

珠々の詰連珠 (1)

五段 真野 芳久 著

東海連珠会

目次

0	各章のテーマについて	7
1	ゼロ手の詰連珠	13
2	一手の詰連珠	21
3	三手の詰連珠	41
4	長めの詰連珠	71
5	序盤の白勝ち詰連珠	83
6	ひとめの詰連珠	91
7	逆転の詰連珠	99
8	六路の詰連珠	107

.....

本冊子に関する情報は、東海連珠会ホームページ^(*)の“連珠資料”内でご覧頂けます。

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

はじめに

五目並べとも呼ばれる^{れんじゆ}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。対局での最後は、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^{つめれんじゆ}詰連珠です。

筆者は東海連珠会ホームページ(<http://tokai-renjukai.pya.jp/>)の“詰連珠コーナー”で多くの詰連珠問題を発表していますが、ここではそれらの問題に新作も加え、種々のテーマの下で編集した形で紹介します。“種々の”をもじって冊子のタイトルを“珠々の”としていますが、ご容赦下さい。“珠々の”のテーマの一覧は目次でご覧頂けますが、それらのいくらか詳細な説明は0章「各章のテーマについて」にあります。

どのテーマの詰連珠でも、易しめの問題も含め、実戦でも役立つ手筋や詰め

の感覚を養ってくれる手順が含まれています。各章は、筆者の主観ではありませんが、易しめの問題から難しめの問題に順に並ぶようにしています。

詰連珠では勝利形直前の四追いは一手と数えますが、四追いと明示した問題を除き、易しめの問題とするために最後の四追いは、変化図も含め、短めとなるようにしています。また、防ぎの変化の少ないものを選んでいきます。

“詰連珠”と称する以上、出題者の意図する趣旨や技量の上達に役立つ教訓的な手筋が含まれています。そのような趣旨や教訓が明確になるよう、解に関係しない石はできるだけ省く方針で作っていますが、作り物っぽくなるのを避け実戦の局面の一部として現われてもよい形になるようにも配慮しています。

不詰め*¹はもちろん余詰め*²もないように作っていますが、もし不都合の点を見つけられた場合は、筆者まで連絡して頂ければ幸いです。

*¹ すぐれた防ぎ手のために、攻め手に勝ちとなる手順のない問題。

*² 出題者の用意した手順以外でも、攻め手に勝ち手順のある問題。手順前後のように同趣旨の異なる勝ち手順は、許される範囲内とみなされます。

連珠の基本用語

連珠に馴染みのない方のために、連珠の基本用語を簡潔に説明しておきます。
黒石を持って先に打つ側を黒、白石を持って後で打つ側を白と呼んでいます。

五ごれん : 縦・横・斜めに同色の石が丁度 5 個並んだもの。五連とも言います。
黒・白とも勝ちです。

禁手きんて : 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。

長連ちょうれん : 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 (白の場合では長連も含む) となるもの。

達四たつし : 四で、五にする場所が 2 つあるもの。棒四ぼうしとも言います。

三 : 1 個の石の追加で達四となるもの。

三々さんさん : 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。

四々しし : 同時にできる 2 つの四。黒は禁手です。

四三しさん : 同時にできる四と三。

せんで

先手 : 黒のこと。時に、新たな戦いの場に先に打つ側のこと。

ごて

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。四追い勝ちは、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。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。

けんさき

剣先 : 四ノビをできる場所。

- 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。
- 夏止め^{なつど} : ○・●●●・○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 : 攻め手順に影響を与える防ぎ側の四ノビであるが、その四を止めることで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。^{*3}
- 無駄な四ノビ : 攻め手順に影響を与えない防ぎ側の四ノビ、および最短勝ち手順に影響を与えない攻め側の四ノビ。

^{*3} 詰連珠の解答では、防ぎ変化の一部として、無効な四ノビについて言及する必要があります。

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。

0 各章のテーマについて

各章で扱っている詰連珠のテーマについての説明です。

0.1 ゼロ手の詰連珠

勝ちを確定的にする勝利形として、四三、(白の)四々や三々、黒の復活三々*4、黒に禁手を打たせる白の四や三があります。これらの勝利形を直ちに作る事ができる局面では、既に勝ちが用意されていると言えます。また、四迫いでの勝ちも、防ぎ手に考えさせることなく、従って防ぎの変化を検討する必要もなく勝ちを作ることのできるのです、この場合も勝ちが用意されていると言えます。

「ゼロ手の詰連珠」の章では、何の準備もなく(ゼロ手の準備で)、直ちに勝利形を作ることのできる問題、四迫いで勝ちとなる四迫い問題を扱います。

*4 三に見えるが禁手の関係で三でない筋を、禁点解消の方法で三にする三。否禁手です。

0.2 一手の詰連珠

“一手の”の意味は、詰連珠の解答に見られる‘黒1後 A または B の四三勝ち’や‘白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。詰連珠としては“3 珠打上げ”の問題となりますが、“白の三々勝ち”や“三による禁手狙い”も勝利形として含めたいこと、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。

既に「一手の詰連珠」と題する小冊子^[1]を出しています。興味のある方はそちらもご覧下さい。

0.3 三手の詰連珠

詰連珠の解答にある‘黒3後 A または (イロハ) の四三勝ち’や‘白3後 A にて X 点三々禁’のように、攻め手側の2手目を打った時に確実に勝ちとなる状

況になる問題を集めています。詰連珠としては“5 珠打上げ”となりますが、確実な勝ちの状況として“白の三々勝ち”や“三による禁手狙い”の問題も含めています。

「一手の……」では実現できない様々な趣旨の易しめの詰連珠が可能で、「一手の……」を卒業された初級者の方はこのクラスの問題を多く解いてみることをお勧めします。本小冊子でも最も多くの問題を載せています。

0.4 長めの詰連珠

「三手の……」よりは“長め”の詰連珠問題を集めています。“長め”とは言え、‘黒5 後、……’あるいは‘白7 後、……’のように「五手の詰連珠」あるいは「七手の詰連珠」に相当する問題に限っています。好手・好防が織り交ざった実戦にも役立つ手順を含む問題が多く、手筋を学び読む力を養う良い練習問題になっています。

0.5 序盤の白勝ち詰連珠

実戦ではまず黒も白も攻めの拠点となる好形を目指します。序盤では黒が先着している関係で、黒は一見“好形”に組めることがありますが、黒の好形は逆に三々禁の卵でもあります。開局規定によってはこれまでに見たこともない序盤が出現することもあり、黒も白も三々禁への注意を払って打つ必要があります。この章では黒石が6個(白石が5個)以内の序盤における白勝ち問題を集めています。主に三々禁に絡んだ問題ですが、そうでないものも含まれています。

0.6 ひとめの詰連珠

ある種の局面を上級者が見ると、“ひとめ”で初手の着手場所あるいは最終の勝ち形がひらめき、追詰めの有無を直感的に判断できることがあります。ただし、すべての変化も含め最後の勝ちまで読み切ることは即座にというわけでは

なく十分な時間が必要でしょう。

この章には、完成までの手数は様々ですが、そのような局面の問題を集めています。追詰めを可能とする好手を見つけるセンスを養うことができます。初手が分かっていても追詰めを完全に示すにはすぐれた読みの力が必要です。読みによって間違いなく追詰めがあることを確認する訓練もできるでしょう。

0.7 逆転の詰連珠

相手の勝ちになっているように見える絶体絶命の局面にもかかわらず、起死回生の好手によって逆転の勝ちにもっていける問題を集めています。相手は直ちにあるいは四追いで四三を作ることができそうであったり、相手の禁手狙いが成功しそうであったりします。このような危険な局面から脱却し、逆に勝ちにもっていくための手筋を見ることができます。そこではノリ手・ノり返しの手筋や、禁手に絡む連珠の法則の応用等が出てきます。

0.8 六路の詰連珠

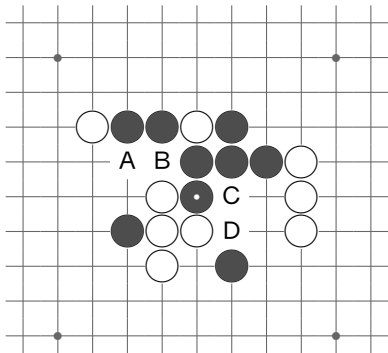
複雑な問題領域に対して性質を損なうことなく小さくすることは、考え方を容易にし本質を見やすくする効果があります。詰連珠を成立させる最小の盤は六路です(五路では三を作れません)。六路という小さな世界でありながら、詰連珠の本質的な面白さを十分に楽しめる問題が多く作られています。既に六路盤詰連珠の小冊子^[2]を出していますが、この章ではそれ以降に作られた問題を集めています。

[1] 真野芳久：「一手の詰連珠」、東海連珠会, 2014.9、第3刷 2023.12。

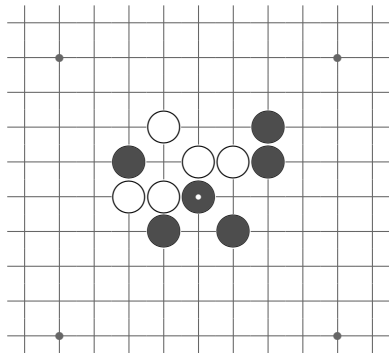
[2] 真野芳久：「六路盤詰連珠作品集 1～5」、東海連珠会, 2011.11～2012.12、第2版/第2刷 2017.11。

これらの小冊子は、本小冊子と同様に、東海連珠会ホームページの連珠資料のページから pdf ファイルとして入手可能です。

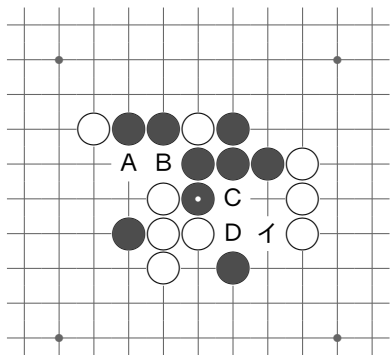
1 ゼロ手の詰連珠



【問 1-1：黒先】A～D の点で四三が
できそうに見えますが、黒勝ちとなる
正解は1つだけです。

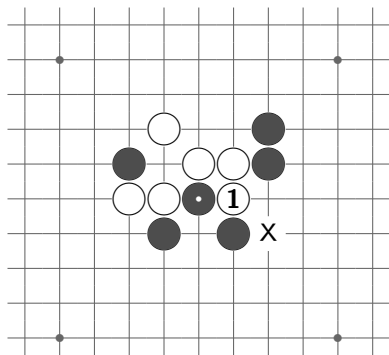


【問 1-2：白先】白の基本問題です。



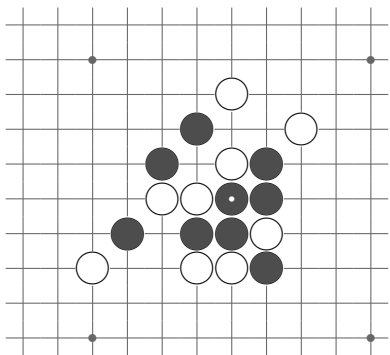
【問 1-1】黒 C が正解です。白 D と止めて四ができますが、黒イと達四を作っての勝ちとなります(ノリ切り)。

※ 初手で A は白 B の四、B は白 A の四で失敗です。D と打つのは、B 点が四々になるため、四三ではありません。

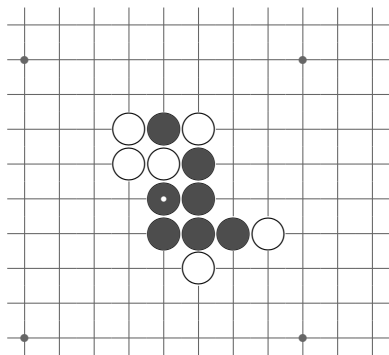


【問 1-2】白 1 にて X 点三々禁。

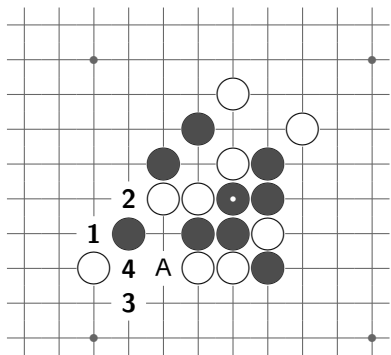
『白を持ったら禁手を狙え』という格言があります。



【問 1-3：黒先】四追いの勝ちがあります。

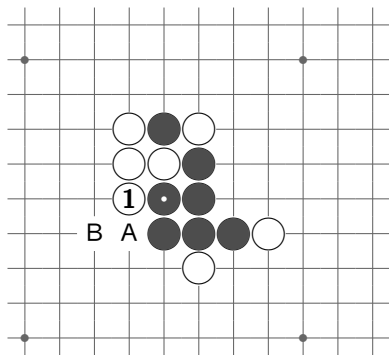


【問 1-4：白先】黒は次に四三を作ることができます。



【問 1-3】黒 1~4*5 の四追いでノリ切り達四勝ち。黒 3 の四三を白は A のノリ手で防ぎますが、黒はその四を達四で止めての勝ちです。

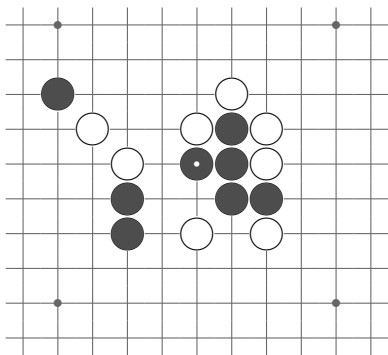
この順以外に勝ちはありません。



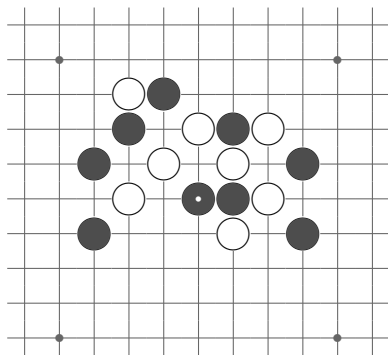
【問 1-4】白 1 の三々で白勝ち。

黒 A の四三には白 B と達四で止めて白勝ちです。黒 B の四も白 A の達四です。

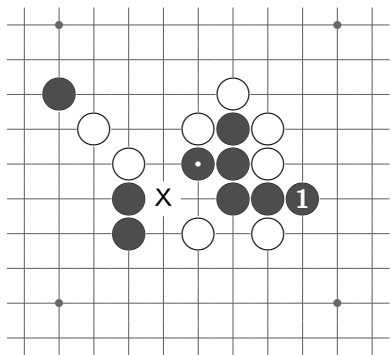
*5 四追い問題の解答では、攻め手側の着手だけを 1, 2, 3, … で表わします。



