

## 囲碁 格言集

A . . . 初級      B . . . 中級      C . . . 上級

全般			
	一般着手基準		
	三手の読み	A	着手決定は必ず相手の受け手に対する次の手を考える
	相手の急所は味方の急所	A	相手に打たれて困る所に着手すると好手になる可能性が高い
	石音の反対に打て	B	相手の着手地点を追隨して打つと、相手の手の価値以下の手を打つ可能性が多くなる。 相手の着手の意味を理解し、受ける必要がないと判断される場合は、新天地に向かうのが良い打ち方です。
	先手は媚薬	B	あたりは気持ちいいけど、それだけで打ってはいけない
	厚い碁はコウ自慢	B	厚い碁に対するコウダテは少なく、薄い碁に対するコウだては多い
	着手順序決定基準は石の強弱と大き	C	単純に大きいところから打つのなら、碁は難しくない
	石の効率「手割り」で考えよ	C	石の効率は手割りという分析手法がある
	利かしと悪手は紙一重	C	利かしは、手段、時期を誤ると、悪い手になる
	様子を聞くのは高級手段	C	相手に受け手を聞いて打つ
	分からない時は手を抜け	C	着手が分からない時は、手を抜いて、状況が変わったらまた考えてみる。わからないままに打つと悪手になる可能性が高い。
	その他		
	岡目八目	A	一般的には、当事者は全体が見えなく、観戦者は全体が見えるということだが . . .
	碁の力は局面評価能力と読みの力	B	読みにより、数手先の局面をイメージし、それを評価し、着手を選択するのが碁
	囲碁十訣	C	中国の古典にある「碁を打つ時の心構え」を書いたもの
布石			
	一に空き隅二にシマリ	B	布石の一般的順序を示す格言
	1隅、2辺、3中央	B	布石の一般的順序を示す格言
	星打ちは勢力重視戦法	B	三々を恐れないこと、三々に来てくれたら厚みが出る
	シマリの両翼理想なり	B	一間ジマリ、又はコゲイマジマリから両方の辺へヒラキを打った形は最高に良い形
中盤			
	着手方針決定基準		
	攻めは分断にあり	A	攻めの利を得るには、まず分断する必要がある。分断は攻めの第1歩。

## 囲碁 格言集

A . . . 初級 B . . . 中級 C . . . 上級

	裂かれ形は避けよ	A	狭いところをつき抜かれた形は避ける
	兄弟喧嘩は身の破滅	B	兄弟喧嘩で共倒れにならない様に自石全体を見て打つ。特定の石だけに肩入れて打つてはならない。
	大場より急場	B	布石段階でもお互いの根拠に関わる地点は最優先に打つべき
	封鎖許すべからず	B	封鎖されると生きなければならないので、大勢に遅れる可能性がある。
	碁は封鎖にあり	B	封鎖が出来れば、自然と外勢が出来、状況が好点する可能性が高い。
	地はヨセになってから考えろ	B	中盤でヨセを打ってきたら、手抜きをして、攻めの手を打つ
	厚みを地にするな	B	厚みは攻めに使う
	強い石、厚い石に近づくな	B	自己の石、相手の石、いずれの場合にも当てはまる。弱い石から動く
	相手の石を自己の厚みに誘い込め	B	強い石に近づくなの禁犯させると有利になる
	生きている石から動くな	B	自分の生きている石に近い着手は効率が悪くなり、自分の生きていない石が危なくなる
	生きている石の近くは小さい	B	自己の石、相手の石、いずれの場合にも当てはまる。
	目作りより中央志向	B	2眼作る手より、まず中央へ出る手優先
	裾空き囲うべからず	B	裾空きの石は攻めに使う
	歓迎！三々入り	B	早すぎる三々入りは有難いと思え
	カラミ攻めは凌ぎにくい	B	大石でも、絡み攻めだと死ぬ
	モタレ戦法	B	カラミ攻めとほぼ同じ趣旨
	取ろう取ろうは取られのもと	B	相手の石を自石の弱点を見ずに攻めると、自石が死ぬことになる。
	死んだら動くな	B	攻め合いでの活路もなく、自分の石が死んだと分かたら、手を抜いて他を打つ
	模様の接点逃がすべからず	C	お互いの模様の交わるところは価値の大きい手であり、逃してはならない。
	大きく攻めよ	C	大きく攻めて、攻めの効果を十二分に発揮する。
	捨小就大（小を捨て大に就け）	C	小さいところは後回しにして、大きいところから打つ
	入界緩宜（界に入っては、よろしく	C	相手の勢力の強い地点では強い手は打たない
	味方の多いところでは妥協するな	C	味方が多いところでは徹底的に戦う
	一方地を囲うな	C	一方に偏った地を作ると石の効率が悪くなり不利となる
	中地を囲うな	C	中央を囲うのは地を作る効率が悪くなる
	利き筋は後まで残せ	C	利き筋は早く打ってしまうと、効果が少なくなる。出来るだけ後に、局面に応じた利き筋を利かすのが良い。
	石取って碁に負ける	C	中盤に石を取る場合、取る石の価値を吟味しながら取る必要がある

