

# 90分で 覚える囲碁

90 ぷんで おぼえる いご

さくせい ねやがわ い ごしょうぎれんめい しょはん  
作成：寝屋川囲碁将棋連盟 初版

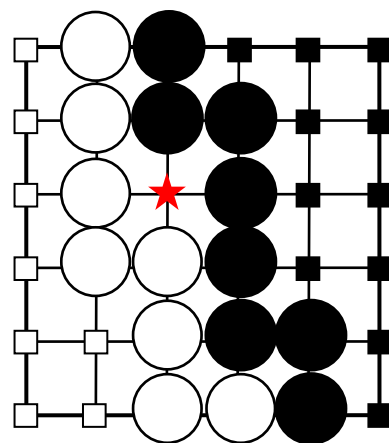
いご  
囲碁とは？

うんどうじょう いし  
運動場に石をおいて、自分の陣地と相手の陣地を分け合  
い、陣地の多い方が勝ちとなるゲーム。そこに石を取ったり取られたりするルー  
ルがあり、ゲームをおもしろくしています。

きょうしつ やくそく  
教室のお約束

1. あいさつは大きな声でしましょう。
2. 対局（対戦）が始まる前には「おねがいします」
3. 負けた時は「負けました」、終わったあとは「ありがとうございました」
4. 対局（対戦）している時は背筋を伸ばし、だらだらしない。  
(背筋はピン！)
5. 他の人の対局に口を出さない。
6. ていねいな言葉づかいをしよう。
7. 勝ってもいばらない。
8. 道具は大切にしよう。

か ま  
ただ勝ち負け  
だけじゃなく、  
れいぎさほう たいせつ  
礼儀作法も大切。  
いご  
それが囲碁だ。



しろ じんち  
□ 白の陣地  
くろ じんち  
■ 黒の陣地  
★ どちらの陣地  
でもない場所

うえ ず しろ じんち もく  
※上の図の場合、白の陣地8目  
くろ じんち もく しろ か  
黒の陣地11目で黒の勝ちとなります。

# よんろばん まな 四路盤で学ぶ

ここではルールの基本、石の置き方、  
石の取り方を勉強します

## 石の打ち方 (置き方)

### ルール 1

- 石は線と線の交点に打つ。
- 同じ強さの人が打つ時は、黒から先に打ち、次に白と交互に打つ。
- 打った石は動かさない。

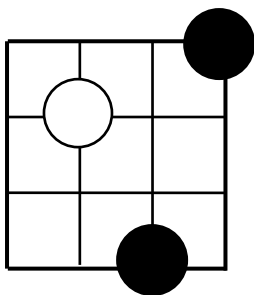


図 1

図1のように線の端や隅にも打つことができますので、  
図1の盤は縦4つ、横4つ打てる4路盤といえます。

## 石の取り方

### ルール 2

- 相手の石は、自分の石で囲うと取れる。

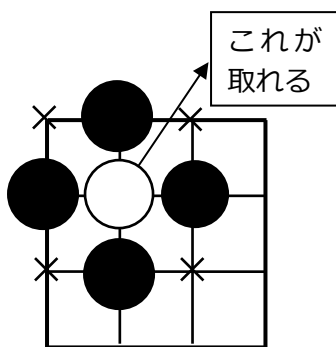


図 2

図2のように、白石から縦横に伸びた線を全てふさぐと、  
この白石を取れます。

取った石は、元に戻さずに碁笥（ごけ＝石の入れ物）の  
ふたに入れておきます。

白石から線が伸びていない×の場所には、黒石を打たな  
くてもよいので、石を取るために4つの黒石が必要です。

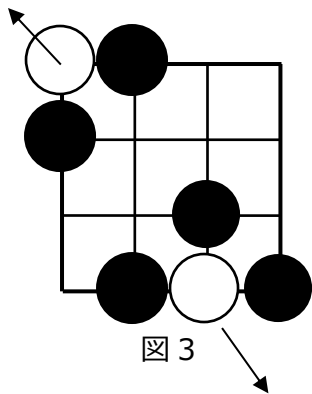


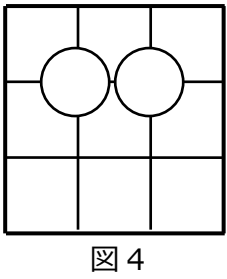
図3のように端では黒石は3つ、隅では2つとなり、真ん中よりも少ない数で白石を取ることができます。



