

はじめに

本書を手にとった皆さまは、囲碁のルールをおぼえて19路盤に初めて挑戦される方や、19路盤で打ってみたものの「盤が広すぎて、何がどうなっているのかわからない」「考える場所が多すぎて、どこに石を置いたらよいかわからない」など、囲碁の難しさや19路盤の広さに戸惑っている方々だと思います。

『囲碁初心者①』『囲碁初心者②』では、おもに19路盤で「囲碁を打つ」ために必要な考え方をまとめています。基本を一から学ぶことで、19路盤に対する戸惑いがなくなり、その奥深さに引き込まれることでしょう。強くなるための技術や勝つための戦略・戦術などの解説ではありませんのでご了承ください。

囲碁の楽しさは、強くなることや勝つことだけではありません。

「自分の意志や考えで囲碁を打てるようになること」「盤上に置かれた石の意味を知ること」「対局者二人で囲碁を創り上げること」なども、とても大切な要素です。

『囲碁初心者①』では、19路盤や石の考え方からはじまり、序盤の着手や基本的な石の戦いについて学びます。囲碁の世界を楽しむために必要なことが詰まっていますので、繰り返しお読みいただければより深く理解できる構成になっております。

囲碁の目的と意味を知って、楽しく対局できることを目指していきましょう。

目次

はじめに—2／基本の道具—4／基本のマナー—5／基本の姿勢と作法—6／碁石の打ち方—7／基本ルール—8

第1章 碁盤の見方と着手—9

碁盤の線の考え方—10／碁盤の位置と目数—14／序盤の着手の基本—17／広い所を目指す—19／基本の石の形「ナラビ」「コスミ」「間」「ケイマ」—23

第2章 布石の考え方と打ち方—31

布石の考え方—32／「仮の囲い」と「模様」—33／陣地の効率的な囲い方—35／隅への1手目とその布石「星」「小目」「目外し」「高目」「三々」—37／布石の作法—40／陣地を取る構え「シマリ」—45／相手へ迫る「カカリ」—47／相手を攻める「ハサミ」—50／攻めから守る「受け」—52／石を展開する「ヒラキ」と「トビ」—54／基本の布石—58

第3章 石の戦いの基本形—67

戦いの始まり—68／戦いの基本的な形「ツケ」「ハネ」「ノビ」「切り」「ツギ」—70／石の強弱の判断法 石数—75／石の強弱の判断法 連絡—77／石の強弱の判断法 手数—81／戦いの根拠・陣地—84／進出と競り合い—85／模様の構えと打ち込み—88／守りを固める手入れ—89／攻防一如—90

第4章 定石と手筋—97

定石—98／手筋「ホウリ」「コミ」「ウツテガエシ」「ゲタ」—101

第5章 石の運命を決める死活—111

石の「生き死に」と「眼」—112／眼を作らせない「ナカデ」—117／セキと死活—123／コウと死活—126／死活の確認方法—130
おわりに—140

コラム……碁盤の大きさ—30／盤石について—66／読み上げ—96／反則負け—110

基本の道具

現代の囲碁は、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、一般的にもプロの対局でも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。

石を打つ場所である線の交点を「目」といい、陣地を数える際には「目」ともいいます。19路盤は、碁石を打つ交点が19×19で361目あります。使用する碁石は先に打ち始める黒石が1子多い181子、白石は180子となっています。石は合計361子なければ試合が成立しないわけではありませんので、数が少ない場合や黒石と白石の

数に違いがあったとしても、それほど気にする必要はありません。

石を入れる用具は碁笥といい、対局中に取りつた石（アゲハマ）は碁笥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9路盤や13路盤などの小さいサイズも短い時間で対局ができるので、徐々に広まっています。

また、碁石も緑やピンクなどカラフルなものも多くあります。極端なことをいうと「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。



碁笥



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
- ・ 打つたらすぐ手を離す
- ・ 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る

- ・ 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いたり、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。



基本の姿勢と作法

どんなスポーツや競技でも、基本姿勢はとても大切です。囲碁も同じで、強い人ほどきれいな姿勢で対局をしているものです。立ち居振る舞いも美しく、盤上の石の動きを見ないでも力量が見てとれます。きれいな姿勢と作法を身につけましょう。

最近では、机の上に碁盤を置いて、椅子で向かい合わせに座るシチュエーションが多くなりました。

卓上で打つ場合は、机の高さと大きさを盤面全体に手が届くように調節し、椅子は碁盤から離れすぎず近すぎない距離で正対します。

碁盤の中央にある黒い点と自分のおへそが真っ直ぐ向かい合うように椅子に座ったら、天井からピンと

張った糸で頭の先から吊られている気持ちで姿勢を保ちます。

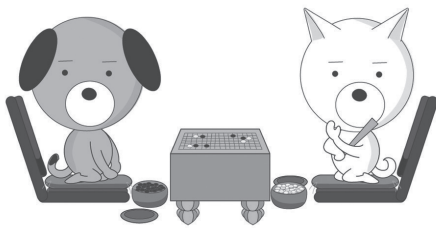
手は、石を打つ場所が決まるまではヒザの上に置くなどして、碁笥・碁石には触らないようにします。そうすると、碁盤に真っ直ぐ向かい合って背筋も伸びた姿勢で打つことができます。

勝負どころで部分的な折衝が勝敗をわけるような場合には、その場所へ前のめりになったとしても仕方ありませんが、部分の戦いが終わったら、碁盤全体を見渡す気持ちで姿勢を正しましょう。

石を打つ所が決まったら、手を伸ばして碁笥から石を1子取り出して

盤上に打ち、すぐに石から指を離します。

姿勢をよくすることが「集中力」や「決断力」を身につけることへとつながります。



碁石の打ち方

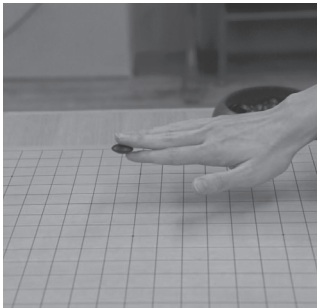
碁石を盤上へ打つ行為を「ちやくしゅ着手」といいます。次の①～④までが手番（打つ番）の人の着手となります。

- ① 打つ場所が決まってから碁石を1子だけつまむ
- ② 人差し指の爪と中指の腹の間に、石を挟んで持つ
- ③ 盤上の交点にきちんと打つ
- ④ 石が盤上に着地したら、すぐに指を離す

手番の人の着手が完了していないのに、次の人が打ってはいけません。着手がきちんと行われたことを確認してから、次の手番に移行するのがルールとなります。

相手の石を取る場合には、④の後に次の⑤～⑦の手順を行います。

- ⑤ 線をふさいだ石を、盤上からていねいに取り除く
- ⑥ 取り除いた石を碁笥のフタに置く
- ⑦ 取り残しや取り過ぎに注意して、周囲の石がずれていないかを確認



碁石の持ち方

⑦の「取り残し」について現状のルールでは、次の人が打った場合でも、気づいた時点で取ってよいという事になっています。ただし、盤上に問題がなく、相手が同意してくれることが条件となります。

「取り過ぎ」は次の人が打ってしまふと、盤上へ石を戻すことはできず、反則負けになってしまいますので注意しましょう。

石を打つ行為でも取る行為でも、大前提として石はていねいに扱ってください。道具を大切に扱うことが、囲碁の上達にもつながります。

基本ルール

ルール1

黒石と白石を交互に交点に打つ

ルール2

縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる

ナナメには線が出ていないので、つながったことにはなりません。

ルール3

線の出ていない石は取れる

取った石は「アゲハマ」といい、1子につき1点(1目)となります。

ルール4

線が出ない所には置けない(着手禁止点)

