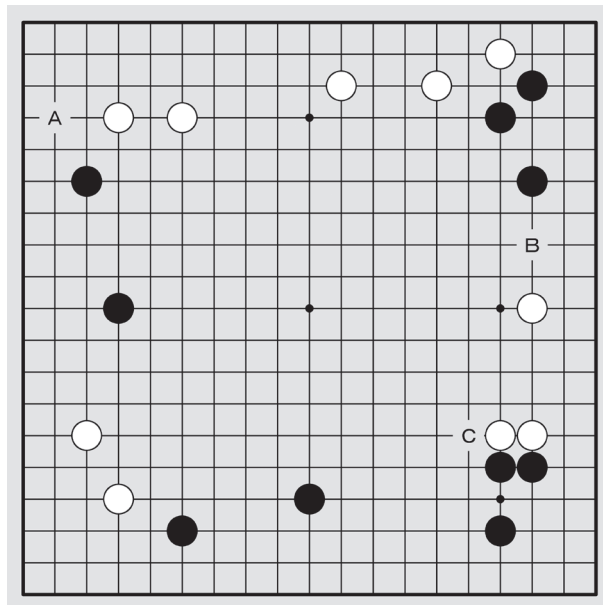
とても大切な考え方ですが、囲碁を始めたての時は自然にできるものではありません。経験を積むなかで、損得を自問自答しながら考えることで身につけていきます。正確な損得を計れるのは神様だけです。そこに気をつける努力が重要なのです。少しでも損をする手を減らして、得をする手を見つけれられるようになりましょう。

着手の損得がわかってきたら、次に大切なことが、「盤上全体での優先順位」を考えることです。

盤上全体で損得の優先順位をつけることで、「ここは小さい所で今打つと損だから他へ目を向けよう」「この手は大きいがもっと大きい手があるから他へ向かおう」という大局観や思考を持てるようになります。

勝つか負けるかは、お互いの一手ずつの価値をまとめた総決算です。漠然と打つだけではなく、一手一手を大切にする習慣を身につければ、囲碁をより深く楽しめるようになっていくはずです。

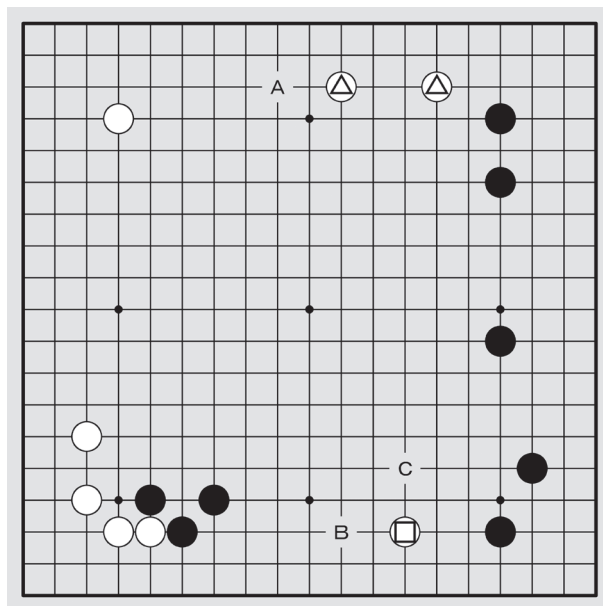
第1問



()

黒番です。A・B・Cのなかで一番早く対応すべき所を選んでください

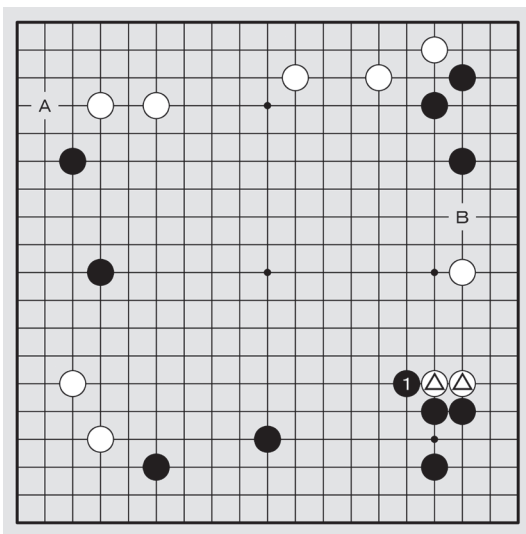
第2問



()

