

連珠とは

1.連珠とはどんなゲームでしょうか(一言でいうと競技五目並べです)

連珠は五目並べと言うこともあります。黒石と白石を順番に打ち、相手より先にタテ・ヨコ・ナナメに5つ並んだ方が勝ちというゲームです。

詳しいルールは裏面に書いてありますが、基本は先に5つ石を並べた方が勝ちです。

(実は黒「先に打つ方」には、禁手が有りますがやりながら覚えていきましょう)

連珠は子どもからお年寄りまで楽しめる日本古来のゲームです。国内では名人戦などの公式戦があります。また世界各国でも楽しまれています。世界選手権戦もあります。

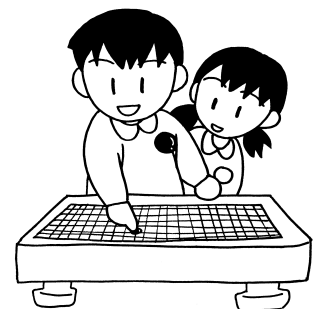
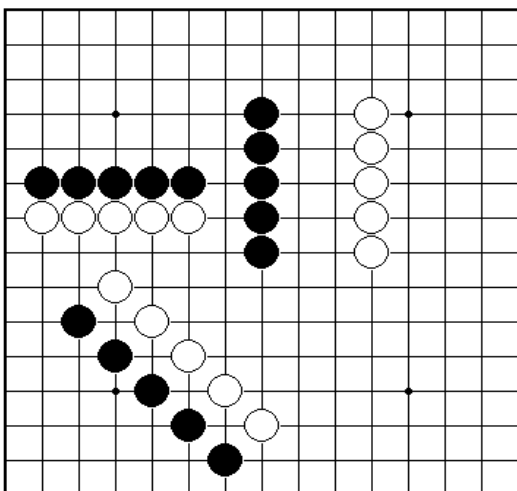
2.連珠の対局方法

連珠を打つことを「対局」といいます。

対局は次のようにします。

- (1)挨拶をする。お互いが「お願いします」と言います。
- (2)黒を持つ人を決めます。(「じゃんけん」でも「握り」でも良いです)
- (3)よく考えて打つ。「待った」や「助言(人に教える・教わる)」はしない。
- (4)勝負がついたときは負けた人が「負けました」と言います。
- (5)黒白を交換してもう1回打ちます。
- (6)石をケースにしまいます。
- (7)挨拶をする。お互いが「ありがとうございました」と言います。

