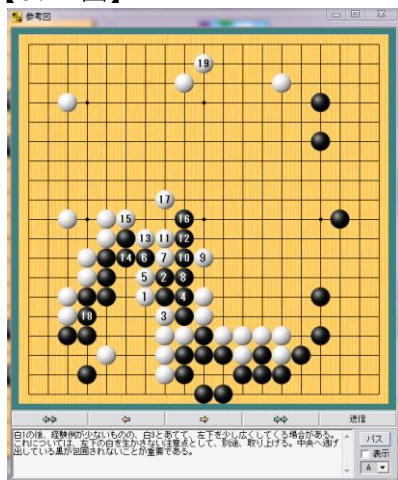


27. 負けケースの検討：白隅での頓死を避ける

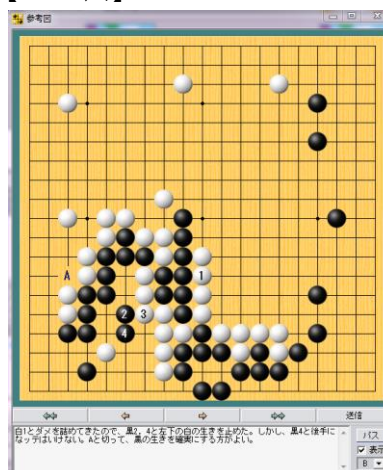
【67-1 図】



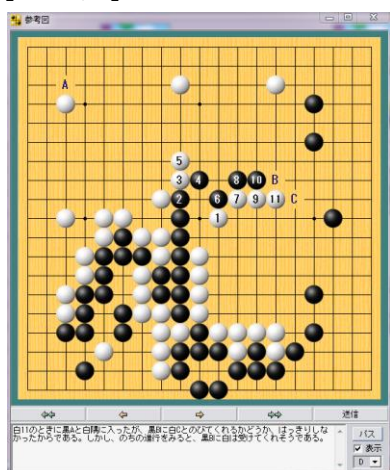
【67-1 図】白の初手が星の場合、三々に入っての頓死はクリックミスを除けばまずない。そこで、白初手が小目の場合で示す。白 1 の後、経験例が少ないものの、白 3 とあてて、左下を少し広くしてくる場合がある。これについては、左下の白を生かさない注意点として、別途、取り上げる。中央へ逃げ出している黒が包囲されないことが重要である。この図から左上の白の削減を検討する。

【67-2 図】中央の具合を記載するため、左下との関係の説明を加える。白 1 とダメを詰めてきたので、黒 2、4 と左下の白の生きを止めた。しかし、黒 4 と後手になってはいけない。A と切って、黒の生きを確実にする方がよい。

【67-2 図】

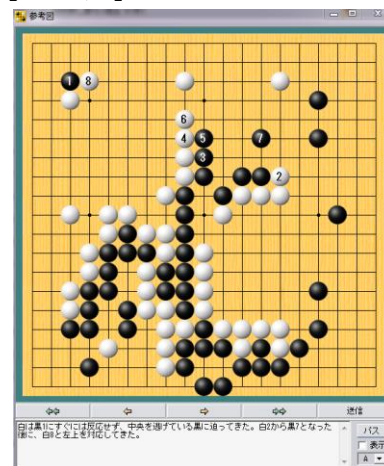


【67-3 図】



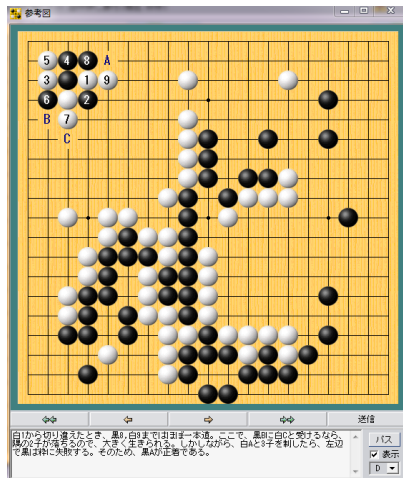
【67-3 図】実戦は白 11 のときに黒 A と白隅に入ったが、黒 B に白 C とのびてくれるかどうか、はっきりしなかったからである。しかし、後の進行をみると、黒 B に白は受けてくれそうである。

【67-4 図】



【67-4 図】白は黒 1 にすぐには反応せず、中央を逃げて黒に迫ってきた。白 2 から黒 7 となった後に、白 8 と左上を対応してきた。【67-3 図】で黒 B、白 C となった図と比べると、中央の厚みが全く違う。

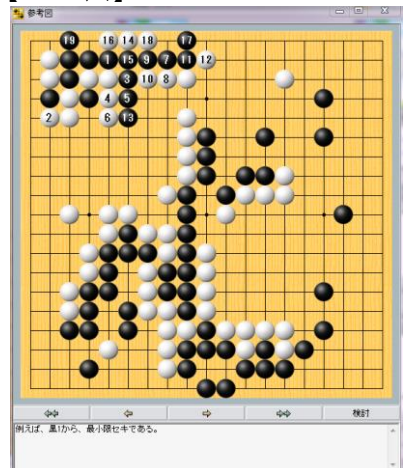
【67-5 図】



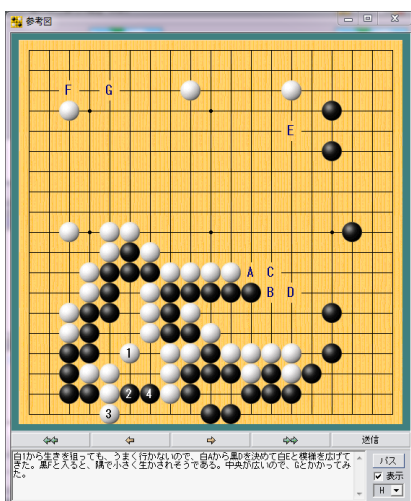
【67-5 図】 白 1 から黒 2 と切り違えたとき、白 3 とあてると黒 8、白 9 まではほぼ一本道。ここで、黒 B に白 C と受けるなら、隅の 2 子が落ちるので、大きく生きられる。しかしながら、白 A と 3 子を制したら、左辺で黒は生きに失敗する。そのため、黒 A が正着である。

