

# 星のハサミと三々 01

最終更新日 2016.12.02  
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：「ここまで上手く打ったと思うんだよね」

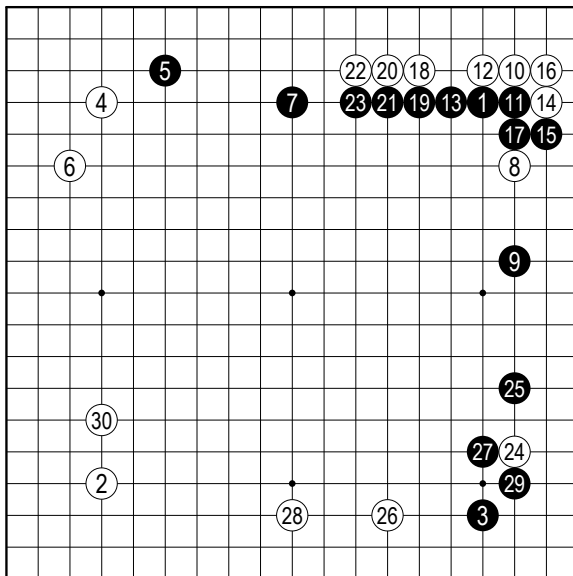
B：「いや、これは確実に白が良いよ」

A：「え、右辺大きくない？」

B：「右辺しかないよ。右上と下辺、左辺合わせれば、絶対に白地の方が余るよ」

A：「でも、右辺大きいと思うんだけどなあ」

図 1-1



- ① A の主張（下線部）は正しい。
- ② 黒 11 は黒 12 と打つのが正しい。
- ③ B の主張（破線部）は間違っている
- ④ 黒 9 のハサミに問題がある
- ⑤ 本進行だと黒 5 のカカリの方向が逆になっている

## 選択肢

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

【解答】

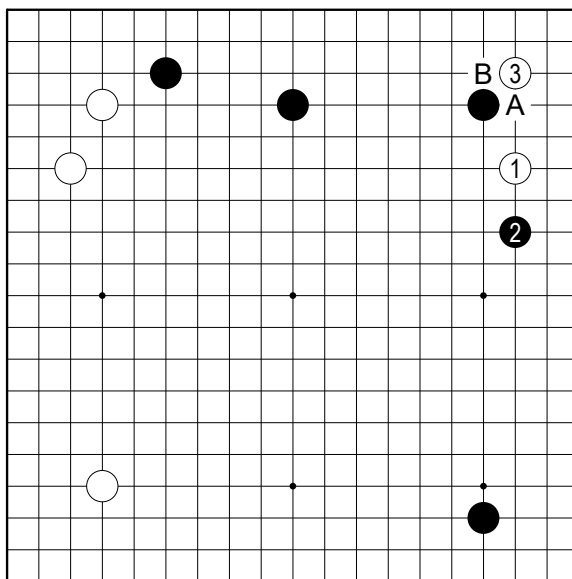
d

【要点】

- ①間違っている。黒9が布石のちぐはぐさをもたらした発端である。
- ②どちらも五十歩百歩である。(④参照)
- ③間違っていない。黒は右辺のみであり、勝ちづらくなっている。
- ④正しい。黒12でも黒13でも黒7と mismatch になった理由はここにある。
- ⑤正しい。右上の形からすると、黒6白5の交換となっていた方が正しい。

【学習目標】

カカリ（黒1）に対し、ハサミ（黒2など）と打ったときに、白3の三々に対して、黒Aではなく、黒Bと打つときのハサミの位置関係とパターンを理解する。



【解説】

図 2-1

星に対する白1の小ゲイマカカリに対して、基本のハサミはA～Fまで6種類がある。

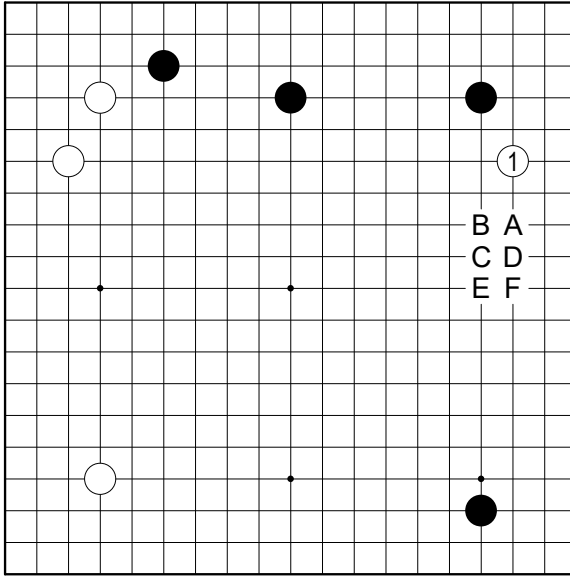


図 2-2

黒△のような石があるときに、白3の三々に対しては黒4のオサエが基本となる。黒4とオサエる場合、A, B, Cのハサミが基本となる。

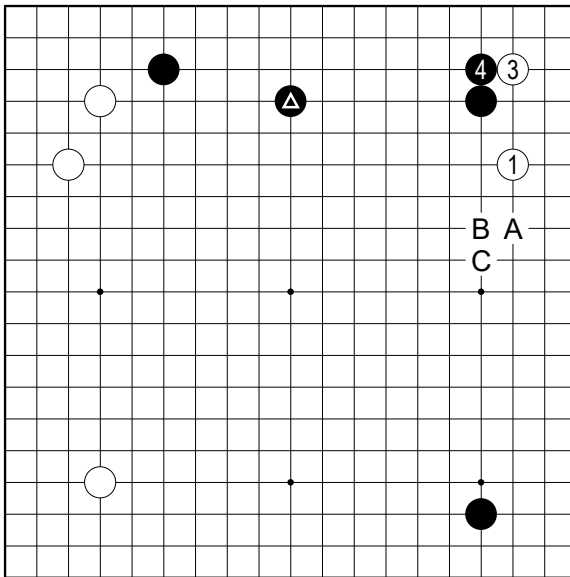


図 2-3

白 3 に対して黒 4 とオサエると、バランスが悪くなる。  
白 17 までの進行は黒△が浮いていて、打ち込みが狙われてしまう。  
なお（余談だが）、辺の星の石が A にあれば問題はない。

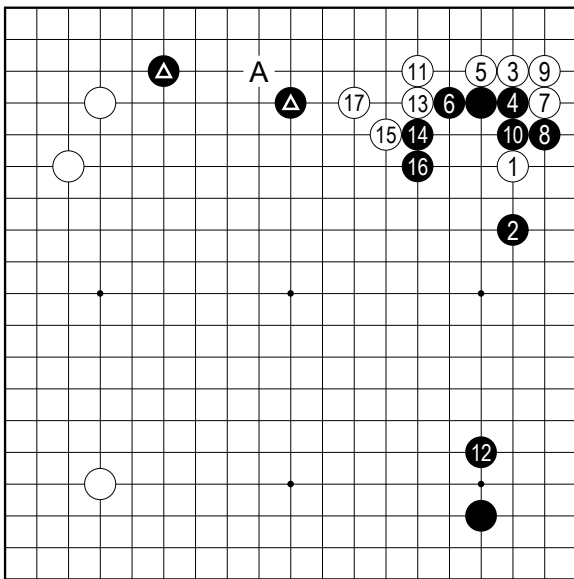


図 2-4

黒△の位置を鑑みれば、黒 12 で本図のようにオシていくのが正しい。しかし、黒 A、  
白 B の交換は逆の方が良い。というのも、上辺は右上からの厚みがあるため、白地  
を増やそうとしてもあまり増えない場所であるからである（なお、黒地も少ない）。

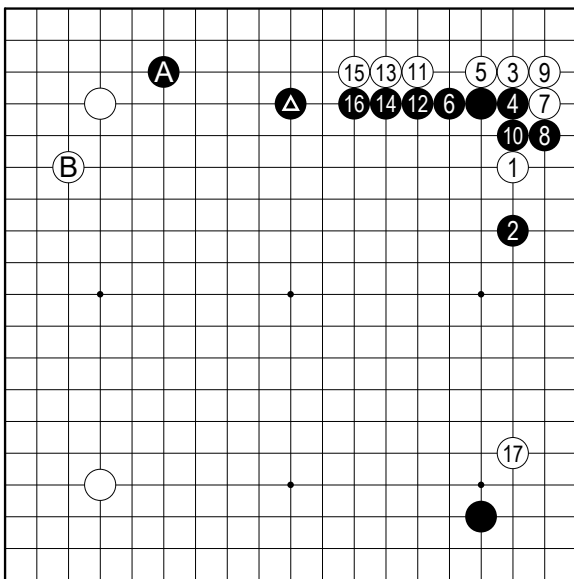


図 2-5

黒 1 の二間ビラキに対し、黒 5 とオサエるのはバランスが悪い。  
 白 10 や白 A の消しがぴったりで、右上で黒の壁を作った意味がなくなる。

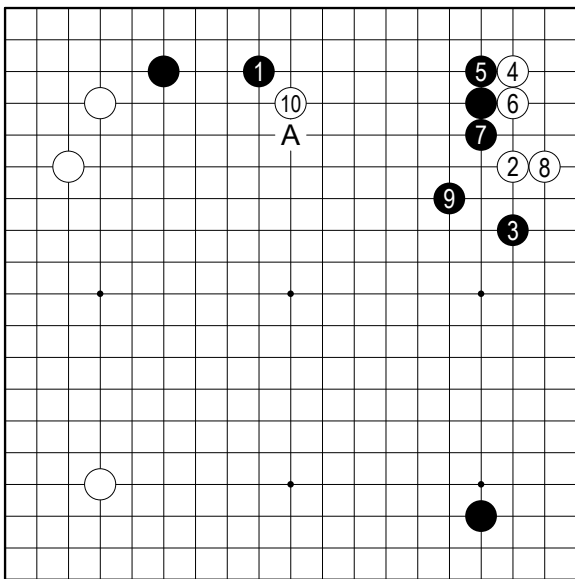


図 2-6

これは比較すると分かりやすい。それぞれ同じように進行したと仮定して作った図だが、右図は無駄がないのに対し、左図は黒の壁によって還元されるべき中央の地が消えてしまっており、白 A や B の隙が残っている。この黒の壁を生かすには、白 10~14 の石を取るしかないが、高さ的に封鎖できるような形ではなく、とても取れる石ではない。

