

✦ 奥田あやと囲碁体験 ✦

指導者も必読！ ゼロから分かる

入門 エッセンス セミナー



奥田 あや 三段

最終回

最終回です

当初、6ヵ月の予定で始め、3ヵ月の延長を経てきた本講座も、いよいよ今回が最終回です。

まったく囲碁を打った経験のない人でも九路盤で終局まで打てるように導きたいとの主旨で、ここまで8回を費やしてきました。前回までで、その概説としてのお話は終わりましたので、今回はこの総まとめとして「終局してますか問題集」をお届けしたいと思います。

これまでもお話ししてきたように、囲碁というゲームは「どう打ってもいい」点に最大の特徴があります。将棋のように「この駒はここには動けません」ということがないのでですね。わずかな例外を除いて「どこに打っても構わない」のです。

だからこそ囲碁は素晴らしいし、だからこそ囲碁は難しいとも言えるでしょう。で

も皆さんはせっかく囲碁に興味を持ったのですから「難しい」ではなく「だから素晴らしい」と感じていただきたいと思っています。

こうした自主性が囲碁の最大の魅力なので、この講座では「序盤はこう打ちましょう」とか「中盤の戦いでは～」という話を極力しないように務めてきました。皆さんはまだ囲碁を始めたばかりなので、囲碁の自由さの部分の思う存分味わってください。

そして大事なのは、とにかく失敗を数多く経験することです。失敗を繰り返すことで自然と「こういう形になると良くない」とか「こういう所は守っておかないといけない」ということが分かってきます。失敗

Profile おくだ あや

東京都出身。大淵盛人九段門下。平成16年入段。23年三段。東京本院所属。第22期女流名人戦リーグ入り。第4回大和証券杯ネット囲碁レディース準優勝。第31期女流本因坊戦挑戦者。

した回数に比例して、上達のスピードも上がると言っても過言ではありません。序盤や中盤の打ち方は、理論を勉強するよりも実戦の中で学びましょう。

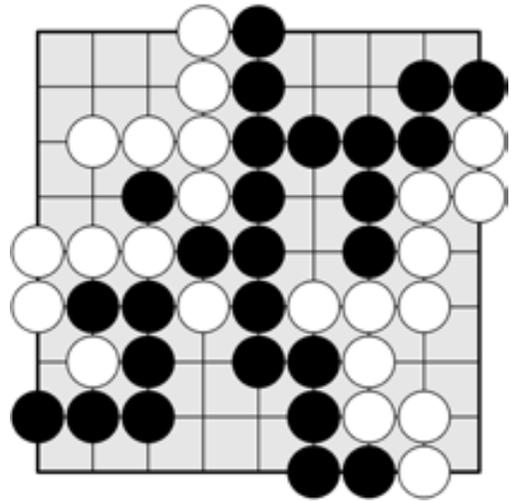
翻って終盤はどうか？ もちろん経験も必要なのですが、入門したばかりの人にとっては「終局しているかどうか？」がなかなか判別できません。そして入門者にとって「囲碁が難しい」とされる最大の要因がここにあります。「終局」が分からないのですね。

終局してますか？

というわけで最終回となる今回は、1局の碁における最終盤の場面を掲げ、皆さんに終局までの手順を考えていただくことにします。

いずれのテーマ図も「あと数手で終局になる」という状態ばかりです。つまり、まだ打つべき箇所がいくつか残っているということですね。例えば「相手の石を取る手が残っている」とか「ここに打つと相手の地を1目減らすことができる」とか……。

そうした「残された手」を発見してみ



テーマ図1

ください。そして、そうした手が複数ある場合は「どこを最優先すべきか」までを考えていただければ完璧です。まあ、そこまではできずとも「あとはここここを打てば終局」ということがお分かりになれば十分ではあります……。

