

3 カカリの4パターン

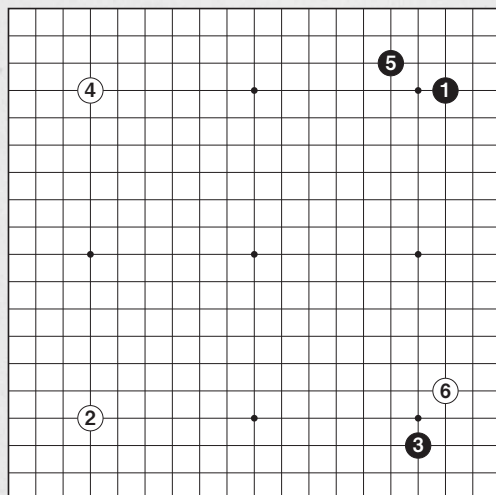
週

カカリはシマリをさせないポジションです。
距離と高さの違いでがらっと変わります。



小目に対する打ち方はいくつかありますが、白6と目いっぱい近づく手を「小ゲイマガカリ」と呼びます。この手からどのような展開になるか注目してみます！

小ゲイマガカリとその対応



テーマ図1 (黒番)

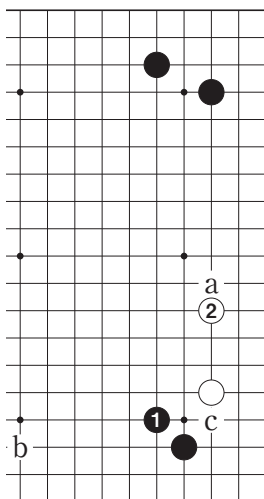
1図 秀策のコスミが簡明

黒1は「秀策のコスミ」と言われ、小目を補強しつつ、さまざまな狙いを秘めた手です。続いて白2やaで補強するのが相場です。

黒はこのあとbのヒラキと、黒cで隅を地にする手が見合いです。そのため黒は手を抜いて、ほかの大場へ打つこともできます。

黒1は幕末に活躍した棋士「本因坊秀策」がよく用いていて、「碁盤の大きさが変わらないかぎり、この手は悪くならないだろう」と評したとされています。

1図



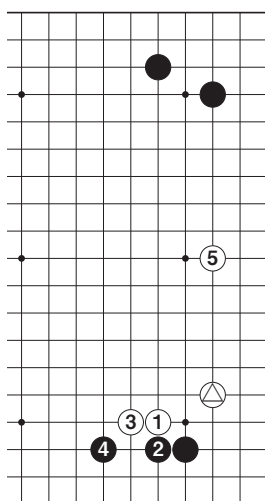
秀策のコスミは
使いやすいですよ！

2・3図 カケで中央に進出できる

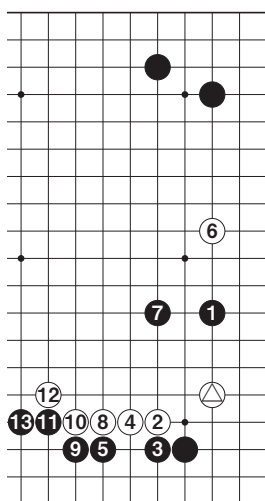
2図、△のカカリに黒が手を抜いてきた場合、白1とカケるのが一つの狙いです。黒2、4なら、黒を三線に押さえ込みつつ中央に出ていきます。このあと白5のヒラキで白の勢力を広げることができます。

3図、△のカカリに黒1とハサむなら、2図と同じく白2、4で中央に出てから白6とハサミ返します。黒7に対しては白8から黒13と下辺黒にモタれながら壁を作り、右辺黒と戦う展開になるでしょう。