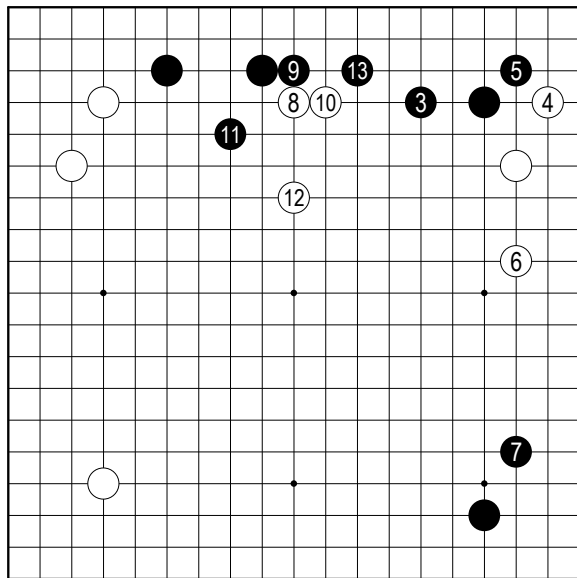
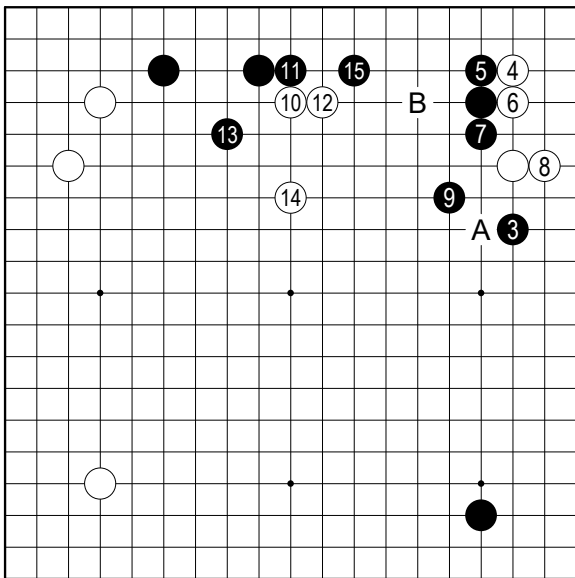


図 2-7

では、ここからは A のハサミの場合から順番に、黒 4 とオサエた場合の基本の定石形を見ていこう。

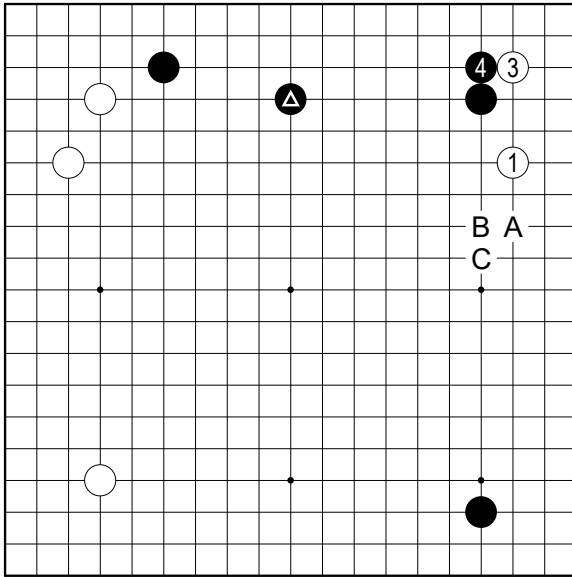


図 2-8

黒 2 のハサミから黒 6 までは一本道で、ここから白 A~C で分岐していく。

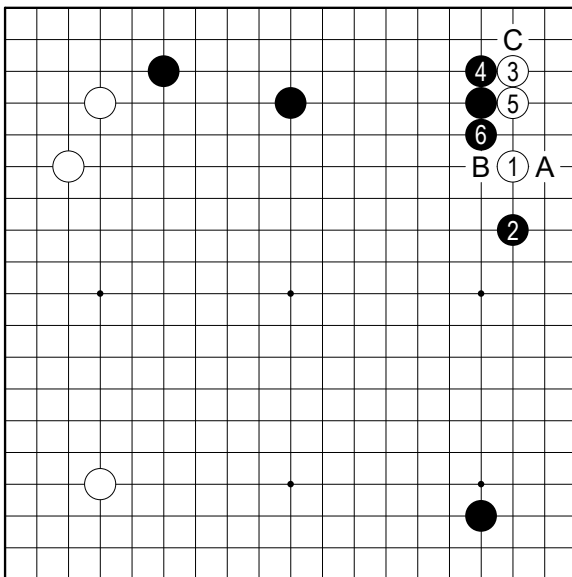


図 2-9

黒 6 に対して手抜くと、黒 8 以下白二子が取られてしまう。  
つまり、前図の A~C は、これに対する対抗策である。

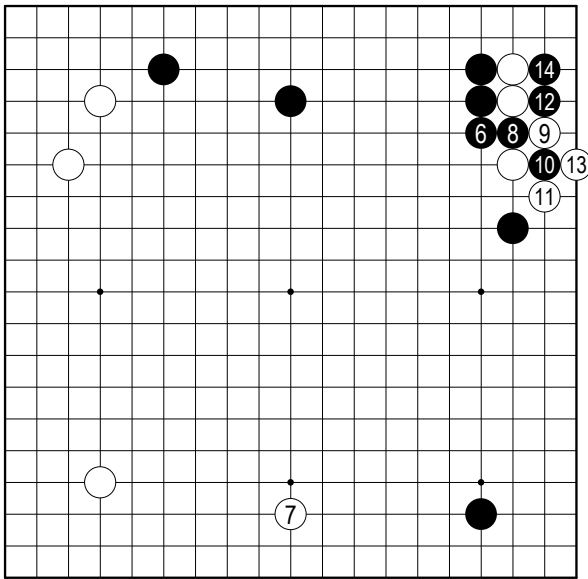


図 2-10

図 2-8 の白 A の場合、黒 8 までが定石形となっている。  
白は白 7 でデギリを防ぎ、黒 8 まで封鎖した形である。  
白は先手なので、白 9 などと大場にまわるところである。

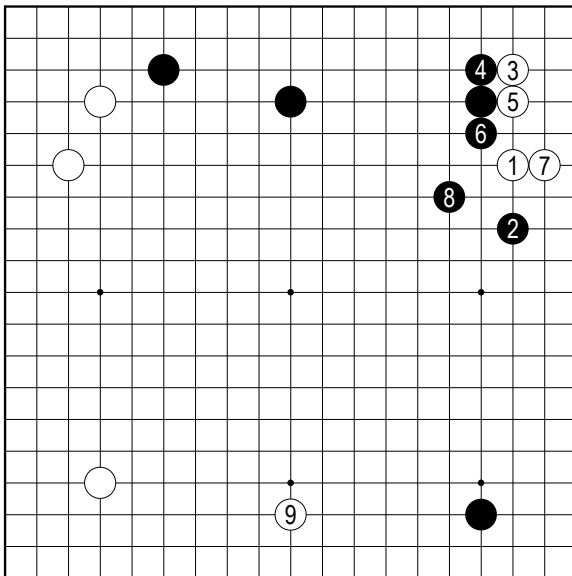


図 2-11

この白の形の特徴は、白7の位置から分かるように右辺に強いことである。黒Aと打っても白地はびくともしない。それを踏まえて、白Aからのワタリを見ての白Bや、白Cのツケコシ、やや強引だが、白Dからのデギリがある。

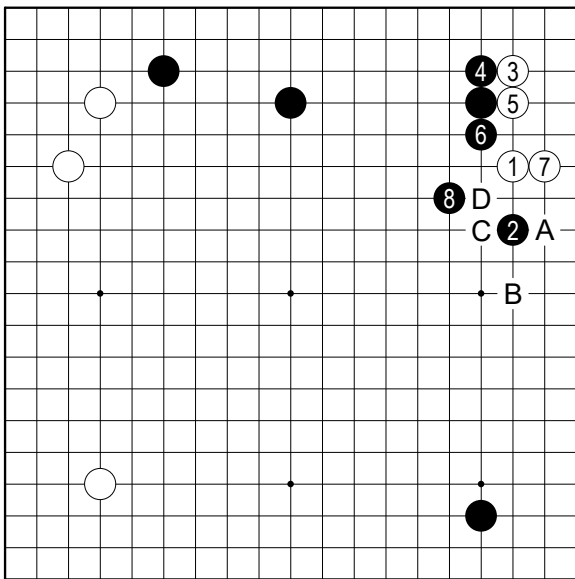


図 2-12

逆に黒は上辺に強い形である。黒Aのハネがポイントであり、続いて白B黒Cとなる。白は右上を受けずに黒Dを食らってしまうと、十分なスペースがなくなってしまふ。黒Cが利きみたいな形なので、それを踏まえて白は上辺で振る舞う必要がある。また、黒A白B黒Dと二段バネする手段もあるが、黒にとってかなりリスクなコウとなる。

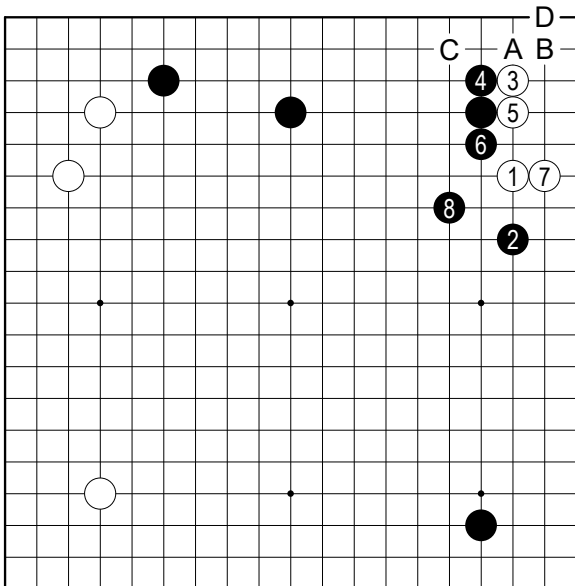




図 2-13

白 7 (図 2-8 の白 B) とダメ詰まりを見る手段もある。黒 18 まで黒は上辺および中央に対する厚み、白は確実な二眼を確保したと言える。特徴としては黒 4 子 (星の黒石を含めた 4 子) のダメ詰まりを見た白 A の打ち込みが残っていることと右辺がスソアキ (二線が空いている状態) であることが主な特徴である。

