

碁 碁

入門テキスト



財団法人 関西棋院

はじめに

囲碁は縦と横に線が引いてある碁盤と黒と白の碁石を使って遊ぶゲームです。約4千年の歴史があり、日本、中国、韓国などで発展してきました。現在は世界中に普及し数多くの人を楽しまれています。なぜそれほど多くの人を楽しんでいるのかと言うと、簡単な道具と単純なルールにもかかわらず、だれにも解明しきれない奥深さとおもしろさがあるからです。

また囲碁は年齢、性別にかかわらずすべての人が対等に戦える、ほかに類を見ないゲームです。子供からお年寄りまで、簡単にゲームを楽しむことができ、子供には思考力、判断力がつき、お年寄りには痴呆症ちほうしょうの予防になるなど効用も多い優れた知的ゲームです。

著作権・配布について

「囲碁入門テキスト」の著作権は(財)関西棋院が保有しています。

HTML版、PDF版の電子データと、その印刷したものは、非営利目的に限り、自由にコピーし、配布することができます。そのとき必ず以下の著作権表示を含むようにしてください。

Copyright(C) 1999-2000 (財)関西棋院

講師の方への提言

多くの人に囲碁にふれていただきたいとの思いから拙著を書きました。HTML版とPDF版は無償で自由にコピーして配布することができますので、学校のクラブ活動や地域のサークルでの教材としてご活用いただければと思います。

本著は講師の方がおられることを前提にして書いてあります。説明不足の所もあると思いますので、そのところは講師の方がご説明くださいますようお願いいたします。

入門者の指導方法はいろいろありますが、私は入門者であっても碁を打って楽しんでもらうことが一番だと思います。そのためにはまずポン抜きルールでゲームを楽しみながら、アタリや石の追い方等を自然に理解するのが良いでしょう。その後他のルールや死活を説明されるのがよいと思います。そうすると囲碁への興味が増し、その後の学習もしやすくなると思います。また、自分で考えながら学習する習慣が身に付き、囲碁の仕組みが早く理解できると思います。

我が国では一時囲碁ファンが減少傾向でしたが、最近また増加傾向にあります。囲碁の輪がどんどん広がっていくことを願ってやみません。

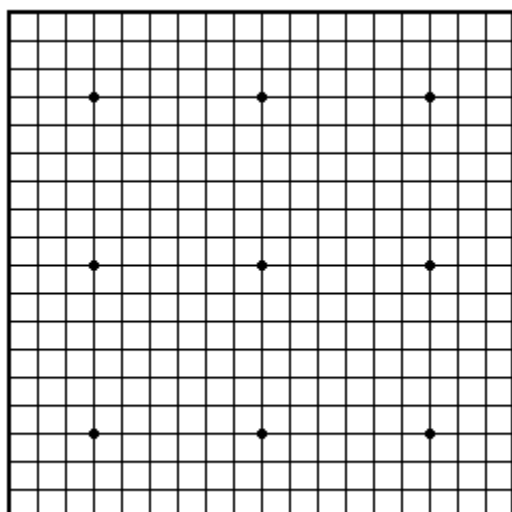
2000(平成12)年 1月

はじめに	1
囲碁入門	3
ルール1 相手の石を四方を囲めば取れる	5
特設コーナー ポン抜きルール	9
練習問題 アタリ	11
ルール2 打てない場所がある。ただし相手の石が取れるときは打てる	13
ルール3 コウは相手が取った後すぐに取り返せない	16
ルール4 囲った地の多いほうが勝ち	19
石の追い方	21
石の連絡と切断	23
練習問題 石の追い方	25
石の生き死に	31
セキ	42
練習問題 死活	43
石を取る技術 シチョウ・ゲタ・うって返し	49
練習問題 石を取る技術	55

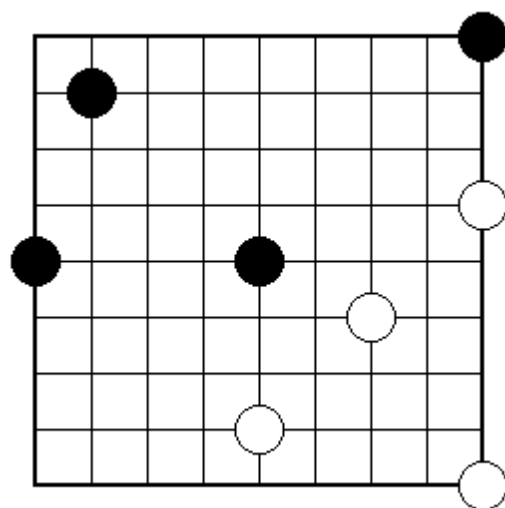
囲碁の基礎知識

- 1, 碁盤と碁石を使って二人または二組で行うゲームです。
片方が黒石を持ちもう片方が白石を持って一手ずつ交互に打ちます。
- 1, 打った石は動かさせません。また、石が置いてある場所には打てません。
- 1, 正式の碁盤は《1図》のように19路（碁盤の線が縦横19本ずつ）ですが、初心者用の9路や13路の小型盤もあります。
- 1, 本著では《2図》の9路盤を使って説明していきます。
- 1, 碁盤の線が交わったところに石を置きます。
線が交わったところを**交点**、石を置くことを**打つ**と言います。
《2図》の白や黒のように交点ならどこに打ってもかまいません。
19路盤の交点は $19 \times 19 = 361$ か所あります。
9路盤の交点は $9 \times 9 = 81$ か所あります。
- 1, 碁石はガラス、プラスチック、貝などで作られています。
碁石の数は白黒合わせると碁盤の交点の数と同じだけ入っています。
19路盤の場合、黒石181個、白石180個、合計361個です。
碁笥（碁石の入れ物）は木やプラスチックなどで作られています。

《1図》



《2図》



囲碁の4つのルール

一度聞いたらわかるような簡単なルールは基礎知識の中に書きましたが、そのほかに囲碁特有のルールが4つあります。なれるまでややこしそうですが実際にやってみるとそう難しくありません。後で詳しく説明します。

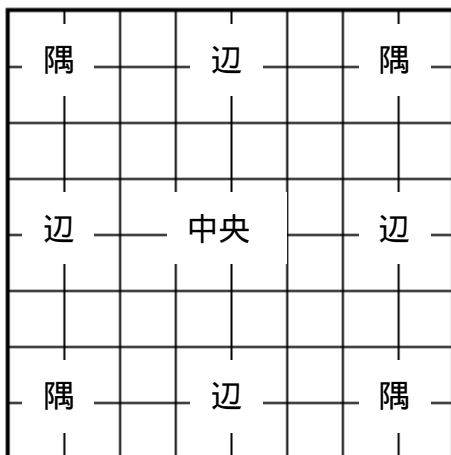
- 1、相手の石の四方を囲めば取れる。
- 2、打てない場所がある。ただし、相手の石が取れるときは打てる。
- 3、コウは相手が取った後すぐに取り返せない。
- 4、囲った地の多い方が勝ち。

盤面の呼び方

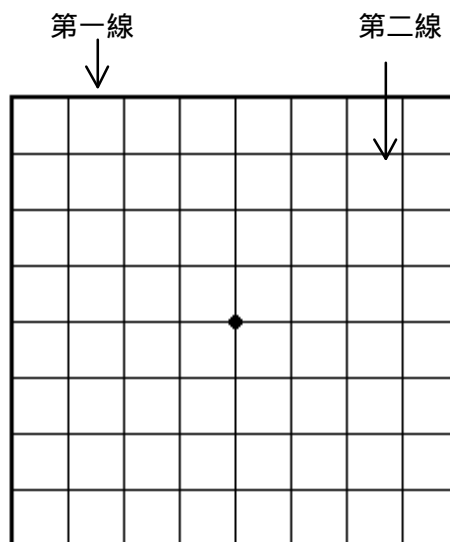
碁盤は場所によって呼び方があり、位置の目安にします（3図）

- 隅 : 碁盤の四隅を呼ぶとき。右上隅、左下隅など。
辺 : 碁盤の端に近いところ。右辺、上辺など。
中央 : 碁盤の中央方面。
星 : 位置の座標。碁盤中央の星のことを「天元の星」と言います。
第一線 : 碁盤の一番外側の縦横の線のこと（4図）
第二線 : 碁盤を上下、左右どこから見ても外側から二番目の線を第二線または二線と呼びます。
以下、三番目の線は第三線、四番目の線は第四線と呼びます。

《 3図 》

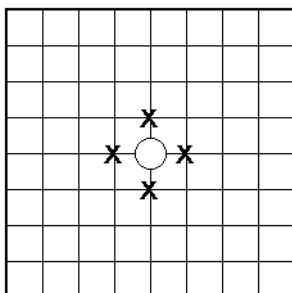


《 4図 》



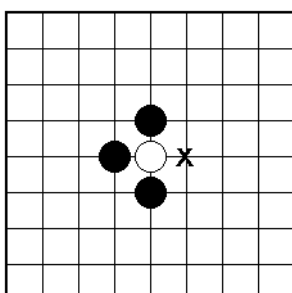
ルール1 相手の石の四方を囲めば取れる

《 5 図 》



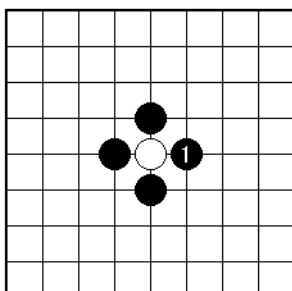
石の四方（上下、左右）をすべて囲めば石が取れます。
×印の4か所すべてを黒が打つと白石を取ることができます。

《 6 図 》



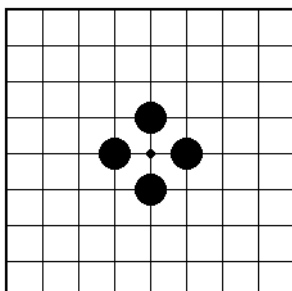
白石の上下と左の三方をふさいでいます。
黒が×に打てば白を取ることができます。
図のように次に相手に打たれたら取られる状態を「アタリ」と言います。
よく使う言葉なので覚えてください。

《 7 図 》

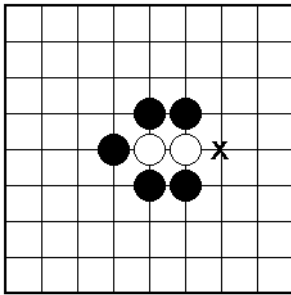


黒1に打って白石の上下、左右を囲みました。
白石を取れるので、黒石を打ったらすぐに白石を取り上げましょう。
白石は取った黒の人が取り上げます。

《 8 図 》

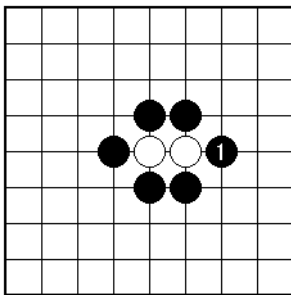


黒の人が白石を取り上げた後の形です。
取り上げた石は碁笥（碁石の入れ物）のふたを裏返してその中に入れ、取った人が保管しておきます。
終局後地を計算するとき、取った石の数だけ相手の地をへらすことができます。



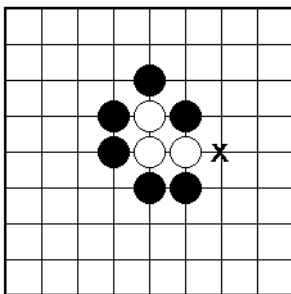
《 13 図 》

二つの白石の上下と左の三方をふさいでいます。
黒が×に打てば白石二つを同時に取ることができます。



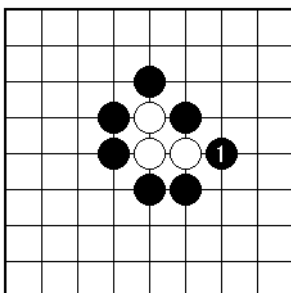
《 14 図 》

黒1に打って白石二つの上下、左右を囲みました。白石二つを取れるので、黒石を打ったらすぐに白石二つを取り上げましょう。
白石は取った黒の人が取り上げます。



《 15 図 》

三つの白石の上下と左の三方をふさいでいます。
黒が×に打てば白石三つを同時に取ることができます。



《 16 図 》

黒1に打って白石三つの上下、左右を囲みました。白石三つを取れるので、黒石を打ったらすぐに白石三つを取り上げましょう。
取る石が増えても要領は同じです。石の上下、左右のすべてを囲めば取ることができます。

特設コーナー

ボン抜きルール

「ルール1 相手の石の四方を囲めば取れる」がわかればもう囲碁が打てます。囲碁の勝ち負けは地の多さで決めますが、楽しみながら石の取り方を学んでいただくために「石をたくさん取った方が勝ち」という仮ルールでゲームをされるのがよいと思います。

ルール 石を1個取った方が勝ち。

なれてきたら石を3個先に取った方が勝ちに変更するのがよいでしょう。

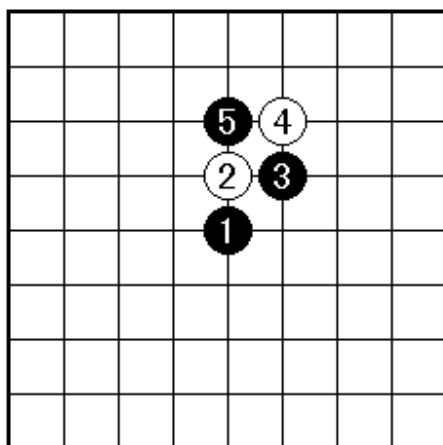
黒番の人から打ち始めます。始める前にお互いに「お願いします」と挨拶してから打ち始めましょう。

囲碁を理解するには打って楽しむことが大切です。入門者同士の対局はとも楽しいものです。石を1個取ったら勝ちのルールですと数分で勝負がつきます。3個取ったら勝ちでも5分か10分でしょう。上記のルールで退屈したら5個または10個先に取った方が勝ちに変えてもよいでしょう。

下の図は石の取り方を10分程説明した後、すぐに打たれた小学生同士の碁です。お互いに相手の石を取ることに夢中で、自分の石のアタリに気がつきません。

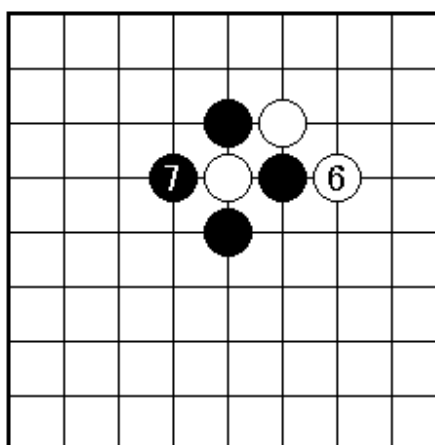
《21図》

黒5で白2の石がアタリになっています。白が気づくかどうか。



《22図》

アタリに気がつかない白は黒7で取られてしまいました。ゲーム終了です。



特設コーナー

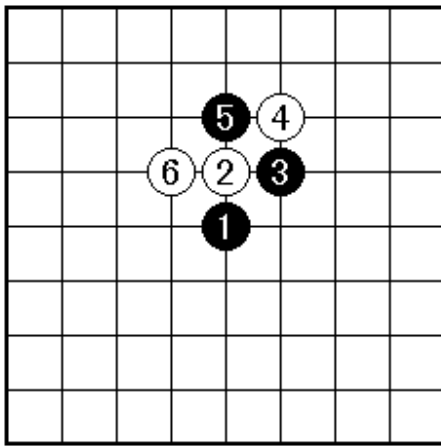
ポン抜きルール

1局目は1分程度で終了し、すぐに下図の2局目が始まりました。白は前局の反省から、アタリの石を逃げることを学びました。2局目は双方がアタリの石を逃げ、大熱戦になりました。二人とも碁を学んでまだ10分程度ですが、もう立派な碁になっています。

自由な発想で好きなように碁を打ってください。打つたびに強くなります。

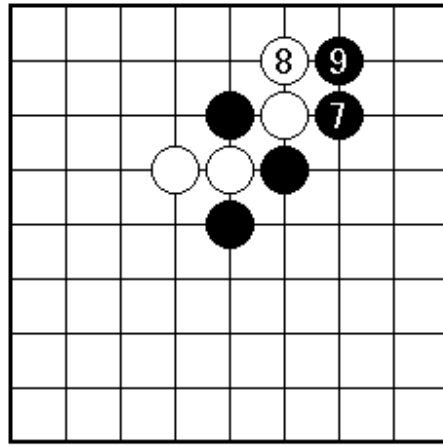
《 23図 》

黒5まで前局と同じ進行です。白は前局の反省から白6に逃げました。



《 24図 》

黒7のアタリにも白は気づいて白8に逃げました。黒9の後大熱戦になりました。



注意

ポン抜きルールは楽しみながら石の取り方を学ぶための仮のルールです。本当のルールは取った石の数を競うのではなく、囲った地の多さを競います。くわしくはルール4（19ページ）で説明します。

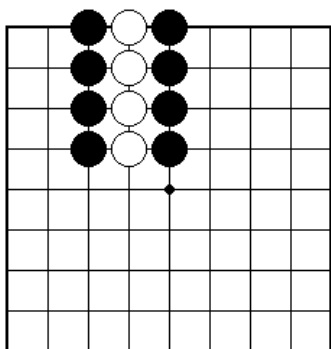
講師の方へ

入門者の方にこのポン抜きルールで対局してもらおうと「碁ってこんなにおもしろいゲームだったのか」と夢中になられる方が多くおられます。碁に対する興味が増し、後の学習もスムーズにいくと思います。

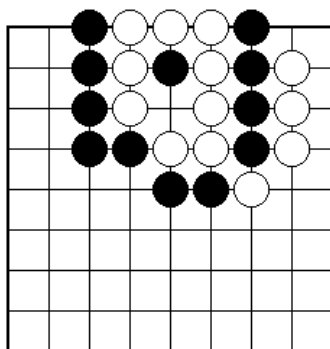
また、打つことによって「アタリ」とあとで勉強する「石の追い方」が理解しやすくなり、飲み込みの早い人は対局している間に、石の追い方も体得してしまわれます。

