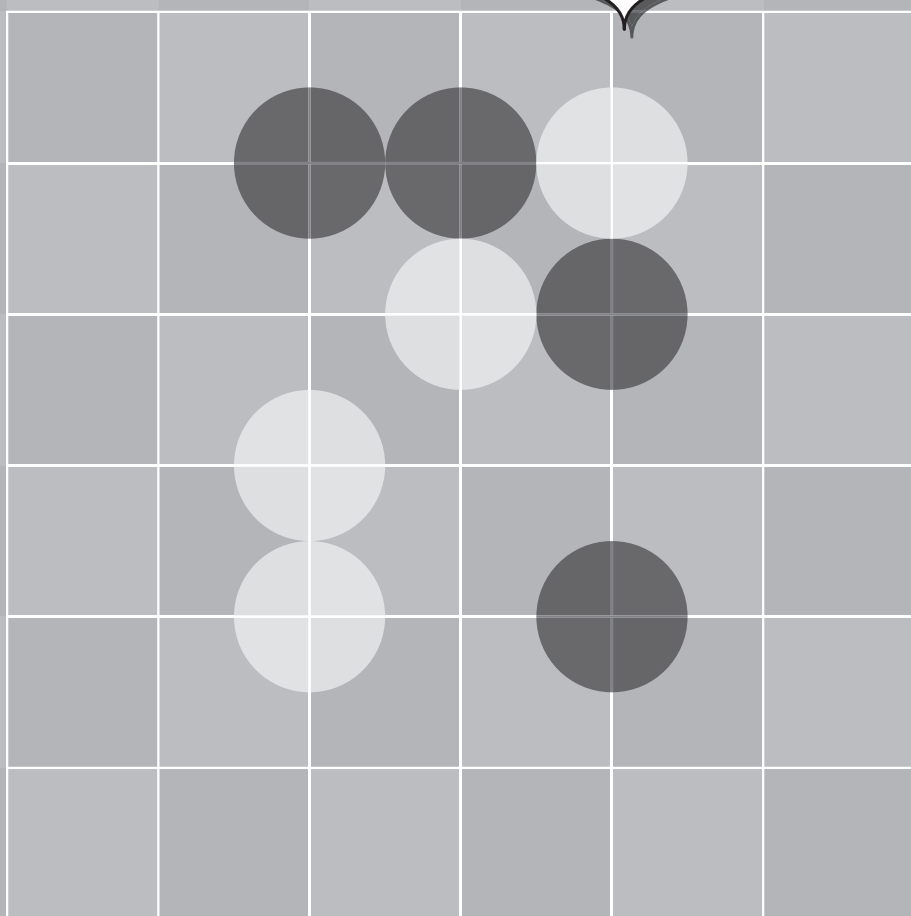


囲碁入門

7路盤



2

第4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4章

同じ形は繰り返さない「コウ」
（ルール9）

同じ形を繰り返すことができない
「コウ」というルールがあります。
複雑ですが、とても重要なルールです

同じ形は繰り返せない「コウ」

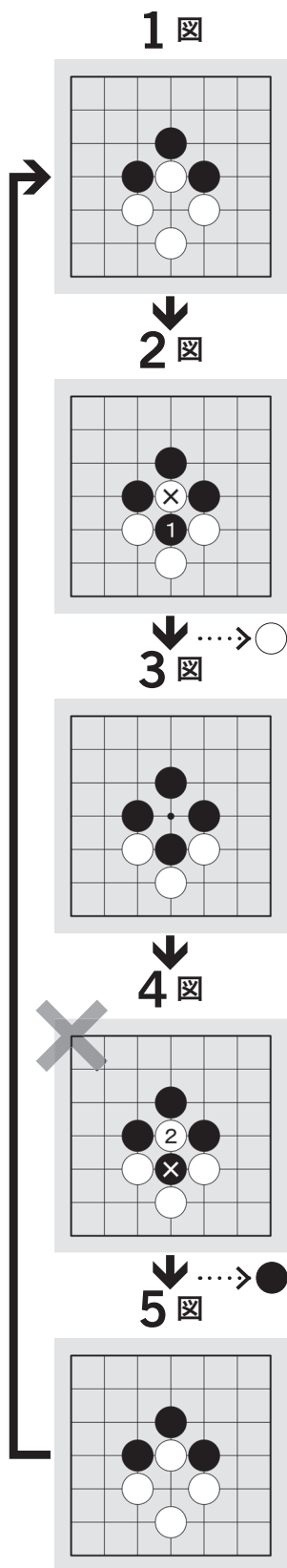
囲碁では石を取ったり取られたり
を繰り返すことで、数手前と同じ局
面に戻る可能性があります。

