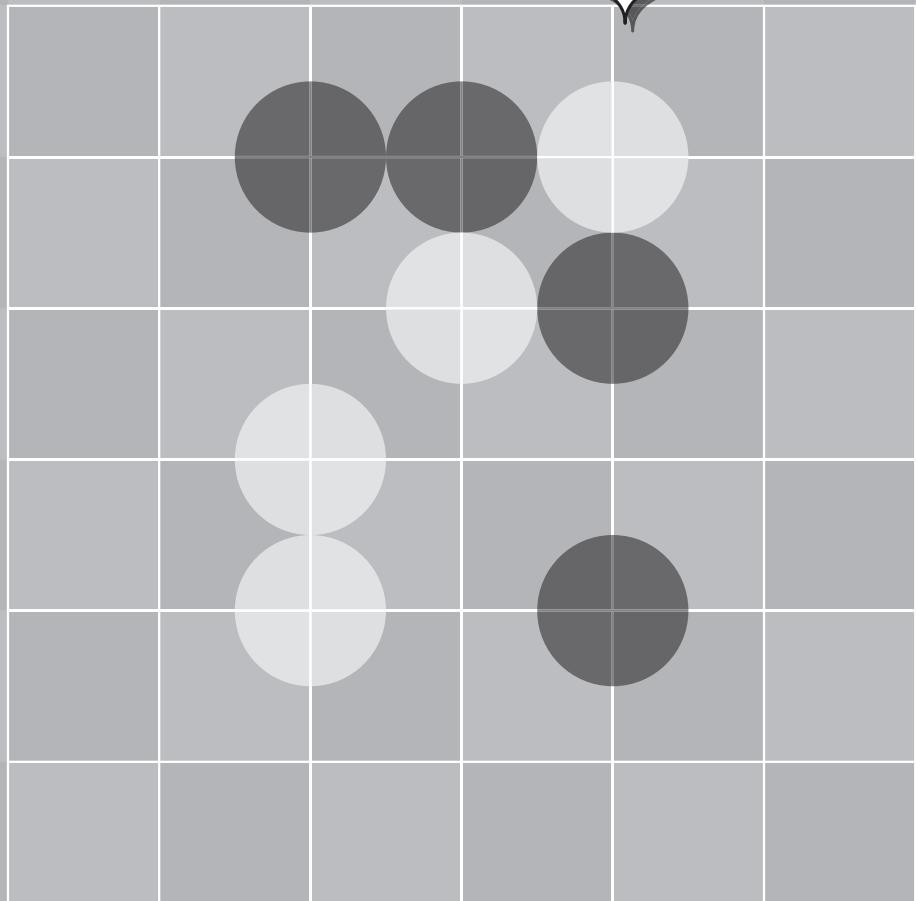


# 囲碁入門

7路盤



1

第1章

# はじめに

本書を手に取っている皆さまは、囲碁に興味があることだと思います。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よう。一番の基本ともいえる石の置き方を理解することができ、「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

## 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一つの仲間になる—13／①石を置いて孤立した石をつなげる—19／②相手の

石がつながないように切る—25

## 石の取り方〈ルール3〉—33

ルール3 線の出で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

## 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

## 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」といい、陣地を数える際には「目」といいます。7路盤は、碁石を打つ交点が $7 \times 7$ で49目あります。

石を入れる用具は碁笥といい、対局中に取った石（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 札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
- ・勝つて驕らず負けて腐らず。勝つても謙虚な気持ちを持つて敗者を慰め、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。

## ⑤ 対戦相手に敬意を払う

# 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なります。仲間の壁ができて、相手が侵入できなくなつた

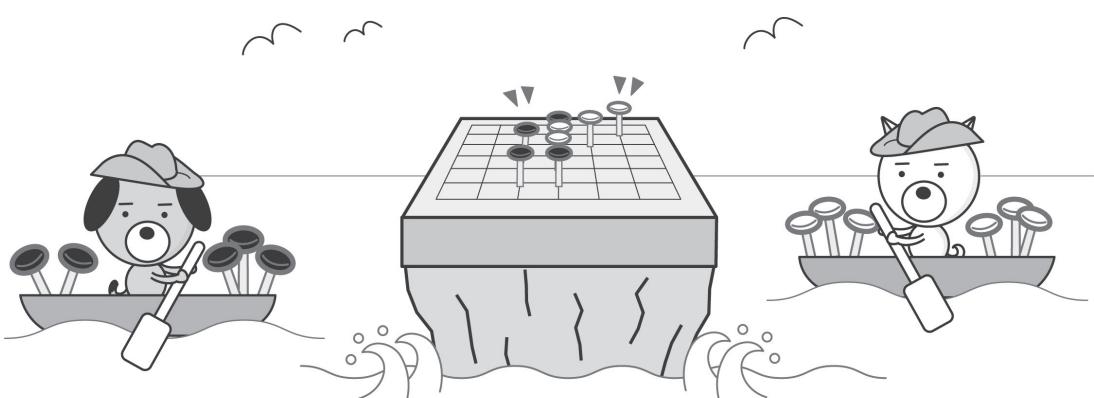
空き地が自分の土地になるわけです。そのためには、チームの味方を数多く交差点に配置することが大事になるわけですが、仲間がその場所に生き残るためには条件が必要です。

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、その場所にいられなくなり、相手につかまってしまう（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れ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つたり、



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ようか？

ここで答えは出しませんが、囲碁を打つていくうちにだんだん気づいてくることがあります。最初

は島のあちこちに住み始めたものの、相手につかまつて生き残れなかつたり、生き残つ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つ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つ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つかりと学んで、さまざまな戦いを乗り越えましょう。

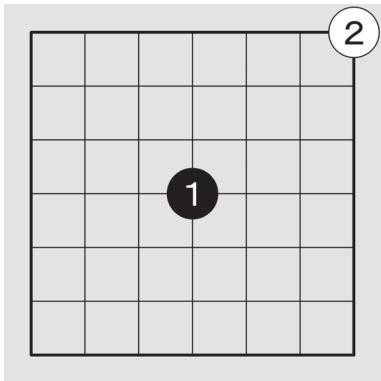
囲碁がどんなゲームか、なんとなくイメージがついたでしようか。

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いてください。

# 本書でおぼえるルール

1図



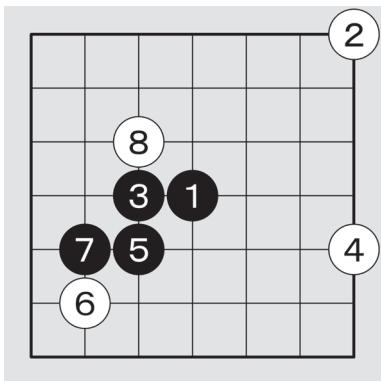
石の上の数字は置いた順番を表しています

本書では、囲碁でもつ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

2図



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

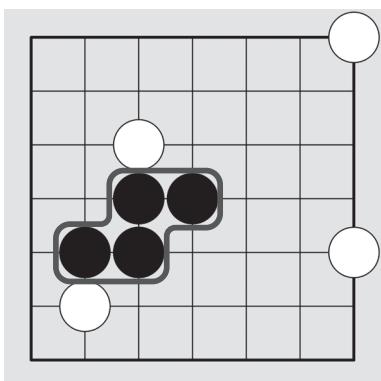
の交点もあれば、②のような角の交点、2図の④のような端にも交点があります。自分が置きたいと思う所に、好きなように置いていくください。

