

NEW

スタディ囲碁

わからないことが
あったら、この解説書を
チェック!



Q&A・解説書



対戦をくり返し、
少しずつ囲碁を覚えて
いきましょう!

まずは、シート**1**に書いてあるルールで対戦してみましょう。

この冊子は、こんな疑問がある時に確認します。

- ・そもそも囲碁ってどんなゲーム? ...2 ページ
- ・どんな力が身につくの? ...2 ページ
- ・「NEW スタディ囲碁」は、本来の囲碁とちがうの? ...2 ページ
- ・「NEW スタディ囲碁」は、どんなステップ構成? ...3 ページ
- ・石取りゲームの Q&A ...4 ~ 7 ページ
- ・宝かごみゲームの Q&A ...8 ~ 11 ページ
- ・シートの対戦をマスターしたら? → 本格囲碁の遊びかた ...12~13 ページ
- ・本格囲碁の Q&A ...14~15 ページ

NEW スタディ囲碁は、図のような
サイクルで対戦をくり返すことで、
少しずつステップアップして、囲碁の
ルールを覚えます。



そもそも囲碁ってどんなゲーム？



囲碁とは

相手より多くの「陣地」をかこんだ方が勝ちとなる1対1の対戦ゲームです。先手が黒石、後手が白石を持ち、交互に一つずつ線の交点に石をおき、「陣地」(線の交点)をかこんでいきます。陣地をかこむ過程で、相手の石を取ることで、攻めたり、守ったりすることができます。



囲碁によって身につく力

囲碁は、先を読みながら、よく考えて石をおいていくゲームなので、論理的思考力や集中力、判断力などを養います。じっくり考えて勝負する楽しさを体験できます。

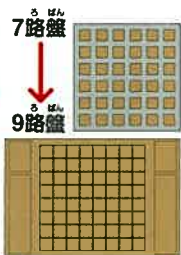
本来の囲碁と「NEWスタディ囲碁」のちがい

●ルール

本来の囲碁は、「陣取り」が目的ですが、「NEWスタディ囲碁」では、よりわかりやすい「石取り」のルールで対戦することから始め、3ページのようなステップで、対戦しながら少しずつ「陣取り」のルールまで覚えていきます。

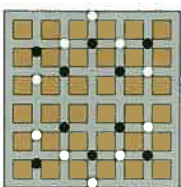
●碁盤・碁石

本来の囲碁は19路盤(縦横に19本の線がある盤)ですが、「NEWスタディ囲碁」では、「初心者」が「碁盤のルールを覚える」ことに焦点を絞り、7路盤、9路盤にしています。19路盤でもルールは同じですので、9路盤で対戦ができれば、19路盤でも対戦できるようになります。また、本来は凹凸のない碁盤、碁石ですが、初心者でも遊びやすいように、石がすれない凸付きの7路盤カバーをつけています。



●シート

対戦ステップシートをしき、石をいくつかおいてから対戦を始めることで、対戦中の石のおき場所を限定し、考えかたをサポートします。本来の囲碁では、ハンデをつける目的などで、石をおいてから対戦することもあります。



「NEWスタディ囲碁」は、どんなステップ？

「NEWスタディ囲碁」では、3段階のゲームで、少しずつ囲碁のルールを覚えます。

1 いし と 石取りゲーム			2 たから 宝かこみゲーム	3 ほん かく い こ 本格囲碁
ルール の ステップ いし と 石取りルール 最初は、わかりやすい石取りゲームから。「石をより多く取った方が勝ち」というルールを追加。本来の囲碁では線の交点を「陣地」とし「陣地をより多くかこんだ方が勝ち」ですが、わかりやすくするため、線の交点の位置にある「宝石型」の凸を陣地の代わりにし、「宝をより多くかこんだ方が勝ち」というルールで対戦します。			ほぼ囲碁のルール 陣取りルール 石取りルール 囲碁の本来の目的である「陣地をかこむ」というルールを追加。本来の囲碁では線の交点を「陣地」とし「陣地をより多くかこんだ方が勝ち」という本格的な囲碁のルールに到達。基本的な考えかたは、宝かこみゲームと同じですが、さらに、本格的な囲碁のルールを追加し、9路盤で対戦します。この対戦がスムーズにできるようになったら囲碁のルールを覚えてと言えます。	完全な囲碁のルール 細かいルール 陣取りルール 石取りルール 線の交点を「陣地」とし、「陣地をより多くかこんだ方が勝ち」という本格的な囲碁のルールに到達。基本的な考えかたは、宝かこみゲームと同じですが、さらに、本格的な囲碁のルールを追加し、9路盤で対戦します。この対戦がスムーズにできるようになったら囲碁のルールを覚えてと言えます。
各ゲームで学ぶ囲碁のルール ① 黒白交互に、線の交点に石をおく。 ② 相手の石から出ている道をすべてふさいだら、石を取れる。 ③ おけない所と、その例外がある。			④ 自分の石でかこんだ陣地が多い方が勝ち。 ⑤ 黒白とも、おきたい所がなくなったら終わり。 ⑥ 自分の石でかこんだ陣地の数と、取った相手の石の数で、勝敗が決まる。	⑦ コウの形になったら、取り返す人は、一回別の場所におく。 ⑧ 終わる前に、ダメを詰める。 ⑨ 終わったら、整地してから陣地を数える。 ⑩ 相手の死に石は自分の得点になる。
対戦 ステップ シート シート 1・2・3			シート 4・5・6	使わない
透明カバー 使う			使う	使わない
碁盤の 大きさ 7路盤			7路盤	9路盤
ルールの 表記場所 シート 1			シート 4	解説書12～13ページ

