

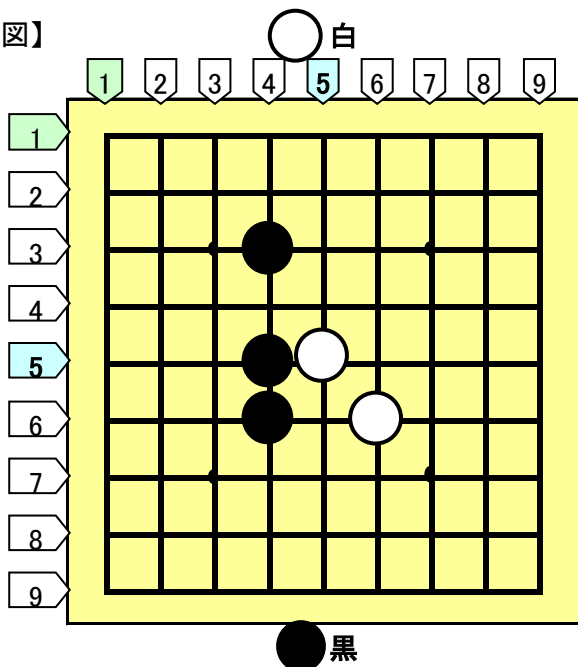
九路盤囲碁入門

道具の名称

★ 碁盤 入門者用の「九路盤」は、縦横の線が9本ずつあり、目の数は81です。
(標準の碁盤は、縦横の線が19本ずつあり、目の数は361あります。)

★ 碁石 九路盤では、黒石41個、白石40個で、合計81個。
(標準の盤では、黒石181個、白石180個で、合計361個。)

【1 図】



石の置き方、位置の読み方

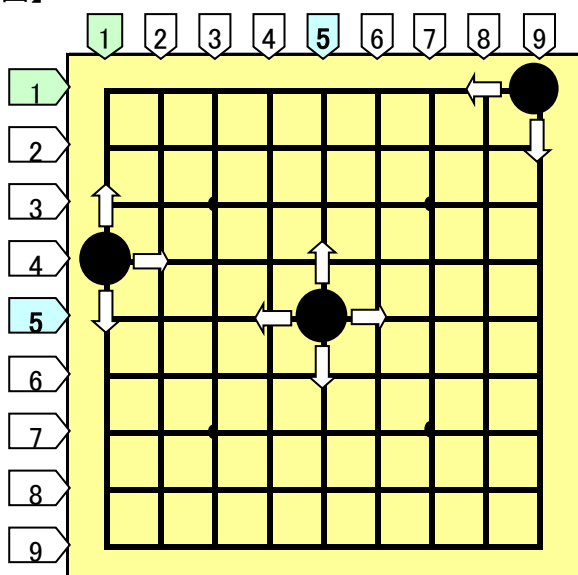
石は、縦横の線の交点に置きます。
一度置いた石は、動かさません。

(点字の碁盤では9x9の穴の中に、黒石と白石を交互に入れていきます。)

石の位置は、黒から見て、左上隅を1-1として、まず横軸、次いで縦軸の順に言います。このテキストでは、黒からの見方で解説します。

白から見ますと、右下隅が1-1に対応します。そして横軸、次いで縦軸の順に言います。

【2 図】



石の取り方

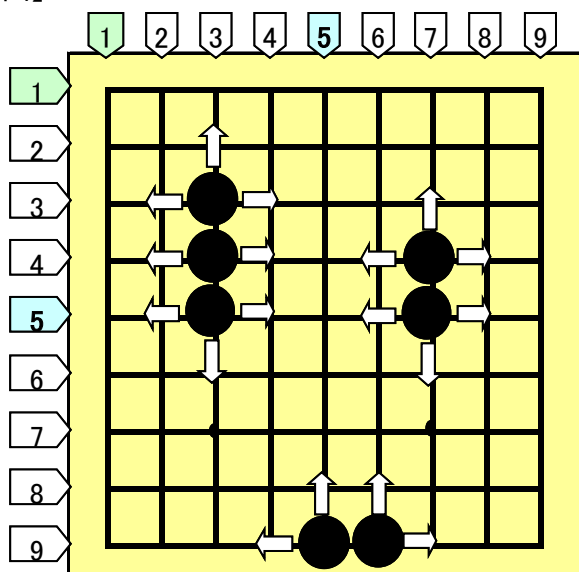
☆ 石は生き物

置いた石は、矢印の方向(上下左右)に呼吸しています。斜めには呼吸していません。

呼吸する点を「呼吸点」といいます。

(図の説明) 5-5の石は4カ所、1-4の石は3カ所、9-1の石は2カ所に呼吸点があります。

【3 図】



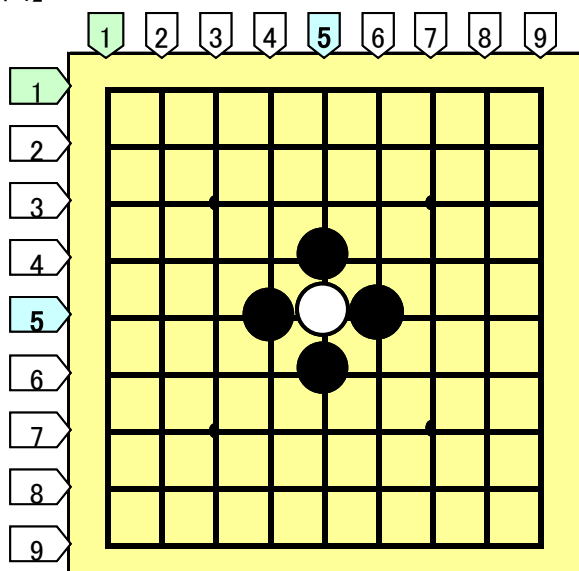
場所、石の数によって呼吸点(⇔)の数が**違います**。

石の数は、1子、2子、3子と数えます。

(図の説明)3-3、3-4、3-5の3子は8個、7-4、7-5の2子は5個、5-9、6-9の2子は4個の呼吸点があります。

(図の説明で:便宜上、縦につながった石3-3、3-4、3-5を3-3・4・5と書きます。7-4、7-5は7-4・5にします。)

【4 図】

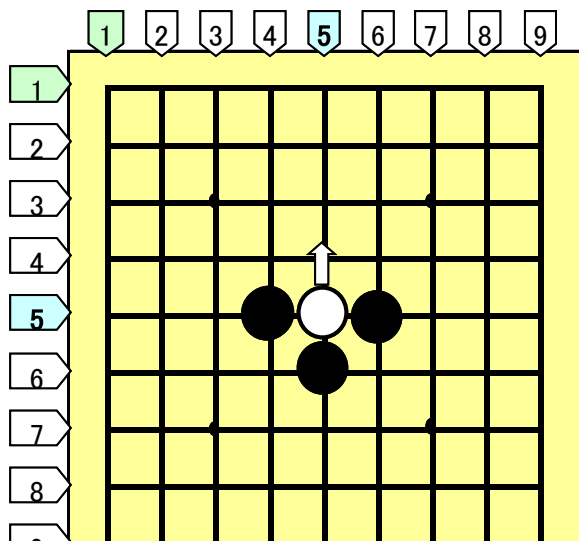


☆ 囲めば取れる

すべての呼吸点を止められた石は取られてしまいます。

(図の説明)5-5の白石の上下左右に黒石が置かれています。

【5 図】



呼吸点が一つになった状態を「アタリ」と**いいます**。

(図の説明)5-5の白石の左右と下方に黒石が置かれ、上方に矢印で呼吸点を示しています。

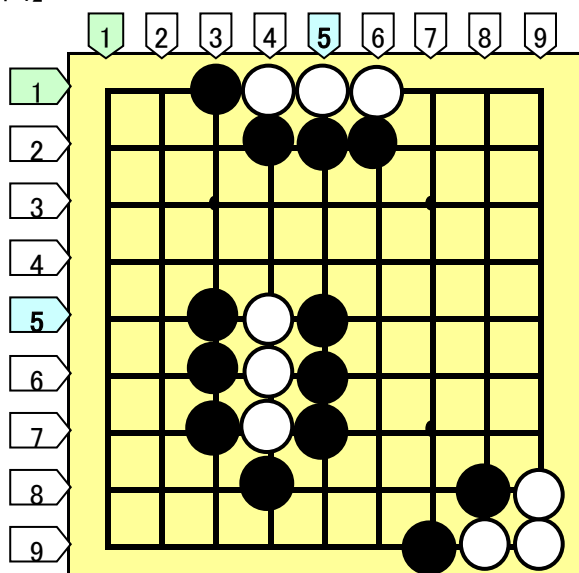
相手の石の呼吸点をすべて止めた場合は、その石を取ることができます。

取った石は、捕虜として碁笥(ごけ)のふたに入れておきます。

取った石は、終局(ゲーム終了)後に相手の陣地を減らすのに利用します。

注:終局については、テキストの最後(実践の緩衝)で説明します。

【6 図】

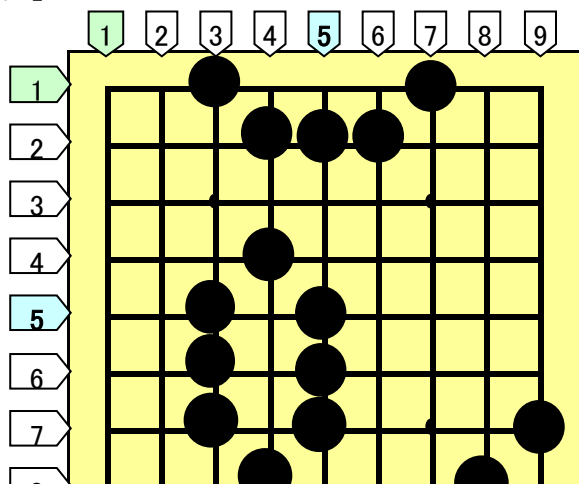


白3子はアタリの状態です。

黒から打って取って下さい。

(図の説明)上図、白4-1、5-1、6-1が黒3-1、4-2、5-2、6-2でアタリ。中央、白4-5・6・7が黒3-5・6・7、4-8、5-5・6・7でアタリ。下図、白8-9、9-8・9、9-9が黒8-8、7-9でアタリ。

【7 図】

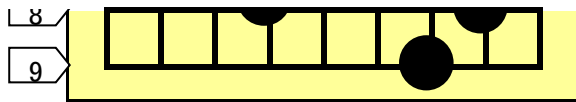


(図の説明)白の取り方、上図、黒7-1、中央、黒4-4、下図、黒9-7

黒が白を取ったあとの形(抜きあと)です。

抜きあとは呼吸点が多く、強い生命力を感じます。

(図の説明)上図、黒3-1、4-2、5-2、6-2、7-1、中央、黒3-5・6・7、4-4、4-8、5-5・6・7、下図、黒7-8、8-8、9-7



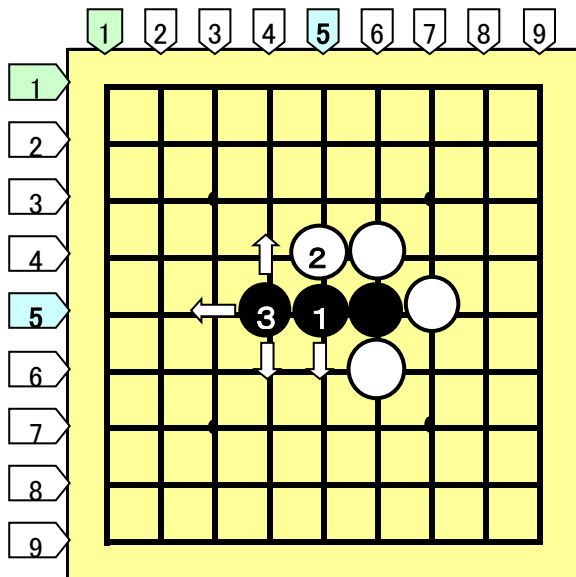
石を取ることは、次のような得があります。

- イ. 抜きあとの自分の陣地(財産)になります。
- ロ. 取った石を使って、終局後に相手の陣地を減らすことができます。
- ハ. 周囲が強い力となります。

以上の得から、相手の石はなるべくたくさん取るように心がけましょう。

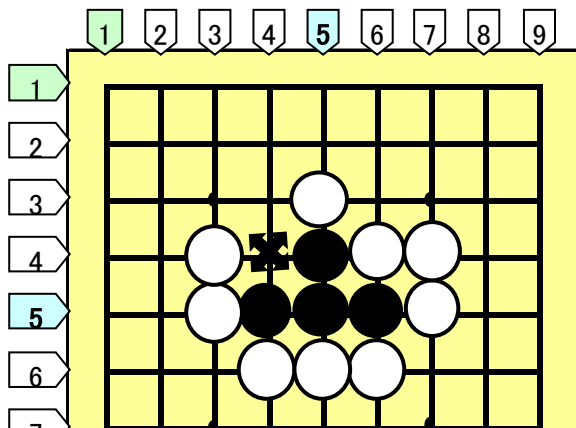
自分の石を取られないようにすることはもちろん、取られそうな石もなるべく助けましょう。