2図



3図

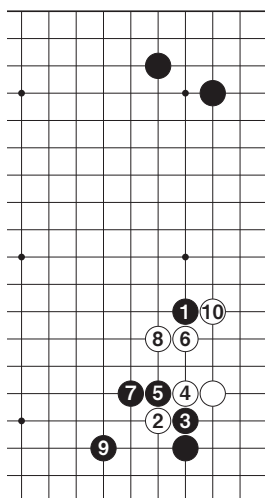


4・5図 二間高バサミの定石

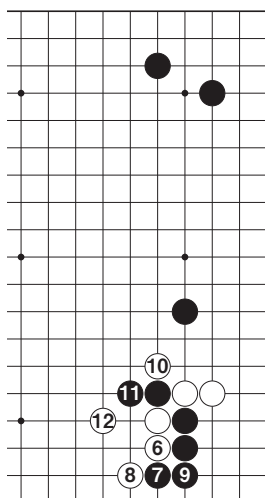
4図、上級者向けです。黒1の二間高バサミにも白2が有力です。黒3、5の出切りに対しては白6が手筋。黒7、9で白一子を取り、白10まで黒一子を制する穏やかな展開。これは昔からある定石ですが…。

5図、囲碁AIの影響で、最近ではさらに厳しい手が打たれるようになりました。それが4図の黒5のあとに本図の白6のオサエです。白12まで双方の石が生きておらず、このあとも激しい戦いが予想されます。

4図



5図

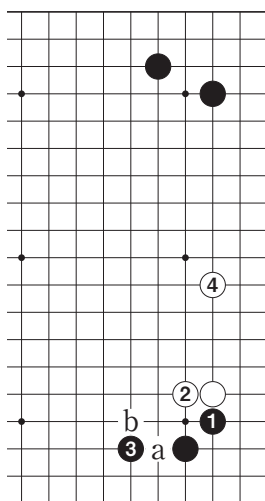


6・7図 コスミツケは隅を固める

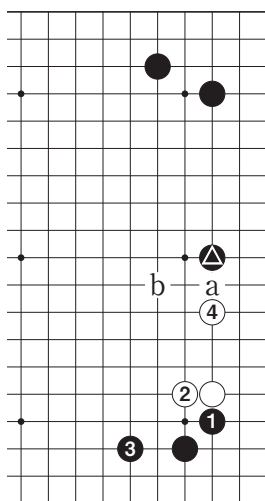
6図、黒1のコスミツケから打つのは隅を固めて地にする手です。続く白2が大切な補強で、次に白からaやbで黒を包囲する狙いもあります。それを阻止する黒3には、白4と右辺に構えるくらいが相場です。

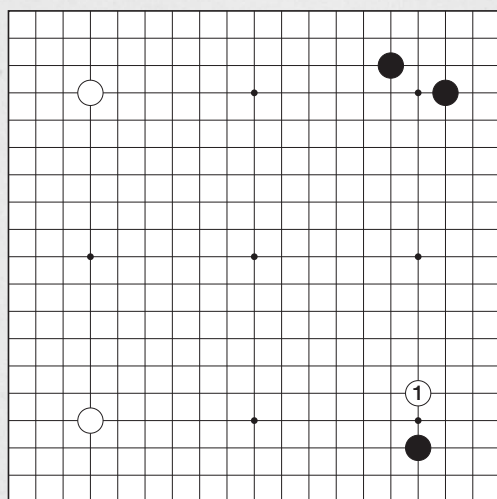
7図、黒石が△やaなどに初めからある場合、黒1は特に有力な手になります。黒3までは6図と同じですが、白が右辺に打つときに白4までしかヒラけません。これは白が少し窮屈で、黒bなどの攻めが残ります。

6図



7図





高いカカリの特徴を捉える

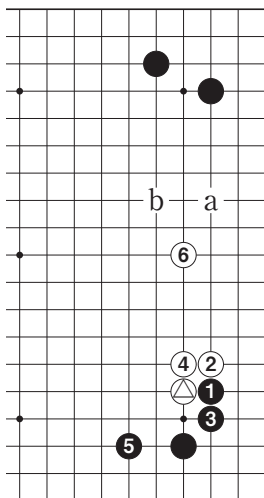
白1は「一間高ガカリ」と言います。小ゲイマガカリより一路高い位置にあり、より中央へ向かっています。この手にはどのような特徴があるのか見てみましょう。

