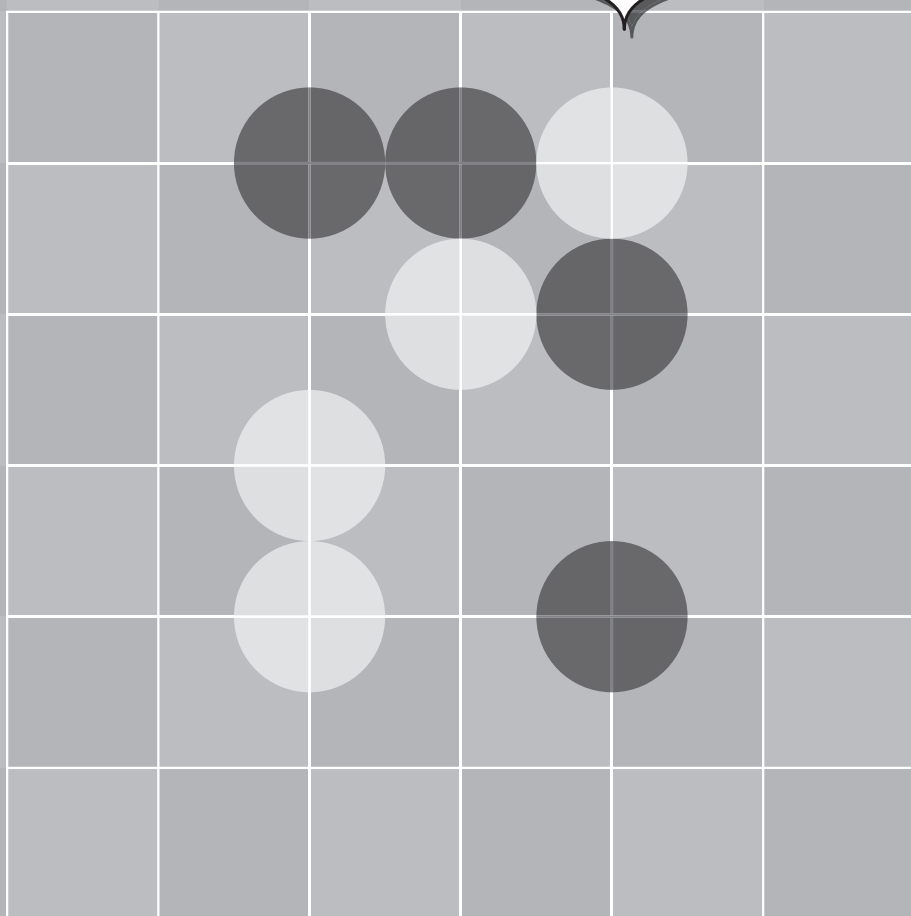


囲碁入門

7路盤



2

第2章

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

第2章

陣地の攻め方と守り方 〈ルール6〉

陣地の作り方がわかったら、
相手の陣地を減らす方法と
自分の陣地を増やす方法を学びましょう

ルール6

相手が置けない場所が自分の「陣地」になる

② 相手の陣地を減らす

21ページで「自分の陣地を守る

壁が大切だ」という話をしましたが、逆に「相手の陣地の壁を攻める」ことも大切です。

相手の壁を攻める時は、未完成の壁の穴を狙いましょう。

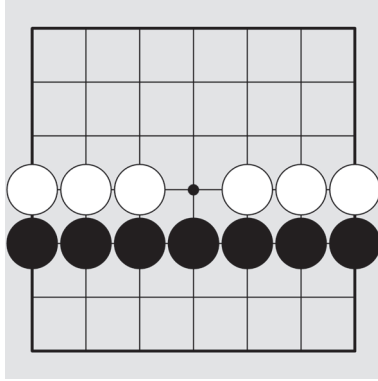
1図で具体的にみてみましょう。

中央に白黒それぞれの壁ができていますが、白の壁にはまだ黒が入れそうな穴が空いています。そこで白の壁の穴に入り込んだ手が、2図の①

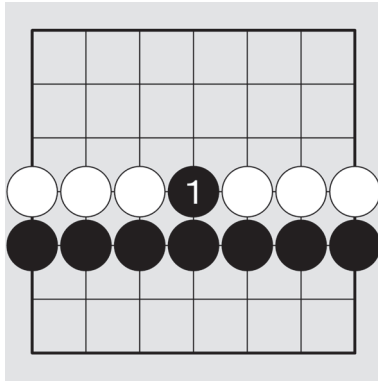
白は、3図の②と置きました。黒は道伝いにつながりながら、③と白の壁の中へ入っていきます。

黒はたった一つの穴から進入して、白の陣地を大きく減らすことに成功したのです。

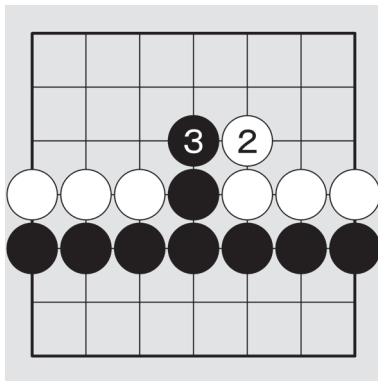
1図



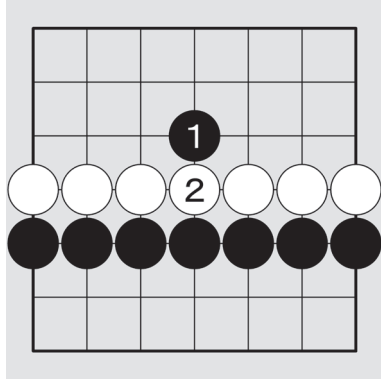
2図



3図



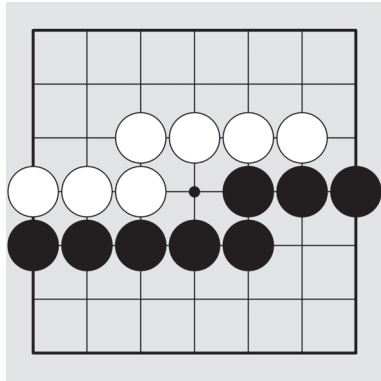
4図



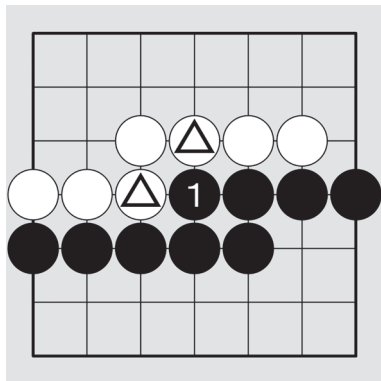
相手の壁の穴を狙う際に気をつけるべき点は、「**相手が多い所に入る時ほど、仲間とつながりながら入る**」ということですよ。