つまり、すぐに端や隅に打つと取られやすい、ということ。

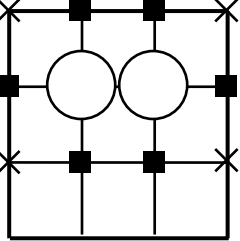
**もんだい 問題**

それでは図4では、白石を取るためには黒石がいくつ必要ですか？  
【ヒント】2つの白石はまとめて取ります。



**こた 答え**

6つ。  
■を数えると6つあります。  
×は打たなくてもいいです。



**着 手 禁 止 点 (打ってはいけない場所)**

**ルール 3**

- 打った瞬間に取られる場所には打てない。

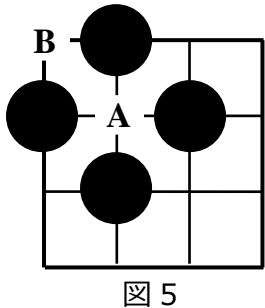


図5のAやBで白は打った瞬間に相手に囲まれていませす。このような場所に打ってはいけません。白はAやBに打てませんが、黒はAやBに打てます。(よい手かどうかは別ですが…)。

## チャレンジ

それでは4路盤で石とりゲームをやってみましょう。

### 【対局の進め方】

- ① ジャンケンで黒か白を決める。
- ② 黒の1手目だけは図6のように打つ。
- ③ 石を1つ以上取ったら勝ち、そこで終了。
- ④ 2局目は黒白を交代して打つ。

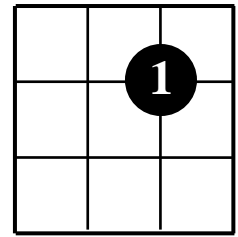


図6

## ポイント

### 【石を取られないようにするコツ】

図7では石がつながっているので、取るには6つ（後4つ）の白石が必要です。

しかし、図8では黒石がつながっていないので、端の石がすぐに取られてしまいます。

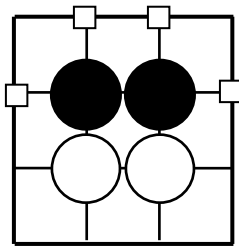


図7

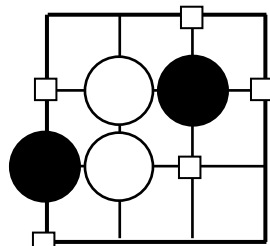


図8



つまり石は、  
縦や横に  
つなげて打つと  
取られにくい。

ち じんち かぞ かた しょうぶ かた  
**地（陣地）の数え方と勝負のつけ方**

**ルール 4**

- 石で囲むことでできた隙間を地（陣地）として数え、多い方が勝ち。
- 取った相手の石は最後に相手の地を埋めるのに使う。

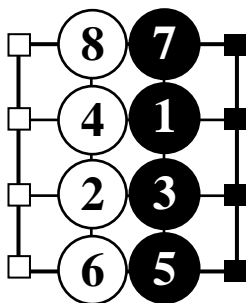


図9

図9は、お互いに一つも石が取られないように打った図です。よく見ると、盤面が右と左にきれいにわかれているのがわかります。

盤面右側が黒で囲まれているので、黒の陣地、左側が白の陣地ということになります。

地を数える単位として「目」（モク）を使います。

図9で黒の地は■を数えて4目、白の地は□を数えて4目となります。

この場合は、同点となり引き分けということになります。

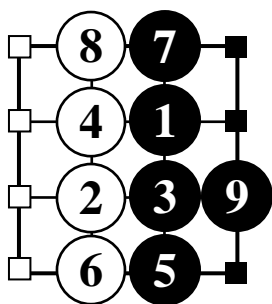


図10

しかし、図10のようにうっかり黒9と打ってしまうと、■が3つ、つまり黒の地は3目となり、白に1目負けてしまいます。

自分の地がどこにあるかを見極め、自ら地を減らさないように打つことはとても大切です。



自分の地を  
 減らすような  
 打ち方をしない  
 よう注意しよう。

# ごろばん 五路盤で学ぶ

ここからは、じっさい 実際の陣地の囲い方  
についてまな 学んでいきます

## チャレンジ

大切な目標は、どちらも全滅しないことです！

### 【対局の進め方】

- ① ジャンケンで黒か白を決める。
- ② 2手目までは、図11のように打つ。
- ③ 3手目の黒だけは、Aに打てない。
- ④ お互いに打つところなくなるまで続ける。
- ⑤ 終了したら取った石を相手の地に埋める。
- ⑥ 互いに相手の地を数えて、伝える。
- ⑦ 地の多い方が勝ちとなる。

