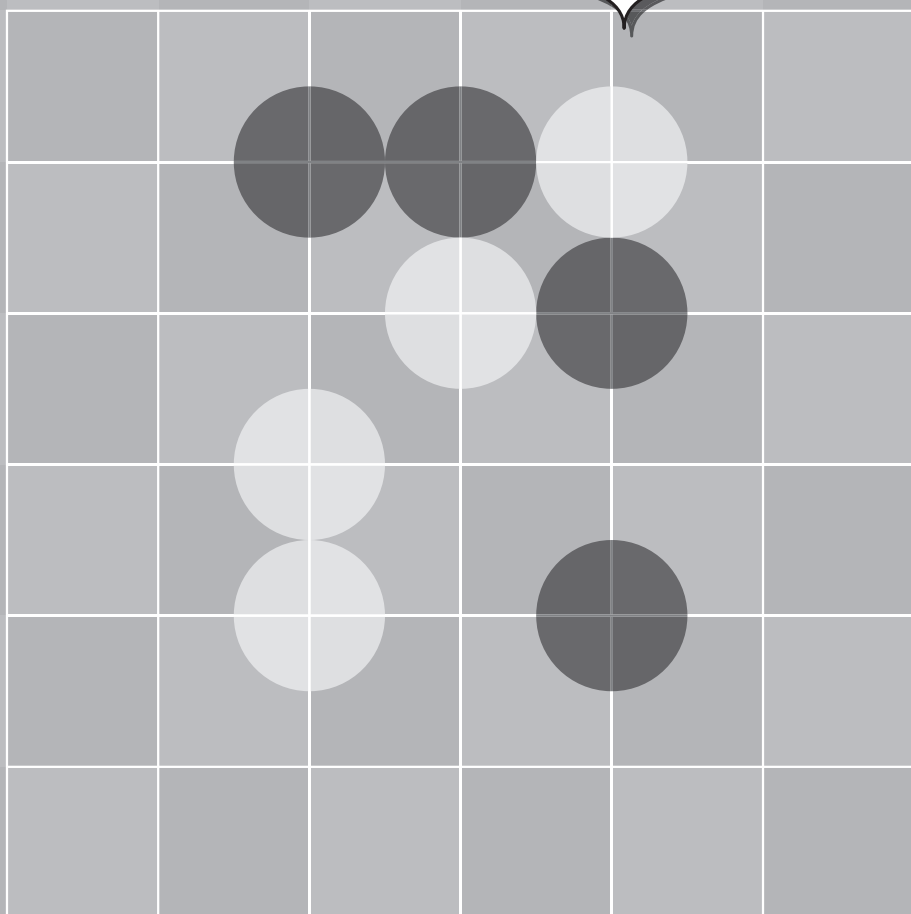


# 囲碁入門

7路盤



1

第3章

# 目次

はじめに――2／基本の道具――4／基本のマナー――5／囲碁の目的――6／本書でおぼえるルール――8

## 第1章

石の置き方と石のつながり〈ルール1・ルール2〉――11

ルール1 黒石と白石を交互に交点に置く――12

ルール2 縦横の線で隣り合った石は二つの仲間になる――13／①石を置いて孤立した石をつなげる――19／②相手の石がつながらないように切る――25

## 第2章

石の取り方〈ルール3〉――33

ルール3 線の出ていない石は取れる――34／①仲間の石の取り方――39／②石を置いて相手の石を取る――45／  
③相手に取られないように逃げる――57

## 第3章

置けない場所とその例外〈ルール4・ルール5〉――65

ルール4 線が出ない所には置けない(着手禁止点)――66

ルール5 線が出ない所でも、相手の石を取れる場合は置ける――73

## 第4章

総合問題――81

おわりに――92

コラム……囲碁の歴史――32／世界の囲碁――64／マナーの大切さ――80

## 第3章

### 置けない場所とその例外 〈ルール4・ルール5〉

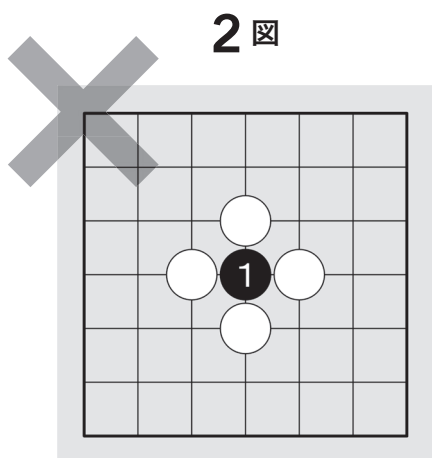
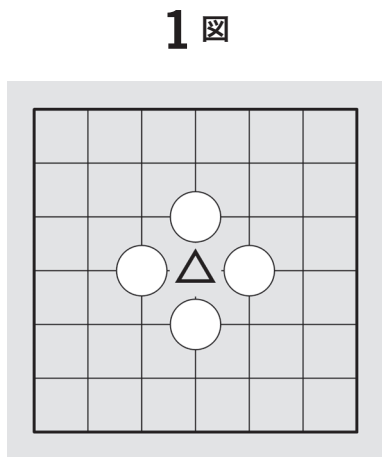
盤上に石が増えてくると  
置けない場所がでてきます。

