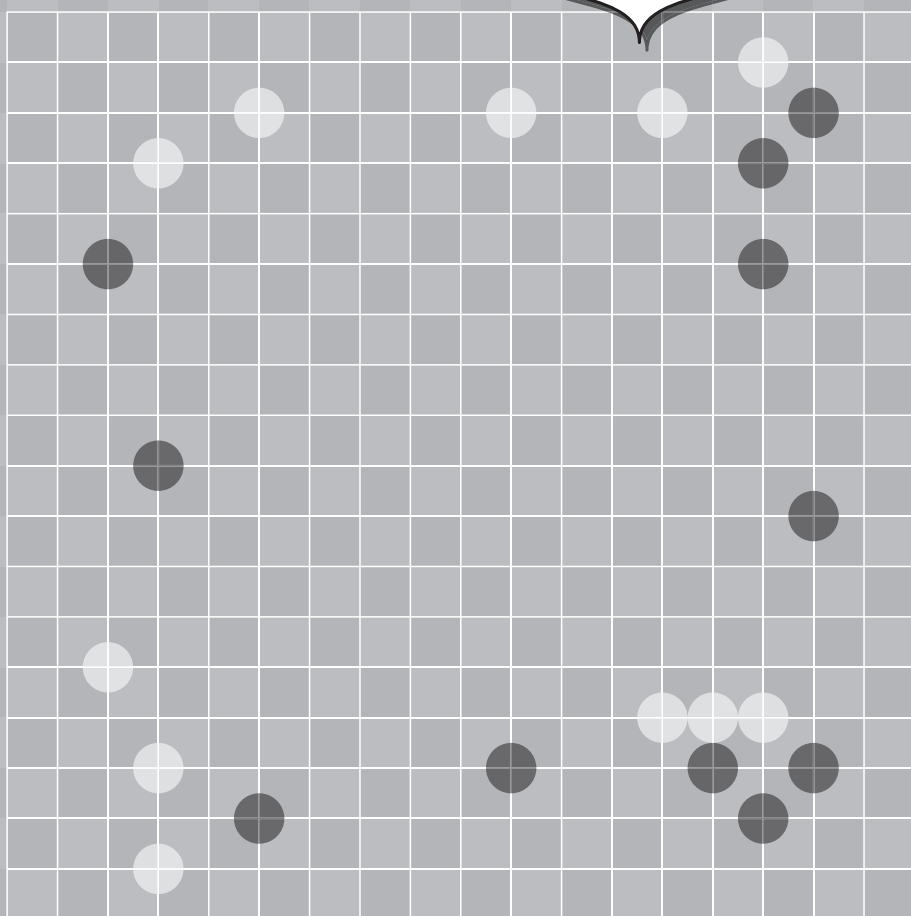


囲碁初心者

19路盤



2

第2章

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** 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

第2章

攻め合いとコウの勝負

お互いの弱い石同士による
「取るか・取られるか」の攻め合いの戦い方と、
コウの戦い方を解説します

攻め合い

囲碁で「一方だけが攻めて、もう一方は防戦一方」という状況は、意外と少ないものです。それよりも、お互いの弱い石同士がもつれ合うようにして戦う攻防が多くなります。

弱い石同士による取るか取られるかの究極の争いを「攻め合い」といいます。

「陣地や眼を作る場所がない」「敵の包囲網が完成して封鎖され、広い場所へ抜け出すことができない」など、相手の石を取ることでしか活路が開かれない状況が攻め合いです。攻め合いにも一局の運命を左右するものから、取られてもたいしたことがない小さなものまで、さまざまな戦いがあります。

攻め合いで勝つために気をつける点が次の6点です。

攻め合いの考え方

- 1 攻め合っている本体の石を見極める
- 2 本体の石の手数を数える（手数が増減の可能性を含む）
- 3 手数のなかで外ダメと内ダメを考える（35ページで解説）
- 4 眼ができるかどうかを考える
- 5 セキの可能性を考える
- 6 コウの可能性を考える

単純に考えれば、①と②だけでも十分でしょう。戦っている石の手数が相手より多ければ、その攻め合いには勝てるはずですが。

しかし、簡単にどちらが勝ってい

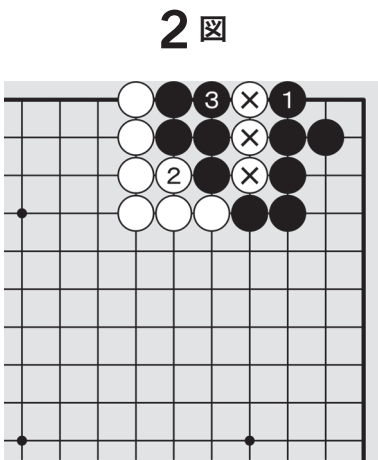
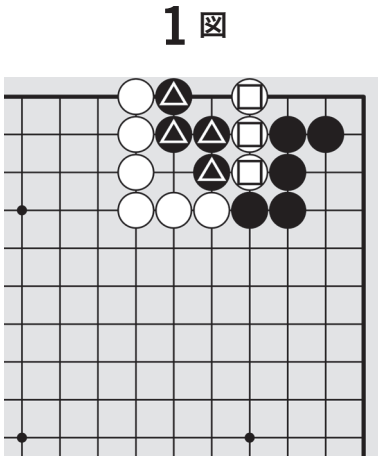
るかわからない場合は、③と④を考えることが重要になります。

また、戦って相手の石を取りにくくと自分の石が取られてしまう場合は、⑤や⑥で被害を少なくする手段があります。

セキにすれば、相手の石を取れないまでも、自分の石が取られずに見えます。

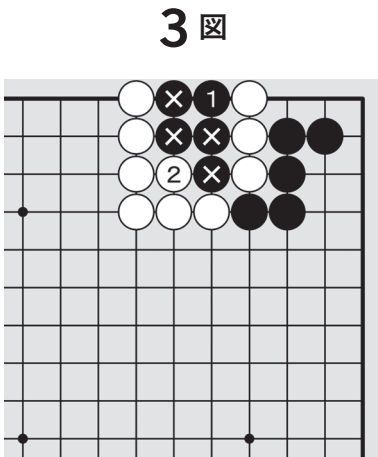
また、簡単に取られないようにコウにすることで相手に手間をかせいで、他で得を図るのです。攻め合いとはいえ、「その部分の戦いに負けたら勝負も負け」という大きい戦いは少ないので、広い視野で損得を考えましょう。