黒番です。△と□を攻めるA・B・Cのなかで一番良い手を選んでください

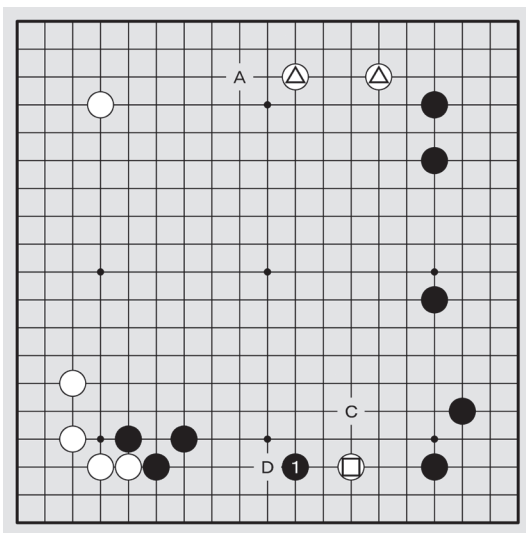
第1問



(C)

Cの①ハネが正解です。△2子を攻めて下辺の黒模様を拡大し、△2子の出鼻をくじく素晴らしい所です。AやBだと白に①の場所へ打たれて白が強くなるうえに、黒の下辺が途端に薄くなってしまいます。

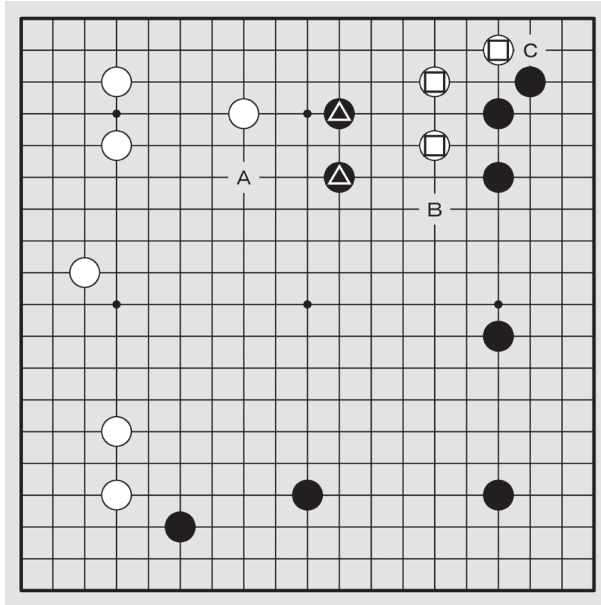
第2問



(B)

Bの①ハサミが正解で、左下の黒からのヒラキも兼ねています。⊙は1子で弱く、根拠を奪えそうです。Cのボウシは白にDの二間にヒラキを打たれて安定され、Aは周囲に白が多いので苦しい戦いになります。

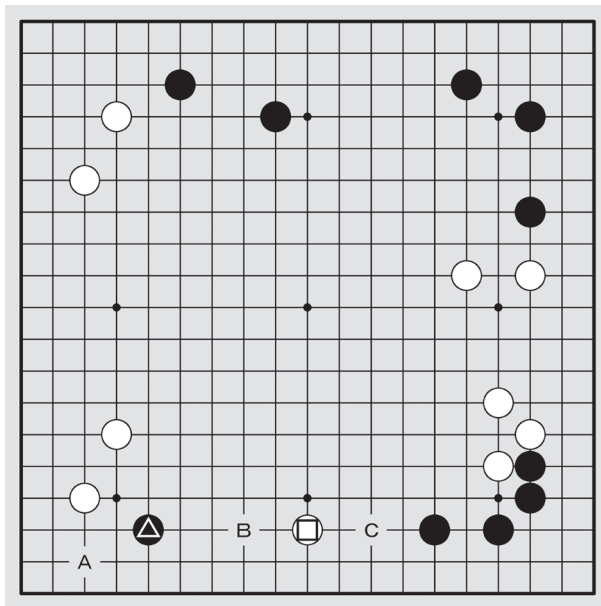
第3問



()