たとえば、30ページの**1図**で黒が白の陣地に入ろうとして、**4図の①**まで進みました。単独で相手の壁の中へ入るとどうなるでしょうか。

5図



6図



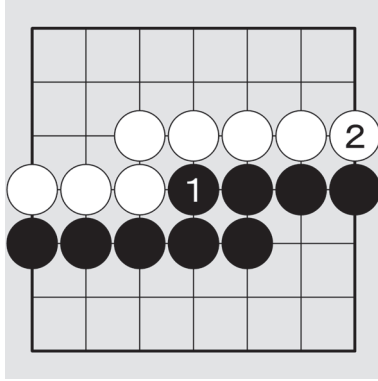
次の手で**4図の②**と置かれて、**①**は黒の仲間と切り離されてしまいました。これでは、白が多い所に**①**だけが取り残されて大変危険な状態です。

それでは、**5図**はどうでしょうか。中央に白の壁がありますが、黒はどから攻めるべきかわかりますか？

試しに、**6図の①**に置いてみましょう。ここにはすでに△が待ち構えていて、行き止まりです。黒はこれ以上進めないで、白の壁を破ることはできませんでした。

相手の壁がある「行き止まり」に進んでも、相手の陣地は減らせません。

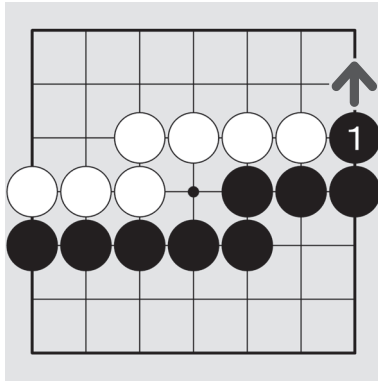
7図



そのうえ、次の白番で**7図**の**②**に置かれて、隙間のない壁を完成されてしまいました。こうなってしまうと、黒はなかなか白の陣地に入れません。

端で気がつきにくいのですが、この場合は**8図**の**①**から進入する手が正解です。

8図

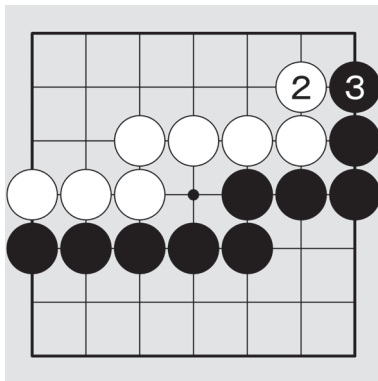


①から先には待ち構えている白がないため、道が空いています。白が**9図**の**②**と追いかけてきたとしても、黒は**③**と入っていけば、白の陣地を減らせる可能性が大きくなるのです。

対戦を進めていくと各所にお互いの壁ができ、陣地の境界線が作られるので、



9図



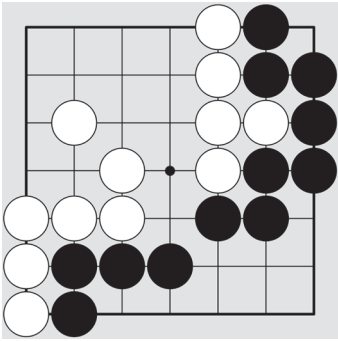
ていきます。完成していない相手の壁の穴を狙って入れば、相手の陣地を減らすことができます。

上手に対戦するコツ

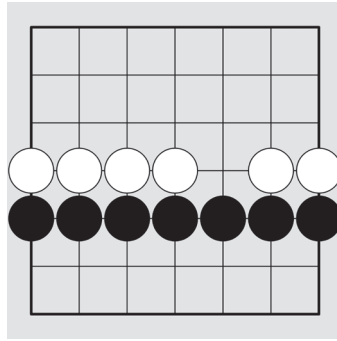
- ・仲間とつながりながら、相手の陣地の中に入る
- ・相手が待ち構えている「行き止まり」には進まない

