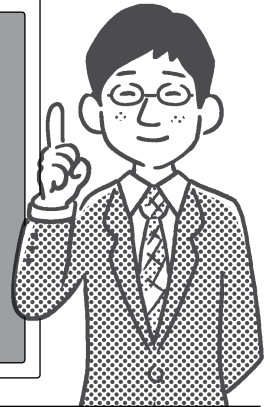


4 使える 簡単布石

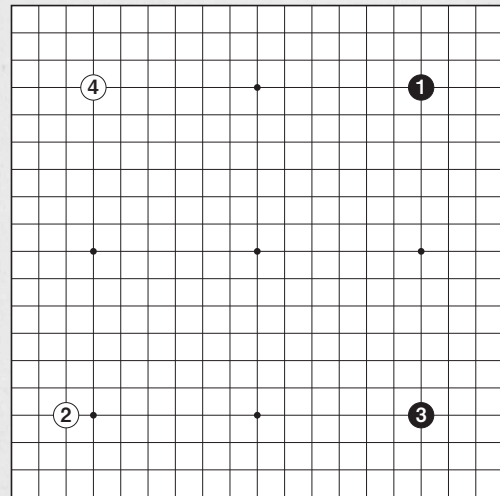
週

星と小目の簡単布石を集めました。
まずは布石を楽しんでみましょう。



まだ4手しか進んでいないので
選択肢がとても多い局面です。黒
は1、3と星に打っているので、
星のスピードを生かした展開を考
えてみましょう。

隅の星をどう生かすか

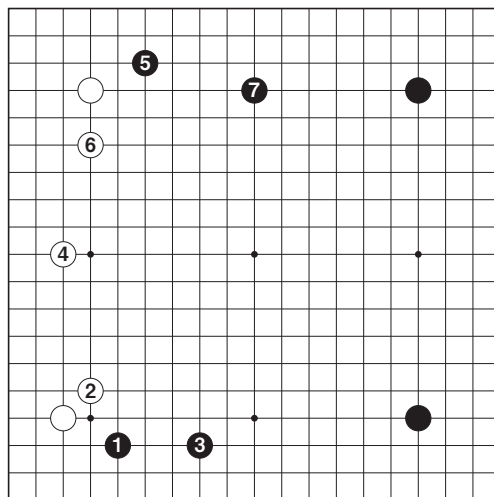


テーマ図1(黒番)

1 図 盤全体で大きく広げる

左下へ黒1の小ゲイマガカリを紹介します。
白2のコスミなら黒3のヒラキで下辺に展開
します。白4は立派なヒラキですが、他へ回
るのも考えられます。白4なら黒5、7と上
辺にも展開して、黒が足早な打ち方です。

1 図



星は足早な展開が魅力!

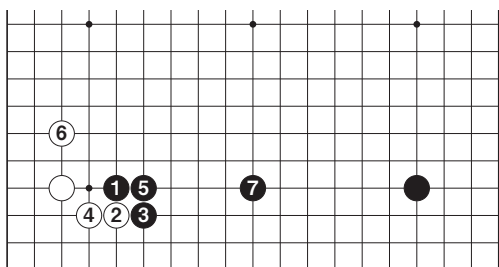


2・3図 高いカカリから中央へ

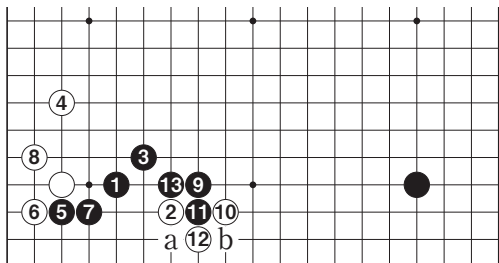
2図、黒1の一間高ガカリもあります。黒7までは代表的な定石で、白が隅の地を取り、黒は下辺に展開します。

