

連珠 (五目並べ) 入門

— “連珠 は初めて” という人のための 入門編 リーフレット —

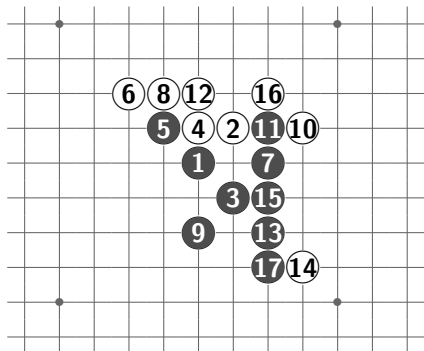
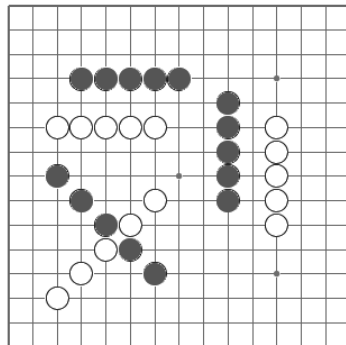
連珠 (五目並べ) は、右の写真のように、
15 × 15 の交点のある盤 (連珠盤) と、黒
と白の石を使って、2人が順番に打って
いき、縦・横・斜めのどれかに五 (連続して
5個並んだもの) を先に作った方が勝ちと
なるゲームです。



世界選手権戦 や名人戦 が毎年開催され
ているように奥の深いゲームですが、簡単
なルールなのですべての年代の人が楽し
めるものです。

右に五の例を示しています。黒・白と
もに五が3つつあります。

このような五を相手より先に作るこ
とが目的のゲームです。



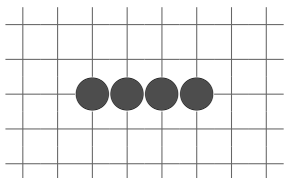
【対局の例】

対局では、最初に黒が盤の中央
打ち、次に白、その次に黒と順番に打
っていきます。図では打った順番を
番号で表わしています。

黒17で五ができて、黒の勝ちになっ
ています (白も次に五ができますが、
一手遅いために白は負けです)。

連珠は石を動かさないゲームですので、方眼紙などの紙に書いて楽しむこと
もできます。黒と赤のペンがあれば、黒石を黒丸、白石を赤丸で、黒のペンだ
けであれば、黒石を○、白石を×とします。

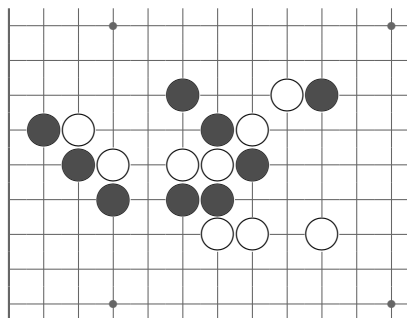
勝つテクニック 1 – 達四を作る



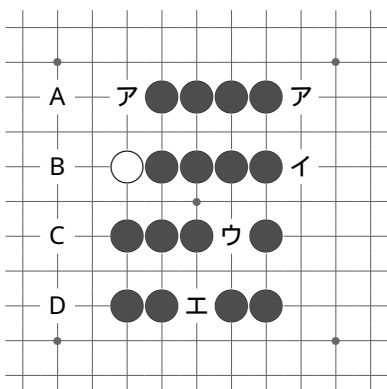
左図のように両側が空いていて連続して4個並んでいるもの(達四または棒四)を作ると、相手がどのように打ってきても次に必ず五を作ることができます。

【問題1】

黒は次に達四を作ることができます。4ヶ所ありますが、全部見つけて下さい*1。



負けないテクニック 1 – 四を止める



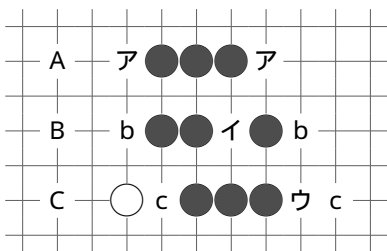
次に五とできるものを四と言います。上で見た達四(左図のA)も四の例で、B, C, Dも次にイ, ウ, エに打てば五になりますので四です。

相手が四を作ってきた場合、放っておくと五を作られてしまいます。B, C, Dの四の場合はイ, ウ, エに白が打てば黒が五を作るのを邪魔できます(邪魔することを止めるまたは防ぐと言います)。