黒を一つ置いて、
白の陣地に入ってください

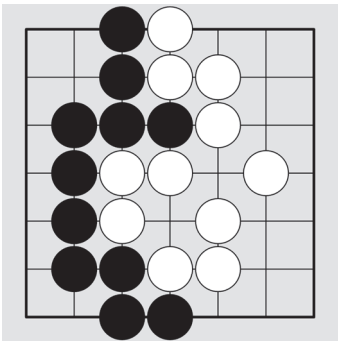
第40問



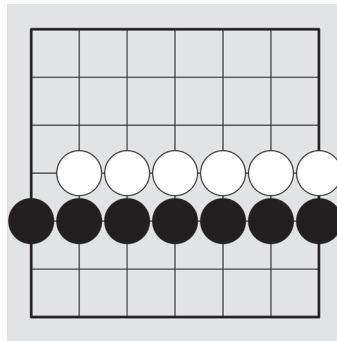
第37問



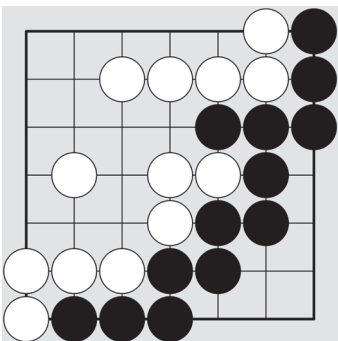
第41問



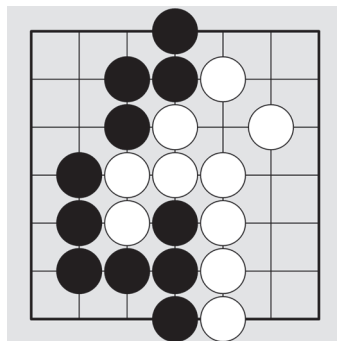
第38問



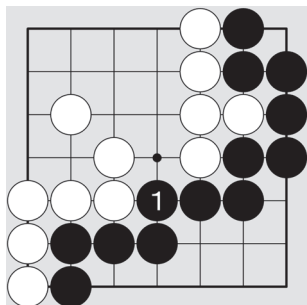
第42問



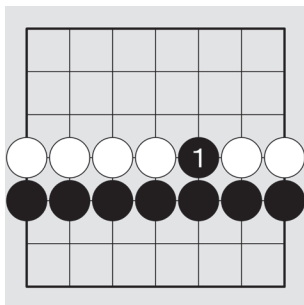
第39問



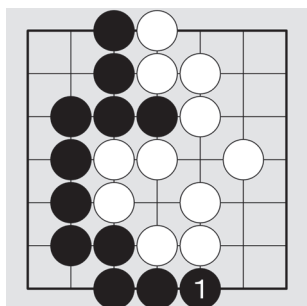
第 40 問



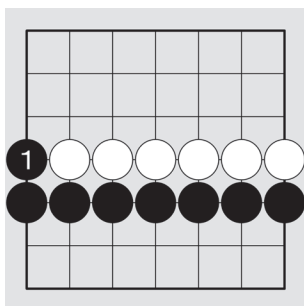
第 37 問



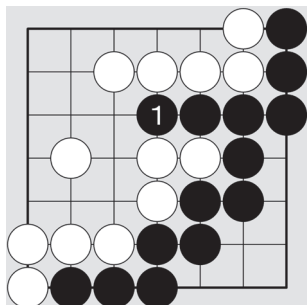
第 41 問



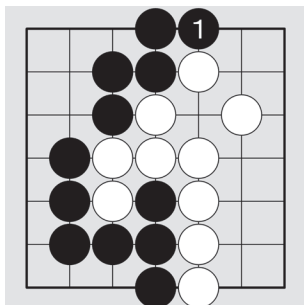
第 38 問



第 42 問

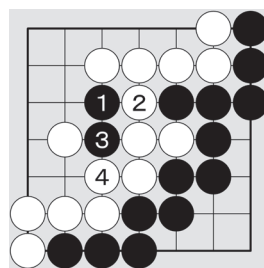


第 39 問

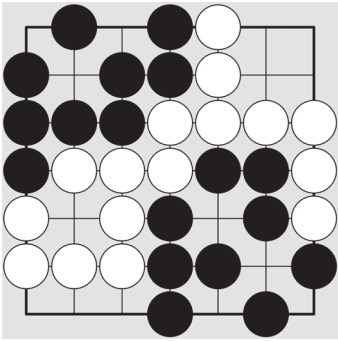


第 42 問 参考

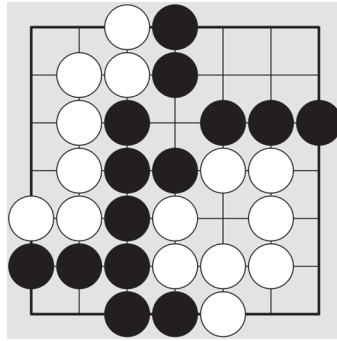
①の手は踏み込み過ぎて危険です。②で右側の黒と切られると、周りは白だらけで助かる見込みがありません。相手の陣地へ入る時は単独で攻めずに、仲間とつながりながら進入しましょう。



