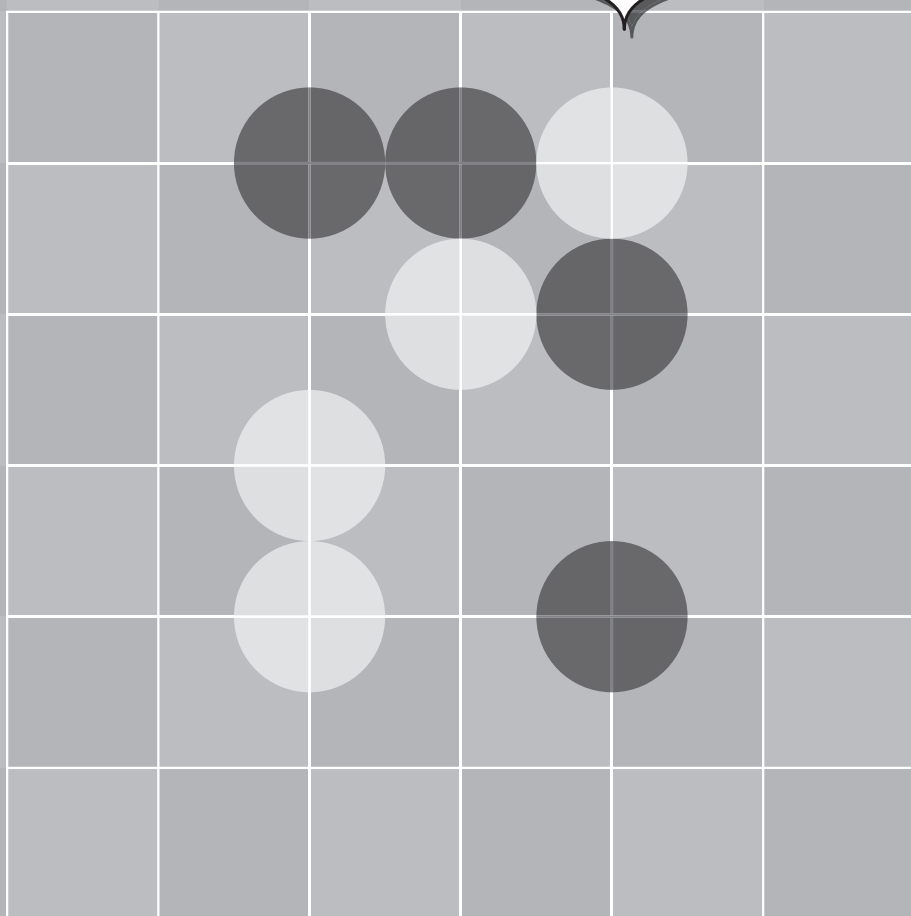


囲碁入門

7路盤



2

第1章

日本棋院

はじめに

『囲碁入門①』で解説した石の置き方・取り方はわかりましたか？ 本書では、『囲碁入門①』で学んだルールの復習と、囲碁の最終目的である「陣地」「終局」「得点計算」を学んでいきます。

囲碁はとても自由なゲームで、戦っている二人が対戦中のほとんどのことを決めていきます。審判はいませんし、自動的にゲームが終わって結果が勝手に出るわけでもありません。二人の思考を戦わせて、二人の意志が合致することでさまざまなことが決まっていきます。「自分はこう思うけれど、相手が納得しない」そんな場面もたくさん出てきます。そんな時は、まず自分の考えで石を置いていき、盤上で起こるさまざまなドラマを実際に体験してみてください。

陣地作りと終局は、まさにドラマの集大成です。まずは、解説を読んでルールを学びましょう。石が入り組んでくる分、複雑な場面が続きますが、問題をたくさん解くことで徐々に理解が深まります。

なお、本書で紹介する得点の計算法は、入門者向けの本書独自の方法です。実際の囲碁の得点計算には「整地」という方法がありますが、本書では初めて囲碁をやる方に理解を深めていただくための簡単な計算方法になっていることをご了承ください。

本書が理解できれば、「囲碁が打てる」ということです。ぜひ、囲碁を打って楽しんでみてください。

目次

はじめに—2／『囲碁入門①』の復習—4／本書でおぼえるルール—6

第1章 陣地について〈ルール6〉—9

ルール6 相手が置けない場所が自分の「陣地」になる—10／①陣地の壁を作る—21

その他のルール どちらの陣地でもない所「ダメ」—27

第2章 陣地の攻め方と守り方〈ルール6〉—29

②相手の陣地を減らす—30／③危ない石を守って陣地を固める—37／④相手の石を取って陣地を固める—43

第3章 パス→終局→得点計算〈ルール7・ルール8〉—51

ルール7 「置きたい」と思う所がなくなったらパスをする—52

ルール8 二人が続けてパスをすると「終局」になる。終局後は「得点計算」をして勝敗を決める—61

その他のルール 助からない石—71

第4章 同じ形は繰り返し返せない「コウ」〈ルール9〉—73

ルール9 同じ形は繰り返し返せない「コウ」—74

第5章 総合問題—83

おわりに—92

コラム……さまざまな棋具—28／碁盤の目—50／棋士という職業—72／コウの妙味—82

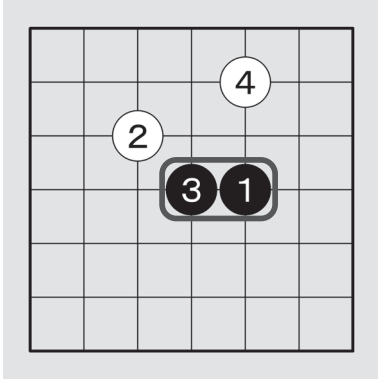
『囲碁入門①』の復習

まずは、『囲碁入門①』で学んだルール1〜5の復習をしましょう。

ルール1
黒石と白石を交互に交点に置く

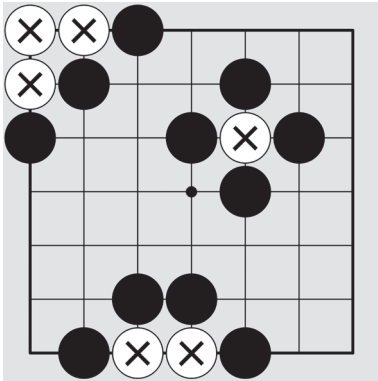
碁石は1図のように、線がぶつかった「交点」に交互に置きます。最初は黒石から置き始めます。

1図



石の上の数字は置いた順番を表しています

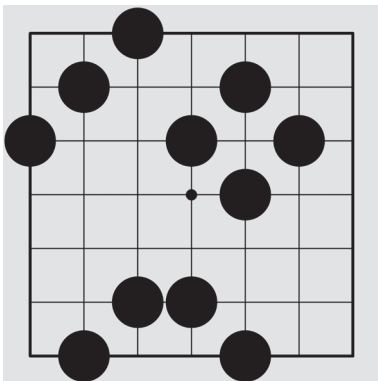
2図



取った石は⊗と…→○
で表しています

…→○×6

3図



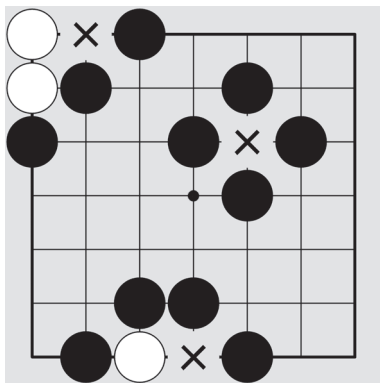
ルール2
縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる

1図の①と③は隣り合っただけで、2子で「一つの仲間」になります。一方の②と④は離れているので、それぞれが一つの孤立した石と考えます。

ルール3
線の出ていない石は取れる

2図の⊗から出ている線は、すべて黒石に囲まれています。線の出ない石は、3図のように盤から取ることができます。取った石は「アゲハマ」といい、1子につき1点となります。

