

*Practical Goita*



実践

ぞいた

ルールは覚えた。その次の一步に進もう

 TetoGames

いーま 著



# 第1章はじめに

## はじめに

### 「ごいた」とは

「ごいた」は奥能登地方に伝わる伝承遊戯です。最近、「ごいた保存会」や、その各支部の活動もあり、徐々にプレイ機会が増えてきています。

### 「ごいた」の戦術書

本書以前、ごいた戦術書は限られていました。

- [ごいた入門 -改訂版-](#)：ごいた保存会によるルール説明と用語説明
- [ごいた攻略本（仮）](#)：ゲームマーケット神戸 2016 にて頒布。初手の定跡が主眼。
- [能登将棋](#)：昭和 38 年に出版された書籍。

このうち、「[ごいた入門 -改訂版-](#)」以外の流通がなかったため、本書を記しました。幸い、本書に引き続き、以下 2 冊がゲームマーケット春 2017 にて発刊され情報を得やすくなりました。

より活発になれば嬉しい限りです。

- [ごいた・ほらいずん](#)
- [大内流ごいたの楽しみ方](#)

### 「ごいた」の特徴

「ごいた」の特徴として、以下があげられます。

- ペア戦であること
- 定跡が存在すること
- 手札が非公開なので、心理戦があること

### 本書の目的

本書では「定跡」の考え方を主に扱います。

そこで、「[ごいた攻略本（仮）](#)」の内容を踏まえた上で、筆者の経験をまとめ、書籍とすることとしました。能登の番付上位者には及びませんが、検討材料となれば幸いです。

なお、「[ごいた攻略本（仮）](#)」との重複は控えました。が、「[かかりに伝える](#)」といった重要な項目については本書でも取り扱うこととします。

## 第2版にあたり

読み返すと違うと思う箇所には最低限手を入れました。特に ♁ と ♀ については書き直したい欲もありますが、機会を改めます。また、2017/05 現在で状況が変わった部分も改訂しました。

### 謝辞

本書の執筆にあたり、「[ごいたオンライン](#)」での実戦譜を元にしました。「[ごいたオンライン](#)」作者の [@yoskeoka](#) 氏、「[ごいたオンライン](#)」運営の [@ouchi\\_Y](#) 氏に感謝します。また、「[ごいたオンライン](#)」で一緒にプレイして下さる方々、ごいたの定跡を共に検討した大阪鶴橋のディスカバリーゲームズの方々、の協力が無ければ本書は書けませんでした。加えて、能登に足繁く通い、あまたの知見を持ち帰り、惜しみなく提供して下さった「[ごいた攻略本（仮）](#)」の著者でもある高橋氏に特に感謝します。高橋氏の高い知見を活用できておらず、反省する日々ですが、恥をかくことを承知しながらも本書を記そうと思います。

なお、2016 年後半から「[ごいたオンライン](#)火曜例会」を呼びかけ、2017 年 05 月現在、定着しています。毎週火曜の 22:00 頃に「[ごいたオンライン](#)」へアクセスすればごいたを楽しめます。参加資格はありませんので是非お気軽に。

2017 年吉日 ema (いーま)

