

# 一手の詰連珠 (簡易版)

五段 真野 芳久 著

東海連珠会

本小冊子は、『一手の詰連珠』の各章にある問題の前半 1/4 を抜粋し作成した簡易版です。『一手の詰連珠』は、東海連珠会ホームページ<sup>(\*)</sup>の“連珠資料”内でご覧頂けます。また、pdf ファイルとして入手可能です。

(\*) <http://tokai-renjukai.pya.jp/>

## 目次

1	はじめに	1
2	ゼロ手の詰連珠	7
3	一手の詰連珠：レベル-1	11
4	一手の詰連珠：レベル-2	21
5	一手の詰連珠：レベル-3	31

# 1 はじめに

五目並べとも呼ばれる<sup>れんじゆ</sup>連珠は、15×15の連珠盤と碁石を使って2人が交互に石を置き、先に五つ連続して並べた方を勝ちとする盤ゲームです。幅広い世代で気楽に、そして名人戦や世界選手権等で真剣に楽しまれています。対局の最後は、三や四等の攻め手(追い手)で相手に防ぎを強要しながら、五や四三等の勝ち形を作ることになりますが、その部分だけを問題として抜き出して一人でも楽しめるようにしたのが<sup>つめれんじゆ</sup>詰連珠です。

ここでは詰連珠の中でも易しめの一手の詰連珠を扱います。ここで“一手の”としていますが、“一手目に五や四三ができる”という意味ではありません。詰連珠の解答に見られる‘1後AまたはBの四三勝ち’とか‘1後(イロ)でX点三々禁’等のように、“一手打つと次の手で明白な勝利形が確実にできる”という意味です。詰連珠的には“3珠打上げ”の問題となりますが、後述のようにある種の“5珠打上げ”の問題も含めたいこと、容易な問題クラスであること

を強調したいことのために敢えてこのように命名しています。本冊子には直ちに勝利形を作ることができるものも含めることにします(何の準備もなく勝利形ができるので、ここでは“ゼロ手の詰連珠”と呼びます)。正確には次のものを勝利形と呼びます。連珠用語の説明は後ろに付けます。防ぎ手側が攻め手側より早く五を作れる状況でないことは前提とします。

- 五、白の長連(以降では五に含めて記述します)、達四
- 四三(防ぎ手側に四のノリ手がある場合は除く)、白の四々
- 攻め手が白で四があり、防ぐ手が禁手になっている
- 現在攻め手側に四があり、以降も四の連続で上記のどれかになる
- 詰連珠の規則では上記より1珠増とされていますが、明白な勝ち形という意味で、防ぎきれない白の三々、黒の合法的な三々(同時にはできるけれど着手点を共通点としない2つ以上の三)、防ぎ手の1つが逃れられない禁手となっている三も勝利形に含めます。

詰連珠ですので初手は追い手に限りますが、勝利形の定義から“一手の詰連珠”には、例えば次のような問題が含まれます。

- 直ちに四追いで四三を作る、あるいは禁手にハメる
- 三をヒイて次に 0 回以上の四の後に四三を作る、あるいは禁手にハメる
- 複数の筋のミセ手、フクミ手である手を打ち、いずれかで勝つ
- 四ノビ後に三々を作る
- 三をヒキ、どの防ぎに対しても次の三で禁手を打たせる

“二手勝ち問題”あるいは“4 珠五連問題”等では、五を作るまでに使うことのできる攻め石の数が制限されますが、“一手の詰連珠”では攻め石の数に制限はありません。つまり、最後の四追い部分は長いかもしれません。とは言え、本冊子では数回程度、最長でも 10 回になっています。

余詰め\*<sup>1</sup>は極力なくすようにしていますが、見つけるのに苦勞する長めの追詰めで、消すためには問題図を複雑化せざるを得ない場合は、敢えて余詰めの存在を容認したものもあります。

---

\*<sup>1</sup> 解答図とは異なる勝ち筋で勝ちに至るもので、詰連珠ではあるべきでないものです。同じ勝ち筋のもの、解答図と手順が前後するだけのものは許容範囲内です。四追い部分の手順前後、あるいはせずにすむ四ノビ等をして勝ちに至るものは、完全に許容されます。

連珠用語に馴染みのない方のために、基本用語を簡潔に説明しておきます。

五 : 縦・横・斜めに同色の石が丁度 5 個並んだもの。<sup>ごれん</sup>五連とも言います。  
黒・白とも勝ちです。

<sup>きんて</sup>禁手 : 反則手。打つと (相手の四や三等を止めるためでも) 負けです。

<sup>ちょうれん</sup>長連 : 縦・横・斜めに同色の石が 6 個以上並んだもの。黒は禁手ですが、白は勝ちです。

四 : 1 個の石の追加で五 (白では長連も含む) となるもの。

<sup>たつし</sup>達四 : 四で、五にする場所が 2 つあるもの。<sup>ぼうし</sup>棒四とも言います。

三 : 1 個の石の追加で達四となるもの。

<sup>さんさん</sup>三々 : 着手点を共通点として同時にできる 2 つの三。黒は禁手です。

<sup>しし</sup>四々 : 同時にできる 2 つの四。黒は禁手です。

<sup>しさん</sup>四三 : 同時にできる四と三。

<sup>せんて</sup>先手 : 黒のこと。時に、新たな戦いの場に先に打つ側のこと。

<sup>ごて</sup>後手 : 白のこと。時に、新たな戦いの場に後に打つ側のこと。

- ミセ手 : 次に四三 (白の場合は四々も含む) を作るぞと打つ手。
- しお  
四追い : 四の連続で打つこと。四追い勝ち、四追いで勝つこと。
- フクミ手 : 次に四追いで勝つぞと打つ手。
- おて  
追い手 : 三を作る (ヒク) 手・四を作る (ノビル) 手・ミセ手・フクミ手の総称。
- 防ぎ手 : 追い手に対して五を作らせないように打つ手。三や四に対して防ぐことを止めるとも言います。
- おいづ  
追詰め : 追い手の連続で勝ちを導くこと。おいが 追勝ちとも言います。
- ちょうれんすじ  
長連筋 : 直線状に並び間に空点のある 3 つ以上の同色の石群で、空点を同色の石で埋めた時に長連になるもの、またその状態。
- ノリ手 : 追い手になっている防ぎ手、または相手の四追い中に四ができる防ぎ手。
- ノリ切り : 相手の四の中にある空点に防ぐことで四になること。
- ノリ押さえ : 相手の四を端に防ぐ手が四になること。

