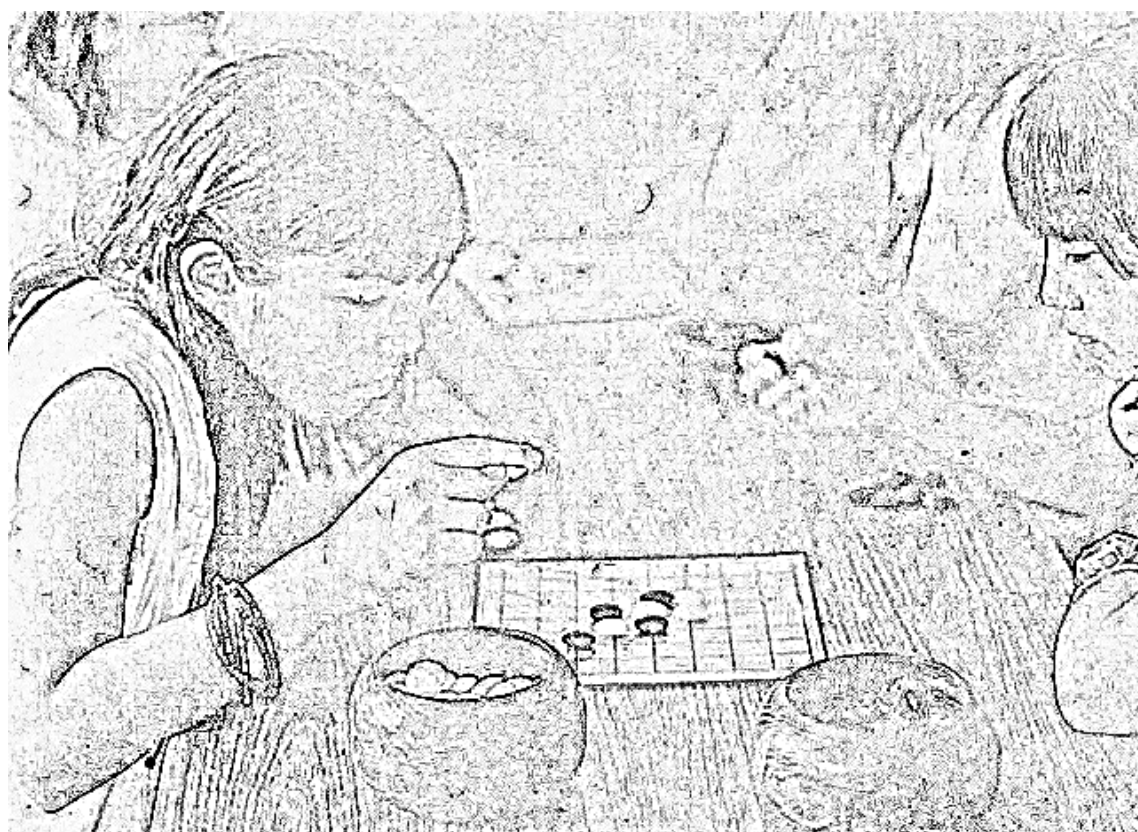


囲碁入門講座

6路盤から始めよう



19路盤までチャレンジ

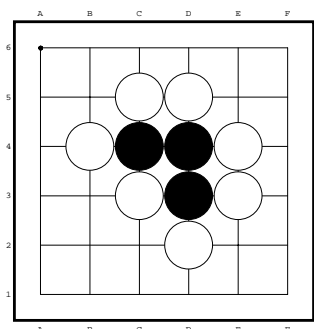
囲碁入門講座

囲碁は中国で紀元前に考えられ遣唐使などによって日本に伝えられました。正倉院にも囲碁の道具がありますし、源氏物語や枕草子などの古典文学にも囲碁のことが記されています。戦国時代には信長、秀吉、家康にも保護され、江戸時代に家元制度と御城碁によって発展してきました。明治以降は主として大手新聞社の支援で現在に至っています。戦後は日本の棋士が世界に囲碁を広めたことでヨーロッパやアメリカでも愛好家が増えました。しかし近年は日中韓と競い合っただけで中国、韓国に追い越されるようになってしまいました。また囲碁が世界中に広がったことで北京オリンピックの後にチェス、コントラクトブリッジ、チェッカーなどとともに国際頭脳オリンピックの一つの科目にもなりました。囲碁は大人だけではなく沢山の子供達がヨーロッパでもアメリカでも囲碁競技に参加しています。なおその囲碁のルールは最初から現在のように出来上がっていたわけではありません。最初は小さな碁盤で沢山生き残った方が勝ちのルールでした。現在の日本では19路盤（将棋盤の約4倍）で地（自分の陣地）の多い方が勝ちのルールです。

- この入門講座では次の手順で学習します。各ステップ2回程度
- ステップ1：6路盤でポン抜きゲーム⇒はやく3目とった方が勝ち
ウチアゲ、コウ、ウツテガエ、シチョウを勉強します。
 - ステップ2：6路盤で終局まで⇒ポン抜きから地の多い方が勝ちへ
生き死にと終局を勉強します。生き残った石の数と比較する。
 - ステップ3：9路盤で終局まで⇒地の多い方が勝ち
生き死にと、ヨセなどの手筋を勉強します。
 - ステップ4：13路盤で途中から終局まで⇒途中まで棋譜を並べ、布石を経て対局を始めます。複数人での相談碁でヨセも学習しましょう。
 - ステップ5：19路盤で棋譜並べ⇒プロの棋譜を途中まで繰り返しながら定石と布石の勉強をします。その後続いて対局し終局の計算までを行います。
 - ステップ6：19路盤でプロの総譜を終局まで⇒最後までプロの棋譜を並べてヨセと終局計算を学習します。そのあとで本対局を行います。

囲碁の基本ルール

1. ポン抜きゲームのルール

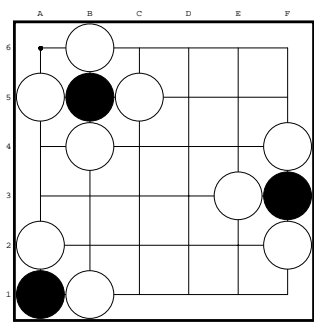


ルールの1：石は交点に置く。

ルールの2：黒と白は順番に打つ

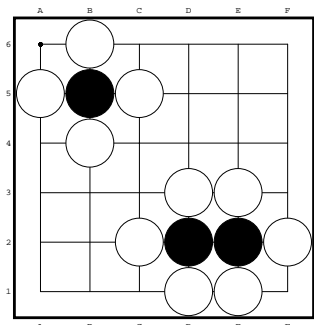
ルールの3：行き先がないように囲んだらポン抜くことができる。

左図のように、行き先がないように囲ったらポン抜くことができます。この場合、白は黒3個を同時にポン抜くことができます。この図では黒3個をポン抜くのに白石が7個必要でした。



ここでは三種類のポン抜きの形を示しています。

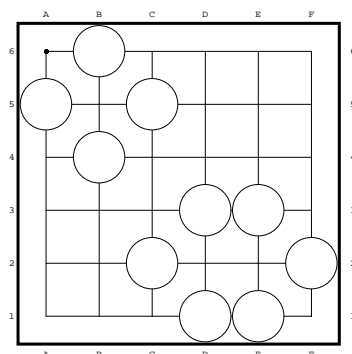
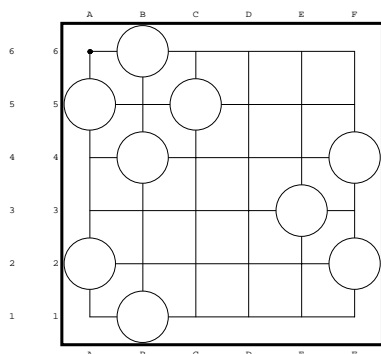
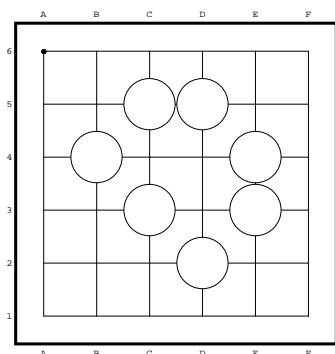
左下なら白2個で黒1個をポン抜くことができますが、右側では白3個で、左上なら白4個で黒を1個ポン抜くこととなります。



一個をポン抜くより繋がっている2個をポン抜くには沢山の石が必要になります。左図で黒1個をポン抜くには白4個が必要ですが、繋がっている黒2個をポン抜くには白6個が必要になります。黒が3個一例に繋がっていたらポン抜くのに白何個が必要でしょうか？

