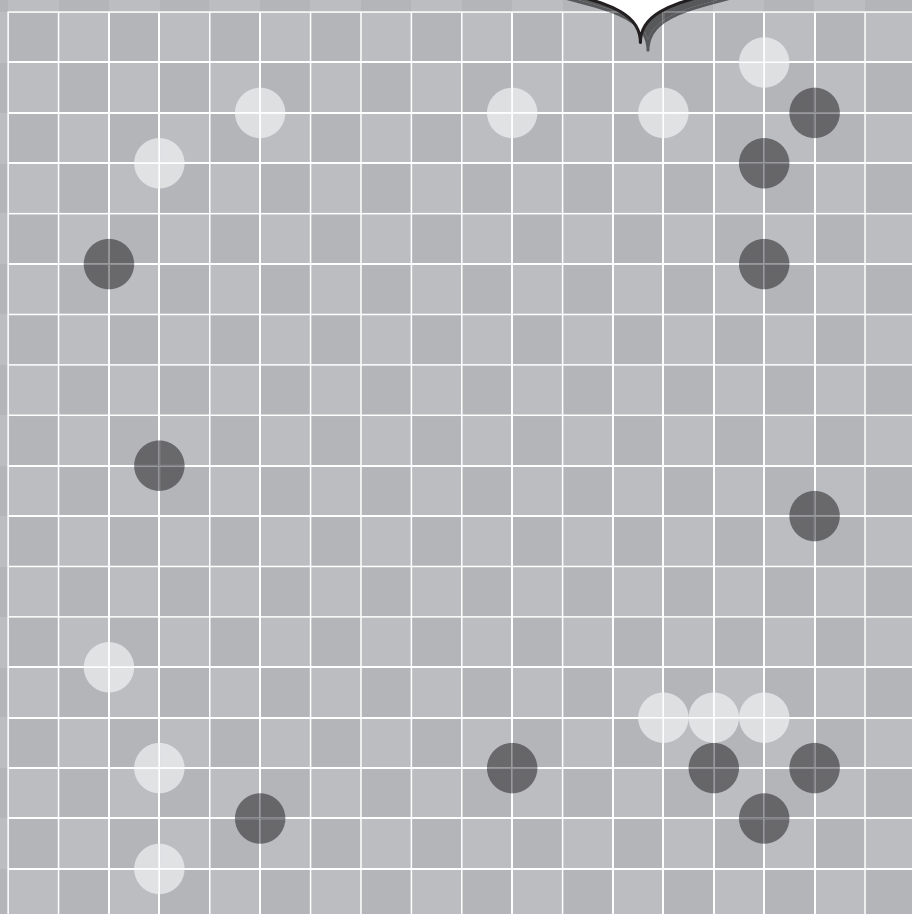


囲碁初心者

19路盤



2

第3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 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

第3章

最終の陣地争い「ヨセ」

石同士の戦いが終わると、最後の境界線争いである「ヨセ」になります。ヨセの考え方と、上手に打つコツを解説します

ヨセ

中盤戦の戦いが終わると、盤上の石が「生き石」と「死に石」に決まっていきます。そして、相手に取られない生き石が困った陣地の増減を争うだけになれば終盤戦です。

終盤戦のことを、「ヨセ」といいます。**ヨセは、お互いが困り合った陣地の隙間や境界線に石を埋めていき、お互いの陣地を確定していく最終作業になります。**

ヨセは漢字で「侵分」や「寄せ」と書き、お互いの陣地に入り合っ少しずつ石や陣地を寄せて分けていくという意味です。

つまり、布石から中盤戦のなかで徐々にできあがってきた陣地の総仕上げといえます。

上手にヨセを打つ大事なコツが5点あります。

- 上手にヨセを打つコツ**
- ・自分の陣地を増やす
 - ・相手の陣地を減らす
 - ・お互いの陣地の間の広い隙間を狙う
 - ・次の狙いが多い所を優先する
 - ・相手に左右されず、盤上で一番大きいと思う所から打つ

「石を取る」「石を取られる」ということは結局、「相手の石を取って自分の陣地が増える」「自分の石が取られて相手の陣地が増える」ことなので、「陣地の増減」と同じ意味です。

布石や中盤の戦いにさまざまな形や考え方があったように、ヨセにもいろいろな形や考え方があります。目についた所から適当に打ってあげばよいというものではありません。

むしろ盤面が狭くなった分、考えればわかることが多く、実力が発揮されやすくなります。

本章では、そのなかでも代表的なヨセの形をいくつか紹介していきます。まずは、ヨセを考えるうえで欠かせない「その場所に打つ価値」について、説明しましょう。

「その場所」に打つ価値 「出入り計算」

盤上には石を打てる場所が多くあり、それぞれの場所に打った1手（石）がすべて同等の価値ではありません。

大きな儲けをもたらす「価値の高い場所」もあれば、少しだけしか儲からない「価値の低い場所」もあります。なかには、打ったことで損をしてしまうようなヒドイ場所もあります。

どこに打てばいくら儲かるのかは、それぞれの場所によって違います。極端に言えば、布石から盤上最大の場所へ打ち続けることができれば無敗の棋士になれるはずですが、盤上で起こるすべての変化を読みきって損得をはじき出すことは人には不可能です。

損得がわかるようになるのは、ある程度石が増えてきて、結論がみえそうな煮詰まった場面になります。その効果が発揮できるのがヨセなのです。

特に、ヨセではお互いの陣地さえ確定することができれば、「その場所に打つ儲け」をはじき出すことができます。

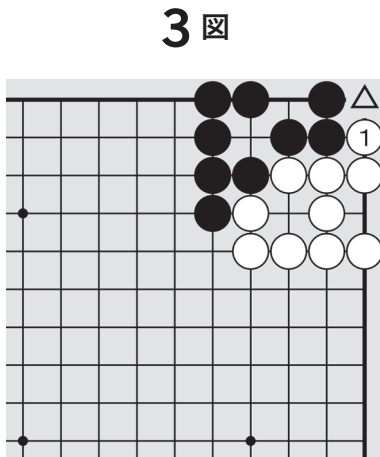
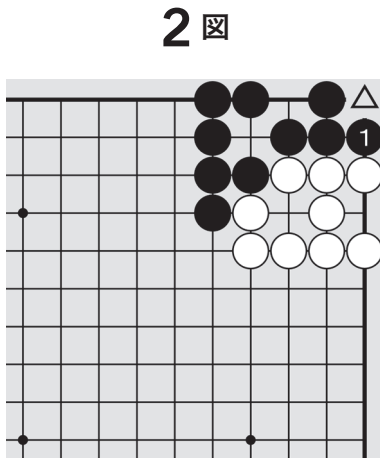
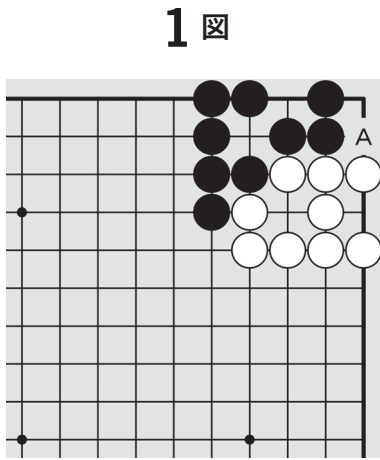
その方法が、44ページで少しだけ触れた「出入り計算」です。

$\begin{aligned} & \text{出入り計算} \\ & \text{黒が打った場合の得} \\ & + \\ & \text{白が打った場合の得} \\ & = \\ & \text{その場所に打つ価値} \end{aligned}$
--

自分がその場所に打った場合の得だけでなく、もし相手にそこへ打たれたらいくら得をされるのか（相手の得は自分の損）を合わせて考える必要があるのです。

つまり、**出入り計算とは儲けがい**くら相手に出るのか、**いくら自分**に入ってくるのかということなのです。

布石や中盤は損得の明確な答えや結果が見えにくいのですが、ヨセではこの出入り計算によって確実に答えを導き出すことができます。それでは、図を見ながら具体的な計算方法を説明しましょう。



