

ゴ・スーパーブックス

次の妙手

九段：前田陳爾著



著者近影

は し が き

本書は夕刊フジに掲載して好評を博し、今なお連載中の「次の妙手」の中から抜萃した次の一手形式の明解棋書です。次の一手といっても三手から五手、時によっては十手以上に及ぶものもあります。内容は御覧になればお分かりのように定石から手筋、死活、攻合いに次いでヨセに至るまでの碁のあらゆる部門から成っています。そういったおもむきの棋書は他にも類例がなくもないのですが、本書の特色とするところは専門的なむずかしい手筋や、実戦に出来そうもない特殊な死活のケースなどを一切扱わなかったことで、いうなら実戦に役立つ、アマチュアが一番知りたい題材を網羅したところにありました。

同時にこれは私の持論でもあるのですが、読者の棋力で消化できないようなむずかしい手を扱うことが、果して棋力増進の道につながるかどうかと常に疑問に思っているところでした。一般読者は初級程度の常識にも欠ける場合が少なくないからで、専門的な妙手や手筋などよりもこれだけは心得ておかなければならないという基本の手筋や死活などを知ることが、何よりもの先決問題かと思われたことだったので。本書はそういういった観点から、何を読者が一番求め

るかという点にスポットを当ててペンを取りました。収める百二十一題は妙にむずかしくなく
そうかといって平俗なありふれた題材でもなく、一ページ一ページを楽しく有益に繰って頂け
ようかと思うのです。

昭和四十五年 秋

前田 陳爾

目次

第1章 四、五級程度……………5

無理手／鬼池田流／打たずの筋／くすぐり／隅の魔性／バラバラ事件／白○の威力／この一手／冴え／裏街道／一眼の問題／感覚の問題／テクニク／切取り計算法／隅のあや／手どころ／ピンチとチャンス／風林火山／新陰流／石塔型／裾払い／注意力／かんぬき／ポイント／心臓部／外ゲバ／コンピューター／チャンス到来／不自由／隅のクッション／破竹の勢い／ゴンボ／隅の関連性／カギに渡りなし／ノータイム／曲線美／第一感／ねらいの筋／持つて行きどころ／さばきの筋／セキの計算

第2章 三、四級程度……………89

無理手のトガメ／機転／定石違い／柔軟法／ウソ形／虚を衝く／乗返し／五目の運命／姿の問題／法則／シチュウがらみ／活きと活き方／簡易高目法／弱点／巧

第3章

一、二級程度

拙／万年劫／シチヨウ廻し／ケイマの網／反撃作戦／無条件？／両シチヨウ／七手と四手／霞網かすみあみ／一工夫／欠陥／しのぎ／曲り四／臨機応変／隅の魔術／薄味／対策／最小限度／攻略／最短距離／地中に手あり／紫電一閃／おさえ込み／隅と眼形／三手と三手／岩本流／頭の飛躍／定石

ケイマ止め／三羽ガラス／明快／二番煎じ／劫替り後日談／手順のあや／眼あり眼なし／二次作戦／大廻し／危機一発／実戦型／一手の緩み／実際問題／非常識の常識／アゴの紐／辺の一合マス／風車／理不尽／出切り／白6の誤り／ありやなしや／石の姿／急がば廻れ／間に合いか／急処の一発／手練の業／読みどころ／中盤の定石／犠牲打／出口／つぎの問題／勝負どころ／三手の強味／殺し屋／手広い形／紛れを求める／十五手の読切り／一路の違い

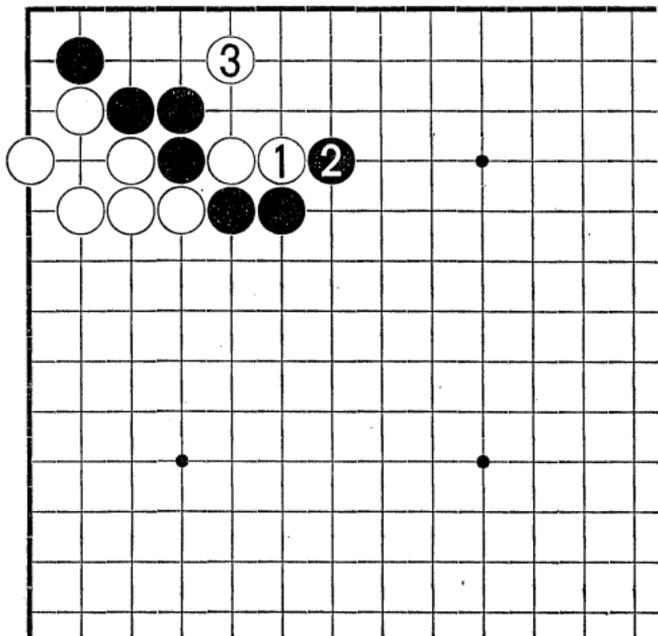
写真・西 欽也
装丁・堀部哲郎

第1章
四、五級程度

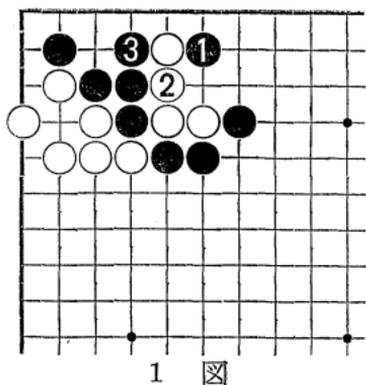
無理手

第1題 黒先

白1と押して3に飛びました。どうも無理手臭いのですが、この無理手を黒はどうトガめるかというのが本題のテーマです。

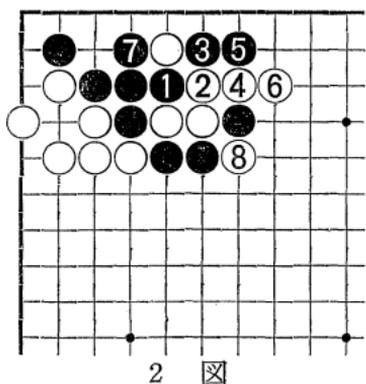


第1題・黒先



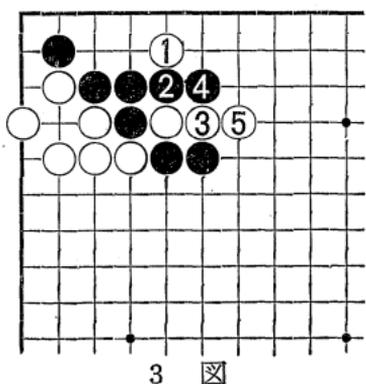
1 図 正解

黒1とつけるのが明らか
な筋で、白2なら黒3の添
いで白は身動きができません。
ケイマにつけ越しで、
黒1の筋は実戦にも存外多
く現われるのです。



2 図 俗筋

黒1に出るなどは俗筋と
いうもので、白2、4という
ふうに外部へ逃がしてしま
う。当り当りとへボ同志。
大体において当りとジカに
当てるような手にいい手は



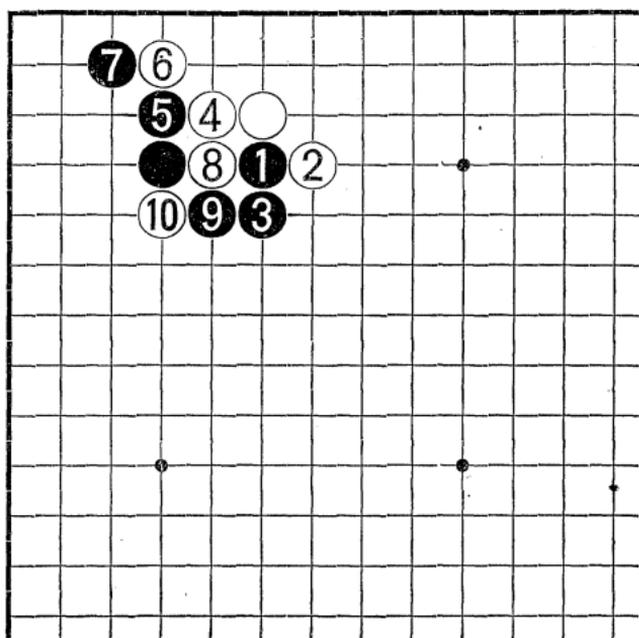
3 図 適正価格

少いとしたものでした。
白としては1に飛ぶなど
を筋とします。今度は黒2
と出るの外はないからで、
白3、5と出てこの辺が適
正価格でありますか。

鬼池田流

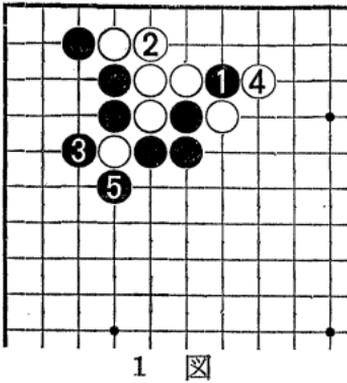
第2題 黒先

その昔、下手打ちの鬼と言われた鬼池田は、黒1、3のつけ伸び定石に対して必ず白6のハネから8、10と出切ったそうです。黒11はどう打つがいいか、ハメ手破りのポイントはこの一手にあります。



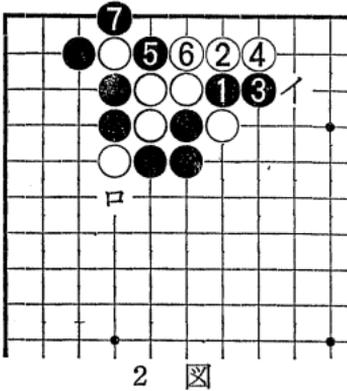
第2題・黒先

1 図 ズバリ



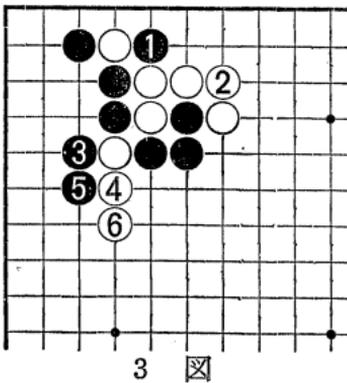
ズバリ黒1と切るのが肝要で、白2のつきなら黒3、5と替って簡明です。こんなに明快にやられては、鬼田さんも手が出ないというわけでしょう。

2 図 変化



白2、4なら黒は3、5と切取って、イの伸びとロの抱えを両にらみにする要領です。白としては前図よりも本図の方が一そう悪いかもしれません。

3 図 ハマリ

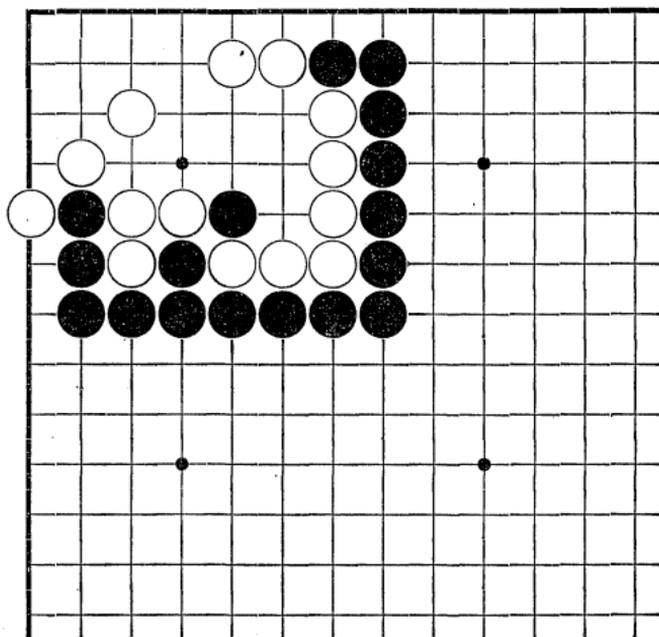


黒1と枝葉の方を切るのが要するにはまりです。黒3で4からハネるわけに行かないし、3からハネるのでは中央の三目が浮いてしまふからです。

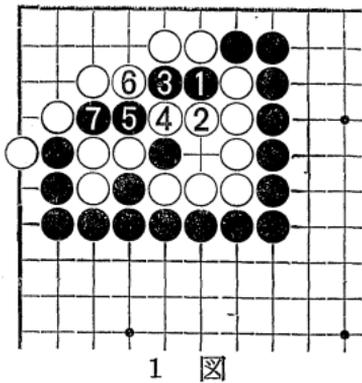
第3題 黒先

打たずの筋

黒先で手があるかどうかという問題です。打たずの筋とは何を意味するかでしょう。

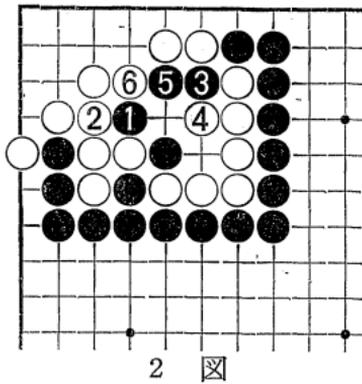


第3題・黒先



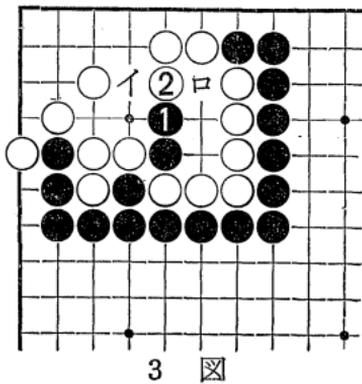
1 図

1 図 正解
何も打たずに黒1と切り白2なら黙って黒3と出るのがいい手です。白4のときに始めて黒5に切るわけが結局左方の白三目を取ることができるのでした。



2 図

2 図 ダメ詰り
黒1の当てを利かせてから3と切りたくなるかもしませんが、この方は白4、6と打たれて手になりません。黒1白2の交換がダメ詰りになっているからです。



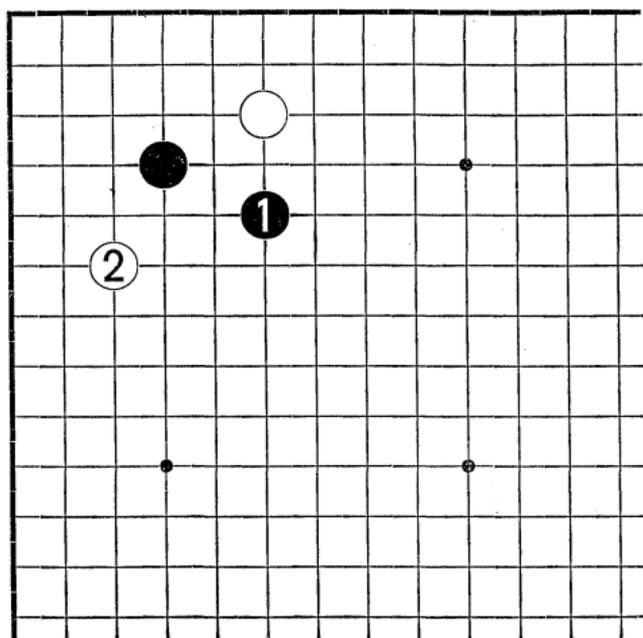
3 図

3 図 両にらみ
黒1と立ってイのコスみつくとロの切りを両にらみにする筋も、白2と突当られてどうにもなりません。ここは黒ロの切りに限るゆえんでした。

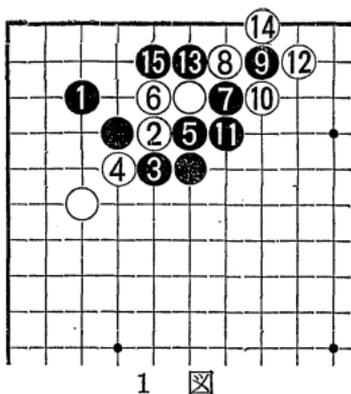
第4題 黒先

くすぐり

黒1とボーンシして大模様の構えを見せたら白2とくすぐってきました。このいやらしい白にどう対応すべきですか。

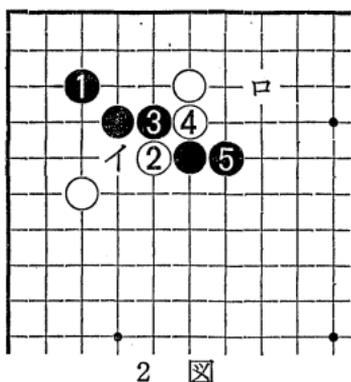


第4題・黒先



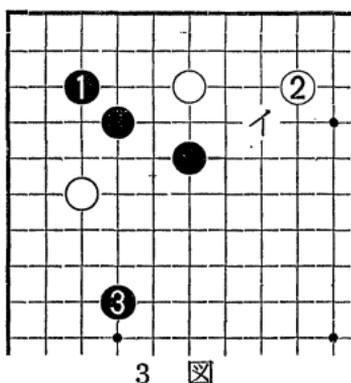
1 図

1 図 黒1要着
 黒1と三々にコスむのを
 要着とします。白にこの点
 へ這入られると黒は根拠が
 浮上ってしまうからで、こ
 の後もし白2、4とでもや
 ってくれば、黒は5、7か



2 図

ら以下15と白の三目を取っ
 てむろん有利です。
 2 図 無理姿
 白2のつけ越しも黒3か
 ら5と立たれ、黒イの出と
 ロのケイマを両にらみにさ
 れて、一見して無理の姿で



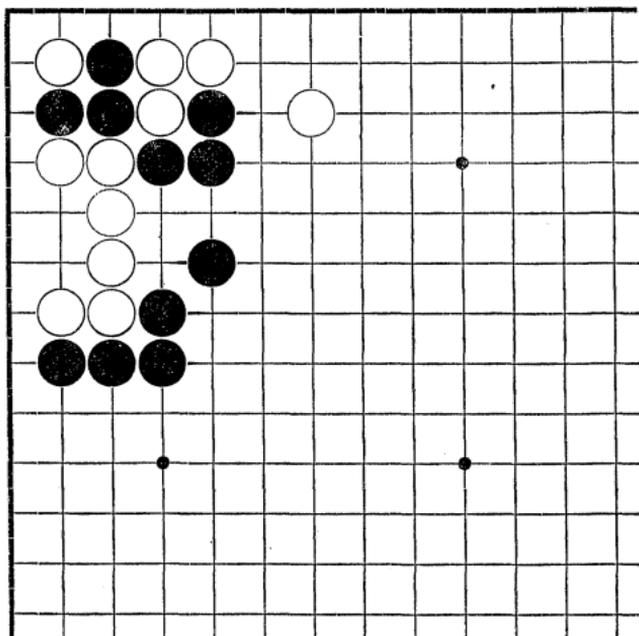
3 図

す。
 3 図 相場
 白としては2にひらくぐ
 らいが相場ですが、白2な
 ら黒は3とでもハサむこと
 になります。白2にひら
 かなければ黒はイです。

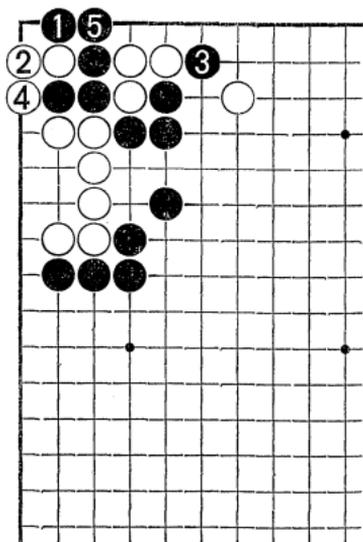
第5題 黒先

隅の魔性

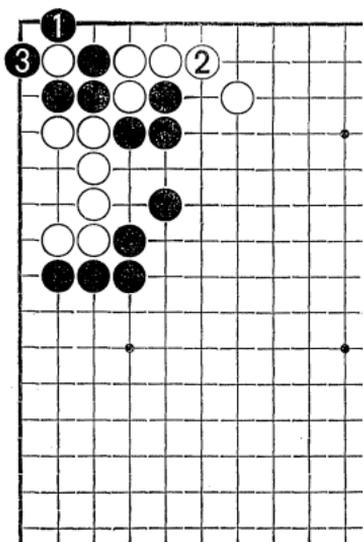
左の白との攻合いは勝て
そうもないし、仕方がない
から三目の黒を捨てますか
いやもう少し考えて正解を
案出してください。



第5題・黒先



1 図



2 図

1 図 押す手なし

考えれば手というものはあるもので、黒1とハネる手が成立するのでした。白2の伸びと換ってから黒3とハネ出せば、次いで白4と当てても黒は5とついで、

白はどちらからも押す手が

ないのです。気がつけばつくし気がつかなければ一生気がつかないというようなものです。それにしても白2黒3とハネ出されて取られてはひどいから白2は

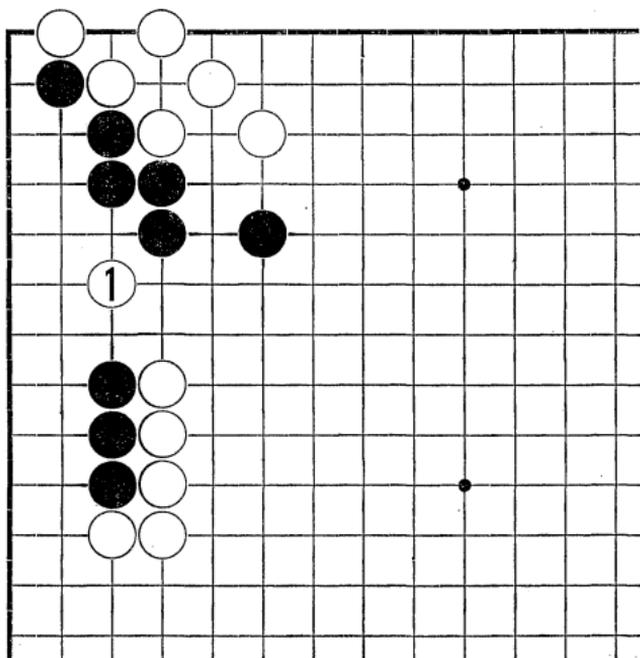
2 図 仕方なし

2と引くの外はないでしょうが、しかしいずれにしても白はみじめな姿だから形勢が悪く、この辺が投げどころかもしれません。

第6題 黒先

バラバラ事件

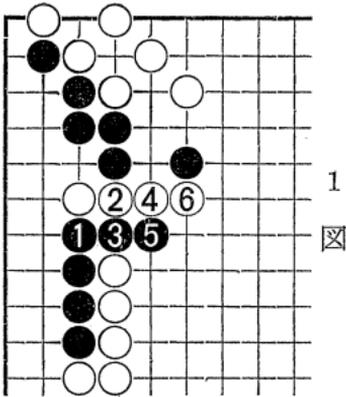
白1といやなところへや
ってきました。バラバラ事
件みたいなことにならない
よう、正しい応手を案出し
てください。



第6題・黒先

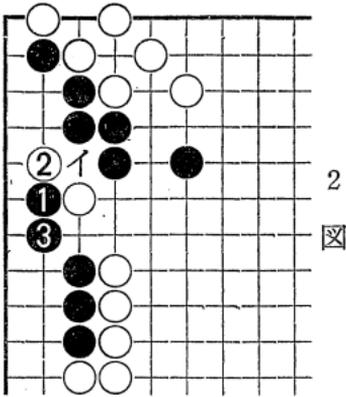
1 図 敗勢

俗に黒1と突当って3に出るのがバラバラ事件で、白4、6と出られては黒は一挙に敗勢みたくないことになってしまいます。こういうところは――



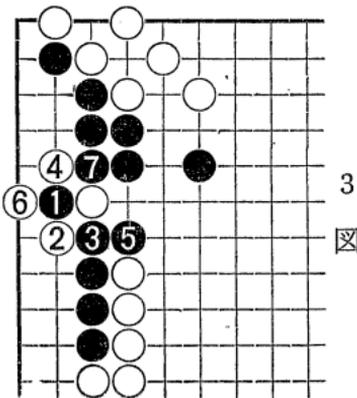
2 図 正解

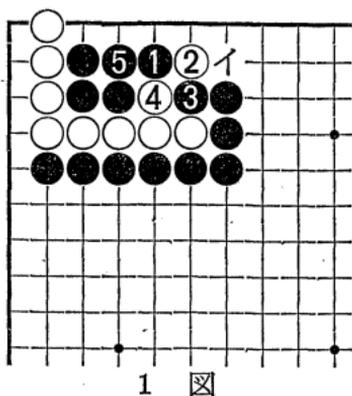
黒1とつけるのが筋というもので、白2のおさえながら黒3と引いて、白はイにつぐ手がありませんから要するに黒はしのぎです。また白2で――



3 図 無理

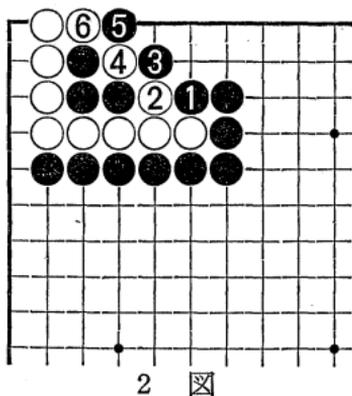
この方へハネ出すのは黒3と切られ、白4のときに黒5と受けられて反対に白が死んでしまいます。黒1の好打は、効果満点ということでありました。





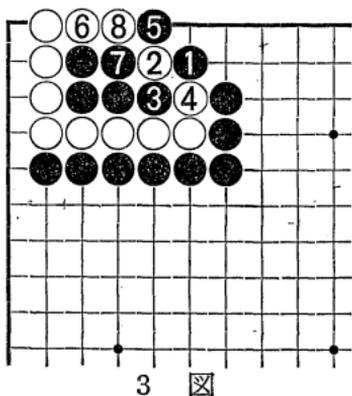
1 図

1 図 正解
 黒1とコスむ一手、白2が追落しをねらった手ですが、黒5のつぎが冷静で手になりません。もし5をイに取ったりすると、白5と打込まれて追落しになる



2 図

2 図 失敗
 黒1と曲がるのでは、待ってましたとばかりに白2と出られ、黒3白4と打込まれて追落しにかかります。黒1で――



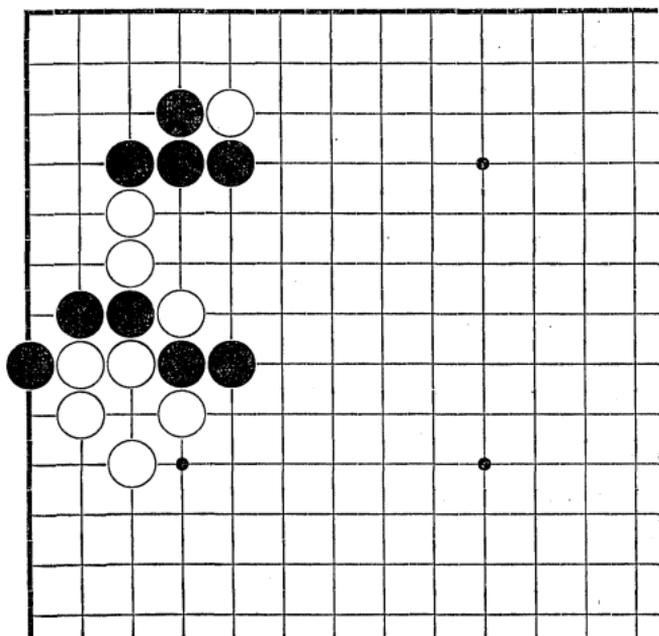
3 図

3 図 追落し
 黒1とコスむのもまたしかりで、この方は白2とつけ越され、黒3以下白8と少々おもむきの変った形なのでありました。

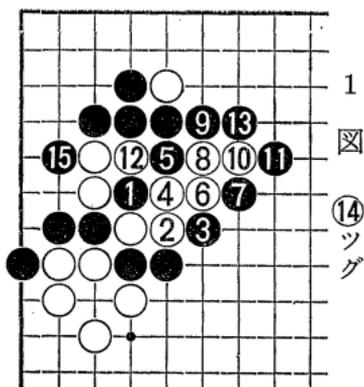
第8題 黒先

この一手

第一着は他に考えようがないかもしれませんが、結論は白が取れるのですが、しかし注意しなければならぬところもあります。

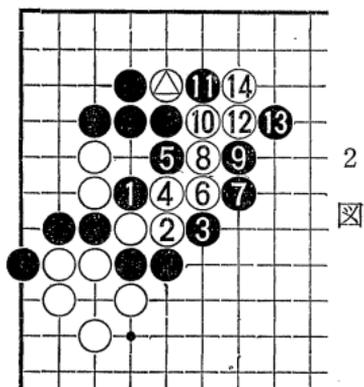


第8題・黒先



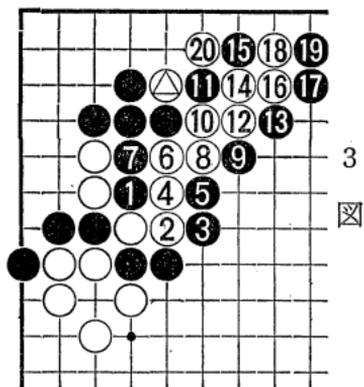
1 図 ⑭ツグ

1 図 グルグル廻し
恐らくこのぐらいのことは朝飯前に分ったことと思えますが、黒1の切りからグルグル廻しで白が落ちるのです。しかし間違えそうなどころがないでもなく、



2 図

2 図 失敗
軽率にも黒9に押ししたりすると白10と出られ今度は⊙の白が物を言ってグルグル廻しにならなくなりません。もう一つ間違えそうなのは黒5で――



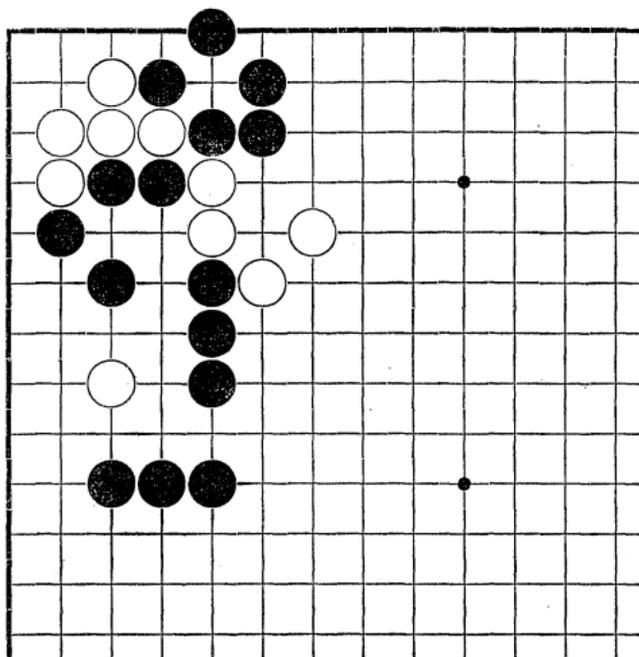
3 図

3 図 失敗その二
5と押す方で、白6で7の取りなら黒6と当てて万事OKですが、白6に突当られるとここでも⊙の白が邪魔をしてグルグル廻しにならないのでした。

手筋の冴えです。あえて
碁というものは手筋張る必
要もないのですが、ここで
は俗手ではいけないので
す。

冴え

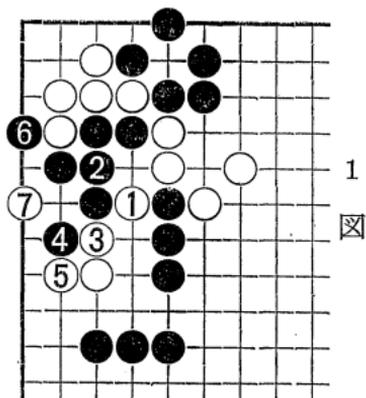
第9題 白先



第9題・白先

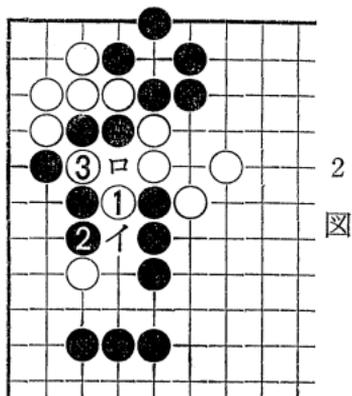
1 図 正解

白1のハネ込みが要するに手筋の冴えで、次いで黒2とふん張ってきても白3以下コウにもなりません。この後黒6なら白7、黒6を7なら白6の下がりです。



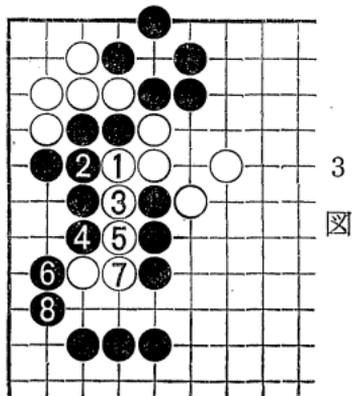
2 図 打って返し

黒2の突当たりなら白3と打込んで有名な打って返しです。黒2をイにおさえても白ロとつがれてやはりダメということですが、白1のハネ込みに想到せず、



3 図 俗筋

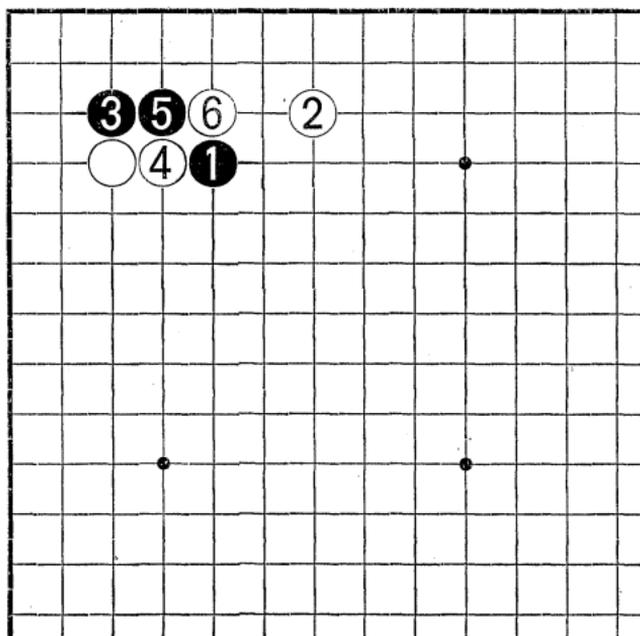
1に当てたりすると黒2とつがれ、白3と出ても黒4以下右方へ連絡されて隅の白が死んでしまいます。白1の出などがいうところの俗筋なのです。



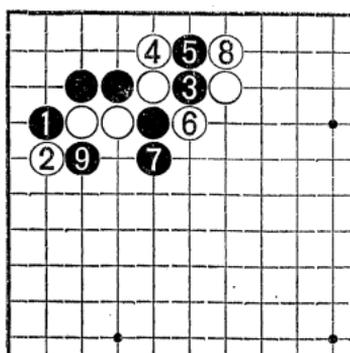
裏街道

第10題 黒先

白4は5にハネ出して黒
4白6が普通の定石です。
白4と突当って6の切りは
定石の裏街道ですが、さて
黒7は？

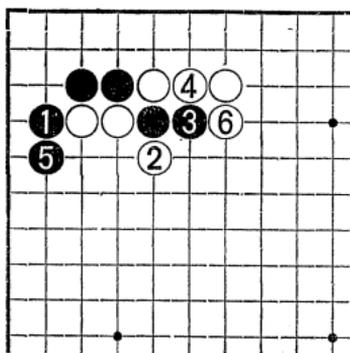


第10題・黒先



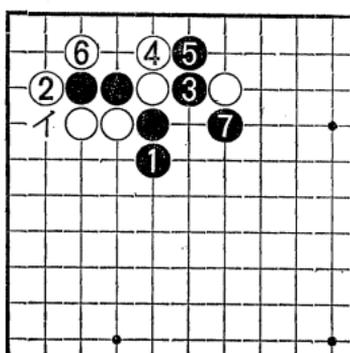
1 図

1 図 黒有利
 軽く黒1とハネるのを正
 着とします。白2のおさえ
 と換ってから黒3とハネ込
 む手順がよく、以下白8黒
 9の振替りになります。が、
 この振替りは黒有利です。



2 図

2 図 シチ ヨウ関係
 白としては2にハネて4
 とつぐのを姿とするでしょ
 う。この後黒5白6とシチ
 ヨウに取ることになって、
 シチ ヨウ当りの具合もあり
 ますが一応互格の分れです。



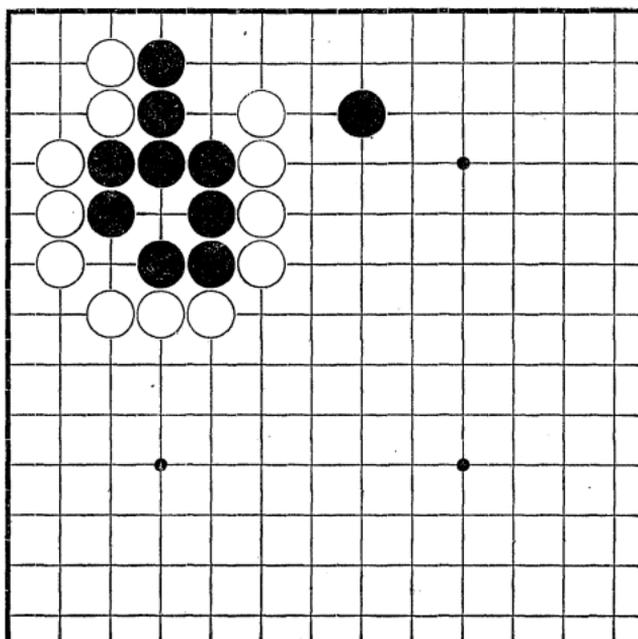
3 図

3 図 やや不利
 黒1と立てば白2以下黒
 7という振替りです。この
 振替りは隅の白地が大きい
 から黒がやや不利と考えら
 なければならぬのです。

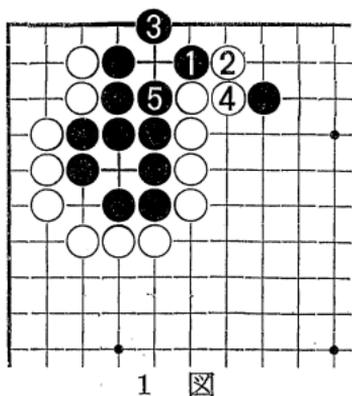
一眼の問題

第11題 黒先

上方に一眼持てるかどうかです。打ちようによっては死んだりコウになったりします。

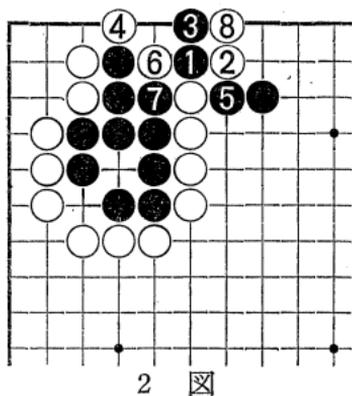


第11題・黒先



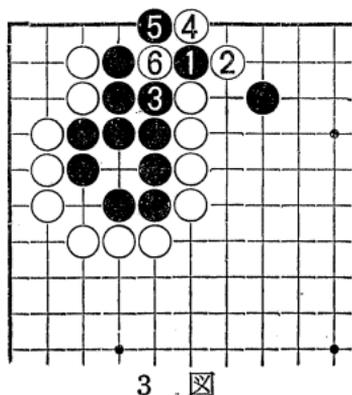
1 図

1 図 正解
 黒1とつけ、白2のときに3とへこむのがこの問題の眼目で、白4黒5と戻っての活きが正解です。しかし黒3のへこみに気がつかない傾向もなくはなく、



2 図

2 図 全滅
 たとえば黒3に下がったりとすると白4にハネられ、黒5と切ったときに白6とハネ込まれて打って返しになってしまふのです。生死の問題だから慎重を期さな



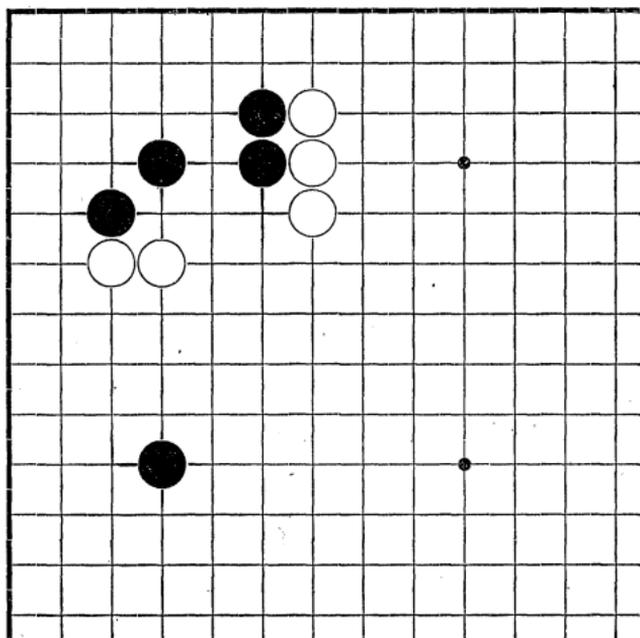
3 図

3 図 コウ
 黒3から白4黒5とコウに受けるのはただ死ぬよりましとしても、正解でないことはむろんでありました。ければならないということでもあるのですが、

感覚の問題

第12題 黒先

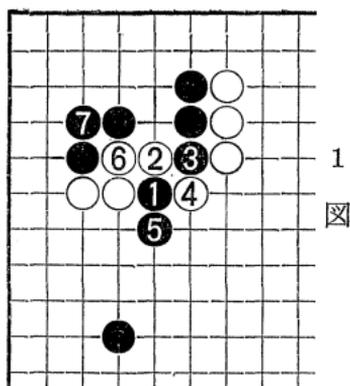
第一着をどう持って行く
感じでしょう。一手だけ考
えてください。



第12題・黒先

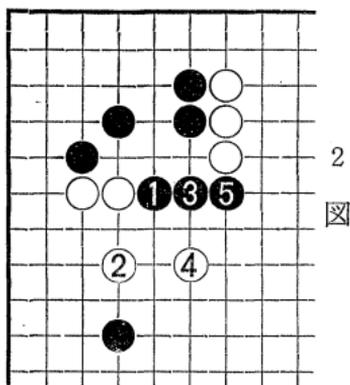
1 図 手筋

黒1とつけ出るのをこう
いう形における手筋とし、
もし白2とまともによつて
くれば黒3以下、7とつい
で白は半つぶれの姿です。
従って白2は、



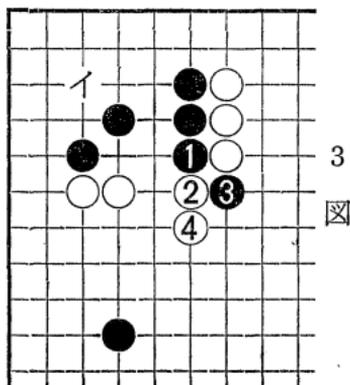
2 図 旗鼓堂々

2と外すぐらいのもので
しようが、白2なら黒は3
と並ぶのをこれまた姿とし
次いで白4には黒5と押し
て黒の勢いは旗鼓堂々たる
ものがあります。



3 図 押出し

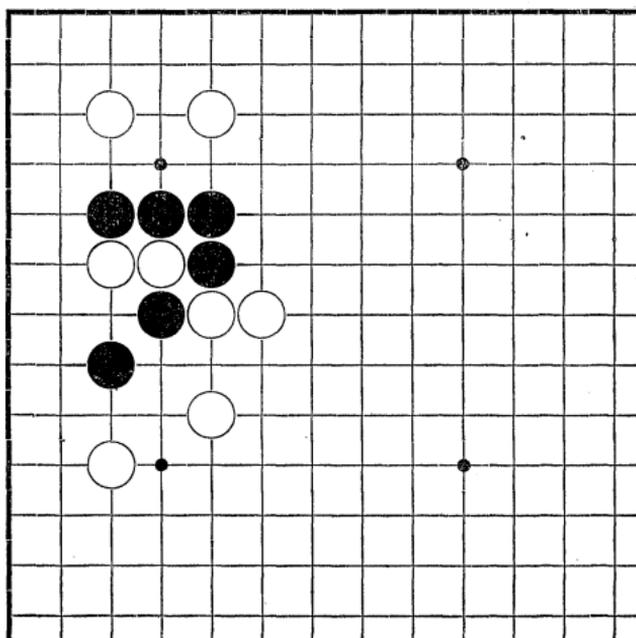
黒1と後から押出すのは
白2と一歩先に頭をおさえ
られます。こういうのは大
体いかんとしたもので、隅
には白イと打込まれるよう
ないや味も残るのでした。



テクニツク

第13題 白先

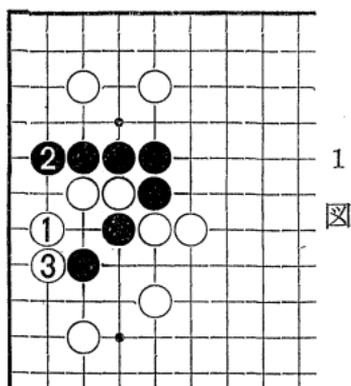
二目の白はダメなように見えるかもしれませんが、ちょっととしたテクニツクでよみがえるのです。



第13題・白先

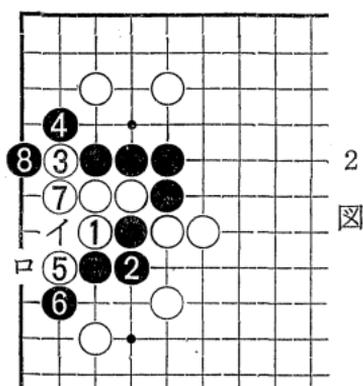
1 図 正解はコスミ

白1とコスむのが唯一の筋で、黒2で3のおさえなら白2とハネて渡ってしまし、黒2の下がりなら、むろん白3と這って二目の黒が取れるのでした。



2 図 ダメ詰り

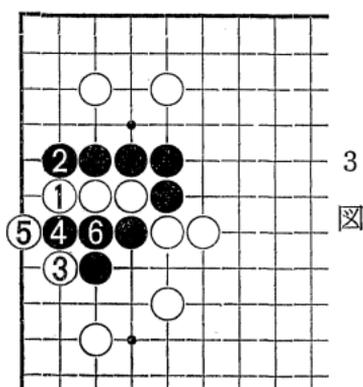
白1と当てるのは黒2とつがれて、かえってダメ詰りの意味を生じます。この後白7とついても黒8にハネられると一手負けだから、白7をイの方へつぐの



も黒口とハネられて同じことなのです。

3 図 ぽっくり

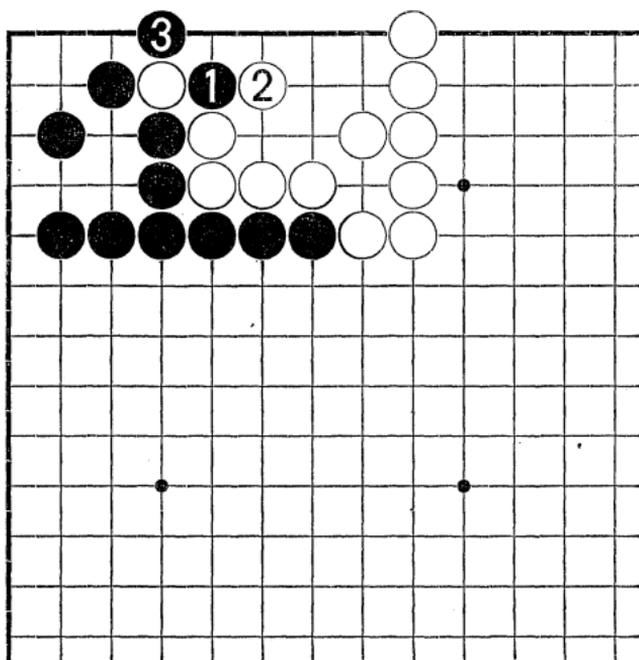
白1と下がるのも黒2とおさえられて一そうぽっくりした形です。白3とつけても黒4でそれまでです。



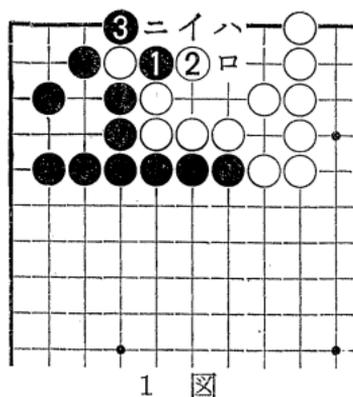
第14題 計算の問題

切取り計算法

黒1、4の切取りは何目の手につきますか。こういう切取りは基準的な計算法があるので。

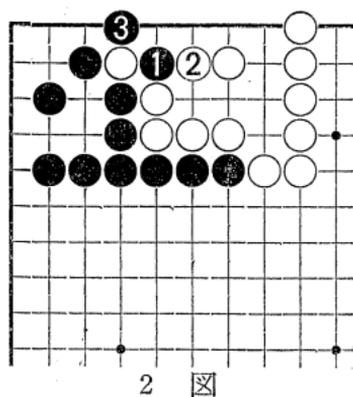


第14題・計算の問題



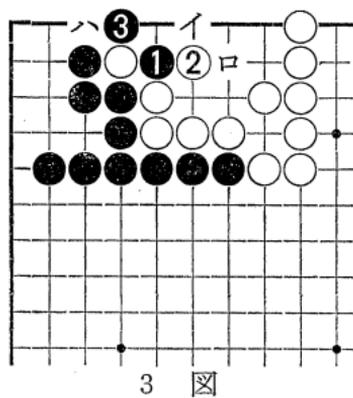
1 図

1 図 正解八目
この後黒イ白口白ハ黒二の交換が想定され、白1とつがれた形との差が八目と計算されます。メノコに数えても黒1、3が八目の手ということとは分りますが、



