

# 大々ゲイマの危機管理 01

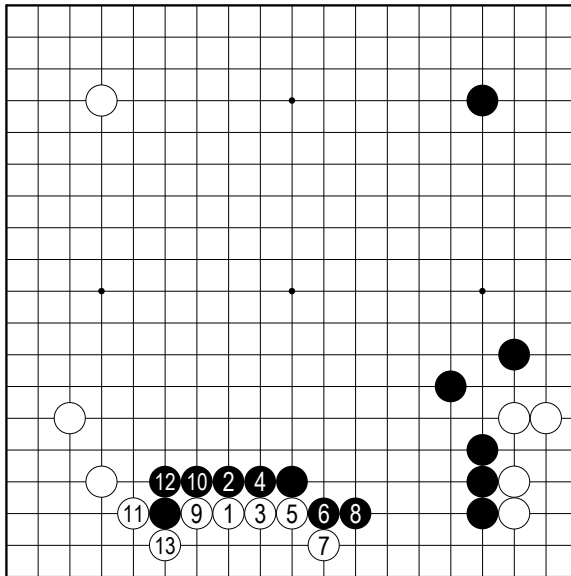
最終更新日 2016.09.21

作成 EduGo

## 【問題】

図 1-1 のように黒は下辺を荒らされた。これに対して、黒番だった A さんが列举した黒の問題点は①～⑤の 5 つの事項であった。このうち問題点として最も優先順位が高い組み合わせを a～e の中から選択せよ。また、①～⑤に挙げられたものの中で問題点として不適切なものがあれば、理由とともに列举せよ。

図 1-1 黒：A さん、白：B さん 互先 6 目半コミ出し



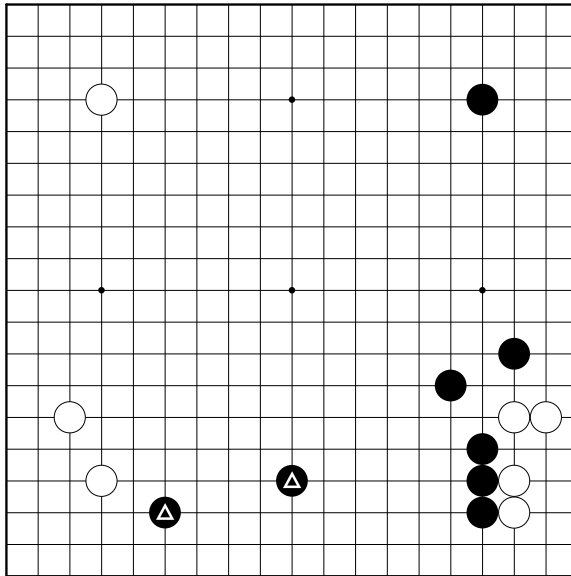
- ①白が味よく繋がったこと
- ②黒が三々に振り替わらなかったこと
- ③黒が下辺の石を繋げただけであること
- ④黒の領域である下辺を荒らされたこと
- ⑤黒から白の実利を減らす手段がないこと

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

【学習目標】

図 1-2 の黒△の構え（大々ゲイマ）の幅の扱いを理解すること。

図 1-2



【模範解答】 e

不適切な問題点は、以下の3つである。

- ② 黒は三々に対して代償を求めることは可能だが、それ以外の可能性もあるから。
- ③ 図 1-2 黒△の石同士を繋げるのは、普通のことだから。
- ④ 図 1-2 黒△の構えである以上、下辺を荒らされることは仕方がないことだから。

【解答要素】

- ② 三々以外の可能性について明示されていること。
- ③ 図 1-1 黒 2 のツケの意味が明示されていること
- ④ 手番の関係上、図 1-1 白 1 の打ち込みがやむを得ないことが明示されていること。

【解説】

図 2-1

まず部分的な話をしよう。

通常白 1 の打ち込みをした場合、部分的には白 3 とワリコミを打ち、白 9 まで断点を残しておさまるのが相場である。黒 10 までが基本形であり、白は辺を荒らし、黒は辺を代償に中央への厚みを得た。

