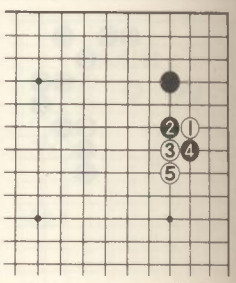
つけ

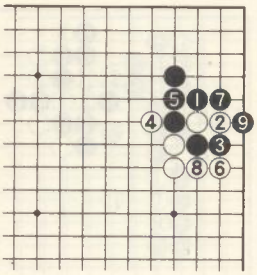


〔三〇六五〕

基本図

（第42型ハE）

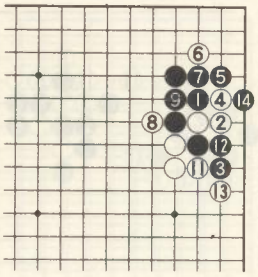
白5と引く手はぬるいように見えて外側を固めようとねらっている。



〔三〇六六〕

黒好まず

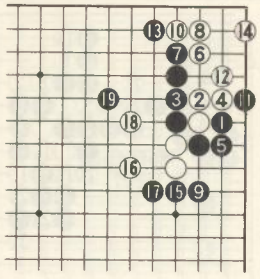
黒1・3と打てば白の思惑どおり、二子を捨てて外を締めつけられる。



〔三〇六七〕

黒好まず

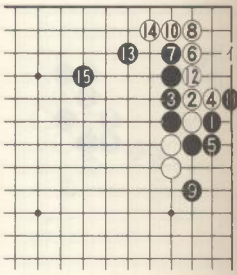
黒3とこすんで辺の締めつけを緩和すると、白4から6ののぞきを一つ利かされる。



〔三〇六八〕

黒まさる

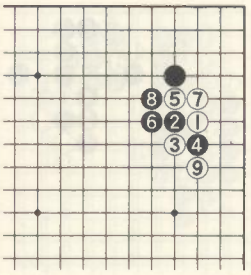
黒1の方から当てて3とつぐのが常用の手筋である。黒11は白の受けの方、白を打たなら黒13も強くしたのの15押、白12を利かしてさえ手を回す。



〔三〇六九〕

侵略の余地

白12とだめを詰めて黒13につけば、飛んでつげばゆるめたあと、黒イの侵入がある。

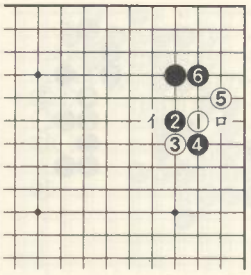


〔三〇七〇〕

要点約言(1)

（第42型ハ）

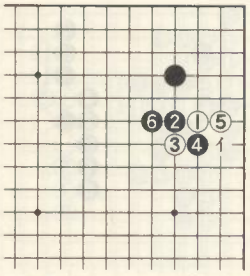
黒4の切違いは、この一子を捨てて勢力を張る意図、部分的には白5から9と応じて悪くないが、周囲の配石が問題である。



〔三〇七一〕

要点約言(2)

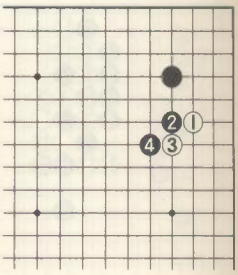
白5は前図のように応じては右辺の勢力がさらに凝れば辺の見てすの応手、これに対する黒6がこれに強い手であるが、次に白イには黒ロを肝要とする。



〔三〇七二〕

要点約言(3)

白5も凝り形を回避した応手だが、黒6と伸びてくるのを軽くあしらうのが堅実。黒6の一子を捨てて4の押さえを強くイにたたかれるのも可能である。

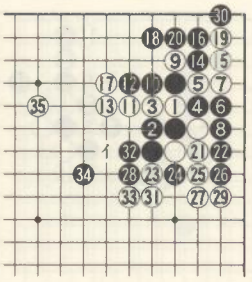


〔三〇七三〕

基本図

（第42型ニ）

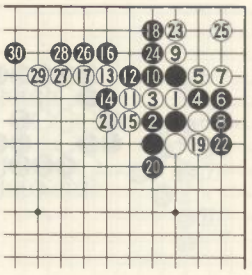
黒4とはねは返しのいくの置碁では六子以上で、打つ手段普通はやや無理筋である。（三〇九四図以下参照）



〔三〇七四〕☆

白優勢

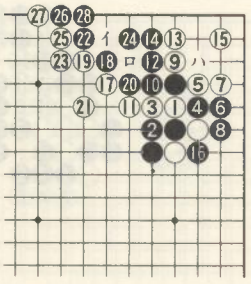
白1・3の突抜きはきびしい。白9と当てて11と伸びるのが常用の好手筋である。黒24白で黒イ32では、白28では悪い。