2 図

2 図 切取り六目
こういう切取りは六目（六目なので）と憶えておけば計算が早いでしょう。すなわち1図は六目プラス黒イ白口の二目得で八目という計算が生まれるし、



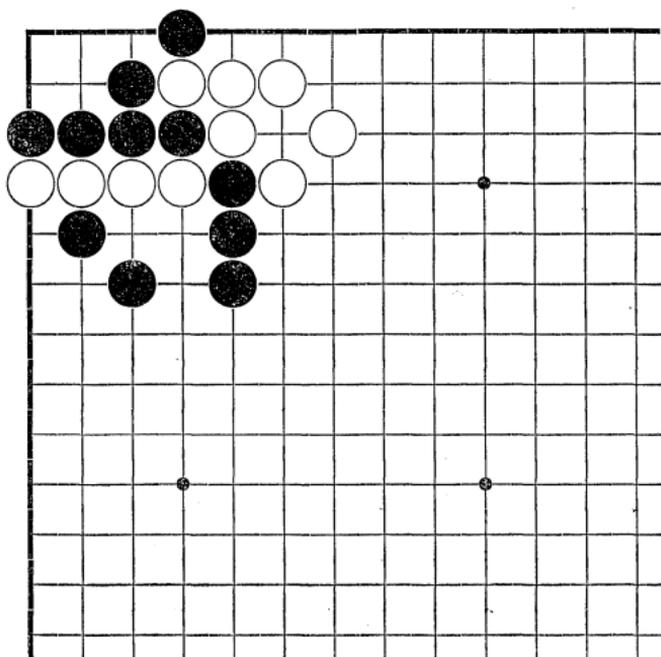
3 図

3 図 十目
この形なら黒1、3に次ぐ黒イ白口の二目得、白1につがれた場合に白ハのハネつぎが利く二目損がありますから、六目プラス四目で十目の手になるのです。

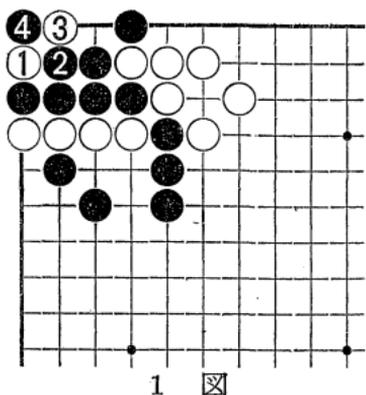
隅のあや

第15題 白先

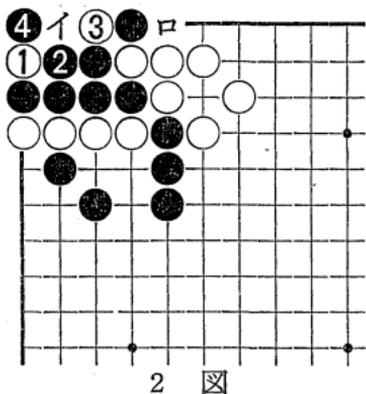
白は手数が三手しかないから最短距離を行かなければなりません。黒の応手もよく考えることです。



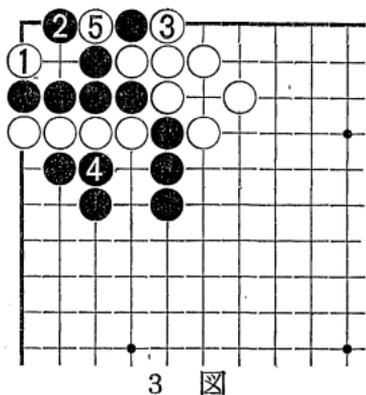
■ 第15題・白先



1 図



2 図



3 図

1 図 正解

最短距離は白1のつけし
 があります。続いて黒は
 2とグズむのがよく、白ま
 た3にハネるといいう手があ
 ってコウが正解です。白3
 で

2 図 白3の誤算

3と打込むのは、黒1と
 取ってくれば白口とおさ
 えて白のコウ取り番とな
 るのですが、黒4と取られる
 と一手負けになります。

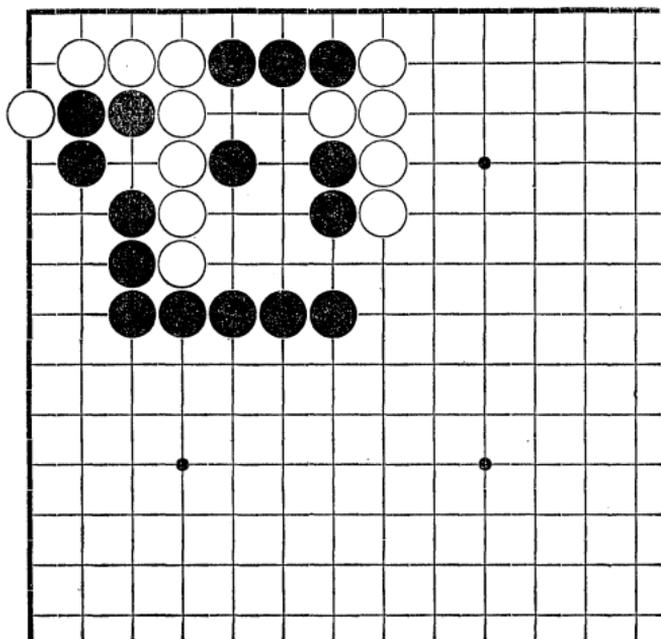
3 図 劫取られ番

黒2とコスんでもコウは
 コウですが、白3、5と取
 られて白のコウ取り番とな
 りますから、特殊の場合を
 除いて黒は1図の方が優
 りでしょう。

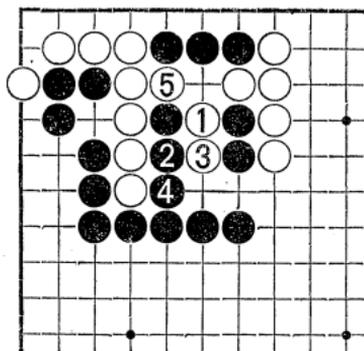
第16題 白先

手どころ

黒を切断できないと隅の白が死んでしまいます。一局の勝敗につながる大事な手どころでしょう。

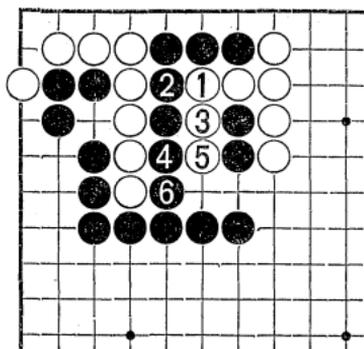


第16題・白先



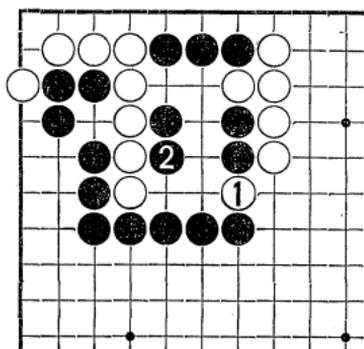
1 図

1 図 正解
 実戦ではとかくうっかり
 しそうなこの形も、手があ
 ると言われれば白1のハネ
 込みに想到するのはそう難
 事ではないでしょう。この
 後黒2とのびても、白3の



2 図

出でどうしても切れている
 のです。
 2 図 俗筋
 白1と出るなどが俗筋と
 いうもので、黒2以下6と
 本隊の黒につながってしま
 います。黒6とつがれたと



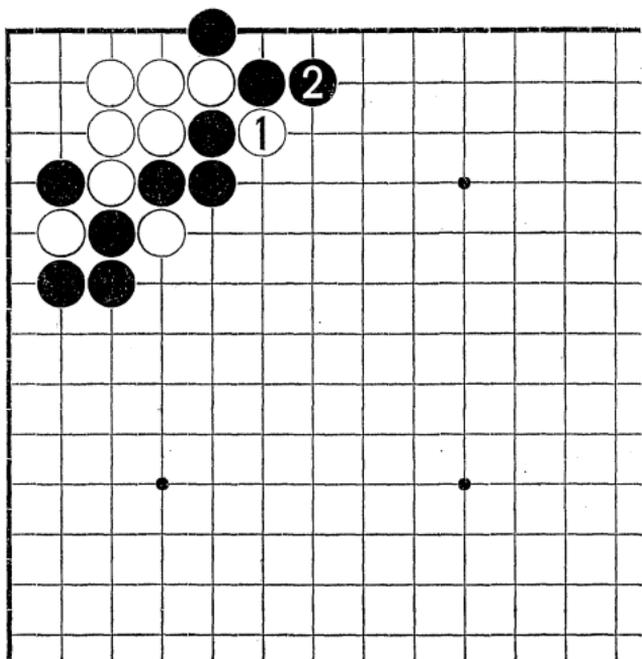
3 図

き、白1と黒2の交換が悪
 手になっているところに眼
 を止めるべきでしょう。
 3 図 見当違い
 白1の方へハネ込むのも
 黒2でダメ。見当違いの傾
 向です。

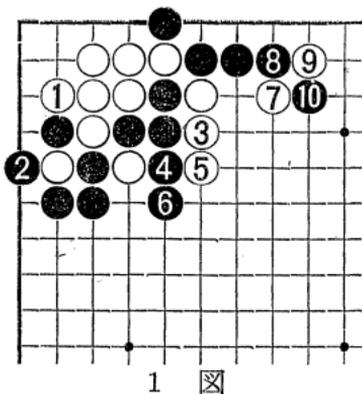
第17題 白先

ピンチとチャンス

黒が白を取りに来た形で、白1に黒2と引きました。果してどうなるか。ピンチはチャンスに通ずるということもあります。

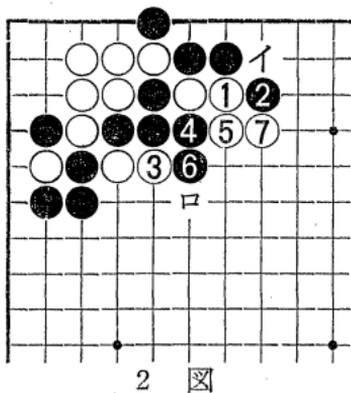


第17題・白先



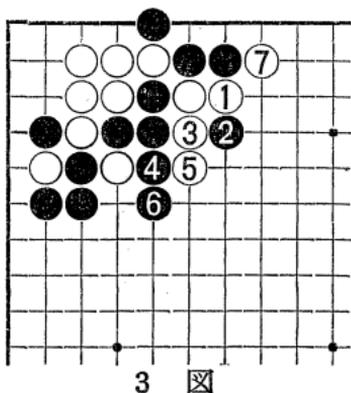
1 図

1 図 失敗
 まず失敗の方から考えてみますと、白3、5の押しを利かせて7にかける筋は黒8の這いから10と切られて攻合いにも何にもなりません。形から見てもここは、



2 図

2 図 両にらみ
 白1と押してイのおさえと3のシチョウを両にらみにするとここで、黒2とハネてくれば白3の押しから7と曲って、ふたたび白イとロの両にらみなのです。



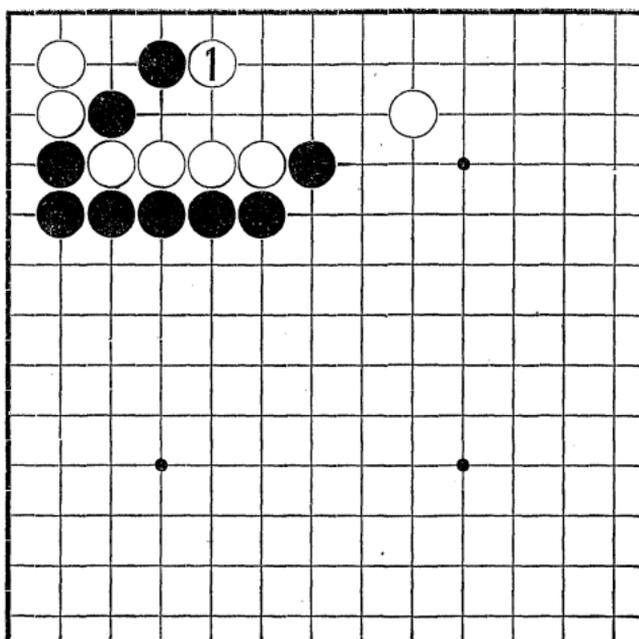
3 図

3 図 ずつこけ
 黒2と細工してみましたが。しかしダメのものはどうしてもダメで、白3、5の突抜きから白7とずつこけてしまいます。

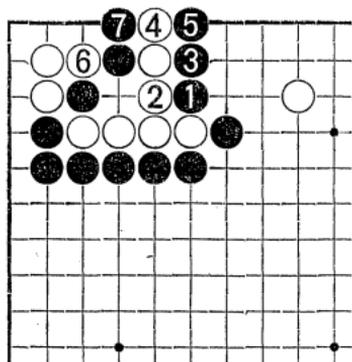
第18題 黒先

風林火山

手筋らしく見えて白1の
つけは悪手のはずです。早
きこと風のごとく敵の悪手
をとがめてください。

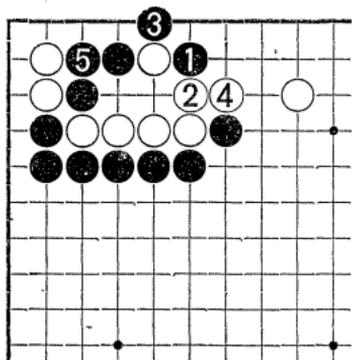


第18題・黒先



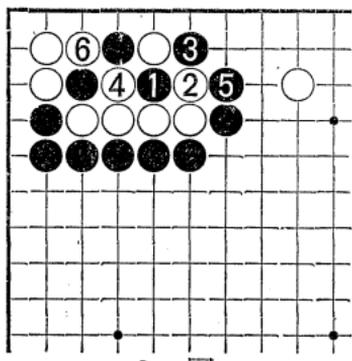
1 図

1 図 正解
 黒1とハネて3におさえ
 るのがあざやかな速攻法で
 白4と下がっても黒5にお
 さえて後は例の打って返し
 です。白4で6も黒4で同
 じ打って返し。



2 図

2 図 不完全
 黒1のつけは手筋らしく
 見えてここでは適切でな
 く、白2に突当たられると
 隅の二目が取れる程度の不
 完全なものが出来上がるの
 です。黒1で、



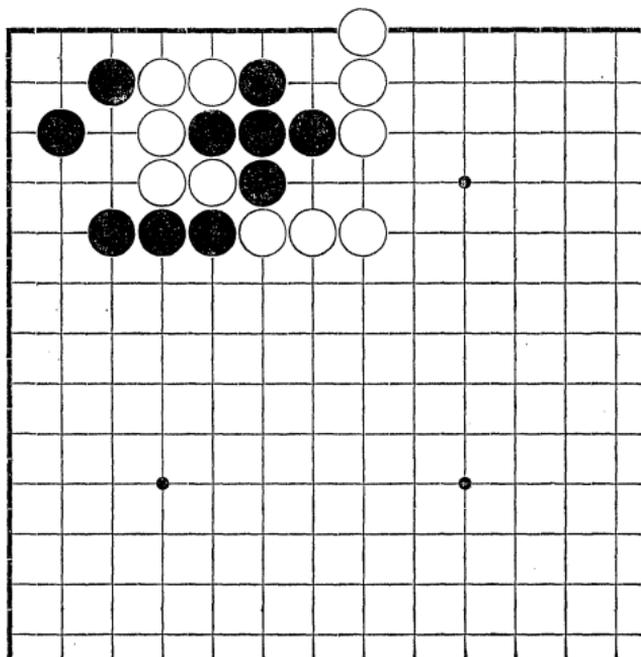
3 図

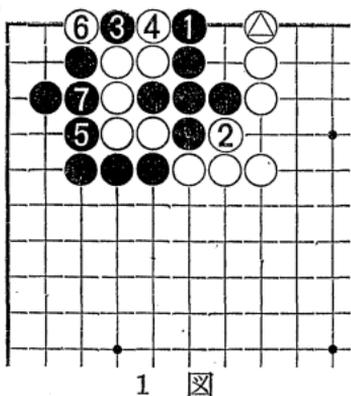
3 図 速攻失敗型
 1とハネ込む速攻型は、
 これまた筋に似て筋でな
 く、白2のおさえから4、
 6と一足お先きに取りられ
 しまうのでした。

新陰流

第19題 黒先

黒は三手、白は四手です
から理屈の上では勝てない
のですが、それがそうでな
いところに新陰流の極意が
あるのです。

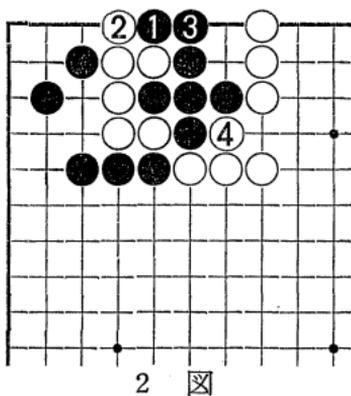




1 図

1 図 正解

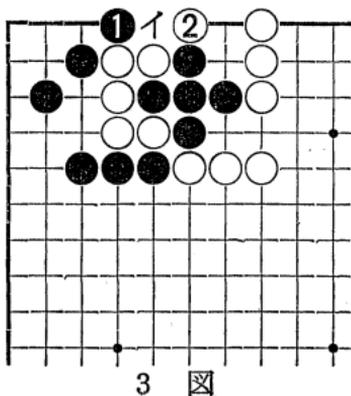
黒1と下がりが形の急所で、同時にこの手は白△の下がりの威力を殺したこともなっています。白2のときに黒3のハネもよく、後は5、7で追落しです。



2 図

2 図 一手負け

なるべく白の手を詰めるようにと黒1とハネるのは白2、4と受けられてかえって一手負けとなります。黒1とハネたことが手数を伸ばしているのです。



3 図

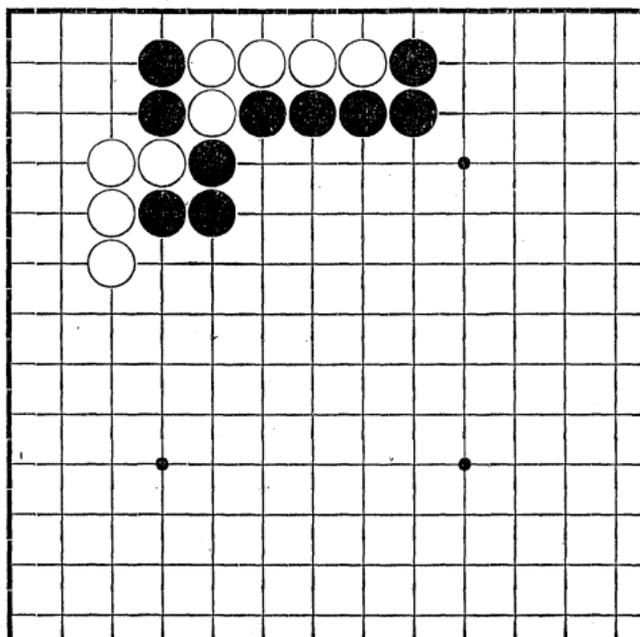
3 図 下がりの威力

黒1とハネる筋もあるかにもえます。白2で1なら黒2とおさえて一手勝ですが、ここでは白2とハネられて一手負け。白△の下がりの威力です。

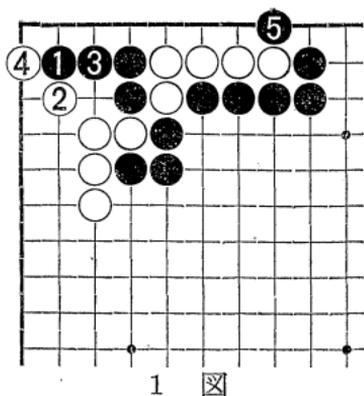
石塔型

第20題 黒先

白の手数四手に対して黒は三手、一手伸ばせばいいのですが、さてどう伸ばすかです。

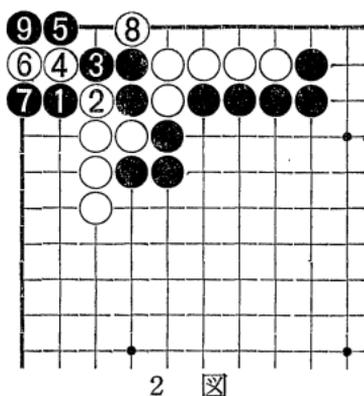


第20題・黒先



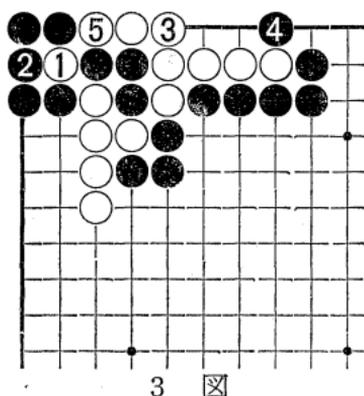
1 図

1 図 正解
大してむずかしい手でもなく、黒1と飛べば白2黒3と一手伸びますから、次いで黒5とハネて一手勝です。ただしこの形はどうかすると黒1で、



2 図

2 図 出切られ
1の方へ飛びたくなくなるのですが、黒1は白2、4と出切られて一手負けとなるのです。一名この形は石塔型とも言って、黒9に続いては――



3 図

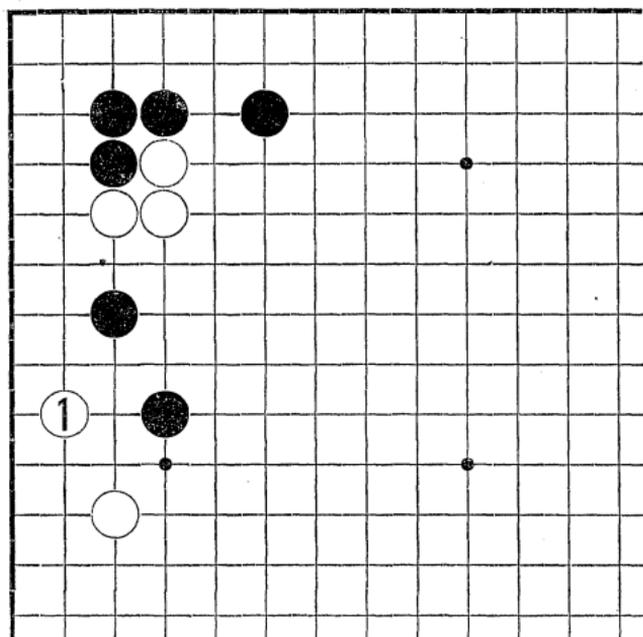
3 図 白1肝要
白1と打込んで3につぐのがよく、後は黒4白5で一手勝です。手順白1と打込むのが肝要で、この手を単に3とつぐのは黒1で一手負けになってしまう。

次の妙手

裾 払 い

第21題 黒先

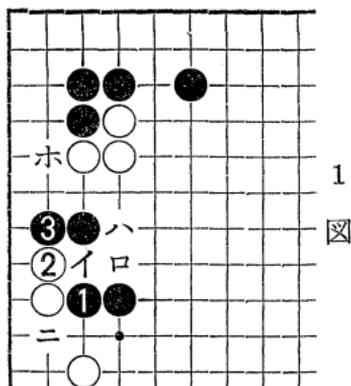
白1といやがらせみたい
に裾を払ってききました。黒
はどう応じますか。どうか
すると白1を悪手化させたい
のです。



第21題・黒先

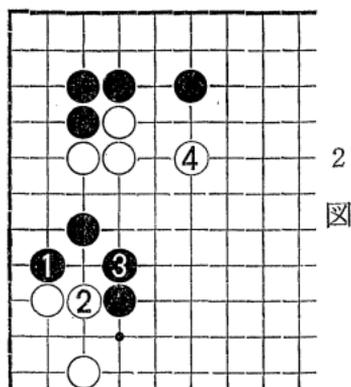
1図 本形

黒1と突当り3におさえ
るのがしっかりした手です。
この後白イ黒口白ハの出切
りは黒二のハネ出しがあっ
てむろん無理だし、黒はホ
の渡りも見ているのです。



2図 緩み形

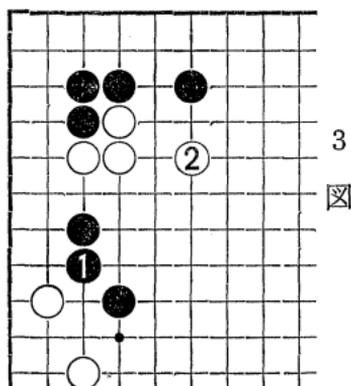
どうかすると黒1とコス
みつけて白2黒3と引きた
くなるかもしれません。
が、この形はいわゆる緩み
形で、1図のしっかりした
形に及ぶべくもないので



す。

3図 尻っぱり腰

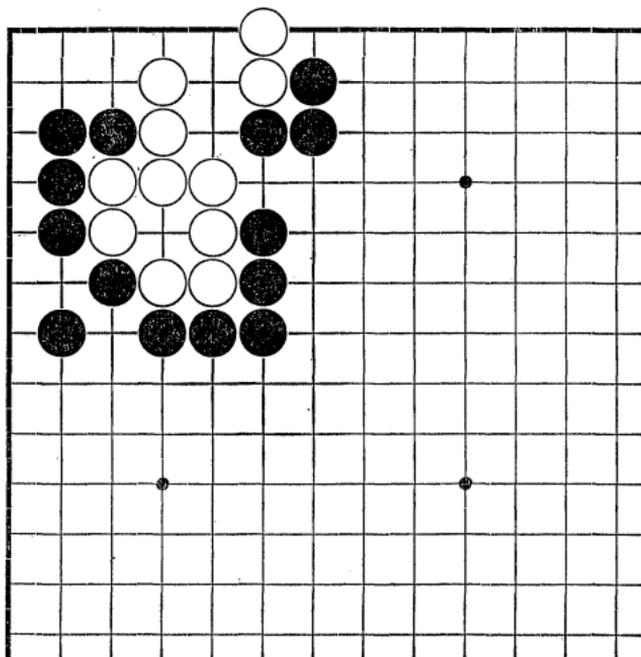
黒1と並ぶのが今度は尻
っぱり腰、一見しても分か
るようにこの形は形に張り
がなく、いわゆる力弱い姿
なのでした。



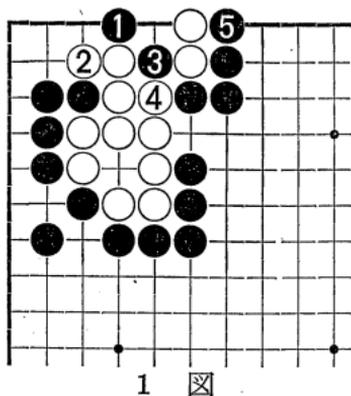
第22題 黒先

注 意 力

白を殺す手があるかないか。実戦ではどうかするとうっかりしそうですが、実は有力な手があるのです。

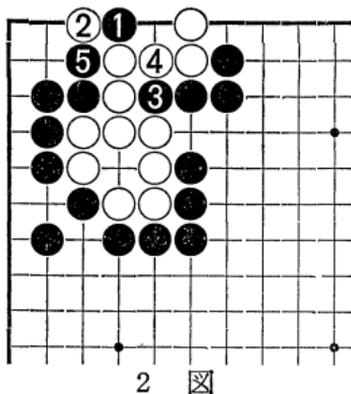


第22題・黒先



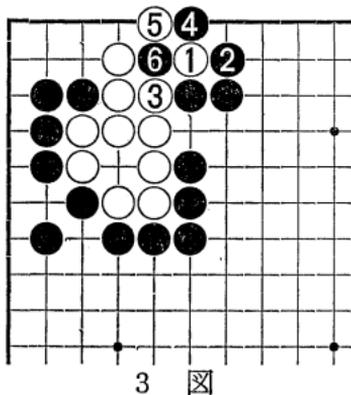
1 図

1 図 正解
 手があるぞと言われればこの形などはすぐ気がつくはずでしょう。第一、打つところが余りない意味もあります。黒1のつけでこの白は参っているのです。



2 図

2 図 簡単
 白2の出なら黒3、5で打って返しだからで、また白2で——
 白2とハネ出すのも黒3で簡単です。問題はあくまでも黒1のつけに気がつ



3 図

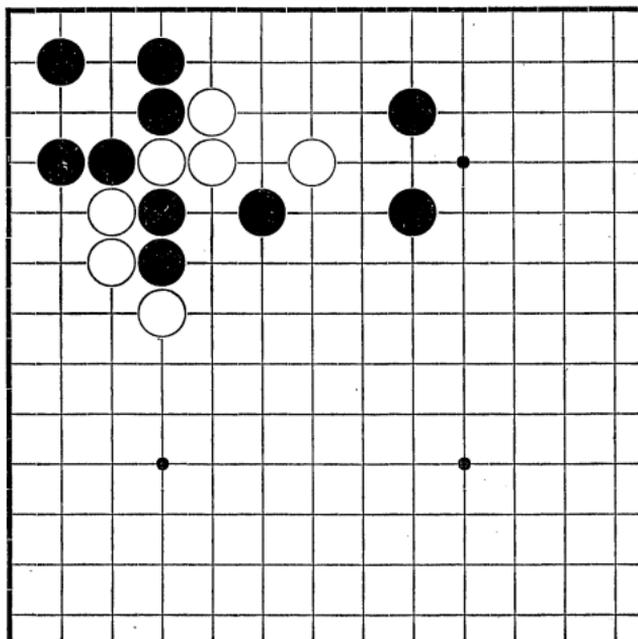
3 図 原形
 この形ができる原形で、白3で4に下がるのは死だから、白3、5でコウが正解ということだったので。

くかどうかというところにありますが、次には——

第23題 白先

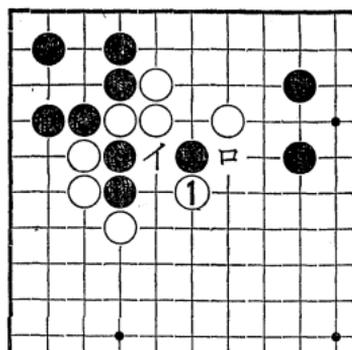
かんぬき

上の白を助けると左、左の白を助けると上が持たないという、白は進退兩難の格好です。あざやかにこの難場を切抜けてください。



第23題・白先

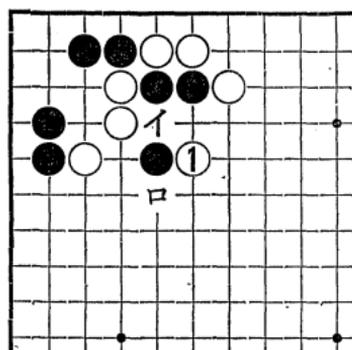
1 図 鼻づけ



1 図

白1の鼻づけ一発で決り。1でイに出たりロに押したりするのではいけないことは説明の要もないでしょう。形は少々変わってもこの筋は実戦によく現われると

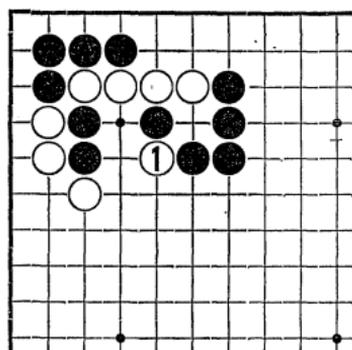
2 図 類型(1)



2 図

たといえば図の形なら白1のつけで二目の黒が取れるし(次いで黒イなら白ロ)このかんぬきの筋をよく味わってください。

3 図 類型(2)



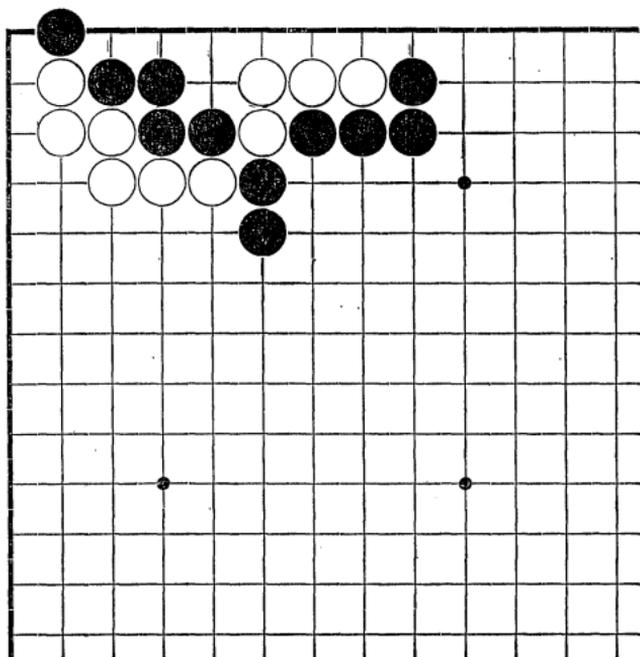
3 図

こういう形は白1のつけで決まりです。ただし図の白1はちょっと気のつきにくい意味があるかもしれないのですが、手筋は同じ系統の鼻づけなのでした。

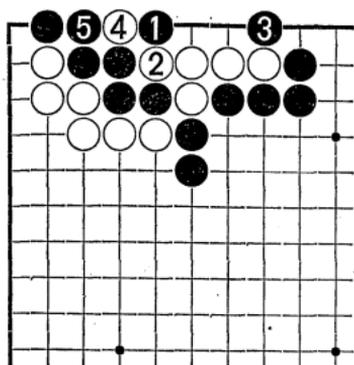
第24題 黒先

ポイント

見た眼には黒は一手負けですが実はそうでない。ポイントを逃がさなければ一手勝っているのです。

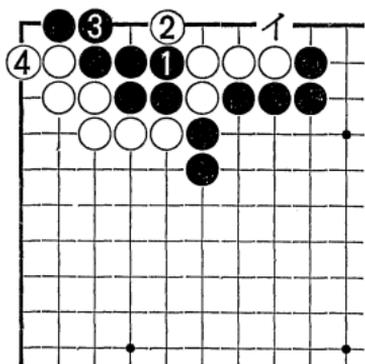


第24題・黒先



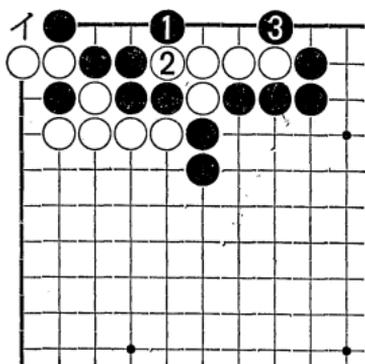
1 図

1 図 急所
 黒1とコスむのが急所で、白2なら黒3とハネて結局白は押す手なしです。隅の關係で押す手なしということでもあるのですが黒1はこの一手に限り、



2 図

2 図 失敗
 黒1にグズんだりすると白2にハネられて一手負けとなります。2のところは双方の急所ということで、黒1をイにハネても白2とコスまれて一手負けです。



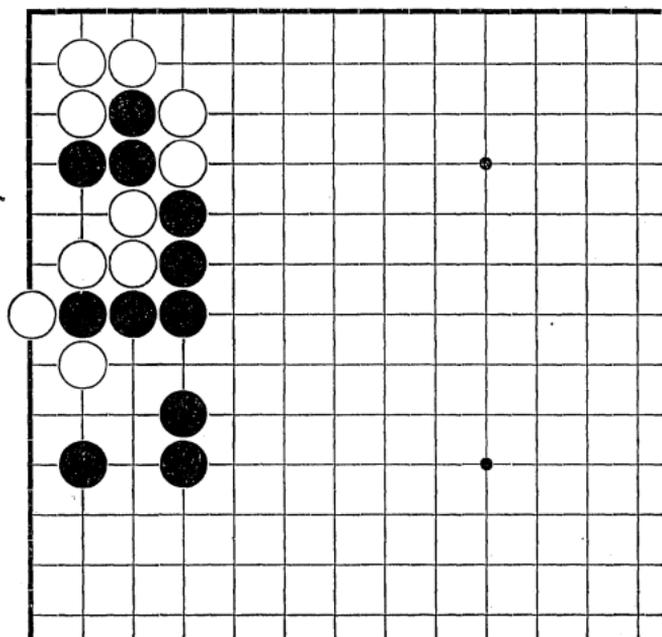
3 図

3 図 押す手なし
 こういう隅の形もまた実戦によく現われますが、理屈に変わりはなく黒1にコスんで白2黒3とハネて打てばイのところへ白が這入れないのは同じなのでした。

第25題 黒先

心臓部

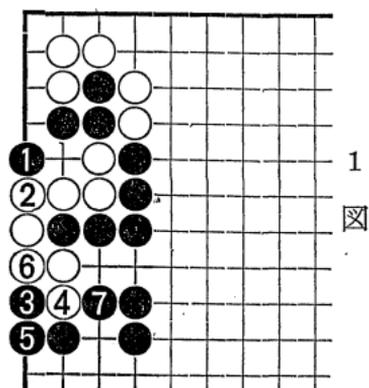
とかく碁は敵の心臓部をねらわなければなりません。この形もまた、急処と白に迫らなければならぬのです。



第25題・黒先

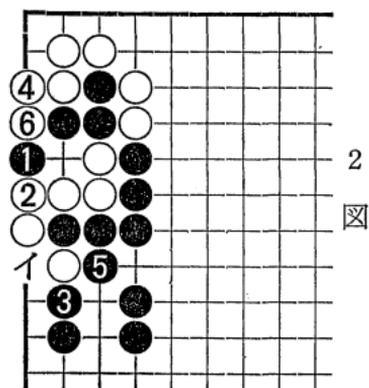
1 図 正解

まず黒1とコスむのが攻
 合い型の急所。白2のとき
 に黒3とコスむのもまた肝
 要で、白が4などと紛らわ
 しにきてても黒5とついでお
 しまいです。



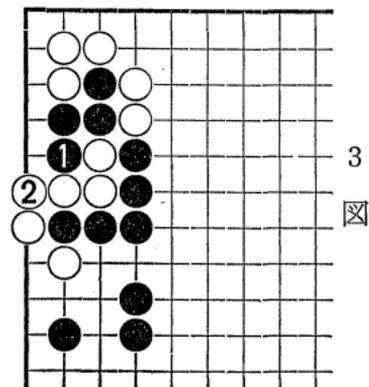
2 図 急所外れ

黒1のコスみはともあれ
 黒3と突当るなどは急所外
 れというもので、今度は白
 4のときに黒イと土足で這
 入れませんから一手負けと
 なります。



3 図 ブタ

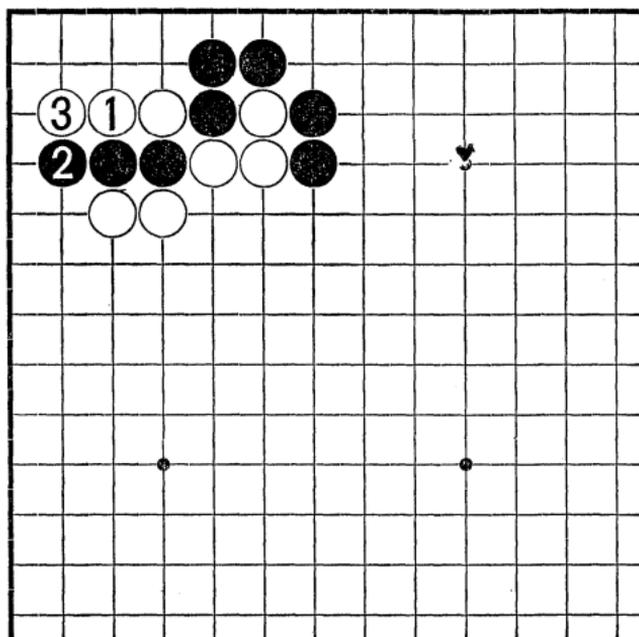
黒1と当てるなどは白2
 とつがれて、ブタみたい
 に二手ほど負けになります。
 石はあくまでも急所へ行か
 なければならぬというこ
 とでありました。



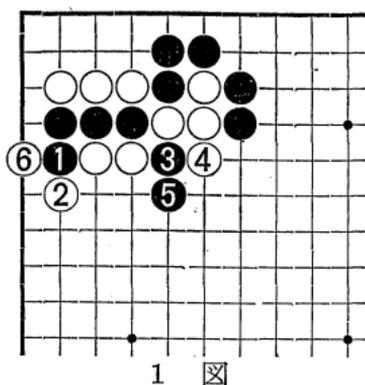
外
ゲ
バ

第26題 黒先

白1、3と外からおさえ
てきましたが、この黒に逃
げ道があるかどうかです。

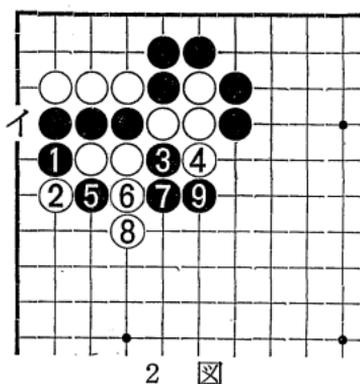


第26題・黒先



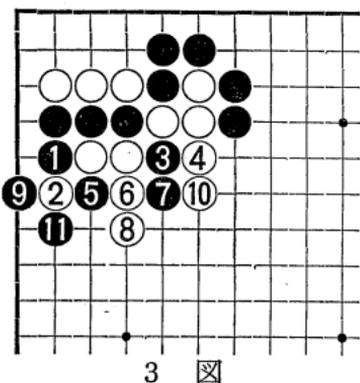
1 図

1 図 不成功
 黒1と曲り、3、5と切り伸びても白6と一足先に取られますから、三目の黒は逃げられないように見えるかもしれませんが、考えると手はあるもので、



2 図

2 図 正解
 白4のときに黒5と切る順があつて、この黒は逃げられるという結論でした。黒9と曲ってシチョウだからですが、白10でイと渡れる具合もありますから、



3 図

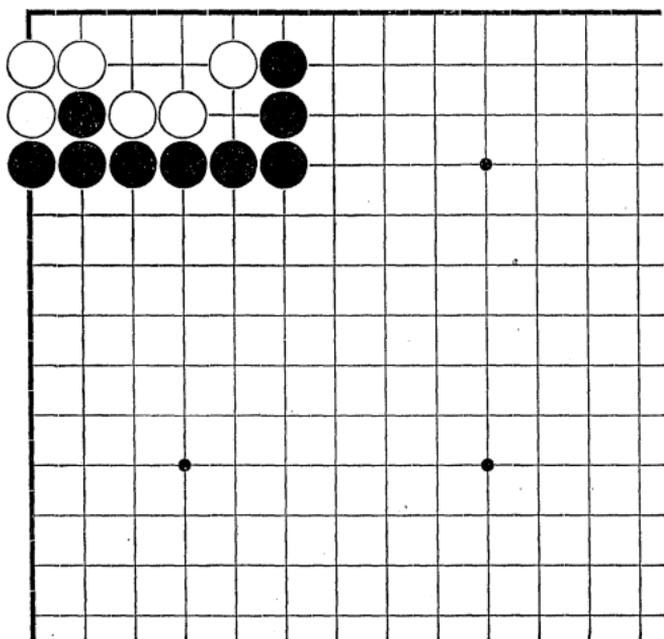
3 図 ぜいたく
 ぜいたくを言うなら黒9とハネ、白10黒11の抜きということも考えられるのでした。いやこの方が本場の正解かもしれないのです。

次の妙手

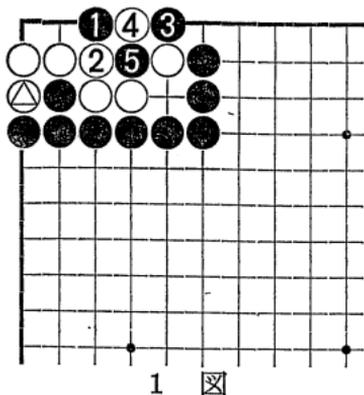
第27題 黒先

コンピューター

黒先で白の生死は？
コンピューターにかけるまでもなく、こんな狭いところが読めなくては何かの恥です。

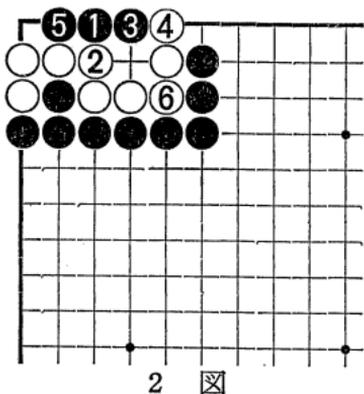


■ 第27題・黒先



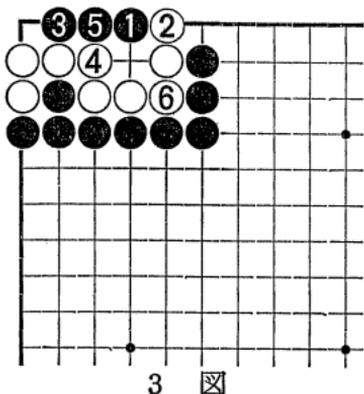
1 図

1 図 コウ
 黒1と置くのがこの形の
 急所に当り、白2のときに
 黒3と渡って、コウが正解
 です。白△のダメの詰って
 いるところが黒のつけ目で
 このダメが明いていると黒



2 図

1に置いて、白4とコス
 みつけられて手にいたらな
 いのです。
 2 図 セキ
 黒3と出るのでは白4と
 おさえられてセキになりま
 す。実戦では特殊の場合を



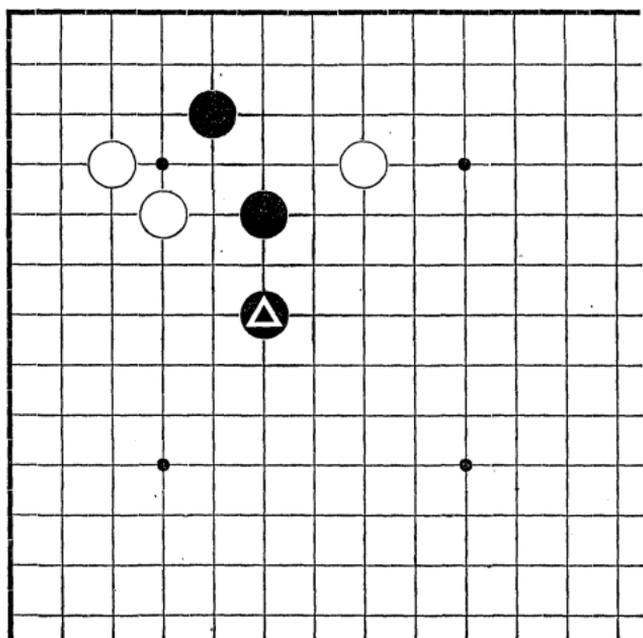
3 図

除いて黒は1図のコウに出
 るのを良しとし、また——
 3 図 黒1の置きから持
 っていくのも、白2以下6
 とセキになりますから疑問
 です。

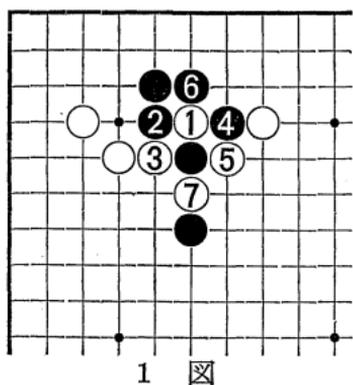
第28題 白先

チャンス到来

黒が▲へ飛んだところと
考えてよろしいでしょう。
チャンス到来、黒の形の不
備をずばりとらえてくださ
い。



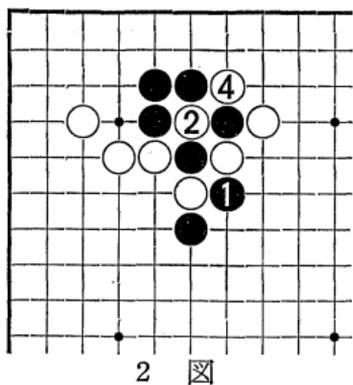
第28題・白先



1 図

1 図 つけ越し

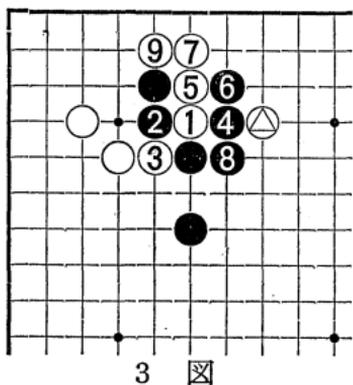
白1のつけ越しが痛烈な一打で白5、7まで。黒はほとんど打つ手がなく、8では1にコウをつぐぐらいのものかもしれません。もしまた黒8で、



2 図

2 図 天下利かず

黒1と切ってくれば、どんなコウ立てにもかまわず白は2、4とコウを打抜いてよろしいでしょう。こんなひどいコウのコウ替りがあるはずはないからです。



3 図

3 図 取って悪い

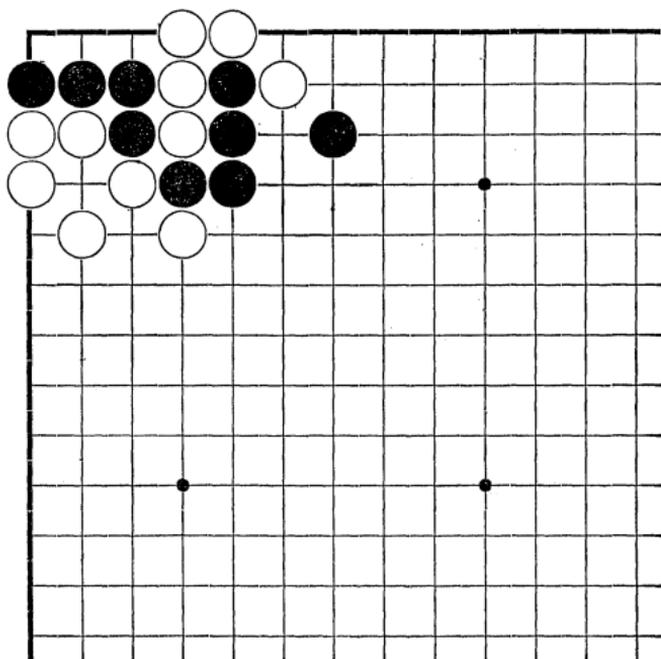
白5と出れば二目の黒は取れますが、この方は黒6と突出されて大いに疑問でしょう。今度は△の白が突抜かれた形だからでした。