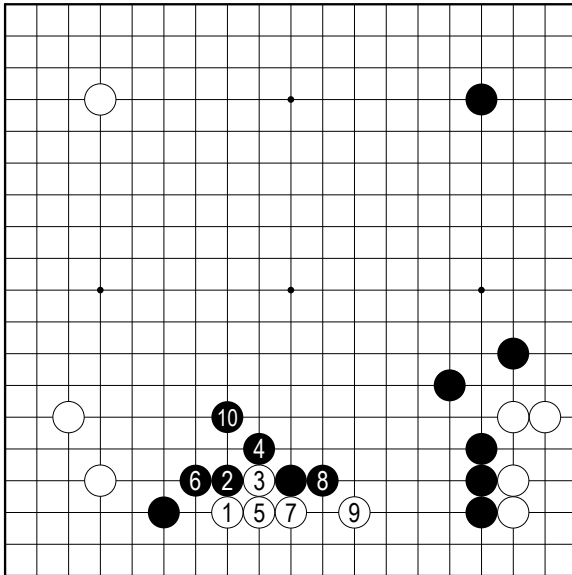
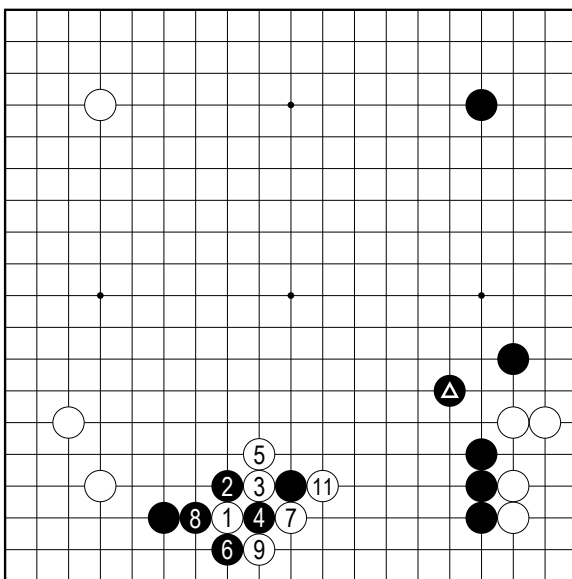


図 2-2

ただし、図 2-1 白 3 は「両シチョウ」が関係することを承知しておく必要がある。

白 3 には黒 4 の反発があり、白 1 の一子を制するために黒 6 と打った場合は、白 11 以下右側のシチョウとなる。黒のシチョウが良い（本図では黒△がシチョウアタリとなっている）前提で黒 4 の反発を行う。この変化はシチョウ関係で優劣が決まる。すなわち、本図は黒良しである。



10[①].

図 2-3

黒 4 の反発の後、黒 6 とツナぐ手もある。今度は白 7 以下左側のシチョウが関係することになる。前図と本図、両方のシチョウが白良しのときに白 3 のワリコミが成立するといっても過言ではない。

