

詰連珠：路地覗き

～ 追詰め問題を作ってみよう ～

五段 真野 芳久 著

東海連珠会

当資料は、ハイパーテキスト機能を有する pdf ファイル、あるいはその印刷物です。pdf ファイルは、東海連珠会ホームページ^(*) で公開しています。当資料に関する最新の情報はそこでご覧頂けます。

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

連珠の基本ルール

- (1) 縦横各 15 道の「連珠盤」と黒白の石を使います。
- (2) 黒が先手、白が後手で交互に打ち、縦、横、斜めのいずれかに早く「五連」を並べた方が勝ちです。
- (3) 黒は五連を並べる前の「三々」「四々」「長連」がすべて「禁手」で、負けとなります。
- (4) 白には禁手がありません。長連は五連と同様に勝ちとなります。
- (5) 勝負のつかない時は「満局(引分け)」となります。

公式戦などの競技会での対局では、開局規定に従って打ち進めます。

まえがき

五目並べとも呼ばれる^{れんじゆ}連珠は、15 × 15の連珠盤と碁石とを使い、先に連続して五つ並べた方を勝ちとする盤ゲームで、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られています。対戦での最後は、三や四等の攻め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”等で易しめの詰連珠問題を発表しています。また、「詰連珠：路地覗き」と題したページで、テーマを定めそれを実現する詰連珠問題を作っていく過程を示しての問題提供もしてきました。ここではそのページで示したテーマや問題に新規のものも加え、種々のテーマの下で再編集した形で紹介します。テーマの一覧は目次でご覧頂けます。初手あるいは途中の手が妙手あるいは意外性ある手、特徴のある最終形、禁点の存在の利用、等の観点からテーマが選ばれています。

本書は、

- (1) テーマに基づいて詰連珠問題を作っていく過程
- (2) 作成された詰連珠問題群
- (3) 全問題の解答群

の3つの部分から構成されています。

(1) 内の各テーマは、どの順に見ていってもらっても構いません。概して、基本的な手筋のテーマから、高度な手筋あるいは禁手が絡む法則問題へと進む順になっています。

(2) の詰連珠問題群は、初級・中級・上級の3クラスに分かれています。各クラス内も、原則として易しめの問題から難しめの問題の順に並んでいます。

(3) は、(2)にある詰連珠問題の解答を順不同に並べています。

(1) で示された問題が(2)のどこにあるか、(2)の問題の解答が(3)のどこにあるか、あるいはそれらの逆の方向で探したい場合のために、各問題に名前を付け、探したいものの存在するページ番号を示しています。紙の形で本書をご覧になる場合は、ページ番号と問題名が役立ちます。

本書はハイパーテキスト機能を付けたpdfファイルとして配布されています。パソコンやモバイル機器で本書をご覧になる場合には、ハイパーリンク

を辿ることで上記の検索は容易に可能になっています。

どのテーマの詰連珠でも、多くは易しめの問題になっていますが、実戦でも役立つ手順や詰め感覚を養ってくれる手順などの点から、いくらか難しめの問題も含まれています。

詰連珠では勝利形直前の四追いは一手と数えますが、ヒント等で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、高々4回、多くは2回か3回までのものとしています。また、防ぎの変化の少ない問題となるようにしています。

“詰連珠”と称する以上、技量の上達に役立つ何らかの教訓的な手順が含まれています。その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問題を作っています。

ここで紹介している詰連珠問題のすべては、東海連珠会ホームページの「詰連珠」の項目内に第2章に掲載した順に載せています。そこでは、必要に応じてアドバイスを受けることができ、会話型で解いていけるようになっています。こちらもぜひご覧下さい。

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れられた場合は、筆者まで連絡して頂ければ幸いです。

¹ 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。

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 (相手の四や三等を防ぐためでも) 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。

長連筋 ちょうれんすじ : 直線状に並び間に空点のある 3 つ以上の同色の石群で、空点を同色の色で埋めた時に長連になるもの、またその状態。

四 : 1 個の石の追加で五 (白の場合は長連を含む) となるもの。間に空点のある四をトビ四と言います。

達四 たつし : 四で、五にする場所が 2 つあるもの。棒四とも言います。

三 : 1 個の石の追加で達四となるもの。間に空点のある三をトビ三と言います。

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。

先手 せんて : 黒のこと。時に、新たな戦いの場に先に打つ側のこと。

後手 ごて : 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。四三になる点が複数あるミセ手を両ミセ手と言います。

四追い しお : 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。




追い手 おて : 三を作る (ヒク) 手・四を作る (ノビる) 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。

追詰め おいづ : 追い手の連続で勝ちを導くこと。追勝ちとも言います。

ハメる : 白が強制的に黒に禁手を打たせること。

呼手 こしゅ : 追い手ではないけれど攻めに役立つ手。

- 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。ノリ手を打つことをノルと言います。
- 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。
- 剣先^{けんさき} : 四ノビをできる場所。それを可能とする石群を眠三^{みんさん}と言います。
- 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。
- 長連夏止め : 黒の三連で、 のように、2つの空点の先に黒石があつて、三になっていない状態。
- 禁点夏止め : 禁点 X に連なる黒の三連で、X  のように、空点の先に白石があつて、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。
- 四ノビ無駄 : 相手の攻めに影響を与えない四ノビ。

本書で使っている記法

- 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。

本書著者によって次のフリーの書籍や冊子が作成され、pdf ファイルとして公開されています。著作権は放棄されていませんが、日本連珠社あるいは東海連珠会のホームページから自由にダウンロードしてご利用下さい。(営利目的の利用は禁止しています。)

- 真野芳久：連珠 (五目並べ) の基礎、東海連珠会
- 真野芳久：六路盤詰連珠 作品集 1～5、東海連珠会
- 真野芳久：一手の詰連珠、東海連珠会
- 真野芳久：珠々の詰連珠 (1)～(3)、東海連珠会

目次

第1章	テーマを決めて作る	1
1.1	三後四三	3
1.2	三後四追い	5
1.3	四でなく三から	7
1.4	三をヒキ両側に勝ちを残す	8
1.5	端止め絶対のトビ三	9
1.6	一直線に連続四	12
1.7	ミセ手の末端止めの発見と対処	14
1.8	ノリ切り達四勝ち	15
1.9	隣接する四三の点	17
1.10	大きく飛び出す両ミセ手	18
1.11	同一列内の両ミセ	20
1.12	同一列内の両フクミ	23
1.13	手筋のフクミ手	24
1.14	相手の四三をノリつつのミセ手	25
1.15	相手に四三を打たせて勝つ	27
1.16	ここに打たせたい	30
1.17	剣先を無効にする両ミセ	32
1.18	剣先を無効にする三々	33
1.19	四々にノリ手なし	35
1.20	白の四々点利用	37
1.21	ノリ手に打ち勝つ	39
1.22	両ミセの両方をノル三々	43

1.23	ひとめ好手なのだが...	44
1.24	力の不足を他所の力で補う	45
1.25	大きく展開する三々禁	46
1.26	該当黒石なしでの三々禁	47
1.27	三々の禁点の逆用	48
1.28	「四三の卵」の卵	49
1.29	四々の禁点の逆用	50
1.30	三々か否三々かの判断	52
1.31	敢えて四々禁の点を作る	53
1.32	四三を飛び越える	54
1.33	禁点と勝点とを重複させる	55
1.34	二重の禁点を狙う	57
1.35	四三々の点を四三にする	59
1.36	“三による三々禁狙い”からの逆転	60
1.37	二重三々禁からの逆転	61
第 2 章	詰連珠問題	63
2.1	初級編	64
2.2	中級編	73
2.3	上級編	88
第 3 章	詰連珠解答	100

第1章 テーマを決めて作る

『易しめの追詰め問題を作ってみよう』を合言葉に、様々な観点から初期配置あるいは最終局面を想定し、それをもとに易しめの追詰め問題へと完成させていく方法を実践し、その過程と結果をまとめてみたものです。

何らかのテーマを設定し、それに基づいて問題を作成していきます。まとまった単位毎に節を作り、各節は次の部分から構成されています。

1. テーマ：節の名前で簡潔に表現され、その節で扱う内容を述べています。
2. 原図：テーマを実現するためのもとになる基本図です。何らかの特徴ある初期配置の原型であったり、好手と言える最終手を示す図であったりします。この図をもとに詰連珠として完成させていきます。節に複数の原図を含む場合があり、原図毎により小さな節が作られます。
3. 途中図：テーマを実現する詰連珠問題へと進むために石を配置したものです。余詰め、手順前後、石数調整への検討はされていないか不十分です。
4. 完成図：詰連珠としての条件を満たすように完成させた問題図です。問題図そのものは第2章に難易度に基づく配列で掲載されており、掲載ページが示されています。pdfファイルでは問題図へのハイパーリンクが張られています。
5. (必要に応じて) 改良図：詰連珠問題としてより良くできる場合、その改良点と完成図を示します。
6. (必要に応じて) 別の途中図と完成図：同じ原図をもとに途中での考え方を変えて作成を進めています。

各問題を識別するため、それぞれに【 $Xmyn$ 】の形の名前を付けています。 X と y はアルファベット、 m と n は数字です。 Xm で扱うテーマを区別し、そのテーマでの原図を y (a, b, ...)で区別し、その原図をもとに作成した問題を n (1, 2, ...)で表わしています。

ハイパーテキストとして利用される時は、リンクのクリックで、問題へ、解答へ、原図へと必要なジャンプが容易にできます。紙ベースで利用される時は、示されるページ番号と上記【 $Xmyn$ 】の名前を使って、目的とする対象のある箇所へとお進み下さい。ページ情報あるいはリンクを利用して完成問題を見つけ、チャレンジしてみてください。

本章各項目の構造を容易に理解してもらえよう、サンプルとしての役割も持たせた“三後四三”というテーマでの問題作成(【A1】、1.1節、p.3)を用意しています。サンプルとしてかなり詳細に記述しています。他の項目では、途中図の説明は簡略されますが、記述の構造は同様です。

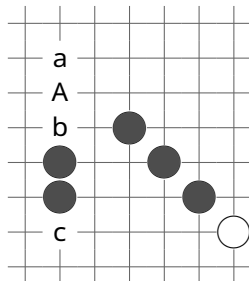
本書の内容の順に従って作成過程を見ながら問題を解いてみるもよし、第2章の問題を解いてみることから始めて興味に応じ作成過程を覗いてみるのもよし、それぞれの好みに応じてお楽しみ下さい。

1.1 三後四三

自明でない最も簡単な追詰め問題は、“三後四三”の形でしょう。この観点から詰連珠と呼んでもよさそうな問題を作ってみましょう。

1.1.1 原図-a、黒先

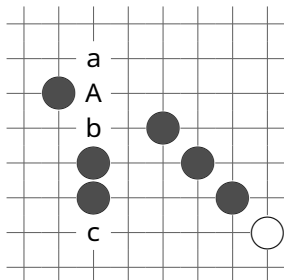
“三後四三”という単純な順だけど、できるだけ詰連珠的な趣向を出せるよう、図の状況でのAのトビ三への止め方 a/b/c に応じて、四三の作り方が2通り以上あるようにして勝つことを考えます。



作例1 途中図-1、黒先

トビ三には通常まず中止め (b) から考えますが、その場合に四三ができるよう A の左側に黒石を置きます。下止め (c) の場合も同様に四三ができます。

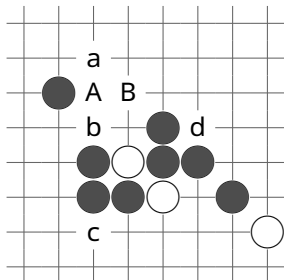
次に上止め (a) の場合を考えます。その時は c で四三ができるようにしましょう。



作例1 途中図-2、黒先

黒石を追加し上止め (a) には c で四三ができるようにして、A のトビ三をどう止めても次に四三ができるようにしました。

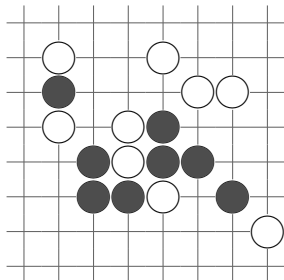
しかし、a からの四追い、B・A とヒイていく勝ち筋、d からの攻め等があります。白石を追加して、目的の勝ち筋だけが残るようにします。



作例1 途中図-3、黒先

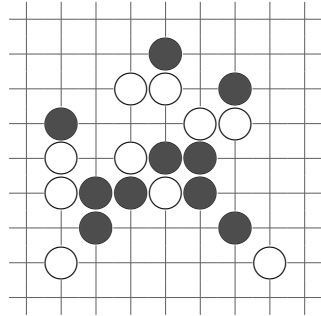
目的以外の勝ち筋に対しては、直接追い手でないようにしたり、ノリ手や先に三ができるように白石を追加して、目的とする勝ち筋だけが残るようにしました。

よくあることですが、防ぎ側の石の方が多くなってしまいました。攻めに関係なく、防ぎの邪魔をしないところに黒石を加えて調整します。



この方針での完成図は【A1a1】(p.64)です。(本節での成果と言える作品です。)できるだけ実戦風の局面になるよう、ここでは行なっていませんが、基本珠型から生じたかのように天元の位置の変更や回転・反転をして完成させることになります。

上記はかなり整理して記述したものです。実際は、上止めの時に真ん中で四三を作ろうとの考えで、途中で右図もできていました。下端で四三ができた方が良さそうということで、これはボツになりました。

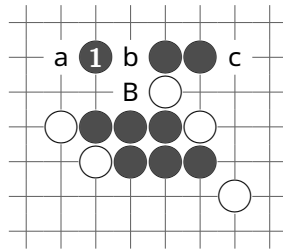


1.1.2 原図-b、黒先

1.1.1節ではトビ三の3通りの止め方に対して2通りの勝ち方がありました。各止め方に対してすべて異なる勝ち方にできないかを考えてみます。

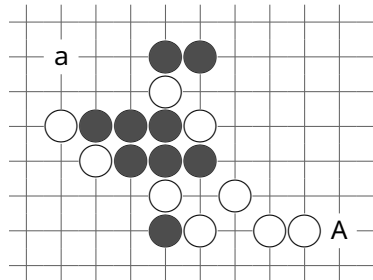
右図は禁手を絡めることで可能にした例です。黒1のトビ三に対して、aならcの四三、cならaの四三、bの中止めにはBの四三です。

なお、aとcの端止めに対してbやBは、四々や四三々の関係で四三ではありません。



作例1 途中図、黒先

原図ではaのトビ三からの余詰めがあるため、補正が必要です。その補正を試みた図で、aのトビ三には白Aで長連筋にして防ぐ手を用意しています。しかし、白に四追いが生じており、更なる補正が必要です。



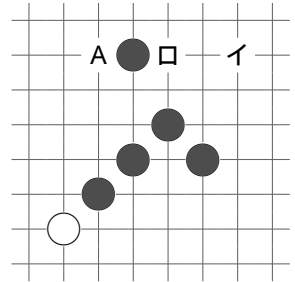
その方向での完成図は【A1b1】(p.65)です。白勝ちを消し、余詰めを消し、で随分と石が増えてしまいました。(本節での成果と言える作品です。)

1.2 三後四追い

三後四追いでの終局は実戦でも非常に多く現われます。気付きにくい四追いを目指して問題を作ってみたいと思います。

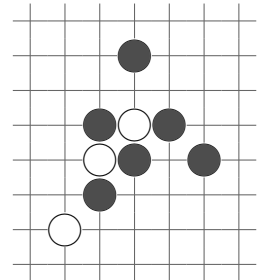
1.2.1 原図-a、黒先

気付きにくそうな初手の黒Aの三後、イ・ロ・……で四三勝ちになるようにしてみましょう。



作例 1 途中図、黒先

原図のAの三後に3回の四追いで四三になってますが、余詰めを消すように白石を配置しても面白味の少ない解です。



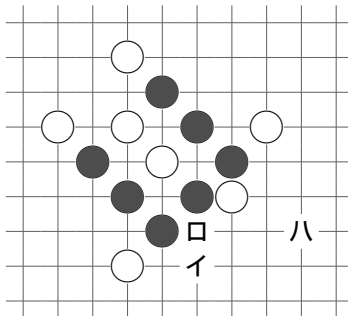
もう少し工夫しての完成図は【A2a1】(p.65)です。三後4回の四追いとし、少し追詰め問題らしくなりましたが、もう一工夫ほしい感じです。

作例 2、黒先

更なる工夫をして手数を伸ばした完成図は【A2a2】(p.85)です。三後8回の四追いなので、一本道に近い手順とは言え読み切るには難しめの形になりました。(本節での主要成果と言える作品です。)

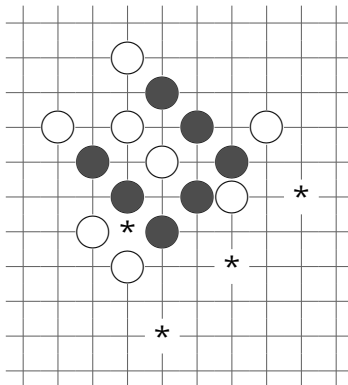
1.2.2 原図-b、黒先

(イロハ)と四ノビしていけますが、勝ち
は出ません。どこかに追いで黒石を置く
ことで(イロハ...)の勝ちが出るようにし
ます。



作例 1 途中図、黒先

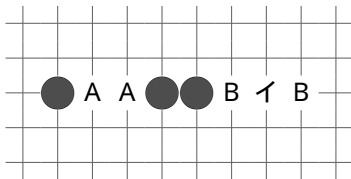
黒石を*の位置のどこかに置くことが
できれば、原図の(イロハ...)の順の四
追いを発生させられそうです。



この方針での完成図は【A2b1】(p.83)です。(本節での成果と言える作
品です。)

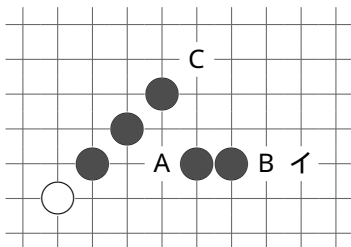
1.3 四でなく三から

この黒イのように四の連続で打てることを三から進めるのにはちょっとした意外性があるのに加え、三をどう止めても A か B に剣先が残る利点があります。止め方に応じて残った剣先を使う勝ち方での問題を作ってみましょう。



1.3.1 原図-a、黒先

イと結び付く C の剣先を用意することで、イの三後に残る A か B の剣先と関連付けて勝ちを作ることを考えます。



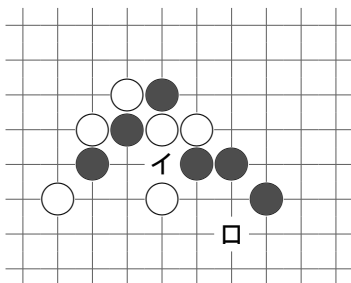
作例 1 途中図、黒先

右下に黒石を置いて作ったもので、三の止め方に応じて異なる勝ち方のある例です。

イ・ロの手順では勝てないように白石を配置していますが、

- 異なる防ぎに対する勝ち手順の手数が同じのため、どちらを主図にするかを決めづらい。
- 三を中止めの場合に、手数が 1 多い別の勝ち方 (余詰め) がある、

という欠陥があります。



この方針での完成図は【F1a1】(p.74)です。途中図の余詰めが主図となるようにして欠陥をなくしています。

作例 2、黒先

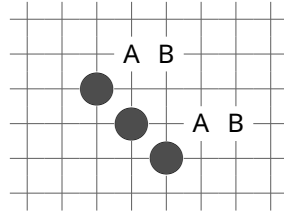
作例 1 の図で 1 個の白石の配置を変えてみたところ、長めの手順の問題にできました。手順を長くすれば良い問題になるとは限りませんが、難問になるのは確かでしょう。その完成図は【F1a2】(p.88)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.4 三をヒキ両側に勝ちを残す

「三をヒキどちらに止められても勝ちを残す」ようにして勝ちを導く、というのは実戦でもよく起こります。それを詰連珠らしい問題として作ってみましょう。

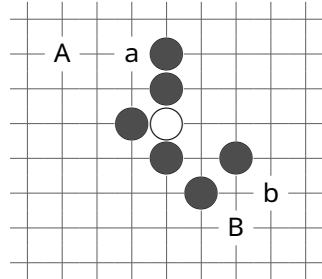
1.4.1 原図-a、黒先

この三で、平行にある A・A あるいは B・B のトビ二を使って、両側に勝ちが残るようにします。



作例 1 途中図、黒先

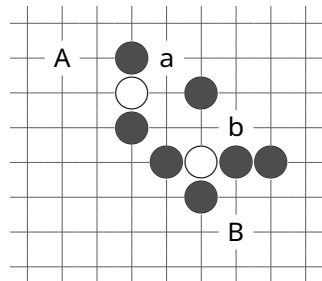
図の配置にすれば、a から A での四三へ、あるいは b から B での四三へと進めることができそうです。



この方針での完成図は【T3a1】(p.72)です。止め方に応じて次の三を変え、両側に異なる勝ち方を用意しています。下側での勝ちを主図としますが、三か両ミセかを迷わせる形になっています。

作例 2 途中図、黒先

図の配置にすれば、a から A での四三へ、あるいは b から B での四三へと進めることができそうです。



この方針での完成図は【T3a2】(p.84)です。本節のテーマが想像しにくい形で作っています。三をヒいていきますが、手順前後をすると勝てなくなります。(本節での主要成果と言える作品です。)

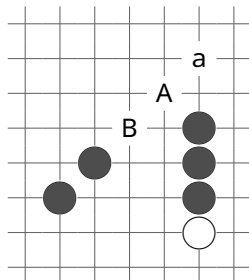
1.5 端止め絶対のトビ三

相手のトビ三には通常中止めから検討しますが、端止め、特に連続した四ノビが残る側に止めることはあまり起こりません。それが最も良い止めになる時は、そのトビ三と止め手は好手となりやすいものです。

1.5.1 原図-a、黒先

A のトビ三に白 a が絶対止めになるようにして、残った B の剣先を利用して勝ちを作ります。

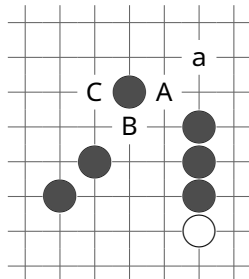
初手の A は、四の連続で打てる点であること、四々の点を作る手であることから、やや意外感のある解にできるでしょう。1.1.1 節の例もこのテーマに沿ったものでした。



作例 1 途中図、黒先

剣先の左側に黒石を置くことで、黒 A に白 a 止めを絶対にできます。黒 A・白 a・黒 C 後 B で四三勝ち、の筋を使って問題図にしてみます。

余詰めがないように白石を追加しますが、この方針での完成図は【F2a1】(p.64)です。



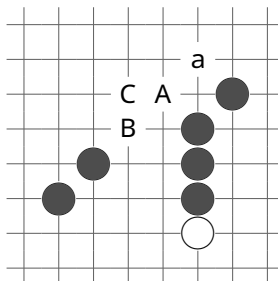
作例 2、黒先

作例 1 で黒 1・3 とした状況がかなり黒の好形なので、解を長くできるのではないかとして作った作例 1 の改変図は【F2a2】(p.89)です。

作例 3 途中図、黒先

剣先の右側に黒石を置くことでも、黒 A に白 a 止めを絶対にできます。

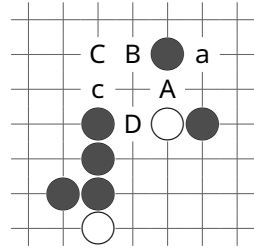
a 止め後、C から三をヒイていくことで、B での四三に結び付けられそうです。その手順だけが解となるよう白石を配置できれば完成です



石数を調整しつつ、トビ三を中に止めると白に三ができるようにすることで、初手の発見を少し難しくします。この方針での完成図は【F2a3】(p.73)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.5.2 原図-b、黒先

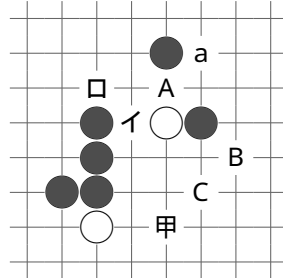
A のトビ三に続き “B 後 C” の勝ち筋がありますので、白は a 止めが絶対です。残った D の剣先と、C でなく c の剣先を使っての勝ちにすると、A のトビ三の価値が一層高まるでしょう。



作例 1 途中図、黒先

黒 A・白 a の交換後、最後が (イ口) の四追いで勝ちを目指します。

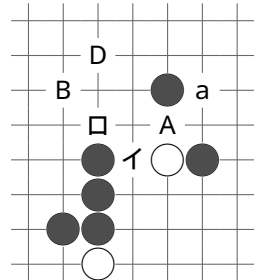
追い手で C に黒石を置ければ (イ口) の四追いが実現しますが、B への三引きが可能であることを利用します。



この方針で甲に黒石を置いて完成させた問題は、「珠々の詰連珠 (3)」の問題 4-12 として既発表です。詳細はそちらをご覧ください。

作例 2 途中図、黒先

黒 A・白 a の交換後、B と打ってこちらの方向からイ口の筋を使うことを考えます。そのために三での D への効き筋の存在を利用したいのですが、D は縦の剣先を長連筋にするので、実現できれば面白い問題になりそうです。

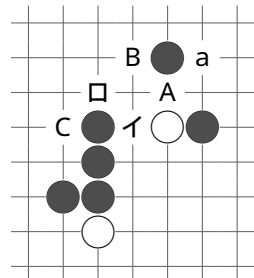


この方針での完成図は【F2b1】(p.93)です。石が増えましたが、余詰めのない形で意図を達成できました。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 3 途中図、黒先

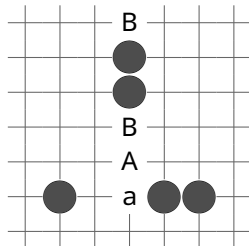
イの剣先を意識しつつ B-口-C の筋を使う攻めができないかを検討します。

この方針での完成図は【F2b2】(p.91)です。フクミ手を使いますが、手順前後を許さない形でできたようです。



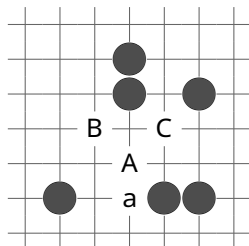
1.5.3 原図-c、黒先

A のトビ三は a 点を四々の禁点にするもので打ちづらい手ですが、状況によっては白 a 止めが最善となることがあり、B に残る剣先を以降の攻めに使えることとなります。



作例 1 途中図、黒先

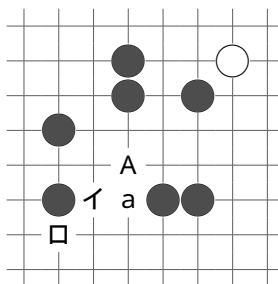
右上に黒石を置くことで A のトビ三に白 a が絶対止めとなります。A に黒石が来ることで、B や C に三を作ったの攻めができます。



この方針での完成図は【F2c1】(p.67)です。目的とする勝ちだけが残るよう、手順前後を許さないよう、白石を配置しています。

作例 2 途中図、黒先

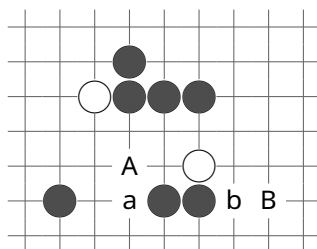
A のトビ三に白 a 止め以外は (イ口) の四追いがあり、a 止めが最善です。その後は白の配置によって様々な勝ち方の問題を作れそうです。



その1つの勝ち方での完成図は【F2c2】(p.74)です。複数の候補手があるようにして、少し考えてもらうようにした問題になっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 3 途中図、黒先

横の剣先をトビ三としても使い黒 B・白 b の交換で斜めに剣先を作り、黒 A・白 a の交換のできる剣先と併せての攻撃で勝てるようにしてみます。



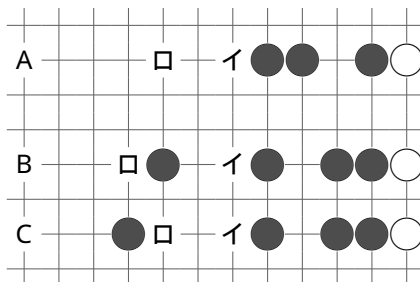
この方針での完成図は【F2c3】(p.98)です。期待する勝ち筋だけを残すために白石が増え、それに応じて無駄な黒石も増え、スマートさに欠けていますが、手筋的には面白い問題になったと思います。

1.6 一直線に連続四

一直線上に四を連続してノビることは、下図 A のような形であればよくあることですが、そうでない形で出現するのは珍しいと言えます。

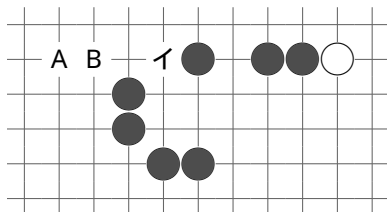
1.6.1 原図-a、黒先

右図の B や C は長連筋のように見えるけれど、イ・口と連続して四をノビることのできる形です。実戦では現われることの少ない形ですが、このような四ノビが解手順の中に出てくるように問題を作ってみます。



作例 1 途中図、黒先

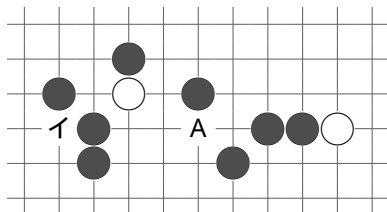
図のような形になっていれば、A 後 (イ B) や、B 後 (イ A) の筋があります。もう少し詰連珠らしい形に、また手順が一意になるようにする必要があります。



この方針での完成図は【T7a1】(p.75)です。途中図の1つ前の状況で、手順前後を許さない形にしています。

作例 2 途中図、黒先

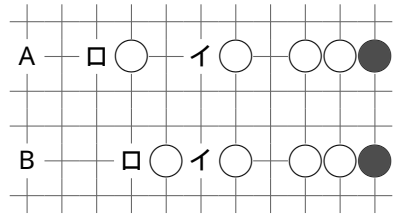
A の三を使って四ノビで黒石をイまでもってこれる形になっています。



この方針での完成図は【T7a2】(p.95)です。やはり手順前後を許さないようにしています。(本節での主要成果と言える作品です。)

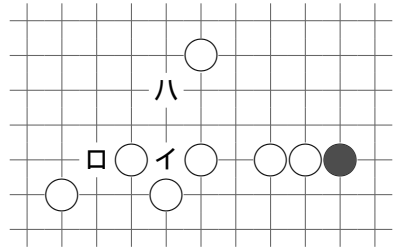
1.6.2 原図-b、黒先

白でも右図 A のようなイ・口の連続四はできますが、ここでは黒にはできない B でのイ・口の連続四ノビを使った問題作りを試みます。



作例 1 途中図、白先

右図の形だとイ・口の一直線上の四ノビの後に八で四三にできます。この形を利用します。



この方針での完成図は【T7b1】(p.78)です。2回の三で途中図の形になります。三をヒク順序は一意です。

作例 2、白先

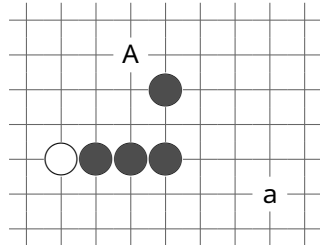
作例 1 と同じ途中図を使っていますが、別の方法で実現しています。その完成図は【T7b2】(p.93)です。三は3回ヒキますが、その順序は一意です。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.7 ミセ手の末端止めの発見と対処

四三のミセ手に対し、三の方の末端を止める手はトビ三の端止め以上に現われることは少なく、それが強防であってもその手は気付かれにくいでしょう。

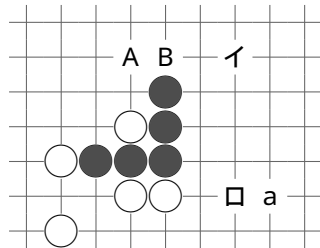
1.7.1 原図-a、黒先

Aのミセ手に対し、考えの中に入りにくい白a以外だと容易な勝ちが残るように作ってみます。ここではaの強防に気づきその後の勝ち手順も見つけてもらうという問題を作る方向で検討します。



作例1 途中図、黒先

初手のAに対し、白a以外だとイ後Bの容易な勝ちが残ります。四追いを残す白aに対し、黒には白の四追いをノリ手で防ぐいと、直接防ぐ口の2つの攻め筋があります。

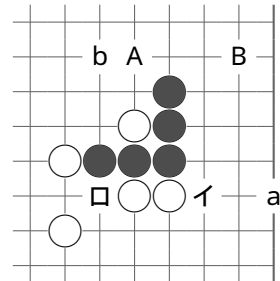


まずは、イが解となるように作ってみます。

この方針での完成図は【D1a1】(p.67)です。もう1つの勝ち筋(途中図の口)には、再度のミセ手末端止めの強防で追詰め消滅になっています。

作例2 途中図、黒先

作例1では四ノビでの三止めが無効でしたが、盤端を利用すると黒A・白a・黒Bの攻めにイ・口の四ノビ後のb止めが成立します。それでも黒勝ちがあるようです。



この方針での完成図は【D1a2】(p.94)です。途中図で示した再度の強防にもかかわらず、黒勝ちとできます。余詰めを消すために上辺の盤端も利用しています。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例3、黒先

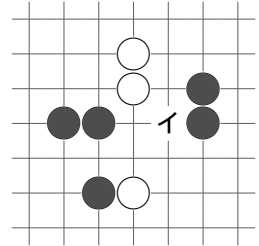
作例1 途中図で黒A・白a後に黒口を解とするように作ってみた問題の完成図が【D1a3】(p.80)です。黒イには白の四追いを用意しています。ここでも夏止めの好防を用意し、余詰めを消すために盤端を利用しています。

1.8 ノリ切り達四勝ち

四三を四でノられて勝ちがなくなるのは残念ですが、ノリ手がトビ四でその隙間に打つ手が三を達四にするノリ切りの手であれば、スリルもある綺麗な勝ちになります。やや読みづらい勝ち筋ですので、詰連珠での最終形にふさわしいものの一つです。

1.8.1 原図-a、黒先

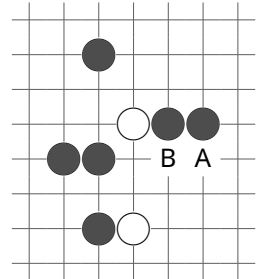
黒イがノリ切り達四勝ちとなる1つの形ですが、その直前の手が図のどれかの黒石になるように、少し複雑化する方向で作ってみます。



作例1 途中図、黒先

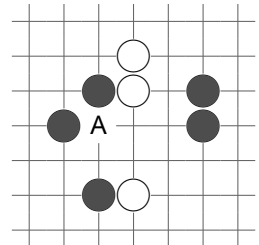
初手を三でAに打つことにすると、ノリ手となる白石もできます。

白石を配置しての完成図は【L2a1】(p.64)です。Bから打ち出す手もありそうですが成立せず、詰連珠問題らしくなっています。



作例2 途中図、黒先

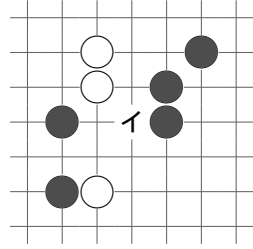
三でAに打つ手が初手となるようにしてみます。最初から白に剣先がありますが、剣先が防ぎに役立つそうで役立たないことを強調できます。



この方針での完成図は【L2a2】(p.74)です。途中図の状況を作るための三の1手を増やしています。三を止める毎に白の剣先が増え、白に(無効ながら)連続した四ノビの可能性ができます。勇気と読みが必要な初手・2手目という意味で、短手数ながら好問題と言えるかもしれません。(本節での主要成果と言える作品です。)

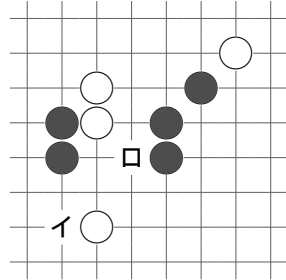
1.8.2 原図-b、黒先

原図 a とは縦・斜めの関係が異なりますが、黒イがノリ切り達四勝ちとなる1つの形です。その直前の手が図のどれかの黒石になるように、少し複雑化する方向で作ってみます。



作例 1 途中図、黒先

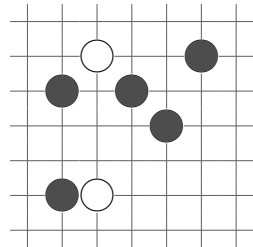
“口後イ”が読みやすい形でしょうが、白の剣先のためにこれは失敗です。イの三から始めれば白の剣先は役に立ちません。



この方針での完成図は【L2b1】(p.67)です。途中図にするための三を入れ、余詰めを消す白石を追加しています。(1.15節用の問題にもなっています。)

作例 2 途中図、黒先

三を使って原図の配置に展開できる範囲で、黒の位置を更に変更してみたものです。



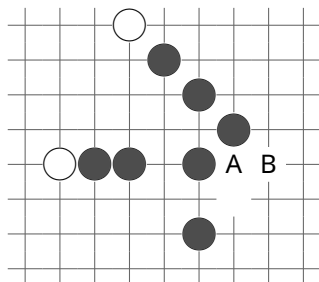
この方針での完成図は【L2b2】(p.77)です。やや不自然な配置ですが、余詰めや手順前後を許さないようにしています。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.9 隣接する四三の点

両ミセで終わり、というのはよくある終局場面ですが、その両ミセの四三の点が隣り合っていることは珍しいと思われるかもしれません。その珍しい終局を実現する問題を考えてみます。

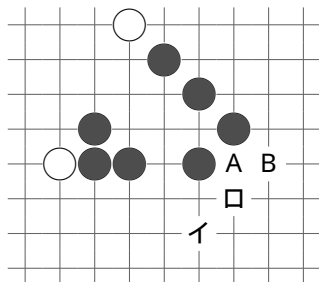
1.9.1 原図-a、黒先

右図では、黒の手が A と B を隣接する四三の点にしている両ミセの手になっています。最終盤がこの図になるようにしてみましょう。



作例 1 途中図、黒先

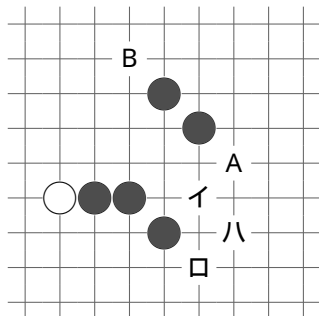
イ・口と進めての両ミセが可能な黒の配置です。途中で B の四ノビができないのは当然ですが、A の四ノビも許さないようにして、両ミセだけが勝ちにできるようにします。



この方針での完成図は【L5a1】(p.68)です。ほとんど途中図に白石を配置しただけの図ですが、目的は達成できているでしょう。

作例 2 途中図、黒先

A の三に B 止めとすることで、原図にあった斜めの眠三を問題図から消します。次に、イ・口または口・イとしてから八という勝ち方にするので、最後の両ミセが少し予想しづらくなり難しめの問題になります。途中の四ノビ不可は作例 1 と同様ですが、三のヒキ方が一意になるよう工夫します。



この方針での完成図は【L5a2】(p.76)です。珠順は限定され、白のノリ手防ぎへの対応も考えてもらう問題になっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

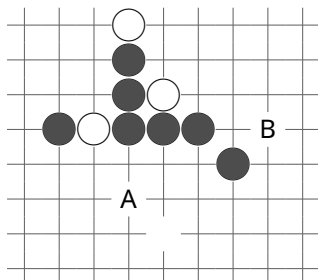
1.10 大きく飛び出す両ミセ手

膠着状態になった局面では、大きく飛び出す手が好手になることがあります。三の先や剣先が離れている局面では、それらを結び付けるように大きく飛び出す手を打つことで有利になるかもしれません。このような手は、詰連珠においても気付きにくいと思われます。

1.10.1 原図-a、黒先

黒がAとBの両ミセの決定打になっています。

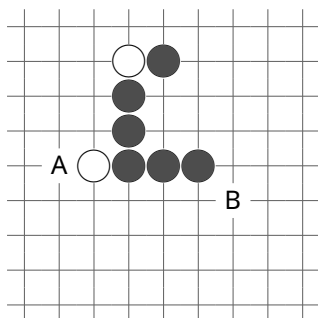
このように離れた手を打って勝ちにできた時は気持ち良いものです。



作例1 途中図、黒先

原図になるよう、AやBの点に追い手で打てるようにと考えた図です。目的とする勝ち方だけが残るように白石を配置していきます。

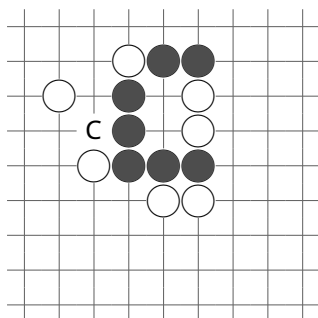
この方針での完成図は【L6a1】(p.69)です。途中図のAだけを追い手で置くことにして作った図です。途中での四ノビは不可、となっています。



作例2 途中図、黒先

作例1・途中図のB点にも追い手で黒石を打てるようにと考えた図です。2回の三の手順前後を許さないようになっていますが、

- 初手の三を左上に止めた変化は、主図と同手数となっており、不満です。
- それ以上に、初手をCの三から始める余詰めがあるのが重大な欠陥です。

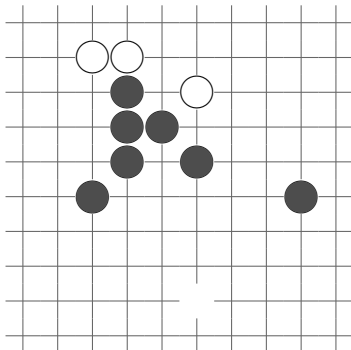


前図の欠点がなくするように黒白石を再配置した完成図は【L6a2】(p.84)です。余詰めが出ないよう紛らわしい位置に無駄な黒石を置くことになりました。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.10.2 原図-b、黒先

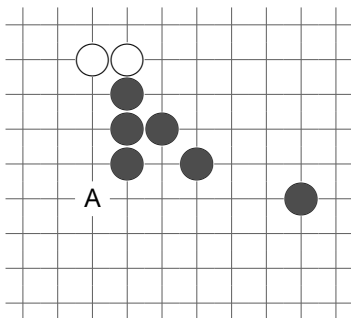
最終が黒の両ミセ手になるように作ってみましょう。

これだけ離れた手を決定打にしての勝ちを実戦でも打ってみたいものです。



作例1 途中図、黒先

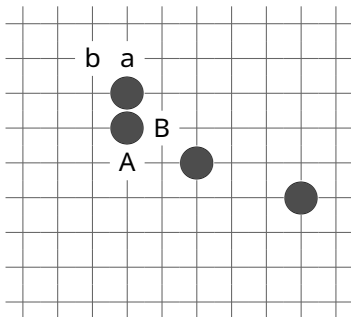
三でA点に黒石を置きそうなので、その方向で考えます。しかし、このままでは多くの余詰めがあり、また右にある黒石がいかにも不自然です。



右側の黒石の不自然さをいくらか減少させての完成図は【L6b1】(p.76)です。余詰めなく、途中での四ノビを不可にしていますが、白石が増加し、攻めに関係のない黒石も増加しています。

作例2 途中図、黒先

A、Bの三にa、bの止めが必然のようにできれば、作例1・途中図になります。他の勝ち筋を消しつつそのようにできれば、最終の決め手が奥に隠れ、その発見は難しくなるでしょう。