【問 1-5：黒先】白は四々禁を狙っています。

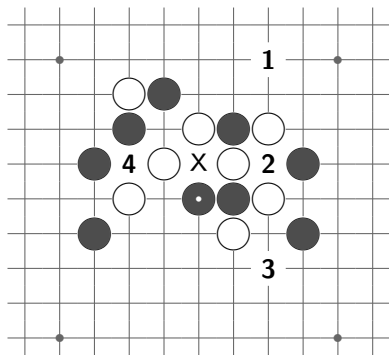


【問 1-6：白先】黒には三があります。ということは…。



【問 1-5】黒 1 が X 点の四々を解禁する好手で、斜めに三が復活し、三が 2 つできたことになります。白の四ノビは役立たず無効です。

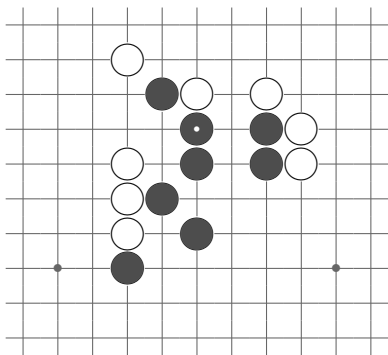
三が 2 つ同時にできますが、着手点を共通とせず禁手ではありません。



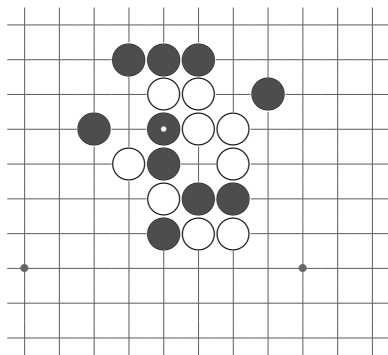
【問 1-6】白 1~4 の四追いで X 点三々禁。

この順以外に勝ちはありません。

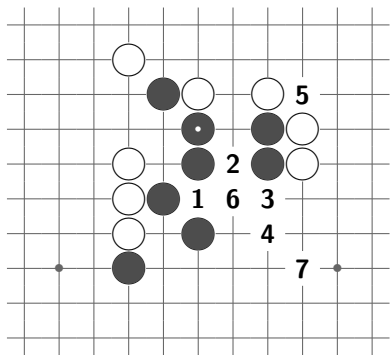
黒に三がなければ、白 2 から始めても同様の三々禁にできます。



【問 1-7：黒先】四追いです。

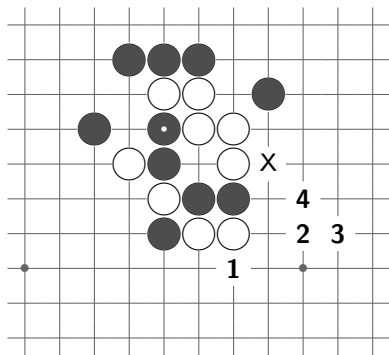


【問 1-8：白先】黒には三があります。



【問 1-7】黒 1~7 の四追いでノリ押さえ達四勝ち。

5 は 3 または 4 の時点で打っても構いません*6が、5 を打たないと達四でノラれて逆転です。

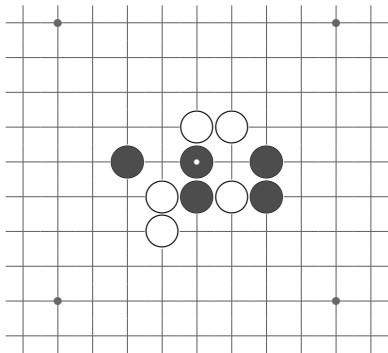


【問 1-8】白 1~4 の四追いで X 点四々禁。

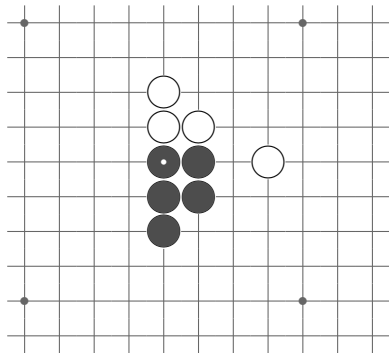
一列にできる四々で、“両頭の四々”という名前が付いています。

*6 四追いでは、いくつかの四ノビの順序を変えても勝ちになることは多くあります。

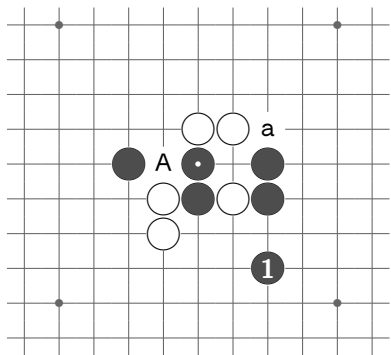
2 一手の詰連珠



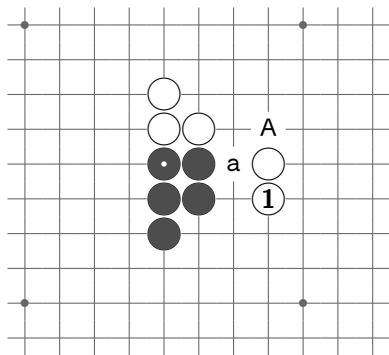
【問 2-1：黒先】四三のできる場所の
メドを付けて…。



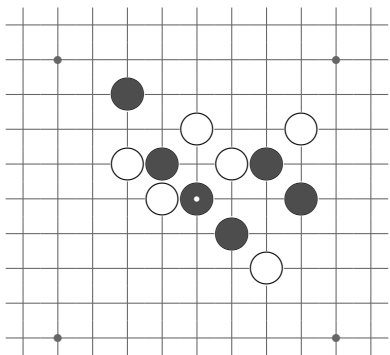
【問 2-2：白先】勝って下さい。



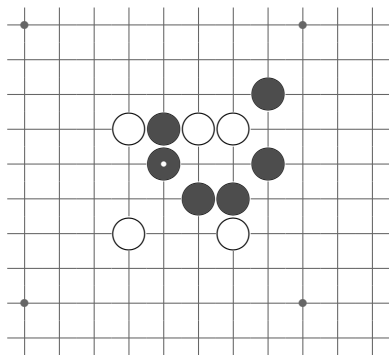
【問 2-1】黒 1 後、A の四三勝ち。
 # 白は、黒の三を a と三で止めても、
 間に合いません。



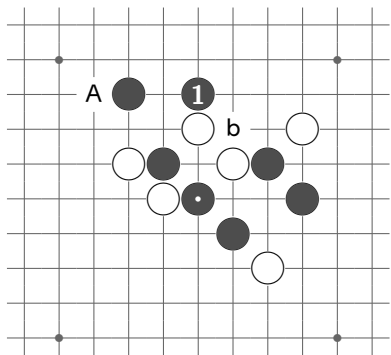
【問 2-2】白 1 と打ち、黒が a と三を
 作っても、次に A での三々勝ち。
 # 初手で他は、黒にできる三のため
 に攻めが続きません。



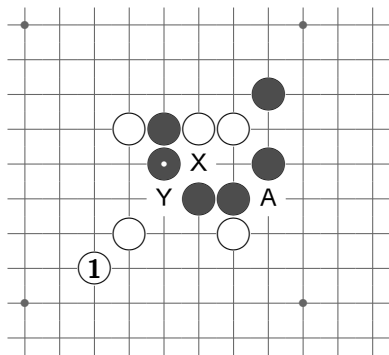
【問 2-3：黒先】気づきにくいかもしれませんが。



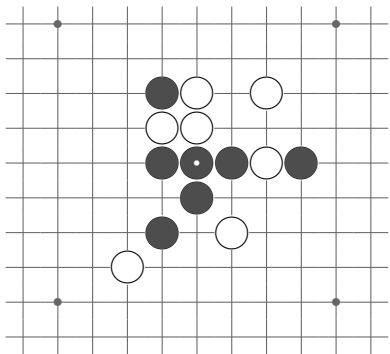
【問 2-4：白先】禁手の点が見えています。



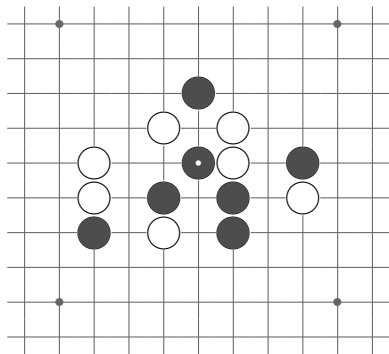
【問 2-3】黒 1 後、A の四三勝ち。
 # 斜めのトビ三、トビ四は気付きにくいものです。白は黒のトビ三を b に止めて三を作りますが、黒は四三を作って勝ちです。



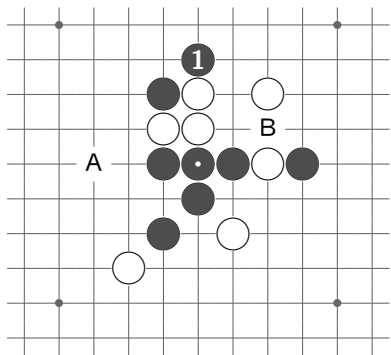
【問 2-4】白 1 後、X または Y で Y または X の三々禁。
 # 白 1 は X と Y の“二重禁”を狙う手で、黒は逃げるできません。
 # A も禁点ですが、狙う手段はありません。



【問 2-5：黒先】綺麗に決まります。

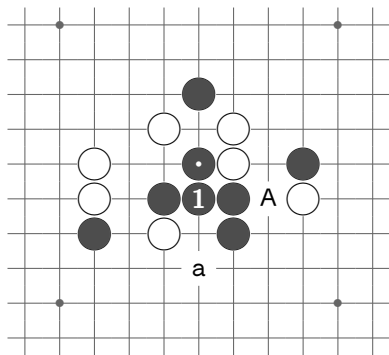


【問 2-6：黒先】三をヒイて四三です。



【問 2-5】黒 1 後、A または B の四三勝ち。

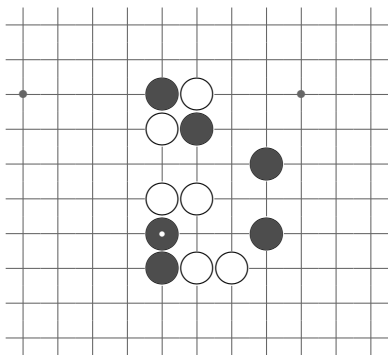
四や三を作ると勝てない問題で、ミセ手の威力を示す例になっています。



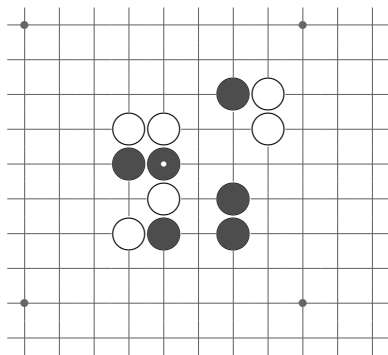
【問 2-6】黒 1 後、A の四三勝ち。

※ ‘A 後 1’ は、白 a に止められ、ノラれます。

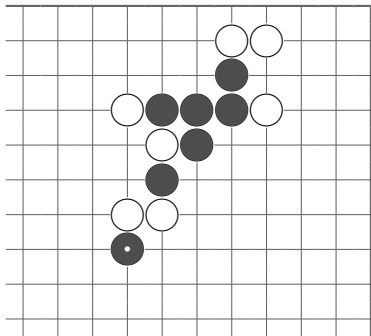
初手の 1 は、横が夏止めの形で三でなく、縦の三だけですので、否三々です。



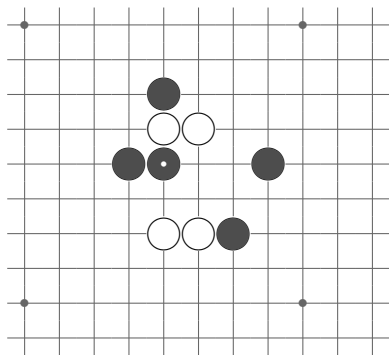
【問 2-7：黒先】今は三々の禁点になっている点が2ヶ所ありますが、『三々は四三の卵』でもあります。



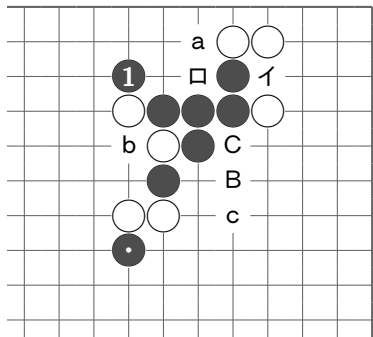
【問 2-8：黒先】すぐに四三を作ると負けます。



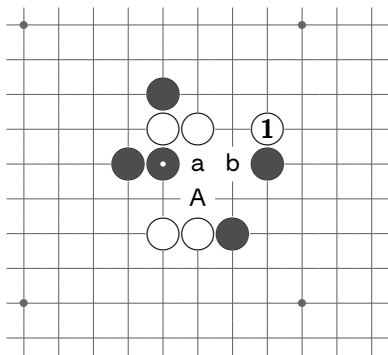
【問 2-9：黒先】ノラれないように打ちます。



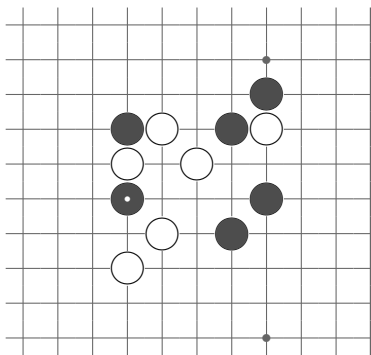
【問 2-10：白先】黒の四ノビが気になります…。



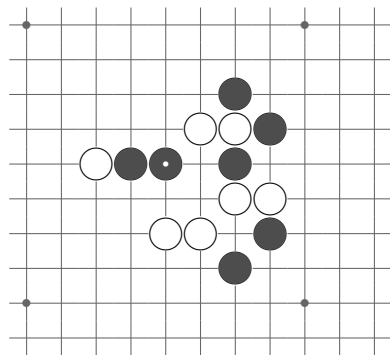
【問 2-9】黒1後、(イ口)の四三勝ち。
 ※ 初手で口は白 a と止められ、黒イの四三は達四でノラれます。初手から黒 B・白1・黒口とするのは、白 b と四ノビされてから a と止められます。初手で C は、白 c で逆転です。



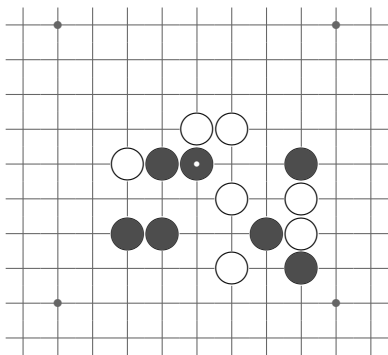
【2-10】白1後、Aの三々勝ち。
 白 A の三々に黒が a または b の四で三を止めても、白は b または a でノリ切り達四勝ち。
 # 白1後の黒の四ノビも白に新たな三を作らせるだけですので、どの時点でも黒の四は役に立ちません。



