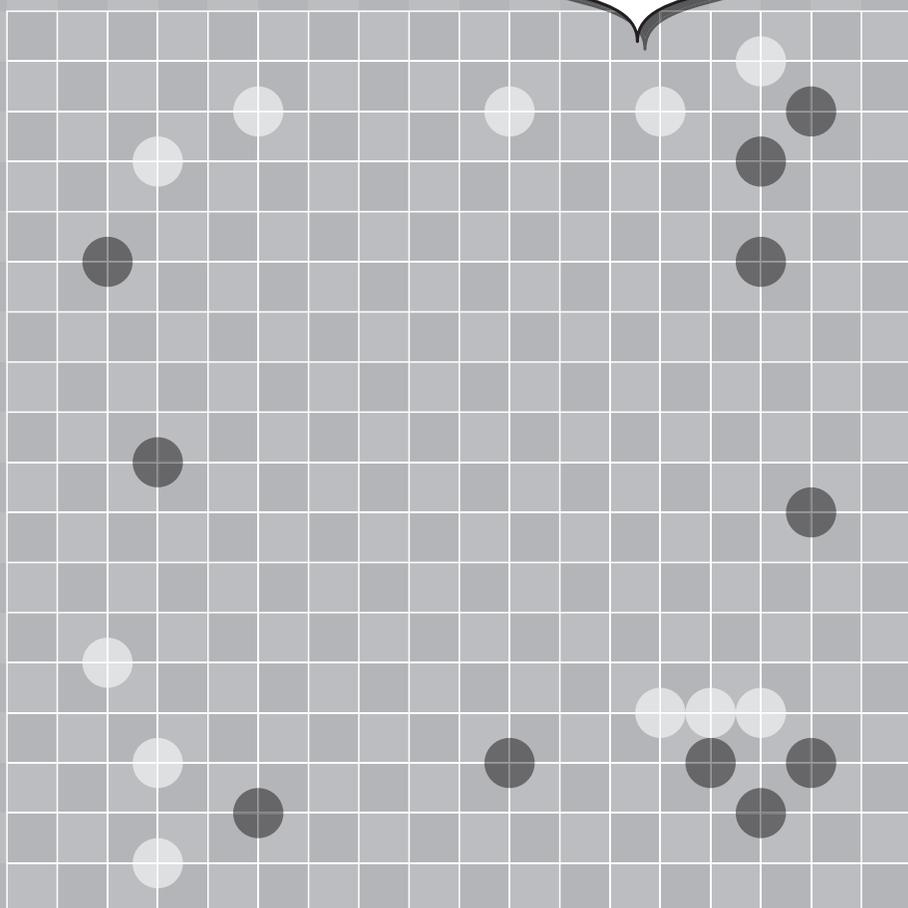


# 囲碁初心者

19路盤



2

第4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4章

# 整地と勝敗

陣地や石の生き死にが確定したら、  
いよいよ終局です。本章では、終局の流れ、  
整地の方法、勝敗などを学びます

# 終局

盤面がお互いの石と陣地だけになって、誰のものかわからない空間がなくなったら終局間近です。

最終段階では次のことを意識して、終局を迎えましょう。

## 終局の基準

- ① 石の取り合いで変動が起こる場所がない
- ② お互いの陣地の壁に隙間がなく、陣地が確定した
- ③ ダメなど、どちらの陣地になるかわからない場所がなくなった
- ④ 陣地の中の手入れがされている（相手が入ってきて取ることも取ることができない）

19路盤は広いので限なくチェックするのは大変ですが、慌てずに**お互いの陣地の壁の境界線を見回**ってください。

すべての要素が問題ないと思った手番の人が、パスを宣言します。「盤面に自分が打ちたい場所がない」「これ以上、石を打つと損をする」などと思った時が、パスをする判断基準になります。