石取りゲームのQ&A (黒石●の視点でのQ&Aです。)

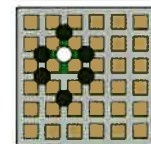
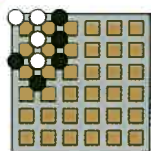
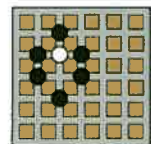
石の取りかたのQ&A

Q1. この●は取れる? 取れない?

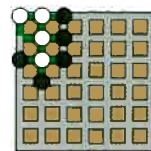
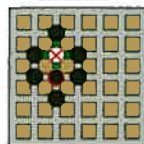
A. 取れない例

×の図のように
取りたい石から出ている道+が
1つでもあいていると取れないが…
○の図のように
出ている道をすべてふさげば
取れる。

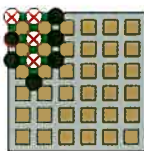
かこみの中に
穴がある



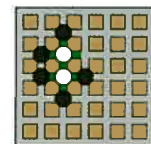
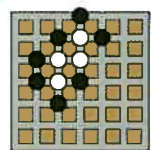
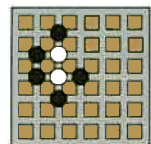
×



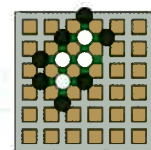
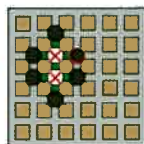
×



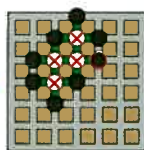
かこみが
欠けている



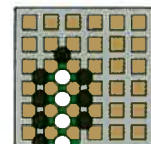
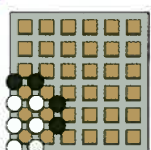
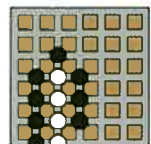
×



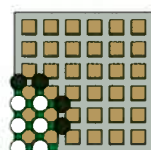
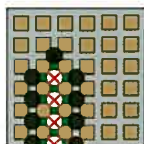
×



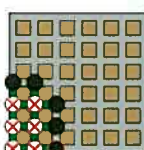
盤のはしと
つながっていない



×



×



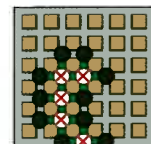
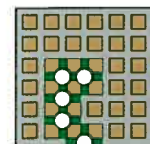
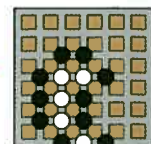
はしに
追いつめ戦法!

A. 取れる例

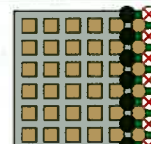
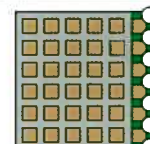
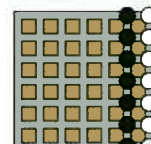
取りたい石から
出ている道+を…

すべてふさぎ、かつ、中に穴
(石のない所)がなければ、
どんな形でも、どこでも取れる。

複雑な形
のかこみ

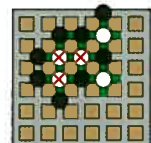
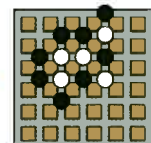


はしから
はしへのかこみ



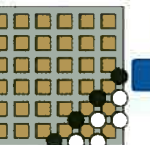
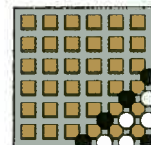
はしに
追いつめ戦法!