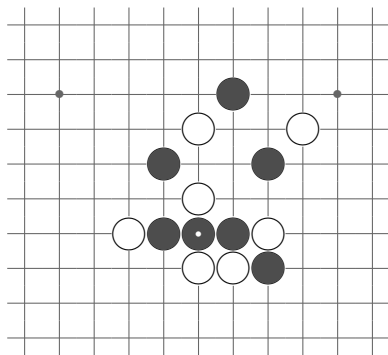
【問 2-11：黒先】黒にとってのっぴき
ならない状況に見えます。



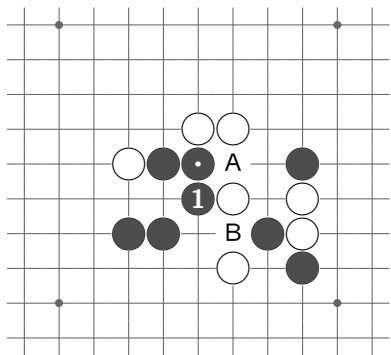
【問 2-12：黒先】面白い手筋ですが、
実戦に現われることはあります。



【問 2-13：黒先】白には四三の点がありますが、ノッてはいます。



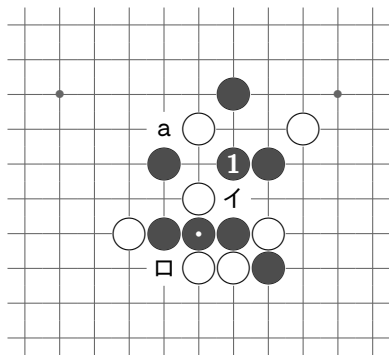
【問 2-14：黒先】同じ勝ち筋の手でも白に好防がある場合があります。



【問 2-13】 黒 1 後、A または B の四三勝ち。

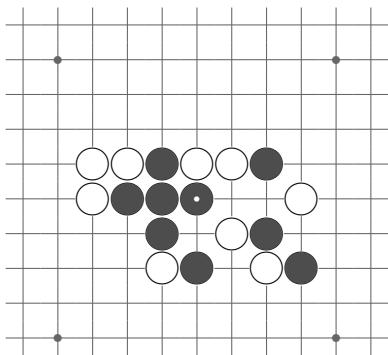
※ 最初に四ノビすると勝てなくなります。

白は、四三を作る手も含め、四ノビはお手伝いになるだけです。

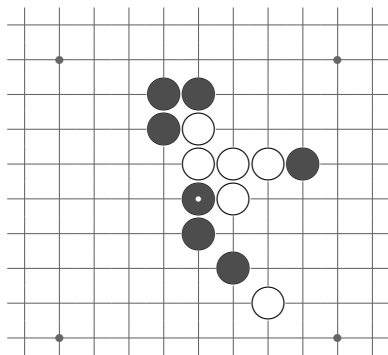


【問 2-14】 黒 1 後、(イロ) の四三勝ち。

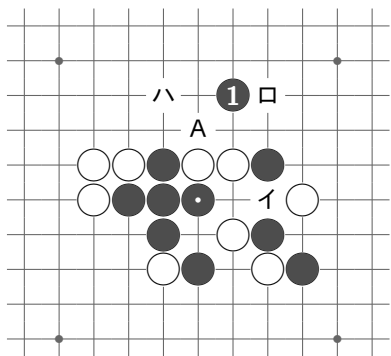
※ 初手でイやロも同じ勝ち筋を狙う手ですが、白 a の好手で防がれます。



【問 2-15：黒先】 勝ちのメドを付けてから初手を打ちましょう。

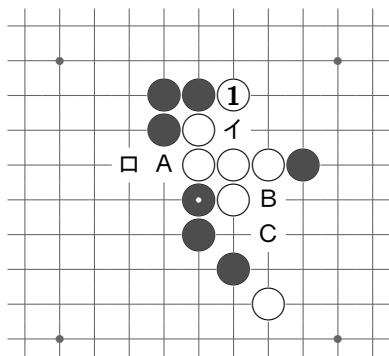


【問 2-16：白先】 防ぎに応じて勝ち方を変えます。



【問 2-15】黒 1 後、(イロハ) の四三勝ち。

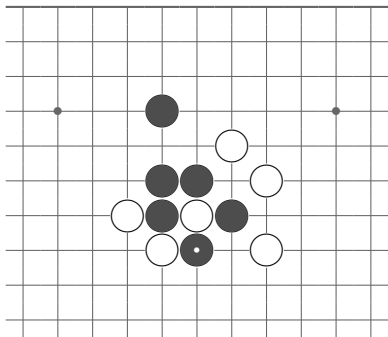
※ 初手で A は白 1 と止められ、勝てなくなります。



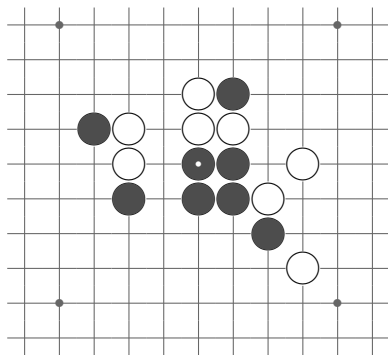
【問 2-16】白 1 後、A の四三勝ち、または (イロ) で A 点三々禁。

白 1 の三を上止めれば A の四三はノリ手で防いでいますが、A 点を三々の禁点にされます。

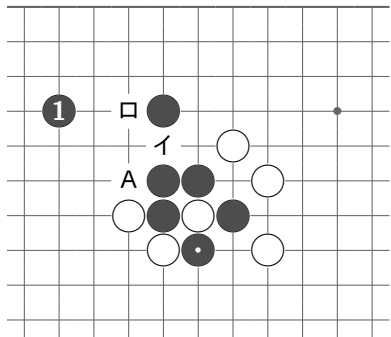
※ 初手で A 点三々禁を狙う B や C 等は、黒口と防がれます。



【問 2-17：黒先】2つの筋を見合いにするために、筋を延ばして行って考えます。

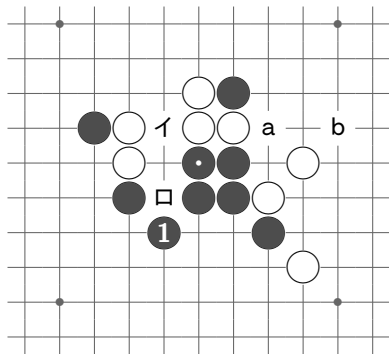


【問 2-18：黒先】白には四三の点があります。



【問 2-17】黒 1 後、A または (イロ) の四三勝ち。

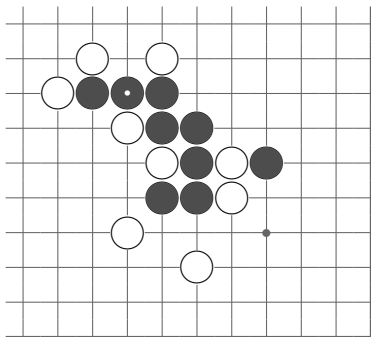
※ 先にイの四ノビをしてはいけません。



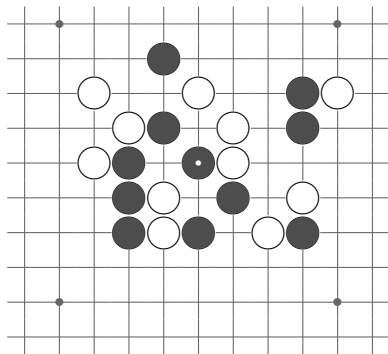
【問 2-18】黒 1 後、(イロ) の四三勝ち。

白のイや (a b) はノッており、心配ありません。

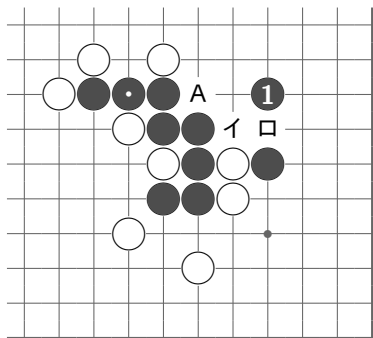
※ 初手でイや a では勝てなくなります。



【問 2-19：黒先】 この種の形には常套手段があります。



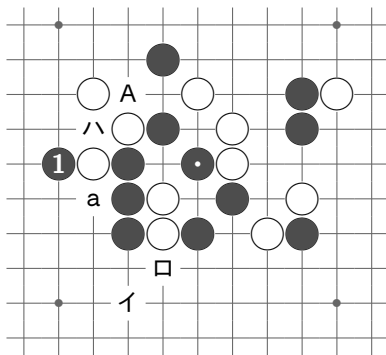
【問 2-20：黒先】 局面全体を見ます。



【問 2-19】黒 1 後、A の達四勝ち、または (イロ) の四三勝ち。

四々の禁点を解除する典型的な方法で、一方の四を長連筋にします。

※ 初手でイやロは、白 1 と防がれます。

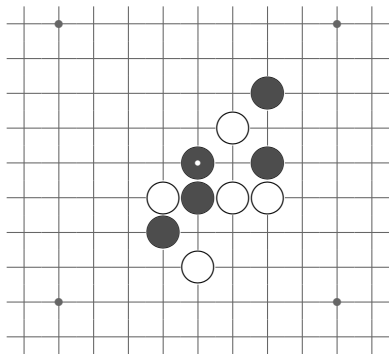


【問 2-20】黒 1 後、A または (イロ) の四三勝ち、あるいは白 a の防ぎの時に (A ハ) のノリ切り達四勝ち。

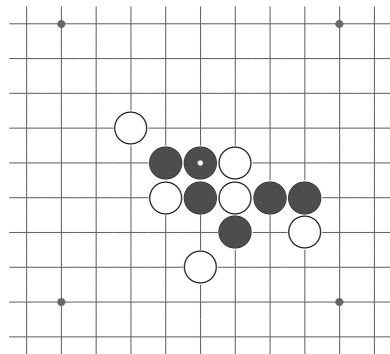
剣先等のつながりを追ってみると容易に発見できるでしょう。

※ ‘1 後、A またはロ’ではありません。

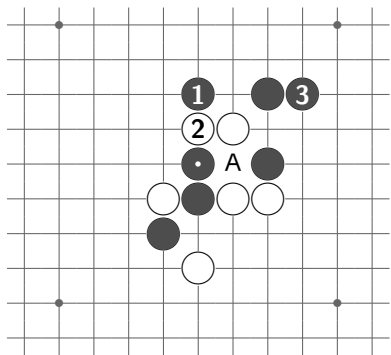
3 三手の詰連珠



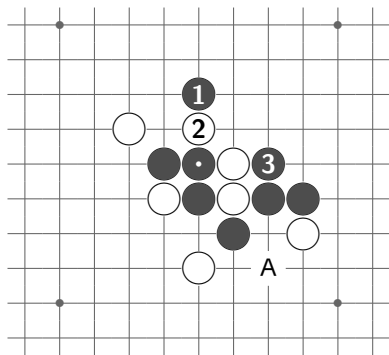
【問 3-1：黒先】“四三の卵”を^{ふか}孵化させましょう。



【問 3-2：黒先】練習問題です。

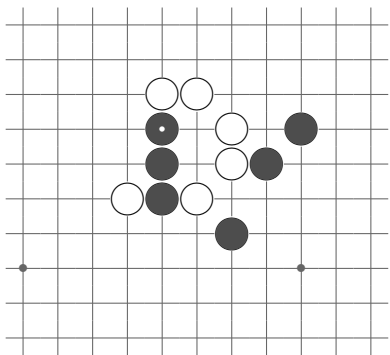


【問 3-1】黒 3 後、A の四三勝ち。
白 2 で他にも同じ。

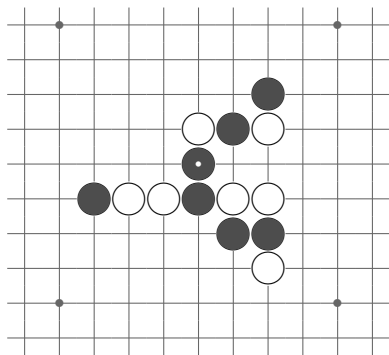


【問 3-2】黒 3 後、A の四三勝ち。
白 2 で他にも同じ。

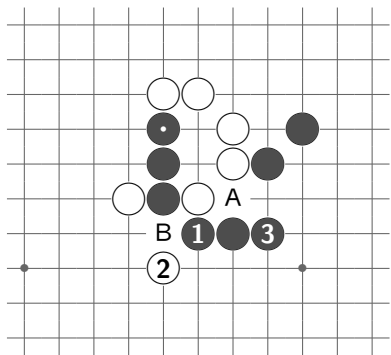
トビ三の練習問題でした。



【問 3-3：黒先】絶対止めを強制して…。

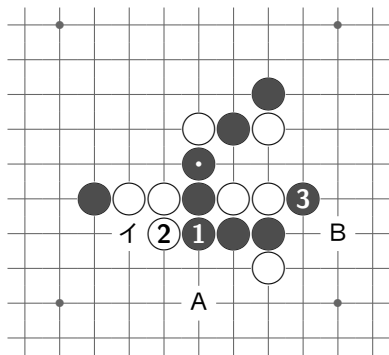


【問 3-4：黒先】綺麗に決まります。



【問 3-3】黒 3 後、A の四三勝ち。
白 2 で他は、B の四三勝ち。

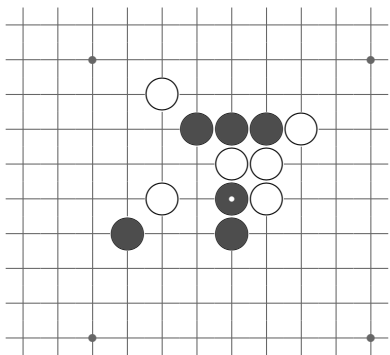
黒 1 が白 2 の止めを強制し A に剣先を残す好手です。



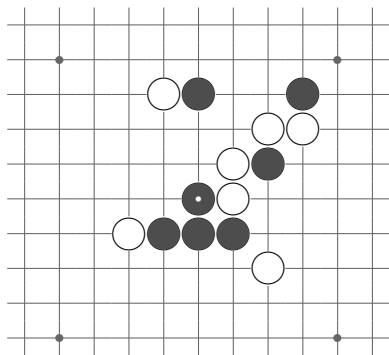
【問 3-4】黒 3 後、A または B の四三勝ち。

白 2 で反対は (イ A) の四三勝ち。

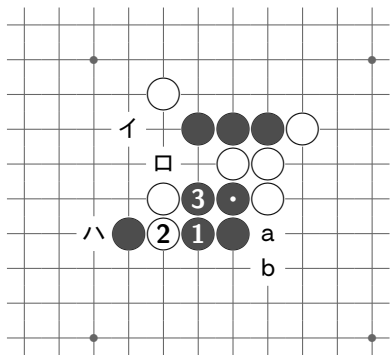
黒 3 で A や B に四ノビすると白に三ができ、勝てなくなります。ミセ手の威力を示す好例です。



【問 3-5：黒先】白の反撃も考慮して攻めます。



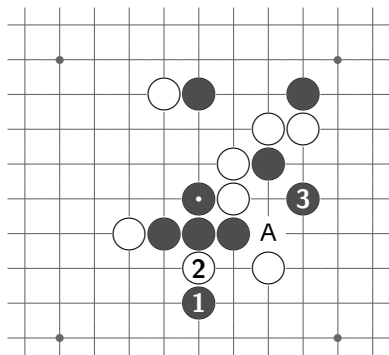
【問 3-6：黒先】‘三をヒイテ四追い’でしょうか。



【問 3-5】黒 3 後、(イロ) のノリ切り
達四勝ち。白の四ノビは無効。

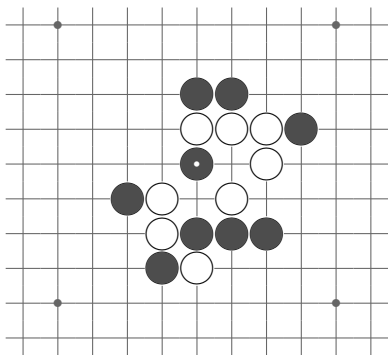
白 2 で他は、3 後イの四三勝ち (白 2
で a と止め 3 の三に b と四ノビして
も、(イロハ) が残るため四ノビ無効)。

