

ステップ 2 禁じ手

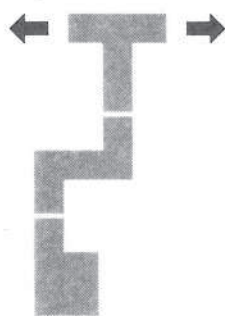
禁じ手とは

基本的にコマのつなぎ方は自由です。でもやってはいけないつなぎ方が2つあります。それを禁じ手（きんじて）といいます。

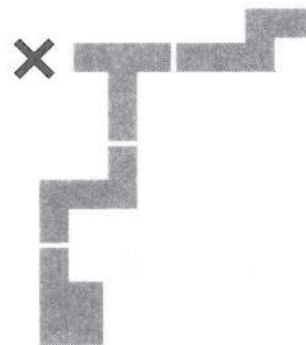
禁じ手1 ブランチ (枝わかれ)

1つのコマから2つ以上に枝わかれすること。
たとえば次のようなとき……

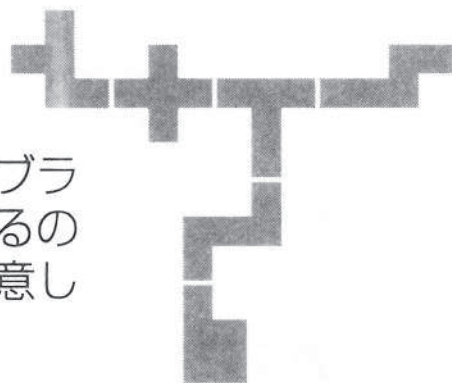
T型のコマが竜の先端にあります。この段階では次に左右どちらにつなげてかまいません。



けれどももし右につなげたとしたら、その後で左にもつなげるということができないのです。



2つに枝わかれしたのがブランチ。このような形を作るのはルール違反ですから注意しましょう。

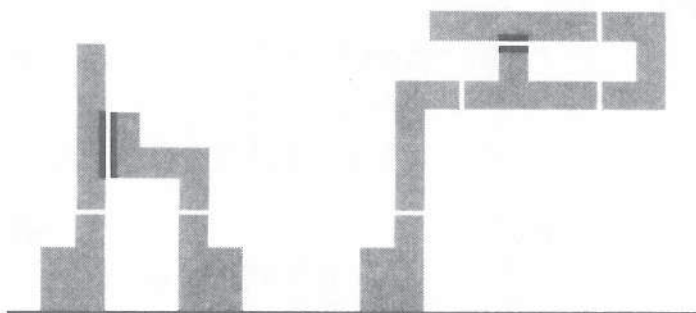


—— ブランチのルール ——

1つのコマから2方向以上に枝わかれしてはいけない。コマをつなげられるのは「竜の先端にあるコマ」にだけである。

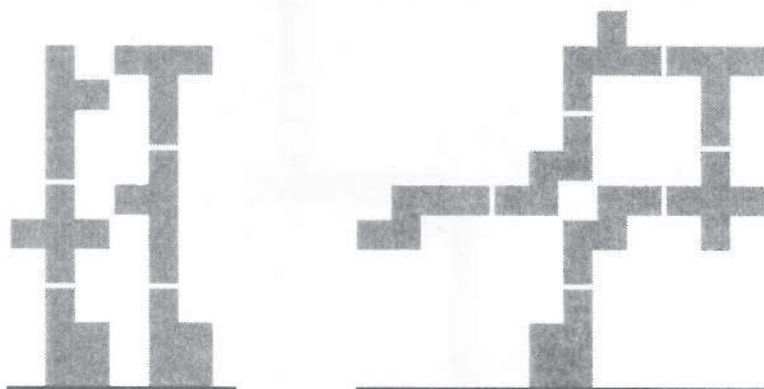
禁じ手2
 コリジョン
 (自分のコマ
 との接触)

