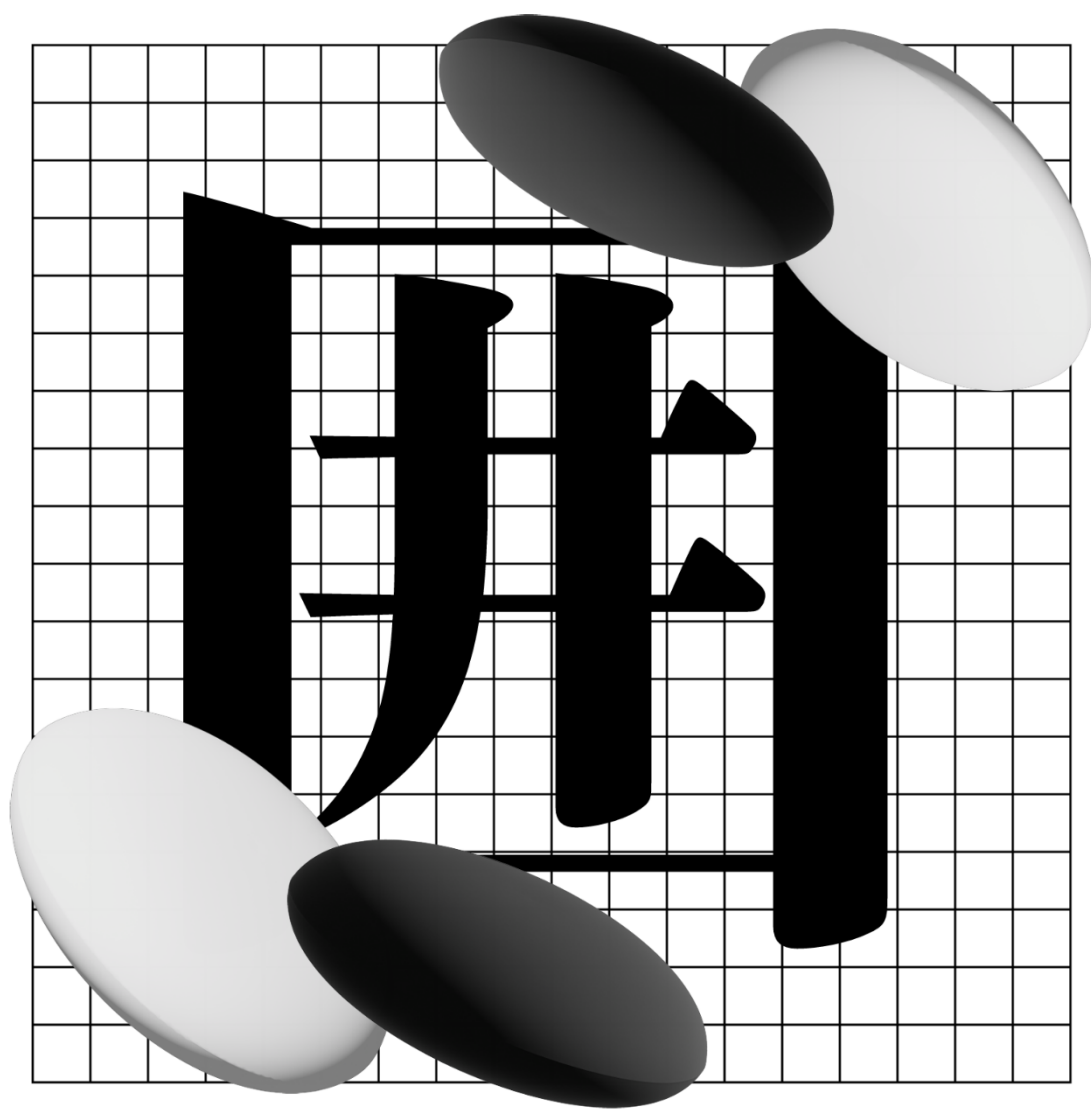


2024 年度囲碁部部誌



—目次—

1.部員紹介	門川(79 回生)	P.2
2.囲碁のルール	塩谷(79 回生)	P.4
3.隅のマガリ四目	大和(79 回生)	P.10
4.詰碁の考え方	生田(81 回生)	P.12
5.全国高校囲碁選抜大会参戦記	荒谷(78 回生) 三宅(77 回生)	P.18
6.ロイヤル 9 路盤研究	足立(78 回生)	P.22

部員紹介

79 回生 門川

高 3 /77 回生

三宅雄梧 三段

灘校囲碁部の部長。明るくて後輩に優しい。

N 1 にも出るそうなのでそっちも見に行ってみてください。

高 2/78 回生

荒谷詩季 六段

灘校囲碁部のエース。中日ファンなので去年は悲しんでいた。

地にからく丁寧な打つ印象。親しみやすい先輩です。

足立英真 六段

丁寧な話し方で囲碁を教えてくれる。たぶん教えるのがうまい。

力のある碁を打つ。

松崎大和 五段

将棋が強い（というか将棋が本職）けど囲碁も強い

将棋が強い人は囲碁も強いのでぜひ囲碁部に入ってください（宣伝）

高 1/79 回生

門川智紀 五段

部員紹介をさせてもらっています。阪神ファンなので連覇してほしいですが、今年はどうなるのか…

大和平八 三段

打つスピードが速く、勢いのある碁を打つ。最近ラグビー部に入り

筋トレにはまっているらしい。元気があふれている。

塩谷悠斗 初段

「しおたに」ではなく「えんや」と読む。

面倒見がよく、79 回生の良心と言われている。

小澤幸明 初段

囲碁を始めて 1 年ほどで初段取得と成長がはやい。

鋭いツッコミを持っていると評判。後輩と仲がいい。

中 3/80 回生

田中暁翔 六段

早くに六段を取得。いつもニコニコしている気がする。

碁は戦いが強く、パワーと死活力で押してくる。

後藤久兵衛 四段

1 番部室に来ているので、棋力もどんどん伸びている。

先輩によく絡んでいる。指導碁がうまいらしい。

阿部温樹 二段

上の後藤と仲が良く、後藤の次に部室に来ている。

去年は3級だったので棋力も順当に上がっている。

中2/81 回生

生田舜一 四段

本などを使って積極的に知識を取り入れている。

いずれ部を引っ張っていくであろう期待の星。

中1/82 回生 & 高1/79 回生（新高）

この紹介は春休みに書いているので載せることはできませんが、

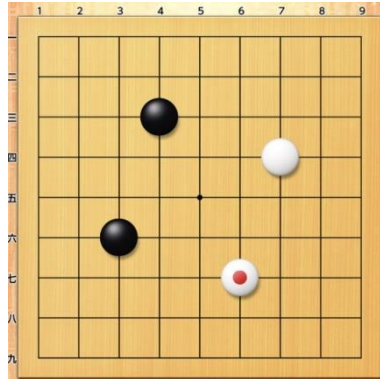
たくさんの部員が入って囲碁部を盛り上げてほしいです。

囲碁のルール

79 回生 塩谷

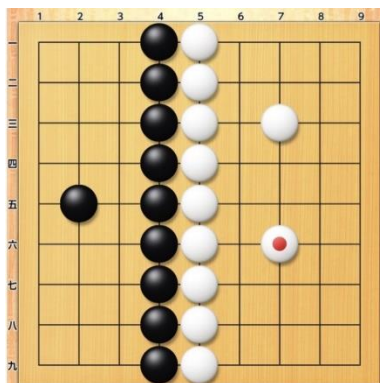
囲碁のルールはシンプルです。ここでは、囲碁のルールについて簡単に説明していきます。

基本的なルール



知っている方も多いと思います。囲碁は碁盤の上に、白と黒の碁石を交互において進めるゲームです。下手が黒を持ち、上手が白を持ちます。基本、下手から打ち始めますが、置き碁というあらかじめいくつか黒石を置いておくハンデ戦の場合は、白から打ち始めます。下図のように線と線の交点に打ち、基本的に打つ場所は自由です。

陣取りゲーム

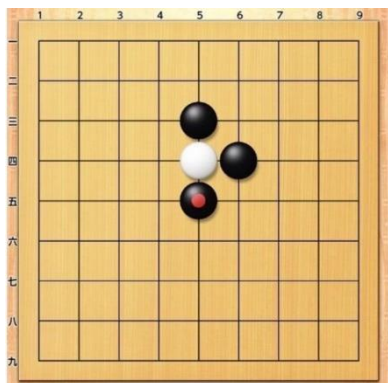


囲碁は簡単に言うと、「陣取りゲーム」です。自分の陣地を「地」と言い、最終的に地が多い方が勝ちです。上図でいうと、白の地の方が黒の地より大きいので、白の勝ちとなります。自分の陣地 かなかの判断は難しいですが、上達とともに分かってきます。最初は自分の石で囲ったところだ という認識でよいと思います。

