

六路盤詰連珠

日本連珠社 東海支部

東海連珠会

五段 真野 芳久

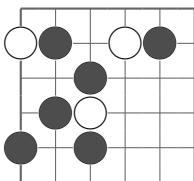
連珠は 15 × 15 の連珠盤を使う競技で、詰連珠も当然その盤を使います。六路盤詰連珠はその名の通り 6 × 6 の盤を使う詰連珠で、連珠のルールの下で実戦的要素の多くを取り除いてコンパクトサイズにした知的パズルと考えられます。

五路盤では三を作ることができませんので、六路盤は詰連珠問題が成立し得る最小の盤です。敢えて小さな盤を使うことで、検討範囲が限られその中でしっかりと変化を読み切る訓練がしやすいという利点が考えられます。ただし、六路ゆへの制約や特殊性のために、通常の連珠センスとは幾分異なる考え方を使った方が解きやすくなる面もあります。連珠という広い世界の中の 1 つの楽しみ方、と気楽に考えてもらった方が良くかもしれません。

【例題】 *1

黒先追詰め

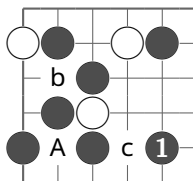
ヒント：手順に気を付けて下さい。



【例題の答】

1 後 A の四三勝ち

A 後 1 は、白に b, c と止められノられます。*2



東海連珠会の Web ページ*3 には詰連珠コーナーがあり、やさしい詰連珠や六路盤詰連珠などを会話型で解いていくことができるようになっています。また、六路盤詰連珠作品集 1~5 の小冊子の pdf 版も公開しています。