けんさき

剣先

: 四ノビできる場所。

なつど

夏止め

: ○・●●●・○のように、両端が空点の三連で、空点の先に敵石(または盤端)があり、三でない状態。

長連筋の夏止め: 黒の三連で、○・●●●・●のように、2つの空点の先に黒石があって、三になっていない状態。

四ノビ無効 : その四を止めると新たな追い手が生じ、以前の追い手を加えたすべての追い手を防ぐ手段がないこと。

## 本冊子で使っている記法

● : 天元の位置(盤の中央)にある黒石。

1 後 A : 攻め手側の着手 1 に対し、どのように防いでも A として勝ちとなることを示します。

(イロハ): 丸括弧で囲むことで四追いであることを示します。

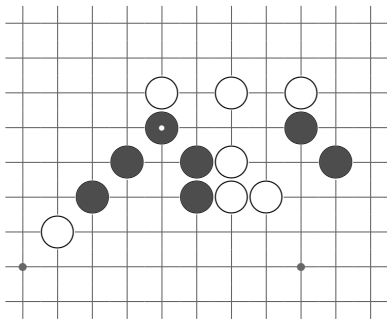
# : これに続く文は、正解手の補足説明です。

※ : これに続く文は、失敗手の説明です。

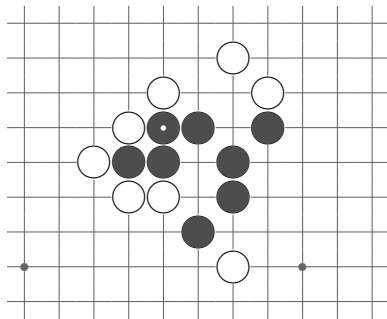


## 2 ゼロ手の詰連珠

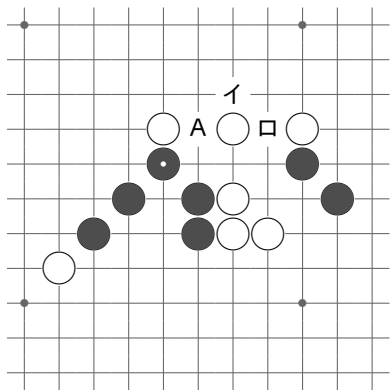
この節では、準備段階なく(ゼロ手で)直ちに勝利形ができる問題を扱います。例えば、直ちに四三を作る、四追いで四三を作る問題があります。直ちに三々を作る、白が三で禁手を強要する問題も含まれます。



【問 0-1：黒先】まずは小手調べ。でも罠にひっかからないように。

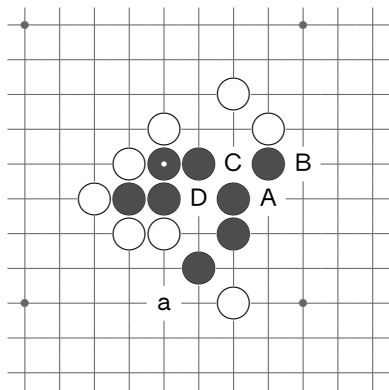


【問 0-2：黒先】四三らしき点がありますが、本物は1つだけです。



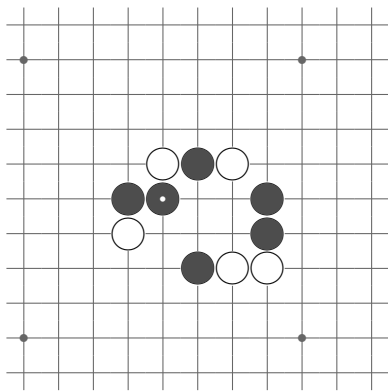
【問 0-1】(イロ) のノリ切り達四勝ち。

※ A も形は四三ですが、白にノラれていて負けになります。

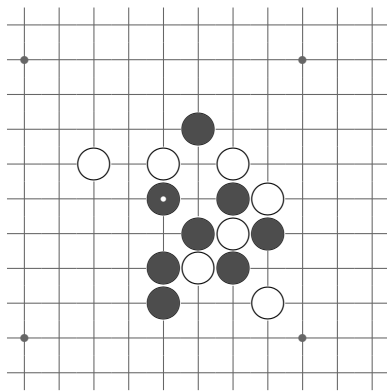


【問 0-2】A で四三勝ちです。ただし達四を作る時は a の方にノビなければいけません。

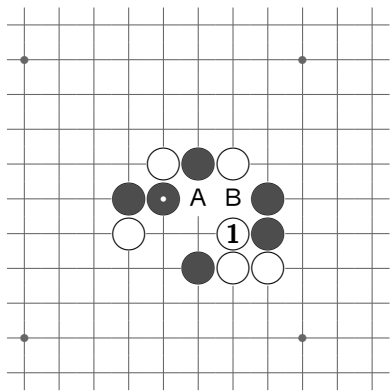
# B は A が四々のため、C は縦が夏止めのため、D は四三々の禁手のため、四三勝ちとはなりません。



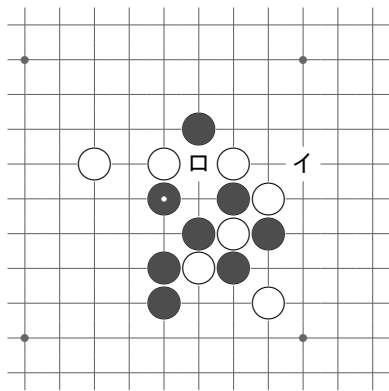
【問 0-3：白先】黒は次に四三を作ることができますが、白先の問題です。



【問 0-4：白先】白の特権を使いますが、順序は大事です。



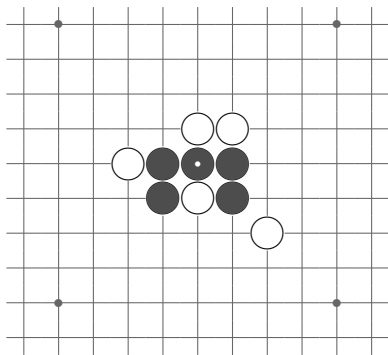
【問 0-3】白 1 の三々で白勝ちです。  
 # 黒は A も B も四三で、白の三々の一方の三を止めることができますが、他方を達四にしてしまいます。



