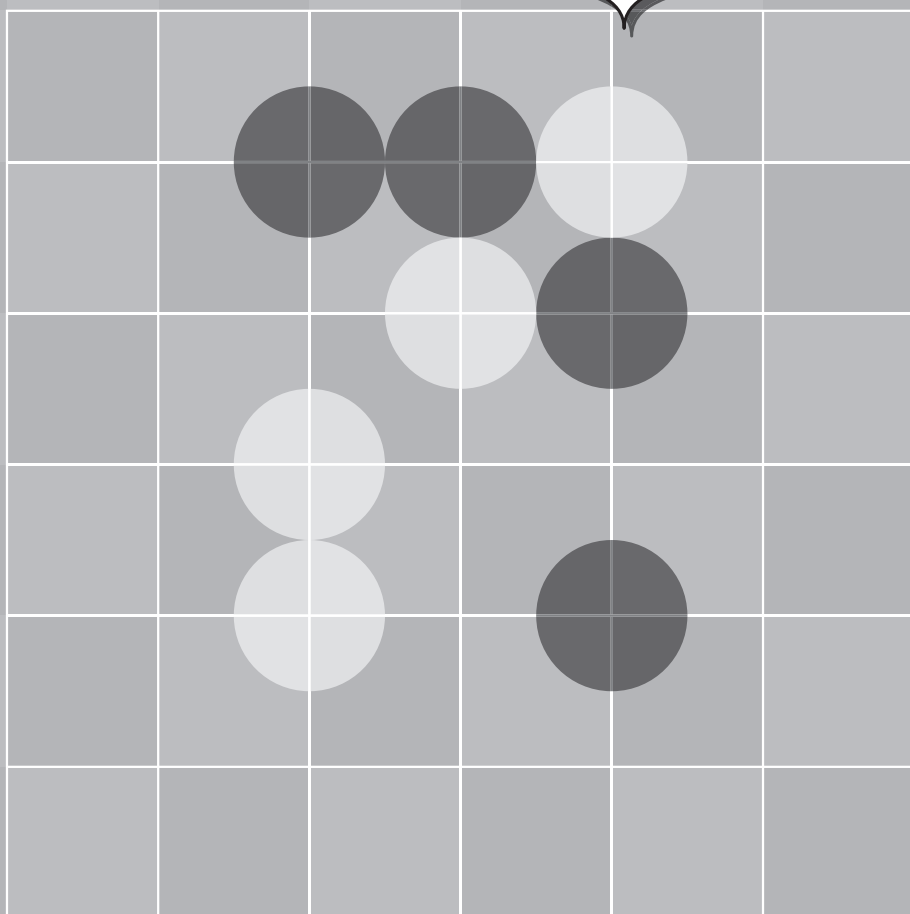


# 囲碁入門

7路盤



1

第1章

## はじめに

本書を手にとっている皆さまは、囲碁に興味があることと思います。一般的に難しそうなイメージを持たれている囲碁ですが、ルールが理解できて、囲碁が打てるようになるとその奥深さに引き込まれるに違いありません。「囲碁は盤上の小宇宙」ともいわれますが、本当に魅力的なゲームなのです。

本書では、皆さまが囲碁を楽しんでいただくために必要な基本ルールを、難しい囲碁用語をできるだけ使わずに、簡単な言葉と図で学んでいただきます。まずは、石の置き方をマスターしましょう。一番の基本ともいえる石の置き方を理解することが、「囲碁が打てる」ということへとつながります。

囲碁が打てるということは、「ルール通りに石を置いていき、最後までルール違反をせずにゲームを終えて、得点計算ができること」を指しています。囲碁は二人で対戦するゲームですから、常に勝敗はつきものです。しかし、囲碁に初めてチャレンジする皆さまには、最後までルールを守って無事にゲームを終えることができれば、両者が勝ちというくらいの気持ちで臨んでもらいたいと思います。

きちんとルールをマスターしたあとで、強くなるコツやテクニック、そして「勝負」を楽しんでください。基本のルールを理解することが、囲碁と長く楽しく付き合うための秘訣です。

# 目次

はじめに――2／基本の道具――4／基本のマナー――5／囲碁の目的――6／本書でおぼえるルール――8

## 第1章

石の置き方と石のつながり〈ルール1・ルール2〉――11

ルール1 黒石と白石を交互に交点に置く――12

ルール2 縦横の線で隣り合った石は二つの仲間になる――13／①石を置いて孤立した石をつなげる――19／②相手の石がつながらないように切る――25

## 第2章

石の取り方〈ルール3〉――33

ルール3 線の出ていない石は取れる――34／①仲間の石の取り方――39／②石を置いて相手の石を取る――45／③相手に取られないように逃げる――57

## 第3章

置けない場所とその例外〈ルール4・ルール5〉――65

ルール4 線が出ない所には置けない(着手禁止点)――66

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――73

## 第4章

総合問題――81

おわりに――92

コラム……囲碁の歴史――32／世界の囲碁――64／マナーの大切さ――80

# 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<sup>ごばん</sup>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<sup>じょうし</sup>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ない方でも取り組みやすいように、線が縦横に7本ある7路盤を使用します。「路」というのは盤上の線を指しており、7本の線が入っているので7路盤というわけです。

7路盤は盤面が小さいためわかりやすく、勝負も早くつくので、最近では入門者向けの碁盤として使われています。

石を打つ場所である交点のことを「目<sup>め</sup>」といい、陣地を数える際には「目<sup>め</sup>」といいます。7路盤は、碁石<sup>ごいし</sup>を打つ交点が7×7で49目あります。

石を入れる用具は碁笥<sup>ごけ</sup>といい、対局中に取りった石（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、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、対戦相手がいら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る

- ・ 礼に始まり礼に終わる
- ・ よろしくお願いします
- ・ ありがとうございます



## 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 後片付けをしつかりする

- ・ 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。



# 囲碁の目的

具体的なルールの解説に入る前に、まずは囲碁とはどういうゲームなのかを、例え話を用いて簡単にお話ししましょう。

あるところに、誰も住んでいない無人島（＝碁盤）がありました。

そこに、2チームの入植者（＝黒と白の石です）が入ってきました。彼らの目的は、自分たちが住める空き地（得点）を相手よりも多く確保することです。

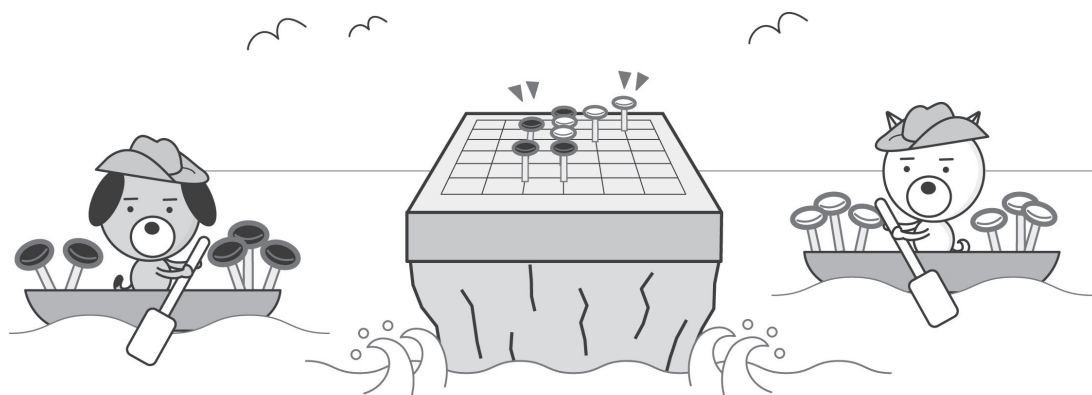
空き地を確保するための手段は、無人島にある道路の交差点に仲間を配置して、相手が入ることができないようにすることです。仲間の壁ができて、相手が侵入できなくなつた