1 図 A に打つ価値は何目あるか、出入り計算をしてみましょう。出入り計算は、「黒の得」+「白の得」でした。

まずは黒の得から考えてみましょう。2 図の①に打つと、△に黒の陣地が「1目」できました。これが黒の得です。

次は白の得を考えます。白が3 図

の①に打ったとしても白の陣地は増えず、△はどちらの陣地にもならないダメです。つまり①は「0目」の得ということになります。

①で黒が1目得
+
①で白が0目得

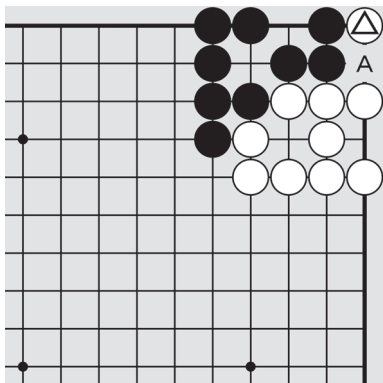
=

A の場所は1目の価値

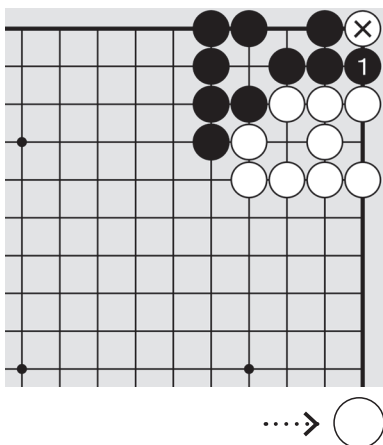
A の場所は、黒にも白にも1目の価値があるということです。△以外の場所は、黒白ともに二目で生きているため数える必要がありません。

白は①に打って陣地が増えないにもかかわらず、黒と同じ1目の価値がある理由は、**相手が得する手を防ぐのも立派な儲けになる**という意味なのです。

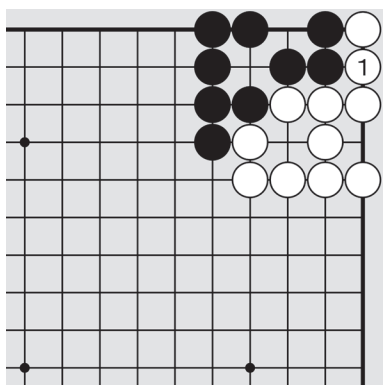
4 図



5 図



6 図



4 図の A の価値はどうでしょうか。△のあたりがあるので難しそうですが、理屈をおぼえれば簡単です。石を取るということは、アゲハマとして自分の得点に加わり、相手の陣地を減らす得点になるということです。

つまり、アゲハマと陣地で「取った石 1 子につき 2 目の価値」なのです。

まずは黒の得として、5 図の①で⊗を取った価値を考えましょう。⊗を取ったアゲハマの価値は 1 目です。そして、⊗を取った跡には黒の陣地が 1 目あるので、合計「2 目」の得になります。石を取ると、1 子につき 2 目の価値とおぼえましょう。

次に白の得を考えます。白は 6 図の①に打っても仲間と連絡をするだけ

けで、陣地は増えず「0 目」の得です。

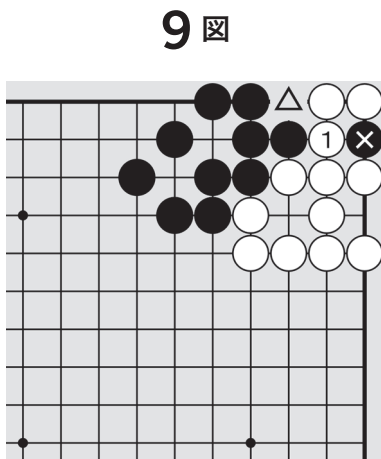
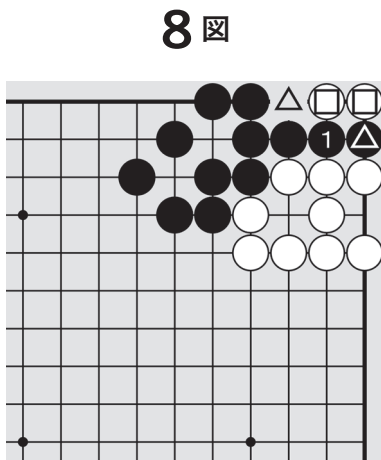
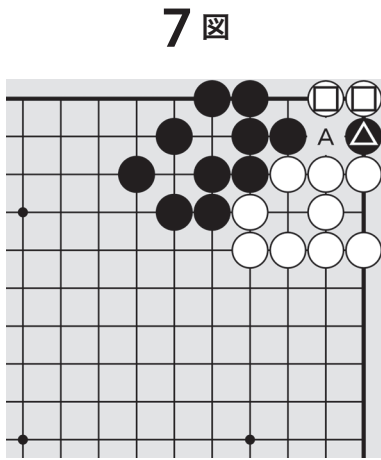
①で黒が 2 目得

+

①で白が 0 目得

=

A の場所は 2 目の価値



それでは、7図にチャレンジしてみましよう。

複雑な形になっても考え方は同じですが、今度は白にも陣地ができる点に注目してください。

7図は黒がAに打てば◎を取って黒の陣地が取れますし、白がAに打てば▲を取って白の陣地ができるのです。

8図は①に打って◎が死に石とな

り、△が黒の陣地になった状況です。△が見てのとおり1目、◎は取った石1子につき2目なので2子取って◎は4目になります。

全部で1+4=5目で、黒は「5目」得したことがわかりました。

白が9図の①で×を取れば、白の陣地は2目です。△はダメなので、陣地にはなりません。同じ場所に打っても、黒が打てば△は陣地に、

白が打てば△はダメになるのです。

①で黒が5目得

+

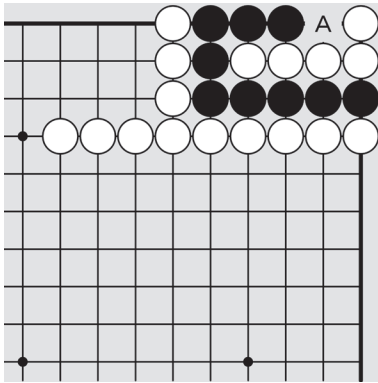
①で白が2目得

=

Aの場所は7目の価値

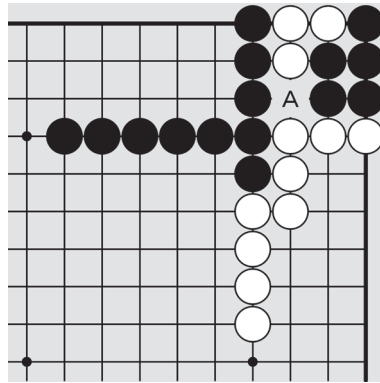
Aの価値を数えてください

第 17 問



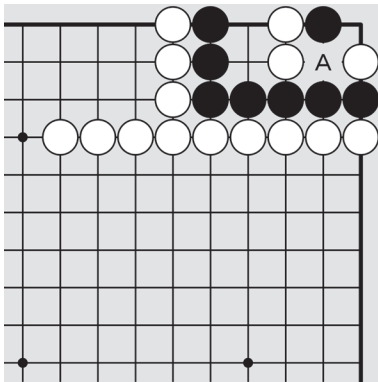
()

第 15 問



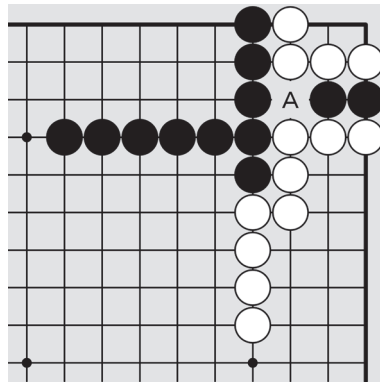
()

第 18 問



()

第 16 問



()

先手ヨセ

先手とは、「先に打つ」ということです。対局前なら「先に打ち始める黒石を持つ」ということになりまし、対局中に「先手を得る」といえば、「自分の番で好きな所に打てるチャンスがきた」ということです。

そして「先手ヨセ」とは、ある場所へ打った場合、相手がその場所を受けなければならず、自分が他へ向かうことができるヨセという意味になります。つまり、相手にいうことをきかせて自分が主導権を握り、盤上の好きな所へ先着できることです。

ただし、あくまでも相手が受けてくれるから先手なのであって**相手を受けなければ先手にはなりません。**

先手を取るためのコツ

- ・自分が打った場所で次の狙いや大きい手がある
- ・相手が他へ打つと、次の手で困らせることができる（死活・陣地の増減など）
- ・次にその場所に打つ手が、盤上最大の価値がある
- ・今打った手によって、次に大きい手を生じさせた

