

隅のマガリ四目のお話

最終更新日 2016.12.26
作成 EduGo

「隅のマガリ四目は死」というお話がある。
なぜ死なのか？という問いに対して、日本ルールでプレイしている以上、
日本ルールで把握することが大切となるので、今回はこれについて解説する。

図 1-1

まずは、「隅のマガリ四目」という形について触れるとする。
実戦的には図のような形が出てくることが多いだろう。

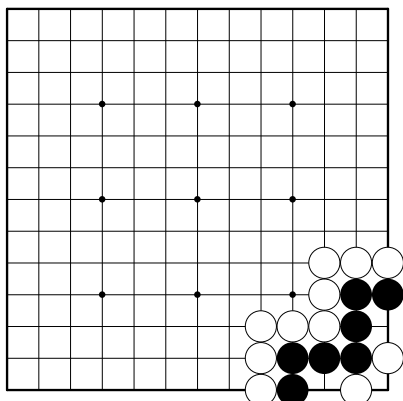


図 1-2

このような形で黒1から取りに行こうとしても、ダメが詰まっていて
白2で取られることとなる。

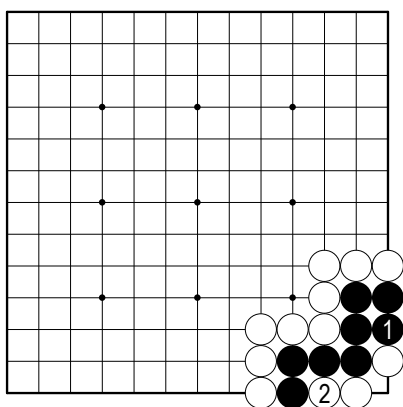


図 1-3

白から取りに行くと隅で直角に折れた四目型（隅のマガリ四目）となる。

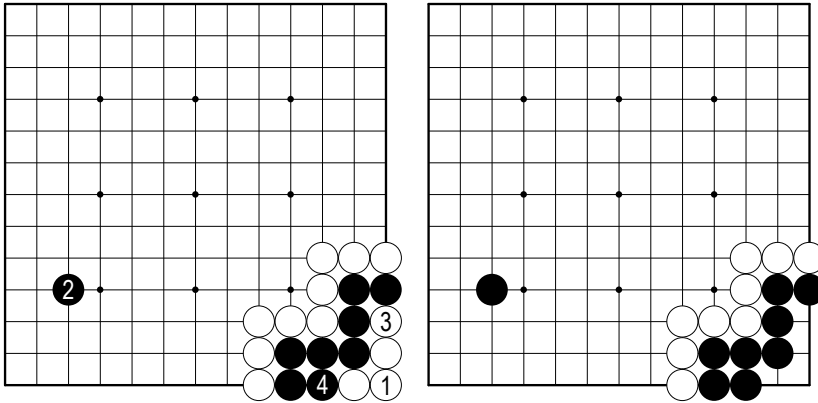


図 1-4

続いて白 5 に対して、黒 6 と打てば隅は（白が取り番の）コウとなる。

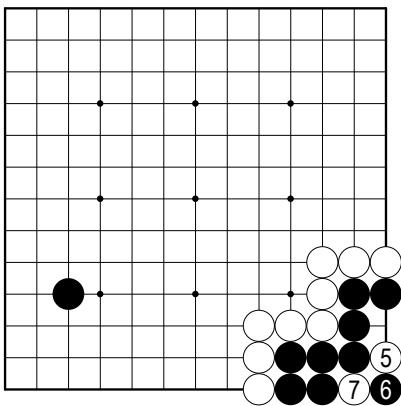


図 1-5

しかしながら、白から無理矢理取りに行かなくても終局後にこれを黒死と扱う。これが「隅のマガリ四目は死」という定理である。

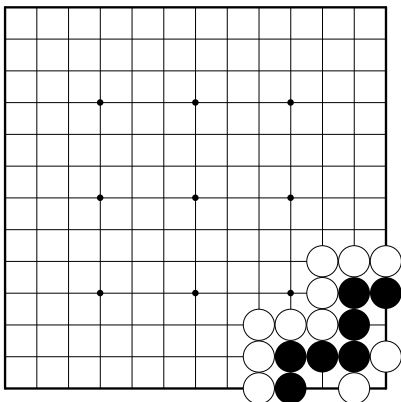
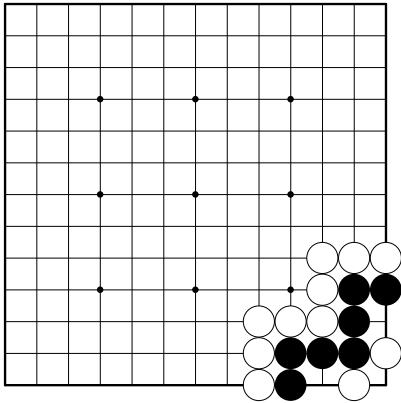