## 本書の使い方

本書では各節の頭に要点をまとめ、興味のある所を重点的に読めるよう努めました。また、大きく分けて

- 前半では、ベースとなる考え方
- 後半では、実践に対する応用

実践をみて考え方を、考え方をみて実践に活かす、という読み方をしていただけると嬉しく思います。

電子書籍の利点を生かし、用語集へのリンクをもうけました (ePub / mobi 版のみ)。

# 実践ごいた 目次

1. はじめに
  1. [はじめに](#)
  2. [本書の使い方](#)
  3. [ごいたの入手方法 \(2017/03/05 現在\)](#)
2. 戦術編-基本的な考え方-
  1. [基本的な考え方](#)
  2. [金銀馬での基本的な攻め方](#)
  3. [コラム：ごいたオンライン](#)
  4. [香の使い方](#)
  5. [し攻め](#)
  6. [しを打つと言うこと](#)
  7. [コラム：能登の大会への参加](#)
3. 実践編-具体的な盤面-
  1. [安易な香攻めでの返り討ち](#)
  2. [相方がリーチしている場面でどうするか](#)
  3. [なるべく高く上がる](#)
  4. [王の在処を考えよう](#)
  5. [コラム：ダウンタイムを減らそう](#)
  6. [攻めには3手必要](#)
  7. [3しはっちょうばりでの打ち出し](#)
  8. [5し3しで続行しますか？](#)
  9. [し攻めへの対応](#)
  10. [最後の一手](#)
  11. [コラム：親の決め方](#)
  12. [香で待たない](#)
  13. [確定上がり](#)
  14. [だまし香かだまししか](#)
4. 付録
  1. [確率表](#)
  2. [用語集](#)
  3. [関連リンク](#)
  4. [ごいた情報の入手法](#)
  5. [使用したツール](#)

## 第2章 戦術編-基本的な考え方-

### 基本的な考え方

1. 上がれるのは4回に1回
2. 上がりには3回の攻めが必須
3. 受けも必要
4. 30点を目指そう

#### 上がれるのは4回に1回

実力が拮抗していれば、自分のあがりは4回に1回です（親番のアドバンテージも収束）。ゲーム中の3/4は自分の得点行動ではありません。

そのため、手牌が配られたときにまず考えないといけないのは自分で上られそうかどうかです。

さて、この自分で上られそうかどうかという曖昧な表現ですが、確定上がりを除いては、これ以上の厳密な表現が出来ません。本書では、攻め方・守り方の考え方のみを示します。

#### 上がるには3回の攻めが必須

まずは自分で上られそうかどうかです。当然ですが、上がるには3回の攻めが必須です。満足に3回攻められないようであれば、「自分で上がること」は一旦諦めて、「上らずともできること」を考えましょう。無闇矢鱈に攻めずに、相方のサポートや相手の点数を下げることに注力します。

また、駒の順番が重要となります。受け / 攻めにはメッセージがあるため、1枚目が最重要です。

攻めると防御力も下がりますし、場の情報も増えます。受けて攻めてみたものの、一周回ってしまって困るようであれば、下手に前にでないことも重要です。

#### 攻め駒の強さ

各駒の攻め駒としての強さは異なります。「攻めの強さ」は「受けにくさ」です。ペアでの占有率が高い駒、受けられる枚数が少ない駒、は受けにくいので強いです。

#### 駒そのものの強さ

国 > 香 > 龍 = 角 > 金 = 銀 > 馬 > 士 です。防御不能の国が最強で、一番枚数の多い士が最弱です。国で受けられない香が2番目に強く、ついで龍角は2

枚しか無いので強いです。後は、金銀と続き、点数の低い馬が士の次に弱いです。

そのため、香はうめやすいなどと言われます

#### ペアでの占有率での強さ

受けるためには攻め駒と同じ駒が必要なので、敵の手元に少ない駒、すなわち、ペアでの占有率が高い駒は、相対的に強くなります。

例えば、弱い香も自分だけで3枚（占有率75%）持っていて、馬馬馬と攻めることが出来れば、敵が1回は香で受けられるかもしれませんが、2回目以降は国でしか止められません。香が無ければそのままあがりです。仮にあっても国という最強の駒を消費させられます。このように、単独では弱い香も占有率が高ければ強い駒になります。

最弱の駒である士にも、ペアでの占有率を生かした攻めという戦法が存在します。

#### 公開情報によるメッセージのやりとり

相方を含めた他者の手駒は非公開です。そのため「攻め方」と「受けるタイミング」といった公開情報で、メッセージをやりとりします。セオリーとその裏にある考え方を知っていればメッセージを正しく送受信できます。考え方を共有してはじめて、ペアで戦うことが可能になります。

