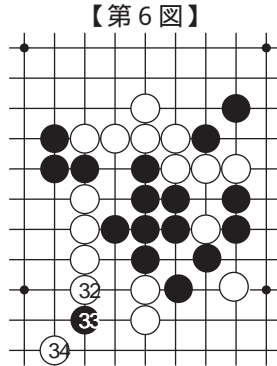


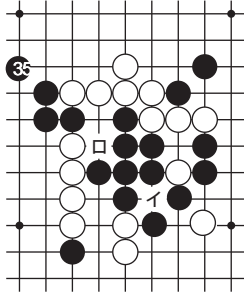
# 斉藤本入門 ( 1 )

第 6 図

第 4 図の 32 をこちらに打ち 34 と止めると四四禁の点は 4 カ所もできる。



【第 7 図】



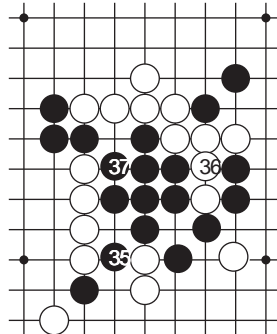
第 7 図

第 5 図と同じように 35 で口に白石を入れさせるとイの四三が復活する。

【第 8 図】

第 8 図

35 をこちらに打つのが判りやすい。これは四三というより両端の止まっていない棒の四である。



4

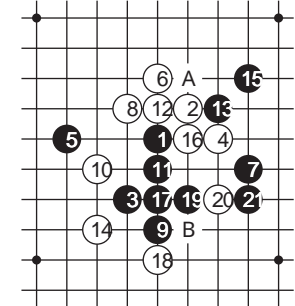
はじめに

斉藤秀一 5 段著「連珠ゲーム五珠二カ所打ち総論」は通称「斉藤本」といわれており、単なる学習書をとおりこして、辞典として活用すれば、棋力の向上に大きな効果をもたらすことは間違いない。しかしその内容は高度であり、初級者が読み解くには、かなりの努力を強いられる。そこで少しばかり入門用のガイドを試みることにした。といっても、千二百二十二図すべてをとりあげるのとは不可能である。それどころか今回とりあげるのは、たった一図にすぎないが、その内容の深淵を見て、読者は改めて驚かされるであろう。

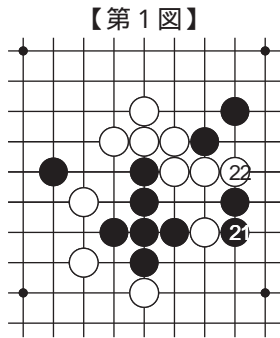
基本図

とりあげるのは名月の部の第百四十九図である。解説は「白 4 の強防。白 4 を 13 なら黒 8 が 12 へ打つのが良い。黒 7 は反対止めも良い。白 8 が A も黒 9 より同じ。白 14 を 16 なら黒 B。黒 15 が三三禁を避ける手で、以下黒勝ちになる」

【基本図】

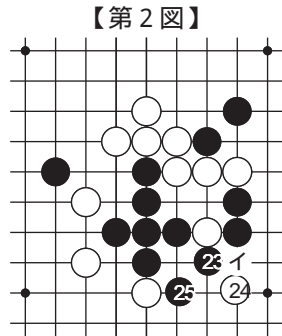


1



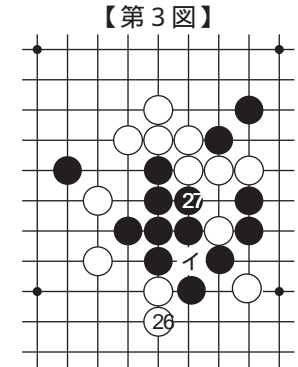
第1図  
 まず「黒勝ちになる」という部分から考えてみよう。21は一見なんでもない手に見えるが22のところに黒が打つと四三になる手である。そのために白は三三を打ったり、三と引いてから四三にする手を打っているひまがない。このように次に四三になる手はミセ手といって覚えておいて損のないテクニックである。ここで白に22と防がれてみると、すぐに勝ち筋が見えるとは限らない。

第2図  
 23,25と三を引いてみる。白が24を反対に止めると三ができる。このように止めた手が三や四になる手をノリ手という。しかし黒が24と打って次にイと打つと四三になるので、こちらに止めざるをえない。24イのように四の連続で四三をつくる手を四追い勝ちという。ノリ手や四追い勝ちの手筋は、勝利を呼び込む重要なテクニックである。26はどちらに止めたら良いだろうか？

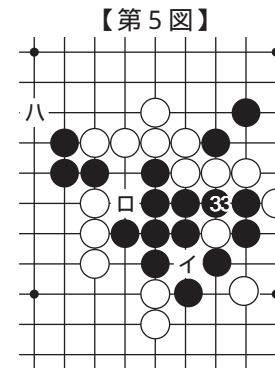
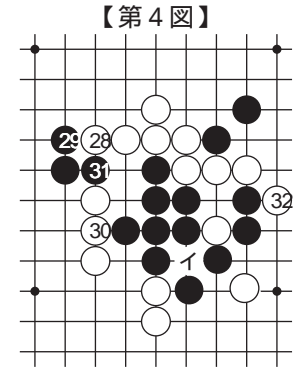