左の図は黒白ともに五が三つずつできています。

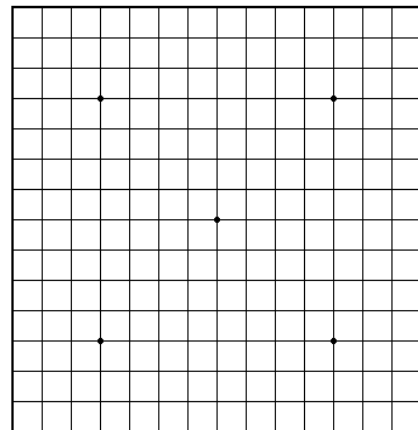


参考 公益社団法人日本連珠社HP

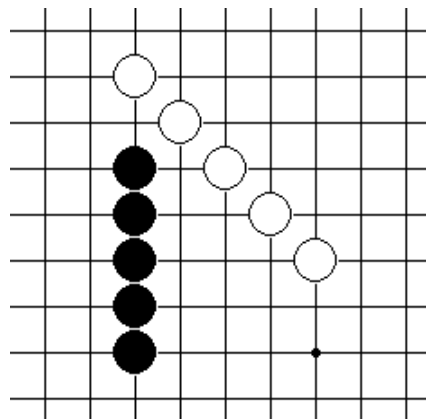
<http://www.renjusha.net>

連珠のルール

- (1) ゲームは15×15の線がひいてある連珠盤を使います。
 - (2) 先手(先に打ちだす人)が黒石、後手が白石を使います。
 - (3) 黒は盤の中央(天元:てんげん)から打ちだし、交互に打ち進めます。
 - (4) いずれかタテ・ヨコ・ナナメに早く「五連:ごれん」ができた方が勝ち。
 - (5) 盤一杯に打っても勝負が決まらないときは引き分けです。
 - (6) 黒(先手)は五連のできる前の三々、四々、長連を禁手といい打つことができません。
 - (7) 前項(6)の禁手を打つと、負けとなります。
 - (8) 白(後手)には禁手が無く、長連も五連と同じとします。
- ※「三々」は三が、「四々」は四が2コ以上同時に並んだもの。
 「長連」は石が6コ以上並んだもの

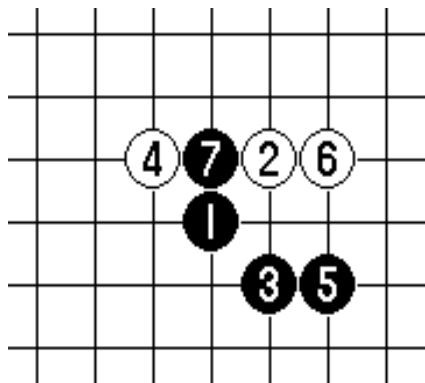


連珠盤

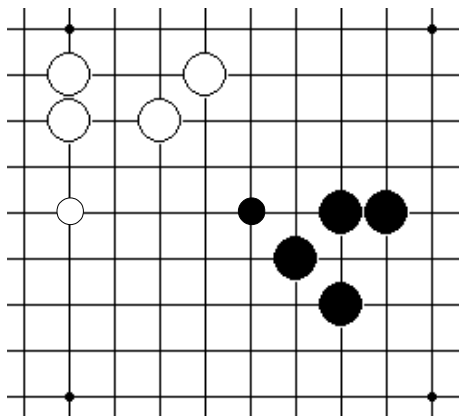


五連の例

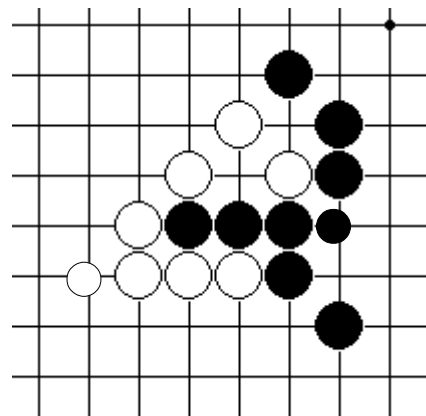
連珠では黒が先に打つため圧倒的に有利になります。そのため黒(先手)のみに禁手というハンディを付けています。



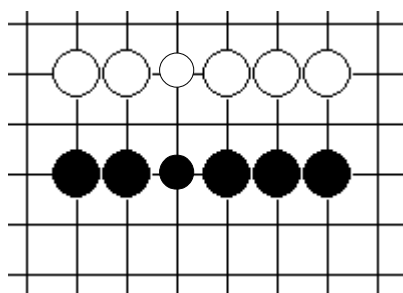
交互に打った例



三々の例



四々の例



長連の例

<おさらい> 連珠とは

1. 黒白交互に打ち、先に5つ並べた方が勝ち
2. 黒は五を作る前に三々、四々、長連を打つと禁手で負けになります。
3. 白は禁手はありません。三々、四々は自由、長連は勝ちとなります。
というゲームです。

公益社団法人日本連珠社

<http://www.renjusha.net/>

多摩連珠会

<http://renju.sakura.ne.jp/wp/>

連珠の打ち方

1. 勝ち方を知ろう

連珠で勝つためには五つ石を並べる必要があります。四や三を打っても相手が間違えずに打てば勝てません。

連珠で勝つためには自分が打った後に次に五となる所が2つある手を打つ必要があります。図1や図2のような形を作ることです。両図とも白はAとBに五を作ることができ、黒は防ぐことはできません。

