

連珠のルールと打ち方

本書では、連珠のルール、打ち方を解説します。

第1章 連珠のルール

この章では連珠のルールを解説します。連珠のルールは以下の通りです。

1. タテ・ヨコ15本ずつの連珠盤を使い、先手が黒石、後手が白石を使い、先手（黒）が天元（盤中央）から打ちだし、1手ずつ交互に打ち進めます。
2. タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに早く五つ並べた方が勝ち。
3. 黒には禁手と言って打つと負けとなる手が有ります。

「三々（三が同時に2つ以上できる）」「四々（四が同時に2つ以上できる）」「長連（6つ以上連続して並ぶ）」の3種類です。

4. 白には禁手が有りません。三々、四々は自由に打てます。長連は勝ちです。

<補足説明> 1. 五連（五）

これができれば勝ちです。なお「五連」ができたことを言わないと勝てません。（お互い五連ができている場合先に「五連」を宣言した方が勝ちとなります）

- ①タテ・ヨコ・ナナメに連続して同じ色の石が5つ並んだ物。（図1）

2. 長連

- ①タテ・ヨコ・ナナメに連続して同じ色の石が6つ以上並んだ物。（図2）

- ②連珠では黒は負け、白は勝ちとなる。

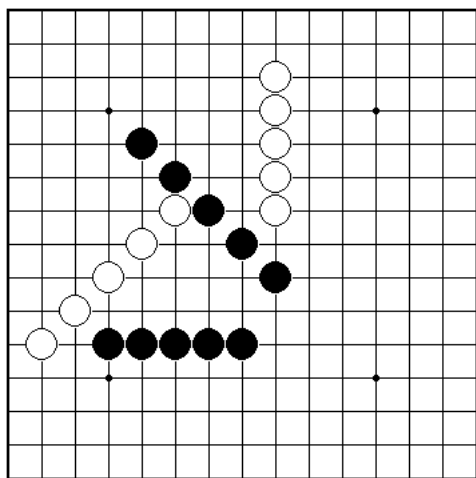


図1 五連の例（黒2個、白2個）

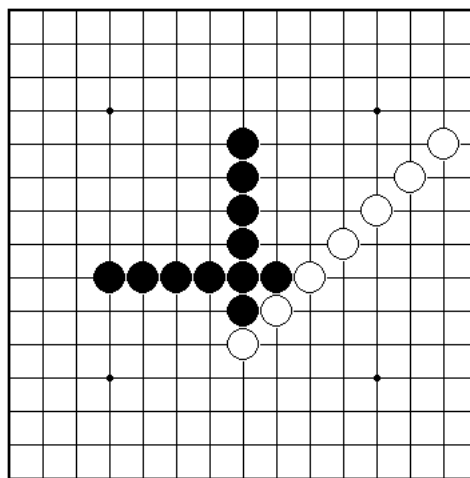


図2 長連の例（黒2個、白1個）

3. 四

五連から石を1つ取ったもの。(次に五連を作れます)

(1) 棒四

①タテ・ヨコ・ナナメに連続して同じ色の石が4つ並び両端とも止められていないもの。(図3)

・棒四を作られると止めることができません。(図3 aで白Aと止めても黒Bと打てば五連勝ち)

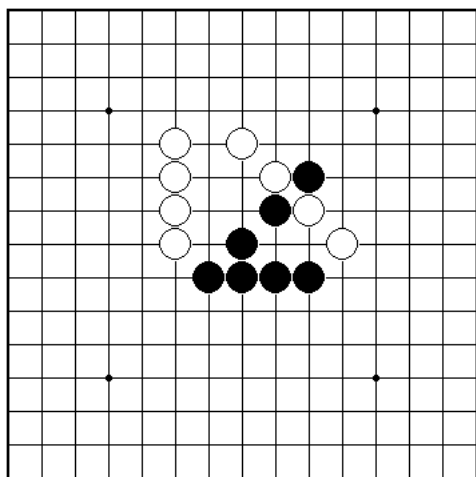


図3 棒四の例(黒2個、白2個)