【8 図】



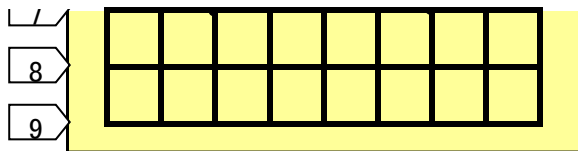
助けるために黒①と打ちます。
逃げることによって呼吸点が増えます。
呼吸点が増えると、安全な石といえます。
(図の説明) 黒6-5が白6-4、6-5、7-5でアタリ。呼吸点が1カ所です。黒1、5-5に置くと、呼吸点が3カ所になります。さらに白2、5-4と置き、黒が黒3、4-5と逃げると、黒の呼吸点は4カ所になります。

【9 図】



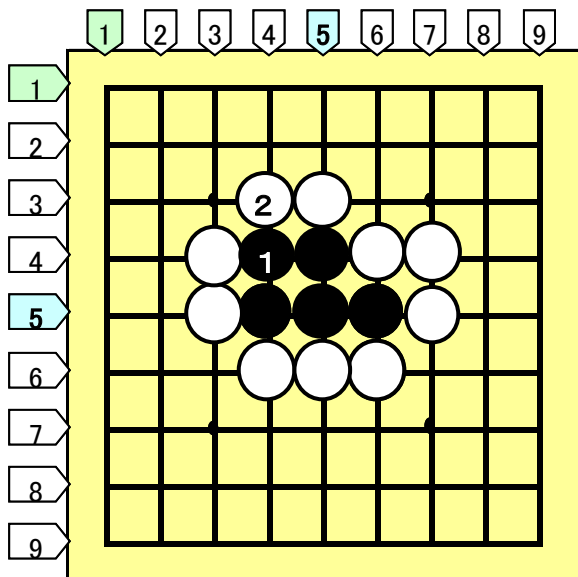
助けようとしても、逃げ切れないことがあります。
黒4個は呼吸点(X)は一ヶ所です。

(図の説明) 黒4-5、5-4・5、6-5の4子は、呼吸点が4-4の1カ所です。周囲が、白3-4・5、4-1、5-2、5-6、6-4、6-6、7-4・5で囲



3、5-6、6-4、6-6、7-4など囲まれています。

【10 図】

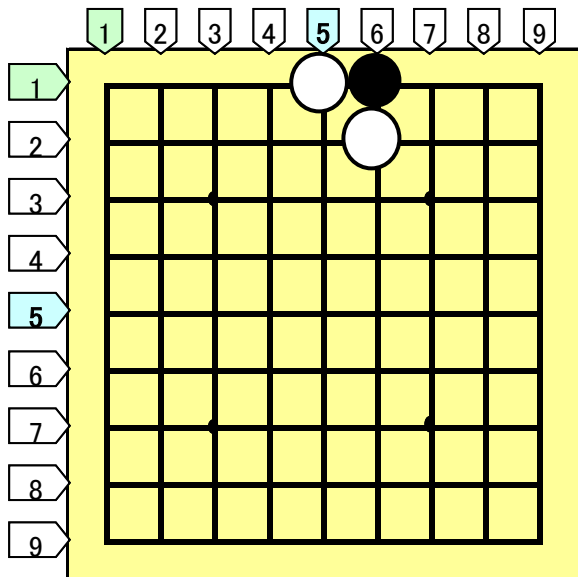


黒①と逃げようとしても、白②と打たれて取られてしまいます。

先の助かる見通しが立たない石は、早くあきらめることです。

(図の説明) 黒が黒1、4-4の呼吸点に逃げても、白2、4-3で取られます。

【11 図】

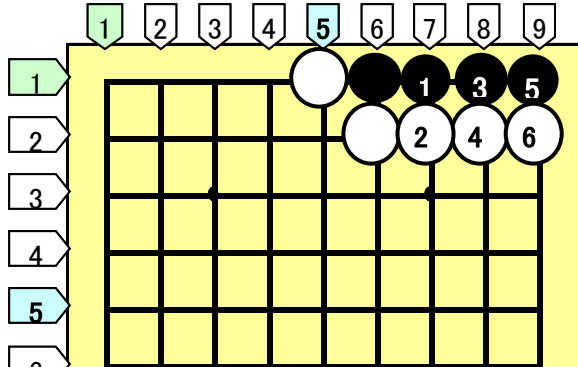


この形でも、同じことがいえます。

逃げてみれば、よく分かります。

(図の説明) 黒6-1、白5-1、6-2で、黒がアタリ。

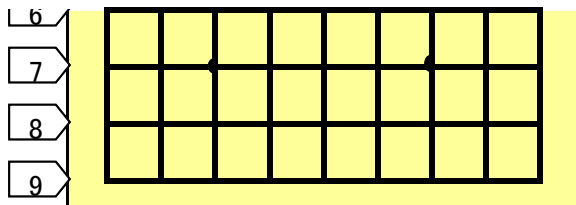
【12 図】



黒①と逃げても、白②以下⑥まで追い掛けられ、黒は取られてしまいます。

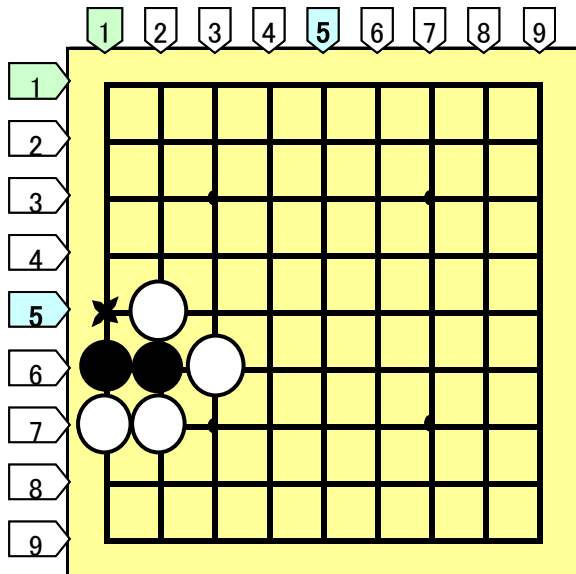
盤の端は危険(断崖絶壁のような所)なのです。

結局11図の状態であきらめるべきです。



(図の説明) 黒1、7-1、白2、7-2、黒3、8-1、白4、8-2、黒5、9-1、白6、9-2で取られる。

【13 図】

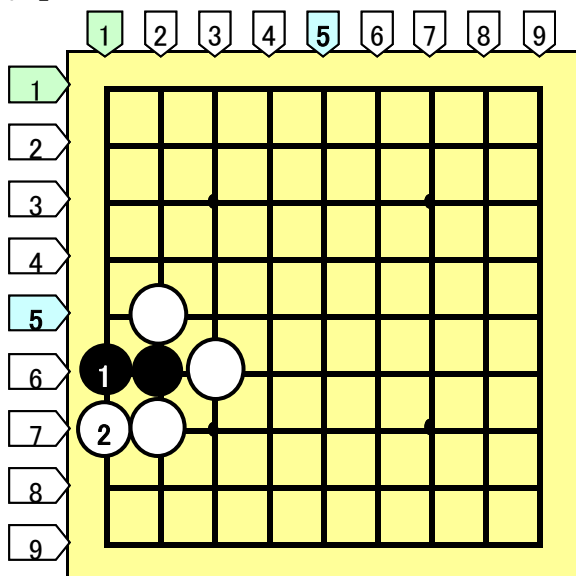


黒2子は、アタリの形で呼吸点は一ヶ所です。

黒は逃げようと思ってXに打っても、アタリの状態は変わらず、白に取られてしまいます。

(図の説明) 黒1-6、2-2を白2-5、3-6、1-7、2-7が囲んでいます。黒の呼吸点は1-5の1ヶ所です。黒が1-5に逃げても白1-4で取られます。

【14 図】



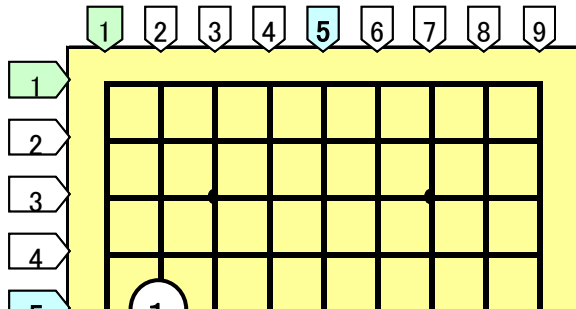
13図の形をすこしづつ戻しながら考えましょう。

黒①と逃げ、白が②とアタリにした形が13図です。

黒①と逃げようとしても、白②と打たれて黒は助からない。

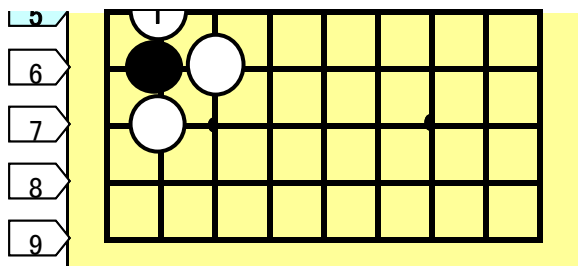
(図の説明) 黒2-6を白2-5、2-7、3-6で囲んでいると、黒1、1-6に逃げても白2、1-7で助からない。

【15 図】



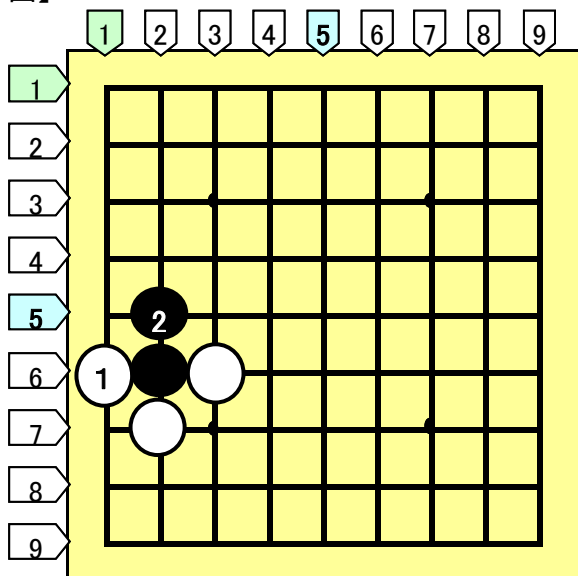
14図をさらに戻して見ると……。

白①と打たれる時点で、黒は諦めるところです。



(図の説明)黒2-6を白3-6、2-7、次いで白1、2-5とアタリを掛けます。これで黒は諦めることです。

【16 図】

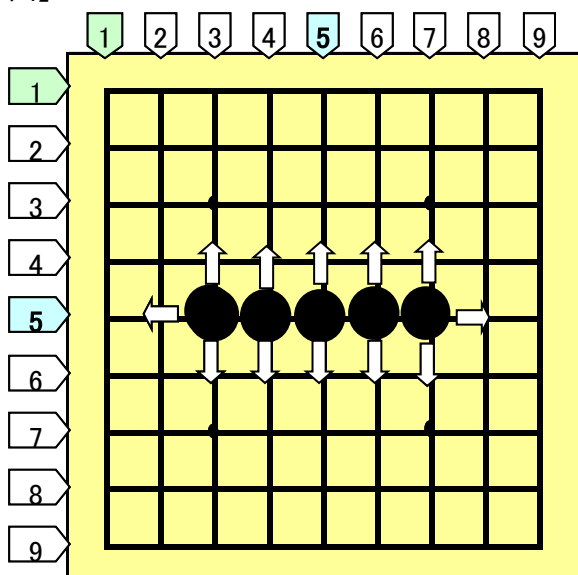


間違って白①とアテた場合、黒②と諦めずに逃げれば助かります。

相手の石を取りに行く時は、相手が逃げ場の少ない所に逃げ込むと、大体取れます。

(図の説明)黒2-6、白2-7、3-6の状態、間違って白1、1-6とアタリを掛けると、黒2、2-5へ逃げます。黒の石を取るには、逃げ場の少ない方へ追い込みます。

【17 図】

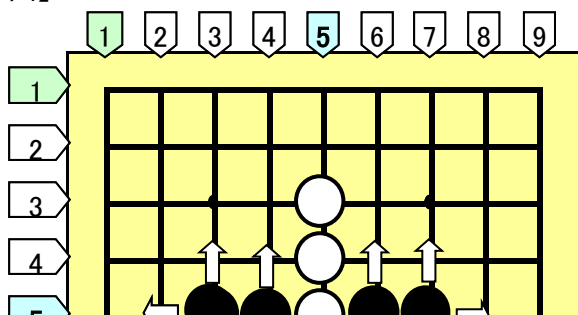


石の接続と切断

石が連続した形(一つの団体)で、黒5子は呼吸点を共有しあって生きています。

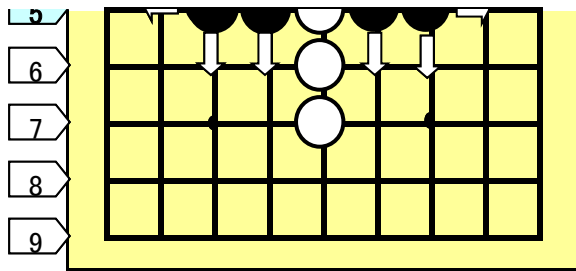
(図の説明)黒3-5、4-5、5-5、6-5、7-5の5子は1グループです。呼吸点は12個あります。