1 図の△と□はそれぞれ相手に囲まれていた状況で、助かるためには相手を取るしかありません。△も□も手数は2手ずつなので、間違えなければ先に打ったほうが勝ちます。次が黒の番だとしましょう。2 図の①からアタリにするのが良い攻め方でした。白が②と黒を攻めてきて、③で先に白3子を取ることができました。



.....> ○×3

①や②の場所のように、攻め合っている石以外から攻める手数(ダメ)を「外ダメ」といいます。③の場所のような、攻め合っている石同士の間の手数が「内ダメ」です。もし3 図の①(内ダメ)から攻めると、白の手数を縮めると同時に黒の手数も縮めてしまいます。結果、②で黒5子が取られてしまうので



.....> ●×5

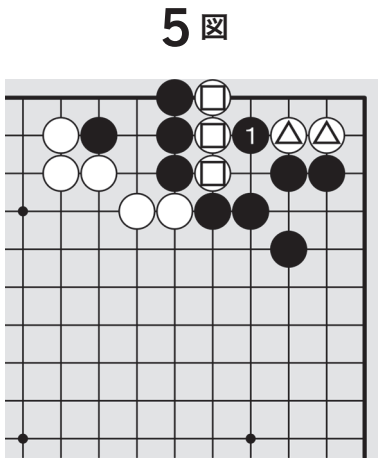
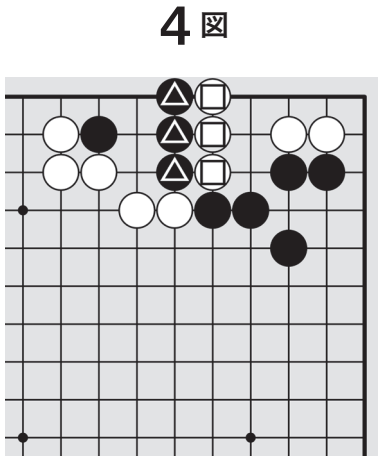
攻め合いのコツ①

- ・戦っている石の手数を数える
- ・外ダメから詰めていく
- ・共有の内ダメは自分のダメでもあるので、最後に打つのが基本

4図も△と□の攻め合いです。黒はどこから打つと攻め合いに勝てるでしょうか。

共有の手数である内ダメはありませんし、お互いの手数は3手ずつなので、先に外ダメから詰めたほうが戦いに勝つはずです。ただし、△と□の周りには石に気をつけなくてはなりません。

正解は5図の①です。これで□と



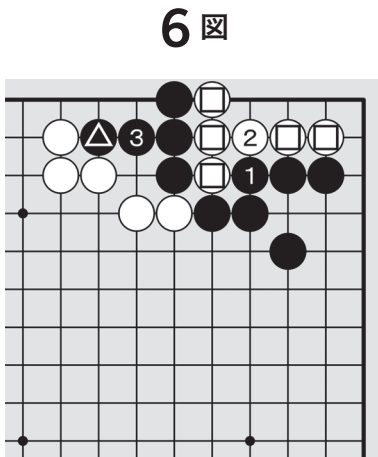
△が連絡する手をジャマすることができました。こうして相手に割り込んで連絡をふせぐ手を「割り込み」といいます。あとは、攻め合いの本体である□の手数を詰めて勝つのです。

もし6図の①に遠慮すると、②で白に連絡されて白の手数が4手に伸びてしまいます。黒が、③で△と連絡しても手数は3手のままなので、

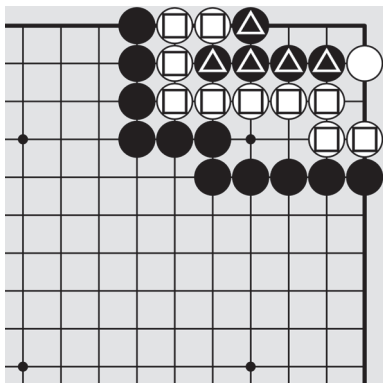
攻め合いに負けてしまうのです。

攻め合いのコツ②

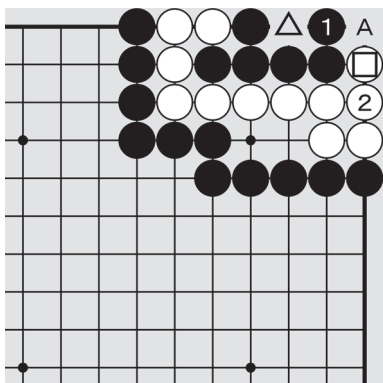
- ・相手の手数が伸びるのを妨げる
- ・自分の手数を伸ばす
- ・手数が伸びない石とつながらない



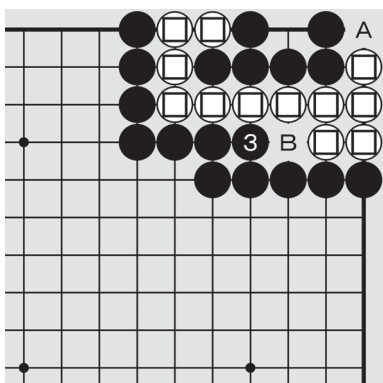
7図



8図



9図



7図をご覧ください。攻め合っている本体の○は3手、対する△は2手しかありません。次が黒の番だとしても負けてしまいそうですが、黒には起死回生の一手があります。その手が、8図の①で△に眼を持つ手です。○の1子はダメが2手で弱い石のため、すぐAに打つとアタリで黒に取られてしまいます。そこで、②と周りの白に連絡してからA

