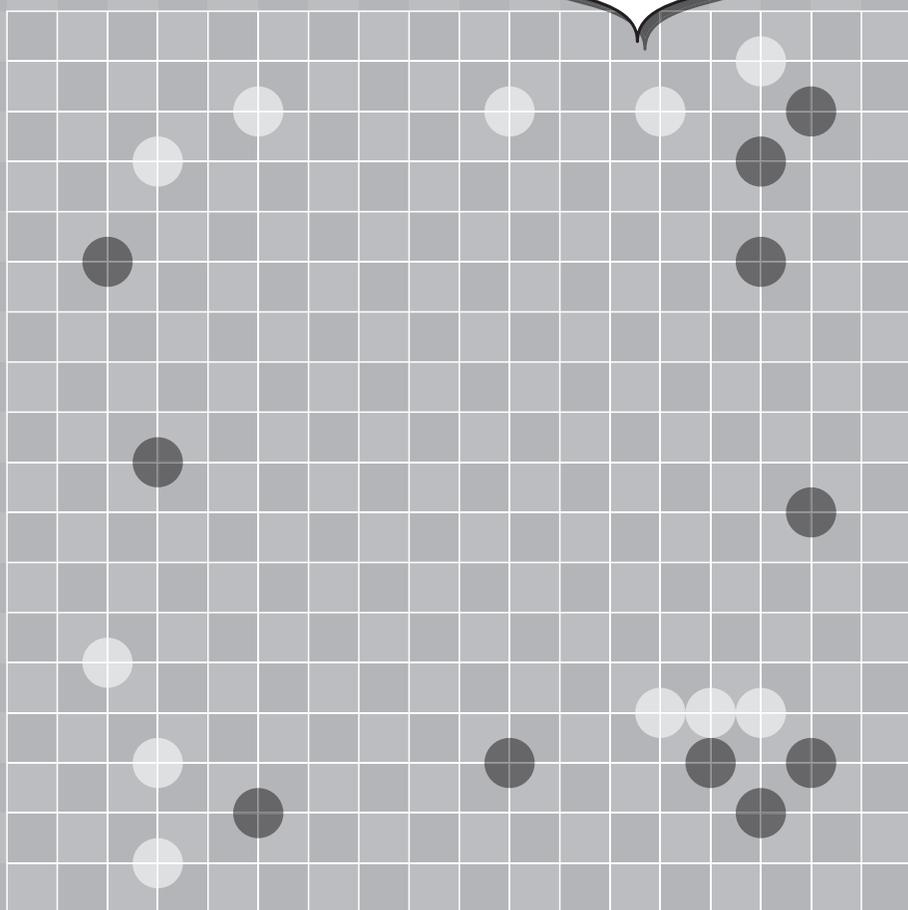


# 囲碁初心者

19路盤



2

第5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ィ――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

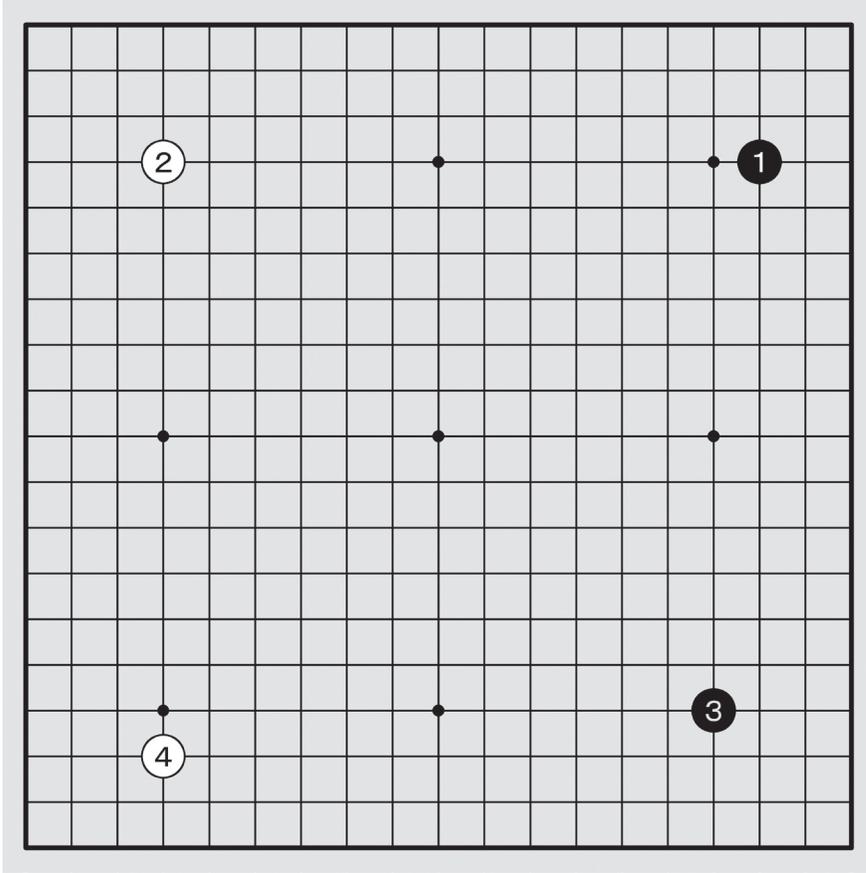
# 第5章

## 模範碁

それでは、ここまでの復習として  
模範碁をご覧ください。  
最後の整地までイメージをつかんでください

# 模範碁

## 1 譜



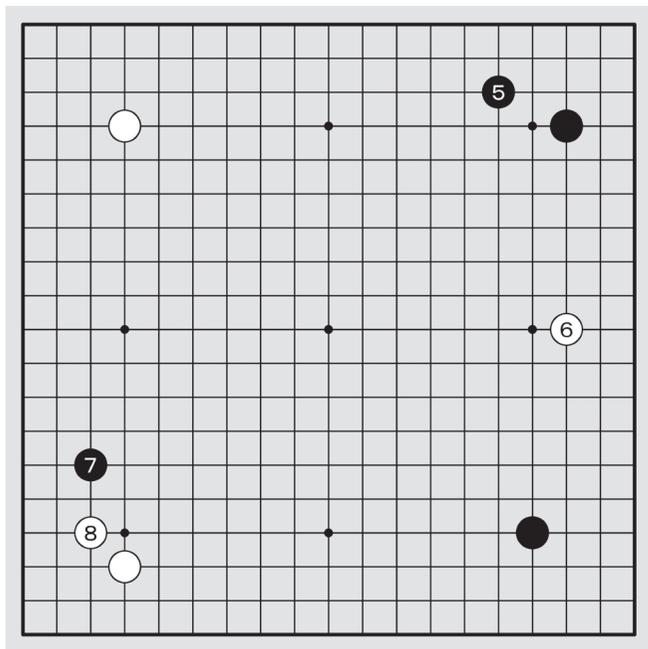
今まで学んだことを復習するための模範碁をご覧いただきます。

ご注意ください。あくまでも模範碁であり、「これが囲碁の正解」というわけではありません。このような雰囲気で行って、解説にあるようなことを意識すると、自力で打ち進めることができるようになるという内容です。

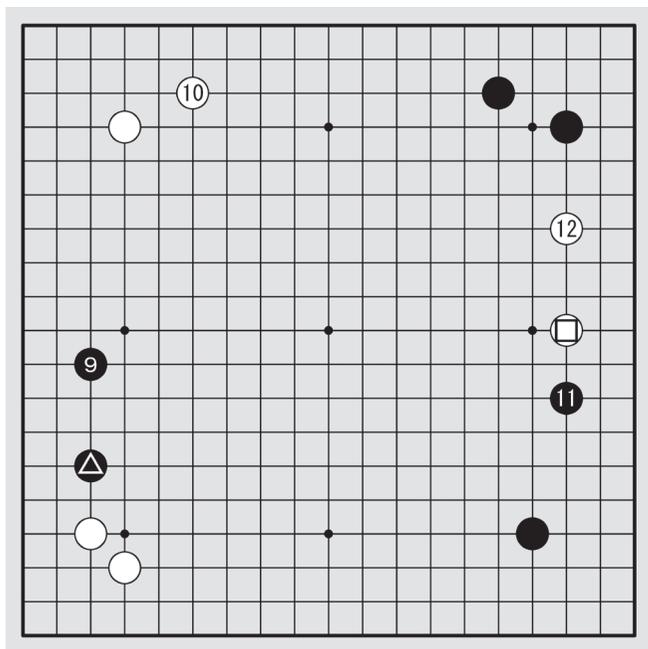
このように、一局を紙面で見られるようにしたものを「棋譜」といい、黒と白の石の上に書いてある数字の順番に打っていったことを表します。

まず「一に空き隅」通り、①②③④までで四隅を占めました。

## 2 譜



## 3 譜



2 譜の⑤が、右上隅の小目から隅の陣地をしつかりと守るコゲイマジマリです。こうなると右辺の黒模様が大きくなりそうなので、⑥のワリウチで黒模様を減らしに向かいました。

黒は、⑦でカカリながら広く空いた左辺に向かい、⑧は隅をしつかりと守るコスミです。

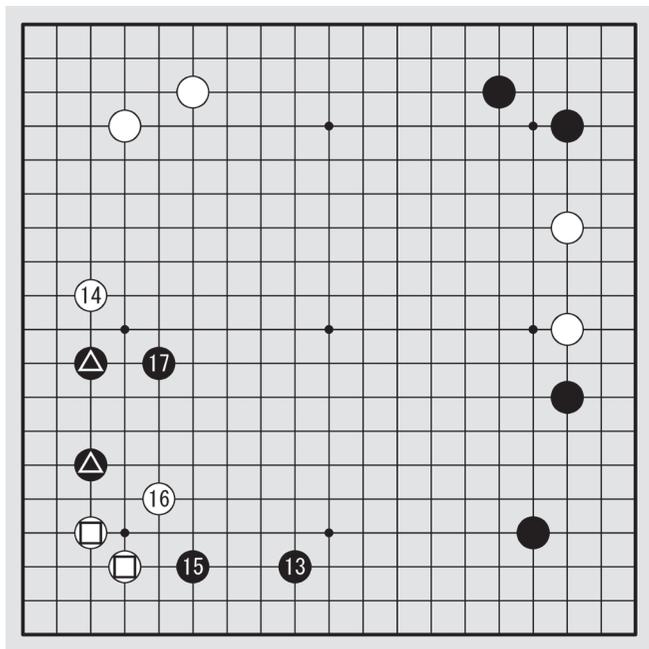
すると3 譜の△は、隅に陣地を確保して強くなった白2子に対して1子だけの弱い石になります。強い白から離れながら、広い左辺への二間ビラキで根拠を確保する⑨の手が大切な守りでした。これで△と⑨は丈夫になりました。

白はまだ石が少ない上辺に向かっ

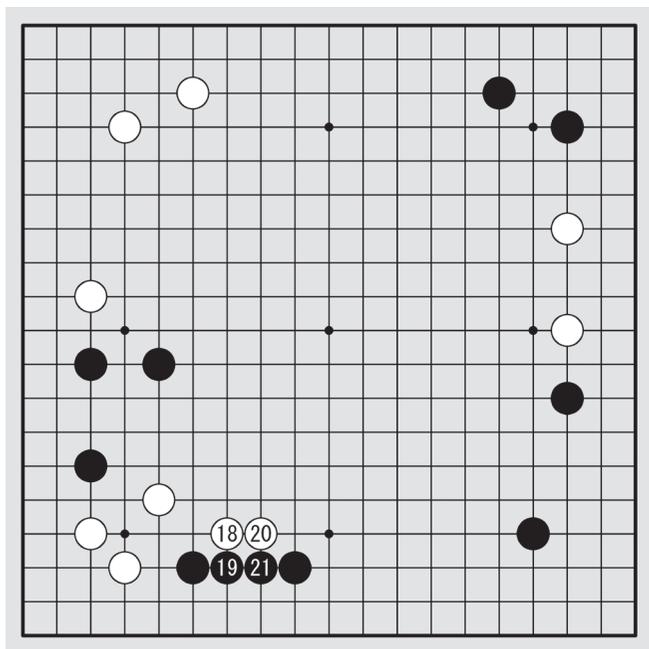
て、⑩と星からコゲイマジマリをしました。黒は右下の1子だけの星から、⑪と三間にヒラキながら○を狙っています。それを察知した白は、⑫の二間ビラキで安定を図りました。

隅から三線・四線の辺へお互いが展開していくことで、盤上に広い場所と狭い場所が生まれていきます。

## 4 譜



## 5 譜

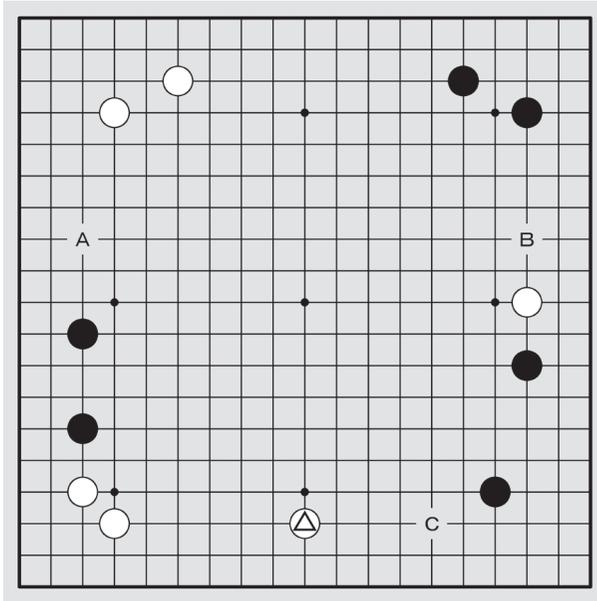


4 譜の⑬は広い下辺を黒模様にし  
 ようというヒラキです。⑭は左辺に  
 ヒラキながら左上の構えを活かして、  
 ▲2子も攻めようという好点。二間  
 ヒラキだけでは完全に二眼があるわ  
 けではないので、周りに敵の石が増  
 えてきたら気をつけねばなりません。

黒は⑮で㊦2子に迫りながら、▲  
 の応援にしようとしています。  
 今までは三線や四線の構えを意識  
 する布石でしたが、このように弱い  
 石が双方にできてくると戦いが始ま  
 り、中央へ向かつての競り合いです。  
 白は⑯のケイマで進出し、黒は⑰

の間で中央へ向かいます。  
 白が5 譜の⑳で下辺の黒に接触し  
 ながら進出してきたので、㊱・㊲で  
 連絡して強くしました。  
 下辺の黒4子に接触した白は2子  
 しかないので、ここは離れたほうが  
 よさそうです。

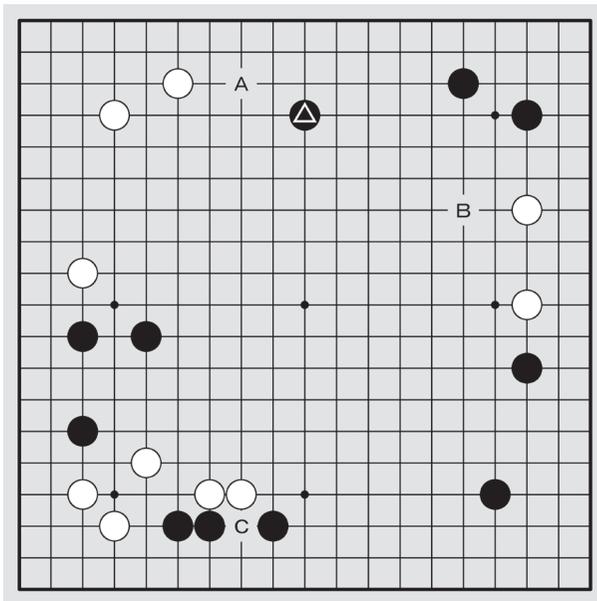
第 27 問



( )