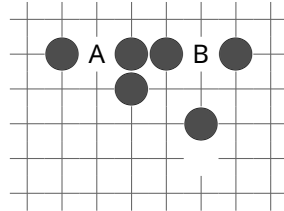
途中図の考えを実現した完成図は【L6b2】(p.97)です。ここでのテーマである遠方両ミセの決定打だけでなく、そこに至る3回の三の手順も自慢できそうな問題です。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.11 同一列内の両ミセ

同じ列の中の2ヶ所を使っての四三の両ミセが決定打となるのは珍しい形で、このような形で勝ちになる手筋を主題とします。

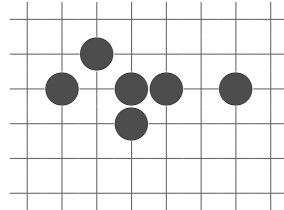
1.11.1 原図-a、黒先

長連筋の中のAとBとを四三とする両ミセの手としてはあり得そうな形です。この黒が決め手となるように作ります。



作例1 途中図、黒先

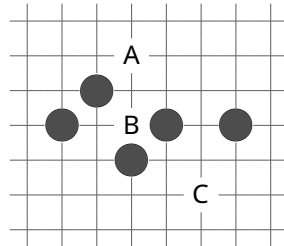
1回の三で原図になります。白を配置して余詰めのない形にできれば完成です。



この方針での完成図は【L1a1】(p.67)です。白の三での抵抗を用意しましたが、問題を難しくしているか、易くしているかは微妙です。

作例2 途中図、黒先

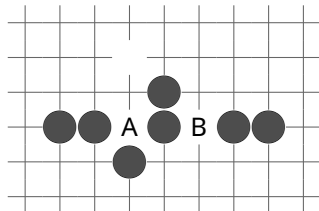
手数を多くすることを考えます。原図と作例1・途中図をよく見て三で追加できる場所を考えると、A・B・Cの3回の三が浮かんできます。



この方針での完成図は【L1a2】(p.86)です。問題図から最終局面は想像しにくいと思われそうですが、他に有力な攻め筋がなく、三の直線的な連続なので、手数の割には易しめの問題でしょう。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.11.2 原図-b、黒先

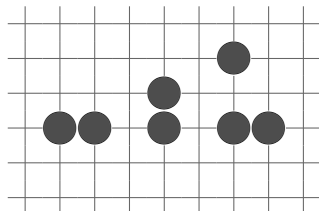
別の長連筋の形で考えます。A と B の両ミセであるこの黒 が決め手となるように問題を作ることにします。



作例 1 途中図、黒先

1 回の三で原図の両ミセが実現できるようにしたものです。

黒石はこのままでよいとすると、黒の形が悪くないので、余詰めが生じないよう、白石を注意深く配置する必要があります。

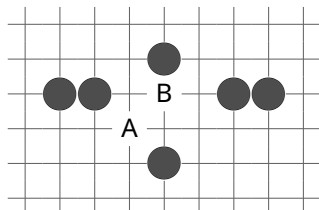


この方針での完成図は【L1b1】(p.66)です。原図が透けて見える感じで、詰連珠として完成とは言い難いレベルです。

作例 2 途中図、黒先

A・B と 2 回の三で原図になるように黒石を配置しました。

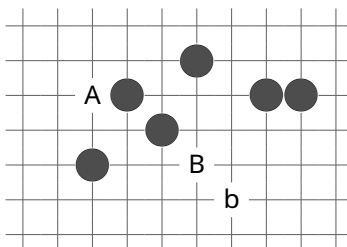
余詰めが生じないよう、また A・B の手順前後を許さないよう、白石を配置します。



この方針での完成図は【L1b2】(p.77)です。余詰めなく、初手で前図 B だと白に三ができ失敗、となるよう白石を配置しました。ただし、問題図の黒白配置が不自然なのがやや不満というところでしょう。

作例 3 途中図、黒先

追い手で A に置くようにできると原図が更に見えにくくなります。黒 B・白 b の交換が必然であれば、A への着手を追い手にできます。

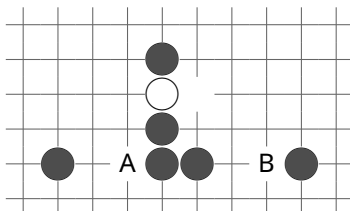


この方針での完成図は【L1b3】(p.89)です。基本的に作例 2 と同じですが、長連筋を敢えて伸ばすという事前工作に面白味がありそうです。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.11.3 原図-c、黒先

AとBの両ミセであるこの黒が決め手となるように問題を作ることにします。

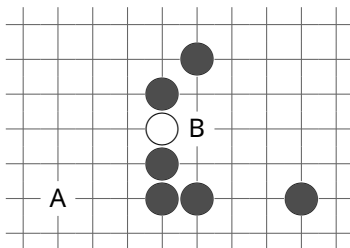
長連筋になっていませんが、左右に離れた黒石2個が不自然な形なので、手順の中でこの形になるようにも考慮します。



作例1 途中図、黒先

左側の点Aに追い手で黒石を置くようにしてみます。例えば、ミセ手でAに置き、次にBで両ミセとします。

Bから始める手順前後や、黒の形が良いことから余詰めもありそうで、それらへの配慮が必要です。

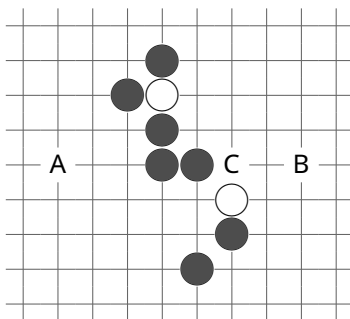


この方針での完成図は【L1c1】(p.68)です。石数調整をしつつ、余詰めや手順前後をなくすため、初手や途中での解以外の手には白に三ができるよう配置しています。ミセ手・両ミセ手の連続であり、ミセ手の威力を示す好例にもなっています。

作例2 途中図、黒先

原図の右側にある黒石も不自然なので、追い手で打てるようにします。

ここでは三でA点とB点に打つ図を考えます。A・Bの手順前後を許さないこと、そしてC等からの余詰めを消すことができれば良いのですが。



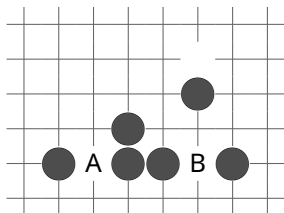
この方針での完成図は【L1c2】(p.82)です。2つの三の手順を確定できませんでしたが、余詰めを消した完成図です。白石が増え、無駄な黒石も増えました。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.12 同一列内の両フクミ

長連筋は“長連禁の卵”であり、黒にとって望ましいものではありません。しかし時には長連筋内の点を拠点として攻めが成立することもあります。

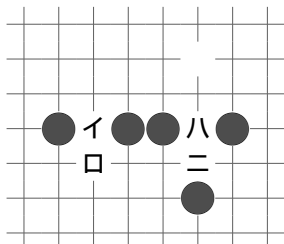
1.12.1 原図-a、黒先

図の A と B は四とできる点ですが、両方を四として使うことはできません。しかし 1.11 節で扱ったように、この A と B を使って黒のような両ミセ手は打てます。ここではミセ手ではなく、A や B から始まる四追いになるように作ってみます。



作例 1 途中図、黒先

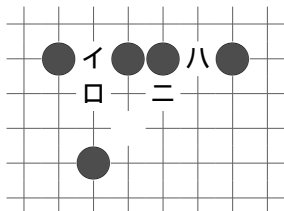
黒が と打つことで、(イ口)の四追いと(八二)の四追いができて勝ちに至るようにして見ます。



この方針での完成図は【L8a1】(p.92)です。ほぼ線対称の形ですが、配石を僅かに変えることで解を一意にしています。

作例 2 途中図、黒先

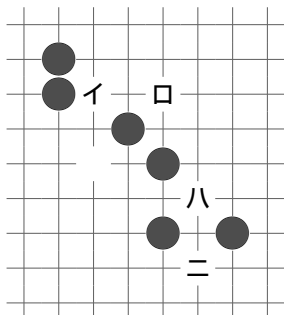
黒が と打つことで、(イ口)の四追いと(八二)の四追いができて勝ちに至るようにしてみましょう。



この方針での完成図は【L8a2】(p.95)です。最終手前に三をいくつか必要であるようにしています。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 3 途中図、黒先

長連筋を斜めにしても作れるでしょう。黒が と打つことで、(イ口)の四追いと(八二)の四追いができて勝ちに至るようにして見ます。



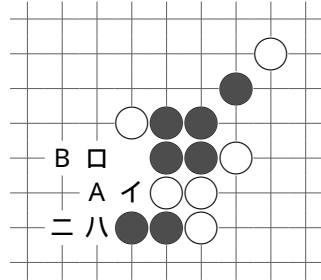
この方針での完成図は【L8a3】(p.82)です。途中図をもとに比較的素直に問題にしています。

1.13 手筋のフクミ手

フクミ手は強力な攻めの道具です。1.12節では独立した複数の勝ち筋のあるフクミ手で決定打となりましたが、共通部を持っていても勝ち筋を複数含んでいるフクミ手は強力な攻め手となります。状況により様々な形で出現するそのような強力なフクミ手ですが、出現しやすい状況での手筋と言われるようなフクミ手もあります。

1.13.1 原図-a、黒先

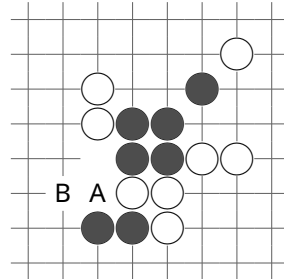
図の局面での黒のは、(イ口)、(ハニ)をフクんでおり、A後Bもあって決め手となりやすい手筋の好手です。この手筋の手を題材として詰連珠らしい問題を作ってみましょう。



作例1 途中図、黒先

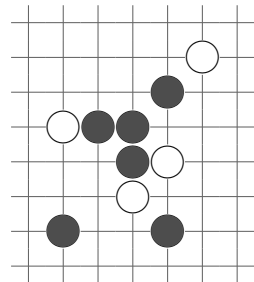
原図に白石を追加していますが、に対して白Aと防ぐと黒Bと打てないため、追詰めのない図になっています。

白Aの防ぎに対して勝ちが出るようにしての完成図は【K2a1】(p.80)です。事前工作の手筋を使います。



作例2 途中図、黒先

三をヒイていくことで原図になると思われる図です。前図と同様に、強防を用意しながらもそれに耐えられるよう、また解手順が一意になるようにできれば完成です。



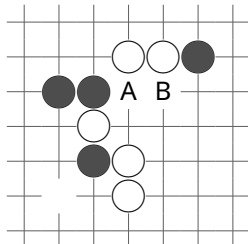
この方針での完成図は【K2a2】(p.99)です。斜めの三を有効に使うことで、変化に耐えられ、手順の妙を味わえる問題に仕上げることができました。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.14 相手の四三をノリつつのミセ手

相手に四三の点があるとまずは直接止める手から考えるものですが、ノリ手で防ぐ方法があるかもしれません。その手が追い手になっていれば反撃のチャンスでもあります。「ノリ手で逆転」は連珠の醍醐味の一つです。ここでは反撃が成功するノリ手の例を見てみます。

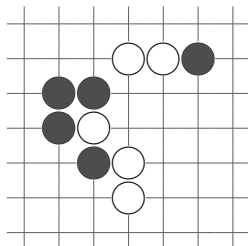
1.14.1 原図-a、黒先

相手の白は A 点で四三を作ることができる状況です。ここで黒が に追い手で打つことができれば、白の四三はノリつつ黒の B 点での四三はノリ切り勝ちにできます。



作例 1 途中図、黒先

原図に黒石を 1 つ追加しただけですが、これで意図した勝ち方が可能になります。ただし単純ですので、この図になる一歩手前の形で問題にしてみます。

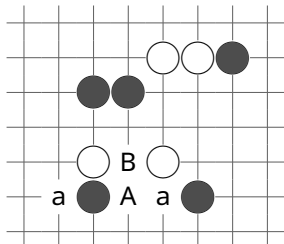


この方針での完成図は【L3a1】(p.68)です。下の方から三をヒイて途中図になるようにしています。初手の三を止める白の手が四三のミセ手になるので、打ちづらいでしょう。

作例 2、黒先 作例 1 と同じ考え方ですが、上の方から三をヒイて途中図になるようにしています。これも初手の三を止める白の手が四三のミセ手になっています。この方針での完成図は【L3a2】(p.74)です。

作例 3 途中図、黒先

A・B とヒイていく手順で実現できないかを考えてみます。初手の A には a で示した 2 種類の防ぎがいずれも四三のミセ手になっていて、強防になりそうです。

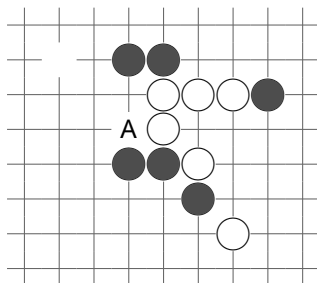


この方針での完成図は【L3a3】(p.80)です。途中図からは石数調整のための白石追加だけですが、2つの強防それぞれに本ページの趣旨を反映した攻めが存在する問題になっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例4、黒先 黒・白の配置が少し異なり、余詰めを消すためと石数調整で石が多くなっていて見づらくなっていますが、同じ趣旨で作ってみた易しめの問題の完成図は【L3a4】(p.69)です。

1.14.2 原図-b、黒先

既に詰連珠問題と言っても良いような図です。白には四三の点があります。ここで外へ飛び出る黒のトビ三は、白の四三をノリつつ次の四三狙いとなっていますが、気付にくい手です。この手が最後の決定打となるように問題を作ってみます。



ノリ切りの勝ちとなることも、気付にくさを増しています。白の四三をノル初手のAの方が気付きやすいのですが、次に四三を作れず失敗です。

作例1、黒先

原図が完成図に既に近いので、1回の三で原図になるようにしてみた完成図は【L3b1】(p.71)です。白に四三の点を作らせる三を初手にしているので、一層気付にくい形になっています。

作例2、黒先

三を1回追加して作例1の図になるようにした完成図は【L3b2】(p.79)です。余詰めを消し変化を少なくするために配石を少し変更しています。

作例3、黒先

少し変形して作ってみた問題の完成図は【L3b3】(p.85)です。最終図での黒の配置は作例2とほぼ同じで、3回の三を必要としていることも同じですが、限定された三の手順を正しく判断するのがやや難しくなっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

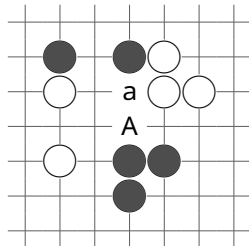
1.15 相手に四三を打たせて勝つ

多くの場合五を作る前には四三を作っていますので、四三を作ることを主目的とするゲームと言ってよいでしょう。しかし時には相手に四三を作らせる手が好手となって自分側の勝ちとなる局面も出てきます。気づきにくい手になりがちですので、詰連珠問題としても面白いテーマになるでしょう。

1.15.1 原図-a、黒先

白は a 点で四三を作ることができますが、敢えて黒 A と白に a 点を打たせる手が勝ちとなります。

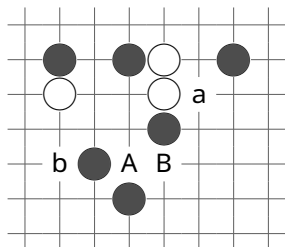
これが最終局面になるようにもっていく手順は、意外性もあり考えにくいと思われれます。



作例 1 途中図、黒先

黒は A・B と進め、白に a・b と打たせると原図の形になります。

余詰めのないように、石数を調整すれば完成しそうです。



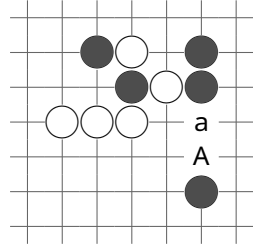
この方針での完成図は【T5a1】(p.70)です。途中で白に別の四三の点ができるようになっていきます。

作例 2、黒先

目標とする四三まで3回の三が必要となるようにしての完成図は【T5a2】(p.81)です。正解手順以外では白の好防があって余詰めなく、手順前後も許されない図になっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

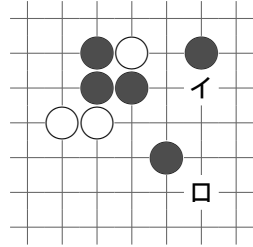
1.15.2 原図-b、黒先

黒 A で白に a の四三を作らせていますが、A の四三の三で白の四をノリ切っているの黒勝ちになります。このような形で勝つ問題を作ります。



作例 1 途中図、黒先

イ・ロと三をヒクと原図の状況になります。既に手順は限定されているので、余詰めが出ないように白石を配置します。



この方針での完成図は【T5b1】(p.64)です。途中図をそのまま問題にした形です。白の剣先が最後に生ずることで白の脅威を感じづらいこと、そして複数の三々禁点の存在によってむしろ手が限定されることから、考えやすいかもしれません。

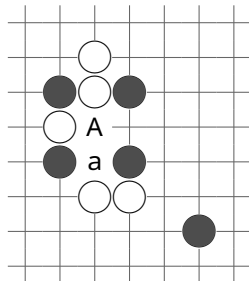
作例 2、黒先

最初に白の剣先を作らせて、白の四三の点が見えやすくしてみた完成図は【T5b2】(p.73)です。石数が多くなりましたが、白の四々の点も生ずるので、問題としての面白みは増しているでしょう。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.15.3 原図-c、黒先

このテーマの a と b では、先に黒が四三を打ち、その四を止める白が四三となり、白の四をノリ切って達四を作る勝ち方でした。

ここでは、図の白 a のように先に白が四三を作り、その四を止める黒の A の手が四三を作って勝ちとなる問題を作ります。



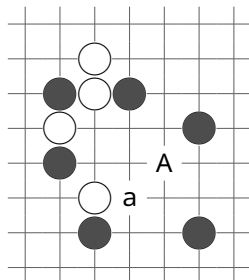
作例 1、黒先

1 手で原図になるようにした簡単な、しかし多少意外性のある初手で勝ちにする問題の完成図は【T5c1】(p. 65)です。すぐに気付くような三・四三にはノリ手の罠を用意しています。

作例 2 途中図、黒先

白の剣先が気になりますが、黒 A・白 a で作例 1 の図となります。

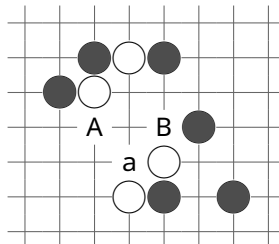
この方針での完成図は【T5c2】(p. 75)です。黒の勝ち筋を邪魔しないよう、余詰めの出ないように、白を配置しています。



作例 3 途中図、黒先

白の四三の配置が原図とは少し異なりますが、黒 A・白 a・黒 B でテーマと同趣旨の図になります。

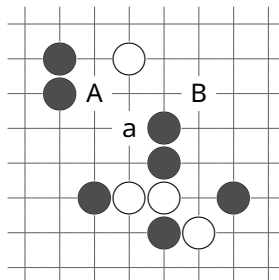
この方針での完成図は【T5c3】(p. 77)です。途中図に白石 2 個を追加しただけです。(本節での主要成果と言える作品です。)



作例 4 途中図、黒先

これも白の四三の配置が原図とは少し異なりますが、黒 A・白 a・黒 B でテーマと同趣旨の図になります。

この方針での完成図は【T5c4】(p. 88)です。石数調整のため途中図に白石を追加しただけです。

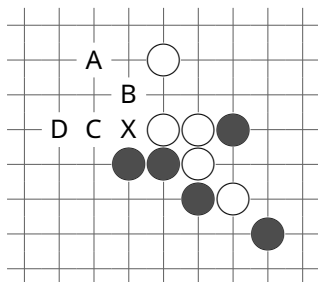


1.16 ここに打たせたい

敵石が増えるのは通常マイナスです。しかし、ここに敵石があれば簡単に勝てるのだが、という状況は、特に禁手が絡んでいる場合に時折起こります。禁手にハメる、禁手を逃れるという意味で、黒でも白でも起こり得ます。

1.16.1 原図-a、白先

白 A の四で黒 B と打たせると X 点が禁点になります。一方、白 B・C と四・三の追い手で白石が C 点にくれば D の四ノビで X 点に打たせることができるようになります。

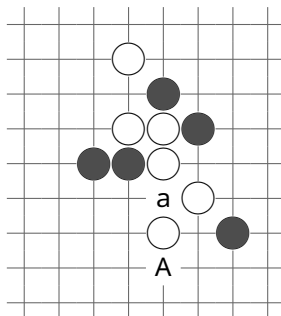


上記では A と B の剣先を両方使っており、X 点禁手で勝ちを実現できません。しかし、これを実現する好手があり、それは C のミセ手です。

作例 1 途中図、白先

原図は、既に追詰め問題になっていますが、右図 a 点の黒石は白 A の四ノビで打たせることにして、原図の意図が問題図に現われにくいようにします。

自由に白 A の四ノビができると多くの手順前後が可能になりますので、四ノビは最後の四追いの中に限定するようにします。

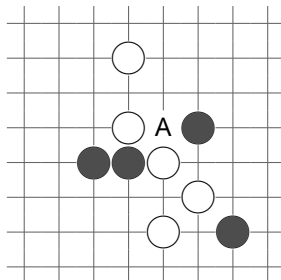


この方針での完成図は【K1a1】(p.66)です。要求を満たすように単純に問題化した形です。余詰めを消すために黒石が増え、その結果攻めに關係のない白石も増えています。

作例 2 途中図、白先

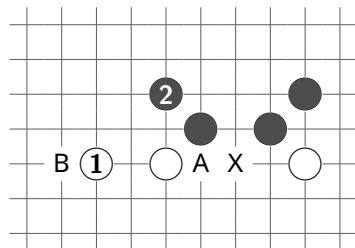
作例 1 途中図の 1 歩手前の図から考え直し、白 A の三を使って 1 手長い追詰めにしてみます。

この方針での完成図は【K1a2】(p.83)です。手筋は変わらず問題の複雑さはやや増した程度ですが、問題図の盤面はかえって簡潔になりました。(本節での主要成果と言える作品です。)



1.16.2 原図-b、白先

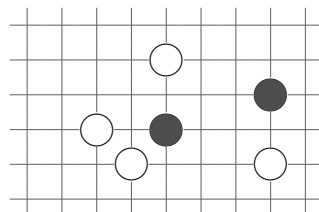
少し珍しい禁手の図を原図にしてみました。図で白1に黒2と打たざるを得ないと仮定すると、次に白AでX点の三々禁を逃げるできません。



図で白Aは三ですが、B点に黒石があっても、白AでX点が白の四々、黒の三々禁と“禁勝重複”の形ですので、白の勝ちになります。

作例1 途中図、白先

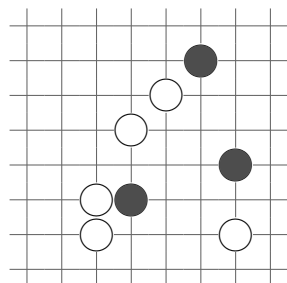
原図中の2つの黒石を三で置かせる図を考えてみました。これを元に、石数を調整しながら、余詰めが出ないよう、また2つの三の手順が制限されるようにできるか、検討します。



この方針での完成図は【K1b1】(p.77)です。一本道の手順になっているので考えやすくなっています。

作例2 途中図、白先

黒石を置かせる三の1つを、黒石を置かせたい点が四三の焦点になるミセ手に変えてみました。これによって自石と敵石をともに目的の点に置くことができおり、詰連珠問題の価値と難度が増したと思われます。



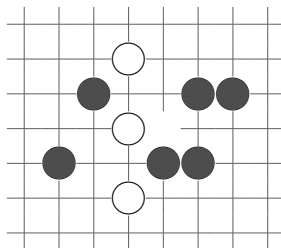
この方針での完成図は【K1b2】(p.94)です。余詰めの出ないよう、手順を制限できるようにしました。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.17 剣先を無効にする両ミセ

勝ちがありそうなのに相手の剣先が邪魔して勝ちにならないことはよくあることです。ここではそのように見える状況なのに勝ちにできる形で問題を作ってみます。

1.17.1 原図-a、黒先

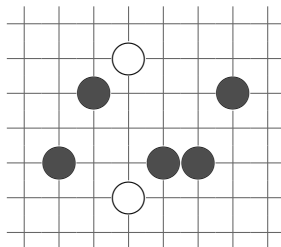
黒の攻めをいかにも邪魔しているように見える剣先ですが、黒の両ミセには何の役にもたっていません。最後の決め手が白の手になるようにします。



作例 1、黒先 原図が既に途中図になっており、完成図【L7a1】(p.72)での黒の配置は原図になる一手前と言えるものです。次の好手が見えないと初手が打てないように白を配置しています。

作例 2 途中図、黒先

2回の三で原図にできる図ですが、作例1と同様に、最後を両ミセにするために途中での四ノビを許さないようにしなければなりません。



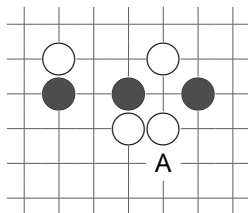
この方針での完成図は【L7a2】(p.89)です。白の攻め味を含め、読み切っていないとまず打てない手順になっており、短い手数割には難問と言えるのではないのでしょうか。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.18 剣先を無効にする三々

三での攻めは四や三で防がれてしまうことが多いのですが、相手が四でもその四を無効にできる三もあります。ここではノリ手がありそうだけれど、実際にはノれない三々で終わりになる問題を扱います。

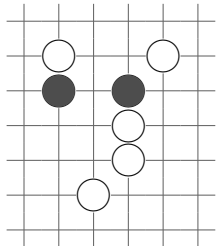
1.18.1 原図-a、白先

図の白 A の三々は、どちらの三も四でノられていますがいずれも無効で、結局は防ぐ方法のない決定打となっています。



作例 1 途中図、白先

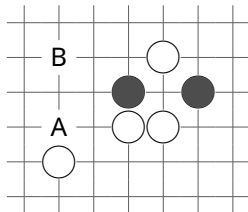
1 回の三で原図の状況になるようにした図です。このまま黒石を追加するだけでも 1 つの問題になりますが、白の三を止めた時に黒に四追いが残るように黒石を追加することで、追詰め問題らしくなります。



この方針での完成図は【W2a1】(p. 68)です。気付にくい三々にしては、攻め手が限られ短い手数で、容易な問題と思われれます。

作例 2 途中図、白先

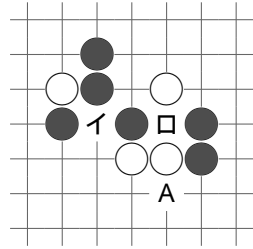
三々が見えにくくなるよう、A・B の 2 回の三で原図の状況にする考えで進めてみます。



この方針での完成図は【W2a2】(p. 73)です。少し長めになり、黒に四三の点を作らせる手順でもあり、最後の三々が光るようになりました。ただし、攻めは限られており、読みやすいことには変わりはないでしょう。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.18.2 原図-b、白先

原図-a とよく似ていますが、図ではイと口の両点に黒の四三の点があります。このような危険な状況での白 A の三々は、どちらの三も黒に四三を作らせますがいずれも白のノリ手の方が早く、黒には防ぐ方法のない決定打となっています。

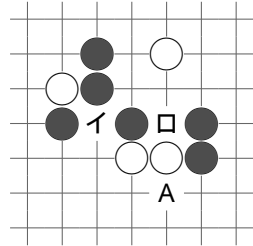


作例 1、白先

原図から容易に類推できる問題図ですので、いきなりの完成図ですが、【W2b1】 (p. 70) です。

作例 2 途中図、白先

テーマの文言とは少しずれますが、三々で終わってしまわないように右上の白の位置を 1 路ずらしてみました。黒の 2 つの四三をいずれも A でノルことに変わりはありませんが、その後も考えてもらうこととなります。



この方針での完成図は【W2b2】 (p. 84) です。(本節での主要成果と言える作品です。)

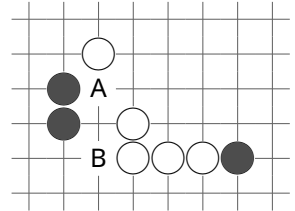
1.19 四々にノリ手なし

四三を作ろうとするとノリ手の抵抗があって勝てないけれど、白の場合うまく手順を変えて四々を作るようにすると、勝ちになることがあります。この手筋を使って問題化してみます。

1.19.1 原図-a、白先

“A 後 B” の筋は今はノラれています。

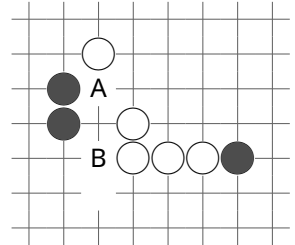
ノリ手の存在はそのままに、テーマに基づいた勝ち形にします。



作例 1 途中図、白先

白石を の位置に置ければ、A 後 B でノリ手を恐れない四々勝ちとできます。

ただし、その局面では (B A) の四三勝ちがあるのでそれは避けるようにします。



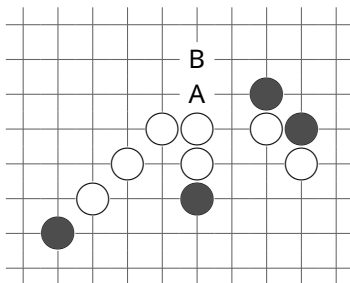
の位置には四で置けるように、その後の (B A) の四追いにはノリ手があるようにしての完成図は【T1a1】(p. 70)です。

作例 2、白先

最後に四追いの形にし、2回の三で の位置に白石を置くことにします。この方針での完成図は【T1a2】(p. 75)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

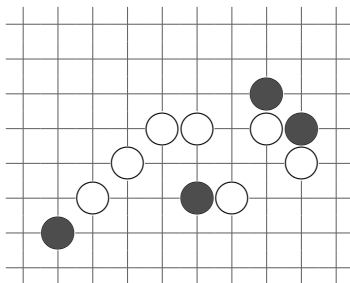
1.19.2 原図-b、白先

(A B) の四追いはノラれていますが、“B 後 A の四々” で勝ちにできます。この筋に基づいた問題を作ることにします。



作例 1 途中図、白先

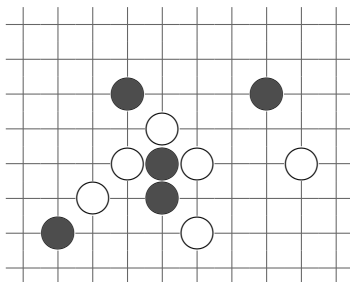
1 回の三で原図の状況にできますが、“三後四三” の別解もできており、それを消す工夫が必要です。



この方針での完成図は【T1b1】(p.73)です。2 回の三で四々となりますが、三の手順を変えると勝てなくなっています。

作例 2 途中図、白先

2 回の三で原図の状況にしようとする図ですが、そのためには黒の止め方を限定する工夫が必要です。



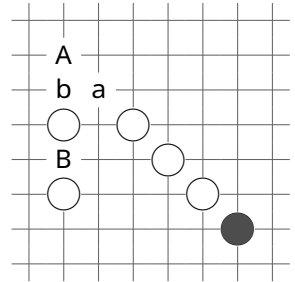
この方針での完成図は【T1b2】(p.90)です。黒の防ぎ手を限定し、余詰めを消すために石が増えました。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.20 白の四々点利用

白の場合、四をノバしていくことができるのにそれをせず、四々の点としてうまく利用することで勝ちが出てくることがあります。

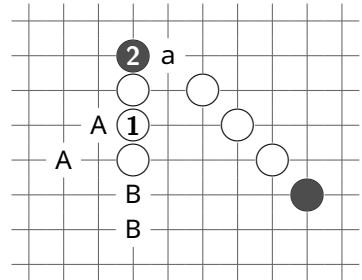
1.20.1 原図-a、白先

A・Bと四ノビで打つことができるB点ですが、単にBと三ヒキすれば、後でA点だけでなくa点も四として利用することができます。



作例1 途中図、白先

白1に黒2の絶対止めの後、aの剣先を利用するAの効き筋とBの剣先とを使った勝ちが出るように作ってみます。



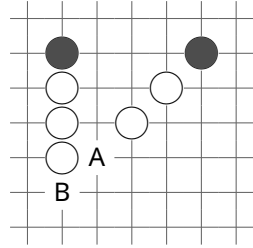
この方針での完成図は【W1a1】(p.69)です。ここでの趣旨を単純に実現した易しい問題です。

作例2 (作例1の改良図)、白先

作例1では単純でしたので、やや長めにしつつ手順前後等を許さない詰連珠らしくした完成図は【W1a2】(p.81)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

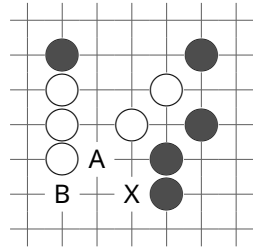
1.20.2 原図-b、白先

白 A は四々のミセ手ですが、B・A と四ノビで打つことのできる点でもあります。四ノビでなくミセ手でなければならない場合の例として、ノリ手を避けるために黒石を増やさないという場合や、ここで取り上げるように、四々の焦点である B 点に黒石を置かせたい場合があります。



作例 1 途中図、白先

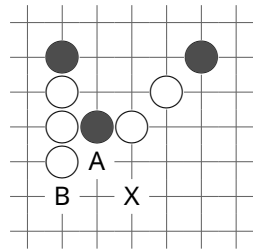
B 点に黒石がくれば X 点が三々の禁点になります。A に白石を置けることから禁手を狙えます。



この方針での完成図は【W1b1】(p.86)です。少し黒の抵抗を可能にした図で、そのため白の手順が重要になっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 2 途中図、白先

B 点に黒石がくることで X 点が横一列の四々の禁点になる図を考えてみましょう。



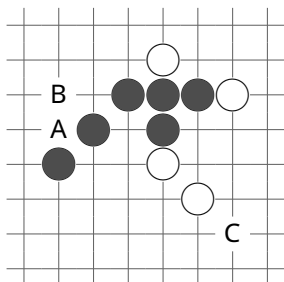
この方針での完成図は【W1b2】(p.96)です。盤端を利用し、黒の打ち方によってはいくらかスリルのある勝ち方になっています。

1.21 ノリ手に打ち勝つ

勝った、と思ってもノリ手に気付き、がっかりすることがあります。でも、うまく打ちまわすことで、ノリ手を受けてもそれに打ち勝つ方法があるかもしれない。

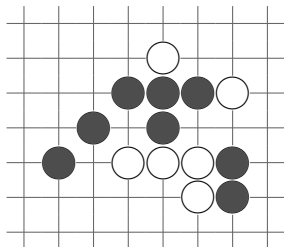
1.21.1 原図-a、黒先

“A 後 B” のようですがノリ手のため成立しません。しかも達四でのノリ手です。達四でのノリ手の場合、ほとんど諦めの境地になります。しかしこの例では幸いなことに、前もって C 点に黒石を置ければノリ押さえの形になっての勝ちにできます。



作例 1 途中図、黒先

原図の C 点に三で黒石を置けるように配石してみました。意図した手順は実現できそうですが、余詰めが多くありそうです。



この方針での完成図は【M3a1】(p.69)です。余詰めに消し、2回の三の手順を限定しています。

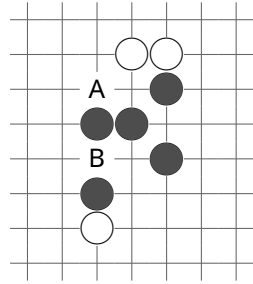
作例 2 (作例 1 の改良図)、黒先

(一部異なりますが) 作例 1 の図になるよう、直前に三を入れてみた完成図は【M3a2】(p.85)です。ここでも3回の三の順は限定されています。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.21.2 原図-b、黒先

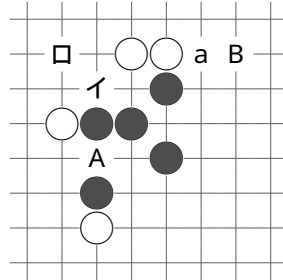
四三を作っても達四でのノリ手がある場合、ノリ切りやノリ押さえでの打開は難しいものです。

“A 後 B” も “B 後 A” も、このままでは白に達四でのノリ手があって勝てない状況ですが、ノリ手に打ち勝つ攻め筋を作る方法を考えます。



作例 1 途中図、黒先

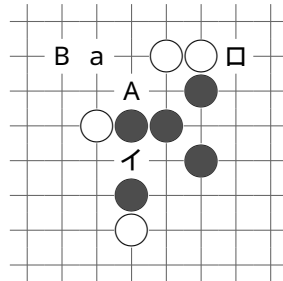
A 後イの四三としたいのですが、白 a と止められると達四でのノリ手にあいます。しかし、B 点に黒石があれば(イ口)のノリ押さえによるノリ手打開が可能となります。



この方針での 完成図 は【M3b1】 (p.79) です。途中図で示した方法を実現できるように配石してみました。

作例 2 途中図、黒先

A 後イの四三としたいのですが、白 a と止められると達四でのノリ手にあいます。しかし、B 点に黒石があれば(イ口)のノリ押さえによるノリ手打開が可能となります。



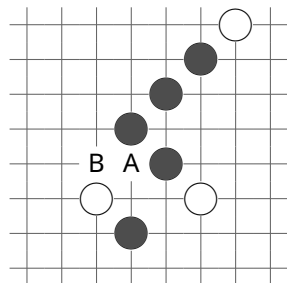
この方針での 完成図 は【M3b2】 (p.82) です。途中図で示した方法を事前工作として実現したものです。

作例 3 (作例 2 の改良図)、黒先

作例 2 の局面にするためにもう 1 つ三を必要とするようにした 完成図 は【M3b3】 (p.93) です。事前工作の筋が見えにくくなっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

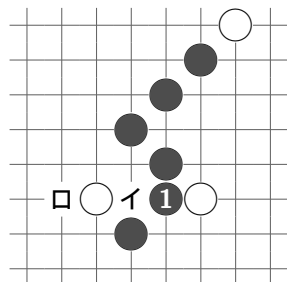
1.21.3 原図-c、黒先

右図の A 後 B のように、単純に三・四三があると思って打つと、ノリ手にびっくりすることになります。まずはノリ手に打ち勝つ方法がないか考えてみるようにしましょう。



作例 1 途中図、黒先

白のノリ手はイ・口のトビ四によるものなので、予め黒 1 と間に打っておけばノリ手を回避できます。これでは詰連珠問題として単純なので、白の配置を工夫してみます。



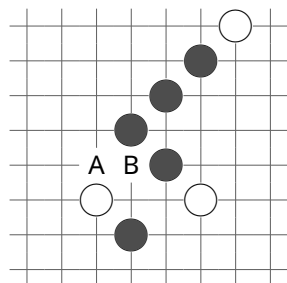
この方針での完成図は【M3c1】(p.83)です。途中図で示した考え方で攻めると白の剣先ができ三もできてしまいます。さあ、どうしましょうか。

作例 2、黒先

作例 1 の途中図で示した考え方で攻めると白の剣先だけでなく、白にも四三の点ができるようにしてみました。さあ、どうしましょうか。この方針での完成図は【M3c2】(p.90)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 3 途中図、黒先

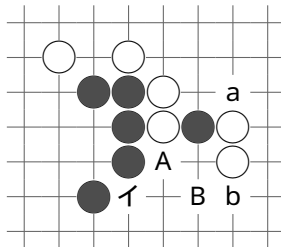
黒 A とすると B 点は黒の三々になります。三々は禁手ですが『三々は四三の卵』とも言われます。この考え方で解決できるかもしれません。



この方針での完成図は【M3c3】(p.84)です。ノラれても三があるよ、と思わせる罠を入れて作っています。惑わされないように、途中図で示した考え方を実践して下さい。

1.21.4 原図-d、黒先

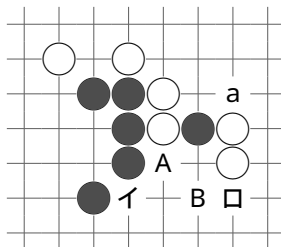
黒の配置は、黒イと四ノビし、次に A 後 B、あるいは B 後 A の四三という実戦でありがちな最終形に近い形になっています。しかし、右側の 2 個の白石のために、A には白 a と、B には白 b と止められ、次の四三がノリ手のために勝ちになっていません。



全体の配置をよく見ると、僅かな変更でノリ手に打ち勝てるようにできるかもしれません。

作例 1 途中図、黒先

“A 後 B” の方で勝てるように問題を作ってみます。黒イ・白止め・黒 A・白 a 後の黒 B の四三に白はトビ四のノリ手になります。そのトビ四の間に入る口は黒のトビ四になります。それを止めさせた後に勝ちが出ればよいことになります。

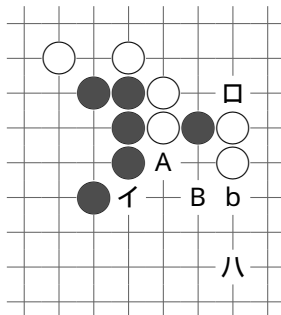


この方針での完成図は【M3d1】(p.86)です。他方の“B 後 A”の筋に対するノリ手は有効に働くままにし、注目する方で勝ちが出るように配置してみた図です。

作例 2 途中図、黒先

“B 後 A” の方で勝ち手順ができるように問題を作ってみます。黒イ・白止め・黒 B・白 b 後の黒 A では、白に達四ができますので、少し工夫が必要です。

幸い四三の三を伸ばして口点に打てますので、八点到に黒石があればノリ押さえの形にできます。



この方針での完成図は【M3d2】(p.92)です。原図への変更は僅かですが、目的を達成しているようです。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.22 両ミセの両方をノル三々

両ミセで終局する対局が多いように、両ミセは勝ちを確定させる好手段です。ここでは黒が両ミセの状況になっていながら、三々で両方をノルことで逆転できる問題を考えます。

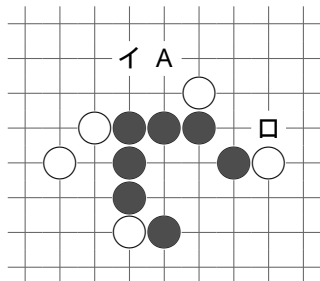
1.22.1 原図-a、白先

両ミセの存在を仮定するだけで石数が多くなって基本的な原図は考えにくいので、ここではテーマを実現できそうな途中図から考えることにします。

1.18節「剣先を無効にする三々」(p.33)でもその種の例を見ていますが、ここでは十分離れた所にある2つの四三を扱います。

作例1 途中図、白先

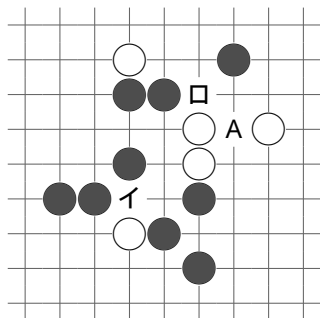
テーマを実現する恐らく最も単純な局面でしょう。黒はイと口の両ミセになっていますが、白Aは両方をノル三々です。しかし、黒勝ちを防いでいますが、逆転には至っていません。逆転にもっていけるよう白石を追加していきます。



この方針での完成図は【W4a1】(p.96)です。初手は“ひとめ”でしょうが、長めの勝ちを導く手順の中で白勝ちらしさがあります。

作例2 途中図、白先

実戦では現われにくい状況でしょうが、強引に作ってみた局面です。黒はイと口の両ミセですが、白Aの三々で見事に逆転できます。黒はいずれの三も四で止めることができますが、2つ目を止める手は四々の禁手になってしまいます。



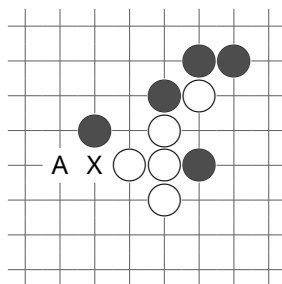
この方針での完成図は【W4a2】(p.94)です。2回の三で途中図の状況を作ることができます。黒に好形を作らせる手の連続ですので、テーマに気付かないと打ちづらい手でしょう。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.23 ひとめ好手なのだが...

