

ツケノビ定石の使い方 01

最終更新日 2016.11.04
作成 EduGo

【問題】

図 1-1 は、A さん（黒）と B さん（白）の対局の一部である。以下の局后感想に対し、最も適切な評価の組み合わせを選べ。

A：「いやあ、試しにツケノビ定石を打ってみたんだけど、どうだったかな？」

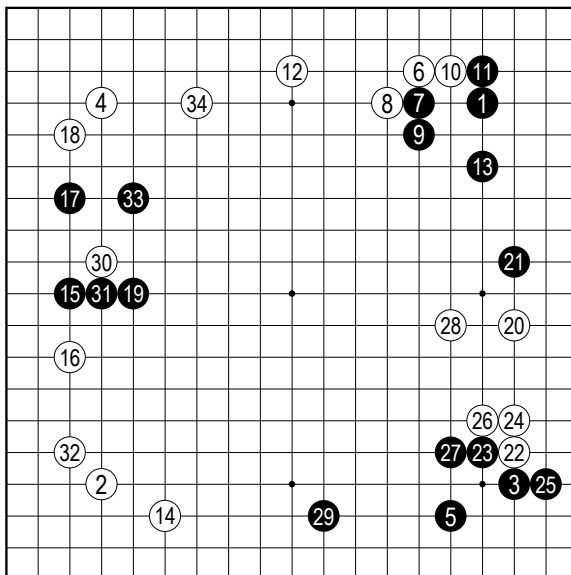
B：「いつもは黒 7 で黒 13 みたいに普通に受けてたじゃん。どうして？」

A：「右下の小ゲイマジマリって右边を大切にしているから、
ツケノビを打てば確実に右上にも厚みができて良いんじゃないかと」

B：「俺としてはツケノビしてくれて、嬉しかったなあ。
だって上辺の白への打ち込みがやりづらくなったじゃん」

A：「え、そうなの？ でも黒だって右上隅も確保して大きいんじゃないの？」

図 1-1



- ① A の主張（波線部）は正しい
- ② 黒はツケノビ定石（右上の定石）を部分的に正しく打てていない
- ③ B の主張（下線部）は正しい
- ④ 図の進行はツケノビを生かしており、黒に不満がない
- ⑤ 白 12 はもう一路狭く（一路右に）ヒラキを打った方がよい

選択肢

- a. ①、②
- b. ②、③
- c. ③、④
- d. ④、⑤
- e. ⑤、①

【解答】

b

【要点】

- ①かけた手数と地の大きさを鑑みると、それほど大きくない（図 2-3 参照）
- ②黒 13 は白 12 を考慮に入れずに打っている手である。正しい。
- ③ツケノビは自分も相手を固める手であり、打ち込みはやりづらい。正しい。
- ④ツケノビで作った厚みに対し、右辺の黒地の幅は狭い。
- ⑤ヒラキの広さは一長一短であり、問題図の局面で優劣はない。

【学習目標】

ツケノビ定石そのものの特徴、危機管理を理解する。

【解説】

図 2-1

黒 1, 3 のツケノビに対し、黒 7 までが定石形。黒 7 で A と打つのはやや重複である。

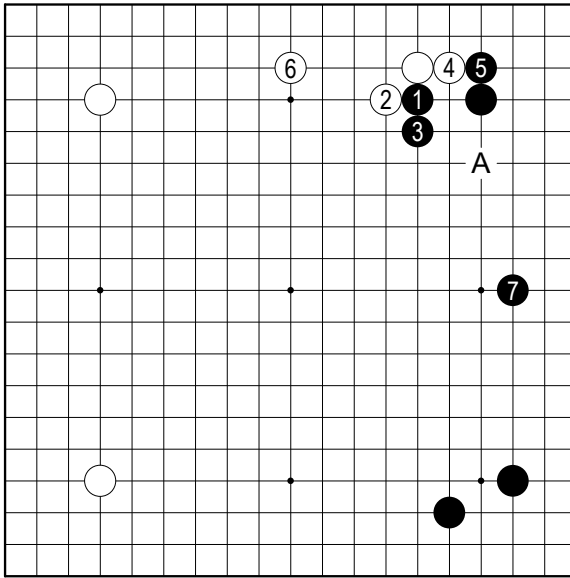


図 2-2

黒 7 と打った形を見ると、黒△と白△の交換が余計だと言える。

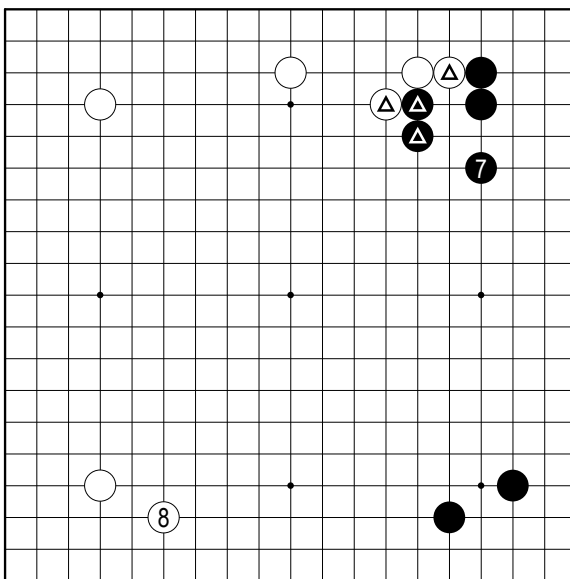


図 2-3

経過効率の側面で考えると、本図の形に前図△の交換を入れたと言える。黒3と隅にわざわざ手入れしたからにはAの打ち込みを狙うべきである。しかし前図では、それが狙いにくくなっており、Aの打ち込みが狙いにくい以上、黒3は布石的に緩着になり得る（本図の場合白4との交換となっている）。