四を止めないと負けになり止める場所は1つしかないので、相手が四を打ってきたら迷わず止めます。

*1 いずれの問題にも解答を付けていません。答が分からない場合は、詳しい人にたずねて下さい。

負けたくないテクニク 2 – 三を止める



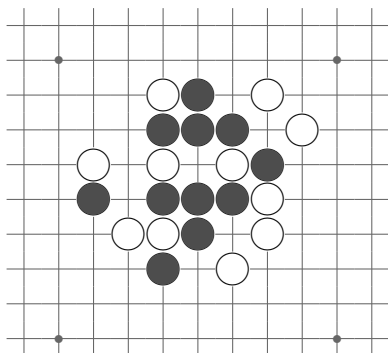
次に達四にできるものを三と言いま
す。左図の A, B, C は黒の三の例で、ア、
イ、ウに黒が打てば達四になります。
相手が三を作ってきた場合、放ってお
くと達四を作られ、次に五を作られるの
を防げなくなります。

相手が三を作ってきたら達四にされないようにします。A では白ア (2ヶ所
のどこか) と打って、B では白イあるいは b (計3ヶ所のどこか) と打って、C
では白ウあるいは c (計3ヶ所のどこか) と打って防ぎます。

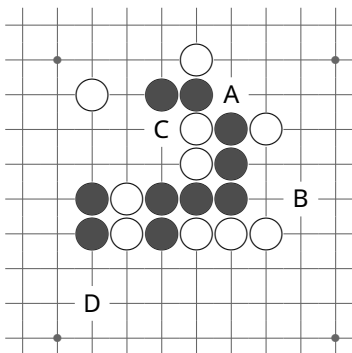
【問題2】

右図には黒の四が3つ、黒の三が3つ
あります。それらを見つけたとともに、四
を止める場所、三を止める場所を示して
下さい。斜めの四や三は見落としやすい
ので注意して下さい。

三を止める場所は2~3ヶ所あります。
対局ではどこが良いか考えて打ちます。



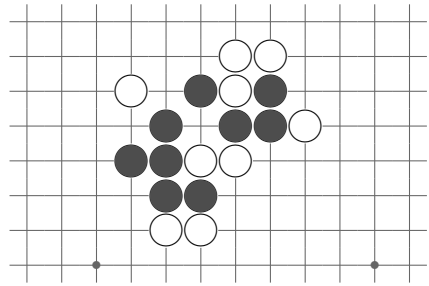
勝つテクニク 2 – 四三を作る



勝つためには達四を作ればよいのですが、
達四の前の段階である三を作っても止められ
てしまうだけです。四と三を同時に作れば
(四三と言います)、相手は両方を止めるこ
とができず、残った四あるいは三を使って五
あるいは達四を作って勝つことができます。
左図では、黒が A, B, C, D に打つと四三
ができます。

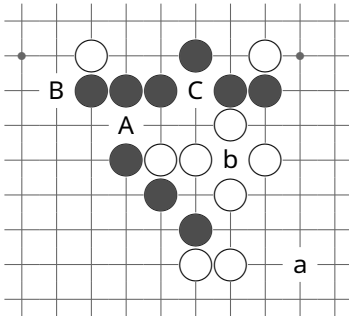
もんだい
【問題3】

つぎ くる う しさん ばしょ
次に黒が打つと四三ができる場所が
かしよ み くだ
3ヶ所あります。それらを見つけて下
さい。



きんて
禁手のルール

いって きき う くる ずいぶん ゆうり くる ゆうり へ くる
一手先に打つ黒は随分と有利です。黒の有利さを減らすために、黒にだけ
きんて う (打ってはいけない反則手) がルールとして決まっています。それら
は、三々 (同時に三を2つ作る)、四々 (同時に四を2つ作る)、長連 (連続する
6個以上) です。禁手を打つと、たとえ相手の四を止めるためでも、負けです。



ず くる さんさん しる さんさん くる
図のAは黒の三々、aは白の三々、Bは黒
しし しる しし くる ちょうれん
の四々、bは白の四々、Cは黒の長連です。

しる きんて さんさん しし う
白に禁手はなく、三々や四々を打ってもよ
く (多くはこれで白の勝ちになります)、白の
ちょうれん しる か
長連は白の勝ちです。

くる きんて う ま
黒は禁手を『打っても打たされても負け』で
すので、白には“黒に禁手を打たせる”作戦
があります (初級編で説明します)。

たいきよくきてい たいきよく ころへい こうせい たの きも れんじゆたいきよく
対局規定と対局マナー： 公平・公正に楽しく気持ちよく連珠対局をする
ための規定やマナーがいくつかあります。主なものを示すと、

- 対局を始めるときには挨拶します。たとえば「お願いします」。
- 負けと分かったら「ありません」「負けました」と投了します。
- “待った”や“打ち直し”は厳禁です。
- 対局の場にふさわしくないおしゃべりは慎みましょう。また、「三」とか「四」と言う必要はありません。
- まわりの人が横から口出ししてはいけません。

れんじゆかい さんか いっしょ れんじゆ たの
連珠会に参加して一緒に連珠を楽しみましょう