一見して好手らしき手が見え、それで勝ちがありそうなのですが、僅かな局面の違いでその好手らしき手で勝ちがないことがあります。そのような局面でも別の手で勝ちが出るような問題を作ることになります。

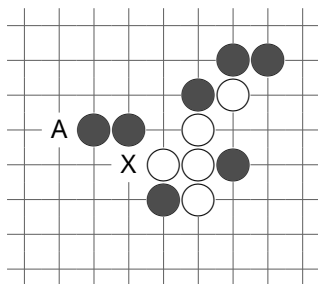
1.23.1 原図-a、白先

図のような局面では、X点での禁手と四追いで四三の両方を狙うA点が好手となり勝負が決まることが多くあります。しかし周囲の状況によってはA点が好手でなく別の手が好手となることもあるでしょう。



作例1 途中図、白先

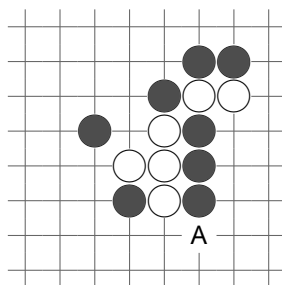
黒はAの三ヒキでX点の禁手を逃げる事が可能になります(なぜでしょうか?)。これを使って上で述べた趣旨を実現する問題にしてみましょう。



この方針での完成図は【M5a1】(p.96)です。初手で好手らしき手を打つと黒勝ちになっています。

作例2 途中図、白先

近くに黒の剣先があると防ぎに役立つかもしれませんが、でもどこかに詰みを残しておかねば詰連珠になりません。一見好手にはAの四ノビが好防になるよう、しかしどこかに詰みを残しておくように作ってみます。



この方針での完成図は【M5a2】(p.98)です。主題となる手を2手目にもっていくことで、難しめにしています。剣先が防ぎにどのように役立つか、それを回避するためにどのように攻めるべきか、考えることは多そうです。(本節での主要成果と言える作品です。)

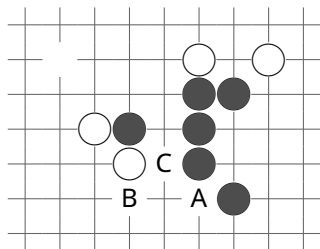
1.24 力の不足を他所の力で補う

局所的な勢力だけでは勝ちに導けないことはよくあることです。力のある人はこのような場合、他所にある勢力を目的とする地へと波及させたり、小さないくつかの勢力を連結して大きな勢力に成長させたり、複数の勝ち筋を作って見合いにしたりして、勝ちを作り出そうとします。

ここでは僅かに勝ちに至らないけれど、他所の力を借りてある地点に白石を置くことで勝ちにできるという問題を考えます。

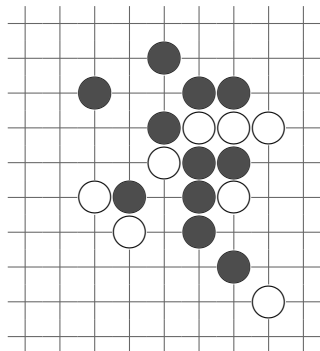
1.24.1 原図-a、黒先

A・BあるいはA・Cと進めるのはよくある手筋ですが、ここでは白に三ができるためそのように進めることができません。しかし、上辺または左辺の何らかの勢力を使って 点に黒石を置ければ、三のノリ手を恐れない四追いで勝ちにできます。



作例 1 途中図、黒先

原図 点にフクミ手で黒石を置けるように上辺に勢力を作ってみました。1手で両フクミの勝ち、という形で完成させても問題として成立しますが、強防を用意することでもう少し味のある問題へと工夫してみましょう。



この方針での完成図は【T6a1】(p.86)です。初手の好手、それに対する強防とその対策を考えてもらう問題になっています。

作例 2、黒先

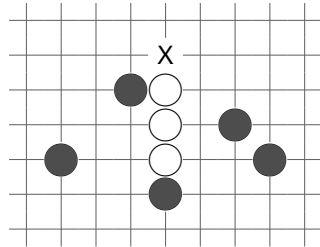
途中図は省略ですが、同じ趣旨で作った問題の完成図は【T6a2】(p.96)です。初手の候補はいくつかありますが、その後の展開を考えると正解は1つです。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.25 大きく展開する三々禁

離れた位置に黒石を置かせ、それらを結びつけて三々禁を作らせる手筋は見つけにくいでしょう。

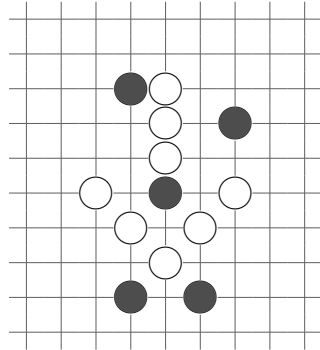
1.25.1 原図-a、白先

図のように左右に黒石を置かせることができれば、X点を三々禁にできます。



作例1 途中図、白先

この図になれば、以下は容易に推測できる四追いでこの図になるようにして、すぐにはこの図が類推できなくします。



この方針での完成図は【W5a1】(p.72)です。途中図で下にある斜めの2つの三連をここでは三で作っています。最終図への類推は少し難しくなりましたが、攻め筋が限定されていて読みやすい問題でしょう。

作例2 (作例1の改良図)、白先 縦の三連も三で作ることにすると、三々禁を構成する黒石の3つを三で置かせるようにでき、ますます最終の三々禁が問題図から見えにくくなります。また、手順前後を許さないようにします。その完成図は【W5a2】(p.83)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

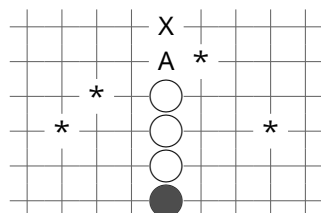
1.26 該当黒石なしでの三々禁

既に三々禁の点が盤面にある場合は、それを狙っての手順を考えてみようと思うことでしょう。一方、結果的には三々禁になるけれど、それを構成する黒石が盤面に全くあるいはほとんどない場合、禁手になることに気がつきにくく、それを狙う発想自体がなかなか出てこないことが多いものです。

ここではそのような状況での三々禁狙いをテーマにし、テーマを際立たせるため問題図には禁手を構成する黒石が全くない場合を考えます。

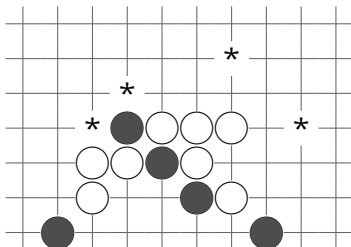
1.26.1 原図-a、白先

問題図では*点に黒石がないけれど最終図では*点に黒石があり、Aの四ノビでX点が三々禁になるようにします。



作例1 途中図、白先

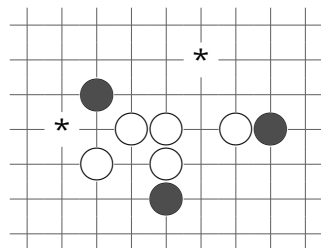
図のようになっていれば、四追いで*点に黒石を置かせることができ、目的を達成できそうです。あとは余詰めのないよう問題図として完成させることになります。



この方針での完成図は【W6a1】(p.71)です。黒の三を配置することで、四追いで勝ちを強く示唆していますが、盤上にない黒石を使う禁手狙いのため読みにくいでしょう。

作例2 途中図、白先

図のようになっていれば*点に黒石を置かせることができ、目的を達成できそうです。数回の三を入れて、図にある三々禁の構成黒石も三を止めることで入るようにします。



この方針での完成図は【W6a2】(p.98)です。気がつきにくい最終状態に加え、手順の妙を入れた難問になっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.27 三々の禁点の逆用

白勝ちとなった対局では、黒の禁手、特に三々禁にハメての勝ちとなっていることが多く見られます。三々の禁点がある局面では、黒は三々禁とならないよう細心の注意を払うこととなりますが、「三々は四三の卵」とも言われるように、あと1つの黒石が加われば勝ちにできるチャンスでもあります。

三々の禁点がある危険な状況なのに、黒勝ちとできる問題を考えます。

1.27.1 原図-a、黒先

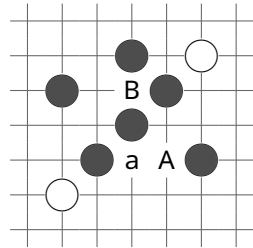
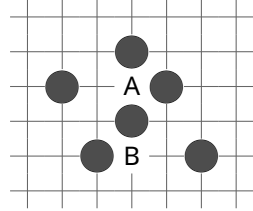
図のAとBのように、2ヶ所ある三々禁点をうまく利用して勝つ方法を考えます。

2ヶ所の禁点を連動させ、一方を利用して他方を解除して打てるようにするものです。

作例1 途中図、黒先

白石を利用して禁点を解除する基本的な方法を使います。黒Aの三で白aが絶対で、これでBの三々禁が解除され、解除後に勝ちが出るようにします。

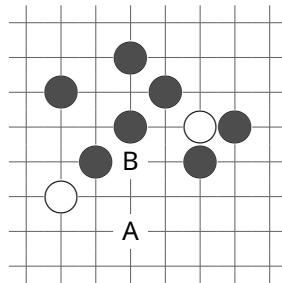
この方針での完成図は【M1a1】(p.85)です。他の勝ちがないように配石しています。



作例2 途中図、黒先

長連筋を利用して三々禁を解除する方法を使います。A点に黒石を置くようにした図で、これでBの三々禁は解除できます。

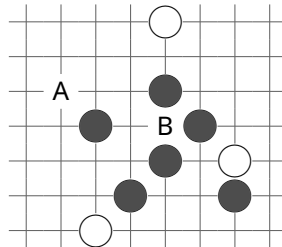
この方針での完成図は【M1a2】(p.79)です。トビ三を止めてできる白の剣先が防ぎに役立つかのように白を配置しています。



作例3 途中図、黒先

四三々禁を逆用して三々禁を解除する方法を使います。A点に黒石を置ければ、Bは禁点でなくなります。(理由を考えてみましょう。)

この方針での完成図は【M1a3】(p.97)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

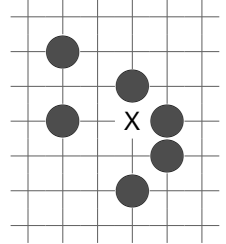


1.28 「四三の卵」の卵

黒の三々は禁手ですが、黒石が1個加われば三々変じて四三になる「四三の卵」でもあります。ここでは、「四三の卵」の卵」とも言える三々々を題材にして、まずは「四三の卵」である三々に成長させ、次に四三に孵化させるという形での問題作りに挑戦します。

1.28.1 原図-a、黒先

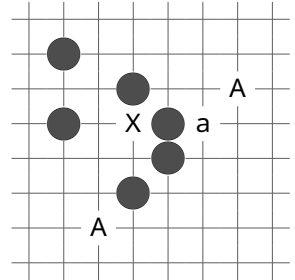
X 点は三々々になっています。この点が「四三の卵」になり「四三」になるように問題を作るのが目標です。



作例1 途中図、黒先

2カ所の A のいずれかの三で白に a と打たせることで X 点は「四三の卵」になります。

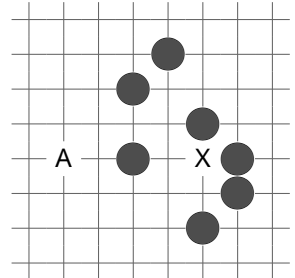
この方針での完成図は【T2a1】(p.76)です。三のヒキ方、手順に注意して進めます。



作例2 途中図、黒先

A の三で横は長連筋になり、X 点は「四三の卵」になります。

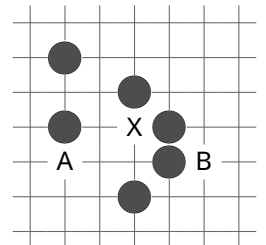
この方針での完成図は【T2a2】(p.78)です。途中図の考えを素直に実現しています。



作例3 途中図、黒先

A と B に黒石があると、X は縦が三でなくなります(なぜでしょうか)。

この方針での完成図は【T2a3】(p.90)です。余詰めを消すために白石が増えました。(本節での主要成果と言える作品です。)



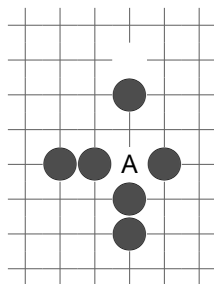
1.29 四々の禁点の逆用

白にとって四々はノリ手を許さない極上の勝ち方と言えますが、黒にとっては極めて残念な形です。ここではその残念な形からの巧みな打ち回しでの勝ち方を検討します。

1.29.1 原図-a、黒先

四々禁のあるこの形を利用しての勝ちを作ることを考えます。

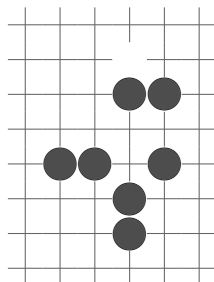
点に黒石を置くことができれば、長連筋となるため禁点を解除できます。A点で達四を作る、あるいは四追いの開始点にする、等の考え方で進めることにします。



作例 1 途中図、黒先

原図に黒石を1個追加した図ですが、三を2回ヒケば点に黒石を置く目的を達成できます。四々禁が解除され、横の三を達四にできます。

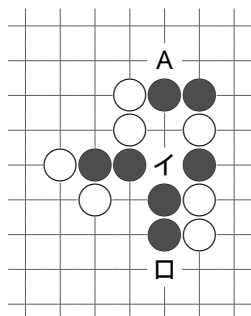
この手順が唯一の解になるよう、余詰めや手順前後のないように白石を配置します。



この方針での完成図は【M2a1】(p.66)です。原案以外の攻め筋が消えるよう、厳しいくらいに白石を配置しています。手数が短いのはやむを得ないとして、変化も少ない問題です。

作例 2 途中図、黒先

作例1では物足りないので、その追詰め完成時の局面ですぐに達四にならないよう横の三の左端に白石を置いてみます。Aに黒石を置いて解禁してイ点に打てるようにし、イ・ロを使って下辺で勝ちが出るようにします。

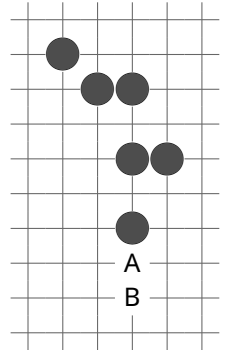


この方針での完成図は【M2a2】(p.88)です。作例1と同様、初手の三への反対止めには四追いがあります。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.29.2 原図-b、黒先

四々禁のあるこの形を利用しての勝ちを作ることを考えます。

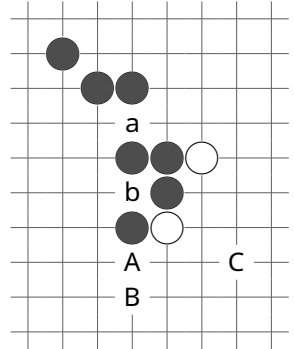
A 点に黒石を置くことができれば長連筋となって禁点を解除でき、斜めの三が復活します。また、B に打つ手は次に A の四で三を復活させるフクミ手 (離れた場所ながら四と三を同時に作る手なので、ミセ手と言うべきでしょうか) になります。



作例 1 途中図、黒先

A あるいは B が初手の候補となるように作ってみましょう。白は、A だと (間接的に) 三なので a 等に止めることになり、B だとフクミ手なので a 等に加え A にも止めることができます。

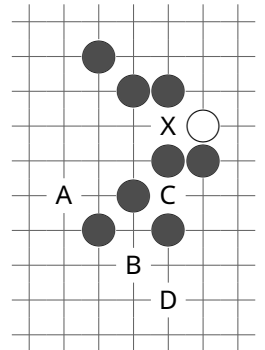
C への飛び出しを使い、それだけでは不足なので下辺に黒石を追加して、A または B に置いた石と連携して下辺で勝つ筋を作ります。



この方針での完成図は【M2b1】(p.76)です。

作例 2 途中図、黒先

C の四三を狙う A のミセ手や、(C D) で四三を狙うフクミ手の B に対し、白は C と止められません (X の禁点が解除され三が復活します)。急所の点を直接止められないため、黒は攻撃力を残すことができ攻めを続けられやすくなっています。



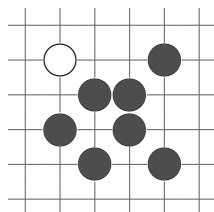
この方針での完成図は【M2b2】(p.91)です。白も少しは抵抗できるようにし、斜めの三連も三で作るようにし、余詰めや手順前後をなくした図です。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.30 三々か否三々かの判断

三々のように見えても三々でない場合も時に出現します。ここでは三々か否三々かを正しく判断できて初めて解手順が見つけれられるように問題を作ってみます。

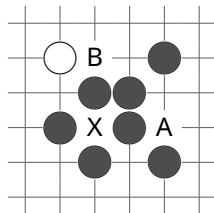
1.30.1 原図-a、黒先

三々に見える点が多くありそうな図です。この図をもとに三々を避けながら、かつ三々の点を利用して、勝ち手順があるようにします。



作例 1 途中図、黒先

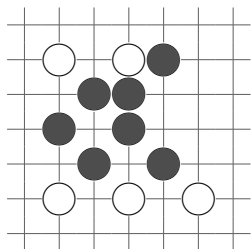
X 点は三々々になっています。従って、A と打っても横が三にならず縦の三だけの否三々です。その状態では四三々の禁点である X 点に打てませんが、この禁点を解除できれば勝ちにつなげられそうです。



途中図で示した方針が唯一の解となるようにした完成図は【M6a1】(p.87)です。

作例 2 途中図、黒先

作例 1 の手順では失敗するように、白の四ノビによる抵抗や反撃が考えられるようにした図です。このような状況からでも勝ちが出るように作ります。



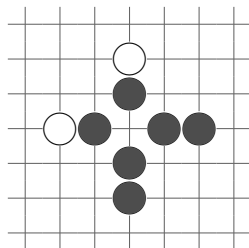
この方針での完成図は【M6a2】(p.99)です。白の四ノビへの注意だけでなく、三々か否三々かの判断が繰り返し要求される形になっています。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.31 敢えて四々禁の点を作る

黒にとって禁手はいやな存在ですが、敢えて禁点を作る手が好手になることもあります。四々の禁点を作る手が好手となる例は多くありませんが、珍しい例を取り入れることで意外性のある問題とできるでしょう。

1.31.1 原図-a、黒先

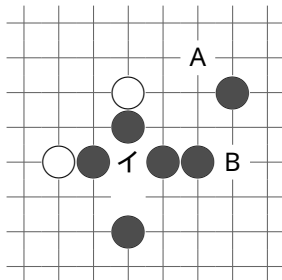
この1手前には四々の禁点がなかったにもかかわらず、このように敢えて四々の禁点を作る手が勝ちを作る好手となる問題を作ることになります。



作例1 途中図、黒先

黒のトビ三から始め、A点への三の効きとBからの四ノビとが結びつくように考えてみます。

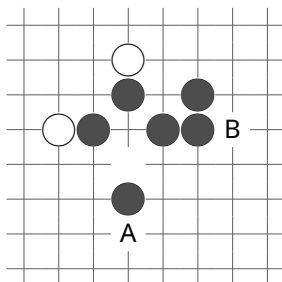
三・四々があれば四・四三もあるわけで、(イ)の四追いを消す工夫が必要です。



この方針での完成図は【T4a1】(p.81)です。初手からの四追いは他の攻め筋も消す白石2個を使ってノリ手で消しています。

作例2 途中図、黒先

四々の点があることは四となる点他に2つあることですので、右図黒の三の止め方に応じて、AかBの剣先のいずれかを使っての勝ちとなるように作ることができるでしょう。



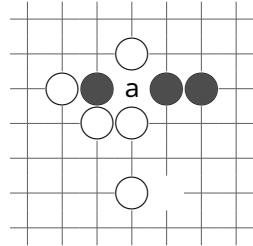
この方針での完成図は【T4a2】(p.92)です。やはり、初手からの四追いはノラれています。初手の三の止め方に応じて、次の三を変えることで勝ちが出るようになっていて、四々の点を作った効果が出ている問題になっています。初手の三を白が右上に止めた時、次の三が連でもトビでもよいのが残念なところです。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.32 四三を飛び越える

四三があるけれど何らかの理由で、そこに打っても勝てない、あるいは負けになってしまう、という状況は稀に起こります。そのような場合、白であれば四三の点を飛び越えて三を打つような手が好手になることがあります。そのような状況を問題にしてみます。

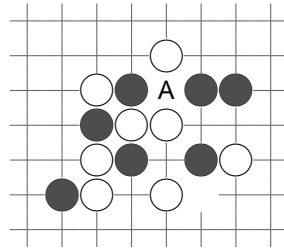
1.32.1 原図-a、白先

四三がありますがノラれています。四三を打つと勝てないけれど、気付きにくそうな“四三を飛び越える白”が解になるように問題を作ってみます。(a 点に黒石があると思えばは自然と言える手ですが、つい四三の点に目がいくのではないのでしょうか。)



作例 1 途中図、白先

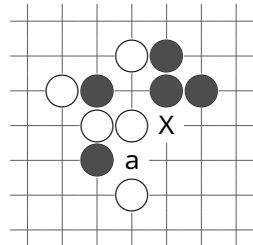
黒の剣先を働かせない白からの三で勝ちにできる図となっていますが、Aからの簡単な別解もあります。別解を消せば好問題になるでしょう。



この方針での完成図は【W3a1】(p.71)です。黒の四追いへの対応も考えるようにしています。解だけみれば簡単そうですが、四追いとノリ手の有無の考察が必要です。

作例 2 途中図、白先

白の四三はノラれていますが、四三の焦点である a 点に打たせることで X 点の三々禁を狙える形にできそうです。



この方針での完成図は【W3a2】(p.80)です。三々禁を狙いつつ最後は別の勝ち方になっています。

作例 3、白先

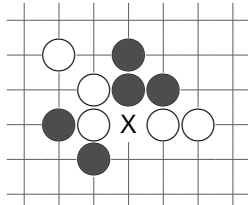
作例 2 を発展させ、三々禁を狙いつつ好防も絡めて長めの追詰め問題にした完成図は【W3a3】(p.98)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

1.33 禁点と勝点とを重複させる

白は、四三のような勝ちとなる点に打っても、黒に禁点を打たせても勝ちです。ある状況では、白の勝ちとなる点と黒の禁点とを共通にすることで、黒の防ぎ方がないようにして勝てることがあります。

1.33.1 原図-a、白先

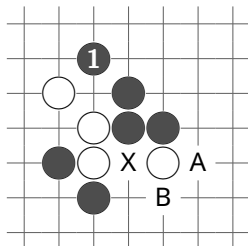
図の X 点は白の四三の点でもあり、黒の三々禁点でもあります。このように勝点と禁点が重複する状況になると、多くの場合で黒に防ぎ方はありません。このような形で終わる問題を作ります。



しかし、白が打ってこのようになる一歩手前を考えると、白は三か四を打って禁手にハメることができたように見えます。このような形にしないといけない何らかの事情がある筈です。

作例 1 途中図、白先

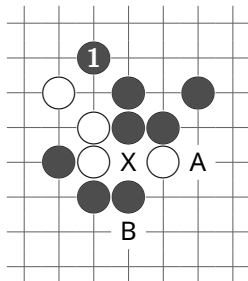
黒の直前の手が図の 1 のように三だと、X の禁点を狙う B の手は打てませんが、三を A と止めることで、原図にある勝ち方ができます。



この方針での完成図は【W7a1】(p.71)です。三をヒイテ途中図になるようにしていますが、三の他の止め方にはそれに応じて別の容易な勝ちが出るようにもしています。

作例 2 途中図、白先

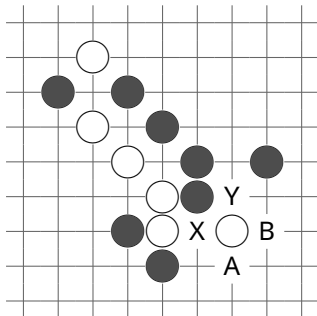
作例 1 と同じ趣旨ですが、禁点を三々でなく四々にしてあります。黒 B の四三も怖くありません。



この方針での完成図は【W7a2】(p.79)です。罨を入れてあります。黒にある 2カ所の四三の 1 つの方で三がヒケて以下四追い勝ちに見えるのでついそちらに眼がいきそうですが、それは失敗です。

作例 3 途中図、白先

すぐに禁手を狙うのができないのは、黒に三や四があるという理由以外の場合もあります。図では A の四ノビで X 点三々禁のようですが、Y 点四々のため斜めが三でなく否三々です。B と打つことで、X 点が三々の禁点になると同時に白の四々の点にもなります。



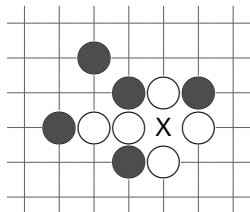
この方針での完成図は【W7a3】(p. 87)です。途中図になる一歩手前の状況を問題図にしています。黒の剣先が気になりますが、四ノビをすると白に追い手が残るため、三からの攻めが可能です。

作例 4、白先

作例 3 と同趣旨ですが、黒白の配置を大きく変え、問題図に該当する黒の剣先がないため趣旨を見えにくくした問題の完成図は【W7a4】(p. 91)です。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 5 別の原図、白先

異なる原図での作成を試みます。X 点が白の四三と黒の三々禁が重複しています。



この方針での完成図は【W7a5】(p. 75)です。既に三々の禁点が存在していますので、そこをネラって進めていきます。

1.34 二重の禁点を狙う

黒の禁点が同じ列内に二重になっていれば、剣先を作って次の四で一方を禁手にする形で攻め、白勝ちになることが多いものです。白の手が追い手になっていなくても、二重禁を狙う攻めが成功することがあります¹。

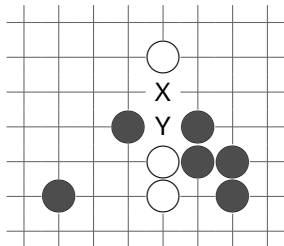
1.34.1 案-a、白先

1つの原図からは同じような問題になりそうなので、この節では共通の原図は用意せず、目的としたい決定打を示す個々の途中図を想定し、その図にもっていけるように問題を作っていきます。案-aでは二重禁で最も現われやすい三々の二重禁を扱います。

作例1 途中図、白先

X点とY点がいずれも三々の禁点で、この形にする白は二重禁点を咎める決定打となります。

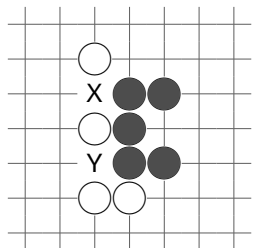
この方針での完成図は【W8a1】(p.78)です。最終図になるまでに数回の追い手を必要とするように作っています。



作例2 途中図、白先

X点とY点がいずれも三々の禁点で、この形にする白は二重禁点を咎める決定打となります。

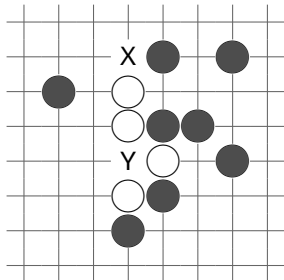
この方針での完成図は【W8a2】(p.97)です。初手に逆引きの手筋を使い、最終図が見えにくい形に作っています。(本節での主要成果と言える作品です。)



作例3 途中図、白先

見づらい二重禁の形ですが、X点とY点がいずれも三々の禁点で、この形にする白は二重禁点を咎める決定打となります。

この方針での完成図は【W8a3】(p.90)です。短い手順ですが、すべての三がトビ三で見つけにくい二重禁でしょう。



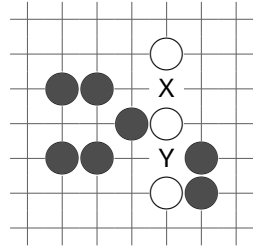
¹ 追い手でない手で二重禁を狙って勝つよく知られた例がいくつかありますが、追詰めなく「詰連珠」になりませんので、ここでは扱いません。

1.34.2 案-b、白先

この節でも共通の原図は用意せず、目的としたい決定打を示す個々の途中図を想定し、その図にもっていけるように問題を作っていきます。案-bでは二重禁では現われにくい四々や長連が絡んだものを扱います。

作例 1 途中図、白先

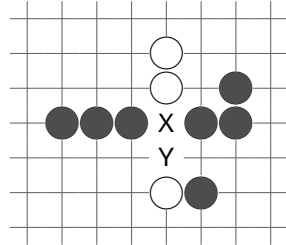
X 点が三々禁、Y 点が四々禁と異なる種類の禁点が並んだ形になっていますが、この形にする白は二重禁点を咎める決定打となります。



この方針での完成図は【W8b1】(p.95)です。短い手数ですが、すぐには二重禁と気づきにくいでしょう。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 2 途中図、白先

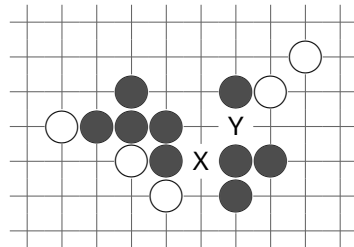
X 点が長連禁、Y 点が三々禁と異なる種類の禁点が並んだ形になっていますが、この形にする白は二重禁点を咎める決定打となります。



この方針での完成図は【W8b2】(p.82)です。長連禁が絡んでいるのは明白なので、二重禁も気づきやすいでしょう。

作例 3 途中図、白先

X 点と Y 点がいずれも四々の禁点で、この形にする白は二重禁点を咎める決定打となります。



この方針での完成図は【W8b3】(p.72)です。黒の両ミセの状態からの逆転の形で作っています。

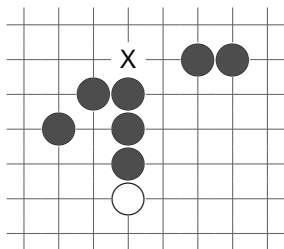
1.35 四三々の点を四三にする

四や三が重複すれば相手は防ぐのが難しい筈なのに、黒の場合、悔しいことに重なり過ぎると禁手で打てません。重なり過ぎていれば余分な三や四を取り除けば勝ち形にできますので、その方法を見ていくことにします。

本節は他とは異なり、テーマを実現する小作品群となっています。途中図は示さず、作例だけを示しています。各問題がどのような観点から問題を解決しているか、各小作品を解くことをご確認下さい。

1.35.1 原図-a、黒先

X 点が四三々の禁点になっている図です。状況によってはこの禁点を解禁し X 点で四三を作ることができます。状況に応じて様々な方法がありますが、それらの状況と方法を見ていくことにします。



作例 1、黒先 最もオーソドックスと言える方法で解禁できます。完成図は【M7a1】(p.65)です。

作例 2、黒先 これも一手で解決できます。完成図は【M7a2】(p.66)です。

作例 3、黒先 一手では解決できませんが、難しくありません。完成図は【M7a3】(p.81)ですが、決定打が2種類あり詰連珠としては失敗作です。

作例 4、黒先 禁点を解除することは、どの石がどこにあればよいか、を考えることです。完成図は【M7a4】(p.78)です。

作例 5、黒先 完成図は【M7a5】(p.89)です。左下の白石の意味を考えましょう。

作例 6、黒先 これも長連筋を使います。完成図は【M7a6】(p.88)です。

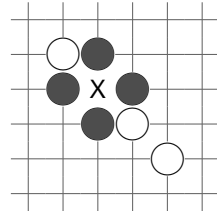
作例 7、黒先 別の禁点を逆用して解除を目指し少し複雑な形になりましたが、短い手数で終わります。完成図は【M7a7】(p.91)です。

1.36 “三による三々禁狙い”からの逆転

後手の白は常に黒の禁手を狙ってきます。白が三をヒいて三々禁狙いの形になれば、白の目的はほぼ達成されたと言えるでしょう。しかし、稀には、黒の高度な作戦あるいは幸運により、逆転のチャンスがあり得ます。

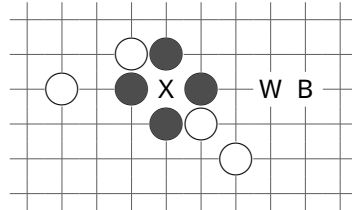
1.36.1 原図-a、黒先

X 点の三々禁が白の三で狙われています。このような状況ではまず白勝ちになりますが、黒にチャンスがあるとすれば、白は三ですので、周囲に剣先が必要です。どのような形になれば黒の反撃が可能でしょうか。²



作例 1 途中図、黒先

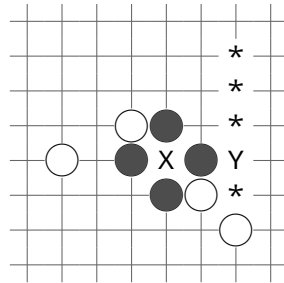
W に白石あるいは B に黒石があれば、X 点の横は夏止めあるいは長連夏止めになり三でなくなります。



三々禁の回避手段としてはよくありがちな手筋での完成図は【G2a1】(p. 87)です。

作例 2 途中図、黒先

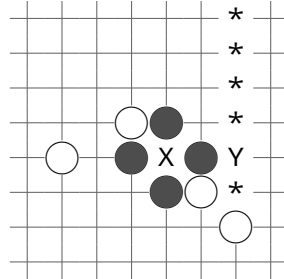
4カ所の*点のうち3カ所に黒石があれば、黒 X の時の Y は四々になりますので、黒 X は三々禁になりません。この状況を作ります。



この方針での完成図は【G2a2】(p. 92)です。三々禁を逃げて勝つ方法を考えます。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 3 途中図、黒先

5カ所の*点すべてに黒石があれば、黒 X の時の Y は長連になって打てませんので、黒 X は三々禁になりません。この状況を作ります。



この方針での完成図は【G2a3】(p. 70)です。実戦ではまず現われない状況で戸惑うかもしれませんが、途中図を見ていれば容易でしょう。

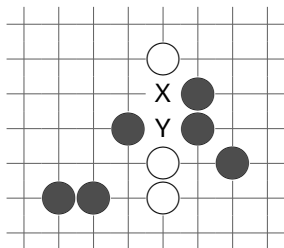
² “四追いで X 点を四三にする”は、問題としての面白味が少なく、ここでは考えません。

1.37 二重三々禁からの逆転

禁点が二重にからみ、それをネライ手で狙われると、四追いで逃げる手段がない限り、まず黒負けと決まっています。そのような状況にもかかわらず、逆転で勝ちにもっていけるとすれば詰連珠問題として面白いものになる筈です。

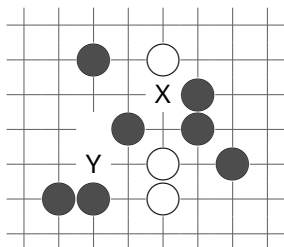
1.37.1 原図-a、黒先

X 点と Y 点が三々の禁点になっていて、次の白の四でどちらかの禁手を打たされそうな状況です。この図をもとに、四ノビをする場所がないにもかかわらず、二重の三々禁を逃げるだけでなく黒勝ちにもっていけるように問題を作ってみます。



作例 1 途中図、黒先

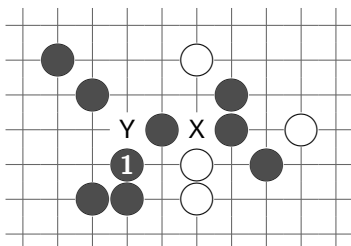
左上に黒石を置いただけですが、この図だと黒と横に三をヒいた時の X は、Y 点が四々になって打てないため三々禁になりません。



この方針での完成図は【G1a1】(p.95)です。右下に絶対止めさせるための2個の黒石を追加して完成させました。短い手順ながらも面白味のある問題になったと思います。(本節での主要成果と言える作品です。)

作例 2 途中図、黒先

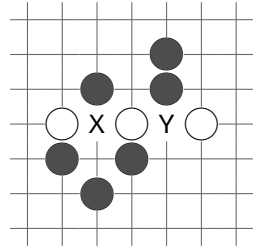
別の方法での解禁を考えます。図で黒1と斜めに三をヒいた時の X は、左上の2個の黒石のおかげで Y 点四三々で、右に置いた白のため横の三連が禁点夏止めの形になり、三々禁になりません。



この方針での完成図は【G1a2】(p.94)です。途中図での Y 点は黒が X と打った瞬間は禁点ですが、次の白で禁点でなくなるという意味で面白い問題になっています。

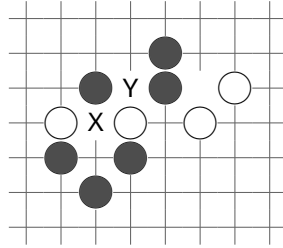
1.37.2 原図-b、黒先

X点とY点が三々の禁点になっていて、次の白の四でどちらかの禁手を打たされそうな状況です。この図をもとに、四ノビをする場所がないにもかかわらず、二重の三々禁を逃げるだけでなく黒勝ちにもっていけるように問題を作ってみます。



作例1 途中図、黒先

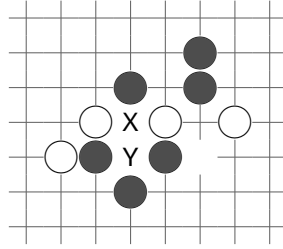
右側に白石を置いて の点に打てるようにしたものです。この図だと黒 と斜めに三をヒイた後の X は、Y 点が四々になるため三々禁になりません。



この方針での 完成図 は【G1b1】(p.87)です。最後にちょっとした注意が必要ですが、初手に気付くかどうかの問題と言えます。

作例2 途中図、黒先

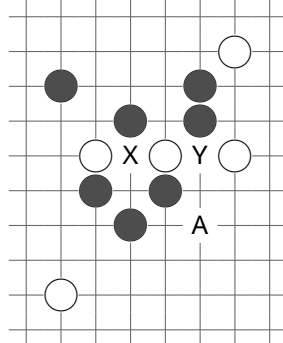
左側に白石を置いて の点に打てるようにしました。この図だと黒 と縦に三をヒイた後の X は、Y 点が四々になるため三々禁になりません。



この方針での 完成図 は【G1b2】(p.93)です。白にも抵抗の手段があります。

作例3 途中図、黒先

その手を打っても直接両禁点に関係ないため両禁点とも解禁できていないように見えるけれど、他の禁点との絡みでともに禁手にならない。このようになっていると、考えにくい問題となるでしょう。右図はそれを可能にするものですが、このままだと X と Y の両禁点を四三に孵化させる A 点が解になってしまいますので、そうならないように工夫する必要があります。



この方針での 完成図 は【G1b3】(p.97)です。初手を見つけられるかどうかの問題です。(本節での主要成果と言える作品です。)

第2章 詰連珠問題

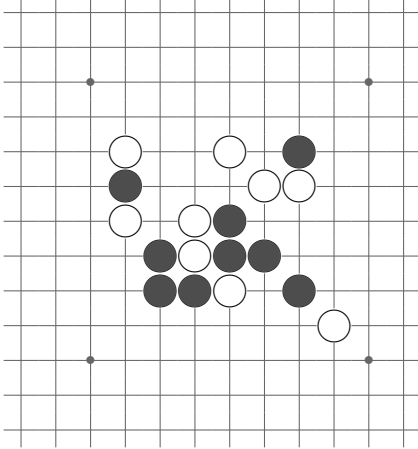
第1章でテーマ毎に検討して作成された追詰め詰連珠問題をまとめています。筆者の個人的感覚によるものではありませんが、問題の難易度に応じて、初級・中級・上級の3クラスに分類し、各クラス内も原則として易しめのものから順に難しめになるように配置しています。第1章を飛ばして本章の問題へのチャレンジから始める人向けの配置です。

そのため第1章内での出現順とは全く異なる順になっていますが、ハイパーリンクあるいは示されているページ番号と問題名を使うことで、問題から解答、あるいはその逆、問題から作成過程へのページ、あるいはその逆、といったページの移動は容易にできるようになっています。

では、お楽しみ下さい。

2.1 初級編

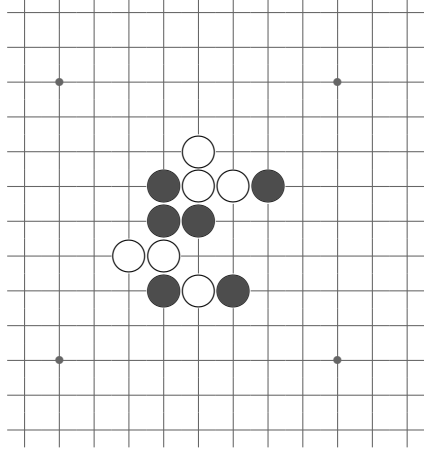
【A1a1】 黒先：勝って下さい。



基本問題である三・四三の例題で、初手の三が重要です。

解答を見る (p.101)、原図へ (p.3)

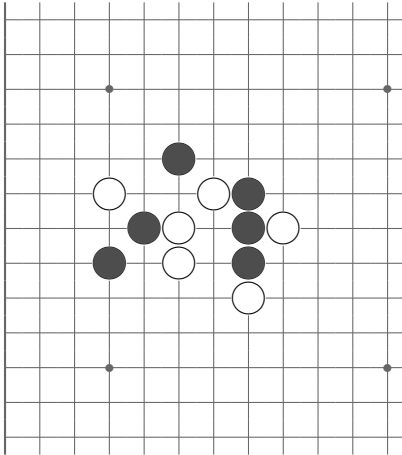
【T5b1】 黒先：勝って下さい。



白も好形になりますが...

