

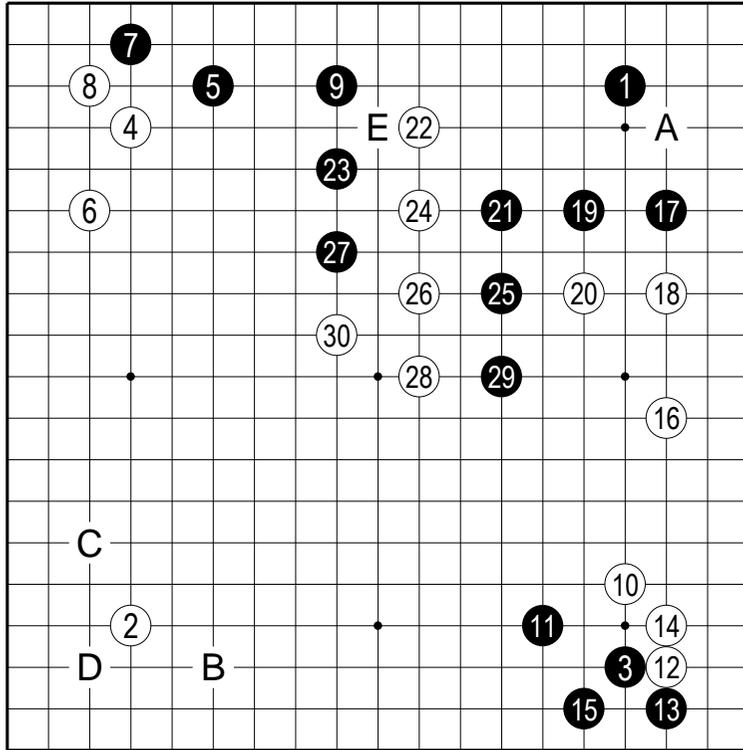
# 日本棋院 棋譜診断 水間解説

黒：対局太郎 3級

白：碁敵二郎 2級

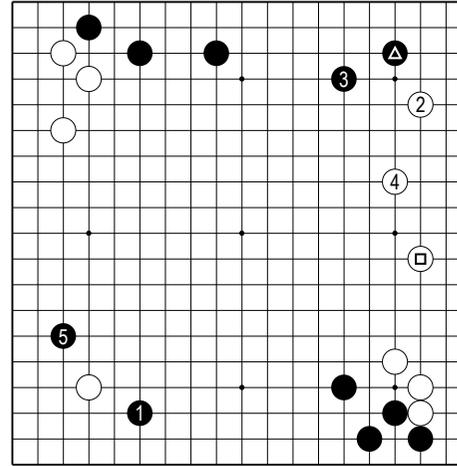
第1譜【1～30】

※お付き合いはほどほどに！囲碁は自由なゲーム！

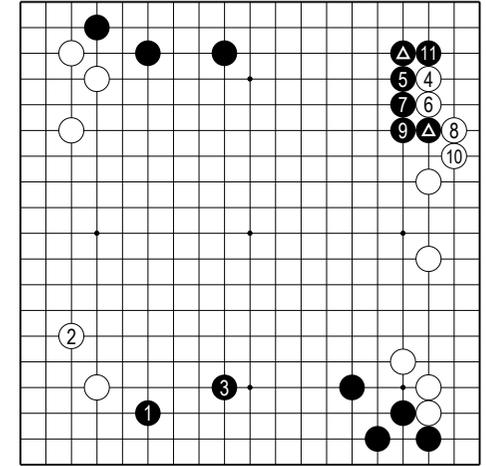


囲碁は世界で類を見ないほど古くからあり自由度の高いゲームです。自分の番がきたらどこに打っても良いのですが伝統文化を重んじる日本では互先の黒の一手目は右上隅から打ち、小目の場合は対戦相手の懐から離れた「16の四（黒A）」に打つことが暗黙の了解となっています。そのため1は黒Aが「マナー」（反則ではありません）。それはともかく16まで立派な布石でとても級位者とは思えません。17も大場の好点でありコメントにあった下辺重視の黒Bや左辺重視の黒C、最近だと黒Dの三々も有力です。22は白Eが消しの好手。19～29こそ左下へ。

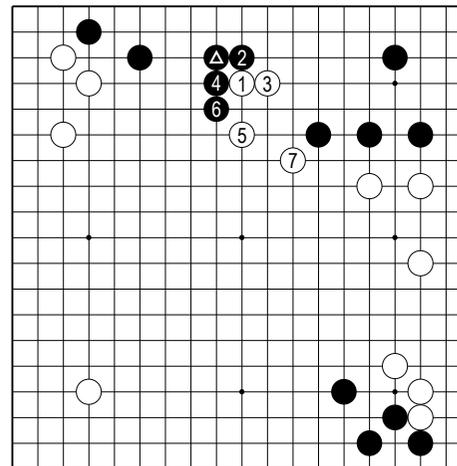
良手	黒	3～17	悪手	黒		疑問手	黒	1&19～29（超厳しめ判定）
	白	2～16・24～30		白			白	18～22（厳しめ判定）



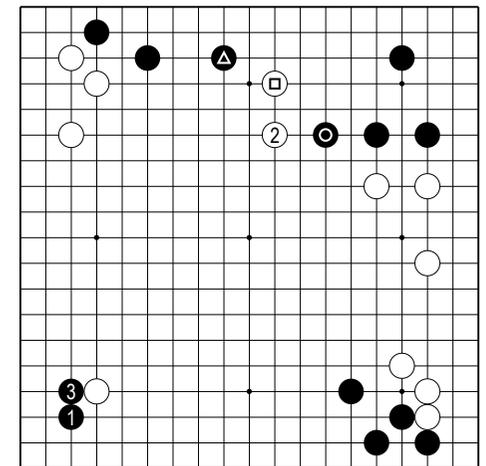
碁の基本の一つは「広い所から打つ」ことです。石の少ない所が「広い所」であり「将来性の高い未開拓の大地」と覚えておくと上達が早くなります。黒△と白□の間は「七間」で黒1の下辺や黒5の左辺は「九間」空いている好点です。