空き地が自分の土地になるわけです。そのためには、チームの味方を数多く交差点に配置することが大事になるわけですが、仲間がその場所に生き残るためには条件が必要です。

それは、「いざというときに逃げ出すための道路があること」と「相手につかまらないように道伝いに仲間とつながっていくこと」です。

万が一、周りを相手に囲まれて逃げ出せる道がなくなつた仲間は、その場所にいらなくなり、相手にかまってしまう（得点）のです。

自分の空き地に相手が入ってきた場合は、しっかりとつかまえば空き地を守り通したことになります。このようにして相手を取ったり、



仲間が取られたりするのですが、大切なことは無人島の端は崖で、そこから先には海が広がっているために逃げ出せないということです。

相手を追い詰める場合には、サスペンスドラマの刑事と犯人のように崖へと追い込むとよいでしょう。崖からは逃げ出すことができません。

逆に、自分が追っ手をふりきるためには逃げ道の少ない島の端ではなく、道が多く広がっている島の中央へ向かいましょう。島の中央は四方へ道が出ているので、どこへ向かうにしても逃げやすい場所なのです。

ここで、無人島を大きく三つの場所に分類してみます。

- ①島の端で行き止まりの所
- ②島の端からは少し離れた所
- ③島の中央で道が開けた所

さて、このなかで最初にお話しした入植者が安心して住める場所はどこでしょうか？

ここで答えは出しませんが、囲碁を打っていくうちにだんだん気づいてくると思います。最初は島のあちこちに住み始めたものの、相手につかまって生き残れなかったり、生き残ったとしても自分たちが住める空き地を少ししか確保できなかったりすることでしょう。

しかし、数多くの失敗や経験を積むことによって次の機会には仲間を多く生き残らせたり、多くの空き地を確保したりすることができるようになるはずです。

まずは無人島でのルールをしっかりと学んで、さまざまな戦いを乗り越えましょう。

囲碁がどんなゲームか、なんとなくイメージがついたでしょうか。

何もない土地に白石と黒石を増やしていき、相手より少しでも多くの陣地を確保するために戦う「陣地争い」なのです。

それでは、次ページからは具体的なルールを解説していきます。あせらずに、一つずつしっかりと身につけていってください。

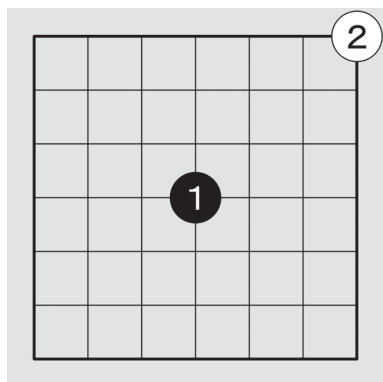
# 本書でおぼえるルール

本書では、囲碁でもっとも基本的な五つのルールを学んでいきます。

## ルール1 黒石と白石を交互に交点に置く

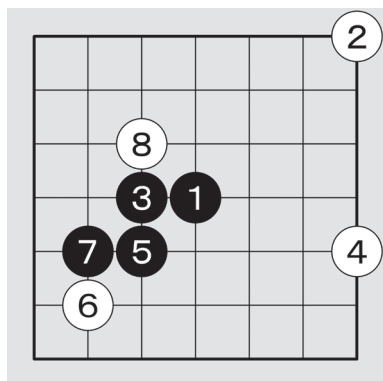
対戦する二人は、1図のように白石と黒石を交互に置いていきます。石を置く場所は、線と線が交わった「交点」です。①のような十字路

1図



石の上の数字は置いた順番を表しています

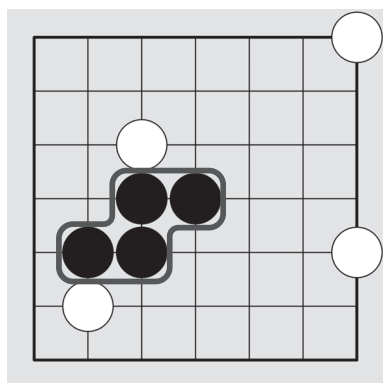
2図



の交点もあれば、②のような角の交点、2図の④のような端にも交点があります。自分が置きたいと思う所に、好きなように置いていってください。

また、囲碁では石の単位を「子<sup>し</sup>」といい、1子<sup>いっし</sup>、2子<sup>にし</sup>、3子<sup>さんし</sup>……と数えます。

3図



## ルール2 縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる

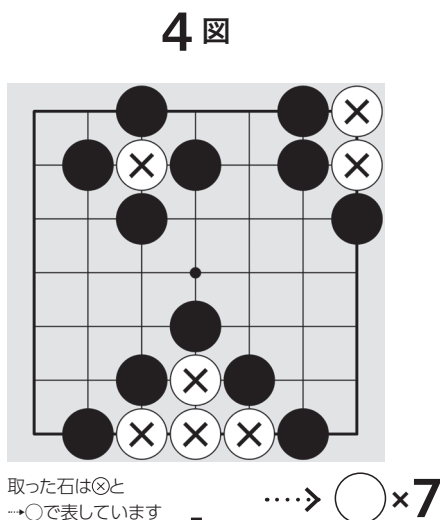
3図の黒4子は、縦横の線で隣り合っているので一つの仲間になっています。一方の白4子は離れているため、それぞれが孤立した石となります。



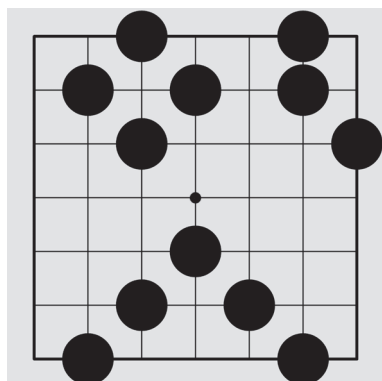
### ルール3 線の出ている石は取れる

4図の⊗から出ている線は、すべて黒石で囲まれています。また、盤の端から先にはそもそも線が出ていないので、石を置く必要はありません。

4図の黒石のように、相手の石から出ている線をすべてふさいで



### 5図



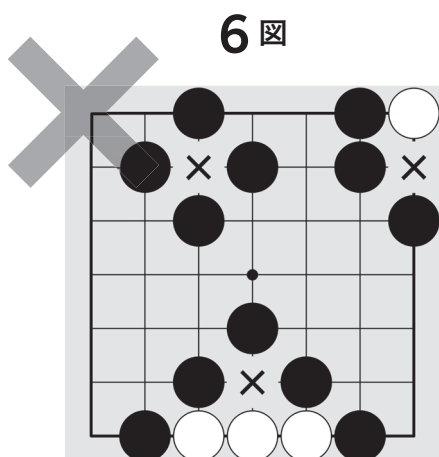
囲むと、その石を盤上から取ることがができます。

4図の線の出ている石は取ると5図になります。石を取って空いた所は、そのままにしておきましょう。

取った石は1子につき1点として、自分の得点になります。大切に保管しておきましょう。

### ルール4 線が出ない所には置けない (着手禁止点)

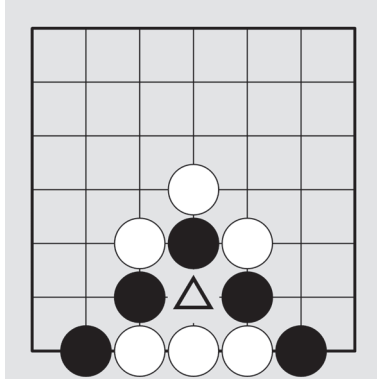
白が6図の×に置くと、置いた瞬間にルール3(4図)の「線が出ていない石」になってしまいます。このように、置いた瞬間に線が出てなくなってしまう所には石を置くことができません。