2

第3図  
 下に止められたときは27と打つとイが四三になりそうである。



第4図  
 白は32まで打ってイを四四禁にして抵抗する。



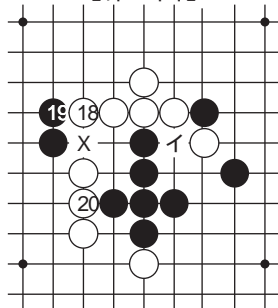
第5図  
 これには33と打って口に白石を打たせればイの四三が復活する。33を八でも同じ。黒が四四禁を逃れるテクニックで、詰め連珠ではしばしばあられる。

3

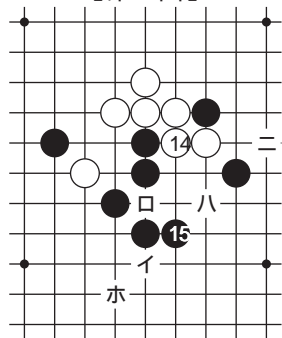
第16図

白に18,20と打たれるとX点が三三禁になってしまう。それを白にイ点を打たせて防ぐのが基本図の15だったのである。

【第16図】



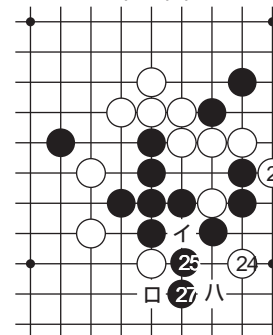
【第17図】



第17図

基本図の「白14を16なら黒B」について考えてみよう。トビ三を中止めするのは普通の手といえる。そこで15をBと打ったわけであるが、これはミセ手になっている。これを防ぐところはイロハニホの5カ所あるが、イロハの3カ所を検討してみる。

【第9図】



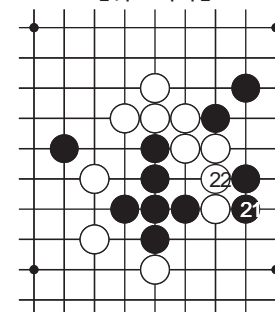
第9図

第2図で26と上に止めたときは27と打てばイの四三とロハが四追い勝ちになり、白は両方を止めることができない。

第10図

第1図の22は、四三の交点を止めている。しかし交点がいつも強防になるとは限らないので、このように斜めの三を防ぐ22も考えられる。

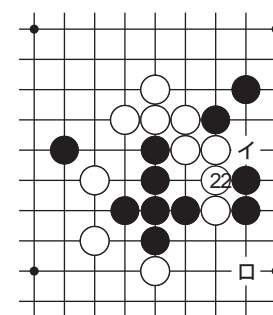
【第10図】



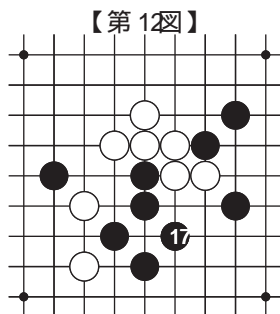
第11図

白は四追い勝ちをねらっている。黒は三を引いているひまは無いが、イロと四を2回打つ四追い勝ちで勝てる。

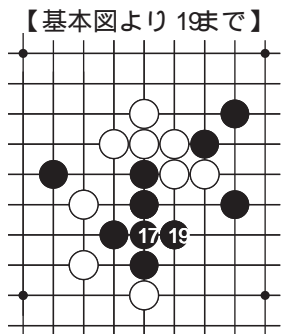
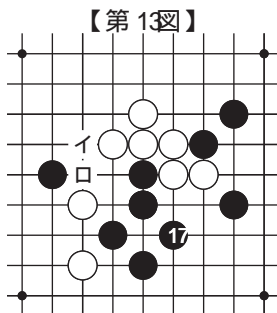
【第11図】



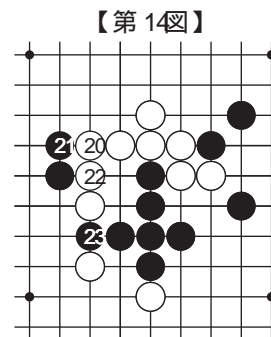
第12図  
基本図では17で四をのびてから19を打っているが、いきなり17とミセ手を打つ方が早いようにもみえる。



第13図  
そうすると白からイ口の四追い勝ちが残ってしまう。

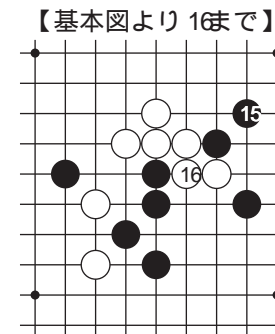
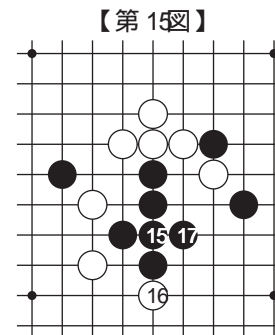


