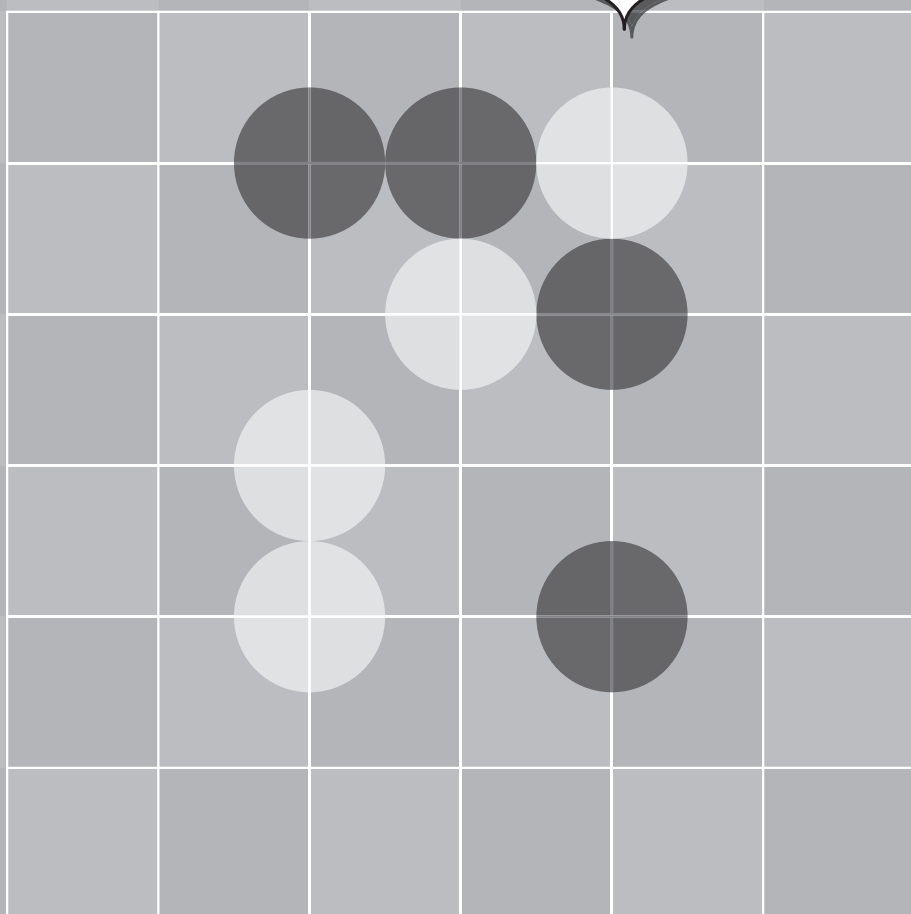


# 囲碁入門

7路盤



2

第5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5章

## 総合問題

陣地と終局はわかりましたか？  
それでは、より理解を深めるために  
総合問題に挑戦してみましょう

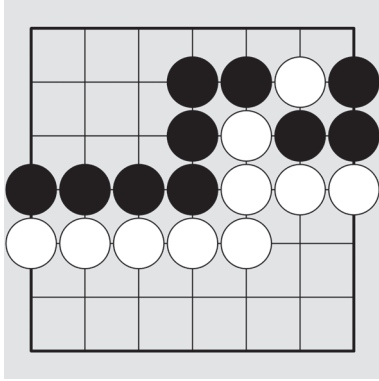
# 総合問題

ここからは終局の総合問題です。

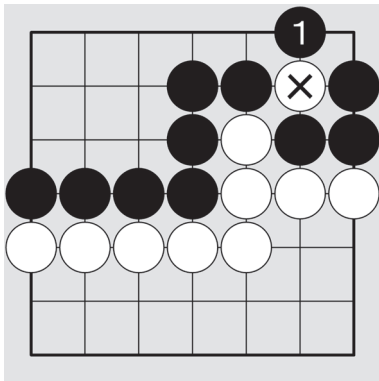
問題の図は、お互いの「取られない石」と「助からない石」が決まりつつ、「陣地の壁」がみえてきた状態です。