4図

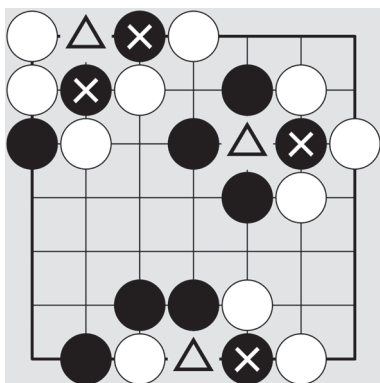


ルール4
線が出ない所には置けない
(着手禁止点)

白にとっての4図×のように、石を置いた時に線が出ない状態になる所には石を置けません。

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

5図



....→ ●×4

ルール4の場所でも、置いた時に相手の石を取れる場合は置くことができます。

5図をご覧ください。白にとって△は一見「着手禁止点」で置けない場所に見えますが、白が△に置くことで●を取ることができます。このように相手の石が取れる場合には、置いてよい所になるのです。お互いに線の出ていない石がある場合は、

「後から置いた石が先に置いてあった石を取れる」というわけです。黒と白が交互に石を置いていき、石数が増えてきた時に注意するべき点は次の2点です。

盤上に石が増えた時の注意点

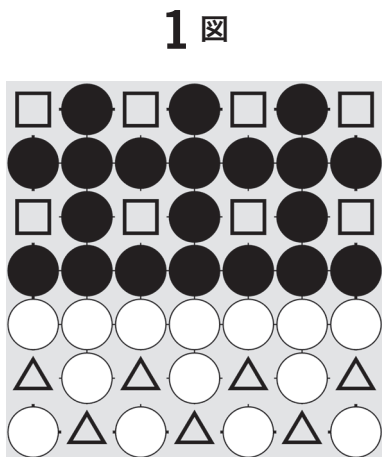
- ・盤上から取り除かれる石ができる
- ・「石を置ける場所」と「置けない場所」ができる

この2点を理解できるようにになれば、囲碁ができるようになったといってもよいでしょう。

本書でおぼえるルール

ここからは本書で学ぶ陣地の考え方・終局の仕方・得点計算の方法などを簡単に説明します。

ルール6
相手が置けない場所が
自分の「陣地」になる



1 図の口は白が置けない所、つまり着手禁止点です。これが基本的な「黒の陣地」となります。一方の△は黒が置くことのできない所で、これが「白の陣地」となります。

ルール7
「置きたい」と思う所がなくなったらパスをする

石を置くかパスするかを選択できます。パスは何回でも使えます。

ルール8
二人が続けてパスをすると「終局」になる。終局後は、「得点計算」をして勝敗を決める

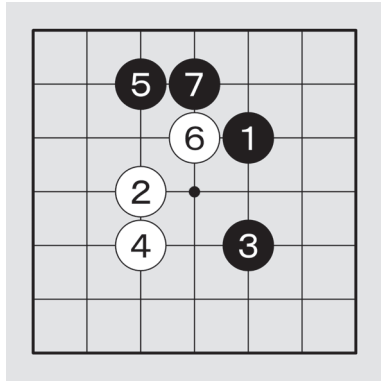
得点は「自分の陣地」＋「自分が取った相手の石」です。この合計得点の多いほうが勝ちとなります。

1 図で得点計算をすると、「黒8点対白7点↓黒の1点勝ち」です。

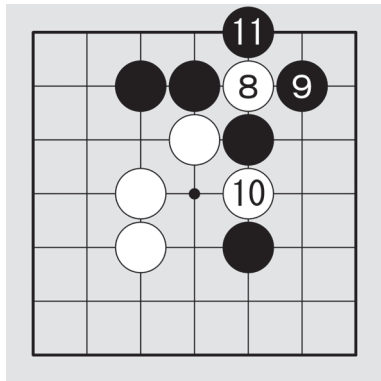
ルール9
同じ形は繰り返せない「コウ」
その他のルール
・どちらの陣地でもない所「ダメ」
・助からない石

ルール9は74ページで、その他のルールは『囲碁入門ネクスト』でも詳しく説明します。

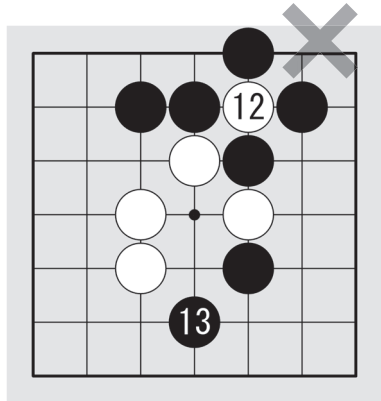
1 図



2 図



3 図



それでは、ルールを振り返りながら、終局までの流れを簡単に説明しましょう。囲碁の目的がなんとなくつかめることと思います。

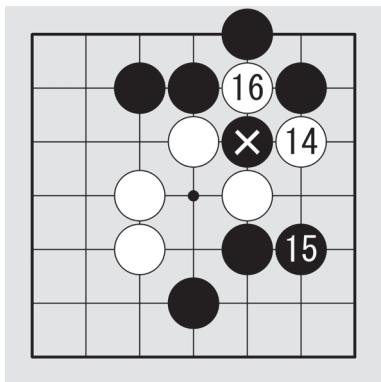
1 図は①と⑦と石を増やして、黒は右側と上部を陣地にしようと思っ

ここで大切なのが、ルール2「縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる」です。⑤・⑦と②・④は2子ずつの仲間ですが、他の石はつながっていません。

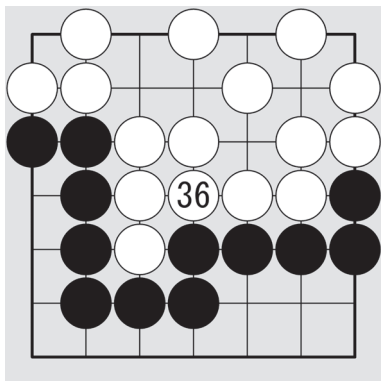
2 図の⑧は黒を切つて攻めていこうとしましたが、⑨と⑪で取られてしまいました。これがルール3「線

の出ていない石は取れる」です。こうして一方の石が増えていくと、相手が置くことができな陣地ができます。白が3 図の⑫に置く手は、ルール4「線の出ない所には置けない(着手禁止点)」のため、置いてはいけません。周りに敵の石が多くなっ

4図



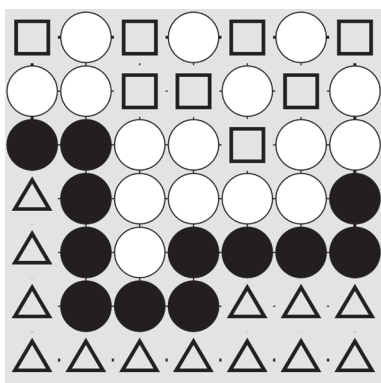
5図



37/パス→38/パス→終局



6図



黒のアゲハマ→2子
白のアゲハマ→6子

てくると、陣地だと思っていた所も危険になります。4図の⑭を置いたあとであれば、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」で、⑯に置いて×を取る事ができるので。

このように進行して相手の置けない所が各所にできてくると、ルール

6「相手が置けない場所が陣地になる」です。この陣地が得点です。打ち進めて5図の⑳まで進んだ時点で、黒が「白の中には入れなそうだし、黒の陣地の中に黒石を置くのも損だ」と思えば、ルール7「置きたいと思う所がなくなったらパスをする」になります。白も同じように続

けてパスをすればルール8で終局になり、得点計算へと移ります。黒の陣地△13+黒のアゲハマ2=15目、白の陣地□8+白のアゲハマ14目で、黒の1目勝ちでした。流れはわかりましたか？1章から各ルールを詳しく解説します。