この独特の「メッセージ」ですが、通しに近い？と感じる場面もあります。通しと違うのは、相方限定ではなく全員に同じ情報を等しく伝えている点です。そのため場の情報を「適切に解釈できるかどうか」と考えています。

#### 「攻め方」でのメッセージ

攻めの1枚目は、手駒で占有率の高い駒から打ち出し、手の中での占有率の高さを主張します。

1枚の龍角と2枚の金銀は、占有率は同じ50%ですが、その場合は、4枚駒（金銀馬香）から打ち出します。これは、以下の二つの理由に依ります。

- 3回の攻めで2回使える
- 相方にもあればペアでの占有率を利用可能

特に龍角のように大駒を並べると、相手は国で切るしかないので、相手が国を受けて消費してくれるかもしれません。

ごいたは部分点が無く、上がった人にしか点数が入らないゲームなので、最初にリーチをかける事はアドバンテージです。④、大駒の使い方については好みも分かれますので、別途、実践を踏まえながら解説します。

極論、10点上がりのみで上がり率を高めて、30点上がりに期待値を合わせるためには、3倍の上がり率が必要です。

そのため、150点を目指すという意味では、10点上がりは、防御の側面が強くなります。上がれそうであれば、より高い得点を狙いに行くことも必要でしょう。50点上がり、40点上がりの道がないか探しましょう。確定上がりでも上がり点が高くなるならギリギリまで粘りましょう。

## 受けることも必要

攻めに使いたい3駒を選択したら、次に、受けに使う駒を選択します。特に埋める駒は重要です。なるべく受けを狭めないように選択します。

- ④は余ることが多いので④は埋めやすい
- ④は④④以外の上位互換なので、④など互換性のある駒を埋めて④④を残します

3枚目の攻めが一周回れば良いのですが、上手くいくのは稀です。通常は、最後の2枚で受けてのあがりとなります。④と30点以上の駒で待てるとう高得点が期待できます。

なお、「[奥能登の伝承娯楽『ごいた』のコンピュータ対戦プログラム書いてみた](#)」によると、同じ実力同士で打たせた場合、30%程は親番が勝ち、平均上がりは30点ぐらいの様です。(強さは未確認ですが、この辺の値は体感とも一致します)。150点に近づいたときに、そのアドバンテージを狙う事があるかもしれませんが、直接150点を超えられるなら、その方がいい程度の差しかありません。

④④や4④でも負ける時は負けます。上がることもよも上がらないことが多いことを考えの中心に据えましょう。特に、自分が弱いときに無理に前に出ると敵が有利になります。下手に、④の枚数配分、4枚駒の枚数配分、④の在処、といった重要な情報の推理材料を出すより高い点でのあがりという反撃をうけます。

## 「受けるタイミング」でのメッセージ

例として打ち出しのP1から④が打ち出されたとします。普通P1は占有率の高い駒から打ち出すのですから、④での攻めは2回/3回来ます。

P2の手元に④が1枚しか無いなら、一度「なし」と言って、相方の手元に④が無いか聞いてみましょう。この④がペアを合わせての最終防衛ラインかもしれないからです。この「なし」は、「④が0/1枚」というメッセージとなります。もし、④④だったとしても、よほど強く攻め返せるのでなければ「なし」としましょう。

④④があればいきなり受けます。この「受け」は、「④はまだ受けられる」というメッセージになります。敵にも分かるので攻撃方法を変えてくるでしょう。

全員がセオリー通りに打ってれば、全32枚の分布を憶測できます。そのため、セオリーから外れた勝負手を打つことも時には必要です。④の枚数などどうもセオリーと合わないなど違和感を覚えた場合には、相手が勝負手を打っている可能性を考えます。

## 30点(目安)を目指そう

「ごいた」の勝利条件は、ペアで150点を獲得することです。そのためには、10点×15回よりも、30点×5回の方が簡単です。

## コラム：能登の大会への参加

### 能登の大会について

能登（宇出津町）では、ごいた協会主催の大会が奇数月に開催されています。

なお、5月の大会は、都道府県支部対抗戦と称して二年に一回は、各支部の持ち回りで開催されます。2017年は、大阪開催です（2017/05/20(土)に開催）。2015年のゲームマーケット秋で大会が開かれたのは、担当が東京支部だったからだそうです。

