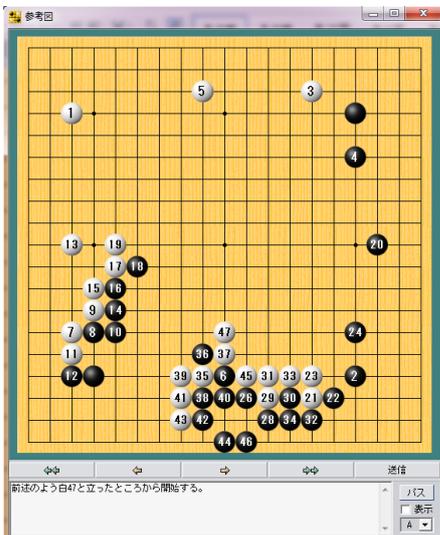


24. 三連星に入ってきた後のこと(3) (左下の白を生きさないための留意点)

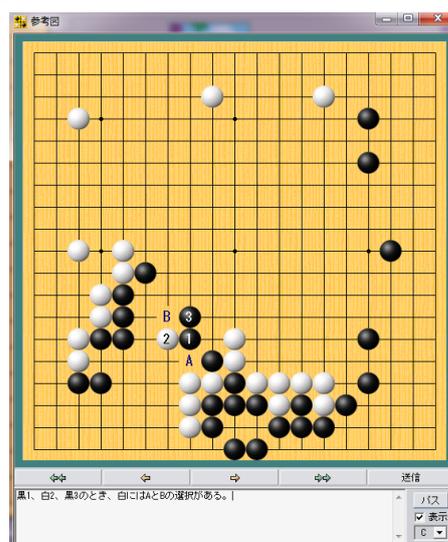
【64-1 図】



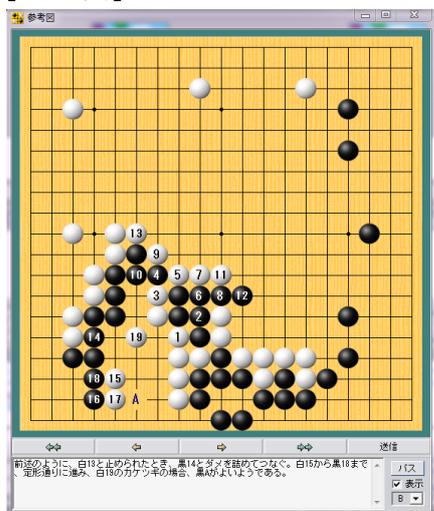
【64-1 図】白小目から開始し、前述のように、白 47 手目で立ったところから開始する。

【64-2 図】黒 1, 白 2, 黒 3 のとき、白には A, B の選択がある。まず、白 A からの図で検討する。

【64-2 図】

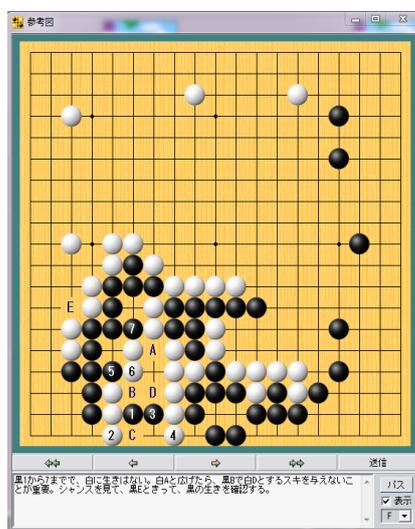


【64-3 図】



【64-3 図】前述のように、白 13 と止められたとき、黒 14 とダメを詰めてつなぐ。白 15 から黒 18 まで、定形通りに進み、白 19 のカケツギの場合、黒 A がよいようである。

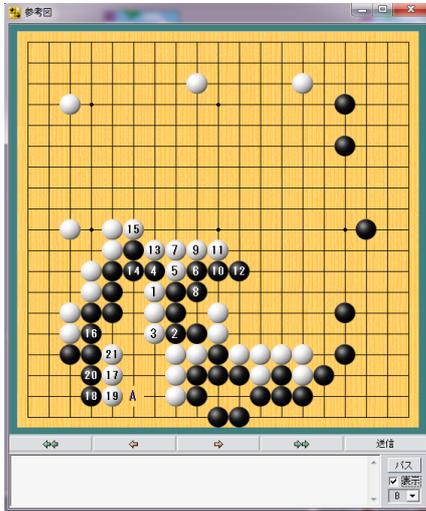
【64-4 図】



黒 1 から 7 までで、白に生きはない。白 A と広げたら、黒 B で白 D とするスキを与えないことが重要。白 B なら、黒 A と放り込んで、狭くする。E の切りがあるので、黒は生きられる。