図 2-1

そうなる、なぜ隅のマガリ四目を終局後に死と扱うのか？という疑問に辿り着く。



現在の日本ルールは、日本囲碁規約に記載されている。
この死活関連のお話を引用すると以下の通りである。

第七条-1

相手方の着手により取られない石、又は取られても新たに相手方に取りられない石を生じうる石は「生き石」という。生き石以外の石は「死に石」という。

第七条-2

第九条の「対局の停止」後での、死活確認の際における同一の劫での取り返しは、行うことができない。ただし劫を取られた方が取り返す劫のそれぞれにつき着手放棄（パス）を行った後は、新たにその劫を取ることができる。

<http://www.nihonkiin.or.jp/match/kiyaku/kiyaku07-1.html>

<http://www.nihonkiin.or.jp/match/kiyaku/kiyaku07-2.html> より引用

簡潔にまとめると以下の通りである。

①相手から打たれても取られない石が、生きている石である（第7条-1）

※もし取られる石となるなら、死んでいる石。

②終局後にはコウのルールが変わる。

通常 : 別の場所に打ったら、コウを取り返せる

終局後 : そのコウについて着手放棄（パス）することで

コウを取り返せる（第7条-2）

※これを満たさない限り、コウを取り返すことはできない。

図 2-2

では、隅のマガリ四目に対してこのルールを当てはめてみよう。
この時点で終局したと仮定する。

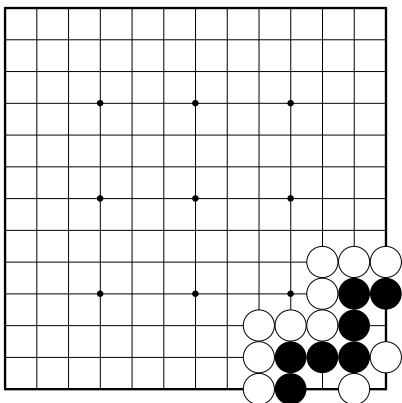
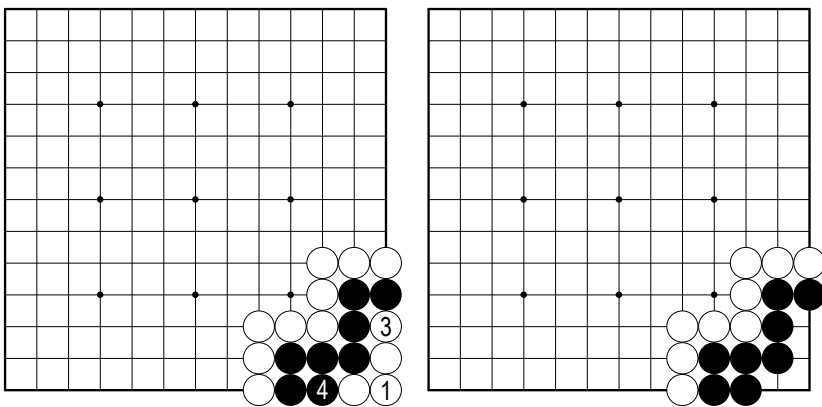


図 2-3

改めて振り返るが、白1から取りに行くと
黒4と白4子が取られる（右図は取られたあと）。



※黒2はパス。

図 2-4

そのあと、白5から白7まで進むこととなる（右図は白7まで進行した図）。

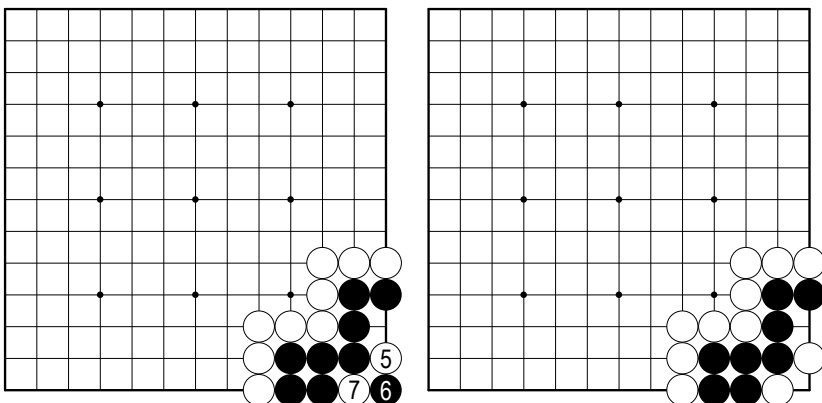


図 2-5

ここでコウが生じたわけだが、白が石を取ったところなので、黒はすぐに黒 A と石を取り返せない状況となる。これを取り返すには...