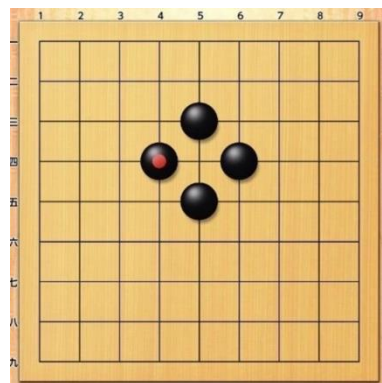
相手の石は囲めばとれる

相手の石を囲めばとれるというルールは多くの方が知っているのではないのでしょうか。例えば、下の【図 1～2】のように白石を囲むことで、白石をとれていることが分かります。また、複数の石をとることも可能で、【図 3～4】のように囲めば白石をとれます。そして、

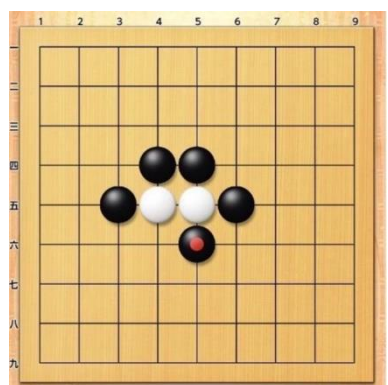
端の線上の石は 【図 5～6】、【図 7～8】 のようにして線の外を囲まなくてよいので、少ない手数でとることができます。色々な入り組んだ形のものが実戦では登場しますが、囲めばとれることに変わりありません。



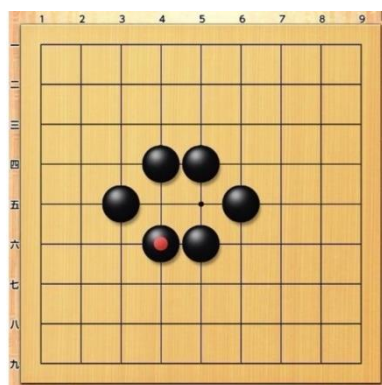
【図 1】



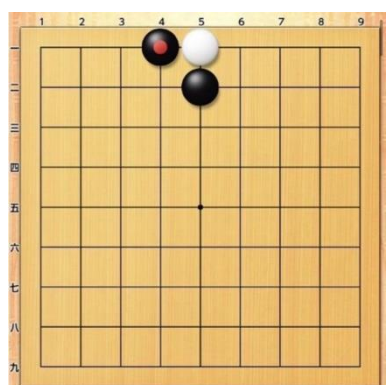
【図 2】



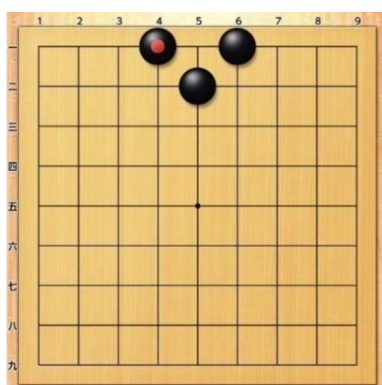
【図 3】



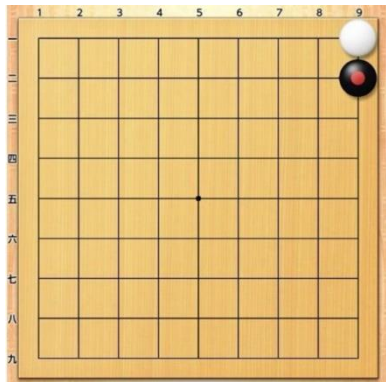
【図 4】



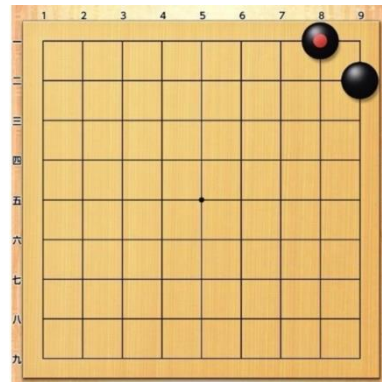
【図 5】



【図 6】



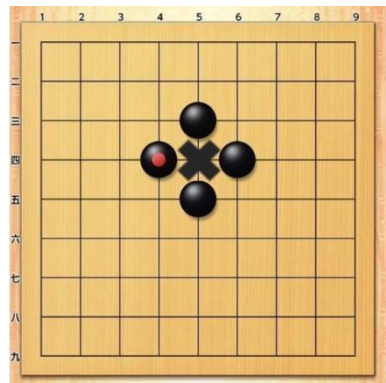
【図 7】



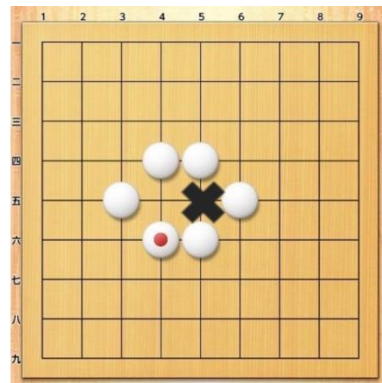
【図 8】

着手禁止手

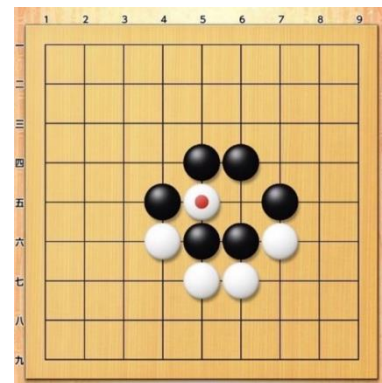
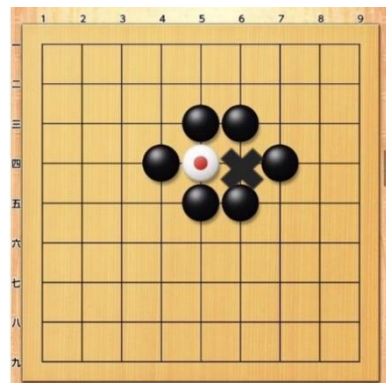
最初の方に、「基本的にどこに打ってもよい」と言いましたが、打ってはいけないところもあります。それを、「着手禁止手」と言います。具体的には、既に相手の石に囲まれているようなところ です。例えば、【図 9】では×のところには打てません。また、【図 10】では×のところに石を置いてよい ですが、【図 11】では×のところに置いてはいけません。ただ、これには例外があり、相手の石をと るときには、着手禁止手に置くことができます。つまり、【図 12】のときは、【図 13】のように石を取ることができます。



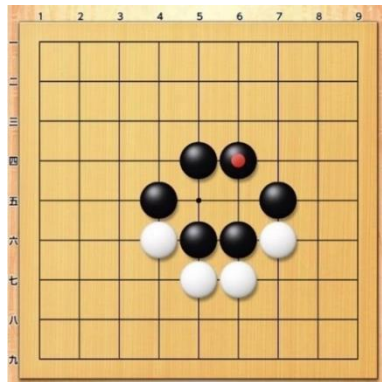
【図 9】



【図 10】



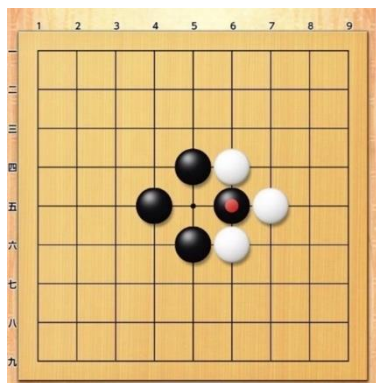
【図 11】 【図 12】



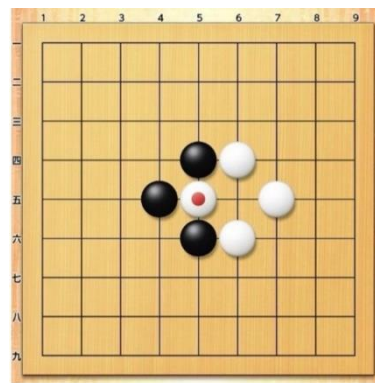
【図 13】

コウ

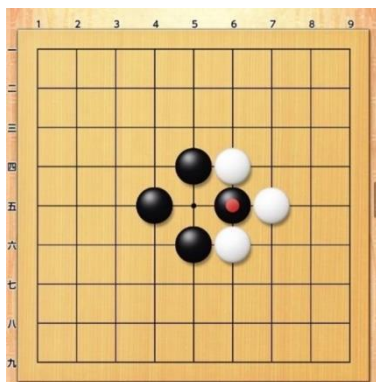
お互いに一つの石を取り合う形を「コウ」と言います。この形が出てくると、【図 14～16】のように 石の取り合いがずっと続いてしまいます。なので、「直ぐに取り返すことができない」というルール が存在します。例えば、【図 14～15】のあと一旦、【図 17】と別のところに打ちます。この手を相手 が無視すれば、【図 18】となってコウが終わります。この形は、よく実戦で出てきます。



