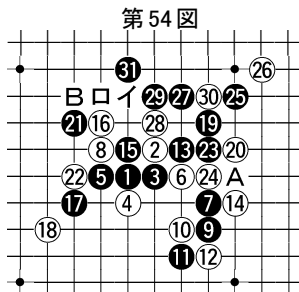


雲月・雨月桂馬挟みの研究(7)

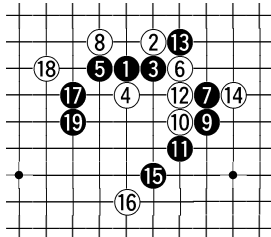
九段 河村典彦

【第54図】前回、紙面が足りなくて黒21の絶妙手の解説ができていなかったのですが、ここでしておこう。黒



21は単なる四三のミセ手ではない。白22と焦点を止めると、黒23から黒29と打って、白30の防ぎに黒31と打つて以下イロまでとなる。黒21がないとこの四追いがなし、白32でAと防がれてしまう。そこで白22ではBが強いことになるが、それは前回示した通り、今度は下辺に展開して黒勝ちになる。もちろん、白30をイも黒勝ちとなる。

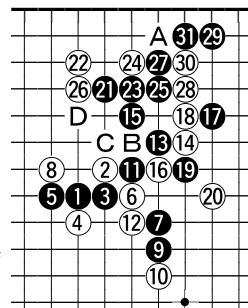
第55図



【第55図】この白12は、世界戦でスシユコフが使った一手だが、正確に応手すれば黒が勝てる。白14には黒15と突き出し、次の好点はやはり黒17だ。白18の浮かし止めには黒19と呼手を打って万全だろう。何しろ黒には怖い所がない。あとは白の防ぎに応じて自然に攻めていけば良い。

【第56図】白10の変化。防ぐだけなら一番強そう。黒11と白を止めながらの組み立てが「急がば回れ」である。白12には、黒11の石を生かして黒

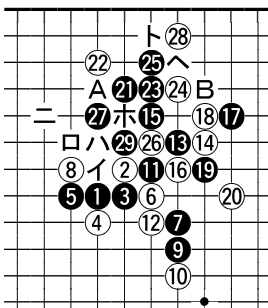
第56図



【第56図】白10の変化。防ぐだけなら一番強そう。黒11と白を止めながらの組み立てが「急がば回れ」である。白12には、黒11の石を生かして黒

13と突き出すのが後続の一手になる。白14に対する黒15はこういう形での手筋みたいな手で、白16とノラれても大丈夫と見ている。事実、白16とノラれても、黒17で先手を取れる。白18の焦点止めには一本黒19と逆引きをしてから23まで組み立てる。白24はいろいろ止める所があるが、譜の白24なら黒25から引き出して、黒27とミセ手を打つ。白は28の焦点止めだが、ノリ手に構わず黒29と打つのが読み切った手で、勝ちになる。なお、白24をBなら25・C・D・24と引いて行く。

第57図

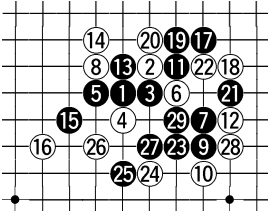


【第57図】白24の変化。この24なら、黒25、27と引いておく。白28の止めなら黒29と引き、白がどちらに止めてもイロハニホヘトの四追いとなる。白28を反対なら、黒へとミセ手を打って以下勝ちとなる。

また、白24をAなら、黒29と引いて以下容易だろう。白24をBでも、白に四ノビで邪魔されるが、黒29と打って問題ない。

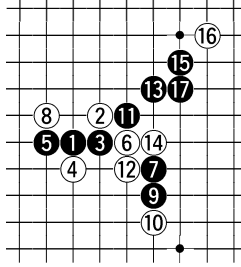
【第58図】白18の変化。白18の外止めは、黒を右辺に追い込む狙いで、うっかりすると勝てなくなるので要注意。黒19は先に打っておいた方が良さそう。白は四で止める手があるので、四で止められ

第60図



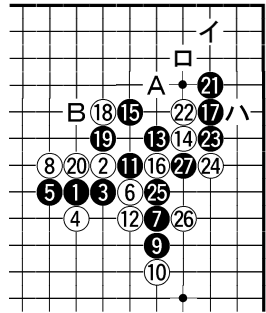
【第60図】白12の変化。こちらを止めるのも急所だ。黒13には白14と外止めで頑張るつもりだが、黒15の後、黒17と突き出す手が絶好点となる。
白18はこの一手という感じの防ぎなのだ。黒21が防ぎの網を破る一手になる。黒25でミセ手が利くので今度は下辺で勝ちとなる。白18を20など上辺を防ぐのは、黒25と打って簡単だ。

第59図



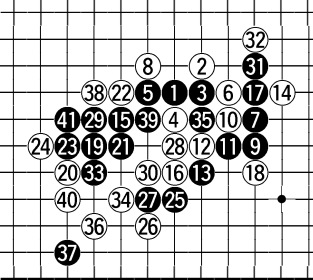
【第59図】白14の変化。白14は根元を止める一手だが、黒15、17と足早に組んでしまえば白は黒のスピードについていけない。
研究においての成果は「手を抜く」ことが可能であることを突き止める場合が多い。それができなくても「うまい牽制」を発見することで未解決の局面を解決することができる。

第58図



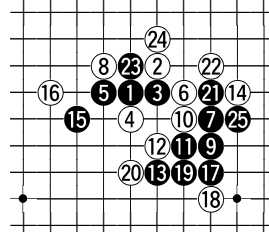
ても四追いが残るようにしたい。中止めを待って、黒21、23と引く。この三引きも手筋で、黒27の三をもう一回使えるメリットがある。
黒25、27と引いて以下イロハの四三が残っている。白20をAなら黒Bと引く要領だ。

第63図



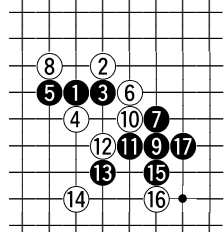
【第63図】白16と三を打って凌ごうとするのは、黒19と引いて左辺で勝ちを求めることになる。黒21は常套手段のミセ手で、白のやつかいな剣先を黒27と押さえておけば万全だろう。白30に黒31と止められるのも大きく、黒33と引き、白の四ノビの抵抗も虚しく以下四追いになる。

第62図



【第62図】白14はこちらに止めるのが黒を慌てさせる防ぎ。こういう時は下手に引きだすと詰まってしまうので、黒15と牽制を兼ねた呼手を打っておく。
白16との交換なら、追い勝ちとなる。黒17から引いて行って白22までの時、黒23が先手で打てるのが大きい。黒25以後四追いとなる。

第61図



【第61図】結局、単純に白10と防ぐのが最も強そうだ。これには当然黒11と組むことになる。白12はこういう時に真っ先に考えられる防ぎで、強い。
黒13と引き、白14の下止めなら、黒15と引き、さらに黒17と含み手を打ってこれはもう防ぎがない。白16を反対も黒が簡単に勝てるので、白14が悪かったことになる。