冒頭にも書いたように囲碁は自分の番がきたら好きな所へ「自由に打てるゲーム」です。19では←左図より黒△が二子で「強くなりました」。黒△と白□の間は「七間」で黒1の下辺や黒5の左辺は「九間」空いている好点です。



先ほどまでの「囲碁は好きな所へ自由に打って良いゲーム」であるのは確かですが石が接近・接触してきた時は「戦い」なのでその場を離れづらくなります。それを利用したのが22の際の「消しはカタツキ」白1で7まで捌きます。



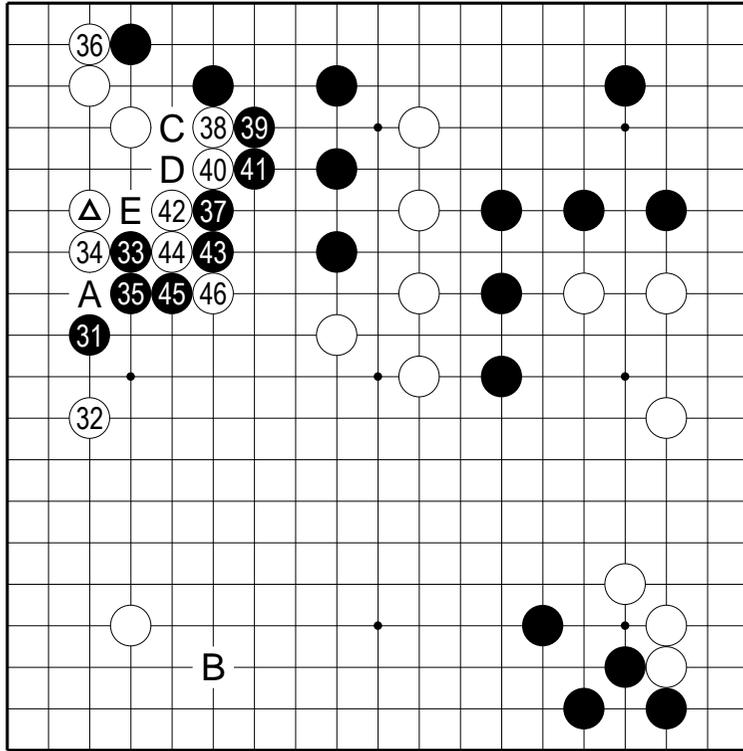
相手の手に無暗に対応することを「お付き合い」と言い「後手」を踏み好点へ向かえない悪癖となります。22（白□）は9（黒△）と離れているため上辺から「手抜き」他へ向かえました。白2も黒○から離れているので手抜き。

# 日本棋院 棋譜診断 水間解説

黒：対局太郎 3級

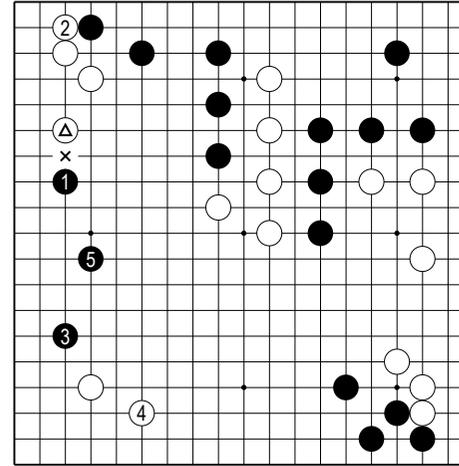
白：碁敵二郎 2級 第2譜【31～46】

※接触戦では「石のつながり（傷）」と「手数」が重要！

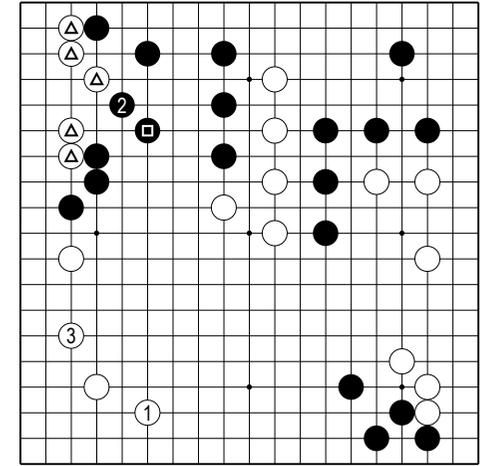


31は白△と「一間」空けた黒Aまで進めるとより「迫力」があります。31が少し離れたため隅の白に「余裕」が生じ32の好点を打たれました。33～37まで互いに良い補強です。さて38から石が接触して本格的な「接触戦」の始まりです（本当は、38は互いの石が強いため白Bへ）。その際に重要なのは「石のつながり」と「手数」です。石は縦か横の線で隣接すると「塊（仲間・群）」となります。そして「手数」がゼロになると盤上に存在できません。43までは良いのですが44から46で黒を切ったのが無謀。38・40はC・Dの2手。42・44もD・Eの2手。

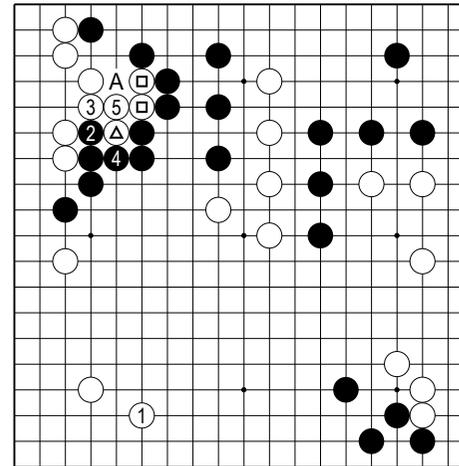
良手	黒	33～45	悪手	黒		疑問手	黒	31（超厳しめ判定）
	白	32～36・40・42		白	46		白	38・44（42の手数が減り弱くなる）