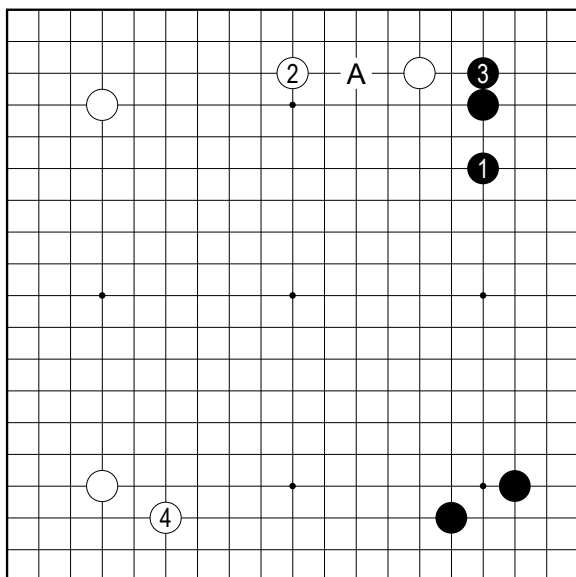


図 2-4

そもそも定石として黒1と打てるのは、白Aからのデギリと黒Bのキリの味が見合いだからである。

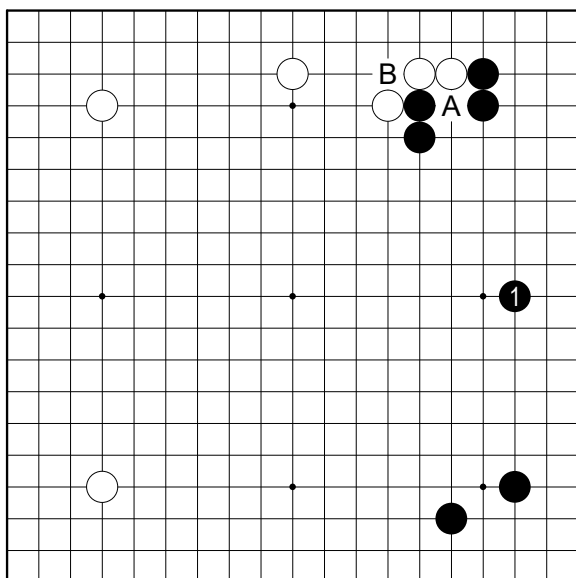


図 2-5

白 2, 4 以下のデギリに対しては、黒 A のキリを見た黒 5 が好手である。これにより隅の黒 2 子のダメの数が一気に増える。

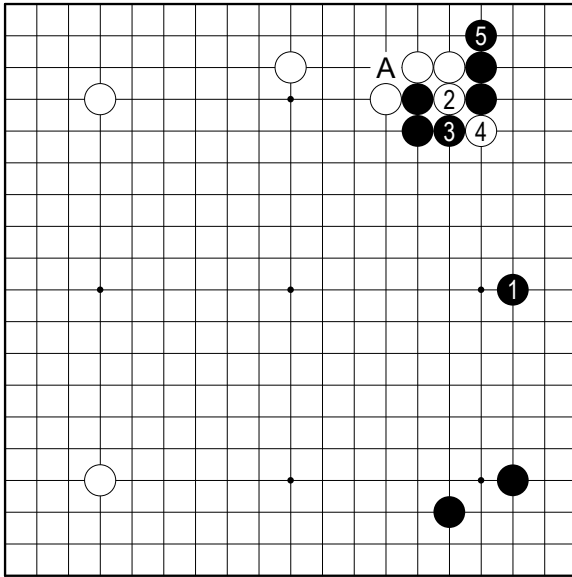


図 2-6

白 6 以下、白 10 のサガリに対しては黒 21 まで眼あり眼なしで、攻め合い黒勝ちとなる。

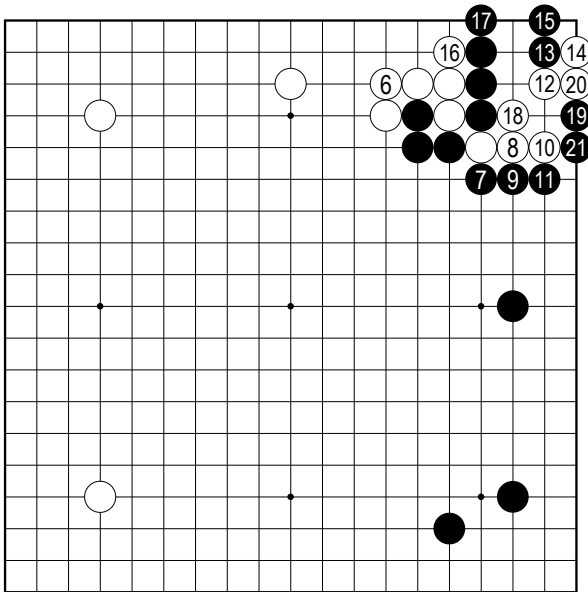


図 2-7

白 10 のコスミもあるが、黒 21 まで攻め合いは黒の一手勝ちとなる。

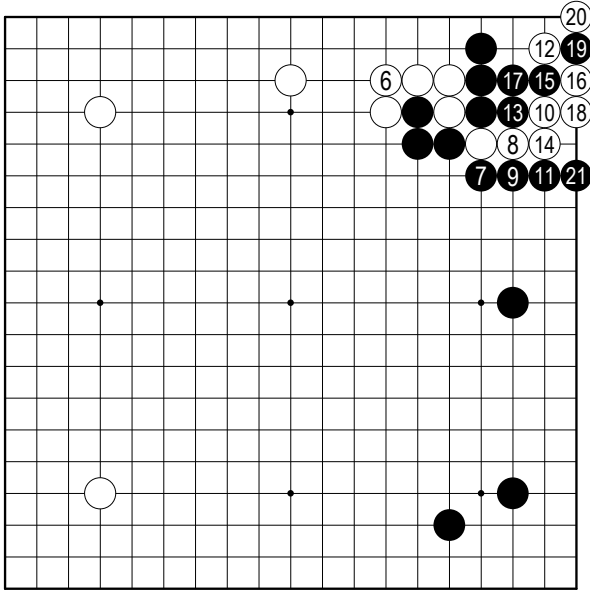
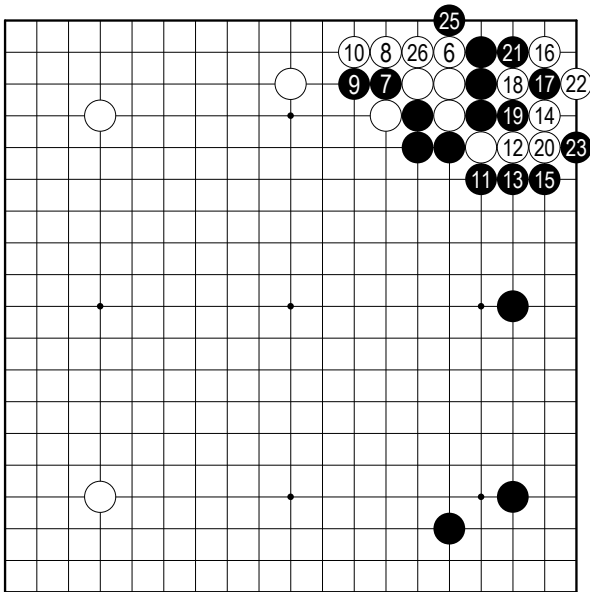


図 2-8

前図を踏まえ、白 6 と黒のダメを詰める打ち方もある。

これに対しては、黒 7, 9 とコウ材を作った上で黒 17 のワリコミを打つところである。

黒 27 の抜きまでで初コウにコウなしで白が潰れたも同然の形である。



⑳㉓ ko at ㉒.