次の妙手

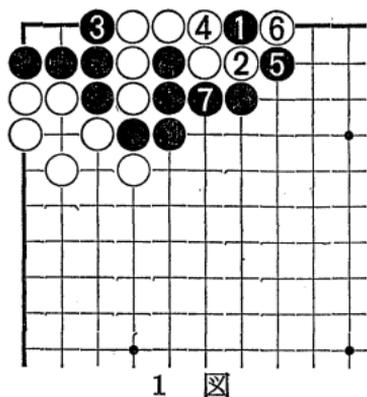
不自由

第29題 黒先

内から当たっても外からお
さえてもいけない不自由な
形をしています。妙案はな
いかというわけです。

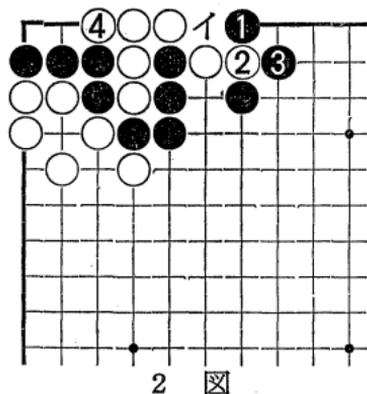


第29題・黒先



1 図

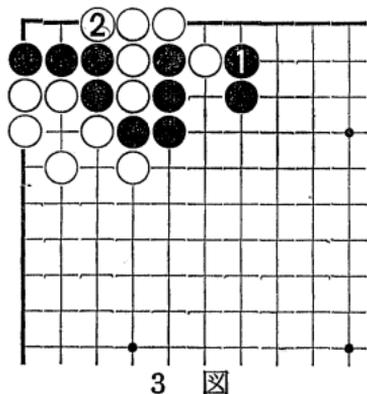
誤って黒3を——
追落としというわけですが、
と出てくれば黒3と当てる
は2のつきまでです。白2
で、白2で4のつきなら黒
1 図 正解



2 図

3におさえたりすると白
4で一手負けとなります。
白2黒3の交換があるため
に黒はイに這入れないから
で、やはり黒3は1図のよ
うに4と当てなければなら

2 図 逆転



3 図

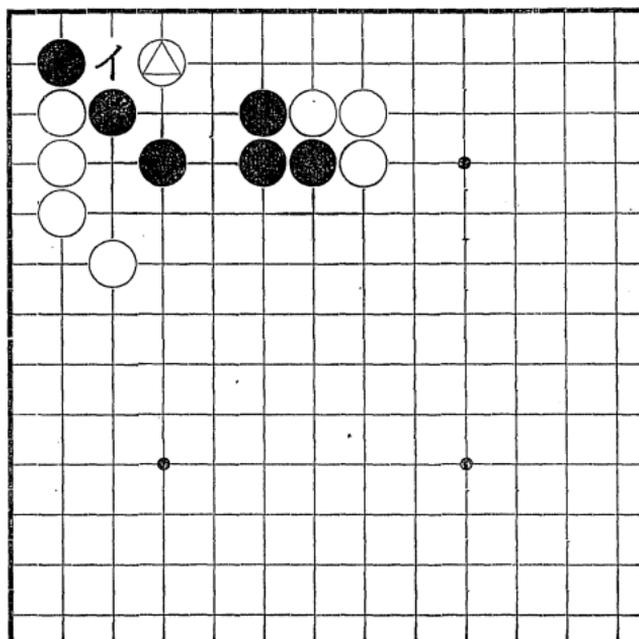
なかつたのです。
ぬるま湯
ぬるま湯みたいです。黒1と
おさえるなどはむろんいけ
ません。すべからく碁は、
こういう緩手の感覚を捨て
なければならぬのです。

3 図 ぬるま湯

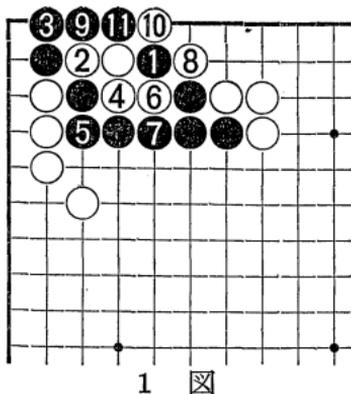
第30題 黒先

隅のクツシヨン

白が△へ置いてきました。黒はイにつがなければならぬかどうか、隅のクツシヨンを読切ってください。

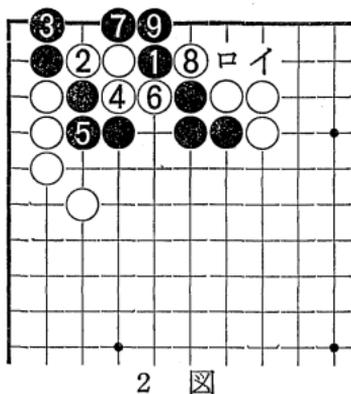


第30題・黒先



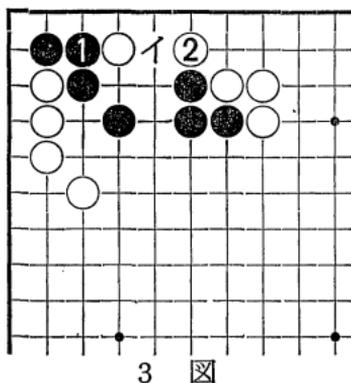
1 図

1 図 コスミつけ
 黒1とコスミつけて白の
 連絡をさえぎり、白2なら
 黒3と下がって攻めは一
 手勝です。また白6と当て
 られる方も黒7とついでよ
 く白8の切りは黒9、11で



2 図

追落しです。
 2 図 黒7のハネ
 黒7とハネ、白8黒9と
 ついでも攻めは一手勝で
 す。イまたは口(カ)に白がある
 ときは黒7のハネに限りま
 すから、1 図よりも本図の



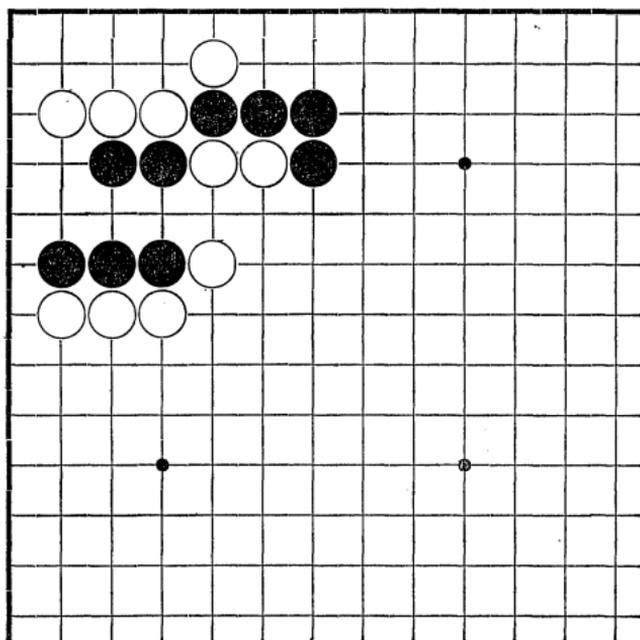
3 図

方が本当の正解かもしれま
 せん。
 3 図 大悪
 黒1とつぐなどは白2と
 渡られて大いに悪く一べん
 に根拠がなくなってしまう
 ました。

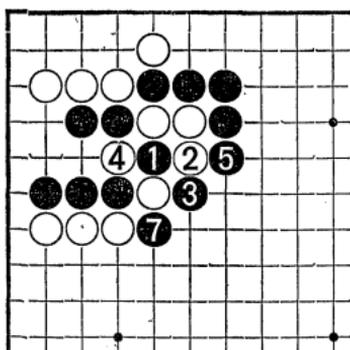
破竹の勢い

第31題 黒先

五目の黒が助かる手は？
こんなのはノータイムで
きるぐらいにならないければ
いけません。

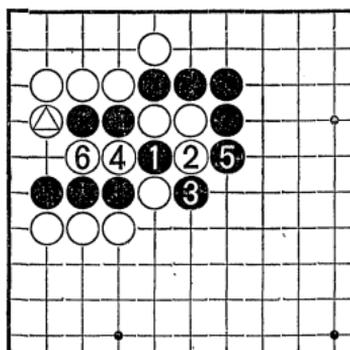


第31題・黒先



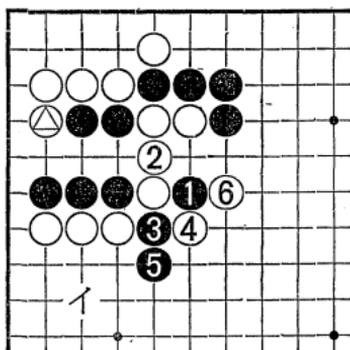
1 図 ⑥ツグ

1 図 正解
 黒1にハネ込んで白2黒3と切るのが鋭く、次いで白4、6なら黒7と切って破竹の勢いで白が取れます。実戦なら白4で5に出なければならぬというわけで



2 図

すが、もしこの形、
 2 図 不成立
 ④に白があれば白4と取られたときに当りとなりますから黒1、3の手段は成立しません。この辺りもよく注意されたく、



3 図

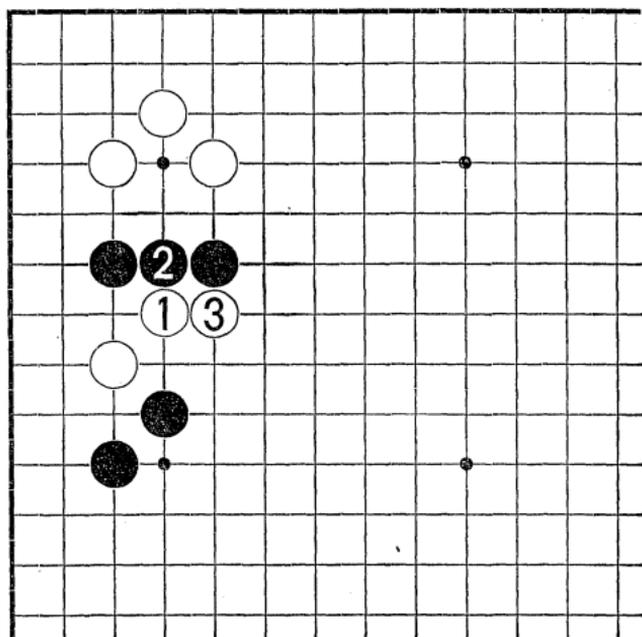
3 図 二次作戦
 従って④に白があるときは及ばずながら黒1とつける筋に出て、以下白6のときに黒イと方向転換を図るぐらいのものでしょう。

次の妙手

ゴ
ン
ボ

第32題 黒先

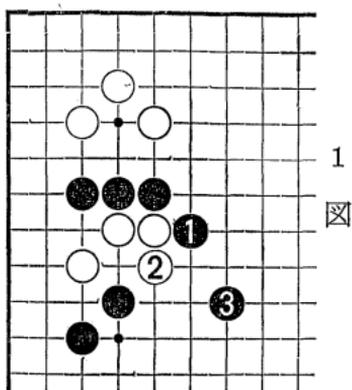
ゴンボを掘って白1、3
とやってきましたが、黒は
白のゴンボをどうとがめる
ものでしょう。



第32題・黒先

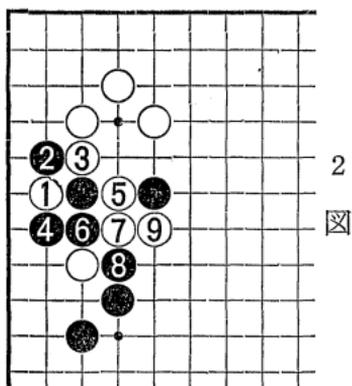
1 図 ケイマの網

黒1とハネ、白2のときに黒3とケイマして白はこの網を破ることができません。しよせん白は無理だったということですからさかのぼって――



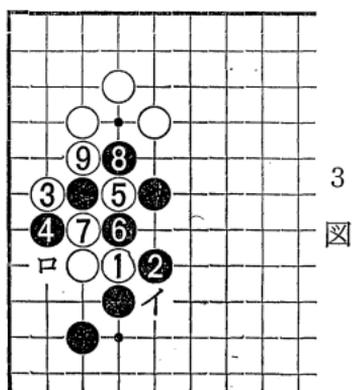
2 図 さばき筋

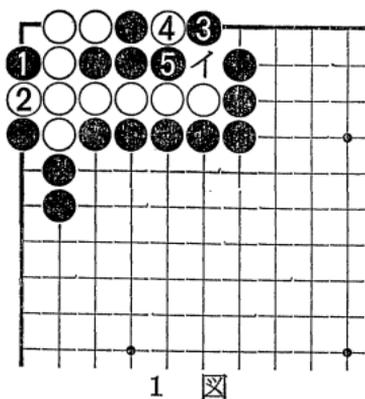
白は1とでもつけてさばき筋に持つて行くところでしょう。黒2のハネ出しなら白3以下9に頭を出すというわけで、また別案として白1は、



3 図 コウの問題

1に出て3以下9というさばきもありました。この方がイの切りを見てきついはずですが、黒口とコウにされるその辺のところを讀んでおく必要があるのです。

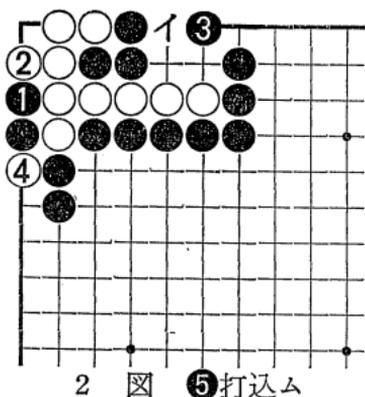




1 図

1 図 正解

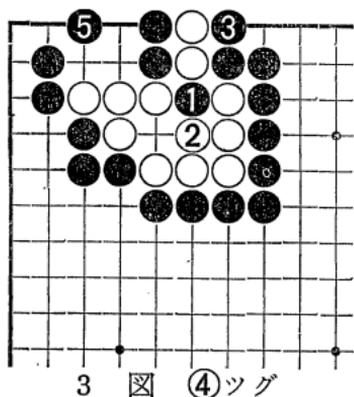
黒1とつけるのが白のダメを詰める意味の好手で、白2と換ってから黒3とコスめば、白4と打込んできても黒5と取って白イに這入れませんから白死です。



2 図 5 打込ム

2 図 失敗

同じような意味でも黒1と出るのは、白4と取られ、たときに4の上の眼持ちと、白イの打込みが両にらみとなって黒は失敗に終わります。ちょっとしたことでも気を



3 図 4 ツグ

3 図 類型

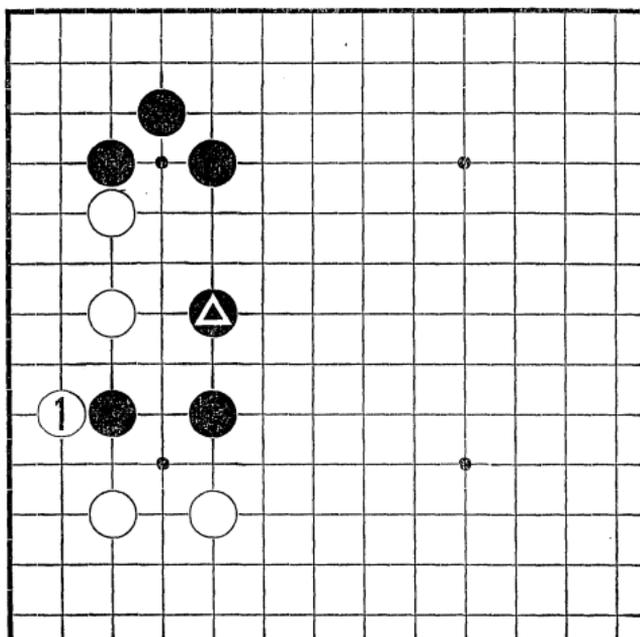
図のような類型もあり、ここでは黒1の打込みから白をダメ詰りに導いて、黒5で死というわけでした。

つけないければならないというのですが、他に――

第34題 黒先

カギに渡りなし

黒が▲へカギに曲ってあるこの形は渡りがないとい
うわけですが、にも関らず
白が1とつけてきました。
黒はどう応ずべきかです。

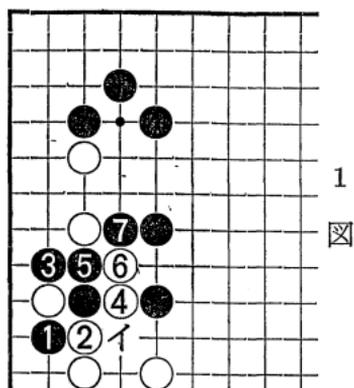


第34題・黒先

1 図 下から

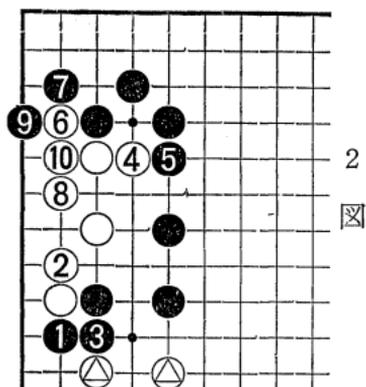
黒1と下からハネ出すのがよく、白2の切りなら黒3以下7と切って、イに切りが残っていますから白はどうしようもありません。

ただしこの形なら――



2 図 活きられても

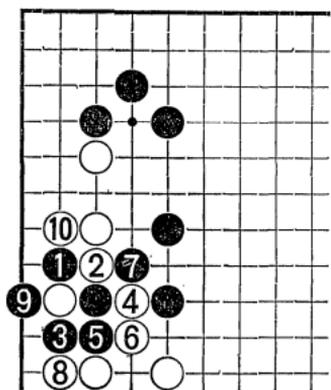
白2に引いて以下10と白は活きがあります。しかし活きられても△△の白二目が薄くなったから黒は悪いというようなものでなく、本当に悪いのは――



3 図 取られ

反対に上から黒1とハネ出すケースで、白2以下、まともに黒7に切ったりすると白8、10で取られてしまうのです。

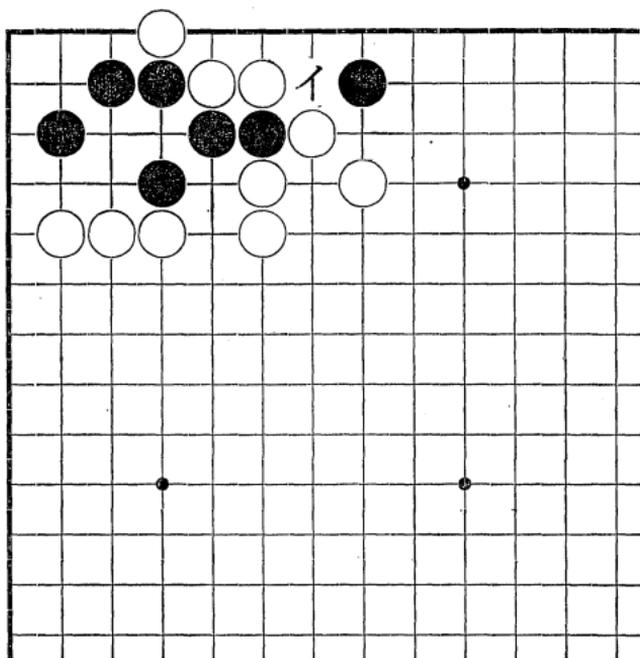
3 図



ノータイム

第35題 白先

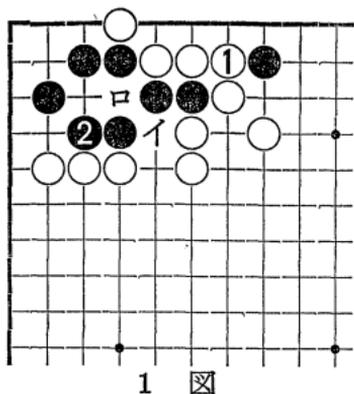
黒の死活の問題です。切られては一たまりもないからノータイムで白イにつぐでしょう。が、そのノータイムがよくないのです。



第35題・白先

1 図 黒活き

要するに白1とつぐのは黒2とおさえられて活きです。従って白1に先立つて2のところの一眼を先手でつぶす手はないかと考えるべきですが、しかし白イ

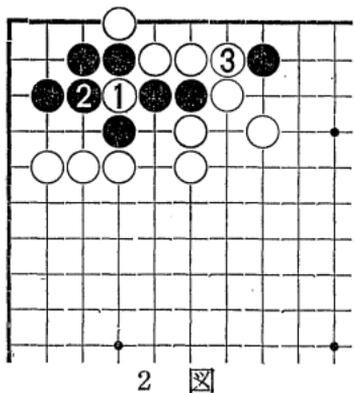


1 図

と当てるようなことでは黒口とつがれて何にもなりません。

2 図 打込みの妙

白1と打込むのが黒の眼を先手につぶす妙着でした。黒2の取りならこれだ

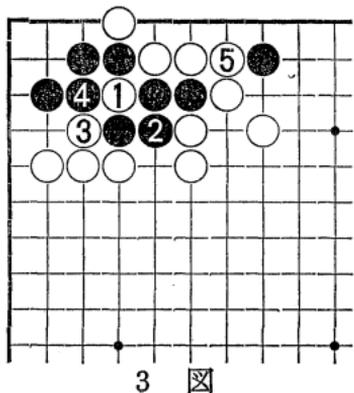


2 図

けの交換で黒は眼ができないし、また

3 図 一巻の終り

黒2とつぐのも白3、5と運ばれて一巻の終りとなるのでした。

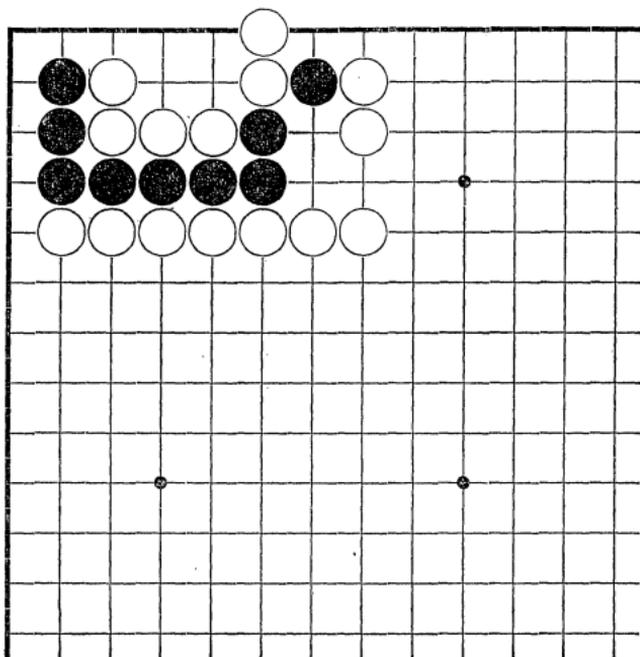


3 図

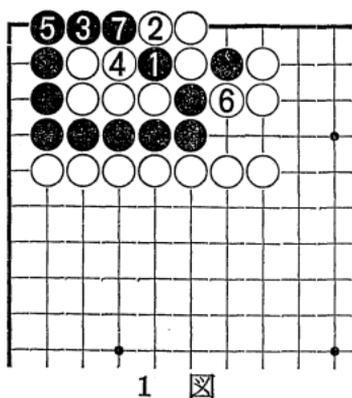
第36題 黒先

曲線美

活きがあるかどうかという問題です。一直線には行きませんが、しかし曲線的にきれいに決まります。

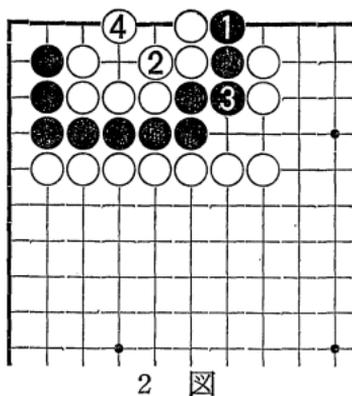


第36題・黒先



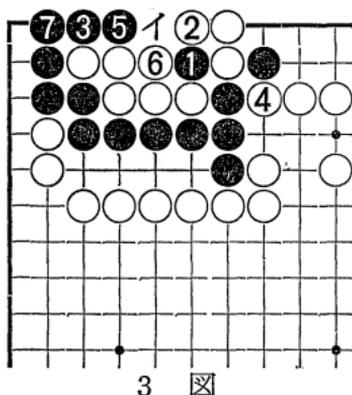
1 図

1 図 追落し
 黒1と切りを入れるのが
 白のダメを詰める意味の好
 手で、白2のときに黒3、
 5と順々に持って行けば結
 局五目の白が追落しで取れ
 ます。



2 図

2 図 失敗
 黒1とおさえるのは白2
 とつがれ、黒3白4と活き
 られてしまいます。どうし
 てもこの形は2のところへ
 切らなければならぬとい
 うことで、



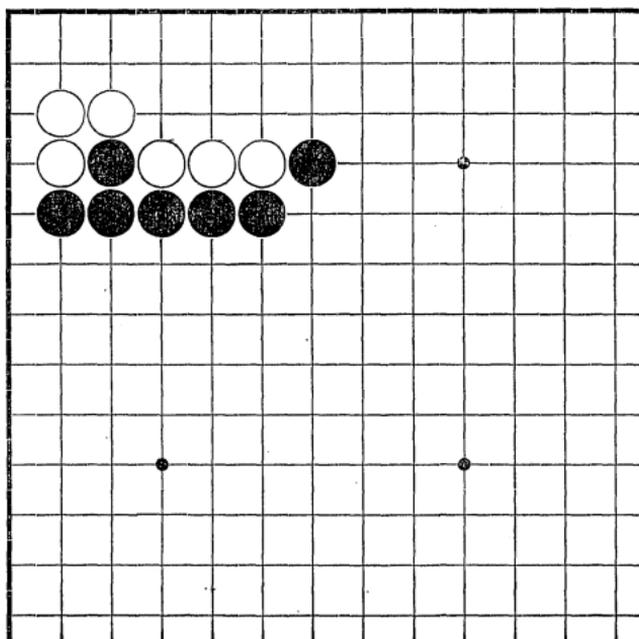
3 図

3 図 類型
 この形なら同じように黒
 1と切り、白2、4のとき
 に黒3、5と後から追いか
 けて白の六目が落ちます。
 なお黒1で4のつぎは白イ
 のコスミで活き。

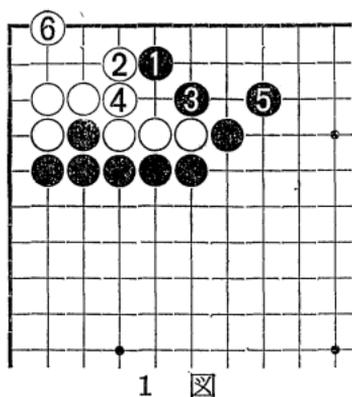
第一感

第37題 黒先

こういうところは第一感で、大体打つ手は決まったようなものです。その後は手を読む必要がないようなものでしょう。

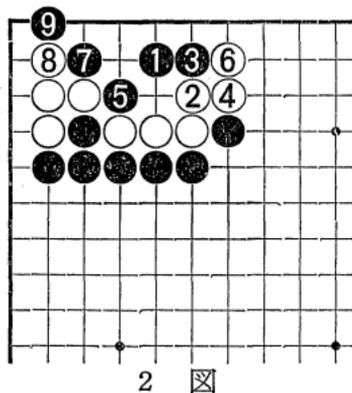


1 図 三目の真中



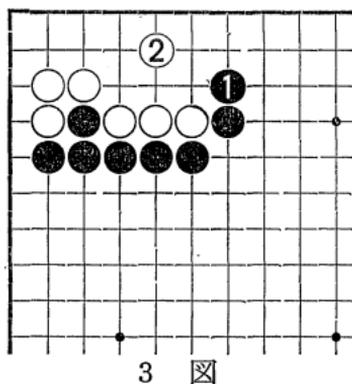
三目の真中の黒1と置くのが第一感で、白2なら黒3、5と打って白6と小さく活かすことになります。白が取られるというわけがないが相当ないじめとし、

2 図 隅に替る



また白2と曲ってくれば黒は3の這いから5に切つて隅へ替ることになります。よう。こういうのはむろん黒は大利としますが、

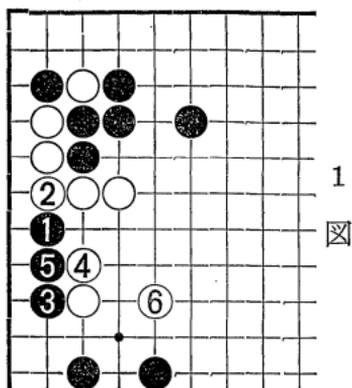
3 図 突込み不足



平凡に黒1と下がるなどは突込み不足というもので、白2と飛ばれて少しも白のいじめになっておりません。さよう、1図に較べて図は十目ほど損になるでしょう。

1 図 ノゾキ一発

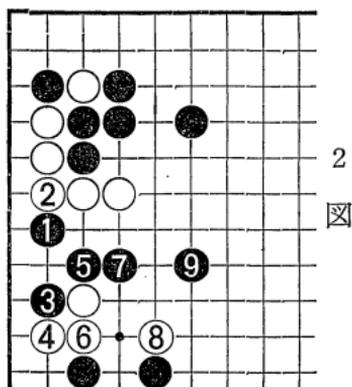
黒1と一発ノゾキを利かせ、白2黒3とつけるのをねらいの筋とします。白は4と引いて6に備えるぐらいのもので、黒は先手で白の根拠をえぐって一



発の効果はレキ然でしょう。

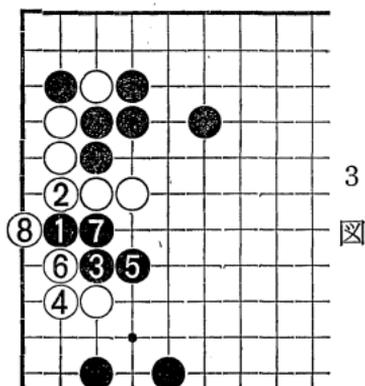
2 図 無理形

白4におさえるのは黒5のふくれから7と立たれて左右どちらかの白が持たない姿です。残念ながら白4は5に引くの外なく、一方、



3 図 アコギ

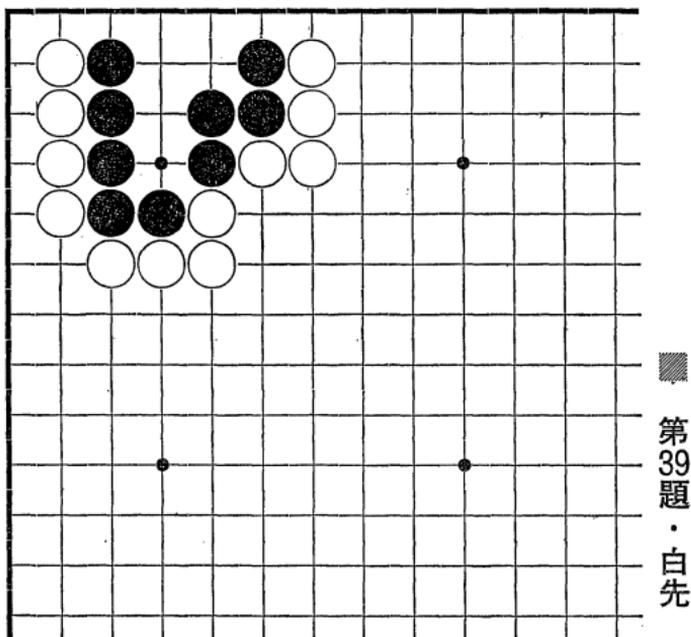
黒3のコスミツケは、白5とおさえさせて黒4にハネようというわけですが、この方は白4と下がられて悪く、黒3は要するにアコギというものでした。

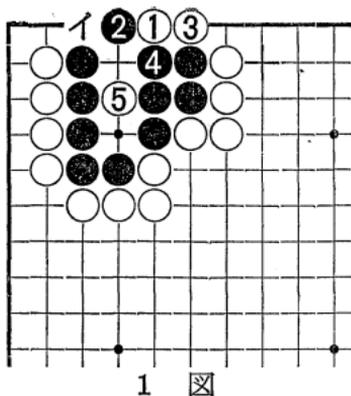


第39題 白先

持って行きどころ

黒を殺すことができますか。持って行きどころはいろいろありますが結論は一つです。

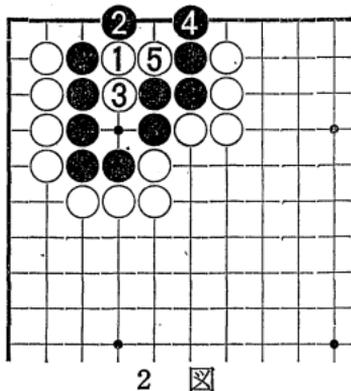




1 図

1 図 正解

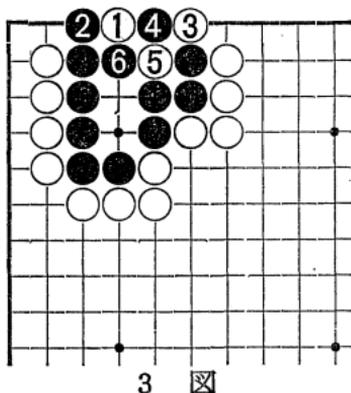
白1の置きから持って行くのが正解です。黒2とコスミツケなら白3の渡りから5の手中まで。黒2を3のおさえも黒イと渡ってこられたそれまでです。



2 図

2 図 失敗

白1とつけたくなるところかもしれないが、白1は黒2とハネられ、以下白5とセキになってしまいます。この形がセキで活きているところに注意されたく、



3 図

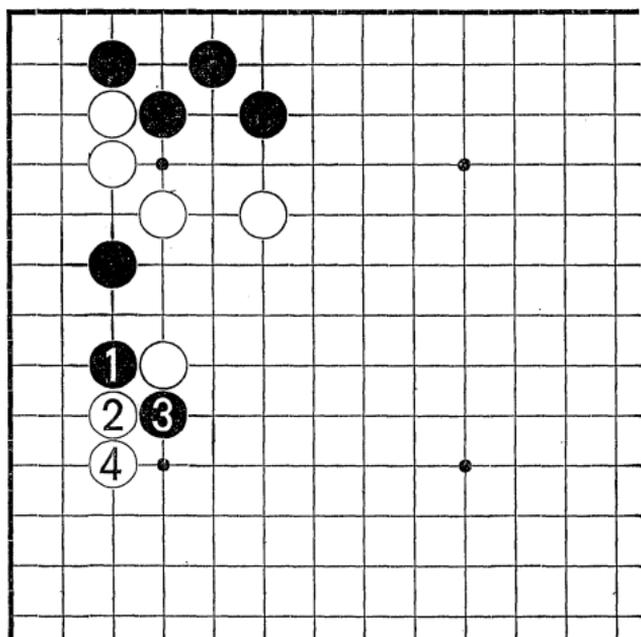
3 図 ツボ外れ

また白1の方へ置くなどはツボ外れの急所外れというもので、黒2白3のときに黒4と追落しで活きられてしまうのです。

さばき筋

第40題 黒先

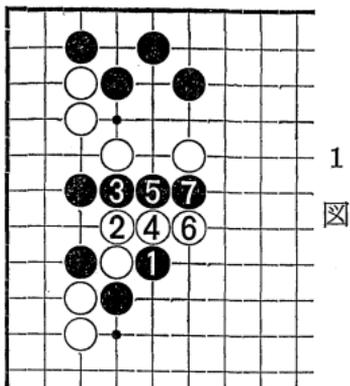
こういうところは黒1とつけて白2黒3と切るのがさばき筋ですが、白4と引かれたら黒はどう打つものでしょう。



第40題・黒先

1 図 ボロボロ

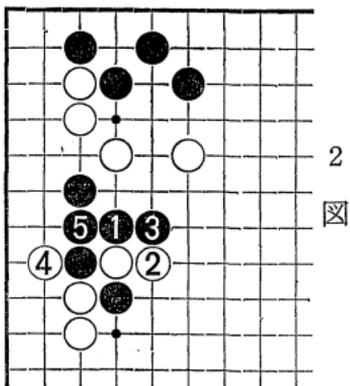
黒1のハネから持って行って、白2のときに黒3、5、7と突出すのを姿とします。白はボロボロの形でどうしようもありませんから、4の辺りで外の手に出



る外はないでしょう。

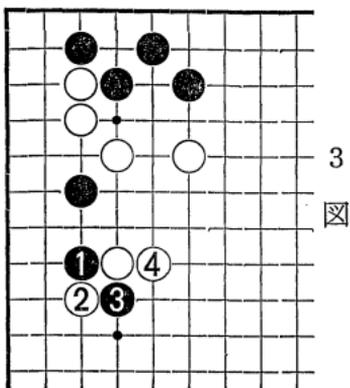
2 図 陣笠

黒1と持って行くのは形違いというもので、白4黒5と、陣笠の愚形につがされるだけでもよくありません。



3 図 見た眼の感じ

さかのぼって黒3と切られたときに白4は、4と立って黒からの4からのハネに備えるのが見た眼の感じだったので。

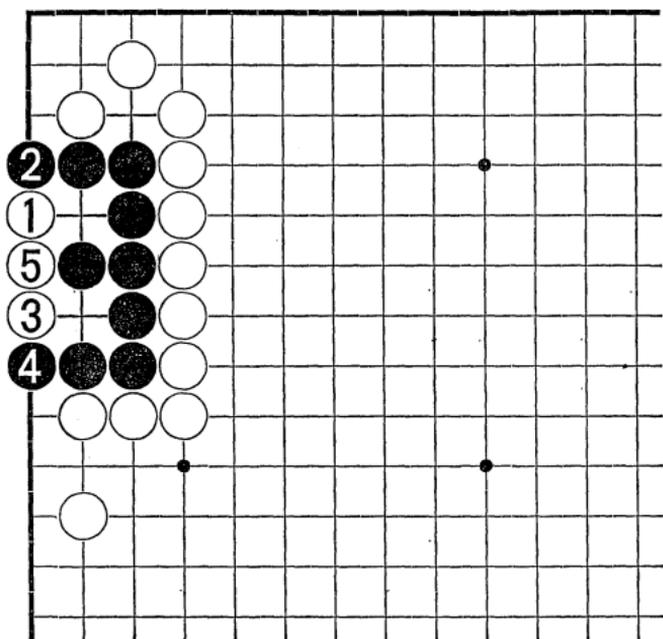


次の妙手

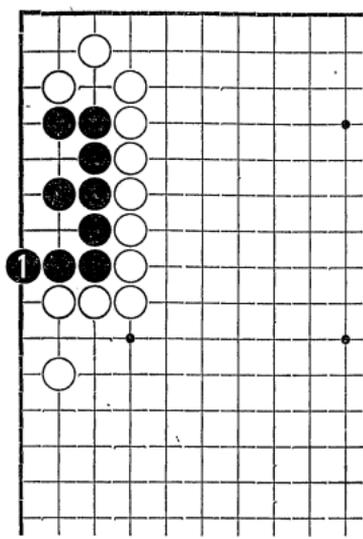
第41題 計算の問題

セキの計算

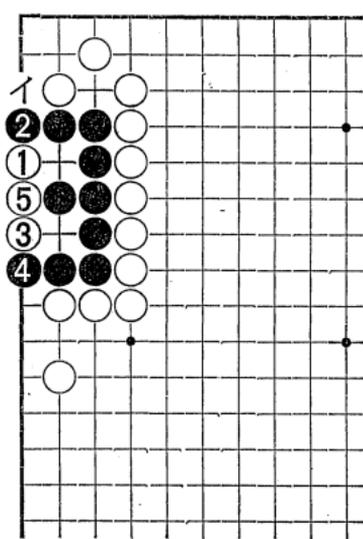
一息入れてセキの計算と参りましょう。白1から5とセキにする手は何目の手につきますか。六目？ いや六目ではないはず。



第41題・計算の問題



1 図



2 図

1 図 正解は四目

六目などという大きい手にはつきません。黒が手を入れる場合は1と下がって五目の地ができますから一応は五目の手です。しかし

2 図 一目マイナス

白1以下ここをセキにするについては黒イと出られるところで一目の損をしなればなりませんから、セキにする手ないし手を入れる手は四目の手という計算

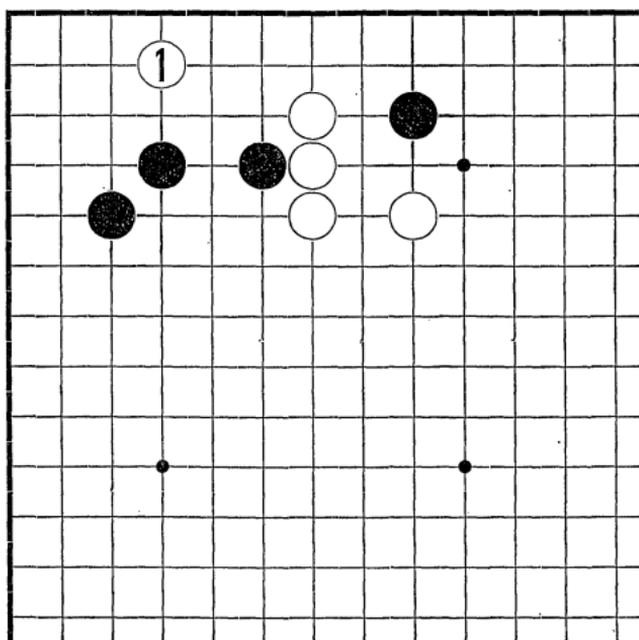
になるのです。一般にセキセキといつてセキにする手を実質以上に大きく見る傾向がありますが、図でも解るように見た眼ほど大きくない場合がほとんどだと憶えられたいのです。

第2章 三、四級程度

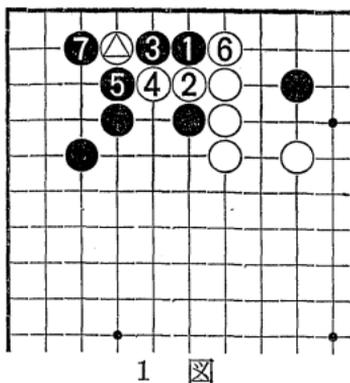
第42題 黒先

無理手のトガメ

白が1へ走ってきましました。無理のほすですが、黒はどう白をトガめるものでしょうか。まず第一着が問題のところなのです。



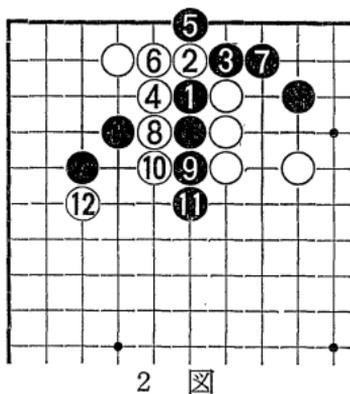
第42題・黒先



1 図

1 図 筋は明るく

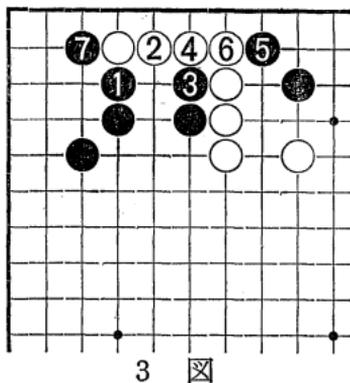
黒1と飛び、白2黒3と突当るのを明快な筋とします。以下黒5のときに白は6とおさえるの外なく、次いで黒7と△の白を捕獲することができからです。



2 図

2 図 事態

黒1と出て3に切るなどは、要するに事態を把握できいていない傾向で、特にこの場合は白4のふくれから12とつけられて黒が大きいに悪しでしょう。



3 図

3 図 突当り

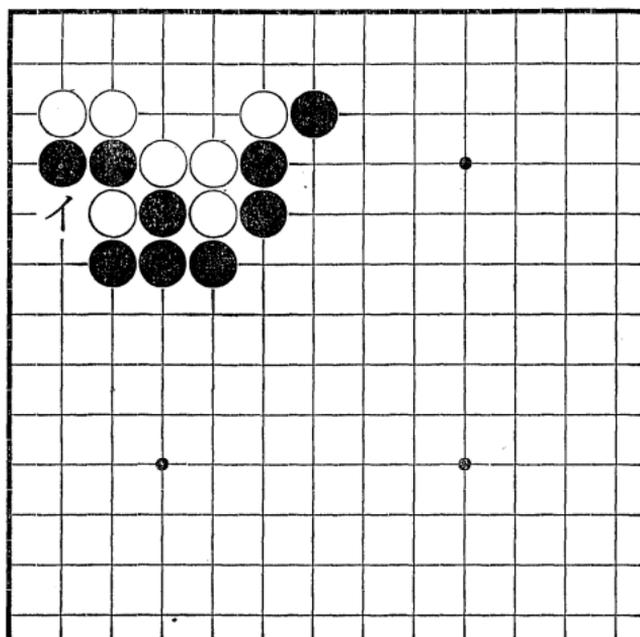
黒1の突当りという手もよく打たれる手です、以下黒7のおさえという経過が想定されますが、しかし1図の積極的不及ばないことはむろんです。

次の妙手

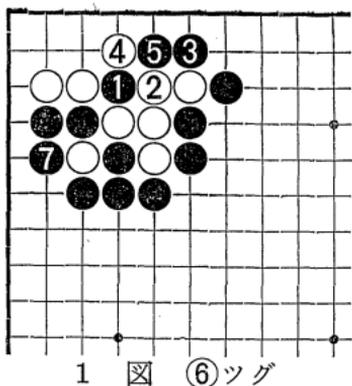
機 転

第43題 黒先

黒イと取るのでは、ゆう
ゆうと白に活きられそう
です。とっさの機転を利かせ
てください。

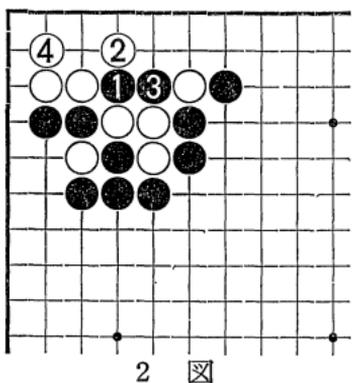


第43題・黒先



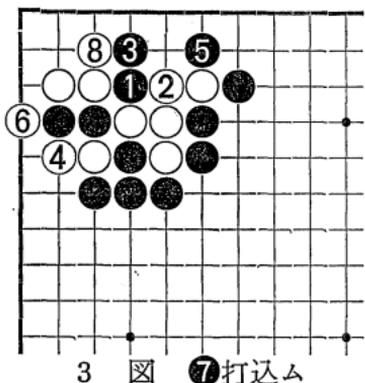
1 図 ⑥ツグ

1 図 全滅
 黒1と切って3にハネるのが素張らしい電撃作戦で、白4と取る外はないから黒5、7と打って白は全滅の図です。隅の白はこれです。



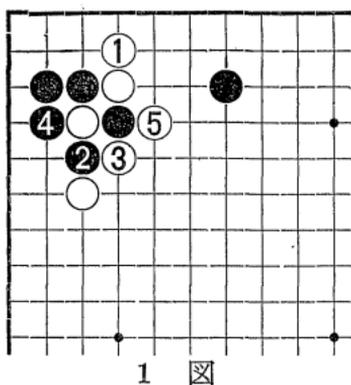
2 図

2 図 隅だけ
 白2、4と打てば隅だけは生きています、ひどい活き方ですが、しかし全滅するよりもましという程度ですか。黒1の効果レキ然というところでしょう。



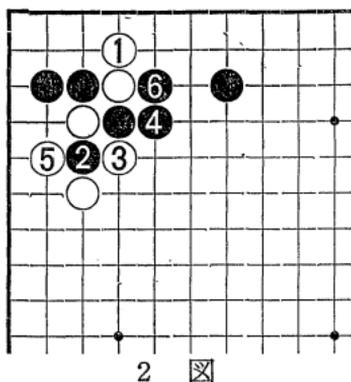
3 図 ⑦打込ム

3 図 昏迷
 黒1と切って3に下がる、というようなことを考えたとしたら昏迷の域をさまよっているものでしょう。白8と活きられては余り得るところがないからです。



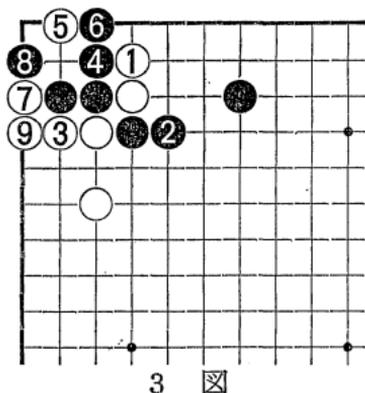
1 図

1 図 白1の下がり
一番適切と思われるのは白1の下がりです、黒2のときに白3、5と黒を包囲する例の筋があるからで、こういうことになっては黒は最低の部でしょう。



2 図

2 図 白をだます
白3のときに白をだまして黒4と引き、白5黒6とおさえる方がはるかに優ります。しかし本図も白5と抜かれた姿が厚く、黒がいというわけではありません。



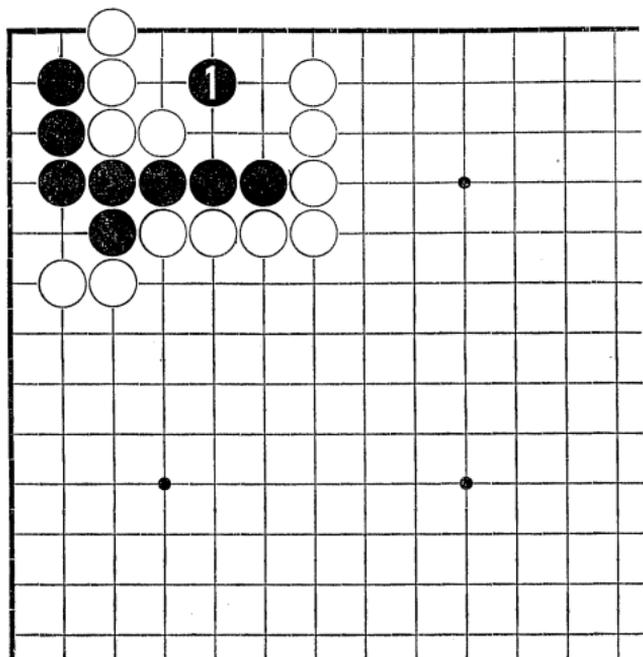
3 図

3 図 一手負け
単に黒2と引くのでは白3とおさえられて一手負けで、黒4のときに白5と置いて黒6白7、9とハネつぐのがこの形の常法です。

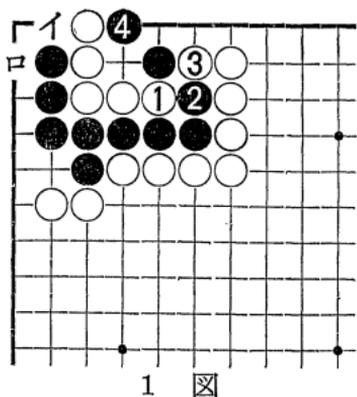
柔戦法

第45題 白先

柔道とは、相手の力を利用して敵を投倒す武術だそうです。黒1に対して、こ
こでも白は柔戦法で黒を制
してください。

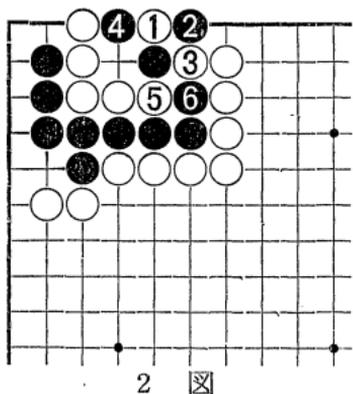


第45題・白先



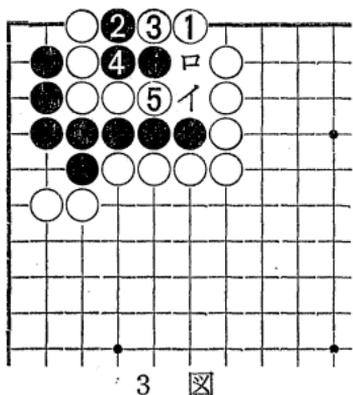
1 図

1 図 押す手なし
 最初に考えられる白1、3の出切りは、黒4とコスみつけれられて一手負け、白はどちらからも押す手がなからで、白5でイに曲っても黒口で同じことです。



