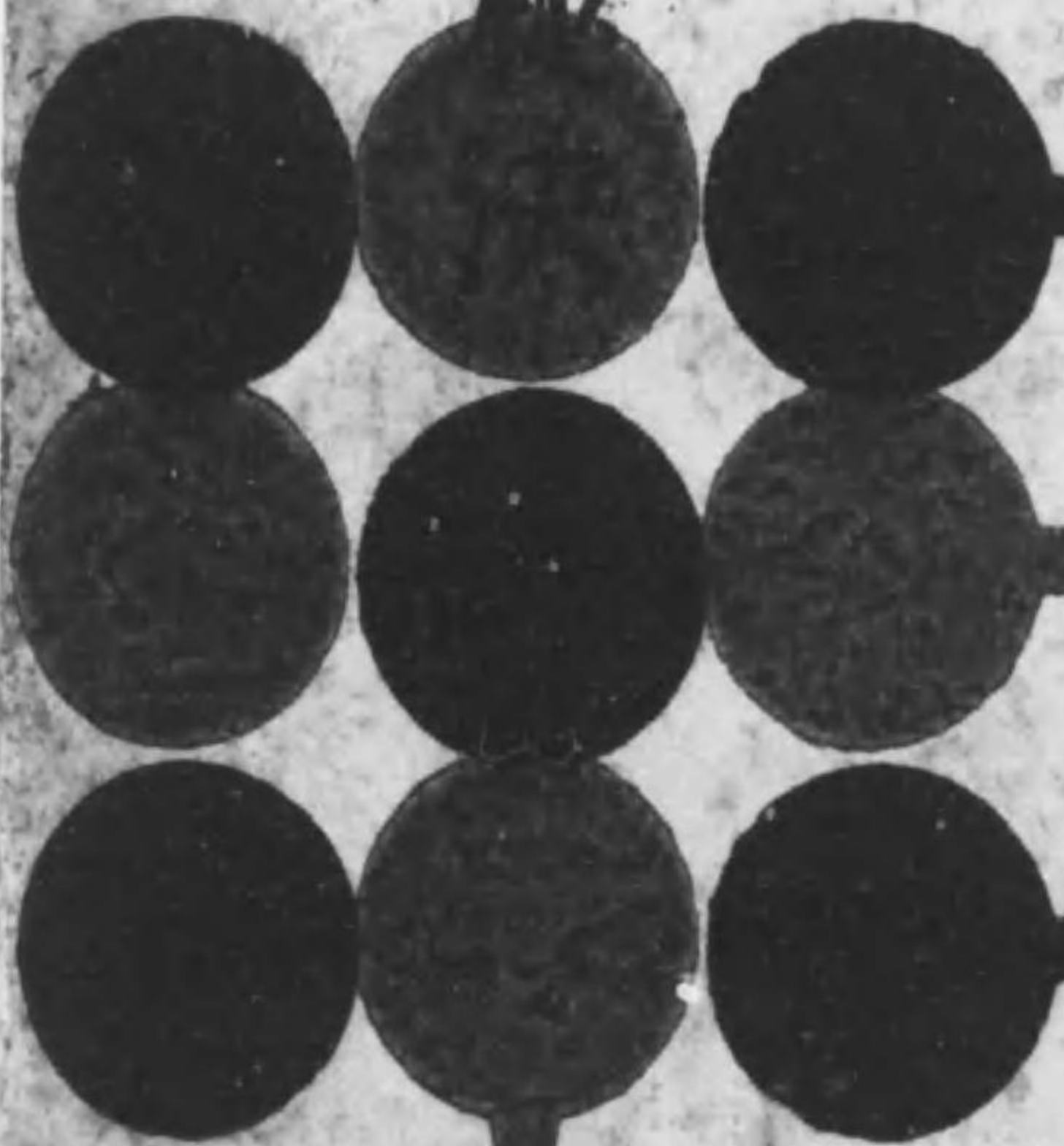


357
158

附 聯珠の秘



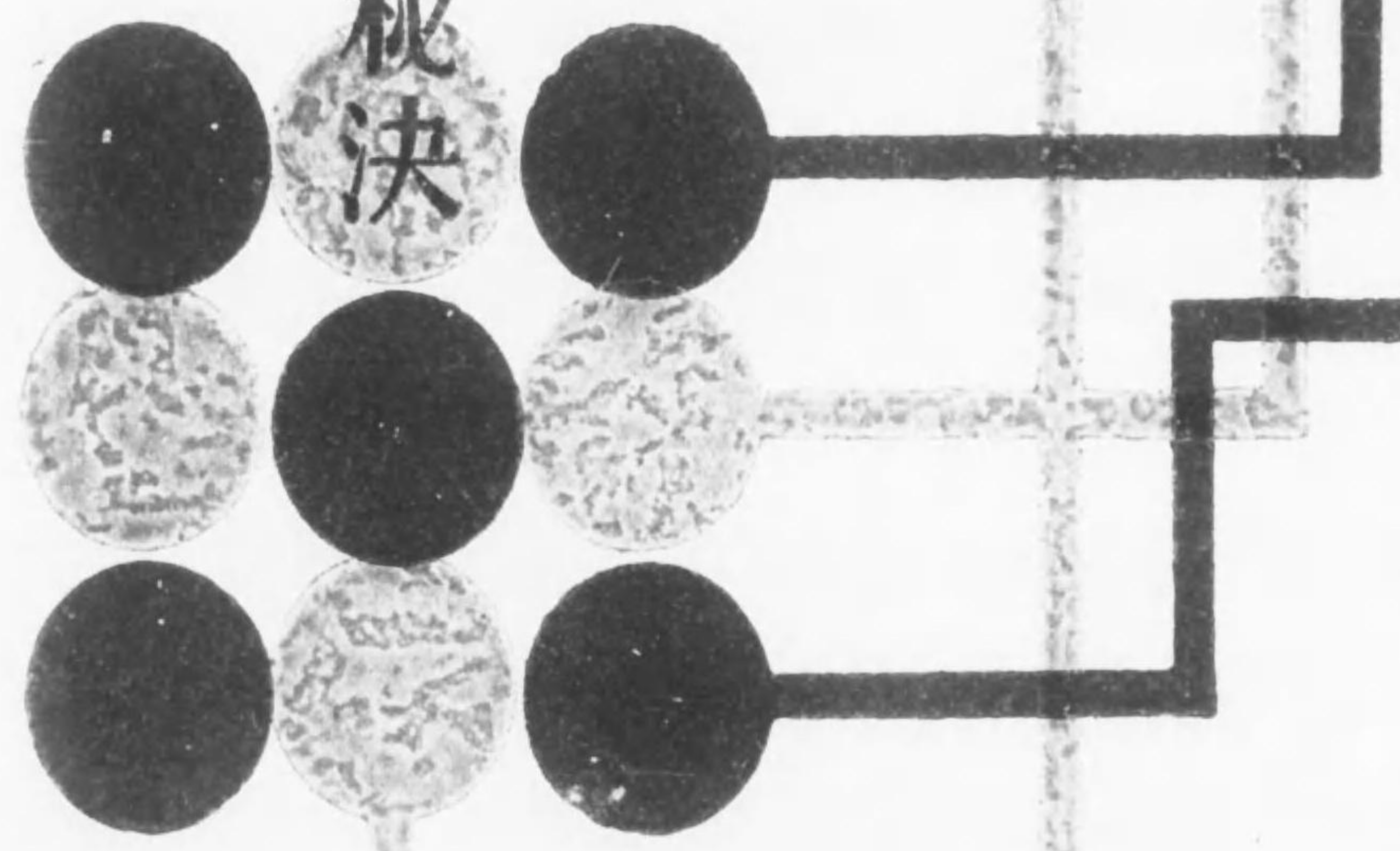
始



圍碁
必勝法

153

附聯珠の秘訣



44266
193

愛聯莊編



聯珠の秘決

必勝法

東京
浩文社
版



序

抑も圍碁は、往時唐土から我國に傳來され、夙に國技として大衆化されてゐるのである。その妙趣幽玄にして千變萬化、技の蘊奥を極むるに至つては、實に容易の業ではないが、一般に通じ、以て清娛の具に供するの快は、誰人も直ちに學び得るのである。

さて近時この道に精進するものが、非常な勢ひを以て殖て來た。それは同時に、圍碁の新たなる發展を意味するものであつて、寔に今や如何なる寒村僻邑にも、丁々たる棋聲を聞かぬことはないのである。

實に圍碁は、現代社交の用具として、その尖端を往くものであり、又興味百パーセントの獵奇的競技であつて、何人も常識としてその一般を心得置かねばならぬところのものである。

輓近斯道に關する著作の刊行さるゝものが多い。然るに頃日著者、偶々斯道に關する著書を見るに、その何れもが意に満たぬものがあるのである。あるものは徒に高尚難解にして、到底初學の士の理解に困難であり、或ものは甚だ粗慢不親切にして是又容易に窺知するを得ない。又或ものはその價格の餘りに不廉である、等々の理由に依り、大いに遺憾としてゐたのであつた。

則ち著者、些か案を練り思ひを致して、初學の士が直ちに初段にな

(2)

るまでの研究楷梯たらしむべく、本書を編んで上梓することにしたのである。

本書は、全くその技を知らぬ者が初めて碁技を學んで、直ちに初段になり得るまでの手段を示し、碁道に於ける用語、定石、その分類より説明並びに實際運用の方法に至るまで、個々その圖面を掲出して、親しく指呼の間に讀者と相對し、以てその戰術戰略を解説して、初學の人も忽ちにして初段の域にまで上達するの秘訣を公開した。

碁を學ばんとする者、本書一冊を精讀翫味し、以つて研究練磨せられんことを望む。

(3)

小 序

従來の「五目並べ」は婦女幼兒の遊戯の範圍を出でないために、一向競技にもならず、興味もろすかつたのである。

殊に、五目を並べるだけならば、互格の者同志にあつては必らず先手が勝つに定まつてゐた。

こう云ふ不便もあり、且つ競技としての興味を更に十二分に高潮さすために新しい規則を設け「新しい時代の五目並べ」として歓迎せられる様になつたのがこの聯珠である。「圍碁は入り難く、」

聯珠は入り易くして成し難し』とは其道の達者黒岩涙香氏の言である。真に聯珠は入り易く、大成しがたい。

本書では、聯珠を學ばんとする初心者に對して親切丁寧に手引きをすると共に、最後には必勝法の秘訣を説いて何人と雖も本書一冊あらば樂々と初段位の腕前に上達し得る様に説いたものである。

編者しるす

圍碁必勝法

目次

圍碁とはどんなものか	(一)
初心者の常識	(一)
碁盤と碁石	(一)
對局に就て	(三)
置碁に就て	(五)
段級の區別	(七)
勝敗の決定	(一〇)
圍碁必勝法	(一〇)

(1)

用語と戰術

捉の實例……………(一三)
 粘の實例……………(一九)
 續くの實例……………(二一)
 征の實例……………(二五)
 半眼、缺眼、本眼の實例……………(二七)
 撲の實例……………(三三)
 中手生死石の實例……………(三六)
 劫の實例……………(四〇)
 持の實例……………(四四)

渡及び門の實例……………(四九)
 頂手及び追落の實例……………(五四)
 割込の實例……………(五七)
 攻合の實例……………(五九)
 其他の用語實例……………(六四)

緯、斜走掛、一間飛
 大斜走の縮り、尖み
 覗く、約へ、下り、
 夾、立、

定石と其類別

(六九)

圍碁必勝法

置碁の懸り定石……………(七〇)

大斜走締り定石……………(七三)

頂手定石……………(八四)

大斜走及び大々斜走掛り定石……………(九二)

一間高及び二間高掛り定石……………(九五)

上達の要訣……………(九七)

石を味はふ……………(九七)

天狗は藝の行詰り……………(九九)

大勢を觀取せよ……………(一〇二)

武士道の龜鑑……………(一〇三)

碁道上達十訓

實戰の要領

碁道上達十訓……………(一〇四)

實戰の要領……………(一〇六)

井目置碁戰略……………(一〇七)

八目置碁戰略……………(一〇七)

七目置碁戰略……………(一一九)

六目置碁戰略……………(一二三)

五目置碁戰略……………(一二五)

四目置碁戰略……………(一三七)

三目置碁戰略……………(一三九)

二目置碁戰略……………(一四三)

圍碁必勝法

四 碁必勝法

先の局面戦略……………(一五〇)

聯珠の秘訣目次

(6)

一、聯珠の競技……………(一六三)

二、盤面の符號……………(一七六)

三、聯珠の規則……………(一七九)

四、聯珠用語とその解説……………(一八三)

五、聯珠の有段者と級の話……………(一九六)

六、三々と四三及び四々の話……………(二〇五)

七、聯珠實戰の心得……………(二一八)

先手盤上の注意……………(二一九)

後手盤上の注意……………(二三三)

八、間打ちの研究……………(二二七)

基本珠形二十四種表……………(二三八)

七間七種表……………(二三一)

九、三號間(間接十號明星)必勝法……………(二三三)

一〇、攻防に有利な型……………(二三八)

目次終

四 碁必勝法

圍碁必勝法 附聯珠の秘訣

圍碁とはどんなものか

それは遊戯である。否、真理の探求である。それはスポーツ的な競技に過ぎない。否、哲學の推究である。

或は又、それは單なる技術である。否、斷じて否、最も尖鋭化された個性の表現である。立派な一個の藝術である。そう主張するものがある。

圍碁の定義——が、それは兎に角、技を競ひ優勝劣敗を決

圍碁必勝法

するといふ事實過程から、矢張り一種のスポーツではあり得るであらう。故に、従つて相撲、剣道、歌留多、トランプ、又は近時流行の麻雀等々、あらゆる競技の持つ特質の全部、或はその大部分を備へてゐるのである。技の巧拙推理の正否は直ちに全面の戦局を決する。しかもその變轉幽玄なる妙趣に至つては、到底他の種の追隨を許さぬものがあるのである。——して見ると、圍碁が如何に、興味百パーセントのものであるかといふことは、今更呶々を要するまでもないことなのである。

(2)

蓋し圍碁は、『龍圖河を出で、龜文洛を出で、天地方圓の象、陰陽動靜の理明らかに、伏羲之に依て八卦を畫し、茲に易の基ひ甫めて立つ』此の幽玄なる、易理に由來するもの、或は堯が其子丹朱を教ゆるために作すといひ、或は舜がその子商均を誨ゆるため、又或は夏桀の臣烏會の創むる處といふ。年代綿邈、しかも文献の徴すべきものなくして、その發明創作の時代、人を推究し得ないのであるが、とに角其淵源の極めて古いものであることは、史家の一致する處である。ではこれが本邦に傳來したのはと言へば、之れ又信憑するに足る

(3)

圍碁必勝法

の定説がない。或は天平七年遣唐副使吉備眞備が歸朝の際、
双六と共に携へ來たものといひ、應仁天皇の時代博士王仁の
來朝以來とも言はれてゐる。斯くて日本に於ては平安朝に芽
ばへて延喜朝、鎌倉時代に及んで普く普及されたものであ
る。

(4)

古來圍碁は名門上流の間に發達して來たので、極めて典雅
高尚のものとされ、その對局するや、常に武士道精神を持す
ることを忘れてはならぬのである。

初心者の常識

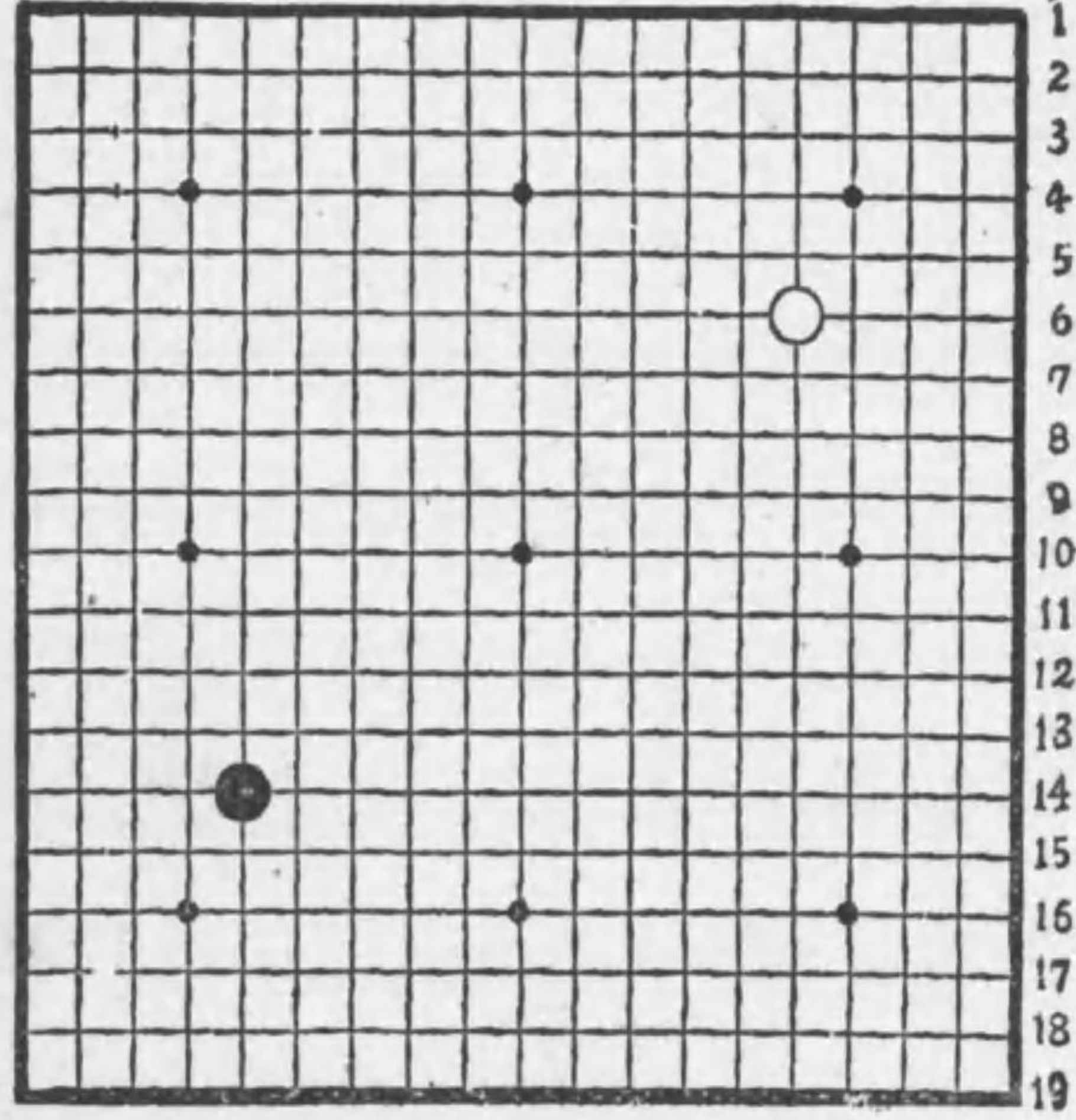
碁盤と碁石

圍碁は碁盤と碁石から成立する。碁盤には縦横十九本の線が引いて
あり、その線の交叉點十字形と各四側片の丁字形並に各四隅の「形と
を加えた三百六十一箇所、それが目(め)と言つて、この目の所へ石を
打ち、その空目をより多く奪取しやうとするのが争ひである。猶盤面
九箇所の目には特に星が附けてある。これは自分より上手の人と對局
の際、前以て自分の石を幾個か置石して闘ふ所である。

(1)

圍碁必勝法

いはいにへちりちりなまかたれつ



碁石は黒と白、
 黒が百八十一個、
 白が百八十個ある
 べきもの。普通下
 手の者が黒を持つ
 盤上の置石の位置
 を解り易く言ひ現
 はすために、圖の
 如く縦線をいろは
 横線を一二三の記

號を以て示し、白は(ほの六)黒は(よの十四)にありと稱する。碁石を
 容れる容器を碁笥といふのだ。

對局に就て

前述の如く、各自碁石を打つて、その欲する場所を占領することが
 對局といふのだ。普通二人が碁盤に向き合つて對座し、碁笥は膝の正
 面に置き、碁笥の蓋は碁盤の右端下に半分隠れる位に上を向けて置く
 ものである。そして石は各自相互に一個づゝ盤上に運ぶので打つと言
 ふ。又二人づゝ組んで四人といふ風に、何人でもの人達が二組に別れ
 て一局の碁を打つことを聯碁或ひは連碁と稱してゐる。

圍碁必勝法

對局の目的は勿論勝を争ふことにあるが、ではその勝敗はどうして争ふか、といふに、碁はその石を取るのが一義的な要務ではない。前にも述べた通り、盤面の空地を出來得る限り自分の石で圍ひ、その目數の多い方が勝となるのである。だから、お互ひに領地が完全に圍まれてゐないと、敵の攻撃や侵略に合つて反對に自分の領域でなくなつて終ふことがある。

對局に際して左の五行がある。

- 一、先づ手割を定め、對局の始めと終りに必ず禮をなすべきこと。
- 一、碁器は膝の前に置き蓋は右側に置いて、取石は必ずその中へ入れ置くこと。

- 一、對局中は靜肅を旨とし、對手の禮を失すべき態度は慎しむこと。
- 一、着想の定まらざるにみだりに碁石を弄び、或ひは碁盤を叩くやうの不行儀をしないこと。
- 一、一度打ちたる石は直したり「待つた」をしたりせぬこと。

置碁に就て

今爰に甲乙二人が對局するとする。が其時甲乙二人の技量伯仲する間にあつては、お互ひに先手でよいが、一方が弱くて先手位では到底勝算の見込みがないといふ場合、その差に應じて二目なり三目なり、

圍碁必勝法

圍碁必勝法

或ひは九目（井目）更に甚だしきに至つては二十五目も置いて打つ。要するに置碁とは弱き者が、其技量の對抗平均を保つ爲めの手段であつて、前述の盤面星の個所に前以て置石をして對局するものをいふのである。

かうした懸隔を手合と云ひ、二目置いた碁を二子の碁といひ、三目置いた碁を三子の碁と稱する。普通新聞などで對局者の名前の上に二子と書いてあれば、その人が二目置いてゐる碁なのである。で打始め、四回勝越せば初段以上は半目上り、初段以下は一目上りとなり、之を手直りといふ。又一目で違つて打つ場合、例へば二目の手合のものも三目で打つたり、先で打つたりするやうな事を手合違ひと云つて

(6)

ゐる。而して一般では下手が二子で四回勝越せば先で打ち、尙四回勝越すと互先又は相先と云つて互角となつて交るゝ先で打つものである。互先で四回勝越すと、今度はその負越した方が定先となつて先で打つべきである。しかし専門家になると、此の互先と先との間に、先相先といふ手合がある。これは三番打つうちに、二番を先で打ち、後の一番を白で打つのである。碁は何時も下手の方が黒を持つものである。白を持つた者が先に打出すなどは間違ひである。

(7)

段級の區別

碁に於ける段級は、初段から漸次二段三段と昇進して、九段を以て

圍碁必勝法

圖 碁 必 勝 法

最高段とする。そして九段に達した者は別に名人と謂はれ、八段は准名人、七段の資格ある者は上手、六段を准上手、五段を高段など、稱し、尙四段以下初段までを巧手と稱されてゐる。

では有段者の階級は、如何して決定するかといふと、往時は安井家林家等の家元があつて、その許しを得てゐたものであるが、今日では本因坊、方圓社、井上の三家元が、その免狀を授けてゐる。段階の相違は一段について僅かに半目の差である。

次に初段以下の等級としては、一般に初段格者に先手を打つだけの技量のある者が三級初段、二目置いて打ち得る者が二級初段、三目で打ち得る者を初級初段と稱し、四目で打ち得る者を一等、五目が二等

以下有段者の段階とは反對に等級の多い者が下るので。

さて前述の如く、先相先といふ手合になると、僅か半目の相違で即ち一段の勝敗を争ふことになるのであるが、初段格者が三段格者と對局するが、又は五段格者が七段格者と對局する場合には、双方二段の相違であるから、正一目の違ひである。故に下段者は常に黒を持つて先で戦ふこととなる。以下之に準ずる。即ち假へば初段格者が、名人たる九段格者と對局するには、四目の置石をすべきで、又八段格者に對しては三番中一番を三目の置石とし、二番を四目で戦ふこととなるのである。

以上の如く、對局を重ねて、下段者が上段者に四番勝越す時は、下

圍碁必勝法

段者は一段昇進する。即ち前後十番の對局をして下段者が七番、上段者が三番しか勝てないとすれば、下段者は差引四番の勝越であるから茲に一段昇級することになるのである。

勝敗の決定

圍碁の闘ひは、前にも述べた如く、三百六十一個の目の空場所を如何にして敵よりもより多く廣く、獲得するかに目標を置かなければならぬのであるから、たゞ石を連絡なしに無計畫に並べる譯にも行かずと言つて切られるのを懼れて一小局部にのみ拘泥して居れば地盤が取れず、茲に幾多の深遠幽大なる戰術戰略が自ら生れなければならぬ

のである。先づ戰場に臨んでは、黒は自分の領土を占有するに最も有利な點に着眼する。それは盤上の四隅である。殊に置石の場合には己に幾目かの石が布せてあるのだから、それとの連絡が考へらるべきで、然しながら白又黒の領土の何れをか侵略すべく、お互に隅の一角を陣營の根據地として戦端が開かれるのだ。そして次々に自己の領土の擴大強化を計りながら、戦闘は愈々激化し、殺されたり生かしたり、互に一石に秘術を盡して漸次白兵戦に入る。

かくするうちに、盤面には自然に自己の領土が確立して來て、終ひには最早相方自己の利害に關しては打ち合ふべき場所が無くなるのである。茲に於て、相方の利害に關係なき空目（俗に之をダメと稱す

圍碁必勝法

る)を埋め、敵より捉り上げた石(ハ・マといふ)を以て相方敵地の空目に填充し、數へ易くするために領土の空目を正しく整理する。これを俗にツクリと稱する。そして各自ツクリ上げた空目の數を計算し、黑白の差が勝碁となるのである。例へば黒が四十二目、白が五十六目とすれば、差引白が十四目の勝ちとなる譯である。

用語と戦術

圍碁用語にはかなり難解なものがある。往時支那より傳えられた當時の原語を、其儘用ひてゐるものがあるからである。茲には成るべく平易な文字を用ひて、一般の用語に關聯する戦術戦略を、圖面に依

つて解明しやうと思ふ。

捉の實例

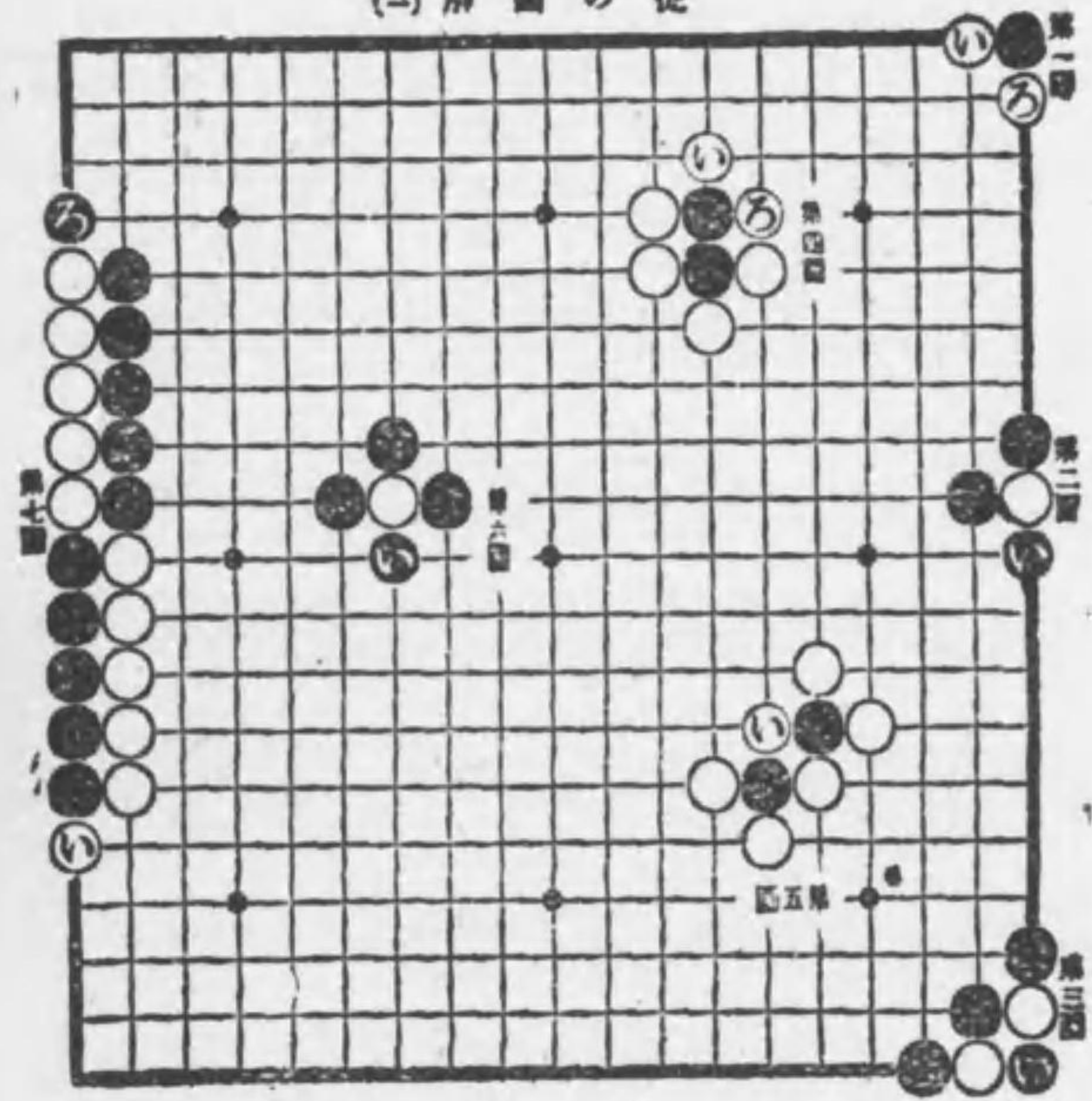
捉とは敵の石を、隙間なく包圍して、多少に拘らずその石を捉り上ぐることである。

第一圖 隅の黒が白の(い)又は(ろ)の一目と並んでゐるとすれば、白は(い)又は(ろ)の一目を打てば、黒一目は包圍されて死ぬ。即ち捉となる。二石で一石捉の場合である。

第二圖 石三目で敵の一石捉の場面で、これも盤の端でなければ無い。即ち黒(い)と打てば白一石が捉れる譯だ。

圍碁必勝法

(一) 解圍の碁



第三圖 黒(5)と打てば一度に白二石が捉れる。
 第四圖 白が(い)と打てば中の黒二石が捉れるし若し又白(い)が前より打つてあるものとすれば白(ろ)と打つても捉れる

詰り何所でも空いてる所を塞げば捉れるのである。

第五圖 白(い)と打つて黒二石捉れ、恰度第三圖を盤の中央に持出して来たやうな場合である。

第六圖 俗に四ツ目殺しといふ。黒(い)に限らないが、三方が圍まれてゐるのだから、一方へ打てば捉れる譯である。

第七圖 若し黒が先手なれば、(ろ)と打つて白の五石を一度に捉れるし、白が先ならば(い)と打つて黒五石が一度に捉れる。要するにかういふ時は先手に捉られることになる。

以上は先手に打たなければ、何れも逃げられて了ふ場合であるが、次の場面は、今直ぐに捉り上げなくも、包圍されてゐる敵の石が、何

圍碁必勝法

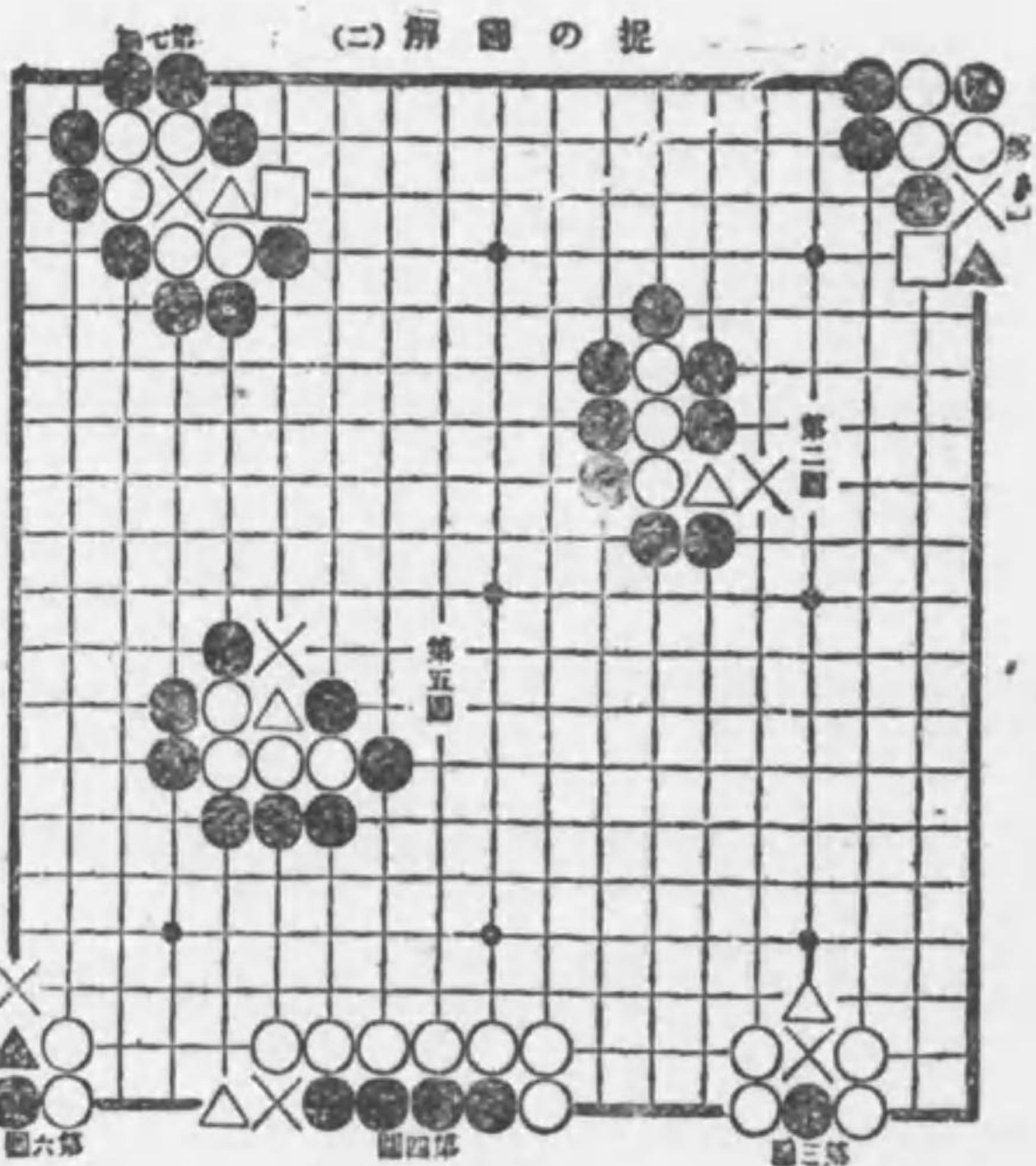
とかして逃げやうと企てない以上は、もう死んでゐるのと同じ状態にあるから、さう慌て、先手に出なくともいゝ場面である。

第一圖 白が×印の處へ逃出して來るまでは安心だが、×印の處まで來たら黒は▲印に押へてアタリ(敵の石が捉れとなつた時の豫告語)とすれば、假に白が□印に打つて黒の一石をアタリとして次に捉つて逃げやうとしても、黒が今度は(い)に打つて白四石を捉つて了ふ。

第二圖 白が△印に逃げやうとすれば、黒×印に打つて白四石は捉り得る。

第三圖 同じく黒×印に逃ぐれば、白△印に打つて捉る。

第四圖 黒×印に打つて逃げやうとすれば、白△印に打つて包圍し



圍碁必勝法

黒五石捉れとなる
又假に白がもう一
手抜いたとしても
その近隣に黒の待
石さへ無ければ、
一方の隅の所まで
白も直線に追ひな
がらついて行けば
最後の隅の所で黒
全部を完全に捉り

得る。

第五圖 包圍された中の白△印に打つて逃げやうとしても、黒×印に打つて捉りとなる。

第六圖 第四圖と同じく、唯隅なるが故に白二石にて黒一石を捉り得るを示す。

第七圖 隅に接してゐる白三石は、アタリとなつてゐるが、それに關せず白△印に逃げやうとすれば、黒は□印に打つて押へる。すれば白はもう逃げる場所がない。そして黒は×印に打ちさえすれば、何時でも白六石が一度に捉れる譯である。