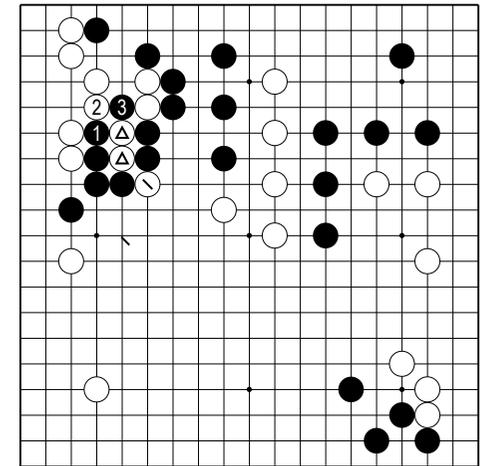
相手の石に近寄る場合の「基本」は一間（一路）空けた「一間」や「ケイマ」で互いの手数に余裕（4手）があります。31は黒1で白△との間に×の一間を空けた黒1まで「迫る」と良く隅の白を圧迫して白2と守らせ左辺へ展開。



さて皆さんが「喧嘩」をするとして敵が仲間を増やして「強くなった所」へ殴り込みをかけるでしょうか？そんな馬鹿はしませんよね。37（黒□）の時点で上辺の黒は仲間が多くて強く白△も五子いて強いいため38は広い白1へ！



43までの時点で白□二子の手数はA・5の「2手」です。白△は2・4・5の「3手」です。ここで止めて他へ向かっていけば黒2から4と攻められても白5まで大丈夫なのでした。白△が小さいと思えば5は手抜きも有力。



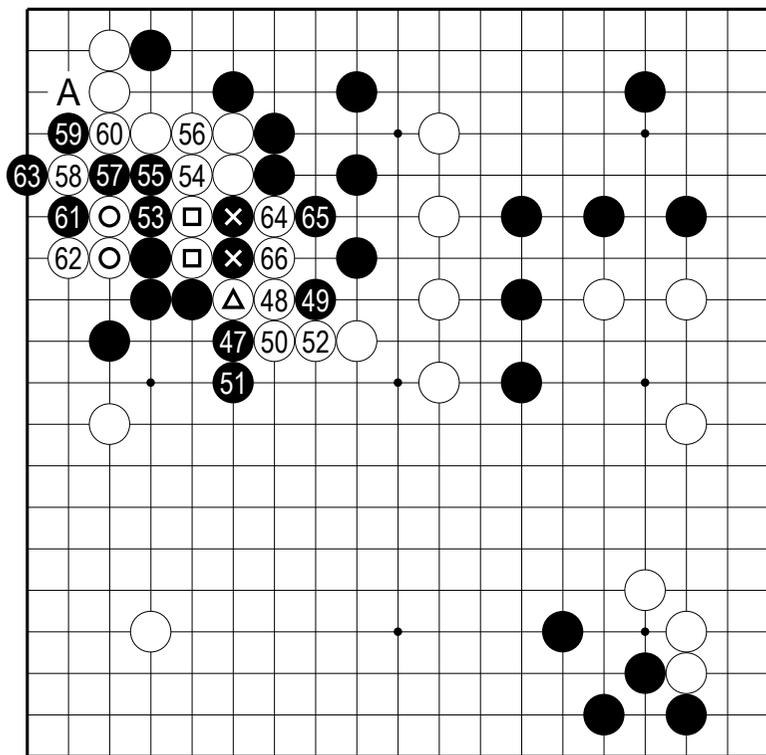
ところが白46（白×）で黒を切って攻めようとしたため白△の手数は1・3の「2手」となっていました。黒1の「アタリ」に対して←左図のように白2と受けて左辺を守ろうとすると黒3で白△を取られてしまいます。

# 日本棋院 棋譜診断 水間解説

黒：対局太郎 3級

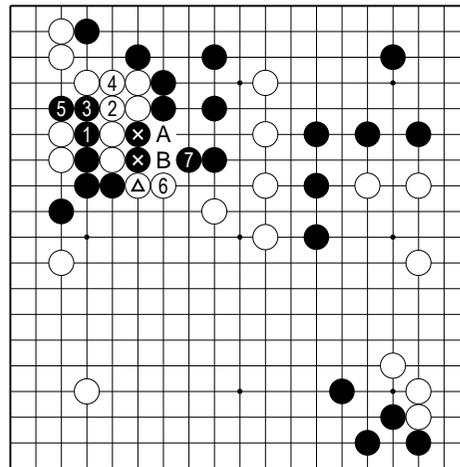
白：碁敵二郎 2級 第3譜【47～66】

※「アタリ、アタリのへボ碁かな」に要注意！

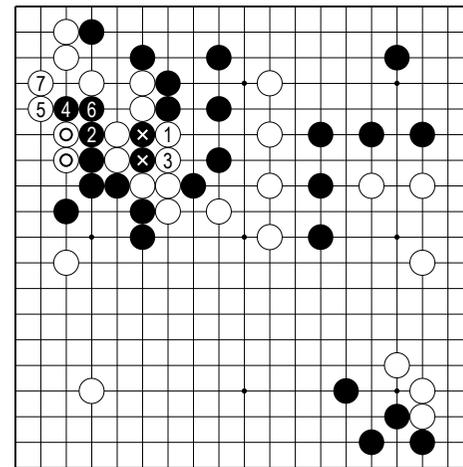


表題の言葉は「取れるかも分からない石へ無音にアタリをかけると損をする」という古の川柳です。47がそれにあたり48で白△を逃がすことによって黒×が弱くなる「損」な交換でした。49も同様で50で白を広い所へ逃がし47を弱めています。52のツギは好点ですが白64で黒×を取るのか黒の悪い手を咎める要所になります。53から白口を攻めたアタリは逃げられたものの、57に突き出し白○を分断する手につながる良い攻め。58から60は61の切りで58を取らるため無理な戦い。62も保留し白Aの可能性を残す所。64が狙いの一手で良い切りでした。