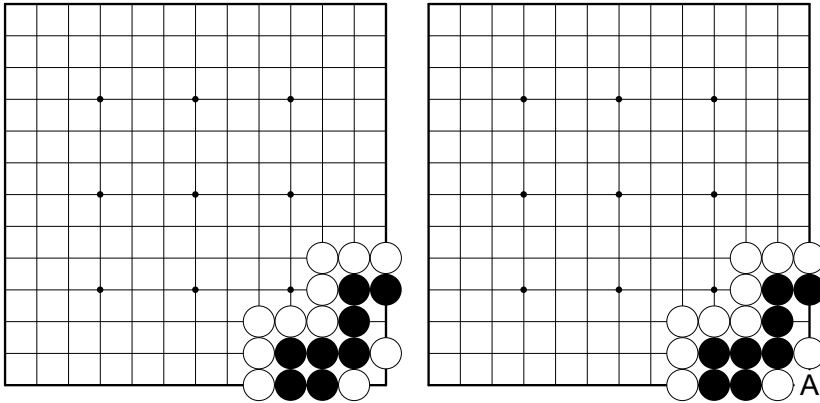
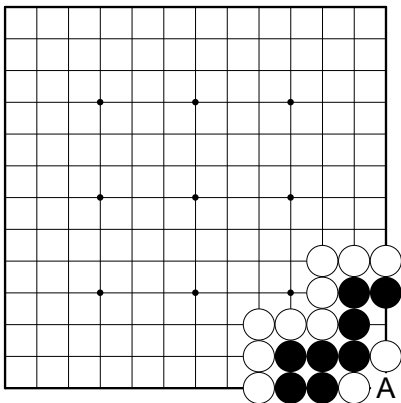


図 2-6

黒は、A のコウに対して着手放棄（パス）することを宣言することとなる。



※黒 8 は A のコウに対してパス

図 2-7

そうすると、白は白 9 と打って、黒を取ることができる。

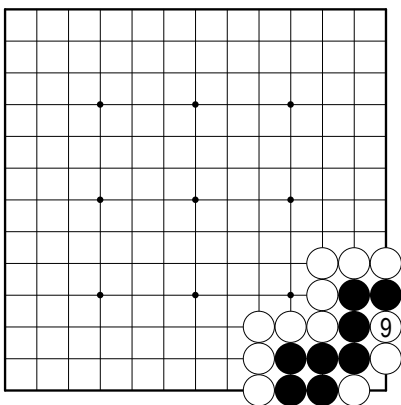


図 2-8

よって、この形は終局後に「黒死」と扱うこととなる（証明終了）。

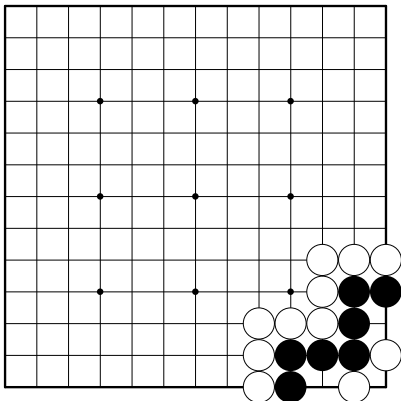
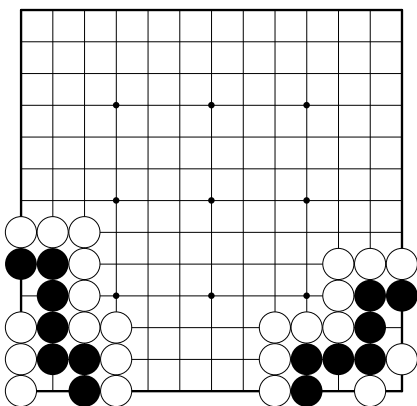


図 3-1

では、続いて隅のマガリ四目が二つできた事例について触れてみよう。



改めて簡略化表現を振り返ると...

