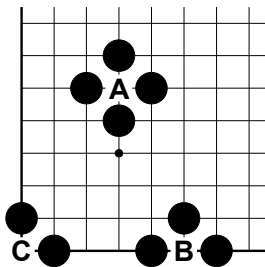


第三章 基本知識

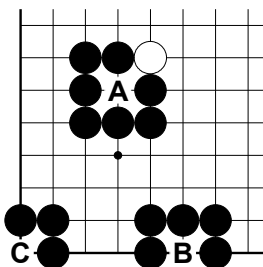
この解説の第一章をご理解になられれば、それでゲームを始めるのには十分なのですが、なおゲームをさらに楽しむためには、もう少し基本知識を持っていた方がいいと思います。そこで、これだけは理解して、ゲームをやっていただきたいという基本知識を20項目にまとめることにしました。ソフトウェアやお友達と遊んでみながら、お時間のあるときに以下の説明をお読みになってみてください。

なお、ここにご説明する基本知識は、原則として正しい内容ですが、どんな場合でも100%正しいと言いきれるものではありません。囲碁のようなゲームでは、勝負は盤の一部分だけで決まるのではなく、盤全体で決まりますし、また実戦では一局ずつ、盤上の石の状況が異なるので、「このことは絶対に正しい」ということは、なかなか言いにくいのです。したがって、以下の説明は原則論としてご理解ください。

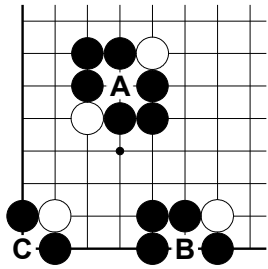
第一課：眼形、眼、欠け目



一つの空点を最少限の石で囲んだ形 A、B、C を「眼形」と呼びます。A は盤の中央であり、囲む石は 4 個です。B は盤の辺であり、囲む石は 3 個です。C は盤の隅であり、囲む石は 2 個です。

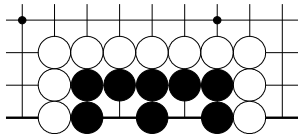


「眼形」の斜めの位置にご注目ください。「眼形」の斜めが全部同じ色の石であれば、その「眼形」は完全な「眼」です。ただし、中央の「眼形」の場合には、斜めの四ヶ所にうちの一個所だけなら相手の石があっても、その「眼形」は完全な「眼」です。これらの形では、「眼形」を囲んでいる石が全体としてつながっており、一つの石の集団を形成していることにご着目ください。



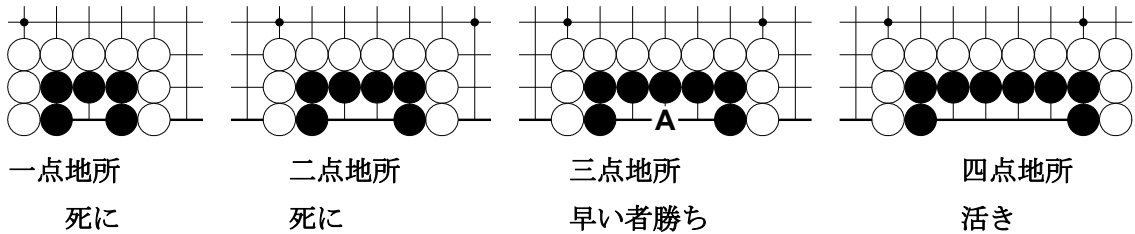
前図以上に、「眼形」の斜めの個所に相手の石が来ると、「眼形」を囲む石全体がつながった形になりません。そういう「眼形」は本当の「眼」ではありません。これを「欠け目」と呼びます。この図のA、B、Cは典型的な「欠け目」の姿です。

第二課：生き形、死に形、早い者勝ち形



生き

石の集団に眼が二つあれば生き形であり、死ぬ心配はありません。それでは、以下に様々な基本形を図でお示ししておきましょう。



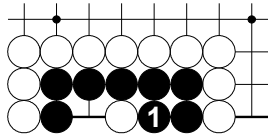
一点地所
死に

二点地所
死に

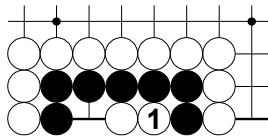
三点地所
早い者勝ち

四点地所
生き

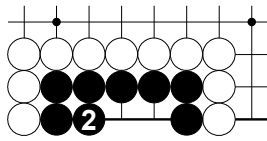
それでは、三点地所が早い者勝ちであることを確認してみましょう。この三点地所のAに黒が着手すれば、活きの基本形になります。それでは、Aに白が着手したらどうなるかを見てください。白がAに白石を置いた場合が次の図です。



黒は(1)とは打てますが、次に白に打たれると取られてしまいます。

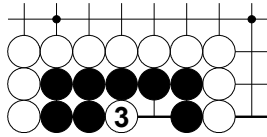


黒が放っておいた場合には、白は①と打てて、そのあと一手で黒が取られます。



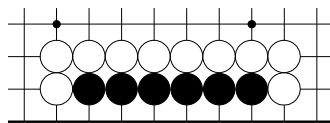
もともと、黒は続けて、(2)と白石二つを取ることはできるのですが

...

