

連珠 (五目並べ) の打ち方

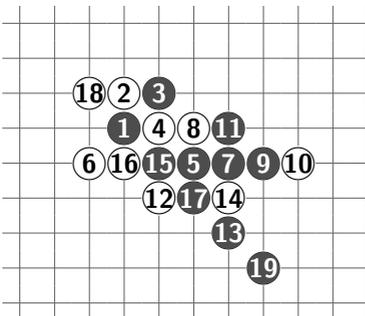
— 少しは連珠を知っている人のための 初級編 リーフレット —

連珠をゼロから知りたい方は、入門編 リーフレットをまずお読み下さい。

連珠の基本ルールと基本テクニックを確認しておきましょう。

- (1) 15 × 15 の交点のある連珠盤と黒・白の石を使います。
- (2) 最初に黒、次に白と交互に打ち、縦、横、斜めのいずれかに先に五を作った方が勝ちです。
- (3) 黒は五を作る前の三々 (同時にできる 2 つの三)、四々 (同時にできる 2 つの四)、長連 (連続する 6 個以上) がすべて禁手です。禁手は打っても、(相手の四を止めるなどで) 打たされても、負けです。
- (4) 白には禁手がなく、長連は勝ちです。
- (5) 勝負のつかないときは、満局 (引分け) となります。

- 達四 (両側に石のない連続する四) を作れば、次に五とできます。
- 相手の四は、止めなければいけません。
- 相手の三も、2~3ヶ所のどこかに止めなければいけません。
- 勝つ基本は四三 (同時にできる四と三) を作ることです。
- 白には禁手がなく、三々や四々で勝つこともできます。
- 白には“黒に禁手を打たせる”作戦があります。



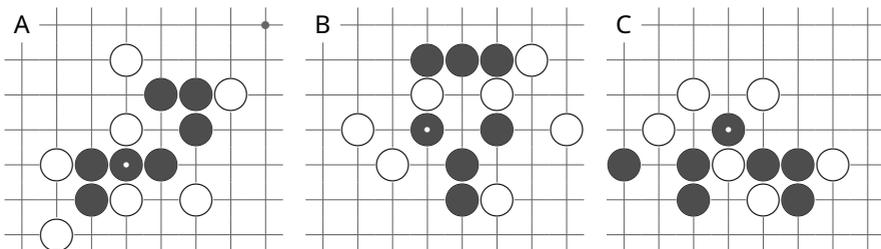
【 対局の例 】

黒 9 や 13 の三には白も必死に防いでいますが、黒 19 で五ができて黒勝ちです。黒 15 で四三を作り勝ちを決定的としています。黒 13 が三を作りつつ次に 15 の点で四三を作ろうとする手で、この時点で黒勝ちが見えてきました。

勝つテクニック1 – 四三(白なら三々, 四々も)を作る

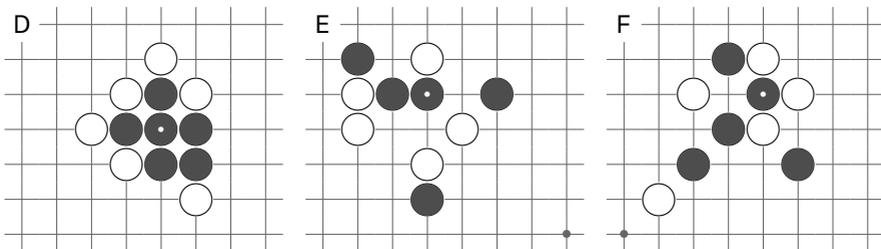
四や三を作っても止められるだけなので、勝つ基本は四や三を同時に作ることで。黒には禁手があるため四三だけですが、白は三々や四々も可能です。

AとBでは黒の四三となる場所、Cでは白の三々となる場所を見つけて下さい。下に答があります*1が、まずは答を見ないで考えましょう。



勝つテクニック2 – 三か四の次に四三を作る

四三を作ろうとしても四三となる場所が用意されているわけではありません。多くの場合は三や四を作っていて、四三となる場所を作っています。問題図では、まず三ヒキ(三を作ること)か四ノビ(四を作ること)をし、その次に四三を作ります。最初の三か四の場所と、次の四三の場所を見つけて下さい*2。

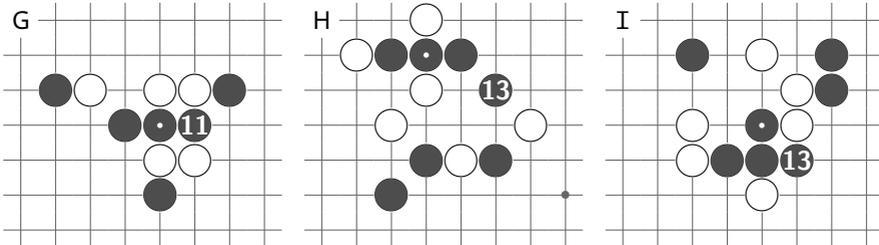


*1 盤の中央を天元と言い、●は天元にある黒石です。Aでは天元の右上、Bも天元の右上で黒の四三です。Cでは天元の左上で白の三々ができます。

*2 Dでは、天元の2つ下に四ノビをし、天元の2つ右で四三(逆でもよい)。白に三がありますが、四を止めなければいけません。Eでは、天元の右下下に三をヒキ、天元の3つ右で四三。Fでは、天元の2つ右下に三をヒキ、天元の左下で四三。