最後のコツですが、囲碁では「盤上で一番得をする場所へ打つ」という基本的な考えがあります。したがって、今打った手よりも次に生じた手の価値が大きければ、相手は受けてくれるはずだという図式が成り立つのです。

もしも、今打った場所の次の手よりさらに良い場所が他にあれば、相手はそちらへ向かいます。できるだけ相手が受けてくれる所を選び、どんどん先手で得を重ねていってください。

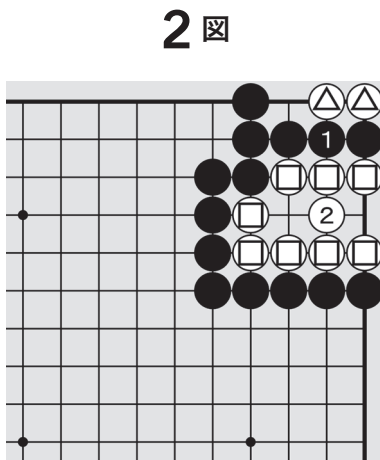
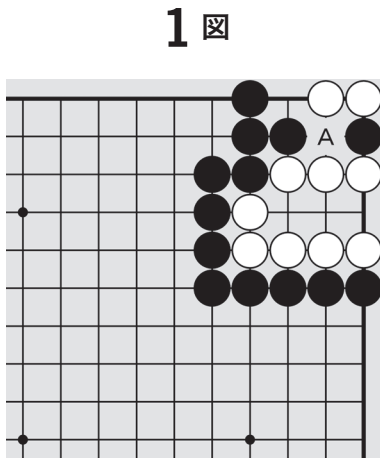
ただし、先手にも注意点があります。

- ・先手だが自分に得がない
 - ・自分の得よりも、受けた相手の得のほうが大きい
 - ・先手で相手に受けさせたが、相手の石が増えて他からの狙いをなくした
 - ・先手で打った手が自分の石を弱くしてしまった（特にダメツマリ・アタリ）
- 他の場所との相対的な価値を比較して打っていきましょう。

1 図をご覧ください。58 ページの
 出入り計算 7 図に修正を加えたもの
 ですが、A はどちらが打つと先手の
 場所でしょうか。

黒石は手数が多くて強いのに比べ
 て、白石は黒に囲まれて眼形が少な
 いのがポイントです。

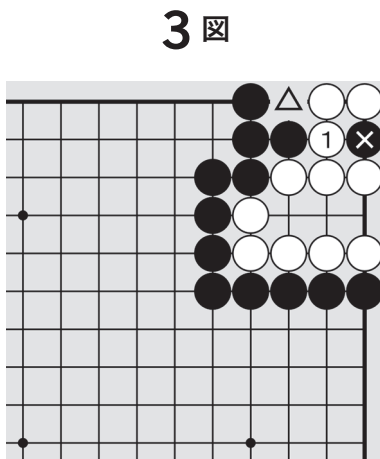
2 図の ① に打たれると △ を取られ
 るのは仕方ないにしても、白は ⊙ ま
 で取られないように ② に打って仕切



りを作り、二眼を確保する守りが省
 けません。

つまり **白は受けざるを得ず、黒が
 先手をとれた** というわけです。黒は
 悠々と先手を得て、他の好きな所へ
 向かえます。

それでは、白が 3 図の ① に打つと
 どうなるでしょうか。△ はダメです
 し、黒は強いので受ける必要はあり
 ません。**黒が受けない** という事は、



白が ① に打つても先手にならない
 ということなのです。

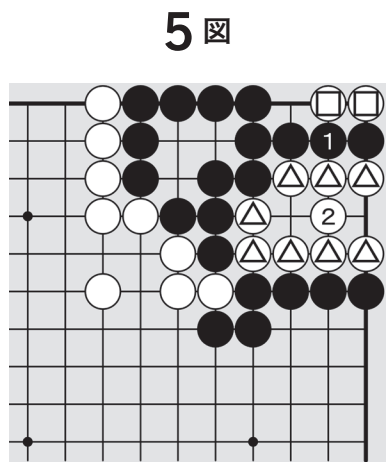
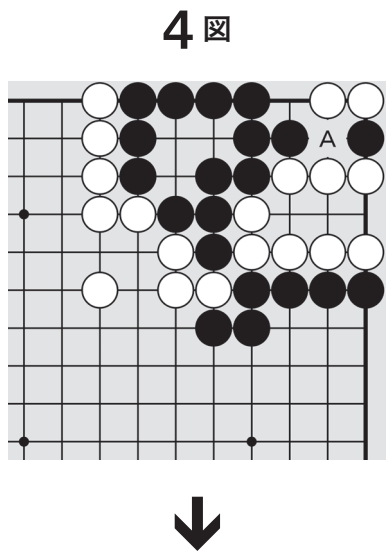
ちなみに 1 図 A は先手 8 目になり
 ます。58 ページ 7 図とくらべて、2
 図 ② の 1 目分価値が高くなります。



両先手

「両方から打つ手が先手になる場所」で、損する可能性がない限り、早い者勝ちなのでとても大切な所です。

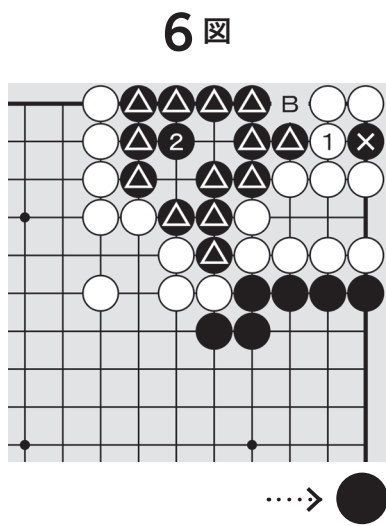
4図のAが、両先手の場所にあたります。黒が5図①に打つと、△を死に石にして取ったうえに、△が危ないので②の二眼を守る手が省けません。



せん。これで黒の先手となります。一方白が6図の①に打つと、今度は△が危ないので、黒も②で二眼を守る手が省けません。

4図Aの価値を出入り計算で数えてみましょう。Aの周りにある陣地も、関係のある場所として計算に計算します。

5図は黒の陣地が8目なのに対して白の陣地が2目ですから、黒の陣

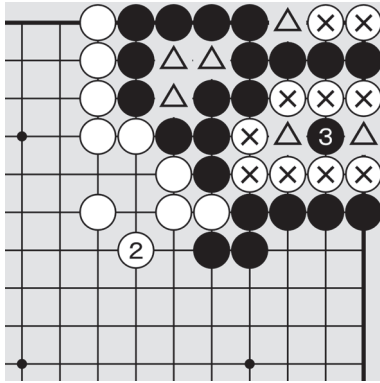


地が6目多い状態です。6図は黒の陣地が2目で白の陣地は5目、白の陣地が3目多くなりました。Bはダメなので数えません。

5図で黒の陣地が6目多かったのが、6図は白の陣地が3目多くなっているの、4図Aは「両先手9目」の価値がある場所になるわけです。



7図



5図で守りを省くとどうなるのでしょうか。5図の続きで7図の②と他へ打つと、③で⊗すべてが死に石になり△が黒の陣地になります。

死に石⊗10×2＝20目

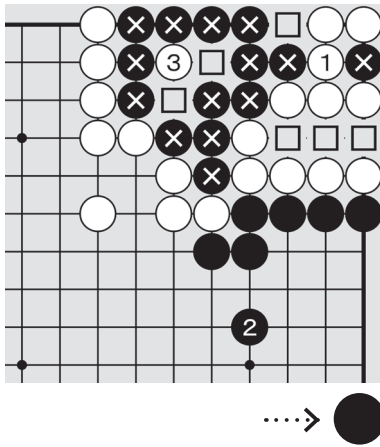
+

黒の陣地△6目

=

黒の陣地26目

8図



5図で差し引き6目だった黒の陣地が、7図では26目になって20目も増えてしまうわけですから、7図の②に20目以上の価値がないかぎり白は受けざるを得ないのです。

また、6図の続きで黒が8図②と他へ打つのは、③の三目ナカデで⊗は死に石になります。

死に石⊗14×2＝28目

+

白の陣地□6目

=

白の陣地34目

6図の②に守れば差し引き3目しかなかった白の陣地が、34目になり31目も増えたのでは大損です。つまり、6図の①に対して黒も②と受けるよりなく、4図Aの場所は両先手ということが確認されました。