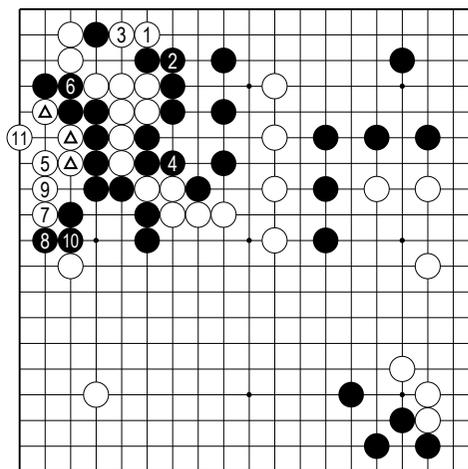
良手	黒	51～65	悪手	黒	47 49	疑問手	黒	52
	白	48・50・54・56 64・66		白	58～ 62			



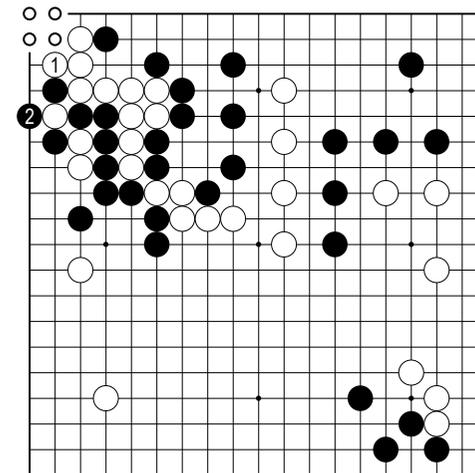
たいていの場合「取れない相手は追いかけない」のが得策です。白△はどちらからアテても逃げられてしまうので放置して黒1の要所へ向かう所。これなら白6ときた時に余裕で黒7に守り黒×を助けられました（A・B見合い）。



52ではすぐ白1の切りで黒×の「要石」を取るのがまさに「要所」でした。黒2のアタリに白3で黒×を取れば周囲の白石が強靱です。黒4のハネ出しにも白5から7で連絡すれば白○を取られることもありませんでした。



世間一般に「ダメ押し」という言葉があり「念入りに行くこと」を言いますが囲碁でも「分かり切っていることを打つ愚」を戒めます（分からないことを行うのは仕方ない）。60を打たなければ白5から白△を助ける手有り！



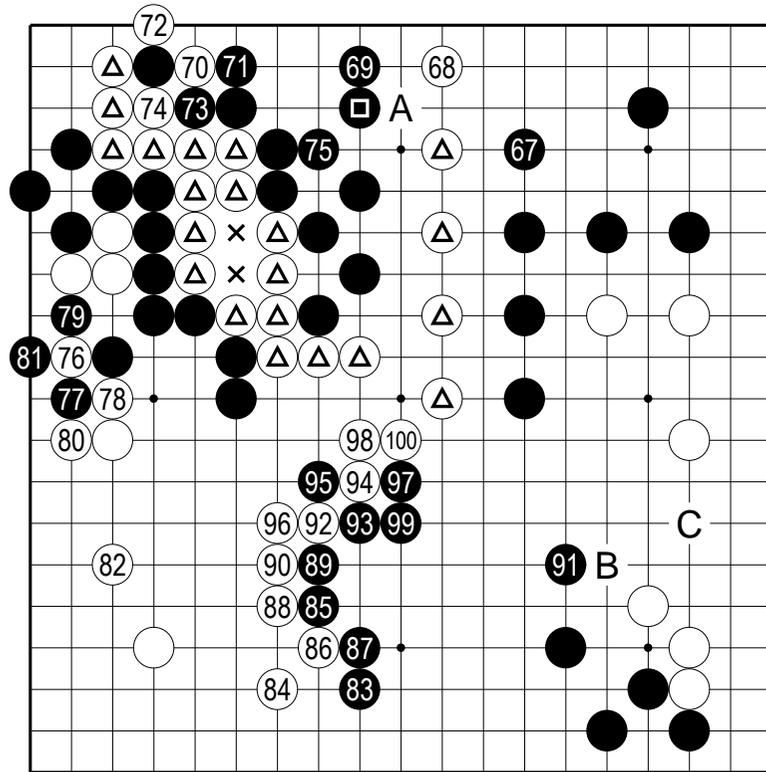
囲碁用語に「利き」という言葉があります。これは「自分が打てば相手が受けてくれる場所」のことで得の多い場所で利きを使うことが肝要。62より白1で利かし白○の陣地を増やす方が「得」が多いのでした。