### 大会参加要項

いずれの方法で申し込む場合も、以下の情報が必要となります。（[能登で行われる「ごいた大会」に参加するには](#)より引用）

1. 本名（フルネーム）
2. 携帯電話番号
3. ペア戦の場合はペア相手（大会に依るが原則個人での申し込み）

宿泊が必要な場合は、「国民宿舎 能登うしつ荘」を手配して頂くのが、一番楽ですし、懇親会にも参加できるかも。（都道府県支部対抗戦で参加したときの魚と日本酒美味しかったこと...）

### 各支部経由で申し込む

現在、日本各地の支部が存在しますので、お近くに支部がある方は、支部経由で申し込まれるとスムーズです。2017/02 現在、公式に支部として認められているのは以下の団体です。

- [東京支部](#)
- [神奈川支部](#)
- [大阪支部](#)

なお、[松本ごいた部](#)も近々支部に昇格予定と聞いています。[金沢ごいた会](#)も活動されています。

会場となる「[コンセールのと](#)」は、お世辞にもアクセスが良いとはいえないため、参加される支部員の方々の遠征に同行することをお勧めします。

というのも現地には車で移動する必要があります。僕が大阪支部の方々と同行したときは、個人の車に分乗して、深夜に移動し、当日朝に現地入りの日程でした。

[「金沢駅前」および「のと里山空港」を経由するバス](#)がありますが、一日に1往復のみです。また、「のと里山空港」は羽田空港からの便しかありません。

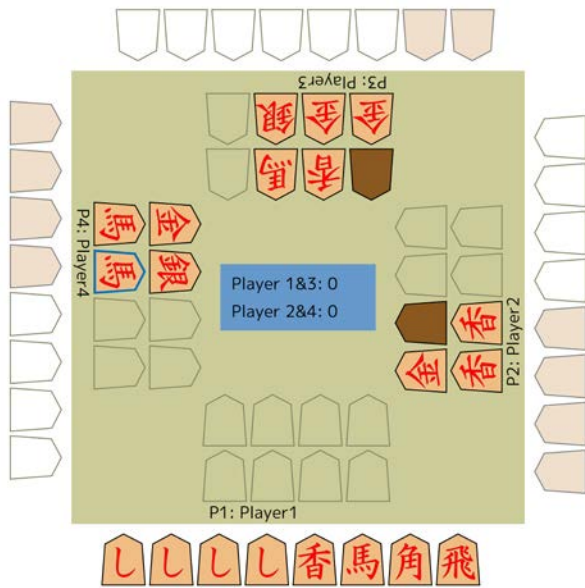
### 直接申し込む

[能登で行われる「ごいた大会」に参加するには](#)によると、洲崎会長への直接の申し込みも可能なようです。

ですが、日程やアクセスなど不明な点が多いと思いますので、先ずはいずれかの支部へ問い合わせてみられることをお勧めいたします。

## 第3章 実践編-具体的な盤面

### 王の在処を考えよう



1. 王の在処を考えよう

2. 王 チェック

相方の P3 が 王 打ち出し。下家の P2 が止めて 王 攻め開始。P3 は 2 枚目の 王 を止めて 王 での攻めを続行。P4 がすかさず止めて 王 で攻め返す。それを受けての相方の P3 が先制リーチ。上家がリーチを止めて 3 枚目の 王 打ち出し。

P1 はこれを止めることも出来るが...