このように数えることで、その場所に打つ価値をはじき出せるのです。他の良い所との比較で先手か両先手か、それとも後手かを考えてください。

後手ヨセ

対局前などに「後手番」といえば、「後から打ち始める白を持つ」ことを指します。対局中の「後手」は、一般的にも使われる「後手を引く」や「後手を踏む」「後手に回る」などと同じ感覚で、相手に良い所へ先んじられて後塵を拝するような状況を指します。

そして「後手ヨセ」とは、「自分が打つても相手が受けてくれず他へ先着されてしまうヨセ」を指します。なお、どちらか一方だけが後手というケースは少なく、基本的にはどちらから打つても後手ヨセの場所を指します。

後手という言葉や言葉を並べ立てていくと、後手ヨセも悪いように感じます

が、どんな手でも相手が受けてくれなければ後手ヨセなのです。

ある程度強くなった人でも、「先手ヨセ⇨良いヨセ」「後手ヨセ⇨悪いヨセ」のように考えて、肝心の「価値の大きな所から打つ」という基本を忘れてしまいがちです。結果、手あたり次第に相手が受けてくれそうな所ばかり探そうとしますが、これでは本末転倒です。後手ヨセでも先手ヨセでも、まずは大きいヨセを目指す習慣を身につけてください。

また、後手ヨセには「相手の手に受けて後手を引くこと」も含まれます。相手に打たれると「仕方ない、しょうがない」と言ってしまうばかりで、何も

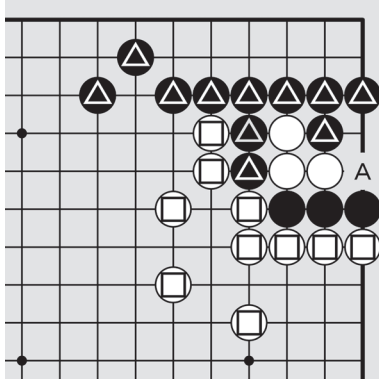
考えずに後手を引き受けてばかりいる人をよく見かけます。

これでは、先手を取って自分が好きな所に向かうチャンスは生まれません。相手の手をすべて受けていけば、全部が後手になるのです。受ける必要がある所かどうか見極めましょう。

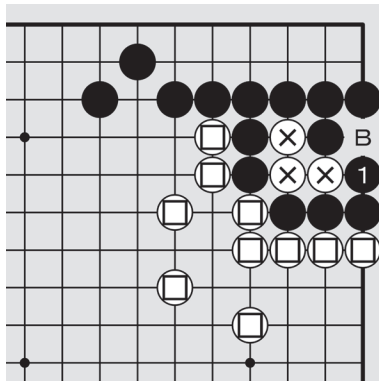
後手ヨセの見分け方

- ・ 次の狙いやヨセがない所
- ・ 次に打つ場所がない所や、ダメしかない所
- ・ 次のヨセによる陣地の増減が小さく、相手に受けてもらえない所

1 図

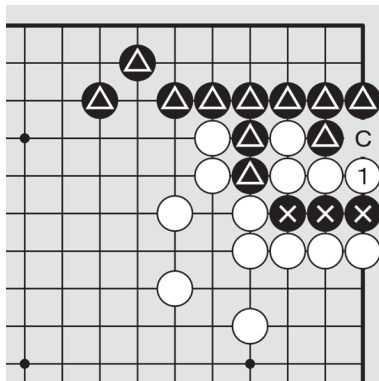


2 図



.....> ○×3

3 図



.....> ●×3

1 図 A の場所は、果たして何ヨセで何目の場所でしょうか。

こういった場面で後手になるかどうかの重要なポイントは、A の周りの△や○が強い石かどうかです。

この場合はどちらも取られそうにない強い石なので、A は後手ヨセになりやすい場所といえます。

黒が A に打つと、2 図の①で③3子を取って B が黒の陣地になります。

た。黒が7目儲けたわけです。

しかし、○には何も影響がないので、白は受ける必要がなく黒は後手を引くことになりました。

それでは、逆に白が3 図の①に打つとどうなるのでしょうか。

白は×3子を取って6目の陣地を得ました。しかしCはダメですし、

△は強い石なので受ける必要はなく①は白の後手ヨセです。

2 図は黒7目で、3 図は白6目です。すから1 図 A の価値は13目です。2 図の①も3 図の①も、「後手13目のヨセ」となるのです。

権利・相場・逆ヨセ

ここまで学んできたようにお互いの石の強さや、今打った次の狙いによって、先手ヨセになるか後手ヨセになるかが決まってきます。

この関係から生まれる大切な言葉が「権利」です。権利の一番基本的な要素は、「自分の強い石の周りや、強い石に関係した場所の権利は強い」、「自分の弱い石の周りや、弱い石に関係した所の権利は弱い」です。

自分の強い石の周りに相手が近寄ってきたとしても、びくともしないので受け答える必要はないからです。

逆に自分の弱い石の周りに相手が近寄ってきたら、ていねいに対応しないと痛い目に遭ってしまいます。

権利の強い所は自分が打てば相手が受けてくれますし、相手に打たれても自分は困らないので先手が取りやすい場所になります。

逆に権利の弱い場所は、自分が打つても相手には影響がないので後手を引きますし、相手に打たれると自分が弱いために他へ打つわけにはいかず、やはり後手を引きます。

また、石の強さ以外にも「次の手（狙い）の大きいほう」が「次の手（狙い）の小さいほう」よりも権利が強いという要素があります。

つまり、**ある場所の権利が強いほうが、その場所を先手で打つ可能性が高い**ということになります。

その場所は権利の強いほうが打つ

のが当然で、そうなることを「相場」といいます。

お互いの力関係からすれば仕方がなく、今まで打ってきた結果からの予定調和ともいえます。

もしもお互いの権利が互角だった場合、その場所にどちらが打つかは五分五分とみるか、お互いの損得を折半した折衷案を取る方法で判断を下すことになります。

「逆ヨセ」とは、「ある場所の権利の弱いほうが（後手にはなるが）権利の強いほうよりも先に打つこと」をいいます。

相場をくつがえす行為なので、打たれたほうは権利を奪われてシヨックですし、相手の権利を奪ったほうは痛快な手となります。

そのため、囲碁の世界では**逆ヨセの価値を「出入り計算の2倍相当」に数えるのが妥当**だとされています。つまり、「10目の逆ヨセ」なら「20目の後手ヨセ」に匹敵するといふわけなのです。

棋力の強い人が「後手なのに地味な所に打つな」と思う手は、大概相手の権利（先手ヨセ）を奪う逆ヨセになっているはずですよ。

終盤のヨセになると打つ場所がかなり少なくなるので、簡単に結論が

見えてきそうなものですが、この「逆ヨセ」があるためになかなか見通しを立てない状況が生まれます。

もし逆ヨセがなければ、権利の強いほうが先手ヨセを全部打って回り、最後に後手ヨセを打てばそれで済んでしまうわけなのです。

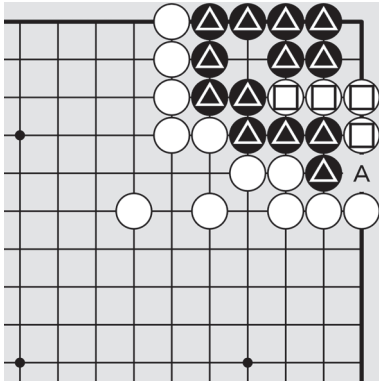
しかし、逆ヨセがあるおかげで相手が権利の強い所でも、権利の弱いほうに手番が回れば打てる可能性が出てきます。そうなると予定調和通りとはいかず、局面が混沌となっていくのです。

何度もいいますが、ヨセは少しずつ考えていくことで、確実に上達できる分野です。面倒くさがらずに「盤上のどこが大きいか」「どれが先手でどこが逆ヨセや後手ヨセか」などを見つけて練習をしていってください。