解答を見る (p.122)、原図へ (p.28)

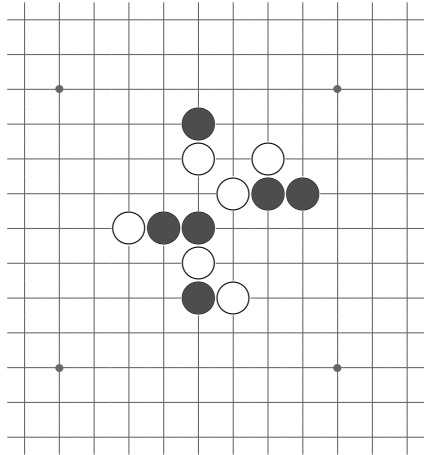
【F2a1】 黒先：勝って下さい。



好手・好防で始まります。

解答を見る (p.106)、原図へ (p.9)

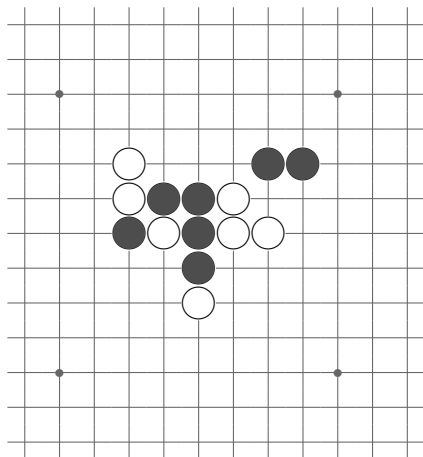
【L2a1】 黒先：勝って下さい。



ノリ手は怖いけれど恐れずに。

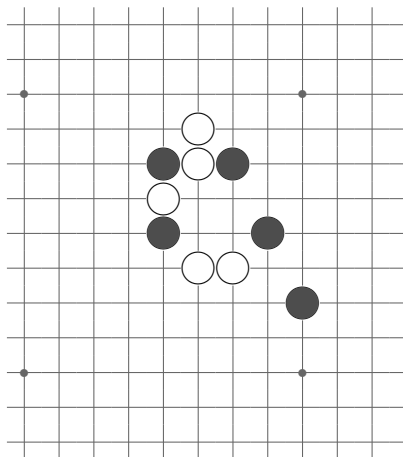
解答を見る (p.108)、原図へ (p.15)

【M7a1】 黒先：勝って下さい。



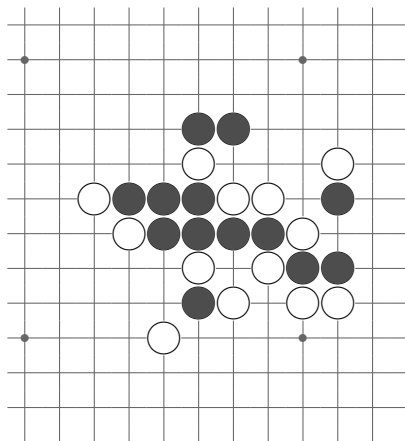
四三々の点がありますが、最もオーソドックスな方法で解決します。
[解答を見る](#) (p.129)、[原図へ](#) (p.59)

【T5c1】 黒先：勝って下さい。



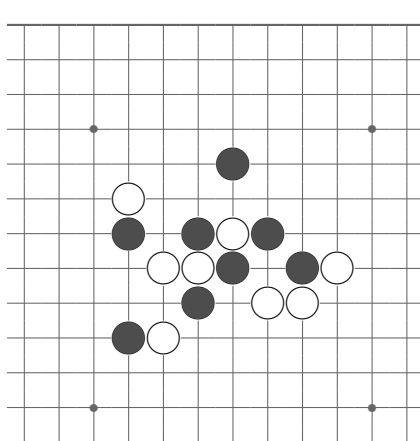
白は次に四三を打とうとしています。
[解答を見る](#) (p.119)、[原図へ](#) (p.29)

【A1b1】 黒先：勝って下さい。



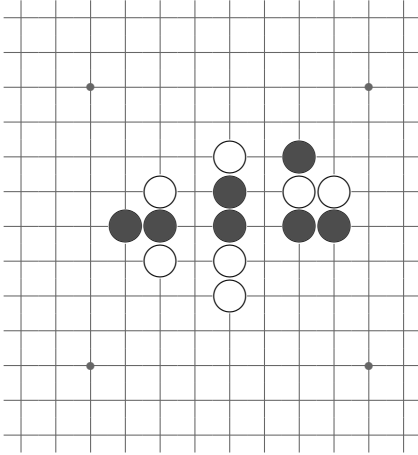
1手で決めます。
[解答を見る](#) (p.104)、[原図へ](#) (p.4)

【A2a1】 黒先：勝って下さい。



三をヒイて…。四追いも読み切って下さい。
[解答を見る](#) (p.110)、[原図へ](#) (p.5)

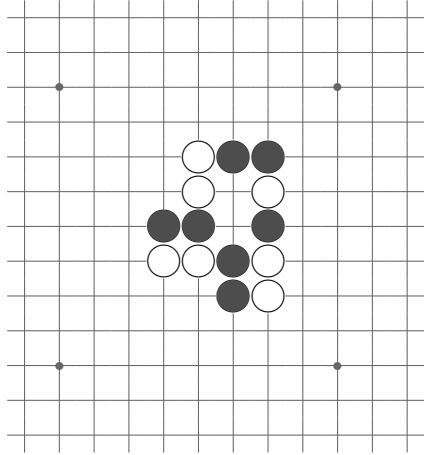
【L1b1】 黒先：勝って下さい。



長連筋がありますが、うまく活用します。

[解答を見る](#) (p.134)、[原図へ](#) (p.21)

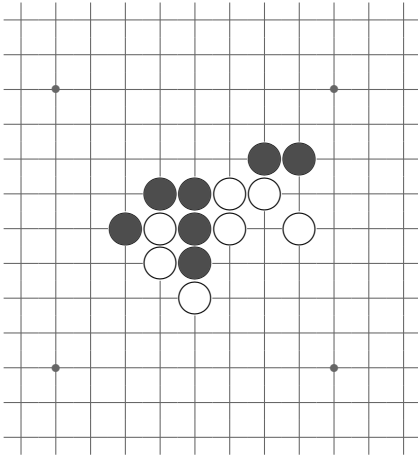
【M2a1】 黒先：勝って下さい。



四々禁を解除して...

[解答を見る](#) (p.128)、[原図へ](#) (p.50)

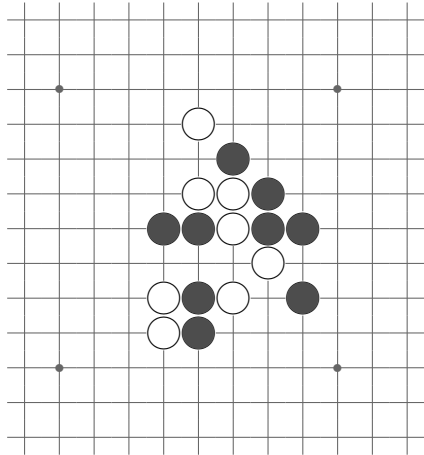
【M7a2】 黒先：勝って下さい。



四三々の点がありますが、一手で解決できます。

[解答を見る](#) (p.124)、[原図へ](#) (p.59)

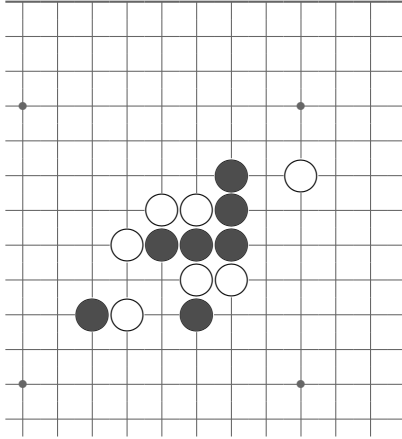
【K1a1】 白先：勝って下さい。



狙いは禁手。

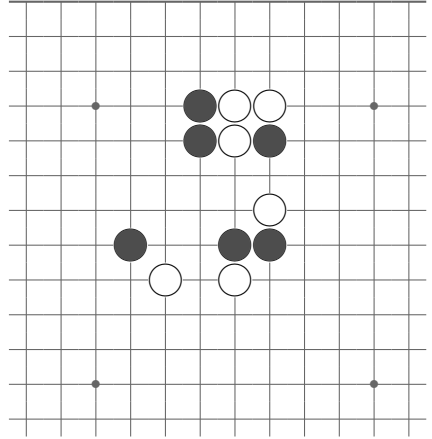
[解答を見る](#) (p.142)、[原図へ](#) (p.30)

【D1a1】 黒先：勝って下さい。



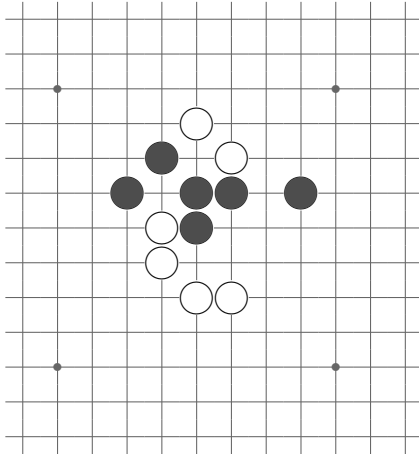
最強の防ぎを問う問題でもあります。
解答を見る (p.120)、原図へ (p.14)

【F2c1】 黒先：勝って下さい。



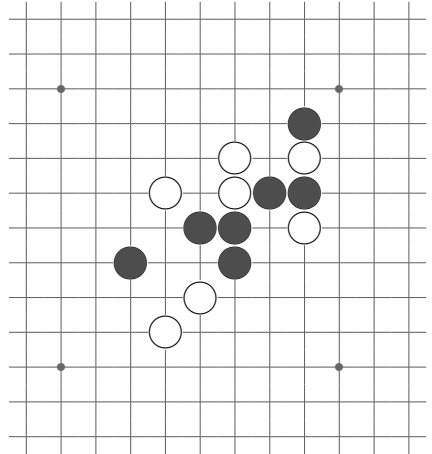
初手が重要です。
解答を見る (p.127)、原図へ (p.11)

【L1a1】 黒先：勝って下さい。



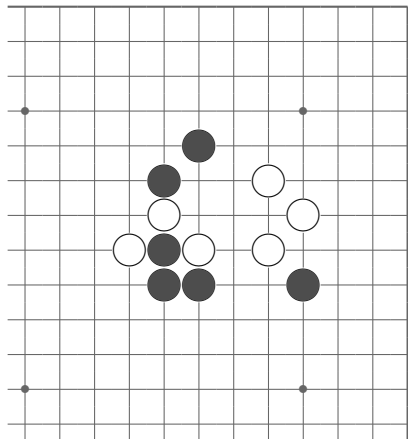
両ミセで決まり。
解答を見る (p.138)、原図へ (p.20)

【L2b1】 黒先：勝って下さい。



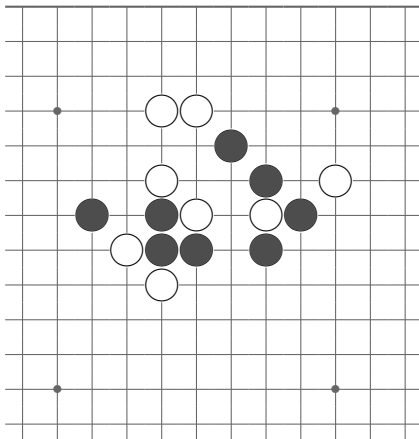
白にできそうな剣先を気にしながら
打ちます。
解答を見る (p.132)、原図へ (p.16)

【L1c1】 黒先：勝って下さい。



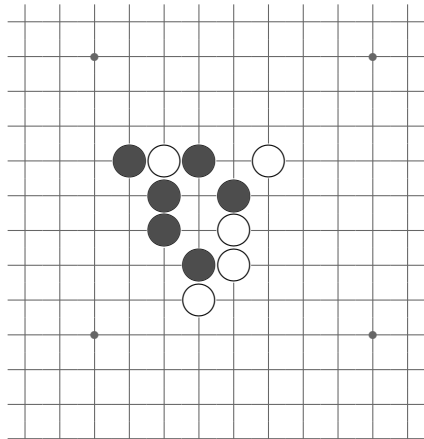
白の三で破綻しないようにします。
解答を見る (p.118)、原図へ (p.22)

【L5a1】 黒先：勝って下さい。



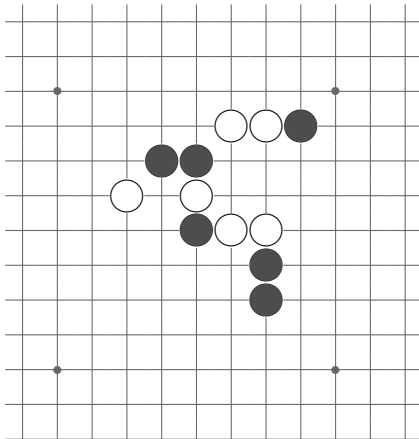
四ノビをするのは勝つ時です。
解答を見る (p.109)、原図へ (p.17)

【W2a1】 白先：勝って下さい。



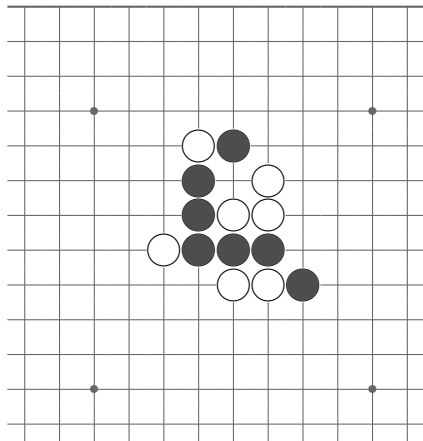
白の特権を使います。
解答を見る (p.136)、原図へ (p.33)

【L3a1】 黒先：勝って下さい。



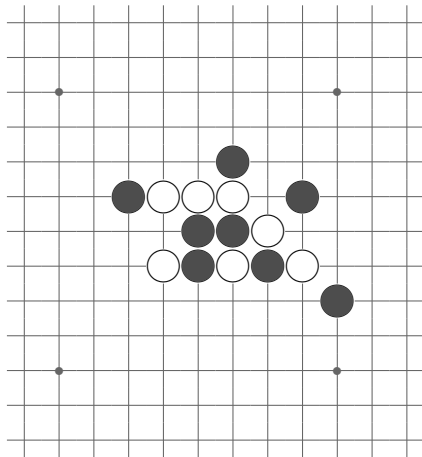
白の勝ち筋を乗り越えて...
解答を見る (p.114)、原図へ (p.25)

【L6a1】 黒先：勝って下さい。



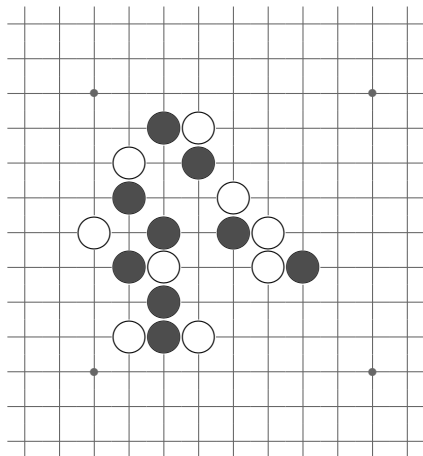
両ミセの威力を使います。
解答を見る (p.121)、原図へ (p.18)

【W1a1】 白先：勝って下さい。



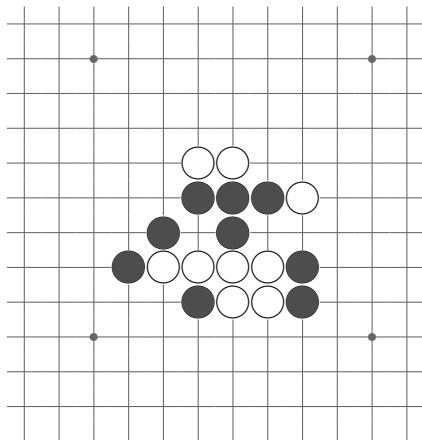
剣先を有効活用します。
解答を見る (p.142)、原図へ (p.37)

【L3a4】 黒先：勝って下さい。



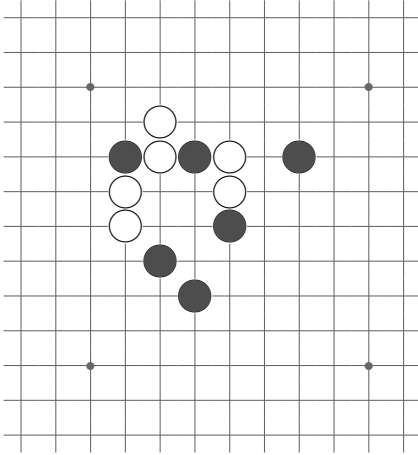
白の強防にも正しい手順で勝ちにできます。
解答を見る (p.146)、原図へ (p.25)

【M3a1】 黒先：勝って下さい。



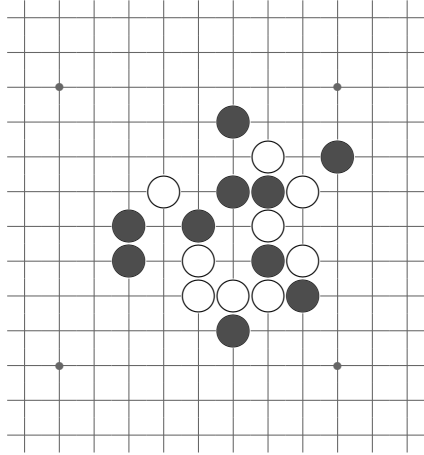
三・四三にはノリ手があります。
解答を見る (p.101)、原図へ (p.39)

【T5a1】 黒先：勝って下さい。



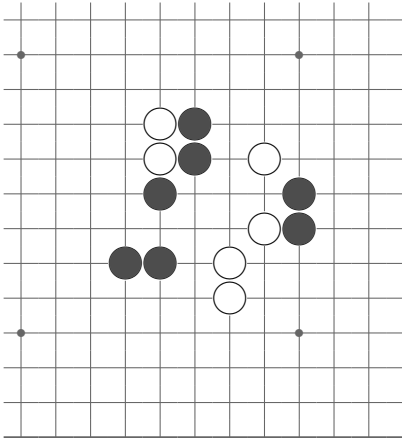
早いもの勝ちの形になります。
解答を見る (p.132)、原図へ (p.27)

【T1a1】 白先：勝って下さい。



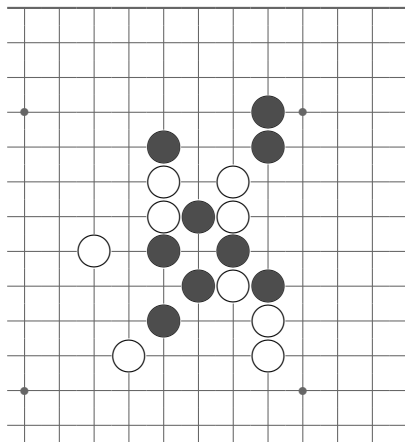
ノラれても勝てるように打ちます。
解答を見る (p.126)、原図へ (p.35)

【W2b1】 白先：勝って下さい。



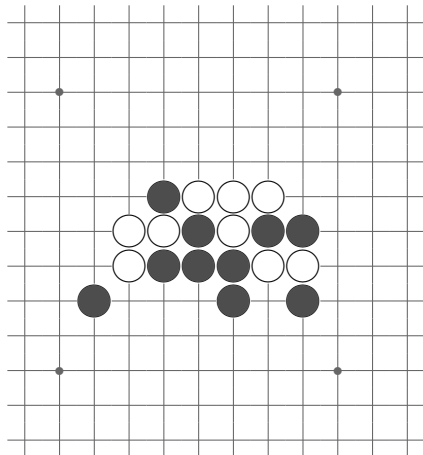
一旦危険な状況になりますが...。
解答を見る (p.117)、原図へ (p.34)

【G2a3】 黒先：勝って下さい。



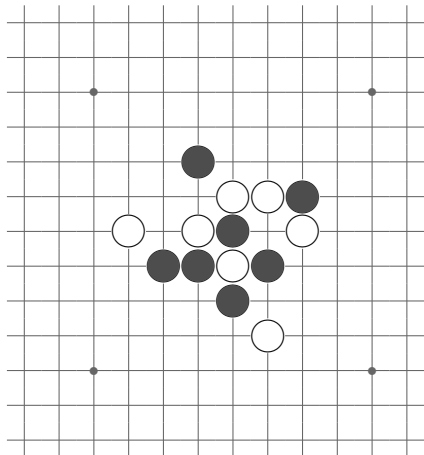
白は三をヒイて三々禁を狙っています。
解答を見る (p.112)、原図へ (p.60)

【W6a1】 白先：勝って下さい。



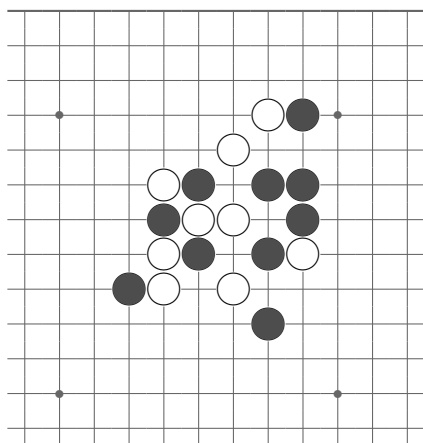
黒に三があり、四追いです。
解答を見る (p.118)、原図へ (p.47)

【L3b1】 黒先：勝って下さい。



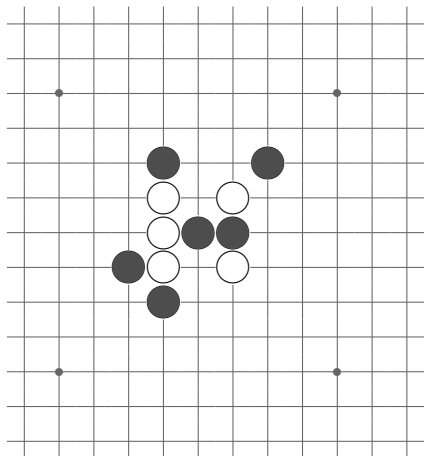
最後は気付きにくい三で決まりです。
解答を見る (p.148)、原図へ (p.26)

【W3a1】 白先：勝って下さい。



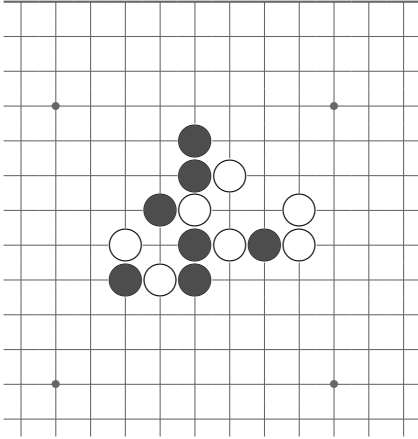
四三はノラれています。黒の好形にも注意。
解答を見る (p.130)、原図へ (p.54)

【W7a1】 白先：勝って下さい。



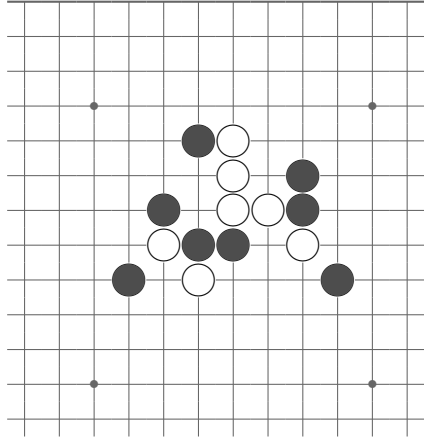
三々禁を絡めて攻めますが、黒の防ぎに応じての攻めが必要です。
解答を見る (p.111)、原図へ (p.55)

【T3a1】 黒先：勝って下さい。



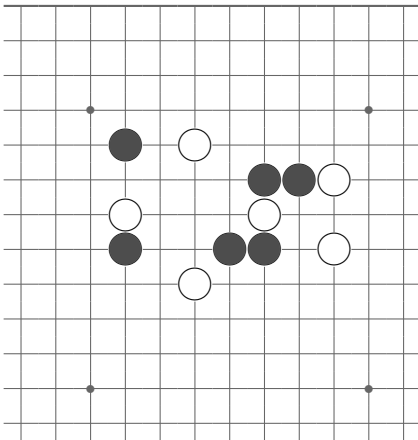
三をヒキ、止め方に応じて...。
 解答を見る (p.133)、原図へ (p.8)

【W5a1】 白先：勝って下さい。



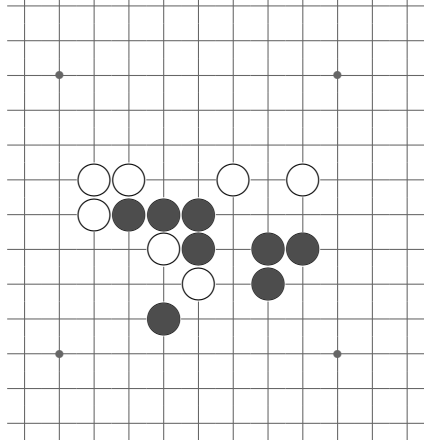
禁手を狙います。
 解答を見る (p.116)、原図へ (p.46)

【L7a1】 黒先：勝って下さい。



白の抵抗がありそうですが、綺麗に決まります。
 解答を見る (p.107)、原図へ (p.32)

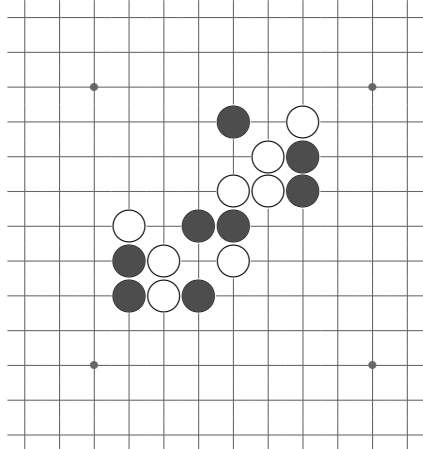
【W8b3】 白先：勝って下さい。



黒には2か所に四三の点がありますが、その点が...。
 解答を見る (p.141)、原図へ (p.58)

2.2 中級編

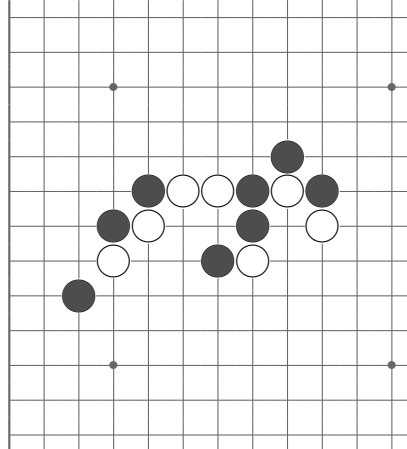
【T5b2】 黒先：勝って下さい。



三をうまく打ちます。

解答を見る (p.109)、原図へ (p.28)

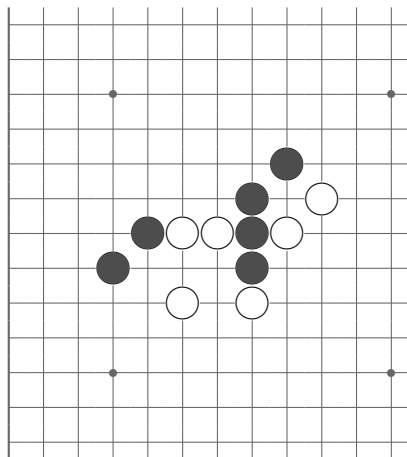
【T1b1】 白先：勝って下さい。



白だから勝ちになる形です。

解答を見る (p.136)、原図へ (p.36)

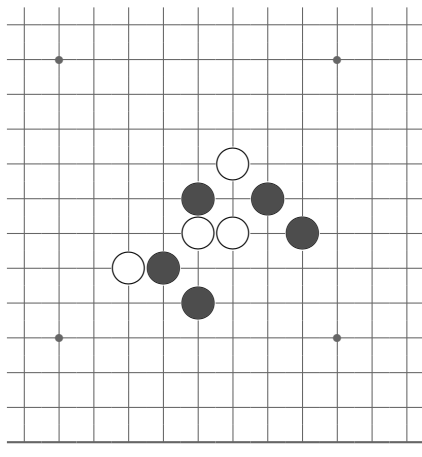
【F2a3】 黒先：勝って下さい。



四三を作る剣先をまず作ります。

解答を見る (p.102)、原図へ (p.9)

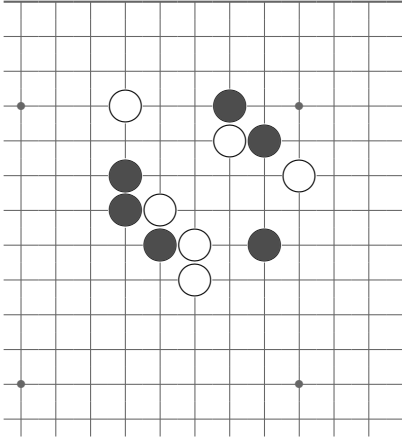
【W2a2】 白先：勝って下さい。



最後は白の特権を使って勝ちます。

解答を見る (p.111)、原図へ (p.33)

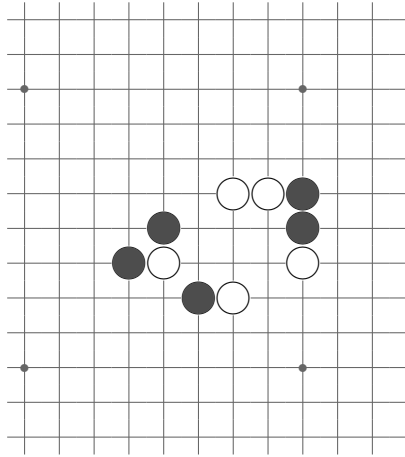
【L3a2】 黒先：勝って下さい。



白の勝ち筋を作らせ、それを乗り越えて...

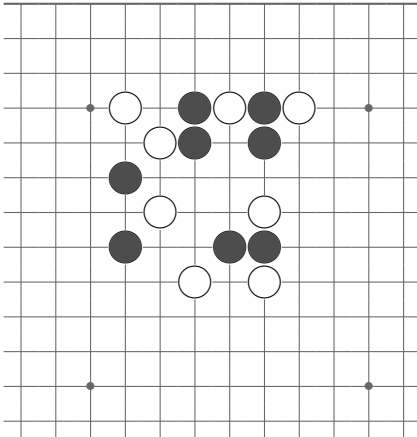
解答を見る (p.139)、原図へ (p.25)

【L2a2】 黒先：勝って下さい。



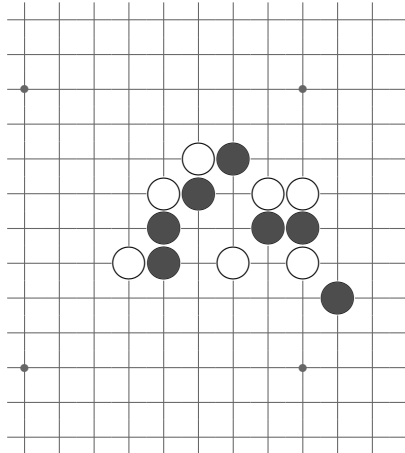
ノリ手は怖いけれど恐れずに。
解答を見る (p.140)、原図へ (p.15)

【F2c2】 黒先：勝って下さい。



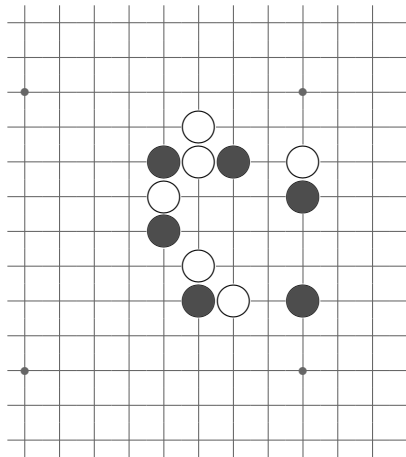
決め手を間違えないように。
解答を見る (p.107)、原図へ (p.11)

【F1a1】 黒先：勝って下さい。



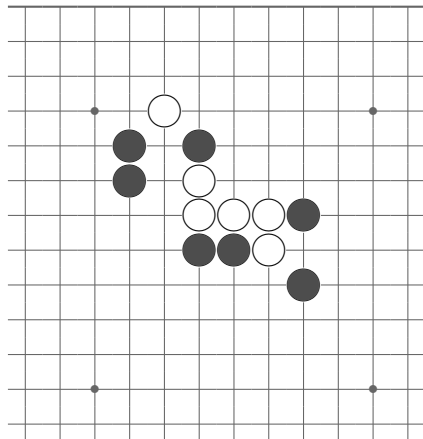
盤上の剣先をうまく使います。
解答を見る (p.113)、原図へ (p.7)

【T5c2】 黒先：勝ってください。



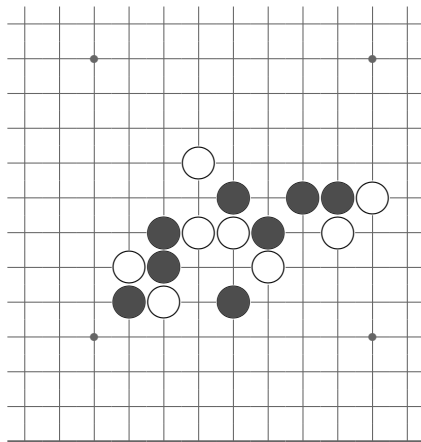
白の剣先に注意しつつも怖がらずに。
解答を見る (p.125)、原図へ (p.29)

【T1a2】 白先：勝ってください。



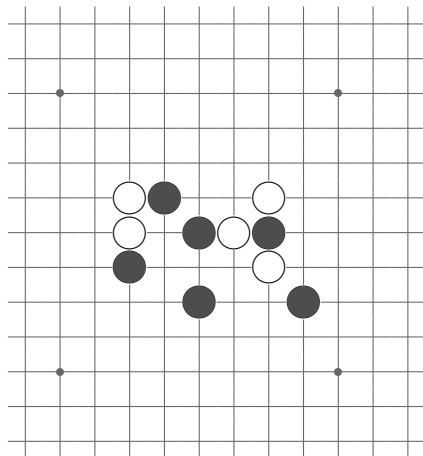
ノリ手防ぎを回避する攻めをします。
解答を見る (p.104)、原図へ (p.35)

【T7a1】 黒先：勝ってください。



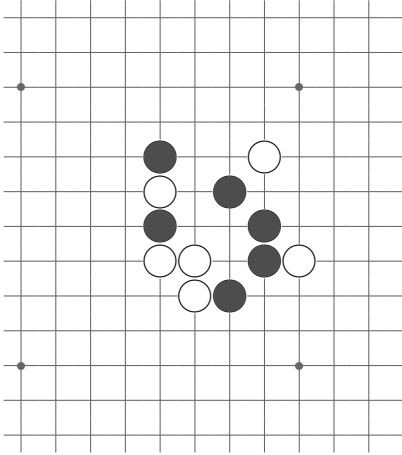
手順に注意しながら伸ばしていきます。
解答を見る (p.135)、原図へ (p.12)

【W7a5】 白先：勝ってください。



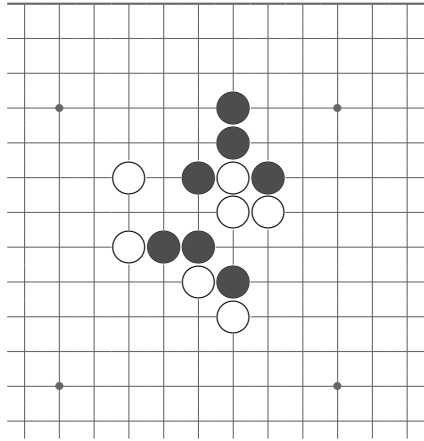
既にある三々の禁点をネラって攻めます。
解答を見る (p.143)、原図へ (p.55)

【T2a1】 黒先：勝って下さい。



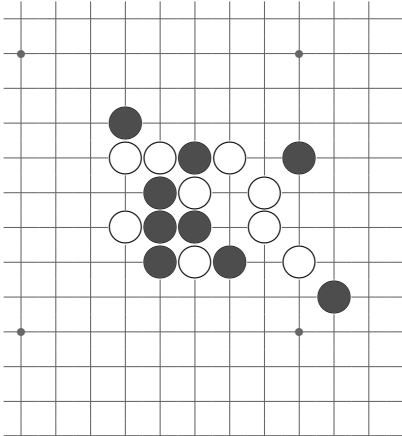
三々々の点をうまく利用します。
解答を見る (p.144)、原図へ (p.49)

【L5a2】 黒先：勝って下さい。



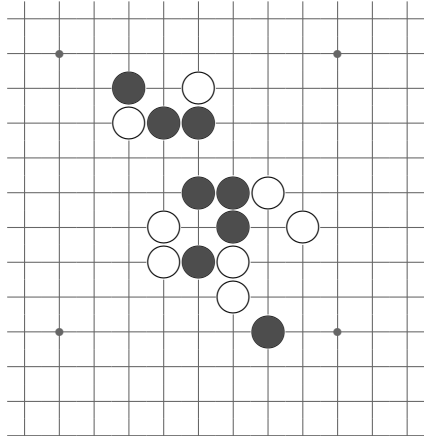
最後の両ミセに向け、手順を間違えないように。
解答を見る (p.103)、原図へ (p.17)

【L6b1】 黒先：勝って下さい。



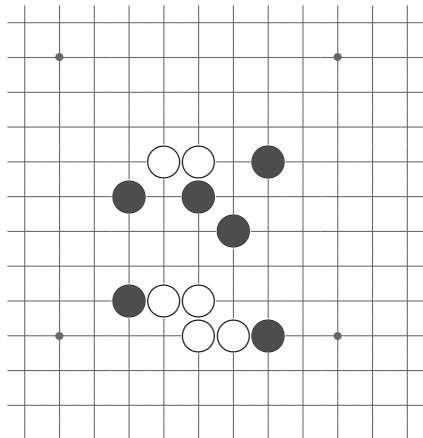
剣先をつなげて勝ちを作ります。
解答を見る (p.115)、原図へ (p.19)

【M2b1】 黒先：勝って下さい。



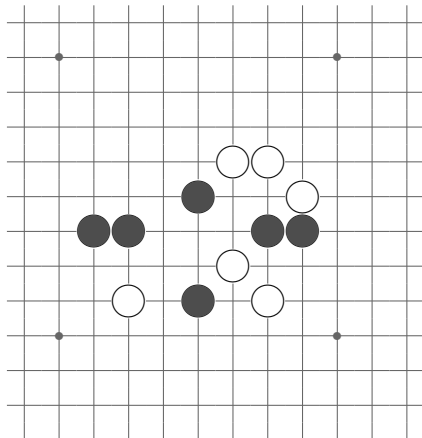
四々の禁点を解除しつつ攻めます。
解答を見る (p.110)、原図へ (p.51)

【L2b2】 黒先：勝って下さい。



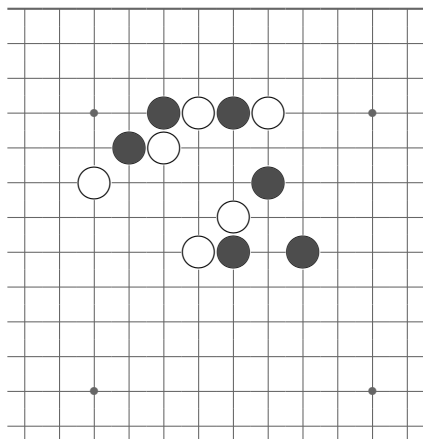
四ノリに注意しながら打ち勝ちます。
解答を見る (p.102)、原図へ (p.16)

【L1b2】 黒先：勝って下さい。



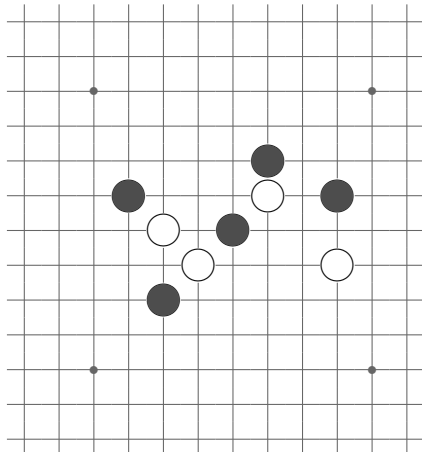
長連筋をうまく利用します。
解答を見る (p.141)、原図へ (p.21)

【T5c3】 黒先：勝って下さい。



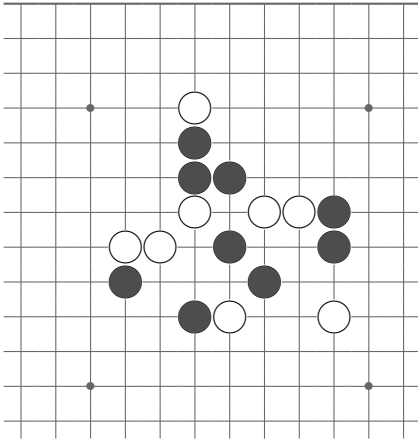
白に四三を作らせて勝ちます。
解答を見る (p.106)、原図へ (p.29)

【K1b1】 白先：勝って下さい。



最後は三々禁です。
解答を見る (p.128)、原図へ (p.31)

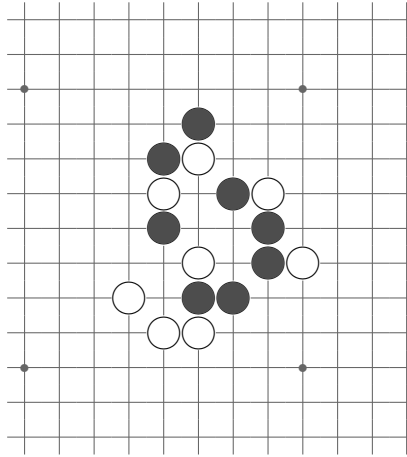
【T7b1】 白先：勝って下さい。



最後は数回の四追いで勝ちになります。

[解答を見る](#) (p.116)、[原図へ](#) (p.13)

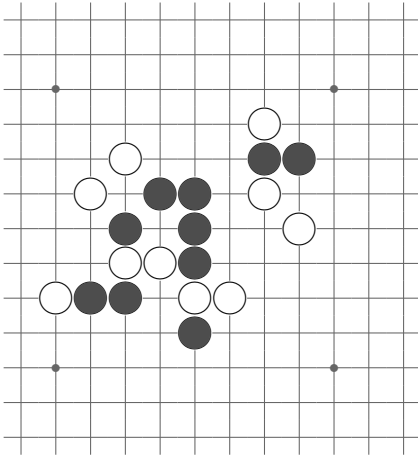
【T2a2】 黒先：勝って下さい。



「三々は四三の卵」、三々々はそのまた卵。

[解答を見る](#) (p.122)、[原図へ](#) (p.49)

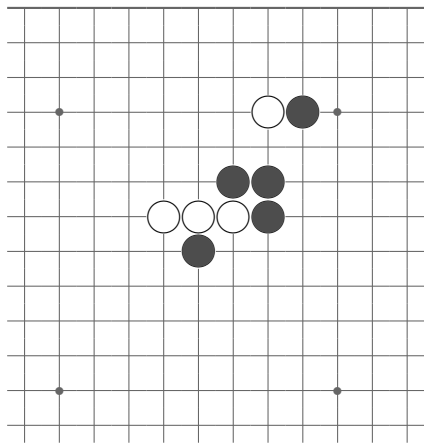
【M7a4】 黒先：勝って下さい。



どこかに白石を置かせて解禁する方法を考えます。

[解答を見る](#) (p.138)、[原図へ](#) (p.59)

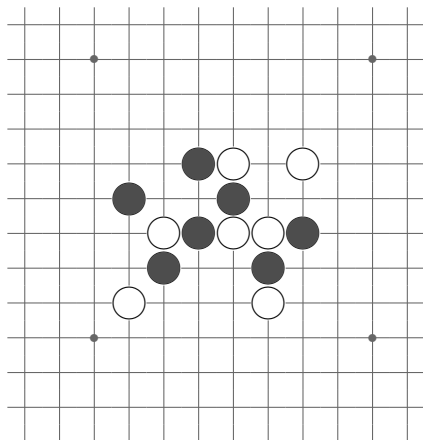
【W8a1】 白先：勝って下さい。



白独特の勝ち方です。

[解答を見る](#) (p.146)、[原図へ](#) (p.57)

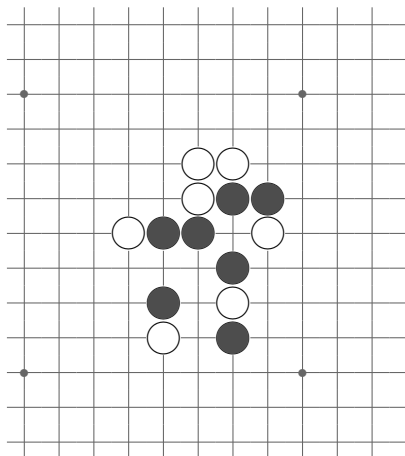
【M1a2】 黒先：勝って下さい。



2ヶ所ある三々の点を異なる方法でうまく利用します。

[解答を見る](#) (p.144)、[原図へ](#) (p.48)

