

レッツ ゴー(碁)

やさしい 囲碁入門(いご にゅうもん)

— 2022年 夏休み(なつやすみ) —

囲碁(いご)のマナー

マナーはルールではないので、必(かなら)ず守(まも)る必要(ひつよう)はありません
でも、楽(たの)しく囲碁で遊(あそ)ぶためには必要なこと
だと思(おも)います
なぜ、そうした方(ほう)がいいのか皆(みな)さんも考(かんが)えてみてください

◎最初(さいしょ)に「おねがいします」とあいさつする

◎終(お)わったら、もとあったようにかたずける

◎終わったら「ありがとうございました」とあいさつする

◎あいてが石(いし)を打(う)ってから、自分(じぶん)の石をさわる

◎トイレなどで、席(せき)をはなれるときは「しつれいします」という

◎大(おお)きな声(こえ)で話(はな)さない

ちょっと難(むずか)しいマナー

◎強(つよ)い人が白石(しろいし)を使(つか)う、互角(ごかく)の時(とき)はじゃんけんか「にぎり」で決める

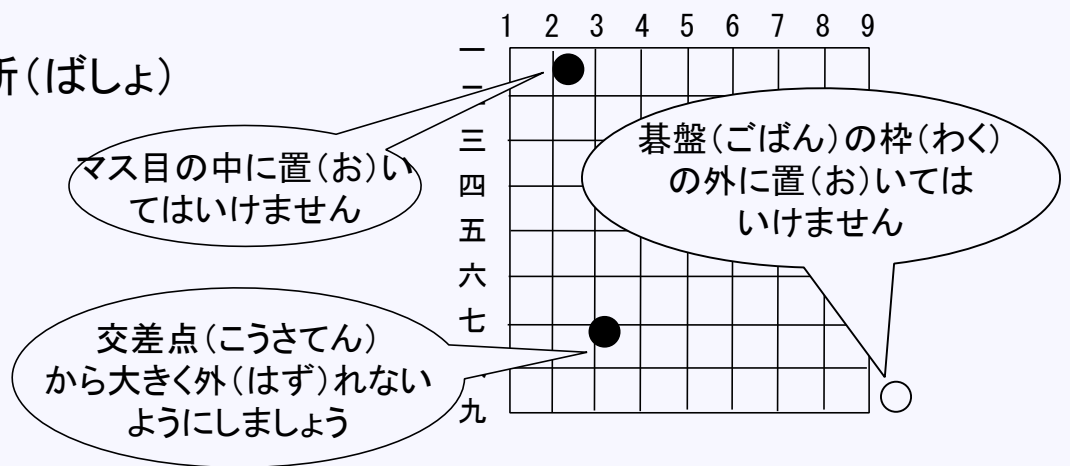
◎黒の人が最初に打つ時は右上隅に打つ
(くろのひとがさいしょにうつときはみぎうえすみにうつ)

◎相手(あいて)が明(あき)らかに間違(まちが)った手を打ったら、
「そこでいいですか？」とやわらかく注意(ちゅうい)してあげる

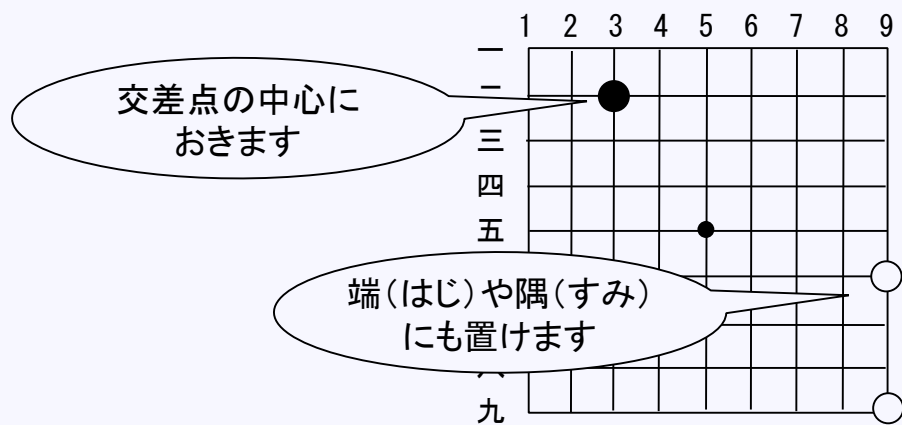
囲碁のルールは5つです
だんだん難(むずか)しくなります
がんばっておぼえてください

ルール1

石を置く場所(ばしょ)



正(ただ)しい置(お)きかた



ルール1

黒(くろ)と白(しろ)が交互(こうご)に打つ

最初(さいしょ)に黒(くろ)がうちます

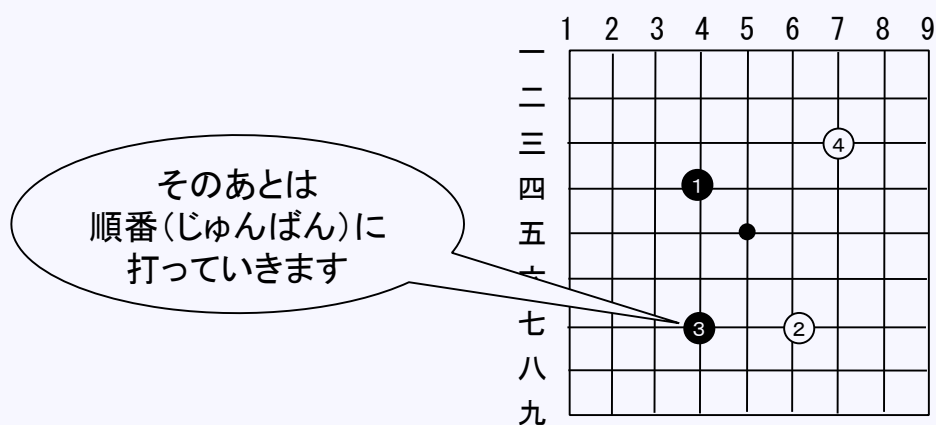
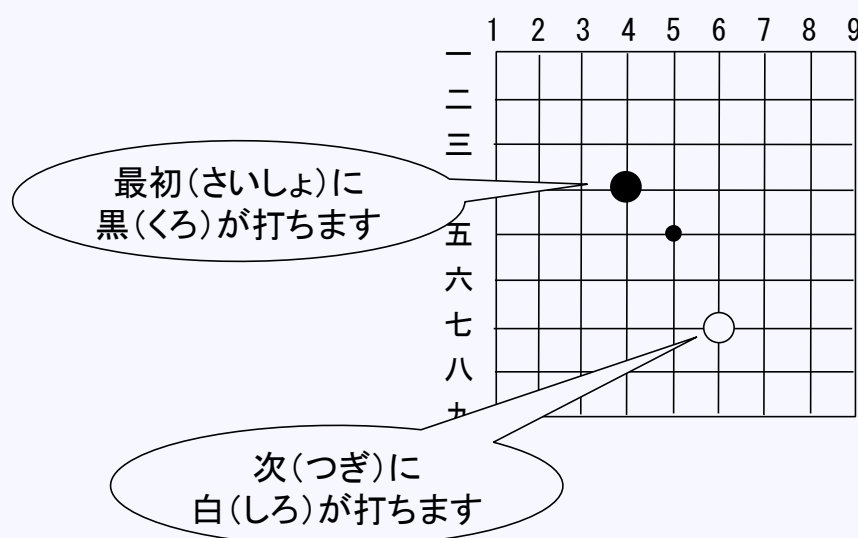
次に白(しろ)がうちます

以下(いか)順番(じゅんばん)に

黒、白・・・と打って行きます

相手(あいて)が打つ前に打ったら

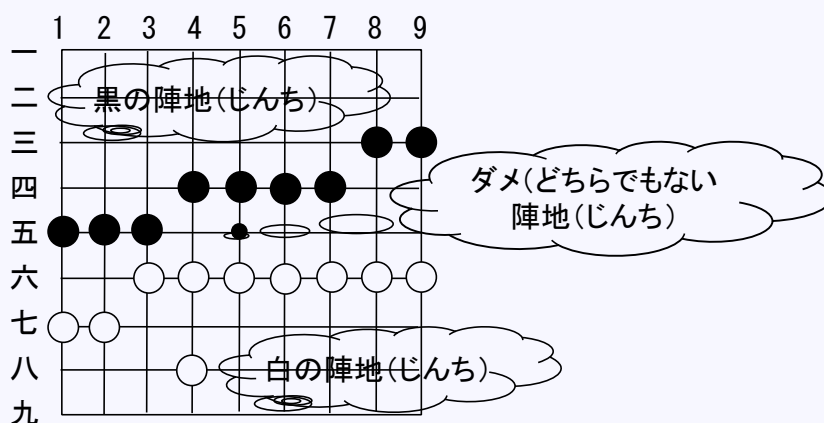
反則負け(はんそくまけ)です



ルール2

囲碁(いご)の目的(もくてき)

相手(あいて)より陣地(じんち)を多く(おおく)囲(かこ)った方が勝ちです



陣地(じんち)を比べる

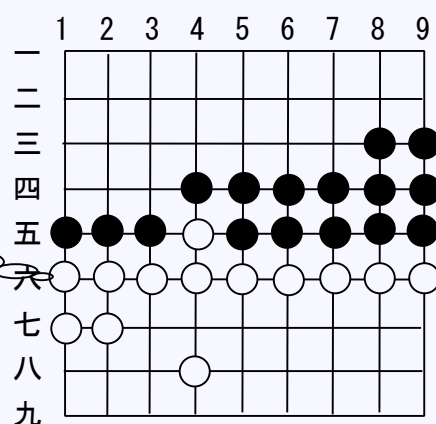
黒の陣地(じんち)

$$9\text{目(もく)} + 9\text{目(〃)} + 7\text{目(〃)} + 3\text{目(〃)} = 28\text{目(〃)}$$

ダメはどちらかの石でうめてしまいます

白の陣地(じんち)

$$9\text{目(もく)} + 8\text{目(〃)} + 7\text{目(〃)} = 24\text{目(〃)}$$



黒の4目勝ちです

ルール3

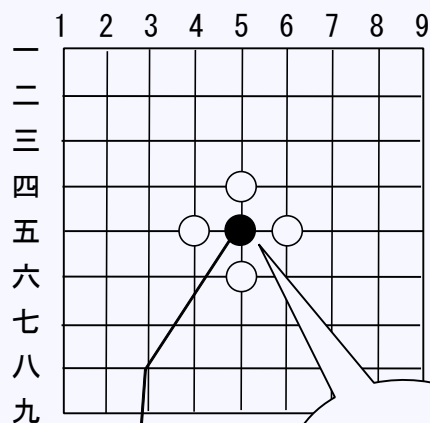
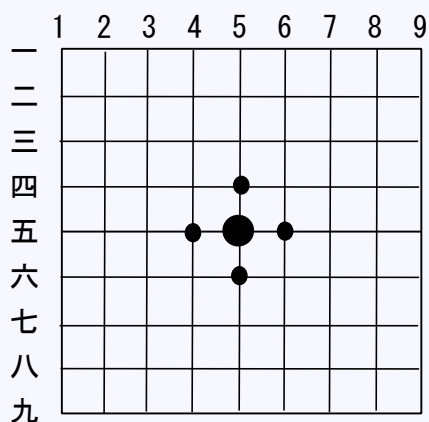
石(いし)を取(と)るとは