# 日本棋院 棋譜診断 水間解説

黒：対局太郎 3級

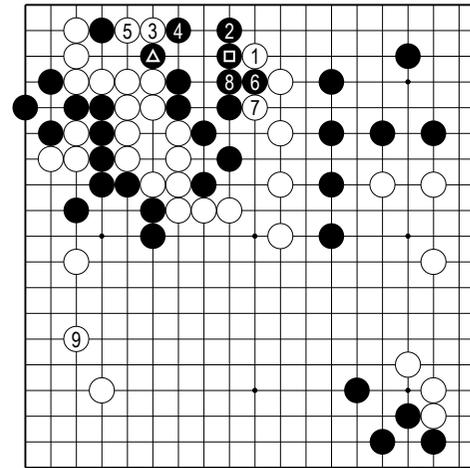
白：碁敵二郎 2級 第4譜【67～100】

※「強い石（活きた石）」から石を増やすは「蛇足」なり！

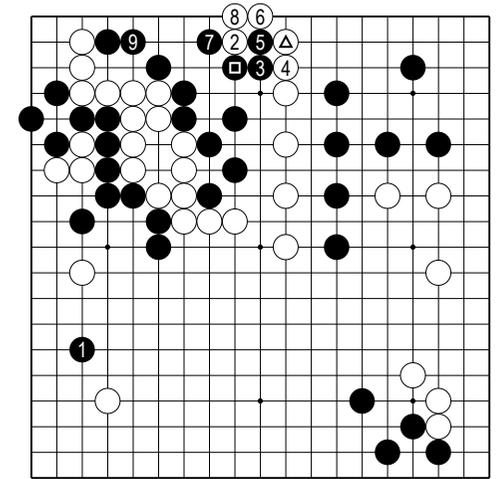


第3譜までの戦いで白△は×の「眼（相手の打てない所）」を持つなどして強くなった石です。こういった石から更に石を増やすのは「蛇足」なので他へ目を向けることが大切です。68は白△で黒□に響かせ（手数を減らす）たい所。68と離れたので69は不要でした。70が蛇足。読むのは難しいですが73・75も手を抜くことができました。76は取られる石を増やして損。86は「ケイマの突き出し悪手の見本」と言う薄い相手を強くするお手伝いでした。91は92の「二目の頭」に伸びるか、黒Bに迫って次の黒Cを強固する所。97は99へ。100も蛇足。

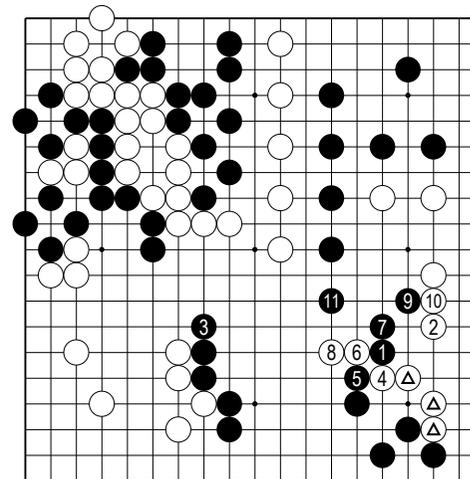
自手	黒	67・71・77～89 93・95・99	悪手	黒	73 97	疑問手	黒	69・75 91（厳しめ判定）
	白	72・74・78～84 88～98		白	76 100		白	68（厳しめ判定） 70・86



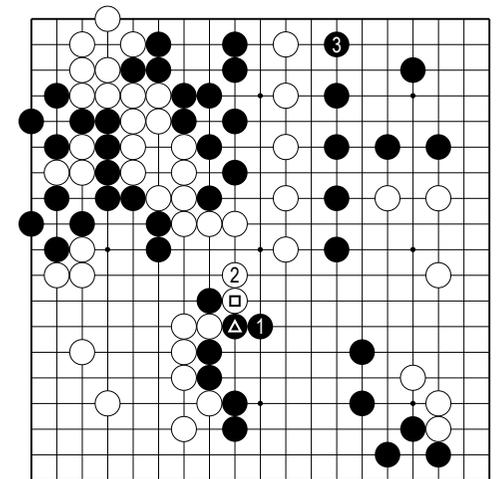
相手の石に「接触」するなどして脅しをかけることを「響かせる」と言います。68では白1で黒□に接触すると響きがあるため黒は手を抜きにくい。70も白3で白△に響かせた方が全体の黒の眼を奪い響きのある手で先手確保。



68（白△）は←左図白1と違い黒□と離れているため69では手を抜き黒1などの大場へ向かいたい所でした。白2から根拠を狭めようとしてきても白△が遠いため、さほどの脅威はありません。黒9まで楽に活かれます。



91では黒1で白△に迫り白2の受けを強要したい所でした。先手を得て黒3の好点（二目の頭）へ向かうことができます。白4から6と切ってこられても黒石が多く戦える所でした。



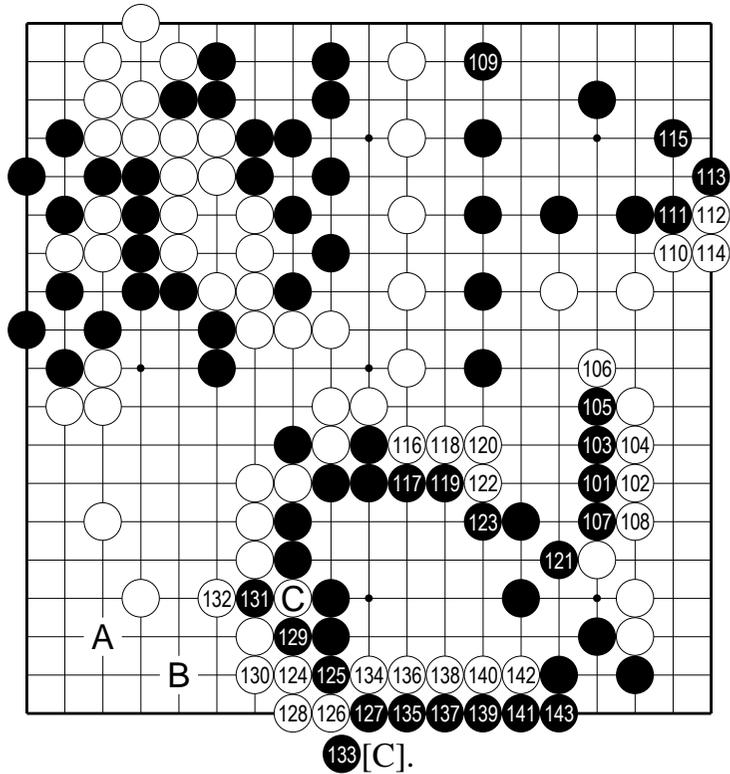
97のアタリは弱い94を強くするお手伝いな上に黒自身の傷を残す典型的な「俗筋」でした。ここではシンプルに黒1の伸びで黒△を補強する所。白2で白□を補強してくれれば先手。