白 2 でロ点に白の四三ができる形
になりますが、ノッています。

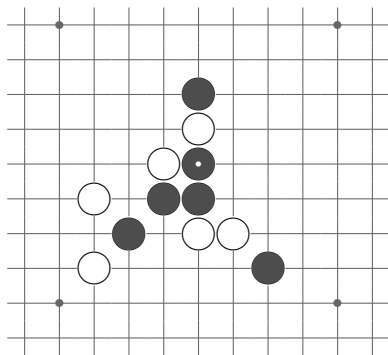


【問 3-6】黒 3 後、A の四三勝ち。
白 2 で他も同じ。

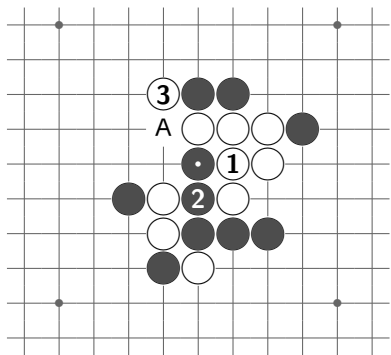
※ 初手を 3 ではノられて勝てません。



【問 3-7：白先】勝ち筋を見つけても、
もう一度考えて下さい。



【問 3-8：黒先】白の防ぎ方にも注意
を払って下さい。

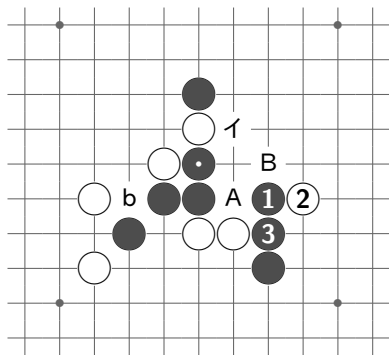


【問 3-7】 白 3 後、A の四々勝ち。

白 2 で他は、(A 3) の四三勝ち。

※ ‘白 1 後 (A 3)’ はノラれます。

四追いでノラれる場合、白の場合だけではなく、三をもう 1 回ヒイて四々を狙えば勝ちにできることがあります。



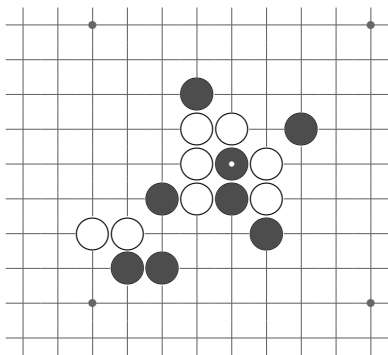
【問 3-8】 黒 3 後、A の四三勝ち。

白 2 で A は B 後 i、白 2 で b は (2

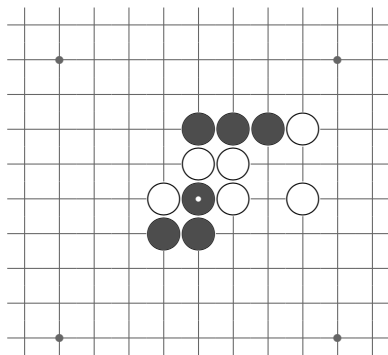
i) の四三勝ち。

トビ三に対する 3 通りの止め方に対して、3 通りの勝ち方を用意します。

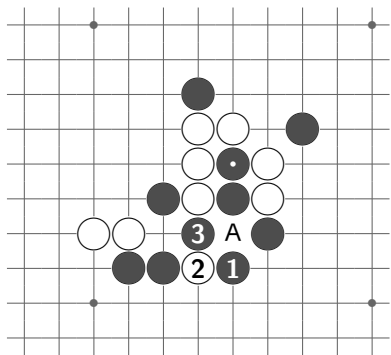
※ 初手で A は、白 1 と防がれます。



【問 3-9：黒先】白の四三が見えていますが、どう対処するのが良いでしょうか。

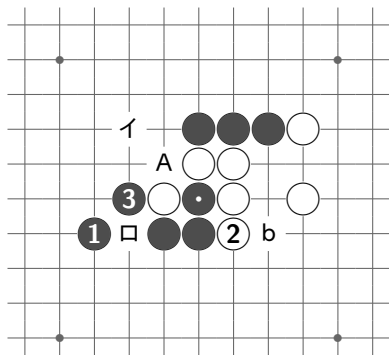


【問 3-10：黒先】単純に考えると失敗します。



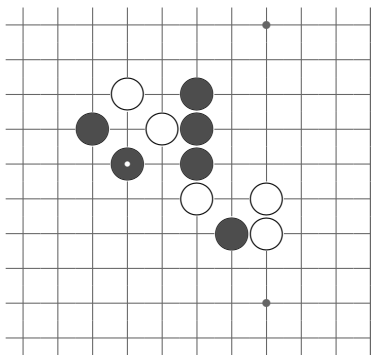
【問 3-9】黒 3 後、A の四三勝ち。
白 2 で他も同じ。

白の四三をノル黒 1 の三が好手で、
後は自然に黒の四三となります。

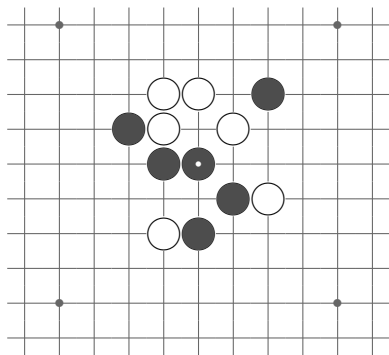


【問 3-10】黒 3 後、(イロ) の四三勝ち。
白 2 で他は、A 後イの四三勝ち。

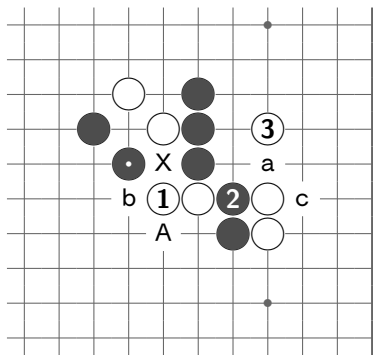
※ 初手で 2 は、白 b とノラれます。



【問 3-11：白先】手順は重要です。

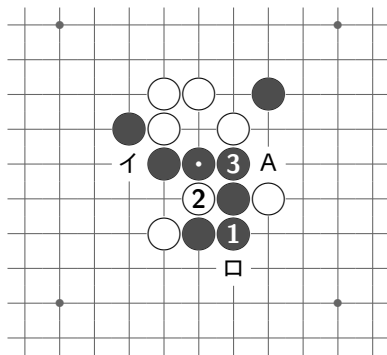


【問 3-12：黒先】2カ所ある三々の点を活用します。

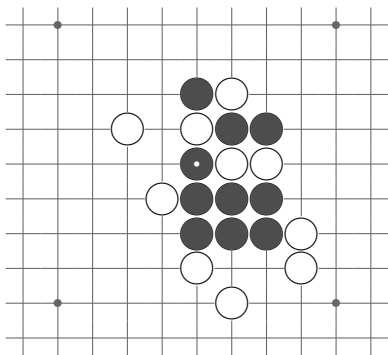


【問 3-11】白 3 後 A にて三々勝ち。
 黒 4 で a としても四ノビは役立ちません。
 黒 2 で b は直ちに、c は白 2 として黒に b 点に打たせ、白 A で X 点を三々禁にします。

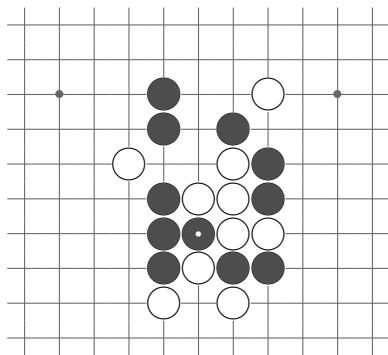
※ 初手で 3 は黒 a と止められ、次の 1 には黒 c とされます。



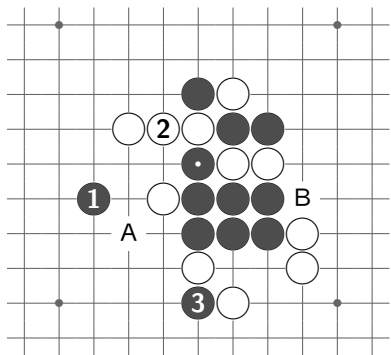
【問 3-12】黒 3 後、A または (イロ) の四三勝ち。
 白 2 で他は、2 の四三勝ち。



【問 3-13：黒先】盤面を広く見ます。



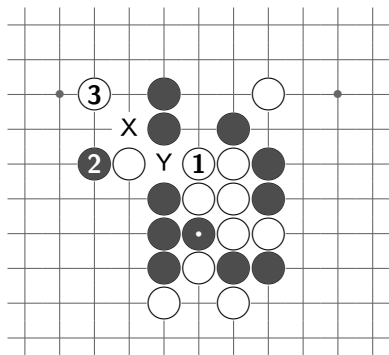
【問 3-14：白先】目の前にある長連禁の点を利用するのは当然です。



【問 3-13】 黒 3 後、A または B の四三勝ち。

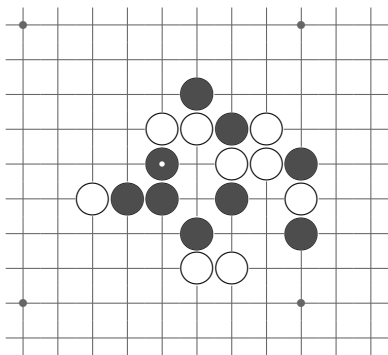
四三を防ぐ他の白 2 でも同じ。

先に四ノビするなどの他の手順では勝てません。

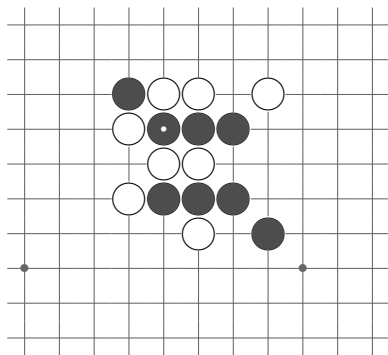


【問 3-14】 白 3 後、X または Y で Y の長連禁または X の三々禁。

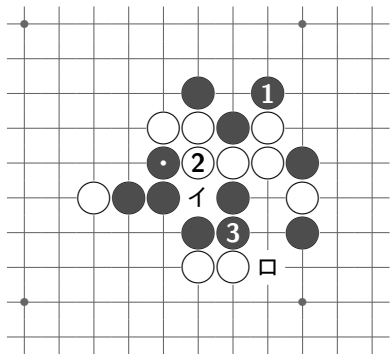
三々と長連の禁点を重ねるもので、“二重禁の手筋”の一つです。



【問 3-15：黒先】簡単に考えると失敗
します。



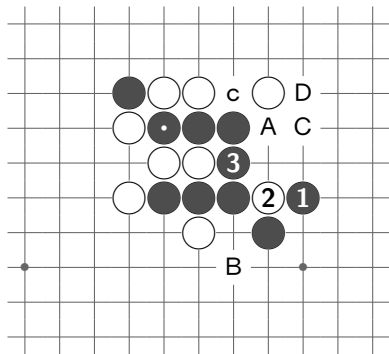
【問 3-16：黒先】白の四ノビが働かな
いように攻めます。



【問 3-15】黒 3 後、イの四三勝ち、または(イロ)のノリ押さえ達四勝ち。白 2 で他にも同じ。

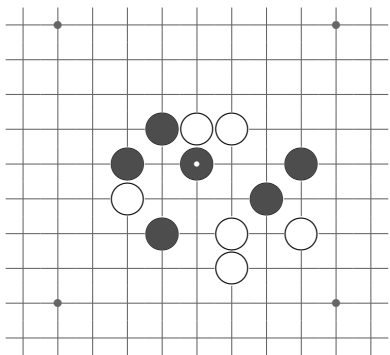
※ ‘3 後イ’はノラれています。

黒 1 は、予めノリ手の四の一方の端を止めておくもので、“事前工作の手筋”の一例です。

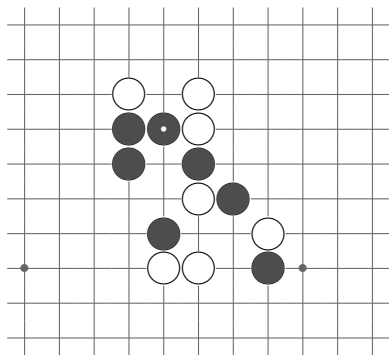


【問 3-16】黒 3 後、A または B の四三勝ち。白 c の四ノビは C 点に四三ができ無効。

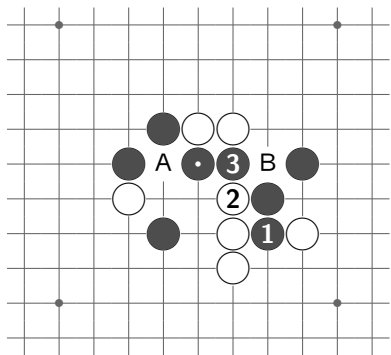
※ 初手で 3 は、c の四ノビ後に白 1 と止められます。初手で D は、白 A と止められます。



【問 3-17：黒先】最後は両ミセです。



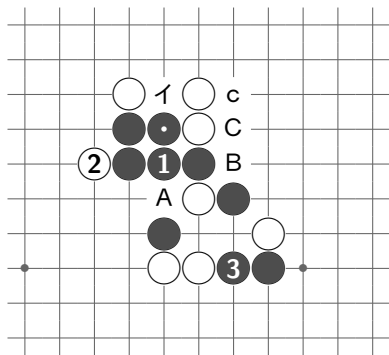
【問 3-18：黒先】これも両ミセで決まりです。



【問 3-17】 黒 3 後、A または B の四三勝ち。

白 2 で他にも同じ。

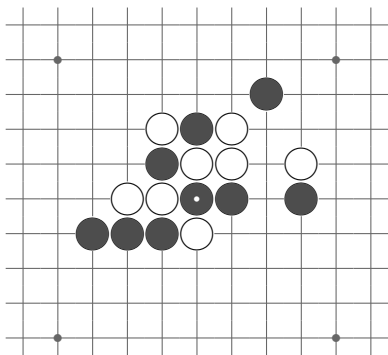
長連筋の 2 ヶ所の空点で四三を狙うものです。



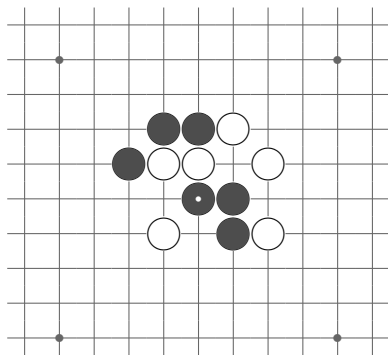
【問 3-18】 黒 3 後、A または B の四三勝ち。

白 2 で反対は、(2イ) の四三勝ち。

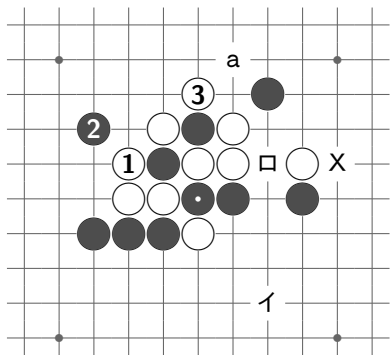
※ 黒 3 で C も両ミセですが、白 c と防がれます。



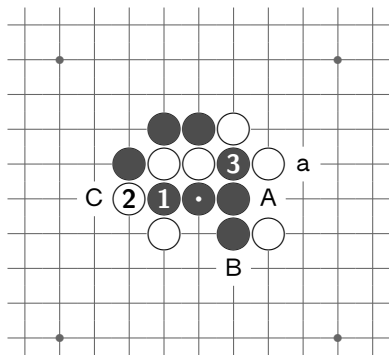
【問 3-19：白先】狙いを定めて打って
いきます。



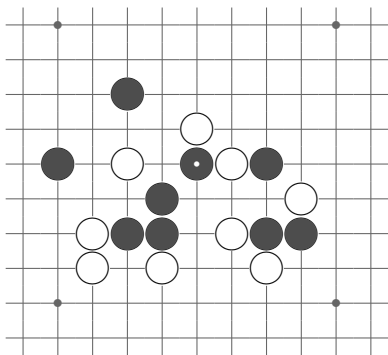
【問 3-20：黒先】両ミセで決着がつく
のですが、その 2 カ所はどこでしょ
うか。



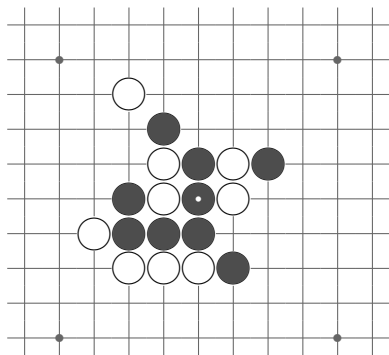
【問 3-19】白 3 後、必要ならば四ノビ
で a に黒石を置かせ、(イ口)で X 点
三々禁。
白 2 反対も同様。