2 図

2 図 同理
 白1と手段を弄してても、黒2とハネ出されて同じような攻合負けとなります。しょせんこのケースの手はダメですが、それではどういう手があるかです。



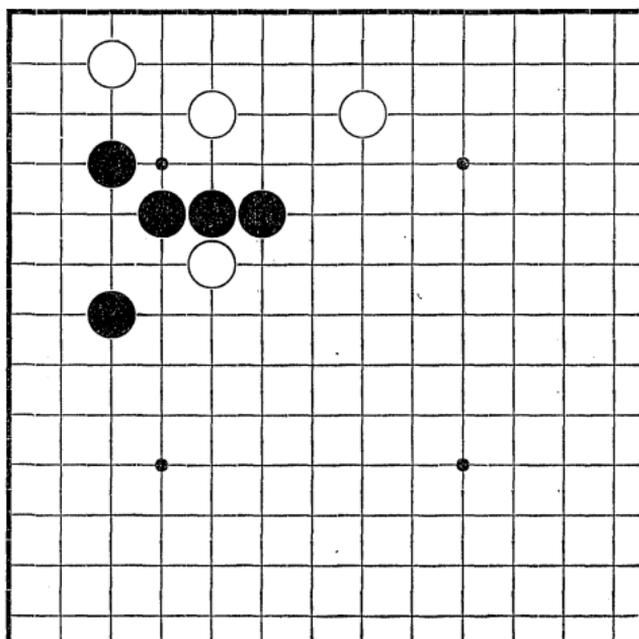
3 図

3 図 正解
 白1とコスむのが妙手というわけでした。黒2なら白3、5だし、また黒2を3のおさええなら、白5黒イ白口と出切って一時セキの黒死となるのです。

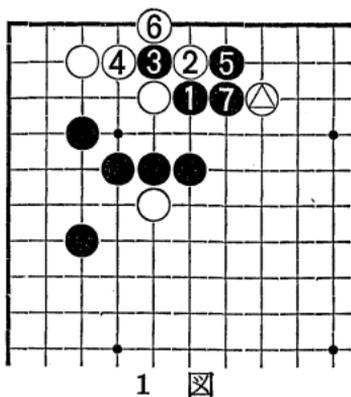
ウソ形

第46題 黒先

白の姿は一見してウソ形です。ウソ形の弱点を黒はどう衝くものでしょう。

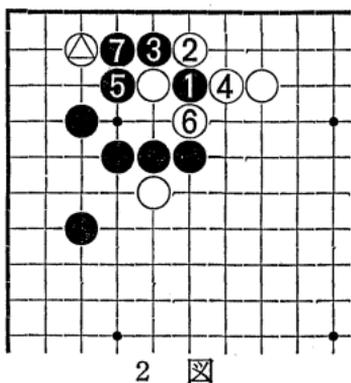


第46題・黒先



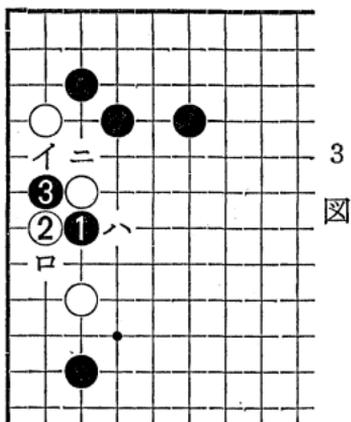
1 図 つけ切り

黒1とつけて3に切るのが白のウソ形をトがめる鋭い筋で、白4の当てなら黒は5、7と△の白を裂いてしまいます。しかしそうか



2 図 損

白4と当てるのも黒5、7と△の一目を取込まれてこの方が損は一そうひどいでしょう。白4とポン抜いてみても、頭のつかえた大したポン抜きではないから



です。

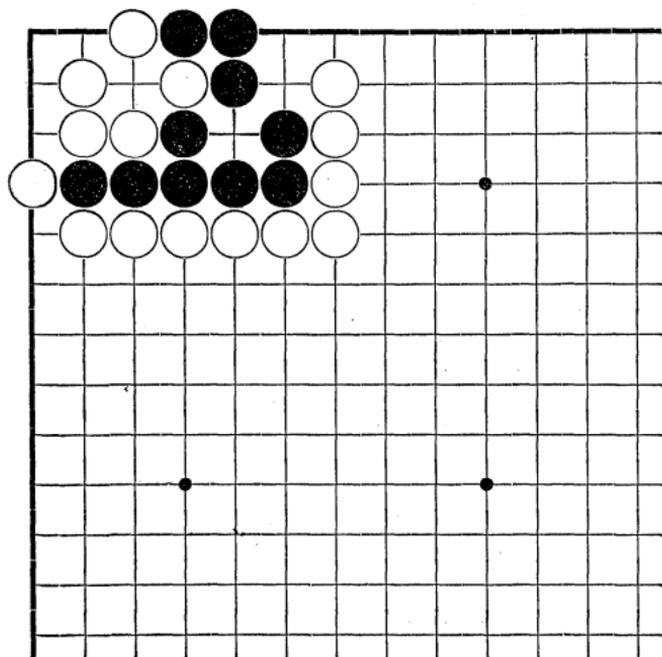
3 図 類型

置碁などでできる形で黒1、3とつけ切ってこれも同理。白4でイなら黒は口、白ハなら黒ニと打つ要領なのでした。

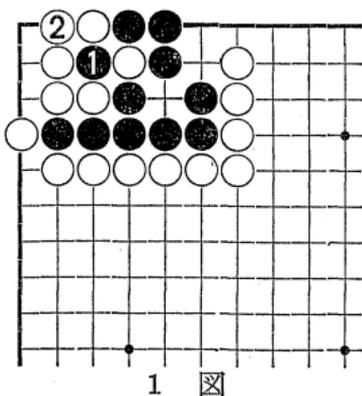
虚を衝く

第47題 黒先

実戦なら多分ダメとあきらめるでしょう。ダメではないのです。白の欠陥をよく見定めてください。

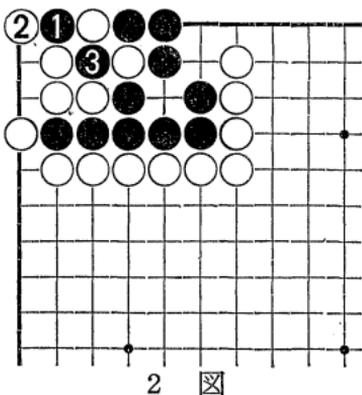


第47題・黒先



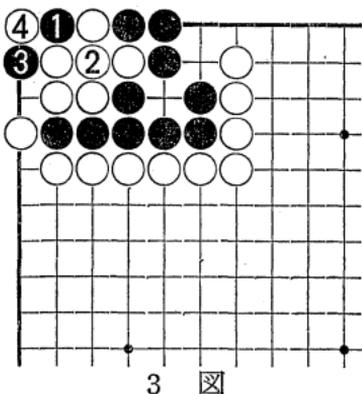
1 図

1 図 凡庸
 凡庸な打手なら黒1と取ることしか考えず、白2とつがれてあダメかというようなものでしょう。しかし凡庸でも少し注意すれば白の欠陥に気がつくはずで



2 図

2 図 正解
 黒1に打込むという手があるのです。白2のときに黒3と取れば黒はコウをつげないからで、二段コウながらも結論はコウということになるのでした。



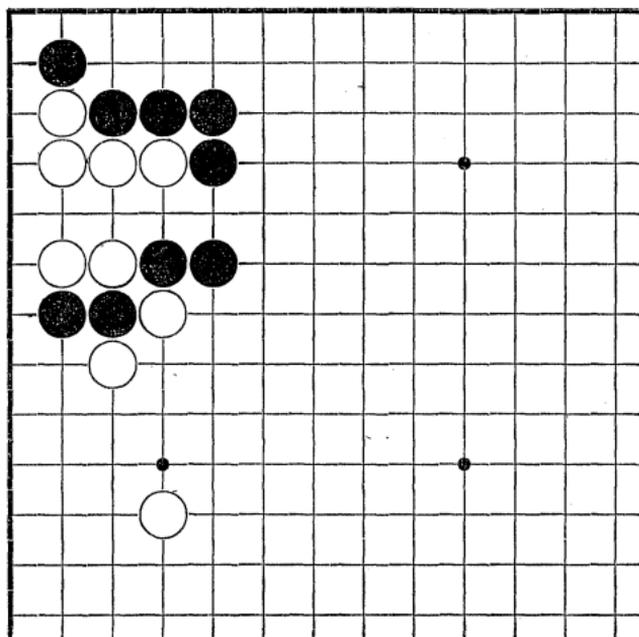
3 図

3 図 一手コウ
 黒1のときに白2とついても黒3とハネて同じくコウです。しかしこの方は一手コウですから、同じコウでも一手で決まらない前図の方が白は優るでしょう。

第48題 黒先

乗返し

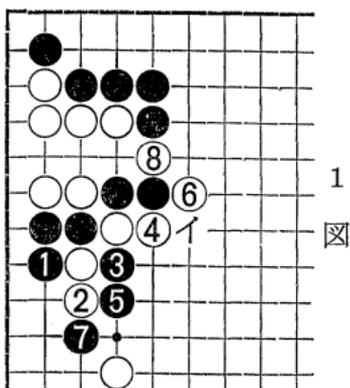
二目の黒が助かるか助からないかということから出發します。助かれば左方の白が自然死してしまいますが、その辺のところを讀切ってください。



第48題・黒先

1 図 物分れ

まず黒1と曲り、白2の引きと換ってから3、5と運びます。黒7のハネとイのシチュウの両にらみというわけですが、白にも6とイのシチュウに備える手が

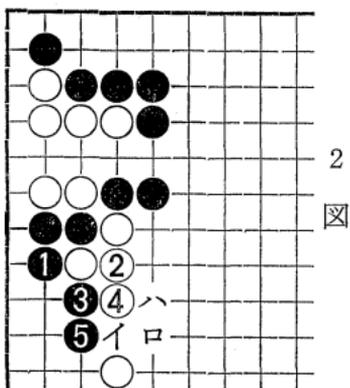


1 図

あって、黒7白8の振替りが正解です。

2 図 無理手

白2とつがれることも一応は考えておかなければなりません。白2なら黒3、5で白はつぶれ。黒1白口

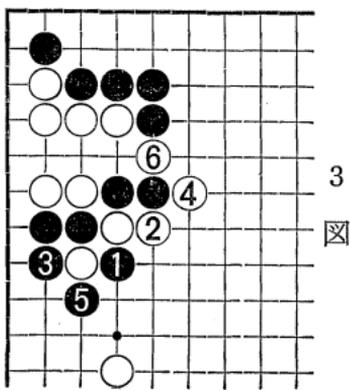


2 図

黒八の出切りがあるからです。

3 図 一目

同じ振替りでも黒1の切りから打つのでは、黒5と一目しか取れません。むろん1図に従うべきでした。

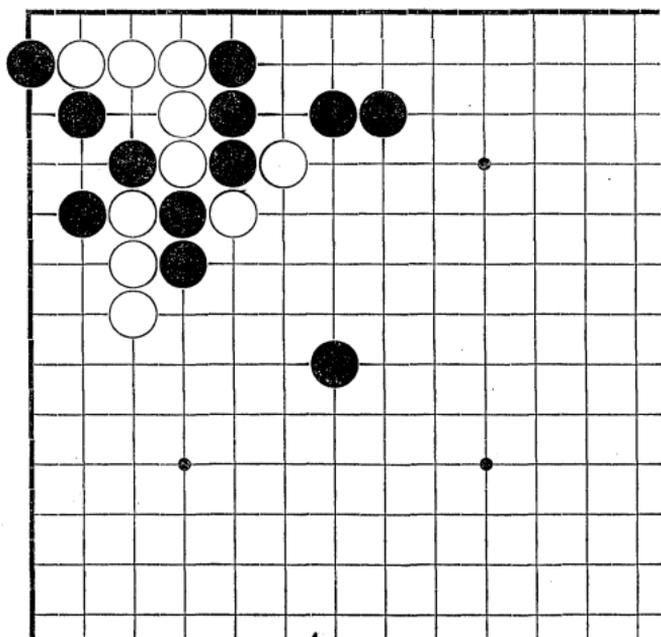


3 図

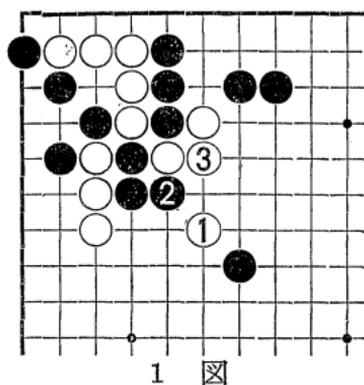
第49題 白先

五目の運命

二目の黒はシチョウウに取れないし、隅の攻合いも勝てそうにないとなると、隅の五目はあきらめなければならぬでしょうか。

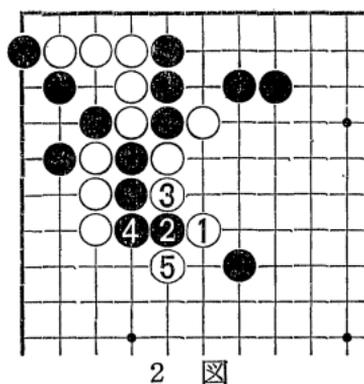


第49題・白先



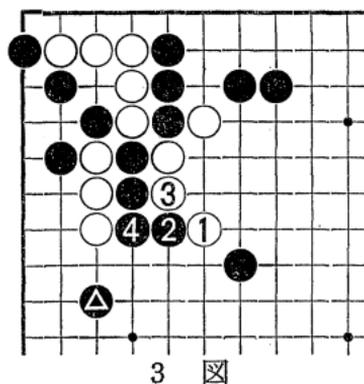
1 図

1 図 ゲタの系統
シチョウには取れなくてもゲタの系統で、白1とケイマする筋で二目の黒を召捕ることができません。黒2白3を想定すれば白1はゲタになっていなのです。



2 図

2 図 いやがらせ
いやがらせみたいにも黒2とコスみつける手は考えられませんが、しかし黒2なら白3、5と今度こそシチョウです。しかし黒2のコスミツケという手は油断のな



3 図

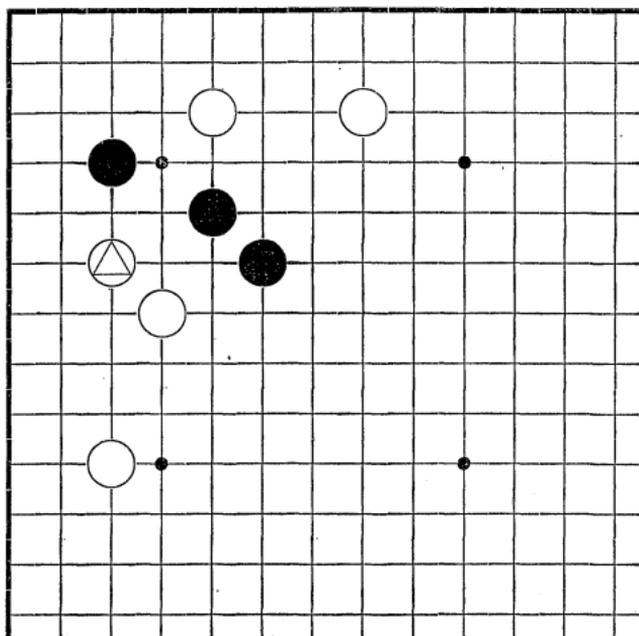
らない手で、
3 図 手なし
△に黒が居るようなときは白1に黒2とコスみつけられ、白3黒4とつがれてシチョウになりません。白は手なしということでした。

次の妙手

姿の問題

第50題 黒先

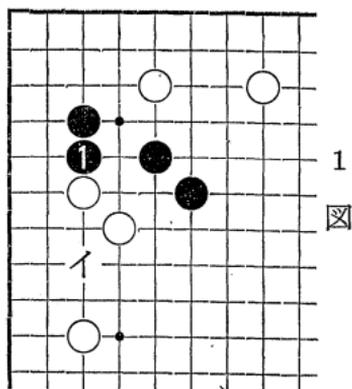
白△とコスんで黒の応手を問いました。黒はどう打つてもつながっているのですが、つながりようが問題なのです。



第50題・黒先

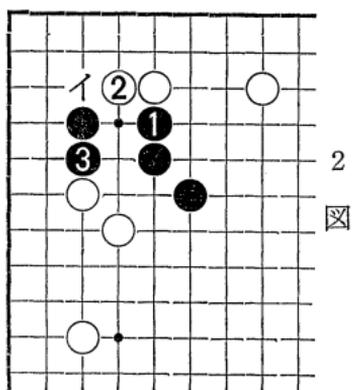
1 図 突当り

黒1と突当るのがしつかりした姿で、また同時に黒イの打込みもねらっています。こういう手が第一感で打てるようになれば、あなたはもう一人前です。



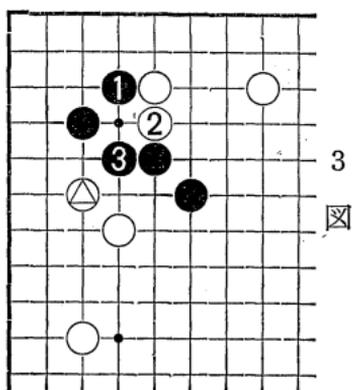
2 図 損を先

同じ突当りでも1の方へ突当るのは、白2と伸びられて損を先にする手だから疑問です。この後白イとおさえられていても黒はよろしくないでしょう。



3 図 ウソ形

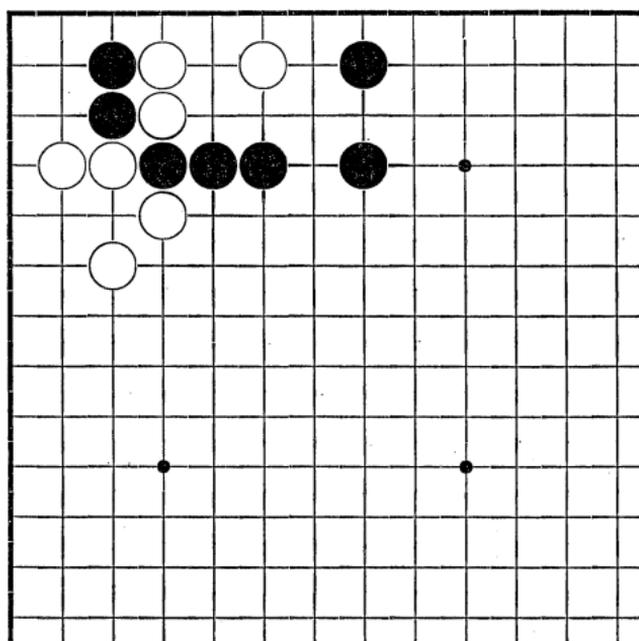
黒1とコスみつけて白2黒3と引くような手も考えられますが、白に2と突当られた姿が手厚く、白△が生きてくる意味もあってこれまた疑問です。



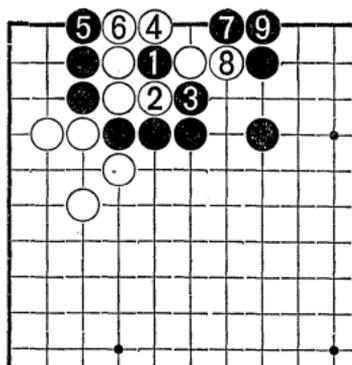
第51題 黒先

法則

攻合いです。こういう形では白のダメを詰める法則があるのです。ツメを誤らない注意も肝要でしょう。

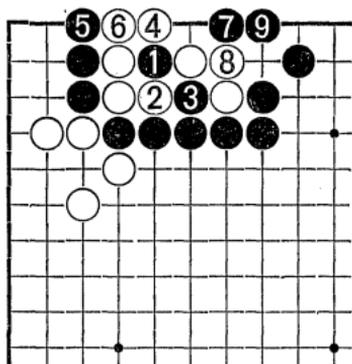


第51題・黒先



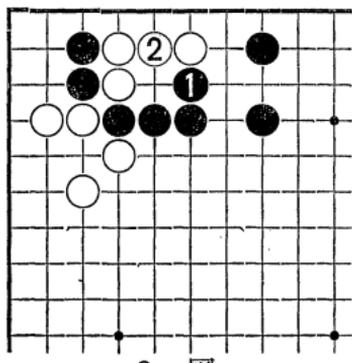
1 図

1 図 ハネ込み
 黒1とハネ込んで一目を捨てるのが白のダメを詰めるゆえんです。黒5の下がりにつづく7のコスミも肝要で白8の突当りなら黒9とついで以上までです。



2 図

2 図 同理
 ちょっとと石のあり場所を変えてみました。しかし理窟は1図と全く同じで、黒7で8に取るなどは悪く、7のコビンから持つて行かなければならないのでした。



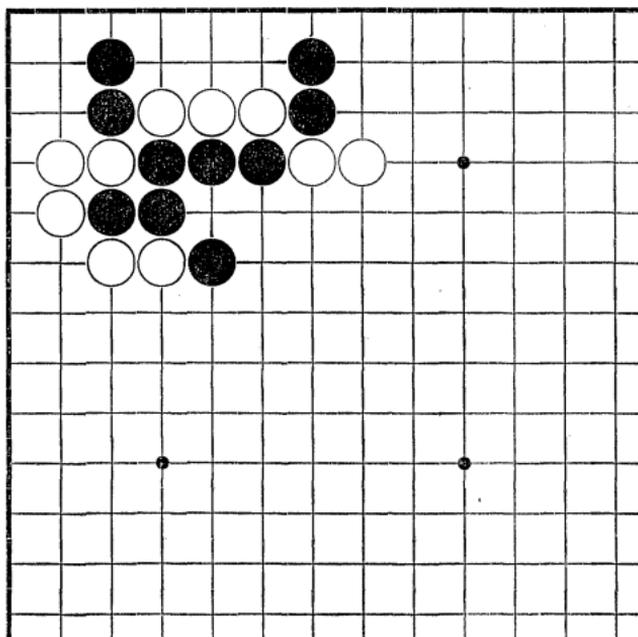
3 図

3 図 二手負け
 石が急所へ行かないとひどいもので、黒1に突当たりすると、白2につがれて二手ぐらい負けてしまいます。全くひどいものです。

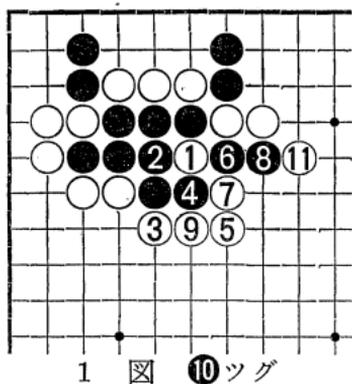
第52題 白先

シチ ヨウがらみ

単的にシチ ヨウでは取れません。しかし結論はシチ ヨウということです。

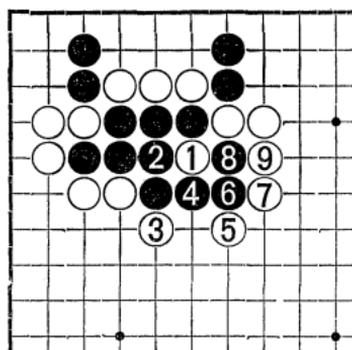


第52題・白先



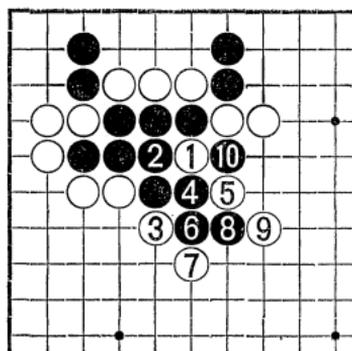
1 図 10 ツグ

1 図 大ゲタ
 白1、3に続き、白5の
 大ゲタが決め手で黒を捕獲
 することが出来ます。黒6
 の取りなら白7と当込むか
 らで、この後は白9、11と
 シチヨウです。



2 図

2 図 変化
 黒6と出ても白7のハネ
 でそれまでです。白の手数
 三手に対して、黒はどうも
 がいても二手以上に伸びな
 いのでした。



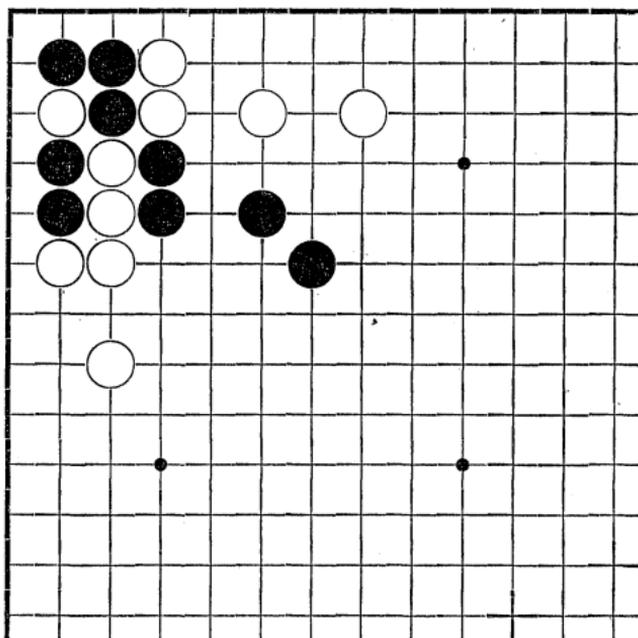
3 図

3 図 シチヨウ破れ
 白1、3以下グルグル廻
 しでシチヨウと読むかもし
 れません。しかし黒8で10
 などに取らず、一たん8と
 出て10に取ればシチヨウに
 ならないのです。

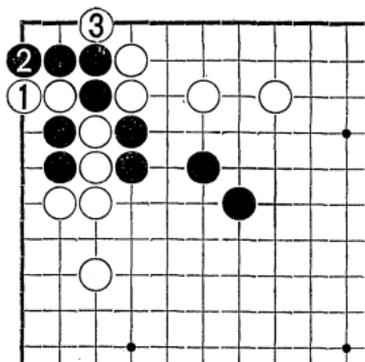
第53題 黒先

活きと活き方

隅の黒はこのまま活きているかどうかという読みの問題に続いて、さて活きなければならぬとすればどう活きるかです。

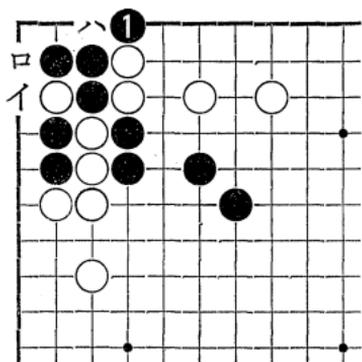


第53題・黒先



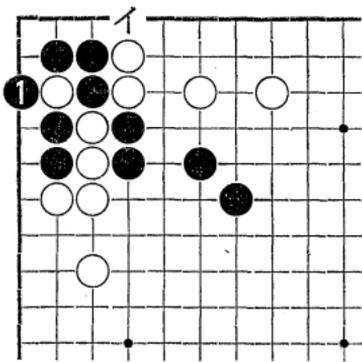
1 図

1 図 死
 まず生きているかどうかという方から考えてみますと、白1黒2白3とハネられて割に簡単な死です。だから黒は生きなければならぬという問題に移って、



2 図

2 図 石の働き
 黒1とハネて活きるのが一番働きのある活き方でした。むろん黒1は白黒口白ハに備えると同時に、右方の白に障害を与えているからです。



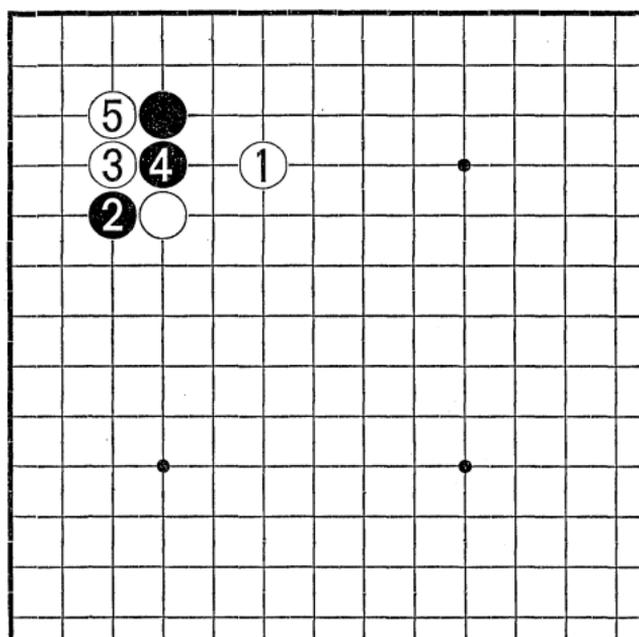
3 図

3 図 ヘタ
 黒1と取っても生きていますが、同じ活きるとしてもイにハネル方が優ることには説明の要がないでしょう。「活き方にも上手下手あり」とはこのことでした。

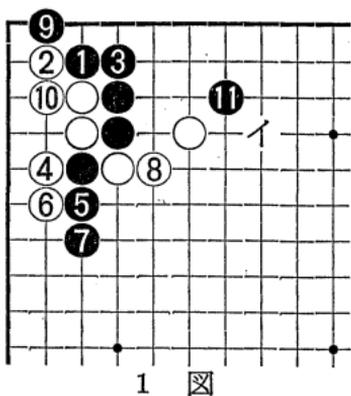
簡易高目法

第54題 黒先

白1とかけて黒2に白3、
5。むずかしい定石ですが、
黒は何か簡単に引上げる手
はないかという提案です。

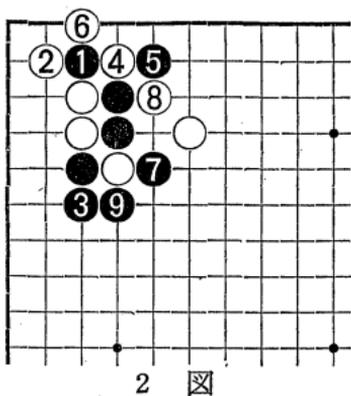


第54題・黒先



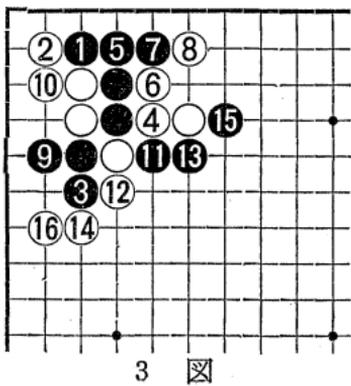
1 図

1 図 難解定石
 定石は黒1、3とハネツ
 いで以下11と飛び、この後
 白がイにかけたりしてむず
 かしい定石が続きます。む
 ずかしくても黒が悪いとい
 うわけではありませんが、二



2 図

目や三目の損などでむずか
 しいことを打つのもどうか
 と思われまますから黒3で、
 2 図 簡明
 黒3と引いて白4のとき
 黒5、7とシチョウに抱え
 るのが簡明でしょう。簡明



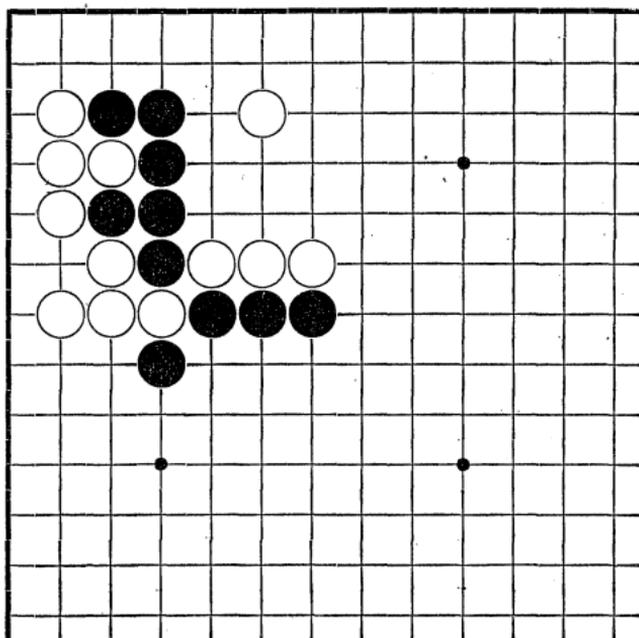
3 図

な上に黒の姿はけっこう厚
 いからで、また白4で――
 3 図 黒有利
 白4と変化してくれば黒
 5以下白16という振替りが
 想定され、この振替りは明
 らかに黒が有利です。

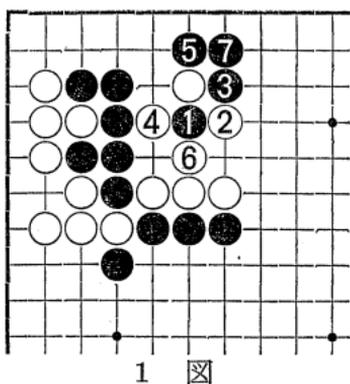
弱点

第55題 黒先

白の姿に弱点がほの感じられる、その弱点を衝いてください。そうでないと平凡な手では、この黒は活きがないはずですから。

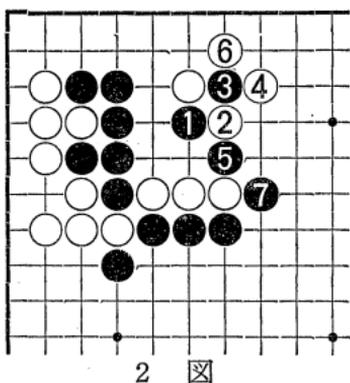


第55題・黒先



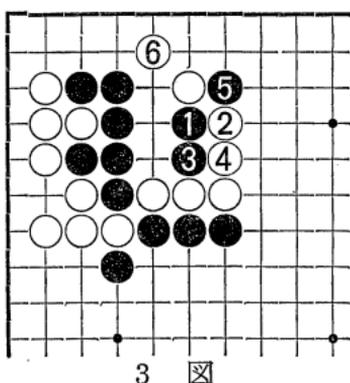
1 図

1 図 つけ切り
 黒1とつけて白2黒3と切るのが白の弱点を衝く手筋です。白4とハネ込む外はないからだまして黒5、7と応じ、みごとに黒は危機を脱しました。



2 図

2 図 要石
 白4のハネならむろん黒は5、7です。白6とポン抜いても黒5、7と要石を取られてはひどいから、何れともあれ白は前図に従う外はないでしょう。



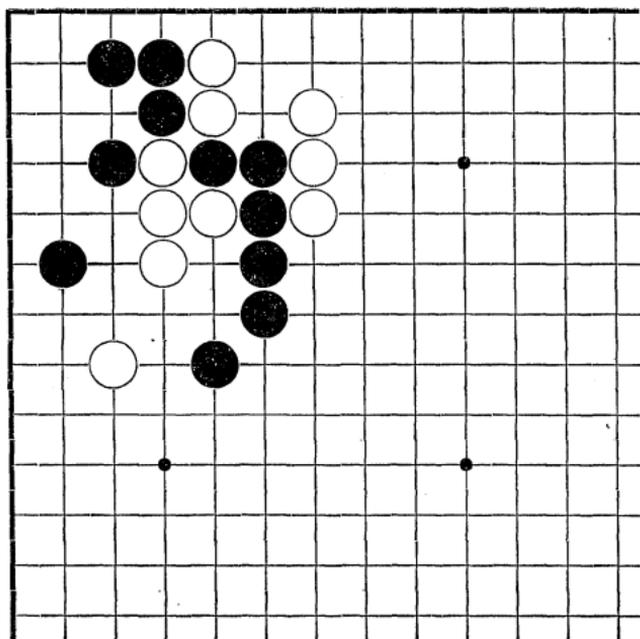
3 図

3 図 ダメの姿
 黒3と突当って5に切るような、俗な手ではどのみち黒はよくありません。たとえば、白6とコスまれていても黒は抵抗できない姿です。

何とか白は連絡しなければなりません。が、その連絡にも巧拙があります。

巧拙

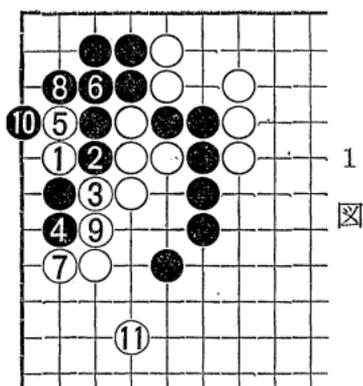
第56題 白先



第56題・白先

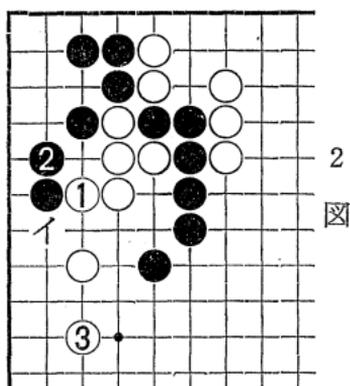
1 図 つけ越し

白1とつけ越すのを石の姿とします。黒2、4のときに白5、7と絞るところが気持ちよく、すなわち先手で連絡して11のケイマに先ベンできるのでした。



2 図 姿熟さず

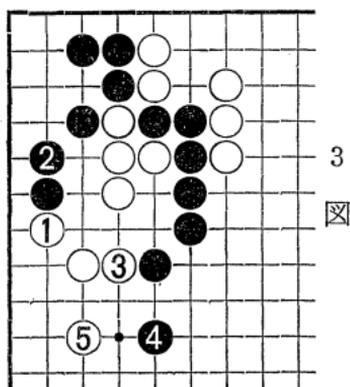
白1と突当るなどは、黒2と引かれて姿熟さず、後に黒1の伸びを先手で利かされますから1図に較べて明らかに劣ります。この形は要するに黒2のところか



双方の急所です。

3 図 一手後れ

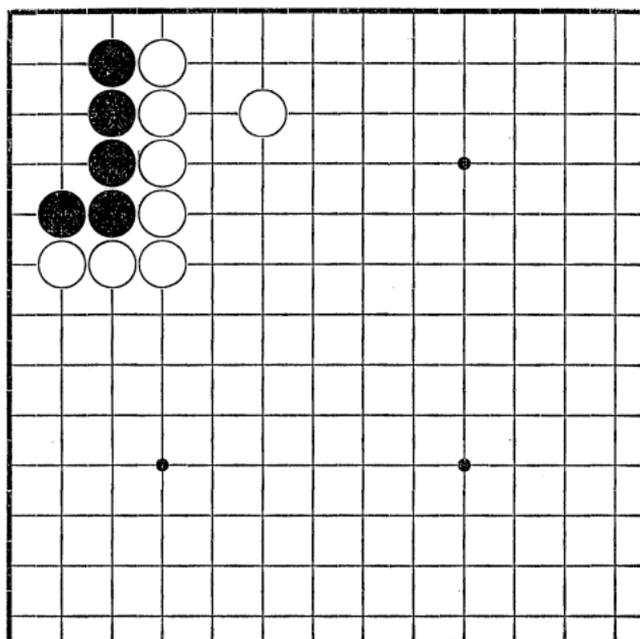
白1のコスみつけもまた黒2と引かれ、白3と連絡しなければならぬから、一手後れの傾向となるのです。



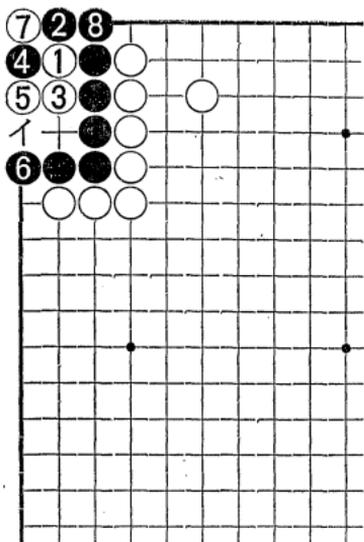
万年劫

第57題 白先

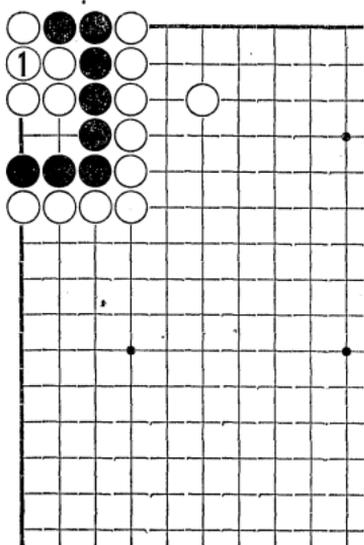
黒は手を入れるのも碁が遅れる、というようなことから白から打てば、この隅は万年コウの形となります。万年コウとは何ぞやです。



第57題・白先



1 図



2 図

1 図 万年コウの発端

白1とつけ、黒2以下白5のときに黒6と下がって(6をイにコスみつけるのは本コウとなって悪い)万年コウの原型が生まれます。万年コウの解決は終盤近く

まで持越されるのが普通で、行きつくところは、

2 図 万年コウの解決

図のような形が残りますが、この形は白がコウをつげばセキ、しかし黒はコウをつくと死となるところが

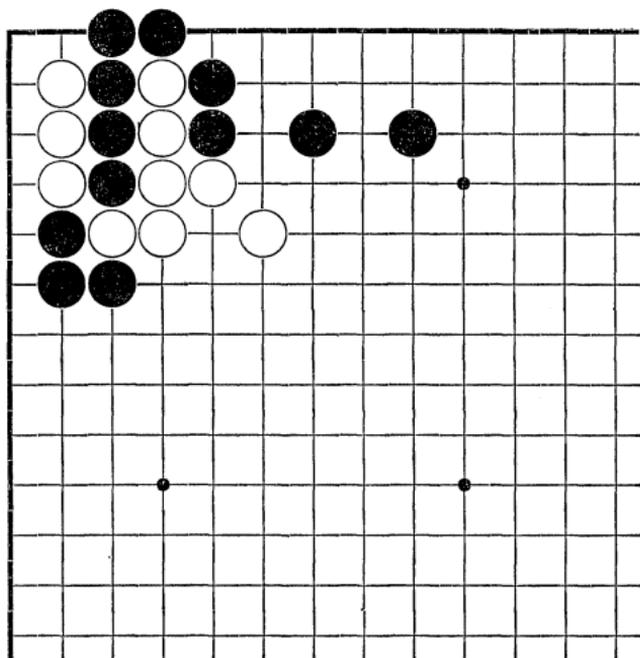
少々やっかいです。この形で大問題が起こったこともあります。今日ではルールに明記され、双方ともコウを仕掛ける意志がないときは、白がコウをついでセキにする事になっています。

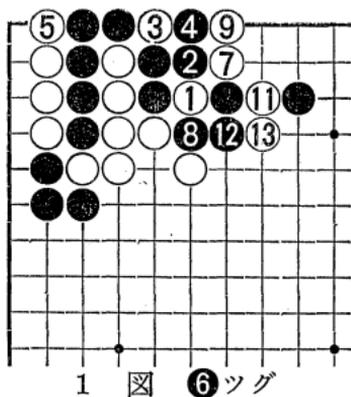
次の妙手

黒は何となく危険性を帯びた形をしています。問題は、その危険性をどう実現化させるかです。

シチ ヨウ 廻し

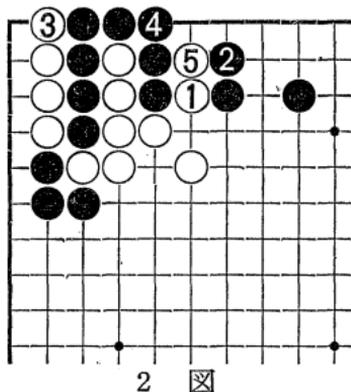
第58題 白先





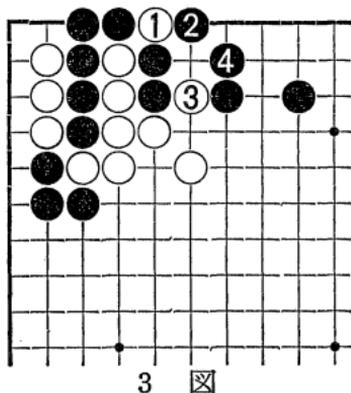
1 図 6 ツグ

1 図 正解
白1とハネ込んで黒2のとき、白3と打込んで5以下13と黒をシチョウに取るができます。白は5のおさえと3に打込む二つの意味を見て1とハネ込むの



2 図

が手順で、
2 図 白3のおさえ
白1のときにもし黒2の引きなら、今度は白4の打込みでなく3におさえる方で行く理です。



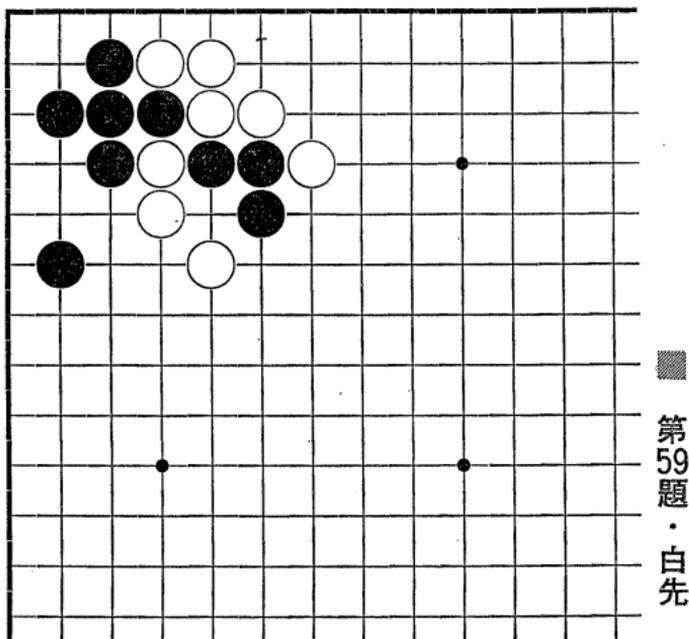
3 図

3 図 失敗
従って先に白1と打込むなどは、白3黒4と引かれて手になりません。碁といものは手順が大事だといふ、一コマではあるのです。

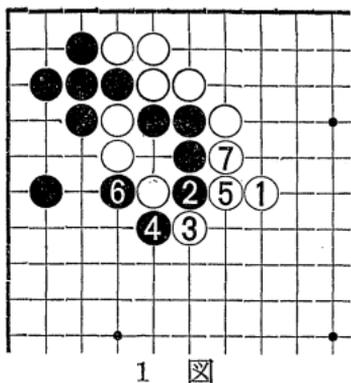
第59題 白先

ケイマの網

引っかけて取れるなら
おけないが、そうは行かない
から少々長引きます。

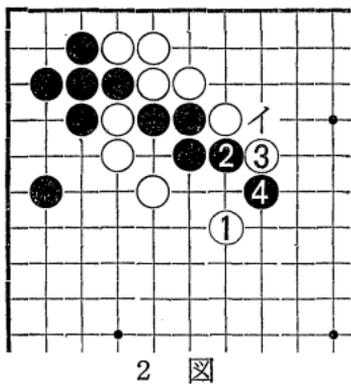


第59題・白先



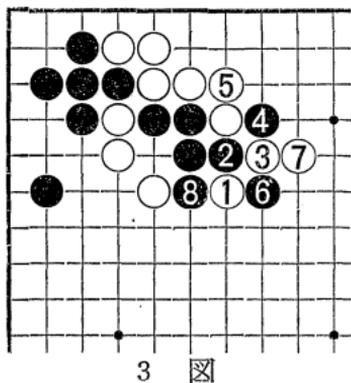
1 図

1 図 正解
白1とケイマするのがよく、次いで黒2の出から6の当てなら、白7と当てる打って返しです。むしろ白1のケイマはこの方面のケイマに限り、



2 図

2 図 ケイマ違い
白1とこちらからケイマするのは黒2と曲られて逃げられてしまいます。白3なら黒4とハネられるからです、黒4はイの切りから打っても差支えはありません。