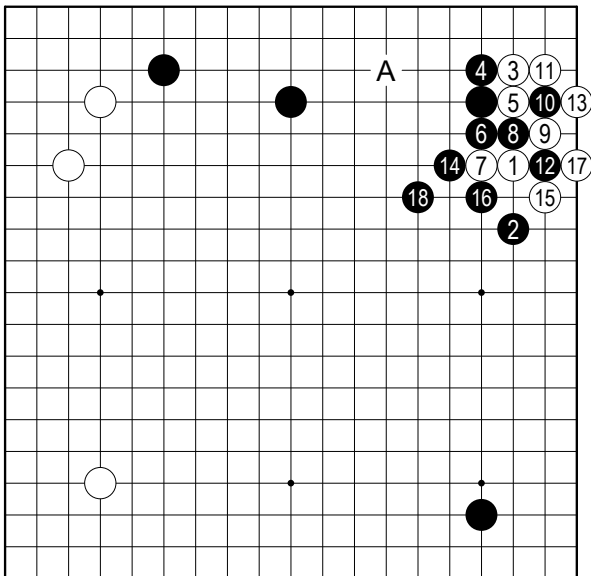


図 2-14

黒 14 で黒 12 の一子を救い出す手もある。白 15 が急所で黒 18 とヒラくには黒 16 のハネが必要となる。というのも黒 16 がないと白 A 黒 B 白 C で上辺が破綻するからである。白 21 まで一例。右辺への展開を考えるならばこの進行も考えられるが、黒 16 のハネが応急処置的な意味合いが強く、中央の白に余裕があり、布石の状況にもよるが見かける頻度は比較的少ない。

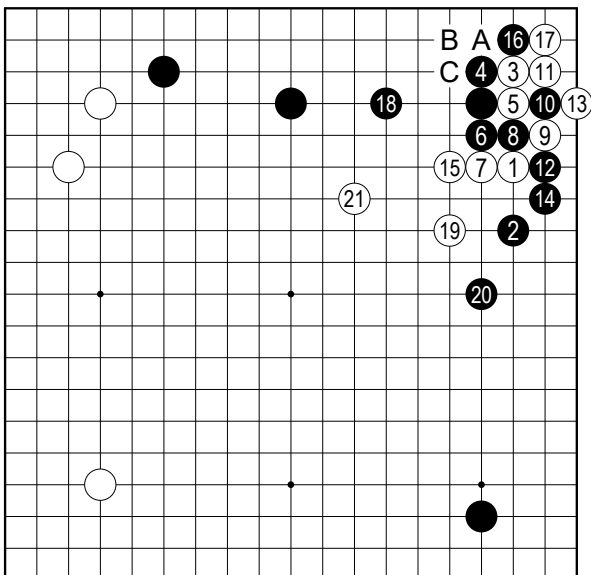


図 2-15

図 2-13 の形についてもう少し詳しく触れる。

急所の白 1 に対して黒 2 と打つと白 3, 5 が急所で白 9 までほぼワタったも同然の形となる。

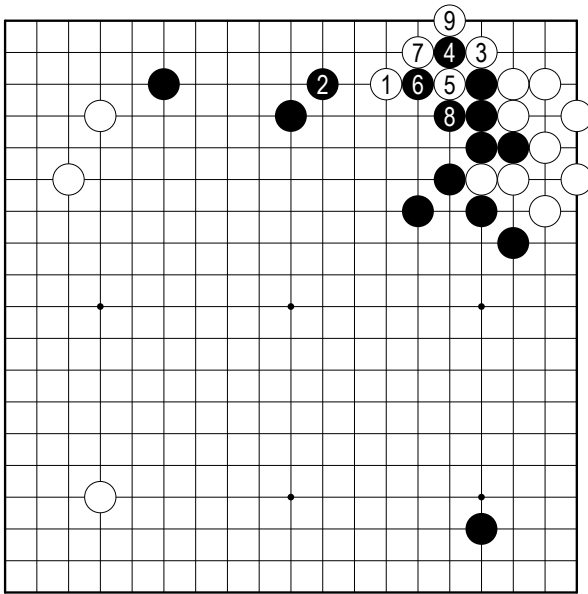


図 2-16

これを警戒して黒 2 とワタリを防ぐと白 5 まで外へ進出する形となる。

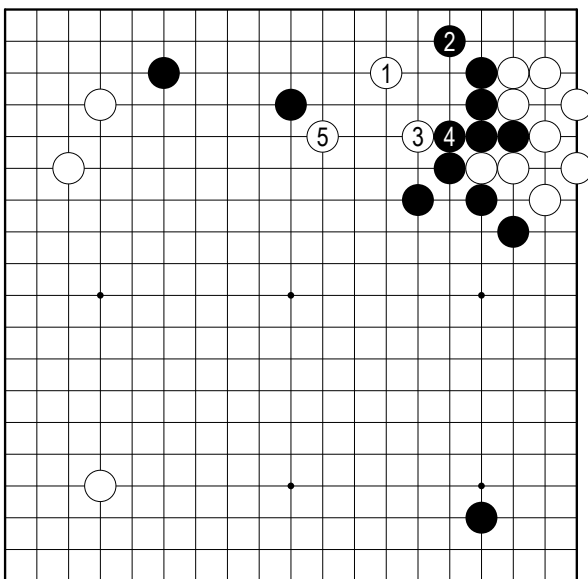


図 2-17

黒2 と上からかぶせるタイプの手には白3 などとスベって根拠を確保しにいく形である。

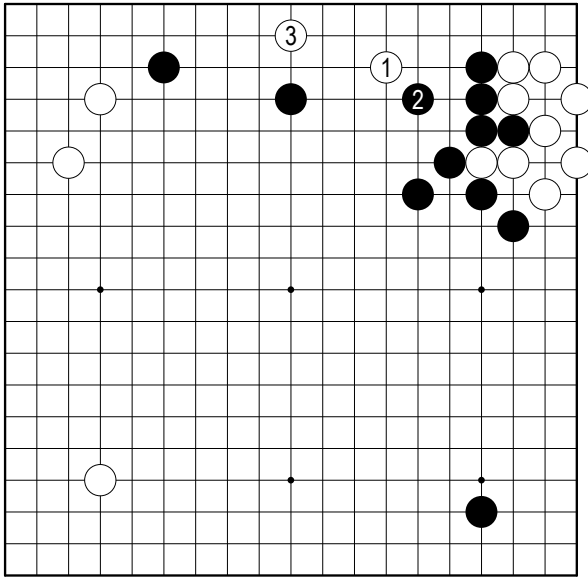


図 2-18

以上のことを踏まえて、黒1 と下にカケツギを打つパターンやこのタイミングで手抜いて別の場所にまわる発想がある。前者は上述の狙いを防いだ手、後者は狙いに対して手入れせず、白Aのキリによる調子で上述の狙いを防ぐ、という発想である。いずれも白Aのキリに対してどのように対処するのがポイントとなる。

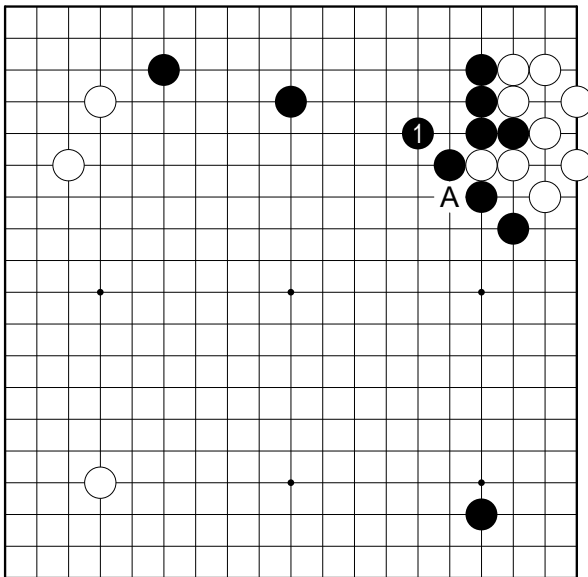


図 2-19

白 1 のキリに対しては、主に二種類の対処方法がある。  
一つは黒 2 と上からアテる手である。一例だが白 21 まで黒は外勢を得ることができる。白は小さくない実利を得る。

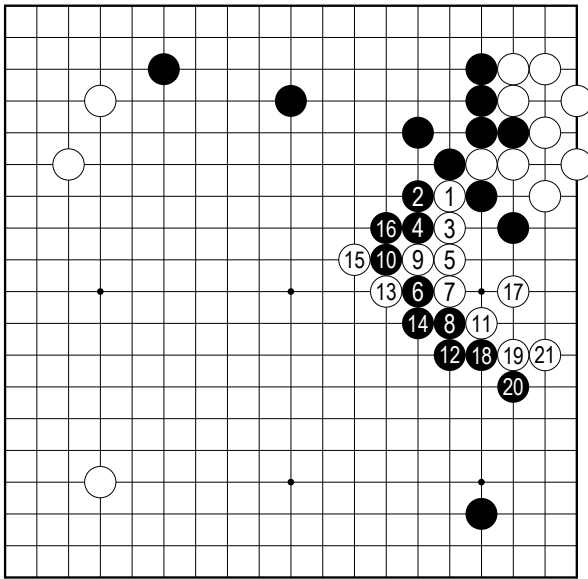


図 2-20

もう一つは黒 2 と反対からアテる手である。これは上辺を模様ではなく、確定地にし  
ながら、右辺を中心とした展開を見込む手である。白は中央に進出できるので、黒は  
中央の模様を見込みづらい。

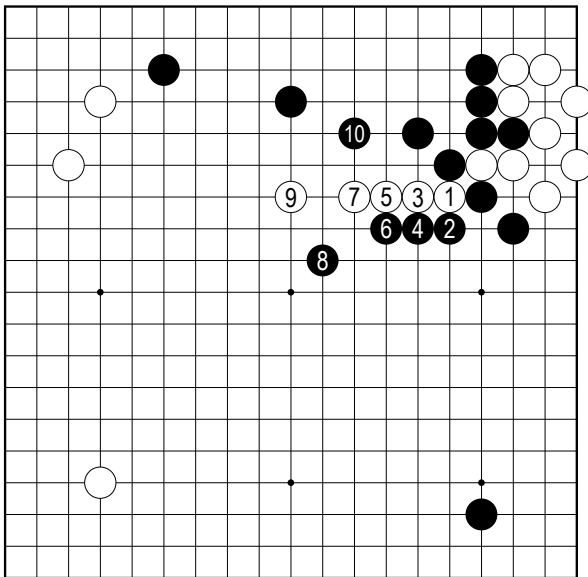


図 2-21

黒 1 の手抜きに対しては白 2 と切ることになる。白 6 まで右上黒 4 子のダメ詰まりを見た白 A と右辺黒 3 子の薄さを見た白 B を見合いとした意味がある。白 C の保険が残っているのも大きい。

なお、この手抜きは考えられる手である。それは、右上白が完全に生きている石であり、周囲の黒石を利かした石とみることができるためである。もちろん白 2 のキリを踏まえた上でのことであるが。