【64-4 図】

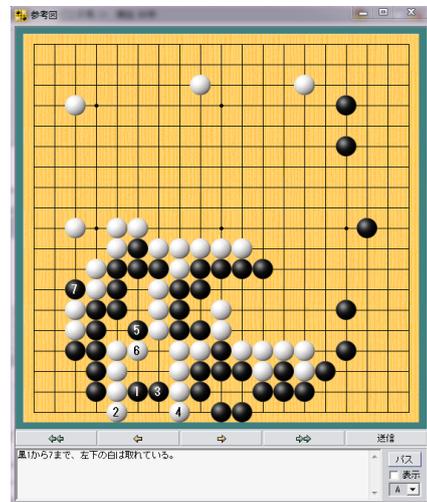
【64-5 図】



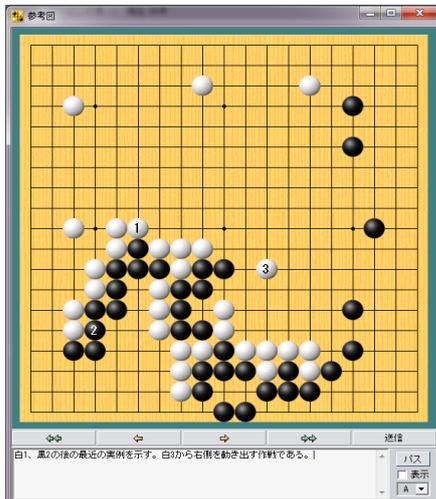
【64-5 図】白 1 (64-2 図 B) のとき、黒 2 と白の形を歪ませる事が重要なのは、63-2 図、63-3 図で説明したとおりである。64-3 図と比較して、中央へ逃げる黒のダメを 1 つ増やしている。白 3 のとき黒 4 と押え、前述の 60-2 図のようになる。白 17 から生きを踏ってきたとき、白 21 には、黒 A がよいようである。

【64-6 図】黒 1 から 7 まで、左下の白は取れている。黒 5 に対して、GoTrend002 君は生きがなくても白 6 と遮って来たが、黒 6 になると、攻め合いにもならないくらい手数が増えるからと思われる。

【64-6 図】

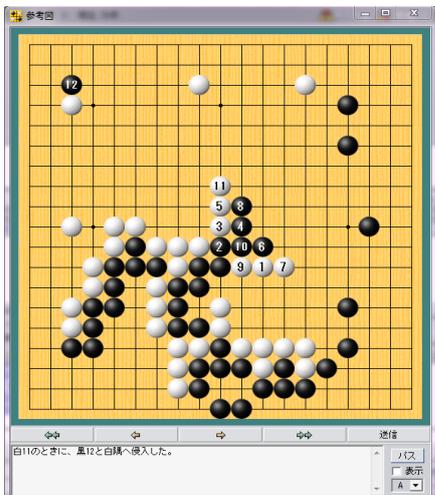


【64-7 図】



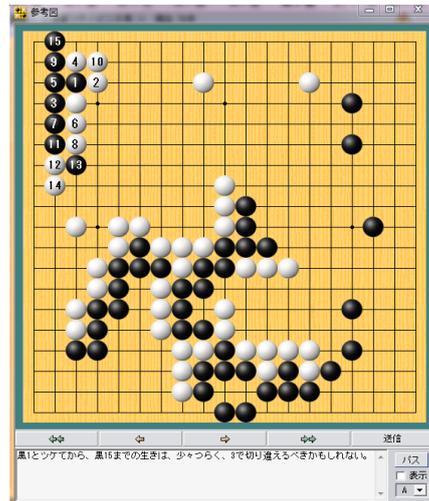
【64-7 図】白 1、黒 2 の後の最近の実例を示す。白 3 から右側を動き出す作戦である。黒としては、こちら側の白を取るより、中央へ逃げ出している黒が単独で生きることを優先する。同時に、中央に大きな白地を作らせないことである。前述のように、白隅に入るタイミングが悩ましい。結論からいうと、三連星ツケノビ作戦は現在も有効である。左上隅に侵入したあと、右上隅への侵入を許しても、右辺がまとまれば、10 目程度は勝つようである。

【64-8 図】



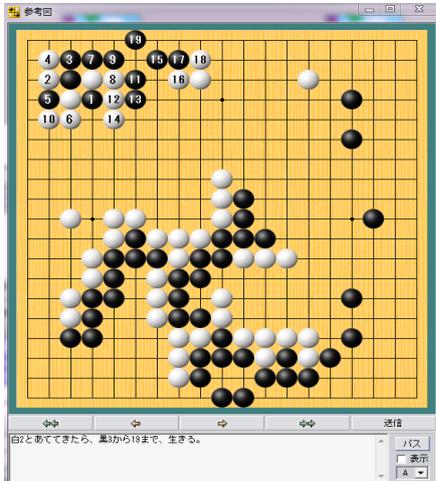
【64-8 図】白 11 のときに、黒 12 と白隅へ侵入した。

【64-9 図】



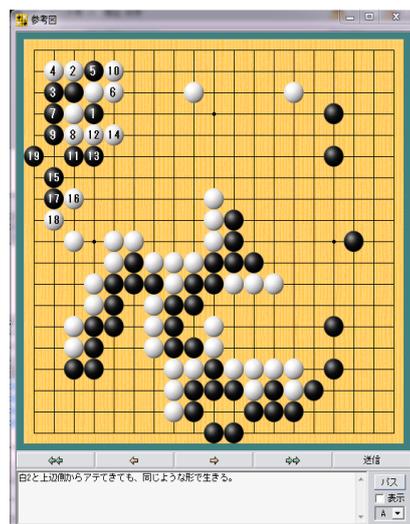
【64-9 図】黒 1 とツケてから、黒 15 までの生きは、少々つらく、黒 3 で切り違えるべきかもしれない。

