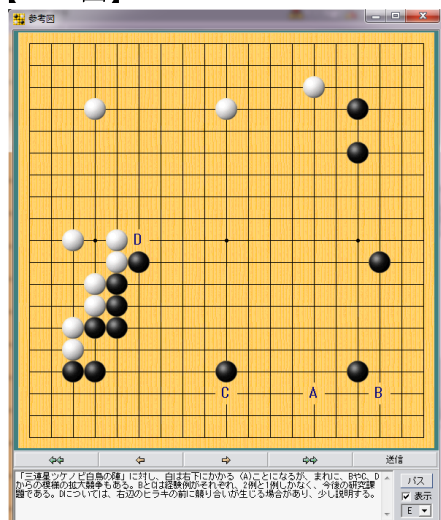


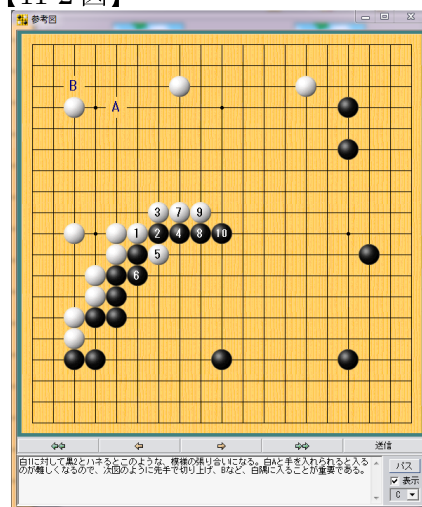
3. 代表的な進行 2（白の右下カカリから、左下の黒地が固まるまで）

【11-1 図】



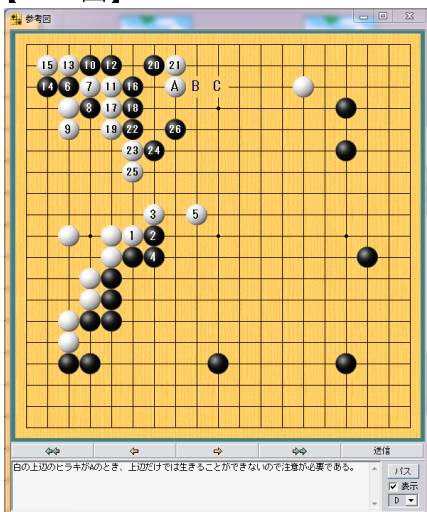
【11-1 図】「三連星ツケノビ黒鳥の陣」に対し、白は右下にかかる(A)ことになるが、まれに、BやC、Dからの模様の拡大競争もある。BとCは経験例がそれぞれ、2例と1例しかなく、今後の研究課題である。Dについては、右下のカカリの前に競り合いが生じることになるので、少し説明する。

【11-2 図】



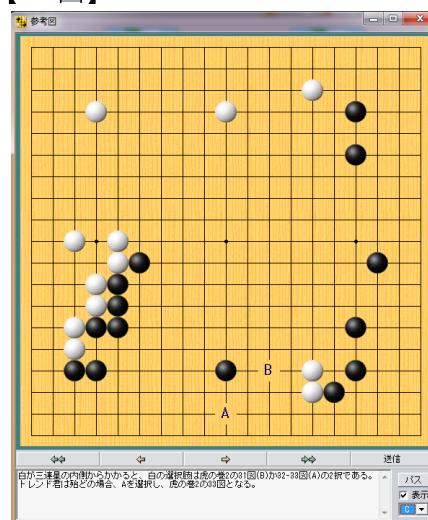
【11-2 図】白1に対して黒2とハネるとこのような、模様の張り合いになる。白Aと先に手を入れられると、この隅に入るのが難しくなるので、次図のように先手で切り上げ、Bなど、白隅に入ることが重要である。

【11-3 図】



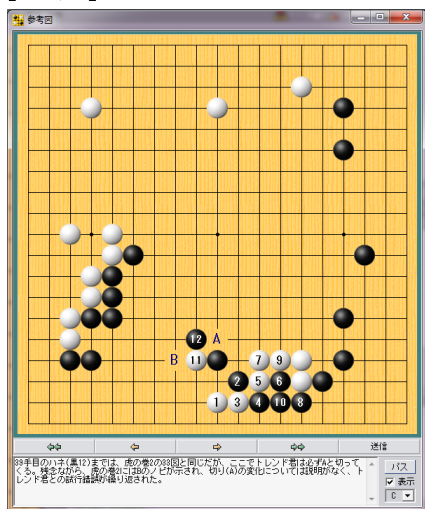
【11-3 図】白の上辺のヒラキがAのとき、上辺だけでは生きることができないので注意が必要である。