相手の石と
混在



⊗は、そこから出ている道が
すべてふさがっているので、
その3このみ取れる。

かこみの中に
自分の石あり



①

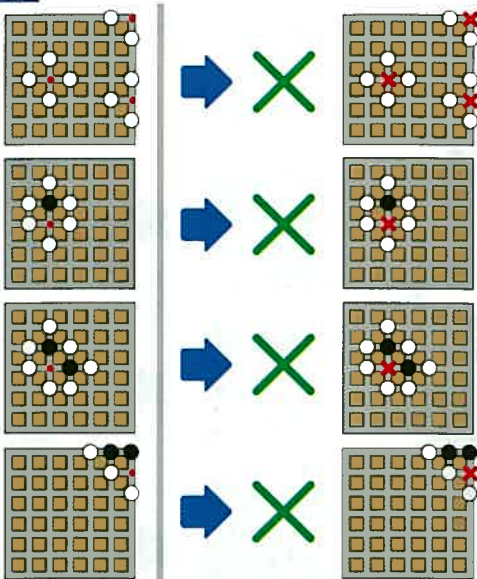
②

と
取るには順番が大事。
中は、本来おけない所。
でも、相手の石を取れる
時だけおけるルールな
ので、①まわりの道を
すべてふさいだあと、
②最後に中に石をおけ
ば、取れる。



Q2. ●に●はおける?おけない?

A. おけない例

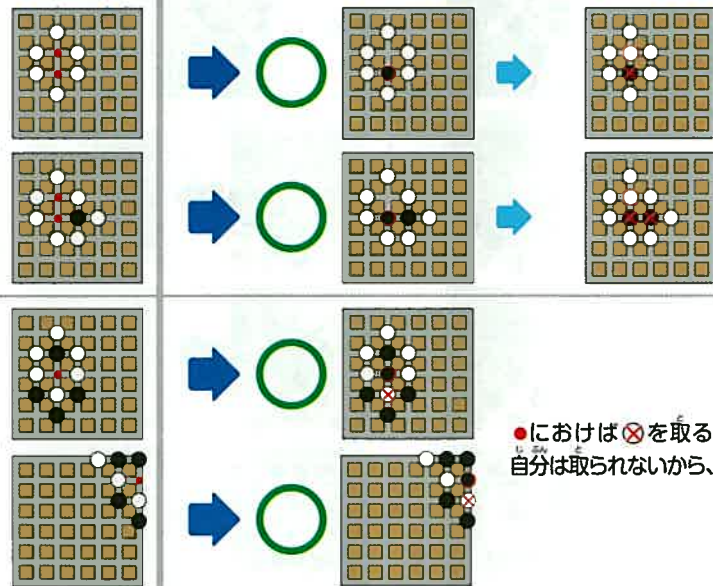


と
取られる所に自ら
と
飛びこんじゃだめなのね…



●におくと、
黒石から出ている道がすべて
ふさがれてしまうことになり、
おいた瞬間に取られるので、
おけない。

A. おける例



● は、おいた瞬間には取られないので、おける。

おいた瞬間には取られない。ただし、次に白石をおかると、すぐ取られてしまう場所ではあるので要注意!

● におけば ⊗ を取ることで、
自分^{じぶん}は取^とられないから、おける。

Q3. おいてある石は動かせる？

A. 囲碁では、一度おいた石、おいてある石は動か**かせない**。動くのは、相手に取られた時だけ。

Q4. 石はどこにおいてもいいの？

A. 囲碁では、「相手の石にかこまれている所※」以外は、どこでも好きな所における。
(※シート1の「おけない所と例外」、または、Q&Aの6ページを見てみよう。)

Q5. 石を取った所に、また石をおける？

A. おける時と、おけない時がある。シート1の「おけない所と例外」または、Q&Aの6ページを見てみよう。

Q6. 後^{あと}から、石^{いし}を取り^と忘れ^{わす}ていた所^{ところ}に気^きづいたら？

A. 気づいた時に取ってよい。黒白がおたがいにかこみ合っていて、どちらが先に取れたのかわからない時は、じゃんけんで決めよう。

進めかたのQ&A

Q7. シート3「は^{かど}し^むや^お角^{しっ}に向^{ばい}かって^{れい}追^{れい}いかける」の失敗例は？

A. 失敗例

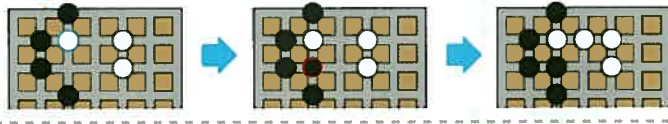


成功例 ☒ を取りたい! ☐ がにげても…



Q8. シート3「^{あい て な か ま い し}相手が^お仲間の^{しゅ ば い れ い}石とつながないように追いかける」の失敗例は？

A. 失敗例 を取りたい! こっちから追いかけると ほかのとつながってしまい、もうつかまえられない。

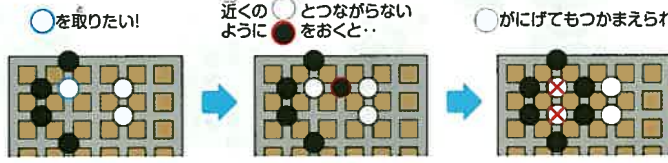


成功例 (シート3掲載)

○を取りたい!

近くの○をとつながら
ように○をおくと..