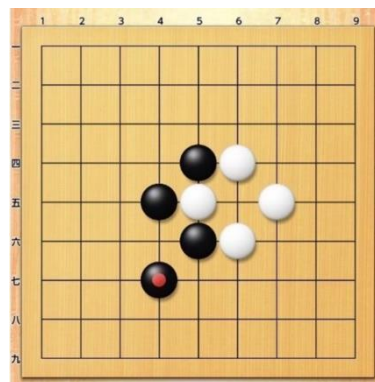
【図 14】



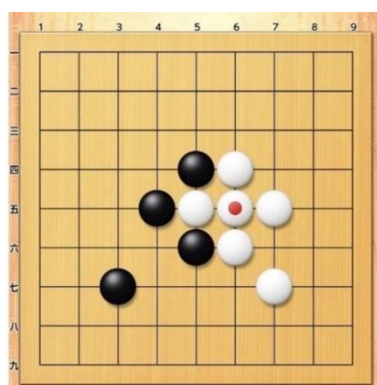
【図 15】



【図 16】



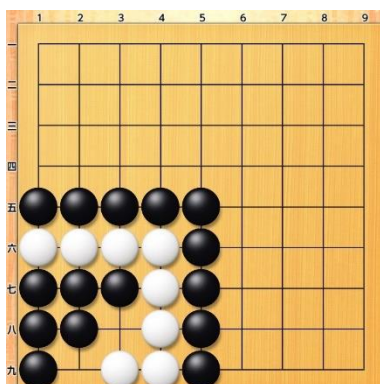
【図 17】



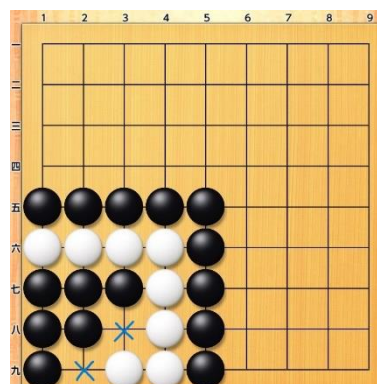
【図 18】

セキ

お互いに相手の石を取りに行こうとすると、逆に自分のほうが取られるので、どちらも手が出せず に生きを保っている状態。例えば【図 19】の場合、お互い【図 20】の×の部分に置くと石をとられてしまう のでお互い置くことができません。



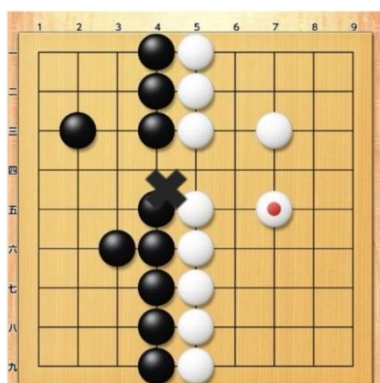
【図 19】



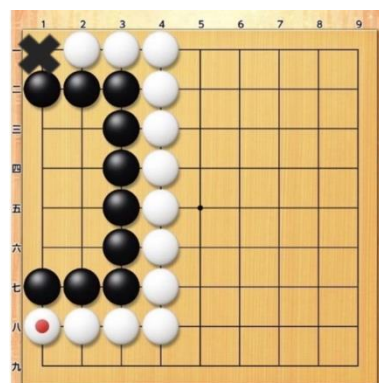
【図 20】

終局の仕方

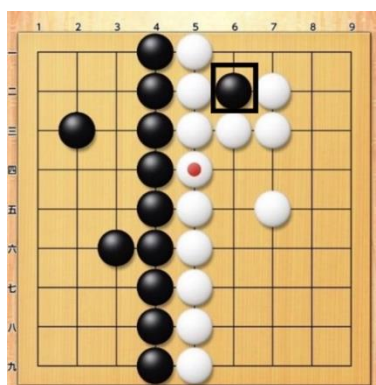
試合を終えることを「終局」と言います。お互いが自分の手番を続けて「パス」と宣言することで 対局は終わりす。パスと宣言するタイミングは、もう打ってもお互いに得がないと判断した時です。例えば、【図 21】では×のところがまだ地が確定していないので終われません。また、【図 22】において×は白の地でも黒の地でもない点です。この点を「ダメ」といい、埋めなければなりません。そして、お互いにパスを宣言した後は、地を数えあいます。そこでまず、【図 23】でいうと四角で囲まれたような既に死んでいる石と、試合中に取った石を相手の陣地に埋めて相手の陣地を減らします。そして地を数えあい、地が大きい方が勝ちというわけです。



【図 21】



【図 22】



【図 23】

最後に

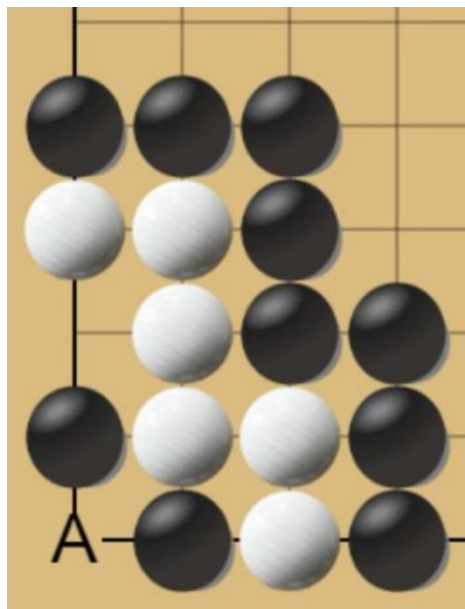
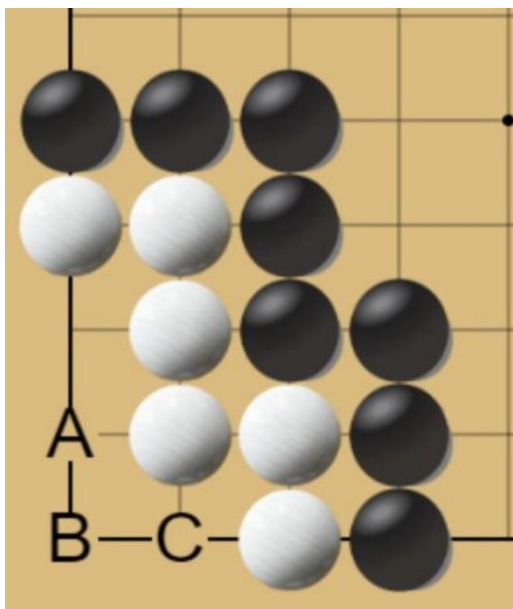
このように囲碁のルールはいたってシンプルです。ただ、それ故に自由度が高く理解するのに 時間がかかるでしょう。特に石が死んでいるか活着しているかなどは理解するのに時間がかかるで しょう。しかし、それ故にとっても奥深いと言えます。 以上で簡単なルール説明を終わります。

隅のマガリ四目

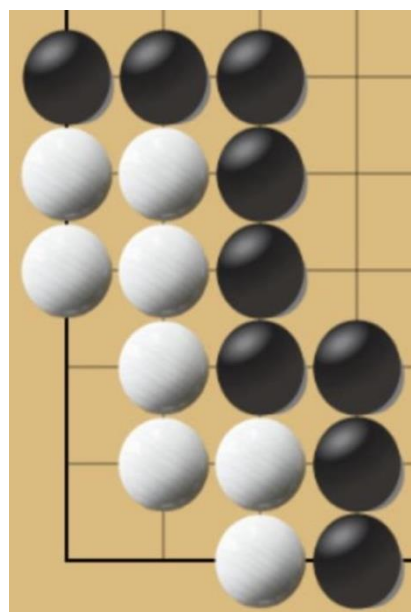
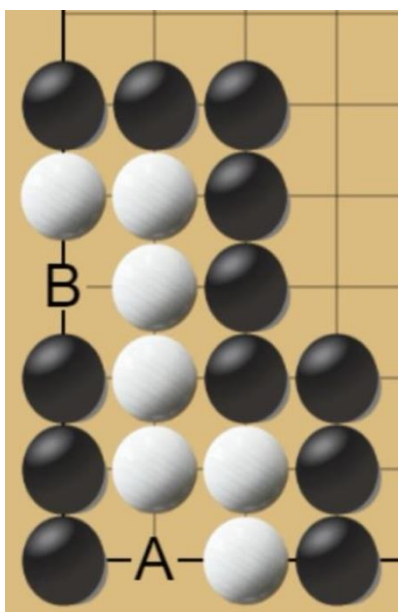
79 回生 大和 平八

高一の大和です。今回は隅のマガリ四目について解説していきます。

まず左の図について、この形は黒から黒 A、白 B、黒 C で、右の図になり、白は次 A とすぐにとりかえせないので、コウになります。



最初の形は黒から打ってコウになるということを覚えておいてください。

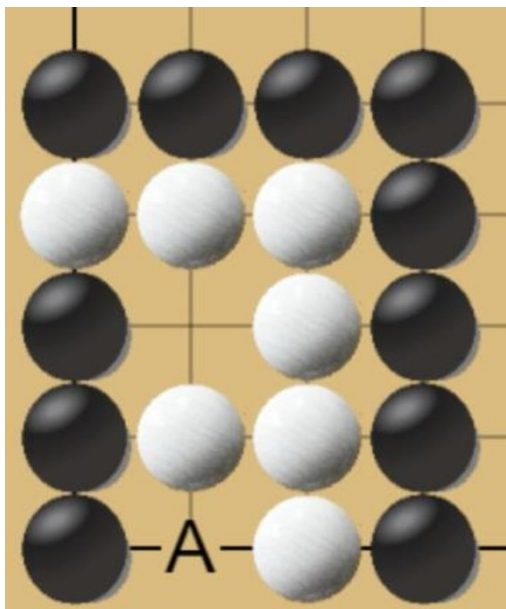


左の図は隅のマガリ四目の一つです。一見セキのように見えますが、白からはとられてしまうので打つことができません。しかし、黒が A と打ち白が B と黒をとった時に、右の図にな