では**テーマ図1**をご覧ください。

黒番です。

お互いの境界線が定まり、終局間近であること一目瞭然。あとはどこを打てば、終局となるのでしょうか？

★ 編集室からのお知らせ ★

本コーナーでは、4月号から入門講座を連載しております。今月号（12月号）で最終回となりますが、これまでの内容をご覧になりたい方のために本講座に限っては、幣院ホームページのトップ画面中段にございます出版最新情報から「囲碁未来」誌のロゴをクリックいただき、そこからこれまでの記事をPDFにて確認できるようにしております。ぜひ新規ご購読者のみなさまにおかれましては、以下にまでアクセスいただければ幸いです。



上記のロゴをクリック

URL <http://www.nihonkiin.or.jp/publishing/mirai.html>

残るは2カ所

盤面をよく見渡せば、割と簡単に見つけることができたのではないのでしょうか？

正解を先に言ってしまいますと「残された打つべき地点は2カ所」です。

ひとつめは――、

1図 黒1の抜きです。これによって△の地点に黒地に1目作ることができたと同時に、アゲハマー子を得ることができました。

ちなみに白が打つとしたら――、

2図 もちろん白1のツナギですね。これで△を連れ戻すことができました。

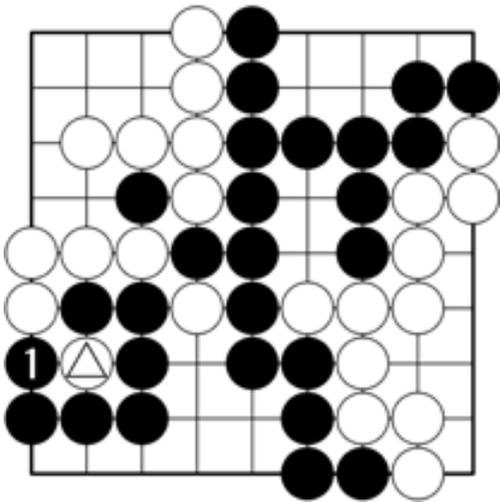
2つめの箇所は――、

3図 黒1のオサエです。aの地点に黒地に1目作ることができました。

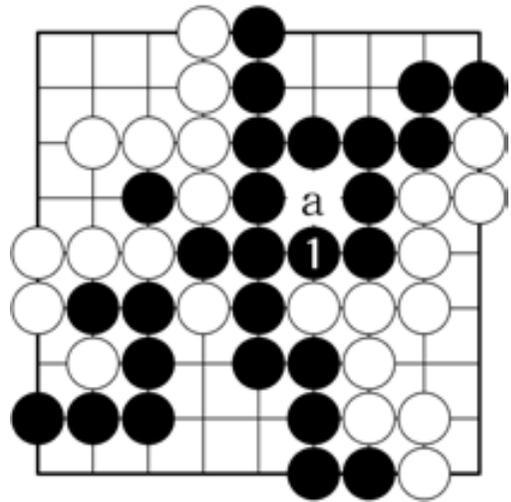
白から打つなら――、

4図 白1と出ます。aの地点に黒地が1目できることを阻止できました。

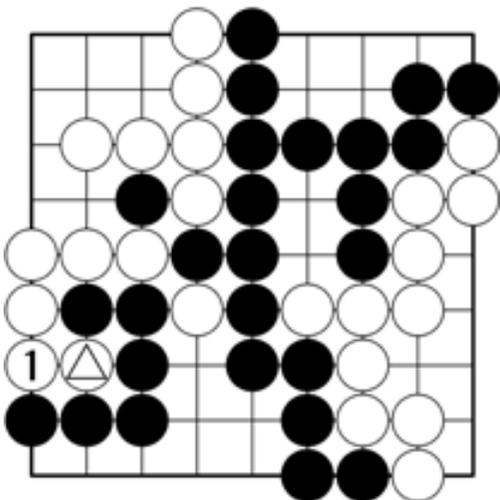
というわけで、以上の2カ所を指摘することができた方が正解となるわけですが、黒としては2カ所のどちらを優先すべきかも考えてみてください。