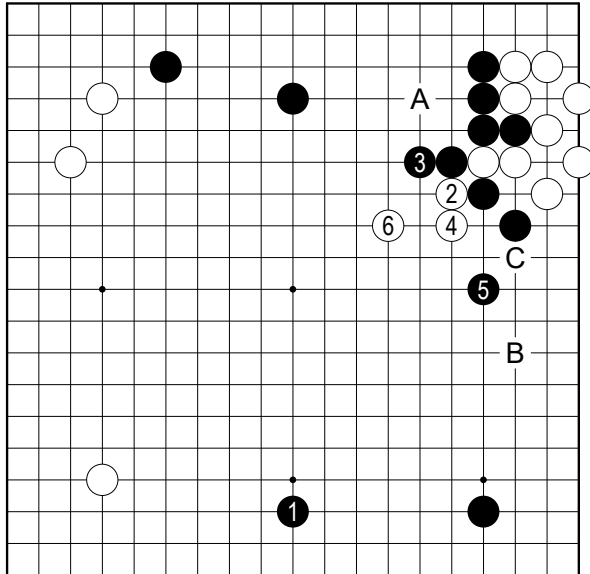


図 2-22

なお、前図白 C の保険をいきなり行使するのは良くない。黒 11 まで一例だが中央が止まっており、白が重複した形である。

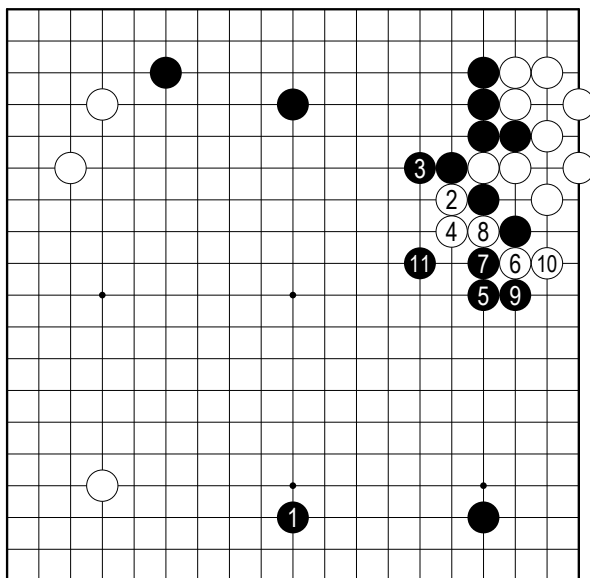


図 2-23

なお、黒 10 で内側から切る手を出してきたが、図のように外側から切るのとは良くない。白 15 まで白 A の逃げだしを見て白 B が利く形であり、ポン抜きしているため、白がかなり強い形である。このとき黒 2 があまりにも白石に近すぎるため、黒が悪い。黒 2 が一路異なったところでその点は大差ない。

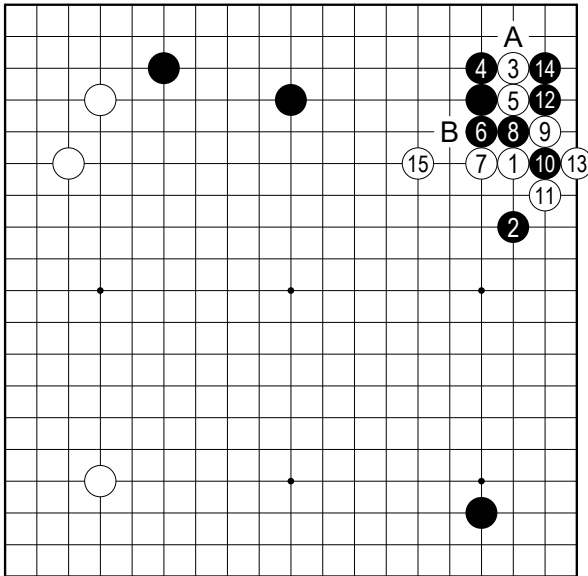


図 2-24

白 7 のサガリ（図 2-8 の白 C）は堅実な一手と言える。続いて白 A と打たれると中央に進出されてしまうため、黒は A か B に打つところである。

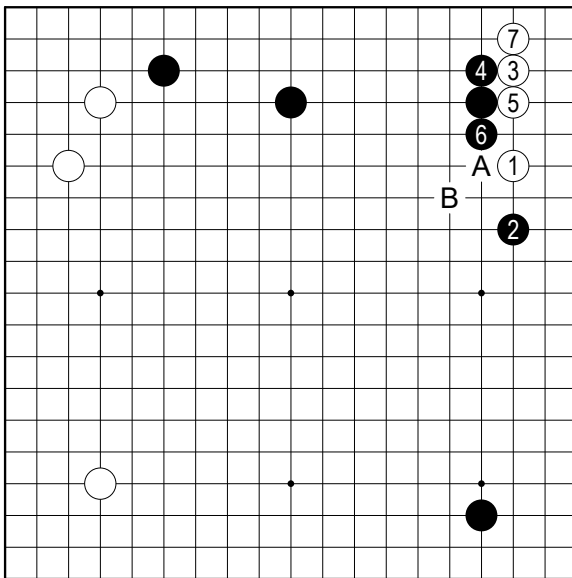


図 2-25

黒 8 (図 2-24 黒 A) から黒 10 までが一つの形である。白 7 で白 9 と打つ定石 (図 2-10) と比較して、白 7 のサガリ、黒 10 のトビが交換されたような形であり、白は上辺に強く、右辺に弱い。

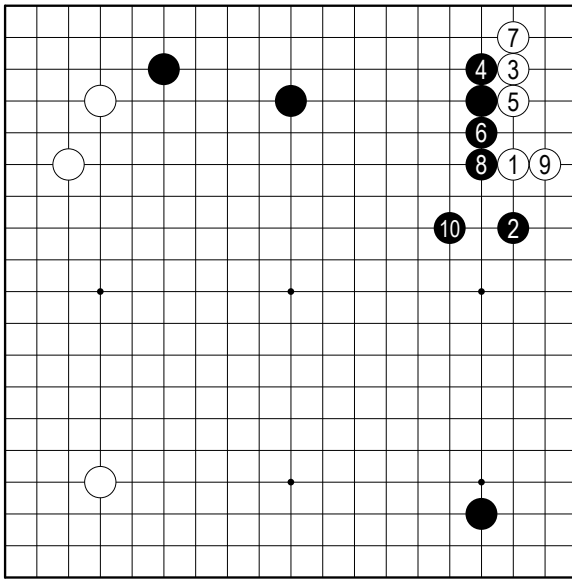


図 2-26

黒 1 などと前図黒 10 を省く手法もあるが、白 2 のハネ出しは覚悟しなくてはならない。黒 11 まで一例だが、黒は中央の様は見込みづらい。

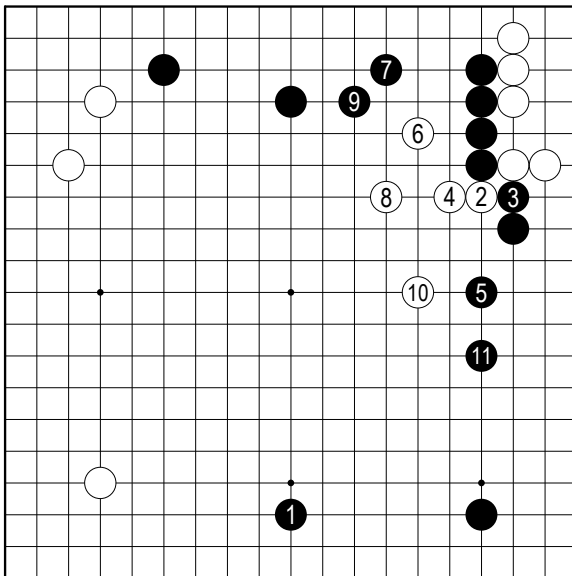


図 2-27

なお、前図黒 9 は手入れとして必要である。手抜くと白 A と白 B が見合いとなり、黒つぶれである。

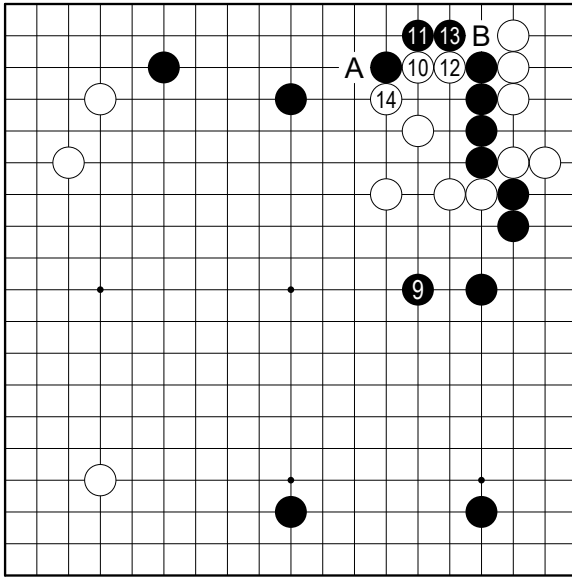


図 2-28

黒 8 (図 2-24 黒 B) と打つと黒 10 までが定型である。言うまでもなく、図 2-25 の形 (図 2-24 黒 A の路線) と比較して、白の上辺に強く右辺に弱い傾向が顕著となる。これは白 1 の石に対する様々な利きが影響している。

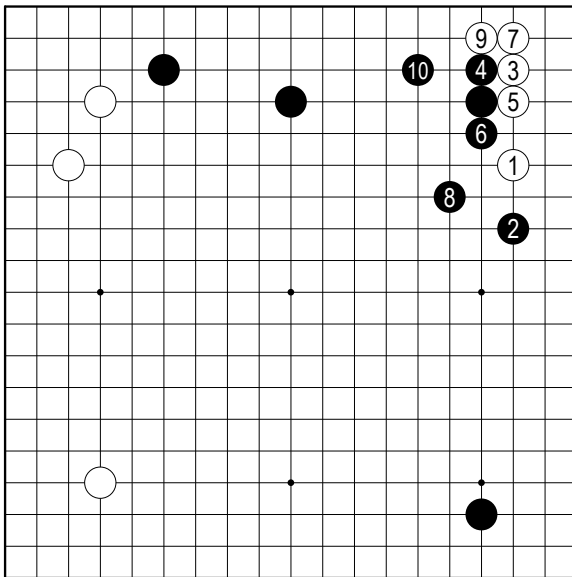




図 2-29

例えば、白 1 の下ツケは不成立である。一例だが、黒 4 が急所であり、黒 6 までで白 1 を制することができている。この後、白 A には黒 B、白 C には黒 D などが形と言える。

