

5ならべ_{≡≡}を楽しもう

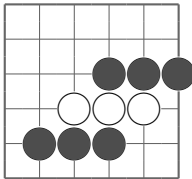
公益社団法人日本連珠社 連珠公認指導員 五段 真野 芳久

5ならべ_{≡≡}^{*1}は、連珠（五目並べ）のルールを単純化したものです。6まで数えられるようになったお子さんがやさしい問題図から難しい問題図へと少しずつ親しんでいってもらうことで、数に強くなり考える力をつける知育ゲーム・パズルとなっています。また、一定レベル以上の問題図になれば、深く考えることのできる大人も楽しむことができる奥の深いゲーム・パズルとなります。

1 例を使っての説明

易しい例と少しだけ難しめの例を見てみましょう。5ならべ_{≡≡}のルールは単純ですので、これらの例からほとんど理解してもらえらると思います。不明の部分があれば、2章の「ルールとレベル」で確認して下さい。

1.1 易しい例

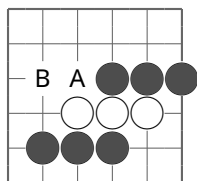


5ならべ_{≡≡}では左図のように、6×6の交点のある盤の交点上に黒石と白石を予め置いた図（問題図）から始めます。様々な問題図の例が用意されており、今後追加されていきます。

黒から始め、交互にとを置いていき（石を置くことを**打つ**とも言います）、黒は縦・横・斜めに5個並べることを目指します。5個並んだものを**五**と言います。白はそれを邪魔して黒が5個並べることのできない状態にもっていくか、黒より早く縦・横・斜めに5個並べることを目指します。

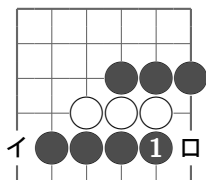
^{*1} 東海連珠会 Web ページ (<http://tokai-renjukai.pya.jp/>) の「5ならべ_{≡≡}」の項で紹介している内容の抜粋です。連珠世界誌 2017年2月号で「知的ゲーム・パズル レッツ 5ならべ」の仮称で紹介したのですが、内容をより理解できるよう改名しています。

- 2人で楽しむ時は、黒は5個並べることを目指し、白はそれを邪魔しあ
るいは黒より早く5個並べることを目指すゲームとなります。
- 1人で楽しむ時は、白にどのように邪魔されても黒が5個並べること
のできる手順を見つけるパズルとなります。



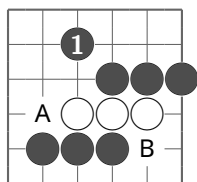
例えば黒が A 点に 石を置いたとします。B 点にも
がくれば横に五ができます。このように次に1個追加
することで五になるものを **四** と言いま^しす。しかし次の手
番は白です。白はそうならないように B 点に 石を置いて
邪魔することになるでしょう。

同じように、黒が B 点に 石を置いて次に A 点にも置いて5個並べようと
しても、白は A 点に 石を置いて邪魔するでしょう。



黒が勝つ良い方法は、左図のように黒1の点に 石を置
くことです。次の 石をイに置いても口^しに置いても五を作
ることができます。これも四の一種ですが、このように
両側が空いている四を特に **達四**^{たつし} と言います。

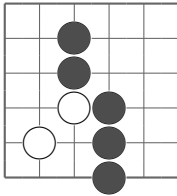
白は1個の 石でこれを防ぐ方法はありません。達四を作ること^しで確実に五を
作ることができ、黒の勝ちが決まります。



左図の黒1のように、これまでと違う点に 石が置かれ
たとしましょう。これは四ではありません。白はすかさ
ず A 点に 石を置くでしょう。白の達四ができ、白が先
に五を作ることができ、黒の負けとなります。

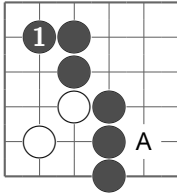
白は B 点に 石を置いても良いでしょう。少し調べてみれば分かりますが、黒
が五を作ること^しはできなくなり、これも白の勝ちとなります。