に打つ手を狙いました。

しかし、9図の③（あるいはB）から外ダメを詰められると、連絡した○の手数は2手になり、白はまたしても角のAに打つことができませ

ん。
これを「**眼有り眼無し**」といい、**眼のある石は眼のない石より強い**のです。

また、端や角はダメが詰まりやす

いため、相手が打ちにくい場所です。

攻め合いのコツ③

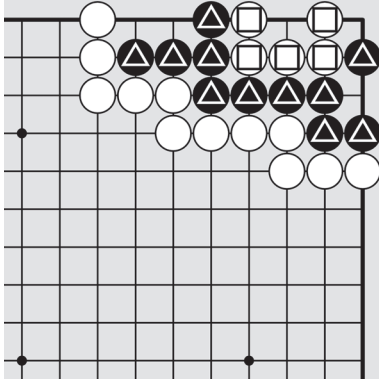
- ・眼を持つと手数が増えて強い石になりやすい
- ・相手が自分の石の手数を詰めにくい形を作る
- ・端や角はダメが詰まりやすい

攻め合いのセキ

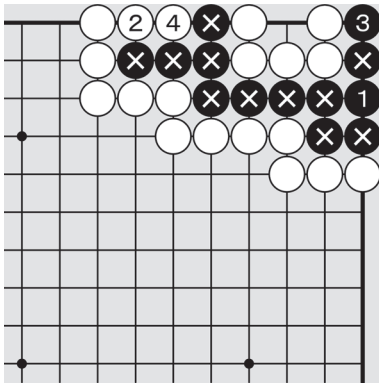
10図の▲と□の攻め合いはどうかしよう。□には眼がありますが、黒にはまだ眼がありません。黒は白を取る事ができるでしょうか。

白を取りにいくとすれば11図の①で黒石をつなげて、②と外ダメを詰められた時に、③の角に打って白5子をアタリにするよりありません。

10図



11図

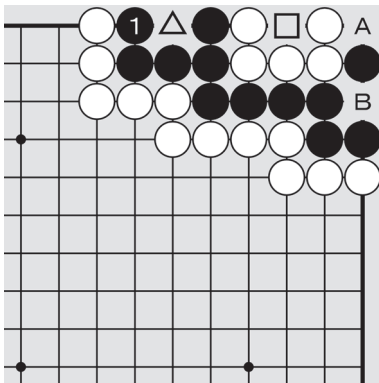


.....→ ●×13

しかし、角の内ダメを詰めた結果、黒がアタリとなり、④で黒13子が先に取りにいかうとすると取られてしまうのです。

そこで12図の①に打ち、黒も▲に眼を持ちます。白も□に眼があるので同条件です。Aの角は、先に打ったほうがアタリで取られるため打てません。黒がBにつないだとしても

12図



Aは打てない所です。

このどちらも取れない状態がセキで、黒白ともに「生き石」扱いです。

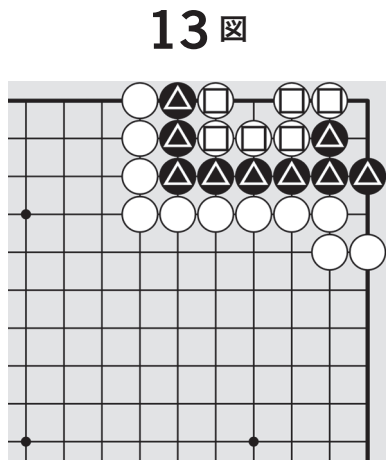
このままで終局すれば、セキ石の中の△・□・A・Bはどちらの得点にも数えられません。相手を取れない時は、自分が取られないようにすることが最善でした。

攻め合いのコウ

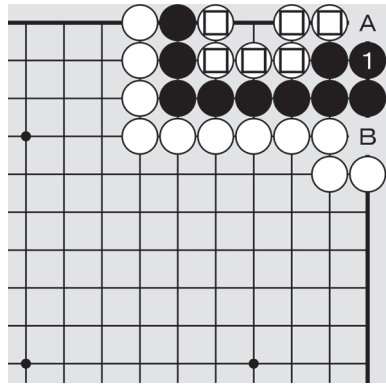
13図で黒の番だとどうでしょう。

▲も◎の手数も見た目はお互い2手です。しかし、白は眼を持っていますが、黒にはありません。また、ダメが詰まりやすい角や端がお互いの手数を左右しています。これが吉と出るか凶と出るかが問題です。

14図の①で仲間とつながりながら

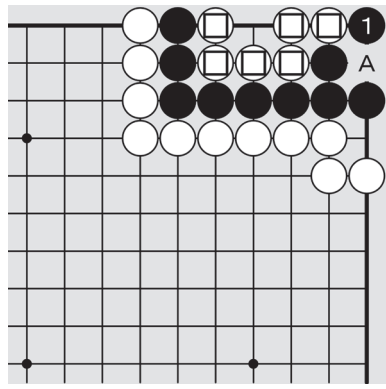


14図

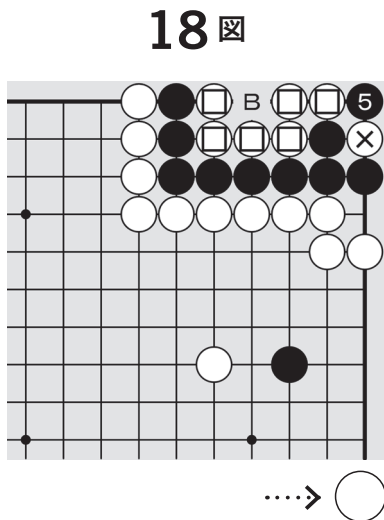
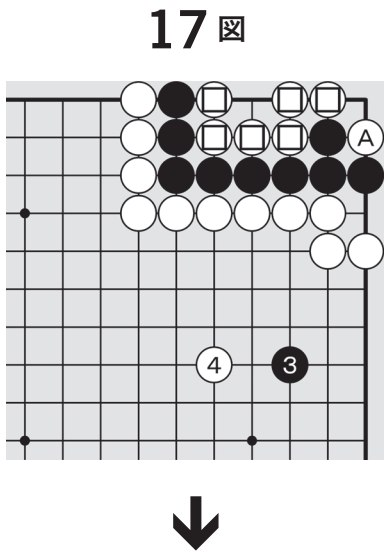
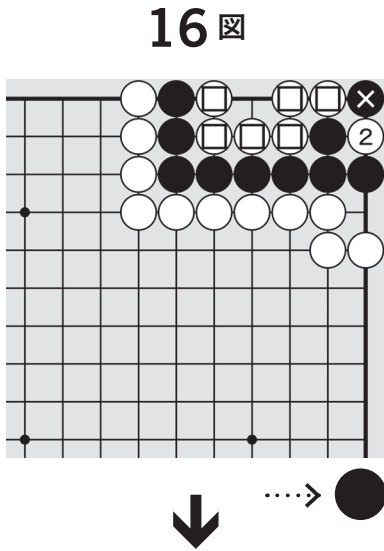


