

囲碁入門の手引き

オール慶応囲碁の会

入門者担当 氣賀康夫

[はじめに]

このたび、オール慶応囲碁の会では、これまで囲碁を嗜んだことがない方々を囲碁の世界に誘うための企画を立てることとなり、これまでオール慶応囲碁の会のホームページに掲載していた「入門の手引き」の内容を一新することにいたしました。以下の、資料は、読んだだけで囲碁入門ができるという画期的なものであると自負しております。

囲碁はたいへん面白いゲームであり、一度そのとりこになった人は、一生それをやめられないと言います。ところが、囲碁は入門がとても難しいゲームであるということを認めないわけにはまいりません。ここでは、何とかして、いままで囲碁におなじみのない人でも、囲碁がどういうゲームかが一通りご理解できるような材料を提供したいと考えています。そして、それがご理解いただけた段階では、九路盤の対局ソフトウェアが簡単に手に入りますので、それを使って実際に練習をしながら、経験をつんで、だんだんに囲碁の楽しさを味わっていただきたいと思います。もちろん、周りに囲碁を嗜む方が見つければ、お相手をお願いするのもいいと思います。

第一章 囲碁とはどういうものか？

[二人で遊ぶゲーム] 囲碁は原則として二人で遊ぶゲームです。例えば、将棋、チェス、オセロもそうです。三人で遊ぶゲームにはダイヤモンドゲームがあります。そして、四人で遊ぶゲームとして知られるのは麻雀です。

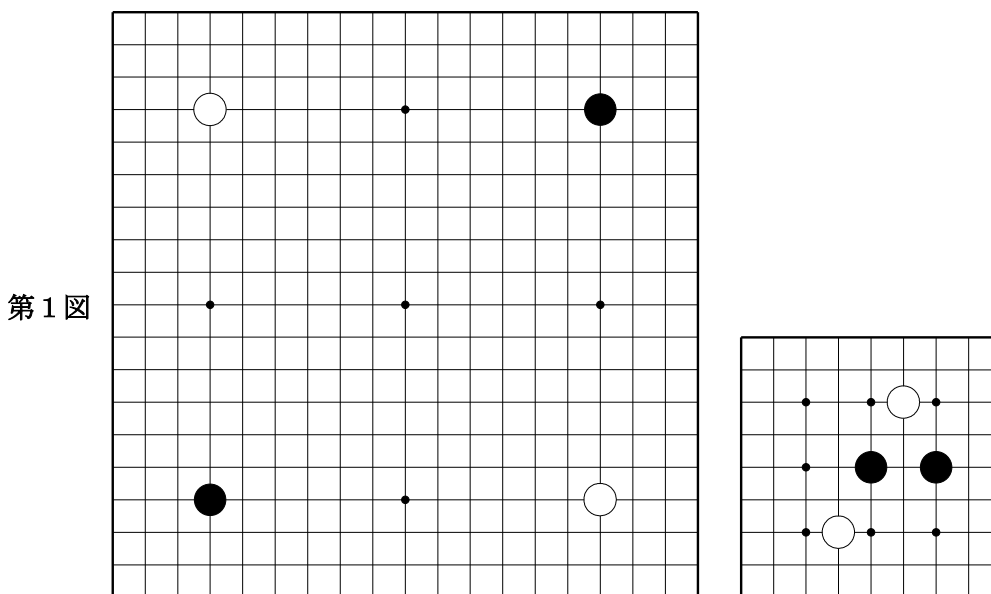
[用具] 使うのは、碁石と碁盤です。

1. [碁石] 碁石は白い石と、黒い石で、丸い形をしています。標準のサイズは直径が2. 2 mmです。厚さは様々ですが、あまり厚いとコロコロします。石の数は盤に置くことができる限度を考えて、通常黒石181個、白石180個が用意されています。普通の囲碁の対局では、これほどの石が使われることなくゲームが終了します。ただし、囲碁では、進行によっては、盤上の石が取り去られて、その取り去られた跡にまた石を置くことがありますので、稀にゲームの手数が361手を超えることもあります。その場合には、石が足りなくなりますが、そのときは通常、使い終わった石を交換したりして解決しています。でも、一方だけ石が大幅に足りなくなったときはどうすればいいのでしょうか？あまりそういうことになったという話は聞いたことがありませんが……。
2. [碁盤] 碁盤はほぼ正方形ですが、標準的な盤は45. 5 cm×42. 4 cmとやや縦長に作られています。盤の上には縦19本、横19本の直線が網の目状に引かれています。こういう盤を十九路盤と呼称します。それが囲碁の正規の盤です。
入門者用、初心者用として、9×9や13×13の小型の盤がしばしば使われます。これ

らを九路盤、十三路盤と呼びます。

なお、このような網の目のように線を引いた盤を使うゲームとしては、囲碁の他に将棋、チェス、オセロ、チェッカー、連珠（五目並べ）などがあります。ただし、将棋やチェスでは、盤のマス目の中に駒を置いてゲームを行いますが、囲碁では、中国将棋や連珠と同じで、石を置く場所は、マス目ではなく、縦線と横線が交わる交点です。そして、十九路盤では、交点の数は 19×19 の361個所です。ちなみに、九路盤では交点の数は81です。（第1図）一局のゲームが早く終わるので、最初のうちは九路盤の使用をお勧めします。碁石はお買いいただくしかありませんが、九路盤はボール紙などで作ってはいかがでしょうか。

九路盤のサイズは 20.4×22.0 cmでいいでしょう。縁から 1.4 cmのところ
で一番外側の線を引き、その内側を八等分すると、横は 2.2 cm縦は 2.4 cmのマス目が引けるはずで
す。これが標準の石（直径 2.2 cm）に丁度いい九路盤のサイズです。



第1図

十九路盤で石が四個置かれた場面

九路盤で石が四個置かれた場面

3. [碁笥] さらに、石を入れておく入れ物が必要です。これを碁笥(ゴケ)と呼びます。碁笥の蓋は、通常ゲームの進行中に捕まえた相手の石を一時保管するのに使われます。（日本のルールの場合、捕まえた石を最後の勘定に使うからです。）