1.2 少しだけ難しめの例



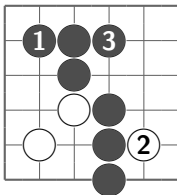
左の問題図で考えてみましょう。

黒がすぐに達四を作ることのできる場所はありませんが、うまく打つことで達四、そして五を作ることができます。



最初に を置くべき場所は図の黒 1 の点です。次に A 点にも置ければ斜めに達四を作ることになり、そうなれば黒の勝ちとなります。このように、次に達四を作ることのできるものを さん三と言います。

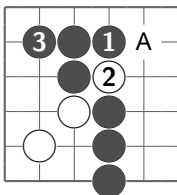
三を放っておくと達四を作られてしまいますので、白は例えば A 点に を置いて邪魔をすることになるでしょう。このように石を置くことを しめる止める、あるいは 防ぐ防ぐと言います。前の問題図でも四を止める例がありました。



白は白 2 と三を止めるでしょうが、黒は次に黒 3 と打つのが良く、縦に四、横に三を同時に作っています。

四を止めなければすぐに五を作られ、三を止めなければ達四から五を作られますので、白は両方を止めなければ負けになりますが、両方を止める方法はありません。

このように、確実に五を作る方法は、達四を作る以外に、四と四を同時に作る (しし四々)、四と三を同時に作る (しさん四三)、三と三を同時に作る (さんさん三々) 方法があります。



図のように黒 1 の四の後に黒 3 と三々を作っても勝てそうですが、白 2 が三になっていて (ノリ手^{*2})、黒 3 には白 A と先に達四を作られてしまいます。














白の四や三にも気を付けて、そして同じようでも手順 (打つ手の順序) にも気を付けて、考える必要があります。

^{*2} 防ぐ手であるけれど、攻めの手にもなっている手のこと。


2 ルールとレベル



2.1 ルール、用具

5ならべ \equiv のルールは単純です。1人でも2人でも遊べます。工夫して大勢で楽しむこともできるでしょう。

- 六路の盤と、の駒を使います。駒は交点に置きます。
- とが配置された問題図を与え、を持つ側(黒)から打ち始め、次にを持つ側(白)が打ち、このようにとを交互に置いていき、黒は縦・横・斜めに連続してできるだけ早く5個並べることを目指します。黒がを5個並べられなくなった時、あるいは白がを先に5個並べた時は、黒の失敗です。白は黒が5個並べるのを妨げる、あるいは長引かせることを目指します。
- 縦・横・斜めに6個並べたものを^{ちょうれん}長連と言いますが、長連を作っても勝ちにはならず、そのまま続けます。
- 1人で楽しむ場合は、黒を勝ちに導くパズルと考えます。
- 2人で楽しむ場合は、とをそれぞれが持ち、上記の意味で、黒が成功すれば黒の勝ちで、失敗すれば白の勝ちとします。白が勝った場合は、とを交替し、同じ問題で対戦します。

2.2 レベル

全問題図はレベルと呼ばれる数値で分類されています。問題図には必ず黒に勝ち手順があり、黒と白がともに最善を尽くした場合、問題図に示されるレベルの数だけのを使った時に五ができます。

白が最善を尽くさなかった場合、レベルの数より少ないで五ができます。黒が、あるいは黒と白がともに最善を尽くさなかった場合、レベルの数より多いで五ができます。

レベル情報を無視して使わないのも1つの方法ですが、次のように使うことも可能です。

1. ヒントとして使う：必要な黒石の上限が分かっていることは勝ち手順を考える上で参考になるでしょう。
2. 黒と白の成功・失敗の基準として使う：そのレベルだけの を使う前に黒が5個並べた場合、白が最善の方法で邪魔しなかったことを示し、白の失敗ですので、白にペナルティを与えてもよいでしょう。
他方、レベルより多くの を使って5個並べた場合、白にも失敗があった可能性があるのですが、黒には無駄な着手のような失敗があった筈です。五を作ったことは評価されますが、減点してもよいでしょう。

