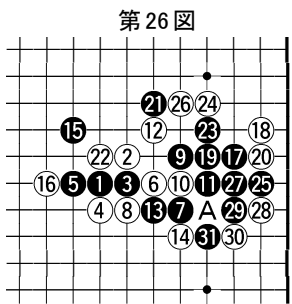


# 雲月・雨月桂馬挟みの研究（4）

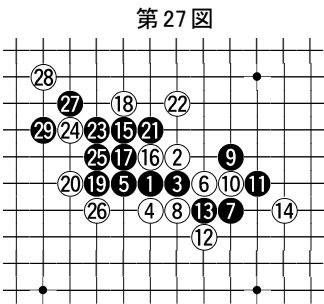
九段 河村典彦

【第26図】白12の変化は多い。今回は前回検討しなかった白12を研究しよう。白12とこちらから叩く手は、盤端に追い詰めるのが狙いだ。



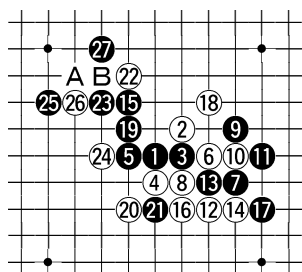
黒は一旦13と辛抱し、白14には黒15と左辺に種をまいておくのがうまくい展開で、白は16と剣先を叩いておくぐらいだが、ここから黒17、19と引きだす。黒21のミセ手が利くのが黒15の効果で、この一石が重要な役割を担うことになる。黒23と引き、白24をAなら簡単なので白24と止めるが、黒25、27と引いて勝ちが出る。

なお、白14を一路左なら、黒Aと休んで良い。



【第27図】白12をこちらから叩くのも前図と同様の狙いである。やはり黒13が急所ようだ。白は14と叩くのが当然ながら強いが、今度は黒15から左辺に展開することになる。黒21まで引いた時に白22が絶対になるのが気持ちのいい展開で、黒23、25と密集しても問題ない。黒29で両勝ちとなる。

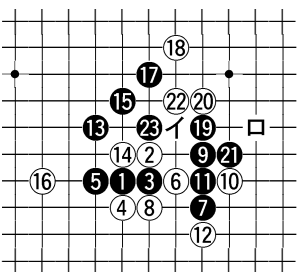
第28図



またはB。

【第28図】白14の変化。前図では黒に左辺に自由に展開されたので、白としては左右両方に気を遣った防ぎが必要となる。そこで白14だが、ここでもやはり黒15と打つのが良いだろう。白中止め以外では白16を利かしてから18に防ぐのがありそうだ。黒は19と引いて23と含む。黒Bに剣先があるのが白にとつて悩ましく、なかなか止めることは難しそうだ。白24の止めなら、黒25と飛んで黒27までとなる。以下A

第29図



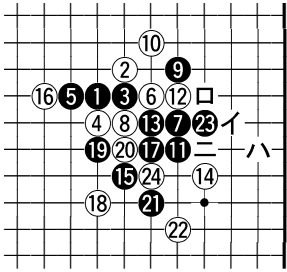
【第29図】白12の変化は一通りやったので、今度は白10の変化に移ろう。白10は先に急所に打っておく手なので、当然強防である。これに対しては黒11と素直に引いて、白の止め方によって後の展開を考える。

白12を反対は追い詰め（調べてみてください）なので白12と止めるが、やはり黒13が急所で黒勝ちが決まる。白14の止めを待つて、黒15から追い詰める。黒15が基本のミセ手で、黒23以下

イロの四追いとなる。

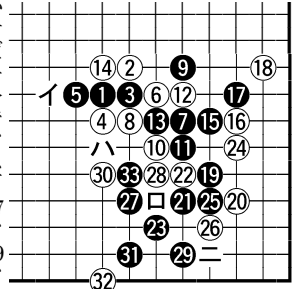
【第30図】白10の変化。少し重複した防ぎで隙がありそうだ。こういう時はチャンス逃さず引く勇気が必要で、黒11、13と引いて応手を見る。

第30図



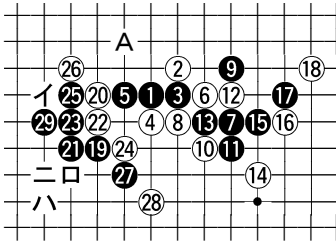
白14止めなら、黒15で左辺を利かせれば十分で、以下17、19、21と引き出して勝ちとなる。黒23がよくある手筋の一手で、黒25よりイロハニの四追いまで。白14を反対なら、黒15を23に打っておいて十分だろう。

第31図



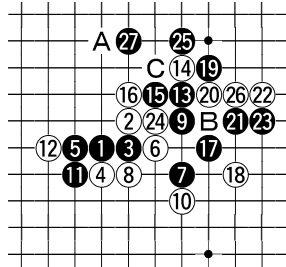
【第31図】白10はこちらの方が強い。それでも黒は11、13と引く。白14止めなら黒15と突き出しておくのがいいだろう。白16の止めに、

第32図



黒17から21がよくある手筋。黒23と引ける余地があるので、下辺で勝ちとなる。黒33後イロハニ。  
【第32図】白14の反対止め。同様に黒15と組み、黒17の三を打って左辺に剣先を出しておく。左辺にはいろいろな手の付け方があるが、黒19が好点。こういうふわとした手が案外止めづらい。白20なら黒21から23と固まるのがいいだろう。白24の止めなら、黒25から手順に引いて、黒29後Aまたはイロハニ。

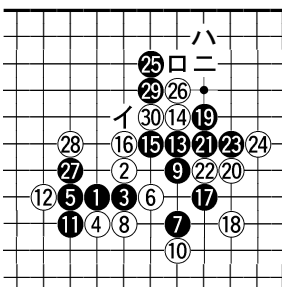
第33図



て良い。

【第33図】白10は気が利かないようだが、実は意外な強防。これには一旦黒11と構えるのがいいだろう。白12の止めによって黒13をどこに展開するか決める。譜の白12なら、続けて黒13と休んでおく。白14にも黒15と組んでおく。ここまで石を撒けば、筋もつながってくる。白16の防ぎに黒17と引き、黒19とさらに構える。白20には黒21がびつたりで、黒23と引けばあと少しだ。白24は絶対だが、それを利用して黒27後AまたはBとなる。なお、白14を三路下も、黒Cと組んでい

第34図



【第34図】白20の変化。前図では黒に20を打たれた手がびつたりだったので、先に白20に止めるのも考えられる。当然この防ぎにも勝ちがある。白が打たなかった黒21に打つのは自然で、白22の中止めに黒23、25と飛び出して解決する。黒27と引くのは最後を四追いにするためであるが、実戦では黒27を打たずに29と打ち、白30とノラれてからあつ！と声を上げるかもしれない。実戦と違って研究はあらかじめノリ手に注意でき、こうやって発表するのが一番確実だ。