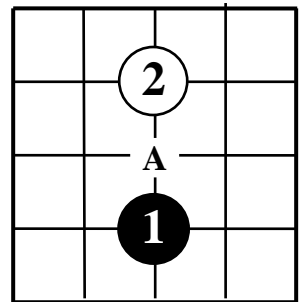


図 11

## ポイント

### 【陣地を広く取るようにするコツ】

囲碁は、陣地を作らなければ勝てません。つまり、相手の石に向かっていくように打たなければなりません。

図12のような矢印の方向がそれに当たります。

ただ、石はつながっていないと取られやすくなってしまいますので、石を離さないようにすることも大切です。自分の石の近くで、しかも白に向かって打つように心がけましょう。

図13と図14を見比べてみると、図13は相手の石に向かって打っているのに対し、図14では相手の石と反対方向に打っています。

図13では、右下の自分の陣地になりそうな場所が4つできているのに対し、図14では、まだ囲えていない不完全な陣地がひとつあるかどうかということがわかります。

相手の石に向かって打つ、というのが陣地を大きくする上で大切なことです。

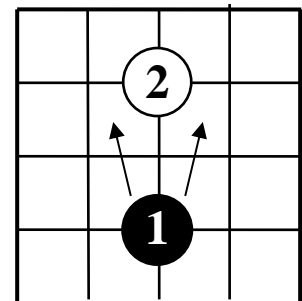


図 12

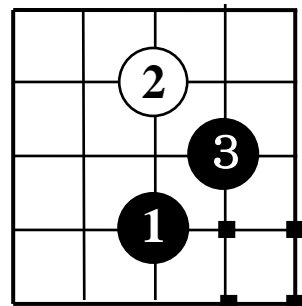


図 13

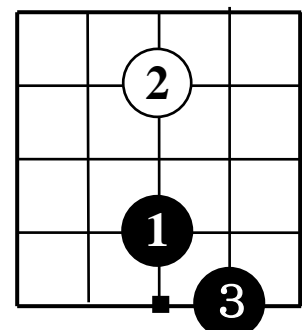


図 14

図12 から、黒白1手ずつ打った続きを **考えて** みましょう。

図15 で A や B は黒、白ともに地を広げる場所になっています。こうした場所は、**自分が打つと地が広がり、相手の地を狭くすることができるため、先に打つと有利になります。**

現時点で、黒の地になりそうなところは■であり、白は□のところ。ただし、これはまだ予想であり、後の打ち方によってはなくなってしまうかもしれませんので、できるだけなくならないようにしましょう。

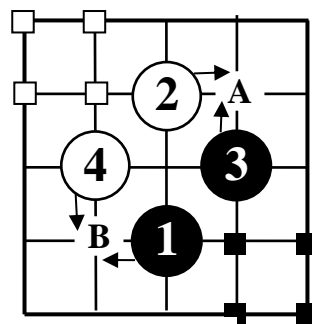


図 15

## 着手禁止点 (打てないところ) の例

### ルール 5

- 相手の石が取れる時だけ、打てないところが打てるようになる。

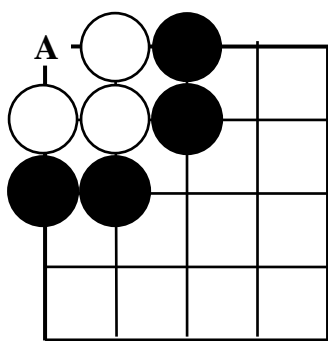


図 16

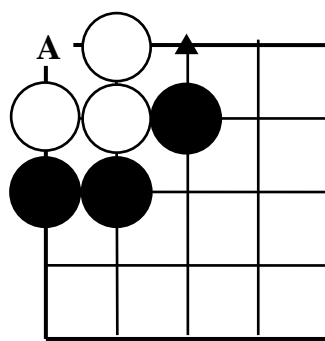


図 17

図16 で、黒は A の場所に打つことで白を取れます。このように相手の石を取れる時に限って、黒は A に打てます。また、白が A に打つと自ら取られてしまいますので、白は A に打てません。

よく似ている図17 ですが、黒は▲に石がないため A に打っても白を取れません。したがって、まだ黒は A に打つことはできません。(▲に打ってからであれば、A に打てます。)