2.3 連珠との主な違い

連珠(五目並べ)をもとにして作られたミニゲーム・パズルですが、主な違いは次の通りです。

- 盤の大きさが違います。
連珠盤は 15×15 の大きさです。因みに、囲碁は 19×19 です。
- 連珠では黒に **禁手**(反則手)があります。
三々、四々、長連を黒が打つと、禁手として黒の負けになります(白の四や三を止めるためでもダメです)。白には禁手はなく、自由に打ってかまいません。白の長連は、五連と同様に、白の勝ちになります。
- 5なら ≤ 5 では五を作るまでに使う石数が重要です。
連珠では五を作ることを第一の目的としますが、特に詰連珠では、勝利形になる直前は四追い*3の形にすることが勧められます。

3 問題例

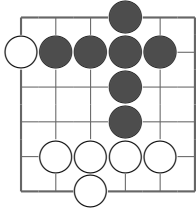
レベル1~5の問題をいくつか紹介します。双方の最善手順は付けていません。

双方の最善手順を見たい方、更に多くの問題を見たい方、レベル6以上の問題も見たい方は、p.1の脚注で紹介したWebページをご覧ください。定期的に新しい問題を追加・紹介しています。

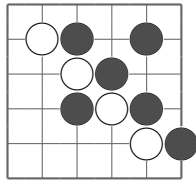
*3 四の連続で着手すること。

3.1 レベル1の問題例

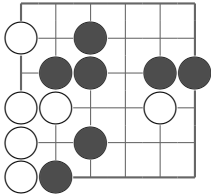
(1-1) ノーヒント



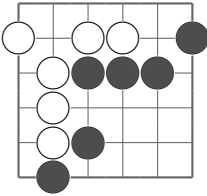
(1-2) ノーヒント



(1-3) ノーヒント

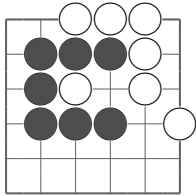


(1-4) ノーヒント

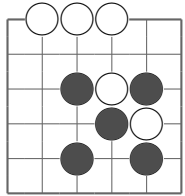


3.2 レベル2の問題例

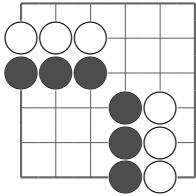
(2-1) ノーヒント



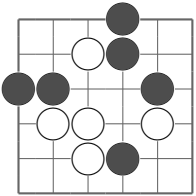
(2-2) ノーヒント



(2-3) ノーヒント

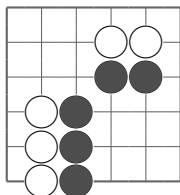


(2-4) ノーヒント

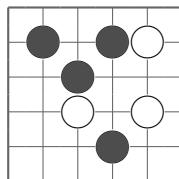


3.3 レベル3の問題例

