

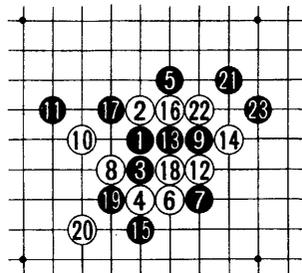
◇第十五図◇
20とこちらに止めれば2123と全くずうずうしい着点である。白は防ぎに苦慮するが、結論として、この局面には黒勝があるらしい。

◇第十六図◇
18の中止の時、20ならやはり2123がよい。20の反対も無論ある。

18の一手によって、前回は下辺に、本図は上辺に巨大な模様がある。だが、以下容易ではない。しかし黒は負ける事がない事だけは明らかだと思ふ。

16は他に防ぎがないものか、今回腐心したが、適当な着所が考えられなかった。以上

松月のこの5の利点は、白黒共にその攻防の着所が、常に重複する点にある。本稿のため所有する限りの「世界誌」を調べたが、この5と打つ局面は僅か数局しかなかった。私には他の5の着所が、この5を廃れさせてしまう程に有望だとは到底考えられない。



◇定石研究シリーズ

第一回

松月の一研究

三段 荒井唯能

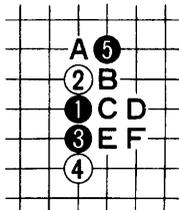
執筆者紹介

昭和四十六年七月初段・昭和四十七年三月二段・

昭和四十七年十一月三段

四十七年度の彗星決定戦に初参加、三位入賞。現在、我流协会会员、練馬連珠会の昇段規定で八割近い勝率をあげ、審査対象点を獲得、坪井・佐々木八段、三森九段、手島・坂田七段、近藤五段、その他来席の有段者との対戦成績を検討した結果、練馬支部より三段を推挙された。練馬連珠会の世話役として、初心者指導、対局組み合わせ等、八面六臂の活躍をしている。

(このシリーズは、全国の激戦地を實力で切りひらいてきた新鋭陣に苦心の定石研究を披露してもらい予定です。自薦他薦を問いません。ぜひご研究をお寄せ下さい。編集部)



松月の白の策戦は、天地止の他B\ Fがある。技術未熟な小生が、今回の5に対する適当な応接と、作戦の大意を示すことになった。
5の着所は他にA\ D。いずれを定珠とし、慣珠とするかは、疎星と同じである。BCは、近年部分的に黒有利となった。

◇第一図◇

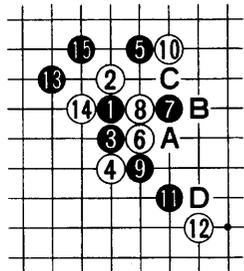
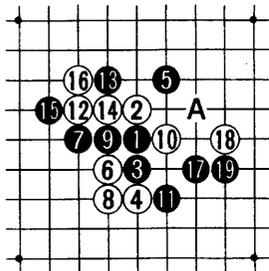
この67には、8は唯一の防ぎ。9は種々打てるが、この9には10が強い。

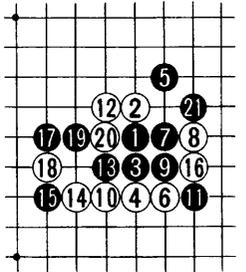
一例を15まで示すが、13からABC D等打って置くのもよいが、結局同じような型となる。

◇第二図◇

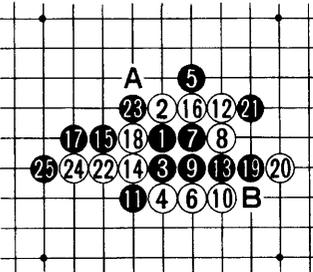
68は意外な強防で、911はやむを得ぬ処置。15は反対も打てるが19まで一例。17はAもよい。6は11以外は全部黒勝だがそれを会得するには容易ではない。

6が10は、7で11に打つ。

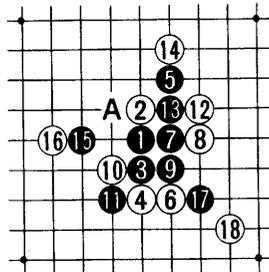




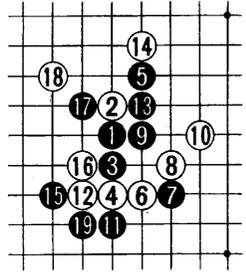
◇第三図◇
6の強防に7と打てば、8が強く、他は全部黒勝。9がこの着点以外は全部白勝となる。10とヒクれば、21までその一例。12で14にノビて置く手もある。