あなたは黒石として、「もう置きたい場所がない、終局にしてもよい」と判断すれば「パス」の欄に○をし

1 図



2 図

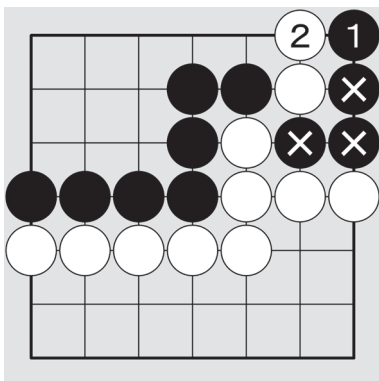


てください。

しかし、まだ「相手の石を取れる」「守りが必要な所がある」「相手の石を取って自分の石を守らなければいけない」などの置きたい所があれば、盤上に黒石を一つ書いてください。

1 図を例題にしてみます。パスを

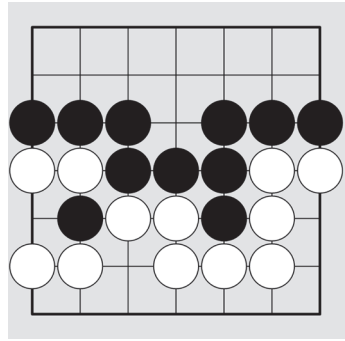
3 図



しますか？ それともまだ置きたい場所がありますか？

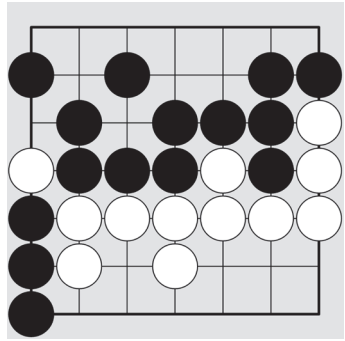
正解は 2 図の ① です。⊗ を取ることで黒は安心して終局できます。 3 図の ① は失敗で、② に置かれると逆に黒 4 子が取られてしまうのです。

第 124 問



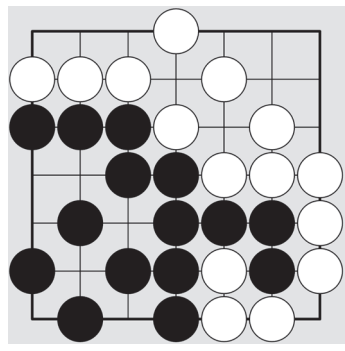
パス ( )

第 121 問



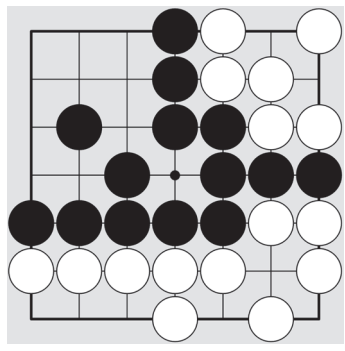
パス ( )

第 125 問



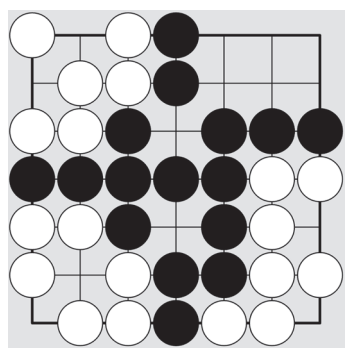
パス ( )

第 122 問



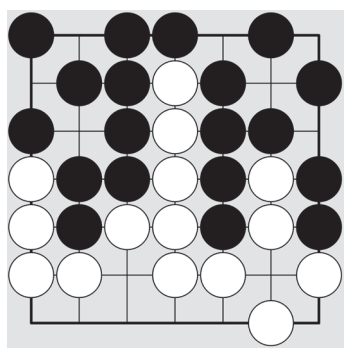
パス ( )

第 126 問



パス ( )

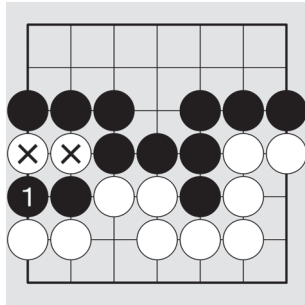
第 123 問



パス ( )

