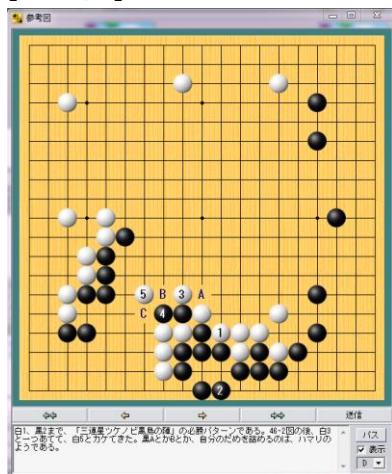


26.宿題その2. 下辺でカケてきたとき (46-3 図のその後)

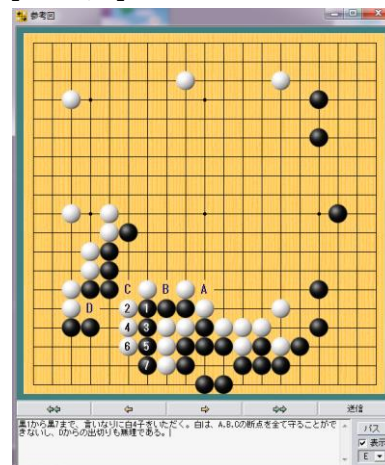
【66-1 図】



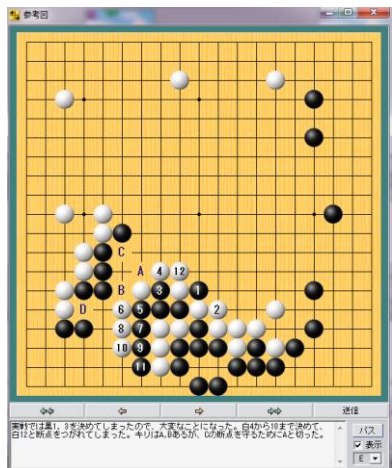
【66-1 図】白 1、黒 2 まで、「三連星ツケノビ黒鳥の陣」の必勝パターンである。46-2 図の後、白 3 と一つあてて、白 5 とカケてきた。黒 A とか B とか、自分のだめを詰めるのは、ハマリのようなのである。C と単純に出て、白 4 子を飲み込むのがよいと思われる。

【66-2 図】黒 1 から黒 7 まで、言いなりに白 4 子をいただく。白は、A,B,C の断点全てを守ることができないし、D からの出切りも無理そうである。

【66-2 図】



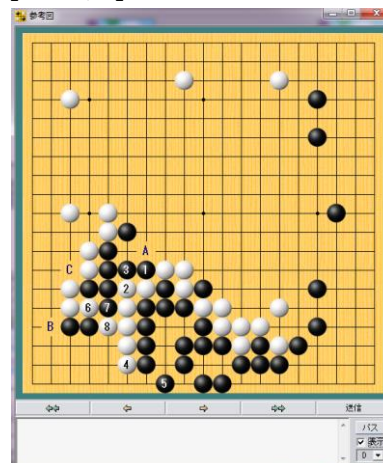
【66-3 図】



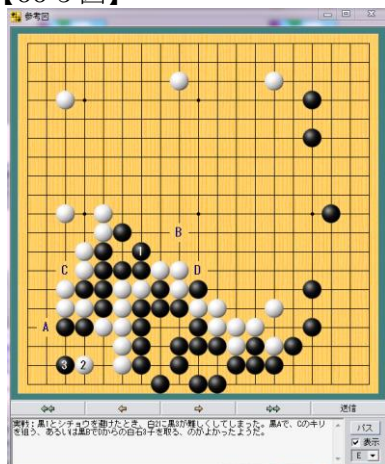
【66-3 図】実戦では、黒 1、3 を決めてしまったので、大変なことになった。白 4 から 10 まで決めて、白 12 と断点をつがれてしまった。キリは A と B があるが、C の断点を守るために A と切った。

【66-4 図】黒 1、3 に白が 4、6、8 と出切って、白 A からのシチョウをみている。これまでの検討から、出切りには、黒 B あるいは黒 C と受ける必要があるがシチョウを避けることが優先される。