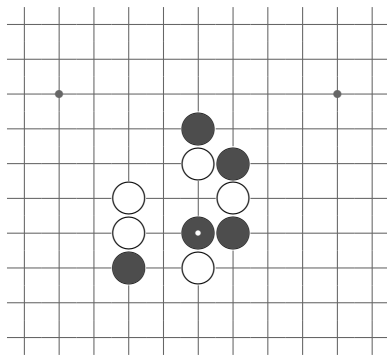
【問 0-4】白 (イロ) と四ノビすれば、ノリ手の心配のない四々勝ちです  
 ※ (ロイ) の順に四を作ると、先に黒に四ができて失敗です。

### 3 一手の詰連珠：レベル-1

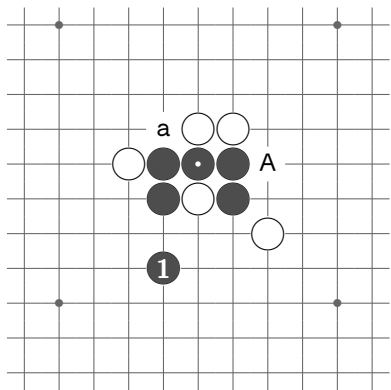
この節では一手打って次に勝利形を作る“一手の詰連珠”の中で易しめの問題を紹介します。



【問 1-1：黒先】1回三をヒケば、次は勝利形を作れます。

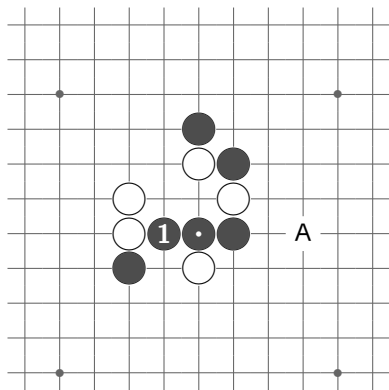


【問 1-2：黒先】三々は禁手ですが、四三の一步手前です。



【問 1-1】黒 1 後、A の四三勝ち。

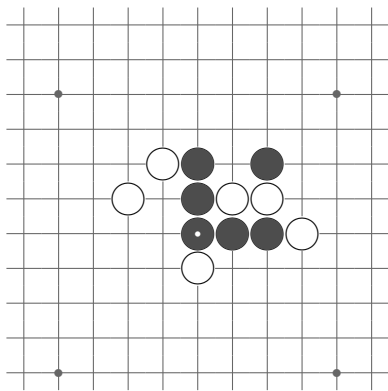
# 黒の三に白 a と三を作られますが、四三ができるので気にする必要はありません。