一歩ずつ打つと◎の手数が2手のまま、この時点で「眼あり眼なし」が確定して白は黒石を取りに行く必要すらなくなります。次に◎を取ろうと黒がAに打つても黒の手数は残り1手となり、白にBへ打たれると黒石がすべて取られてしまうのです。そこで、15図の①の角へ踏み込むのが「死中に活を求める」緩みのない1手になります。

15図



打ったばかりの①はアタリですが、白にAへ打たれて取られても、コウの形で粘ることができるので。さらに大事なことは、◎を残り1手のアタリにしていることです。



白は○を取られないために、16図の②で●を取るよりないので、この形はコウでありまだ黒の攻め合い負けが確定していません。

16図に続いて17図の③などのコウダテを打ち、白が④と受けてくれるば、Aを狙って18図の⑤で●を取ることが出来ます。次に黒がBと打てれば、○を取って攻め合いに勝つかもありません。

13図の状態で放置して白に打たれて取られる場合や、14図のように自分から打って攻め合いを負けにくいよりは、15図①からのコウを争えば攻め合いに勝って、○を取れる可能性が生じるのです。

今までは角や端の不利ばかりを強調してきたのですが、端や角は少ない石数でコウになるという利点もあるのです。

攻め合いのコツ④

- ・ただ取られるよりもコウやセキで得を図る
- ・端や角でコウを作る

コウの戦い

「コウはどうしてよいかわからな
いので戦わない」「コウが始まると
絶対に自分が損をするので、コウは
作らない」という人を見かけます。

しかし、一局のなかでコウができ
ないことのほうが少なく、コウを避
けていたのではいつまでも強くなり
ません。なにより、コウは局面に劇
的な変化を与え、盤上が大きく動く
こともしばしばあります。

すぐにコウに強くなることは難し
いですが、まずはコウの特徴と変化
を学ぶところから始めましょう。

コウとは、同じ場面で石を取り合
い、盤上が同一局面を繰り返して終
わらないことを防ぐルールになりま
す。

コウができた時には同一局面を繰
り返す手が禁止され、一度別の場所
に打ったあとにコウを取り返すこと
が可能になります。

**コウを取り返すために別の場所に
打つ手のことを「コウダテ」や「コ
ウ材」といいます。**コウダテは「コ
ウを取り返す手を立てる」こと、コ
ウ材は「コウを取り返すための材料」
のことです。

コウダテにしてもコウ材にして
も、**基本的には自分が打った手に相
手が受けてくれる場所が有効です。**
相手にコウダテやコウ材を受けても
らうことで、自分がコウを取り返す
権利が生まれるからです。

コウとコウダテの関係にはおもに
二つのパターンがあります。

- パターン1**
- ① Aがコウを取る
 - ② Bがコウダテを打つ
 - ③ Aがコウダテを受ける
 - ④ Bがコウを取り返す
- パターン2**
- ① Aがコウを取る
 - ② Bがコウダテを打つ
 - ③ Aがコウを解消する
 - ④ Bがコウダテ（その他）を連打する

パターン1はお互いにコウダテを
受け続ける限り、コウが続きます。
パターン2はAがコウを解消して

儲け、Bはコウダテ(その他)を連打することで儲ける「フリカワリ」でコウが終わります。

コウを考えるうえで大切なことを①から⑤の順にまとめます。

コウを戦う場合に考えること

- ① コウの大きさ
- ② コウダテの大きさ
- ③ お互いのコウダテの数
- ④ 局面の優劣
- ⑤ 局面に残されたよい所

まず①のコウの大きさととは、「自分がコウに勝った場合の得+相手がコウに勝った場合の得」になります。どちらがコウに勝っても負けても損得が小さければ気楽ですが、局面を大きく左右するコウは懸命に戦わねばなりません。また、一方は負けてもたいした損ではないが、もう一方が負けると大打撃を受けるコウを、

気楽な側から見て「花見コウ」と呼びます。

②は、コウの取引条件として打つ場所の価値になります。相手が「コウダテを受けないと困りそうだ」と考えればコウを取り返して戦うことができますし、相手がコウを解消した場合にはコウに負けた損をコウダテで取り返していくことになりません。

③は、有効なコウダテの数が多いほうがコウを有利に戦うことができるといえることです。大切なコウを争っている時に、自分のコウダテが相手より多ければ強気に戦い、相手より少なければ早めにコウを解消して相手にコウダテを譲ることが賢明です。

④の「局面の優劣」は高度な考え方になりますが、コウが局面の優劣や勝敗にどの程度影響を与えるかを

計って、①と③を判断することです。

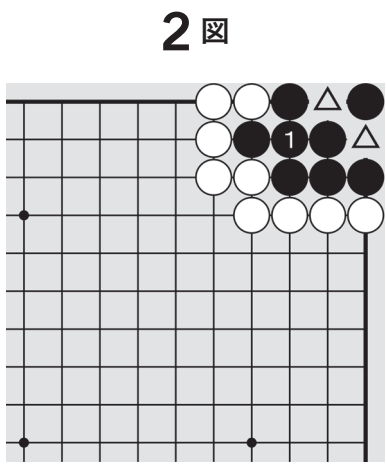
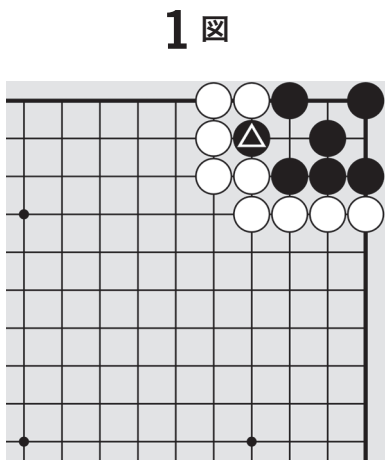
形勢が良ければ、無理にコウを戦って局面を複雑にすることや、損なコウダテをしてまでコウを戦う必要はありません。逆に形勢が悪い場合は、コウの勝負を挑むことで局面を打開するチャンスを求めます。