また、囲碁では石の単位を「子」といい、1子、2子、3子……と数えます。

## ルール2

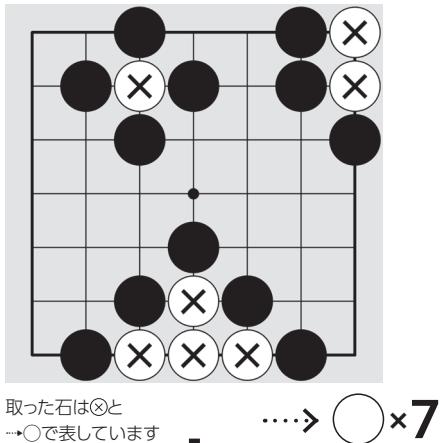
縦横の線で隣り合った石は一つの仲間になる

3図

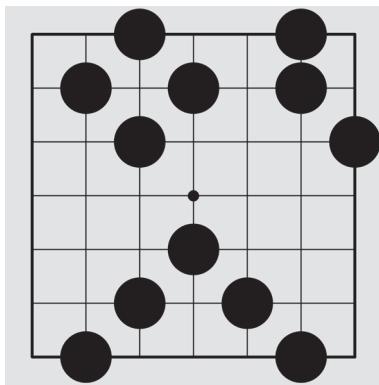


3図の黒4子は、縦横の線で隣り合っているので一つの仲間になっています。一方の白4子は離れているため、それぞれが孤立した「石」となります。

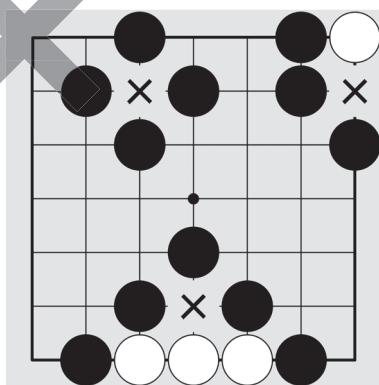
4図



5図



6図



### ルール3 線の出でていない石は取れる

4図の(X)から出でている線は、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でていないので、石を置く必要はありません。

図5の黒石のように、相手の石から出でている線をすべてふさいで囲むと、その石を盤上から取ることができます。

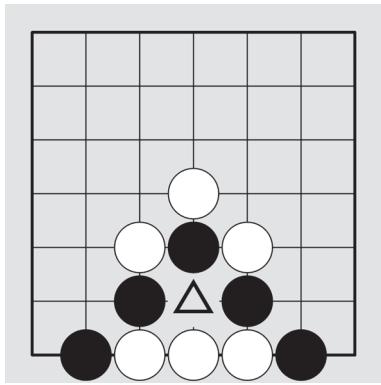
4図の線の出でない白石を取ると5図になります。石を取つて空いた所は、そのままにしておきましょう。取った石は1子につき1点として、自分の得点になります。大切に保管しておきましょう。

### ルール4 線が出でない所には置けない (着手禁止点)

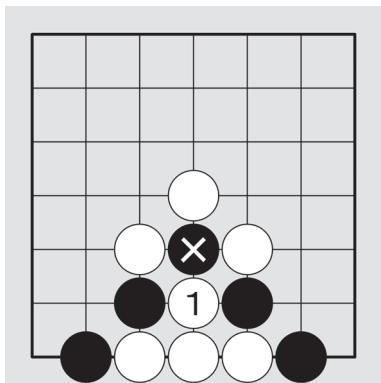
白が6図のXに置くと、置いた瞬間にルール3(4図)の「線が出でない石」になってしまいます。

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。

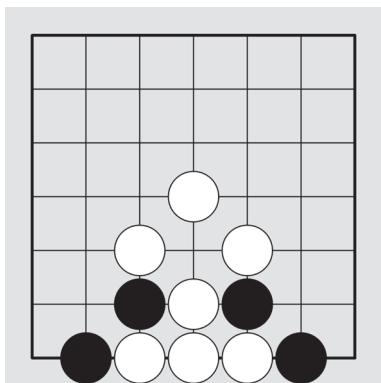
7図



8図



9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

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るのです。

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きました。

8図の黒石を取つたものが9図で

す。これで、白石からは新たに線が出来ました。

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石を置くことができるのです。

ここからは、五つのルールをさらにお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

# 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。線を道路と考えて、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（線や道のことを「路」ともいいます）の盤を使っていますので、

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もかまいませんが、1図のXのように枠の中や

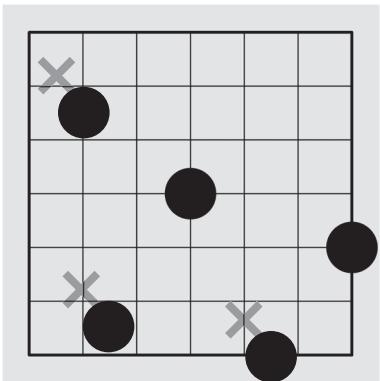
線の途中、線のない盤外には置けません。また、すでに置いてある石に

重ねて置くこともできません。

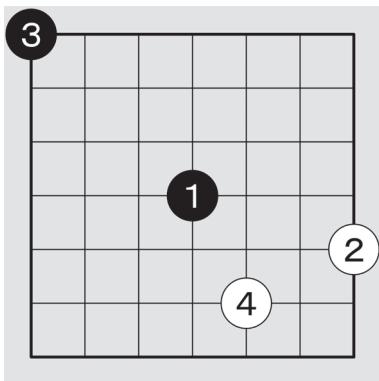
交点であれば「どこでも好きな所に自由に置ける」という点が、囲碁の魅力の一つです。

