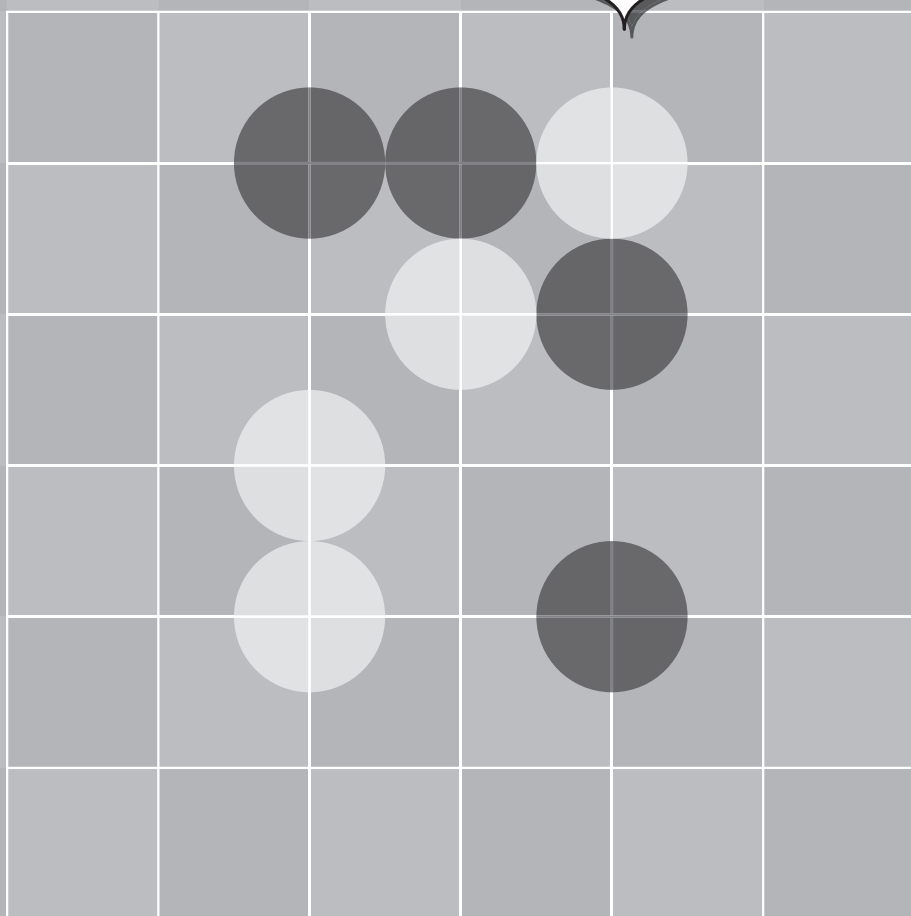


囲碁入門

7路盤



2

第3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3章

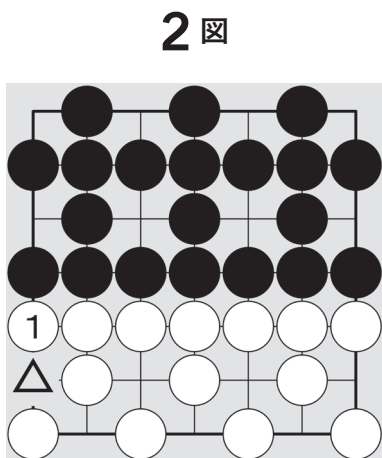
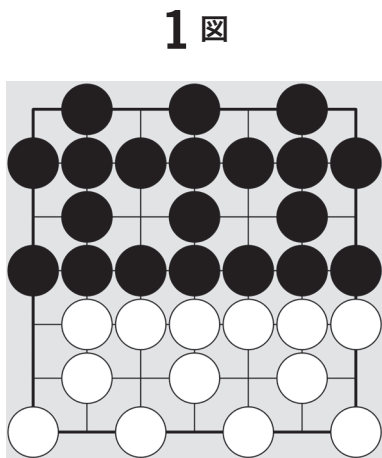
パス↓終局↓得点計算
へルール7・ルール8

お互いの陣地が確定したら終局です。

パスと終局の仕方を学んで、
得点計算までできるようになりましょう

「置きたい」と思う所がなくなったらパスをする

対戦が始まってからしばらくは、「お互いの石を取るか取られるかの戦い」や「陣地の囲い合い」など、盤上に石を置いていく「目的」が必ずあります。1図から2図の①に置くと、△の陣地が増えて白は得をしました。



しかし、盤上に石が増えていくにしたがって「置きたい所がなくなる時」がやってきます。

置きたい所がなくなったら「パス」をして、自分が石を置く権利を放棄し、相手に石を置く権利を譲ることができるようです。

- パスの方法と考え方
- ・自分の番で「パス(をします)」と相手にわかるように宣言する
 - ・パスは自分の番が来るたびに何回でも使える
 - ・パスは石を置くことと同じ行為

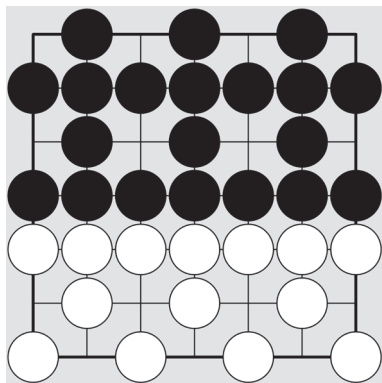
相手がパスをしてきても、自分が石を置く権利は常にありますので、よく考えて「石を置く」か「パスをする」かを決めていきましょう。

パスを使う時の条件は三つです。

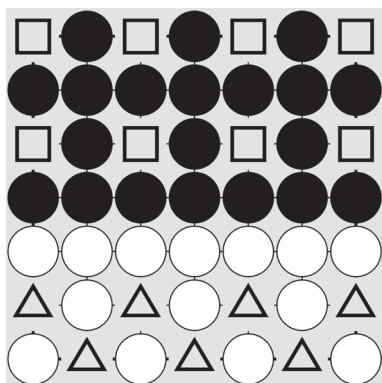
パスを使う時の条件

- ① 盤上にあるお互いの石が、「取られない石」か「助からない石」(7ページで説明)になった
- ② お互いの陣地がはっきりした石を置くと、「石を取られる」「陣地が減る」などの損をしてしまう

