

# 90分で 覚える囲碁

作成：寝屋川囲碁将棋連盟 初版

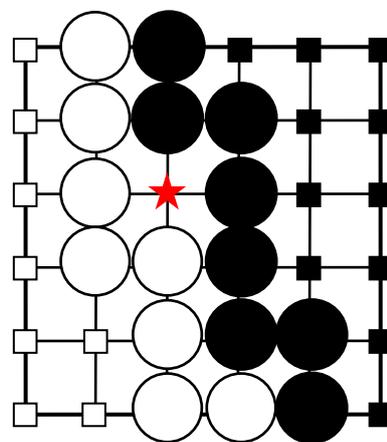
## 囲碁とは？

未開の土地（碁盤）に杭（石）を打ち、自分の土地（陣地）と相手の土地（陣地）を分け合い、土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、ゲームを面白くしています。

## 囲碁の効用

- 脳の活性化に役にたつ：  
特に右脳を使うゲームで、判断力を高め、ストレス解消に効果がある。
- コミュニケーション能力：  
囲碁は、白石と黒石の世界。年齢・性別・国籍に関係なく、幅広い人々と囲碁を通じて交流ができる。
- 考える力を向上させる：  
(小学生に対する東北大学川島隆太教授による研究)  
認知機能の中で、(1) 思考力 (2) 短期記憶力 (3) 総合的な作業力 を検査、そのすべての分野で、囲碁による有意な変化がみられた。
- 認知症の予防、脳卒中のリハビリなどにも効果があるといわれている

つまり、  
頭が活性化し、  
友だちが増え、  
長生きできる  
ということ。



- 白の陣地
- 黒の陣地
- ★ どちらの陣地でもない場所

※上図の場合、白の陣地 8 目  
黒の陣地 11 目で黒の勝ちとなります。

# 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。

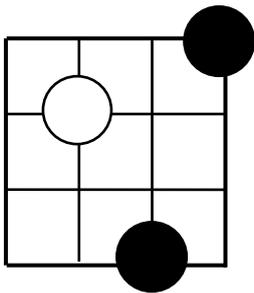


図 1

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。

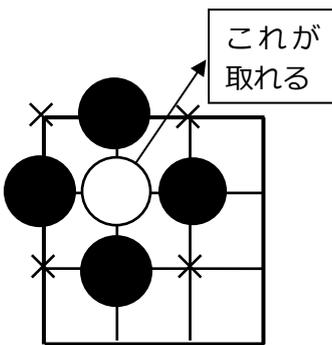


図 2

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。

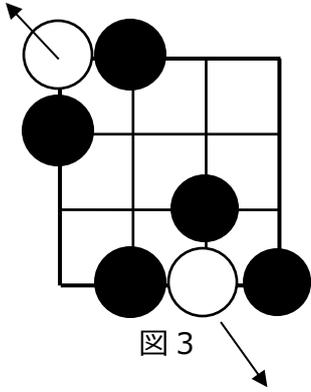


図3のように端では黒石は3つ、隅では2つとなり、真ん中よりも少ない数で白石を取ることができます。



つまり、すぐに端や隅に打つと取られやすい、ということ。

### 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。

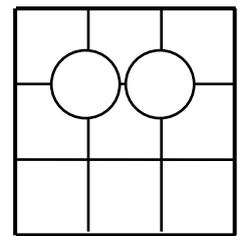
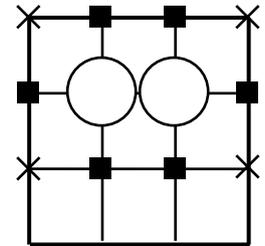


図4

### 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。

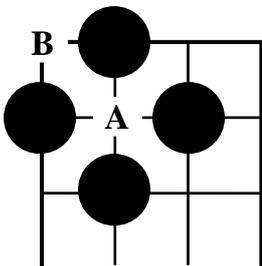


図5

図5のAやBで白は打った瞬間に相手に囲まれています。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路盤で石取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。