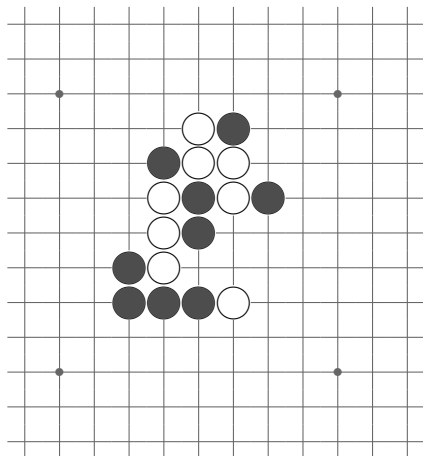
【M3b1】 黒先：勝って下さい。



ノリ手対策を考えます。

[解答を見る](#) (p.141)、[原図へ](#) (p.40)

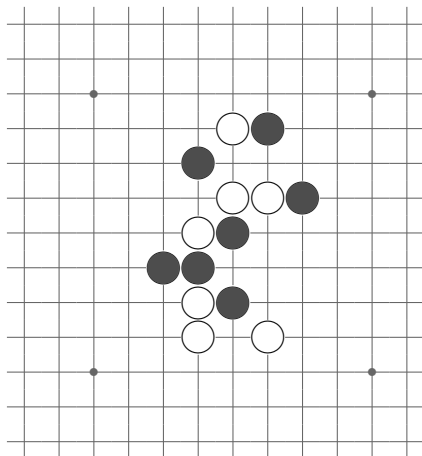
【W7a2】 白先：勝って下さい。



黒の四三の点が見えていますが、禁手を絡めて攻めます。

[解答を見る](#) (p.112)、[原図へ](#) (p.55)

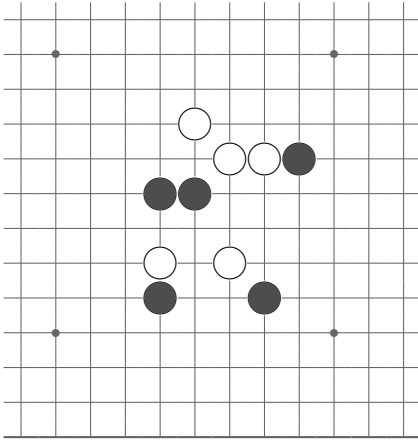
【L3b2】 黒先：勝って下さい。



3回の三をヒイテ四三です。

[解答を見る](#) (p.101)、[原図へ](#) (p.26)

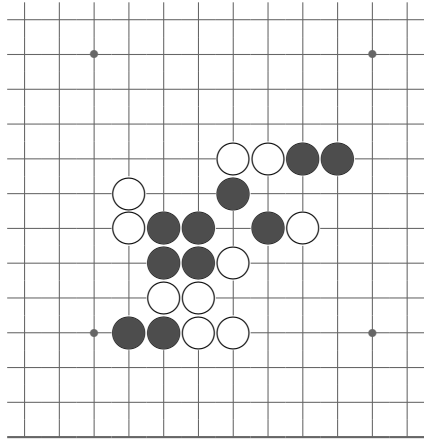
【L3a3】 黒先：勝って下さい。



黒の好手に対して、白にも複数の強防があります。

[解答を見る](#) (p.104)、[原図へ](#) (p.25)

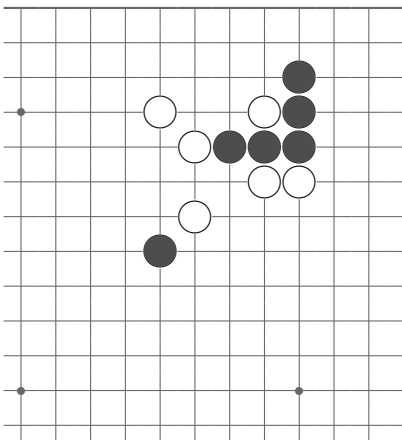
【K2a1】 黒先：勝って下さい。



手筋の好手を放ちますが、それだけでよいでしょうか。

[解答を見る](#) (p.131)、[原図へ](#) (p.24)

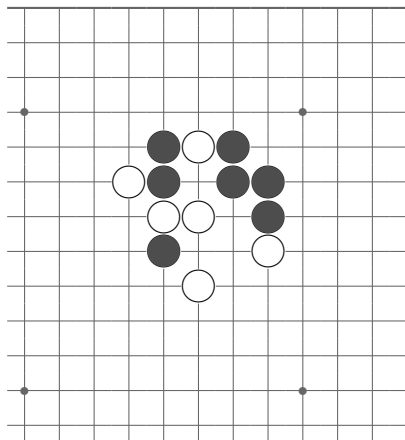
【D1a3】 黒先：勝って下さい。



好防に打ち勝って下さい。

[解答を見る](#) (p.117)、[原図へ](#) (p.14)

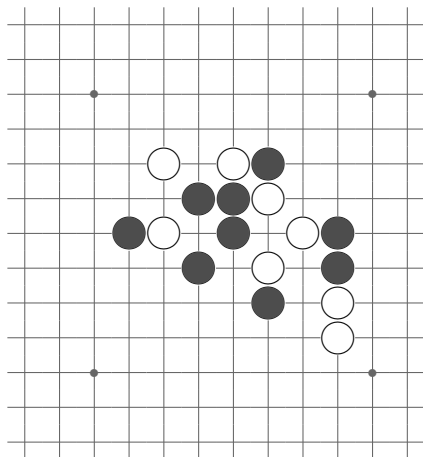
【W3a2】 白先：勝って下さい。



白は四三以外にもいろいろと勝ち方があります。

[解答を見る](#) (p.128)、[原図へ](#) (p.54)

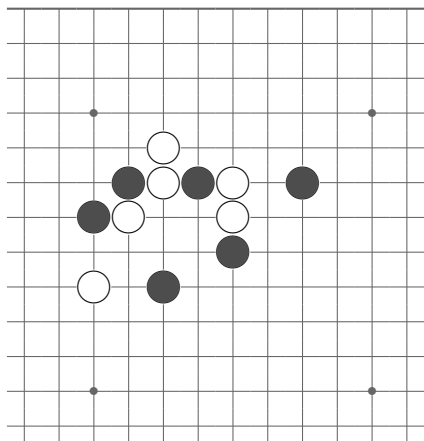
【W1a2】 白先：勝って下さい。



黒の反撃を封ずる正しい手順で勝ちを導きます。

[解答を見る](#) (p.123)、[原図へ](#) (p.37)

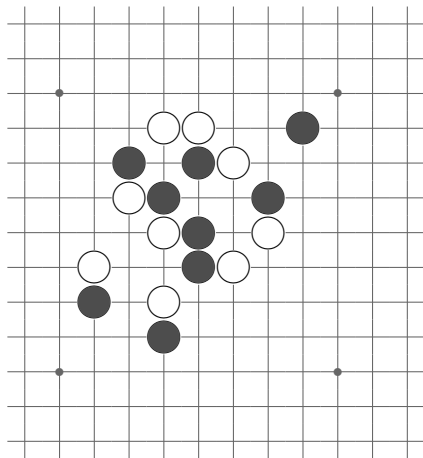
【T5a2】 黒先：勝って下さい。



早いもの勝ちの形になります。

[解答を見る](#) (p.115)、[原図へ](#) (p.27)

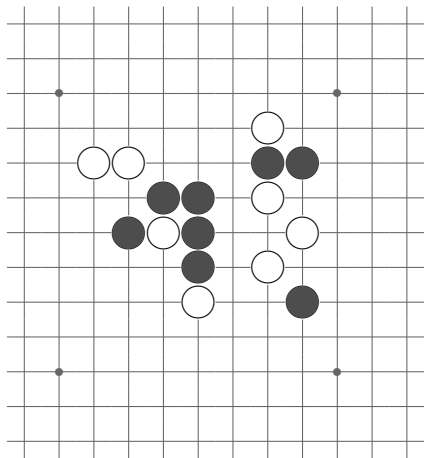
【T4a1】 黒先：勝って下さい。



四追いではありません。

[解答を見る](#) (p.121)、[原図へ](#) (p.53)

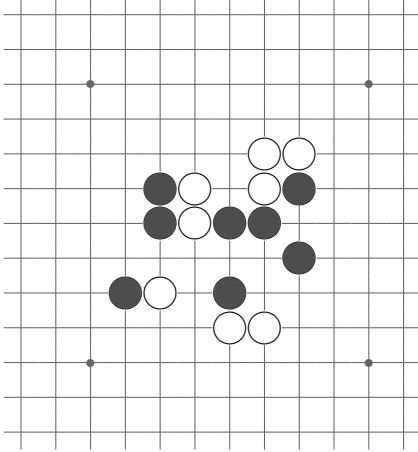
【M7a3】 黒先：勝って下さい。



1手では解決できませんが、四三々を解禁する方法を考えます。

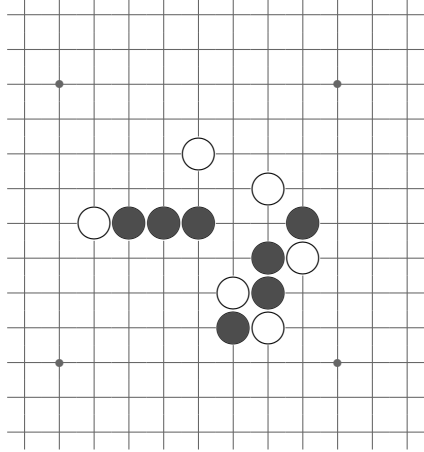
[解答を見る](#) (p.147)、[原図へ](#) (p.59)

【M3b2】 黒先：勝って下さい。



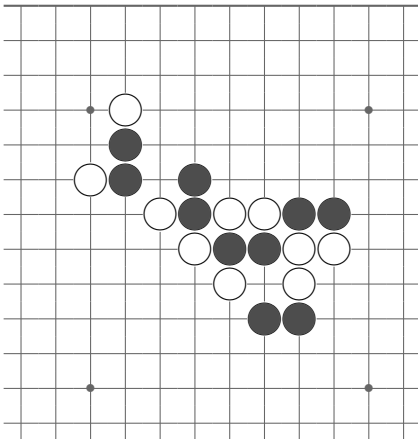
三・四三だとノられます。
解答を見る (p.127)、原図へ (p.40)

【W8b2】 白先：勝って下さい。



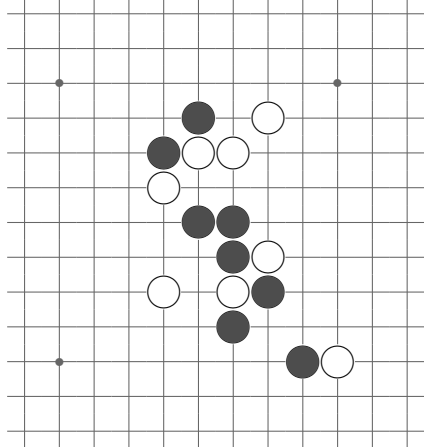
ひとめ長連禁をねらえそうで、禁手にします。
解答を見る (p.145)、原図へ (p.58)

【L8a3】 黒先：勝って下さい。



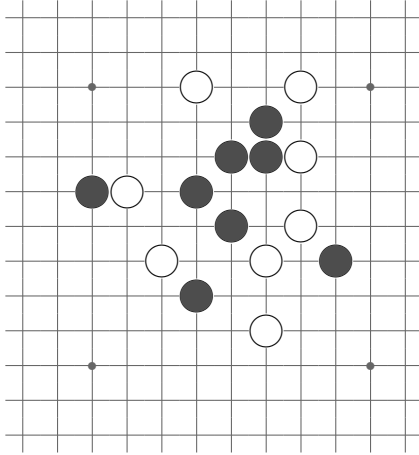
綺麗な両フクミで決まりです。
解答を見る (p.118)、原図へ (p.23)

【L1c2】 黒先：勝って下さい。



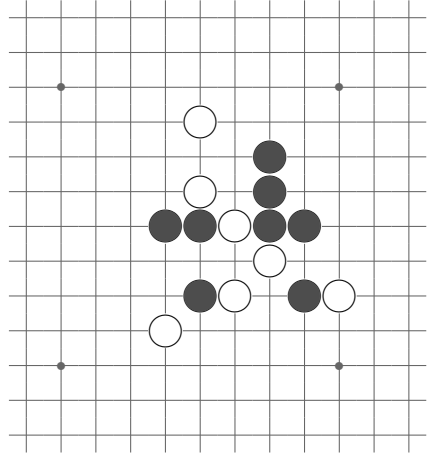
最後は両ミセですが...。
解答を見る (p.130)、原図へ (p.22)

【M3c1】 黒先：勝って下さい。



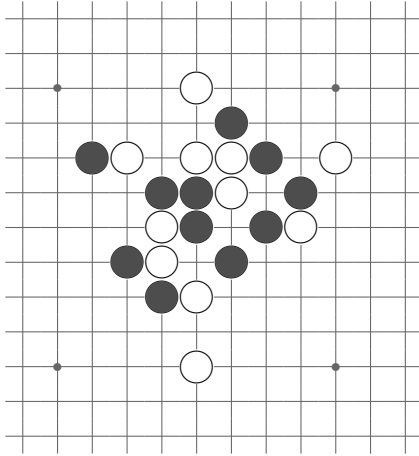
三・四三はノラれているようですが...
解答を見る (p.103)、原図へ (p.41)

【K1a2】 白先：勝って下さい。



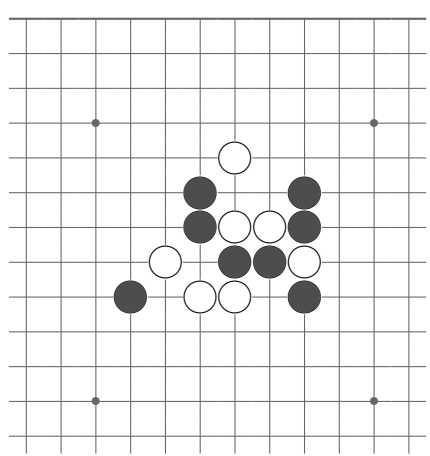
狙いは禁手ですが、手順を間違えないように。
解答を見る (p.137)、原図へ (p.30)

【A2b1】 黒先：勝って下さい。



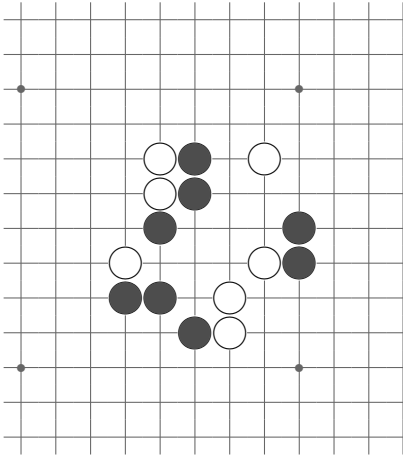
まず三をヒキ、四追いです。
解答を見る (p.113)、原図へ (p.6)

【W5a2】 白先：勝って下さい。



禁手を狙います。
解答を見る (p.139)、原図へ (p.46)

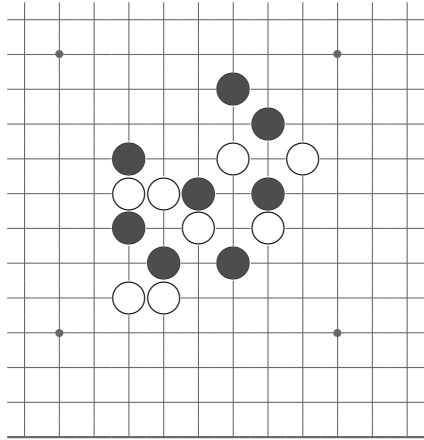
【W2b2】 白先：勝って下さい。



最後は禁手になります。

解答を見る (p.127)、原図へ (p.34)

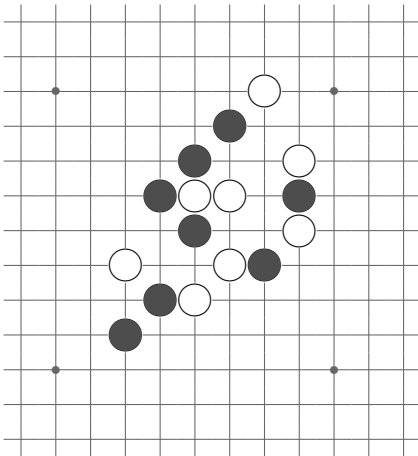
【T3a2】 黒先：勝って下さい。



三をヒキ両側に勝ちを残す形にしますが、手順に注意。

解答を見る (p.146)、原図へ (p.8)

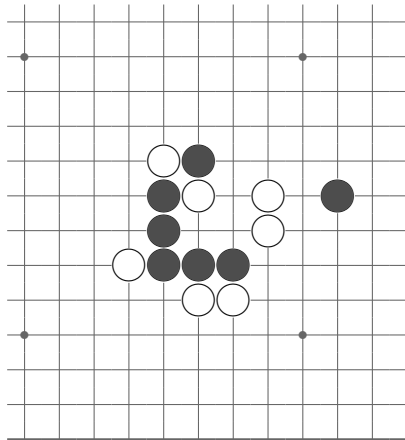
【M3c3】 黒先：勝って下さい。



ノリ手防ぎをしのいで...、のように見えますが...

解答を見る (p.143)、原図へ (p.41)

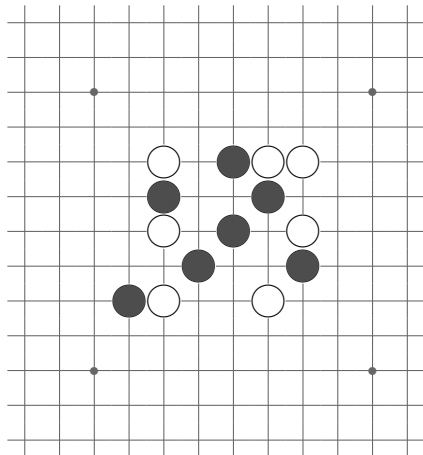
【L6a2】 黒先：勝って下さい。



最後は両ミセにしますが、手順に注意。

解答を見る (p.105)、原図へ (p.18)

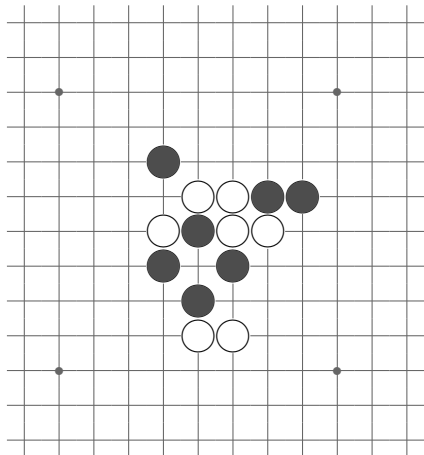
【M1a1】 黒先：勝って下さい。



2カ所ある三々禁の点をうまく使います。

[解答を見る](#) (p.117)、[原図へ](#) (p.48)

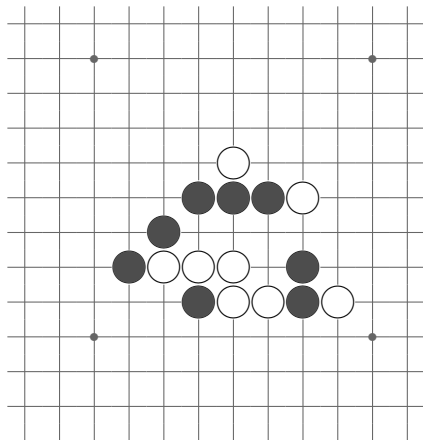
【L3b3】 黒先：勝って下さい。



3回の三をヒイて四三ですが、手順が問題です。

[解答を見る](#) (p.133)、[原図へ](#) (p.26)

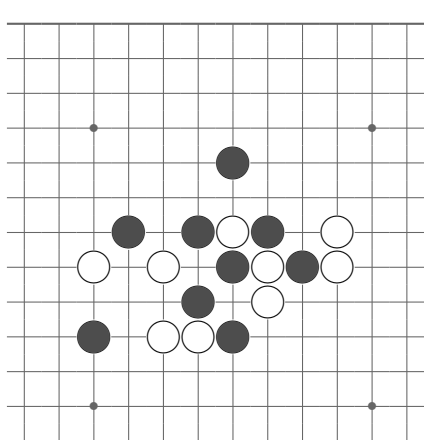
【M3a2】 黒先：勝って下さい。



ノリ手にはうまく対処します。

[解答を見る](#) (p.138)、[原図へ](#) (p.39)

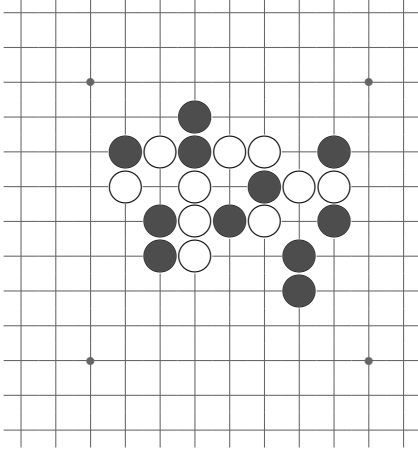
【A2a2】 黒先：勝って下さい。



三をヒイて長めの四追いです。

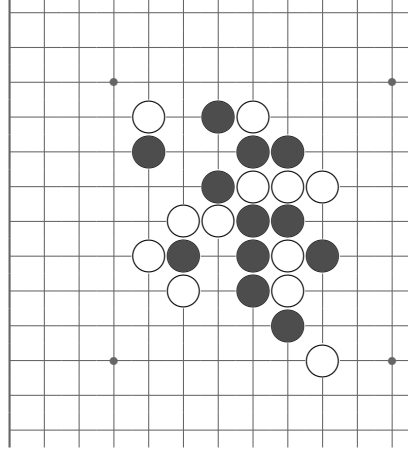
[解答を見る](#) (p.109)、[原図へ](#) (p.5)

【W1b1】 白先：勝って下さい。



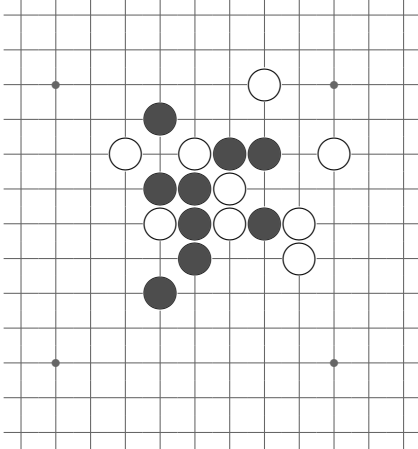
白の特権をフルに活用します。
解答を見る (p.134)、原図へ (p.38)

【T6a1】 黒先：勝って下さい。



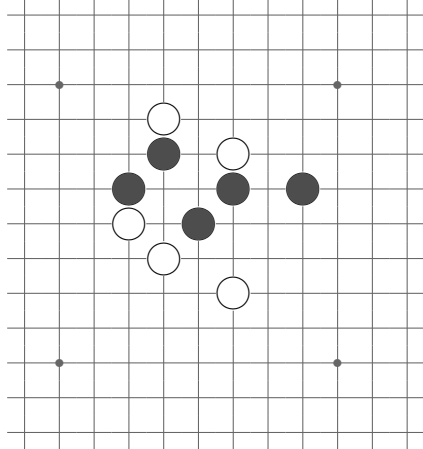
上下の勢力を結びつけます。
解答を見る (p.129)、原図へ (p.45)

【M3d1】 黒先：勝って下さい。



ありがちな最終形のようなのですが、ノリ手が邪魔しています。ノリ手を克服します。最後は数回の四追いです。
解答を見る (p.140)、原図へ (p.42)

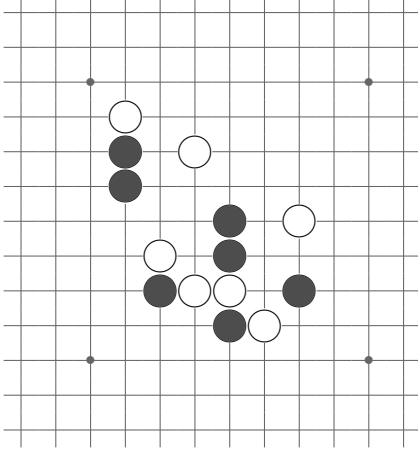
【L1a2】 黒先：勝って下さい。



最後は両ミセです。
解答を見る (p.123)、原図へ (p.20)

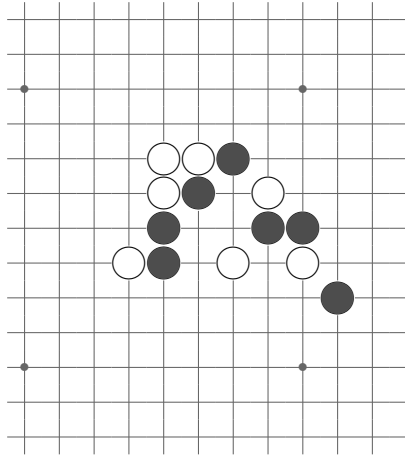
2.3 上級編

【T5c4】 黒先：勝って下さい。



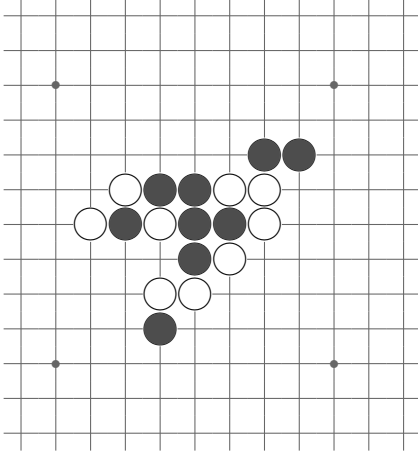
三を巧みに使っていきます。
[解答を見る](#) (p.102)、[原図へ](#) (p.29)

【F1a2】 黒先：勝って下さい。



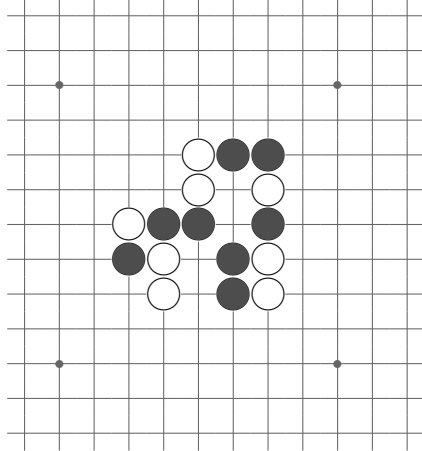
盤上の剣先をうまく使います。
[解答を見る](#) (p.122)、[原図へ](#) (p.7)

【M7a6】 黒先：勝って下さい。



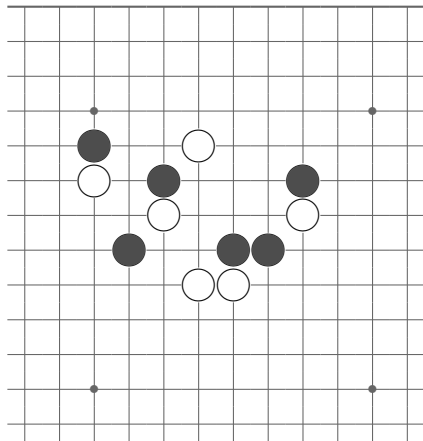
長連筋を使って四三々を解決します。
[解答を見る](#) (p.135)、[原図へ](#) (p.59)

【M2a2】 黒先：勝って下さい。



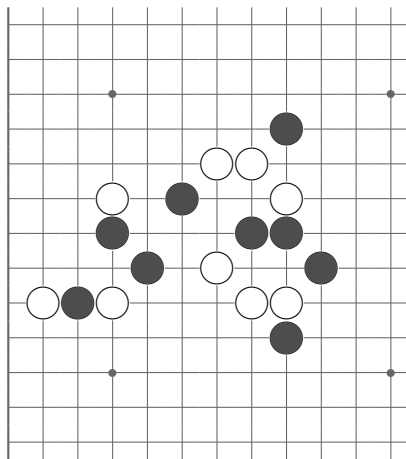
四々禁を解除し、そして...。
[解答を見る](#) (p.145)、[原図へ](#) (p.50)

【L7a2】 黒先：勝って下さい。



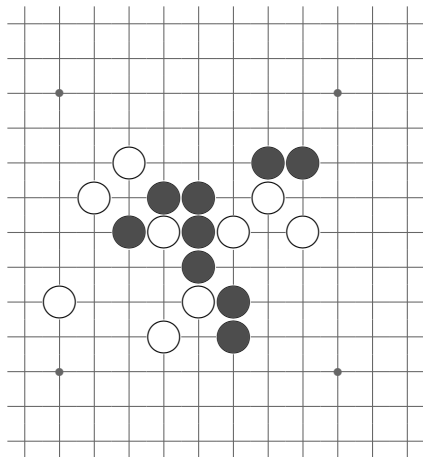
最後は両ミセにもっていきます。
解答を見る (p.112)、原図へ (p.32)

【L1b3】 黒先：勝って下さい。



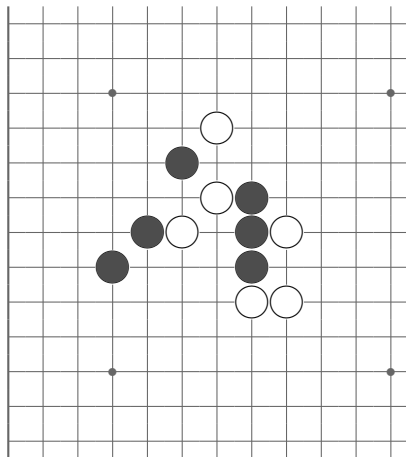
最後は両ミセにします。
解答を見る (p.129)、原図へ (p.21)

【M7a5】 黒先：勝って下さい。



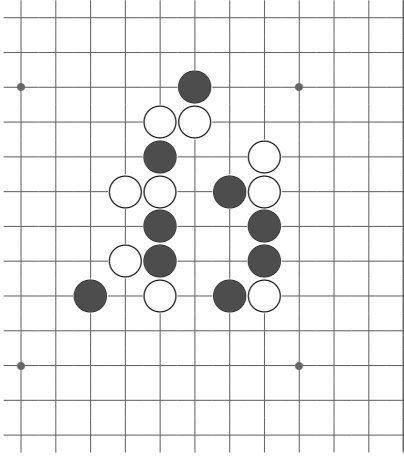
左下の白石の意味を考えましょう。
解答を見る (p.126)、原図へ (p.59)

【F2a2】 黒先：勝って下さい。



最後は数回の四追いです。
解答を見る (p.130)、原図へ (p.9)

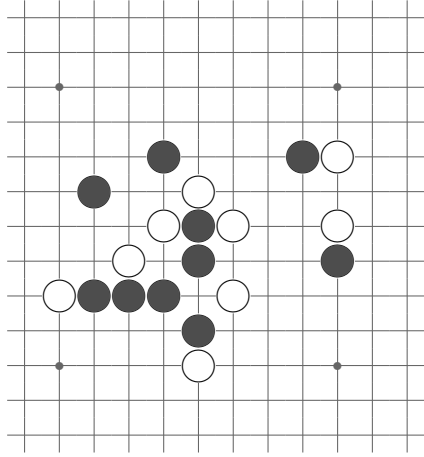
【T2a3】 黒先：勝って下さい。



三々々の点を四三にしますが、禁点を逆用します。

[解答を見る](#) (p.107)、[原図へ](#) (p.49)

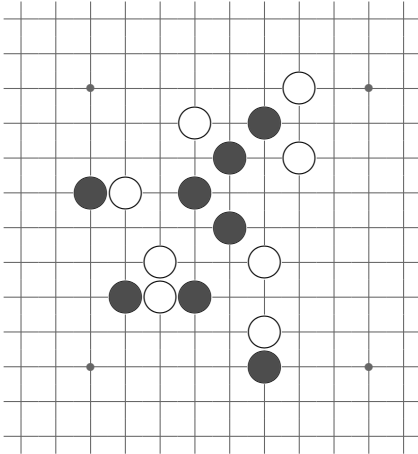
【T1b2】 白先：勝って下さい。



白の特権を生かした形にもっていきます。

[解答を見る](#) (p.108)、[原図へ](#) (p.36)

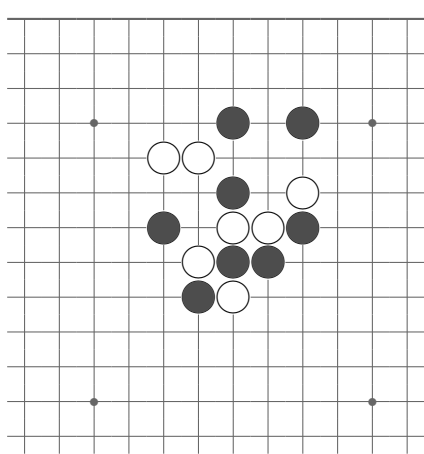
【M3c2】 黒先：勝って下さい。



三・四三にはノリ手がありますが、ノリ手を無効にします。

[解答を見る](#) (p.134)、[原図へ](#) (p.41)

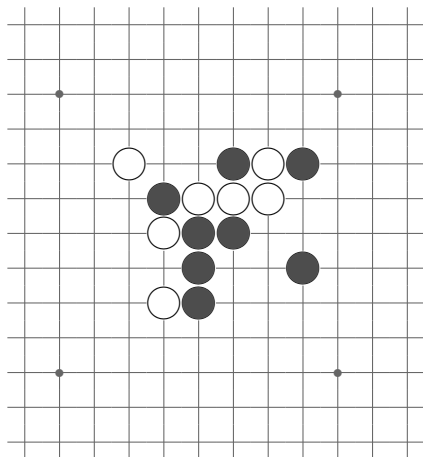
【W8a3】 白先：勝って下さい。



白独特の勝ち方で仕留めます。

[解答を見る](#) (p.115)、[原図へ](#) (p.57)

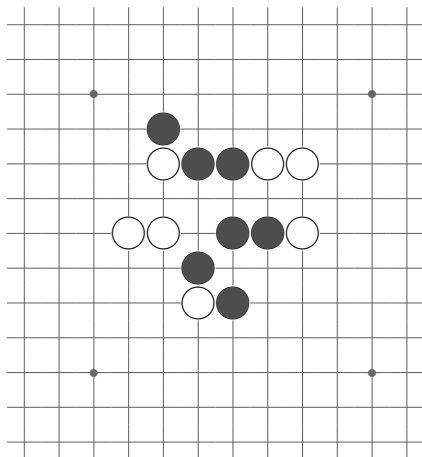
【W7a4】 白先：勝って下さい。



禁手を絡めての気付きにくい手筋で勝ちます。

[解答を見る](#) (p.133)、[原図へ](#) (p.55)

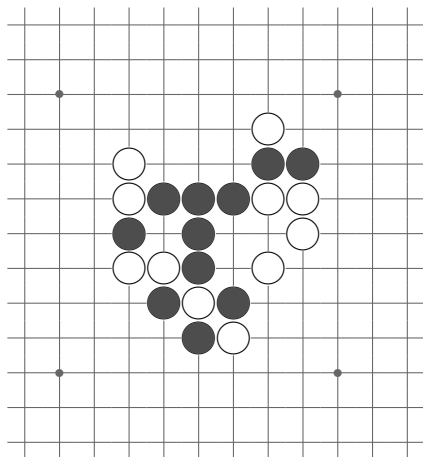
【M2b2】 黒先：勝って下さい。



初手と次手の組合せが白の防ぎを限定し、好手になっています。

[解答を見る](#) (p.137)、[原図へ](#) (p.51)

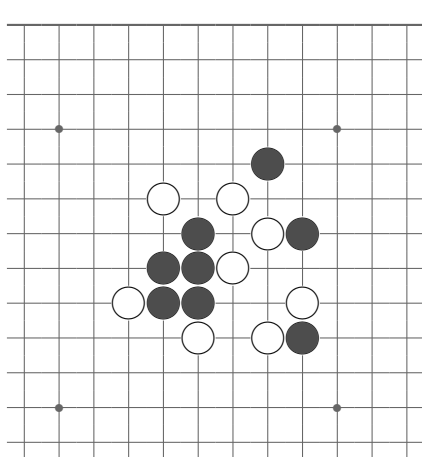
【M7a7】 黒先：勝って下さい。



簡単そうに見える勝ち筋には罠があります。

[解答を見る](#) (p.119)、[原図へ](#) (p.59)

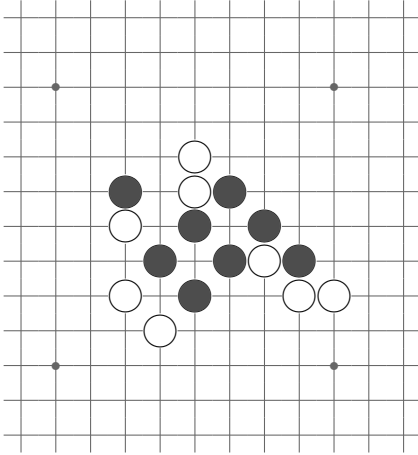
【F2b2】 黒先：勝って下さい。



途中でフクミ手をうまく使います。

[解答を見る](#) (p.121)、[原図へ](#) (p.10)

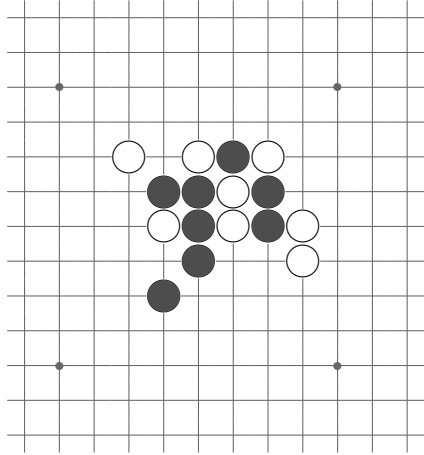
【G2a2】 黒先：勝って下さい。



白は三をヒイテ三々禁を狙っています。

[解答を見る](#) (p.131)、[原図へ](#) (p.60)

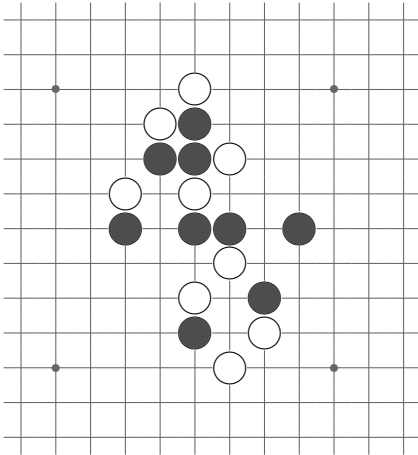
【M3d2】 黒先：勝って下さい。



ありがちな最終形のようなのですが、ノリ手が邪魔しています。ノリ手を克服します。最後は数回の四追いです。

[解答を見る](#) (p.110)、[原図へ](#) (p.42)

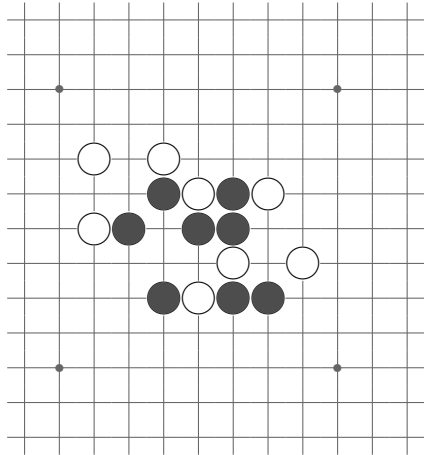
【L8a1】 黒先：勝って下さい。



長連筋の中にある2つの剣先を利用します。

[解答を見る](#) (p.147)、[原図へ](#) (p.23)

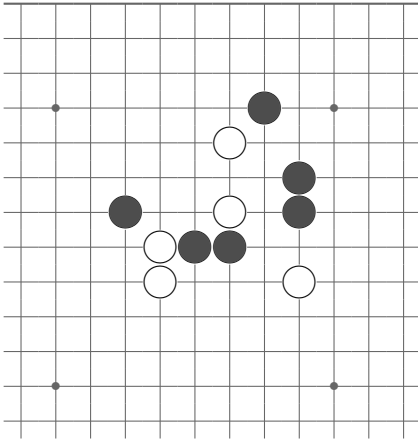
【T4a2】 黒先：勝って下さい。



白の防ぎに応じて剣先をうまく利用します。

[解答を見る](#) (p.143)、[原図へ](#) (p.53)

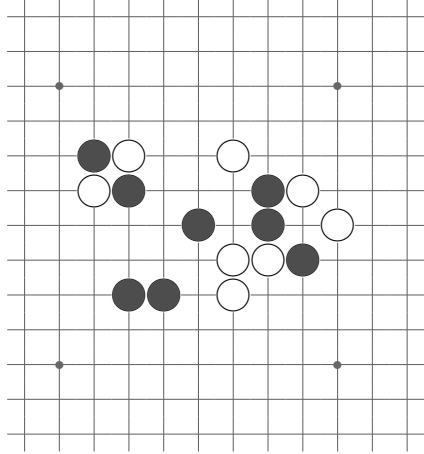
【K1b2】 白先：勝って下さい。



好手を織りまぜて最後は三々禁にします。

[解答を見る](#) (p.123)、[原図へ](#) (p.31)

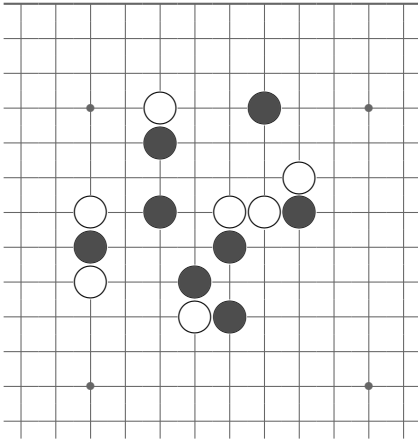
【G1a2】 黒先：勝って下さい。



二重三々禁を狙われていますが、好手があります。

[解答を見る](#) (p.108)、[原図へ](#) (p.61)

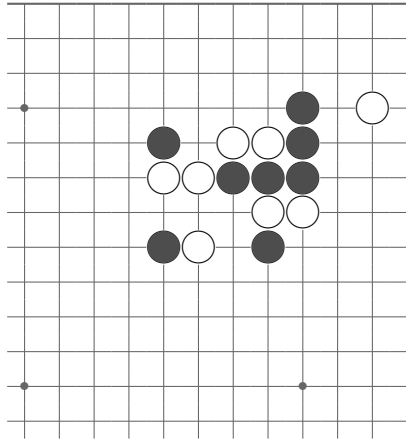
【W4a2】 白先：勝って下さい。



相手を喜ばせてギャフンとさせます。

[解答を見る](#) (p.144)、[原図へ](#) (p.43)

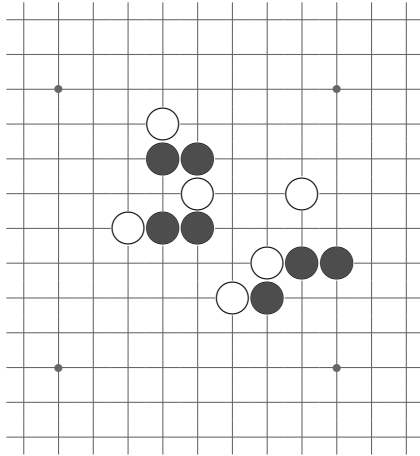
【D1a2】 黒先：勝って下さい。



強防が続きます。

[解答を見る](#) (p.131)、[原図へ](#) (p.14)

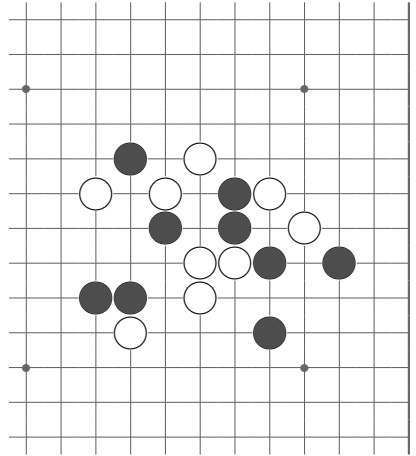
【W8b1】 白先：勝って下さい。



禁手にします。

解答を見る (p.120)、原図へ (p.58)

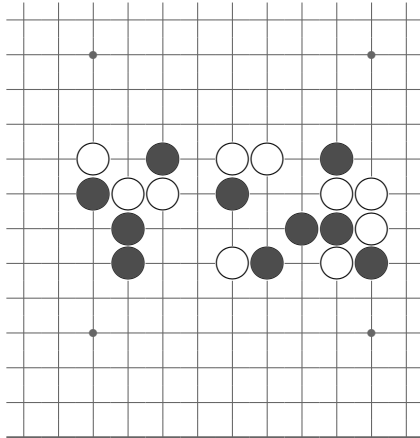
【G1a1】 黒先：勝って下さい。



二重三々禁を狙われていますが、好手で危機脱出し逆転。

解答を見る (p.136)、原図へ (p.61)

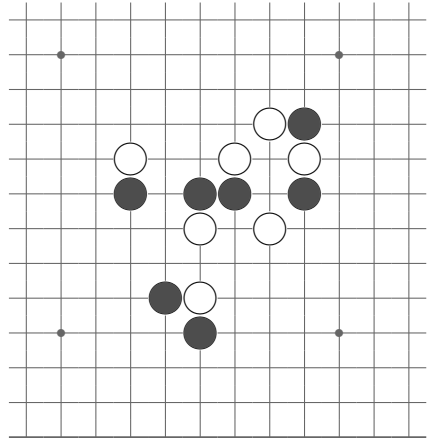
【T7a2】 黒先：勝って下さい。



最後は4回の四追いです。

解答を見る (p.106)、原図へ (p.12)

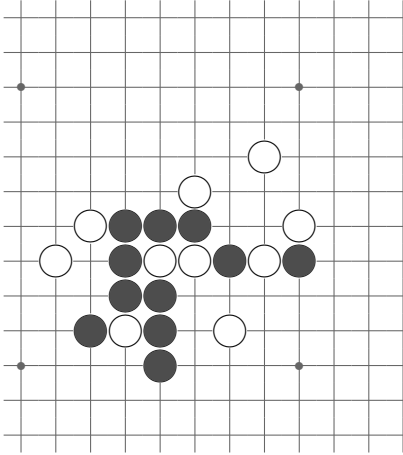
【L8a2】 黒先：勝って下さい。



長連筋の中にある2つの剣先が利用できるようにまずは工作します。

解答を見る (p.140)、原図へ (p.23)

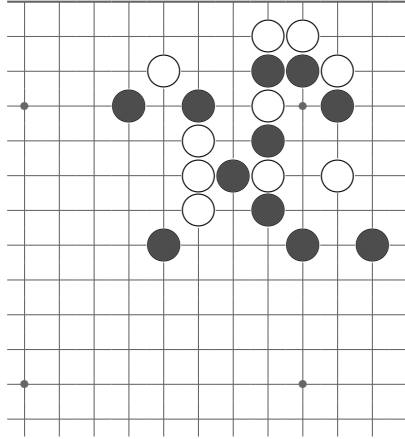
【W4a1】 白先：勝って下さい。



黒は両ミセになっていますので、初手は“ひとめ”でしょう。

[解答を見る](#) (p.126)、[原図へ](#) (p.43)

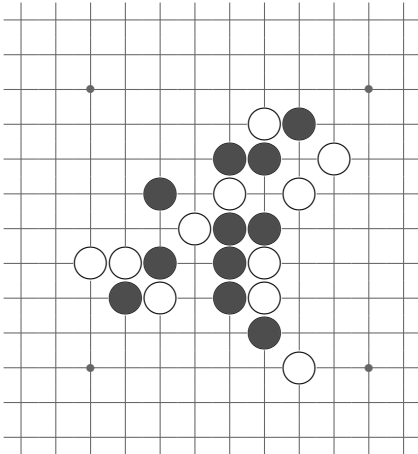
【W1b2】 白先：勝って下さい。



四々禁にします。

[解答を見る](#) (p.105)、[原図へ](#) (p.38)

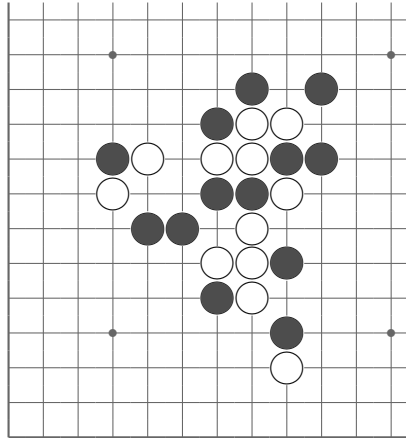
【T6a2】 黒先：勝って下さい。



ある点に黒石をもってこれれば四追いになります。

[解答を見る](#) (p.119)、[原図へ](#) (p.45)

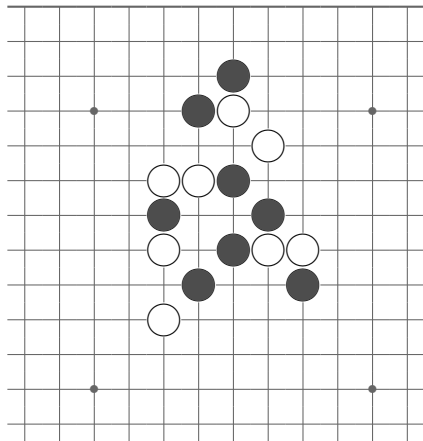
【M5a1】 白先：勝って下さい。



一見して好手がありそうですが...