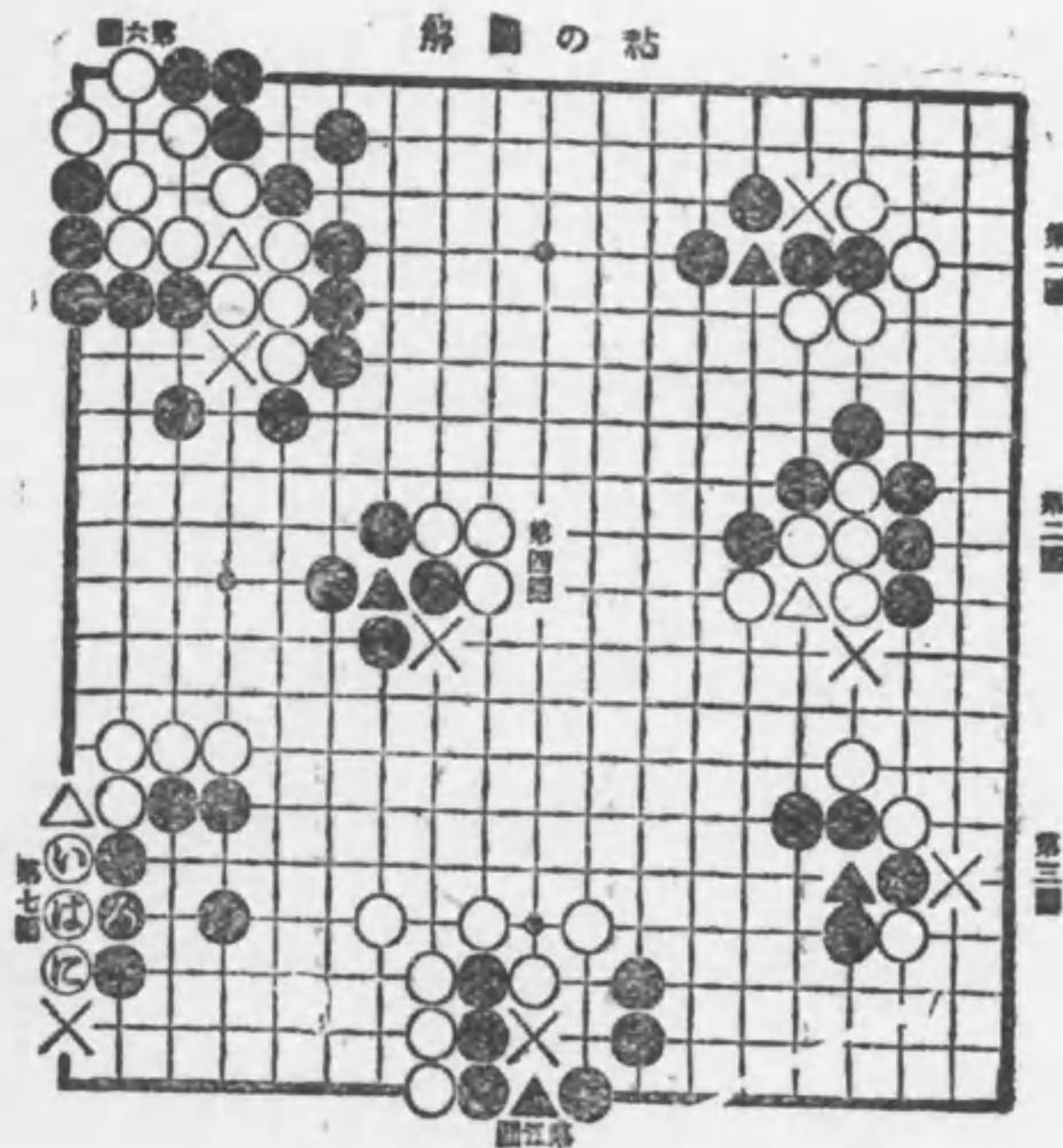
粘の實例

粘とは敵に捉られやうとする自分の石を、救ふために打つ石である。即ち追撃包圍の恐威を感じて、急遽味方の陣營に連絡すべく試みる石である。

第一圖 白×印に打つて黒の二石をアタリとすると、黒は▲印と打つて味方の黒と連絡する。

第二圖 黒×印に打つて白四石をアタリと來る。即ち白は△印に粘手を打つ。

第三圖 白の×印で黒一石アタリ、黒の▲印が粘手である。



第四圖 白×印と打つて黒一石捉らうとする。黒▲印に打つのが粘である。

第五圖 白が黒の三石アタリとやつて来るを、黒▲印に粘で味方に連絡して了ふ。

第六圖 黒×印に打つて白四石をアタリ、白は缺目の所即ち△印に打つて粘とする。(缺目の項を参照)

第七圖 白三目を黒×印を打つてアタリと来るのを白△印と打つて助ける。又屢々圍碁の終局近くに出来る形として、白○より白(い)と打つて出で、黒は(ろ)に受け、白(は)と延びれば黒(に)に押へると、白△印に打つて味方と連絡する、これも粘である。

續くの實例

續くの石は、碁の大勢に重大なる影響を與へるものであつて、粘とはその意味を異にする。即ち粘は目前差迫つた自己の石を助けやうが

圍碁必勝法

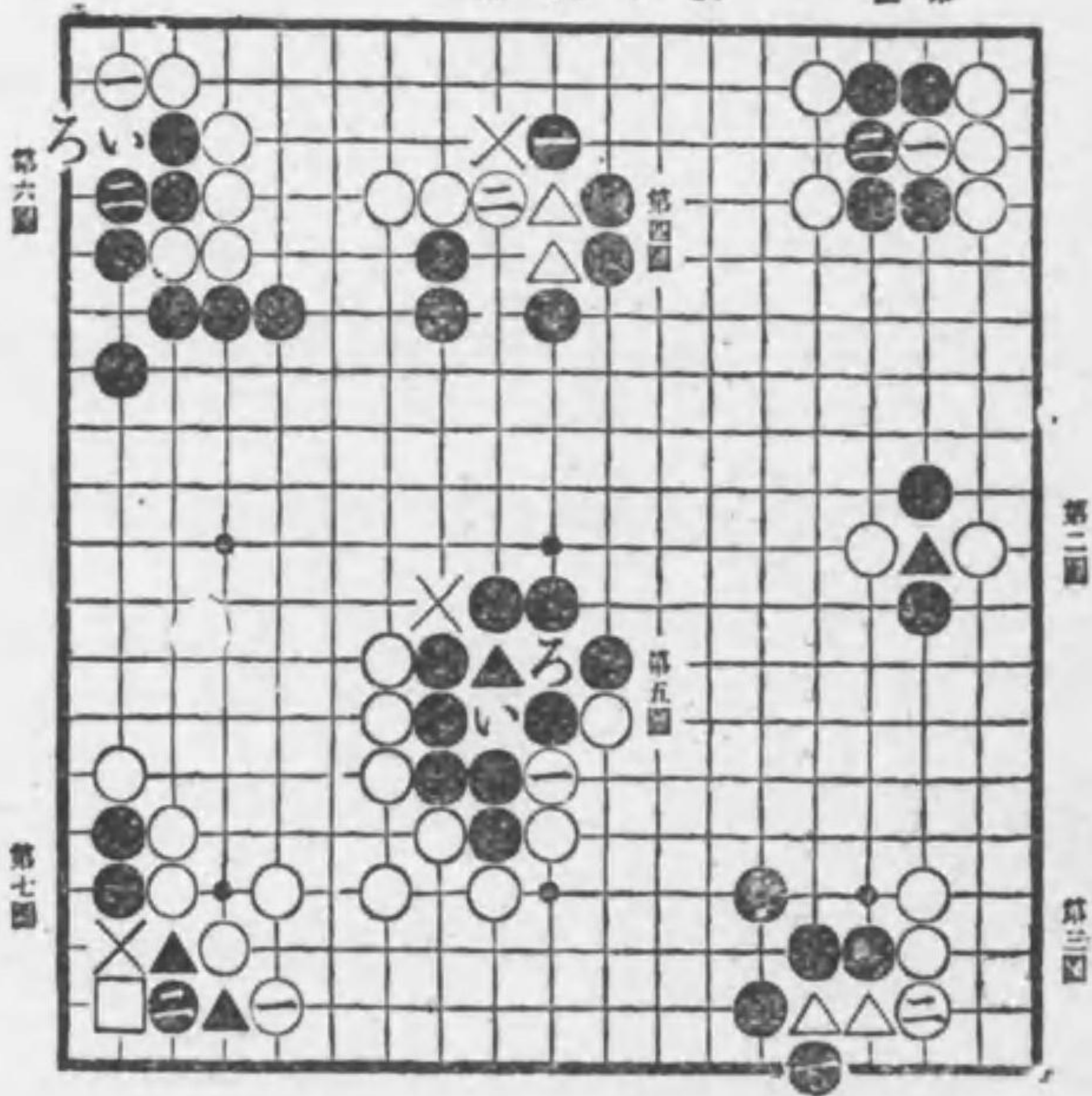
爲に打つ石であるが、續くは目前の利害よりも大局に大影響を與へらるゝといふやうな場合に、打たるべき石なのである。碁の死活も克く此の續く、續かざるに制せれる。

第一圖 白(一)と打つて、黒の上下の連絡を斷たうとする。で黒は(二)と打つて切られないうちに續けて了ふ。即ち續くである。今若し黒(二)と應ぜず、その儘にして置くとすると、白は(二)の所へ打つて來て、反つて白が他の部分と連絡し、猶黒の二石は包圍されて捉られて終ふ結果になるのである。

第二圖 白でも黒でも、先手の方が▲印に打てば續くことになる。

第三圖 黒が(一)と打つて來たらば、白(二)と連絡する。しからざ

碁の圖解 第一圖



圍碁必勝法

れば黒が(二)の所に打つを、白△印の二石が捉となつて了ふ。

第四圖 黒(一)と打つ。白(二)と續ける。でなければ亦黒が(二)の所へ打つて來て、白の△印二石は敵手

圍碁必勝法

に落ちる。白(二)と續くかわりに、×印の所へかけ續きにするのも一法である。

第五圖 白が(一)か又は×印に打つて來る。黒は▲印の所へ續けるのだ。もし此の場合、黒が手を抜いたとすると、白が▲印の所へ打つて來る。黒が此時になつて(い)の所へ打ち、五石を救はうとしても、白は(ろ)の所へ打つて來て、反つて黒七石が捉られて終ふ。充分注意すべきである。

第六圖 白(一)と打てば黒(二)と續けなければならぬ。手抜きをすれば白が(二)の所へ打つてアタリと來る。黒逃げやうとして(い)に下りても、白(ろ)に打つて黒三石は敵手に委する。

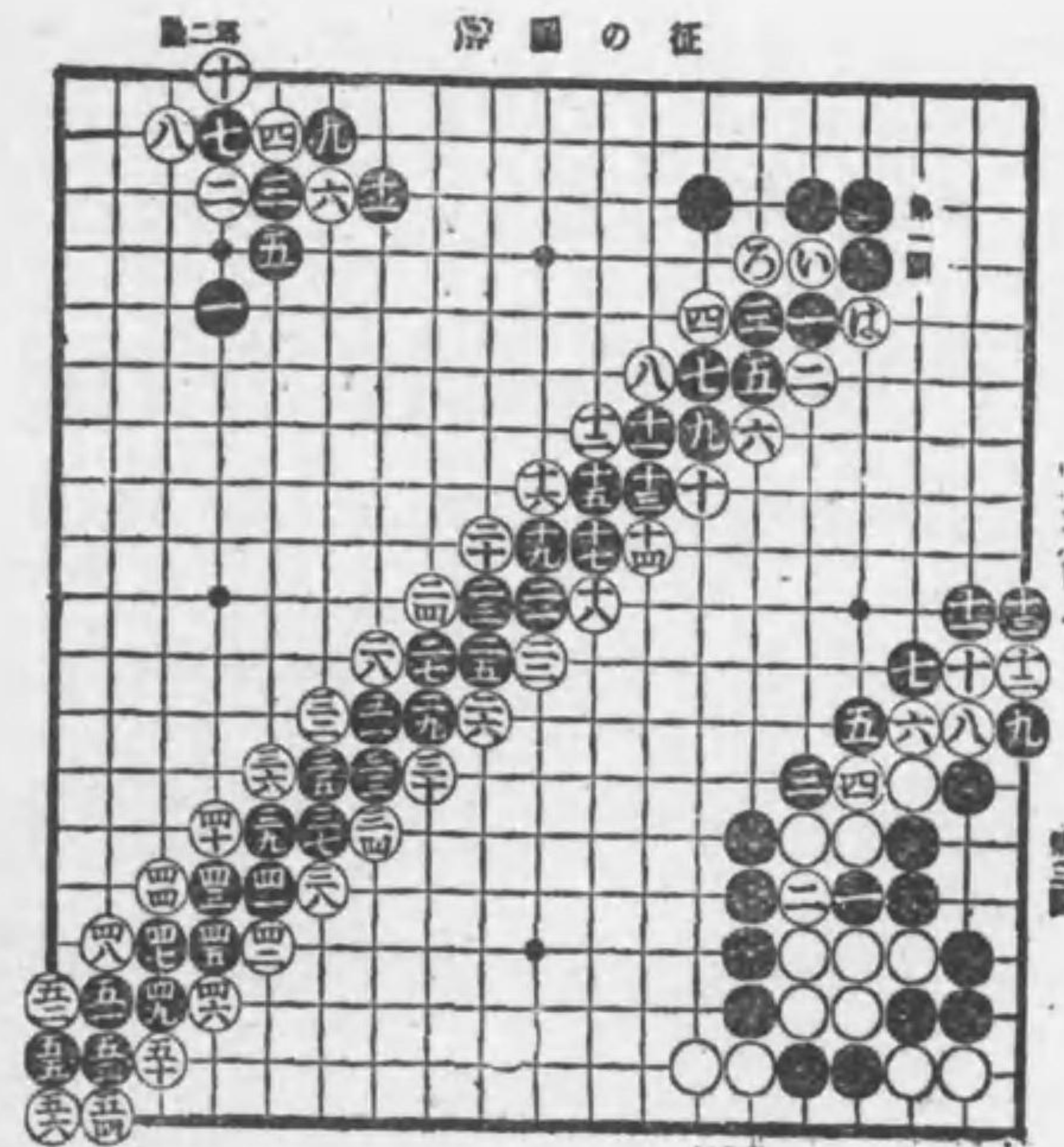
第七圖 白(一)と打てば、黒(二)と續ける。手抜きすると、白(二)の所へ打つて來て、黒▲印の石を兩アタリと來る。でなければ、白は×印へ來て、黒一石をアタリとする。黒(二)に續けると、白□印に下りて、一手違ひで黒三石は捉られて終ふ。

征の實例

征といふのは、目的の石の間斷なき包圍淨撃である。遂に敵を極地に追ひ詰めて征服するものだ。

第一圖 白の(い、ろ、は)の石で切斷したる黒の(一)は、白(二)と打たれて黒(三)と逃げ、白(四)と打つてアタルと黒(五)と逃げ、白(六)

圍碁必勝法



とアタルと黒(七)と逃げる。が、もろかろなつたら見込みがない。最後のドン詰りで皆な黒は捉られて了ふのだ。しかし茲で注意することがある。それは黒の逃道に、幸ひに一

つでもの味方の石があるとする。すると黒は思はぬ先手を得て、大抵は助かるものだ。従つて鹿を追ふ者、先づ山を見よ。その道筋に邪魔物があるか無いか、よく確かめてから追撃すべきである。

第二圖 この場面は、屢々相先の碁に出来る征の形だ。黒は外面の大勢を考慮して、白(六)に征をかけたのである。

第三圖 本圖も互先の碁によく出會す征の形態である。

半眼、缺眼、本眼の實例

眼 それは碁に於て最も重要なものである。完全な眼、それも兩眼揃はなければその領土が何程廣くとも、必ず死んで終ふものなの

圍碁必勝法

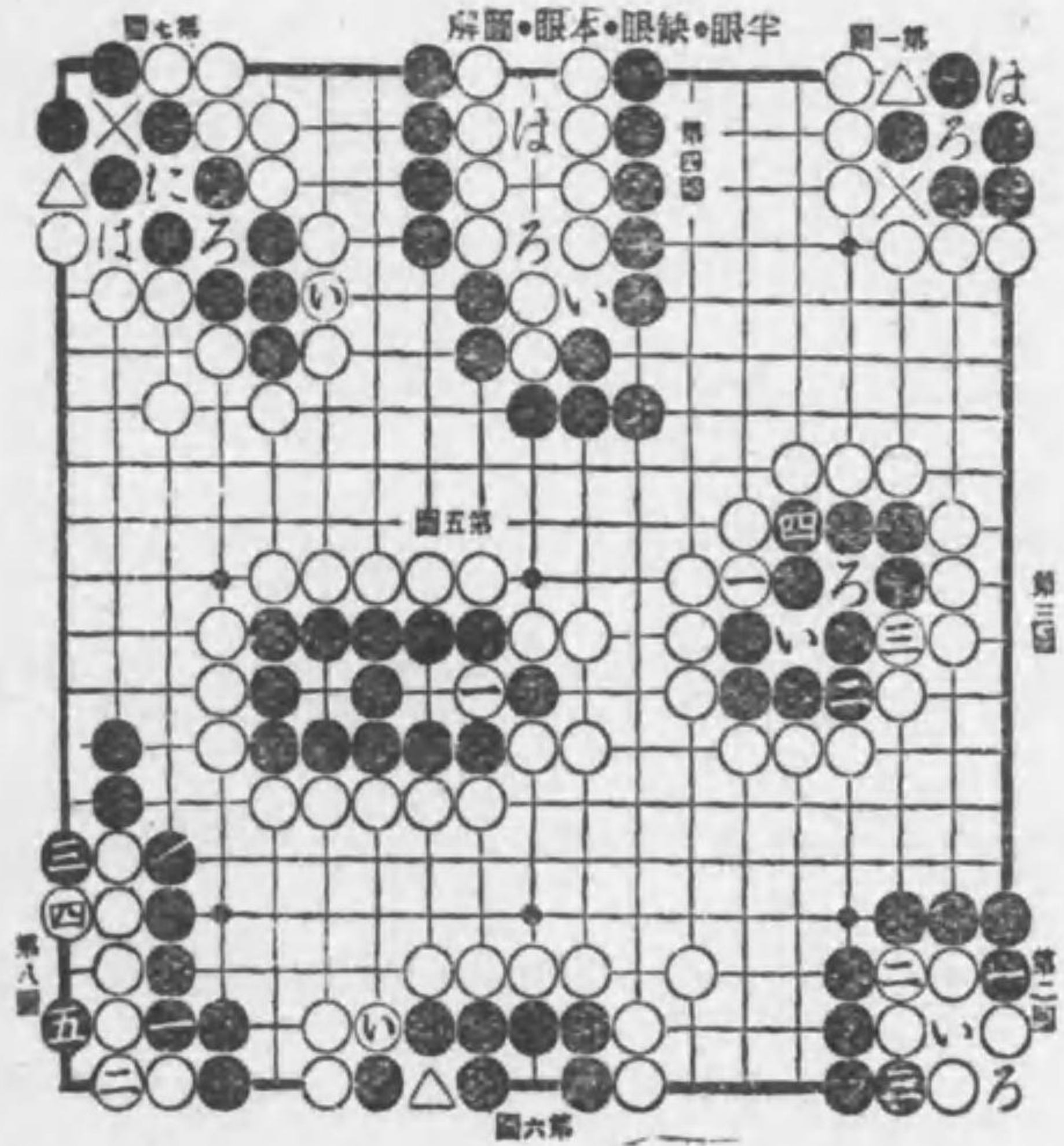
だ。同様に、完全な眼が二個あれば、それに連がる石は、如何に圍まれても平氣なのである。俗に本眼、缺眼、半眼の三種がある。要するに、生の石と言ふのは、本眼が別々に二個出来てゐるか、或ひは二眼以上出来得る見込のある場所であるかに依つて決するるのである。以下圖に依つて詳しく解説しやう。

第一圖 これは白が先手としても、到底黒を殺すことの出来ない場面であつて、白が黒の(ろ)の所を缺眼にしやうとして×印、或は△印かに打つて來るとする。そこで黒はその白の打たない何れかの一方に一個打つて置けば、眼は完全に(ろ)と(は)の兩眼となつて、もう死ぬ懼れは少しも無くなつたのである。

第二圖 本圖は黒が先手で、(一)と打つて(い)を缺眼とするか、或は半眼にしやうとする。そこで白(二)と打つて見るが、黒(三)と打たれるから、(い)はどうして缺眼となる。又黒が(二)の所に最初に打つとして、白は(い)本眼にすべく(一)或は(三)に打つても、黒がその一方を打つから、やはり半眼なる。由つて此の白石は、本眼(ろ)の一箇となるから、結局死石となるのである。

第三圖 白(一)と打つて(い)の所を缺眼にしやうとすれば、黒は(二)と應ずる。白(三)と打てば、黒(四)と對して良ち二個の本眼となる。若し黒が、白(一)と打つて來たところを、黒(四)などゝ打つたら、白(二)と打つて來て、(い)は忽ち缺眼にされて了ふ。

圍碁必勝法



第四圖 黒が先手で白を殺さうとすれば、先づ(い)の所へ打つて白二石をアタリとするすると白は(ろ)と打つて粘ぐ。黒(は)と打ち込んで白は一眼となつて死ぬ。しかし白が

先手で行くとすると、白(い)の所へ打つ。そこで黒(は)もしくは(ろ)と(は)の間の目に打つても、もし白は完全に兩眼が出来るのである。

第五圖 これも黒が先手で(一)と行けば、本眼二個となるが、白が先手(一)と打込んで行くと、所詮は(一)がやがて半眼となつて潰されてくるから死石となる。

第六圖 本圖は第五圖を端に持つて來たやうな形で、白(い)と打てば、黒△印が半眼となつて最期を遂げる。

第七圖 白が(い)に打つて黒四石をアタリとすると、黒は四石を惜んで(ろ)の所へ打ち粘ぐ。すると白は再もや(は)を打つて(に)の所を缺眼にしてくる。そこで黒が又(に)の目を粘ぐと、白は愈々追跡して

圍碁必勝法

來て△印に打つて×印の所を缺眼にしてくる。黒が×印に粘れば、結局眼が失くなつて了つて非業の討死となる。これは最初に黒が四石のアタリを惜んだ結果であつて、此際は寧ろ潔くその四石を捨てるがよい。即ち白(い)と來たら、黒は△印の所に打ち込んで了ふ。更に白四石を打捉げて(ろ)に迫り來れば、黒(に)に打つて、爰で全く×印の目が本眼となる。角の一眼と兩眼が完成するから、黒(ろ)より以降は生石である。

第八圖 黒(一)と打てば白(二)と應じ、黒(三)と打てば白(四)と應ずる。更に黒(五)と來ると、白は第四圖の形と同様死石となる。又黒(三)と來た時に、白(四)とやらすに(五)と應じて、黒(四)と延びて

來るからやはり白は死石である。

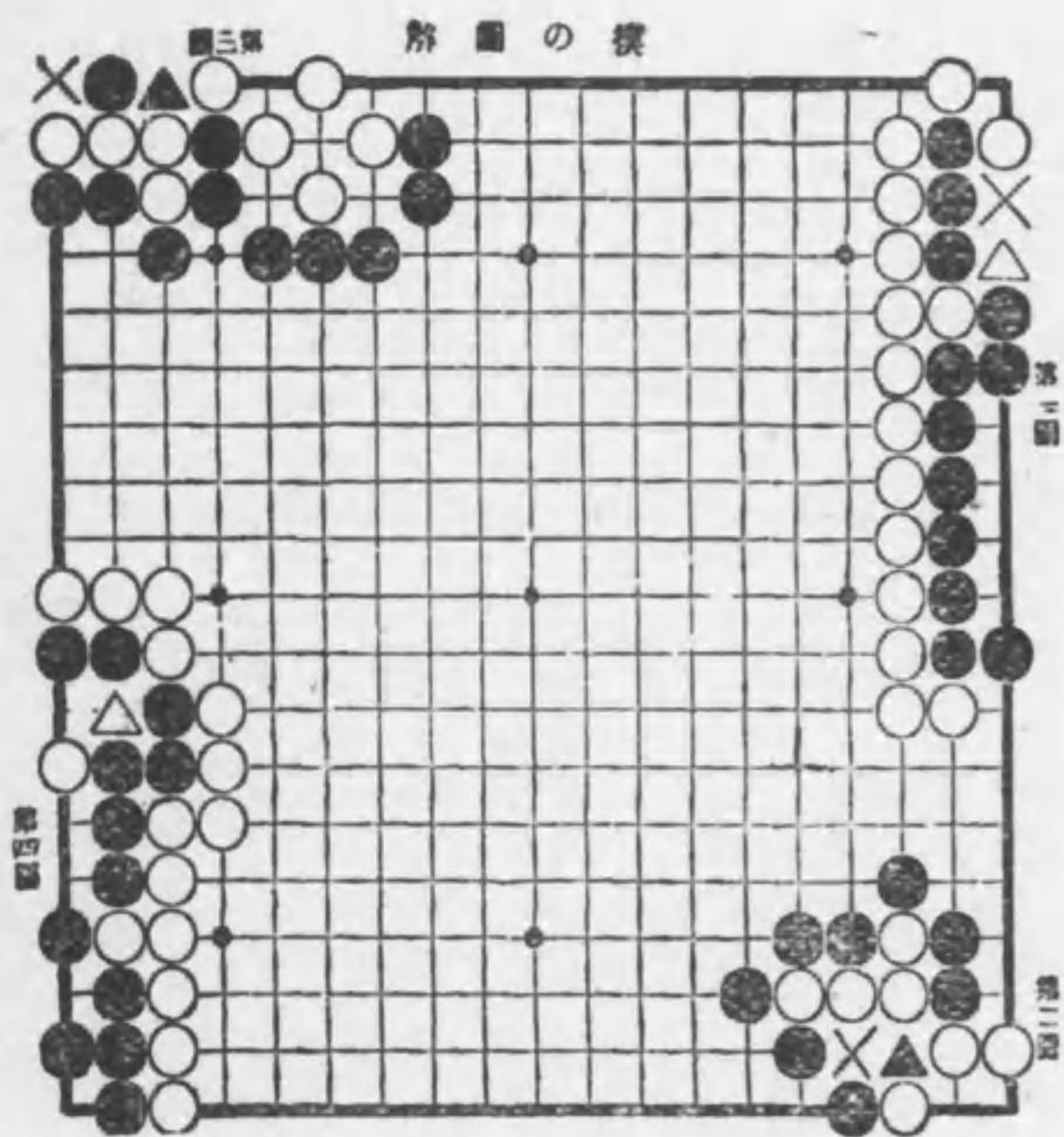
撲の實例

撲とは好餌を敵に與へて止むなく手を出さしめ、後に膨れた敵を反對に奪還するといふ惡辣な策戰である。

第一圖 本圖の白が、△印の所へ打つと、黒は三石を失ふから、止むを得ず×印の所へ打つて白の打つた△印の一石を捉る。すると白は再び△印の所へ打込んで黒四石を返討にして了ふ。簡単な撲の一例である。

第二圖 黒が△印へ來ると、白は上の四石も下の二石も危いから、

圍碁必勝法



是非なく×印の所に打つて黒▲印を捉上げるはいゝが黒再び▲印の所へ打つて来て、白の五石は捉上げられて了ふ。

第三圖 黒が先手で▲印に打つ。すると隅の白四石

陣中要所に突撃して、本眼二個の築造を妨害する。前述半眼缺眼の項中の説明は、自然この中手のうち、三目中手の形と同様の意味であるので、爰にはその五目中手と稱するものより説明しやう。

第一圖 かゝる場合、黒は未だこの儘では眼が出来てゐない譯である。であるから、△印の所へ打込まれて了ふと、黒はもうどうしても两眼が出来なくなつて死石となるのである。白に打たれる前に自らの黒を打つて完全な眼にして置くべきである。

第二圖 本圖隅の六目中手は必ず死石となる。即ち黒(い)と來れば白(ろ)と應ずるより外なく、黒(は)に延びれば白(に)に打つても、黒(ほ)に打つて白七石を得潰滅せしめる。併し乍ら、此の死石となる白

かアタリになるので、白は止を得ず×印の所へ打つて黒二石を捉上げねばならぬ。そこで黒はすかさず再び▲印の所へ打込むと、白は又▲印と×印の間に打つて、▲印の黒を打上ぐると、三度黒は▲印の所に打込んで、今度は反對に一度に白六石を捉上げて了ふのだ。之が即ち撲の妙味である。

第四圖 白先手で△印に打つ。前同様 撲して次第に押して行くと、黒は片眼となつて全滅する。

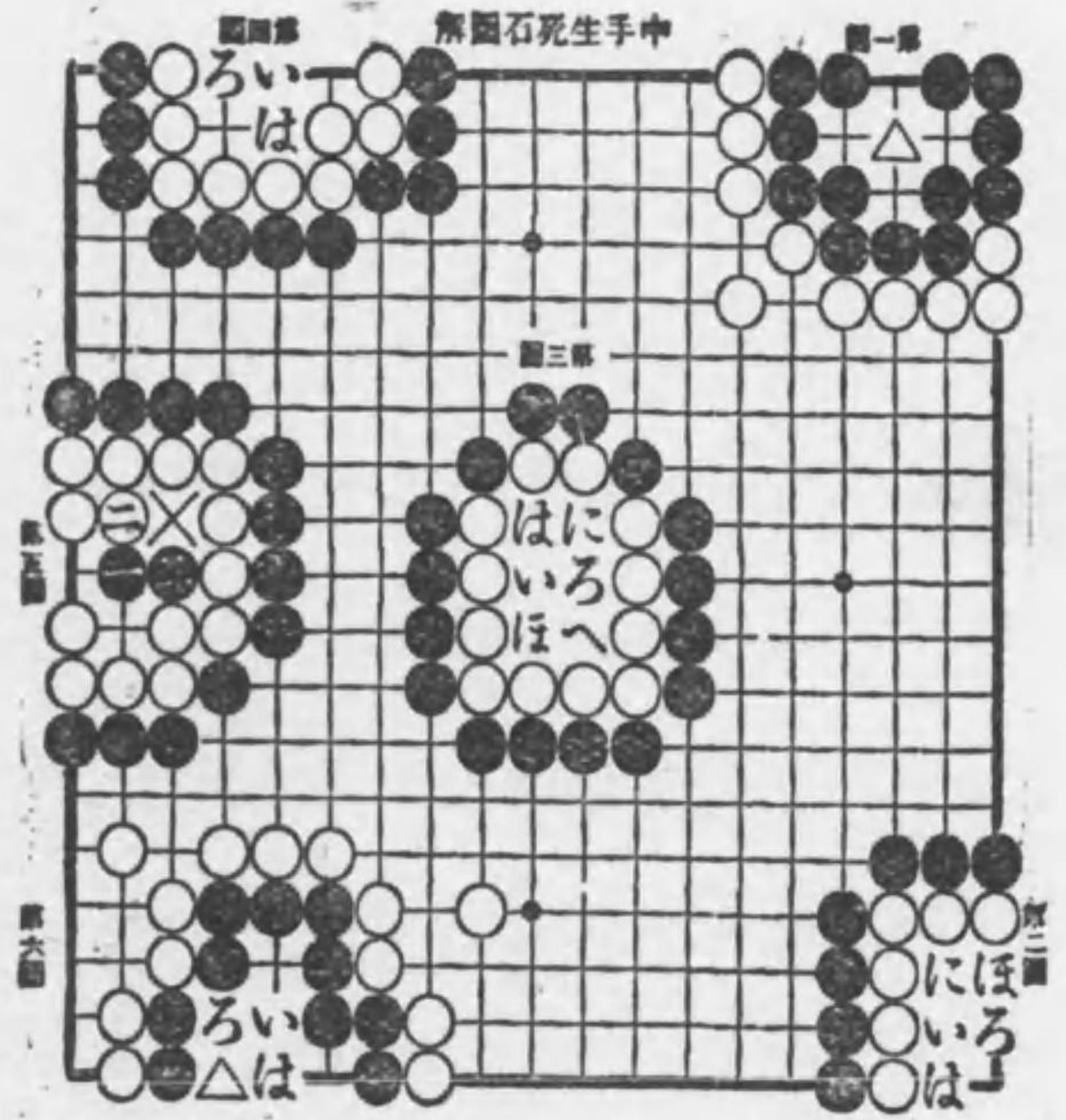
中手生死石の實例

中手 とは、點とも言ふ。敵が生きやうとして、眼を作らうとする

と打つて眼を造らうとするが、黒(は)と来て白二石をアタリ、白是非なく(に)に粘ぎ、黒今度は(ほ)と打つて全白をアタリと来る。白は仕方なく(へ)と打つて黒三石を捉上げ、一時窮境を脱したる態なるも、黒此時早くも三目中手に眼を着けて、再び(い)の所に打込んで眼潰しと来る。結局白が死石となるのである。

第四圖 本圖は普通の五目中手で、黒(い)と打てば、白は生きやうとして(ろ)と應ずる。黒(は)と延べれば白は黒二石を捉り得るが、結局そこで眼が出来ないで死ぬ。

第五圖 これは一種の六目中手である。黒(一)と打てば白生石んとして(二)と打つ。黒(三)と列べて白はもう生き得る望みがない。猶黒



も周圍を包む黒が
緩みなく有る場合
であつて、もし一
目の隙があると、
それは劫(後に説
く)となり、二目
以上の餘裕がある
と、生石となる。
第三圖 黒(い)
と打込めば白(ろ)

が攻合ひの時なぞに、逸つて×印の所へ入れて白を殺さうとすると却
つて持(後に説く)となる。

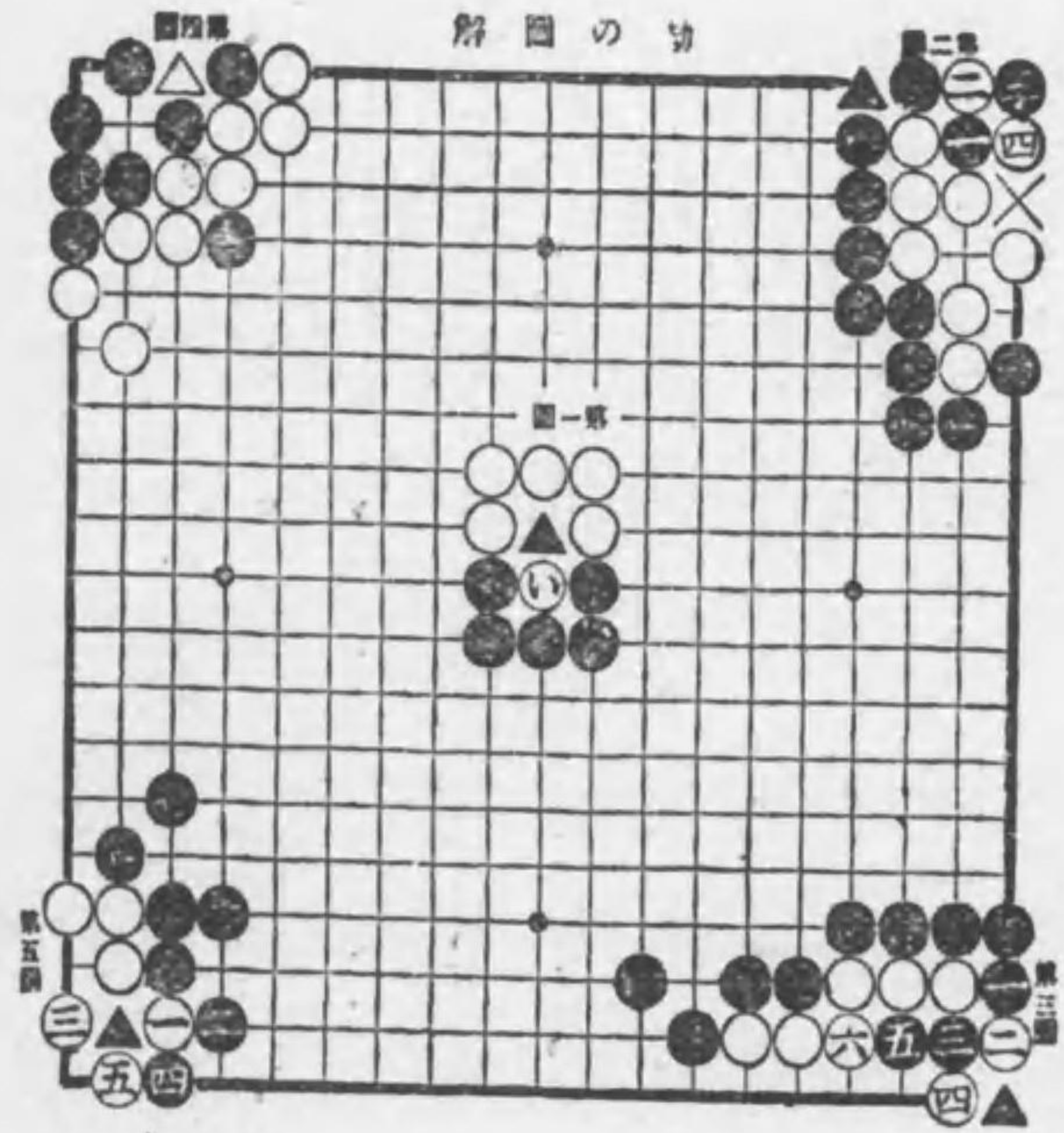
第六圖 かゝる情勢に、白(ろ)よりなど打込めど、黒は二石を捨て
て(い)と打ち、白は行きがより上△印に打つて黒二石を得るに過ぎ
ず、黒は(は)の所へ打つて本眼二眼となつて生石了ふ。依つて白は
必ず(い)の所に打ち、黒は仕方なく(ろ)と應じて、白(は)と延びれば
包圍中の黒全石は全く死石となり、その領土は白の占有に歸するので
ある。

劫の實例

劫とは又屢々起る場面である。白と黒とが接觸して、互に半眼の場合、一石を争ふことに依つて何れかゞ生死の立場になるのである。で、此時は圍碁の法則として、例へば敵が自己の劫石を先に捉つたとすると、今度自己が敵の劫石を捉る番ではあるが、それは次に直ちに捉返すといふことは許されない。即ち自分の石が捉られてから、一手以上の隙を置いてから、其の以前の劫石を捉返すのであつて、それは敵味方とも同様、決着するまで繰返される譯である。

