

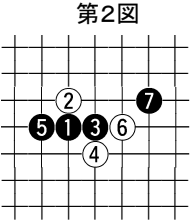
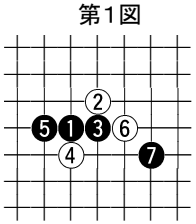
雲月・雨月桂馬挟みの研究（1）

九段 河村典彦

ここ何年か研究している雲月・雨月共通形をまとめておきたいという理由で、連載を始めることにした。すべてを解明した訳ではないので、あくまで「研究」とさせていただくが、ある程度の結論はつけていきたいと思っている。何回になるかわからないが、長期連載を目指して書いていきたい。

また、この形は雲月・雨月からだけではなく金星や恒星、銀月からも発生するが、オリジナルの形は雲月・雨月であるので、タイトルは表記の通りとしたことをご了解願いたい。では、第一回。

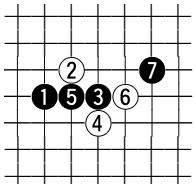
【第1図、第2図】白4までの桂馬挟みに黒5と引くのが基本図。



雲月から、図2は雨月から始まった図だが、黒5を広い方に引けば盤端関係は同じになる。黒7と外側から叩くのが最近の流行で、まずはこの形から調べていきたい。なお、他の珠型から始まって、黒7の位置がこの場合より盤端側に来るのは恒星の一部の変化だけ（第3図）なので、それは一旦例外とさせていただき、第1図の黒7で勝ちがあるかないかを調べていこう。

以前は「定石外」として異着に扱われ、黒が不利と言われてきたが、昨今の研究により、むしろ黒が有利と言うのが定説だ。図1は

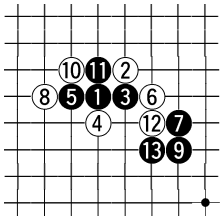
第3図



下左右自由自在に展開することになる。

【第4図】白8を例えば第4図のように何気なく剣先を叩けば、すかさず黒9と打って黒必勝となる。とは言

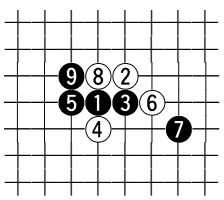
第4図



ない。これが黒7の効果である。

【第5図】そこで白8ではまず第5図の防ぎが考えられる。ここは黒の山型を阻止する場所、非常に価値が高い。また、黒7からあまり離れていないので、黒が右下に勢力を広

第5図



げてそれぞれを牽制している。ここで黒9と打つのが黒を勝ちに導く一手である。この手はもちろん左辺に勢力を伸ばそうという手であるが、隙を見て右下にも展開しようとしている。なお、当然ながら四ノビはしないのが良く、白に剣先を叩かれても勝てるようにでき

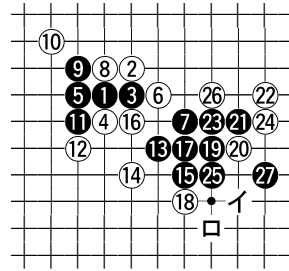
ところで、黒7といかにも異着の所に打った方が定石（反対側に叩く）よりも勝ちやすいというのには不思議なことだが、理屈で考えてみると、いったん白の連を押さえておいて、次に黒はどの方向にも展開できるというのがその理由なのだろう。事実、白8の防ぎによって、黒は上

かさず黒9と打って黒必勝となる。とは言え、そう簡単ではない。第4図のように続けて白10と防げば、黒11、13で必勝である。その他の変化も後の図でたいてい合流するのでここでは割愛するが、ほとんどの変化で右下だけで勝ちが出る。つまり、白は黒7あらあまり離れた場所に防ぐことができ

ているのでご安心を。以下しばらくは白10の変化を考えていきたい。

【第6図】まずは手始めに、白10の防ぎから見てみよう。白10は左

第6図

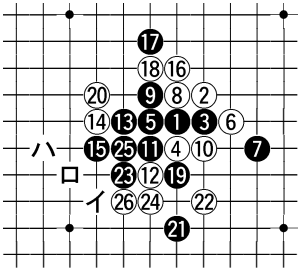


辺に重点を置いていますが、もちろん右下への連絡も断とうとしている。しかしそれでも黒は11と利かしてから黒13と強引に右下に展開する。白14と防がざるを得ないので、黒15、17で黒勝ちが見えてきた。

黒19、21と白のノリ手に引つかからない三を引けるのが強みで、黒27後イロとなる。なお、盤端が一路狭いとこの勝ちがなくなるのでご注意を。

【第7図】白10は右下への連絡は絶対許さない！の姿勢が感じられる一手である。この手に対しては当然

第7図



左辺で勝ちを目指すことになる。黒11、13と引けば形はできてくるので、あとはどの順番で打つかだけだ。こういう時は逆引きが手筋になる場合が多く、黒15や19で白を翻弄するのが痛快である。結局、黒21で黒7の石を最後に有効利用することになるのもまた気持ちが良い。黒27からイロ

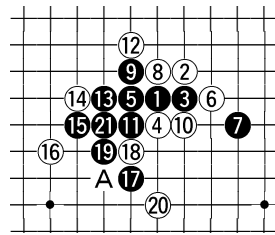
ハまで。

【第8図】白12の変化。通常三の防ぎは2ヶ所あるので、逆止めの変化はたいてい出てくる。邪魔くさいと思いがちだが、逆止めの変

化をしつかり押さえることが、研究の第一歩でもある。

今回の場合は黒7の位置が若干違うだけであとはほぼ対称形なので、前図とほぼ同じ勝ち方となる。黒7の効果で黒15と安心して引ける。ここさえ引ければ後は簡単で、黒21後四追い。黒21はAでも

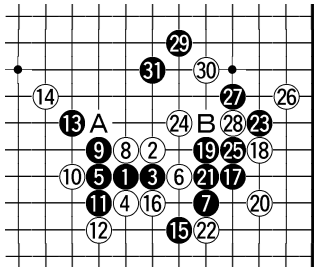
第8図



もちろん良い。ここまでは序の口で、ここからが難しい防ぎとなる。

【第9図】さて、いよいよ白の強防に突入するが、この白10がその

第9図



一つである。黒9で10に伸びなかったのは、白10と打たれても当然勝ちがあるからで、もしこれで黒勝ちがなかったら、目も当てられないことになる。ここでも黒7の石が大活躍する。黒11、13の三引きがまずはスタートだが、白14を反対は剣先が二本あるので、上辺で勝てるだろう。

白14を待って、黒15といきなり飛び出すのが要点で、黒17、19とこちらで好形を作る。白20が強そうな防ぎで、実戦なら詰まってしまうそうだが、ここからが研究の成果。黒21とズバツと引いて黒23と休むのが好着想である。白24の防ぎなら、黒25から引き出して黒31で左右をつなげる。黒31後AまたはB。変化は次図で。