6



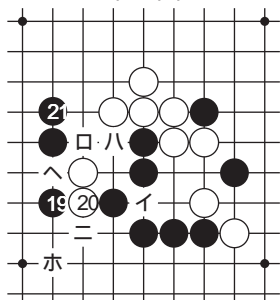
第14図  
ところが先に黒が四をのびておくと、13図の手順で四三ができて、黒が23と止めた手が四のノリ手になる。つまり基本図の17と19は白の勝ち筋を消しながら黒勝ちにする妙手だったのである。

第15図  
基本図の「黒15は三三禁を避ける手」を考えてみよう。とりあえず15と16の交換をしないで、いきなり17まで打ったとする。



7

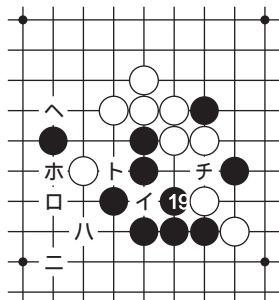
【第26図】



第26図

白が20と止めても21と打つとイロハの四追い3回で四三になる。二ホへ2から四追い勝ちにしても良いが、実戦では相手に四追い勝ちが無いので無理することはない。

【第28図】



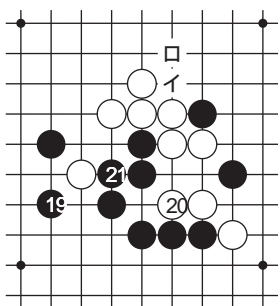
第28図

黒が19でいきなり三と延ばしてみる。どちらを止めてもイからチまでの四追い8回で勝てそうである。

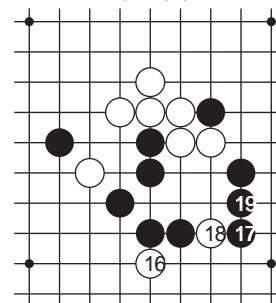
第27図

この20はイロのフクミ手である。21とミセ手を打てばノリ手防ぎにもなっている。

【第27図】



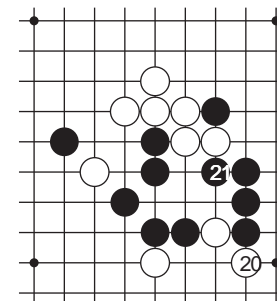
【第18図】



第18図

まず交点を止められたときは17とトビ三を打ち19と三を引く。

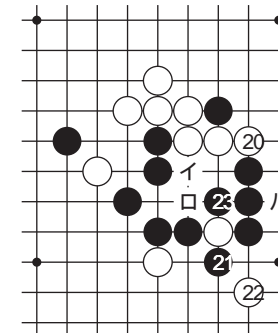
【第19図】



第19図

白に下を止められたときは、21と打てば次に四三になる。

【第20図】

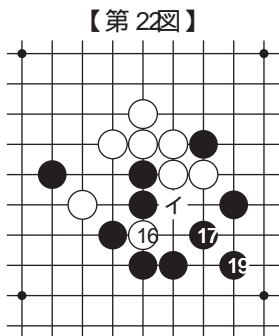
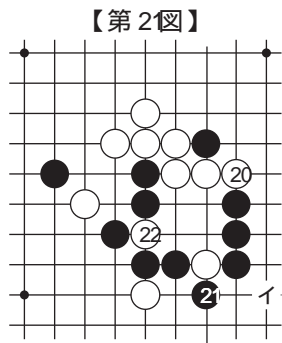


第20図

白に上を止められたときは21とミセ手を打ち22止めに23と打った手がイの四三とロハの四追い勝ちなので、白は両方を止めることはできない。

第21図

白が22をここに打つと20図と同じところの23では、白の勝ちになる。相手が記憶にたよって打ってきたときにはノータイムで違うところを止めるのも実戦では効果がある。黒が23をイに打てばミセ手が両方にできる。このようにミセ手が両方にできることを両ミセといい重要なテクニックである。

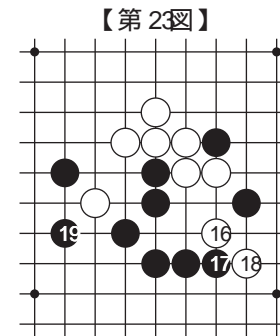


第22図

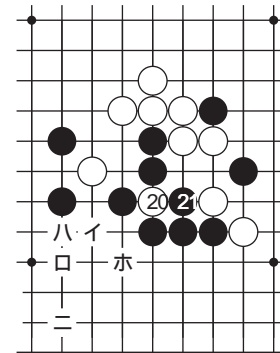
白16を変えてみよう。ここは17と三を引けば黒が勝てる。どちらを止めても19イが四三になる。

