

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

BPS-IGO

囲碁 九路盤対局



 日本棋院推薦

このたびはファミリーコンピュータ用ディスクカード「囲碁」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

囲碁の対局をお楽しみいただく前に、この説明書をご一読ください。囲碁対局がよりいっそう楽しめるばかりでなく、ディスクシステムやディスクカードを不慮の事故から守ることができます。

なお、このマニュアルは大切に保管してください。

● 目次 ●

囲碁を始めるための前準備	P2~3
コントローラの使い方	P4
4つのメニュー	P5
ゲームのすすめ方	P6~8
再現とレッスン	P9~10
囲碁のルール	P11~13
囲碁の楽しい世界	P14~17
ディスクカード取り扱い上の注意事項	P18~19
ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには	P20

囲碁

九路盤対局



EXECUTIVE PRODUCER HENK B. ROGERS
IGO ALGORITHM BY ALLAN A.C. SCARFF
PROGRAMMED BY ALLAN A.C. SCARFF
BOB RUTHERFORD
KAZUYA TAKAHASHI
YUJI NAKASHIMA
COMPUTER ART BY HANS JANSSEN
HENK B. ROGERS
KIYOSHI IJIMA
MASAYOSHI YOSHIDA
SHUNICHI NANTO
HIROSHI SUZUKI
MUSIC COMPOSED BY YUTAKA KUBOTA & PARADIGM
MANUAL BY MASAYOSHI YOSHIDA
COVER DESIGN BY TOSHIO KASAI
TESUJI BY HENK B. ROGERS
PRODUCT PLANNING TOSHITUGU KAWAHARA
ALLAN A.C. SCARFF
QUALITY ASSURANCE EDWARD SP. ROGERS
JOE B. LANGDON
TOMOYUKI TANI
HARUNOBU KATO
YASUAKI NAGOSHI
SHUNICHI NANTO

1987年3月27日初版 ©1987 BPS, EDGE COMPUTERS LTD.
発行 (有)ビー・ビー・エス 〒222 神奈川県横浜市港北区篠原東
3-1-9 TEL. 045(421)7421(代)

ディスクシステムが 正常に作動しなくなったときには

ディスクシステムが正常に作動しないときは、画面にエラーメッセージが表示されます。
下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう一度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

「囲碁」の世界へ ようこそ！



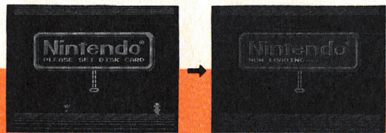
囲碁は、黒と白の石を交互に並べていくシンプルなゲームです。しかし、とても奥が深く、あきることがないので、古くから多くの人々に親しまれてきました。近年は、欧米でも囲碁の魅力に取りつかれる人が少なくなく、このゲームのプログラムを組んだのもイギリスのアラン・スカーフ氏です。ほんとうの囲碁は19×19の盤面を使いますが、このゲームでは9×9の小さな盤を使用しています。やや狭い感じですが、入門者にはかえってわかりやすいでしょう。

いごはじ 囲碁を始めるための前準備 まえ しゅん び

ディスクシステムを き どう 起動しよう。



ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のスイッチをONにします。タイトル画面が出てきたら、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセット。画面が出ないときは、接続を確認してください。



2

- ゴミゴミしたホコリっぽい場所には保管しないようにしてください。
- 磁石を近づけるとデータが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも磁力があるので近づけないでください。
- 踏んづけたりするのはもってのほか。大切にプラスチックケースに保管してください。

あか 赤いランプが点灯中は手を触れないで

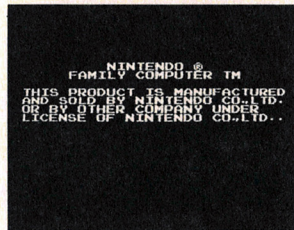
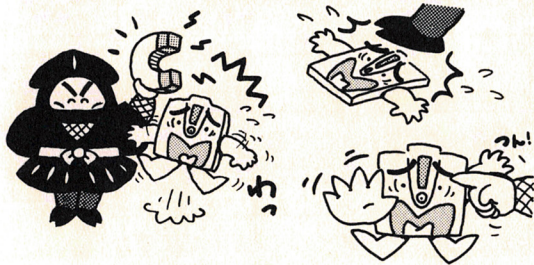
※ ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のリセットボタン、電源スイッチには絶対に手を触れないでください。