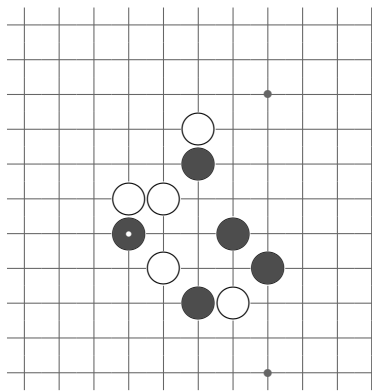
【問 1-2】黒 1 後、A の四三勝ち。

# 四三ができるのであれば、相手に三がいくつできて問題ありません。

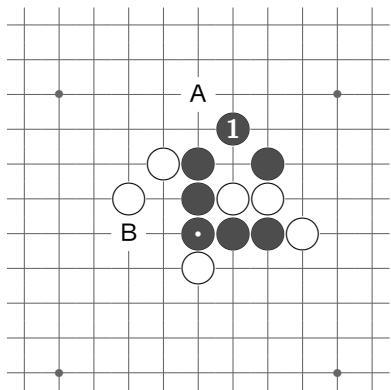
※ 初手で A は三々の禁手で、反則負けです。



【問 1-3：黒先】四三を作る点を目指して打ちます。



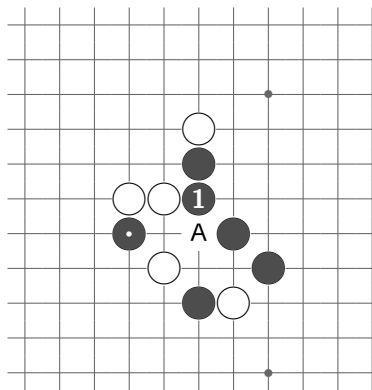
【問 1-4：黒先】ノリ手に注意しましょう。



【問 1-3】黒 1 後、A または B の四三勝ち。

# 黒 1 の手を両ミセの手と言います。

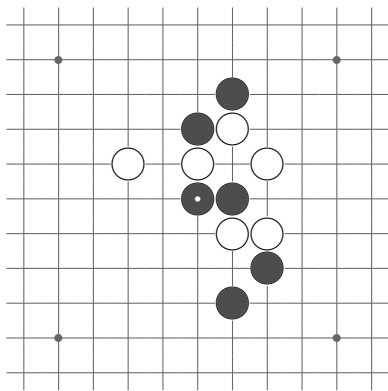
※ 先に四ノビをすると、勝てなくなります。



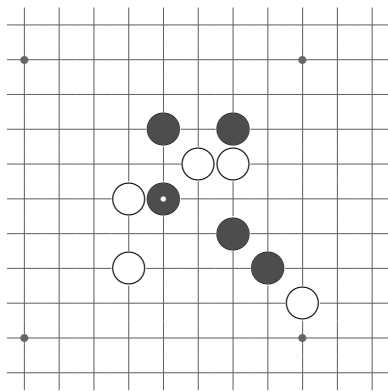
【問 1-4】黒 1 後、A の四三勝ち。

※ ‘A 後 1’ はノラれます。

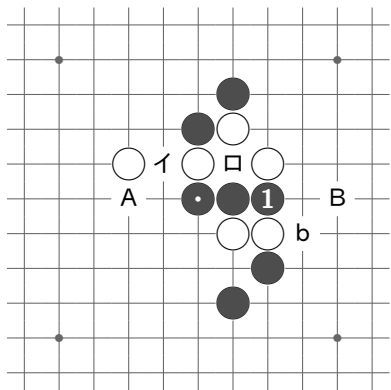




【問 1-5：黒先】どこに四三を作りましょうか？白の四ノビにも注意。

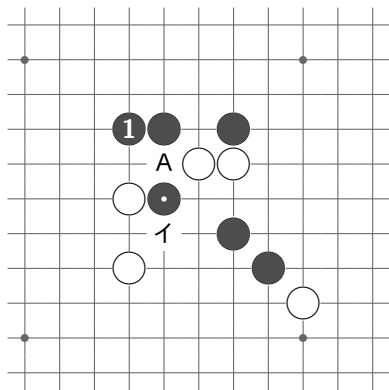


【問 1-6：黒先】よく考えてから打ちます。



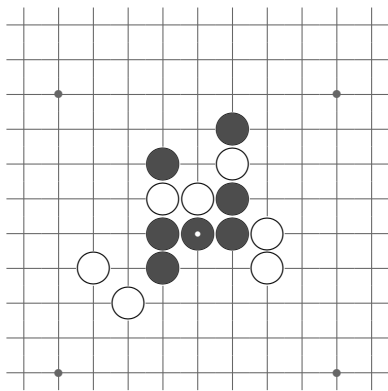
【問 1-5】黒 1 後、A または B の四三勝ち。白イや口の四ノビは、新たに別の三ができるため、無効です。

※ 初手で B は、白イの四ノビ後に b と止められます。

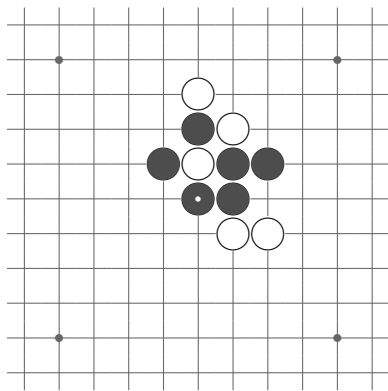


【問 1-6】黒 1 後、A の四三勝ち、または (A イ) のノリ切り達四勝ち。

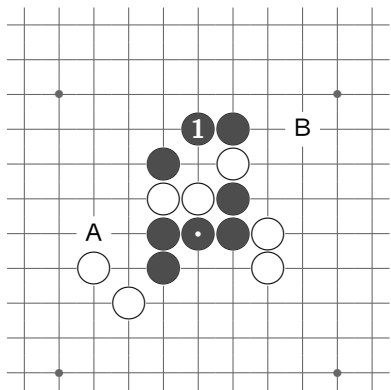
※ 初手で A は、白イと止められます。



【問 1-7：黒先】スマートに勝てます。

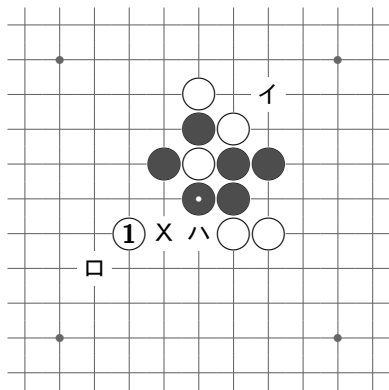


【問 1-8：白先】『白を持ったら禁手を狙え』です。

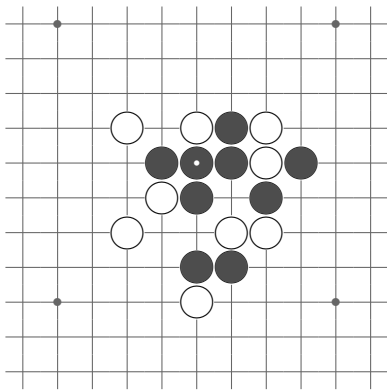


【問 1-7】黒 1 後、A または B の四三勝ち。

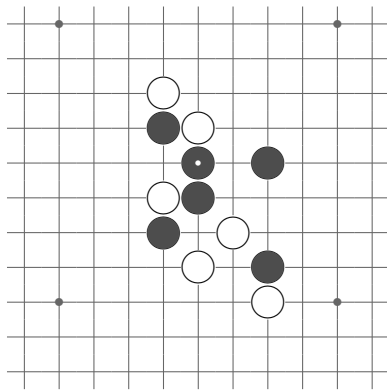
※ 初手で四ノビすると勝てません。



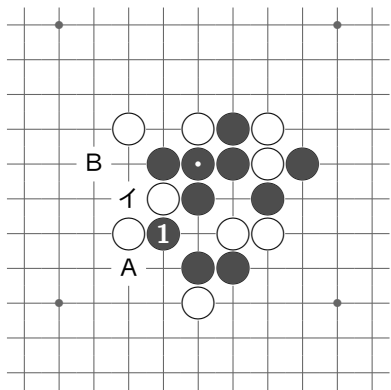
【問 1-8】白 1 後、ハ, (イハ) または (ロハ) にて X 点三々禁。



【問 1-9：黒先】すぐにそこに眼が  
いけば優秀です。

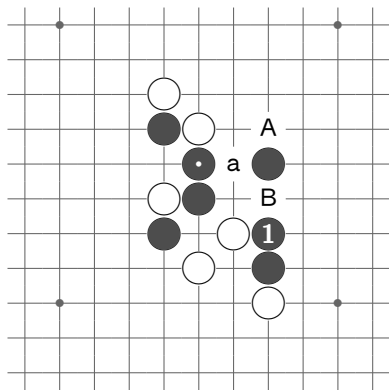


【問 1-10：黒先】どの手順が良  
いでしょうか。



【問 1-9】黒 1 後、A または B の四三勝ち、あるいは (B イ) のノリ切り達四勝ち。

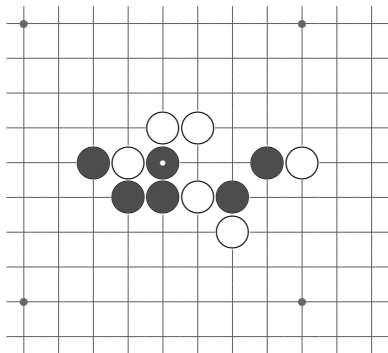
※ 初手で A は、白に 1 と四ノビされます。



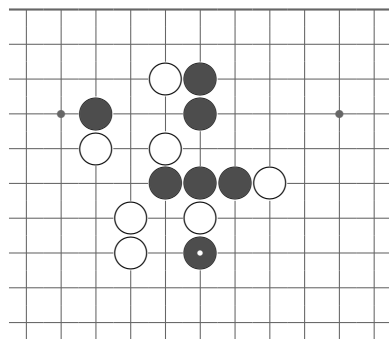
【問 1-10】黒 1 後、A の四三勝ち。  
 ※ 初手で A は白 a と止められ、B は白 1 と止められます。

