

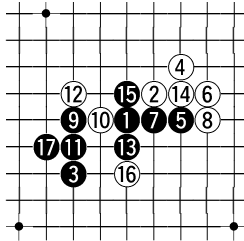
彗星ガイド (13)

九段 河村典彦

前回の続きから。

【第121図】黒5は5番目の着手となるが、白に寄っているだけに、いかにも混戦志向という感じだ。ただ、案外均衡が保たれているかもしれない。

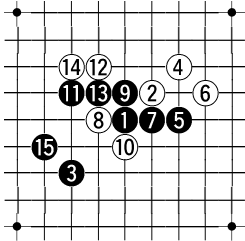
第121図



【第122図】白8には黒9と組めば黒が主導権を取れそう。白10と止めれば黒11と外側から叩き、白12には黒13と打って

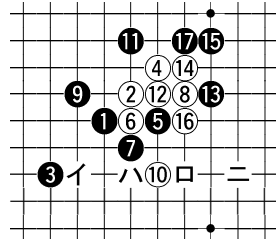
おいて自然に良くなる。白14の時に一気にギアを上げる必要がある。黒15と打つのがこは良さそう。以下は一手一手になっていくと思われるが、黒3の石を活用できるので、黒は悔いのない展開と言えるだろう。

第122図



一見逆浦月に見えるので、白6で必勝形と思いがちだが、黒3の石があるかないかでやはり違う。黒7と引いた時に手拍子で白8と止めてしまうと、黒9から3の石を生かした追い詰めがある。黒9、11と引いてしまえば、黒3が立派な戦力だと認められる。やはり一手の違いは大きい。だから白8は逆止めしかない。

第123図



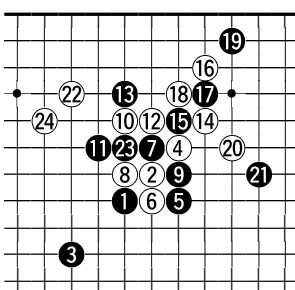
【第123図】白6は単純に割って入った方が強防となる。黒7と押さえるのが自然だが、白8と打たれるとこ

れは白のスピードの方が速い。黒9から11で簡単に止まりそうに見えるが、白12から斜めに抜ける筋があつて白の追い勝ちとなる。白18からイロハニの四追いがあつた。やはり黒は3の石が使えていないのが痛い。

いだろう。

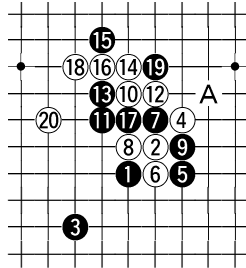
【第124図】黒7はこうやって辛抱するしかないだろう。こうなると白も地道に防ぐしかない。黒11までは必然で、白12と脅かした時に

第124図



黒13と防げば、これで手がないように見える。しかし、白は14から16と打つのが筋をつなぐ妙手。黒17と防いでも、白18、20と引いて今度は白22と左辺に展開する。剣先の方向に攻めをつなぐのが連珠ならではの攻め方でもある。黒23なら白24とミせて、何だか白勝ちっぽく見えてくるから不思議である。こういうのは研究で出しておかないと、実戦では引き詰まってしまうので気を付けた。やはり黒は3の石が働かない展開で防ぎきるのには難しいだろう。

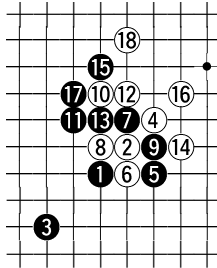
第125図



【第125図】黒13の変化。黒としても反撃含みである黒13と防いでほしい。対する白14、16は自然だろう。

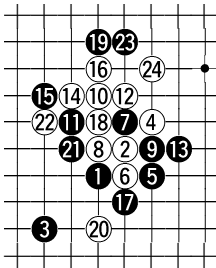
こういう場合、たいいてい黒はノリ手に18と打つのだが、白2の石が邪魔をして黒17に入る手が三にならない。であれば黒17と入っておく所だが、これには白も18から20と打ってこれからの戦いになる。なお、黒19を反対なら、白Aと打つのが強烈。

第126図



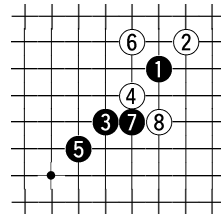
【第126図】黒13の変化。黒13と根元を止めておく手もあるが、白が外側に回れるだけに、スピードで負ける危険性がある。白14でもちろん剣先を叩いておいてもいいが、白14と引くのが一気に決めてしまおうという狙いのある手である。続いて白16が後継手で、黒にノリ手を打たれても、白18が含み手になっている。

第127図



【第127図】もう一つ黒13の変化。黒13には白14から16と打つのが白の狙い。ただし、黒に17と引く余地ができるので、読むのがさらに難しくなる。例えば黒17と引かれた時、白は先に18に伸びておくのが良いだろう。こうしておいて上辺を防ぎづらくする。黒がさらに黒21と打ってから調子で黒23と止める手で何とか防ごうと

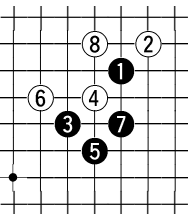
第128図



するが、ここで慌てず騒がず白24と打っておくのが味のある一手である。こういう手を打たれると相手は本当に困る。黒13はやはり125図に従うぐらいだろうか。

【第128図】前図の白4でこの講座を終わるはずであったが、最近これ以外の白4も登場しているので調べておこう。まずは白4とさらに長星共通に戻す手である。この手には10か所以上打てると思っていたが（実際そうだと思うが）、簡単ではなさそうだ。例えば何気なく黒5とさらに対称形に打つてみると、白6と打たれる手が白2と4をつないでおり、いきなり白が有利に見える。続けて黒7なら白8と打たれる。通常の斜月に

第129図



【第129図】今回は紙面の都合で簡単な黒5を挙げておく。黒5と浦月の形を作るのがさすがに良さそうだ。白6なら黒7が黒1の石ともつなげられるのでびつたりの手となる。さらにもし白が8とかぶせてきたら、黒はそれをかわしての追い勝ちとなる。ここは読者の皆様にぜひ解いていただきたい。

黒5では3の周りに打つのが中心となるのだが、盤端が近いだけ注意が必要となる。