### 王の在処を考えよう

自分が 王 を持っていないので、見えていない 2 枚の 王 は P2~P4 の手元です。王の在処について考えてみると、誰かが 王 王 であれば終わっています。従って、検討すべきはこの二つです。

1. P3 が 王 と何かで待っている (後一枚は P2)
2. P2 / P4 のはりま 王

### 王 チェック

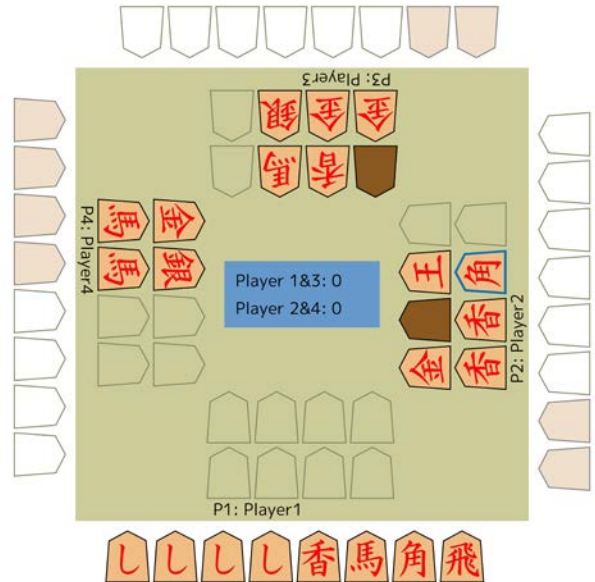
実は、P4 の攻め駒である 王 が、王 でしか止められない駒になっています。最後の 王 が手元にあるため、P2 / P4 には決定打が無い事も分かります。よって、P1 は、この 王 を見逃せば、

1. 敵方から 王 を釣り出せる
2. ペアの P3 が 王 で切ったの上がり

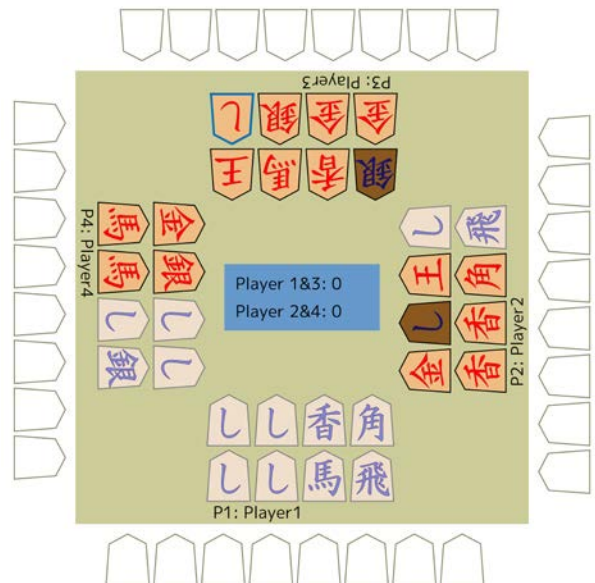
という結果を得られます。つまり、敵方の攻め駒で、まんまと 王 チェック 出来るわけです。

### 実戦での推移

実戦では、予想通り、P2 が 王 を 1 枚持っており、釣り出すことができました。



### 終局図



P2 は P1 が 王 を持っている可能性にかけて、王 で受けて手元で一番上がり点を下げやすい 王 を 打ち出したと考えられます。というのも、P3 が最後の 王 を持っていた場合、P3 相手に通る可能性がある駒は 王 のみであり、王 王 に振り込むのは最悪のケースです。このように、王の在処はちゃんと考えれば意外に分かります。

なお、P3 は 1 枚 王 とはいえ、この段階から 王 攻めが始まることは考えにくく、王 持ちアピールに



も成る打ち止めの ① で ②待ちにすると得点が高くなる可能性が高かったのではないのでしょうか？

## 第4章 付録

### 用語集

#### 打ち出し

うちだし。攻め駒を出すこと。特に、プレイヤーの最初の攻めのこと。攻め駒は、そのプレイヤーの主張なので、そのメッセージを読み解くことが重要になる。

#### 打ち止めの

うちどめのし。広義では、3枚めの攻め駒でを打つこと。狭義では、そのがそのプレイヤーの最後のであること。4でも無ければ、ほぼほぼ3枚目の攻め駒がならば、狭義の方の、最後のであることが多い。ただし、それを逆手にとって待ちに取ることもあるので、を通す際にはの枚数をきちんと数える必要がある。