[解答を見る](#) (p.125)、[原図へ](#) (p.44)

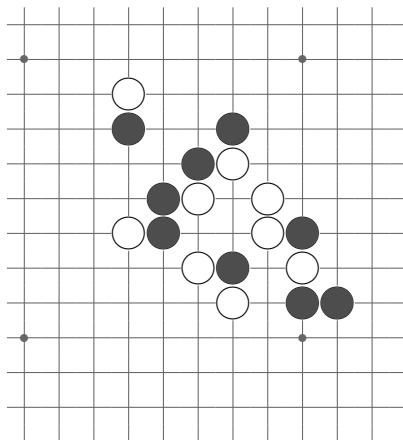
【M1a3】 黒先：勝って下さい。



禁点を解除する方法を2度考えることとなります。

[解答を見る](#) (p.142)、[原図へ](#) (p.48)

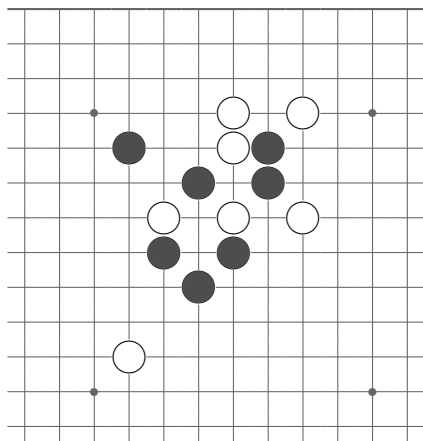
【L6b2】 黒先：勝って下さい。



手順を尽くし、下方での両ミセを決定打にします。

[解答を見る](#) (p.145)、[原図へ](#) (p.19)

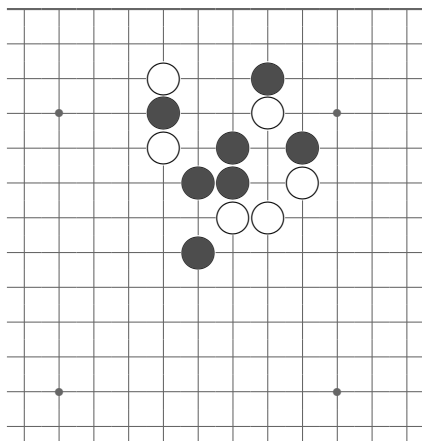
【G1b3】 黒先：勝って下さい。



三々の点が多く否三々の点の中から正解の点を探しますが、それで両禁点が解禁される理由を考えて下さい。

[解答を見る](#) (p.111)、[原図へ](#) (p.62)

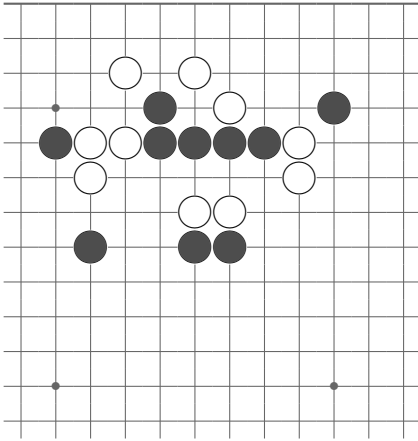
【W8a2】 白先：勝って下さい。



白独特の勝ち方でまとめます

[解答を見る](#) (p.139)、[原図へ](#) (p.57)

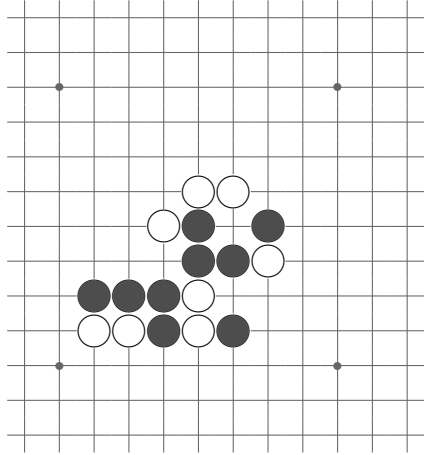
【F2c3】 黒先：勝って下さい。



トビ三を多く使った手順の妙で解決します。

[解答を見る](#) (p.135)、[原図へ](#) (p.11)

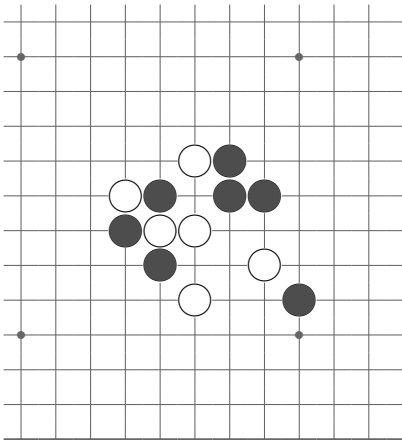
【W6a2】 白先：勝って下さい。



見えづらいのですが、手順を尽くして三々禁にします。

[解答を見る](#) (p.147)、[原図へ](#) (p.47)

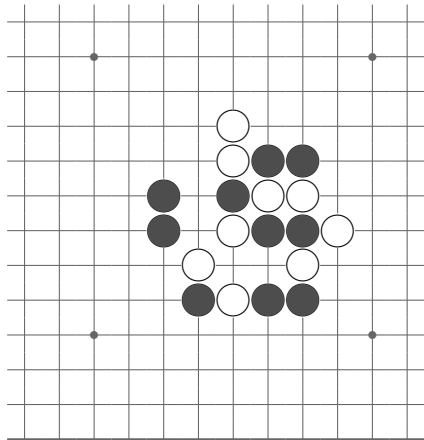
【W3a3】 白先：勝って下さい。



好手・好防があります。

[解答を見る](#) (p.124)、[原図へ](#) (p.54)

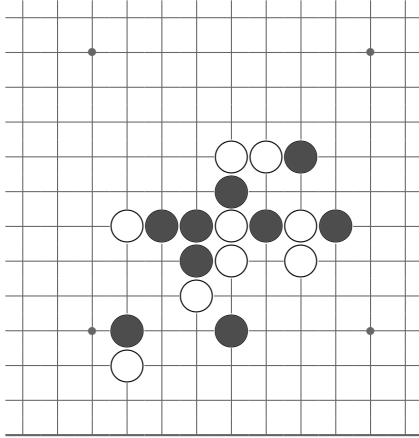
【M5a2】 白先：勝って下さい。



好防を察知した上で好手を打って下さい。

[解答を見る](#) (p.113)、[原図へ](#) (p.44)

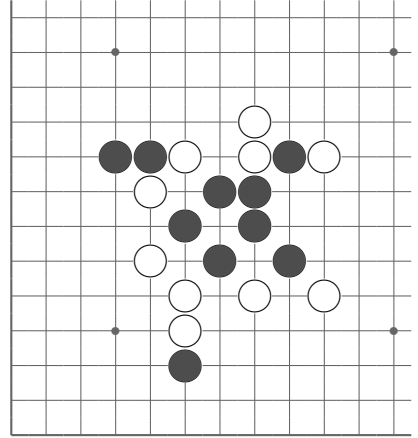
【K2a2】 黒先：勝って下さい。



手順に注意しながら好手を打てる状況を作ります。

[解答を見る](#) (p.103)、[原図へ](#) (p.24)

【M6a2】 黒先：勝って下さい。



三々か否三々かの判断が一度ならず要求されます。

[解答を見る](#) (p.137)、[原図へ](#) (p.52)

第3章 詰連珠解答

本章は第2章で示した詰連珠問題の解答を集めています。1ページ内に複数の解答を載せており、次に解こうとしている問題の解答がつい眼に入ってしまうのを避けるため、テーマや難易度とは関係なく、ランダムな順序で載せています。

問題から解答、あるいはその逆へ辿るには、ハイパーリンクあるいは示されているページ番号と問題名を使うことで容易に可能です。

念のため、本書で使っている記法を再掲しておきます。

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。

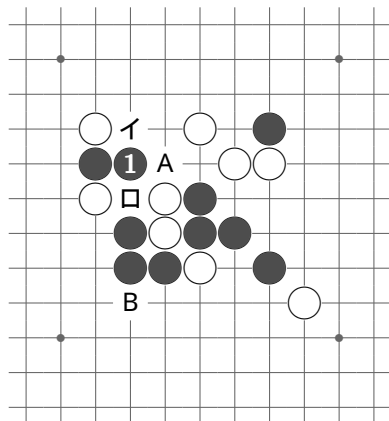
【A1a1】 黒1後、AまたはBの四三勝ち。

初手から(イ口B)の四追いはノラれています。

初手からA・1の順に打つのは、先に白に三ができます。

四々の点を作る打ちづらそうなトビ三が好手でした。

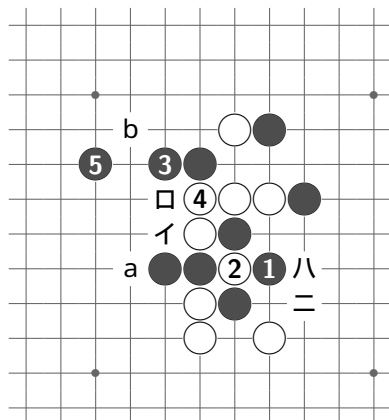
[問題に戻る](#) (p.64)



【L3b2】 黒5後、(イ口)のノリ切り達四勝ち。白の四ノビは役立ちません。白4で他は、5後イの四三勝ち。白2・4がa・bには(八二)の四三勝ちで、他の場合は図に同じ。

黒5のトビ三は白の四三をノリつつ次に四三を狙う好手です。

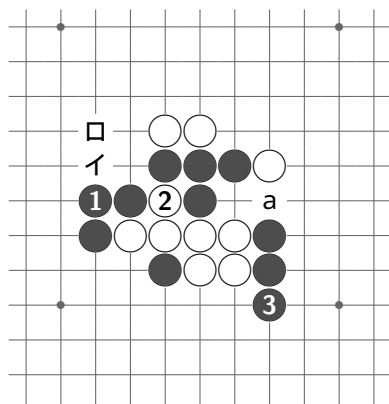
[問題に戻る](#) (p.79)



【M3a1】 黒3後、(イ口)のノリ押さえ達四勝ち。白2で他は、イの四三勝ち。

初手で3は、白aに止められます。

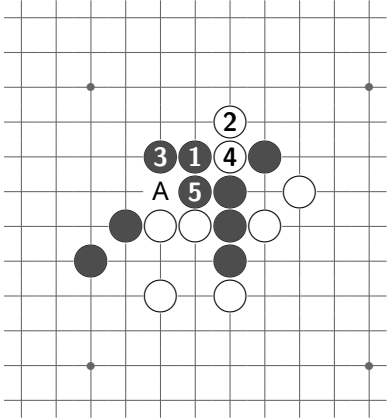
[問題に戻る](#) (p.69)



【F2a3】 黒5後、Aの四三勝ち。白4
 他も同じ。白2で他は、4の四三勝ち。

白2を絶対とする黒1のトビ三が好
 手です。

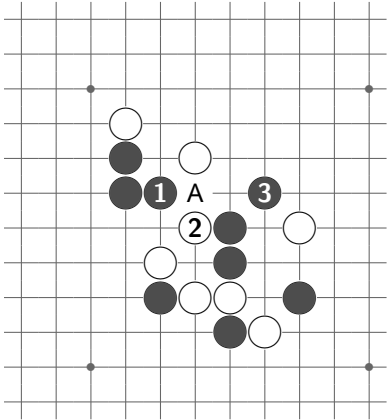
問題に戻る (p. 73)



【T5c4】 黒3後、Aの四三勝ち。白2
 で他も同じ。

黒1・3は白に四三の点を作らせそし
 て打たせていますが、黒はそれをノッて
 の四三で勝ちにしています。

問題に戻る (p. 88)

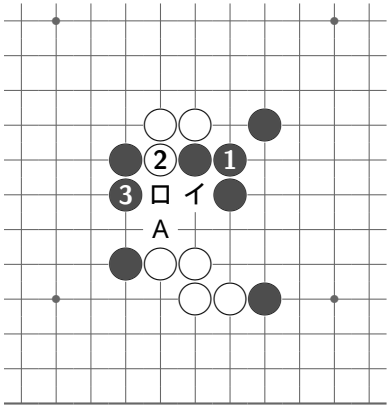


【L2b2】 黒3後、(イ口)のノリ切り達
 四勝ち。白2で他は、3後イの四三勝ち。
 白の四ノビは無効。

黒1は白に四三の点を作らせますが、
 その後の展開を見た好手です。

初手で A は白イと止められます。

問題に戻る (p. 77)

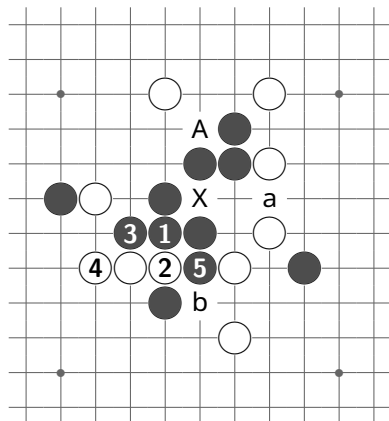


【M3c1】 黒5で三が2つできての勝ち。白aの四ノビでX点を四々にしてもAの四三が残り、四ノビ無効。白2でaからの四ノビをしても上と同様。白2で他は、3の四三勝ち。

初手で5は白bと三で止められます。

黒3で5は先に白3と四ノビされます。

問題に戻る (p. 83)

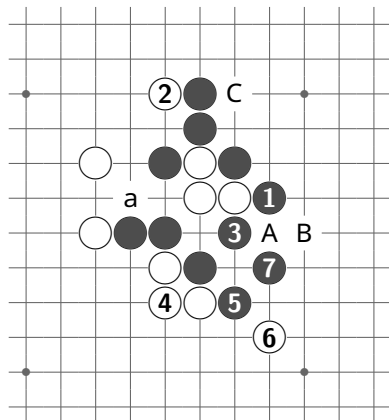


【L5a2】 黒7後、AまたはBの四三勝ち。白6で他は、(6 A 7 B)の四三勝ち。白4で他も同じ。白2反対は、C後2の四三勝ち。

初手でCや5は白aと、2は白1と止められます。

黒5の前に3と三ヒキしておけば、黒5に白a止めには四追いが残ります。

問題に戻る (p. 76)

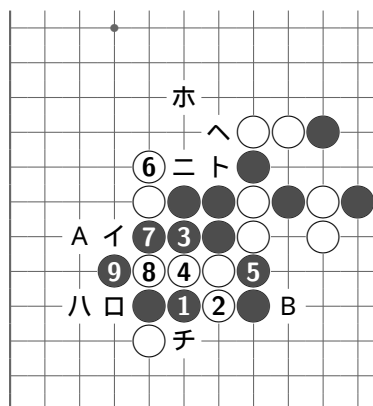


【K2a2】 黒9後、Aの四三勝ち。白8他は、同じ、または(8イ)か(口八)。白6反対も同じ。白4で他は、(二ホヘト)、またはイ後“8または(Aチ)”。白2で他は、Bまたは(口3)。

黒5を打たずに7には、白8です。

黒5は3の後、7の前でなければいけません。3の前に5を打つと、3の時にチと止められます。

問題に戻る (p. 99)

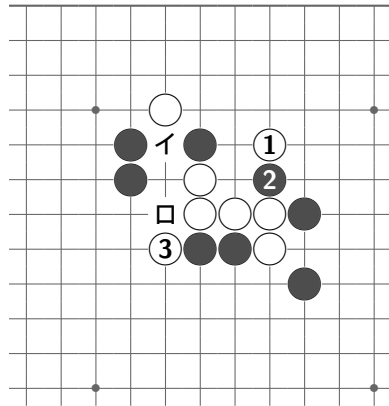


【T1a2】 白3後、(イ口)の四々勝ち。
 黒2で他も同じ。

黒4を左下止めがありますので、“3後(ロイ)”ではありません。

初手からの(イ口)はノラれています。

問題に戻る (p. 75)

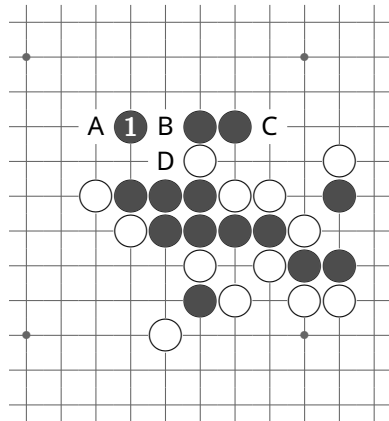


【A1b1】 黒1後、AまたはCまたはDの四三勝ち。

黒1のトビ三に、白AならC、白CならA、白BならDの四三勝ちです。

白AまたはCの防ぎに対して、黒BはDが四々三のため、黒Dは四三々のため、四三とはなりません。

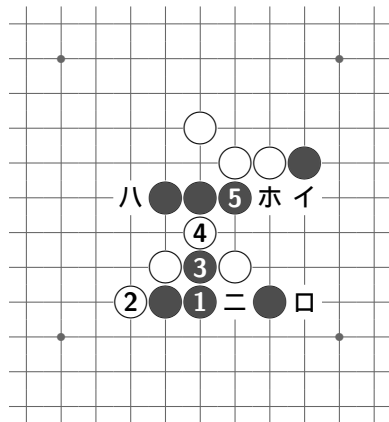
問題に戻る (p. 65)



【L3a3】 黒5後、(イ口)または(ハニ)の四三勝ち。白4で他は、ホの四三勝ち。白2でニは、黒3後(ホ5)のノリ切り達四勝ち(白の四ノビ無効)。白2でロは、黒3後ホの四三勝ち。

白2が2やニは白に四三が残る強防ですが、いずれも黒3が三で四三をノル好手です。

問題に戻る (p. 80)

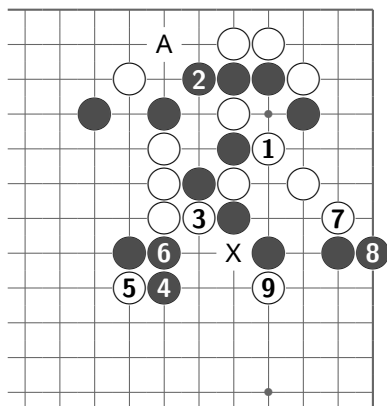


【W1b2】 白9にてX点四々禁。黒4で他は、直ちに、あるいは四ノビで黒に6と打たせ、以下同様。黒2で他は、Aの四三勝ち。

白3の四々のミセ手や、黒の四三をノリつつの四々禁ネライが好手です。

初手で3には、黒1または6です。

初手をAから始めると、勝てなくなります。



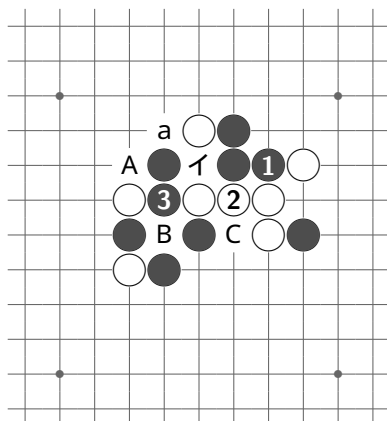
[問題に戻る](#) (p.96)

【G1b1】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で他は、2の四三勝ち。

黒3はイ点が四々のため否三々です。

初手でCも二重三々禁を逃げる手ですが、勝ちにはできません。

白4でaの防ぎがあるので、“黒3後A”だけでは失格です。

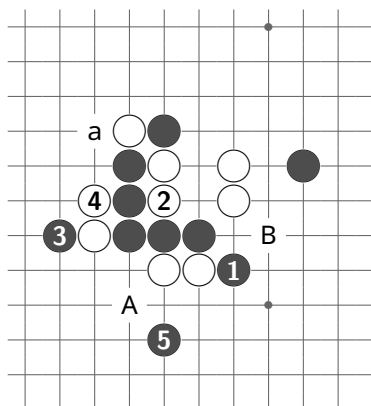


[問題に戻る](#) (p.87)

【L6a2】 黒5後、AまたはBの四三勝ち。白4で他も同じ。白2で他は、4後2の四三勝ち。

初手で3は白4と止められ、次の1にはaの三でノラれます。

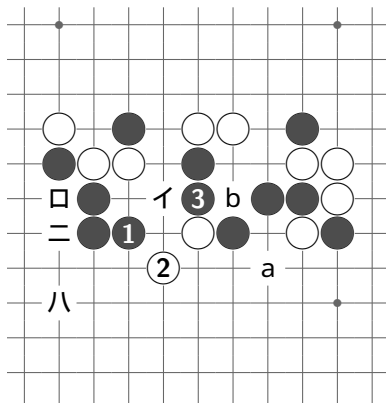
[問題に戻る](#) (p.84)



【T7a2】 黒3後、(イロハニ)の四三勝ち。白2反対も同じ

初手でイあるいは3は白aと防がれ、3でイは白bと防がれます。

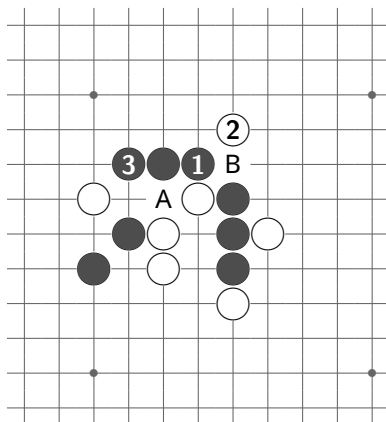
[問題に戻る](#) (p. 95)



【F2a1】 黒3後、Aの四三勝ち。白2で他はBの四三勝ち。

白2を絶対止めにして、Aに剣先を残す黒1が好手でした。

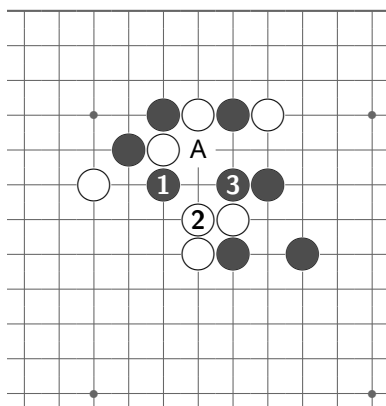
[問題に戻る](#) (p. 64)



【T5c3】 黒3後、Aの四三勝ち。白2で他も同じ。

黒1・3は白に四三の点を作らせその四三を打たせる手ですが、黒はそれをノリつつの四三で勝ちにします。

[問題に戻る](#) (p. 77)

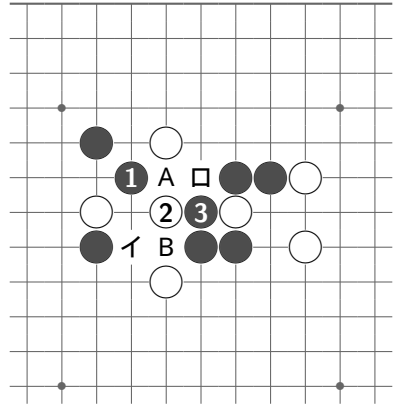


【L7a1】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。
白2で他は、(2イ口)の四三勝ち。

白が四で一方の四三を止めると、他方が四三となります。

初手を3は、白イと防がれます。

[問題に戻る](#) (p. 72)



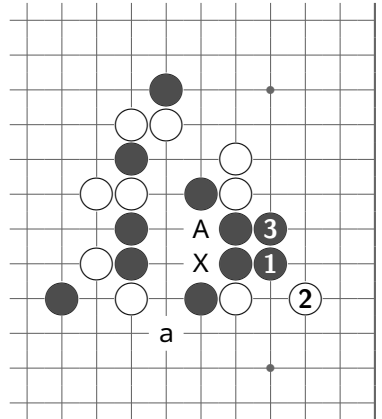
【T2a3】 黒3後、Aの四三勝ち。白2で他も同じ。

黒1のおかげで、Aとした時のXが四々のため、Aの縦は否三です。

初手で3は、白aと止められます。

“1後X”は、Aが四三々のため白勝ちになります。

[問題に戻る](#) (p. 90)

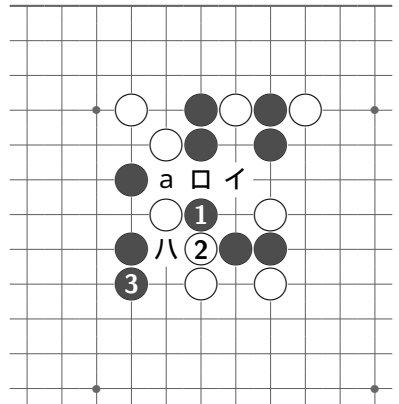


【F2c2】 黒3後、(イ口)の四三勝ち。
白2で他は、(ハ3)の四三勝ち。

2の点に四々を作るために打ちづらそうな黒1のトビ三が好手です。

黒3でイの両ミセは、白aと止められます。

[問題に戻る](#) (p. 74)

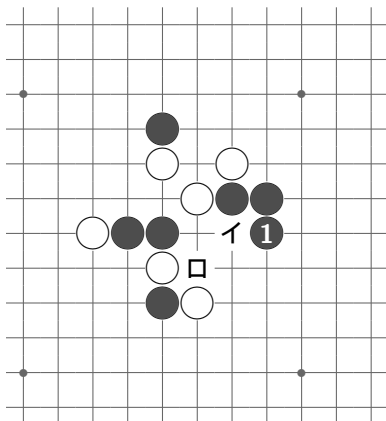


【L2a1】 黒1後、イの四三勝ち、または(イ口)のノリ切り達四勝ち。

白2を中止めで白にノリ手ができますが、ノリ切りになります。

初手でイは、白口です。

問題に戻る (p. 64)



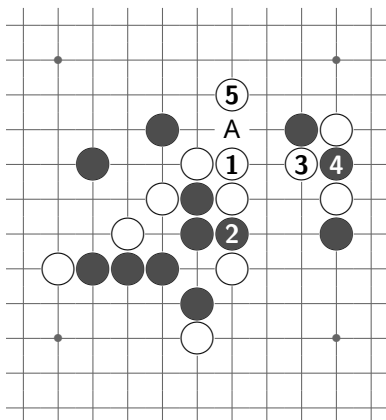
【T1b2】 白5後、Aの四々勝ち。黒4で他は、(A5)の四三勝ち。黒2で他は、Aの四々勝ち、または3後2の四三勝ち。

(A5)の四迫いはノラれますが、5の三後に四々にして勝っています。

初手あるいは3や5でAの四ノビをすると勝てなくなります。

初手で3や5には黒1です。

問題に戻る (p. 90)

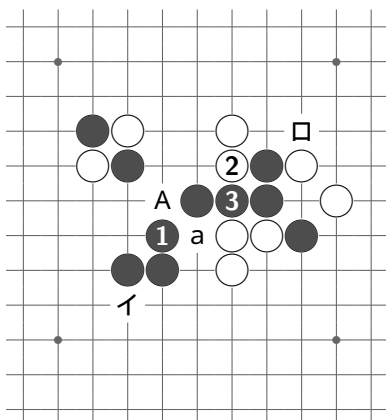


【G1a2】 黒3後、A、(イA)、または(口A)の達四勝ち。白2で他は、2の四三勝ち。

黒3はA点が四三々のため、斜めの三だけで、否三々です。

黒3の瞬間には禁点だったA点ですが、白がaと打つことで直ちに解禁されます。

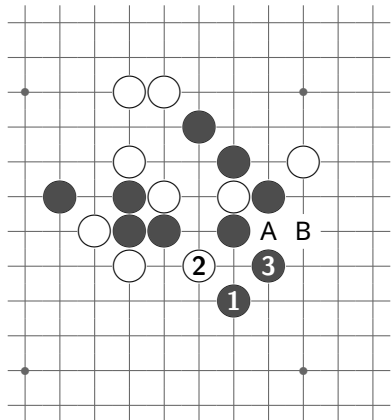
問題に戻る (p. 94)



【L5a1】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で他も同じ。

先にAやBに四ノビをすると勝てなくなり、ミセ手の威力を示しています。

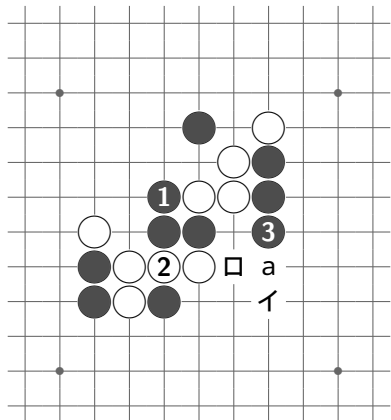
問題に戻る (p. 68)



【T5b2】 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、黒3後イの四三勝ち。

黒3は白の四三をノリつつの三です。
白4が中止めで、白には口の四々やaの四三ができますが、黒はイの四三で勝ちになります。

問題に戻る (p. 73)

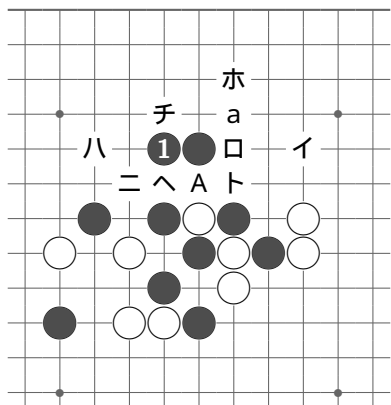


【A2a2】 黒1後、(イロ八二ホヘトチ)の四三勝ち。

(イ ... へa)も四三になりますが、ノラれています。

初手でAは、白1で勝ちはありません。

問題に戻る (p. 85)

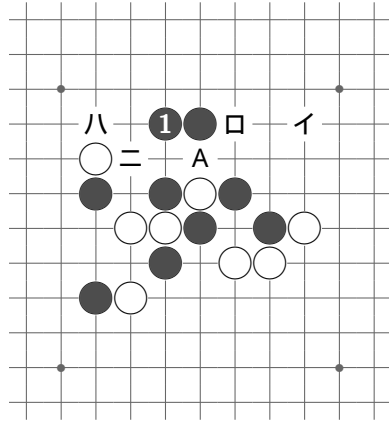


【A2a1】 黒 1 後、(イロハニ) の四三勝ち。

白に三ができて四追いであれば問題ありません。

初手で A は、白 1 で勝てません。

問題に戻る (p. 65)

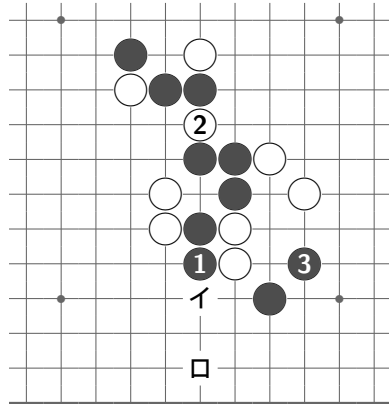


【M2b1】 黒 3 後、(イロ) の四三勝ち。白 2 で三を止める他の手も同じ。

黒 1 は四々禁を解除して三を復活させる好手です。

初手でイは、白 1 と止められます。

問題に戻る (p. 76)

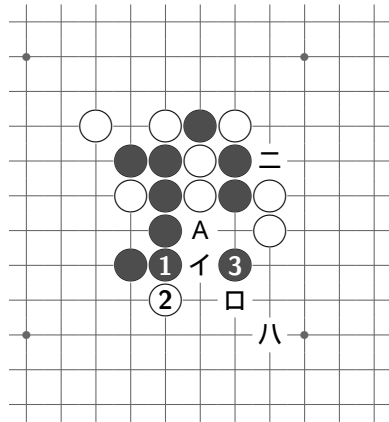


【M3d2】 黒 3 後、A の四三勝ち、または(イロハ A ニ) のノリ押さえ達四勝ち。

ノリ手になりますが、その後の四追いでノリ押さえに気付けば解決です。

黒 3 で A は白二と止められます。

問題に戻る (p. 92)

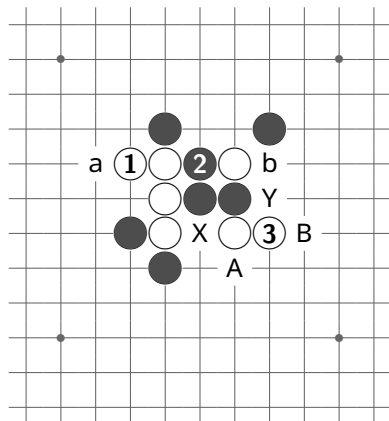


【W7a1】 白3にてX点が白の四三と黒の三々禁が重複しての勝ち。黒2でaは、白AでX点に打たせ、白bで2点三々禁。黒2でbは、白Xとし、Bにて3点三々禁。

四三の点と禁点とを重複させる勝ち方です。

初手で2は、黒1と止められます。

[問題に戻る](#) (p.71)

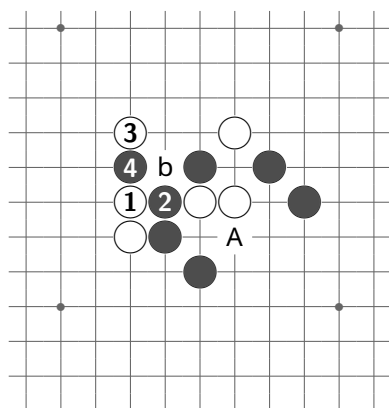


【W2a2】 白3後、Aにて三々勝ち。黒2、4で他も同じ。

黒4と止められると、白Aの三々のいずれも四で止められますが、四を止める手で達四を作っての勝ちになります。

b点に黒の四三がありますが、白Aはそれをノッています。

[問題に戻る](#) (p.73)

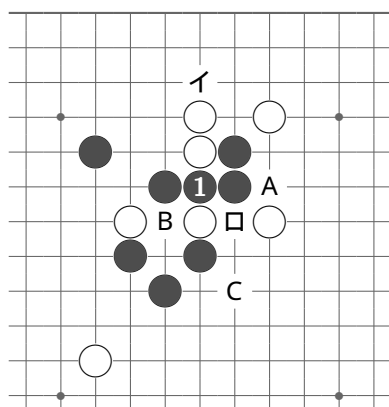


【G1b3】 黒1後、AまたはBの四三勝ち。白の四ノビは新たに四や三を作るだけなので無駄手です。

2つの禁点を解除する黒1ですが、禁点到直接絡んでいる手ではないので、見つけにくいかもしれません。

初手でCは2つの三々禁の点を四三に変える手ですが、白(イ口)の四追いでB点が四々禁になります。

[問題に戻る](#) (p.97)

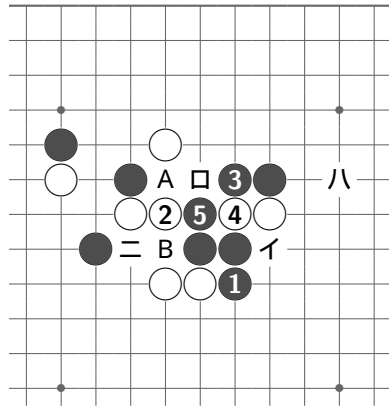


【L7a2】 黒5後、AまたはBの四三勝ち。白4で他は(Bイロハ)、白2で他は3後(Bイロハ)の四三勝ち。

白の四三や四ノビを恐れない黒1・3が好手です。

白2が他の時、白4によっては(2口二)もあります。

四ノビをすると勝てなくなります。

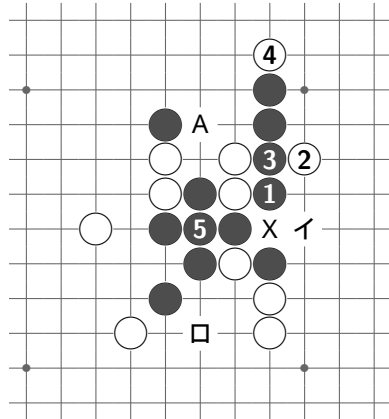


[問題に戻る](#) (p. 89)

【G2a3】 黒5後、Aまたは(イロ)の四三勝ち。

黒1・3の効果で、黒5はX点長連のため三々禁になりません。

[問題に戻る](#) (p. 70)



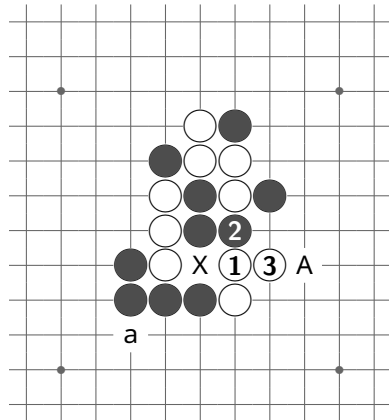
【W7a2】 白3にてX点が白の四三と黒の四々禁が重複しての勝ち。

四三の点と禁点とを重複させる勝ち方です。

黒aの四三は白3でノッています。

初手でXとして、(1 A)の四追いはノラれています。

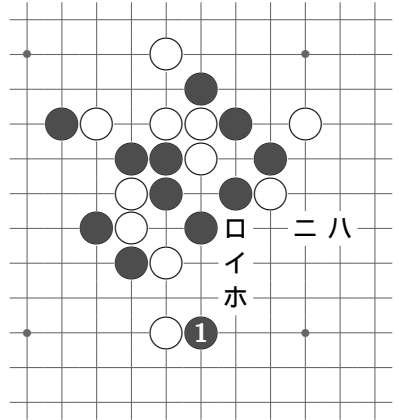
[問題に戻る](#) (p. 79)