4. [ゲームの目的]

囲碁では、点数を争います。点数を囲碁の世界では「目数（モクスウ）」と呼びます。では、なにが点数か？

それについては丁寧にご説明します。

5. [ゲームの進行]

囲碁というゲームでは、最初にまずプレイヤーの一人が黒石を全部持ち、もう一人が白石を全部持ちます。（持つといっても自分の近くに置くという意味であり、実際に手に持つという意味ではありません。）そして、黒、白が交互に、石を盤上の線の交わる点に置くこと（着手）がゲームの進行です。

6. [石を置く場所の自由]

黒も白も、石を置く位置は原則として全く自由です。ただし、石が置いてあるところに石を重ねて置くことはできません。実は、規則上、石を置くことが許されないという例外的なケースがありますが、それについては後できちんと説明します。

7. [着手の権利権放棄]

石を置くことを着手といいます。着手は義務なのでしょうか？権利なのでしょうか？実は、この点はややあいまいです。ただし、石を置くことは義務ではないとしないと不合理な事態が起こります。しがたって、ゲームの進行中に、着手の権利を放棄をすること（いわゆるパス）は認められると解釈しましょう。もっとも、パスはだいたいの場合損ですから、実際には終局真隣以外ではパスはあまり行われなと思います。

8. [石のある点と空いている点]

囲碁では、二人のプレイヤーの一方が黒石、もう一方が白石を持って始めます。そして、かわるがわるに石を盤の上に置いていくことになります。すると、盤上の点（交点）は、「黒石が置いてある点」「白石が置いてある点」「何も置いてない空の点」の三種類になっていくでしょう。

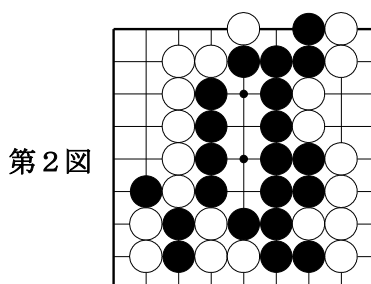
9. [囲むべきもの?]

囲碁は、その名のとおり、「囲むことを争うゲーム」です。では、何を囲むのか？囲むべきものが二つあります。

一つは空き地です。そして、もう一つは相手の石です。

10. [地]

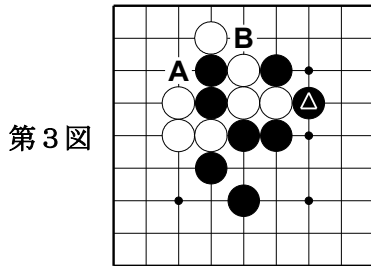
石の置いてない空点が一色の石で囲まれている場合、その空点の集まりを「地（ヂ）」と呼びます。たとえば、ある空地が黒石で囲まれている場合には、その空地を「黒の地」と呼ぶわけ。それは、いわば黒のプレイヤーの所有地というわけです。この地を形成している空点の数を点数（目数）に勘定します。（第2図参照）



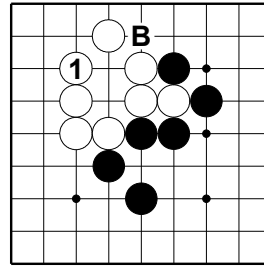
中央に黒石で囲まれた空点が四つありますね。これは4目の黒の地です。

1 1. [窒息した石の退場]

ある石の集団が相手の石で囲まれると、いわば息が出来ない状態になり、窒息します。そして、囲碁では窒息した石は、盤上から退場を命ぜられます。



第4図



いま第3図で、黒が▲の石を置いた場面としましょうここで、次に、白がAに石を置くと黒石二つが窒息します。また、次が黒番なら、Bに石を置くと白石三つが窒息します。ただし、白がAとした後は、第4図のように黒石二個がすでに退場になっていますから、黒がBとしても、白の三つの石は窒息になりません。

このように窒息して退場させられた相手の石の数も点数に勘定します。

つまり、黒が捕まえた白石は黒側の碁笥の蓋に保存され、最後にそれは黒の点数（目数）に加えられます。同様に、白が捕まえた黒石は白側の碁笥の蓋に保存され、最後にはそれは白の点数（目数）に加えられます。

1 2. [地と石は等価]

このように、盤上の地の空点の数と、退場させて捕まえた石の数を合計したものが総得点（総目数）となります。囲碁はこの総得点を争うゲームです。そこで、囲碁ではよく「地と石とは等価である」というような言い方がなされます。

（ちょっと余談：ところで、囲碁は中国で始まりましたが、現在、中国では目数の計算には「盤上の地の空点の数」と「盤上に残っている自分の石の数」を足し算して総点数（総目数）を計算します。これは日本の囲碁と全然別の計算のように思われるかもしれませんが、実はそうではありません。なぜかという、どちらの計算方法でも「地」については同じ勘定をします。そして、日本式に「退場した石の数」を数えるのと、中国式に「盤上に残っている石の数」を数えることは丁度裏腹の関係になっているからです。

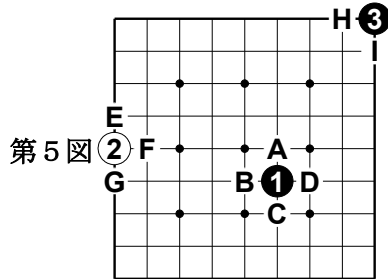
次の式が成り立つことをご確認ください。

$$\text{着手した石の数} - \text{盤上から取り去られた石の数} = \text{盤上に残っている石の数}$$

つまり、黒と白が石を交互に置いてゲームが進行するのですから、盤上に残っている石と、退場した石を加えれば、いままでに着手した石の数になり、それは黒白が同じになるはずだ（厳密にいうと黒が着手した瞬間は黒石の方が一目だけ多い状態になる。）という理屈になるからです。でも、ここでは、そんなややこしい話は聞き流して結構です。）