自分のコマ同士が、接続部分以外で接すること。
 次のようなものはどちらもコリジョンです。



角ならいい

ただしコマの角（かど）と角が触れるのはかまいません。

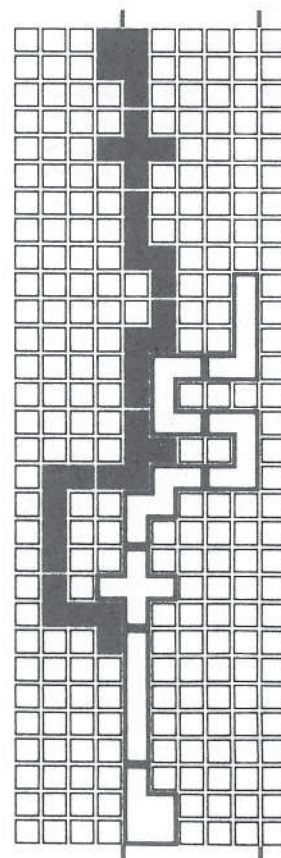


相手との接触
 はOK

色違いのコマはどれだけ触れてもいいの
 です。火竜と水竜は、ときに複雑にから
 み合います。

— コリジョンのルール —

自分の色のコマ同士が、線で
 接してはいけない。ただし点
 で接するのはよい。相手の色
 のコマとはどれだけ接しても
 よい。



禁じ手をやっ
 たら負け？

いいえ。
 置き直しをすれば問題ありません。

ステップ 3 タッチダウン

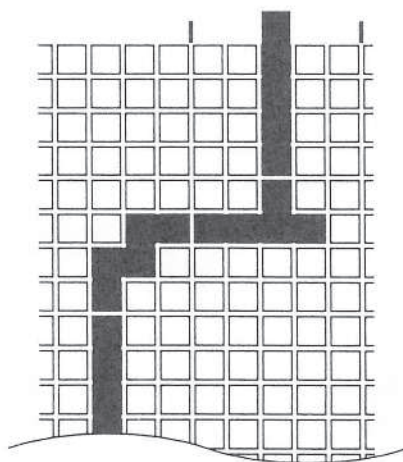
勝利？

もし相手のスタートライン（自分のゴールライン）までたどり着けば勝利です！ ただし条件があります。タッチダウンを決めなければならないのです。

次のようなものは到達したことになりません。

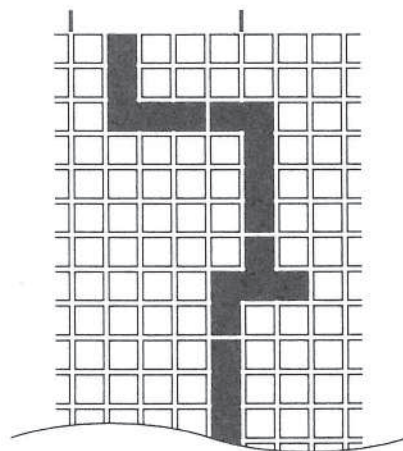
例1

相手のラインを突破するような置き方はできません。



例2

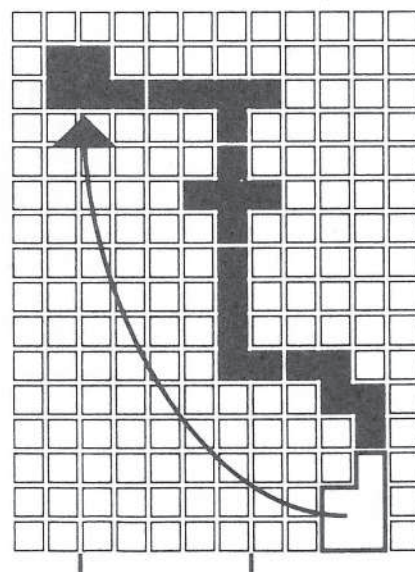
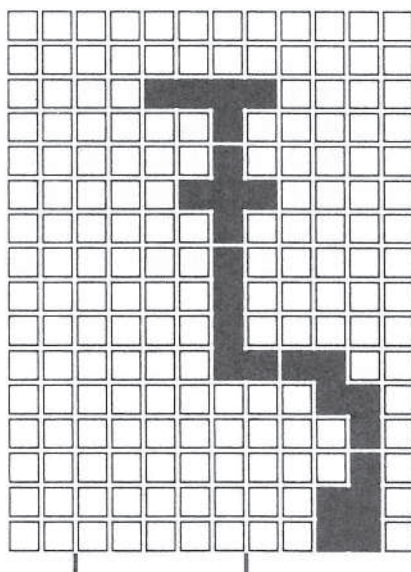
このような置き方はルール上はできますが、これでは到達したとはみなされません。