(石(いし)は周(まわ)りを囲(かこ)めば取(と)れる)

例(たと)えば右図(みぎず)の黒石(くろいし)の上下左右(じょうげさゆう)の4ヶ所(よんかしよ)全(すべ)てに白石(しろいし)を置(お)くと黒石(くろいし)を取(と)る事(こと)が出来(で)きます

取った石は自分の碁笥(ごけ) = (ごいしのいれもの)のフタに置(お)いておきます

最後(さいご)に陣地(じんち)を数(かぞ)える時(とき)に相手(あいて)の陣地(じんち)を取(と)った石(いし)で埋(う)めて相手(あいて)の陣地(じんち)を減(へ)らす事(こと)が出来(で)きます



この石を取れる

碁笥(ごけ)のフタに入れておく

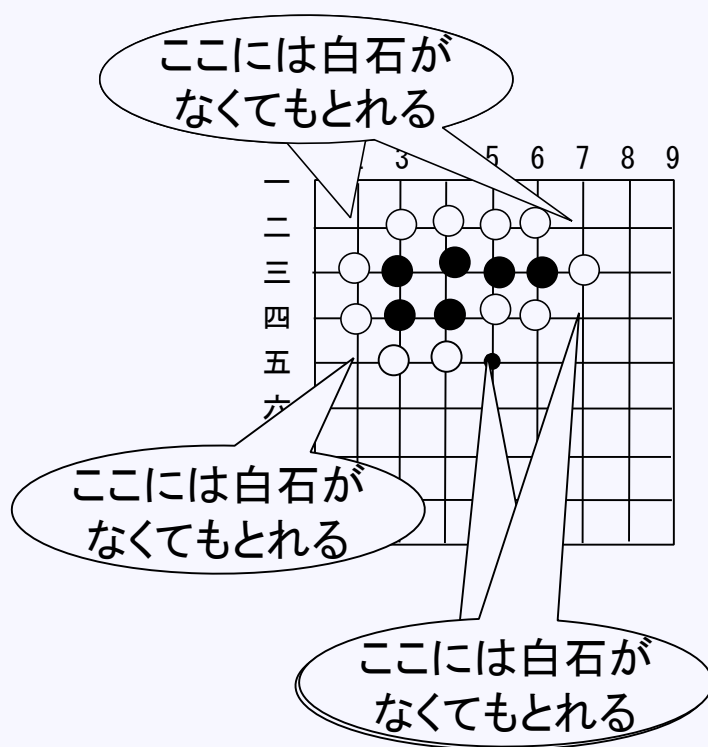
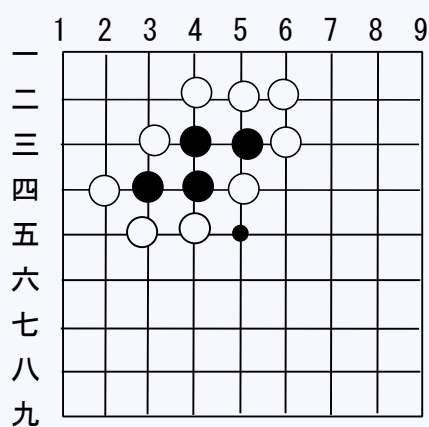
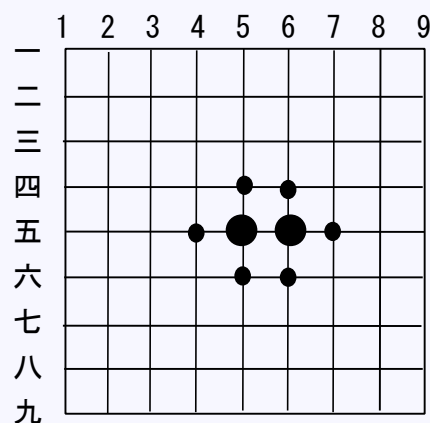
碁笥(ごけ)
碁石(ごいし)の
入れ物(いれもの)

ルール3

石(いし)を取(と)るとは

(石(いし))は周(まわ)りを囲(かこ)めば取(と)れる

石(いし)が増(ふ)えても取(と)れる
右図(みぎず)の様(よう)に石(いし)が
2つになっても3つになっても回(まわ)
りを全(すべ)て囲(かこ)めば取(と)れ
ます

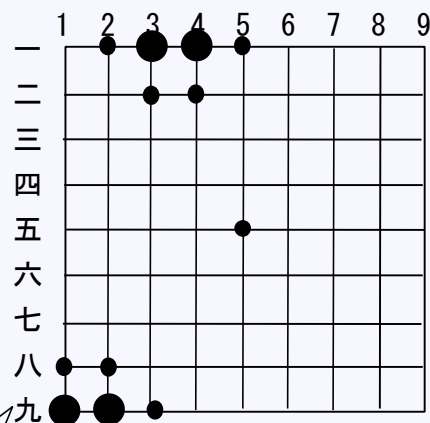


ルール3

石(いし)を取(と)るとは

(石(いし))は周(まわ)りを囲(かこ)めば取(と)れる

辺(へん)と隅(すみ)の
石(いし)の取(と)り方



外(そと)には白石が
なくてもとれる

黒の陣地(じんち)

9目(もく) + 9目(〃) + 7目(〃) + 3目(〃) = 28目(〃) - 1目 = 27目

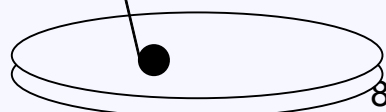
ダメはどちらかの石で
うめてしまいます

白の陣地(じんち)

9目(もく) + 8目(〃) + 7目(〃) = 24目(〃)

黒の3目勝ちです

碁笥(ごけ)の
フタに入れておいた
黒石(くろいし)

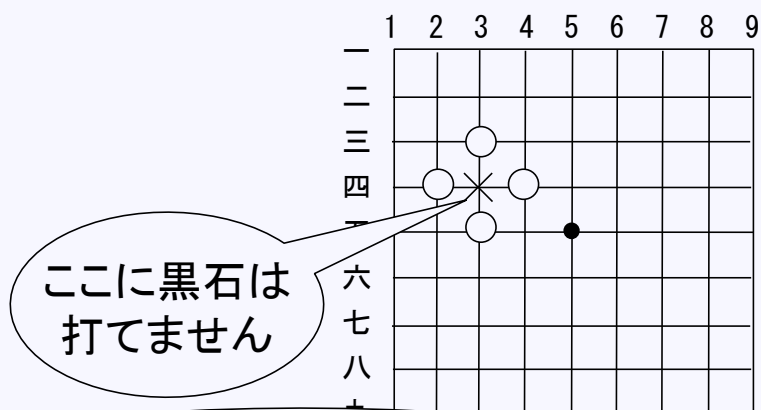


ルール4

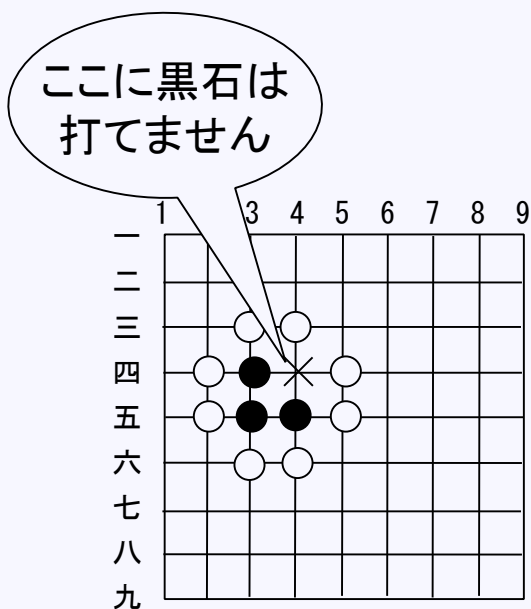
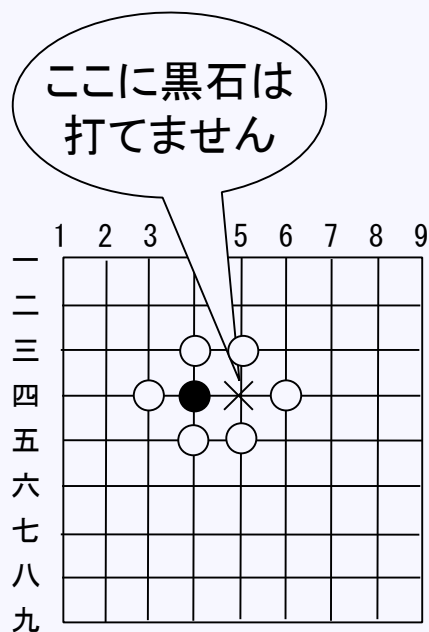
石(いし)を打(う)てない場所(ばしょ)がある

相手(あいて)に囲(かこ)まれる

場所(ばしょ)には打(う)てない



でも白石は打てます
だけど自分(じぶん)の陣地(じんち)にわざわざ
打(う)つ人(ひと)はいないよね

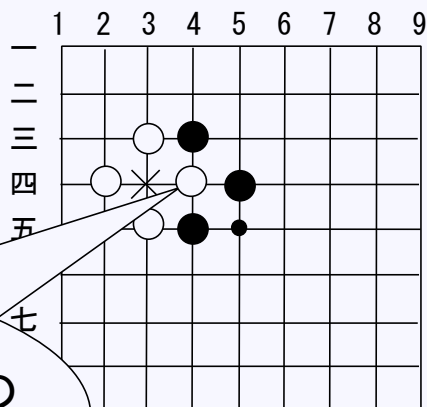


ルール4

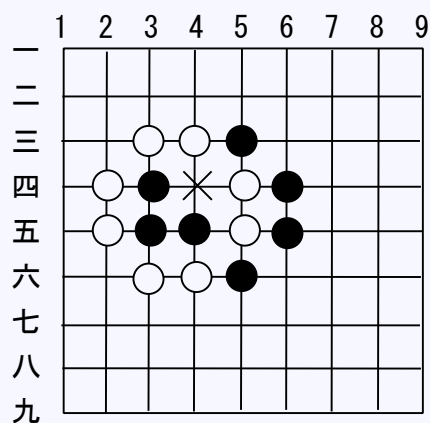
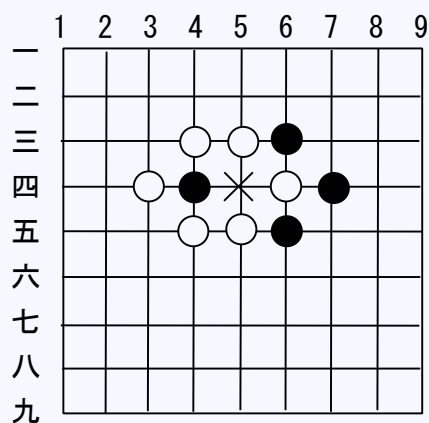
石(いし)を打(う)てない場所(ばしょ)がある
相手(あいて)に囲(かこ)まれている
場所(ばしょ)には打(う)てない