13. [隣の点 (つながり)]

盤の上のある点 (交点) から、縦横方向に線がありますね。その線に沿って隣の点があります。その点は、もとの点とつながっていると考えます。



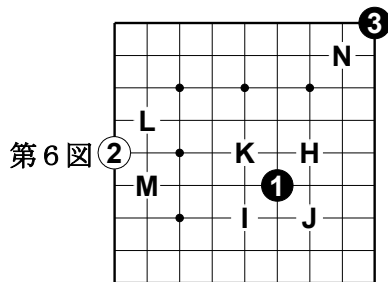
第5図の(1)の黒石から隣にあたる点がA, B, C, Dと四つあります。盤の中央では、このようになりますが、②の白石の隣の点はE, F, Gと三つしかありません。それは盤の辺だからです。さらに、(3)の黒石の場合には隣の点がH, Iの二つしかありません。それは盤の隅だからです。

14. [石の呼吸]

石はその石の隣の点为空点であれば、そこで外気を呼吸していると考えましょう。第4図では黒(1)はA, B, C, Dで呼吸をしているとみなします。同様に、白②はE, F, Gで呼吸をしているとみなします。そして、黒(3)はH, Iで呼吸をしているとみなします。

15. [斜めの点]

ある点から斜めにあたる位置は隣ではありません。石は斜めの方では呼吸をすることができないと考えてください。

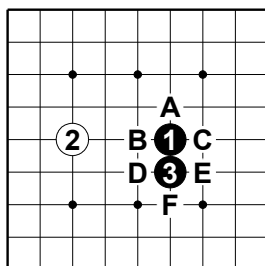


第6図で、黒石(1)にとってH, I, J, Kの四点は隣ではないと考えます。そして、白石②のにとってはL, Mは隣ではありません。また、黒石(3)にとってNは隣ではありません。

16. 「石の集団」

ある石の隣に同じ色の石があるという場面を考えてください。

第7図

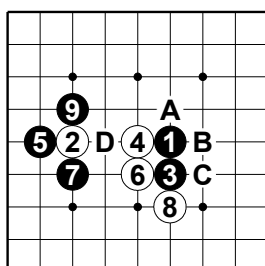


第7図では黒石(1)の隣の点に同じ黒石の(3)があります。この場合、黒石(1)は三つの点でA, B, Cで呼吸していますが、(3)の点では呼吸ができません。同様に黒石(3)も(1)の点からは呼吸ができませんが、D, E, Fでは呼吸ができます。この図をご覧になって、黒石(1)と黒石(3)がくっついている（接している）ことがわかりますね。このように隣り合っている同じ色の石はその全体で一つの「石の集団」を形成しています。そして、石の集団については、個別の石ではなく、その石の集団全体の隣の点で呼吸をしていると考えます。この図の(1)(3)は一つの「石の集団」を形成していて、それはA～Fの六つの点で呼吸していると考えましょう。

17. 「呼吸の邪魔をする相手の石」

一つの石、あるいは一つの石の集団にとって、その隣に相当する位置に相手の石があるときは、その相手の石が呼吸の邪魔をすると考えましょう。

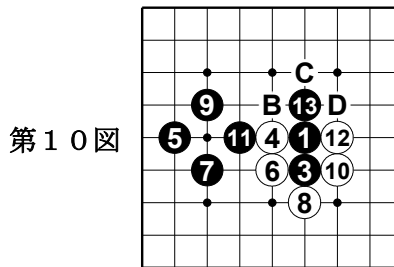
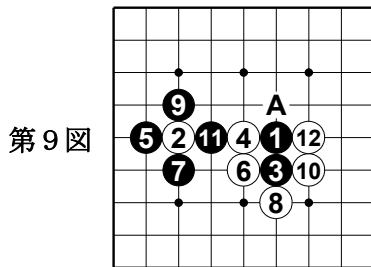
第8図



第8図を見て下さい。この図では、黒石(1)(3)の呼吸を白石④⑥⑧が邪魔しています。ただし、今はA, B, Cで呼吸ができます。また、白石②の呼吸は黒石(5)(7)(9)が邪魔をしています。そして、いまD点だけで呼吸をしていると考えます。

18. 「窒息死」

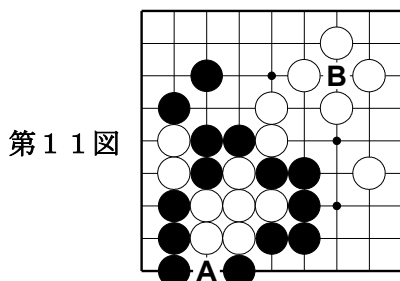
一つの石、あるいは石の集団に関し、呼吸できる点のすべてが相手の石で占められてしまうと、その石または石の集団は呼吸が全くできなくなります。この状態は窒息状態と認められます。石は窒息すると、窒息死とみなされて盤上から退場処分になります。この場合、窒息死の石は相手の碁笥の蓋に保存されます。（後で点数の計算に使います。）



第9図を見ましょう。黒の(11)で白石②が窒息死しました。白が⑫としたころですが、次に白Aとなれば、黒石(1)(3)が窒息死します。ただし、黒が(13)でAのところを置けば、黒は(1)(3)(13)一つの石の集団を形成することになり、その場合、まだ呼吸する点が三つ確保されることになるでしょう。そうなった場合の結果図を第10図にお示しします。この場面では、②の石は黒の碁笥の蓋に置かれています。そして黒(13)なり、その黒の集団にはB、C、Dと呼吸する点が三つ確保されました。

19. 「自殺の禁止」

自分が盤上に石を置いた結果、その置いた石を含めて自分の石が窒息することがありますが、このような場合、その石を置く着手は自殺と見なされます。そして、現在のルールでは自殺は禁止になっています。したがって自殺手は禁手とご理解ください。これが石を置くことが制限されるケースの一つです。