黒番です。白が△に打ちました。A・B・Cから一番良い手を選んでください

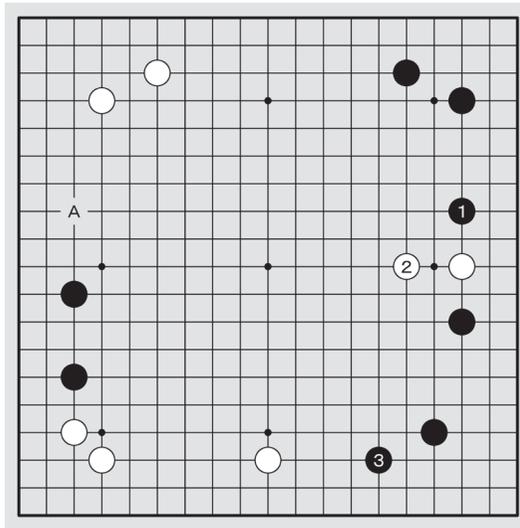
第 28 問



( )

白番です。黒が△に打ちました。A・B・Cから一番良い手を選んでください

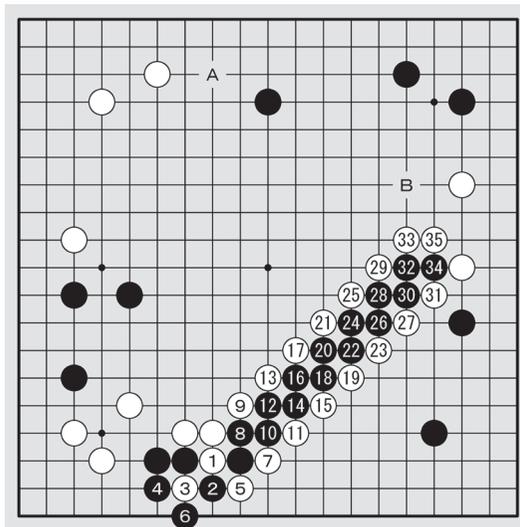
## 第27問



( B )

Bの①の三間ビラキが右上の黒模様を広げつつ、白へのハサミとなる一石二鳥の好点です。白は根拠を持たないため、②と中央へ逃げるだけです。黒は③などへ展開して、好調な布石です。

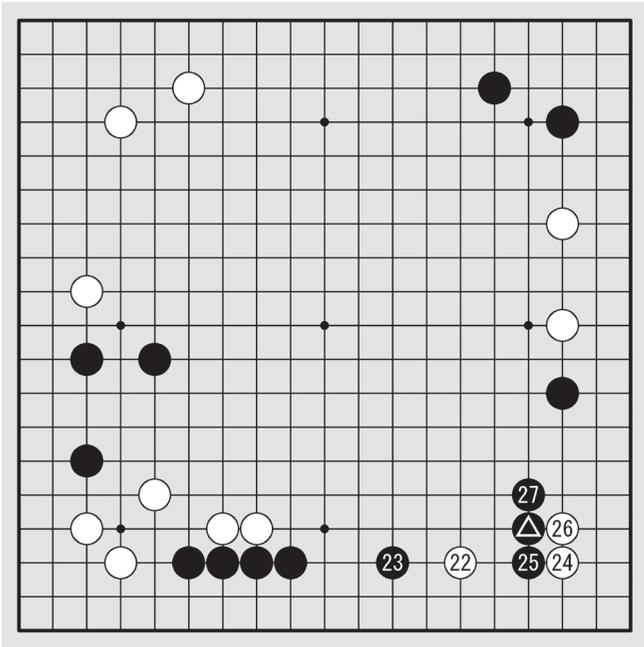
## 第28問



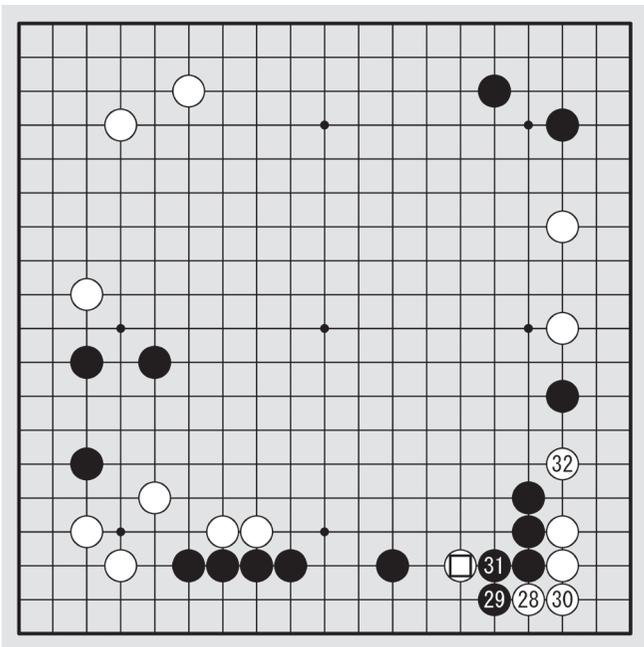
( C )

Cの①が黒の連絡不備を突く一手。黒は④で③を取ってきますが、さらに⑤の切りで黒の傷を追及して、⑦からのシチョウで黒を取りました。①は狭く小さい場所、Bは守るだけの手でチャンス逃します。

## 6 譜



## 7 譜

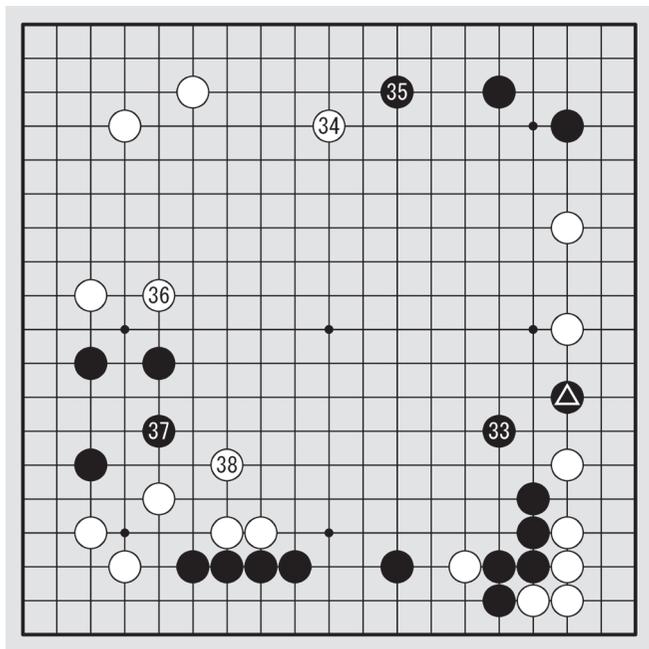


下辺の黒が大きくなりそうなので、白は**6 譜**の**22**に力かりました。黒は下辺の黒からの二間ビラキを兼ねながら、白への一間バサミとなる**23**で攻めかかります。白は黒の多い所なので、早く根拠を持つべく**24**と三々に入りました。

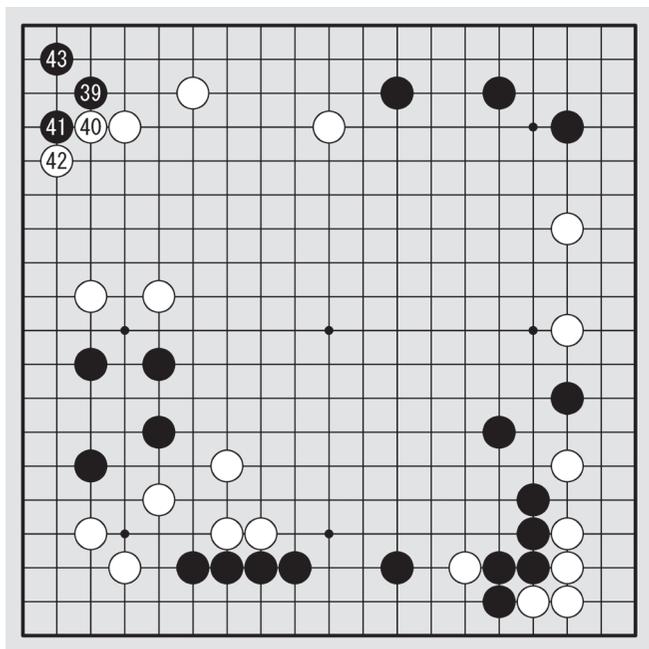
黒は下辺の陣地を大きくしようと、**25**にさえぎります。**26**は、弱い**24**を強くしながら根拠を広げる要点。黒も白が強くならないように、**27**のノビで△・●と連絡して強くなりました。白は**7 譜**の**28**で陣地を増やしま

す。ここで**29**が大切な一手。**28**の手数を縮めながら、○を切り離す押さえでした。白は**30**につながって補強し、黒も**31**でつながって互いに強い石になりました。**32**に進出して、**22**からの定石が一段落です。

## 8 譜



## 9 譜



黒は▲が1子なうえに白が多くなったので、8譜の㊦のケイマでなんとなくつなげて安心しました。

こうして、石が接触する戦いが一

段落し、弱い石がなくなると布石のやり直して再び広い所を探します。

㊧と㊨で上辺を互いに占め合う

と、㊩で左上の白模様を大きくしながら、左辺の黒3子を狙います。㊪は補強の1手。白も、㊫で弱くなったケイマを強くしました。

これで、三線・四線の空いている

所はほぼ取り合い、今までに囲った

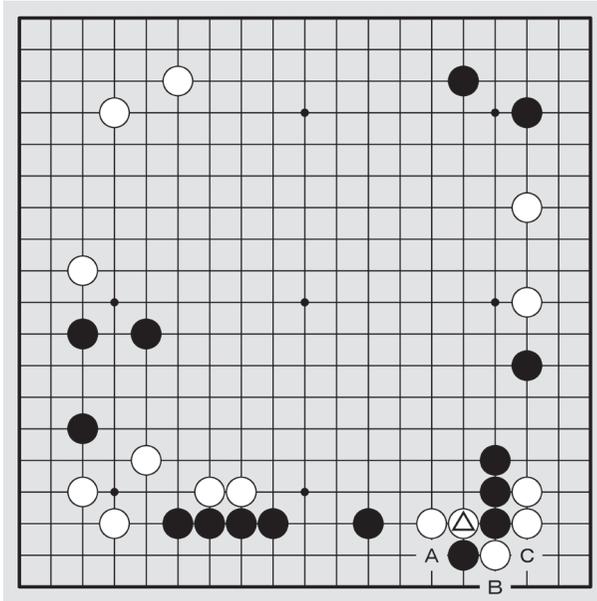
模様拡大と進入(打ち込み)が今

後の焦点になります。

黒は一番大きくなりそうな左上の白模様に、9譜の㊬と打ち込みました。白も㊭と押さえ込み、黒を狭い所へ追い込もうとします。

黒は㊮・㊯でナナメ↓ナナメと石を増やして、眼を作ろうとします。

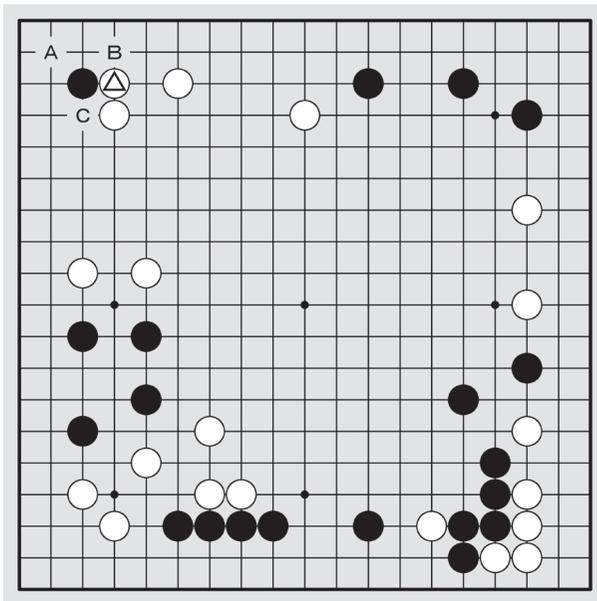
第 29 問



( )

黒番です。白が△に打ちました。A・B・Cから一番良い手を選んでください

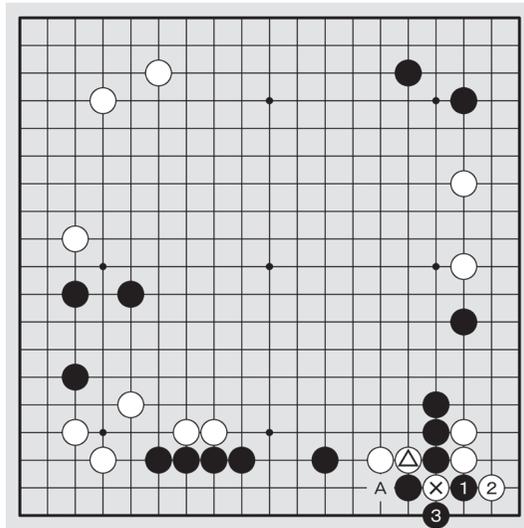
第 30 問



( )

黒番です。白が△から押さえてきました。A・B・Cから一番良い手を選んでください

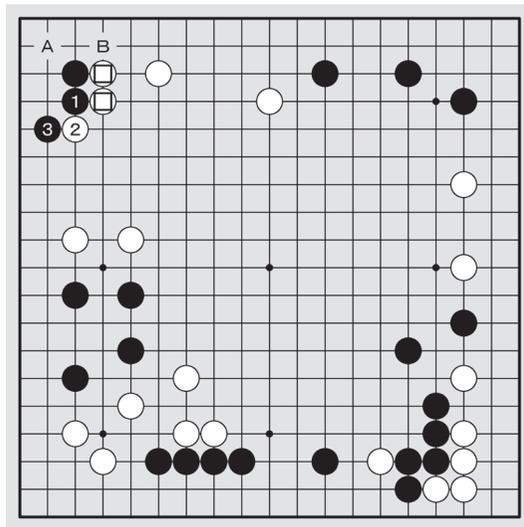
### 第29問



( c )

①のCの切りに気がつけば正解。③で先に⊗の要石を取れば安心です。Aは逃げようとするばかりで弱気な手。Bは正解と同じく⊗を狙った手ですが、①の場所で白につながれてしまい失敗です。

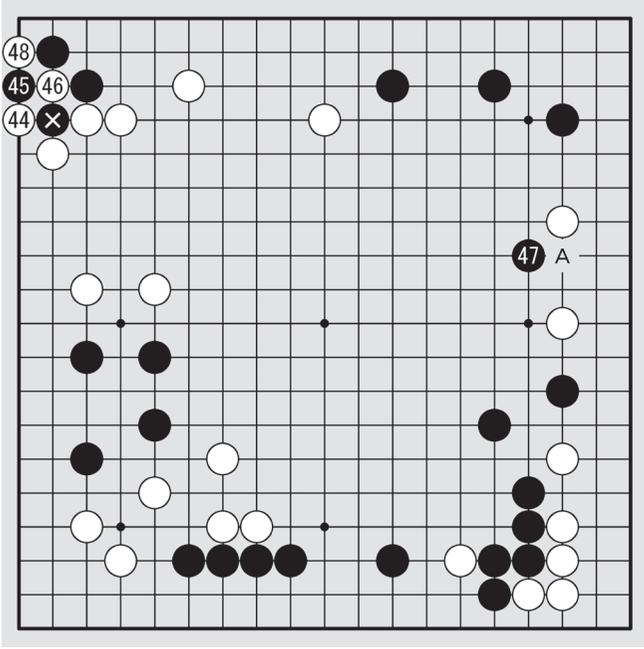
### 第30問



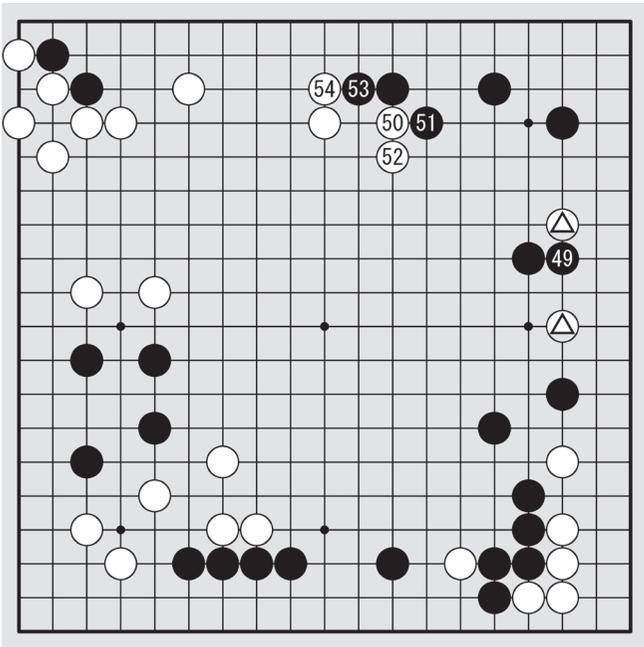
( c )