練習問題 黒番です。白の石がアタリになっています。どこに打てば取れますか。

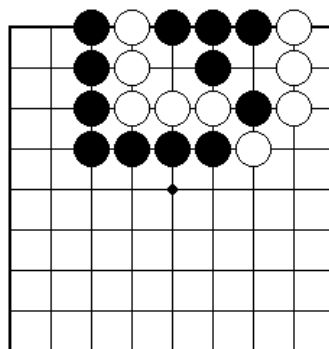
問題 1



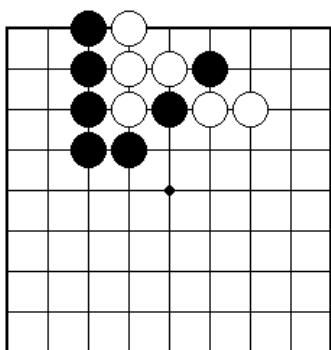
問題 2



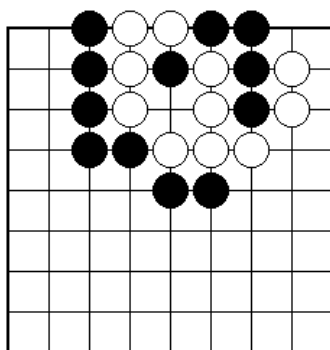
問題 3



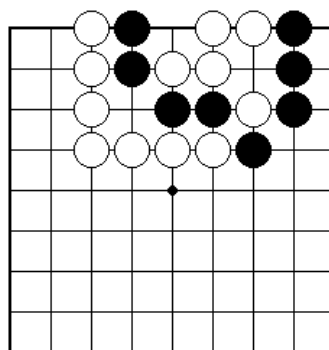
問題 4



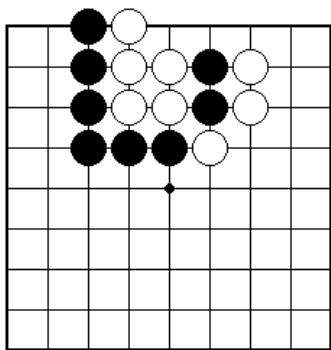
問題 5



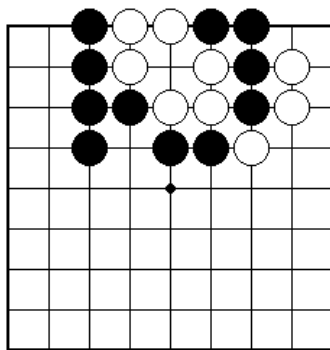
問題 6



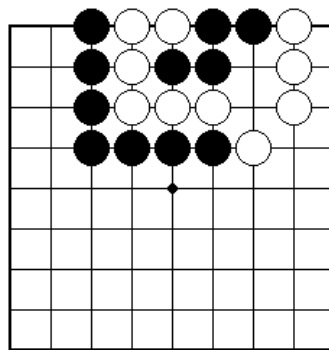
問題 7



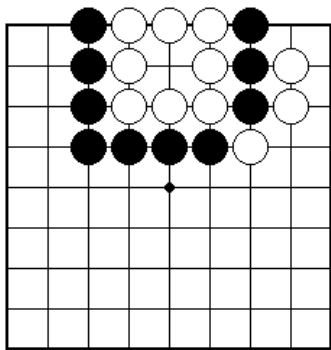
問題 8



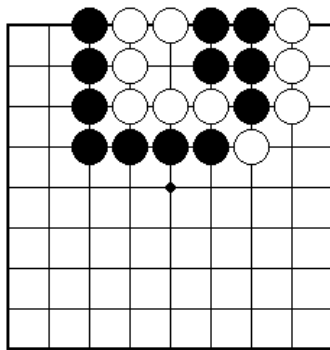
問題 9



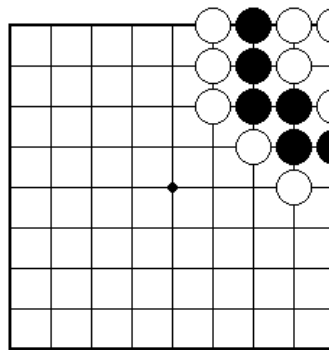
問題 10



問題 11

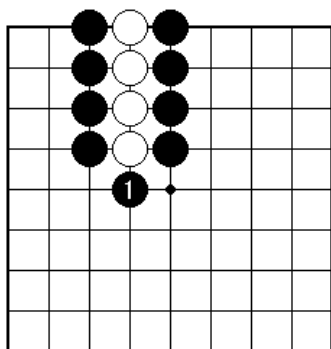


問題 12

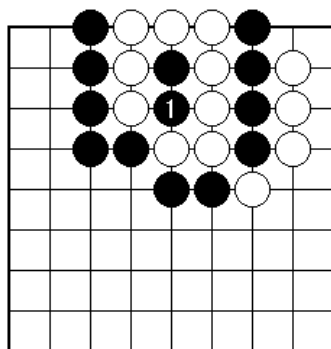


答え 黒1に打てば白を取れます。

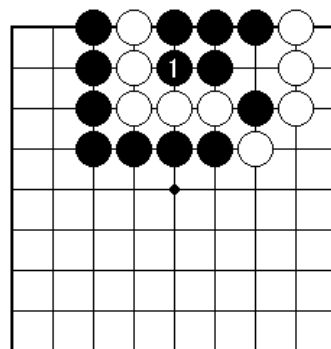
解答1



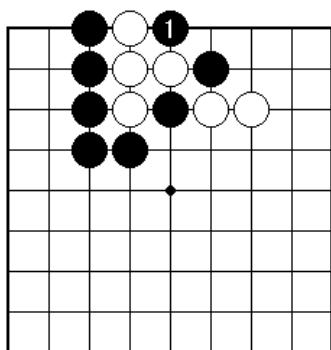
解答2



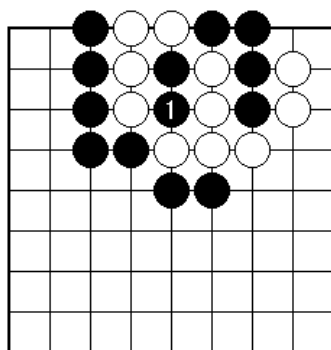
解答3



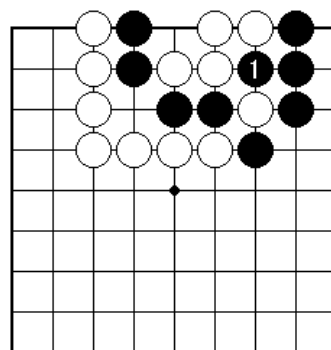
解答4



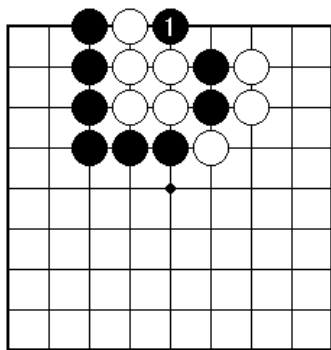
解答5



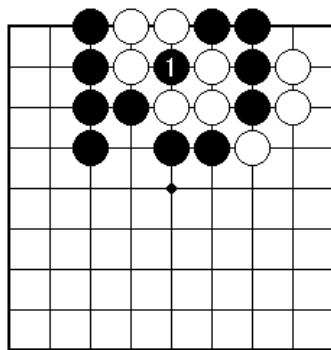
解答6



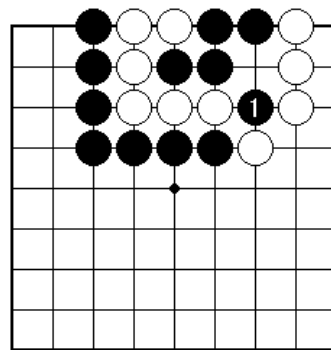
解答7



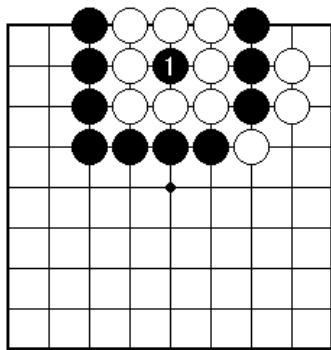
解答8



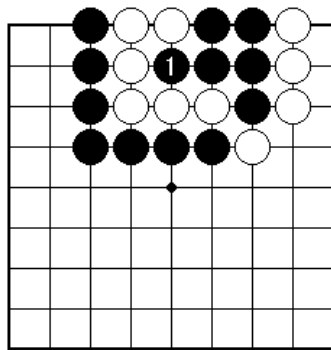
解答9



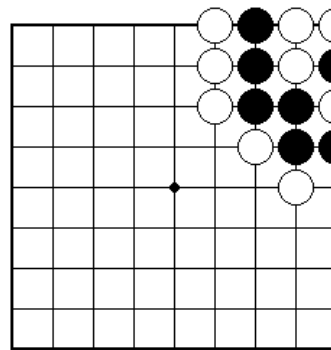
解答10



解答11

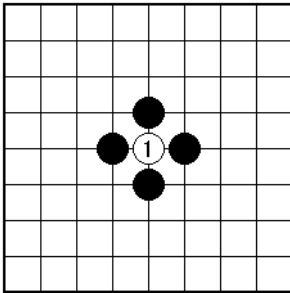


解答12



ルール2 打てない場所がある。ただし、相手の石が取れるときは打てる。

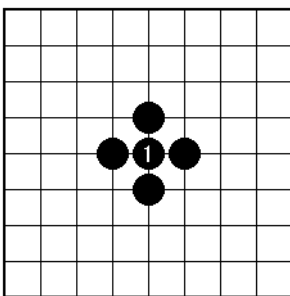
《 25 図 》



1、打てない場所がある。

白が1に打つと、白1が黒に取られた形と同じになります。このような場合、白は1に打てません。初めのうちはよく間違いますが、間違ったらやり直ししましょう。

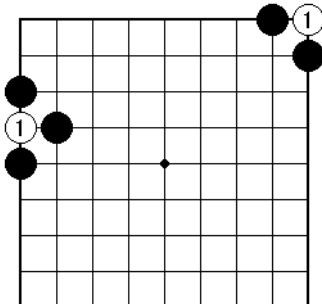
《 26 図 》



黒は1に打てます。

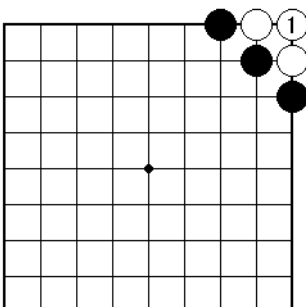
黒が1に打っても、相手に取られた形にはなりません。黒の五子がつながった形になります。

《 27 図 》

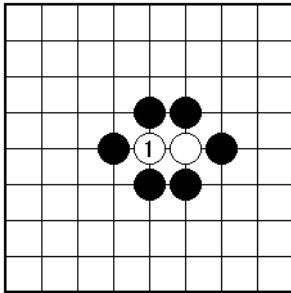


図の左右とも白が1に打つと、白1が黒に取られた形と同じになります。このような場合、白は1に打てません。

《 28 図 》

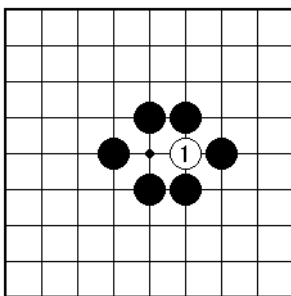


白が1に打つと、白の三子が黒に取られた形と同じになります。このような場合、白は1に打てません。



《 29 図 》

白が 1 に打つと白の二子が黒に取られた形と同じになります。このような場合、白は 1 に打てません。

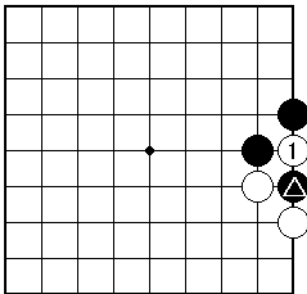


《 30 図 》 参考

まわりを囲まれていても、上下、左右のうち一つでも空間があれば、打つことができます。

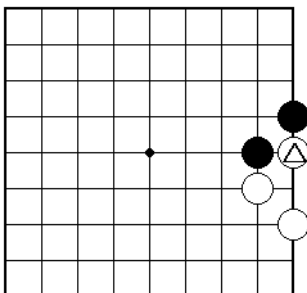
2、打てない場所がある。

ただし、相手の石が取れるときは打てる。



《 31 図 》

白が 1 に打てば 印の黒を取れます。相手の石が取れない場合は 1 には打てませんが取れる場合は打てます。

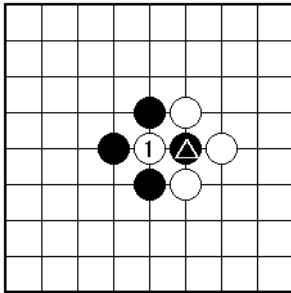


《 32 図 》

白が 印に打って、前図の 印の黒石を取り上げた形です。印の白は取られた形にはなっていません。相手の石を取り上げることによって自分の石が取られている形をさけることができます。よって「**取れるときは打てる**」となります。

ルール3 コウは相手^{あいて}が取った後^{あと}すぐに取り返せ^{かえ}ない。

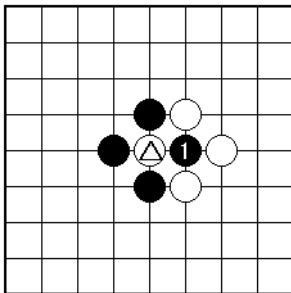
《 37図 》



白1に打てば 印の黒を取れます。取れる場合は打てることを勉強しましたが、一つだけ特殊なケースがあります。次の38図をご覧ください。黒が1に打てば 印の白を取れます。

印の白を取り上げた形は37図に戻ります。

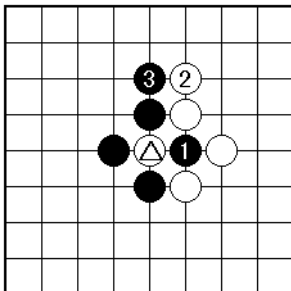
《 38図 》



このようにお互いに取り返せば、37図と38図をくり返すだけです。これではゲームが進行しません。この形をコウと言い、一つの取り決めがあります。「一方の人がコウを取ったら、相手の人は一度他の場所に打ってからでないとかウを取り返せない」というルールです。

コウの取り返しは一回休みと覚えてください。

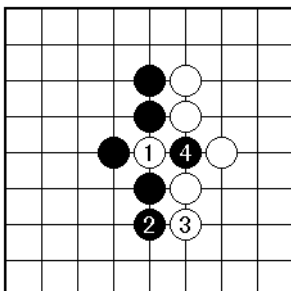
《 39図 》



実際に例をあげて説明しましょう。

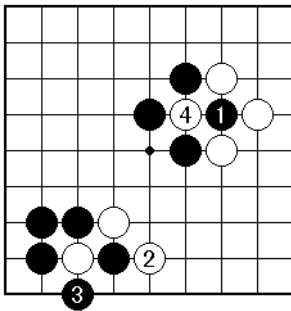
前図のように黒が1に打って 印の白を取りました。白はすぐに取り返せないので2と打ちました。黒は3に打ちました。白は一回休んだので 印に打ってコウを取り返しました。

《 40図 》



前図の続きです。白が1にコウを取り返しました。黒はすぐに取り返せないので2に打ちました。白が3に打ったので黒がコウを再び取り返しました。

白3の手で4に打ってもかまいません。そのときは黒が3に打つことになるでしょう。

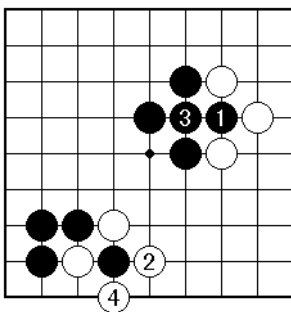


《 4 1 図 》

もう一例やってみましょう。

黒が1に取りました。白はすぐに取り返せないで2と打ちました。黒が3に打ったので白は4にコウを取り返しました。

白2のようにコウの取り返しを目的に打つ手を「コウダテ」と言います。

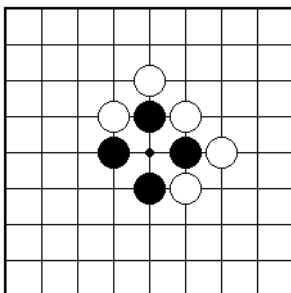


《 4 2 図 》 前図の変化。

前図の黒3で図のようにつなぐこともできます。そのかわり白は4に打って黒を取ります。

前図を選ぶかこの図を選ぶかは黒の自由です。

コウは囲碁特有のルールで初心者にはむずかしいのですが、このコウがあるからおもしろいといえます。

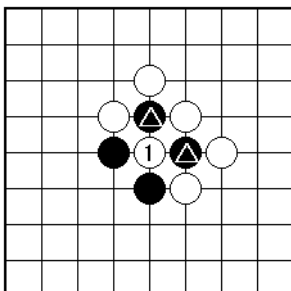


コウに似た形

《 4 3 図 》

コウとは同形をくり返すものを言います。同形をくり返さないものはコウとは言いません。

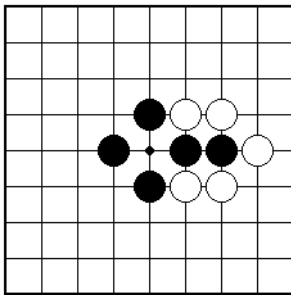
コウの形とどこが違うか考えてみてください。



《 4 4 図 》

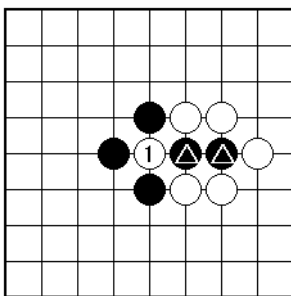
白1に打つと 印の黒二子が取れます。

黒二子を取りあげるとコウの形ではなくなります。



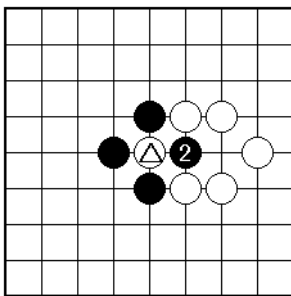
《 4 5 図 》

この形もコウに似ていますがコウではありません。コウとどこが違うか考えてください。



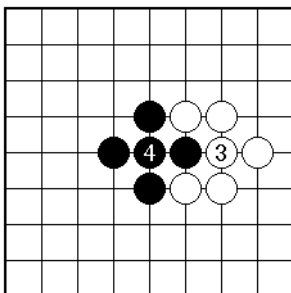
《 4 6 図 》

白が1に打ち 印の黒二子を取りました。
黒の二子を取り上げると、白1が黒に取られる状態になっています。



《 4 7 図 》

続けて黒が2に打てば、 印の白一子が取れます。コウではないのですぐに取り返せます。
コウは交互に一子を取り合う形を言います。
片方が二子を取り、もう一方が一子を取ると同形をくり返さなくなります。
取られた所をすぐに取り返せないのは同形をくり返すコウだけです。

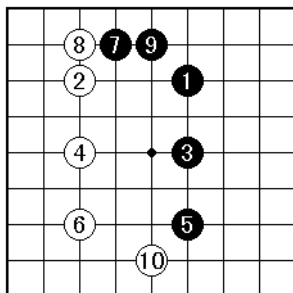


《 4 8 図 》

続いて白が3に打てば黒4でこれ以上進展しない形になります。
取ったり取られたりしてコウに似ていますが、同形をくり返すコウとは違います。

ルール4 囲った地の多い方が勝ち。

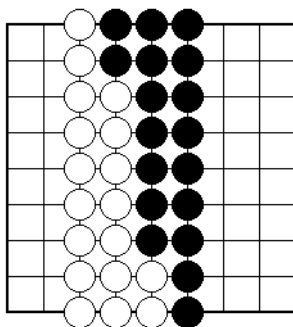
《 49図 》



黒1～白10までの番号がありますが、これは双方が打った順番です。皆さんもこの順番で碁盤の上に並べてみてください。

始まったばかりですが、黒は碁盤の右側を勢力圏にしようとしています。白は左側を勢力圏にしようとしています。

《 50図 》

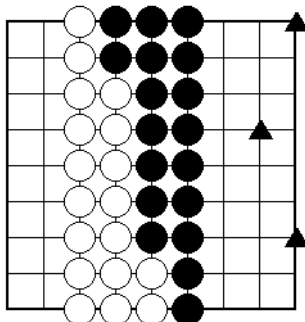


前図の後を打ち進めたらこのような形になったとしましょう。

お互いに相手から侵略^{しんりゃく}できないように石の壁が作られていることがわかるでしょう。

お互いに相手側へ侵略できないと認めあったとき終局（打つのをやめること）になります。

《 51図 》



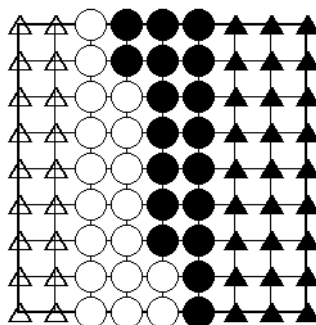
相手から侵略できない壁の内側の交点を「地」と言います。

碁はこの「地の多さを競う」ゲームです。

石が置いてあるところは得点に加えません。

碁盤の角や端（ ）も中央と同じ1目^{もく}です（碁では数え方の単位を目^{もく}と言います）

《 52図 》



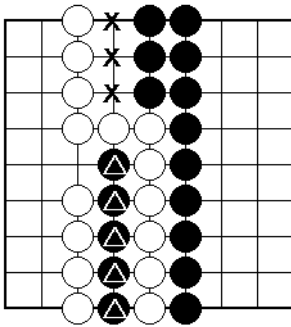
それぞれの地に印を付けました。

黒が囲った場所（ ）を黒地、白が囲った場所（ ）を白地と言います。

それぞれの地を数えてどちらがいくつ多いか比べてください。

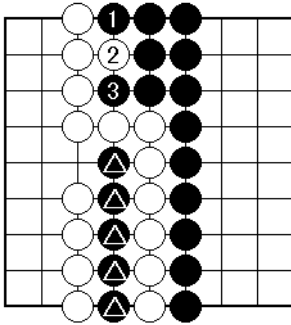
黒地27目。白地18目で黒の9目勝ちです。

地の数え方を終局直前からくわしく説明しましょう。

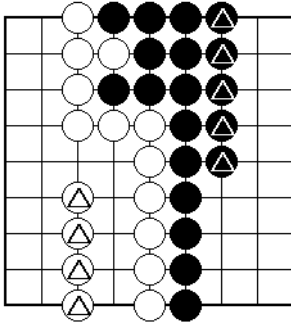


《 5 3 図 》 図の右側が黒地、左側が白地です。
お互いがこれ以上打つ所がないと認めあったときが終局（ゲーム終了）です。このあとお互いの地を集計して勝ち負けを判定します。

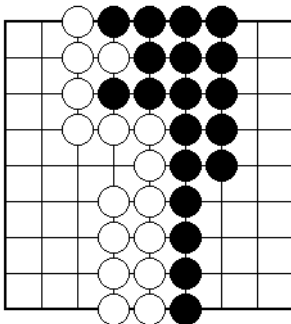
お互いの地の境界線にある「×印」は**ダメ**といって価値のない場所のことで、終局後交互に打ちます。白地の中に置き去りにされている 印の黒石は終局後白が打たずに取り上げます。



《 5 4 図 》
ダメを双方交互につめました。
次にどう打っても取られる運命にある 印の黒石を白の人が取り上げ碁笥のふたに入れます（このとき白の人は石を打たずに取り上げます）



《 5 5 図 》
お互いに取った石を相手の地の中に埋めていきます。先ほど白の人が取り上げた黒石（ 印の 5 個 ）を黒地の中に埋めていきます。
次に地を計算しやすくするために内部の石を移動します（ 印の白石 4 個を右へ移動します ）

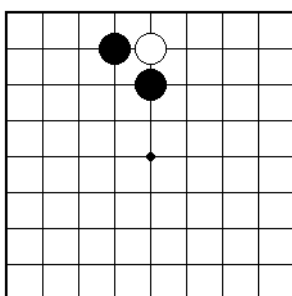


《 5 6 図 》
最後にお互いの地を数えます。黒地 2 2 目、白地 2 4 目で白の 2 目勝ちです。

終局時の心得

- 1 , お互いに終局の確認をしダメをつめる。
- 1 , 死に石を取り上げる。
- 1 , 取った石を相手の地に埋める。
- 1 , 内部の石を動かして数えやすくする。
- 1 , お互いの地を計算して勝敗の判断をする。

石の追い方

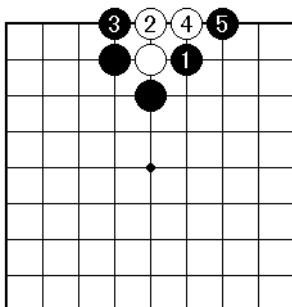


《 57 図 》

碁盤を島、碁盤のそとを海と考えてください。

碁盤の端は断崖絶壁です。相手の石を追うときは中央方面から端に追いつめます。逃げ道のないがけに向かって追いつめます。

第一線（一番端の線）は崖っぷちですから非常に危険といえます。第二線はその次に危険です。



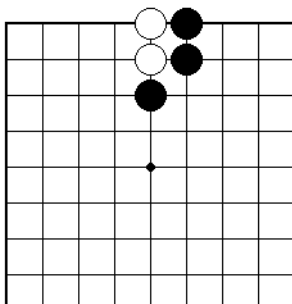
《 58 図 》

追い方の見本です。

この形を何度もくり返して練習しましょう。

二線の石をうまく攻められるようになると見違えるほど強くなります。

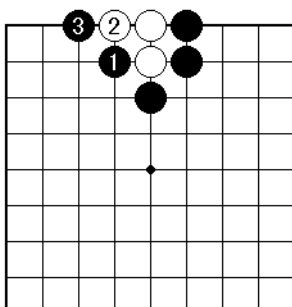
碁盤のいろんなところで練習してください。



《 59 図 》 問題

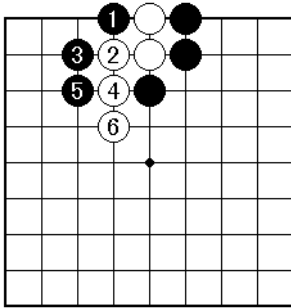
黒番です。白石をどのように攻めればよいでしょう。

ヒント・相手の石を崖っぷちに追いつめ、逃げ道がないようにします。



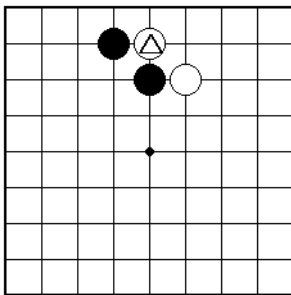
《 60 図 》 答え

黒 1 に打って、相手の石を盤の端に追いつめます。白が 2 に打っても、黒 3 で取れます。



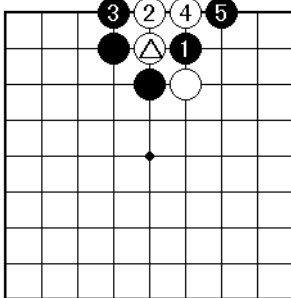
《 6 1 図 》 失敗図

自分が一線から追いかけて相手を中央に逃がしてはいけません。
相手に逃げられるだけでなく、自分の方が危険にさらされます。



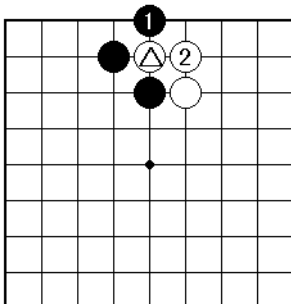
《 6 2 図 》 問題

黒番です。印の白を取るにはどう打てばよいでしょう
ヒント・まず白石が繋がらないようにして、相手の石を
盤の端に追います。



《 6 3 図 》 答え

石を取るときは相手の石を盤の端に追い込むと取りやすくなります。
黒 1 に打つと 印の白は逃げられません。白が 2 以下逃げようとしても黒に取られます。

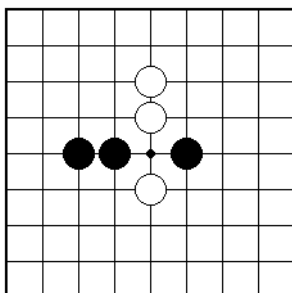


《 6 4 図 》 失敗図

黒 1 ではいけません。白 2 に連絡されて取れなくなります。
第一線（端の線）は危険地帯と思ってください。危険地帯に
相手を追い込まなくてはなりません。

石の連絡と切断

《 6 5 図 》 問題

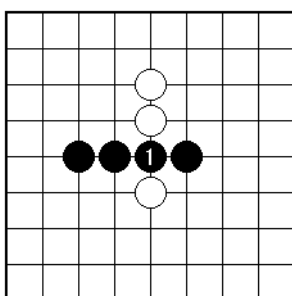


石は数が増えるほど強くなります。

石と石が離れている場合は連絡すると強くなります。逆に相手を攻める場合は、相手の石を切断して弱くしてから攻めます。

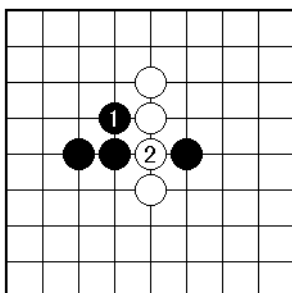
黒番です。お互いに連絡と切断をかねた大切な場所があります。どこに打てばよいでしょう。