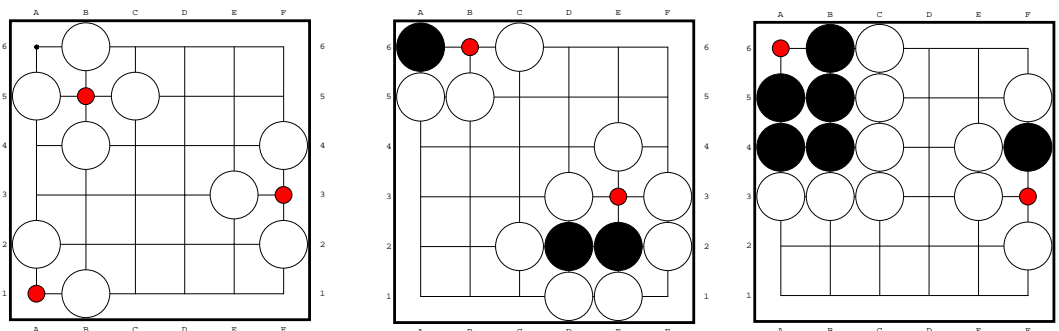
繋がった石はポン抜きしにくくなるのが分かります。

ポン抜いたあとはそれぞれ次のようになります。

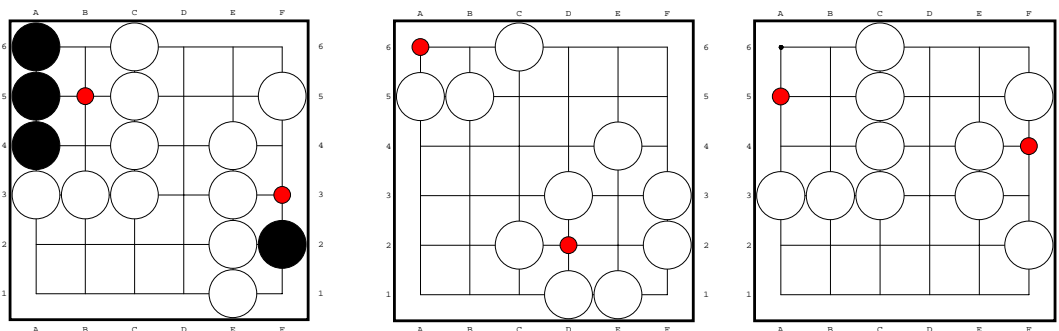


ルールの4：相手の石をポン抜くことができないのに自分の石がポン抜かれるような、相手に囲われた所に石を置くことはできない（自殺はできない）。

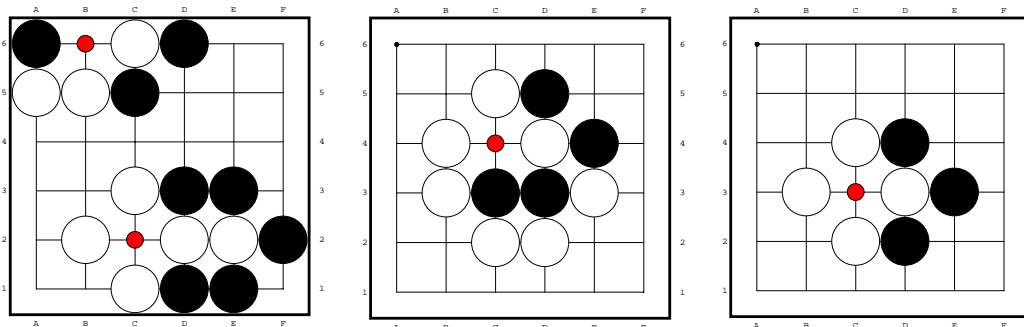
下の図で黒は●の所に置くことはできません。



次の場所はまだ囲われていないので黒は●の所に置くことができます。

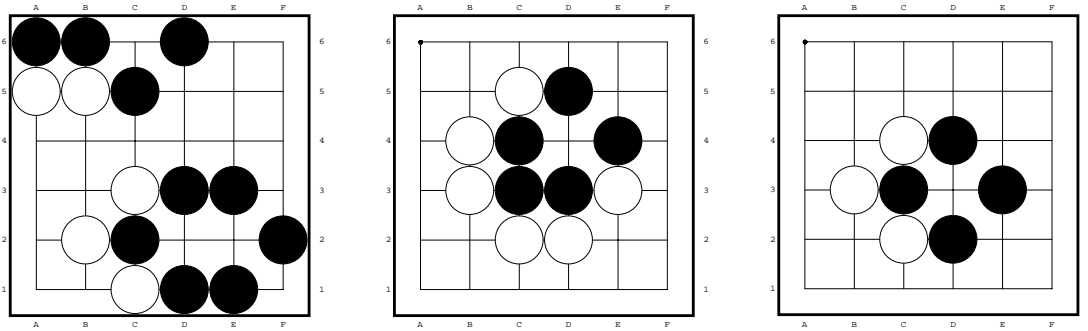


次の例は相手の石をポン抜くことができるので黒は●の所に置くことができます。

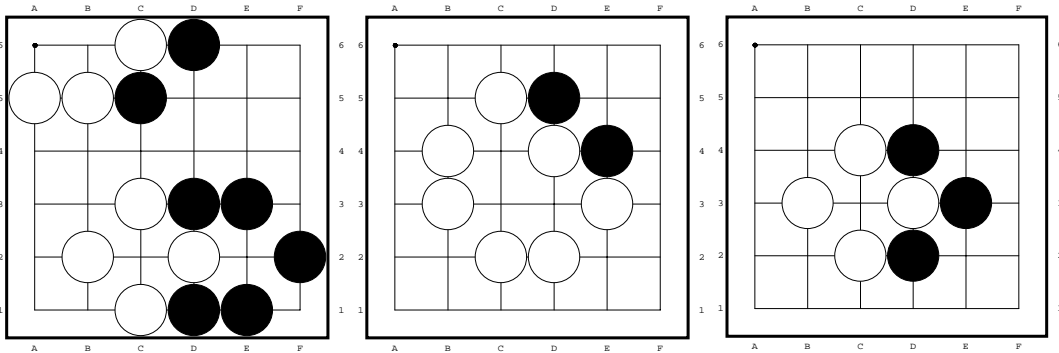


しかし上の図には続きがあります。

コウとウツテガエ



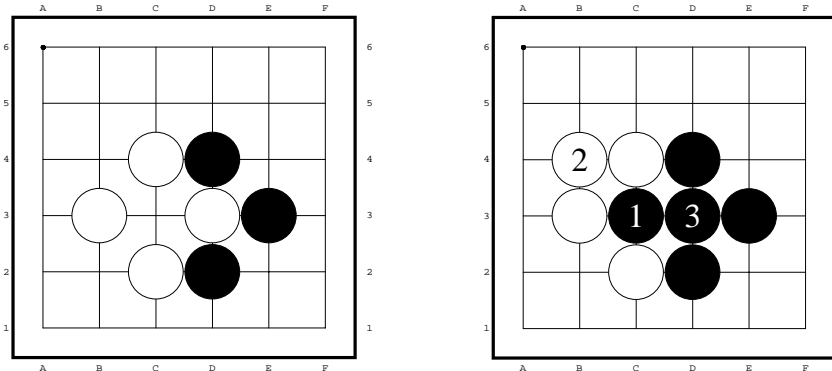
黒がポン抜いたときの図ですが、また白から取り返しができる形になっています。今度は白番で黒をポン抜くと次のようになります。



取って取られることをウツテガエといいます。また最後の図は繰り返しの形になってしまいます。これをコウといいます。一手ごとの繰り返しは禁止されています。

ルールの5：一手ごとに繰り返しの形になることは禁止。繰り返しの形になるときには、ポン抜かれてもすぐ取り返しはできません。

従って下図のコウは次のような手順になります。黒3に置けばもう取替されることはなくなります。



これだけのルールでゲームを始めましょう。最初は早く3個ポン抜いた方が勝ちです。

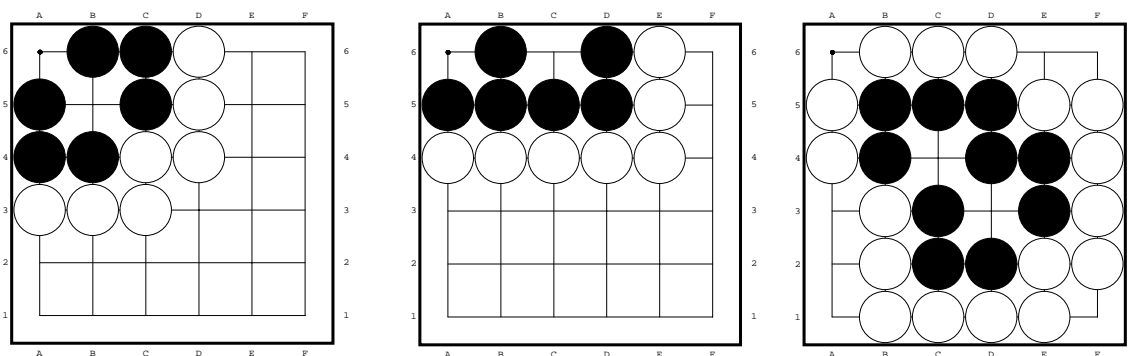
2. ゲームの終りのルール

3個ポン抜きの練習が終わったら、今度は6路盤で打つところなくなるまで交互に打ってみましょう。打つところなくなって白も黒もパスしたときが終わりです。

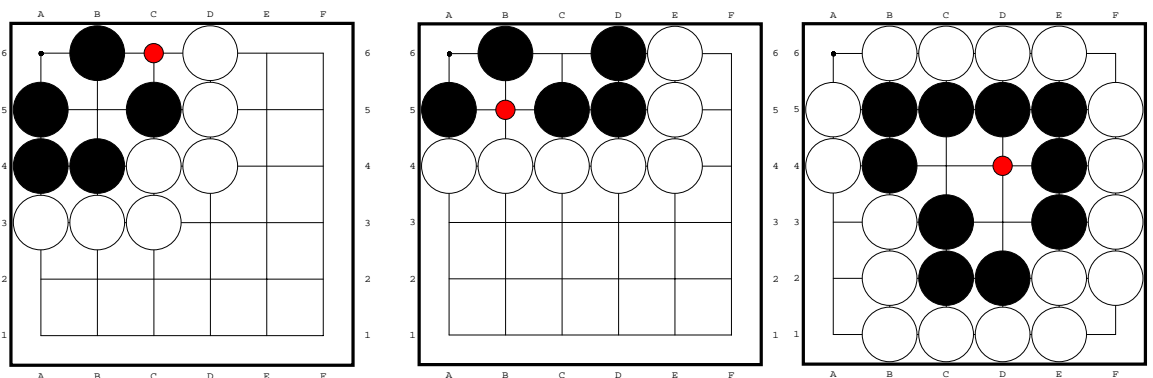
その前に絶対取られない形を知っておきましょう。

生きと死に

下の図はいずれも黒に独立した空き地が二つ（目といいます）あるので、白は一手でポン抜くことができません。黒の空き地は白石を置くことができない着手禁止の場所です。このようなポン抜くことのできない黒の一群を生きた石といいます。



次の図は空き地が二つあるように見えますが白が●の所に置くと、独立した空き地（目）を二つにすることができなくなり、空き地の目は一つになってしまいます。白が順番に黒の陣地に置いていくと黒全部をポン抜くことができます。

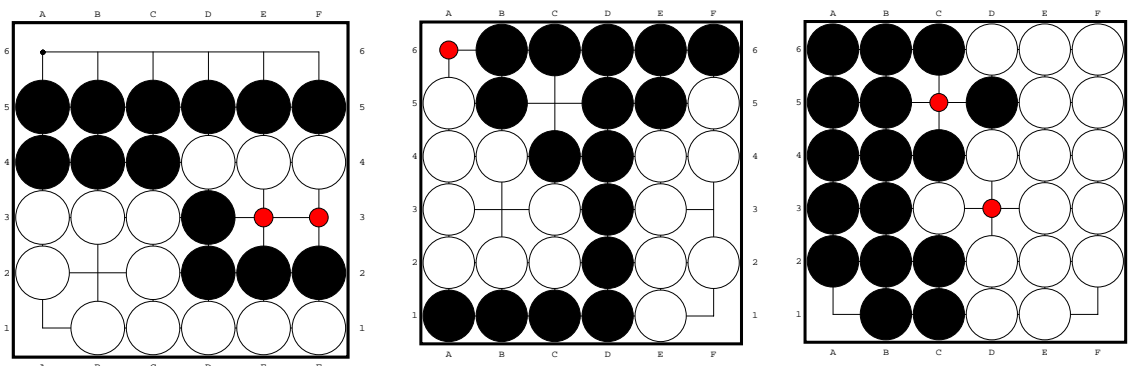


ルールの6：打つところなくなって白も黒もパスをしたときが終り。盤の上に残っている石を数えて多い方が勝ち

ポン抜きゲームで置くところなくなるまで打ってみましょう。ただし独立した空き地の目を二つ残しておきます。白も黒も打つところなくなって、両方がパスをした時が終わりです。盤に残った石の多い方が勝ちです。

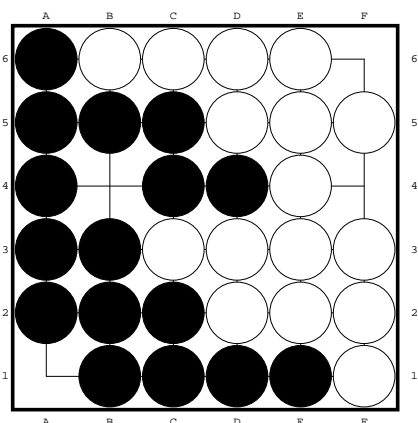
セキについて

生きるためには独立した空き地の目が二つ必要でしたが、例外があります。



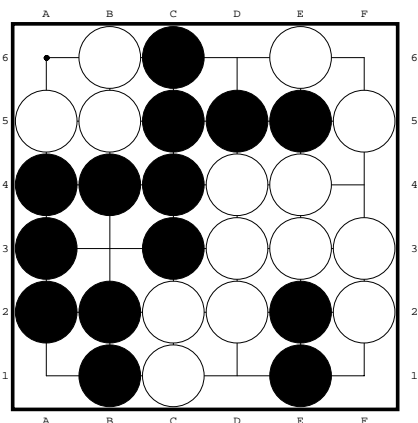
黒も白も●の所に置くと相手にポン抜かれてしまうので、置くことができません。この場合はセキといってこのまま両方が生きになります。