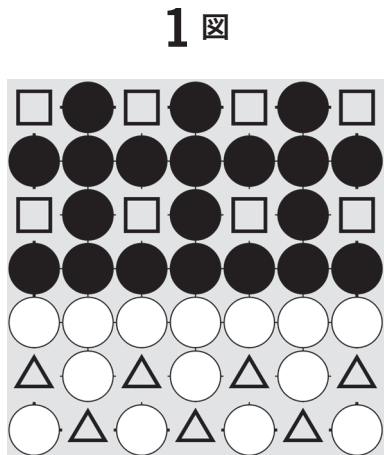
第1章

陣地について ルール6

本章では、陣地の基本的な考え方と
数え方を学んだうえで、
どうやって陣地を作っていくのかを解説します

相手が置けない場所が自分の「陣地」になる

囲碁の目的に「陣地」を作るとい
うことがあります。「陣地」とは、
「自分の石で壁を作り、相手の石を
置けないようにした交点（空き地）」
のことです。



1 図をご覧ください。盤の中央に
お互いの壁があり、上は黒、下は白
が占めています。壁の中の交点□と
△は、着手禁止点なので相手が置け
ない場所。 「陣地（得点）」として
数えることができます。陣地の単位
は「目^{もく}」といえます。

□ 黒の陣地 8 目
△ 白の陣地 7 目

この陣地が、対戦終了後の得点計
算の際に自分の得点となります。
盤上に置いた石はあくまでも陣地
を囲うための壁で、いくら石を増や
しても得点にはならないということ
をおぼえておきましょう。

陣地の条件は、次のとおりです。

陣地の条件

- ① 自分の石をつないで壁を作り、
相手が入ってくる隙間をふさ
いでいる
- ② 壁の中の交点が着手禁止点で、
相手の置けない場所になっ
た
- ③ 壁の中に相手が石を置いても、
最終的には取ることができ
る

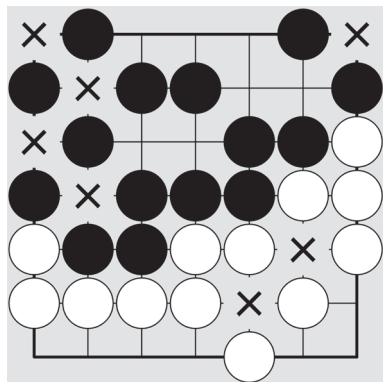
陣地の大きさ、形、数はさまざま
です。実際の対戦では 1 図のように
陣地がきれいに分かれることは少な
く、11 ページ 2 図のように凸凹の状

態で終局となります。

2図は白黒ともに仲間であつて壁が作られています。相手が入ってくる隙間もふさいでいるので、10ページの条件①を満たしています。

×の場所は相手が石を置けない着手禁止点なので、条件②になります。×以外の陣地が条件③です。囲碁

2図

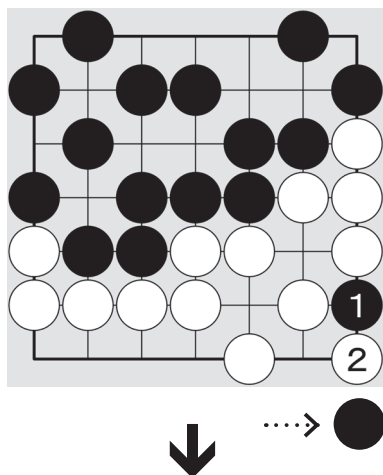


ではほとんどの場合、ある程度の空間が残された状態で終局をします。

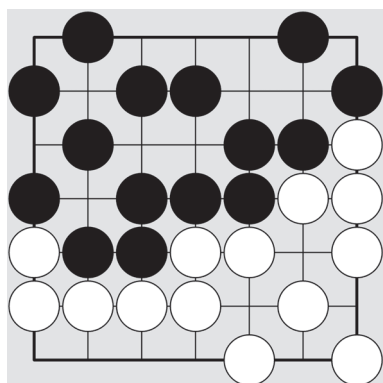
それは**相手の石が自分の壁の中に入ってきたとしても、最終的には取れることがわかって**いるからです。

3図で条件③を説明しましょう。黒が白のカベの中に、①と入ってきました。白は「黒を放置しておくの

3図



4図

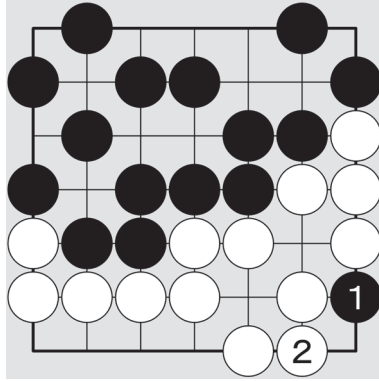


は危険」と判断して、②に置いて①を盤上から取りました。石を取った図が**4図**です。こうして入ってきた相手の石をしっかりと取ることができれば、最終的には条件②の状態になり陣地となることがわかります。したがって、**2図**の状態でも陣地が確定しているといえるのです。

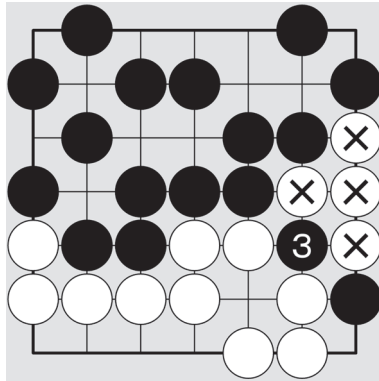
条件③は、あくまでも「相手が入ってきたとしても最終的に取れる」という読みと自信があつて、初めて成り立つ原則です。

たとえば5図の①に入ってきた時に、白が次の手で②に置いたとします。この状態では①から線が出ているので、黒石を盤上から取ることが

5図

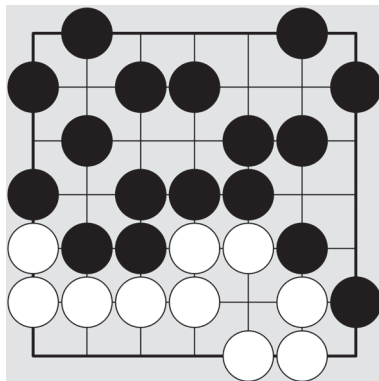


6図



……→ ○×4

7図



できません。そうすると次の黒番で6図の③と置かれてしまい、逆に白4子が取られて7図のようになってしまいます。

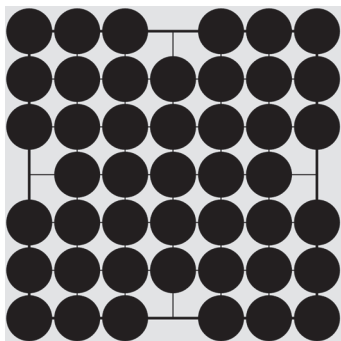
陣地を守る壁だった石を取られてしまつては、もう自分の陣地はありません。それどころか相手の陣地になる可能性が高くなるのです。