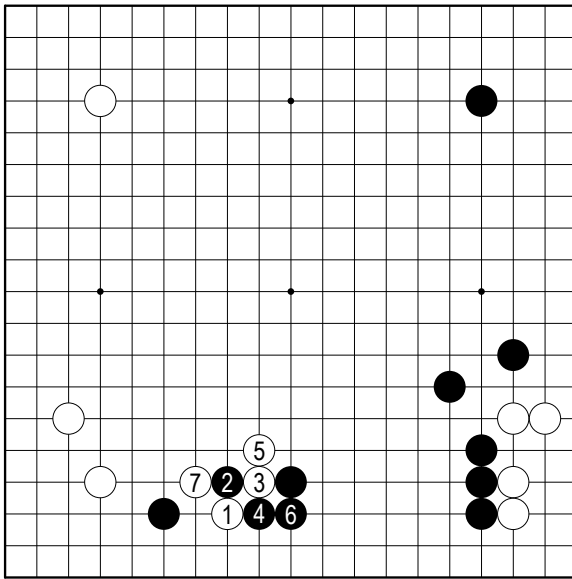


図 2-4

余談だが、白 9 に対して図 2-1 のように素直に打ってくれるとは限らない。一例だが黒 10 以下の反発で、ほぼ白が取られた形である。

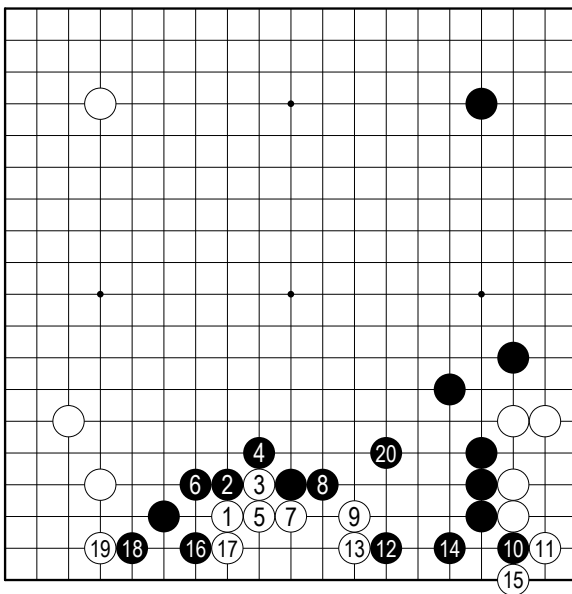


図 2-5

図 2-4 を踏まえ、もう一本這ってから白 11 とケイマにスベリを打つのが、本図の全局的状况を踏まえた相場である。これは A のキリや B のハサミツケが残っており、白が一本とった感じが否めない。(余談はここまで)

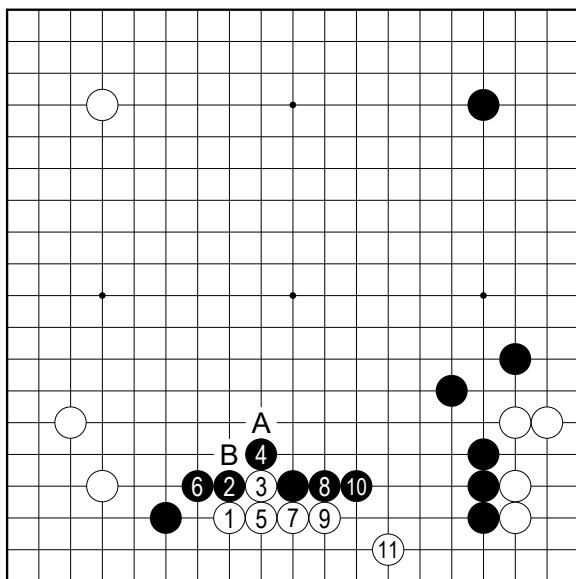


図 2-6

シチョウ関係上、図 2-1 白 2 のハネコミが打てないならば、白 2 とノビるのが相場である。部分的には白 13 までが基本形である。白は辺を荒らし、黒は厚みを得たが、図 2-1 と比較すると、黒に傷がない分黒が良い。つまり、打ち込んだ白としては可能ならば図 2-1 のように打ちたいと言えるわけだ。