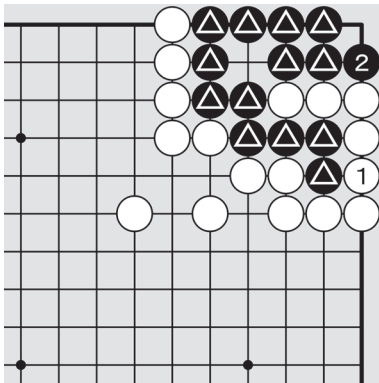
また、囲碁は「大きい所から打つ」のが大原則だと述べました。しかし不思議と大きいものほど不安で見えづらく、小さいもののほうがすぐに見えて打ちやすい所のようにです。まさに、「木を見て森を見ず」ですね。その逆手をとって、ヨセの秘訣としてお伝えするのが「**小さい所はあとで打つ**」です。0目（ダメ）ハ1目ハ2目ハ3目……というように、小さいとわかった所は後回しにして、なんとなくでもよいので他の場所に目を向けましょう。

ただそれだけで格段に強くなれるはずですよ。

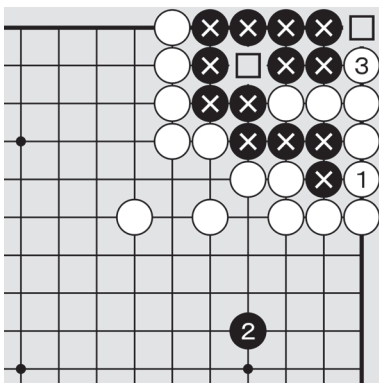
1 図



2 図



3 図



1 図 A はどうなるでしょうか。
問題は、○の行方と二眼がはつきりしない▲の存在です。
白が 2 図の①で、弱かった白4子を助けました。黒は▲が弱いので②の受けが省けず、白が権利を使った先手ヨセを打ったということになります。

黒の陣地は2目です。
2 図の②と受けるのが「後手を引

いて悔しい」と考えて、3 図②のように他へ向かう手はどうでしょうか。

③で×が一眼の死に石となり、□も白の陣地になります。

死に石×13 × 2 = 26目

白の陣地□2目

+

白の陣地28目

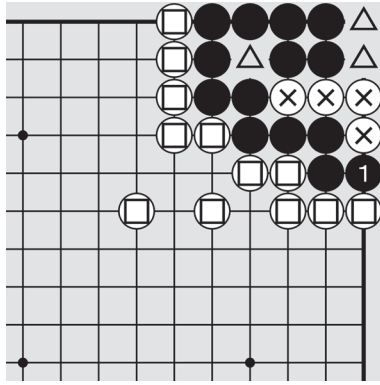
2 図で黒の陣地が2目だった所が3 図は白の陣地が28目です。出入り30目は大きいでしょう。

2 図の①から3 図の③の狙いが大きいので、黒は2 図の②のように受けるのが相場の進行だったのです。

69 ページ **1図** Aを**4図**の**1**に打つ
 ことで、白の権利を奪い取るのが「逆
 ヨセ」です。

1で**4**子は死に石として取れる
 のですが、周囲の**○**は強く取れそう
 がない石なので、白には受けてもら
 えず後手ヨセです。しかし、相場で
 いくと**2図**で2目だった黒の陣地
 が、**4図**では11目で9目も増えまし
 た。

4図



死に石 \otimes 4 × 2 = 8目

+

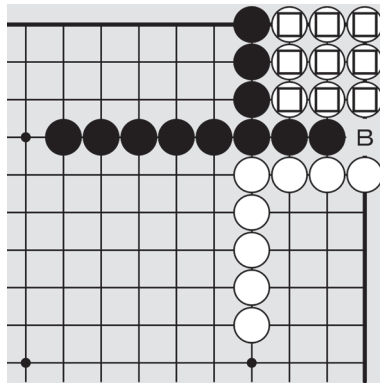
黒の陣地 \triangle 3目

=

黒の陣地 11目

4図の**1**は黒9目増で、白から**1**
 の場所に打つても、白の増減はない
 ので後手9目の手です。逆ヨセは、
 通常の入入り計算の倍の価値がある
 ので、後手18目の手に相当します。

5図

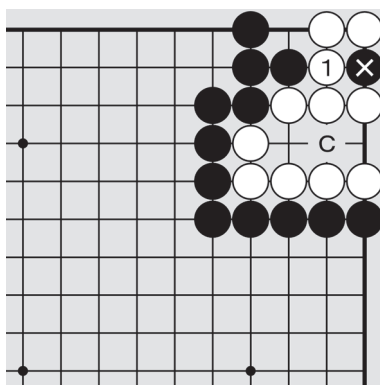


後手18目といえば、**5図**のBにどち
 らが打つかによる**○**の運命と、ほぼ
 一緒の価値なのです。

6図は62ページの**3図**です。

じつは、**1**は黒に打たれて白にC
 と受けられる先手ヨセを防ぐ、「逆
 ヨセ8目」の手でした。後手でも相
 手の先手を防ぐことは価値ある手な
 のです。

6図



大ヨセ

陣地を確定させる流れにも順番があり、「**盤面全体のなかで大きい場所から打つ**」のが基本です。大まかな陣地確定の流れを確認します。

陣地が完成されるまでの流れ

- ① 最初は大まかに石をつなげた模様（隙間はだいたい3本以上）
- ② 石と石の間の線・石と端の隙間の線が広い所から少しずつ石を増やして壁を作る（隙間はだいたい2本）
- ③ 石と石の隙間が2本から1本、1本から0本になる（石が完全につながり壁が完成）

このような流れを通して、陣地を守る壁が徐々に完成していくのです。隙間の大きさが違うのですから、増減（出入り）する陣地の大きさも変わってくるのです。

当然ながら隙間が大きい所のほうが陣地の増減も大きく、価値が高くなります。

たいていの場合は1カ所で打ち進めるほどに石と石との隙間が減っていくので、その場所で次に打つ手の価値も減っていくのが普通の進行です。

そのため、強い人の碁は盤上のあちらこちらに散りばめるように石を

打っていくのです。

上記の陣地が完成されるまでの流れを、今まで学んだ「布石」「中盤」「ヨセ」に重ねましょう。

対局の大まかな流れ

- ① 序盤の布石や中盤の大きな戦い（20目以上）
 - ② 大きい石の戦いが終わり、終盤戦のはじめに打つ大ヨセ（20〜10目程度）
 - ③ 陣地が決まってくるヨセ（10〜5目程度）と小ヨセ（5〜1目程度）
- ※（ ）内は出入り計算によるその場所に打つ概算の価値
※ 出入り計算0目は「ダメ」

1カ所の陣地を作るだけでも、陣地の壁が完成していない隙間はあちらこちらにあります。ましてや19路盤の広い盤面では各所にお互いの陣地が点在し、それぞれの場所で境界線争いが問題になってくるわけです。

仮に境界線が定まっていない陣地がA・B・Cの3カ所にあったとします。71ページ「対局の大まかな流れ①②③」で、つついやってしまいがちなのが、

Aで①②③まで打つ

←

Bで①②③まで打つ

←

Cで①②③まで打つ

と各所の陣地をきっちり確定するまで、打って次に向かうことです。

①②③が同じ大きさならこれでもよいのですが、①②③（ ）内の

出入り計算で示しているように、それぞれの価値は違います。

BやCの陣地に大きい①や②が残っているのに、Aで小さい③まで打つのは変な話です。相手がAの②や③に打ってきたと思ったら、自分はBやCの①に向かうのが賢いのです。

「1カ所である程度打ったら次の良い所に向かう↓そしてまたある程度打ったら次の良い所に向かう」を

19路盤の各所で繰り返すと、全体が大きい所からまんべんなく埋まっていく上手な打ち方です。

一つ気をつけていただきたいことは、打つ手によっては、小さい手(③)の次に大きい手(①)が出現する場合もあるということです。

その場合は、同じ場所で次の手が小さくなるまで打つことになりません。

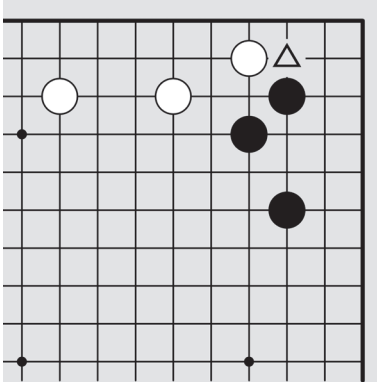
良い所にまんべんなく打っていくという考え方はヨセだけに限らず、布石や中盤にも共通する囲碁の上手に打つための必須条件なのです。強くなるということは、この考え方を理解し実践することに他なりません。