陣地として広い空間があることは、そのまま得点になるのでうれしいことですが、逆に相手が入る隙も多いということになります。

条件①と③をよく見極めて、自信を持つて「陣地」を宣言できるようになつていきましょう。

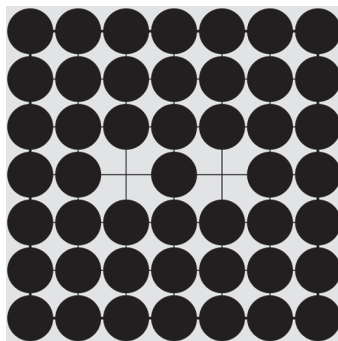
陣地を数えてください

第4問



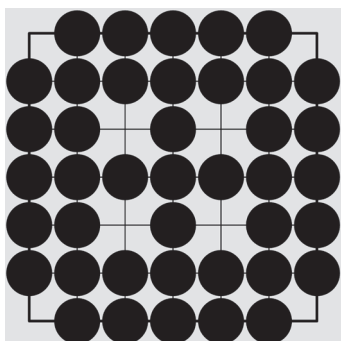
黒の陣地 目

第1問



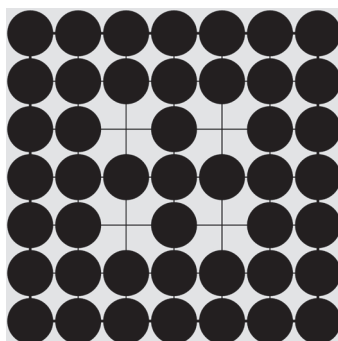
黒の陣地 目

第5問



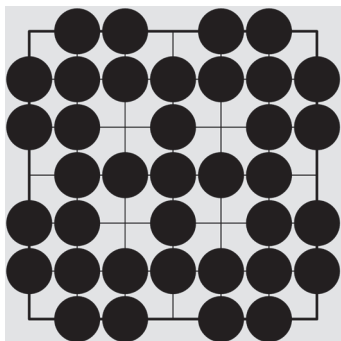
黒の陣地 目

第2問



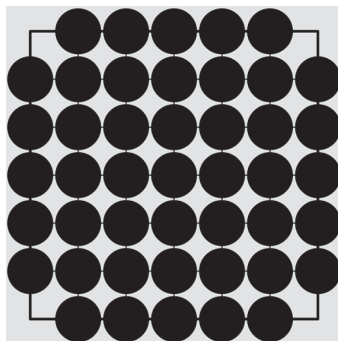
黒の陣地 目

第6問



黒の陣地 目

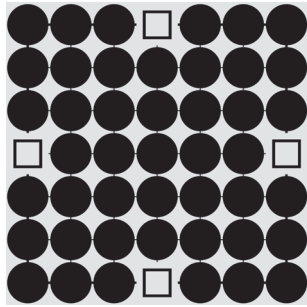
第3問



黒の陣地 目

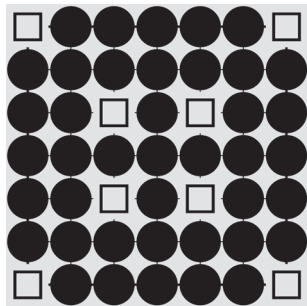
黒の陣地を□で、白の陣地を△で表しています

第4問



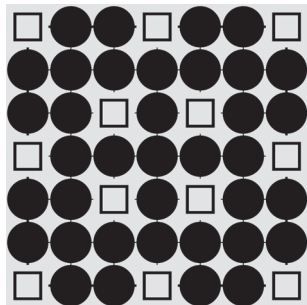
黒の陣地 4 目

第5問



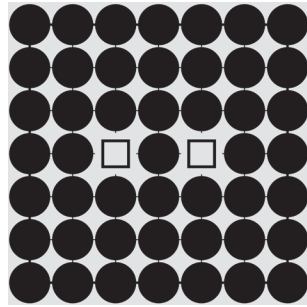
黒の陣地 8 目

第6問



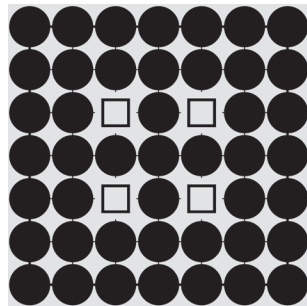
黒の陣地 12 目

第1問



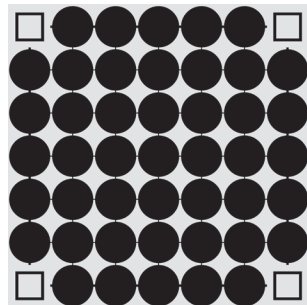
黒の陣地 2 目

第2問



黒の陣地 4 目

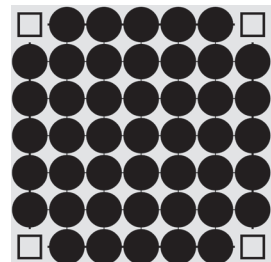
第3問



黒の陣地 4 目

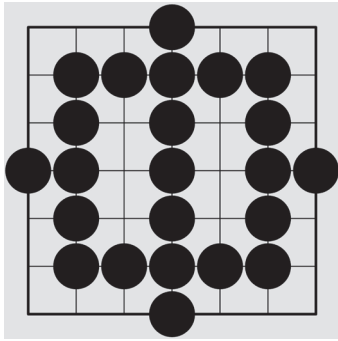
第3問 参考

これだけ黒石が置かれていてもたったの4点にしかありません。石を多く置けばよいということではなく、上手に陣地を作ることが大切なのです。



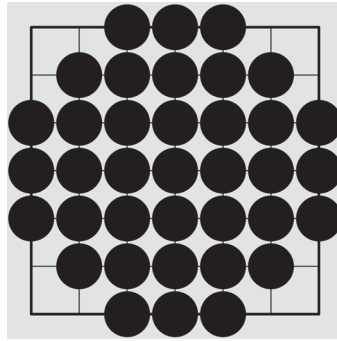
陣地を数えてください

第 10 問



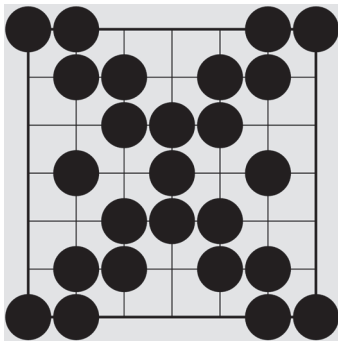
黒の陣地 目

第 7 問



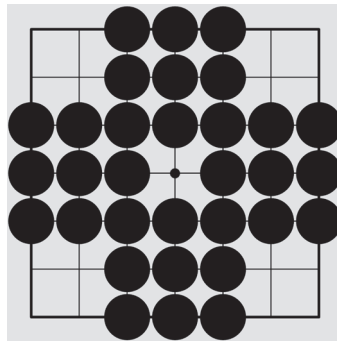
黒の陣地 目

第 11 問



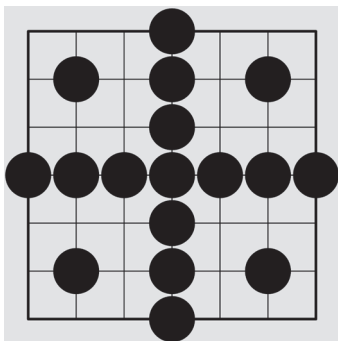
黒の陣地 目

第 8 問



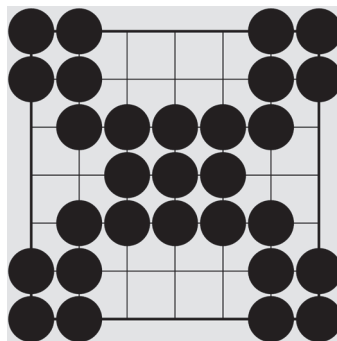
黒の陣地 目

第 12 問



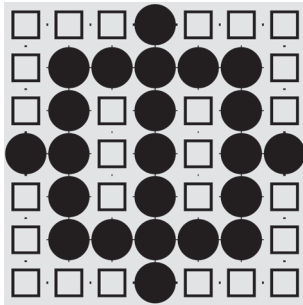
黒の陣地 目

第 9 問



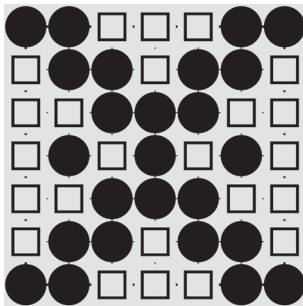
黒の陣地 目

第 10 問



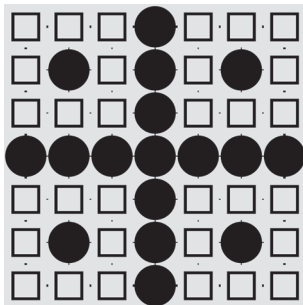
黒の陣地 26 目

第 11 問



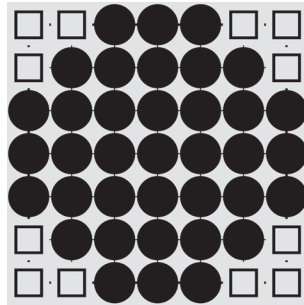
黒の陣地 24 目

第 12 問



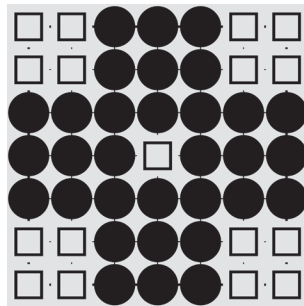
黒の陣地 32 目

第 7 問



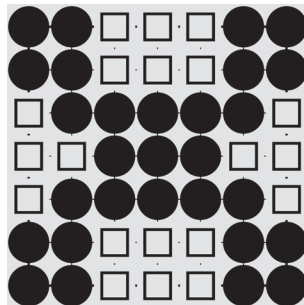