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



石を置く順番は、2図の①のようになります。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。

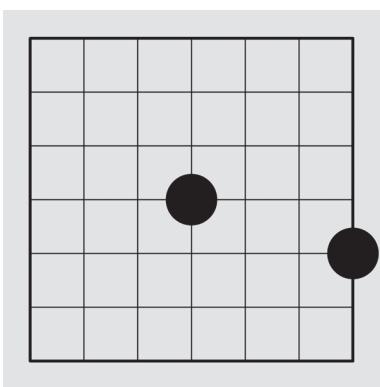
# 縦横の線で隣り合つた 石は一つの仲間になる

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」ができます。

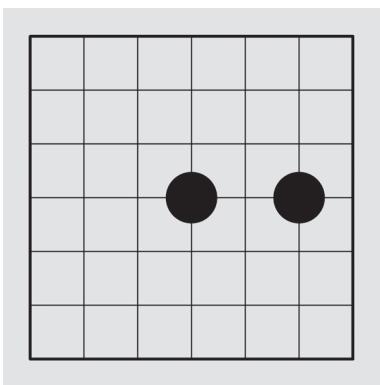
同じ色の石は、縦横の線で隣り合つてつながると、一つの仲間にになります。

具体的に見ていきましょう。1図

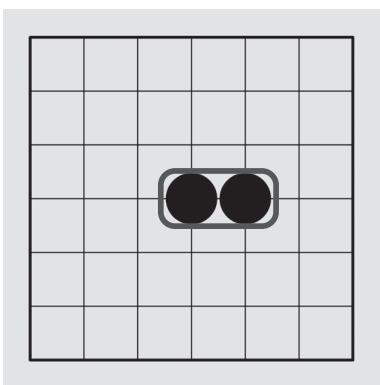
1図



2図



3図



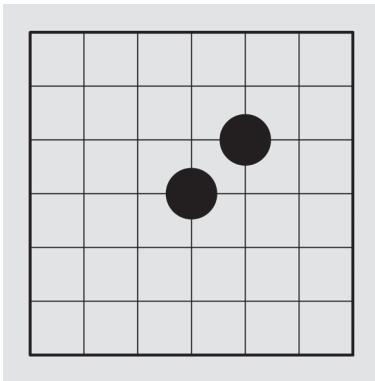
の黒石と黒石は離れた位置にあり、それぞれが孤立した石です。

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、石が隣り合つていません。

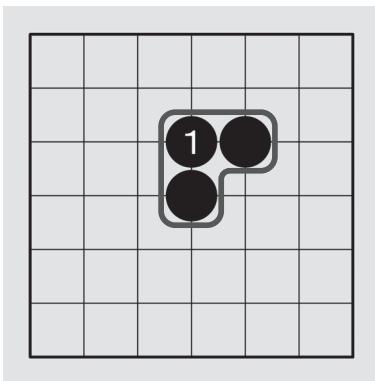
それでは、3図はどうでしょうか。二つの石が同じ線上で隣り合つてつながっています。これが「つながつて一つの仲間になる」ということです。

何子になつてもどんな形でも、隣り合う石がつながると仲間になつて

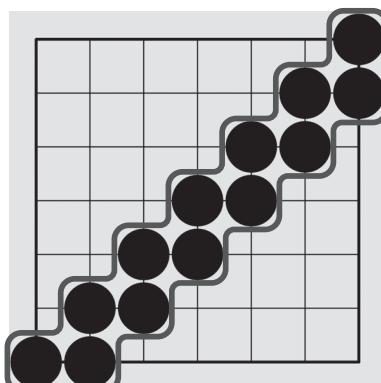
4図



5図



7図



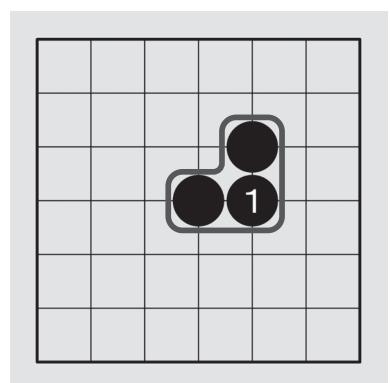
一心同体、今後の運命を共にすることがあります。  
ここで注意するべき点は、「ナナメの石はつながっていない」ということです。

