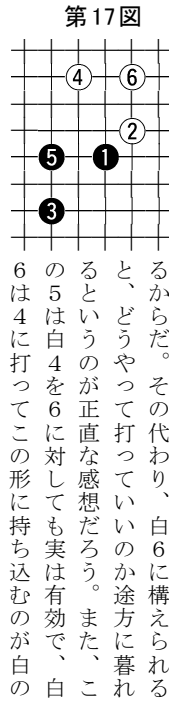


# 彗星ガイド (3)

九段 河村典彦

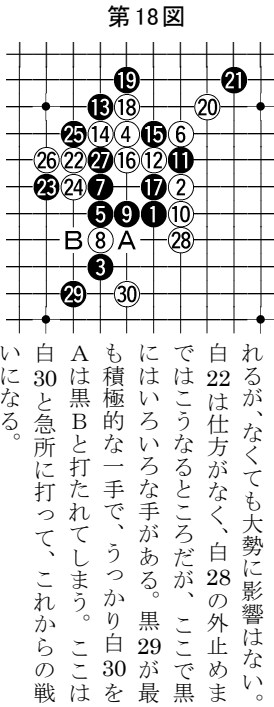
今回は、白4に対する黒5の変化を2つ調べていこう。

【第17図】黒5は見るからにいい形で、無条件にここに打てれば大抵有利になる。黒1、3の石をつなげてい



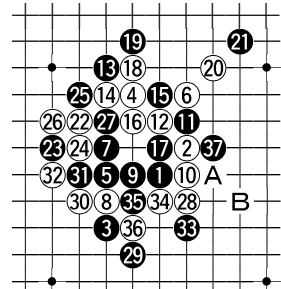
るからだ。その代わり、白6に構えられると、どうやって打つていいのか途方に暮れるというのが正直な感想だろう。また、この5は白4を6に対しても実は有効で、白6は4に打つてこの形に持ち込むのが白の

対策でもある。そういう意味でもこの形を覚えておけば役立つ。  
【第18図】黒7とトビ三を打つのが気づきにくい一手。黒7白8の交換をした後に黒9と引く。以下白も12から引いていくしかないで、手数は長いが一本道となる。



白20は利かした方が得だと思われるが、なくても大勢に影響はない。白22は仕方がなく、白28の外止めまではこうなるところだが、ここで黒にはいろいろな手がある。黒29が最も積極的な一手で、うっかり白30をAは黒Bと打たれてしまう。ここは白30と急所に打って、これからの戦いになる。

第19図



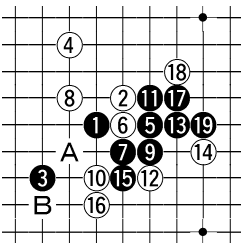
【第19図】黒29の変化。前図で白の急所であった所に先着する黒29も有力だ。ただ、ミセ手になるだけに、攻め急ぎの感もある。白30は当然で、黒33ではまたいろいろの手が考えられる。

黒33と剣先を叩けば、白34から36と乗り込んで防いでくる。黒37まで互角の戦いだだが、黒としては望むような展開ではないだろう。

黒29ではAやBなど先に防いでおく手ももちろん考えられる。どの手を選ぶかは、実戦で相手の顔を見ながら考えてもいだろう。

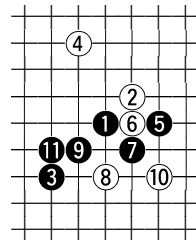
【第20図】次の黒5に移ろう。黒5の四題目となる。この黒5は白の連を止めているだけに悪い手にはならないが、注意して打たないと白4を絡められる展開となってしまう。黒はそれだけは避けたい。

第20図



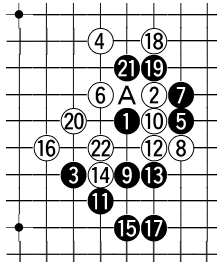
白6と入るのは当然に見えるが、実はこれなら黒は一安心。黒7と連をさらに作る自然な手で優位を保てるからだ。白8で白が良いように見えるが、ここで黒9がけん制の妙手。白10と防ぎに来るなら、黒11から13と休んで良い。白14にも黒15と引いて、白16の止めなら黒17と含み、白18なら黒19で以下勝てる。白16を反対なら、黒A、Bという要領で打ち進めていけば良い。