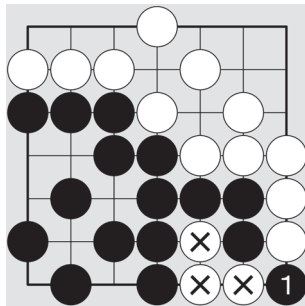
終局の場合はパス( )に○を、  
置きたい場合は黒を一つ置いてください

### 第 124 問



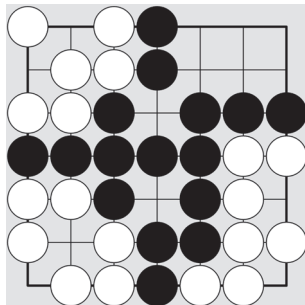
パス ( )

### 第 125 問



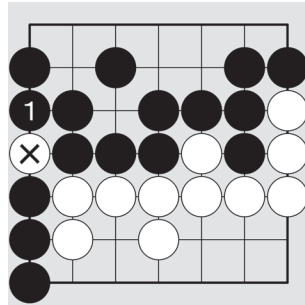
パス ( )

### 第 126 問



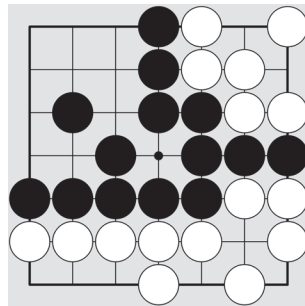
パス ( ○ )

### 第 121 問



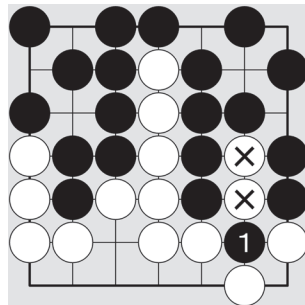
パス ( )

### 第 122 問



パス ( ○ )

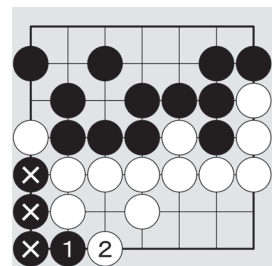
### 第 123 問



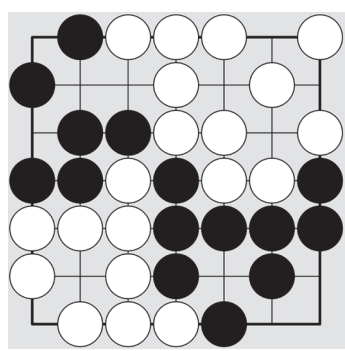
パス ( )

#### 第 121 問 参考

①で白の陣地を少しでも減らそうと入り過ぎると、待ち構えていた②に取られてしまいます。盤の端は線が少ないので、進入する際は線の本数を意識して進みましょう。

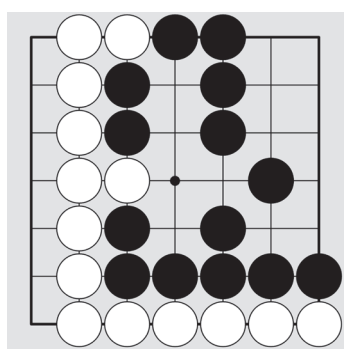


第 130 問



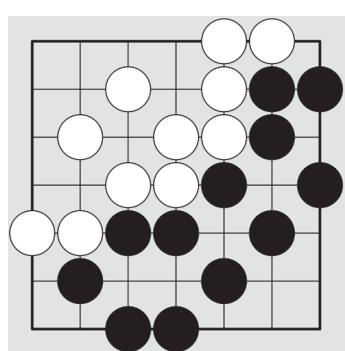
パス ( )

第 127 問



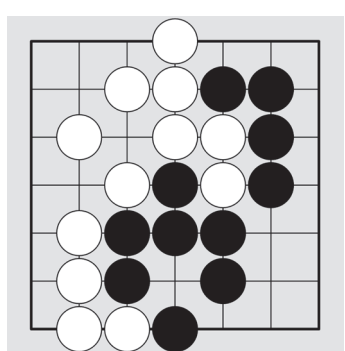
パス ( )

第 131 問



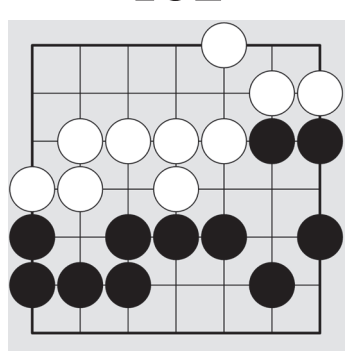
パス ( )

