

遊星ガイド (15) 訂正・追加編

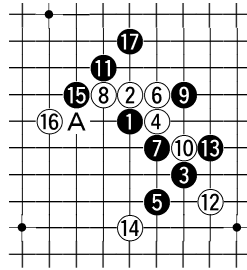
九段 河村典彦

遊星は実戦・研究が進み、いろいろ修正しなければならぬことが出てきたため、訂正編をまとめることとする。

【第133図】まずは白4の防ぎから。黒5、白6に黒7では13、9と打つ手を述べていたが、譜の7と打つ手もある。前回はその内容を予告だけで済ませたので、今回細かく見ていこう。

黒7と引かれたら白8、10は仕方がない。白12もここに一着入れないと防ぎきれないだろう。これに対し黒は13と一本引き、黒15が味のいい押さえになる。対して白16なら黒17と突き出して足早に展開する。白16が17の場合は黒Aと打つ要領だ。

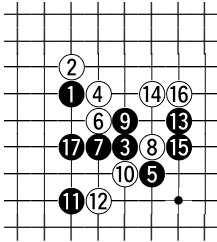
第133図



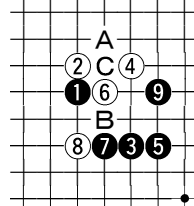
【第134図】黒5の新しい着手。よく考えると黒5も成立しそうだが、白6の止めに黒7と抑えるのは当然だろう。対して白17と止めるのは、黒8と固まらされる。白8と乗り込んでいくのはやむを得ない。黒9、白10までは妥当なので、黒11からが本当の勝負となる。

黒11からはいろいろありそうだが、一本黒11にと打つてみるのが面白そうだ。

第134図



第135図



対して白12の三引きなら黒13と止めておき、自然と急所に石が入る。白14には黒15と力を溜め、白16の防ぎに黒17と突き出して勝ちになる。白は12で別の防ぎをすることになるが、いずれも黒が主導権を取れる。

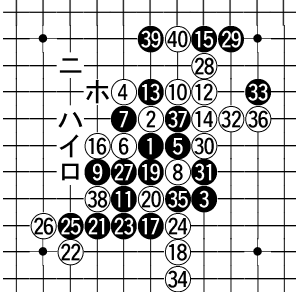
【第135図】次はこの白4を。既に八題以上の黒5の候補があるが、新しい黒5をご紹介しておこう。

この5は次に7と引けるので、黒5を7と同じように考えてよい。例えば白6なら、黒7と引き白8止めに黒9とけん制しておいて良いだろう。怖いのは白6をAだが、同じく黒7と引き白8止めにB、Cと打てる。また、白8を反対なら、左辺に進出することになる。

【第136図】続いて白4の変化。この4は私も名人戦で打ったが、研究のしがいのある防ぎで、遊星ならではの打ち方が満載である。

まずはNo7で説明を省略していた白10の変化を説明していこう。同じように黒11、13と打つのだが、黒19で20ではなく19と打つ手がある。これに対し白は20と防ぐのだが、黒21、23とノリ手で打つのが強く、白は28から四ノビを駆使して止めなければならぬ。この四ノビが辛く、黒勝ちとなる。白38まではトリッキーな防ぎだが、黒41よりイロハニホの四迫いとなる。白10で28な

第136図



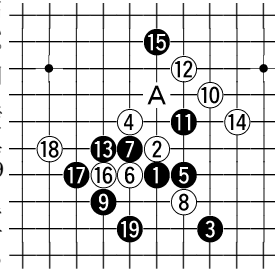
ら無駄な四ノビをしなくて済むので、この形では黒勝てない。従って白10では28と一間開ける方が強いという訳である。

【第137図】そこで見直されたのが黒11と堂々と止める手である。No 7第62図で説明した黒13でAと防ぐのは黒が嵌り、それは説明通り白勝ちとなる。ところが、譜の黒13と打つ手がある。言われてみれば当たり前の手なのだが、言われるまで気づかないのはよくある話だ。

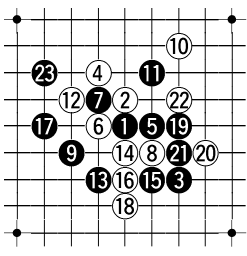
一本白14と引けるのだが、二の矢がない。結局白は16と防ぐ必要がある。黒はここから呼手で攻めることができるので、研究しておけば勝つ可能性が

高い。例えば黒19まで打っておく手も考えられる。後はいかに研究するかだろう。

第137図



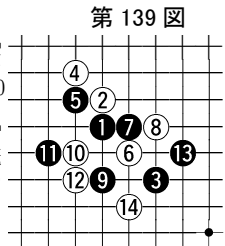
第138図



【第138図】そこで白も先に12と防ぐのが對抗策である。対して黒は絶好点の13に打っておくのがやはり急所である。こう打たれると白は防ぐのが難しい。黒も白も連が多く複雑だが、黒の方が下辺に厚いので白は防ぎに苦労する。結局白14、16と防ぐぐらいだろうが、黒17、19と急所に先着できる。以下黒の攻めをどうやって防いでいくかが白は悩み所である。

