

星の両翼と三々 01

最終更新日 2017.02.05
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 B さんとその先生である C さんの会話を読み、最も適切な評価の組み合わせを選べ。

B：「この間、A さんと打ったんですけど、やっぱり三連星が嫌なんです」

C：「ふむふむ、ちょっと棋譜を見せてくれる？」

B：「はい、これです」（図 1-1 の棋譜を見せる）

C：「白 16 で右下隅の三々に入ったけど、これってなにを考えた？」

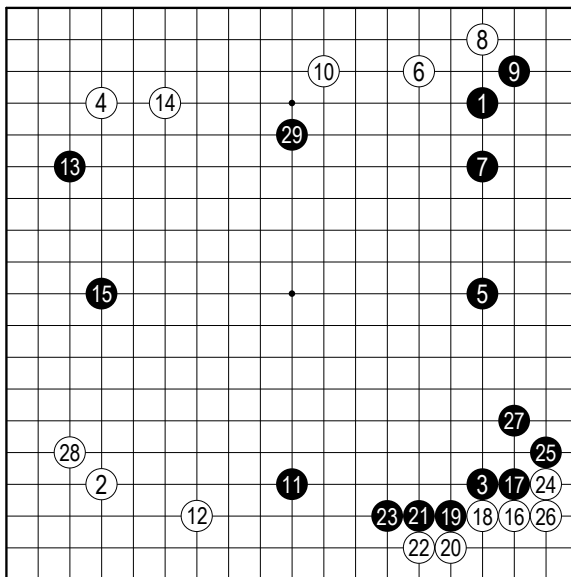
B：「『両翼には三々』と言うじゃないですか。だから入っておきました」

C：「だったら、白 12 のときに入っても良いんじゃない？」

B：「いや、それだと左下へのカカリで下辺まで黒模様が広がるじゃないですか。だから、カカリが打たれないように白 12 って打ったんです」

C：「あ～、なるほど……。」

図 1-1



- ① 白 16 以前の白の応手に不適切な応手がない。
- ② 白 16 の三々は適切である。
- ③ 右下の三々定石は部分的に互角である。
- ④ 下線部の主張は適切である。
- ⑤ 白 16 では三々よりも白 21 のカカリを選ぶべきである。

選択肢

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

【解答】

e

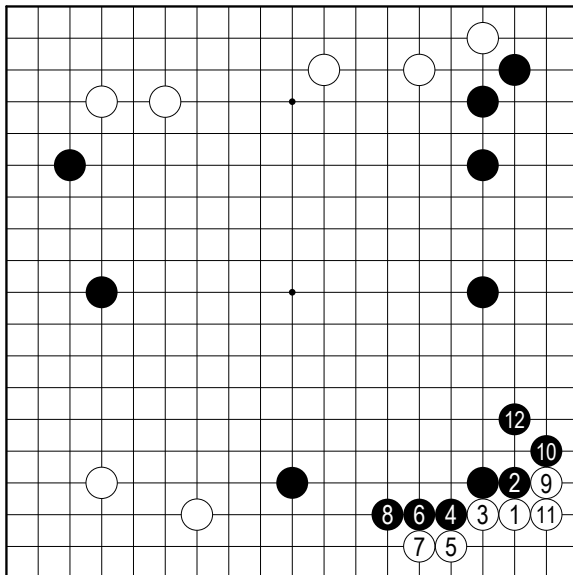
【要点】

- ①白 12 がやや中途半端な感じがある（一路上や一路右が多い）が、不適切とは言いがたい。正しい。
- ②適切ではない。（⑤参照）
- ③部分的には黒が良い。
- ④むしろ下辺側からカカリを打たれた方が、白は三々に入りやすい。
- ⑤白 12 を生かす意味でも下辺からカカリを打つべきである。正しい。

【学習目標】

- I：両翼の意味を理解する。
- II：三々定石の基本形（図 1-2）の特徴（特にマクロ）を理解する。

図 1-2



【解説】

図 2-1

「両翼に三々」という格言があるが、まずはその意味合いを見ていこう。
両翼というのは、隅から二辺に対してヒラキがある状況である。
つまり、右下の黒△の関係が「両翼」といえる。

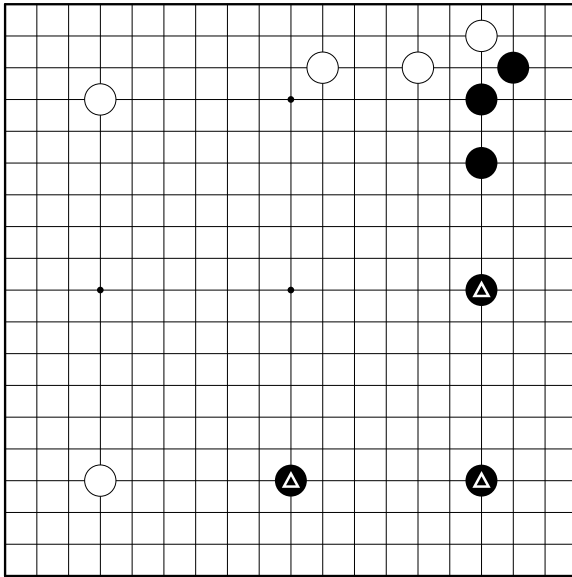


図 2-2

両翼の利点は、侵入してきた相手に非効率を強要しながら、
自分が効率良く陣地を作れることである。

本図の場合、白9まで白地は数目程度しかない（加えて、まだ眼形の心配をしなくてはならない形である）。それに対し、黒は右下が固まり、右上はほぼ確定地となったと言える。