## 4 一手の詰連珠：レベル-2

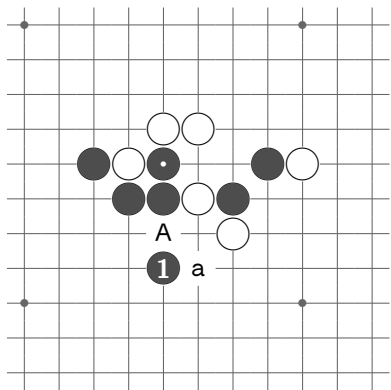
この節では中程度の難しさの“一手の詰連珠”を紹介します。



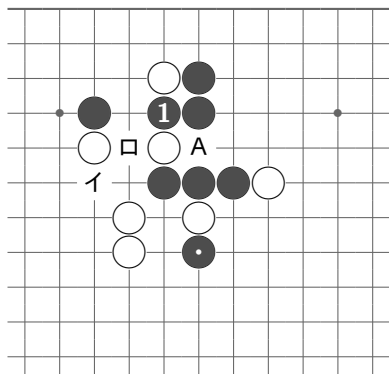
【問 2-1：黒先】どの三からいきますか？



【問 2-2：黒先】怖いノリ手と怖くないノリ手があります。

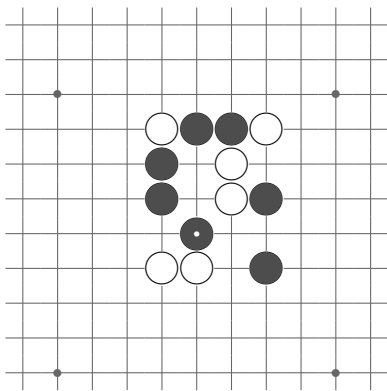


【問 2-1】黒 1 後、A の四三勝ち。  
 ※ 初手で A は白 a と止められ、次に 1 はノラれます。

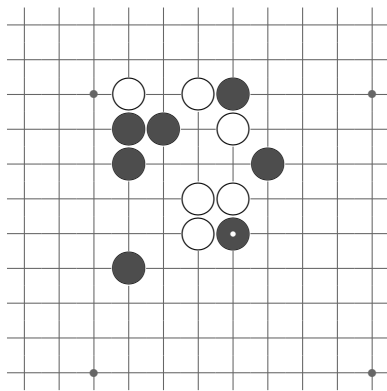


【問 2-2】黒 1 後、イの四三勝ち、または (イロ) でノリ切り達四勝ち。  
 ※ ‘黒 1 後 A の四三勝ち’ というのは、怖いノリ手で失敗です。

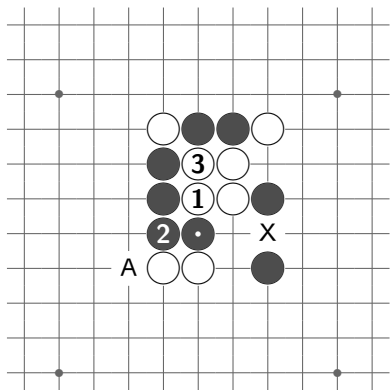




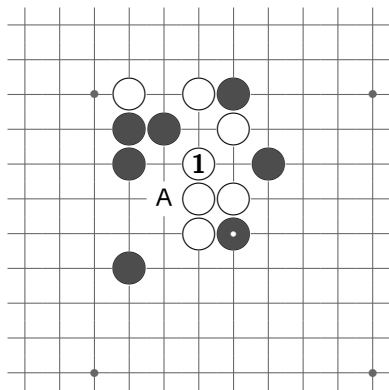
【問 2-3：白先】白の勝ち方の1つです。



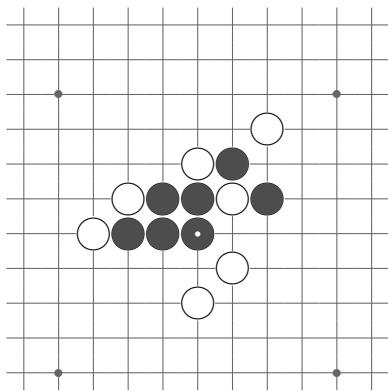
【問 2-4：白先】これも白の勝ち方の1つです。



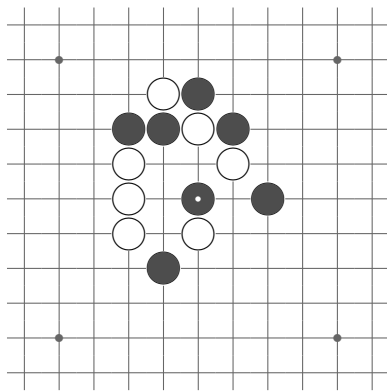
【問 2-3】白 3 で X 点三々禁。黒 2 反対は、A で四三勝ち。



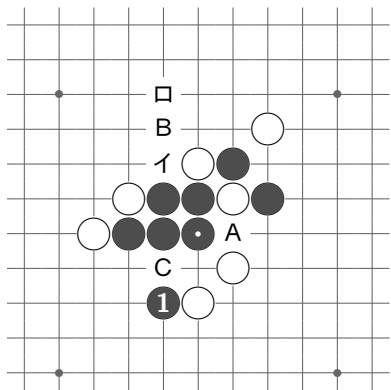
【問 2-4】白 1 後、A の三々勝ち。  
 ※ 初手で A は勝てません。