終局の例



左の図はこれで終わりです。黒も白も生き形でポン抜くことはできません。また黒も白も自分の陣地に置くと、目が一つになって相手にポン抜かれてしまいます。

盤に残っている黒は16個、白は16個と同数で引き分けになりました。

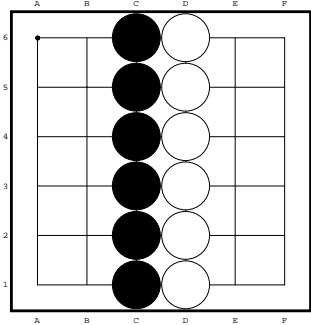


黒と白の両方がパスしたら左の場合でも終局です。

盤に残っている黒石は14個、白石も14個ですから引き分けです。

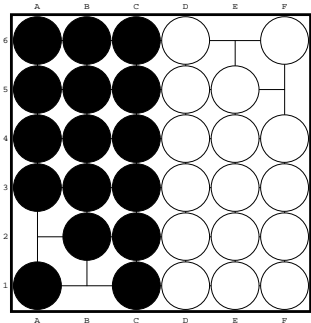
しかし黒がパスをしないで今までに説明したルールでゲームを進めれば全部の白石をポン抜くことができます。研究してみましょう。

3. 陣取りゲームのルール



今度は陣取りゲームです。

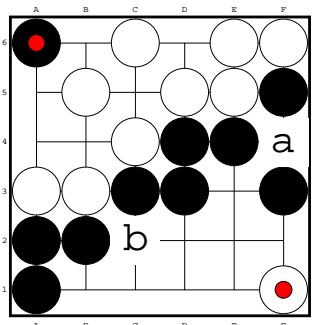
囲った陣地とポン抜いた石の合計の多い方が勝ちです。ポン抜いた石があれば捕虜として確保しておきましょう。黒と白とが順番に打って左の用になったとします。両方がパスをすればこれで終わりです。ポン抜いた石はないので、黒の陣地は12個、白の陣地も12個で引き分けになりました。



ポン抜きゲームの場合は打つところなくなるまで続けるので、この後は自分の陣地に石を置いて左図のようになります。盤に残っている石の数を数えると白も黒も16個でやはり、引き分けでした。陣地とポン抜いた石の合計を数えるのも、残っている石の数を数えるのも、勝負の結果はほとんど同じになります。しかし、陣取りゲームの場合は、自分の陣地に石を置くと陣地が減るので損をします。

自分の陣地にはなるべく無駄な石を置かないようにします。しかし、自分の陣地に石を置かないと最後に相手にポン抜かれてしまう場合があります。ですからポン抜かれずに自分の陣地に石を置く必要も生じてきます。これを手入れといいます。手入れをしないで済むところに手入れをすれば、それだけ自分の陣地の数は減ってしまいます。

陣取りゲームの場合は手入れをするべきかしないかの判断が必要になってきます。



左図で黒はaとbのどちらに手入れをしたら良いでしょうか？ポン抜きゲームなら盤に生きている石の数ですからbに手入れをしても勝負は変わりありませんが、陣取りゲームの場合にbに手入れをすれば陣地は1個減ってしまいます。このあとを続けて比較してみましょう。

陣取りゲームで終局の面白さの一つは、手入れをするかどうか考えなければならないところにあります。

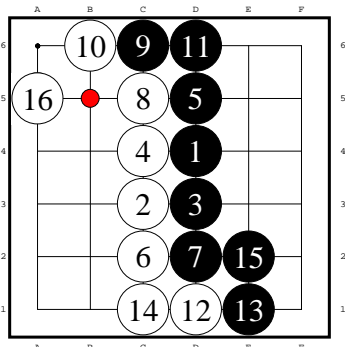
ルール7：陣地の中で死んでいる石は終局で取り上げることができる。

ルール8：ポン抜いた石と最後に取り上げた石と陣地を合計し、多い方が勝ち。

死んでいる石とはポン抜きができる●の生きていない石のことです。

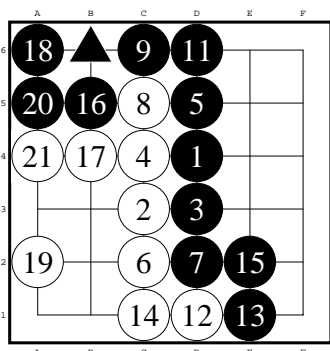
勝負はこれらの死んだ石とポン抜いた石と陣地の数の合計の多い方が勝ちですから、ポン抜きゲームの終局図を例に研究してみましょう。これで囲碁の基本はでき上がりです。

手入れと死石の除去の仕方



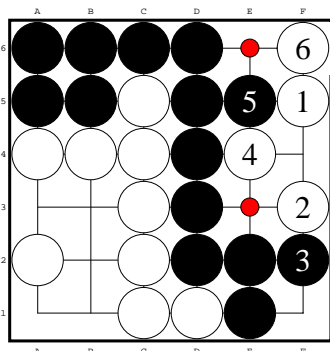
黒と白が順番に打って左図のようになりました。

これで両方がパスをすれば終局で黒と白の陣地は同じで引き分けですが、もし白が16と置かずパスをしたらどうなるでしょう？黒もパスをしたら終局となり白は黒の陣地の数より1個多いので白勝になります。それで黒はパスをせずに●と切ってゆき次のようになります。

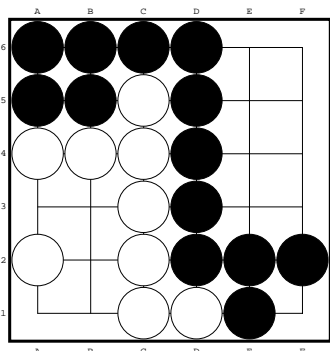


最後に黒22は▲に置いて、白も黒もパスをすれば、黒地10個+ポン抜き1個、白地5個で6目の黒勝ちになってしまいました。従って黒15や白16のような戸締りの守りは最後に必要なのです。

このあとさらに白がパスをせずに黒の陣地に侵入していったらどうなるでしょう？



白1のあと黒はパスをしても安全です。白が2と置いたときに黒は一目を作ります。このあと白はどう打っても●に置くことができず（置いたら黒に取られてしまう）、黒は●に置くことができ、白を順番に全部ポン抜くことができます。このような白は死んでいる石ですから終局した時には、ポン抜かず無条件で取り除くことができます。黒がポン抜いた石の数が4個増えて合計5個になりました。



死んだ白の石を取り除いたあとの黒の陣地は7個ですから、黒は合計12個、白の陣地が5個ですから、7個の勝ちになってしまいました。

前にポン抜かれずに生きている石は独立した目が二つ必要といいましたが、大きな陣地では一つでも、黒3のように打てば、独立した目を二つふたつ容易に作るができます。

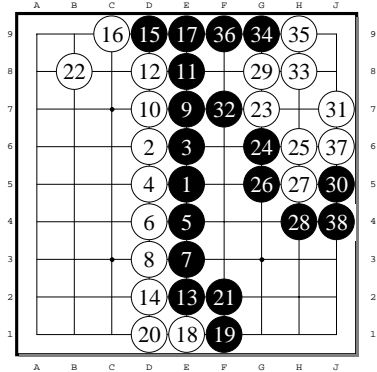
一般に8目以上の陣地を持つ時は、相手から攻められても独立した目を二つ作って容易に生きることが出来ます。上の図で白19に置かないと、白は全部取られてしまいます。研究してみましょう。

囲碁の基本テクニック

9路盤での陣取りゲーム

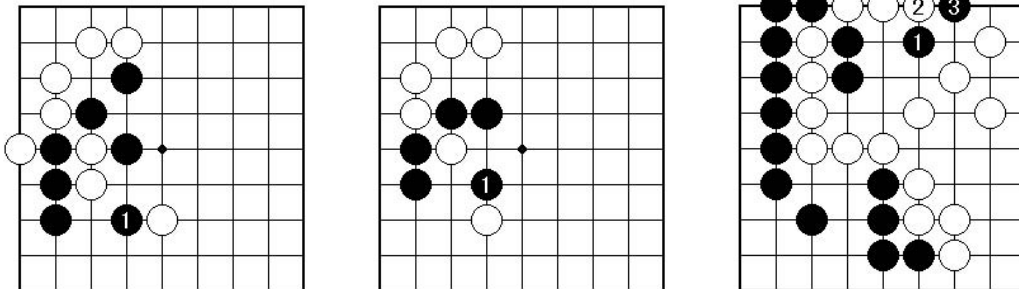
陣取りゲームの場合はポン抜いた石は相手に返さず確保して捕虜にしておきます。

ゲームのルールは6路盤と同じです。陣取りのルールがまだ良くわからなかったら、ポン抜きのルールで最後まで打ってみましょう。結果はあまり変わりません。対局を繰り返しているうちにだんだんわかるようになります。今度は碁盤が少し広いので、白22で終わったと思って黒がパスをすると白23とパスをしないで打ち込んで黒の中で生きてしまうかもしれません。ポン抜き合戦が始まっても、わかってくると、最後に取りられてしまう石は打たなくなるので、自然と陣取りゲームになって行きます。また盤が広がると面白い手筋も増えてきます。



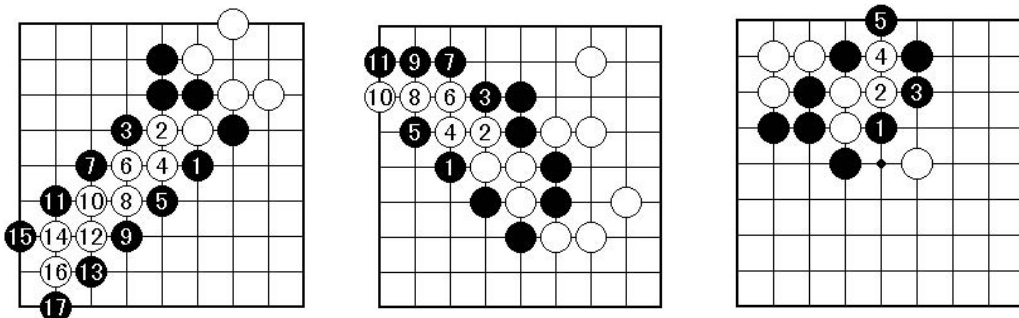
1. 取る手筋のゲタ

次の図はいずれも黒1と置くと中の白は逃げ出すことができません。この黒1の手はゲタという必殺技の一つです。



2. 取る手筋のシチョウ

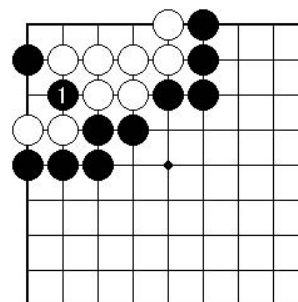
次の図はいずれも白が逃げてても逃げてても、黒1から順に追いかけて取ってしまうテクニックです。これをシチョウといいます。



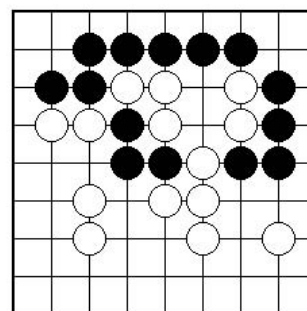
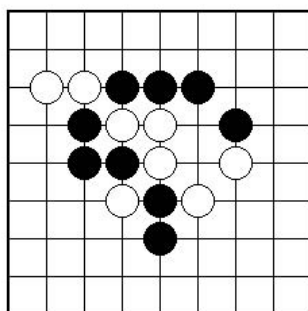
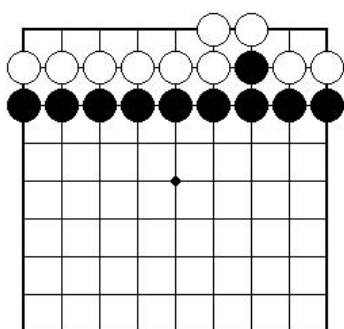
3. 取る手筋のウツテガエ