○がにげてもつかまえられる。



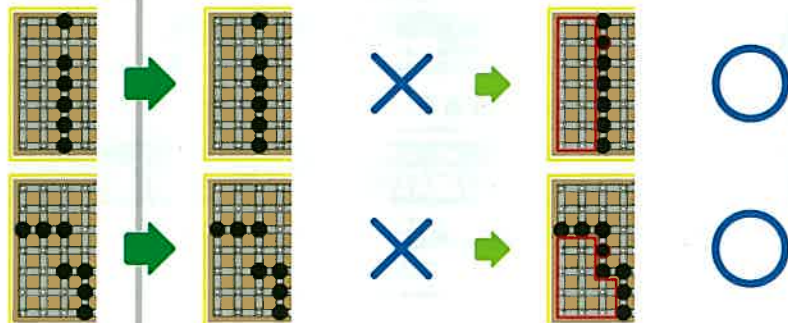
宝かこみゲームのQ&A (黒石●の視点でのQ&Aです。)

かこみについてのQ&A

Q1. これは、宝をかこんでいる?かこんでいない?

A. かこんでいない例

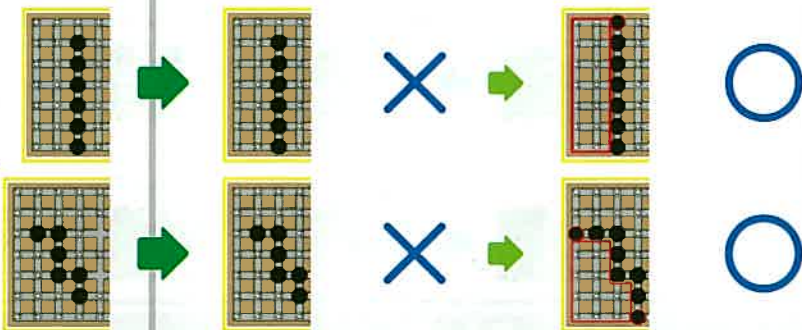
すきまが
あいているのは
×



石のかべにすきまがあると、
かこんだことにならない。

すきまがなくなると、
宝をかこむことができる。

まわりのかべと
つながっていない
のは×



まわりのかべを使ってかこむ時は、
まわりのかべと石のかべが、つながって
いないと、かこんだことにならない。

まわりのかべと石のかべがつながると、
宝をかこむことができる。

石が取られそう
ななめがあると
×



ななめの並びは、相手に石を取られることが
ある。かべをこわされると、自分の宝を確保
できない。

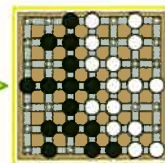
たてよこに並んでいると、相手に石を取ら
れないので、かべをこわされることがなく
なり、絶対に取られない自分の宝にできる。



「絶対に取られない石」でかこみ、「相手がおけない所」
「相手がおいてもいすれ取れる所」を作ると、そこが
自分の宝になるよ!

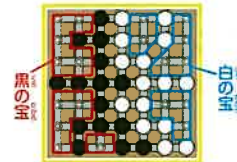
A. かこんでいる例

細かく
区切られていても
OK



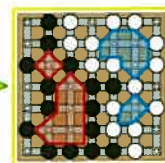
細かく区切られていても、①～③をチェックしてOK
なら、かこんだことになり、自分の宝にできる。

- ①すきまがない。
- ②相手に取られそうな石がない。
(取られたら、かべがこわれるため)
- ③まわりのかべを使う時は、
かべと石がつながっている。



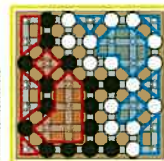
ただ、細かくかこむには、たくさん石が必要。
シート4の「宝のかこみかた」の例のように、少ない石で、
できるだけたくさんの宝をかこんだ方がお得!

まわりのかべを
使わずかこむのも
OK

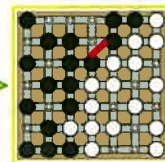


■□の部分のように、まわりのかべを使っていなくても、①②を
チェックしてOKなら、かこんだ
ことになり、自分の宝にできる。

- ①すきまがない。
- ②相手に取られそうな石がない。
(取られたら、かべがこわれるため)

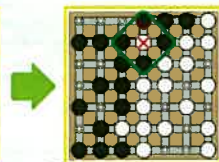
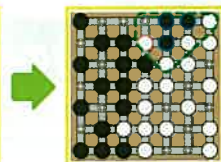
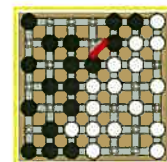


ななめがあっても
石が取られない
形なら OK



ななめがあるかこみかたでも、かべがこわされなければ問題ない。
①～③をチェックしてOKなら、かこんでいることになり、
自分の宝にできる。

- ①すきまがない。
- ②相手に取られそうな石がない。(取られたら、かべがこわれるため。)
- ③まわりのかべを使う時は、かべと石がつながっている。



がななめの並びなので...
○におかれたら、●を
取られ、かべをこわされ
そうだけど...