〔三〇七五〕

形勢互角

白13のはねはきびしい筋であるが、黒16と当てるのは調子がよく、ただし黒シチョウの悪い場合には、20を22と打つ。

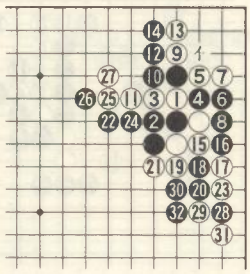


〔三〇七六〕

互角の分れ

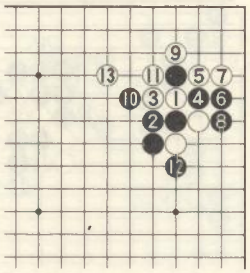
黒12を先に打って、白23の強い態度で16と打ってくる。黒ハを強いられて白ロの一切り劫になる。隅にもうイを見ている。

つけ



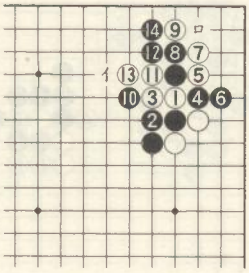
〔三〇七七〕
白つぶれ

白15とここでつぐのは無謀で、17を白20黒17白21は黒、21と掛けられて、イの切りと黒25の押しが見合いになる。黒18と切られては支えられぬ。



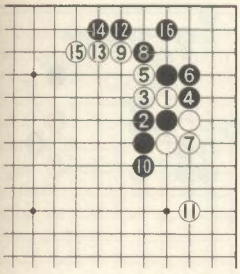
〔三〇七八〕
白有利

黒10と当て、12と取っておれば無事、の分れであるが、白13と飛んでは実利が大きい。



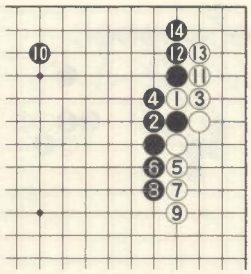
〔三〇七九〕
白つぶれ

白7と横へ伸びる手はこの場合成立しない。黒8以下14は一本道で、イとロの見合いである。



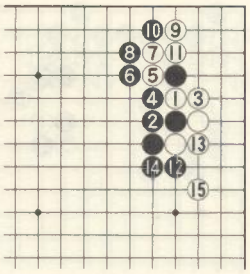
〔三〇八〇〕
黒まさる

白5と単に押さえては黒6につがれて手掛かりを失なう。白7のつぎは黒8・12の好手が筋やむを得ない。中央も10で捌かれ、厚い。



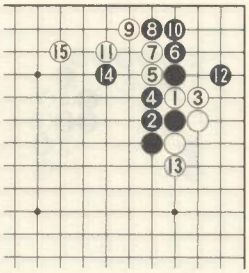
〔三〇八一〕
白有利

白3とついでいるのも穏かでよい。黒6を11に押さえれば白6が好点となる。14までの結果は白の実利が大きい。



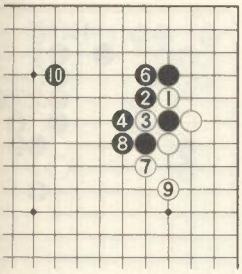
〔三〇八二〕
白有利

白5と切って隅を取り込むことになれば、その実質は満足以上である。



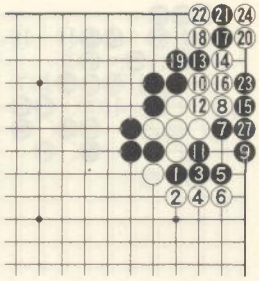
〔三〇八三〕
互角の形勢

黒6と下がって抵抗するのは、白7ないしまた13、11と外側を固められることになる。この戦いは白も十分に争い得る。



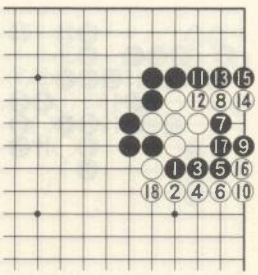
〔三〇八四〕
互角の分れ

黒2・4と白に一子を打抜かして押さえつける手段はかなり有力、白5とついでは弱い。白9の備えが省略できない。（次図）⑤つぐ



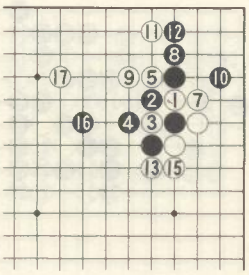
〔三〇八五〕
白潰滅

黒1に切られると白四子がだめ詰まりで困る。黒7・9が妙手。白10は大悪手である。㉖㉕打欠く取る



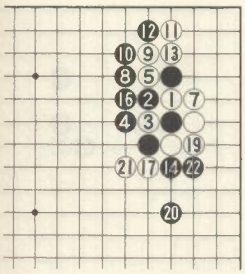
〔三〇八六〕
黒有利

白10と下がってセキにするよりないが、黒15まで手順に隅を固めたうえで白18の断点をついでおのこぬことにはセキ崩れの危険がある。



〔三〇八七〕
白まさる

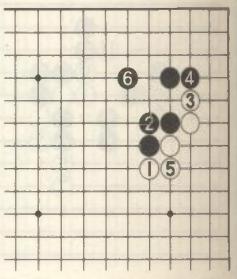
白5と切って戦う形は三〇八三図より悪い理がない。劫をついだ黒五子がだめ詰まりで、白は左右に地歩を占めて戦える。⑥劫取る⑭つぐ