# 日本棋院 棋譜診断 水間解説

黒：対局太郎 3級

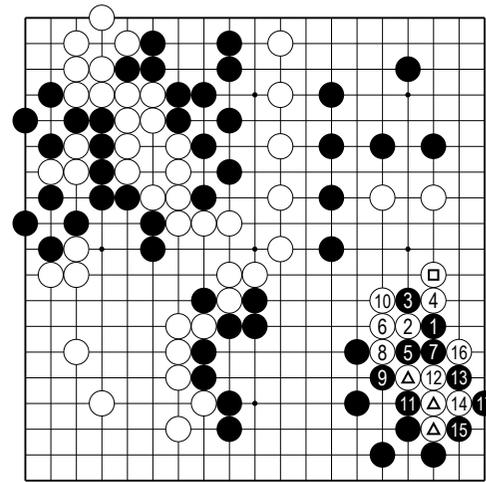
白：碁敵二郎 2級 第5譜【101～143】

※相手の「構え（陣地の前の状態）」へ踏み込む勇気を持とう！

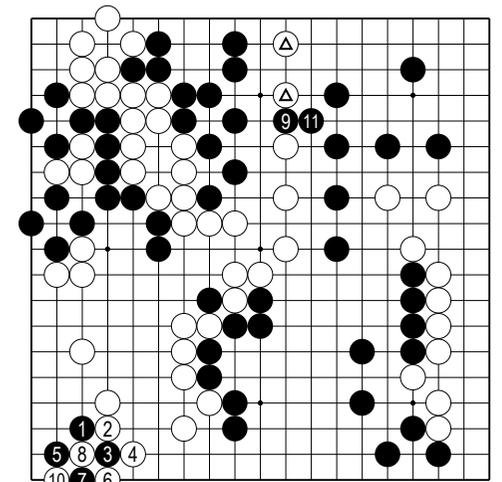


101は無難な侵入ですが102から白の「薄い」構えを固めている意味もあります。最初は失敗するかもしれませんが勇気を持って黒102まで踏み込んでみたい所でした。109も黒Aや黒Bで左下隅へチャレンジする最後のチャンス。左下隅のような「広い空間」を何もせず陣地にさせるのは「もったいない」といましょう。110～115までの応答は互いにしっかりしていました。下辺124～132までもまあまあだったのですが133のツギが白に取られても困らない131を守る緩手で、黒134のツギで127を補強するのが急務。138では白140のゲタが手筋でした。

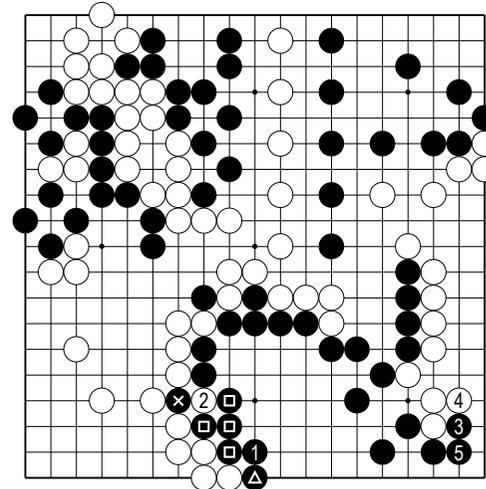
良手	黒	103～107・111～131 139～143	悪手	黒	133～137	疑問手	黒	101&109 (超厳しめ)
	白	102～136 (甘め判定)		白	138～142		白	



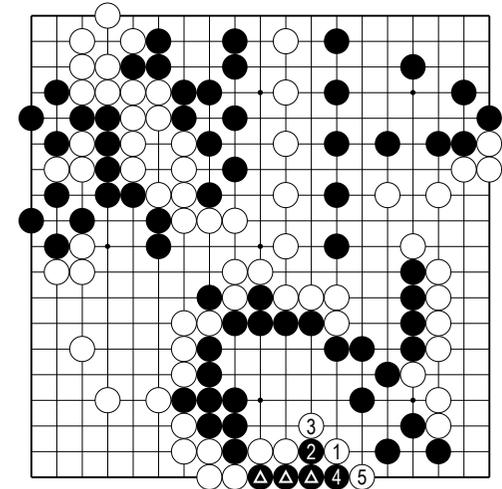
基本的に白△と白□のような「三間開き」以上は「薄い」構えのため101では黒1まで踏み込み白の「薄み」を追及したかった。変化は多々ありますが「何か」が起こるかもしれません。



左下のような「隙間だらけ」の構えも入って損はありません（取られても同数打てば相殺）。109では黒1の三々が一つの狙いで白8までのコウになれば白△を取るコウ材が楽しみ。



石が接触した中盤以降は石が入り組んでくるため石のつながりの弱点である「傷」が重要になります。133では黒1のツギで黒△と□をつないで補強するのが要所。黒×はカス石。



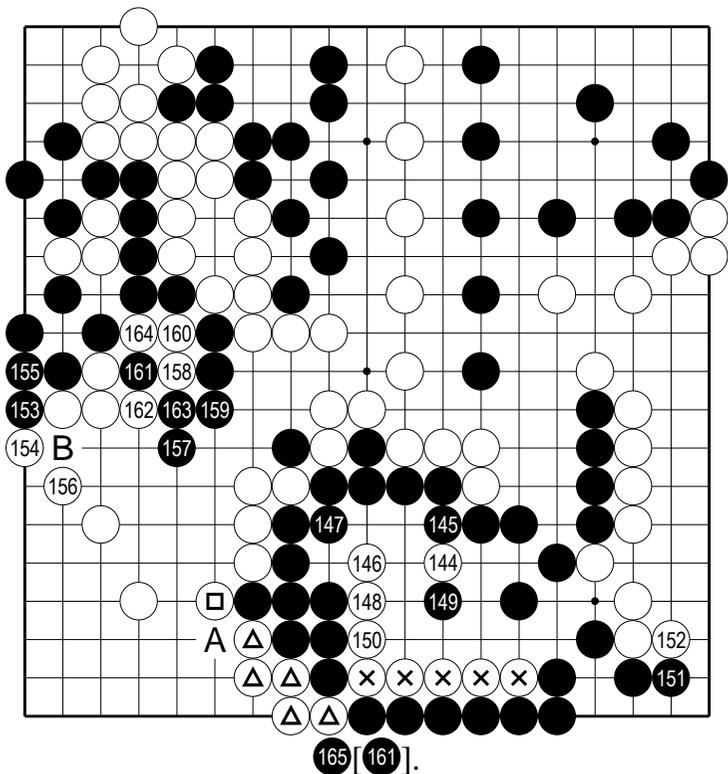
相手の石を攻める時には「先回り」して閉じ込める気持ちが重要です。その先回りする攻めを最大限に活用する手筋が「ゲタ」で138を白1に打てば黒△を取っていました。