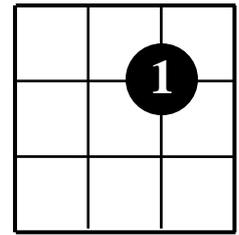


図6

## 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りられてしまいます。

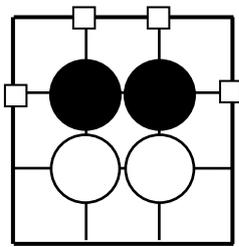


図7

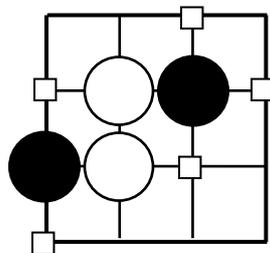


図8



つまり石は、  
縦や横に  
つなげて打つと  
取られにくい。

## 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。

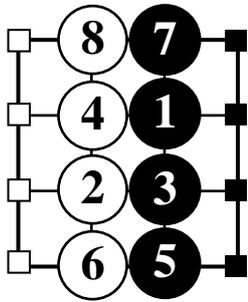


図 9

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。

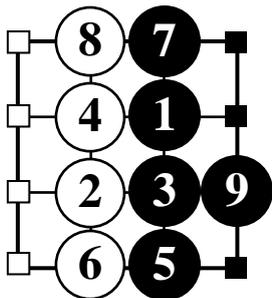


図 10

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。

# 五路盤で学ぶ

ここからは、実際の陣地の囲い方について学んでいきます

## 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 終了したらと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。

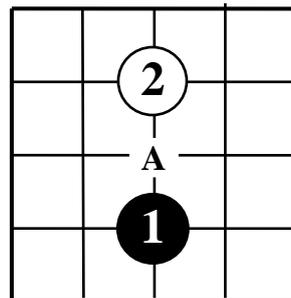


図 11

## 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。

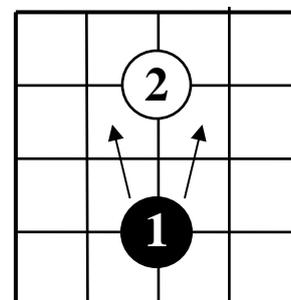


図 12

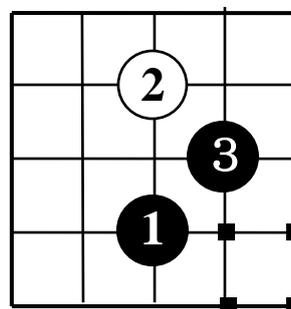


図 13

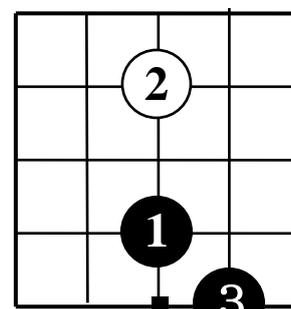


図 14

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□のところです。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。

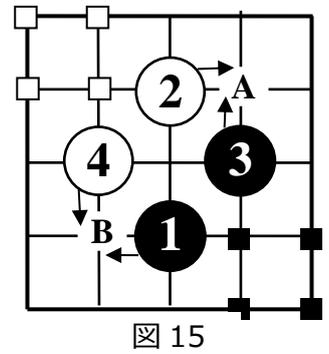


図 15

## 着手禁止点（打てないところ）の例外

### 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。

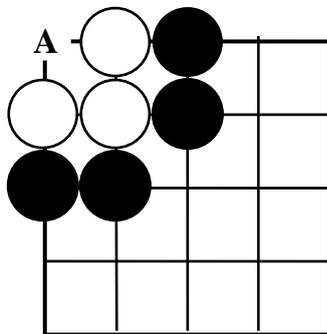


図 16

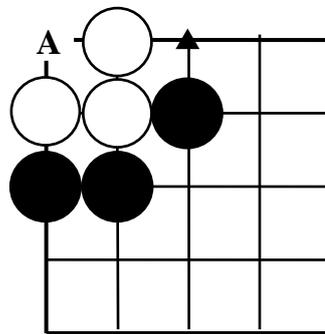


図 17

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。

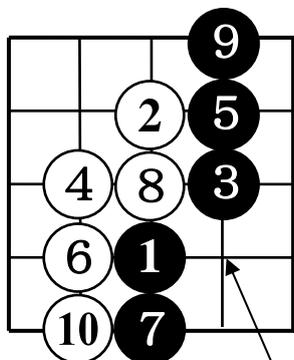


図 18

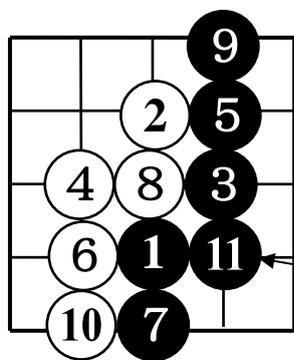


図 19

この手が大切

# 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がね。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。

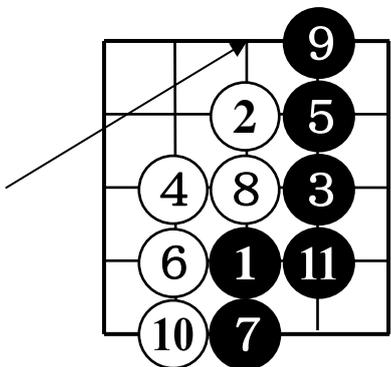


図 20

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。

# 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がなくなるまで続ける。
- ③ 終了したらと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。