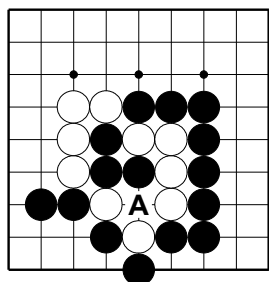
第11図をご覧くださいませ。この図では白はAと打つことはできません。打つと白石の集団が窒息状態になるので、Aは自殺手と考えられるからです。

また、黒はBのような点には黒石を置くことができません。それはBに黒石を置いても、それは呼吸することができず、その手を打つことが自殺手と考えられるからです。

20. [同時窒息]

盤上に、ある石を置くと、黒側も白側も同時に窒息するという場面があります。例をお示ししましょう。

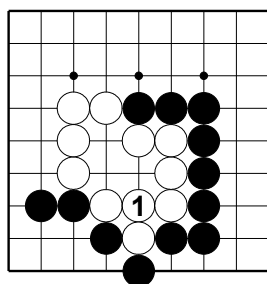
第12図



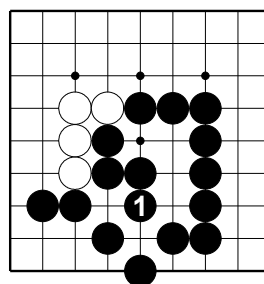
この場面では、Aの点が同時窒息の点です。仮に黒番で、黒がAと着手すると、黒はいま打ったAを含めて四つの石が窒息状態になりますね。また、同時にその右側の白の四つの石とその左と下にある石も窒息になります。

ところが、仮に白番で、白がAと着手すると、いま打ったAを含め七つの石が窒息状態になります。ただし、同時に黒の三つの石も窒息になります。このような場合に自殺禁止の規定を厳密にそのまま適応すると、白も黒もAには着手できないということになってしまいますが、囲碁のルールでは、このような場合には、白黒いずれに対しても着手を認め、着手した場合には、相手の石を窒息死として盤上から追放することを認めています。では、第12図において白が着手した場合と、黒が着手した場合の結果図を次にお示ししておきましょう。この場合、いずれも、相手の窒息した石を盤上から取り去ることによって、着手した方の石は窒息状態から逃れていることをご確認ください。

第13図



白が着手した場合

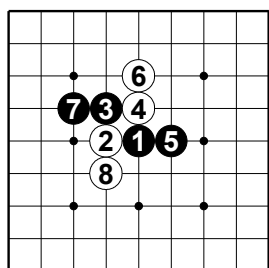


黒が着手した場合

21. [互いに連絡できていない姿]

第14図を見ましょう。

第14図



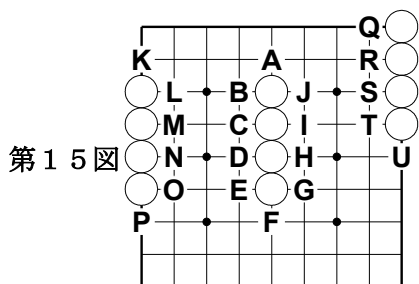
この図では、(1)(5)がつながって一つの黒石の集団を形成していますが、(3)(7)はもう一つ別の黒石の集団であり、その二つの集団はつながっていません。同様に白の④⑥と②⑧とはやはり二つの白石の集団を形成していて、その二つの集団はつながっていません。

このとき、この図をよくご覧になり、黒石の(1)と(3)とが少し離れていることにご注目ください。また白石②と④とも同様に少し離れているのです。

このように斜め方向には連絡はできないということをよく覚えておいてください。盤には斜め方向に線が引かれていないことにご注目ください。

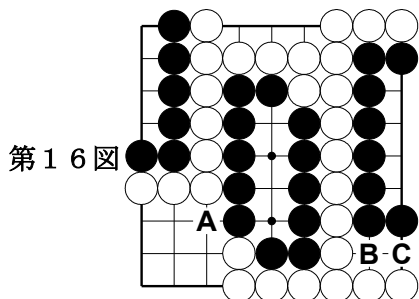
22. [盤の縁]

盤の縁は中央と状況が違います。例えば盤の中央で真っ直ぐに並んだ四つの石からなる相手の石の集団を囲むためには10個の石が必要ですが、盤の縁では、縁が天然の崖のようになっています。そちら側には囲いが不要であるため、相手の石を囲むための石の数が6個で十分です。これは盤の隅となるとさらに5個の石で十分となります。第15図で四個の石からなる集団を囲むための石の数を勘定して確かめてください。



22. [地と駄目] 第10項で説明した「地」について正確に理解しておきましょう。

相手の石の集団の周りを完全に囲むと相手の石の集団が窒息死するのでしたね。それと同じで、空いている点の集団（その空いている点が互いにつながっている。）の周りを完全に囲むと、その空地はその囲んでいる石側の「地」となります。このとき、盤の縁には囲みの石は不要です。天然の崖があれば、そこには塀がなくてもかまわないと考えてください。次に地の例をお示しします。

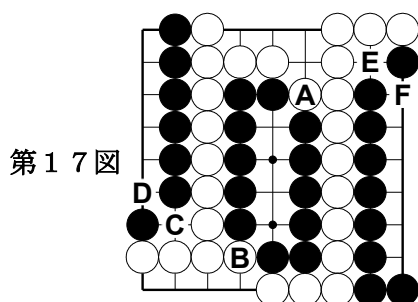


中央に4目の黒の地があります。右辺にも4目の黒地があります。そして、左上隅にも黒の4目の地があります。さて、白はどうですか、数えてみましょう。上辺に3目の地があります。左下はどうでしょうか、この9目の空地は一色の石で囲まれた状態ではありません。（それ

は、Aの右に黒石があるからです。) もしも、白がAに石を置くと、左下に白の8目の地が完成します。

では、B、Cはどうでしょうか。このB、Cは空地ですが、周りに白黒両方の石があり、一色の石で囲まれた状態にはなれません。こういう空地は白黒いずれの地にも勘定されません。このような空地を「駄目(ダメ)」と呼びます。「駄目」は白黒いずれにとってもゼロ目の価値しかありません。日本語の「駄目」という言葉は、どうもこの囲碁の用語から始まったようです。

23. [斜めの点]



第17図で中央の黒の4目の地から斜め方向にあたるAとBには黒石がなく、白石があります。これはかまわないのでしょうか?