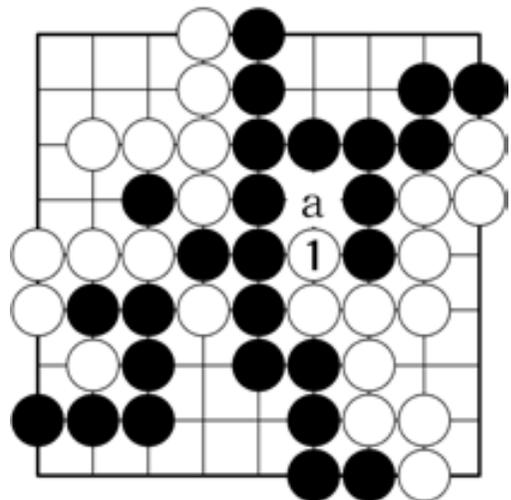
1図



3図



2図



4図

黒1目勝ちが最善手順

5図 黒地の1目確保とアゲハマー子を得ることができる、黒1の又キを優先すべきです。

そして白が2と出て終局となります。

ちなみにaの地点は、どちらが打っても地にはならないので、こうした箇所のことを「ダメ」と呼びます。対局自体は白2を持って終局となりますが、次が黒の手番なので、黒がaと打ち（ダメを詰める、と言います）、この後、双方の地を数える作業へと移ります。

その結果、勝敗は「黒の1目勝ち」となるはずで、これが両者が最善を尽くした結果でした。

なお黒1と抜いた手で――、

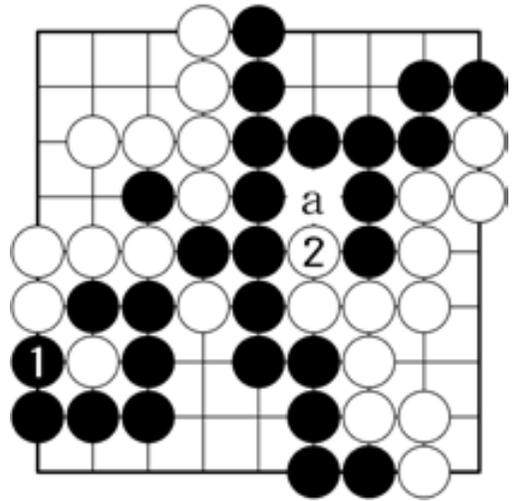
6図 黒1とこちらに1目を作る手がなぜ間違いなのか？

確かに「1目の地を確保した」という点では同じなのですが、決定的な違いは5図のように「アゲハマー子を得ることができない」という点です。

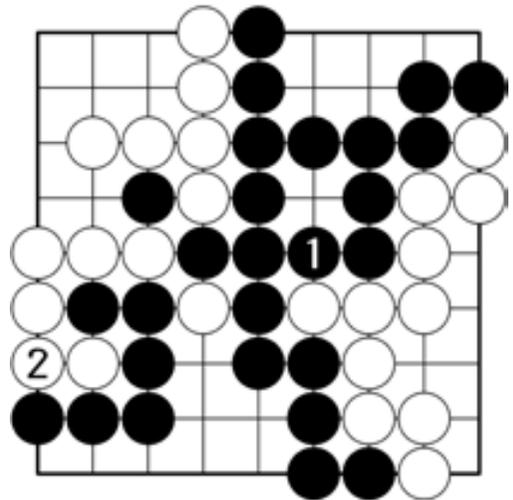
つまり、そのアゲハマー子で白地を1目埋めることができないということで、最後に地を数えた時に、黒地の数は同じですが、白地が1目増えてしまうのです。従って本図の勝敗は「ジゴ=引き分け」となってしまうのでした。

とりあえず2カ所の打ち残しを指摘できれば充分ですが、もし5図の正解手順まで示すことができたのなら素晴らしい！すでに入門者の域を超えたと言って差し支えありません。

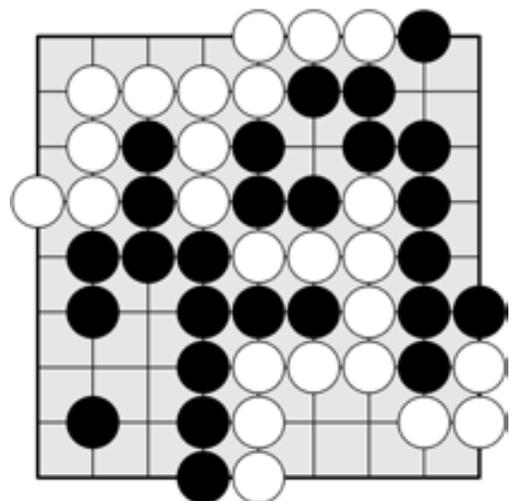
テーマ図2 黒番です。打ち残し箇所を指摘していただき、可能ならば終局までの最善手順も示してください。