# 日本棋院 棋譜診断 水間解説

黒：対局太郎 3級

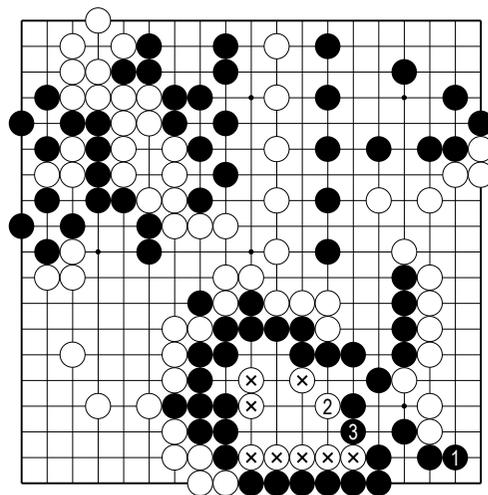
白：碁敵二郎 2級 第6譜【144～165】

※陣地を形成する壁の弱点（傷・ダメ詰まり）を狙おう！

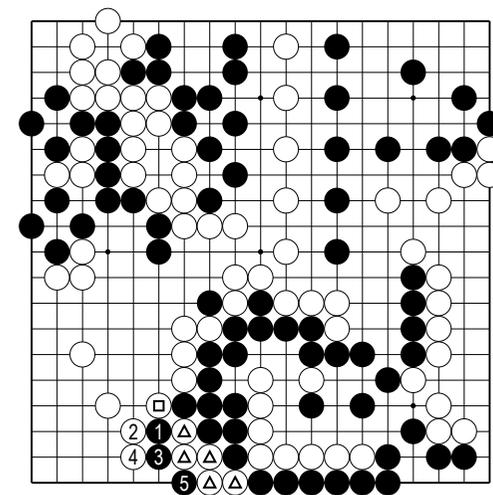


144 から白は白×をなんとかかきさそうと努力しますが周囲の黒は強く大変そうです。とはいえ黒も油断大敵で145・147の「ツギ」は弱点である「傷」を守る要所でした。これだけ守れば黒は強いので149は手抜きで良かった。150に対する151が良い手抜きです。153は一線でも早く、黒163の広い隙間や白△と□の傷を狙う黒Aの切りが良い所です。154は白156なら堅い受け。155ではコウ材が多ければ黒Bが狙えます。157のケイマは少～し薄く黒163へ。158・160で白163なら黒を切れる可能性があります。160の切りは狙い過ぎで打って返し。

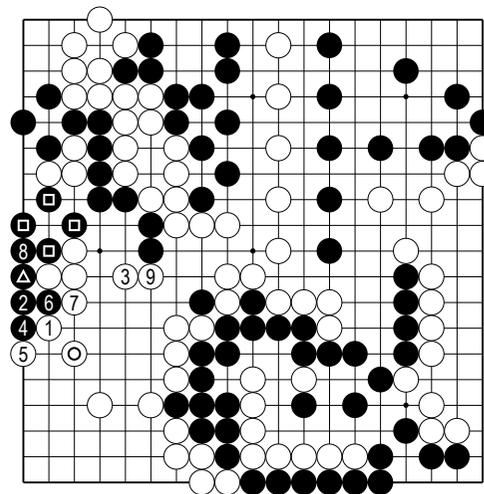
良手	黒	145・147・151 155・161・163	悪手	黒	159 (161)	疑問手	黒	149 & 153 & 157 (厳しめ判定)
	白	152・156		白	150 160		白	144～148・154 158・162・164



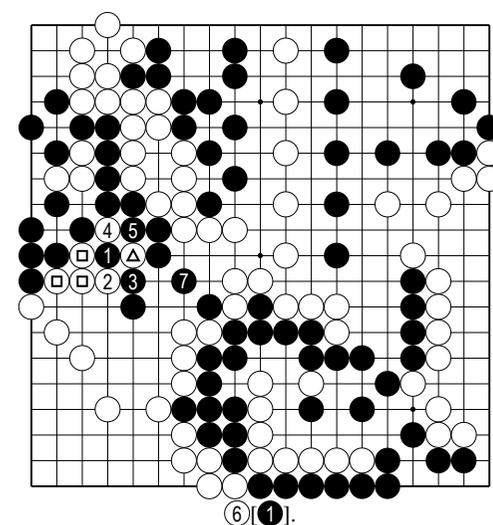
白×のような石が危なくなると「何とかしたい」と思い「もがく」ものですが、相手をしなくても取れているなら手を抜くのが得策です（読みが必要ですが…）。149では堂々と手を抜いて白を取れていそうでした。



相手の陣地へ入るには第5譜109参考図のように「広い隙間へ入り根拠を持つ」か「傷・ダメ詰まりの弱点を狙う」ことです。153では黒1で白△と白□を切るのが厳しい。もしかしたら黒5まで白△を取れるかもしれません。



相手の侵入を止めるには「すぐ止める」場合と「少し控えて後方で止める」場合があります。154は黒△が少し強い黒□を控えているため白1に離れて弱い石を作らないのが好守。黒2に打たれても白○が働き手を抜けます。



だいぶ難しいですが159では黒1の割り込みで白△と白□を分断して弱めることで黒の弱点を整形するのが手筋となります。白2のアテに1を気にせず黒3から5で「絞る」のです。白6に黒7で隙の無い好形を築けます。