第 128 問



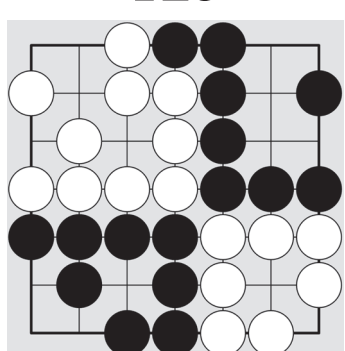
パス ( )

第 132 問



パス ( )

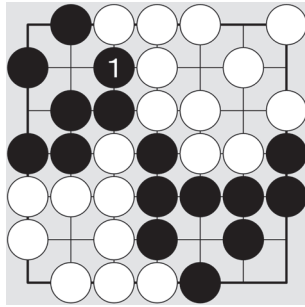
第 129 問



パス ( )

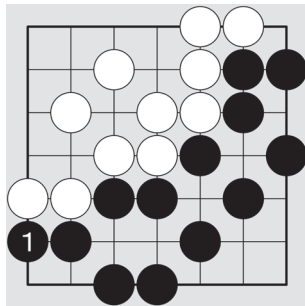
終局の場合はパス( )に○を、  
置きたい場合は黒を一つ置いてください

### 第 130 問



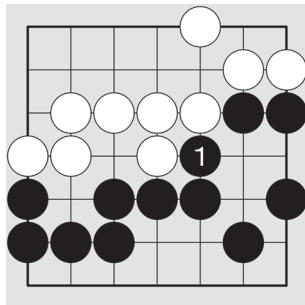
パス ( )

### 第 131 問



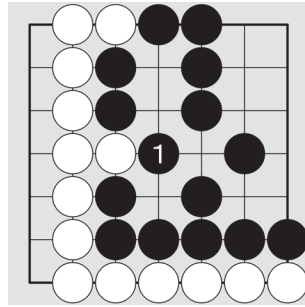
パス ( )

### 第 132 問



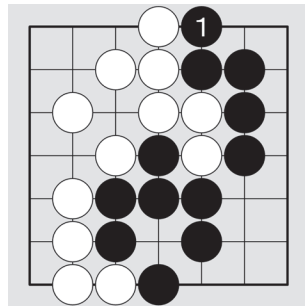
パス ( )

### 第 127 問



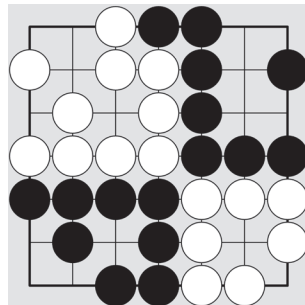
パス ( )

### 第 128 問



パス ( )

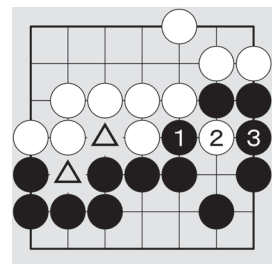
### 第 129 問



パス ( ○ )

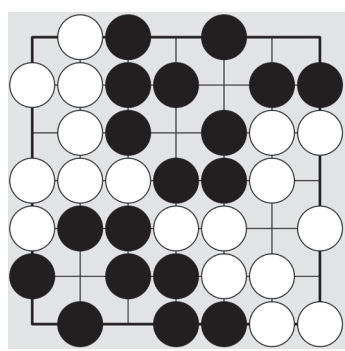
#### 第 132 問 参考

①の正解のあとに②が入ってきたとしても、③で仲間とつながれば安心です。②はすぐに取りれそうですね。△は「ダメ」でどちらの陣地でもない場所なので、対戦の最後に石を置いて埋めます。



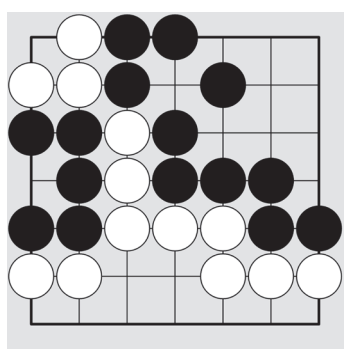


第 136 問



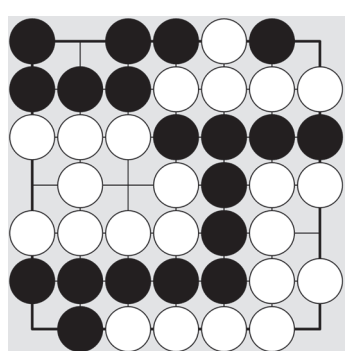
パス ( )

