

連珠っておもしろい

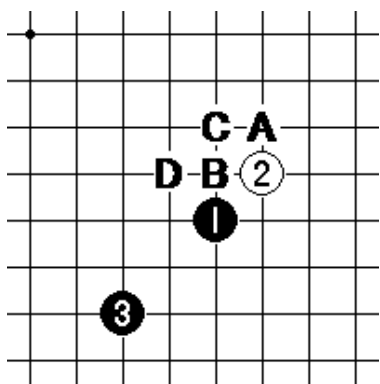
九段 河村典彦

● 第78回 ●

■ けやき坂

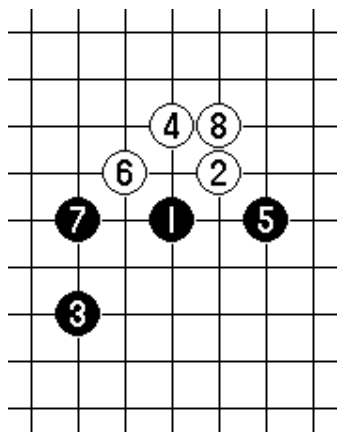
のつけからまたアイドルの話で恐縮だが、乃木坂46の妹分として、新たに櫛坂(けやき坂)46がデビューした。乃木坂からのデビューつながりでたまたまデビューシングルのPVを見たのだが、これが凄いいい「路線になっており、一気に魅せられてしまった。今後も注目のアイドルグループである。

という意味では、「彗星」こそがそれにふさわしい珠型だと思う。と言うことで、今回は彗星を探ってみよう。



白4をAは必勝ということは良く知られているが、おそらくこの程度の知識しか普通はないだろう。また、白Bも遊星に戻るので白必勝(と一応はしておく)、Dは流星に戻る。では、白Cはどうであろうか？実はこれもどうやら白必勝らしい。黒5は当然の叩きだと思われ、白6と山型を作る。これに対して黒は7に打つしかないと思うのだが、白8に打たれるとしばれて

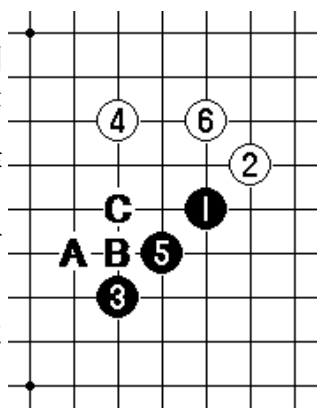
しまう。



ここまで来ると黒はもうどうしようもなく、かと言って黒5や7で変化する策が見えないので、白必勝ではないかと思っている。少なくとも、白4として選ぶ作戦ではないだろう。なお、黒3までの形が線対称になっているため、白4の選択肢は比較的狭い。黒として怖いのが黒3の石から離れた場所にある白4を打たれることなので、白4を黒3に近づけた4を打てば、彗星と言えども案外黒が良くなる変化が多い。つまり、白4で考えなければならぬ候補は絞られてくる。

その全部の可能性をいちいち調べていたら膨大になるので、今回はそのさわり部分と、黒の考え方を披露したい。

■ 常識① 剣先を作る黒5は候補に入らない

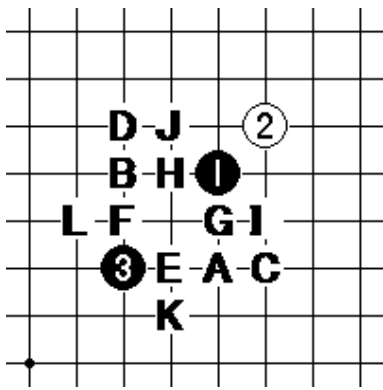


剣先を作る黒5とは図の黒5のことである。この手は浦月や花月では必勝定石になっているが、彗星ではかなり事情が異なる。黒5は次にA、Cに打つことによつて初めて威力を発揮するが、この手自体は呼手ではない。また、剣先ではあるが白2で止まっているので、この手自体の価値がさほど高くない。従つて、例えば白6と呼手を打たれて

しまい、黒の防ぎがなくなつてしまふ。黒7で牽制する手もこの黒5だとあまり種類がないのも難点であるというところで、まずこの黒5は外して考えてもいい。(その代わり、白4が黒3の石に近づいてきたら、この5はかなり有力となる)

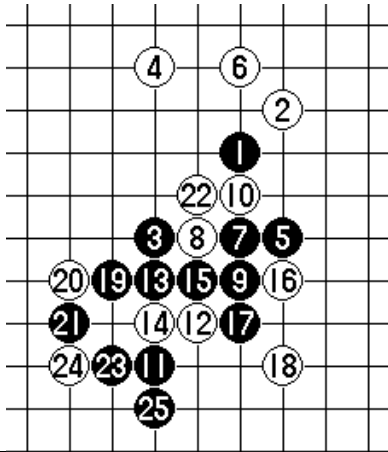
■常識②黒5の候補場所は大体同じ

黒5の好点は大体決まつており、そこから考えてほぼ間違いない。図のA・Bが最もいい場所だが、C・Dも負けず劣らずのいい場所だ。白4が対称形にならない所なら、どちらにも打



てるので、ここで4か所稼ぐことも可能だ。その次がE・Fで、G・Hは白に近づくだけに罨も多い。I・Jになると混戦覚悟が必要だろう。なお、K・Lなどの手は前図の黒5と同じく次に牽制する手が難しいので、ほとんど候補に入らない。

黒5がどれほど効果的か例をあげて説明しよう。

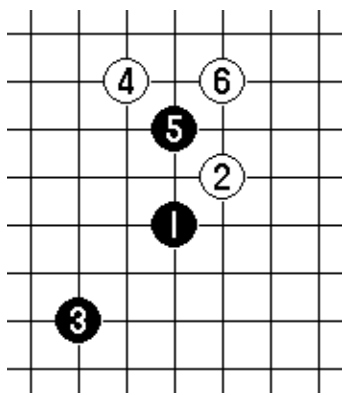


黒5をCの作戦の時、白4、6と先程と同じように打つと、黒7からいきなりの追い勝ちが発生する。白4、6が全然牽制になつていないのがわかるだろう。

黒9、11と広い下辺に向かつて飛び出すのが気持ち良く、黒25まで盤端がギリギリ足りて、勝ちとなる。白は例えば6を一路下など、この黒の追い勝ちに気をつけながら打つ必要が出てくるのが大きく、白に自由に組ませない効果がある。

■常識③白の中に入っていく手が勝負の五珠

四珠交替打ちに慣れてくると、最後の題数(五題打ちなら五題目)が当然ながら焦点となってくる。おそらく題数を指定する側は微妙な題数を指定してくるはずなので、当たり前の話である。例えば次図の白4に



黒5と入る手は、真つ先に考えそうな候補なのだが、この手を入れるかどうかで悩むことになる。黒5には白6とかぶせられて、黒3の石が遠いだけに苦戦が予想される。黒は着実に白を防がないといけないので、神経を使う組み立てになる。

彗星の醍醐味はゆくゆくはこうした手に対する攻防になつていくだろう。ちょうど今花月で黒5のスカシ止めが流行しているが、それと似た感覚だ。

これら3つの常識を持つているだけで、彗星に対する打ち方がわかつてくる。これは冒頭に述べたアイドルグループにも言えることで、そのグループの生い立ちやコンセプトを知るだけで見方が変わってくる。知らないことをマスターするには、いきなり詳細から入るのではなく、大きな所から視野を広げてみるのも大事なことである。