本章では置けない場所と  
その例外について説明します

# 線が出ない所には置けない(着手禁止点)

ルール1でもお話ししたように、囲碁は基本的にどこでも好きな所に置いてよいゲームです。しかし、お互いの石が増えてくると「置けない場所」がでてきます。

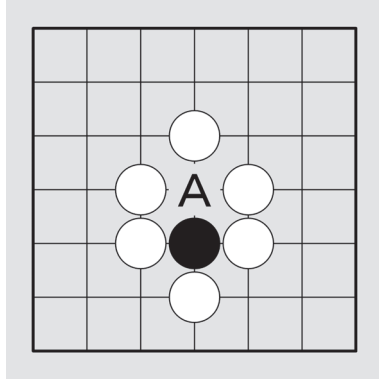
1 図をご覧ください。黒の番です。黒は△に置けるでしょうか？



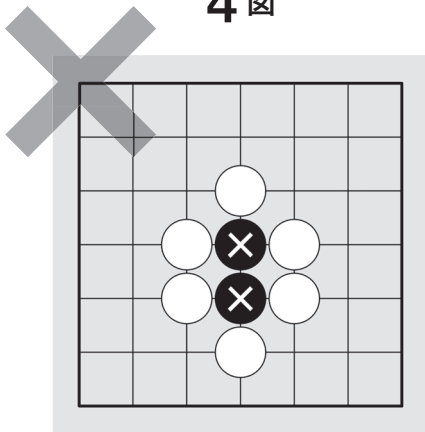
黒が△に置いた図が2 図ですが、これでは34 ページで説明をした「線がふさがれて取られる状態」です。ね。置いた時点で線が出ていない状態となり、自ら取られる石を作ったこととなります。これでは相手を喜ばせるだけで意味がありません。

そこで、2 図の①のように「置いた時点で線が出ない所には置けない」というルールがあるのです。この場所を「着手禁止点」といい、対戦中に置いてしまうと、その時点で「反則負け」になってしまいます。しかし囲碁をおぼえたての頃は、不思議なことに着手禁止点へ吸い込まれるように置いてしまうものです。慣れていない時は、着手禁止点に置いてしまっても「反則負け」ではなく、「線が出ていない石を取る」だけで済ませて対戦を続行するのがよいでしょう。

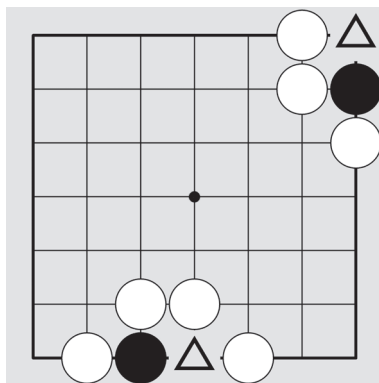
3図



4図



5図



それでは、2子以上の仲間の石の場合でも置けない場所があるのでしようか。

もちろん1子の時と同じで、「**仲間の石でも、置いた時点で線が出ない所には置けない**」のです。

黒は3図Aに置けるか確認しましょう。

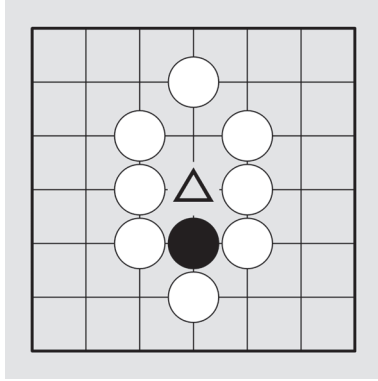
黒を置くと4図になるわけですが、**⊗**の2子からは線が1本も出ていない状態となってしまう。ということとは、これも着手禁止点になるわけです。

石が増えるると着手禁止点に気がつきにくくなるので、特に気をつけてください。

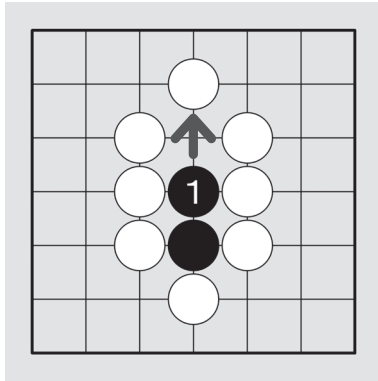
もちろん、端や角でも着手禁止点があります。黒は、**5図**のΔに置くことはできません。