【66-4 図】

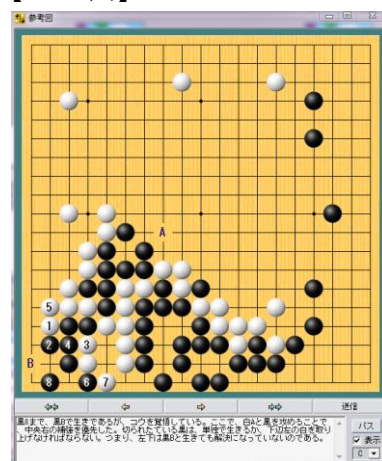


【66-5 図】



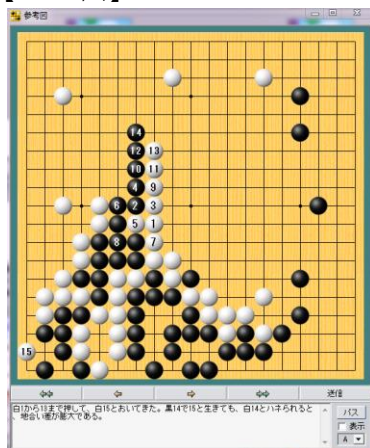
【66-5 図】 実戦：黒 1 とシチョウを避けたとき、白 2 に黒 3 が難しくしてしまった。黒 A で、C のキリを狙う、あるいは黒 B で D からの白石 3 子取りを狙うのがよかったようだ。

【66-6 図】



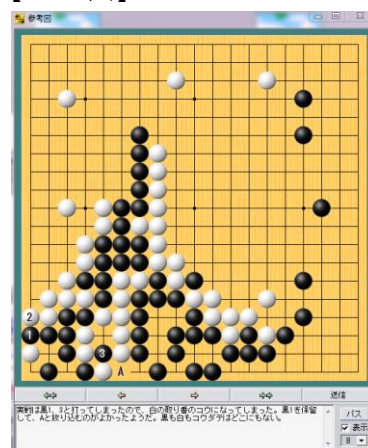
【66-6 図】 黒 8 まで、黒 B で生きであるが、コウを覚悟している。ここで、白 A と黒を攻めることで、中央右の補強を優先した。切られている中央の黒は、単独で生きるか、下辺左の白を取り上げなければならない。つまり、左下は黒 B と生きても解決になっていないのである

【66-7 図】



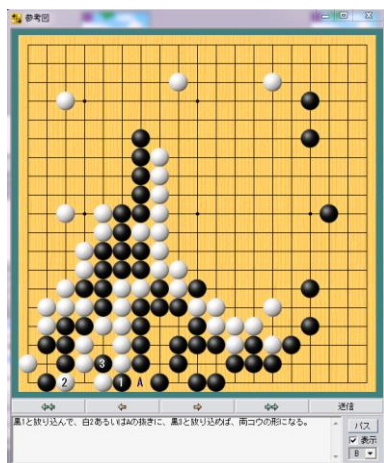
【66-7 図】 白 1 から 13 まで押して、白 15 とおいてきた。黒 14 で 15 と生きても、白 14 とハネられると、地合い差が膨大である。

【66-8 図】



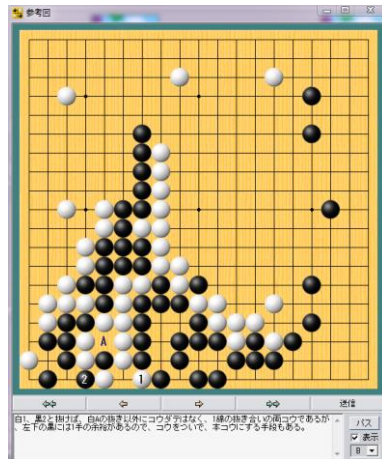
【66-8 図】 実戦は黒 1、3 と打ってしまったので、白の取り番のコウになってしまった。黒 1 を保留して、A と放り込むのがよかったようだ。黒も白もコウダテはどこにもない。白のコウ取り番なので、99 手目で投了となった。

【66-9 図】



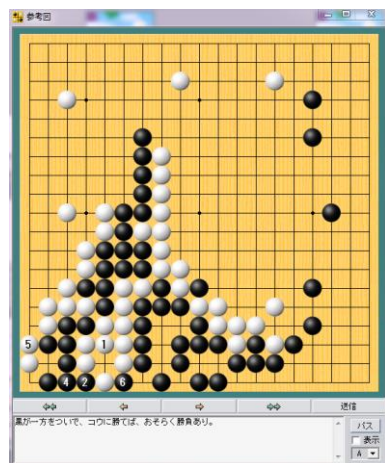
【66-9 図】 黒 1 と放り込んで、白 2 あるいは A の抜きに、黒 3 と放り込めば、両コウの形になる。中央の黒が単独で生きれば、いい勝負と思われる。

【66-10 図】



【66-10 図】 白 1、黒 2 と抜けば、白 A の抜き以外にコウダテはなく、1 線の抜き合いの両コウであるが、左下の黒には 1 手の余裕があるので、コウをついで、本コウにする手段もある。

【66-11 図】



【66-11 図】 黒がコウの一方をついで（黒 4）、黒の取り番になるので、コウは黒勝ちになり、白の領域に侵入しているので、おそらく勝負も黒勝ちになる。結論として、【66-1 図】 白 5 のカケは怖くない手である。