# ポイント

## 【斜めに気をつけよう！】

図18は、対局がかなりすすんだ終盤戦です。

ここでよく出てくる斜めのワナです。

実は今、黒の1と7の石がピンチになっています。もし、白が → の場所に打てば、黒の1と7は逃げられず取られてしまいます。

こんな時は図19のように、しっかりと守っておきましょう。

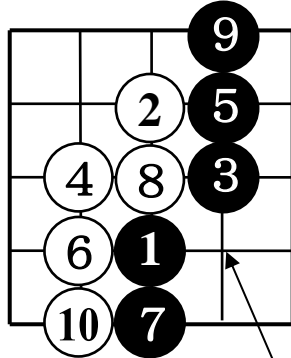


図 18

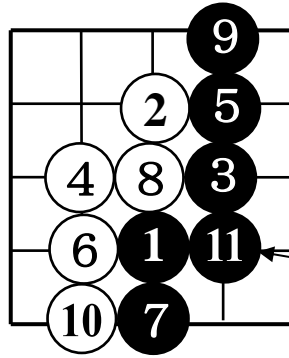


図 19

この手が大切

## しゅうきよく 終局

囲碁では、対局が終了することを終局といいます。

図20は、終局直前の状況です。

今、黒が11と斜めを守ったところです。

盤面左側が白の陣地、右側が黒の陣地とわかれていま

すね。ただ、矢印のところがまだ、白石と黒石の境界がわかれていないようです。

ここに黒を入れると白の陣地が減ります。ここに、白を入れると白の陣地が増えます。

そこで、今は白番なので、最後にここに白を打てば終局となります。

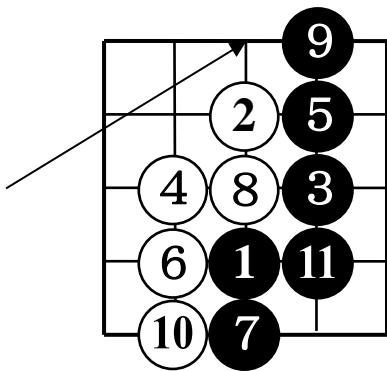


図 20

このように囲碁では、各白地、黒地の境界がはっきりし、お互いに地を増やすところがなくなった時点で終局です。そして、最後に相手の陣地を数えます。

図19で、矢印に白石を入れると、白の陣地が7、黒の陣地が6ですので、白の1目勝ちとなります。

# ろくろばん まな 六路盤で学ぶ

ここからは、特殊なルールと  
より実践的なテクニックを学びます

## チャレンジ

目標は、どちらも全滅しないことです！

### 【対局の進め方】

- ① ジャンケンで黒か白を決める。
- ② お互いに打つところなくなるまで続ける。
- ③ 終了したら取った石を相手の地に埋める。
- ④ 互いに相手の地を数えて、伝える。
- ⑤ 地の多い方が勝ちとなる。

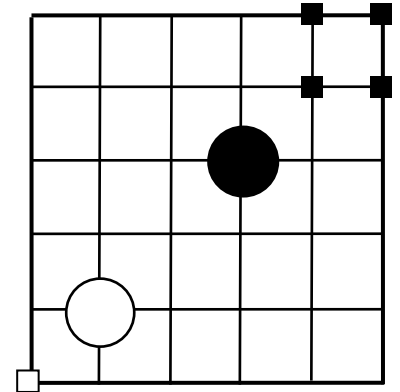


図 21

## ポイント

6路盤では特に打つ場所を指定していません。

しかし、黒は4つの■が地になりそうなのに対して、白は1つの□です。

端過ぎると地が作りにくいので注意しましょう。

やはり、少し真ん中よりのほうが有利ですね。



打つ場所が  
端過ぎると、  
地が作りにくいと  
覚えておこう。

# コウ

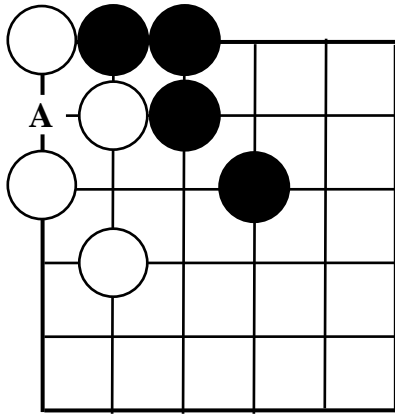


図 22

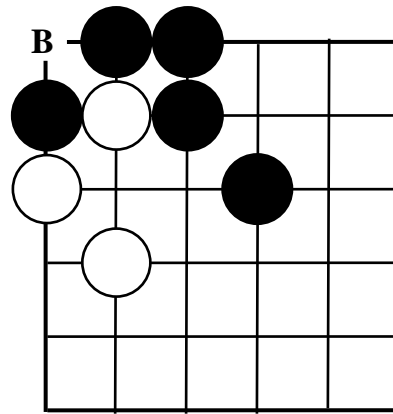


図 23

図22で黒がAと打ちます。すると図23となり、白がBと打ちます。  
 これが続くと、図22か図23の状態から変わることがなくなってしまいます。  
 そこで、次のような決め事をします。