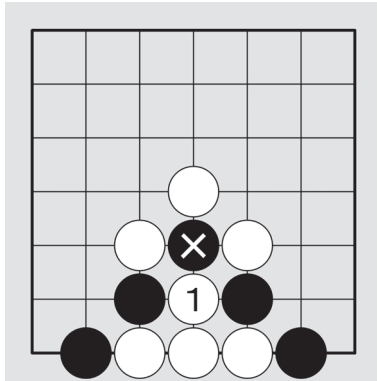
**ルール5**  
線が出ない所でも、相手の石を取れる場合は置ける

白にとって、7図の△は黒に囲まれている場所なので、一見ルール4の「置けない所」にみえます。しかし、ある条件が揃うとこの場所にも置くことができます。

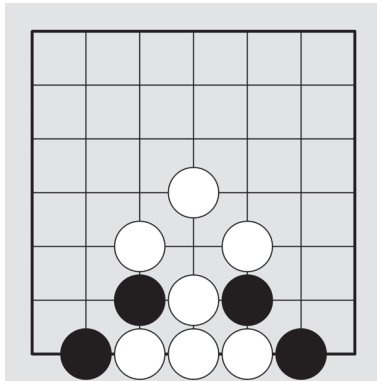
7図



8図



9図



その条件とは、「自分が置くことで、相手の石が取れる場合」です。この場合、「後から置いたほうが、先に置かれていた相手の石を取るることができる」のです。

このルールを利用して8図の①と置けば、×の線をふさいで取ることができます。

8図の黒石を取ったものが9図で

す。これで、白石からは新たに線が出ました。

このように、「置けない場所」にみえても、相手の石が取れる場合には石を置くことができます。

ここからは、五つのルールをさらに詳しく学んでいきます。

# 第1章

## 石の置き方と石のつながり ルール1・ルール2

石の基本的な置き方と、  
どのように置くと仲間の石に  
つなげることができるのかを学びます

## 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ている「交点」です。線を道路と考えると、道と道がぶつかった交差点を想像するとわかりやすいでしょう。本書では、縦と横に7本ずつ線がある7路<sup>ろ</sup>（線や道のことを「路<sup>みち</sup>」ともいいます）の盤を使いますので、

交点は7本×7本で49カ所あるわけ  
です。

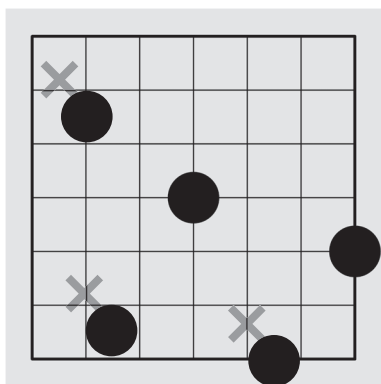
交点ならどこに置いておかまいませんが、**1図**の×のように枠の中や線の途中、線のない盤外には置けません。また、すでに置いてある石に重ねて置くこともできません。

石を置く順番は、**2図**の①のようにまず黒から置くのが基本です。黒が置くと次は白の番になり、白が置くと次は黒の番という具合に、交互に置いていきます。

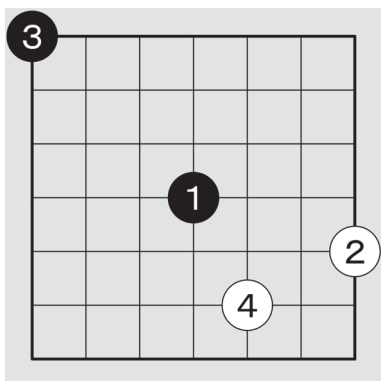
**交点であれば「どこでも好きな所に自由に置ける」という点**が、囲碁の魅力の一つです。

ただし、一度置いた石を戻したり、別の場所に動かしたりすることは、「待った」という反則行為になりますので注意しましょう。

1図



2図



## ルール2

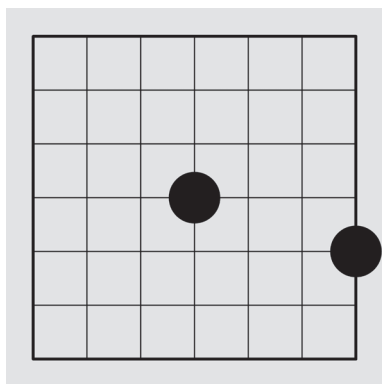
# 縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる

黒と白が交互に石を置いていくと、盤上には「孤立した石」と「仲間の石」ができていきます。

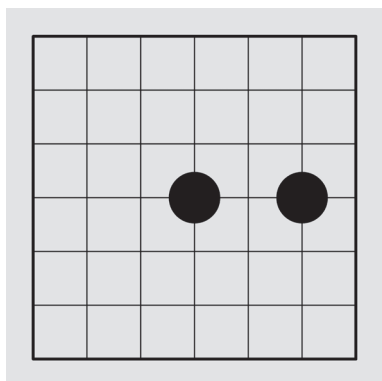
同じ色の石は、**縦横の線で隣り合ってつながると、一つの仲間になります。**

具体的に見ていきましょう。1図

1図



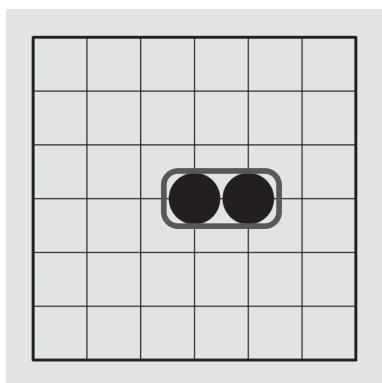
2図



の黒石と黒石は離れた位置にあり、それぞれが孤立した石です。

**2図**はどうでしょうか。同じ線上に並んで**1図**よりも距離は近くなりました。しかし、2子の間にはまだ道が1本あり、石が隣り合っていないせん。

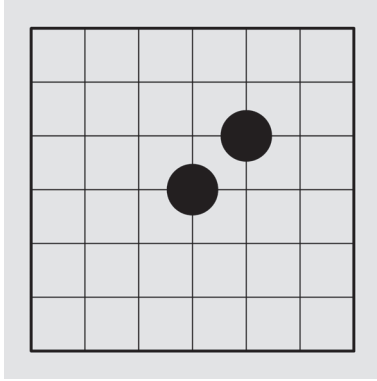
3図



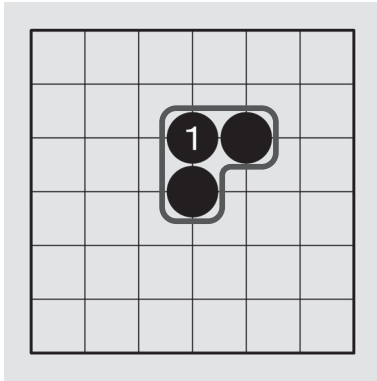
それでは、**3図**はどうでしょうか。二つの石が同じ線上で隣り合っているがっています。これが「つながって一つの仲間になる」ということです。

何子<sup>なんし</sup>になってもどんな形でも、隣り合う石がつながると仲間になります。

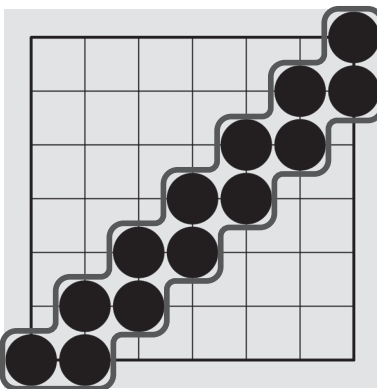
4図



5図



7図



一心同体、今後の運命を共にすることになります。

ここで注意すべき点は、「**ナナメの石はつながっていない**」ということです。

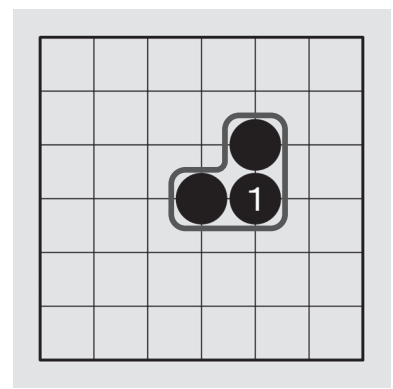
4図の黒2子はだいぶ距離が近いのでつながっているようにも見えますが、ナナメには線が出ていないので同じ線上で隣り合っているとはい