相手が多い所や、端や角に石を置く時は、「置ける場所かどうか」石から出ている線をよく見て置きましょう。

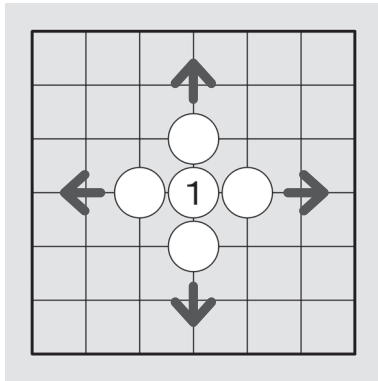
6図



7図



8図



さて、**6図**をご覧ください。黒にとつて△は置ける場所でしょうか。それとも置けない場所でしょうか。67ページの**3図**Aとの違いがとも難しいですね。盤上に石が増えてくると、このように置けるかどうか微妙な所が増えていくのです。

**6図**△に黒を置いた図が、**7図**に

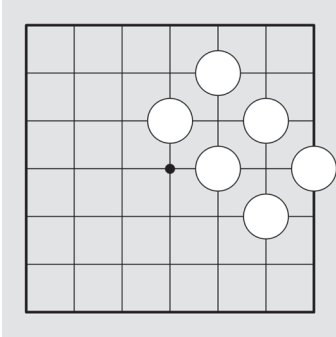
なります。置いた時点で、まだ線が1本残っています。このように1本でも線が残るようであれば、置ける場所となります。

それが良い手かどうかは別として、まずは「置ける場所」と「置けない場所」を見分けられるようになります。

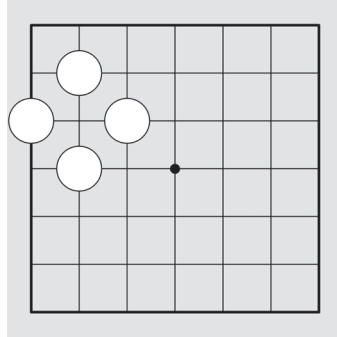
それでは、相手が置けない所には自分も置けないのかというと、そんなことはありません。白が**8図**の①に置いても、つながった白石からは線が出ていますので安全です。