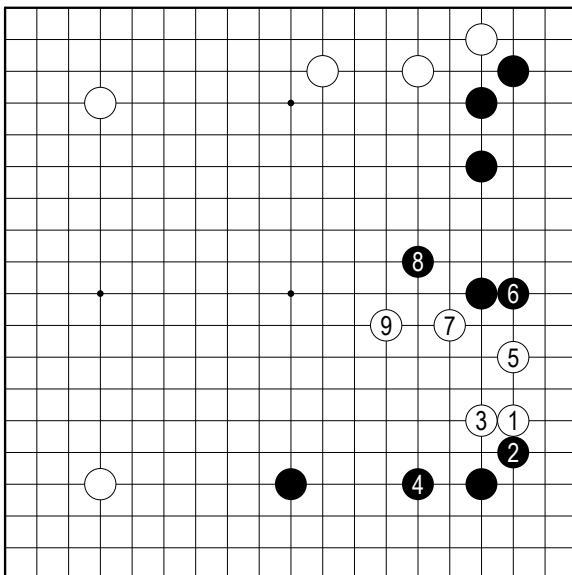


図 2-3

これは反対側に入ってきた場合の一例である。前図同様、白は眼形を心配しなくてはならない状況で、黒は右辺や下辺に効率良い黒地が見込めるようになる。

※上述の内容に「なぜ?」と思った人向けの簡易解説（詳細な解説は割愛）

右下の白が弱くなる要素があるうちに、白が右辺に侵入すると、白はカラミ攻め（二つの石を同時に守らなくては行けない状況）に遭ったり、黒の厚みができて白9までの一団が一方的に攻められ（非効率な手を強要され）るため、現状白は右辺に侵入できない。そのため、右下白の一団が不安定なうちは、右辺を無闇に守らなくても良い（逆に言えば、右下の白が安定すると、白は右辺の三間幅や三々に容易に侵入できる）。

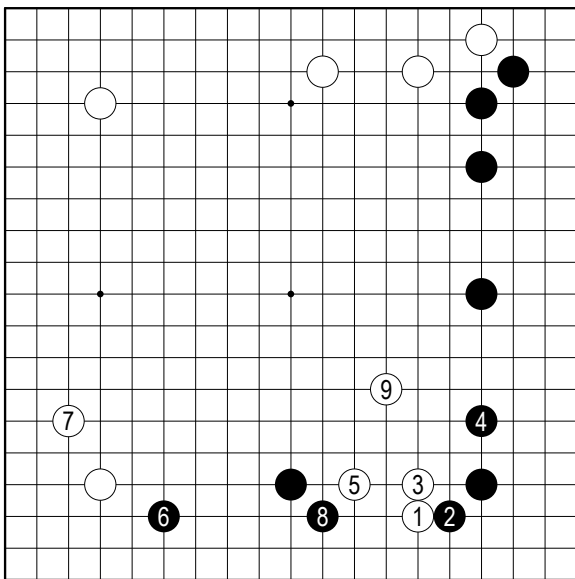


図 2-4

そこで白1の三々がある。黒12までが基本のワカレである。これについて詳しく見ていこう。

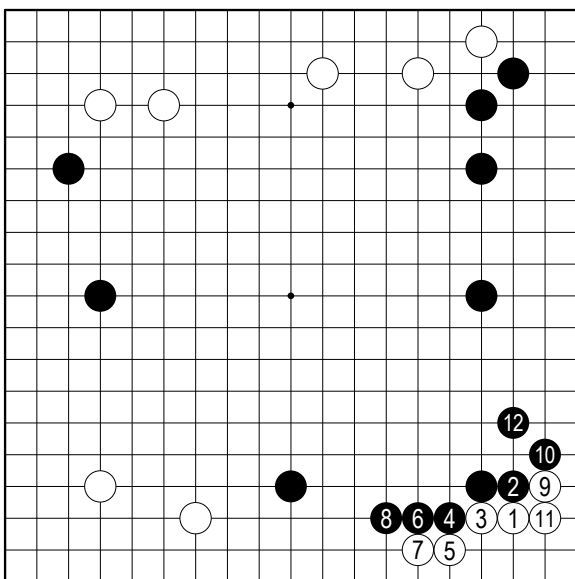


図 2-5

まず右下の形の特徴を見ると、

- ①黒にとって下辺はスソアキ（相手が下から侵入する余地がある）である。
- ②白はほぼ死なない形、かつ先手。
- ③黒は右辺から中央にかけての強大な厚みが得られるあたりが挙げられる。

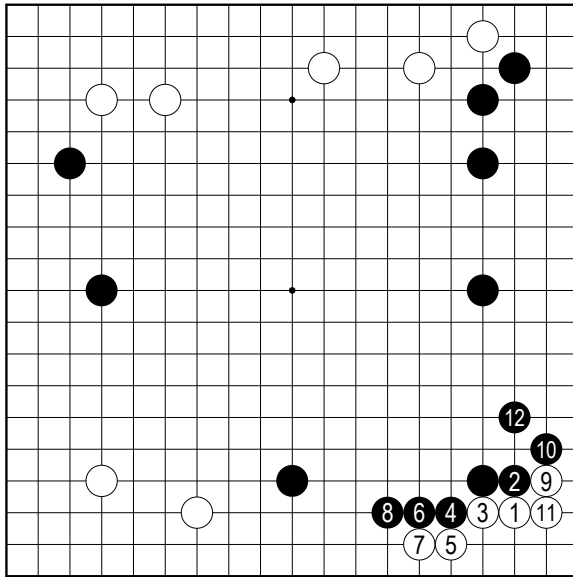


図 2-6

これを踏まえて、手順を見ていく。

白1に対して黒は広いヒラキがある方からおさえるのが基本である。この場合、黒AとBの二択がある。前図のような形になることを考慮すると、将来の黒地になる見込みが高いのは右辺>下辺なので、黒Aとおさえる。