取る手筋がわかってくると、取られないように守ることができます。囲碁は取ることと裏腹に守ることも大切です。

右の図で黒1と置くと、白はその黒1をポン抜いても再び黒1と打たれて、結局白は取られてしまいます。これがウツテガエの手筋です。

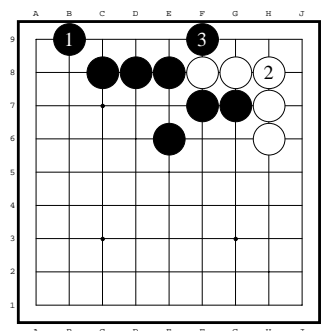
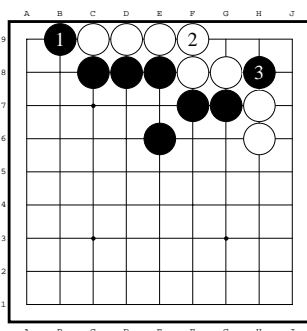
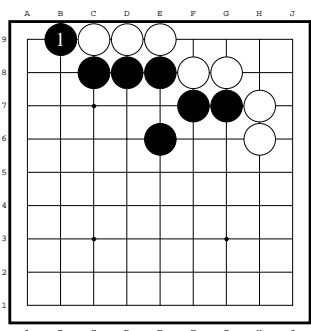


次の図で、黒はそれぞれどこに打ったら白を取ることができるでしょうか？ 黒の一手を見つけてください。



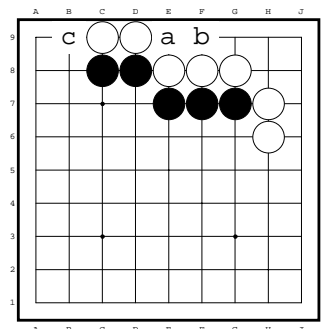
4. 取る手筋のオイオトシ

下図の辺の白の3子は黒1で取ることができます。白2とつないで頑張ると黒3でもっと大きくポン抜くことができます。したがって最後の図のように白も妥協しなければなりません。このように順番に追いかけてポン抜くことをオイオトシといいます。



次もオイオトシの手順です。黒から a,b,c の手順で辺の白2子を取ることができます。研究してみてください。

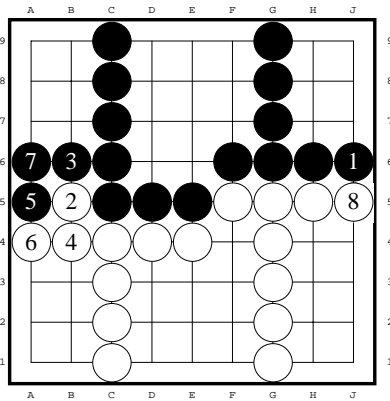
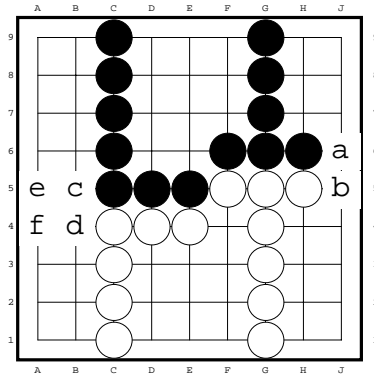
辺をハイすぎるとこのようなオイオトシで取られてしまうので気をつけてください。



5. ヨセる手筋のハネ、スベリ

ポン抜き生き残りの数の多い方が勝ちのルールも、陣地取りゲームもほぼ同じ結果になりますが右の図では黒は a,b,c,d のどこに打ったらいいでしょうか？

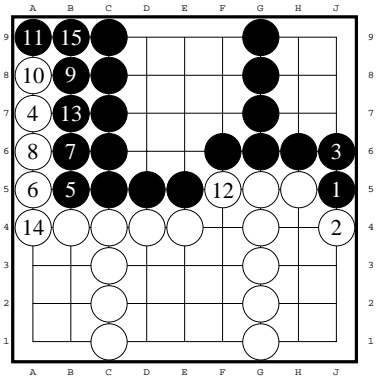
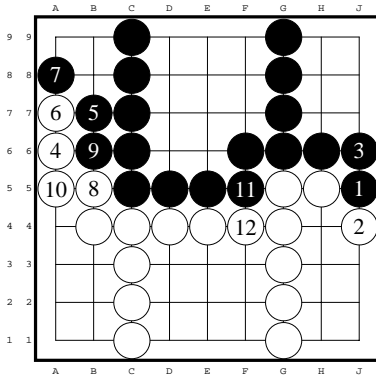
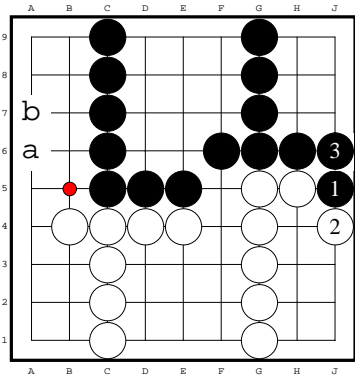
黒と白とが順に a,b,c,d,e,f と打てば黒勝ちになりますが、黒 a、白 c の順に打つと逆転の白勝ちになることもあります。下の図では白1目勝ちになってしまいました。



勝負は1目負けも全滅の負けも、負けには変わりありません。したがってヨセの手順は勝負には非常に大切です。順番を間違えて、相手に大きな寄せる手を打たれてしまうと、この例のように逆転負けになってしまいます。上図でヨセる場合は黒 a<b<c<d の順に得になります。相手の陣地を減らすヨセは一線のヨセより二線のヨセを優先すべきです。

次はスベリです。

下の左図で黒は●に打たずに、黒1白2黒3と打ってしまいました。その場合、白はaあるいはbまでスベってヨセることができます。白からaに打つと手順は下のようになり、白が3目勝ちとなります。白がbに打つてもこの図では白4、6が入れ替わるだけで、結果は同じになります。しかし場合によっては深く相手に食い込んでbと打つ方が有効な場合があります。この深く食い込んだスベリをサルスベリといいます。白がbまでサルスベリをしたときに、黒が受け方を間違えると、黒15までの手順のように差はもっと開いてしまいます。最後の図では白6目勝ちになってしまいました。

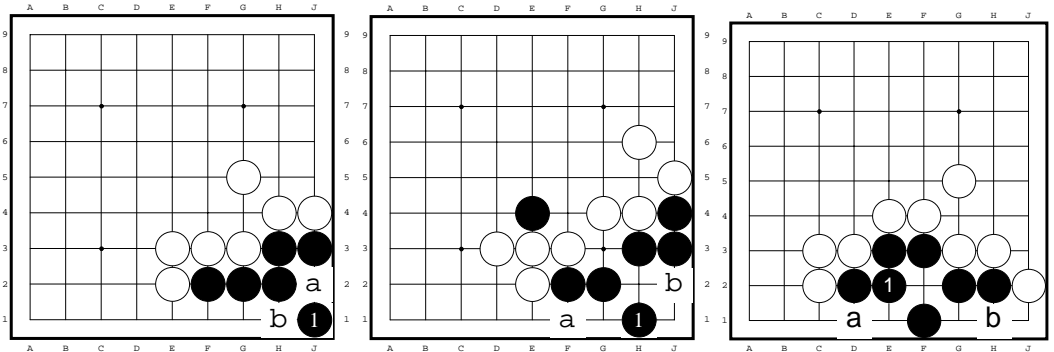


6. 一目の詰碁

石が生きるためには独立した目が二つ必要ですが、どんな形ならイキになるのかを知るためには経験が必要です。石の生き死にを知るためには、詰碁といわれる手筋を知らなければなりません。次にいくつかの形と詰める（殺す）ための手順を示します。その後の簡単な問題を研究してみてください。

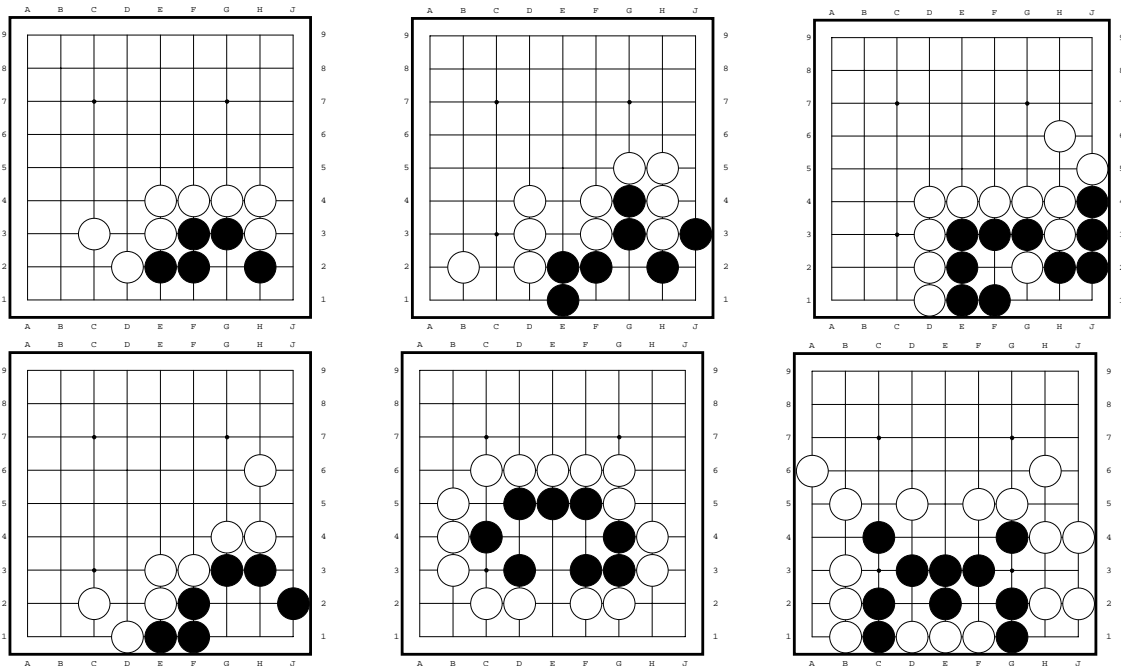
二目を作るテクニック

陣地が一つしかないとき、攻められても二目を作ってイキる手筋です。陣地が広いと（一般に8目以上）攻められても、比較的容易に二目を作ることができますが、それより狭いと独立した目二つを作ることが困難です。イキる テクニックを知って活用しましょう。



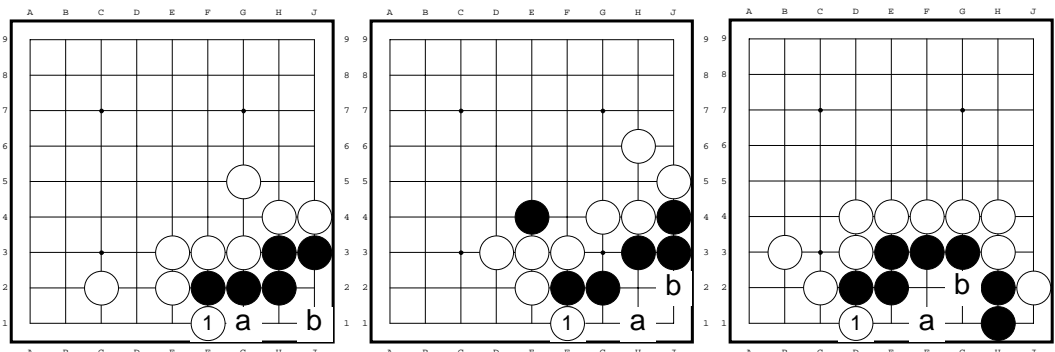
上の左図は黒1と置くと a,b のところに二目ができます。中央と右の図は黒1と置くことで白aなら黒bで、白がbなら黒aのミアイで二目を作ることができます。