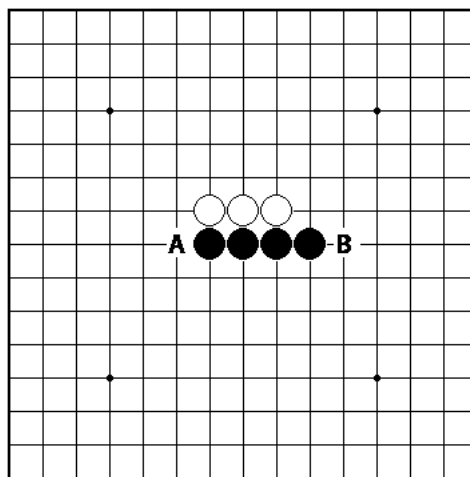


図3 a 黒次にAまたはBで五連勝ち

(2) 活四

①片方が止められている四。(図4)

・四は止めないと次に相手に五連を作られます。

・片方が止められている四なので、もう片方を止めれば相手は五連を作れません。

→図4 aで次に白Aと打てば黒の五連を防げます。白がA以外の場所に打つと黒Aで五連となり黒勝ちとなります。

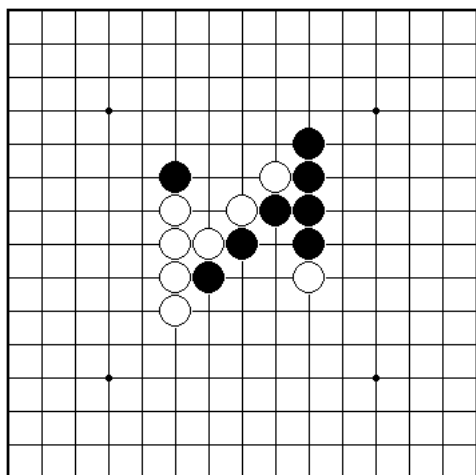


図4 活四(片方が止められている四)の例

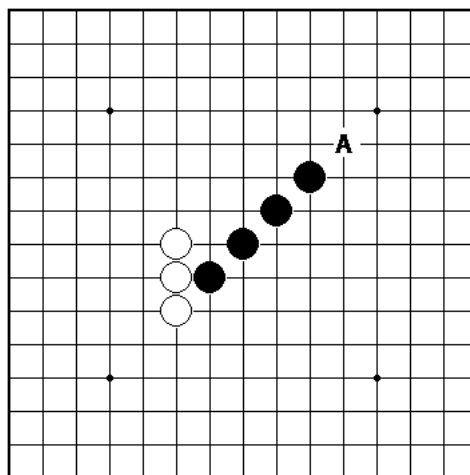


図4 a 黒次にAで五連を狙っています

(黒2個、白2個)

②トビ四

並びに1つ石が離れている四。(図5)

- ・トビ四は止めないと次に相手に五連を作られます。
- ・トビ四は作られても1つ離れている所に石を打てば相手は五連を作れません。

→図5 a で次に白 A と打てば黒の五連を防げます。白が A 以外の場所に打つと黒 A で五連となり黒勝ちとなります。

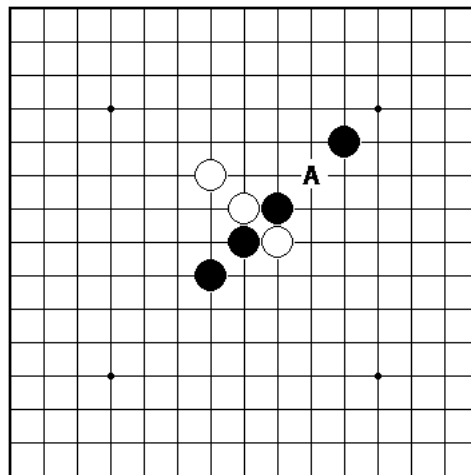
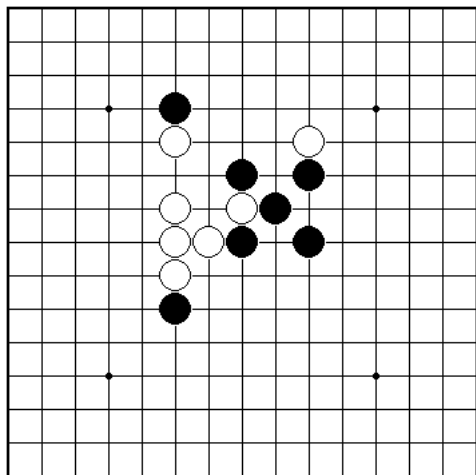


