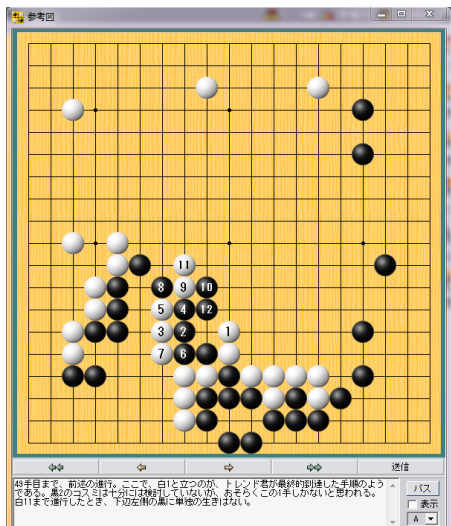


9. 別の展開例 2

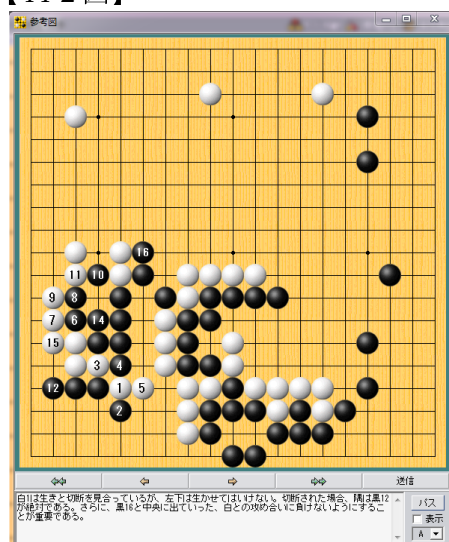
【44-1 図】



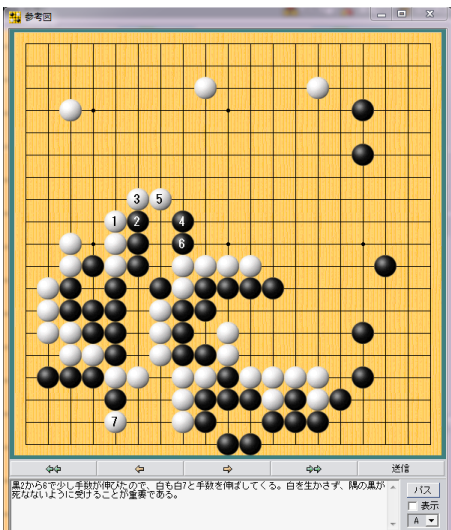
【44-1 図】 別パターンをもう一つ。49 手目まで、前述の進行。ここで、白 1 と立つのが、トレンド君が最終的に到達した手順のようである。黒 2 のコスミは十分には検討していないが、おそらくこの 1 手と思われる。白 11 まで進行したとき、下辺左側の白に単独の生きはない。生きるためには、黒 2 とした一団か、ツケノビの下を切断して、上側か左下隅との攻め合いに勝つしかない。その攻め合いが黒の注意点である。

【44-2 図】 白 1 は生きと切断を見合っているが、下辺左を生かしてはいけない。切断された場合、隅は黒 12 が絶対である。さらに、黒 16 と中央に出ていって、白との攻め合いに負けないようにすることがポイントである。