タッチダウンとは

五竜陣においてもっとも重要であり、はじめはわかりづらいのが、この「タッチダウン」かもしれません。

タッチダウンとは、竜頭を竜の先端に移動させ、その竜を完結させることです。それも1手となります。

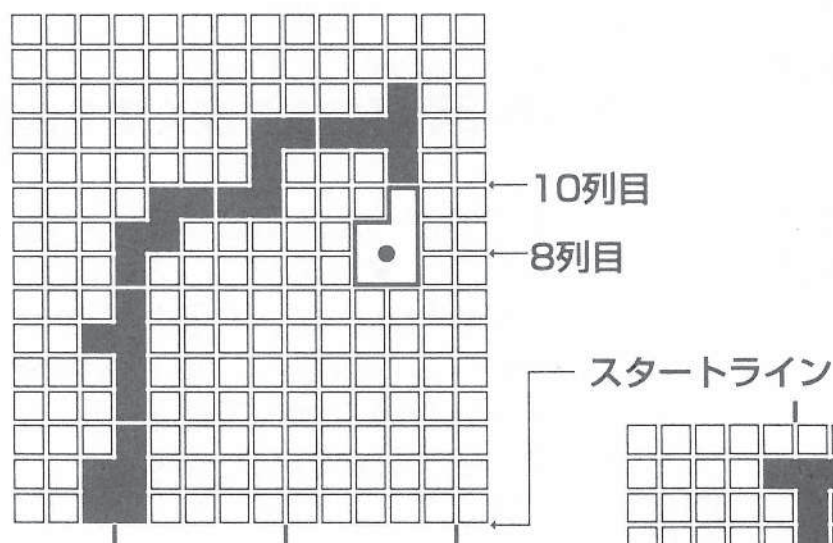


どうして
タッチダウン
をするのか

どこを到達と
みなすか

五竜陣の目的は、できるだけ敵陣深く竜を進めることです
が、ただコマをつなげただけでは「竜が進んだ」ことには
なりません。タッチダウンしてはじめて「そこまで竜が進
んだ」と認められるわけです。

竜の到達地点は、タッチダウンした「竜頭の中心点」の位
置ではかります。下図の場合は8列目がその位置。
途中で竜は部分的に10列目を越えましたが、それは関係あ
りません。あくまで移動した竜頭の中心点がどこにあるか
で決まるのです。

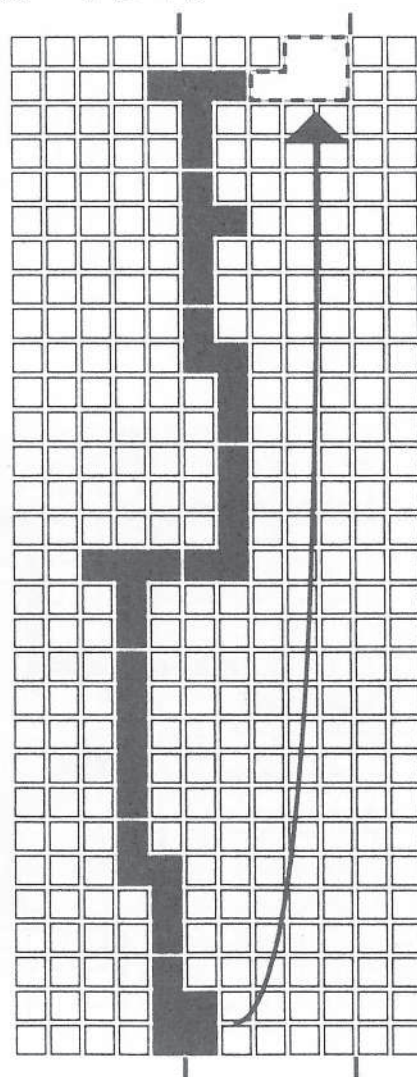


これは勝利

竜をどんどん進め、相手の1列目
にぴったりとタッチダウンを決め
たら、これは堂々たる勝利。最後
の1手でその竜のスタート位置に
あった竜頭を先頭に移動するの
です。

途中でも
タッチダウン
はできる

タッチダウンは勝利を決める「相
手の1列目へのもの」だけでなく、
禁じ手などのルールにふれなけれ
ば、いつでもどこでもできるのです。
勝ちでもないのにする意味は？
あります。それは次の「勝利条件」
を見てみましょう。



ステップ 4

勝利条件

攻めと守り

五竜陣をはじめて間もないうちは、だいたいどちらかの竜が相手陣までタッチダウンをして勝敗が決まることがほとんどです。ところが少し慣れてくると、相手の竜の攻撃を守ることを覚え、それによりお互いにやすやすとは攻められなくなります。

