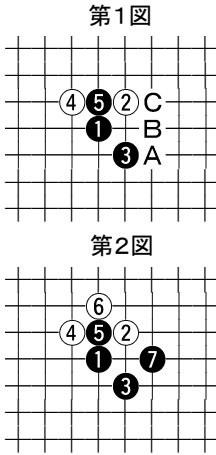


# 浦月四題目の解明 (1)

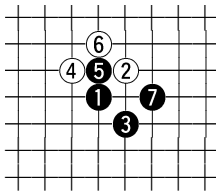
九段 河村典彦

浦月は入門珠型であるが、三題でもさすがに必勝であろう。しかし、四題目となると、実戦的には勝っても黒勝ちと断定するには体系的な研究がこれまで存在していなかった。そこで、これまでの実戦例や研究を元にある程度まとまった黒勝ちを発表していきたい。もちろんすべての変化に対応した訳ではないが、おおよその強防は記したつもりである。とは言え、白にかなり防ぎの変化があるため、長期間の連載になってしまいうだろう。また、白4の最強防の時の四題目という意味なので、白4を他の防ぎの時は別の研究が必要であることを付記しておく。



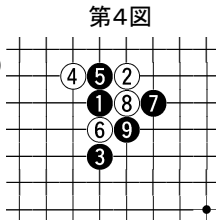
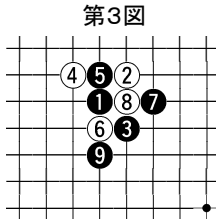
【第1図】白4が言わずと知れた最強防だが、A～Cは黒勝ちが既に確立されたと言って良いだろう。黒5が四番目の着手で、昔はこれでは黒の難局とされていた。しかし、題数指定打ちが研究されるようになってい

るようになって、この5でも黒勝ちではないかと言われるようになった。実際、実戦では多くの場合黒勝ちとなっている。なお、白6を第2図のように欲張ると、すかさず黒7と打たれて黒必勝になってしまうから要注意。白6は当然反対から押さえて混戦というのが



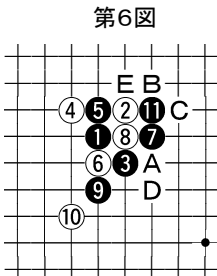
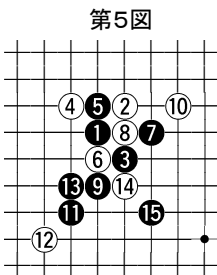
一定説であったが、同じように黒7と構えて逆に黒が打てるようである。以下、この7の構えから研究を出発させていこう。

【第3図】白8ではいろいろ防ぎがあるが、まず白8の防ぎが感覚的にも最強防であろう。この時黒9と一本下に引くのが工夫した攻め方。これは第4図の



明星三題と共通となる。明星三題からヒントを得たものであり、題数指定打ちは珠型が違っても変化が共通化する場面が多い。

【第5図】これに対し、白10と上から止める手は、黒11、13と固まって良いだろう。白14ぐらいだろうから、黒15と叩いておいて浦月



定石に近くなっている。ここをこれ以上上かかわっている

と先に進めないで、省略する。白10なら黒簡単に勝ちと覚えていけば実戦で勝ちは発見できるだろう。当然白10は下止めで、それを待って上辺に展開しようということなのである。

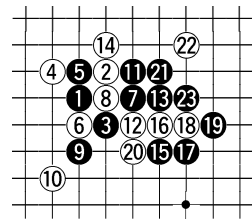
【第6図】そこで黒11だが、平凡に11と白の二連を押さえておく。やはり連を止めて連を作る手は連珠の基本である。序盤はできるだけ

け格言通りに打っておきたい。

さて、黒11に対し当然白12ではいろいろな防ぎが考えられる。図のA、Eが強防のようである。それぞれの防ぎに対してどうやって勝つか見えていこう。

【第7図】白12の防ぎが最も自然でかつ強い。これに対しては一旦黒13に組む。なおこの構想は中村名人によるものである。白14と上辺への進出を防げば、黒15と下辺に向かう。白16の時に黒17が素敵な一手。6回の四追い含みになっている。白18に黒19と押さえる手も含み。このように自然な一手が四追い含みになっている時はたい

第7図

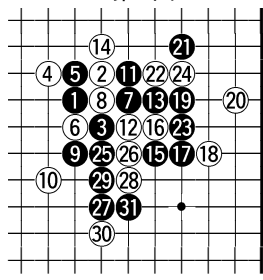


り勝ちとしたものだ。黒21から両勝ちとすると四ノビがあり紛れるが、21、23で問題ない。

黒21から両勝ちとすると四ノビがあり紛れるが、21、23で問題ない。

【第8図】白18の変化。白18の鼻止めも強いが、黒19がまた四追い含みで気持ちのいい手だ。白20はどこに止めても五十歩百歩だが、白20と浮かして止めれば黒21から伸びまくって黒27に飛ぶのがわかりやすい。詰連珠なら黒29で31に打つ必要があるが、実戦では黒29を伸ばした方がいいだろう。

第8図

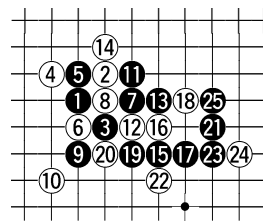


黒13で単に15と叩く手と比較してもらえればわかるが、黒13と白14の交換が非常に効果的になっている。連珠では、このように一旦力

を蓄え、相手の防ぎ方を見て攻め方を変えるのが高等戦術なのである。

【第9図】白18の変化。黒に18の地点を打たせると上下につながる。この防ぎも当然考えられる。しかし、今度は下辺だけで勝ちが出てしまう。

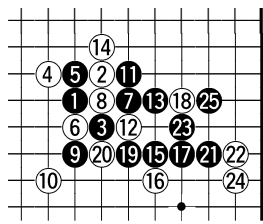
第9図



黒19の後21とミせて問題ない。こういう所はさつきと違って四は打たないとしたものである。どちらでも勝てる時は基本的には打たない。ノリ手になりそうな時だけ伸びればよい。当然焦点に止められた時でも勝てるのが前提ではある。

【第10図】白16の変化。黒は下辺に進出したのだから、白16と外止めするのは当然の発想である。しかしこれにも、黒17と打つのが良い。白18の止めなら、前図と似たような形になる。黒25まで、以下四追いになる。

第10図



白18を19に防いだら、黒は18に打って良い。これも四追い含みになっている。白18を23に打つのも強防なのだが、やはり黒勝ちがある。これは次回までの宿題としておこう。黒は四追い含みを打つ必要がある。

1つの勝ちを徹底的に調べることが上達の近道でもある。読者の皆様も何かテーマを決めて取り組んでみてはいかがだろうか。