次に●におけば、すぐ
×を取れるので、大丈夫!
すぐに対処できる状況
なら、ななめでも「相手に
取られそうな石がない」
と言えるので、自分の
宝にできる。

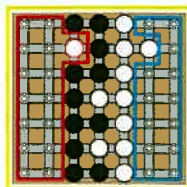
①～③をチェックしても判断できない時は、シート4の「得点の
数えかたの例」の図のように、かこんだ宝が、1～3こずつになる
まで、どんどん石をおいていこう。そうすると、どちらがどこを
かこんでいるかがわかりやすくなるよ。



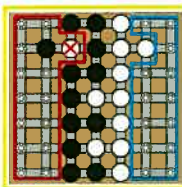
Q2. どうして石を並べて「かべ」を作る必要があるの？

A. すきまがなく、しっかり石を並べ「かべ」でかこむと、かこみの中に入ってきた石は、だいたい取ることができるため。

かべができあがった後
相手の石が入ってきても...



かこんで
取りやすい！



Q3. 石を取る時のかこみかたと、宝を自分のものにする時のかこみかたはちがうの？

A. かこみかたはちがう。

石を取る時

取りたい相手の石から出ている道をすべてとおせんぼすれば、その場ですぐ、その石を自分のものにできる。

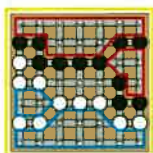


石を取る時
自分の石でかこんだ中に、
どちらの石も
おいてない所
があったら、
石は取れない！

宝を自分のものにする時

「まわりのかべ」と「自分の石をすきまなくつなげたかべ」で、ゲットしたい範囲の宝をできるだけ広くかこむ。かこんだ後、①～③をチェックし、OKなら自分の宝になる。

- ①すきまがない。
- ②相手に取られそうな石がない。
- ③まわりのかべを使う時は、かべと石がつながっている。(※9ページ参照)



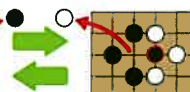
宝をかこむ時
自分の石でかこんだ中に、
どちらの石も
おいてない所が、
自分の宝になる。

Q4. 同じ場所を取ったり取られたりのくり返しになったら？

A. 宝かこみゲームでは、そのままくり返してもよい。ただし、本格囲碁では、くり返しになった時は、解消ルールがある。ややこしくなってしまうこともあるので、宝かこみゲームでは、このルールを採用していないが、理解できるようなら、13ページの新ルール1「取り合い解消ルール」を採り入れてもよい。



黒を取られた！



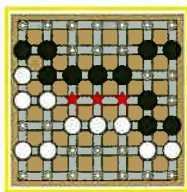
また取り返した！

終わりかた、数えかたのQ&A

Q5. パスした後、次の自分の番でまた石をおくことはできる？

A. できる。何度でもパスできるし、何度でも再開できる。ただし、自分がパスした直後に、相手もパスしたら対戦終了。

Q6. ★ はどっちの宝？



A. どちらの宝でもない。



本格囲碁では、どちらの宝でもない所を「ダメ」というよ。
(13ページ新ルール3参照)

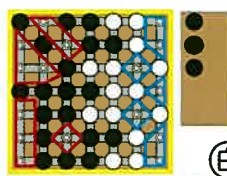


Q7. 宝かこみゲームの「得点のかぞえかた」には、シート4のほかどんな例がある？

A. 例1



黒
黒がかこんだ宝 9こ
取った白石 7こ
合計 16点



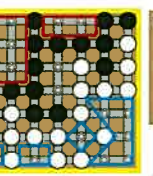
白
白がかこんだ宝 7こ
取った黒石 3こ
合計 10点

黒の勝ち！

例2



黒
黒がかこんだ宝 8こ
取った白石 2こ
合計 10点



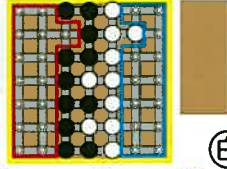
白
白がかこんだ宝 8こ
取った黒石 3こ
合計 11点

白の勝ち！

例3



黒
黒がかこんだ宝 15こ
取った白石 0こ
合計 15点



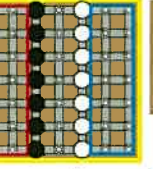
白
白がかこんだ宝 13こ
取った黒石 0こ
合計 13点

黒の勝ち！

例4



黒
黒がかこんだ宝 14こ
取った白石 0こ
合計 14点



白
白がかこんだ宝 14こ
取った黒石 0こ
合計 14点

ひきわけ！

例3,4は、相手のかこみの中においてもいすれ取られると判断して、黒白ともにパスをして終わった例だよ。
(シート6「おかない方がよい所」参照)