えません。これではまだ1子ずつの孤立した状態なのです。

4図の黒石を一つの仲間にするには、5図か6図のように隣り合う交点に①と置いて、3子でつながる必要があります。

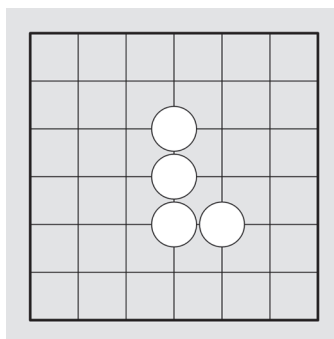
ちなみに、7図も隣り合う縦横の線でつながった一つの仲間です。

6図

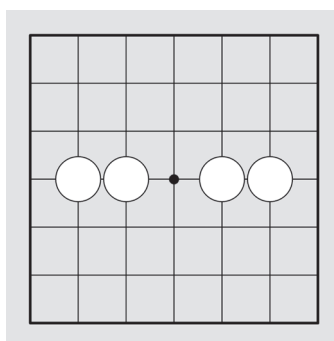


つながっている石を線で囲んでください

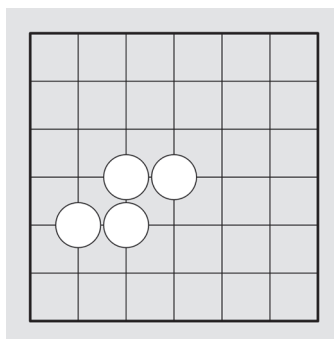
第 1 問



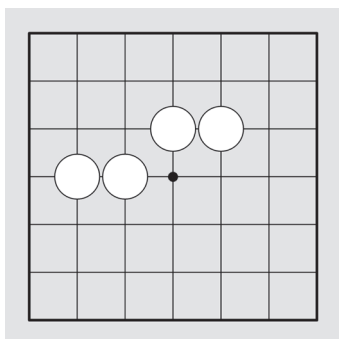
第 2 問



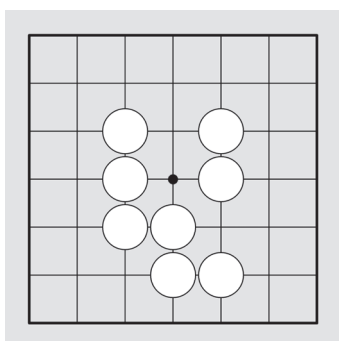
第 3 問



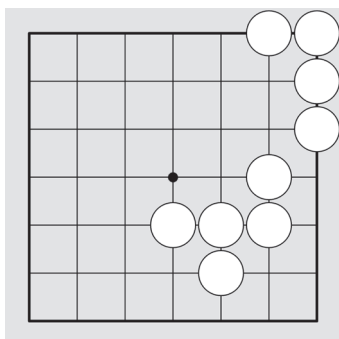
第 4 問



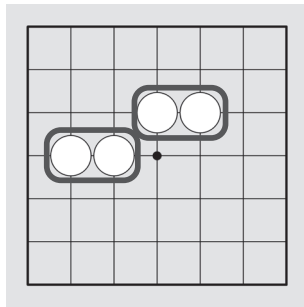
第 5 問



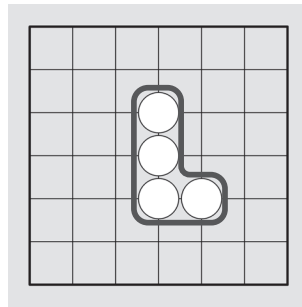
第 6 問



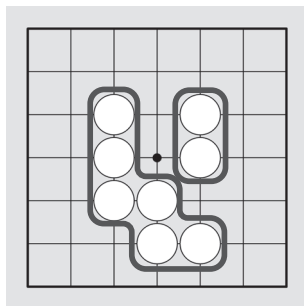
### 第4問



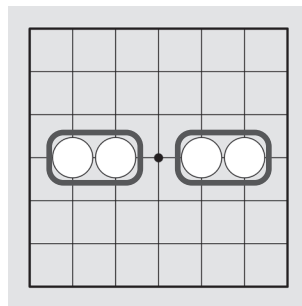
### 第1問



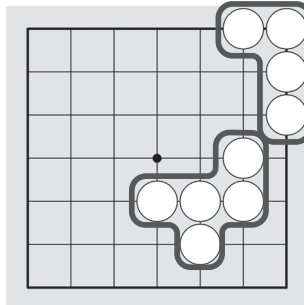
### 第5問



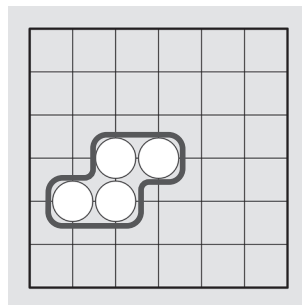
### 第2問



### 第6問

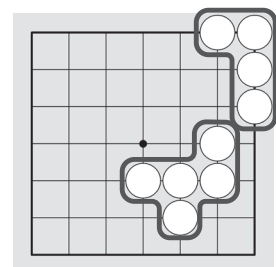


### 第3問



#### 第6問 参考

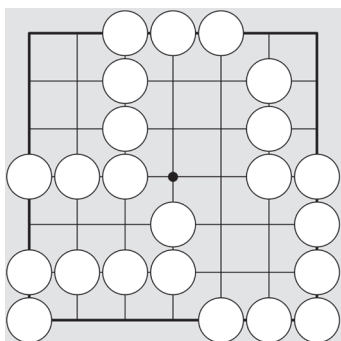
右上の白4子が一つの仲間、下の白5子が一つの仲間です。  
ナナメからは線が出ていないので、ナナメ同士の石はつながっていません。