3 図



4 図



それでは、3 図で具体的に条件を見ていきましょう。

黒の番として、黒が「白石を取れる場所もなさそうだし、黒石も白に取られない」と思えば条件①が成立したことになります。

そして、4 図の「△に黒石を置くことができない」と思えば(着手禁

止点のため置いてはいけません) 白の陣地を認めたこととなりますし、「□に白が置けない」と思えば黒の陣地が完成したと主張できます。

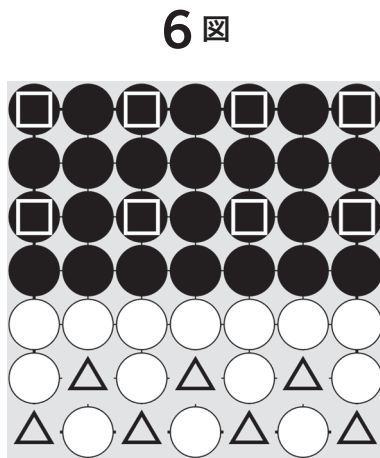
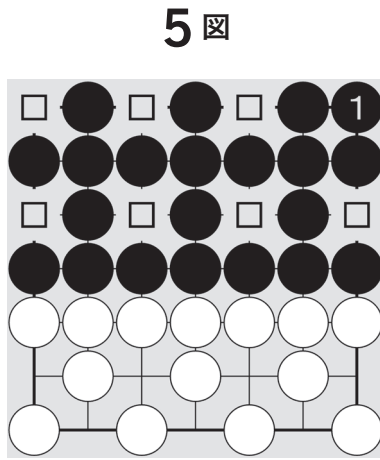
黒の陣地 □ || 8 点

白の陣地 △ || 7 点

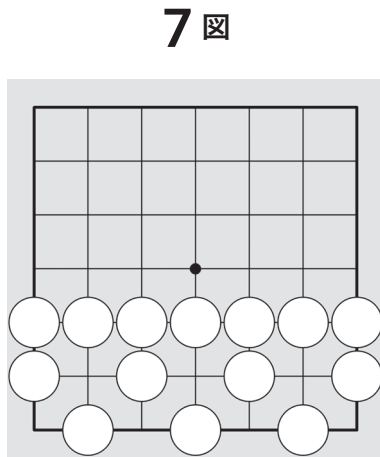
陣地が完成したと主張をしても、自分の陣地内に相手が入ってくることもあるかもしれませんが。その時は相手の石を追いかけて取り、退治してください。

盤上の空き地がどちらかの陣地に決まったと思えば、条件②が成立です。

さて、条件③はどうでしょうか？
5図をご覧ください。黒が自分の陣地である**①**に石を置くのは、**4図**で8点あった黒の陣地口が7点になってしまいます。「自分の得点を減らして損をする」だけの石を置くのは意味がありません。



……→ ●×28

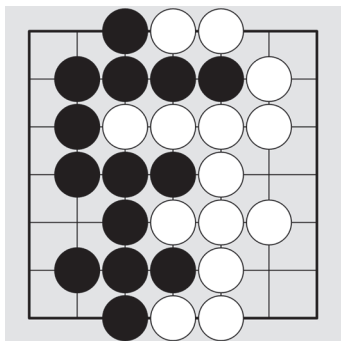


黒がさらに自分の陣地に**●**を埋めていき**6図**のようになると、すべての黒石から線が出ていないため、挙げ句の果てには白に取られて**7図**の状態になってしまいます。
「石を置く」と損をする場合がある
 ということがわかりました。これが、条件③になるわけです。

このように53ページの条件①②③にあてはまると判断した時にパスをします。いつまでも置き続けると損になることを踏まえて、パスのタイミングを見極めましょう。

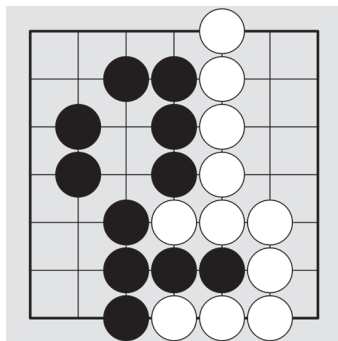
上手に打つコツ
 ・盤上の空き地を埋めきる前にパスをする

第 76 問



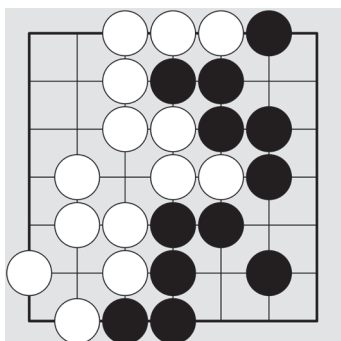
パス ()

第 73 問



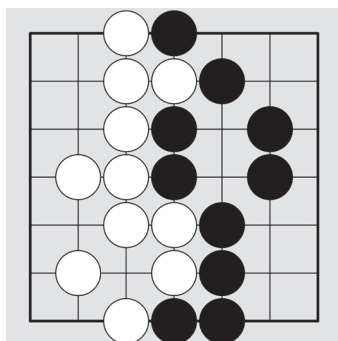
パス ()

第 77 問



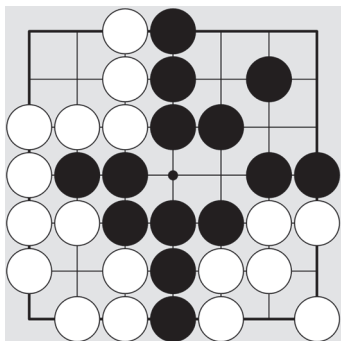
パス ()

第 74 問



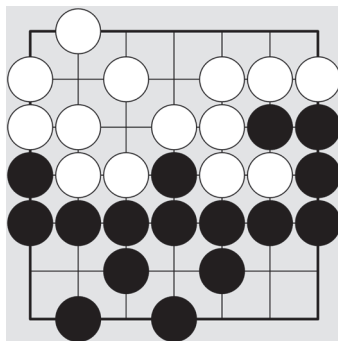
パス ()

第 78 問



パス ()

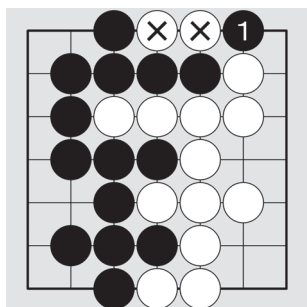
第 75 問



パス ()

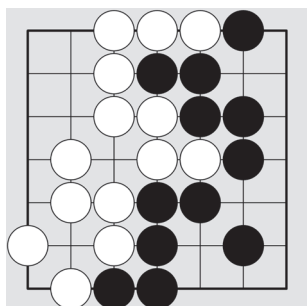
パスの場合は()に○を、
置きたい場合は黒を一つ置いてください

第76問



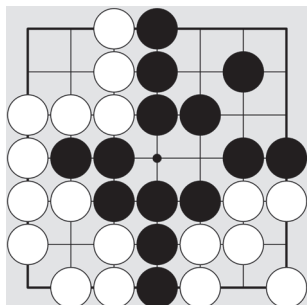
パス ()

第77問



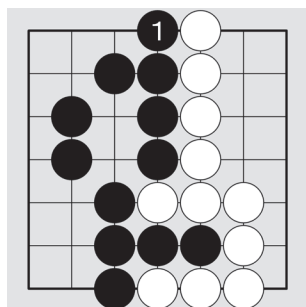
パス (○)

第78問



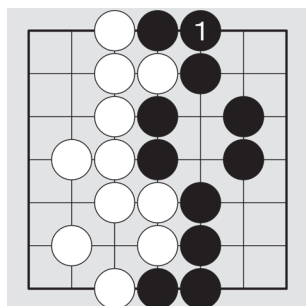
パス (○)