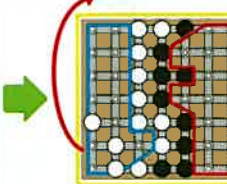
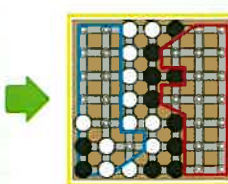
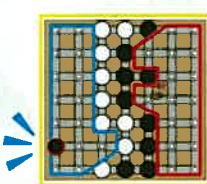


例4は、黒白ともに、最短でかべを完成させたけど、ひきわけ。勝つためには、少しでも多く宝をかこめるように、かべを広げないでね。相手を攻めることも必要だよ！



Q8. 相手のかこみの中でも、おく場所によっては、「相手の得点をへらせる」ことがある？ (シート6「おかない方がよい所」参照)

A. 図のようにおくと、黒石は2こ取られるが、そのために白石を3こおき、白の宝が3こへっているので、白の得点を1点へらすことができる。



これは、この「宝かこみゲーム」だけの方法。次の本格囲碁では、「かこみの中の絶対取れる相手の石(死に石)は、実際にかこまなくても、取った石として数えられる」というルールがあるので、この方法は使えない。(13ページ新ルール2参照)

本格囲碁の遊びかた

? ゲームの対戦例はこちらから!
本格囲碁Q&Aは、解説書14ページへ!

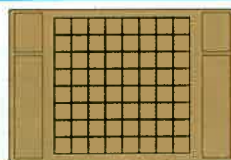


シートの対戦を十分に理解できるようになったら、いよいよ本格的な囲碁のルールにチャレンジしてみましょう。

目的や考えかたは、宝かこみゲームとほぼ同じですが、「宝」ではなく、「陣地」(線の交点)をより多くかこんだ方が勝ちです。また、**新ルール**が加わり、得点の数えかたも少しちがいます。慣れてきたら、内の**囲碁用語**も覚えてみましょう。

じゅんぴ

- ・透明カバーをはずし、9路盤にする。シートは使わない。
- ・黑白どちらを使うか決める。
- ・すべての碁石を黑白別々に大きい碁石ケースに入れる。



マナー

- ・対戦を始める時は「お願いします」、終わった後は「ありがとうございました」とあいさつをする。
- ・石をおく所を決めてから、石を持つ。
- ・「まった!」はなし。一度おいた石の場所を変えてはいけない。
- ・人の対戦には、口出しをしない。
- ・対戦中に、「このまま続けても、どうしても勝てない」と思った時は、いさぎよく負けをみとめて、相手に「負けました」と言う。

囲碁では対戦のことを「対局」というよ。



石の持ちかた

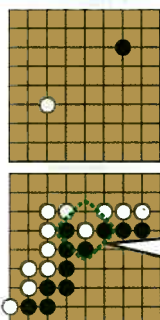
囲碁では石をおくことを「打つ」というよ。

本格的な石の持ちかたで、石をおいてみよう。



基本ルール

- 1 黒が先手。交互に「線の交点」に、手元の石から1こずつ石をおく。
- 2 できるだけ多くの**陣地**(線の交点)をかこめるように、宝かこみゲームと同じように石をおいていく。
- 3 相手の石を取ることで攻めや守りができる。石の取りかた、おけない所のルールは、石取りゲームと同じ。
- 4 おきたい所がなくなったら、パスをする。黑白ともパスしたら、終わり。(パスは何回してもよいし、黑白連続でパスしない限り、何回でも再開できる。)おきたい所がまだあるかどうかは、シート6の解説を読んで、チェックしてみよう。



あと1こ石をおいたら取れる状態を「アタリ」というよ!

お互いにおきたい所がなくなったら「終局」というよ。

新ルールは、動画の中でも解説しているよ。

新ルール1 [取り合い解消ルール]

同じ場所で取り合いになる形を「コウ」というよ。



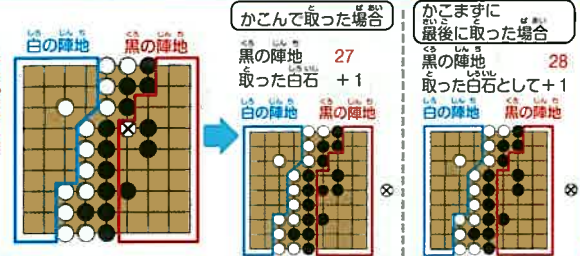
図のように、同じ場所で取ったり取られたりくり返しになる形になったら、**取り返す人は、一回別の場所におかなければならない。**(すぐ取り返してはいけない。)次の自分の番になったら、取ってもよい。



新ルール2 [陣地内の絶対取れる石はほうっておいても得点になる]

陣地内の絶対取れる石を「死に石」というよ。

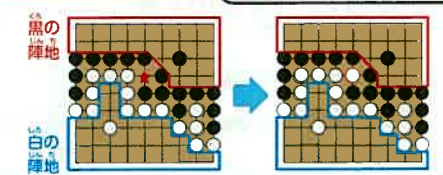
図の図のように、自分の陣地の中におかれた**絶対に取れる石**は、実際に自分の石でかこんで取らなくても、対戦終了後に、盤上から取って、他の取った石といっしょに扱ってよい。「絶対に取れる石」は、ほうっておいた方が陣地が多くなるのでお得。