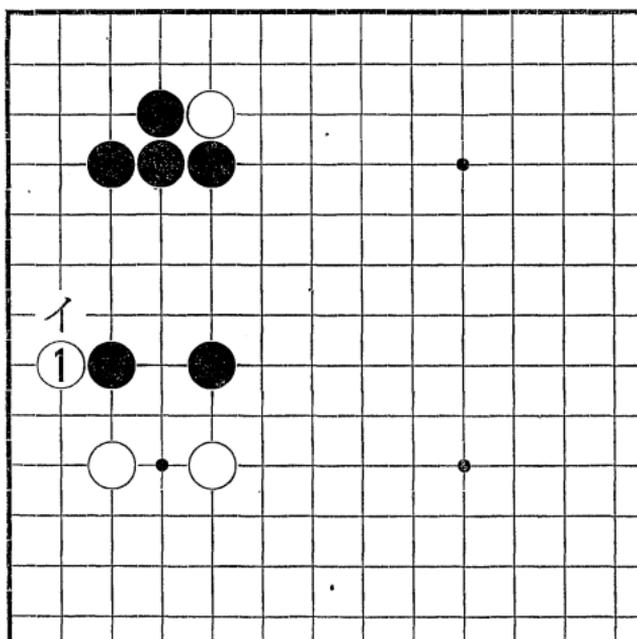
3 図

3 図 破れ網
白1とかけるのでは黒2と出られて網を食い破られてしまいます。早急なるは悪く、1 図白1のケイマをもう一度振返ってください。

第60題 黒先

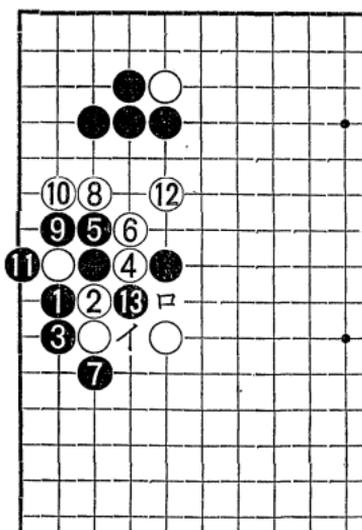
反撃作戦

碁はもう大ヨセで白1とつけてきました。しかし黒はおとなしくイにおさえるとは限らず、碁によっては反撃に出ることも可能なのです。



第60題・黒先

1 図 ハネ出し



1 図

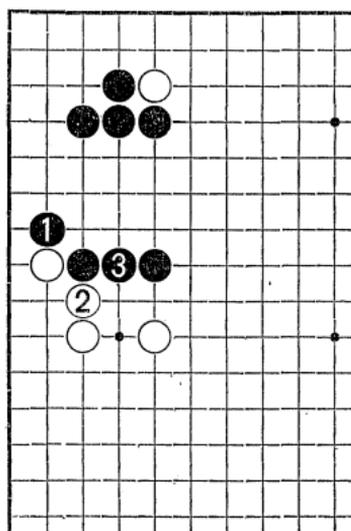
反撃に転ずるとしたら黒1とハネ出して3の這いで。勢い白も4、6と出て黒7のハネには白8以下12とカケつくことになりますか。この後黒13と切られた

ときに白14はイにつぐか口に切るかという問題も残っています

3の反撃が無理でないかという大メドは、白8から10、12と生まれる勢力に左上隅の黒がどの程度の障害を受

けるかという一点に尽きるでしょう。その判断がむずかしい場合もありますが、

2 図 穏やか



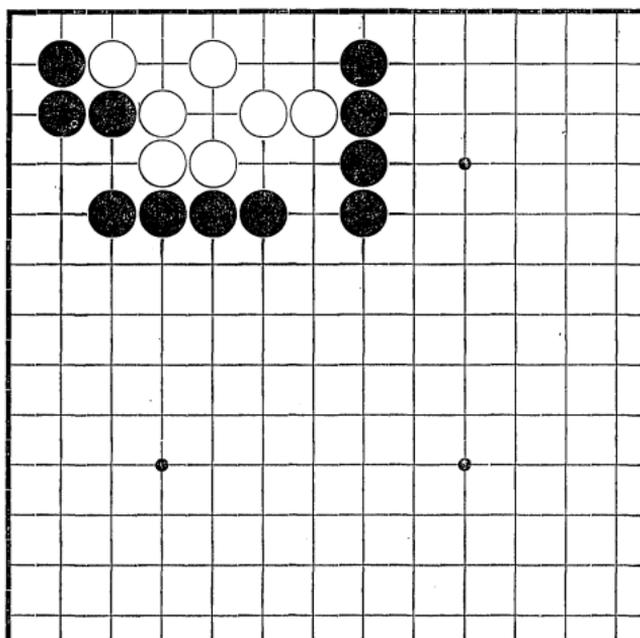
2 図

2 図 穏やか
穏やかに受けるとすれば黒1におさえて白2黒3のつぎでした。

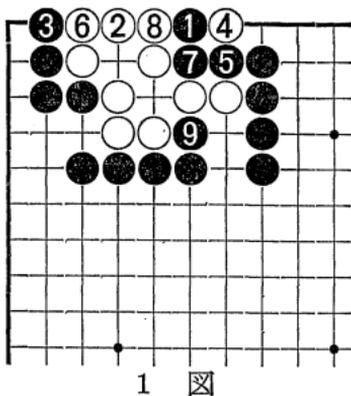
第61題 黒先

無条件？

黒先で白の生死をたしかめてください。差当たっての問題は、コウか無条件死かです。

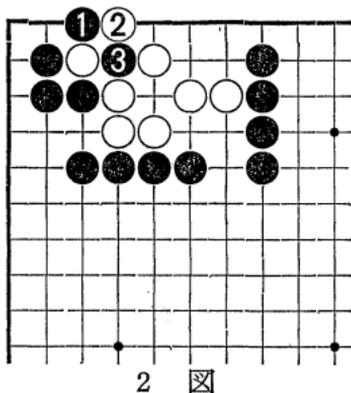


第61題・黒先



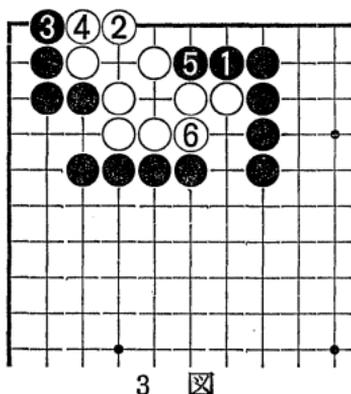
1 図

1 図 正解
 黒1とケイマするのが好手段で、白2のときに黒3の下がりも好打で、白は4につけ越す外ありませんから、黒5、7に続く9で白死となります。



2 図

2 図 コウ
 黒1とハネるのは白2におさえられてコウです。ただ死んでいる石をコウにしてはいけないことはむろんとします。



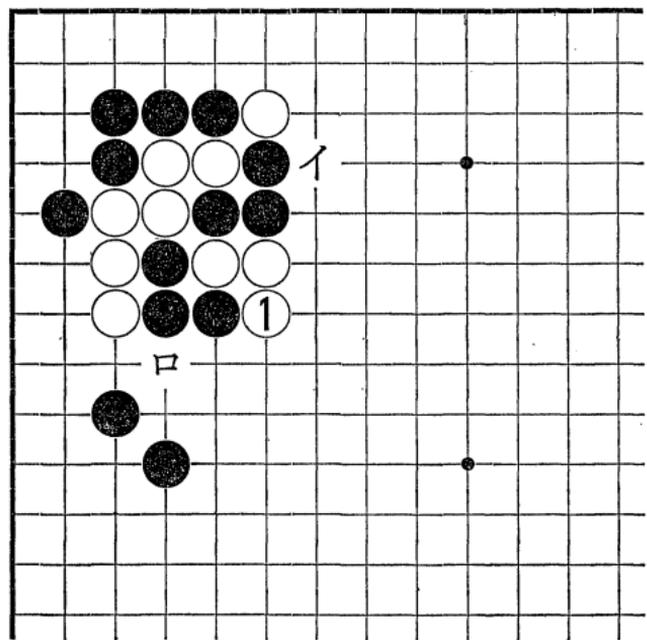
3 図

3 図 活き
 黒1と出るなどは白2で活きられてしまいます。ただし実戦では、黒1と曲って白を活かすようなことはいけませんが参考のために掲げました。

第62題 黒先

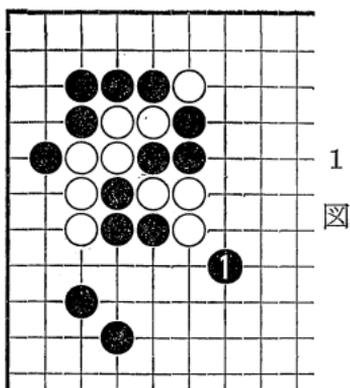
両シチヨウ

白1と曲って白イと口の
シチヨウの両にらみと言っ
てきました。黒はこの両シ
チヨウを解く手があるかど
うかというテストです。



1 図 しのぎ

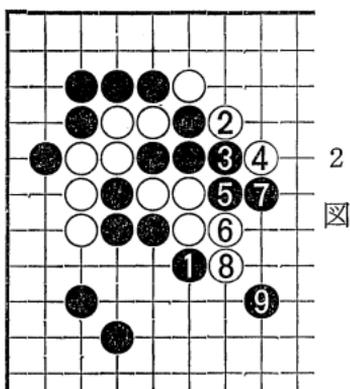
正解は黒1と打つ筋で両シチヨウを避けることができます。後の手順は掲げませんが、黒1と打たれて白は、どちらのシチヨウも利かなくなつたとおころを御確



かめくください。

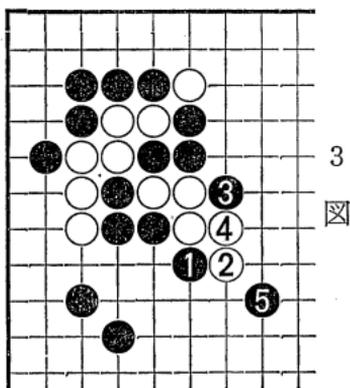
2 図 長びく

黒1とハネてもしのぎはしのぎです。白2以下8のときに黒9と打つ手があるからで、結局は少し手が長引いただけのことですが、



3 図 5の筋

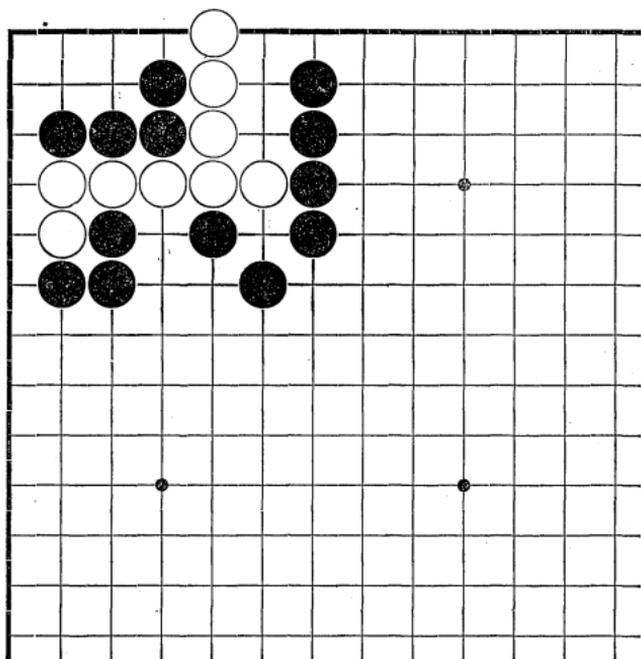
単に白2のハネなら、黒は3の当てを利かせて例の5です。常にこの黒5の筋が、両方のシチヨウしのぎになつているところに眼を止めて頂きましょう。



第63題 黒先

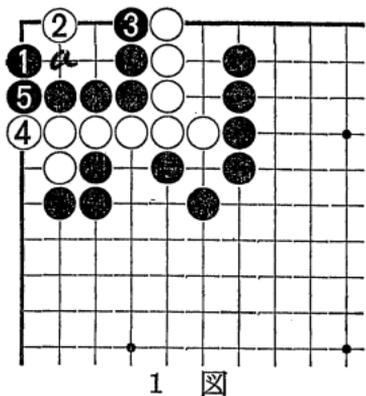
七手と四手

攻合いです。白の七手に
対して黒は四手ですが、先
手を持っていることと隅の
利を占めているところが大
きいのです。



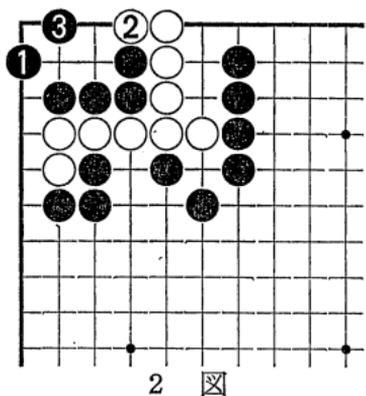
第63題・黒先

(W at 1, B at 5; W at a, etc.)



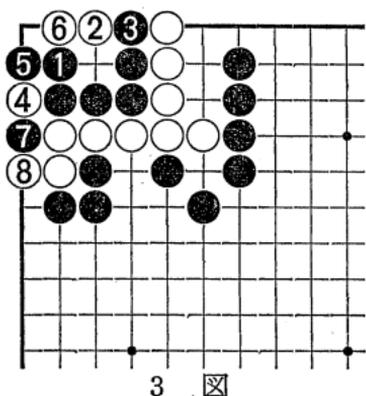
1 図

1 図 二ノ一の急所
 二ノ一の急所ということ
 がありますが黒1のコスミ
 はびったりと格言に当ては
 まり、次いでは白2黒3と
 おさえて五目中手で一手勝
 となります。



2 図

2 図 ふたたび二ノ一
 白2の曲りなら黒3とコ
 スんで生きてしまいます。
 活きられてはまた何をか言
 わん。それにしても黒3が
 また二ノ一の急所に当るこ
 とを御覧願いたいです。



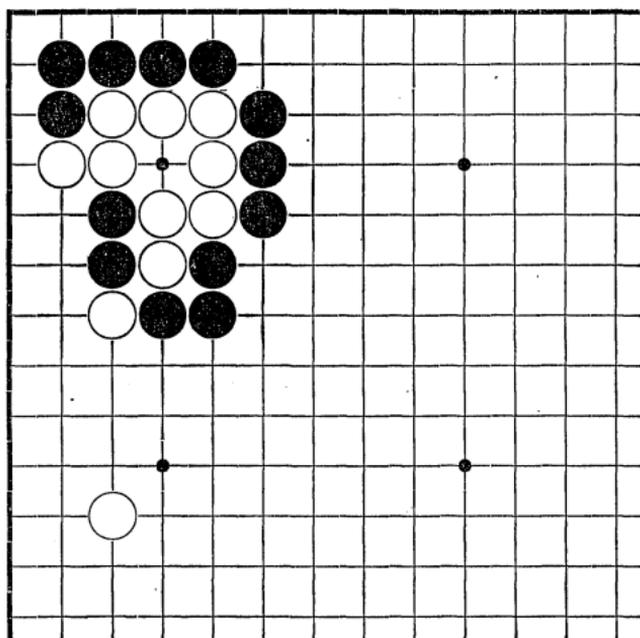
3 図

3 図 失敗
 先手で手を伸ばすという
 意味で黒1の曲りもよく打
 たれる手ですが、ここでは
 むろんいけません。二手ヨ
 セコウぐらいのコウになっ
 てしまうからでした。

第64題 黒先

霞 かすみ
網 あみ

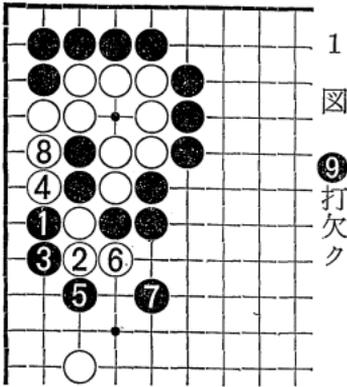
二目の黒はどうしても取られてはいるみたいですがその辺に何かあります。霞網の意味は、正解の分かるほどのひとつには明らかでしょう。



第64題・黒先

1 図 正解

黒1にハネて3と這いませぬ。もうここまですれば明らかかなように、白4の切りには黒5のハネから7のかけ。霞網の苦しきで、どうもがいても白は表へ出られ

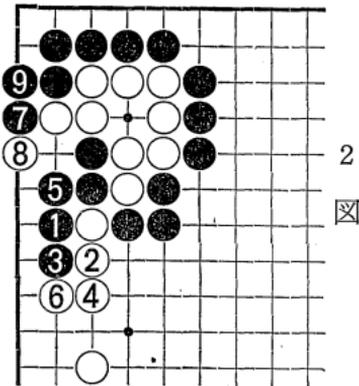


1 図 ⑨ 打欠ク

ないのです。

2 図 一手勝

白としては4に引く外はありませんが、白4なら黒は5以下9のつぎまでです。もっともここは黒5に限らず、どう打っても黒は一手

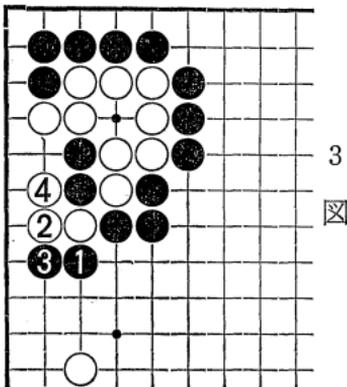


2 図

勝っているのですが……

3 図 知らぬが仏

知らぬが仏で黒1、3と利かしてしまいう向きも少ないでしょう。碁というものは常に細心の注意を払わなければならないのでした。

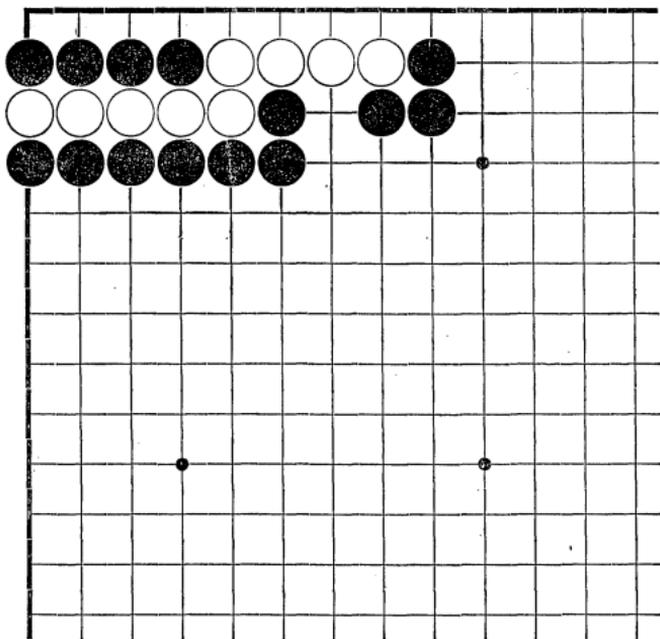


3 図

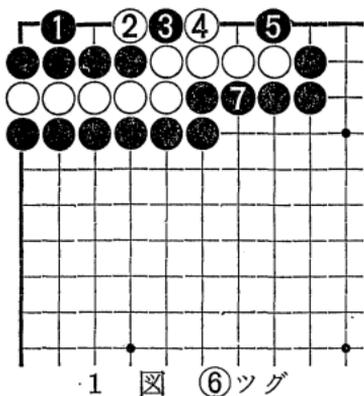
第65題 黒先

一工夫

白五手に対する黒は四手
だから、尋常に攻合ったの
では一手負けです。一工夫
を要するところでしょう。

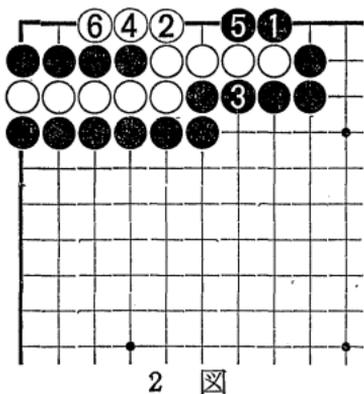


第65題・黒先



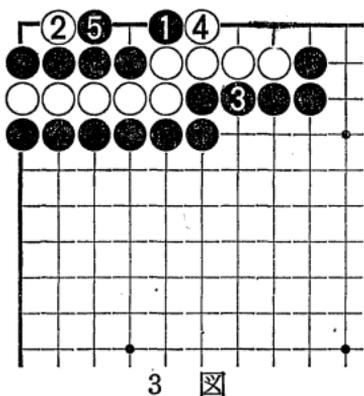
1 図 (6) ツグ

1 図 正解
 黒1とヘソに曲り、白2のときに黒3と打込む筋で眼あり眼なしの一手勝となります。白4の取りで5の下がりなら、黒4と這って結局は同じことです。



2 図

2 図 失敗
 早く白のダメを詰める意味で黒1とハネたくなるどころでしようが、1のハネはかえって遅く、白2と下がられて反対に一手負けとなるのです。



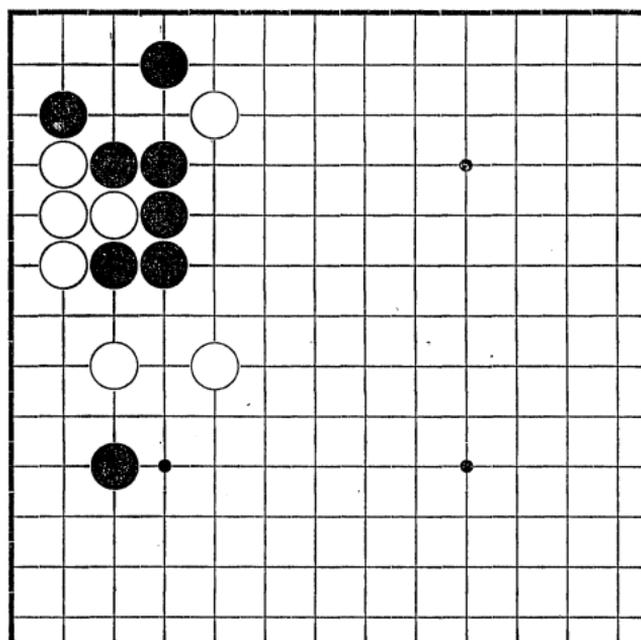
3 図

3 図 コウ
 今度は黒1とハネてみました。黒1には白2のつけが好手で結論はコウ。要するにこの形は2の点が双方の急所になるということではありません。

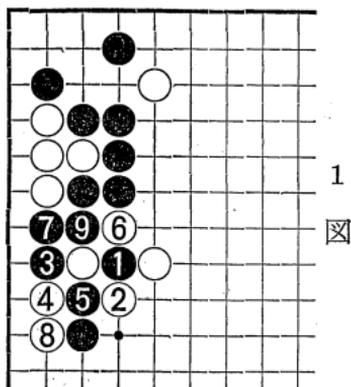
欠
陥

第66題 黒先

白の姿には重大な欠陥があります。ねらい違わず欠陥を衝いてください。

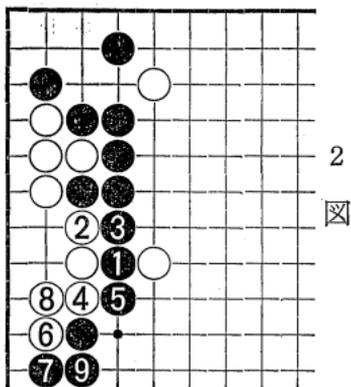


第66題・黒先



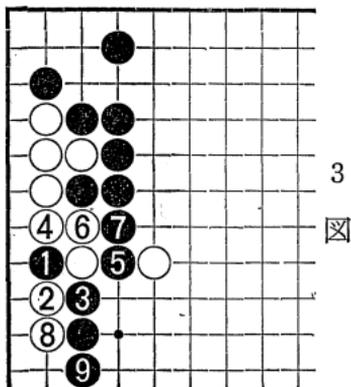
1 図

1 図 第二のパンチ
 黒1とワリ込むのが鋭い筋で、白2には黒3とつけるのが黒1に続く第二のパンチです。白は4にハネ出して6の取りでしょうから黒7と突当り、白8黒9と



2 図

ついで白は半潰れの姿。
 2 図 黒厚く
 前図みたいにもぎ取られるのはひどいから、白は2に突当って4、6と運ぶぐらしいのですが、しかしこれとても黒7、9と厚く



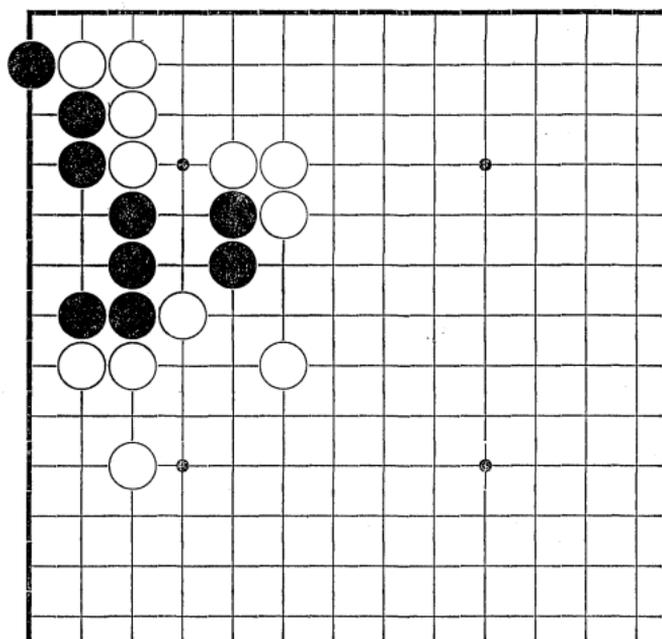
3 図

打って、明らかに黒は優勢なのです。
 3 図 劣る
 黒1とつける筋もあるかにもえますが、しかしこの方は白2以下で前図ほど黒は優勢ではありません。

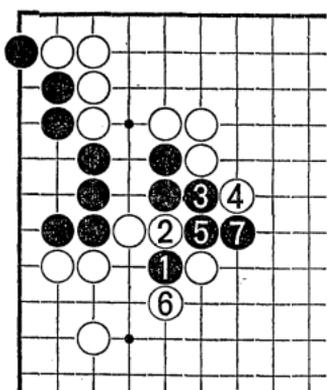
しのぎ

第67題 黒先

危機の迫ったこの黒をどうしのぎますか。手順の後ということもよく考えなければなりません。

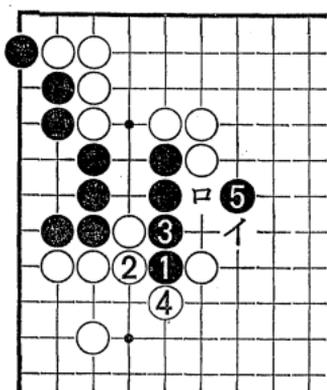


第67題・黒先



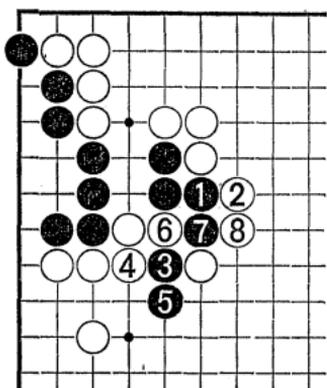
1 図

1 図 つけ越しから
 黒1のつけ越しから持つて行くのを手筋とします。白2のときに黒3と出る調子で、白4なら黒は5の切りから7と出てもうつかまらなくなりました。



2 図

2 図 変化
 白2のつぎなら黒3のつぎから白4黒5と飛びます。次いで白イとコスみつけても黒口とついでこれまたとうていつかまらぬ形ですが、手順を誤って、



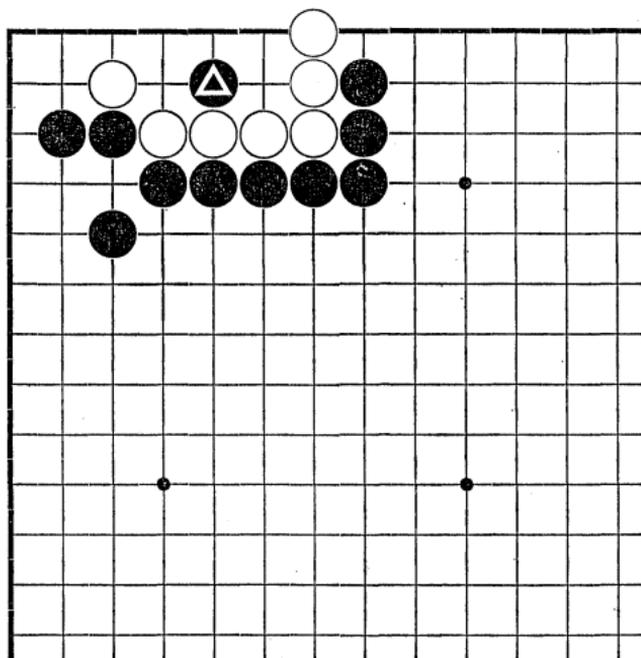
3 図

3 図 取られ
 黒1の曲りから打ったりすると、白2、4と受けられて助かりません。黒3白4という形を想定したときに、黒1の曲りが大悪手になっていくからでした。

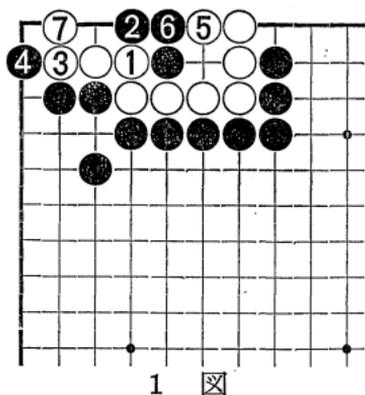
第68題 白先

曲り四

黒に▲へつけられたところですが、手順を間違えないで生きてください。結論は曲り四のセキです。

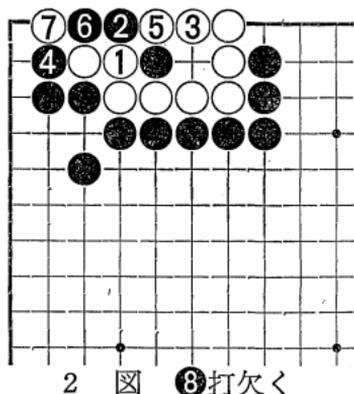


第68題・白先



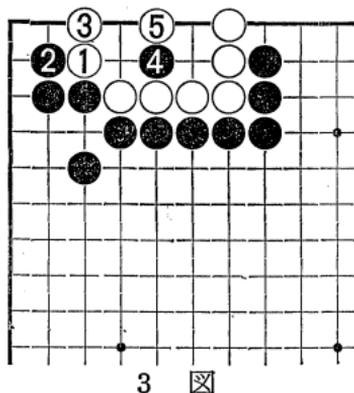
1 図

1 図 命の綱
 まず白1とついで黒2のときに、一本3と出るのが命の綱です。次いで黒4のときに白5とグズんで7の曲りがよく、結局はセキということになりました。



2 図 ⑧打欠く

2 図 白3の誤り
 誤って先に白3と曲ると黒4とおさえられて死となります。白5に切っても黒6と二目にして捨てられるからで、とくに一本前図白3と出しておかなければなら



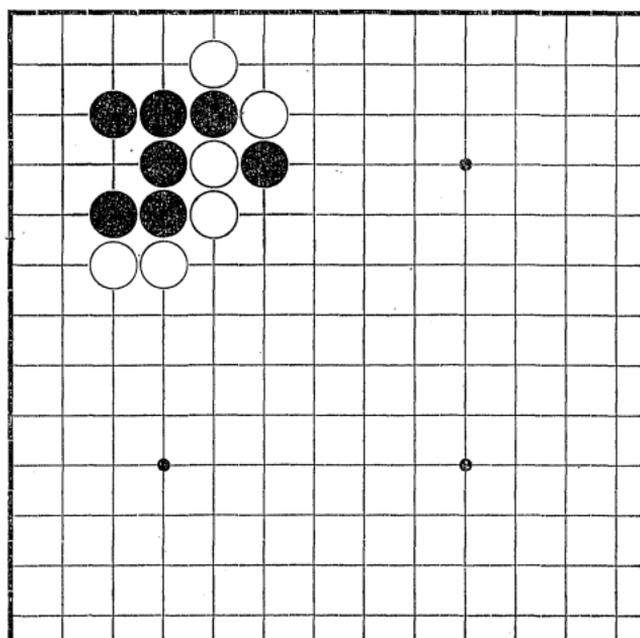
3 図

ない理由があるのです。
 3 図 白活き
 さかのぼって黒2とおさえても白3と下がり、黒4白5で活きがあります。この白はどう打っても生きていくというのが結論です。

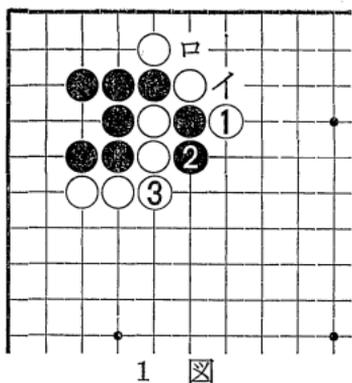
臨機応変

第69題 白先

あっちこっちに白は傷があります、その傷口を、一手ないし三手でぴたりと止めてください。

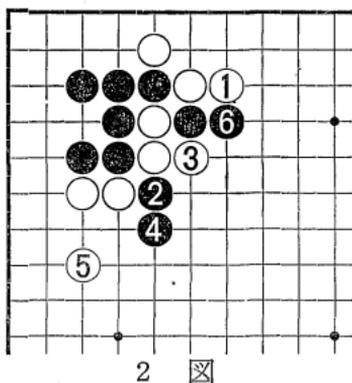


第69題・白先



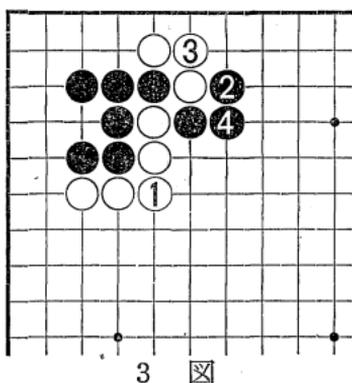
1 図

1 図 名調子
 白1からハネて黒2白3とつぐのを名調子とします。黒3の切りに備えると同時に上方の守りも兼ねているからで、たとえば黒イの切りは白ロのつぎまでです。



2 図

2 図 四面楚歌
 白1と引くような中途半端な手はおおむね悪く、ここでは黒2、4から6と出られて四面楚歌のようになるとになってしまいます。黒2に切られては持たないと



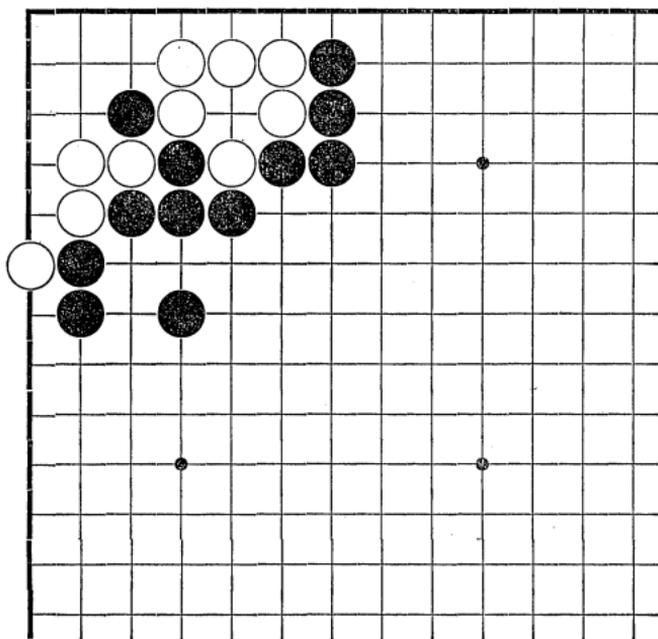
3 図

いうことでもありますが、3 図 単つぎはダメ
 しかし単に白1とつぐのでは黒2、4でいけません。どうしても白1は4の当てから持って行かなければならないのでした。

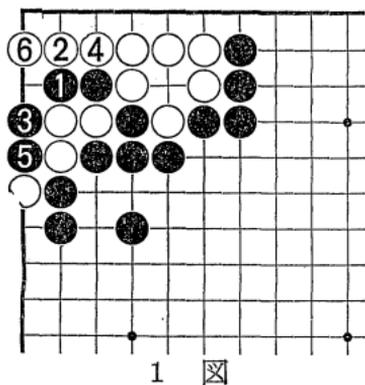
隅の魔術

第70題 黒先

三目や四目だけでなく、
全体の白を取ることを考
えてください。隅の魔術とは
何を意味するかでしょう。

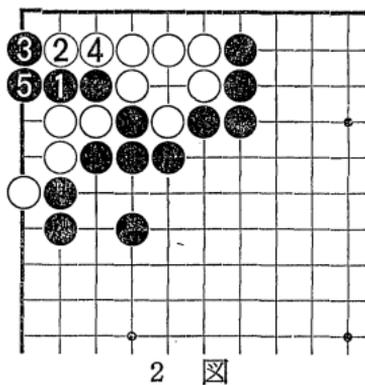


第70題・黒先



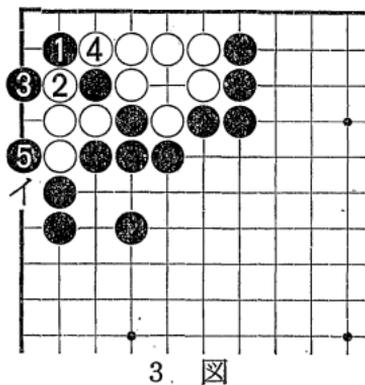
1 図

1 図 実戦
恐らく実戦では黒1以下5と取り、白6の下がり活かしてしまおうでしょう。ということはこの白を殺す手があるということと、実戦では気がつきにくいとい



2 図

うことでもあるのですが、2 図 黒3妙手
事実また白2のときに黒3とハネる手があったこの白は死んでいなのです。むしろ白はどちらからも押す手がないからで、隅の魔性



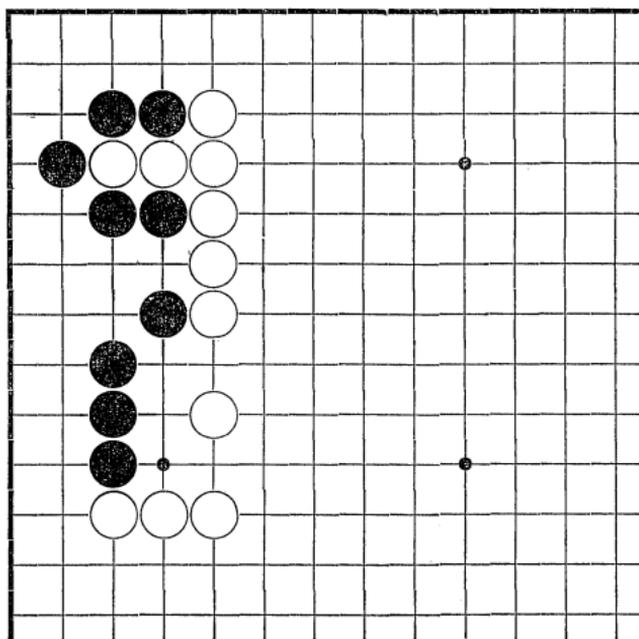
3 図

といわれる魔性のゆえんもこの辺にあるのです。3 図 イのハネ
魔性ついでに白イのハネがない場合なら、黒1から5とハネる筋でもこの白を殺すことができるのでした。

第71題 白先

薄味

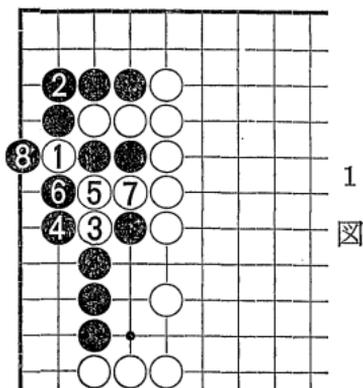
何か黒の姿に薄味が感じられる、その薄味をどう衝くかです。とかく薄い形には何かあるとしたものなのです。



第71題・白先

1 図 正解

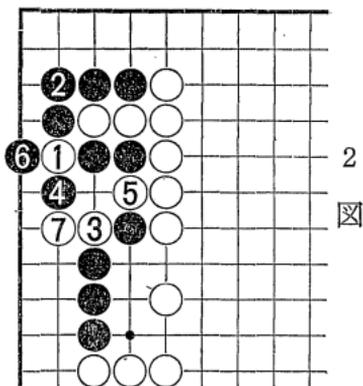
白1と切り、黒2のとき
に白3に飛びつけるとい
いやらしい手で問題が生
じます。ただし黒として
は4、6と受けるのがよ
く、損害を最小に止め
ることができ



るのです。

2 図 大損

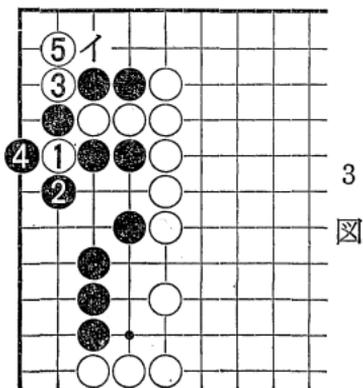
黒4の抱えなら白は5と
出ます。ここで黒7と打
てば前図と同じことにな
りますが、黒6に取った
りすると白7と出られて
大損を



招かなければならぬので
す。

3 図 気前

黒2と二目を捨てるのは
さすがに気前が過ぎます。
白5も1でなく、5と引く
方が数目ほど得です。

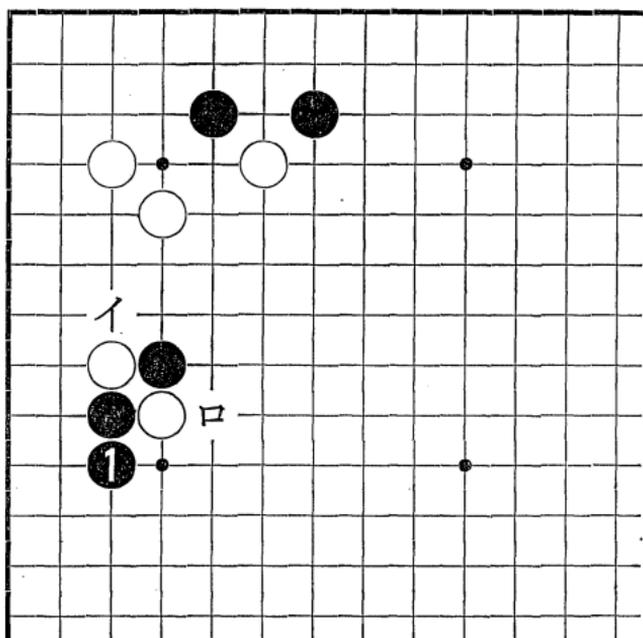


次の妙手

対策

第72題 白先

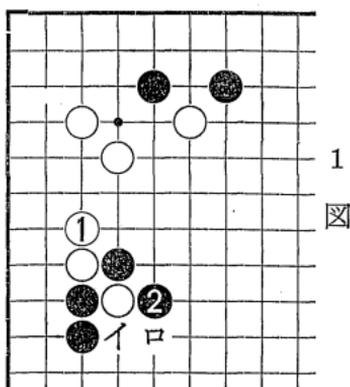
黒1と引かれました。差
当っては、黒イの抱えと口
のシチョウウが両にらみです
が、何か白に対策はないも
のでしょうか。



第72題・白先

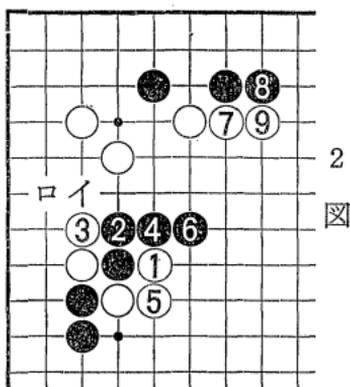
1 図 シチ ヨウ

白1と引くのでは黒2とシチ ヨウに抱えられるし、白はシチ ヨウがよくても、黒イ白2黒口と捨てられるおそれがあります。ここは黒を重くする意味も兼ね、



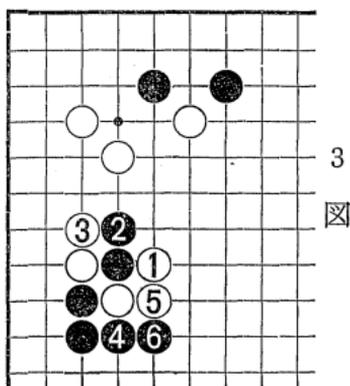
2 図 からみ

白1のハネから持って行って黒2白3と這うものでしょう。黒4、6なら白79と押してからみで、また黒イのハネ出しは白口でしのいでいるのです。



3 図 局勢による

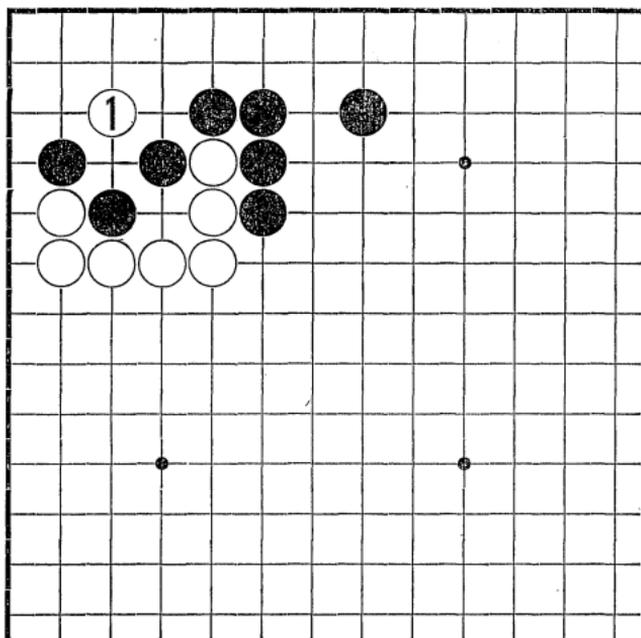
黒としては4、6と二目を捨てなければならぬかもしれませぬ。しかしそれは局勢によることで、この場面だけでは結論は出ないとしたものでした。



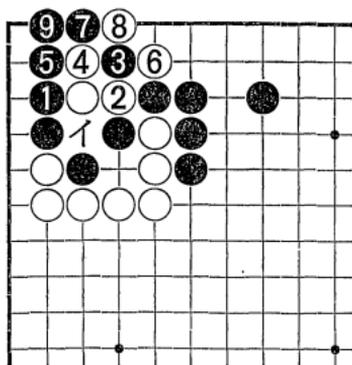
第73題 黒先

最小限度

白1とノゾいてきました。黒は損害を最小限度に止めてください。

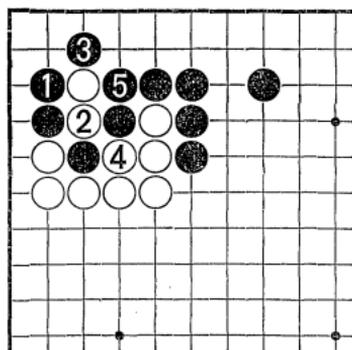


第73題・黒先



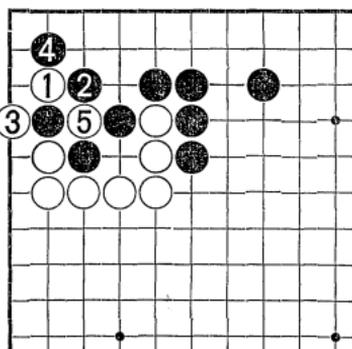
1 図

1 図 持込み
 黒1と持って行くのが面白く、白2の切りなら黒3のハネから5とおさえて白は持込みに終わります。白6を7に下がっても黒イとつがれて何にもならない。



2 図

2 図 無キズ
 白は2と切るの外なく、白2なら黒は3のハネから5のつぎまで。損害を最小限度に食止めたというよりも、黒はむしろ無キズに切上げたといつてよろしいで



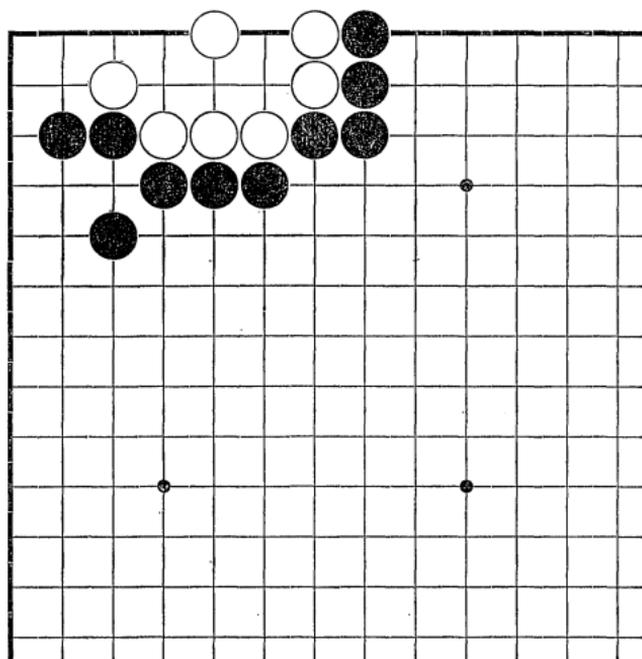
3 図

しょうか。
 3 図 ハサミから
 従って白としては1のハサミから持って行くところとし、白1なら黒は2、4とおさえてこのコウが問題になるのです。

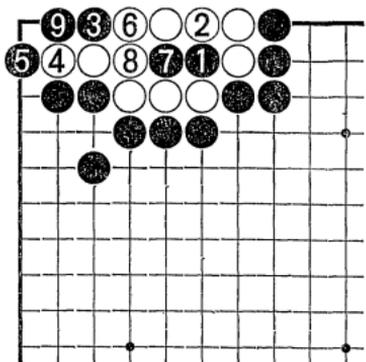
攻
略

第74題 黒先

何かしら白は薄い形を
しています。薄味の根元を突
止めて白を攻略してくださ
い。

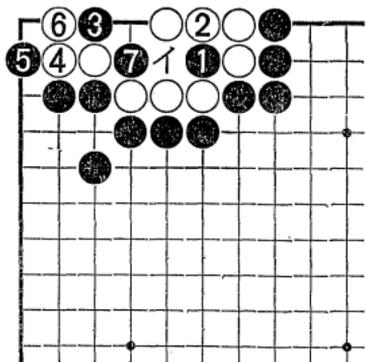


第74題・黒先



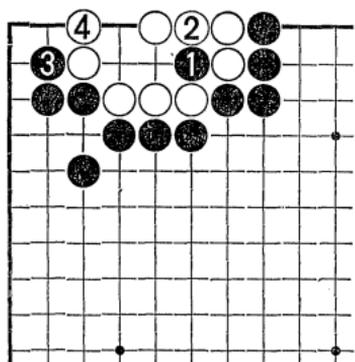
1 図

1 図 黒3の痛打
 黒1白2の交換はまず問題のないところとして、次に黒3のつけが本題の眼目とする痛打です。続いて白4の出には黙って黒5とハネるのがよく、白6なら黒



2 図

7、9までで死。また——
 2 図 両当り
 白6のおさえなら黒7と切って両当りで、黒としては7の切りもイの出も打たずに単に、5とハネるところに深い意義があるのです。