【18 図】



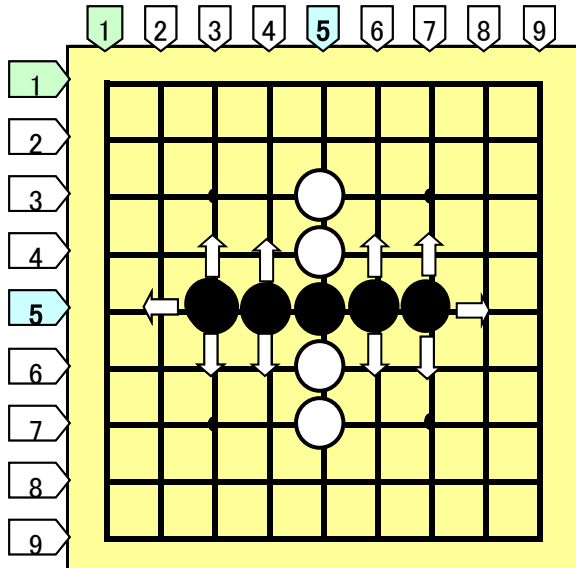
白は連続(一つの団体)して、黒は分割されています。

分断された黒(二つの団体)の呼吸点は各5ヶ所になっています。



(図の説明) 黒3-5, 4-5の2子と黒6-5, 7-5の2子は、真ん中で白5-3・4・5・6の5子で切断され、左右の呼吸点がそれぞれ、5個になっています。

【19 図】



連続した黒5子(一つの団体)の呼吸点は10カ所になります。

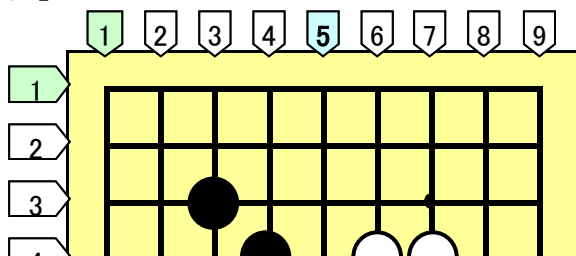
18図と19図を比べた時、連続している方が呼吸点が多く、生命力は倍増しています。

(図の説明) 連続している黒3-5、4-5、5-5、6-5、7-5の5子に対し、白5-3・4、3-6・7です。黒の呼吸点は10個あります。石が連続すると呼吸点が増えます。

自分の石を連続させるということは、「自分の石を丈夫にする」という意味になります。

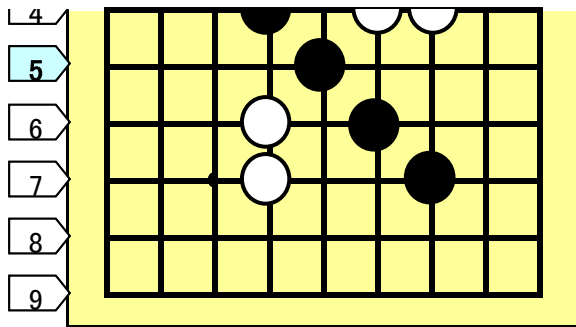
逆に相手の石を分断するというのは、「相手の石を弱くする」という意味になるわけです。

【20 図】



石は真っすぐに並んでいなくても、つながっている時もあります。

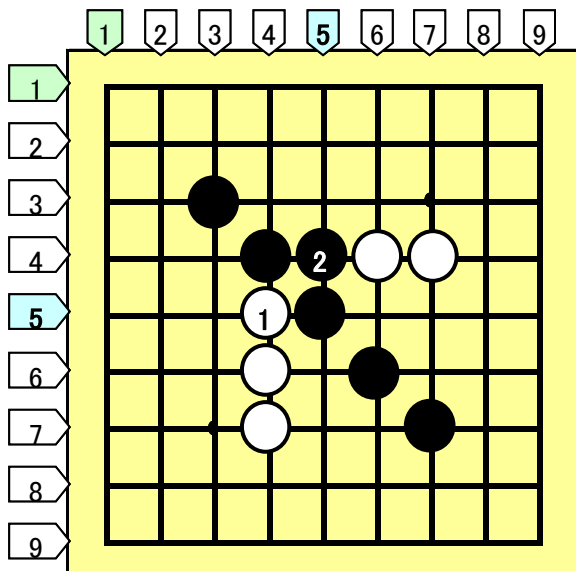
この黒は斜めに並んでいますが、一つ



の団体です。

(図の説明) 白4-6・7、6-4、7-4
に対し、黒3-3、4-4、5-5、6-
6、7-7の5子は斜めにつながって
います。

【21 図】



白が①と黒一団を切ろうとしても、黒②
と打ってつながっています。

黒②を怠ると、白にその点(②)へ打た
れて切断されてしまいます。

(図の説明) 白1、4-1で黒4-4、5
-5を切ろうとしても、黒2、5-4と
打って黒はつながります。白が白5-4
と置けば黒は切れます。

切られた石は弱くなります。

自分の石は切られないように、相手の
石は切るように心がけて打ちましょう。

陣地の囲い方

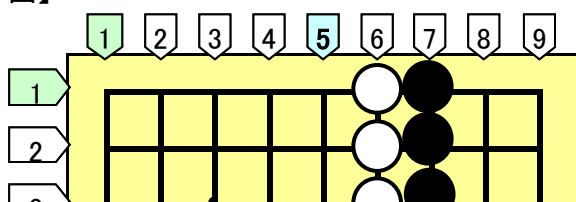
▼ 勝負の決め方

双方の陣地の数を比べて、その数の多い方が勝ちになります。

自分の石で囲い込んだその中の交点が、自分の陣地になります。

(22図の説明) 白、1-4、2-4、3-4・5・6・7・8・9、4-4、5-4、6-1・2・2・3・
4、黒、4-5・6・7・8・9、5-4、6-4、7-1・2・3・4・5、8-1、9-1

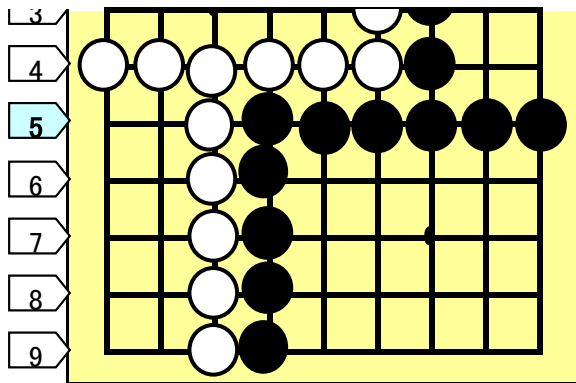
【22 図】



白の陣地は

左上隅……15目

左下隅……10目



合計 25目

黒の陣地は

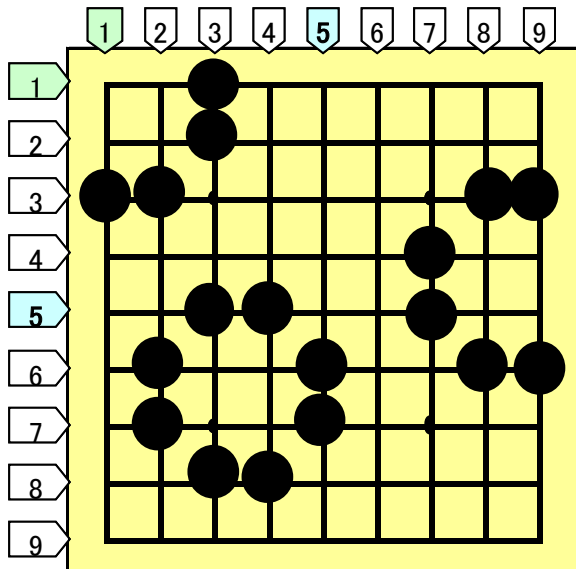
右上隅…… 8目

右下隅…… 20目

合計 28目

したがって差し引きすると、黒3目勝ちということになります。

【23 図】



▼ 陣地の囲い方

一手ずつ父互に打ち進めていくのだから、効率よく囲うように心がけることです。

隅、辺、中央にいずれも4目の黒地を囲ってみました。

隅は4手、辺は6手、中央は8手かかります。

中央より辺、辺より隅が囲いやすいことになります。

(図の説明)隅、黒3-1・2、1-3、2-3

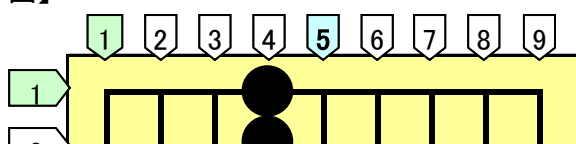
(図の説明)中央、黒2-6・7、3-5、3-8、4-5、4-8、5-6・7

(図の説明)辺、黒7-4・5、8-3、9-3、8-6、9-6

地はできるだけ、最小の石数で最大の地を囲うように考えて打ち進めるように心がけます。

つまり、効率よく地を囲うためには、隅が一番良いことになります。

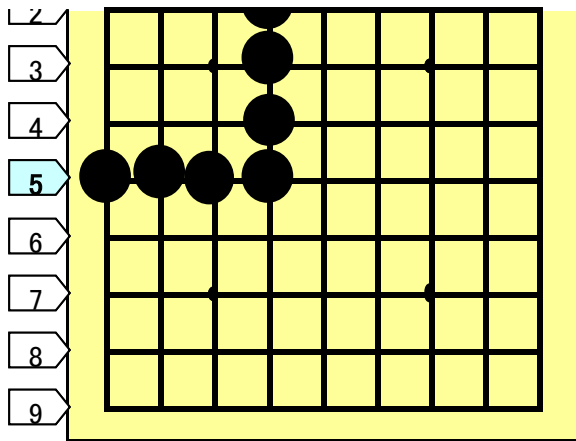
【24 図】



黒は8子を使って12目の地を囲っています。

(図の説明)黒1-5、2-5、3-5、4-1・2・3・4・5

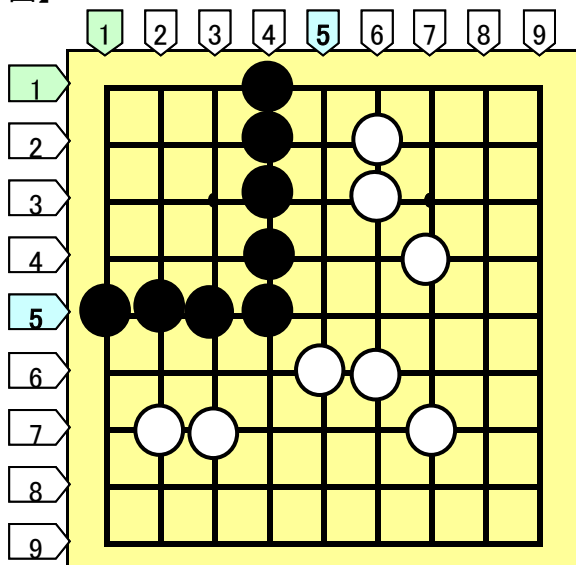
一手ずつ連ねて地を囲うのは、効率が悪い。



この図の空き地に同じ8子を使って白地を囲ってみると・・・

(25図の説明) 白6-2、6-3、7-4、5-6、6-6、7-7、2-7、3-7の白8子で囲うと、白地はおよそ35目になる。

【25 図】

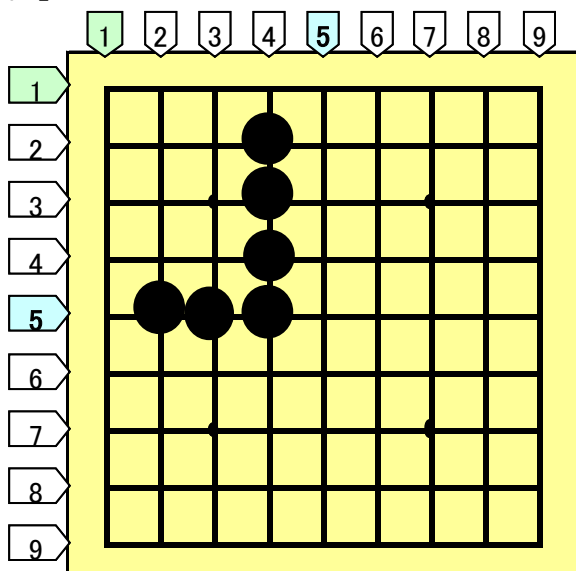


およそ35目の白地ができました。

効率よく置いてみると、これだけの違いがあります。

黒の地の囲い方は効率が悪いので、少しづつ石の数を減らしながら、どれだけ無駄があるか調べてみましょう。(26図に続く)