図 2-9

白 2 と反対側から臨む手も考えられるが、黒 5 までで白は十分なヒラキの幅を確保できない形となり、右上隅黒はほぼ生きているため、黒に不満がない。

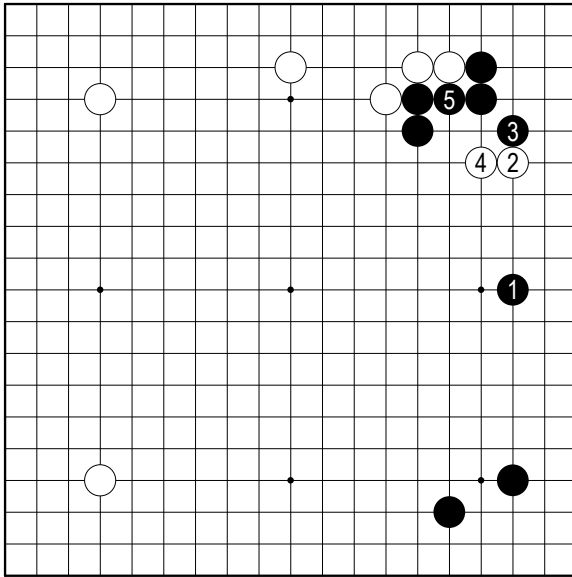


図 2-10

白 4 のコスミには黒 5 と打つところ。白 6 のサガリにはまだ隅に余裕があるため、黒 7 とトビを打つところ。黒 11 までやはり白は右边にお荷物を作っただけの感じが否めない。

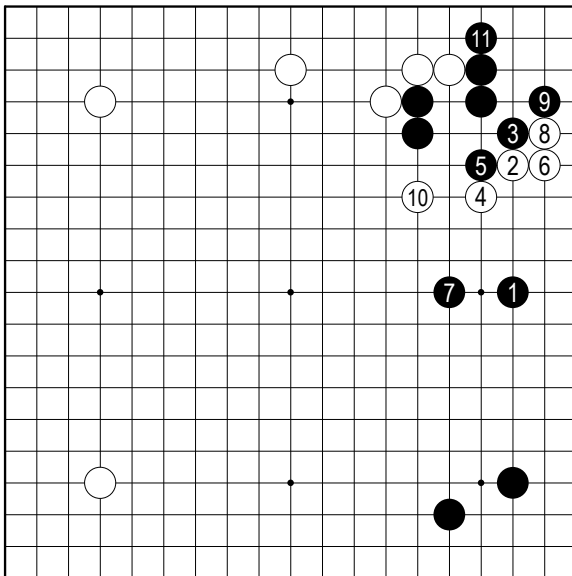


図 2-11

白 10 でハサミツケを打ち、ワタリを狙ってくる可能性もある。

この場合、黒 11,13 の交換をした上で黒 15 と打てば良い。黒 19 でいずれかの白が落ちる。なお、黒 15 は A のキリ味を見た一手。

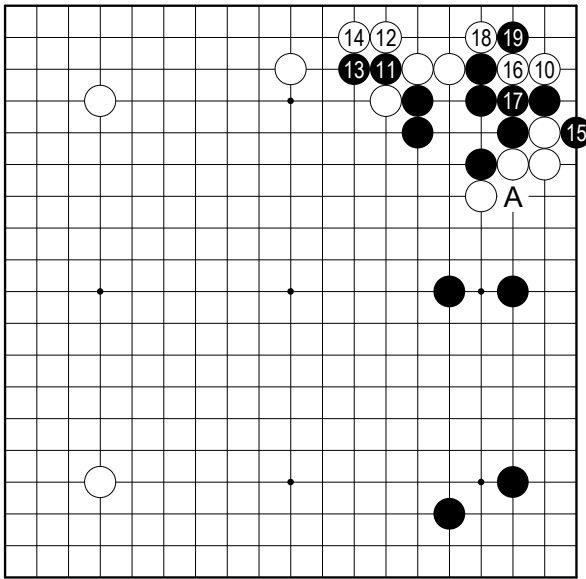


図 2-12

白 10 のハサミツケに対して、黒 11 と素直に受けるのはセンスがない。黒 15 以下白 3 子は取れるが、黒は自身の生きの心配せざるを得ない展開であり、これは黒がハマった形だと言える。

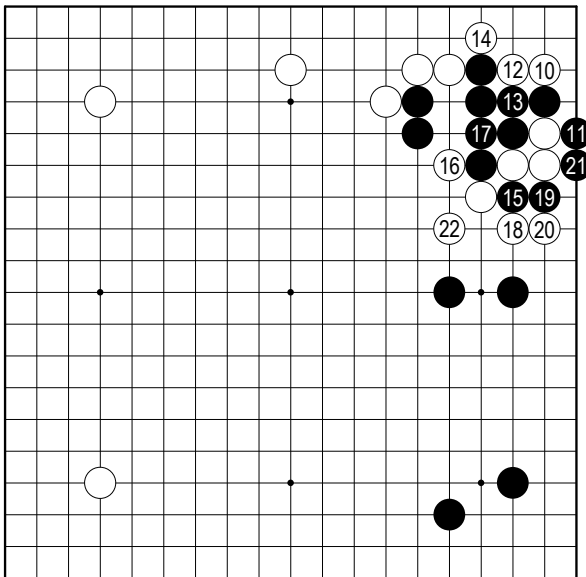


図 2-13 (図 2-5 再掲)

ここまで述べてきた通り、A のデギリを見た様々な手段があるが、基本的に B のキリ味がポイントなのである。

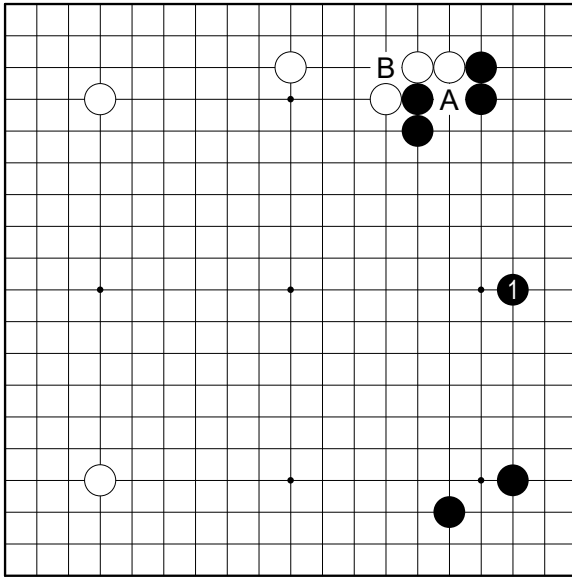


図 2-14

となると、白 6 の狭いヒラキのように A の断点の心配を白がした場合は、黒 7 と守っておくのが一つの形だと言える。黒 7 では B もあるが、B の場合右辺からのツメには強いが、白 C のオシには強く戦いづらいため、やはり一長一短である。