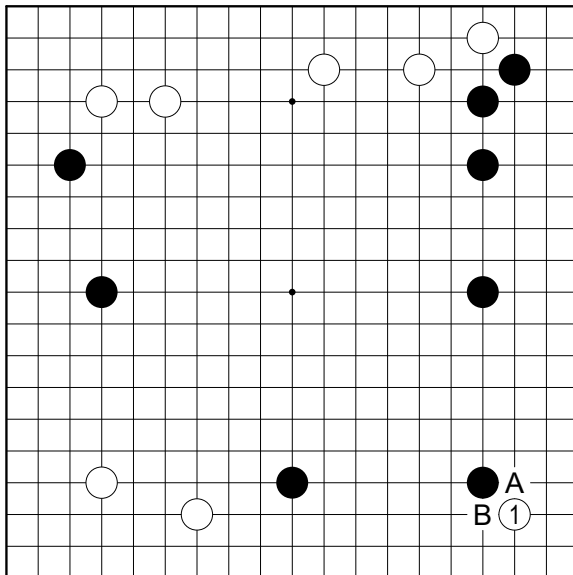


図 2-7

黒 2 のオサエに対し、白はスペースを確保するために白 3 と広げる。
簡単に生きられては困るため、黒はスペースを制限するために黒 4 とハネる。

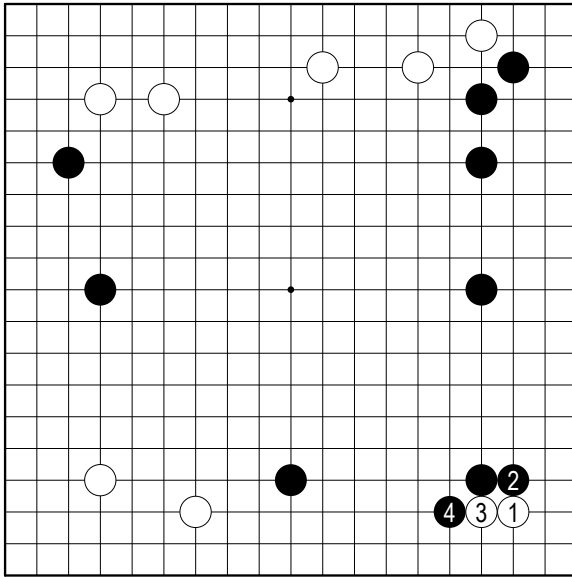


図 2-8

白 5 以下広げてくるのに対し、黒は黒 6 以下ノビる。
仮に相手が二線を何度も這ってきたとしても黒はノビ続けて良く、いわゆる「車の後押し」と呼ばれる形で、黒が好形である。

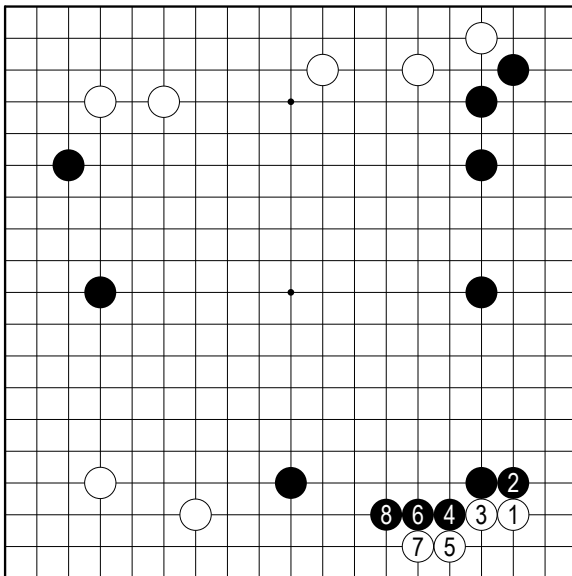


図 2-9

白の立場としては、二線はあまり陣地が増えないので這いたくないところだが、黒 12 とオサエられると白地の中に手を入れないと行けなくなる。つまり、黒先手で下辺がとまるのが痛い。