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。

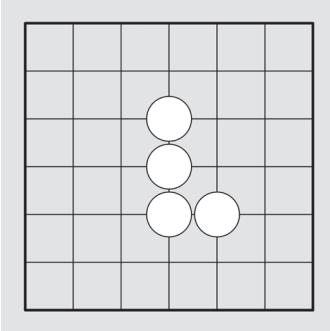
ちなみに、7図も隣り合う縦横の線でつながった一つの仲間です。

6図

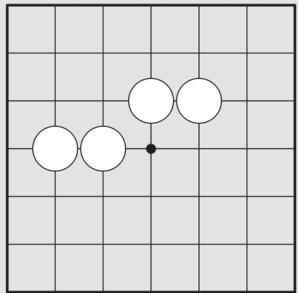


つながっている石を線で囲んでください

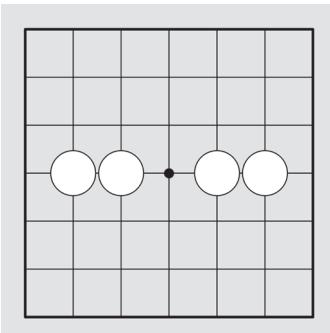
第1問



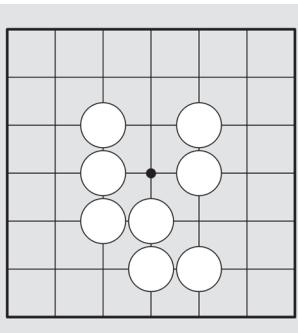
第4問



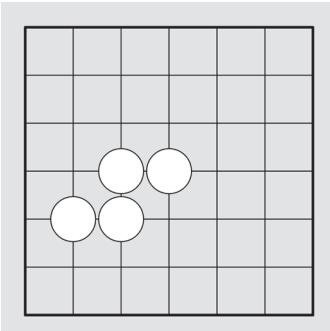
第2問



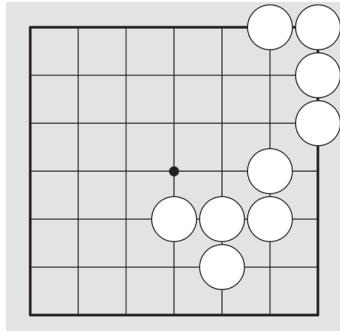
第5問



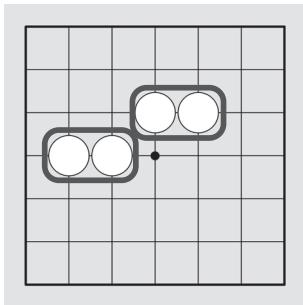
第3問



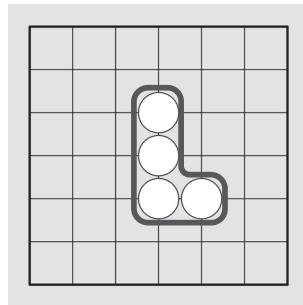
第6問



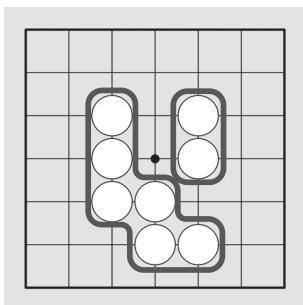
## 第4問



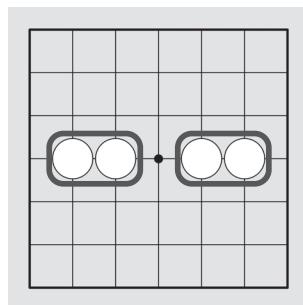
## 第1問



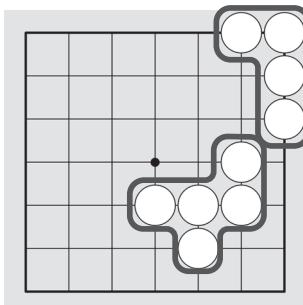
## 第5問



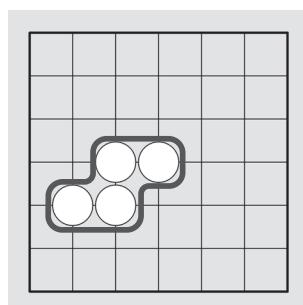
## 第2問



## 第6問

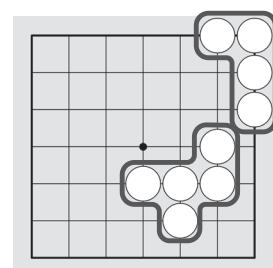


## 第3問

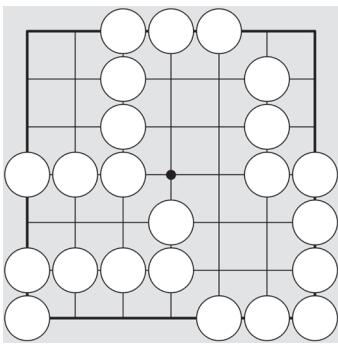


## 第6問 参考

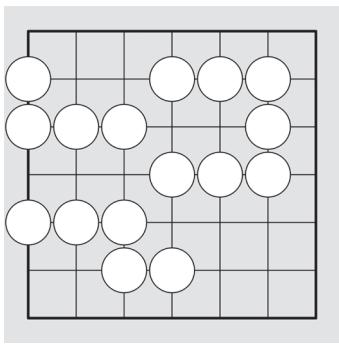
右上の白4子が一つの仲間、下の白5子が一つの仲間です。  
ナナメからは線が出ていないので、ナナメ同士の石はつな  
がっていません。



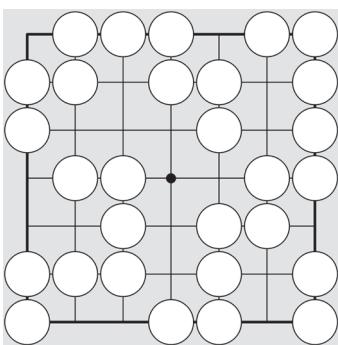
第 10 問



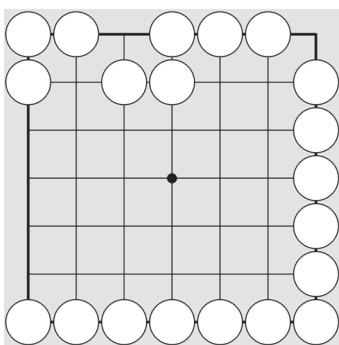
第 7 問



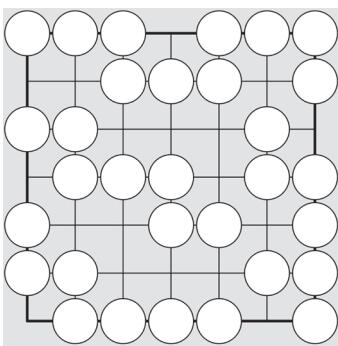
第 11 問



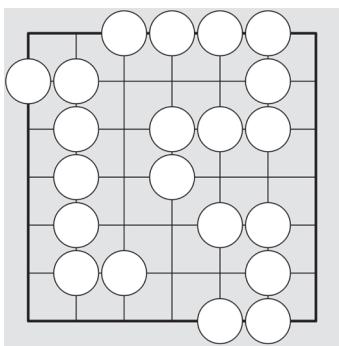
第 8 問



第 12 問

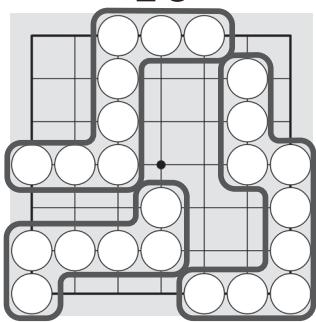


第 9 問

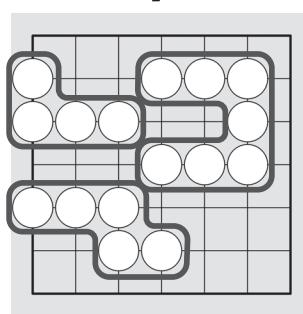


つながっている石を線で囲んでください

第 10 問

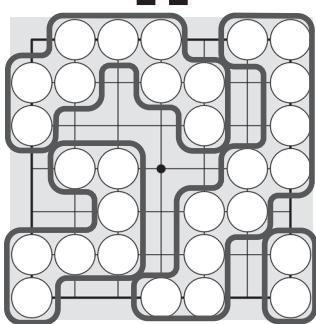


第 7 問

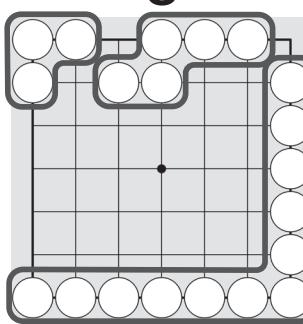


解説  
7~12

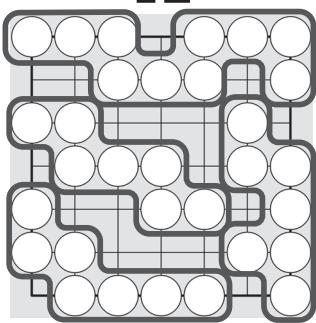
第 11 問



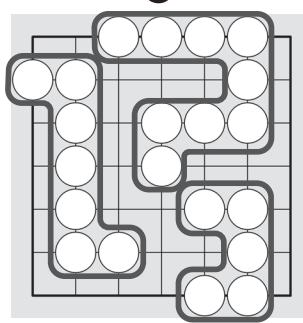
第 8 問



第 12 問

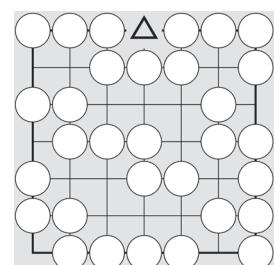


第 9 問



### 第 12 問 参考

石が曲がってつながっている場合でも、石同士が縦横いずれかの線で隣り合っていれば一つの仲間になります。直線にするために、△へ置く必要はありません。



## 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がることができます。

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

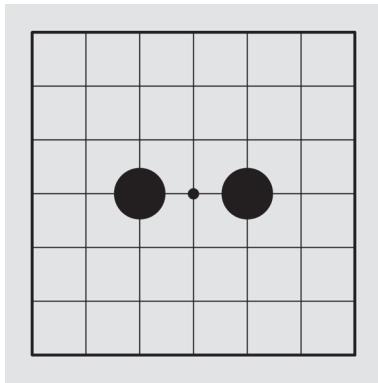
3子は隣り合って、一つの仲間になることができるのです。こうして線上で隣り合った黒3子は、今後一つの仲間として運命を共にすることになります。

