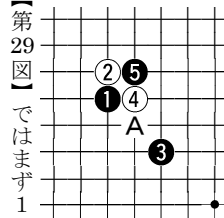


遊星ガイド (4)

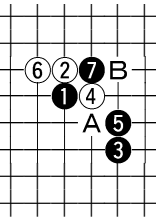
九段 河村典彦

第28図



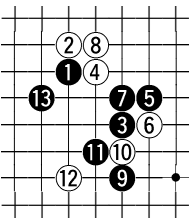
【第28図】今回の白4は疎星と共通なので強そうに見えるが、実はさほど強い防ぎではない。というのも、黒5と打てば何と花月定石！に戻っているからである。黒は白5に密集される手だけ気を付ければ良い。八か所は打てそうだが、黒5をAと引く手も黒勝ちと思われるので、残り六か所見つければ良いことになる。

第29図



【第29図】ではまず1か所目。この5は白の連を止めながら黒に連を作る手なので悪いはずがない。白6には黒7もしくはAやBで良い。また、白6には7と固まれば、黒Aと引き、白6にBと打つておいて問題ない。白6でBなら、やはり黒Aと引ける。

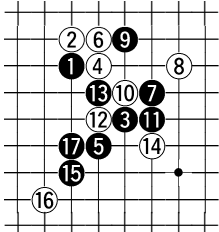
第30図



【第30図】黒5が遊星ではない場所になる。白4がどこでも、とりあえず五珠の候補として考えたい場所である。白としてはつと目に付くのが白6、8と三々禁を脅かす手だが、この手には黒9、11と引けるので大丈夫。黒13で三々禁が四三に早変わりする。白6で8と密集する手に対しては、黒7を8の右に止めておく。

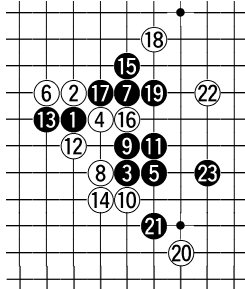
【第31図】黒5も前図と似た位置だが、こちらの方が苦勞する。白

第31図



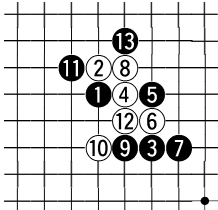
【第31図】黒5も前図と似た位置だが、こちらの方が苦勞する。白6には黒7と引いて黒9と止めるのが常套手段である。黒9でうっかり13に引いてしまうと、三々禁になってしまうので注意が必要だ。ここで白は10から12と打つのが強く、黒も13と引くしかない。以下黒17まで組んでこれからの勝負となる。また、黒7で13と引く手もある。

第32図



【第32図】黒5の変化。この黒5も白の連をすかして止めている形なので悪くはない。そして、白6と打たれた時に黒7と打つのが重要な一手である。これを9は、白7から勝たれてしまう。次に23からの勝ちがある。白は8あたり止めるしかないが、ここで黒9と打ち、白10の抵抗にも黒11と密集して勝ちの形だ。白12、14の反撃が怖い。黒15から先手で止めて黒勝ちが見えてくる。

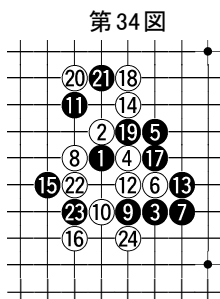
第33図



【第33図】黒5と打つのも当然考えられる。白6と引いて8と密集する形は、はて？どこかで見たとような？という形になっている。実はこれ、峡月溪月寒星から出る形に戻っている。なるほど、こんな戻り方もあるのか、と納得した次第である。遊星は流星や疎星だけではなく、他の形にも戻るので、昔の知識が役に立つことが多い。昔の勉強も役立つことになるので、結論をま

とめておくのを勧めしておく。

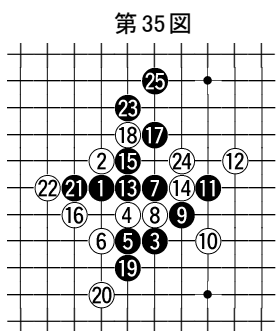
【第34図】この黒5は明らかに峡月に戻る形である。ここを詳しくやっていると結局峡月講座になってしまうので、参考図を一つ載せておく。この譜は第53期名人位決定



戦第1局（黒・中村名人、白・長谷川九段）の局後検討図である。中村名人の黒11の一手に白が防ぎきれずに黒勝ちとなったのだが、局後に最善とされた変化である。ただ、実戦的には黒が厚く、打ちやすいだろう。

黒5は9と打って山月斬月共通の形に戻す手や、10と打って金星共通に戻す手、11と反対から叩く手もあるので、合計10か所ぐらい打てるだろう。題数の指定や黒5の指定で駆け引きが繰り広げられることになる。これもまた遊星独特の戦いである。

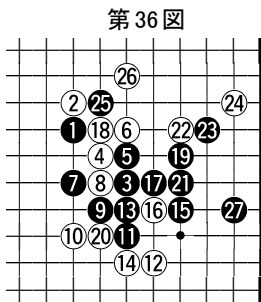
【第35図】続いて別の白4を調べていこう。この黒5は長星共通であるが、やはり強い防ぎである。ただ、題数をどうするかはやはり相手の顔を見て決めた方がいいだろう。まずはこの5が一番良さそう



だ。対して白6、8は普通の防ぎであるが、黒9とこちらも自然に押さえておいて長星よりもいい展開が見えて来る。黒は11から一気にギアを上げ、黒15、17と攻めて白を振り切る。白はなかなか抵抗できないのが辛く、黒25まで押し切られ

てしまう。実戦でこんな簡単に勝てることはないかもしれないが、黒が主導権を取るのは間違いない。

【第36図】次はこの5であるが、これも黒が打ちやすそうだが、白2の石が離れているだけに、序盤で一気に離しておきたい。そういう



意味で黒7と下から叩くのは絶好点だ。白は8から防ぐしかなく、自然に黒9と打って黒が悪いはずがない。

白10と防がれ黒11に白12で詰ましたように感じるが、実は黒13から追い勝ちとなる。黒13、15と打つのが手筋の一手で、白18が抵抗だが黒引いていき、黒27が決め手となる。

【第37図】黒5は1、3の石をつなぐという意味で一番良さそうに見えるが、白にも6と打つ手がある。こう打たれると、黒のスピードよりも白のスピードの方が早くなる。

ここでなかなか黒にいい展開が見い出せないが、実戦的には一本黒7と引いてから9と叩いておくのが長期戦を睨んだ打ち方になるだろう。白10は黒からはここが急所になるので、ここに先着する一手で、例えば黒11と防ぐなら、白14まで防いでおいて黒が少し忙しい展開になる。

黒としてはこの5が良さそうに見えるが、実はあまり選択肢に入れたくない五珠となる。

第37図