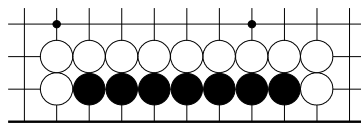


さらに、白③と打たれると、次にはどうしても黒が取られます。

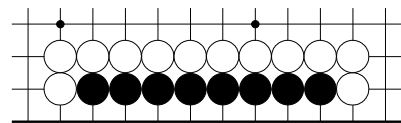
それでは、次の形はどうでしょうか。



六本地・死に

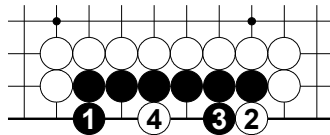


七本地・早い者勝ち

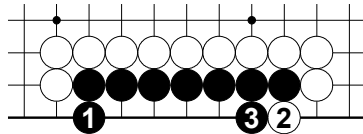


八本地・活き

次の図は、六本地が生きられないことの証明です。

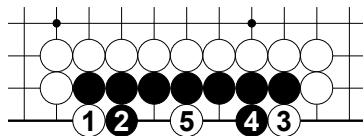


黒が先に(1)と囲っても、白②と狭められて黒(3)と一杯に地所を広げたとき、白④で眼が二つは作れなくなります。



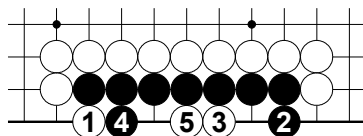
七本地では、黒が先に(1)と打てば、白が②と狭めてきても、

黒(3)で生きられます。



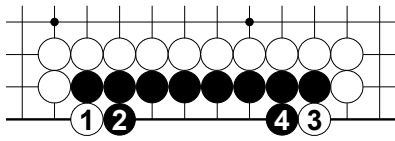
七本地に白①と先に打たれるとたいへん！黒(2)とオサエ、

白③に黒(4)とオサエても、白⑤と打たれて、眼が一つだけになってしまいました。黒は(1)と(3)の石は取れる形ですが、取った跡は「欠け目」であり、「眼」にはなりません。



①のとき、黒(2)と工夫しても、白③が急所であり、黒が

(4)と広げたとき、白⑤とされて、これも眼を二つにすることができません。

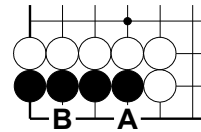
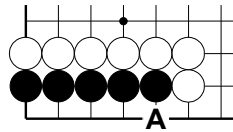
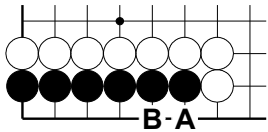


八本地であれば、白①とされても黒(2)とオサエ、白③とさ

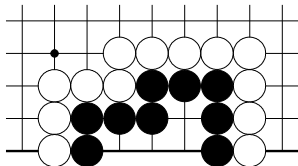
れても黒(4)とオサエ、これは完全な生き形です。

隅の場合には、上記の場合より二本短くても大丈夫であり、六本地が生き形です。

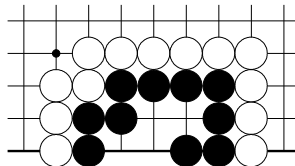
下の左図が隅の六本地であり、白がAと打っても、黒がBと押さえれば、最低限の4目の地が確保されることがわかりますね。そして、下の中図が隅の5本地、Aをどちらが打つか?「早い者勝ち」です。下の右図が隅の4本地はで、これは「死に形」、黒Aには白Bです。。



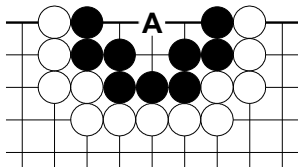
次に、その他の基本形をお示ししておきましょう。これらの形については、早い段階で覚えておく方が得です。



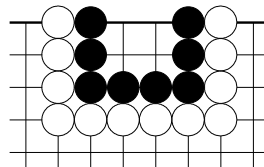
カギ形 4点地所 生き



ジグザグ 4点地所 生き

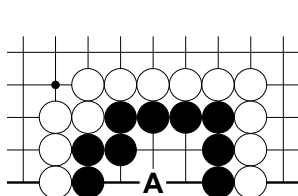


T字形 4点地所 早い者勝ち



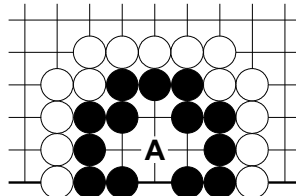
箱型 4点地所 死に

Aが黒なら生き、Aが白なら死に
です。



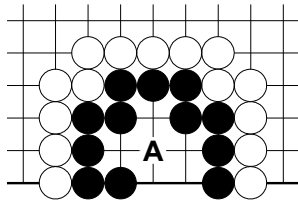
自動車型 5点地所 早いもの勝ち

Aが急所です。

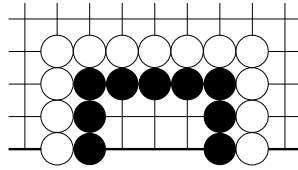


十文字形 5点地所 早いもの勝ち

Aが急所です。

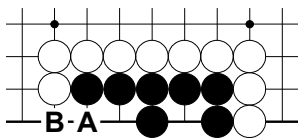


七字形6点地所 早い者勝ち
Aが急所です。

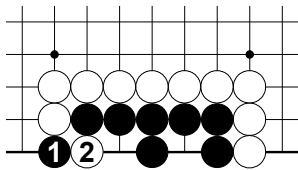


箱型6点地所 活き

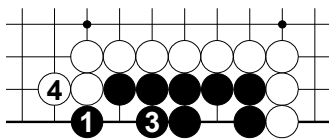
第三課：打ち欠き



この項では、「打ち欠き」という大切なことを学びます。上の図で、黒がAと打てば、完全な活き形ですが、黒がBと打つとどうなるでしょうか？仮に白がBの左に押さえて、黒がAをつなげば、黒は活き形であり、Bのところに余計に侵入を果したことになりますが、実はそうは問屋が卸さないのです。



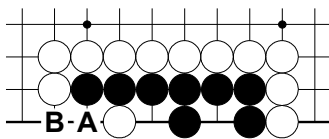
黒が(1)と打つと、次に白が②と打つのがいい手になります。この白②の石は、黒から取られる運命にあります。黒が②を取りあげた跡は「欠け目」であり、「眼」にはなりません。次の図をご参照ください。



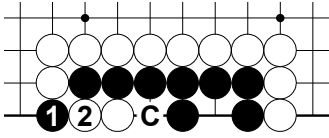
黒が(3)と②の石を取りあげても、白は④と応じておき、よく見ると、黒石の眼は一個所だけです。「欠け目」は「眼」ではないことにご注目ください。