「一方は置けないけれど、もう一方は置ける場所がある」ということをおぼえておいてください。

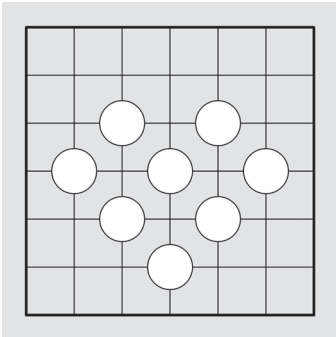
第 100 問



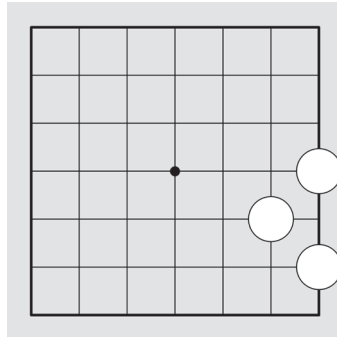
第 97 問



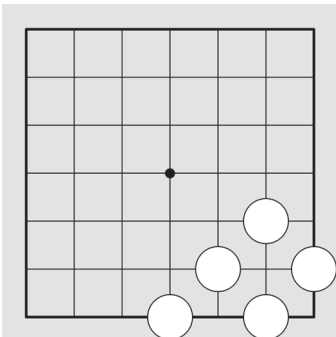
第 101 問



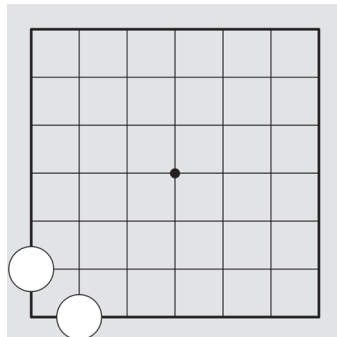
第 98 問



第 102 問

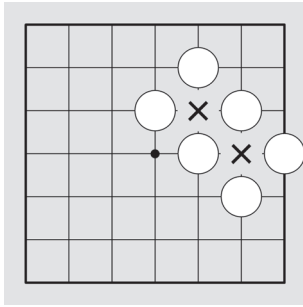


第 99 問

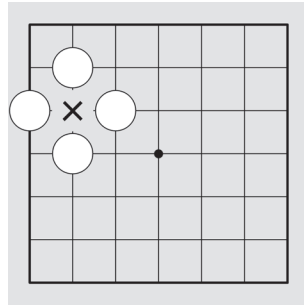


黒が置けない所に×を書いてください

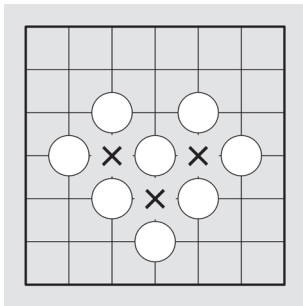
第 100 問



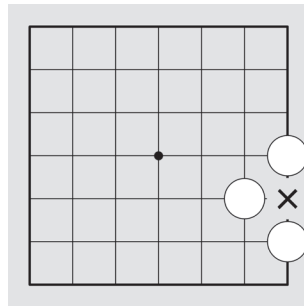
第 97 問



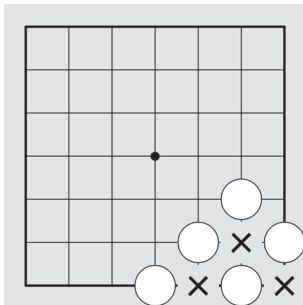
第 101 問



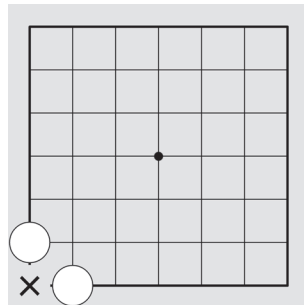
第 98 問



第 102 問

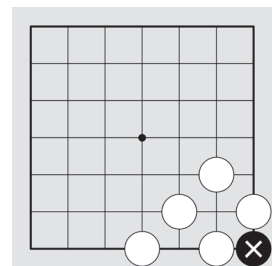


第 99 問



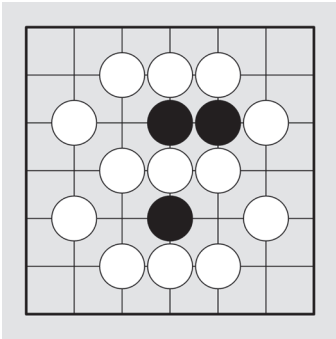
第 102 問 参考

⊗は白石にふさがれて、線が出ていません。これでは置いた瞬間に盤上から取られることになってしまうため、黒が「置いてはいけない場所」となります。

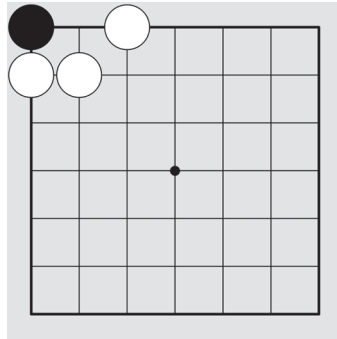




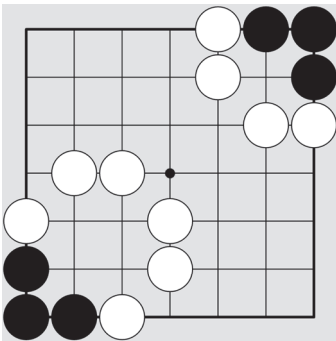
第 106 問



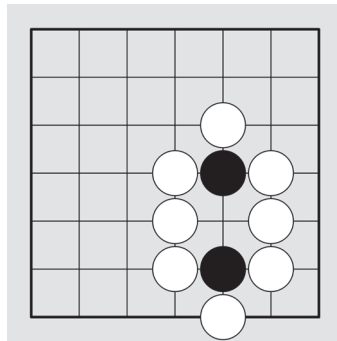
第 103 問



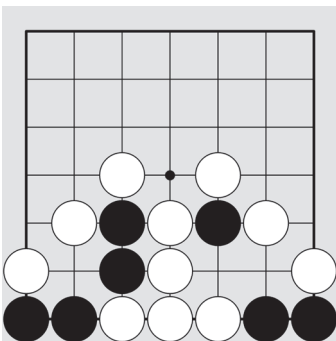
第 107 問



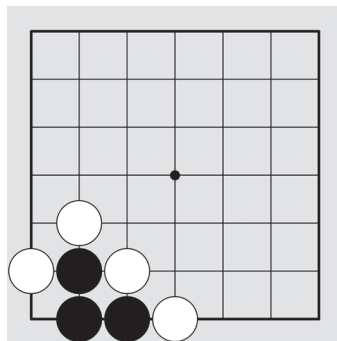
第 104 問



第 108 問

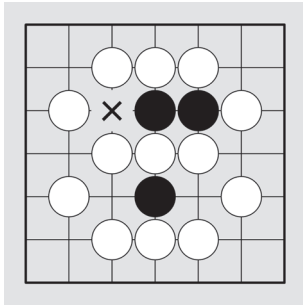


第 105 問

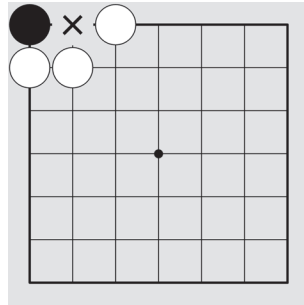