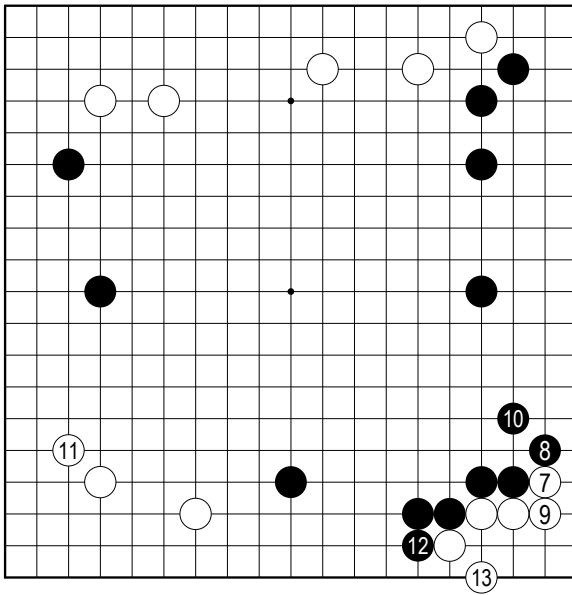


図 2-10

そのため、白 5, 7 と二線を 2 回這うというのがよくある形である。

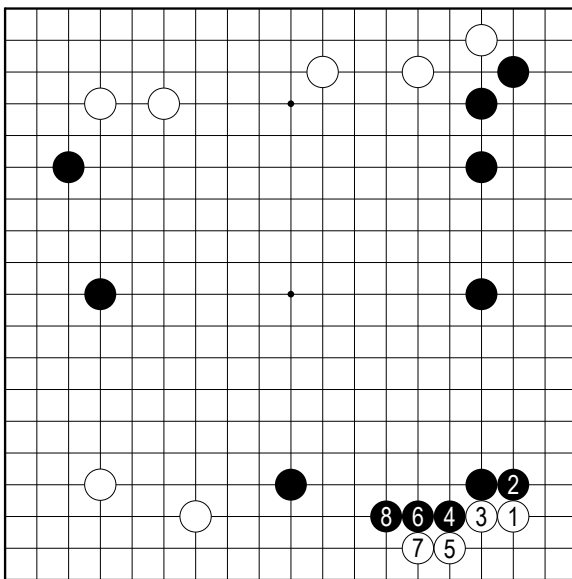


図 2-11

黒 8 で図のように二線におさえるのは、白 9 と切られて困る。
二線の石（黒 8）は白からアタリをされると一線にしか逃げ場がないため、取られやすい側面がある。

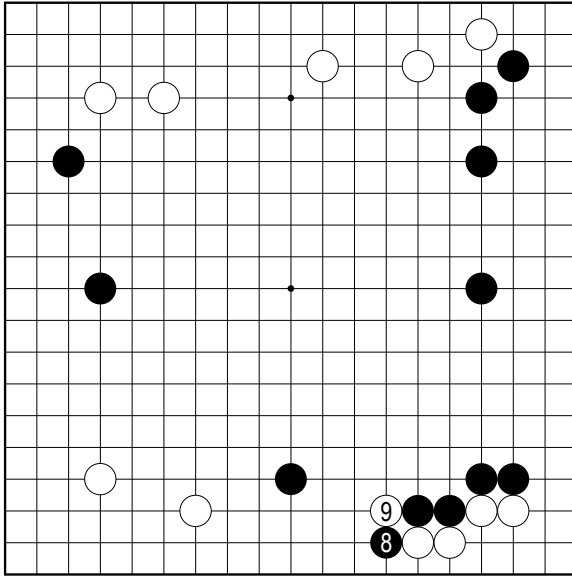


図 2-12

そのため、黒 10 と逃げるが、白 13 で二線の黒石と黒△が分断されてしまい、どちらかが取られてしまうため、黒 8 は良くない。

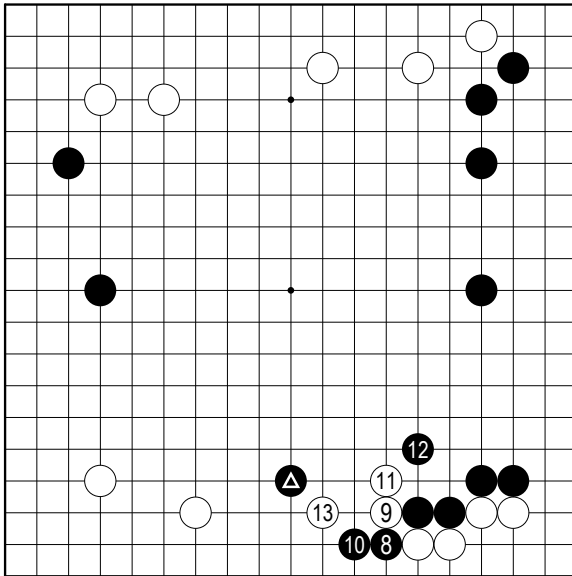


図 2-13

白 9 以下ハネツギを打つのが基本形である。これにより黒 A のオサエに対して手を抜いても隅の白は生きている形である。

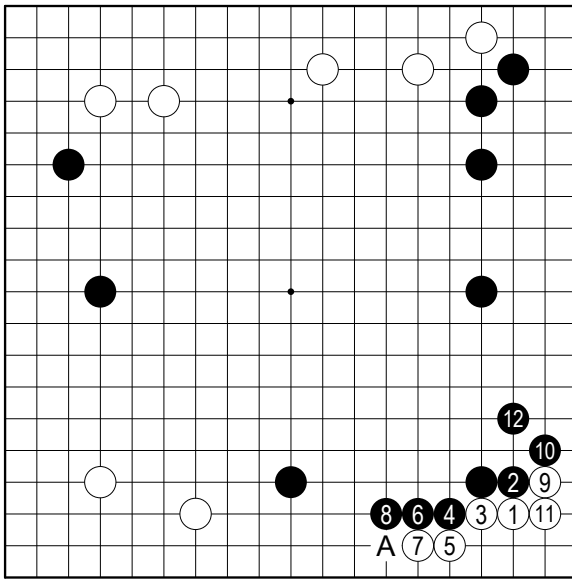


図 2-14

このハネツギ（図 2-13 白 9 以下）を打たないと、逆に黒からのハネツギが先手になる。

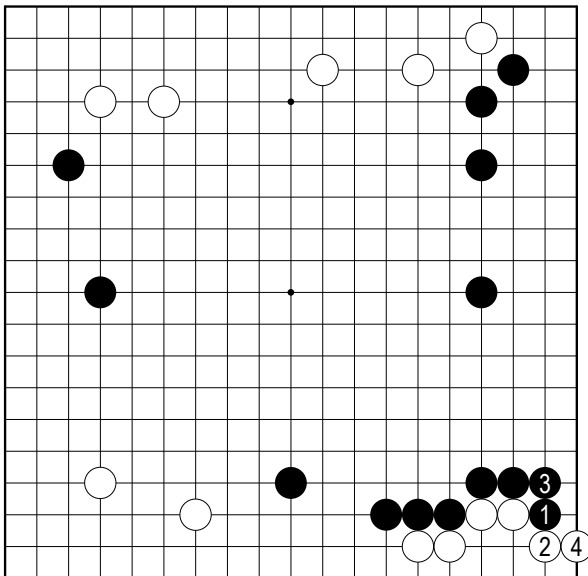


図 2-15

黒1とサガリ、黒3の下辺のオサエを先手にすることも可能である。
本図と前図どちらを選択するかは、周囲の状況を鑑みるべきである。