「パス」や「パスします」などと発声するなどして、相手にパスをする意志を伝えてください。

また、パスは自分の番がくるたびに何度でも使えますので、相手の打った手に応じて「盤上に石を打つ」

か「パス」を選択してください。

**両者が連続してパスをすると、終局の合図**になります。念のため二人で盤上に問題点がないか最後のチェックを行つたうえで、「整地（得点計算）」へと進みます。

整地の作業になったあとで使用する石は、盤上に打たれた黒白の石と、お互いが取ったアゲハマだけになります。いったん「終局」したら盤上に新たな石を打つことはできません。

終局の合意は非常に曖昧で難しい場面ですが、コミュニケーションを上手に取りながら紳士的に行いましょう。

# 整地

二人が終局に合意したあとは、対局中に獲得した得点（目数）を計算する作業になります。

19路盤になると数える得点が多くなるので、**数える手間を省く便利な**

**計算方法「整地」**を使います。

心構えとして大切なことは、整地は早い者勝ちではないので「ていねいで正確に計算する」ことです。早く結果が知りたくて急ぐ気持ちもわかりますが、二人が慌てて整地をすると互いの手が盤上で交差してぶつかったり、整地のミスで結果を間違えたりする可能性もあります。

お互いの確認作業の意味も込めて、相手の整地を見守ってから自分の整地にとりかかるといいの気持ち

で行うとちょうどよいでしょう。

また、「整地のできる人」は「整地の遅い人」を見ているともどかしくなつて、ついつい手を出したくなるかもしれない。しかし、本人が困っている時だけアドバイスをするにとどめて、できるだけ本人が行うことが大切です。

整地をきちんに行える人は間違いない強い人です。なぜなら、整地では陣地の大きさや形に対する感性が試されるからです。

強い人（特にプロ）が整地を早く正確にできるのは、元々あった陣地の数量や形状を把握していることで、どの大きさや形にすれば無駄なく最短でわかりやすい整地になるのか

が、体に染みついていいるからなので。

まずは、ていねいで正確に計算することを心掛けて、次に「どうすれば早くわかりやすい形に整地ができるのか」を目標にしていってください。

勝ち負けにこだわることや面倒くさがることなく、パズルに取り組むような気分で整地を楽しんでください。

具体的な整地の流れを確認します。

### 整地の流れ

- ① 盤上に残された助からない石を取り除く
- ② 対局中に取ったアゲハマと①を合わせて相手の陣地に埋める
- ③ 盤上の石を移動して、残った陣地を数えやすい形に整える
- ④ 双方の陣地を数えて勝敗と勝敗差を確認する

それでは、①〜③のコツをお話しましょう。

① 盤上に残された助からない石を取り除く

- ・「死んだ石」を間違いのないよう  
に確認しながら確実に取り除く
- ・大きい石を取り除く時はいっぺん

に取りきろうとしない（多い時は小分けにしてアゲハマのフタに入れる）

- ・盤上に残った石を崩さない。ずれないように注意する

② 対局中に取ったアゲハマと①を合わせて相手の陣地に埋める

対局中に取ったアゲハマは、取った側の人相手が相手の陣地へと埋めます。つまり、黒が取ったアゲハマ（白石）は黒の人が白の陣地へ埋めて、白が取ったアゲハマ（黒石）は白の人が黒の陣地へ埋めます。黒石は黒の陣地へ帰り、白石は白の陣地へ帰るとおぼえましょう。

②の流れで③以降は自分の陣地を数えるのではなく、「相手の陣地を

数える」ことになります。これも囲碁の特徴ですが、自分の陣地を相手に数えてもらうというわけです。

- ・半端な形の小さい陣地から埋める
- ・盤の端は残して埋める（盤の端は直線なので残しておく、計算が楽になります）
- ・取った石を相手の陣地に埋めきれなかった場合には、「自分の得点」として別に保管しておく