①相手から打たれても取られない石が、生きている石である（第7条-1）

※もし取られる石となるなら、死んでいる石。

②終局後にはコウのルールが変わる。

通常 : 別の場所に打ったら、コウを取り返せる

終局後 : そのコウについて着手放棄（パス）することで

コウを取り返せる（第7条-2）

※これを満たさない限り、コウを取り返すことはできない。

要するに、この左下と右下の隅に生じるコウは、別々に処理することになるわけである。このルールを最初に見た人にとっては自明だが、終局後はコウダテ（別の場所に打つこと）が意味を成さないことがポイントでもある。

よって、解説は割愛するが、両方共に黒死である（図は図 2-8 までを参考に）。

図 4-1

「隅のマガリ四目は死」というのはあくまで終局後のお話である。このことを明確に把握しておく必要がある。

右下の黒は隅のマガリ四目、右辺の白は五目中手でどちらも死んでいるように見える。この形で終局したと仮定してみよう。

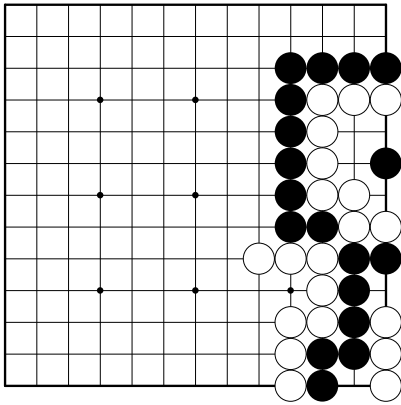
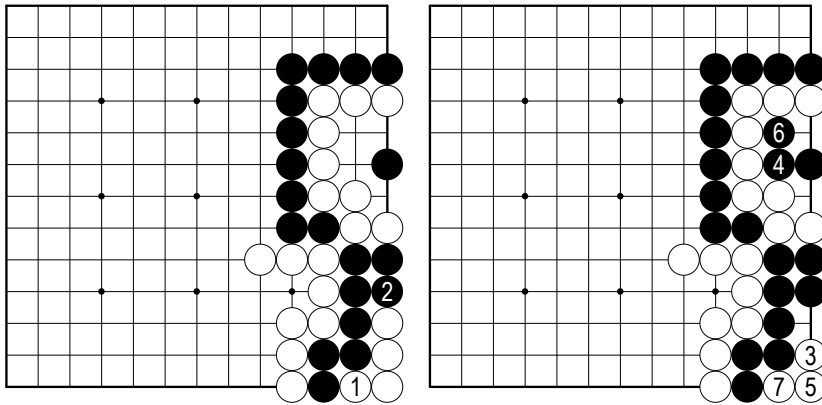