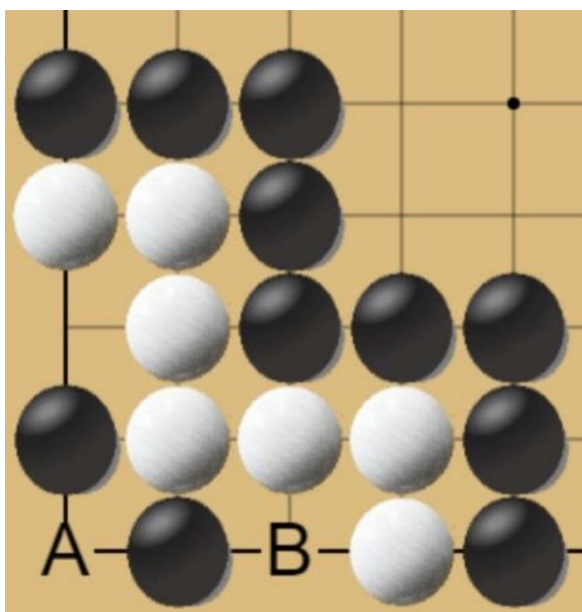
り、最初の図（前ページの左の図）と同じ形でコウになります。つまり、左の図は白からは何もできないが黒からはいつでもコウを仕掛けられる形ということになります。

ということで、黒がコウダテをなくしてからコウを仕掛ければ、必ず白をとることができるため、左の図の白は死んでいるとみなすことになっています。

このように、隅のマガリ四目はセキのように見えるけど死んでいるとみなされる変わった形です。他の隅のマガリ四目の形を紹介して終わろうと思います。



↑黒が A に打ったらコウ。白から手はないので、死んでいるとみなす。



↑黒が A、B と打てばコウ。白から手はないので、死んでいるとみなす。

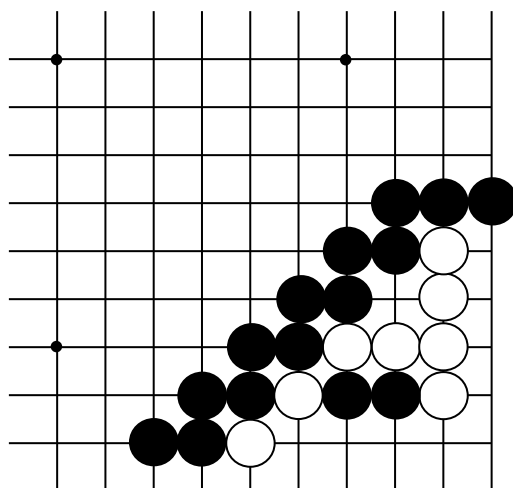
詰碁の考え方

81 回生 生田舜一

81 回生の生田です。僕は詰碁の考え方について述べたいと思います。

詰碁の考え方で、僕が「二手打ち法」と勝手に呼んでいるものがあります。知っている人も多いと思いますが、例えば黒先白死の問題では、白が先に打ち、黒が二手打ちするという風に考える方法です。黒がどう打っても死なないのならば、黒は（この考えの中で）白が打ったところに打たなければならない、と考えられます。つまり、黒先の問題で、白を先に打ち、その後黒で二手打ちして応手を考える、ということです。分かりにくいと思うので、具体例で説明します。

图 1



この詰碁を解きたいと思います。「二手打ち法」では、白2を先に打ちます。

图 2

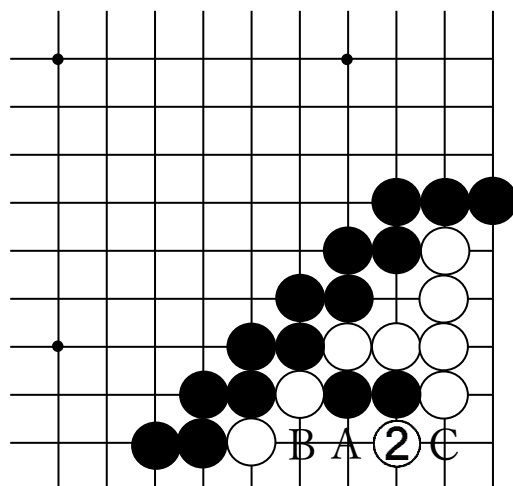


图 3

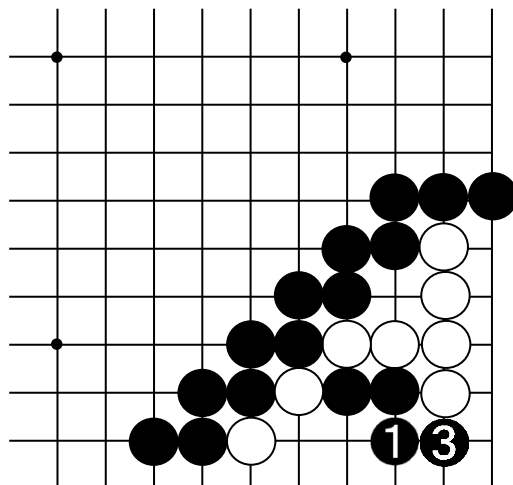
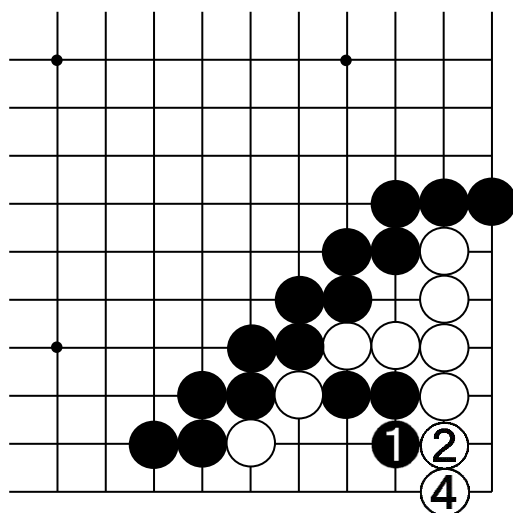
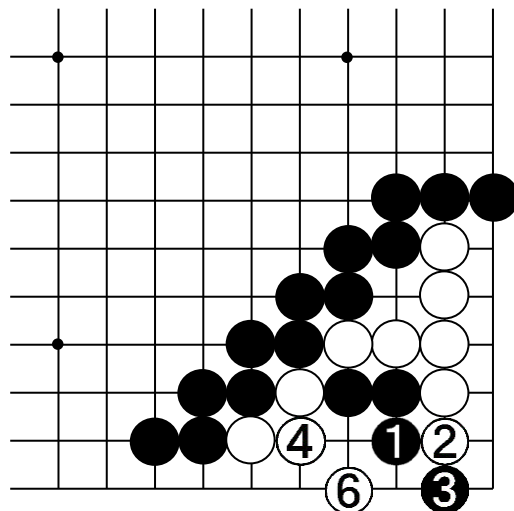


图 4



p. 13

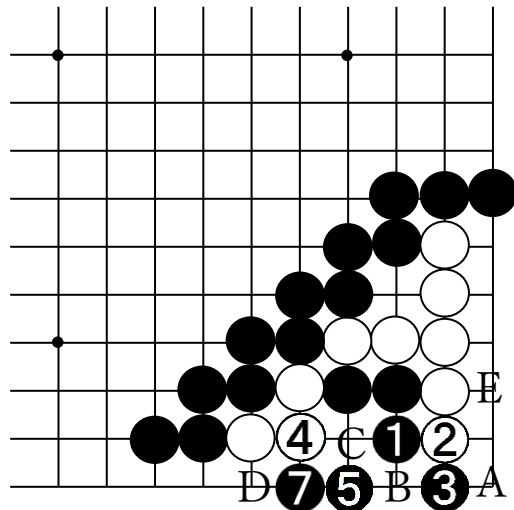
図 5



白 4 は明らかに左の 2 子を守る必要があるので、以上をふまえ、最初の四手は図 4 の①～④になるとわかります。

さらに「二手打ち法」を使って考えます。白 6 と打ったとします。この時、黒四子を取られているとわかります。これでは流石にどう二手打ちしても白は生きています。つまり黒 5 は 6 と打たなければならないことがわかります。(ここまで図 5)