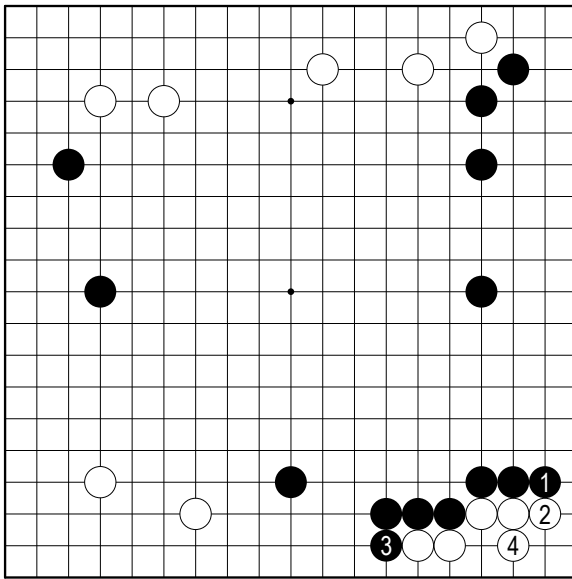


図 2-16

前図白4を手抜きした場合、黒5以下で仕留めることができる。この形は死活の基本形としておさえておきたいので、本筋からやや逸れるが載せておく。

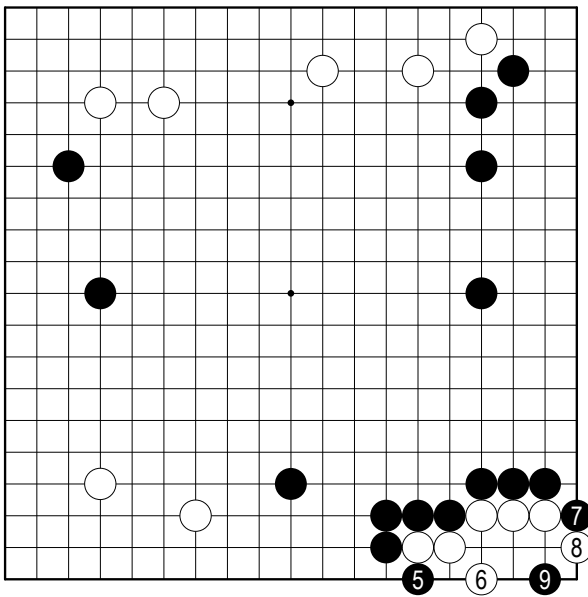


図 2-17

図 2-13 の黒 12 のカケツギを省くと、白 1 から黒模様は崩壊する。
手順は長いですが、白 5 のキリを入れた上で外に出て、白 9, 11 と打つのがポイント。
これにより、白 13, 15 が成立する形となり、黒はシボられてしまう。

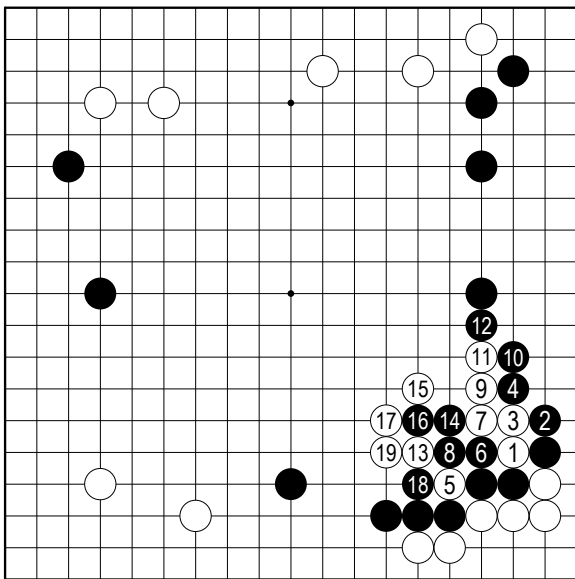


図 2-18

黒 12 で前図のシボリを拒否するというのも考えられるが、これは白 13, 15 の二段バネからの白 17, 19 により要となっている黒石を取ることで、黒の壁が崩壊する。

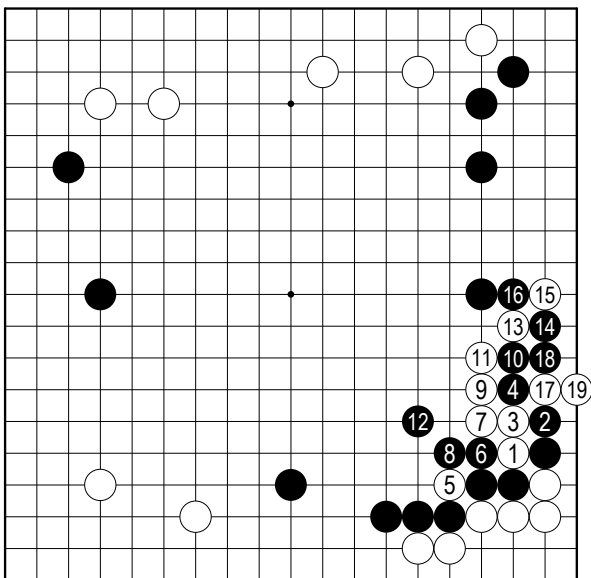


図 2-19

図 2-13 までは基本形であるが、事後管理についても触れる。

黒 1 は隅に利かないが、この後黒 A や B が隅に利いている形である（黒 A や黒 B に手抜きすると隅の白は死んでしまう）。

ただし、黒 A や B が利いたところで、下辺につく黒地はさほど変わらないので、黒 A や B には大人しく隅を受けて構わない。ここが図 2-9 との違いである。