図5 トビ四の例(黒2個、白2個) 図5 a 黒次にAで五連を狙っています

4. 三

棒四から石を1つ取ったもの(相手が止めなければ次に棒四が作れます)です。(図6、図7)

- ・三は止めないと次に棒四を作られます。

→図6 a で次に白 A か B と打てば黒の棒四を防げます。白が A または B 以外の場所に打つと黒 A または黒 B で棒四となります。

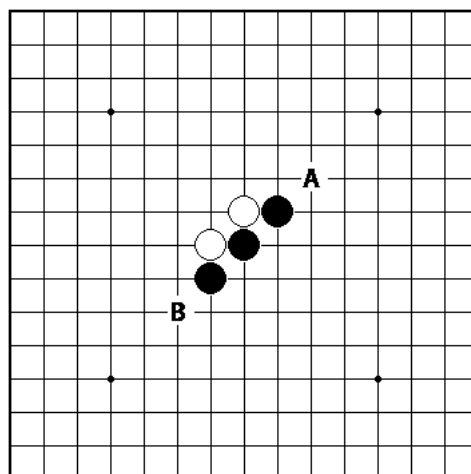
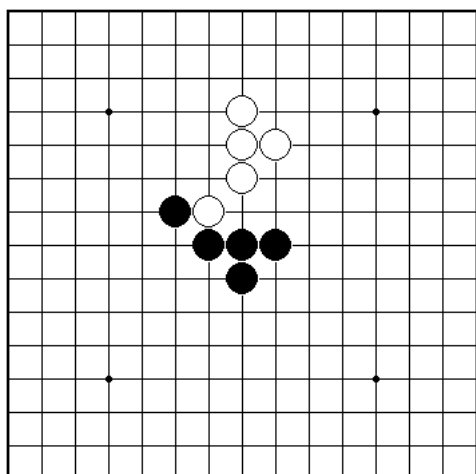


図6 三の例①(黒2個、白2個) 図6 a 黒は次AまたはBで棒四を狙っています

→図7 a で次に白 A か B か C と打てば黒の棒四を防げます。白が A・B・C 以外の場所に打つと黒 A で棒四となります。

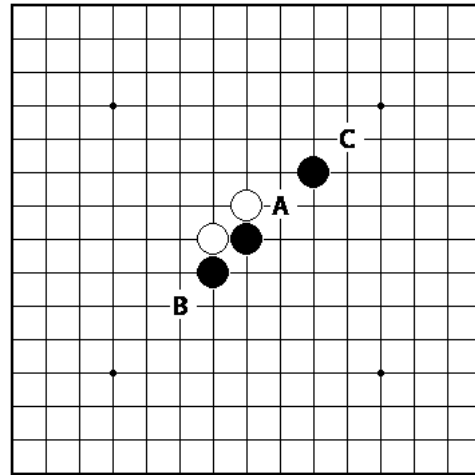
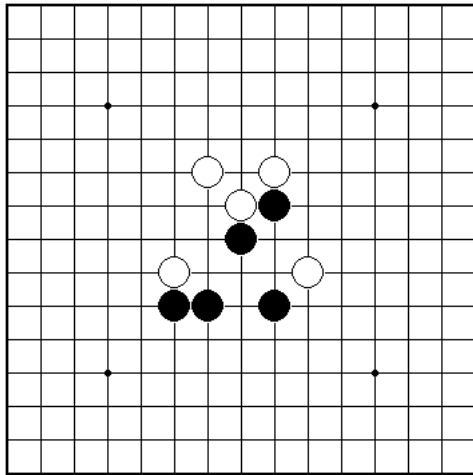


