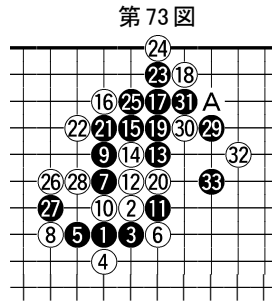


雲月・雨月桂馬挟みの研究（9）

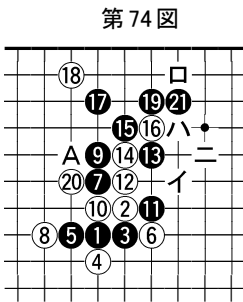
九段 河村典彦

【第73図】前回から引き続き、黒7から叩く手を調べてみたい。白8に対し黒9と打ち、白21と叩く手には前回やったように黒28の妙呼手で黒勝ちとなる。従って、白は10と入るしかない。黒11は自然な一手でこれで黒が圧倒的な優位に立つことができる。対して白12は派手さはないが最強防。黒13も自然な一手だろう。

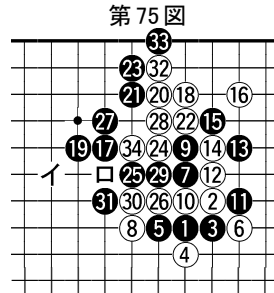


白14、16の防ぎには、黒17から引き出して自然と勝ちが見えてくる。黒23出して引くことにより最後の33の決め手を生み出している。途中白26ははつとさせるが、黒27が利くので問題ない。黒33後Aまで。

【第74図】白16の変化。この手は横の筋を止めているが、黒17から19と引かれてしまい、一路上の筋を使われてしまう。黒21と打ち、以下イロハニの四追いとなる。白20を反対なら黒Aの決め手があるので、白は結局どちらに止めても負けてしまう。また、白16をイと防ぐの



【第75図】ここで少し白12の変化を調べてみよう。白12と止める手も考えられる。これには黒13と突き出して右辺への進出を試みる。76図の白14なら黒15とかぶせておけばまだ盤端まで距離があるので大丈夫。77図の白14なら、黒15と構えておくのがいい手になる。白16と引かれるのが厄介だが、これには黒17から21まで先手で



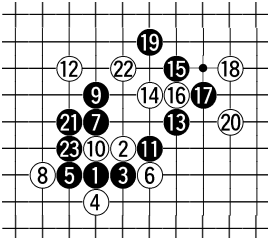
【第76図】ここで少し白12の変化を調べてみよう。白12と止める手も考えられる。これには黒13と突き出して右辺への進出を試みる。76図の白14なら黒15とかぶせておけばまだ盤端まで距離があるので大丈夫。77図の白14なら、黒15と構えておくのがいい手になる。白16と引かれるのが厄介だが、これには黒17から21まで先手で

も、黒19と引かれると簡単に黒勝ちとなる。【第75図】と言うことで、白16はこの点が急所となる。この白16が非常に強く、明確な黒勝ちが見つからなかった。困っていたら、ロシアのエピファノフ氏が編集した定石本に勝ち方が載っていたのでご紹介しよう。

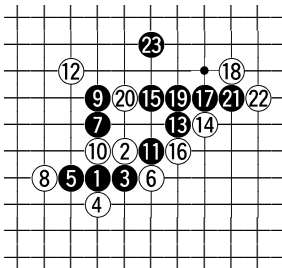
白16に黒17と開くのが妙手で、白18には続けて黒19と組んでおくのが勝ちに導く一手。以下白に引かれても止めておいて先手が残る。白34で禁手になるようだが、イロで解禁できる。また、白18

【第76図】ここで少し白12の変化を調べてみよう。白12と止める手も考えられる。これには黒13と突き出して右辺への進出を試みる。76図の白14なら黒15とかぶせておけばまだ盤端まで距離があるので大丈夫。77図の白14なら、黒15と構えておくのがいい手になる。白16と引かれるのが厄介だが、これには黒17から21まで先手で

第76図



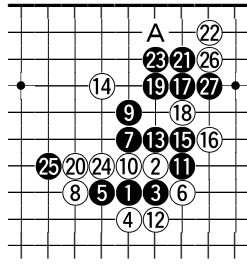
第77図



止められるので、黒23と打って勝ちとなる。

【第78図】白12は実はこうやって下辺に組まれて牽制されるのが怖い一手。ここで追い勝ちがないと大変なことになる。最初は追い勝ちがないかと思つたが、何とか勝ちを發見した。

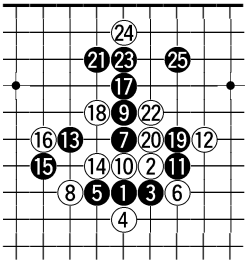
第78図



黒13、15と引いてから黒17がよくある手筋の含み手。白18には黒19とミセ手を打ち、白20の抵抗にも黒21、23と打っておけば四ノビの抵抗もかわすことができる。白24、26と止めるなら、黒27後Aまで。

【第79図】白12の変化。白12と打たれると黒13は好きに展開できるのだが、下手に打つと三々だらけになってしまう。かと言って引いていってしまうとあつという間に詰まってしまう。そこで黒13と展開するのがいい感じになる。自分でこういう手を見つけたといい気分になるので、ぜひとも研究してほしい。白14に止めるのが強そうだが、続けて黒15と構えておく。白16と防ぐなら、黒17のトビ

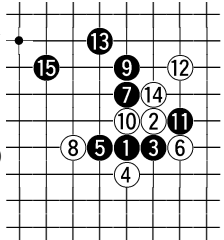
第79図



トビ三が勝ちを決める一手で、以下25までを示した。

【第80図】白12の変化。白12はいかにも筋という感じの防ぎだが、ここはあっさり黒13とトビ三を打ち、黒15と大海原に展開するのが良いだろう。この後は盤面を広く使っていけば自然と勝てるだろう。

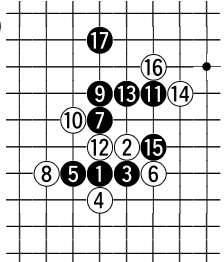
第80図



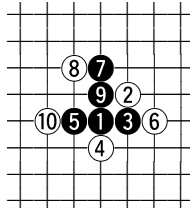
【第81図】別の白10を調べてみよう。白10はそつぽの手のようだが、案外強い。

黒11とミセ手を打ち、白12に黒13、15と構えておく。白16なら黒17と妙呼手を打ち黒が勝てる。

第81図



第82図



【第82図】白8の変化に行つてみよう。白8は非常に強く、勝ちがないとも言われていた。事実、黒9と打てばすかさず白10と打たれ桂馬の網にかかっている。

白10は一路下でも良さそうだ。この白8にはうまく攻める構想が必要となる。

【第83図】白8には黒9と同じように剣先を作るのが肝要だ。これに対し白10をAと止めるのは第81図に戻ることになるので黒勝ちである。こういう研究では同じ形に戻ることが多いので、研究が無駄になることはない。

今回は白8に対する黒勝ちを調べていこう。

第83図