第23図

白16の変化。17と三を引いてから19と打つのが定石である。この19の妙手が発見できないとなかなか勝ちきれないといわれている。



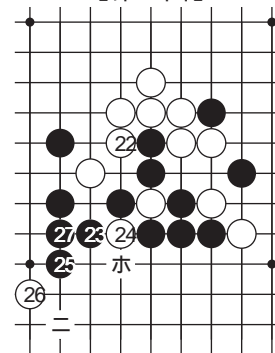
【第24図】



第24図

これに対し、白が20と止めても21と打てばイロハニホの四追い5回で四三になる。

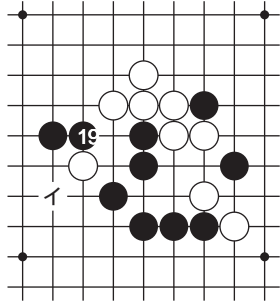
【第25図】



第25図

途中まで石を並べると先が見えてくる。あと二ホで四三。

【第38図】



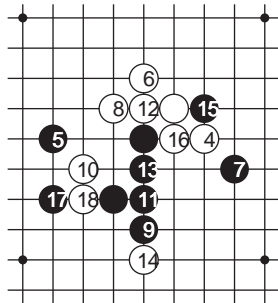
第38図

19をここに打つ手段もある。これは四三の両ミセなので白は四をのびて抵抗する。このあとの攻防は省略するが、結局は黒がイに打つことになって黒勝ちとなる。

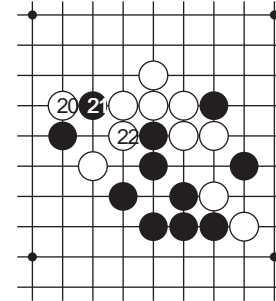
第39図

最近、高段者が失敗した図を紹介する。11を間違えたため14の白石がじゃまになってしまった。17図から23図までの手順とくらべてほしい。(長谷川一人8段 vs 新井正敏8段戦)