黒の陣地 12 目

第 8 問



黒の陣地 17 目

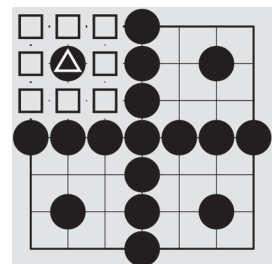
第 9 問



黒の陣地 20 目

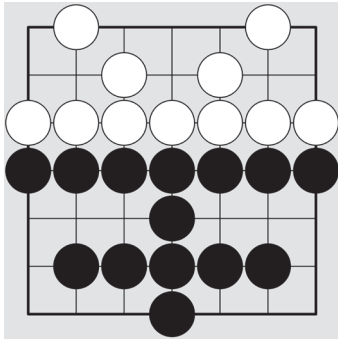
第 12 問 参考

陣地を数える時は、数式を使用すると早く数えられます。左上の四角の陣地が縦 3 × 横 3 - 1 (▲) = 8、それと同じ形が他に 3 個あるので 8 × 4 = 32 となります。



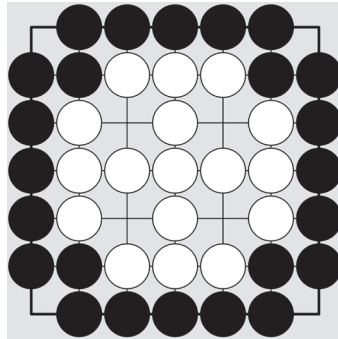
陣地を数えてください

第 16 問



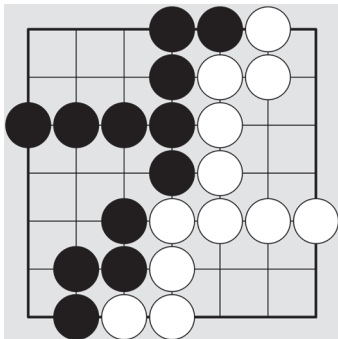
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 13 問



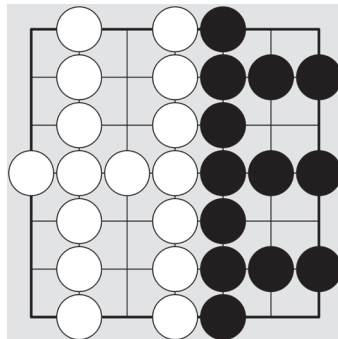
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 17 問



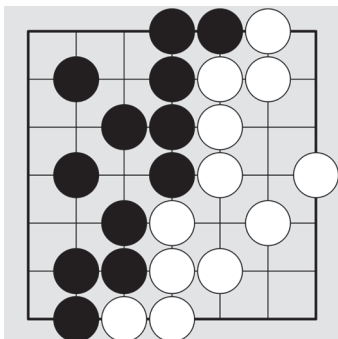
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 14 問



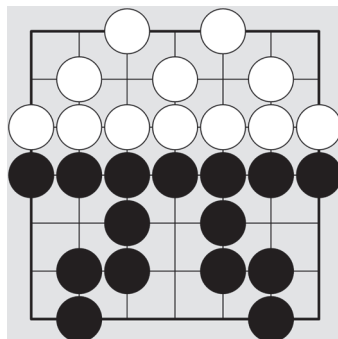
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 18 問



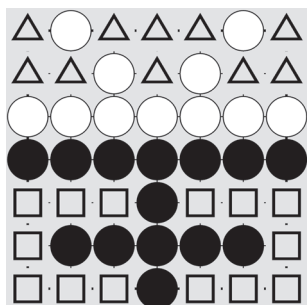
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 15 問



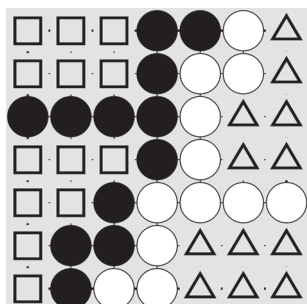
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 16 問



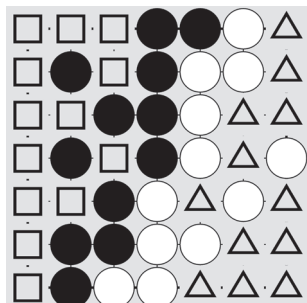
黒の陣地 14 目 白の陣地 10 目

第 17 問



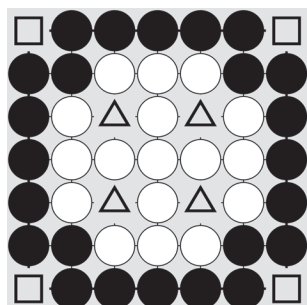
黒の陣地 13 目 白の陣地 12 目

第 18 問



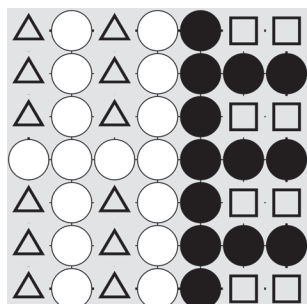
黒の陣地 13 目 白の陣地 12 目

第 13 問



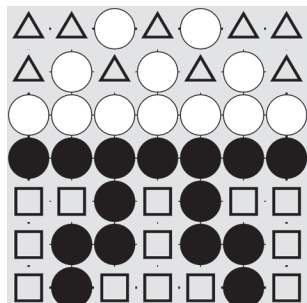
黒の陣地 4 目 白の陣地 4 目

第 14 問



黒の陣地 8 目 白の陣地 12 目

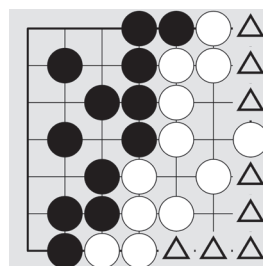
第 15 問



黒の陣地 13 目 白の陣地 9 目

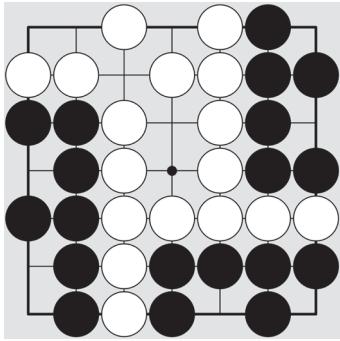
第 18 問 参考

△のような端の陣地は、数え忘れをしやすい場所なので注意しましょう。



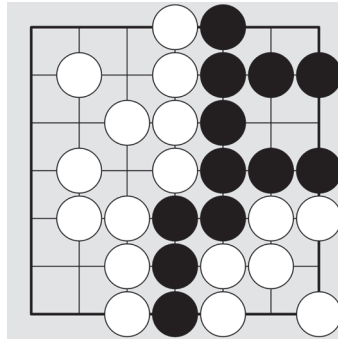
陣地を数えてください

第 22 問



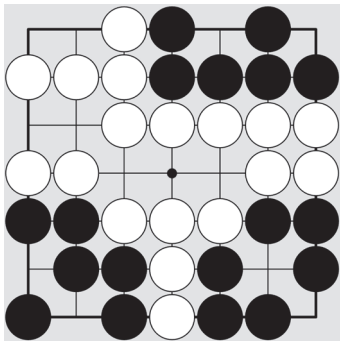
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 19 問