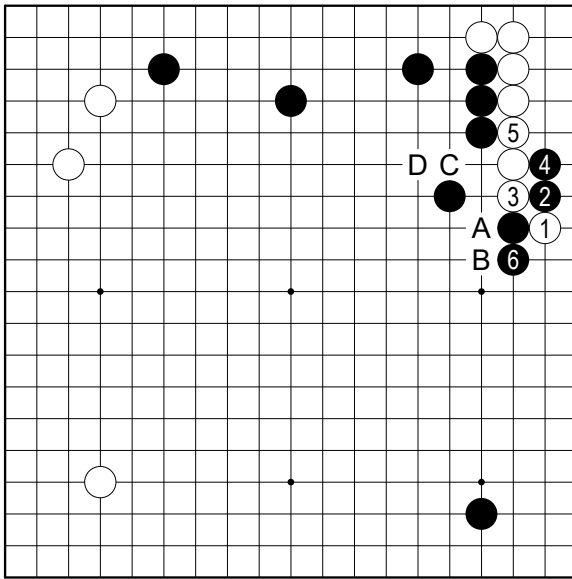


図 2-30

続いて、黒 2 の一間高バサミ（図 2-7 黒 B）について見ていこう。一間バサミのときと同様にギリギリの狙いに対して、どのように対処するかがポイントとなる。主な応手としては A, B, C の 3 パターンとなる。

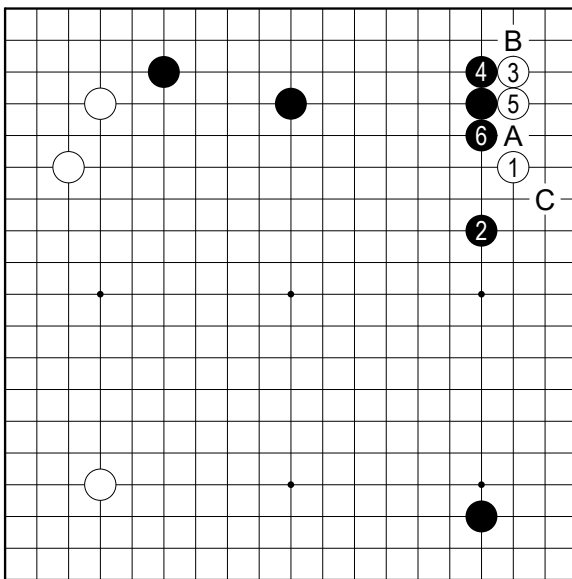


図 2-31

まずは白 7 のツギ (図 2-30 白 A) から。白としては、白 9 のハネ込みで味をつけたところである。白 13 までの変化ならば、黒は上辺への壁、白は右辺への黒模様の拡張を抑制した形である。

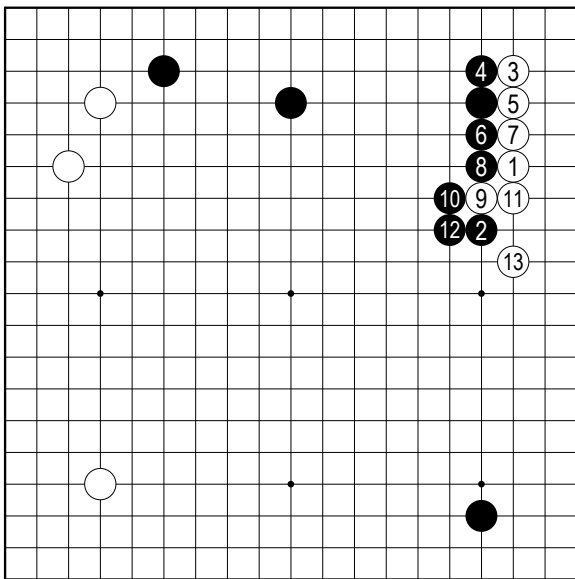


図 2-32

白 9 のハネ込みに対し、黒 10 と下アテで反発する方法もある。黒 16 (黒 16 では黒 A もある) までが一つの形。前図と比較して上辺が薄くなり (上辺に狙いが残り)、黒は右辺に強くなったのが特徴である。白 2 子の処遇の問題が残るのが白の難点である。

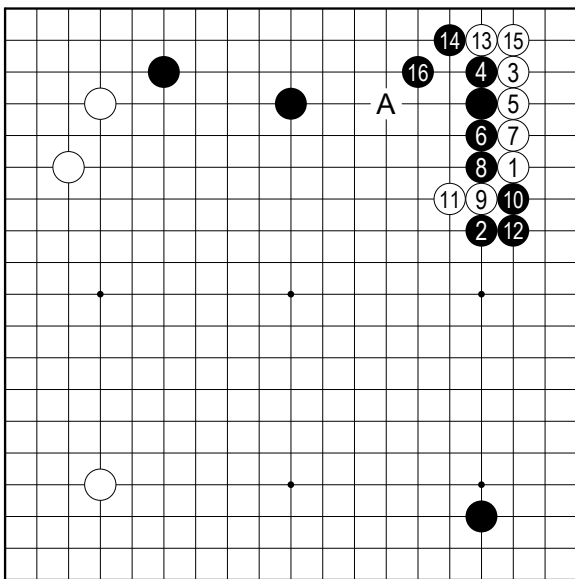


図 2-33

前図の反発を嫌うならば、白9とノビるべきだろう。黒は鉄壁になるが、白は右辺への模様拡張を抑制することは達成したと言える。

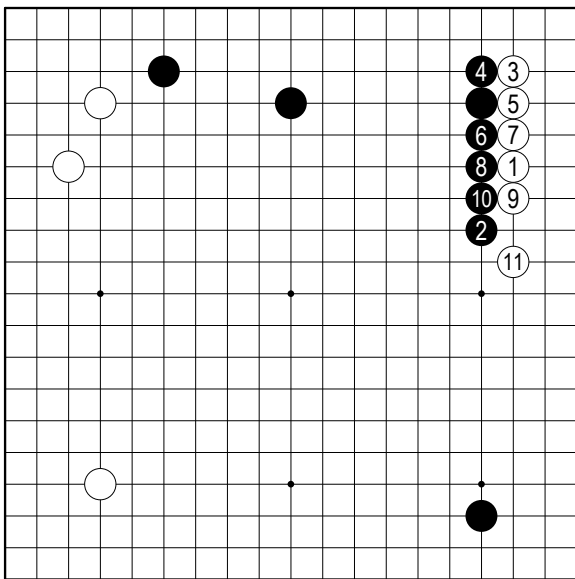


図 2-34

白7のサガリ（図 2-30 白 B）を打った場合は、やはり（白から見て）上辺への影響が強くなる。黒12では上辺を軽く見て、黒Aなどと下辺などに展開するのも考えられるところである。

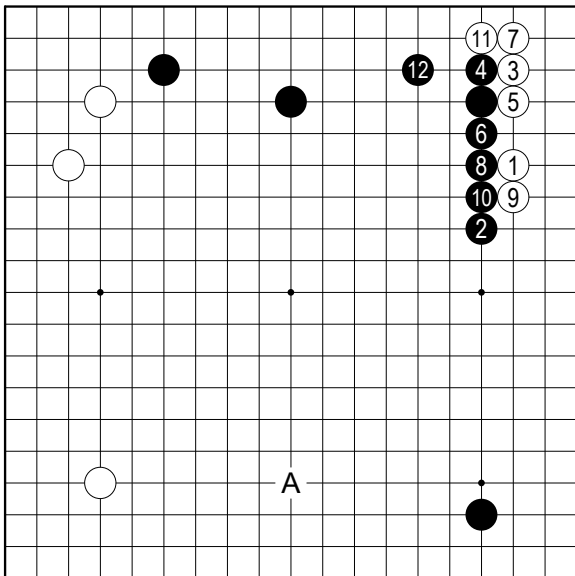


図 2-35

上辺のマガリ（図 2-34 白 11）を入れずに手抜くと黒 2 が大きい。さらに手抜くと黒 4 から黒 10 でどこかの白が取られてしまう。とはいえ、黒 2 が先手になるのも上辺への狙いがなくなってしまい白は痛い。そのため、黒 2 の地点を白は逃すべきではない（だから図 2-34 の白 11 は必須である）。

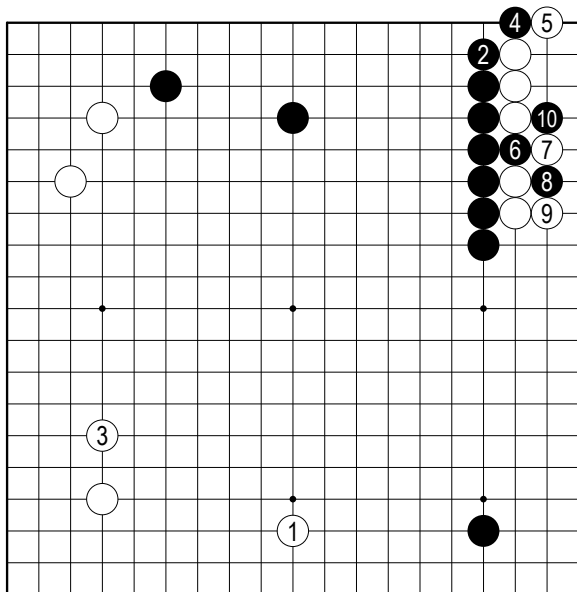


図 2-36

白 1 などと右辺進出を狙っても出られない。黒 2, 4 のコンビネーションから、黒 10 までで止まっている。これが白の右辺に対して弱いところである。

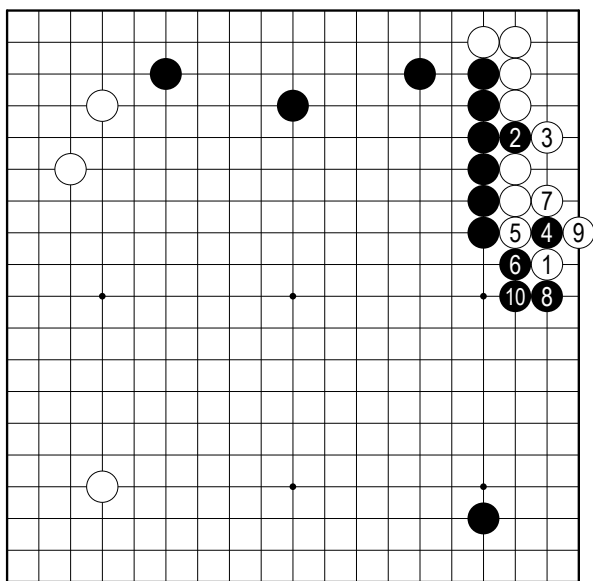


図 2-37

白 7 (図 3-30 白 C) は先手を取りたいときに打つ手である。黒 8 までが定型で、白 9 などと別な場所にまわることとなる。部分的な形の特徴としては、白 A などと進出する形が見えたとおり、白は上辺より右辺に強い形と言える。