第一圖 簡單なる劫の部分の説明である。黒が▲印の所へ打つて白

の(い)印の一石を捉る。すると今度圖は反對になつて、黒の▲印がアタリの形となつてゐる。しかし此時前述の如く、白は直ぐにその黒を捉る事は出来ないで、何所か他の場所へ一手以上を打つてからでなければならぬ。故にその劫一石の生死が、大局に重大な影響を與へるとなれば、此の場合他へ石を打つにしても、その打つた石が、敵に充分の脅威を與え得る性質のもので、敵がどうしてもその石にも防禦警戒の手を打たなければならぬものでなければならぬ。依つて敵は止むを得ず劫の方の始末を抜いて、その新に脅威を受くる方の石に對する。そこで白は初めて前の劫の場面に戻り、先に捉られた劫の一石を今度は自己が捉るのである。黒又その劫を捉返さうとするならば、



前同様の方法を取る
るのである。
第二圖 圖は劫
に依つて、所謂生
死の境に立つもの
であつて、黒(一)
を打てば、包圍中
の白は、最早二眼
を持つべき餘裕の
ない形勢となつて

頗る危険である。そこでよき機會もあらばと策戦を練り、劫を作るべ
く計畫する。即ち白(二)と應ずれば、黒(三)と打つて白の(二)を捉る
此時白又(四)と打つて、黒の(一)及び(三)の石を一舉に捉らうとす
る。そこでもし黒が白(二)を捉上げた所へ、自己の石を粘ぐと白は▲
印に打込んで来て、黒四石は捉上げられて了ふから、黒は尙も進んで
×印に打つて、白(四)を打上げなければならぬ。即ち×印と(四)の
所が劫となつて、全石生死の分岐點なのである。

第三圖 黒(一)と覗けば、白生きんとして(二)と押へる。黒(三)
と打てば白(四)とし、黒▲印に打つて白の(二)を捉る。即ち劫とな
る。又黒▲印に打たずに(五)と延びれば、白(六)と打ち絞いて劫とな

圍碁必勝法

る譯である。

第四圖 本圖も簡単な生石の劫であつて、黒が取返すか返さざるかに依つて、黒の生死が決定するのである。

第五圖 圖は置碁によくある形であつて、白(一)と打てば黒(二)と應じ、白(三)と打てば黒(四)と打つて、白の(一)の石を捉らうとし、傍々眼を潰さうとの企て、黒(一)を▲印に打つて捉る。包圍中の白の生死は、この劫を捉返すか否かにあるのである。

持の實例

持といふのは、一言にして言へば引分けの形である。前述に屢々

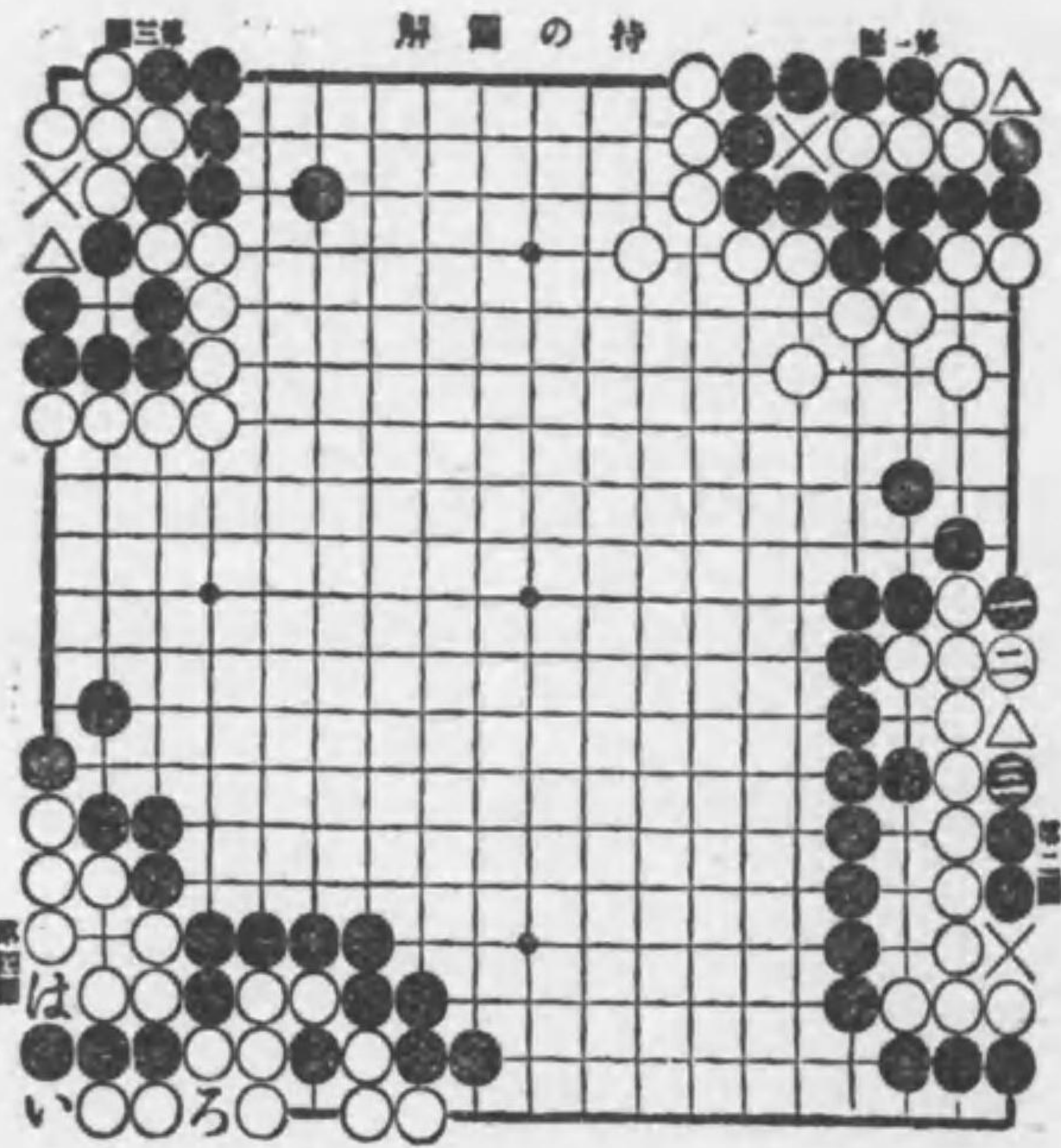
述べた如く眼を二つ持った石が生であり、一つしかない場合は死であると言つて置いたが、此の持と稱するものは、一眼であつても、又眼無しであつても、絶対に捉られない石の事を云ふのである。

第一圖 此圖に於て、黒も白も共に眼がないのである。ところで一見白が黒に包圍されてゐる形なので、白が死んでゐるかに見えるけれども、併し黒も眼がない上にそれ自身も亦、白に包圍されてゐる。此の場合、もし黒が内部の白四石を取らうとして、×印に黒を打つたとする。すると白は△印に打つて來て、反對に自己の石を包む周圍の黒石全部を捉る番になる。又白石が、先に周りの黒石を捉らうなど考へて、△印或は×印かに打てば、今度は黒の方で、待つてゐましたと

圍碁必勝法

言はぬばかりに、白の打たない△か×かの何れかの方に一石入れて、内部の白五石を捉上げて了ふのだ。さうすれば、黒は曲り五目となつて立派な眼が二つ開眼して了ふ。故に、こんな持の場合には、お互ひに先に手を出すものではないのである。

第二圖 黒(一)と覗けば白(二)と對すべく、さうすると黒(三)と打つと中の黒三石と、それを包む白とは持となる。たとへ白は自己の石の周圍に餘地があつても、眼がないのであるから、△印又は×印に打つてはいけない。如何となれば、黒が假に外面のダメを打押して來ると、白は是非なく中の黒三石を打上げなくてはならなくなる。すると黒は隙さす三目中手の戦術を先用して、その中央に再び打込んで來



圍碁必勝法

る結局毛を吹いて疵を求むるの類だ。故に持となつたら兩々敗まで對峙してゐるより他はない。

第三圖 これは持と劫との合體した戦況である。今假に白が先手で×

圍碁必勝法

印に打てば持となり、黒先手で△印に打てばやはり持となる。併し若し白が△印に打込んで、内部の黒六石をアタリとすると、黒は×印に打つて白一石を捉り、白五石をアタリとするであらう。又反對に黒が×印に打込んで白に肉迫すれば、白又△印に一石を取り返して肉迫する。

第四圖 本圖は稍々難解のものである。白は兩方で一眼を持ちながら、中央を切斷してゐる黒は一眼もなく、而も對等の權力を持つてゐるのである。今假に、白が黒の三石を取らうとして、(い)の所に打つとすると、黒は(ろ)に打つて却つて白三石を取り、しかも白双方の石は完全に死石となる。又黒が(は)か(い)にでも打つとすると、白は黒

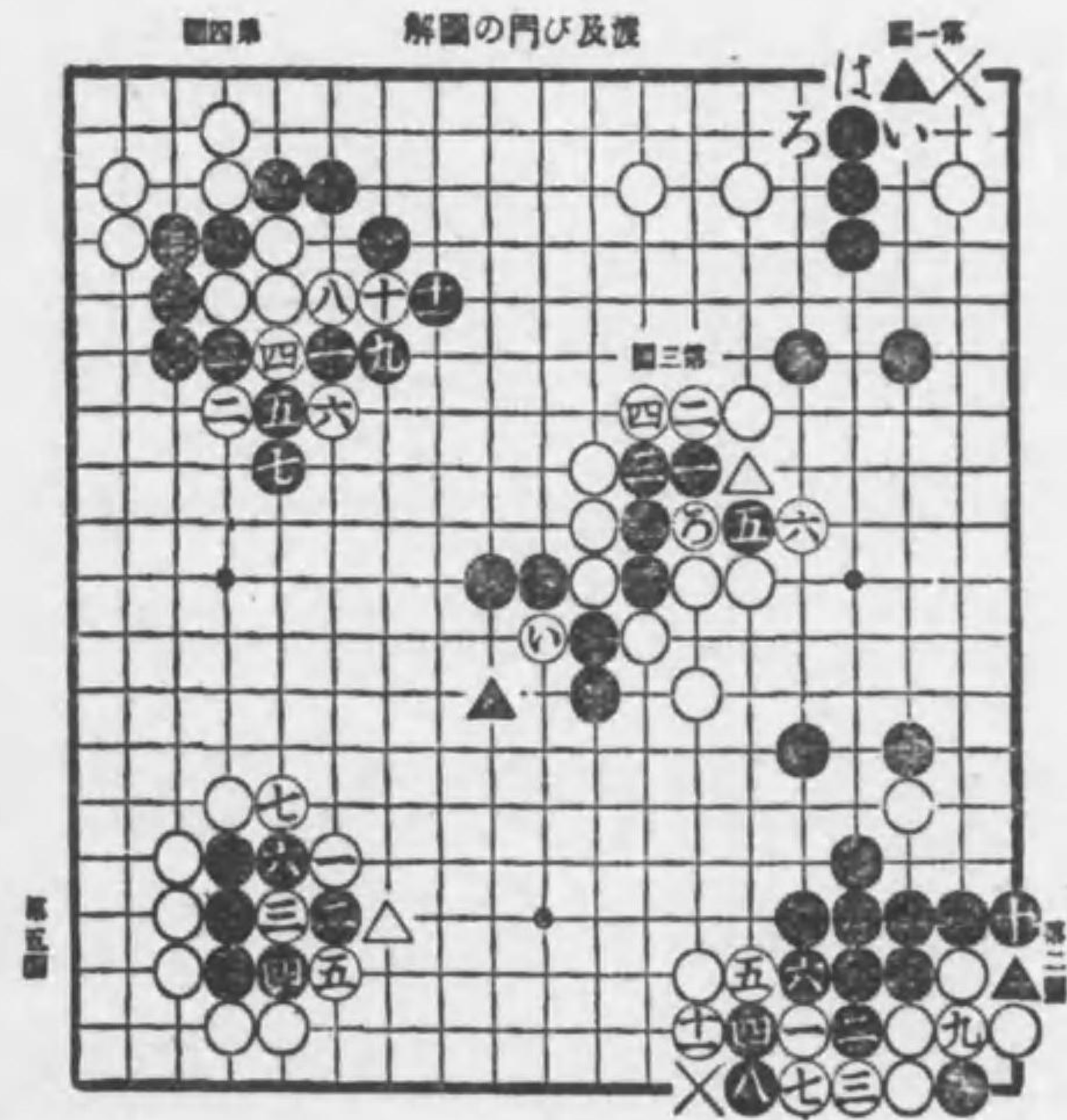
の反對の所に打つて、黒四石を取上げ、白は全部完全に生きて了ふこととなるのである。

渡及び門の實例

渡 碁盤の端を傳つて、敵の石下を滑り、敵が切らうとするのを巧に自己の石と連続して了ふことである。

門 とは俗にアシダとも言ふ。これは一目或は二目隔て、敵の石を捕獲することである。

第一圖 簡單なる渡の圖面、白の(い)の石と(ろ)の石とを連絡するに、(は)と打つて渡つたのだ。かうして渡つた石を切らうとして、黒



が▲印に打つて來ても、白×印に打てば、その黒は死んで了ふ譯であら。

第二圖 稍々複雑なる解説。白渡らんとして、先づ(一)と打つ。黒はこれを切らうとし

(二)と打てば、白(三)と続ける。黒また(四)と打つて切らうとする、白(五)と打つて反つて黒を斷つて了ふ。黒(六)と打つて白の(一)をアタリとする。白(七)と打つて(一)と(三)とを粘れば、黒(八)と打つて白の(一)(七)(三)及び二石の合計五石をアタツて來る。そこで白(九)と粘いで黒(十)と下る。ついで白(十一)と打つて黒の(四)(八)の二石をアタリとすると、黒が▲印に打つて白全部のアタリと來ても、白×印に打つて黒二石を取り得るから、立派に渡りの任務を達した譯である。

第三圖 本圖は門の最も簡易な圖解である。黒が▲印に打つ。即ち白が切斷を試みた(い)の石に對して門たのである。又黒が白を切斷し

圍碁必勝法

て逃げんとする(ろ)の三石に對して、白が△印に打つたのは、之も門たのである。假に黒が逃げやうとして(一)を打てば、白(二)と應じ、黒(三)と打てば、白(三)と押へてアタリとすべく、黒(五)に打つて出やうとしても、白(六)と打つて黒五石を捕虜とする。故に本圖の△印は所謂門である。

第四圖 圖の黒(一)と打つたのは、白の中三石に對して門たので、白逃げんとして(二)に打てば、黒(三)と横切り、白(四)と續けやうとすれば、黒(五)と妨害し、白(六)と打つて黒の(五)の石をアタリとすれば、黒(七)と延び、白(八)と打つて黒の(一)をアタリとすれば、黒(九)と延び、白また(十)と出やうとすれば、黒(十一)と頭を押へてア

タリとする。

第五圖 白の(一)は包圍内の黒三石に對する門であつて、黒逃げんとして(二)と打てば、白(三)と打ち込み黒(四)と延びて、白(三)の石をアタリとすれば、白は(三)を助くることなく(五)と打つて、反つて黒四石をアタリとする。黒は止むなく(六)と打つて(三)の石を捉上ぐれば、白(七)と打つて行く。すると黒は白(三)の取上げた目へ更に石を粘がなければならぬから、白は△印に打つて終に黒の石全石を獲得する。信にこの様な戦況を鶴の巢籠を謂つてゐる。

圍碁必勝法

頂手及び追落の實例

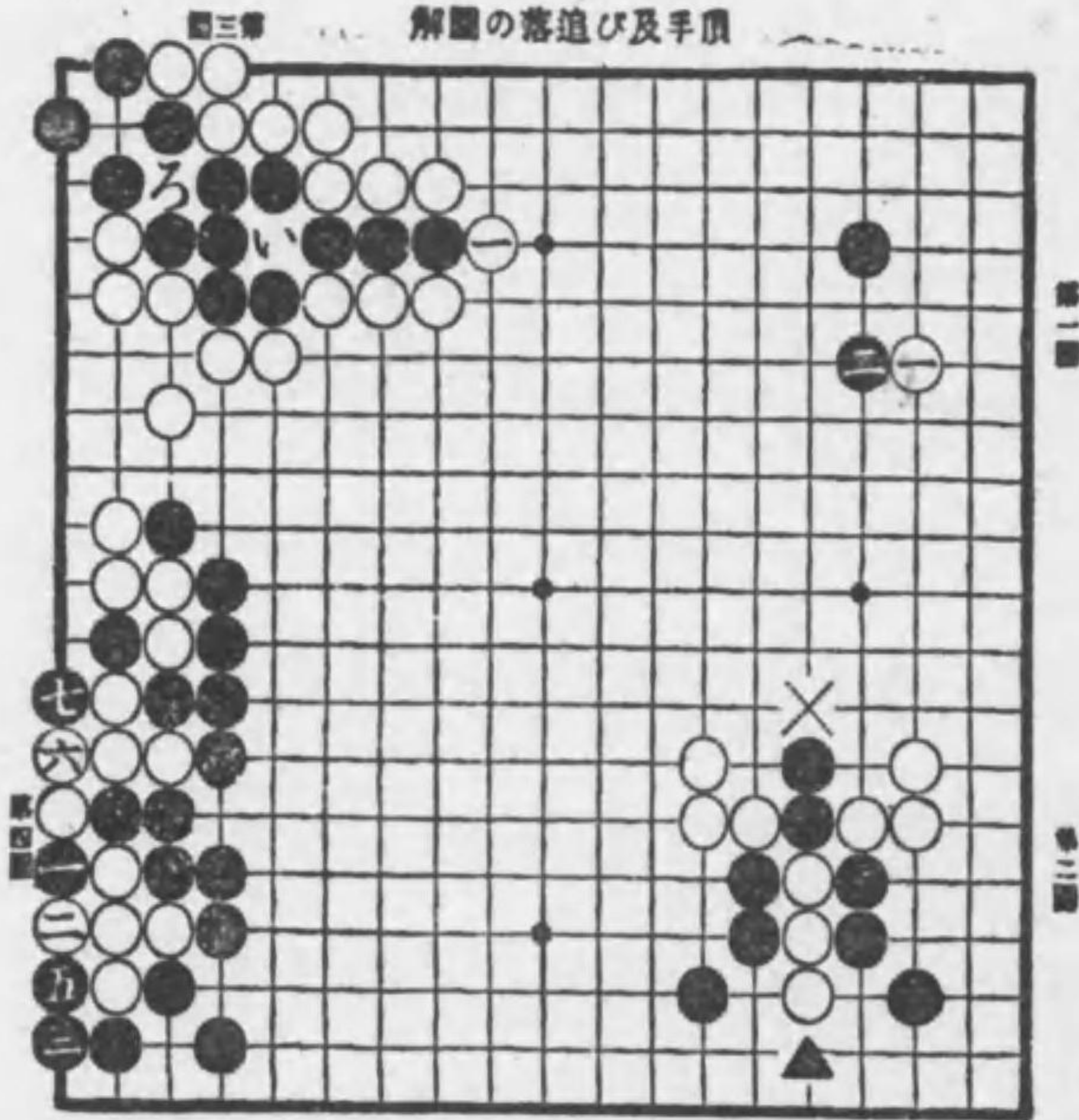
頂手 と稱するのは、敵の石にくつつけて自分の石を打ち、有利に展開するの術策をいふ。

追落 とは對局交戦の際、往々遭遇するの手段であつて、時としては敵に少量の餌石を與へられて、止むなく取つたために缺眼又は半眼となり、つひには敵の追撃に會つて全石を失はなければならぬといふやうな状態をいふ。

第一圖 本圖は置碁の打ち始めなどにある頂手であつて、白(一)に對する黒(二)の所謂頂手である。

圍碁必勝法

解圖の落追及び手頂



第二圖 黒先手の場合▲印に打ては頂手であつて、聽て白三石を捉り得べく、白先手なれば×印の處に打つて黒二石を捉り得る。この場合▲及び×は共に頂手である。

圍碁必勝法

第三圖 本圖は追落の最も簡易なる状態を示したものの。白(一)と打てば、黒三石を惜んで(い)の所へ粘ぐと、白は(ろ)の所へ打つて來て遂には全石を死地に陥れて了ふ。

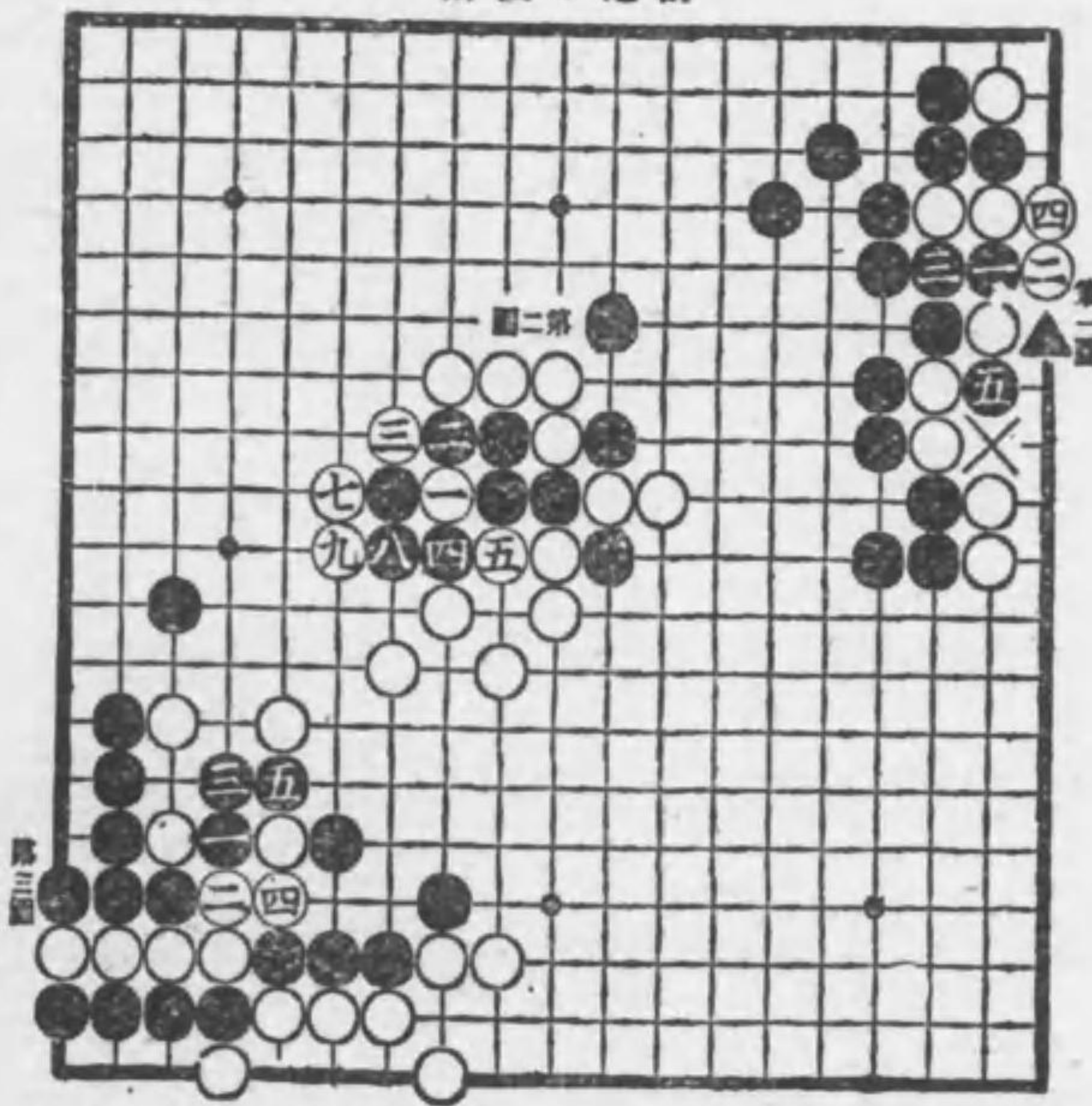
第四圖 黒(一)と打込むのが追落の初手である。白(二)と打つて黒の(一)の石を取る。黒(三)と打つて追跡すると、白は(一)の石を打ち上げた空目へ(四)と逃げる。黒(五)を打つて白七石をアタリとする。白(六)と粘ぐ。次に黒(七)を打つて白十一石を一舉屠り得るのである。

割込の實例

割込 とは、敵の配石中の隙間ある所に割込で、侵略の手段を講ずる方法で、俗にこれをハサケルとも稱する。

第一圖 黒が(一)と割込むと、白は黒(二)とある所へ打つて黒を切りたいのであるが、さうすると(四)とある所へ黒に打たれて白三石が全敗する。仕方なく白(二)と渡らうとすると黒(三)と粘いで、白二石がアタリとなる。依つて白(四)と粘ぎ、黒(五)と打つて白お切ると同時に、白の一石と二石とを兩アタリにする。そこで白二石アタリに×印を粘ぐと、黒は▲印に打つて白の一石を上げる。かくして白の地盤

解圍の込割



は破壊される。
第二圖 白(一)の手も割込の一手である。黒(二)と應じ、白(三)と押へ、黒(四)と打つて白の(一)を取れば、白(五)と打つて黒を缺眼とし、及びアタリとし、

黒は白(一)を取上げた跡へ(六)と粘れば、白(七)と打押へ、黒(八)と曲つても白(九)と追撃されて窮する。

第三圖 黒(一)と打つのが即ち割込の手。白(二)と應じて黒の(一)をアタリとすると、黒(三)と延びる。白は刻下の急務として(四)へ打てば、黒(五)と打つて白の外面との石の連絡を妨害し、茲に白は絶體絶命の運命に陥没する。従つて隔の黒四石は生返つて来る。妙趣掬うべきである。

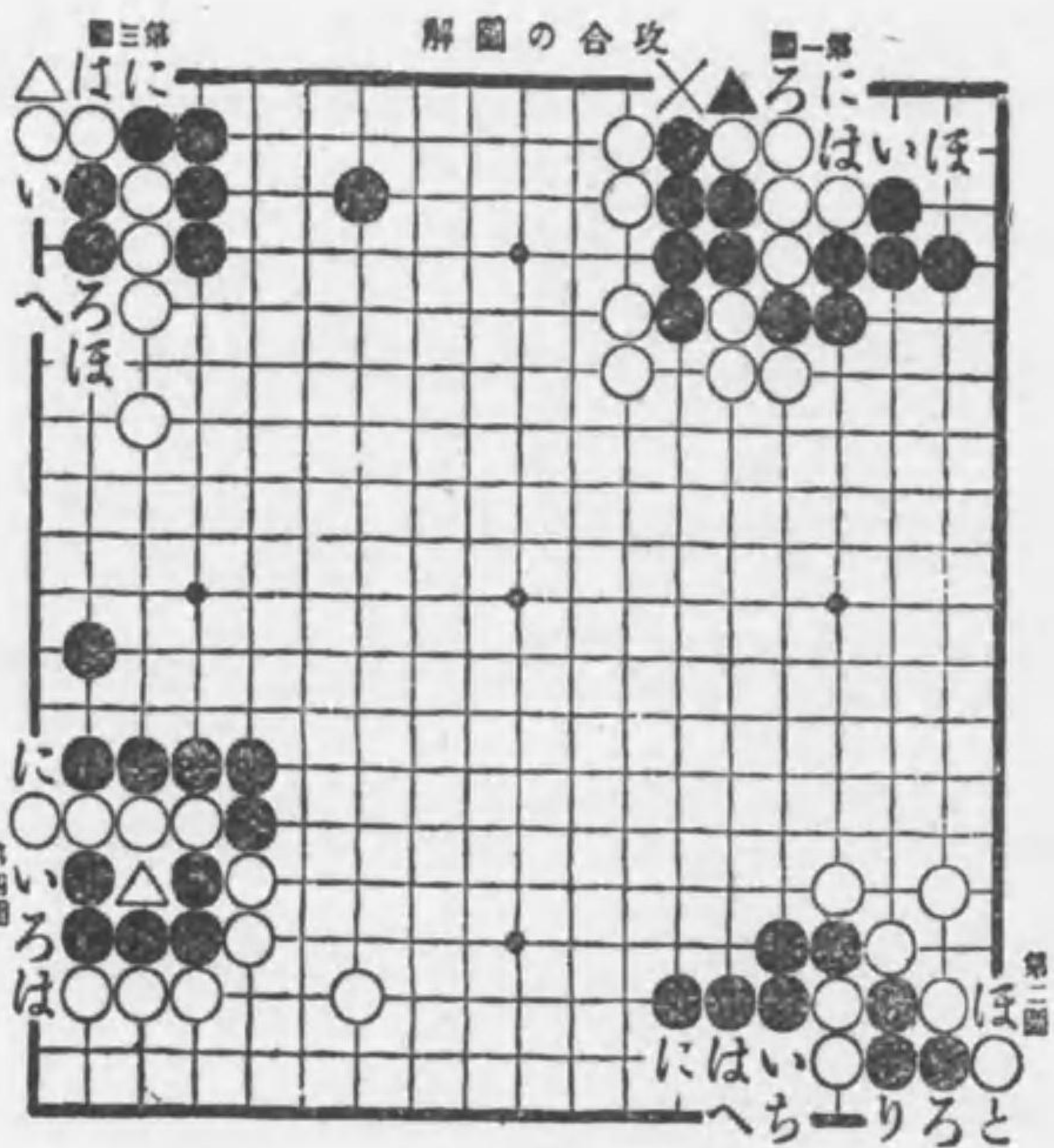
攻合の實例

攻合とは字義の如く、白黒互に敵の石を獲らうと、一石一石と打圍碁必勝法

圖基 必勝法

合ふ場合をいふのである。凡そ碁の對局するや、謂はゞ攻合ならざるものはないのであるが、此の場合は特に直接的に戰闘するの謂ひであつて、例へば黒の或る部分と、白の或る部分とが、ガツチリ兩に組んで頑張り合ふの形である。

第一圖 此の場合白が先手であると、×印に打つて渡りと出るもよく、また白(い)に延びて領分を廣くし、包圍中の黒に勝つ手もあるが、黒先手とするに、▲印の所に打つ。白(ろ)に對すると、黒(は)に打つてアタリと來る。白×印の所に打つて黒▲印を捉つて逃げをうつが、黒(に)に押されて前述の追落の一手となる。また黒▲印の所に打つて來た時、白(い)に跳ねても、黒(ほ)に押へて黒の勝となる。要す



圖基 必勝法

るに本圖は先手勝の攻合圖である。

第二圖 本圖は先手勝となり、白先手(ろ)に打てば勝である。又(い)に延びれば、黒假りに手を長くして(ろ)と下るとも、白(は)と延びれば

黒(二)に打ちて白の延びるのを止める。白(ほ)と打ち、黒(へ)と攻め
來り、白(と)、打ちて黒三石をアタリとすれば、黒(ち)白(り)にて白
三石を取上げる。

第三圖 本圖は黒先手で同じく三手づゝでありながら、勝てない形
であつて、假に黒(い)と打ち、白(ろ)と應じて黒二石をアタリとす
る黒手を延ばして(ろ)に出ても、白は(ほ)で押へる。次で黒(は)に迫
り白(へ)と應じ、黒其時△印の所に打ち得るならば、黒勝ちとなる
が、第二圖の隅を攻める時のやうに、黒は一手(に)と打つて置かなけ
れば、△印に打つことが出来ないから、黒(に)に攻むれば白は(い)の
所で一手先きに黒をアタリとする。

第四圖 これは黒が先手とすると、(い)の所へ打つの至當であつ
て、これより以外の場所へ打つて白四石を取らうとするは所詮駄目
である。例へば△印の所へ打つとする。白は(い)に打つても(ろ)に打つ
ても黒の敗となるべく、又黒(に)の所へ打てば、白は(ろ)の所へ打つ
て渡らうとする。黒(い)の所に断れば白△印に打つて黒六石となり敵
手に取らるべく、黒△印に打つて追落しにしようとするれば、白(い)に
打ちて取去る。依つて此の場合黒先手なれば(い)の所へ打つのが至當
なのである。又白先手の時は、(ろ)に打ちて置けば、全然黒を取つた
のも同様である。

其他の用語實例

綽と稱して敵の先頭に斜に出で、攻勢に出ずる策戦をいふ。

第一圖 白(一)の手は綽である。

斜走掛 一目を隔て、斜に飛ぶ石。これは普通「桂馬」と書くが、

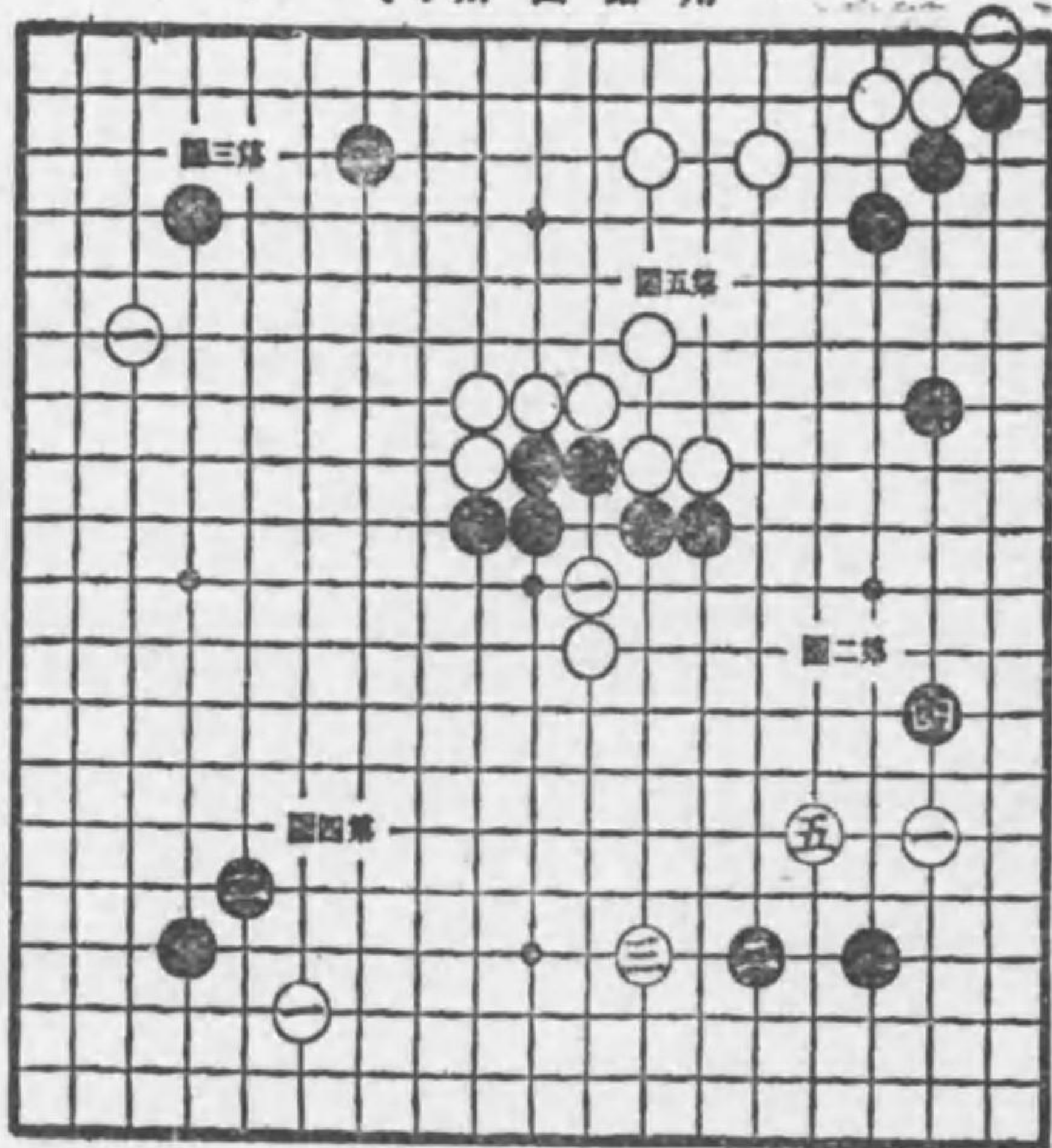
或時代の棋士が將棋と同字を用ふるを避けるために、特にこの熟字を

考へたものである。

一間飛 自己の石に對し、一目隔て、直線に飛ぶ石を稱する。

第二圖 黒の置石に對し白の(一)は斜走掛である。同じく黒(二)並びに白(五)と打つたのは一間飛である。

(一) 解圍路用



第一圖

大斜走の縮り

二目飛んで打つ石

第三圖 白(一)