第73問



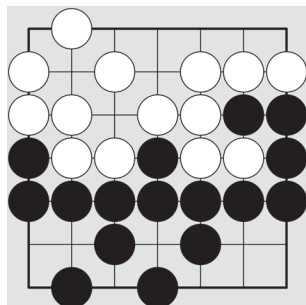
パス ()

第74問



パス ()

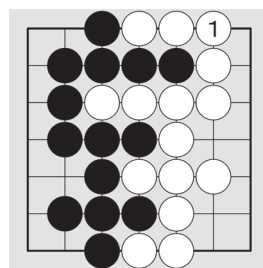
第75問



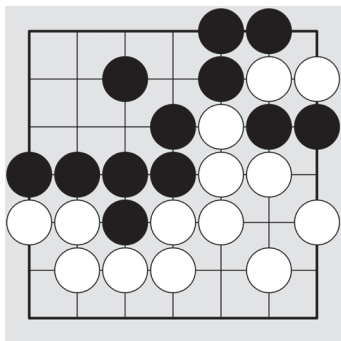
パス (○)

第76問 参考

ここで黒がパスをすると、①につながれてしまいます。これでは、白石を取って黒の陣地を増やすチャンスを逃してしまいます。

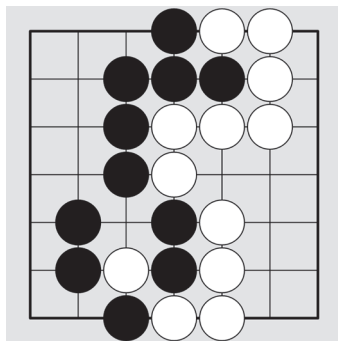


第 82 問



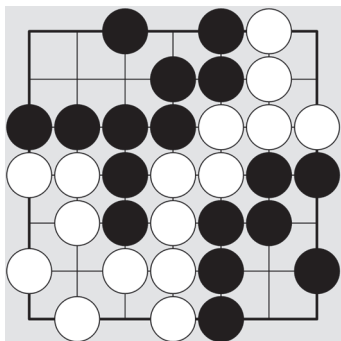
パス ()

第 79 問



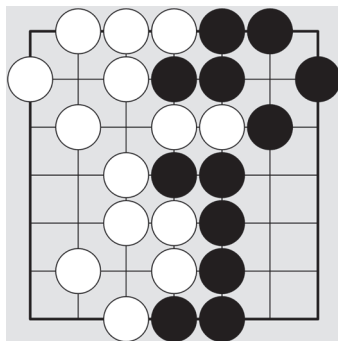
パス ()

第 83 問



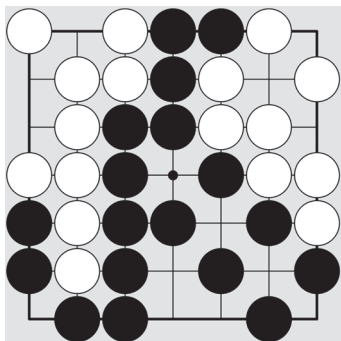
パス ()

第 80 問



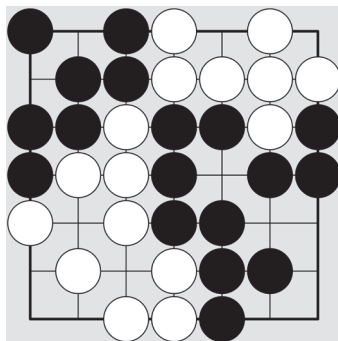
パス ()

第 84 問



パス ()

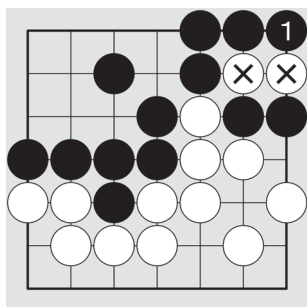
第 81 問



パス ()

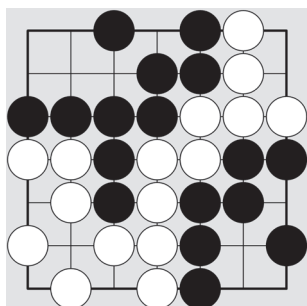
パスの場合には()に○を、
置きたい場合は黒を一つ置いてください

第 82 問



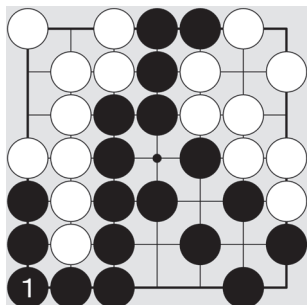
パス ()

第 83 問



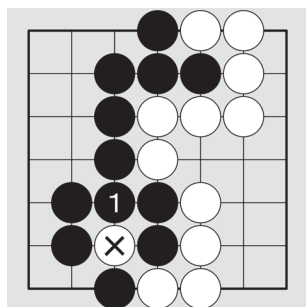
パス (○)

第 84 問



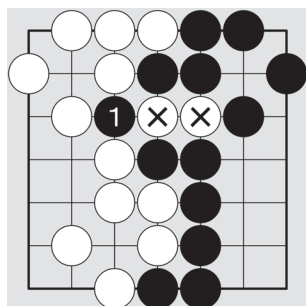
パス ()

第 79 問



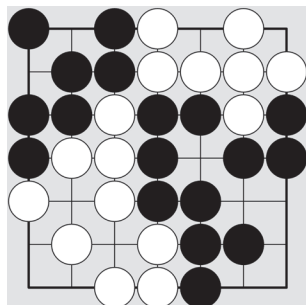
パス ()

第 80 問



パス ()

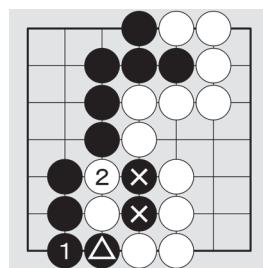
第 81 問



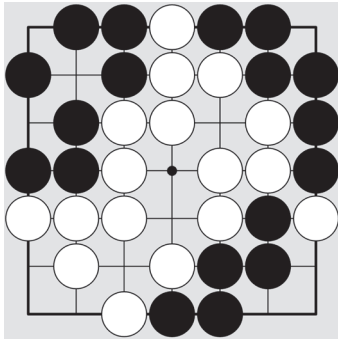
パス (○)

第 79 問 参考

①と置いて△を仲間とつながげて逃げるだけでは、②で⊗を取られて大損をしてしまいます。攻撃は最大の防御です。

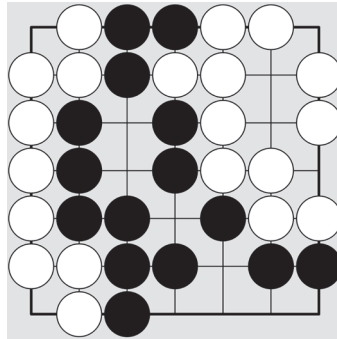


第 88 問



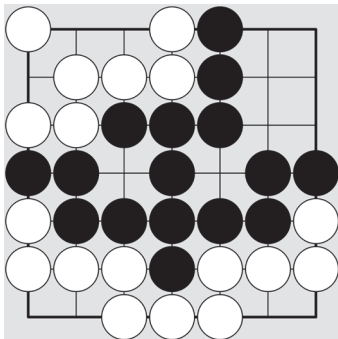
パス ()

