

囲碁用語集

囲碁用語	用語の説明
アタリ (あたり)	次に打てば、石を取ることができる状態のこと。
厚み (あつみ)	相手に攻められにくい、頑丈な石の集まりのこと。または強い石の集まりのこと。
生き (いき)	眼が2つあり、相手の石に囲まれても絶対に取られない形のこと
一眼 (いちがん)	眼が1つしかないこと。一眼の場合、相手の石に囲まれると取られてしまいます。
一間トビ (いっけんとび)	石と石の間を1つ開けてとぶこと。単に「トビ」とも言います。
一間ヒラキ (いっけんびらき)	石と石の間を1つ開けてヒラくこと。主に地を囲ったり、生きるためのスペースを広げるときに打つ手です。
打ち込み (うちこみ)	相手が囲おうとしている辺や隅の中に打つこと。
ウツテガエシ (うってがえし)	一子を犠牲にして相手の石をとる手段。
オイオトシ (おいおとし)	アタリをかけて相手の石を追い落としてとる手段。
置き碁 (おきご)	棋力の差がある人と対局するときに、公平になるように置き石 (ハンデ) を置いて対局すること。
オサエ (おさえ)	相手の進出しようとしている方向に自分の石を打って、相手の進出を止める手のこと。
カカリ (かかり)	隅にある相手の石の近くに打って、シマリを打たせない (隅の地を囲わせない) ようにする手のこと。カカリには、小ゲイマガカリ、大ゲイマガカリ、一間高ガカリ、二間高ガカリなどがあります。
カケツギ (かけつぎ)	ナナメに並んでいる石をツグこと。「キリ」を防ぐための手です。
欠け眼 (かけめ)	眼に似た形でも、いずれアタリにされて眼でなくなってしまう形のこと。
肩ツキ (かたつき)	相手の石のナナメの位置に、中央の方から打つこと。肩ツキは、相手が大きく陣地を広げようとするのを制限する、消しの手です。
キリ (きり)	相手のナナメに並んでいる石の間に打って、相手の石を分断すること。
ケイマ (けいま)	自分の石から2つ進んで右か左の場所に打つこと。
ゲタ (げた)	直接アタリにしないで遠まわしに石を取る手段。
コウ (こう)	一子を互いに取り合うことのできる形。黒が1回アタリの石を取った後に、白は次の手ですぐ石を取り返すことができないというルールがあります。
コウ立て (こうだて)	コウの形になって、相手がアタリの石を取った後に、すぐに取り返さないで1度他の場所へ打つこと。
コスミ (こすみ)	自分の石の斜め隣に打つ手のこと。
コミ (こみ)	囲碁は先番が少し有利になるので、バランスをとるため、白に与えられるハンディキャップのこと。現在、日本のプロの対局では「6目半」となっている。
小目 (こもく)	碁盤の外側から数えて3番目の線と4番目の線の交わった場所。19路盤には全部で8カ所あります。
サガリ (さがり)	碁盤の端へ向かって味方の石をつなげてのばすこと。主に辺や隅で打つ手です。
三々 (さんさん)	碁盤の外側から数えて3番目の線が交わった場所。19路盤には全部で4ヶ所あります。