は前述の斜走掛で

あるが、之に應ず

るに黒の(二)は大

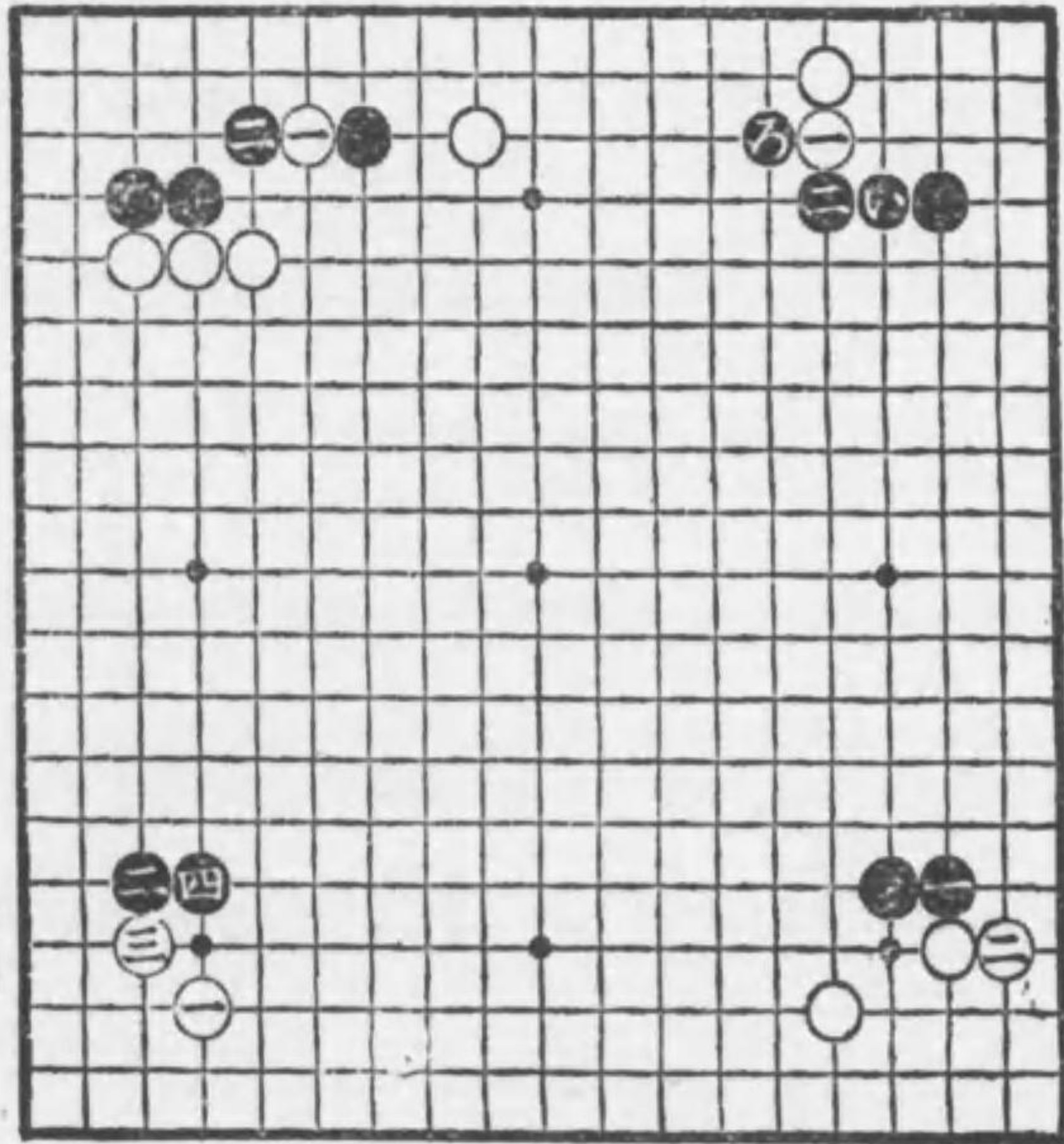
斜走の縮りであ

る。

尖 二石斜に並

ぶことをいふ。

第六圖 用語圖解 (二) 第六圖



第七圖

第九圖

第四圖 白(一)と斜走掛に打つた時、黒(二)と應ずる如きもの。

のぞく、敵の際を覗つて、斷らうと企畫むやうな手。

第五圖 白(一)と打つた石。

約 敵の突撃し來るを扼止するが如き場合。

第六圖 白(一)と打つたのは、黒の(い)と(ろ)との連絡を斷たうとの手段であるから、これに對する黒(二)の手は、黒の(い)の石に對しては「立」といふ手であるが、此の場合には白に對して約といふ下り 自分の石について下ること。

第七圖 黒(一)は黒の置石に對する下りである。これに應ぜる白(二)も同じく下りである。

夾 敵の一子を味方の二子で夾む形。

第八圖 白(一)と打つたところを、黒(二)と應じて夾む。立 下りの反對で、並んで上へ打つ形。

圍碁必勝法

第九圖 白(一)に對して斜走に黒(二)と掛り、白(三)としたのは尖であるが、此時黒が(四)と打つて上に延びた手は、即ち立なのである。

以上實例を擧げて示した用語は、すべてその内容に於て攻略と防備とを意味するものであるから、實戰に於ては絶えず之を應用するの機會に接するのである。故に如何なる初學の人も、之等の用語と戰術とを充分理解し得なければならぬ。

次に定石とその類例を解説しやう

定石とその類例

何事にも普通『それは定石である』といふやうな言葉が使はれる。つまり『それは常識的なことである』といふ意味と當然爲すべき事だといふやうな意味を持つのである。碁に於ける定石といふのも、要するに、それと同様の意味なのであつて、決して規約的な拘束的なものではないのである。

併しながら、人間の常識のない者が、社會に立つて活用する事が出來ないと同様に、碁に依つても、定石を知らない者は、無用の努力と失

圍碁必勝法

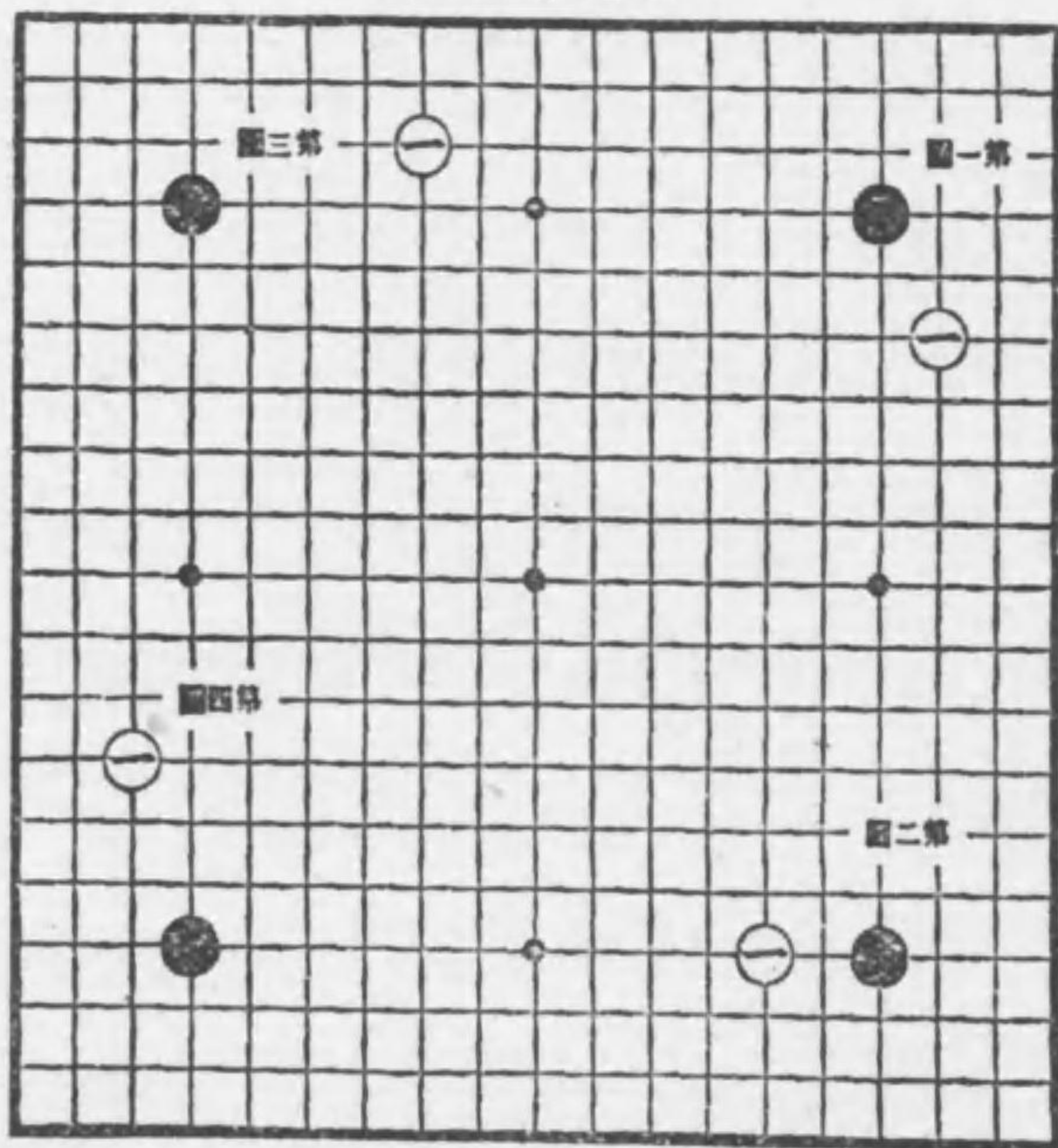
敗を重ねなければならぬ。由來定石とは棋道の名人上手が、幾多の研究と経験の結果、これが最も有利な方法であるといふ事を知り、そしてそれを定石と定めたのであるから、誰人もその一通りを心得て置けば、無用な努力をせずの上達するのである。

以下最も必要な點だけを擧げて、讀者の研究に資しやう。

置碁の懸り定石

元來打出しの手は、盤上の何處へ打つても差支へはないのであるが、研究の結果、斯く打つのが最も有利であると定められたのが、所調定石である。

(一) 解圍り懸の碁置



圍碁必勝法

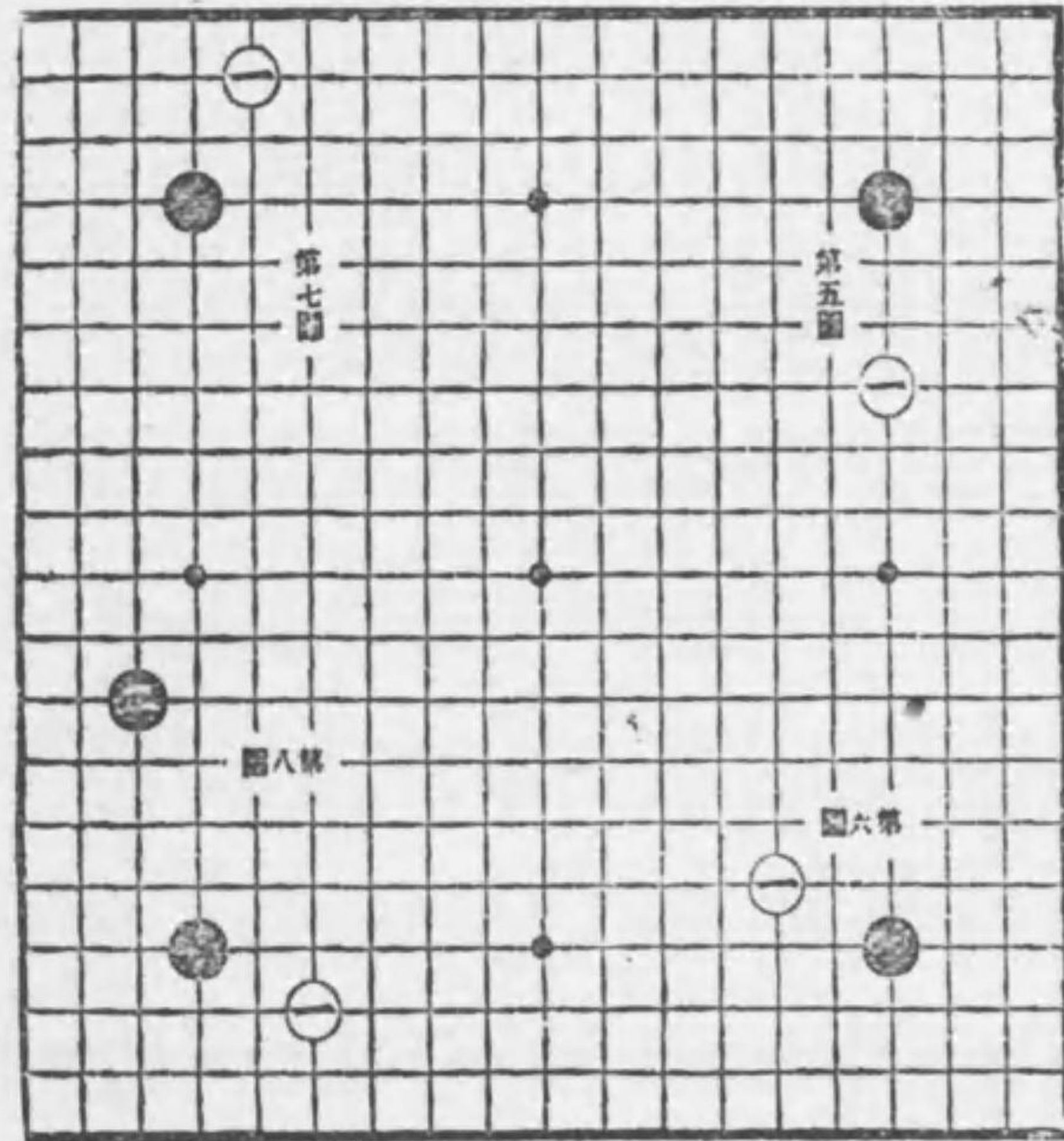
今爰に置碁に對する打出しの懸りを示し、漸次その變化を解説する。

第一圖 小斜走懸り

第二圖 一間高懸り

第三圖 大々斜走懸り

(二) 解圍り懸の碁置



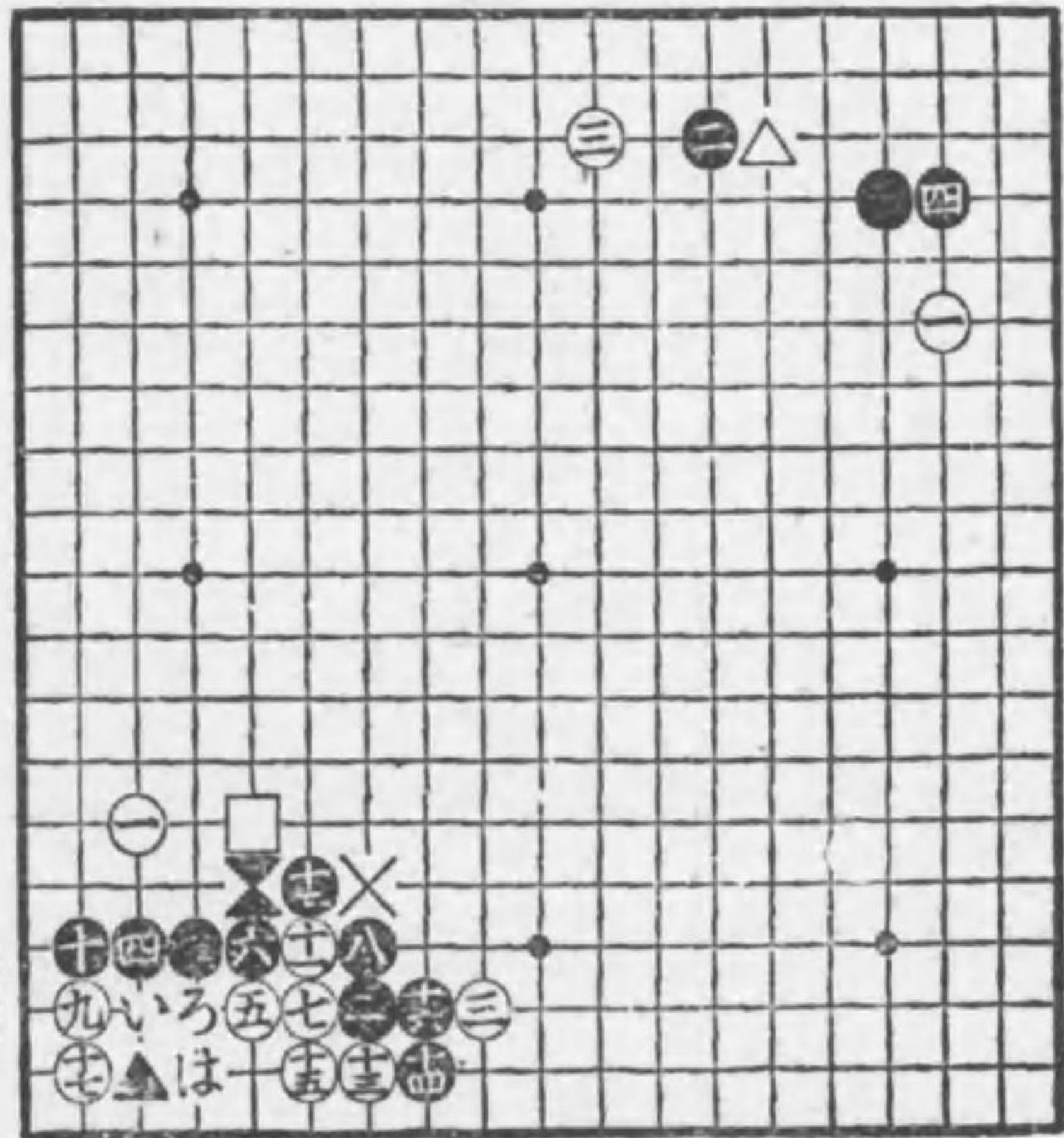
第四圖 大斜走
 懸り
 第五圖 二間高
 懸り
 第六圖 以下は
 變則
 而して置碁に對する懸りは、通常第一圖に示せる如く小斜走懸りと稱

する手が最も多い。依つて右第一圖の變化の狀勢を次に順を追ふて説明しやう。

大斜走縮り定石

第一圖 前掲第一圖黒の置碁に對して、白(一)と小斜走に打つて來たならば、本圖黒(二)と應ずるのが、大斜走縮りといふのである。此の場合黒は△印などに縮ては不可ないのだ。何となれば、もし黒△印に應酬したりとするも、決して白が隅へ打込み得なくなる譯ではないから、同じ打つならもう少し場所を廣く、黒(二)と大斜走縮りとするのが得策なのである。次に白(三)と打つて黒を制限して來たならば、

(一) 大斜走縮圍形



第二圖

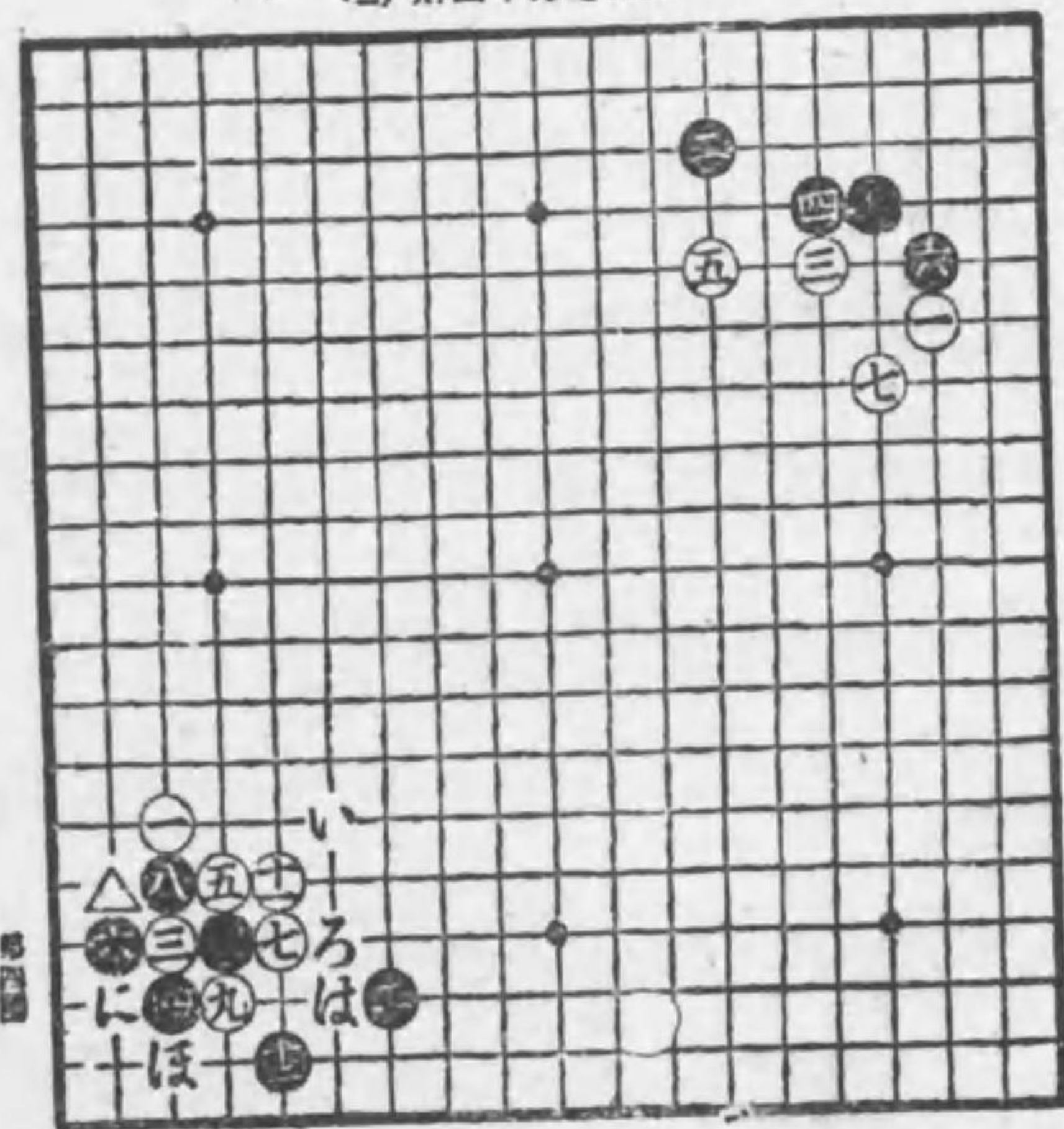
黒(四)と打つて縮
るのだ。

第二圖 本圖は
第一圖の變化の一
つであつて、白次
いで(五)と打込み
来れば、黒(六)白
(七)黒(八)と應じ
白方面を變へて
(九)と來たら、黒

(十)白(十一)黒(十二)白(十三)黒(十四)と續き、黒又(十六)と續ぎ
白(十七)と打つて(九)に續けば、白は完全に生となる。依つて黒は×
印の處に粘ぎ、白□印に打つて黒を斷るべく覗くから、黒は▼▲印に
續けなければならぬ。これでは(白)は限で生きながら猶先手であつて
非常に黒の不利だ。そこで白が(九)と打つて來た時に、黒▲印の所
へ打つて白(九)の石は渡らしても仕方がない。ところで白は▲印に打
つた黒の石を捉らうとして、(い)に打つ、黒(ろ)と應ずれば白(は)と
打つて黒を切る。切られても黒(十七)の所に延びれば、白(い)(九)の
二石を得て、隅は黒の勝となる。

第三圖 小斜走懸りより大斜走縮りと定石を打つて、本圖の如き形

(二) 解圍り締走斜六



となるやうな場合
 黒は然し隅の全部
 を自分の領地と思
 つてはならぬ。黒
 (六)と打つたのは
 所謂白に對する守
 勢であるからであ
 る。

第四圖 同じく
 大斜走締りより漸

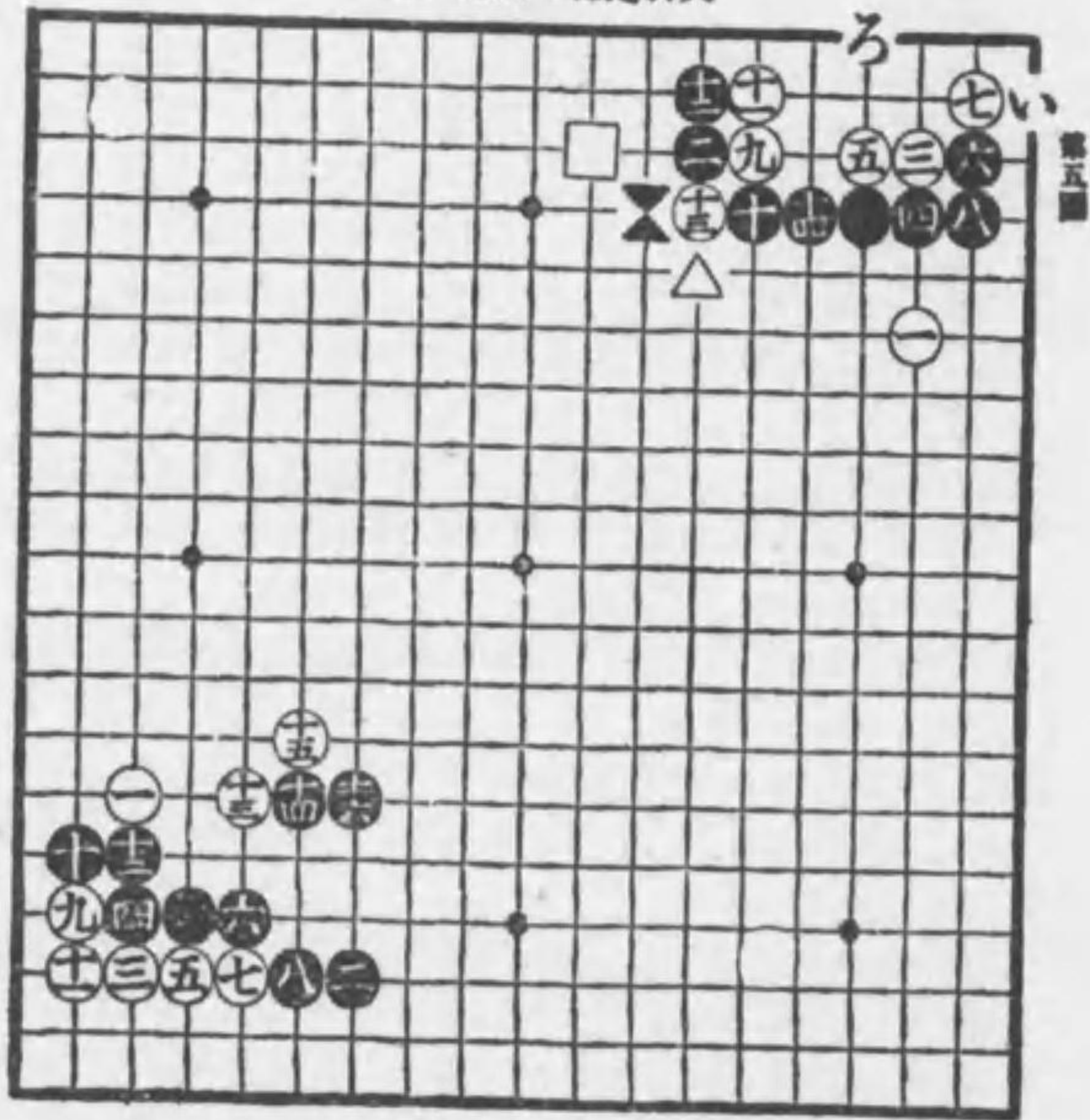
次打合つて本圖の黒(六)のはねは大に宜く、白若し△印の處に劫と來れば、黒は(八)と打つて白(三)の石を取る。白他に劫立をして(三)に劫を取返せば、五の白にあたられる惧れがあるから、止むを得ず白は(八)に劫を粘がなければならぬ。すれば黒の(六)とはねた効果があつて、白は△印に劫を作つた効がなかつた譯である。凡べて劫を恐れて讓歩する時は、敵に乗ぜらるゝものである。又黒の(六)に對し白(八)に粘いだとするも、黒は白の(七)のある所に延び、白(九)の處につぐのも悪くない。白(い)に斜走した時は、黒(ろ)に並ぶが可い。攻めながら守る手だ。もし此の手がないと、白から(ろ)の所へつけられ、黒は(は)に受け、白(に)に切り、黒(ほ)に下つた時、(九)の所で斷られ

て了ふ手がある。これは白慣用の手段であるから心得て置かれたい。

第五圖 黒(六)とはねた場合に、白(七)と應ずれば、黒(八)と粘ぎ、白(九)黒(十)と押へる。白(十一)に下れば黒(十二)と下がり、白爰で奇策を考へて圖の如く(十三)と、黒の(十)と(二)との連絡を切断すれば、黒慌てて▼▲印若しくは△印に打つて白(十三)を追はふとする。然しそれはいけない。此時黒は(十四)と並んで續けること。白は黒の(三)及び(十二)の石を捉らうとして▼▲印△印かに延びて來る。黒□印へ打つて二石の安全を圖り、かくて白内部を生かさうとして(い)に打つても、時已に遅く、黒(ろ)に打つて白死石となる。

第六圖 本圖の黒(六)の手の外、直ちに白の(七)へ約へると、裾

(三) 解圍り編定碁大



より綽る手との三様がある。が併し本圖の手は、白に乗ぜらるゝ際なく至極簡單で宜しい尤も黒が白の(七)のところへ約へるのは、損益の立場より論ずれば本圖の如く緩かに約へ

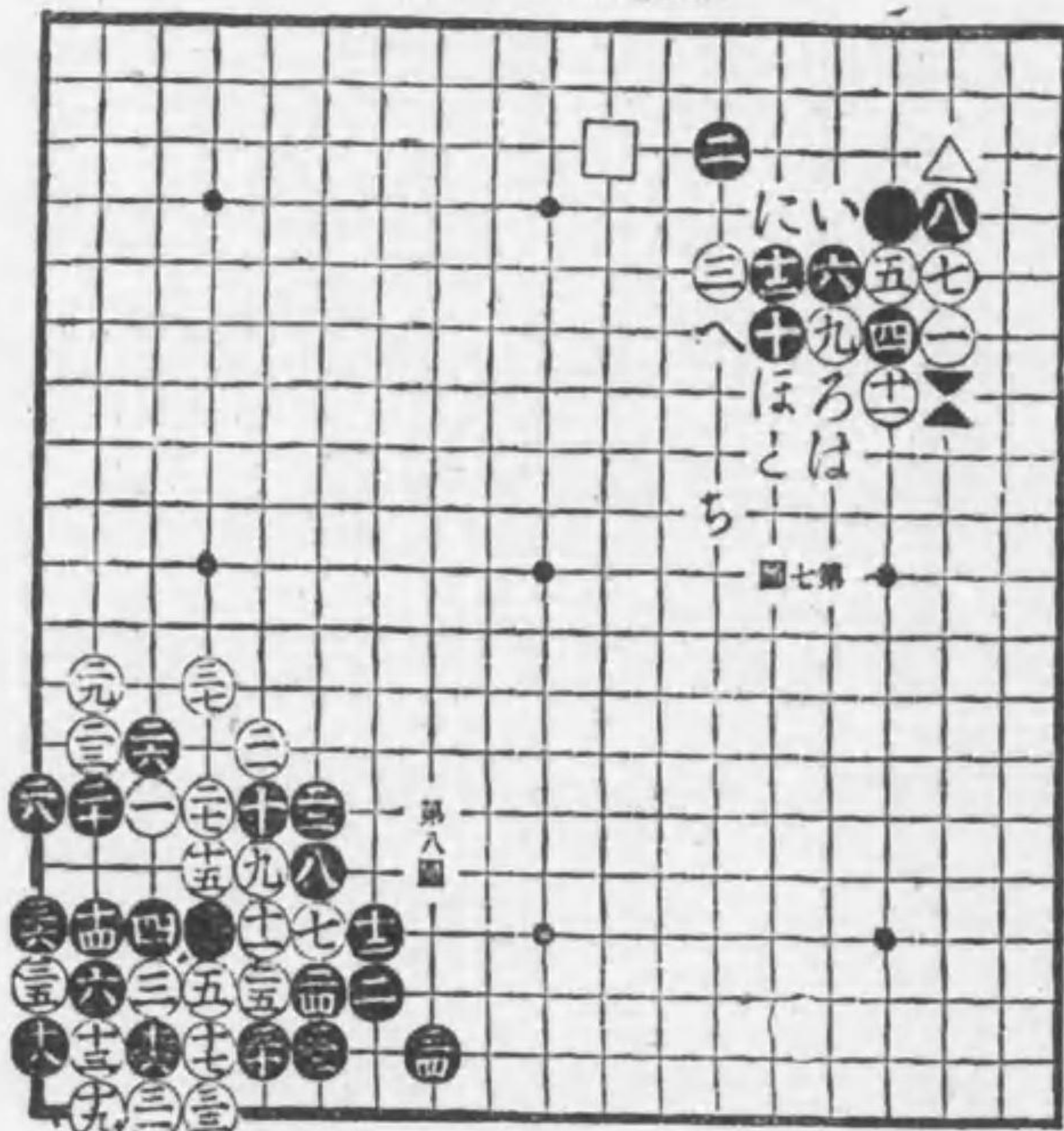
圍碁必勝法

る方が損ではあるが、(六)の所に切らるゝ缺點があるから同じであらう。又黒が(十一)のところに縛て、先づ白の根據を奪つて後、轉じて(一)の白を攻めんとするのは、中々黒の技量では容易ではない。故に先づ圖に示す如く、白(一)の發展を防ぐ方法を講ずるのである。

第七圖 圖の如く白が、△印にも□印にも打つて來ず、黒(二)の上(三)と打てば、黒(四)とわけて打ち、白(五)と打込んで來て油斷のならぬ手段である。即ち假に黒(七)の所に延び、黒(八)に粘れば、白▼▲印の所に延びて(三)の石を利用すべく努むるだらう。斯様な形の場をハマイの姿と稱してゐる。

黒(八)の約へを(い)に粘れば、白(十一)黒(九)白(八)の所へ打つや

(29) 解圍り縮走針大



圍碁必勝法

うになつて損の形である。勿論白の(三)は窮地に陥るが、黒の隅を破らるゝ方が、より以上の損失である。白(九)の時、黒(十)(十一)と一子を棄て、打つ事、白に打ち抜かるゝ

圍碁必勝法

にも可成遺憾であるが、隅は完全に守つて、白(三三)の一子は堅い所に陣取つてゐることが出来るのである。尤も黒(十)の手で、強硬に(十一)に行出す手段なきにあらす、即ち白(ろ)黒(は)白(い)黒(十二)白(くろ)白(ほ)黒(へ)白(と)の時、黒(ち)に双方の征を利かすなどの打方がある。複雑な盤面である。

第八圖 此圖面は、第四圖より五、六圖に説明した後の場合であつて、黒(六)と後より白を挾撃する變化であつて、その時は白の(七)と前方の黒に衝突して本圖となる。

白(九)とはね込み(十一)と粘ぎたる時、黒(二七)にかけ粘げば、極めて明瞭であるが、所々切々になつてゐるだけ、黒の利益とは云は

れない。黒(十二)と粘いで巧くゆけば有利であるが、一朝間違へばこの一戦で敗碁となる程である。黒(十六)と切つたのは面白い案で、又極めて重要な手順である。

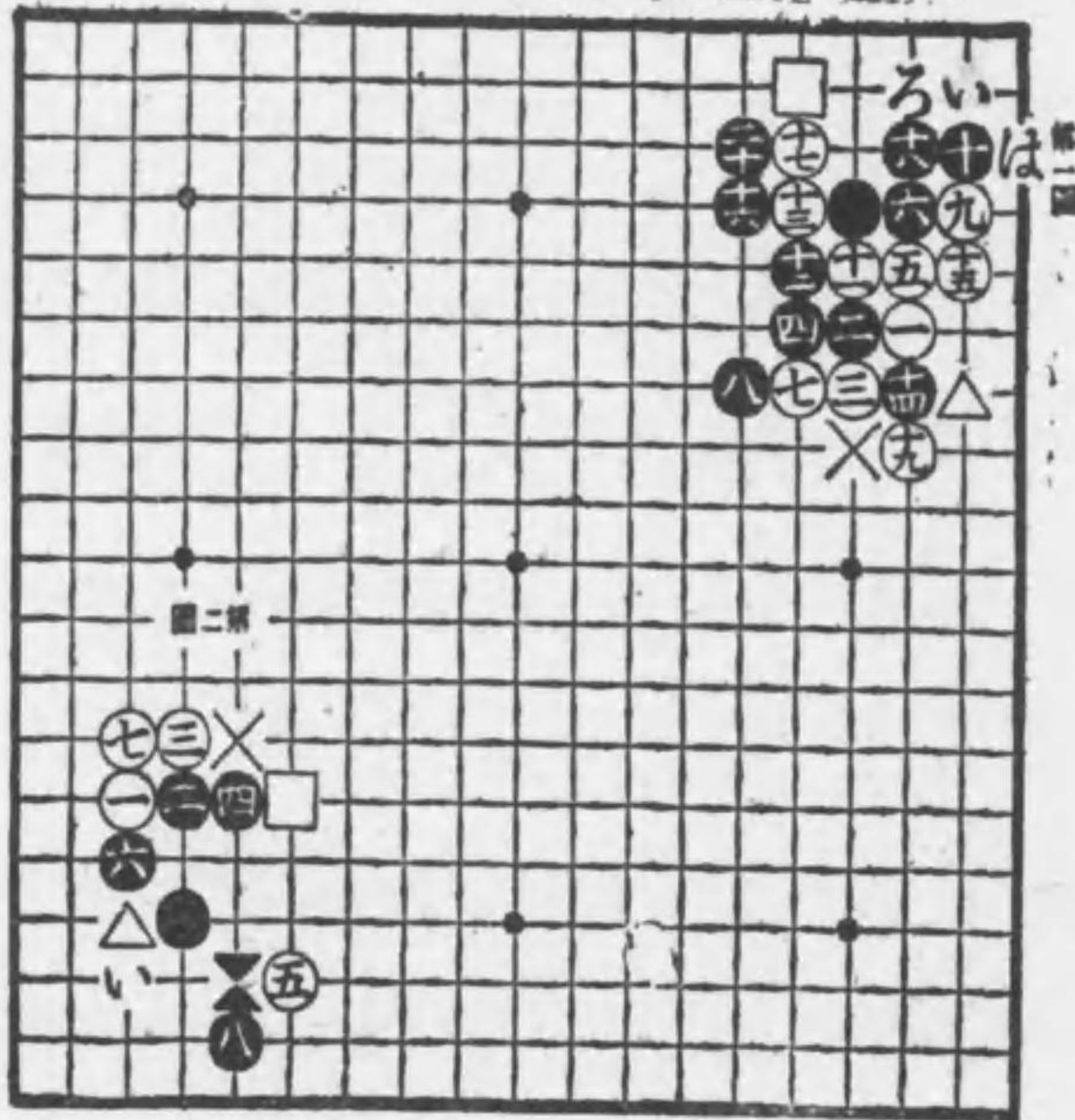
黒が又(二六)と切る事も肝要な所である。白にして(二七)の手は止むを得ざる手段で、只(二九)に引けば、黒(三十)白(三十一)黒(三二)白(三三)黒(三四)となり、白(二八)に縛れば、黒(三五)に粘いで攻合勝となる。白は△印とはね込まねばならず、即ち黒□印に打ち、白(七二)黒×印に、白(三五)となり、黒▼▲印に押出す事となつて、詮する所、隅は持となるが、外面の白は惨敗に終るであらう。