例外(れいがい)

相手(あいて)の石(いし)を
取(と)れる場合(ばあい)だけは
打(う)つ事(こと)が出来(でき)る

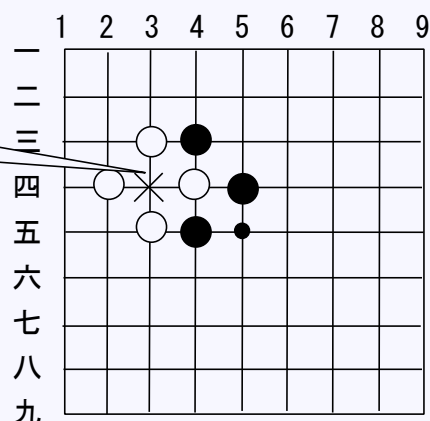


次(つぎ)にこの白石(しろいし)を
取(と)れるのでX印(ばつじるし)の
場所(ばしょ)に黒石(くろいし)を
打(う)つ事(こと)が出来(でき)る

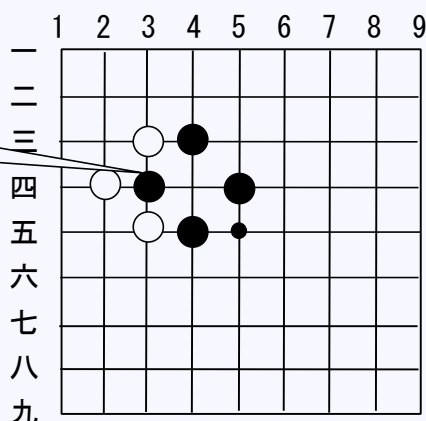


ルール5
(コウのルール)
コウとは

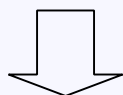
白石(しろいし)を
取れるので打(う)つ



黒石(くろいし)を
取れるので打(う)つ



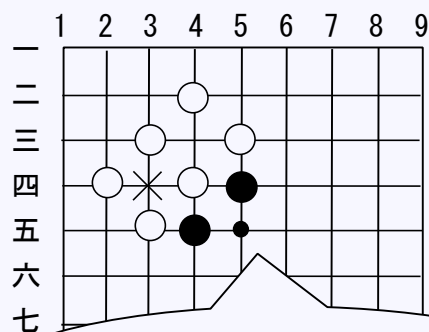
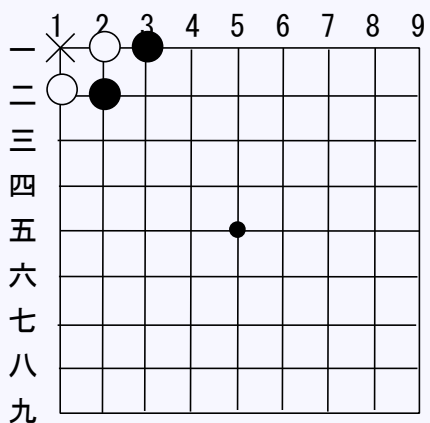
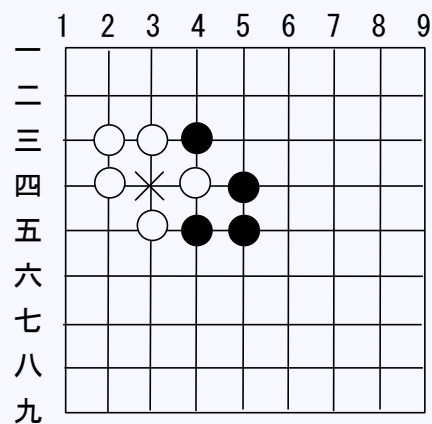
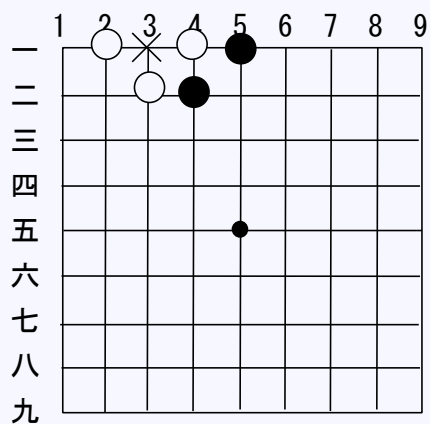
これではいつまでたっても終(お)わらない



● 劫(コウ)のルール

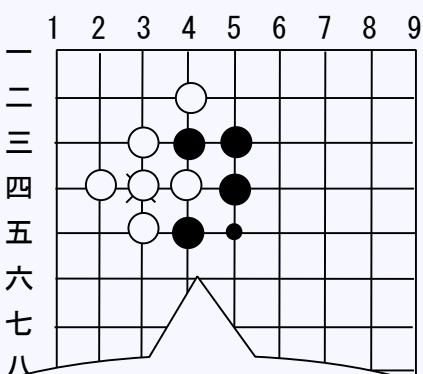
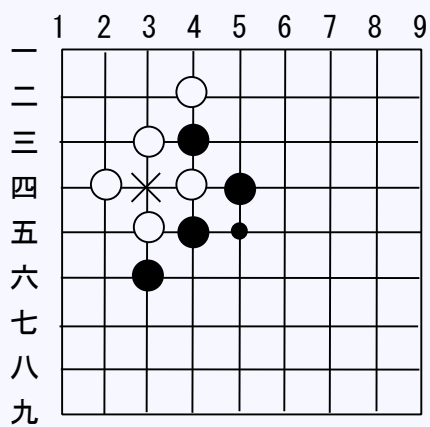
すぐに取(と)り返(かえ)せない
一度(いちど)、別(べつ)の場所(ばしょ)に
打(う)てば取り返(とりかえ)せる
(これを劫材(こうざい)といいます)

ルール5 コウのいろいろ



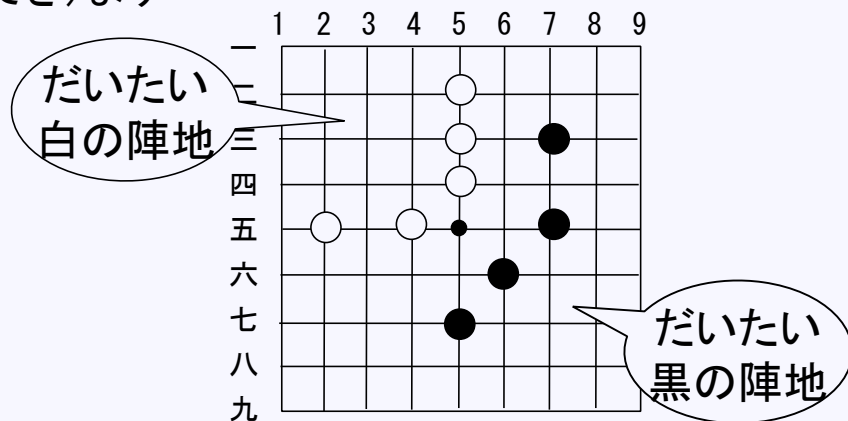
試合(しあい)ではどうなる？

白(しろ)が劫(こう)に
勝(か)った場合(ばあい)

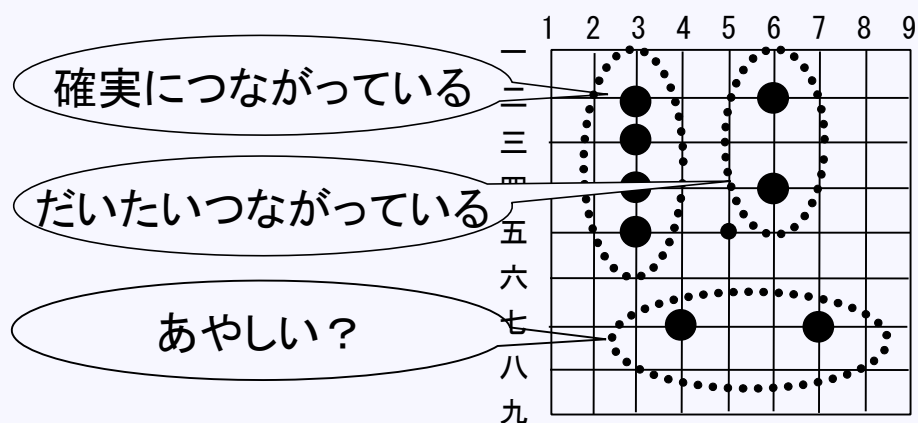


黒(くろ)が劫(こう)を
譲(ゆず)った場合(ばあい)

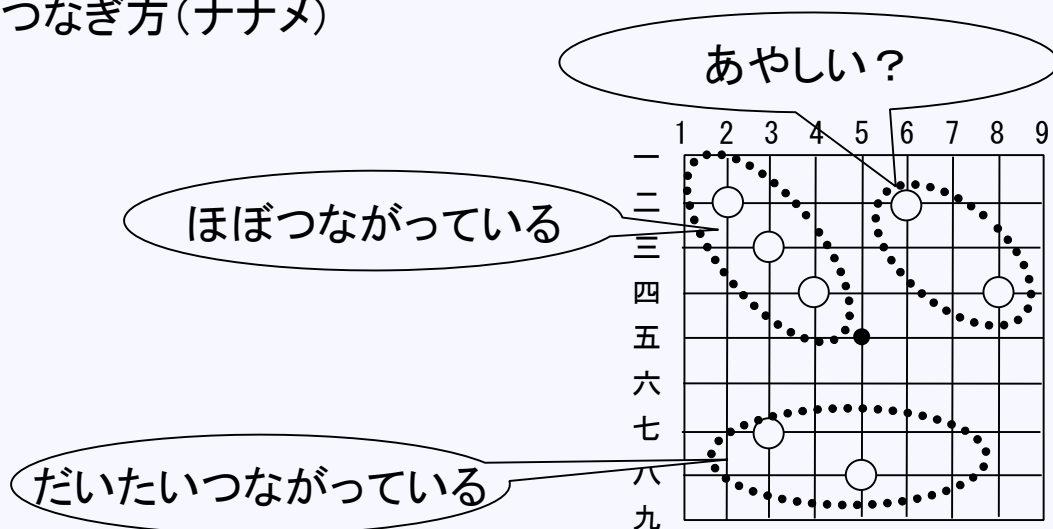
陣地(じんち)の作り方(つくりかた)
 石(いし)をつなげると
 陣地(じんち)が出来(でき)ます