## 囲碁 格言集

A . . . 初級 B . . . 中級 C . . . 上級

	種石とカス石を見極めろ	C	種石=相手の石を切断している重要な石、カス石=取った側の石の生死に関係のない石
	カス石は捨てよ	C	カス石だと判断したら、積極的に捨てて、先手を取り、局面をリードする。
	大石死せず	C	カラミ攻めでない場合、いろいろ味があって死なない
	後手の先手	C	後手で自らの形を整えて、相手が手を抜いたら、相手の不備な点を咎めることが出来るような手
	一般着手決定基準		
	一間飛びに悪手なし	A	一間飛びとは中央に向かった飛びのこと
	追うはケイマ、逃げは一間飛び	A	ケイマは切断される弱点があるので、攻めている場合使用、一間飛びは切断されにくいので、逃げる時に使用
	攻める石にツケルな	A	攻める石に付けるのは筋違い
	ノゾキに継がぬ馬鹿はなし	A	相手はツグがそれで良いか
	断点ノゾクべからず	A	切れるところはむやみにノゾいて、相手の石をつながらせるのは悪く、切断の味を残し
	シチョウ知らずに碁を打つな	A	シチョウを逃げる手が良い手になることは殆ど無い 逃げると1手毎に8目損 締め付けは出来ない
	四線は勝線、二線は敗線	A	四線を這えば大変有利、二線を這えば不利
	二立三析	B	ヒラキの基準、一立二析、二立三析、三立四析
	強い方につけよ	B	ツケを中央へ出る手段とする場合は、ツケる相手の石は強い方の石とするのが常識
	同線ではツケるな、異線でツケよ	B	4線より上では、同じ高さの石にツケると、不利になる可能性が高い
	走りたい方の反対を這え	B	三々の石のカタを衝かれたた場合の着手決定基準
	攻めはボウシからのケイマ	B	攻めのパターン
	ボウシにケイマ	B	受けのパターン
	捌き(サバキ)はツケにあり	B	攻める石に付けるのは筋違い
	広い方から押さえよ	B	三々に入られた場合は、入られた側が押さえる方向を選択出来る。基本は広い側から押さえる。
	定石の手抜き、許すべからず	C	定石形での一段落になる前に手抜きをすれば、手抜きした地点は価値の高いところなので、直ちにそこを打つのが良い。
	消しは肩から	C	攻められる負担を負わず地模様を消す

## 囲碁 格言集

A . . . 初級 B . . . 中級 C . . . 上級

	相手の進出、ボウシで止めよ	C	相手が進出する方向に一間にトブ手がある場合に、その地点を先着すると、相手の動きが不自由になる場合が多い。
	接触戦着手決定基準		
	ツケにはハネよ	A	相手が単独の石にツケて来たら、まずハネる手を考える。
	ツケにはノビよ	A	相手が単独の石にツケて来たら、まずハネる手を考え、次はノビる手を考える。手抜きは殆どの場合悪い。
	二目の頭は見ずにハネよ	A	相手二目の頭をハネる手は殆どの場合良い手なので、読まずに打っても、まず失敗はしない。それほど二目の頭ハネは効果がある。
	三目の頭	A	三目のアタマもハネられると辛い形になる
	切り違い一方を伸びよ	A	切り違いした場合、むやみにアテを打つと、相手の石は強くなり、自石には切りが残って不利になるので、アテずにいずれかの石を補強するノビが良い手になる。
	アタリ、アタリはへボ碁の見本	A	「切り違い一方を伸びよ」の格言の意味を別の表現をした格言
	3目の真ん中が急所	A	相手の石が3子並んだ場合は、中央に打つのが急所になる場合が多い
	サバキはツケよ	B	相手の勢力圏ではツケによるサバキが効果的
	ケイマにツケコシ	B	相手のケイマしてきた石の弱点はツケコシにある場合が多い。
	ツケコシ切るべからず	B	ケイマにツケコシは良い手になることが多いので、切らない変化を考える。
	切った方を取れ	B	両キリにおいては、切った方の石を取った方が眼形が豊富になる等有利になることが多い。切る側においても、相手は先に切った方を取る可能性が高いので、小さい方を先に切ることを考える。
	上手まっすぐ、下手コスム	B	コスムと形が崩れやすい
	局面評価基準		
	ボンヌキ30目	B	中央でのボンヌキは大きい
	亀の甲60目	B	ボンヌキよりもっと厚い場合を意味する
	形の評価基準		
	ハザマの急所	A	ハザマを空けて打つ場合はハザマに来られた時の対応策を考えておく
	空き三角は愚形の見本	A	必要ないところに石があるということは石の効率悪い。隣に好手あり。
	ツギは堅ツギが基本	A	カケツギは切られない。但し、空き三角、ダメ詰まり注意