図7 トビ三の例②（黒2個、白2個） 図7 a 黒次にAで棒四を狙っています
白はAかBかCに止めます

5. 四三

①四（棒四か活四）と三が同時にできたもの（図8）

・相手が四を止めた次の手で三を棒四にできるので、次に相手が五連を作れなければ、勝ちとなる。
（四三を打っても次に相手が五連を作られると負けです。相手が四を打った時に止めずに四三を打った場合などです）

→図8 a では黒1と四三を打ち、白2と四を止め、黒3と棒四を作り黒勝ちとなります。

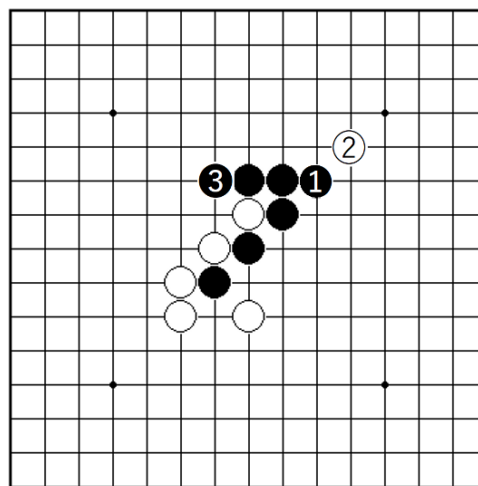
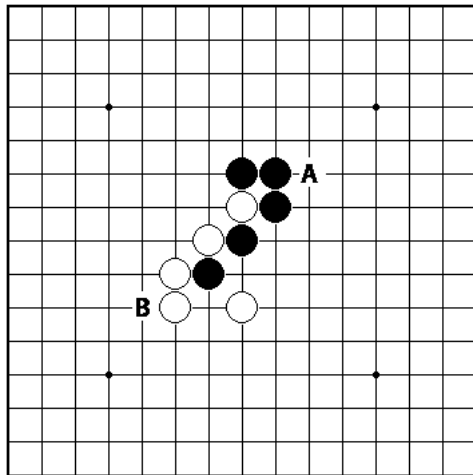


図8 四三の例（黒A、白Bが四三） 図8 a 黒四三勝ちの例

6. 四々

①四（棒四か活四）が2つ以上同時にできたもの（図9）

・黒：負け、白：自由。

（自由とは打っても良いという意味です。白は四々を作れば勝てる事が多いですが、白四々の後黒が五連を作れると白負けてしまいます）

(図9 a 白1は四々です。黒2と止めても白3で五連勝ちとなります。黒2が3の場合白2で五連)