同じ局面を繰り返していたのでは
対戦が永遠に終わらないため、**同じ
局面に戻る手を禁止する「コウ」と
いうルールがあります。**

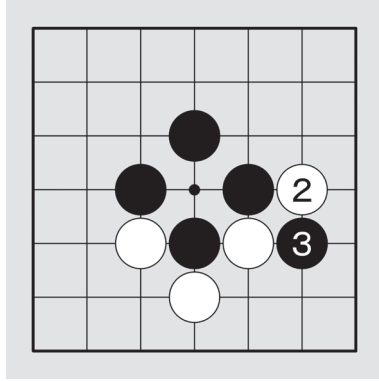
具体例をみてみましょう。**1図**中
央の白石が取れそうなので、黒は**2
図の①**に置き、**(X)**を取って**3図**にな
りました。

次の手で、白も「黒石を取れる」
と考えると**4図の②**で**(X)**を取ります。
すると**5図**の形になるわけですが、

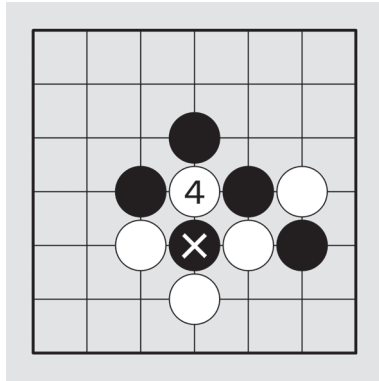
1図と同じ形に戻ってしまいました。
このように同じ形を繰り返してい
てはきりがないので、元の形(**1
図**)にする手(**4図の②**)を禁止と
したので。正式な対戦ではコウの
ルールに違反すると、反則負けに
なってしまいます。



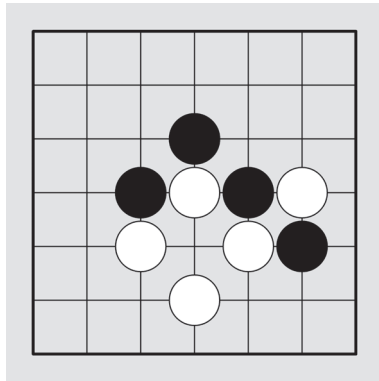
6図



7図



8図

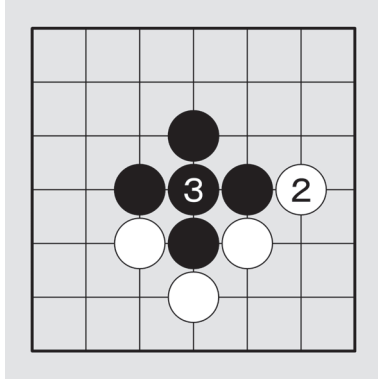


しかし、ずっと**4図**の**②**に置けないわけではなく、他の場所に置いて局面が進行した後であれば、黒石を取る事が可能になります。
3図の続きとして**6図**をご覧ください。白はすぐにコウを取り返すことはできないので、**②**と別の場所に置いて黒が**③**と応じました。

コウ以外の所に石を置いて局面が変われば、**7図**の**④**のように**⊗**を取ることができるようです。**8図**が黒石を取った形です。74ページの**1図**や**5図**と形が違いますね。
コウを取り返すために他の場所に石を置くことを「コウダテ」や「コウ材」といい、囲碁をより複雑で変

化に富んだ面白いゲームにしてくれるのです。
 このように、コウができた時は他の場所に石を置くことによって、局面を進めながら「コウを取り合う戦い」を続けていくこととなります。