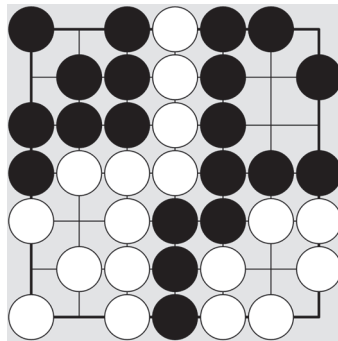
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 23 問



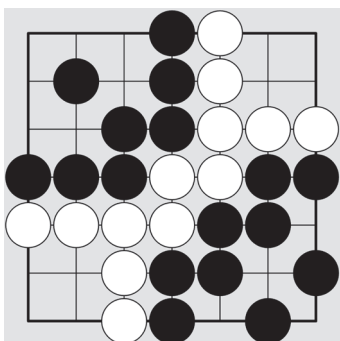
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 20 問



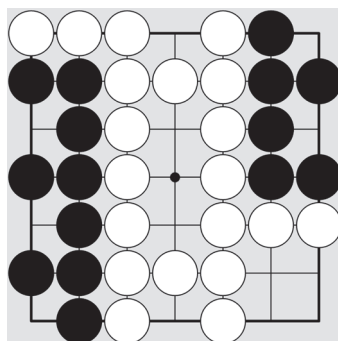
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 24 問



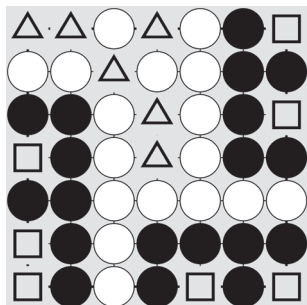
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 21 問



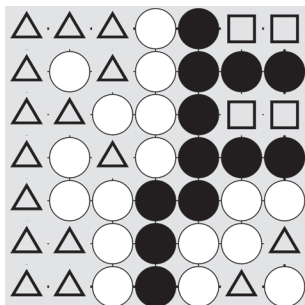
黒の陣地 目 白の陣地 目

第 22 問



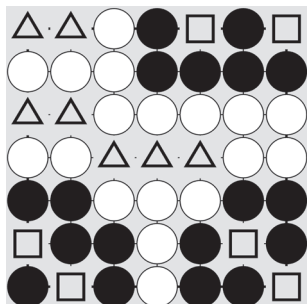
黒の陣地 7 目 白の陣地 6 目

第 19 問



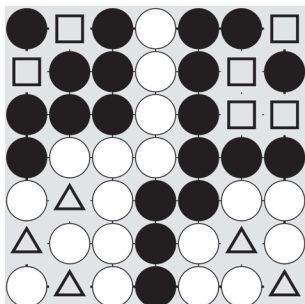
黒の陣地 4 目 白の陣地 16 目

第 23 問



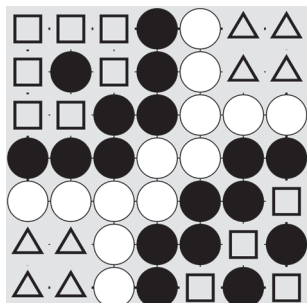
黒の陣地 6 目 白の陣地 7 目

第 20 問



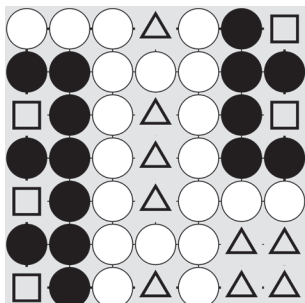
黒の陣地 6 目 白の陣地 5 目

第 24 問



黒の陣地 11 目 白の陣地 8 目

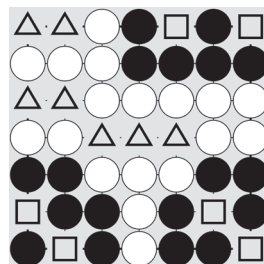
第 21 問



黒の陣地 5 目 白の陣地 9 目

第 23 問 参考

それぞれの石で囲まれた場所が陣地＝得点です。白と黒が込み入っているような盤面は各所に陣地ができるので、数え間違えのないように気をつけましょう。



ルール6

相手が置けない場所が自分の「陣地」になる

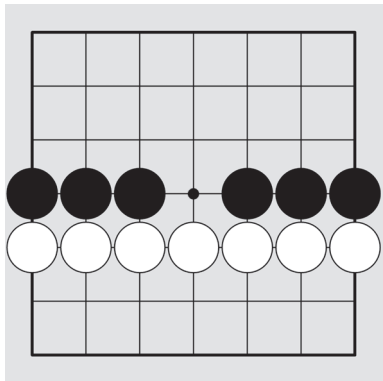
① 陣地の壁を作る

陣地を作るために重要なことは、相手に入られない壁作りです。

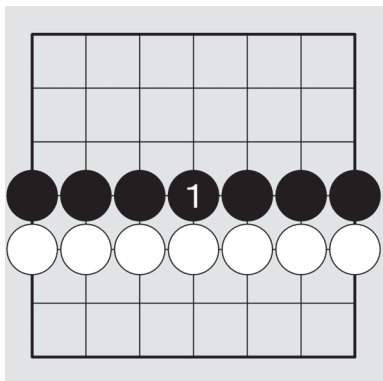
その際に気をつけることは、「**相手が入ってきそうな壁の穴を、隙間なくふさぐ**」ことです。