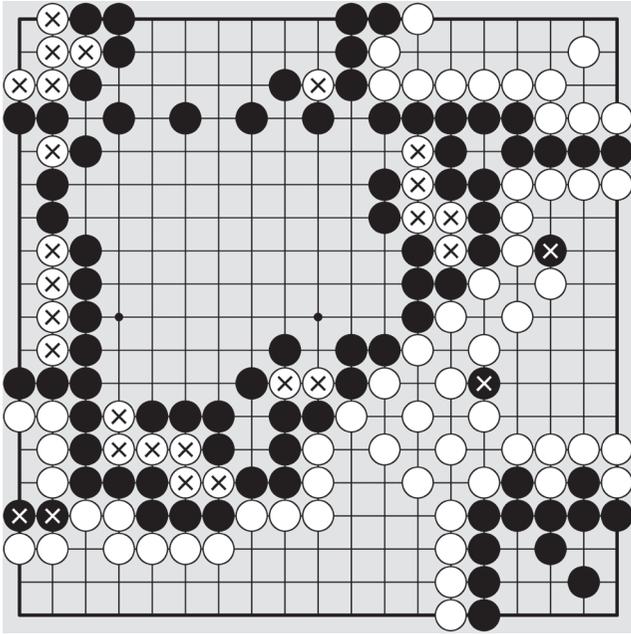
③ 盤上の石を移動して、残った陣地を数えやすい形に整える

- ・陣地の中の凸凹をなくして、長方形や正方形になるようにする（出っばっている石を凹んでいる所に移動する）

- ・それぞれの陣地が10目単位になるようにする
- ・一桁の端数は1カ所にする

図で具体的にみていきましょう。  
パスが連続して、1図の状態で陣

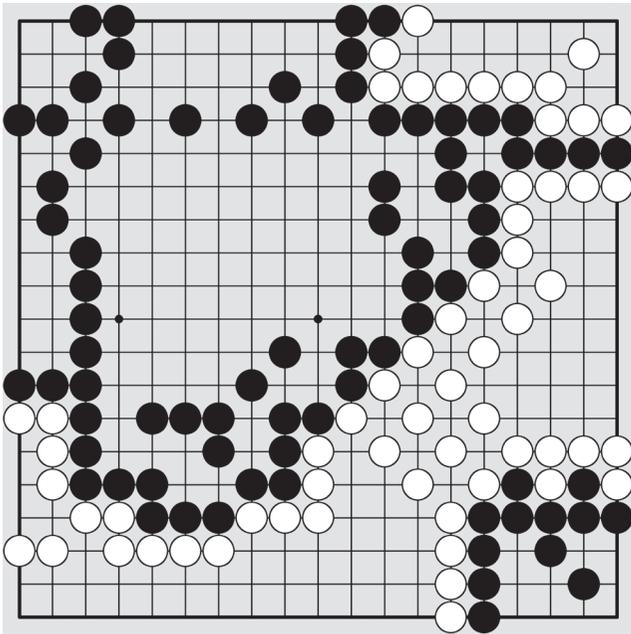
# 1 図



白黒ともにアゲハマなし



# 2 図



地が確定しました。⊗と⊗が死に石であることを確認して、双方が終局に合意すると、ここから整地が始まります。

まずは、お互いの陣地の中にある

**⊗の死に石を取り上げて、2 図の状態にします。**

取り上げた死に石はアゲハマと合

わせて、相手の陣地を埋める材料にします。よく、盤上に死に石を残したままアゲハマを埋め始めたり、盤上の死に石を取り上げたそばから相手の陣地に埋めたりする人を見かけますが、これは整地に習熟してからのほうがよいでしょう。まずは、盤上の死に石が完全でない状態にする