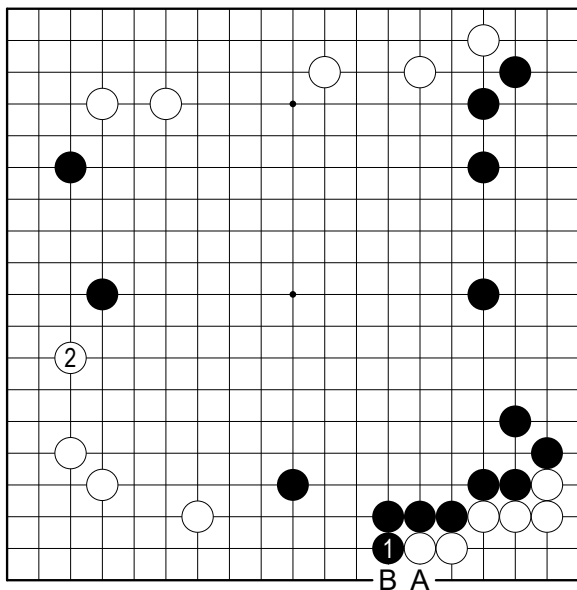


図 2-20

黒 3 のハネに対しては、白 4 と受け白 6 まで白生き形である。

※白 4 の受けの場合、黒 A が隅に利かないのがポイントである（後述）。

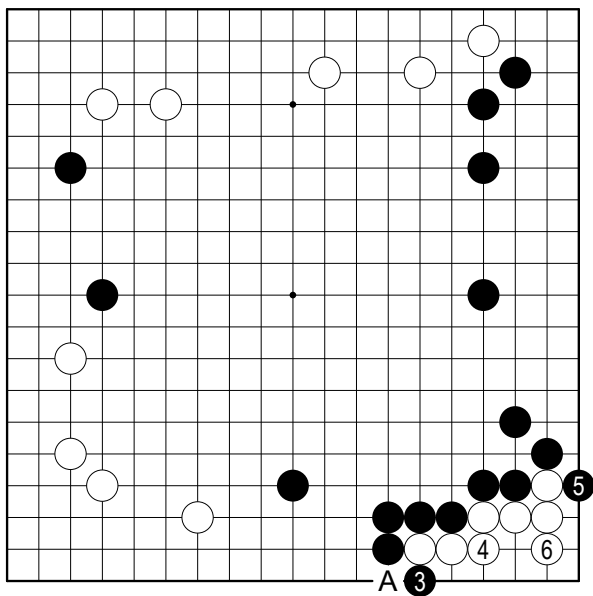


図 2-21

黒5には白8まで白Aと白Bが見合いで白生きである。

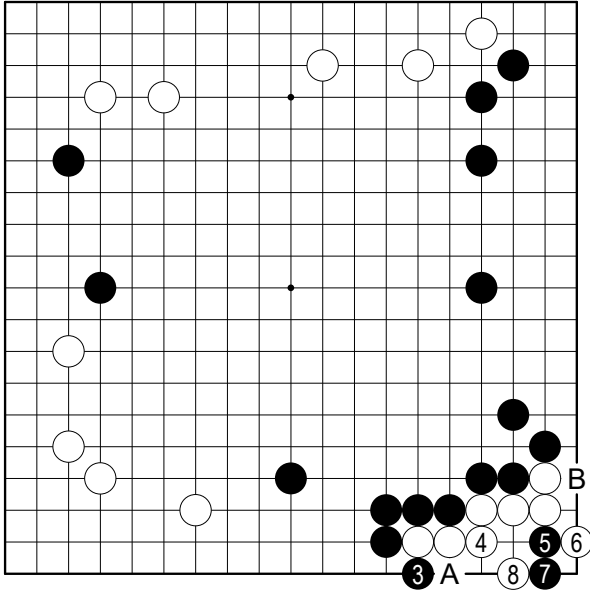


図 2-22

黒7とコスむ手も考えられるが、白10までで白生きである。ただし、Aに黒石があると、この形はダメ詰まりで白死になってしまう（黒Aがある場合は、白8で9にホウリコんでコウとなる）。