黒が置けない所に×を書いてください

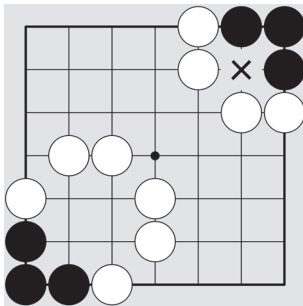
第 106 問



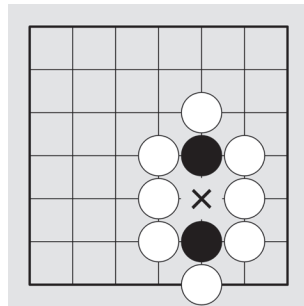
第 103 問



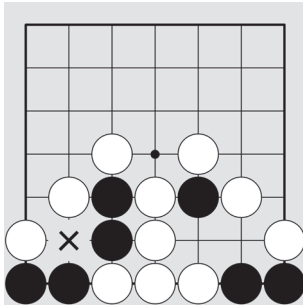
第 107 問



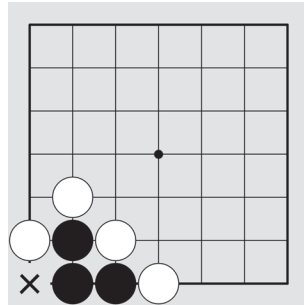
第 104 問



第 108 問

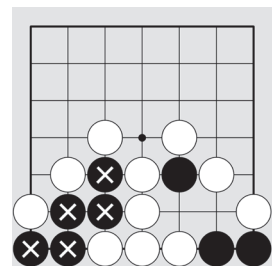


第 105 問



第 108 問 参考

石の数が増えると、石から線が出ているかどうかの確認が難しくなります。つながった⊗5子から出ている線は、すべて白にふさがれていることを確認しましょう。



# 線が出ない所でも、相手の石を取れる場合は置ける

ルール4の「着手禁止点」で置けないようにみえる場所にも、例外があります。それは、「置いたときに

**相手の石を取れる場合は置ける**というルールです。

1図の△は白に囲まれており、黒にとって「着手禁止点」にみえます。

しかし、黒は△に置くことができるのです。

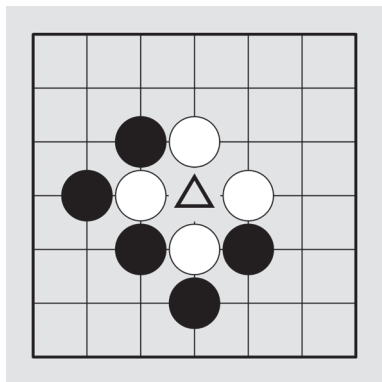
2図をご覧ください。たしかに①

から線は出ていないのですが、よく見ると白にも線の出ている⊗が2子あります。このような場合は、「後から置いたほうが、先に置いて

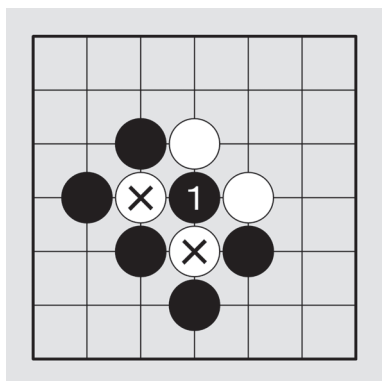
**ある相手の石を取ることが出来る**というわけです。

3図は、そのルールを活用して白石を取った図です。こうなると、黒は白石を取った図に新しい線をつくることができ、盤上に生き残ることができました。

1図



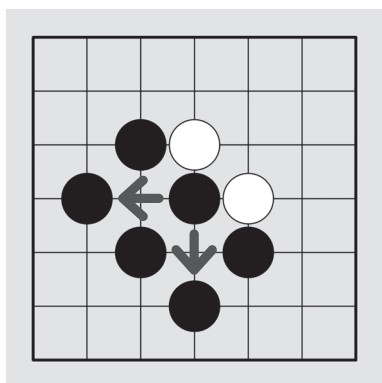
2図



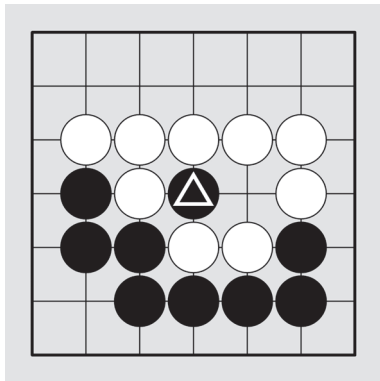
.....> ○×2



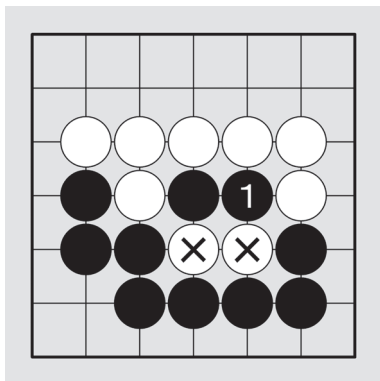
3図



4図

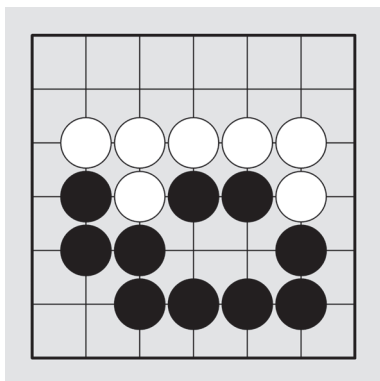


5図



.....> ○×2

6図



これを「着手禁止点の例外」とい  
い、石の数が増えたときにも有効で  
す。一見、線が出ていないようにみ  
えても、73 ページで説明した1子の  
時と同様で「相手の石を取れる場合  
は置ける」のです。

