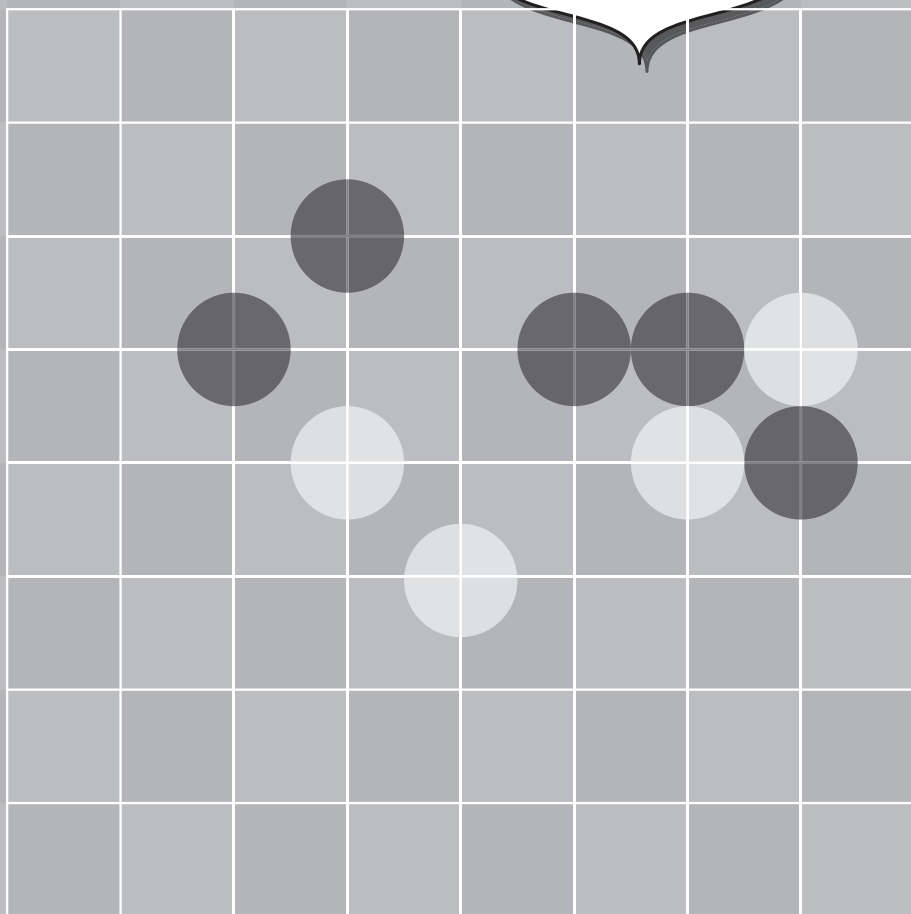


囲碁入門 ネクスト

9路盤



1

日本棋院

第1章

はじめに

本書を手にした皆さまは、囲碁のルールをある程度おわかりになっていることと思います。これからテクニクやコツを学んで、さらに囲碁を知りたいと思っていられっしやることでしょう。囲碁は知れば知るほど、その奥深さと魅力に引き込まれるものです。

本書では、9路盤を使用して基本ルールを復習しながら、上手に囲碁を打つコツを学んでいきます。

囲碁の目的は、盤上に置いていった白石と黒石が「戦い（生存競争）」を繰り返して、生き残った石が「陣地」を形作っていく「陣地取りゲーム」といえます。9路盤は狭い世界ですので、石を置きはじめるとすぐに石が接触して戦いになります。自分が困った陣地に相手が入ってきた時にしつかり取ることができないと、陣地ができたとはいえません。この「戦い」が本書のテーマです。

まず、模範碁で前半部分の石の戦いをイメージしていただいたあとに、石を上手に打つコツやテクニクを解説していきます。じっくりお読みいただき、練習問題に挑んでください。最初は難しいかもしれませんが、しかし、何問か解くうちに「石の戦い方のコツ」が会得できるはずです。

相手の石を取り、自分の石を守ることで、囲碁の目的である「陣地」の意味がより深く理解できるようになるでしょう。ゲームの目的を理解することによって、囲碁をますます楽しんでいただければ幸いです。

目次

はじめに――2／基本の道具――4／基本のマナー――5／基本ルールの復習――6

第1章 模範碁〈前半〉中盤――11

第2章 基本ルールをふまえた戦い方――21

ルール2 「縦横の線で隣り合った石は二つの仲間になる」の戦い方――22

ルール3 「線の出ている石は取れる」の戦い方――27

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」の戦い方――33

第3章 石の強弱と攻防――41

石の強弱を見分ける――42／相手の石を攻める――47／自分の石を守る――53

第4章 石を取る技――61

「3手の読み」を考える――62／「両アタリ」で攻める――63／「オイオトシ」で攻める――69／「シチヨウ」で攻める――75

第5章 総合問題――83

おわりに――94

コラム……囲碁は「打つ」もの――20／囲碁とコンピューター――40／囲碁の別称――60／囲碁を愛した偉人――82

基本の道具

現代は、縦横に19本の線を引いた19路盤の碁盤が多く使われています。9路盤でも21路盤でも囲碁は囲碁なのですが、一般的でもプロの対局でも19路盤が多く、数々の定石や戦術も19路盤に合わせて発展してきました。