頂手定石

第一圖 本圖に於ては、前述の如く黒の置碁に對し、白(一)と小斜走掛りに打込み來たつた時に、黒(二)と應ずるの手段にして、これを頂手定石と稱するのである。

この定石は、大斜走締りのやうに保守を意味する策戦ではなく、寧ろ敵地を壓迫して、傍々自分の領土を確大すべき案である。黒(八)と打たないで、穩やかに(十六)の所へ打つても悪くない。黒(十六)の手は白(七)と黒(八)の交換なければ、×印に下りて打つかは勿論であるが征の當りある場合には、黒は白の(十七)の所へはねて、白を黒の(十

(一) 解圍手頂



六)の所へ延ばさして後×印の所へ(三)及び(七)の石を征に行ひ、それより白は黒(二十)のところへ押へ、黒は×印のところへ下り白(い)につけ、黒(ろ)に綽ね白(は)と渡り、黒

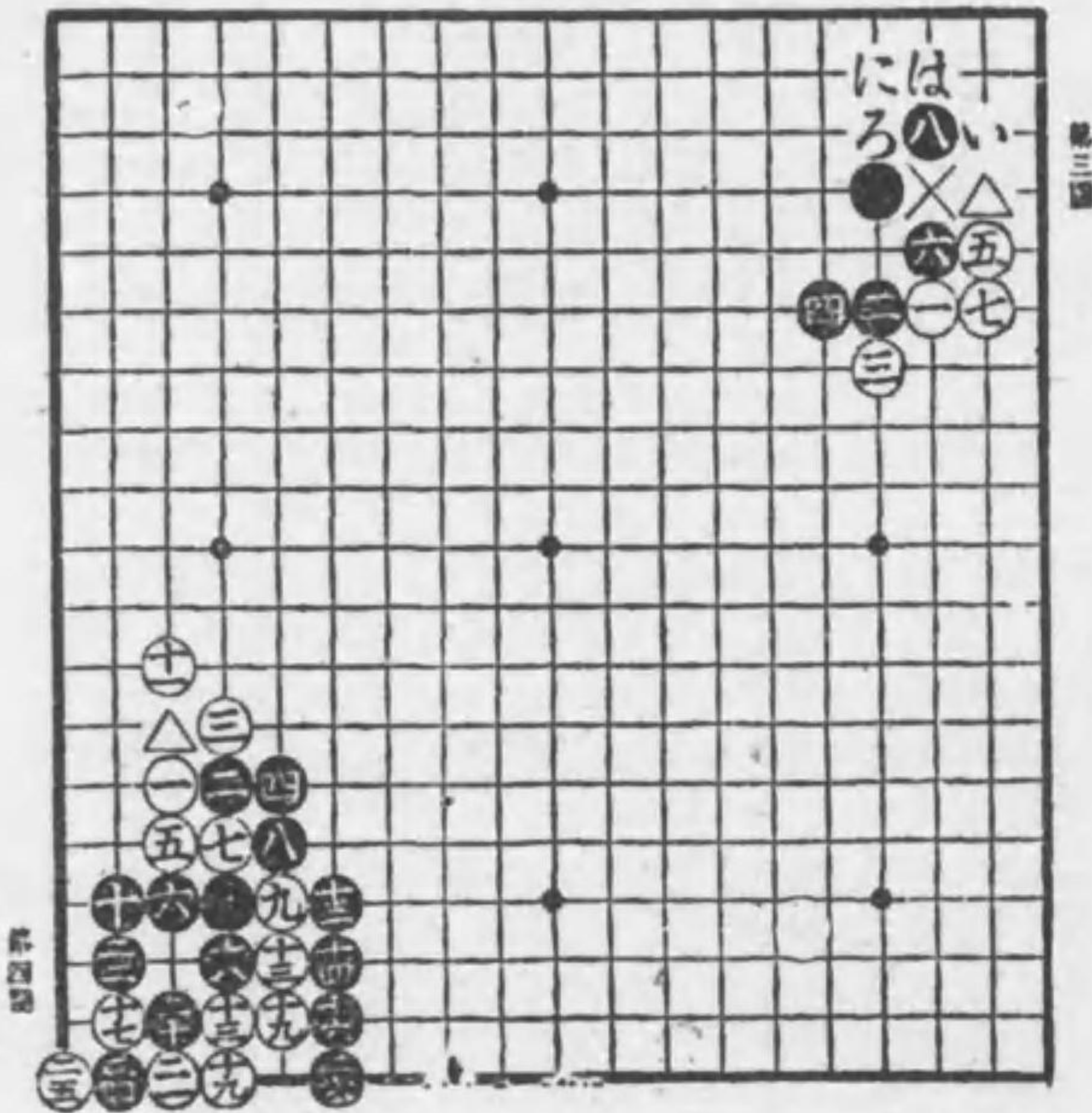
圍碁必勝法

(十八)のところへつぐときは、黒が勝利の形勢となる。

第二圖 本圖の如き順番に打ち來たつたとき、白が(五)と打てば、黒は白(五)を構はずに、直ちに(六)と押へる。×印の所へつぐ手段は宜し。白×印の所に押せば、黒も□印へ徐行する。前の黒の斜走にして▼▲印の所へ打つときは、白より(い)に打たれて應手に苦しむに至る。茲に尤も注意すべきは、白は極めて稀な手であつて、元來感心しないものである。もし星下に黒石があつた時は、此の形勢と同じく出來易いものである。黒白ともに此場合、斜走は極めて輕妙なるものである。

第三圖 白(五)が尖つて來た場合、圖の如く應じてもいいが、黒△

(二) 解圖の手頂



印に應ずる手段もある。すると白は×印の所に緯込み黒(八)白(六)とつぐのが定石である。尙本圖に依つて(い)又は(は)に打つ手があるが餘り芳しからず、もし黒(ろ)に構つぐ

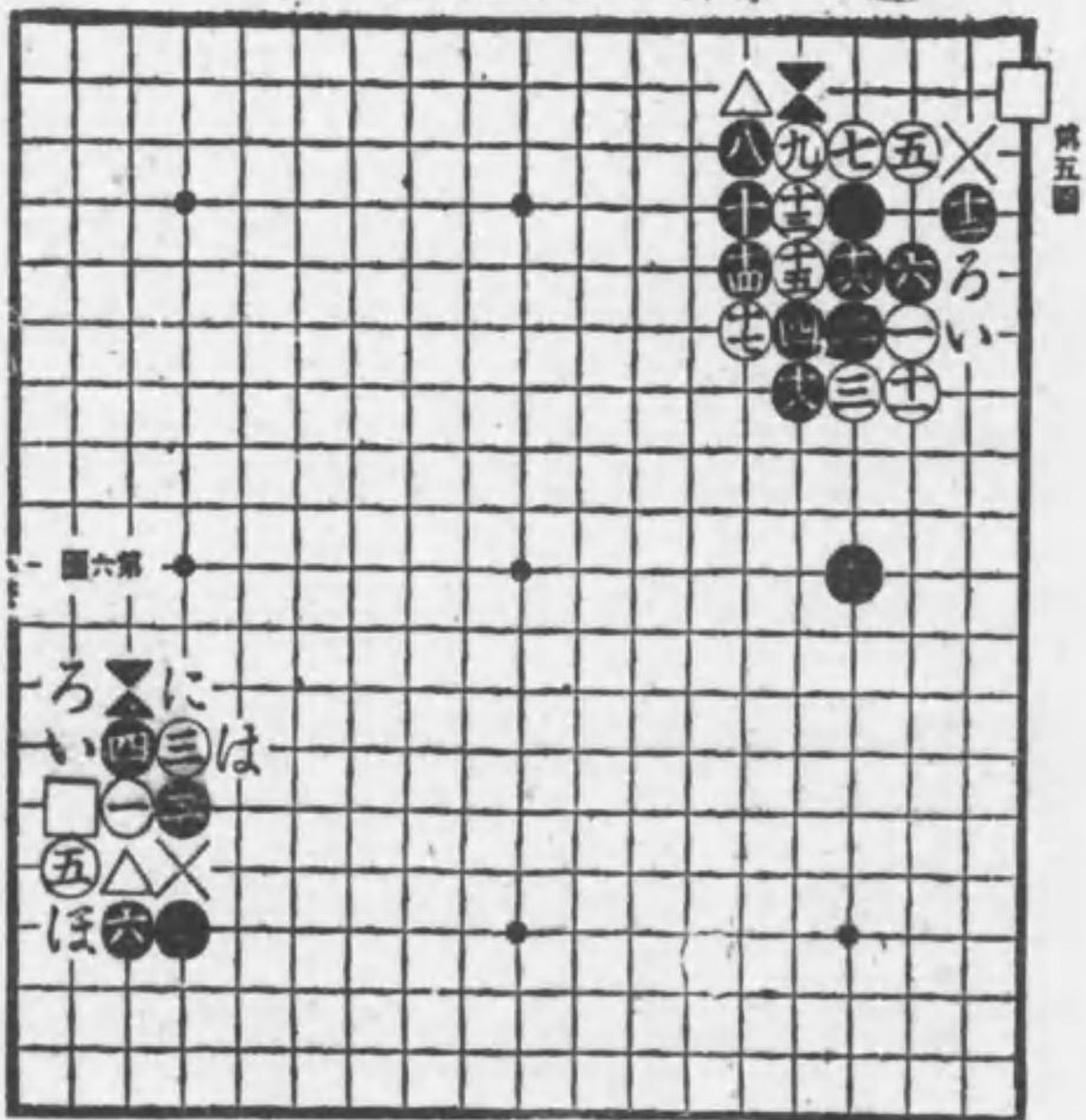
圍碁必勝法

圍碁必勝法

時は、白より(に)にはねられて損である。其時(は)に打てば白より黒の(い)の所につき出られる惧れがあるのである。

第四圖 圖のやうな場合に、白の(七)と(九)にて内部の黒を切斷したとしても、其時に黒が白三子を捉らんとすれば、△印のところに打つて捉る。黒(十一)に下るよりも△印のところに切る方却つて妙である。黒(十二)の手は往々白(十三)の所へ縛る事があるが、餘り良からず、寧ろ(八)の手段で白の(九)の所へ延び、(二)と(四)との石を捨てる方が可い。白(十五)の尖に對し、黒(十六)は必ず手抜きしてはならぬ。又(十九)に當込んでならぬ。白(十五)の手で(十九)に下ることもあるが、黒はやはり(十六)に打つのが至當である。白又(十五)につ

(三) 解圖の手順



圍碁必勝法

がないで、(十七)に出る時は、黒は(十五)のところへ縛込むであらふ。すると前者は(眼あり眼なし)となり、後者は攻合で黒の勝となるのである。

第五圖 本圖に

於て、黒(八)の手段は大に良い。白の(九)(十一)の趣向は稍無理の手だ。數字番號の如く打つて來らば、白は拾收すべからざる碁勢となる故に白の(九)の手は斯くの如く打たないで、△印の所へ頂け置く事がある。白若し手を抜けば、黒より□印の所へ走られて隅の白は死石となるべく、白若し之を防がうとすれば、不利となるであらう。故に此場合にあつては、黒(十二)に尖めば、白より×印の所に押へらるゝこととなつて▼▲印に下る方が良しいのである。今假に圖のやうにして六目の對局形で中邊に黒が置いてあるとし、白(十一)と黒(十二)の二石なくして、白が(十五)に突込んで來た場合は、黒は白(十一)の所に切らなければならぬ。白は(い)に延び、黒は(ろ)に下り、白は黒

(十六)のところに曲つて續ける譯である。

第六圖 本圖解は、昔の頂手定石の一つである。假に黒が(四)と切つた時、白(五)と尖まないで△印の所へ延びると、黒は×印の所へ續く、又黒の(六)の手を、△印の所へ打つて、白の(一)を當りすると白は□印の所へつぐ。故に黒は(四)の石を▼▲印にのびて外勢を張る形となる。或は又本圖の場合には、白(七)の手を▼▲印にはねて、黒(四)の石を當りすると、黒は(い)にのび、白又(ろ)におさへると黒(は)とはねて白(三)當りする。白(に)と粘ぎ、黒□印の所に當つて白△印のところへ粘ぎ、黒は(ほ)と下つて隅を占領するのである。

圖碁必勝法

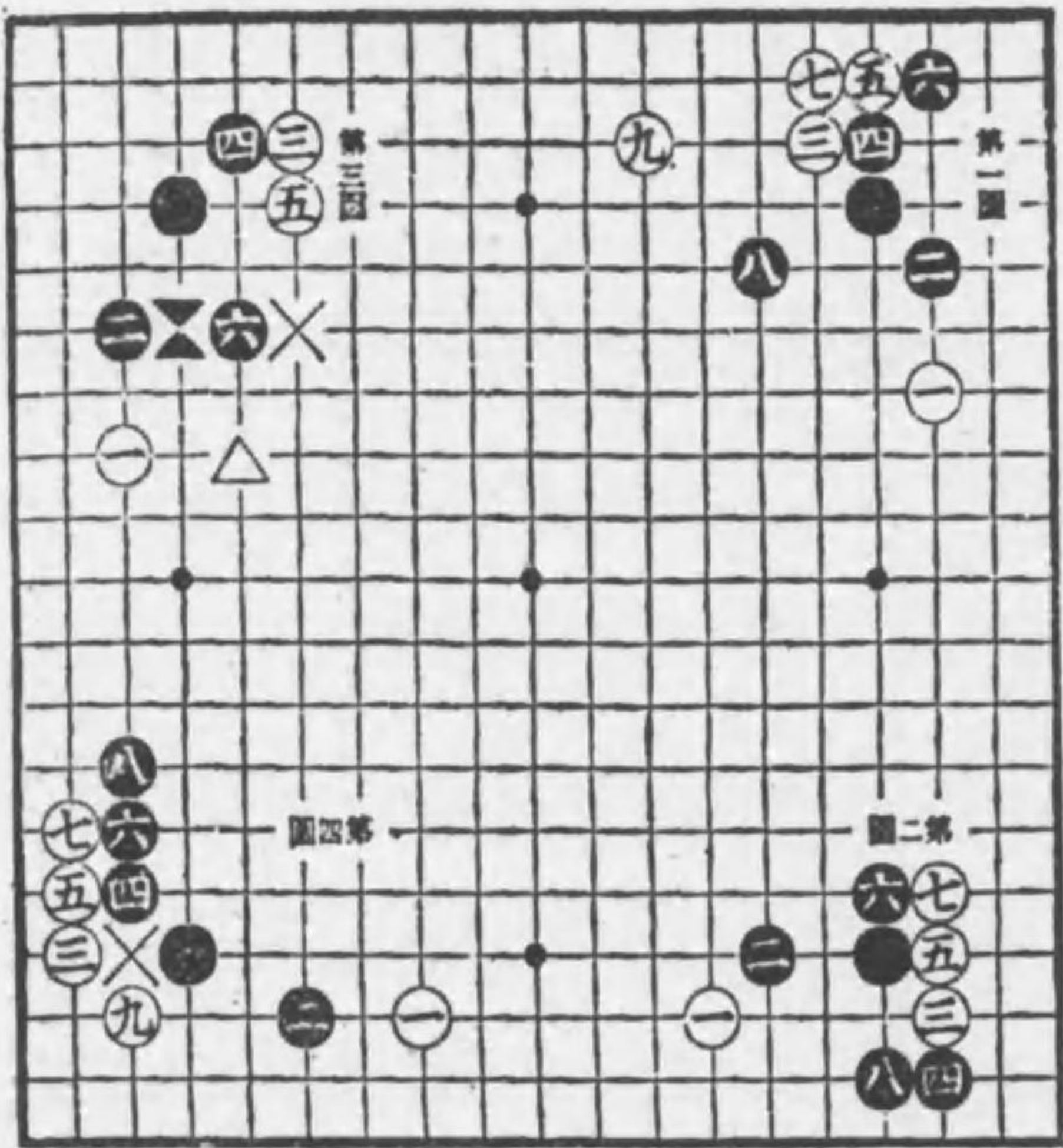
大斜走及び大々斜走掛り定石

第一圖 本圖に於いて、白の(一)の掛りが所謂大斜走掛りである。

普通黒は相變らず大斜走に締る手段もあるが、黒(二)と應ずる策もある。そこで白は今度は一方面に領地を擴張させまいとして(三)と打つ。黒(四)白(五)黒(六)白(七)となつて、黒は(八)と外界へ出る。

第二圖 白(一)の大斜走掛りに對し、黒(二)と應ずる策もある。白(三)と打つて來ても、應手の如何によつて紛れるだらう。圖は黒(四)

解圖り掛走斜々大ひ及び掛走斜大



と受け止めた所の手段である。

第三圖 白(一)の手段は大々斜走掛りである。是も黒(二)と必ずしも小斜走に應じなければならぬといふ譯ではなし、白(三)に對して黒

圖碁必勝法

(四)と尖み、白(五)に對して黒(六)と外界に勢ひを張るべきである。白が假に、△印の所に飛べば、黒も亦×印の所に飛ぶ。黒若し手を抜くときは、白より▼▲印の所へ頂られて、黒は外勢を張る事が出来ず中へ封じ込めらるゝ事となる。

第四圖 白が(三)と打ち込んで來た時、黒は(四)と應すべきである。併し場合に依つては、×印の所に打つ手段もある。而して數字番號のやうに打つて來ると、大に外勢を張るのである。

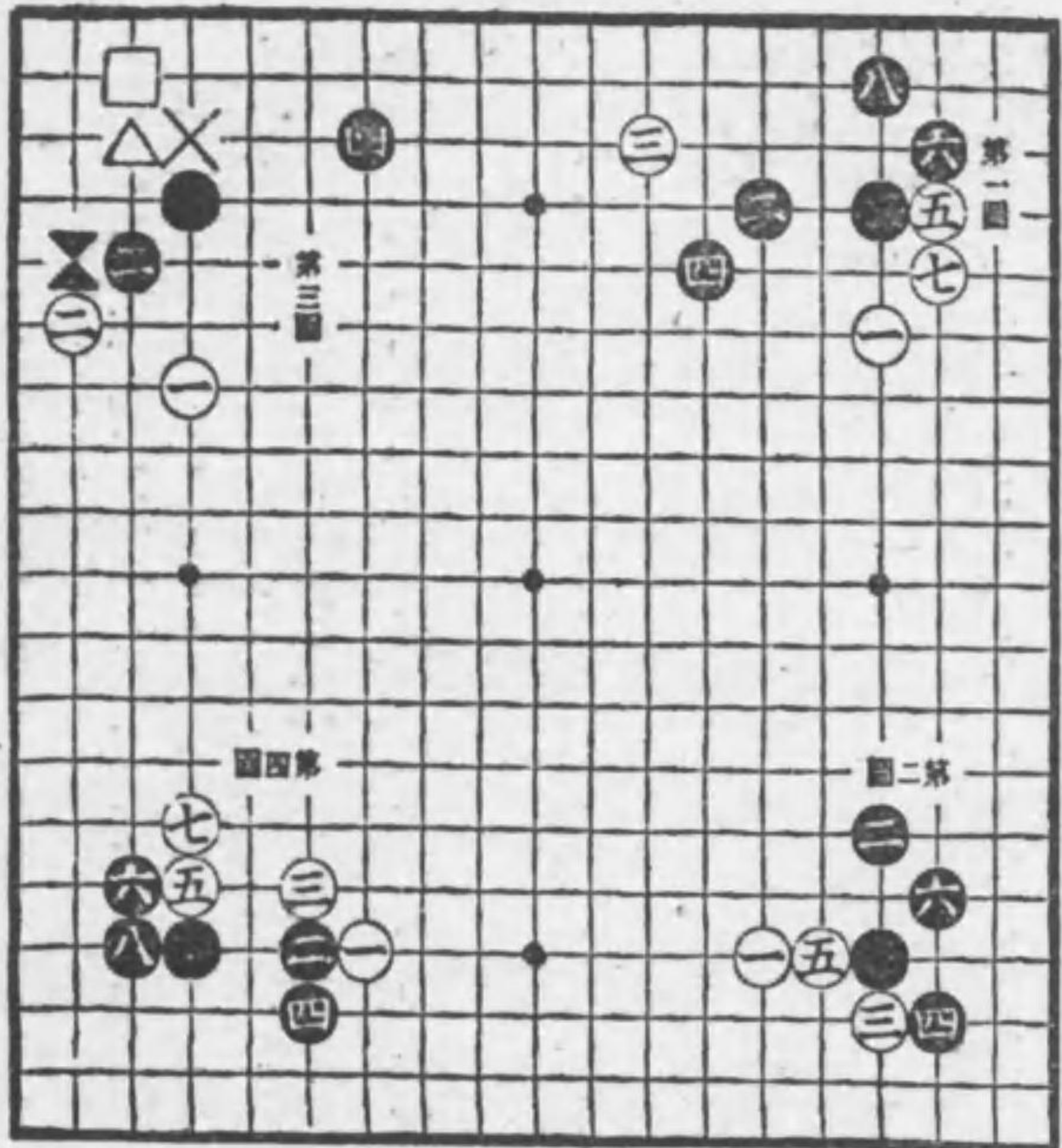
一間高及び二間高掛り定石

第一圖 本圖に於ける白(一)の手は、一間高掛りと云ひ、白が餘り隅を攻撃しないで、中部に勢ひを張らうとする時に用ふる策である。

白の(一)に對し、黒(二)は妙手。而して白に(三)と領土擴張の妨げをされた形で、黒は(四)と外勢を張り、白(五)と來らば(六)と應じ、白(七)に粘いで黒八は堅固にして良手である。

第二圖 本圖は白も一方に領土を取り、黒も一方に領土を占めて、至極相當なる打方である。そして黒(六)の打方は非常に良い手であ

解圖り掛高間二及高間一



る。
 第三圖 本圖は二間高掛りである。白(一)と來ると、黒(二)と應じ、白(三)と打つてもこれに關せず、(四)と大斜走に締る。今假にこの隅を捨て、置いてても、

白より△印の所に打込んで來れば、黒×印に押へ、白▼▲印のところへ出て、黒□印の所へ取り巻く位のものである。
 第四圖 白の掛りに對して、黒(二)と頂けて急迫するの妙。而して白が(七)と延びた時に、黒(八)と打つ。本圖は黒が隅に實利を占めた代り、白は専ら外部に勢力を張つた形である。

上達の要訣

石を味はふ

圍碁上達の要諦は、何といつても、矢張實踐的訓練に越したことは

圍碁必勝法

ない。それは總ての勝負事、スポーツの類が、その練習に最も力を傾倒するのと同じである。實戦の場數を多く踏むこと、それに依つて自らを鍛練することである。

併しながら、茲に注意をしなければならぬことがある。實戦の場數を多く踏む事といつても、それが如何に單に機械的な、無意識的な實踐を経験しても駄目だと云ふことである。何等の工夫もなく、何等の創意考案もない、唯打ちさへすればよいといふのでは、それは數千回繰返さうと何等の上達を意味しないのである。

ではどうすれば良いのか。それは簡單である。一言にして表明すれば、唯信念を抱いて打てである。自信のある石を打てである。言ひ變

へれば、それは唯よく石を味はへである。自分の打つた手、對手の打つた手、それがどう働き、どう結果するか、失敗にせよあらざるにせよ、熱く各々の石を領味すべきである。かくして打つ石には必ず無駄がない。成否はしばらく措き、それは打者に對して何等かの寄與を意味するのである。そこに上達がある、進歩がある、碁を打つ者の上達の秘訣は、眞にたゞこの一語に盡きるといつても、過言ではないのである。

天狗は藝の行詰り

諸行萬事何事でもさうであるが、順序、段階といふものがある。

圍碁必勝法

圍碁必勝法

圍碁も既に述べたやうに、多くの階級に別れてゐるが、初め相手に廿五石置いて戦つた初心の者も、次には十五石、井石と進み、尙段々と八子、六子と少くなつて遂には對等になる。そこで心得なければならぬ事がある。碁もこれまでは置石といふ保護者があつた。人間で言へば恰度學生時代の如きものであるが、愈々學校も離れて社會に立つと一本立ちとなる。もう保護者もなくして獨立自營の生活をしなければならぬ。碁も先、或ひは互先となつて、初めて獨立したといひ得るのである。ところで獨立し、社會に出て見れば、思つたような安易な世界ではない。否、曾て學生時代には想像も及ばなかつたやうな困難なのである。同様に碁は、これからが自分の實力を發揮するところであ

る。これからが愈々難しいのである。にも拘らず、初心者はこゝまで來ると、とかく慢心を持つ。自分を買被る。

碁は正式に習ひ初めると、比較的上達の早いものだ。二石、先となつて忽ち先輩を凹ます。さうした時が最も危険なのである。自分の今まで歩いて來た道程が、比較的容易な道であつたことに省慮しないで早くも一角の達人となつた氣持で、得意の絶頂に立つ。自分は碁の天才だ。頭がいゝ、俺に勝てる奴があるかなど、益々穩かならざる状態となつて、對手さへ見ると一番とかゝつて來る。しかも都合のよいことには、そういふ時には必ず自分より下手な者にはかり對するやうになる。弱い者ばかりに自慢をして、虐めては悦んでゐたりしてみても

圍碁必勝法

四 碁 必 勝 法

それでは碁は行詰りである。もう上達の見込はない。
俗に『天狗は藝の行詰り』といふ。飽迄も上達向上を欲するの士は謙虚蟬脱して成可く自分よりも先輩の士に當るべきである。

大勢を觀取せよ

先づ碁は、碁盤全面の戦ひであることに、初心者は念頭に牢記せよ。
初心のうちには、動もすると一局部にのめ囚はれて、盤全體の大勢を忘却する。早い話が、惜くもない一目を粘だために十目を取られたり、大切な一目を捨て、重要でもない數子を助けたりして、却つて失

敗したりすることである。一隅、一局部の戦況にのみ拘泥せず、常に眼を大局に注いで、それが如何に全戦線に影響するかを看取しなければならぬ。

とかく忘れ勝である。しかも最も注意すべきはこの一事である。

武士道の龜鑑

昔、上杉謙信は、武田信玄に鹽を贈つてその苦境を助け、以つて正々堂々の戦陣を敷いたといふ。碁に於ても、この武士道の精神を志れてはならぬのである。

ところが、世にはよく之に反する者があるのである。碁に於てはハ

圍碁必勝法

メ手と稱するものである。ハメ手は用ふべきものでなくて、用心すべく知り置けばいゝのである。それを人は屢々逆用したがる。陥穽を用ひて敵を屠殺らうとする。何れかと言へば、卑怯な邪道の戦略であるから、止むを得ざる場合にのみ、活用すべきである。圍碁は飽迄も正々堂々の陣を張り、彼我充分反省の餘地を造つて紳士的な態度で對局すべきである。

碁道上達十訓

德川時代に於ける一世の名人、日海法師がその門弟に示した左の十訓は、以て斯道を踏むものゝ心得べき金言である。

x

石立は相手に依りて打ちかへよ、さて劫つもあり時の見合せ。番數は勝つほど後をしめて打て、少しも心ゆるしはするな。他義法度かたく守らば其外も、勘忍するは道の道なり。作り物ありと折り入り案ずれば、心に染まぬ手をや打つらん。上手にて餘りの氣過ぎ恐るなよ、又恐れぬも悪しきなりけり。圍碁はたゞ下手を打つとも大事なり、小事と思ふ道の悪しさよ。我藝を見かへる事は打ち忘れ、人の曇りをいふぞおかしき。身の上の負けになるをばしらすして、向ふばかりを見るぞ下手なり。苟くも諸道の非難無益なり、手前の義理をせんさくは良し。

圍碁必勝法

圍碁必勝法

嗜みはかけにて断へず努むれば、面白き手を見分け打つなり。
智案先づ早きは悪し、こまやかに、始末目算手打たゞすな。

X

以上要するに、自ら能動的に研究し、努力する事に依つて、その上
達は期して俟つべきである。

實戰の要領

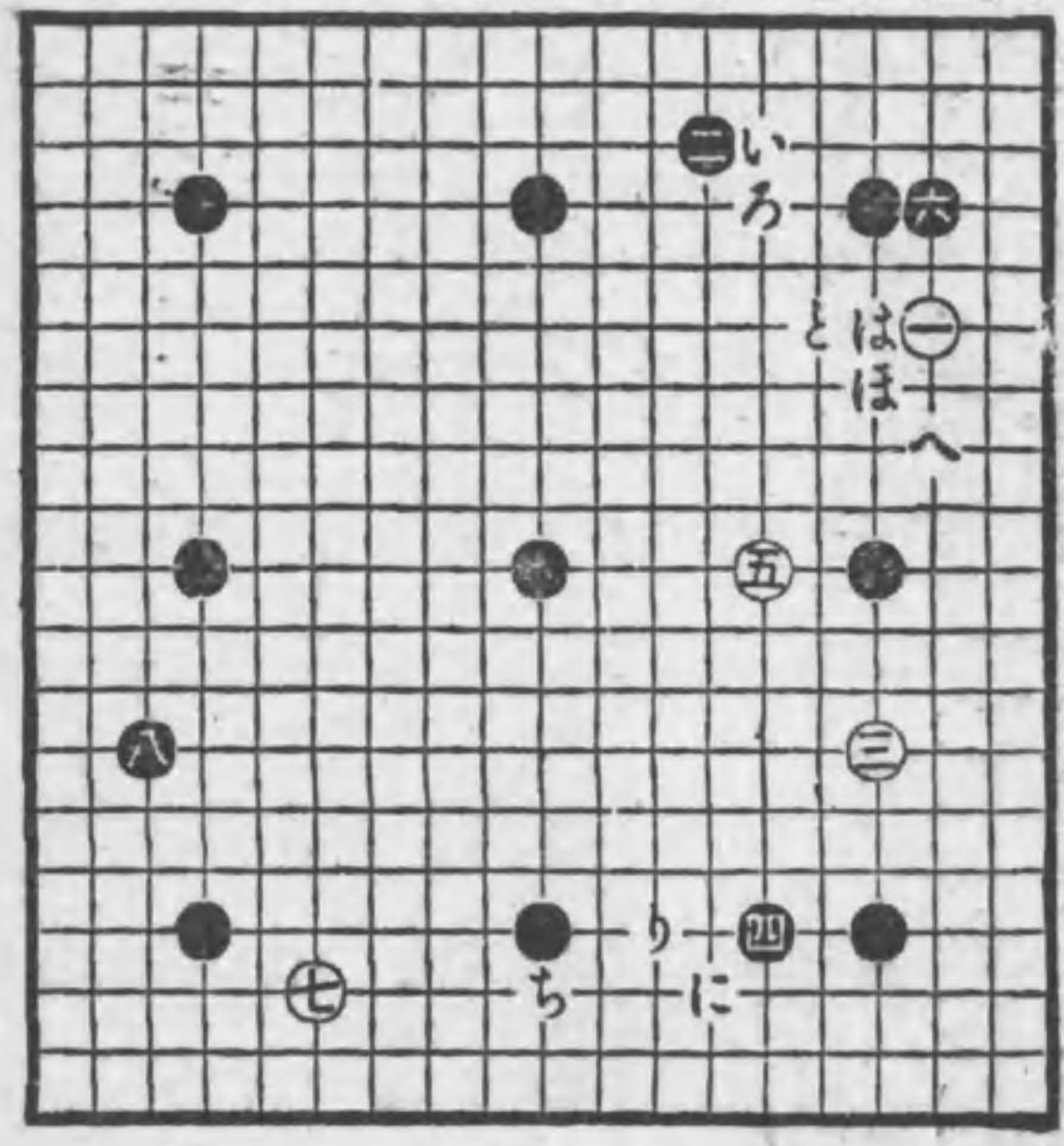
扱て、今まで述べた所に依つて、初學者は大體その戰術戰略を知つ
た。依つて以下置碁九子より互先までの實戰推移の狀況を、圖を追ふ
て解説することゝしやう。

井目置碁

第一圖 白(一)の小斜走掛りは普通の定石、此手を假に(い)に掛つ
ても、又其他の隅に掛つても同じ譯である。黒(二)の大斜走は、此手
を(ろ)に一間飛ぶのもよく使はれる應手であるし、又(は)にツケる定
石もある。白(三)の二間高掛りは、右下隅の置石には影響は薄いが、
(一)の白と相俟つて中邊の黒の置石を夾撃しようといふ意味である。
黒(四)の一間飛は白(三)に對する正當の受手ではあるが、此手を(二)
に受けるのは、此處だけで言へば、善悪はないが、中邊即ち右側に介
在する黒の置石を應援する意味で、かく高く飛ぶのが此場合有利なの

圖 碁 必 勝 法

つ それ た よ か わ を る め り ち と へ ほ に は ろ い



である。白(五)の
 帽子は井目の置碁
 によく用ひられる
 もので、其目的は
 右側の置石を脅か
 して、其影響に依
 つて上下の隅に手
 段しやうとの作戦
 である。黒(六)の
 締りは沈着な良手

此手で(ほ)と肩をツイたり、(へ)に活を計るなど此方面に動く事は、
 白の註文に嵌る譯だ。白(七)は(と)に飛ぶのが正着だらうが、此處で
 は趣向して左下端に掛つたのだ。白若しこの(七)の手で(と)に飛んだ
 なら、黒は(ち)に下つて(り)の打込に備へるがよい。黒(八)の手では
 直ちに(ほ)と肩を衝くのも烈しくていゝけれども、確實な手として
 圖の如く應じて置くのが穩かである。

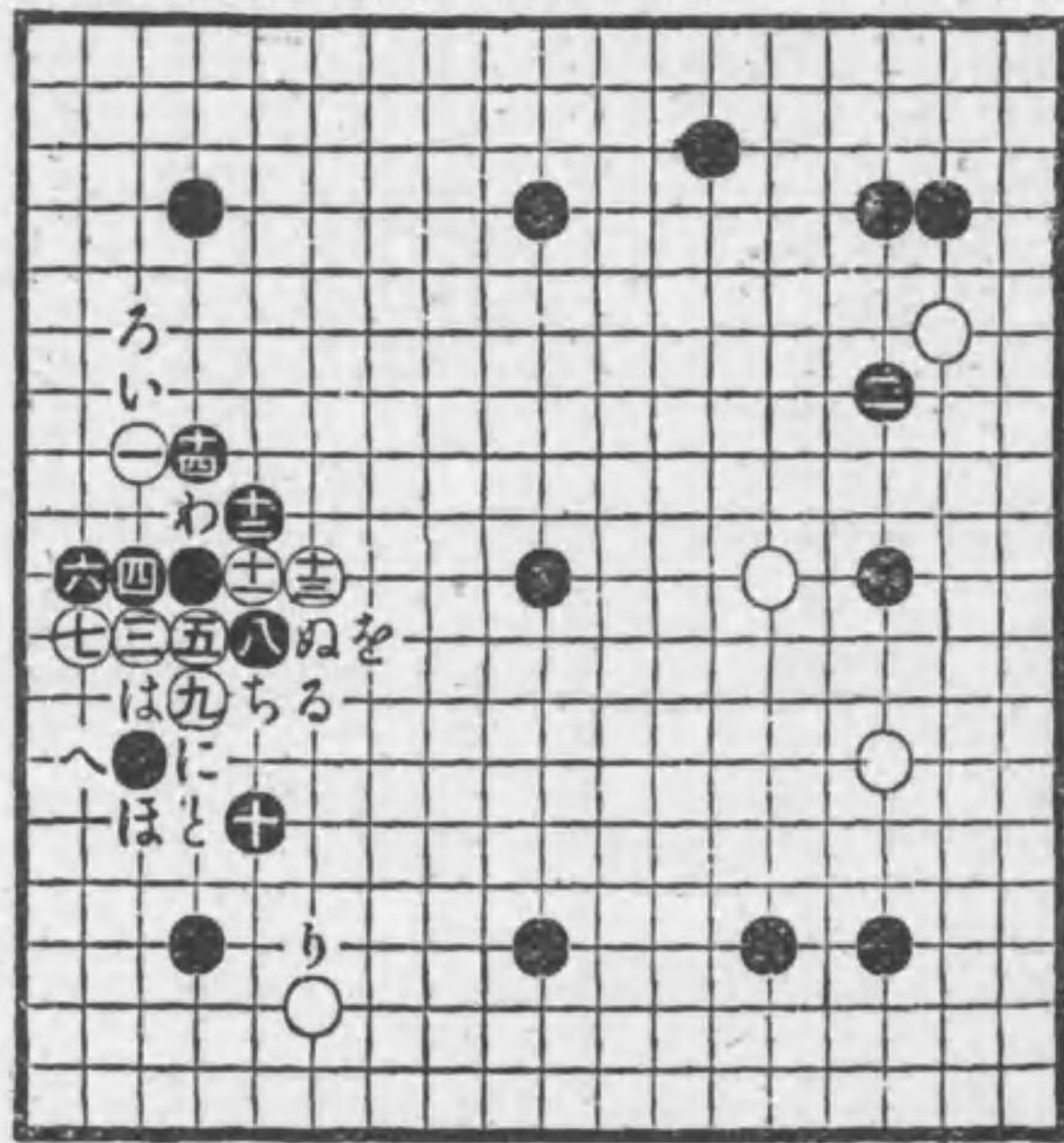
第二圖 白(一)は掛り手の一種で、黒から(い)の點を占められるの
 を妨げたのであるが、左上隅の置石に對しては(ろ)の掛りと比較して
 見ると、その位置が遠いだけに響きが薄いから、黒(六)は手拔をして
 前圖黒(六)の締りと相俟つて、前圖白(一)の石を壓迫すべく、(二)と