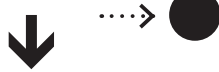
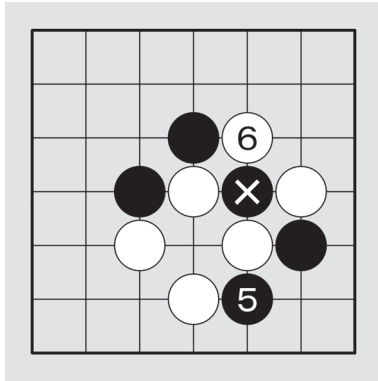
9 図



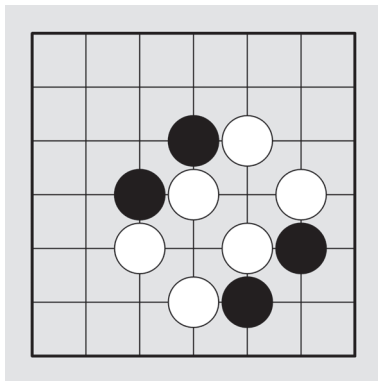
しかし、コウができたからといっていつまでもコウを争うわけではなく、コウを終わらせる方法が二つあります。

一つは、74 ページ 3 図の続きで 9 図の②とコウ以外の場所に相手が置いてきた時に、③でコウの石をつないでしまう手です。こうなればコウを取られることはありません。

10 図



11 図



そして、もう一つは75 ページ 8 図の続きで 10 図の⑤と相手が別の場所へ置いてきた時に、⑥でコウにくつついている相手の石を取ってしまうのです。✕を取った形が 11 図で、もうコウはありません。

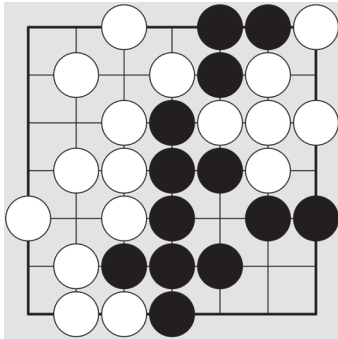
このように、取ったり取られたりするコウの形をなくしてしまえばコウは終わりになります。

コウの終わらせ方

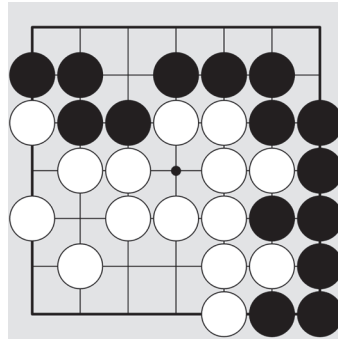
- ① どちらかがコウの場所をつないで守る
- ② コウ近辺の石を取って、コウの形をなくす