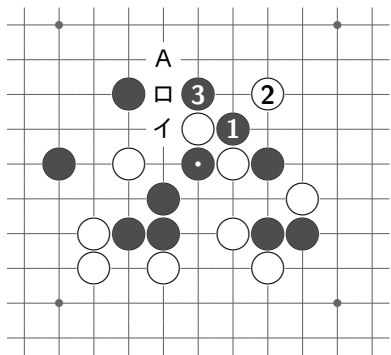
【問 3-20】黒 3 後、A または B の四
三勝ち。
白 2 で反対は、C の四三勝ち。白 2 で
3 または a の四ノビは、三の両側に四
三が残るため無効。



【問 3-21：黒先】四ノビすべきかすべ
ぎでないかも考えて攻めます。

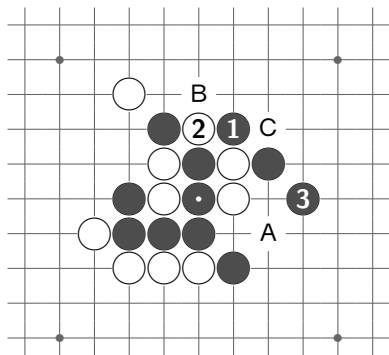


【問 3-22：黒先】単純に考えると失敗
します。



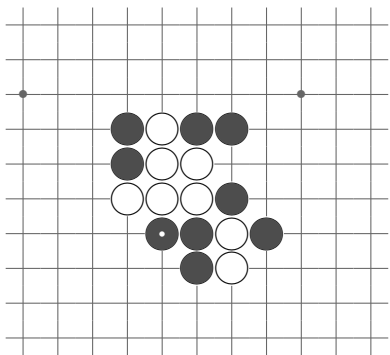
【問 3-21】黒 3 後、A または (イ) の四三勝ち。

※ 四ノビをせずに初手で 3 は、白 1 と防がれます。イの四ノビをすると、白に四三の点ができます。

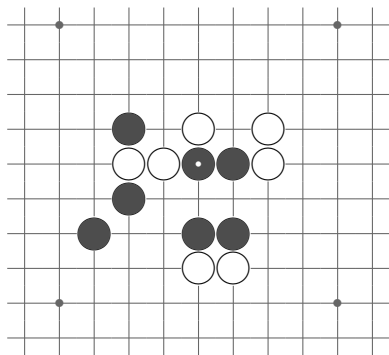


【問 3-22】黒 3 後、A の四三勝ち。白 2 で B は、C 後 A の四三勝ち。白 2 で他は、2 または B の四三勝ち。

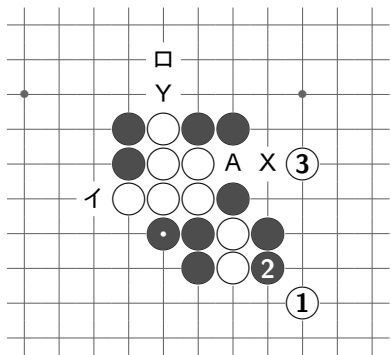
※ 初手で 3 や C の両ミセは、白 1 と止められます。初手で四ノビすると勝てなくなります。



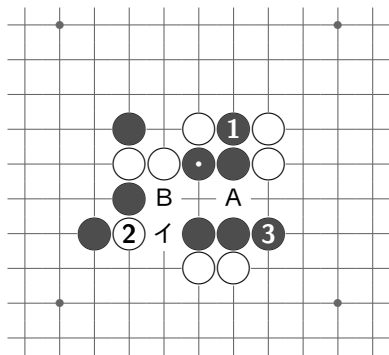
【問 3-23：白先】三方向にある剣先をうまく使います。



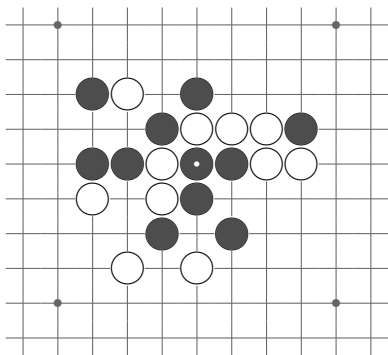
【問 3-24：黒先】初手が好手です。



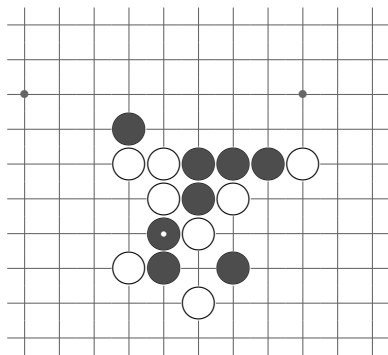
【問 3-23】白 3 後、A にて X 点三々禁、または ((X) イロ) で Y 点三々禁。
 # 1 あるいは 3 でイの四ノビをしても同様の勝ちですが、四ノビは必要になった時点で打ちましょう。



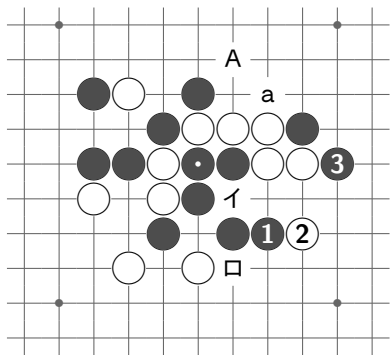
【問 3-24】黒 3 後、A の四三勝ち。
 白 2 で他は、2、'B 後 A'、または (イ 3 A) の四三勝ち
 ※ 初手で A は白 2、B は白 1 と防がれます。



【問 3-25：黒先】上だけ、あるいは下だけ、では勝てません。



【問 3-26：黒先】白の四ノビに邪魔されないようにします。候補手は多くありますが、正解は1つ。

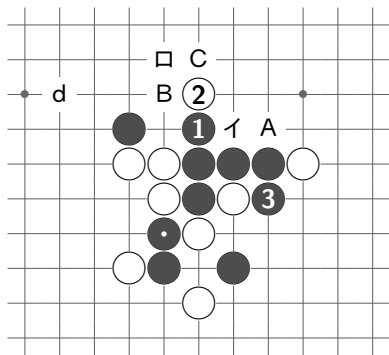


【問 3-25】黒 3 後、A または (イ口) の四三勝ち。

白 2 で他にも同じ。

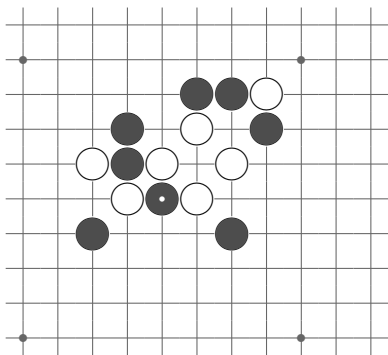
※ 初手で 3 は、白 a と防がれます。

※ 途中で四ノビすると勝てなくなります。

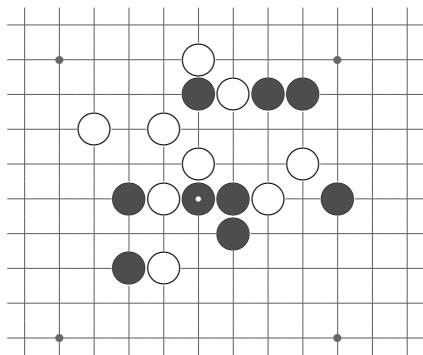


【問 3-26】黒 3 後、A の四三勝ち。
白 2 で他は、(2 A イ (口)), あるいは
‘B 後 C’ または図と同じの四三勝ち。

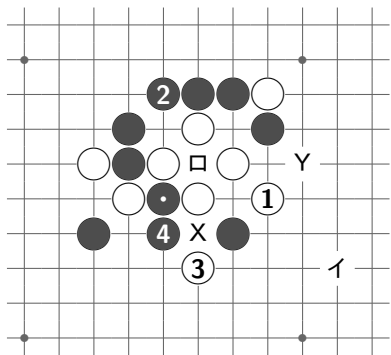
※ 初手で 2 は白 A 等と防がれます。
初手で A の後に 1, 2 あるいは 3 は、
途中で白 d の四ノビがあります。



【問 3-27：白先】禁手の香りに正しく
気付けばしめたものです。



【問 3-28：黒先】四追いを含め、白の
四ノビへの対応が問われる問題です。

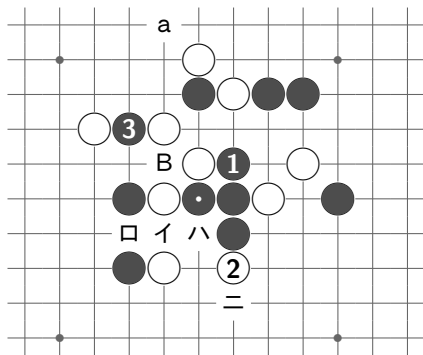


【問 3-27】白 3 で黒 4 と打たせ (イロ) で X 点四々禁。

一直線上にできる四々で、“両頭の四々”と呼ばれます。

※ 先に 3 を打つのは誤りです。

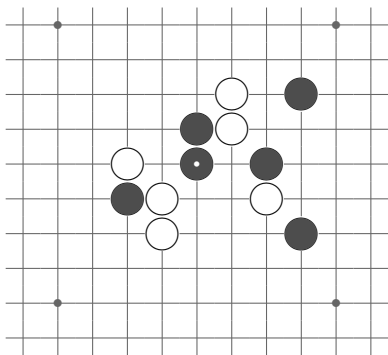
※ Y 点の三々禁の香りもしますが、うまい攻めはありません。



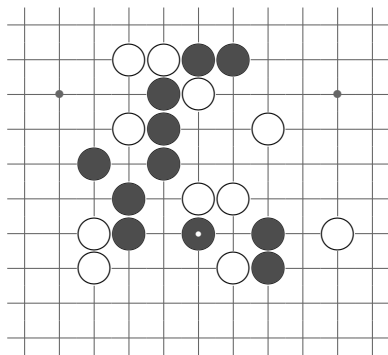
【問 3-28】黒 3 後、(イロハ) のノリ切り達四勝ち。白の四ノビはどの時点でも無効。

白 2 他は、同じか (イニ) の四三勝ち。

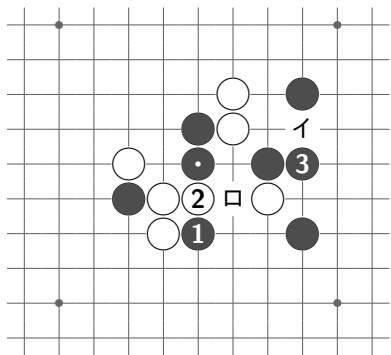
※ 初手でイは白 a で、B は白 3 で、白勝ちとなります。黒 3 でロは、イ点四々禁にされます。



【問 3-29：黒先】三・三・四三の問題
としては難問です。



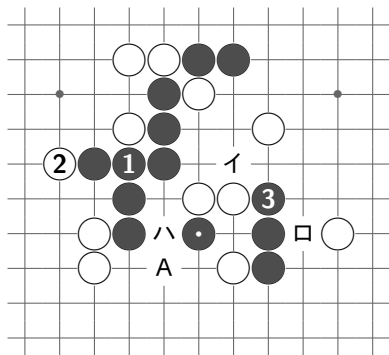
【問 3-30：黒先】ある趣向を実現する
作り物です。四々三の点がキーです。



【問 3-29】黒 3 後、(イロ) のノリ切り
達四勝ち。白の四ノビ無効。

白 2 で他は、3 後イの四三勝ち。

白にロの四三の点ができますが、黒
3 はそれをノリつつの三です。

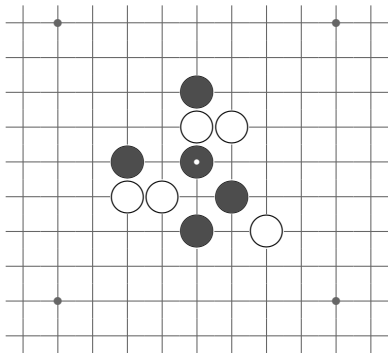


【問 3-30】黒 3 後、(イロハ) の四三勝
ち。白 2 反対は、A として 2 またはハ
の四三勝ち。

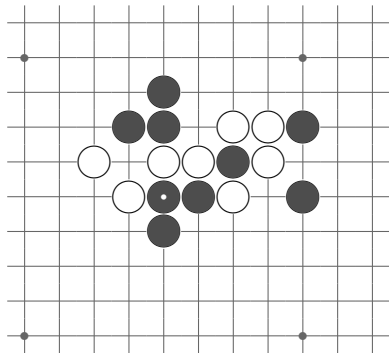
※ 初手で、A は白イ等、ロはハ等、2
は 1 と止められます。黒 3 でロは、白
3 と止められます。

長連筋による禁点解除の趣向です。

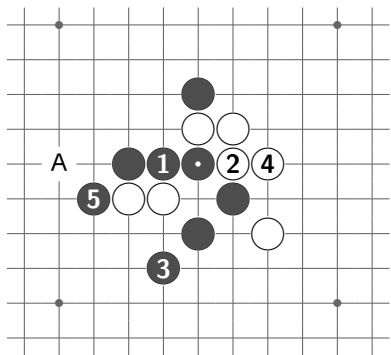
4 長めの詰連珠



【問 4-1：黒先】まず剣先を作ります。

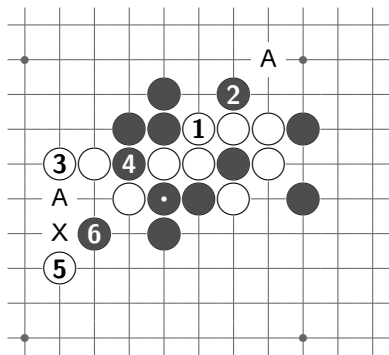


【問 4-2：白先】禁手を打たせます。



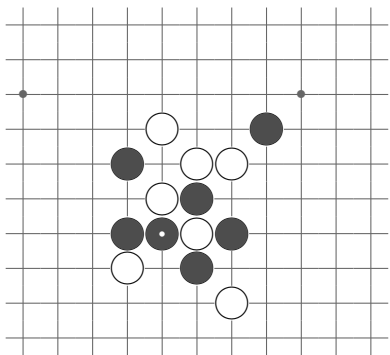
【問 4-1】 黒 5 後、A の四三勝ち。
 白 2 で反対は、4 の四三勝ち。白 4 で
 反対も同じ。