しかし、本書では囲碁の経験が少ない方でも取り組みやすいように、線が縦横に9本ある9路盤を使用します。「路」というのは盤上の線を指しており、9本の線が入っているので9路盤というわけです。

9路盤よりさらに小さい入門者向けの7路盤もありますが、ルールをわかっている皆さまにはもう少し広さがあった、動きの出る9路盤が

ちょうどよいでしょう。

石を打つ場所である交点のことを「目」といい、陣地を数える際には「目」といいます。9路盤は、碁石を打つ交点が 9×9 で81目あります。石を入れる用具は碁筒といい、対局中に取った石（アゲハマ）は碁筒のフタを裏返したところに置いて、終局まで保管します。

最近では、碁石も緑やピンクなどカラフルなものも多くあります。極端なことをいえば「縦横に線が引いてある盤」と「2色の石」があれば囲碁は成立するので、自分なりの碁盤と碁石を作成しても楽しいでしょう。



碁筒



碁盤



碁石

基本のマナー

囲碁は日本の伝統文化であり、対戦相手がいないとできないゲームです。対戦者の二人や対戦を見守る周りの人が気持ちよい時間を過ごせるように守るべきマナーがあります。

① 礼儀作法を大切にす

- ・ 礼に始まり礼に終わる
- ・ 「よろしくお願ひします」
- ・ 「ありがとうございました」

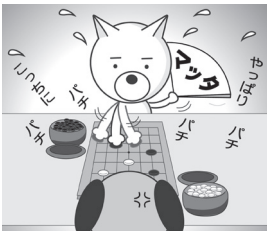


② 対局中は静かにする

- ・ 石をジャラジャラしない
- ・ 打つ所が決まってから石を持つ
- ・ 打ったらすぐ手を離す
- ・ 私語を慎み、余計なことを言わない

③ 盤石など道具を大切に

- ・ 道具をていねいに扱う
- ・ 盤に物を置いたり、物を書いたりしない（傷がついたり汚れたりします）



④ 後片付けをしっかりとす

- ・ 対局が終わったら、石を碁笥に片付けて周りをキレイにして席を立つ

⑤ 対戦相手に敬意を払う

- ・ 勝って驕らず負けて腐らず。勝っても謙虚な気持ちを持って敗者を労わり、負けても愚痴らずに敗因を相手に聞く余裕を持ちましょう。

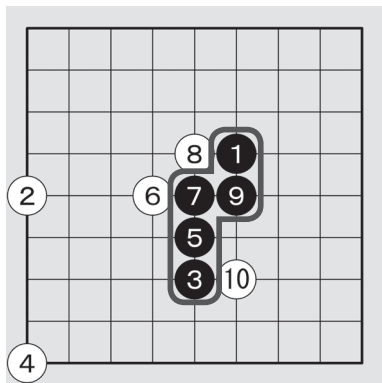


基本ルールの復習

ルール1
黒石と白石を交互に交点に置く

石を置く場所は縦と横の線が交わった「交点」です。1図の①のよ
うな十字路、盤の端である②の三叉
路や④の角にも置けます。黒から置
き始めて、白↓黒↓白と交互に好き
な所へ置いていってください。

1 図



石の上の数字は置いた順番を表しています

ルール2
縦横の線で隣り合った石は
一つの仲間になる

縦か横の線で隣り合った同じ色の石は一つの仲間になります。1図の黒石は縦と横の線で、しっかりとつながっているのので、黒5子(「子」は碁石の単位です)は一つの仲間として今後の運命を共にします。

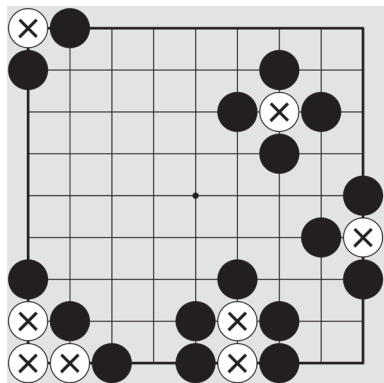
白はまだ、どの石もつながっていません。⑥と⑧の距離は近いのですが、ナナメを直接結ぶ線は出ていないので、孤立した状態なのです。