黒番です。根拠のない▲と□が競り合っています。A・B・Cから一番良い手を選んでください

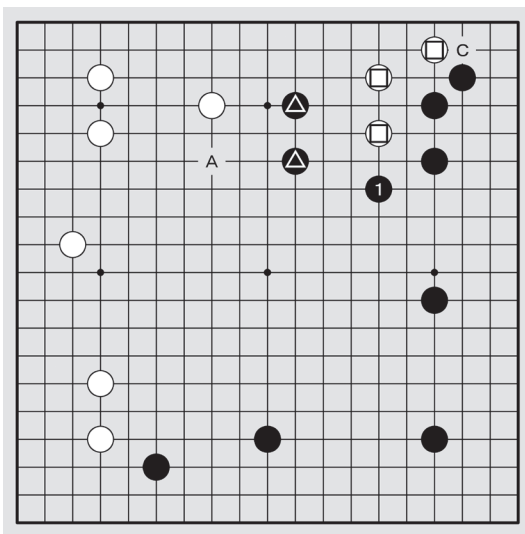
第4問



()

黒番です。黒白ともに▲と□が焦点です。A・B・Cから一番良い手を選んでください

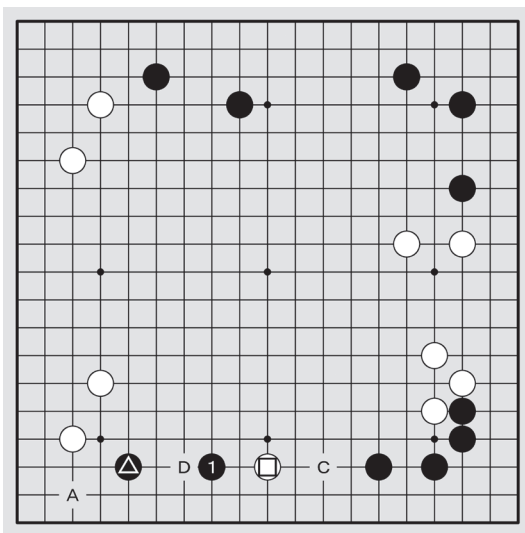
第3問



(B)

Bの①ボウシが正解です。㊦の進出を止めながら㊧を強化して、右辺から下辺中央への黒模様を育てる一石三鳥の好点です。Aは左上の白が強、Cは低くて急がない所。白に①の場所へ打たれると、黒が分断されてしまいます。

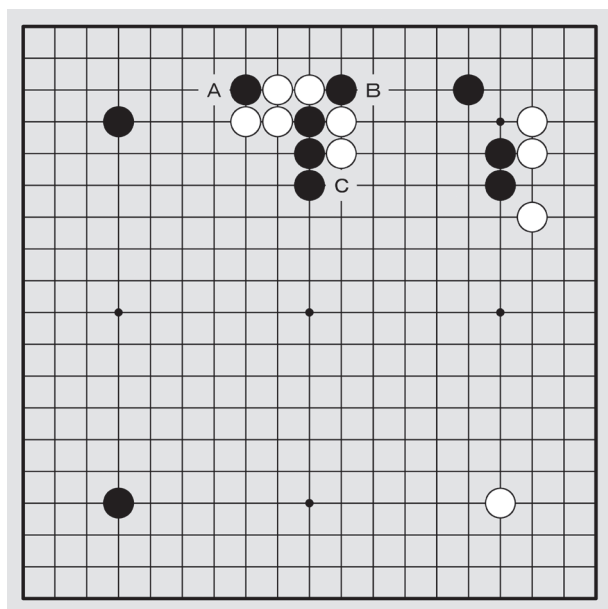
第4問



(B)