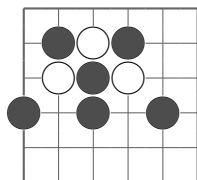
(3-1) ノーヒント



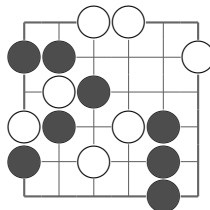
(3-2) ノーヒント



(3-3) 偽四三に惑わされないように

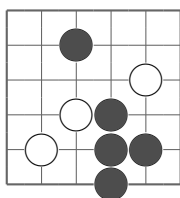


(3-4) 手順にも注意

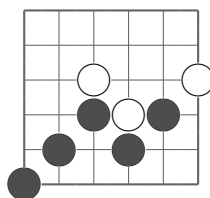


3.4 レベル4の問題例

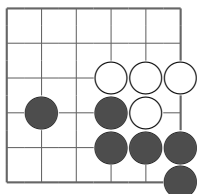
(4-1) 四や三を同時に作ります



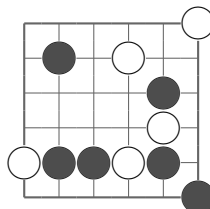
(4-2) 四や三を同時に作ります



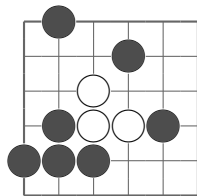
(4-3) 手順にも注意



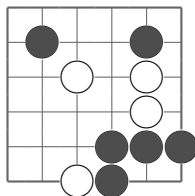
(4-4) 見づらいかもしれません



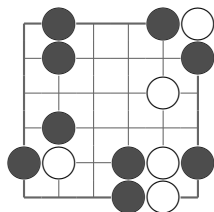
(4-5) 好手段があります*4



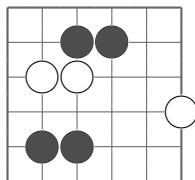
(4-6) 白の防ぎをかわして攻めます



(4-7) 四が続きそうです

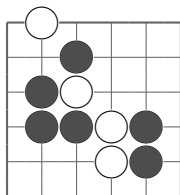


(4-8) ゆっくりと勝ちにいきます

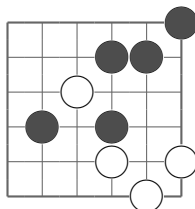


3.5 レベル5の問題例

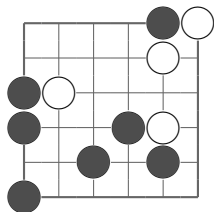
(5-1) どこかに四三ができます



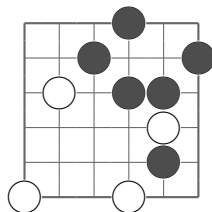
(5-2) 簡単そうに見えますが...



(5-3) ミセ手の威力が発揮されます

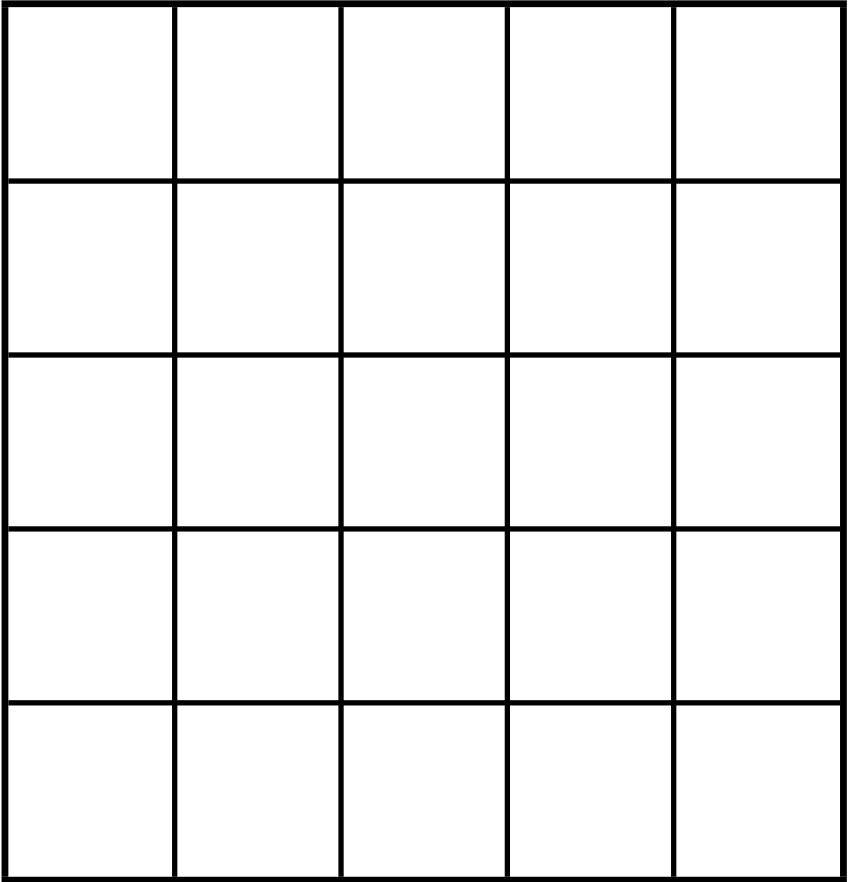


(5-4) 三や四でない絶好点があります*5



*4 高等手段として「次に四々や四三を作るぞ」と打つ手があり、**ミセ手**と呼ばれます。

*5 高等手段として「次に四追いで勝つぞ」と打つ手があり、**フクミ手**と呼ばれます。



切り取って六路盤としてお使い下さい。