【A2b1】 黒1後、(イロハニホ)の四三勝ち。

四追いで四三を作るために黒石が
あってほしい位置を見つけることで解決し
ます。

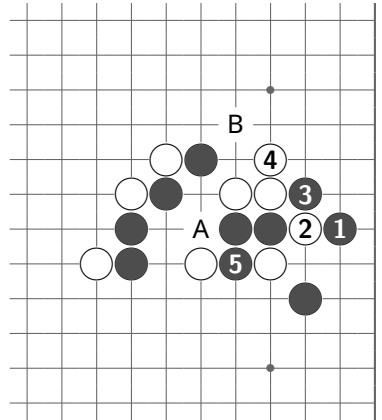
[問題に戻る](#) (p. 83)



【F1a1】 黒5後、Aの四三勝ち。白4
で他も同じ。白2で他は、B、または3
後2の四三勝ち。

四ノビせずのトビ三が好手です。
初手あるいは途中でAやBの四ノビ
をすると勝てなくなります。

[問題に戻る](#) (p. 74)

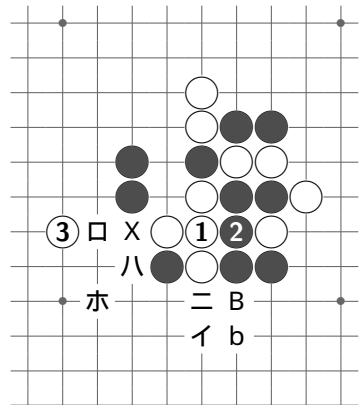


【M5a2】 白3後、(イロハ)の四三勝ち、
あるいは(イロ)または口でX点三々禁。黒
4で口は、(ニホ)で八点三々禁。黒4でB・
白b後のハは、(Xニ)でイ点三々禁。黒2
他は、直ちにまたは白2でX点三々禁。

詰連珠的には無効の四ノビですが、黒4
でBの四ノビ後のハが最強の抵抗で、これ
に気付く必要があります。

白3で口も手筋ですが、前記最強の抵抗
にあって勝てません。

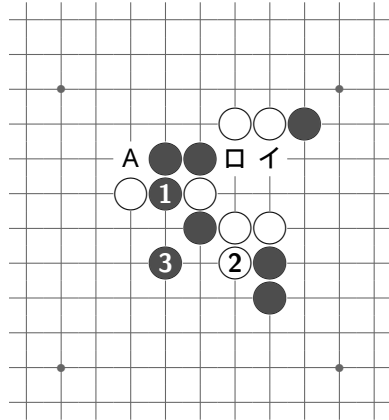
[問題に戻る](#) (p. 98)



【L3a1】 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、A、または3後2の四三勝ち

白に四三の点を作させますが、三でノリつつの四三ミセ手が好手で決定打となります。

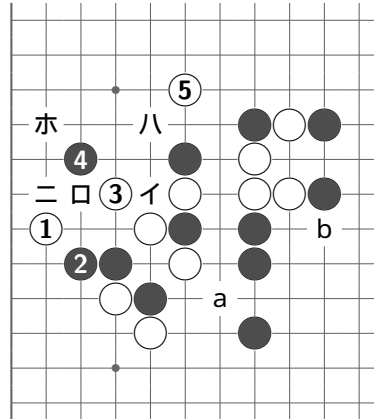
[問題に戻る](#) (p. 68)



【T7b2】 白5後、(イロハ)の四三勝ち。黒4でaは(イニホ)の四三勝ちで、ホは図に同じ。黒2で他にも同じ。

初手で3は黒a、初手または3で5は黒bと止められます。
この順でないとならずに勝てません。

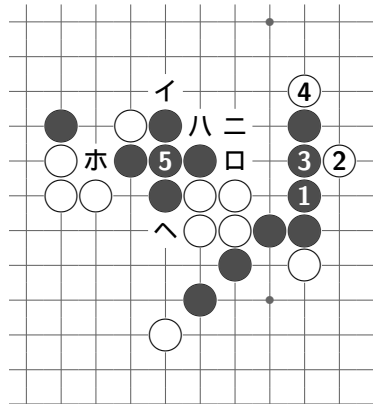
[問題に戻る](#) (p. 93)



【G2a1】 黒5後、(イロハ二)または(ホへ)の四三勝ち。

3の点に黒石を置くことで、5の横は長連夏止めの形になり、5は三々禁となりません。

[問題に戻る](#) (p. 87)

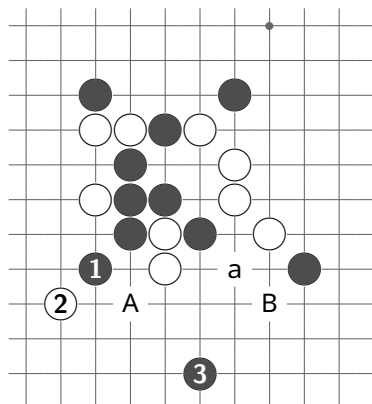


【L6b1】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で反対も同じ。

初手で3は、白aと防がれます。

途中で四ノビをすると勝てなくなります。

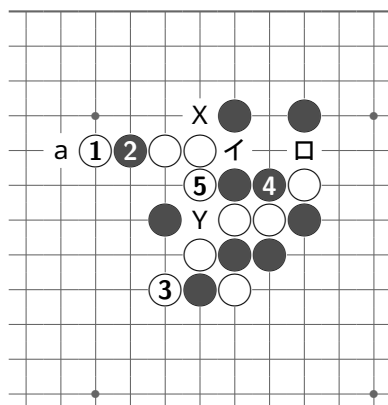
問題に戻る (p. 76)



【W8a3】 白5にて、XとYの三々禁の二重禁。黒4で反対は、四ノビで4に打たせます。黒2でイは、四ノビで2に打たせ、5で二重禁。黒2でaは、(イ口)の四三勝ち。

白3を口に打ってはいけません。

問題に戻る (p. 90)



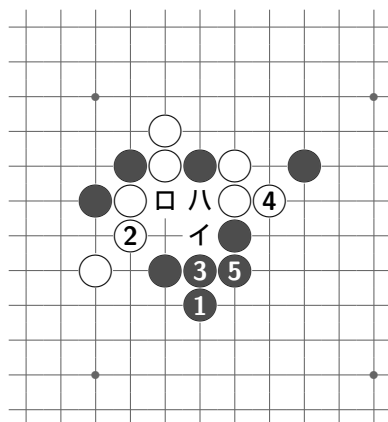
【T5a2】 黒5後、(イ口)のノリ切り達四勝ち。白4で他は5後イ、白2で他はイ後2または3の四三勝ち。

白4で口点に四三の点ができますが、もともとノッています。

白6を左止めで、黒イの四三の四を止めて白にも四三ができますが、ノリ切られての一手遅れです。

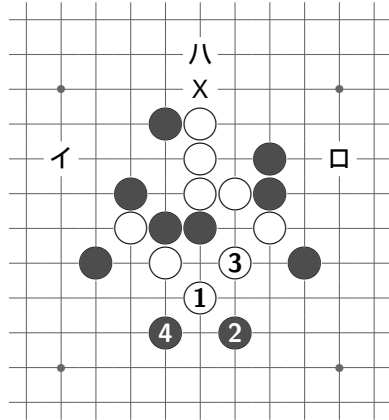
初手から黒3・白4・黒1の手順前後は、白八と四ノビされます。

問題に戻る (p. 81)



【W5a1】 白5から(イロ八)でX点三々禁。黒2・4が反対は、より短い四追いで同じ三々禁。

問題に戻る (p. 72)

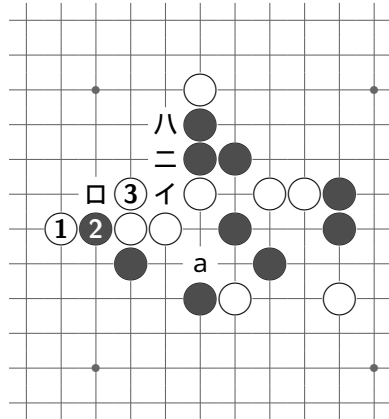


【T7b1】 白3後、(イロ八)の四三勝ち、または(イロ八二)のノリ切り達四勝ち。黒2で他にも同じ。

白だから可能なイ・ロの連続四ノビです。

初手で3は黒aと止められ、黒に四追いが残り勝てなくなります。

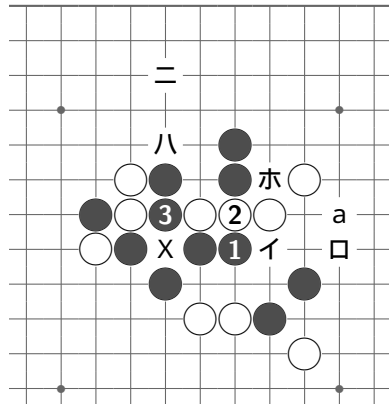
問題に戻る (p. 78)



【G1b2】 黒3後、(イロ)の四三勝ち。白4でロを禁点にするaの四ノビは、(八二ホロ)の四追いが生じ無効。白2が他は、2の四三勝ち。

黒3はX点が生じ四々のため縦が三でなく、否三々です。

問題に戻る (p. 93)

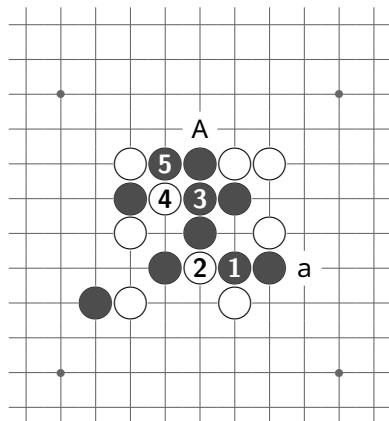


【M1a1】 黒5後、Aの四三勝ち。白4
 他も同じ。白2で他は、2の四三勝ち。

白2と打たせることで、3の点に打てるようにしています。

初手でaは、白1または3と防がれます。

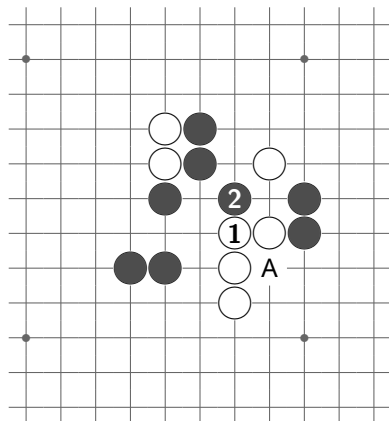
[問題に戻る](#) (p. 85)



【W2b1】 白1後Aにて三々勝ち。黒2
 で他も同じ。

黒2で四三の点が2つできますが、白A
 でいずれも達四でノッていての白勝ち
 です。

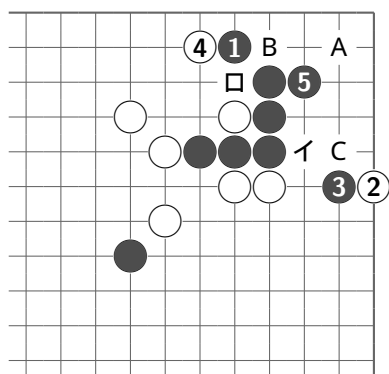
[問題に戻る](#) (p. 70)



【D1a3】 黒5後、(イ口)の四三勝ち。
 白4で他は、イの四三勝ち、またはA後
 Bの四三勝ち。白2で他は、C、または
 A後Bの四三勝ち。

白2・4の好防に気付いて下さい。

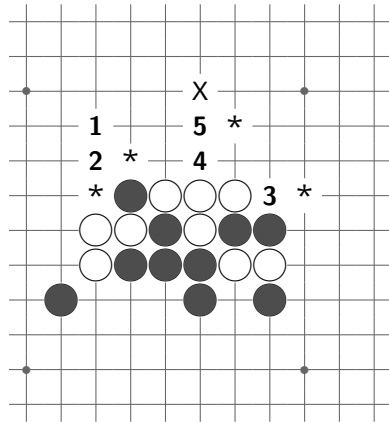
[問題に戻る](#) (p. 80)



【W6a1】 白1~5でX点三々禁。

問題図にはなかった*点の黒石を使った三々禁で、読みづらかったかもしれません。

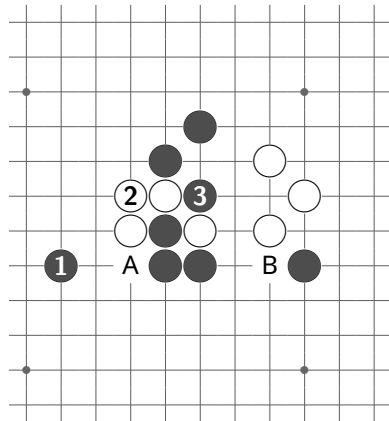
[問題に戻る](#) (p. 71)



【L1c1】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で他にも同じ。

一直線上に四三の点ができる両ミセが決定打となる問題でした。

[問題に戻る](#) (p. 68)

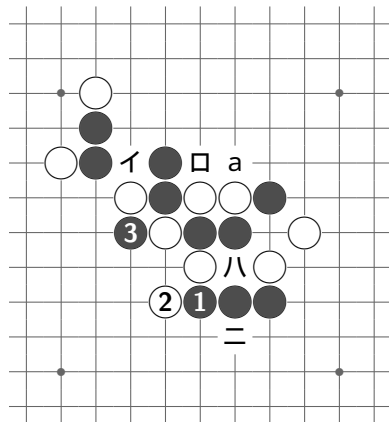


【L8a3】 黒3後、(イ口)または(ハニ)の四三勝ち。白2で反対も同じ。

長連筋の中にある2箇所の剣先をうまく利用します。

初手で3は白aです。先に四ノビをすると勝てなくなります。

[問題に戻る](#) (p. 82)



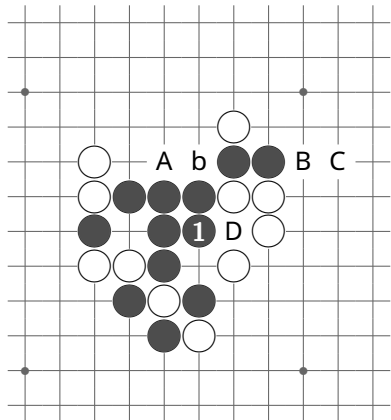
【M7a7】 黒1後、Aの四三勝ち。

黒Aはb点が四々で打てませんので、四三々の禁手ではありません。

初手でbは白B、BやCは白bと止められます。

白2でDの防ぎがあるので、“1後b”ではありません。

[問題に戻る](#) (p. 91)

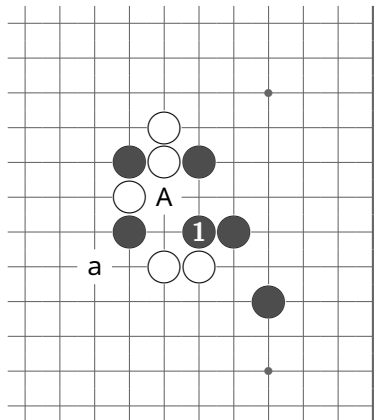


【T5c1】 黒1後、Aの四三勝ち。

白に四三を打たせての四三勝ちになっています。

初手でAには白aで、次の四三はノラれています。

[問題に戻る](#) (p. 65)

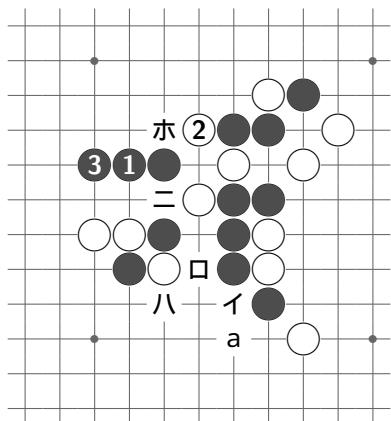


【T6a2】 黒3後、(イロハ)の四三勝ち。白2で他も同じ、または(ニホ)の四三勝ち。

追いで3の点に黒石をもってくる方法を考えます。

初手でニやホには白2で、3には白aまたは口で黒勝ち消滅です。

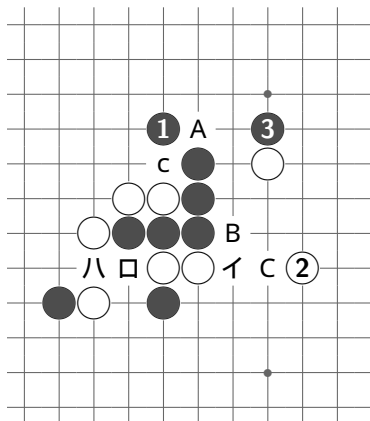
[問題に戻る](#) (p. 96)



【D1a1】 黒3後、Aの四三勝ち。白がイ・ロと四ノビしてもBに四三が残り、四ノビ無効。白2で他も同じ(無効な四ノビはなし)。

白2は(イハ)をフクム好防ですが、黒3はそれをノリながらの三で、好手の決定打です。

黒3でCは、白cで追詰め消滅です。

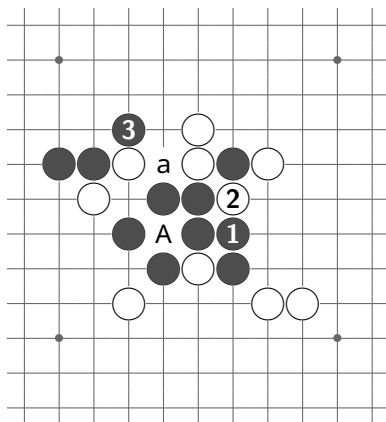


問題に戻る (p. 67)

【M6a1】 黒3とし(必要ならば四ノビし)、白にaと打たせてAの達四勝ち。白2で他は、2の四三勝ち。

黒1は、A点が四三々のため横が三でなく、縦の三だけです。

続けての3で白にaと打たせることで解禁し、A点に打てるようにします。

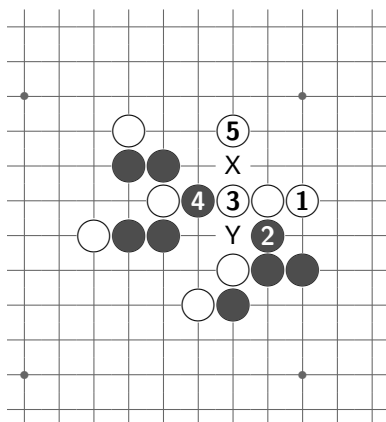


問題に戻る (p. 87)

【W8b1】 白5にて、X点三々禁、Y点四々禁の二重禁にしての勝ち。黒2で他は、四ノビで2に打たせ、同様。

三々禁と四々禁を組み合わせた珍しい形の二重禁です。

問題に戻る (p. 95)

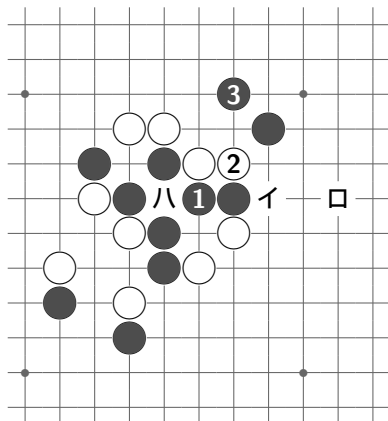


【T4a1】 黒3後、(イ口)の四三勝ち。
白2で他にも同じ。

(ハ1)の四追いはノラれています。

初手で3は、白に三が残り、夏止めし
ても四三ミセが残ります。

[問題に戻る](#) (p. 81)

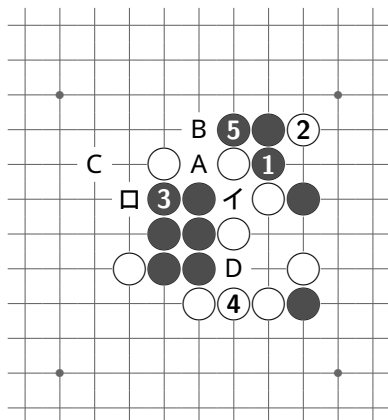


【F2b2】 黒5後、Aの四三勝ち。白の
四ノビ無効。白4で他にも同様、または(イ
口)の四三勝ち(白4がCも黒5)。白2で
他は、5後B,または(2B)の四三勝ち。

四や三を作らずの黒3のフクミ手が
好手です。

白Dからの四追いはノッています。

[問題に戻る](#) (p. 91)

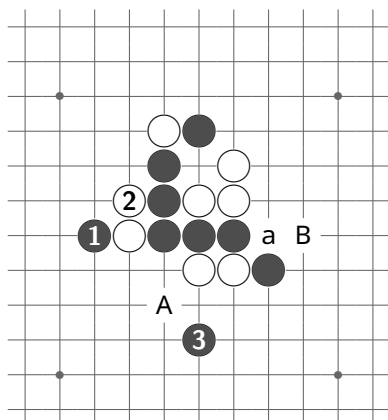


【L6a1】 黒3後、AまたはBの四三勝
ち。白2で他にも同じ。

初手で3は、白aです。

途中で四ノビをすると勝てなくなり
ます。

[問題に戻る](#) (p. 69)

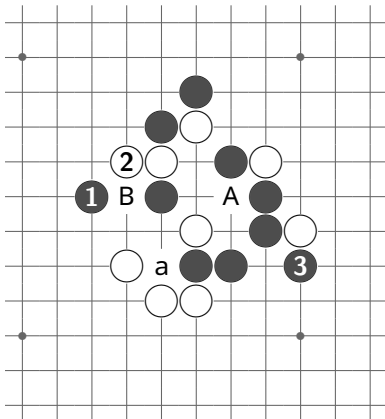


【T2a2】 黒3後、Aの四三勝ち。白2で他も同じ。

黒1で三々のA点を三々にし、黒3でそれを四三に孵化させています。

初手で3やBは、白aで白勝ちになります。

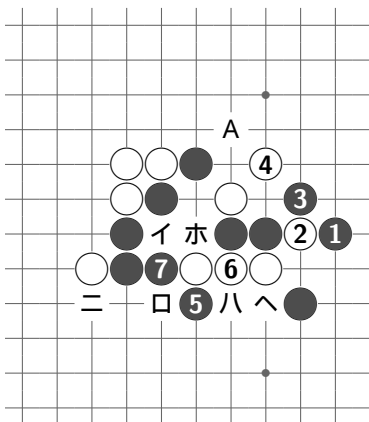
[問題に戻る](#) (p. 78)



【F1a2】 黒7後、(イロ八二)の四三勝ち。白6で他は、(ホ6へ)の四三勝ち。白4で他も同じ。白2で他は、A、または3後2の四三勝ち。

四ノビせずの初手のトビ三や、ノリ手を恐れない5のトビ三が好手です。

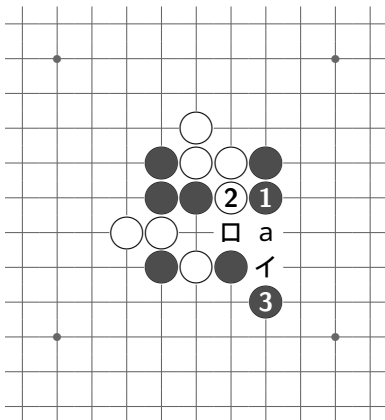
[問題に戻る](#) (p. 88)



【T5b1】 黒3後、(イロ)のノリ切り達四勝ち、またはイの四三勝ち。白2で他は、2の四三勝ち。

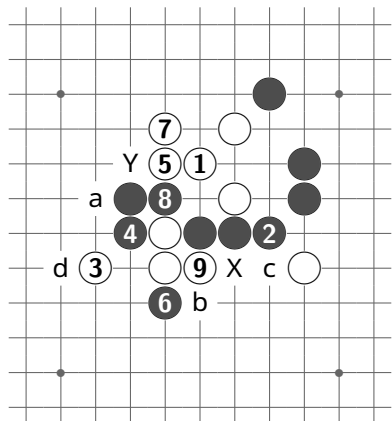
白4が中止めの時、黒イの四三の四を止める白aで白にも四三ができますが、その四をノリ切ったの勝ちになっています。

[問題に戻る](#) (p. 64)



【K1b2】 白9でX点三々禁が逃げられ
 ません。黒2の下止め、4と6で他も、
 四ノビで2と8の点に打たせ、同様。黒
 2で7止めは、白4・黒8・白a・黒b・
 白cで二重三々禁にします。

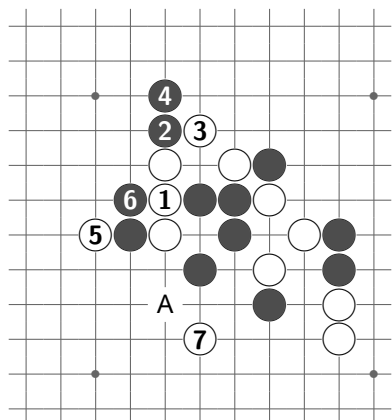
白9でX点が黒の三々禁と白の四々
 とが重複しています(従って白9は三で
 ある必要はなく、d点に黒石があっても
 同じです)。



[問題に戻る](#) (p. 94)

【W1a2】 白7後、Aの四三勝ち。黒
 6で他も同じ。黒2で反対は、4の四々
 勝ち。

白3の四ノビは必要で、7の三は最後
 にします。

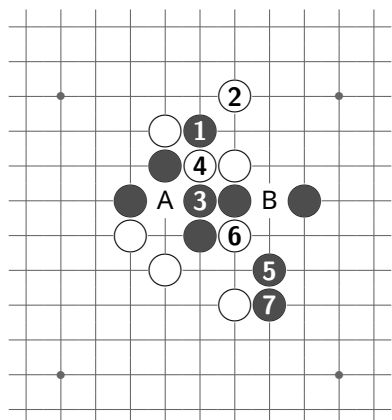


[問題に戻る](#) (p. 81)

【L1a2】 黒7後、AまたはBの四三勝
 ち。白2・4・6で他も同じ。

黒3は横が長連筋なので否三々です。

[問題に戻る](#) (p. 86)

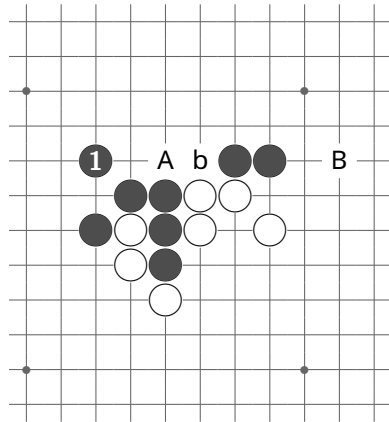


【M7a2】 黒1後、Aの四三勝ち。

黒1と打った瞬間にAの横が長連筋で三でなくなり、Aの四三々は解禁されています。

初手でBは白bと止められます。

[問題に戻る](#) (p. 66)

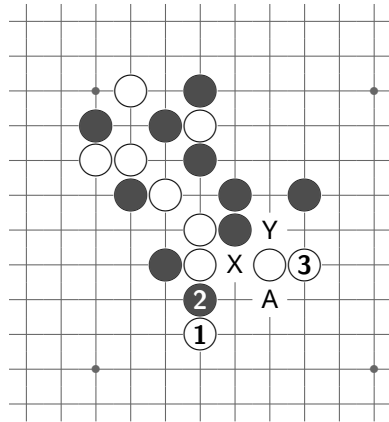


【W7a3】 白3にて、X点が白の四々と黒の三々禁が重複しての勝ち。黒2でYや3への四ノビは、四々や四三の点が新たにでき、無効。黒2で他は、四ノビで2に打たせ、同様。

四々の点と禁点とを重複させる勝ち方です。

白3をAでX点を三々禁にしようとしても、Y点四々のため、否三々です。

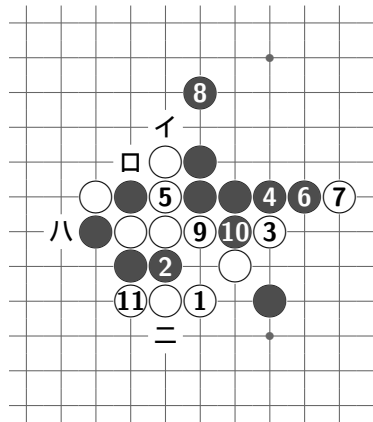
[問題に戻る](#) (p. 87)



【W3a3】 白11後、(イロハニ)の四三勝ち。黒8で10は、白11・八としてイまたは二。黒8で他は、10で9点三々禁、または(9イロ)。黒4・6の四ノビなしは、白10で9点三々禁。黒2で端止めは、白2の四々勝ち。黒2で5の四ノビ後の端止めは、(2二)の四三勝ち(四ノビ後の中止めは四ノビが無駄)。

黒8が気付きにくい好防です。

[問題に戻る](#) (p. 98)

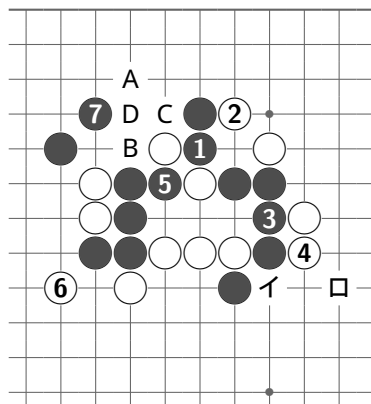


【F2b1】 黒7後、AまたはBの四三勝ち。白4反対は、(イ口)の四三勝ち。白2で他は、C後D、または(2D)の四三勝ち。

黒1・3と防ぎ手を限定して左上に勝ち筋を作っています。

黒5で7は、白5と防がれます。

[問題に戻る](#) (p. 93)

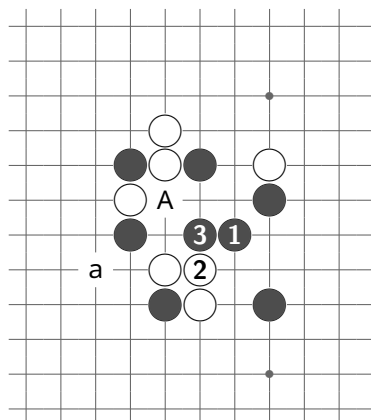


【T5c2】 黒3後、Aの四三勝ち。白の四ノビは無効。白2で他にも同じ。

白2で白に四三の点ができますが、黒3はそれをノッており、白に四三を作らせての四三勝ちになっています。

初手でAは、白aで勝てません。

[問題に戻る](#) (p. 75)

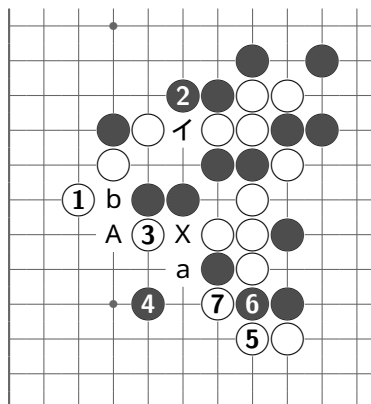


【M5a1】 白7で黒にaと打たせ、AにてX点三々禁。黒4で他は、(a5)の四三勝ち、あるいはAまたは(4A)でX点三々禁。黒2反対も同じ。

初手で3は、黒bの三でイから始まる四追いが残り黒勝ちになります。

3の点が一見好手ですが、すぐに打つと負けになります。黒bの反撃を封じておく白1が事前工作の好手となります。

[問題に戻る](#) (p. 96)

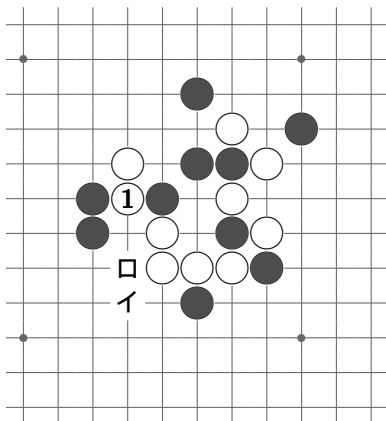


【T1a1】 白1後、(イ口)の四々勝ち、または口の四三勝ち。

ノラれても四々であれば問題ありません。

1後口や、(イ口1)はノラれています。

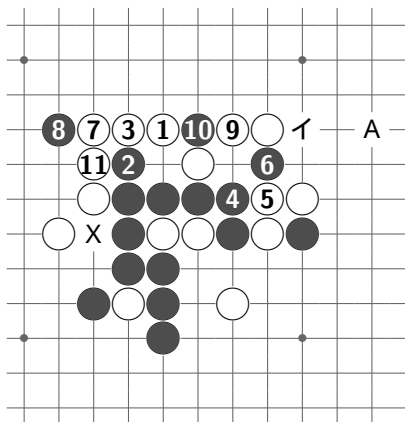
問題に戻る (p. 70)



【W4a1】 白11にてX点三々禁。黒8で反対は、11でX点三々禁。黒6で他は(6 9)、黒4で他はA後(4 9 イ 6)の四三勝ち。白三々のため、黒2は必要。

2カ所のミセ手の両方を白の三々でノリ、最後は黒の三々でとどめを刺します。

問題に戻る (p. 96)

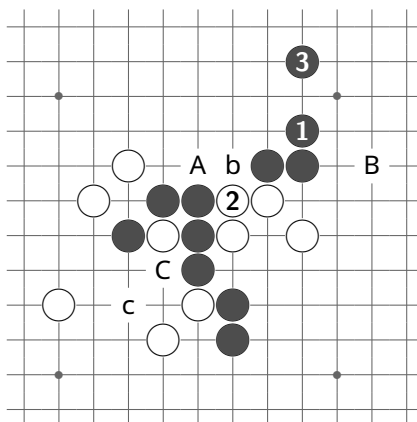


【M7a5】 黒3後、Aの四三勝ち。白2で他も同じ。

斜めの三を長連筋にして三でないようにする方針で解決します。

初手でBは白b、bは白A、Cは白cと止められます。

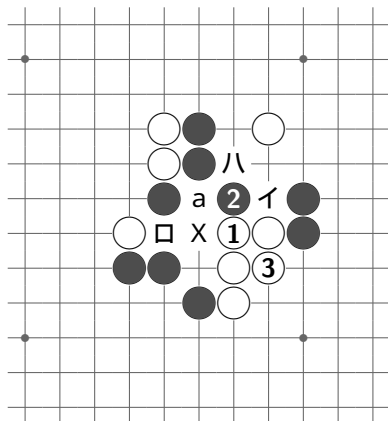
問題に戻る (p. 89)



【W2b2】 白3後、必要ならば四ノビでaに打たせ、(イ口)でX点四々禁。黒2で反対は、(口ハa)の四三勝ち。

黒2で四三の点が2つできますが、白3がいずれもノル手になっています。

[問題に戻る](#) (p. 84)

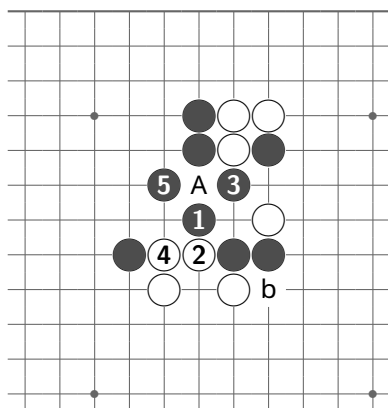


【F2c1】 黒5後、Aの四三勝ち。白4他も同じ。白2で他は、4の四三勝ち。

四々の禁点を作る打ちづらそうな黒1のトビ三が好手です。

黒3で5は、白bと三で止められます。

[問題に戻る](#) (p. 67)

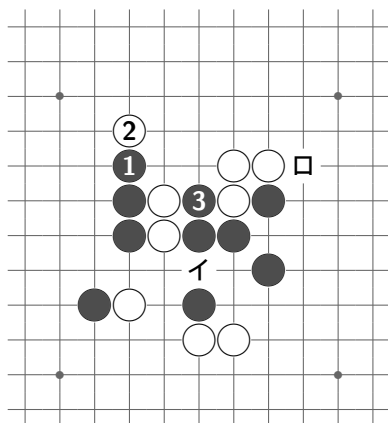


【M3b2】 黒3後、イの四三勝ち、または(イ口)のノリ押さえ達四勝ち。白2で他は、図と同じもありますが、(23イ口)のノリ押さえ達四勝ち。

黒1は、ノリ手の一端を予め止めておく事前工作の手筋です。

初手で3やイは、ノリ手で失敗です。

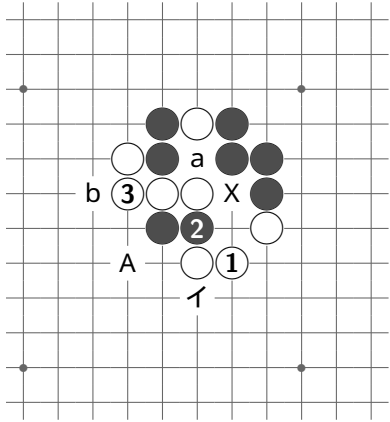
[問題に戻る](#) (p. 82)



【W3a2】 白3でX点が禁点のためb止めを絶対にして、Aでの三々勝ち。黒2でaの四ノビ後の端止めは(2イ)の四三勝ち(四ノビ後の中止めは四ノビが無駄)。

四三を作ると勝てなくなります。
四三の点を飛び越える三が、黒2と打たせ禁点を作らせる好手です。

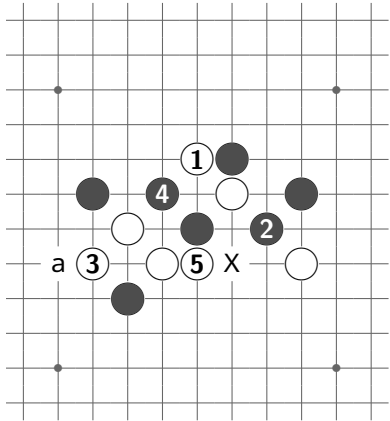
問題に戻る (p. 80)



【K1b1】 白5でX点三々禁が逃げられませんが、黒2, 4で他も、四ノビでその点に打たせ、同様。

白5でX点が黒の三々禁と白の四々とが重複しています。従って最後は三である必要はなく、a点に黒石があっても同じです。

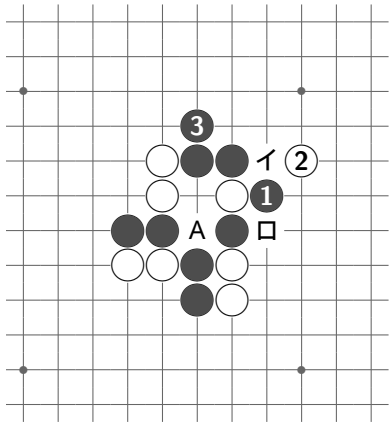
問題に戻る (p. 77)



【M2a1】 黒3後、Aの達四勝ち。白2反対は(2イ口)の四三勝ち。

黒3にて四々禁が解除され、黒Aと打てるようになりました。
黒3で同時に三が2つできたことにはなりますが、同一焦点の三でなく禁手ではありません。

問題に戻る (p. 66)

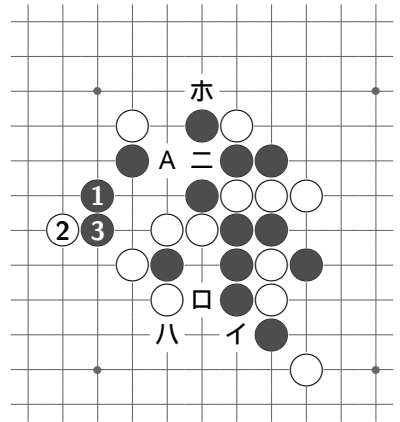


【T6a1】 黒3後、Aまたは(イロハ)の四三勝ち。白2で他は、(イロハ)または(二ホ)の四三勝ち。

初手で四ノビをすると勝てなくなります。

黒・白とも好手・好防の連続です。

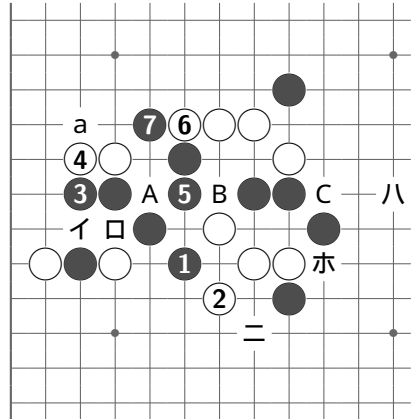
[問題に戻る](#) (p. 86)



【L1b3】 黒7後、AまたはBの四三勝ち。白6で他も同じ。白4でaは、黒A後(4イロ)の四三勝ち。白4で他は、4または図に同じ。白2反対は、黒Cとヒキ、次に5または(ハニホ)の四三勝ち。

黒3で5は、白6と止められます。

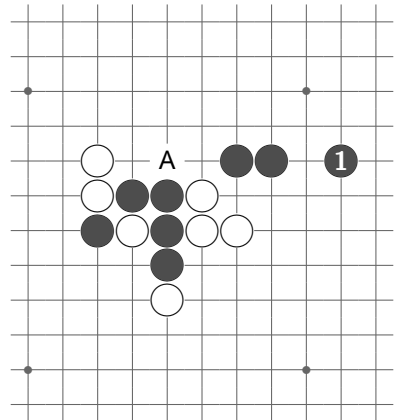
[問題に戻る](#) (p. 89)



【M7a1】 黒1後、Aの四三勝ち。

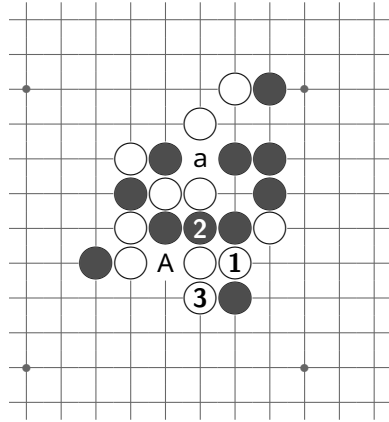
黒1と打った瞬間にAの四三々は解禁されています。

[問題に戻る](#) (p. 65)



【W3a1】 白3後、Aの四三勝ち。黒2で他止めは、2の四々勝ち。黒2でaの四ノビ後に他止めは、(2 3)の四三勝ちがあり、四ノビ無効。

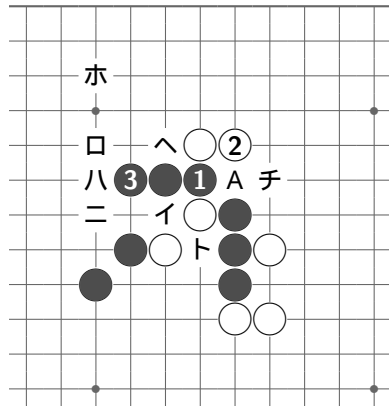
- 四三を作ると勝てなくなります。
- # 四三を飛び越えての三が好手で急所です。
- # 白3は黒の四追いをノル手にもなっています。



問題に戻る (p. 71)

【F2a2】 黒3後、(イロハニホへ)または(イトチ)の四三勝ち。白2で他は、Aの四三勝ち。

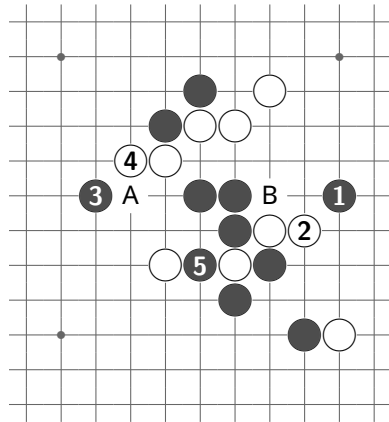
- # 白2を絶対とする黒1のトビ三が好手です。
- 黒3でA、あるいは初手からA・1と進めるのは、白チと止められます。



問題に戻る (p. 89)