【第21図】白8の変化。白8と防ぎに来るなら、黒9と打って3の石とつながってくる。こうなれば白4の石がつながっていない白は不利で、黒は思い通りに展開できる。白10なら黒11から攻めていけるし、白10を11なら、黒10から引き出していける。いずれにしても、白4に絡んでこない防ぎは白は弱防となる。



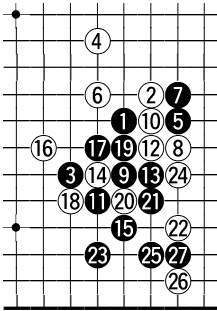
ここで黒はAと突つ込むのもあるが、外側からけん制する黒7をお勧めしておく。白8と一旦防ぎに来るのはやむを得ないが、ここで黒9がやはり好点。白10には黒11から一気に攻めたくなる。実は成立しているのだが、黒17と慌てて攻めると、白18から四ノビを利かされて白22まで逆転白勝ちになってしまうので要注意。

第22図



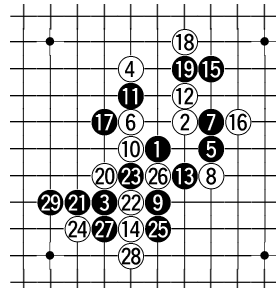
【第23図】黒17では、図のように白の根拠を押さえないがら含んでおくのが肝心となる。白18の防ぎには、黒19と一回切つて黒21と引く。続いて黒23に白24と止めざるを得ないのが白の弱点で、盤端までの距離がまだあるため黒25、26で勝ちが出る。なお、前図と同じように上辺で四ノビを打つ

第23図



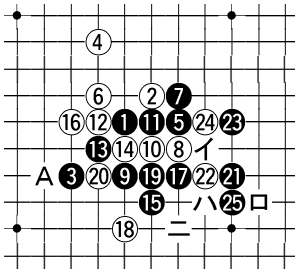
【第24図】白10の変化。白は先に10と打っておく手も考えられる。白には10を生かして白12と攻める手が発生する。これには黒13と一本引いて、一旦黒15と防ぎに行く。白16にはさらに黒17と白の要点を押さえておくのが冷静だろう。以下は混戦になるが、下辺の攻防が勝敗を決める。一例として白20なら手順で黒21から押さえていき、黒29まで構えて一局だろう。

第24図



【第25図】白10の変化。白10では図のように防いでおくのも当然考えられる。これには黒11と引いて黒13と構えておくのがいい形だ。黒3の石との連携も一気にできていく。こうなると黒はかなり有利で、あとは仕上げを間違えないようにするだけだ。白14と防ぐ手が黒にとって怖いのが、ここは黒15と引けるのが大きい。白16の止めなら黒17とミセる。白10の四ノビにしても別の四三ができるため、結局は白18から止めるしかない。ここで珍しい決め手があり、黒19から25まで白にノリ手を敢えて打たせるのがいい手になる。以下イ、ニの四追い。白16を反対なら、黒はAと打つ。

第25図



【第21図】白8の変化。白8と防ぎに来るなら、黒9と打って3の石とつながってくる。こうなれば白4の石がつながっていない白は不利で、黒は思い通りに展開できる。白10なら黒11から攻めていけるし、白10を11なら、黒10から引き出していける。いずれにしても、白4に絡んでこない防ぎは白は弱防となる。

て黒19の点を四々禁にしても、打たせられないから、大丈夫。

【第24図】白10の変化。白は先に10と打っておく手も考えられる。

白には10を生かして白12と攻める手が発生する。これには黒13と一本引いて、一旦黒15と防ぎに行く。白16にはさらに黒17と白の要点を押さえておくのが冷静だろう。以下は混戦になるが、下辺の攻防が勝敗を決める。一例として白20なら手順で黒21から押さえていき、黒29まで構えて一局だろう。

【第25図】白10の変化。白10では図のように防いでおくのも当然考えられる。これには黒11と引いて黒13と構えておくのがいい形だ。黒3の石との連携も一気にできていく。こうなると黒はかなり有利で、あとは仕上げを間違えないようにするだけだ。白14と防ぐ手が黒にとって怖いのが、ここは黒15と引けるのが大きい。白16の止めなら黒17とミセる。白10の四ノビにしても別の四三ができるため、結局は白18から止めるしかない。ここで珍しい決め手があり、黒19から25まで白にノリ手を敢えて打たせるのがいい手になる。以下イ、ニの四追い。白16を反対なら、黒はAと打つ。