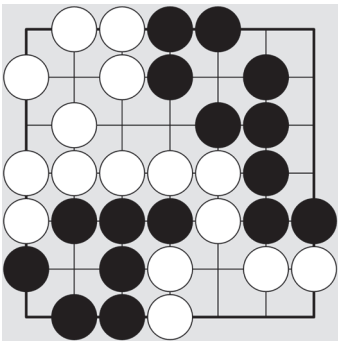
第46問



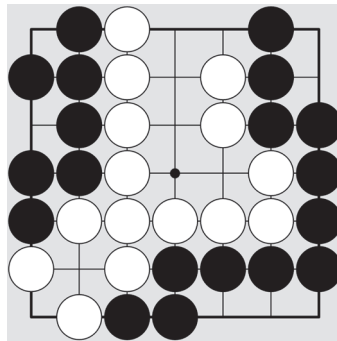
第43問



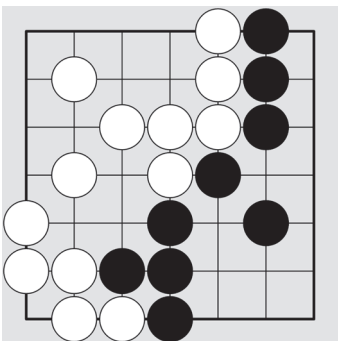
第47問



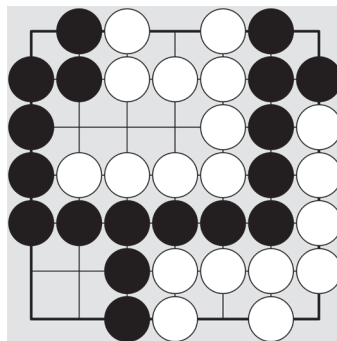
第44問



第48問

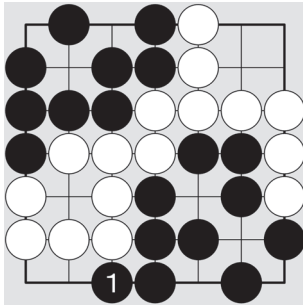


第45問

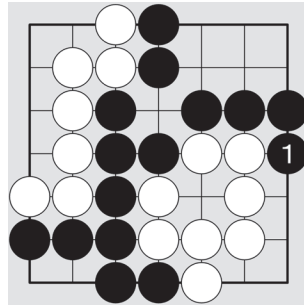


黒を一つ置いて、
白の陣地に入ってください

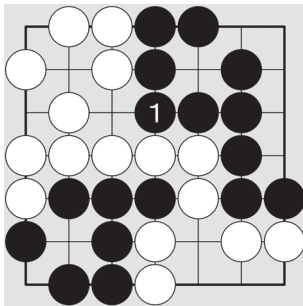
第 46 問



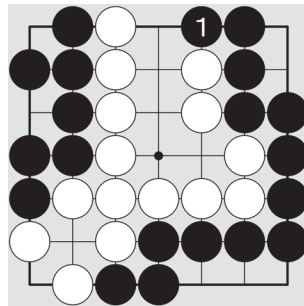
第 43 問



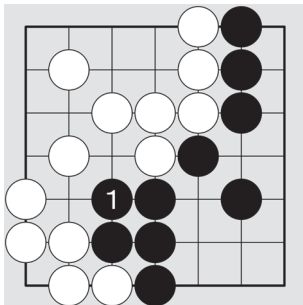
第 47 問



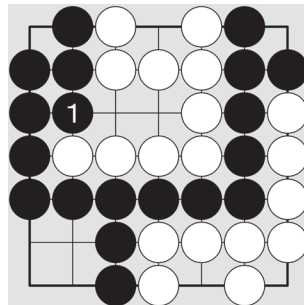
第 44 問



第 48 問

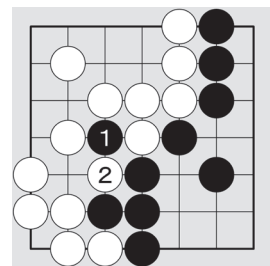


第 45 問



第 48 問 参考

①の行き止まりに飛びこむと白が待ち構えているため、次の手で②と置かれて①はすぐに取りられてしまいます。そのうえ、白の陣地が増えてしまいました。



ルール6

相手が置けない場所が自分の「陣地」になる

③ 危ない石を守って陣地を固める

相手に自分の陣地へ入られないた

めには、壁の強さが重要です。どん

なに広い陣地を壁で囲ったとしても、壁に弱点があれば相手に入り込まれる隙を与えてしまいます。

1 図をご覧ください。黒の壁は安全でしょうか。中央に、仲間とつな

がっておらず取られそうな危ない黒

石があります。

そこで、2 図の①と置いて仲間

つなげることで、白に取られる危険

は去り、壁が強くなりました。これ

ならアタリにされていた黒1子も安心です。

逆に3 図の①に置かれると、⊗は

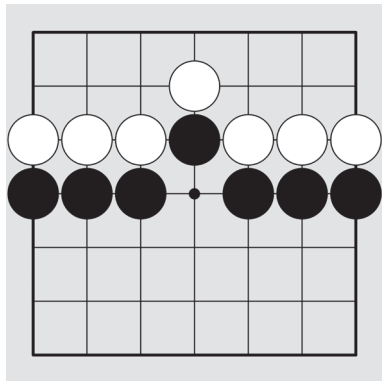
取られて黒地を守る壁が削られてしまいます。

陣地を守る壁ができてきたと

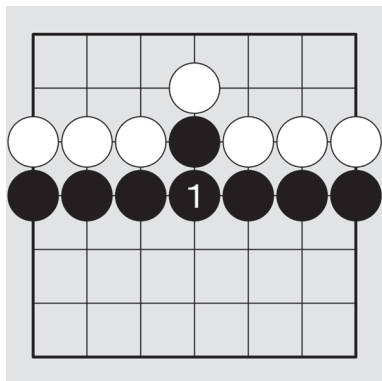
思っても、気を緩めずにしつかり

と危ない石を守って陣地を固めましょう。

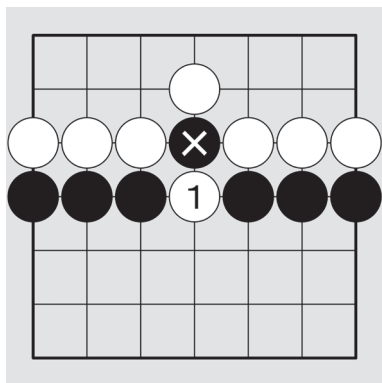
1 図



2 図



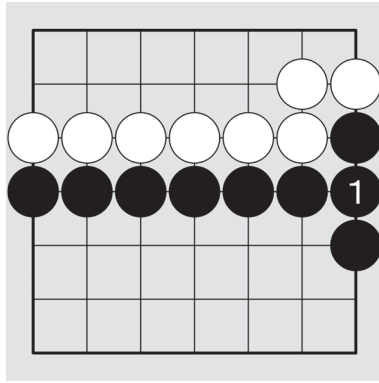
3 図



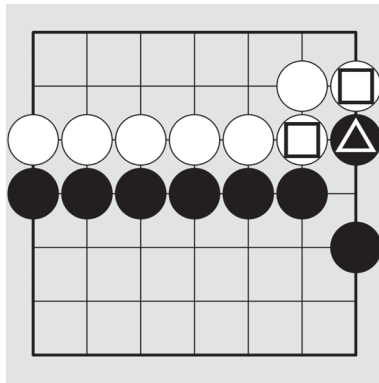
自分の陣地の壁で、守りを固めるべき場所は次の3点です。

- 陣地の壁で守るべき所**
- ① 他の石と離れている所や、「ナナメ」でつながっていない所
 - ② 周りに相手の石が多くて危険な所
 - ③ 相手が壁の石を取りながら入ってくる可能性がある所

4図

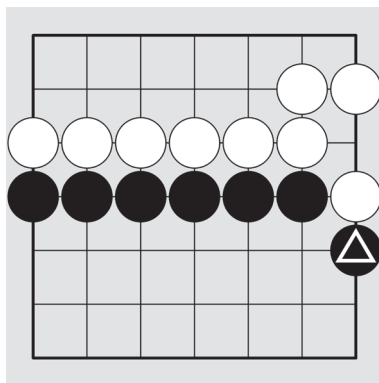


5図

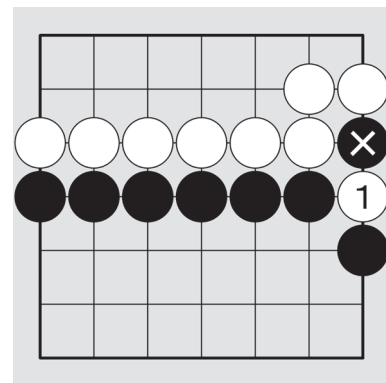


4図の黒には①の守りが必要です。もし守らないでいると、5図の△は仲間と「ナナメ」の関係でつながっていない状態です。周りの□2子にアタリにされている危険な石なのです。次の手で6図の①と取られて壁を削られると、7図の△まで危険になってしまいました。