第 85 問



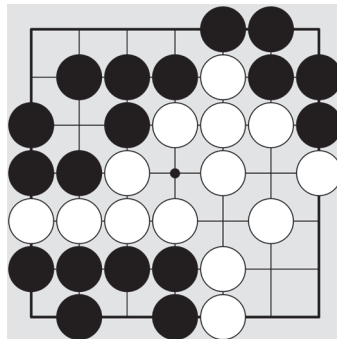
パス ()

第 89 問



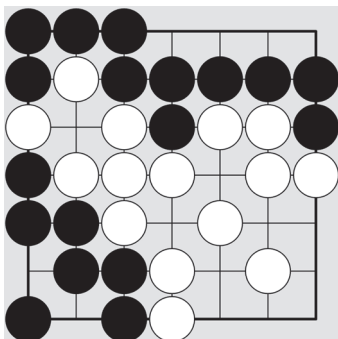
パス ()

第 86 問



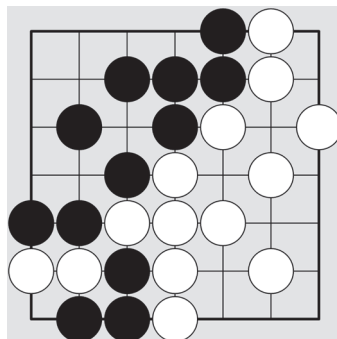
パス ()

第 90 問



パス ()

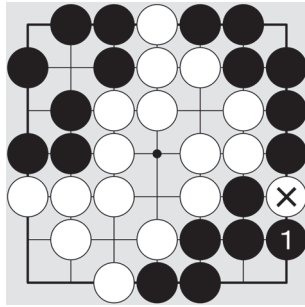
第 87 問



パス ()

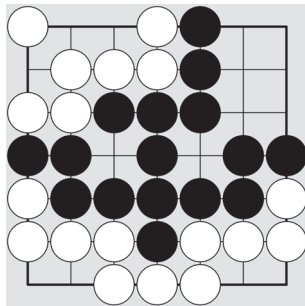
パスの場合は()に○を、
置きたい場合は黒を一つ置いてください

第 88 問



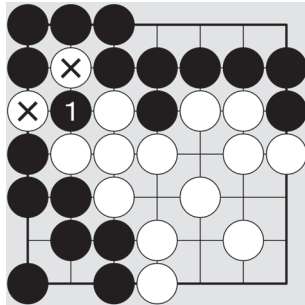
パス ()

第 89 問



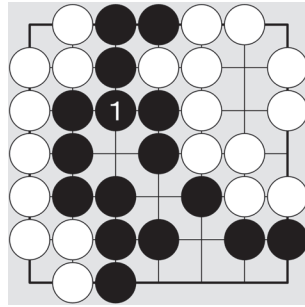
パス (○)

第 90 問



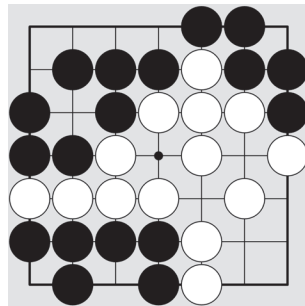
パス ()

第 85 問



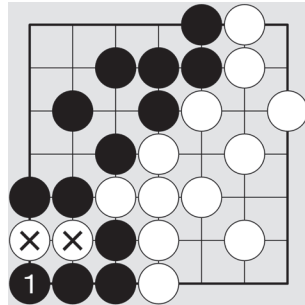
パス ()

第 86 問



パス (○)

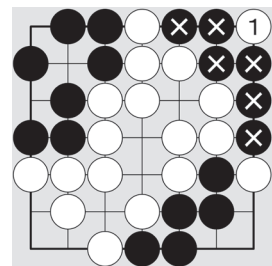
第 87 問



パス ()

第 88 問 参考

黒がパスをすると①で⊗が取られて、白の陣地が大幅に増えてしまいます。たった一つの石でも、注意して危険な石かどうかを見極めましょう。



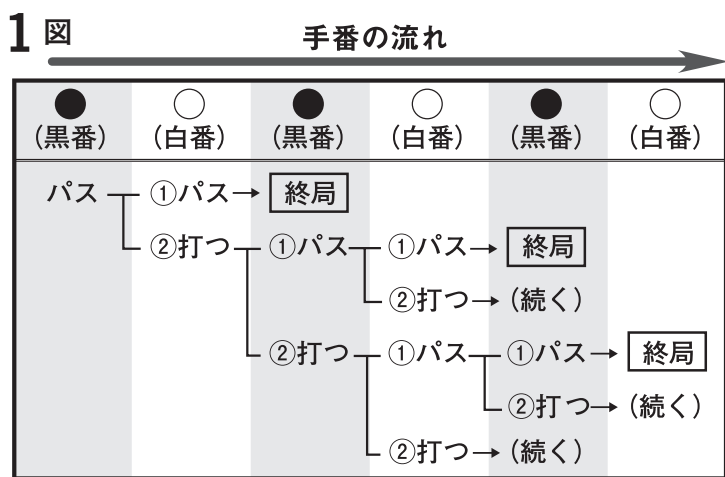
二人が続けてパスをすると「終局」になる。 終局後は「得点計算」をして勝敗を決める

囲碁で一番難しいのは、対戦の終わり、つまり「終局」かもしれない。

なぜなら、囲碁は「対戦をしている二人が終局に合意する」ことで、はじめて対戦が終わるからです。誰か他の人が終局を告げてくれるわけではありません。

言い方を換えると「一方が終わり」だと思っても「もう一方が終わりではない」と考えている限り、対戦は終わらないのです。

1 図はパスと終局の関係を簡単にまとめたものです。



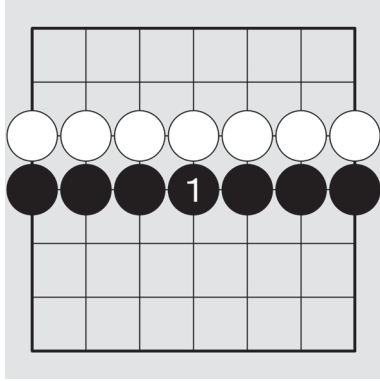
※ 「パス」は自分の着手を放棄し、手番を相手にゆずること

パスをするということは、盤上に置きたい所がないということで、二人が続けてパスをすれば盤上の石の取り合いや陣地が確定したものと考えるのです。

つまり、「二人が続けてパスをして盤上に問題点がなければ終局」となります。

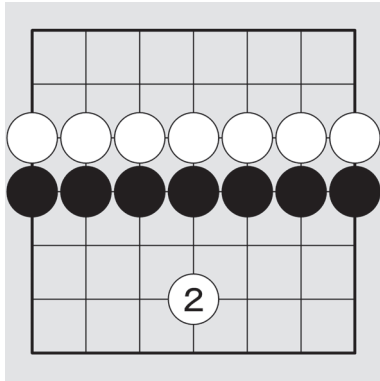
しかし、二人が続けてパスをした後でも、問題が生じた場合は、次の番の人から対戦を再開することができます。これはレアケースで、基本的には「パスが連続すれば終局」と考えて間違いはありません。