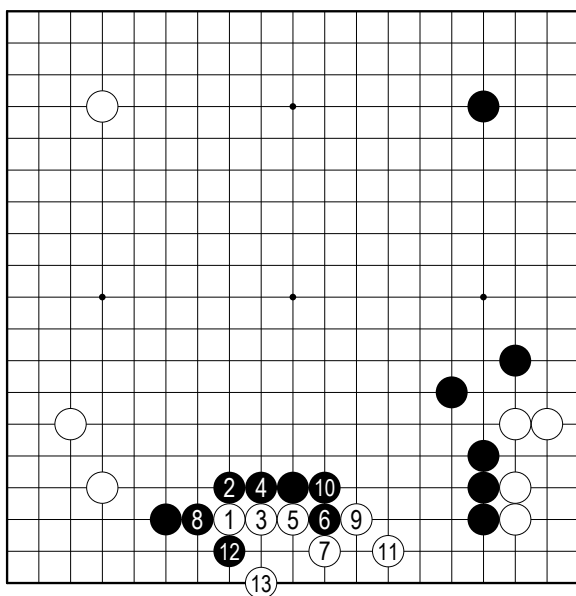


図 2-7

この布石の場合は黒 14, 16 と展開するのが相場である。

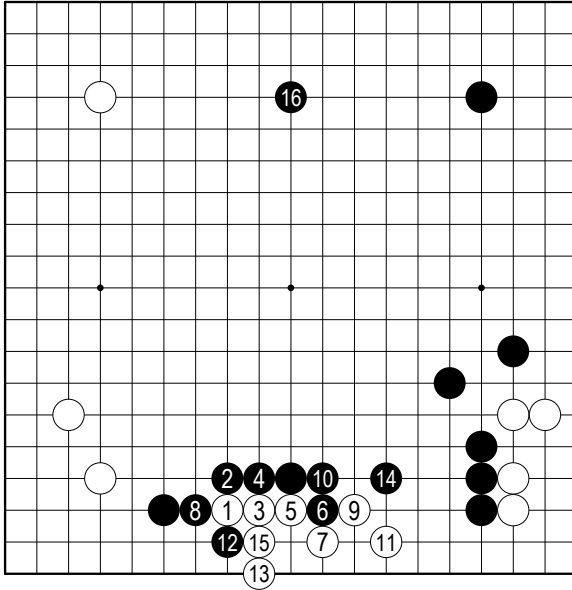


図 2-8

若干変則的だが、前図黒 6 でハネを打たずに手を戻す手段もある。黒 10, 12 に対して白 17 まで手入れしてもらうのが黒の意図である。本図の黒 6 はこの布石特有の一手だと言えるだろう。