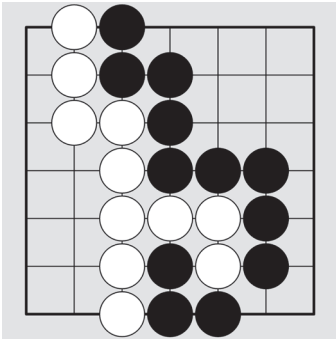
7図



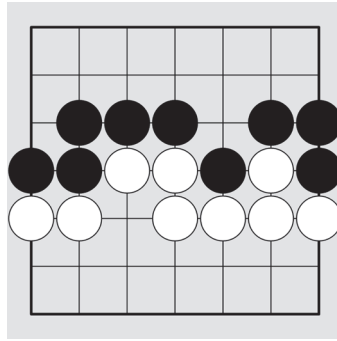
6図



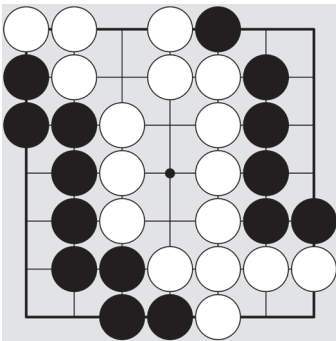
第 52 問



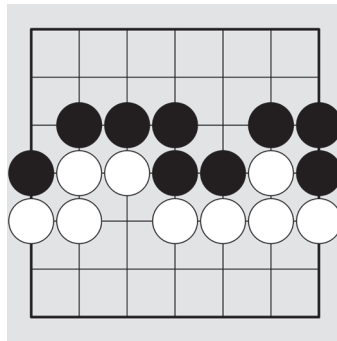
第 49 問



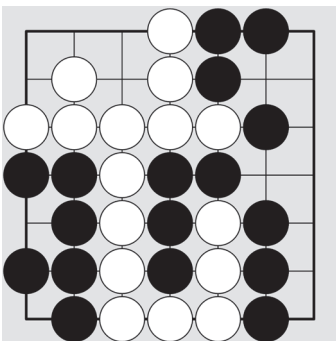
第 53 問



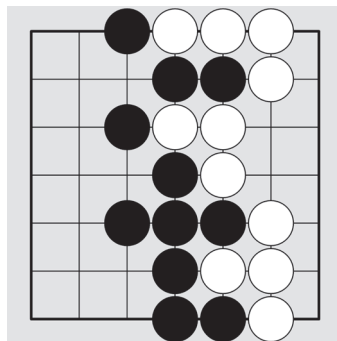
第 50 問



第 54 問

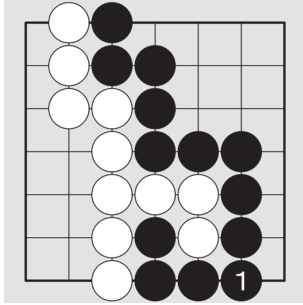


第 51 問

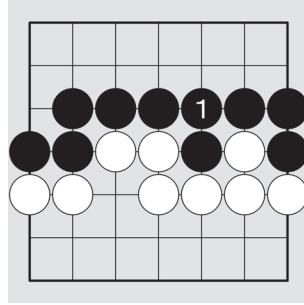


黒を一つ置いて、
黒の陣地を守ってください

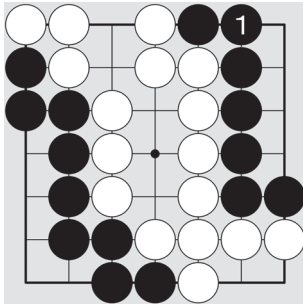
第 52 問



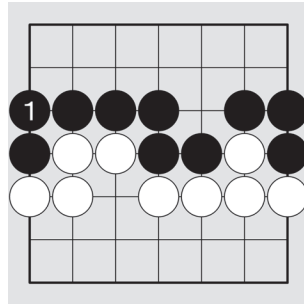
第 49 問



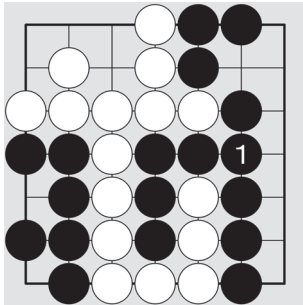
第 53 問



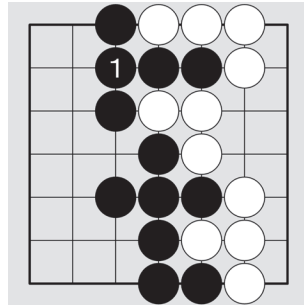
第 50 問



第 54 問

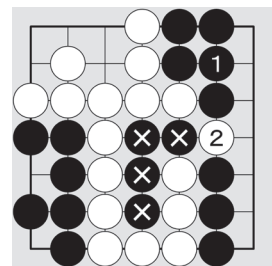


第 51 問

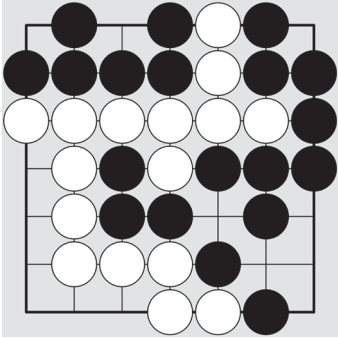


第 54 問 参考

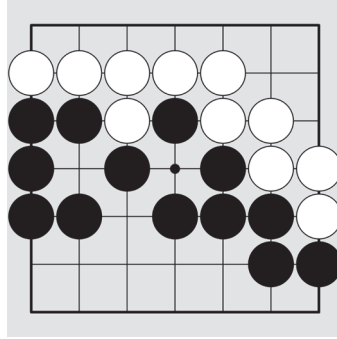
①で守ると、②で⊗4子が取られてしまいます。これでは黒を守るどころか陣地が大幅に減って、その分白の陣地が増えてしまいました。