2図

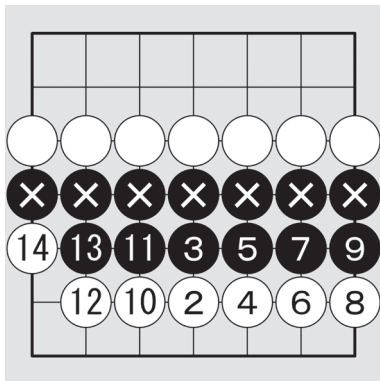


②パス→③パス→終局

3図



4図



…> ● ×13

例として**2図**をご覧ください。黒が**①**で壁の穴をふさぎ、お互いの陣地の壁が決まりました。

次の白番で、白が「黒の陣地にも入れないし、白の陣地に黒が入っても大丈夫だ（最終的には取ることもできる）」と思えば**2図**の**②**でパスをします。黒も同じように考えて**2**

図の**③**でパスとなれば、「終局」となり「得点計算」へ向かいます。

もちろん白が終局に納得せず、**3図**の**②**のように黒の陣地に突入していけば、試合は続行です。次の黒は白を取りに行くか、「放っておいても大丈夫（最終的に取れる）」と考えてパスをするかの選択をします。

仮にお互いパスをしないで、**4図**のような進行になったとしましょう。最終的には、**⑭**で黒石がすべて取られる結果になることもあるのです。

「石を置いたほうがよい」と思う時までには戦って、「パスをしたほうがよい」と思えば潔くパスをしましょう。

ルール7「パス」を使って対局者二人が対戦を終えたことを確認した後は、対戦中に黒白それぞれが獲得した得点を計算して、勝敗を確認する作業になります。

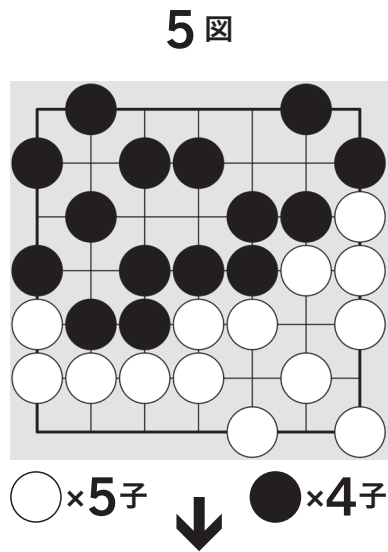
得点とは、次の二つを合算した数です。

得点 取った石数 (アゲハマ) + 陣地の数 = 総得点
--

お互いの獲得した総得点を比較して、多いほうが勝者となります。

5図で終局をしたとして、得点を計算してみましょう。

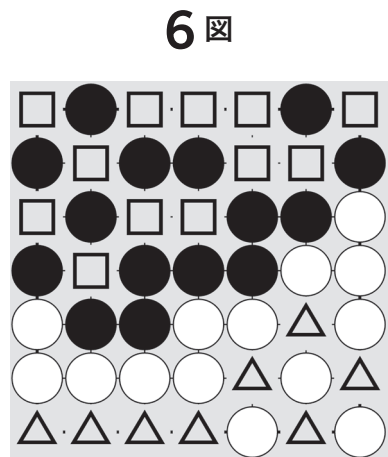
対戦中にそれぞれが取り上げたアゲハマは、黒が取り上げた白石↓5子、白が取り上げた黒石↓4子でした。それぞれの得点は何点ずつになるでしょうか。



6図では黒の陣地を□、白の陣地を△で表しています。

答えは次のようになります。

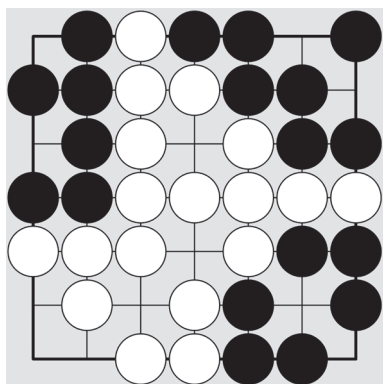
黒の陣地 12 + 取った白石 5 = 17 目
 白の陣地 8 + 取った黒石 4 = 12 目
 黒の5目勝ち



それでは、7図の勝敗はどうなるでしょうか？

黒の陣地は3カ所に分かれていますが、それぞれの陣地で2点ずつ持っているので計6点です。白も、真ん中から左下にかけて6点の陣地を囲っています。つまり、白と黒は同得点となります。

7図



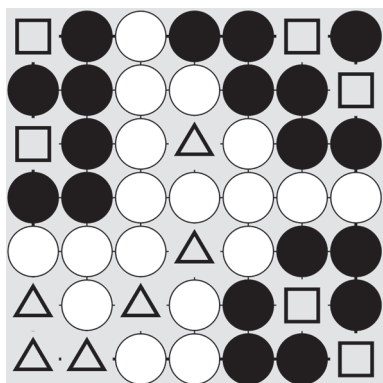
○×0子 ↓ ●×0子

黒の陣地6+取った白石0=6目
白の陣地6+取った黒石0=6目
引き分け

お互いの得点と同じ場合は同点で「ジゴ(持碁)」といいます。

ジゴの扱いは決め事になりますが、「仲良く引き分け」「ジゴは白勝ち」「ジゴは黒勝ち」の三つのパターン

8図

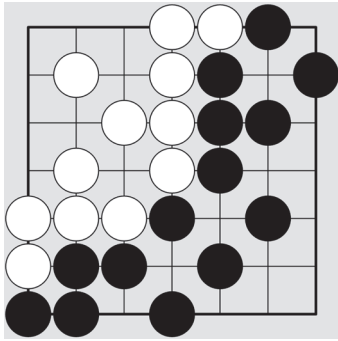


があります。

トーナメント戦などのように必ず勝敗をつけなければいけないケースを除けば、ジゴは減多に起こらない縁起のよいことと考えて「仲良く引き分け」がおすすすめです。

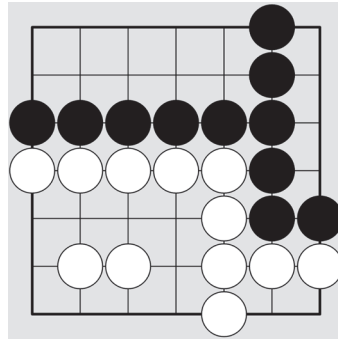
また、囲碁に慣れてくれば、「整地」というさらに便利な得点の計算方法があります。詳細は『囲碁入門 ネクスト』で説明をしますが、囲碁をおぼえたてで小さな盤で戦っている間は、得点計算の仕組みを理解しやすくして間違いが少ない63〜64ページの方法で計算をおすすすめです。