【26 図】

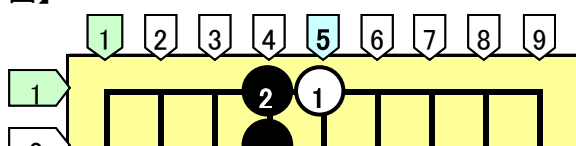


まず第一線を省いてみます。

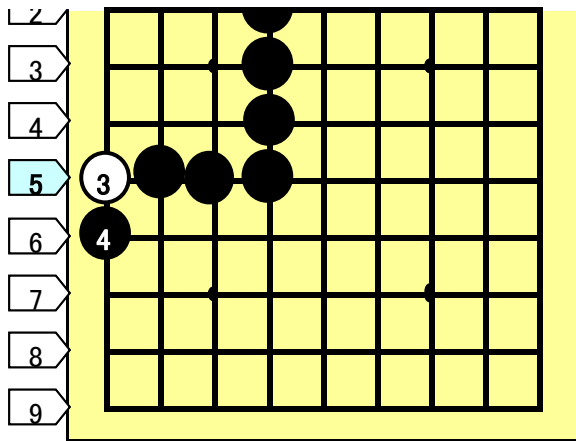
石を省いても、相手からの侵入を許さなければ、「地」と言えます。

(図の説明) 黒2-5、3-5、4-2・3・4・5

【27 図】



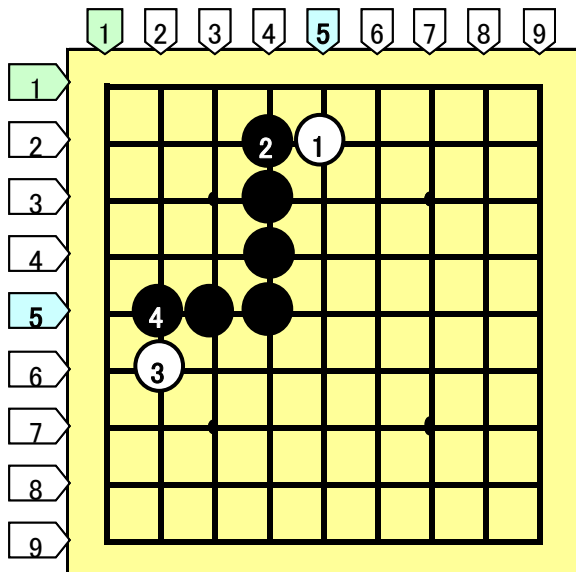
白は黒地に侵入できません。



(図の説明) 26図で白1、5-1に対し、黒2、4-1、白3、1-5に対し黒4、1-6

もう少し減らすとどうなるでしょう。(28図に続く)

【28 図】



(図の説明) 黒3-5、4-3・4-5

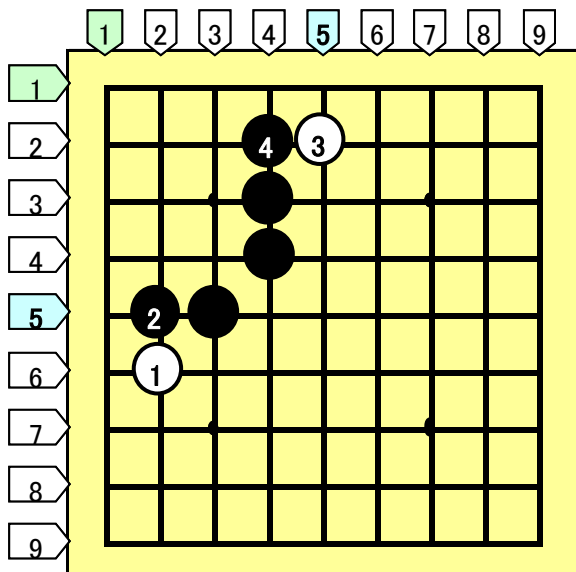
白①に対し黒は②と打ち、白③には黒④と受けておいて、黒地はあまり減っていません。

(図の説明) 白1、5-1に対し黒2、4-2、白3、2-6に対し黒4、2-5

もう一手省くと……。

(図の説明) 黒3-5、4-2・3

【29 図】



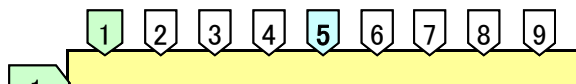
(図の説明) 白1、2-6に対し黒2、2-5、白3、5-2に対し黒4、4-2

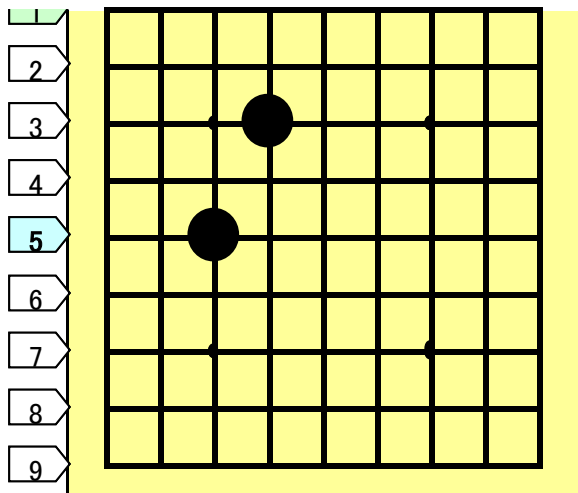
これも同じことで、あまり黒地は減りません。

最後にもう一手省くと黒地はどうなりますか。(30図に続く)

(図の説明) 黒4-4を省きます。黒3-5、4-3だけになる。

【30 図】

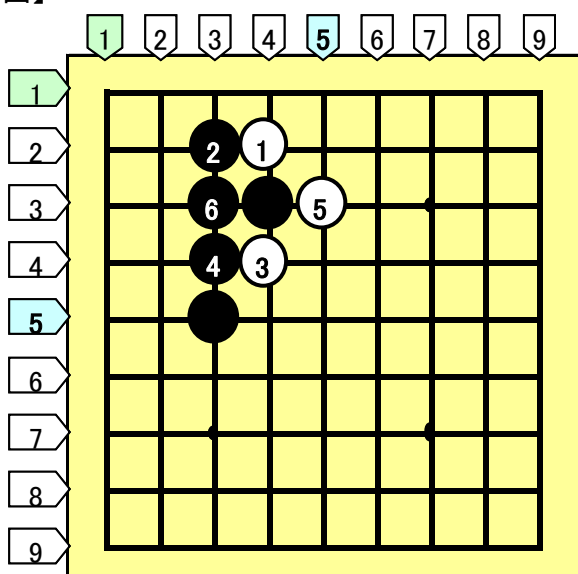




とうとう黒2子になりましたが、白からの侵入を防ぎきれませんか。

(図の説明) 黒3-5、4-3

【31 図】



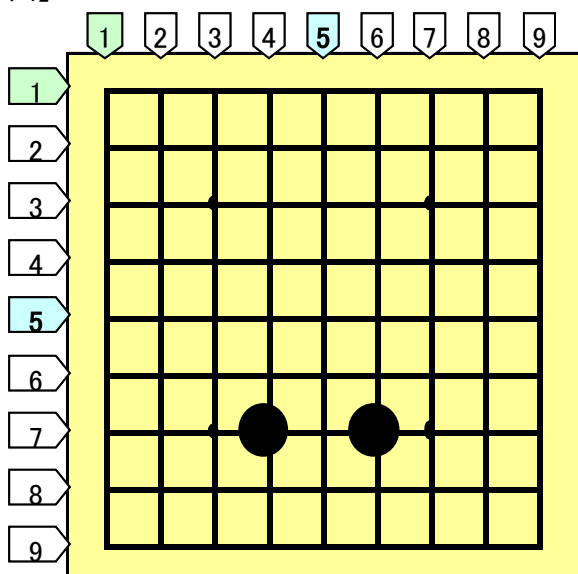
白①に対し黒は②と打ち、白③には黒⑥まで受けていて、白からの侵入を防ぐことができます。

(図の説明) 白1、4-2に対し黒2、3-2、白3、4-4に対し黒4、3-4、白5、5-3に対し黒6、3-3

やはり、あまり黒地は減らないようです。

結局、8子で囲っていた地(24図)と2子で囲っていた地との差は大して変わらないことになる。

【32 図】



▼ 連絡の良い形

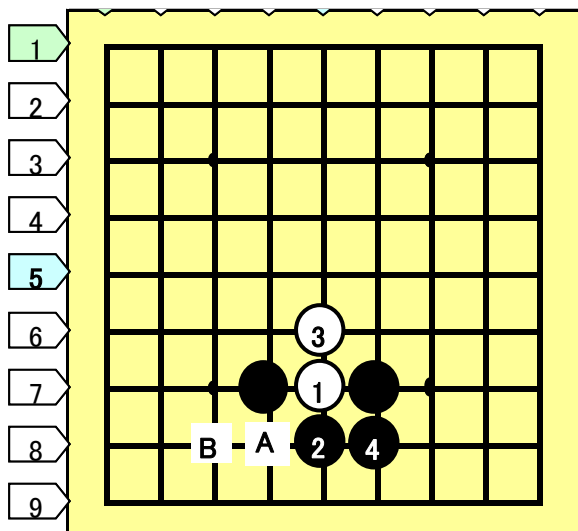
一間ビラキは一番固く堅実な打ち方です。

(図の説明) 黒4-7、6-7

下辺第3線の間一ビラキに対し、白は黒を分断することはできません。

【33 図】

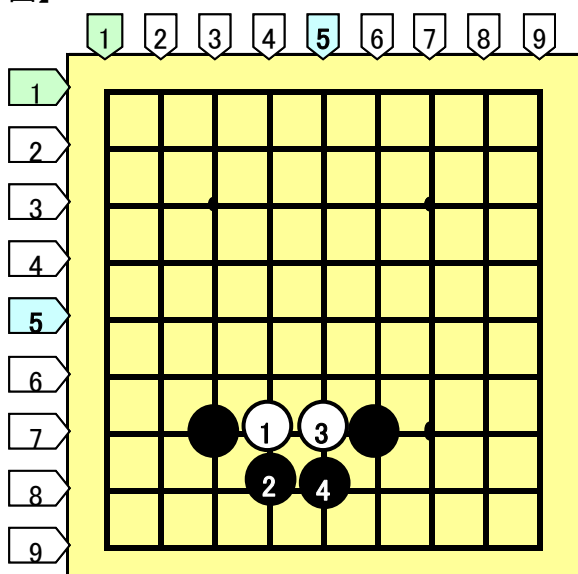




白①のワリコミに対し、黒②と受け、白③には黒④とツイでおけば分断されません。
(黒④の後、白Aには黒Bでよい)