⑤の局面に残された良い所は、④と密接に結びつきます。コウが終わったあとでも良い所があれば、コウで失った損を別の場所で取り返すことが可能なので、コウを気軽に考えることができるわけです。④と⑤はコウにかかわらず大切です。それでは、図を見ながらコウの戦いを確かめていきましょう。

コウの大きさ

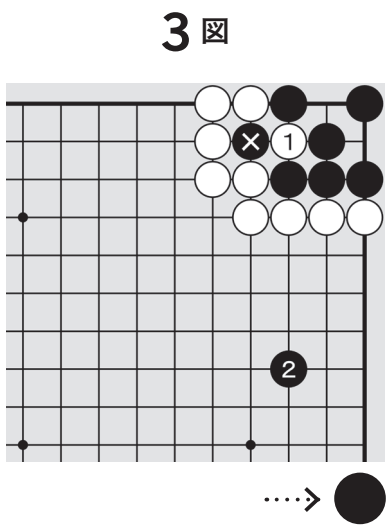
1 図の▲がアタリでコウの形になっています。

このコウは、黒が2 図の●につなげば△の二眼(陣地)が確定して、生きる事ができるのです。二眼ができればコウは終わり、次の戦いへと向かうことになります。



それでは3 図をご覧ください。今度は白が①で×を取った場面です。この形はコウなので、ルール上すぐに①を取り返すことができません。黒は②など、他の場所へコウダテを打つことになります。

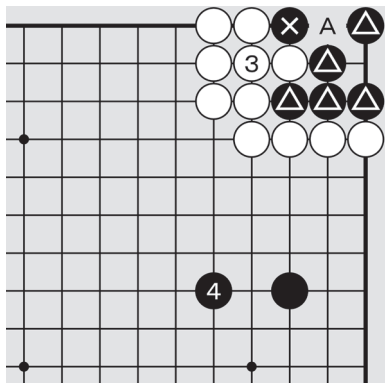
しかし、黒のコウダテに構わず、白が4 図の③とコウを解消すると、×がアタリになっているのでAは眼



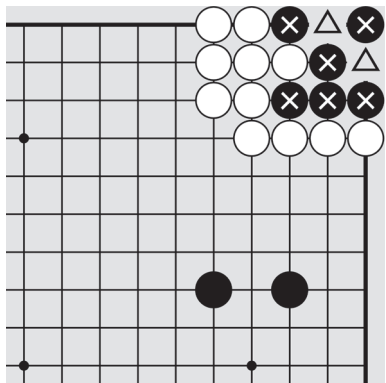
になりません。▲は助けることが不可能な死に石になるため、白の陣地になるわけです。

黒はコウに負けて隣の石を取られた損を、3 図の②のコウダテと4 図の④を打って取り返しました。これがフリカワリ(振り替わり)です。

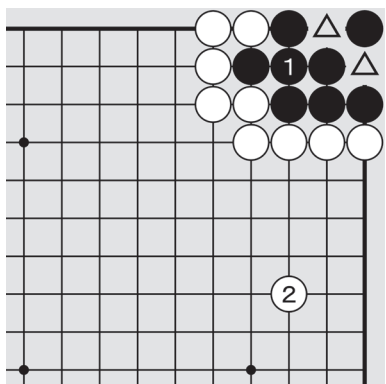
4図



5図



6図



黒がコウに勝って2図のように生きるのか、白がコウに勝って4図のように陣地を作るのが「コウの価値」になります。

コウの価値の正確な数値は、あとで詳しく話をする「出入り計算」で算出することができますが、ここではざっとそのイメージを持っていたきたいと思います。

4図で白がコウに勝って、黒がコウダテを打った図が5図です。隅は白の陣地(△が死に石で△は白の陣地)になりました。

6図は2図の①を打った次に、白が②と打った局面です。こうなると、黒が生きて△は黒の陣地になります。

5図と6図のどちらを選択するか

で、これだけ局面が劇的に変化するので、隅もさることながら、右辺も黒が打つか白が打つかでだいぶ違います。

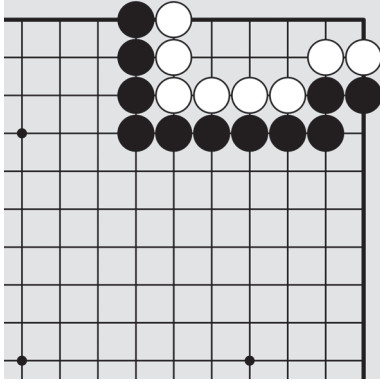
「コウ」と「コウダテ」、この二つのどちらの手を選ぶかを楽しむ気持ちで戦ってみてください。