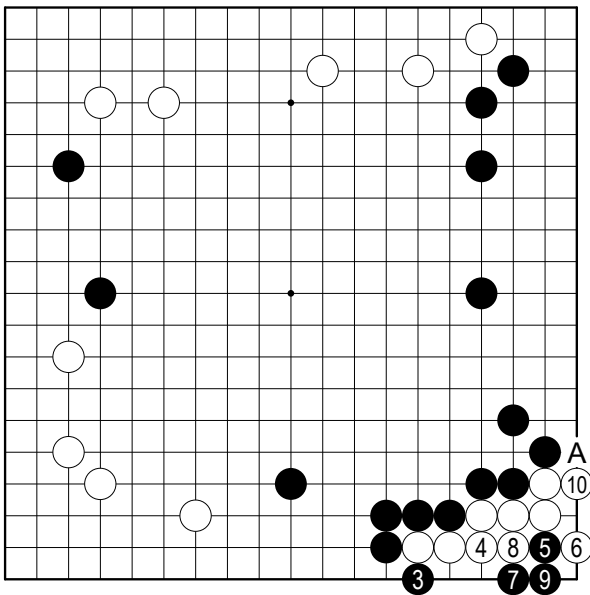


図 2-23

黒3のハネに白4と受けるのも考えられるが、白△の二子取りのヨセが残る形となる。ただ、黒Aが隅の白の生死に関わらないのが白4の利点である。

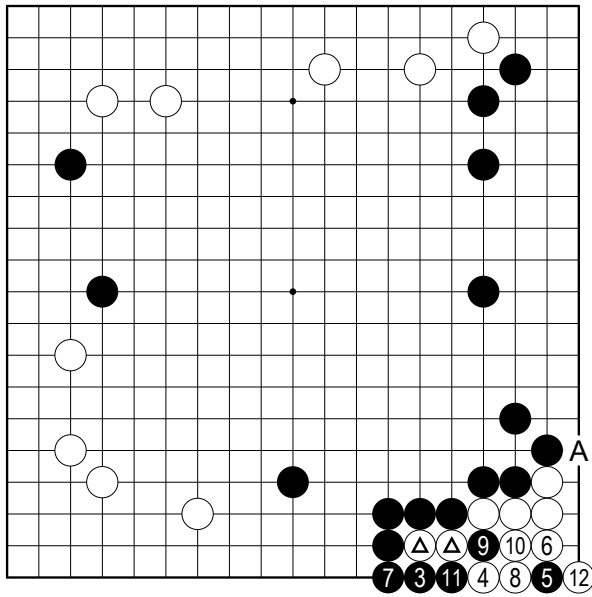


図 2-24

逆に黒5が隅の白の生死に関わる事となる。白6を手抜きすると黒13まで「隅のマガリ四目」で右下隅の白は死んでしまう。

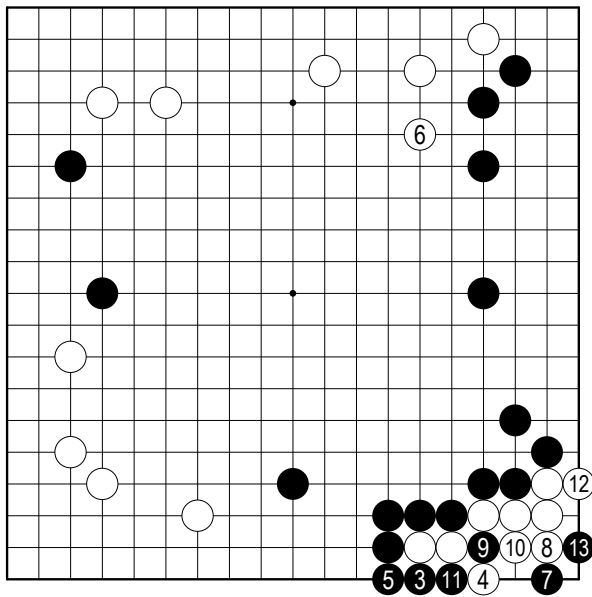


図 2-25

黒 3 のサガリに手を抜くと、黒 5, 7 で白死となる。

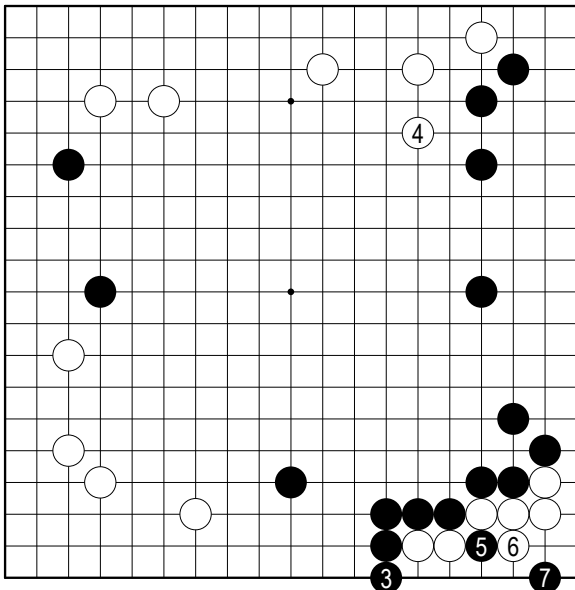


図 2-26

ここまでミクロ的視点で三々定石の基本形を見てきたが、ここからはマクロ的視点で見よう。図 2-5 で示したところを再掲する。

①黒にとって下辺はスソアキ（相手が下から侵入する余地がある）である。

②白はほぼ死なない形、かつ先手。

③黒は右辺から中央にかけての強大な厚みが得られる

②と③で部分的には釣り合っておらず、部分的にはやや黒良しという判断をすることが多い。しかしながら、白としては黒△の位置に着目したい。下辺の黒△はスソアキの下辺に打っている手であり、右辺の黒△も右下の厚みにやや近寄っているといえる。そのため、黒の両翼に対して白 1 から 12 までのワカレはバランスが取れていると言える。

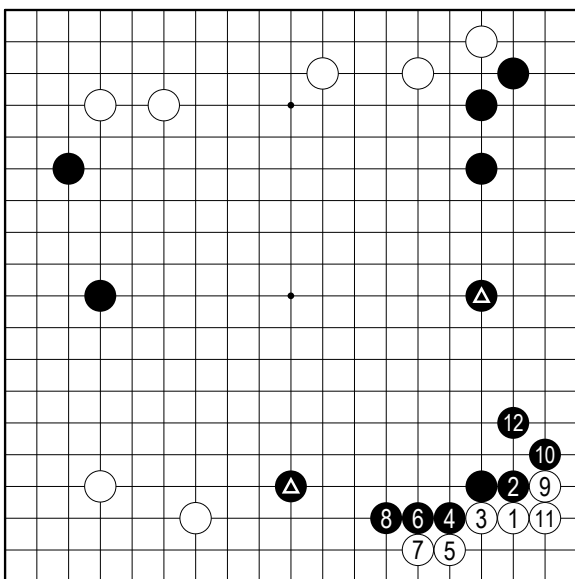


図 2-27

これを踏まえると、図のような布石において右下白 14 からのワカレは前図よりも良い。黒 11, 13 の 2 子がスソアキの下辺を地にする手になっているからである。

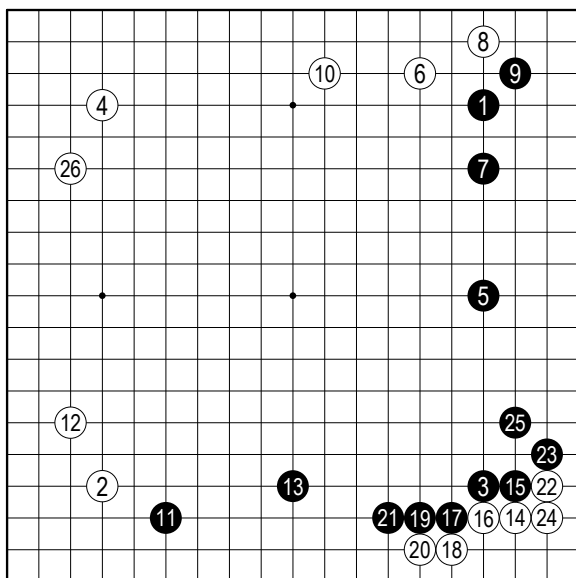
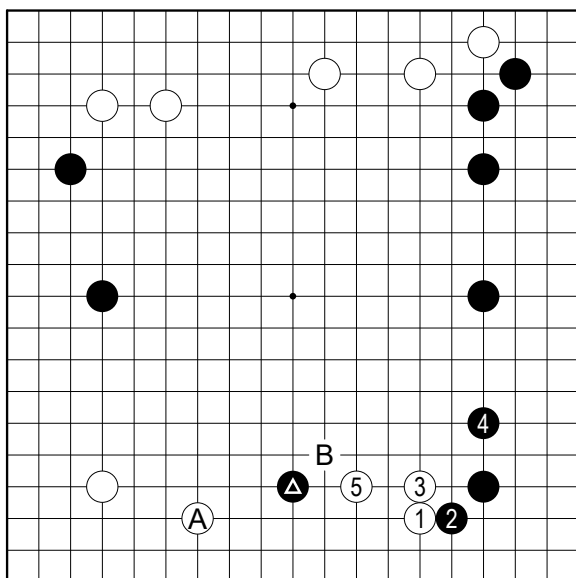