【問 2-5：黒先】白のノリ手防ぎに注意して下さい。

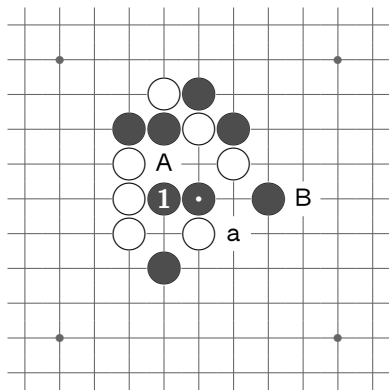


【問 2-6：黒先】三々は禁手ですが、『四三の卵』です。



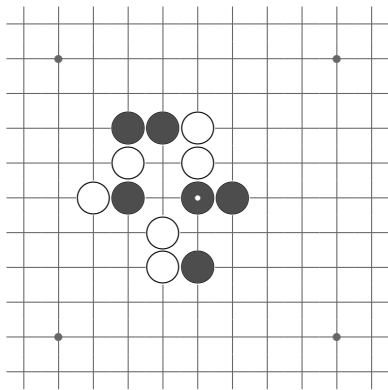
【問 2-5】黒 1 後、A または (イロ) の四三勝ち。

※ 初手で B は白イ、イは白 B と止められます。黒 C は、どちらに止められても勝てません。

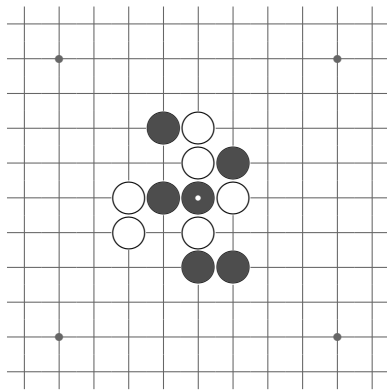


【問 2-6】黒 1 後、A または B の四三勝ち。

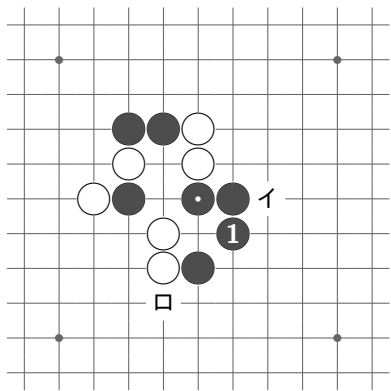
※ 初手で A は白 a と止められます。



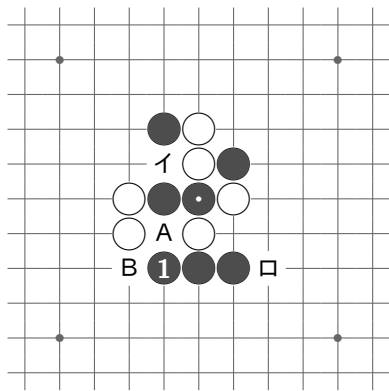
【問 2-7：黒先】ノリ手を怖がりすぎ  
てはいけません。



【問 2-8：黒先】うまくいくものです。

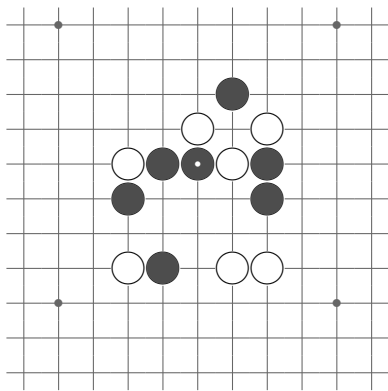


【問 2-7】黒 1 後、イの四三勝ち、または(イロ)でノリ押さえ達四勝ち。

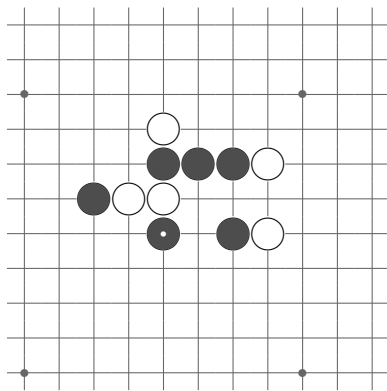


【問 2-8】黒 1 後、A または(イロ)で四三勝ち。

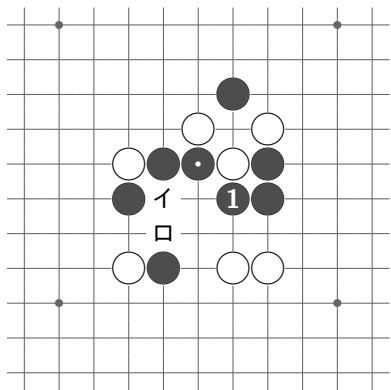
※ ‘黒 1 後、B または(イロ)’ ではありません。



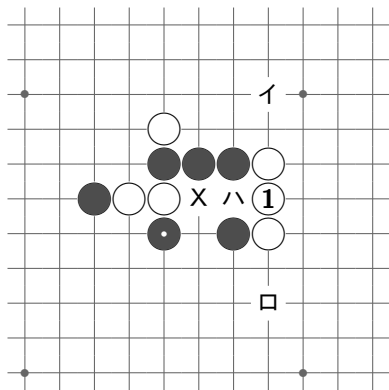
【問 2-9：黒先】いやな所に白の剣先  
がありますが、うまくかわします。



【問 2-10：白先】すぐに四三等はでき  
そうもありません。ということは...