では次の問題で、黒はどこに置いたらよいか研究してみましょう。



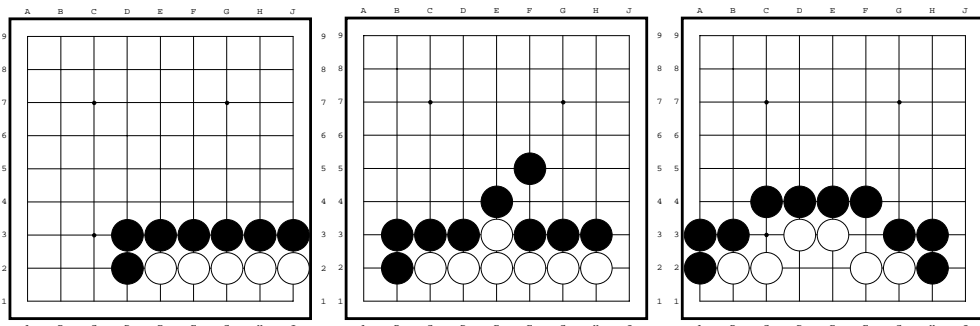
死はハネにあり

周りからツメることが殺しのテクニックとなります。中に置く前に周りからツメることを考えましょう。中におくと生きられたときに捕られてしまうので損になります。



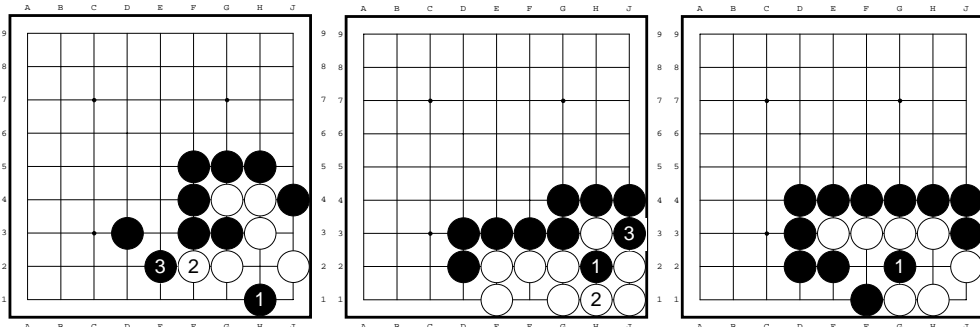
上の図はいずれも白1と打つと、続いて黒 a なら白 b とミアイになり、黒は死んでしまいます。死はハネにありが殺しのテクニックの基本です。

次は問題です。黒先で白を殺す手順を研究してください。



目をとる必殺のわざ

目が二つできそうな石でも場合によっては目を一つにして殺すことができます。

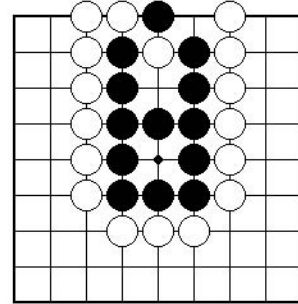
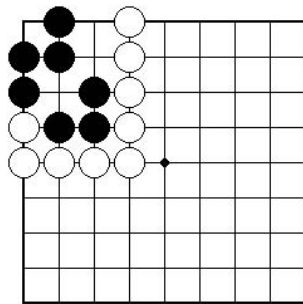
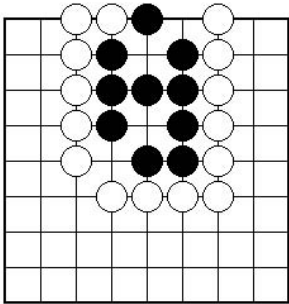
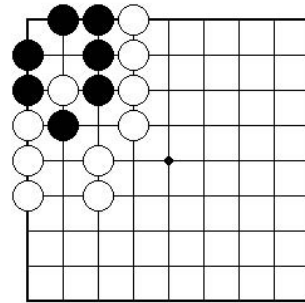
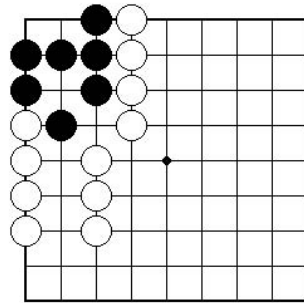
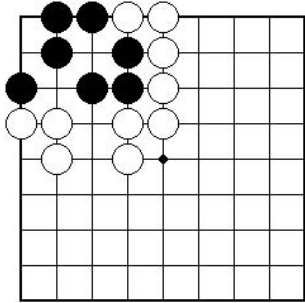


8目以上の広い陣地があるときは容易に独立した二つの目をつくることができますが、それより小さい陣地では生き死にが絡み合います。この詰め碁に強くなれば碁も上達します。

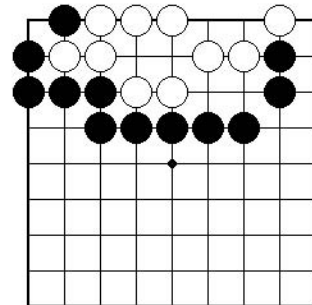
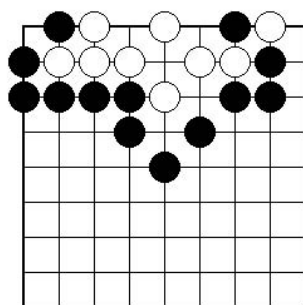
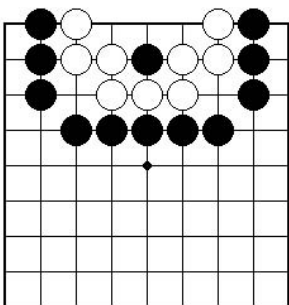
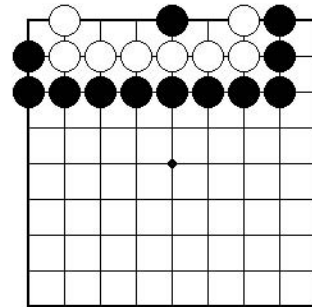
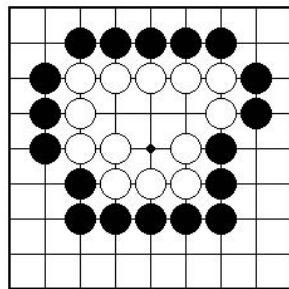
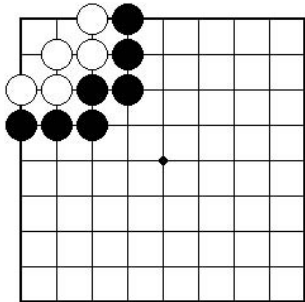
次に比較的簡単な詰め碁の問題をあげておきました。相談しながら解いてみてください。目のようで目でないカケメと、二目あるように見える石を一目にするナカデの練習です。

一目の詰め碁の問題

どうしたら黒は生きるでしょうか。



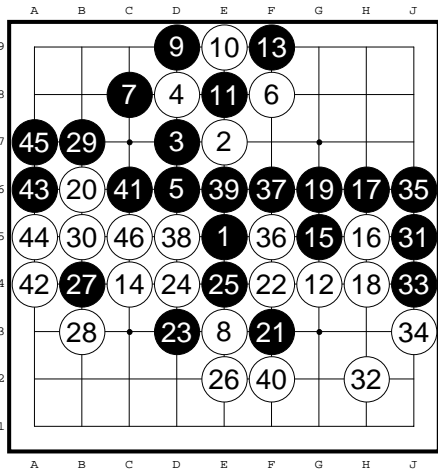
次はどうしたら白を殺せるでしょうか。



再び終局の計算

9路盤でもう一度終局のおさらいをしておきましょう。ポン抜きゲームの場合は最後まで打って生き残った石の多い方が勝ちでした。陣取りゲームの場合は陣地とポン抜いた石（最後に取り除く石を含む）の数の合計を数えます。ポン抜いた石と最後に取り上げる死んだ石をハマといいます。

慣れてくると陣取りゲームの方が計算容易です。



左は実際に打たれた棋譜です。番号にしたがって並べてみましょう。陣地と石の数は目（モク）で数えます。

黒の陣地 20目 + ハマ 4 = 24目

白の陣地 22目 + ハマ 3 = 25目

ですから白の1目勝ちでした。

ポン抜きゲームの場合は盤に残ることのできる石の数の差で勝負がきまりますから、現在盤に残っている石と陣地の数の合計を数えます。

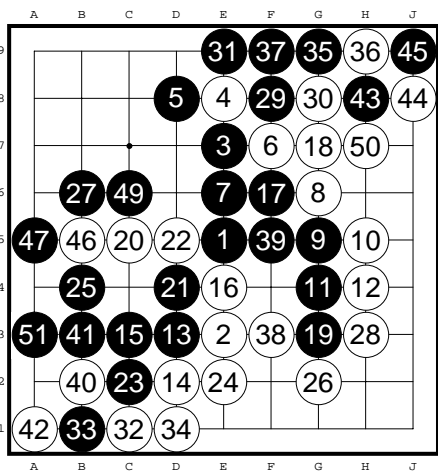
次のようにやはり白1目勝ちでした。

黒は生き残り 20目 + 陣地 20目 = 40目

白は生き残り 19目 + 陣地 22目 = 41目

9路盤のように奇数の碁盤は先手が有利です。したがって上手な人同士の対局では黒6目半のハンデーキャップをつけます。半にするのは引き分けを少なくするためです。

また最後まで打たずに負けを宣言することを投了といいます。



左はもう一つの実践図です（白48は白36の所）。このあと白は黒33のカケメをつなぎ、左下と中央のダメを相互につめて終了です。

黒のハマはポン抜きが2個、死に石が3個、白はポン抜きが2個です。

黒の陣地 19目 + ハマ 5 = 24目

白の陣地 16目 + ハマ 3 = 19目

この碁はハンデーキャップが6目半でしたので白が1目半勝ちでした。

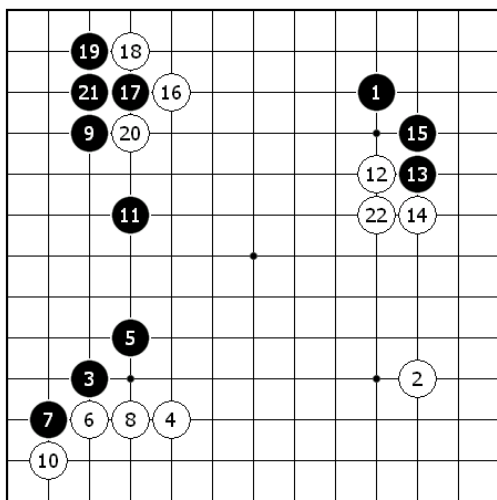
13路盤と布石について

9路盤で陣取りゲーム進み、終局計算までを学習しましたが、19路盤に進む前には布石の学習が必要です。左の図は周辺と中央の大きさの比較です。数えてみると周辺の地は88個あるのに対し中央はおよそ半分の49個しかありません。周辺を囲う方が効率がよく、中央を囲う方は効率がわるいこととなります。したがって対局のはじめでは白も黒も周辺に効率よく地を取ろうとする知恵比べが始まります。これが布石といわれる考え方です。幸い台湾に13路盤のプロによる対局がありましたので、その棋譜を布石の段階まで並べてみましょう。以下「張栩盃G13路圍棋賽」(<http://www.board19.com/g13/>)より。

同じ棋譜を何回か繰り返し並べなおしてから続きの自由対局を行ってみてください。地の多い方が勝ちです。また総譜も添付しましたので最後まで並べてヨセの学習も行ってみてください。なお対局者にハンデークャップを与えるときには、台湾の棋戦では黒6目半のコミダシとしていますので、19路で2子対局なら白から逆コミ6目（1段差で6目）を目途の対局が妥当と思われる。