囲碁を勉強し始めた早い時期からこの考え方を意識することで、上達への近道を歩むことができるはずです。

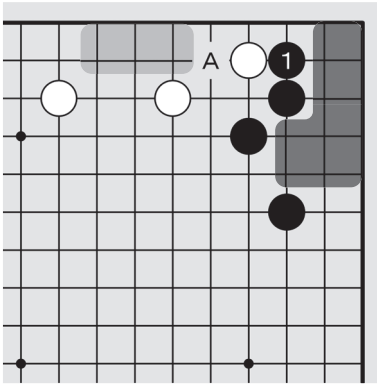
さて、大ヨセは戦いが終わった後の②の段階になります。その場所を打っているうちに③のヨセや小ヨセになったと思ったら、また次の大ヨセを目指しましょう。

それでは、大ヨセを具体的に説明していきます。

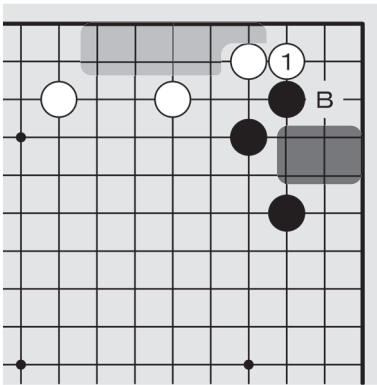
1 図



2 図



3 図



1 図は星の基本定石です。

それぞれ3子で陣地を囲っているのですが、まだまだ隙間があります。

そのなかでも△の場所がお互いの陣地の境界線で、大きい所になります。

周囲の黒石や白石が弱くなってきた場合は、布石や中盤の早い段階でも打つことがあります。

しかしお互いの石が攻められない

まま進行すると、大ヨセの段階で打

たれます。それは△にどちらが打つ

かの価値(出入り計算)が約17目見

当になるからです。

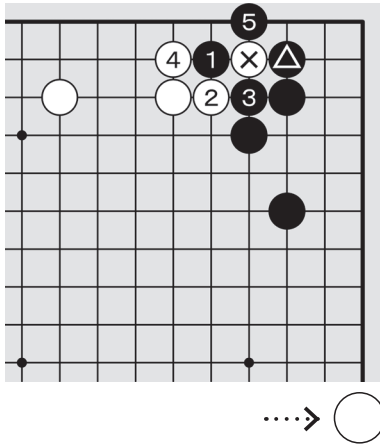
2 図の①に打つと黒の陣地が固まって、次に黒がAを狙えます。

3 図の①に打つと白の陣地が増えて白Bへ打つ手が残り、黒の陣地が減ります。

大ヨセのコツ

- ・ お互いの大きな陣地が接した隙間の多い境界線を狙う
- ・ 隅や辺の二線の境界線を狙う
- ・ 次の狙い(死活・攻め合い・ヨセなど)が残る手を打つ

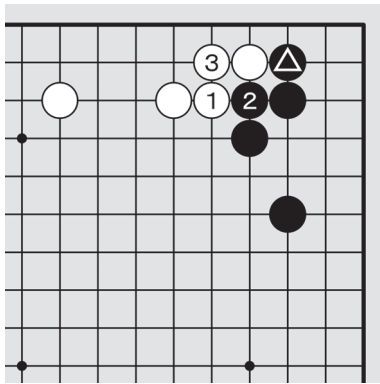
4図



4図は、2図で①に打った次の狙いAです。①で△をハサムようにして、周りの白と切り離すのが鋭い踏み込みです。白が②から④と攻めてきても、⑤までの進行で△を取る事ができました。

この狙いを白が防ぐ手が、5図の①です。②と迫ってきて、③で連絡をすることができます。

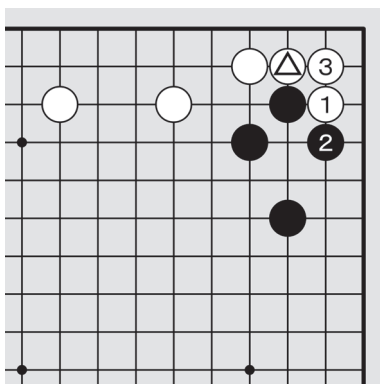
5図



4図で黒の陣地が増えて白の陣地が減った得と、5図で白が弱い石を守って白の陣地を固めた得を足したものが、4図の①と5図の①の価値になります。これがだいたい10目くらいになります。お互いの陣地が約5目ずつ増減するのです。

3図①の次の狙いBが6図の①です。②に③と守り、白の陣地が増え

6図



て黒の陣地が減りました。この①も10目見当の価値があります。

1図△に黒が打つか白が打つかで、4と6図の可能性があるわけです。その可能性を合算して、1図△の場所は約17目の価値となります。

小ヨセ

小ヨセは、文字通り「小さいヨセ」のことです。終盤で盤面がほぼ埋まりつつあり、**だいたい5目以下のヨセ**のことをいいます。

ちなみに大ヨセと小ヨセの間は「ヨセ」といい、境界線は微妙です。

「ヨセ」といい、境界線は微妙です。

小ヨセを見分けるためのコツ

- ・黒か白どちらか一方だけの陣地の増減に関する所
- ・黒と白が混在して陣地ができにくい所（おもに中央）
- ・盤の端や角で、線が1本だけ空いている所
- ・石を強くしたり弱くしたりして、陣地の中の手入れが必要になる所

よく、「もう終わりでダメだけだね」「打つ所がないね」という会話をしている盤面を覗き込むと、まだ小ヨセがたくさんある状態だったりします。

ダメは陣地の増減に関係のない場所ですので、小さくてもヨセ（陣地の増減がある手）があるうちは、ダメを打つ必要はありません。

確かに大きい戦いや大ヨセは終わり、雑魚か小銭ばかりではありませんが、「塵も積もれば山となる」「神は細部に宿る」ともいいます。小さい所を見逃して、大きな損をしていることもあるのです。

小ヨセは互いの陣地の境界線がす

ぐに完成するので結論が出やすく、その場所に打つ価値や一手の働きが明瞭に理解できる場面です。

小さい事ができない人が大きい事を成し遂げるのは難しいことです。

しっかりと小ヨセを学んで理解することと、「大ヨセ」ひいては「中盤の戦い」や「布石」などでも活かされる要素は数多くあります。19路盤での戦いは広すぎて、終盤では力尽きていることも多いのですが、最後の最後まで気を抜かずに小ヨセまでしっかりと戦いましょう。

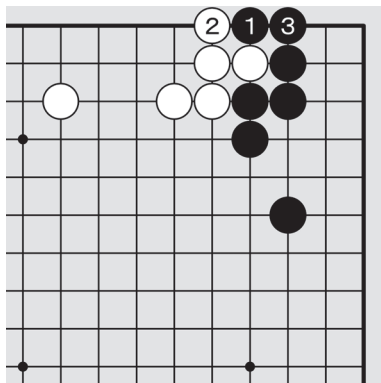
それでは、具体的な小ヨセを解説します。

小ヨセ 一線のハネツギ

小ヨセが多く出てくる場所は、どちらの陣地ができるかわからない盤の中央と、盤の端の一線です。

1図は大ヨセで示した図の続きです。黒の陣地と白の陣地の隙間があった未確定の一線に、**①**とハネて**③**と守って、境界線が定まり一段落

1図



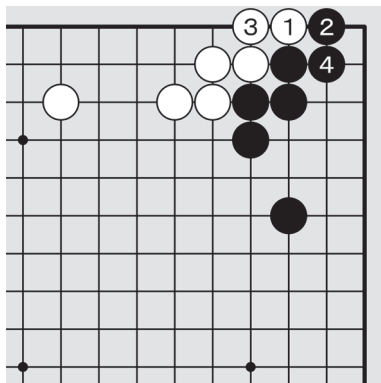
しました。

このやり取りを、**①**のハネと**③**のツギを合わせて「ハネツギ」といいます。

一線や二線で自分の陣地を増やして、相手の陣地を減らす定番の形なので、ぜひおぼえておいてください。

2図の**①**もハネツギですが、今度は**④**の守りが必要で白の先手です。

2図

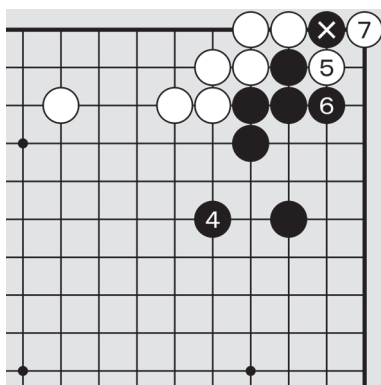


1図と**2図**の出入りが「3目」なので**2図**①は「先手3目」になり、

1図の**①**は**2図**の白からの先手ヨセを防ぐ「逆ヨセ3目」に相当します。

黒が**3図**の**④**など他へ向かうと、**⑤**から**⑦**で**⊗**が取られてしまいます（**⑤**は後手5目強のヨセ）。

3図

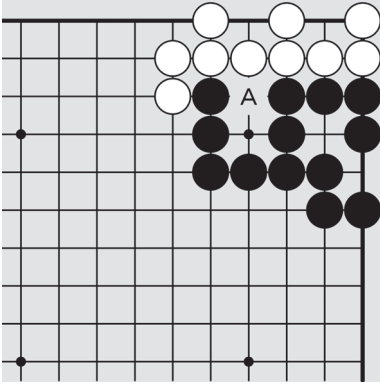


一番小さいヨセいろ

ヨセの基本は布石や中盤と同じで大きい所から打つことですが、68ページで「小さいヨセを後回しにすることで自然と大きい所へ向かう」という考え方もあるとお話ししました。

