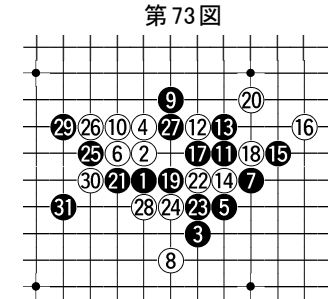


# 遊星ガイド (9)

九段 河村典彦

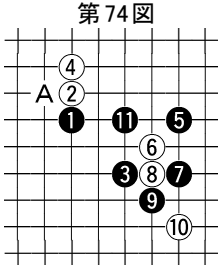
前回の白4の続き。

【第73図】前回最後に激しい攻防をやったのだが、そもそも黒23で他の手がないのか探ってみよう。



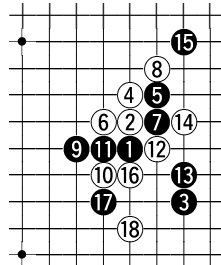
まず目につくのは、黒23とミセる手である。これに対し四ノビを駆使して四三々にする手もあるが、結局後手を引くことになる。結局、白はおとなしく24と防ぐ方が強い。黒は続けて25とミセ手を打ち、白を止めにかかるとなり、局面は膠着していく。黒31まで、これからの勝負だろう。

【第74図】黒5は白6でAなら6と引き前図の形に戻るので、それを阻止するためには白6と防ぐしかない。しかしそれには、黒7と



外側から打って白8と防いで、黒9が先手で打てる。白10は頑張った防ぎだが、黒11と含み手を打つておいて以下容易に勝てる。結局白は6でAと打って、黒5を6の変化に戻すしかない。この5は五珠の候補を一つ増やせられるという利点がある。

第75図

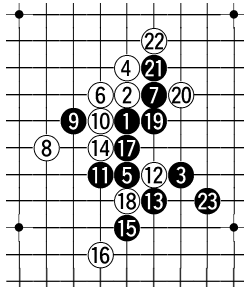


【第75図】黒5は白4をまともに相手にするだけに得策ではないが、調べてみると案外行ける。白6はやはりここだろう。黒7も当然で、以下黒13まではこうなる所だろう。

れからの戦いとなる。

白14とけん制された時、下辺で動くのもあるが、結局単純に黒15と止めた方が後の変化を考えると良さそうだ。対して白も16から18と防いでおいて、こ

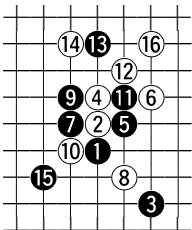
第76図



【第76図】続いてこの黒5は瑞星共通？ではあるが、形からすると良さげに見える。やはり白6なのだが、黒7と打てれば何となく形になっていく。

ここで白は8と飛んで、黒の三々禁を狙ってくるが、黒11から手順に引いていって白を防ぎながらの攻めとなる。黒23まで打って相手に下駄を預けるのが実戦的には面白いだろう。

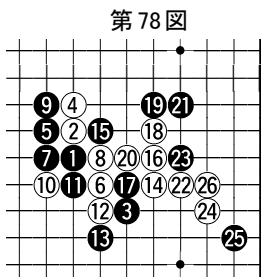
第77図



【第77図】これ以降の黒5は苦戦を覚悟しなくてはならない。しかし既に八題調べているので、気は楽だ。この黒5は普通なら好点となるのだが、白4に向かっているので損な場所となる。つまり、白6が4とのコンビネーションでさらにいい手になっているからである。黒7と非常手段を使つての黒9で、何とか防

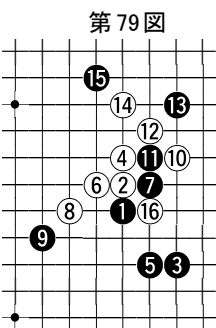
げている。白14と落ち着いて止められ、黒15と新天地を目指しても、白16と打たれこれが防ぎづらい。ただ、実戦的にはこの白を勝つのも難しいので、これからの勝負だろう。

【第78図】黒5といきなり切り札を使つて白が固まるのを防ぐのも当然考えられる。しかし、白6と止められた後にどう打つかが難しい。



出してしまう。黒15では20と辛抱するところだろうか。

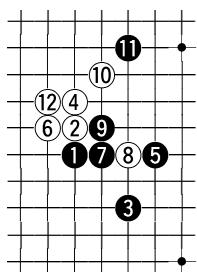
【第79図】黒5は白6と打たれるとやはり厳しい。黒7はほぼ絶対



だろうが、白8に引かれると、黒12から止める手が長連筋になるのがマイナス点である。黒9と下から止めると、白10とかぶせられてしまう。黒11に、白12から14を利かせてから、白16と防いでおいて白のペースだろう。

【第80図】黒5も黒石3つだけを眺めると桂馬の好形になっているので打てそうだが、やはり白6と固められると、白の方が形が良いように見える。

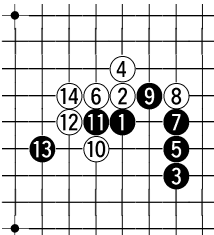
第80図



の一路の違いが大違いとなる。

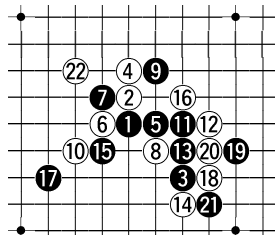
【第81図】黒5は少し胡散臭そうな手に見える。白はほとんどの場合白6と打つことになるのでわかりやすい。黒7と引いて黒9と打つのが白をけん制することにもなり旨そうに見えるが、単純に白10と打たれると黒の連をけん制されている。黒11はやむを得ないが、白12と先手で取られ、白14と攻められては黒はもたないだろう。

第81図



【第82図】黒5はあまりぱつとしない手に見えるのだが、白6をい

第82図



つもの7なら、すかさず黒6に引いてしまえるので、そこを狙いだ。白は6と打つだろうが、黒7と先手で止められるのが主張となる。ただ、どのみち黒9と止める必要があるので、これで黒が良くなくなるという訳ではない。白は10と突き出し出してお互いの剣先を睨みながらの勝負となる。