5図



6図



テーマ図2

アタリに気づくかどうか

本テーマも、打ち残り箇所は2カ所です。
まず目につくのは――、

7図 左辺、黒1のオサエでしょう。これによって、白からの削減を防ぐことができました。

白から打てば――、

8図 白1のハイです。黒2と換わったことで、黒地を前図よりも1目減らすことができます。

そして、もうひとつの打ち残り箇所が本

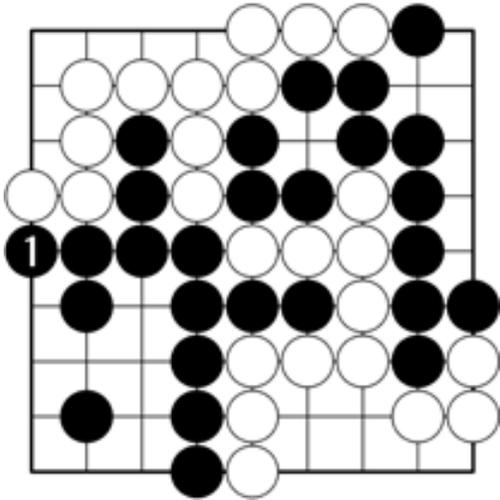
テーマの最重要ポイントで――、

9図 黒1のツナギが急務であることにお気づきになったでしょうか？

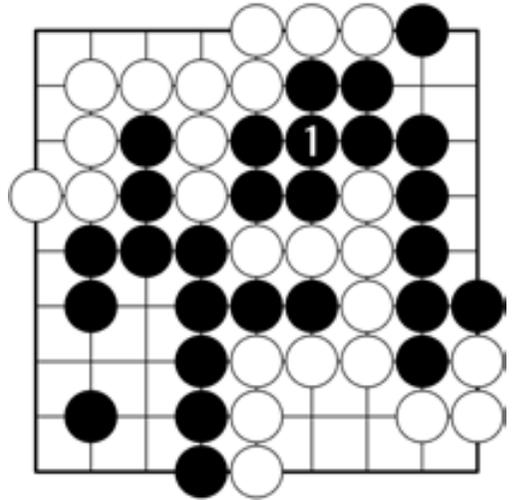
と指摘されれば、この手の必要性に思い至ったことでしょうか――、

10図 白1と黒三子を取る手があるからです。

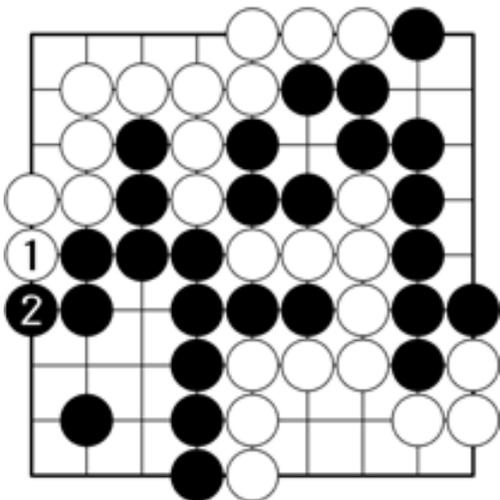
1の点を黒地と思い込んでしまいがちなため、自身がアタリになっていることをうっかりしてしまうケースが多々あるようです。白1と打たれて「あ！」とすることがないように、十分に注意しましょう。