《 6 6 図 》 答え



黒 1 に打つと黒四子がつながり白が二つに切断された形になります。黒が強くなると同時に白が弱くなった感じがします。

《 6 7 図 》 失敗図

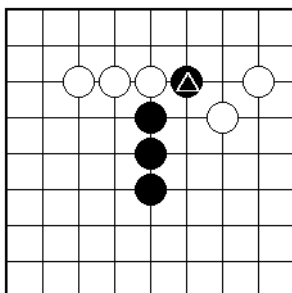


黒 1 に打つと白 2 に打たれ、白が連絡してしまいます。

黒は二つに切断され弱くなり、逆に白が強くなった感じがします。

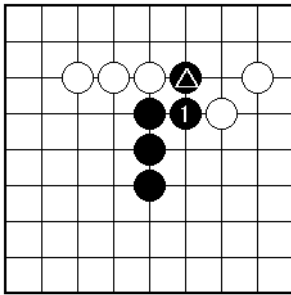
前図との違いを感じ取ってください。

《 6 8 図 》 問題



つながるとは縦または横の線を実際につなぐことを言います。ななめはつながっていないので注意しましょう。

黒番です。印の黒一子が切られそうです。どこに打てば連絡するでしょう。

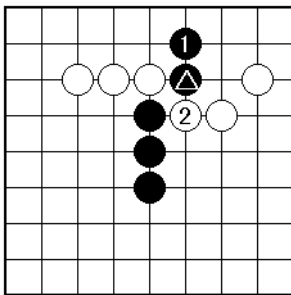


《 69 図 》 答え

黒 1 に打てば黒は連絡します。

連絡すると強くなり取られにくくなります。

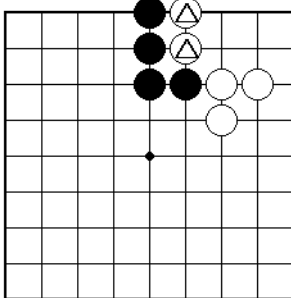
印の黒、黒 1、中央の黒 3 子が縦または横で確実につながりました。



《 70 図 》 失敗図

黒が 1 に打つと白 2 に打たれ切断されてしまいます。白に囲まれた黒の二子は取られそうです。

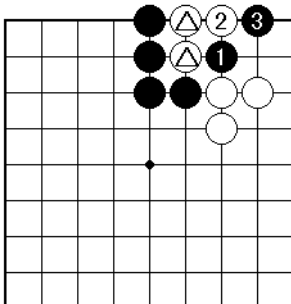
ななめもつながっているように思いますが実際はつながっていません。ななめには道（碁盤の線）がないのでつながりません。



《 71 図 》 問題

黒番です。 印の白二子を取ってください。

ヒント・白を連絡させないことです。



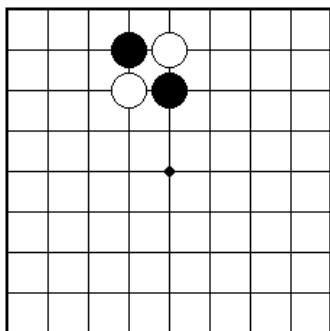
《 72 図 》 答え

黒 1 に切れば 印の白二子が取れます。もし白が 2 に抵抗しても黒 3 までです。

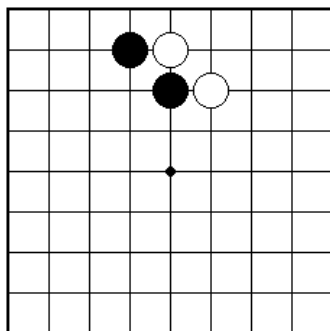
問題図にかえて白番ならどこへ打てばよいか考えてください（答えは黒 1 と同じ場所です）