第94問



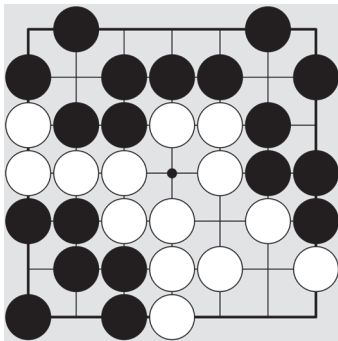
○ x0子 黒目 / 白目 x0子 黒目 目勝ち

第91問



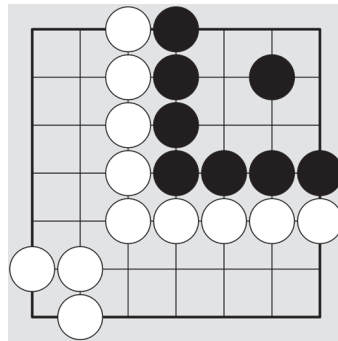
○ x0子 黒目 / 白目 x0子 黒目 目勝ち

第95問



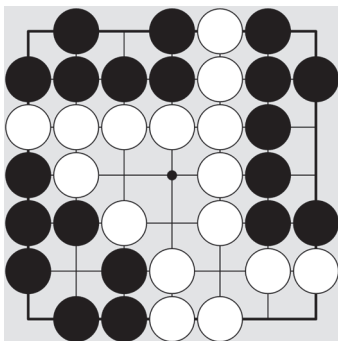
○ x0子 黒目 / 白目 x0子 黒目 目勝ち

第92問



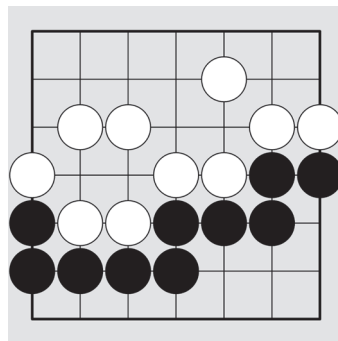
○ x0子 黒目 / 白目 x0子 黒目 目勝ち

第96問



○ x0子 黒目 / 白目 x0子 黒目 目勝ち

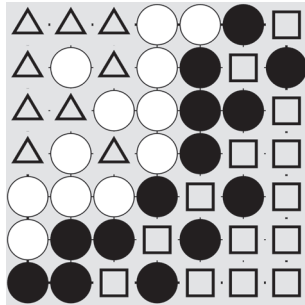
第93問



○ x0子 黒目 / 白目 x0子 黒目 目勝ち

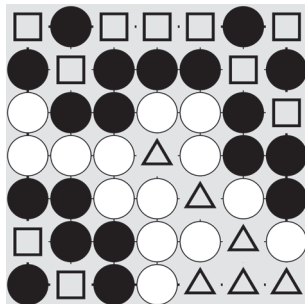
黒と白の得点と勝敗差を数えてください
 黒が取ったアゲハマを○×子で、白が取ったアゲハマを●×子で表しています

第94問



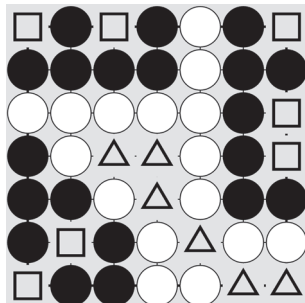
黒 14 目 / 白 9 目 黒 5 目勝ち

第95問



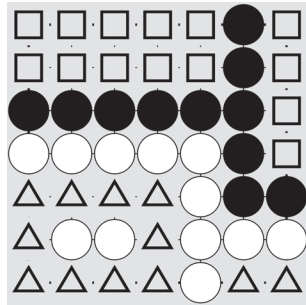
黒 10 目 / 白 6 目 黒 4 目勝ち

第96問



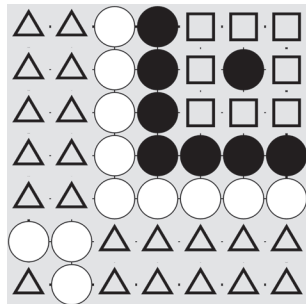
黒 7 目 / 白 6 目 黒 1 目勝ち

第91問



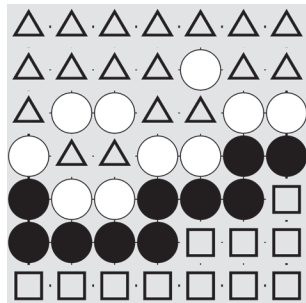
黒 14 目 / 白 12 目 黒 2 目勝ち

第92問



黒 8 目 / 白 21 目 白 13 目勝ち

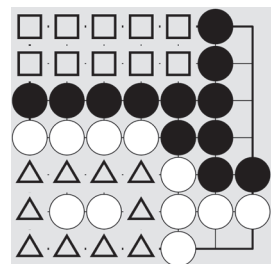
第93問



黒 11 目 / 白 18 目 白 7 目勝ち

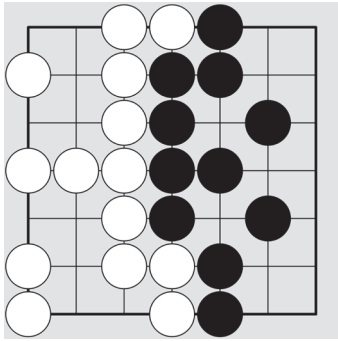
第91問 参考

左上の黒の陣地口は縦 $2 \times$ 横 $5 = 10$ 目。左下の白の陣地 Δ は縦 $3 \times$ 横 $4 - 2$ (中の白 2 子) $= 10$ 目となります。同じ 10 目の陣地にもいろいろな形があり、便利な計算方法があるのです。