【連珠用語の説明】

五：縦・横・斜めに同色の石が丁度 5 個
並んだもの。黒・白とも勝ち

四：1 個の石の追加で五となるもの
棒四：四で、五にする場所が 2 つあるもの

三：1 個の石の追加で棒四となるもの
禁手：反則手。打つと負け

長連：縦・横・斜めに同色の石が 6 個以上
並んだもの。黒は禁手、白は勝ち

三々：同時にできる 2 つの三。黒は禁手

四々：同時にできる 2 つの四。黒は禁手
四三：同時にできる四と三

ミセ手：次に四三を作るぞと打つ手

四追い：四の連続で打つこと

含み手：次に四追いで勝つぞと打つ手

追い手：三・四・ミセ手・含み手の総称

追詰め：追い手の連続で勝ちを導くこと

ノリ手：それ自身またはどこかで追い手に
なる防ぎ手

*1 の数 (1~4 個) で難易度 (多いほど難) を表わします。

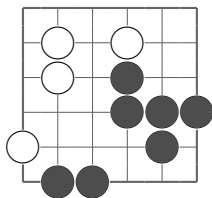
*2 で始まる文は失敗手の説明です。

*3 <http://hp.vector.co.jp/authors/VA051934/tokairenju/index.html>

【問1】

黒先追詰め

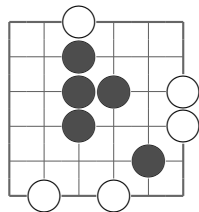
ヒント：綺麗に決ま
ります。正解手
に気付くか否か。



【問2】

黒先追詰め

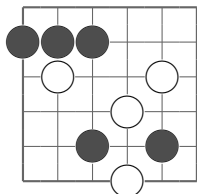
ヒント：本当の狙
いはこちらです。



【問3】

黒先追詰め

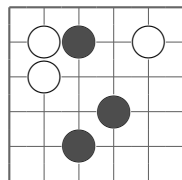
ヒント：怖がらず
に進めます。



【問4】

白先追詰め

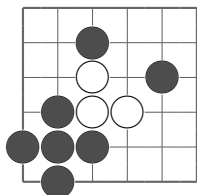
ヒント：白の特権
を生かします。



【問5】

黒先追詰め

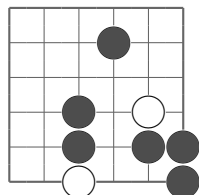
ヒント：四を作っ
て攻めるべきか否
か。



【問6】

黒先追詰め

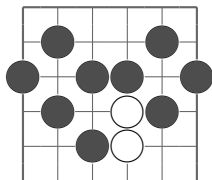
ヒント：初手の好
手でほぼ決まり。



【問7】

黒先追詰め

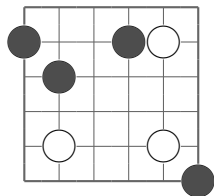
ヒント：三々の箇
所がありますが、長
連筋を逆用します。



【問8】

白先追詰め

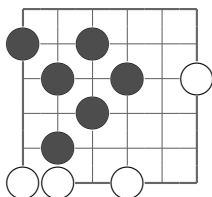
ヒント：禁手にハ
メます。黒の防ぎ
への対応、手順前後
にも注意。



【問9】

黒先四追い勝ち

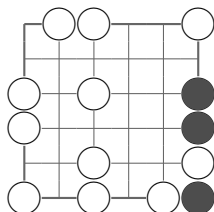
ヒント：実戦に現
われそうな形で、黒
石7個目に四三。

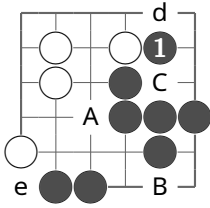


【問10】

白先四追い勝ち

ヒント：長めの四
追いで、禁手にハメ
ます。

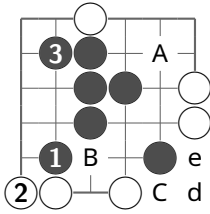




【問1答】 1後、A or Bの四三勝ち

白2がBかCだと黒Aの四三勝ちです。白2でdと止めると、黒Aは白のノリ手になりますが、黒Bで四三勝ちです。

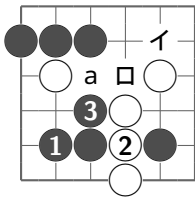
最初にBは白eと、Cは白1と止められます。



【問2答】 3後Aの四三勝ち

- 2他は、Bの四三勝ち

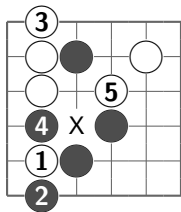
最初に3は、白dと止められます。黒3でCは、白eと止められます。



【問3答】 3後、(イ口)の四追いで棒四勝ち

- 白4で口と四三を作っても、黒は四で止め三が残っていて黒勝ちです
- 2他も同じ

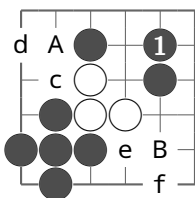
最初に3は、白aと止められます。



【問4答】 5によってX点三々禁

- 2他も同様

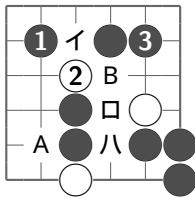
白には連珠独特の勝ち方があります。



【問5答】 1後、A or Bの四三勝ち

1はAかBで四三を作ろうとする 両ミセ手 と呼ばれる手で、実戦の最終決め手としてもよく出てきます。

黒A, 1と攻めると白にc, dと止められ、黒B, 1と攻めると白にe, fと止められ、勝てなくなります。

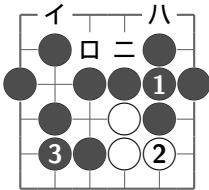


【問6答】3後Aの四三勝ち

- 2他は、同じ、あるいは(2イ) or (口八)の四追い勝ち

1は(2イ)あるいは(口八)の四追い勝ちを狙う含み手です。含み手を打てるようになると格段に実力が上がります。

最初に2は白1と、イは白1と、Bは白A等と止められます。

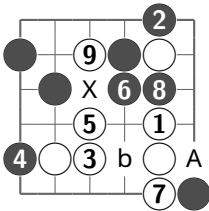


【問7答】3後、(イ口)の四追いで四三勝ち

(3は、縦が三でなく、斜めの三だけです)

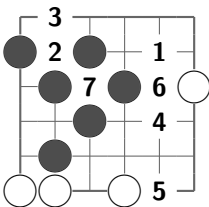
- 2で他は、同じ or (八二)の四追いで四三勝ち

最初にイは、白3と止められます(口点は四三々です)。最初にハは、白口等と止められます。



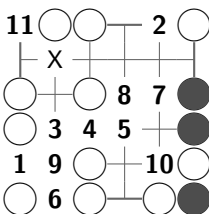
【問8答】9までX点四々禁

- 6他は、(A 6 9)の四追いで四三勝ち
- 4他は、容易に6点三々禁
- 2で7は、白2・3として容易に6点三々禁
- 2で8は、白3として容易に6点三々禁



【問9答】黒1~7で四三勝ち*4

7回ですが、読みやすい形でした。



【問10答】白1~11で、X点長連禁

X点に黒(長連禁)または白(五)が打って終了ですが、この時点で盤面すべてが石で埋まります。このような問題を完全案と言います。

*4 防ぎ手は明らかなので、図では攻め手の四の位置だけを示しています。