

G O T E K I ● C h o i c e

知っ得!

囲碁用語

15選



6 地(じ)

囲った陣地のこと。地が多い方が勝者となる。

7 ダメ(駄目)

どちらの地にもならない価値のない手。無駄な目と書いてダメ、日常生活でもよく使われる。

8 終局

お互いの陣地が確定した状態で終わりの場面。終局になったら地の計算をして勝敗が決定。

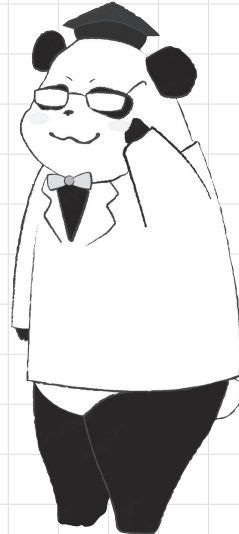
9 ジゴ(持碁)

黒も白も地が同じ数だけある状態、引き分け。ハンデなしの場合(互先)は先番の黒が有利とされており、白が6.5目もらえるため、引き分けにはならない。

10 投了

終局までいかに「負けました」と負けを認め勝負を終了すること。投了すると相手の中押し(ちゅうおし)勝ちとなる。「あきらめたらそこで試合終了」という名言があるが、いさぎよくあきらめて次に切り替えるのも大事。

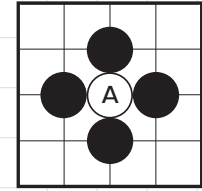
ふむふむ…



1 ポンヌキ

相手の石の逃げ道をすべてふさぎ囲んだ状態になると、囲まれた石は取られる。ポンヌキとは図1のような4つの石で囲んで1つの石(白A)を取る形。

図1

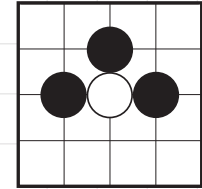


とつたとー!

2 アタリ

図2のように、次打てば逃げ道がなくなり取れる、もしくは取られる形。リーチの状態。

図2

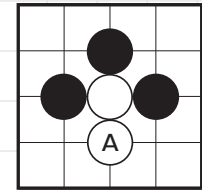


リーチ!

3 逃げる

石が取られないように自分の石をつなげて助けること。図3のAに打つのは逃げた手。

図3



逃げるが勝ち

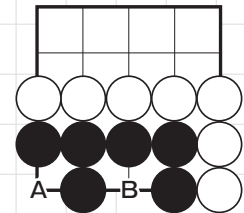
4 アゲハマ

取った石のこと、アゲハマは陣地の計算で使うので碁笥(ごけ)という碁石が入っている容器のふたに入れておく。途中で相手に戻してしまわないように注意!

5 眼

相手が入ってこれない、陣地としてカウントできる形。図4のようにAもBも打ったところで取られてしまうので入れない。眼が2つ以上あると生き形として陣地になる。

図4

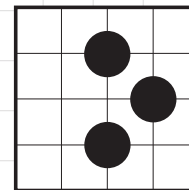


おめめが二つあれば生き

① 猫の顔

図1の形、猫の顔に似ているということでつけられた。

図1

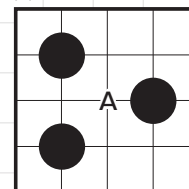


猫にみえるかニャー

② 犬の顔

猫があれば犬もある。図1の猫の顔Aよりさらに1つ先に進んだ形。さらに1つ進むと「馬の顔」、2つ進むと「麒麟の首」と、それぞれ動物にちなんだ名前がついている。

図2

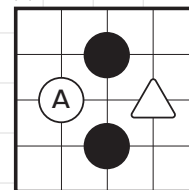


犬、馬、麒麟…

③ ノゾキ

相手の石をすぐ分断せずに次に切る狙いを持つ手。図3のAも△もノゾキの手。囲碁ではのぞいても罪に問われない。

図3

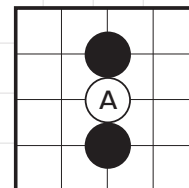


のぞき魔に注意

④ フリコミ

図4のように1つあいている間に割って入っていくこと。日常生活でも割り込みは嫌がられるが、ダイレクトにぶつたぎっていく厳しい手。

図4

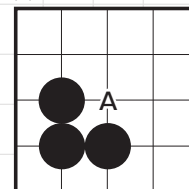


割り込み厳禁!

⑤ 空き三角

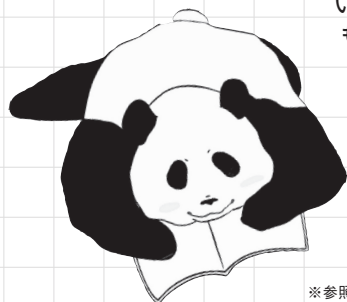
図5のように3つの石が固まって三角になっている形。石が凝り固まっていて効率的でないといわれている。Aに打つとダンゴと呼ばれてさらに悪い形になる。ダンゴは美味しいが囲碁ではよくない形。

図5



愚形として有名

いろんな用語があるんだなー
もっと知りたいなー



※参照 日本棋院発行「新・早わかり用語小事典 読んで調べる囲碁知識」

パンダ DE 四路盤

パンダの顔の碁石で遊ぼう! 切り取って使ってね。

点線に沿って切り取ってね!