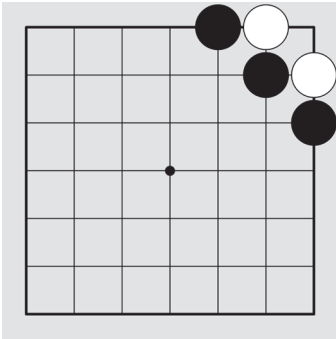
4 図中央にある△は、白に囲まれ  
つつあり厳しい状況です。

ここで、着手禁止点の例外を活用  
して5 図の①と置きます。⊗2子を  
取り上げることによって6 図となり、黒石  
の線を増やすことに成功しました。  
相手の石が多い場所でも、取れる  
石に気づいた場合には、思い切って  
飛び込む勇気を持つてください。  
「着手禁止点」と「着手禁止点の

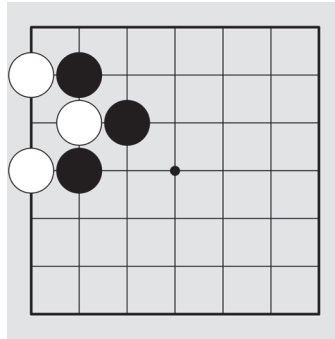
上手に対戦するコツ  
・着手禁止点とその例外を見極  
める

例外」の違いは非常に微妙で、最初  
から完璧に理解して使いこなすのは  
難しいルールです。経験を積みなが  
ら徐々に慣れていきましょう。

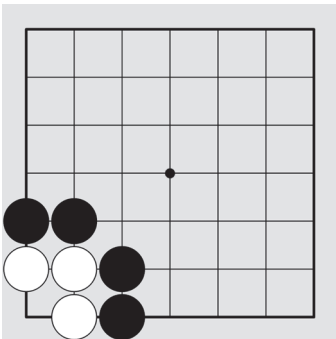
第 112 問



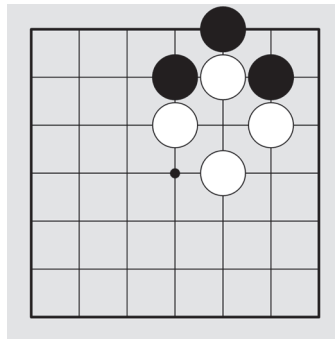
第 109 問



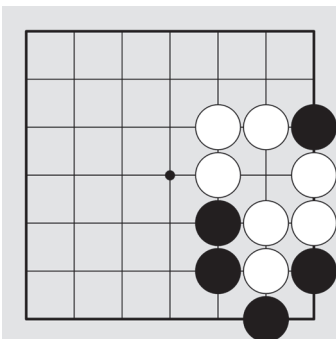
第 113 問



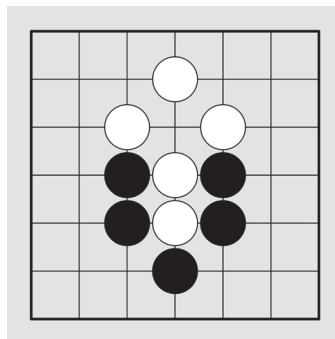
第 110 問



第 114 問

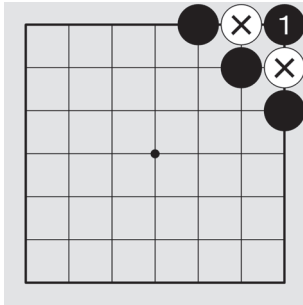


第 111 問

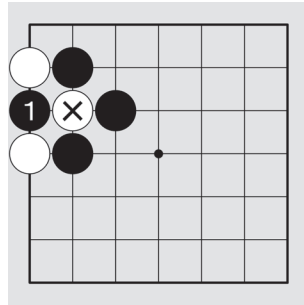


黒を一つ置いて白を取ってください

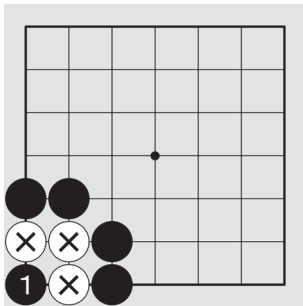
第 112 問



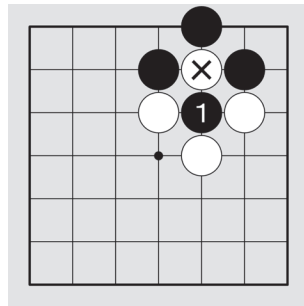
第 109 問



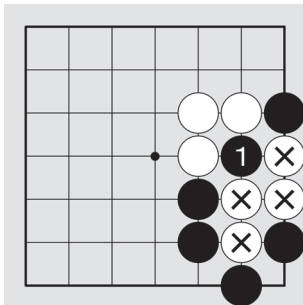
第 113 問



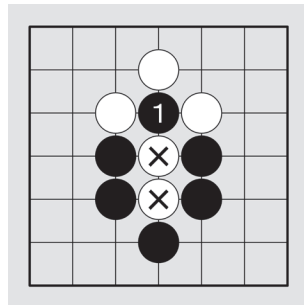
第 110 問



第 114 問

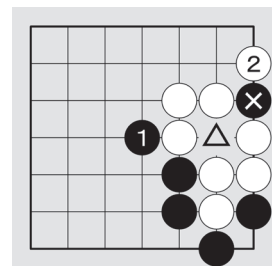


第 111 問



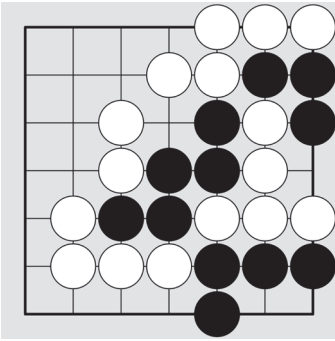
第 114 問 参考