練習問題 黒番です。どの順で白を追いますか。

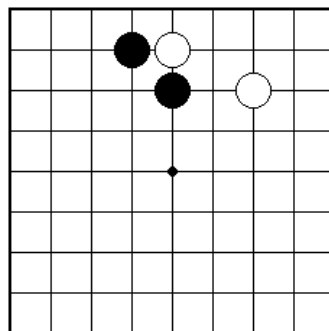
問題 1



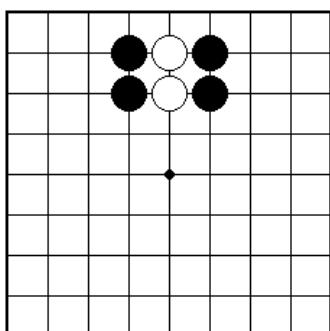
問題 2



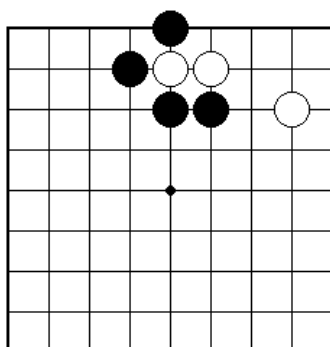
問題 3



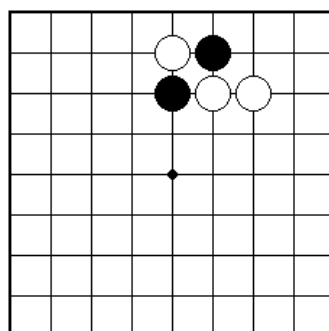
問題 4



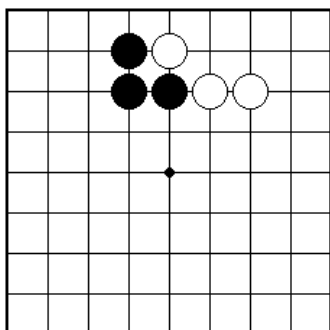
問題 5



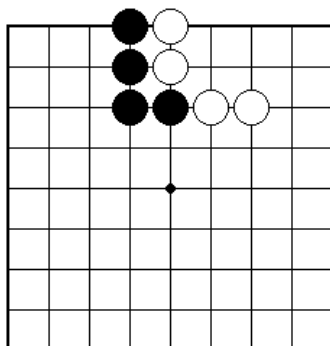
問題 6



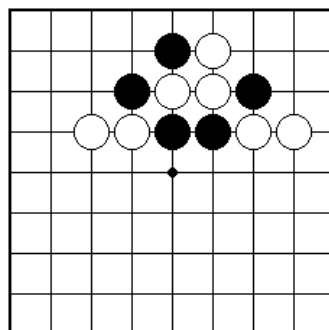
問題 7



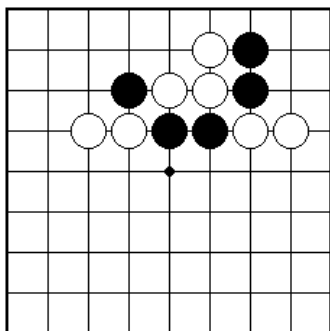
問題 8



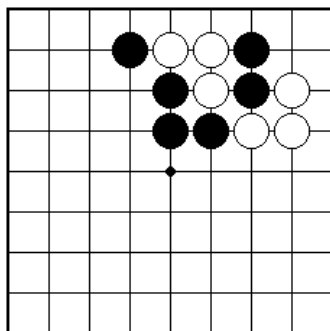
問題 9



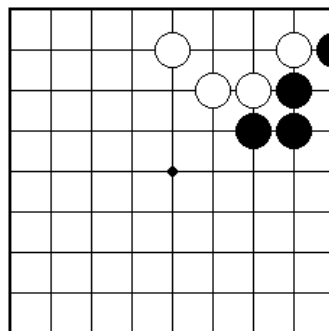
問題 10



問題 11

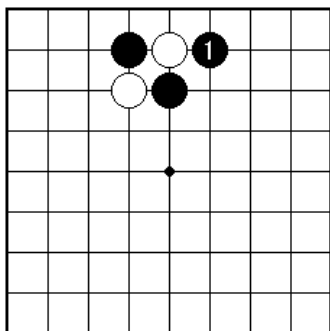


問題 12

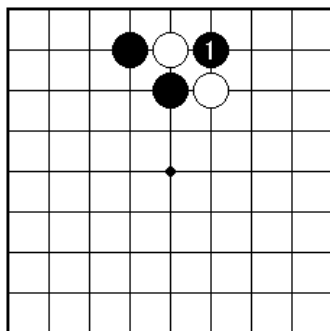


答え 黒1に打てば白を取れます。

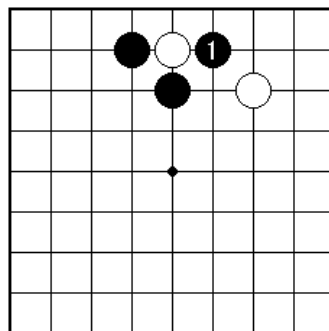
解答1



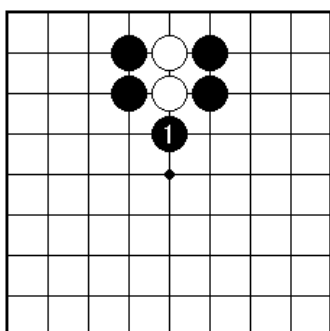
解答2



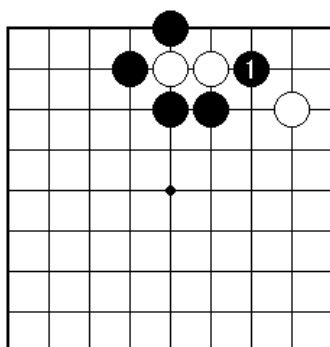
解答3



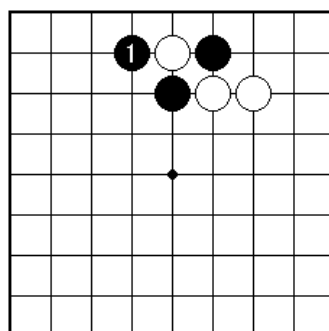
解答4



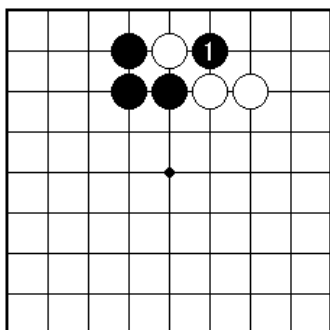
解答5



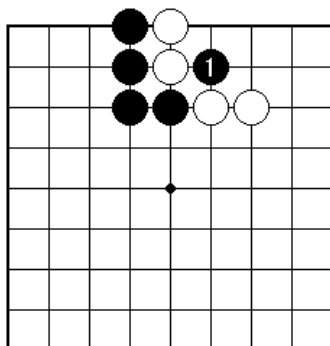
解答6



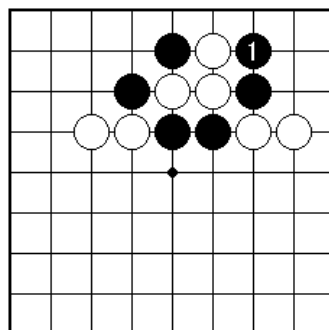
解答7



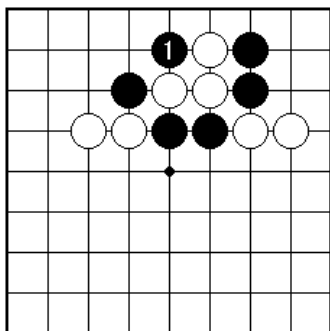
解答8



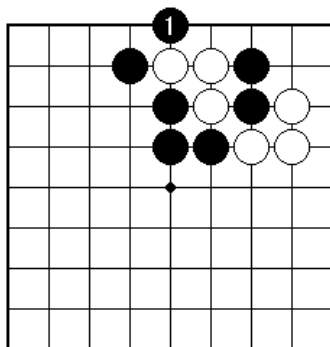
解答9



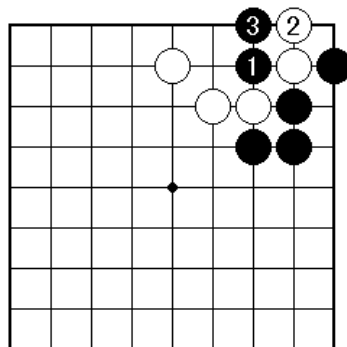
解答10



解答11

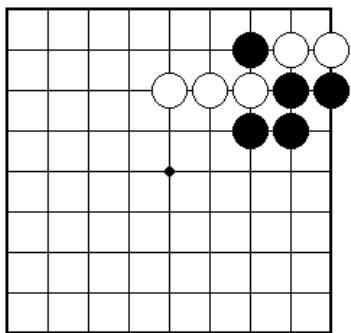


解答12

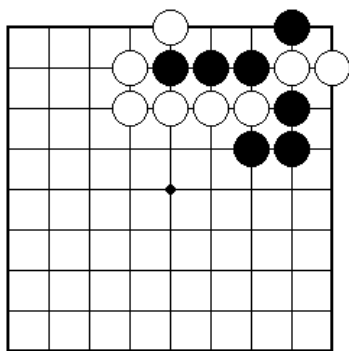


練習問題 黒番です。どの順で白を攻めますか。

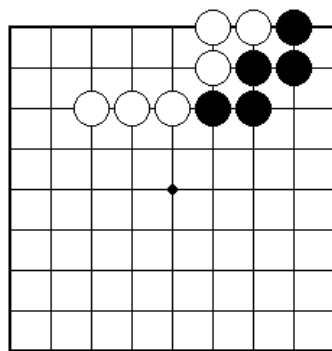
問題 13



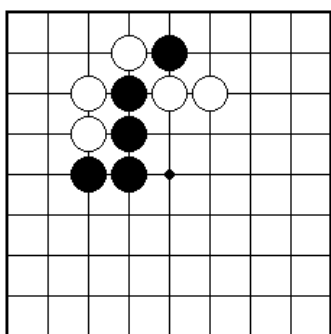
問題 14



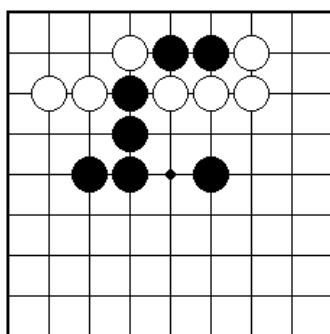
問題 15



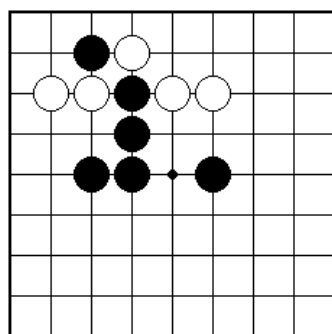
問題 16



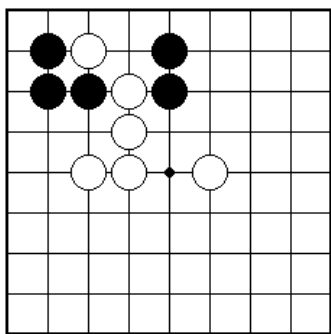
問題 17



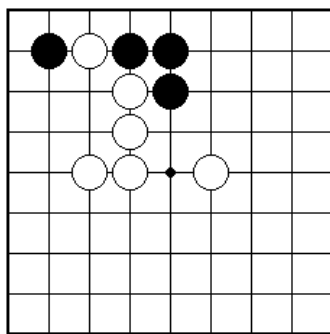
問題 18



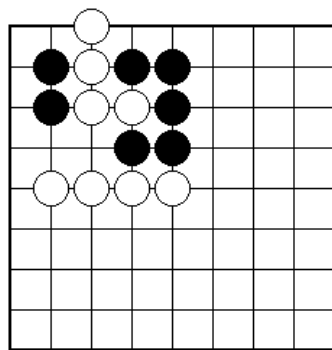
問題 19



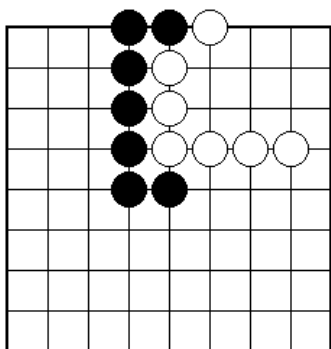
問題 20



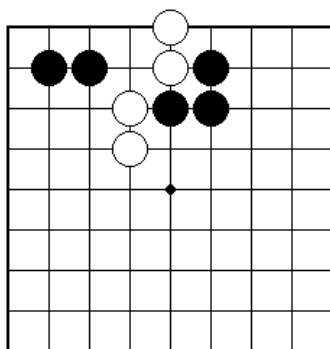
問題 21



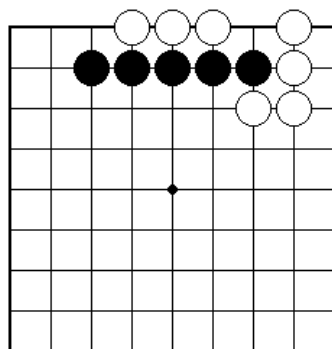
問題 22



問題 23

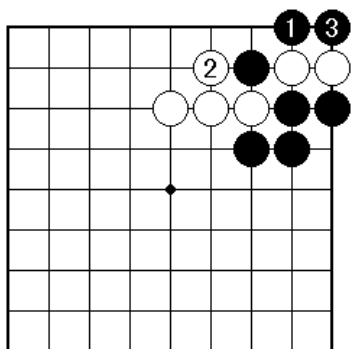


問題 24

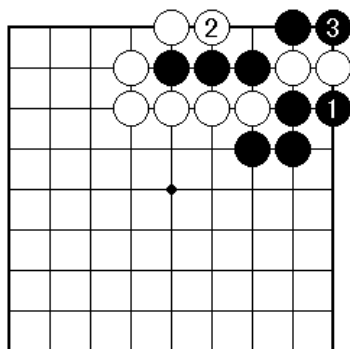


答え 黒1に打てば白を取れます。

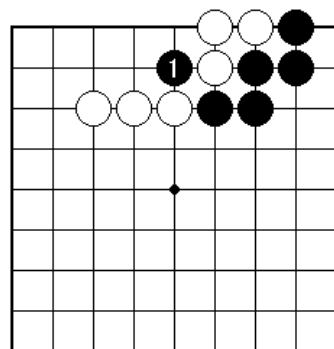
解答 13



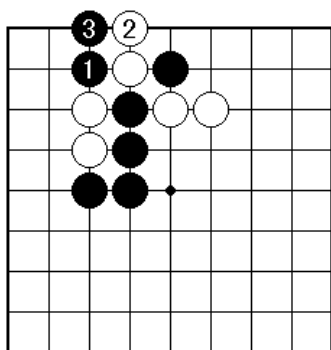
解答 14



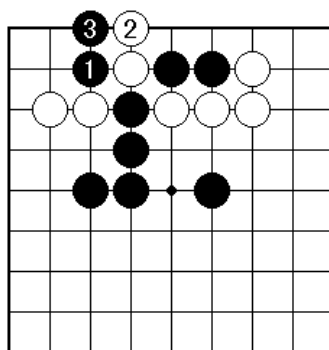
解答 15



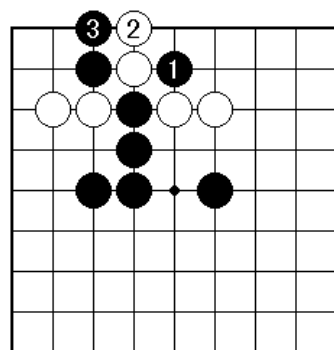
解答 16



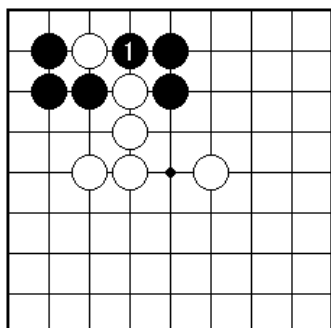
解答 17



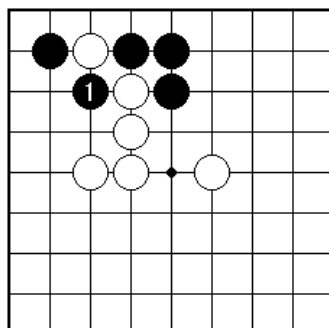
解答 18



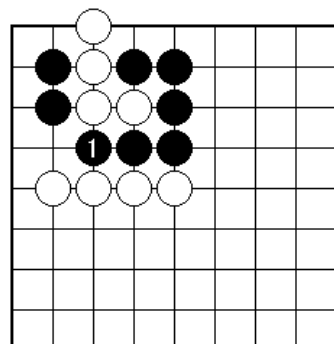
解答 19



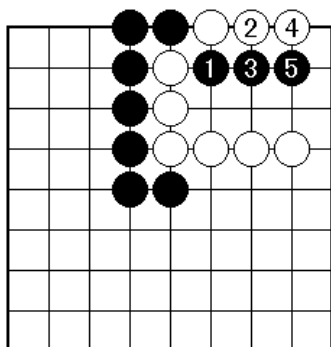
解答 20



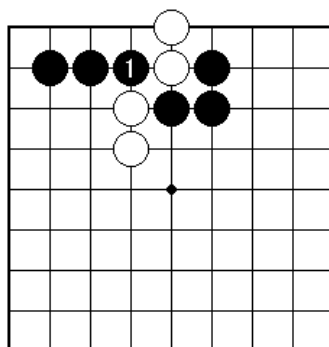
解答 21



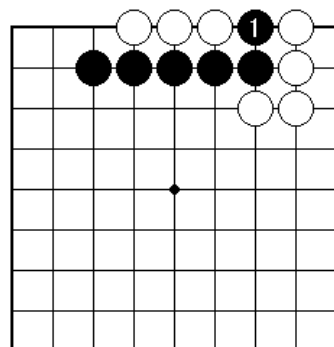
解答 22



解答 23

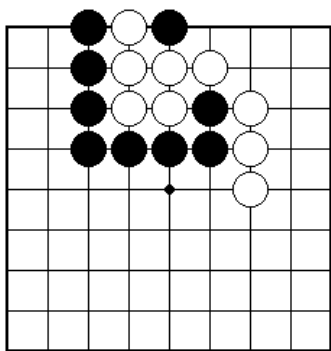


解答 24

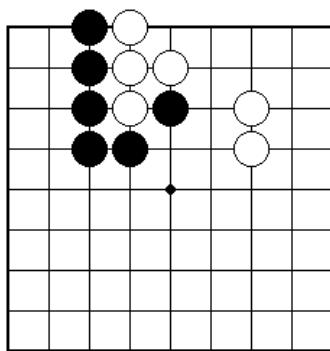


練習問題 黒番です。どこへ打てば白を取れますか。

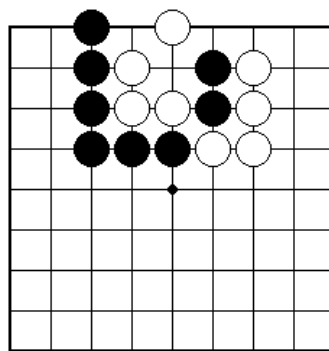
問題 25



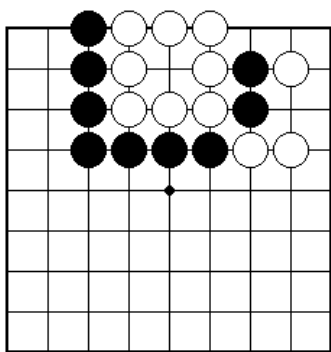
問題 26



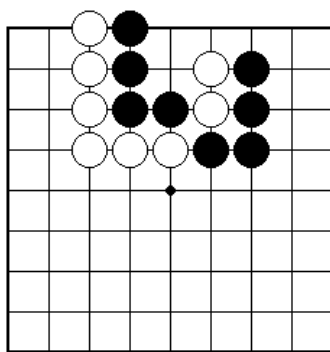
問題 27



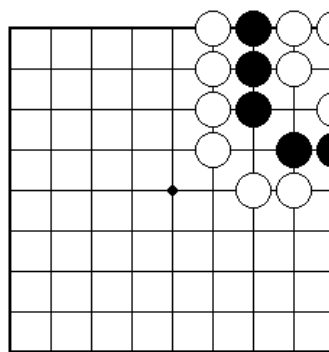
問題 28



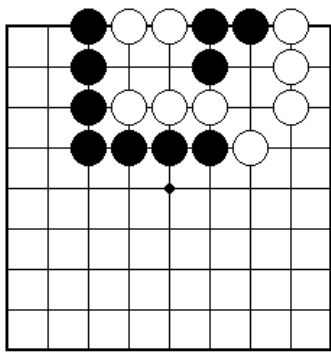
問題 29



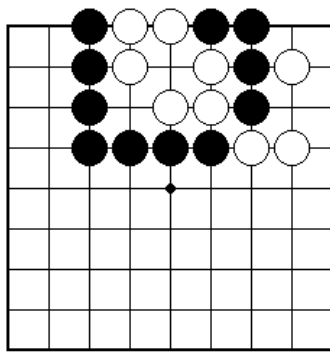
問題 30



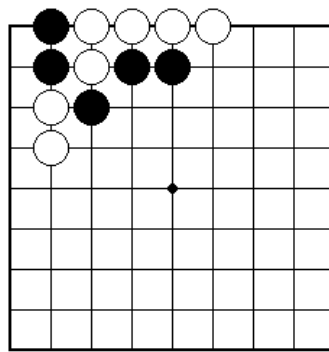
問題 31



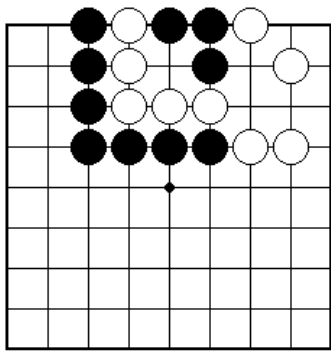
問題 32



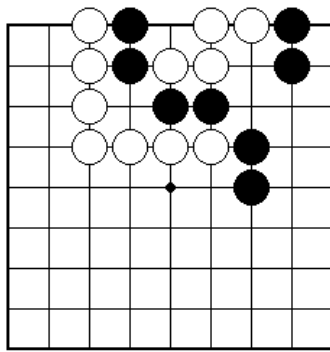
問題 33



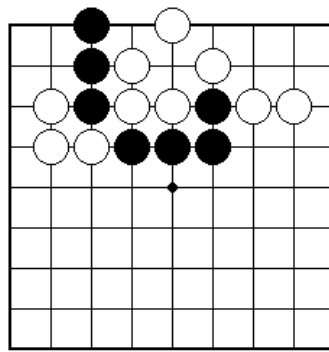
問題 34



問題 35

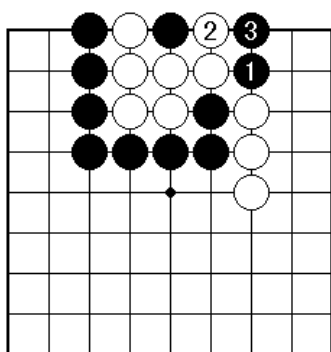


問題 36

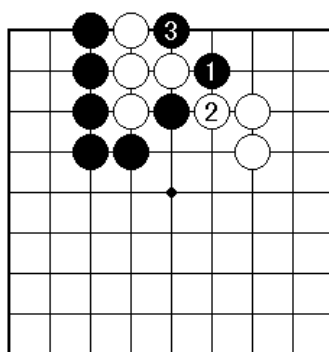


答え 黒1に打てば白を取れます。

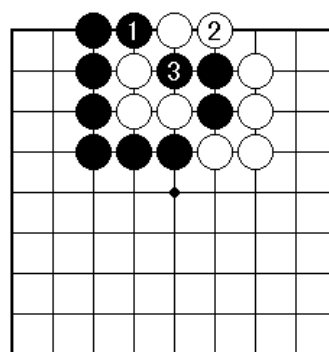
解答 25



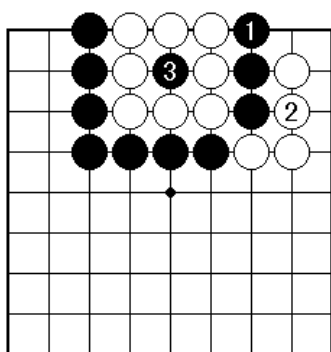
解答 26



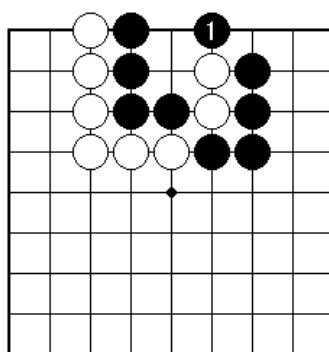
解答 27



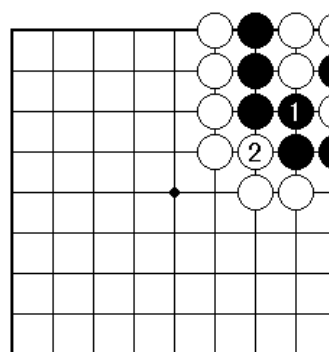
解答 28



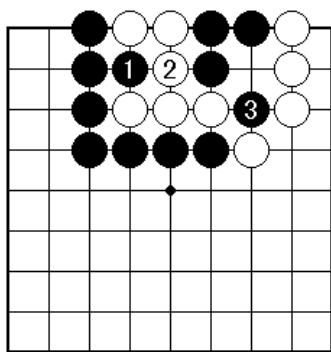
解答 29



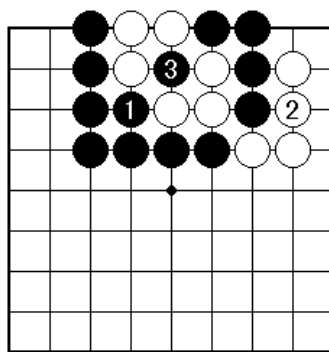
解答 30



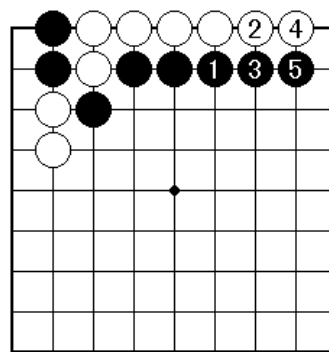
解答 31



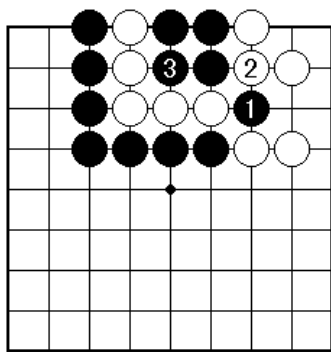
解答 32



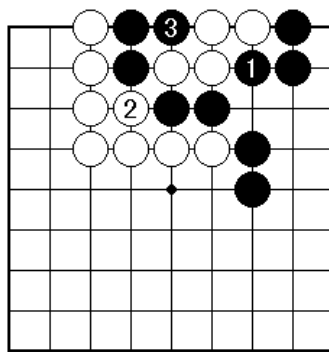
解答 33



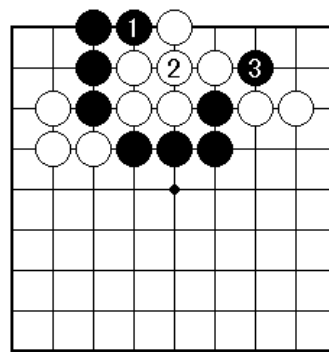
解答 34



解答 35



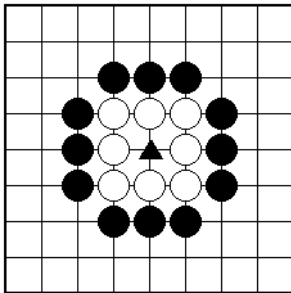
解答 36



石の生き死に

二眼は生き、一眼は死に

《 7 3 図 》

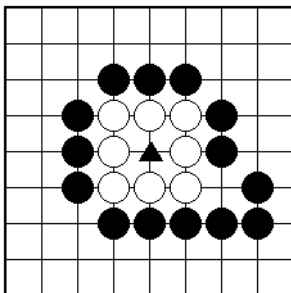


印のような空間が一つあっても、まわりを囲った後 印へ打てば、白の8子が取れます。

これも石の上下、左右をすべて囲ったことになります。

印のように石で囲った空間を「眼」と言います。この場合は眼が一つしかありません。

《 7 4 図 》 問題

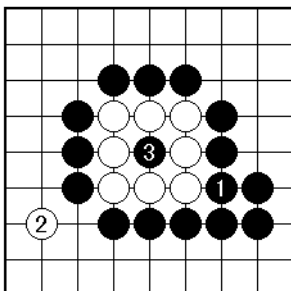


黒番です。前図に似ていますが外側に空間が一つできています。黒はどの順で攻めますか。

ヒント・ へ打つのは反則ですので注意してください。

参考=ルール2 打てない場所がある。ただし、相手の石が取れるときは打てる。

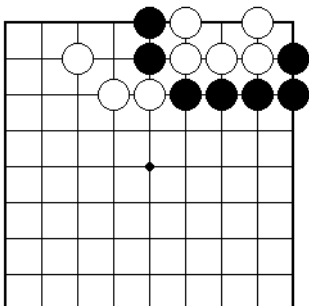
《 7 5 図 》 答え



まず外側のダメ(黒1)をつめて次に黒3に打って白石を取り上げます。白2は3には打てないので、他の場所に打ちました。眼が一つしかない石はやがて取られてしまいます。

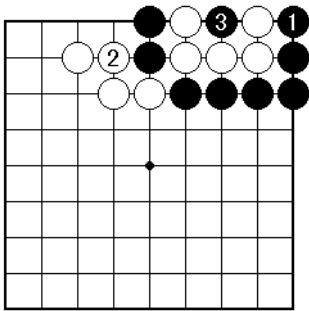
ダメ=さかいめにあってどちらの所有にもならないところ。

《 7 6 図 》 問題



黒番です。白と黒が攻め合いの形になっています。白を取れるでしょうか。

ヒント・まずお互いの手数(何回で取れるか)を数えてください。白黒とも二手(二回で取れる)なので、先攻した方が勝ちます。

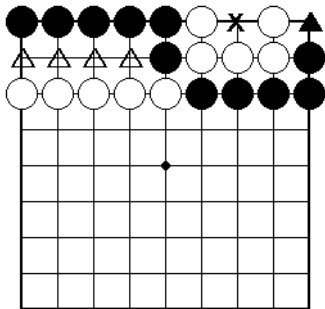


《 77 図 》 答え

黒 1 に打ち白 2 の時、黒 3 に打てば白を取ることができます。

黒 1 で 3 に打つのは反則です。

まず外側のダメをつめて最後に内側に打って石を取り上げます。

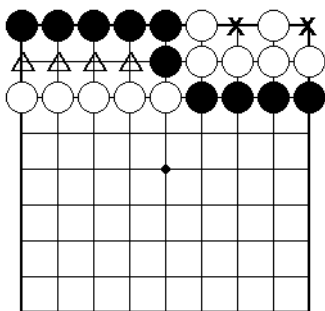


《 78 図 》

これも白と黒が攻め合いの形になっています。

お互いの手数を数えてください。

白は 印と×印の 2 手 (二回で取れる) です。黒は 印の 4 手です。ですから、黒番でも白番でも白が取られてしまいます。このように一眼の石は簡単に取られてしまいます。



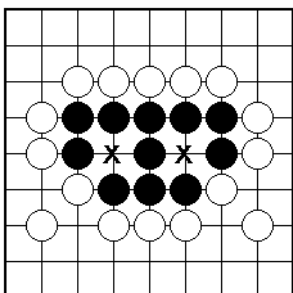
《 79 図 》 二眼あれば相手から攻撃されない。

前図同様、手数は 2 手と 4 手ですが白には眼が二つあります。黒が白を攻めようと思ってもどちらの眼 (×印) にも打つことができません。

眼の中に入れるのは石が取れるときだけです。

黒には眼がなく、逃げ道もありませんので白に取られる運命です。

参考 = ルール 2 打てない場所がある。ただし、相手の石が取れるときは打てる。

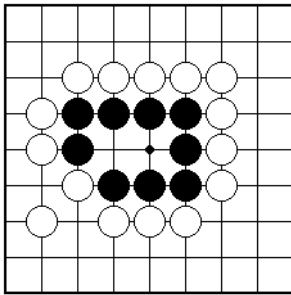


《 80 図 》

黒が中央で二眼作った形です。眼とは独立した部屋のようなものです。二部屋あれば良いわけです。

白は×に打てませんので攻撃不可能です。

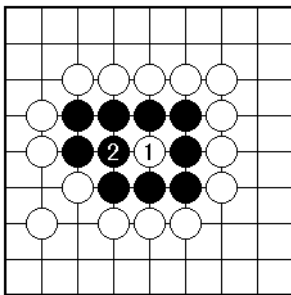
二眼以上ある石を「生き」と言います。



《 8 1 図 》

広くても一部屋は一眼。

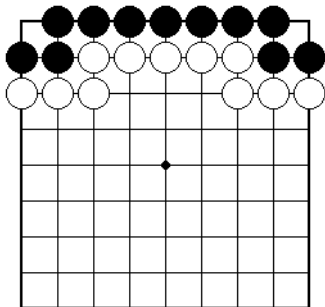
眼が二つあるようですが、広いだけで二つに区切られていません。二眼（二部屋）作ることができないので、この石は生きることができません。二眼ないので相手に攻撃されれば取られてしまいます。



《 8 2 図 》

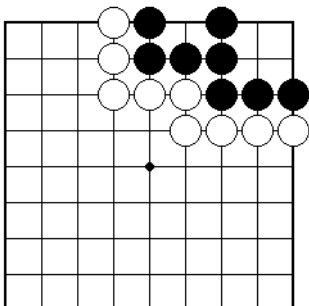
前図から白が1に攻撃しました。黒が2に打てば、もう一度白1に打って黒を全部取れますし、黒が2に打たなければ、白2で黒を取れます。どちらにしても黒は取られる運命です。

このように二眼以上ない石は「死に」と言い、将来、取られる運命にあります。



《 8 3 図 》

二眼は「つながっている石のどこかに眼が二つあれば良い」と言うことです。眼が二つあるとは「相手の石が取れるとき以外打てないところが二つある」と言うことで、同時に二か所を打つことはできませんから攻撃が不可能になる。すなわち「生き」ということです。

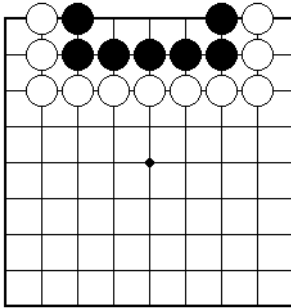


《 8 4 図 》

広くても一眼、狭くても一眼。

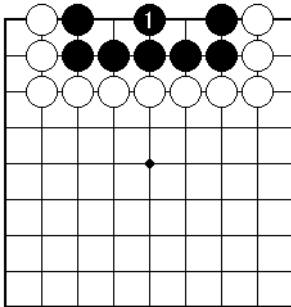
眼は部屋と同じです。広さに関係なく独立した部屋と解釈してください。

二眼とは独立した部屋が二つあるということです。



《 85 図 》 二眼を作る（二部屋に区切る）

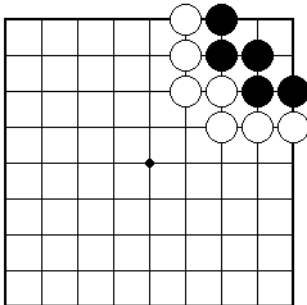
黒石は現在広い一部屋です。二眼作って生きるには、中央で区切って二部屋にする必要があります。



《 86 図 》

黒 1 に打てば二眼ができて、生きることができます。

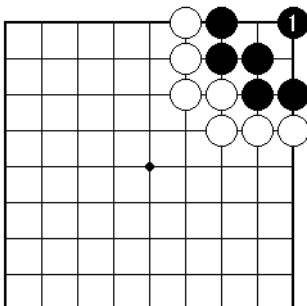
黒 1 でその右や左に打ったのでは二眼（二部屋）できません。確かめてください。



《 87 図 》 問題

黒番です。隅で二眼作って生きてください。

ヒント・二つに区切れば二眼できます。

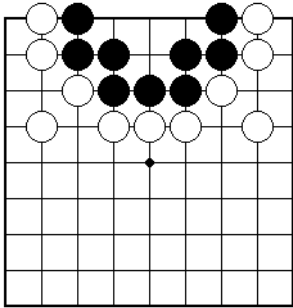


《 88 図 》 答え

黒 1 に打てば二眼できます。

二眼あれば相手からの攻撃が不可能になり、「生き」になります。

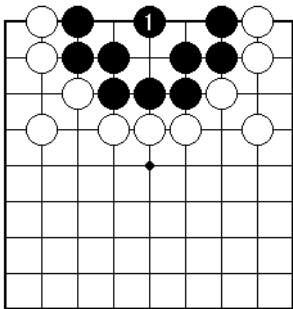
白から攻撃できないことを確かめてください。



《 89 図 》 問題

黒番です。二眼作って生きてください。

ヒント・部屋が広くなっても区切りをつけないと別の部屋
になりません。広くても二つ以上の部屋を持たない
石は死んでしまいます。



《 90 図 》 答え

黒 1 に打てば一度に部屋が 3 つできます。すなわち三眼でき
ます。

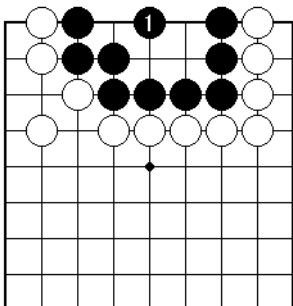
眼は二眼以上あれば生きですから三眼でも生きです。



《 91 図 》 問題

黒番です。二眼作って生きてください。

ヒント・広さに関係なく二つに区切れば二眼できます。



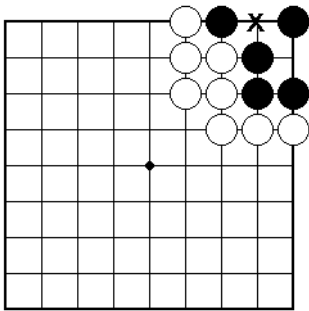
《 92 図 》 答え

黒 1 に打てば二眼できます。

部屋にたとえると、5 目の部屋を 1 目と 3 目の部屋に区切り
二部屋作ったということです。

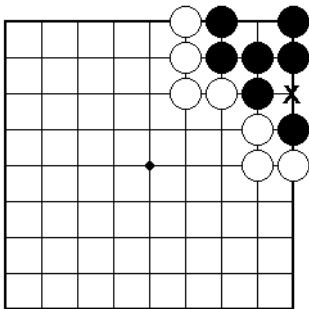
二部屋作ることによって「生き」を確保することができます。

か 欠け眼



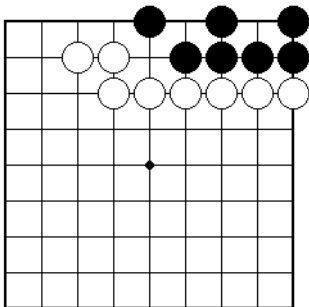
《 9 3 図 》 家を建てる時部屋を先に作って、外側の工事ができなくなったらどうなるでしょう。次第に部屋もこわれてくるはずですが、欠け眼はこれと同じで、外側に弱点があるため眼ができない状態を言います。

白が×に打つと黒の1子が取れます。黒が×につなぐと眼が一つになって死んでしまいます。×印の所は眼に似ていますが眼ではありません。これを「欠け眼」と言います。



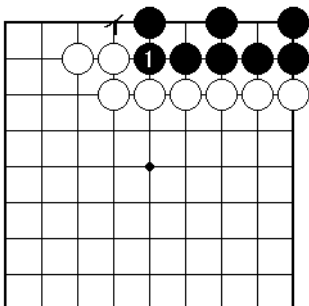
《 9 4 図 》 生死の判断

白が×に打つと黒の一子が取れます。黒は一眼なので死にです。黒が×に打っても一眼で死にです。白が打っても黒が打っても黒石は一眼しかありません。よって黒石は死にです。



《 9 5 図 》 問題

黒番です。欠け眼にならないよう二眼を作って生きてください。



《 9 6 図 》 答え

黒1に打てば二眼できて生きられます。

もし黒がまちがってイに打つと1を白に打たれ欠け眼になり死にます。

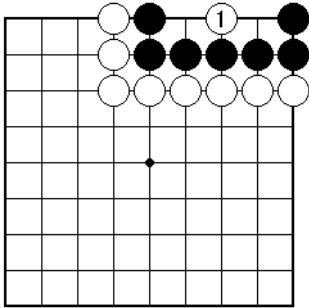
生きるときのポイント

- 1、外壁がこわれていないこと。
- 2、部屋を二つに区切り二眼確保すること。

ナカデ（中手）

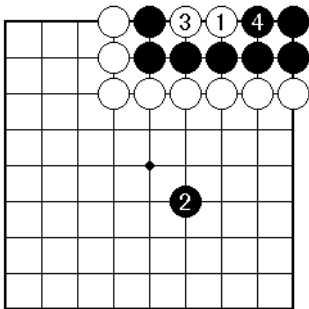
相手に二眼作らせない方法

《 97 図 》



黒が白 1 のところに打てば、二眼（二部屋）できて生きることが勉強しましたが、白が相手の打ちたいところに打って、相手に二眼作らせない（二部屋に区切らせない）方法があります。