ルール3
線の出ていない石は取れる

盤上には、孤立した石やルール2のつながった仲間の石があります。その石が盤上に生き残れるのか、生き残れないのかは「石から線が出ているかどうか」で決まります。

石から線が出れば盤上に生き残ることができですが、1本も線が出ていない状態になると盤上から取り除かれて、相手の得点となります。取った石のことを「アゲハマ」といい、1子につき1得点になります。

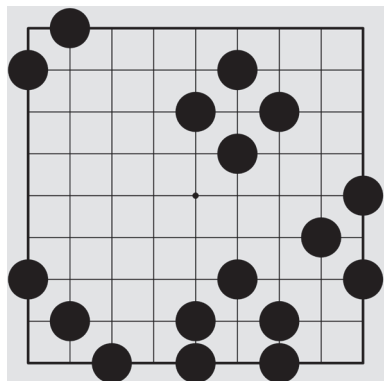
2図



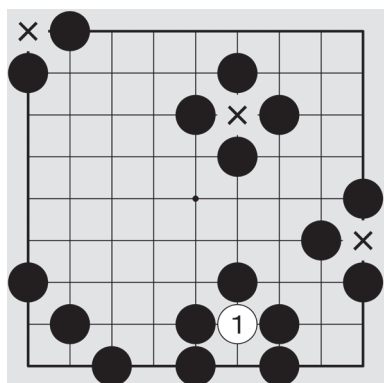
取った石は⊗と
→○で表しています

...→ ○×8

3図



4図



2図をご覧ください。各所に白と黒がいますが、白石からは線が出ていないので⊗が盤上に生き残ることはできません。**3図**のように盤上から取り除かれて、黒の得点となってしまうのです。

ナナメや盤の端からは線が出ていないので、石を置いてふさぐ必要はありません。

ルール4
線が出ない所には置けない
(着手禁止点)

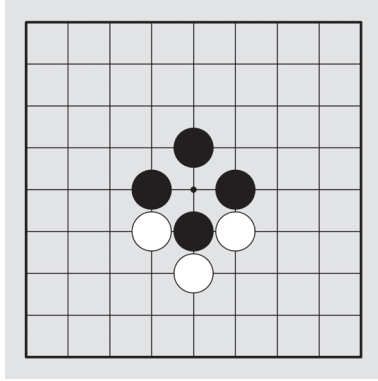
ルール3の「線の出ない石は取れる」というルールを理解すると、「線の出ない所に置いて、相手に取られてしまうだけなので意味がない」ということがわかります(正式

な対戦では反則負けです)。そこで、「線が出ない場所には置けない」というルールがあり、この場所を「着手禁止点」といいます。

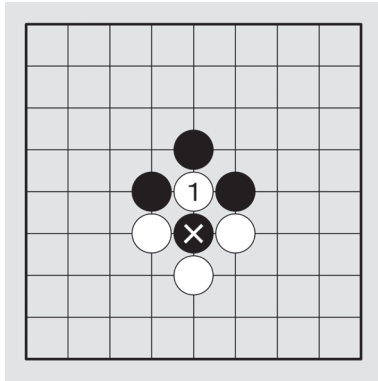
4図の×が白の置けない所です。もし置くと、白から出る線がすべて黒にふさがれてしまいますね。

①のように、石から線が出る場合には置くことができます。

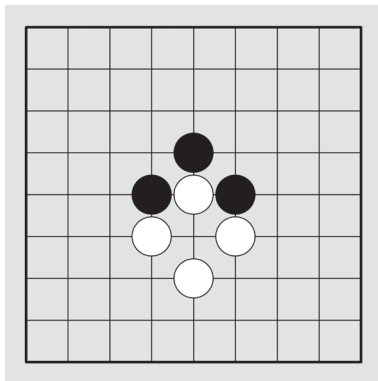
5 図



6 図



7 図



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

着手禁止点で置けないようにみえる所でも、「相手の石を取ることができる場合には置ける」という例外があります。

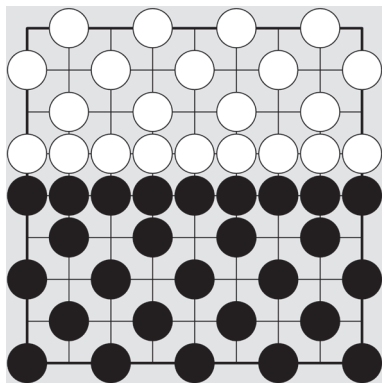
5 図の状態から6 図の①に置くこ

とはできるでしょうか。①は線が出ていないので着手禁止点にみえますが、置くことで⊗から出ている線をふさいでいます。この場合「後から石を置いたほうが、先に置いてある石を取れる」のです。
⊗を取ると7 図になります。白は黒を取ったことで線が増えて、生き残ることができます。