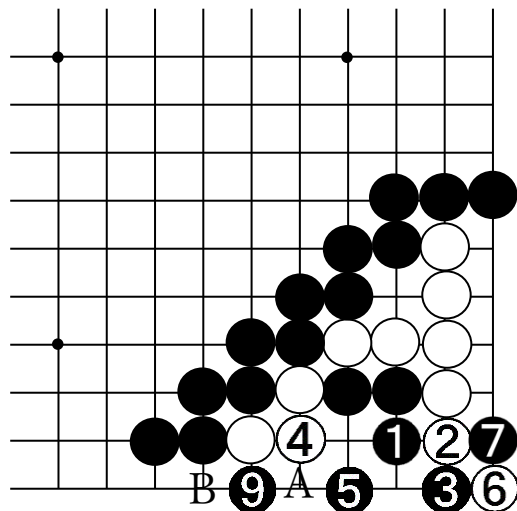
図 6



次に白 6 を考えます。さらに、「二手打ち法」を駆使します。黒 7 と打ったとします。この時、白はスペースが狭いので、黒 1 を含む三子または黒 3 を取らなければならないとわかります。このことをふまえると、白 A、B や白 A、E、白 B、C、白 D、A と打たなければならないとわかります。よって、白 6 は A、C、D、E、7 のいずれかです。

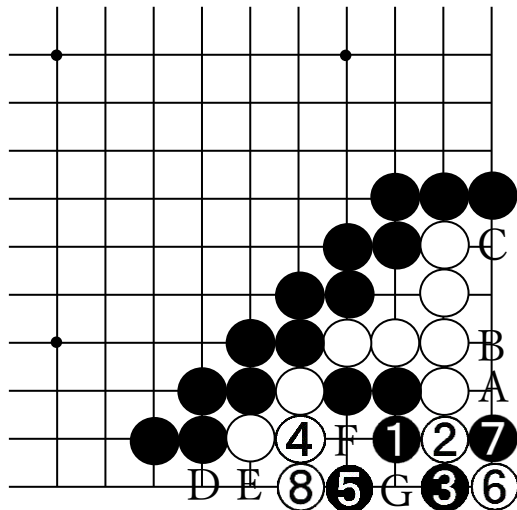
白 6 で C のとき、黒 B で四子が取られており、白死です。白 6 で D のときは、黒 B で左はセキの状態です。よって、セキ崩れで白死です。白 6 で E のときは、黒 D と打てば、白 A に黒 B で死んでいます。よって白 6 は 7 か A です。(ここまで図 6)

図 7



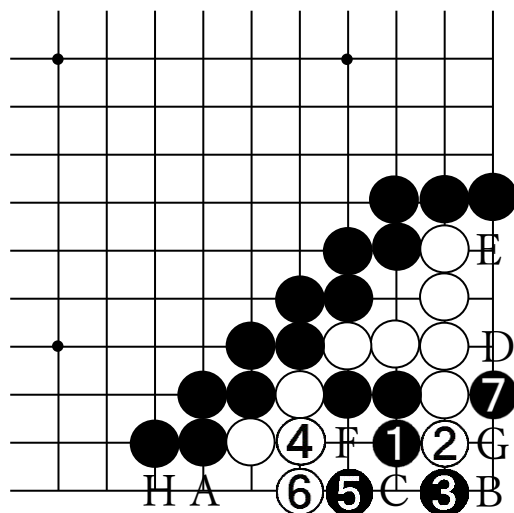
白 6 を一の 1 に打ったとき、黒は 7 と取り返すほかありません。さらに、「二手打ち法」を使い、黒 9 と打ちます。この時、白は A、B と打つほかありません。よって、白 8 は A、B、9 のいずれかです。白 8 で B と打ったとき、黒 A で、白 8 で 9 と打ったとき、黒 B で白死です。よって、白 8 は A です。(ここまで図 7)

図 8



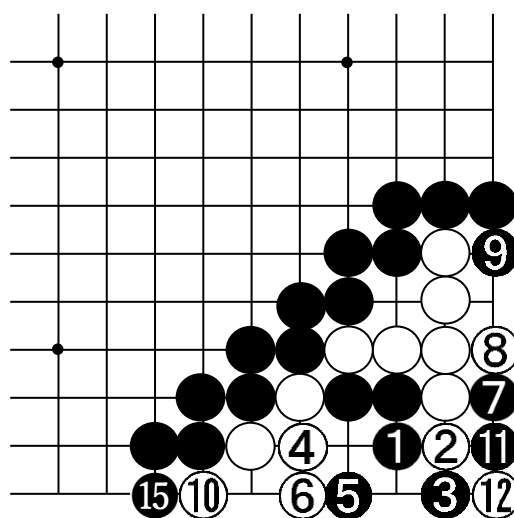
黒 9 を考えます。黒 9 で D と打つと、白 A、黒 E、白 6、黒 F、白 G でコウになってしまいます。コウにしないため、黒 A と打つのがよいとわかります。このとき、白 B、黒 C、白 6、黒 7、白 A、黒 D、白 6、黒 E、白 G、黒 F で死んでいます。(ここまで図 8)

図 9



次に、白6で図8のように打ったときを考えます。このときも先ほどと同様に、コウを防ぐため黒7と打てばよいと考えられます。ここでも「二手打ち法」を使います。黒Aと打つとします。このとき、白F、Cや白B、C、白D、Eと打たなければなりません。明らかに白8でFはダメなので、白8はA、B、D、Eのいずれかです。白Aに対しては、黒G、白D、黒E、白B、黒G、白7、黒Hで両コウ白死です。白Bに対しては、黒G、白D、黒A、白B、黒Gで白死、白Dに対しては黒E、白A、黒G、白B、黒Gとなり白がAと打ったときと同じく両コウ白死です。（白D、黒E、白Aの後に黒Hと打った場合、白Gでコウになってしまいます。）白Eに対しては、黒D、白A、黒Dで両押す手無しで白死です。（ここまで図9）

結果、一例として、以下のような進行になります。



(13は11, 14は7)

このように、問題を解決できました。図8、9あたりが難しかったかもしれませんが、ある程度簡単に解くことができました。

「二手打ち法」は敵の急所は我が急所という格言が考えの根幹になっています。必ずしも「敵の急所」が「我が急所」と一致するわけではないので、この考えで「敵の急所」を相手に打たせ、二手打ちして応手を考えるわけです。知っていて損はないし、意外と知らない人が多いようなので、詰碁に困っている人がいたらぜひ教えてあげてください。

ここまで読んでくださりありがとうございました。

全国高校囲碁選抜大会参戦記

77 回生 三宅 78 回生 荒谷

(文責 荒谷)

全国高校囲碁選抜大会とは

そもそも全国高校囲碁選抜大会とはどういう大会なのかについて説明します。各ブロックから選抜された人が大阪でのこの大会に出ることができます。形式は個人戦・団体戦・9路盤戦があり、それぞれ16人もしくは16校が出場します。

(文責変わって三宅)

前日譚 県予選・近畿予選

全国なんてもちろんただで行けるわけではなく、しつかりと予選があります。まず県予選が11月4日に雲雀丘高校にて行われました。これがまあじで大変だった。何が大変だったかを説明するために、団体戦のルールを説明しておく、

ここで、囲碁の団体戦のルールについて少し説明しておきます。チーム構成は、高校ごと(全国総文など一部の大会では県ごとだったりもしますが)で、棋力順に主将、副将、三将の3人です(同じ高校で3人囲碁打てる人を集めるのも一般的にはなかなかのハードルです。小中学校よりは集めやすいですが)。主将同士、副将同士、三将同士でそれぞれ対局して、3局中2局以上勝った方が勝ちとなります。自分が負けても他2人が勝てばチームとしては勝ちなのが面白いところですね。そのときは申し訳なさで一杯になりますが……。 (灘校生徒会誌「NADA46」高校囲碁選手権大会参戦記より)

です。つまり大会に出るには少なくとも3人必要ということです。灘高校囲碁部の部員は4人(荒谷、足立、松崎、僕)なので、ほんのすこしだけの余裕を持って大会に参加することができます。ところがどっこい、足立に急用が入り、松崎は別競技で土日は予定が埋まっている、さらに僕が情けないことに大会6日前にインフルエンザを発症してしまい、もう大焦り。各々が最善を尽くしてなんとか我々が主将荒谷、予定を蹴って来てくれた松崎、病み上がり三宅で大会に参加することができた。初戦の甲南には負けてしまうものの、松崎の奮闘もあり六甲、雲雀丘に勝利してなんとか2位で近畿予選に進むことができました。

そして12月17日に梅田の囲碁倶楽部爛柯にて行われた近畿予選に荒谷、足立、三宅の3人で臨みました。清風との初戦を2-1で勝利しその後も向陽を2-1、決勝戦では洛南に3-0と勝利して見事優勝し、全国大会への切符を掴みました。

そしてちょっとややこしいスタメン決めの話。本来なら棋力順に荒谷、足立、松崎がメンバーなのですが、僕が「出させてくれい!」とちょっと駄々をこねて荒谷、足立、三宅でいくことにしてもらった。でも、やっぱり部活で打っても松崎の方がやや強く、一旦最初は