2人ともゴールラインまで達しない場合

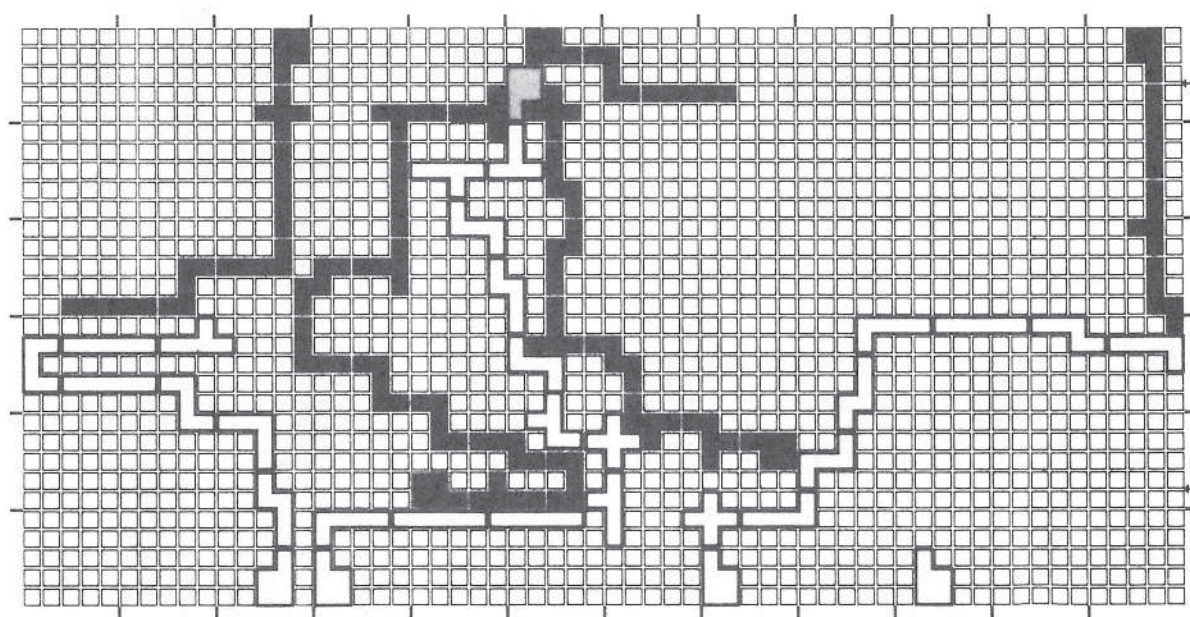
その結果、赤も黒もどうがんばっても相手のゴールラインまで達しないという展開が多くなります。ではその場合勝負は何で決まるのか。それはこうです。

「どちらが相手陣により深く竜を進めたか」

進めたとみなされる条件

ステップ3でも述べたように、竜の到達地点は、一時的な通過点ではなく、タッチダウンをした際の竜頭の中心点の位置です。進めたとみなされるためには、タッチダウンをしていなければなりません。竜を敵陣深くまで進めたら、タイミングをはかりながらできるだけゴールライン近くにタッチダウンをするようにします。

図で手前・赤はゴールラインから3列目、向こう側の黒は6列目が一番進んだ竜頭です。もうこれ以上他の竜を前方へ進められる可能性はありませんので、赤の勝ちになります。



赤のタッチダウン位置 (3列目)
黒のタッチダウン位置 (6列目)

**もし1番目の
竜頭が同じ位
置なら**

その場合は2番目の竜頭の位置を比較し、より進んでいる方が勝ちになります。

**五竜陣に引き
分けはない**

もし2番目も同じなら3番目を比較しますが、そのようなことはめったにありません。もし仮に比べられる竜頭の数も位置も全部同じならば、約束として「後手勝ち」とします。したがって五竜陣に引き分けはありません。

——五竜陣 勝利の条件——

1. ゴールラインにタッチダウンしたとき。
2. より敵陣に近い位置にタッチダウンを決めて試合が終了したとき。

試合の終了

試合は基本的に勝敗が決まるまで行なわれます。ゴールラインにタッチダウンを決めたらその時点で終了。そうでない場合でも勝ち負けについて双方の合意が得られれば終了となります。複雑な展開で勝敗が不明確な場合は打つ箇所がある限り試合は続けられます。

投了

まだ打てる手は残されているものの負けが確定的なときなど、試合の途中で負けを認めることを投了（とうりょう）といい、した方の負けとなります。

パス

プレーヤーは試合の途中でパスを宣言することができます。ただしパスをしたら、それ以後1手も打つことはできません。パスの多くは手づまり、もしくは試合の勝利を確定した側が、時間を短縮するために行ないます。