19

ディスクカード取り扱い上の 注意事項

ディスクカードは大切に取り扱いしてください。

- ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないでください。またこの部分を汚したり傷つけたりしないように気をつけて扱ってください。
- ディスクカードは湿気、暑さに弱いので、風通しの良い涼しい場所に保管してください。



裏表をよく確認し、SIDE Aを上にしてセットしてください。



表示が出たら、20ページの一覧表で原因を調べて必要な処置をしてください。

「NOW LOADING…」という文字が出たあとしばらく待つと、左の画面が出てきます。もし、「A, B SIDE ERR. 07」と出たときは、ディスクカードの

左のタイトル画面が出てきたら、ディスクカードを一度取り出して、今度はSIDE Bを上にしてセットし直してください。これで準備OK。もしなにかエラー

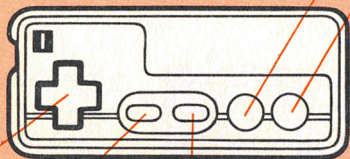
コントローラの使い方

メニューと右の位置の決定

Aボタン

前手の位置の確認

Bボタン



スタート
STARTボタン

メニューやレベルの決定

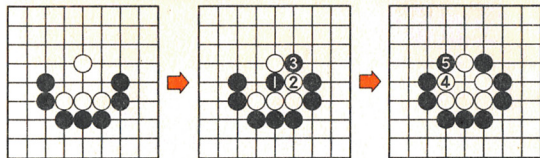
セレクト
SELECTボタン

メニューの選択、対局中はビギナーモードのON/OFF

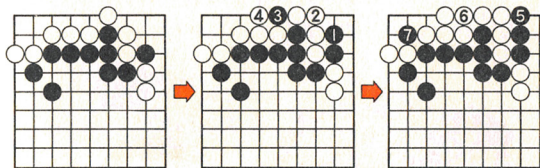
十字ボタン

石の位置の指定、およびメニュー、レベルの選択

オイオトシ つないでも、つないでも…



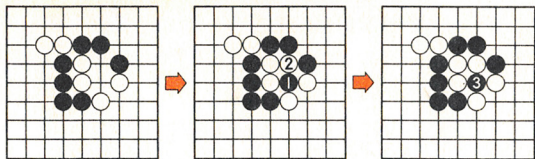
タイトル画面にデモとして登場している有名な「ツルの巣ごもり」もそうですが、敵の石を二段、三段がまえでアタリにしていくのがこの形です。



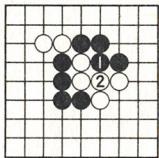
図の③がポイント。ただ⑤と打つのでは⑥につがれてしまうので、先に捨て石を取行します。これならいくらつないでも、まとめて取ることができるわけです。実戦でも、こううまくいくといいのですが…。

ウツテガエシ

とらせて取る!

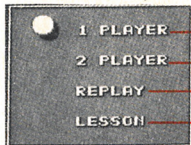


やや高級な手筋ですが、痛快な捨石
 作戦です。上の図のような形で①②
 とわざと石を取らせ、③とまるごと
 取り返すのです。右の①のように、
 ただアタリにするのでは、②とつな
 がれ、それまでです。



4つのメニュー

メニュー画面が出たら、SELECTボタンまたは+ボ
 タンの上で4つのメニューのどれかを選び、STA
 RTボタンかAボタンを押してください。
 メニューには、次の4つがあります。



- 1 PLAYER — コンピュータとの対局です。
- 2 PLAYER — 人間同士の対局です。
- REPLAY — 記録しておいた対局を再現します。
- LESSON — 初心者のための入門講座です。

そのほかのキー操作

- ★BGM BボタンとSELECTボタンを同時に押す
 と、音楽がON/OFFされます。
- ★ビギナーモード 対局中にSELECTボタンを押す
 と、盤上の黒白の勢力圏と石の生き死にが表示されま
 す。また、地合も自動的に計算されます。
- ★記録 対局中またはデモ画面中にBボタンとSTART
 ボタンを同時に押すと、対局が記録されます。