三宅で行って頃合いを見て松崎と交代となった。こんな僕を出させてくれてみんなありがとう。戦犯したらマジでやばい。

0日目 前日

今日は3月18日、全国高校囲碁選抜大会の前日。全国大会の会場は大阪商業大学。例年は、大阪やったらいけるやろってということで朝はやーく起きて家から現地集合だったのですが、今年は松崎が前泊を推しに推して、前泊させてもらえることに。内田先生ありがとうございます。午前中のテスト返却を終え、囲碁をしたり将棋をしたり文化祭でやる漫才の練習したり、各々自分の学校生活を送り午後を過ごして、5時過ぎにみんなで学校を出発。前泊するホテルに着くとロビーにて夏合宿で親しくなった慶應と遭遇。さらに同じく親しくなった開成とも遭遇し、いよいよ全国大会を実感。さてみんなで夜ご飯を食べに行こうとなり、偏食男の松崎に合わせて駅前のなか卯へ。各々好きなものを食して、やっぱり松崎は唐揚げ丼に唐揚げを追加する偏食っぷりを発揮していた。学校のお金で夜ご飯を食べられて皆ハッピーだった。(この時は内田先生の奢りやとっていて内田先生に盛大に感謝していた、なんでもか内田先生もまんざらでもなかった、ほんまになんで)。飯を食べてホテルに戻り各自シャワーを浴びた後は荒谷の部屋に集まった。適当にぺちゃくちゃお菓子を食べながら対局して、超健康男である松崎が10時30分に眠いとなり解散した。その後なんやかんやあって僕は2時就寝、、

1日目 団体戦

朝8時50分集合から皆でホテルの朝食ということで、なんとか8時30分に目を覚まし多少の準備をしてロビーに到着。ここで思わぬハプニング。足立が全然下りてこない。真面目な性格なので寝坊するなんて珍しいなあと電話してみても繋がらず、ホテルの内線を使っても出ず、どしたどしたと皆で右往左往。していたら、突然ホテルのレストランから足立の姿を現して「あ、もう食べちゃいました」と。びっくり仰天。後で話を聞くには8時50分に飯を食った状態で集合だと思っていたとか。結果的に無事で良かったけど、、そんなこんなでみ朝食をとりいざ出陣。会場はホテルのほぼ真ん前ですごく近かった。抽選をして6番を引き初戦は平塚中等教育学校。開会式はスムーズに行われ、とにかく司会のお姉さんが可愛かった。主将荒谷、副将足立、三将僕でいざ対局開始。僕の対局は、前半ボコされていたけどなんとか模様に入ってきた相手の石を殺して中押し勝ち。主副も勝利し3-0で幸先よくスタートした。どうてもいいけど、相手の副将が信じられないくらいイケメンで横で打ってて惚れそうになった。足立も「打つ前から負けを感じた」と。本来ならここで松崎と交代の予定だったのですが僕もまだ打ちたくて松崎にお願いして続行。そして迎えた2戦目は強豪の仙台第二高等学校。完敗。3-0。僕の対局も、もう普通に負けました。でも普通に負けたことで、逆にそこまで気持ちを落とさずいられたのはよかった。お昼休憩に入り松崎が買ってきてくれて飯を皆で食べた。そしてここで、僕は松崎とバトンタッチ。3局目は

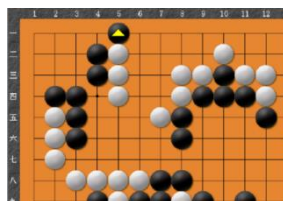
ラ・サール高等学校と。僕は会場に来ていた OB といっしょに応援。一時間強の対局の末、見事 3-0 で勝利。そして勝った方が表彰の一番最終第 4 局は麻布高校と。内田先生が灘校に来られる前に教鞭をとられていた高校でやや因縁の対決。主将は短パン、副将はアロハシャツと謎の季節感に対局前にやや圧倒。どうにかして勝ってくれいと思いながら待つこと一時間半。ついに決着。結果は、、、、、、、、2-1 で勝利！三将戦を落としてしまうも、主将荒谷と副将足立がしっかり夏服ブラザーズに勝利し入賞が確定。すごいや！他校の結果により最終的には 4 位入賞。ちなみに優勝は仙台第二でやっぱり強いなあと。2 位が開成、3 位が慶応と続いた。表彰式、閉会式を終えてみんなで夜飯はやよい軒へ（ここでも内田先生の奢りやと思っていて内田先生に盛大に感謝していた、なんでか内田先生もまんざらで以下略）。団体戦のメンバーはここで帰宅。明日は荒谷がんばれい！

（文責変わって荒谷）

2 日目 個人戦

ここからは僕、高 2 の荒谷が書いています。

1 日目と同様に朝 8 時半に起き、ホテルで朝食をとりました。1 日目と違いチームメイトがいなかったので少し寂しかったです。その後会場に向かい、抽選をしました。引いたのは 9 番で、相手は愛媛の W さんと分かりました。本当に強い人しか集まっていない 16 人中で、比較的勝ちやすい相手だと思っていたので、ラッキーと思っていました。この日は大した開会式というものもなかったので、この後すぐに対局が始まったのですが、全国大会の個人戦に出るのはまだ 2 回目ということもあり、かなり緊張していました。



そして 1 局目が始まりました。僕の白番です。序盤に定石で相手が間違えてくれて、少しリードしました。その後も気持ちよく打って、実際よりも優勢の気分になっていました。しかし、左図の場面、黒は 2 の二に構えるか 4 の一にサガる相場で、僕もこのつもりだったのですが、実戦では図 1 のようにハネてきました。ここで、白から図 2 のようにコウにすることができます。ただ僕はこのとき、上辺の味が悪いとか(実際には全く)中央の黒とつながりそうとか(実際には全く)いろいろ考えてしまい、時間がなかったことも手伝って図 3 のように妥協してしまいました。後手を引いた上に黒が生きてしまい、はっきりおかしかったです。ただ、それでも細かい碁、なんなら白少し優勢でした。しかし、この初歩的なミスが尾を引きこの後のヨセでも間違えてしまい、結果 1 目半負けと逆転負けを食らってしまいました。この時の僕は勝てるはずの試合を落としてしまい、かなりへこんでいました。

↑上から図 1,2,3

この後、すぐに 2 局目が始まりました。相手は鳥取の H さん。対局内容は、お互い囲い合うだけの碁、という感じになりました。僕としてもこの対局を大事にしすぎていたからで

しょうか。ずっと互角か若干優勢かぐらいだったのですが、途中で僕が小さいヨセを打ってしまったのもあり、2目半負け。2局連続で細かい碁を落とす形になりました。OBの先輩などが応援に来てくださり、少しは元気が出ましたが、それでもかなり落ち込んでいました。

3局目の相手は沖縄のSさん。1,2局目より勝ちづらい相手だと思います。序盤で石をポン抜かれ、かなりリードされたと思っていました。実際にはそこまでだったようですが。中盤でうまく立ち回り互角まで盛り返すことができたのですが、劣勢だと思っていたこともあって、その後にやりすぎてしまいました。きっちり咎められて僕の大石が取られ、中押し負け。うーん。

最終局の相手は福井のKさん。序盤で知らない定石打たれて一気に敗勢まで行きました。その後は各所でポイントをあげて互角まで戻した(多分)のですが、ヨセでやりすぎてしまい再び敗勢。その後盛り返せるところはもう残っておらず、8目半負け。はい。4局全敗を喫しました。さすがに悔しかったです。

その後大盤解説会や表彰式を上の方で聞き、2日間にわたる選抜大会が終わりました。

ここからは僕の反省コーナーです。最初の2局は地を重視して手堅く打っただけになってしまいました。前日の団体戦が僕的にうまくいったのもあり、大事にしすぎたのだと思います。結果としては両方負けてしまい、限られた時間でヨセだけで勝つのは難しいなと思いました。後半の2局は、逆に手が伸びすぎてしまいました。連敗していたメンタルのせいで形勢を実際より悲観しすぎたからです。こうやって反省できているのでいい経験になったと思いたいですね。(ついでに本当はもっと実戦図を載せたかったけど棋譜を取っておく元気がなかったことも反省しておきます。)

おわりに

いかがでしたでしょうか。以上灘校囲碁部の選抜大会参戦記でした。ここまで読んでくださった方、本当にありがとうございます。少しでも囲碁が面白いと思ってくださったなら嬉しいです。

ロイヤル 9 路盤研究

78 回生 足立英真

1. はじめに

※冗長な前書きです。本題まで飛ばしてくださっても OK です。

本日は文化祭にお越しいただきありがとうございます。高二になって漸く重い腰を上げて僭越ながら部誌を担当させていただくことになりました。

さて、早速ですが皆さんの 9 路盤に対する率直な印象はいかがでしょうか？
恐らく、「囲碁入門者が碁に慣れるためのプロセス」という印象をお持ちになっている方が多いのではないのでしょうか。しかし、この場をお借りして申し上げますが、9 路盤は非常に**奥が深い**です。いかにも舐められがちな 9 路盤ですが、正直人間には全変化が読み切れないという点に於いては、19 路と同じです。ということで、本記事においては割と有・高段者向けの 9 路の研究を述べていきます。もちろん級位者の方向けの説明もありますのでお見逃しなく。

(9 路のルールは中国ルール、黒コミ 7 目出しとします。この理由は後程お話しします。有名アプリ「囲碁クエスト」などでもこのルールが採用されています。)