「地の斜めは、相手の石でもかまわない!」というのがその基本的答えです。

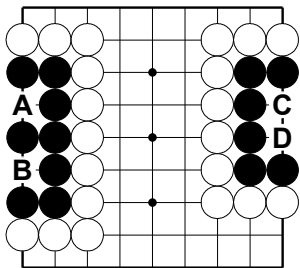
その根拠は、ある点から斜めにあたる点はその点の隣ではないからです。

では、右側の黒の6目の地の斜めにあたるEはいま空地ですが、ここは白石でいいのでしょうか。これは中央の場合と事情が少し違います。実は地の定義上はEは白石でかまわないのですが、白がEにあると、次に白がFに着手すると黒の石が一つ窒息死になり退場処分になりますね。すると、もともとの黒の囲いが崩れてしまいます。ですから、この場合は黒石がEにないと右辺は黒の6目の地とは認められないことになります。同様に左上隅の黒の6目の地についてもCに黒石がないと不完全です。白石がCに来ると、次に白がDに着手すると黒の囲みが崩れます。このような場合には、地の定義上の理由ではなく、地を囲っている壁がくずれないために、斜めの点EやCには石が必要だということになるのです。

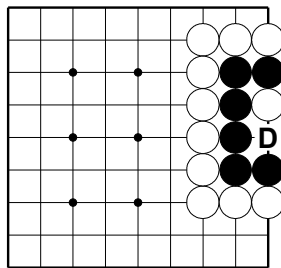
24. [活き石]

ここで、絶対に窒息することがない、絶対に取られることのない石についてご説明しましょう。第18図の左側と右側にちょっと似た形がありますが、比較してみましょう。左側の黒の集団は白に完全に囲まれています。ところが白にとっては、白Aと着手することも、Bと着手することも自殺禁止ルールで禁止されています。すると、この黒を窒息させる方法がないということになります。こういう黒石を「活き石」と言います。そこに確保された地は2目です。この図A、Bのように白が絶対に入れないところを眼と呼びます。

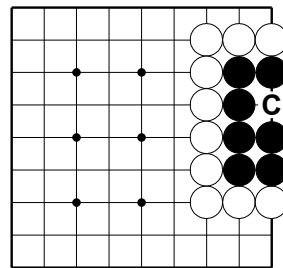
「石は眼が二つあれば活きである」と覚えておいてください。



第18図



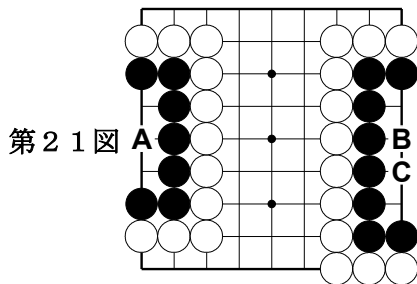
第19図



第20図

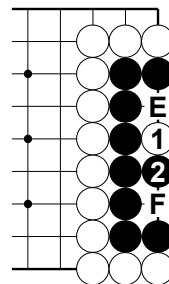
次に、第18図の右の黒の集団を見てください。ちょっと左と似ていますが、実はたいへんな違いがあります。この場合、白はCと着手することができます。(Dも同じ)それは白石Cが隣に呼吸をする空点Dを確保しているからです。そして白がCに石を置いた後どうなるかという、第19図になります。次の白のDへの着手は同時窒息ですから、今度は許される手となります。そうすると、黒が窒息死して六個の黒石が盤上から追放となります。また、白がCと打ったとき、黒はDと打つことはできます。(これも同時窒息で、白石一個を取ることができます。)しかし、その結果は、第20図になりますから、次の白の手でCに石を置かれると、これも同時窒息ですから、黒石七個が盤上から取り去られてしまいます。したがって、第18図の右の形は左の形と似ていて、確かに同じように地所が2目分ある形ではありますが、眼は一つしかないというになり「活き形」ではないということがわかります。

「眼が一つでは生きられない」
と覚えてください。



第21図

第22図

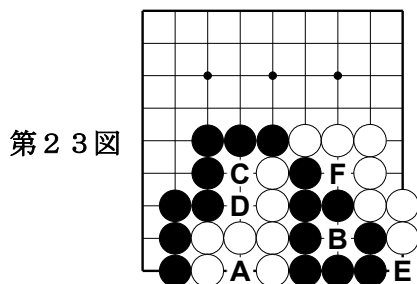


それでは応用問題です。この第21図はどうでしょうか？左は三目の地の形ですが、これは実はたいへん微妙な姿なのです。黒がAに石を置くと、第18図の左側と同じ形になり完全には活き形です。ところが白がAに石を置くと、この黒は生きられなくなります。なぜか？黒は仮に白石Aを囲みに行ってもその結果は中側の空点の一つだけになってしまうので、同時窒息形で黒が窒息死になる運命に至ります。また、白は必要があれば、Aの次にさらにその隣に打つことができます。そうすると、そのままなら次に同時窒息の手がありますし、仮に相手がAと隣の二つの白石を取るとしても、その結果は第18図の右側と同じ形になります。ですから、第21図の左側の形では、黒Aなら「活き形」、白Aなら「活き形」ではない

(「死に形」である)ということになります。

では、第21図の右側の形はどうでしょうか、結論を先に言うと、この形の四目の真っ直ぐな地形はそのまま黒の「活き形」です。それはなぜかという、このままで真ん中にBとCと二つの中間点があり、仮に白がBと来れば、黒がCと応接し、この結果は次に白から手出しができない状態になるからです。その図を第22図にお示ししましょう。この場面では、白がEとする手は自殺禁止規定にひっかかります。(同時窒息ではなく、白だけが窒息しますから)また白がFに打つ手も自殺禁止規定違反です。したがって、このままで、これ以上白は手出しができません。したがって、これも「活き形」ということになります。