壁に穴が残っていたのでは、「陣地」とはいえません。

1図



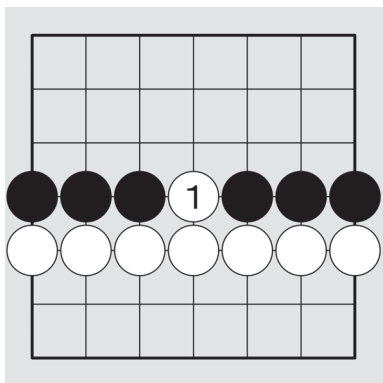
2図



1図をご覧ください。黒は中央に、左右3子ずつで壁を作っていますが、真ん中に白が入ってきそうな穴が残っています。

ここで、相手が入ってきそうな穴を2図の①のようにふさげば、しっかりとした壁（境界線）が完成しました。

3図

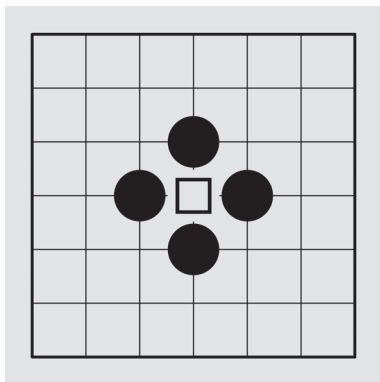


それでは、3図のように①へ置かれるとどうなるでしょうか。壁の穴から白に入られて、黒の陣地が崩れてしまいました。壁は未完成です。

上手に対戦するコツ

・壁の穴をきちんとふさぐ

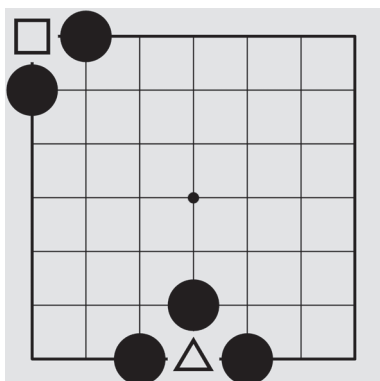
4図



陣地を作る際にもう一つ大切なことがあります。それは、**盤の端や角をすべてふさぐ必要はない**ということです。

4図は口から出ている線を、黒4子でふさいでいます。口は着手禁止点で白が入れないので、今のところ口は黒の陣地となります。

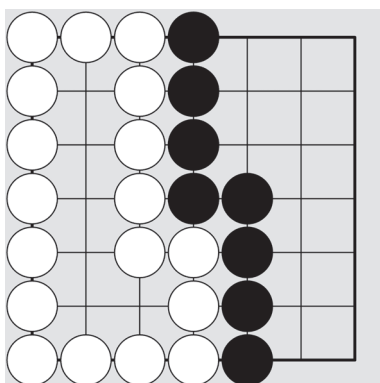
5図



それでは、5図はどうでしょうか。端からは線が出ていないのでふさぐ必要がなく、△は黒3子で陣地を囲むことができます。角になると端から出ている線がさらに少なくなるので、口は黒2子で陣地を囲むことができるのです。

6図の白と黒を見比べてください。

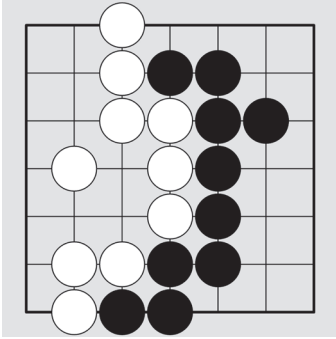
6図



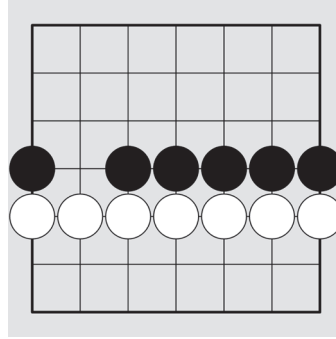
白のように端々まで石を置いて陣地を囲うと、無駄が多く狭い陣地になります。陣地を作る時は、端や角を利用して効率的に囲いましょう。

上手に対戦するコツ
 ・相手が入れない端や角を利用して、少ない石数で多くの陣地を囲う

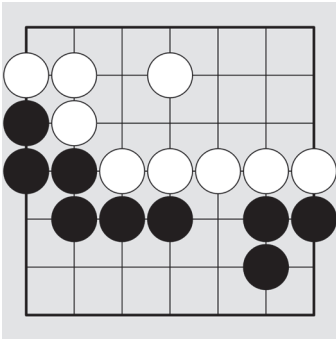
第28問



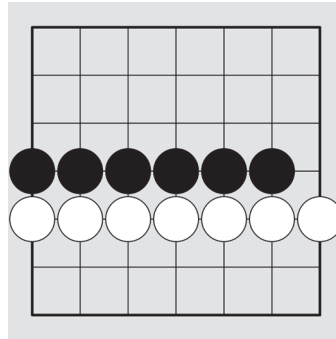
第25問



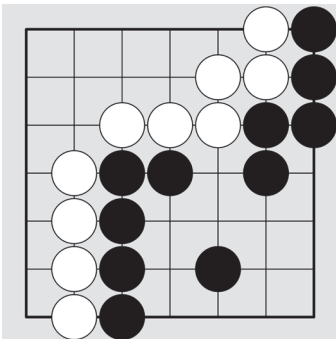
第29問



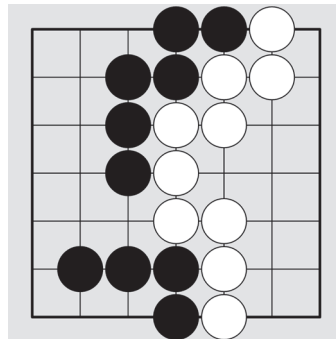
第26問



第30問

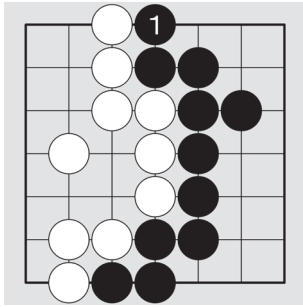


第27問

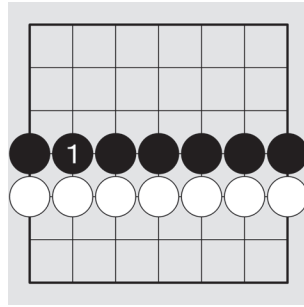


黒を一つ置いて壁を作ってください

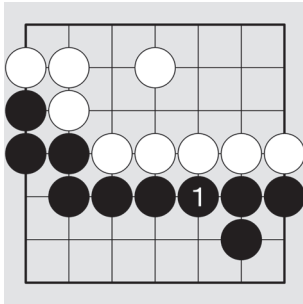
第 28 問



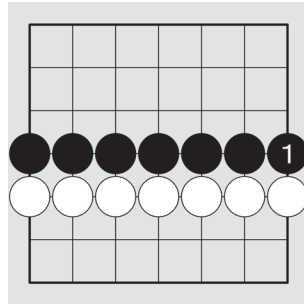
第 25 問



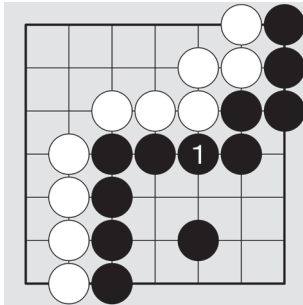
第 29 問



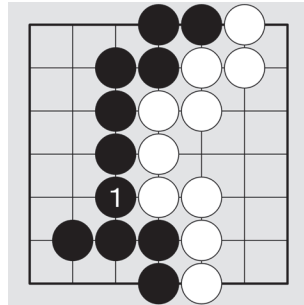
第 26 問



第 30 問

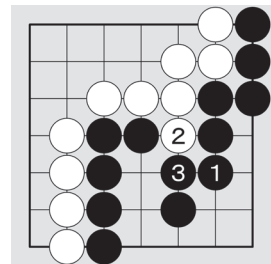


第 27 問

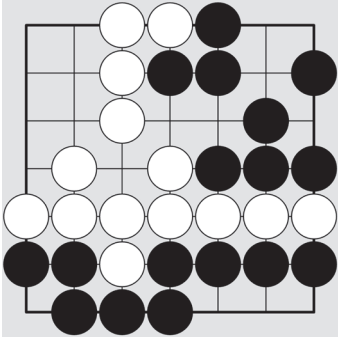


第 30 問 参考

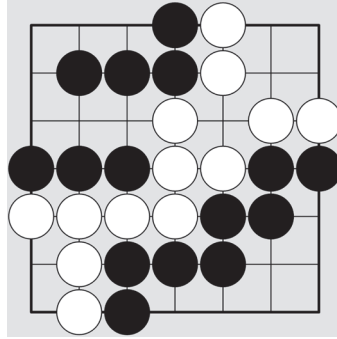
①と控えて下の黒石とつながろうとすると、②から進入されてしまいます。正解図と見比べると、黒の陣地が減ってしまうことがわかります。