【64-10 図】



【64-10 図】白 2 とあててきたら、黒 3 から 19 まで、生きる。

【64-11 図】



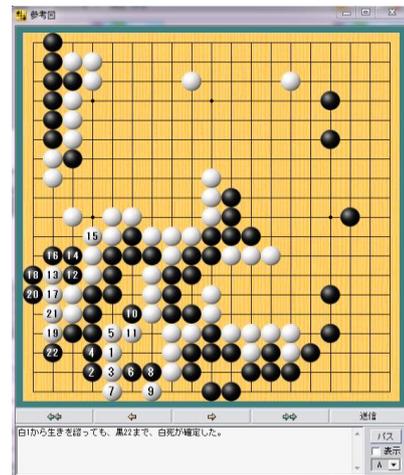
【64-11 図】白 2 と上辺側からアテてきても、同じような形で生きる。

【64-12 図】



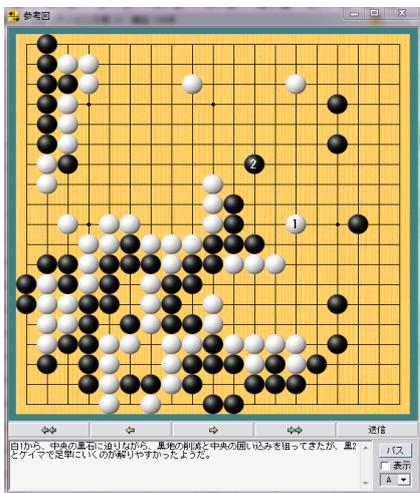
【64-12 図】黒が左上隅で生きた後、白 A と左下の生きを諦めたが、前述のように、白は生きない。

【64-13 図】



【64-13 図】白 1 から生きを諦めても、黒 22 まで、白死が確定した。この後は、中央へ逃げていた黒石が収まって、中央に大きな白地ができなければ、勝ちになる。

【64-14 図】



【64-14 図】白 1 から、中央の黒石に迫りながら、黒地の削減と中央の囲い込みを狙ってきたが、黒 2 とケイマで足早にいくのが分かり易かったようだ。

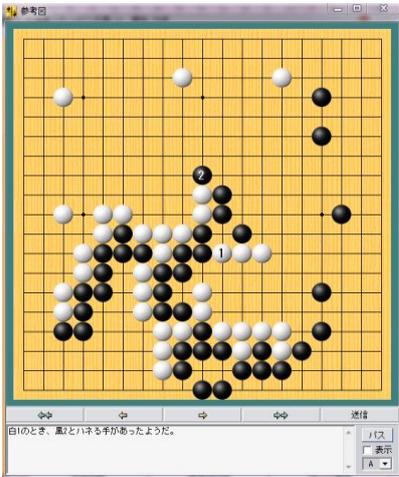
【64-15 図】



【64-15 図】黒と押したため、白は中央を最大に囲って、かつ、右上隅に侵入してきた。ほぼ言いなりに囲わせても、右辺がそのまま黒地になれば、優勢である。

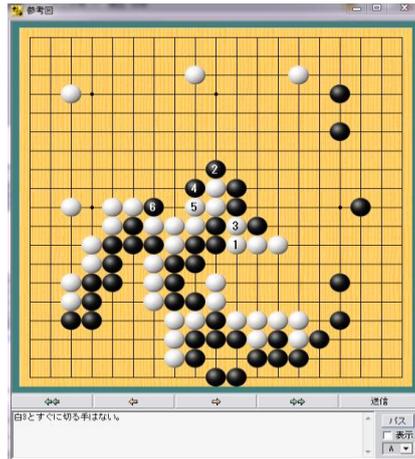
1

【64-16 図】



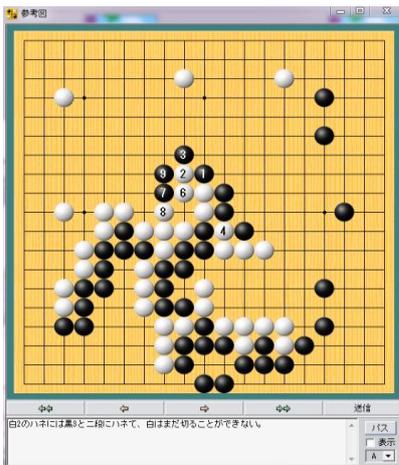
【64-16 図】 64-8 図白 9（本図白 1）のとき、黒 2 とハネる手があったようだ。

【64-17 図】



【64-17 図】 白 3 とすぐに切る手はないので、ハネにはなにか受けることになる。

【64-18 図】



【64-18 図】 白 2 のハネには黒 3 と二段にハネて、白はまだ 4 と切ることができない。これが決まれば、この時点でゲームセットと考えられる。