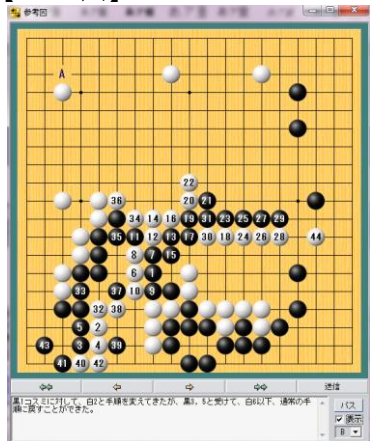


31. 白隅の削減にまつわる研究（その後）

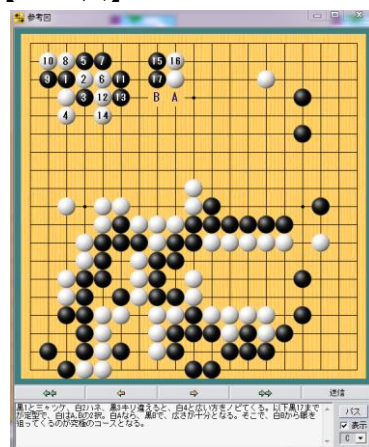
—白が頑張って眼を取りに来たときの白隅での究極の生き方について—

【71-1 図】



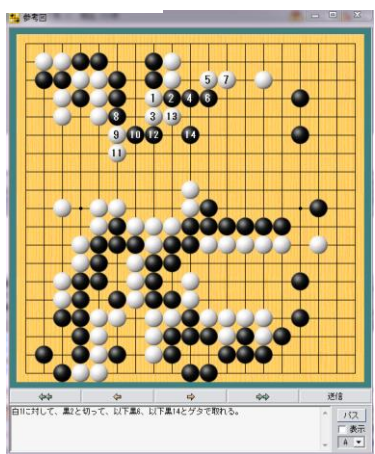
【71-1 図】 黒 1 コスミに対して、白 2 と手順を変えてきたが、黒 3, 5 と受けて、白 6 以下、通常の手順に戻すことができた。以下、定型通り、左下の白を中手にして、下辺右側の白 44 まで白が生きて、黒 A と左上の白隅に入ったところから示す。

【71-2 図】



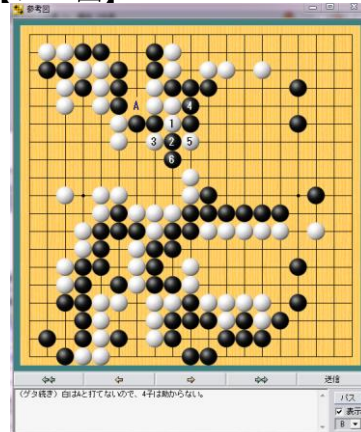
【71-2 図】 黒 1 と三々にツケ、白 2 ハネ、黒 3 キリ違えると、白 4 と広い方をノビてくる。以下黒 17 までが定型で、白は A, B の 2 択。白 A なら、黒 B で、広さが十分となる。そこで、白 B から眼を狙ってくるのが究極のコースとなる。

【71-3 図】



【71-3 図】 白 1 に対して、黒 2 と切って、黒 4, 6 のノビをきかせて、以下黒 14 とゲタで取れる。これで、ほぼゲームセットなので、白は 71-2 図 A を選択することになる。

【71-4 図】



【71-4 図】（ゲタ続き）白は A と打てないので、4 子は助からない。