ここでは、囲碁の最後に打つべき1目以下のヨセを紹介します。

4図

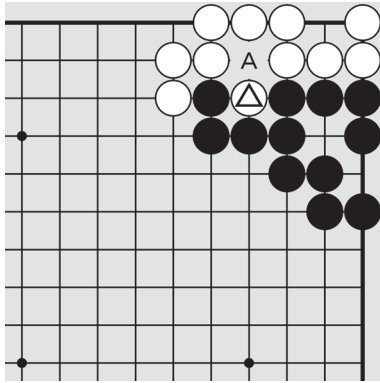


4図のAは黒が打つと1目、白が打つとダメで0目なのでどちらが打っても出入り「後手1目」の場所です。

5図のAはコウの形で、白がAにつなげば0目ですし、黒はAに打つて△を取り、次に△の場所にツイで1目となります。都合3手のやりとりで1目を争うので、**1手につき1**

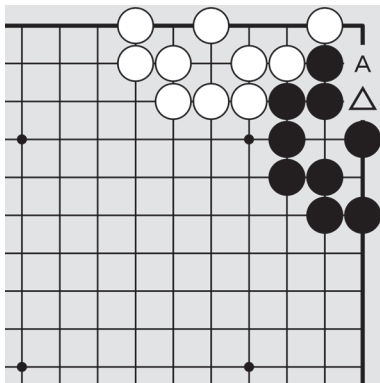
目以下（正確には1手三分の1目）で

5図



わかりやすく「半コウ」といひます。6図は一見Aが△の1目を巡る手なのですが、よくみると白がAに打つても白Aを助けるまでには何手も守りを入れなければなりません。5図・6図のAはとりあえず放置して、**最終盤で打つべきとても小さな手**になるのです。

6図



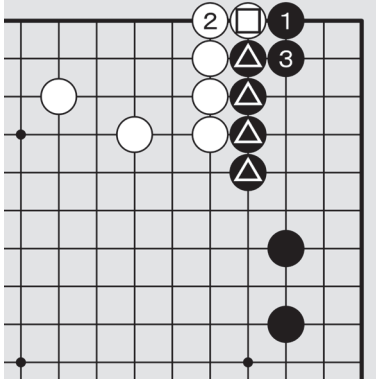
小三セ 「ハネ」への受け方

1図は、○にハネて白の陣地を増やしながら黒の陣地に入ろうとしてきた場面です。このような場合で、どう止めるか簡単な判断基準を説明しましょう。

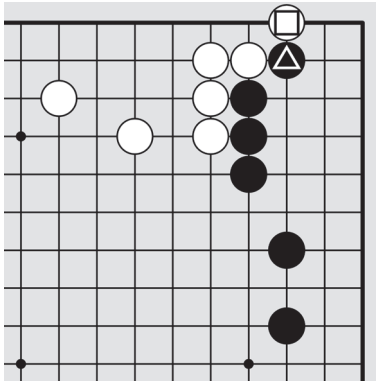
大切なのは、入ってきた○の強さと受ける△の強さです。

1図の○1子は手数が残り2手で

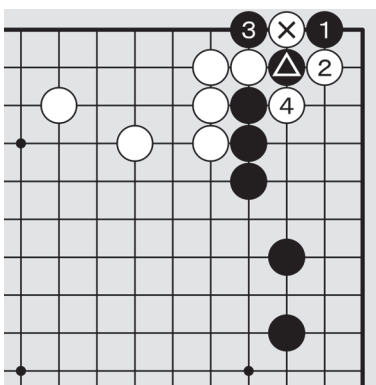
1図



2図



3図



弱く、△はつながって手数が多く強い形です。これなら、①ですぐに止めて大丈夫でしょう。白は②のツギが必要で、黒は③につながって補強することができます。

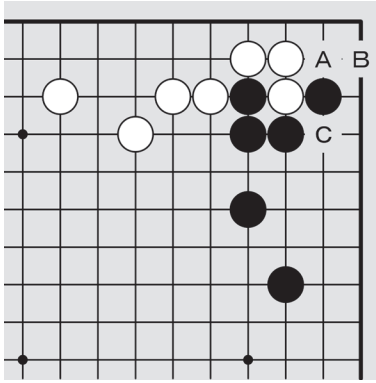
さて、問題は2図のように○も弱くて、△も弱い石の場合です。3図の①に押さえると、②に切られてしまいます。③で△を取れても、④で△・①・③が危険になってしまうの

でした。黒は②の場所へ打って、ノビるのが良い受けです。

自分が強ければすぐ止めて、相手が強い場合や自分が弱い場合は控えて受けましょう。

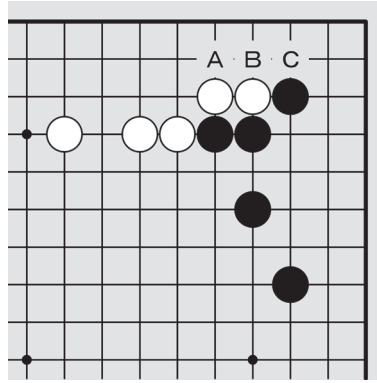
黒番です。A・B・Cから一番大きくて良いヨセを選んでください

第 21 問



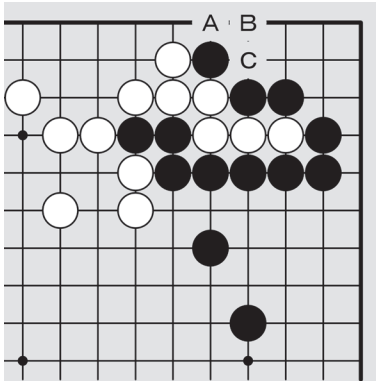
()

第 19 問



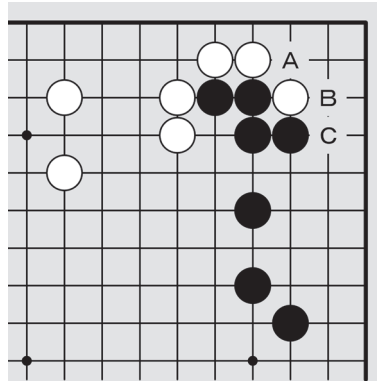
()

第 22 問



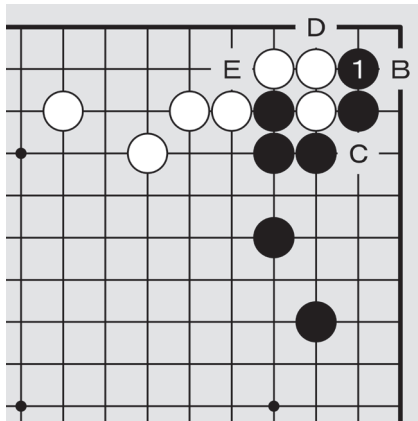
()

第 20 問



()

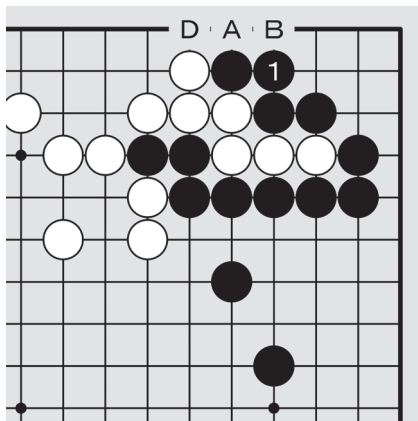
第 21 問



(A)