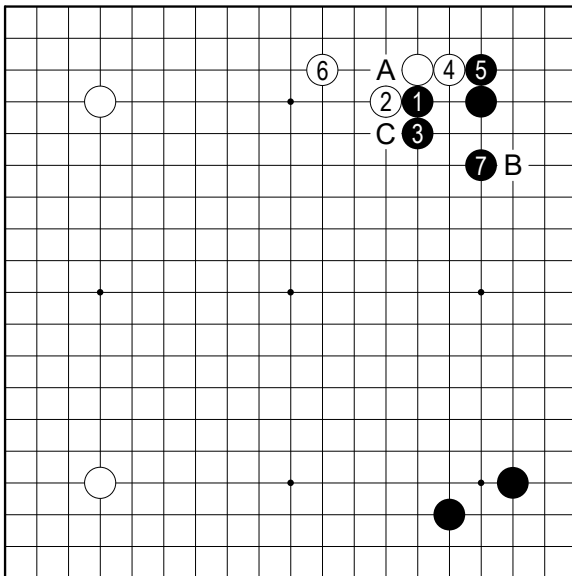


図 2-15

白6とがっちりカケツギしてきたら黒7と守るところである（元々黒1とツケた意図を踏まえた上で）。ただ、黒7で黒Aと打つのもある。

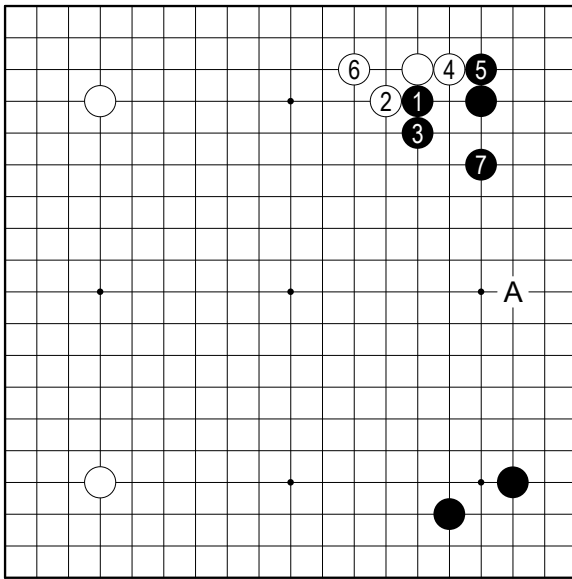


図 2-16

というのも、白1に対しては黒2とノビて十分だからである。見た目からして白△が重複している。

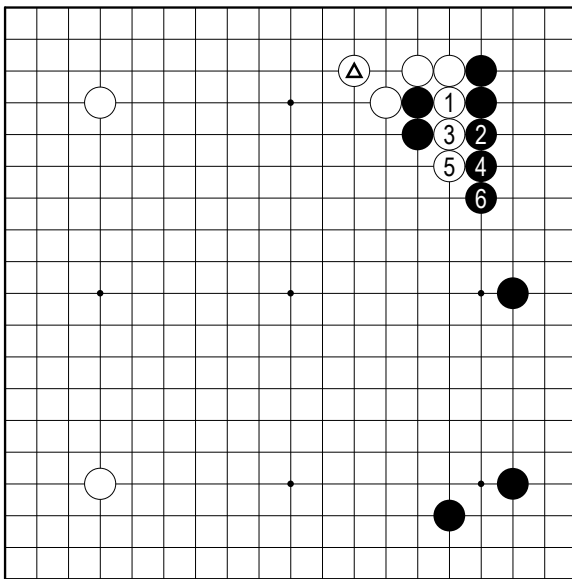


図 2-17

さらに詳しくみるととんでもないことに、黒△と白△の交換に対し白×という余計な石が入った上で、白は車の後押しを繰り返した状況である。明らかに経過効率が悪い。

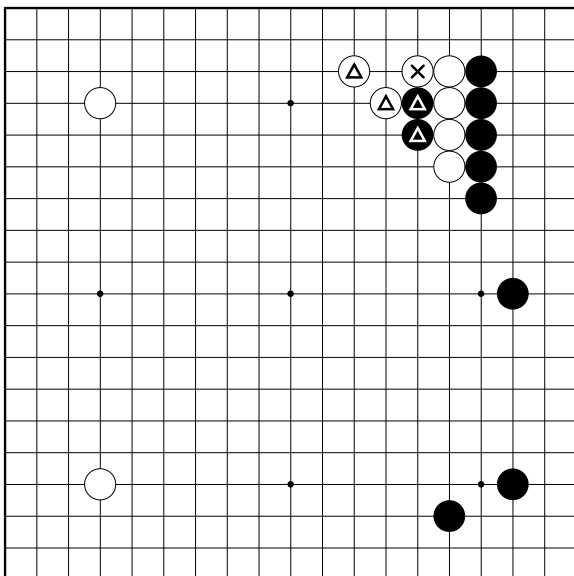
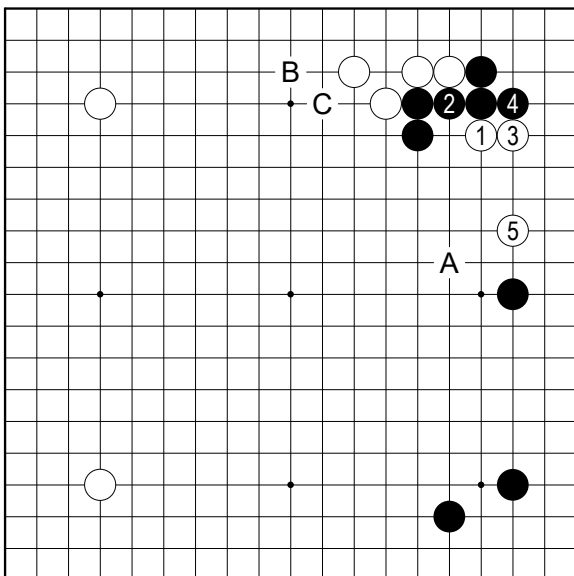


図 2-18

手筋の論理¹で考えるならば、白1から仕掛けるのが一手段である。白5まで白が上手く形にした感じもあるが、黒Aから煽る手もあれば、黒Bのツメ、黒Cの急所に迫る手など様々な手段があり、黒も打てるだろう。



*1 手筋の原理は、手順を変えることである。
 例えば、1,3,5の順番で上手く行かないならば、3や5から打ってみる。1,2で困るならば1で2から打ってみる。そういった手順の工夫が手筋である。

図 2-19

ここまで黒側の目線でものを見てきたが、逆に白の目線で見よう。
狭いカケツギの場合は黒 A のツメが来ると一間幅に近い形であり、相当狭い格好である。しかし本図の形ならば白 B の保険が残っているため、攻めにはならない。しかし、黒△が C の位置にあると、白 D などと逃げる以外手がなくなるため危険が高まることになる。

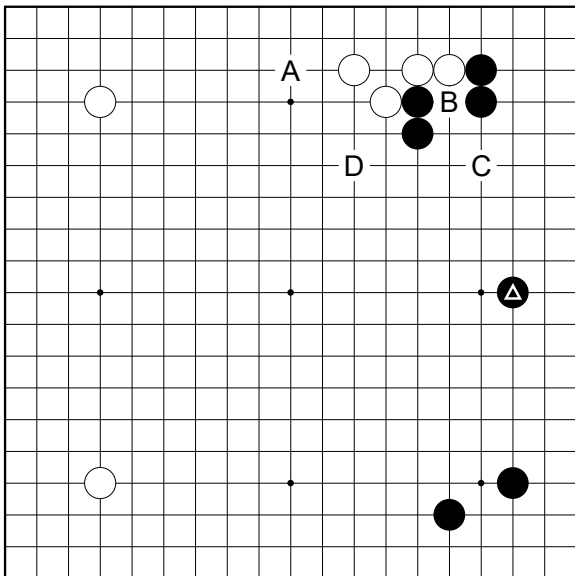


図 2-20

黒 A のツメがある状態だと、前図より一路広い形であるが、二間幅に近い形である（△の幅が原形だと見るところであり、普通の二間幅よりもやや広いと言える）。つまり、確実に繋がる幅であるが、やや狭さを感じ得るレベルである。