【第39図】



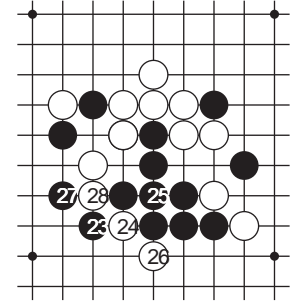
【第29図】



第29図

ところが白に20と四をのばされると黒勝ちが消滅する。

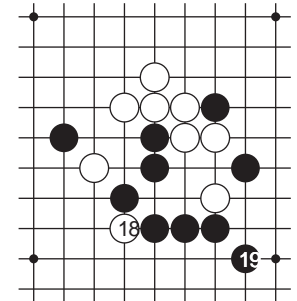
【第30図】



第30図

24図と同じ手順で下方の四追い勝ちをめざすと、白にノリ手ができる。27までの図と24図をくらべてほしい。

【第31図】



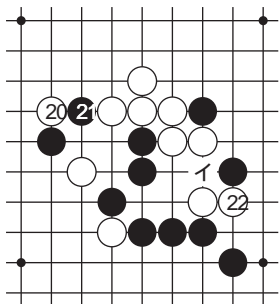
第31図

23図にもどって、18を左に止めてみよう。19と打って簡単そうだが。

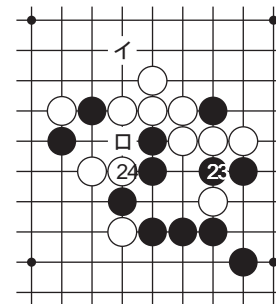
第 32 図

白は 20 と長連筋にして 22 と抵抗する。このように、白が四をのばして黒の勝ち筋を消すテクニックはしばしばあらわれる。これはイと止めれば次に四三になる。

【第 32 図】



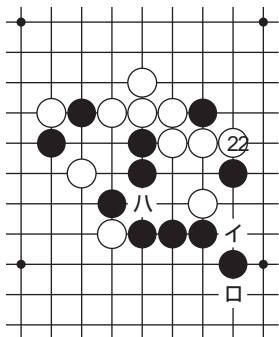
【第 35 図】



第 35 図

ノリ手を前もって 23 と防いでみよう。24 と止めると白からイ口の四迫いがある。

【第 33 図】



第 33 図

22 を上に止めるとイ口ハの四迫い勝ちになりそうだが、白のノリ手が気になる。

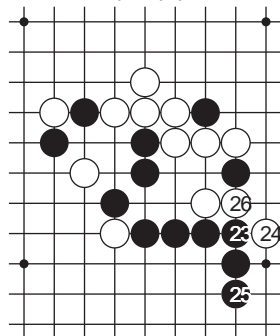
第 36 図

ところが黒からはイ口ハの四迫いがのこっていた。

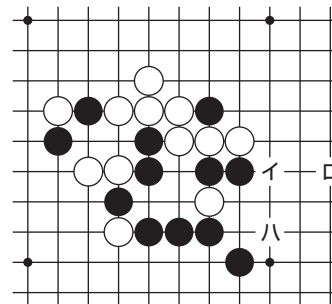
第 3 図

おすすめは、この 23 である。数力所の四迫いになるフクミ手である。やはり 23 図で左止めをしても逆転できなかった。

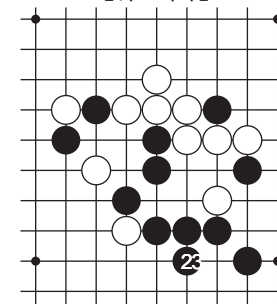
【第 34 図】



【第 36 図】



【第 3 図】



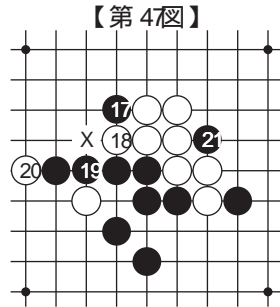
第 34 図

四を打ってからノリ手に気がついたのでは遅いことが多い。この図ではノリ返せば黒の勝ちになる。



第4図

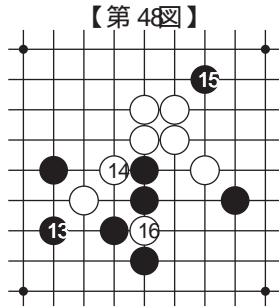
四三になるので17に止めざるをえないが18がミセ手である,19,21と防いでもX点の三三禁がのこり白勝ちとなる。



【第4図】

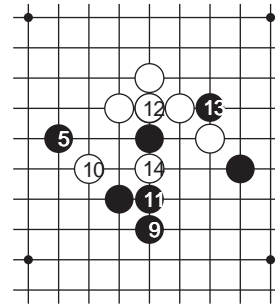
第4図

4図にもどって黒が下に止めると、白はいったん四を打ってからミセ手を止めるので白が勝てる。この1ではどうも黒の勝ちはなさそうである。



【第4図】

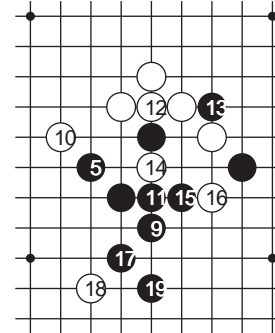
【第40図】



第40図

これも高段者の失敗図である。やはり1が間違いなので13がミセ手になり、急所の14に白石を入れられてしまった。(三好丈夫8段vs新井正敏8段戦)

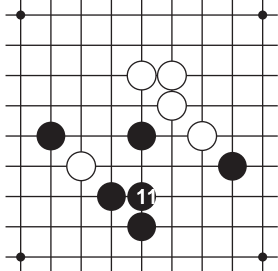
【第41図】



第41図

この11は定石の5珠を打ったときの手順である。斜めの三が生きているのが40図との違いである。

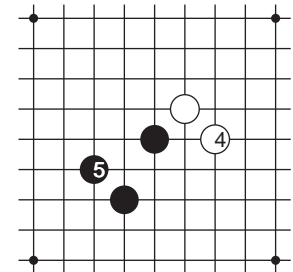
【第49図】



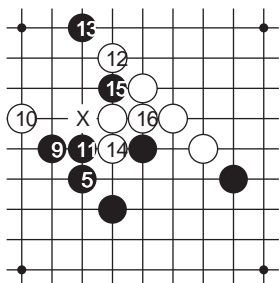
第49図

11はこちらがよい。

【定石の5】



【第42図】



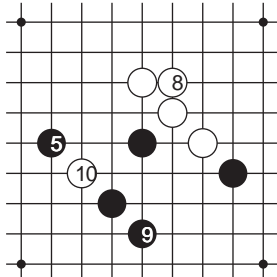
第42図

ついでに、定石の5から上に三を引いた図についてふれておこう。この図をよく見ると基本図の9をトバしないで10のところ三を引いた図と同じである。11から追い勝ちがあれば良いのだが、白に16まで打たれるとX点が三三禁になってしまう。

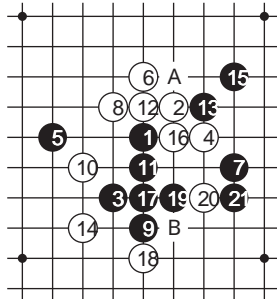
第43図

基本図の「白8がAも黒9より同じ」という部分を考えてみる。数十年前の連珠雑誌にこの8に対し9からの追い詰めを求める詰連珠「寒月」が出題された。解答発表では「惨憺たる落選者が多かった」と記されている。