石を打った時に、相手に囲まれてしまう場所には打てません。

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

あとから打った石が盤上に残り、先に置いてあった石が取られます。

ルール6

相手が置けない場所が自分の「陣地」になる

自分の石で囲んだ壁の中の交点1カ所につき1点(1目)となります。

ルール7

打ちたい所がなくなったらパスをする

パスを告げて、相手に手番を渡す意志を伝えます。パスは自分の番になるたびに、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

盤上に問題点がないことを双方が確認すると正式な終局になります。アゲハマと陣地を数えて、その目数の多いほうが勝者となります。

その他のルール

同じ局面は繰り返せない「コウ」

第1章

碁盤の見方と着手

19 路盤は、場所によって特徴があります。
碁盤の見方や考え方を知って、
着手の基本を学びましょう

碁盤の線の考え方

戦いや陣地において大切なことは、盤上の線を意識できるかどうかです。それぞれの交点が独立しているのではなく、縦と横の線で連続してつながっています。この「線」が、意外と見落としがちな盲点なのです。

対局では「この局面をどう考えたらいいのか」「どこに打つたらいいのか」と悩む場面に、絶えず遭遇するでしょう。悩んだ時には、盤上の線を改めて見つめてみると解決法が浮かんでくる場合があります。

線を意識すると、次のような重要なことが見えてきます。

線の意識の仕方

- ・線の先に味方がいるのか、敵がいるのか
- ・線の先は開けているのか、盤の端で行き止まりなのか
- ・線伝いに仲間を増やせるのかどうか
- ・新たな石を打つことで、遠くにいる仲間とつながられるか
- ・相手の石がつながりそうな線を防げるか
- ・相手の石から出ている線をふさいで取れるか

線を意識する際に気をつけるべきことが、「線は盤の端で行き止まりになっている」ということです。

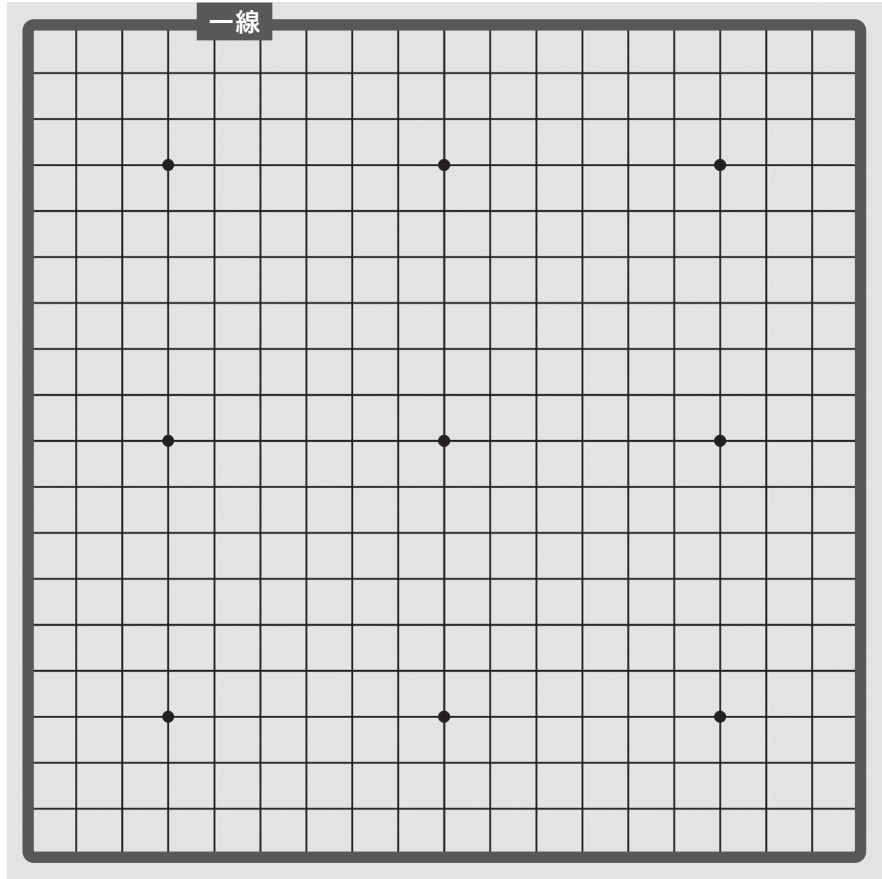
線を道路に置き換えて、自分が車を運転している気持ちになってみる

とわかりやすいでしょう。道の先が、行き止まりや崖になっていたらどうでしょうか。その方向へいつまでも走りたくありませんね。

また、お互いの石が増えると道路の状況は変わっていきます。相手待ち構えている所につかっただけで事故に遭いそうですし、仲間の石が多く待っている所に向かうと混雑して渋滞を起すようなものです。

盤上にはさまざまな線(道)が走っています。狭い所にばかりこだわらずに、視野を広げて盤面の線を上手に活用してください。

1 図

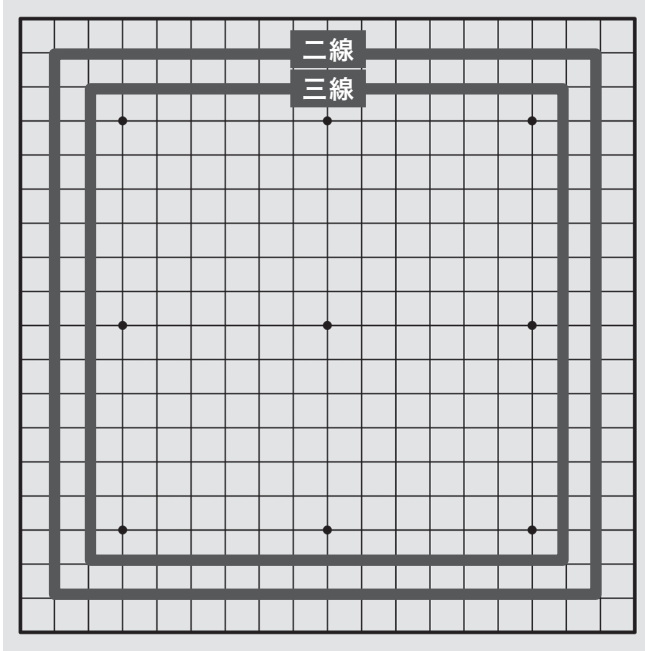


19路盤は縦横に19本の線が引いてありますが、どの線も同じ条件というわけではなく、それぞれの線に特徴があります。

考え方としては、盤が四角形で上下左右の端が行き止まりであることがポイントとなります。これにより、それぞれの場所に違いが発生します。

碁盤の一番端の線（周囲・縁・際）を「一線」といいます。1図の太い線で表している箇所が一線です。碁盤は中央に向かうにしたがって「高い」と表現するため、一線は碁盤で一番低い線となります。

2 図



2 図のように、一線より1本内側に入った線が「二線」です。さらにその内側が「三線」……という具合に、端から中央へ向かうにつれて数字が増え、高い線になっていきます。