コウの扱いは非常に難しいものですが、楽しみながら徐々に慣れていってください。

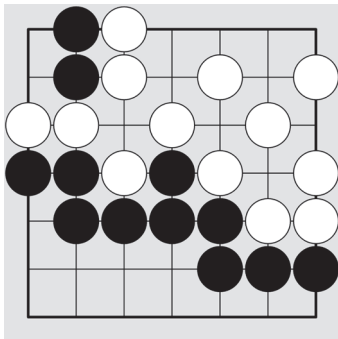
第 112 問



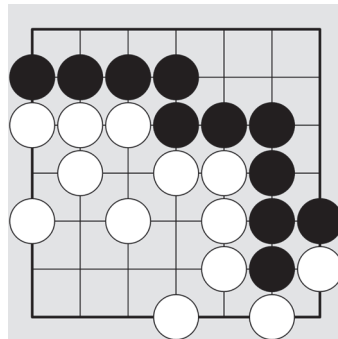
第 109 問



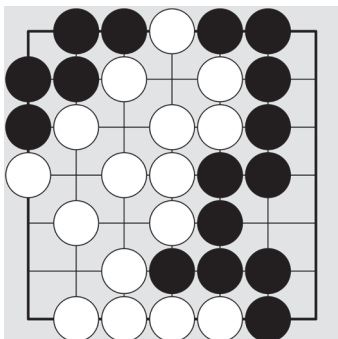
第 113 問



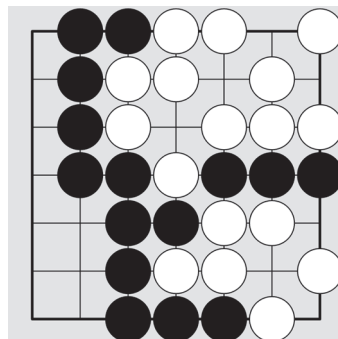
第 110 問



第 114 問

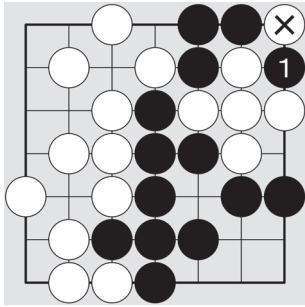


第 111 問

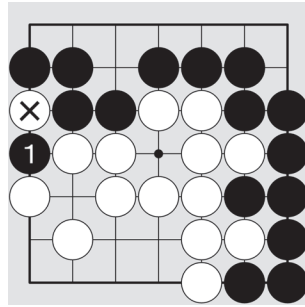


黒を一つ置いてコウを取ってください

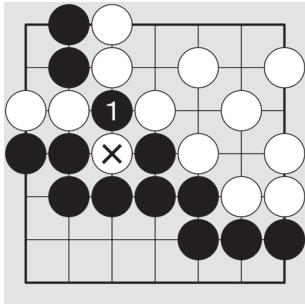
第 112 問



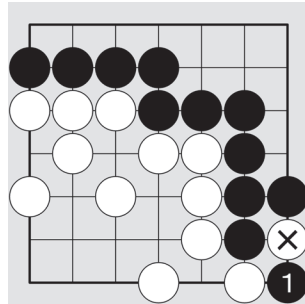
第 109 問



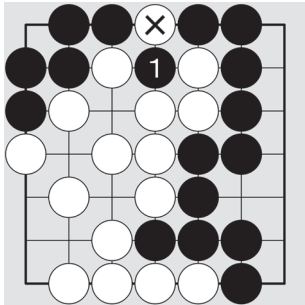
第 113 問



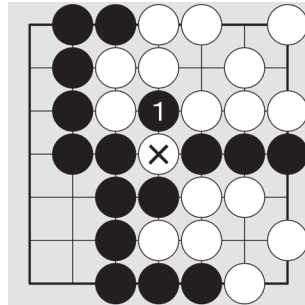
第 110 問



第 114 問

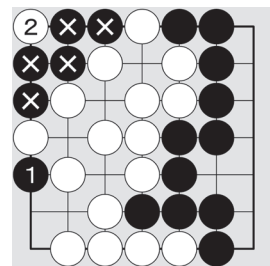


第 111 問

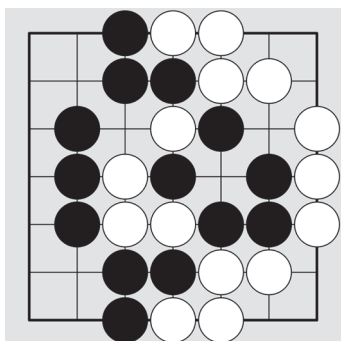


第 114 問 参考

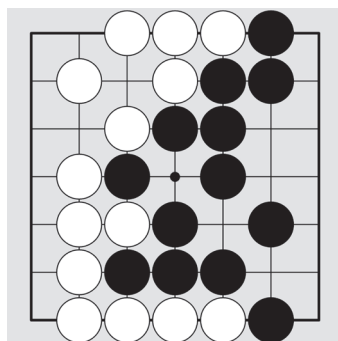
①のようにコウを取らないでいると、②で⊗5子が取られてしまいます。これでコウは終わりますが、左上一帯が白の陣地になり損をしてしまいました。