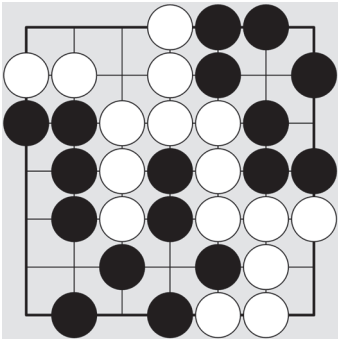
第 58 問



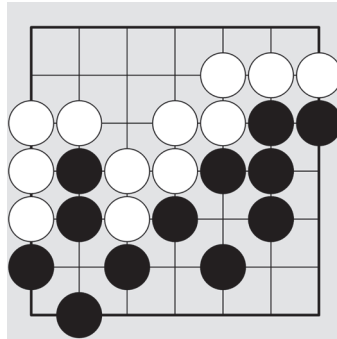
第 55 問



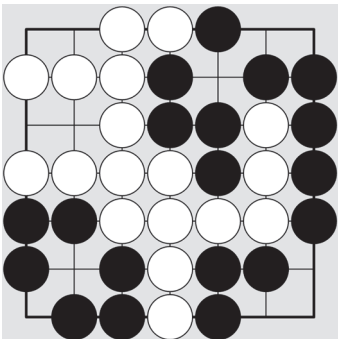
第 59 問



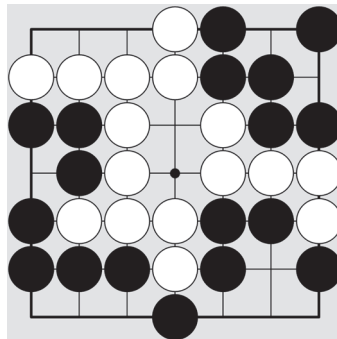
第 56 問



第 60 問

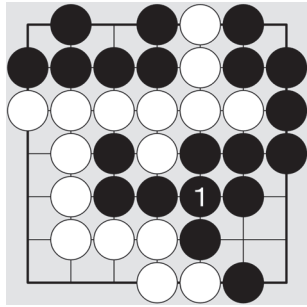


第 57 問

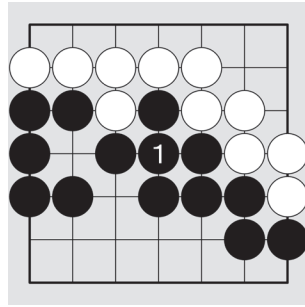


黒を一つ置いて、
黒の陣地を守ってください

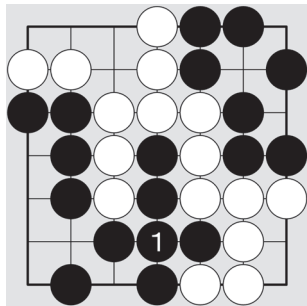
第 58 問



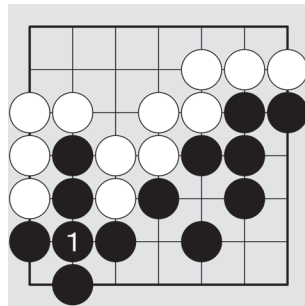
第 55 問



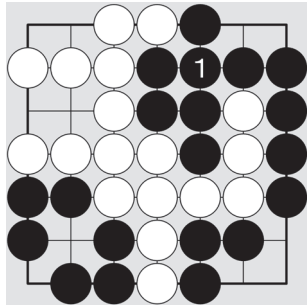
第 59 問



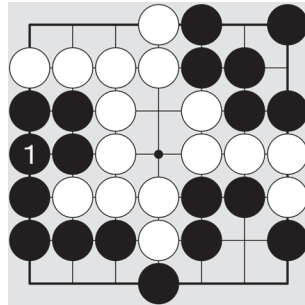
第 56 問



第 60 問

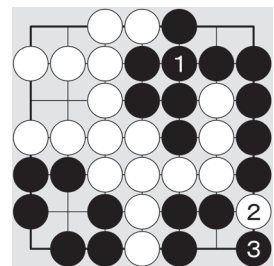


第 57 問



第 60 問 参考

①でつながったあとに②と黒の陣地へ入ってこられても、③で取ることができるので心配はありません。



ルール6

相手が置けない場所が自分の「陣地」になる

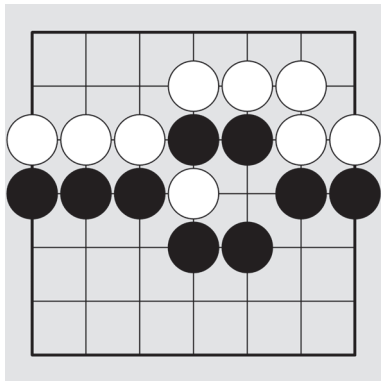
④ 相手の石を取って陣地を固める

これまで陣地について話をしてきましたが、最後にとっておきの陣地の固め方（増やし方）をお伝えしましょう。

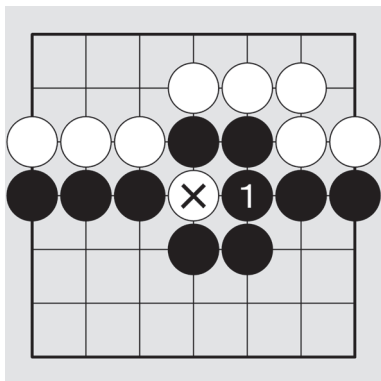
「相手の石を取ること、取られ

る」。まさに一石二鳥です。

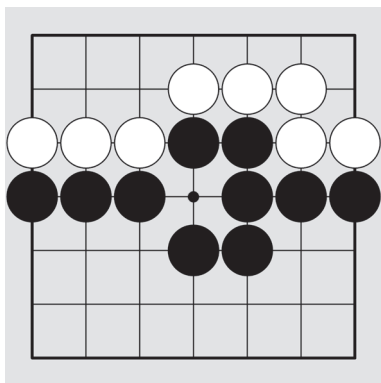
1 図



2 図



3 図



言い換えれば「自分の石を相手に

取られると、壁が破られて陣地が減

る＝相手の陣地が増える」のです。

1 図をご覧ください。徐々に陣地

の壁ができてきましたが、黒にとつ

てまだ不安定な所があります。さて、

どこをどう対処すべきでしょうか？

正解は、2 図の ① で ⊗ を取る手

です。白石を取りつつ、アタリになっ

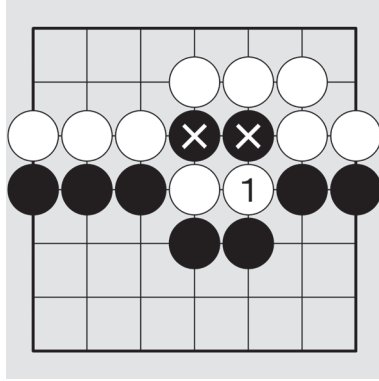
ていた黒2子を仲間とつなげて助け

ることに成功しました。

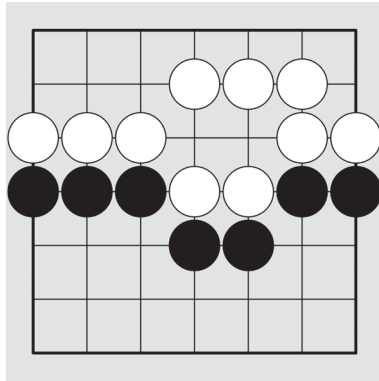
上手に打つコツ

・相手の石を取ることによって自分の陣地を固める（増やす）

4図



5図



それでは、43ページ**2図**で**1**と守らなかつた場合はどうなるのでしょうか。

白に**4図**の**①**へと置かれてしまうと、**⊗**2子を取られてしまうのです。

3図で中央にあった黒の陣地が、**5**

5では白の陣地になっています。

図と**3図**では雲泥の差ですね。

そのうえ、**3図**では白1子を取ることができたのに、**5図**では黒2子を取られています。取り上げた相手の石は、最終的に自分の得点となりますので、この差はとても大きいものです。「石を取るか取られるかの戦い」が陣地争いに直結していくのです。

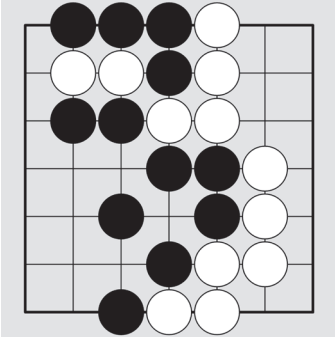
特に対戦の終盤になるとお互いの石が接触し、石の取り合いが発生しやすくなります。

相手の石を取る時に狙う所

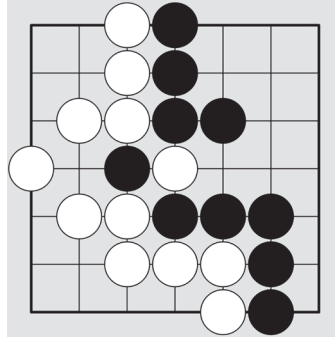
- ① 相手の石がつながっていない所 (特にナナメに注目)
- ② 相手の石から出ている線が少なくて取れそうな所