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

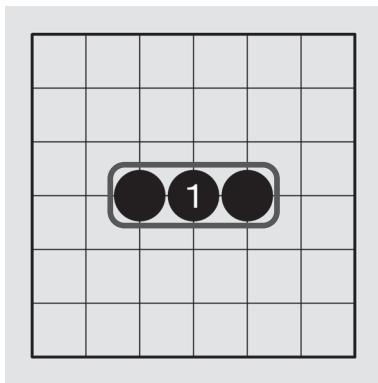
場合は①に置くことで、盤上のすべての黒石がつながります。

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

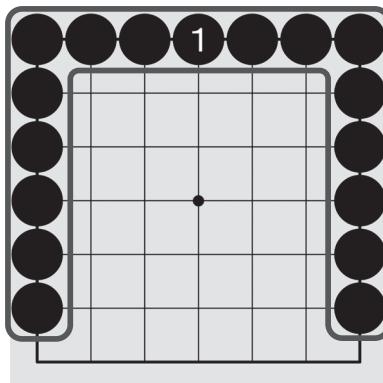
1図



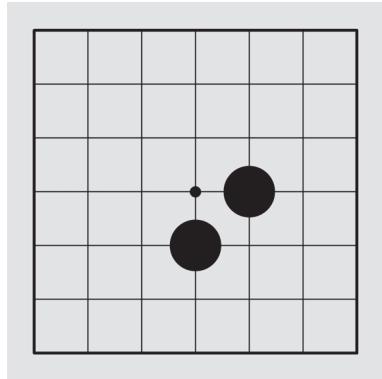
2図



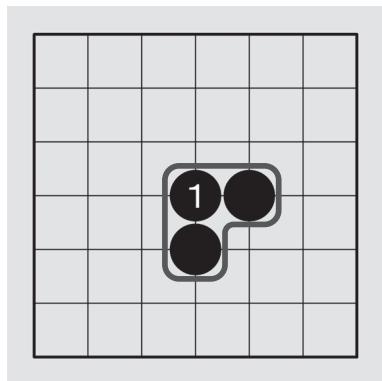
3図



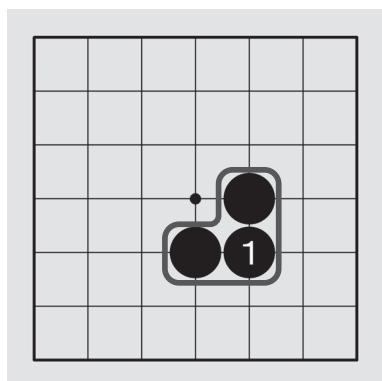
4図



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ましょう。

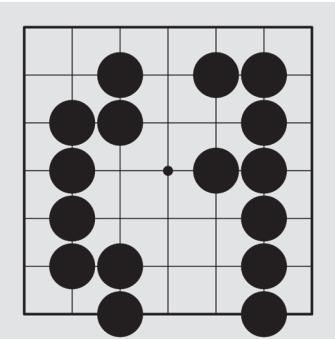
正解は5図の①あるいは6図の①です。ナナメの石と隣り合う線上に置けば、3子がつながります。

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。

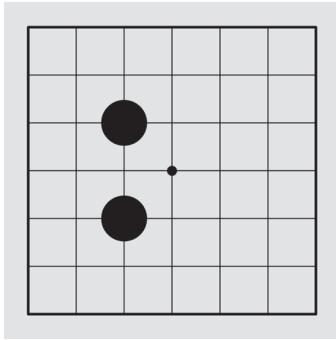
盤上に自分と相手の石が増えてくると、仲間の石と孤立した石の見分け方や、孤立した石をどうつなげるかが大切になってしまいます。落ち着いて確かめながら石のつながり方を考えましょう。