この手順でしか勝てません。

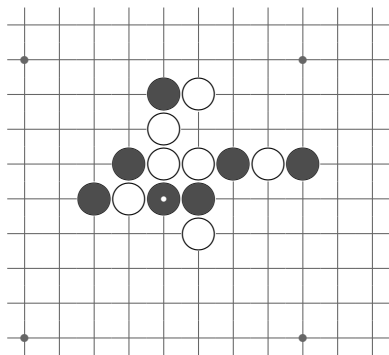


【問 4-2】 白 3・5 として黒 4・6 と打
 たせ、A にて X 点三々禁。
 黒 2 で反対は、A の四三勝ち。

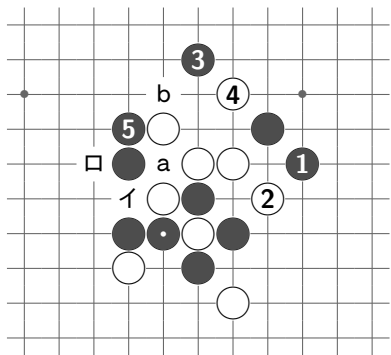
※ 初手で 5 は黒 1 と止められます。



【問 4-3：黒先】一方から他方へと力を波及させます。

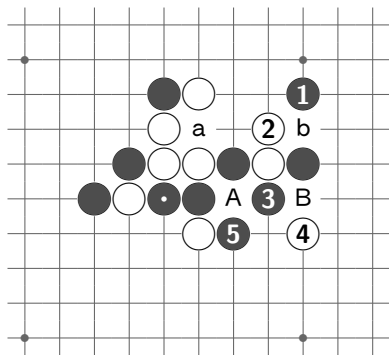


【問 4-4：黒先】準備があれば大丈夫。



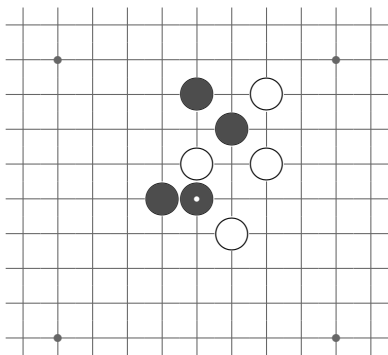
【問 4-3】黒 5 後、(イロ) の四三勝ち。
白 2, 4 で他も、同じ。

※ 初手あるいは黒 3 で 5 と打つと白
a と止められ、b 点に白の四三ができる
ため、勝てなくなります。

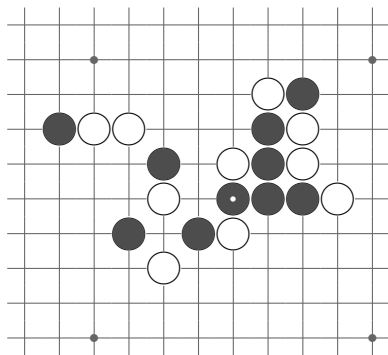


【問 4-4】黒 5 後、A の四三勝ち。
白 4 で他は、B の四三勝ち。白 2 で他
も同じ。

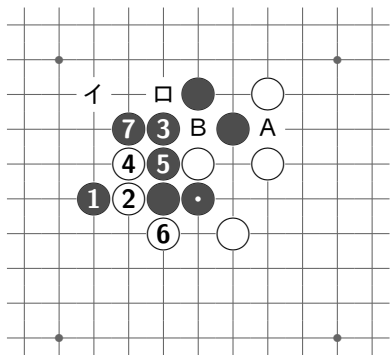
“事前工作の手筋” の黒 1 のため、
白 4 で a とノルことができません。
※ 黒 3 で B は、白 b または 4 と止め
られます。



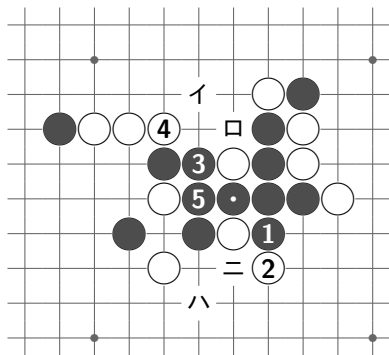
【問 4-5：黒先】広く飛び出れば何とかなりそうな感じではあります。



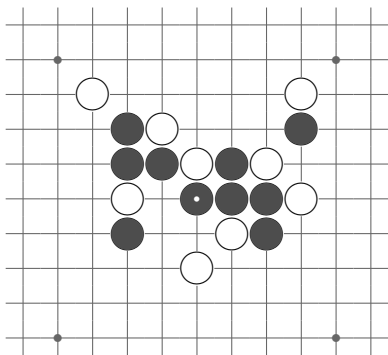
【問 4-6：黒先】怖くないノリ手もあります。



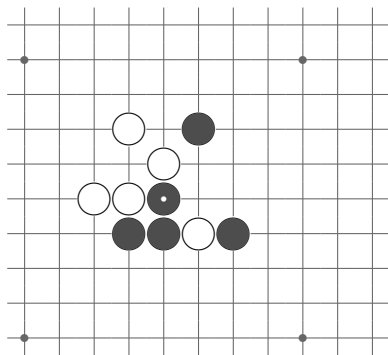
【問 4-5】黒 7 後 (イロ) の四三勝ち。
 白 6 で反対は、A 後 6。白 4 他は図
 と同様。白 2 で他は、3・5・B と進め
 ます。



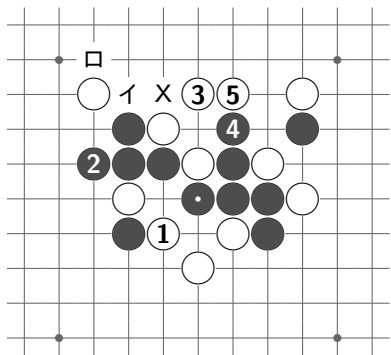
【問 4-6】黒 5 後、(イロ) のノリ切り
 勝ち、またはハの四三勝ち。白の四ノ
 ビは無効。
 白 4 が反対は、黒 5 としてイの四三勝
 ちまたは (ハニ) のノリ切り勝ち。
 ※ 5 の前にイやハの三をヒクとノリ
 手のために勝てなくなります。



【問 4-7：白先】禁点を作って…。



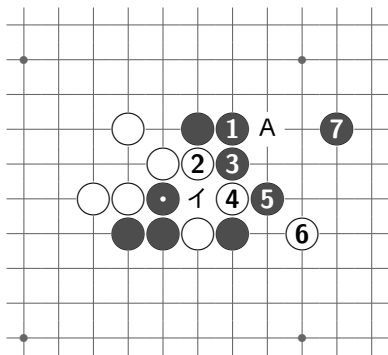
【問 4-8：黒先】読みやすい形ですが、どこで四三ができるでしょうか。



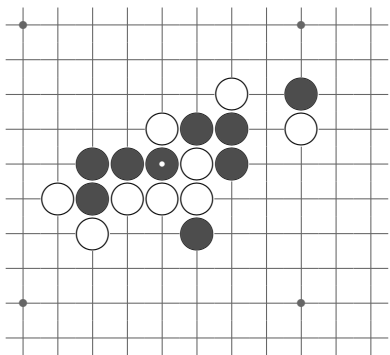
【問 4-7】白 5 後、直ちにまたはイ後、
X 点三々禁。

黒 4 で他は、イで X 点三々禁。黒 2
反対は、イ後 '(2 口) の四三勝ちまた
は 3 の三々勝ち'、等。

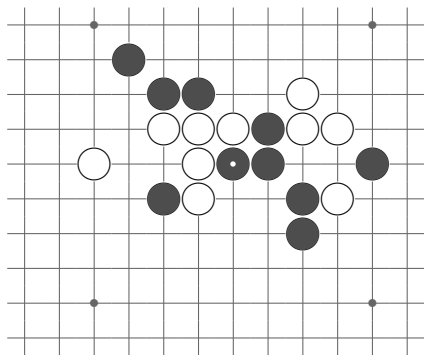
※ 白 5 でイには黒 5 とされます。



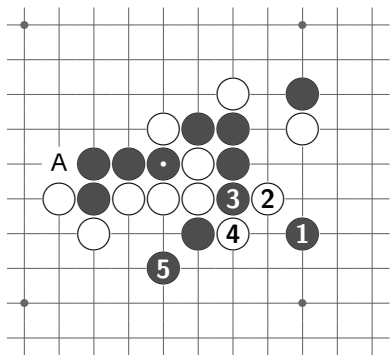
【問 4-8】黒 7 後、A の四三勝ち。
白 4 で他は、黒 5 後 (4 イ) の四三勝
ち。白 2 や 6 で他は、図と同様。



【問 4-9：黒先】白のミセ手をうまく
処理して……。

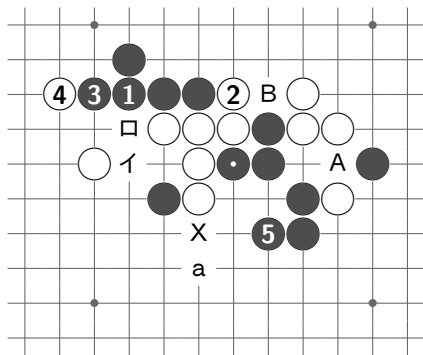


【問 4-10：黒先】油断大敵。



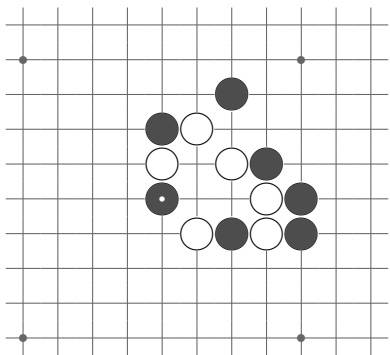
【問 4-9】黒 5 後、A の四三勝ち。
白 2, 4 で他も同じ。

黒 1 は白の四三をノリつつの三
です。

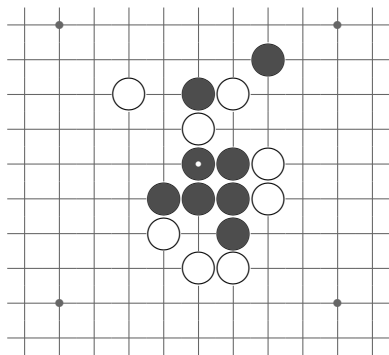


【問 4-10】黒 5 後、A の四三勝ち。白
の四ノビは無効。白 2 反対は B の四
三勝ち。白 2 で a の四ノビ後の 2 は、
(4 イロ) のノリ切り達四勝ち。

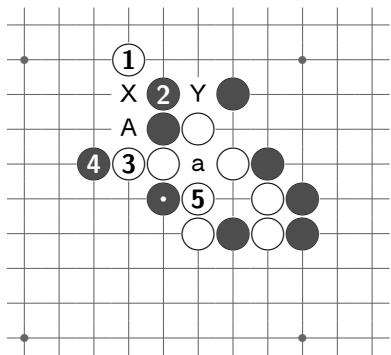
単に ‘5 後 A’ は、白 (口 a) で X 点
三々禁になります。黒 1・3 はそれを
避ける “事前工作の手筋” です。



【問 4-11：白先】もちろん禁手を狙います。



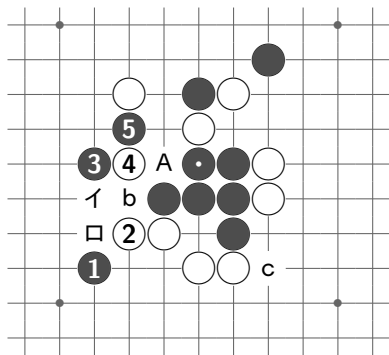
【問 4-12：黒先】正しく攻めないと白勝ちになってしまいそうな局面です。



【問 4-11】白 5 として、黒 6 で a は A で X 点三々禁、他は容易に Y 点三々禁。黒 4 で a は白 A で、他も a 点に打たせて白 A で、X 点三々禁。

a に打たせる白 3 ミセ手が好手。

※ 初手で 3 や a は、黒 Y と打たれません。黒 Y と打たせない白 1 も好手。

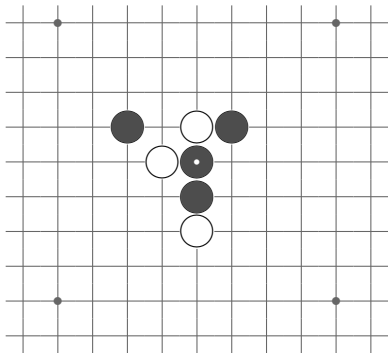


【問 4-12】黒 5 後、イの四三勝ち、または (イロ) のノリ押さえ達四勝ち。

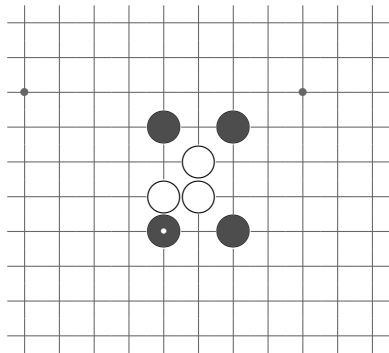
白 2 で他は、黒 3 後イ、(イロ)、または A の勝ち。白 4 で他は、A、(A 5)、イ、(イロ)、または (イ 4 口) の勝ち。