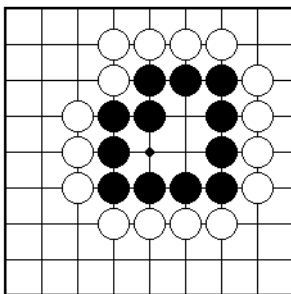
白 1 に打てば黒は一眼しかできず全滅します。この方法を「ナカデ」と言います。



《 98 図 》 ナカデは広い一眼

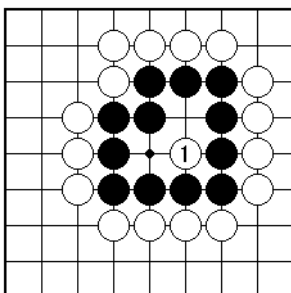
黒 2 で 3 または 4 に打つと黒石がアタリになり、全部取られてしまいます。ですから黒 2 は他の場所に打ちますが、白 3、黒 4 と進んだ形は、前に勉強した広い一眼の形です。白 5 でもう一度 1 または 3 に打つと黒が取れます。広くても一眼は一眼で、最後は取られてしまいます。

《 99 図 》 問題



白番です。一眼にして黒を取ってください。

ヒント・ナカデにして相手が二眼作る場所をじゃまします。

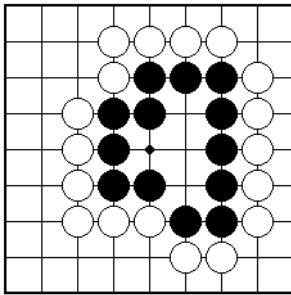


《 100 図 》 答え

白 1 に打てば黒は二眼できないので死にます。

白 1 を三目のナカデなので「三目ナカデ」と言います。

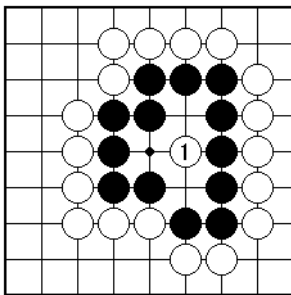
ナカデ（白 1）は相手（黒）を一眼にして、全体を取るための犠牲打ぎせいだと考えてください。



《101図》問題

白番です。黒を一眼にして取ってください。

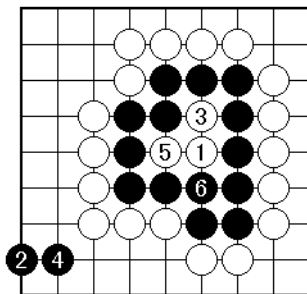
ヒント・黒は中央で区切って、二眼(三眼)作りた
 と思っています。相手が打ちたい場所をじゃまし
 て、二眼作らせないようにします。



《102図》答え

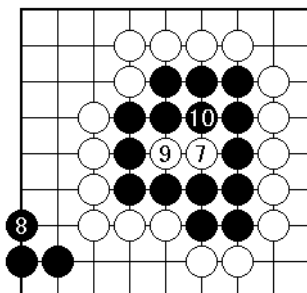
白1に打てば黒は一眼しかできません。広くても一眼は一眼
 です。二眼なければ死にます。

この形を四目のナカデなので「四目ナカデ」と言います。



《103図》四目ナカデが死んでいる理由

黒2で3や5に打つと三目ナカデになり早く取られてしま
 います。だから黒2は他の場所に打ちますが、白は3に打って
 広い一眼からせまい一眼にしていきます。黒4も黒2と同様
 です。白5、黒6と進み、白7で1の所に打てば三目ナカデ
 になります。

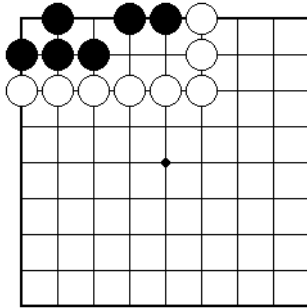


《104図》

白7で三目ナカデになった後、白9、黒10と進み、白11で7
 または9に打てば取れます。

四目ナカデになると、順に三目ナカデ 二目の一眼 一眼(ア
 タリ)になって最後は取られてしまいます。その間さけるこ
 とができません。

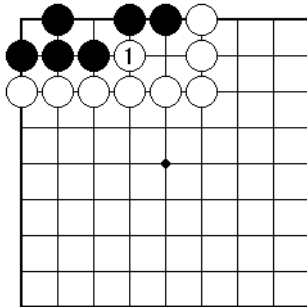
欠け眼にして二眼を作らせない



《105図》問題

白番です。外側の弱点を攻めて二眼作らせないようにしてください。

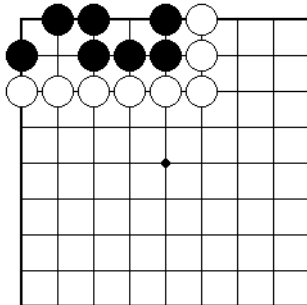
ヒント・黒番ならどこに打てば二眼できるかを考えて、そこをじゃまします。



《106図》答え

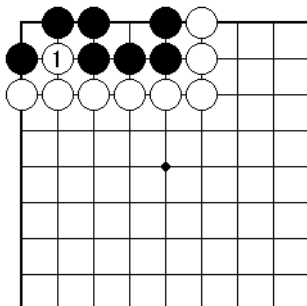
白1に打って外側から眼を作らせないようにします。

欠け眼は眼に似ていますが、眼の役目を果たしていません。全体で二眼なければ死にます。



《107図》問題

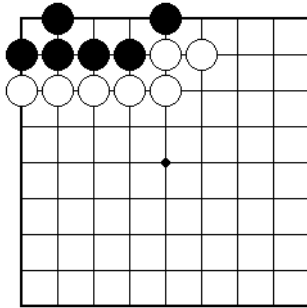
白番です。欠け眼にして二眼作らせないようにしてください。



《108図》答え

白1に打てば黒は欠け眼になり二眼できません。

打ち欠き

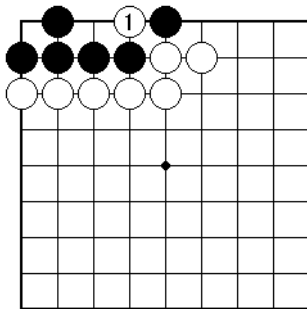


《109図》問題

打ち欠きとは、完成直前の眼を欠かす意味で、欠け眼にする方法の一つです。

白番です。欠け眼にして二眼作れないようにしてください。

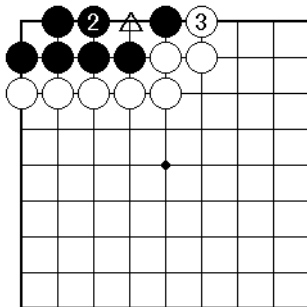
ヒント・犠牲打ぎせいだを使います。



《110図》答え

白1に犠牲打を打って相手が打ちたいところをじゃまします。

白1は取られてもかまいません。仔取られても後で黒を全部取れるので損はしません。

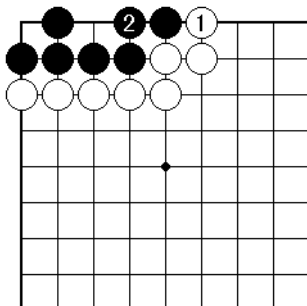


《111図》黒が死んでいる理由

前図の後、黒が2に打って印の白を取りました。続けて白が3に打ちました。

印の場所は欠け眼になり、黒は一眼しかできないので死にです。

犠牲打を使い黒2を打たすことによって、黒の眼を作る場所をなくすのがねらいです。



《112図》失敗図

石を取られるのを恐れ白1に打つのは失敗です。黒2に打たれ、生きてしまいます。

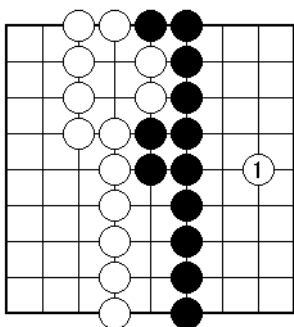
実戦での生き死に

どれだけ囲えば自分の地になるの？

《 113 図 》 問題

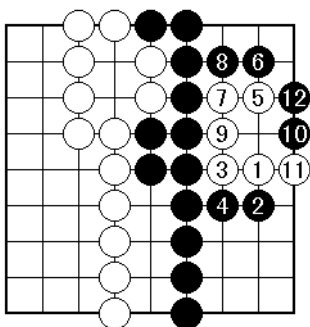
黒地とと思っているところに白が1と入ってきました。白を取って全部黒地にできるでしょうか。

黒番です。白に二眼作らせないようにまわりから攻めてください。



《 114 図 》 答え

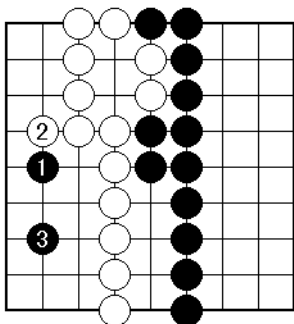
二眼（二部屋）作るにはかなりの広さが必要です。相手の石が広がっていかないようにまわりからせめていきます。それでたいがいの石は二眼できません。



《 115 図 》

今度は白の地に黒が打ち込んできました。白の地は黒の地に比べてせまいので打ち込んだ黒はさらに生きにくいはずで

す。白4以下どう攻めればよいでしょう。



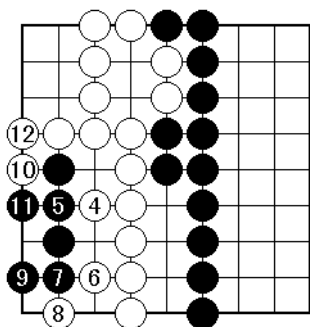
《 116 図 》

白4以下じわじわとまわりから攻めます。

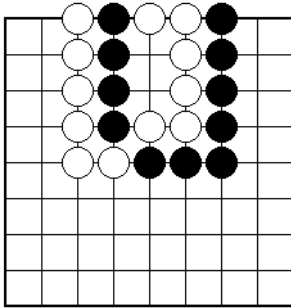
一眼なら作らせてもかまいません。白12まで黒は生きられません。

生死不明の相手の石に二眼作らせない方法

- 1、外壁をこわし欠け眼にする。
- 2、部屋を二つに区切らせない。

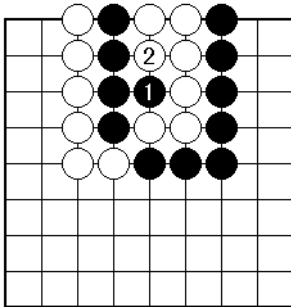


セキ



《 117図 》

どちらも二手ずつで先に打った方が勝ちのようですが、この形は先に攻めた方が取られてしまう特殊な形です。この形をセキと言います。

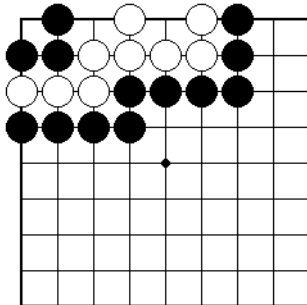


《 118図 》

黒から攻めてみましょう。黒が1に打つと白に2と打たれ黒が取られてしまいます。

白から攻めたらどうなるでしょうか。白が2に打てば黒1で逆に白が取られてしまいます。

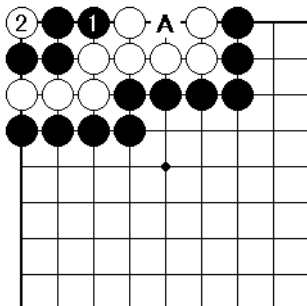
お互い先に攻めた方が取られる変な結果になります。ですからどちらからも攻められないのでお互いに生きているということになります。



《 119図 》

この形はどうでしょうか。

お互いに眼を一つずつ持っています。この形も先に攻めた方が勝ちそうですが、攻めた方が取られる特殊な形「セキ」です。



《 120図 》

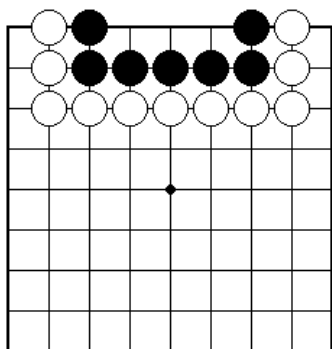
黒から先に攻めてみましょう。黒1に打つと白2で黒が取られてしまいます。

白が先に攻めたらどうなるでしょうか。白1に打つと黒Aで白が取られます。

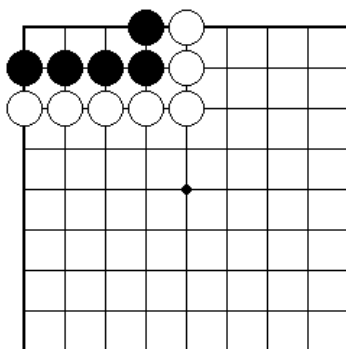
どちらも先に打った方が取られます。だからどちらも先に打とうとしません。取られる心配がないのでセキは双方が生きている状態です。