3 図では△で示していますが、盤の中央にある黒い点を「天元」とい

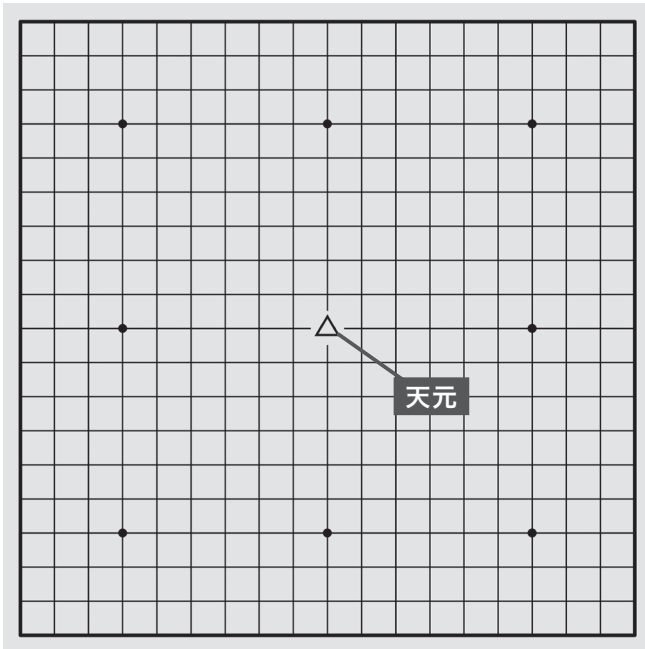
います。

天元が盤上で一番高い場所

となり、一線から数えていくと十線ということになります。

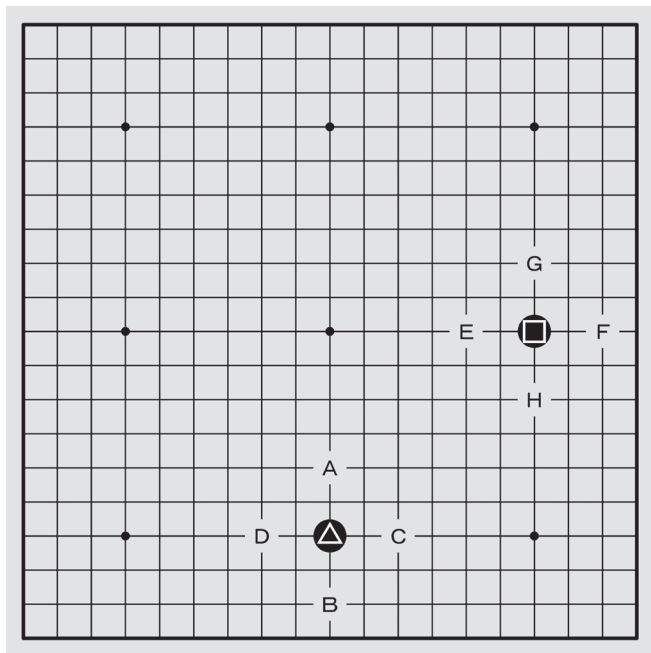
山の地図には各地点の標高を示す等高線がありますが、碁盤も盤上の線が等高線のような役割を担っています。囲碁は一見平面での戦いに見

3 図



えますが、盤上では高低・上下左右の立体感覚を用いて戦うのです。たとえば盤上の位置や動きを表現する時に、**中央へ進むと「上へ向かう」、端は「下のほう」、同じくらいの高さへ展開すると「横へ広げる」**などといえます。

4 図



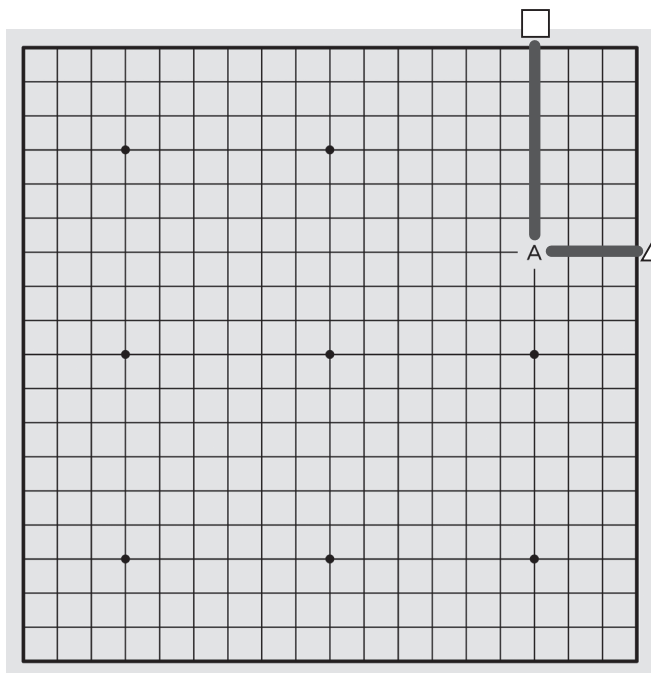
4 図の△からAが上、Bが下、CとDが横です。同様に□からみるとEが上、Fが下、GとHが横となります。天元に対して石がどこにあるかで、上下横が変わるのです。

線を数える際に、「天元はどこから数えても十線だが、一線は反対側か

ら数えたら十九線ではないか」と疑問に思われた方がいるかもしれません。そこで、**ある場所の高さを示す場合は、端に一番近いほうの高さを優先する**という決め事があります。

5 図Aは△から四線目にあり、□からは七線目です。つまり、Aは端

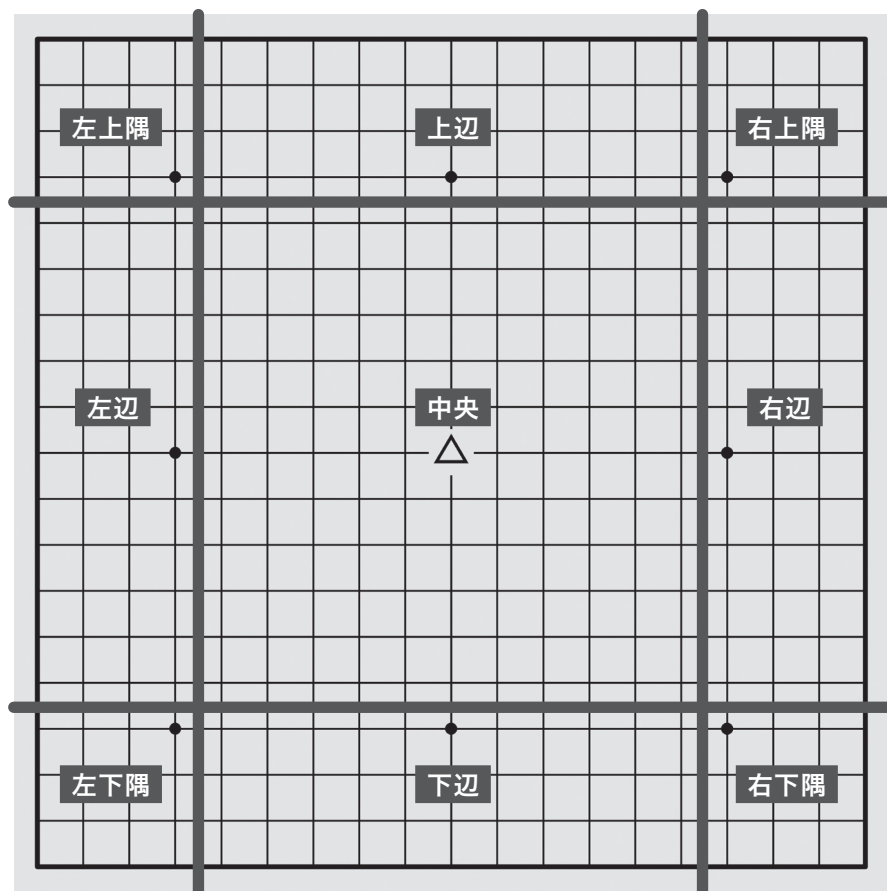
5 図



に近いほうの高さをとって、四線の位置となるわけです。さらに**的確に位置を示したい場合は、端から二番目に近い線の数も数えます**。5 図Aの場合は、一番近い線が四線、二番目に近い線が七線なので、「4の7」となります。