コウダテの大きさ

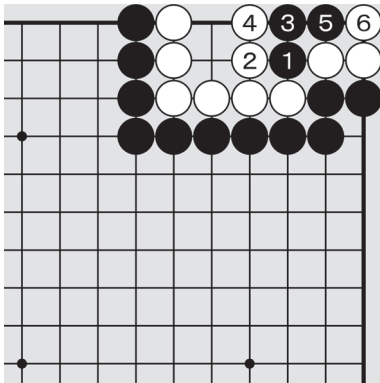
コウダテの基本は次の3点です。

- コウダテを打つ所
- 相手の石を「切る」「アタリ」
- 「眼を奪つ」など弱くする所
- 自分の弱い石を強くして助けることができる所
- 陣地の増減が大きい所

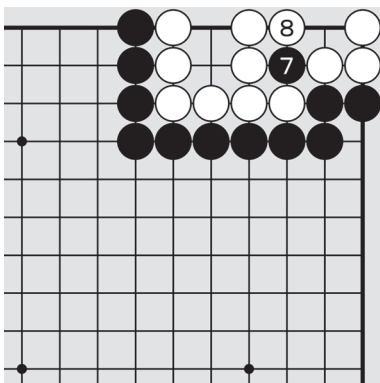
7図



8図



9図



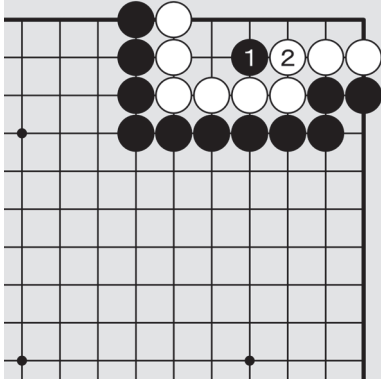
……→ ●×3

……→ ●

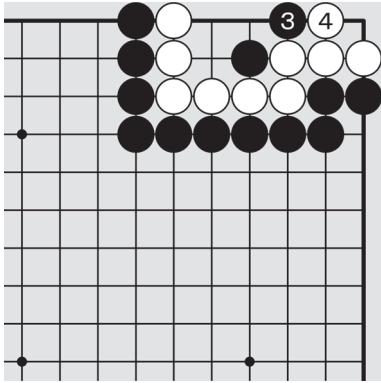
7図の白に対して、黒のコウダテはどこでしようか。正解は、8図の①と相手を切ることです。①の手に対して、白は手を抜くと危険なので②と受けることになります。次のコウダテは③・⑤・9図⑦と「切り」「アタリ」を活用すれば、合計4回のコウダテを使えました。黒はたくさん取られたから損かという、そうではありません。

7図を見ての通り、もともと白の陣地は8目ありました。それでは9図はどうでしょうか。8図〜9図の進行で黒は4子取られました、アゲハマ4子+陣地4目=8目で7図から損をしていません。さまざまケースがありますが、「相手の陣地の中に自分と相手の石が同数入れば、相殺されて損がない」とおぼえておいてください。

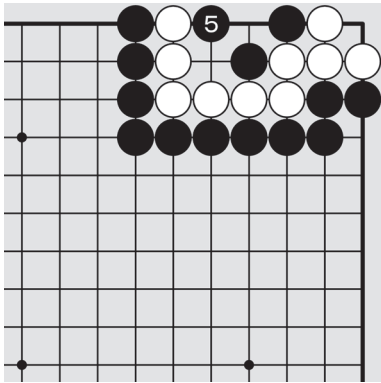
10図



11図



12図



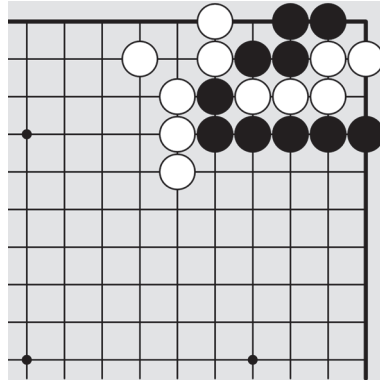
10図をご覧ください。①も連打をすれば、8図の①同様に白を切ることもできそうにみえます。
しかし、10図の②で白に受けられた場合に、8図と違いがでるのです。
10図の②で全体の白が連絡したために、黒は次の手で白石を切る場所がなく、アタリにする場所もありません。

11図の③と抵抗をして、白が④と受けました。次に12図の⑤にコウダテのつもりで打つても、白石には何も影響がないのです。
これでは、相手が受けてくれずコウダテになっていません。このような2手連打しても有効でないコウダテを「無コウ」といいます。
10図の①の手では、1〜2回しか

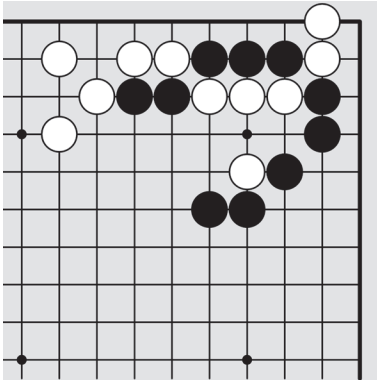
コウダテが使えず、コウに勝つチャンスも減ります。相手の石を切つて弱くし、コウダテを増やしましょう。