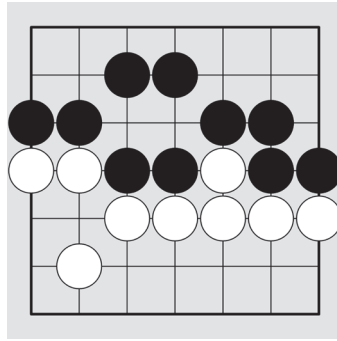
黒と白の得点と勝敗差を数えてください

第 100 問



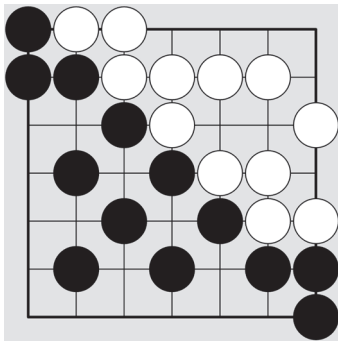
○ ×2子 黒 目/白 目 目勝ち

第 97 問



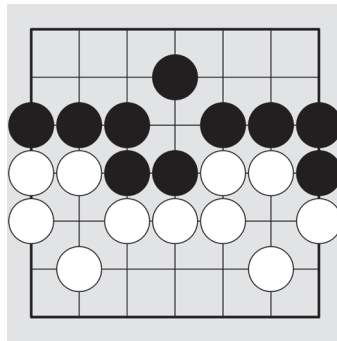
○ ×2子 黒 目/白 目 ×0子 目勝ち

第 101 問



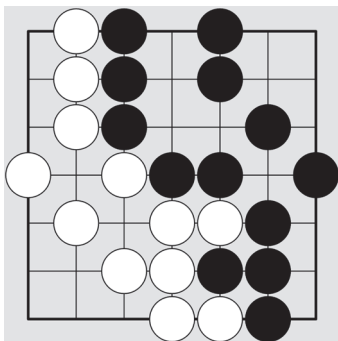
○ ×1子 黒 目/白 目 ×3子 目勝ち

第 98 問



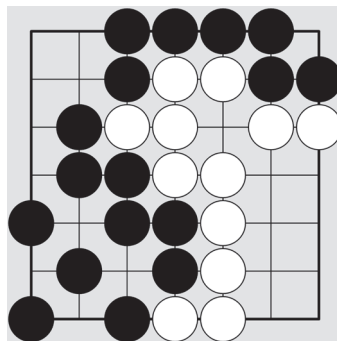
○ ×1子 黒 目/白 目 ×2子 目勝ち

第 102 問



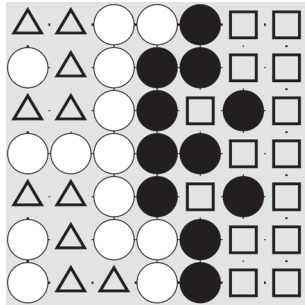
○ ×5子 黒 目/白 目 ×2子 目勝ち

第 99 問



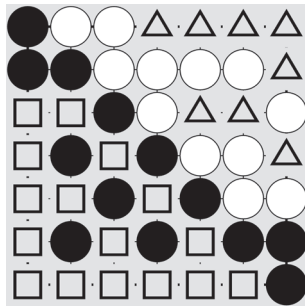
○ ×5子 黒 目/白 目 ×1子 目勝ち

第 100 問



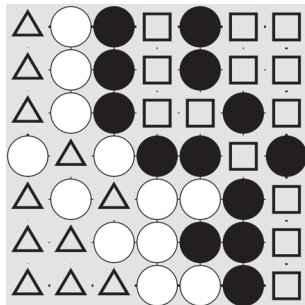
黒 16 目 / 白 21 目 白 5 目勝ち

第 101 問



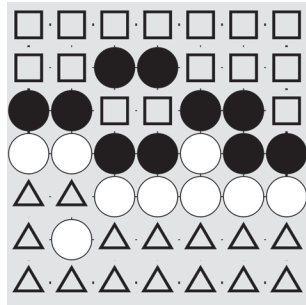
黒 17 目 / 白 11 目 黒 6 目勝ち

第 102 問



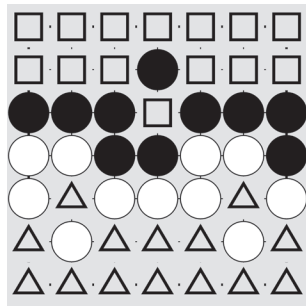
黒 18 目 / 白 13 目 黒 5 目勝ち

第 97 問



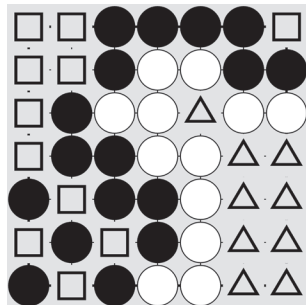
黒 17 目 / 白 15 目 黒 2 目勝ち

第 98 問



黒 15 目 / 白 16 目 白 1 目勝ち

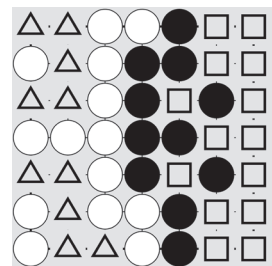
第 99 問



黒 16 目 / 白 10 目 黒 6 目勝ち

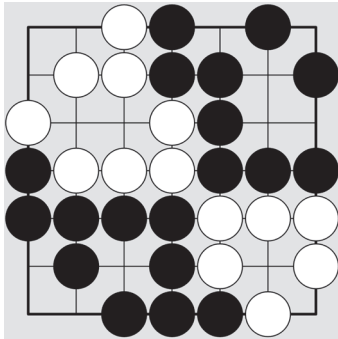
第 100 問 参考

盤上の陣地だけだと、黒口 14 目に対して白△ 10 目ですから黒が勝っていそうですが、アゲハマが白 11 子に対して黒 2 子の差で勝敗が入れ替わることもあるのです。