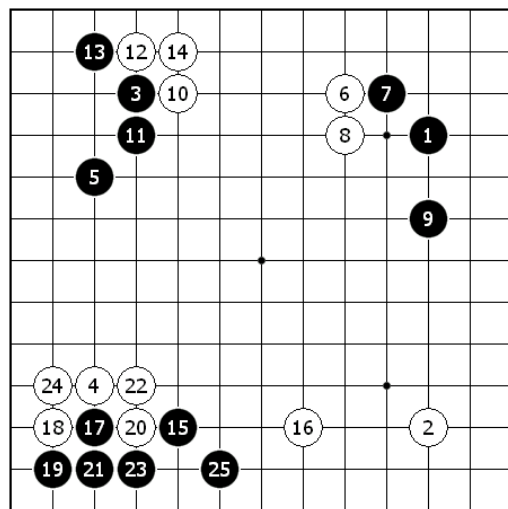
棋譜 1

(09.8.25 白：魏華君 黒：許長立)

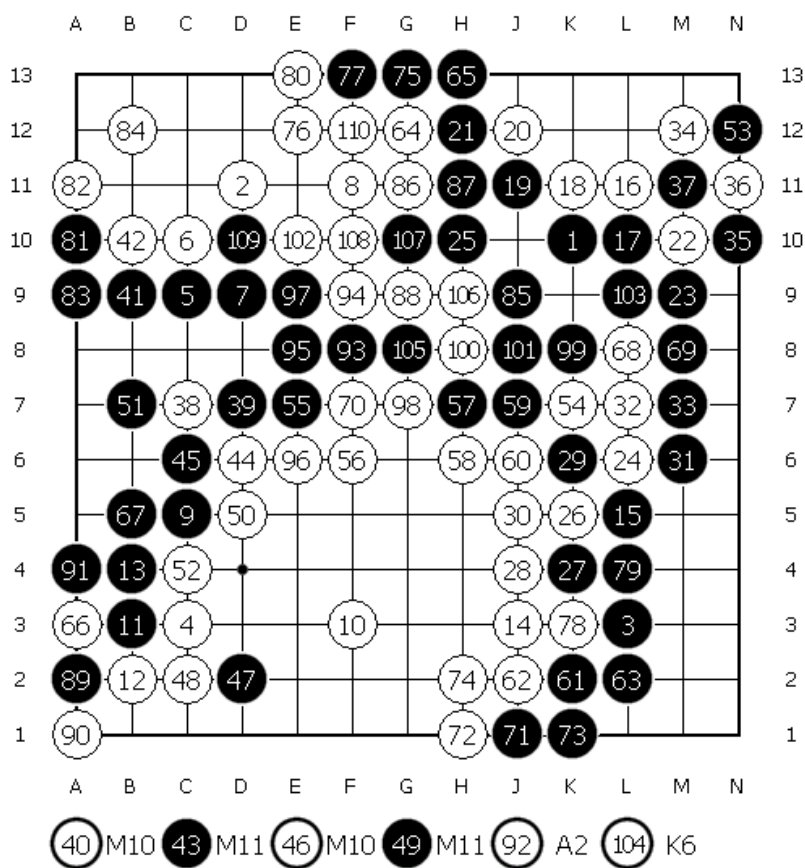
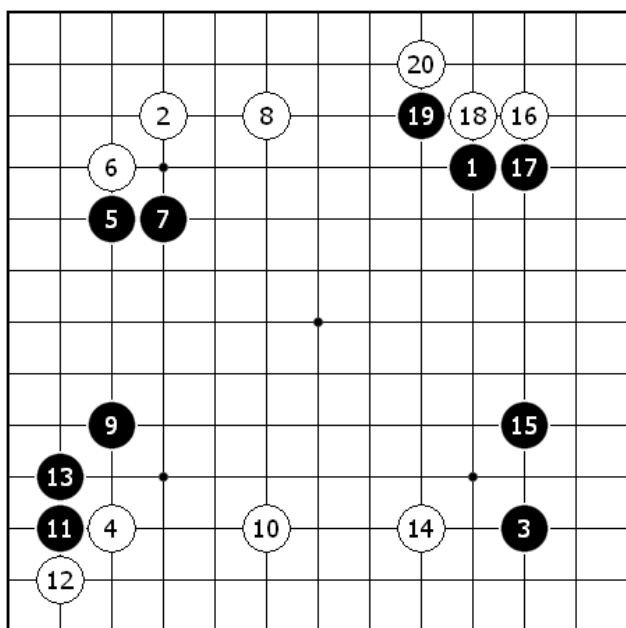


棋譜 2

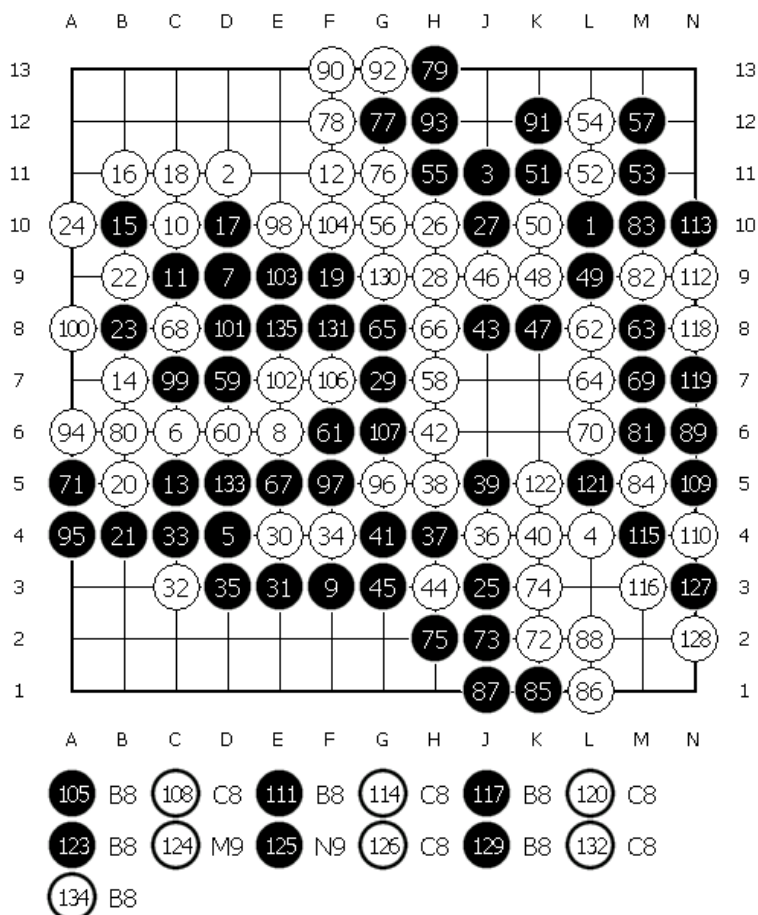
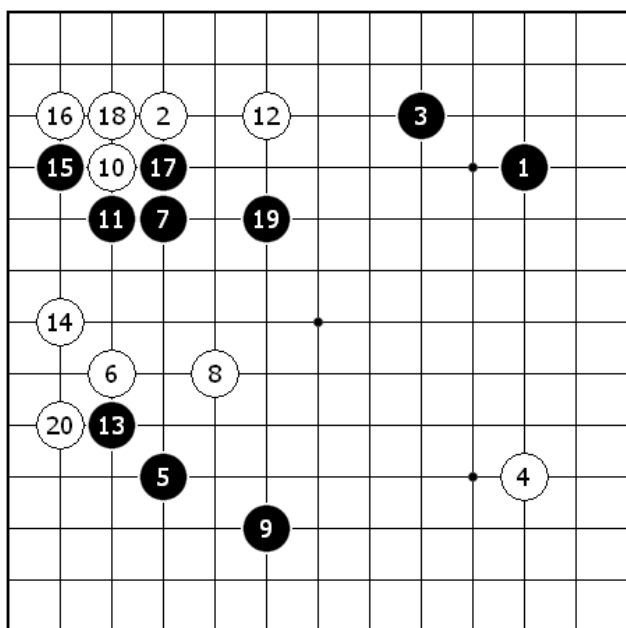
(09.8.25 白：劉業揚 黒：林世民)



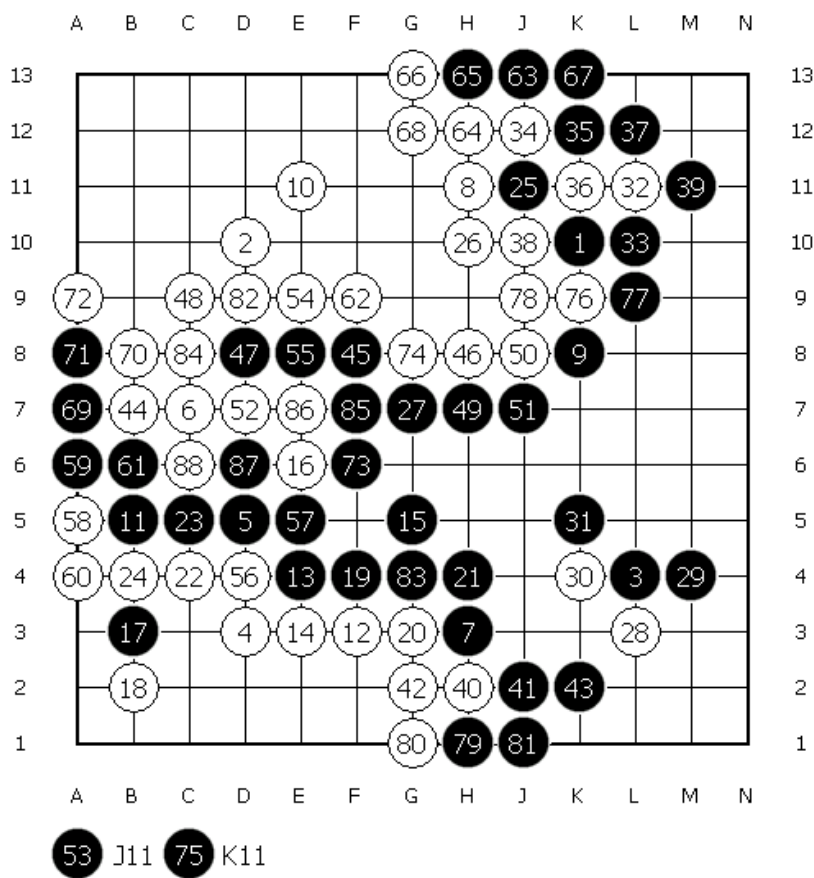
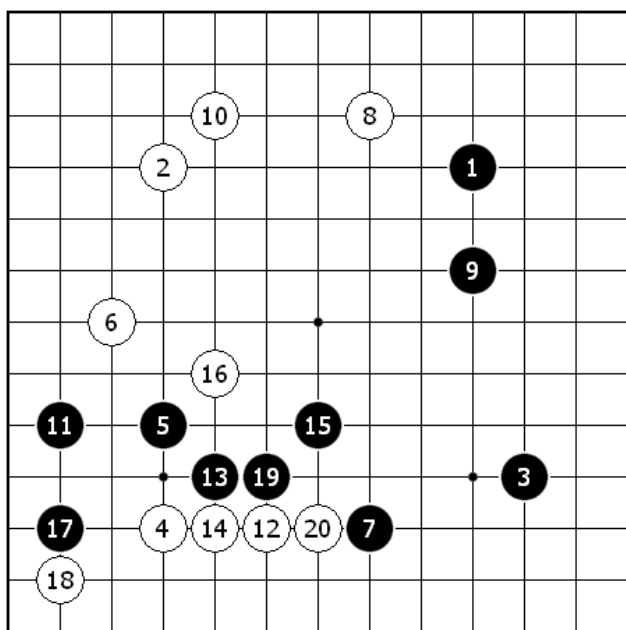
参考譜 1 (2009. 8. 25 白：呉容軒 黒：許長立 黒 2.5 目勝ち コミ 6.5 目)