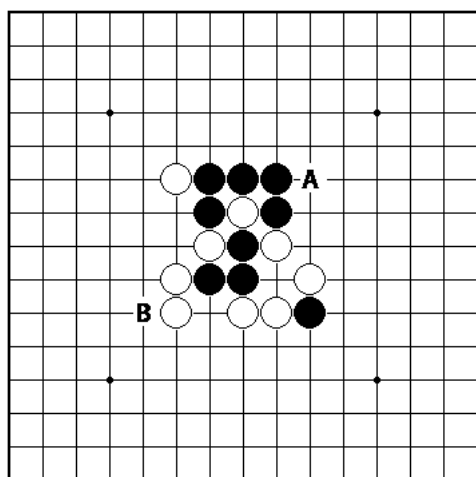


図9 四々の例（黒A、白Bが四々）

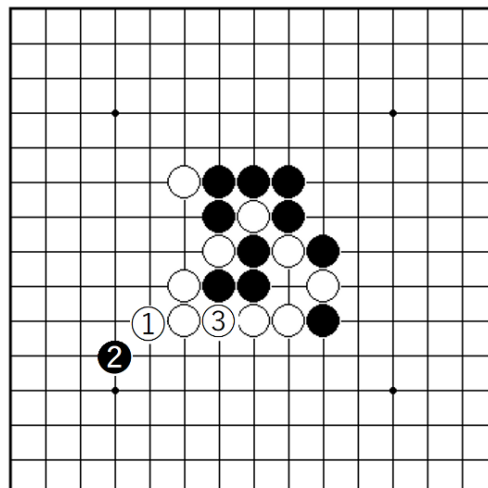


図9 a 白の四々勝ちの例

7. 三々

①三が2つ以上同時にできたもの（図10）

・黒：負け、白：自由。

・三々を打っても相手に四三などを打たれると負けてしまうので、注意が必要。（図10 a）

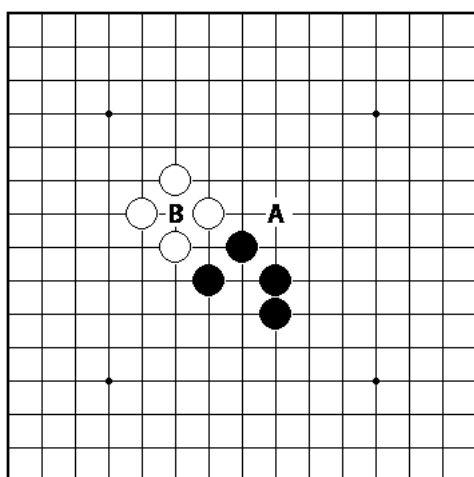


図10 三々の例（黒A、白Bが三々）

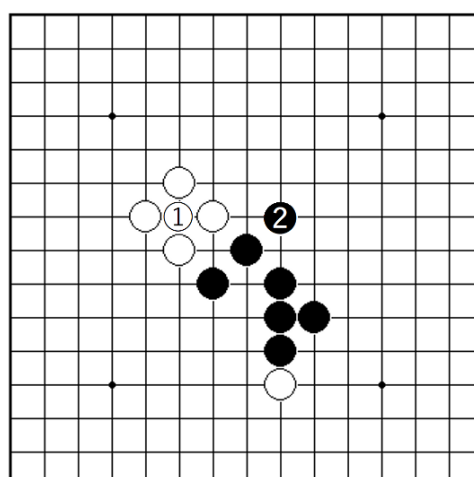


図10 a 白1と三々を打ったが
黒2と四三を打たれ白負けとなる例

第2章 連珠の打ち方（対局の仕方）

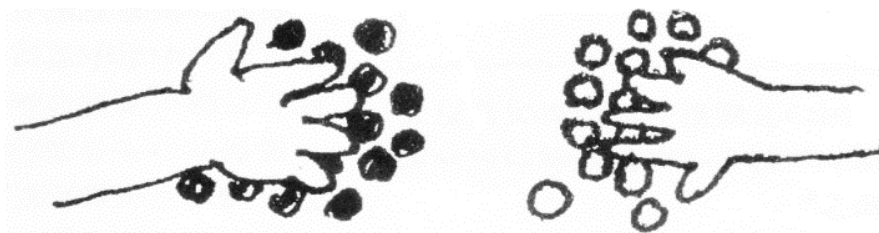
この章では、連珠盤と碁石を使って連珠の対局方法を解説します。

（1）挨拶をする。

初めにお互いが「よろしくお願い致します」など挨拶をします。

（2）先手（黒）と後手（白）を決めます。

黒・白の決め方はじゃんけんでも、下位者が黒を持つても良いですが、公式戦などでは、握りをします。



<握りの仕方>

- ①二人で黒石と白石を相手に見えないように片手で適当数握ります。
- ② 両方の石をあわせて奇数か偶数かを調べます。…2個ずつ数えると判りやすい。
- ③奇数のときはそのまま、偶数の時には黒石・白石を交換します。



奇数。

奇数だからそのままだね！



偶数。

偶数だから黒石と白石を交換しよう！



偶数。

（3）対局を始めます。

- ①黒の人が天元（中央）に1手目を打ちます。
- ②白の人が2手目を打ちます。
- ③以降黒白交互に石を打ちます。

（4）勝負が決まったことを確認する。

- ①片方が五連ができたときは、「五連です」と宣言し相手が認めた場合五連を作った人が勝ちです。
- ②片方が自分は負けたと判断したときは「投了します」または「負けました」と負けを認めた時は、相手の勝ちとなります。