圖 碁 必 勝 法

圍碁必勝法

肩を衝いたのである。此手は好手で、俗に上手の泣手といふ程のものだから心得べきで、此處らが置碁の要領である。白(三)の手は、直ちに前圖白(一)の石を救護する旨い手段がないから、轉じて此方面から戦ひを挑んだのである。黒(四)の手は厳しい打方、なか／＼肝要の手だ。白(五)の手では(は)にツキ當る策もあるが、其時は黒(六)に下り白(七)になれば黒(八)と引き、又白(九)にハネす(へ)に下からハネたならば、黒に(に)と伸びられて窮屈である。黒(六)の下りは大切な手で、此手は(四)と切る時から心得て居なくてはならぬ。白(七)の手で(八)に伸びれば、黒(七)に渡つてゐてもよし、又(八)に伸びずに(に)にツケれば、黒(七)にハネて白(七)の時、黒は(十一)に伸びても良い

つそれたよかわをるぬりちとへほにはるい



圍碁必勝法

のである。黒(八)のハネは(六)の下りに伴つた重要な石で白(九)の曲りは已むを得ない。此手を(に)にツケれば黒(九)にハネ込み、又白(七)にハネても矢張り黒(九)に切られて白

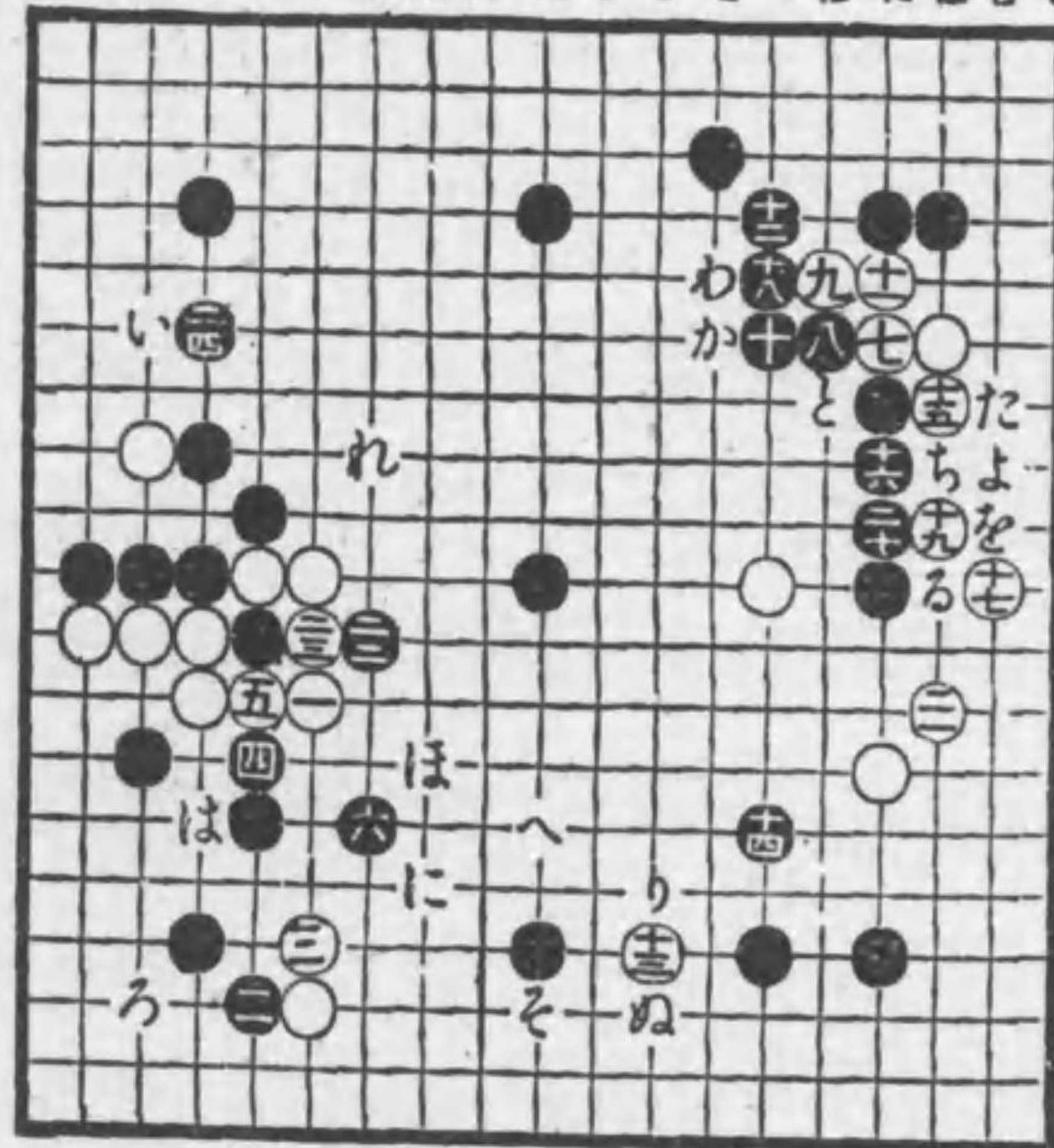
圖碁必勝法

は取られて了ふ。黒(十)の斜走は働きのある手、此手で(に)又は(ち)に押すなどは俗手である。併し此(十)の手で(り)に打つてツケるのも亦一つの烈しい打方である。白(十一)の切りで(ち)に出れば、黒(ぬ)白(る)黒(を)といふ風に伸びてゐやうといふ趣向で、黒(十二)とハネて(八)の石を犠牲にして、(十四)とカケツイだのは形を調へたのだ。此(十二)の手で(わ)に曲つて(八)の一子を助けやうなどといふのは面白くない。

第三圖 白(一)は己むを得ない。此手で(い)の方へ飛べば黒から(二三)と打たれてこれは白が無理となる。黒(二)のコスミツケは、白(一)のカケによつて白が堅くなつて、前圖(八)以下の黒の三子に弱味

を感じて来たから、第一圖白(七)の石を攻め乍ら、自分の形を調へる意味である。白(三)の手は此點を黒にハネられては、第一圖白(七)の白が活動力を失ふから、斯く伸びて(ろ)の打込を狙つたのだ。黒(四)の覗きは(は)の邊にツケ越されるのを先手で防いだのである。黒(六)の飛びは好點であつて、此處を白に封鎖されると、(ろ)の打込の意味まで生じて来るか、白(七)の手で(に)に打つ位のものであらうが、さうすれば黒(ほ)にコスムか又は(二二)に覗き、白(二三)の時黒(へ)に飛ばうといふ要領である。そこで白は右上隅に轉じて、黒が前圖(二)とかけた手段に、果して自信があるかどうかを試みる意味で、(七)と出を打つたのである。黒(八)の手で(と)に延びても悪くはないが、斯

つそれたよかわをるぬりちとへほにはるい



一二三四五六七八九十十一十二十三十四十五十六十七十八十九

く(八)と押へるの
 が一層烈しい手で
 あつて、肝要の手
 筋である。白(九)
 の手で(と)に切つ
 たならば、黒(十
 六)と引いて居つ
 て宜しい。さすれ
 ば白の第一圖(二)
 本圖(七)の二子は

益々窮地に陥るのである。黒(十)の伸び、(十二)のコスミ共に第二圖
 (二)とかけた時からの手段であつて心得おくべき要點である。白(十
 三)は上隅に志を得なかつたから、又此邊に手段をして來たのであ
 る。黒(十四)の飛びで(ち)にコスんで、取切つて此邊の味を失くすの
 も立派な手であるが、白(十三)に對して(十四)と應酬したのも確な手
 である。此(十四)の手で(へ)に飛んでゐるのも此形勢では悪くない。
 併し此手で(り)と上へツケたり、(ぬ)と下へツケなどするのは、非常
 な悪手である。白(十五)(十七)は右邊の白石の活を圖る手。黒(十八)
 の手で(る)に突き當り、白(を)の時(二二)と飛ぶのも形であつて悪く
 はないが、斯く(十八)とツグのは手堅い打方である。此手を怠ると將

來白に(十八)に出られ、黒に(わ)の時、白(か)に切られ、中邊第一圖(五)の白石と相俟つて混亂に陥るもとゝなるのである。白(十九)のソキは黒に(を)にツケられ、白(十九)黒(ち)白(よ)黒(た)と切られて五目を取られる手があるからそれを防いだ手。白(二二)は連絡を計つた手、萬一これを怠ると黒に(る)と當てられ、白(を)の時、黒に(二二)に打たれて悪いのである。黒(二四)は確實の手であるが、此手(れ)に斜走するとか、(そ)に下るとかしてゐるのも良着であるが、圖の如きは最も手堅い方法である。要するに此位に打つのが井目としては上々である。

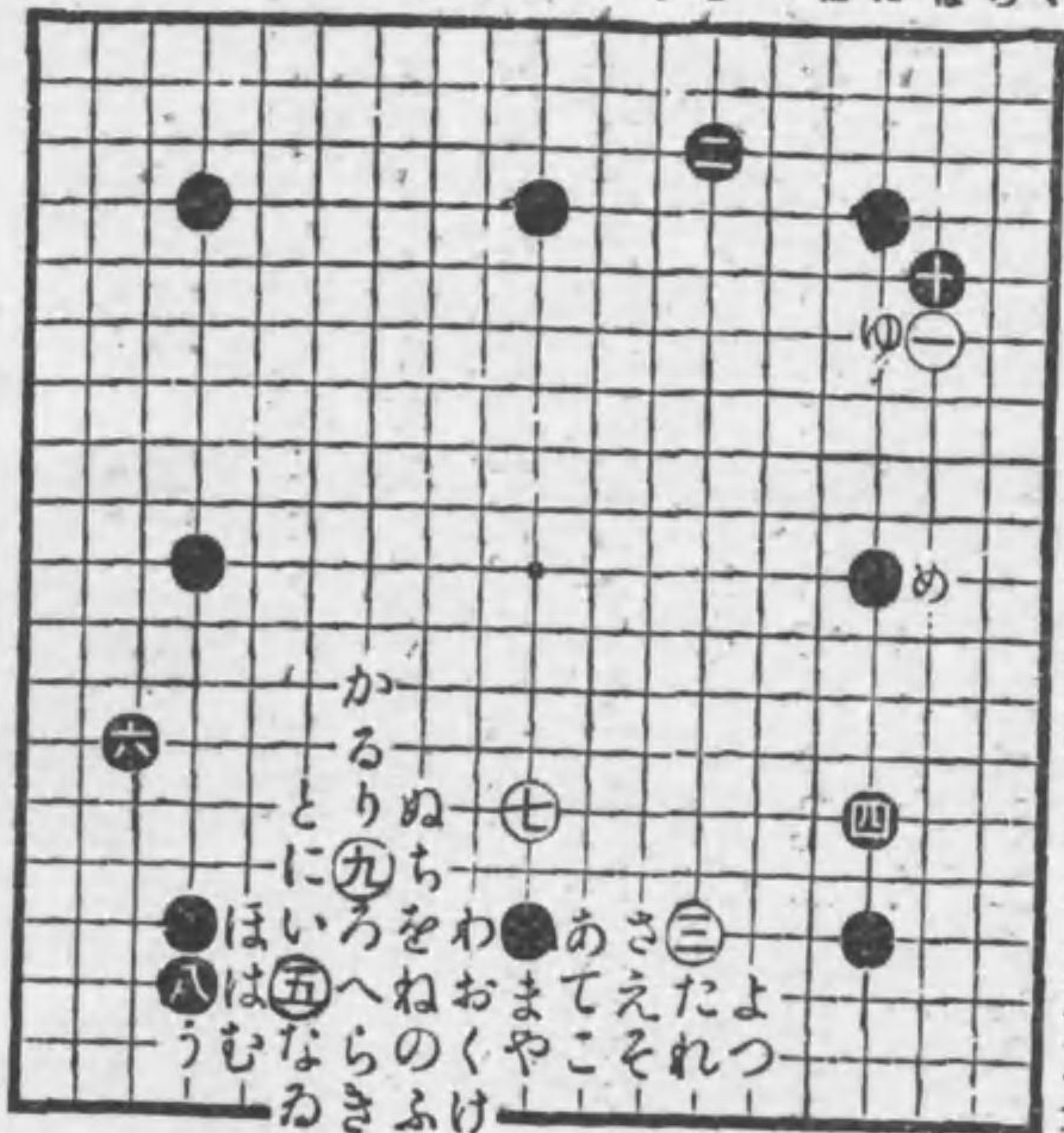
八目置碁

第一圖 八目置碁になると、井目と違つて天元(中央星)に置石がないだけ、大變に圖面が廣くなつた譯である。白(七)に來ると、黒(八)の締りは穩健な手だ。此手で(い)にツケ、白(ろ)の時黒(は)と抑へ、白(に)に當て黒(ほ)とツギ、次に白(へ)とツゲば、黒(九)に切り、白(と)と伸びれば黒(ち)に引かれてこれは白が無理。故に白(と)に伸びる手で(ち)にハネるであらう。すれば黒(り)白(ぬ)黒(る)となつて、尙(を)の點に切り味があるから、白(ぬ)の手で(わ)にカケツグ位のものであらう。其時黒確實を主とすれば(か)に飛んでゐるので

圍碁必勝法

一 二 三 四 五 六 七 八 九 十 十一 十二 十三 十四 十五 十六 十七 十八 十九

つそれたよかわをるぬりちとへほにはろい



あるが、この(か)に飛ぶ手で(よ)に打ち白(た)の時黒(れ)白(そ)黒(つ)とツイで打つなども、棋勢を解り易くする一つの方法である。白(九)の斜走は、これを手抜すれば黒か

ら(ろ)に壓迫されて悪い事は井目の圖に詳説してある通りである。この白(九)の手を(に)に一間飛するの常時見受ける打方であるが、これは後に黒(ね)に斜走し、白(ち)に曲れば黒(な)にツケて渡る手である。そこで白(ら)とハネて来れば、黒(へ)に切り白(む)黒(い)白(は)黒(ほ)となつて、次に白強いて(ろ)に切れば、黒(う)白(ぬ)黒(の)となつて白は取られて了ふから、白は(ぬ)に一目取つて活を計つたなら、黒(ち)の點に樂々と連絡して目的を達し得るのである。そこで白(ら)にハネ出す手で(む)に抑へたならば其時は黒は(は)に切らずして(い)にハネ込むが良手これも心得て置くべき要領である。此處で(い)に割込まず(は)に切れば、白(ら)黒(い)白(へ)黒(ろ)白(を)黒(の)

圍碁必勝法

白(ろ)の時、黒(う)ならば、白(九)黒(ほ)白(お)黒(く)白(や)黒(ま)白(け)黒(わ)白(ふ)黒(お)に三口ツギ、白(こ)と伸び、黒(え)とかければ、白(そ)黒(た)白(て)黒(あ)白(と)なつて、黒は上下何れかを取らるゝ事となる。斯うした棋勢が井目黨として一番悪いのである。尙最初に戻つて黒(な)にツケ、白(む)と押へた時、黒(い)と割り込むのが宜しいので、其時白(ろ)に押へれば黒(は)に切り、白(は)黒(ら)となつて、黒は容易に渡るのである。故に白(ろ)に抑へる手(へ)に突當り、黒(ろ)に抑へ、白(を)に切つた時、黒(は)と抑へると白(ら)となつて、前述と同結果に導かれ、是れは黒が悪いから、此處では黒(は)と打たず、(ら)と反對の方から當てるのがよろしいと白(は)とツ

グの外なく、以下黒(ほ)白(の)黒(お)白(ろ)黒(う)白(き)黒(く)と抑へて、これは黒が完全に良いのである。だから此處では(い)の割込みと(ら)の當てとが肝腎の要領である。黒(十)のコスミツケは、白が次に(ゆ)と伸びたら、この調子で(め)に下らうといふのが手段である。

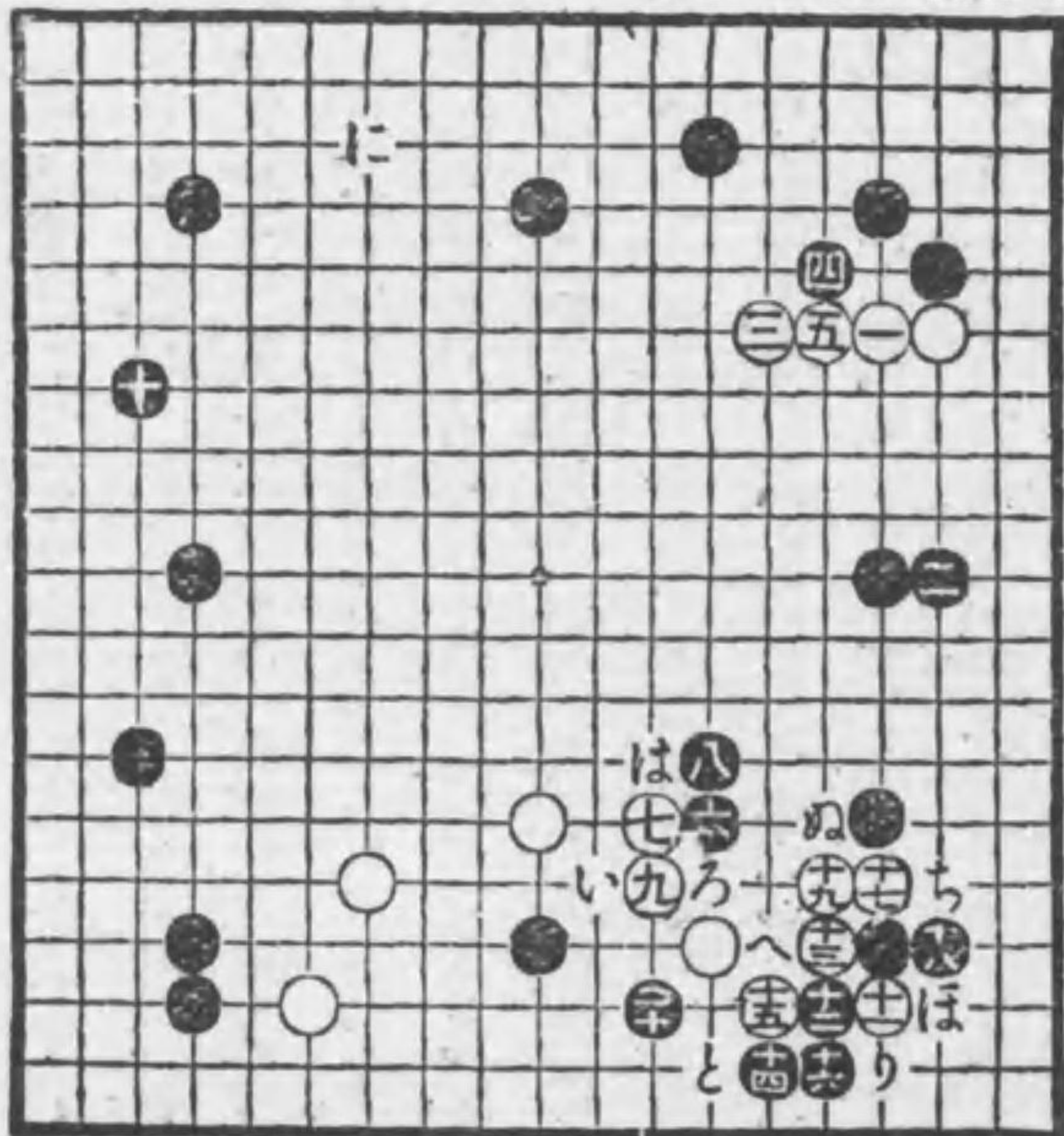
第二圖 白の(一)伸びは已むを得ない所で、黒に此點をハネられては堪らないから、かく(一)と伸びたのである。黒(二)の下りに前圖黒(十)のコスミツケから連絡した趣向であつて、右邊を堅めながら上部の白二子に對して響かすので、これは置碁に用ふる最もよい手である。白(三)の飛は黒から此方面へ冠せられると窮屈であるから、それを嫌つて先づ斯う飛び、やがて右上隅に打込まふといふ狙ひである。

碁必勝法

黒(四)のノゾキは先手で以て此一隅を幾分補つたものである。黒(六)の飛は下邊の置石を(い)にコスミ出したり、或は(九)に斜走しても脱出する事は出来るけれども、多少の紛争は免がれないから、斯く冠して解し易く打つたのである。白(七)のツケは前述の黒の脱出の防ぎとして最もよい所で此の外にはない。此手を(九)などに打つと黒から續いて(七)に押され、白は(い)に凹まなければならぬから、それは白の忍ぶ所ではない。黒(八)の伸びは又よい手である。此手で(九)にハネ出すと白から(ろ)に切られ一層紛れを來たすやうになるから(六)の意味を繼承して斯く伸びたのだ。又此手で(は)に縛ると、白(九)に引くから、先手のやうではあるが、(八)の所に切り手が残つて宜しく

つそれたよかわをるぬりちとへほにはるい

碁必勝法



ない。かく(八)と伸びてゐると、今度は(九)にハネ出す手があるから、白も(九)に引いてゐなければならぬ故、黒(八)の手は即ち先手となるのである。黒(十)は大場である。白

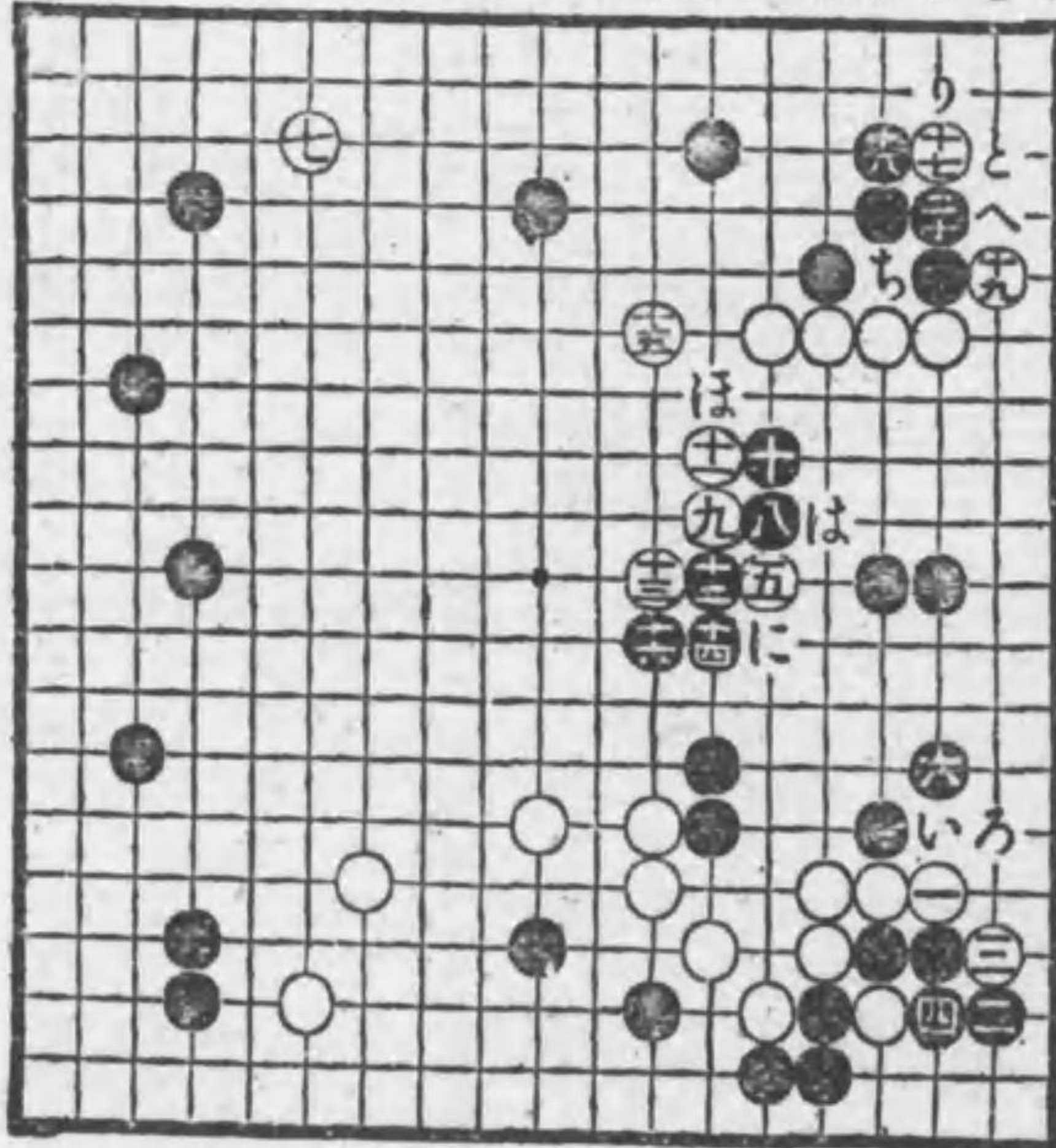
圖基必勝法

(十一)は此場合少しく無理であるが、八子局として試みたのである。黒(十二)とハネ出し、(十四)とコスんだのは、此場合手強くて非常によい手である。此(十二)の手で(ほ)の方から受けるのは緩くて面白くない。白(十五)の當ては已むを得ない。これを當てないと黒から(へ)にハネ込まれるから、それを防いだのである。白(十七)のハネ込みで(と)に受けておけば穩やかであり、下邊の白地を護る事は出来るけれども、さうすると黒から(十九)にハネられ、白(へ)にツイだ時黒(ほ)となつて黒地も確定し、最初白が(十一)と頂けた手は何等の意味もなくなつて了ふから、斯く(十七)と緯込み(十九)と粘で變化を試みたのである。黒(二十)の斜走は、此一手を以て下邊の白地全部を侵略した

ばかりでなく、却つて黒が地域を得た事になるので、非常に大きな手である。これを(ち)に受けてゐると、白から(と)に抑へられて、黒(り)に打たねばならぬ。さうなると今度は白が(ぬ)に突出して來る手順となるから、黒も初め(十四)と打つた趣向から云つても、此の(二十)に斜走しなければならぬ勢ひであり、又それが宜しいのである。第三圖 白(一)の突出しは、是又前圖(二十)に次ぐ程の大場である。黒(二)のコスミはよく用ひられる筋で良着である。これを(四)に曲るに比べて、(三)、(二)の交換があるだけ黒の方が働いてゐるのである。さて斯うなつて見ると、白黒共に位置を顛倒する程の大振り替りをしたのであるが、その結果黒は別に悪くないのである。白(五)は

上邊も堅く、下邊も(一)(二)(三)と突出したのであるから、かく帽子に打つて黒の應手を試みるのが至當の手順。黒の(六)のコスミは右邊の黒を治めるに適當の位置である。若し此手を(い)に押へると、白に(ろ)にハネられて黒は駄目詰りとなつて甚だ悪い。すべて斯ういふ所に沿ふのは悪いのであるから、初心の最も注意すべき黒である。白(七)は右邊に一寸手段がないから、轉じて斯く掛つて見たのである。黒(八)のツケは白が手拔したけれども、未だ不安であるから、尙確實にするために斯くツケたのであらう以下黒(十二)までは(八)の繼續であるが甚だ強いよい手である。右の内(十)の手で(は)に引くなどは、自から(十一)に伸びられて宜しくない。白(十二)とハネて(五)の一子を捨て

いほはちとちりあをわよたそれつ



しまつたのは已むを得ない。此手で(十四)の方からハネると黒に(十三)に出られ、白(に)にツイだ時黒から(ほ)にハネ出されて甚だ困る事になるから、白は(五)の一子を已

圖碁必勝法

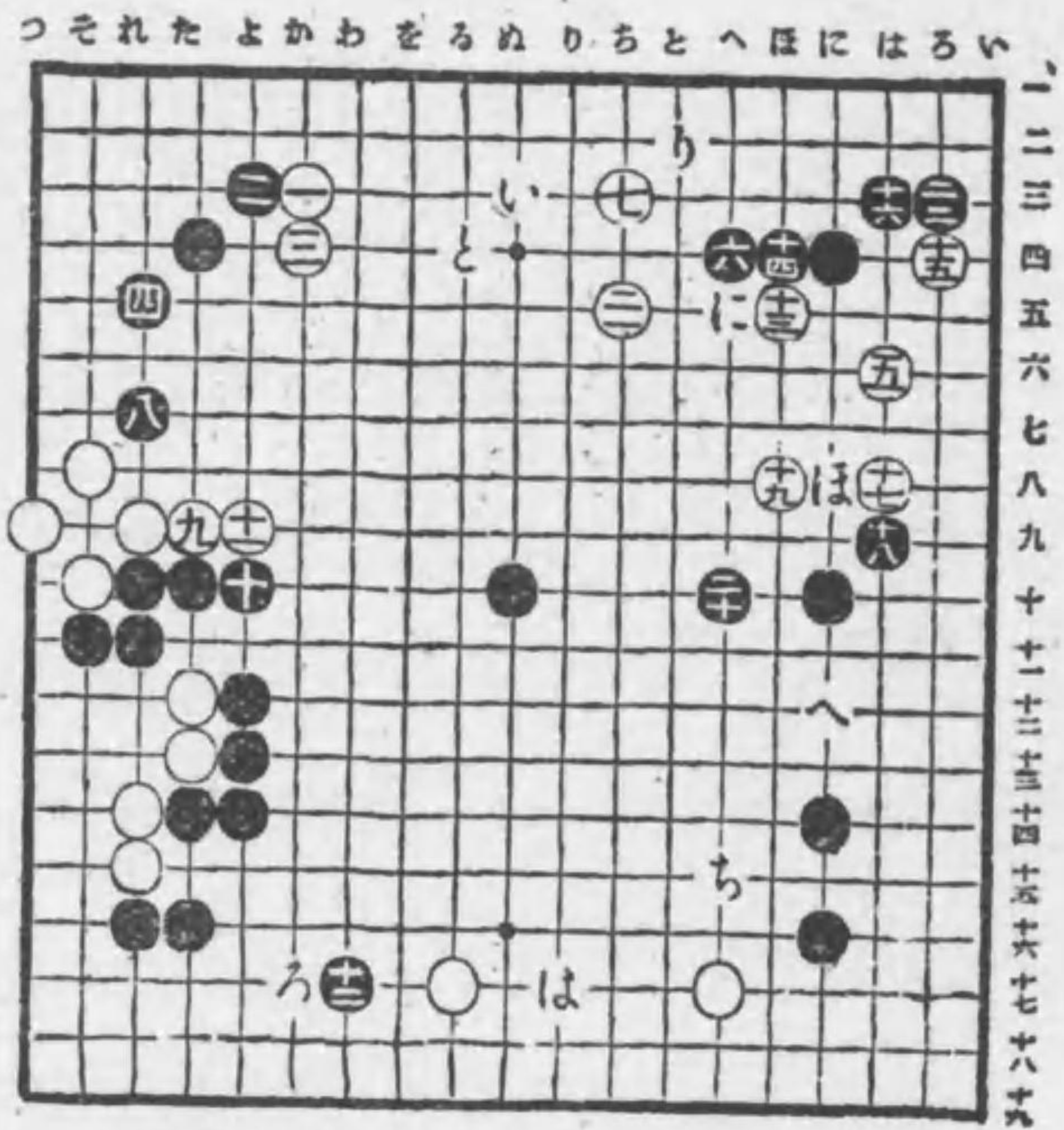
むを得ず捨てたのである。斯うなれば右邊の黒は完全無缺、而も大きな地が取れた形である。白(十五)の飛は此處を捨て置くと、やがて黒から(ほ)にハネ出される疵があるので、是れを防ぐために飛んだ手。白(十七)の打込みは黒地侵略の手であつて、これに對して黒(十八)と抑へたのは、穩やかな手で此場合適當である。だも此(十八)の手に(十九)に下つてゐても悪くはないが、この際に混亂を惹起されるのを避けて斯く穩便に(十八)と抑へたのである。黒(二十)のコスミは堅實でよい。次に白(へ)に出れば黒(と)に切つて(十七)の一子を取るののである。又此黒(二十)の手で(へ)にハネ出し、白(二十)黒(と)白(ち)黒(り)となる定石もあるが、之れは黒が白に包圍されて、單に活きれば

よいといふ場合に用ひる手で、此場合に於ては、此定石を用ひるのは悪い。此邊も置碁の要領として注意すべき要點である。

七目置碁

第一圖 七子の置碁、黒(八)迄は頂定石と云つて普通の手段。が此手で(い)又は(ろ)に打つても差支へない。白(九)は大場である。もし白(は)に出たら黒(に)白(ほ)黒(へ)と打つてもいい。黒(十)と曲り續いて(十二)を壓迫する。白(十三)の手で(ち)に突當り、黒(り)白(十(六)黒(十五)と厳しく二段バネされて駄目詰りとなる。黒(十四)の手で(二十)に尖めば、白(ぬ)黒(十八)白(ち)黒(十六)白(り)黒(る)とな