碁盤の位置と目数

1 図



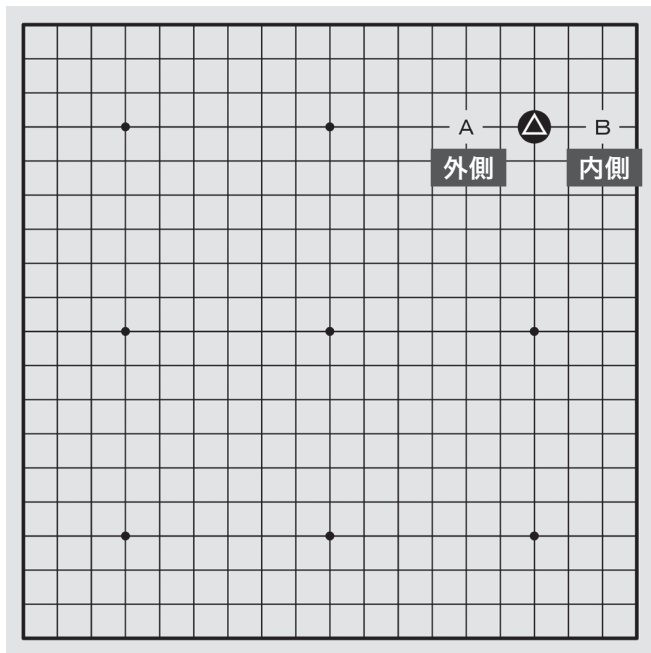
盤上には高さの他に、**隅・辺・中央**という区分があります。この区分は厳密に定められているわけではありませんが、おおよその範囲を示すと**1 図**のようになります。

端から一番近い四線以下の角のあたりを「隅すみ」といい、盤上に4カ所あります。

一番近い端からは四線以下で、次に近い端が五〜十線になる場所を「**辺へん**」といいます。辺は、隅と隅との間で盤の端に4カ所あり、それぞれ「**右辺うへん**」「**左辺さへん**」「**上辺じょうへん**」「**下辺かへん**」と呼びます。これは、基本的には黒石を持った人からみた呼称で、白石からみると逆の表現になります。

最後に、どの端からも五線以上の

2 図



真ん中を「中央」といいます。中央のど真ん中(▲)が「天元」で碁盤の中心になるわけです。

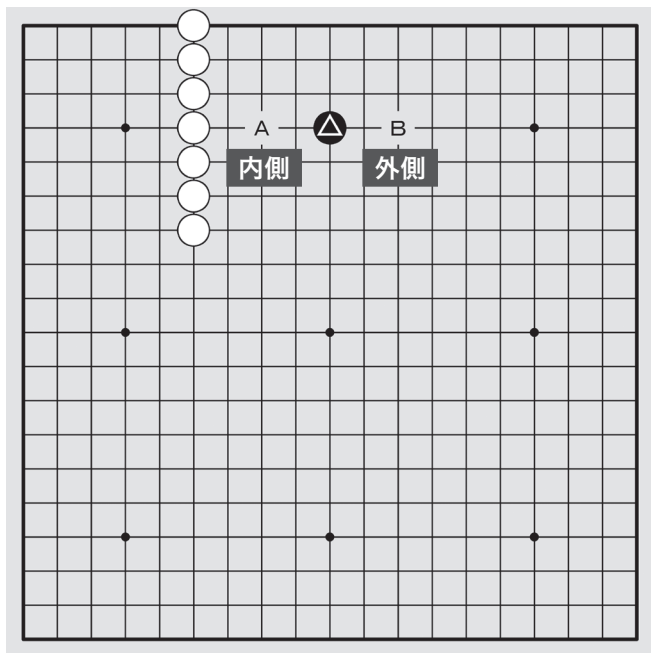
また、碁盤の「内側」「外側」といった表現にも、独特の感覚が必要になります。囲碁において、**内側は盤の端を指し、外側は中央を指します。**

盤の端などの内側は発展性のない狭い方向で、盤の中央などの外側は先へ向かって広がりのある発展性の高い方向となるのです。

2 図の▲からみてAは先が広い外側、Bは端に向かう内側になります。

3 図の▲からみてAは白が待ち構え

3 図



る行き止まりの内側、Bは先が広い外側です。このような位置の感覚をつかむと上達が早くなります。

ここで改めて碁盤の目数に着目してみましょう。盤上にはこれまでにお話した「高さ」と、「隅」「辺」「中央」という区分があります。これらの線と目を数えると、役に立つ考え方があります。

まず、各高さの線の目数を数えてみます。

- 一線 \parallel 72目
- 二線 \parallel 64目
- 三線 \parallel 56目
- 四線 \parallel 48目
- 五線 \parallel 40目
- 六線 \parallel 32目
- 七線 \parallel 24目
- 八線 \parallel 16目
- 九線 \parallel 8目
- 十線 (天元) \parallel 1目

これらの目の総数を足すと、合計361目になります。一々三線だけで計192目あり、盤面全体の過半数の目を占めているのです。四々十線は計169目になります。

ここから類推して、**石を打つ時には多くの目がある三線以下を有効活用することが大切だ**ということがいえま

す。同様に隅・辺・中央の目数を数えてみましょう。

- 隅 \parallel 16 \times 4 \parallel 64目
(1隅あたり4 \times 4 \parallel 16目。16目が4隅にあるため)
- 辺 \parallel 44 \times 4 \parallel 176目
(1辺あたり4 \times 11 \parallel 44目。44目が4辺にあるため)
- 中央 \parallel 11 \times 11 \parallel 121目

これも総数は361目になるわけですが、面白いことにおおよそ「隅1…中央2…辺3」の割合になっているのです。隅は小さく、辺は大きく、中央はその中間というわけです。

隅は狭い分だけ陣地を囲いやすいのですが、それにこだわりすぎるのも小さい話なのです。これについては、後述します。また、広い辺や中央を大きく囲うのにも、大きいがゆえの悩みがあります。

この目数は囲碁を打つうえで役に立つ考え方ですので、頭の片隅に入れておいてください。

序盤の着手の基本

19路盤の世界に初めて臨まれる方は、盤面があまりにも広くて自由なので、どこに石を打っていいかげいのか、何をどうすればいいのか悩まれることでしょう。このページでは、対局開始後すぐの「着手」について基本的な考え方を説明します。

まず石を打つ場所を考えるうえで大切なことは、既にお話しをしたように碁盤と線の特徴です。碁盤には端があり、そこから中央に向かって高くなっています。そこから基本的な考え方をまとめると、次の4点になります。

最初に石を打つ時の考え方

- ① できるだけ端（二・三線）に打たない
- ② 最初は三・四線から打つのが良い所
- ③ 隅は陣地を作りやすい所⇓中央は陣地を作りにくい所
- ④ 石が少なくて広い所を目指す

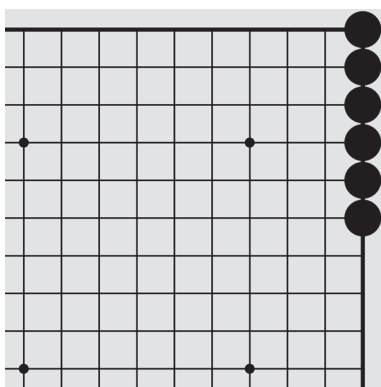
まず①から説明しましょう。1図のように一線に多くの石を打ったとしても、そこから先は行き止まりのために、打った石は取られやすく、陣地も取りにくい場所なのです。

特に、**角は一線が重なっている所なので、石が込み入ってくるまで打**

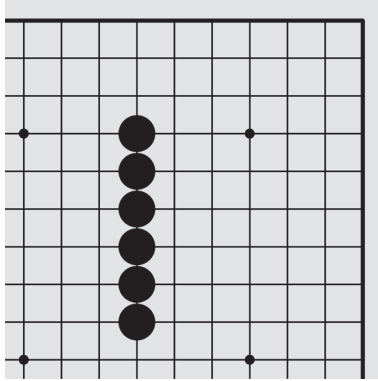
たないほうがよい所となります。

次に②を考えてみます。中央（五線以上）は広々とした場所で、あちこちに線が出ています。石を増やして新しい場所へ進んでいくにはよい場所ですが、陣地を守るためには線が多すぎることが弱点になります。