と間違いが少なくなるはずですが。

**2 図**になったら、アゲハマを相手の陣地に埋めます。

お互いのアゲハマを相手の陣地に埋める際は、できるだけ相手の陣地の半端な所や凹んだ所に埋めるのが数えやすくするコツです。

**3 図**の⊗のような所に埋めると、あとが数

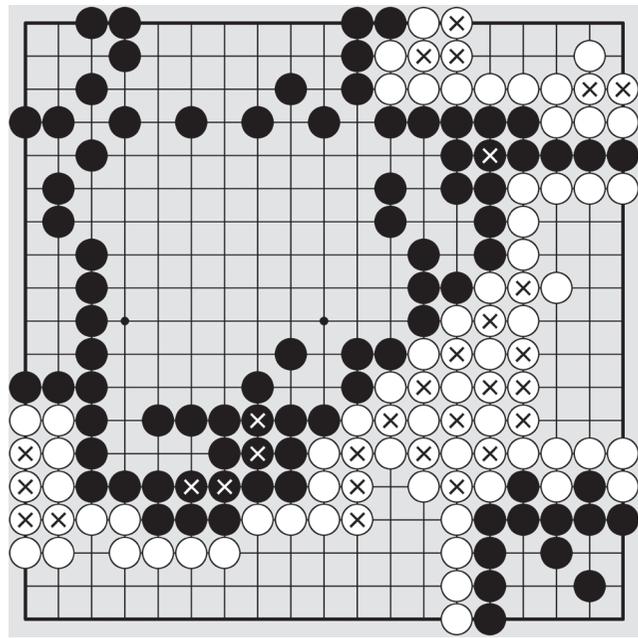
えやすくなります。

このままでは数えるのが大変なので、さらに整地をします。

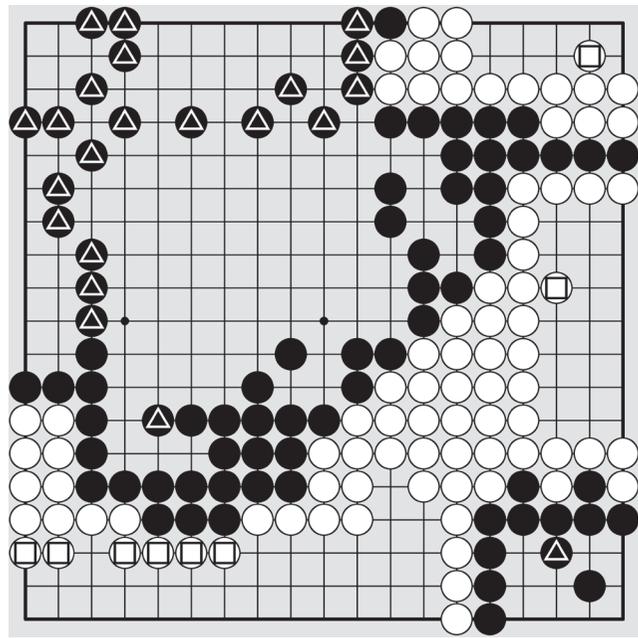
整地は盤上の陣地の模様替えで、凸凹した陣地をキレイにならす作業です。

**お互いの陣地の壁を壊してはいけ**

3 図



4 図



**ませんが、それぞれの陣地の中であ**

**れば石の移動はかまいません。**

4 図の黒の陣地にある△や白の陣地にある□を、陣地のへコミを埋めるためや大きい仕切りを作るために使います。

盤の端は元々が直線で数えやすい

ので、残しておきましょう。

その過程で残った陣地を数えやす

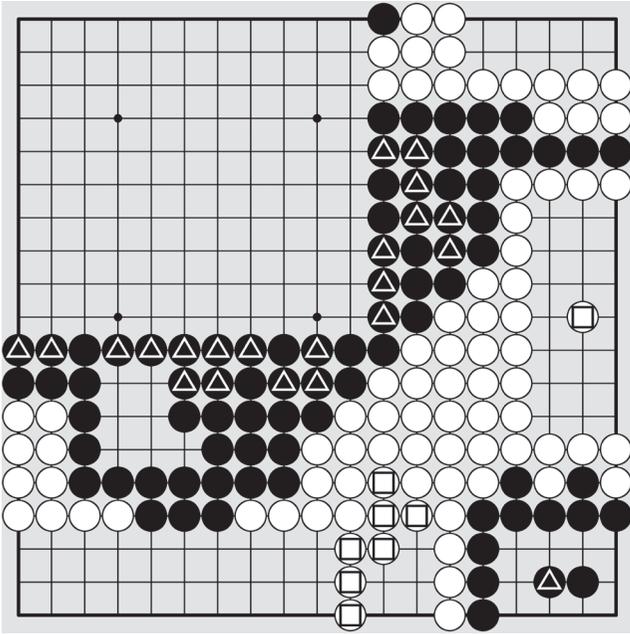
い「10の単位の数」に整えていくと、

さらに集計がしやすくなります。

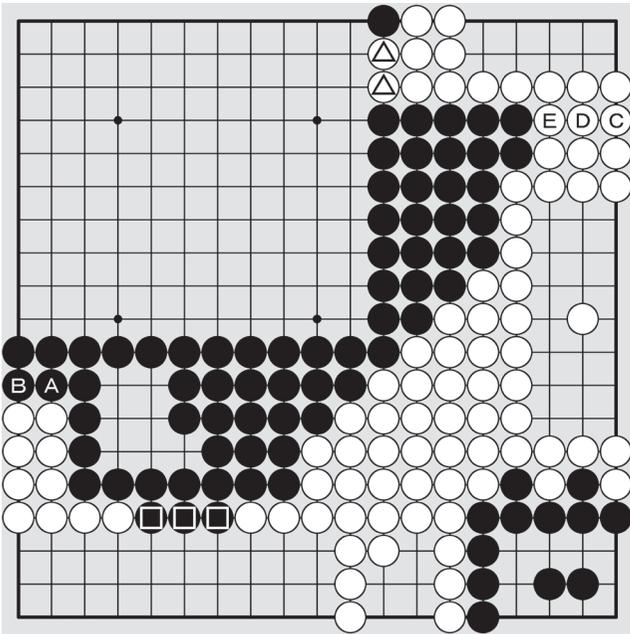
5 図左上の巨大な黒の陣地は、縦10 × 横11で110目。右下は縦3

× 横4 - 2で10目。左辺の端数は

5 図



6 図



7目で計127目です。  
 白の陣地は、左下が縦3×横10  
 で30目。右辺は縦7×横3-1で  
 20目。右上は縦2×横5で10目。  