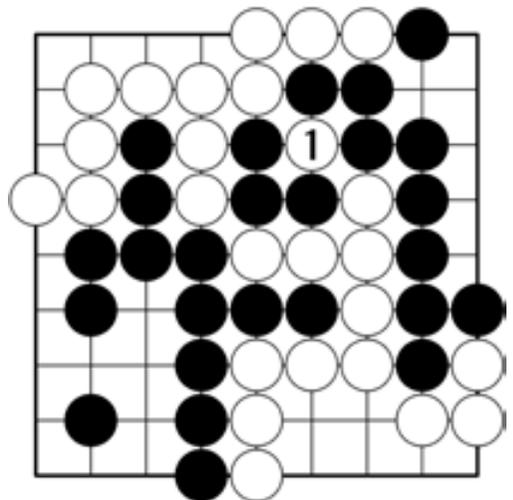
7図



9図



8図



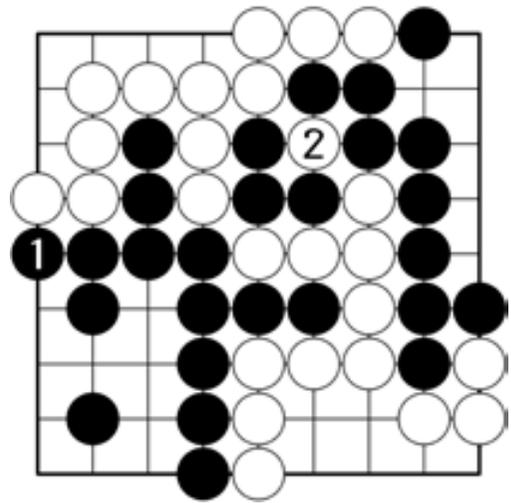
10図

以上の点を踏まえ、テーマ図2以降の最善手順を考えてみましょう。

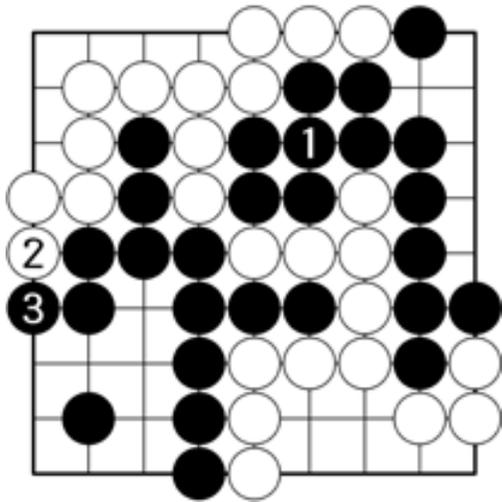
11図 初手は言うまでもなく黒1のツナギです。白が2とハッて、黒が3とオサえて終局。こうして「黒3目勝ち」となるのが最善手順です。

12図 アタリに気づかず黒1のオサエだと、白2と取られて「白2目勝ち」となってしまう……。

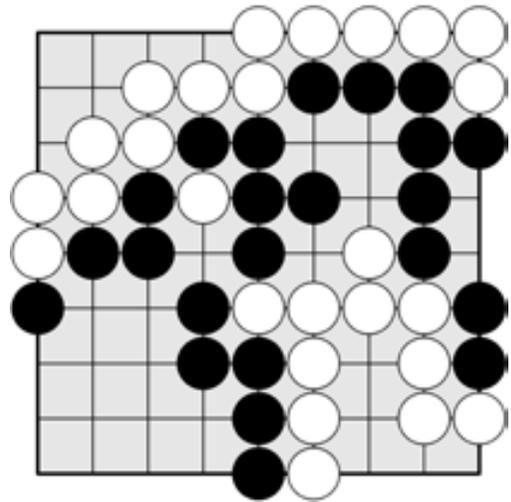
テーマ図3 黒番です。これまでと同様、打ち残し箇所の指摘と、終局までの最善手順を示してください。



12図



11図



テーマ図3

*** 九路盤セットと十三路盤セットのご紹介 ***

十九路盤のセットはお近くのおもちゃ屋さんや、小売店などで比較的簡単に購入できるが、九路盤や十三路盤セットとなると、店頭でみかけることは難しい。東京、大阪、名古屋ならば、日本棋院の東京本院、関西総本部、中部総本部があるのでぜひ一度足をお運びいただきたい。