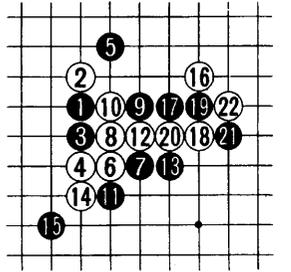
◇第四図◇
10とこちらにヒクれば、23までがよく、24の防ぎなら、25に打って以下黒勝。白が、23にノビて22なら、黒Aにヒク。さらに白がAまでノビて22なら、やはり25に打つのがよい。白はBノビの必然性はない。



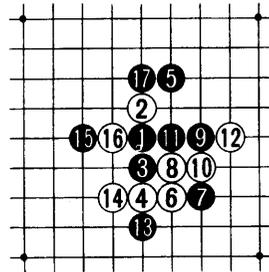
◇第五図◇
10と単に止めるのが最強防で11とヒクのが絶対の要着。13からの打開策はと某九段に尋ねれば?…である。要するにマヤカン手以外にない。13の時期が難しく、16が他なら直に16にノビる。13はAにヒクのものもある。



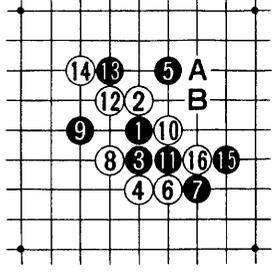
◇第六図◇
7と打つ手には、先ず8なら9と打って10にヒクれば、19までとなって以下黒勝。7までの型に、白の防ぎの急所は8と16の点である。従って8が弱防と考えたらよくない。



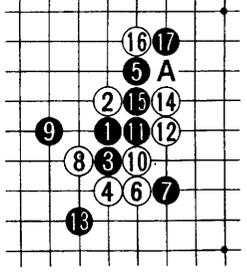
◇第七図◇
8とカタメル手も強く、1012とヒクれば、白はすでに打過ぎの感がある。13が反対は白勝。14から22まで一例だが、どう打つ手も白は防ぎが難しい。14は20もよいが、その時黒は18にタタク。



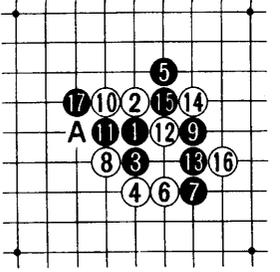
◇第八図◇
8と打つからには10が本手。17までは一例だが14は15も頻る強い。以下珠順は全く解らない。第二十一回通信戦で某二段と9まで打つたが、この局面にならなかった。



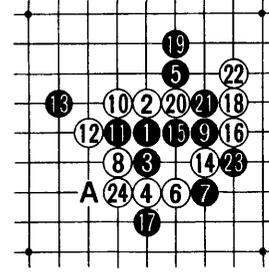
◇第九図◇
8と一方の急所に打てば、先ず910には13までとなって黒有利である。14は種々あるが、結局黒にAに打たれると処置なしなのでやむを得ない。16まで一案。



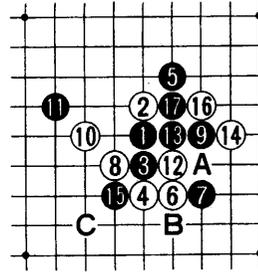
◇第十図◇
10の防ぎには、13まで必然。14はAも強い。17まで一例だが、白にはアチコチ好着がある。当分黒は辛抱する処。13は反対も打てるとされるが、疑問。



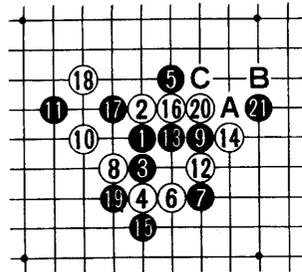
◇第十一図◇
8に対して、一方の9に10なら11は他に打てば全部白勝。12と割れば、実戦なら黒を持つ手が一瞬ヒヤリとする。事実この12は非常な強防だと思ふ。白はAにヒクべきかどうか迷う処。14は反対も打てる。



◇第十二図◇
12とトルのが定法。14が強く17まで当然。この18は連珠らしい厳しさが感ぜられる。19から23以外は、全部白勝となる。白の上辺と黒の下辺には、直接勝筋はなく、24が急所。25はAにタタイて辛抱すること。



◇第十三図◇
10とヒク手に、12とミセれば13から17までが一例。13はAに打つ手もあり、単にBに止める手もある。16はBにノビて、Cに防ぐのも味がある。



◇第十四図◇
12の防ぎが、十二図同様強く1617が互の急所となる。20なら、21と打つに限る。Aに打ち、Bと手を残す事も考えられるが疑問。黒には下辺で勝筋ありそうだが、白には全部防ぎがある。