この進行の②のように、犠牲打を放って相手に「眼」を作らせないようにする手を「打ち欠き」と言います。

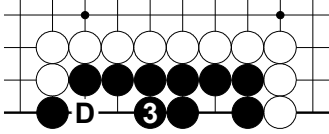
そうして、次の図はさらに複雑な打ち欠きの例です。



この場合、黒からAと打てば完全な二眼の活きですが、黒がBと欲張ると、白がAに「打ち欠く」手があります。その結果は次の図です。



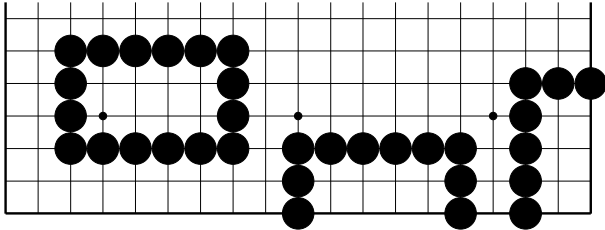
黒は次の手でCと白石2個を取りあげることができますが、その結果は次の図です



よく見ると次の白④でDに打ち欠く手があり、それで黒が死となり、全滅です。この進行で②と打ち、取られる石を二つに増やして、さらに④と打ち欠くという図はしばしば生じます。これは「二重・打ち欠き」とでも呼べそうです。

第四課：隅の優位性

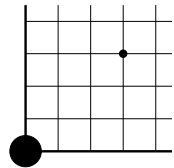
囲碁では、盤の端は自然の「崖」のようなものであり、そこに「塀」は必要としないということをご説明しましたが、そうになると、同じ地所を囲む場合でも、盤の中央では四方に塀が必要なのに対して、盤の辺では三方に塀があれば十分とわかるでしょう。そして、さらには隅の場合には、ただの二方に塀を作れば十分であることがわかるでしょう。このことを次の図で比べてみてください。



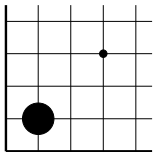
同じ8目の箱型の地所を作るのに、盤の中央では16個の石を使っていますが、辺では10個の石で十分です。さらに、隅では7個の石で同じ大きさの地所が囲えています。このように隅の方が地を確保するのに効率が良いために、上手な人の囲碁を見ていると、最初のうちは石を隅の近くに配置しようとしています。

第五課 隅の着点

最初のうちは、隅を重視するといいましたが、いくら隅と言っても、一番隅の角の点や、隅から二段目に石を置く人はいません。それではいくら何でも隅に囲える地が小さすぎるからです。

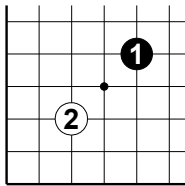


「1の1」では何も囲えない。



「2の2」でも囲える地所が小さ過ぎる。

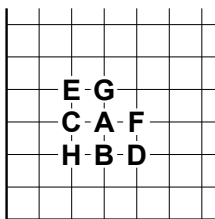
では、どのくらい中央寄りがいいのか？ 実は、これがなかなか難しい問題なのです。



仮に、この図のように、最初に黒が「6の6」の位置に①と打ったとしますと、次に白が②と来るかもしれません。

こうなったら、この隅は一体黒の地になるのでしょうか？それとも白の地になるのでしょうか？よくわかりませんね。

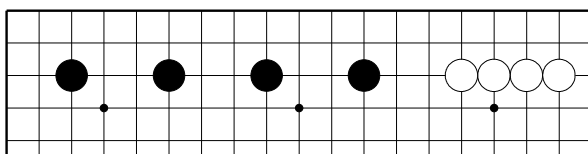
このような考慮から、囲碁では盤の端から数えて、第一線、第二線は位が低すぎるとされ、第五線、第六線では位が高すぎると一般に考えられます。そこで、一番よく打たれるのが第三線と第四線です。



以上の理由から、隅でしばしば最初に着手される位置は、次の図のA～Hのだいたい八個所に限定されます。それ以外の手は例外的と言えます。

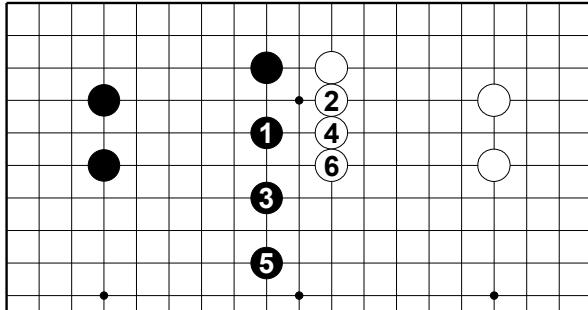
Aは四線同士の交点であり、「星」と呼びます。BとCは三線と四線の交点であり、「小目（コモク）」と呼びます。DとEは三線と五線の交点で、「目はずし（モクハズシ）」と呼びます。そして、FとGは四線と五線の交点で「高目（タカモク）」と呼びます。Hは三線同士の交点であり「三三（サンサン）」と呼びます。

第六課：石の能率



十九路盤の上辺の図と考えてください。黒石が四個あり、白石が四個あります。どちらが優勢でしょうか。白は石が完全につながっており、堅実ですが、囲っている地所はだいたい10目くらいですね。一方、黒は石の間隔がややあいていますが、これで地所が囲えれば、地所は22目を下りません。その方が石の能率がいいと言えるでしょう。囲碁では、「石と石との

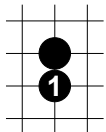
連絡の確実さ」と、「石の能率」との関係がたえず問題になります。この図の黒の石が二間（ニケン）ずつ開いている形は、辺の基本形の一つであると考えてください。



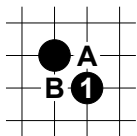
この図で、黒が（1）から（5）まで着手し、白が②から⑥まで着手したと考えましょう。このように辺から中央に進出するときは、一間（イツケン）ずつ間を開けて打つのが基本形と考えてください。白の四つの石は完全につながっていますが、石の能率が劣ります。

第七課：石の基本的な位置関係

自分の石が一つあるところから、関連してもう一つ自分の石を運ぶ場合の基本形をお示ししておきましょう。

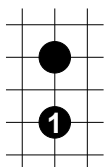


（1）をノビと呼びます。最も堅実な連絡形です。



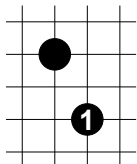
（1）をコスミと呼びます。この形はAとBとが空いていれば、黒はどちらかを

打てる形ですから、ノビに次いで堅実な連絡形です。

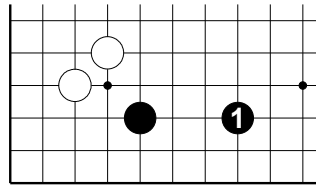
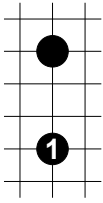