9 路盤の象徴的な魅力はやはり、

- ・初心者でも手を出しやすい

- ・早く終わる

の二点でしょう。やはりシンプルな碁盤ならではの利点です。だからこそ、ぜひ

気楽に打ちましょう。負けても落ち込む必要はありません。誰でも負ける

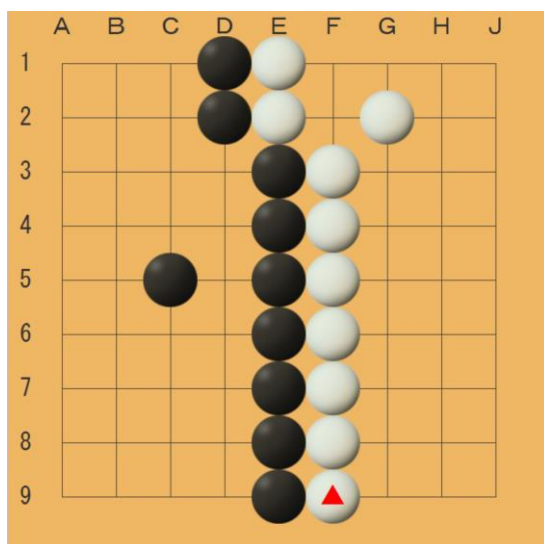
ことはあります。特にネット碁などでは負けが続いたら勝つまでやるのではなく、いったんやめることが大切です。楽しんで打てれば自ずと勝ちはついてきます。

2. 中国ルールとコミ 7 目

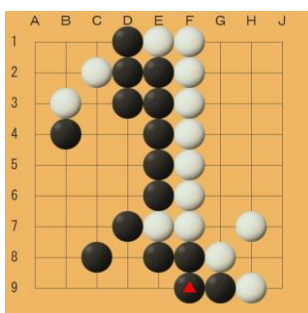
先ほど述べました中国ルールとコミ 7 目について、不思議に思う方は多いでしょう。当然の疑問です。ではなぜこうなのかと申しますと、単純に「公平性の保たれる一例」だからです。バランスの保たれないルールだと、「両者最善を打ったのに黒 or 白が勝った」などという事態が起きてしまうのです。だからと言って、例えば「9 路盤において日本ルールでコミ 6 目半はおかしい」などとは思いません。なぜなら、両者がいつも最善を打つなど人間同士ではありえないからです。引き分けがなく勝負がつくというのも大いに利点であり得ますからね。このあたりの「公平性」については非常に難しい問題なので、「郷に入れば郷に従え」くらいの気持ちでやるのがよさそうです。

中国ルールの日算に關してもトリビアを書いておきます。中国ルールの陣地は、「自分の地+自分の活き石（以下これを地と呼ぶ）」なので、コミ7目において、当然ですが黒地は白地+7目より多いかどうかによって勝敗が決まります。すなわち、9路の81目のうち白地が37目あれば黒地は44目なので持碁、36目以下なら黒の勝ち、38目以上なら白の勝ちとなります。（37目から1目ずつ増えるたびに差は2目ずつ増えます）この白の37目というのは、「碁盤四列+1目」です。ですので、これより白地が多いかどうか見るだけで、一瞬で目算ができてしまうというわけです。これを私は勝手に「37の法則」と呼んでいます。

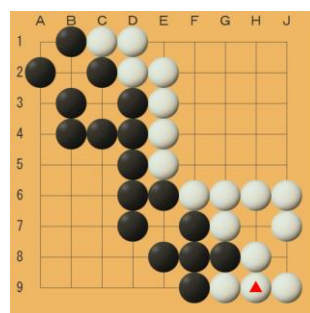
例えば、下図だと白は4列プラス2目ですので、白の(2目)勝ちとなります。



少し練習してみましょう。



問1



問2

問1 どちらの勝ちでしょう？

問2 どちらの何目勝ちでしょう？

(回答は最終頁)

3. 9路における序盤

9路盤においても序盤にやはり定石があります。以下有力で代表的なものを紹介します。(定石名は囲碁クエスト準拠)

1. リフティング、振り子、王道進行など

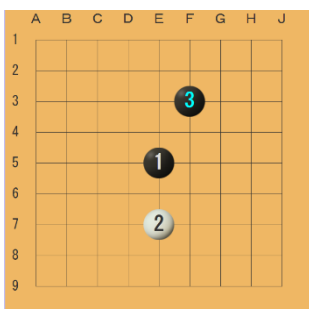


図1 リフティング

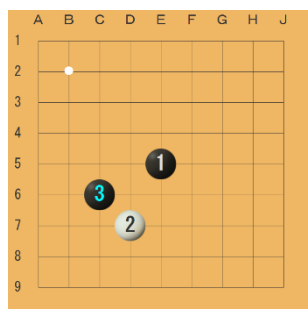


図2 振り子

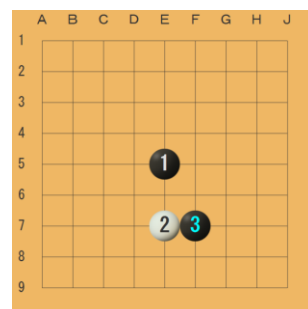


図3 王道進行

天元からの進行です。天元は盤面全体を睨んだ手で、おすすめの一着です。

2. 新王道進行、3手目飛びツケなど

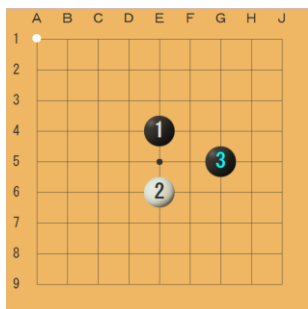


図4 新王道進行

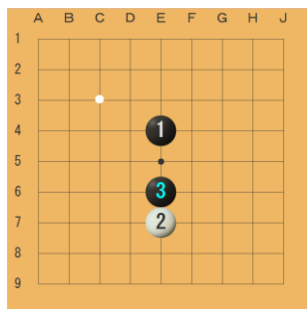


図5 3手目飛びツケ

高目からの進行です。高目は実利と厚みのバランスのとれた手で、マネ碁にも強いです。

3. ブラックブーメラン、3手目一間飛びなど

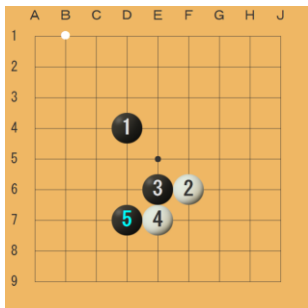


図6 ブラックブーメラン

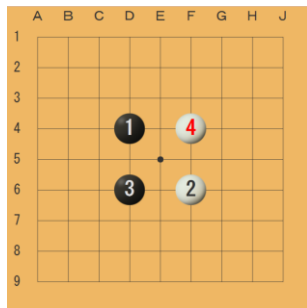


図7 3手目1間飛び

星からの進行です。星も高目と同じくバランスの良い手で有力です。白としてはマネ碁が有力な狙いです。ブラックブーメランでは3手目で白にツケることによって、マネ碁を回避しています。

4. 小目、三々

地に少々カラすぎる印象があり、あまりお勧めはしませんが有力です。

5. 初手それ以外

なかなかヤバめです。

本当はたくさん載せたいですが、嵩張りすぎると迷惑をかけてしまうので、進行を絞って紹介します。(とはいえ嵩張ります(笑))

ということで、有名定石である王道進行について紹介していきます！(実践問題もあります)

4. 王道は強さにあらず

さて、さっそく王道進行について解説していきます。4手目で白が下にはねるのは、あまり面白くなさそうです。(図8)やはり最も自然な白八手目までが定石化されており、「風車」と呼ばれています(図9)。

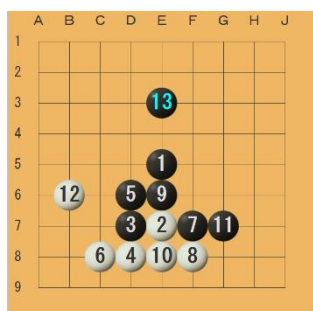


図8. 白は2線を這わされ不満。白12を省くと1路下のカケで頓死。13までで黒大優勢。

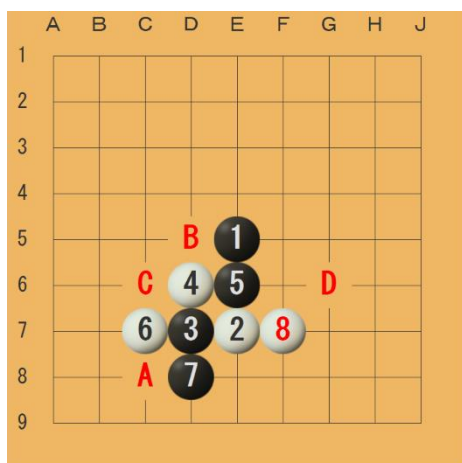


図9. テーマ図である風車。この形になると白打ちやすいが、こう打つ黒は大抵後の進行を研究している。

ここで黒9の候補手はいくつかありますが、皆さんはAからDのどれが良いと思いますか？それぞれ解説していきます。まず、黒がAとマゲるのは、大方こういう変化が一本道で予想されますが（図10）、これは黒がつかそうです。