ルール6
相手が置けない場所が自分の「陣地」になる

対戦を進めていくと、黒が多い所や白が多い所ができていきます。それぞれ石をつなげて壁を作り、相手が入れない場所をどんどん増やしていくのです。

8 図



- ① 相手が入ってくる隙間がない
- ② 相手が着手禁止点で置けない所
- ③ 相手に置かれても、最終的に取ることができる所

8 図のように「自分の石で囲った壁の中の空いている交点(目)が、自分の陣地『得点』となります。陣地には三つの要素が必要です。

8 図は着手禁止点により、黒も白も相手の中に石を置くことができませぬ。壁に隙間もないため、お互いの陣地ができています。

あくまでも「壁の中の陣地」が得点となり、置かれた石自体は得点にはなりません。得点である陣地へ自分の石を置くと、自らの得点を減らすことになってしまいます。

ルール7
「置きたい」と思う所がなくなったらパスをする

戦いが終盤になり、自分が置きたい場所がない(置くと損をする)と思ったら「パス」をします。自分が盤上に石を置くかわりにパスを宣言

して、相手に順番を回すのです。パスは、自分の番がくるたびに何回でも使うことができます。

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

黒と白がパスを連続して使えば、両者とも盤上に置きたい所がないと判断したことになります。対戦している二人が合意して初めて「終局(対戦の終わり)」になるわけです。

一方が終わりだと思つてパスをしても、相手が終わりではないと思えば対戦は続行していきます。

終局した後は、対戦中にそれぞれが獲得した得点を集計する「得点計算の時間」になります。

囲碁では、石を置いて戦う「対戦の時間」と、試合を終えた後の「得点計算の時間」の違いを明確にしておくことが、混乱を招かないために重要です。得点計算をする時になつてから、「まだ置きたい所があった」と対戦を再開して、陣地や石の取り合いを続行することはもちろんできません。

置きたい場所や問題点が盤上に残されていないことを、二人がきちんと確認して終局に合意をすることが大切になります。

終局が確認できたら、対戦中に獲得した得点の集計になります。

得点の基本的な計算方法

① アゲハマの数(取った石)

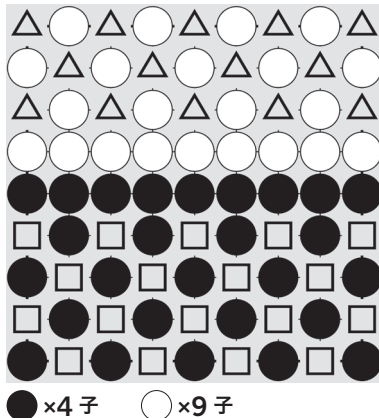
+

② 陣地の数(囲った空き地)

=

総合得点

9 図



●×4子 ○×9子
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

黒白それぞれの①②を数えて足したものが、各々の得点になります。得点の単位は「目」といい、これは「アゲハマ」でも「陣地」でも同じです。計算の結果、黒と白の目数を比べて多いほうが勝ちとなります。

9 図の得点結果は、次のようになります。

黒の得点↓ 9 + 18 (□) = 27 目

白の得点↓ 4 + 14 (△) = 18 目

黒の 9 目勝ち

しっかりと最後まで戦って白黒をつけましょう。

第1章

模範碁 〈前半〜中盤〉

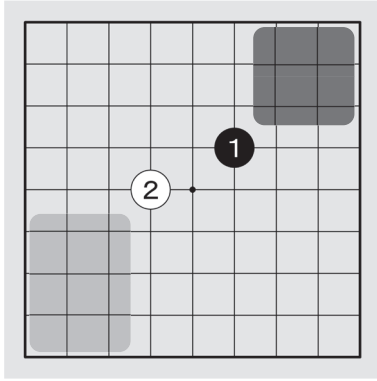
まずは、中盤までの模範碁を
見ていただきます。石と石の戦いがどのように
進行するのかイメージをつかんでください