Cの高い三線で広いほうへ向かう①が正解です。②は1子で弱いので、③で根拠を確保すれば大丈夫でしょう。AやBは低くて狭いほうへ向かうために、根拠が狭くなってしまいます。

# 10 譜



# 11 譜



10 譜の④④のアタリは、**黒に「眼を作らせないぞ」という強気な手**です。

黒もつながらるだけでは二眼が作れないと考えて、④⑤のコウで戦う決意をしました。

当然、白は④⑥で✕を取りコウを争います。相手にコウを挑まれても弱

気にならず、「取れるコウがあつたら取ってみる」ことをおすすめします。

黒はコウをすぐに取り返せないの

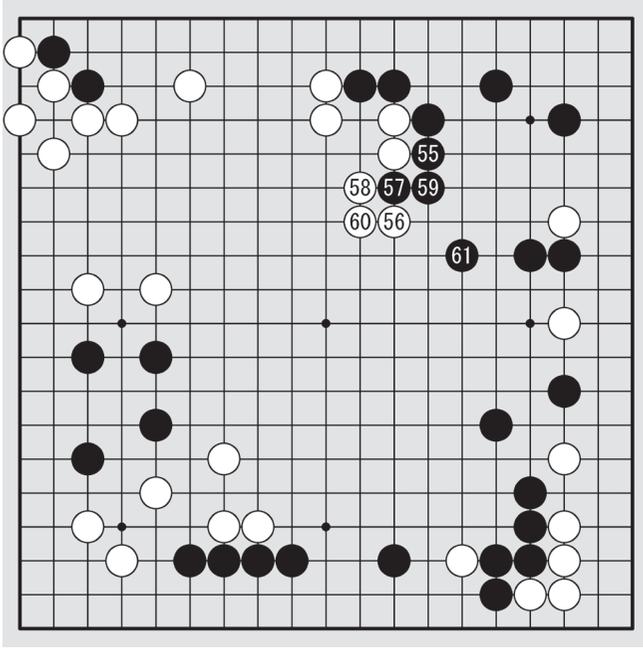
で、④⑦にコウダテをしました。白はAに受けてコウを戦い続ける選択もあるのですが、④⑧でコウを解消する道を選びます。

黒はコウに負けた損を、11 譜の④④のコウダテからの連打で取り返します。これがフリカワリです。

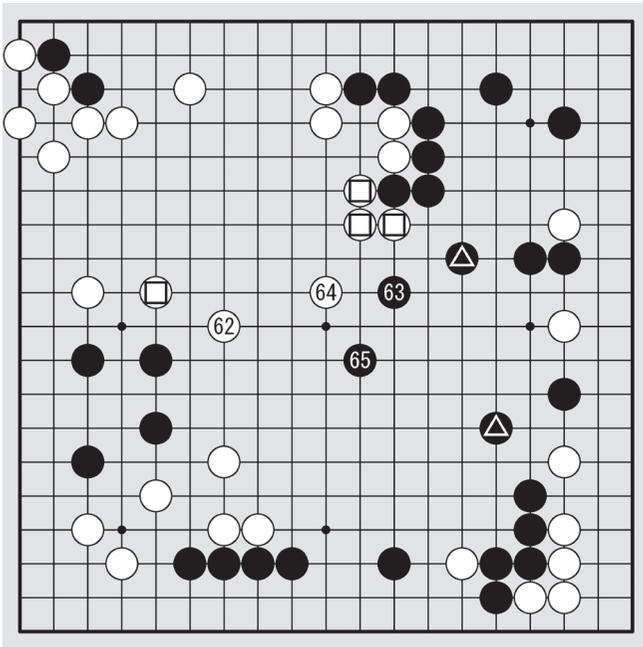
大切なことは、「**相手が強くなつた所はいつたん忘れること**」。白は

④⑨に阻まれた△を忘れて、⑤⑥から左上を盛り上げます。

## 12 譜



## 13 譜



模様や陣地を広げる時は、「相手との境界線を自分に増やす」相手を減らす」ことです。

12 譜の 55 は右上の黒模様へこれ以上白に入られないようにしていますし、56 は白石が切り離されない範囲で模様を広げています。

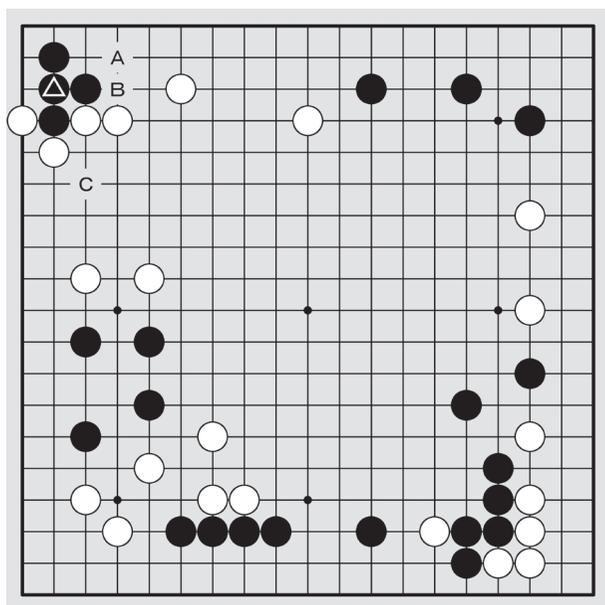
57 は少しでも白石に傷を作ろうというワリコミです。

白としては無理せずに、58 のアタリから 60 のツギで連絡しました。61 で黒模様の隙間が減って、右上は黒の陣地といつてよいでしょう。もう一つ模様や陣地争いで大切な

のが、「相手の打った手に左右されず、石と石・石と端の隙間が一番広く空いている所を目指す」ことです。

13 譜の 62 は □ の間を守って増やそうとした手。黒は 62 に構わず、63 で △ の間を増やそうとしています。これは互角の進行です。

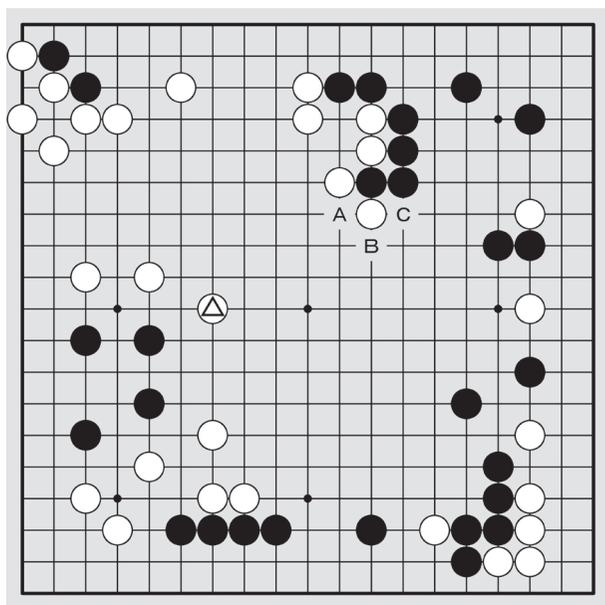
第 31 問



( )

白番です。黒が△に打ってきた。眼形を作らせないために一番良い手をA・B・Cから選んでください。

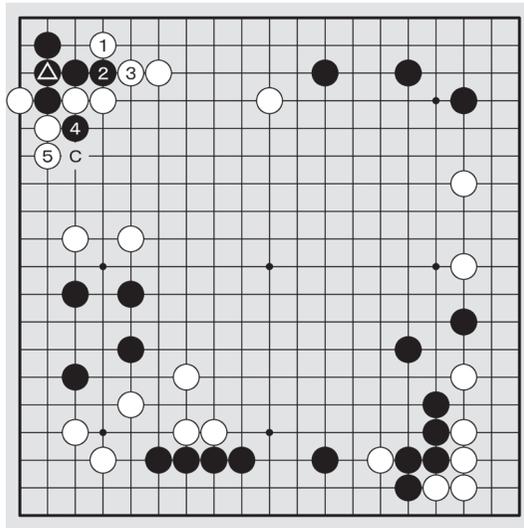
第 32 問



( )

黒番です。白が△に打ってきました。A・B・Cから一番良い手を選んでください。

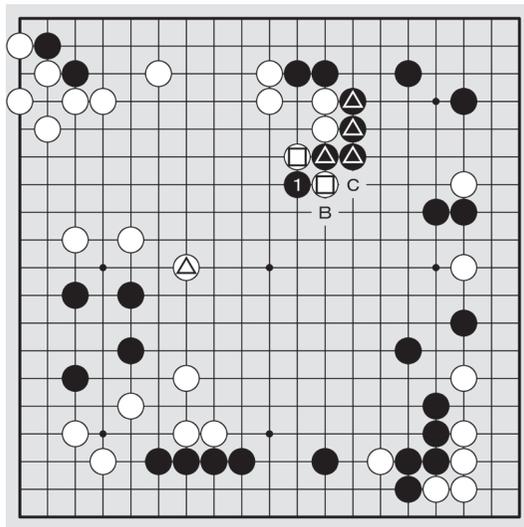
### 第 31 問



( A )

Aの①が正解。黒石がナナメが増えて、眼形を作るのをジャマする最強の一手でした。黒は隅で二眼を作るスペースも形もありません。Bの手は黒に①の場所へと打たれて眼形ができます。Cはまだ不要な守りです。

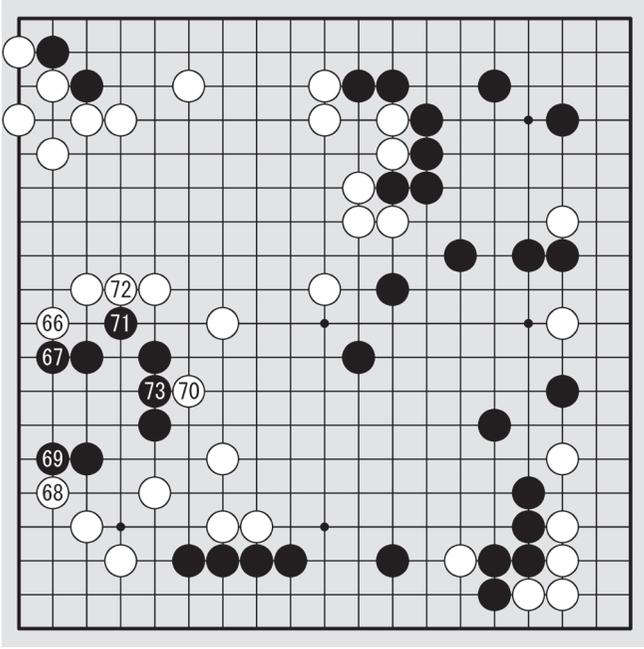
### 第 32 問



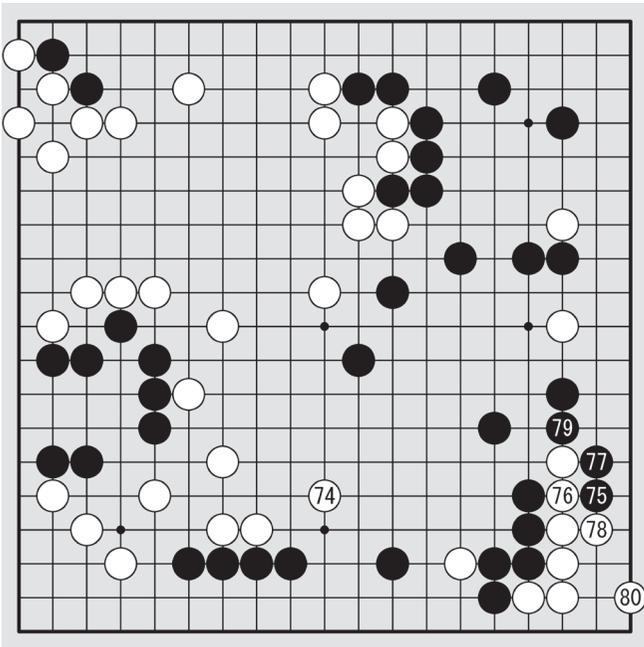
( A )

Aの①が正解です。戦いの基本は相手の弱い石を切ることです。「㊦を切れば、㊦も強くて戦えるはずだ」と信じて戦ってください。BやCの手は守りの手で、白の傷を見逃してしまう甘い進行です。

## 14 譜



## 15 譜

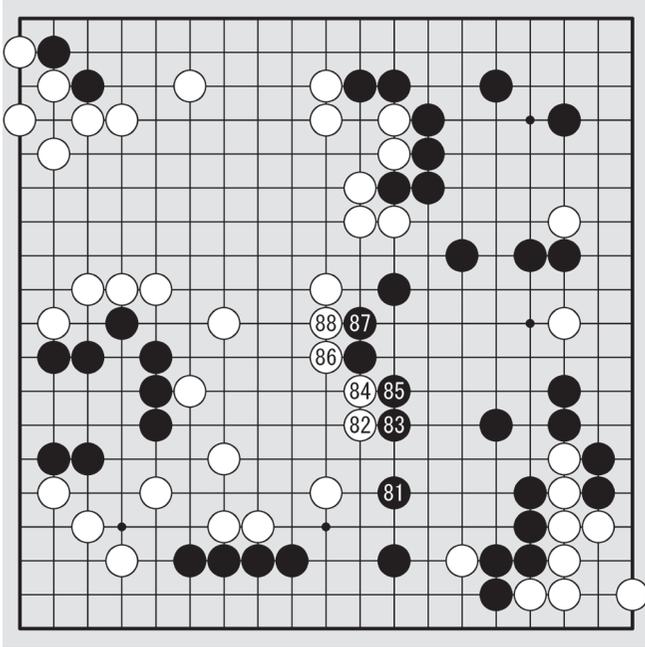


中盤の戦いで大切にすべきことは、強い石に囲まれた弱い石です。  
**14 譜**の左辺の黒はある程度の根拠はありそうですが、完全かどうかわかりません。こういった石を**66**・**68**・**70**のように、自分の陣地を増やしながら攻めるのです。

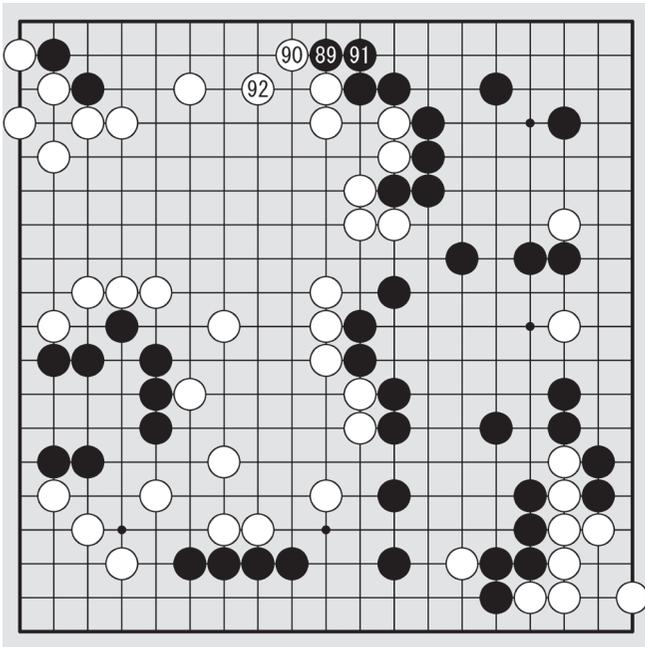
黒は根拠を失っては危険なので、白の手に受けざるを得ません。**67**・**69**・**73**のような受ける手は、**基本的には陣地が増えない最低限の守りなので、攻める側にとってはうれしい進行です。**黒は**71**で少し眼形を増やして安心しました。