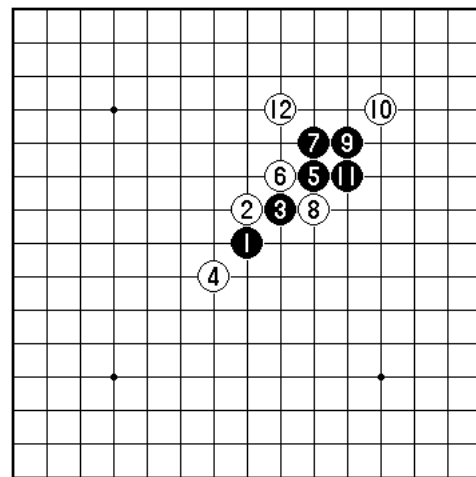


図10 対局の例

（5）挨拶をする。

対局終了は、お互い「ありがとうございました」と挨拶し、対局に使った石を片付けます。

第3章 開局規定（最初の数手の打ち方に関する規定）

連珠は先に打つ黒が圧倒的に有利で、黒のみ禁手を設けています。それでもまだ黒が圧倒的に有利です。少しでも黒と白が互角に戦えるようにするため開局規定があります。

ここでは、競技会などで初心者・初級者に適用される開局規定を解説します。

（1）自由打ち

黒白ともに珠型などを気にせずに自由に打つことができます。

①初手黒が天元に打ちます。

②白2以降黒白ともに自由に打ちます。

初心者、初級者で良く打たれます。

→黒が定石を知っていると圧倒的に黒有利です。黒番・白番2局セットで対局することも有ります。

（2）珠型交代打ち

①黒を持った人が26種類ある珠型の中から1つ選びます。

②白を持った人が珠型を見て黒白交代するかそのまま白を打つかを決めます。

③白を持った人が白4を打ちその後交互に石を打っていきます。

初級者、中級者同士の対局で良く打たれます。

<珠型について>

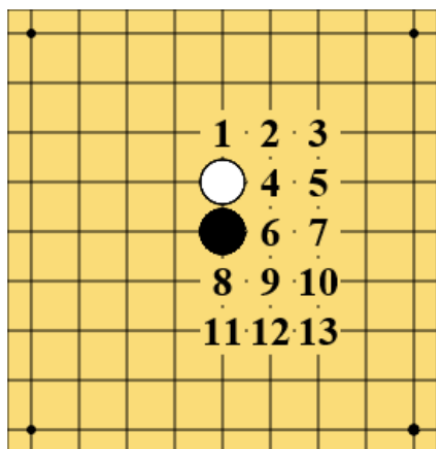
珠型は最初の3手までの形になります。

【基本26珠型】

※ 珠型の向きは間違えても反則ではありませんが、本来は仮先(提示者)から見て次に示される向きになるように打ちます。愛称もそれを前提につけられています。

直接止め

白2を天元の1路上に打つことをいう。

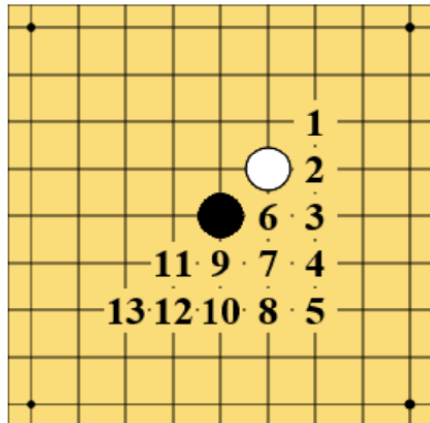


黒3の着所は図のように黒1から2路以内の13ヶ所に限られる。（左右対称なのでこの13ヶ所しかない。）珠型には日本では愛称（別掲）が付いているが、国際棋戦ではD1、D2、…、D13と記号で記録するのが慣例である。直接止めの号数の数え方は図の通り。