1 図

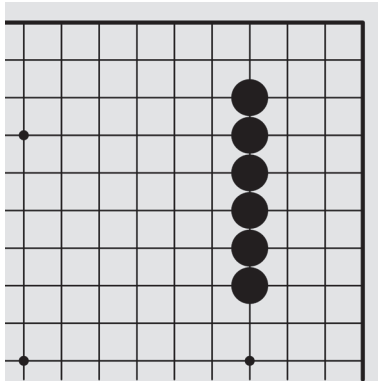


2図



2図で中央に黒の陣地を作ろうとしても、相手が入ってくる線が各所にあるため、なかなか陣地の壁を完成することができないのです。つまり、最初に石を打つ時は、盤の端すぎず、中央すぎない三・四線から打つとよいということになるのです。

3図



3図のように三・四線に打つと陣地を作りやすく、いざとなれば広い中央へと進むことで戦いがしやすくなります。相手が進入しづらい一・二線を背にして、線が多くて広いほうへと向かえる三・四線が程よい場所だとおぼえておきましょう。

特に、碁盤に4カ所ある隅は重要です。隅には端が重なっているため、どちらの端から数えても三・四線になりやすい格好の場所なのです。そこで、③の「隅は陣地を作りやすく安定した所」という考え方が出てきます。ある程度、囲碁に慣れてくると4カ所ある隅を互いに占め合ってから、戦いが始まります。最後の④「石の少ない広い所を目指す」は次ページで詳しく解説をしますが、囲碁は最後に陣地を多く取ったほうが勝つゲームです。そのためには小さい場所を相手にあげて、自分が広く大きい場所を取ってあげばよいのです。以上4点をふまえて、より良い場所へと向かってください。

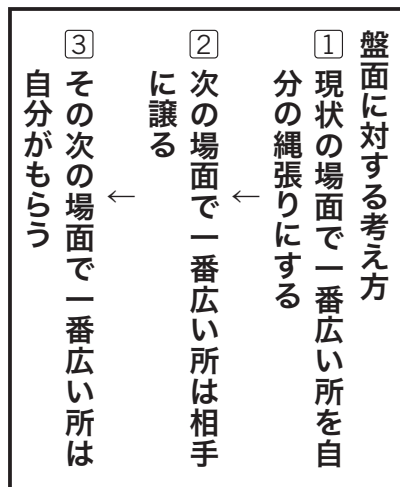
広い所を目指す

18 ページで出てきた「石の少なくて広い所を目指す」について、詳しくお話しましょう。

囲碁は交互に石を打って盤上に縄張りを増やしていき、最終的に陣地を多く取ったほうが勝つゲームです。決して「盤面全部を自分の陣地にする」ものでもなければ、「相手の石を全部取る」ものでもありません。あくまでも「終局時に、相手の陣地より少しでも自分の陣地が多ければ勝ち」でよいわけです。

ということとは、相手の石が生存して陣地ができることを許容する気持ちが大切になります。「相手に陣地ができたとしても、自分の陣地がそ

れよりも少しでも広ければよい」と考える余裕を持ちましょう。



これを繰り返して、その時点で一番広い場所を交互に取り合っていくけば、自然と良い勝負になっていくのです。

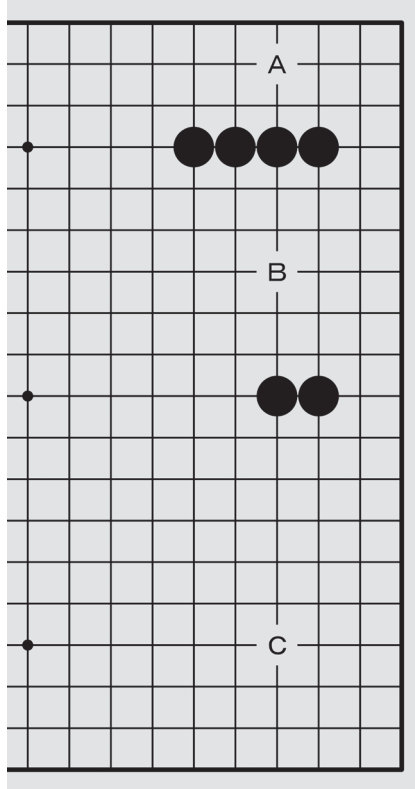
たとえば「好きな場所で好きな大きさの家を建ててよい」と言われた場合、すでに他の家がたくさんある場所で小さい家を建てるでしょうか。

一般的には、他の家が少ない場所で伸び伸びと広くて好きな形の家を建てたいと考えるのではないのでしょうか。他の家がすでに建っている場所では広さに制約があるうえ、好きな形の家は建てられません。

囲碁にもまったく同じことがいえます。「相手に陣地を与えたくない」などと思つて、相手が多くて狭い場所に戦いに向かつてしまうことで、結果的に相手へ一番広い場所を譲ることになるのです。

また、自分の陣地を確実に増やしたいと思えば、目の前に見える確実に陣地ができそうな狭い場所」にこだわってしまう、広い場所を相手に取られる原因となります。それでは、広い所とはどんな場所なのでしょか。

1 図



広い所の考え方

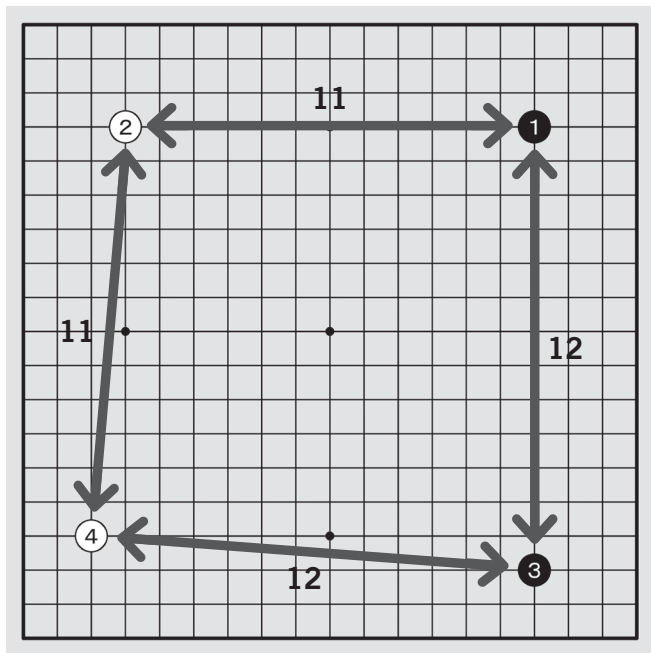
- ① 石が周りにない所
- ② 石が周りに少ない所
- ③ 石と石の間の線が多い所
- ④ 石と盤の端までの線が多い所

まず、①②から順番に考えましよう。

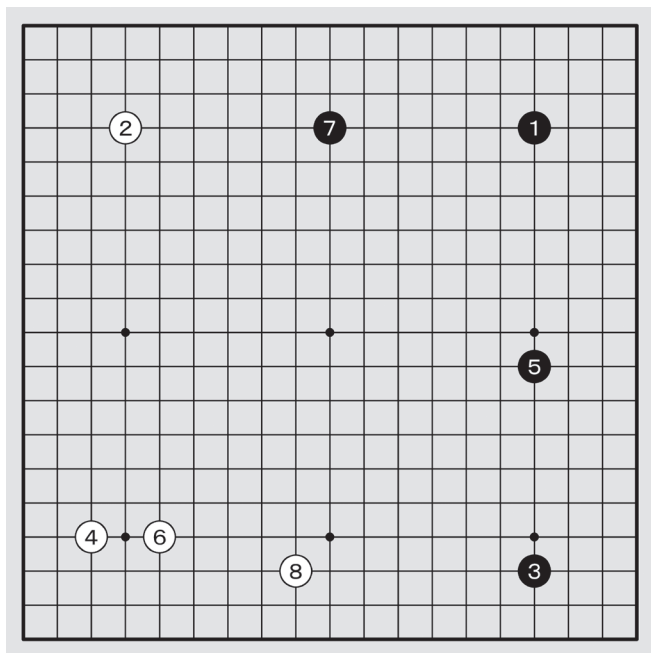
1 図 A と B は周りに石が多くあり、A にいたっては盤の端までの線も少ない所です。したがって、周りに石がない C が広い所となります。実際に囲碁を打ってみると、意外と C のような広い所には打てないものです。石のない所に単独で打つよりも、仲間がいて安心感のある所に向かいがちだからです。