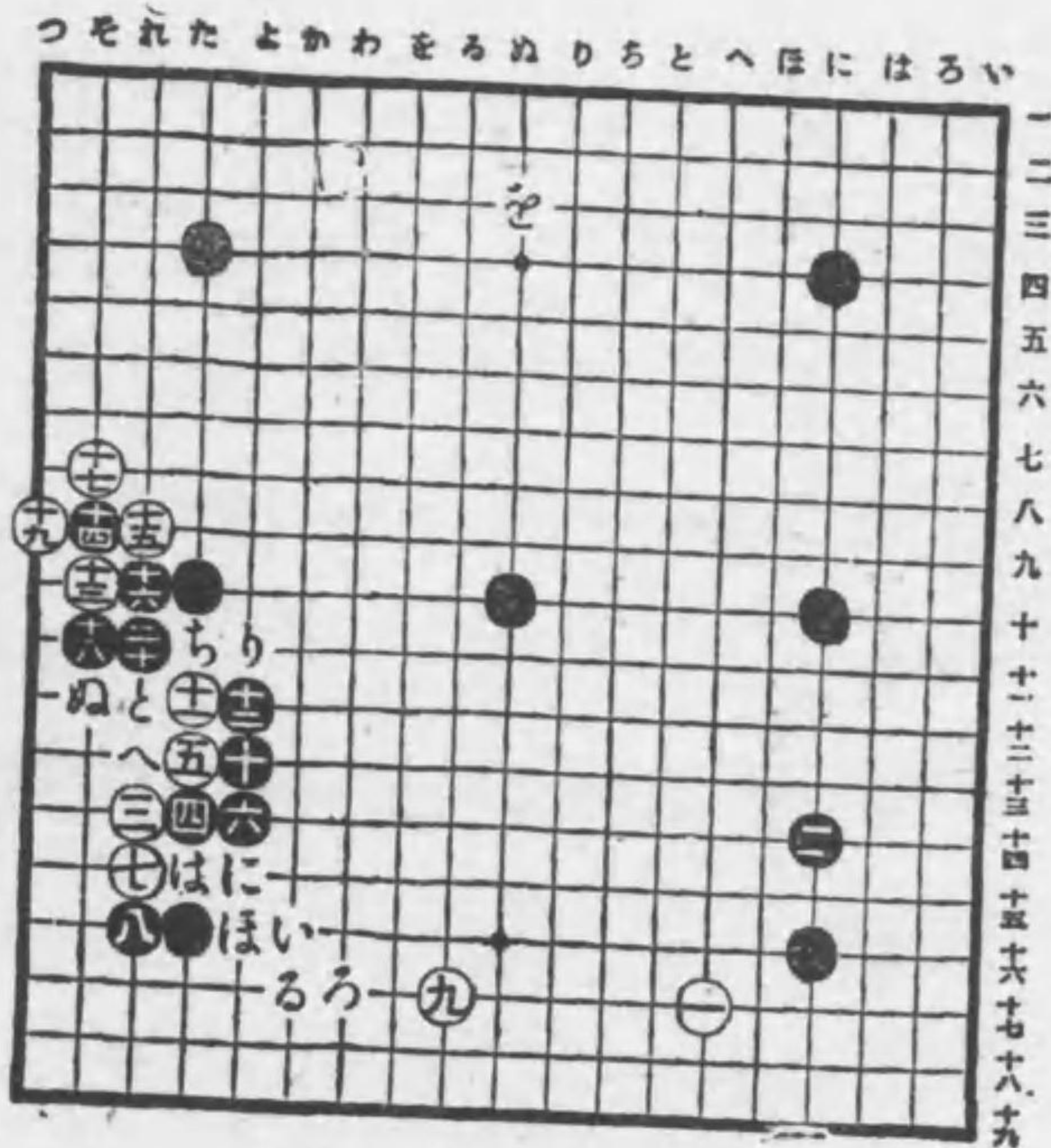
圍碁必勝法



(ぬ)に打てば活であるが、前述の如く黒に外勢を張られるから悪い。

第二圖 白(一)は小斜走掛り、黒(二)とコスミツケ(四)と打つた形は俗に三羽鳥といふ白(七)は此處を閉

圍碁必勝法



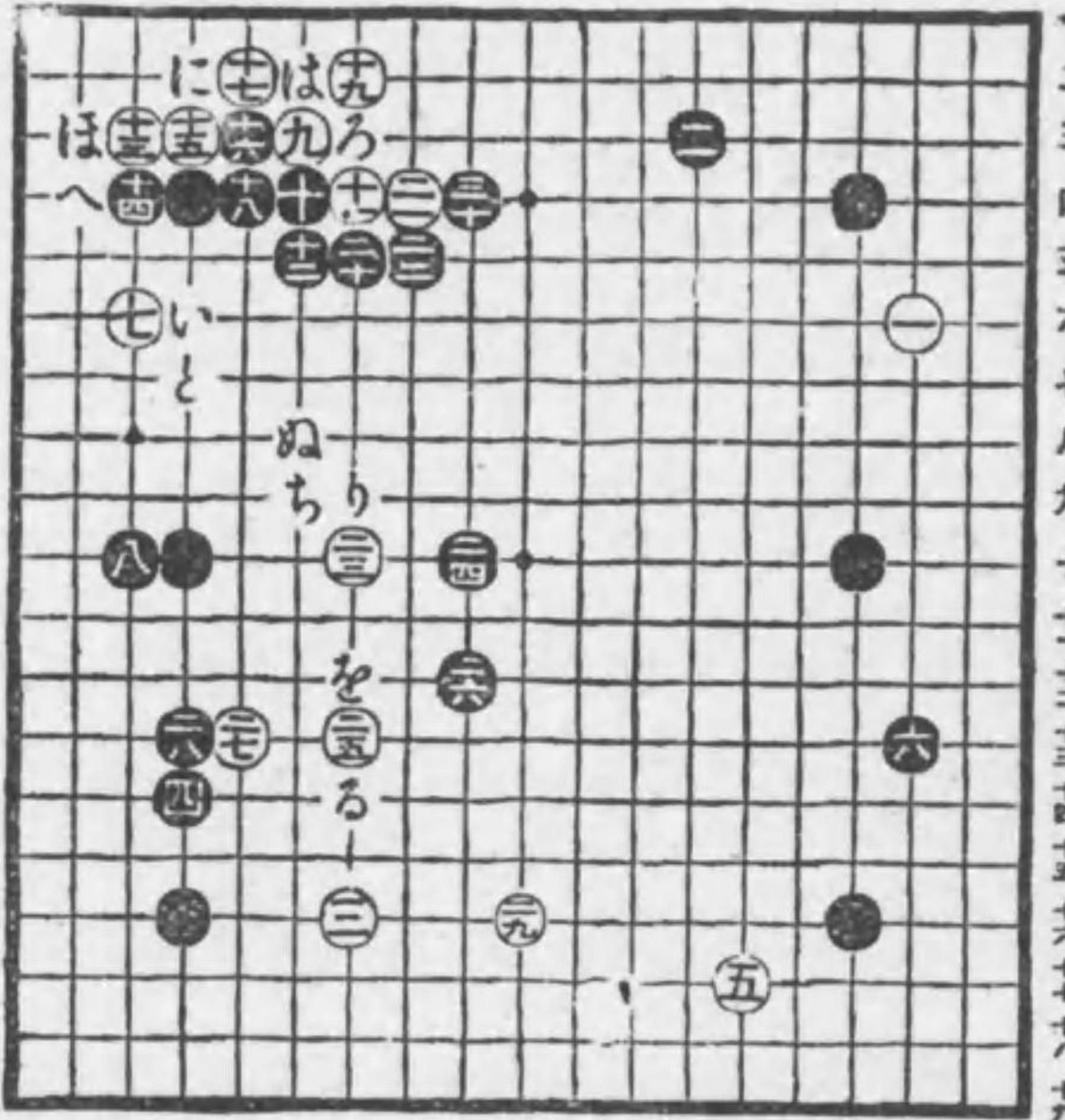
つて、黒は悪くないが白を出してしまふ。そこで黒(十四)と直ちに打たないで、(を)の大場に轉じるのもいゝ。白(十五)の手で(十六)に突き當り黒(十五)白(ち)黒(り)の時、白

圍碁必勝法

却すると、黒(い)とやられて詰められる。黒(十二)は此際好點である。白(ろ)へ打たれると、反對に敵に地を取られる。尙此手は、次に(は)と打込まうといふ狙ひを含んでゐる手だ。白(十三)と覗いて置いて、黒(十四)にツガせて白(十五)に走つたのは良手。此處を黒(十六)と打つたのは確な應手である。以下白(十七)黒(十八)白(十九)の飛は普通(ほ)に伸びるが白(五)の石が近くにあるからこうしたのだ。黒(二十)は白から(へ)と打込まれる手を防ぐ。白(二十一)は(と)の邊からの打込みに備へる。先づかうしたやうな形が七子局の要領である。

六目置碁

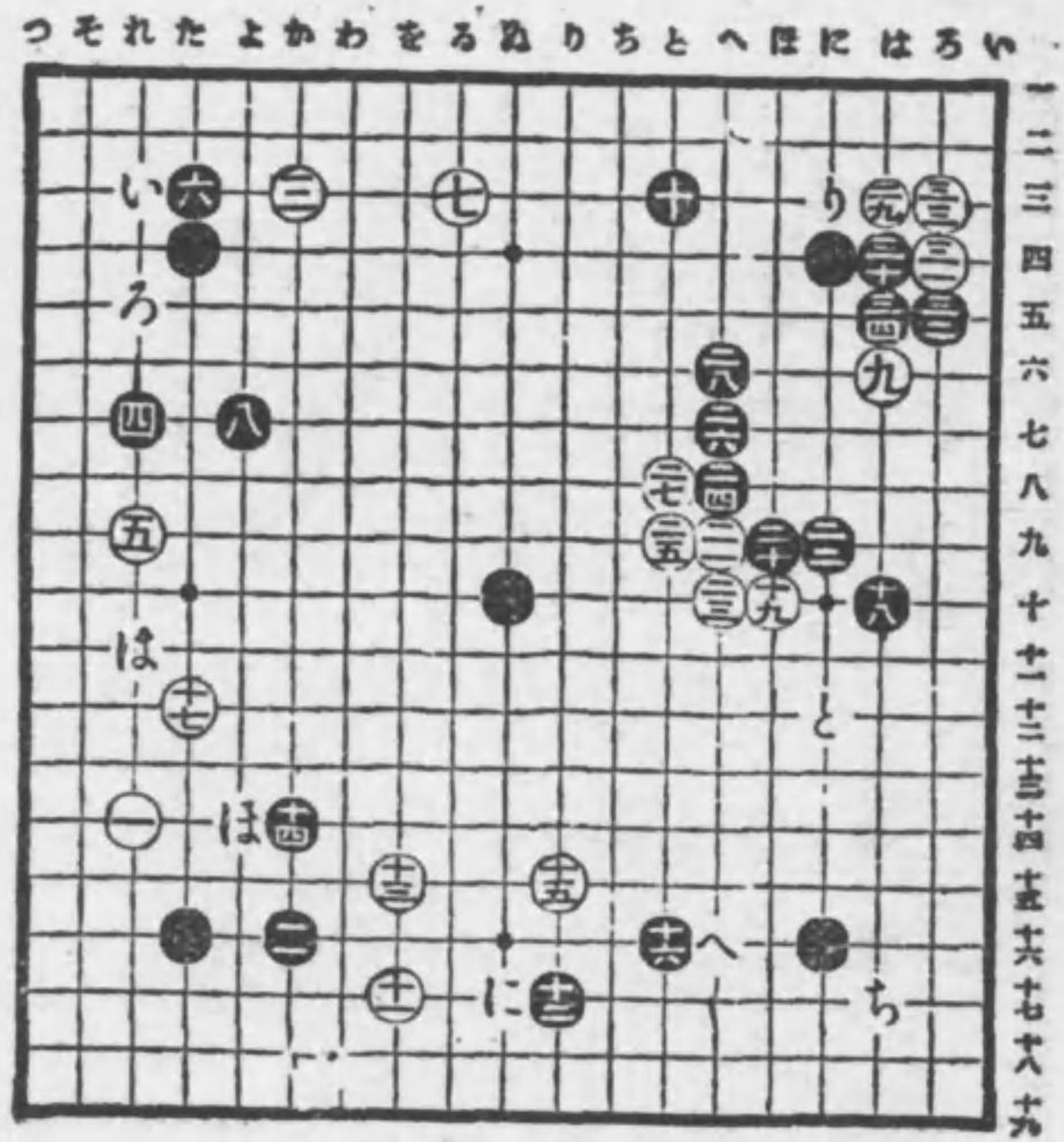
つそれたよかわをるぬりちとへほははろい



圍碁必勝法

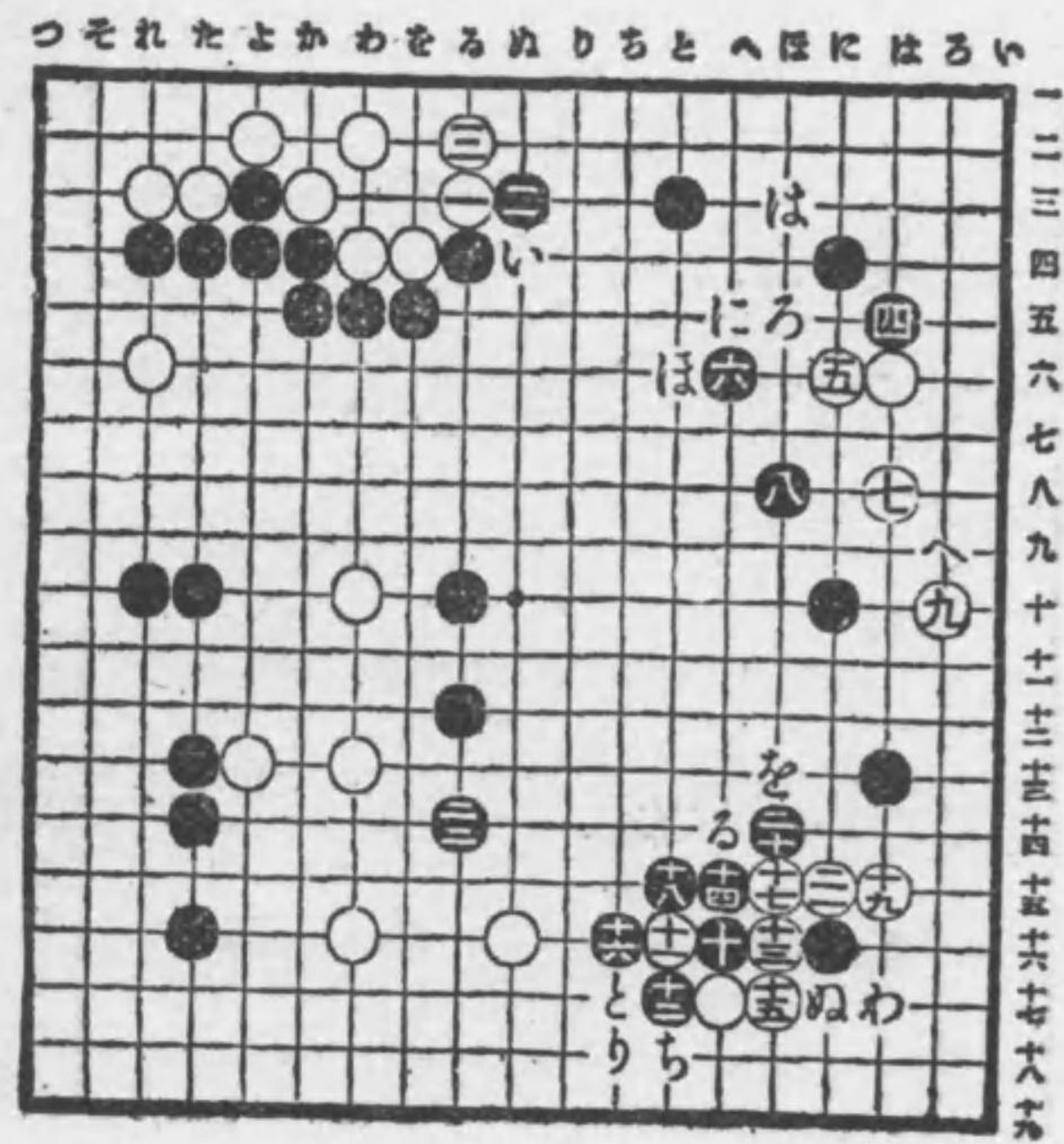
第一圖 六子局は圖の如く左右各三箇所へ置くのが定法である。従つて中央に於ては白の趣向する範圍が非常に擴大されてゐる譯である。以下圖面に依り自ら解説されたし。

四 碁必勝法



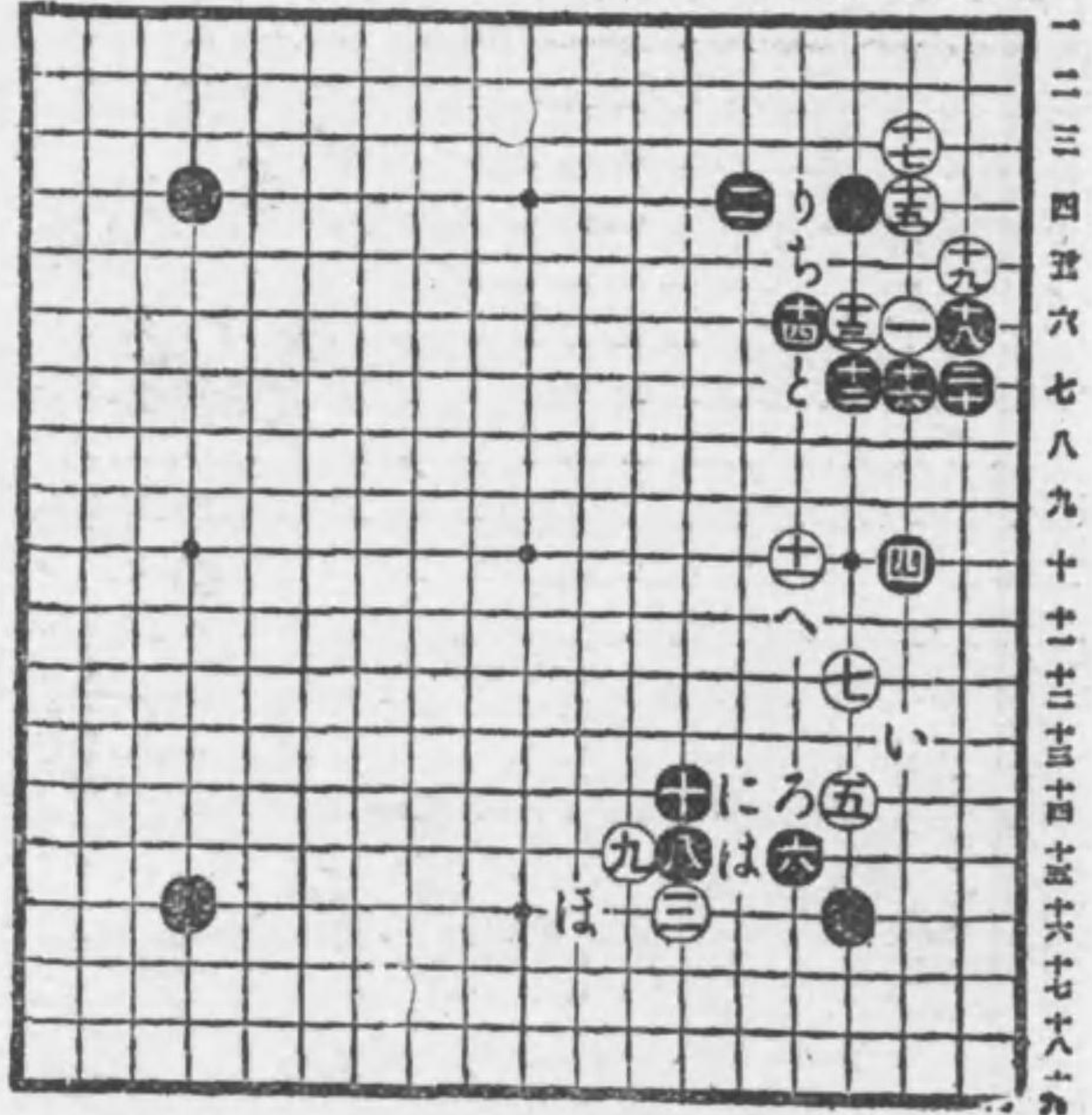
五目置碁
(省解説)

四 碁必勝法



碁碁必勝法

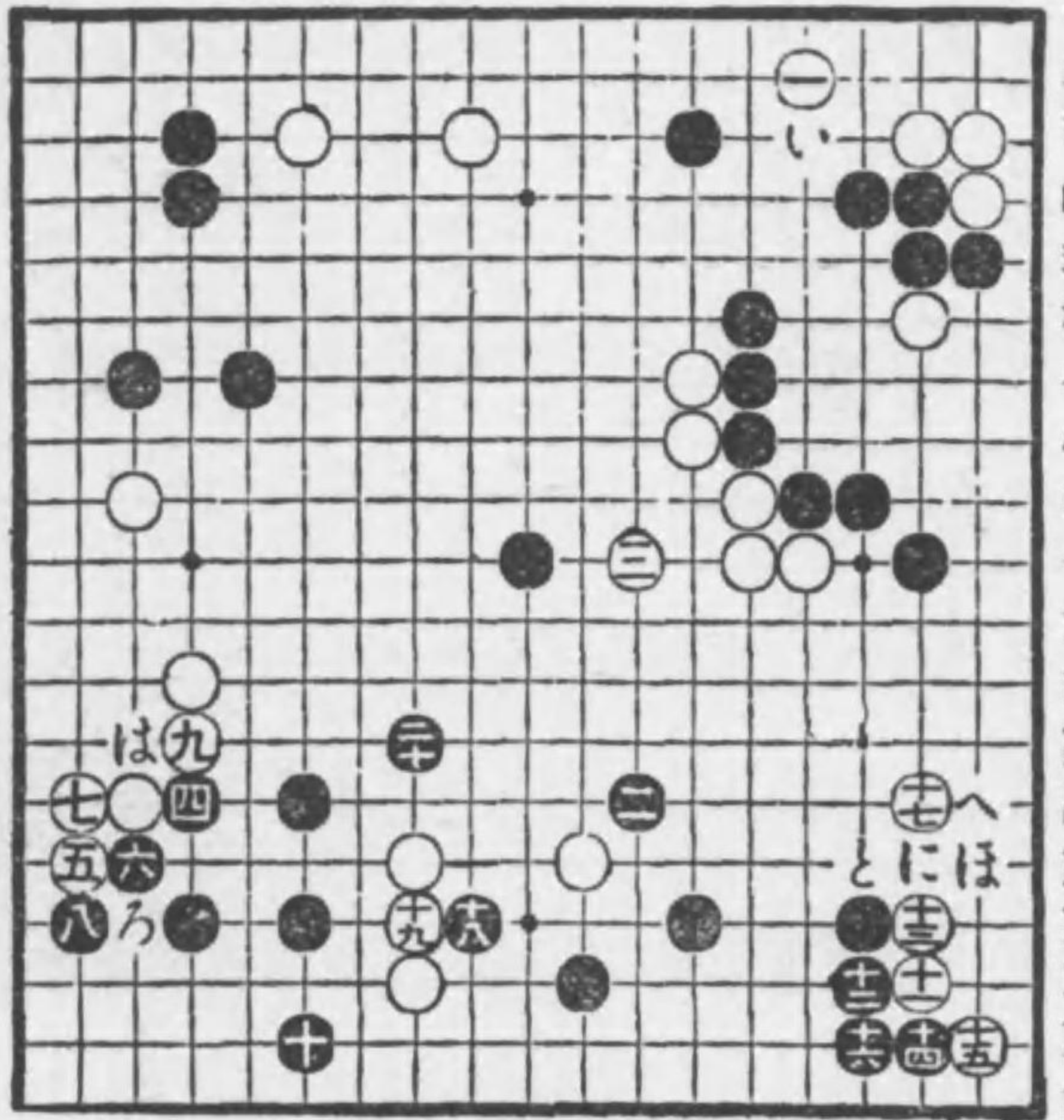
いほにへとちぬるをかたそれ

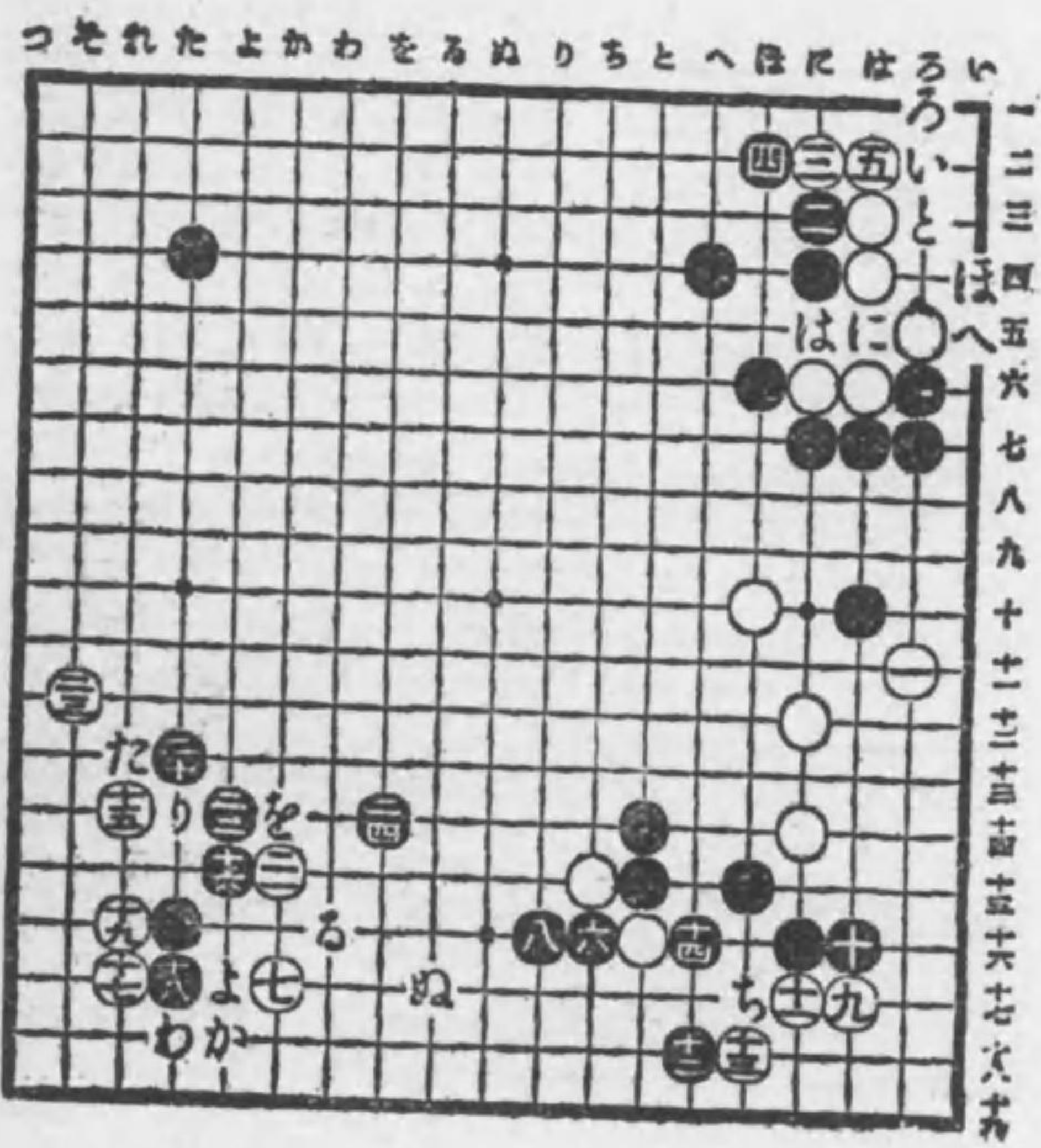


四目置碁
(省解説)

碁碁必勝法

いほにへとちぬるをかたそれ





三目置碁

第一圖 黒(四)は矢張り普通に△印のところ打ち、白(七)とコスんだ時に黒×印の處へ打つのが穩健な手段。白(五)は勿論定石ではあるが、かうやつては黒の註文に乗ずるやうなものだから、此の場合は(十三)と頂け、黒が△印の所へ約へた時、□印の處へ切つて戦ふのも機宜の戰略であらう。次に白(二二)は一石だけ控へて▼▲印の所に掛るが良法であるのに圖の如く餘りに敵に接近するのは、隅に對し如何とし難くなるものである。黒(二六)の石も一路だけ控へて(い)の所へ打るのが宜しく、すると白は(二七)に飛ぶより外に手段がない。其時

は碁必勝法

(圖一第) 解圖戰決置目三

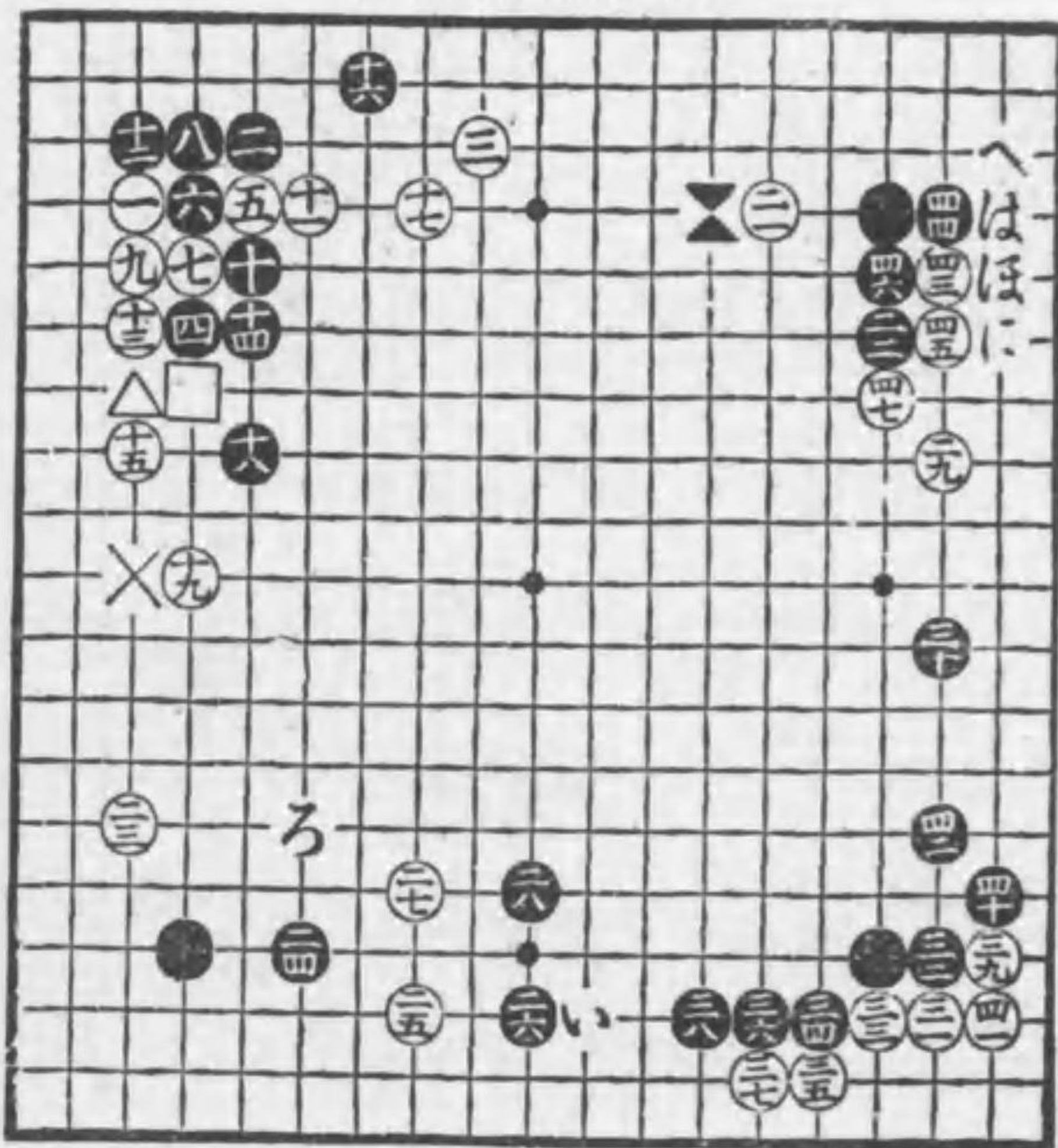


圖
基
必
勝
法

黒(ろ)に繰出し、
左右を隔て、打ち
込むのが肝腎であ
る。白(二九)の手
は此場合黒(三六)
の處へ掛つて成る
べく戦況を轉ずる
やう趣向を變へる
もいゝ。黒(三六)
は緩い。白(三八)

(圖二第) 解圖戰決置目三

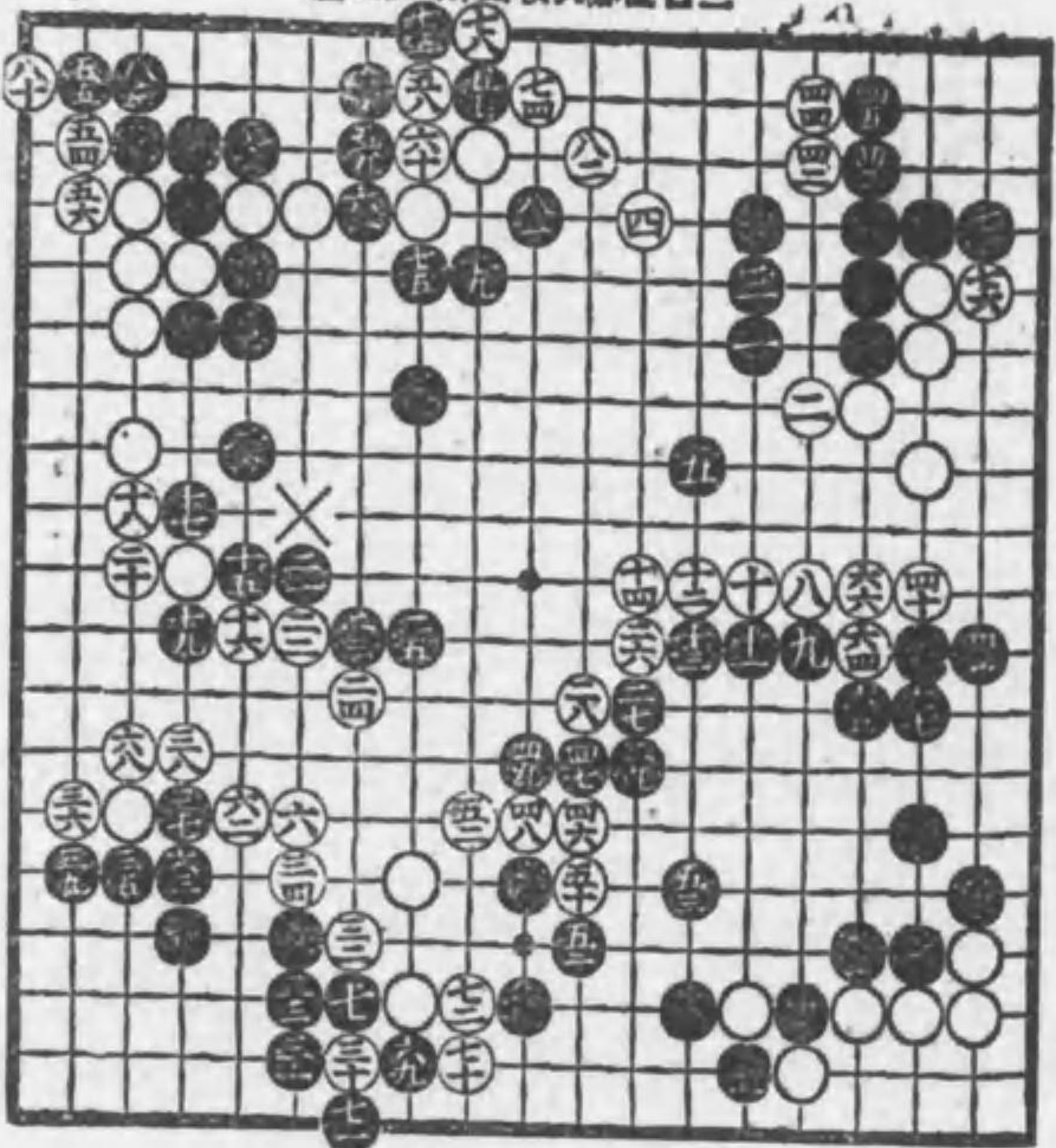


圖
基
必
勝
法

の處へ縛てよし。
そして中部と隅と
を振變へて了つた
方が有利であらう
黒の(四四)は先づ
(四六)へ粘ぐのが
本手だ。何故とい
ふに、其の時白が
(四五)に引くとす
ると黒(四七)に覗

圍碁必勝法

きを利かすと同時に、一段墨を高くする事が出来る。又白(四五)にひかず、(は)にコスんで来れば、黒は白の(四五)に、白に(に)に打ち、黒は(四四)白(ほ)黒(へ)と打つて白を壓迫する事が出来る。

第二圖 白の(八)は×印のところへ一撃を加へて後施すべき手。然るに黒より(十五)以下(二五)まで、此一隊が結束せらるゝに至つては大勢既に決すると云ひ得るのである。次に黒が(五七)と頂けた時、白(五八)のところへハネ込んだのは、即ち先手を取らうとの趣向。黒も亦白の(五八)の意を察して敵に先手を譲り(六一)と打つて、二目を擒にしたのは、此場合適宜の振り廻りである。すると、黒の(七五)まで着々と手順よく寄せられて、白は一寸手が出ないのである。

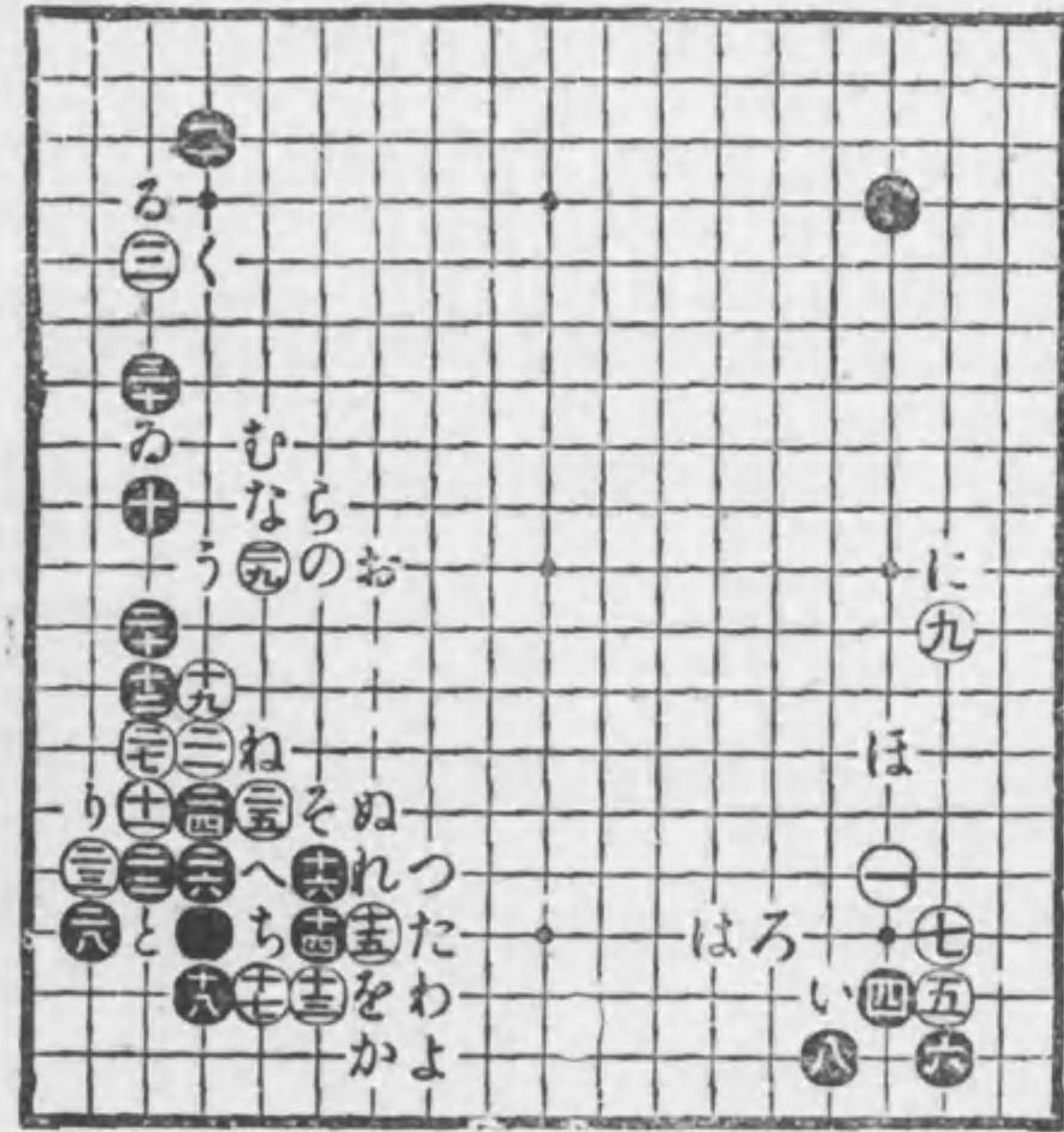
二日置碁

第一圖 白(一)は高目、二子局に於てはかく打出すことが往々ある。黒(四)の掛りは此締りが無論大きい手であるが、(十)又は(三〇)に夾んで打つのも勿論宜いのである。白(五)の内頂け以下(九)迄は最も普通の高目定石であるが、この(五)の手で(い)の外頂け、又は(ろ)の掛けなども亦趣向として打つ事もある。是等は定石の項で説いてある。参照せらるゝがいゝ。黒(十)は(は)に打つのが此隅の定石であるが、併し寧ろかく手抜するのが普通である。但し(九)の白が一路廣く(に)にヒライである場合ならば、黒(十)の手で(は)に備へて、後に