D… Direct（直接止め）の略

間接止め

白2を天元の右斜め上に打つことをいう。



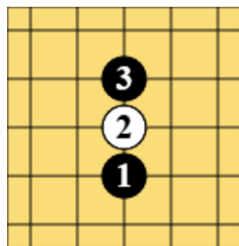
黒3の着所は黒1から図のように2路以内の13ヶ所に限られる。
(黒1・白2の線対称なのでこの13ヶ所しかない。) 国際棋戦では
I1、I2、…、I13 と記号で記録するのが慣例である。 直接止めの号
数の数え方は図の通り。

I… Indirect (間接止め) の略

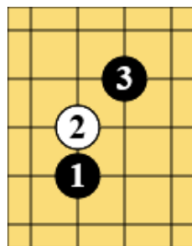
珠型の愛称

通常日本国内でしか呼称されません。

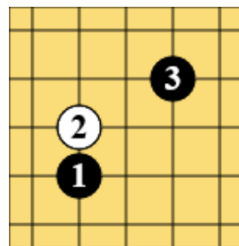
直接止め13珠型 = Direct ... 13 types



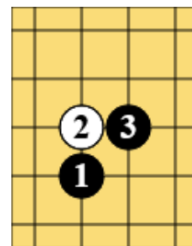
かんせい
直接1号 寒星



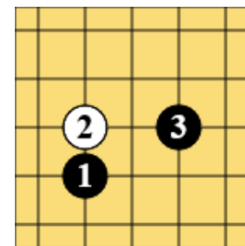
けいげつ
直接2号 溪月



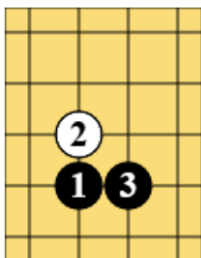
そせい
直接3号 疎星



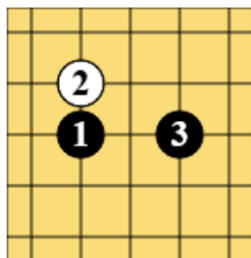
かげつ
直接4号 花月



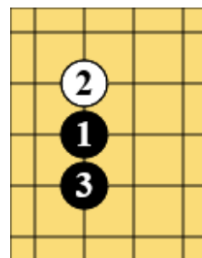
ざんげつ
直接5号 残月



