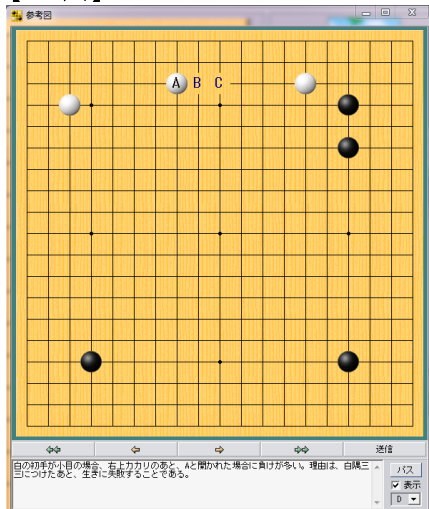


6. 負けケースの代表例

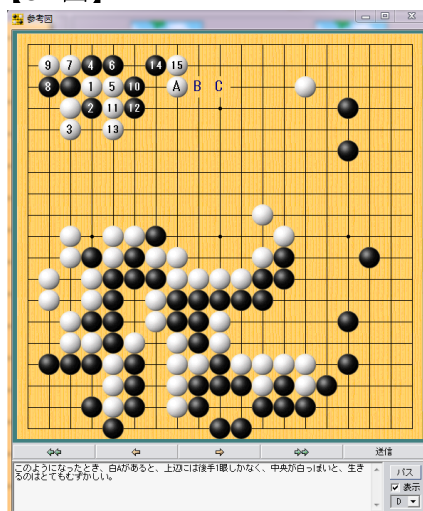
6-1. 負けケース-1（白隅で頓死）

【31 図】



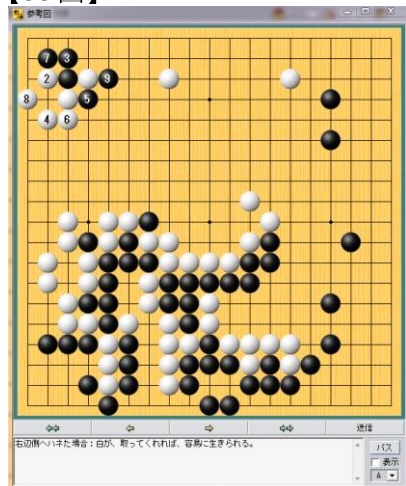
【31 図】 白の初手が小目の場合、右上カカリのあと、A と開かれた場合に B や C と比べて負けが多い。白隅の三々につけたあと、生きに失敗するためである。典型例を 32 図に示す。三連星ツケノビ黒鳥の陣以降は一つの経験例で示す。

【32 図】



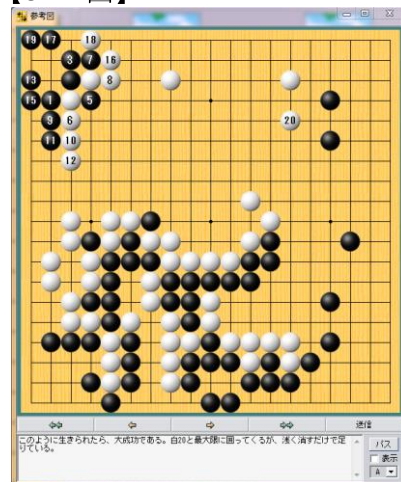
【32 図】 30 図のように黒 14 カキツギまで進行したあと、白 A があると、上辺には後手 1 眼しかなく、中央が白っぽいと、生きるのはとてもむずかしい。切り違って、白に方向の選択をまかせたことが問題であった。

【33 図】



【33 図】 左辺側へハネた場合：白が取ってくれば、容易に生きられる。

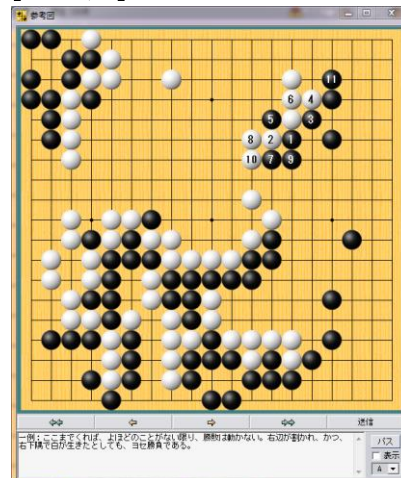
【34-1 図】



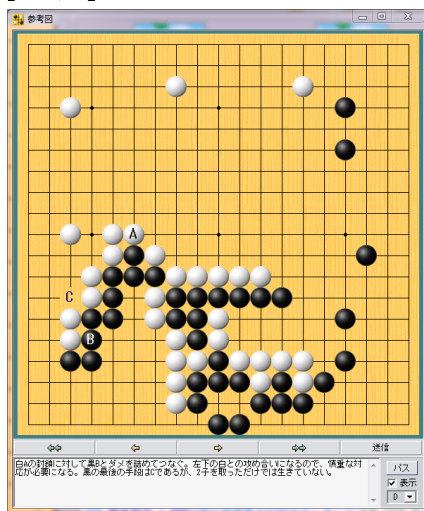
【34-1 図】 このように生きられたら、大成功である。白 20 と最大限に囲ってくるが、浅く消すだけで足りている。