1図 一間高ガカリは中央を重視

△の一間高ガカリは四線で高い分、相手に三線から動かれます。例えば黒1から5の小目からの下ツケ引き定石などです。隅はしっかりとした黒地になりましたが、白は代わりに白6で二立三析(白2、4からの三間ビラキ)の好形を得ます。白は辺や中央に向かって勢力を広げていきます。

続いて、黒aのツメには白bと、中央重視の打ち方もできます。黒の確定地と、白の厚い外勢のワカレです。

1図



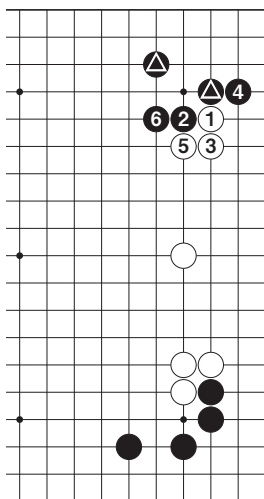
黒白ともに
好形の定石です!

2・3図 固めて大きく構える

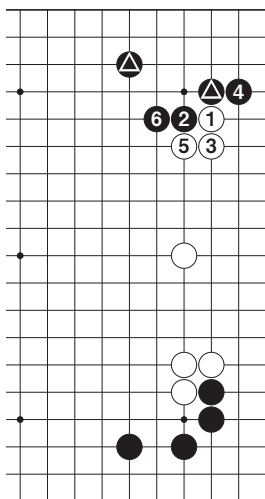
2図、前図のあと白から右边に打つなら、本図の白1が有力です。黒2、4と隅の地を確保するくらいですが、黒6まで白の右边は十分な広さ。また△が小ゲイマジマリで隅が確定地だったことを考えると、白1からさらに固めても惜しくありません。

3図、△を大ゲイマジマリにして前図と比較すると、隅の地が大きいうえに、もともと薄かった隅が確定地になりました。この場合は白1で3に打つほうがよさそうです。

2図



3図



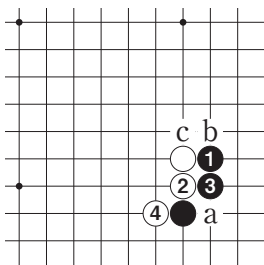
4~6図 ナダレは地と厚みのワカレ

4図、黒1に対して白2、4と打つ手もあります。続く黒はaが簡明策でお勧めです。黒bやcはそれぞれ大ナダレと小ナダレという難解な変化になる可能性があります。今回は黒aの変化を解説します。