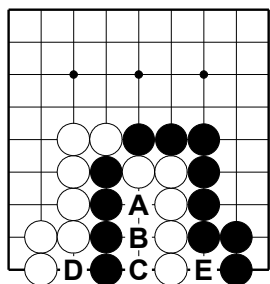
25. 「活きられない石」



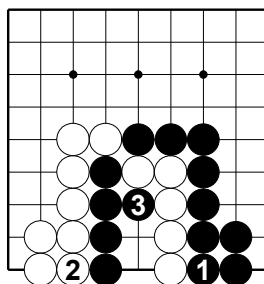
第23図は複雑な形ですが、囲碁ではこういう状況がよく発生します。よくみると下辺の白は黒の石に包囲されています。そして、Aに眼が一つあるのですが、どう考えても中にもう一つ眼を作って「活き形」を作るとは困難です。一方、下辺の黒も白石によって包囲されていて、やはり眼がBの一箇所しかありません。この場合、下辺は、黒も白も「活き形」になっていません。この場合、いずれも、相手の石を取ることができれば「活き形」を確保できるようになります。黒の立場ですといまAは打てません。(自殺手禁止)ただし、CとDは着手が許される点です。そして、CとDに黒石があればAの点は同時窒息ですから、黒はAと着手し、白石七個を盤上から取り除くことができることとなります。一方、白の立場も似ています。白もすぐにBには着手できませんが、EとFには順に着手が可能であり、そこに白石があれば次のBは同時窒息ですから、白の着手が許され、黒石の八個を盤上から取り去ることができます。では、この場合どちらが有利でしょうか。第23図では、相手を取るまでの手数が双方3手ですから、早い者勝ちになります。このような、はっきり生きていない石同士が、早い者勝ちの取り合いになることを「攻め合い」と呼びます。

26. [決着のつかない永久停戦]

第24図

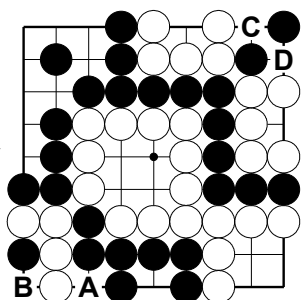


第25図



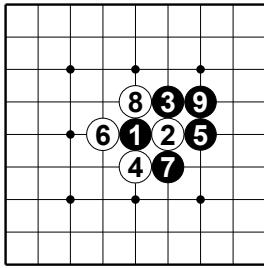
この第24図は攻め合いの図ですが、様子が第23図と少し違います。仮に黒が第25図(1)と着手すると、白は②と応じ、相手を取るために黒が(3)と打ったとしますと、さあどうでしょうか。この第25図の状況をよく見ると、内側に二つ空点が残っていますが、一方のプレイヤーがそれを二つとも打つことはできません。(二つ続けて打てれば相手の石を取ることができるのですが……) いま、内側の黒石と内側の白石とは共に二つの空点に接しているのですが、その一方に石を置くと、相手の呼吸点も一つ減りますが、同時に、自分の呼吸点も一つ減ることになります。ですから、次は相手の手番ですから、そこで自分が取られてしまうことになるでしょう。それは黒も白も同じ立場です。こうなると、双方ともここに打つことができません。するとこのまま最後まで放置されることになるでしょう。これはいわば永久停戦の状態です。この部分は白、黒いずれにとっても地所とは見なせず、双方零目の状態と見なされます。この永久停戦状態のことを囲碁の世界では「セキ」と呼びます。もう少しだけセキの図をご紹介します。

第26図

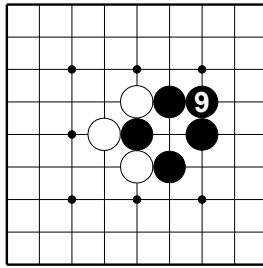


この第26図はどうでしょうか？左上の黒と、右下の白は「生き形」です。左下は白も黒もAと打つと自分が大きく取られる姿であり、これは「セキ」です。ただし、白がBと打ってもセキに変わりはなく、黒石が一つ余計に取れますので、その分で1目の点数があることとなります。右上は珍しい形です。CにもDにも黒も白も打てないことをご確認ください。ですから、やはり「セキ」です。この図では、CとDはもちろんいずれに地にもなりません、その両側にある白の眼はどうなのでしょう。この「セキ」では黒の眼が一つもなく、白は両側に一つずつ眼ができています。しかし、「セキ」については、この二つの眼も地と勘定しないというのが現在の日本のルールです。したがって、左下と右上とは確保した地は黒も白もゼロ零目です。(左下の取った黒石一個は白の点数にプラス計算されます。)

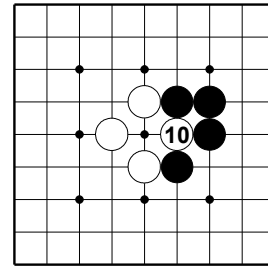
27. [同形反復の回避]



第27図 (a)

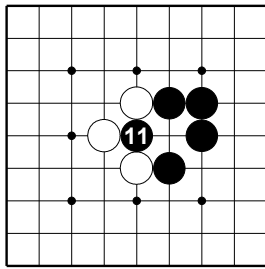


(b)

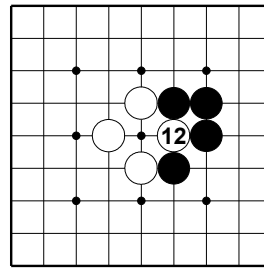


第28図

九路盤で対局し、第27図黒(1)からはじまり、以下黒(9)まで進行したとしましょう。この場合、黒が(7)を着手したとき、②の石は盤上から取り去られています。そして、次の白の⑩の順番で白②のあったところに着手したとしましょう。その結果は(1)の黒石も盤上から取り去られて第28図になります。ここまでは実戦でもありえる進行です。