3図、前図の白2で本図の白2とハサむ変化もあります。黒3のコスミで白を分断し、黒9から13まで中央に厚みを作りながら、aやbの傷を狙います。

2図と3図はそれぞれ四線の高い位置に石があるので、1図と比べて少し中央へ進出しやすい特徴があります。



2図

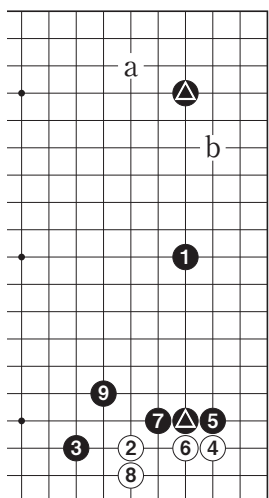


3図

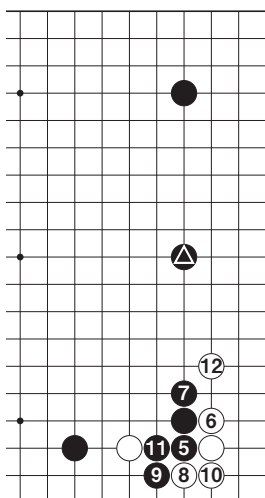
4・5図 三連星で大模様作戦もある

4図、▲がどちらにも星にあり、さらに右辺の星に黒1と構える打ち方を「三連星」と呼びます。三連星は右辺で大きく構えながらその模様を大きくしていく作戦が有力です。白2、4に対しては黒5からオサエます。右辺が壁になり黒模様が大きくなります。黒9までは一つの定石です。

5図、前図の黒5で本図の黒5に打つのはやや失敗です。白12までは定石ですが、▲に構えた右辺に、白の侵入を許しています。



4図

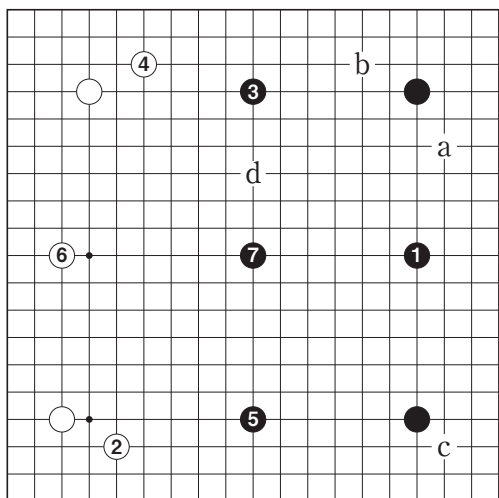


5図

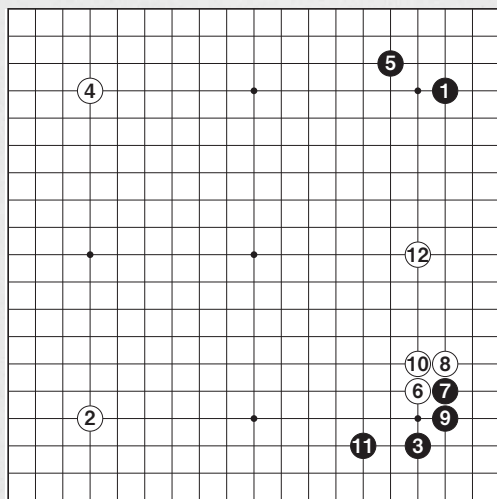
6図 模様をさらに広げていく

4図の白2で本図の白2、4とシマリなどでじっくり構えてきた場合は、黒3、5とどんだん展開してしまうとよいでしょう。黒7となれば黒模様は相当な大きさです。確定地はありませんが、右辺から中央一帯にかけて黒が戦いやすい場所を増やし、白が入ってくるように仕向けます。

このあと白の対応はさまざまあります。白aやbとカカリから戦う、白cで隅の地を奪う、白dで模様を消すなどが考えられます。



6図



狙いを持って迫る

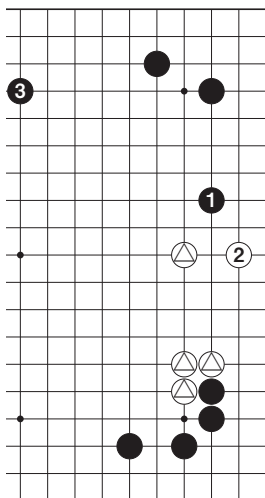
右下は白6から12と定石どおりの進行になりました。右下隅黒は確定地になりましたが、右辺白はまだ狙いが残っています。黒はこのあとどう打ちますか？