練習問題 黒番です。生きてください。ヒント・三目中手・二眼を作る。

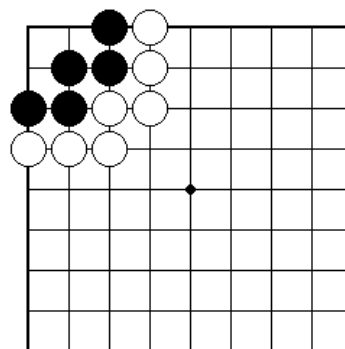
問題 1



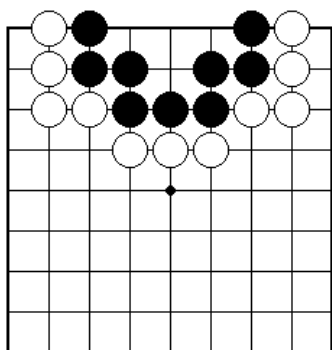
問題 2



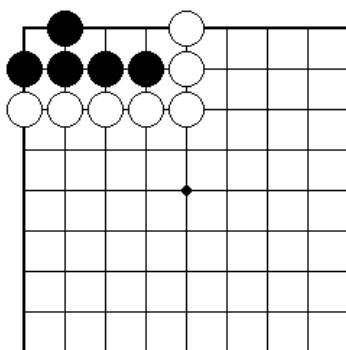
問題 3



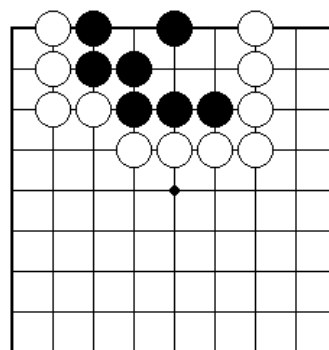
問題 4



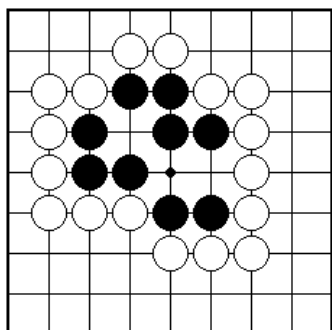
問題 5



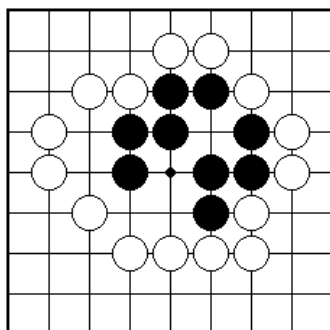
問題 6



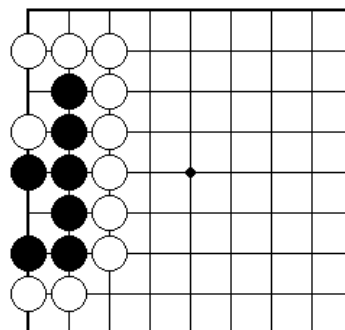
問題 7



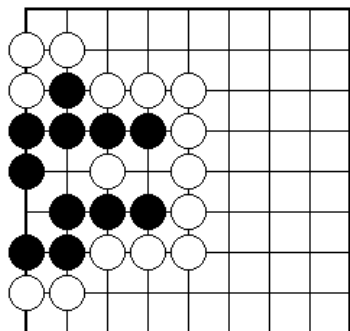
問題 8



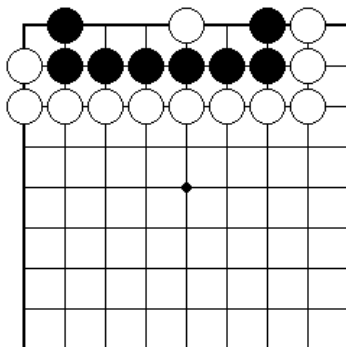
問題 9



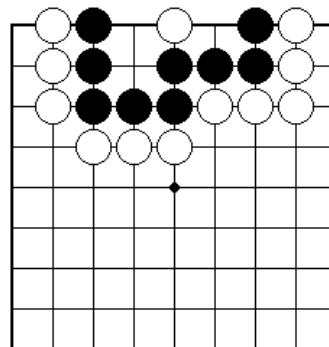
問題 10



問題 11

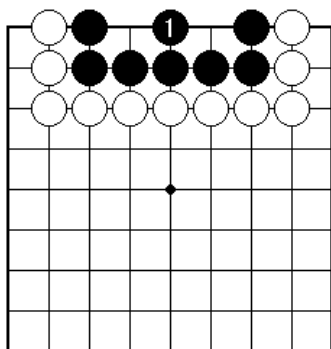


問題 12

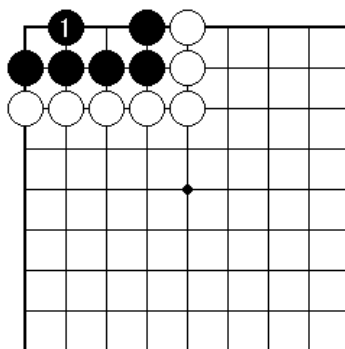


答え 黒先生き 黒 1 に打つと二眼できるので生きます。

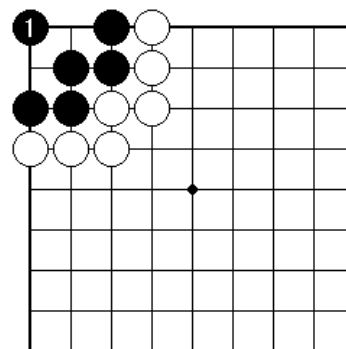
解答 1



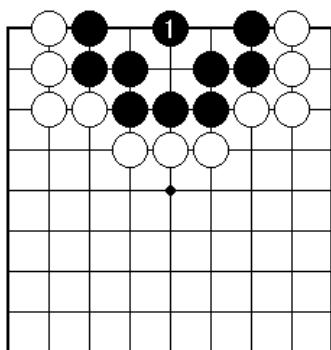
解答 2



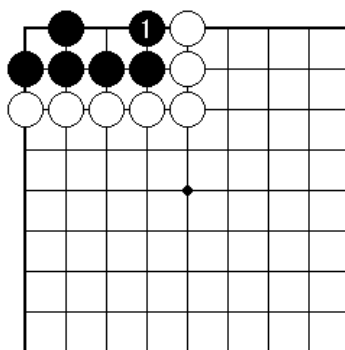
解答 3



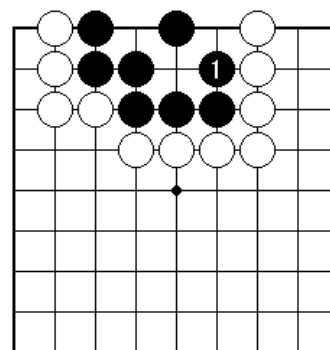
解答 4



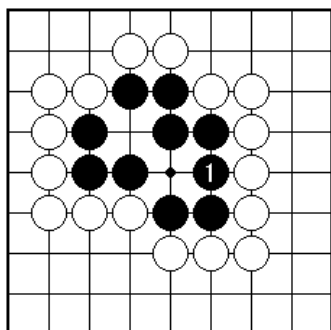
解答 5



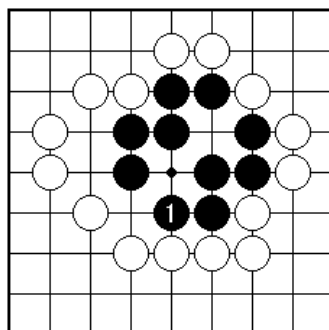
解答 6



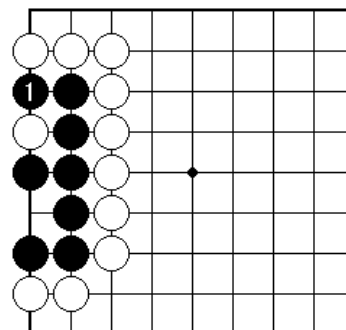
解答 7



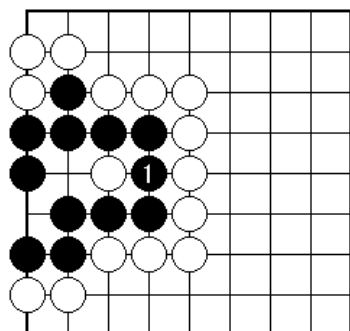
解答 8



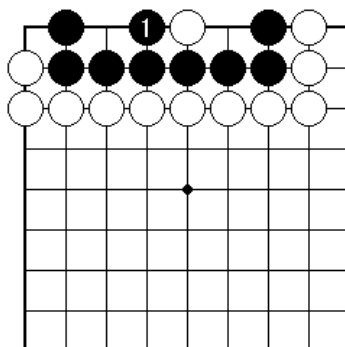
解答 9



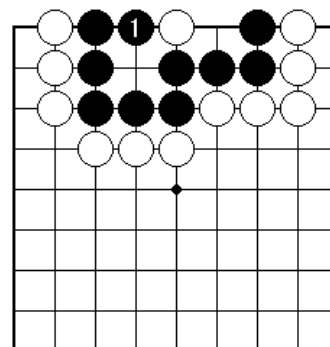
解答 10



解答 11

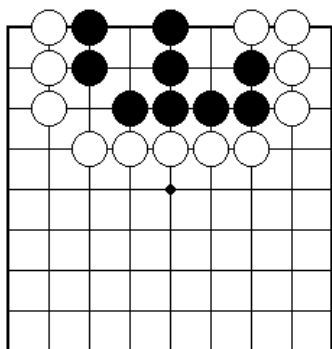


解答 12

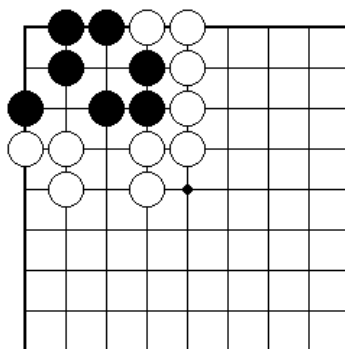


練習問題 黒番です。生きてください。ヒント・眼を二つ作る。

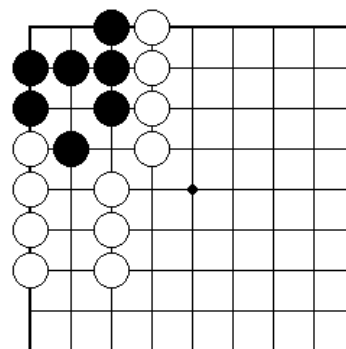
問題 13



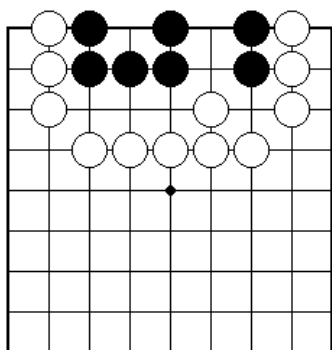
問題 14



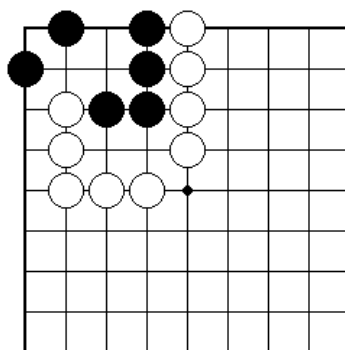
問題 15



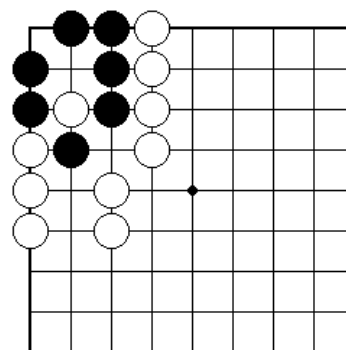
問題 16



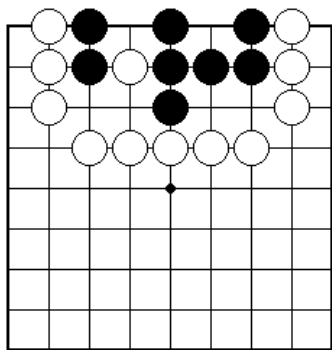
問題 17



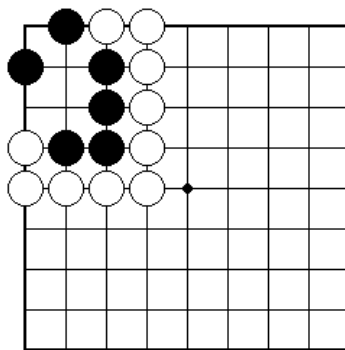
問題 18



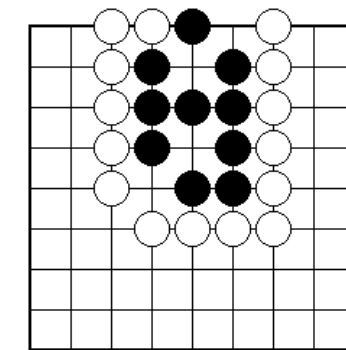
問題 19



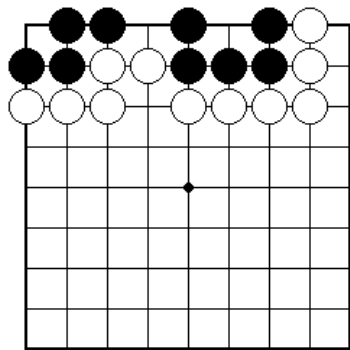
問題 20



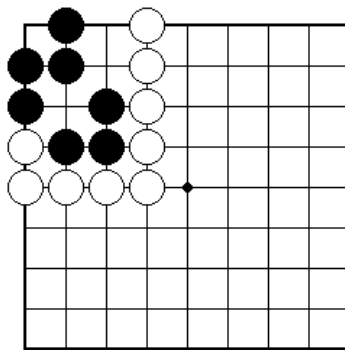
問題 21



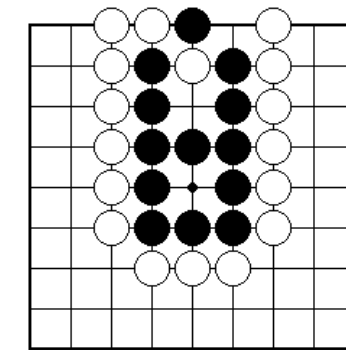
問題 22



問題 23

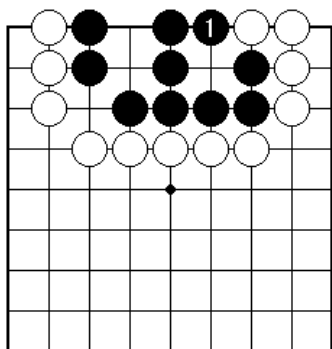


問題 24

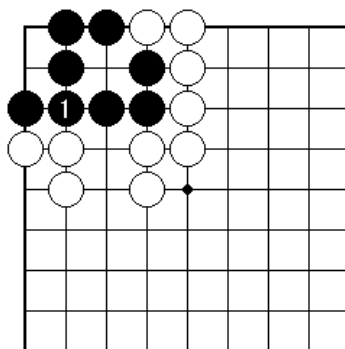


答え 黒先生き 黒 1 に打つと二眼できるので生きます。

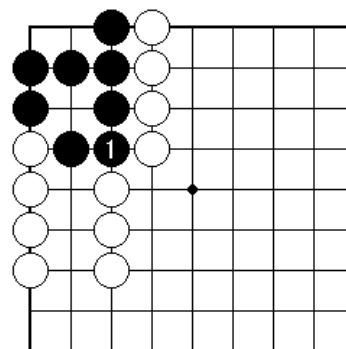
解答 13



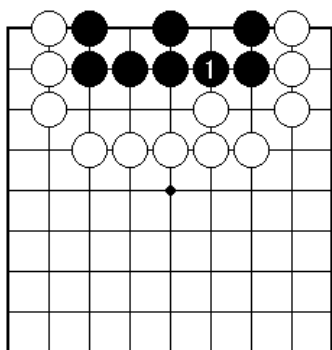
解答 14



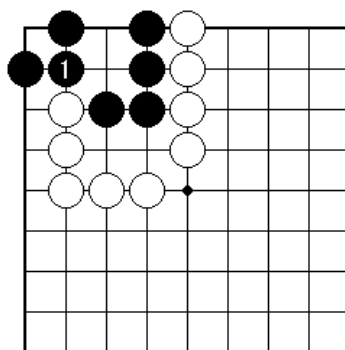
解答 15



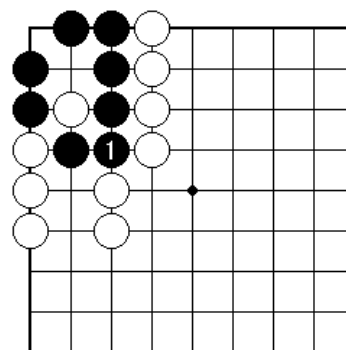
解答 16



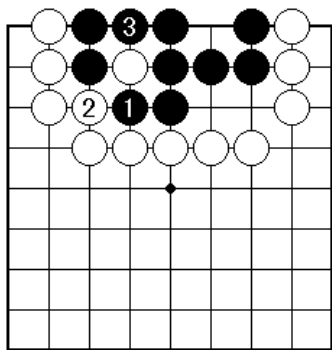
解答 17



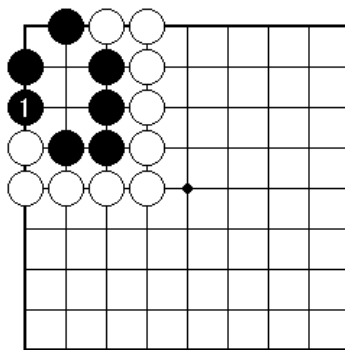
解答 18



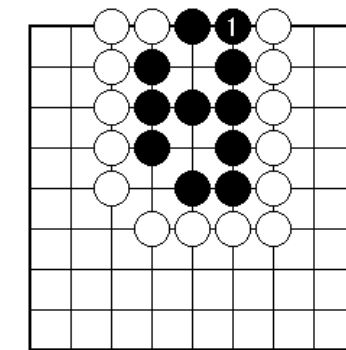
解答 19



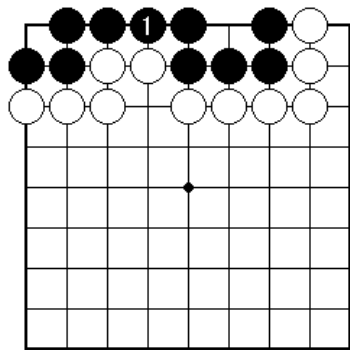
解答 20



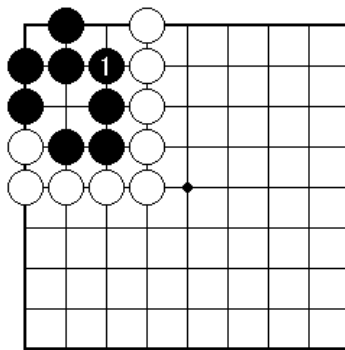
解答 21



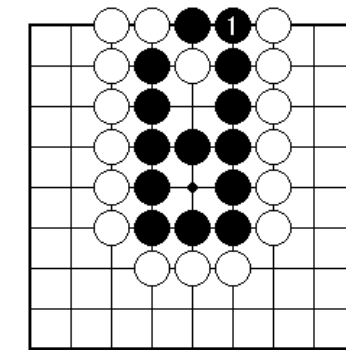
解答 22



解答 23

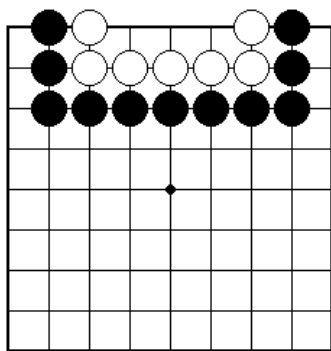


解答 24

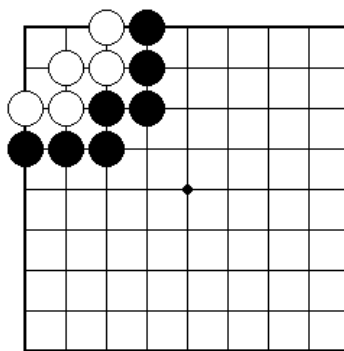


練習問題 黒番です。一眼にして白を取ってください。ヒント・三目中手、欠け眼

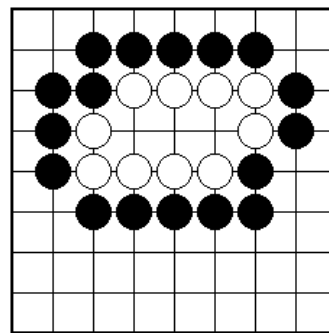
問題 25



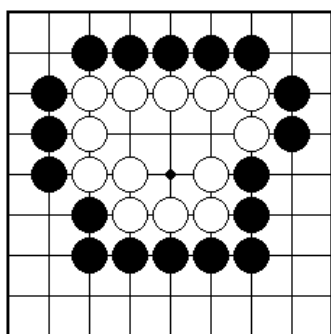
問題 26



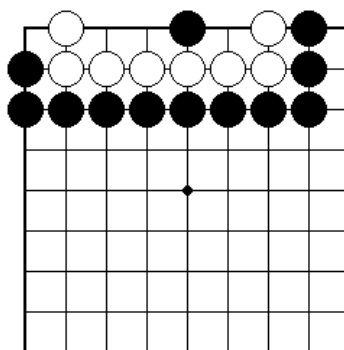
問題 27



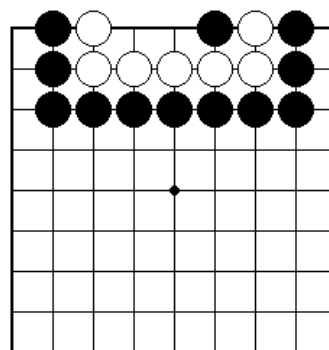
問題 28



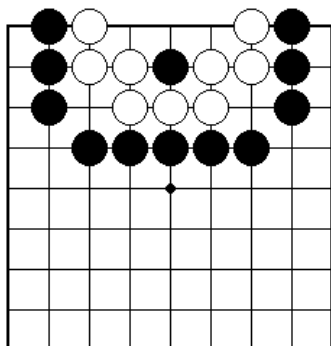
問題 29



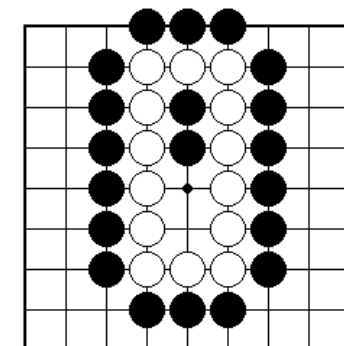
問題 30



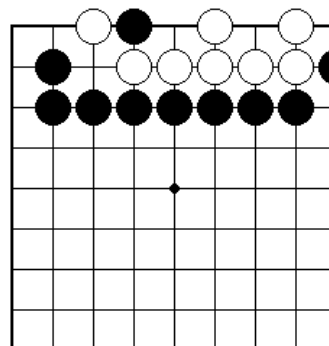
問題 31



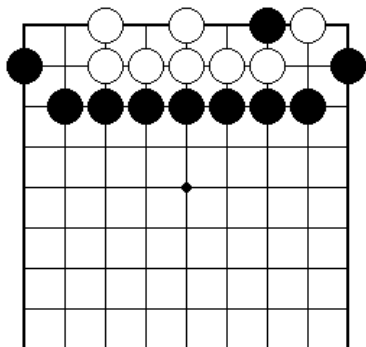
問題 32



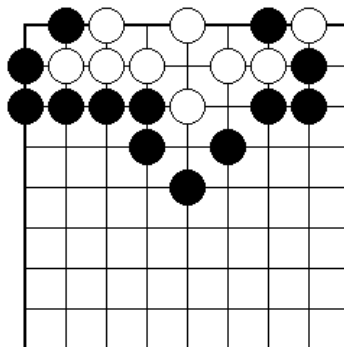
問題 33



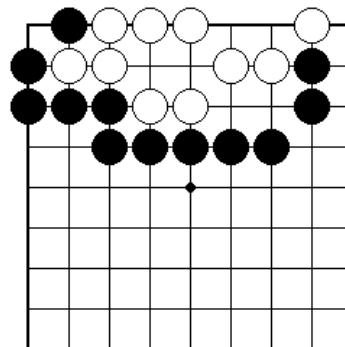
問題 34



問題 35

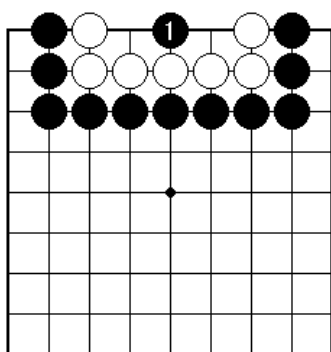


問題 36

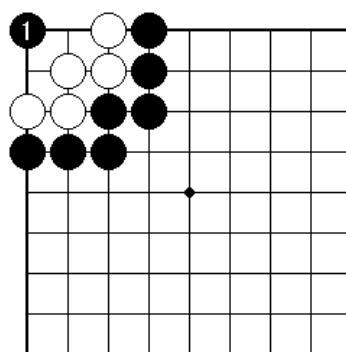


答え 黒先白死 黒1に打つと一眼になり、死にます。

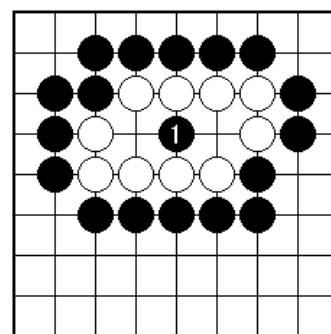
解答 25



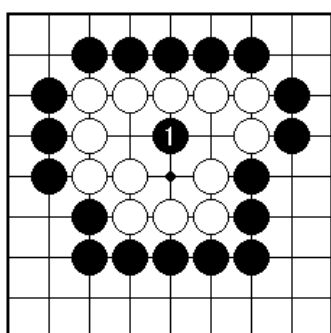
解答 26



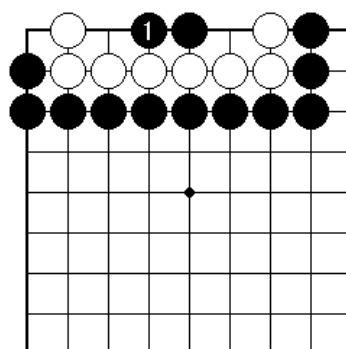
解答 27



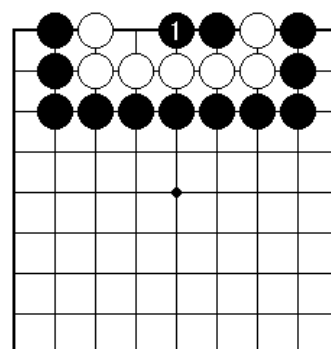
解答 28



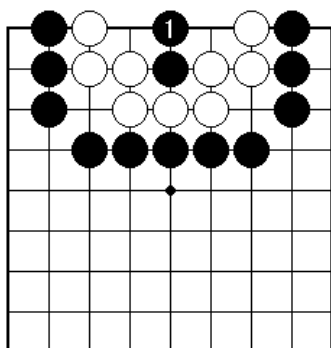
解答 29



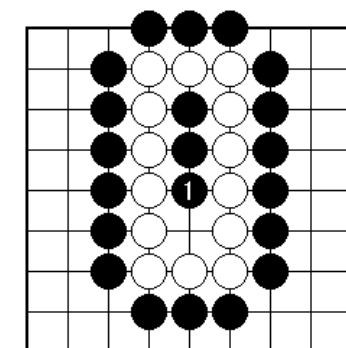
解答 30



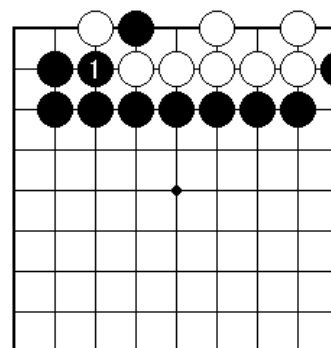
解答 31



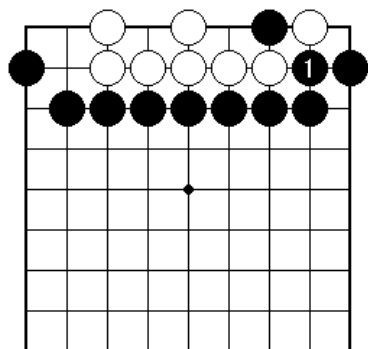
解答 32



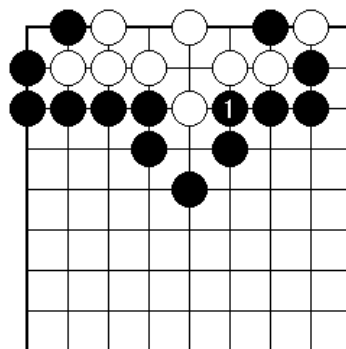
解答 33



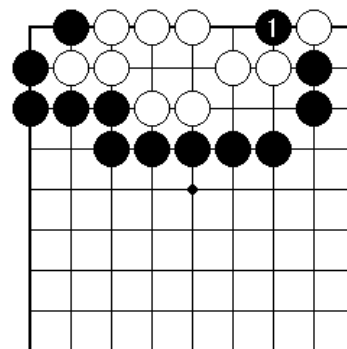
解答 34



解答 35



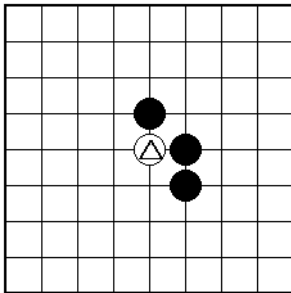
解答 36



石を取る技術

1 シチョウ

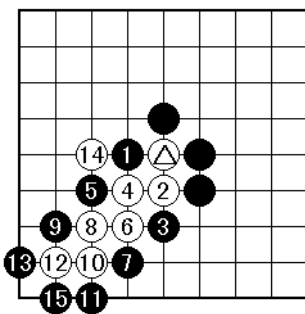
《 1 2 1 図 》



黒番です。印の白を取りたいのですが簡単には取れそうもありません。しかし、白がどう逃げても最後は取れる打ち方があります。

シチョウは囲碁の重要な基本技術ですからしっかりとマスターしましょう。

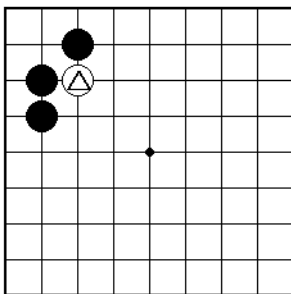
《 1 2 2 図 》



黒 1、3 のように相手の逃げ道の左右を交互に止めていきます。第一線（黒 1 3）までいくと白は逃げ道がなくなり取られてしまいます。白 1 4 で 1 5 に打っても黒にその左に打たれ取られます。

シチョウは「相手の逃げ道を左右交互に止めていく」と覚えてください。

《 1 2 3 図 》

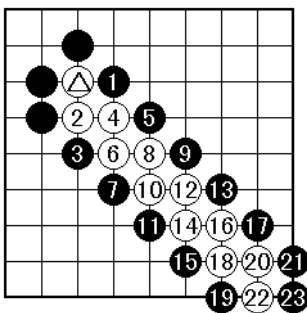


もう一例やってみましょう。

黒番です。シチョウで 印の白を取ってください。

まず白の右側から攻めて、後は左右交互に白のでてきたところをおさえる感じです。

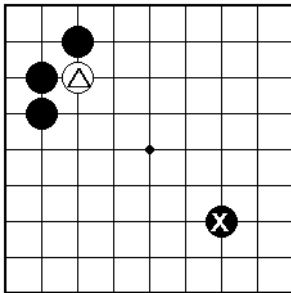
《 1 2 4 図 》



黒 1 以下相手の逃げ道を左右交互に止めていきます。碁盤の端まで行って全部取れます。

囲碁の川柳に「シチョウ知らずに碁を打つな」とか「シチョウ知らずの碁打ちかな」などシチョウを知らなければ碁を知っているとは言えないよ、と風刺した句があります。

シチョウアタリ

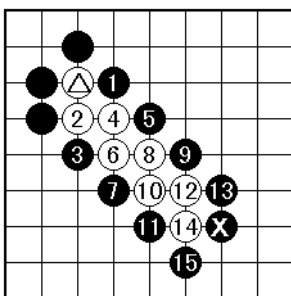


《 125図 》

シチョウを逃げていく先にある石のことを「シチョウアタリ」と言います。

追いかける側の石があればそのシチョウアタリの所で取られてしまいます。逃げる側の石があればその石につながって逃げられます。

黒番です。 印の白をシチョウで追いかけてください。

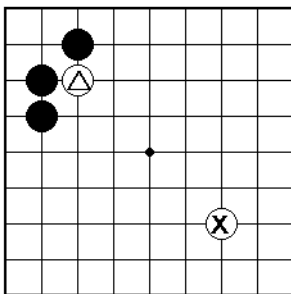


《 126図 》

黒 1、3 とシチョウに追いかけると × 印の黒石に突き当たり、そこで取れます。

取る側が**待ち**伏せしていたのと同じです。

シチョウはななめに進んでいきますので先の見きわめが大切です。



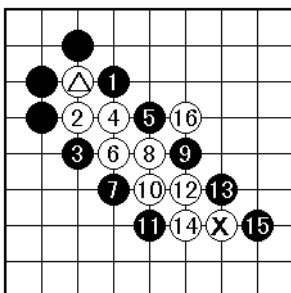
《 127図 》

シチョウの進路に逃げる側の石がある場合

黒番です。シチョウで追いかけてみましょう。

《 128図 》

シチョウに追いかけると × 印の白石に突き当たり、それが助け船になって逃げてしまいます。シチョウを逃げられると追いかけた側に弱点がたくさんできます。シチョウで追いかけるときはその進行方向にどちらの石があるかを見て追うかやめるかを判断します。