 下辺の端数が5目で65目になります。  
 結果は黒127目と、白65目で  
 黒の62目勝ちとわかりました。

適切な場所に陣地の中の石を移動  
 することで、計算が早くなります。  
 まずは、整地を「図形」と「数」  
 を駆使する簡単な「パズル」だと思っ  
 て取り組んでみましょう。  
 また、6 図(▲)や(◼)のような壁の中  
 にある違う色の石も、わかりやすい

ように入れ替えることができます。  
 (◼)の3子を白のCとEと、(▲)は黒  
 のA・Bと取り替えると、より黒と  
 白の壁がわかりやすくなるでしょ  
 う。コツは、陣地と関係のない石を  
 取り替えることです。

## 整地のポイント

整地の流れがわかったところで、どこに触れてよくて、どこに触れていけないのかを確認しておきましょう。

### 整地で行ってよいこと

- ・黒と白それぞれの陣地内での石の移動
- ・別の場所にある同色の陣地同士での石の移動
- ・陣地の壁の石がまだらになる（どちらの陣地かわかれば、ある程度は問題ありません）
- ・陣地の中や壁にある別色の石を、陣地と関係のない場所にある同色の石と交換する（例：黒の陣地の壁にある白石を、陣地と関係のない黒石と交換して黒の壁に戻す）

逆に整地でいじってはいけない箇所

所は次のとおりです。

### 整地で行ってはいけないこと

- ・お互いの陣地の壁を壊し、どちらの陣地かわからなくする
- ・陣地の壁を移動させて、陣地の大きさが増減する
- ・自分の陣地の中の石を、相手の陣地に移す
- ・相手の陣地の中の石を、自分の陣地に移す
- ・取ったアゲハマを自分の陣地に埋める