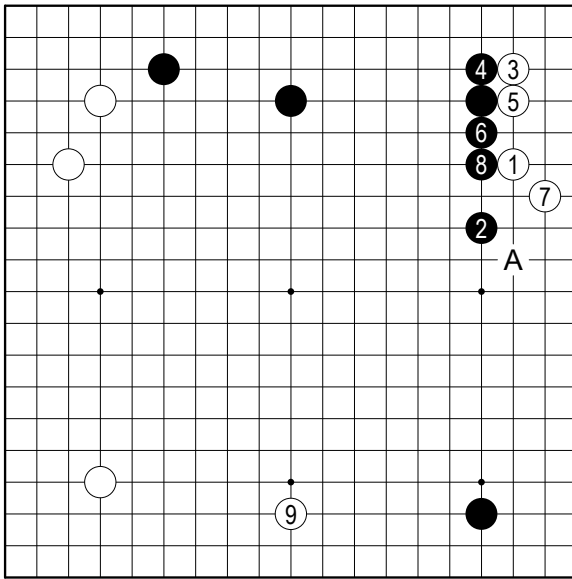


図 2-38

白 7 も考えられなくはないが、一間バサミのときと異なり、黒 14 がやりやすい。黒 2 が白の三目の真ん中の急所に来るのが難点である。

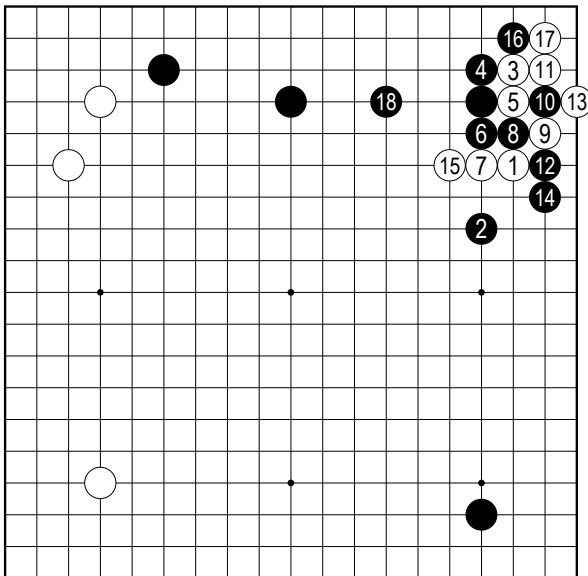


図 2-39

3つ目。黒2（図2-7黒C）の二間高バサミを見ていこう。

今までのA~Cのパターンに加え、一間ではなく二間と広くなったため、空間的余裕により白Dという新たな選択肢が生じる。

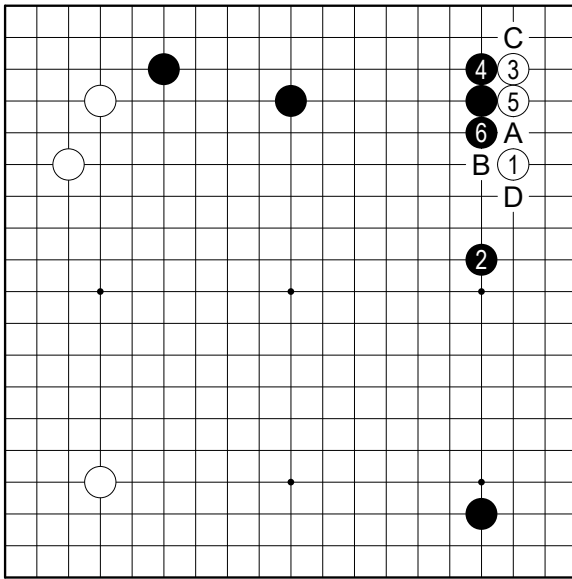


図 2-40

白7（図2-39白A）は黒のダメを詰めている意味合いが強い。黒14までが一つの形で、白11の一子の動き出しを見るところである。つまり、白は上辺よりも右辺に対する影響が強い。

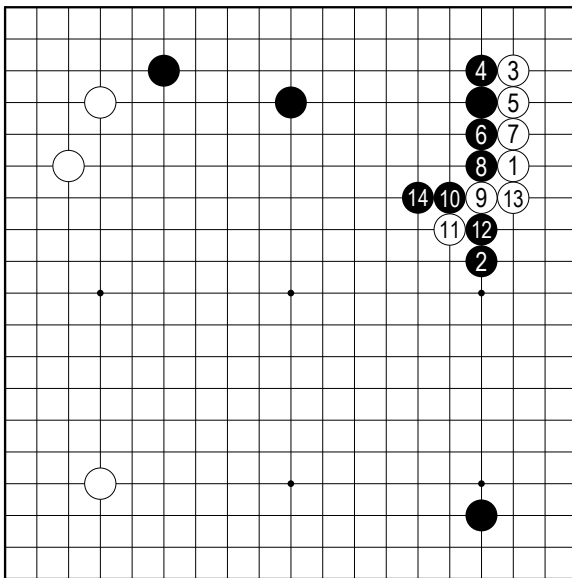
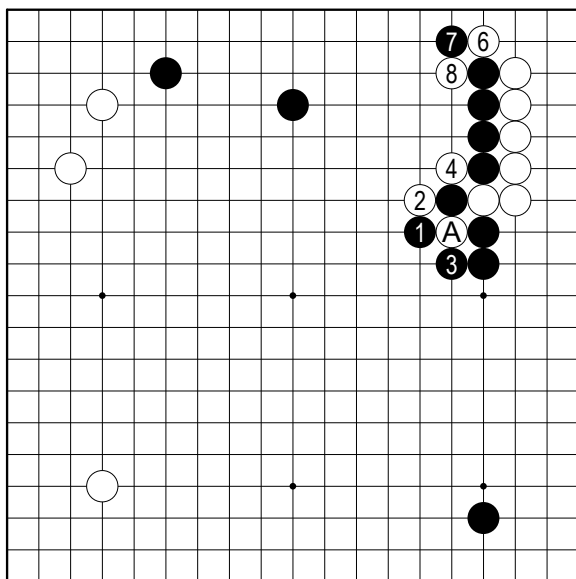


図 2-41

前図黒 14 で本図黒 1 と打つのは形が悪い。白 2 が急所で、白 8 以下上辺が破れてしまい、黒が悪い。なお、黒 3 で黒 4 と打つのはシチョウではなくなるため、白 3 の逃げだしが成立することとなる。



⑤[A].

図 2-42

白 7 (図 2-39 白 B) と打つ手もある。黒 16 のキリのあと黒 18 と下からアテるのがポイントである。黒 22 まで定型の後、これにより黒 A~G の利きが生じる。白からは図 2-13 や図 2-21 と同様の形と見ることができるので、黒 4 子のダメ詰まりを見ることが可能だろう。

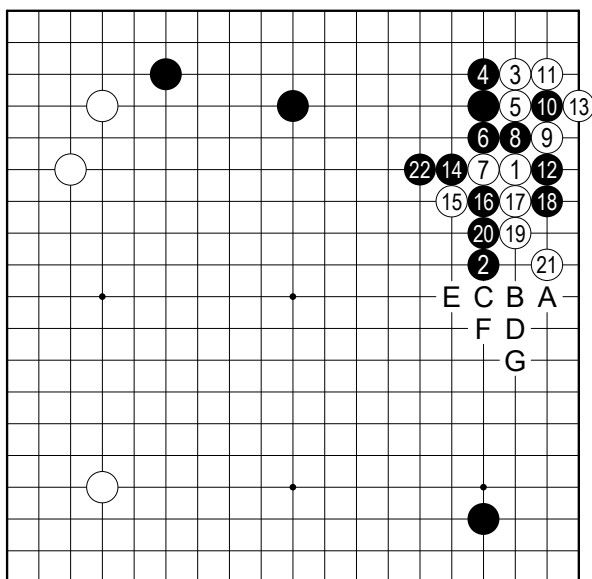


図 2-43

白 7 (図 2-39 白 C) と打つ手は今まで同様右辺より上辺を見た手である。黒 12 までが定型である。白 11 が必須であることは言うまでもない。

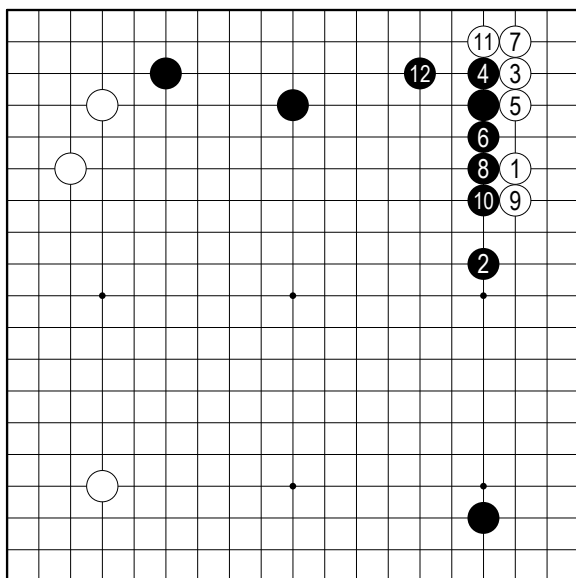


図 2-44

新たな選択肢である白 7 (図 2-39 白 D) が (変化がややこしいという意味で) 厄介な手であるが、黒 2 の石と黒石を繋げること (黒が中央を封鎖すること) が可能な形である。黒 10 ののち黒 12 が手筋である。黒 16 まで定型である。黒としては封鎖という第一目標は達成できている。白としては上辺には (すでに何度か出てきた) ダメ詰まりの狙いが残る。右辺は先着した側に優位性がある。