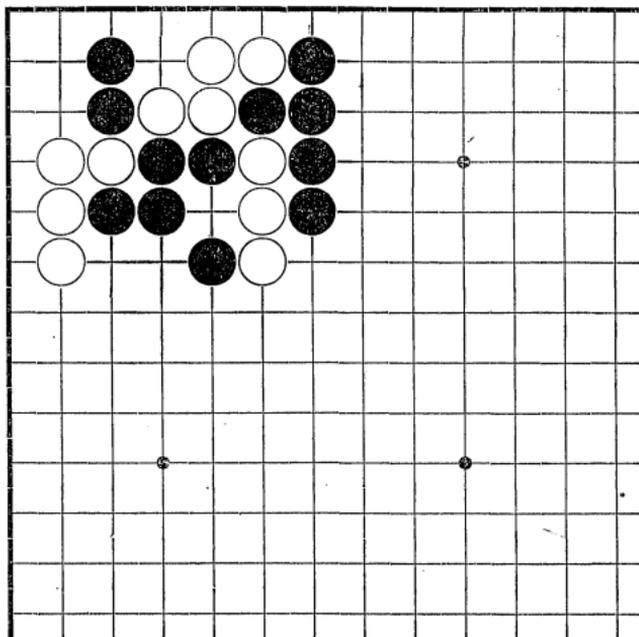
3 図

が、その辺のアヤを本図と1 図によって察して頂きましょようか。なお——
 3 図 お手伝い
 黒3におさえて白4と活かすなどはお手伝いというものなのです。

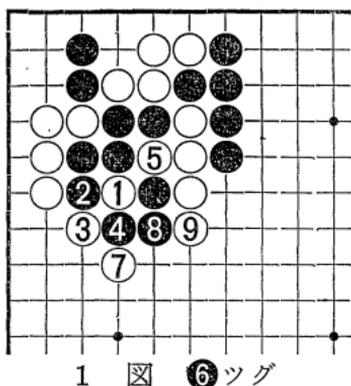
第75題 白先

最短距離

白の手数は三手しかありませんから最短距離で黒を取りに行かなければなりません。取れるか取れないかも問題なのですが……。

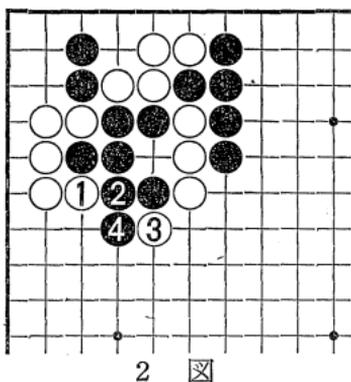


第75題・白先



1 図 一閃

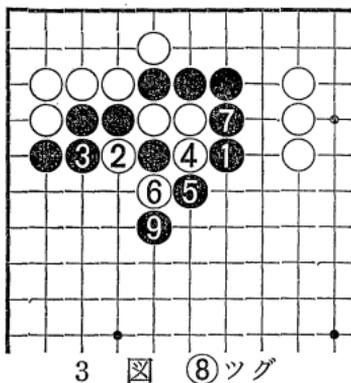
紫電一閃白1とつけるのが鋭い筋で、黒2と出たとき白3とおさえてグルグル廻しのシチョウウです。要するに白1のつけに気がつくかつかないかということ



ですが、

2 図 万休

白1と曲るようなことでは黒2とつがれて万事休します。頭脳は停止するところなく、常に飛躍させなければならぬということ



ありました。

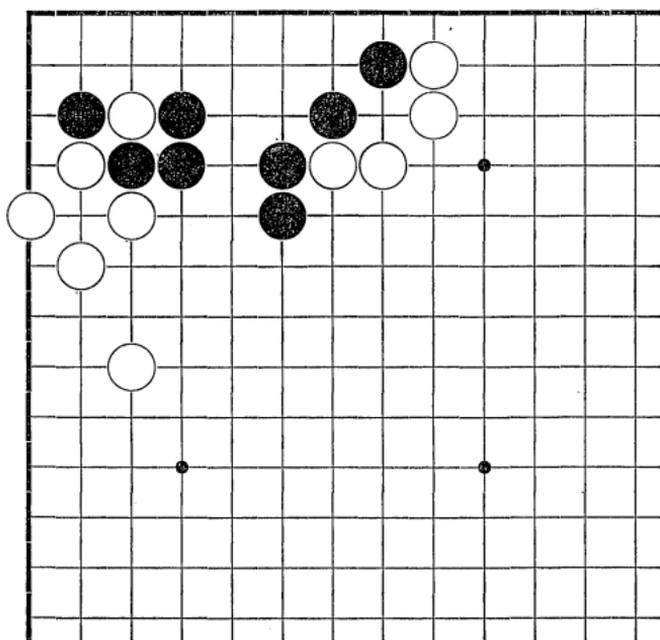
3 図 類型

シチョウウに取れませんがこの形なら黒1とかけてグルグル廻し。形は少々違っても手筋は1図と似たようなものです。

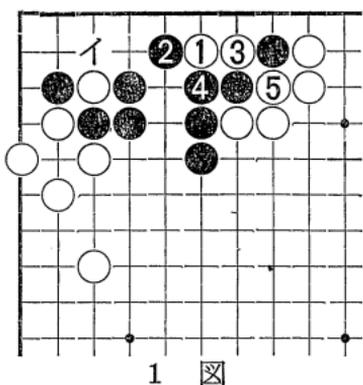
第76題 白先

地中に手あり

手といっても生死に関する問題でなく、いうならヨセの一種ですが、左方の白一目の取り方に黒はちよつとした弱点があります。

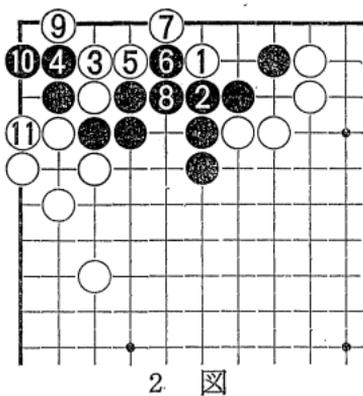


第76題・白先



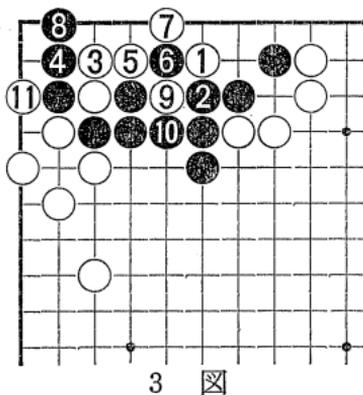
1 図

1 図 両にらみ
 白イの下がりをにらんで
 白1に置くのがちよつとした
 手で、黒2のコスみつけ
 なら白3、5と一目を取っ
 て相当な収益を挙げるこ
 とができます。



2 図

2 図 押す手なし
 黒2とついでがん張れば
 どうなるか、どうなるとい
 っても白3の下がり物が
 言ってくるわけで、白5の
 ときに黒6、8なら白9と
 ハネて黒は押す手なしです。



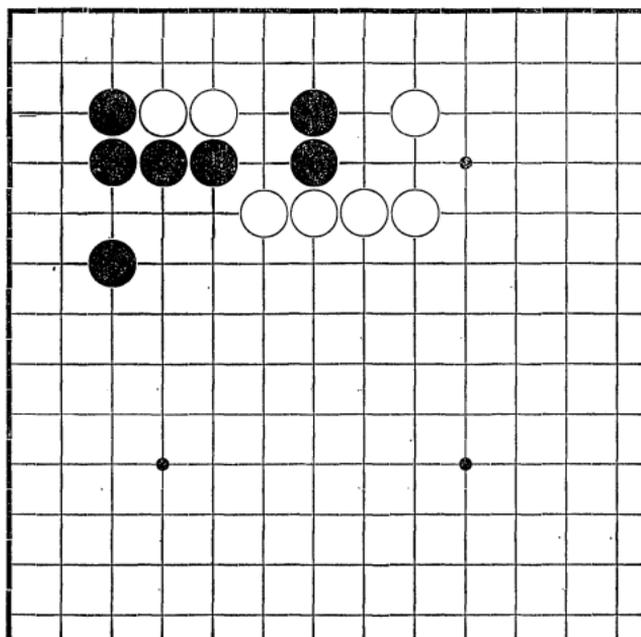
3 図

3 図 コウ
 黒8と下がればコウのよ
 うなことになります、こ
 のコウに負けると黒は全体
 の眼が怪しくなる意味があ
 り実戦ではこういう手は打
 てないとしたものでしょう。

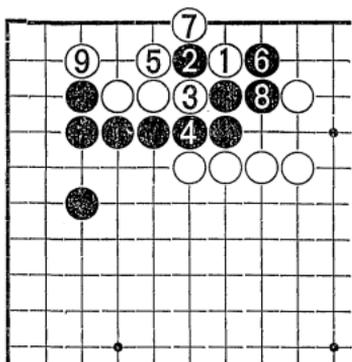
紫電一閃

第77題 白先

攻め合いは二手ぐらい負け
で、もごもごやっていると
も活きられそうにありませ
ん。手筋の冴えで一挙に解
決してください。

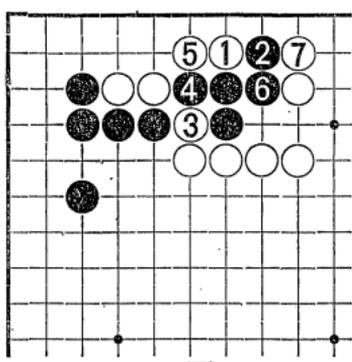


■ 第77題・白先



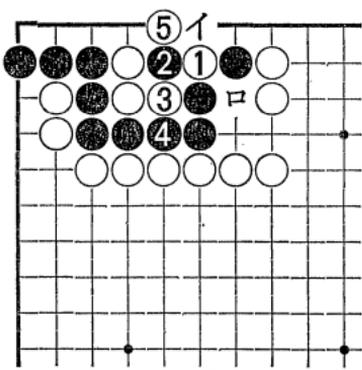
1 図

1 図 腹づけ
 白1と腹づけするのがこ
 ういう形における筋で、黒
 2のハネ出しなら白3の切
 りから9とハネて活きます。
 黒6で9の下がりなら白は
 むろん6の引きです。



2 図

2 図 二手勝
 黒2のおさえならこのと
 き始めて白3と出て、黒4
 白5と引けば攻合いは二手
 ぐらい勝になります。ふた
 たび三たび、石が急所へ行
 けばひどいものだというこ



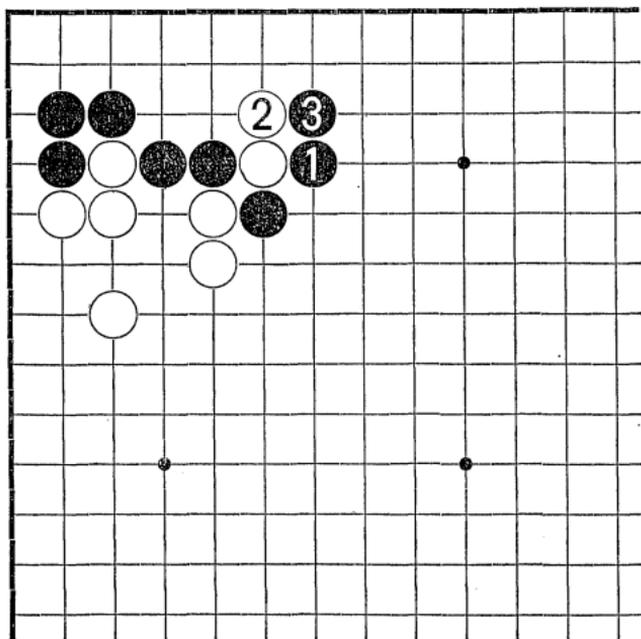
3 図

とでありました。
 3 図 類型
 死活のケースにもこの筋
 が応用できぬではなく、図
 の形なら白1とつけて黒は
 全滅してしまいます。黒2
 でイなら白2黒口白4です。

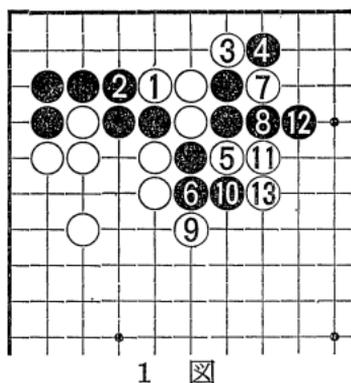
おさえ込み

第78題 白先

黒1、3とおさえ込んで
きました。白はどう活路を
求めるべきでしょう。



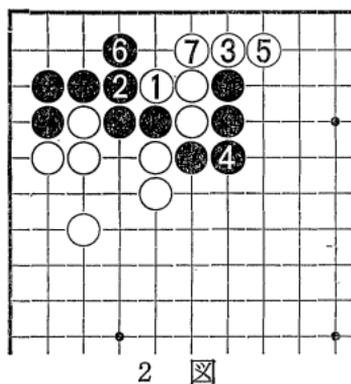
第78題・白先



1 図

1 図 俗手

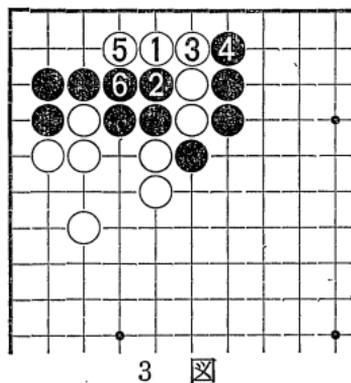
俗手のようでもここは白1と曲るのがよく、黒2なら白3とハネて黒は応手に窮しましょう。黒4とおさえるのでは白5、7の順でシチョウだからです。



2 図

2 図 死残り

仕方がないから黒4とつぐぐらいのものかもしれないが、黒4なら白5と伸びて黒6白7つぎまで。黒はまだ隅に死の残っているところがしゃくなのです。



3 図

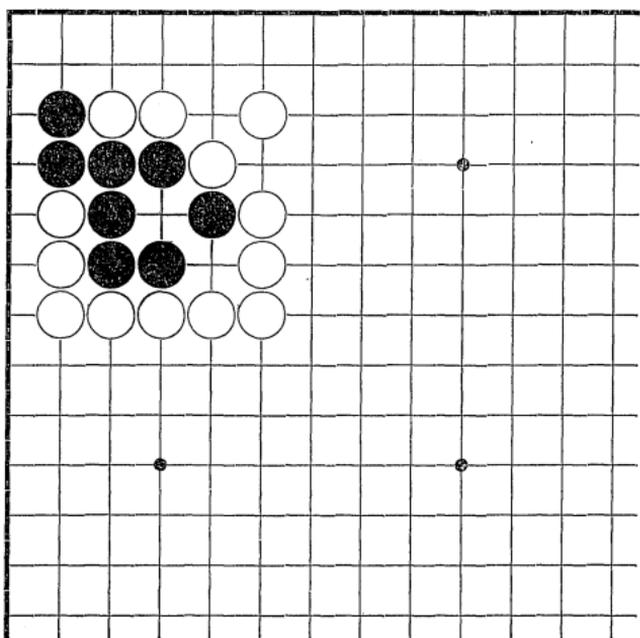
3 図 例外

こういうところは白1とコスむ筋が多く用いられますが、しかしここでは例外で、黒2、4と運ばれて白はいけないのです。

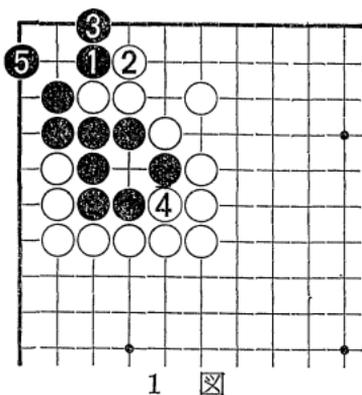
隅と眼形

第79題 黒先

黒は隅に先手で一眼を持たなければ活きがありません。コウというようなことも考えられますが……。

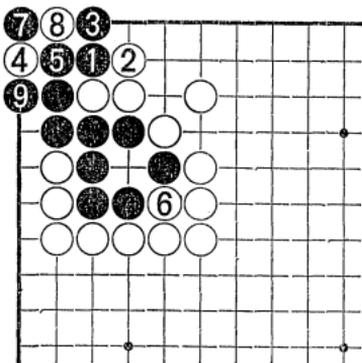


第79題・黒先



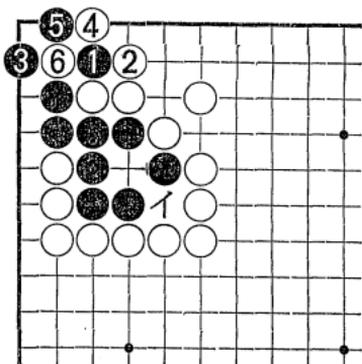
1 図

1 図 バッテリー
 黒1とハネ、白2黒3の下がりというバッテリーの二着で黒は活きです。白4と一眼をつぶせば黒5のコミが予定の行動ではっきり活きとなりました。



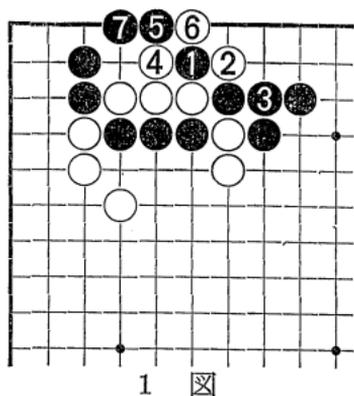
2 図

2 図 押しつぶし
 白4と置いて黒5白6というようなことも考えられますが、白6なら黒7の打込みに続く9のおさえで押しつぶしの活きです。コウではありません。



3 図

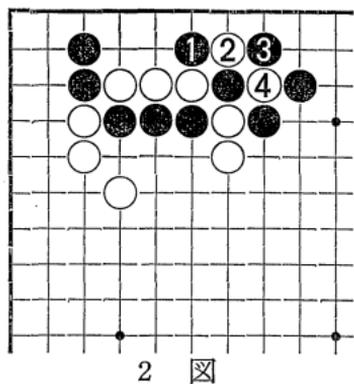
3 図 失敗
 黒3で4に下がる以外には活きがなく、3で6のつぎは黒1で死だし、黒3のカケつぎは白4黒5とおさえてコウにしかありません。さらに失敗の部です。



1 図

1 図 犠牲打

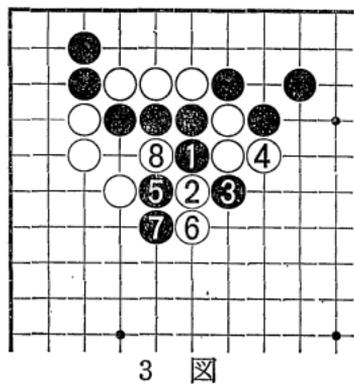
犠牲打のケースでここは黒1とハネるのが面白く、白2、4のときに黒5、7とすくう筋で黒は一手勝っているのです。犠牲打の尊さでありますか。



2 図

2 図 もつての外

苦しがつて黒1、3とコウに持つて行くなどはもつての外ですが、前図の手段に気がつかなかつたとしても、このコウに負けると黒はひどい姿になるからです。



3 図

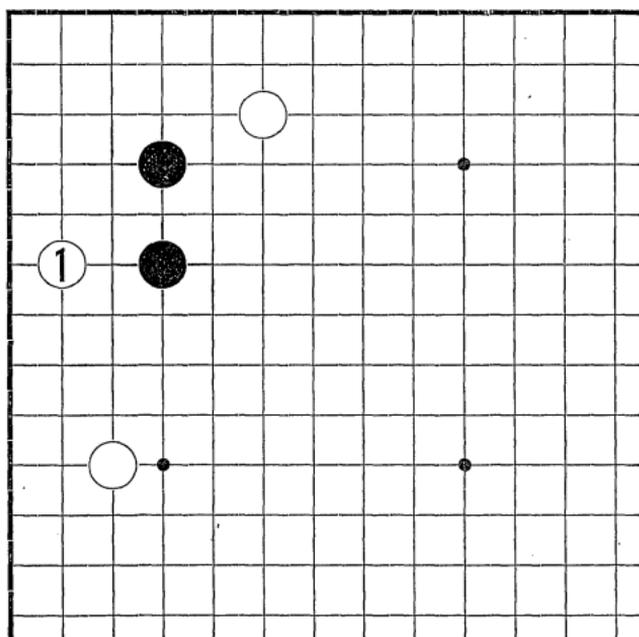
3 図 鶴の巣ごもり

黒1に出るのはどうか、というようなことを考えるのもまた失格です。いうまでもなく白2にハネられると、鶴の巣ごもりのケースだからでした。

第81題 黒先

岩 本 流

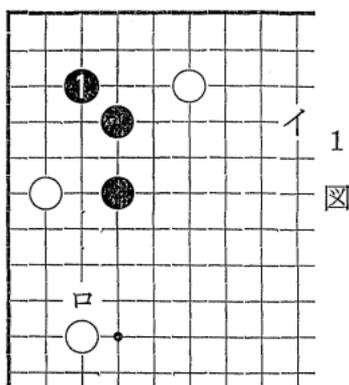
いやらしく白1と走って
きました。黒は応答すると
したらどう打つかです。



第81題・黒先

1 図 岩本流

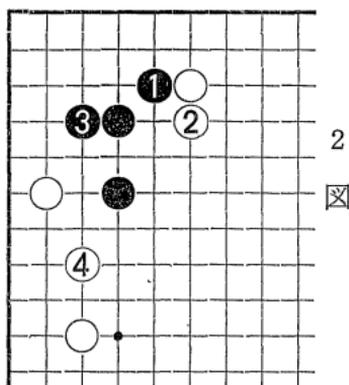
シンの強い岩本流で、黒1と心張棒を構えるのが強い打ち方です。ここへ打っておけば黒はほとんど完全に活きているからで、この後は黒1を拠点として、



黒イの攻めやロのつけなどをねらうことになるのです。

2 図 やや疑問

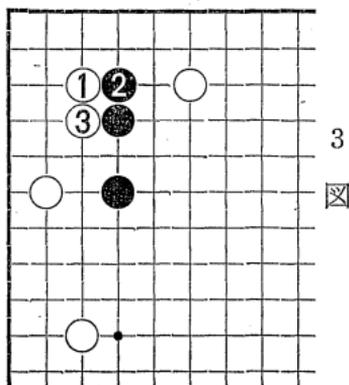
黒1、3という受け方も教えられるところですが、白2と立たせて強くするところに疑問があり、白4と



受けられてこの黒がも一つ完璧に生きていないところにも問題があるのでした。

3 図 浮上がる

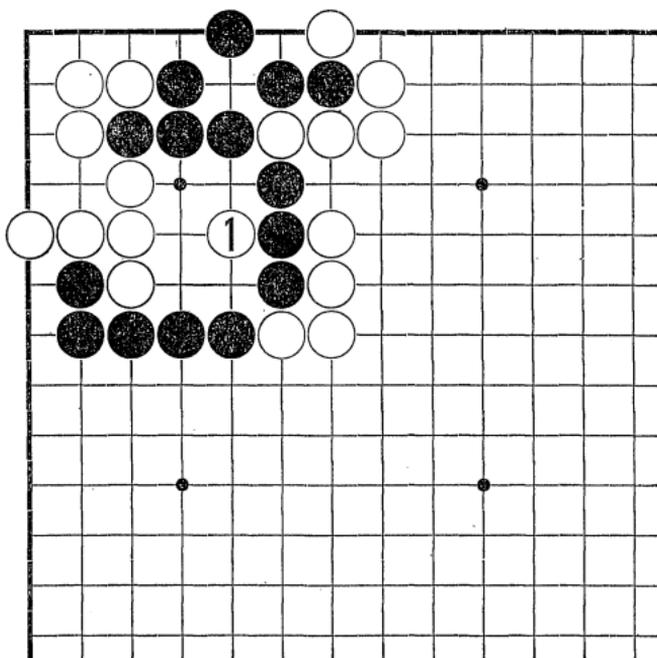
手抜きすると白1に這入られて黒は浮上がってしまいます。黒1を急ぐゆえん。



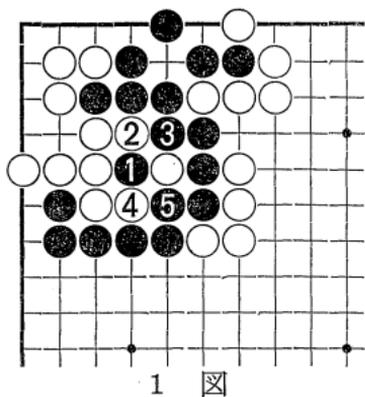
第82題 黒先

頭の飛躍

白1のつけによって上の黒七目は助からないように見えます。しかし、果して助からないかどうかが問題のところでは。その辺に頭の飛躍を必要とするでしょう。

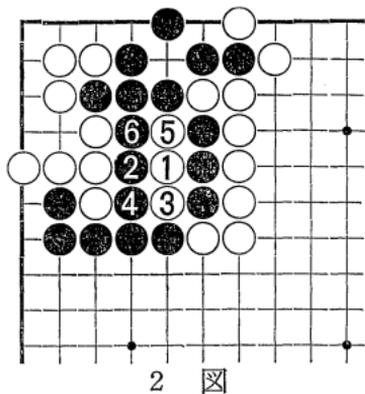


第82題・黒先



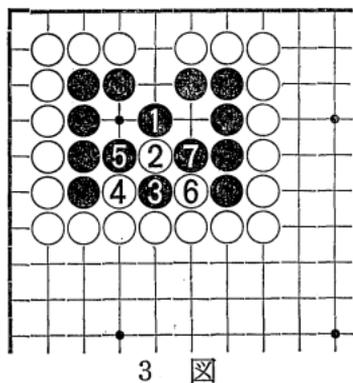
1 図

1 図 ワリ込み
 黒1とワリ込むのがときによつての妙手で、白2のときに黒3、5と自然に連絡することになります。何でもないようです。実戦では気がつくかどうかでしょう。



2 図

2 図 類型(1)
 外部のダメが詰まっておれば三目の黒は捨てなければなりません。もつとも三目の黒を取るだけなら、白1で3か5に切つても取れているのですが……。



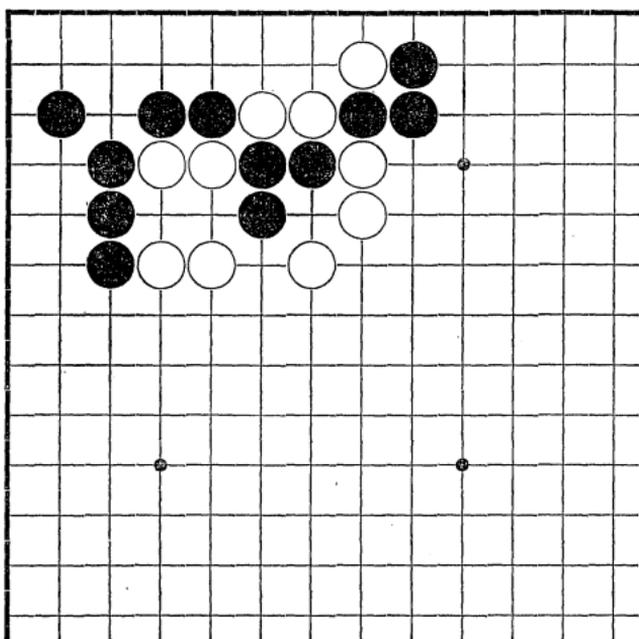
3 図

3 図 類型(2)
 この形なら黒1のコスミで活きるができます。白2とつけても黒3にワリ込む例の筋があるからで、白4で5なら黒4白7黒6でセキです。

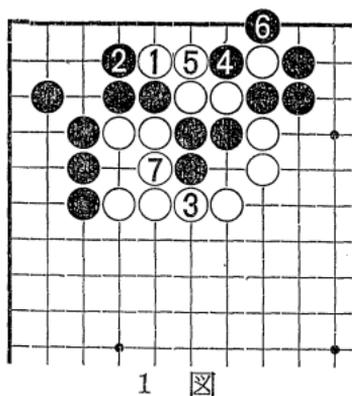
定石

第83題 白先

攻合いの定石みたいなもの
です。要するにどう打てば
白は一手勝つかということ
でした。

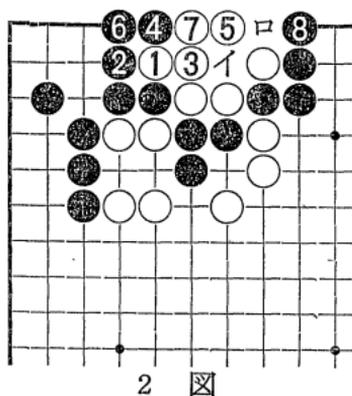


第83題・白先



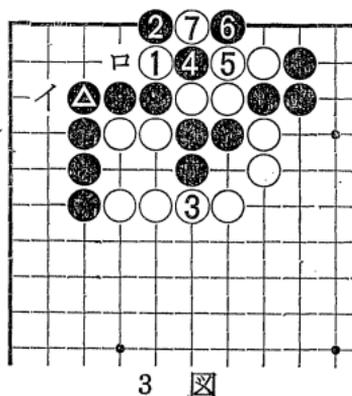
1 図

1 図 両バネ一手勝
白1とハネを利かせて、黒2のおさえと換ってから3と詰めて打てば、黒は4のところを土足で詰められません。両バネ一手勝の格言通りです。



2 図

2 図 手詰め
白3にツイたりすると黒4にハネられてかえって手が詰まります。次に黒7ですぐ当りだからで、白3でイの方へついで黒口とハネられて同理です。



3 図

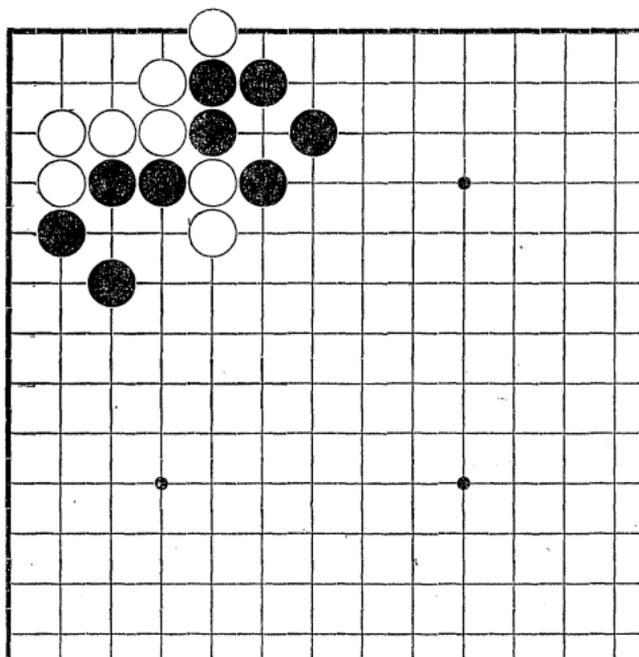
3 図 黒▲の場合
黒イが▲にある場合は白1に対して黒口とおさえず2とつける手がある。結論はコウ、白3のときに黒4、6という非常手段を見ているからでした。

第3章 二、三級程度

第84題 白先

ケイマ止め

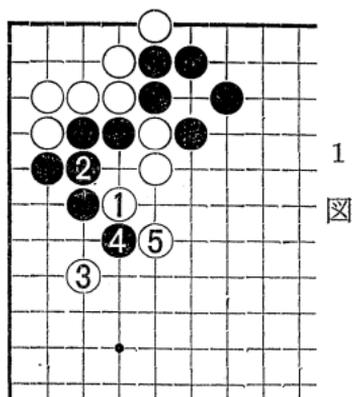
黒の進路を止めてください。止めないと隅の白に死が残っているのでことが面倒になります。



第84題・白先

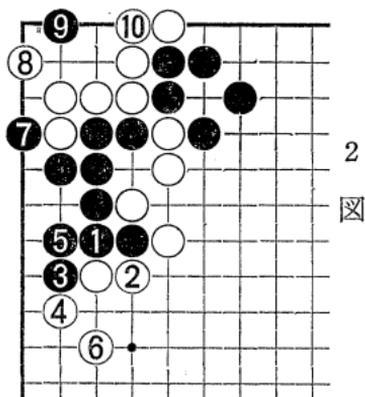
1 図 予定の行動

白1とコスみつけて3にケイマするのが要するにケイマ止めです。黒4のハネ出しに対する白5のおさえも、むろん予定の行動でした。



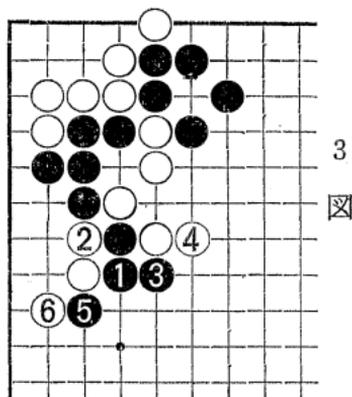
2 図 五目中手

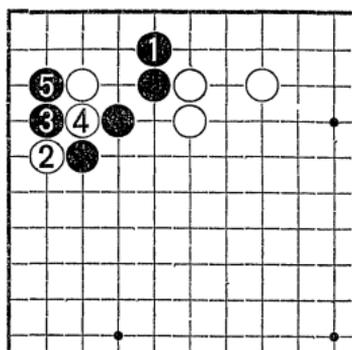
続いて黒1のつぎから3、5のハネツギなら、白は6のカケツギです。この後隅の白との攻合いはとうてい黒が勝てない感じで、黒7のハネなら白は8、10で五



3 図 黒1の出

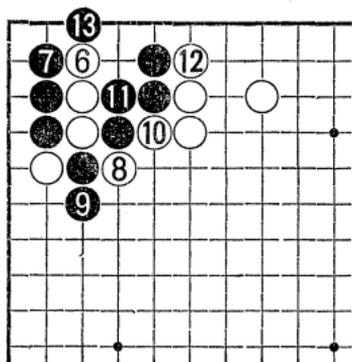
黒1と出る方も黒はダメの感じで、3の曲りから5とハネてみても、白6とハネ返されてうまく行きませぬ。ケイマ止めの巻でした。





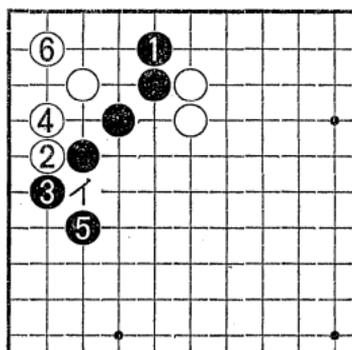
1 図

1 図 攻めるは守る
尋常に黒1と下がるのがよく、次いで白は2のつけでしょうから、黒は3とハネ出して5に這います。攻めるは守るでこれで白がうまく行かないのです。



2 図

2 図 終点まで
どういふふうに行うまいかないかと終点までやってみますと、白6と伸びる外はないから黒また7と這い、後は白の詰めるに任せて黒13とハネて一手勝です。



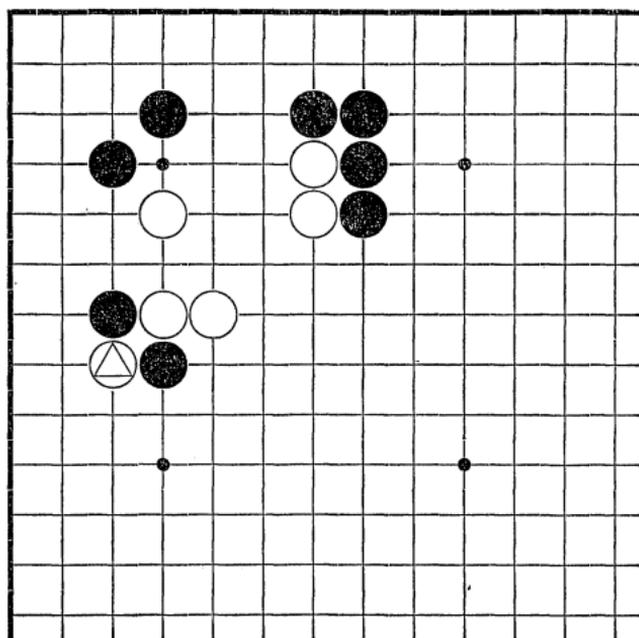
3 図

3 図 弱気は損気
黒3におさえたりすと、白4の引きから6と活きられてしまいます。弱気は損気、黒5で6に置くのも、白イと切られて面倒なことになりそうでした。

明快

第86題 黒先

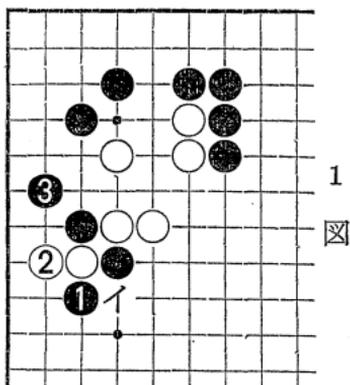
いま白に△へ切られたところと
 ころと考えてよろしいでしょう。
 明快な次の一手なし、当りのときはその次の
 手まで考えてください。



第86題・黒先

1 図 進退両難

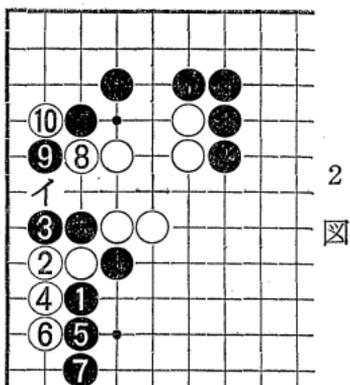
まず黒1とハネて白イとシチョウウに取りられることを防ぎ、次いで黒3とコスむのを良しとします。白は進退両難の感じで、左右どちらかの白を捨てなければなら



らなくなるでしょう。

2 図 危険

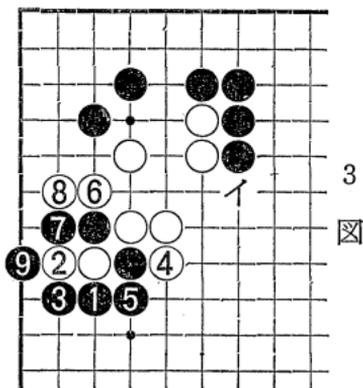
黒3とおさえるのは危険の感じ。ということは白4、6の後に8、10と出切られるキズが残っているからです。やはり黒3はイにコス



むのを本手とするのです。

3 図 判断を誤る

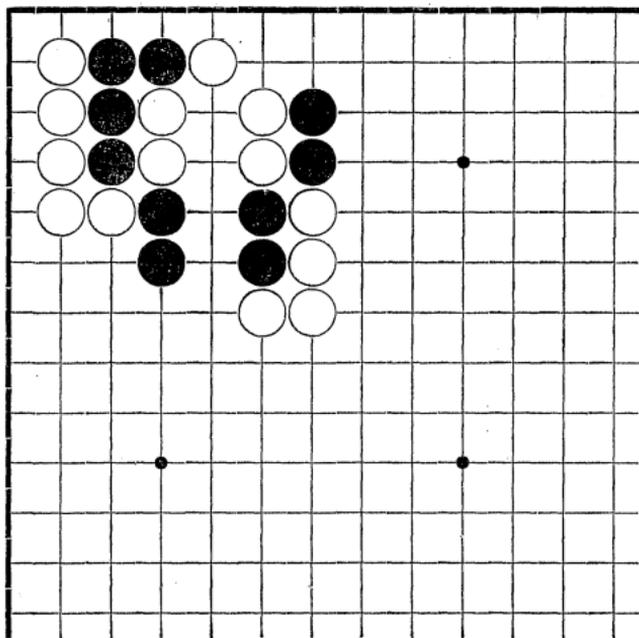
黒1とハネて3におさえるなどは判断を誤った傾向で、白4、6と捨てられた後、イにハネられるぐらいででかしてはいけません。



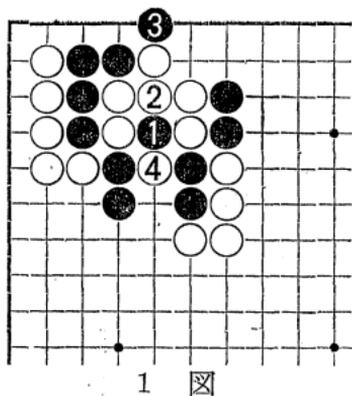
第87題 黒先

二番煎じ

一気には行きませんが二番煎じで決まるといいう意味です。しかし、二番煎じでもけっこうきついでしょう。

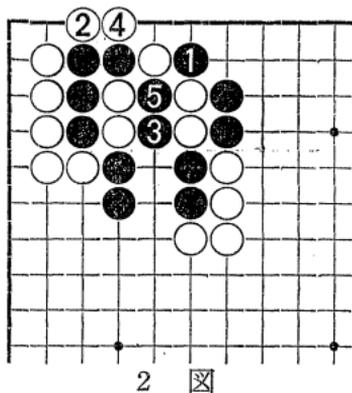


第87題・黒先



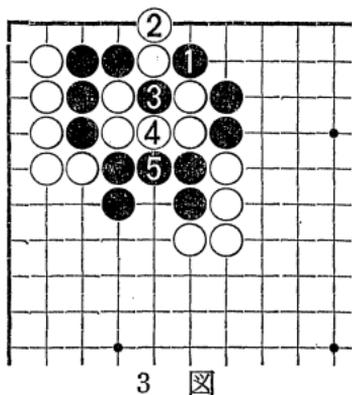
1 図 失敗

黒1、3とやって行けば追落しのように見えるかもしれませんが、しかし白4と取られると二目の黒が当りになるので、この追落しは成立しないのです。



2 図 適切

黒1と当込むのがここでは適切な筋なのでした。白2とハネる外はないから黒3とハネ込んで二目の白を取り、つまりこれが正解とすることです。



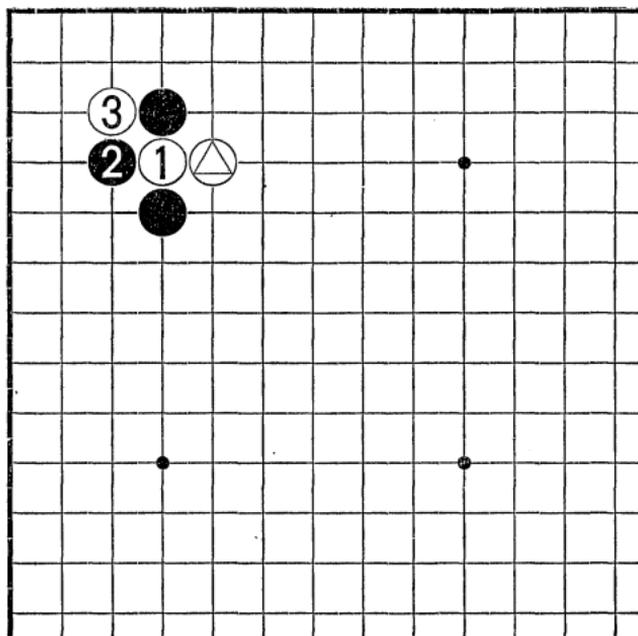
3 図 追落し

欲張って白2に下がるなどは、今度こそ黒3と打込まれて全員が追落しになってしまいます。過ぎたるは及ばずです。黒1を痛打とするゆえんでもあります。

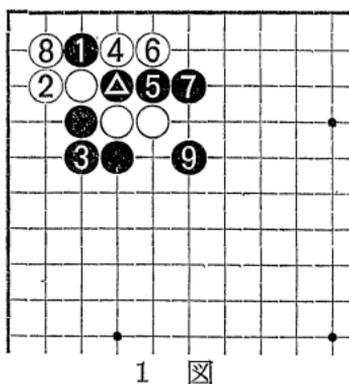
劫替り後日談

第88題 黒先

白が△コウ立ってから1、
3と出切ってきました。黒
は適切な応手で損を最小限
度に止めてください。

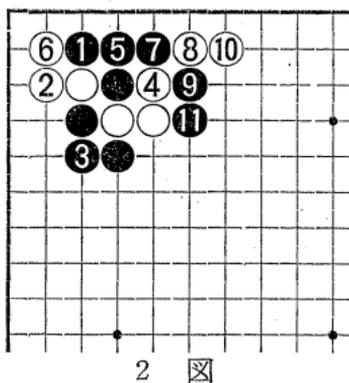


第88題・黒先



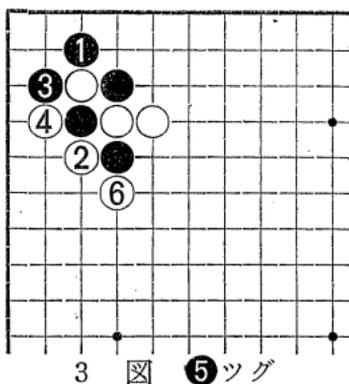
1 図

1 図 要領
 黒1とハネてジカに▲の
 一目を取られることを防
 ぎ、白2なら黒3とついで
 打つのを要領とします。次
 いで白4以下8なら黒9と
 かけ白の実利よりも黒の外



2 図

勢の方が上廻っているくら
 いでしょう。
 2 図 シチョウ
 白4、6なら黒7と曲り
 白8のときに黒9、11でシ
 チョウです。ただしこのシ
 チョウが悪いようなときは



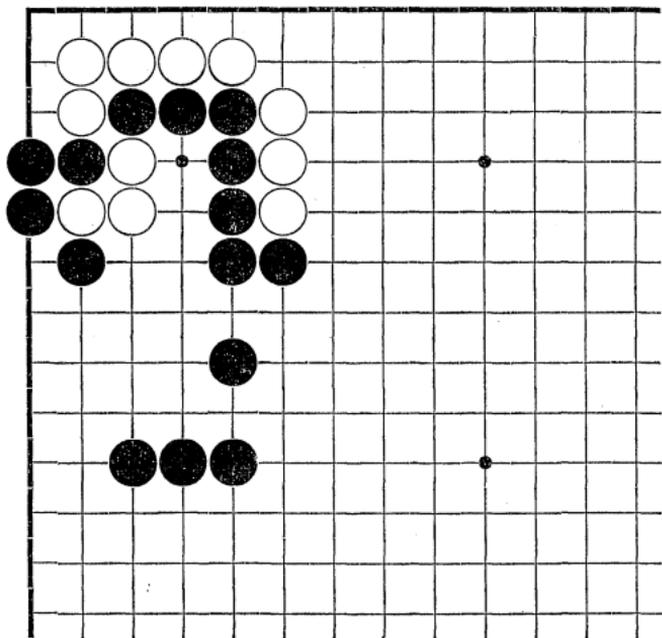
3 図 5 ツグ

さかのぼって黒1の時点で
 別の手段を考えなければな
 りません。
 3 図 外へ替る
 白2と切って4、6と外
 へ替るのもあります。これ
 も一局の碁でしょうか。

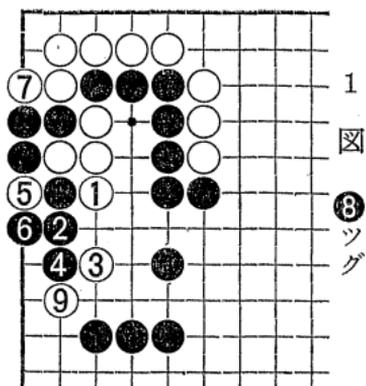
手順のあや

第89題 白先

三目の黒を取って生還してください。手順のあやに注意を要するでしょう。

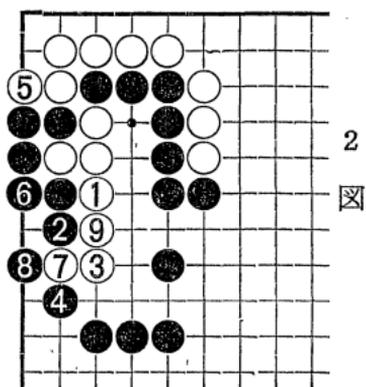


第89題・白先



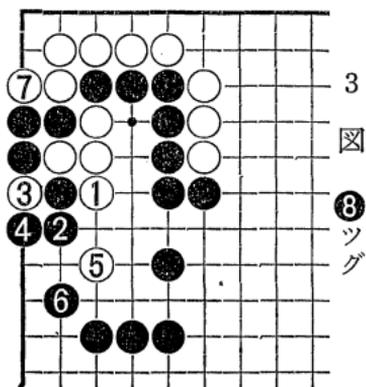
1 図 8ツグ

1 図 追落し
白1と押して単に3とかけるのがよく、黒4の這いなら白5の打込みから9とハネ出して追落しです。白は5の打込みと7のおさえの両様を見ているところが



2 図

ミスで、
2 図 続追落し
もし白3のときに黒4のコスみなら、今度は白6の打込みでなくて、白5のおさえから追落しになるのです。

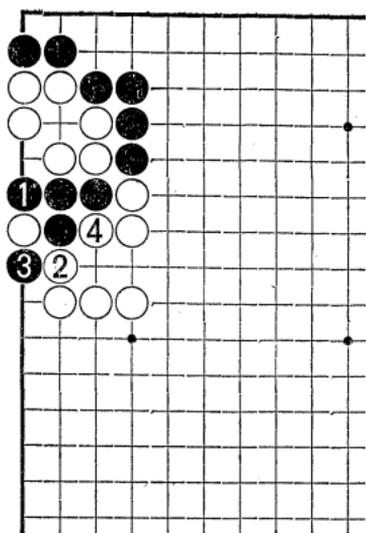


3 図 8ツグ

3 図 失敗
従って先に白3の打欠きを決めてしまうなどは悪く白5には黒6で追落しになりません。白3は単に5のかけでなければならぬいえんでした。

1 図 失敗

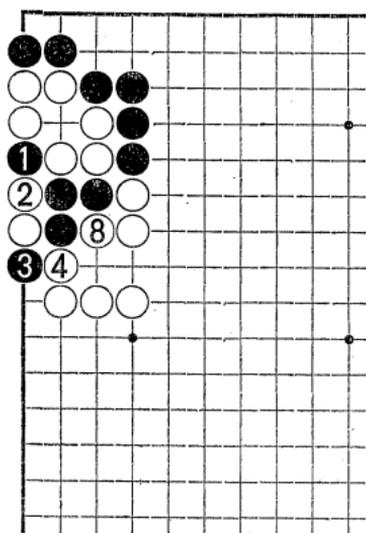
まず失敗の方から先に掲げますと、黒1におさえるのは白2、4と詰められて眼あり眼なしの一手負け。黒1のおさえが我れと我が身攻めになっています。