1・2図 ツメを利かす

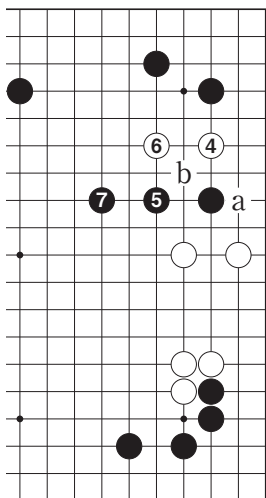
1図、△の隅を狙って、黒1のツメがお勧めです。白2の受けなら、この交換を利かしてみて、黒3などと手を抜きます。黒の注文どおりです。

2図、続いて白4の打ち込みが気になりますが、これには堂々と黒5のトビで戦えます。黒7までとなったときに、白aのツケでワタリを狙うのは黒bのノゾキがあるので、すつきりとワタれません。本図は黒が十分に戦えます。

1図



2図

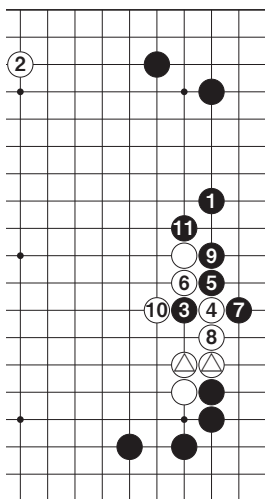


3図 手抜きには打ち込み!

黒1のツメには、1図のように受けておけば無難です。本図のように白2などと手を抜かれたら、すかさず黒3と打ち込みましょう。これが黒1のツメの狙いです。

二立三析なので、白4から10まで白を分断することはできません。しかし、黒11のフクラミが好形で、右辺の白地が黒地に早変わり。黒に不満のないワカレです。対する白は8のツギが△と合わせてアキ三角の愚形で、眼形にも乏しくなっていました。

3図



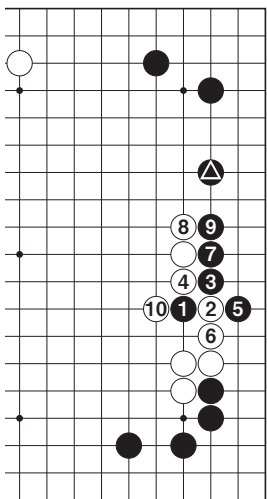
白が手を抜いたら
厳しく打ち込みよう!

4・5図 遠慮したツメは甘い

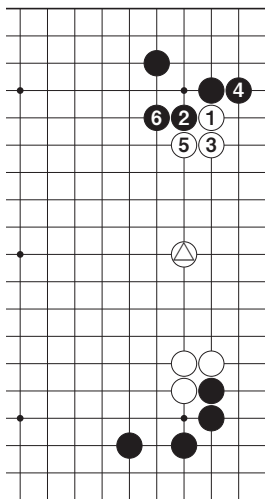
4図、△と遠慮してツメるのは白から遠く、やや甘い手です。黒1の打ち込みのあと、黒7までは3図と同じですが、白8を利かされます。白10となると3図より白が厚くなり、黒は不十分の進行です。

5図、黒から右辺にツメを打たなければ、本図の白1が絶好手になります。黒2、4で隅を守るなら、白5、黒6を利かします。すると△がちようど真ん中にあり、白が堂々とした構えになります。

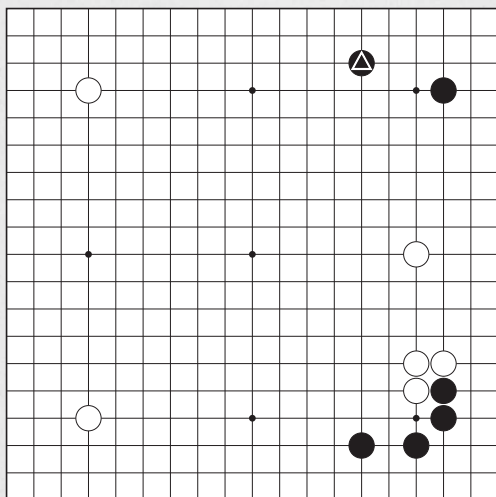
4図



5図



テーマ図3(黒番)