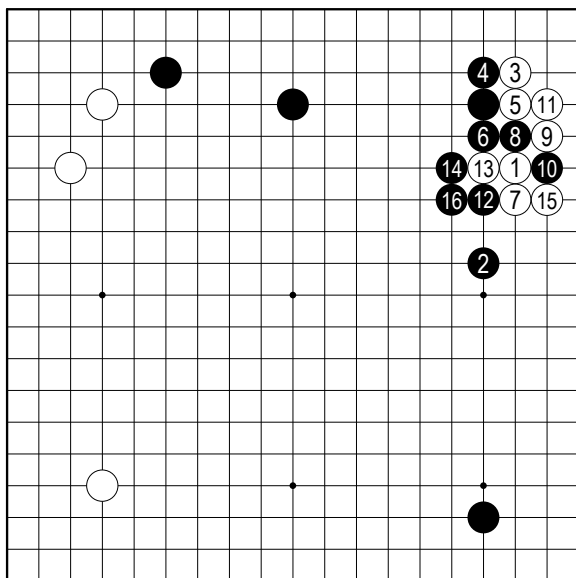




図 2-45

黒 10 に対し白 11 と打つのは、黒 14 まで黒が良い。経過効率的に黒△と白△の交換は明らかに黒が良い。

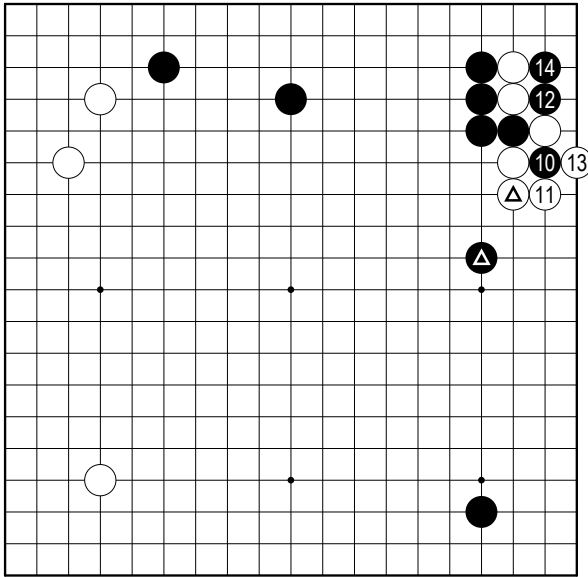
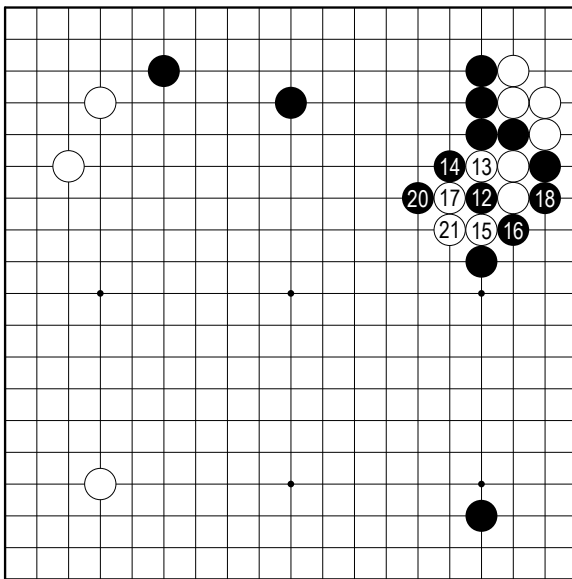


図 2-46

黒 12 に対して白 15 と反発するのは黒 16 が手筋。白がダンゴ石となりシチョウの善し悪しに関係なく白が悪い。



①9[12].

図 2-47

黒 12 に対して白 13 は手筋といえる。黒 14 とオサエるとハマったと言える。白 21 まで一本道で黒が悪い。

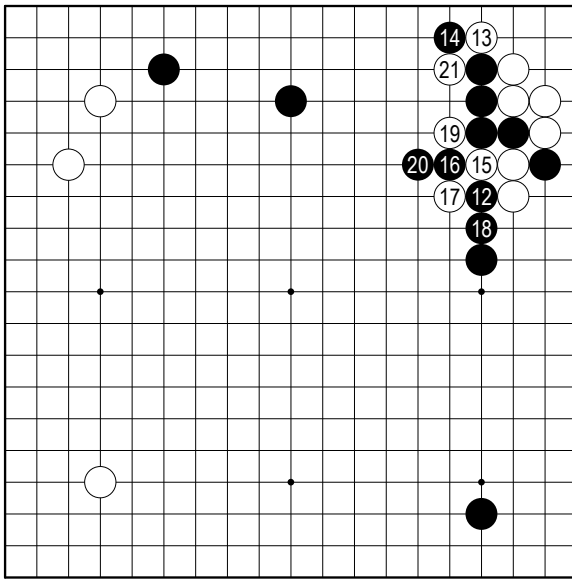


図 2-48

そのため、白 13 には黒 14 とつなぐ形である。黒 16 まで黒は 2 子を制して手厚い形（隙のない形）である。一方で白も上辺進出は達成したと言える。なお白 2 子は逃げ出してもユルミシチョウで取られている。