石のつなぎ方(タテ)

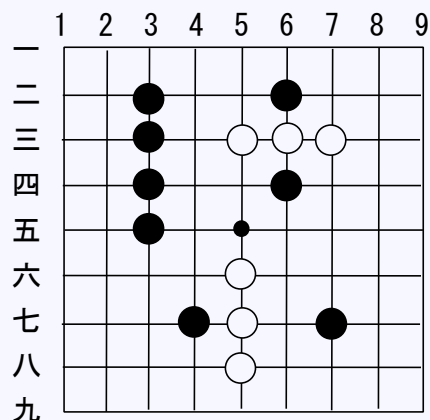


石のつなぎ方(ナナメ)

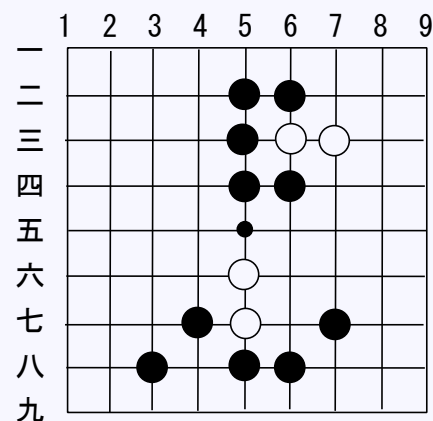


石のつなぎ方(タテ)

石と石の間(あいだ)を相手(あいて)の石にさえぎられると良くないです
石を切(き)られたと言います



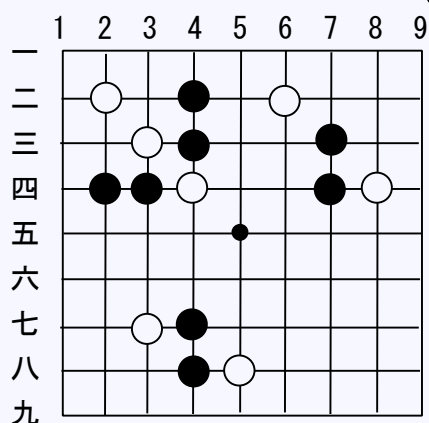
なんとかつながるように
かんがえましょう



石のつなぎ方(ナナメ)

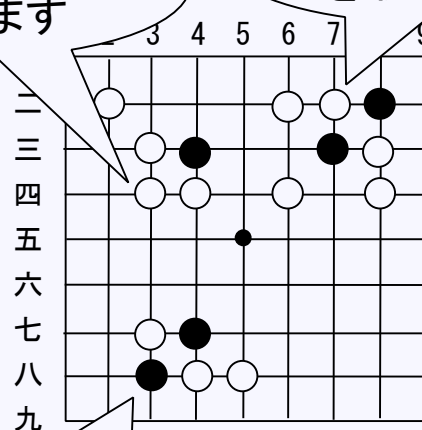
ナナメのほうが切れやすいです

ナナメのほうが切れやすいです



切られそうになったら
受けます

切られても相手の
石を取ればOK



切られても相手の
石を取ればOK

初(はじ)めは隅(すみ)から打ち始める

●生(い)きやすい

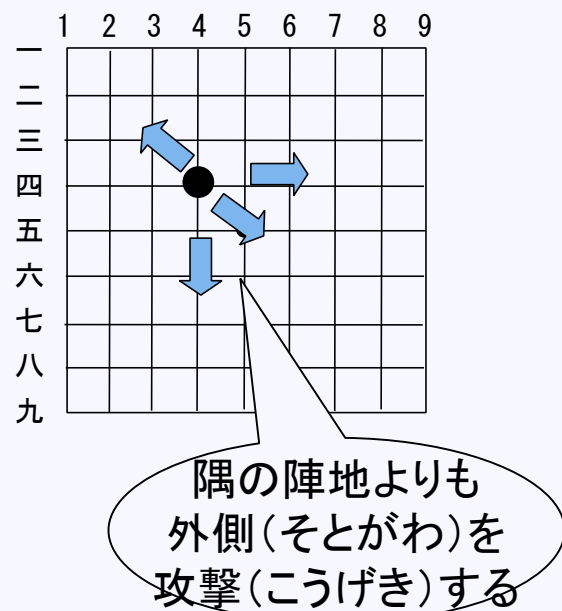
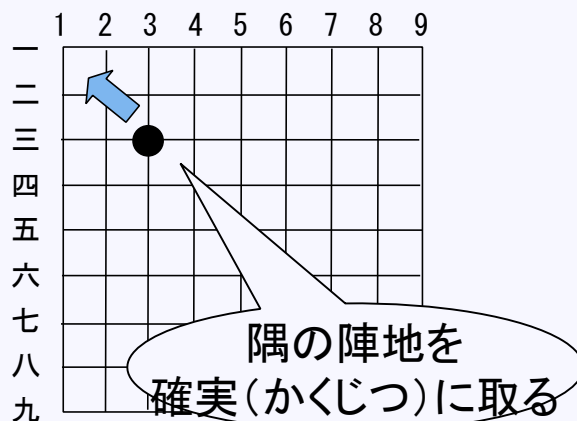
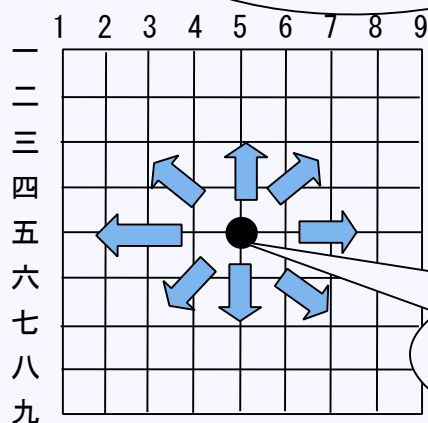
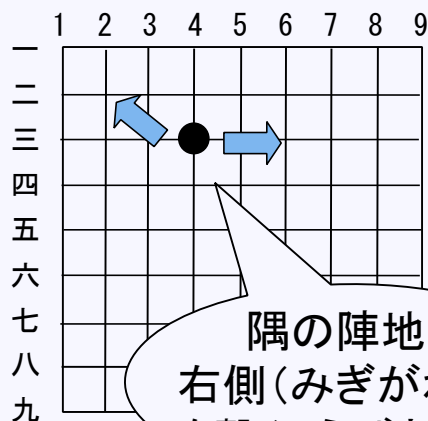
●形(かたち)が判(わか)りやすい



3三ぐらいに打つのが良い
2二では隅(すみ)に近すぎる



慣(な)れてきたら4四とか4三、
5五にも挑戦(ちょうせん)
してみよう



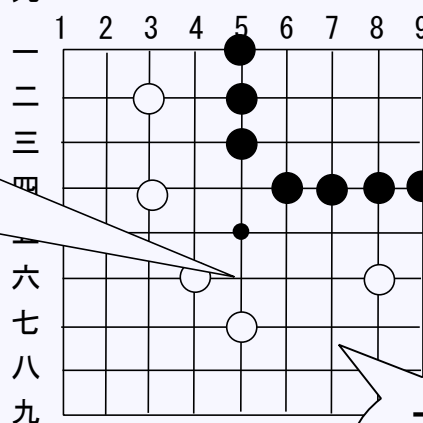
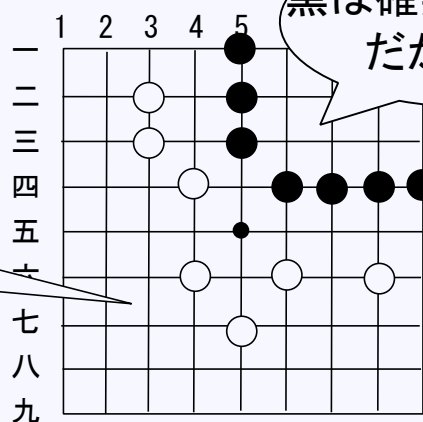
石と石の間を広げて囲う
 同じ石の数で出来るだけたくさん
 の陣地を取るには

●石と石の間を広げて囲う

白は不安(ふあん)
 だが広(ひろ)い

ただし、広(ひろ)すぎると
 破(やぶ)られる
 ぎりぎりで囲(かこ)う
 スリルが面白(おもしろ)い

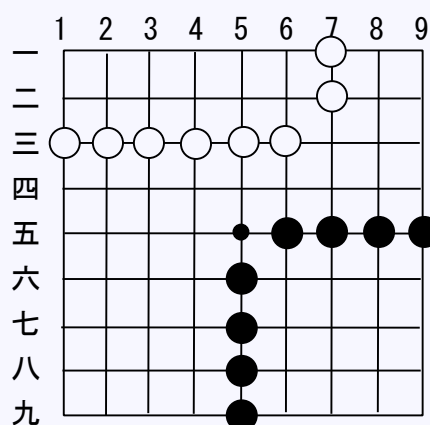
黒は确实(かくじつ)
 だがせまい



この辺が
 危険(きけん)