白は**15 譜**の**74**へ転戦し、黒も左辺のお返しとばかりに**75**で右下隅の白を攻めにいきます。  
 白は**80**までと受けて眼形の仕切りを作って生きましたが、黒地が増えて白地が減りました。**80**の「2の1」は、隅で生きる際の急所です。

## 16 譜



## 17 譜



お互いの弱い石がなくなり、隙間が多かった模様を守りの石が増えて敵が突入できなくなると、中盤戦が終わりヨセの段階です。

黒は16譜の81から、中央に広く空いていた境界線を引き締めにかかります。白も82から入りつつ白の陣地

を固めていきます。

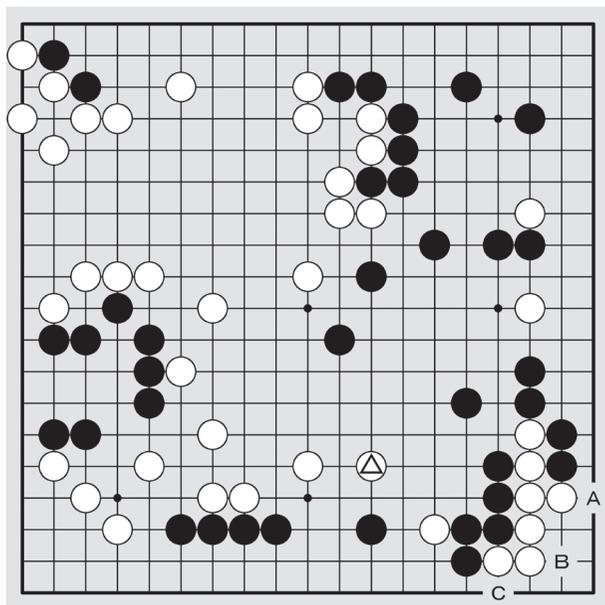
このようにして、「陣地を守る壁の石と石の間・陣地を守る石から端までの隙間が二線以下」になれば完全なヨセと考えてよいでしょう。

ヨセに入ったら全体を見渡して、大きいヨセを打つことを心がけます。

ヨセで着目するべき場所は、「お互いの大きい陣地の境界線」「辺の陣地で二線空いている所」「弱い石の連絡にかかわる所」です。

17譜の89がお互いの辺の陣地が二線空いている境界線で大きく、白はナナメを守る92が必要です。

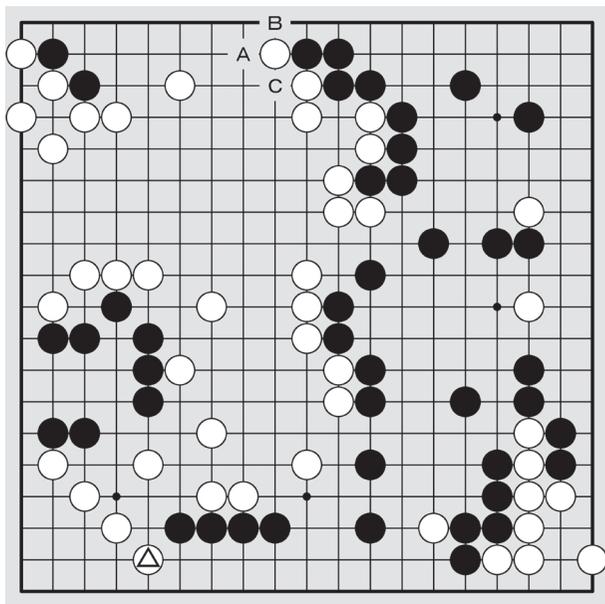
第 33 問



( )

黒番です。白が△に打ってきました。眼形を奪うために一番良い手をA・B・Cから選んでください

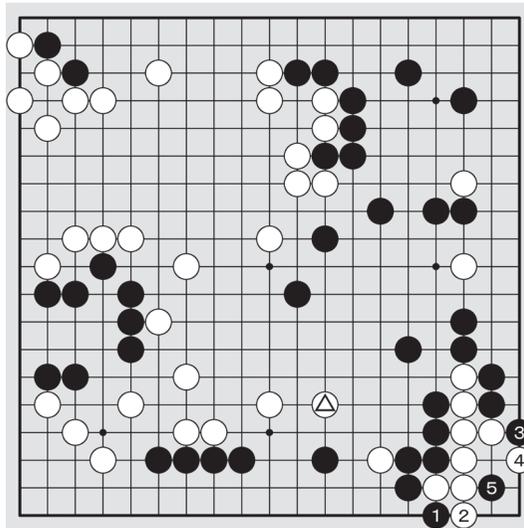
第 34 問



( )

黒番です。白が△の大きいヨセを打ってきました。A・B・Cから一番良い手を選んでください

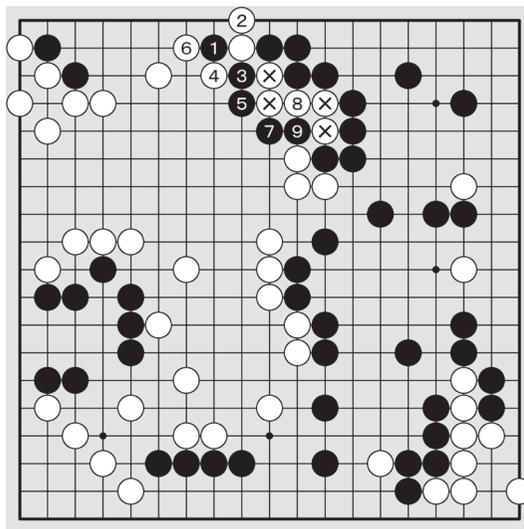
### 第 33 問



( c )

Cの①が「ハネ殺し」といい、相手の根拠を狭めて眼形を作る空間を減らす基本の攻め。④のナナメの押さえに、白の眼を作らせない⑤が仕上げの五目ナカデです。①・③は白が取ってもカケメにしかならない石です。

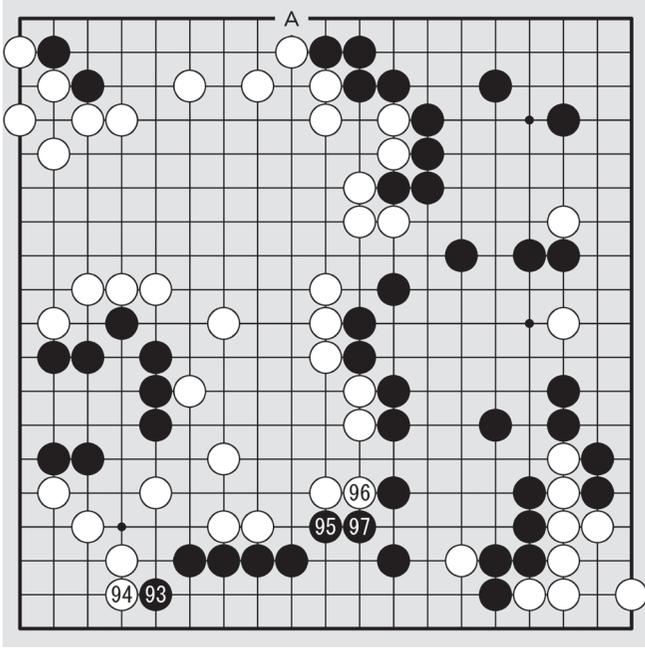
### 第 34 問



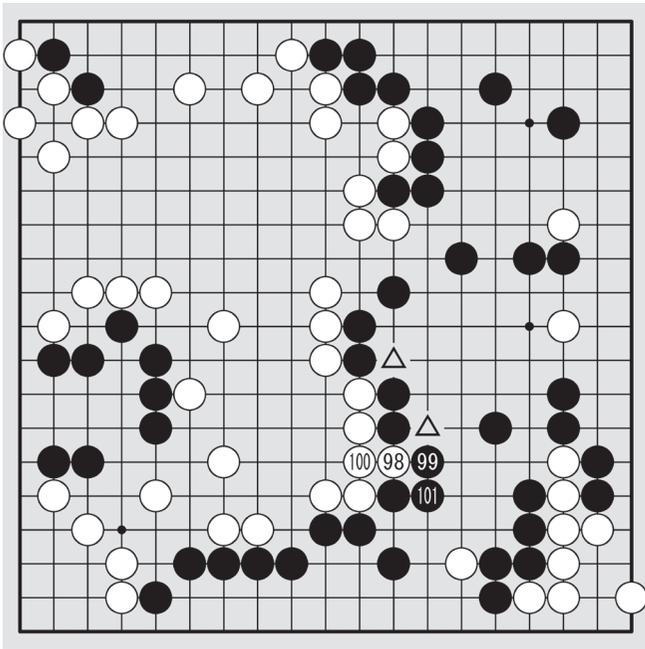
( A )

Aの①が正解です。次に②の連絡と③の切りを見合いにした素晴らしい進入でした。②で連絡を防いでくれば、③の切りから弱い⊗を狙います。BやCの手だと、白に①の場所に打たれて連絡されます。

# 18 譜



# 19 譜

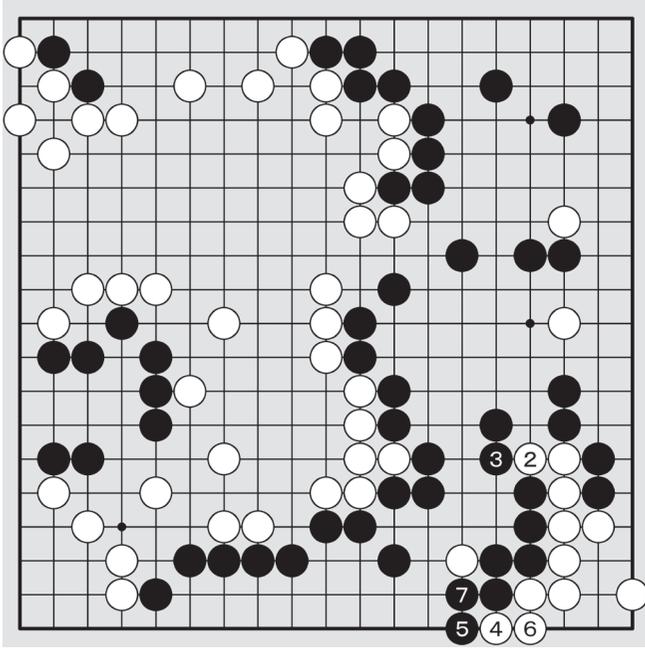


18 譜上辺 A の隙間は、二線のやりとりが終わって一線しか空いていないので「小さい所」になりました。黒は 93 のように、他の大きいヨセに向かいます。94 の守りは、隅に進み入される手が大きいので省けません。

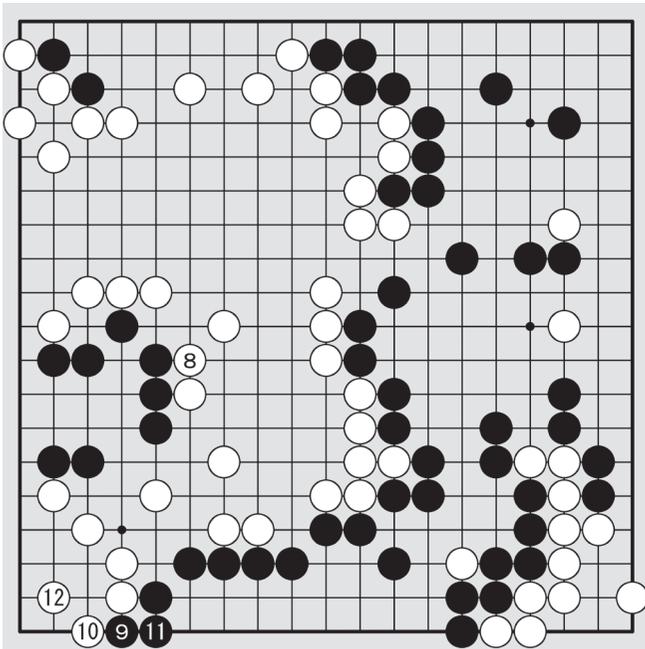
95 で、陣地の境界線の隙間がすべて 1 本になりました。こうなると大ヨセ・ヨセがなくなり、小ヨセの段階です。線が 1 本だけの小ヨセでは、守るだけの手でない限りほぼ確実にお互いの石が接触します。お互いの石の

連絡と手数（アタリ）に注意して境界線を定めていってください。19 譜の 98 が、白の陣地を増やしながら△の弱点を狙う手です。黒は 101 の補強が大切です。100 手を超えたので、20 譜からは 100 を省いて表記します。

## 20 譜



## 21 譜



20 譜の②は、黒の陣地を破ろうとおどかしています。破られて陣地が大きく減ってはたまらないので、③の受けは仕方ないでしょう。

このように相手に受けさせて他へ向かう手が先手です。自分が得をしなから先手で打ち回していけば得です。

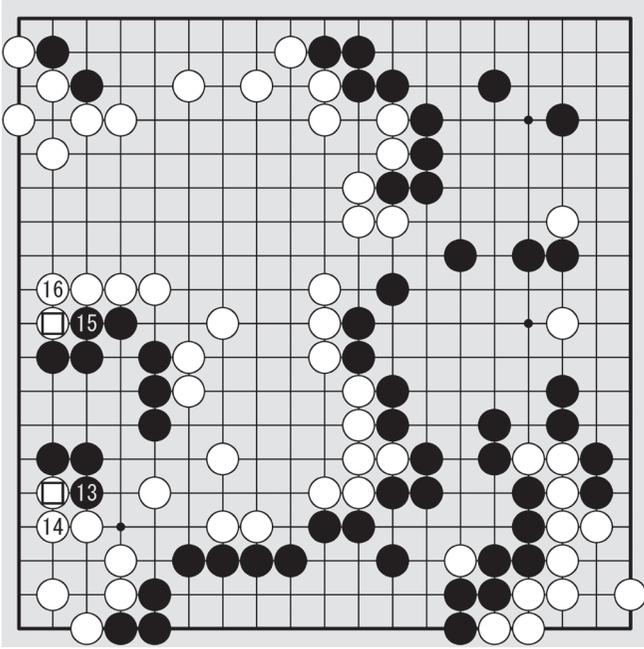
④から陣地を増やして黒の陣地を減らす手も、最後の⑦の備えが省けないので先手でした。

④〜⑦のやりとりで白の陣地が1目増えて、黒の陣地が2目減ったので、④は「先手3目」の機敏なヨセを打ったことになります。

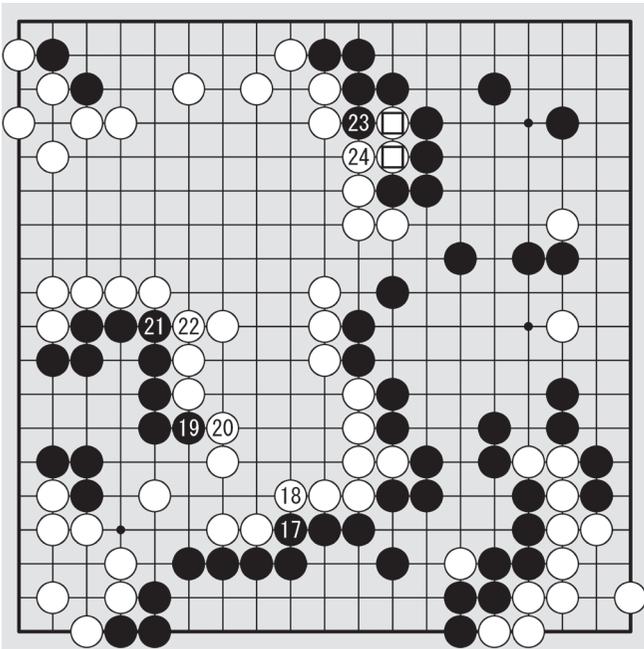
21 譜の⑧は、1子で弱かった白と連絡しつつ、中央の陣地を守る大切な補強です。黒が受けてくれないので後手ヨセですが、必要な所に打つのは立派な一手なのです。