一路の差を考える

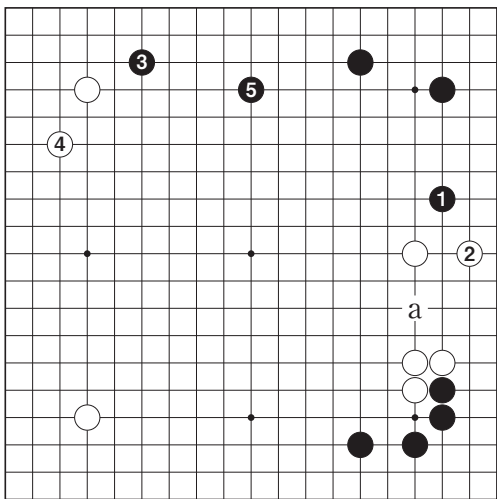
テーマ図2との差は右上のシマリが△の「大ゲイマジマリ」である点です。次の一手の好点は変わりますが、どのような違いがあるのでしょうか？

1図 右辺のツメは大きい

右上隅の大ゲイマジマリからも、黒1と右辺白に詰め寄る手は大きいです。

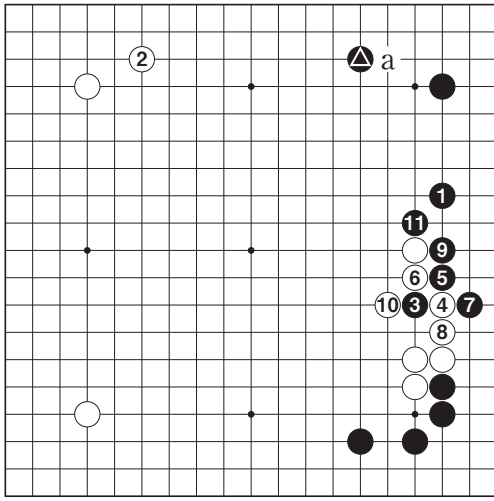
続いて黒aの打ち込みで、白を荒らす狙いがあることから、白2の受けは本手です。それならばと黒はこの交換を利かすとみて、黒3、5と上辺の勢力を拡大していきます。黒1、5と大ゲイマジマリの左右をヒラいているので、上辺は立派な黒模様が形成できました。互角ではありますが、黒の構想どおりの進行と云っていいでしょう。

1図



2図 薄い大ゲイマジマリをカバー

黒1のツメに白2などと手を抜くなら、本図の黒3と打ち込みます。黒11のフクラミまでのワカレは、テーマ図2の3図とほぼ同じ進行ですね。何が違うかというと、▲の大ゲイマジマリです。aの小ゲイマジマリと比べて隅が薄かったのですが、黒11までになると間接的に隅の薄みをカバーできています。これは黒にとって都合のよい展開となります。1図の白2の受けは相場の進行と言えるでしょう。



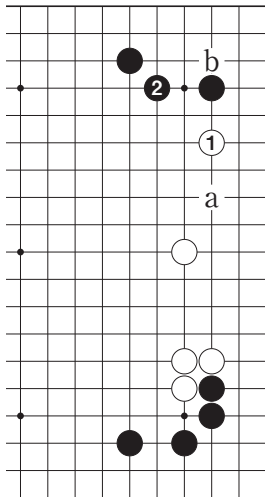
2図

参考1・2図 白はツメで隅を狙う

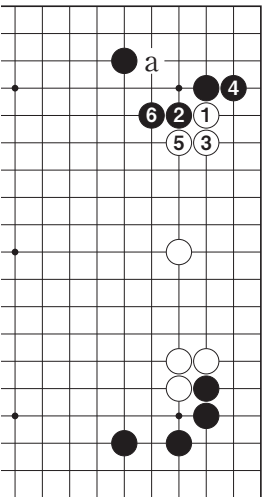
参考1図、白から右辺に打つとき、白1が有力です。黒の大ゲイマジマリの薄みを狙いやすくなります。黒は隅を守るなら黒2が形です。黒2でaの打ち込みなら白はbや2で反撃することができます。

参考2図、白1のツケで固めるなら黒6までが相場です。しかし、さまざまな狙いが残ります（白1はテーマ図2の5図のような、黒がaの小ゲイマジマリするときには有力です）。