整地の苦手な人を見てみると、「陣地の中の石をどこまで外してよいのか」ということで悩まれています。

基本的には相手の陣地との壁さえ壊さなければ、どこまででも石を外してかまいません。壁が一本だけでも、黒と白の陣地の仕切りが残っていれば問題ないのです。

注意点は、そのようにして外した

石は外した側の陣地へ戻すということです。相手の陣地に戻すと陣地が変動してしまいますね。

整地も慣れるのが一番なので、数えている途中で完全に勝敗がわかったとしても、きつちりお互いの陣地を数える習慣をつけましょう。

逆に、慣れすぎると88ページの①②③を同時に行う人がいるのですが、それぞれの行為はしっかり分けたほうが間違いも少なく手間も減ります。よく整地が完成した所でアゲハマが残っている姿を見かけます。改めて整地するのでは二度手間です。

## 勝敗

双方の陣地の目数を数えて比較して、目数の多いほうが勝ちになります。1目勝ちでも勝ち、勝ち、100目負けでも負けは負けです。まれに同点⇨持碁じごになることもあります。ジゴの扱いはその場でのルール次第です。

・同点なので引き分け

・ジゴは白勝ち

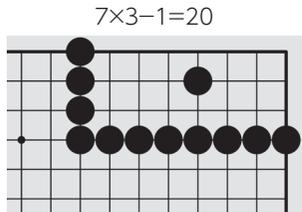
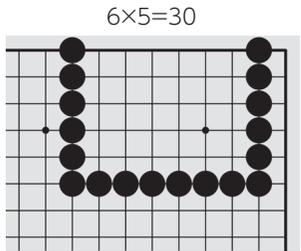
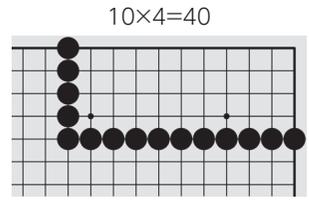
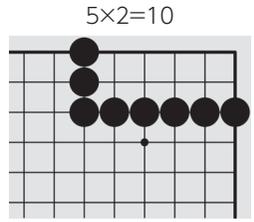
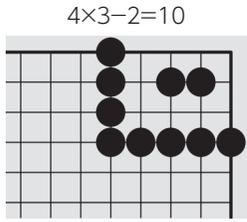
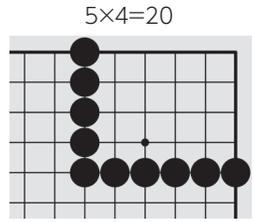
・ジゴは黒勝ち

基本的にはこの3通りがありますが、大会などの勝敗をつけなければならない場面を除けば、めったにない吉事と考えて引き分けがよいでしょう。

しっかり決着をつけて挨拶を交わしたら、一礼して用具をきれいに片付けて、一局の碁を終えましょう。

## 上手な整地の形

目数を数えやすくする代表的な整地の形をいくつか紹介しましょう。



盤の端から辺の星・天元までがちょうど10になります。

# 投了（中押し）

囲碁の決着のつけ方には、大きくわけて二通りあります。

## 決着のつけ方

- ① 二人が続けてパスをするまで打って、お互いの陣地を計算する「整地」
- ② 一方が対局中に負けを認める「投了」

整地は先程説明をしましたので、ここでは投了について説明をします。

「投了」とは、一方が対局の途中で負けを認めることです。投了で決着がついた碁の結果を、「中押し」といいます。

白が投了して黒が勝った場合は、「黒中押し勝ち」となり、黒が投了して白が勝った場合は「白中押し勝ち」となります。

投了をする判断理由は、「整地するまでもなく勝敗がはっきりした」「これ以上戦っても逆転する可能性がない」「あまりにも内容に差が開いて、挽回しようがない」「大失敗をして意気消沈し戦う気力を失った」などがあるでしょう。