⑨〜⑫は白の守りが省けず、黒が権利の「先手3目」のヨセでした。

## 22 譜



## 23 譜



22 譜の⑬と⑮は、一見黒の陣地が増えていないので意味がなさそうですが、そんなことはありません。それぞれの黒が⑫のダメを詰めて、傷を強調しているのです。

白としては⑫を取られないようにするため、⑭と⑯の守りが省けませ

ん。このように、相手の陣地の中に守りの石を打たせることで陣地を減らす効果があるのです。

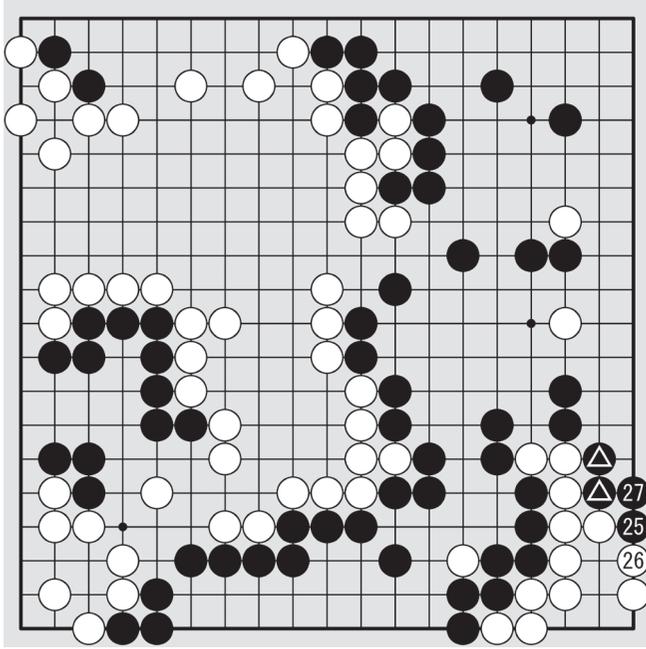
23 譜の⑰・⑲・⑳・㉑・㉒も陣地を増やす手ではないのですが、白の陣地が増えないように削る効果が出ています。白が受ける手を省けば、白の

陣地をさらに減らす手や⑫を狙うことができません。

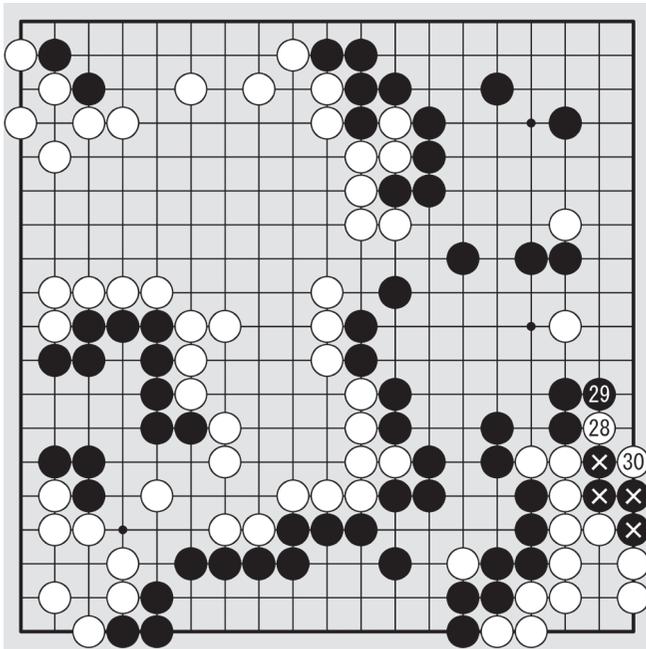
それを防ぐ⑱・⑳・㉒・㉓の受けが省けず、黒の「先手1目」の小ヨセが4カ所で決まりました。

このように、相手の陣地の弱点を狙って、どんどんヨせていきましょう。

## 24 譜



## 25 譜



……→ ●×4

ここでよくやってしまいがちな失敗を示します。24 譜の▲から、黒と白の境界線が決まっていなかった一線を②5で入ろうとする手です。

②6と止められると、②5が当たりなので当然②7につなぎます。すると、つながった黒4子の手数が残り2手

になるのです。

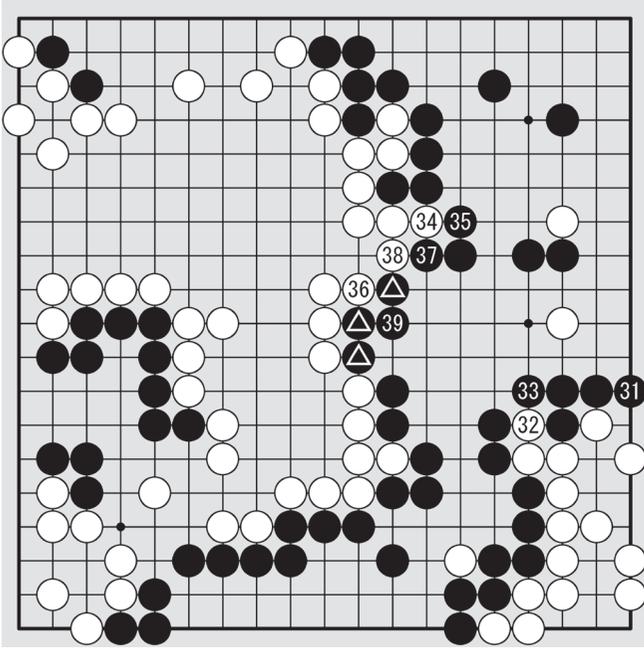
25 譜の②8でナナメを切られると、黒4子がアタリになっており、②9で②8を取ろうとしても③0で先に×が取られてしまいました。

黒の陣地が減ったうえに白の陣地が増えて黒の大損です。

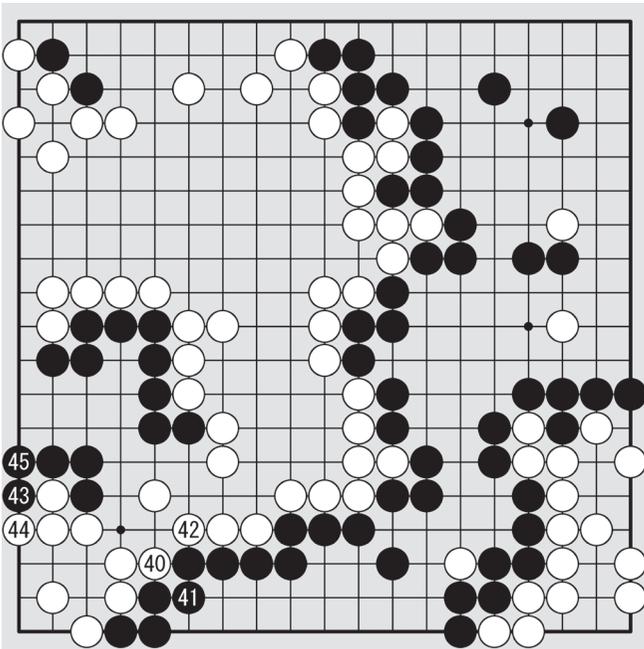
24 譜の▲2子なら手数が3手ありましたが、②5・②7を打った結果は手数を2手と弱くしたのです。

**ヨセの注意点**「自分から手数を減らさない」「ナナメの弱点に気をつける」「端っこは手数が縮みやすい所」に気をつけましょう。

## 26 譜



## 27 譜



黒は気を取り直して、「新しい石の攻防で発生した境界線の隙間」を26譜の③1で守りました。白は着々と黒の陣地を減らしていきます。

③6は中央の壁を増やししながら、▲の手数を縮めてナナメの弱点を作り狙っています。

③7は間接的に▲を守った手です。しかし、③8と詰めてこられては▲の手数が2手しかないため、③9で連絡しないとダメです。守らないでいると、白に③9の場所へ打たれて▲が両アタリになるのです。

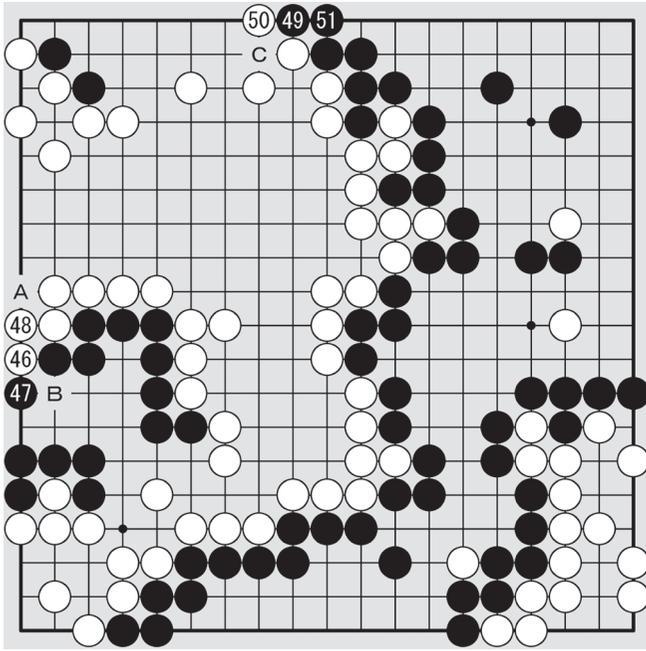
中央の境界線が決まったので、残

りの隙間も少なくなってきました。

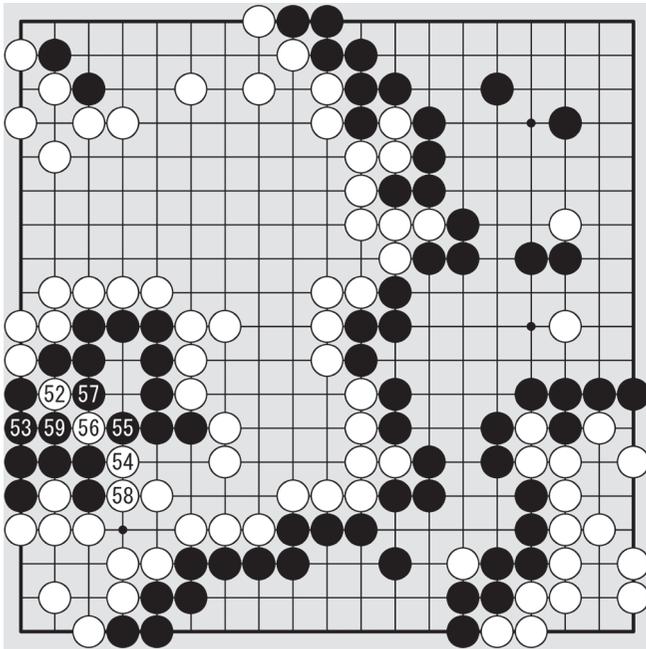
ヨセになったら、とにかく黒と白の境界線の隙間と、石の連絡が未確定の場所を見つけていくことです。

白は27譜の④0で黒の陣地を減らし、④2から境界線を決めます。④3のハネツギも大切な小ヨセです。

## 28 譜



## 29 譜



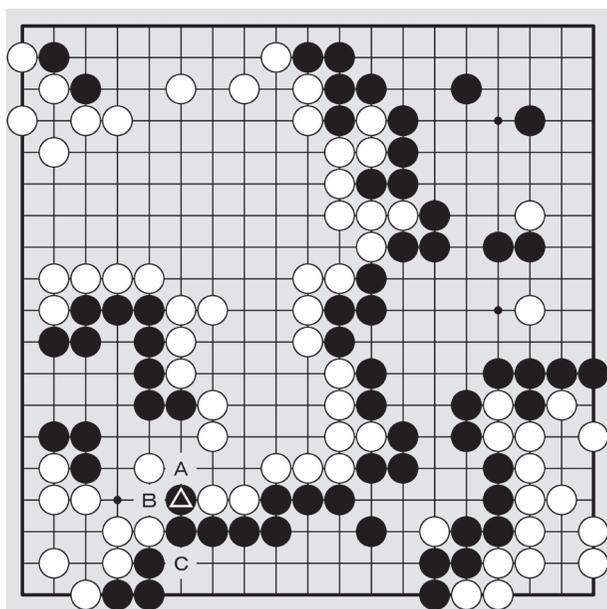
……→ ○×2

28 譜の④⑥もハネツギです。「相手  
のナナメから進入し、相手が止めて  
きたら自分の石はまだ1子で危ない  
のでつないで守る」。この攻めと守  
りの呼吸は常に大切な感覚で、二線  
や一線などでお互いの陣地の境界線  
を決める大切な手段になります。

もし④⑦で④⑧のところに切ってきて  
も、白はAに打って取ることができ  
ます。④⑨・⑤⑩もハネツギです。  
さて、ハネを受けた側にはBやC  
のナナメの弱点ができましたが大丈  
夫でしょうか。つないで守れば安全  
ですが、周りの味方次第では守りを

省くことも可能です。  
黒は29 譜の⑤②に切ってきて、⑤③  
でつながることができました。⑤④か  
ら黒石に切れ目を入れて、再び⑤⑥と  
切ってきますが⑤⑦で白を先にアタリ  
にします。⑤⑧に⑤⑨で、白2子を取っ  
て安心しました。

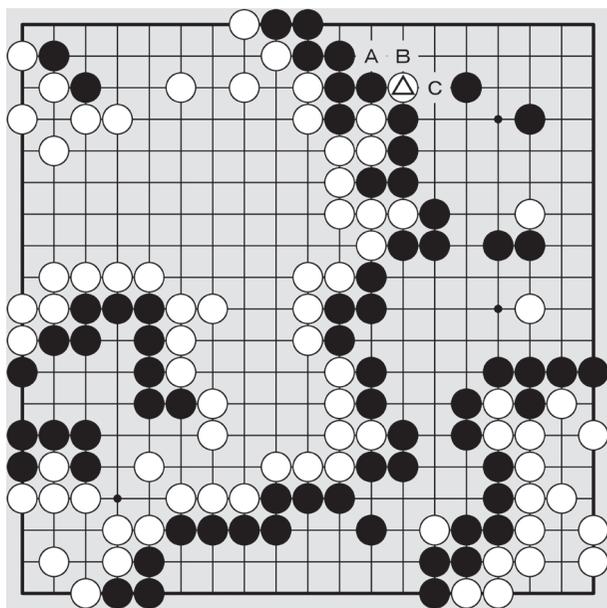
第 35 問



( )

白番です。黒が△に打つてきました。A・B・Cから一番良い手を選んでください

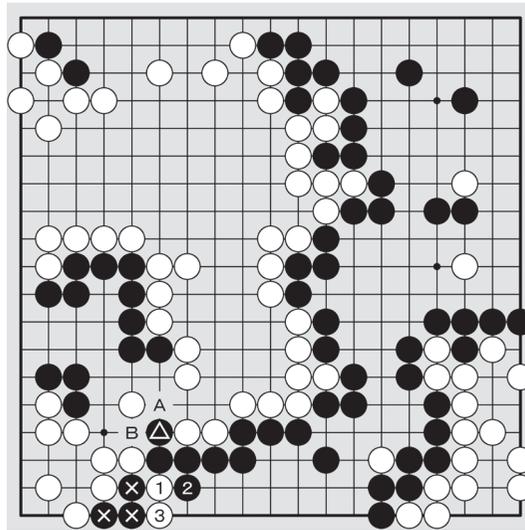
第 36 問



( )

黒番です。白が△に切つてきました。A・B・Cから一番良い手を選んでください

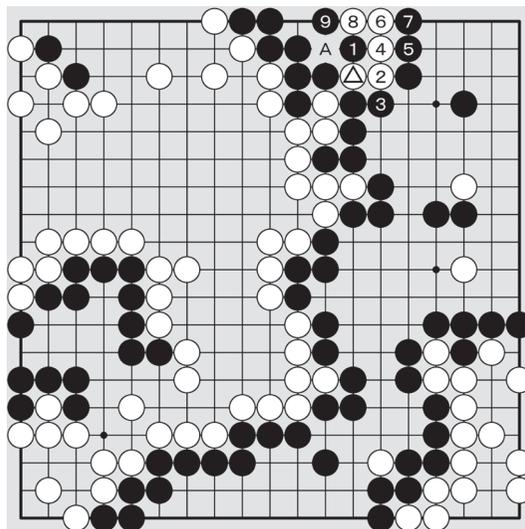
### 第35問



( c )

Cの①が正解。白は、△の手をAやBで受けなくてもさほど陣地は減らず、取られそうな白石もありません。このような時が手を抜くチャンス。①の切りで黒の弱点を狙って、③で黒3子を取って大戦果でした。