模範碁

ここからは模範碁をご覧ください。本書では中盤までの前半部分を解説しますが、これが正しい囲碁ということではなく、対戦の進行イメージとしてお考えください。

最初は端ではなく、1譜の①②のような中央に置くのがよいでしょう。

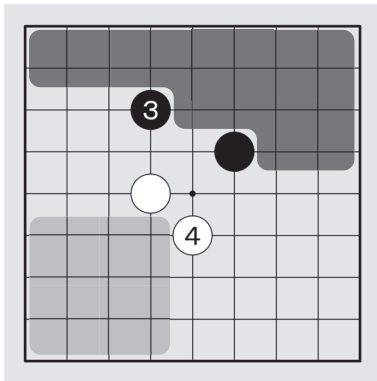
1 譜



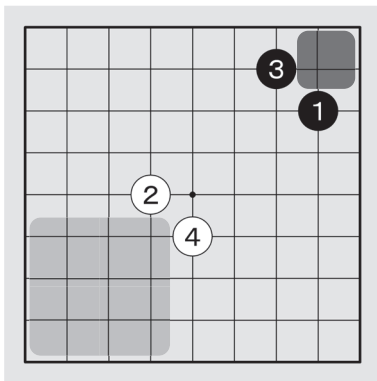
網掛けは狙っている陣地を表しています



2 譜



参考図

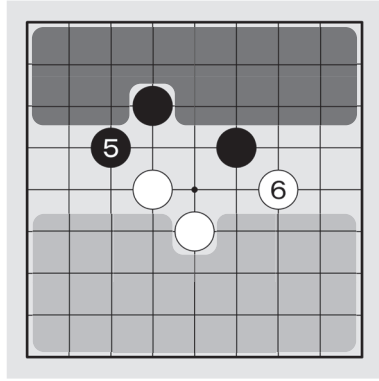


2譜の③は上一帯を自分の陣地にしようとしています。対する④は、左下近辺を白の陣地にしようとしています。このように、碁盤の「どこに自分の陣地を作りたいのか」をイメージしながら、自分の石を増やしていきましょう。

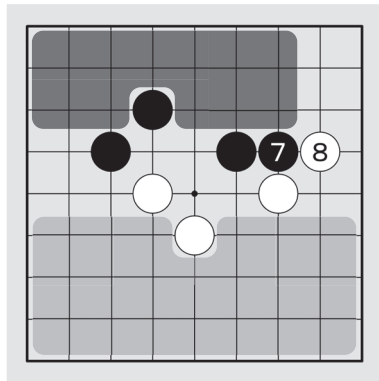
【参考】

なぜ、1譜で端に行き過ぎないほうがよいのでしょうか。①③は端に向かい過ぎて、囲めそうな陣地は少しです。②④のほうが多くの陣地を囲えそうですね。序盤は端よりも、少し中央寄りが良い所なのです。

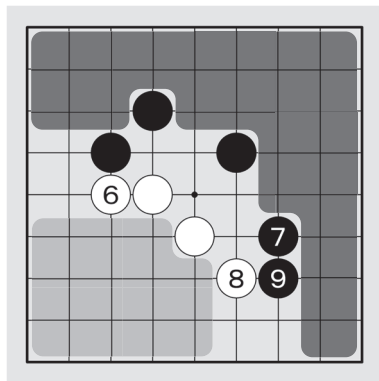
3 譜



4 譜



参考図



「線」を意識することが大切です。

「自分の陣地と相手の陣地の境界

3 譜の⑤は左上の黒の陣地を増やしながら、左下の白の陣地に入ろうとする狙いです。⑥は黒に構わずに右側へ向かいました。右下に白の陣地を増やして、右上にできそうな黒の陣地に入ろうとしているのです。

ます。

このように、「入りたい」「入らせない」という思惑からお互いの石がくつつきだすと、石の戦いが始まります。

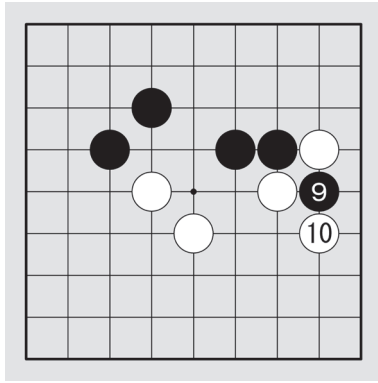
4 譜の⑦は「白が右上に入ろうとする手を止めよう」という気持ちの入った一手です。⑧はそれでもなお、右上に入ろうとしています。

これだけ景色が変わるのです。

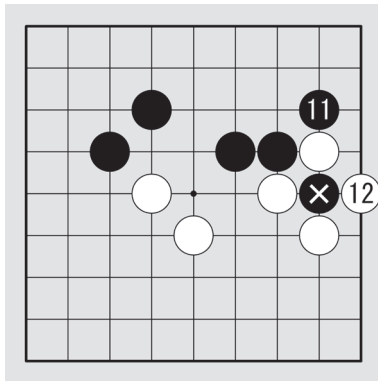
【参考】

たとえば⑥のように、「黒に左下に入らせない」と道をふさぐとどうなるでしょうか。黒は⑦、⑨と右側を大きく広げることができそうです。どの手が正解というわけではありませんが、どこを陣地にしたいかで、

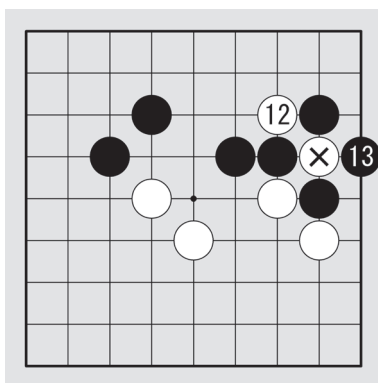
5 譜



6 譜



参考図

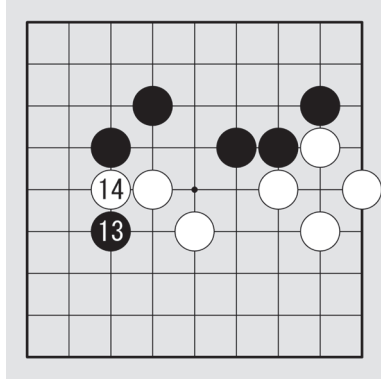


5 譜の⑨は白石のナナメに入って、白がつかないようにする「切り」の一手です。「取るか取られるか」の戦いの始まりです。しかし、白が⑩で黒をアタリ（あと1子で取れる状態のこと）にして、上手に端へ追い込みました。石が切り結んで戦いが始まったら、置く所を慎重に考えましょう。