#### チェック

おうちえっく。でしか受けられない、4枚駒の4枚目/大駒の2枚目を攻めに使い、を持っているかどうか確認すること。以下の双方がある。

- 相方が待ちとみて、差し込む場合
- 敵が持ちとみて、そのをつり出そうとする場合

#### で切る

おうできる。で以外の駒を受けること。

#### を見せる

おうをみせる。どうも、はりまだなというときに、相方が攻め駒の選択に迷わないようにあえて早めにで切ること。よほど息が合っていないと失敗する。

#### 大駒

おおごま。恐らく将棋用語からの流用。

#### かかる

かかる。ペアで4枚駒を持ち合っていること。3がかかっているならば、「かかっているのかよ」という罵声が飛び交う。

#### かかりに應える

かかりにこたえる。相方の打ち出しが4枚駒だった場合に、相手はその駒をまだ持っていると考えて、同じ駒で攻めること。敵方はその駒を受けにくく、相方はその駒を攻めに使いやすくなる。かかりに応えないと、相方は残りの駒の位置を誤解してしまうので重要なセオリー。

#### 確定上がり

かくていあがり。例えば、①②③④⑤⑥など、1回の受けと3回の受けられない攻めが保証されている形のこと。4の打ち出しなど、最初から確定している場合もあるが、駒の見え方によって途中から確定上がりが出来る場合がある。その場合は、なるべく高い点数を目指すこととなる。

#### 上がり確定

あがりかくてい。確定上がり参照。

#### 上家

かみちゃ。麻雀用語。「ごいた」における隠語のひとつ。自分の左隣のプレイヤーのこと。つまり、自分の一つ前のプレイヤー。

#### 差し込み

さしこみ。麻雀用語。「ごいた」における隠語のひとつ。味方のプレイヤーの上がりやを誘発すること。

#### 下家

しもちゃ。麻雀用語。「ごいた」における隠語のひとつ。自分の右隣のプレイヤーのこと。つまり、自分の一つ次のプレイヤー。

#### 攻め

しぜめ。の占有率の高さを生かして、で攻め続け、敵方のを枯らす戦法のこと。の枚数は埋められている駒も含めてある程度推測できるため、打ち出しからではなく、途中から攻めを行う場合もある。

#### だましし

だましし。を持っている際、攻めに見せかけて、から打ち出して、敵の攻め駒

を受けて国国で上がる戦法のこと。受けが必要なため、できれば国を含めた広い待ちが望ましい。

### だまし香

だましごん。国国を持っている際、初手では止められにくい国から打ち出して、国国と攻めることで、早々に上りを狙う戦法のこと。別名ブラフ香など。

国国

だまだま。おのおう。一人のプレーヤが国国の両方を持っている状態のこと。ごいたルール第2版では「だまだま」とかなに開く事になった模様。本書では駒フォントを作ったこともあり、国国と表記している。

### 倍付け

ばいづけ。7枚目を伏せて、8枚目で上がった際に、7枚目と8枚目が同じ駒である場合、得点が本来の点数の二倍になること。6国国においても適用される。

### はっちょうばり

はっちょうばり。国以外の手駒がバラバラなこと。

### はりま王

はりまおう。ペアのそれぞれが国、国を持って国を占有していること。

### 振り込み

ふりこみ。麻雀用語。「ごいた」における隠語のひとつ。敵方のプレーヤの上りを誘発すること。

### リーチ

リーチ。麻雀用語。「ごいた」における隠語のひとつ。あるプレーヤが3枚目の攻め駒を出している状態のことを指す。聴牌（てんぱい）との区別は無いが、別に役が有るわけでは無い。必ず、聴牌していることは公開情報となるので、こちらの呼び方が定着したものと思われる。

