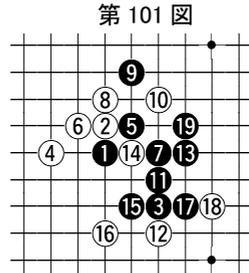


遊星ガイド (12)

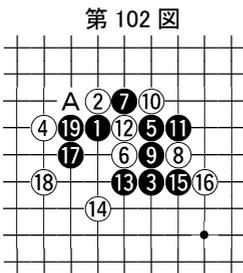
九段 河村典彦

遊星はまだまだ未開発の防ぎがある。

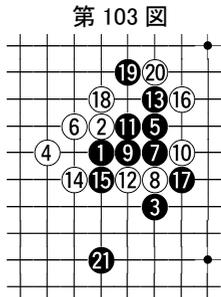
【第101図】こんな白4も面白そう。数か所は打てそうだが、八題打てるかは微妙なので、四珠交替なら十分通用する。まずは黒の有利な場所をいろいろ調べていこう。



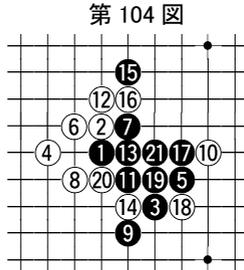
【第102図】この黒5も1と3の石をつなげており、好点である。白6をAなら前図に戻る。白6と根元を止めても黒7と呼手が打てるので問題ないだろう。白8は必死の防ぎだが、こうなると白4の位置がおかしい。黒9から手順に引いていける。黒15と一本逆引きをするのが手筋の一手で、右止めに黒17、19と打ってこれが両ミセになっている。



【第103図】この黒5も何となくいい位置にありそう。次に7、9から引く筋と12から引く筋がある。白6はそのうち後者の筋を止め、

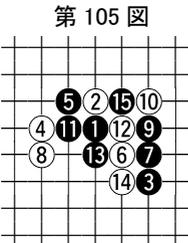


【第104図】黒5は通常目に行かないが、この形では成立しそう。白はやはり6と打ってけん制するしかないが、幸便に黒7と押さえられるので黒はいい形になる。対して白8なら、黒9と一本引いてから黒11と打ち、白の引き筋をけん制することができる。もし白12と引いたならば、黒13から先手で止め、そこから攻めに回れば黒は勝てる。白12で他の防ぎもなさそう。



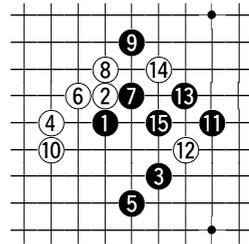
【第105図】黒5は通常は手堅い手になるが、白4の石と絡んでいくだけにちよつと打ちにくい。形勢でも互角のよう。白6に対し、黒7と後ろから押さえしておくのが妥当だろうか。ただ、すかさず白8と攻められるリスクは残る。

【第105図】この黒5も何となくいい位置にありそう。次に7、9から引く筋と12から引く筋がある。白6はそのうち後者の筋を止め、



攻めが怖いのが、直接の迫り勝ちはなさそう。

第106図

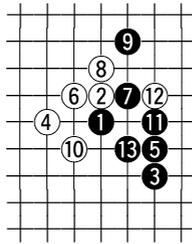


【第106図】黒5とこちら側にコスむのは第104図とほぼ似た形になる。だが、白6に対しては、単に黒7と打っておくのが肝心な一手。黒11か12に打つかを保留しておくのが後で効いてくる。

白8から10が狙いのけん制手なのだが、そこで黒11とトビ三が打てるのが自慢である。こうしておけば、黒13が先手で打て、黒15が妙ミセとなる。黒7で先に12に引いてしまうと、白11に止められて今度は黒が勝てなくなる。だから黒は単に7と打つことが必要である。

【第107図】この黒5は成り立つのかどうかは一目ではわからない。調べてみると、この形では成立するようだが、やはり白は6と打つのが強い。ここで黒は、いつもの、という

第107図

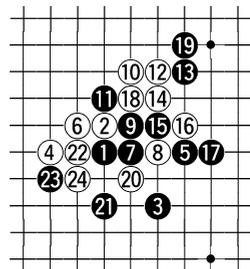


ぐらい馴染みがある黒7を打つて下駄を預ける。白8と引くのはやはり強く、白10と防がれた時勝てるかどうか勝負となる。しかし、黒5の石を利用して、11と引き、黒13と打てば案外簡単に勝つことができる。

なお、白6や8で11と防ぐ手には、黒13と打つて黒勝ちとなる。黒5の石はかなり急所にあることがわかるだろう。

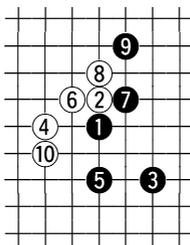
【第108図】黒5の形も桂馬ではよくある形なので可能性はある。やはり白は6と打つしかない所だろう。ここで黒は7と一本引いてから黒9といつもの場所に打って勝負をかけることになる。黒7の効果で、白の引き筋がけん制されていると思いきや、白10と飛んで12

第108図



と組む逆けん制がある。これで黒が困っているようだ。黒13で14に引く手は簡単に三々禁になるし、本譜の黒13も白14から半周回って白24まで三々禁になる。つまり、この黒5は打てないということになるので、八題提示は無理だろう。

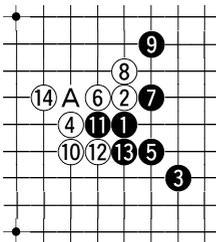
第109図



【第109図】黒5は瑞星共通の形だが、白2で止められている連なので、ちよつと迫力に欠ける。やはり白は6と打つ。黒7で結構勝負になるように見えるが、白8から10でうまくけん制されてしまう。

黒11からうまく打開する方法がなく、結局は白勝ちと判断せざるを得ない。やはり白8と一本引けるのは大きい。

第110図



【第110図】そういえば、一番ありそうな黒5の三引きをまだやっていなかった。実は理由があって、白6と止められ、黒7と打つても、白8と一本引いてから白10でうまくけん制されてしまうのである。白4の位置で黒5が成立するかが違うので覚えるのが難しい。続いて黒11と打つても、白12と打たれ、黒13に白14がびつたりのノリ手になる。