## ルール 6

- 石を取り返すことで同じ形が続いてしまう時、石を取られた側は、1手取り返すのを待ち、別の場所に打たなければならない。  
 (1手待って、その次に打つのはよい。)



ここまでで、基本的なルールの説明は終了です。  
 それでは、6路盤でミニ大会をやってみましょう。  
 皆様のご健闘を祈ります。  
 時間があれば、次のステップ「7路盤」へどうぞ。

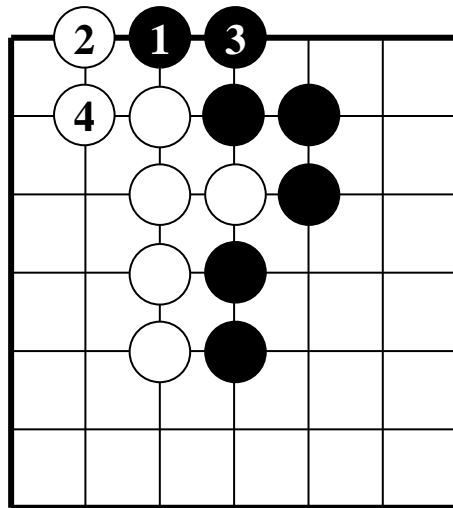
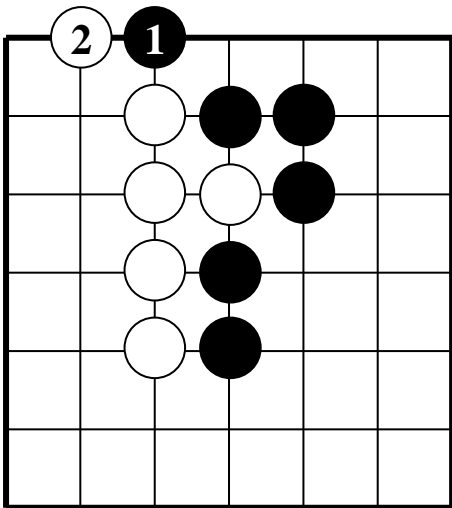
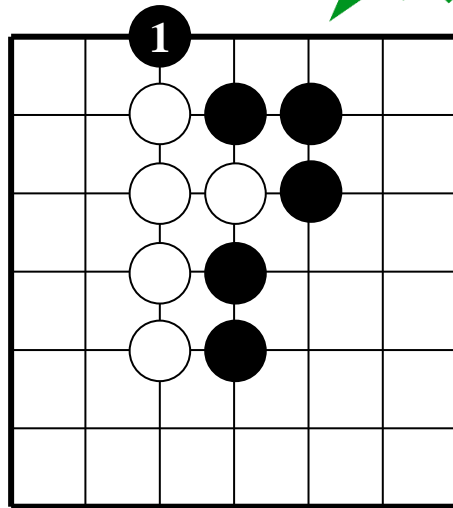
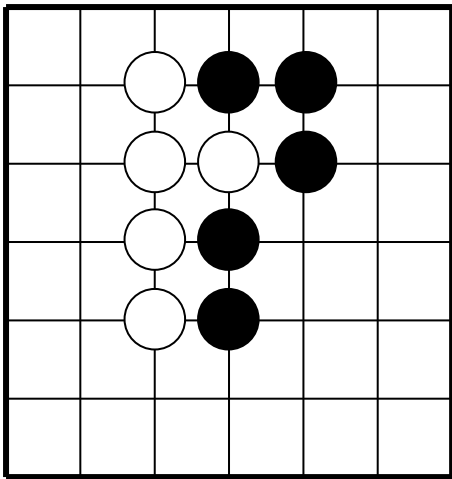
しちろばん まな  
七路盤で学ぶ

ここからは、対局を有利に進める  
基本的なテクニックを学びます

ポイント

基本的なテクニック：ハネ、トメ、ツギ

ハネ：  
相手の陣地を減らす



トメ：  
相手が入ってこない  
ように守る

ツギ：  
自分の石が取られ  
ないように守る

ここまでくれば、もうあなたは囲碁の初心者です。  
あとは、実戦を重ねて囲碁を楽しんでください。