【12 図】



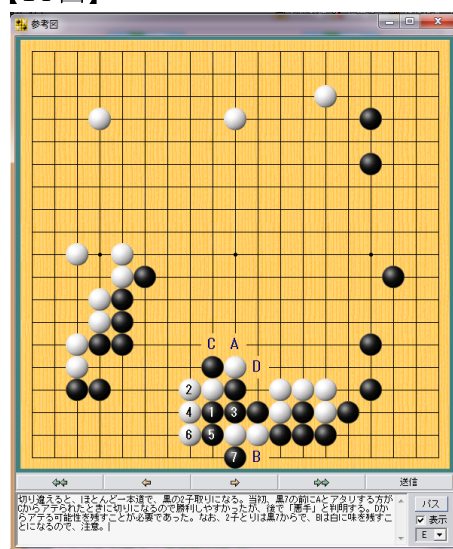
【12 図】白が三連星の内側からかかると、白の選択肢は虎の巻②の 31 図(B)か 32-33 図(A)の 2 択である。トレンド君は殆どの場合、Aを選択し、虎の巻②の 33 図となる。

【13 図】



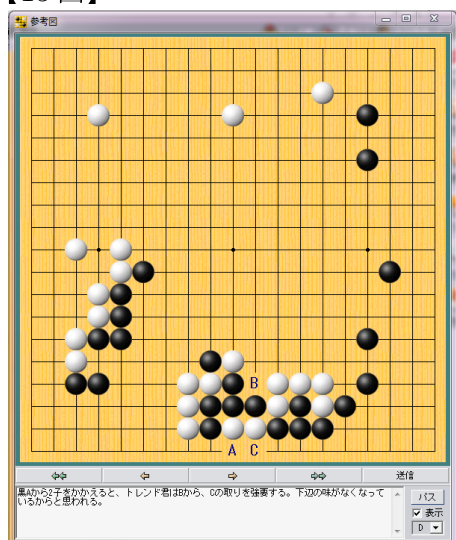
【13 図】 39 手目のハネ(黒 12)までは、虎の巻②の 33 図と同じだが、ここでトレンド君は必ず A と切ってくる。残念ながら、虎の巻②には B のノビが示され、切り(A)の変化については説明がなく、トレンド君との試行錯誤が繰り返された。

【14 図】



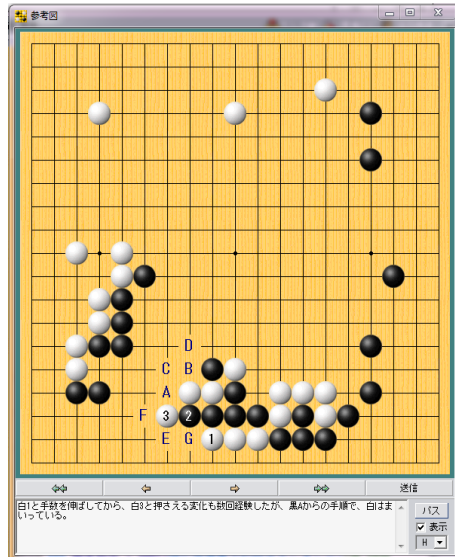
【14 図】 切り違えると、ほとんど一本道で、黒の 2 子取りになる。当初、黒 7 の前に A とアタリする方が C からアテられたときに切りになるので勝利しやすかったが、後で「悪手」と判明する。D からアテる可能性を残すことが必要であった。なお、2 子とりは黒 7 からで、B は白に味を残すことになるので、注意が必要である。