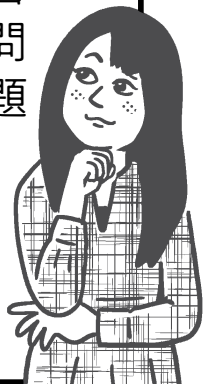
参考1図



参考2図

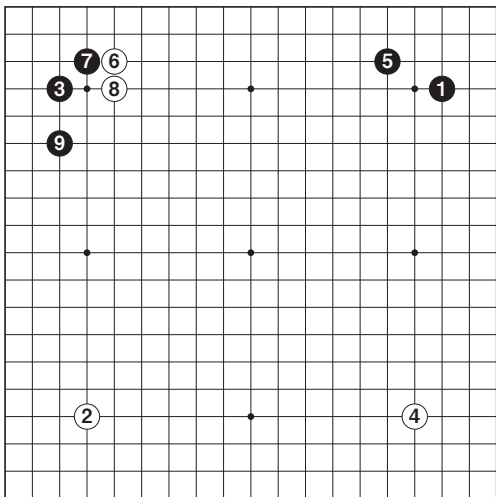


練習問題



白番

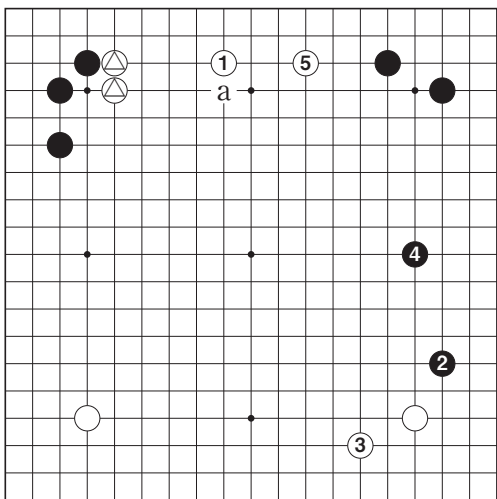
白6に対して黒7、9と隅を重視しました。左上の白二子は地というよりも根拠がなく弱い石。黒に攻められる前に補強したいのですが、上辺のどこまでヒラけるかを考えてみましょう！



1 図 正解・二立三折が理想的な幅

上辺白1またはaの四線が正解です。△が二つ縦に立っている石と白1（またはa）の形を「二立三折」と呼び、理想的な幅のヒラキになります。

また、この布石は黒2、4と大きく右辺を拡大してくるなら、白5と上辺をさらにヒラいて黒の勢力を制限するのが有力です。上辺の白をしっかりと構えたことで、隣接する黒の勢力は大きくなりにくいのです。



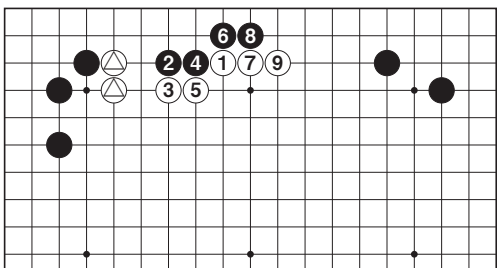
2 図 打ち込まれても大丈夫

白1に対して黒2を心配される方も多でしょう。しかし△と白1は二立三折なので、打ち込まれても白3から対応できます。

黒4から8と暴れてきても、白9まで中央から圧迫します。こうなると打ち込んだ黒は生きるために二線をハワなくてはならず、白はどんどんと中央が厚くなります。これは白が大満足な進行です。

黒2で3なら、白2で連絡できます。二立三折は2と3を見合いにしているのです。

2 図



二立三折は
ヒラキの好形！



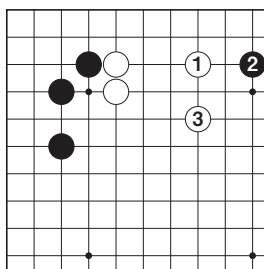
3 図 幅が違うと甘くなる

3 図、白1の二間ビラキは黒2と詰め寄られると窮屈です。白3の補強が省きにくく、やや甘い手になります。

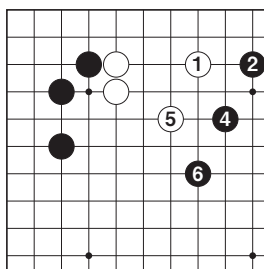
4 図、前図の白3を手抜くと黒4から攻められてしまいます。白5の守りに黒6とさらに攻められてしまい、白がづらい格好です。

5 図、1 図の白1よりさらに広く本図の白1などと構えるのは、黒2と打ち込まれる狙いがあります。白11まで、左上の△二子が大きく飲み込まれてしまいます。

3 図



4 図



③手抜き

5 図