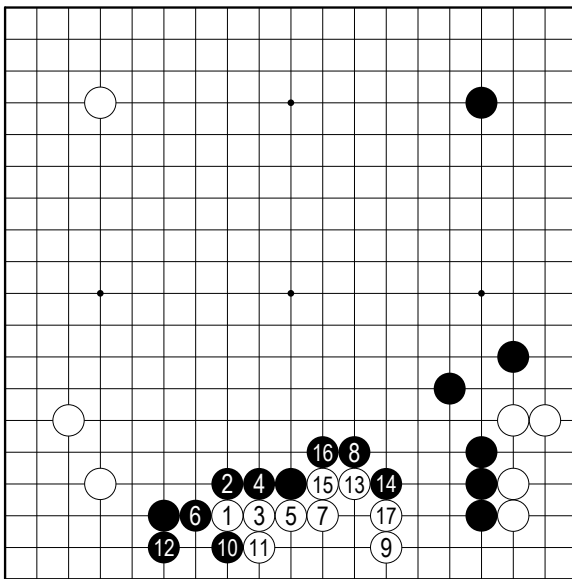


図 2-9

図 2-6 の黒 8、図 2-8 の黒 6 と、双方ともこの場所に手を戻している。この手を戻す理由についてここから触れていく。

黒 9 ではなく黒 8 と打つと、図 1-1 のテーマ図のように白から味よくワタられてしまう。こうなると白に弱い石がなくなり、黒の損が大きい。

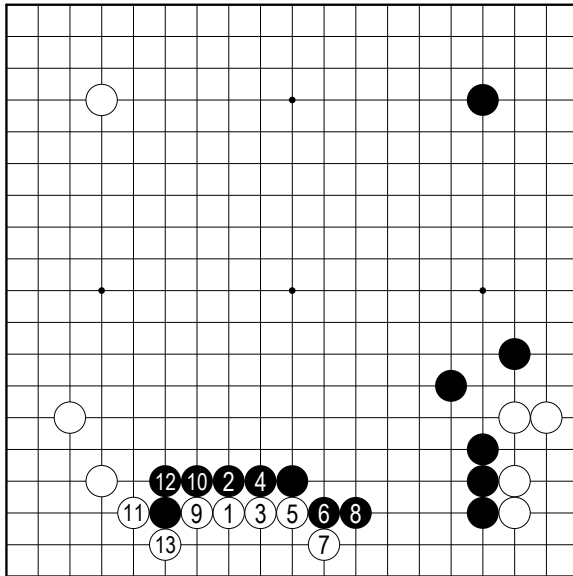


図 2-10

黒の損が大きいというのも、図 2-6 や図 2-8 の形ならば A の三々入りが残っておりそれが B のキリに対する保険となっている。

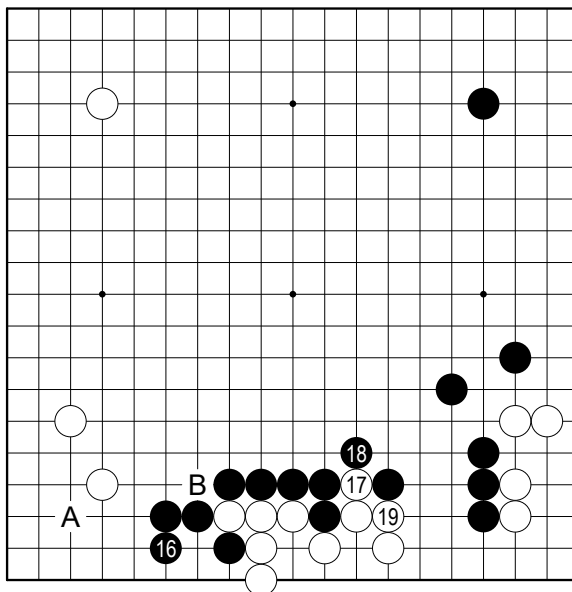


図 2-11

図 2-1 の形ならば、黒 12 以下の三々入りが非常に有効となる。

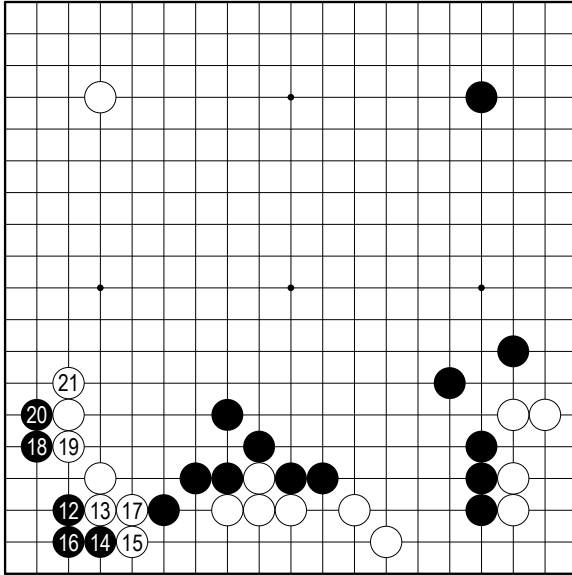


図 2-12

というのも、単純に三々入りをすると黒△が痛み、白 11 まで黒は隅の実利を得る代わりに、下辺の黒地を削減されることとなる。のちに白 A の打ち込みが狙われるため、黒 12 などと打つ手が考えられるが、白 13 が好手で、のちに白 B が狙いとなる。右下の定石によりできた黒の厚みを考えると、下辺の黒石が重複気味となっていて、この進行は黒が面白くない。

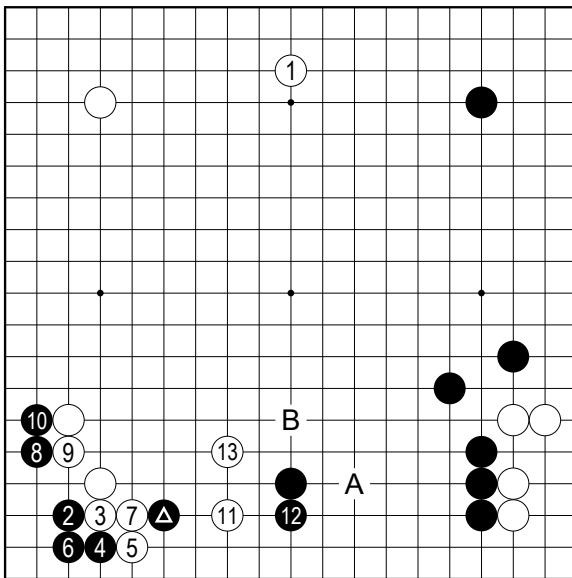




図 2-13

白 1 の打ち込みに対してすぐに三々に入れば、すぐにでも白 11 から黒石が分断され攻められることは明らかである。そのため、黒はこの進行を避けるべきである。

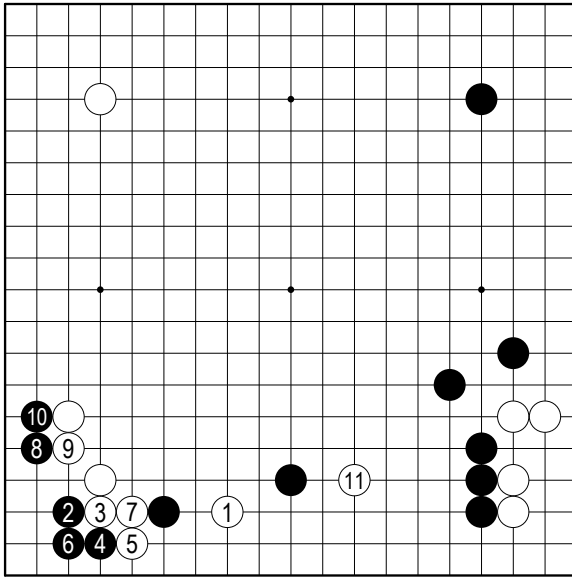


図 2-14

そのため、この状態ならば黒が攻められることもなく、既に荒らされたところに石が来たところで問題はない。白 A の三々は非常に有効である。また白 A の三々を攻めとして活用するために、黒 12 あたりにつめる手もある。手抜きだと白 A の三々が厳しいので、白 13 と受けるのが相場である。