図 2-28

図 1-1 (問題図) 白 16 では白 A と下辺にツメているわけで、図 2-26 の右下のワカレ (図 1-1 のワカレ) は白 A の意味をやや殺している意味がある。それを生かすという観点でも白 1 のカカリが適切である。黒 2 のコスミツケならば白 5 まで黒△が孤立する。白 5 では白 B と打つ方法もある。



【Minimum Essence】

図 3-1

両翼の利点は、一方の辺に入ってもらふことで、相手に非効率を強要しながら自分の石が効率良く展開できることにある。

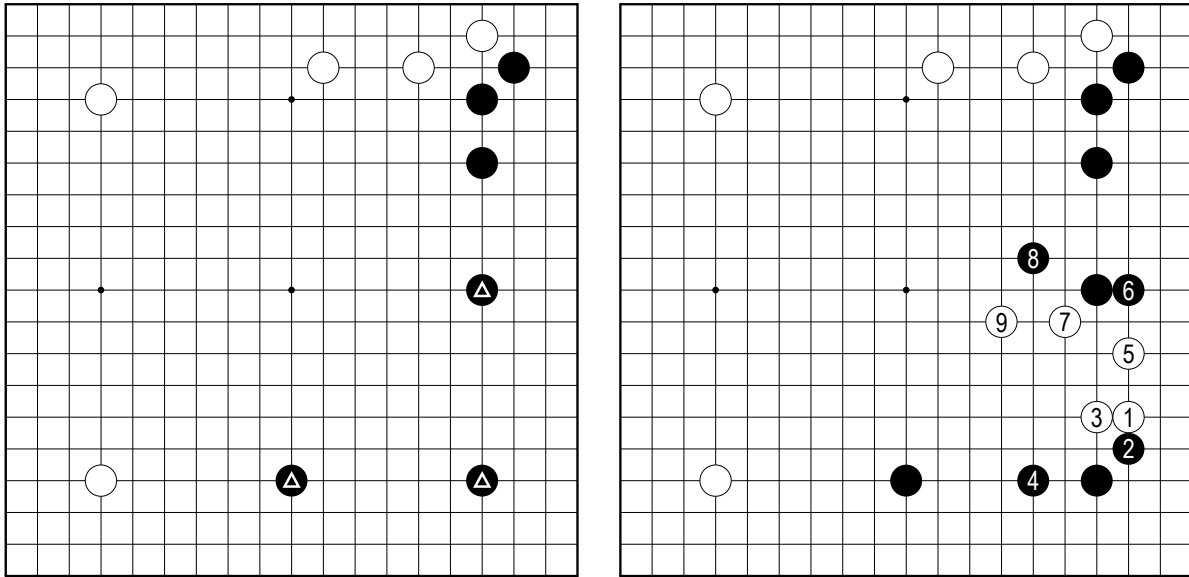


図 3-2

三々定石の基本形は黒 12 までである。

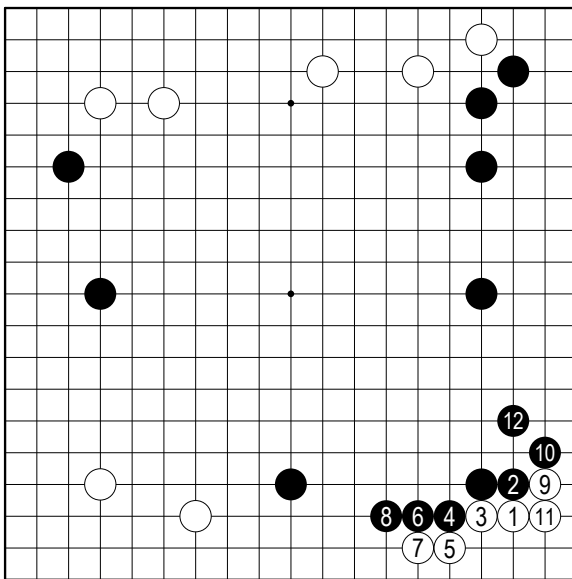


図 3-3

マクロ的要点は、

- ①黒の厚み vs 白の早取り (先手)
- ②部分的には黒の厚みが勝るワカレ

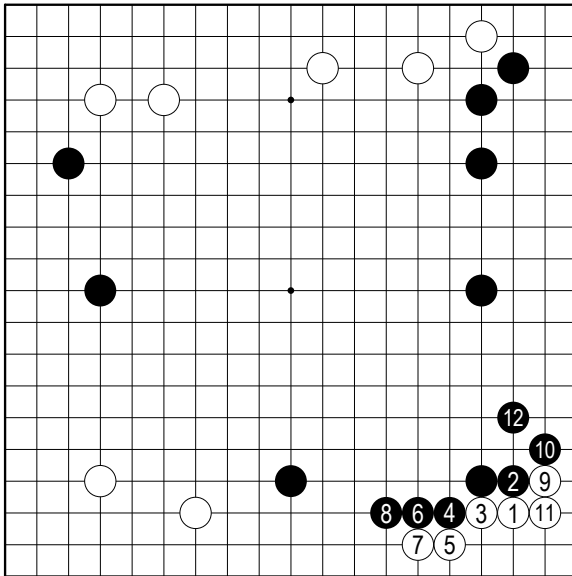


図 3-4

そして、

- ③スソアキとなる辺の扱い
である。