(図の説明) 白1、5-7のワリコミに対し黒2、5-8と受けます。白3、5-5に逃げると、黒4、6-8とツイでおきます。

【34 図】



二間ビラキも固く、バランスの良い打ち方です。

(図の説明) 黒3-7、6-7

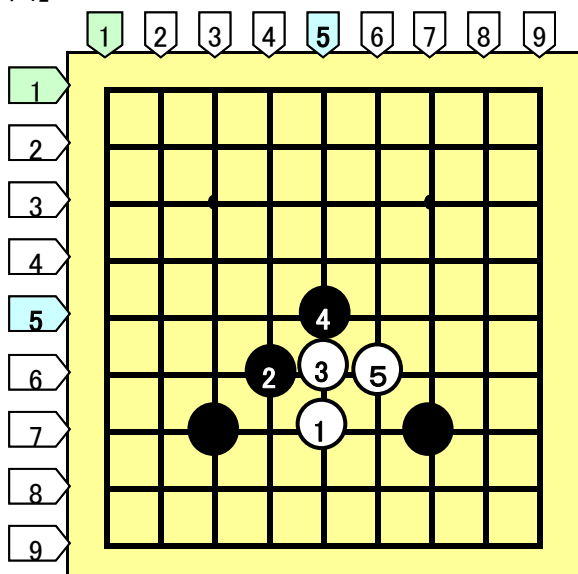
一間ビラキに比べると、少し不安になりますが、これも連絡しています。

白①と切ろうとしても、黒②と受け、白③には黒④、やはり連絡しています。

(図の説明) 黒3-7、6-7

(図の説明) 白1、4-7に対し黒2、4-8、白3、5-7に対し黒4、5-8と受ける。

【35 図】



三間ビラキは、間を開け過ぎて、白①と打ち込まれて困ります。

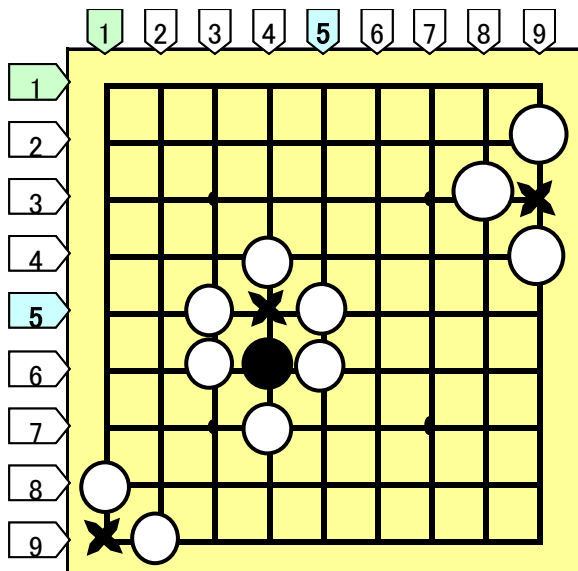
(図の説明) 黒3-7、7-7の三間ビラキに対し、白1、5-7

黒②には、白③、⑤で左右の黒を分断することができます。

(図の説明) 黒2、4-2に対し白3、5-6、黒4、5-5に対し白5、6-6

石を離して打つ時、二間ビラキまでなら切られることないが、それ以上開くと分断されることになります。

【36 図】



呼吸点

呼吸点のない所には、打つことができません。

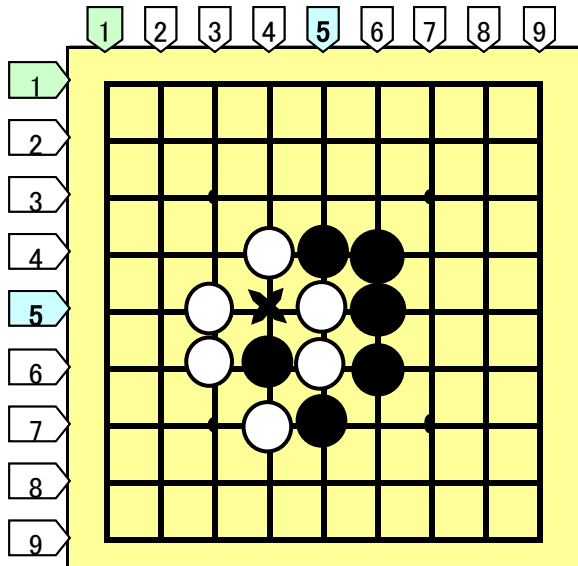
黒からは、Xの点に打つことができません。

(図の説明) 白1-8、2-9に黒1-9は打てない。

(図の説明) 白3-5・6、4-4、4-7、5-5・6、黒4-5のとき、黒4-5には打てない。

(図の説明) 白8-3、9-2、9-4に対し、黒9-3は打てない。

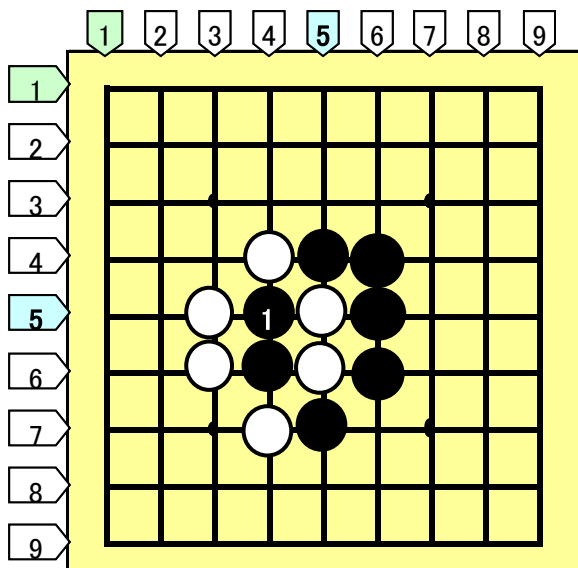
【37 図】



黒から、Xの点に打つことができるでしょうか。

(図の説明) 白3-5・6、4-4、4-7、5-5・6、黒4-6、5-4、5-7、6-4・5・6、に対し、黒4-5は打てるでしょうか。

【38 図】



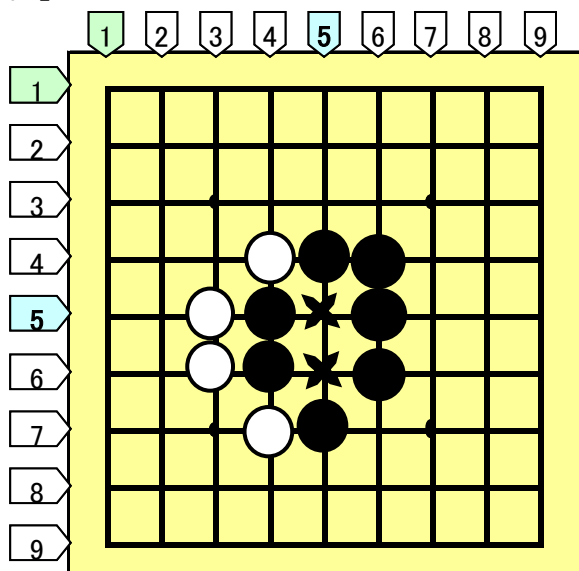
黒①と打つことはできます。

(図の説明) 黒1、4-5と打てます。

黒①と打つことにより、白2子が取れるからです。

(図の説明) 黒1、4-5で、白5-5・6が取れます。

【39 図】



白2子を取った跡に呼吸点(X)ができます。

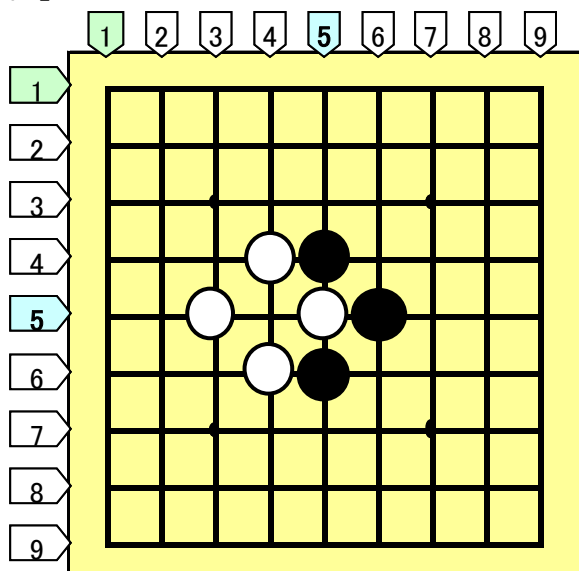
(図の説明)38図で、白5-5・6の2子を取ると、その後に黒の呼吸点XX5-5・6ができます。

すなわち、アタリの状態にしている時はその場所(①)に打つことができます。

(図の説明)38図で、黒1、4-5に打てます。

アタリ状態なら着手禁止点に打つことができると言いましたが、次に説明する「コウ」には、別の約束事があります。

【40 図】

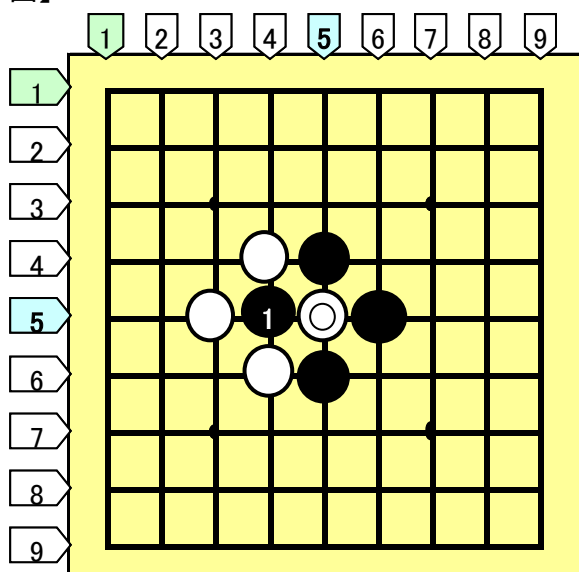


コウのきまり

基本的なコウの形です。コウとは、未来永劫のゴ-という字

(図の説明) 白3-5、4-4、4-6、5-5 に対し黒5-4、5-6、6-5。 白5-5がアタリ

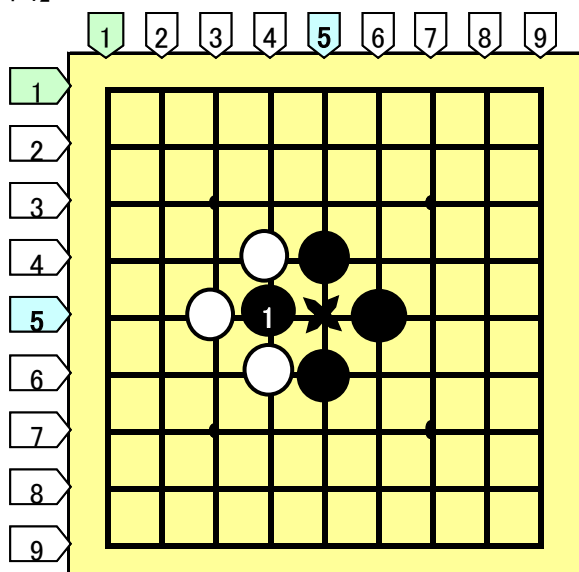
【41 図】



黒①と打てば○の白石を取ることができます。

(図の説明)40図の4-5に、黒1、4-5と打てば、白5-5を取れます。

【42 図】



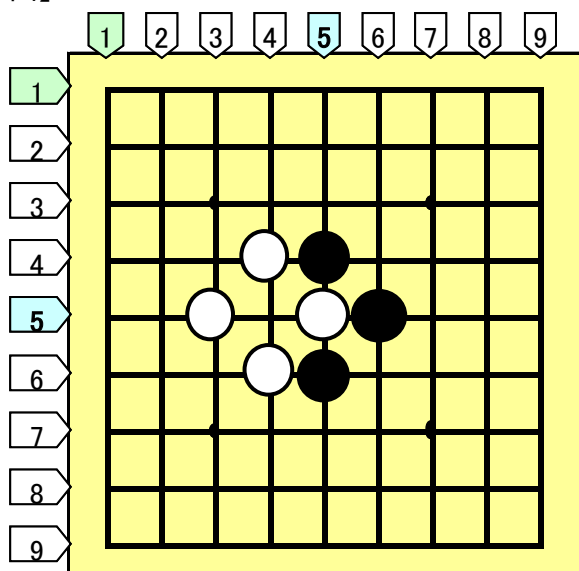
41図で白を取った後の形です。

(図の説明) 白5-5を取った後です。

次は白番ですから、Xの点に打てば黒1子
取ることができます。

(図の説明) X5-5に白5-5に打てば、黒
4-5を取れます。

【43 図】



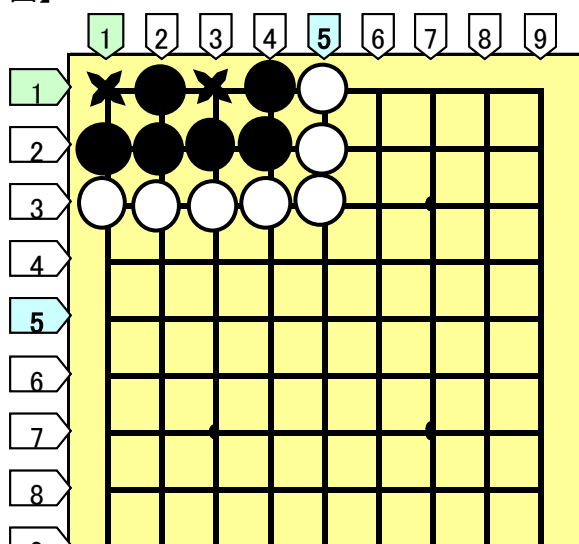
42図から白が打って、黒を取った後の形で
す。この図は40図と同じ。

(図の説明) 白5-5で黒4-5を取る。40図
に同じ。

この繰り返しが「コウ」の形です。

同形反復が繰り返される「コウ」というもの
のために、「すぐに取り返してはいけない」
という決まりがあるのです。

【44 図】



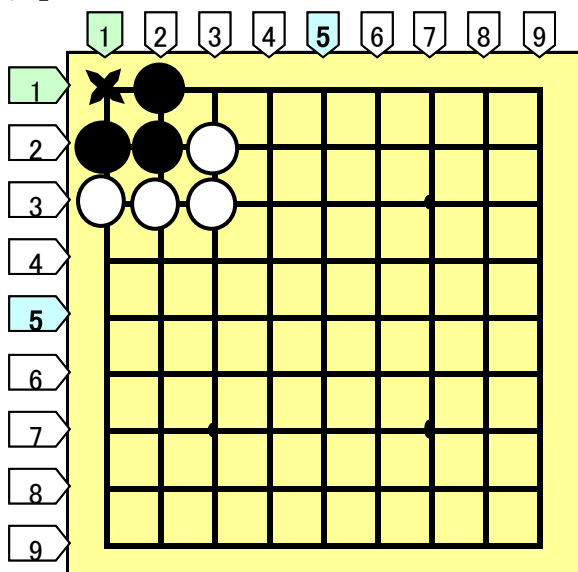
石の死活 ①

この黒には、眼(X)が二つあり、取られるこ
とはありません。

白から(X)の点は、着手禁止点で打つこと
ができません。

(図の説明) 黒1-2、2-1・2、3-2、4-
1・2、白1-3、2-3、3-3、4-3、5-
1・2・3。眼がX1-1、X3-1にある。

【45 図】



白は今、Xの点に打つことができません。
(着手禁止点になるから)

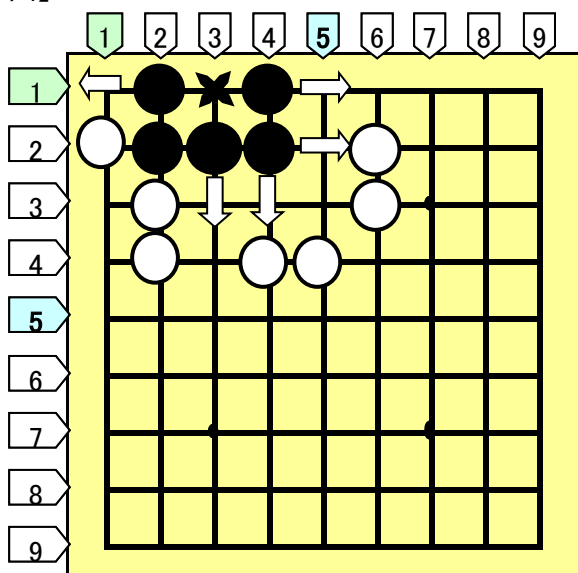
(図の説明) 黒1-2、2-1・2、 白1-3、
2-3、3-2・3

(図の説明) x1-1に、白1-1は打てな
い。

しかし、外の呼吸点を止めると打つことがで
きます。

(図の説明) 白3-1の、黒の呼吸点を止め
ると、白1-1が打てる。

【46 図】



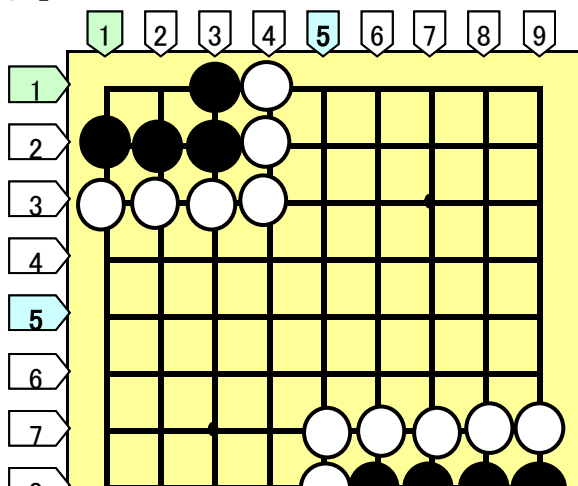
最終的にアタリされる団体の着手禁止点
は、永久に打てない所ではないことが分
かります。