白の中に入ることを避けて①と置くと、②で△を取られてしまいます。そうすると△は黒にとって「置いてはいけない場所」となるので、白を取ることができなくなります。

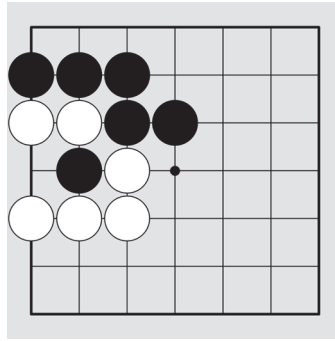


黒を一つ置いて白を取ってください

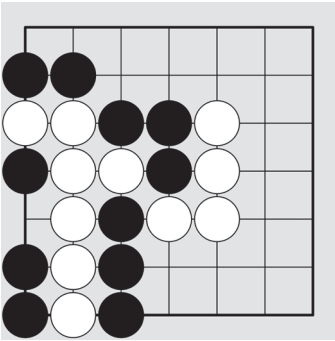
第 118 問



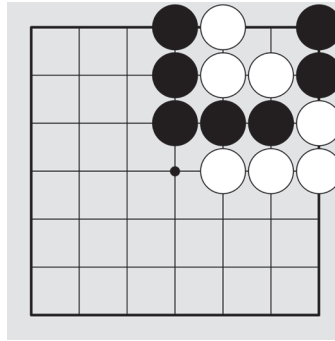
第 115 問



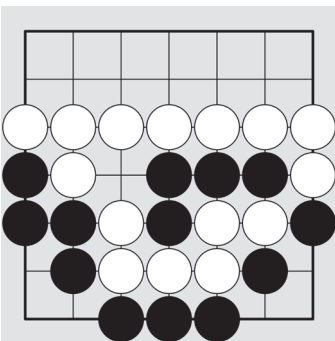
第 119 問



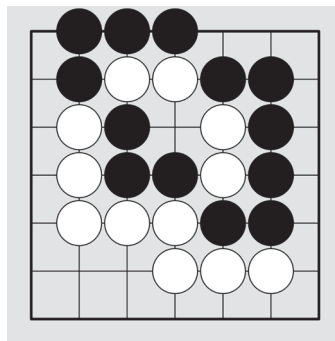
第 116 問



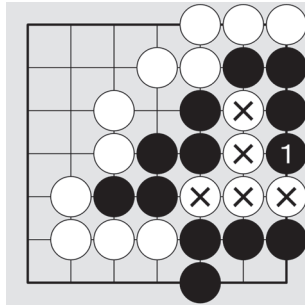
第 120 問



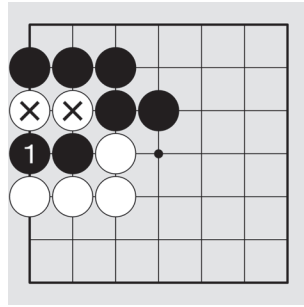
第 117 問



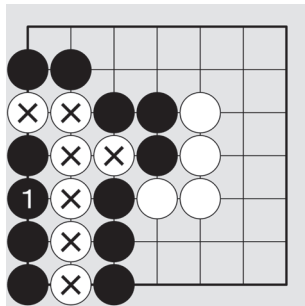
第 118 問



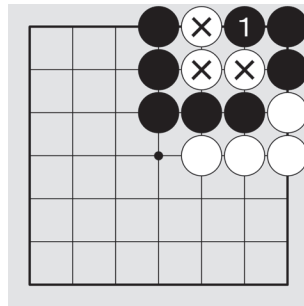
第 115 問



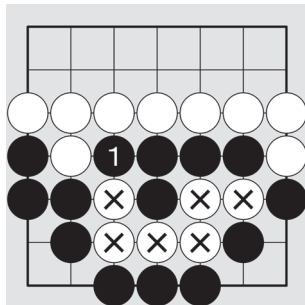
第 119 問



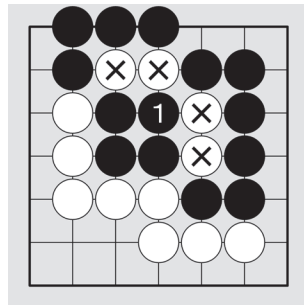
第 116 問



第 120 問

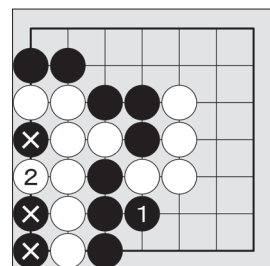


第 117 問



第 119 問 参考

①に置いて逃げようとする、②で⊗3子が一度に取られてしまいます。





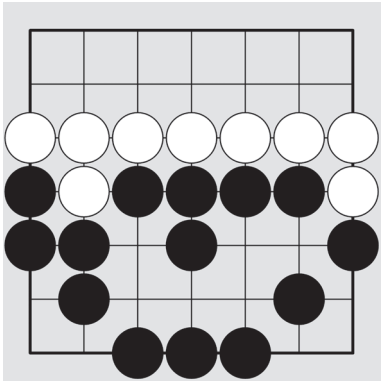
# 解説

1図は第120問の正解図で、

⊗6子を盤上から取り上げた状態です。黒が生き残ったことで中央から下一帯は黒石が多くなりました。

こうして一方の石が多くなった所に、もう一方が石を置いていってもいつかは取られてしまいます。このような場所が、黒の「陣地」になっ

1図

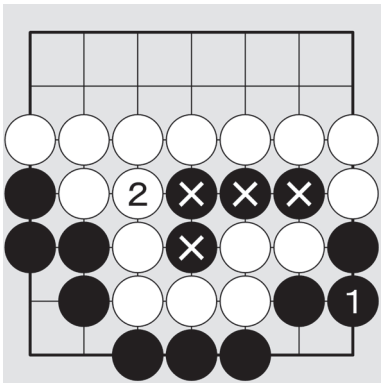


ていくのです。

2図は失敗図です。①で右下の石とつながることに気をとられると、逆に②に置かれてしまって⊗4子が白に取られてしまいます。