参考譜 2 (2009. 8. 25 白：楊博威 黒：林君諺 白半目勝ち コミ 6.5 目)

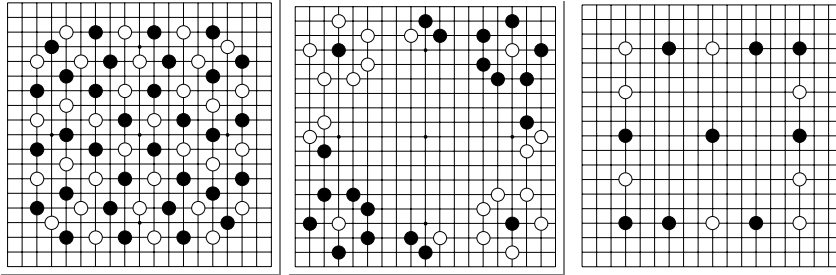


参考譜3 (2009. 8. 25 白：覃大中 黒：何承威 黒半目勝ち コミ6.5)



19路盤の布石と定石について

19路盤にはホシと呼ばれる点が9箇所あります。大昔の碁はあらかじめ下図のように石を交互に置いてからゲームを始めました。今ではハンデーキャップをつけるときホシに石を置いてから始めますが、ハンデーキャップなしの場合はなにも置かないところからはじめます。下の図は中国（左二つ）と韓国（右一つ）の昔の碁の起手法です。

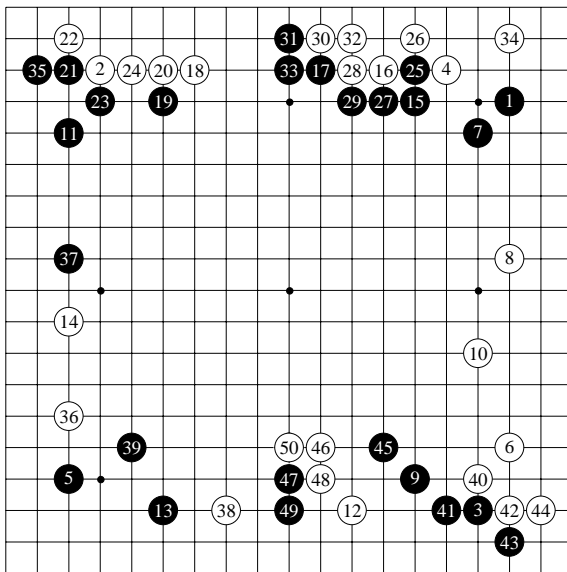


このホシをつないだ線の中と外の陣地がおよそ半々なのでホシのある4隅から辺に向かって打ち始められます。ホシの回りに打たれる色々な変化で白も黒も不満のない手順が定石としてまとめられています。ここでは最初にプロ棋士が対局した棋譜の初戦をいくつか勉強しましょう。

1. 棋譜ならべ

囲碁のルールが理解できたあと、もっと強くなるためにはプロ棋士の棋譜を並べるのがよいといわれます。しかし、最後まで棋譜を並べるのは大変ですので最初だけを勉強しましょう。この勉強を通じて最初はどう打ったら良いかがわかるようになります。

1852.3 黒[本因坊 秀和] 白[本因坊 秀策]

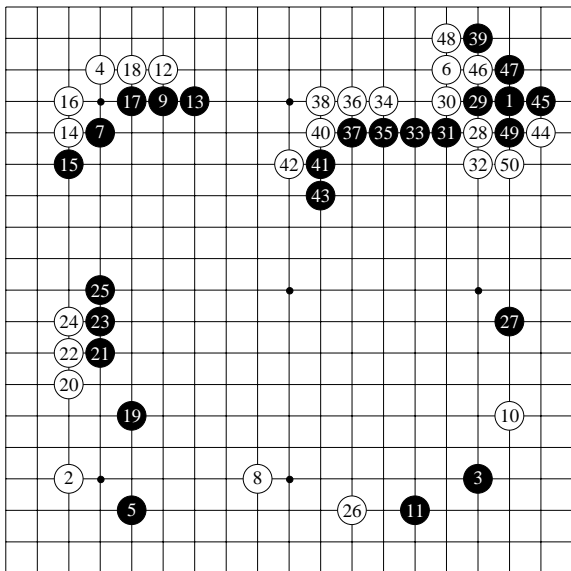


黒1から白6、黒7までは隅のホシを中心に展開します。これは陣地を確保するには隅が一番容易だからです。白8からは辺に勢力をはって陣地を増やそう、あるいは増やすのを防止しようとしています。

黒1から順番に白50まで碁盤の上に並べ直して見ましょう。

もう終局の計算ができるようになったら、このあとを続けて対局を初めてください。

第 29 期棋聖戦挑戦手合七番勝負第 2 局 白[結城九段] 黒[羽根棋聖]



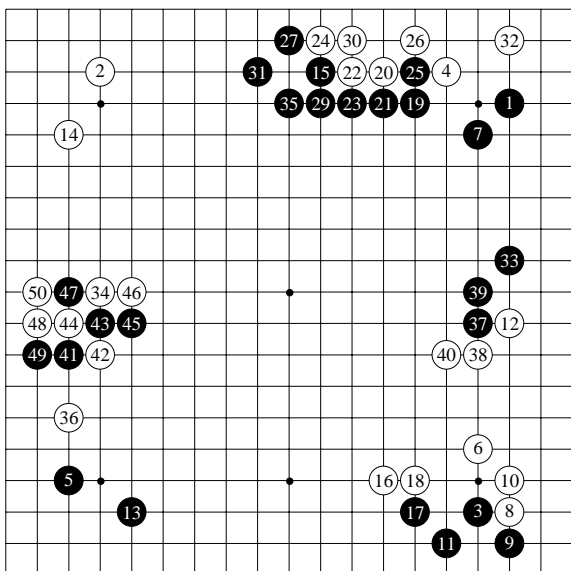
この棋譜も同じように黒 1 から白 6、黒 7 まで、4 隅を撃ちあつて白 8 から順次に辺へと展開を始めています。

この後、白は隅と辺を陣地にするをを目指し、黒は中央を陣地にしようとして展開し始めました。

これも、黒 1 から順番に白 50 まで碁盤の上に並べ直して見ましょう。

もう終局の計算ができるようになったら、このあとを続けて対局を初めてください。

1943.6 黒「藤沢蔵之助」 白「呉 清源」



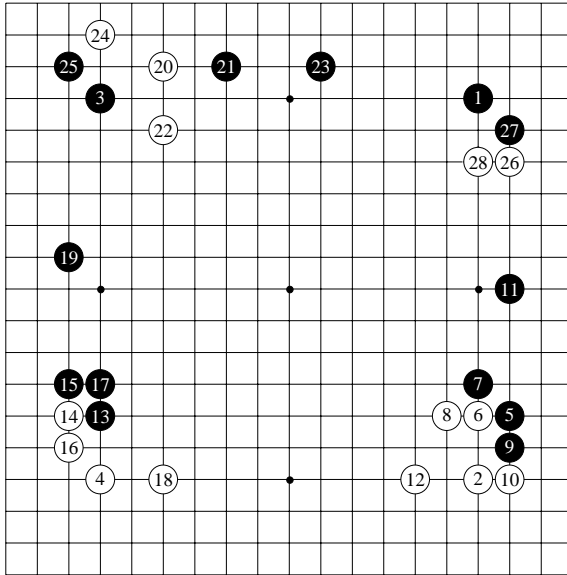
この碁も黒 1 から白 10、黒 11 までは隅を交互に打ち合つて、白 12 から辺に展開を始めました。白は左上に陣地を確保しようとし、黒は右中央に陣地確保を目指しています (白 28 はどこでしょう)。

これも、黒 1 から順番に白 50 まで碁盤の上に並べ直して見ましょう。

もう終局の計算ができるようになったら、このあとを続けて対局を初めてください。

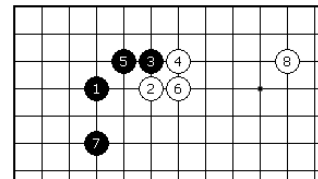
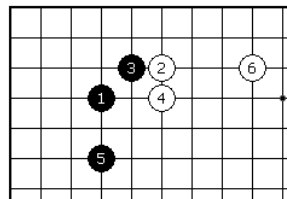
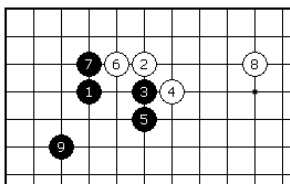
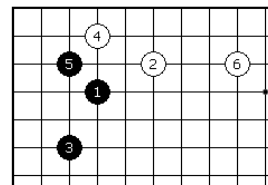
2. ホシの定石

ホシへのかかり

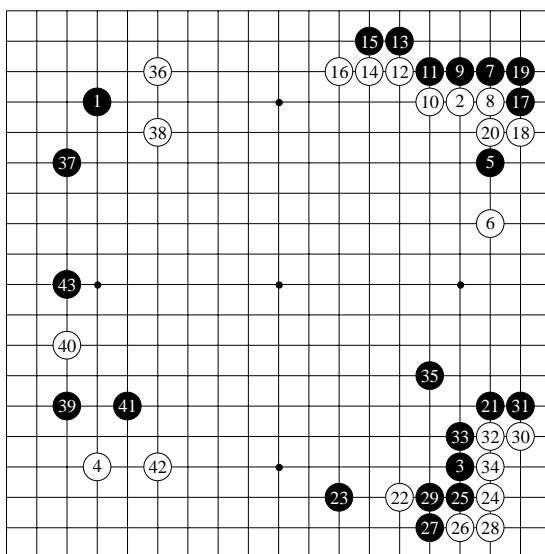


ホシへのかかりを中心に打たれる定石を並べてみました。順番に並べ直して見てください。(黒1—白2 8まで)

下の部分図は最もよく打たれる手順です。形を覚えてください。互いの勢力を築いたあとは戦いになります。



三三への飛び込み



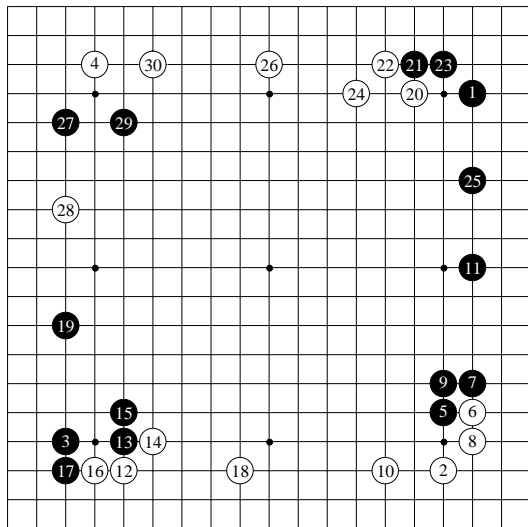
ホシは隅の陣地と中央の勢力との中間になります。したがって中に潜り込まれることを覚悟しなければなりません。中に潜り込まれたときは中央への勢力を拡大します。勢力は陣地になるとは限りませんが、相手の弱い石を攻めることによって、結果として陣地ができることが良いといわれています。

左のホシの中に飛び込む定石の例です。並べ直して見てください。

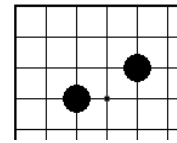
(黒1—黒4 3まで)