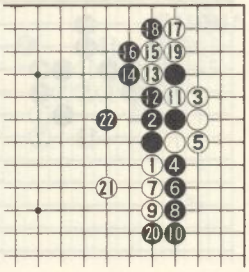
〔三〇八八〕
白有利

黒8と当てて隅を捨てるなら、白は実利の大を収めて以後に17と切って戦える。⑥劫取る⑮同⑱同

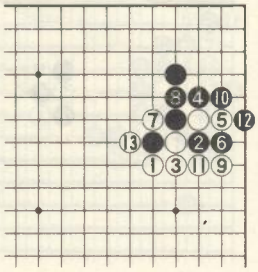
つけ



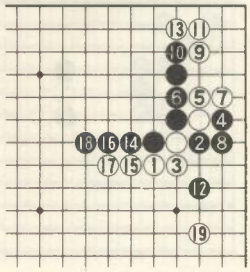
〔三〇八九〕
白ややよし
白1と二段にはね上げるのは手筋である。黒2・4と応じて白5まで となれば二五九七図と違って黒6が省略できない。



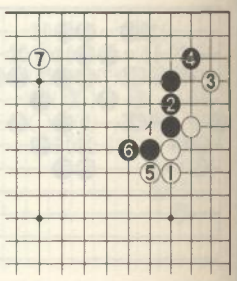
〔三〇九〇〕
白有利
黒4と切って戦うことはできても、隅の実利は白の有に帰する。黒22はここへ白に打たれると形が崩れる。



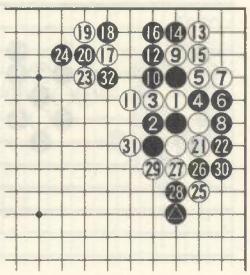
〔三〇九一〕
白厚し
黒2・4と白一子を取り急ぐのは悪く、6はまだしも9にこすむ方がよい。（三〇六六図以下参照）



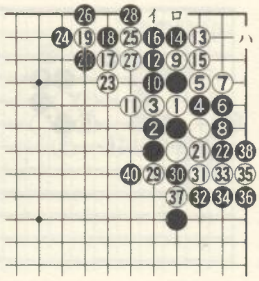
〔三〇九二〕
白優勢
黒4・6が手筋であるが、本図の戦いは三〇六八図以下よりも白まさっている。



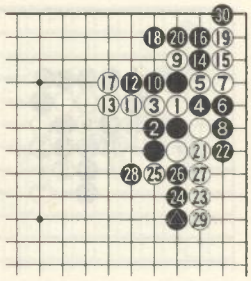
〔三〇九三〕
白悪からず
白1と単に伸びている手も、黒に有力な後続手段を与えない。黒2をイにつげば、三〇八一図もしくは三〇八九図の形に戻る。



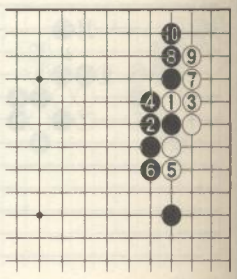
〔三〇九四〕
黒大利
（●のある形）の白13とかけつぐのでは隅に生き形が得られないから、黒2以下の三子を取ったくらいでは収支が償わない。



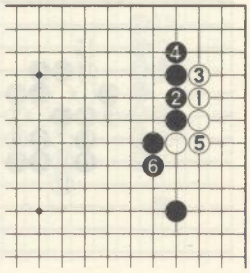
〔三〇九五〕
白つぶれ
白23に引いて黒28までなれば、隅は白イ黒ロ白ハで生きる手ができる。白29に対しては黒30以下、いわゆるグルグル回しである。㊴六子つぐ



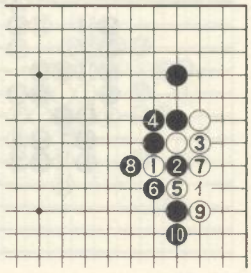
〔三〇九六〕
白攻合負け
黒12と押すことでき、三〇七四図と違って▲があるので、右辺の応接に大差を生ずる。



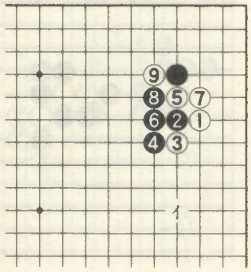
〔三〇九七〕
前形に還元
白3とついで9までの進行になれば二七七六図に帰しており、置碁では有力な戦法の一つといえる。



〔三〇九八〕
黒厚し
白1・3に対しては黒4と譲歩しても、上を厚くする目的を達する。



〔三〇九九〕
封鎖
白1とはね上げても、黒2から8まで封鎖される。黒10で黒2白イは保留する。なお、白1で3は黒4白イ黒5と上を押すのがよい。



〔三一〇〇〕
要点約言
（第42型二）
黒4と上へはね返す手に対しては、白5・7から9と切る手が最善。なお、黒イの置石がある場合に黒4は有力である。