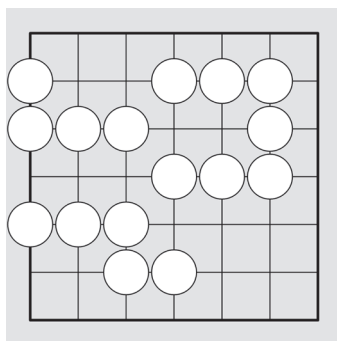


つながっている石を線で囲んでください

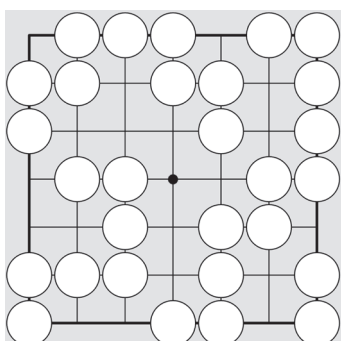
第 10 問



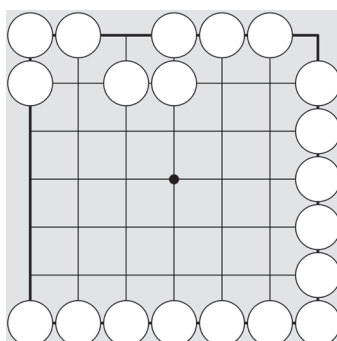
第 7 問



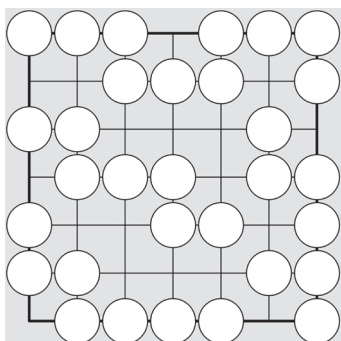
第 11 問



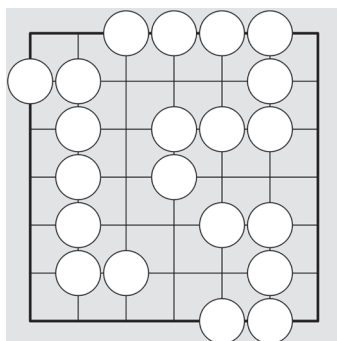
第 8 問



第 12 問



第 9 問





## ルール2 縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる

# ① 石を置いて孤立した石をつなげる

孤立して離れている石は、石を置くことでつなげることができます。

1図をご覧ください。黒2子は離れていて、それぞれが孤立した状態です。

そこで2図の①のように、2子がつながる交点に石を置くことで、黒

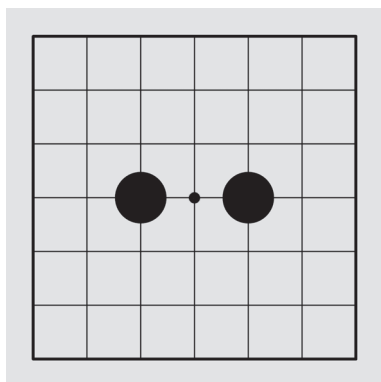
3子は隣り合って、一つの仲間になることができます。こうして線上で隣り合った黒3子は、今後一つの仲間として運命を共にすることになります。

石のつなげ方は、石数が多い盤面でも変わりません。たとえば3図の

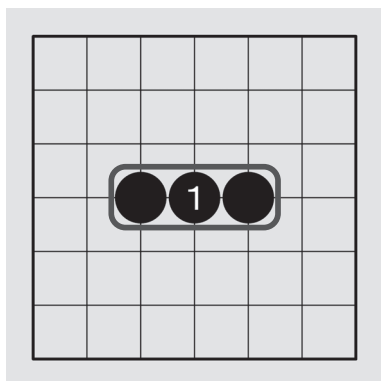
場合は①に置くことで、盤上のすべての黒石がつながります。

上手に対戦するコツ  
・孤立している石はつなげて、仲間にする

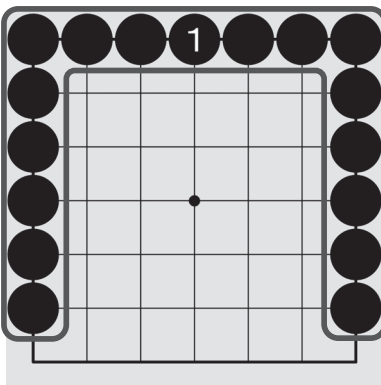
1図



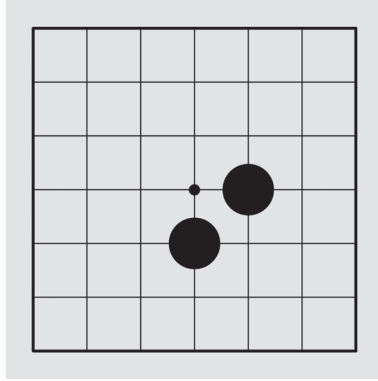
2図



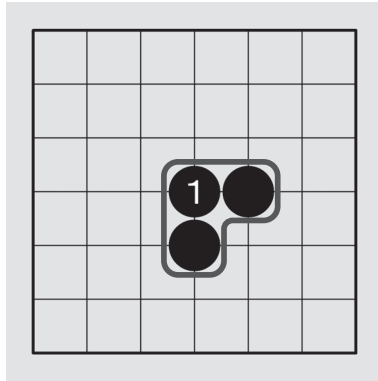
3図



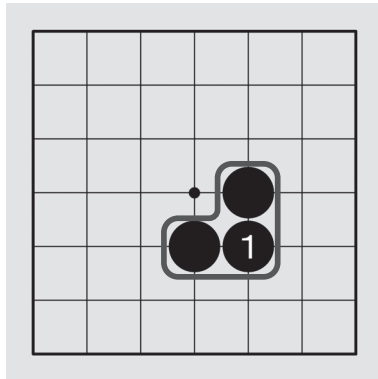
#### 4図



#### 5図



#### 6図



それではここで、もう一度ナナメの石のつなげ方を復習します。**4図**をご覧ください。

ナナメの黒2子は、まだつながっていない状態です。どこに石を置けば、離れていたナナメの黒2子を仲間にすることができたか思い出してみよう。

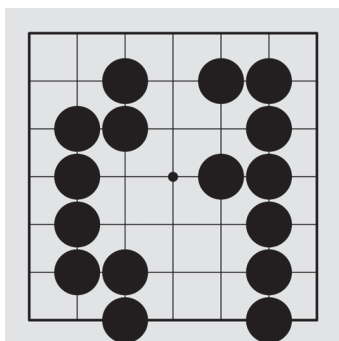
正解は**5図**の**1**あるいは**6図**の**1**です。ナナメの石と隣り合う線上に置けば、3子がつながります。

**5図・6図**からもわかるように、**ナナメの石にはつながる線が二通りあることが多くあります**。その時々で、自分が良いと思ったほうを選択しましょう。

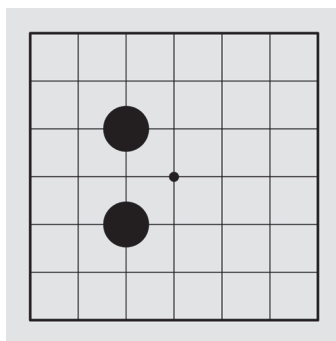
盤上に自分と相手の石が増えてくると、仲間の石と孤立した石の見分け方や、孤立した石をどうつなげるかが大切になってきます。落ち着いて確かめながら石のつながり方を考えましょう。