【問 2-9】黒 1 後、(イロ) でノリ切り  
達四勝ち。白の四ノビは無効。



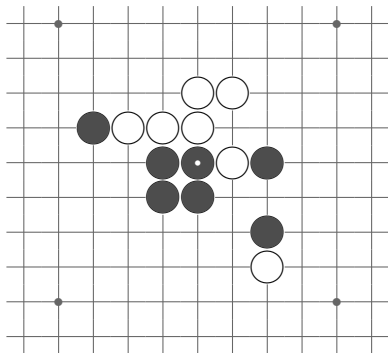
【問 2-10】白 1 後、(イハ) または (ロ  
ハ) で X 点四々禁。

# 四々禁にする時の 1 つのパターン  
です。

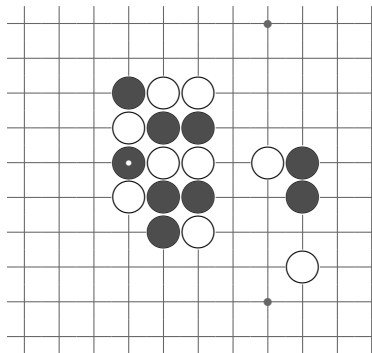


## 5 一手の詰連珠：レベル-3

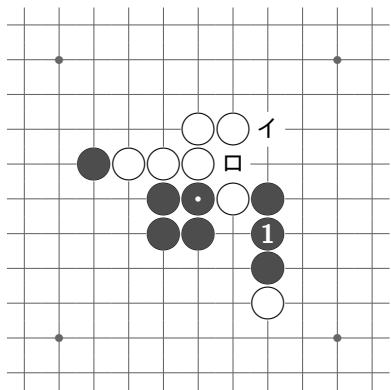
この節では“一手の詰連珠”の中では難しめの問題を紹介します。



【問 3-1：黒先】白の四三が見えていますが、どう対処しますか？

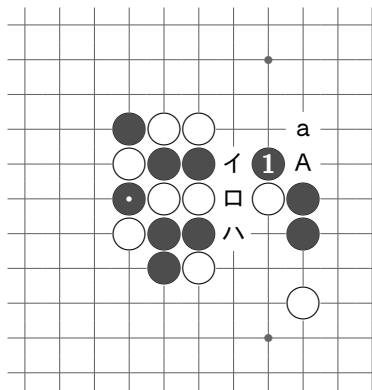


【問 3-2：黒先】白の防ぎにも注意。



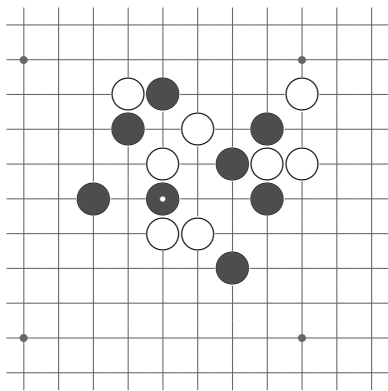
【問 3-1】黒 1 後、(イロ) のノリ切り  
達四勝ち。白の四ノビは無効。