図1を棒四(ぼうし)、図2を四々(しし)と言います。

棒四は五から石を一つ取った形です。棒四を作れば相手がすぐに五を作らない限り勝つ事ができます。

黒は四々が禁手のため、勝つためには図1の棒四を作る必要があります。

棒四を作るためには三や四を同時に二つ作る手を打つ必要があります。図3は四三の例です。黒17と四三(四は黒の3・7・9・17、三は13・17・15)を打ちました。図4のように白18と止めましたが、黒19で四ができました。

2. 攻めの速さを考えよう

連珠では相手が三を打っても四を打てば相手は止めなければいけません。

連珠の攻めの速さは

五→四→三の順番になります。

相手が三を打った時は先に四を打つ所がないか考える必要が有ります。

例えば図5では黒13とトビ三を打ち

次に黒Aと三を引いてBの四三を狙っています。そこで白は先に14と四を打って黒15を待つて白16とトビ三を止めると黒の勝ちは無くなっています。

四の威力発揮です。

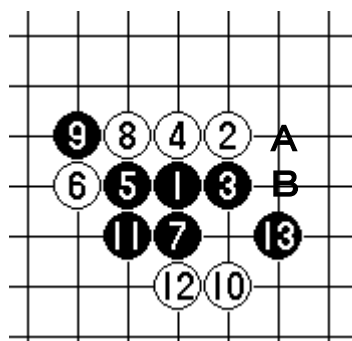


図5 黒トビ三です。次にAと打ちBが四三です。

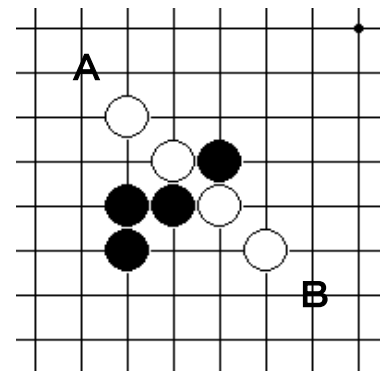


図1 白は次にA又はBで五ができます。

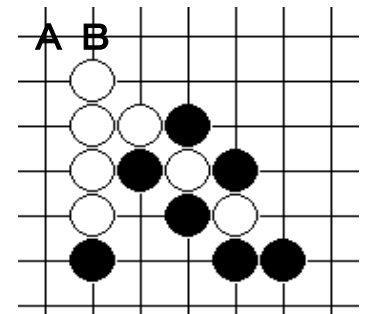


図2 白は次にA又はBで五ができます。

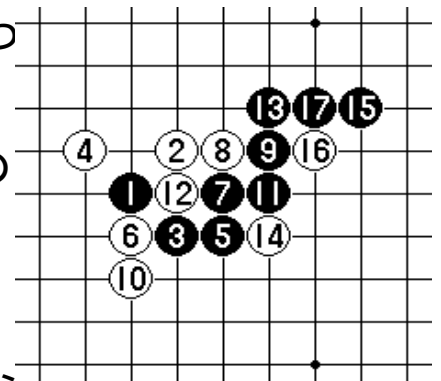


図3 四三の例

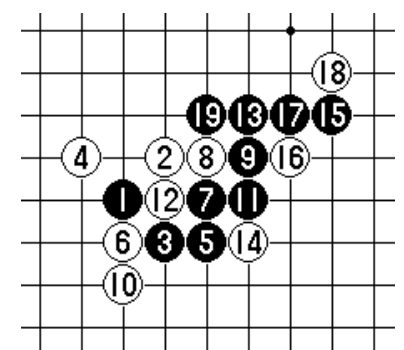


図4 白が四を止めても黒は棒四ができます。

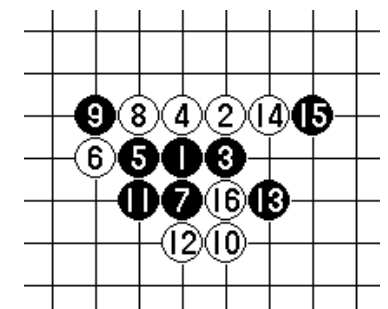


図6 白が先に14と四を打つと黒勝てません。

3.相手の四や三を止めよう

連珠を始めたばかりの人の対局を見ると80%は相手の四や三を止めないで負けています。