### 待ち

まち。麻雀用語。「ごいた」における隠語のひとつ。「国待ち」「国国待ち」のように使用する。リーチしたプレーヤの最後の2牌に何が残っているかのこと。

2国

にごん。一人のプレーヤが国を2枚持っている事。国は国でしか受けられないというルールのため、2国での攻めは強い攻めになりやすい。

3国

さんごん。一人のプレーヤが国を3枚持っている事。1/3で相方が国を持っているので、蓋を開けてみれば実は確定上がりだったという場面もしばしば。

4国

よんごん。しごん。国は国でしか受けられないため、国で攻められれば確定上がり。

4枚駒

よんまいごま。国国国国。

5国

ごし。ラウンド開始時に、ペアの片方が5枚の国を持っている状態のこと。必ず5国であることを宣言し、相方が続行するかどうかを判断する。続行しない場合は配り直す。例外的に双方のペアが5国の場合は、片方が勝負開始を宣言すれば駒は配りなおさない。

5国5国

ごしごし。ラウンド開始時に、ペアが両方5国に成っている状態のこと。その時点でそのペアの勝利となる。

6国

ろくし。ラウンド開始時に、一人のプレーヤが6枚の国を持っている状態のこと。その時点でそのプレーヤの上りとなる。残りの2枚の内、高い方の駒の点数がペアに加算される。なお、同じ駒2枚の場合、二倍の点数が加算される。完全に運だけの手役なので、運要素を減らしたければ配り直すなどのハウスルールを採用しても良いかもしれないが、国国禁止、4国禁止、確定上がり禁止、など言い出すとキリが無い。

## 7

なし。ラウンド開始時に、一人のプレイヤーが 7 枚の駒を持っている状態のこと。その時点でそのプレイヤーの上がりとなる。残りの駒の 2 倍の点数がペアに加算される

## 8

はっし。ラウンド開始時に、一人のプレイヤーが 8 枚の駒を持っている状態のこと。その時点でそのプレイヤーの 100 点上がりとなる。

## 関連リンク

### 日本ごいた協会

2016 年設立。普及や、ルール管理などを行う団体。

### ごいたルール第 2 版

(発行) 能登ごいた保存会 大阪支部。(監修) 日本ごいた協会。2016 年に改訂された、最新の公式ルールのサマリー。だまだまの際の王を攻めに使う例外が整理されており、1 枚目から自由に攻めに使えるように変更された。出版年月：2016/11/28

### ごいた入門 -改訂版-

能登ごいた保存会著。ごいた保存会によるルール説明と用語説明、及び、簡単な定跡紹介。各支部を經由して入手可能。出版年月：2008/07/01

### ごいた攻略本 (仮)

高橋勝巳著 (能登ごいた保存会大阪支部副支部長) ゲームマーケット神戸 2016 にて頒布された主に初手の定跡が記された書籍。

出版年月：2016/02/21 (再販予定未定)

### ごいたオンライン

オンラインで「ごいた」をプレイできるサービス。ソースコードはオープンソースであり、開発にも参加でき、筆者の簡易棋譜パッチも採用された。

現在、[@ouchi\\_Y](#) 氏が運営を行って下さっている。

作者：[@yoskeoka](#)

## 能登将棋

安宅凡斎著。昭和 38 年の書籍。当時は 200 点制だった模様。出版年月：1963/07

## ごいたのヨシフ

中瀬 麻衣作。「ごいた」を題材にした Web 漫画。作：中瀬 麻衣。筆者も棋譜提供などを行っている関係で、本書の表紙なども手がけて頂いた。

## 奥付

本文 / デザイン

いーま [<bgtetogames@gmail.com>](mailto:bgtetogames@gmail.com)

カバー・口絵

中瀬麻衣

発行

[テトゲームズ](#)

発行日時

初版 2017 年 03 月 12 日

印刷版 2017 年 05 月 18 日

第 2 版 2017 年 06 月 30 日