しかし、まずは①②のように、盤上の石が少ない所（最初は端や中央以外）を目指してみてください。味方でも敵でも、**できるだけ石が少ない所へ向かうことで、自分の陣地を増やしたり、自分の石を強くすることへつながっていきます。**

2 図



3 図



次に③です。複数の石が同じくらの高さにいる場合は、それぞれの石の間にある線の本数を数えてください。**線の本数が多いほど広い所、線の本数が少なくなるほど狭い所**になります。

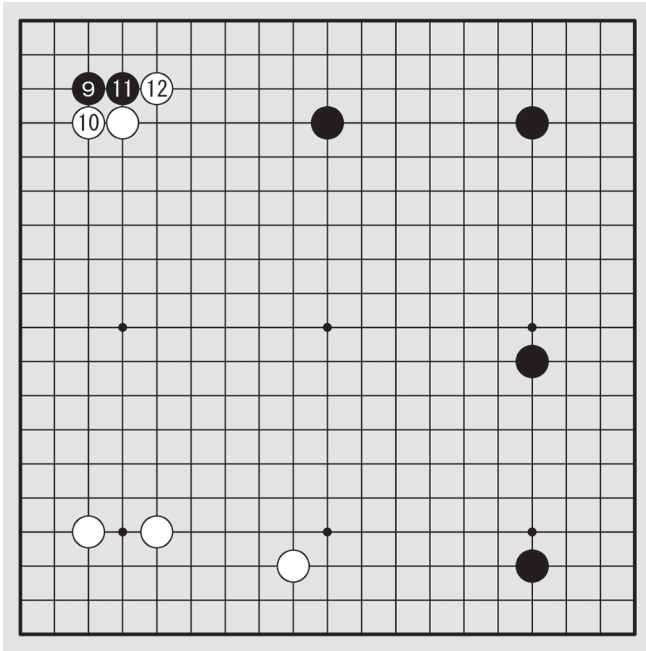
2 図をご覧ください。着手のコツ

や広さを考えて、①と④まで進行しました。このあたりから途端に悩みます人をよくみかけます。

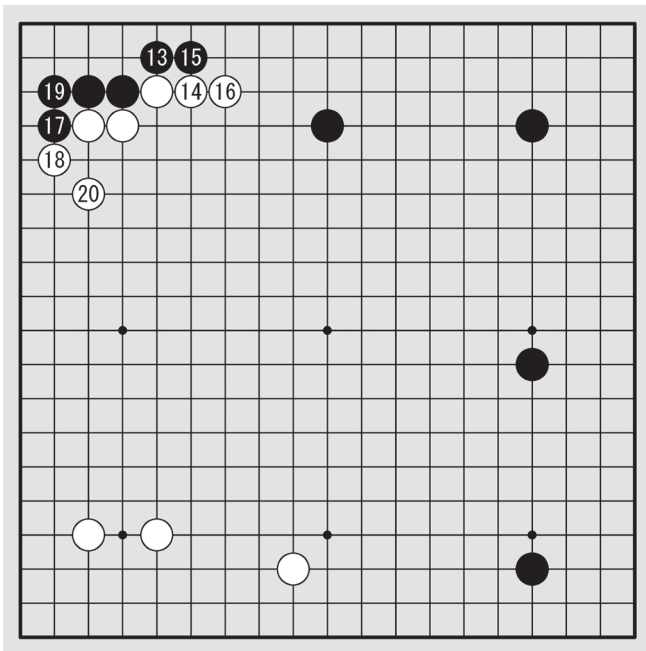
③で考えましょう。距離を「間」^{けん}と数えます。「①と②の間は11間」「①と③の間は12間」「③と④の間は12間」「②と④の間は11間」になります。

つまり今、目を向けるとよい場所は、①・③の間か③・④の間となります。局面が進んで3 図になった場合は、どこに目を向けるとよいでしょうか。先程と同様に考えて、左側が広くて良い所です。

4図



5図



次に④について考えましょう。
21ページ3図の①〜⑧までの石から、一番近い盤の端はどれも2間か3間です。それよりも広い「①石が周りにない所」「②石が周りに少ない所」「③石と石の間の線が多い所」があるうちは、ほとんど④について

考える必要はありません。
4図をご覧ください。4図の⑨から5図の⑳までは「定石」ですが、黒は左上の盤の端に近い所へ打っています。せっかく広い所があるので、狭い所に石を増やしているので、黒は損な進行になっています。

この考え方が、絶対に正しくて万能だというわけではありません。しかし、どこに打とうか迷った時や石がぶつかって戦いになるまでは、盤上の広さを意識することが上手に囲碁を打つ基本になります。ぜひ試してみてください。

基本の石の形

「ナラビ」「コスミ」「間」「ケイマ」

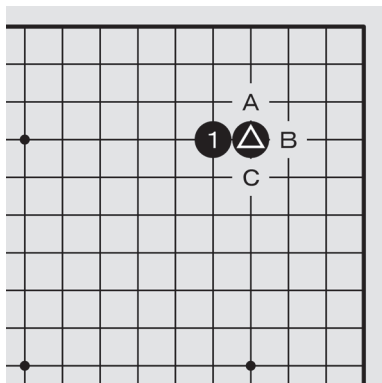
自分の石が複数になった時に、よく出る形をいくつか紹介します。

ナラビ(並び)

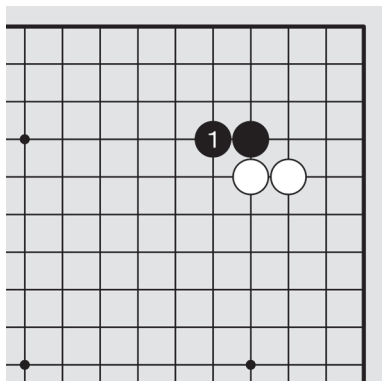
文字通り、仲間の石から線伝いに真っ直ぐ並んだ形です。

1図の▲から●がナラビで、他に隣接しているA・B・Cもナラビで

1図



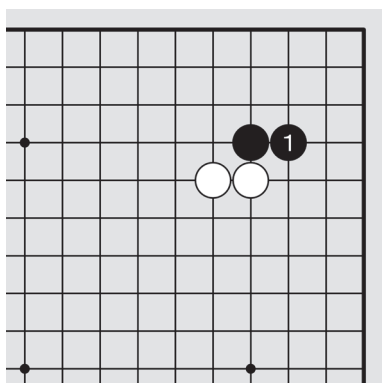
2図



す。また、ナラビは相手の石が近くに
いる場合や、盤上の上下左右どちら
に向かうかによって多様な用語に
変化します。

2図の●は広い上のほうに向かう
ので「ノビ」、3図の●は端の低い
ほうへ向かう「下がり」となります。

3図



ナラビの特徴

- ・縦か横の線で並んだ形
- ・完全につながっていて、切られることのない堅実な形
- ・一歩ずつつながる形なので、進み方は遅い
- ・相手の石と接触した時に多用する