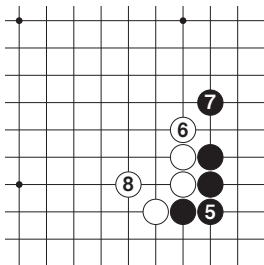
5図、続いて黒5に対して白6が形の急所です。黒7で右辺に出れば白8が定石です。

6図、前図の黒7で本図の黒7もあります。白12までなら5図よりも黒地は増えますが、白も厚みが立派で一長一短です。

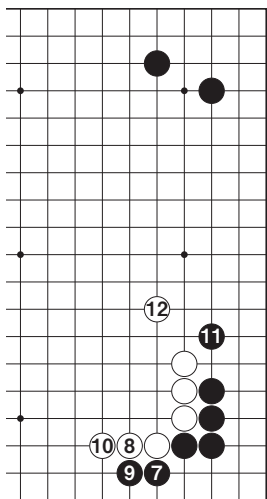
4図



5図



6図



7~10図 一間高ガカリへのハサミ

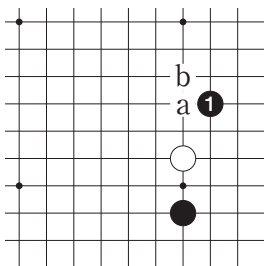
7図、黒が右辺へ展開したいときは黒1やa、bなどのハサミもあります。

8図、黒1には白2のコスミで中央に頭を出す手があります。黒9までで黒は右辺と下に展開し、白は隅に地を得るのが一例。

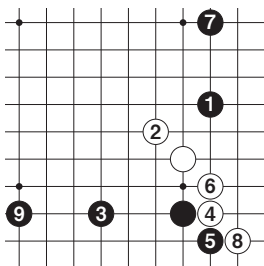
9図、前図白2では本図白2もあります。

黒15まで、黒が地を得て白が厚みを作る定石。10図、上級者向けに。前図白12では本図白12の変化もあります。白12は黒15で△のシチュウは白よしが条件です。

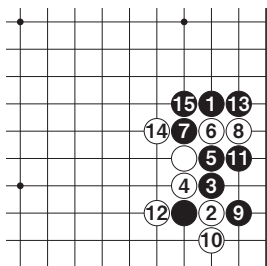
7図



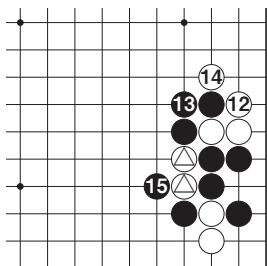
8図



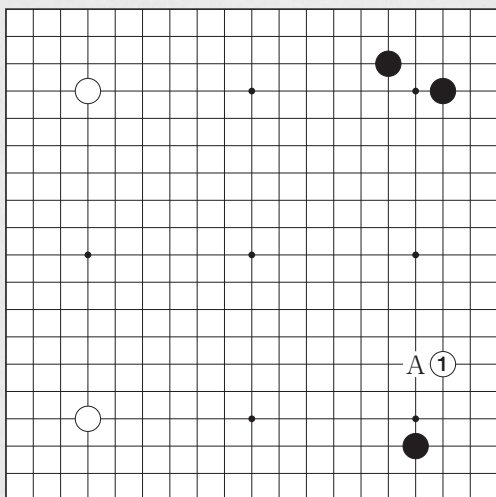
9図



10図



テーマ図3 (黒番)



距離のあるカカリ

白1を「大ゲイマガカリ」、白Aのカカリを「二間高ガカリ」と言います。小目に対して少し距離があるカカリですが、どのような特徴があるでしょうか？

1~4図 大ゲイマガカリは簡明

1図、黒1は隅を重視する受け方です。白2でお互いに地を取るくらいが相場です。

2図、前図の黒1では本図黒1と下辺を優先する手もあります。こちらでも白2くらい。

3図、1図の黒1で本図の黒1やa・cなどのハサミも考えられます。続いて白2とツケまで踏み込み、白4で切り違います。

4図、続いて黒5、7にはそれぞれ白6、8と守り、白10で隅の地を頑張るのがポイント。対する黒は厚みを得る定石です。

1図

2図

5図

5~7図 二間高ガカリは軽い

5図、白1の二間高ガカリは小目と距離があるうえに高さもあるので、黒から圧力を受けにくい特徴があります。黒2には白3と軽く打ち、白7までなら簡明。黒4で5なら白aの二間ビラキで落ち着きます。

6図、黒2のときに手抜きもあります。

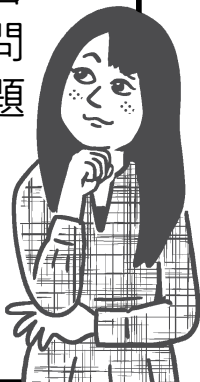
7図、前図の形は手順を変えると本図のように、▲の小ゲイマジマリを制限する白1の肩ツキと同じです。そのため6図は黒を制限したと考えて手を抜けるのです。