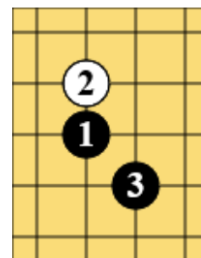
うげつ
直接6号 雨月



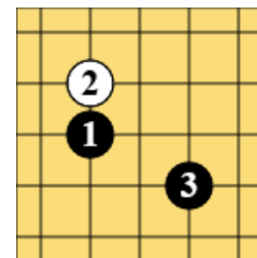
きんせい
直接7号 金星



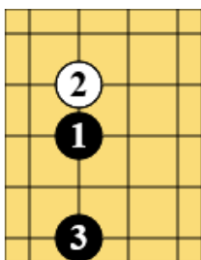
しょうげつ
直接8号 松月



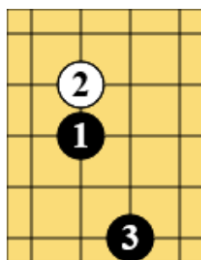
きゅうげつ
直接9号 丘月



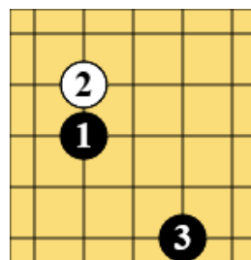
しんげつ
直接10号 新月



ずいせい
直接11号 瑞星

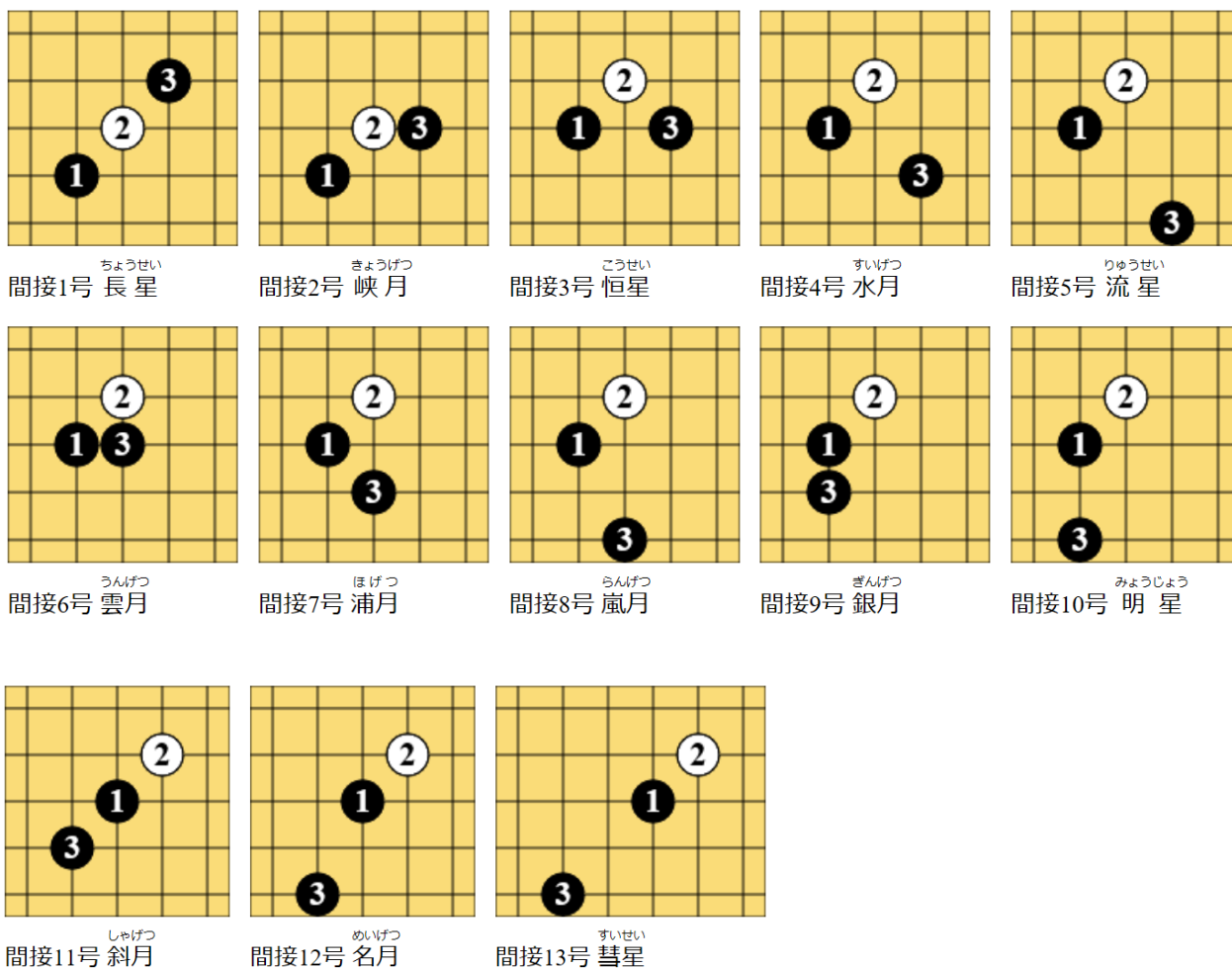


さんげつ
直接12号 山月



ゆうせい
直接13号 遊星

間接止め13珠型 = Indirect ... 13 types



その他の開局規定は公益社団法人日本連珠者H Pのルールブックを参照下さい。

<https://www.renjusha.net/renju/ruleBook.html>

また以下のURLに連珠解説、連珠ソフト、詰め連珠のリンクがあります。

連珠会、連珠情報

<https://www.renjusha.net/etc/links.html>

詰め連珠

<https://www.renjusha.net/challenge/chllngMain.html>