1 図

2 図 逆モーション

すなわちここは逆モーションに黒1の打込みから3とおさえるのがよく、白4のときに黒5以下コウになるのが正解だったのです。黒1の打込みを3のおさえ



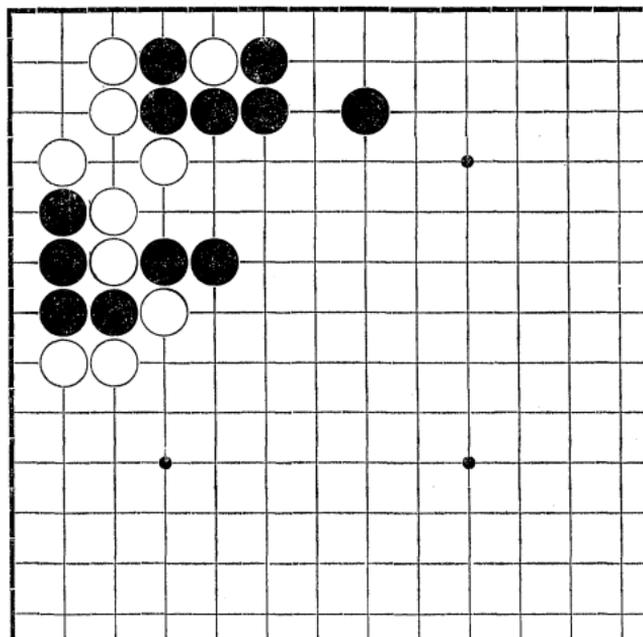
2 図

から持って行って、白4黒1と打込んで黒コウですが思うに黒1の打込みにこの問題の神髓があるのでした。(5、二目取ル、6、取返ス、7、2ノ下、9、コウ取ル)

二次作戦

第91題 黒先

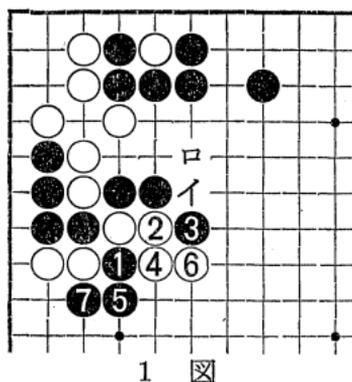
黒は切る一手ですがその次がむずかしい。ただ単に四目をしのぐだけでなく、左方の白のことも考えなければならぬからです。



第91題・黒先

1 図 黒3の運命

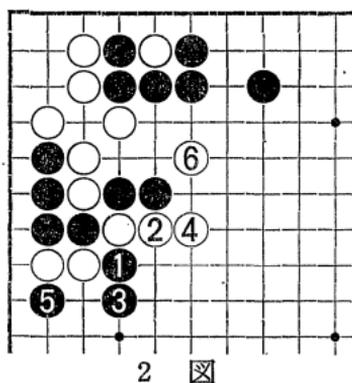
黒1の切りに続いて3とハネるのが要着です。白4黒5と伸びて7と6のシチヨウの両にらみというわけですが、黒3とハネておいたことが物を言って、白8



でイに切っても黒口で左上隅の白が死となるのです。

2 図 失敗の部

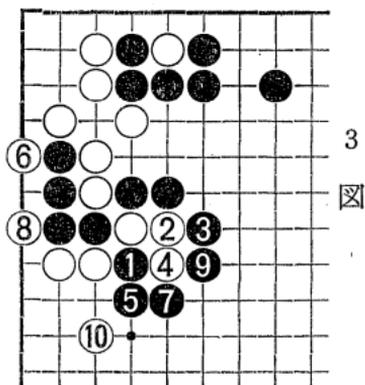
単に黒3と伸びても5と4の両にらみです。しかしこの方は白4の伸びから6にかけてられますから、黒3



はやはり前図に従わなければならなかったのです。

3 図 実戦的

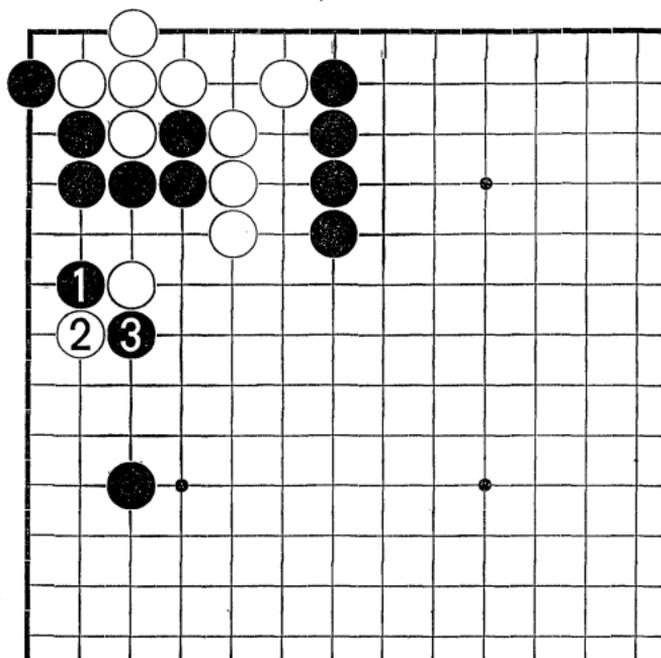
皆殺しにされてはひどいから、白は6のハネから8、10と実戦的に打ちますか。どうも仕方がないのです。



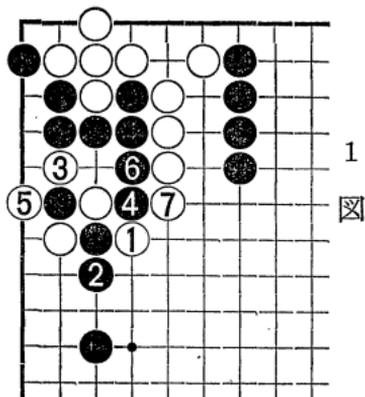
第92題 白先

大廻し

黒1とつけて3の切り。
よく見るさばきの筋です
が、白はその逆手を取っ
てください。



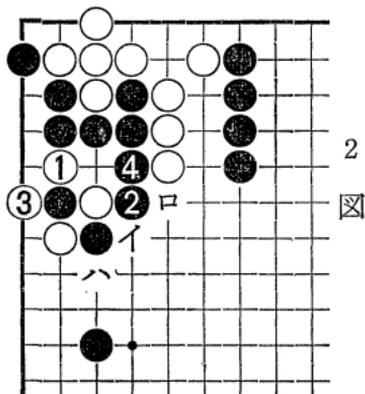
第92題・白先



1 図

1 図 生命

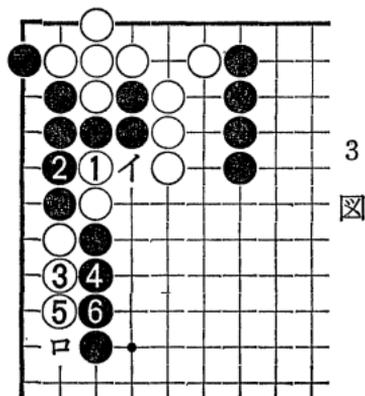
白1とハネて黒2の引きと換り、次いで3にかかえれば左上隅の黒が取れるということです。一本白1とハネておくとここにこの形の生命があるので、白1を、



2 図

2 図 ずっこけ

単に1と抱えるのでは黒2、4と連絡され、次に白イと切っても黒口と出られてしまいます。白1に先立って白イ黒ハと換っておかなければならないゆえんだ



3 図

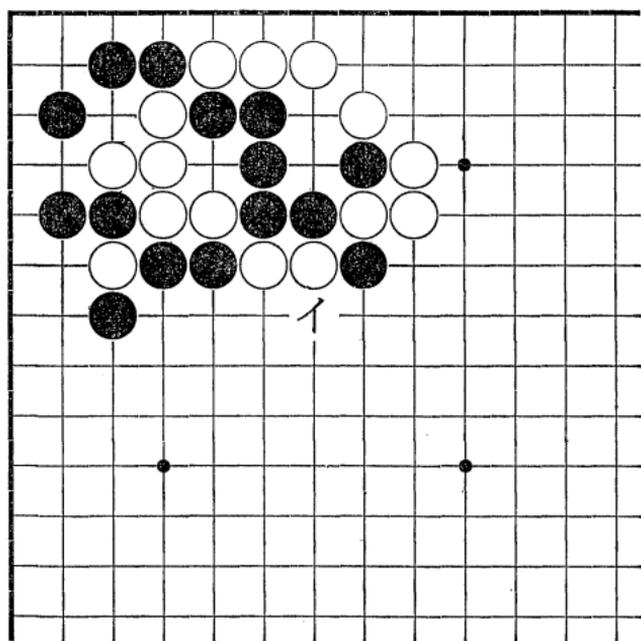
3 図 ダメな感じ

白1の突当りというようなのでも考えられますが、この方はダメの感じで、黒2以下6でイと口が両にらみとなるのです。

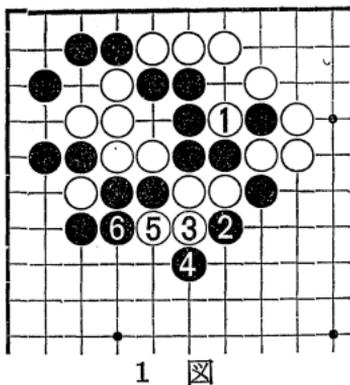
危機一発

第93題 白先

黒イのシチョウウに備えて
いると攻めは一手負けで
す。一工夫しなければなり
ません。

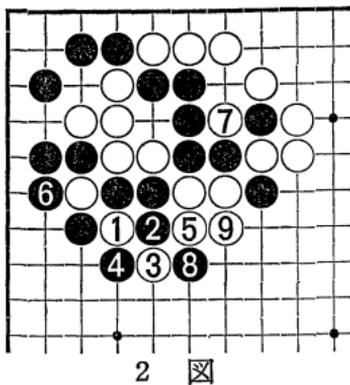


第93題・白先



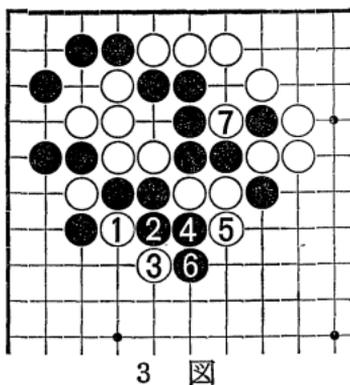
1 図

1 図 シチ ヨウ
 白1と取るのは黒2とハ
 ネられて明らかにシチ ヨウ
 です。白1に先立って5と
 当ても黒6とつがれて同
 じこと。一工夫しなければ
 ならないのはこの辺りで、



2 図

2 図 シチ ヨウ防ぎ
 白1と切るのが黒からの
 シチ ヨウを先手で防ぐ好打
 だったので。黒2以下6
 と換っておけば今度はシチ
 ヨウにならないからで、ま
 た、

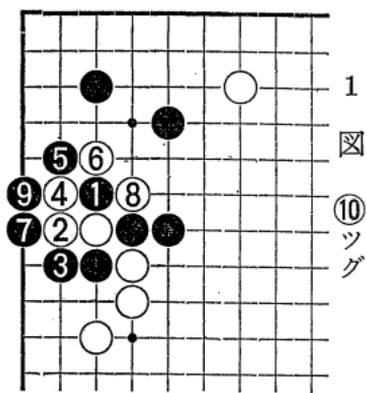


3 図

3 図 続シチ ヨウ防ぎ
 白3のときに黒4の出な
 ら、白5と出て一そうシチ
 ヨウにならないケースです。
 白1の切りさえ気がつけば
 この問題は解決ということ
 でしょう。

1 図 グルグル廻し

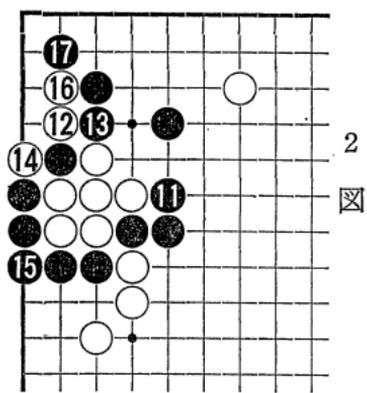
白1とハネて以下黒4のとき、黒は5、7とグルグル廻しの手段に出ます。しかしこのグルグル廻しは簡単に取れるというわけでなく、白10とつがれたときに



一息つかなければならぬのです。白10に続いては、

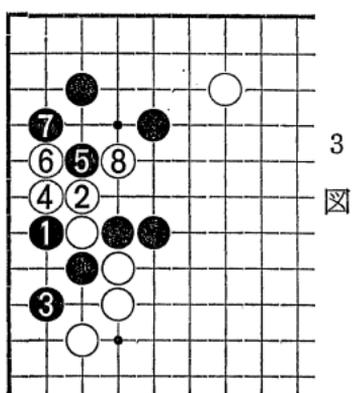
2 図 大詰

黒11と曲り、白12のときに黒13と切つて決まりです。むろん白14黒15とついで黒の一手勝なのです。



3 図 不成功

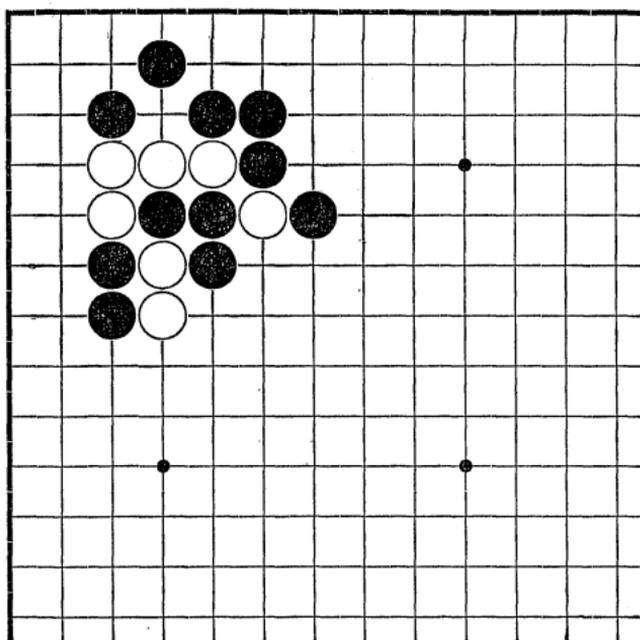
黒1にハネて3のカケツギという手も考えられますが、ここでは以下白6、8とハネられるようなことでダメ。やはり黒は前図に従わなければならぬのです。



第95題 白先

一手の緩み

取るか取られるか緊迫した情勢です。一手の緩みも許されないでしょう。

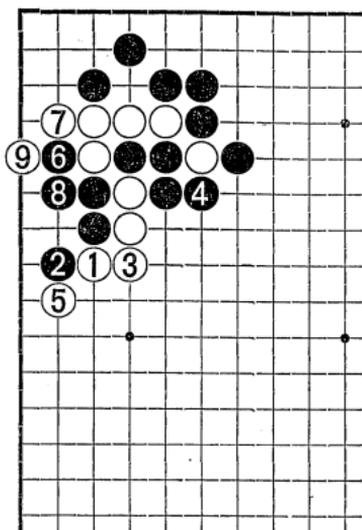


第95題・白先

1 図 出鼻

白1と黒の出鼻をおさえるのがこの形の要点です。

黒2のときに白3とついで4の出と白5のおさえを両にらみにするのが呼吸で、白5の後はどう打っても黒

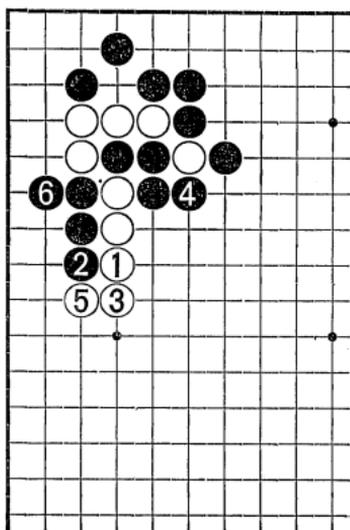


1 図

の一手負けに終るので。

2 図 敗着白1

白1と伸びるのでは黒2と這う余地を与えて攻合いに勝てなくなりませす。黒2と手を伸ばすことが白4と出られるシチュウ防ぎにな



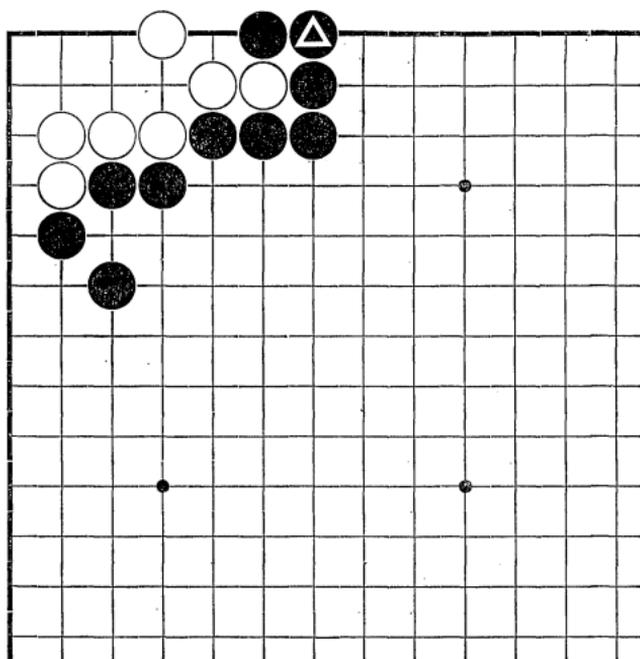
2 図

っているからで、白3の伸びから5とおさえても、今度黒6と下がられるぐらいで白の一手負けとなるのです。一手の弛緩は恐ろしいということでもありません。

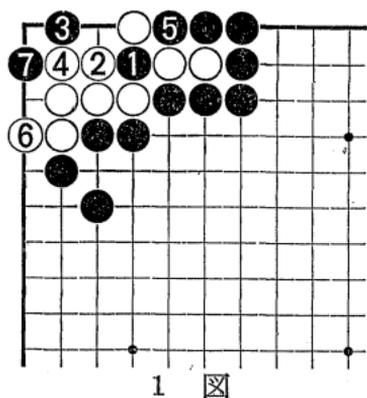
第96題 黒先

実際問題

黒▲につがれると白は手を抜けないと昔から言われています。が、実際問題として手を抜かれたらどう白を殺すものでしょう。

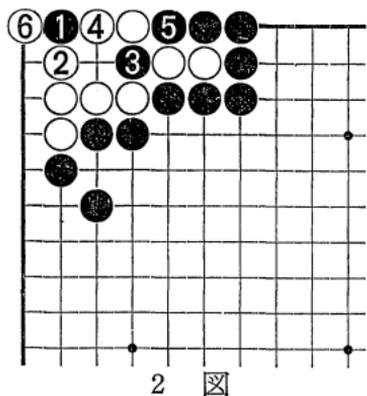


第96題・黒先



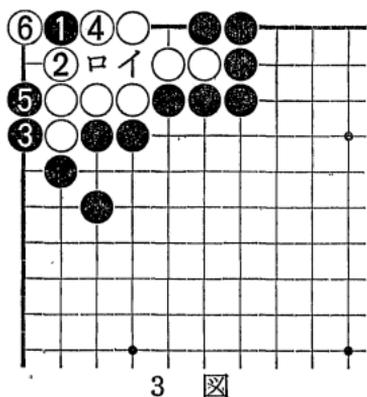
1 図

1 図 隅の曲り四
正解の第一着は、知らぬ人が見たらびっくりするであらう黒1の打込みです。しかしここは黒1と打込む一手に限り、白2のときに黒3と置いて後は黒7と曲



2 図

り四の死が正解です。
2 図 生死の理
生死の理を心得ている向きはおおむね黒1の置きと考えるでしょうが、黒1は白2と突当られ、黒3のときに白4、6で活きとなっ



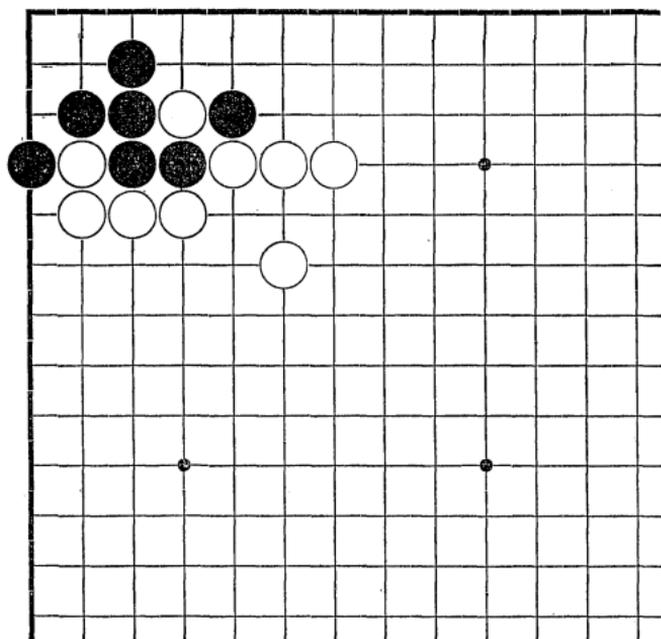
3 図

てしまいます。
3 図 貧乏暇なし
黒3とハネても、白4と突当られ、黒5に一足早く白6と取られて活き。黒イ白口と換らなかつたことがどこまでも崇めるのです。

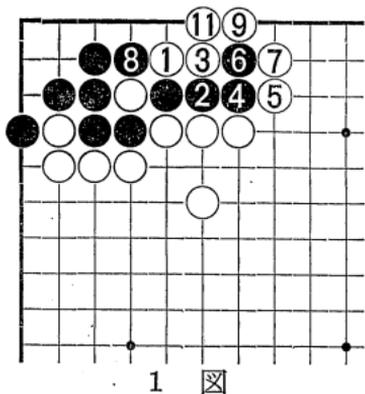
非常識の常識

第97題 白先

常識的な手ではこの黒は死にません。しかし常識的でなくても、白の打つ手は立派に理論に適っているはずです。

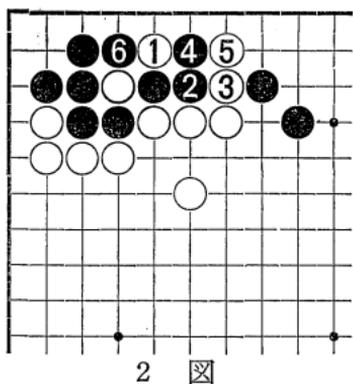


第97題・白先



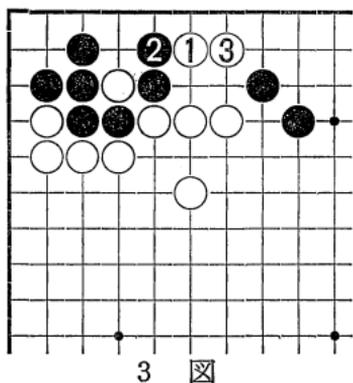
1 図

1 図 まくり
白1とまくるのが第一感の筋。白3黒4のときに方向転換して白5とおさえ、後は白11のつぎまでです。白5と方向転換するところがミソでもあるでしょう。



2 図

2 図 類型
今度は黒が死ぬというわけではありません。左右の黒をどう隔てるのがいいかという問題ですが、ここでも白1とまくり戦術に出るのが鋭く、黒2のときに白



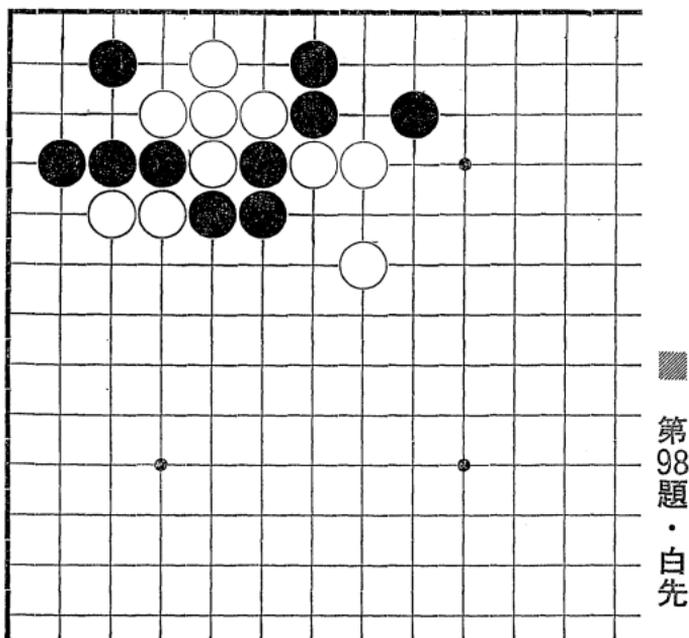
3 図

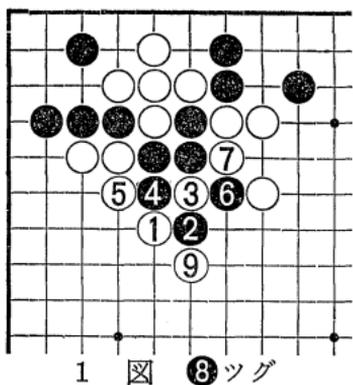
3、5と黒2子の中樞を貫くことになるのでした。
3 図 はるかに劣る
白1と飛んで3に並ぶなどは法を心得ぬもので、後手でもあり、突抜き方も前図よりはるかに劣るのです。

第98題 白先

アゴの紐

何とか三目の黒を取らなければなりません。が、そうかといって早急に持つて行くのではつかまらないのです。

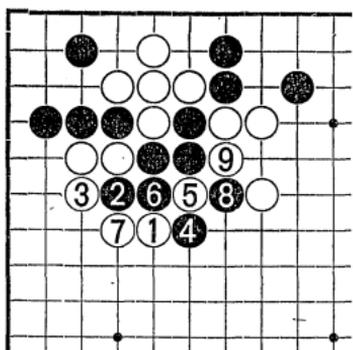




1 図 8 ツグ

1 図 包囲態勢

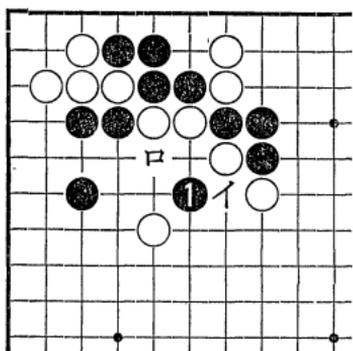
白1と包囲態勢に持って行くのを唯一の手段とします。黒2のつけなら白3から7と絞って後は9とシチヨウです。黒2で4の突当りも白5で同じことです。



2 図

2 図 黒2のハネ出し

黒2のハネ出しには一たん白3と受け、次いで黒4なら白5とハネ込んで後は同じ筋のシチヨウです。白1のアゴの紐でどうしても黒は逃げられないのです。



3 図

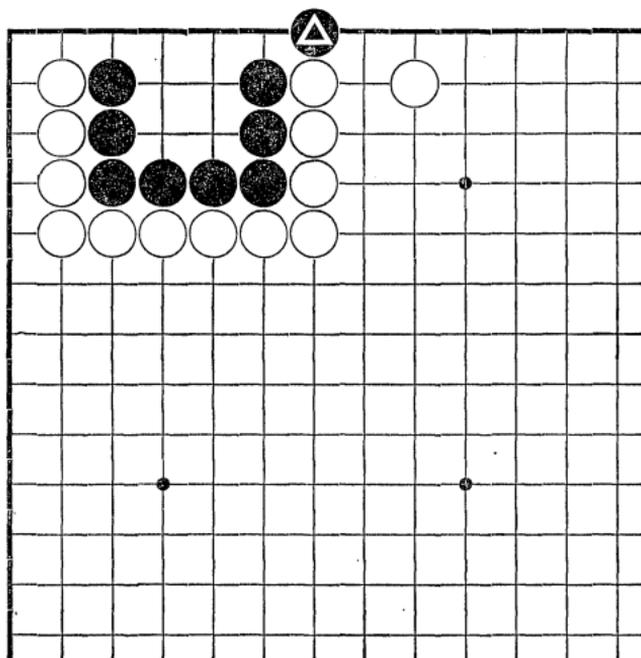
3 図 類型

この形なら同じアゴの紐の系統で、黒1と打てば二目の白はどうしても逃げられません。ただし1でイに切ったりすると、白口の並びで逃げられてしまいます。

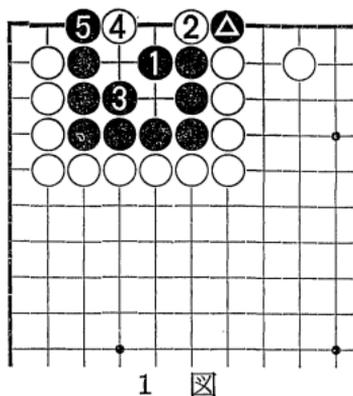
辺の一合マス

第99題 黒先

辺の一合マスと言われるこの形、黒▲のハネがあれば活き、ハネがなければ死と相場が決まっています。では黒はどういうふうに活きますか。

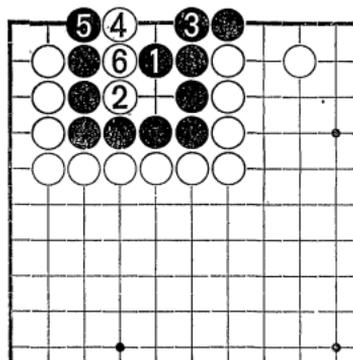


第99題・黒先



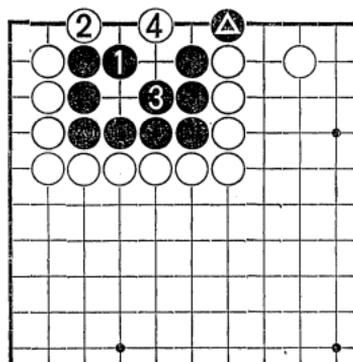
1 図

1 図 虎の巻
 ▲のハネがある方へ黒1と曲るのが辺の一合マスの虎の巻です。白2のときに黒3のへこみもよく、白4なら黒5とおさえると、黒▲のハネが物を言います。



2 図

2 図 セキ
 白2とおいてくれば黒3とついでセキです。しかし白は後手ゼキですから、打つとすれば白2以下6はヨセも後期の辺りに打つ手でしょう。



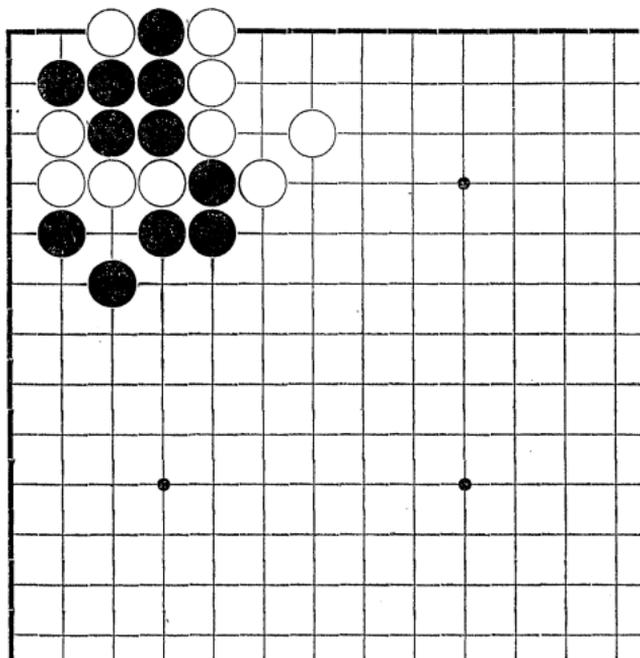
3 図

3 図 ハネのない方
 ハネのない方へ黒1と曲ると、今度は白2とハネられて死んでしまいます。黒3なら白4の飛込みまでで▲のハネが何の役にも立っていないのです。

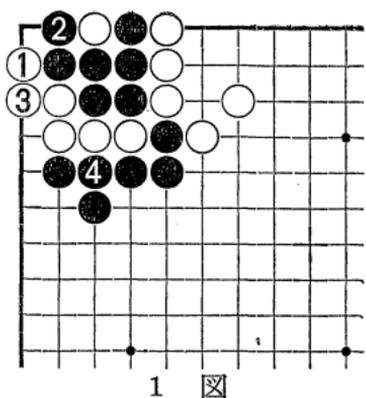
風車

第100題 白先

眼あり眼なしで手がな
いようにも見えます。が、
実は見た眼よりもはるかに
広い変化を秘めているので
す。

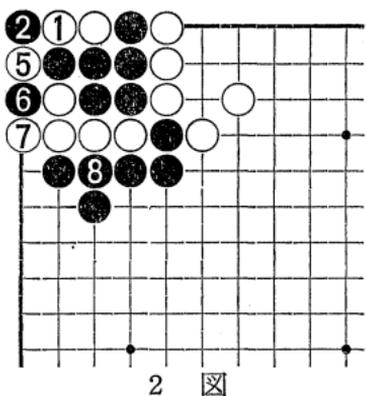


第100題・白先



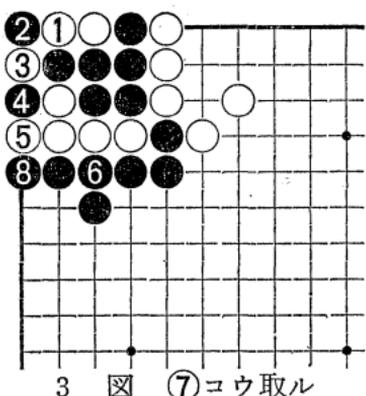
1 図

1 図 頭の切替え
何ととっても白1とハネ
黒2と取られて眼あり眼な
しの負けにしてしまうケー
スが一番多いでしょう。あ
あダメかというようなもの
ですが、ここでも頭の切替



2 図

えを必要として、
2 図 正解
白1と二目にして捨てる
手に想到しなければならな
いのです。この白1さえ分
かれば後は順調一路で黒9
のコウ取りまでです。(3、



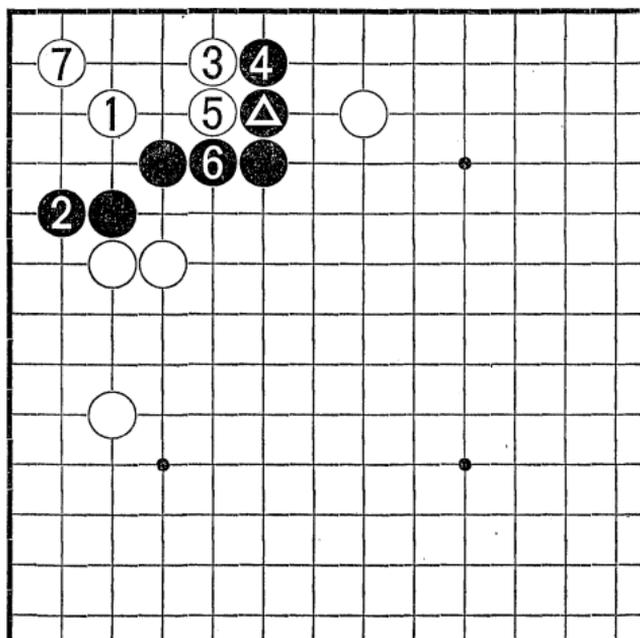
3 図 ⑦コウ取ル

打込ム、4一目取ル、9、
コウ取ル) しかし——
3 図 逆転
単に白3に打込んだりす
ると、白5のときに黒6、
8と後から押されてコウが
コウでなくなるのです。

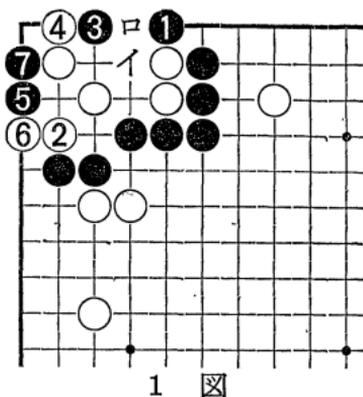
理 不 尽

第101題 黒先

黒△へ下がって、打込み
のないはずのところへ白1
と打込んできました。以下
白7まで。しかしどうかす
ると黒は受け損うおそれが
あるのです。

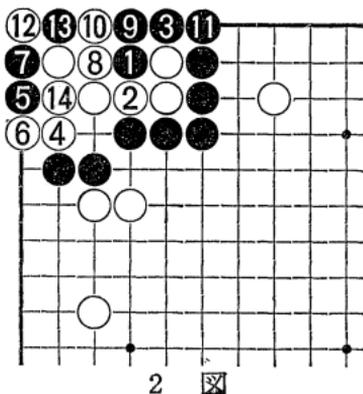


第101題・黒先



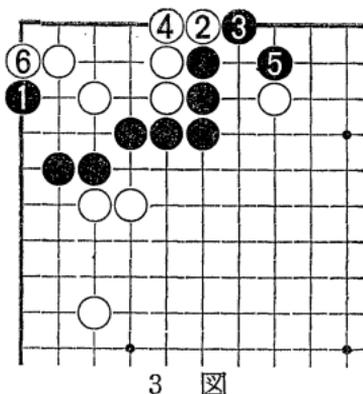
1 図

1 図 軽み
俳句では軽みというよう
なことが言われますがここ
でも軽く黒1とハネるのが
よく、白2ならふたたび黒
3と軽く飛んで5の中手ま
で白死です。



2 図

2 図 重み
黒1につけて3と渡った
りすると白4でかえって活
かしてしまいます。白14ま
で押しつぶし。1図の黒1、
3が軽みなら、本図の1、
3は重みということになり



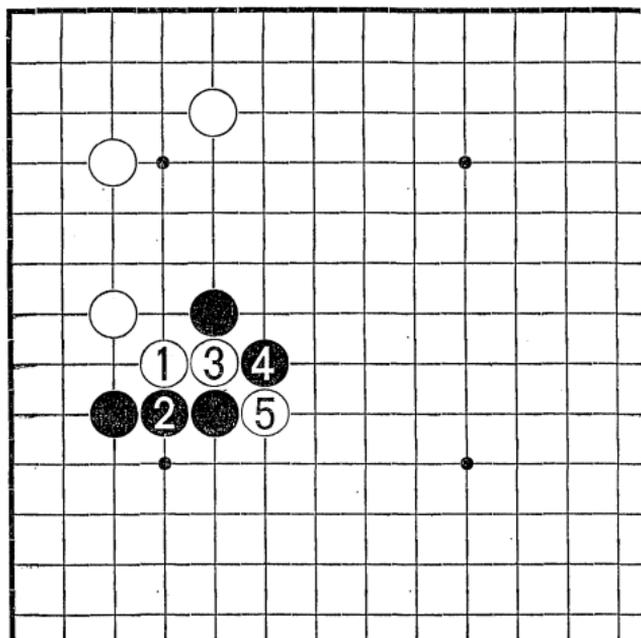
3 図

ますか。
3 図 機微
黒1とケイマに走るのは
白2、4とハネつぎを利か
されて活かしてしまいます。
生死の機微はこういうとこ
ろにもあるのです。

出切り

第102題 黒先

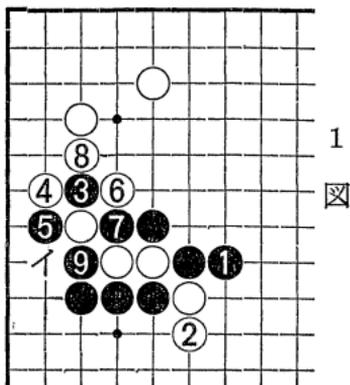
露骨に白は1とノゾいて
3、5と出切ってきました。
まず黒6をどう打つかとい
うことから、ある程度手を
読んでください。



第102題・黒先

1 図 有名な筋

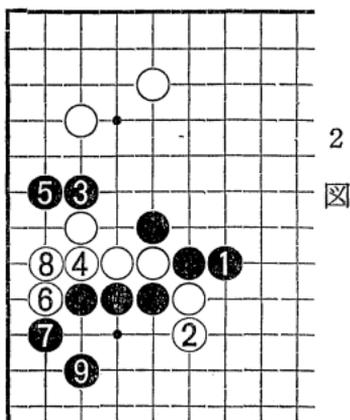
黒1と伸びて2の抱えと3のつけを両にらみにする
のが第一感です。3のころへ移って、黒3とつけて
白4黒5と切返すのがまた
有名な筋で、白6なら黒は



7、白6をイなら黒9でど
ちらも二目の白が取れるの
です。

2 図 下がり切り

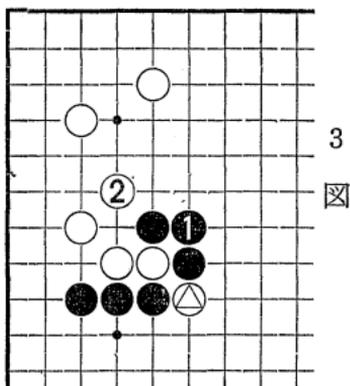
白4のグズミなら黒は5
と下がり切るのがよく、白
は6、8とハネついでみて



もどうししょうもありません。

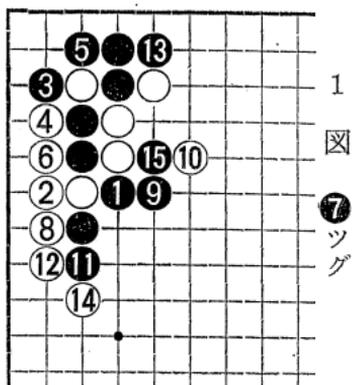
3 図 一方利き

黒1のつぎは一方利きと
いうやつで、白2と守られ
ると局勢にもよりますが、
白△が物を言って苦戦に陥
ることもあるでしょう。



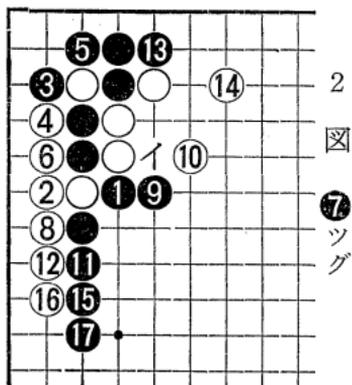
1 図 上切り

黒1と上を切って3に抱えます。この後黒13までは一本道みたいなのですが、白は上下の收拾が困難な形で、14とハネるのは黒15の出で二目が取られます。



2 図 二線を這う

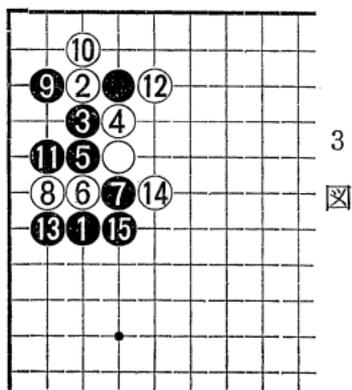
そうかといって白14と黒イの出に備えるのも黒15と伸びられ、たとえこの白は活きることができても、二線を何本も這わなければならぬので明らかに不利で



す。

3 図 基本定石

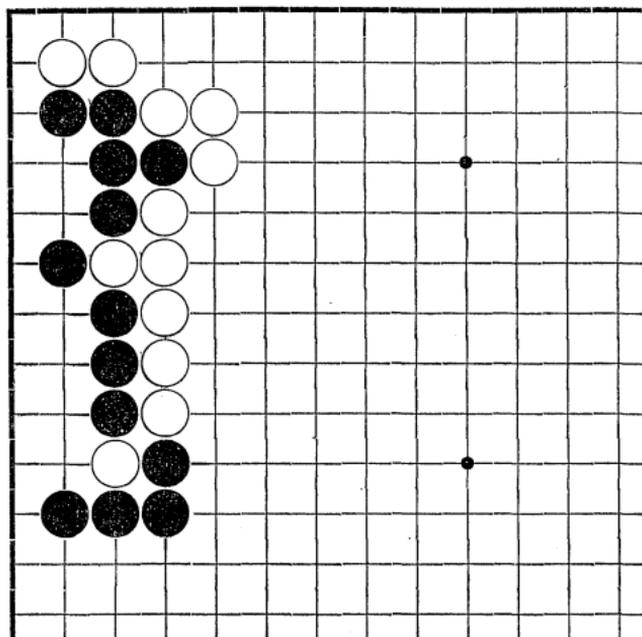
定石は黒5のときに白6のハネ込みで、以下黒15のつぎまで。他にも変化はあるのですが、これは基本定石の一つです。



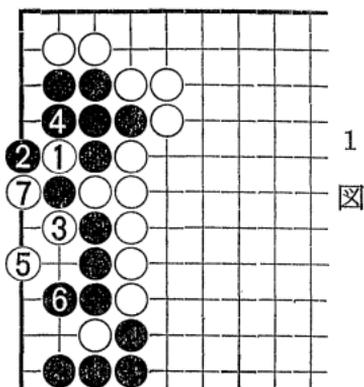
第104題 白先

ありやなしや

黒の地中に手があるか
いかというテストです。
ないように見えるかもし
れません。が、しかし手
というものは意外なと
ころに潜んでいるもの
なのです。

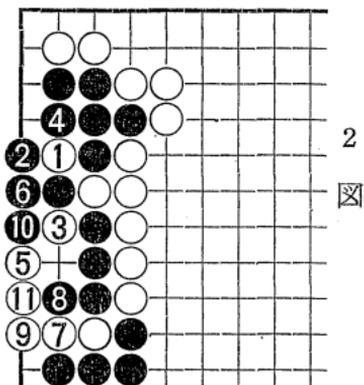


第104題・白先



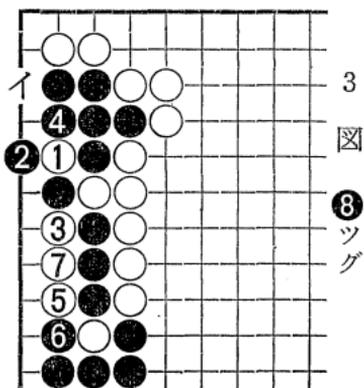
1 図

1 図 お釈迦さま
白1と切るのがよく、黒2、4のときに白5とコスむ筋で手段が生じます。黒6の下がりなら白7と打込んでコウ。恐らくここがコウになるとはお釈迦さまで



2 図

も気がつかなかったかもしれませぬ。
2 図 打って返し
黒6とつげば白7、9。黒10なら白11と当てて打って返しというわけですが、ここでも白5のコスミが生



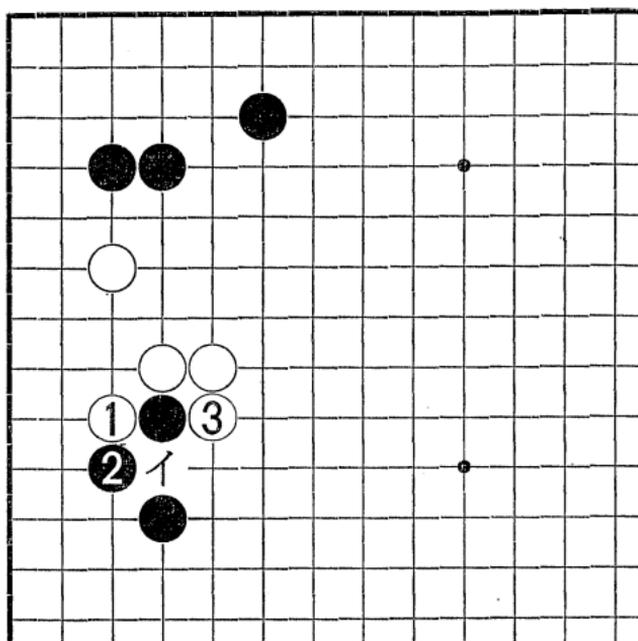
3 図 8ツグ

きているのでありました。
3 図 全然
ところが、白5、7と絞るのでは全然攻合いにならないからひどいものです。白1のハネさえ後手とはまた何をか言わんやです。

石の姿

第105題 黒先

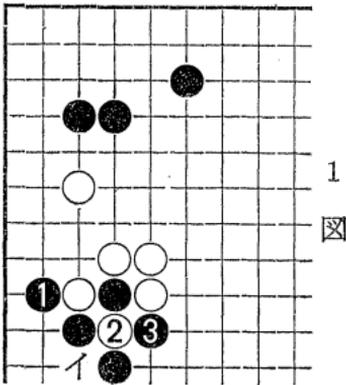
白1とハネて3に当てて
きました。何気なく黒イと
つぎそうなところですが、
しかしここは一思案しなけ
ればならないところなので
す。



第105題・黒先

1 図 感覚

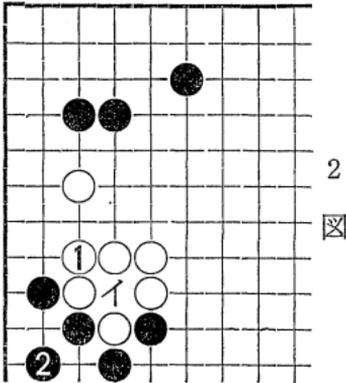
手など読む必要はなく、
 こういうところはノータイ
 ムで黒1とハネ、白2黒3
 と当てる感覚でなければな
 らないのです。白4でイに
 切るようなひどいコウのコ



ウ立てが天下にあるはずは
 なく、白としては――

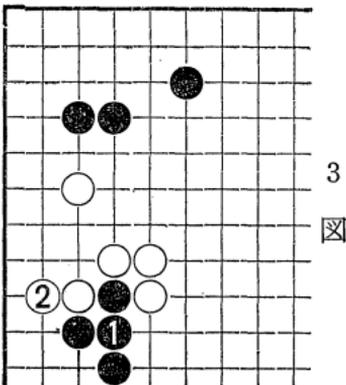
2 図 はつらつ

白1とつぐぐらいのもの
 でしょうが、白1なら黒2
 とカケツいでも姿はつらつ
 たりでした。



3 図 上達の見込み

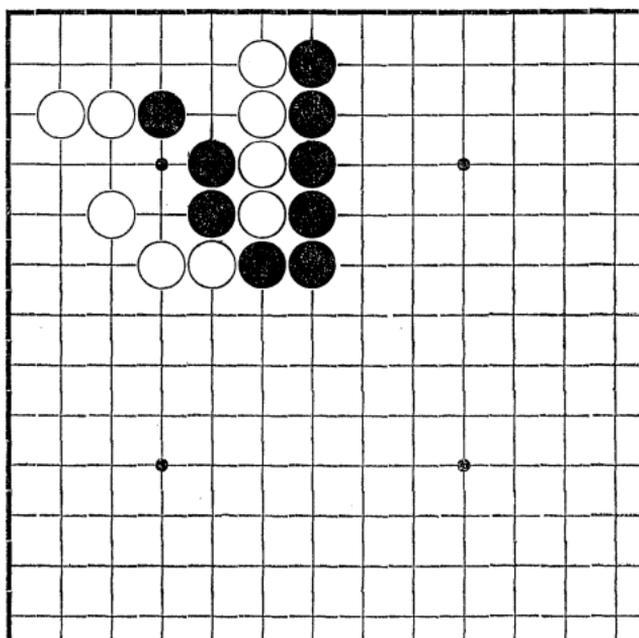
黒1と陣笠につぐなどは
 姿が重く、白2に下がられ
 ると反対に白の姿がはつら
 つとしてきます。黒1とつ
 ぐような感覚では上達の見
 込みはなしですかね。