黒を一つ置いて、すべての黒石をつなげてください。

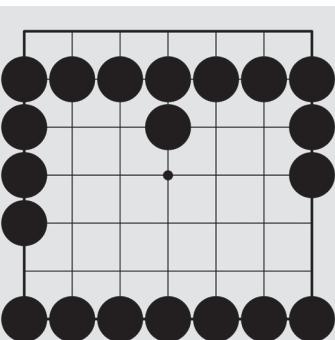
## 第16問



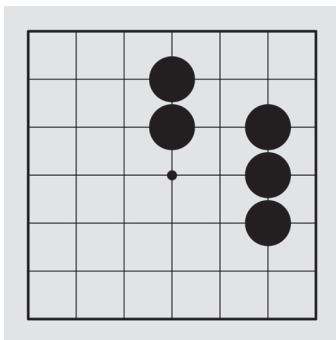
### 第13問



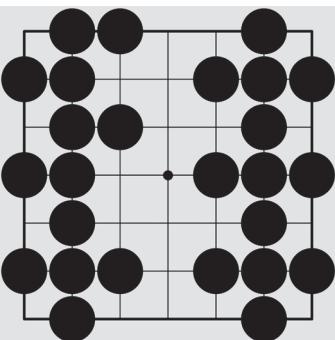
## 第17問



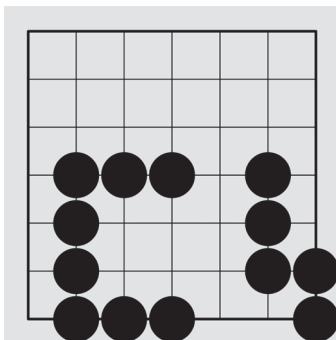
## 第14問



### 第18問

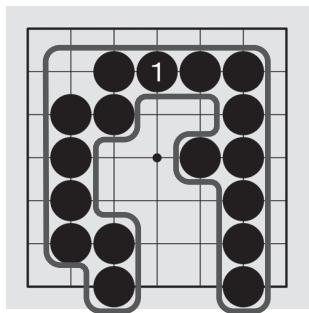


## 第15問

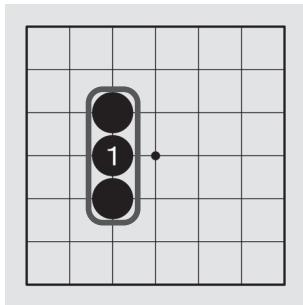


解答では置いた石を1で表しています

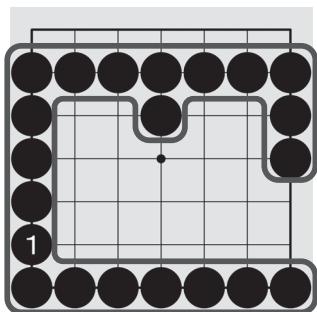
第 16 問



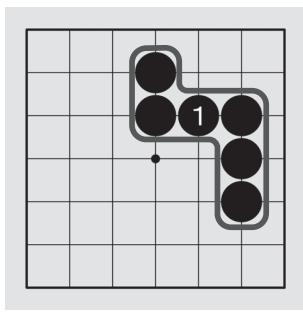
第 13 問



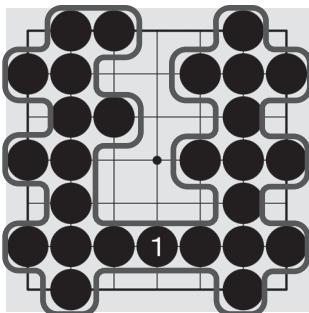
第 17 問



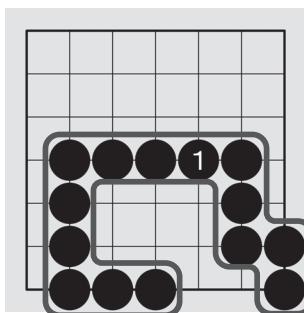
第 14 問



第 18 問

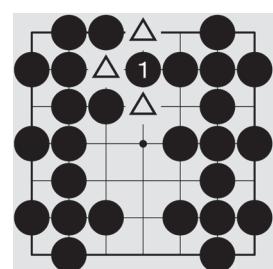


第 15 問



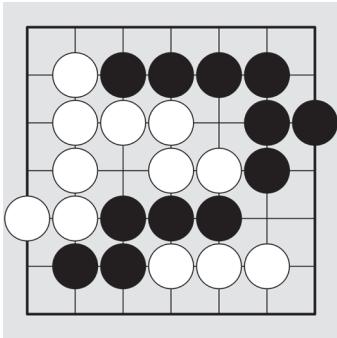
## 第 18 問 参考

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。

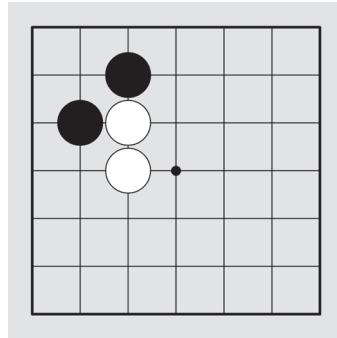


黒を一つ置いて、すべての黒石をつなげてください

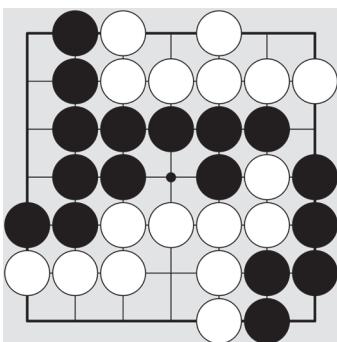
## 第22問



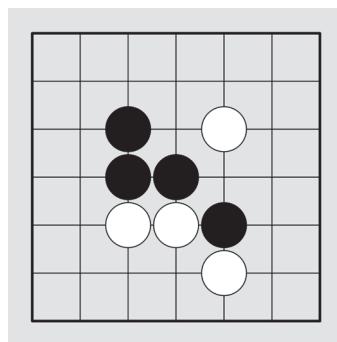
## 第19問



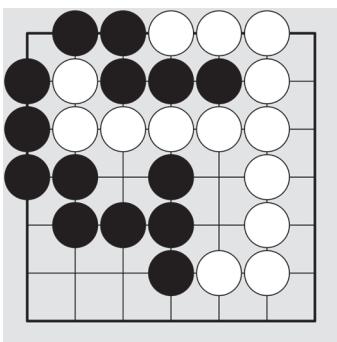
### 第23問



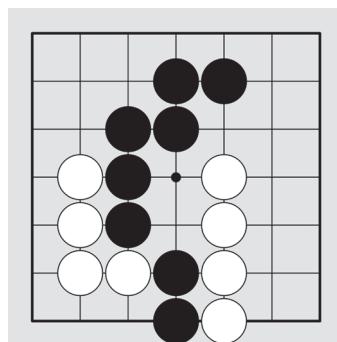
## 第20問



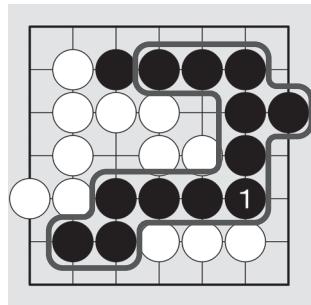
## 第24問



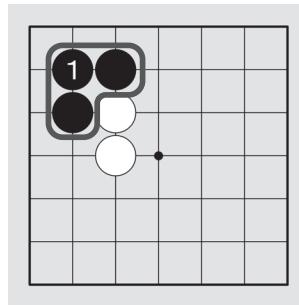
## 第21問



## 第 22 問

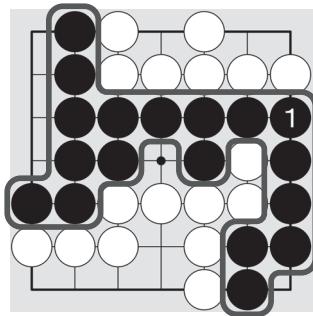


## 第 19 問

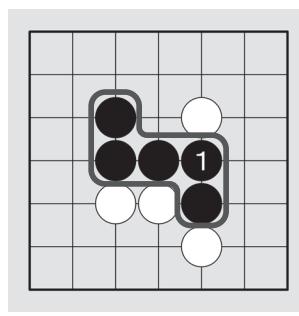


解説  
19~24

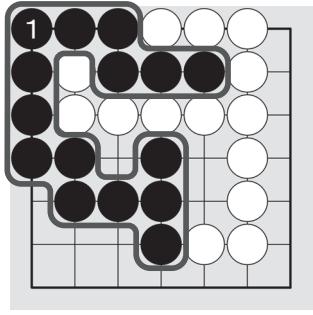
## 第 23 問



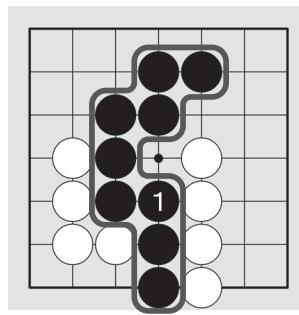
## 第 20 問



## 第 24 問

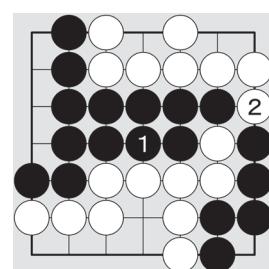


## 第 21 問



### 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。ナメには注意をしましょう。

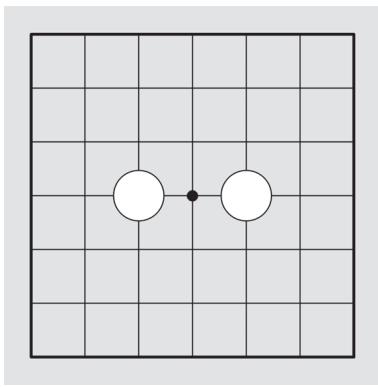


## ② 相手の石がつながらないように切る

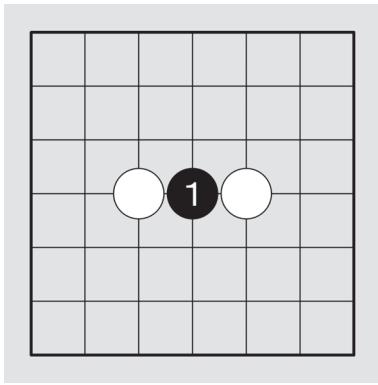
19ページで「石を置くことで、孤立した石をつなげることができる」とお話ししました。その逆で、**石を置くことで「相手の石を切る」**こと