【第43図】



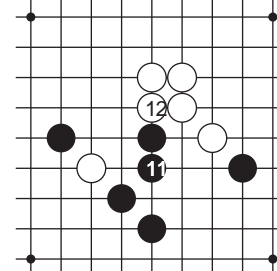
【基本図】



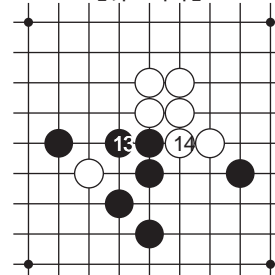
第44図

基本図と同じように1から攻めてみよう。白12のノリ手が今度は斜めの三である。黒は先手でノリ返さなければならない。中止めと下止めの両方を考えてみる。

【第44図】



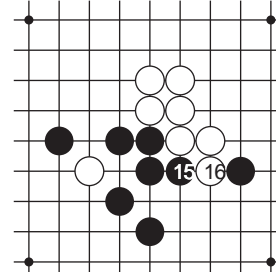
【第45図】



第45図

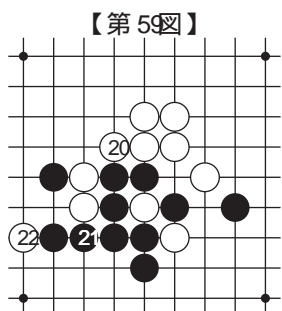
13と中に止めると白は14とノリ返す。

【第46図】

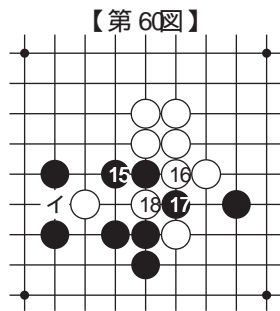


第46図

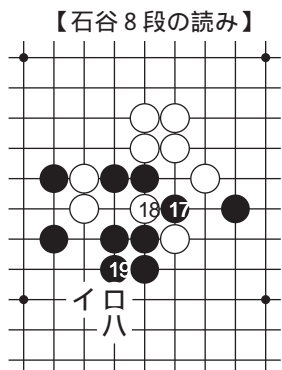
それを15とノリ返すと白も16



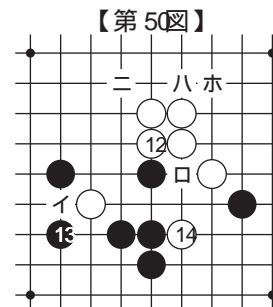
第59図  
上に20と三三で止められると2がノリ手で止められるので白勝ちになる。



第60図  
52図の15を16とノリ手で止めると17がミセ手になるので18と止める。すると待望のイが打てて簡単な追い勝ちになる。

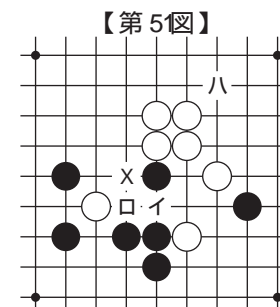


石谷8段の読み  
世界選手権で13才のマキシモフと対戦して「寒月」の局面から読みきった手順。59図と違って白が三三止めでは下方にイロハの四追い勝ちがのこる。

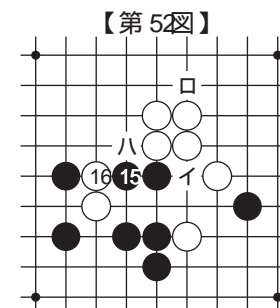


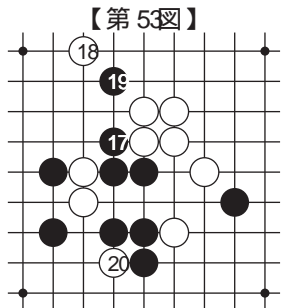
第50図  
白12に13と下に止める。黒にイの手がまわると白は勝てないので14とロハニホの四追いフクム。