ゲームのすすめ方

1PLAYまたは2PLAYの対局

メニュー画面で1PLAYまたは2PLAYを選んでSTARTボタンかⒶボタンを押し、次の手順で対局を進めてください。

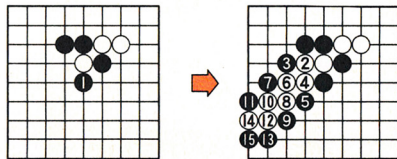
1. まずレベルを選んで

対局に入る前にレベルを決めます。+ボタンの左右で画面上部の忍者を動かすと、置き石の数が変わります。左端がレベル1で、5子（最初から黒石を5つ置く）のハンディをもらいます。右端のレベル14だと相手に9子のハンディを与えます。STARTボタンを押せばゲーム開始。プレイヤー1から見たハンディの内容は右の表のとおりです。

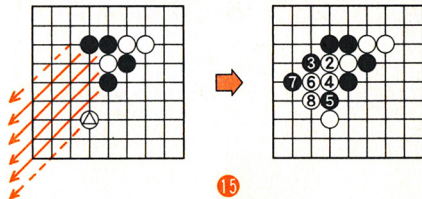
レベル	ハンディ
1	黒番 5子
2	4
3	3
4	2
5	先手
6	後手
7	白番 2子
8	白番 3子
9	4
10	5
11	6
12	7
13	8
14	9

シチョウウ 逃げてダメ

「シチョウ知らずに碁を打つな」という格言がありますが、アタリをかけられた石が逃げだしても、結局取られてしまうのがこの形です。



こんな場合はくれぐれも逃げ出したりせず、遠くに助け船（シチョウアタリ）を打っておくのがいい手です。シチョウアタリは、シチョウの4列とその1列外側までが有効範囲です。結果は…下の図のとおりです。

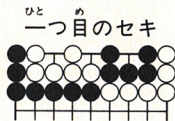
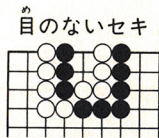


囲碁の楽しい世界

囲碁で使用される道具は、縦横19本の線の引かれた碁盤、それに白と黒の碁石だけです。しかし、そこには人をとりこにしてしまう魅力がいっぱい。やられたほうは「アッ」と息をのみ、やったほうは「これだから囲碁はやめられない」という楽しい技をいくつか紹介しましょう。

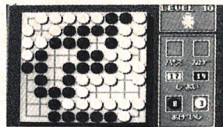
七キ 「目」がなくても生きている

ルールの項でもちょっと触れましたが、石は「目」が2つないと生きられません。でも、例外があります。セキという形です。右のような形の場合、互いに目がありませんが、相手を取ろうとダメをつめると、逆に取られてしまいます。どちらからもう手出しできないので、このまま終局します。



2. 対局スタート

自分の石を+ボタンで操作し、打ちたいところにもっていき、**△**ボタンで決定します。2PLAYの場合、プレイヤー1はコントローラIで、プレイヤー2はコントローラIIで操作します。時間制限はありませんので、じっくり考えて打ってください。



着手禁止の場所に打つと、通常のルールでは反則負けになりますが、このゲームでは「そこは打つことができない場所です」「正しい位置ではありません」といったメッセージが出て、打つことができません。このときは、もう一度打ち直してください。

⊖ボタンを押すと、石が相手の位置に移動します。相手がどこに打ったかわからなくなったときなどに確認することができます。

あげ石は、忍者の手裏剣で自動的に取り除かれ、画面右下の「あげいし」の数が加算されます。

3. パスで終局

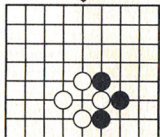
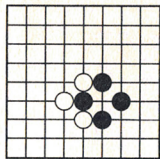
日本のルールでは、両者の合意で終局にしますが、このゲームではパスすることで終局の意思をコンピュータに伝えます。打ちたい場所がなくなったら「パス」に石を合わせ、**A**ボタンを押してください。パスが3回連続と（2PLAYでは2回）終局となります。終局後は、黒と白の忍者が交替で死んでいる石を盤上から取り除き、地合を計算して勝敗を表示します。対局の途中で投了したい場合は「なげ」に石を合わせ、**A**ボタンを押してください。