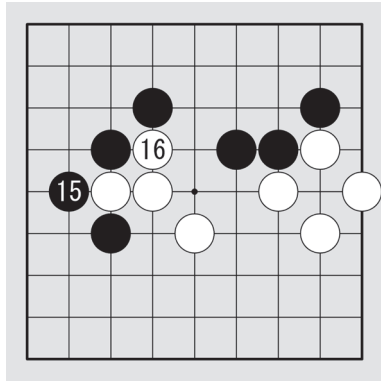
6 譜の⑪も白石をアタリにしながら右上の陣地を増やす狙いです。このように「どちらの石もアタリになっている状態」は、取り合いのクライマックスといえるでしょう。白はしつかりアタリに気づいて、⑫で黒石を取りました。これで右側の戦いはひとまず終わりです。

【参考】
白が自分のアタリに気づかずに、⑫で黒を切つて「もつと黒を取つてやろう」という考えは攻めすぎです。次の手で⑬へ置かれると、白石を取られて白がバラバラになるうえに、黒石には新しい線ができて生き残ることができません。

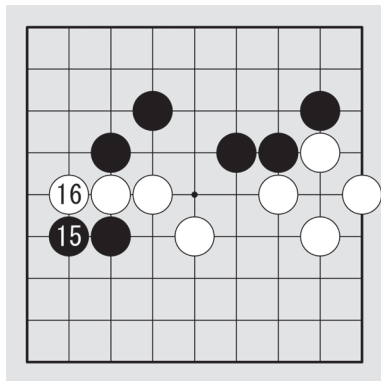
7 譜



8 譜



参考図

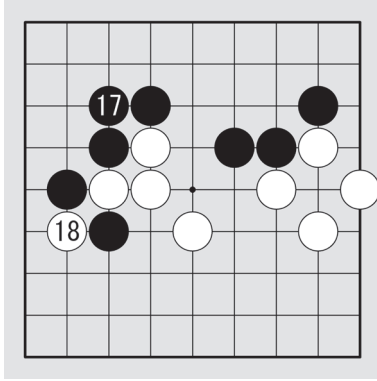


黒は気を取り直して、7 譜の ⑬ へ左側の陣地を増やしに向かいました。盤上には、まだ「広い所」がたくさんあるのでやり直しがきくのです。⑭は黒の間に隙間を見つけて入り込み、黒石がつながらないようにジャマをして攻めようという狙いです。

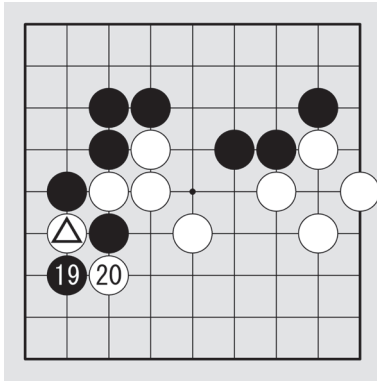
ここで黒が8 譜の ⑮ と置き、白が入ってくるのを阻止しようとする手は大切な守りです。相手が割って入ってこようとしている線をふさぐことが、自分の石をつなげやすくして陣地を守ることへとつながります。⑯は「黒石から出ている線を減らして取ろう」と狙っています。

【参考】
⑮ のように仲間とまっすぐつながる手は一瞬安心ですが、⑯ と進まれて黒が上下に引き裂かれてしまいます。相手（白）はつながっているのに、自分（黒）だけがバラバラになる状態は「裂かれ形」という弱い形なので気をつけましょう。

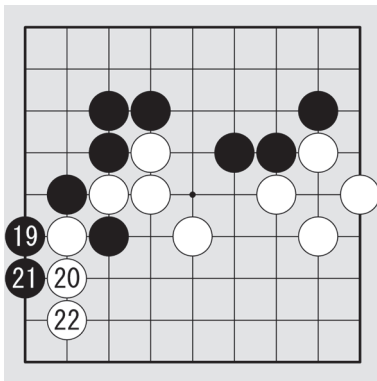
9 譜



10 譜



参考図



9 譜の⑱は、つながっていないナメの黒石をつなげる大切な備えの一手です。つながって仲間になることで、石から出ている線（＝手数）が増えて取られにくい強い石になりました。