●長方形でなく正方形に囲う

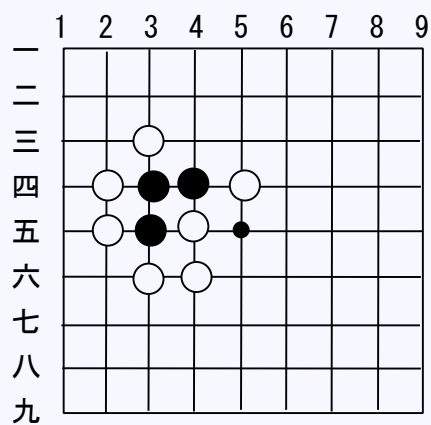
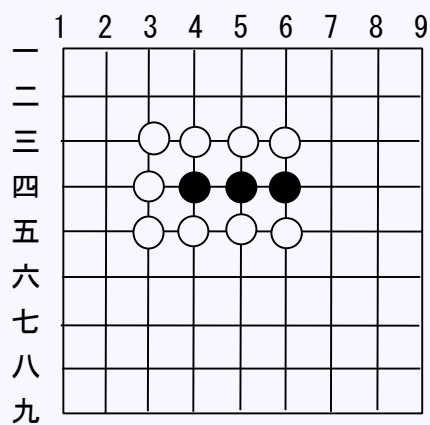
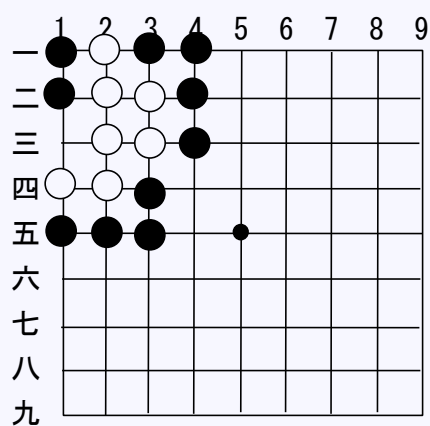
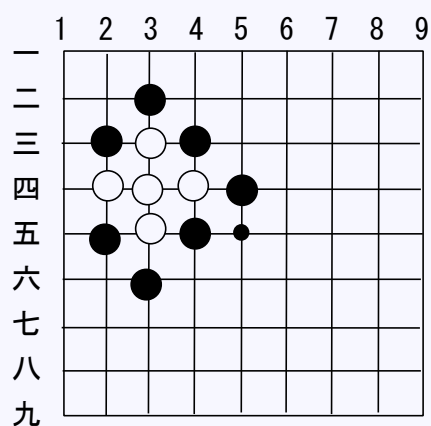
同じ8個の石で囲ったのに
 白は12目だが
 黒は16目ある



石を取るテクニック

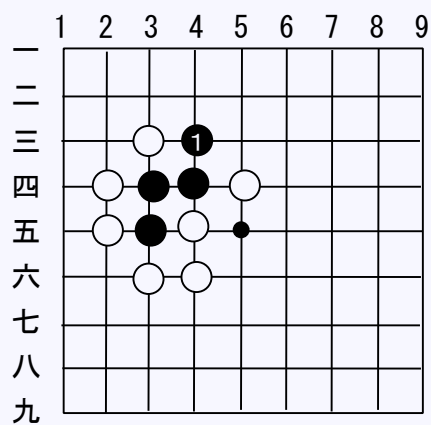
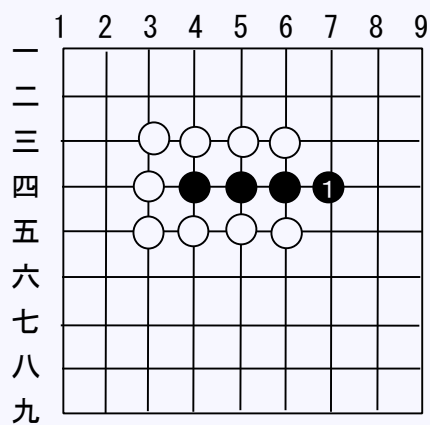
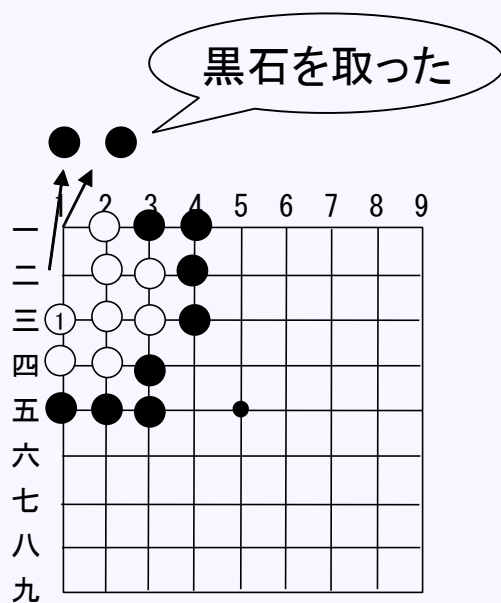
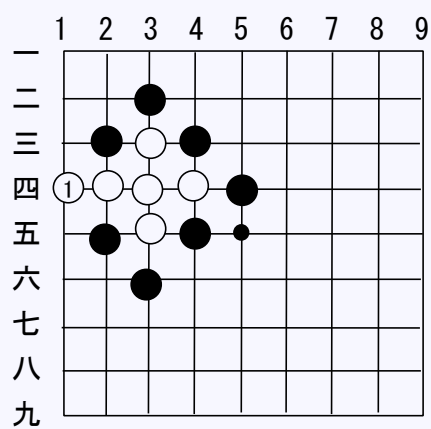
相手(あいて)の石を囲(かこ)って隙間(すきま)を
なくしてしまえば取れます
次(つぎ)に取れる状態(じょうたい)を「あたり」と
いいます

いろいろな「あたり」



石を取られないように逃(に)げる

あたりから逃(に)げてみよう

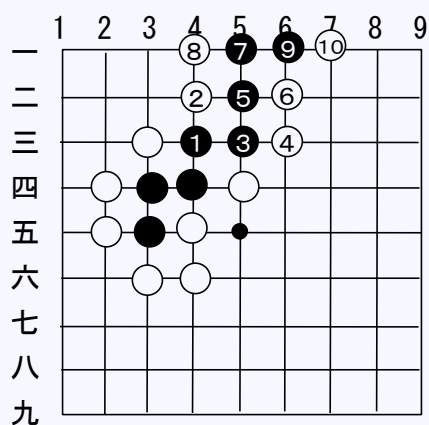


相手の石の取り方

相手(あいて)の石が逃(に)げても追(お)いかけて取(と)る方法(ほうほう)があります

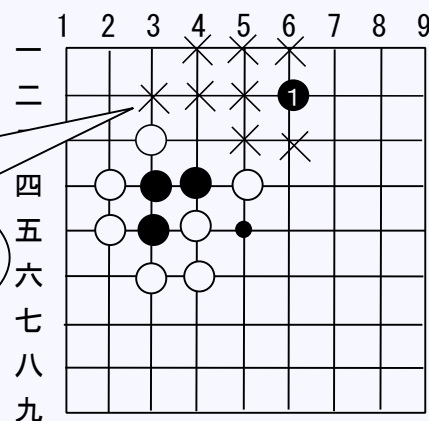
石を取る方法～シチョウ

このような形を「シチョウ」といいます



シチョウから逃げるには
「シチョウのがれ」を打ちます

①の他(ほか)、×印(ばつじるし)の場所(ばしょ)ならどこでもシチョウのがれになっています



<考えてみよう>

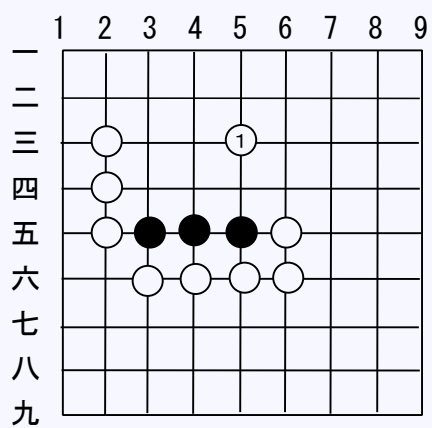
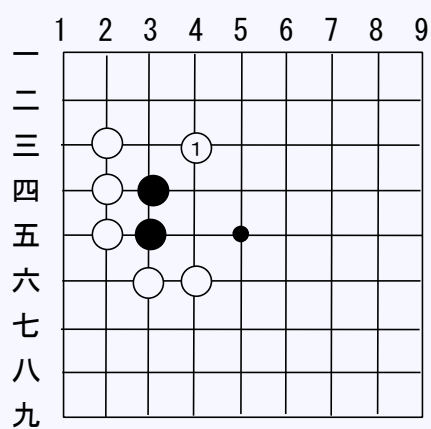
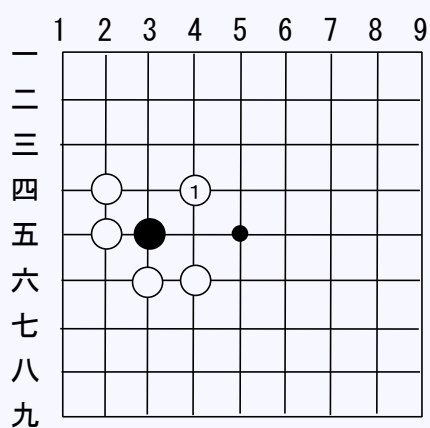
あたりまえですが、シチョウのがれはシチョウになってから打っても手遅(ておく)れです
ではどうすればシチョウのがれをうてるのでしょうか

相手の石の取り方

相手(あいて)の石を逃(に)げられないように
つかまえてしまう方法(ほうほう)があります

石を取る方法～ゲタ

このような形を「ゲタ」といいます

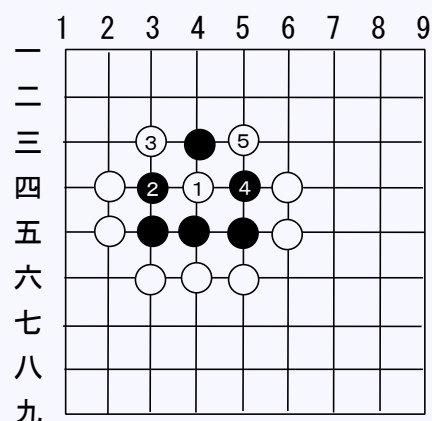
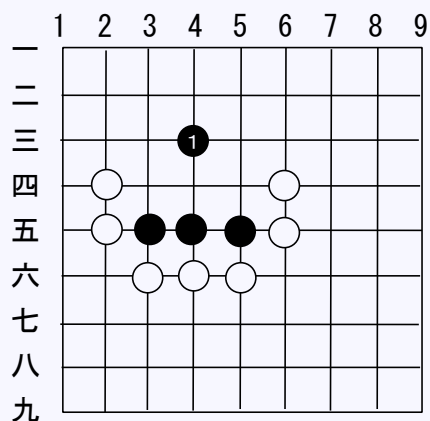


相手の石の取り方

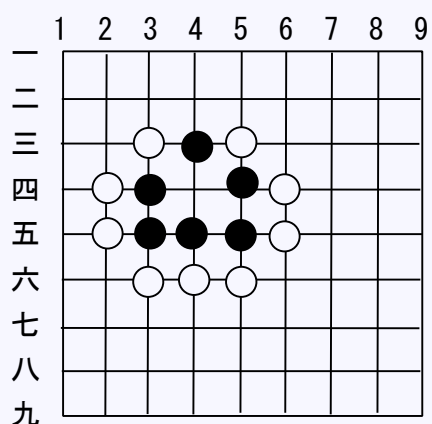
相手(あいて)にわざと自分(じぶん)の石を取らせてから取り返す(とりかえす)方法(ほうほう)があります