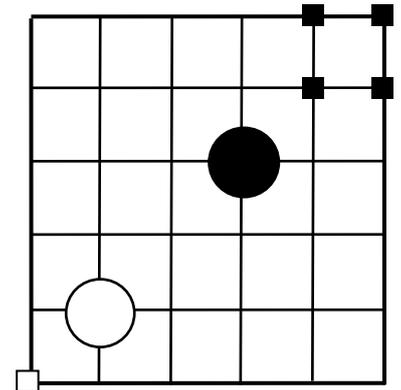


図 21

## 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  
端すぎると、  
地が作りにくいと  
覚えておこう。

# コウ

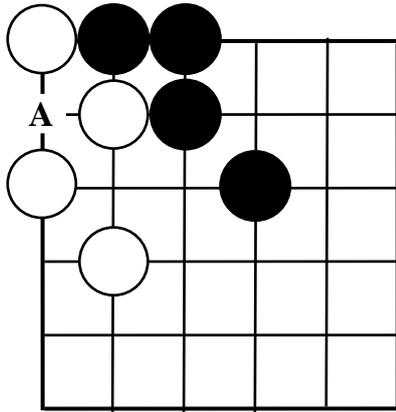


図 22

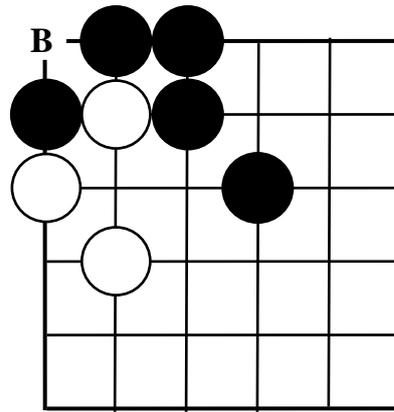


図 23

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。

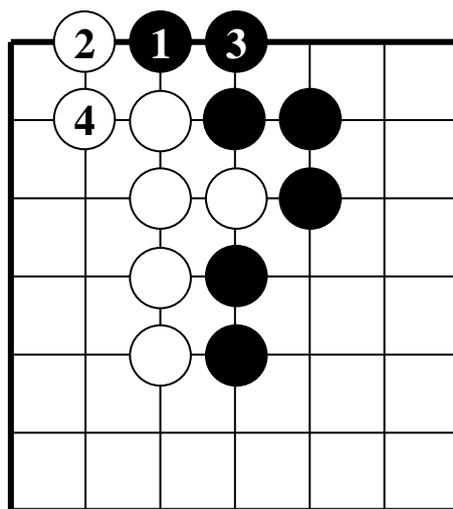
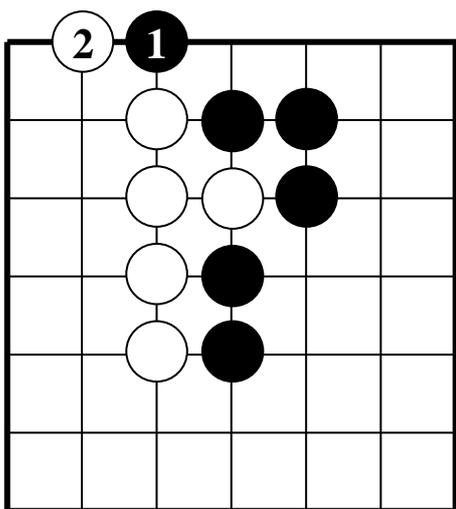
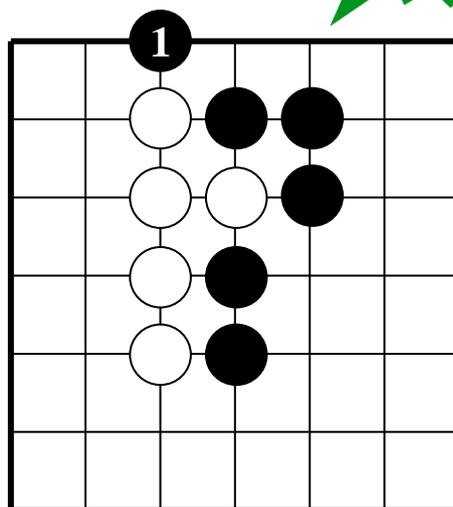
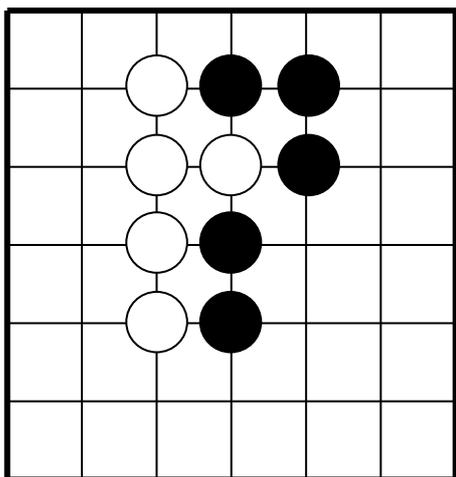
# 七路盤で学ぶ