第50図  
ここで黒がイロと打ってノリ手で防ぎながら四追いをフクむと、白は八と打ってX点を三三禁にする。



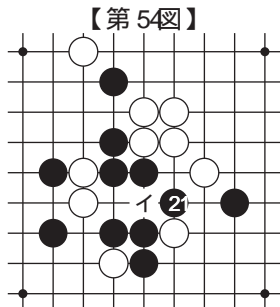
第52図  
15と打つと16と止めた手がイロハのフクミ手である。



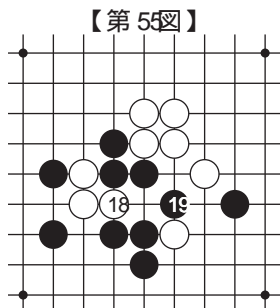


第53図  
17と打ったとき、白の防ぎが二通り考えられる。18,19と打って長連筋にしてから20と下に止める手はどうだろうか？

第54図  
21と打てば次にイが四三になる。

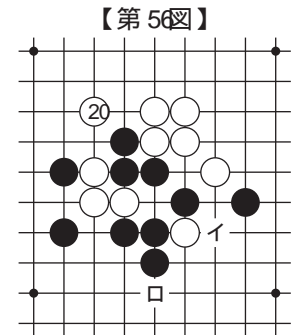


第55図  
18が中止めるときは19と三を引くのがわかりやすい。

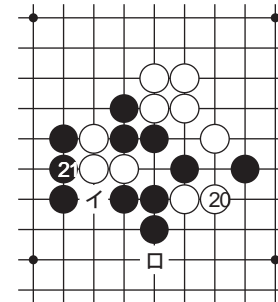


22

第56図  
白が上に止めるとイ口の四追い勝ち。

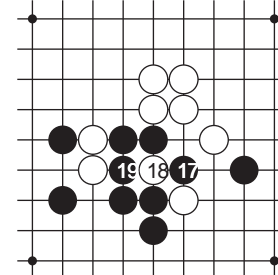


【第57図】



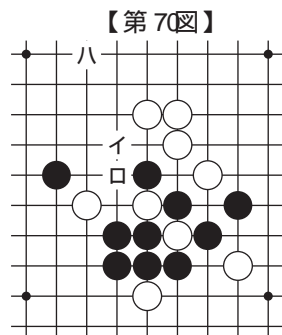
第57図  
下止めには待望の21が打てた。ここからイ口の四追い勝ち。

【第58図】

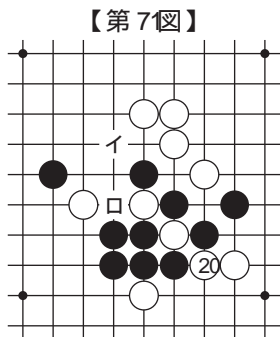


第58図  
53図の17のかわりにミセ手を打つのはどうだろう。18と止められても19と三を引けば四追い勝ちになりそうである。

23

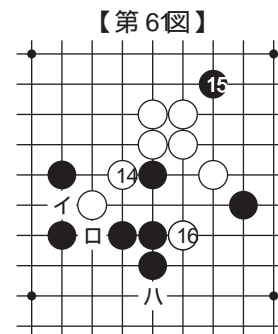


第70図  
イ口の四追い勝ちになる。白が八と打っても禁手すじではないので無意味。



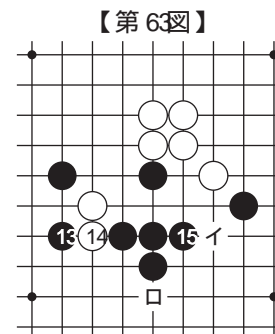
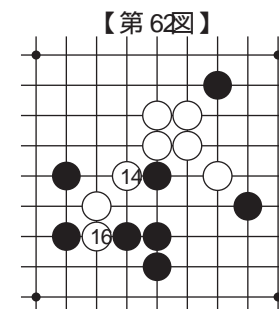
第71図  
間違っってイ口と打つとノリ手で逆転する。

(第1部おわり)  
(第2部予告)  
「黒7は反対止めも良い」  
「白4を13なら黒8か12へ打つ」



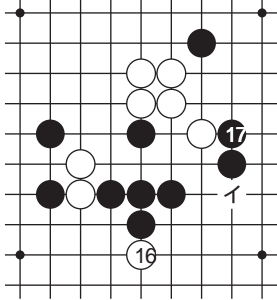
第66図  
50図にもどって、いったん14と四を打ってから16と止めた図ではイと打って口八の勝ちにできる。白は黒に三を引く余裕を与えては逆転できない。

第62図  
全図で16と中止めするのは14の四が無意味であり、次図と同じになる。



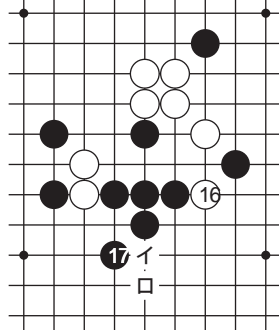
第63図  
同じく50図で14の中止めには、15とフクミ手を打つのが良い。イ口の四追いなので白は横か縦のすじを防ごうとする。

【第64図】



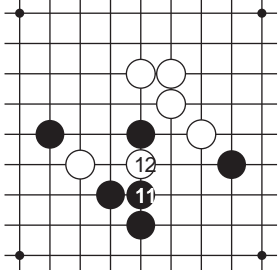
第64図  
16には17と打てばイ  
の四三になる。

【第65図】



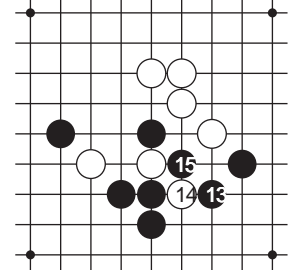
第65図  
16には17後イ口で四  
三になる。

【第66図】



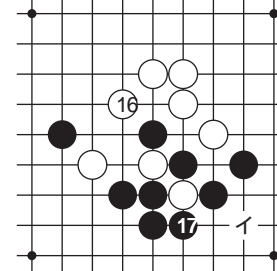
第66図  
50図では12がノリ手  
防ぎであったが、中に  
12と入る手もある。