石を取る方法～うってがえし
このような形を「うってがえし」といいます

いま黒が逃げ出そう
としたところ



特(とく)にこの形(かたち)は
「つるのすごもり」
とされています



相手の石の取り方

相手(あいて)の石を次々に「あたり」にしてしまいます

石を取る方法～追い落とし

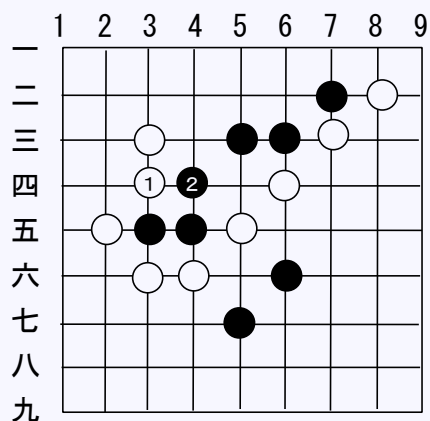
このような形を「おいおとし」といいます

おいおとしは油断(ゆだん)した場合(ばあい)に時々

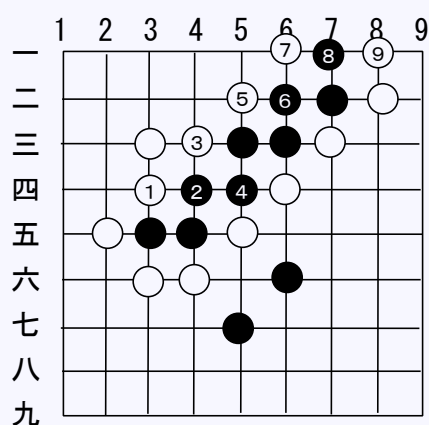
(ときどき)おこります

注意(ちゅうい)しましょう

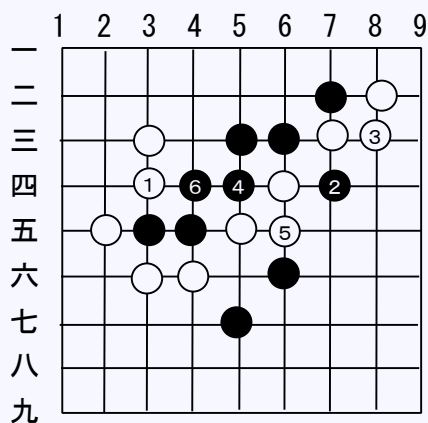
白が①とあたりにしたら
黒が②と逃げた



つぎつぎとあたりに...



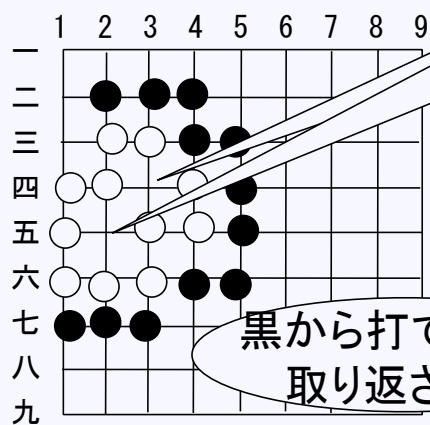
これならまだこれからの
戦い(たたかい)でした



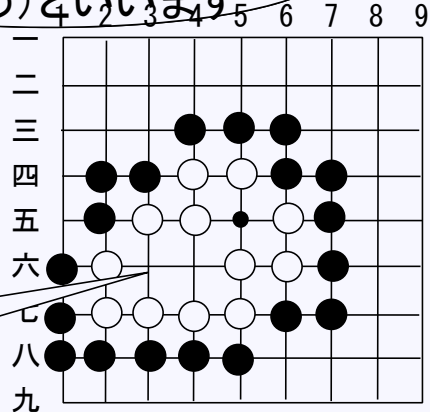
石の生き死に
 眼が2つあれば生きる
 眼が1つだと死ぬ

相手が打ってはいけない場所が2ヶ所以上
 あると石は取られません
 このような石は「生きている」といいます

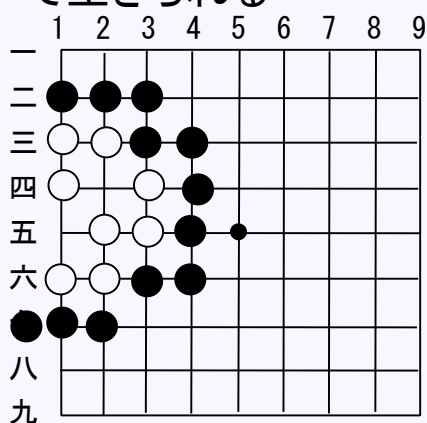
いろいろな生き形



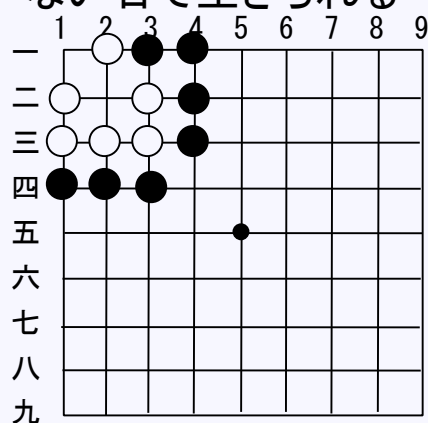
黒から打てるけど
 取り返される



辺(へん)の方が少ない石
 で生きられる

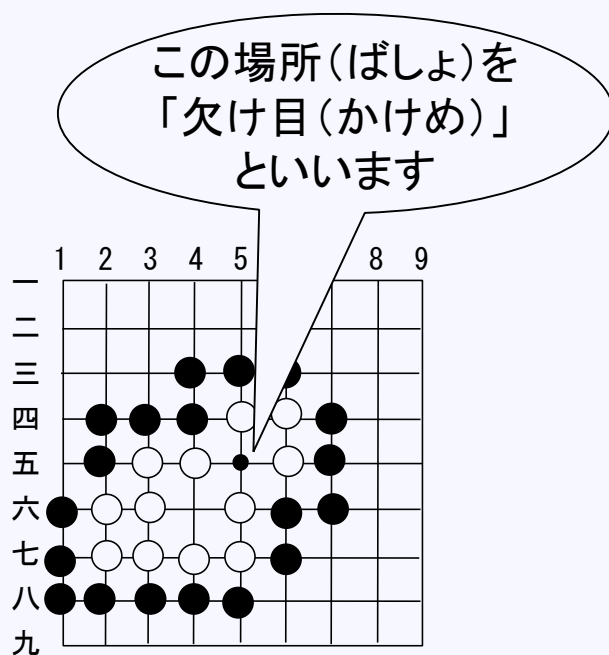
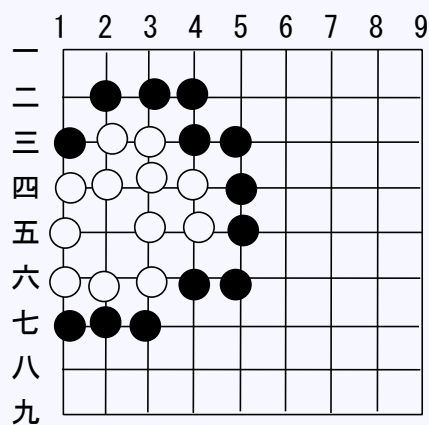


隅(すみ)の方がもっと少
 ない石で生きられる

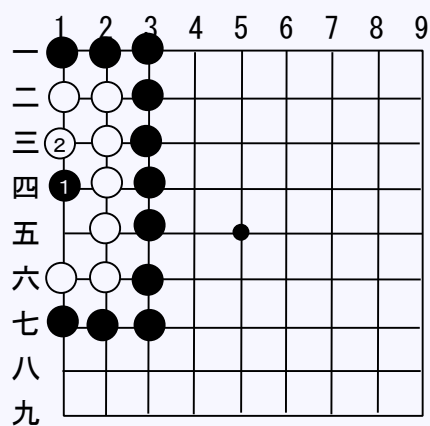
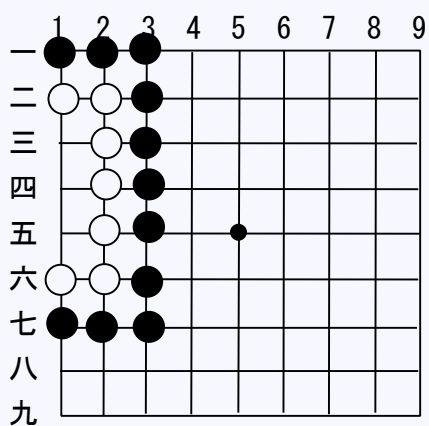


石の生き死に
 眼が2つあれば生きる
 眼が1つだと死ぬ

目が一つだと取られてしまいます



3目中手(さんもくなかで)
 白が先に1の四に打たないと死んでしまいます



対局の終わり方

陣地の境界線を引く
ダメを埋める
お互いにパスをする
地を数える

石を碁笥(ごけ)にもどす
互(たが)いに「礼」、ありがとうございました

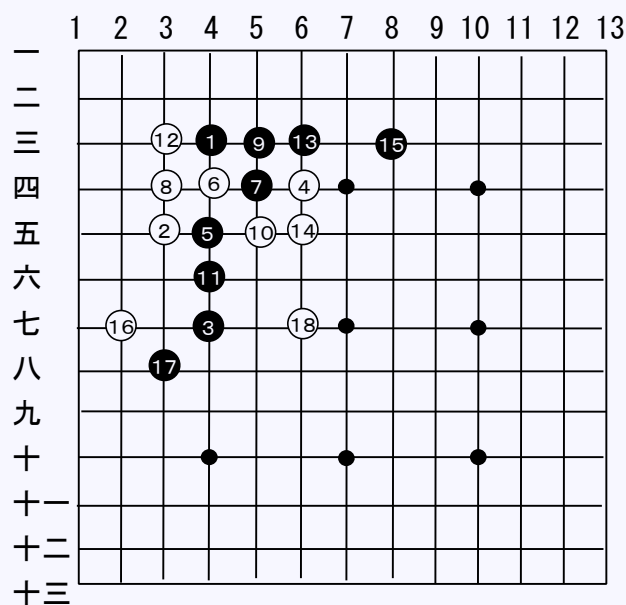
定石(じょうせき)の考え方

1. 自分の石は繋(つな)がるように打つ
2. 相手の石は切断(せつだん)するように打つ
3. 最初に打った石の意志(いし)を重要視(じょうようし)する
(小目(こもく)や3三(さんさん)ならば隅(すみ)を重視、
星(ほし)や目外し(もくはずし)ならば辺(へん)や
中央(ちゅうおう)を重視する)
4. 一石二鳥(いっせきにちょう)を狙(ねら)う
(せめながら守(まも)るような手を打つ)
5. 種石(たねいし)は取られないようにする
6. 小を捨て、大を取る

対戦例(たいせんれい)

- ①黒は隅の地と上辺の地を狙いに來た
- ②それでは左辺を貰いたいとかかった
- ③阻止しようとして挟んだ
- ④白も反撃で上辺に打ちながら黒を分断してきた
- ⑤②と④の隙間が大きいので⑤と分断してきた
- ⑥①と⑤を分断してきた
- ⑦で当てて⑨と地になる方をつないだ
(最初の意志を重視)
- ⑩と当てて黒を2つに分断
- ⑫と隅に食い込み同時に生きを図る
- ⑬として④と⑩をせめつつ生きを図る
(⑩は白を分断している種石)

.....