（1）を一間トビと言います。石の連絡の基本的な形であり、特に辺から中央に一

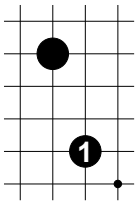
間に打つ手は「一間トビに悪手なし」という格言があるくらいいい手の場合が多いです。



（1）をケイマと呼びます。

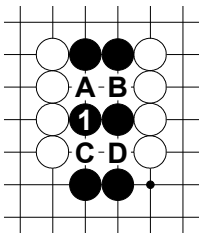


左図の (1) を二間トビと呼びます。なお、右図のように辺に平行に二間に打つ手は「二間ビラキ」と呼ばれ、辺の展開に関する基本形とされています。



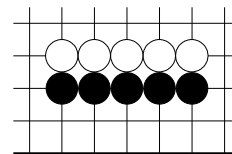
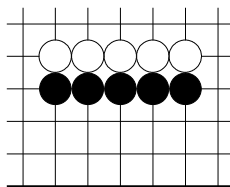
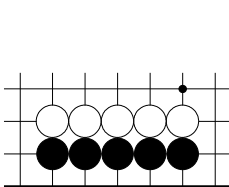
(1) は大ゲイマ (オオゲイマ) と呼びます。

以上が基本形ですが、もう一つ大切な形に触れておきましょう。



この図の黒 (1) の手です。この手で黒の上下の完全な連絡が図れます。この形は A か B、そして C か D のいずれかを黒が打てる理屈ですから、白から黒の上下の連絡を絶つ手段はありません。この (1) をタケフと言います。竹の節のように見えるでしょう。

第八課：地を囲う塀の高さ



黒悪し

黒よし

互角

辺に地所を作る場合、囲う塀の高さが高い方が地が多くなります。

左図は黒石が二線にあります。この二線で地を囲うのは能率が悪いとされています。こういう形ができれば、通常は白の方がいいと判断されます。

真ん中の図は、黒が四線で囲っています。このような囲い方は黒がいいとされ、通常は、白が悪いと判断されます。

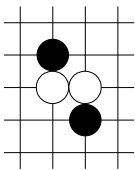
右の形はその中間であり、黒が三線で囲っています。このくらいがだいたいの相場であり、このような形であれば白黒ほぼ互角と判断されます。この姿では、黒は地を確保しており、

白は地がありませんね。しかし、中央側の白石以後の石の戦闘において力を発揮できるので、その存在価値は十分と判断されるのです。

第九課：連続と切断の基本形

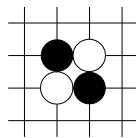
自分の石同士がつながる（連続）か、それともつながらないか（切断）は、囲碁においてたいへん重要な要素となります。石と石は切れているよりは、つながっている方がいいに決まっていますが、なかなか思う通りにはことが運ばないものなのです。

次に連続と切断の基本形をお示ししておきます。



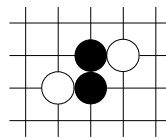
白連続、黒切断

白よし



白も切断、黒も切断

互角



白切断、黒連続

黒よし

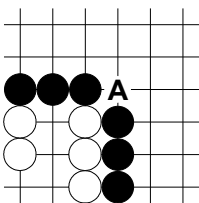
この左の図は黒だけが切れている形です。これは部分的には白優勢です。

真ん中の図は双方が切られている形です。これは互角の戦いになります。

右の図は白だけが切れている形です。これは部分的に黒優勢です。

すべての石の集団は、最後に生きていないと、「捕虜の処刑」という運命が待っていますから、死なないようにするためには、石が切断されたときには、切断された両側の石の集団が生きるようにことを運ばなければなりません。一方、つながっている方は、一つの石の集団ですから、その集団が生きればよいということになります。

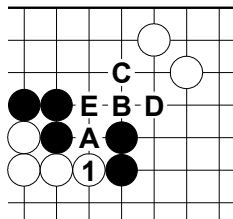
第十課：切り口（断点）



囲碁ではこのような場面がよく生じます。もしも、このA点に白が打つと、黒は上と右と二つに切断されます。一方、このA点に黒が打てば、黒は全部がつながって一つの石の集団になります。このAのような点を切り口（断点）と呼びましょう。

では、白がAと切ってきたら、黒はどう対処すべきでしょうか？

第十一課：切り口の補修



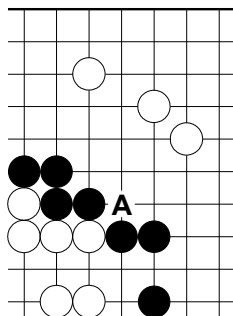
このような形で、白が①と打った場面と仮定しましょう。黒が他の個所に着手し、白が続けてAと打って来ると黒は切断が防止できなくなります。そこで、黒は次の(2)の手で、この切断を防止する手を打つとしましょう。この切断の防止を実現する手が次に示すように、いろいろあります。そのどれがいいかは周囲の状況によります。

まず、黒Aと打つ手ですが、これが切り口を直接補修する一番基本の手です。

Bは前述の「タケフ」で連絡する手です。

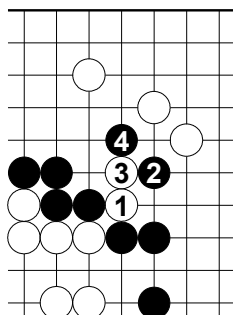
CとDは間接的に切り口を守る手になっています。次に白がAと出て来ても、黒はEにオサエて、次に白が切ってくる手はこわくありません。(切った石がすぐ取れますから……)

最後にEと打つ手ですが、これはおかしい手に見えますが、それでも切り口の補修にはなっています。



それでは、切り口を切られたら、切られた方はどう考えるべきかをご説明しましょう。

この図で白Aと切られたら、黒はどうするのがいいのでしょうか。まず、一番いいのは切った石Aを取ってしまうという対策です。

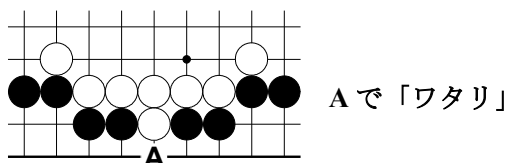


この場面では、白が①と来ても、黒(2)と打つ手が見つかれば、白③に黒(4)と打ち、この白を取ることができます。このように切った石を取れるときは、切る手は怖くありません。しかし、切った石が取れない場合には、対策が必要です。