【L1c2】 黒5後、AまたはBの四三勝ち。白2、4で他も同じ。

- # 直線上に四三の点ができる両ミセが決定打となる問題でした。
- # 黒1と3の手順は逆も可能です。



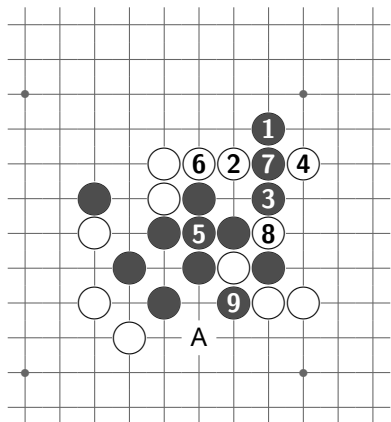
問題に戻る (p. 82)

【G2a2】 黒9後、Aの四三勝ち。白6で反対は、9後Bの四三勝ち(白の四ノビは無効)。

黒1・3の効果で、黒5は8点四々のため三々禁になりません。

黒1・3・7の四ノビで三々禁は逃げられますが、黒勝ちにはなりません。

[問題に戻る](#) (p.92)

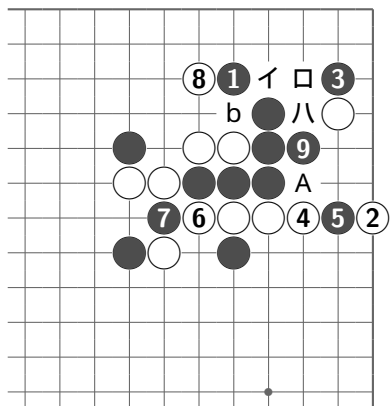


【D1a2】 黒9後、(イロハ)の四三勝ち。白8他は、イまたはAの四三勝ち。白4・6の四ノビをせずの三止めはイの四三勝ち。白2で他は、3後イの四三勝ち。

白2、白8が“この一手”と言うべき好防です。

黒3で5は、白bと止められます。

[問題に戻る](#) (p.94)

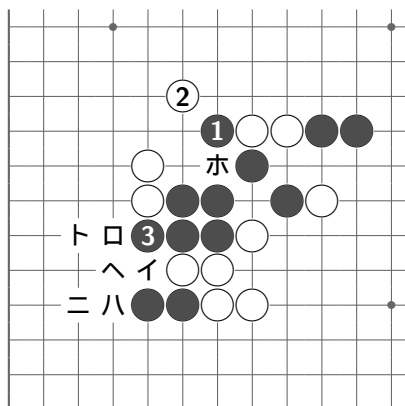


【K2a1】 黒3後、(イロ)、(ハニ)または(ホヘト)の四三勝ち。白2反対も同じ。

初手で3は、白イで逆転です。

黒3は手筋の好手ですが、白イの防ぎで白に右側の四三が残るため、黒1の事前工作が必要です。

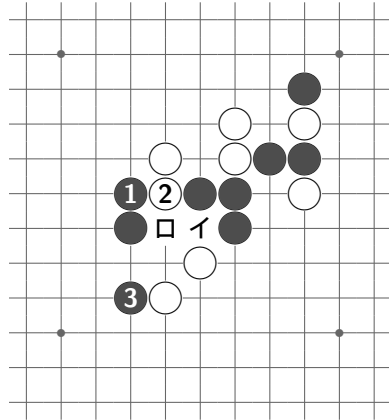
[問題に戻る](#) (p.80)



【L2b1】 黒3後、(イ口)のノリ切り達四勝ち。白2で他は、3後イの四三勝ち。白の四ノビは無効。

初手あるいは3でイは、ノリ手で防がれます。

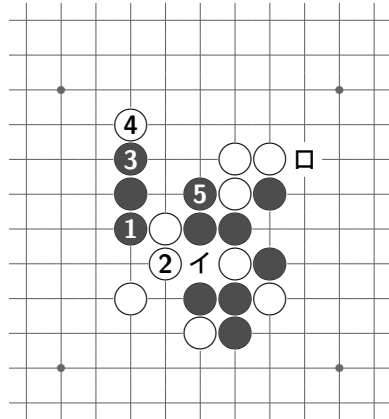
問題に戻る (p. 67)



【M3b3】 黒5後、イの四三勝ち、または(イ口)のノリ押さえ達四勝ち。白4で他は、(4 5 イ口)のノリ押さえ達四勝ち。白2で他にも同じ。

黒1・3は、ノリ手の一端を予め止めておく事前工作の手筋です。

問題に戻る (p. 93)

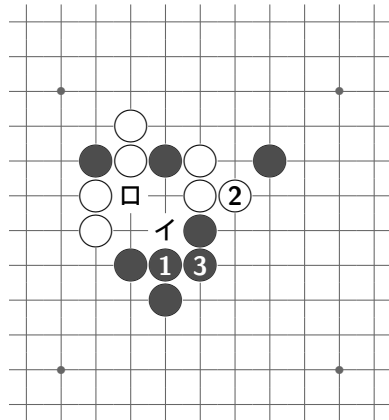


【T5a1】 黒3後、(イ口)のノリ切り達四勝ち。白2で他は、3後イの四三勝ち。

白2で口点に四三の点ができますが、もともとノッているので怖くありません。

白4を左止めで、黒イの四三の四を止めて白にも四三ができますが、ノリ切られての一手遅れです。

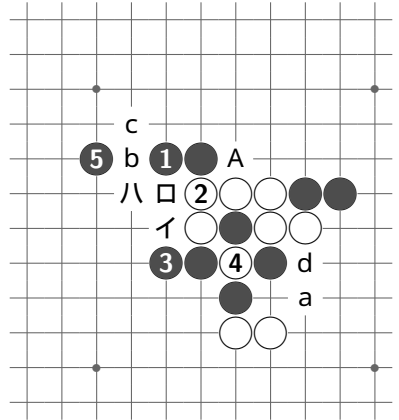
問題に戻る (p. 70)



【L3b3】 黒5後、(イ口)のノリ切り達四勝ち。白の四ノビは無効。白4で他も同じ。白2でaは、黒5・白b(他は(cb八))・黒3後、イの四三勝ち。白2でcは、黒3あるいはAからの勝ちがあります。

初手から黒3・白d・黒1は白aで勝てません。

黒1・3・5の手順が絶妙です。

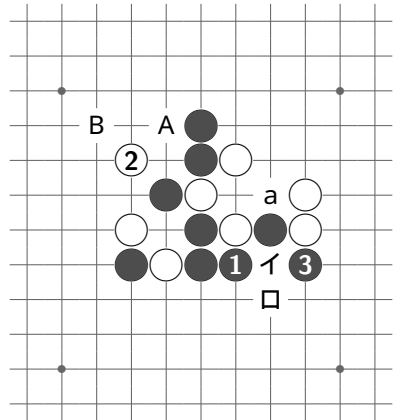


[問題に戻る](#) (p. 85)

【T3a1】 黒3後、(イ口)の四三勝ち。白2反対は、A後Bの四三勝ち。

3でイは、白3またはaと止められます。

白2の止め方に応じて次の三を変えます。



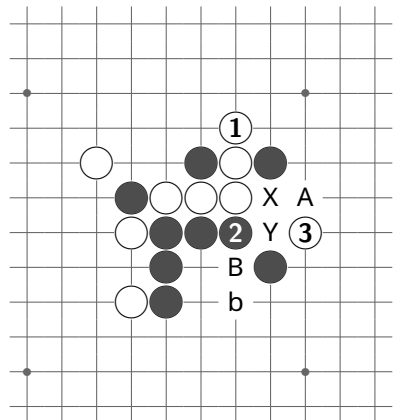
[問題に戻る](#) (p. 72)

【W7a4】 白3にてX点が白の四三と黒の三々禁が重複しての勝ち。黒2で反対は、四ノビで2に打たせて、同様。

四三の点と禁点とを重複させる勝ち方です。

初手でBには、黒bまたは1です。

白3でAとしても、Y点が四々のため、X点は否三々です。

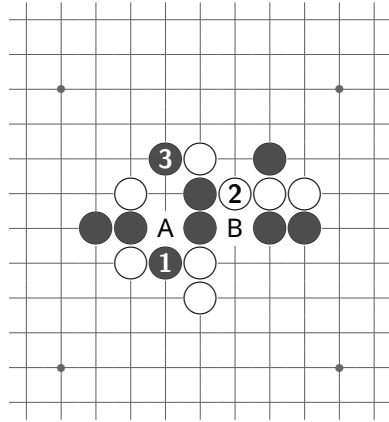


[問題に戻る](#) (p. 91)

【L1b1】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で他にも同じ。

初手で3や、先に四ノビをすると、勝てなくなります。

[問題に戻る](#) (p. 66)

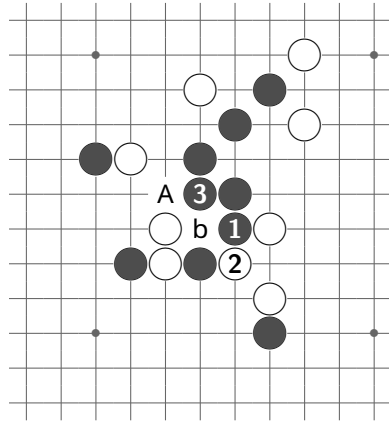


【M3c2】 黒3後、Aの四三勝ち。白2で他にも同じ。

白2で白にA点の四三が見えますが、それをノリつつ同じA点を黒の四三にする黒3が好手です。

初手で3は白bとされ、次に黒1は白Aと先に四ノビされます。

[問題に戻る](#) (p. 90)

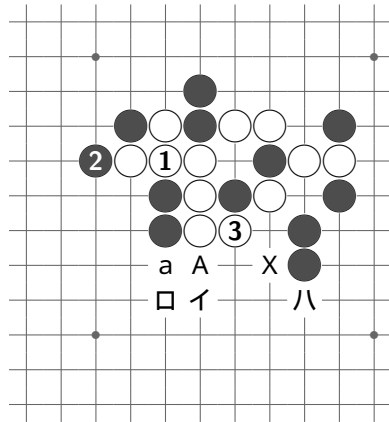


【W1b1】 白3後、Aの四々勝ち、あるいは八または(イ八)または(ロ八)でX点三々禁。黒2で他にも同じ。

四々のミセ手で黒にAと打たせる手が好手でした。

初手で3だと黒口に止められ、次に1でも黒aと先に四ノビされます。

[問題に戻る](#) (p. 86)

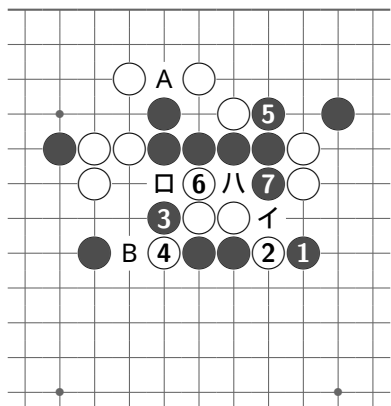


【F2c3】 黒7後、Aの四三勝ち。白6で他はB、白2で他は(イ2)の四三勝ち。

黒1・黒3の勢力を蓄えるトビ三が好手です。

黒7で(イ7A)はノラれています。黒5で6として(口八)は、夏止めです。

[問題に戻る](#) (p.98)

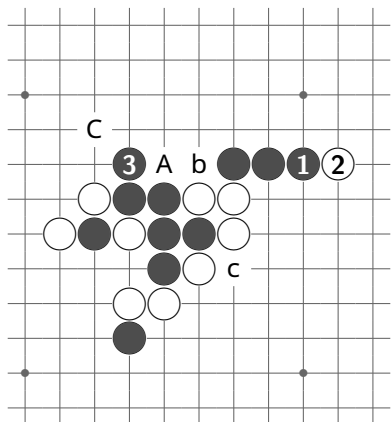


【M7a6】 黒3後、Aの四三勝ち。白2で反対は、Aの四三勝ち。

黒1で一旦四々三にしますが、黒3で横を長連筋にします。

初手で2は白1の四ノビ後Aか3、Cやcは白3と止められます。

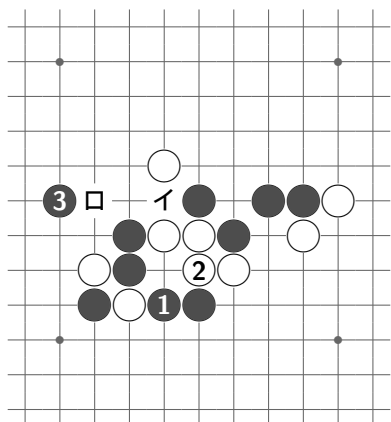
[問題に戻る](#) (p.88)



【T7a1】 黒3後、(イ口)の四三勝ち。白2で他も同じ。

黒の初手や3で口は、ノラれて失敗です。

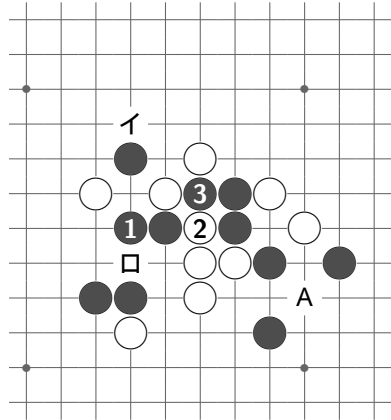
[問題に戻る](#) (p.75)



【G1a1】 黒3後、Aの四三勝ち、または(イ口)の達四勝ち。白2で他は、2の四三勝ち。

- # 黒3は口点が四々のため、左上から右下への斜めの三だけで、否三々です。
- # 黒1・3後に黒イと打って長連筋にすることで口の四々が解禁されます。

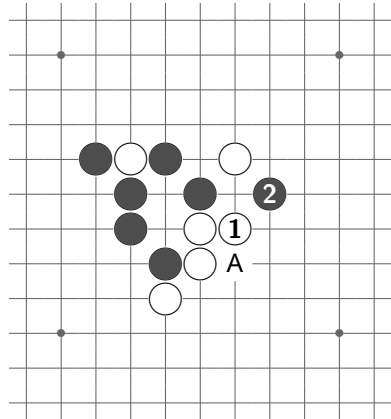
[問題に戻る](#) (p.95)



【W2a1】 白1後、Aの三々勝ち。

- # 黒2と止められると、白Aの三々のいずれも四で止められますが、四を止める手で達四を作ったの勝ちになります。
- # 黒2で黒に四迫いが残りますが、白Aはそれをノッてもいます。

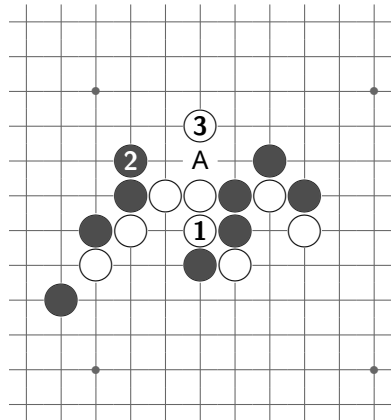
[問題に戻る](#) (p.68)



【T1b1】 白3後、Aの四々勝ち。黒2反対も同じ。

“3後A”や“1後(A3)”は、ノリ手があり失敗です。

[問題に戻る](#) (p.73)

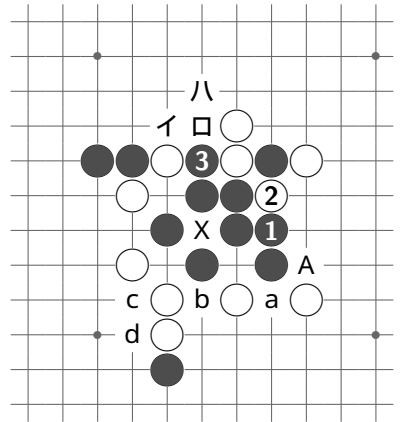


【M6a2】 黒3後、Aまたは(イロハ)の四三勝ち。白2でaの四ノビは2と3の四三が残り、他は2の四三勝ち。

黒1はX点が四三々、黒3はX点が四々三のため、否三々。

白b・c・d...の四追いや、白aからの四追いはノッています。

黒3でイは、白aからの四追いで白勝ちになります。

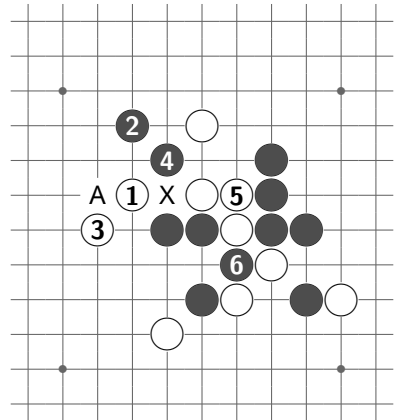


[問題に戻る](#) (p.99)

【K1a2】 白5で黒6と打たせ、AでX点三々禁。黒2, 4, 6が他も、四ノビで4と6の点に打たせ、同様。白3は右上へのトビ三も可。

ミセ手を使えば、四三の焦点に相手の石を置かせることができます。

初手で5は、黒6で失敗です。

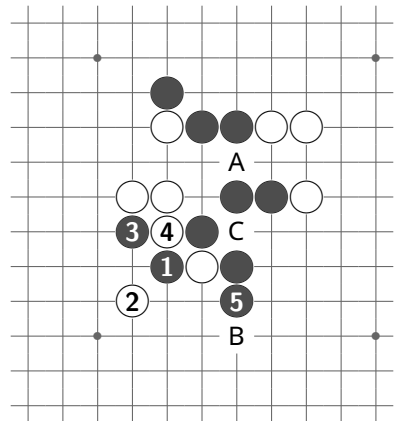


[問題に戻る](#) (p.83)

【M2b2】 黒5後、Aの達四勝ち、またはBの四三勝ち。白4でAはB後Cの四三勝ち、CはAの達四勝ち。白4で他は、Cまたは(CB)の四三勝ち。白2で他も同じ。

白4でAの時、C後Bはノリ手があります。同様に、黒3からC・3後Bにもノリ手があります。

白4ではCが強防そうですが、Aの四々禁を解除してしまいます。

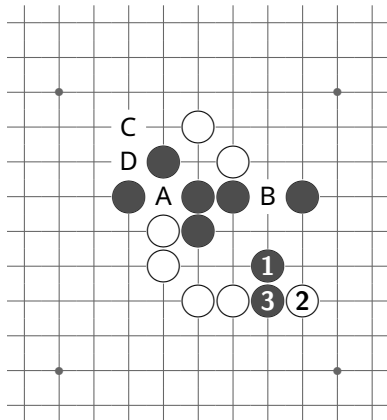


[問題に戻る](#) (p.91)

【L1a1】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で他にも同じ。

C・Dと進めるのはノラれます。

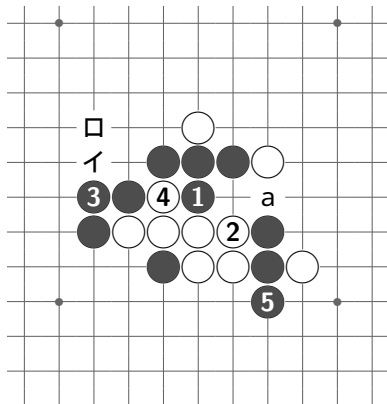
問題に戻る (p. 67)



【M3a2】 黒5後、(イ口)のノリ押さえ達四勝ち。白4で他は、イの四三勝ち。白2で他にも同じ。

初手あるいは3で5は、白aに止められます。

問題に戻る (p. 85)

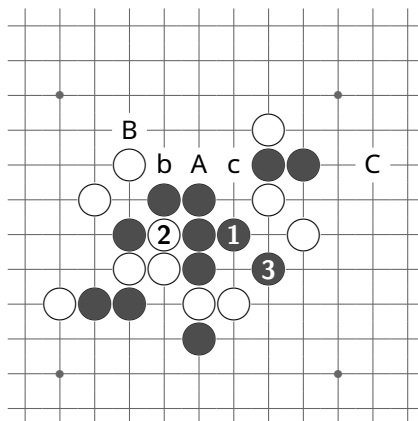


【M7a4】 黒3で(必要ならばBと四ノビし)白bと止めさせ、Aの四三勝ち。黒3はBのトビ三も可。白2で他にも同じ。

b点に白石を置かせる方針で解決します。

初手でCは、白cと止められます。

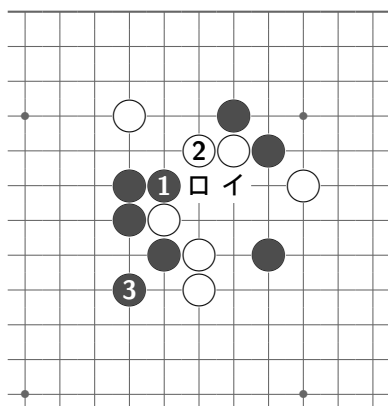
問題に戻る (p. 78)



【L3a2】 黒3後、(イ口)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

白に四三の点を作らせますが、三でノリつつの四三ミセが好手です。

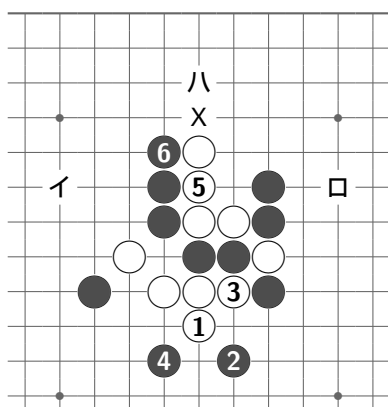
問題に戻る (p. 74)



【W5a2】 白5で黒6と打たせ、(イ口八)でX点三々禁。黒2・4が反対は、より短い四追いで同じ三々禁です。

白1・3・5の順はこれに限ります。

問題に戻る (p. 83)



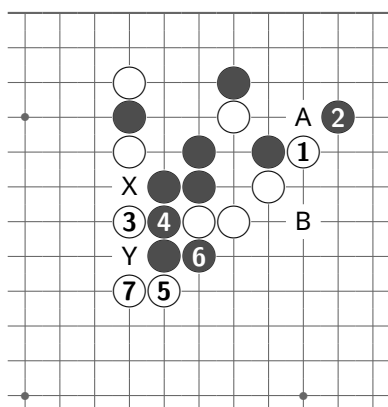
【W8a2】 白7にてX、Yの三々禁の二重禁。黒2反対は、Aのミセ手後Bの三々勝ち。黒4他も、四ノビで4に打たせ、同様。

初手で3や5は、結局黒1と止められ、失敗です。

黒2を強制する白1は、ノラれないための逆引きの手筋です。

白3と5の手順は交換可能。

問題に戻る (p. 97)

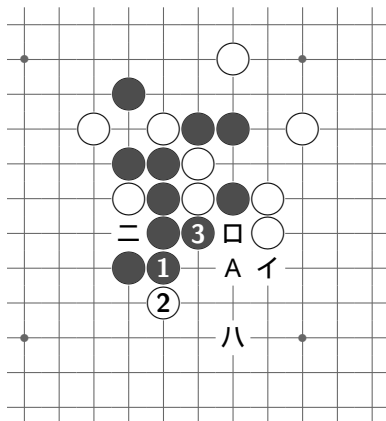


【M3d1】 黒3後、Aまたは(Aイ口八二)の四三勝ち。

ノリ手になりますが、その後の四追いに気付けば解決です。

黒3でAは、白イと止められます。

[問題に戻る](#) (p. 86)

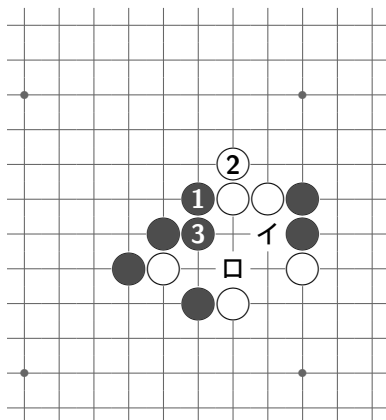


【L2a2】 黒3後、(イ口)のノリ切り達四勝ち。白の四ノビは無効。白2で反対は、3後イの四三勝ち。

黒の三を止める毎に白の剣先が増えますが、防ぎに役立ちません。

他の手順では勝てません。

[問題に戻る](#) (p. 74)

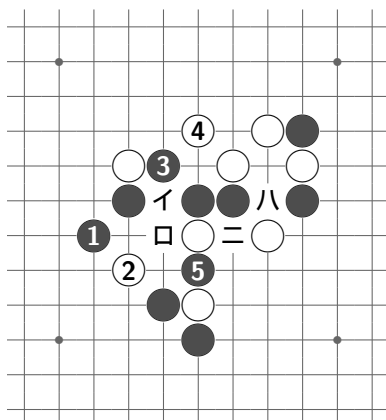


【L8a2】 黒5後、(イ口)または(八二)の四三勝ち。白2、4が他も同じ。

長連筋の中の2点を起点とする四追いを見合いにする形です。

途中で四ノビをすると勝てなくなります。

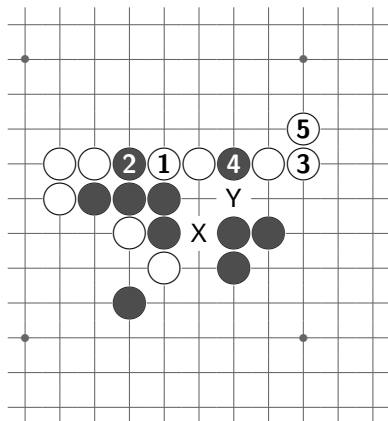
[問題に戻る](#) (p. 95)



【W8b3】 白5にて、X点とY点が四々禁の二重禁にしての勝ち。

四々禁が重なる珍しい形の二重禁です。

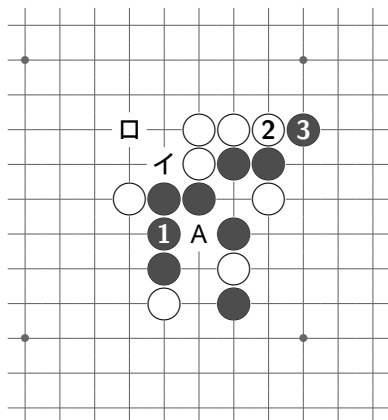
[問題に戻る](#) (p. 72)



【M3b1】 黒3後、Aの四三勝ち、または(イ口)のノリ押さえ達四勝ち。白2反対は、イの四三勝ち。

初手でイは白口、Aは白3と止められます。

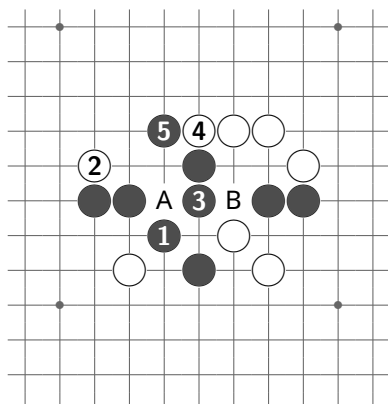
[問題に戻る](#) (p. 79)



【L1b2】 黒5後、AまたはBの四三勝ち。白2・4で他も同じ。

初手で3は、白4と止められます。

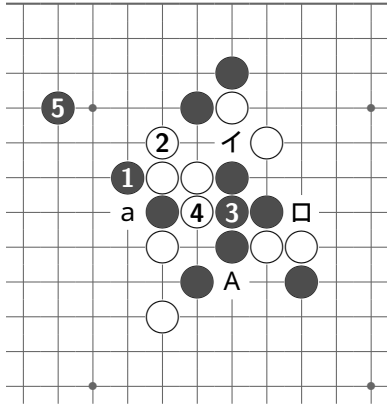
[問題に戻る](#) (p. 77)



【M1a3】 黒 5 後、A の達四勝ち。白 4 で a は(イ口) の四三勝ち、他は同じ。白 2 で他も同じ。

- # 黒 3 は A 点四三々のため縦が三でなく禁手ではありません。
- # 黒 1 で 3 点の三々を解禁し、黒 5 で A 点の四三々を解禁しています。

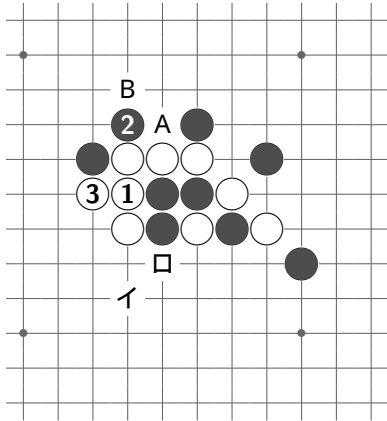
問題に戻る (p. 97)



【W1a1】 白 3 後、A または(イ口) の四三勝ち。黒 2 で反対は、B の四々勝ち。

初手で A や B の四ノビをすると勝てなくなります。

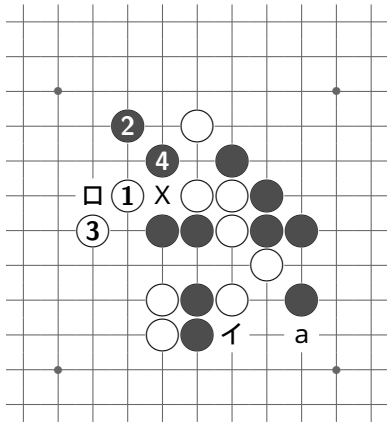
問題に戻る (p. 69)



【K1a1】 黒 2 が 4 でなくても、三または四で黒に 4 を打たせ、(イ口) で X 点三々禁。白 3 は右上へのトビ三も可。

- # ミセ手を使えば、四三の焦点に相手の石を置かせることができます。
- 白 2・黒 4・白 1 は、黒イのフクミ手、または a の三で防がれます。

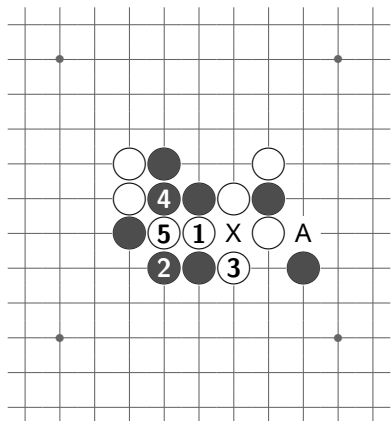
問題に戻る (p. 66)



【W7a5】 白5にてX点が白の四三と黒の三々禁が重複しての勝ち。黒4で他は、白AでX点三々禁、またはXの三々勝ち。黒2反対は、白AでX点三々禁。

四三の点と禁点とを重複させる勝ち方です。

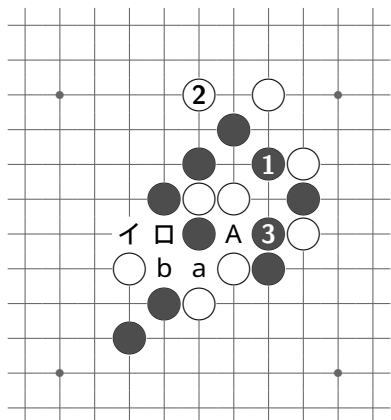
[問題に戻る](#) (p. 75)



【M3c3】 黒3後、(イ口)の四三勝ち。白2で反対も同じ。

初手でAは白a、口は白bと止められます。

[問題に戻る](#) (p. 84)



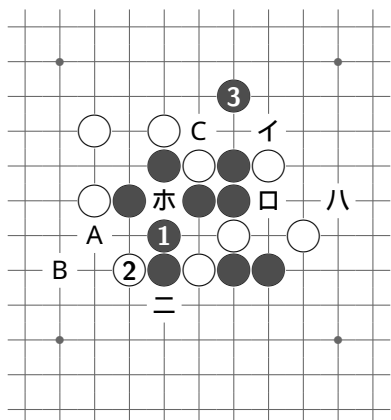
【T4a2】 黒3後、(イ口八)の四三勝ち。白2反対は、A後(2二)の四三勝ち(B後の四追いも可)。

最初に四々の点を作り、他の2カ所の剣先をうまく使っています。

(ホ1)の四追いはノラれています。

初手イは白1、Cは白Aと止められます。

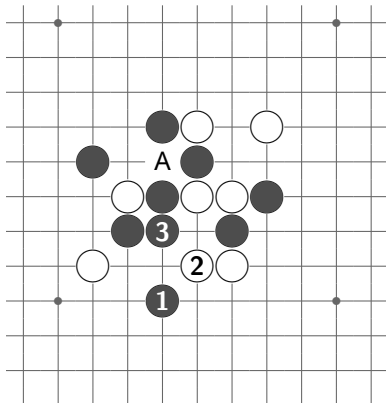
[問題に戻る](#) (p. 92)



【M1a2】 黒3後、Aの四三勝ち。白の四ノビは無駄。白2で他にも同じ。

黒1で縦を長連筋にして3の点に打てるようにしつつ、三々だったA点を四三の点にしています。

問題に戻る (p. 79)

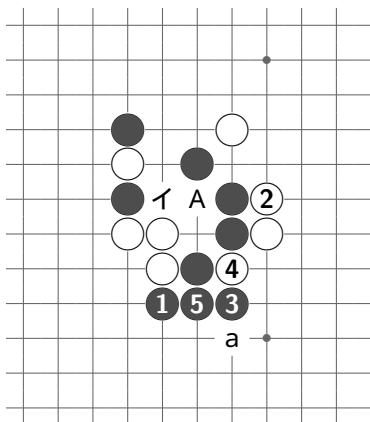


【T2a1】 黒5後、Aの四三勝ち、または(Aイ)で四と三ができての勝ち。白4で他にも同じ。白2で他は、四ノビで白2と打たせることで同様。

三々々の点をうまく四三に変化させています。

初手で3は白a、イ(2のミセ手)は白Aか1と止められます。

問題に戻る (p. 76)

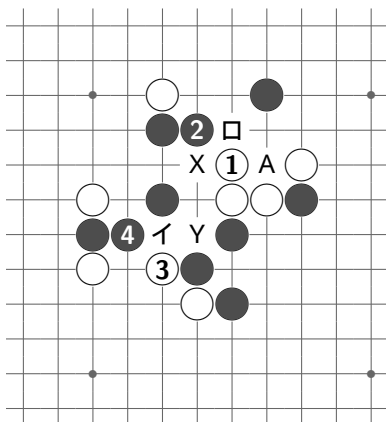


【W4a2】 白3後Aにて三々勝ち。黒の四ノビ無効。黒4で他にも同様。黒2で他は四ノビで2に打たせ、同様。

黒4で黒はイと口での両ミセですが、白Aはノリつつの三々です。

黒は四で一方の三を止めても、他方が三で狙われる四々禁になります。

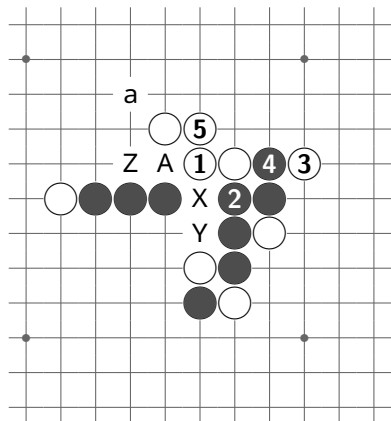
問題に戻る (p. 94)



【W8b2】 白5にて、X点長連禁、Y点三々禁の二重禁にしての勝ち。白4で他は、四ノビで4に打たせ、同様。白2で他は、直ちに、または四ノビでaに打たせ、AでZ点三々禁。

三々禁と長連禁を組み合わせた珍しい形の二重禁です。

白3をAに打つのは、Zに止められ失敗です。

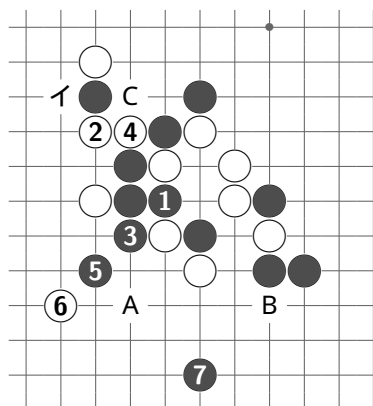


[問題に戻る](#) (p. 82)

【L6b2】 黒7後、AまたはBの四三勝ち。白6反対も同じ。白4反対はC、白2反対は(イC)の四三勝ち。

黒1・3が上部の小さな勢力を利用した逆引きの手筋で、下方に力を溜めて勝ちを導いています。

右上方向の四ノビは無駄手ですが、他の四ノビをすると勝てなくなります。



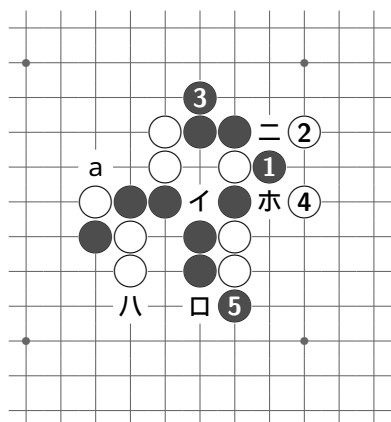
[問題に戻る](#) (p. 97)

【M2a2】 黒5後、(イロ八)の四三勝ち。白4反対も同じ。白2反対は、(2ニホ)の四三勝ち。

黒3にて四々禁が解除され、黒イと打てるようになりました。

白6をaと止めても、(イロ)をノレていません。

初手あるいは3で5に打つと、白勝ちになります。

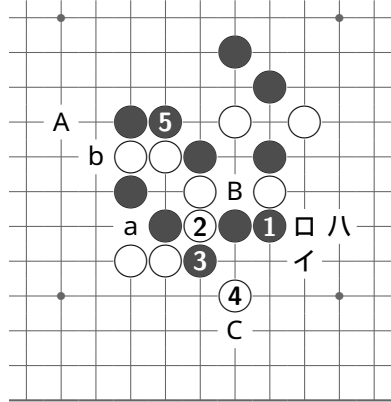


[問題に戻る](#) (p. 88)

【T3a2】 黒5後、Aの四三勝ち。白4反対は、B後4の四三勝ち。白2で口は同じで、aは黒Bとして、A後5、またはC後4か(イロハ)の四三勝ち。

黒3の三で両側に勝ちを残します。
 # 白2がaの時も、黒Bの三で両側に勝ちを残しています。

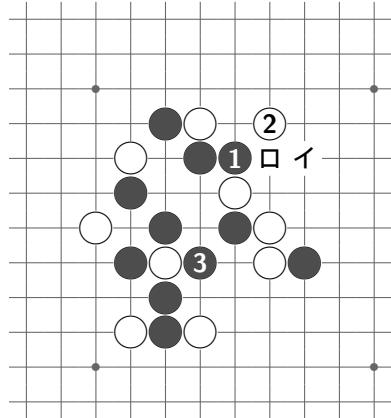
初手で3は白bと止められ、次の1には白aです。



[問題に戻る](#) (p. 84)

【L3a4】 黒3後、(イロ)のノリ切り達四勝ち。白2で他は、3後イの四三勝ち。

止めながら四三をミせる白2の強防には、それをノリつつ四三をミせる三で対応する好手があります。

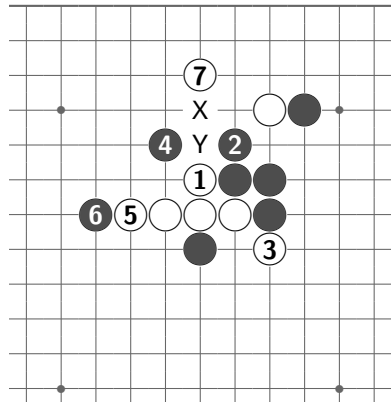


[問題に戻る](#) (p. 69)

【W8a1】 白7にてX、Yの三々禁の二重禁。黒2、4他も四ノビで2、4に打たせ、同様。

二重禁としてはありがちな形です。

[問題に戻る](#) (p. 78)

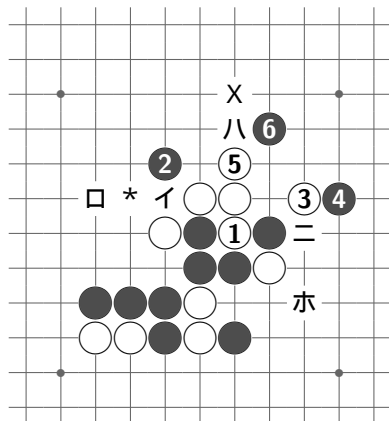


【W6a2】 白5で黒6と打たせ、(イ口八)にてX点三々禁。黒4で他は、(4ニホ)または“二後ホ”の四三勝ち。黒2で反対は、イ後2の四三勝ち。

問題図にはなかった2、4、6および*点の黒石を使った三々禁です。

1・3・5の順は変更できません。

[問題に戻る](#) (p.98)

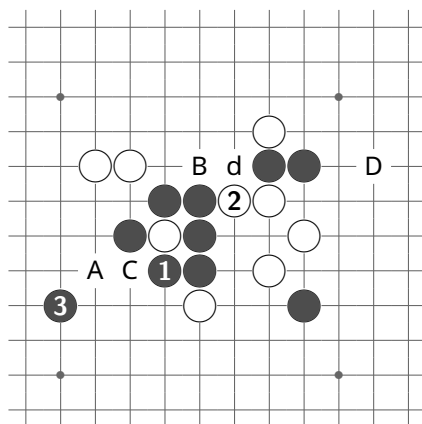


【M7a3】 黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で他も同じ。(3はCと打ち、Aに止めさせてのBも可。)

A点に白石を置かせる方針で解決します。

初手で3は白B、Dは白dと止められます。

[問題に戻る](#) (p.81)

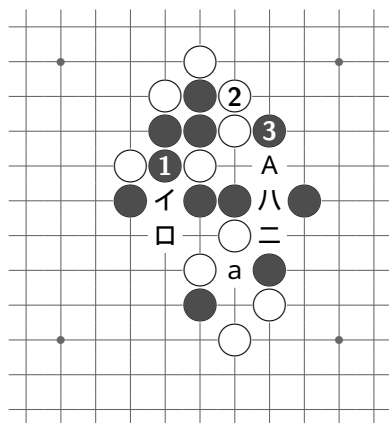


【L8a1】 黒3後、(イ口)または(八二)の四三勝ち。白2で反対も同じ。

黒3でAも両フクミのようですが、右側は既にノラれています。(白2が反対は、黒3でAも可です。)

初手で二は白aと止められ、白の剣先ができて勝てません。

[問題に戻る](#) (p.92)

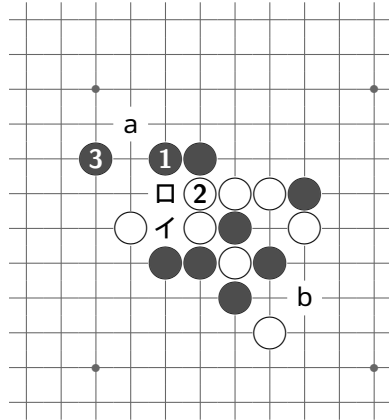


【L3b1】 黒3後、(イ口)のノリ切り達四勝ち。白の四ノビは無効。白2でaはイ後3または(23)、白2でbは3後イの四三勝ち。

黒3でイは白の四三をノッてはいますが、勝てません。

黒3のトビ三が白の四三をノリつつ次に四三を狙う好手です。

白2でaに黒3では別のノリ手があり、手順を変えます。



[問題に戻る](#) (p. 71)

筆者紹介：^{まの よしひさ}真野 芳久

1948年 愛知県に生まれる

1968年 大学連珠部に入部、京都連珠会に入会

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

2020年現在：日本連珠社副理事長、東海支部長、東海連珠会副会長

詰連珠：路地覗き

～ 追詰め問題を作ってみよう～

2020年6月1日

著者：真野 芳久

ga28735@gk2.so-net.ne.jp

発行：東海連珠会