圍碁必勝法

圍碁必勝法

つそれたよかわをるぬりちとへほにはろい



(ほ)の打込を狙ふ
がよい。黒(二二)の
ハサミは趣向であ
るが、この手で
(二四)に飛んで居
つて何等差支へな
いのである。黒
(二四)のツケは此
場合(二四)の方に
ツケる方が桷り付

いて宜しい。其時白(二六)にハネ込めば、黒(二二)白(一)黒(と)白
(二二)の時、黒(ち)に出て、白(二五)黒(二七)白(二六)黒(二五)に仲
びた時、白(二二)にツゲば、黒から(へ)にオサへられて白は悪いから
(二二)にツグ手で(へ)に出れば、黒(二二)白(と)黒(り)白(ち)黒(二二
八)白(一八)となつた時、黒(ぬ)に飛んでゐても充分であるが、尙嚴
しく(る)とコスミツケて(二二)の白石を攻め立て、打てば、非常に優勢
な局面となるのである。黒(二〇)の引きは緩い。此手で(二七)にツキ
當り白(二二)に抑へずして、(二四)に緩めたならば、黒(二二)にツキ
出し、白(二五)の時、黒(を)に切るが宜しい。そこで白(わ)黒(か)
白(よ)の時黒(た)に切り、白(れ)の時黒(そ)に押出して、(つ)の征と

圍碁必勝法

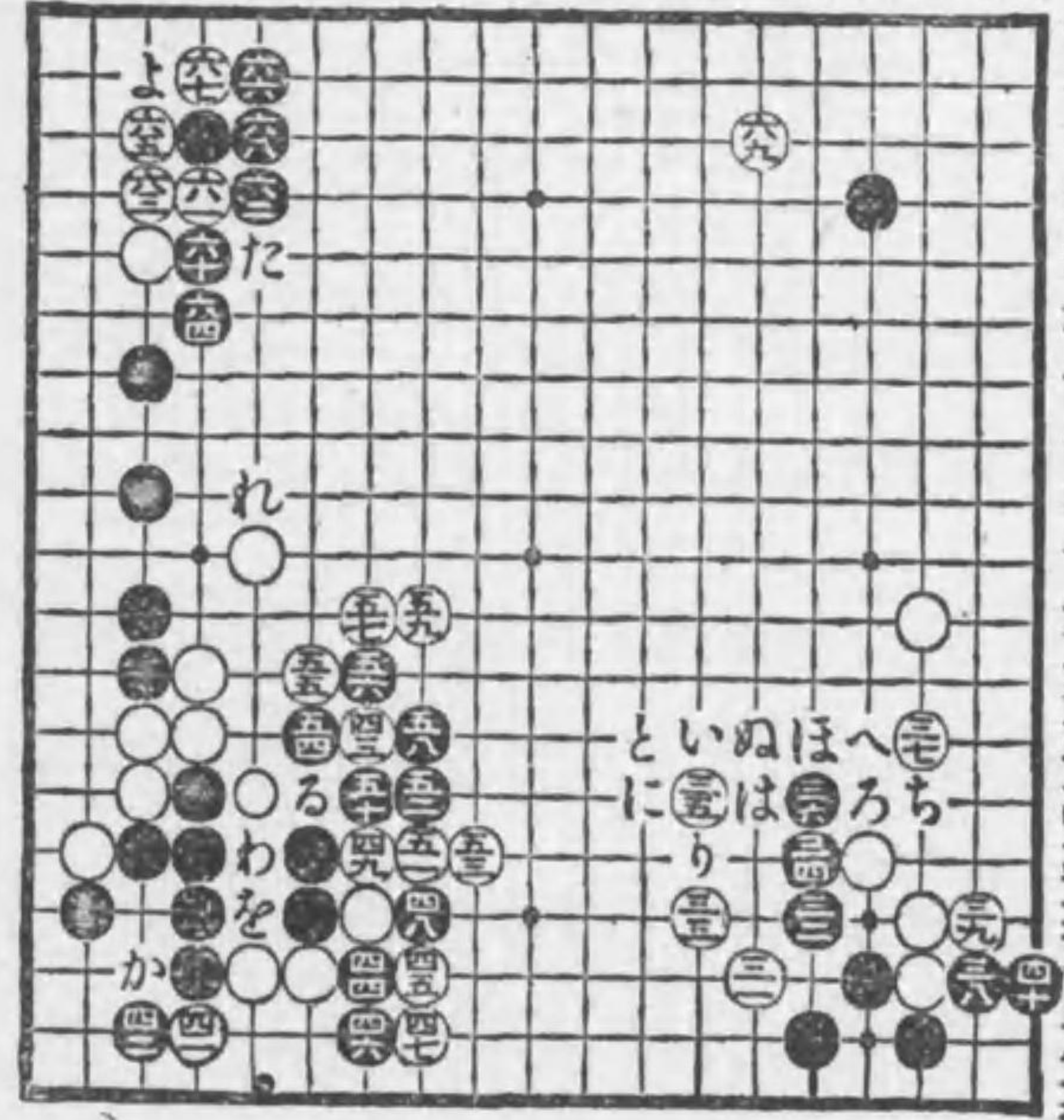
(ね)のオサへを見合ひにすれば、白は何れかの一方を放棄せねばならぬ羽目に陥るのである。黒(二二)のコスミツケは(二二)(二〇)の石のない場合の定石である。此處では(二六)に竝ぶのが正着である。以下(二八)迄と運んだのは此の場合黒が面白くない。白(二九)は良い着點である。これは黒から打たれると、黒の好形となるに反し、白は重くなつて面白くない。黒(三〇)の手は位が低くて働きに乏しい手である。此手は(な)にツケ、白(ら)黒(む)白(う)黒(ゐ)と運ぶ方が厚くて宜しい。さすれば次に白には(の)の缺點が生じるから(お)などに粘げば(三)の白石の方面へ(く)とツケて黒は充分である。

第二圖 白(三二)は最早左邊には好處もないから、斯く轉じたので

ある。此隅では(三二)の點が急所なのである。以下(三五)迄は(三二)からの繼續であつて、常に現れる形である。黒(三六)の仲びは俗手である。此手で(い)にツケるのが形である。其時白は(ろ)に仲びる位のもので、黒(は)白(に)黒(ほ)白(へ)黒(と)となる位のものである。また最初に戻つて黒(い)の時白(三六)に抑へずして(は)に出たら、黒(三六)白(ぬ)黒(三七)と躍進するのであつて、白が悪いから黒(い)にツケるのは心得置くべき手筋である。黒(三八)(四〇)は緩い嫌ひがあるが、治まるのであるから一手と認めるべきである。白(四一)とハネておいてから、(四三)と飛んだのは此(四一)を打たず單に(四三)に飛ばば、黒に(五二)に飛出され、白(四九)黒(五〇)白(る)と切るも黒か

圍碁必勝法

つそれたよかわをるぬりちとへほにはるい



ら(四四)と切られ
 白の前圖(二三)
 (一七)の二子を取
 られてしまふ。然
 るに(四一)(四二)
 の交換があれば、
 斯くなつて黒(四
 四)と切れば、白
 (を)に出で黒(わ)
 白(か)に切られて

黒は全滅するのであるから、黒(四四)の手では前述の理由で、(五二)に斜走する手はない。さりとて此手で(四九)に押し、白(四八)と伸び出させるのは俗手である。黒(四四)と切つたのは手筋である。が損であるから(五〇)にコスミツケて(四四)の切りを狙つた方が趣きがある。黒(四八)と切つて(五〇)とハネ込んだのは手筋である。併し乍ら(五九)迄の結果となつて、黒(四四)以下の三子が持込となつてゐるか、黒が宜しいない。黒(六〇)のツケは白が(五五)(五七)(五九)となつて手厚くなつて来たから、左側の黒の四子に薄味を感じたので、斯く(六〇)とツケて封鎖する趣向に出たのは妥當である。以下(六八)までは定石であるが、白(六七)の手で(よ)に下つて(た)の切りを狙つて打

圍碁必勝法

つのも亦一策であるが、本局は先手を取る趣向で（六七）に當て黒に（六八）とツガせて（六九）と掛つたのである。

先の局面

第一圖 本圖は愈々置碁と違つて、わずかに黒が先手のみの差であるから、互に龍虎の闘ひも暗闘の仕合であるから、其考へで留意研究しなければならぬ。

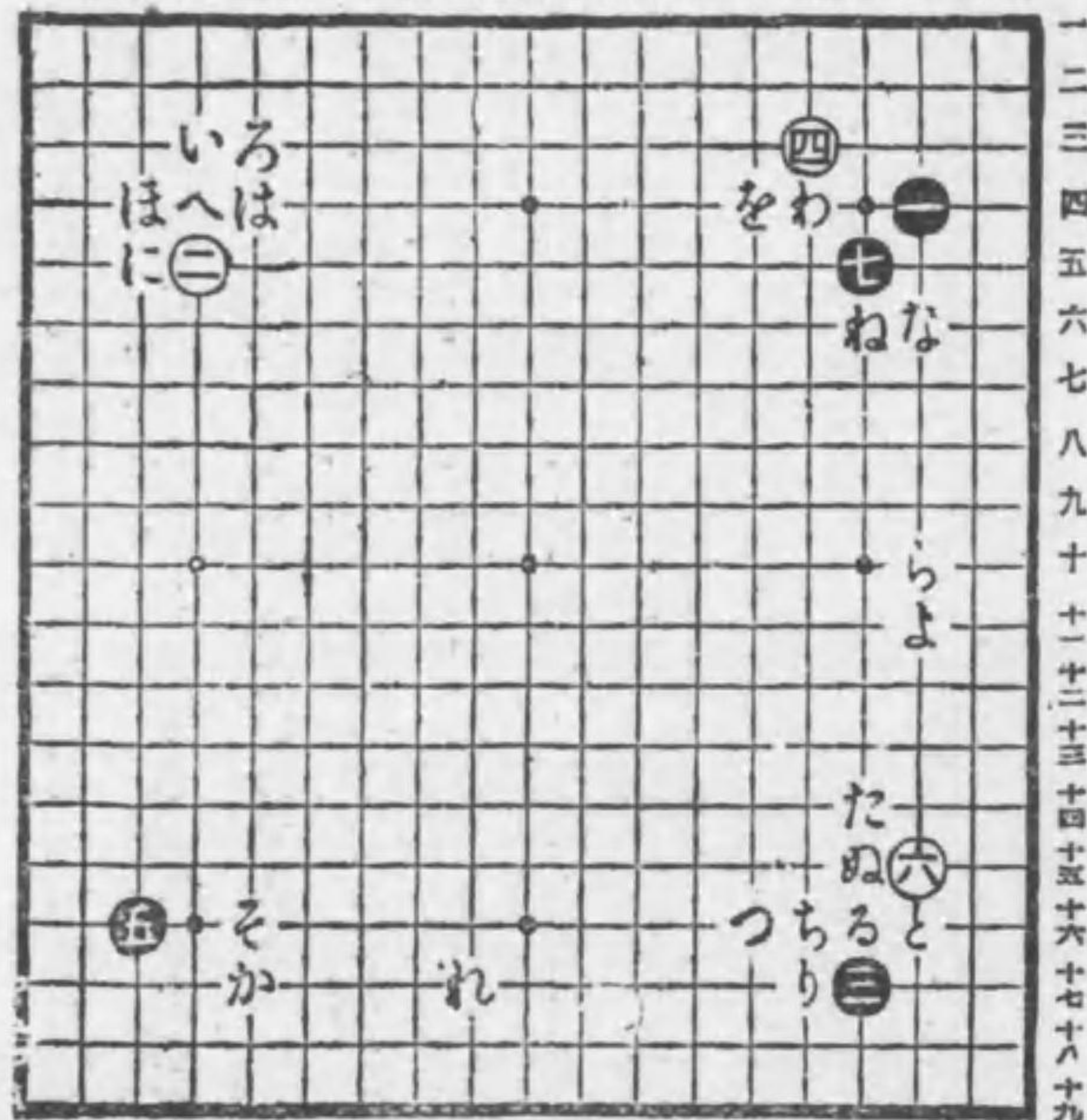
黒（一）は何れの明隅に據るも同じ理窟であるが、圖の如く向つて右上隅から着手するのが慣例である。白（二）の手は趣向の廣い處である。この（二）の手で先づ（三）の小目、（ち）の目外し、（は）（の）高目、

（に）（ほ）（へ）等、何れに據つてもそれ相當の變化を生じて來るのである。又右下隅（と）（ち）（り）（六）（ぬ）（る）等に據るのもあるし、或は直ちに（四）の小斜走、又は（を）の二間、（わ）の高掛りなどに打つのもある。是等は皆各目對局者の好尚である。左下隅（五）の方面に據るのは特殊の趣向の外はあまり見られない。といふのは、黒（一）に對する交渉が遠くなるからである。黒（三）の小目は最も普通に用ひられる手であるが、又此手と共に（わ）に締るのも近來多く見受ける處である。白（四）の小斜走掛りは是又最も普通であるが、時としては（六）に掛り黒（わ）白（ら）とヒラク布石になるものもある。併し此の（五）の手で（五）の方面に打つ事は殆んど稀である。其理由はもし白（四）の手を（五）に

碁必勝法

打つたとすれば、黒に(わ)に縮まれ、白(か)に縮まれば黒(ぬ)に縮まり、次に白(い)に縮まる外なく、さすれば兩縮りの石立を妨げて、白(六)に掛れば黒(よ)と三間にハサミとヒラキとを兼ねる好點を占める事になつて、是又白が面白くない布石となる。さうした事を慮つて先づ(四)と掛つて(五)の方の明隅には就かないのである。黒(五)は明隅に先鞭をつける時機であつて、此點が(三)との釣合上最も好點である。斯うした黒の石立を一三五の石立と云つて、黒としては最も好形であるとされてゐるものである。白(六)の掛りでは(か)の方に掛る手もあるし、又(ぬ)(た)と高く掛る事もある。併し此際(い)に縮まる好點に就くこともないではないが、それは前述の通り黒も亦(ぬ)に縮

つそれたよかわをるぬりちとへほにはるい



碁必勝法

まり、次に白(か)に掛れば黒に(れ)に夾まれることを覺悟すればよいのである。黒(七)のハサミは白にいろいろ趣向されるのを避けた手堅い打方であるが、この手で(そ)に縮まつ

四 碁 必 勝 法

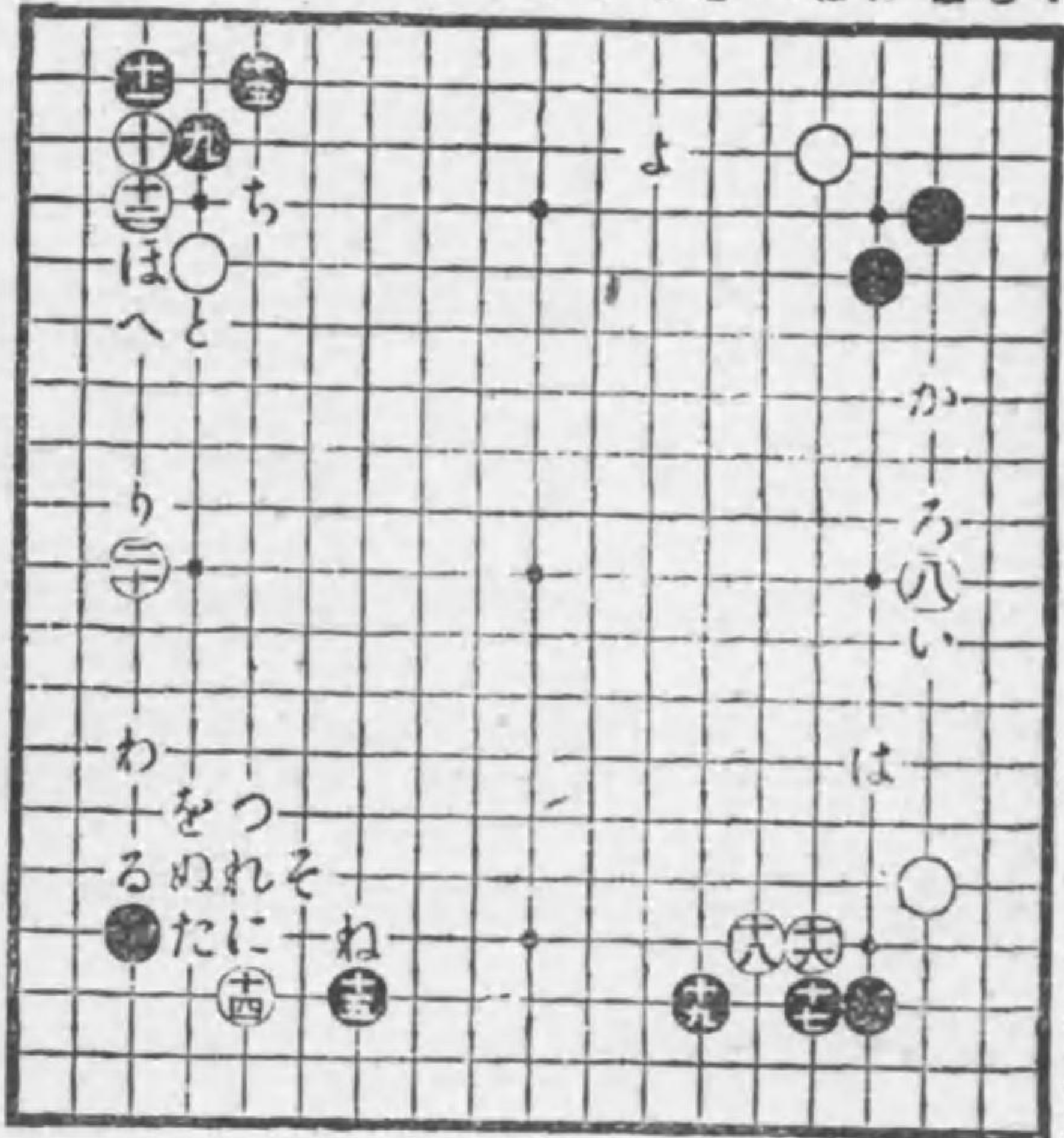
て打つ事もある。其時は白から(つ)に掛けられたり(ね)に掛けられたり、又は(な)にツメラれたりする手段があるが、それを心得てさへ居れば(そ)と締つても差支へないのである。

第二圖 白(八)のヒラキは黒から(い)に夾まれるのを嫌つてヒライたのではあるが、この手で(い)に控える手、或は(ろ)と一路ヒラク時は(一六)の掛けの含みで、容易に黒から此の間に打込むことは出来ない。それ故白(ろ)にヒライたなら黒(一六)にコスミ、白(は)に斜走して備へておくといふ形になる。但し此の(八)の手で全然此方面を打たずして(一四)に掛り、黒に(い)に夾ませてから趣向する打方もある。黒(九)の掛りは先づ以て(に) 締まる方が黒としては穩かな打方であ

る。白(十)(三)のツケ引きの定石は、此場合の布石の作戦を含んで面白い處である。何故かと言へば、此(十)の手を打たず、單に(一四)に掛れば黒から(ほ)にツケられ、白(へ)黒(三)白(と)黒(ち)となつて此隅では白が損をする。そこで先以て(一〇)とツケて(一二)迄となつてから、白(一四)と掛つたもので、この(一四)の手では、普通(り)にヒラクが此一部分の定石ではあるが、斯く(一四)と掛つておけば、黒は(り)の點にツメる事が出来ないといふ譯は、黒もし此處で(り)にツメたなら白(ぬ)に掛け、黒(る)白(を)黒(わ)となつて此下隅では定石になるが、さうすると前に打つた(り)の黒石と、今飛んだ(わ)の石との間が狭く、且つ位が低くて、これは棋家の最も忌む形となり、又割合

四 碁 必 勝 法

いほにへちぬるをかわよれたそ



も損である。そこで黒(り)にツ、メ、るに就ては(ぬ)の、コ、ス、ミ、がなくては打つ事の出来ない筋合である。つまり白(一四)の掛りは斯く掛り乍ら黒(り)にツ、メ、られる手を制して居る

手で、此處等の趣向が最も大切な點である。黒(一五)の手では前述の理由で(り)には打てず、今更(ぬ)にコス、メ、ば白に(り)又は(二〇)の好點にヒラかれる事は明らかで黒は不利である。そこで(一五)とハ、サ、ン、で(一四)に迫り、白に應答に依つて(り)にツ、メ、やうとする含みである。白(一六)の掛けは(一五)の方面に黒がハ、サ、ン、だ、ら、直ちに斯く掛けるのが定型であつて、これは黒を低地に壓迫して、黒(一五)の石を凝らせる意味を持つてゐる。この(一六)の點を閑却して黒からコス、マ、れると、却つて黒の形勢がよくなるのである。白(二〇)のヒ、ラ、キ、は(一四)の石を動くことは、却つて黒に調子を付ける嫌ひがあるし、さりとして此手で(か)又は(よ)の邊にヒ、ラ、イ、たとすれば、今度は黒から

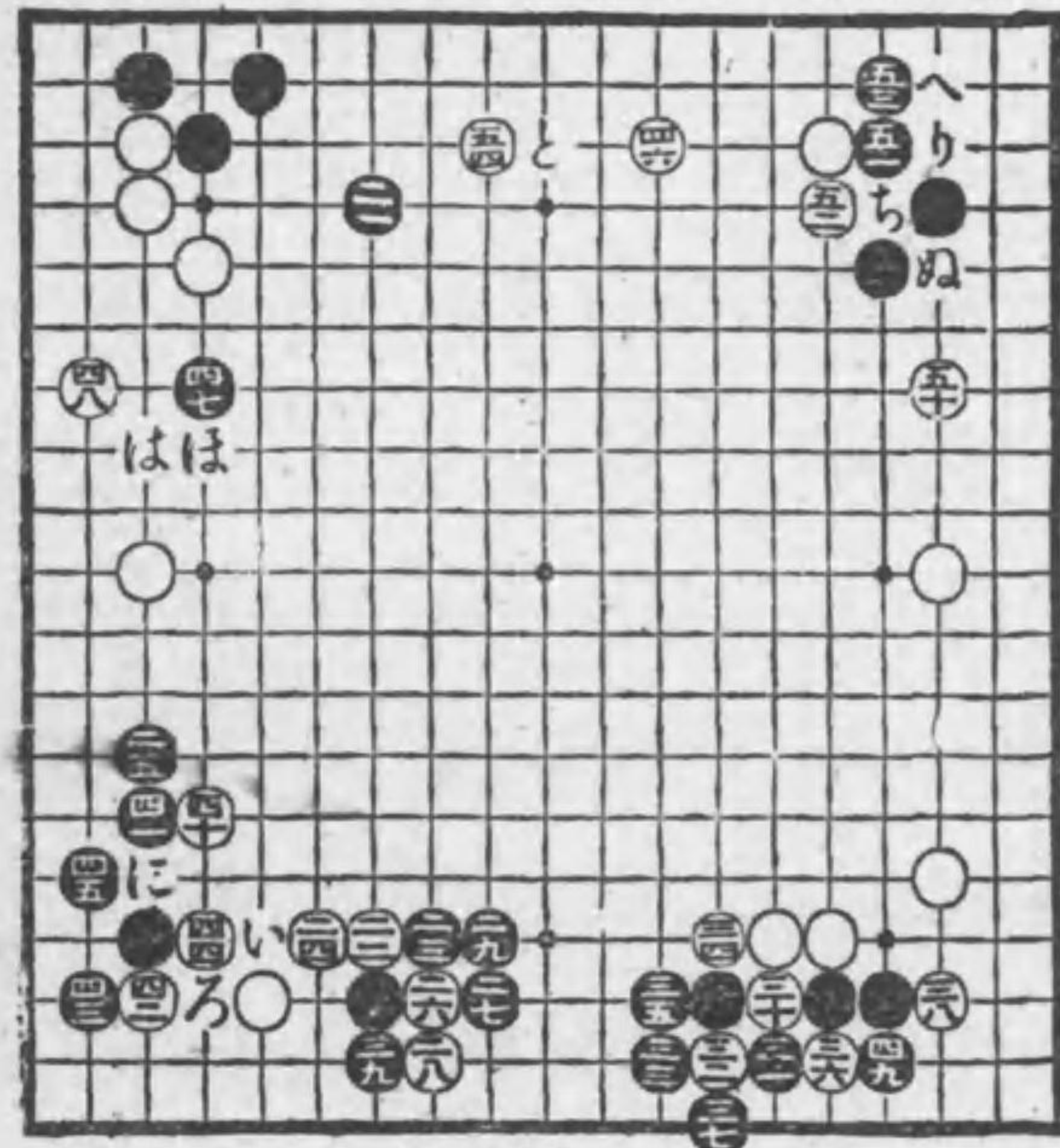
(り)にヒラかれ、白(ぬ)と掛けて黒を低地に壓迫しようとしても、黒(た)に出で白(に)黒(れ)白(そ)黒(つ)白(ね)黒(を)の振り替りとなつて黒は(り)の好點を占めてゐるから充分の布石となる。そこで白は圖の如く(二〇)とヒライたのである。

第三圖 黒(二二)の手で(い)にツケれば、白(ろ)黒(四四)白(四二)となつて、第一圖(五)以下三子の黒石は堅いけれども、白(二〇)の好點を占められてゐては、その威力の發揮が出来ない。そこで白(二二)と備へて次に(四七)の打込を狙つたものである。白(二二)のツケで(四六)にヒライてゐるのは好點であるが、黒から(い)にツケられて前述の手順を運ばれて、然る後(四七)又は強硬に(は)に打込まれる怖れ

があるから、斯く(二二)とツケて(二四)と引いたのである。黒(二五)の手で(二七)にカケツグのは一部分とすれば定石であるが、此場合では白に(四一)にツメラれて黒が大ひに悪い。白(三〇)の手で(三九)に抱えてゐるのが定石であるけれども、此場合黒を凝らせる意味で(三八)迄と運んだのである。黒(三九)の手では(四九)に抱えてゐて、大きい手であるが、餘り白に利かされた事になるから(三九)と取つて第二圖(一四)以下の白石を攻めてゐるのである。白(四〇)にノゾいてから(四四)迄と運ぶのは形であつて、これは白の石に眼形を先手で造るのである。黒(四五)と凹んだのは緩い。(に)にツグのが宜しい。白(四六)の手では(ほ)に圍ふのが穩やかであるが、さすれば黒から(四

圖碁必勝法

つそれたよかわをるぬりちとへほにはるい



六)の好點にハサ
まれる故、左邊は
黒に任せて(四六)
と備へたのである
黒(四七)の打込は
宜しい。白(四八)
は打にくい手だが
此場合已むを得ず
連絡を計つたので
ある。黒(四九)非

常に大きい處である。白(五〇)は局面唯一の好點である。黒(五一)の
コスミツケは捨ておくと、白から(へ)と走られて白には地が出来、黒
は浮形になるから大切である。黒(五二)の手で(と)にツメれば白から
(ち)に差し込まれて、黒(り)白(ぬ)となつて、これは黒が悪いから
(五四)は大場である。斯くて通観すれば、黒下邊が凝り形になつて
ゐるから、この厚味を利用して戦鬪に移らねばならぬ碁である。何と
云つても碁は戦ひであるから、先づ以て陣地に地の利を占むるは大切
な譯である。陣地の足場としての布石が大切であるといふ所以は改め
て云ひ加える迄もない事であらう。

さて以上實戦に際しての戦術戦略を圖を以て其一般を解説講義し

圖碁必勝法

た。讀者は其大體を會得したことも信ずる。が併し、碁勢の變化は實に千變萬化である。複雑多岐である。到底その一例を呈示したゞけでは、よく其あらゆる状態に適應し得るものではない。局に臨み自ら工夫し、自ら鹽梅して以つて能動的に上達向上を期し、たゆまざる研究を續けなければならぬ。従つて友人或ひは先輩に依頼して上達させて貰はうといふやうな他力本願であつてはならぬのである。要するに圍碁上達の秘訣も亦、世上の所謂努力精進の一語に盡さるのである。

附録

聯珠の秘訣

一 聯珠の競技

聯珠とは、早く云へば在來の五目並べです。いや「新しい時代の五目並べ」です。在來の五目並べは、その名の示すやうに、單に早く五目を並べるだけで、先手になれば非常に有利で、もし互格の腕のある者同志なら、必ず先手が勝つにきまつてゐました。そして競技の範圍も狭く、婦女幼兒の遊戯に出でなかつたので、一向競技にもならず興味も薄かつたのであります。

圍碁必勝法

それでは面白くないので、漸次競技法も改正され、新しい規則が加はつて、先手三々負けとか、後手の三々は自由とか、先手の長聯——即ち六目以上になつた場合は即時負け、後手は勝、等々の新しいルールで、古い五目並べは面目一新、その競技法は複雑多岐、必勝を期するには妙技妙趣を極めるやうになり、研究すればする程、上達すればする程、千變萬化の攻防戦術が編み出されまして、興味よく深きを覚えます。

『圍碁は入り難く、聯珠は入り易くして成し難し……』とは黒岩涙香氏の言です。まことにその通りで、なアんだ、五目並べか……など、碁や將棋よりも遙かに奥行きのないものゝやうに軽く云ふ人がな

いでもないが、そんなのは新しい聯珠を知らぬ人です。だから林田雲梯氏は『碁は戦術の如く、五は劍術の如し、碁と五、何ぞ高下あらん』と喝破されてゐます。

これをたとへて云へば、碁は長詩でせうか、そして將棋を和歌とすれば、聯珠は俳句の趣きがあります。同じ文學のうちの詩歌にしましても詩や歌に比して俳句のは、字形ともに短かく、一寸見ると譯はなさそうです。で、その道に這入りよい。だから十七字、少し考へれば長詩や和歌の調子に見當もつかぬ人でも、俳句なら形だけは直ぐ出來易い。だが、その入り易い條件が、實はものに成るのに却つて難しいやうに、俳句の味や趣と似たこの聯珠も、競技の仕方が簡單で、勝

圍碁必勝法

圍碁必勝法

負けが早く、時間が取らないだけに入り易いことは碁や將棋などの比ではありませんが、さて、やつて見て上達し、誰にでも勝つ、といふやうになるには、なか／＼骨が折れ、オイソレと簡單には行かないことが判ります。それだけに研究するにも競技にも興味深いのであります。

それだからこそ、近來はこの聯珠趣味がだん／＼普及され、謂はゞ大衆的な人氣と支持を以て歡迎されてゐる所以であります。

1 誰にでも直ぐ覺えられ、競技方法が簡單で、ルール——規則が判り易く、そして上達すればする程千變萬化の秘術を戦はすことが出来る。

2 競技時間が僅かで済み——双方五十個づゝの珠(石)を打つので、全部打ち盡して勝負がつかない時は先手の負け——短時間に深々たる趣味に浸ることが出来ること。

3 費用が僅かで、殆ど云ふに足らぬ。

4 紙と鉛筆さへあれば、何時何處でも直ぐやる事が出来る。

5 詰聯珠——檢勝案、課題などを研究したり、解釋や出題をするならば、殆ど獨居の無聊を知らない。

6 地方遠隔の地の、未知の珠友と通信聯珠戦を行ふことが出来る。交歓親交を深くすることが出来る。

等々の聯珠獨特の持味や特徴を擧げて見たが、要するに、聯珠は簡

圍碁必勝法

圍碁必勝法

素潑刺、そしてスピード時代の尖鋭なゲームとして、近代人の趣味と嗜好にピッタリと適合するものである點を云へば足りると思ひます。

聯珠禮讚はこの位にしておいて、偕その競技方法ですが、これは前述の通り在來の五目並べとさう變りはありません。たゞ、新しい規則がそれに加はつてゐるだけですから、珠の打ち方、並べ方——即ち遣り方は大抵の方は既に知つてゐられることと思ひます。

然し、萬一、全然初めての人を豫想して、簡單に述べて見ますと、(一) 先づ碁盤と碁石を用意する。もしも手許に碁盤も石も無い場合は紙に縦横十文字に十九行の線を引いて、その線の間を鯨尺の六分にすれば碁盤の代用に出來ます。そして厚紙を切つて黒と白の碁石の代

りにします。この碁石代用の珠は、直徑を矢張り六分にすると丁度よろしい。珠——石子は黒白各五十個づゝを持ちます。

(二) そこで先づ先手が黒の珠を——先手後手は強い方が後手となるのですが、若し技倆が判らない先は、ジャン拳か何かで先手を決め、そして必ず先手は黒を、後手は白の珠を持つのです——盤の中央に置く。珠を置くのは、碁のやうに線の交叉した十文字のところ、將棋のやうに四角の中に入れるではありません。碁盤なら眞中に黒星がありますから其處へ置くので、圖の十の10です。(盤面の符號圖參照) 紙の代用なら、眞ん中へ黒の丸でも書いて印をつけておく方がいゝでせう。

圍碁必勝法

(三) 先手黒が第一珠を打つ——置くこと——たら、次ぎに白を持つた人が置きます。何處へ置いたならいゝか？なるたけ黒の傍へ置くのです。何故なら、黒の邪魔をしないと負けます。で、今度は黒の番、最初の黒の第一の珠と連絡をつけて打つ——早く、白よりも早く五つ並べれば勝ですから、出来るだけ先手であることを有利に使つて置く。それを白は邪魔しながら、機會があつたら自分の方が黒よりも先に五つ並べて勝たうとします。然し、初めは出来るだけ黒の邪魔をして、黒が二ツから三ツ、と、長く伸びさうにするのを止めて行かねばなりません。

(四) かうして互ひに珠を置いて行つて、黒が早く五つ並べば黒が勝

ち、白が黒の邪魔をして黒を手古づらせて置いて、自分の方がうまく先に五つ並べれば白の勝ちです。そして先方の黒が勝てば、今度は黒の人が白を持つて負けた方が黒で先手となる。黒が負ければ、勝つまでは黒を持ち、そして先手です。

(五) よく判るやうに珠(石)を置いた順に圖面を書いて見ませう。か



う云ふ圖を局譜とか譜面とか云ひます。珠の中の數字は盤面へ置いた順番です。黒一は盤の真中です。白は二番目に黒の一の右肩のところへ置きました。これを斜引きといふのです。黒は次ぎに初めの珠の下へ縦に二聯をつくつたのです。(二聯とは二ツ

並んだこと、三ツが三聯です。横に並んだら横二聯（即ち次ぎの白の手がそれで、どちらも次ぎは三ツ並べて三追手——端の止まつてゐない三聯です——になる手です。すると黒は先手ですから（五）と置いて白の二聯の端を止めて邪魔をしながら、自分は三追手をします。この場合、先の（三）の下へ置いても三追手ですが、さうすると次ぎに白の方が黒の三追手を（一）の上で止めた上に、アベコベに自分の方が三追手をつくります。で、こゝでは圖のやうに打つた方が黒に有利なのです。黒のこの三追手を捨て、おいたら四ツにして了ひます。さうなると慌て、どちらかを止めても間に合ひません。直ぐ五ツにすることが出来て黒の勝ですから、三追手のうちに止めなくてはならぬ

い。で白六と止めました。白（二）に連絡があるので黒五の上で止めたのです。次ぎに黒は（七）と置きました。これに應じて次ぎに白は何處へ置きませうか？ 何處へ置いても、どこの黒を邪魔しても黒の方は伸びて行きます。どうもかうなると白の方が負け色が濃いやうです。何處へ白が打ち、黒はどこへ延びて行つたら勝てるか、一つ皆さんで實際に盤に向つて石を並べて研究して見て下さい。直ぐ判ります。

六) さう云ふやうに互ひに打つて延びたり 邪魔をしたりして、最後に五ツ並べば勝つのですが、遣り方が判つたからと云つて、直ぐ勝てるものではありません。勝つ方法を知らねば駄目な話です。それにい

くら並べて行つても、一々相手の珠に邪魔されて、結局持ち珠五十個を皆使つて了つて、それで五ツ並べることが出来なかつたら、それが先手黒の負けとなるので、引分けではありません。なほ先手黒には『三々』をつくつたら負けだの、『長聯』が出来たら負けだのと云ふ規則がありますから、うっかりするとそんなのが出来、或は自分で氣をつけてゐても、相手がワザとそんな手になるやうなところへ珠を置いて、それを止めに行つた黒を、マンマと三々や四三々、或は長聯に陥入らして了ふ後手白の策戦がありますから、大いに研究する必要があるです。本書を熟讀し、その戦法を會得し、傍ら實際に度々當つて見ると段々上手になることを請合つておきます。さて、そのむづかしい『三

々』や『長聯』とは何か？ 次ぎを見て下さい。

オット！ その前に、聯珠のルール——規則を知つておいて貰はねばなりません。それと聯珠の用語です。その用語の項には簡単な、だが摘要的な解説をつけておきますから、一見明瞭だと思ひます。

二 盤面の符號

これは何でもないことのやうで、直接競技には關係ありませんが、此頃新聞雑誌上で、聯珠の實戦對局の譜や戦績講評が掲載されたり、ラヂオで名手の講座が開かれたり實戦放送が試みられたりしますが、その時の後に立ちます。