黒番です。黒を二つ打って、
白との攻め合いに勝ってください

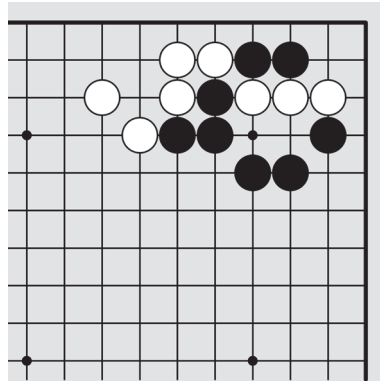
第7問



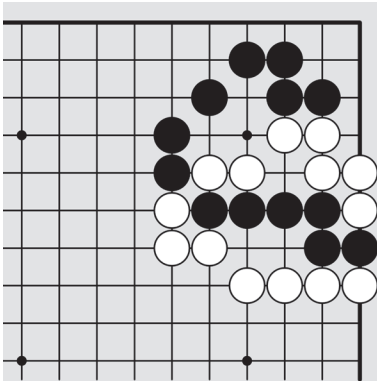
第9問



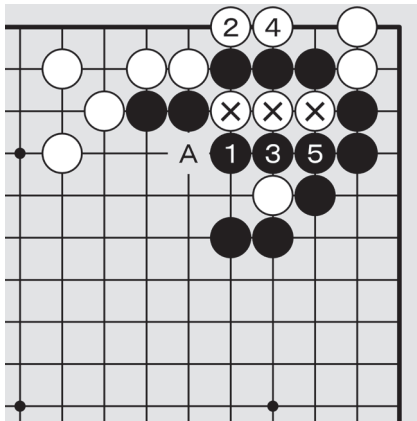
第8問



第10問

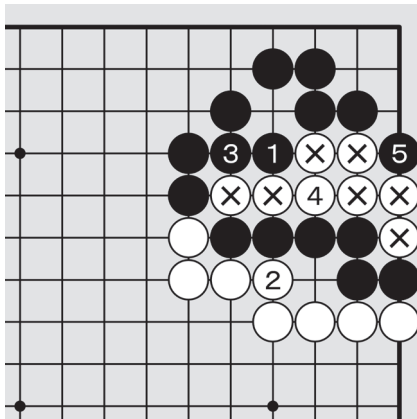


第9問



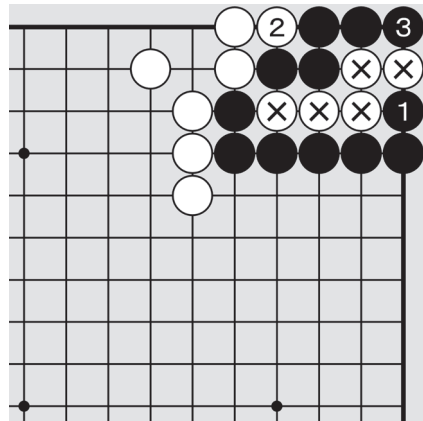
①から白3子の手数を詰めていくのが正解です。①以外の手だと、白のAや②の場所からの攻めで負けてしまいます。

第10問



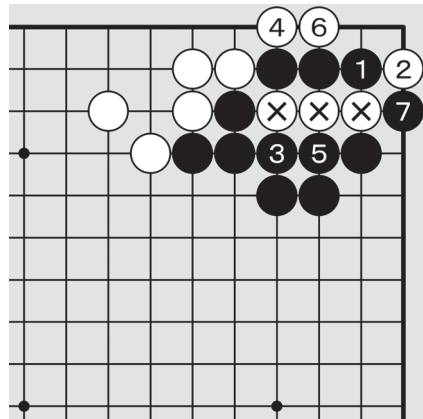
①が白の連絡を妨げることで、手数を伸ばさない急所でした。白が②と外ダメを詰めてきても、⑤で取れるのです。①で③の場所から詰めると、白に①の場所へ打たれて詰めにくなります。

第7問



①と外ダメから詰めていけば、白の手数が1手に対して黒が2手なので勝つことができます。①を③の場所に打つと、内ダメを詰めた手で黒の手数が1手となり、②で先に取られてしまいます。

第8問

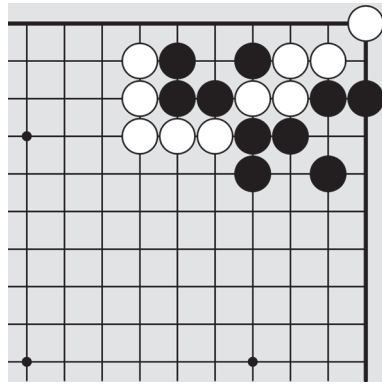


一見内ダメに見えますが、①で黒の手数を増やしなから、白3子の手数を減らすのが急所でした。①以外の手だと、白に①へと打たれて黒は攻め合いに負けてしまいます。

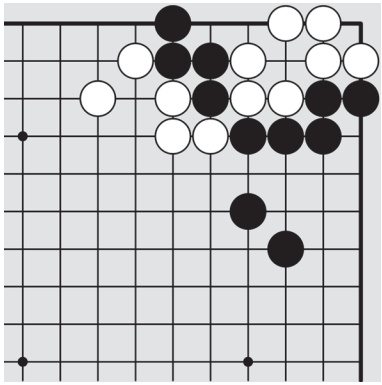
解答では黒が攻め合いに勝つまでの手を示しています

黒番です。黒を二つ打って、
白との攻め合いに勝ってください

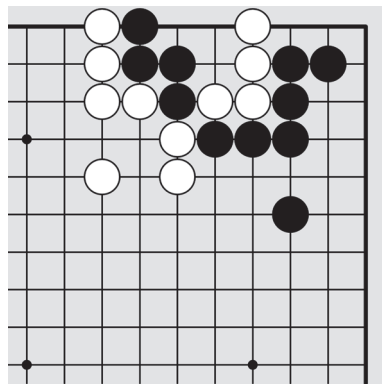
第 11 問



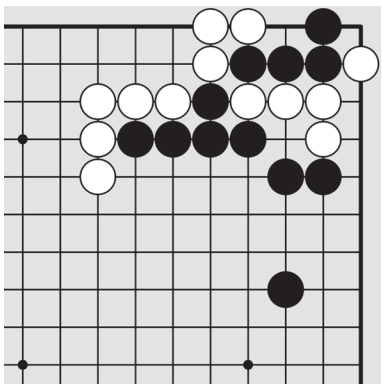
第 13 問



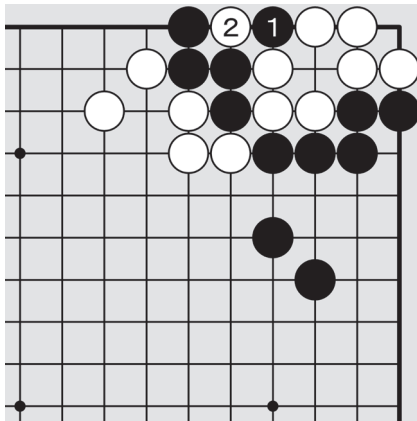
第 12 問



第 14 問

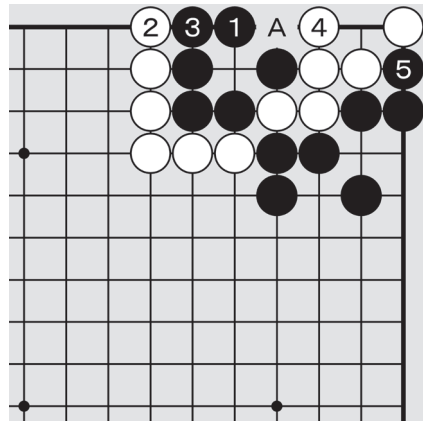


第 13 問



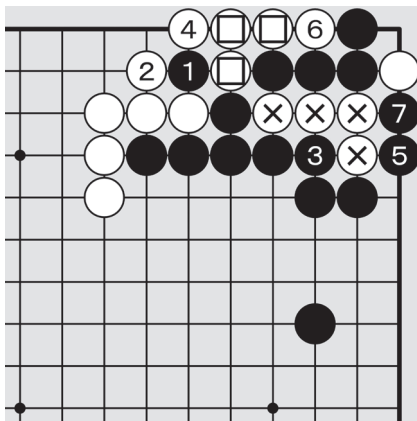
黒には手数が2手しかなくて、白には眼があり勝負になりません。このような時に、①からコウを挑むのが「死中に活」です。白は白3子がアタリなので、②でコウを争うよりありません。