Bの①が正解。①で弱い㊧の根拠を持って強くしつつ、㊦を攻める絶好点です。Aは二線で低いので根拠が増えにくく、Cは右下の強い黒からのヒラキで小さい所。白にDへ打たれると、㊧へのハサミで攻守が逆転します。

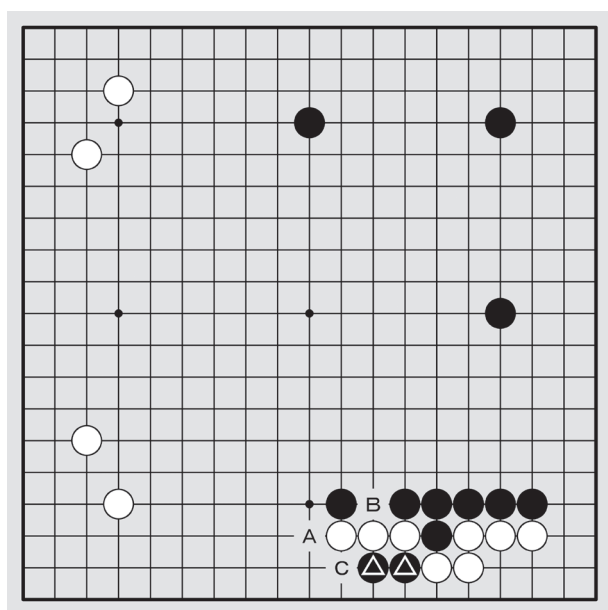
第5問



()

黒番です。上辺は黒と白が入り組む戦いです。A・B・Cから一番良い手を選んでください

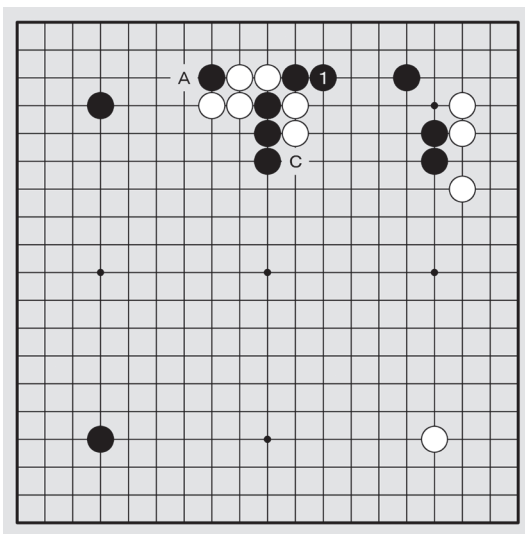
第6問



()

黒番です。下辺の戦いは白が▲を切っています。A・B・Cから一番良い手を選んでください

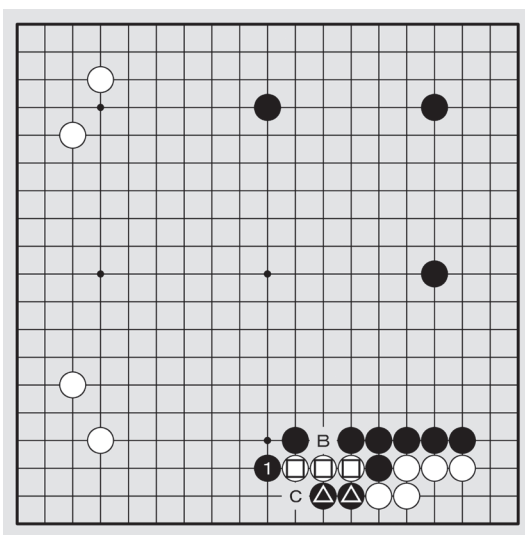
第5問



(B)

Bの①が正解。白を切り離している黒の要石を助ける大切な手でした。Aは白を切っていないカス石を助ける手、Cは白2子の手数を縮めようとする手です。白に①の場所へ打たれると、黒の要石を取られてしまいます。