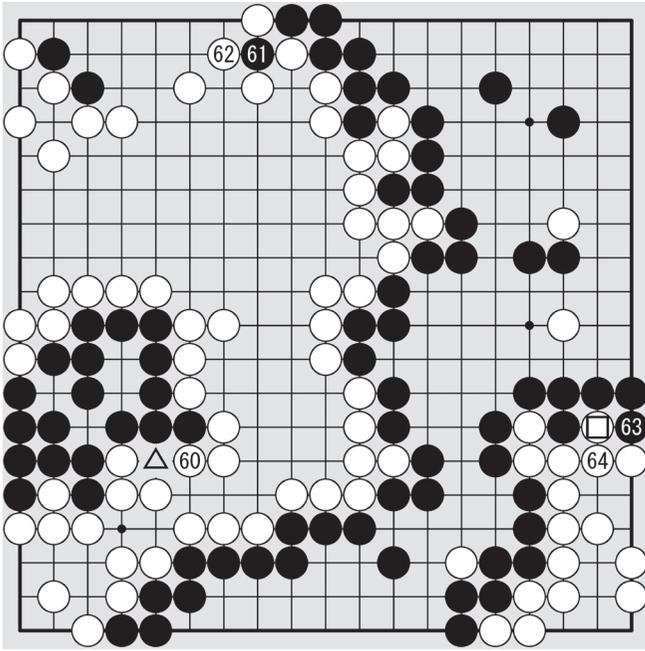
### 第36問



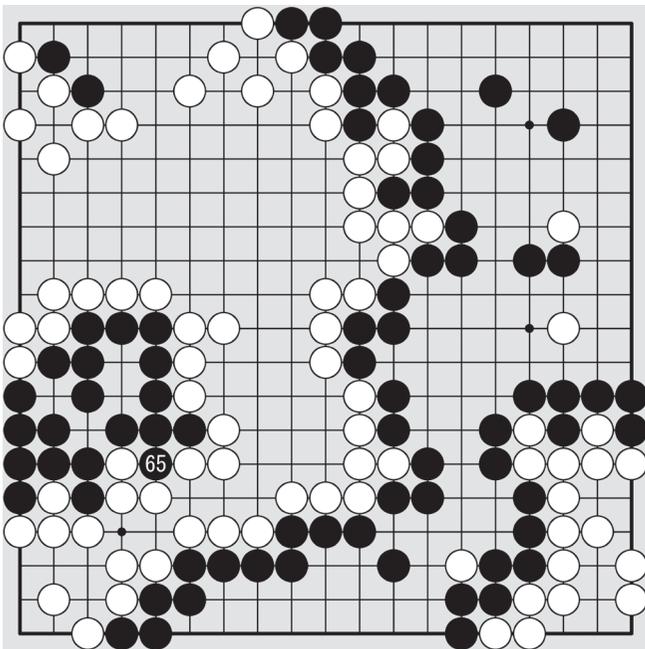
( B )

Bの①からアタリをかける手が正解です。②に逃げられても、③で端へとシチョウで追いかけていけば取ることができます。AやCの手は白に①の場所へ打たれて、攻め合いで取られた結果、白の陣地になります。

### 30 譜



### 31 譜



⑥⑥パス

30 譜の⑥⑥は黒に受けてもらえないので後手ですが、黒に同所を打たれると受ける必要がある場所なので、相手の先手ヨセをふせぐ「逆ヨセ」目」です。

黒は⑥⑥で白の弱点に見えるナナメを攻めましたが、⑥⑥に取られては何ごともあります。このように**相手**

に打たれても大丈夫な所は、**受けた**り守ったりする必要はありません。

⑥⑥は△をアタリにする手なので、⑥④の守りは省けません。守らなくてよいナナメと、守るべきナナメを見極めていきましょう。

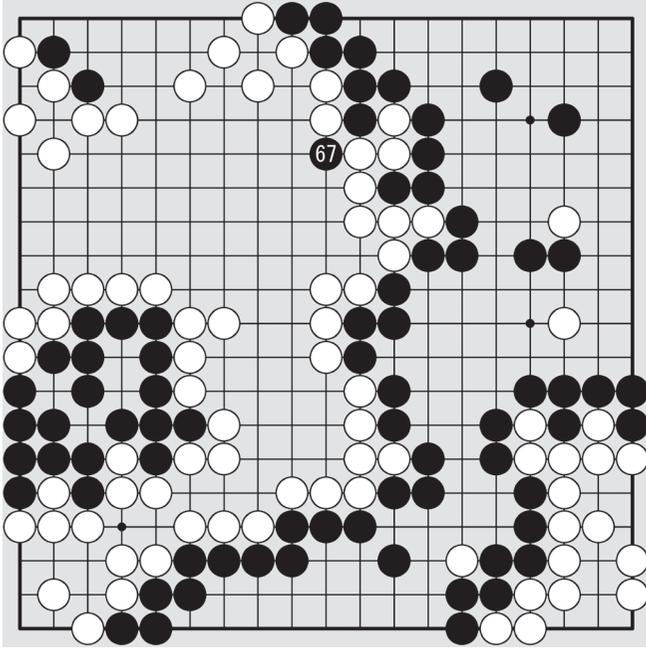
△の所はどちらが打っても陣地や戦いに関係のないダメなので、次の

手番の人から順番に詰めていきます。

黒が31 譜⑥⑥でダメを打って次は白の番ですが、**陣地の境界線も決まり、石の生き死にも決まったと思えばパスを宣言することになります。**

パスは自分が盤上に石を打つ権利を放棄して、相手に石を打つ手番を

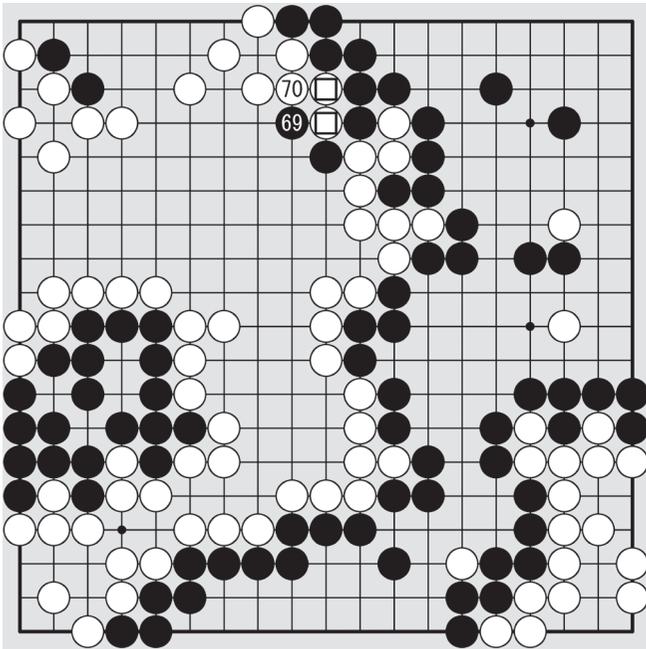
### 32 譜



⑥8パス



### 33 譜



⑦1パス→⑦2パス

譲る行為です。白がパスをしたので次は黒の番です。

黒は**32 譜**の**⑥7**に入って、白の陣地を荒らそうと打っていきました。

次は白の番ですが、白は「黒に陣地の中へ打たれても大丈夫だ」と考えたので、再びパス。パスは自分の

番がくるたびに何度でも使うことができるのです。

黒は**33 譜**の**⑥9**で**⑥**を狙いますが、白は守らないと危ないと思い、**⑦0**につないで**⑥**を助けました。

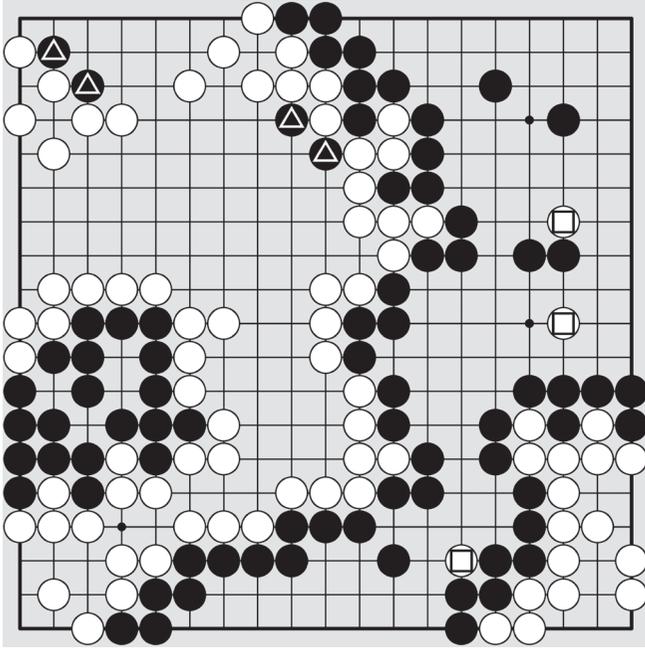
パスをしたあとでも、自分の番がきて「打ちたい、打たなければい

い」と思えば打ってもよいのです。

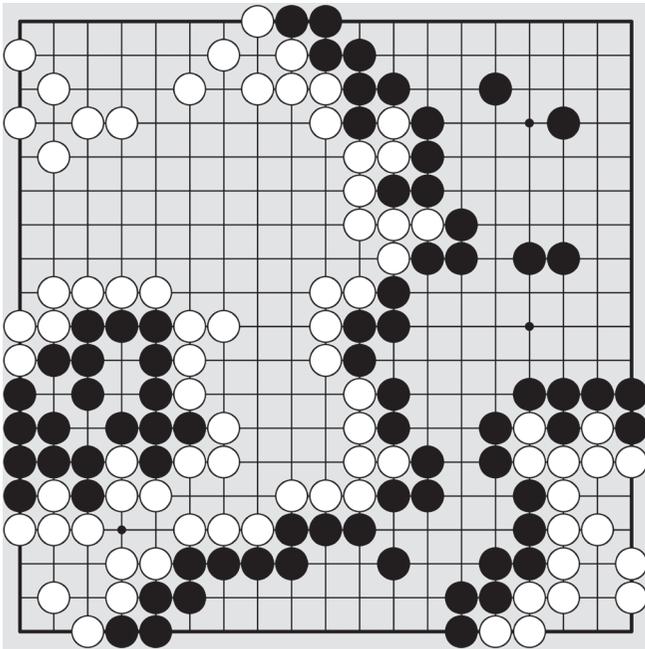
狙いがなくなつた黒は**⑦1**でパスをし、白も打ちたい所がないと考えて**⑦2**でパス。

た。  
パスが連続して終局になりました。

### 34 譜



### 35 譜



- ・黒のアゲハマ2子+白の死に石◻3子=5子
- ・白のアゲハマ7子+黒の死に石▲4子=11子

囲碁は対局者が合意することで初めて終局することができます。お互いが盤上に疑問点がないことを確認したら完璧な終局となり、対局中に獲得した目数を計算する整地です。

疑問点がある場合は、「疑問点を提議した相手側から対局を再開す

る」こととなります。

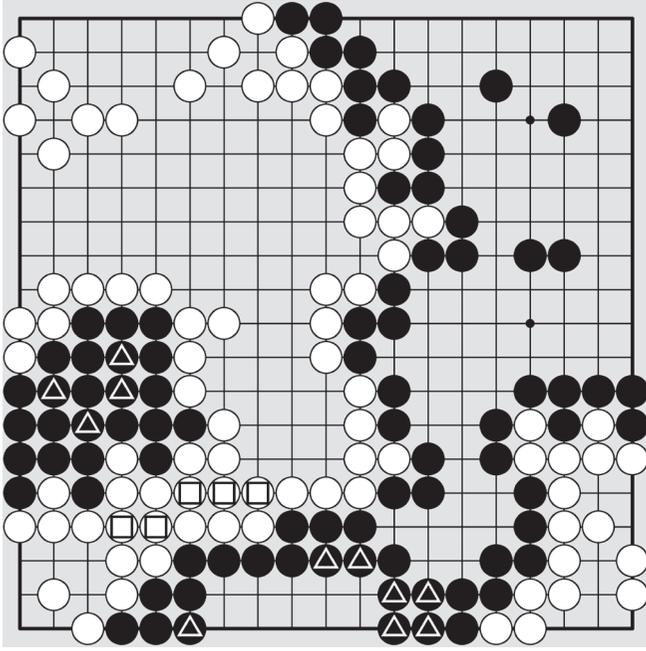
**34 譜**の局面は黒白ともに盤上の陣地が確定し、お互いの陣地の●▲と○が死に石であると認めて終局した状態です。終局を認めたあとは、対局の再開や盤上に新たな石を打つことはできません。

整地でまず行うことは、**死に石を**

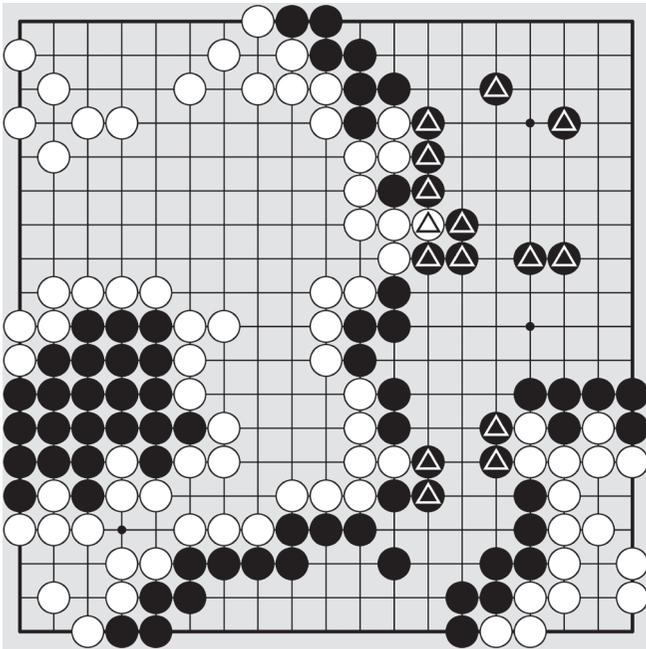
**盤上から取り除いて対局中に取つたアゲハマと合わせる**ことです。

お互いの死に石を取って、**35 譜**のような陣地がすべて見える状態にするのです。

### 36 譜



### 37 譜



アゲハマを埋めるのは、「半端で小さい所」や「デコボコした所」がよいでしょう。そうすることで、真つ直ぐで数えやすい陣地が残っていきまます。

白が取った黒石は▲に埋めます。すると36譜下辺に縦2×横5＝10目の陣地がすぐにできました。

黒が取った白石は白の陣地に埋めていきます。これも⊙のような場所がよいでしょう。

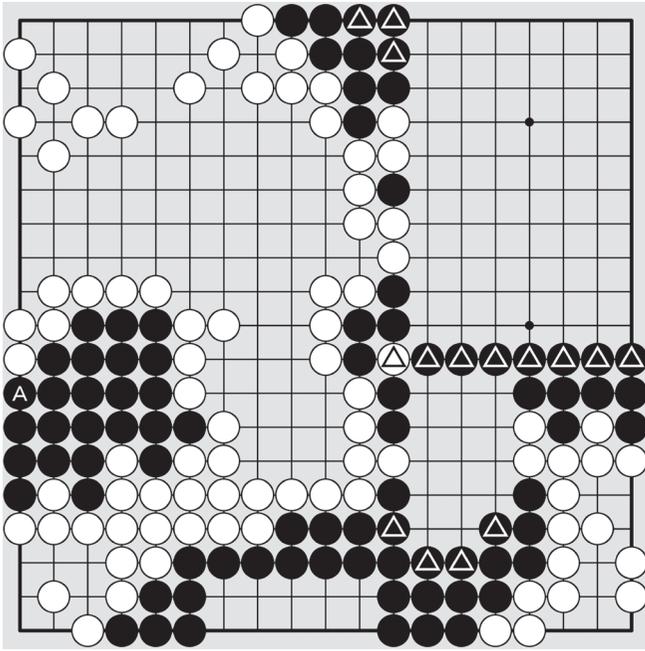
その後、盤上に残った黒の陣地と白の陣地を数えれば得点がわかり、勝敗を決めることができます。しかし、このままでは数えるのも大変ですし、計算間違いをしまいそう