呼吸点(矢印)がいくらたくさんあっても、周
囲が詰まると最終的に、着手禁止(X)にも
打てることになります。

(図の説明) 黒2-1・2、3-2、4-1・2、
白1-2、2-3・4、4-4、5-4、6-3・4

(図の説明) 最終的にX3-1に白3-1が
打てる。

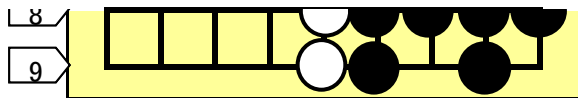
【47 図】



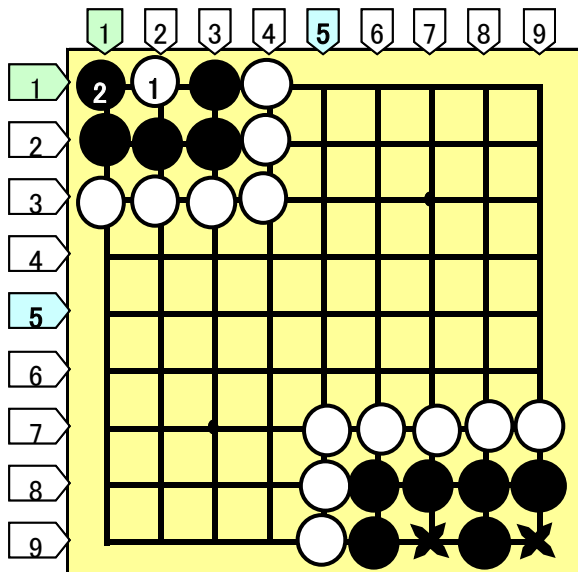
左上隅、右下隅どちらも黒は2目の地を
持っています。

(図の説明) 左上隅、黒1-2、2-2、3-
1・2、白1-3、2-3、3-3、4-1・2・3

(図の説明) 右下隅、黒6-8・9、7-8、8
-8・8、9-8、白5-7・8・9、6-7、7-
7、8-8、9-7



【48 図】



左上隅の黒に対して、白は①と打ち、黒をアタリにすることができます。

(図の説明) 白1、2-1で黒をアタリにする。黒は②と打ち、白1子を取っても、黒全体の呼吸点の一つで、白に取られてしまいます。

(図の説明) 黒2、1-1と打ち、白1、2-1を取っても、黒全体が取られる。

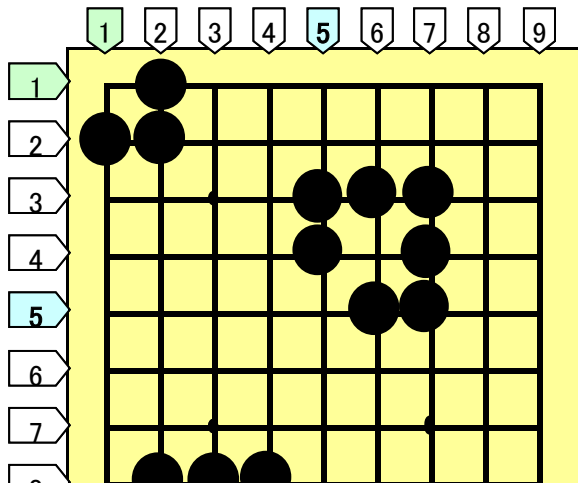
取られないためには、右下隅のように、別々の部屋が二つになるわけです。

(図の説明) 右下隅、黒X7-9、X9-9の部屋が必要。

眼が二つのことを「二眼(にがん)」と言います。

「二眼」とは、2目の地ということではなく、2部屋という意味なのです。

【49 図】



石の死活 ②

▼ 本物の眼

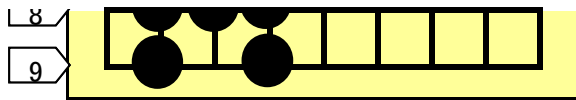
これは全部「本物の眼」です。

一つの団地で、まわり全部を囲まれない限り、アタリにできない眼のことを「本物の眼」と考えて下さい。

(図の説明) 黒1-2、2-1・2

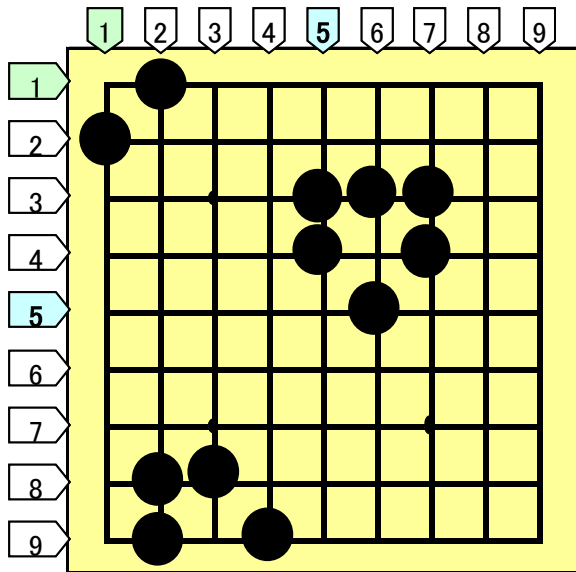
(図の説明) 黒2-8・9、3-8、4-8・9

(図の説明) 黒5-3・4、6-3、6-5、7-



3・4・5

【50 図】



▼ 偽物の眼(欠け眼)

これは全部「ニセ物の眼(欠け眼)」です。

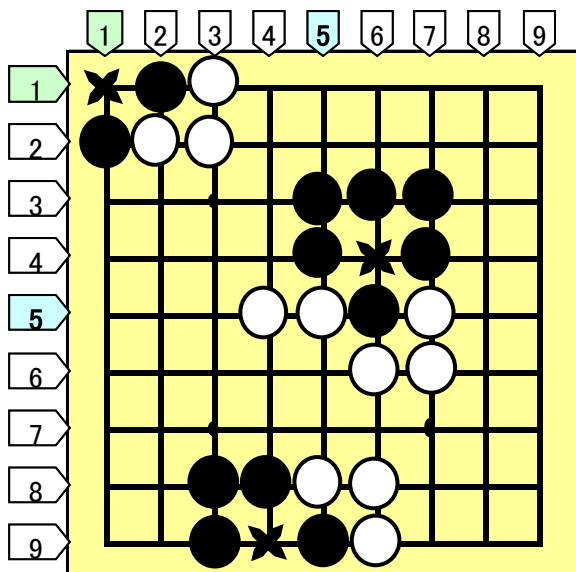
一つの団体で、一部囲まれただけでアタリになってしまう眼のことを「ニセの眼(欠け眼)」と考えて下さい。

(図の説明) 左上隅、黒1-2、2-1・2

(図の説明) 左下、黒2-8・9、3-8、4-8・9

(図の説明) 中央、黒5-3・4、6-3、6-5、7-3・4

【51 図】



部分的に囲まれただけでアタリになり、Xの点に打てるようになります。

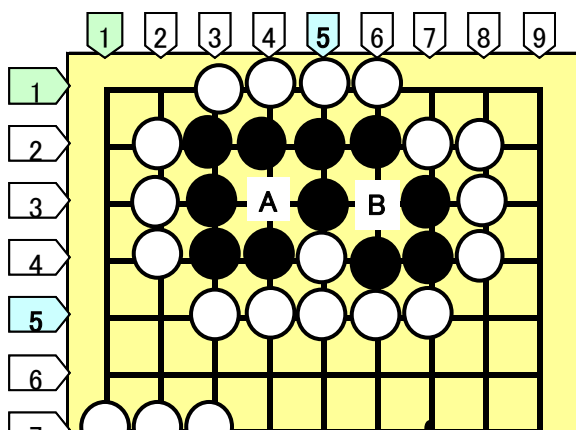
このような眼のことを「欠け眼」といいます。

(図の説明) 左上隅、黒1-2、2-1・2に対し、白2-2、3-1・2で白はX1-1に打てる。

(図の説明) 左下、黒3-8・9、4-8、5-9に対し、白5-8、6-8・9で白はX4-9に打てる。

(図の説明) 中央、黒5-3・4、6-3、6-5、7-3・4に対し、白4-5、5-5、6-6、7-5・6で、白はX6-4に打てる。

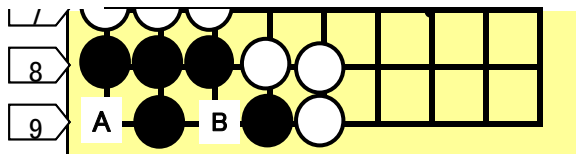
【52 図】



二眼あるような形ですが、よく見ると欠け眼があります。Aは、白から打つことはできないから「本物の眼」

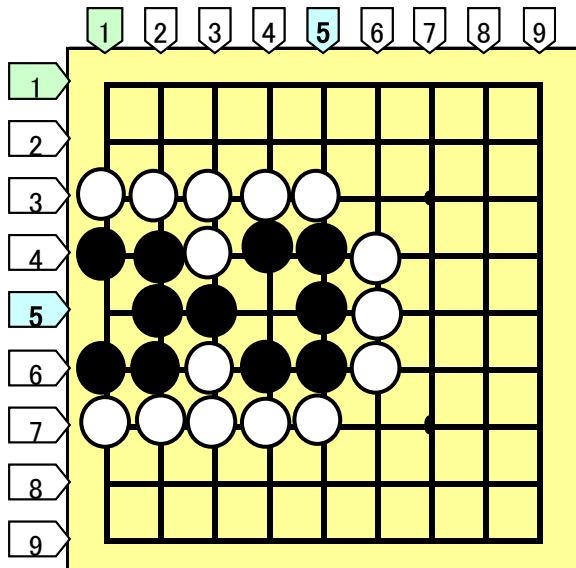
Bは、白から打つことができるから、欠け眼になる。したがって、黒全体は「二眼」ないので、死になります。

(図の説明) 上の図、白2-2・3・4、3-1、4-1、5-1、6-1、3-5、4-5、5-4・5、6-5、7-5、7-2、8-2・3・4、黒3-2・3・4、4-2、4-4、5-2・3、6-2、6-4、7-3・4、A4-3は本物の眼、B6-3は欠け目。下の図、白1-7、2-7、3-7、4-8、5-8・9、黒1-8、2-8・



9、3-8、4-9、A1-9は本物の眼、B3-9は欠け眼

【53 図】

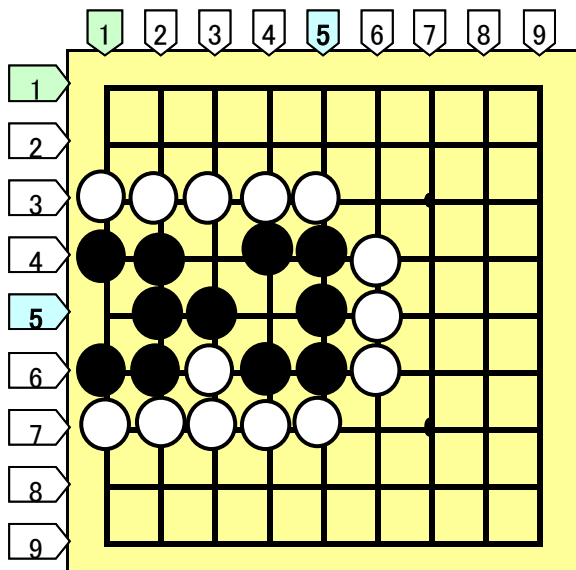


この黒も、二眼ないので、死にです。

黒5子がアタリになっている所が、欠け眼です。

(図の説明) 白1-3、2-3、3-3・4、4-3、5-3、1-7、2-7、3-6・7、4-7、5-7、6-4・5・6。黒1-4、1-6、2-4・5・6、3-1、4-4、4-6、5-4・5・6。中央の4-5は欠け眼。1-5は本物の眼

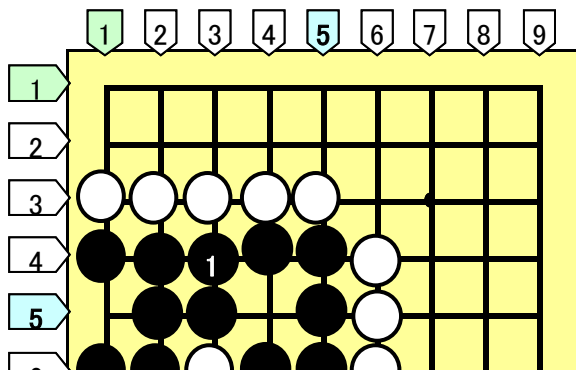
【54 図】



この黒は、どこに打てば二眼で生きますか。

(図の説明) 白1-3、2-3、3-3、4-3、5-3、1-7、2-7、3-6・7、4-7、5-7、6-4・5・6。黒1-4、1-6、2-4・5・6、3-5、4-4、4-6、5-4・5・6。黒はどこへ打てば二眼になりますか。