新ルール3 [どちらのものでもない陣地はうめる]

どちらのものでもない陣地を「ダマ」というよ。

図の★のように、どちらのものでもない陣地ができてしまったら、対戦が終わる前に石をおいてうめておく。(黑白どちらの石でもよい。どちらでも勝敗には影響ない。)こうすることで、最後に陣地が数えやすくなる。



陣地の数えかた

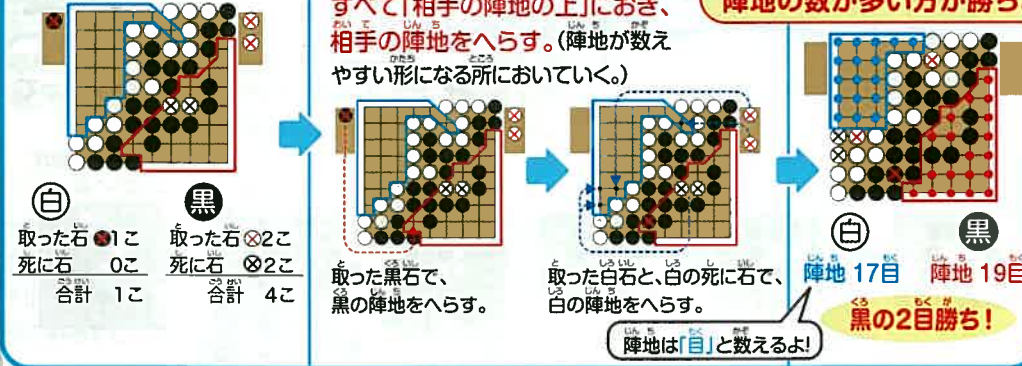
新ルール4 [取った石で相手の陣地をうめる]

取った石のことを「アゲハマ」
取った石で相手の陣地をうめて数えやすくすることを「**整地**」というよ。

対戦が終わったら...

「取った相手の石」と「死に石」をすべて「相手の陣地の上」におき、相手の陣地をへらす。(陣地が数えやすい形になる所においていく。)

陣地の数が多い方が勝ち。



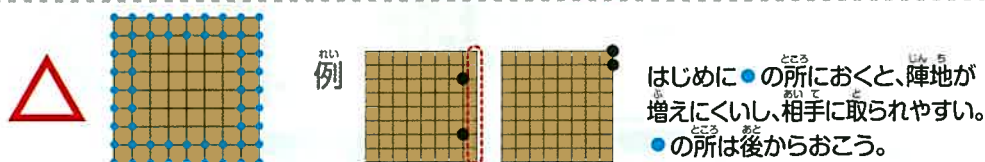
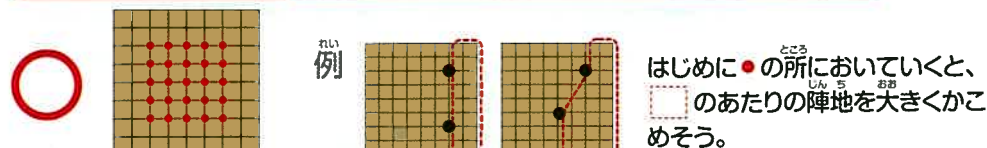
本格囲碁のQ&A

進めかたのQ&A

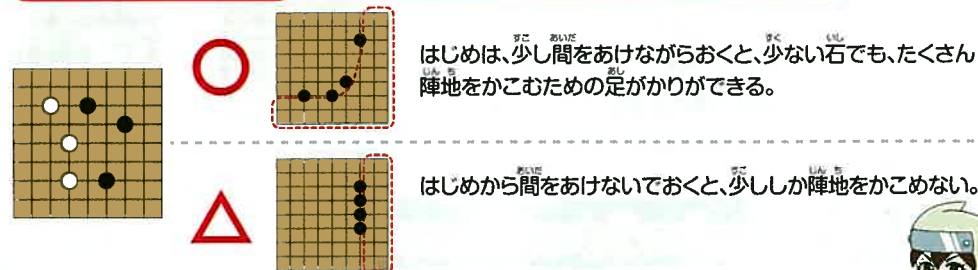
Q1. どこに石をおいていったらいい? めやすやコツはある?

A. 本格囲碁では、初期配置がないので、最初から自分で石をおく所を考えなければならない。ただし、「このあたりからおいていくとよい」という場所がある。

おきかたのコツ1 はじめは、できるだけ●のどこかに置いていこう。



おきかたのコツ2 はじめは、少し間をあけながら、置いていこう。



Q2. 本格囲碁での攻め、守りのコツは?