5図

6図

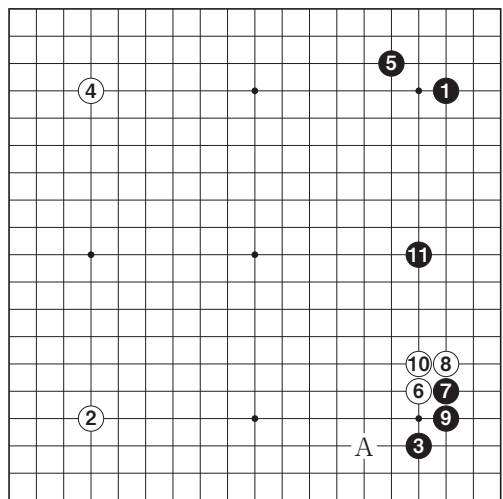
7図

練習問題



白番

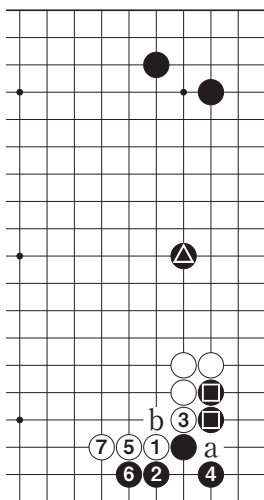
右下小目に対して白6の二間高ガカリ。しかし白10のあと黒はAと補強せずに黒11と右辺を急ぎました。続いて白はどのように打ちますか？ ヒントは右下隅黒の弱点をつくこと。



1図 正解・隅を封じるツケ

白1のツケで、隅の黒に厳しく迫る一手です。黒2なら白3が利くので、白7まで十分な厚みを得ることができます。これは▲が厚みに近寄り過ぎているという考え方から、白のほうが満足のできるワカレとなります。黒4で5と反撃されても、白a、黒b、白4で▲二子を取ることができます。黒bのポン抜きと、▲二子のフリカワリは隅の実利が大きく、白に軍配が上がります。

1図



隅の黒を封じ込めて
気分がいい!

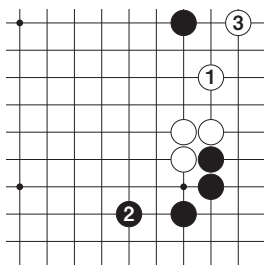
2・4図 黒に隅を守られる

2図、問題図のあと、白1と打つのは失敗です。黒2と打たれると隅への狙いがなくなり、続く白3などさらに補強も必要です。

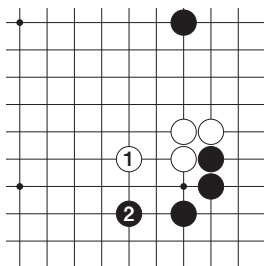
3図、白1のトビも黒2と補強されて隅を圧迫できません。1図と比べると白の眼形が心配な点もマイナス要素です。

4図、白1の打ち込みは打ち過ぎです。黒2で隅を補強され、白3と逃げ出しても黒4と攻められます。白は上下に弱い石ができてしまい、負担が大きくなります。

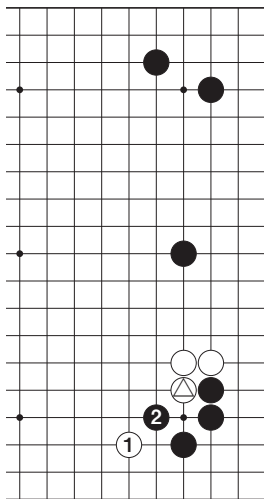
2図



3図



5図

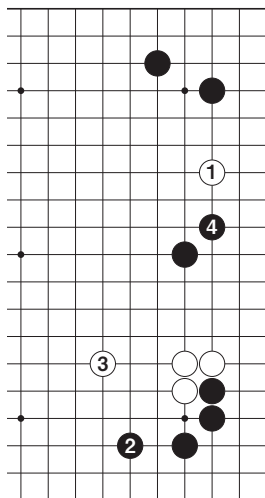


5・6図 ハザマは無理手

5図、黒が打ちたい場所。白1に打つのは進み過ぎです。白1は△とハザマを開ける位置になっています。黒から2とハザマをつかれると、白は分断されてしまいます。

6図、続いて、白3と封鎖しようとしても、黒4からさらに分断を図られます。黒8までの戦いは白が弱い石を二つ抱えてしまい、今後の戦いは圧倒的に白が不利です。前図の白1の無理手を、黒にきちんととがめられてしまいました。

4図



6図