図 4-2

死活判定をしてみるとする。

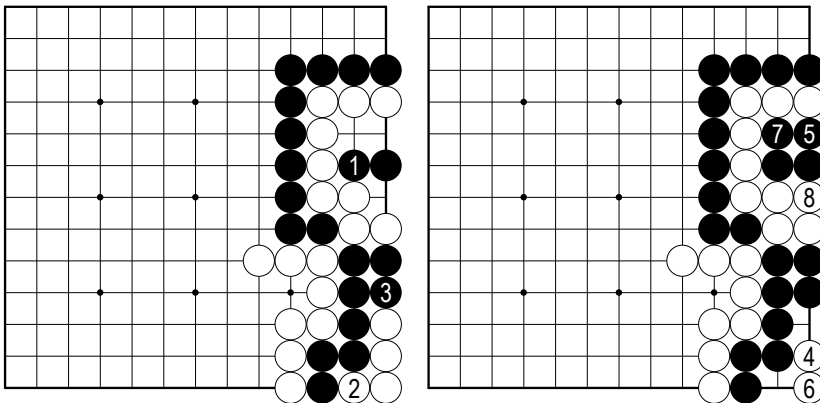
まずは、黒石の死活判定として白から打ってみると、攻め合い白勝ちである。



※白7以降通常の攻め合いと同じなので、手順は割愛する。
 [補足]黒4で5と打つと着手放棄しないとコウを取り返せないので、黒の手数が短くなってしまう。

図 4-3

逆に白石の死活判定として黒から打っても、攻め合い白勝ちである。



※白8以降通常の攻め合いと同じなので、手順は割愛する。

図 4-4

つまり黒としてはこの状態で終局すると右下の黒が全滅してしまうことになる。
そこで、黒としては終局前に解決する案を考えることとなる。

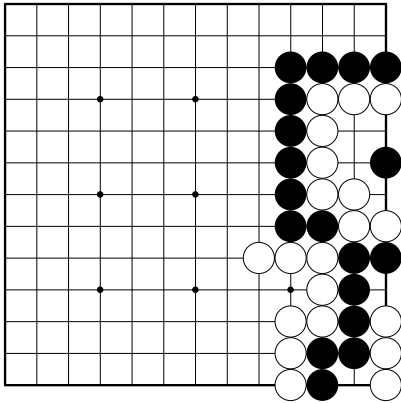


図 4-5

図 4-3 の攻め合いを考慮した上で、白2 以下黒5 からのコウに挑むこととなる。
これならばコウに勝てば黒生きである。

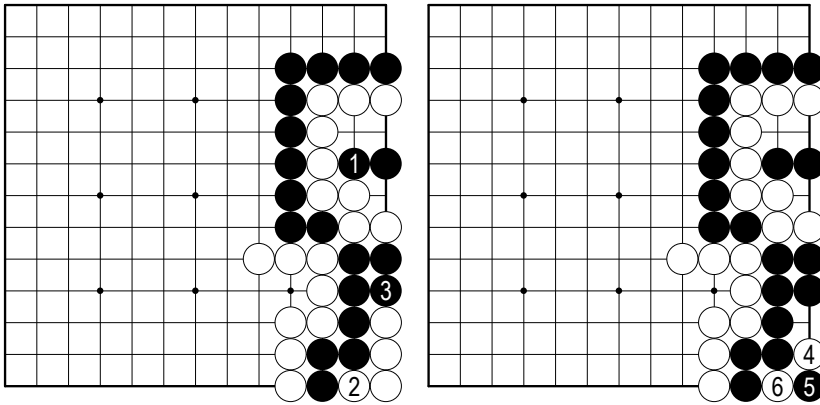
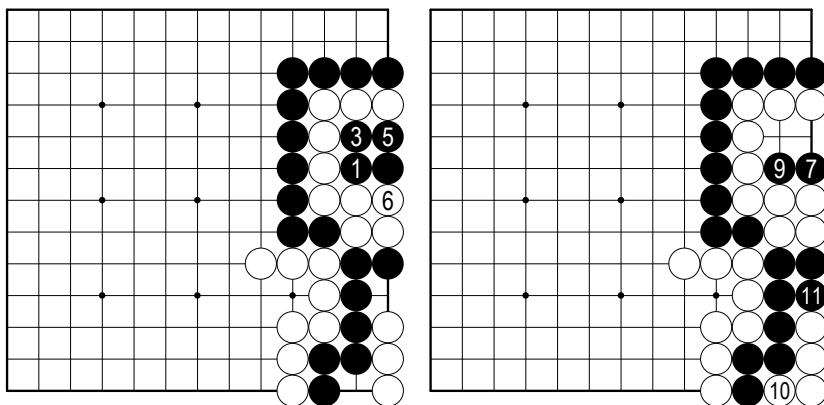
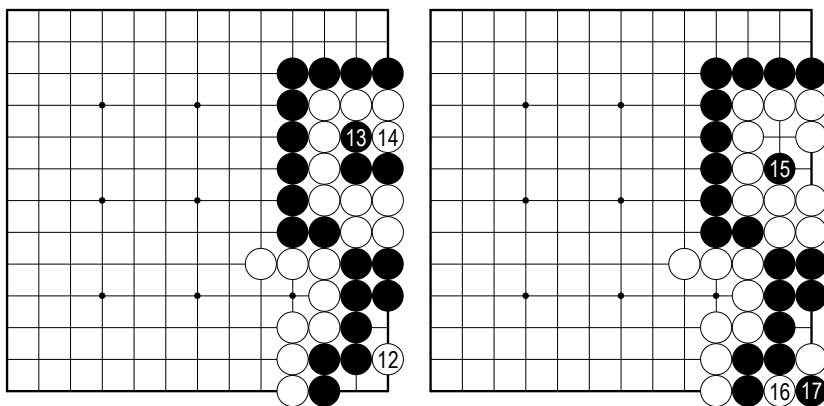


図 4-6

白としてはコウになることを承知した上で、手抜きしている間にコウダテを作っておいて、白 16 以下コウをしかける実戦的な考え方も考慮できる（ただしコウの取り番が入れ替わっていることに留意）。



白 2, 4, 8 は手抜きで別な場所に。



【まとめ】

- ① 相手から打たれても取られない石が、生きている石である（第 7 条-1）
 ※もし取られる石となるなら、死んでいる石。
- ② 終局後にはコウのルールが変わる。
 通常 : 別の場所に打ったら、コウを取り返せる
 終局後 : そのコウについて 着手放棄（パス） することで
 コウを取り返せる（第 7 条-2）
 ※これを満たさない限り、コウを取り返すことはできない。

これにより、隅のマガリ四目は終局後に死として扱う。

（おわり）