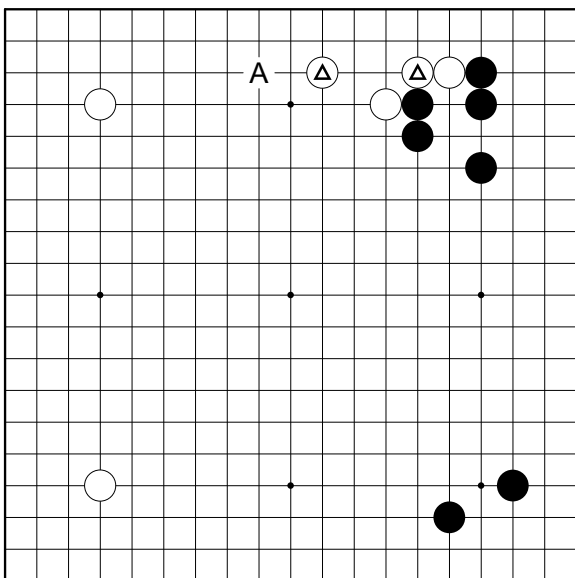


図 2-21

部分的に黒から仕掛けるならば、黒1のハサミツケである。白2と反発したいところであるが、黒5まで白の幅がほぼ消失するのが痛い。

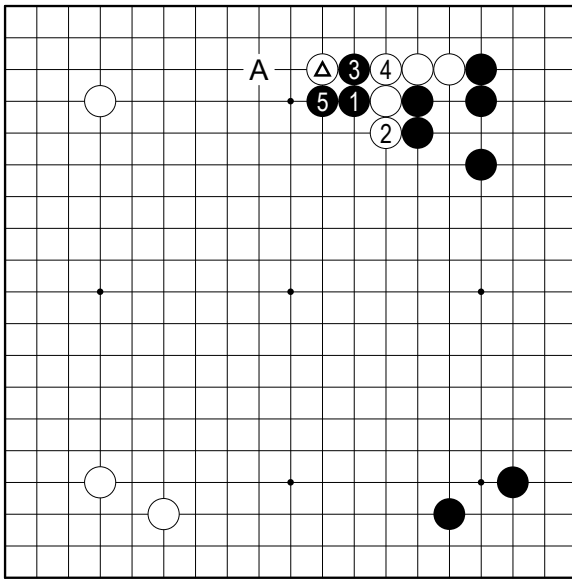


図 2-22

部分的には白2などと我慢することになるだろうが、封鎖はされようとなかなか死ぬ形ではない（二間幅よりやや広いため）。

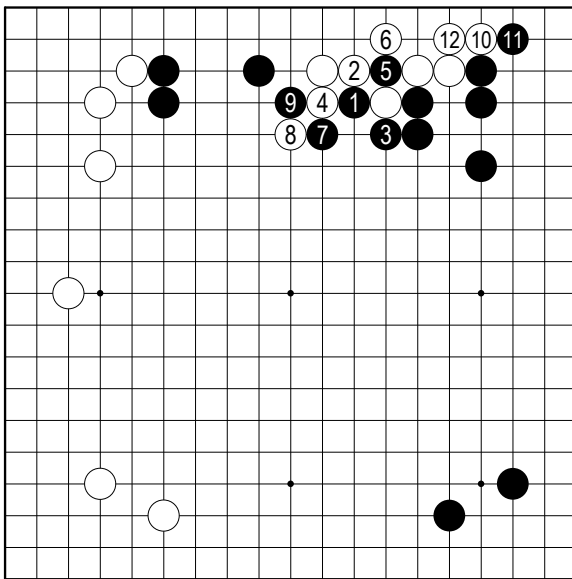


図 2-23

なお、黒1のオシは言うまでもなく悪手である（前図までのハサミツケの狙いを消している意味で）。

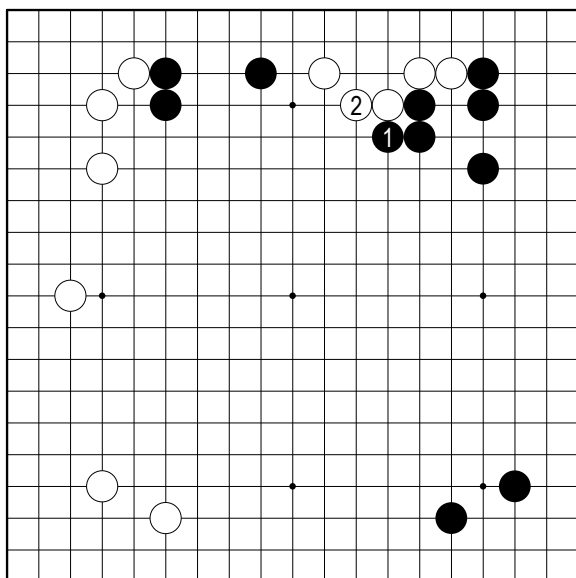


図 2-24

封鎖されることは（特に序盤は）白にとってつらいので、白は受けることが多いだろう。その場合、白1,3が形の整え方である。単に白3だと黒1と打たれて白3がボケた位置になってしまう。

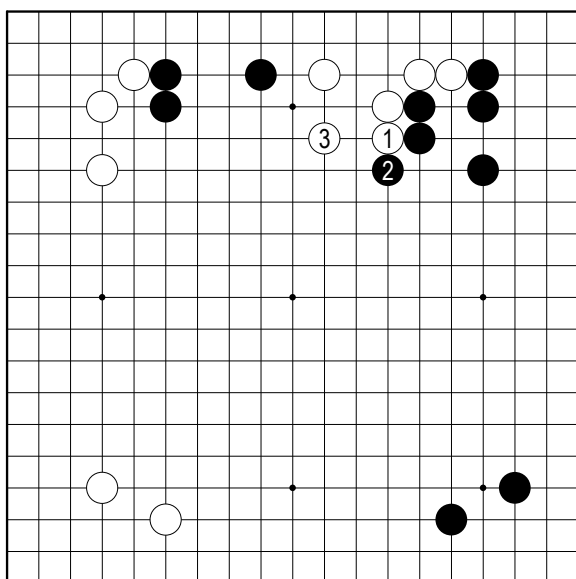


図 2-25

また、この形は△のようにダメが詰まると黒1が急所となる。
白2, 4と反発したいところだが、黒5のキリで白が破綻した形となる（攻め合い黒勝ち）。

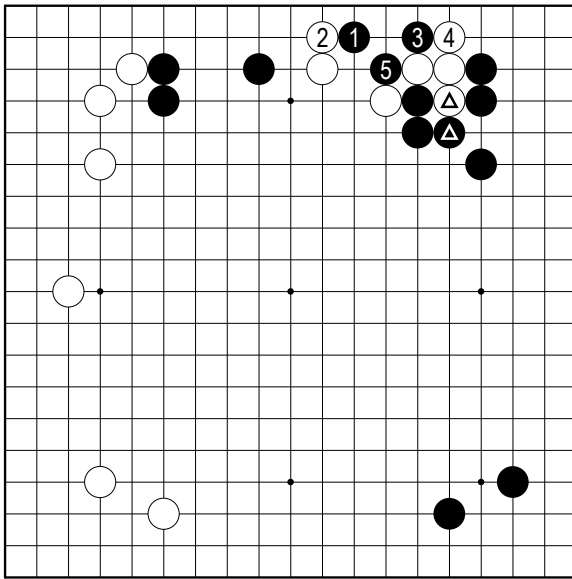


図 2-26

白4と我慢するところだろうが、白6までヨセ味をなくし、白は部分的に一見しかないのがつらいところである。そして、この黒からの狙いは図 2-24 の手段を白が講じたとしても△のダメが詰まると成立することに留意するべきである。