遠方の方にご利用いただきたいのはインターネットを使った日本棋院オンライン囲碁ショップや、電話注文・FAX注文対応の通信販売である。

写真①の九路盤セット(¥1,470)は、裏は七路盤として、また写真②の十三路盤セット(¥5,250)は裏は九路盤としても使え、さらに携帯性も抜群でお値段も手ごろ。まさに囲碁の入門キットとしてはうってつけの人気商品だ。



①九路盤セット ¥1,470



②十三路盤セット ¥5,250

- 本院
千代田区五番町7-2
JR・地下鉄市ヶ谷駅より徒歩1分
- 八重洲囲碁センター
中央区八重洲1-7-20 八重洲口会館9F
(東京駅/八重洲地下街直通)
- 関西総本部
大阪市北区角田町1番12号
阪急ファイブアネックスビル6F
- 中部総本部
名古屋市中区榑木町1-19
- 日本棋院通信販売センター
TEL 03-3288-8788 (平日9:00~17:00)
FAX 03-5275-6844 (年中無休 24時間受付)
- 日本棋院オンライン囲碁ショップ
<http://www.rakuten.co.jp/nihonkiin/>

崩壊の危機を防ぐツナギ

「簡単じゃないか！」と思った方は、もしかしたら大変な所を見逃してしまっているかもしれません。

13図 黒1のツナギが絶対に逃せない備えです。というのも、もしこのツナギを打つことなく――、

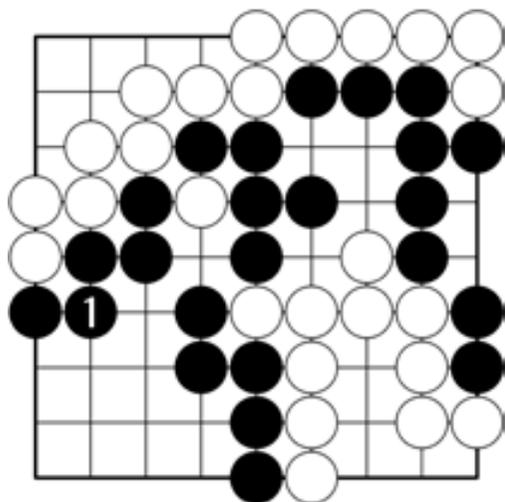
14図 アタリの黒二子に目を奪われて黒1とツグと、白2と切られて、▲一子が取られてしまうからです。黒aと逃げて、白bと追いかけて助かりません。