Bの外アテは外勢を意識した手ですがさすがにあっさり利きをなくしてつまらないです。（図11）

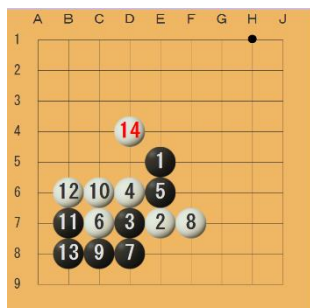


図10. 14までで黒は右下の白2子を持て余し気味。左下の黒の生死もだいぶ怪しく、打ち辛い。

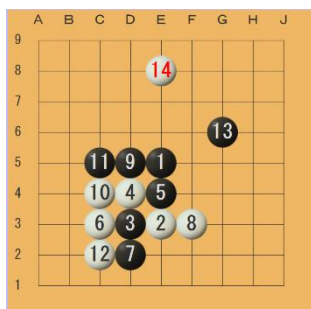


図 11. アテてから押すくらいだが、12 と一着手を戻され、上辺を囲っても絶対手にされそう。下辺に利きがないので寄り付きが狙えず、辛い。

では、Cのキリはどうでしょうか？もしこう打たれたら喜んでください、皆さんの腕の見せ所です！押しでシボるのは黒手筋風ですが外壁がもろく、これは黒の必敗形です。（図 12）ならばと押してから抱える（図 13）のは難解な戦いになりそうですが、ここで白にとっても良い手があります。分かれば有段者を名乗っても十分かと思います。ヒントは「思い切り」です。

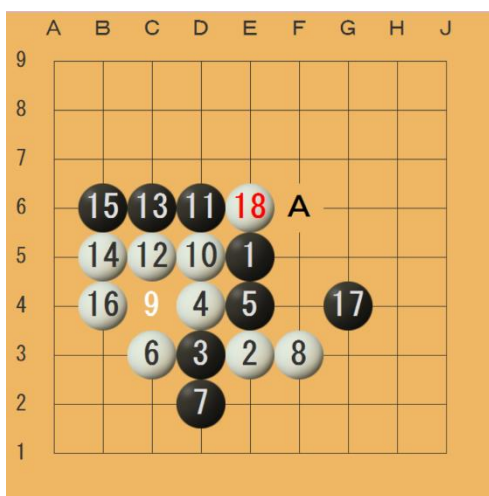


図 12. 絞ってみるものの、黒 17 と囲ったときに、白 18 が強烈！黒どう受けても参っている。（黒 A からの変化は難解だが、この戦いは黒無理そう。）

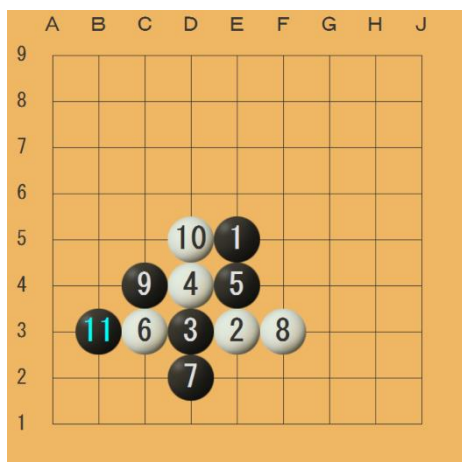


図 13. テーマである重要盤面。黒が切って抱えた図。ここから難解な戦いに突入しそうだが、白には簡明に勝ち切る策あり。

答えは外アテからの外ハネです。(図 14) タケフに並べたら外から押します。一見すると下辺の白をすべて取られて大損に思えますが、ここで盤面を見渡してください。前述の白 37 目で互角という観点からみれば明らかかと思いますが、これは明らかに白は碁盤 4 列を大きく超えているので白が良いです。打ち込む手もありますが無茶で、正しく応じれば白の勝ちです。

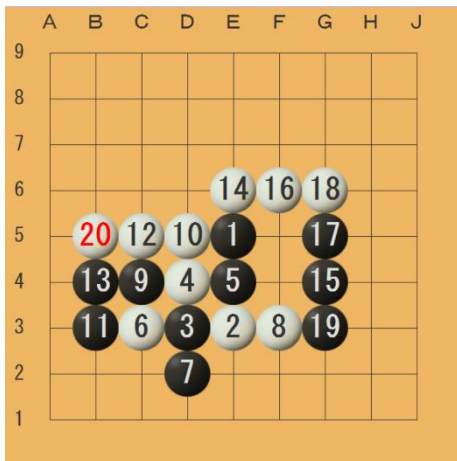


図 14. 下辺の白を丸ごと捨てるのが妙手。

白 20 まで一本道だが、気づけば白の勝勢である。

なお、上辺に黒が打ち込んでも正しく打てば丸ごと取れる。(黒には下辺に味があるのでうかつに攻められない)

このように、「白は 37 目以上か」という観点を

持つことで思い切った捨て石ができたり無茶をせず勝ち切ったりできるよう

になります。では黒切ってからノビはどうでしょうか？これは一番良さそうな手

ですが、正しく打てば白勝ちきれます。(図 15)

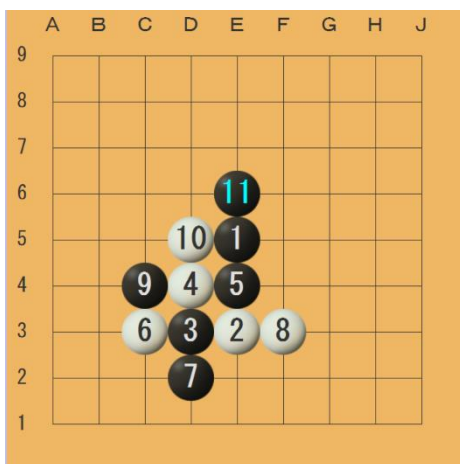


図 15. 黒のノビ... なかなかの曲者だが、正しく打てば白有利である。

ここでは、普通に黒 9 の石を抱えて問題ありません！黒は当然締め付けてきま

すが、白伸び切るのがいい手で、実はこの時点で白の勝ちが決定しているのです。

(図 16) 一見外勢が素晴らしく黒勝ちに見えますが、なんと、左辺のどこに石を置いても白にうまい手があるのです。

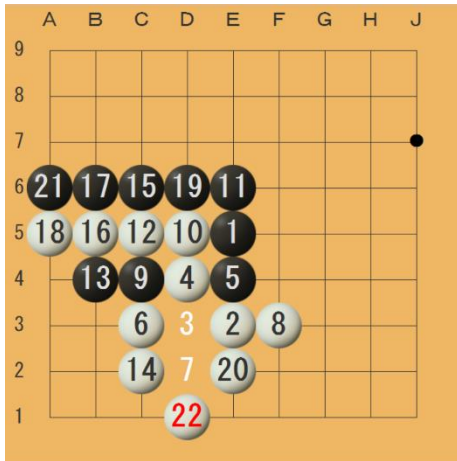


図 16. 黒の締め付けがぴったりだが、

この後どう打っても黒が参っている。

このあと、黒一間ビラキにはケイマで勝ち、二間ビラキにはツケが、カケには二線のオキが妙手！黒痺れています。(図 16-1,16-2,16-3)によって、正解は D の白にカケる手でした。

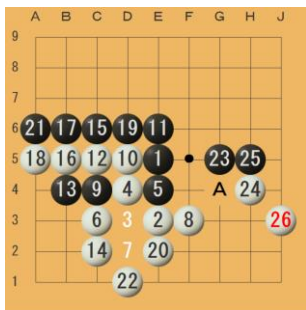


図 16-1

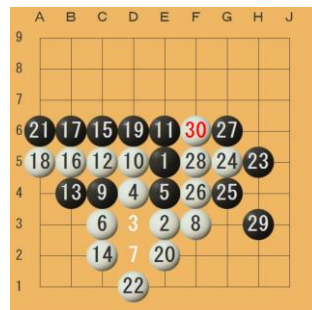


図 16-2

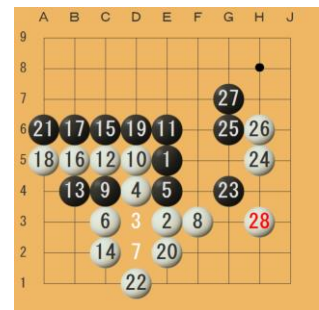


図 16-3

それぞれの対応。いずれもありそうな応手だが、16-1、16-3 は黒地が足りず、16-2 は黒の最大限の頑張りだが、白 30 で黒ツブレ。

ここからの変化は書ききれないので省略しますが、王道進行は実はリフティングやほかの手に比べてあまり強いとはされていません。なぜなら、黒から打てる選択肢が少ないうえに、白から簡単に持碁にされてしまうからです。さらには、

白はカケの後からも様々な変化があり、黒は難しいのです。まさか王道なのに強くないとは(笑) それでも、私は王道進行が大好きです。わざわざ本記事をお読みくださりありがとうございました！9路盤の奥深さが伝われば幸いです。

解答. 問一・・・黒(4目)勝ち 問二・・・白6目勝ち