第 133 問



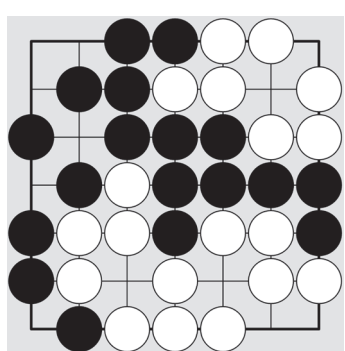
パス ( )

第 137 問



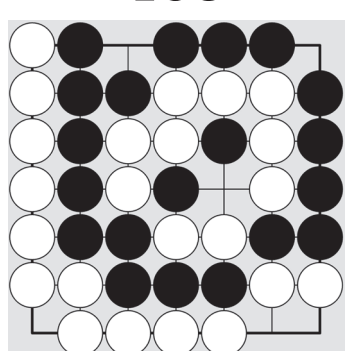
パス ( )

第 134 問



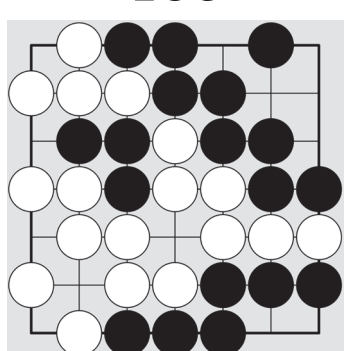
パス ( )

第 138 問



パス ( )

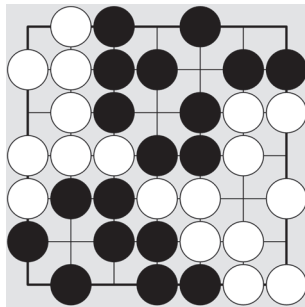
第 135 問



パス ( )

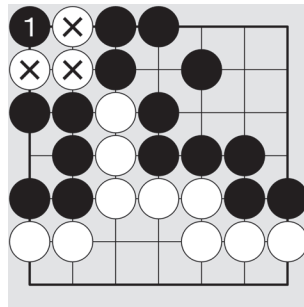
終局の場合はパス( )に○を、  
置きたい場合は黒を一つ置いてください

### 第 136 問



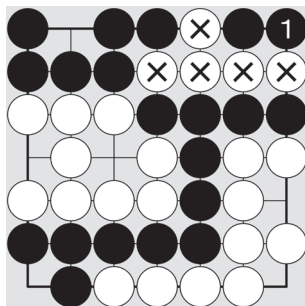
パス ( ○ )

### 第 133 問



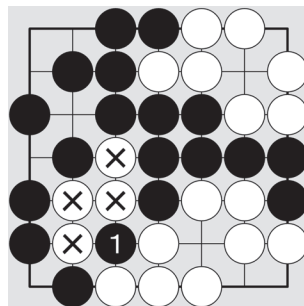
パス ( )

### 第 137 問



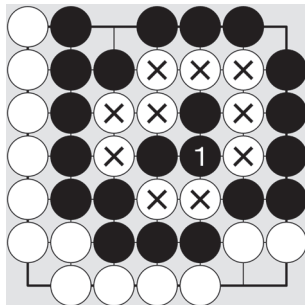
パス ( )

### 第 134 問



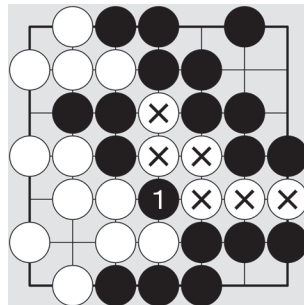
パス ( )

### 第 138 問



パス ( )

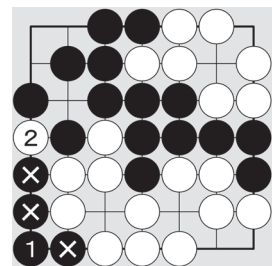
### 第 135 問



パス ( )

