

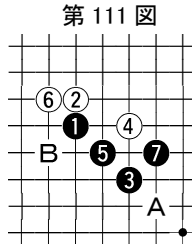
# 遊星ガイド (13)

九段 河村典彦

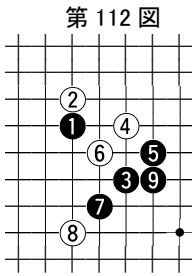
前回に続き、変わった遊星の防ぎを調べていこう。

【第111図】この白4は見るからに「変わった」位置にあるが、八題打てるかどうかは調べてみないとわからない。まずは定石そうに見える黒の三引きから考えてみよう。

白6から止める手には、黒7が定石に良く現れそうな一手で、これはさすがに黒勝ちだろう。もし白6を反対のAなら、黒7をBと打って良いだろう。



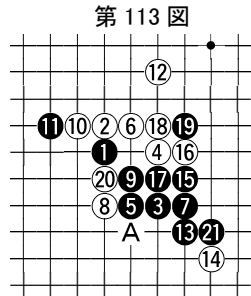
第111図



第112図

石と同じように黒7と引いてから黒9と構えておいて良いだろう。盤端関係が若干気になるが、今はまだ気にする必要はない。

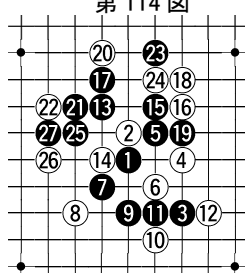
【第113図】このあたりはまだ黒有利な着手が続く。黒5も何となくいい位置にありそうだ。対して白は6と打って黒を脅してみたい。白6を単純に9と防ぐのは、黒8引かれて次にAと打つ手が好



第113図

効いてくる。

【第114図】黒5は白4の石に近づいているので不安だが、実は花月や浦月からも現れるだけに、この形を知っておけば応用が利く。遊星でもたまに現れるが、いろんな珠型に戻ることが多いので、四珠交替では知識が物を言うことになる。

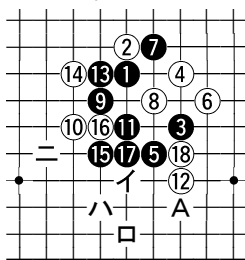


第114図

さて、白6は当然だが、黒7と引いて黒9と打っておく。白10も当然で、白12までは自然な成り行きだろう。ここで黒13と広い方に進出するのが面白い組み立て。白14に黒15と打ち、白16には黒17で必勝となる。ただし、変化が多いので研究していないと打ち切れない。黒27まで一例を示したが、白18では他の防ぎも強い。

【第115図】黒5とこちら側にコスむのも当然ある。白6はまあここだろうが、ここでいったん黒7と止めておいた方が却って勝ちが早い。次に黒8と引かれてはたまらないので、白は8と防ぐが、黒9

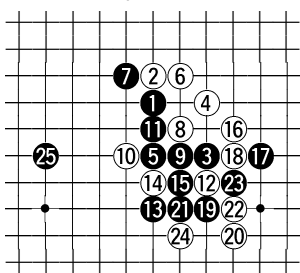
第115図



【第115図】黒5は瑞星の位置になる。とすると、黒3と白4の位置関係が問題となる。ただ、白4で6と打つ手には黒3の場所も候補としてあるので、黒はおそらく成立する。こういう知識も四珠交替では役に立つ。

から手順に引いていけるので、好調だろう。こういう展開は三の反対の変化をいちいち調べていられないといけないので骨が折れるが、さして難しくもない。白12には黒13とミセ、黒15と飛んで黒17とつなげれば勝ちが見えてくる。黒19からイロハニの四追いが炸裂する。なお、白12を14の止めなら、黒Aと打つ。

第116図

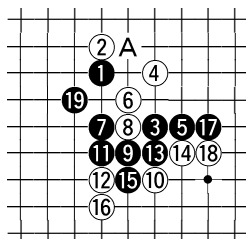


げること勝ちが出る。

【第117図】この黒5は少し遠い感じもするが、十分成り立つだろう。白6をAなら8と引いて13図に戻る。白は6と防ぐ方が強いだろう。これには黒7から9と押さえておいて、どちらかの連が引けることになる。白10と防げば当然黒は生きてる連を使うことになる。

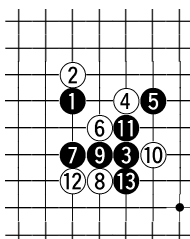
さて、黒7からは譜のように打つのが普通だろう。黒11まで休んでおいて「さあ来い」の状態である。白12に止めるのなら、黒13から引き出せる。黒15、19と斜めに引き出すのは基本手筋で、こうしておけば反対側の剣先も使える。実際、黒25と打って上下をつな

第117図



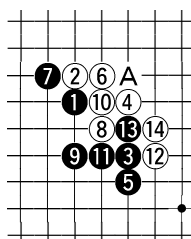
るが、ここは黒11とミセ手を打った方がよい。狙いは黒13と横の連を使うことである。ただ、単純な黒勝ちはなさそうなので、黒17と押さえておく。白18との交換になれば呼手が打てるので、黒19と突き出して十分だろう。

第118図



【第118図】これでようやく八題目となった。ただ、八題目の候補がなかなか見つからない。ようやくたどり着いたのがこの黒5。いかにも混戦志向の手だが、白も欲張る手がなさそうなので、まずは大丈夫だろう。白6、8と急所を止められてしまうが、黒13まで打っておいてポチポチ打つ所だろう。どちらにしる、中盤力の勝負となる。

第119図



【第119図】最後に黒が負けの形もやっておこう。代表的なのが、譜の黒5だ。白6と組まれてしまうと、白の方がスピードが速い。一回は黒7と止められるものの、交換に白8に打たれてしまう。そこから黒9と止めても一手遅れている。白10、12と先手で止められ、白勝ちとなる。黒7で他の手も五十歩百歩だろう。また、黒5をAの「絹ぶるい」も打てそうで、少なくとも負けにはならない。いろいろ手を見つめるのも面白い。