代表的な定跡(だいひょうてきなじょうせき)

注意)

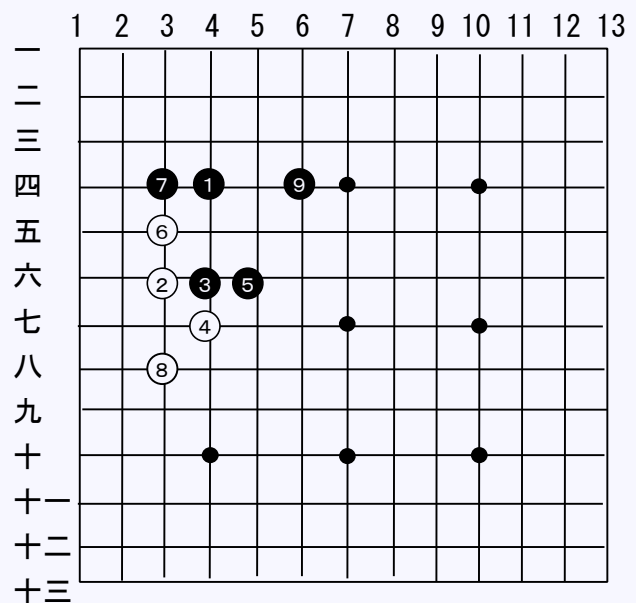
代表的な定跡を示しますが、必(かなら)ずそうしなければならないということではありません

定跡とおりに打ったのに不利(ふり)になる事(こと)もあります
それは回りの白と黒の配置(はいち)を考えなかったからです
覚(おぼ)えた定跡の中でどれを使(つか)うのが良いか考え、
次(つぎ)に相手(あいて)が定跡とおりにこなかった場合(ばあい)
の対策(たいさく)も考えてから打てるようになれば、もうあなたも
りっぱな碁打ち(ごうち)です

1). つけのび定跡

①と4の四に打ち、相手(あいて)が桂馬(けいま)にかかってきたときに、その石に③とつけ、⑤とのびるので「つけのび」といいます
囲碁(いご)を始めて最初(さいしよ)に教(おそ)わる定跡です
なぜなら、弱(よわ)いうちは置き碁(おきご)といって4隅(すみ)の4の四のいちに自分(じぶん)の黒石(くろいし)をおいてから始(はじ)めるからです
ここで説明(せつめい)がおわっているのは、黒も白も一応(いちおう)まもりが安定(あんてい)したからです

たとえば⑨の手を打たないとしろから⑥の右に打たれて③と⑤の石か①と⑦の石のどちらかが取られてしまいます



代表的な定跡(だいひょうてきなじょうせき)

1). つけのび定跡

①から⑤まではおなじでも、次に白がよくばって⑥と打ってきたらどうなるでしょう

じつは、これも定跡です

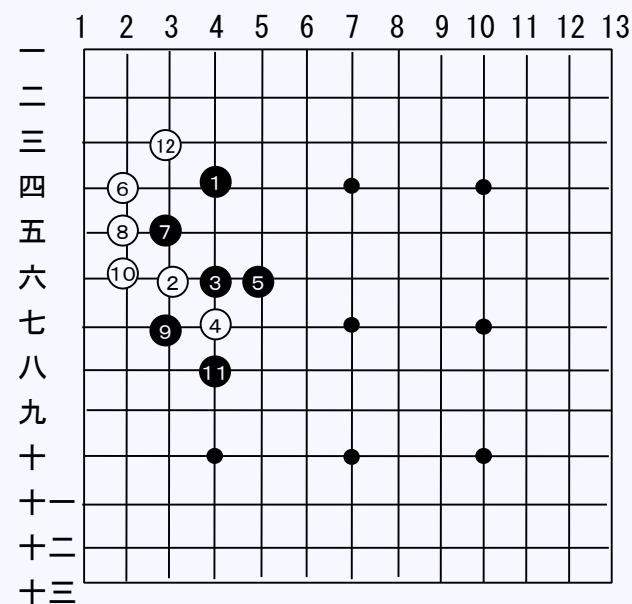
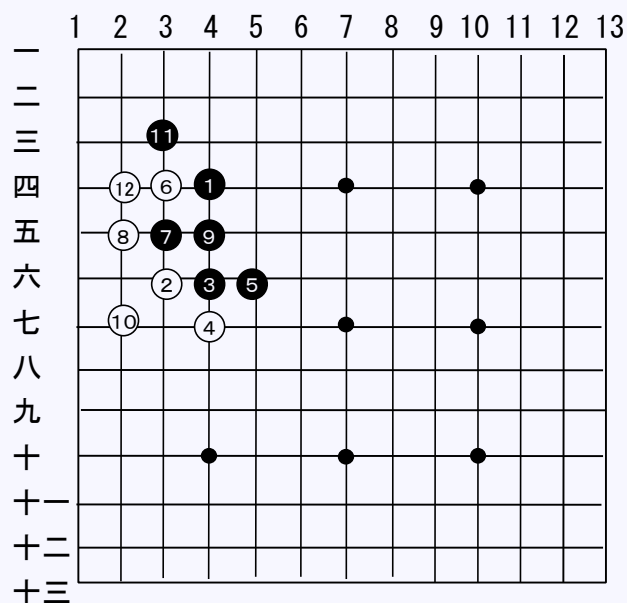
このように一つの定跡の中に、いろいろな変化(へんか)があり変化も含(ふく)めて「〇〇定跡」と呼ばれます

だから、一つの定跡を完全(かんぜん)におぼえるのは非常(ひじょう)にむずかしいです

代表的(だいひょうてき)な形を覚(おぼ)えたら試合(しあい)で使い、だんだん種類(しゅるい)をふやしていくのが普通(ふつう)です

まだ、おぼえていない定跡を相手(あいて)が打ってきたらどうするか

定跡の考え方をもう一度(いちど)読んでみてください



代表的な定跡(だいひょうてきなじょうせき)

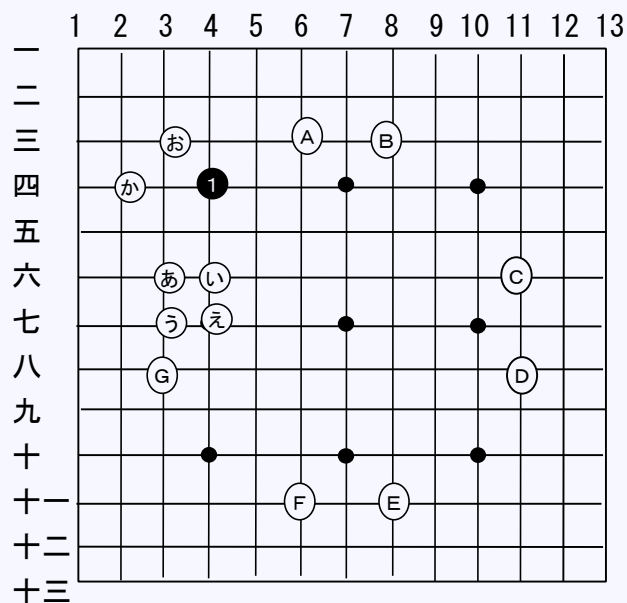
1). 星(ほし)の定跡

4の四の位置(いち)を星といいます
星の場所(ばしょ)から打ち始
(はじ)める定跡は全て星の定跡と
いいます

つけのび定跡以外(いがい)にどん
な定跡があるでしょうか

一番(いちばん)多いのがあ(あ)です
それ以外(いがい)は回(まわ)りの
石のようすでときどき打たれます
最近(さいきん)、AIが(お)に打って
話題(わだい)になりました
なお、(A) はあと同じですよ
この関係(かんけい)を対称(たい
しょう)といいます

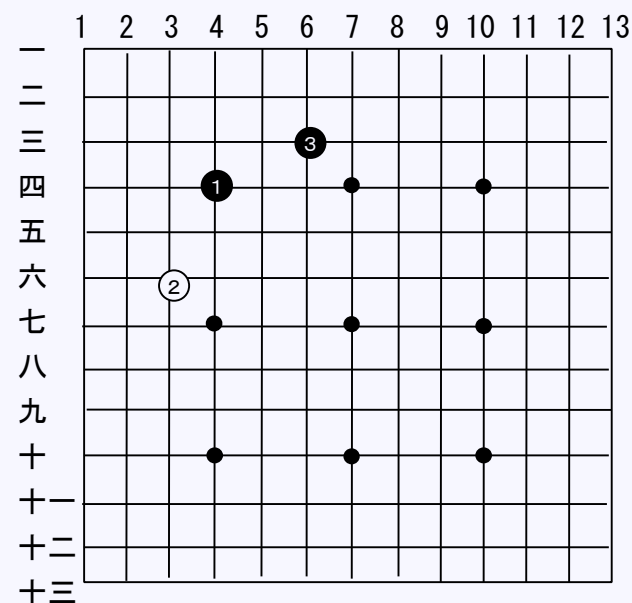
ほかにも、(A)(B)(C)(D)(E)(F)(G)
もそれぞれの隅(すみ)にたいして
おなじ関係(かんけい)にあります