Aの①は二線ですが15目程度のヨセで正解。黒が次にDへ打てば、白はEの手が省けず黒の権利になります。Bは次の手が見えず半端で、Cはすぐ守る必要のないナナメでした。

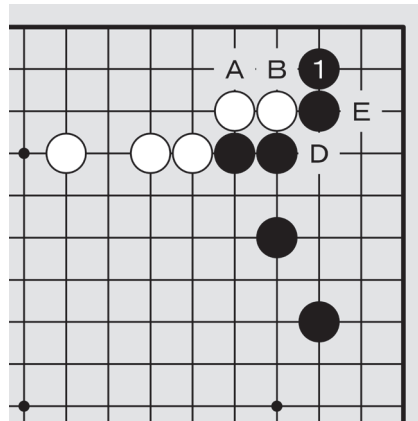
第 22 問



(C)

Cの①が10目以上の価値あるツギで正解。次に黒がDへハネると、白は受けるのが難しいでしょう。Aの手は、白にDへ打たれると結局①に守らねばならず、Bの手は黒の連絡に隙が残ってしまいます。

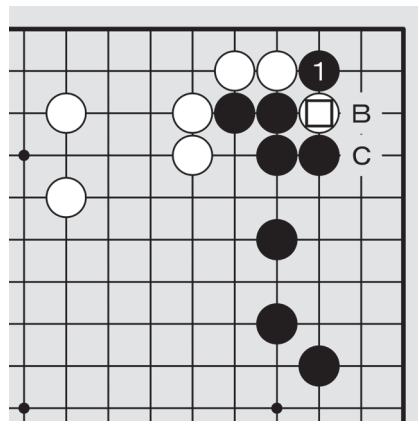
第 19 問



(C)

Cの①が下がりて正解。次のAの狙いがあり、20目以上の価値です。最初からAは進みすぎで、白にBで切り離されてしまうのです。Bは白にAで、次に白に①へ打たれると、黒はDやEに陣地を減らされます。

第 20 問

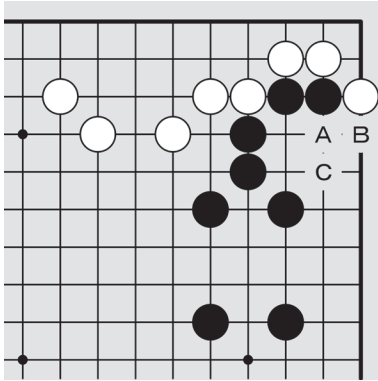


(A)

Aの①が㊦の切りで、20目以上の手となり正解です。次に白がBと動き出しても取ることができます。Bの手は白に①へつながられてしまい、Cの手は黒の陣地が後退してしまいます。

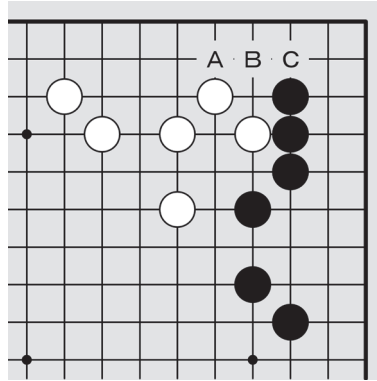
黒番です。A・B・Cから一番大きくて良いヨセを選んでください

第25問



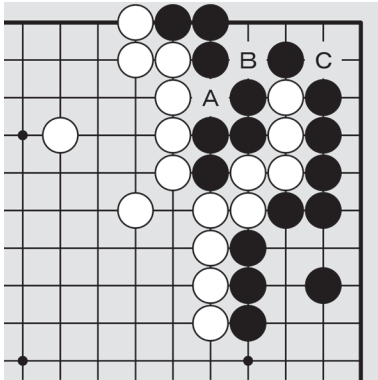
()

第23問



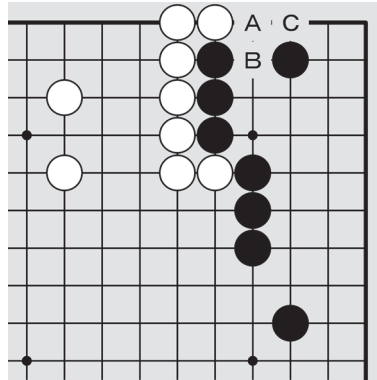
()

第26問



()

第24問



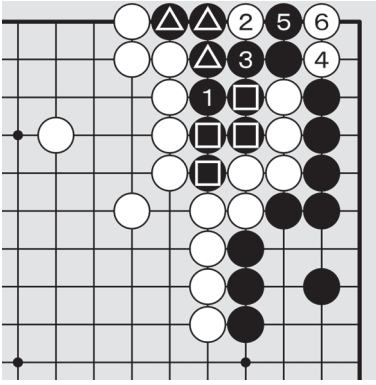
()

解説

1図〜3図は、第26問の失敗図です。1図の①で、隅をすべて黒の陣地にしようとする手は欲張りです。

手数2手の△3子と同じく手数2手の●4子が、①で連絡したことで黒8子につながりましたが、手数は2手しかありません。最終的に、⑥で黒は11子も取られてしまいました。

1図

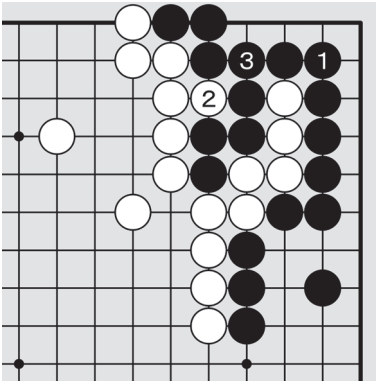


…→ ●×11

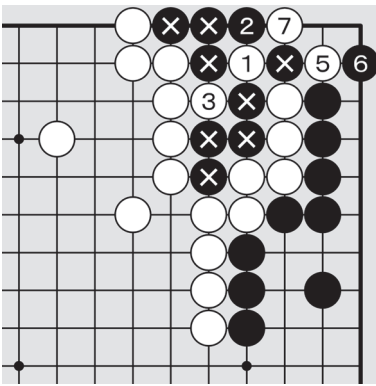
2図の①へとつながる手は安全な手ですが、②に対して③で守る必要があります。

正解図とくらべると、守りが必要ないナナメの傷に手を入れた①が、1目黒地を減らす損な手になってしまいます。3図は問題図の状態で、手を抜いた場合の進行です。黒が手を抜くと、

2図



3図



④は①へ打つ

…→ ●×10

①が黒の不備とダメヅマリを突く素晴らしい捨て石です。

②の手は仕方ないのですが、③で黒4子をアタリにし、①の跡地へ④とつないだ時に⑤が切ると、⑦で10子も取られてしまいました。

無勝負

囲碁のゲームとしての素晴らしさは数多くあるのですが、そのなかでもルールの完成度の高さがうかがえるのは「必ず勝負がつくこと」でしょう。

よく物事の決着をつけることを「白黒をつける」といいますが、これは囲碁が白黒の石で、必ず勝負がつくためにいわれているわけです。

そんな囲碁ですが、稀に白黒つかないことがあります。『囲碁初心者①』のコラムでも少し触れましたが、これを「無勝負」といいます。文字通り、勝負がなかったことになるわけです。

もっとも多いのは、「三コウ」「四コウ」といった「複数の譲れないコウが盤上にできた」場合です。

コウを取られた場所は一旦他の場所に取り返せば取り返すことができるため、コウを順番に取り返していくと、無限にコウを取り合うことができってしまうの

です。

これは、対局者がコウ争いを止める意志がなく、「無勝負に合意した時点で無勝負が成立」します。

だいた出現頻度は落ちますが、「長生^{ちやうせい}」という形もあります。これは「死活・ナカテ」や「コウ」が絡んで、同じ局面を繰り返さざるを得ない形です。

由来は「どんなに長生きしても終わりがないから」とも、「永遠に繰り返すことから長寿につながる縁起がよいもの」ともいわれています。

無勝負になった場合は、トーナメント戦なら「打ち直し」で決着をつけます。リーグ戦や仲間内でしたら仲良く「引き分け」や、「半星・0.5勝」にするとよいでしょう。無勝負自体が、本当に珍しいことなのですから。

囲碁初心者② 〈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。