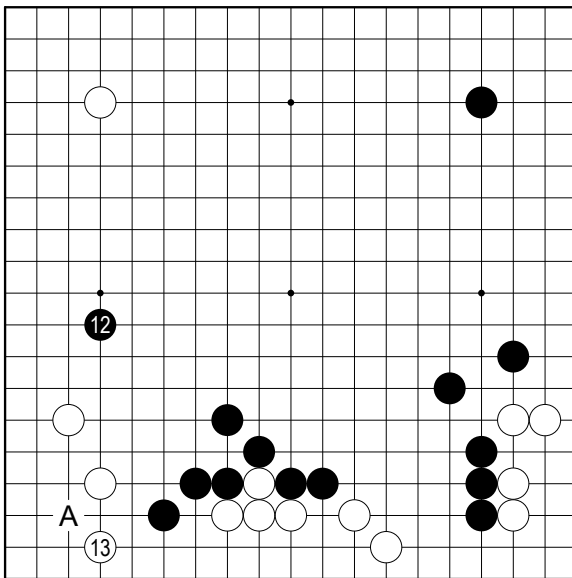


図 2-15

白のワタリ関連についてここから触れていく。話の流れから察せるように、白がワタるのとは不可能もしくは損であることを示していく。  
いきなり白5とブツかるのは、黒8から捨て石で黒12, 14, 18が利いてしまい、白19まで黒が先手で一段落させることが可能である。このワカレは黒地がほとんど削減されておらず、隅の味や中央への地に足の付いた厚みが得られるため、部分的に黒が良い。