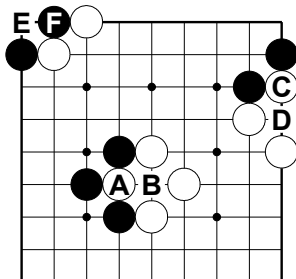


第29図



第30図

さて、次は黒の(11)の番ですが、ここで、元(1)のあったところ、即ち、⑩の左に黒が(11)と打てば、白石の⑩が取れることがわかりますね。仮にそれが許されるとすると、第29図になりますが、実はこの局面は第27図と全く同じです。そして、次の第30図の白⑫も認められるとするならば、この結果の第30図は第28図と全く同一です。(取られた石の数は変わりますが、双方一つずつ増えますから、その優劣は変化しません。)このような手が仮に許されるとなると、盤上でこのような同形反復が始まり、これを続けていたのでは、際限がありません。そこで、囲碁のルールでは、このように、「ある手を着手して、その図が二手直前の局面に戻るときは、その手を禁止する」(即時取り返し禁止規定)と決めました。このような形を「劫(コウ)」と呼びます。基本的には「劫」はその発生場所が中央である上記の例の他に、盤の辺で発生する形と、盤の隅で発生する形と三種類あります。



第31図

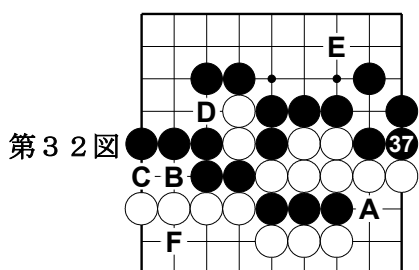
この図のA、Bが中央での劫形、そして、右辺のC、Dが辺における劫形、最後に左上隅のE、Fが隅における劫の基本形です。このような「劫」が発生して、即時取り戻しが禁止されている場合には、盤上の別の場所に着手してからならば、再び劫を取り戻すことは許されません。（盤全体は同形に戻っていないからです。）

この劫の「即時取り戻し禁止」ルールがないと、囲碁ではしばしば同じ形が反復して際限がないという事態が起こるでしょう。この「即時取り戻し禁止」ルールにより、実戦では、盤上の別の場所に着手することが必要になるわけですが、その作戦が囲碁というゲームをとっても面白くする要素になっています。そのことは、第三部でもう少し詳しくご説明したいと思います。

28. [捕虜の処刑]

おかしな表現で恐縮ですが、この表現が一番実態をよく表します。相手の活着している石に囲まれており、自分では活きられない石は一種の「捕虜」の状態にあると認められます。対局の途中では、まだ窒息死のように完全に死んでいないわけですから、そのままそっとしておきます。

ところが、終局時にはそのような「捕虜」は、そのまま周囲を石で囲むことを省略して、盤上から取り去り、碁笥の蓋の取り石（窒息死した石）に加えて差しつかえないということになっています。いわば、終戦時点で「捕虜を処刑」したような状態になるわけです。この「捕虜」をそのまま「戦士した兵士」のように盤上から取り去っていいというルールが日本ルールで囲碁を覚える上では最大の難関です。例でお示ししておきます。



第32図は終局の近い場面で、黒がいま(37)を着手したとしましょう。このように終盤の最後には打って得する場所があるかどうかを互いに探して着手します。打つと得するところが見つかればもちろん打つでしょう。そういうところを打ち終わると、盤上に打っても得にも損にもならないところが残ります。そういうところも打ってしまうと、最後には打つと損する場所だらけになります。そうなったら、パスをするしかありません。そこで、二人の対局者が二度ずつ互いにパスをしたら、一局を終局といたしましょう。

さて、第32図では黒が(37)と着手しましたので、白がAに着手して黒石三個を窒息させることが大切になります。というのは、そうしないと黒がAと着手すると、反対に白石七個がピンチになりから……。このような場合には、白は白Aと着手して、黒石三個を窒息させることが必須なのです。ところがDの右にある白石二個はどうでしょうか。この白二個は逃

げる道がなく、活きる可能性もなく、仮に白が次にDと打っても何事も起こりません。このような場合には、ゲームの途中では、その二個の白石を盤上から追放できないのですが、終局時には、黒はDの石を置くことを全く省略して、白石二個をそのまま盤上から取り去ってかまわないということになっているのです。このルール上の決まりは入門者にとっては、とてもわかりにくく、

「石を囲むと取られるのは分かったが、最後に石を囲んでもいないのに、取られるというのは納得が行かない」

という入門者の感想がしばしば聞かれます。ですが、このルールはそういうルールであると覚えるほかはありません。さて、Dは不必要、そして、B、Cは白が打っても、黒が打っても点数（目数）に関係しない損得ゼロの場所です。それでは、次に、例えば仮にE、Fのようなところに石を置くとどうなるかを考えてみてください。上の黒の地の中のEの点に黒が着手すると黒の地が1目減ります。そして、そこに白が石を置くと、白は取られる石が1目増えてやはり損になります。ですからこういう点は白も黒も打つところではありません。打つと1目損になります。同様に、下の白の地の中のFの点も白黒が逆ではありますが、事情はEと変わりません。地が確定している場合には、その中に石を置く手は味方なら地が減りますし、敵なら取られる石が増えることになります。したがって、こういうところには石を置くことができません。（ルール上ではなく、損得の観点から置くことができない。）