投了をする際にも、もちろん作法があります。

## 投了の作法

- ① 「負けました」と相手に投了の意志を伝える
- ② 取ったアゲハマを1・2個盤の空いている所に置く。アゲハマがない場合は自分の石を2子置く
- ③ 頭を深く下げる（一礼）

②は普通の試合では反則行為なので、投了の意思表示になるのです。ていねいに行うならば、①+②や①+③、②+③、①+②+③とすれば完璧でしょう。

**自分に勝ち目がないと思った対局を、いつまでも打ち続けるのは褒められた行為ではありません。**

ましてや、相手の間違いを期待して粘るのはマナー的にもよくないことです。

勝者の側からしても、気持ちよく投了してくれた相手とは「気持ちよい戦いだった。また打ちたい」と思うものです。潔く負けを認めて、勝者に自分の敗因を謙虚に問う姿勢が上達の秘訣であり、囲碁の友を増やすことへとつながるのです。

ちなみに、自分が勝ちを確信したからといって、「勝ちました」と宣言して終局させることはできません。

どんなに優勢だったとしても、対戦が終わるまでは何が起こるかわかりません。勝ちが確認されるまでは油断をせず、謙虚に盤面と対峙しましょう。

少し難しい話になりますが、よくプロの解説者が「投げ場を求めましたね」「投げ場を作りに行った手で」などと解説することがあります。

「投げ場」とは「逆転する場所がなくなり勝敗が決まったキリのよい場面」を指します。誰からみてもわかりやすい投了のタイミングということですが。

「投げ場を求める」のは「勝ち目はなくなったが、だから打つのも忍びないので、スッキリ終わらせた」「勝ち目は無いが気持ちの整理がまだつかない」と、あえて投げ場を作ることです。これは決して相手の間違いを期待しているわけではなく、格好よくいえば武士道の精神で「恥をかかない死に場所を求める行為」に他なりません。

まれに「投げ場を求めた手」に相手が対処を間違えて波乱が起こることもありますが、これは「勝つて兜の緒を締めよ」がでなかつた側の不注意になります。勝つ側も最後まで相手の投げ場に付き合うことが大切です。

なお、整地の途中で投了するのもマナー違反です。整地をし終えて大差だったとしたら、一言「大差の碁を整地までお付き合いいただきありがとうございます。プロでも大差の整地はあります。」

投了も整地も勝敗を決める大切な行為です。しっかりルールとマナーに則って行いましょう。

# 囲碁の魅力

囲碁は「神様が作った最高のゲーム」という棋士がいるくらい、素晴らしいゲームです。その素晴らしいさについて私見を述べさせていただきます。

## ・道具がシンプル

使用する道具がシンプルで少ないため、どこでも簡単に遊ぶことができます。逆に、道具にこだわれば素晴らしい盤石が数多くあるのも魅力です。

## ・ルールが少ない

老若男女、誰でもすぐに楽しむことができます。

## ・ハンディのきめ細やかさ

囲碁は強い人と弱い人がはっきりしていて運が介在しにくいいため、弱い人が強い人に勝つことが難しいゲームです。それが、ハンディの「置き石」と「コミ」を使用することにより、強弱のバランスをとることが可能なのです。ハンディは133ページで後述します。

## ・奥深さ

ルールが少ないのにこれだけ変化に富み、結論の出ないゲームは他に見当たりません。日本棋院の最上の対局室には、川端康成氏による「深奥幽玄<sup>しんちゆうげん</sup>」の掛け軸があります。囲碁は、奥深くて計り知れない趣や哲理を表しているのです。

## ・二人で戦うゲーム

囲碁のゲーム上の分類は、「二人零和有限確定完全情報ゲーム（二人で戦って勝ちと負けが等しく、限りがあり、情報が確定していて全て公開されているゲーム）」というものになります。人が楽しんででももちろん素晴らしいのですが、近い将来にコンピューター棋士が現れる時代がくるかもしれません。

---

# 囲碁初心者②〈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。