です。ここからが整地の本番で、文字通り陣地を整える作業です。

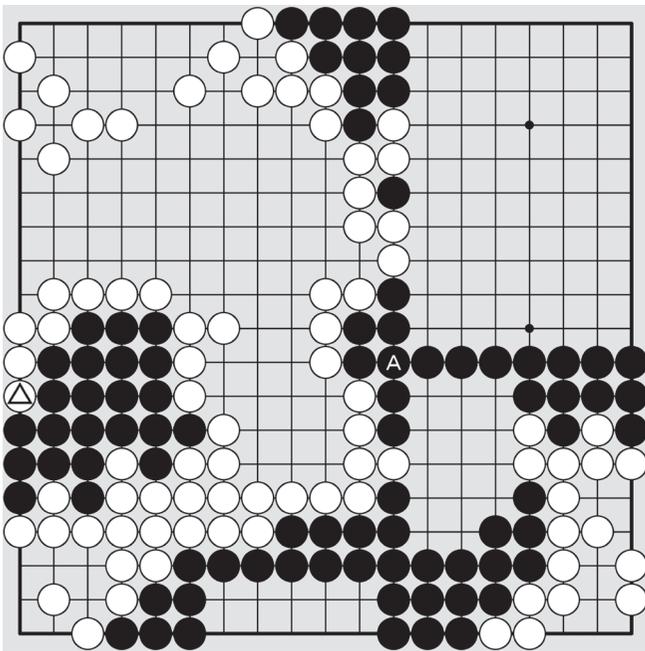
コツはお互いの陣地の中の石を、同じ色の陣地内に移動して凹凸をなくすことです。

37譜の黒の陣地が出っぱった石▲を、38譜の▲のような黒の陣地のへコミに埋めていくのです。このよう

### 38 譜



### 39 譜



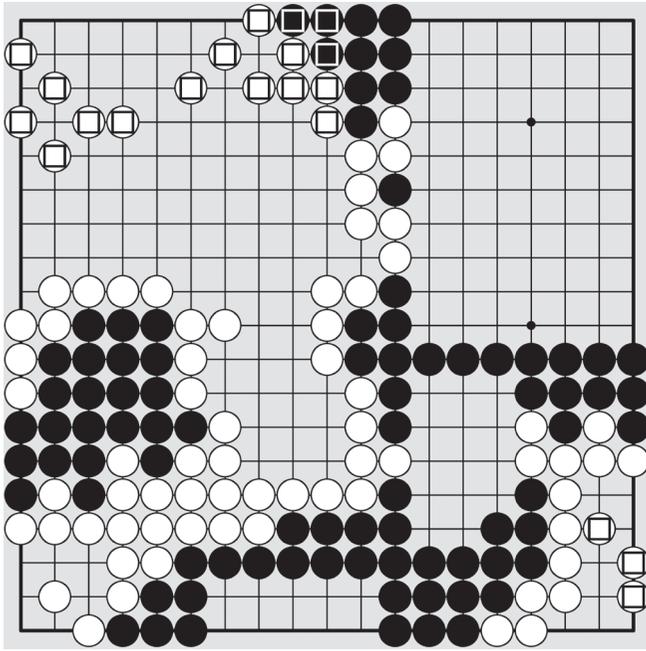
に、大きい陣地に仕切りを作る材料にするときれいに整地ができます。黒と白の陣地の壁さえ崩さなければ、一方の陣地の中の石をどう動かしても大丈夫ということです。中央の壁にある1子の白だけでも、しっかりと互いの陣地の境界線

を示していればよいのです。ここで気になるのは、黒の中にある▲です。▲のような整地の際に出てきた半端な石は、どちらの陣地でもない場所の石と取り替えることができるのです。

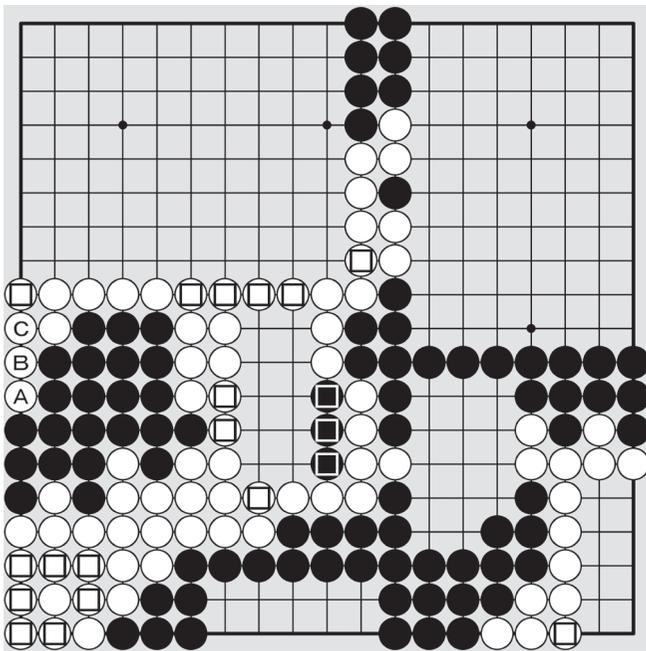
たとえば、38 譜の▲のような石と

▲を取り替えて39 譜のようにすると、すっきりわかりやすい黒の陣地にすることができます。▲と▲を取り替えても、陣地に増減はありません。

## 40 譜



## 41 譜



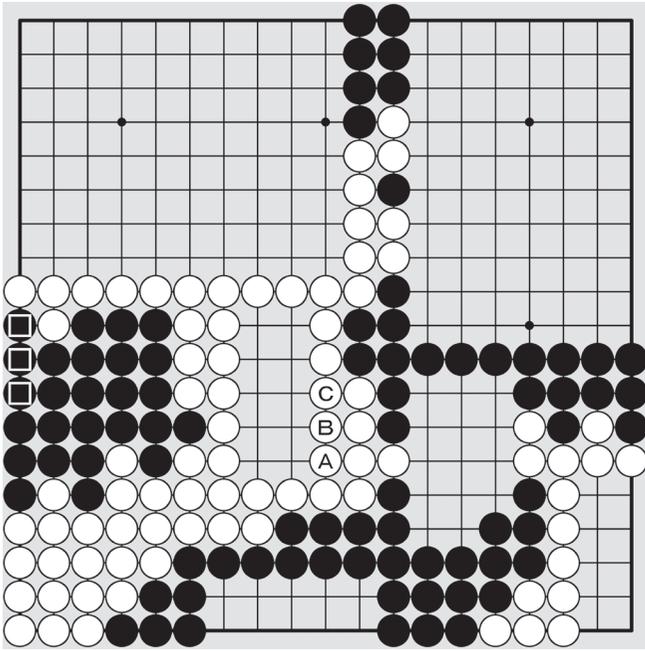
同じように白の陣地も整地していきましよう。40 譜の白の陣地の中で、出っばっている⊙の石を41 譜の⊙に移動させます。⊙も同様です。このようにすれば、白の陣地もキレイな四角形にすることができました。端は直線なので残しましょう。

しかし、41 譜の白の陣地の中にある⊙3子がジャマです。うっかりすると対局中の死に石と勘違いしかねませんし、白の陣地だか黒の陣地だかわからなくなってしまいます。これも⊙3子をどちらの陣地にも関係ない石と取り替えましょう。

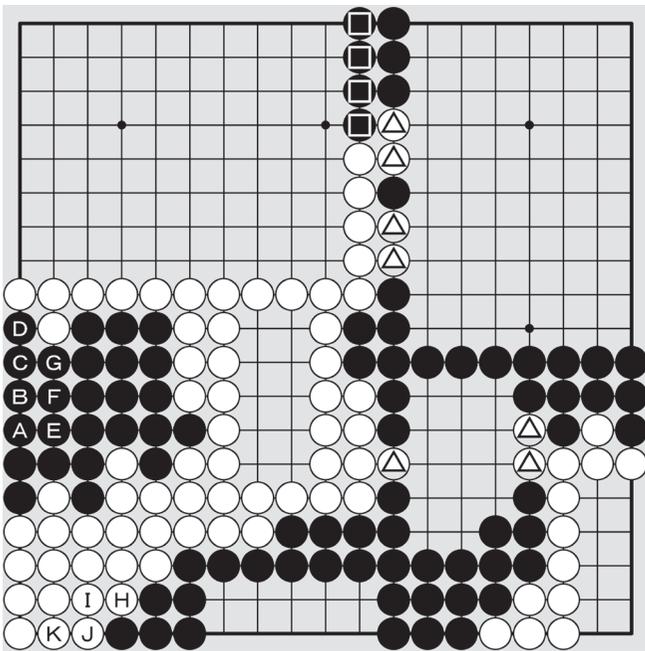
整地のポイント

- ・凸凹をキレイにする
- ・盤の端の直線を残すようにする
- ・陣地の境界線さえ崩さなければ、その中の石は黑白問わず、陣地と関係のない石と取り替え移動できる

## 42 譜



## 43 譜



41 譜の□と△・B・Cを取り替えた図が42 譜です。だいぶ陣地が整ってきました。

これでも十分ですが、黒の陣地を囲っている枠の石に、43 譜△が混じっています。△と同じように、白の陣地にも□がいます。

このような石が多くなると、どちらの陣地だかわからなくなるケースもあるので、できるだけ「黒の陣地の枠には黒石」「白の陣地の枠には白石」で統一すると間違いが少なくなります。

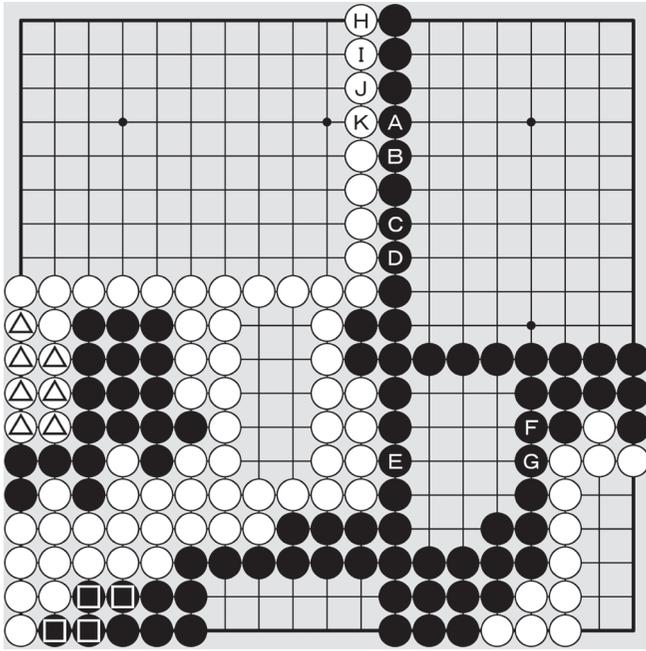
この石の交換も、38 譜・39 譜や41

譜・42 譜と同じ要領です。

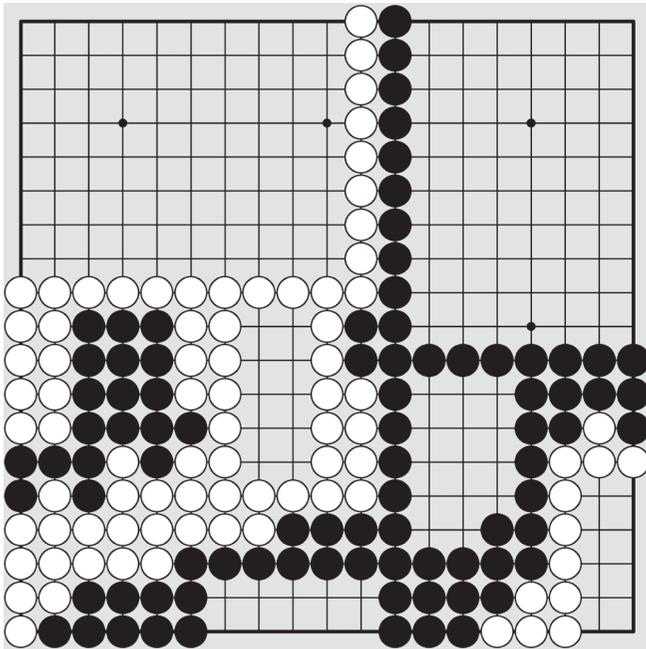
43 譜の黒の陣地の中にある△7子を、A～Gの7子と交換します。白の陣地の中にある□も、H～Kと交換します。

お気づきかもしれませんが、この整地では何度もA近辺の石を使って

## 44 譜



## 45 譜



います。つまり要領よく整地ができますようになる。と何度も石を取り替える手間が省けるといふことです。しかし、最初は間違えのないように、ていねいに整地することを心がけましょう。

44 譜の交換が終わり、整地が完成

した図が 45 譜です。ほとんどの陣地が凹凸のない四角形になっており、

数えやすい 10 目単位になるようになっていきます。一桁の端数は、1カ所にするとよいでしょう。

黒の陣地は 右上  $10 \times 7 \parallel 70$  目、  
下辺  $5 \times 2 \parallel 10$  目、中央  $5 \times 2 \parallel$

4  $\parallel$  14 目、合わせて 94 目です。

白の陣地は 左上が  $10 \times 8 \parallel 80$  目、  
中央  $5 \times 2 \parallel 10$  目、右下  $5 \times 2 \parallel$   
10 目、合わせて 100 目でした。

この勝負は、黒 94 目対白 100 目で白の 6 目勝ちとなります。

**整地は「相手の陣地を数えるのが**

**基本」**です。お互いが審判として間違えないように整地をしてください。

模範碁の一局を振り返ってみて、いかがでしたでしょうか。

黒の気持ちになって次の手を考える場面や、白になったつもりで今後の展開を考えたのではないかと思えます。もし、黒にも白にも肩入れせず客観的に見ていたという方がいたら、それは素晴らしいことです。

囲碁では、**碁盤全体を冷静に見渡して判断することが大切**です。これが、コラムで触れた「大局観」です。自分が対局者になると、ついつい視野が狭くなって、必要以上に悲観してしまいます。

「自分はわからないことばかりだけど、相手は強くて何でも読めていそうだ」と諦めてはいないでしょう

か。

しかし、19路の盤面はとても広く、局面を立て直すチャンスは数多く残されています。自分がわからないことは相手もわからないことが多く、自分ばかりが間違えるわけではなく相手だって間違える可能性はあるものなのです。

「岡目八目」という言葉は、「囲碁は夢中になって対局している二人より、周りで客観的に碁盤を見ている人のほうが八目は強い」という意味です。皆さまも、第三者になったつもりで対局に臨んでください。

大局観を持って挑むことで、自分の持っている力を最大限に発揮することができるようになるでしょう。

この模範碁は最終的に6目差でした。**これくらいの差なら「作り碁Ⅱ整地までして勝敗確認する碁」にしたほうがよい**でしょう。

投了はもつと大きな差で、どうにも対抗ができない場合に使います。

しかし、投了をするためには自分の負けを確信せねばならず、相当な読みが必要です。これだけの大きな陣地を正確に数え、対局の途中で「勝ち目がないから投了」できたとしたらプロ級です。

プロの試合の公式最短記録は作り碁で121手。投了は33手。最長手数は411手です。これはコウで何手も石を取ったり、取られたりを繰り返したためです。

19路盤は361目も打つ場所がありますから、諦めずに自分の棋力に合わせて楽しんでください。

# その他のルール

# 黒白の決め方とハンディ

どんな競技にも「実力」というものがあって、強い人と弱い人がいるように、囲碁にも強い人と弱い人がいます。

特に囲碁は運の要素が介入しにくく、実力が反映されやすいゲームであるといえるのです。

実力が互角の人が同じ条件で戦えばどちらが勝つかはわからないのですが、強い人と弱い人が普通に戦えば絶対といってよいくらい強い人が勝ちます。

そのような力量の差を補うための「ハンディ」というシステムがいくつかあります。

ハンディはおもに四つに分類されます。

## ハンディの方法

- ① 互先  
棋力が同じくらいの人が黒と白を一局ごとに交互に持つ
- ② コミ  
整地の際にどちらかにハンディ分の目数を足す
- ③ 定先  
弱い人が黒を持ち先手となる
- ④ 置き碁  
対局を始める前に、弱い人がハンディ分の石を置く