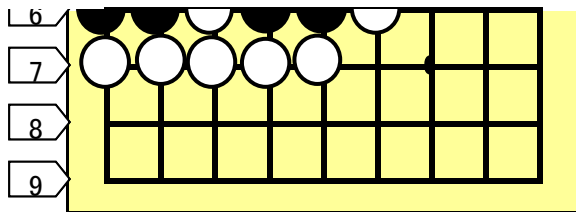
【55 図】



黒①が眼形の急所です。

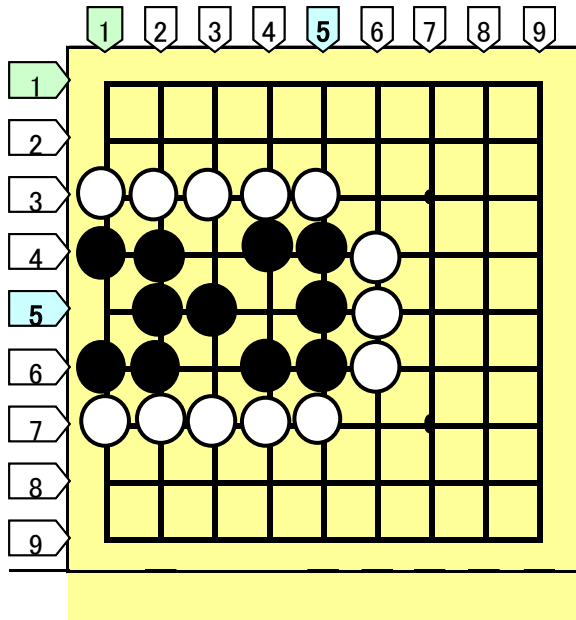
(図の説明) 54図と同じ図

黒①と打つことで欠け眼を防ぐことができ、二眼の生きとなります。この黒は永久に死ぬことはありません。



(図の説明) 黒1、3-4と打てば、生きになる。

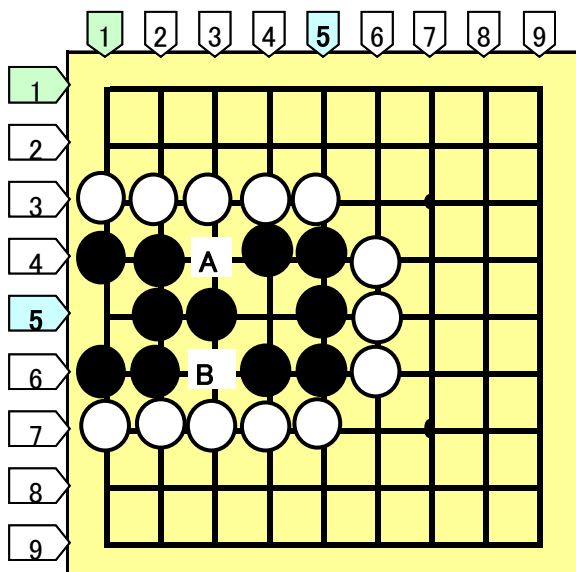
【56 図】



この黒一団は、白から打たれても生きています。

(図の説明) 白1-3、2-3、3-3、4-3、5-3、1-7、2-7、3-7、4-7、5-7、6-4・5・6。黒1-4、1-6、2-4・5・6、3-5、4-4、4-6、5-4・5・6。

【57 図】



この形は、白がAに打てば黒はBで、「二眼」確保できています。

(図の説明) 56図と同じ図。白がA3-4なら黒はB3-6で生き。

また、白がBに打っても黒はAで、やはり「二眼」確保できています。

(図の説明) 白がA3-6なら、黒はB3-4で生き。

つまり、AとBが見合いになっているので

(図の説明) A3-4とB3-6は、見合いです。

結論として、56図の黒は生きています。

しかし、56図は、55図(黒①と打った状態)のように、「永久に生き」という訳ではありません。

(図の説明) 56図は、55図の黒3-4と打った状態とは、異なる。

必ず、白Aには黒B、白Bなら黒Aに打たなければなりません。

(図の説明) 白3-4には黒3-6、白3-6には黒3-4と打つ。

一局の流れ

- ▽ 序盤戦（布石） 地を囲うため、また戦いを有利にするための骨格づくり。これが序盤戦です。
- ▽ 中盤戦（戦い） 序盤戦が経過していくと、石がお互いに接触し、戦いが起きます。これが中盤戦です。
- ▽ 終盤戦（ヨセ） 中盤戦の戦いが終わり、最後にお互いの地を完全なものにする作業。これが終盤戦です。

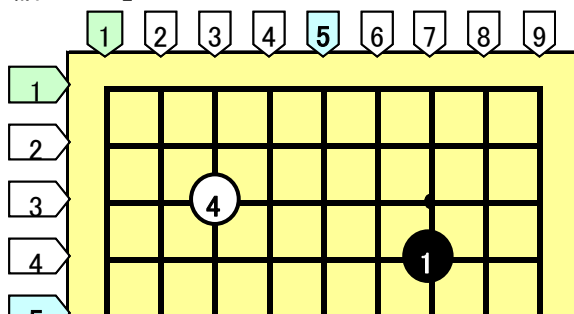
碁をどのようにして始まり、どのようにして終わるのか、実戦例を鑑賞しながら、なんとなく「こんなもんかぁ」という感じだけでもつかんで下さい。

実戦の鑑賞

未開の荒野（碁盤）に開拓者二人（対局者）がやってきました。

一方は黒の杭（黒石）、もう一方は白の杭（白石）を持っています。

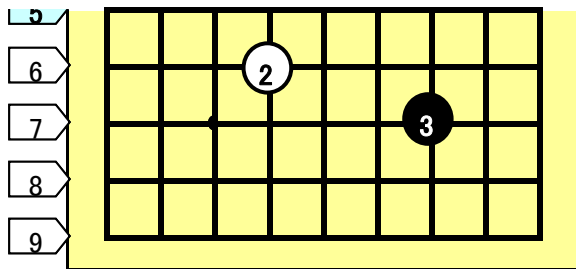
【第1譜 1～4】



★ 対局開始

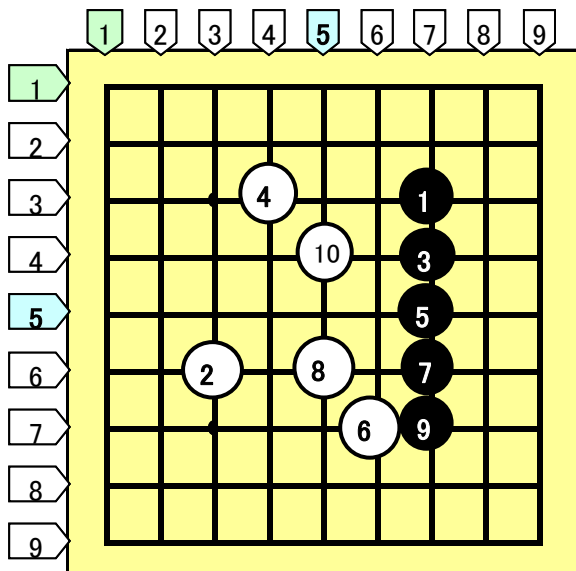
（図の説明）第1譜、黒1、7－4、白2、4－6、黒3、7－7、白4、3－3

互いに荒れ地に杭を打ち込みロープを張



り、所有地(地)を確保しようとしています。

【58 図】

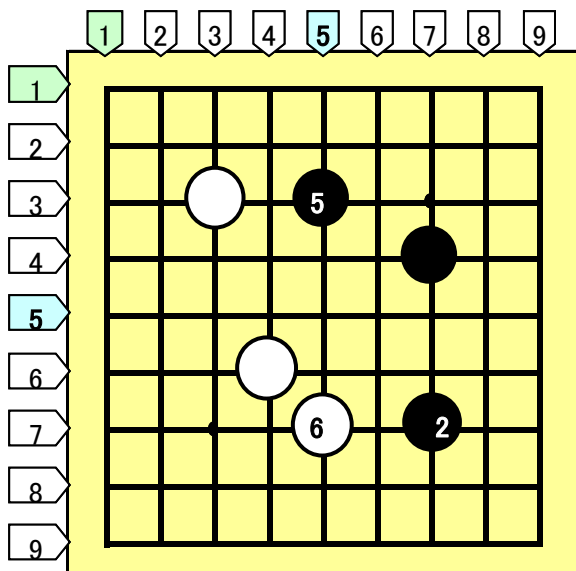


(図の説明) 黒1、7-3、白2、3-6、黒3、7-3、白4、4-3、黒5、7-5、白6、6-6、黒7、7-7、白8、5-6、黒9、7-9、白10、5-4

限られた面積 [9路の場合(81)、19路の場合(361)] ですから、遠慮して杭を打っていると、敵軍がどんどん地を広げてしまいます。

要領よく地を囲い込むには、テクニックが必要となります。

【第2譜 5~6】



(図の説明) 第2譜、黒5-3、白5-7

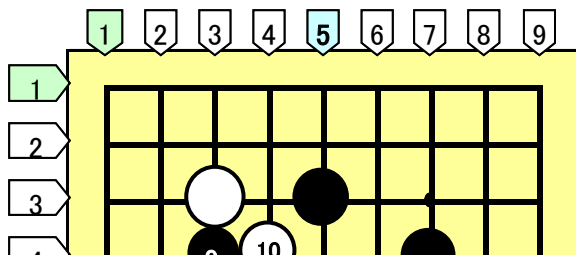
少しづつ地を広げあっています。

白石と黒石が接近している所は国境付近みたいな所で、双方が睨みあっています。

自軍の地を守ると共に、隙あれば敵軍の地に侵入しようとしています。

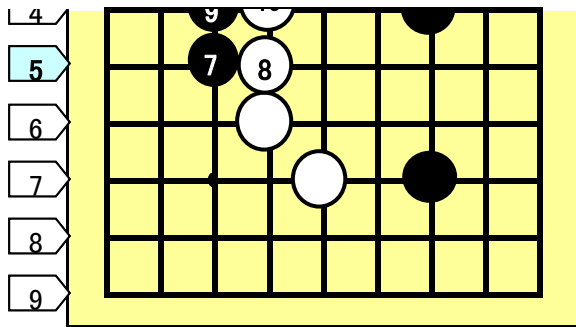
これで序盤戦(布石)が、大体終わりです。

【第3譜 7~10】



(図の説明) 第3譜、黒7、3-5、白8、4-5、黒9、3-4、白10、4-4

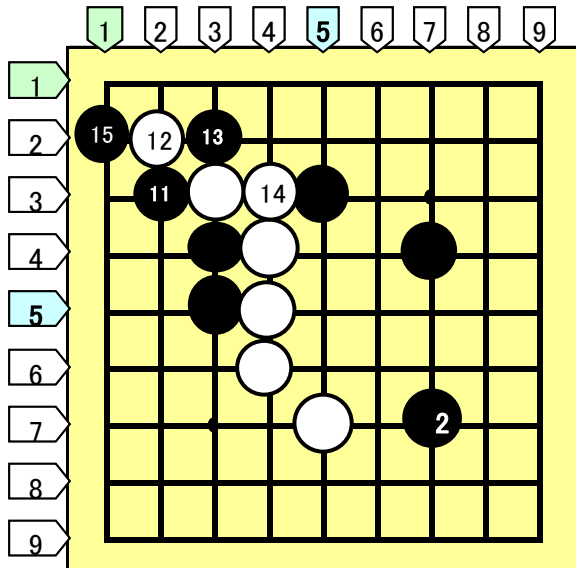
黒は、自分の地より相手の地の方が大きく見え、荒らそうと杭の隙間に割って入りました。



敵軍の地が自軍の地より大きければ、杭の隙間から割って入り、敵軍の地を荒らすことも必要です。

白は、黒が境界線を越えてきたので、このまま逃がすわけにはいきません。

【第4譜 11～15】



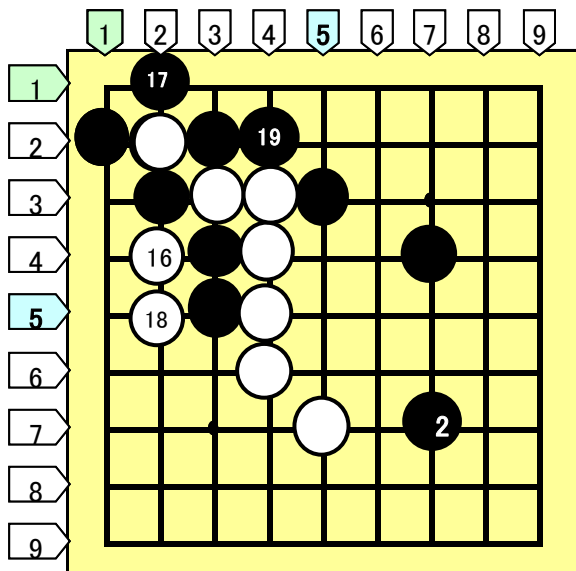
(図の説明) 第4譜、黒11、2-3、白12、2-2、黒13、3-2、白14、4-3、黒15、1-2