ができるのです。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。

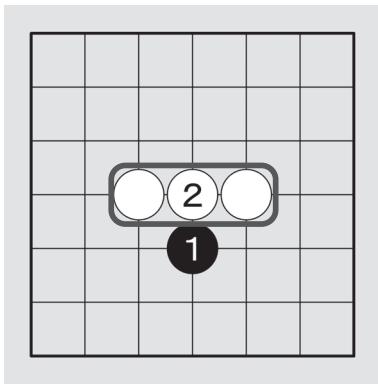
1図



2図



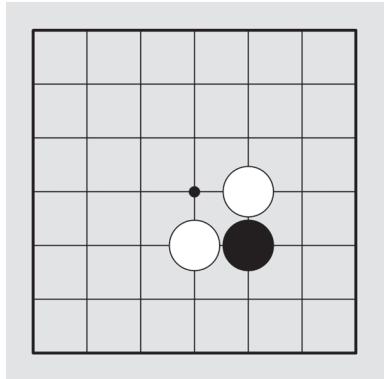
3図



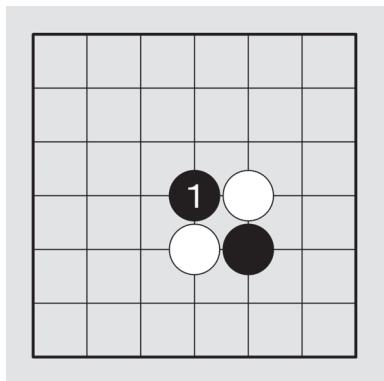
1図の白2子は、まだ孤立した石です。黒は白がつながるのを防ぎたいところですね。そこで、白2子の間に2図の①を置き、白がつながらないようにジャマをすることができます。

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。

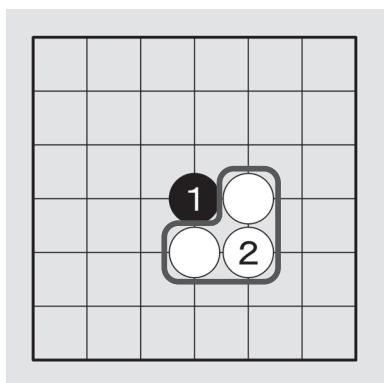
4図



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。

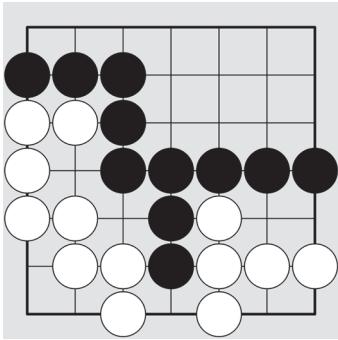
たとえば6図のように①で白を切つたつもりでも、②と置かれてもう一方の線でつながれてしまうことがあります。

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をおぼえておきましょう。

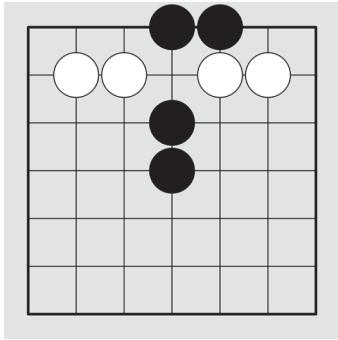
上手に対戦するコツ  
・ナナメの石を切る場合は、直線の石を切るときよりも慎重に