※ 初手で 4 の両ミセは白 b、3 は白 c とされ、白勝ちとなります。

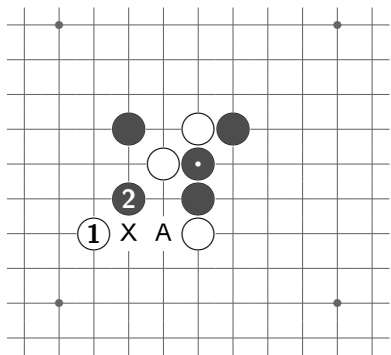
5 序盤の白勝ち詰連珠



【問 5-1：白先】白石 3 個でも勝ちに
できる例です。

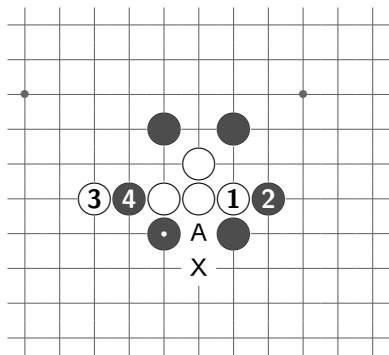


【問 5-2：白先】どこかが禁手になり
ます。



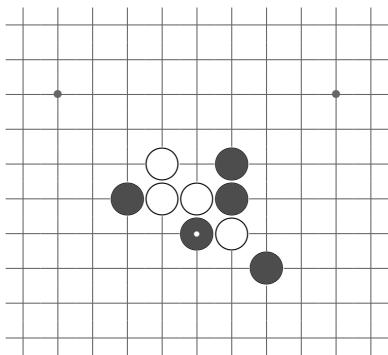
【問 5-1】白 1 で黒 2 と打たせ、A で X 点三々禁。

黒 2 が他でも四ノビで 2 の点に打たせ、同様。

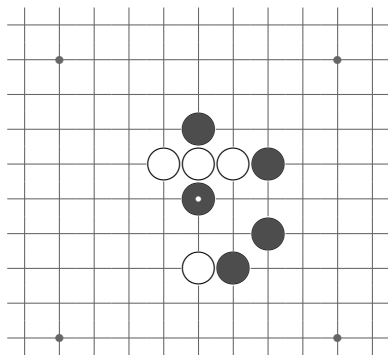


【問 5-2】白 3 で黒 4 と打たせ、A で X 点三々禁。

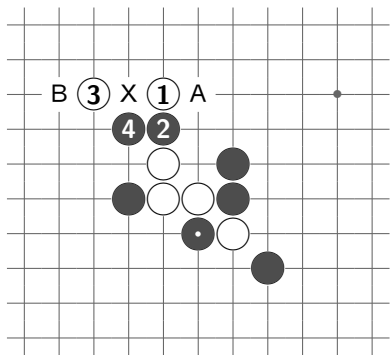
対称形ですので、黒 2 が 4 も同様です。



【問 5-3：白先】気付きにくいかもしれませんが
できません。

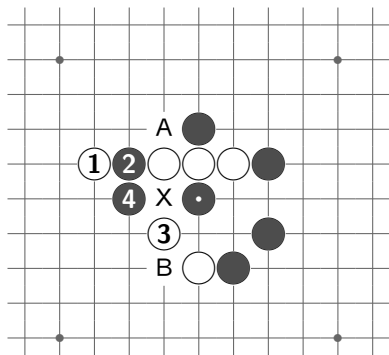


【問 5-4：白先】まずは禁点を作れな
いか考えます。



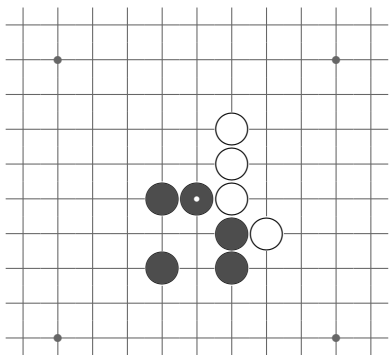
【問 5-3】白 3 で黒 4 と打たせ、A または B で X 点が三々禁。

黒 2 で他も白の四ノビで 2 の点に打たせ、同じです。

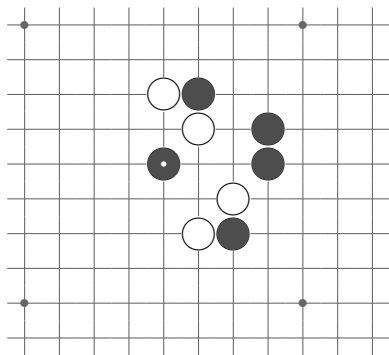


【問 5-4】白 3 で黒 4 と打たせ、A または B で X 点が三々禁。

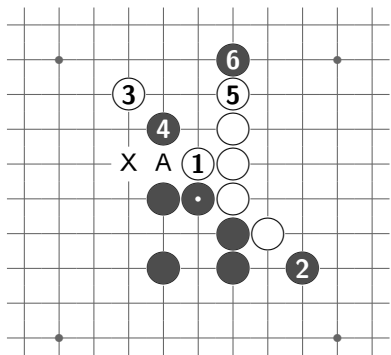
黒 4 で他も白の四ノビで 4 の点に打たせ、同じです。



【問 5-5：白先】黒も好形です。



【問 5-6：白先】綺麗に決まる手筋があります。

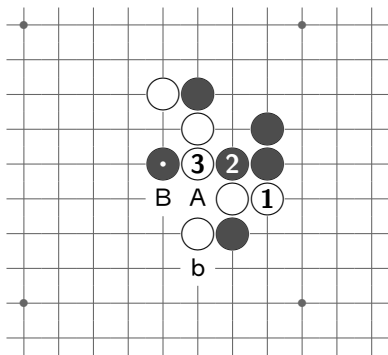


【問 5-5】白 3・5 で黒に 4・6 と打たせ、A で X 点三々禁。

黒 2 反対は、白 5・A で X 点三々禁。

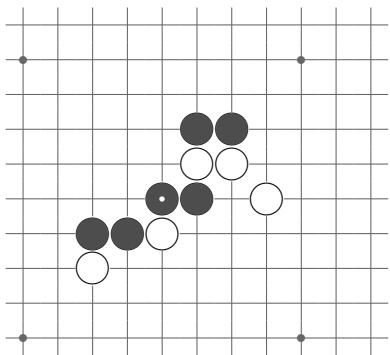
※ 初手で 4 は、黒 2 と止められます。

黒 2 はミセ手になっていますが、白 3・5 として禁点を作り、ミセ手を防ぎながら禁手を狙います。

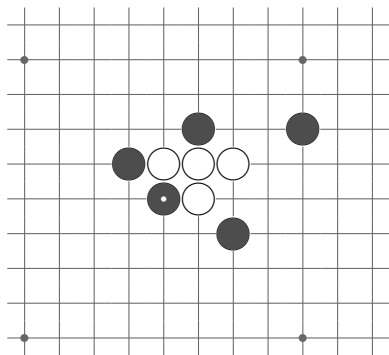


【問 5-6】白 3 とすると、A 点が白の四三と黒の三々禁の共通点（“禁勝重複”）となり、黒は両方を防ぐ手はありません（例えば、黒 b なら白 B）。

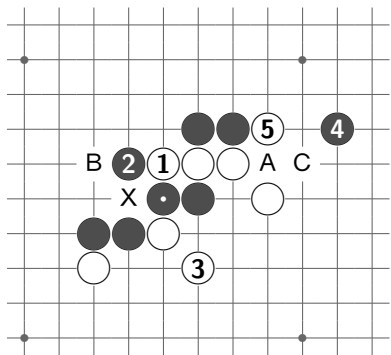
黒 2 が他も、四ノビで 2 に打たせ、同じです。



【問 5-7：白先】禁手を狙いつつ…。

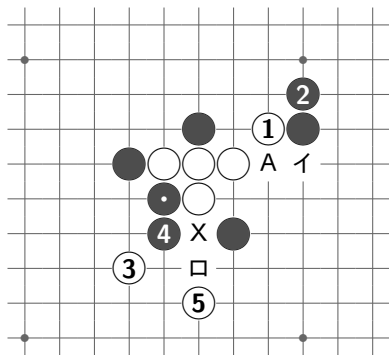


【問 5-8：白先】複数の狙いが必要です。



【問 5-7】白 5 として、A の四三勝ちか、B での X 点三々禁。黒の防ぎはありません。黒 4 で他は、C の四三か B での X 点三々禁です。黒 2 反対は、白 B・3 として X 点三々禁。

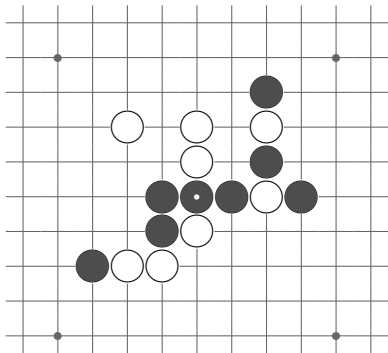
黒 4 の防ぎがありますので、白 3 で C の四ノビはできません。



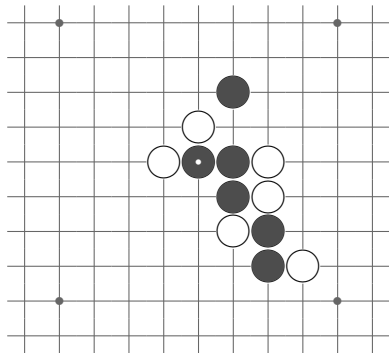
【問 5-8】白 5 後、ロまたは (イロ) で X 点が三々禁または四三々禁、あるいは (黒 6 がロの時) 白 A でイ点が三々禁。黒 2 で 4 も白 5 として同様の勝ち方になります。

※ 白 5 でロは、黒 5 と防がれます。

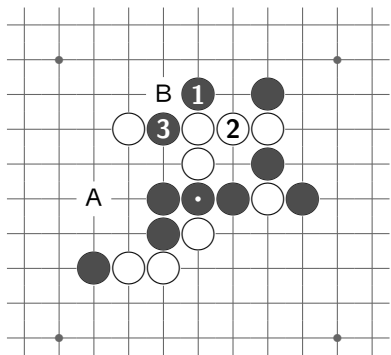
6 ひとめの詰連珠



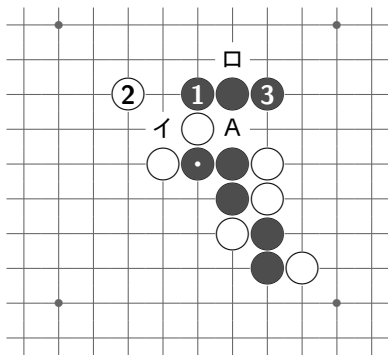
【問 6-1：黒先】白の四ノビは怖い
ですか。



【問 6-2：黒先】実戦でもよく出現す
る形です。

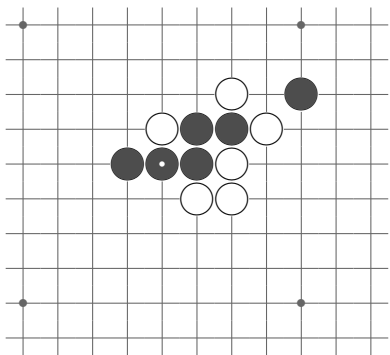


【問 6-1】黒 3 後、A または B の四三勝ち。
白 2 で他にも同じ。

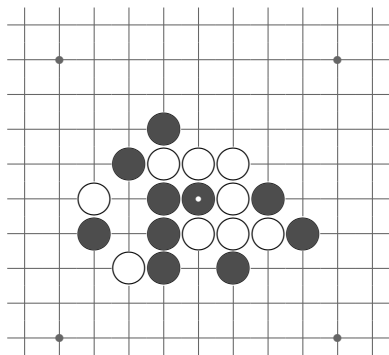


【問 6-2】黒 3 後、A の四三勝ち。
白 2 で他は、2 または (イロ) の四三勝ち、あるいは図と同じ。

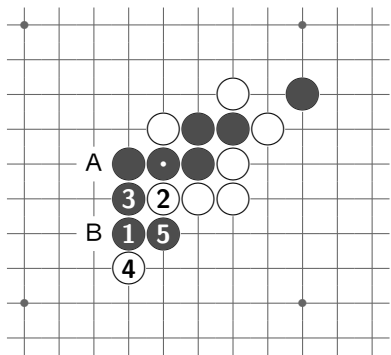
両剣先とも四ノビできる 2 ヲ所を最大限に活用する勝ち方なので、先に四ノビすると勝てなくなります。



【問 6-3：黒先】実戦で時折現われるパターンです。



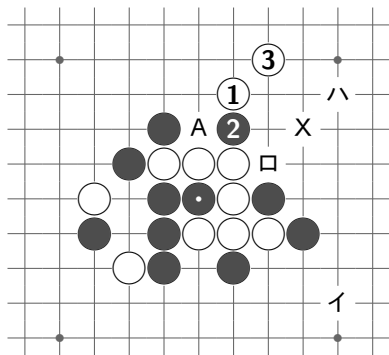
【問 6-4：白先】白の形から何かひらめくものがある筈です。



【問 6-3】黒 5 後、A または B の四三勝ち。

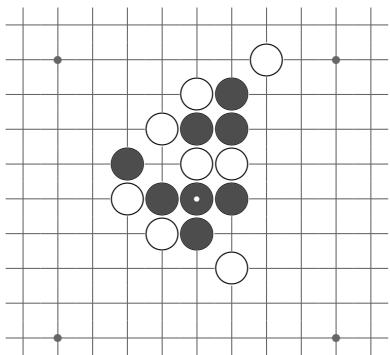
白 2, 4 で他も同様。

ノラれるので初手が打ちづらそうですが、打ってしまえば一本道です。

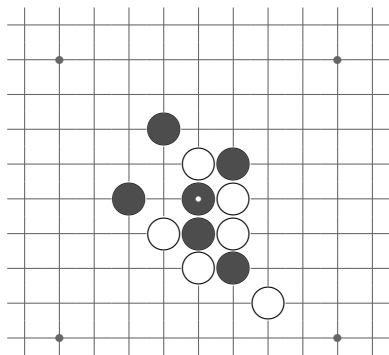


【問 6-4】白 3 で黒 A と打たせ、(イロハ) で X 点四々禁。

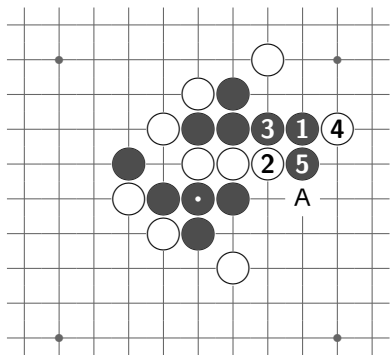
形から X 点四々禁の可能性がひらめき、そこから 1・3 の手順が導かれます。



【問 6-5：黒先】実戦で時折現われるパターンです。

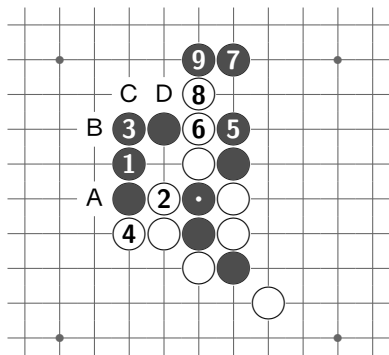


【問 6-6：黒先】「ひとめの...」の好例と言える局面です。



【問 6-5】黒 5 後、A の四三勝ち。

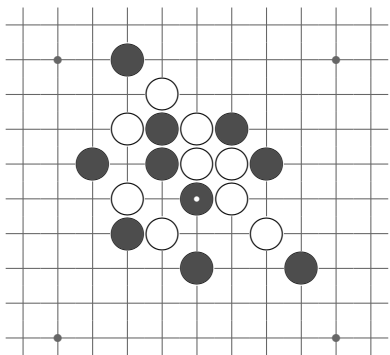
※ 3 の四ノビをせずに 5 だと、白 3 と止められます。



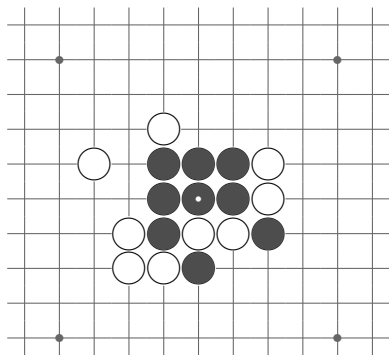
【問 6-6】黒 1 が (2 A) をフクむと同時に '3 後 B' も見ている好手。図の白 2 なら、9 までの両ミセ (変化略)。

白 2 で B は、A・白左下・C・白中止め・D 以下容易。

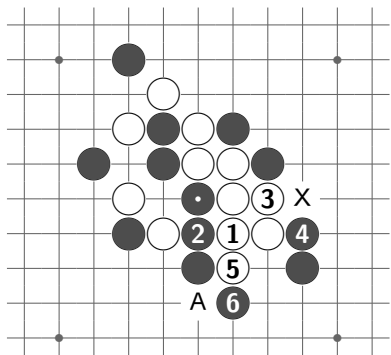
※ 初手で 2 や A だと、白は急所の 1。



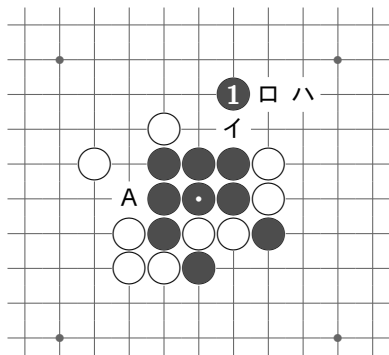
【問 6-7：白先】白の特権を使います。



【問 6-8：黒先】狭そうに見えますが、...