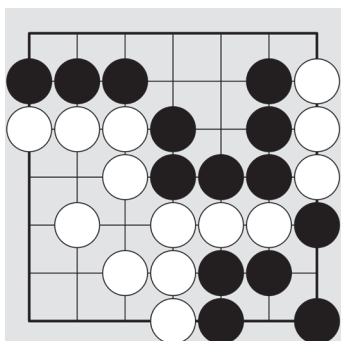
第 118 問



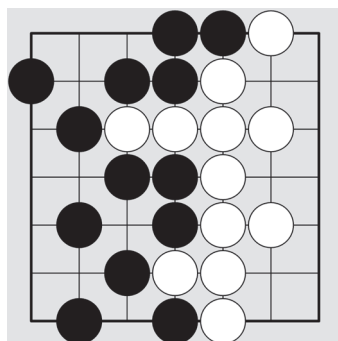
第 115 問



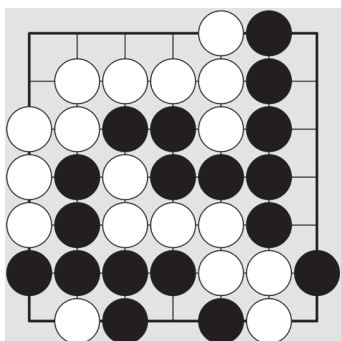
第 119 問



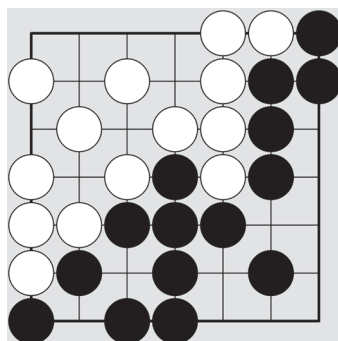
第 116 問



第 120 問

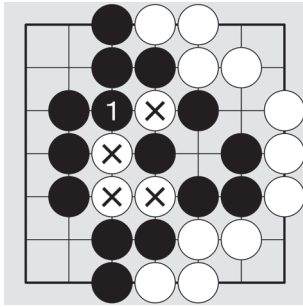


第 117 問

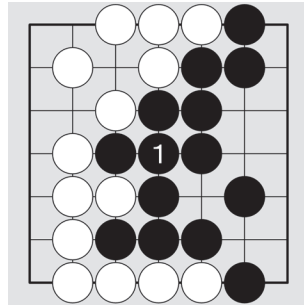


黒を一つ置いて
コウを終わらせてください

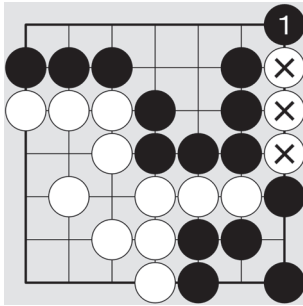
第 118 問



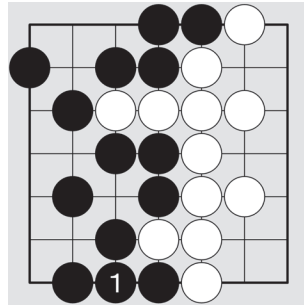
第 115 問



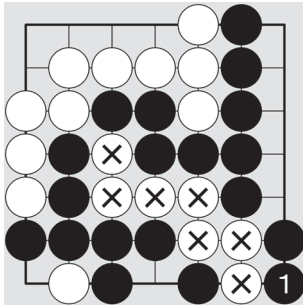
第 119 問



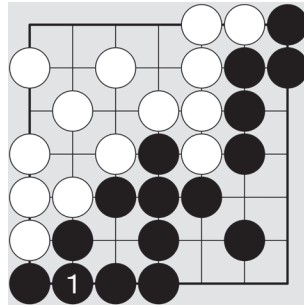
第 116 問



第 120 問

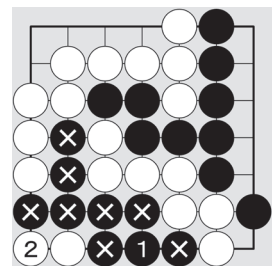


第 117 問



第 120 問 参考

①でコウを逃げたつもりですが、②で⊗は一度にまとめて取られてしまいました。コウの周りにある相手の石にも注意を払い、取れる石はきちんと取り上げましょう。

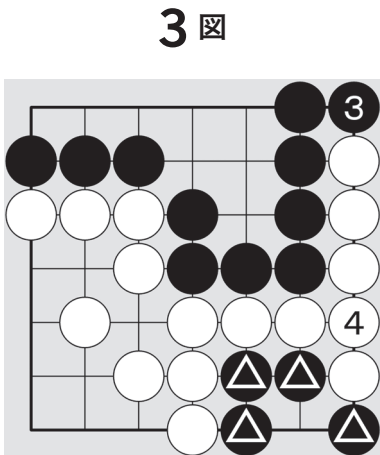
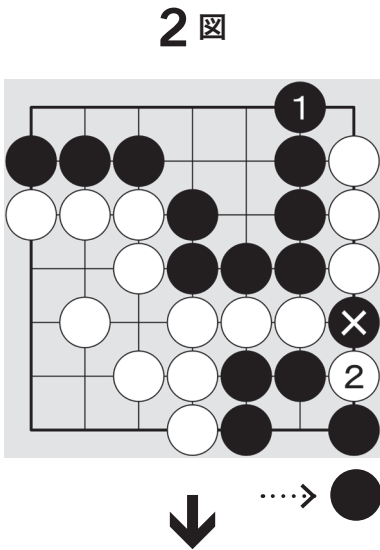
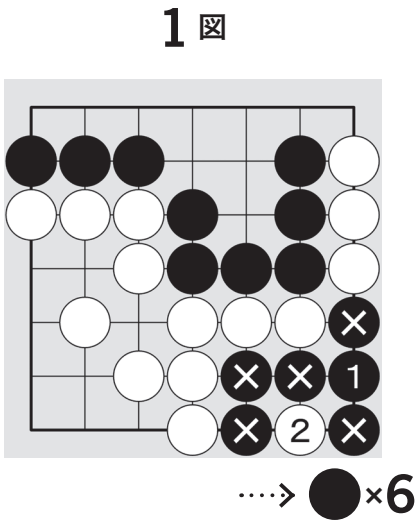


解説

第119問の失敗図が**1図**です。

①でコウの石をつないだからと安心してはいけません。つながった黒石から出ている線が1本しかないので、**②**に置かれて黒6子がまるごと取られてしまうのです。