黒を一つ置いて白を切つてしまご

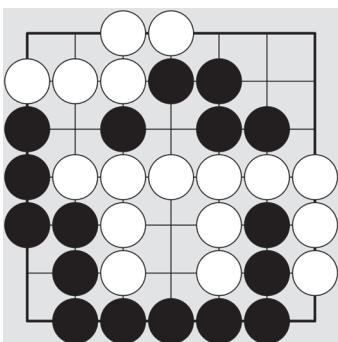
第 28 問



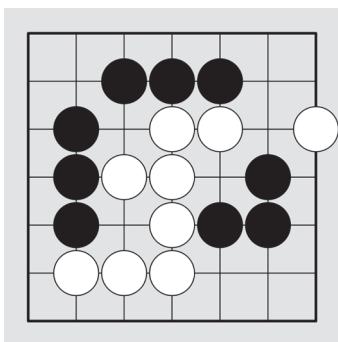
第 25 問



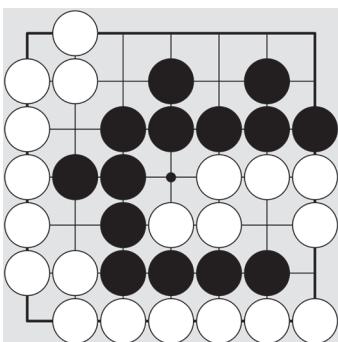
第 29 問



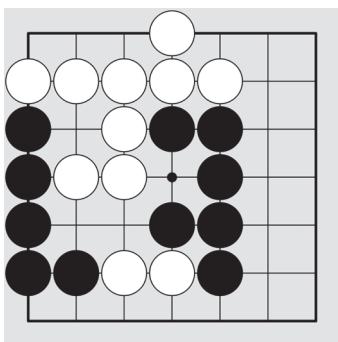
第 26 問



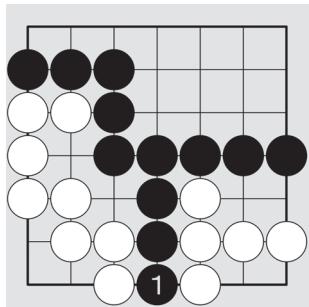
第 30 問



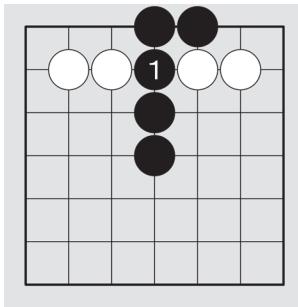
第 27 問



第 28 問

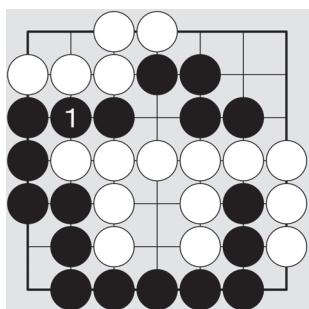


第 25 問

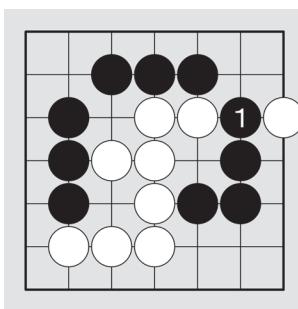


解説  
25~30

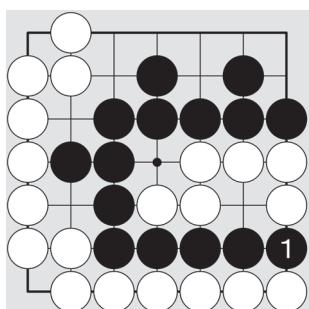
第 29 問



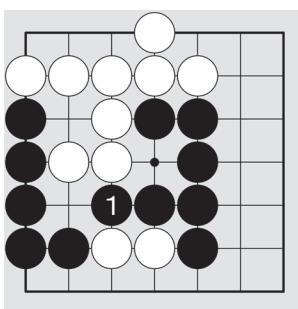
第 26 問



第 30 問

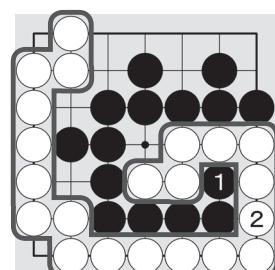


第 27 問

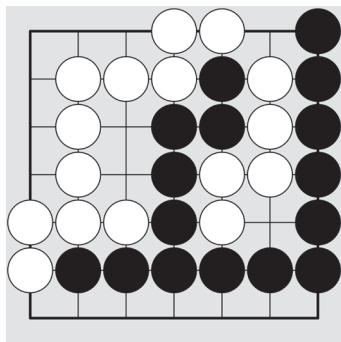


第 30 問 参考

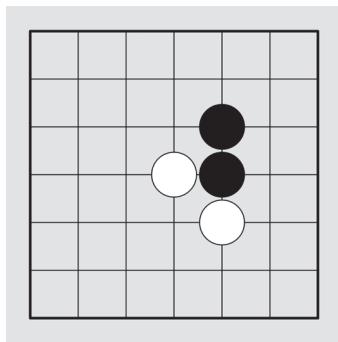
①に置くと、次の手で②へと置かれて白が一つの大きな仲間になってしまいます。



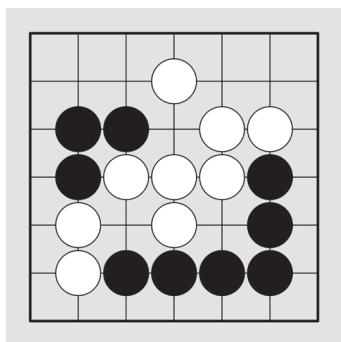
第34問



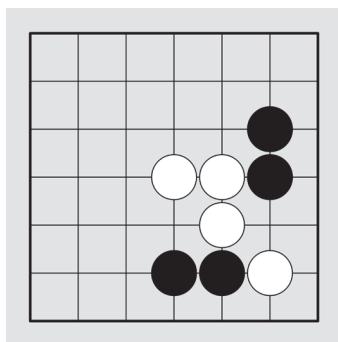
第31問



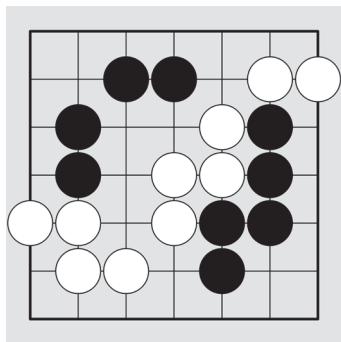
第35問



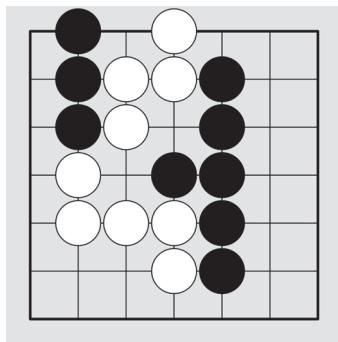
第32問



第36問

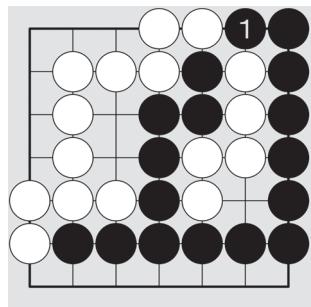


第33問

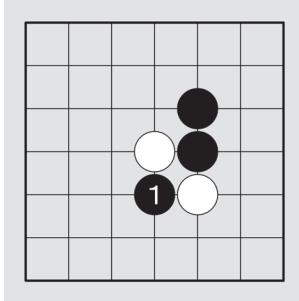


黒を一つ置いて白を切つてしまご

### 第34問

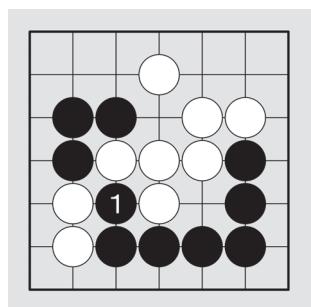


### 第31問

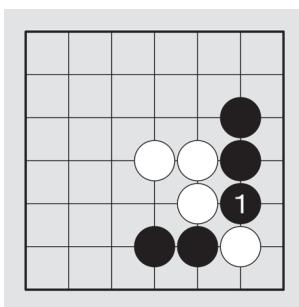


解説  
31~36

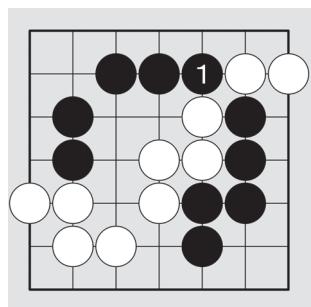
### 第35問



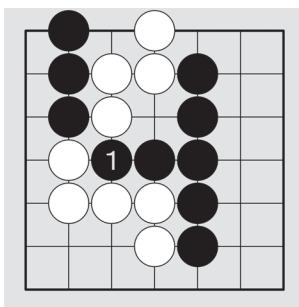
### 第32問



### 第36問

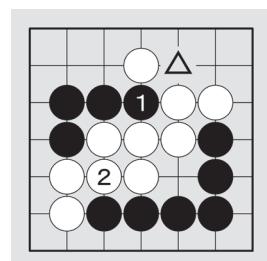


### 第33問



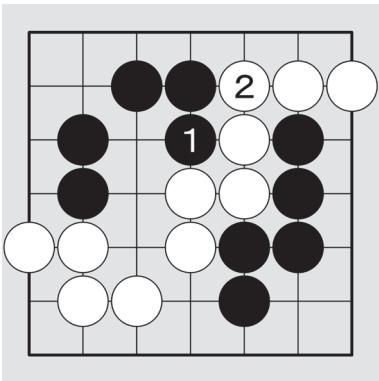
#### 第35問 参考

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。

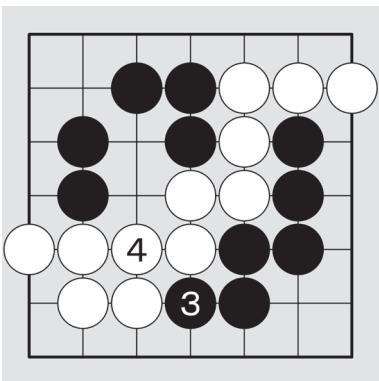


# ▼解説

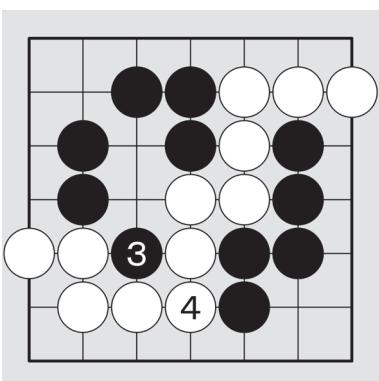
1図



2図



3図



第36問の失敗例が**1図**です。黒が**①**に置いても、白を切つたことはなりません。

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

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

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**でもっ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）をもらつ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も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の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。