盤面をよく見渡して、チャンスを逃さずに「相手の石を取る」ことで、自分の陣地をどんどん増やしていきましょう。

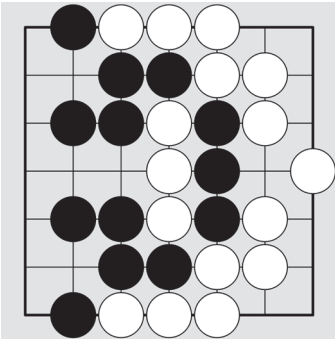
第 64 問



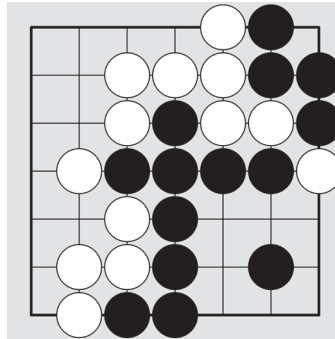
第 61 問



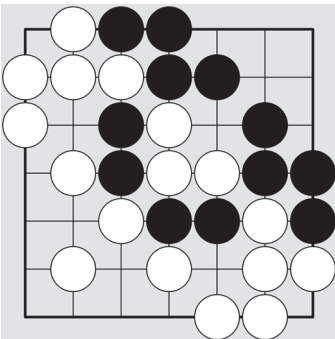
第 65 問



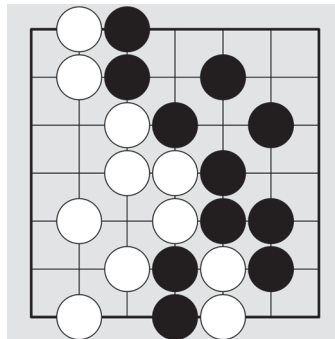
第 62 問



第 66 問

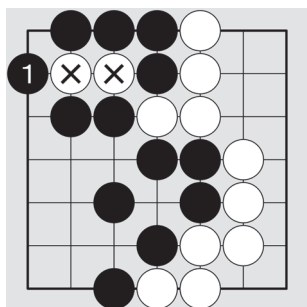


第 63 問

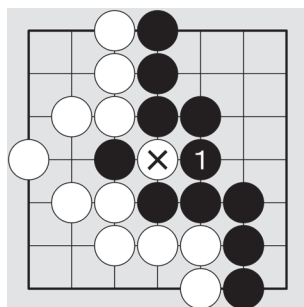


黒を一つ置いて、
黒の陣地を固めてください

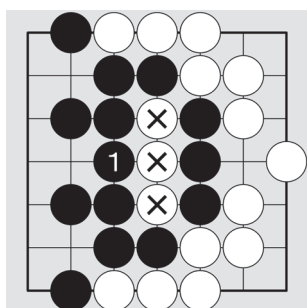
第 64 問



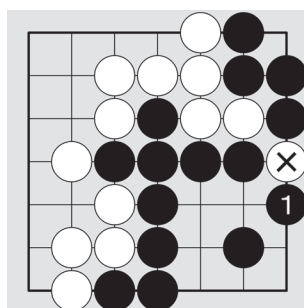
第 61 問



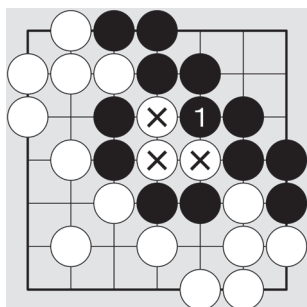
第 65 問



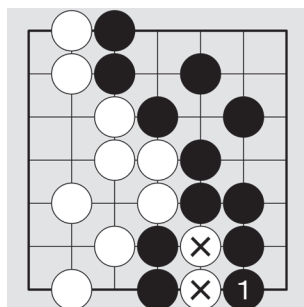
第 62 問



第 66 問

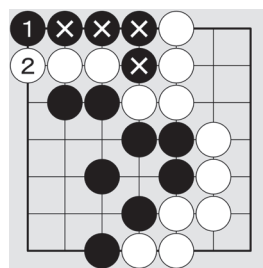


第 63 問

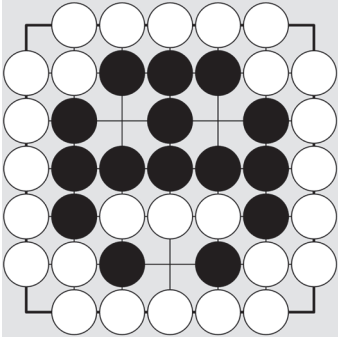


第 64 問 参考

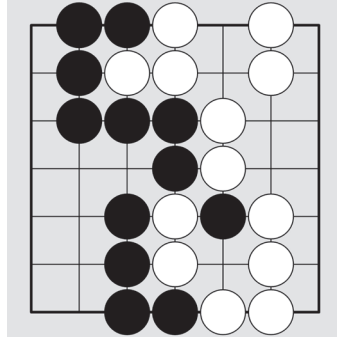
①で逃げたつもりになってはいけません。端や角は線が少ないので、②ですぐに取られてしまいます。自分の石が取られる前に、相手の石を取りましょう。