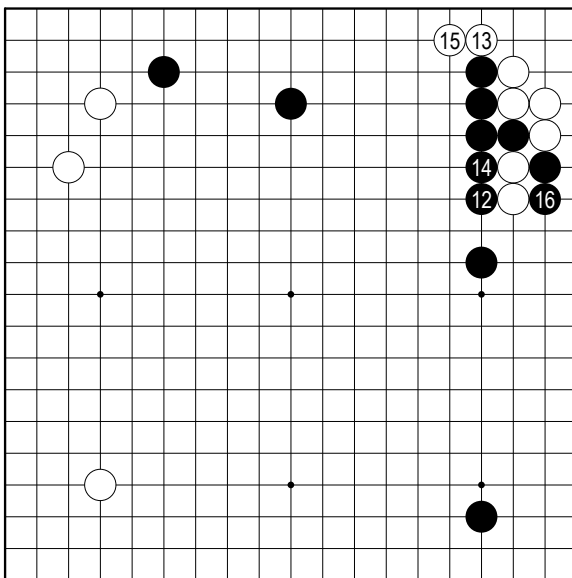


図 2-49

黒 12 で愚直に打つ手もある。黒 16 までで一段落だが、図 2-44 と比較して、白は右辺に進出しやすい形と言える。

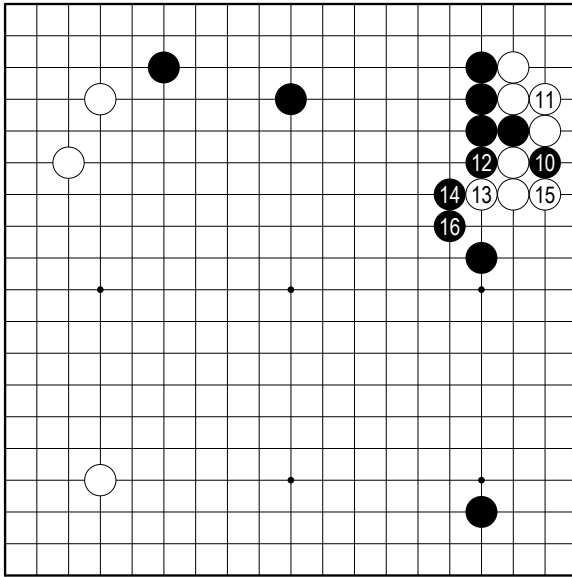


図 2-50

最後に不適切なハサミを見ていこう。  
黒 2 の二間バサミは白 7 で困ることとなる。黒 8 と押すと白 11 まで黒はサカレることとなる。

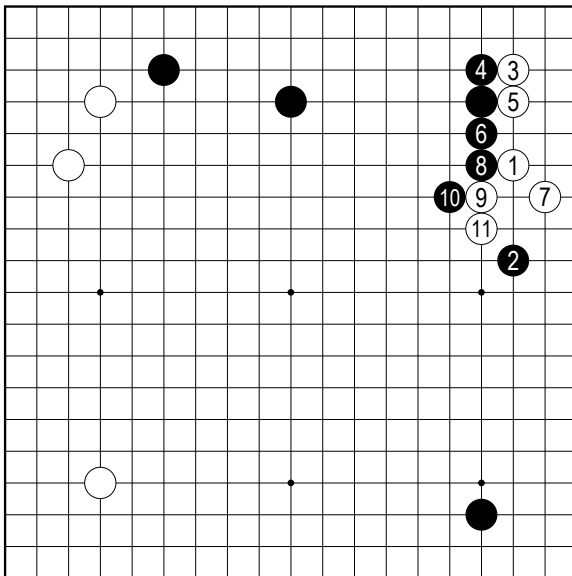


図 2-51

黒 8 で封鎖ができているように見えるかもしれないが、白 11 と切られて困る。白 19 まで中央は消え、右側の黒に対する攻めを見られ、散々である。

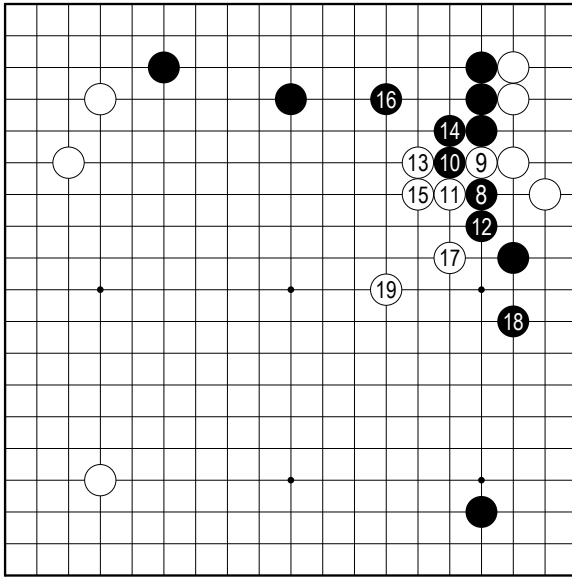


図 2-52

黒 16 まで頑張る手段はあるが、白 A や B を見られてつらい。こんな心配をするならば最初から二間バサミではないハサミを選ぶべきである。

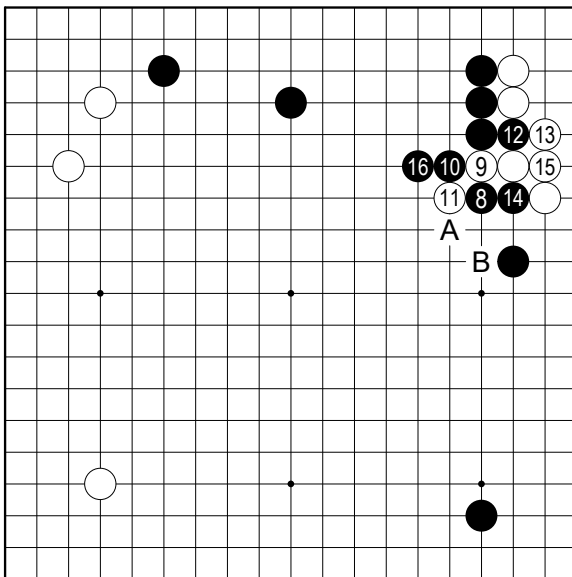


図 2-53

二間高バサミのときのように、白7と打つのは白がマズい。  
黒10から黒2子を捨てて黒18まで綺麗に封鎖することができる。

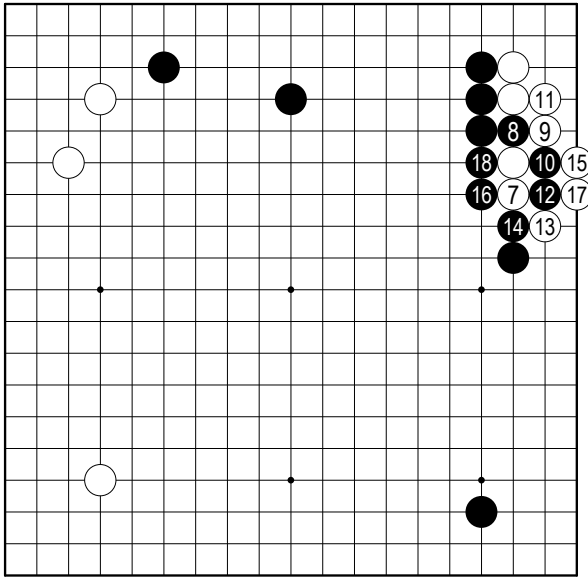


図 2-54

三間高バサミの場合を見てみよう。二間バサミのときと同様の形を作ってみると、すぐにでも白Aからの動き出しがあり、黒にとって嫌な形である。

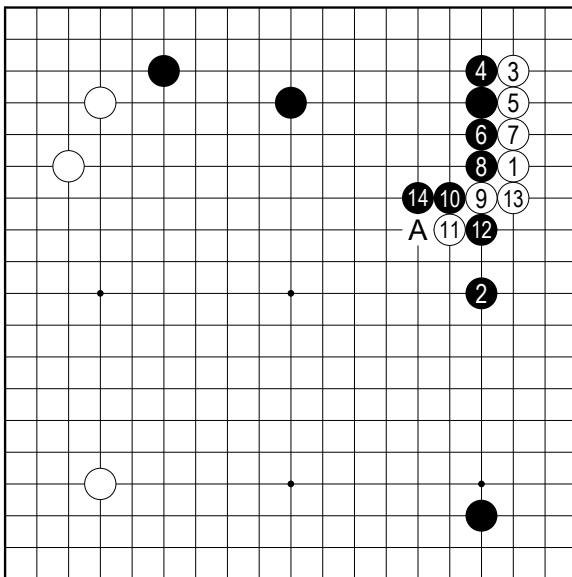


図 2-55

黒 8 と打つのは黒 A という三目の真ん中の急所が残ってしまい（当たり前だが）黒が良くない。また後に黒 B と打つ手が黒 2 の石と重複してしまう。なおかつ黒 B が来ても右上白は手入れしなくても生きる形であり、この点でも黒が良くない。

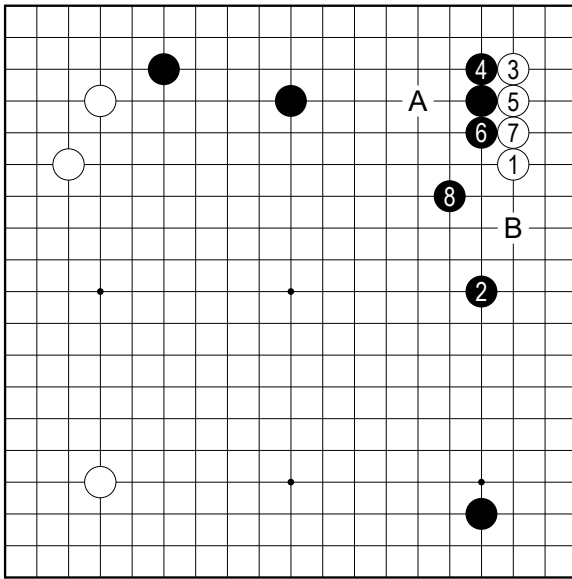
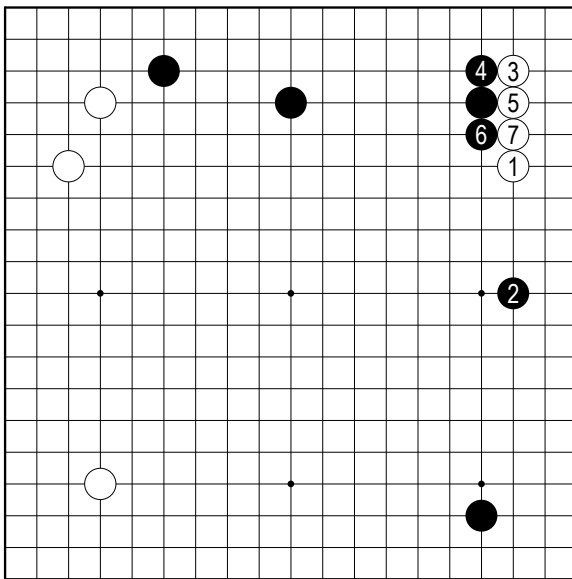


図 2-56

三間バサミは、見るからに黒から封鎖する形がない。話にならない。



【Minimum Essence】

図 3-1

黒△（やその一路上）にあるときは、黒2のハサミに白3の三々が来たら、黒4とおさえるところである。黒4とおさえるときのハサミのパターンとして、黒2の一間バサミの他に黒Aの一間高バサミ、黒Bの二間高バサミがある。

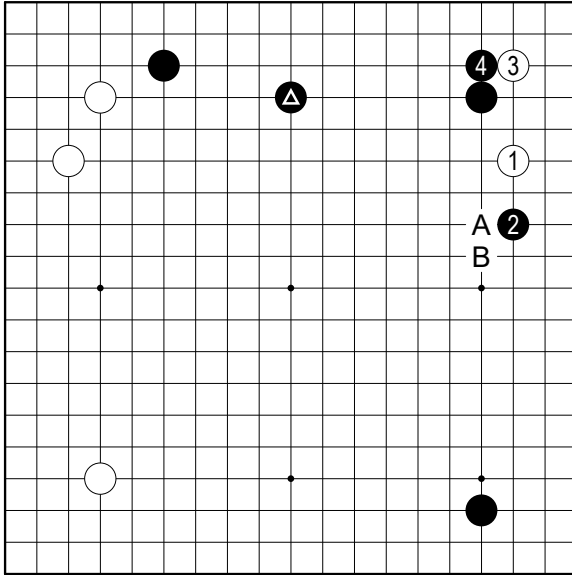


図 3-2

黒としては左図黒6が急所であり、黒Aからのキリが狙いである（図2-9参照）。逆に右図のように白7と打たれると白の形が整い、根拠が確保しやすくなる。

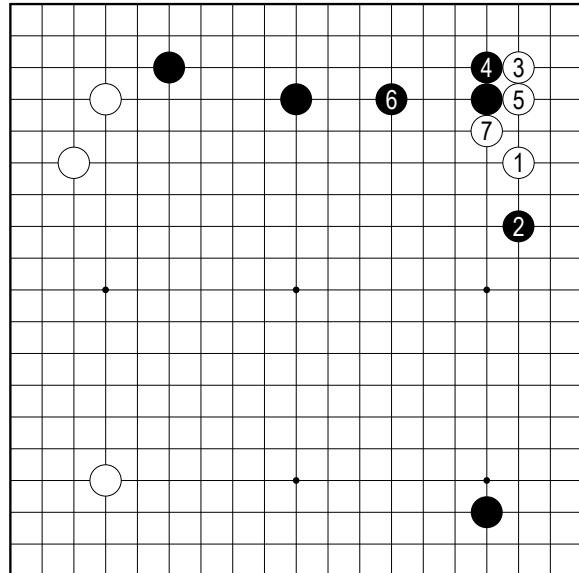
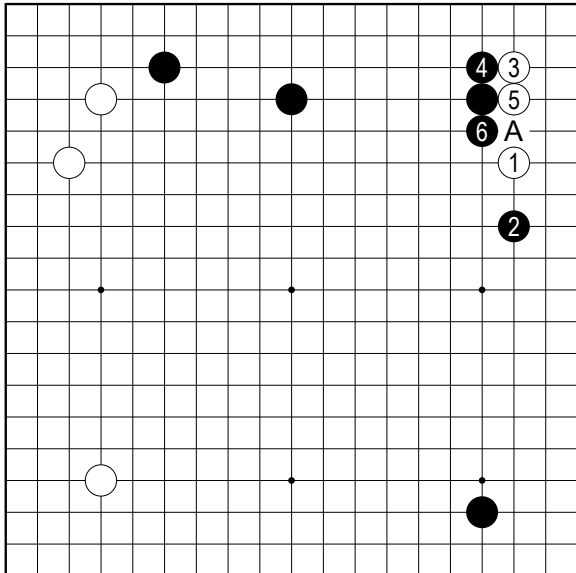


図 3-3

図 3-2 の狙いに対抗するためにそれぞれ意味の違う応手が存在する。  
 それぞれの変化で、上辺と右辺どちらに比重を置いているのかが重要となる。

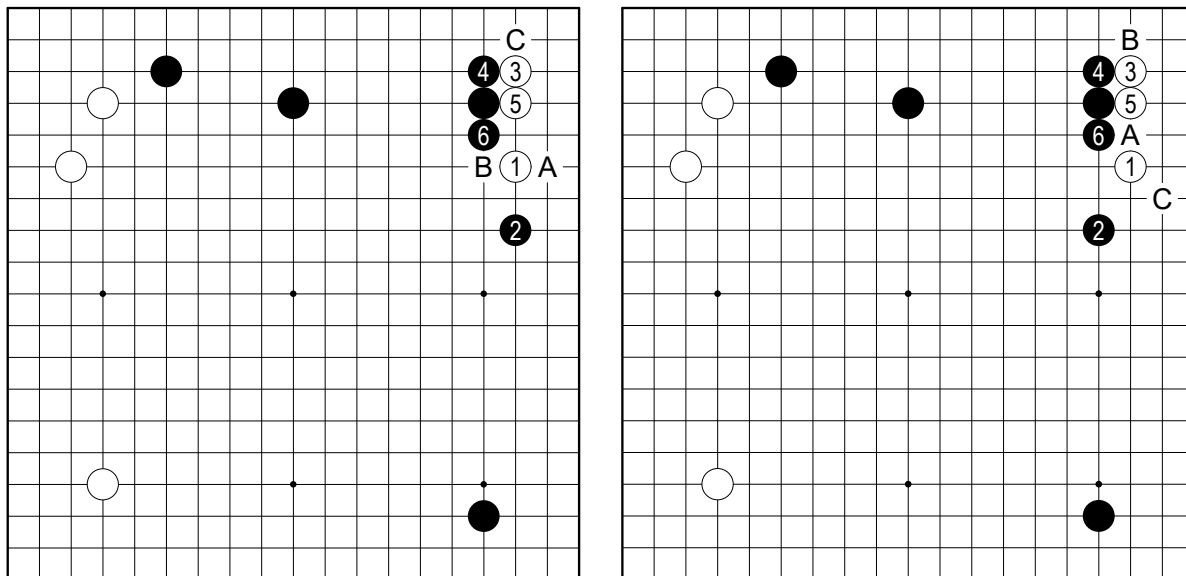


図 3-4

広いハサミになるほど白の対応手が増える。狭いハサミの方が白の選択肢を減らして  
 厳しいと見ることできる。その一方で、広いハサミの方が右辺の幅を適度に埋めて  
 いる意味もあるので、ここは一長一短である。