対局太郎様 総合診断

この度は棋譜診断をご依頼いただきありがとうございました。

3級とのことですが素晴らしい手も数多くあり、日ごろの勉強の成果が随所に見られました

ただ、上級になるにつれて現れる課題が三点ほどあり、それらを克服すればすぐ初段の壁を突破できることでしょう。

一つ目は盤上に打たれた石達がどうなっているかを、よく「見る」ことが大切です。

「強い石」か「弱い石」か、「大切な石（要石・種石）」か「カス石」か、「将来性のある石」か「将来性の無い石」か、などをしっかりと「判断」できれば自ずとやるべきことも見

えてきます。

また、その石達がどのような「形」をしていて、どの程度の「距離」にいるかを「認識」することも大切です。

よく「囲碁は先を読むことが大切」と言いますが土台となっている盤面の石達を正しく認識できていないのでは読みようがありませんからね。

二つ目は石の少ない広い空間を見つける「目」を養うことと、その「広い空間（＝大場）」へ飛び込む「勇気」です。

布石は特に互いの石が離れていることが多いため「石が少ない広い所」へ先行できれば後々の戦いも有利になっていくものです。

しかし「石が少ない広い所へ打つ」のは「誰もいない無人の荒野へ旅立つ」ことに似ているため勇気が必要です。

そのためたいの級の級位者は「安心感のある石の周辺」から打ち進めて「蛇足(第4譜参照)」を増やし「効率の悪い碁」になってしまうのですね。

三つ目は互いの石が接触した場面での戦いです。

盤上の石が増えてくるとどうしても互いの石同士が「接近」

「接触」して「戦い」が避けられません。

この「戦い」において重要なことは「石のつながり(傷)」

と「手数」です。

囲碁は「盤上でいかに多くの味方の石を生き残らせることができるか」が大切ですので、互いの石の「強弱」に気をつけ

ながら戦い、接近戦や接触戦に強くなっていきましょう。

そのためには失敗を恐れず数多くの経験を積む「気持ち」が重要です。

第5譜でお話ししたように相手が「囲った」と思われる場所を「簡単」に認めてはいけません。

ダメ元でも良いですし失敗しても良いので、どんどん踏み込んでチャレンジしてみましよう。

それがきつと血となり肉となって上達への切符をつかめるはずです。

それでは解説にも書いてありますが、いただいたコメントへ簡単にお返事をして参りたいと思います。

① 「黒 17 はやや手拍子でしたでしょうか。あの局面では下辺に先行した方が良かったのかなとも振り返っています。」

17 自体は、まだ一子で不安定な 1 を補強する大切な「大ゲイマジマリ」で良い手です。

問題はその後の 19～29 でした。

なんとなく「相手が打ったからその周辺を打つ」のではなく

自分なりの「意味」や「目的」を持って打つことが大切です。

そうすれば最大級の大場（石が少なく広い空間）である下辺へ目を転じることができたでしょう。

② 「黒 101 手目で、右辺の白地を分断する手はありましたでしょうか。」

これは第 5 譜 101 手目の解説で一図だけ示しましたが他にも右辺の白地に「入り」分断する手はいくらでもあったでしょう。

大切なのは気になったのなら「やってみること」です。

ここで私なりの正解図をいくら作ってお見せしても結局はそれが「適切に使える場面」というのは限られています（囲碁には無限の局面がありますからね…）。

下手に「囲碁には正解がある」と覚えてしまうと、それに

見合った場面（局面＝問題）だけを探そうとする心理に陥りそれに見合わない判断した場面では「何もしない人」になってしまうことでしょう。

また、囲碁の変化は無限であり、私が示した図や手順通りに

相手が打ってくれることは「まず」有り得ません。

結局は途中から自分の力で戦うことになるのです。

その時に「正解図」だけを打とうとしているとパニックになることでしょう。

「定石」や「手筋」などの「基本」や「変化」を知ることは重要ですがこと対局に当たっては思い切ってやりたいことをやってみる「気持ち」が重要なのです。

③ 「仮に分断すると下辺の黒地が大惨事になりそうだったので、実践は壁を作りつつぎりぎりまで白地をペしゃん

こにする算段でした」

これには三点考え違いがあります。

一つ目は「下辺の黒地が大惨事になりそうだったので」とあ

りますが「大惨事になっても良い」のが囲碁なのです。

「桑田変じて滄海となる」の故事にあるように、世の中に「変わらぬものなど無い」と同じく、盤上にも「未来永劫変わらぬものは無い」のです。

自分の陣地と思っていた場所が相手の陣地になることもありますし、生きていた石が死ぬこともあります。

逆に死んでいた石が様々な要素（簡単な例ではコウ）で生き返ることだってあるのです。

まずは下辺の黒地が大惨事になるかどうか不明瞭な「読み（雰囲気）」で右辺の白へ突入するチャンスを自ら無くしたのは非常に「もったいない」ことでした。

二つ目は「実践（実戦の誤字）は壁を作りつつ」とある部分

で、黒の壁はすでに 11・91 によって「有り」更に増やした壁（101～107）との隙間はわずかでダブっているのです。

三つ目が「白地をペしゃんこにする算段でした」でして右辺の白の構えが 102～108 までの三線・四線で白地になっているのは、むしろ白が「満足」なライン（境界線）なのです。

これを二線くらいまでに押し付けられれば「ペしゃんこ」と言っても良いでしょうね。

上級者（一桁級）になってくると強い上手と打つ機会も増え「石を取られる」「地を荒らされる」といった事がトラウマになり「消極的」「保守的」になりやすいものです。

そういった気持ちもよく分かるのですが、さらに上を目指す

ためには失敗や負けを恐れず思い切って打ってみる「強い心」が欠かせませんのでぜひお試しください。

次の機会には成長した対局太郎様の碁を拝見できることを楽しみにしております。

水間俊文八段