第一に、切られた二つの集団がそれぞれ生きられるならば問題はありません。それが不可能な場合には、少なくとも切られた二つの集団の一方を見捨てる必要が生ずることになるでしょう。囲碁の実戦では、このように「切る」「つなぐ」ということがとても大切になります。

第十二課：網渡り（ワタリ）

盤の端においては、面白い連絡形があります。次にその典型的な形をご紹介します。おきましょう。



このような石の配置が盤の中央にあるときは、黒の連絡は不完全ですが、盤の端の場合には黒がAと左右を完全に連絡する手が成立します。このように、盤の端を利用して連絡する手を「ワタリ」と呼びます。

それは黒がAと打つと、白がAの左や右に打つても、黒がすぐその石を取ることができるからです。盤の中央では、このような形のAの左か右を切られると切った石が取れない場合が多々あります。

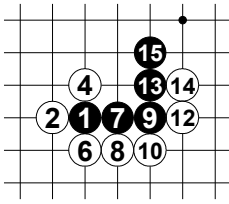


左の図のような石の配置のときは、黒がAまたはBと打つと、左と右の連絡は完全であり、やはり、その間を白が邪魔する手段がありません。このAやBで左右が連絡できるというのは面白いですね。この形も「ワタリ」の一種です。AとBとどちらがいいかはそのときの状況によります。なお、このA、Bでなく、その中間のところに黒が打つても左右の連絡ができそうに見えるかもしれませんが、それは上手くいかないのです。黒がそこに打ったら、今度は白がAかBと打つ手が左右の連絡を絶つ手になるのです。

右の図でも黒がAと打つと左右が連絡です。右と左がずいぶん離れていますが、これで白が連絡を阻止する方法がありません。なお、この姿では、黒Bでは次に白Aとされ連絡が絶たれます。連絡はAに限るのです。

第十三課：石は簡単には取られないものである。

囲碁では、黒と白がかわるがわるに着手するので、石というものはそう簡単には取られるものではありません。そのことを例示しておきましょう。



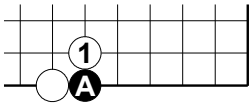
(3) (5) (11) 盤上の他のところに着手！

仮に盤の中央付近で、このように黒が(1)と打ってあるところに、白がこの黒石を取ろうとした場合を想定してみましょう。白が②と来ても、まだ呼吸する空点が三つあります。だから黒(3)は盤のどこか別の個所に着手しても(1)が取られることはありません。白④と来ても、さらに(5)を他所に着手して大丈夫です。そして、白⑥が来たとき、初めて黒(7)と逃げる必要があるだけです。そして白⑧には、黒(9)としましょう。白が⑩と来たら、また(11)は他所に着手して大丈夫です。そして、白⑫には黒(13)と逃げ、白⑭には黒(15)と逃げたとしましょう。このとき、この黒5個の石からなる集団は呼吸する空点が四個所もあります。

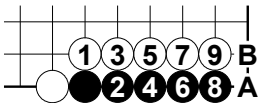
このことからわかるとおり、原則として、石を取ろうとする速さより、石を逃げる速さの方がより速いのです。

それでは、石は取られないものかということ、そうとはなかなか言い切れません。では、どういふとき石が取られるかを見てみましょう。

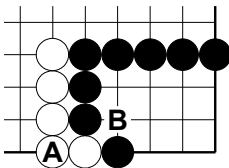
その一つは盤の端に向かって追いかけるケースです。



一番、極端なのは盤の端の第一線の石の場合です。この場合には、この図の白①のように黒石Aを追いかけると、原則取られます。仮に黒が②以下逃げるとどうなるか。その結末は、次の図です。

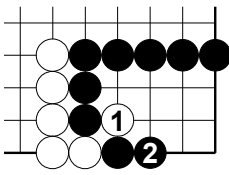


黒(2)には白③と追っかけ、以下、これを続けると黒(8)には白⑨と追います。盤には隅がありますから、最後は、黒が(10)の手でAに逃げても、次の白⑩をBに打てば、黒が全滅です。

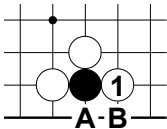


実戦でよく生ずるのはこのような図です。いま白がAにつないだところですが、ここでは黒は普通Bと守ります。これを忘れると、白にBに打たれて、この一線の取られるの姿になって

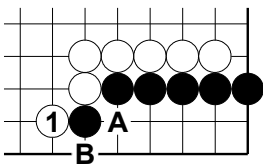
しまいます。



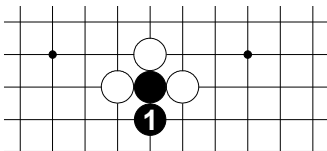
この図で確かめてください。白①と打たれたら、黒石1個が取られる図です。仮に黒が(2)と逃げて、白は①の右に追いかければいいのですね。



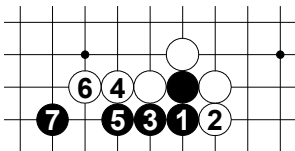
この図は第二線の石が取られるケースです。第二線の石は、この図の①のように盤の端に向かって追いかけられると逃げることはできません。このとき黒②でAに逃げても、すぐに白Bと追いかけて、黒がそれ以上逃げられないことを確かめてください。



実戦でよくある形はこれです。いま白が①と押さえたところですが、黒はここでAとつなぐかBと打つのが普通です。それを忘れると、白はすぐAと打つ手が成立します。この白Aに対し、黒がBと逃げるのは無理であり、直ちに白にそのBの右に打たれて取られ形です。このように第二線の石は盤の端に向かって追いかけられると取られることに注意してください。

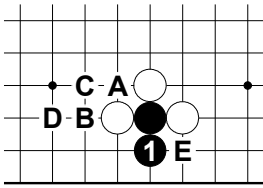


この図は盤の端から第三線の石の場合です。この場合は、仮に盤の端に向かって追いかけられても(1)と逃げて、原則として取られることはありません。



一例ですが、白が②と追いかけたら、黒(3)と横向きに逃げます。さらに④⑥と追っかけてきたら、(5)から(7)で外に逃げていて、簡単には取られません。

ただし、周囲に相手の味方が居ると話が変わってきます。



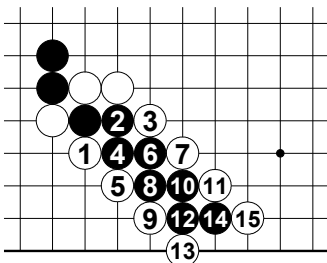
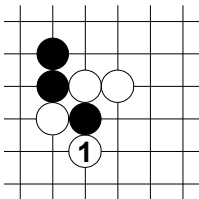
一例ですが、仮に白石が A、B、C、D のいずれかにあった場合には、(1) と逃げても、白の E の方から追いかかれるとそれ以上逃げることはできません。