3. 小目の定石

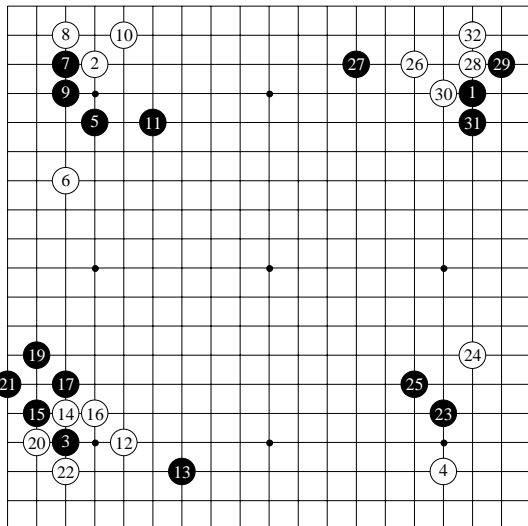
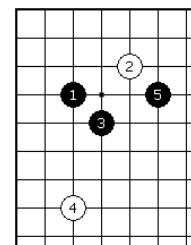
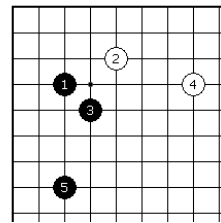
ホシは隅と中央のバランス点にあります。もう少し隅に重きをおいたものが小目です。その小目定石を少し勉強しましょう。



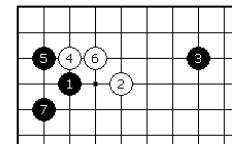
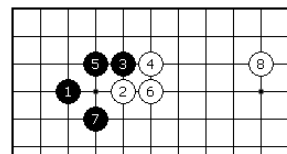
小目は隅に近いのもう一手右のように守ると隅はほぼ陣地にすることができます。



この小目にたいして二つのカカリがあります。下の図はコゲイマかかりの一般的な展開です。



これに対して次の図が一間高カカリと標準的な受け方です。どちらの方向に発展するかで変わってきます。他の一般的な小目の定石を左に上げておきましたので碁盤に並べて見てください（左の図で白18はどこでしょう）。

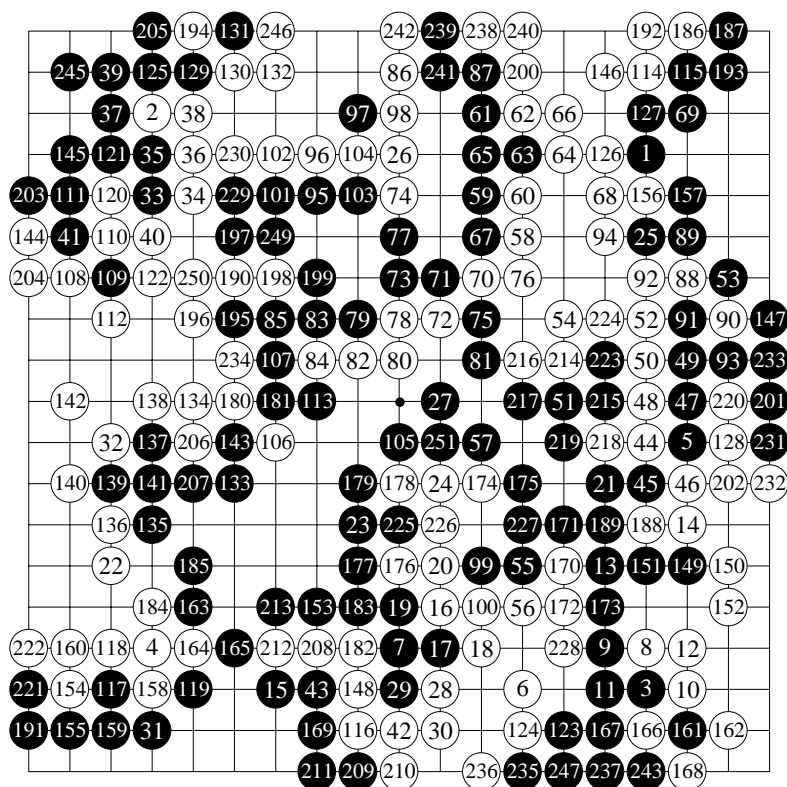


定石は初盤の戦いですが、優劣は部分で決まるのではなく全体とのバランスできまります。どの定石を選択するかは全体のバランスを考えなければなりません。この全体のバランスをとる構想を布石といいます。布石の構想が良ければそれ以降の戦いを有利に運ぶことができます。

4. 終局と計算

日本棋院の終局の規則では、対局者が続いてパスをしたときに「対局の停止」で、その後双方が石の死活及び地を確認し、合意することにより「対局の終了」とあります。では実際の碁で終局の手順を見てみましょう。

下図は総譜といわれるもので、最初から最後までの手順を表しています。ポン抜いた跡に打った手は表示できないので別に注記します。昔の碁にはハンでキャップはありませんでしたが、現代の碁は有利な先番の黒にハンでキャップをつけます。これをコミといいます。



51期 NHK 杯決勝戦

白番 趙 治勲 九段

黒番 小林光一九段

コミ 6目半

252手完 黒3目半勝ち

ハマ黒2子、白3子

244 = 161

248 = 194

252 = 131

総譜を見ながら碁盤の上に石をならべるのは慣れるまでは大変な作業です。ここでは上の総譜を参考にしながら、対局者がこのあとどのように数えるのかを見てみましょう。

手順1：陣地の計算に入らない場所をダメといい最初にそのダメを順に詰め合います。

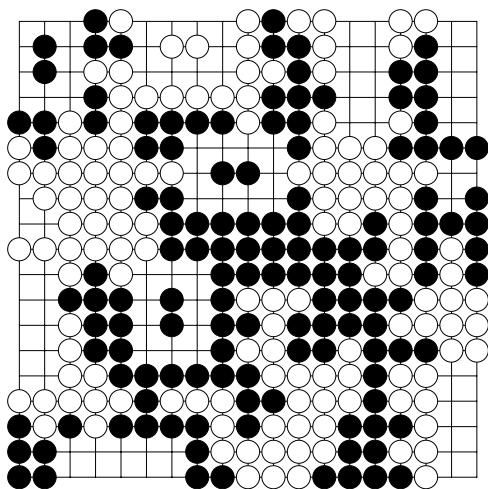
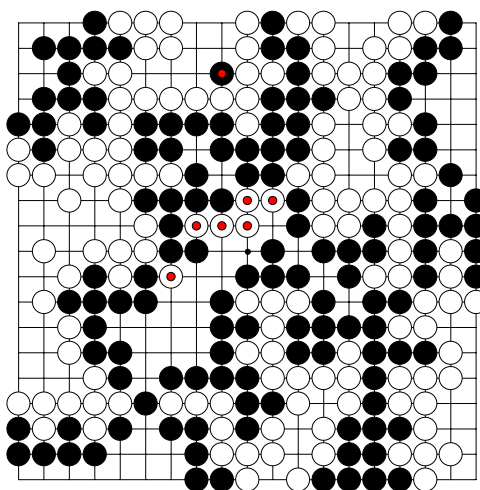
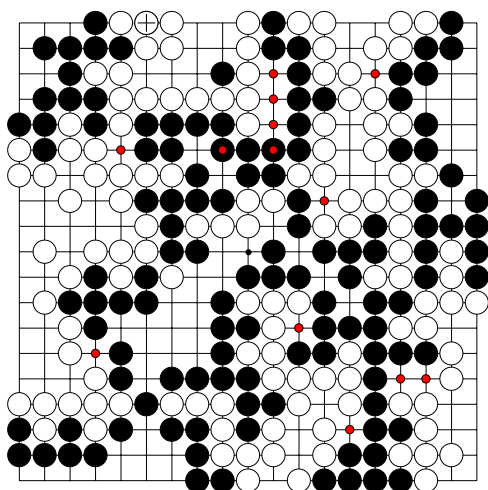
手順2：ダメが詰まってきたときに手入れをしなければならぬ処に手入れをします。

上の対局はプロ棋士同士の対局ですから、ダメ詰めが終わる前に終局していますが、最初はダメがなくなるまで順番にうちましょう。

手順3：死石を取り除き、それまでにポン抜いた石に加えます。

手順4：黒白の陣地がわかるように数えやすく整形します。

最初のダメ詰めは左下図の●のところでは、そのとき手入れが必要な場所も示してありますので何故必要か考えてみましょう。右下の図は取り除くことのできる白と黒の死石を●で示してあります。この死石をポン抜くために自分の陣地に石を入れると、陣地の数が減って損をしてしまいます。相手の同意を得て取り除きます。



ダメがうまって死石の除去が終わったら、捕虜にしたハマを相手の陣地に入れ(相手の陣地を減らすこととなります)、計算しやすいよう左図のように形を整えます。形を整える時には白と黒の境界が変わらないように注意しましょう。

10目ないし20目と一目でわかるように整えます。

結果は左図のように黒が10目多いことが分かりました。しかし6目ハンのコミを差し引いて黒3目半の勝ちとなりました。

なお、上の図にはありませんがセキができたときはその部分は地の計算には入れません。日本のルールではハマを相手の陣地に埋め互いの陣地を数える方式ですので、終局の形がわかるようになれば計算が容易です。

中国ルールにちかいポン抜きゲームでは、打てなくなるまで打って盤に残る石の数を数える方式ですので終局は初心者にわかりやすいのですが、計算が大変です。はやく終局の形を覚えるようにしましょう。そのためには実践で経験をつむのが一番です。

ここまで来たら仲間を集めて実戦をたくさん経験しましょう。

編集後記

このテキストは国分寺光公民館の初心者囲碁教室のテキストをもとに市放課後子供教育プランのために再編集したものです。光公民館の初心者囲碁教室では九路盤で始めましたが、六路盤の方が初心者向きと思いテキストを書き換えました。初心者にポン抜きゲームを知ってもらうのは容易ですが、囲碁教育の難しさは、そこから終局を知ってもらうことに尽きるといわれています。この難しいといわれる終局を六路盤で十分知ってもらえるように作成したつもりです。現在の日本の囲碁ルールは中国で発生した原始囲碁ルールとは異なっていますが、この推移を追うことで、ポン抜きゲームから陣取りゲームまでの終局の理解が容易になると考えました。小さな碁盤でポン抜きゲームをはじめ、打つところがなくなる最後まで打って、生き残った石の数を数えるほうが終局の判断は容易です。たとえ形がおかしくても対局者が合意すればいいので、形にとらわれず数えるだけで判断が可能です。石の形はその後の理解度で覚えてゆけばいいのですから。小さな碁盤でポン抜きを進めれば、生きていた石は大抵は白黒とも一塊だけです（切り賃は無関係になる）、生きていた石数の差は日本ルールの地とハマ数の合計の差と等しくなります。

また19路盤への移行にあたっては、昔の起手方法を参考にプロ棋士の布石が終わったあたりから対局を開始してもらうことを考えました。これを繰り返すことで限られた時間で定石や布石の初盤戦を覚え、終局の実戦経験が増えることが期待できます。

追記：19路盤に進むには布石の学習が必要ですが、9路盤からいきなり19路盤に進むのは飛躍しすぎと考え、13路盤の項目を追加しました。(2011.9)

このテキストをまとめるにあたっては下記などが参考になりました。

王 銘琬 九段の純碁による終局の考え方

(<http://park6.wakwak.com/~igo/golax/jungo/ohmei.html>)

関西棋院の囲碁入門テキスト

<http://www.kansaikiin.jp/nyumon/main.html>

記：2010.1 国分寺市 松永 清

HP：<http://homepage1.nifty.com/maznaga>

付：6路盤

碁盤はプリントして、碁石はプリントを切り抜いて作ってください。表を黒に裏を白でお使いください。