第6問



(A)

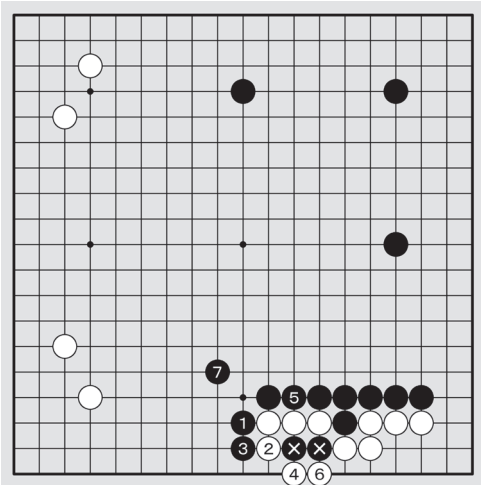
Aの①が正解。⊙を攻めながら、△を上手に捨てる好点でした。Bは黒の壁をしっかりとつなげる手ですが、白に①へノビられると△を大きく取られてしまいます。Cで△を助けようとする手は苦しい進行です。

解説

1 図は第6問正解図の再掲です。
 ①にハネられると、白は白3子を助けるために②を打つしかありません。

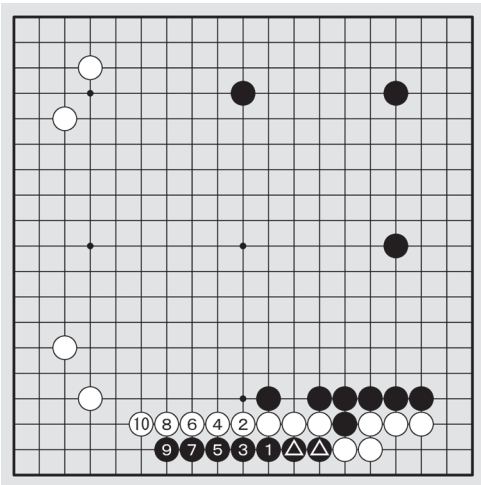
黒は⑦までで外から白の手数を締めながら、強大な壁を築くことに成功しました。黒の大模様が雄大な進行で、黒2子を取られてもたいした

1 図



....> ● ×2

2 図



白の陣地ではないことがわかります。これが上手な捨て方です。

2 図は第6問Cの失敗図です。①で▲を助けようとすると、白は②からどんどんノビて、自然と中央へ向けての壁ができていきます。⑨くらいまで打てば二眼はできそうですが、正解図との差は歴然でしょう。

「二線は敗線」という言葉もあります。二線に多く打たなければならぬような場合は、さっさと見切つて他へ向かいましょう。

大局観

囲碁が強くなるために必要な考え方に、「大局観」があります。読んで字のごとく、「大局（全体）を観る」のです。

小さい所での「取った・取られた」にこだわらず、勝つという目標に向かって常に客観的・俯瞰的な視点を持つということです。

対局をしている時は、どうしても目先の争いにとられがちになってしまうのではないでしょうか。「損して得取れ」や「小を捨てて大に就け」などの気持ちになれず、その場所で少しでも儲けよう、損をしないようにしようとする目先の戦いばかりを意識してしまうものです。

しかし、その考え方でいつまでたっても成長し

ません。「ダメなものはダメ。良いことがない場所にいつまでもこだわっていても仕方がない」と割り切って、気持ちの切り替えをすることが大切なのです。

強い人は、常に大局観を持って対局をしています。背筋を曲げて小さな所ばかりに目を向けるのではなく、背筋を伸ばして盤全体を見渡す客観性と心の余裕を持ちましょう。

これは「諦観」ともいいますが、長い目で勝負をするためにはとても必要なことです。

大局観は囲碁の対局だけではなく、日常生活でも大切な考え方といえるでしょう。皆さまも、ぜひ意識をしてみてください。

囲碁初心者② 〈19路盤〉

第1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。