石が取られるというのは、このように周囲に相手の石の応援がある場合が多いです。

第十四課：逃げる速さで追いかけることができるシチョウ

前項では、石は追いかけるより逃げる方が早いという原則について説明したのですが、一つだけ、追いかける早さが、逃げる速さと同じというケースがあります。それをご紹介しますよう。

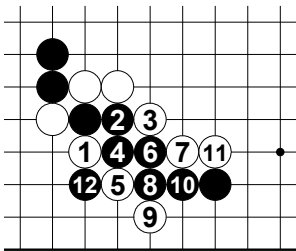
盤の中央付近ですが、次の図で白①と打つ追いかけ方がその例です。



黒 (2) と逃げるしか逃げ道がありませんが、白が下からでなく右から③と追いかけると黒は逃げ道がまた一つしかありません。そして、黒がその唯一の逃げ道に (4) と逃げたら、今度は右からでなく、下から⑤と追いかけます。この用に相手の石の両側から交互に追いかけるのがこの場合の追いかけ方のコツであり、最後は盤の端に至って、黒はとうとう逃げられなくなります。この図では、黒 (14) まで逃げたとき、白⑩と追いかけ、黒は逃げ道がなくなりました。この石の追いかけ方を囲碁の用語では「シチョウ」と呼びます。英語では ladder と称するようですが、これは「梯子」のことですね。実戦では、このような場合には、白①とされたときに黒は逃げるのをあきらめることになるでしょう。

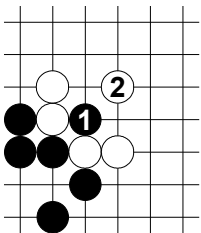
このシチョウで一つ注意しなければならないのは、石が逃げていく方向に、逃げる側の石があるときには、この追いかけ方が不成功に終わることがあるという点です。一例をお示しましょう。例えば、上の図の⑩の位置にあらかじめ黒石があったとすると、次の図のように

なります。



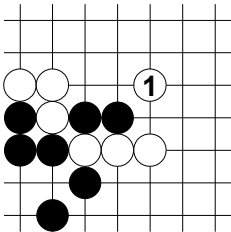
上図と同じつもりで追いかけて続けると、黒（10）に至り、突然、黒石の集団が呼吸する空点が四個所に増えてしまいます。したがって、白が続けて⑩のように追いかけても、黒からは（12）のように、包囲しようとしている白石を「取るぞ」と打つ手が沢山あり、黒は逃げることが可能になります。

第十五課：ガンジガラメ（ゲタ）

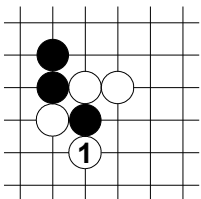


この図のように相手の石が多い場面では、黒が（1）と白の切り口を切ったとき、白②と打たれて、黒（1）の石が取られます。白②はうまい手であり、黒①はガンジガラメの状態です。逃げ道がありません。逃げてはすぐつかまります。この②のような手のことを囲碁の用語では「ゲタ」と呼びます。

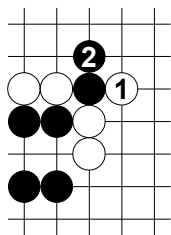
次の図の白①という手も、黒の石二個をガンジガラメにする手ですが、「ゲタ」より大きい形なので「アシダ」と呼びます。この場合も、黒が逃げるのはうまくいきません。



第十六課：両天秤（両アタリ）

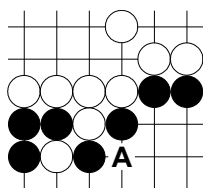


この白①は前に出てきた手ですが、この①と打つと、黒が逃げなければ、あと一手（次の手）で黒を取ることができます。このようにあと一手で相手を取ることができるという手は、いわば「取るぞ!」と脅かす手ですが、これを囲碁の用語では「アタリ」と言います。通常は、相手に「アタリ」にされても、次は自分の手番ですから、「逃げる手」で応ずれば、石が取られるとは限りません。ただし、上の図の場合は、「シチョウ」ですから、逃げる先に味方の石がないかぎり、逃げるのは無駄です。これはむしろ例外的な姿であり、普通の場合には「アタリ」には逃げる手が成立します。



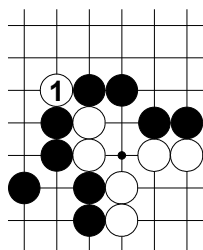
この図では、白が①と「アタリ」を打ってきても、黒は (2) と逃げていれば、それが取られることはありません。

ところが実戦では、一度に二つの石が「アタリ」になることがあります。

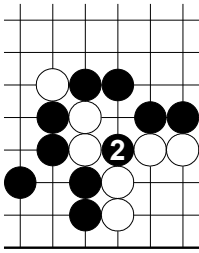


この図をご覧ください。この場面では、白が次の手をAと打つと黒の囲みが崩れます。というのは、Aによって、そのAの上の黒石1個と、Aの左の黒石1個とが同時に「アタリ」になるからです。これは両天秤の状態ですから、黒は一方を守ることはできますが、一度に両方を守ることができません。したがって、白はどちらかの黒石を取ることができることとなります。このような両天秤の手のことを囲碁の用語では「両アタリ」と呼びます。

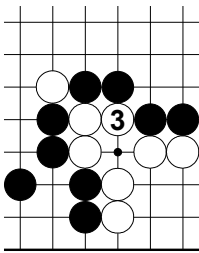
第十七課：海老鯛（打って返し）



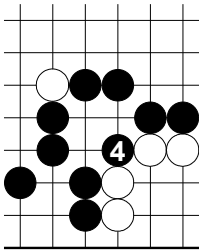
この図は白が①と黒の切り口（断点）を切る手を打ったところです。これで黒は石の集団を二分されて大事件のように思えるかもしれませんが、実はそうではありません。次に黒に上手い手があるのです。