#### 第 134 問 参考

①でコウの石を仲間とつなげて終わらせようとする、②で  
 ⊗ 4子が取られてしまいます。コウの終わらせ方は、周りの  
 石の状況や自分の石から出ている線の本数から判断しましよ  
 う。





## おわりに

『囲碁入門②』はいかがでしたか。『囲碁入門①』での「石の生存競争」とは違って、「陣地」や「終局」など難しい考え方が増えてきたので、大変だったのではないでしょうか。

「自分の陣地ができた」と思っても相手が入ってくるかもしれないし、入ってきた相手の石を取れなければ自分の陣地はなくなってしまう。逆に相手の陣地らしき所に入らずにいると、そのまますべてが相手の大きな陣地になってしまう。悩んだ時は、とにかく一度石を置いて試してみましよう。

よく、囲碁をおぼえたての大人の方達が「これは私の陣地よね」「そうね、あなたの陣地の中には入れそうにないものね」などとのんびり会話している姿を見かけます。失敗や石を取られることを恐れて、石を置くことができなようなのです。しかし子ども達の対戦を見ていると、本人は訳がわかっていなくてもどんどん石を置いていきます。「子どもは上達が早い」といいますが、この経験量の差が上達の差につながっていくのだと私は考えます。

盤上の石が増えてくれば、ルールに則って石を置ける所なのか置けない所なのかが判明し、置いた石がどうなるのかの行く末も見当がつきやすくなります。そうすれば安心して、陣地を確認することができますのです。

強くなってくるとさまざまな経験や知識によって、陣地の識別が早い段階で的確にできるようになるものです。陣地かどうかの判別に自信がない間は、攻めるにしろ守るにしろ

自分が納得するまで石を置いてみてください。

また、陣地同様「終局」も難しいテーマで、今まで深く掘り下げた解説や本はありませんでした。簡単に「盤上に置く所がなくなったら終局」や「二人が石を置く場所がないと判断したら終局」などと書いてあるものがほとんどですが、これではなんの説明にもなっていませんよね。しかしこれは仕方ないことで、今までは「対局者がなんとなく終局に合意すれば終わり」で、よかつたためなのです。

そのようなあいまいな慣習が長く続いていたので、プロの対戦でも事件が起こっていました。これではいけないということから、近年は「パス」という着手放棄の意思表示が採用され、一方が「ダメまで交互にしつかりと詰めて、完全に盤上の石の生存と陣地が確定したと思ったらパスをする」ことになったのです。もう一方も同じように考えてパスすれば盤上の決着がついたと見なして、終局の合意が成立したことになります。

もし、そこで一方が終わりだと思わなければ対戦は続行です。対戦をしている二人以外の人が、「これで終局だ、これ以上は石を置いても意味がない」などと言っただけじゃありません。あくまでも対戦者二人が納得して、初めて終局できるのです。終局も「陣地」と同じく、経験に勝るものではありません。結果にこだわらず、数多くの対戦と終局を経験することが一番です。

終局までたどりつけば、あとは得点計算だけです。2ページで述べたように、今回紹介した得点計算は、入門者向けにおすすめている本書独自の方法です。もっと大きい碁盤（13路盤や19路盤）では、「整地」という便利な方法があるのですが、入門の方には手続きが多く、間違いやすいという難点があります。囲碁に慣れてくれば整地のほうがラクではあ

りますが、本書の計算方法と得点や結果に差が出ることはありませんので、陣地やアゲハマなどの理解を深めるためにも、7路盤・9路盤で対戦をしている間は、本書の方法をご使用ください。

しっかりと得点計算をして、勝敗も決められるようになればもう完璧です。7路盤という狭い世界に飽き足らなくなったら、どんどん広い世界を試してみてください。本テキストで学んだことを活かせば、どんな広さでも囲碁を楽しむことができますようになるはずで  
す。まずは、「勝ち負けは二の次」です。盤上で起こるさまざまなことを素直に捉えて楽しむのが一番の上達法で、囲碁を楽しむ秘訣なのです。

次のテキスト『囲碁入門テキスト』では、ルールを発展させた考え方と上手に囲碁を打つコツやテクニクをお伝えします。

八段 水間俊文

---

# 囲碁入門② 〈7路盤〉

## 第5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。