黒を一つ置いて、すべての黒石をつなげてください

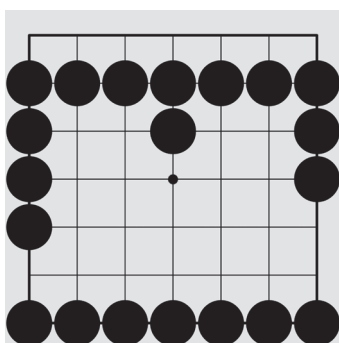
第 16 問



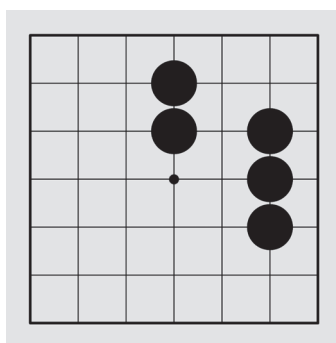
第 13 問



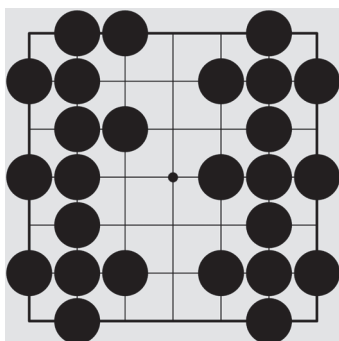
第 17 問



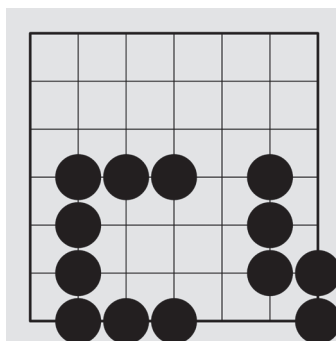
第 14 問



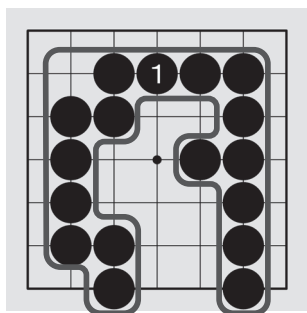
第 18 問



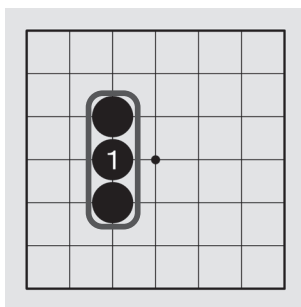
第 15 問



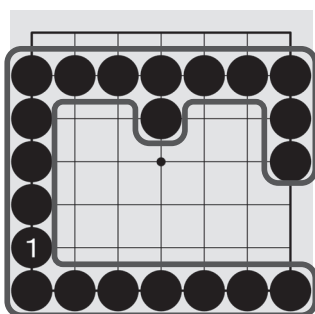
### 第 16 問



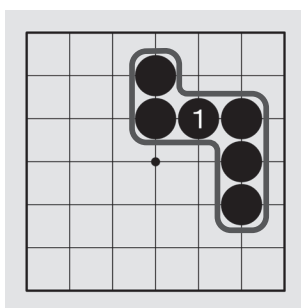
### 第 13 問



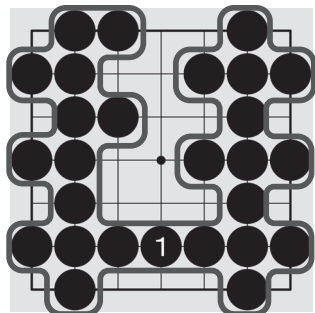
### 第 17 問



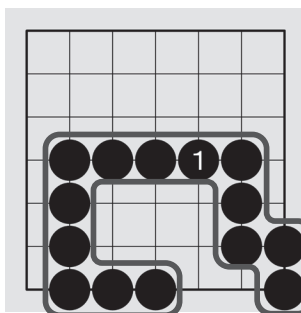
### 第 14 問



### 第 18 問

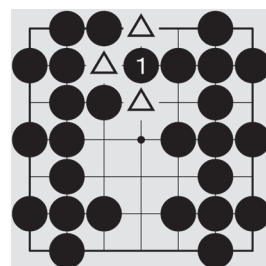


### 第 15 問



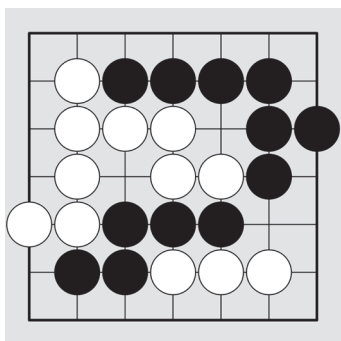
#### 第 18 問 参考

黒 1 に置いて二つの仲間をつなげようとしても、石同士がナナメなのでつながりません。つなげるためには、△にもう 1 子置く必要があります。

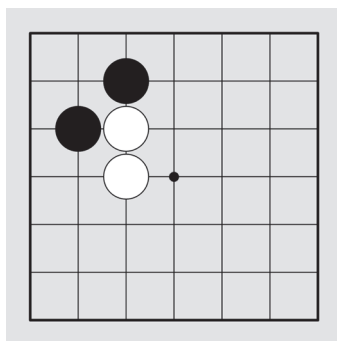


黒を一つ置いて、すべての黒石をつなげてください

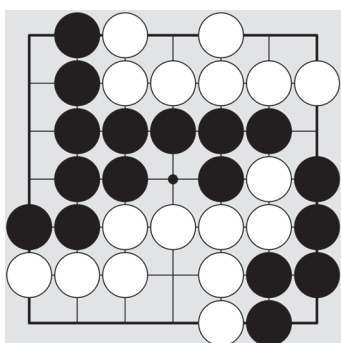
第 22 問



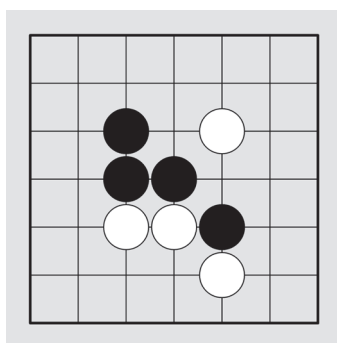
第 19 問



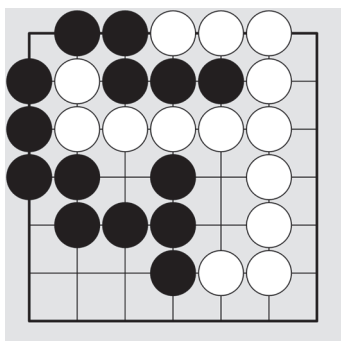
第 23 問



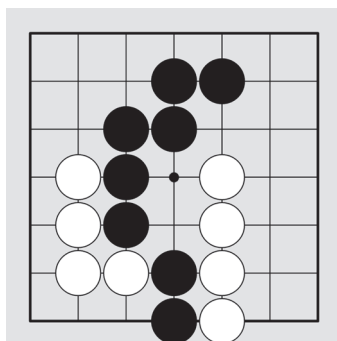
第 20 問



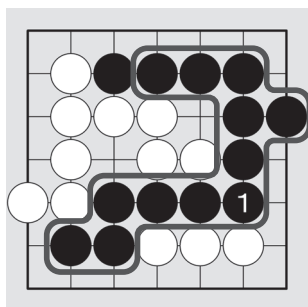
第 24 問



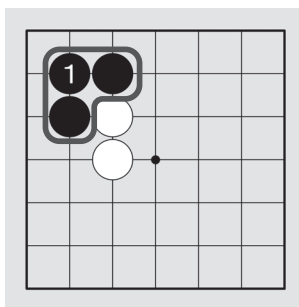
第 21 問



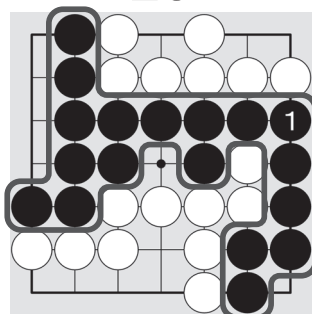
### 第 22 問



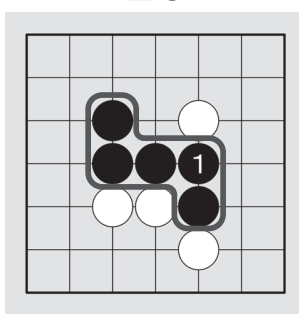
### 第 19 問



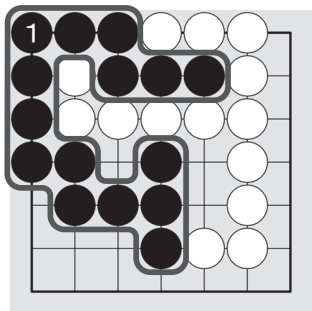
### 第 23 問



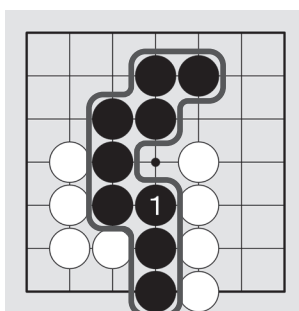
### 第 20 問



### 第 24 問

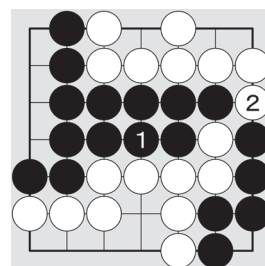


### 第 21 問



#### 第 23 問 参考

一見穴が空いているように見える黒 1 に置くと、次の手で白 2 に置かれてしまいます。これでは、黒はつながることができません。ナナメには注意をしましょう。





**ルール2** 縦横の線で隣り合った石は二つの仲間になる

## ② 相手の石がつつながらないように切る

19 ページで「石を置くことで、孤立した石をつなげることができる」とお話ししました。その逆で、**石を置くことで「相手の石を切る」**こともできるので。つまり、相手の石がつながらないようにジャマをするということです。