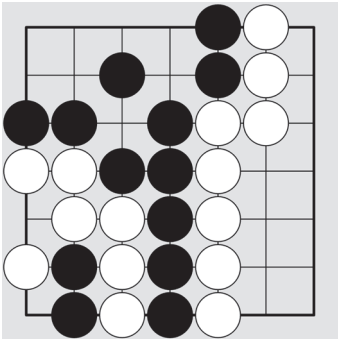
第 70 問



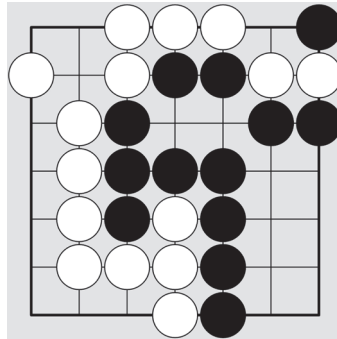
第 67 問



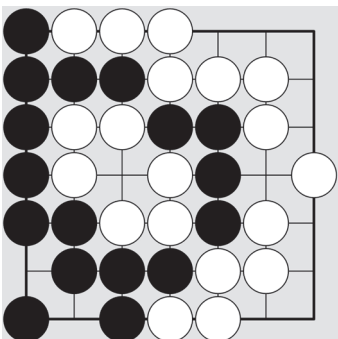
第 71 問



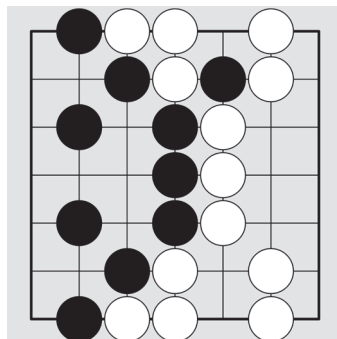
第 68 問



第 72 問

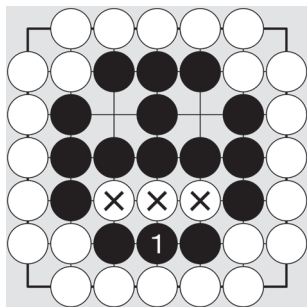


第 69 問

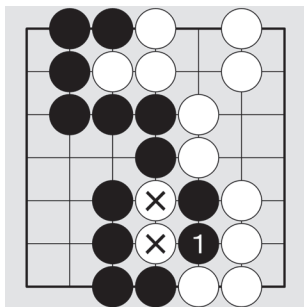


黒を一つ置いて、
黒の陣地を固めてください

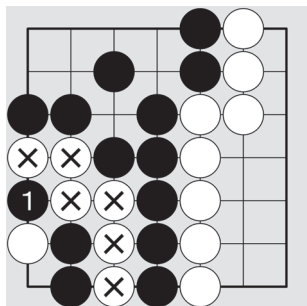
第70問



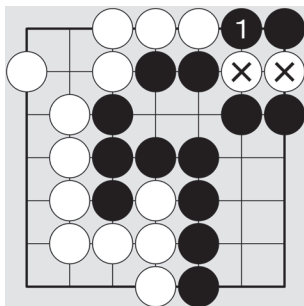
第67問



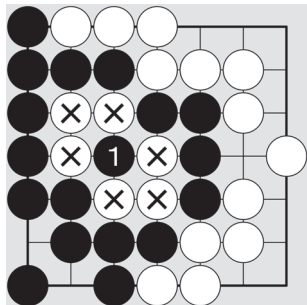
第71問



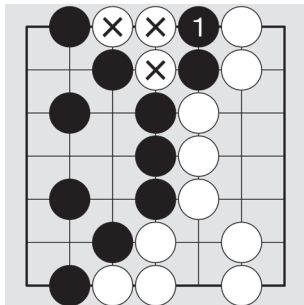
第68問



第72問

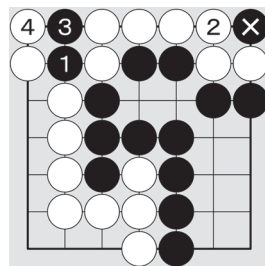


第69問



第68問 参考

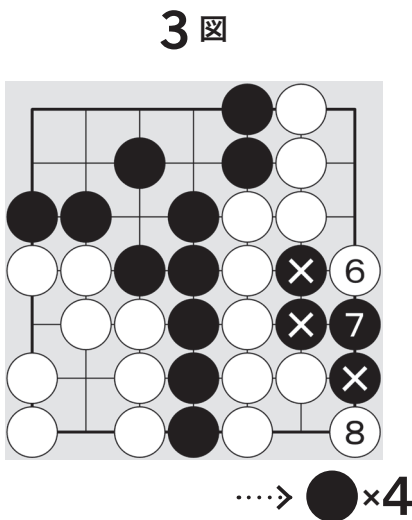
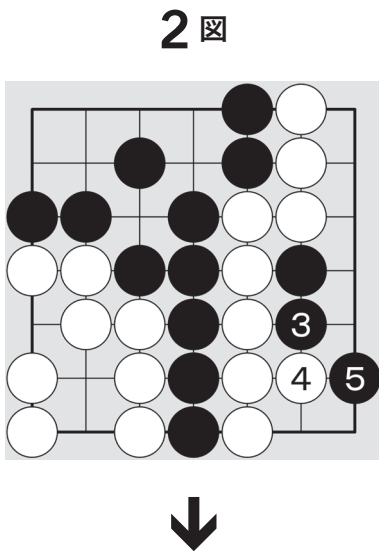
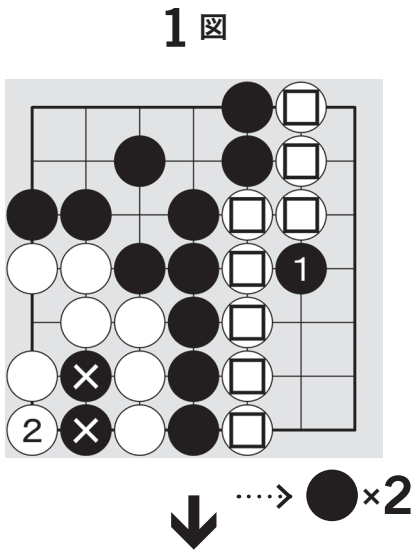
①で多くの白を取りにいこうとする手は失敗です。②でXを取られて、③と白を追いかけても④で①③ともに取られてしまいます。



解説

第71問の失敗図が**1図**です。

①で白を狙うのは無茶な手でした。
①から出ている線が2本しかないのに対して、**②**8子からは線が6本も出ているので取れそうにありません。
②に置かれると、**×**が取られてしまいました。



黒は**3図**の**③**から白を攻めますが、白も**④**で黒の線を着実にふさぎます。なおも**⑤**で白を攻めますが、石から出ている線の差はどうしても逆転できません。**3図**の**⑥**から追い詰められて、**⑧**でとどめを刺されてしまいました。

さて、**1図**の**①**に対して白が相手をしなかったように、**④・⑥・⑧**で黒を相手にしない手もありました。わざわざ石を置いて相手の石を取らなくても、大丈夫なら放置してよいのです。その理由を、次章で学ぶ「パス」で解説します。

碁盤の目

縦横に整然と道路が走っている街並みのことを、「碁盤の目のような街並みだ」と表現するのを聞いたことがありませんか。これは文字通り「碁盤の目」が真つ直ぐ縦・横に走っている様に例えた言葉です。碁盤の「目」とは、盤上に走っている線と線がぶつかった交点のことですが、交点と交点をつなげている線を道路に見立てたわけです。

高価な碁盤の線は、漆を「目盛り」という方法で引くのですが、漆は粘度が高いうえに扱いが非常に難しいものです。そこで碁盤を作る職人が、「筆盛り」や「へら目盛り」や「太刀盛り」という技法を編み出しました。

「筆盛り」は、ネズミのヒゲを筆にしたもので目盛りをします。「へら盛り」は、へらを使って漆を盛り

付ける方法です。そして、「太刀盛り」はなんと日本刀（太刀）の刃先に漆をつけて、真一文字に碁盤に漆を塗る技法なのです。

他の方法もちろん職人技が必要とされますが、この太刀盛りは特に緊張感が漂います。

また、碁盤の縦横の線の長さは正方形ではないということを知っていましたか？ 横の線に対して縦の線がわずかに長い長方形をしているのです。

これは遠近感を考慮して、碁盤に対局者が向かい合って座った際に、ちょうど碁盤が正方形に見えるよう配慮したものです。

碁盤は短いほうを手前に、長いほうを側面にすると気持ちよく打つことができるでしょう。

囲碁入門② 〈7路盤〉

第2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。