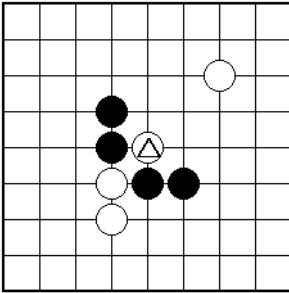
シチョウアタリの見分け方

1, 進行方向に何も無いときと追いかける側の石があるときは取れます。

1, 進行方向に逃げる側の石があるときは逃げられます。

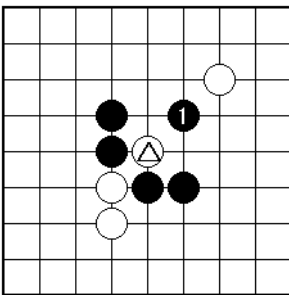
ゲタ

《 129 図 》



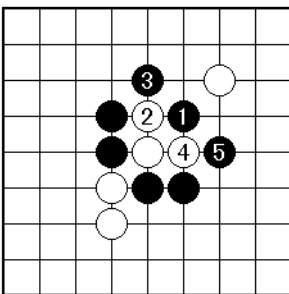
黒番です。印の白を取りたいのですがシチョウでは取れません。アタリ、アタリとやみくもに追いかけては取れるものも取れなくなります。このような場合は待ち伏せするうまい手があります。

《 130 図 》



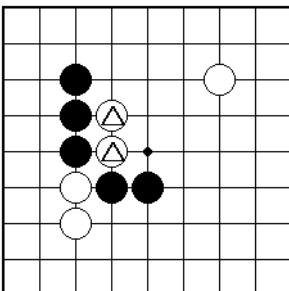
黒1がうまい手で 印の白は逃げられません。この取り方をゲタといいます。このあと白が逃げられるかどうか確かめてください。

《 131 図 》



白が2、4と逃げようとしても取られてしまいます。石を取る場合アタリで直接攻めることが多いのですが、ゲタは待ち伏せするイメージです。

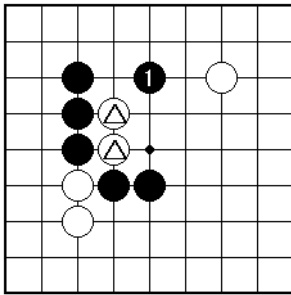
《 132 図 》



ゲタの仲間

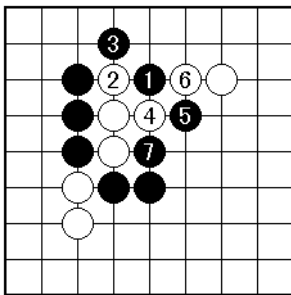
印の白二子は取りにくい形ですが、これもゲタを使えば取ることができます。

ゲタの基本形と同じく角に打って待ち伏せるイメージです。



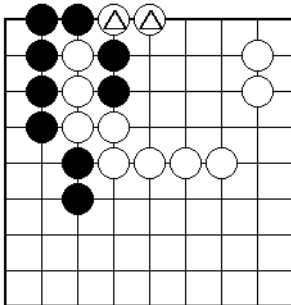
《 133図 》

黒1が良い手で白の二子は逃げるできません。基本形とは少し形が異なりますがこれもゲタの一種です。
このあと白が逃げようともがいても逃げられません。



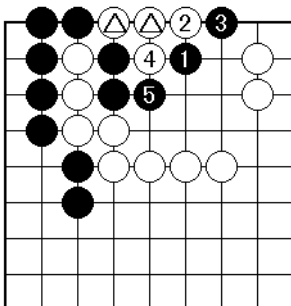
《 134図 》

白が2以下逃げようとしても黒は3、5と逃げ道を止めていけば自然に取れます。
白が2や4以外の逃げ方をしても取れることを確かめてください。



《 135図 》 問題

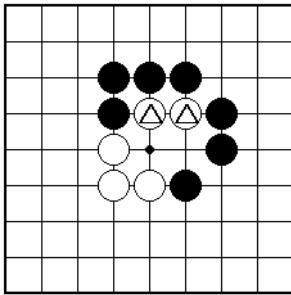
黒番です。ゲタで 印の白二子を取ってください。
ヒント・辺によくできるゲタの形です。ゲタの基本図と同じように待ち伏せします。



《 136図 》 答え

まず黒1とゲタにかけて待ち伏せします。
相手が逃げてきたらその頭をおさえるだけで取ることができます。
実戦によくできる形なので覚えておくと役に立ちますよ。

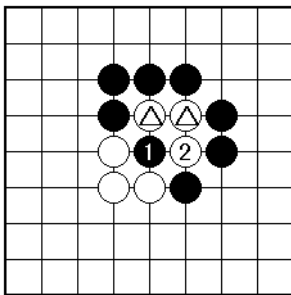
うって返^{がえ}し



《 137図 》

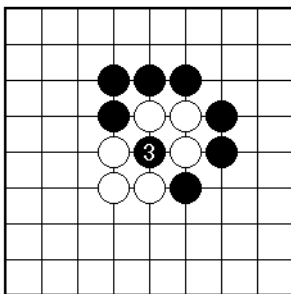
印の白二子を取りたいのですが、思い切った手段^{しゅだん}でないと取れません。それは捨^すて石（わざと石を取らせる）を使う方法です。

このうって返し^{がえし}を使えるようになるととても楽しくなります。



《 138図 》

まず黒1に打ち、わざと一子を取らせます。白が2に打ち黒の一子を取りあげたあとの形は、以外にも白の三子がアタリになっています。



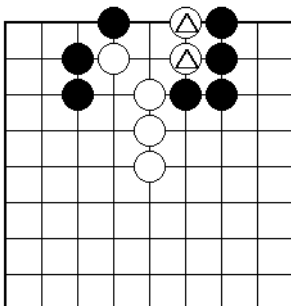
《 139図 》

前図の続き

黒3に打てば白の三子を取れます。

結局、前図の黒1に打てば白の二子が逃げられないということになります。

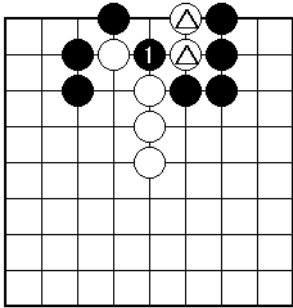
「一目捨てて相手の石をたくさん取る」何とも気分の良い方法です。



《 140図 》問題

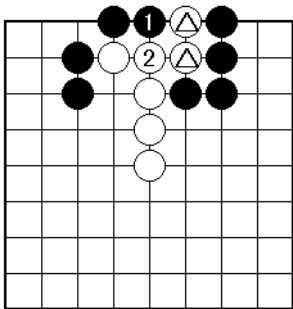
黒番です。印の白二子を取ってください。

ヒント・うって返し^{がえし}です



《 1 4 1 図 》 答え

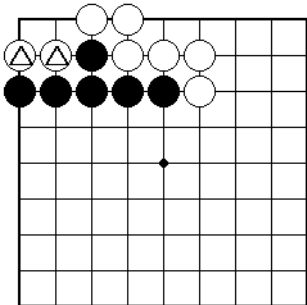
黒 1 に打てば、うって返して白の二子が取れます。白が黒 1 の上に打って黒を取っても、黒 1 に打てば白の三子が取れます。白はこのままあきらめないで仕方ありません。



《 1 4 2 図 》 失敗図

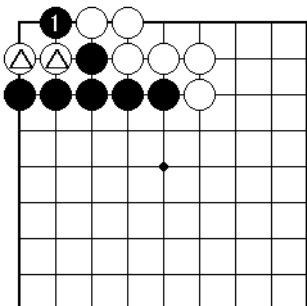
石を取られることを怖がり黒 1 に打つのはせっかくのチャンスを逃すことになりま^{こわ}す。白 2 に打たれ、もう白を取ることはできません。

参考 = 問題図で白番なら、白は 2 に打って二子を助けることができます。



《 1 4 3 図 》 問題

もう一例練習しましょう。黒番です。うって返して 印の白を取ってください。

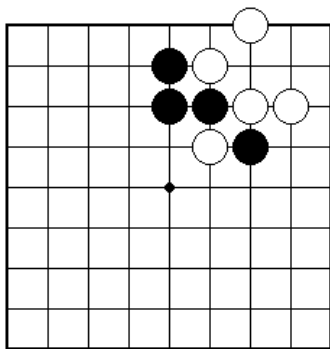


《 1 4 4 図 》 答え

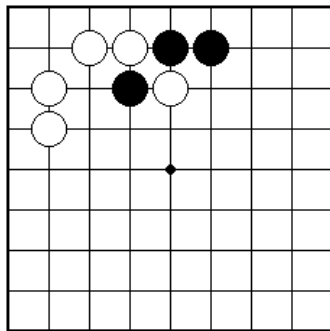
黒 1 に打てば白を取れます。うって返しに気づかなければ、黒 1 に打っても黒が取られるのでだめだと思ってその先を考えないかもしれません。囲碁は捨て石（石を捨てる技術）を使った方法により手が多くあります。一つか二つ石を捨てて、相手の石をたくさん取るのは実に気分のいいものです。