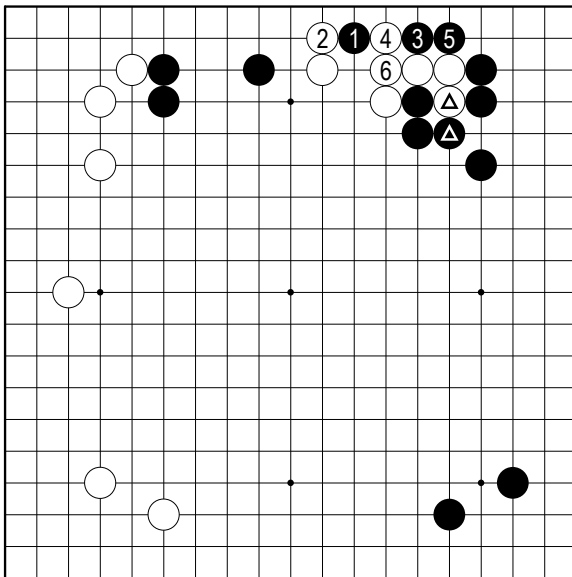


図 2-27

この構えは三間幅に近い形であり、A のキリ、B のツメが来たときの C の打ち込みの二種類が主な焦点となる。まずは A のキリから見ていく。

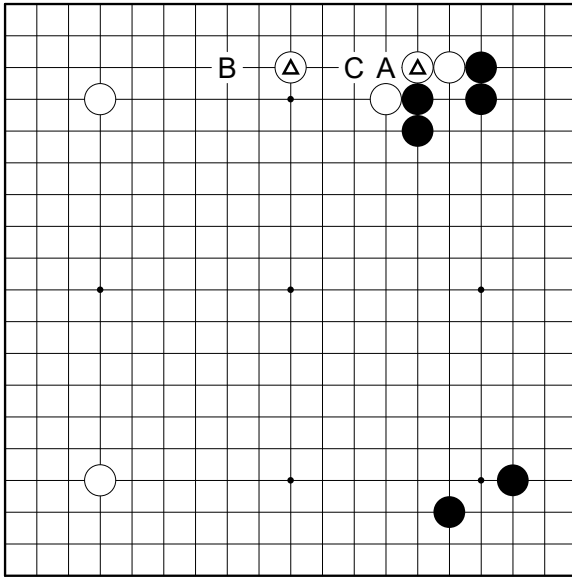


図 2-28

黒 1 のキリに対し、ヒラキがある状態で白 2 とアテるのは、白が良くない。白 10 まで先手で利かすことができる。

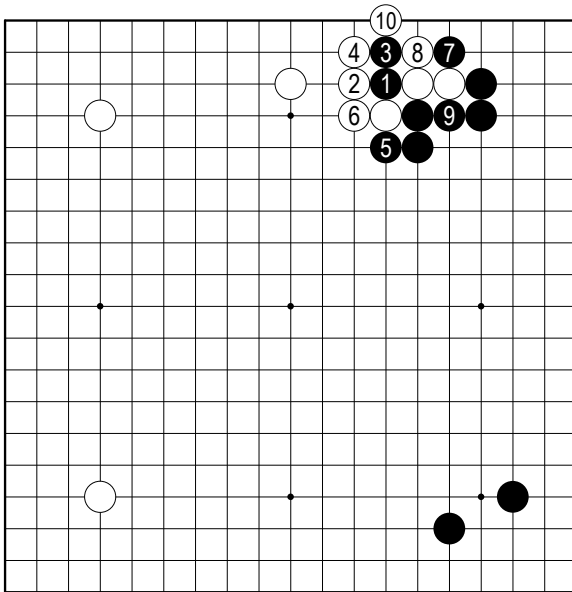


図 2-29

というのも、経過効率の側面を見たとき、白△が明らかに不要な一手だと言えるからである。(逆に言えば、白△がなければこの形は不満がない。)

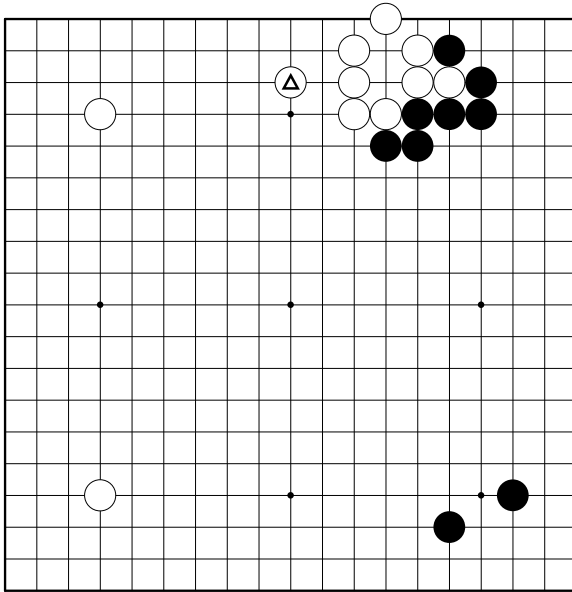


図 2-30

黒1のキリに対しては白2, 4と下から受けるのが正しい。

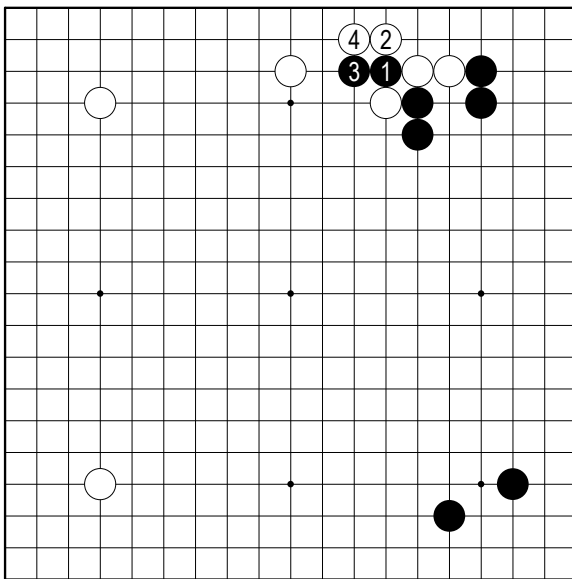
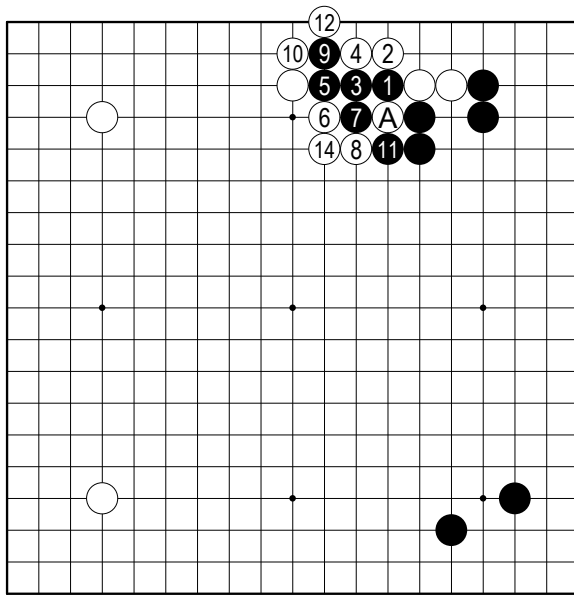


図 2-31

黒5のブツカリに対して白6が手筋。白14まで黒は石が重複した格好となり、黒はなにもやっていないも同然である。



13[A].