相手が打った手を良く考え、相手が打った手より早い攻めをするのでなければ相手の四や三を止めましょう。

図7のように相手の三を止めないと四を作られ負けてしまいます。また図8は黒、白ともに相手の四や三を止めています。

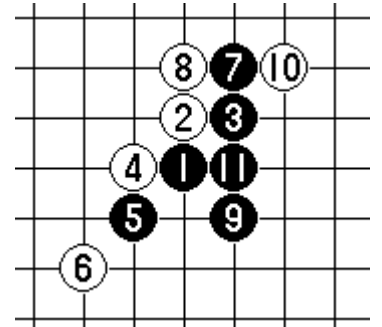


図7 相手の三を止めないと四を作られ負けてしまいます。

4. 四三を作ろう

四三は1手で四と三が同時にできる手で、勝つために有力な手です。(相手が四を止めたときに四ができるのと勝てない時があります)

図9は黒が四三勝ちした例です。図10は黒四三を作ったのですが、白が四を止めた手が四となり、黒勝てなかった例です。

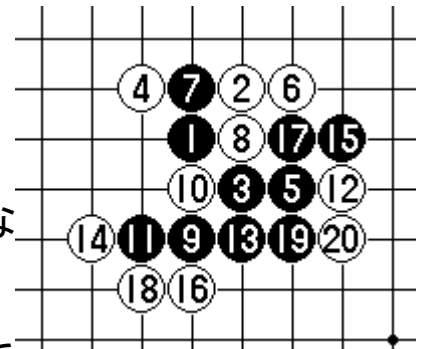


図8 黒も白も相手の四や三を止めています。

5. 白は黒の禁手を狙おう

白は後から打つので圧倒的に不利です。その不利な状況を打破するためには、黒を禁手にする必要が有ります。

図11は黒7と打って黒が圧倒的に有利に見えますが、図12のように白が8、10とトビ三を連発すると黒はA点が三々のため白のトビ三を止めることができません。

このように白は黒の禁手を狙うことで勝つことができます。

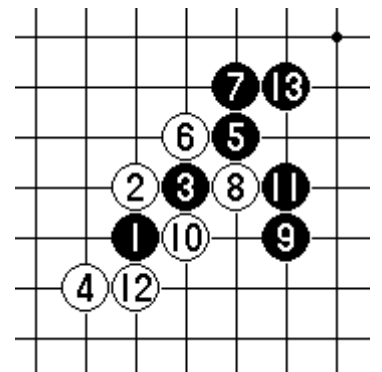


図9 黒13で四三勝ちです。

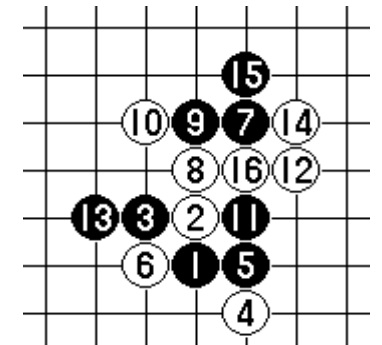


図10 黒5とで四三を打ちましたが白16で白に四三ができました。

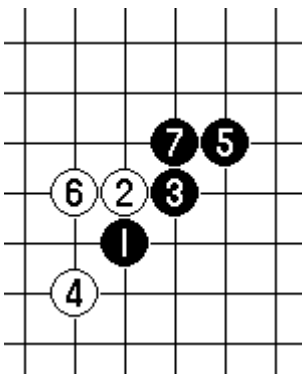


図11 黒7までで黒が圧倒的に有利に見えますが。

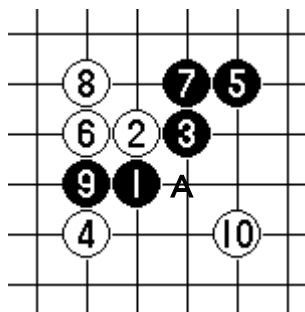


図12 白10までで黒はAが三々で白のトビ三を止める事ができません。

参考 公益社団法人日本連珠社HP

<http://www.renjusha.net>