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

## あとがき

### ねやがわメソッドを使って、囲碁を教えてみようと思っただけの方へ

「ねやがわメソッド」は、棋力の低い（当時7級程度）アマチュアが様々な失敗の中、考えた指導法です。

以前は、9路盤を使い、まずは石取りゲームから。それがなれたら囲碁にうつる。でも、これでは囲碁を覚えるのに何日もかかってしまいます。囲碁の普及のためには、1日で囲碁の楽しさを教えたい、それが**ねやがわメソッド**の始まりです。目標は90分。90分で囲碁のルールがわかり大会ができるようにする。大会で1勝でもできるようになると囲碁の楽しさが少しでもわかるのではと思っています。

そんな中、ふともっと小さな盤面で教えることができれば、出てくる局面も限られており、教えるポイントを絞り込めるのではないかと考えるようになりました。そこで、ぎりぎり囲碁になる盤面はいくつかと考え、出てきたのが四路盤での指導です。四路盤なら、石取りの基本もすぐに理解ができますし、勝負も早い。また、お互いに2線3線に縦に並べば、互いに4目ずつの立派な囲碁です。

四路盤でできれば、次は五路盤、六路盤と少しずつ増やしていけば、囲碁のルールを切り分けて教えることができ、理解も進むのではないかと、それをまとめたのがこのマニュアルです。

もし、ご興味を持っていただければこのマニュアルを自由にお使いください。このマニュアルが少しでも囲碁普及のお役にたてれば幸いです。

今回のマニュアルは大人向けですが、これをベースにした子ども向けのものも順次作る予定です。

参考までに、私の指導のポイントと所要時間の目安について簡単にまとめておきます。

①導入	大人の場合は囲碁の効用、子どもの場合は、挨拶や対局態度、道具を大切にすることなどの話しをしたあと、囲碁とは、陣地を取り合うゲームであるという原則をしっかりと話しをしておきます。まずは、ゲームの目的の確認ですね。 (所要時間：5～10分)
②四路盤	目標は石の取り方と着手禁止点。地の数え方も地が大切であるという意識を持たせるために、ここでも触れるようにしています。1つの項目を説明したらすぐ対局。石取りゲームも5分あれば、7～8回は対局できます。それからまた次の項目を教えて対局する。(所要時間：15～20分)
③五路盤	ここから囲碁の基本の勉強です。陣地の囲い方、終局のしかたなどです。(四路盤でも出てきますが、四路盤では自然と終局できるケースが多く、五路盤になると終局しているかどうか悩んでしまう人が多くなるからです。)1局に3～5分かかるようになります。ここでも1つの項目を説明したらすぐ対局。また次の項目を教えて対局再開。(所要時間：20～25分)⇒このあと10分休憩。

※私の場合、この六路盤が打てるようになったらミニ大会を開くようにしています。全敗する人が出てこないように、3子ぐらいのハンデをつけて、インストラクターが負けるようにするのも大切なことですね。全敗で決して帰さない。これポイントです。

#### ④ 六路盤

六路盤までくればほとんどの人が囲碁らしい形になってきます。ここでは対戦中心にして、各人の対局の中から題材を選び、効率的な地の囲い方やコウなどの特殊ルールを教えます。(コウについては、生徒同士の対局で出てきたタイミングで教えることが多いです) (所要時間：20分)

#### ⑤ 七路盤

このマニュアルではトメ、ハネ、ツギなどの技術的なことを七路盤で教えますが、六路盤で教えることもあります。(所要時間：5～10分) ⇒そのあと大会。

この先は、特にマニュアルはありません。きっと、ほとんどの人が囲碁を打てるようになっているのではないのでしょうか？全くの初心者が囲碁を打てるようになる。ここまでが**ねやがわメソッド**の役割であると考えています。

※地の概念について。

四路盤・五路盤での指導の場合、**ねやがわメソッド**では1目や2目でも地として数えることがあります。ましてや三目中手や五目中手などは、六路盤でもこちらから積極的に教えることはありません。

お互いが地として認め合えば、それはそれで対局として成立させています。

ただ、五路盤や六路盤の際に、生徒の中で自然と気づく人も出てきます。

そんなときはその事例を盤面に再現し、テクニックの一例として教えるようにしています。

初めて囲碁を覚えた1日目は、囲碁をできるだけ単純化させて教える。それが**ねやがわメソッド**の基本的な考え方です。

初心者指導の2日目以降であれば、地の概念だけでなく様々なテクニックも教えていけば、きっと喜んでもらえると考えています。

※当マニュアルについてのご質問等については、寝屋川囲碁将棋連盟（072-800-6802）までお願いします。