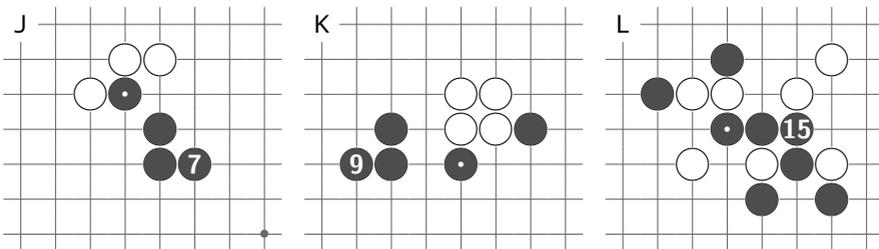
ま さん と 負けにくいテクニック 1 – 三をうまく止める

四の止め方は1つだけですが、三の止め方は2~3ヶ所あります。うまく止めないとすぐに負けになることがあります。問題図では、番号で示した場所に黒が三を作ったところですが、三の止め方を考えて下さい*3。



ま さん と さん し つく 負けにくいテクニック 2 – 三を止めつつ三や四を作る

相手の三を止めつつ自分側に三や四を作れば（これをノルと言います）、相手はこちらの三や四を止めにこなければならず、相手の攻めを中断させたり、時には反撃に移ることができます。問題図では、番号で示した場所に黒が三を作ったところですが、三の止め方を考えて下さい*4。

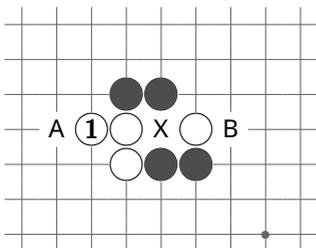


*3 Gでは天元の2つ左、Hでは13の右上、Iでは13の右下に止めます。他の止め方だと簡単に四三を作られてしまいますが、どこに四三ができるか探して下さい。

*4 Jでは天元の左上に止めて三を作ります。7の右下だと黒の攻めが続き、黒勝ちとなるでしょう。Kでは天元の右に止めます。天元の左でも三ですが、これを止める黒も三で応酬してきます。Lでは三の両側に四三が見えますので、四ノビで凌ぎます。まず15の右上の四、次に15の右の四で右側を処理し、その後左側の四三を防ぎます。

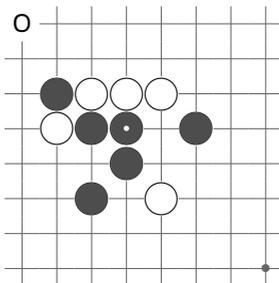
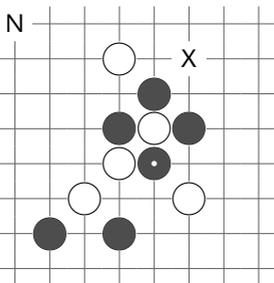
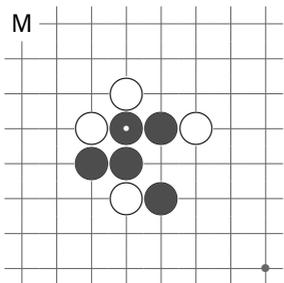
勝つテクニック3 – 白なら黒の禁手を狙う

黒は三々などの禁手を『打っても打たされても負け』ですので、白には“黒に禁手を打たせる”作戦があります。



図で白1と三を打つと、黒はX(三々の禁手)と打てません。Aと三を止めても白Bの四ノビ、Bと三を止めても白Aの四ノビで、黒はXに打って禁手負けか、白にXと五を打たれての負けかになります。

下の問題図では、禁手の点を狙って、あるいは無理に禁手の点を作らせそれを狙って白勝ちにもっていきます*5。問題Nのヒント：左下に三々の点がありますがそこではなく、X点が禁点になります。



禁手は黒の有利さを減少させますが、実はまだ不十分です。競技会での対局では、**開局規定**に従って打ち始めます。上達編でその例を示します。

連珠会に参加して一緒に連珠を楽しみましょう

*5 Mでは天元の右下が三々の禁点になっています。その点を狙って斜めにトビ三をヒケば黒はどうしようもありません。NではXの右にトビ四でXの下に黒石を置かればX点が三々の禁点になります。そこでXの左に三をヒキます。Oでは横にトビ四を作って止めさせると、天元の右が四々の禁点になります。そこを狙ってトビ三です。