【第139図】さらに白も、5の方を選んで白8と変化することも試みられている。これはこれで一局だが、このあたりの駆け引きも遊星

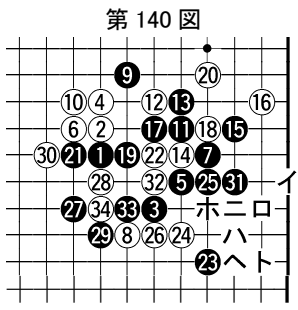
の醍醐味である。



黒9と叩いて黒が好調なようだが、白10で打たせて取る作戦に嵌る可能性がある。手なりで黒11、13と打つと、白14まで防がれてちよつと展開が難しそう。今後はこういう平凡な展開も視野に入れて戦う必要があるだろう。

第139図

【第140図】続いて白4の防ぎ。この4は一時かなり流行ったが、最近は少し下火になったようだ。それも黒の研究が進んだためだろう。この図は一番の変化である第71図の修正図になる。第71図では黒27を単に29に止めていたので白28を27に止めて防がれたが、黒27と先に四を決めてから29に打てば勝てる。



白30とミセ手の四三を止めた後、黒31と引き白32の止めで黒に四追いはないが、黒33と止めておいて以下イトで四追いとなる。実は途中ホ点で四々になるのを33で解消している。これは盲点になるだけに読みにくい。

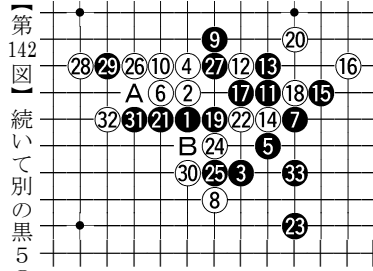
この5が黒勝ちとなると、この4も選びにくくなった。しかしまたいつか復活するのではないだろうか。

【第141図】続く第72図にも修正を入れた。第72図では結論をあいまいに書いていたが、はつきり黒勝ちと結論付けたい。

白24と防ぐ変化だが、黒25と単純に突つ込み、白26、28と四ノ

第140図

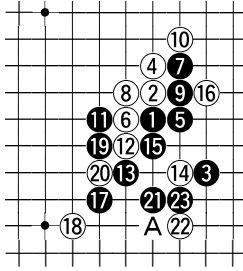
第 141 図



【第 141 図】続いて別の黒 5 の候補を調べたい。

【第 141 図】続いて別の黒 5 の候補を調べたい。この黒 5 は白 6 と打たれて悪そうだが、実は打てる。白 8 と固まるのが常道で普通は白勝ちとしたものだが、黒 9 と引き、白 10 の止めに黒 11 と止めておく。白は 12 ぐらいだが、黒 3 の石が働いて何とここから追い勝ちがある！黒 17、19 と引くのがその第一歩で、中止めは黒 21、23 後 A で簡単。

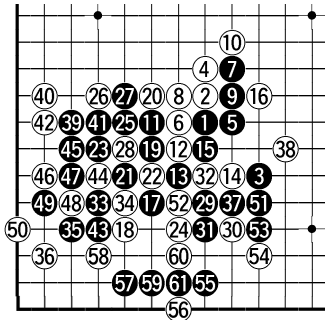
第 142 図



【第 142 図】続いて別の黒 5 の候補を調べたい。この黒 5 は白 6 と打たれて悪そうだが、実は打てる。白 8 と固まるのが常道で普通は白勝ちとしたものだが、黒 9 と引き、白 10 の止めに黒 11 と止めておく。白は 12 ぐらいだが、黒 3 の石が働いて何とここから追い勝ちがある！黒 17、19 と引くのがその第一歩で、中止めは黒 21、23 後 A で簡単。

【第 143 図】なので白 20 の外止めは絶対である。続く黒 21 のミセ手が肝心な一手。こういう所はこう打つとしたものだ。さて、ここから難解な手順が続く。まず、一本黒 23 と引く。これに対し引いた方に止めるのは黒 29 と引いて簡単なので、白 24 から止めることになる。続く黒 25 が白 26 と先手で止められるだけに打ちに

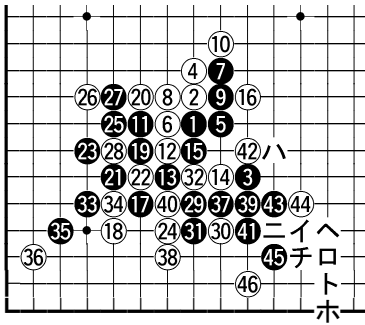
第 143 図



【第 143 図】白 38 の反対止めもやっておくしかない。研究しておくしかない。

【第 143 図】白 38 の反対止めもやっておく必要がある。白 38 に止められたら左辺の勢力は借りられないので、下辺だけで勝ちを出す必要がある。黒 39、41 と引けば、白 42 から止めるのが絶対となるので、下辺でフイニッシュが決められそう。具体的には黒 43、45 と突き出すのが決め手になる。白 46 にはイキチの 8 回の四追いで打ち上げる。

第 144 図



【第 144 図】白 38 の反対止めもやっておく必要がある。白 38 に止められたら左辺の勢力は借りられないので、下辺だけで勝ちを出す必要がある。黒 39、41 と引けば、白 42 から止めるのが絶対となるので、下辺でフイニッシュが決められそう。具体的には黒 43、45 と突き出すのが決め手になる。白 46 にはイキチの 8 回の四追いで打ち上げる。

初期値を忘れるぐらいの長い追い詰めとなったが、知っていれば必ず勝てるので覚えておきたい。