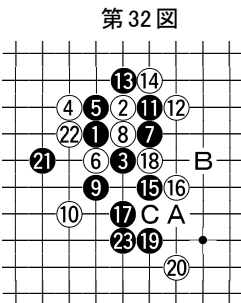


浦月四題目の解明(4)

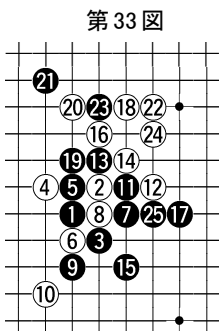
九段 河村典彦

【第32図】前回の続き。白16の変化。とにかく変化が多い。この白



16にも黒17と含む。白18の止めなら黒19と引き、下止めに一旦黒に飛んで黒23と2種類の四追いを含むのがスマートな勝ち方だ。これで白に防ぎがないことを確かめてほしい。なお、白18をAならB、Cなら19で良く、白20を反対なら黒22とノリ手を切つて良い。

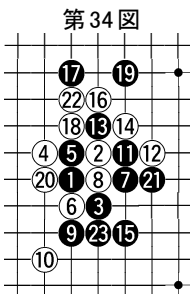
【第33図】この白14がやっかいなのは、白16からの引き筋があることである。白16と三を引かれたら、実はどちらに止めても黒はいい。下から止めた場合の勝ちを示しておこう。



白18からの攻撃にはドキッとすが、落ち着いて止めていればどこかでノリ手に引つかかる。白24とトビ三を打たれた時に黒25と止めて上止めなら四追いになる。注意しないといけないのは、もし後上辺が一路広げれば白に四追いがあるので、何かの拍子で盤端関係が違った時はこの手は使えない。そういう意味では黒17は次に示す反対止めの方が

無難であろう。

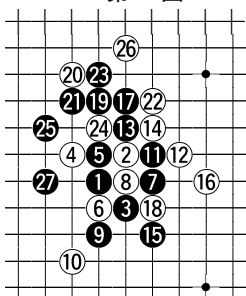
【第34図】黒17と上から止めれば、この手が四三のミセ手となっている。白18と引かないと先手を取られるので打たざるを得ないが、黒19と止めて利き筋が多く発生する。白20と止められる手が怖いのが、黒21と引き、白22なら黒23と引けば白の四追いをノリ手で止める効果もあり、黒勝ちとなる。白20を他の変化も黒20か21に引けるので下辺で勝てる。



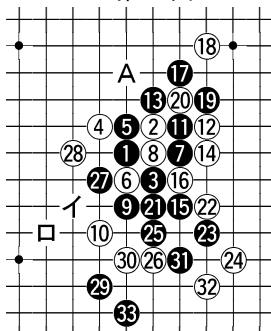
【第35図】白16とこちらに引く手もある。この時は黒17と止めておき、上辺での勝ちを狙う。白18でどこか下辺を止めてきたら、黒19から引き出す。黒21に対する白22は絶対なので、黒23、25と引けば以下容易である。しかし、黒17は実は反対でも良く、白どこに止めても容易な黒勝ちが残っている。

【第36図】白14の変化。この14も一見簡単そうに見えるのだが、黒が勝つには骨が折れる。いつものように黒15と引いた後、今度は黒

第35図



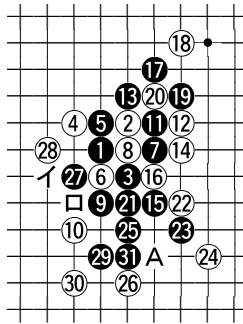
第36図



17と打つ。白18を反対ならAと打って良い。黒19まで利かしてから黒21と横に三を引く。白22に黒23、25と打つのが常套手段。白22を反対も黒25と組んで良い。ここで白26と止められると一瞬勝ちが見つからないが、黒27の逆引きが妙手で、うまい具合に左右をつなぐことができる。黒33後イロ。

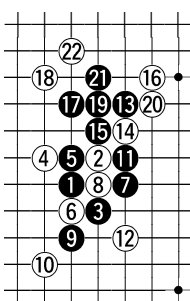
【第37図】白26の変化。前図を嫌うためには白26と浮かして止めるのが有力である。しかしこれには、やはり一本黒27と逆引きをするのが近道である。それから黒29に引き、最後に31が打てる。黒31後Aまたはイロ。

第37図



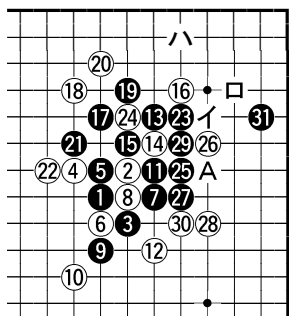
【第38図】白12の変化。この12はこれまで急所であった12の点を先に占めておくという発想で、非常に強い。これに対しては黒13から一気に上辺で勝ってしまわなければならない。しかし、単純に黒21まで打つと白22のノリ手（四追いがノリ手が強く勝てなくなる。また、黒19で20も、素直に中止めしておけば良い。

第38図



【第39図】さて、正解を発表すると、黒17までが良いとして、黒19と単に組む。結局白20とノリ手を見越して止めるのが強いのだが、

第39図

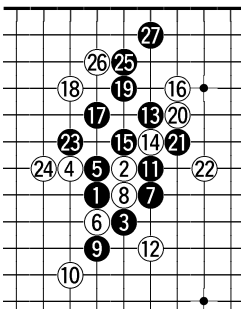


一本黒21と逆引きをするのがまたうまい手順だ。こうしておいてから、黒23とトビ、中止めを待つて黒25、27、29と利かして最後に黒31と打つ。この手がAとイロハの見合いになっている。上辺いっぱい使つての勝ちであった。

【第40図】白20の変化。白20で他の止めとしたらコゴぐらしいかない。これに対しては黒21、黒23と連続逆引きをする。そして最後に黒25が決め手である。白26にも黒27まで。

【第41図】最初の白16の三を逆に止めた場合は、黒17と引けば（四ノビをする以外は）下絶対となる。続いて黒19と飛ばば、四追いを防ぐためには四ノビをする必要がある。その止めた石を利用すれば話が早い。黒25後イロまでである。

第40図



第41図