⑲はまだつながっていない黒のナメの弱点を狙っていききましたが、どうなるでしょうか？

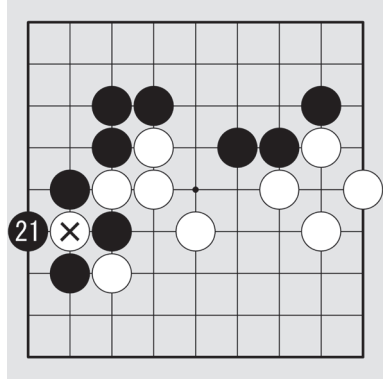
黒は10 譜の⑲と置いて、切ってきた白石を攻める上手なアタリで対応しました。相手の石を取る時は、逃げ道の少ない盤の端のほうへ追い込むと取りやすくなります。

⑳は△を守ることを諦めて、黒を攻めながら下方の陣地を増やす作戦に切り替えました。

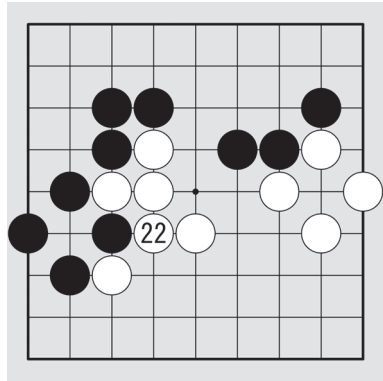
【参考】

⑲と端から追いかける手は失敗です。⑳に逃げ出されると、2手だった白の手数が3手に増えて取りにくくなってしまいました。さらに㉑と追いかけても、㉒と逃げられてつかまえることができません。これでは白の陣地が増えていきそうです。

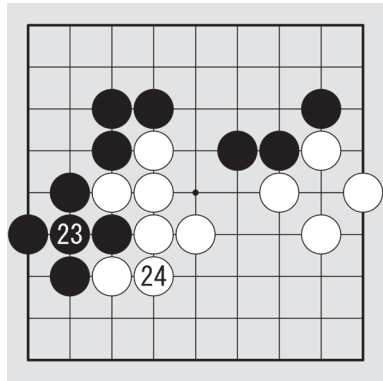
11 譜



12 譜



13 譜

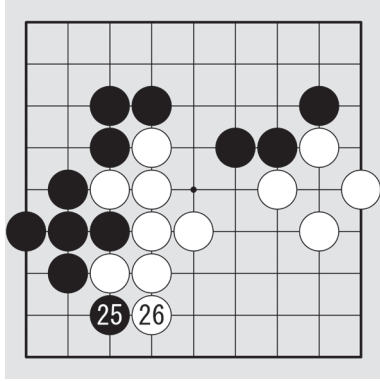


黒は黒石を切っていた白1子を、
11 譜の**21**でしっかりと取りました。
 ジャマをされていた相手の石がなくなれば安心です。
21を置く前はお互いの石がアタリ
 の状態になっていたので、ここで
**「どちらが先に相手の石を盤上から
 取り除けるか」**が重要です。

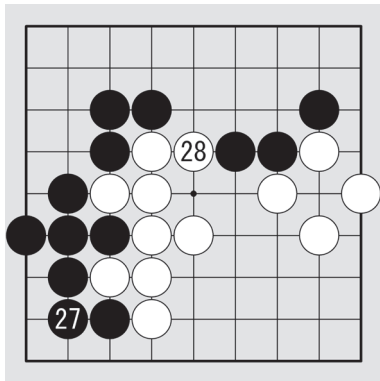
白1子は取られてしまいましたでしたが、
 悔やんでいても仕方ありません。
「今できる最善の行動をとること」
 が大切です。
 そこで、白は**12 譜**の**22**と黒をア
 タリにしながらか仲間をつなげて、下
 のほうに壁を増やして陣地を固めに
 向かいました。

黒は**12 譜**の**22**のアタリを受けて、
13 譜**23**としっかりと石をつなぎました。
 アタリになった石は周りの石とつな
 がることで出ている線が増え、取ら
 れる心配の少ない強い石になります。
 白も**24**に置き、**ナナメ**でつながっ
ていなかつた白1子と**連絡**して強い
 石になりました。