【67-6 図】 例えば、黒 1 から、最小限セキである。これだけ白領域を削減すれば、左下がそのまま取れていれば、十分である。

【67-6 図】



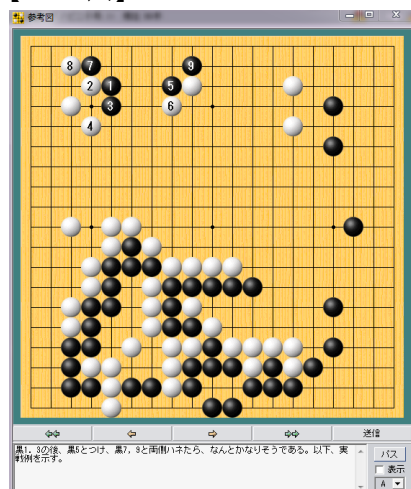
【67-7 図】



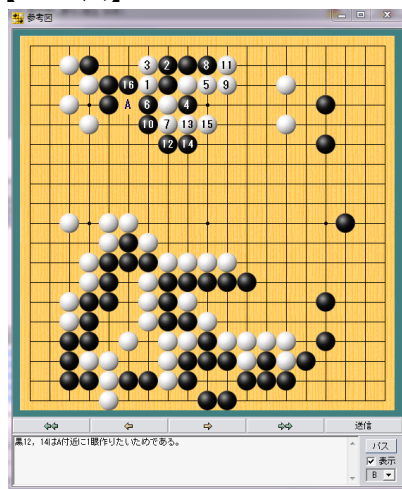
【67-7 図】 白が下辺右側を小さく捨て気味にした場合（47-7,8 図のような場合）、中央が広いので、力かって生きをはかる必要がある。白 1 から生きを狙っても、うまく行かないので、白 A から黒 D を決めて白 E と模様を広げてきた。黒 F と白隅に入ると、小さく生かされそうである。中央が広いので、G とかかってみた。

【67-8 図】 黒 1、3 の後、黒 5 とつけ、黒 7、9 と両側ハネたら、なんとかなりそうである。以下、実戦例を示す。

【67-8 図】

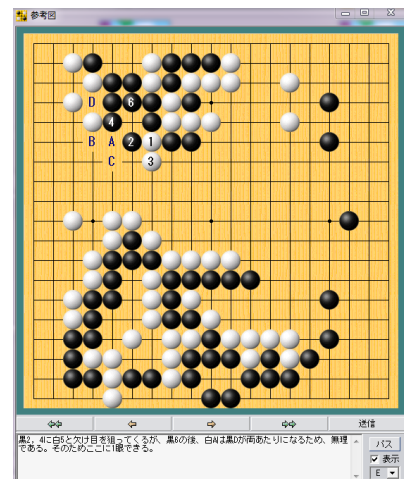


【67-9 図】



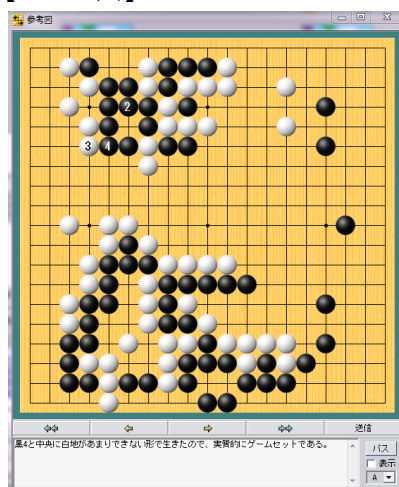
【67-9 図】 黒 12, 14 は A 付近に 1 眼作りたいためである。

【67-10 図】



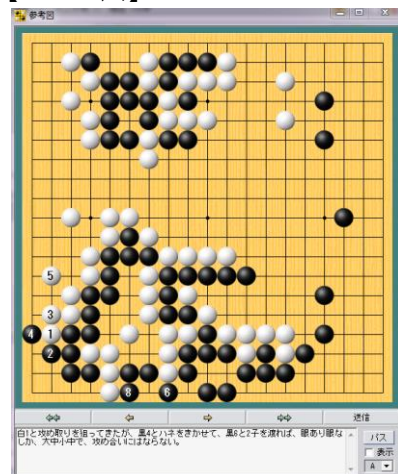
【67-10 図】 黒 2, 4 に白 5 と欠け目を狙ってくるが、黒 6 の後、白 A は黒 B、白 C の後、黒 D が両あたりになるため無理である。そのためここに 1 眼できる。

【67-11 図】



【67-11 図】 黒 4 と中央に白地があまりできない形で生きたので、実質的にゲームセットである。

【67-12 図】



【67-12 図】 白 1 と攻め取りを狙ってきたが、黒 4 とハネをきかせて、黒 6 と 2 子を渡れば、眼あり眼なし、大中小中で、攻め合いにはならない。(以下略)