囲碁用語集

囲碁用語	用語の説明
三連星 (さんれんせい)	辺の星に石を3つ並べて打つ作戦のこと。布石の型の1つ。
地 (じ)	どちらかの生き石にのみ囲まれた場所のこと。陣地。
死活 (しかつ)	石の生き死にのこと。
持碁 (じご)	引き分けのこと。囲った地の数が同じとき持碁になり、置き碁では持碁になりますが、互先ではコミがあるので持碁にはならない。
シチョウ (しちょう)	アタリになっている石を、逃げても逃げてもアタリをかけ続けられ、最後には全部取られてしまう形のこと。
死に (しに)	生きることができなくて、取られる運命にある石のこと。終局の際、相手の地を減らすために使われる。
シマリ (しまり)	隅にある味方の石の近くにもう1手打って、隅の陣地を囲う手のこと。シマリには、小ゲイマジマリ、大ゲイマジマリ、一間ジマリ、二間ジマリなどがあります。
定石 (じょうせき)	対局の序盤、黒と白が互いに最善とされる手を打ち合い、その結果できた形のこと。
隅 (すみ)	碁盤のカドって周辺のこと。はしから数えてほしい5番目の線ぐらいまでを隅と言います。隅は陣地を囲うのに最も適した場所。
整地 (せいち)	終局後、お互いの地を数えやすくするために陣地の形をきれいに整えること。
セキ (せき)	お互いに自分から先に打つと自分の石が取られてしまうため、どちらからも打つことができない形のこと。
攻め合い (せめあい)	相手を取れば自分は生き、自分が取られれば相手が生きてしまう2つの石の関係のこと(ただし、セキになる時もある)。
互先 (たがいせん)	ハンディキャップをつけない通常の対局のこと。現在はコミ6目半で打たれることが多い。
高目 (たかもく)	碁盤の外側から数えて4番目の線と5番目の線の交わった場所。19路盤には全部で8ヵ所あります。
タケフ (たけふ)	石をつなげる方法の1つ。2つの石が間をあけて平行に並んでいます。
ダメ (だめ)	どちらの地にもならない無駄な場所。このため一番最後に打ちます。
着手禁止点	ルール上打てない場所。
中押し (ちゅうおし)	地合いの差が大きく開いて優劣がはっきりした時、終局まで打たずに対局の途中で勝負が決まること。
ツギ (つぎ)	石と石をつなげること。「ツぐ」・「つなぐ」というのは同じ意味です。
ツケ (つけ)	相手の石のとなりになりに打つこと。ツケを打つと相手の石を強くしてしましますが、自分の石も強くなります。弱い石があるときは、相手の石にツケて強化させましょう。
詰碁 (つめご)	石が生きたり死んだりするのをクイズのようにした問題のこと。詰碁を解くと手筋が身についたり、先を読む力がつきます。
手筋 (てすじ)	接近戦において石の効率が最も良い打ち方、最善手のこと。手筋が使えると接近戦で有利になります。
天元 (てんげん)	碁盤の中心にある星のこと。

囲碁用語集

囲碁用語	用語の説明
中手（なかで）	相手が囲っている陣地の中に石を打ち、その石をわざと相手に取らせることによって、相手の石を殺すこと。中手には3目中手、4目中手、5目中手、6目中手などがあります。
二間トビ（にけんとび）	石と石の間を2つ開けてトぶこと。1間トビより高く飛ぶことができますが、間が開いている分相手に分断されやすくなります。
二間ビラキ（にけんびらき）	石と石の間を2つ開けてヒラくこと。主に地を囲ったり、生きるためのスペースを広げるときに打つ手です。
ニギリ（にぎり）	互先のとときに先手と後手を決める方法のこと。
ノゾキ（のぞき）	次に打つと、相手の石を分断できる場所に打つこと。
ノビ（のび）	味方の石と石をつなげて伸ばすこと。
ハネ（はね）	相手の石がとなりにある状態で、自分の石をナナメに打つこと。
ヒラキ（ひらき）	石と石の間をあけながら、辺に沿って水平方向に打っていくこと。主に地を囲うための手で布石でよく打たれます。
布石（ふせき）	対局の序盤、石を碁盤全体に散りばめながら、たまかに地を囲っていくこと。布石には、「3連星」や「中国流」などの型があります。
フリカワリ（ふりかわり）	相手に自分の大石を取らせるかわりに、同じくらい価値のある相手の大石を取ること。
辺（へん）	碁盤のはしっこ周辺のこと。上のはしを上辺（じょうへん）、右のはしを右辺（うへん）、下のはしを下辺（かへん）、左のはしを左辺（さへん）と呼びます。
星（ほし）	碁盤の外側から数えて4番目の線上にある点のこと。19路盤には黒丸がついています。
眼（め）	交点を石で囲った部分のことで生きるために必要なもの。
ヨセ（よせ）	対局の終盤にお互いの陣地の境界線をはっきりさせていくこと。ヨセではなるべく自分の陣地が広くなるように、相手の陣地がせまくなるように境界線を引いていきます。
	1手で2ヵ所を同時にアタリにすること。両アタリをかけると、必ずどちらか一方の石を取ることができます。
ワタリ（わたり）	辺や隅で離れている味方の石と石が連絡すること。
割り込み（わりこみ）	相手の一間トビや一間ビラキの間に割り込むように打つこと。相手の石を分断しようとする時などに打ったりします。