【第67図】



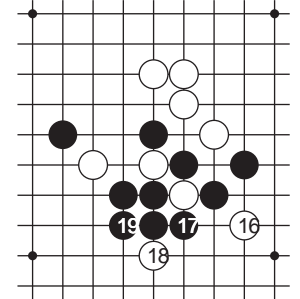
第67図  
13, 15と引くと黒勝ち  
になる。

【第68図】



第68図  
上止めは17と引けば  
イで四三になる。

【第69図】

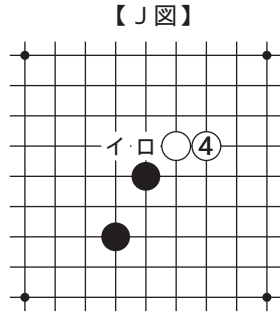


第69図  
下を止めたときは17  
19と引けば四追い勝ち  
になる。

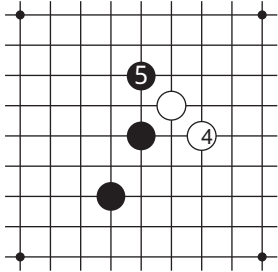
# プロローグ

J図

「斉藤本」では4をここに打ったときは5をイか口に打つと1行だけ解説している。これは次号で検討する。



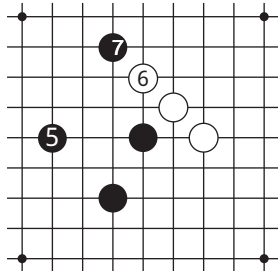
【K図】



K図

B図で斜めの連を直接たたくのはさえないと紹介したが、これも次号で検討する。

【L図】

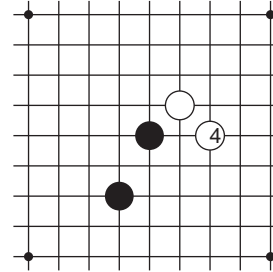


L図

E図では右下を止めている。「斉藤本」では、反対止めも良いと書いている。この図も次号で検討する。

P4

【A図】



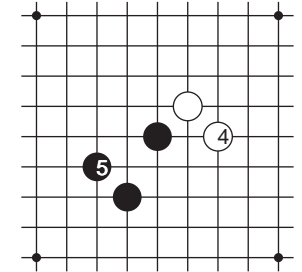
A図

名月で白の作戦として、この4は有力といわれている。

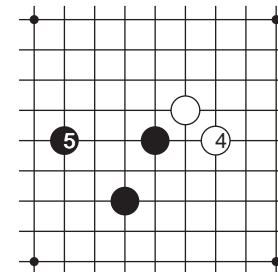
B図

黒がすぐに斜めの連をたたいても、あまりさえないということでこの5が定石になってほぼ黒勝ちということになっている。

【B図】



【C図】



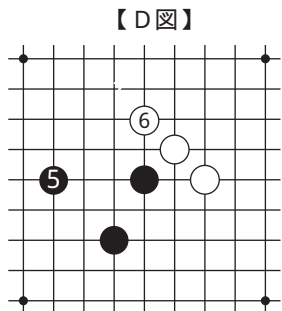
C図

この5も昔から打たれていたそうである。5珠2カ所打ちのルールになってからからはこの5を残されることの方が多くなった。

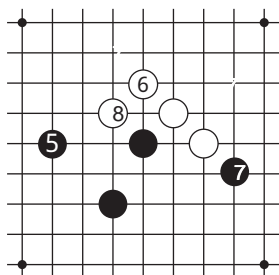
P1

D図

白はここで6と三を引いておくと、あとの変化が複雑になる。



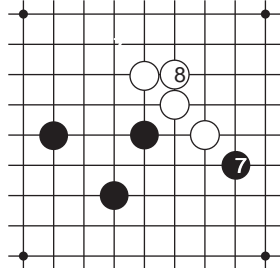
【E図】



E図

黒が右下を止めたとき、白が8と打つと黒の勝ちになるが、変化は複雑で高段者でも間違えることがある。

【F図】



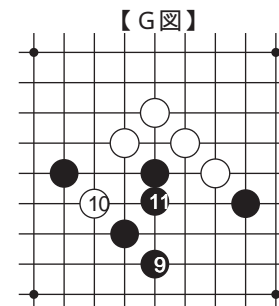
F図

白がこの8を打っても、黒の勝ちになるが一步まちがえると白の勝ちになる。

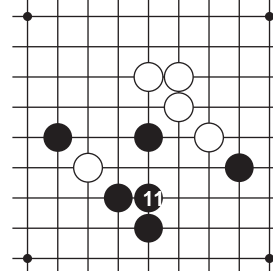
P2

G図

黒が追い勝ちにするには9と引く。E図の場合は11をここに打つと追い勝ちになる。



【H図】



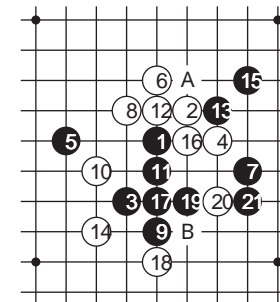
H図

F図の場合は11をここに打たないと白勝ちになる。

【I図】

I図

いわゆる「斉藤本」といわれるバイブル的な著作にあげてある図である。今回はこの図を基本図として、白と黒の攻防を検討することにした。



P3