2図も失敗図です。**①**のようにのんびりしていると、**②**でコウを取ら



れてしまいます。すぐに●へ置いて取り返したくても、コウのルールに違反するので置けません。

3図の**③**から取りにいかうとしても手遅れで、**④**に置かれると左側の援軍とつながってしまい、取ることは不可能です。白は自分の石から出ている線がたくさんあって、相手に

取られる心配がなければ、▲を急いで取る必要はありません。

この▲が、71ページで解説をした「助からない石」です。このまま終局すれば、手をかけずに盤上から取り上げることができるのです。

コウの妙味

コウを漢字で書くと「劫」になります。お気づきになられた方もいるかと思いますが、「未来永劫」の「劫」と同じ漢字です。

これは仏教用語からきた言葉で、途方もなく長い時間を表しています。それが囲碁に転じて、「劫」を取り合っているといつまでたってもケリがつかないことを指すようになりました。

コウの形が存在するとゲームが永遠に終わらないため、コウのルールが生まれたのです。

しかし、このルールの誕生によって囲碁の魅力が半減したかというところはありません。むしろ、面白さが倍増したといえるでしょう。

コウの存在によって、囲碁が単調に陣地を囲い合うだけではなく、波乱万丈の変化を含むようになって

たのです。

先人の言葉に「コウは碁の華」というものがあるくらいです。

また織田信長・豊臣秀吉・徳川家康に仕えた、日本囲碁の開祖といわれる本因坊算砂の辞世の句は、「碁なりせば劫など打ちて生くべきに死ぬるばかりは手もなかりけり」でした。

意識すると、「囲碁ならばどんな苦しい状況でもコウに持ち込んでなんとかできるのに、死期を前にしてはどんな手立てもないものだ」といったところでしょうか。

先人達の言葉からも、コウの持つ妙味が伝わったかと思えます。

囲碁入門② 〈7路盤〉

第4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。