# 白は四三を作りたくてもノラれて  
おり、三を止めるしかありません。

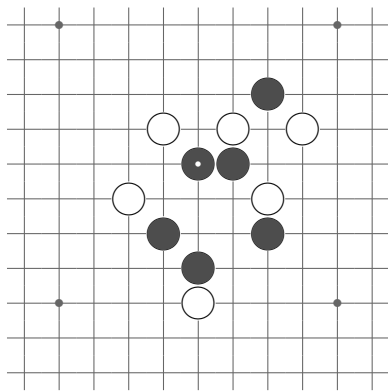


【問 3-2】黒 1 後、A または (イロハ)  
の四三勝ち。

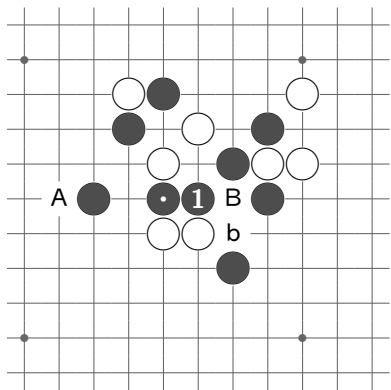
※ 初手で A は、白 a と止められます。



【問 3-3：黒先】三々や三々らしきものはあと少しで四三です。

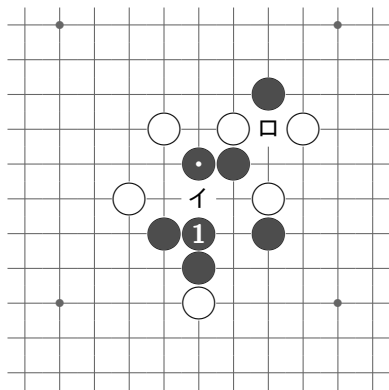


【問 3-4：黒先】白の剣先が目障りですが、気にし過ぎてはいけません。



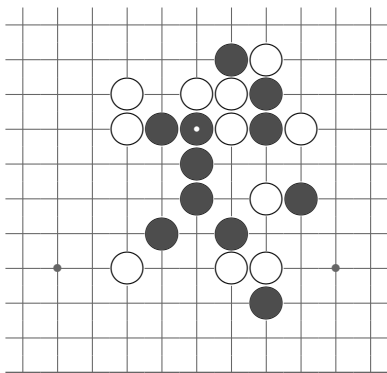
【問 3-3】黒 1 後、A または B の四三勝ち。

※ 初手で A は三々禁です。B は三々禁ではありませんが、白 b と止められます。

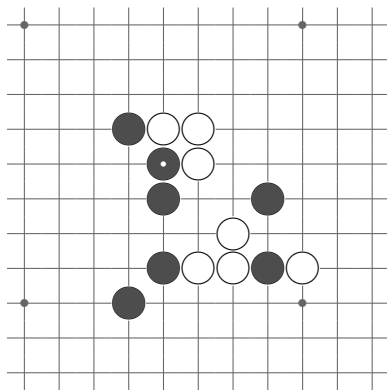


【問 3-4】黒 1 後、(イロ) のノリ切り達四勝ち。白の四ノビは無効です。

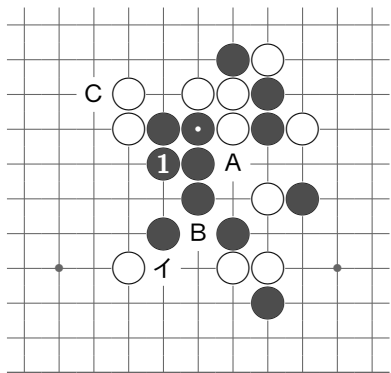
# 白は剣先を生かして四三を防止したいのですが、黒に四か三ができてしまいます。



【問 3-5：黒先】状況を把握して好手を打ちます。



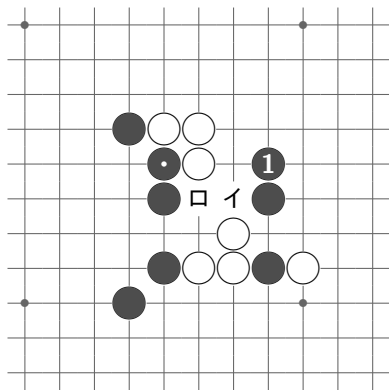
【問 3-6：黒先】このような状況でも黒勝ちにできます。



【問 3-5】黒 1 後、A または (イ B) の四三勝ち。

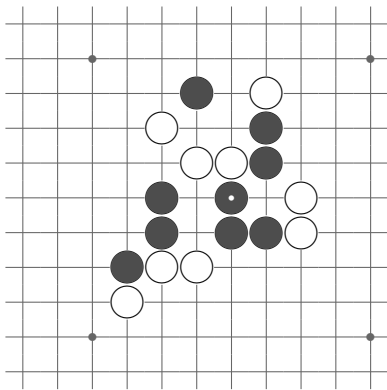
# 白には上下に剣先がありますが、黒 1 はその活用を制限しています。

※ 初手でイは、白 C の四ノビ後に B に防がれます。

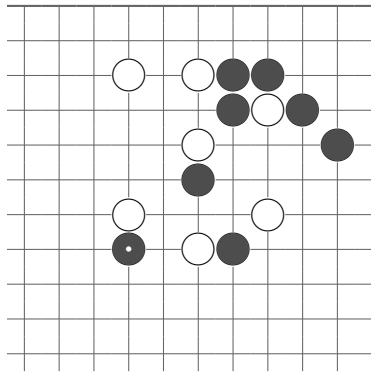


【問 3-6】黒 1 後、(イロ) でノリ切り達四勝ち。

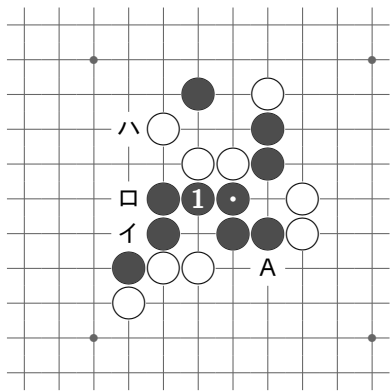
# 白も四三を作りますが、黒は一足早く達四です。



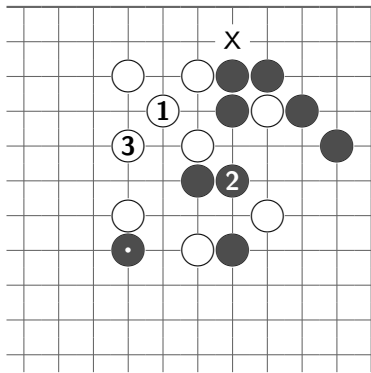
【問 3-7：黒先】見合いにします。



【問 3-8：白先】黒には三があり、白の追い手は限られています。



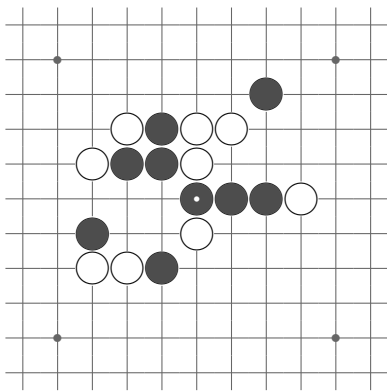
【問 3-7】黒 1 後、A または (イロハ) で四三勝ち。



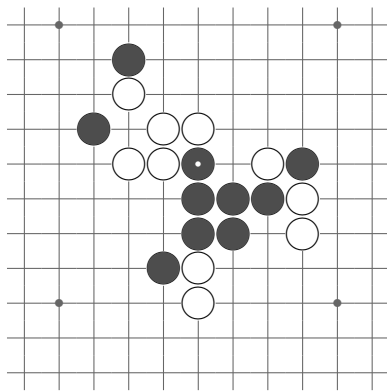
【問 3-8】白 1 の四ノビで黒 2 と打たせ、3 で X 点四々禁です。

# 黒の縦は長連筋で三でなく、斜めは一端が四々の夏止めになっていて三ではありません。

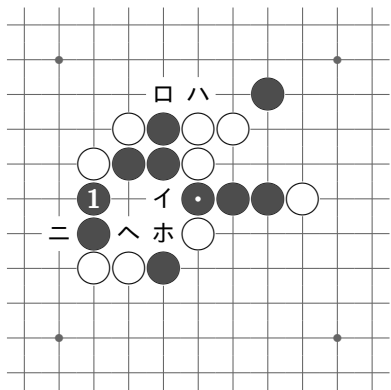




【問 3-9：黒先】四々禁を狙われています。

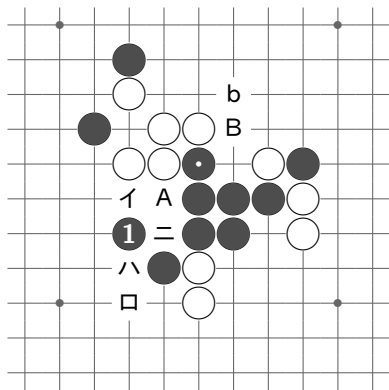


【問 3-10：黒先】勝ち筋らしきものはいくつかあります。



【問 3-9】黒 1 後、(イロハ) または (二ホへ) の四三勝ち。白の四ノビは無効。

※ 初手でへは、白 1 または口と防がれます。



【問 3-10】黒 1 後、A の四三勝ち、または (イロハニ) の四三勝ち。

※ 初手で B は、白 b と止められます。

まの よしひさ  
著者紹介：真野 芳久

1975年 五段昇段

2009年 30年の休珠後に棋戦参加を再開

2013年 第51期名人戦A級リーグに東海地区代表として出場

2014年, 2015年, 2016年 世界選手権戦に出場

2015年 公益社団法人日本連珠社の理事に就任 (2023年退任)

2023年現在：日本連珠社東海支部長

「連珠の基礎」等のフリーのpdf連珠書籍を東海連珠会ホームページで公開

### 一手の詰連珠 (簡易版)

2014年 9月1日

2023年12月1日 第3刷

著者：真野 芳久

ga28735@gk2.so-net.ne.jp

発行：東海連珠会