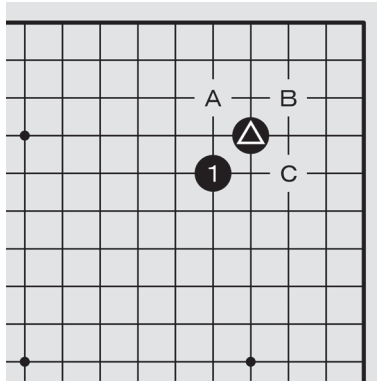
コスミ

4図▲から①のように、ナナメに石が進んだ（向かい合った）形です。

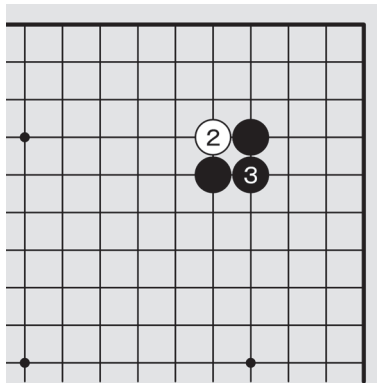
▲からは、他にもA・B・Cの4方向のコスミがあります。

コスミはナナメで線が出ていないため、まだ完全につながってはいないものの、5図の②とくれば③で仲

4図



5図



間とつながることができません。

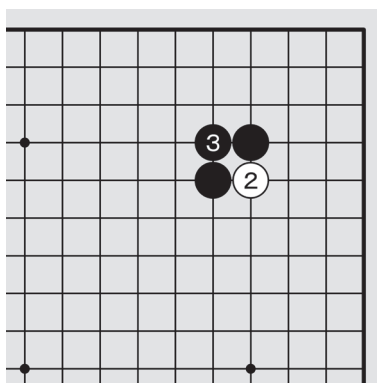
逆に、6図の②に白がきたとしても、5図と同様に③で仲間とつながることができません。

つまり、周りに敵がきた時にさえ注意をしておけば、コスミはつながった形同然といえるのです。

コスミの特徴

- ・ナナメに並んだ形
- ・完全につながってはいないものの、ほぼつながった形といえる
- ・ナナメに一歩ずつの形のため、進み方としては遅いが堅実である

6図



いっけん
一間

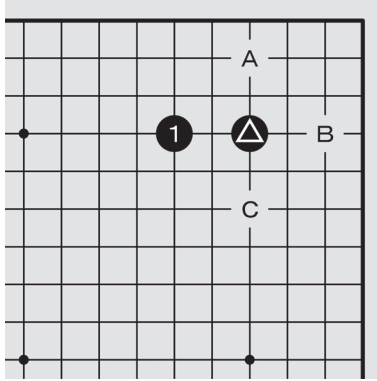
石と石の間を一つ空けて線伝いに

進んだ(向かい合った)形が「一間」で、

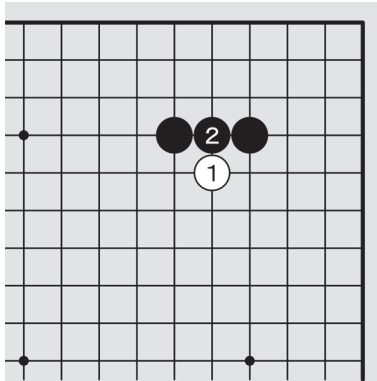
「二間トビに悪手なし」といわれるほどよく使われる形です。

7図の△と①の関係が一間で、△からは他にもA・B・Cが一間になります。

7図



8図



適度な距離感であり、周りに敵がこない限りは切り離されにくく、ナラビやコスミよりも一歩先に飛んだ形なので進み方が早いのが特徴です。

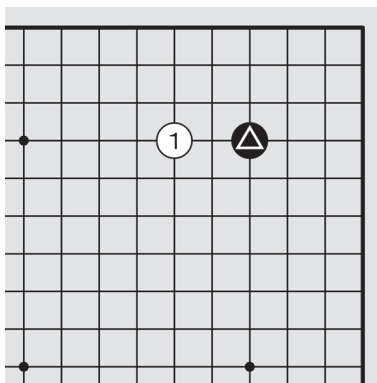
たとえば7図の①のあとに、白が8図の①と近くにきたら、②ですぐに仲間とつながることができません。面白いのは9図の△と①のよう

に、敵同士が対峙した場合でも「一間」と表現することです。

一間の特徴

- ・石と石の間が一つ空いた形
- ・相手が近くにこない限りは、ほぼつながった状態といえる
- ・一歩先に飛んでいるので、進み方にスピード感がある

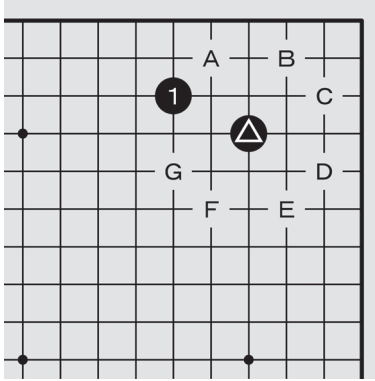
9図



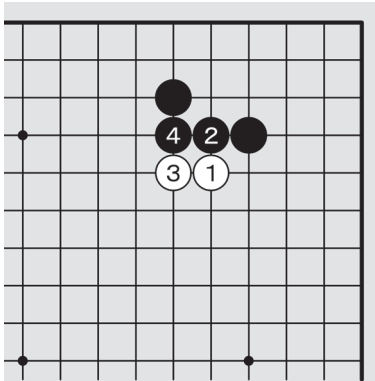
ケイマ (桂馬)

ケイマは、将棋の「桂馬」と同じ形の動きです。10図の▲と①がケイマの形ですが、他にも▲に対してA～Gがケイマになります。ケイマに進む手は、盤の端に寄って道がない場合や、他の石がない限りは8通りあるということです。

10図



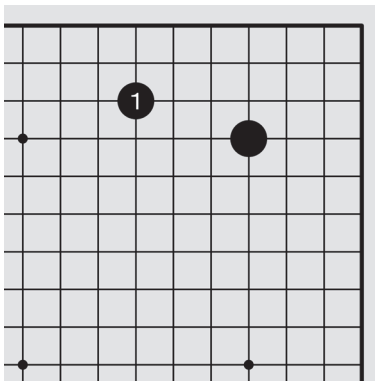
11図



10図の①のあと、11図の①のように敵が近くにきても、②・④と仲間につながりやすい形のため、使用頻度がかかなり高い形です。また、真っ直ぐ進むだけではなく、動きに変化をつけたい時に使います。

ケイマからさらに一つ石を進めた12図の①の形は「大ケイマ」です。

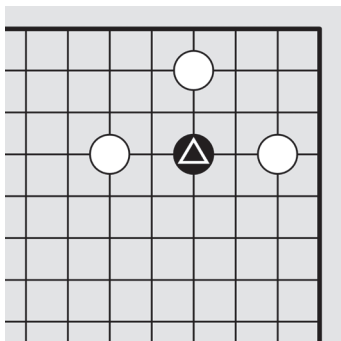
12図



ケイマの特徴

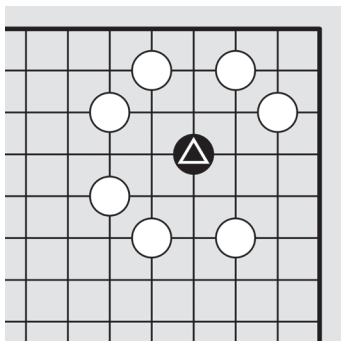
- ・石と石がナナメ一つ先へ進んだ形
- ・周りに敵がこない限りは、切られにくい
- ・石が大きく伸びるので、進み方が早くて変化に富む
- ・ケイマより一歩進むと大ケイマ