【15 図】



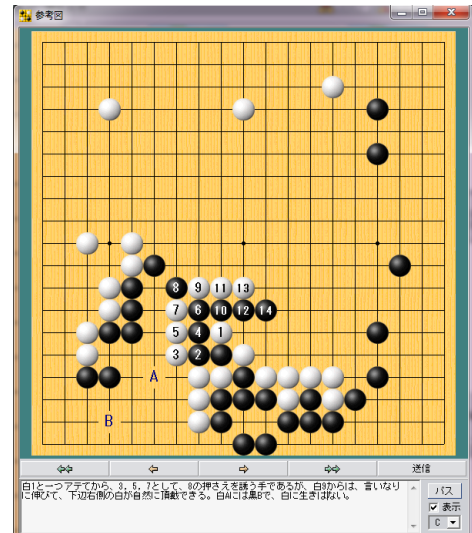
【15 図】 黒 A で 2 子をかかえると、トレンド君は白 B から、黒 C の取りを強要してくる。下辺の味がなくなっているからと思われる。初手を星、ツケノビで単開きを選択してきた場合、黒 A、白 B、黒 C (46 手) の抜きまで、必ず再現するので、絶対の手順と思われる。46 手まで、全く考える必要がないというのは、持ち時間の点で非常に有利である。

【16 図】



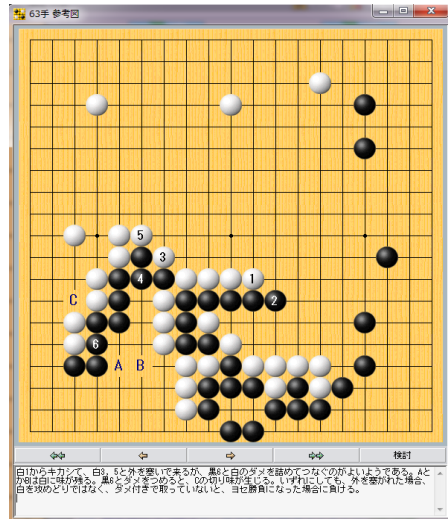
【16 図】 白 1 と手数を伸ばしてから、白 3 と押さえる変化も数回経験したが、黒 A からの手順で、白はまいていっている。

【17 図】



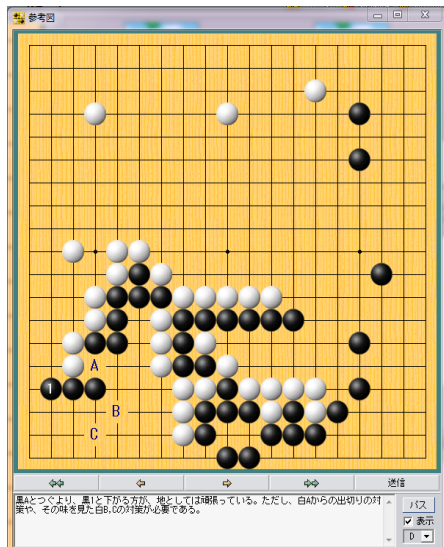
【17 図】 白 1 と一つアテてから、3, 5, 7 として、8 の押さえを誘う手であるが、白 9 からは、言いなりに伸びて、下辺右側の白が自然に頂戴できる。白 A には黒 B で、白に生きはない。

【18 図】



【18 図】 白 1 からキカシて、白 3, 5 と外を塞いで来るが、黒 6 と白のダメを詰めてつなぐのがよいようである。A とか B は白に味が残る。黒 6 とダメをつめると、C の切り味が生じる。いずれにしても、外を塞がれた場合、白を攻め取りではなく、ダメ付きで取っていないと、ヨセ勝負になった場合に負ける。

【19 図】



【19 図】黒 A とつぐより、黒 1 と下がる方が、地としては頑張っている。ただし、白 A からの出切りの対策や、その味を見た白 B, C の対策が必要である。白 A から出切る場合、予め 18 図の白 3 ではなく、4 とホウリコミで、黒のダメを詰めることが多い。ただし、白 3 子のダメも詰まるので、善悪は不明。

【20 図】白 1 と左下の白を捨ててきた場合、黒 2 と切りを入れておく必要がある。以下、黒 12 まで生きれば、白を丸呑みすることができる。(黒 2 は白 3 の 1 路下、黒 4 はその左)

20 図の時点で、黒地は 80 目程度確定している
ので、後は、白隅付近で生きて、白地を削減し、右上の黒が取られずに、いくつかの地を持てば、ヨセに至る前にトレンド君が投了する。

【20 図】