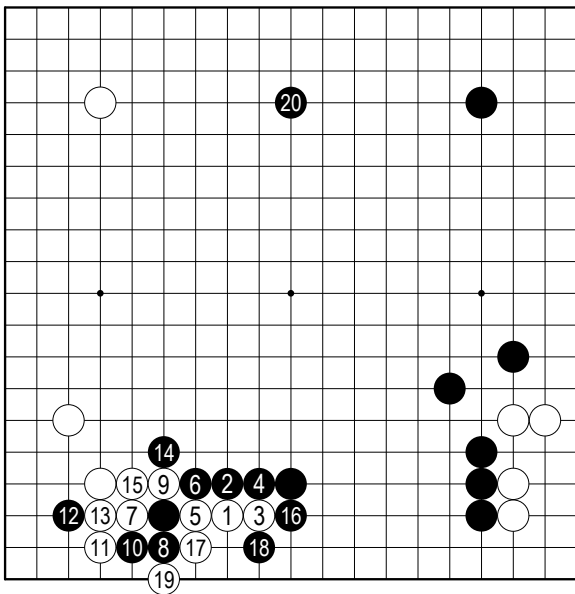


図 2-16

白5を決めてからワタリに行くのは黒12のキリが好手。白15に対して黒は対応する必要がないため、黒16により黒は隅で生きることが可能である。

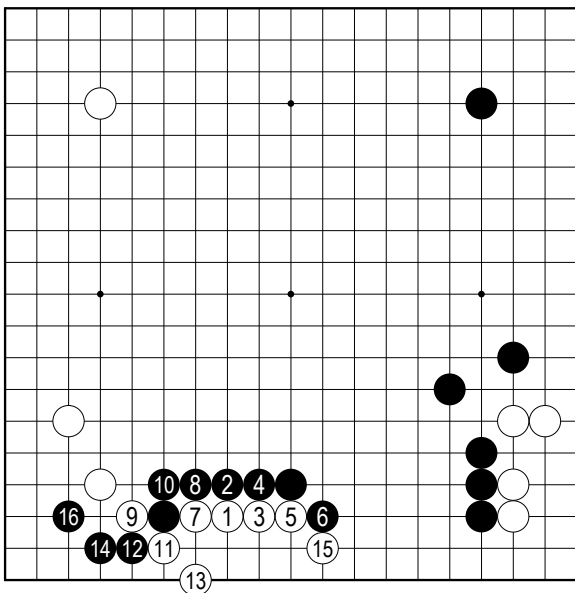


図 2-17

白のワタリを未然に防ぐために黒6という手もある。これにより黒10とノビることが可能になり、黒14と白を割くことができる。

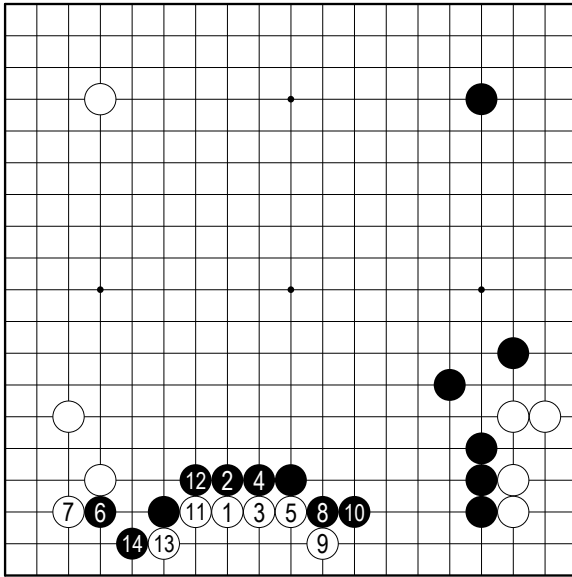


図 2-18

白13には黒14, 16でサカレ形にできる。これは下辺の白への被害が甚大である。

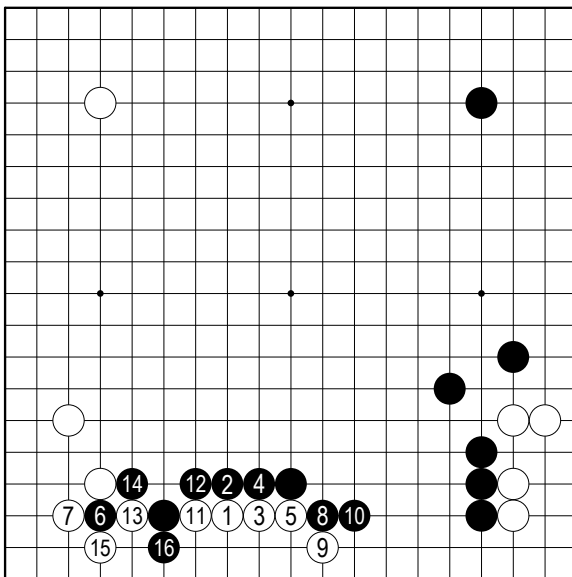
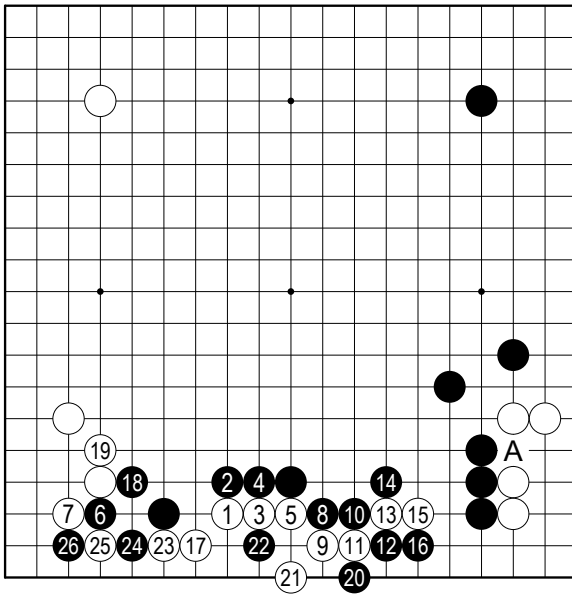


図 2-19

白は左下に触れないように生きていたいところだが、今回は黒 12 という強手が成立する。一例だが黒 26 まで黒の花見コウとなる。黒からコウ材として A があるので、黒が悪くなることはない。



【Minimum Essence】

図 3-1

黒 10 までが部分的な基本形。  
 白に数目の地を与える代わりに、黒は中央への厚みを得ることになる。  
 黒 A や B が狙いとして残っており、白はこの反撃を加味して白 1 の打ち込みを打つ必要がある。

