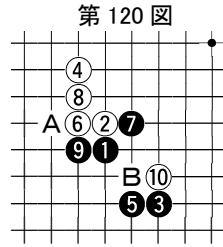


# 遊星ガイド (14)

九段 河村典彦

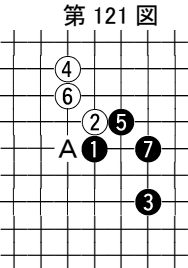
長かったが、今回で最後、残りの遊星の防ぎを調べていこう。

【第120図】この白4は「何だそれ?」という防ぎに見える。しかし、次に6と打つ手や8と打つ手があり、油断はできない。例えば安易に黒5に打ってしまおうと、白6と打たれて



「あれ?」ということになる。黒7と打つても白8、10で三々禁になってしまう。黒5に打った石が明らかにマイナスとなっている。黒7を9と打つても、白にAと引かれてやはり三々禁になってしまう。つまり、この黒5では黒負けになってしまう。

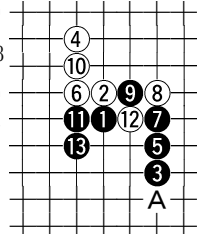
【第121図】というので、一番おすすめののがこの黒5である。やはり花月定石に戻りやすい形が鉄板だと言えようか。白6が少し怖いが、黒7とけん制しておいて大丈夫だ。同様に黒5を7に打つのもありそうだが、その場合は白6をAに打たれる手があり、少しやっかいになる。ただ、それでも黒が有利



なの中には間違いない。

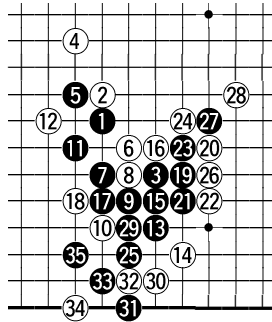
【第122図】この黒5も急所にあたるので、いい場所だろう。白6に

第122図



【第123図】黒5はいつもの切り札だが、白4の石が離れているだけに効果的だろう。黒7で白4から遠くに打つのが理にかなっており、その意味で黒7が良いだろう。白8に黒9と打つて有利なのは間違いないが、勝ちとなると苦勞する。例えば白10なら、黒11から引き出して黒19と構えておけば勝てそう。とは言え、黒35まで時間はかかる。

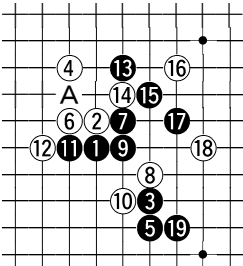
第123図



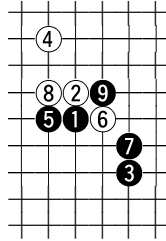
【第124図】黒5とここに打つのもありそう。3の石の縦のラインに打つことで、白8からA、9と引いた時にノリ手になっている。なので白8で単に防ぐ手ぐらいしなくなる。また、白6で一路下の11なら、黒7で8と引けば良い。

本譜に戻り、黒9からは一例だが、黒11から引き出して黒19の手が打てればたいい勝ちとしたものだ。

第124図

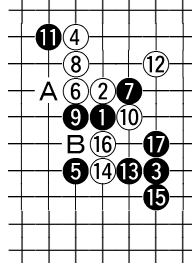


第125図



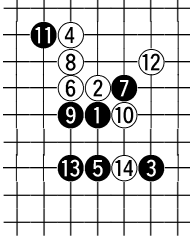
【第125図】黒5は普通はあまり通用しないが、この位置関係なら大丈夫そうだ。白6は当然に見えるが、黒7と叩いた手がいい位置に来ている。黒3の石とうまく連携している。白8、黒9までの形を見ると、何となく第122図に似てきている。白10からどう防がれようが、黒勝ちになるだろう。

第126図



【第126図】こんな黒5も成立しそうだ。やはり白は6と打つが、いつもの黒7で防ぐしかない。白は8、10と引いていくことになるが、黒5の位置が案外良さそうで、白12には黒13のトビ三がいい形になっている。白14を四ノビで止めても四追いが残っている。白14を中止めなら、黒15、17と引いていける。白12でAなら、同様に黒13と引き、白14止めに黒Bと引けるので、黒勝ちにすることができるといえる。

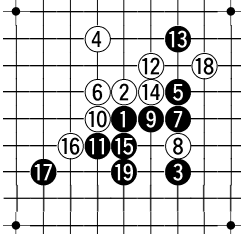
第127図



【第127図】前図と似ているが、黒5と打った場合を考えてみよう。黒11まで同じとして、白12が今度は厳しくなる。下辺は黒13のトビ三で打ってはみても、白14と中に止められてこれ以上打つ手がない。白12に石が来ているので、黒呼手を打ってしまっただけでは上辺で白に勝たれてしまう。まさに、一路の違いが大違い、という訳である。

【第128図】七題目の候補としては、黒5だろうか。やはり白6が強

第128図



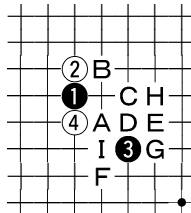
いが、ノリ手を恐れずに黒7から引いていく。白10の時に黒11と外から止めるのが肝心で、これで白の引き筋をけん制している。

こう打たれると白も困ってしまう。一本白12と引いてみるが、黒13がミセ手になっている。白14なら黒15から反撃開始で、黒19が含み手になっている。

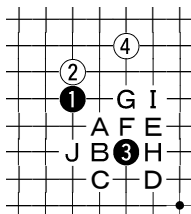
その他、黒5で7や9と打つ手があるので、八題は打てるだろう。

【第129図】最後にその他の防ぎを一気にやっておこう。

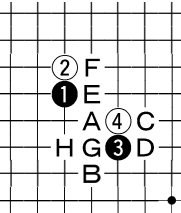
第129図



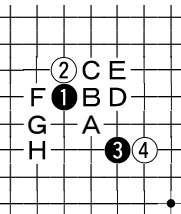
第130図



第131図



第132図



これまでの白4よりは容易な展開となるが、初見で見つけるのも至難の業である。眺めておくのも良いだろう。これで遊星の白4は合計20か所近く検討したことになる。実に変化が多い珠型である。