図 2-32

黒11の頑張りに対しては、白12が筋。これにより白14とつないでも、シチョウが不成立となるため、黒6子が白の手に落ちる。黒13で14は白13で黒がサカレ形となり、白が良い。

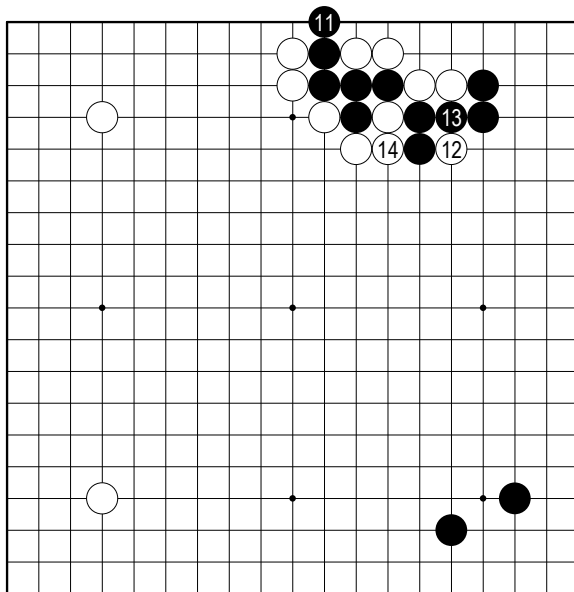


図 2-33

かといって、黒1と打ってからキリ（黒5）を狙うのも黒にとって面白くない。
 白2のワリウチがぴったりで、黒13まで壁（厚み）を作ったとしてもそれを生かす
 場所が半減して黒が良くない。

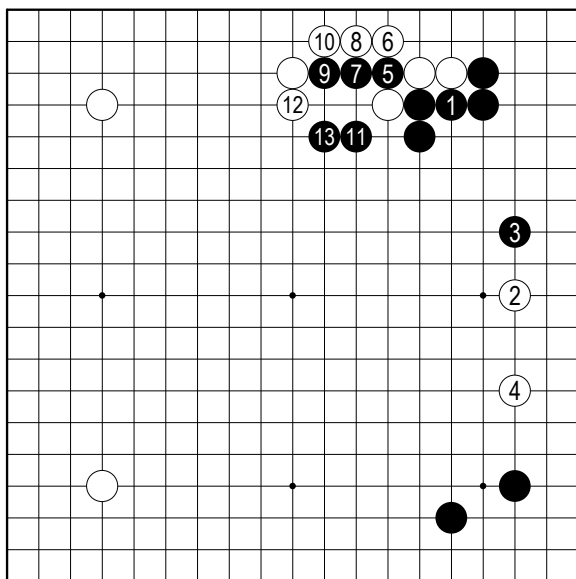


図 2-34

しかしながら、キリ（黒7）の味を抱えている以上、白2のような仕掛けは打ちづら
 い。黒3が来ると黒7のキリには譲歩せざるを得ない状況であり、黒Aが白△の二
 子取りを見る手であり利いているため、黒11に対して白Bと反発できない。

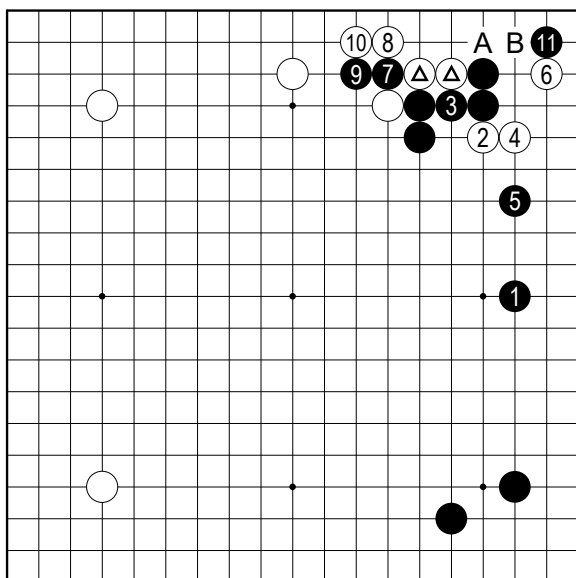


図 2-35

続いてツメが来たときの打ち込みを見てみよう。

△の三間幅ゆえに黒 1 の打ち込みに対しては白 2 の下ツケでサバくところである。

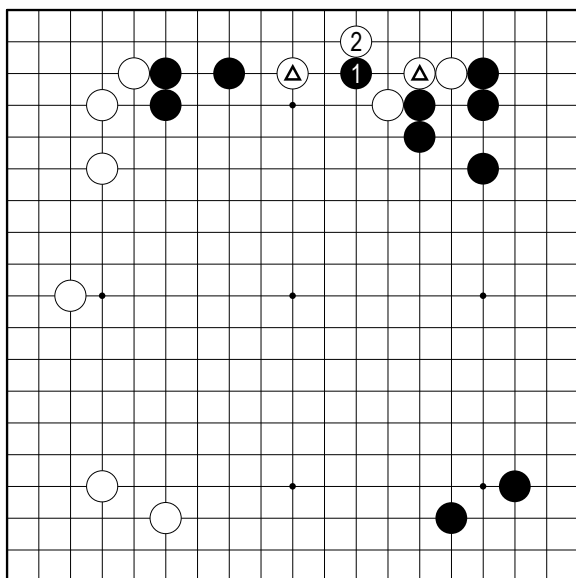
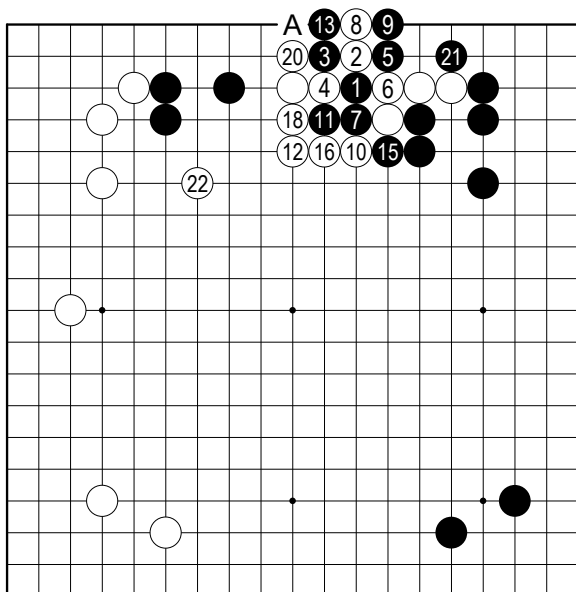


図 2-36

白 6 と切った上で白 8 と逃げ、石塔シボリにするのがポイントである。右上白 4 子を犠牲にし、黒 21 まで厚みを作り白 22 などと左上黒に襲いかかるのが筋である。白 A が利いている形なので、左上黒は相当つらい格好である。



⑭[②], ⑰[⑧], ⑲[②].