第4問



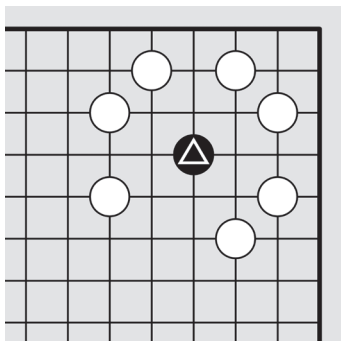
【一間】

第5問



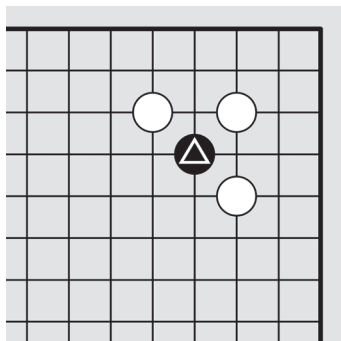
【ケイマ】

第6問



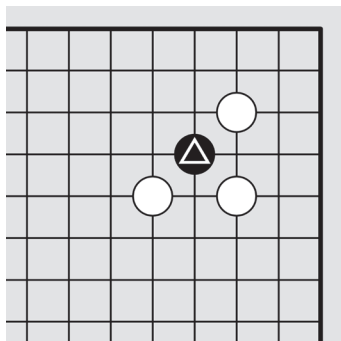
【ケイマ】

第1問



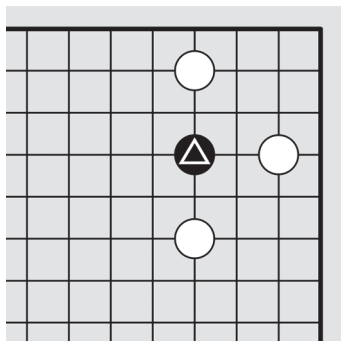
【コスミ】

第2問



【コスミ】

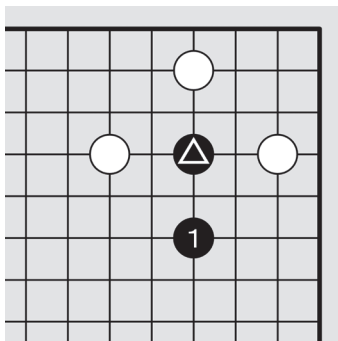
第3問



【一間】

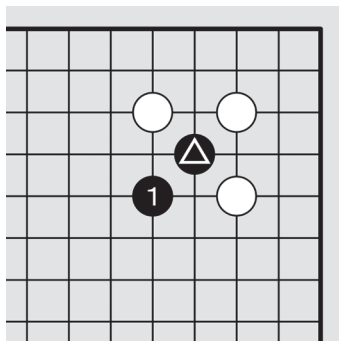
【】黒を1子打つて、**▲**から
内に書かれた形にしてください

第4問



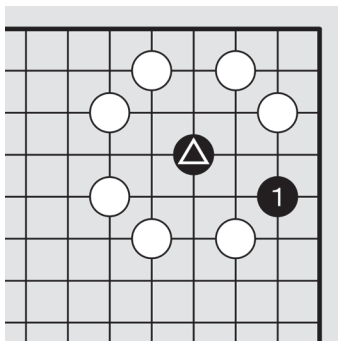
【一間】

第1問



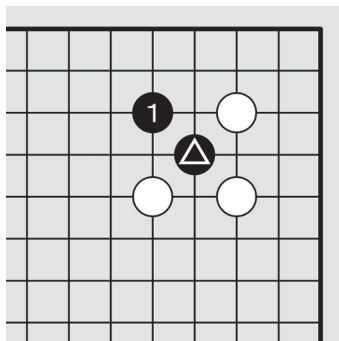
【コスミ】

第5問



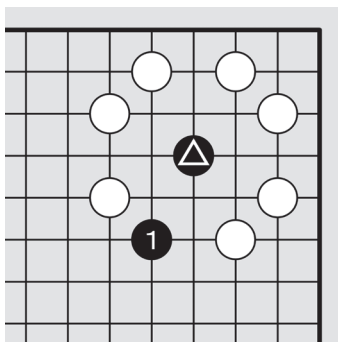
【ケイマ】

第2問



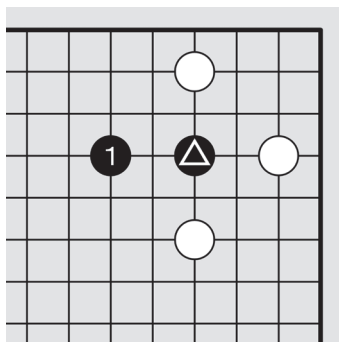
【コスミ】

第6問



【ケイマ】

第3問



【一間】

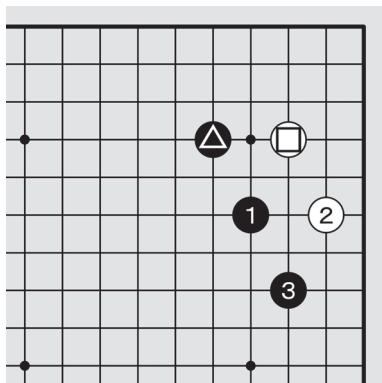
解説

問題にも出てきたケイマの動きは、難しいものです。ケイマに打つ場所は数多くありますし、どこに向かうかで高さや方向があつという間に変化していくからです。

格言に「攻めはケイマ、逃げは一間」というものがあるくらいです。

1図のように▲で□を攻めたい場

1図

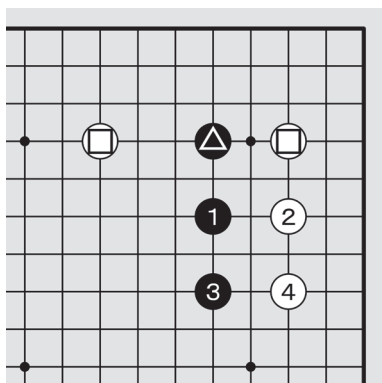


合は、①のケイマである程度つなが

りを保ちながら、④から出ている線を圧迫していくのです。②に対して③の調子です。

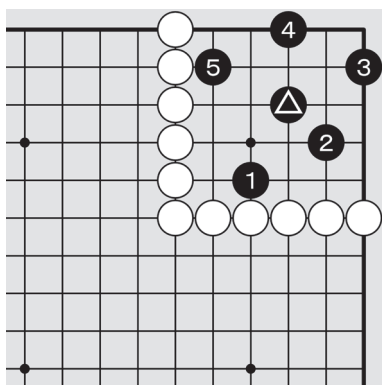
2図のように□がくると、▲が弱くなるので、相手に切られにくい①の一間が安全な進出になるのです。

2図



3図はケイマの動きを理解するためのパズルゲームです。白石(黒でもよい)で枠を作り、その中に▲を置いてスタート地点とし、そこから数字のようにケイマで進んですべて埋まれば成功です。一人遊びにピッタリですよ。

3図



碁盤の大きさ

『囲碁初心者』では、現在世界中でもっともよく使われている「19路盤」を使用しています。しかし、囲碁が発生した当初からこの大きさだったわけではないということが、少しずつわかってきました。

囲碁の起源は約4000〜3000年前といわれていますが、当初は小さい9路盤程度だったのではないかと思われる（文献も資料もないので推測です）。そして、資料や埋蔵品などの遺跡に残されている最初の盤が17路盤なのです。

これがどのような経緯で19路盤になったのかは不明ですが、暦学の発達や占星術に合わせたのではないかとされています。

囲碁が日本に渡来した7世紀前後には19路だったよつで、奈良の正倉院にある国宝「もくがしたんのききよく木画紫壇碁局」にほすでに19本の線が引かれてあります。「木画紫壇碁

局」はとても素敵な碁盤ですので、機会があればぜひご覧ください。

碁盤の大きさ、つまり本数は理論的には何本でも囲碁になります。極端なことをいえば、「100路盤」でも囲碁なのです。しかし、打ち終えるまでに何日かかることや、先を読むのも一苦労です。

最近では、むしろ小さい碁盤が脚光を集めています。入門者向けには小さい7路盤や9路盤が簡単でわかりやすいですし、13路盤くらいでも十分にゲームとして楽しめます。何しろ盤面が小さいので手数も少なく、短い時間で対局することができるのが便利です。

これからどのような碁盤が出てくるのか楽しみですよ。

囲碁初心者①〈19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。