第 11 問



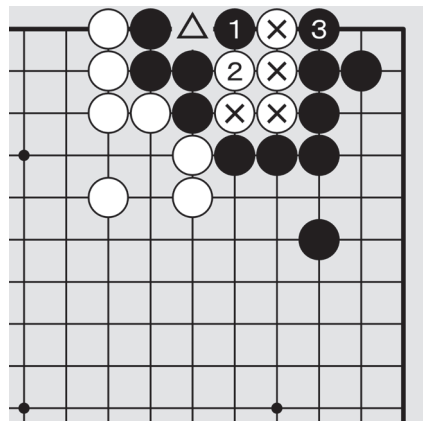
①で白にアタリをされないように、眼を作るのが正解です。②には③とつなぎ、④には⑤から攻めていけば、白は手数が短いためAに打つことができず、黒が白を取ることができます。

第 14 問



①で○を切って弱くすることで、白から詰めにくくする手が起死回生の捨て石でした。白は②に打つしかなく、④でやっと①を取れた時に、⑤で先にアタリをして⑦で白4子を取って勝ちました。

第 12 問



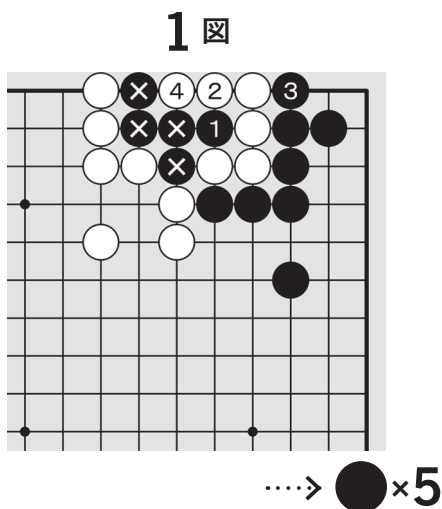
①が△に眼を作る良い手でした。②で黒をアタリにしても、③で取ることができます。つまり①と打った時点で、白から打つ手がない状態になっているのです。

解説

1図〜3図は第12問の失敗図です。順を追って確認していきましょう。

①から手数を詰めるのは黒の眼がないため、堂々と②でアタリをさせられています。

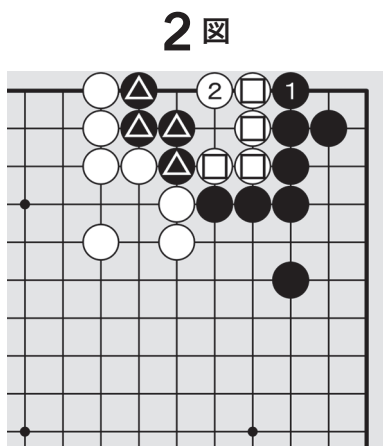
③から白にアタリをしても、先に④で黒5子が取られてしまいます。



た。眼の大切さがよくわかる失敗です。

2図の①で㊦の外ダメを詰める手は、白に②と打たれて手数を縮められないようにする好手を打たれて失敗です。

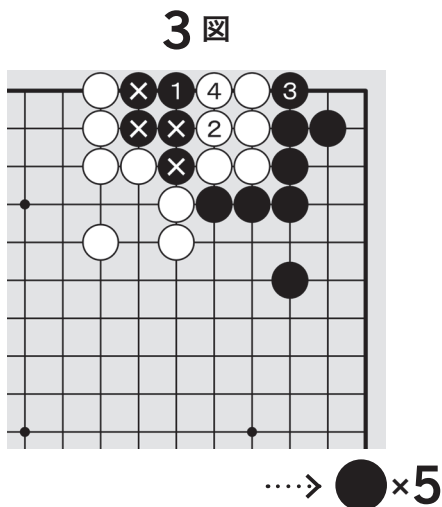
㊦と㊧の白5子も㊨4子もともに手数は2手ですが、内ダメしかない



のでどちらからも詰めていくことができずセキになりました。これでは、白を取ることには失敗となります。

3図の①は白の手数も縮めず、自分の手数も増えず、眼もできないので意味のない手になります。

②でアタリをされて、簡単に取られてしまいます。



持ち時間

皆さまは普段、どのような環境で対局をされているでしょうか。多くの方は碁会所や囲碁サロン・公民館・教室などで、のんびり好きなだけ時間をかけて一局を楽しまれていることでしょう。

しかし、テレビなどで棋士が打っているところを見ると、「10秒…20秒・1・2・3…」と秒読み係に追い立てられるようにして、打っている姿を目にすることがあると思います。

これは、「1手を30秒以内に打たないと負けになる」というルールを採用しているためなのです。特にテレビは放送時間の都合があるので短いのですが、普段の対局でも「一局に一人3時間」や「一局に一人5時間」などの時間制限を設けて戦っています。

時間制限がないと、一局を終えるのに何日かかるかわかりません。時計が発明される前までは、対局時間が無制限でさまざまなドラマが生まれたとい

ます。

皆さまも、大会などでは「一局に一人40分」などの持ち時間で打つことがあるかもしれません。その時には対局時計という時計を使用するのですが、気をつけなければならないのが「時計の押し忘れ」です。

対局時計は、石を打った人がボタンを押すと、相手の時計が進むようにできています。もしボタンを押し忘れてしまうと、自分の持ち時間で相手に考えさせていることになります。慣れるまでは大変ですが、打ったら即座に押す習慣をつけてください。

時間制限があるのは悪いことばかりではありません。時間制限があると、「決断力」「集中力」も養われます。機会があれば制限を設けて打ってみてください。

囲碁初心者②〈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。