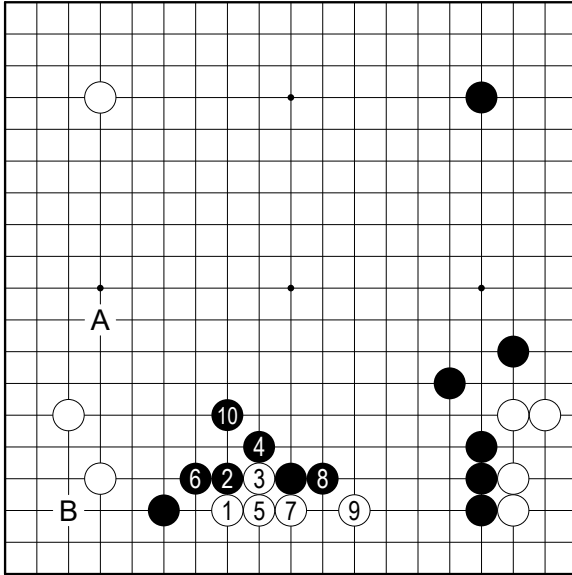


図 3-2

これに加えて、白は黒 4 の反発に対する「両シチョウ」を考慮する必要がある。黒 2 と黒口の石の両方のシチョウが成立しないと、白 3 のハネコミは打てない。

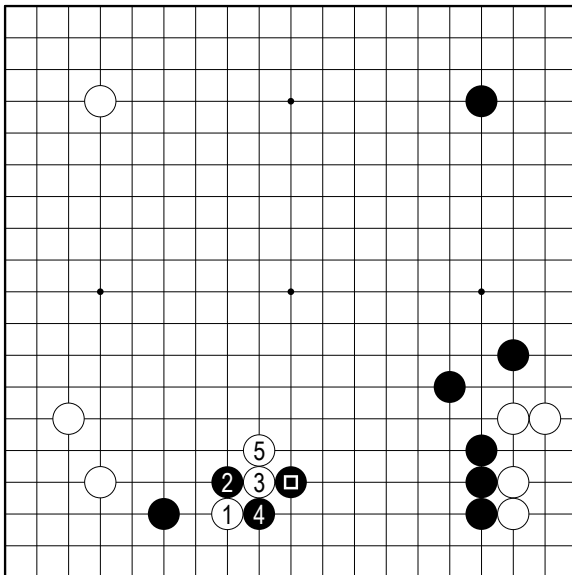


図 3-3

「両シチョウ」が不成立の場合は、白3と這うことになる。この局面で正しいのはこの手であるが、図 3-1 に比べ白は窮屈であり、黒に断点もなく、黒 A~D といった利きが残る。それに加えて、黒 E の三々も有効化された状態で残っている。つまり、図 3-1 を想定した打ち込みのときよりも白の制約が増えている。

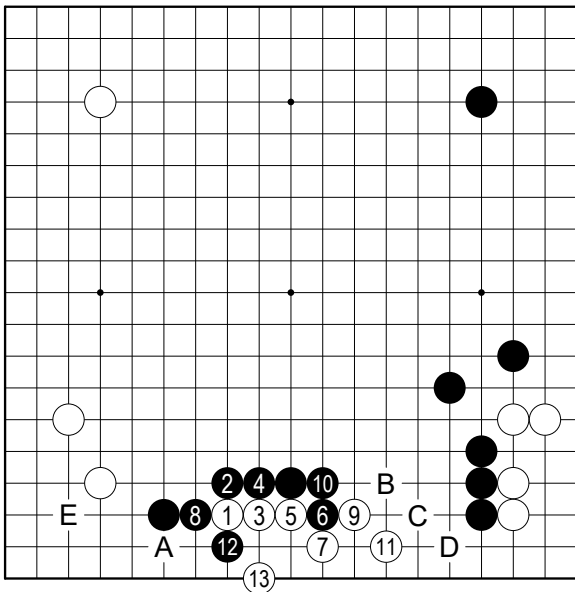


図 3-4

この大々ゲイマの形を打つときは、白 B の打ち込みを歓迎出来る状態であることが望ましい。その後、そうではなくなったときに黒 A と手入れするところである。白 B の打ち込みには符号順に黒 E までで白死である。