それは黒が (2) と打つ手です。一見、この (2) の黒石は白に取られてしまい、無意味のように見えますが、実はそうではありません。では、白③と (2) を取った図を見てみましょう。

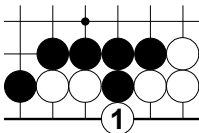


なるほど、白③で黒 (2) の石は取られます。ところが、白③と打った瞬間のこの図を見ると、次に黒から③の下に打つことによって、(同時窒息の形で) 白の三つの石が取れることがわかります。取った結果は次の図になります。

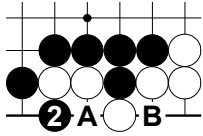


この手順で、(2) と犠牲打を放つことに気づくかどうか大切な点であり、(2) という手により、(2) の「海老」を犠牲に、大きな「鯛 (三つの石)」を捕獲することができるというわけです。この「海老鯛形」は慣れないと見落としがちですが、慣れればすぐ気づくようになるでしょう。

第十八課：尻尾を捕まえろ (追い落とし)

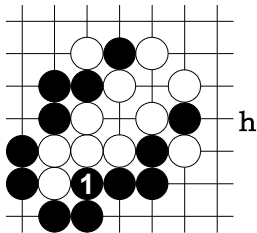


この図の白①は、前に説明した「ワタリ」の形ですが、この図の場合には、黒から白を取る手が残っています。それは次の黒②です。



黒 (2) とされると、白は A と逃げるわけにはいきません。仮に白 A と逃げれば次の黒の B で取られる石が増えてしまいます。ですから、黒 (2) となったら、白は全部を逃げることはできません。どうしても逃げる場合には、白 B と打って、尻尾の二つの白石は諦めなければなりません。尻尾まで助けようとする、胴体まで取られてしまうのです。

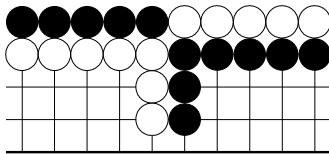
これと同じ現象は盤の中央でも起こります。そういう例を一つだけお示ししましょう。



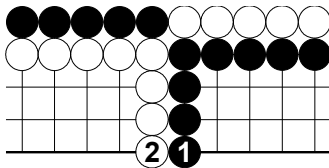
この図で、黒が (1) と「アタリ」を打つと、白はツナグ手がありません。仮に白がつなぐと、さらに大きく取られることになります。

第十九課：境界線の確定

囲碁の対局では、終盤になると未解決な白と黒の地所の境界線を確定する作業に入ります。次の図は辺から第二線まで地所の境界が確定しており、あとは第一線だけという場面です。

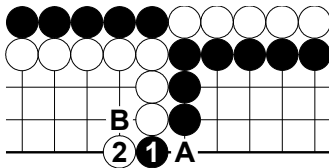


ここで黒が打つとすればどうするのがいいでしょうか。



黒が (1) と自分の地所を確定すると、白も②と自分の地所を確定します。

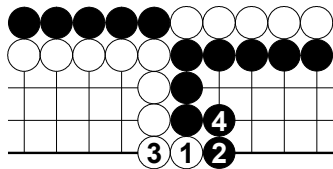
しかし、これは黒(1)が遠慮しすぎです。



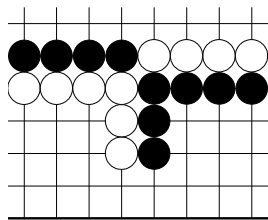
黒はこの図の (1) のように白の地に食い込むことができるのです。黒の (1) に対して、白が A と打つのは無理ですから、白は②と押さええます。今度は放っておくと白が A に着手し、

黒の (1) の石が取られますから、黒は (3) でAを打ちます。すると、今度は黒からBと打たれるといけないので、白はBとつなぎます。そうなった結果は、黒の地所は変わりませんが、白の地所が前の図より2目減っていることがわかるでしょう。

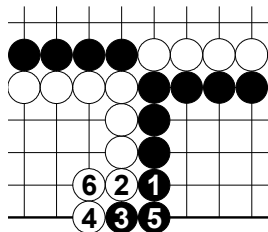
同じ個所に白が先に打つと次の図のようになりますでしょう。



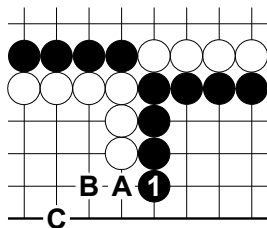
この図は黒の地が2目減っていますね。したがって、このような形では、黒が先に打つか、白が先に打つかによって4目の差が生ずることになります。ただし、実戦では、こういう形があっても、他の個所が忙しくて、なかかなそこに手が回らないということが多々あります。次の図は互いに盤の端から第三線までが確定して対峙している状況です。



ここから黒が打つとすると、次の図の進行がその一つの可能性です。

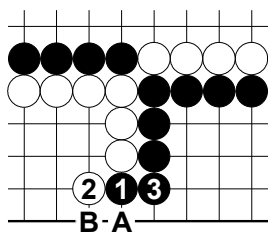


この場合、黒 (1) と白の②のあとは、上記の二線からの打ち方と同じでした。

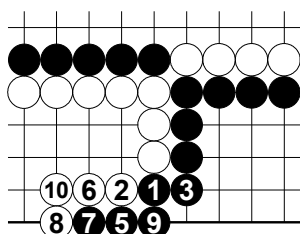


仮に黒が (1) と打ったとき、白が盤上の全く別のところに向かったとして、次に黒がここで打つ手としては単にAと曲がる打ち方の他に、Bと敵陣に飛び込む手（黒がAとさえぎろうとしても、黒は第一線のワタリがあります。）あるいはCと侵略する手（猿スベリの連絡）があります。