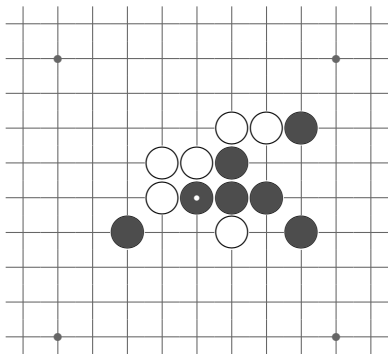


【問 6-7】黒 6 と打たせ、A で X 点三々禁。四々を防ぐ他の 2 でも、4 の点に黒石を置かせ、A で X 点三々禁。
 # 4 の点に黒石を打たせられると分かれば、考えやすい追詰め。
 ※ 初手で 5 も同じ狙いですが、黒 1 と防がれます。

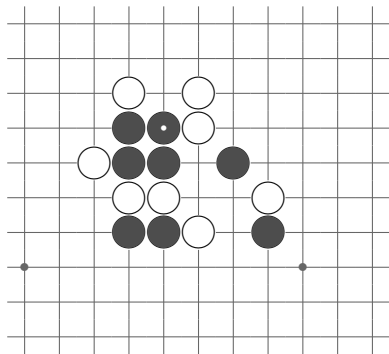


【問 6-8】黒 1 後、A または (イロハ) の四三勝ち。
 # ミセ手やフクミ手となる点は多いのですが、他では急所の 1 の点に止められる等で勝てません。

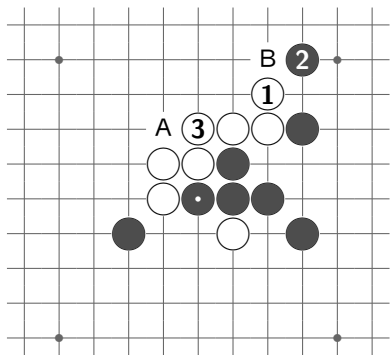
7 逆転の詰連珠



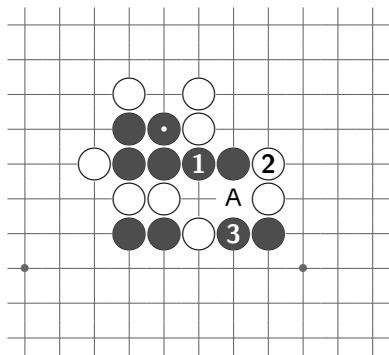
【問 7-1：白先】黒は三を作って次に四三を作ろうとしています。



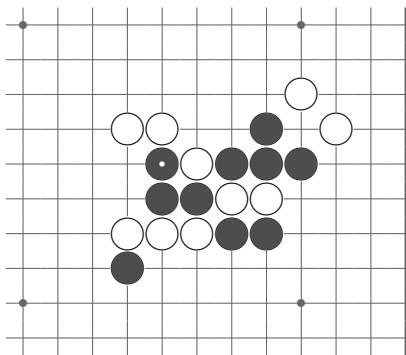
【問 7-2：黒先】白の四々と黒の三々禁が重なりかなり危険そうですが、四ノビできる筋を使って逆転します。



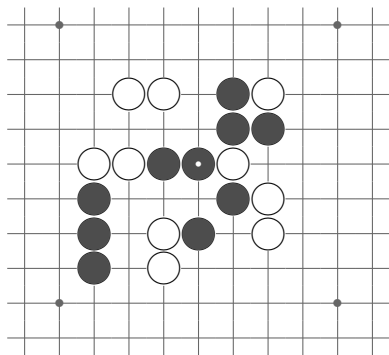
【問 7-1】白 1 の四ノビで縦を長連筋にして白 3 と黒の三を止めます。A の四三と B の三々が残り、白勝ちとなります。



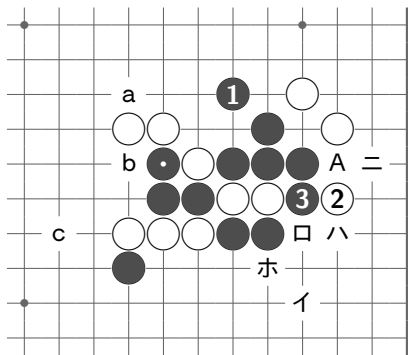
【問 7-2】黒 3 後、A の四三勝ち。
 # A 点は白にも四三ですが、黒 3 はそれをノッており、逆に黒が A 点で四三を作ります。
 ※ 黒 3 を A 等で負けはなくなりますが、勝ちもなくなります。



【問 7-3：黒先】白石の配置にも注意して下さい。初手が重要です。



【問 7-4：黒先】白は四三々禁を狙う三で勝った気でいます。

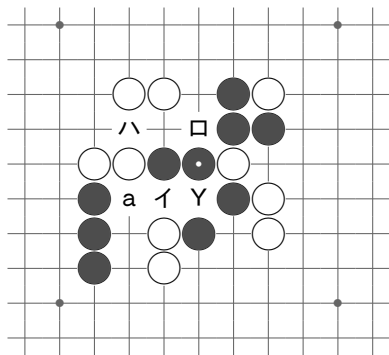


【問 7-3】黒 3 後、A または (イロハ) の四三勝ち。

白 2 反対は、(二 2 ホ) の四三勝ち。

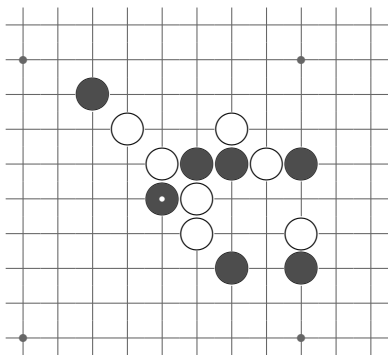
問題図では白に (a b c) があり、黒 1 はそれをノリつつの三です。

※ 従って、初手で 3 等に打つと白勝ちになります。

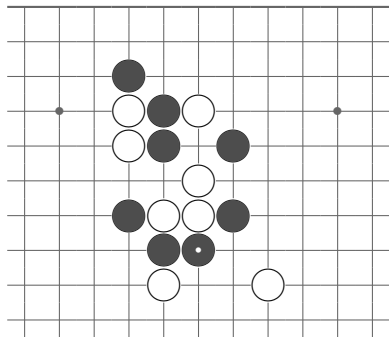


【問 7-4】黒 (イロハ) で、四と三が残ったの勝ち。

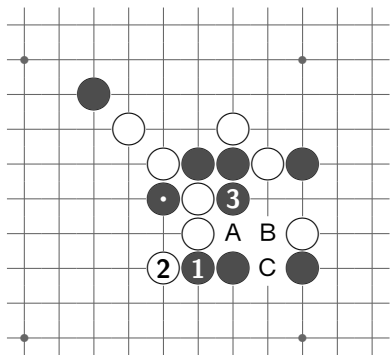
黒ロの時点では Y 点四々のため、ロは四三々ではありません。ロの四を止める白石が a にくると三が 2 つになりますが、同時にできていませんので三々ではありません。



【問 7-5：黒先】白は次に四三を作ることができる局面です。



【問 7-6：黒先】三々禁を狙われています。逃げると別の所が三々禁に。

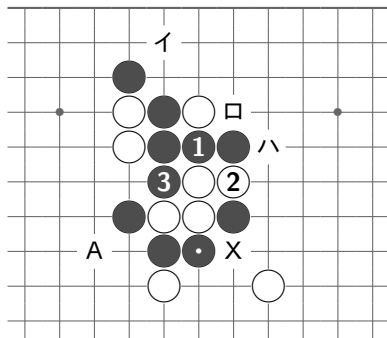


【問 7-5】黒 3 後、A の四三勝ち。白の四ノビは無効。

白 2 で他は、A 後 3 の四三勝ち。

黒 1 とノリ手で白の四三を防げば、後は自然に四三勝ちとなります。

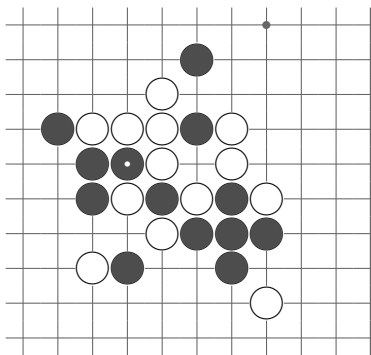
※ 初手で A や B は白 3 と、C は白 1 と防がれます。



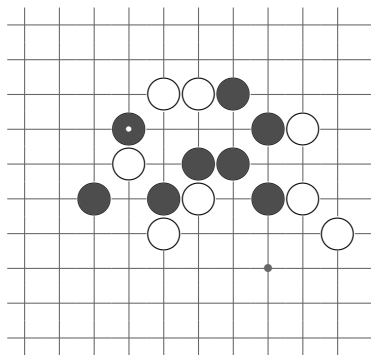
【問 7-6】黒 3 後、A または (イロハ) の四三勝ち。

白 2 で反対は、2 の四三勝ち。白 2 での四ノビは無効。

黒 1 があるため、X 点に打たされても 2 の点が四々のため三々禁になりません。

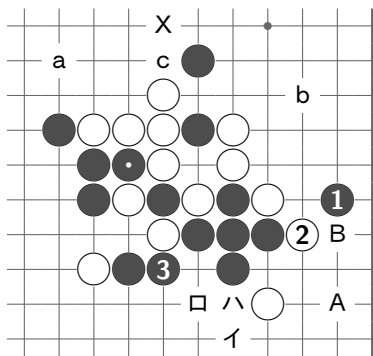


【問 7-7：黒先】白には禁手狙いの四追いがあります。白の狙いを外す好手で逆転です。



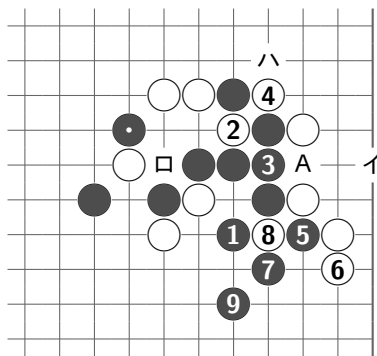
【問 7-8：黒先】黒は二重禁を狙われています。

「連珠世界」2012年6月号に「竹籠」と題して発表した問題です。



【問 7-7】黒 3 後、(イ口) の四三勝ち。
 黒 3 は口も可。白 2 で他は、同じ、(2
 ハ)、または‘A 後 B’。

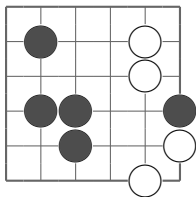
白には (a b c) で X 点三々禁を狙
 う四追いがありました。黒 1 は、(2
 ハ) をフクミつつ、長連筋を利用して
 その狙いを消しています。



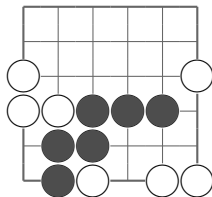
【問 7-8】黒 1 と打ちます。以下図の
 ように攻めて、9 後、A または (イ A)。
 四三を防ぐ白 2 で他も、黒 3。白 4 で
 反対は (口ハ)。白 6 反対も同じ。

黒 3 は、A 点が四三々のため横が
 三でなく、三々ではありません。

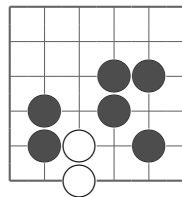
8 六路の詰連珠



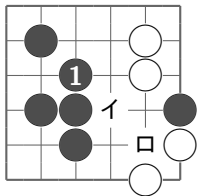
【問 8-1：黒先】
勝って下さい。



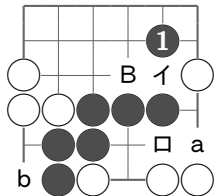
【問 8-2：黒先】
勝ち筋を見つけ、初手を
どこにすべきかを考え
ます。



【問 8-3：白先】
ひとめで正解を見つけ
て下さい。

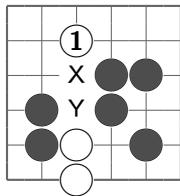


【問 8-1】黒 1 後、(イロ) のノリ切り達四勝ち。白の四ノビは無効。



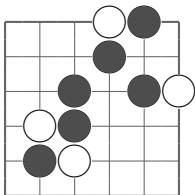
【問 8-2】黒 1 後、(イロ) の四三勝ち。

※ 初手でロは白 a と止められ、次に B としても白 b です。



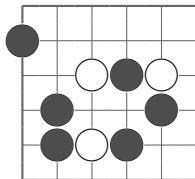
【問 8-3】白 1 後、X または Y で Y 点または X 点の三々禁。

二重禁を狙われ、黒は防ぎようがありません。



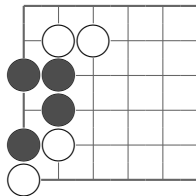
【問 8-4：黒先】

四三を作る場所の見当
をつけます。



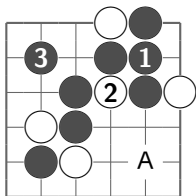
【問 8-5：黒先】

手順を間違えないよう
に。

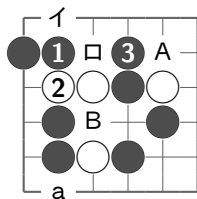


【問 8-6：白先】

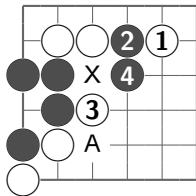
禁手を狙います。



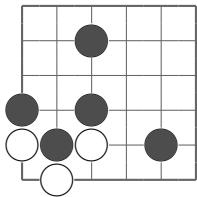
【問 8-4】黒 3 後、A の
四三勝ち。
白 2 が他も同じ。



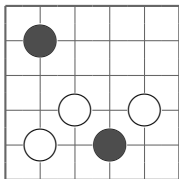
【問 8-5】黒 3 後、A の
四三勝ち。
白 2 でイは同じ。白 2
で a は、(イ口 3) (または
(イ口 A)) の四三勝ち。
※ 初手で 2 は白 a と防
がれます (B は四三々)。
※ 3 から ‘A 後 3’ はノ
ラれます。



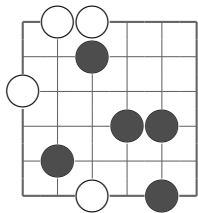
【問 8-6】白 3 で黒 4 と打
たせ、A で X 点四々禁。
黒 2 が他も、四ノビで 2
の点に打たせ、同様。



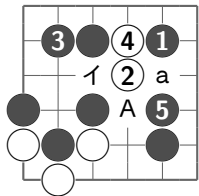
【問 8-7：黒先】
手順に注意して下さい。



【問 8-8：白先】
少ない石数ですが、白勝ちがあります。

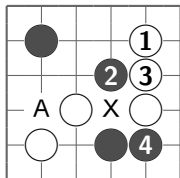


【問 8-9：黒先】
白の抵抗にもめげず、勝って下さい。

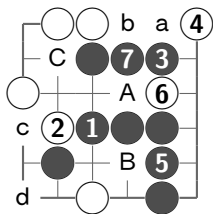


【問 8-7】黒 5 後、A の四三勝ち、または (A イ) のノリ切り達四勝ち。

※ 黒 3 で 5 は、白 a と止められます。黒 5 から 'A 後 5' は、ノラれます。



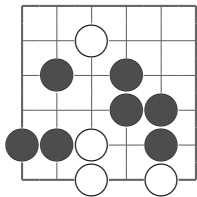
【問 8-8】白 3 で黒 4 と打たせ、A で X 点三々禁。黒 2, 4 が他も、四ノビで打たせ、同様。



【問 8-9】黒 7 後、A、B (白 a の四ノビの時)、または (A B) (白 b の四ノビの時) の四三勝ち。

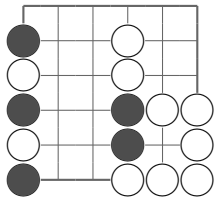
白 4 で他は、C 後 5。白 2・4 で c・d の止めには、C 後 5 (四ノビ無効)。

※ 黒 5 で C は、白 b。



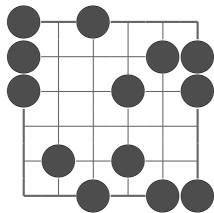
【問 8-10：黒先】

三々の二重禁を狙われています。



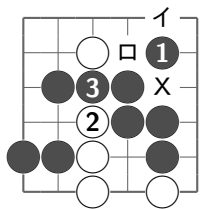
【問 8-11：白先】

2016年にちなんで作った四追い問題です。



【問 8-12：黒先】

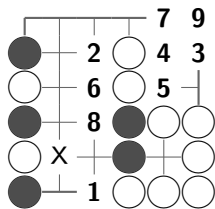
四追い勝ちがあります。黒石だけの配石で作った問題で、斜めにある三らしきものがキーです。



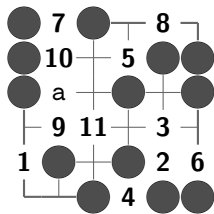
【問 8-10】黒 3 後、(イ) の四三勝ち。白 2 で他は、2 の四三勝ち。

黒 3 は、X 点が四々のため横は三でなく、斜めの三だけです。

※ 初手でイや X も二重禁を逃れる手ですが、白 3 で黒勝てません。



【問 8-11】白 1~9 で X 点長連禁。



【問 8-12】1~11 で達四勝ち。

黒 10 の四を止める a の白石で 11 の点の四々が解除されての達四勝ちです。

五を作ると盤面全部が石で埋まる“完全案”です。

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

珠々の詰連珠 (1)

2017 年 11 月 15 日

2023 年 12 月 1 日 第 2 刷

著者：真野 芳久

ga28735@gk2.so-net.ne.jp

発行：東海連珠会