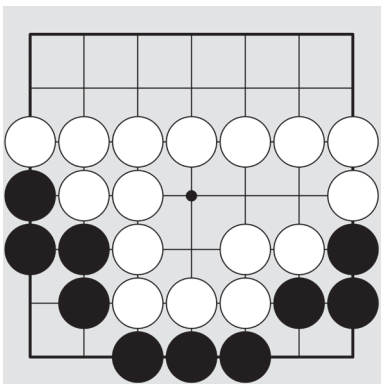
黒が取られた状態が3図です。中央の白がつながって助かり、黒が入れそうにならない場所になってしまいま

2図



↓ ⊗ ×4

3図



した。すなわち、白の陣地が増えたわけです。

1図と3図を比べると一目瞭然ですが、取るか取られるかのちがいで陣地の増減が大きく入れ替わります。相手の石を取るチャンスは、逃さないようにしましょう。

# マナーの大切さ

本編でも囲碁に必要なマナーを紹介しましたが、ここで改めてマナーについて触れたいと思います。

マナーとはお互いを思いやり、みんなが気持ちよく生活するために必要な気配りや行動です。生活上のマナーは土地によっても変わりますが、囲碁のマナーは世界中で通用する共通のもので、

まず、「対局中は無駄な私語や動作を控え、乱れた姿勢で打たない」ことです。どれも大事なことです。対局相手に敬意を払い、一局を二人で創り上げる感謝の気持ちが大切になります。

そして「盤石をていねいに扱い、盤上で起こったことには潔く従う」ことです。形勢（盤上の優劣）が思わしくない時や、自分が悪い手を打ってしまったからといって、石を荒く扱ってははいけません。盤に

叩きつけたりすると、石も盤もへこんでしまいます。

また、たまに見かけるのは盤の上で書き物をしていたり、湯呑みやペットボトル・缶を置いていたりする光景です。プロを目指す院生などがこの行動をしていたら、この時点で「負け」か「お帰りなさい」と言われることでしょう。

盤面は大切な勝負をする神聖な場所ですので、物を書くことで跡や傷がついてしまいますし、缶からこぼれた飲み物で汚れたのでは次の人が気持ちよく打てません。

観戦する場合も注意が必要で、対局者のジャマにならないように石になったつもりで観戦してください。独り言、ましてや助言は御法度です。

---

# 囲碁入門① 〈7路盤〉

## 第3章

監修：棋士 水間 俊文

---

© NIHONKIIN All Rights Reserved.

〒102-0076 東京都千代田区五番町7-2

公益財団法人 日本棋院

☎ (03) 3288-8723

<https://www.nihonkiin.or.jp/>

---

本書掲載の文章・図版の無断複製・転載・印刷を禁じます。