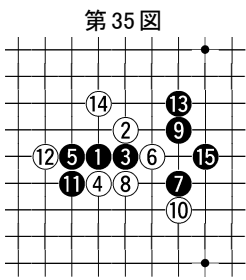


# 雲月・雨月桂馬挟みの研究（5）

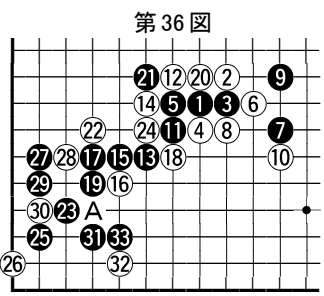
九段 河村典彦

【第35図】白12の変化の残りからだだが、再度手順をおさらいしてこう。黒5・7がテーマ図で、白8の強



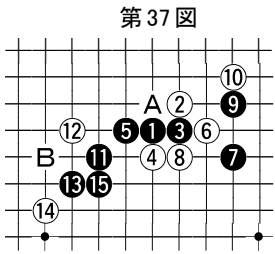
防に黒9から叩き、白10の防ぎをいろいろ検討してきた。この白10には黒11と一旦休むのが好判断で、白12なら一転黒13と右辺で攻勢を取るのが白を突き放す攻めである。白14は剣先を止めるのが常識的だが、それは前回解決済みだ。白14は反撃含みの怖い手なのだが、黒15と組んで

【第36図】白12では前図のように剣先を叩いておくのが本手なのだが、右辺の攻めにも気を遣ったのがこの白12である。これには広い左辺に向



かって黒13と突き出すのが何とも気持ちのいい攻めになる。白14はこちらの剣先を叩くぐらいだが、黒15の呼手がまた気持ちがいい。白16とこちらの剣先も叩けるのだが、黒17、19が投資回収する攻め手になる。白20と一旦先手は取れるものの、黒21と止めて依然先手になっている。左辺の広さを生か

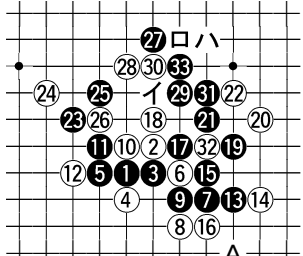
してあとは引いていけば良い。黒33後Aまで。【第37図】白10の変化。これで白10はほぼ網羅したのではないだろうか。完全に「ごめんなさい」という手なので、黒は自由に展開できる。もし白に何もなければ黒11と打つのが絶好点だ。白の横の二連も同時にあらかじめ止めているのが、なおのこと良い。



白12と止められても、黒13と斜めに三を引けるのが大きい。白14の止めに黒15と組めれば必勝だろう。白14をAの止めなら、黒Bと組んでおけばよい。

【第38図】ようやく白8を別の防ぎに行けそうだ。白8は急所の場所、通常ならたくさん解説図を作って説明するぐらいの防ぎなの

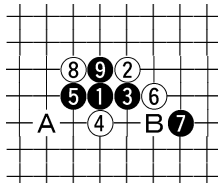
第38図



で済ましてしまおう。黒9はもちろんだが、今回は手を抜いて（？）1図に黒13と、右と左を行ったり来たりするのが研究らしい展開だ。結局、黒は15まで打ち、上下に勝ちを指すがいいだろう。白16の止めなら、黒17、19の後に21と組む形が絶好の含み手になっている。白16で32なら、黒17、白18の交換後、黒Aに打つのが急所となる。さて、白は22に防ぐぐらいだから、ここで黒23、25と打って黒27に石を持って来られるのが黒11を打った効果で、以下引き詰めで黒33後イロハ

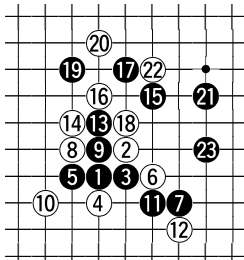
までとなる。

第39図



【第39図】さて、いよいよ白8の最強防に移ろう。実はこの白8はたいしたことはないと思っていたのだが、世界戦でスシユコフが採用したことで、俄然注目された防ぎである。調べてみるとこれが最強防そうだ。この手に対しては黒9と入っておく。対してAとBが二大強防で、これからはそれらの防ぎについて順に調べてみよう。

第40図

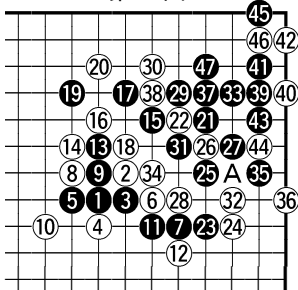


【第40図】白10に打たれたら、黒11は一本利くので、黒13と含み手を打ちながら白の反撃筋を止めておく。白14と止めれば、黒15と開いて右辺で勝負をかける。白16、黒17、白18は妥当な展開だが、ここで黒19と一旦辛抱するのが肝要な一手。白20はやむを得ないだろうが、黒21が決め手になる。白22の防ぎには、黒23

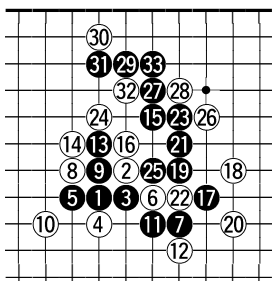
と打って序盤に打った黒11とつながってくる。

【第41図】白22の変化。白22の方が右辺に対してはより厳しい防ぎなのは一目瞭然だろう。ここでも序盤に打った黒11の手を生かし、黒23、25と攻める。黒23の一手は白の斜めの剣先をあらかじめ止める

第41図



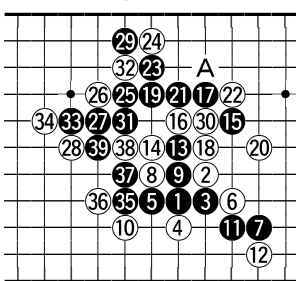
第43図



【第43図】白16の変化。この防ぎに対しては黒17と打つのが良い。と書いてしまえばそれまでだが、この手の発見には長い歳月を要した。白18の防ぎなら、黒19が含み手となる。

白20の防ぎに黒21と打ち、黒15の石とつながってくる。白22の防ぎは24でノリ手にしようという狙いだ。それを承知で黒23とミセ手を打つ。白24にも黒25で先手を取れるので、黒27が決め手の含みとなる。

第42図



手にもなっており、味がよい。白26の防ぎには黒27、29と引いて以下四追い勝ちになる。四追いを最後まで示したが、こういう四追いが実戦で打てれば最高だろう。

【第42図】白20の変化。前図までは右辺で勝ち切られたので、白20と右辺から止めるのも考えられる。

ここからは上辺の盤端との戦いにもなる。ここは黒21とズバツと引き、黒23と組んで盤端の近さをかわすのが妙手になる。白24はやむを得ないが、黒25から左辺に展開する。白28の止めには黒29、31と引いてしまうのがわかりやすい。黒29を31なら白39の止めがやっかいだ。先に打てば白32に止めるしかなく、黒33と引いて以下四追いになる。なお、白22を反対なら黒Aに打つ。