A. 攻 相手のななめが、ねらい目!

相手の並びに ななめを横切るように 白がにげようとしても
ななめがあったら... おくと... ※を取る!



A. 守 相手が、自分の陣地(にしたい所)に入ってきたら、石をおいて止めよう。

白が、黒のかこみたい 所に入ってきたら... これ以上入ってこない ように止めよう。 止めないで、陣地が どんどんへる!



終わりがた、数えかたのQ&A

Q3. 終わりにするタイミングがわからない。

A. 「おいた方がよい所」(シート6参照)がなくなったら、パスをしよう。黒白ともパスしたら終わり。

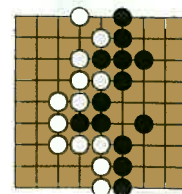
【おいた方がよい所】 ●自分の石が取られそうな所 ●相手の石が取れそうな所

これらをチェックしても、終わりがわからなければ、宝かこみゲームと同じように、「おいてはいけない所」だけになるまで、石をおきつけてみよう。

終局の見きわめ問題にチャレンジ!

問題1

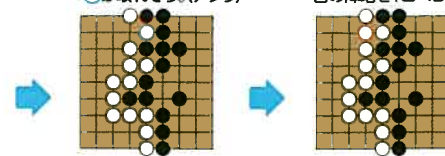
黒の番です。
パスしますか?
黒石をおきますか?
おく場合はどこがよいでしょう?



答え

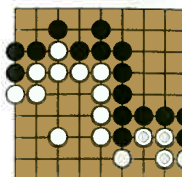
黒は、●におくと、
○が取れそう。(アタリ)

白が○において守っても、
白の陣地を1こへらせる。



問題2

黒の番です。
パスしますか?
黒石をおきますか?
おく場合はどこがよいでしょう?



答え

黒は●におかないと...

白に先におかれて、
●を取られてしまう!
●に黒をおいて、守ろう。



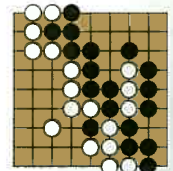
Q4. 陣地内に相手の石があるが、新ルール2の「絶対に取れる石(死に石)」かどうかわからない。ほうっておいていいかわからない。

A. わからない場合は、実際に取ってしまおう。何度もくり返しているうちに、わかるようになってくる。

死に石の見きわめ問題にチャレンジ!

問題1

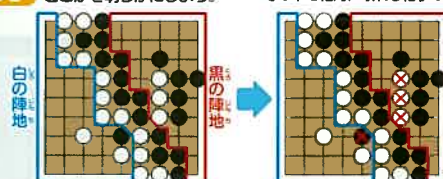
対戦が終わりました。
黒白それぞれ
死に石はどれで、
どこにあるでしょう?



答え

まず、それぞれの陣地が
どこかを明らかにしよう。

その中で絶対に取れる相手の石は...

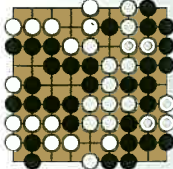


白の死に石3こ

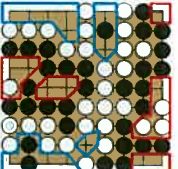
黒の死に石1こ

問題2

対戦が終わりました。
黒白それぞれ
死に石はどれで、
どこにあるでしょう?



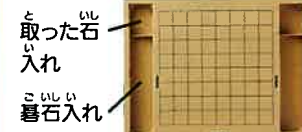
答え



白の死に石4こ

黒の死に石3こ

セット内容



ばん 9路盤
…1台



透明カバー (7路盤)
…1枚



こいし 碁石
くろしろかく …黑白各42個



碁石入れ用ふた
…2個



Q&A・解説書
…1部



対戦ステップシート…3枚(裏表6面)

警告 (けいこく)

保護者のかたへ 必ずお読みください。

●小部品があります。誤飲、窒息などの危険がありますので、3歳未満のお子さまには絶対に与えないでください。

注意 (ちゅうい)

- 保護者のもとで遊ばせてください。
- 安全のため、破損、変形した商品は、使用しないでください。
- 投げたり、ぶつかけたりするなど乱暴に扱わないでください。思わぬ事故の原因になります。
- 盤の上に座ったり座ったりしないでください。
- 暖房器具や火のそばで保管や放置をしないでください。火傷や火事の原因になります。
- 保管する時は、3歳未満のお子さまが手を触れられないところにしまってください。

動画のQRコードが
読みこめない時、
パソコンで動画を見たい時は…

くもん出版ホームページの
「NEW スタディ囲碁」商品ページ
から、視聴できます。

お問い合わせは

くもん出版

0120-373-415 までどうぞ

受付時間 月～金 9:30～17:30(祝日除く)

〒108-8617 東京都港区高輪 4-10-18 京急第1ビル 13F

ホームページ <http://kumonshuppan.com/>
e-mail info@kumonshuppan.com