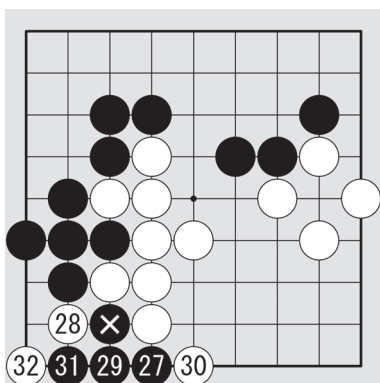
14 譜



15 譜



参考図



…> ●×4

左下の陣地の境界線がまだ決まっていけないので、黒は**14 譜の 25**で**自分の陣地を増やし**ながら**白の陣地を減らし**に向かいました。

白は簡単に進入を許すわけにはいかないのです、**26**と食い止めます。こうして、お互いの陣地の境界線が徐々に定まっていくのです。

黒は**14 譜の 26**で進行を止められたうえに、**25**の線もふさがれ手数数が2手に減ってしまいました。

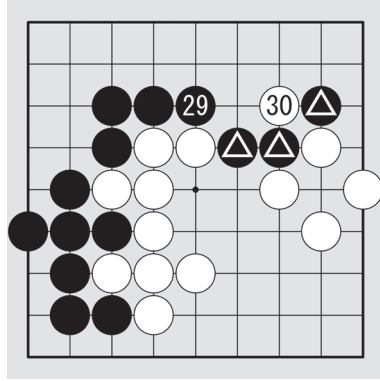
そこで**15 譜の 27**とつなぐのが、取られそうな黒石を助ける大事な守りです。黒の壁ができてきました。

白は目標を変えて、**28**から上の黒の陣地へ入ろうとしています。

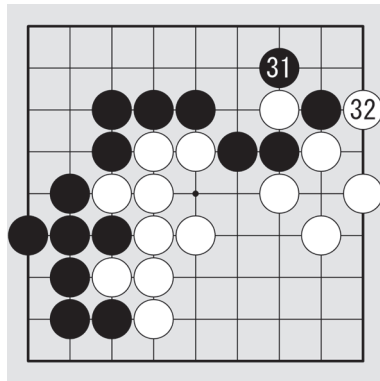
【参考】

さらに黒の陣地を増やそうと、欲張って**27**まで入り込むとどうでしょうか。次の白番で、**28**の「切り」が黒を攻める厳しい一手になります。白が黒を端へと追い込めば、最後はまとめて黒石を取ることができ、黒は大損をしてしまいます。

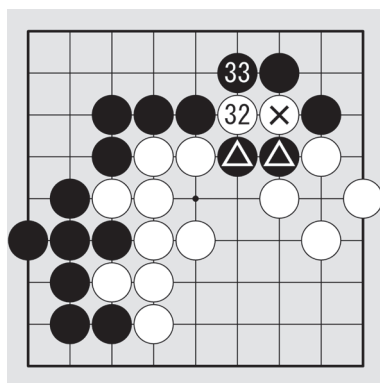
16 譜



17 譜



参考図



……→ ○×2

黒は16譜の②9で白の進入を止めて、陣地を守りました。これで黒の壁は完成したようにもみえますが、白は③0で完全につながっていない黒のナメを切ってきました。

しかし、周りの△と③0の手数は共に2手ずつあります。ということは、次に置く黒が有利ですね。

17譜③1は、白を黒の仲間が待ち構

えているほうへと追い込む上手な手

でした。白は逃げられないので、

残っている端から進入しつつ、黒の

手数を縮めて反撃の機会を窺います。

これまでは盤の中央で戦っていま

したが、終盤になると端での戦いが

多くなります。

【参考】

14譜③1が良い取り方だといいまし

たが、白が③2と逃げてきた場合はど

うなるでしょうか。一見、白に切り

離された△2子も危なそうですが間

一髪、③3で白2子を先に取ることが

できました。中盤までの石の戦い方

の流れがつかめたでしょうか？

囲碁は「打つ」もの

囲碁には、独特な言葉や表現が多くあります。また、囲碁の用語が転じて日常的に使われるようになった言葉もあるので、いくつか紹介しましょう。

・囲碁は「打つ」

囲碁をすることを「打つ」といいます。由来ははつきりしませんが、石を盤上に置く動作が金槌かなづちや蹄鉄ていてつを打つことに似ているからともいわれています。ちなみに、将棋は「指す」と表現します。

・布石

対局の序盤で、陣地を取るための基礎を作りつつ、後の戦いに備える段階を「布石ふせき」といいます。

これは「石を布しく〓石を盤上に広く行き渡らせる」ことからきています。よくニュースや新聞で、「次の政局への布石」といった使われ方をしています。

・駄目だめ

この言葉は小さな子どもから大人まで、日常生活で頻繁に使いますね。じつは、元々は囲碁用語なのです。陣地にもなにもならない所を「ダメ」といい、「駄だ(〓つまらない)」な「目め(〓石を置く交点)」という意味なのです。

・岡目八目おかめはちもく

物事の当事者よりも周りから客観的に見ている人のほうが、物事がよく見えていることを表す言葉です。これも囲碁からきていて、「対戦をしている人よりも観戦者のほうが八目(陣地8点)ほど強い」という意味で使われます。観戦していて「この人はたいしたことはない」と思っている人も、実際に対戦をすると意外と互角だったりするものです。

囲碁入門ネクスト①〈9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。