【34-2 図】一例：ここまでくれば、よほどのことがない限り、勝敗は動かない。右边が割かれ、かつ、右下隅で白が生きたとしても、ヨセ勝負である。

【34-2 図】

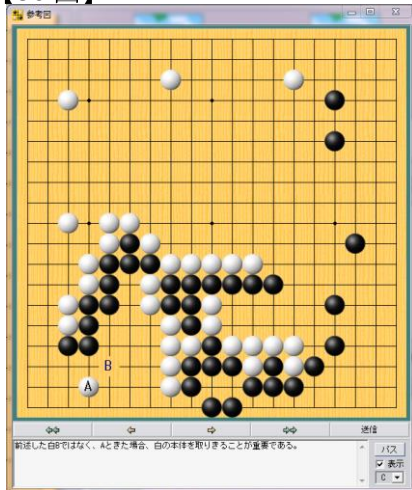


【35 図】



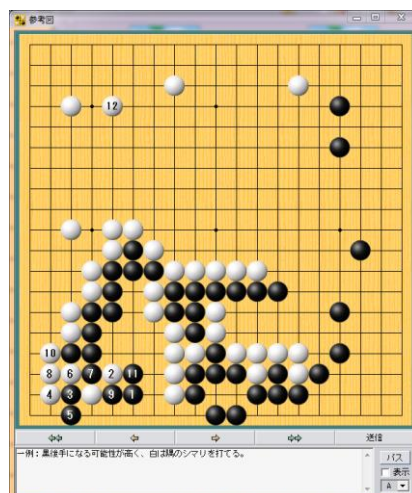
【35 図】左下の問題：白 A の封鎖に対して黒 B とダメを詰めてつなぐ。左下の白との攻め合いになるので、慎重な対応が必要になる。黒の最後の手段は C であるが、4 線の 2 子を取っただけでは生きていない。

【36 図】



【36 図】前述した白 B ではなく、A ときた場合、白の左下の本体を取りきることが重要である。

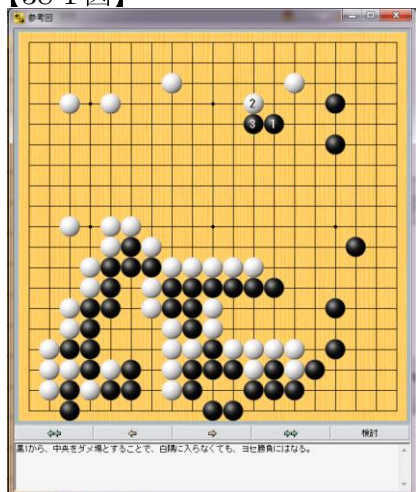
【37 図】



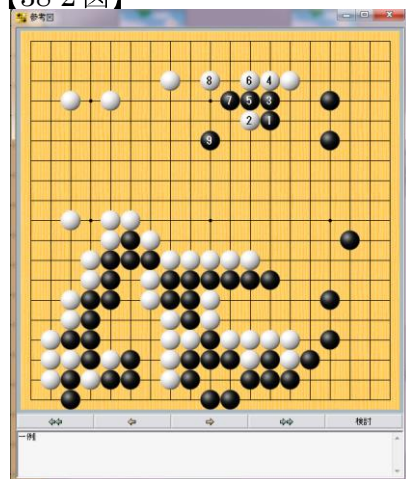
【37 図】一例：黒後手になる可能性が高く、白は隅のシマリを打てる。

【38-1 図】黒 1 から、中央をダメ場とすることで、白隅に入らなくても、ヨセ勝負にはなる。一例（38-2 図）

【38-1 図】



【38-2 図】

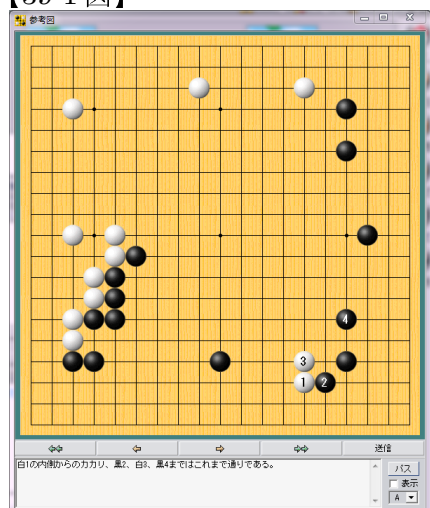


6-2. 負けケース-2（狭い開き）

【39-1 図】白 1 の内側からのカカリ、黒 2、白 3、黒 4 まではこれまで通りである。ここで「虎の巻②」の 31 図のように来た場合。

【39-2 図】直接的に攻めようとする、白 13 まで、容易に収まられて、うまくいかない。これまでの GoTrend 戦ではほとんど現れなかったパターンであるが、大きく攻める手法を学ぶ必要がある。（以下略）

【39-1 図】



【39-2 図】