練習問題 黒番です。白を取ってください。ヒント、シチョウ。

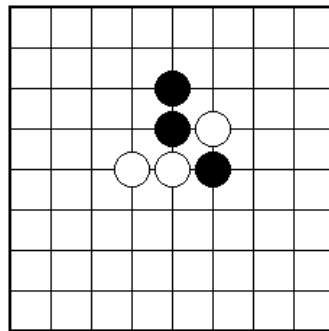
問題 1



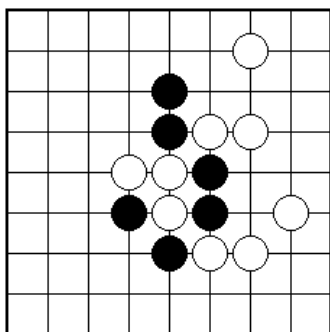
問題 2



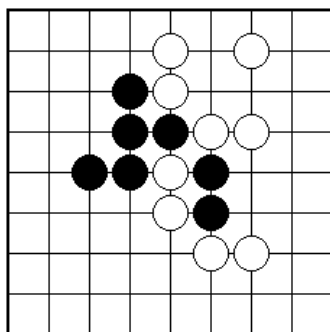
問題 3



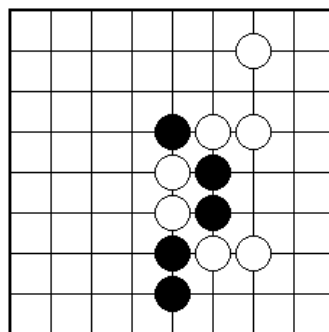
問題 4



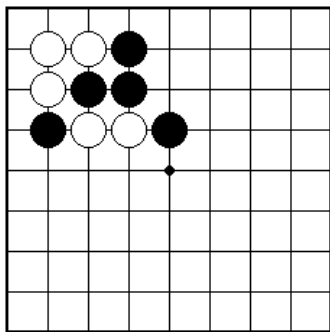
問題 5



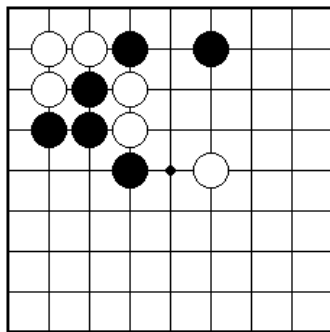
問題 6



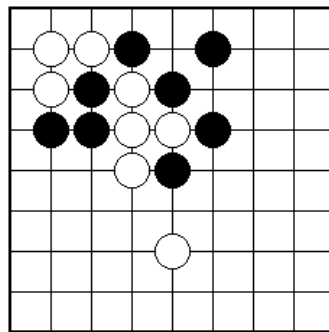
問題 7



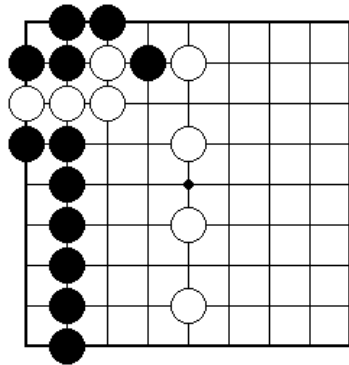
問題 8



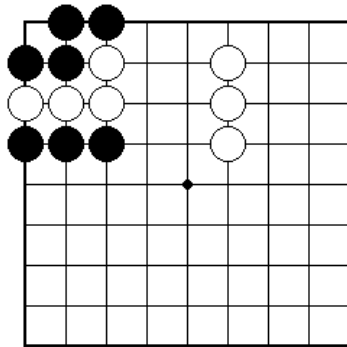
問題 9



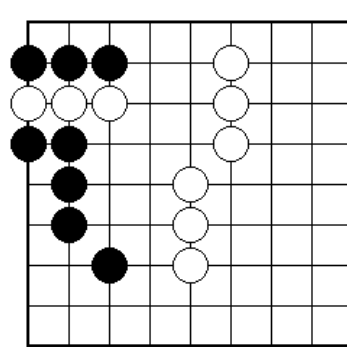
問題 10



問題 11

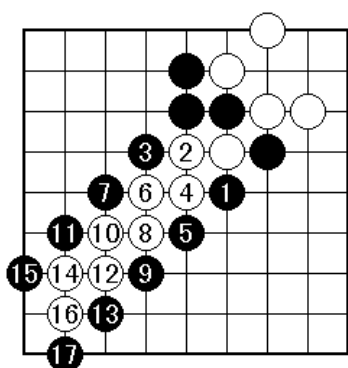


問題 12

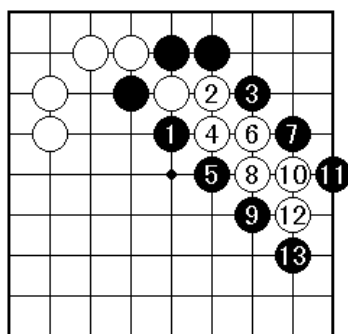


答え 黒1以下シチョウで白を取れます。

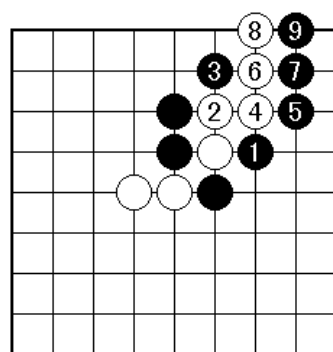
解答 1



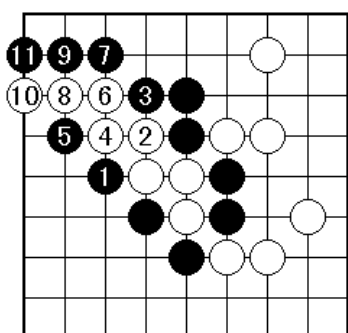
解答 2



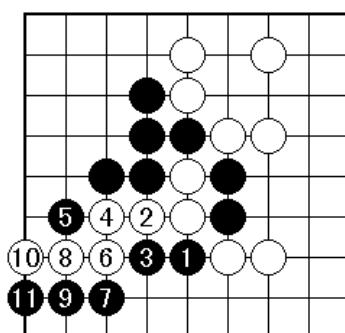
解答 3



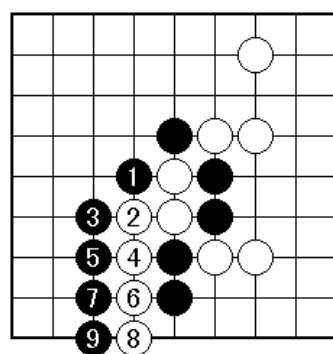
解答 4



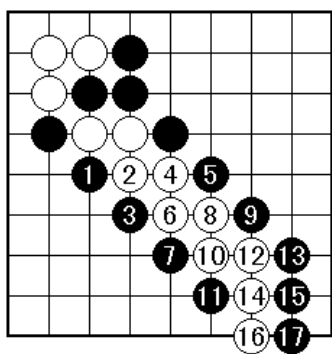
解答 5



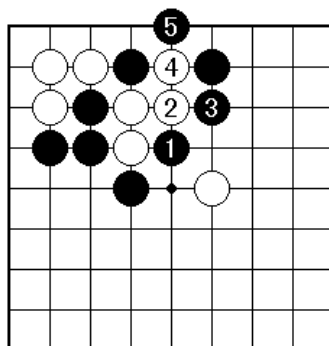
解答 6



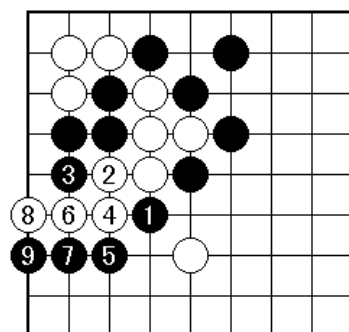
解答 7



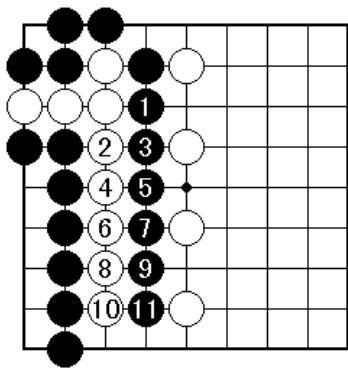
解答 8



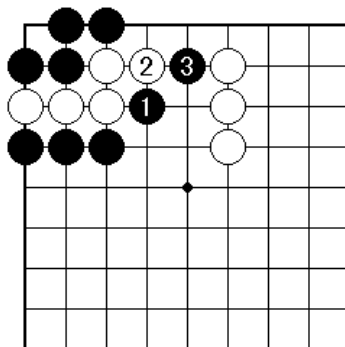
解答 9



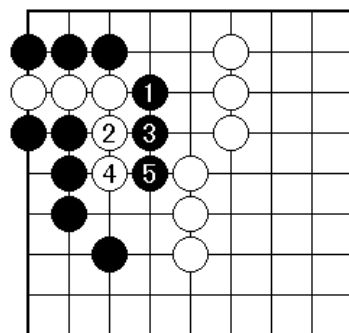
解答 10



解答 11

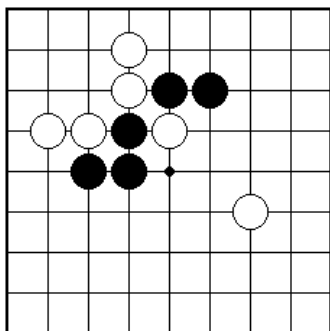


解答 12

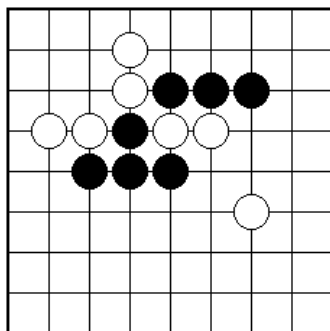


練習問題 黒番です。白を取ってください。ヒント、ゲタなど。

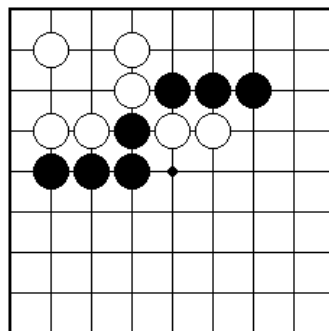
問題 13



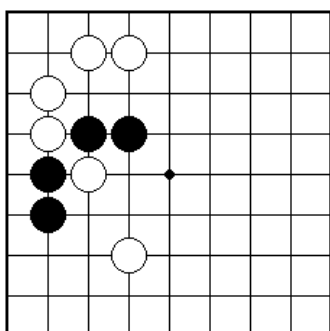
問題 14



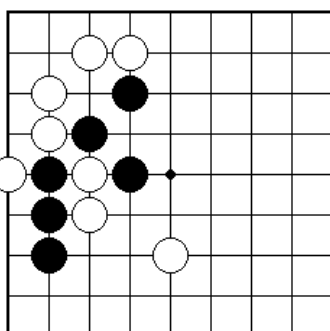
問題 15



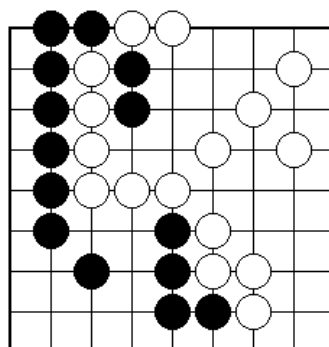
問題 16



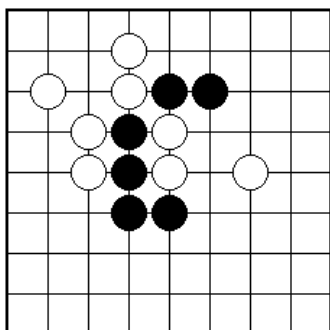
問題 17



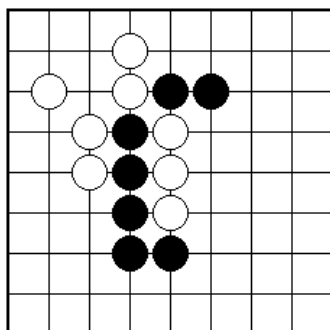
問題 18



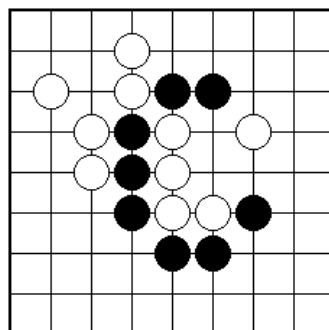
問題 19



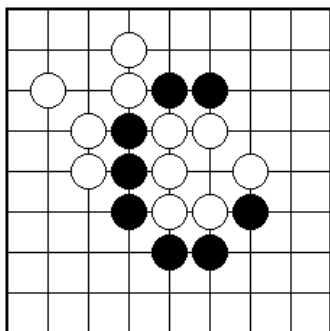
問題 20



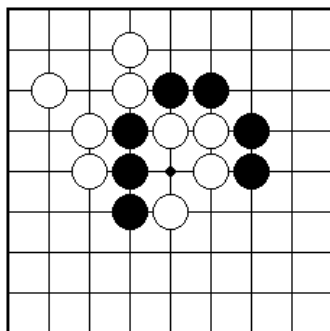
問題 21



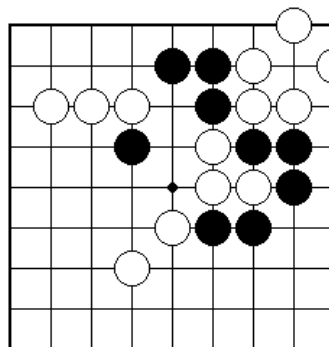
問題 22



問題 23

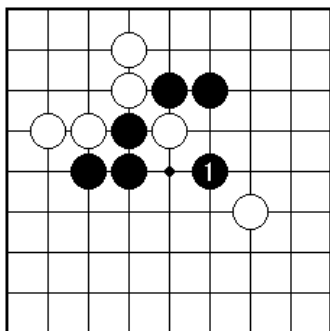


問題 24

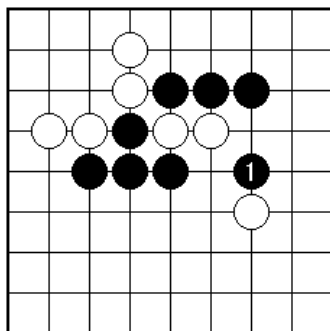


答え 黒1に打てば白を取れます。

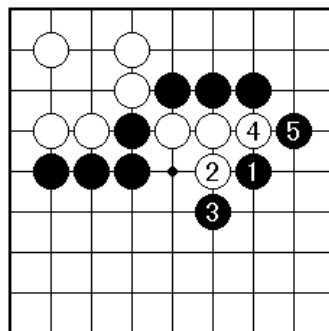
解答 13



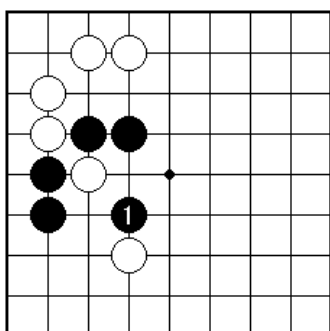
解答 14



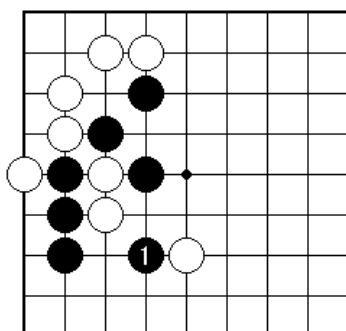
解答 15



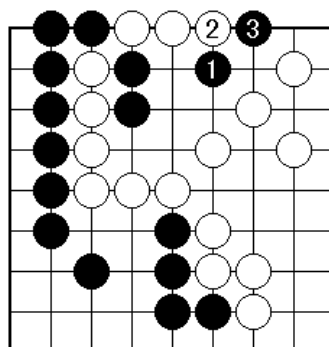
解答 16



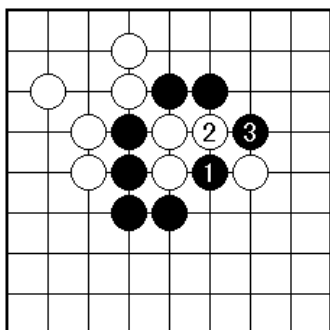
解答 17



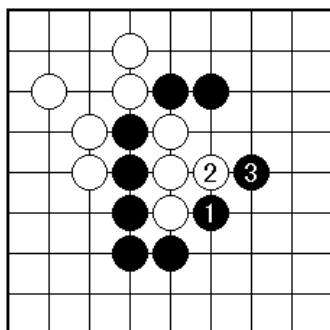
解答 18



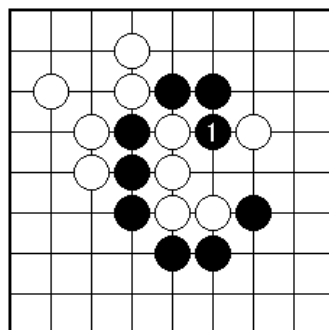
解答 19



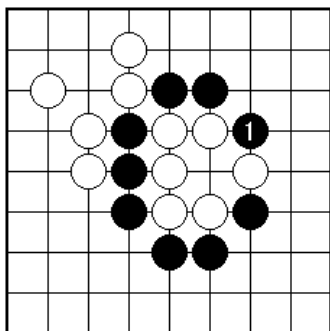
解答 20



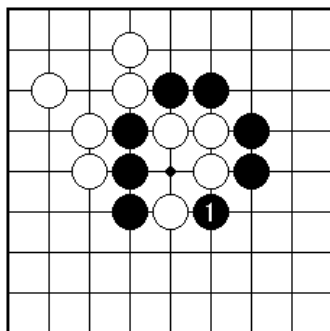
解答 21



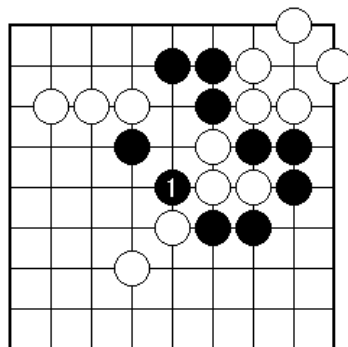
解答 22



解答 23

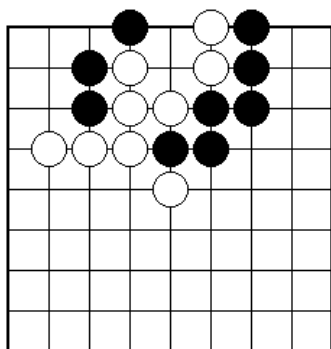


解答 24

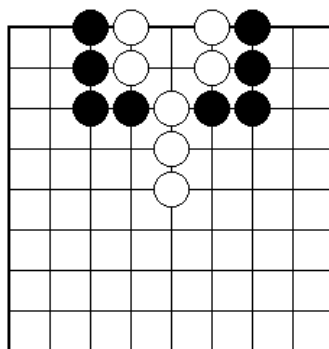


練習問題 黒番です。白を取ってください。ヒント・うって返し。

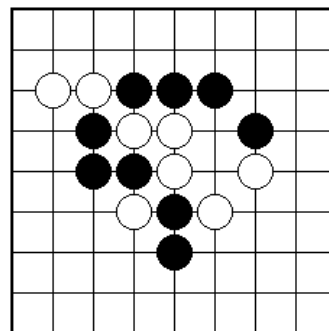
問題 25



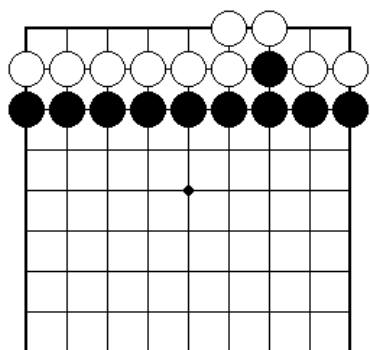
問題 26



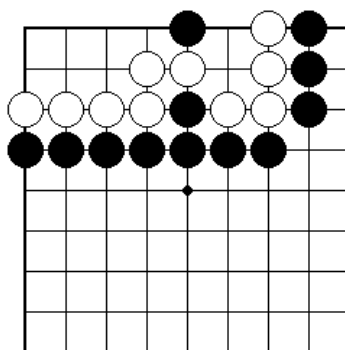
問題 27



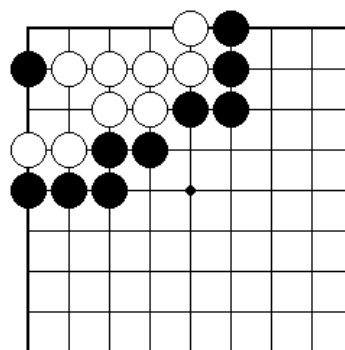
問題 28



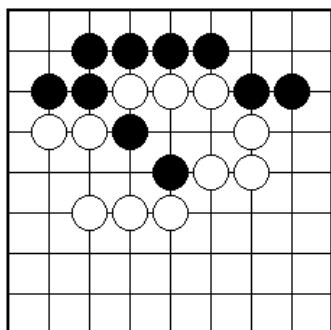
問題 29



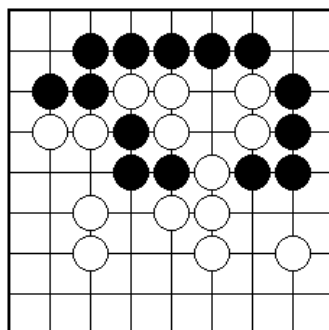
問題 30



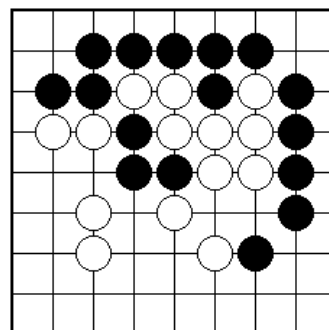
問題 31



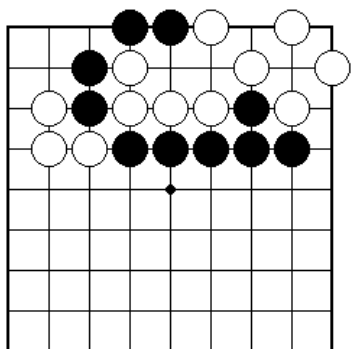
問題 32



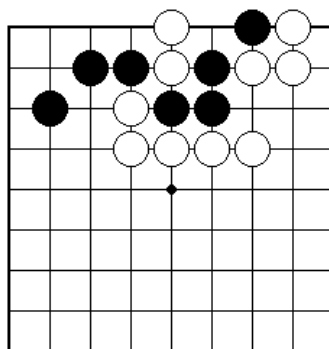
問題 33



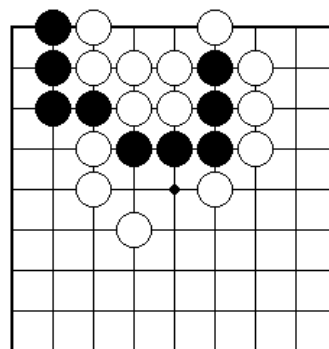
問題 34



問題 35

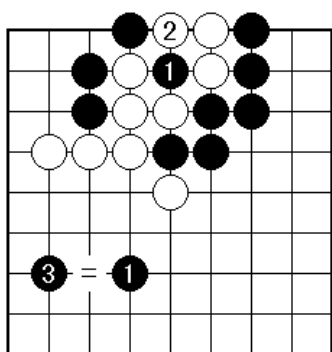


問題 36

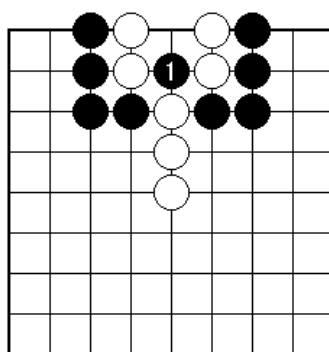


答え 黒1に打てば、うって返して白を取れます。

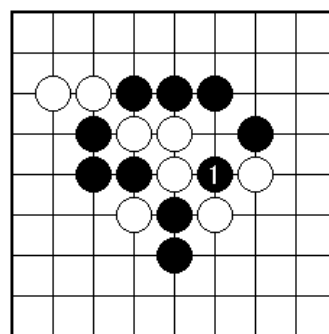
解答 25



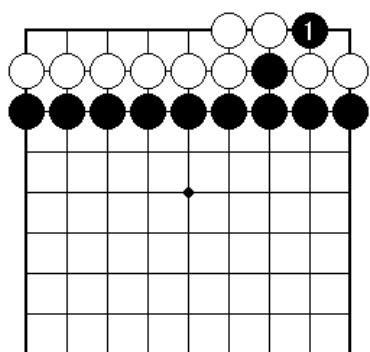
解答 26



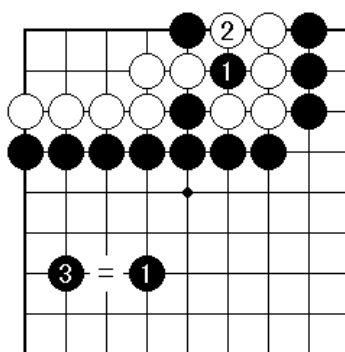
解答 27



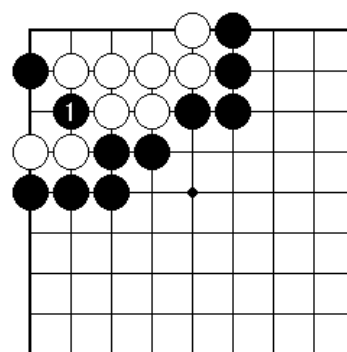
解答 28



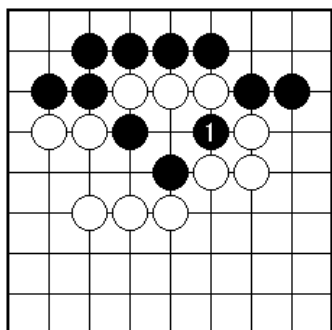
解答 29



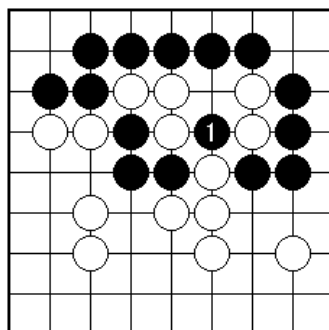
解答 30



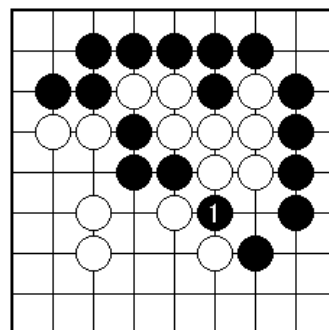
解答 31



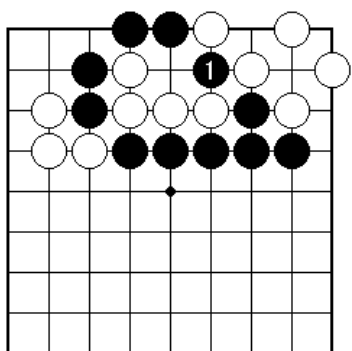
解答 32



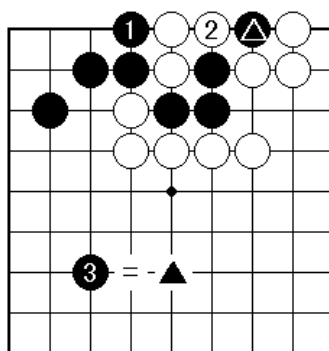
解答 33



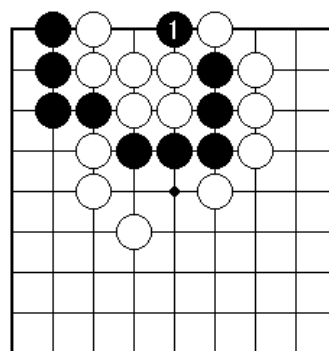
解答 34



解答 35



解答 36



たくさん碁を打ちましょう

囲碁は初心者同士でも、強い人相手でもお互いが楽しく打てるゲームです。棋力に差がある場合はその棋力に応じた置き石を置けば対等に戦えます。

たくさん碁を打って楽しみながら上達しましょう。

棋力が同じ場合 ^{たがいせん}互先

じゃんけんなどで黒を持つか白を持つか決めます。

黒番の人から打ち始めます。

黒番の方が有利なので正式にはコミ（5目半）をもうけて対等にしますが、最初のうちはなくてもよいでしょう。

棋力に差がある場合 置き碁

置く石数は双方が話し合っただけで決めますが、双方の棋力がわかっていればそれを目安に決めることもできます。

片方が勝ち続けければ、置き石の数を替えて互角になるようにします。

段と級

19路盤の場合、プロの名人に対して7子で対等に戦えることがアマ初段の目安です。級はその初段に対していくつ置けば対等に戦えるかで決まります。例えば初段に5子の場合には5級、10子の場合には10級です。

9路盤の場合には1子が4級差ぐらいになります。

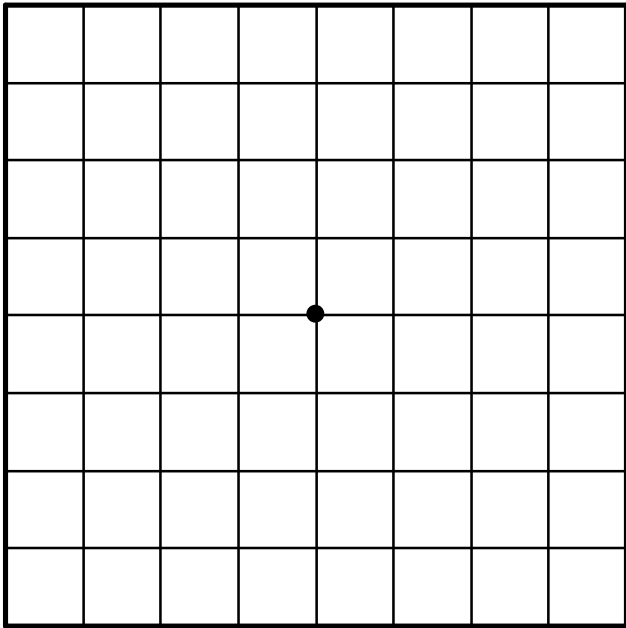
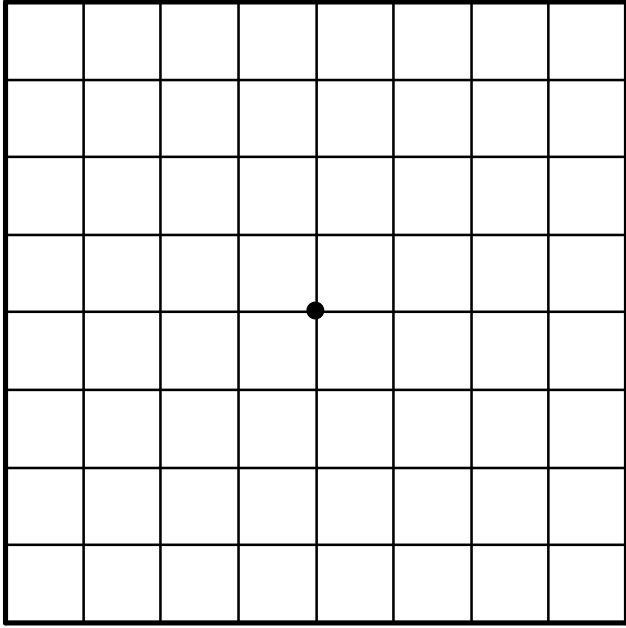
皆さんの棋力

入門初日は30級、入門終了時点で20級ぐらいでしょう。

自分が25級の場合、10級の人とは15級の差があります。9路盤で打つ場合は4子置くのがよいでしょう。

9路盤での級位差と置き石の目安

級位差	置き石
0～1	互先 5目半コミだし
2～4	先
5～8	2子
9～12	3子
13～16	4子



財団法人 関西棋院

囲碁教室 生徒募集

朝 = 10:00 ~ 12:00 昼 = 13:30 ~ 15:30 夜 = 18:00 ~ 20:00

コース	段・級位	月謝()内は3ヶ月料金	朝	昼	夜	内容
入門	これから始める人	6,000円 (16,000円) 教材費初回のみ 1,500円	土	水	木	9路盤を使って基本ルールを学ぶ。
基礎	20級~15級	7,000円 (19,000円)	水		火	13路盤を使って基本技術を学ぶ。
初級	15級~10級	9,000円 (25,000円)	火	木	月	19路盤で実戦を重ね基本手筋を学ぶ。
中級	10級~5級	9,000円 (25,000円)	月木	火	金	布石、中盤の進め方を重点的に学ぶ。
上級	5級~1級	9,000円 (25,000円)	金	月	土	序盤から終盤までの戦い方を習得。
有段	初段以上	9,000円 (25,000円) 月謝は税別です。		金土	水	形勢判断や攻め合い死活に強くなるため訓練を重ねる。

申込受付 /

お問い合わせ

財団法人 関西棋院 <囲碁教室> 係

06-6231-0186

平日 午前 9:30 ~ 午後 5:00

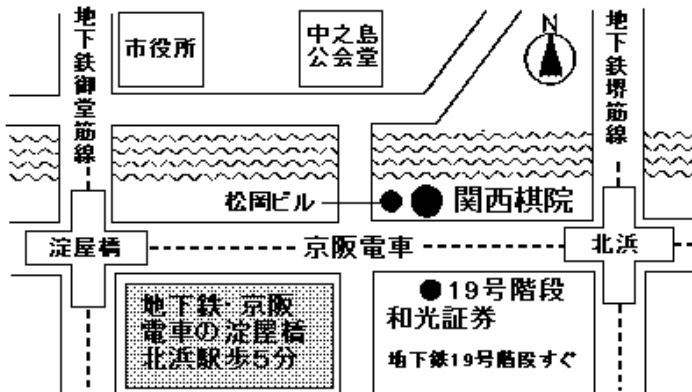
FAX. 06-6227-1196

〒541-0041 大阪市中央区北浜 2-1-23 日本文化会館 B1

(地下鉄・京阪)淀屋橋駅・北浜駅から徒歩約5分(1階、関西棋院・囲碁サロン)

会 員 料 金			入会金	年会費	入場料
	個人会員	男性 女性・学生	10,000円	15,000円 10,000円	1,000円 800円
グループ会員	5人 10人	1グループ 10,000円	60,000円 100,000円	個人と同様	
フリーパス会員	男性 女性	10,000円	100,000円(10,000円) 70,000円(7,000円)	無料	
指導碁会員	男性 女性	10,000円	120,000円(12,000円) 100,000円(10,000円)	無料	

()内は月払い料金



ビジター入場料
男性 千五百円 / 女性・学生 千二百円

団体、大会等のご予約も受け付けて
おります。

ぜひ一度、お立ち寄りください。

関西棋院囲碁サロン

〒541-0041

大阪市中央区北浜 2-1-23 日本文化会館ビル 1F

TEL・FAX 06-6231-1589

HTML版とPDF版の作成にあたっては、

「今日からはじめる囲碁」(<http://www4.airnet.ne.jp/masamitu/startgo/>)の政光順二さん

「インタラクティブ囲碁入門」(<http://playgo.to/>)の森 泰樹さん

「碁に夢中！」(<http://webs.to/igo/>)の土屋弘明さん

以上の3人にご協力いただきました。この場を借りて御礼申し上げます。

財団法人 関西棋院 普及部

囲碁のことならどんなことでもご相談ください。

関西棋院では囲碁ファンの皆様のために様々なサービスをおこなっております。

碁盤碁石、ビデオ、パソコンソフト等囲碁用品の販売をはじめ、囲碁サロン、囲碁教室等碁の対局場所や碁を学ぶ場所も開設しています。

下記の連絡先へお気軽にご相談ください。

囲碁 入門テキスト

1999(平成11)年11月1日 発行

2000(平成12)年1月10日(PDF版)

発行所 財団法人 関西棋院 普及部

〒541-0041 大阪市中央区北浜2丁目1-23

電話 06-6231-0186

FAX 06-6227-1196

<http://club.pep.ne.jp/Kansaikiin/>