急がば廻れ

第106題 白先

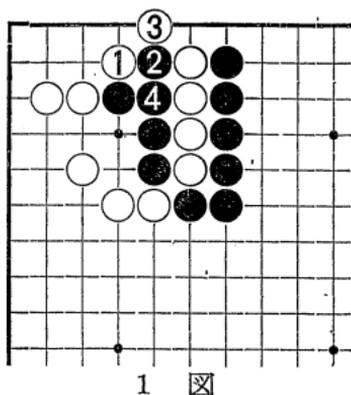
短兵急に行くのではないけません。急がば廻れ瀬田の唐橋で、遠巻きに持つて行かなければ成功しないのです。



第106題・白先

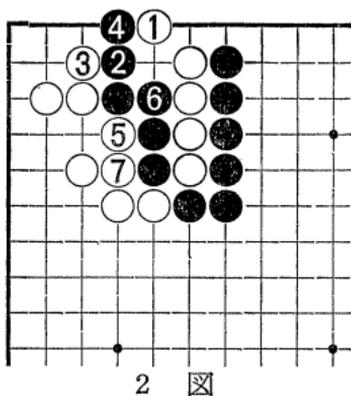
1 図 短兵急

白1とハネるなどは短兵急のケースで、黒2以下たちまち追落しになっています。こういう場面だけの戦いなら碁は単純なゲームということになりますが、



2 図 腰を屈める

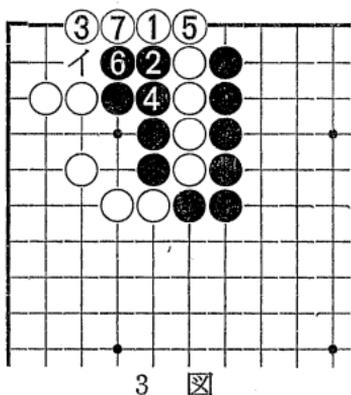
正解は腰を屈めて白1のコスミでなければならなかったのです。続いては黒2から白3黒4を交換して白5と当てるのを順とし、結論は白7と詰めて黒は押す

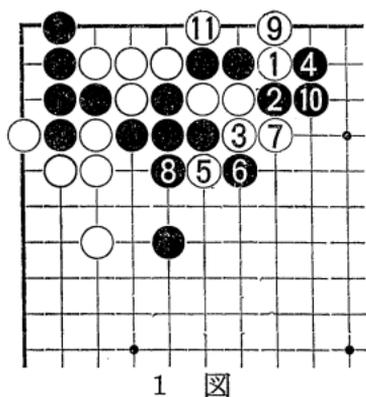


手なしの一手負けとなるのです。

3 図 一間飛び

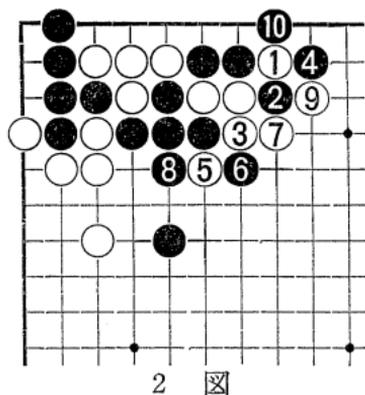
白1に黒2のコスミツケなら白3の飛びで決まり。白3で7に引くなどは黒イでまた逆転なのですが。





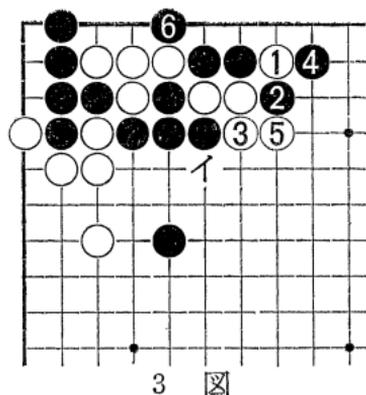
1 図

1 図 一分の隙
 白1のハネから持って廻って黒4のとき、ふたたび白は5と持って廻ります。以下黒8のとき白9と下がって一手勝というわけですが、しかし白の打ち方には



2 図

一分の隙もなく、たとえば、
 2 図 うかつ
 白9をうかつに9に取ったりすると、黒10と渡られてコウのようなことになってしまいます。また白1のハネや5のハネも手順の微



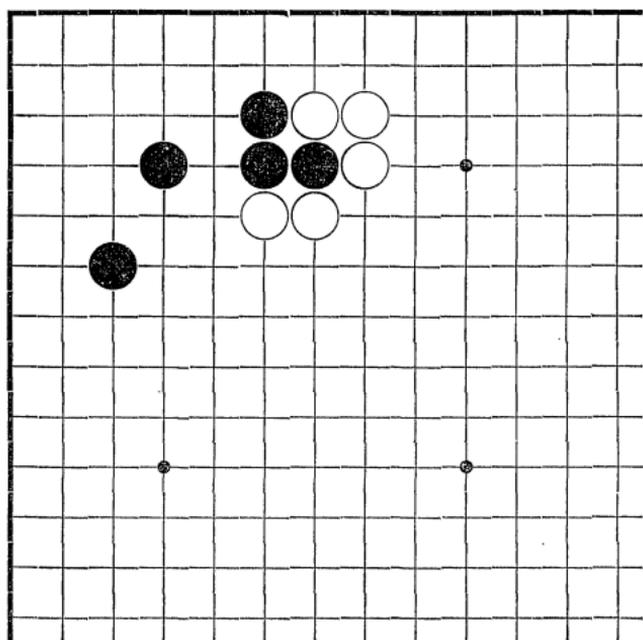
3 図

妙なところで――
 3 図 失敗
 白1のハネを単に5と曲るのでは黒6とハネられて一手負けだし、白1で3に曲るのも同様に黒6とハネられて一手負けなのです。

第108題 白先

急処の一発

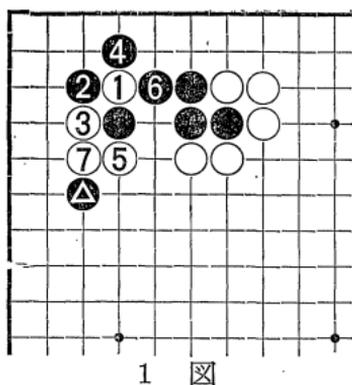
黒はダメ詰りのいや味な形をしています。いや味の中枢を衝く急所の一発はどこでしょう。



第108題・白先

1 図 切返し

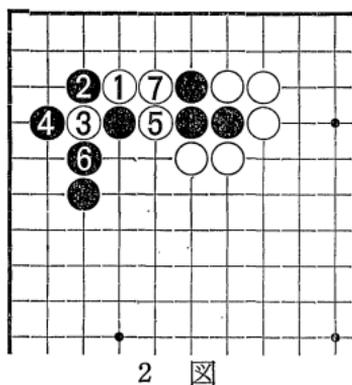
白1とつけるのがその急所に当り、次いで黒が2のおさえなら、白3と切返すのが痛烈です。黒4の抱えなら白5、7と▲の黒を分離してしまうからで、また、



1 図

2 図 三目に替る

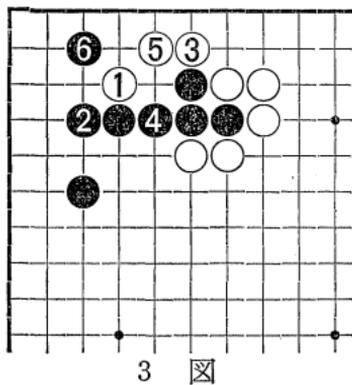
黒が4の抱えなら白は5、7と三目に替ることになるのです。そのいずれにしてもひどいみたいだから黒のために図るなら、



2 図

3 図 相場

冷静に黒2と下がるのがいいらしく、黒2なら白3、5とハネ渡って黒6と飛ぶことになりませんが、まあこの辺りがこの事件の相場らしいのでした。

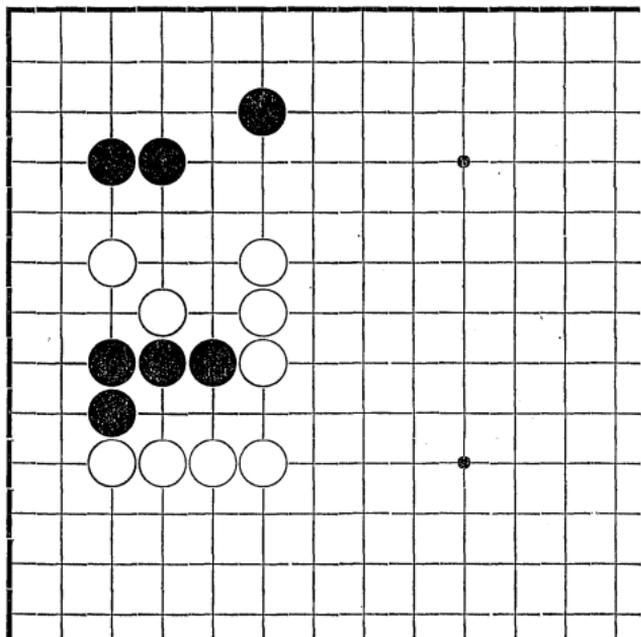


3 図

手練の業

第109題 黒先

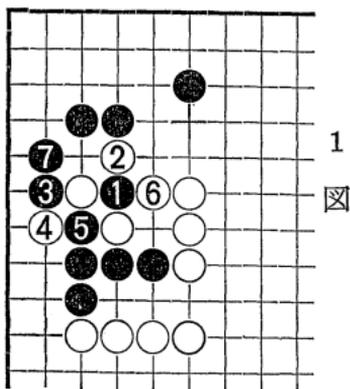
あざやかな手さばきで四目の黒を生きてください。活きるということは左方へ連絡するということでもあります。



第109題・黒先

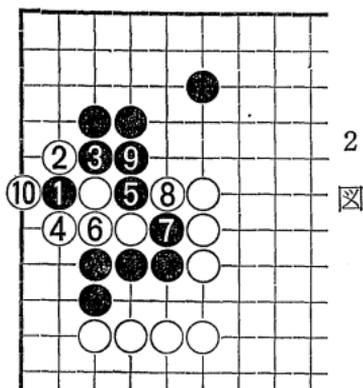
1 図 定法

ずばり黒1とつけるのが
 こういう形における定法で、
 白2のときに黒3とつけて
 渡るのが予定の行動なので
 した。この後白4のハネ出
 しなら黒は5、7までです。



2 図 眼形を与える

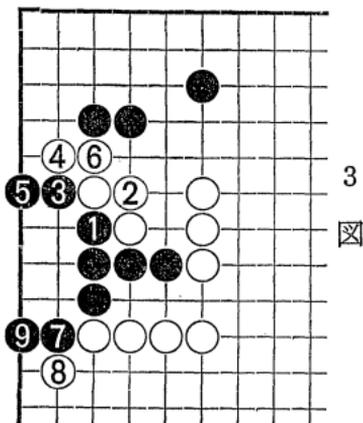
黒1のつけから持つて行
 くのは、白2とおさえられ
 て眼形を与えますから大い
 に疑問です。黒3では5に
 つける意味もあります。そ
 れは別問題として、黒3と

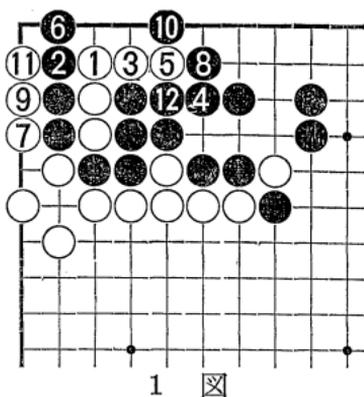


切るのでは白4以下黒は全
 滅してしまふのです。

3 図 ヘタ

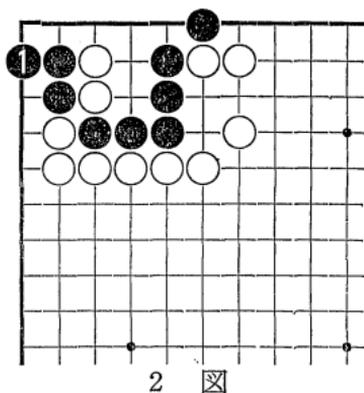
黒1以下ゴモゴモ活きる
 などはヘタというもので、
 隅に障って大悪です。1 図
 の軽快さに留意のことです。





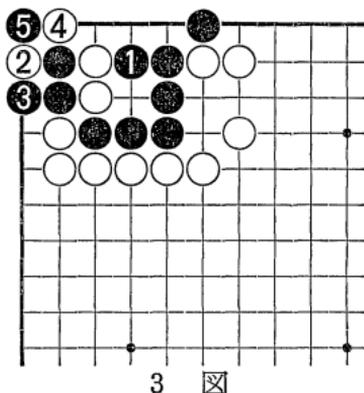
1 図

1 図 攻合いの定石
 黒4と並び、白5のとき
 黒6の下がり、黒は危機を
 脱することができるとい
 後は攻合いの定石みたい
 なものだから、白7とハ
 ネてきて以下黒12と詰
 めて黒



2 図

は一手勝になるのでは
 2 図 類型
 手筋は異なりますが形の
 似ているところがありま
 すから、参考のために掲
 げました。要するにこの
 黒は1に曲る筋で活きて
 いるという



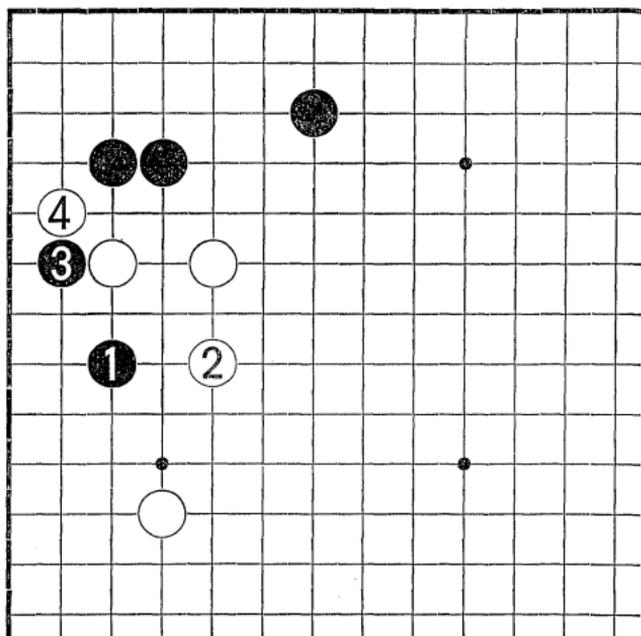
3 図

わけで、黒1を
 3 図 敵の急所
 1に突当るのは白2に
 つけられてコウになると
 いうことです。敵の急所
 は味方の急所で、この
 点は白にとっても急所
 に当るのです。

第111題 黒先

中盤の定石

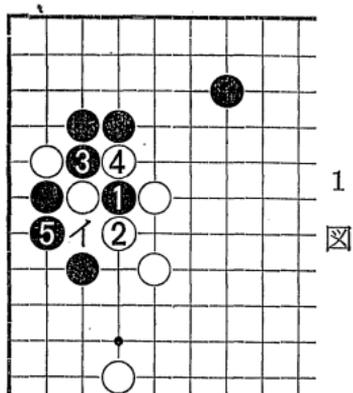
こういう形で黒1と打込み、白2なら黒3のつけが成立するというのが中盤の定石、いや、中盤の常識です。間違えそうなのは、白4とハネ出されたときですが、黒5はどう打つものでしょう。



第111題・黒先

1 図 ハネ込み

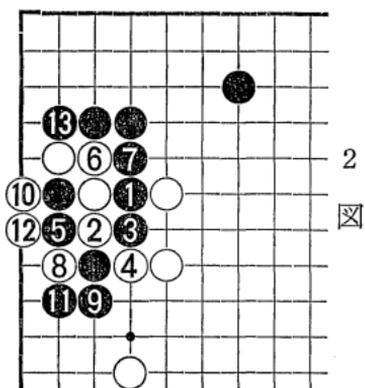
黒1とハネ込むのが心得るべき筋で、白2なら黒3の切りから5の引きまでです。しかし黒3の切りは多少注意を要するところで、この手をイから当てて白4



黒3と切るののは、白5と切られる危険が残るのです。

2 図 黒の犠打

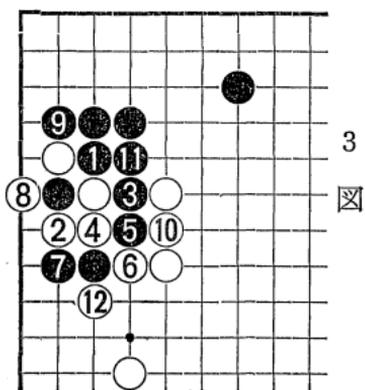
むずかしく白は2と突当ってくることもあるでしょう。黒は3から5と二目にして捨てるのが面白く、後

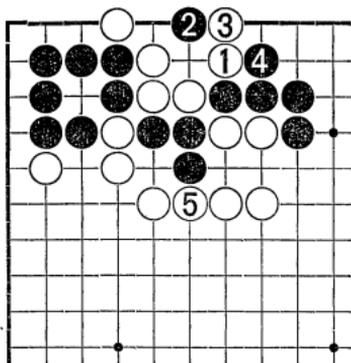


は13とおさえ、白の一手ヨセウ程度ですから、白は約半つぶれでしょう。

3 図 はまり

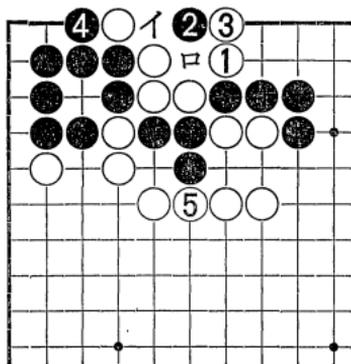
黒1と切るのがはまりです。白2以下、10、12と打たれてこれは黒がいけません。





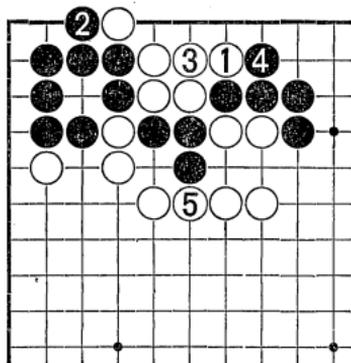
1 図

1 図 一手勝
ともあれ白1とハネる外
はありません。黒2で4の
おさえなら白5と戻って一
手勝ですが黒2の置きが強
手、しかし白は一たん3と
おさえて黒4のときに白5



2 図

でやはり一手勝です。
2 図 統一手勝
黒4のおさえにも、かま
わず白は5とおさえて一手
勝です。黒はイに取っても
白口とつがれるし、どうし
てもここは土足で当り当り



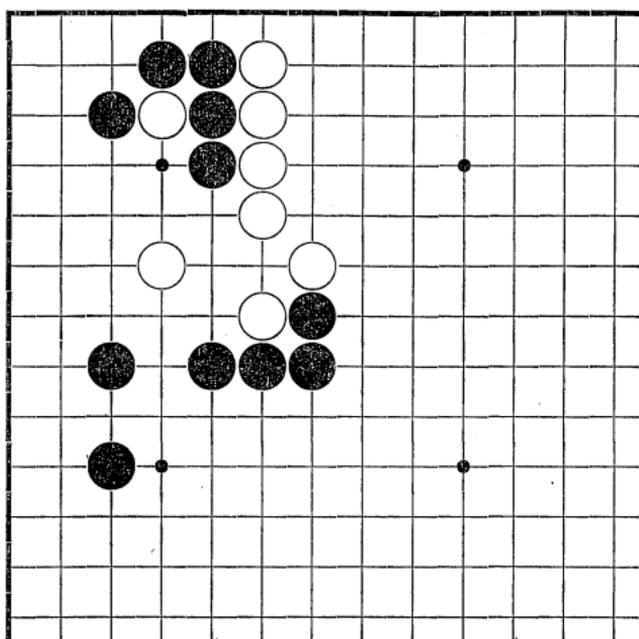
3 図

と行かないのでした。
3 図 白3冷静
黒2の単おさえなら白は
3とつぐまでです。しかし
黒2は少々恐ろしい手で、
白3で5に打つと黒3に打
込まれてコウになるのです。

出口

第113題 黒先

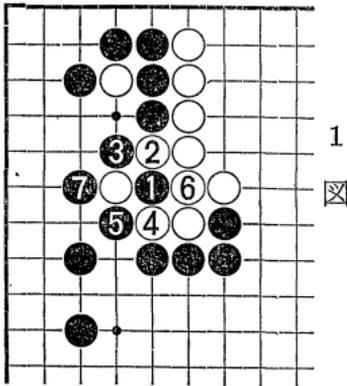
だまって坐ればぴたりと
当る。白の出口をぴたりと
止めてください。



■ 第113題・黒先

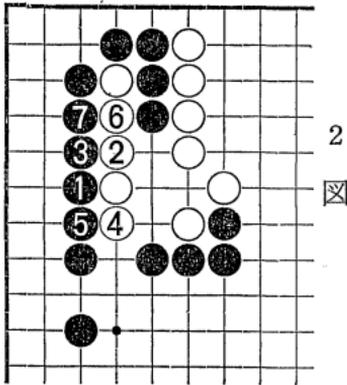
1 図 正解

黒1とつけ越すのがこう
いう際における筋で、白2
のときに黒3以下5、7と
ぴたりと止まりました。ま
ことにぴたりと貧乏ゆる
ぎもしない姿です。



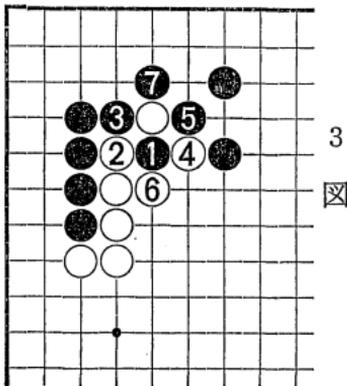
2 図 だらしない

黒1につけたりすると、
白2と出られてだらしのな
い形となってしまいます。
だらだらと白に侵入される
からで、1図に較べてこの
図は十目ほど損でしょう。



3 図 類型

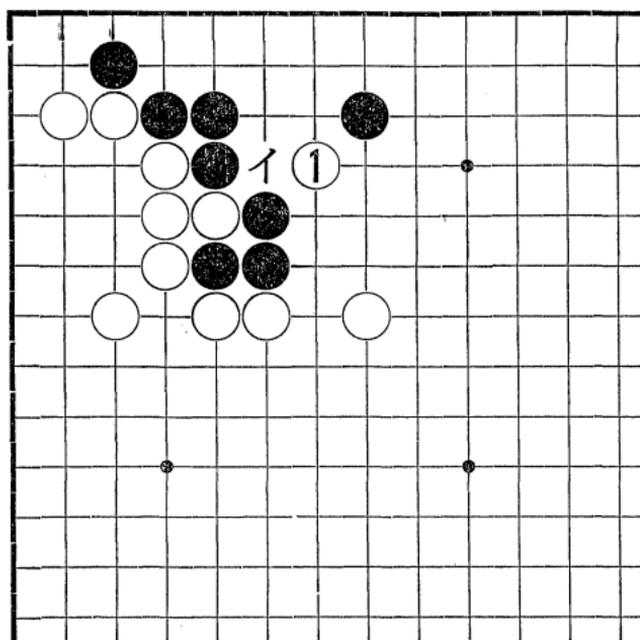
少々形は変わっても手筋に
変りはないケース。すなわ
ちここでも黒1とつけ越す
のが筋だからで、同じよう
に黒3から5、7とぴたり
と止まりました。



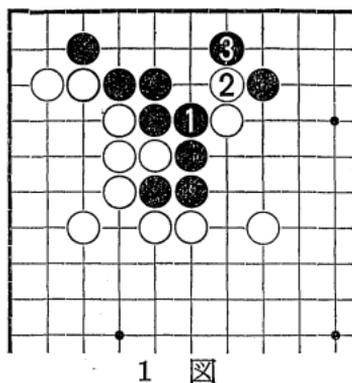
第114題 黒先

つぎの問題

白1とノゾかれました。
黒イにつぐ手があるかどうか。
あればあるに越したことはないのです。

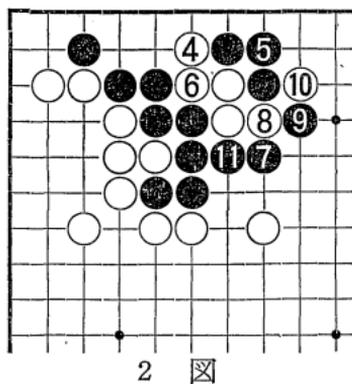


第114題・黒先



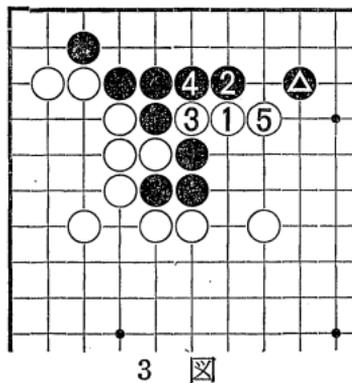
1 図

1 図 結論はあり
結論はつぐ手があるとい
うことでした。黒1白2の
ときに黒3とハネる手が用
意されているからで、黒3
に続いてあくまでも白がや
ってくれば――



2 図

2 図 いけどり
すなわち白4とおさえて
くれば、黒5のつぎから7
にかけて白を生捕りにして
しまいます。白8、10ともが
いてきても、黒11のつぎで
どうにもならないのです。



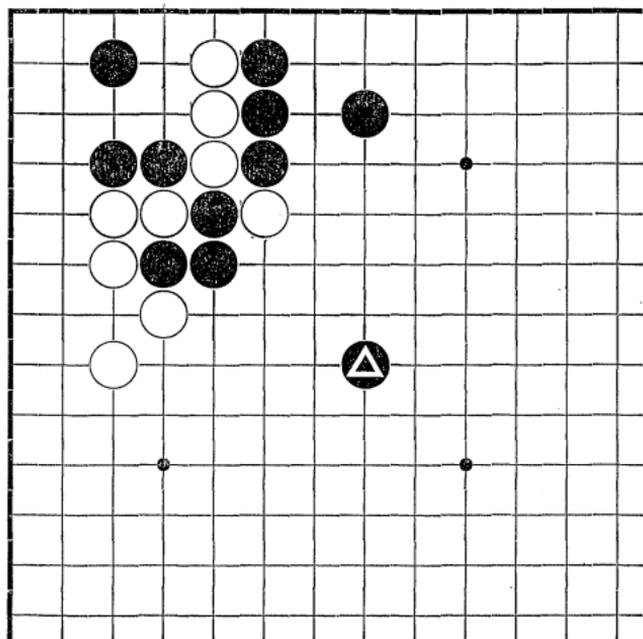
3 図

3 図 類型
黒が一路広く△へひらい
ているようなときは、白1
に対して黒2とつける外は
ないでしょう。黒3につぐ
のは、白2に下がられてい
けないからです。

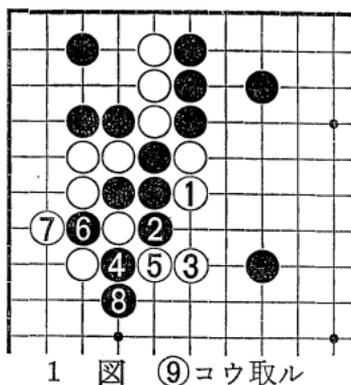
勝負どころ

第115題 白先

行く手に▲の黒が待ち構えていて、三目の黒はシチヨウで取れません。しかしあきらめるのは早く、ここを勝負どころと読切らなければならぬでしょう。

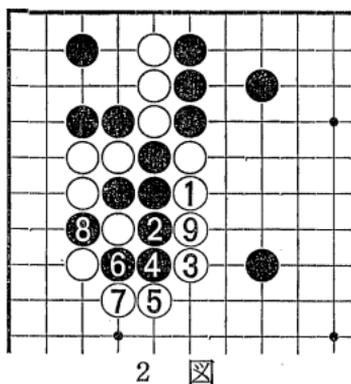


第115題・白先



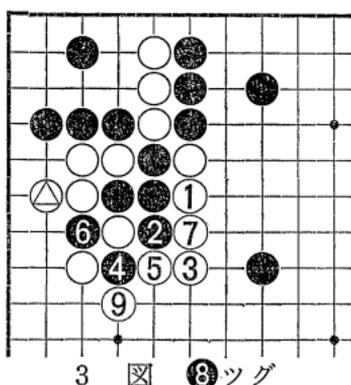
1 図 ⑨コウ取る

1 図 正解
 白1と押して3にかけるのが残された唯一の手段です。黒は4と当てるのがよく白また5の切りから7におさえる一手で、結論は白9と取って劫が正解です。



2 図

2 図 巢ごもり系
 黒4と出るのは白5とたたかれ、黒6白7と鶴の巢ごもり系のグルグル廻して取られてしまいます。黒4はやはり6に当てなければならぬのでした。



3 図 ⑧ツグ

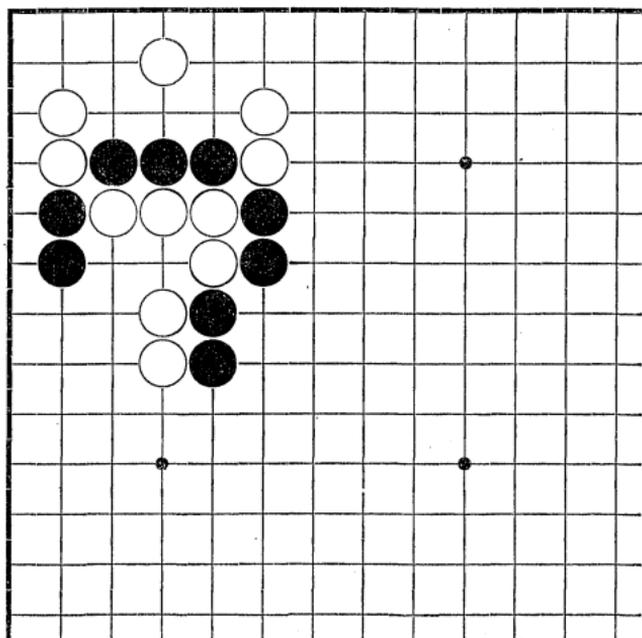
3 図 類型
 ㊦に白が加わった形で、こんなところに石があってもなくても同じようなものですがさにあらずで、今度のはコウでなく白5以下9で黒が取れるのです。

次の妙手

三手の強味

第116題 黒先

攻合いは一体どうなりま
すか。一挙には行きません
が、黒の手数の三手あると
ころが強味です。



第116題・黒先

1 図 先決問題

まずこういうところは黒

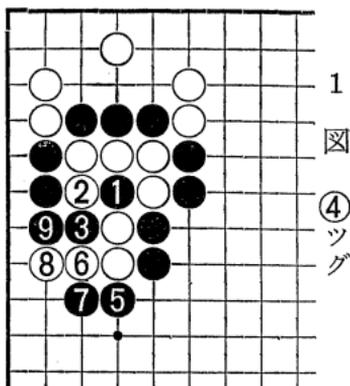
1と打込んで白2黒3と、

白のダメを詰めておくのが

先決問題です。黒5のハネ

から二次戦に移って、黒5

のハネから一たん7におさ



えて9につげば要するに一

手勝となるのです。

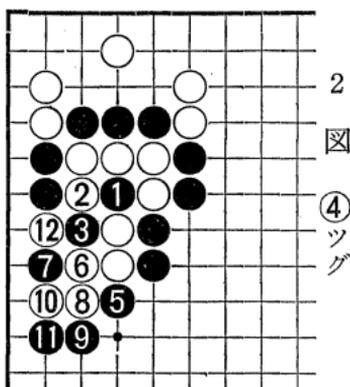
2 図 功を逸る

一挙にとばかりに黒7と

ハネるのは、一たん白8、

10と出てから12と取られて

失敗します。白8で12には



取ってくれないのです。

3 図 取り損う

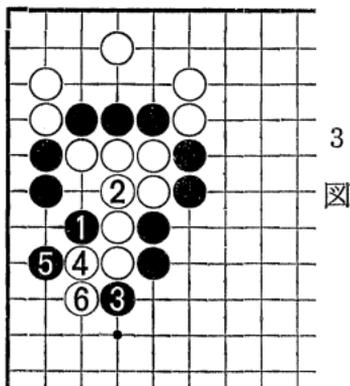
黒1にコスみつけるのは

白2とつがれて手の伸びる

ケースで、この後いくら追

っても三手が四手になって

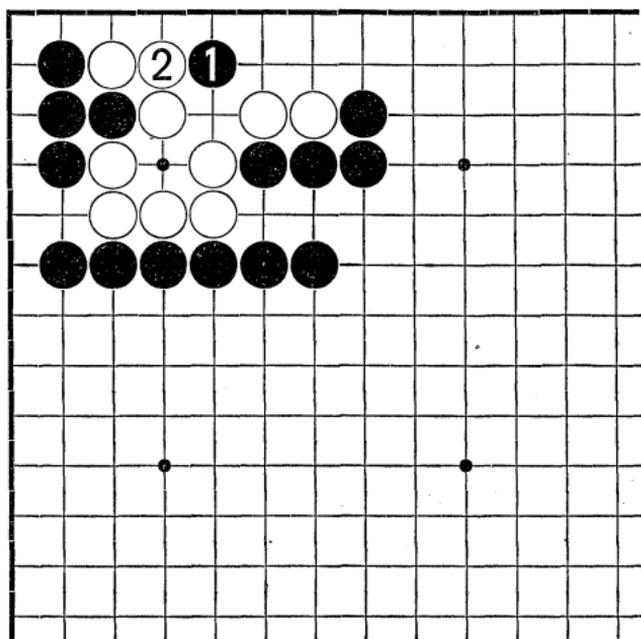
しまうのでした。



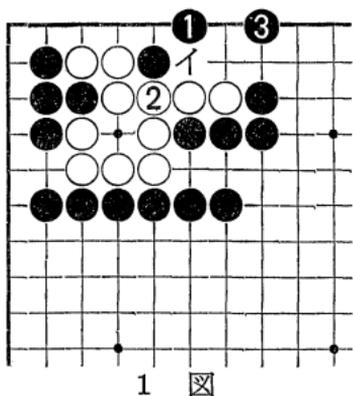
第117題 黒先

殺し屋

黒1白2に続く黒の殺し筋は？ 実戦にもよく現われる形ですから、ぜひ憶え込んでおく必要があるでしょう。

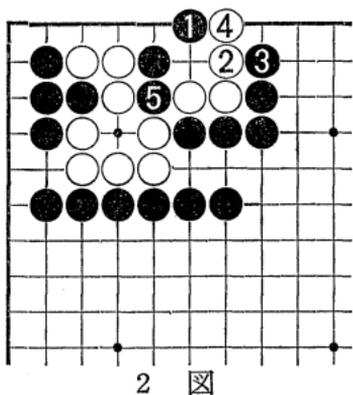


第117題・黒先



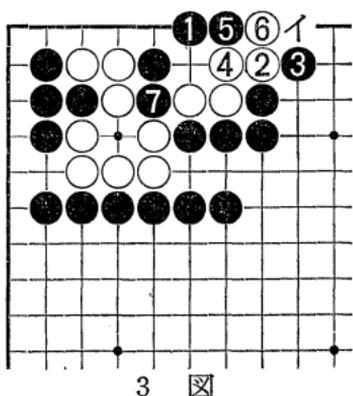
1 図

1 図 飛び渡り
 急激に行くのでは成功しない形で、まず黒1とコスむのが面白く、白2のつきなら黒3と飛んで連絡してあります。白2でイも同じく黒3の飛びです。



2 図

2 図 押す手なし
 白2の下がりなら黒3とおさえ、白4のときに黒5と切って白はどちらからも押せません。
 3 図 続押す手なし
 白2のハネが一番むずか

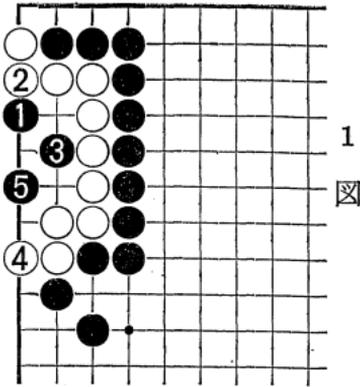


3 図

しいはずですが、黒は委細かまわず3におさえ、次いで白4なら黒5白6の次に黒7と切って例の押す手なしだし、白4を5のカケツギなら黒7白4黒イと下がつてやはりそれまでです。

1 図 ポイント

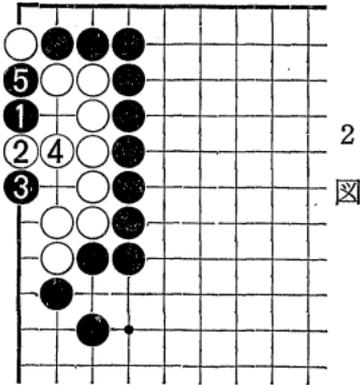
黒1と置くのがこの形の重要なポイントです。白2のつぎなら黒3とコスみつけ、次いで白4なら黒5とコスんで五目中手の死。黒3で5の飛びは白3でセキ



になるのです。

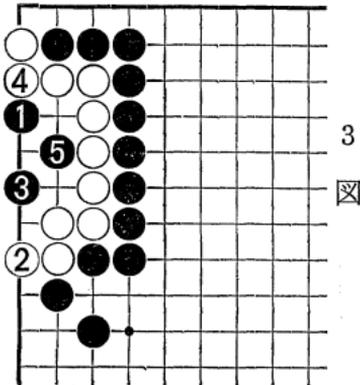
2 図 ハジキ返す

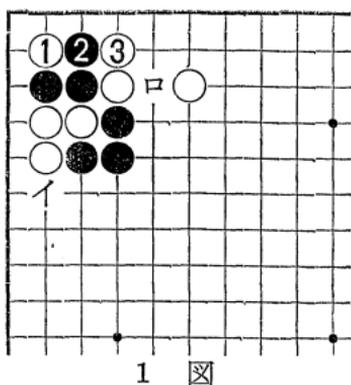
白2のつけには黒3とハジキ返すのがよく、白4のつぎなら黒は5だし、白4を5は黒4でやはり五目中手の死です。



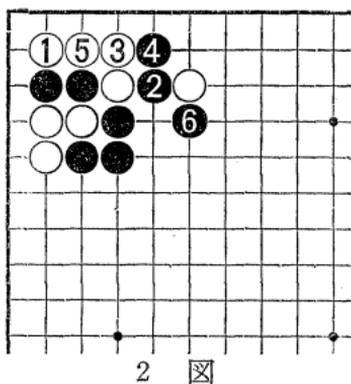
3 図 下がり

白2と下がられることも一応読んでおかなければなりません。しかし白2なら黒3と飛んで白4黒5まで。白4を5なら黒4と切つてこれもそれまでです。

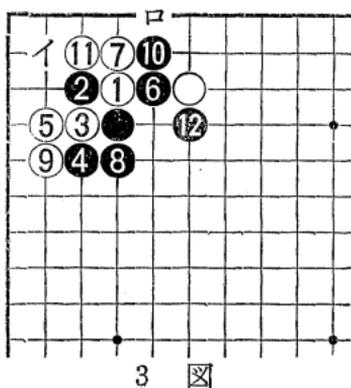




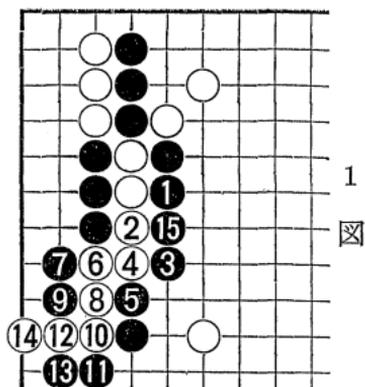
1 図 白らしく
 白は白らしく、白1につけるという強手で応じます。次に黒2の出なら調子に白3と出て、黒からのイと口の両にらみをしのぐことができるのです。



2 図 黒のハネ込み
 黒としては白1とつけられたからは、2とハネ込んで以下6にハネるものでしよう。しかしこのくらいなら最初に――

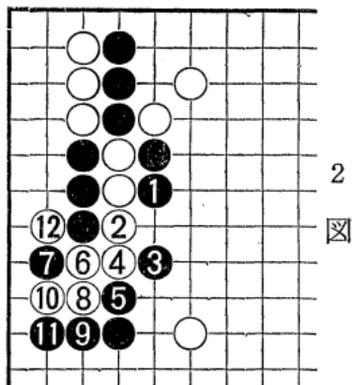


3 図 黒口の下がり
 白1、3のときに黒4以下8と打ち、白9のときに10、12と変化する方がはつきり優るわけでした。なぜなら黒イとハネる意味で黒口の下がり有利、右方の具合が大分違うからです。



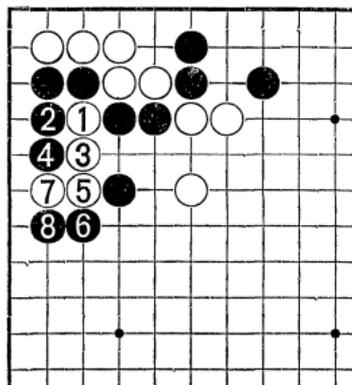
1 図

1 図 終点まで
 黒1と押して3にかける
 のが唯一の取り筋です。白
 4のとき黒5の突当りから
 7、9と反撃するところも
 面白く、終点まで行けば黒
 15と九目の白を捕獲するこ



2 図

とになります。この形は題
 してダメ明きシチョウです。
 2 図 ずっこけ
 一たん黒10と這わず、す
 ぐ9におさえたりすると白
 10、12でずっこけてしまい
 ます。いつの世にも注意が



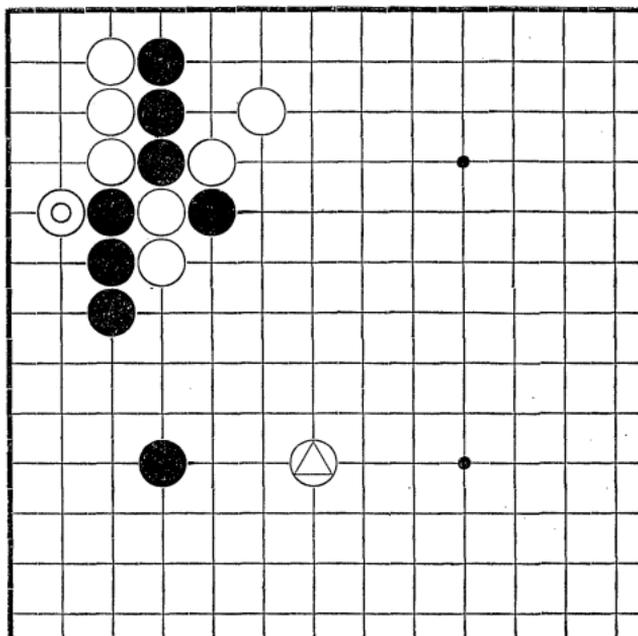
3 図

肝要ということになりました
 よう。
 3 図 類型
 実戦にもよく現れる形で
 白1の切りなら黒8まで、
 1 図に対して本図は小ダメ
 明きシチョウです。

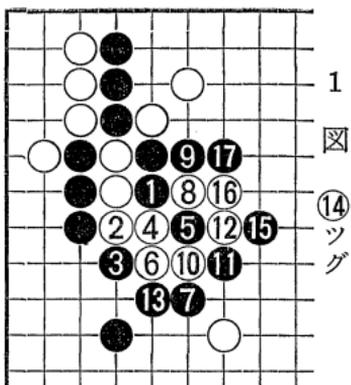
第121題 黒先

一路の違い

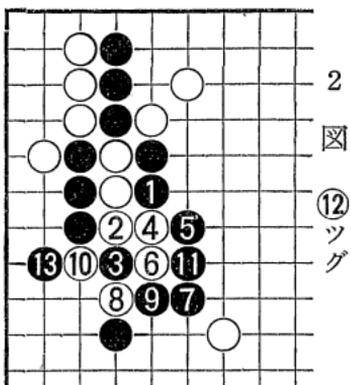
白△の位置が一路違ったことと、◎のハネが加わったことで黒の追い方が異ってきます。五分で読切れれば、あなたは有段の実力があるでしょう。



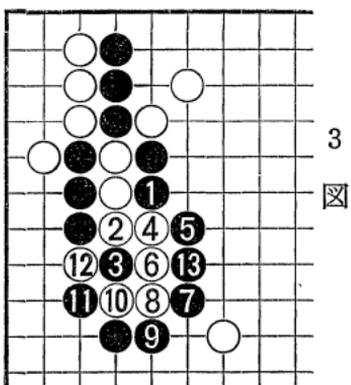
第121題・黒先



1 図 図 ⑭ツグ
 グルグル廻しの代表みたいな形で、黒は1の押しから以下7とかけます、ここで白が8、10と出てくれば、黒11、13と絞って15でシチュウです。



2 図 図 ⑫ツグ
 今度は白8と下へ逃げてみました。しかし黒の追いは方は前図とほとんど同じ行き方で、ここでも黒9、11と絞ってから13とハネてシチュウなのです。



3 図 図
 追落とし
 ダメなものはどうしてもダメで、白8、10なら黒は9のおさえから11、13まで。以上でテストは全題を終りましたが、反復熟読されんことを期待致します。

次の妙手(完)

前田 陳爾 (まえだのぶあき)

明治40年兵庫県揖保郡新宮町に生まれる。14歳鳥居五段，15歳久保松八段に入門。16歳上京し本因坊秀哉名人門下となる。大正13年入段。38年九段に進む。この間，大手合優勝数回。22年「囲碁新社」を興し，24年日本棋院復歸。棋界きっての文筆家。俳号「炯子」。門下に工藤八段，大枝七段等。

次の妙手 (ゴ・スーパーブックス・13)

昭和45年10月15日発行

著者 前田 陳爾
発行者 有光 次郎
印刷所 壮光舎印刷株式会社
東京都荒川区東日暮里6-20-9

発行所 財団法人 日本棋院
東京都港区高輪2-14-23
電話 (447) 5 8 1 1(代)
振替 (東京)68586(〒)108

定価 320円
送料 50円

検印廃止

落丁本・乱丁本はお取替いたします
2376-005013-5793

日本棋院の

ゴ・スーパーブックス

1 ナダレ定石

九段 藤沢秀行
定価 320円

布石に革命をもたらした、昭和の定石「ナダレ型」を一冊にまとめる。実戦譜を豊富に取り入れて詳解。

2 たのしい囲碁テスト 名本人 九級から五級まで 本因坊

林海峰
定価 280円

史上最年少で名人位を獲得、碁界を席捲した林名人本因坊が執筆。楽しみながら強くなる初級向け問題集。

3 ハメ手入門

九段 前田陳爾
定価 300円

ハメ手を知らずして碁は強くなれない。実戦に役立つ定石の裏街道を案内する好著。

4 たのしい囲碁テスト 九段 坂田栄男 四級から初段まで 定価 280円

カミソリ坂田が考案した碁の真髄に触れる基本テスト百題。考えて楽しみながらページをめくれば、ゆうに棋書五冊分の内容。

5 初心者の錯覚

八段 曲 励起
定価 280円

かなり碁に精通している人でも、とかく手筋・手順を誤りがち。それが型だけに頼るアマチュアの盲点です。本書はそれを正す好著。

6 下手いじめ

九段 林有太郎
定価 280円

下手が読んでもためになる。こうすれば上手の魔手から逃れることが出来る。本書は下手にとっても必読の書でありその手段を詳解。

7 上手はこわくない

八段 酒井通温
定価 280円

碁は上手を克服しつつ、一步一步向上してゆくもの。それには、まず上手を恐れないこと。本書は下手の技術的盲点をとりあげて無用な上手恐怖症をなくす好著。

8 序盤の30手

名誉本因坊高川秀格
定価 300円

一局の骨組みともなる序盤の30手を大勢の判断にすぐれている著者が簡明かつ直截に解説し、碁の基礎工事ともいふべき布石の打ち方を教える好著。

9 新しい大斜定石

九段 山部俊郎
定価 320円

大斜定石は「大斜百変」ともいわれ、碁界には、大斜の専門書は少なかつた。その変化流動する手段の内容を、新しい角度からほり下げた囲碁ファン必読の好著。

10 二間高バサミ定石

九段 島村俊宏
定価 300円

一局に一度は必ず登場する現代碁の花形——二間高バサミ定石の決定版。基本定石から新定石、未完定石とあますところなく解説。読んですぐ実戦に役立つ好著。

11 素人と玄人

六段 影山利郎
定価 320円

七年の素人時代を基盤に玄人時代二十二年の経験を加えて影山六段が全知能を傾けて基本碁について基本の重要性を六段独自の解釈で述べるアマチュア必読の書。

12 石の方向

九段 梶原武雄
定価 300円

碁は石の力をフルに活用させるゲームでありそこにはおのずと方向が伴う、梶原九段の鋭い部分感覚によつて石の方向を確実につかみ中盤に強くなりましょう。

ゴ・スーパードックスは
あなたを強くする

このシリーズは碁界最高の
スタッフがそのもつとも得意とする部門を担当
楽しく読みながら上達で
きるよう工夫してあります。
次々に登場する好著
シリーズにご期待下さい

以下続刊

瀬越因碁講座

全 5 卷

定価各 600円

〒70円

名誉九段 瀬越憲作著

碁界の最長老、瀬越師が、

まとめあげた講座の決定版

【全5巻内容】

第1巻 知っておきたい50の定石

これだけ知っていれば十分という50の定石を厳選した基本定石の決定版。

第2巻 布石の知識

1にアキスミ、2にシマリとカカリと
いった布石の原理をやさしく説く好著

第3巻 手筋の扉

あざやかな攻防の手筋を、基本から応用まで懇切明快に解く手筋の決定版。

第4巻 詰碁に強くなる(未刊)

詰碁、死活全般にわたって強くなる決定講座。詰碁に弱い人の絶好の福音書

第5巻 実戦教室(未刊)

置碁および互先の中盤以降の戦い方に
主力をおいたユニークな好著。

東京都港区高輪2の14の23
振替東京 6 8 5 8 6

日本棋院
出版部