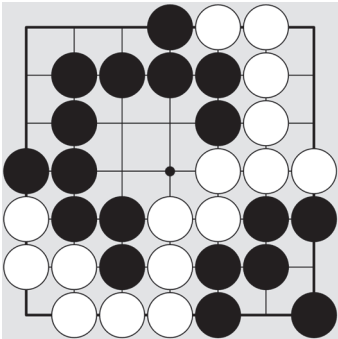
第 34 問



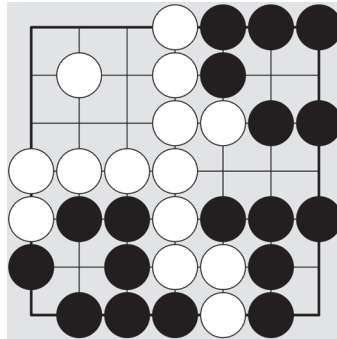
第 31 問



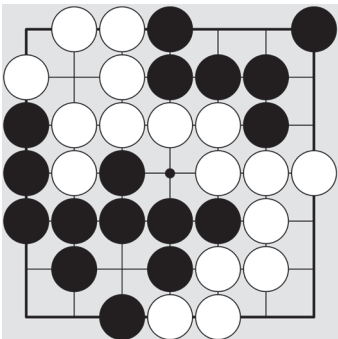
第 35 問



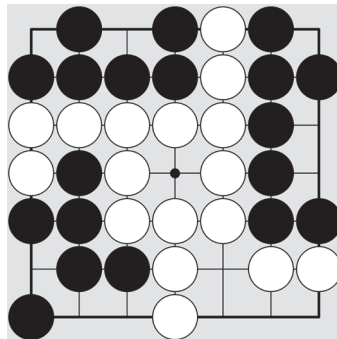
第 32 問



第 36 問

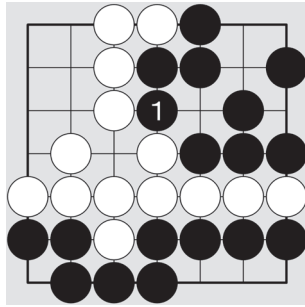


第 33 問

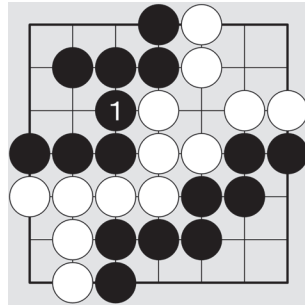


黒を一つ置いて壁を作ってください

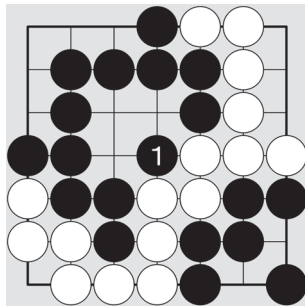
第 34 問



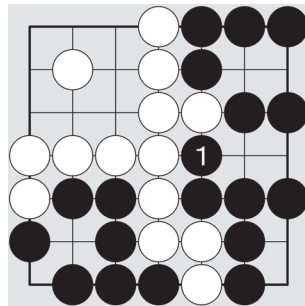
第 31 問



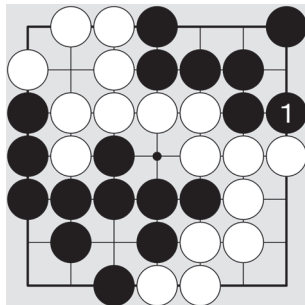
第 35 問



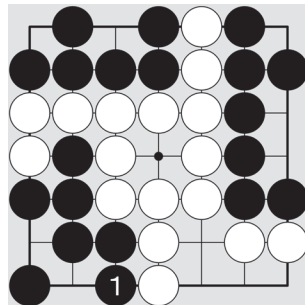
第 32 問



第 36 問

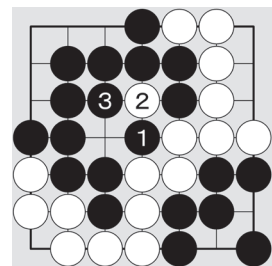


第 33 問



第 35 問 参考

①は周りの壁とナナメでつながっていないため心細くみえます。しかし、②に入っただけでも、③で②を取ることができるので安全なのです。

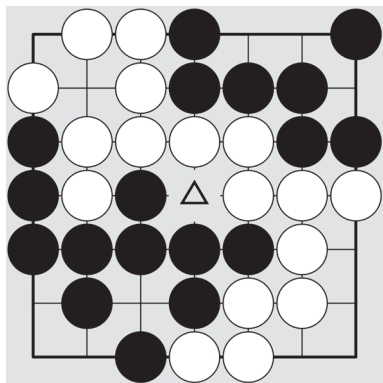


どちらの陣地でもない所「ダメ」

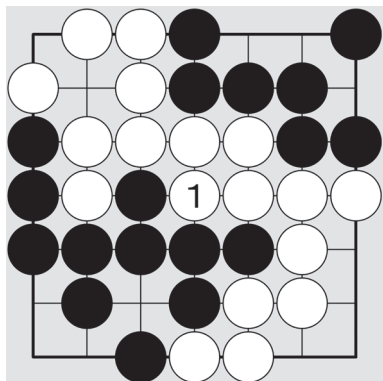
第36問を解いていて不思議に思われることはなかったでしょうか。

第36問の解答が**1図**です。壁ができてお互いの陣地は決まったはずですが、中央にある△はどちらの陣地なのか分かりません。黒と白の壁の隙間にあるこの場所はどうなるのでしょうか。

1図

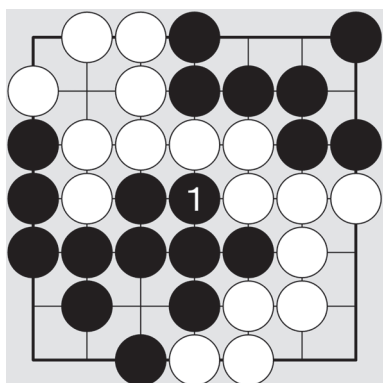


2図



たとえば、白が**2図**の①と置きま
す。しかし、白の陣地は増えていま
せんし、黒の陣地も減っていません。
逆に黒が**3図**の①に置いたとしても、
黒と白の陣地に増減はありません。
このように、どちらの陣地にも関
係のない場所（空き地）を「ダメ
（駄目）」といいます。

3図



ダメはどちらの得点にも関係な
い場所なのでそのままにしておき、
対戦の最後にどちらかが石を置いて
埋めた後、得点計算となります。
詳細は『囲碁入門ネクスト』で説
明をしますが、このような場所もあ
るということをおぼえておいてくだ
さい。

さまざまな棋具

囲碁に使う道具のことを「棋具きぐ」といいます。「碁盤」「碁石」と、碁石を入れる「碁笥こけ」が三種の神器になります。

碁盤の材質は、高級なものだとカヤ（樺）の木、カツラ（桂）の木から切り出した5〜8寸の足が付いた盤がありますが、一般的には木製の板盤がよく使われます。その他にもゴム製のシート盤などがあり、多種多様です。

色は木製だともちろん木の色ですが、ゴムなどの樹脂でできた加工品ならどんな色にもできるので、眼に優しい緑色の碁盤などが使用されています。外国ではカラフルな赤やピンクや青などもあり、その自由な発想に驚かされます。

碁石の材料は、白石はハマグリの子殻をくり抜いて

磨いて作ったもの、黒石は那智黒という岩板から削り出したものが高級品ですが、一般的にはガラス製やプラスチック製が普及しています。

色は基本的に黒と白ですが、2色にさえ分かれていれば問題はないため、最近では眼に優しい緑の濃淡をつけたものや、カラフルな色も徐々に増えつつあります。

碁笥は、石を保管する深い容器と、対戦中に相手の石を取った時に置いておくフタがセットになっています。

碁笥にも、希少な木をくり抜いて作った高級品から、プラスチック製までさまざまなものがあります。より楽しく対戦をするために、自分だけのオリジナルの棋具を作ってみるのも面白いですね。

囲碁入門② 〈7路盤〉

第1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。