これが中盤戦の始まりです。

黒は連絡を絶たれたため、何とか白の地の中で生きようとしています。

白は「生かすものか」と必死です。

【第5譜 16～19】

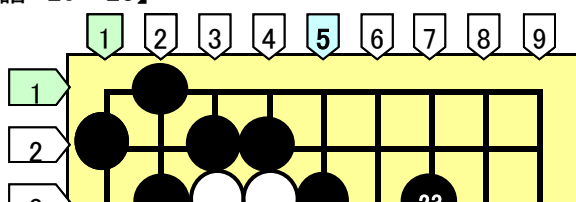


(図の説明) 第5譜、黒16、2-16、白17、2-1、黒17、2-1、白18、2-5、黒19、4-2、

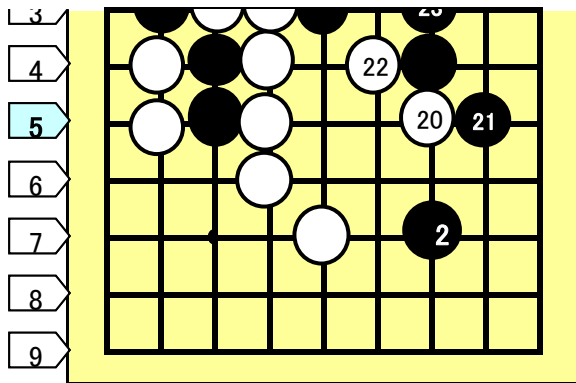
白は、黒を全部取ろうとするのは「無理だ」と判断し、半分で妥協しました。

黒の侵入からの戦いは、双方に妥協点が見つかり一段落です。

【第6譜 20～23】



(図の説明) 第6譜、白20、7-5、黒21、8-5、白22、6-4、黒23、7-3

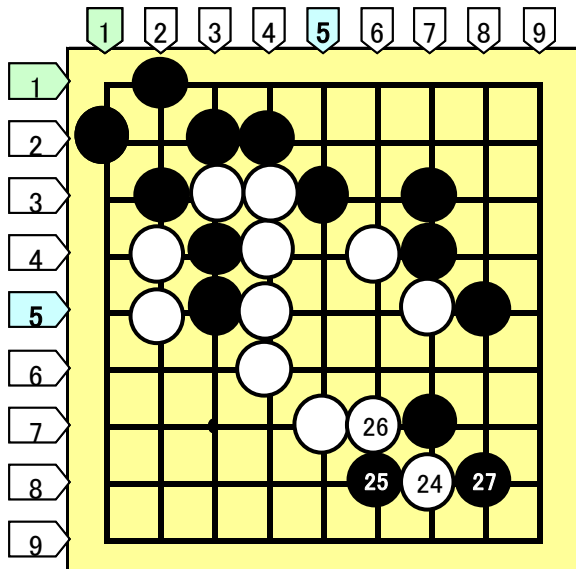


白は、左辺の戦いで地を削られたため、今度は黒地の方が大きく見えてきました。

白が黒の杭の隙間に割って入ろうとしています。

黒は白の侵入を必死に防ごうとしています。

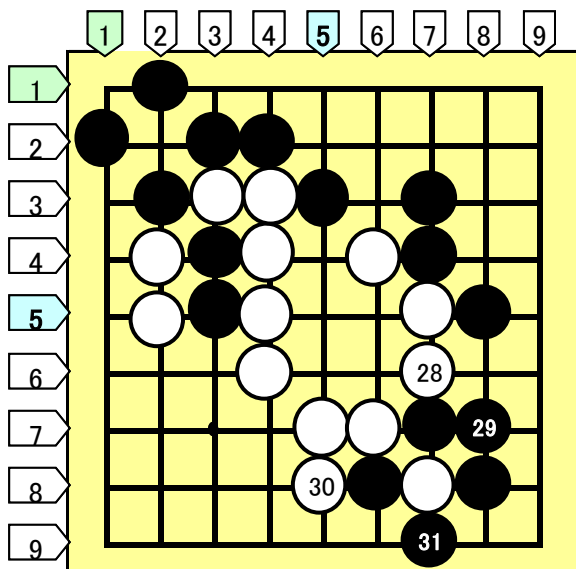
【第7譜 24～27】



(図の説明) 第7譜、白24、7-8、黒25、6-8、白26、6-7、黒27、8-8

これも前図(第6譜)と同じことがいえます。

【第8譜 28～31】



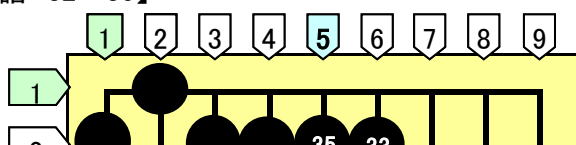
(図の説明) 第8譜、白28、7-6、黒29、8-7、白30、5-8、黒31、7-9、

右辺に白が侵入しようとしてからの戦いも終わり、双方の所有地もはっきりしてきました。

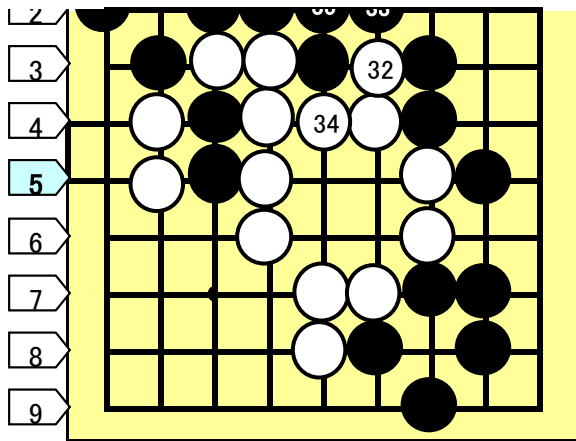
もう戦う場所は、ないようです。

長い中盤戦(戦い)も終わったようです。

【第9譜 32～35】



(図の説明) 白32、6-3、黒33、6-2、白34、5-4、黒35、5-2

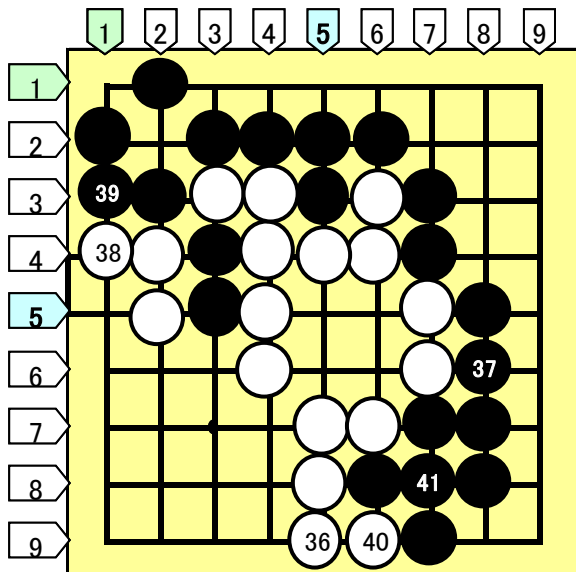


双方の地に決まりをつける作業にかかります。

全く相手から侵入できないように戸締りをします。

戸締りのしていない所から侵入することも考えなくてははいけません。

【第10譜 36～41】

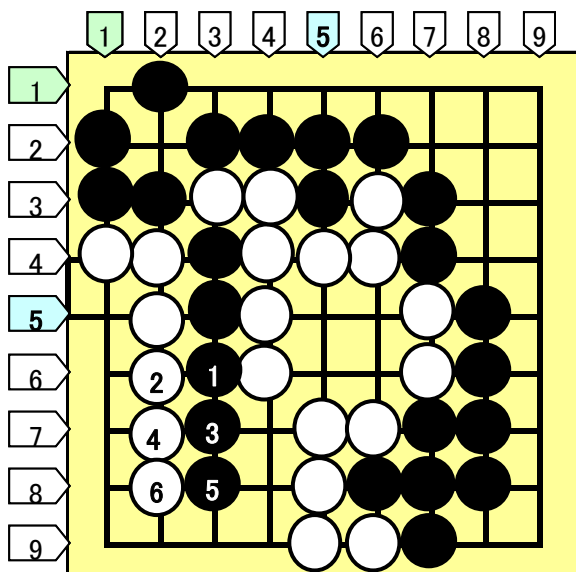


(図の説明)第10譜、白36、5-9、黒37、8-6、白38、1-4、黒39、1-3、白40、6-9、黒41、7-8

これが終盤戦(ヨセ)です。

双方、地に戸締りをして、侵入する所がなくなれば終局(ゲーム終了)です。

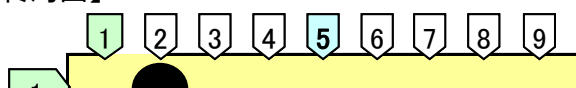
【59 図】

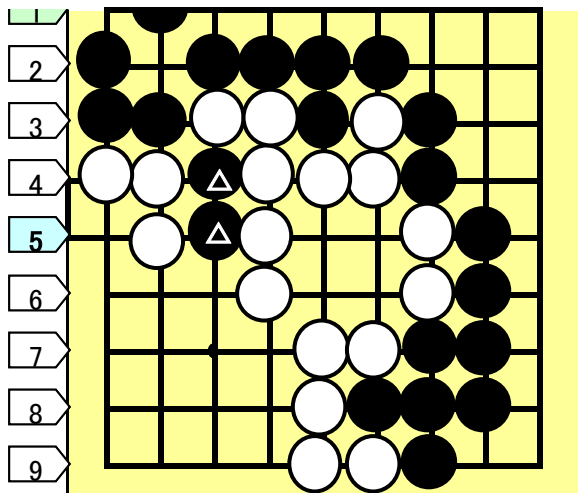


第10譜で終局ですが、もし黒①と逃げた場合は、白②以下⑥までと打たれ、黒は助かりません。

(図の説明)黒1、3-6、白2、2-6、黒3、3-7、白4、2-7、黒5、3-8、白6、2-8

【終局図】



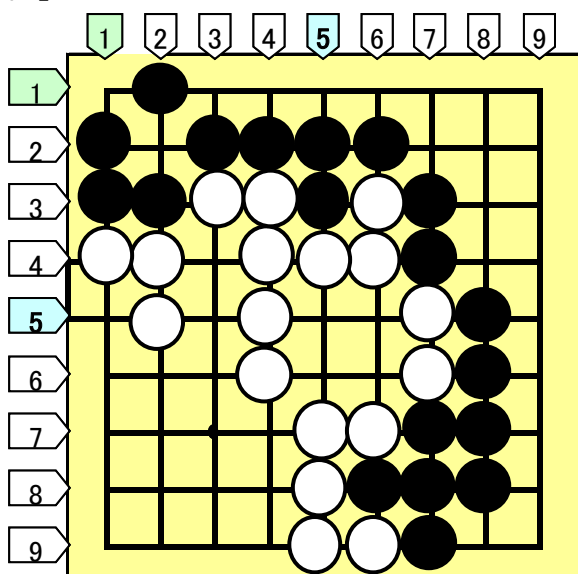


ここから、双方の地の計算作業に入ります。

死んだ石(△)を取り除きます。

(図の説明)死んだ黒3-4、3-5

【60 図】

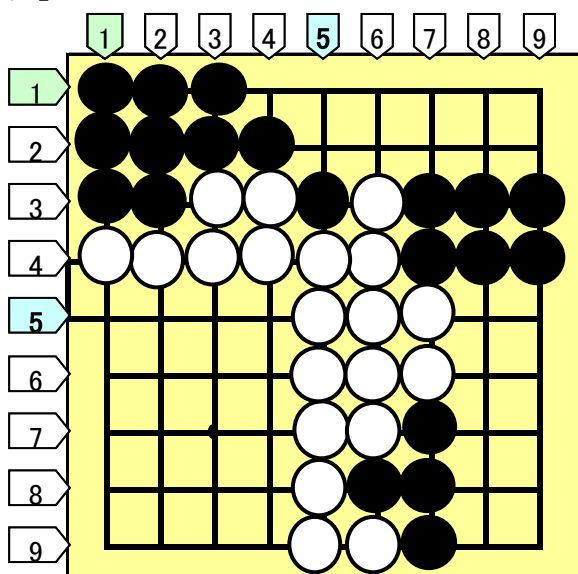


死んだ石を取り除いた図です。

対局中にとった石(アゲハマ)や、終局後に取り除いた石を、相手の地の中に埋めていきます。

(図の説明)黒1-2・3、2-1、2-3、3-2、4-2、5-2・3、6-1、7-3・4、6-8、7-7・8・9、8-5・6・7・8、白1-4、2-4・5、3-3、4-3・4・5・6、5-4、5-7・8・9、6-3・4、6-7、6-9、7-5・6

【61 図】



最後に数え易くするために石を移動させ、整地します。

(図の説明)黒1-1・2・3、2-1・2・3、3-1・2、4-2、5-3、6-8、7-3・4、7-7・8・9、8-3・4、9-3・4、白1-4、2-4、3-3・4、5-4・5・6・7・8・9、6-3・4・5・6・7、6-9、7-5・6

整地した結果が61図です。

黒地……20目

白地……20目

この勝負は同じ数で、引き分け(ジゴ)となりました。

以上、実戦例を鑑賞していく中で、一局の碁の流れ、(序盤戦→中盤戦→終盤戦)がどのようなものか、お分かり頂けましたでしょうか。