そしてこの白2が成立すると、左下の黒地が崩壊してしまいます。こうなっては双方の地のバランスが崩れ、白の勝ちが確定的と言わざるを得ません。

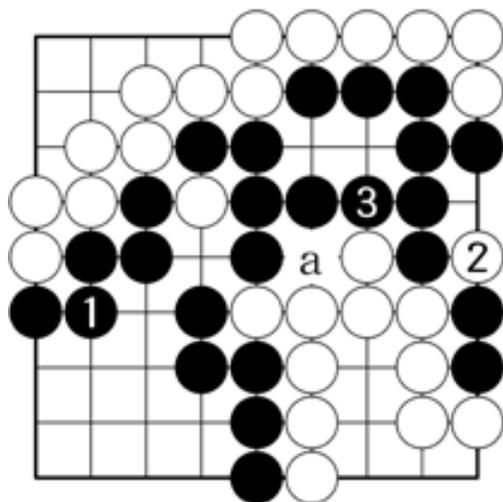
というわけで、終局までに双方が最善を尽くした手順は――、

15図 黒1に白2と黒二子を取り、黒3まで。aの点は「ダメ」ですね。「黒2目勝ち」が最終結論です。なお白2で――、

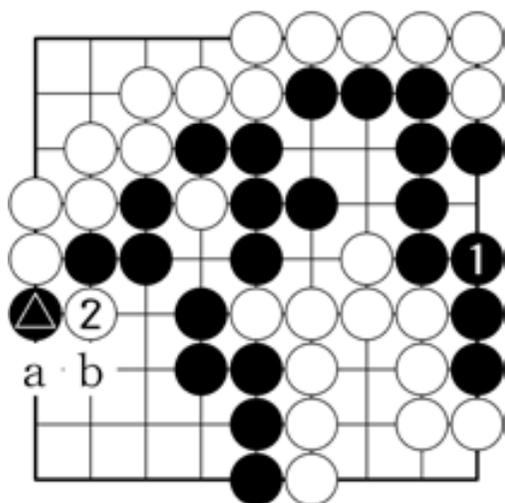
16図 白1は黒2とツナがれ、白3、黒4まで、同じ負けではあっても「黒4目勝ち」にまで差が広がります。



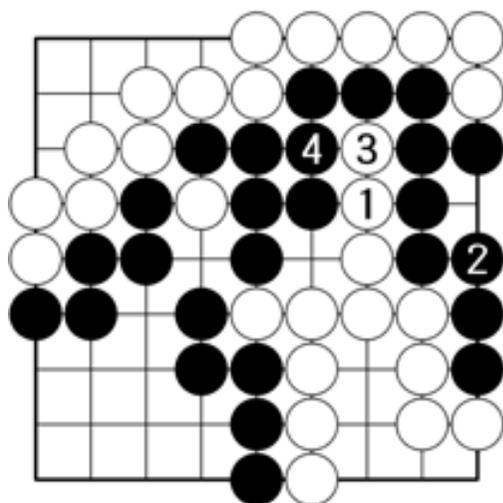
13図



15図



14図



16図

入門卒業！ 実戦あるのみ！

今回の3つのテーマ図、いかがだったでしょうか？

具体的な目数を出せたかどうかはともかくとして、打ち残り箇所をすべてきちんと指摘できた方は、もう入門は卒業です。どんな相手とでも、終局までしっかりと打つことができるでしょう。

となれば、あとはもう「実戦あるのみ」です。とにかく数多くの実戦を経験することが、上達への最短コースとなります。

そして冒頭でも触れたように、できる限り多くの失敗をしてください。たくさん失

敗していれば、自然と着手の良し悪しが自分で分かるようになってきます。

最初は誰もが未知の世界に踏み込むのですから、理屈で考えても正解が見つかるわけがありません。第一感で浮かんだ手をどんどん打ってみて、それで成功すれば言うことなし、失敗したら「なるほど、これは良くないんだ」と次に活かせばいいだけの話なのです。

皆さんがたくさんの失敗を経験することを、願ってやみません。

9ヵ月の長きにわたりお付き合いいただき、本当にありがとうございました。また本誌上でお会いできればと思います。

指導者の方へ

9ヵ月間、私の入門指導法の話をお聞きくださり、ありがとうございました。従来の入門方法とは違う方針で臨んだので、半信半疑だった方も多かったのではないかと思います。

それでも私の周りではおおむね好意的に受け入れていただけたようで、中には「連載をコピーして、それをそのまま入門者に読ませたら、みな簡単に囲碁が打てるようになりました」とのお言葉もいただきました。

囲碁とはあくまで「最終的に地が多い方が勝ち」というゲームですから、入門者には最初にその意識を持ってもらうことが肝心でしょう。石の取り方から教えると、どうしても石取りが主目的となり、本来の目的を見失ってしまいがちなのです。

そしてもうひとつ大事なのが、終局を自力で分かるようになってもらうことです。終局さえ分かれば、もう入門は卒業ですから。可能ならば今回掲げた「終局してますか問題」を皆さんにも作成していただき、それを入門者に繰り返し解いてもらうという方法をお薦めします。

この時に「コウ」や「死活」を教える必要はありません。一眼しかない石を「1目の地」と数えていても、両者がそれで疑問を抱いていないのなら、それはそれでいいのです。強くなるに従っていつか自然と「あれ？」と思うものなので、その時に「ああ、これはね——」と教えてあげてください。

そしてとにかく、数多くの失敗を経験させてあげてください。理論を教えるよりも、その方が数倍のスピードで上達していくはずですから。