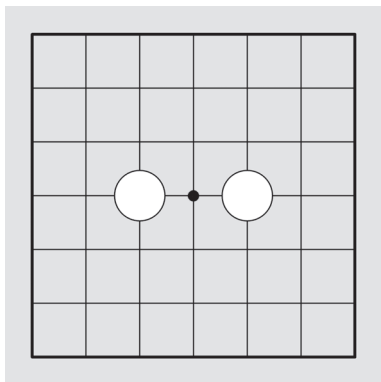
**1図**の白2子は、まだ孤立した石です。黒は白がつながるのを防ぎたいところですね。そこで、白2子の間に**2図**の**①**を置き、白がつながらないようにジャマをしました。

このように相手の間に自分が入る

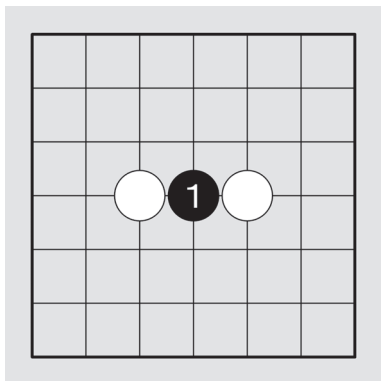
ことで、相手がつながらないように切ることができます。

たとえば**1図**の状態で**3図**の**①**に置くと、次の手で**②**と置かれて白3子がつながってしまいます。これでは、黒が入る隙がありません。**2図**の**①**の効果がよくわかります。

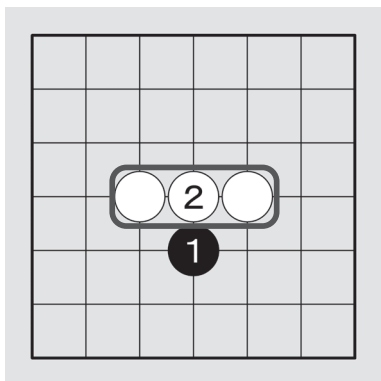
1図



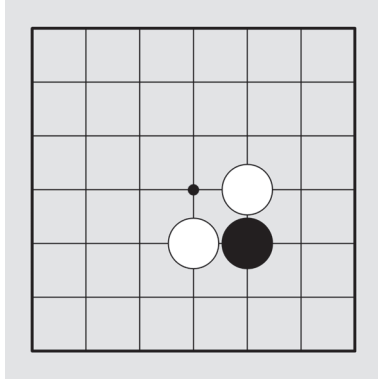
2図



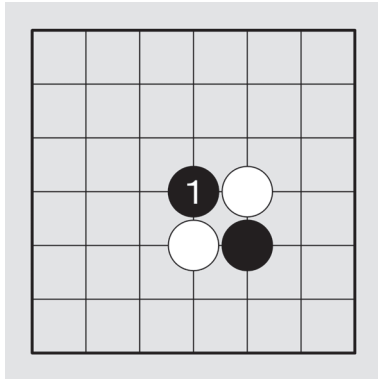
3図



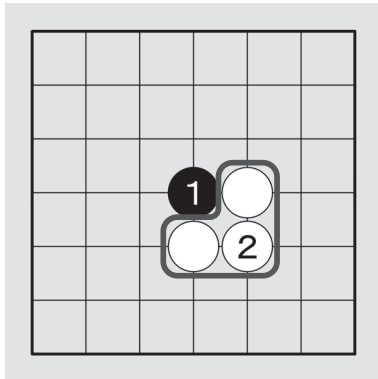
4図



5図



6図



もちろんナナメの石に対しても、直線と同じように「切る」ことができます。**4図**の白2子をつなげないように切るためには、黒石をどこに置けばよいでしょうか。

正解の手が**5図**です。**①**に置くことで、白2子を切ることができました。これで、白はつながれません。

相手のナナメの石を切る場合に気をつけることは、20ページでお話したように**ナナメの石にはつながる線が2本ある**ということです。

たとえば**6図**のように**①**で白を切ったつもりでも、**②**と置かれても一方の線でつながれてしまうことがあるのです。

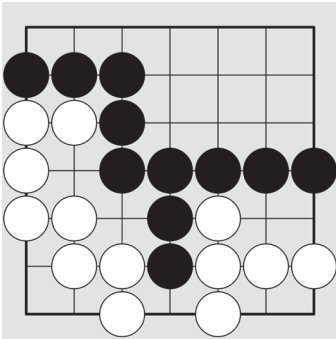
上手に対戦するコツ

- ・ナナメの石を切る場合は、直線の石を切るときよりも慎重に

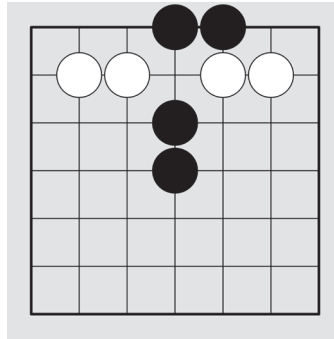
相手のナナメの石を切る場合は、自分の石も「切られた状態」になりやすいということもおぼえておきましょう。