## 囲碁 格言集

A . . . 初級 B . . . 中級 C . . . 上級

	カケツギはノゾキ注意	A	カケツギの弱点 覗かれてツギを余儀なくされた場合悪形注意
	ケイマのツキダシ悪手の見本	A	ツケコシ、ツケなどの手が失われるのでケイマの石へのツキダシは悪手が多い
	グズミの巧手	B	一般的に悪手だが、相手の急所になる場合もある
	陣笠の悪形	B	空き三角の代表形
	タケフも切れる時がある	B	ダメツマリの場合にタケフでもツゲない場合がある
	両ノゾキはダメツマリに注意	B	ノゾク方は注意、切りはあってもダメツマリ
	サバキを許さぬブラサガリ（鉄柱）	B	自石の強いところで、相手がサバキを封じる目的でブラサガリ（鉄柱）を打つ
	タケフの両ノゾキ	B	切れないタケフをノゾク形は悪い
手筋			
	斜いにノゾクは急所なり	A	斜い=はずかい
	ケイマの急所	A	ケイマは切断されやすい。切断を防止しようとした場合に形を崩すことが出来る
	左右同型中央に手あり	A	例.鶴の巣籠もり
	鶴の巣籠もり	A	三目の真ん中と相通じる
	二段バネの手筋	B	肉を切らせて骨を断て
	二目にして捨てよ	B	締め付けの基本、両方から利かしが打てる
	石塔の手筋	B	墓石の形にして、相手の種石を取る
	イタチの腹ツケ	B	二の二へ付ける
	天狗の鼻ツケ	B	天狗の鼻の様な地点にツケを打ってダメツマリを咎める
	二の一の妙手	B	二の一の地点が死活攻め合いなどの急所になる
	二の二の妙手	B	二の二の地点が死活攻め合いなどの急所になる
死活の基本			
	ハネ殺し、死はハネにあり	A	ハネにより相手の面積を狭くして後に急所に打って殺すのが殺しの基本
	死活はまず広さ次に急所	A	殺しの基本
	外から攻めるは死活の基本	A	石を殺す基本 1.外側から面積を狭めて 2.後に眼形の急所に打つ
	中手の形は全部で6型	A	意外と少ないという印象です。型を覚えておくと、生きる時はその形を避け、殺す時はその形に誘導することが容易になります。
	六死八活	A	2線で6本這いは死、8本は生き、7本は先手が勝つ
	四死六活	A	隅での2線4本這いは死、6本は生き、5本は先手が勝つ
	ダメのツマリは身の詰まり	A	ダメツマリは石の死活に影響する場合が多い

## 囲碁 格言集

A . . . 初級 B . . . 中級 C . . . 上級

	クシ形は生き形	A	櫛形の生きの基本形
	隅のマガリ四目は死	B	隅の特殊性における特別ルール
	ハネもフトコロのうち	B	ハネがあることによりフトコロが広がることもある
	攻め合い優劣判定基準		
	眼有り眼無しは唐の攻め合い	A	攻め合いは1眼でも眼のうる方が有利
	眼有り眼無しも時によりけり	B	ダメの数によっては眼の無い方が勝つ場合がある
	中手の九九	B	攻め合い時の中手別手数 33 45 58 612
	攻め合い着手判定基準		
	攻め合い、ダメは外ダメから	A	内ダメはお互いの共通のダメであることが多い
	両バネ一手伸び	B	1線のハネが両方に先手で打てれば手数が1手伸びる
	中手は内外の攻め合い	C	内ダメと外ダメの詰め合い
コウ			
	基本原則		
	初碁にコウなし	B	布石時代にはコウダテがない
	トリ番に回れ	B	コウにする手段が複数ある場合、自分の方が取り番になる変化を選択する。
	コウ付き攻め合いは最後にコウを取	B	コウ付攻め合いの着手基準
	損コウたてるべからず	B	損になるコウダテは打たない
	まずコウダテを数えよ	C	コウを開始する前にコウダテの数を数えておく
	コウダテは小さいものから使え	C	後々の為に出来る限り大きいコウダテは使わない
	コウの種類		
	両コウ3年の患い	B	コウの性格の説明
	三手ヨセコウはコウにあらず	B	コウの価値の判断基準
ヨセ			
	ヨセのサガリは使用注意	A	サガリは後手になります。同じ後手になっても、後に、大きいヨセが見込める手の方が価値があります。
	寄せは両先手、片先手、後手の順	B	相手の先手ヨセを後手で打つのを逆ヨセといい、価値は後手ヨセの2倍
	コスコス	B	双方からコスミが打てる場合は大きい
	ワタリ8目	B	ワタリのヨセの大きさは8目前後