2). 桂馬受け

②に対しては③と打つのも多く
見られます

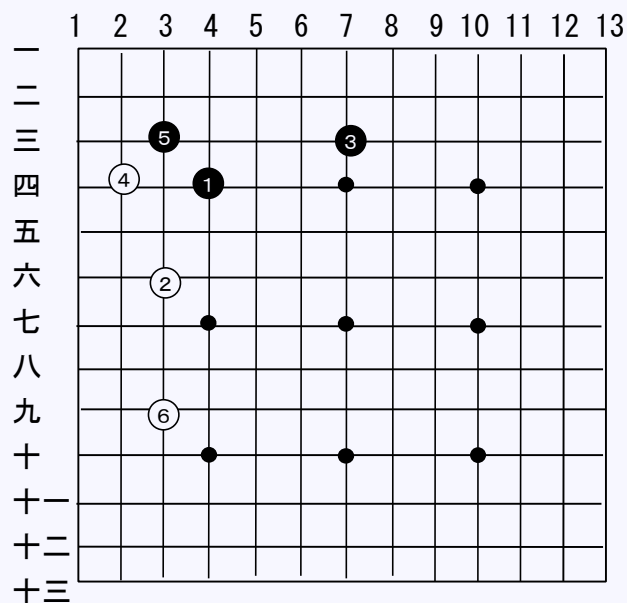
つけのび定跡は自分の陣地(じん
ち)をはやく確実(かくじつ)にする
にはいいのですが、相手(あいて)
も安定(あんてい)してしまいます
おたがいにこれからのほかの場所
(ばしょ)のようすを見てから打とう
とするため、この状態(じょうたい)
でほかのばしょを打ちます



代表的な定跡(だいひょうてきなじょうせき)

3). 星(ほし)の定跡

白②に対して③と広く受けるのもあります
 もし白が④と桂馬(けいま)にすべり陣地(じんち)を安定(あんてい)させようとしてきたら、⑤と打った形が桂馬で受けるよりも広くて陣地が大きいからです
 桂馬とどちらがいいかは、このあと③の右側(みぎがわ)のたたかいによって決まります

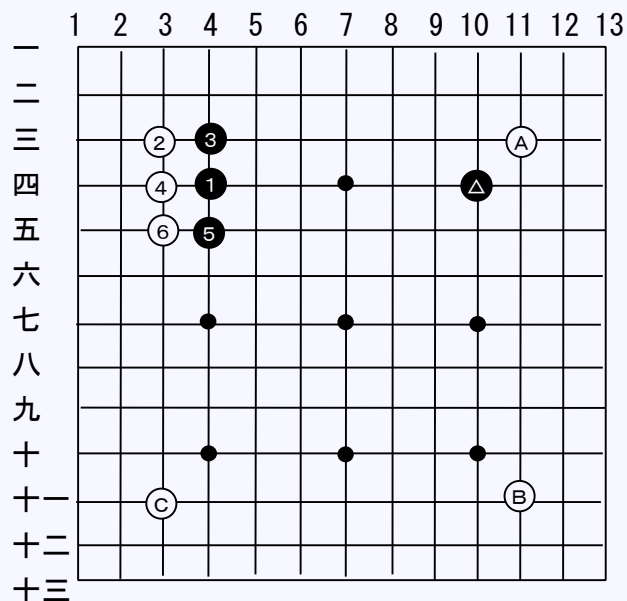


4). 3三の戦い

②の場所を3三といいます

Ⓐ Ⓑ Ⓒ も、みな3三です

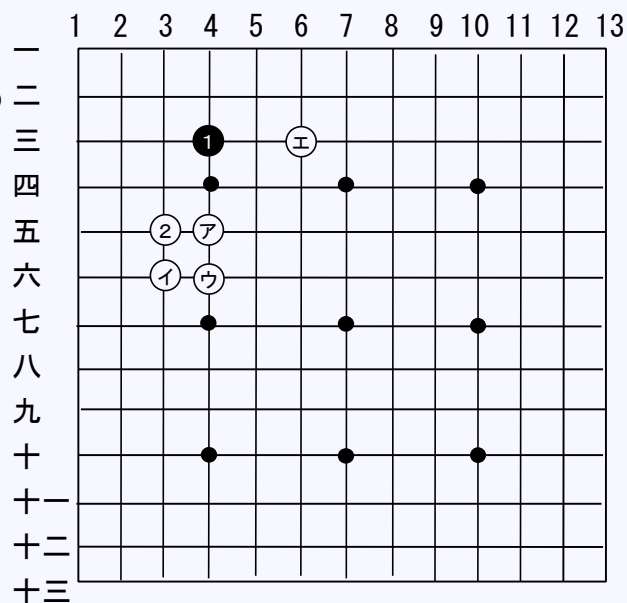
Ⓐ があるような時に、②と3三に打つとこのように黒の模様(もよう)が大きくなり不利(ふり)になります
 模様とは黒の陣地ではないが、もう少しで陣地になりやすい場所です
 隅(すみ)を3三に打って自分の陣地にするか、桂馬(けいま)に打って相手(あいて)の陣地にした方が良く考えてから打ちましょう



代表的な定跡(だいひょうてきなじょうせき)

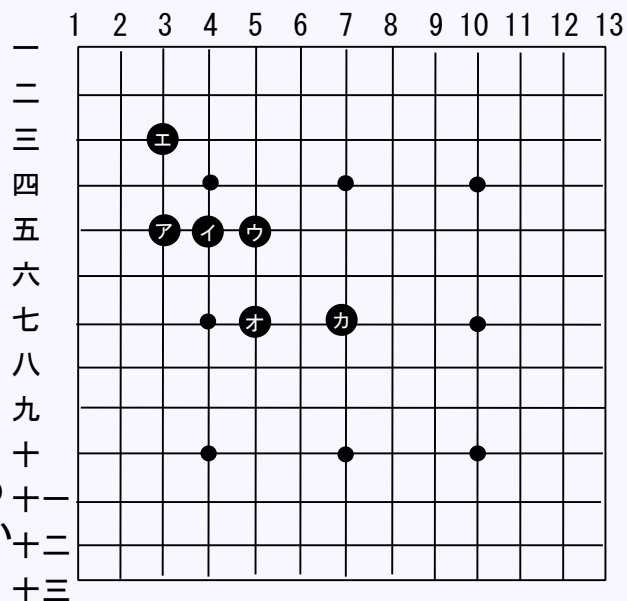
5). 小目(こもく)の定跡

黒①の場所を小目といいます
江戸時代(えどじだい)には小目に打つ
のが当たり前でした
白は②と打つことが多いです
他に周(まわ)りの配置(はいち)によっ
てア、イ、ウ、エもありますがほとんど
②です
その後の打ちかたは星の定跡よりも
複雑(ふくざつ)です
とてもおぼえきれないでしょう



6). その他の定跡

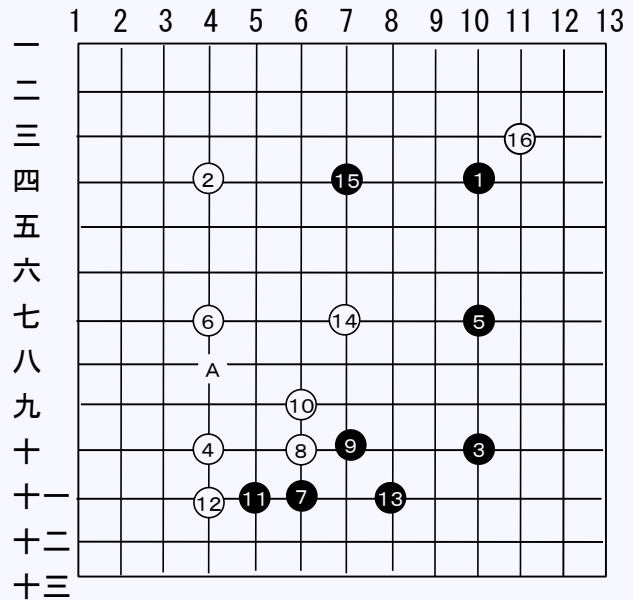
そのほかに隅(すみ)に最初(さいしょ)
にうつ場所として、
アを目外し(もくはずし)
イを高目(たかもく)
ウを5五(ごのご)
エを3三(さんさん)
といいます
最近(さいきん)、張栩元名人(ちやううも
とめいじん)がオに打って話題(わだい)
になりました
また碁盤(ごばん)の中央(ちゅうおう)の
カ的位置(いち)を天元(てんげん)とい
いますが天元に打った人もたくさんいます
強(つよ)い人はどこに打っても、戦える
ということでしょうか



布石(ふせき)

1). 布石の例(れい)

最初の一手目から戦(たたか)いが始まるまでを布石(ふせき)といいます
戦いが始まった時に有利(ゆうり)になるように打ちます
図の①③⑤は3連星(さんれんせい)といって右側(みぎがわ)で有利に戦いをする用意です
白も②④⑥と同じに構(かま)えます
黒が⑦と桂馬にかかり、つけのび定跡(ていせき)ができました
ここで定跡ではAでしたよね
しかし白は近くに⑥があるのでAを打たずに⑭としました
次に⑮と白に打たれると陣地の広さで黒が不利になるので黒は⑮と打ちました
そこで⑯と3三に打ち隅で生きようとしてます
もし生きれば黒地が足りなくて白の勝ちになります
また黒が模様(もよう)をつくらうと思っても⑭が妨害(ぼうがい)しています
どうやら⑭と打ったところで白の作戦勝ちのようです
黒が⑦と打ったのが悪かったのでしょうか
定跡だからといってゆだんすると失敗(しっぱい)します
⑯からは戦いになりますので、この辺までが布石(ふせき)になります



布石(ふせき)

2). 布石の考え方

- ・戦いが有利になるように石をおいていく
- ・陣地になりやすい隅から打っていく
次が辺(へん)、それから中央(ちゅうおう)の順番(じゅんばん)
- ただし、相手が何を狙(ねら)っているかで違(ちが)ってくる場合がある
- 例えば黒①③と3三に打ち、白が平凡(へいぼん)に②④⑥と打ってきた時、⑦と中央に打つ
- 白は隅(すみ)の黒石にかかっても地をとることができない
- しかたなく⑧とかかったが、⑨と④の石に桂馬にかかりつけのび定跡(じょうてき)にしようとしたが⑬として右半分を黒地にし、しかも⑧の石もピンチになってしまった
- ⑧は⑪に打つくらいだった
- ・相手より陣地が多くなるように打つか
相手の陣地を妨害(ぼうがい)する
- ・地(陣地)をとるか、模様(もよう)をとるか考える
- ・先手(せんて)をとることを考える
前のページの白⑭のように先手をとれると有利になる
- ・相手に囲まれないようにする
囲まれると少ない陣地で生きなければならず、生きているあいだに相手に大きな陣地を作られる
- ・自分にとって良い場所は、相手にとっても良い場所であることが多い
(格言: 味方の好所は敵の好所)