黒を一つ置いて白を切ってください

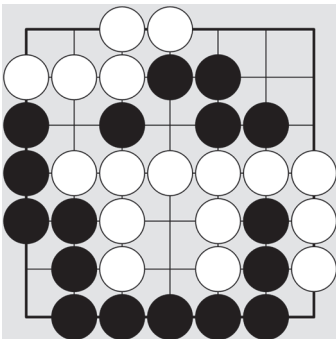
第 28 問



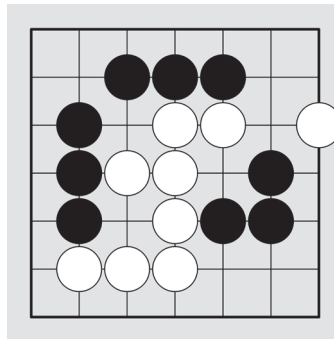
第 25 問



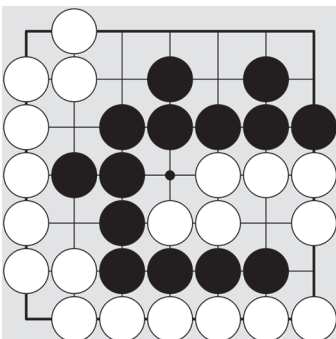
第 29 問



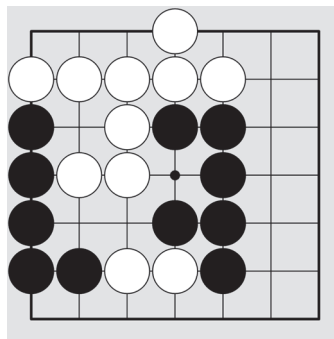
第 26 問



第 30 問



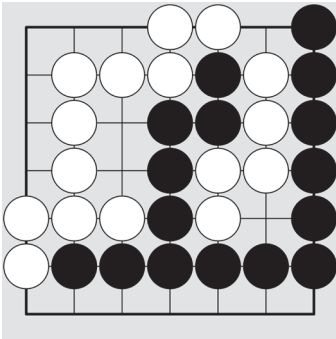
第 27 問



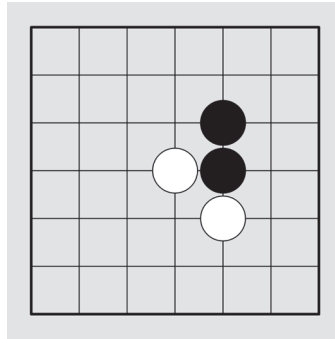


黒を一つ置いて白を切ってください

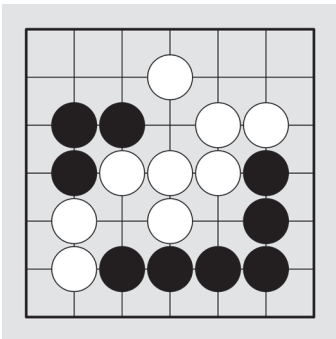
第 34 問



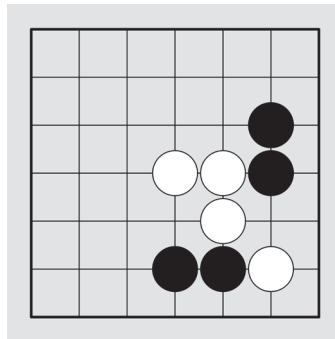
第 31 問



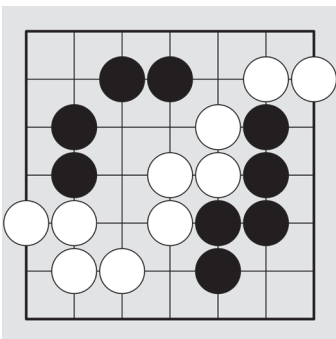
第 35 問



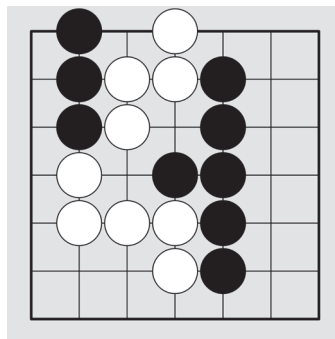
第 32 問



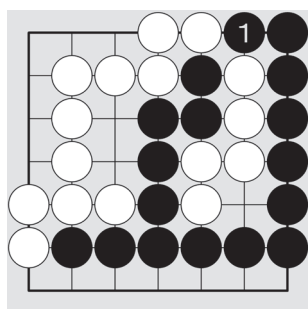
第 36 問



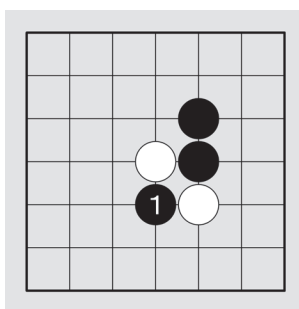
第 33 問



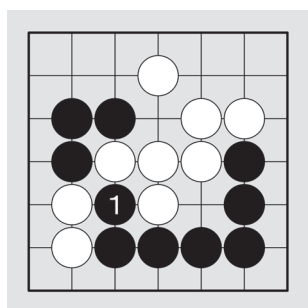
### 第 34 問



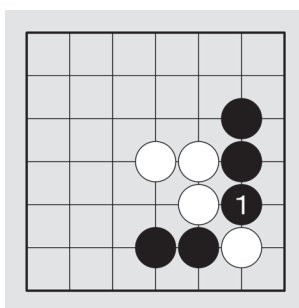
### 第 31 問



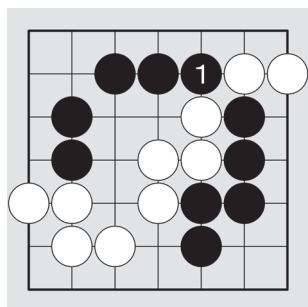
### 第 35 問



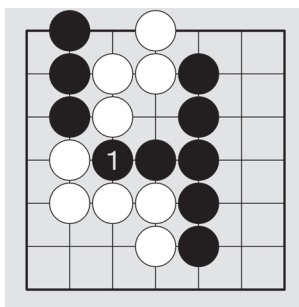
### 第 32 問



### 第 36 問

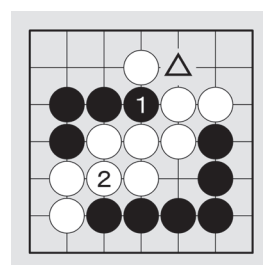


### 第 33 問



### 第 35 問 参考

①に置いても、白が△に置いてつながる可能性があるので切ったことにはなりません。逆に②へと置かれて、左下の白につながれてしまいます。



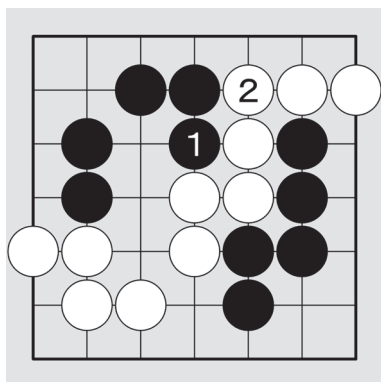
# 解説

第36問の失敗例が**1図**です。

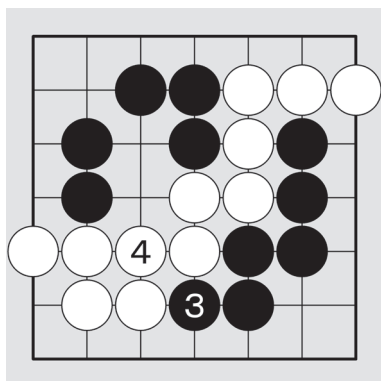
黒が**1**に置いて、白を切ったことにはなりません。

直線とナナメの石が入り組んでくると、「つながっている石なのか、それともまだつながっていない石で切れる可能性があるのか、すでに切れている石なのか」を見分けること

**1図**



**2図**

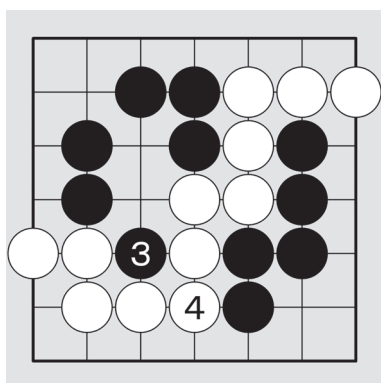


が大切です。②でつながれると、右上の白7子はもう「つながって切れない石」になります。

**2図**の③で左下の白4子と右上の白7子を切ろうとしても、④でつながれてしまうと全体の白12子はすべてつながった石になります。

**2図**の③とは別方向の**3図**の③で

**3図**



切ろうとしても、④でやはり白12子がつながってしまいます。

石のつながりにはさまざまな線や形がありますので、広い視野で石のつながりを確認してください。

**3図**の④ではもつとよい方法があります。それをルール3で解説しましょう。

# 囲碁の歴史

囲碁は約4000〜3000年前に東アジア（中国のあたり）で発生したと考えられています。

元々は、9路盤や17路盤で戦う「石の生き残りゲーム」だったものが、約2000年前に日本に渡来した頃に19路盤で戦う「陣地取り」の形になりました。

日本に伝えられた当初は上流階級に親しまれ、正倉院の宝物や源氏物語絵巻などにも囲碁に関する記録が残されています。

その後、囲碁は徐々に一般庶民や僧侶・武家などに広まっていき、戦国時代になると有名武将たちが戦略を練るために囲碁を活用しました。なかでも、織田信長・豊臣秀吉・徳川家康は特に囲碁を重視し、三者に仕えた本因坊算砂ほんいんぼうさんさは、織田信長に「そちはま

さに名人の技量なり」と言われたといいます。算砂が徳川家康に仕えた際には、扶持（給料）をもらって囲碁を職業とする、初めての「棋士」となりました。

江戸時代には、徳川幕府が囲碁を庇護することで各家元が火花を散らして腕を磨き、現代囲碁の礎を築きます。

明治維新で家元制度の存続が困難となり、囲碁界は低迷期を迎えます。しかし、伊藤博文などの有力な政治家や財閥に囲碁愛好家が大勢いたおかげで、棋士の生活は成り立ち、関東大震災の折には囲碁界大同団結を目指して、「日本棋院」が成立しました。

現在、囲碁は世界にも広まり、多くの国で楽しめるようになりました。



---

# 囲碁入門①〈7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。