29. [ルールの要約] 以上で、囲碁とはどういうゲームであるかの説明をおおむね完了しました。それでは、ここにルールの要点だけを簡単にまとめておきます。

囲碁ルール（日本ルール）

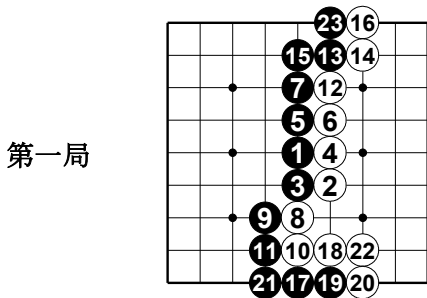
1. 二人でプレーヤーの一方が黒石、もう一方が白石を持って対局する。ゲームの進行では、黒白交互に石を盤上（直線の交点）に置いていく。なお、石を置くことは義務でなく権利であり、その権利を放棄する（パスする）ことも許される。
 2. 自分の石で囲んだ空点は自分の地所と見なされる。その空点を計算しそれを点数とする。
 3. 自分の石で相手の石を完全に囲むと相手の石が窒息死する。窒息死した石は盤上から取り去り、別保管する。このようにして死んだ相手の石の数も自分の点数に加算する。
 4. 自分の石が窒息死する着手は禁止である。（自殺手禁止規定）
 5. 隣り合った地点で、一つの石を取ったり取り返したりできる形があり、それを劫と呼ぶ。劫で双方が石を取り続けようとする、二手で現状が元の図に戻る、きりがなくなる。そこで、このような場合には、二手前に戻る着手は禁止する。（劫の即時取り返し禁止規定）
 6. 双方が石を置きたいところがなくなったときは、どちらもパスするしかない。そこで、対局が終局とする。
-

7. 終局時に盤上の石で生存することが出来ないと双方が認める石は、そのまま（周囲を囲むことを省略し）盤上から取り除き、死んだ石に加える。

8. 盤上の地の点数と死んで取りあげた相手の石の数の合計が多い方が勝ちとなる。（ハンディキャップの計算は別）

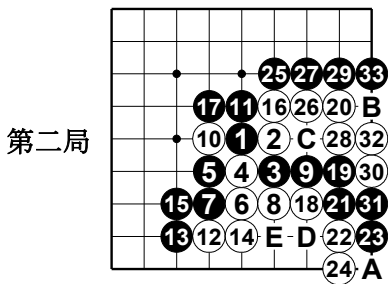
[実戦例]

最後に、実戦例を四局だけご紹介しておきます。盤の上に数字の順に石を並べていくとその進行が確かめられるでしょう。これで、実際の対局がどんな具合に進められるかがだいたいご理解できると思います。



地取りの名局：

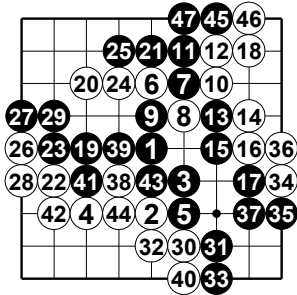
黒(1)から、白の②を見て、(3)と黒は左側の空地进行を囲って地を作る作戦に出ました。白は⑥から右を側を一杯に地にしました。黒(23)で互いにもう打つべきところがありません。数えると左側の黒の地は34目です。それに対して白の24目、黒が10目勝っています。



石の取り合いの名局：

黒(3)に白④となると戦いは必須です。黒は(7)と石を囲みに行きますが、白⑧はそうはさせじという態度です。どちらが相手を取るかという手に汗握る戦いで黒(31)に白は(32)としました。ここで、黒はCに打つのは具合が悪く、直接Bにも打てないので(33)と打ったのがこの場面であり、黒は次のBをねらいにしました。ところが白に(34)の手をA点に置かれ、これが決勝点になりました。黒石6個が次の手のCで窒息死です。こうなっては黒に勝ち味がありません。しかし、よく検討してみるとこの攻め合いの最後の大切なところはこの(33)の場面でした。実は、本譜の(33)の時点ではDに打ついい手がありました。これを打たれると、黒は直ちにAと打つことができず、Cと打つこともできません。白はEと打ちDの石を取ろうとす

るしか対策がありません。しかし、その場合、黒が(33)の箇所に打てば、白はまだAに打てません。そして、次の黒Bを防ぐ手もなく、黒の完勝となるところでした。囲碁の勝負って、このように微妙なのです。

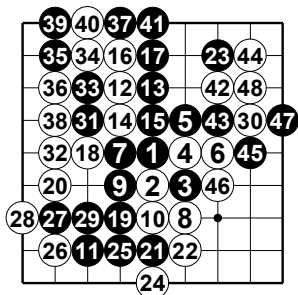


第三局

ソフトウェアとの対局：

黒番でソフトウェア（後述）に挑戦した一局です。白番がソフトウェアです。白の②④に対し、黒が(5)と打ったのがなかなかよく、右上方面の黒の勢力が大きいです。ところがここで打たれた白⑥は悩ましい手でした。(7)には⑧と難しい戦いです。しかし、⑩に(11)と応じたとき⑫と白が打ってくれたので黒(13)と打てて、この碁は黒が行けそうです。では、白が⑫のときに、(13)のところに打っていたらどうということになったでしょうか。その場合は、黒は(24)でよさそうです。この碁は最後は左上の白石三個と⑧の白石が捕虜になりました。(47)で終局ですが、数えると黒地は27目です。この場合の黒の計算では、⑧のような捕虜のあるところは石を取り除いた跡が1目、取りあげた捕虜が1目で合計2目と計算されることを忘れないでください。白は左下が10目、右上が5目で合計15目ですから、黒の大勝です。

第四局



人間とソフトウェア：

自信満々の人が、白番でソフトウェアに挑戦しました。この人は⑫から⑱とかなり乱暴な打ち方をしていますが、ソフトウェアの黒の対応が拙く、白(30)からややこしいことになりました。そして、黒(47)に白(48)と応じたところで黒番のソフトウェアが降参しました。よく見ると白は生きていますが、黒は眼を二つ作ることが困難な状況に至っています。つまり黒が全滅という結果のようでした。これは白が上手くやったのではなく、ソフトウェアが拙かったためようです。あなたも、このように打てばソフトウェアは負けてくれるでしょう。

以上