それでは、それぞれのハンディを詳しく説明していきましょう。

一つ目は互先たがいせんといい、同じ実力や初対面の場合、先着する黒を交互に受け持つことです。この場合は、黒を持って先着する側の優位性を減ら

して後手番の白が対等に戦うために、「黒の陣地から規定の目数を引く」か「白の陣地に規定の目数を足す」ものです（どちらも同じことです）。

これにより、一発勝負だったとしても、勝負が不公平にならずにすみます。

現在では、「**コミ6目半**」が主流です。

なぜ「半」なのでしょう。

「半」というのは同点・引き分けをなくすための処置です。囲碁は1目単位で争うため、半のコミを作れば引き分けは生まれません。

また、コミは実力差に応じて変更することも可能です。力量差が大き

い場合は、「強いほうがより多くの  
コミを出す」ことで、より公平に戦  
うことができるのです。

二つ目は「コミ(込み)」です。

コミとは**整地の際に、どちらかの  
目数にハンディ分の目数を足して計  
算すること**をいいます。

三つ目が定先です。

囲碁は黒が先手です。**弱いほうが  
黒を持って先に石を打つことを「定  
先」といい、これだけでも十分なハ  
ンディになります。**

四つ目のハンディは「置き碁」と  
呼ばれるもので、**弱いほうが対戦前  
に盤上に実力差に応じた石を置くこ  
とで力の差を調整します。**

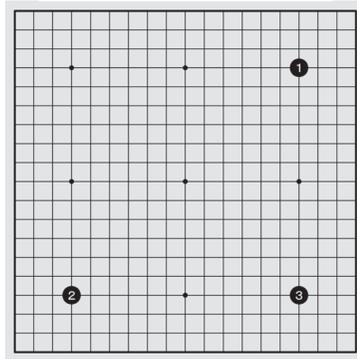
事前に置く石数が増えるほど、よ  
り力の差が大きい人同士の対戦が可  
能になります。

一番少ない置き石は「2子」で最  
大の置き石は「33子」まであります。

ただ、33子も置くケースは少なく、  
通常は「9子」置くのが限度で、こ  
れを「井目・星目」と呼びます。  
石を置く位置は、作法にしたがつ

## 1図

白の人

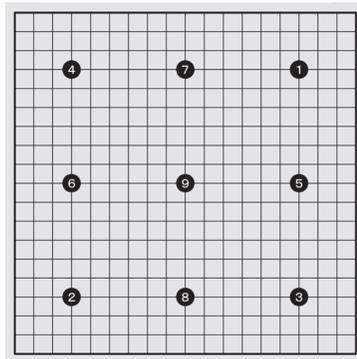


黒の人

三子局では、白の人が置きやすい左上隅  
を空けるのが作法です

## 2図

白の人



黒の人

て決まっています。置き碁の一例が  
**1図と2図**です。

ただ、最近では、「自由置き碁」といって、実力差に応じた石数を好きな所に置く方法も広がりを見せています。

ちなみに、相手に対して尊敬の念や敬意を表する際「あの人には一目置く」という言葉があります。この言葉は、囲碁において「石を先に置く人が弱い・低位」であることから、自分をへりくだることで、相手を立てる囲碁由来の表現になります。

対戦者の力が同じくらいの場合や

大会などで、黒と白を決める際は「二

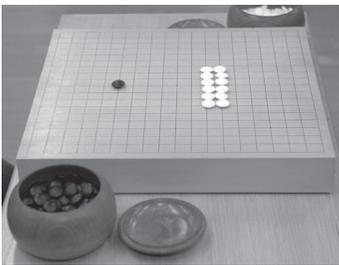
ギリ（握り）」という方法を使うの

が囲碁の伝統になります。二ギリが複雑で理解できない場合は、ジャンケンなどで決めてもかまいません。

### 二ギリの方法

- ① 白石を持った側が無作為に一つかみの石を握って盤上に伏せて置く（白石を握る側は、年功序列の上の人）
- ② 黒石の側が「奇数」か「偶数」を明示する（発声+盤面に黒石を1子か2子置くことでわかります）
- ③ ①で伏せておいた白石を数える（奇数か偶数か）
- ④ ①の数が②と当たっていればそのまま黒と白を持っている側がその色になる。①と②が外れた場合は、黒と白を入れ替える

要するに、「握った石の奇数か偶数が当たるか当たらないか」と考えてください。④については、近年「当たったほうが黒か白かを選ぶ」という方法も増えています。



③伏せておいた白石を数える



②黒石の側が「奇数」か「偶数」を示す（写真は1個で奇数）



①白石を持った側が無作為に一つかみの石を握り伏せておく

# 囲碁の上達法 詰碁

「囲碁を強くなるには何をしたらよいのですか」という質問をよく受けます。いろいろな答えがありますが、具体的な方法を三つ伝えましょう。

一つ目は「詰碁<sup>つめぎ</sup>」で、囲碁のルールを利用したパズルのようなものです。

さまざまなよい手を知ったりおぼえたりするほか、一番大切な目的は「頭の中に碁盤を構築して、実戦で読む訓練をする」ことにあります。

自分のレベルに合った本や問題を選び、ある程度考えたら答えを見てみましょう。またしばらくしてから取り組むと、意外と忘れていてできないものです。このように「考

える↓解く」を何度か繰り返していくことで、徐々に頭の中で先を読むことができるようになります。

詰碁の基本ルールは次の3点です。

- ① 石の死活を競う
- ② 双方が最善を尽くす
- ③ 決着がつくまでの手順を示す

石の死活というのは、問題に提示された石が「生きる」か「死ぬ」か、それとも死活の間である「コウ」になるかです。「黒先黒生き」なら、黒から始めて黒石を生きる（二眼以上を持つかセキ）ことを目指しますし、「黒先白死」であれば黒から始めて白を殺す（一眼か零眼）ことを目指します。

しかし、実際の本には「黒先」や「白先」とだけ書いてあるケースが多く、どちらかが先に打って、最善の進行を目指すことが多くなります。

それはなぜかというところ、コウの存在です。②にあるように「双方が最善を尽くす」ことが大前提としてあるため、一方に都合のよい進行をしてはならず、コウになることも多いのです。「黒先コウ」などと書いてあると、それだけでヒントになってしまうのです。

また「セキ」は取られることがない石ですので「生き」に該当します。「読み」を鍛え、思考力を高める課題として取り組んでみてください。

# 囲碁の上達法 棋譜並べ

「棋譜」とは囲碁の対局を記録したものになります。

囲碁では、紙に碁盤の線を引いた「碁罫紙」というものがあり、その盤面に盤上に打った順番通りに数字を書き込むことで記録保存することができます。

棋譜を元に、盤上へ数字の順番で石を並べていけば棋譜を再現することができるとのことです。古今東西の棋譜を並べることにより、**強い人の打ち方や考え方、良い石の形や定石などを学ぶ**ことが大きな効用でしょう。

囲碁は内容によって、込み入った長手順の難しい碁や、あっさりとい合って短手順で終わるものもあります。

最初は疲れない程度の手数  
の棋譜から始めて、徐々に長い碁にチャレンジをするとういでしょう。いろいろな碁を並べているとお気に入り  
の棋譜や自分の好きな手を打つ棋士  
ができてくると思います。

「強い人の碁を千局並べれば初段  
になれる」ともいうように、内容は  
理解できなくても「早く」「たくさん」  
並べられるということは、棋譜に書  
かれてあるよい着点を早く見つけら  
れるということに他なりません。

また、**棋譜は自分の打った碁でも  
取ることができません。**碁罫紙がなけ  
れば適当に罫線を引けばよいでし  
う。

対局者や日時・場所・状況・感想

などを記入しておけば、あとで反省  
をすることも可能ですし、自分の成  
長記録にもなります。

対局終了後に思い出しながら棋譜  
を書ければ素晴らしいですが、これ  
ができるにはかなりの棋力が必要で  
す。

それまでは、対局相手の了承を得  
て、対局しながら記入するのが賢明  
です。

最初は数手・数十手でもかまいま  
せん。コツコツと努力を惜しまず棋  
譜に触れて、棋力上達に活用してく  
ださい。

# 囲碁の上達法 実戦

囲碁で強くなるために**一番必要なことは、実戦を数多く打つこと**です。

いくら「詰碁」や「棋譜並べ」をして、よい考えや情報を頭に入れたとしても、実戦で活用できないのは仕方ありません。

自分一人で完結する詰碁や棋譜並べと、人を相手にする実戦では、局面の変化・精神的な戦いが生じます。

現代では「インプット」と「アウトプット」という言葉もあります。仕入れた情報を咀嚼そしゃく吟味して実戦に活かすことができれば完璧ですが、そううまくはいかないものです。

千変万化する盤上で相手の意図を考へながら、自分の主張を臨機応変に石へ託すことで普段の勉強を活か

すことができるのです。

実戦の形態も今は多様化しています。一昔前だと職場や親戚・家族、あるいは地域の碁会所や公民館などで対面して対局するのが主でしたが、最近はインターネット対局やスマートフォンで屋外にいても簡単に遠くの人と対局できる環境が整ってきました。

「経験は力なり」です。数多くの経験を積むことで、新しい形や状況に出会い、そこで自分の持てる能力を総動員して事に対処する。それが実力向上の一番の機会でしょう。

人間は普段と違う追い込まれた状況になると、持っている力以上の能力を発揮できる可能性が高まるもの

です。常に一期一会の対局を楽しむ気持ちを持って臨んでください。

また、対局する際に気をつけてほしいことが「勝敗に一喜一憂しすぎない」ことです。囲碁は勝てば嬉しく、負ければ悔しいものですが、打つこと自体が素晴らしいことなので、

打てる喜びや楽しみの気持ちを忘れずに、充実した対局を終えられることを願います。

# 用語使用上の注意

石の形にはさまざまな名称がありますが、打った石に対して何種類かの用語がかぶるケースがあります。

その場合は優先順位によって一つの用語を用いるケースと、複数の用語を重ねる場合があります。

一方を使用する場合は、「打った石に一番近い石との関係を表す用

語」「重要性の高い用語」を優先します。

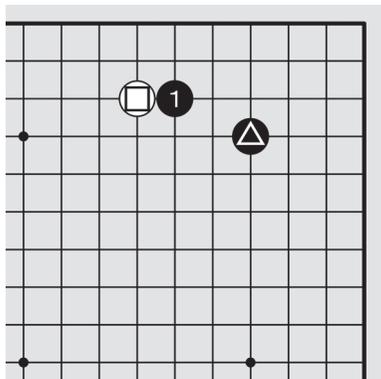
1図の①だと▲とのケイマより○とのツケが近いので、「ツケ」を採用します。

2図の①は、▲とのコスミより○へハネた意味のほうが重要なので「ハネ」になります。

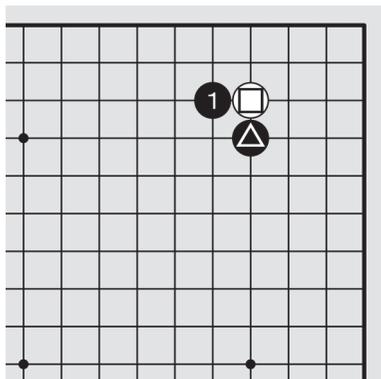
3図の①は▲からのコスミと○へのツケが同程度なので、二つを足して「コスミツケ」です。

囲碁を打つうえで、囲碁用語は避けることのできない課題です。正確かつ適切に使い分けていきましょう。

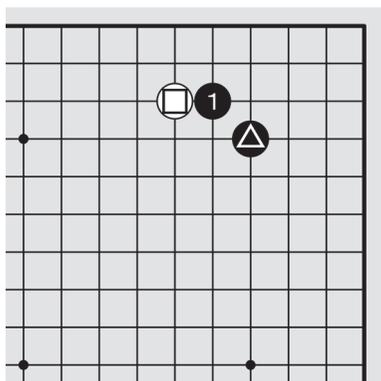
1 図



2 図



3 図



## おわりに

『囲碁初心者②』では、1章で石の戦いにおける考え方と具体的な攻防の方法を学びました。

石の強弱がわかってきたら、「強弱をふまえてどうするのか」が重要になります。相手の弱い石を攻めることや、自分の弱い石を守る必要性があります。しかし、攻防は絶えず入れ替わるものです。また、盤上にはさまざまな所に石があるわけですから、各所の戦いが複雑に絡み合う場面も多くなります。今回は紹介しませんが、「絡み攻め」や「モタレ攻め」といった戦術もあります。

戦いのなかでも局面を客観的に捉え、部分の損得に動揺しない心構えが勝負を大きく作用するのです。また、大所高所から局面を見ることができるようになれば、部分の戦いの不利が明白になった時に、その場所を諦めて「手抜き」することができるようになります。「囲碁は自分の好きな所に打ってよいゲーム」です。常に盤上の良い所を探し、良い所に先着する機会を逃さないようにしましょう。

そして、戦いのクライマックスでもある「攻め合いとコウ」を2章で考えました。石の戦いがここまで煮詰まると、どちらかが相手の石を取ることでしか決着はつきません。お互いの強弱を考えて先を読み、上手に戦うことが重要です。

そして、コウに代表される大切な考え方が「フリカワリ」でした。コウ争いの時に打つ「コウダテ」によって、コウに負けたとしても他の所で損を取り返すことができるのです。布石から中盤・ヨセまでの長い一局においては、「部分の戦いが勝敗を決定する場面は少ない」

ものです。各所の戦いの結果を集積したものが勝敗に反映されるので、あまり部分の戦いに一喜一憂しすぎず、盤面全体で収支を考える習慣を身につけると、少々のことには動じない心が養われるようになります。

3章では、「ヨセ」を学びました。石の戦いが終わって、お互いの陣地が確定してくると、最後の境界線争いである「ヨセ」になり、左脳をフル活用する論理と算数の時間です。各所のヨセの大きさを考えながら、どういった順番でヨセていくのが最善か、一手一手の価値を考えながら全体の進行を考えます。

最初は相手の手に受けてばかりで、「自分はすべて後手ヨセで、相手は全部先手ヨセ」と、気がつけば盤上の大きい所は相手に全部打たれてしまうこともあるでしょう。しかし「自分が受けなくても、次の手が小さければ手を抜いて他へ向うことができる」ということに気がつけば、どんどん良い所に打てるようになります。

ヨセも打ち進めていくと、いつかは終わりが来ます。それが、4章で学んだ「終局・整地」です。19路盤は広いので、いつになれば終局なのか最初が判断がしづらいでしょう。お互いにしっかりと「手入れ」をして、「ダメ」を詰め、盤上の「石の生き死に」と「陣地」が完全に確定したと思ったら、「パス」をしてください。相手も続けてパスをすれば「終局の合意」で、晴れて「整地」へと移行することができます。

整地は手間がかかるため、面倒だと思われる方が多いのですが、しっかりと整地ができるようになることが上達への近道です。勝ったほうも謙虚に敗者を労わりながら、一局を振り返ることができれば、両者ともにすがすがしい気持ちで一局を終えることができます。

5章では「模範碁」をご覧ください。一局の大まかな流れを感じてもらえましたでしょうか。

囲碁の可能性は無限にあります。自分の意志を持ち、相手の気持ちや考えを推察しつつ作戦を立てられるようになれば、無限の世界のなかにもさまざまな道筋があることが見えてくることでしょう。

囲碁をおぼえたての頃は、盤面で何が起きているのか、わからないことが多々あるかもしれません。しかし、一局一局を懸命に打つことで、見えてくる世界があるはずですよ。対局してわからないことがあったり、理解できないことがあったりした時は、本書を振り返れば必ずどこかに解決の糸口があるはずですよ。

よく初心者の方に訊ねられるのが、「どうしてそんなに先が読めるのですか」「プロは絶対に間違えないですね」といったことです。しかし、これらはすべて必死に勉強をした結果で、囲碁の奥深さを知っている棋士はいつも「自分はまだ弱い」という自覚を持って日夜勉強に励んでいるのです。

皆さまが囲碁を生涯の趣味として、学び楽しむことを心より願っております。

八段 水間俊文

---

# 囲碁初心者②〈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。