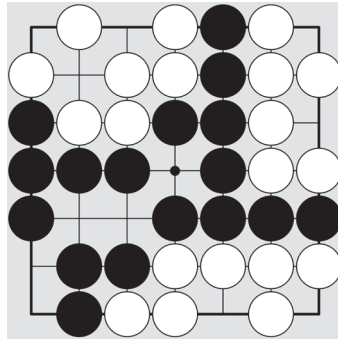
黒と白の得点と勝敗差を数えてください

第 106 問



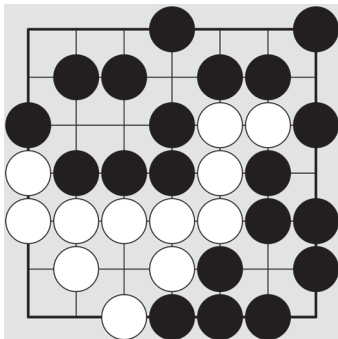
○ x4子 ● x2子
黒 目/白 目 目勝ち

第 103 問



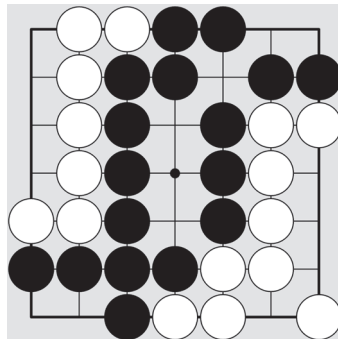
○ x5子 ● x2子
黒 目/白 目 目勝ち

第 107 問



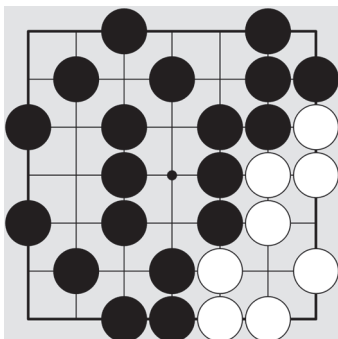
○ x6子 ● x1子
黒 目/白 目 目勝ち

第 104 問



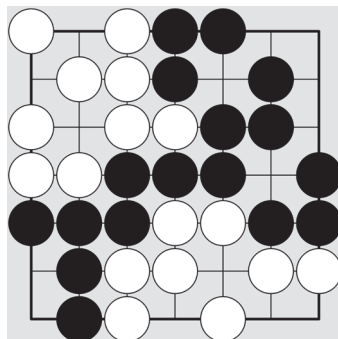
○ x1子 ● x3子
黒 目/白 目 目勝ち

第 108 問



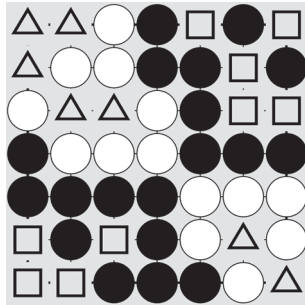
○ x14子 ● x2子
黒 目/白 目 目勝ち

第 105 問



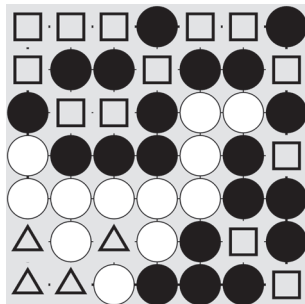
○ x2子 ● x4子
黒 目/白 目 目勝ち

第 106 問



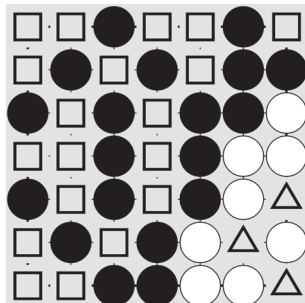
黒 13 目 / 白 9 目 黒 4 目勝ち

第 107 問



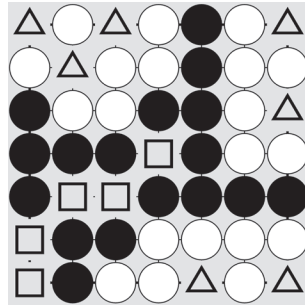
黒 19 目 / 白 5 目 黒 14 目勝ち

第 108 問



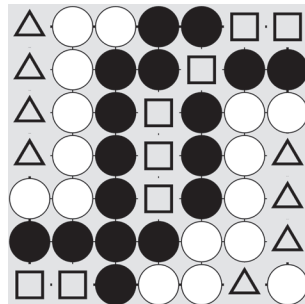
黒 33 目 / 白 5 目 黒 28 目勝ち

第 103 問



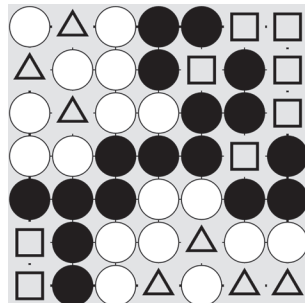
黒 10 目 / 白 9 目 黒 1 目勝ち

第 104 問



黒 9 目 / 白 11 目 白 2 目勝ち

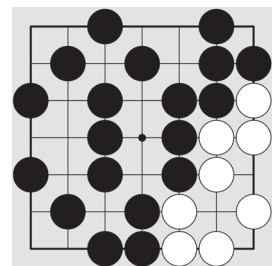
第 105 問



黒 10 目 / 白 11 目 白 1 目勝ち

第 108 問 参考

この問題は黒が 28 目勝ちと大差になりました。囲碁を始めた頃の頃はこのようなこともあります。最後まで戦ってしっかりと得点を数えることが上達への近道になります。

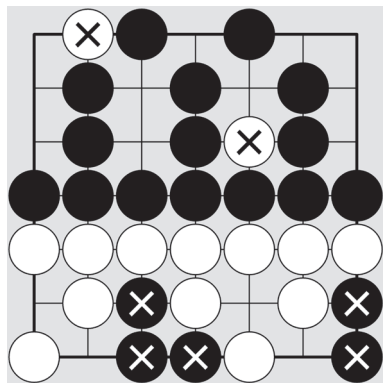


助からない石

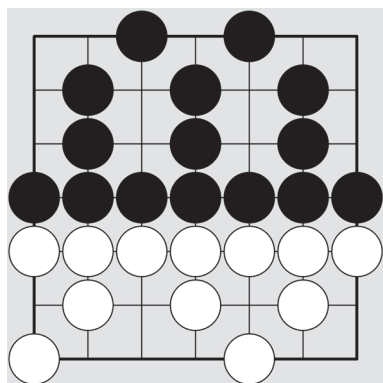
局面が進行すると盤上にはさまざまな石が増えていきますが、助けたくても**助けられない状態の石があります**。それが**1図の⊗⊗**です。

黒の中の⊗や、白の中の⊗はどう頑張っても相手に取られてしまい、助けることができないのです。

1図



2図



……> ○×2 ……> ●×5

本書では、この⊗⊗の石を「助からない石」と表現します（囲碁用語では「死に石」といいます）。このような場合、助からない石は放置します。わざわざ出ている線をふさいで取り上げると、取るほうが損をしてしまうからです。

「助からない石」というだけあって、その場所は相手の陣地になります。しかし、そのまま盤上に置いてあったのでは、得点計算の邪魔になってしまいます。

そこで、パスが連続して終局した後の得点計算時に、「助からない石」は相手そのまま**2図**のように盤上から取り上げます。

盤上から取り除かれた「助からない石」は取った人のアゲハマと合算して得点になり、取り除いた跡地は陣地として計算します。

詳細は『囲碁入門ネクスト』でお話しします。

棋士という職業

囲碁のプロのことを「棋士^{きし}」といいます。

「棋」とは「囲碁」を表す言葉で、そこに「士」をつけることで、囲碁打ちを専門の職業としている人のことを指します。

日本には、「日本棋院」「関西棋院」という二つのプロ団体があり、合計約500人の棋士がいます。

現在、日本棋院の棋士は男性270人、女性60人くらいの割合ですが、勝負の世界では珍しく男女が同じ土俵で戦うことが多くあります。

また、現役最年少棋士は13歳・最年長棋士は95歳と年齢の幅が広いことも魅力的な要素の一つでしょう（平成27年10月現在）。

これだけの人が棋士として活躍をしているわけですが、棋士がどうやって生計を立てているのか気になりますか？

ここで、棋士の仕事を簡単に紹介しましょう。

- ① タイトル戦をはじめとする対局
- ② 観戦者へ向けた対局の解説
- ③ 囲碁の普及（教室・大会など）
- ④ 書籍の執筆やテレビ、雑誌の取材・出演
- ⑤ 囲碁を題材とした作品の原作や監修

特に①の対局が大きな要素で、大きい対局になればなるほど名誉や賞金も比例して大きくなります。

③の普及に関しては、囲碁教室からイベントや講演まで、さまざまなことを行っています。

最近では学校の授業で囲碁を取り入れている所が増え、大学や小学校の教壇に立つ機会も多くなってきました。

囲碁入門② 〈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。