【44-2 図】

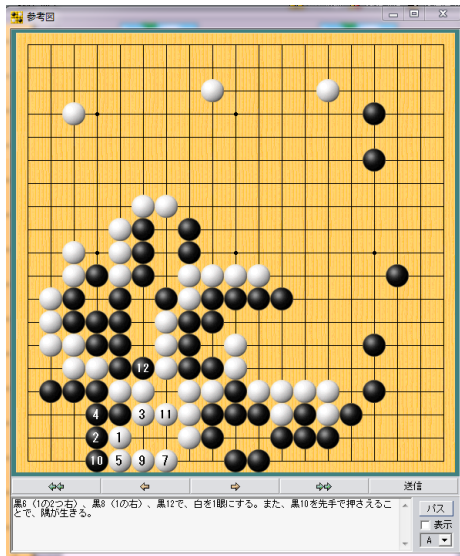


【44-3 図】



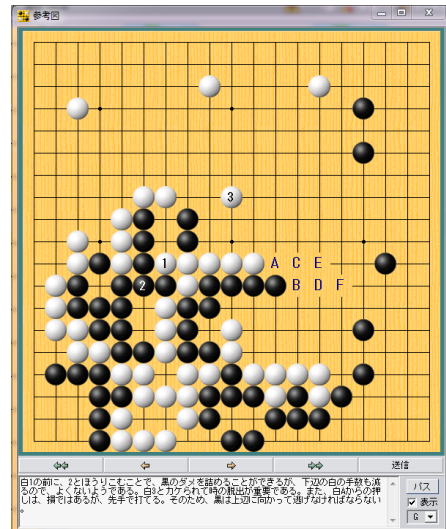
【44-3 図】 黒 2 から 6 で少し手数が伸びたので、白も 7 と手数を伸ばしてくる。白を生かさず、隅の黒が死なないように受けることが重要である。

【44-4 図】



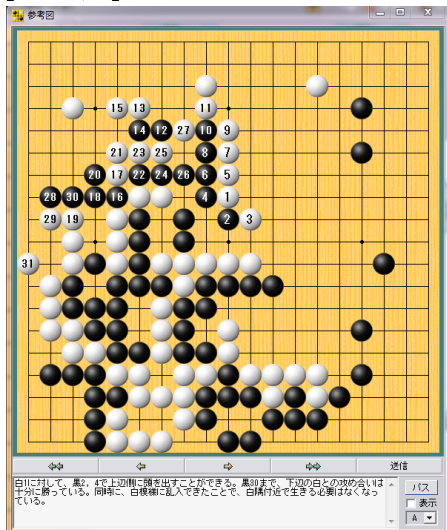
【44-4 図】黒 6 (1 の 2 つ右)、黒 8 (1 の右)、黒 12 で、白を 1 眼にする。また、黒 10 を先手で押さえることで、隅が生きる。

【44-5 図】



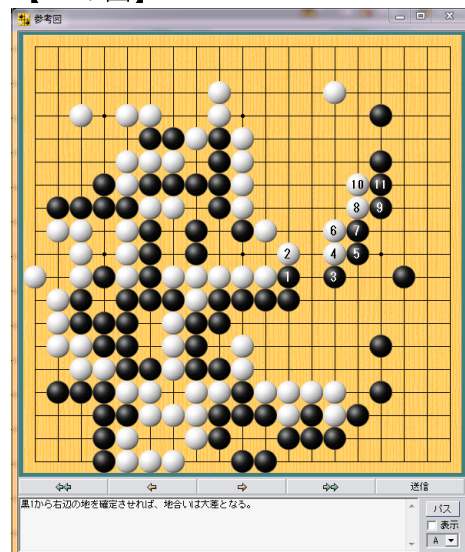
【44-5 図】白 1 の前に、2 とほうりこむことで、黒のダメを詰めることができるが、下辺の白の手数も減るので、よくないようである。白 3 とカケられた時の脱出が重要である。また、白 A からの押しは、損ではあるが、先手で打てる。そのため、黒は上辺に向かって逃げなければならない。なお、現時点では下辺の白との攻め合いは負けている。

【44-6 図】



【44-6 図】白 1 に対して、黒 2, 4 で上辺側に頭を出すことができる。黒 30 まで、下辺の白との攻め合いは十分に勝っている。同時に、白模様に乱入できたことで、白隅付近で生きる必要はなくなっている。

【44-7 図】



【44-7 図】黒 1 から右辺の地を確定させれば、地合いは大差となる。黒 11 を見て、GoTrend 君は投了となった。