もう一つの可能性は、次の図の (1) と相手の陣地に食い込もうとする手です。



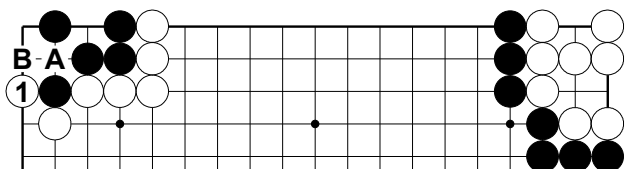
そうすると、白は②とそれ以上の侵入を防止し、黒も (3) と守るのですが、ここで、白が A とか B とか打つ手はあまり大きくないので、実戦では必ずしもすぐ打たれるかどうかわかりません。仮にここに黒が打つ番になると次の図のような進行になるでしょう。この場合、白の④は別の個所への着手という前提です。



黒 (5) に対し、白がすぐに (7) のところに押さえるのは危険であり、⑥と譲歩することになります。その後は、黒 (7) に白⑧とおさえ、黒が (9) に守ったとき、白も⑩を守ります。

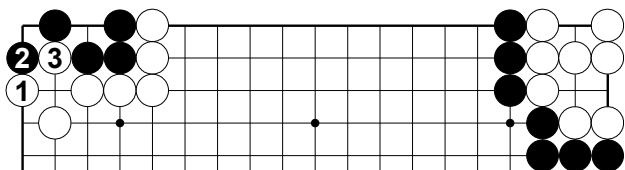
第二十課：劫の実際の解決

劫については、ルールの説明で、盤上が同じ姿の繰り返しになる「即時取り返し」の禁止規定があることに言及しましたが、次に実際の例をご説明しましょう。



いま、盤の上辺の左上で、白が①と打った場面と考えてください。ここで黒 (2) で、取られそうな黒石を A につなぐと、白は③で B に侵入してきます。そうすると黒の眼は 1 個だけになり、黒はそのまま死に形になります。

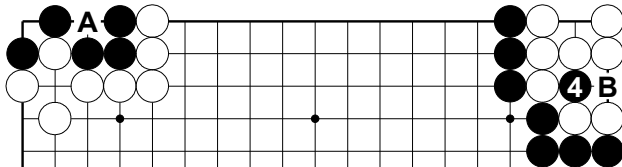
しかし、黒には A とつなぐのではなく、B と打つ手があるのです。そうすると、白は一旦 A の石を取り、次の図になります。



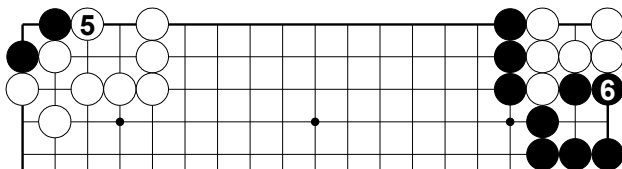
白が③と黒石を一つ取った瞬間ですから、次に黒が③の下に打って、白石 1 個を取り戻す手はルール違反です。それでは、黒が他所を打ったとき、白は黒の石 3 個を取ってしまう手が

残ることになります。このことは、黒がたいへん不利な状況に見えますが、そうではありません。仮に白が③と打ったとき、黒が(4)を他所に打つとき、さらにもう一手そこを続けて打つと望外の得が生ずるような場面があれば、それが絶好の手になるのです。こういう二手続けて打つと得する個所を囲碁の用語では、「劫材」と呼びます。

この図では、次の図の黒(4)が格好の劫材です。白がAと左上の劫を解消(解決)してしまっただけの場合には、黒はBと打つことができます。



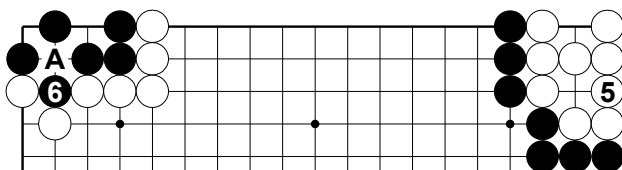
この結果は、次の図です。なるほど、左上では、黒が全滅ですが、右上では、本来は取ることはできないはずの白石が死んでしまっています。この右上のように劫材の個所を二手打って得する手を「劫がわり」と呼びます。



この図のように白が劫を解消し、黒が劫がわりを打った結果は上の図になります、左上は黒が全滅、右上は白が全滅の姿です。

ただし、白がこの結果を不満と考えるときには、⑤の時点で、左上でなく右上に着手する選択があります。

その場合には、一旦劫以外の個所の着手が行われたので、黒は左上の劫を取り戻すことが許されることになります。その場合の進行が次の図です。



白の⑤は右上の劫がわりを拒否した手です。すると右上の劫材が役立って、黒は同形反復を回避したので、(6)と打つことができます。そうすると、どうでしょうか。今度は白がすぐにAと(6)の黒石を取ることがルール違反となります。したがって、今度は、白の方がどこかに劫材を探さなければなりません。その劫材の着手に黒としてそこに応手が必要であれば、黒がその応手をし、白は再びAと(6)の黒石を取ることができます。このように、劫が発生して、互いに劫材を譲らないという状況では、

「劫を取る→劫材を打つ→劫材に応ずる→劫を取り戻す」

という進行の連続になります。

そして、どこかで、一方が、劫材に応ずるのをやめて、劫を解消すると、相手は劫材の個所に

もう一手続けて「劫がわり」を打つこととなります。

「劫を取る→劫材を打つ→劫を解消してしまう→劫がわりを打つ」

というのがその場合の流れです。上記の黒(6)の劫取りの手に対して、白が⑦をどこかに打ち、黒が劫を解消するという選択の場合には、黒はAをつないで左上を生きることとなります。その場合にはそのかわり、白は⑦の個所と次の⑨の手とを続けて二手打つことになるわけです。

このような劫の駆け引きあることが、囲碁というゲームをとっても面白いゲームにしているとされています。

さて、ここまで20課にわたって、囲碁の基本知識を詳しくご説明してきました。碁を打ち始めるに際しては、この基本知識を頭に入れてからゲームの実戦をなさる方が、より楽しく遊べると思いますので、がんばってよくご理解くださるようお願いいたします。

参考資料：

なお、入門の方にお勧めする資料を以下にお示ししておきます。機会があれば、ぜひ、ご参照ください。

1. 日本棋院の囲碁入門
<http://www.nihonkiin.or.jp/howto/htm/this4.htm>
2. 島谷明男さんのホームページ
<http://w2.abcoroti.com/~shimatani/>
3. 土屋弘明さんのホームページ
<http://webs.to/igo/>