4. 記録は**B**+STARTで

対局の記録を残しておきたいときは、ゲーム中または終局後に、**B**ボタンとSTARTボタンを同時に押してください。画面上部に1から5の番号が現れます。]の数字は黒く塗りつぶされていますが、**+**ボタンを動かすと左右に移動します。STARTボタンを押せば、対局は黒の番号に記録されます。デモ画面を記録することも可能です。

④同形反復はダメ

右の図のような形はコウとよばれ、黒からも白からも石を取ることができます。しかし、いつまでも取り合っていたのではゲームが進行しません。そこで、取られたほうは、一手どこかに打ってからでないと取り返すことはできません。

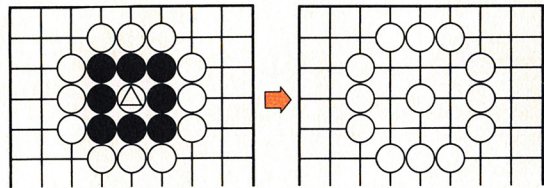
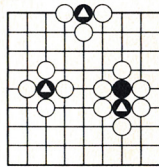


⑤両者の連続パスで終局

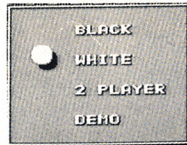
日本では、対局者がお互いに「もう、これで打つところがありませんね」と合意して終局にしています。しかし、このゲームでは、パスという方法でこれを確認しています。打つ必要がないと思ったらパスをしてください。相手に打ちたいところがあれば対局は続きますが、相手もパスすれば、そこでゲームは終了です。

③空点のないところには打てない

打ったあとにその石にダメがない場合は、前項のルールに照らして禁じ手とされ、打つことはできません(右図の△の点)。ただし、打った瞬間に相手の石を取ることができる場合は例外です。たとえば、下の図の△の点は通常は打つことができませんが、まわりをすべてドーナツ形に囲えば取ることができます。逆に言えば、右には禁じ手となるような「目」が2つあれば取られることはありません。一度に両方打つことはできませんからね。



リプレイ(再現) REPLAY(再現)



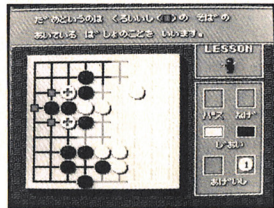
記録しておいた対局を画面に再現します。メニュー画面でREPLAYに白石を合わせ、STARTボタンを押してください。記録のときと同様、画面の上部に1から5のゲーム番号が出てきますので、再現したい対局の番号を+

ボタンの左右で選択し、STARTボタンを押してください。画面中央に再プレイのためのウィンドウが開きます。「BLACK」「WHITE」「2 PLAYER」「DEMO」のいずれかを+ボタンで選び、STARTボタンを押してください。それぞれ「黒番」「白番」「2人プレイ」「コンピュータ同士の対局」のモードで対局ができます。

Ⓐボタンを押すたびに、一手ずつ対局が再現されていきます。

LESSON(レッスン)

メニュー画面でLESSONに白石を合わせてSTARTボタンを押すと、レッスンが始まります。ゲームの目的、ルール、対局のすずめ方などを簡単に紹介していますので、初めて囲碁に接する方には、役に立つことがたくさんあるでしょう。



囲碁のルール

囲碁のルールには、日本ルール以外に中国ルール、台湾ルールなどがあり、細かな点で違いがあります。しかし、基本的なルールは共通です。

①領土の広いほうが勝ち

囲碁は陣地を奪い合うゲームです。交互に石を置いていき、終局の時点で敵よりも多くの地（縦線と横線の交点）を囲ったほうが勝ちです。

②周囲を囲まれた石は取られる

囲碁はただ地を囲い合うだけではありません。取るか取られるか、戦いも起こります。石に隣り合った縦横の空点（ダメといいます）をすべて囲えば、その石を取ることができ
ます。