図 2-37

白 1 は四間幅相当であり、ヒラキすぎである。

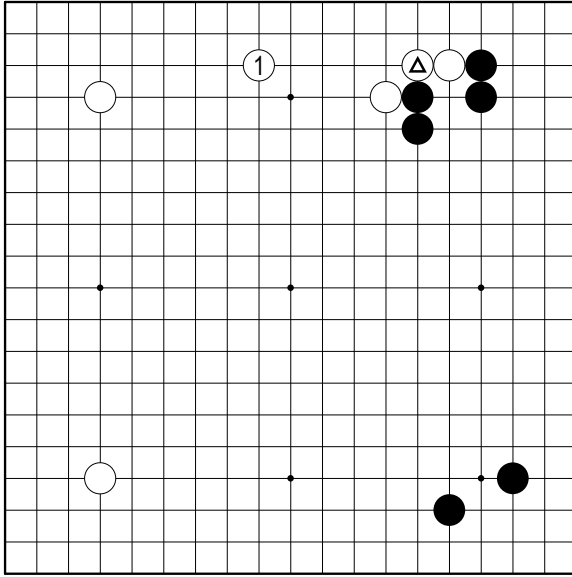
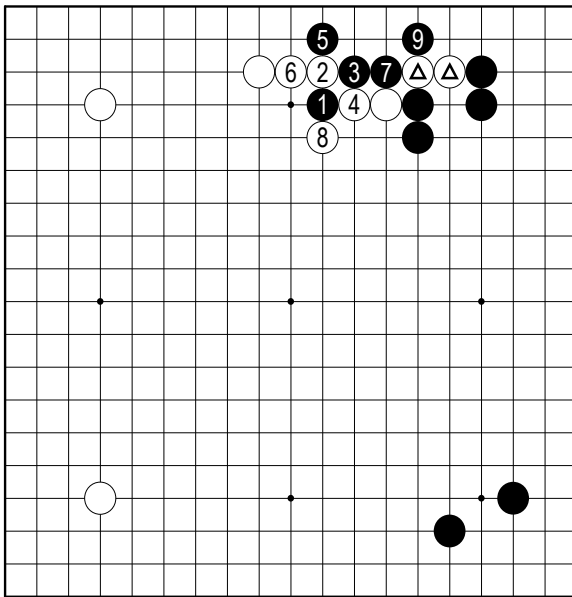


図 2-38

黒 1 から黒 9 までで△二子が取られてしまい、白が悪い。



【Minimum Essence】

図 3-1

黒1のツケ（からのツケノビ）は主に△のラインで厚みを形成するときには打つ手である。このとき、折衝により黒も白も形が決まる（固まる）。

そのため、黒1からツケノビを打つ場合は以下の条件を満たすことが望ましい。

- ①右辺 A あたりに黒のヒラキがある
- ②上辺 B などに白石があり、重複させる意味がある or 打ち込みの予定がない

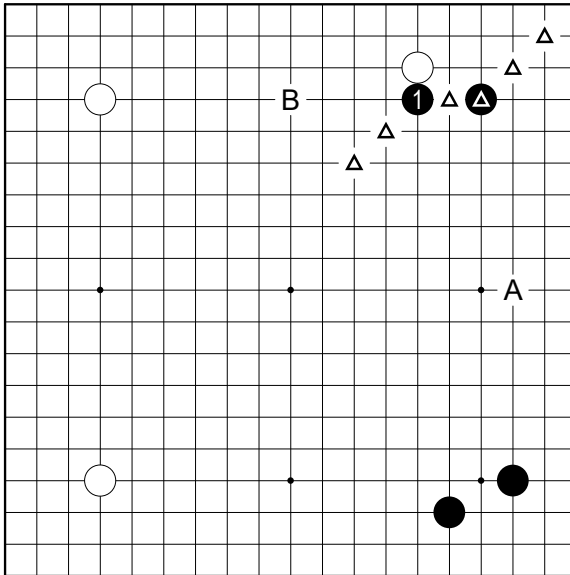


図 3-2

一例を挙げれば図のような局面でツケノビを打つのは考えられる。

Aのキリに対して下からアテる手がないので、白6が相場であるが白の重複感は否めない。

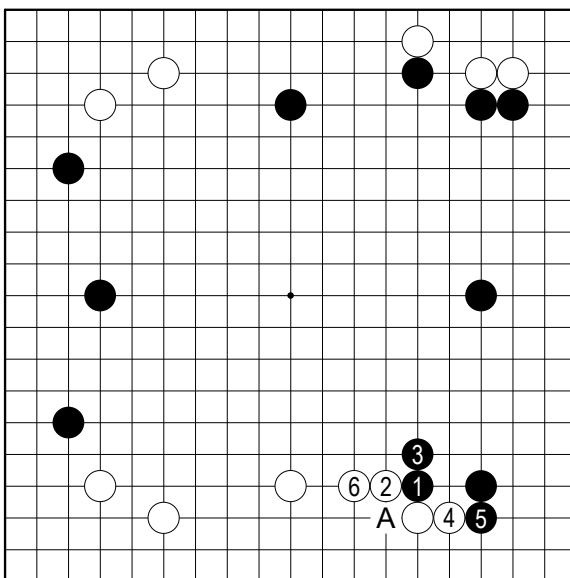


図 3-3

部分的に A からのデギリが考えられるが、B のキリが黒にとっての保険となっている。一方で、(白から見て) 黒 B のキリが成立しないのも A のダメが空いていることによる。つまり、A と B はお互いにとっての保険と言えるわけである。

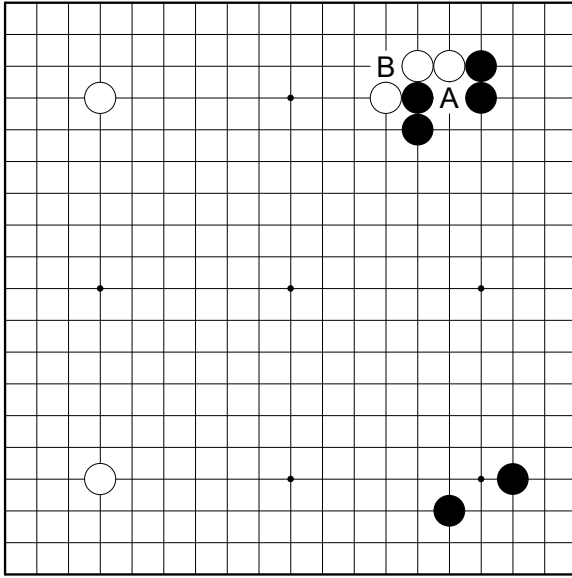


図 3-4

白のヒラキ (A, B, C) によって黒は D or E を決めるところである。これは前述 (図 3-3) の関係性が背景にあるのは言うまでもない。

