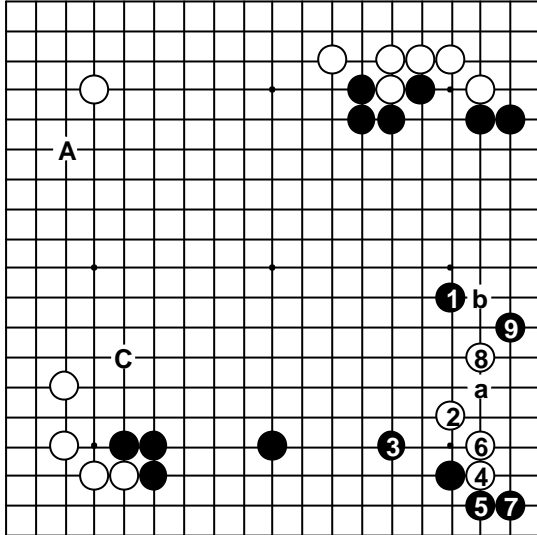


# 初二段認定チャレンジ&免状取得キャンペーン解答

(2008年10月31日応募締切り)

(合格点認定段位 初段100点以上、二段合格120点以上)

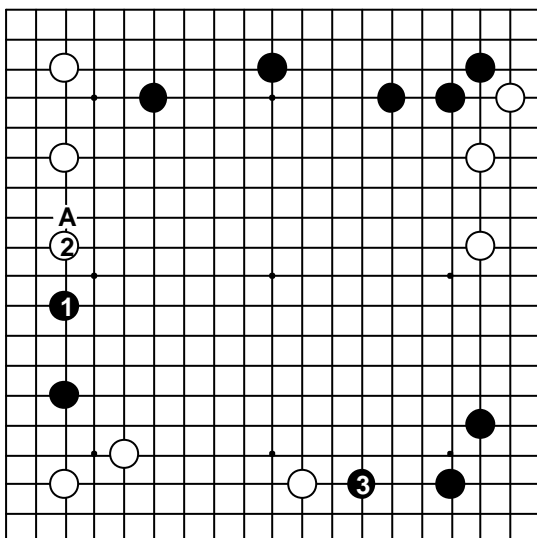
第1問 正解=B、10点



黒1と右辺全体の模様を芯に入れます。白2なら黒3から9まで白を攻めながら黒地を確定します。黒1でAは白aに打たれ、黒6なら白bで黒模様を消されます。

C = 8点 A = 6点

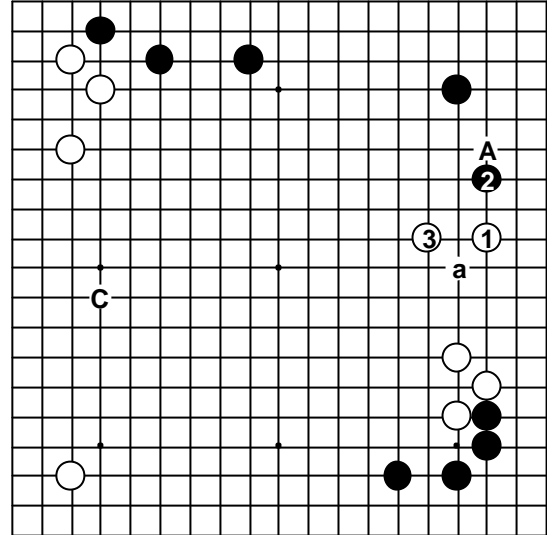
第2問 正解=B、10点



序盤では弱い石を放置しないのが鉄則です。黒1の二間ヒラキが最大です。白2には黒3と先行して大丈夫です。黒1で3は白1と攻められます。

C(3) = 8点 A = 6点

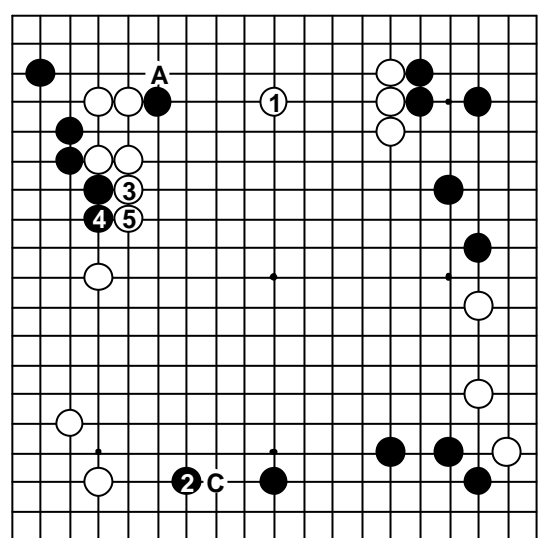
第3問 正解=B、10点



右辺は定石が進行中です。ここは白1のヒラキで根拠を持つのが大きい。黒2なら白3としっかり守ります。白1でAの力カリも大きいのですが、黒aに打たれて右下の白が攻められます。

A = 8点 C = 6点

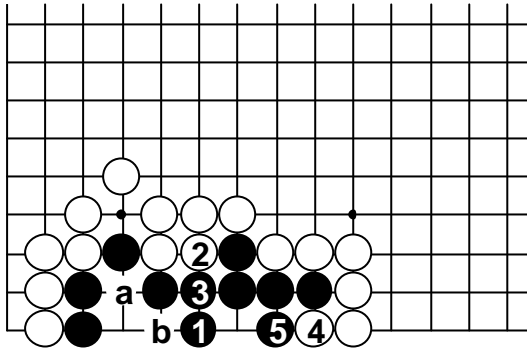
第4問 正解=B、10点



白1の構えが最大です。気合いで黒2なら白3、5と押しつけて上辺が雄大です。白1でCのツメも大場ですが黒1に打たれ、右上の白三子が攻められかねない雰囲気です。C = 8点 A = 6点

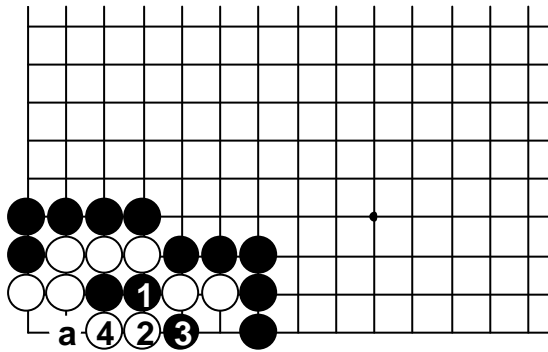


第9問 正解=A 10点



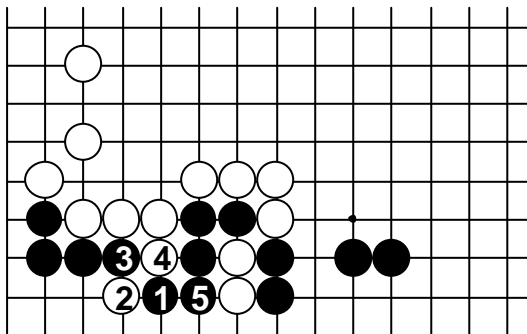
黒1にへこみます。白2、4には素直に応じて黒は生きています。黒1で2は白1、黒a、白b、黒4、白3まで生きはありません。

第10問 正解=B 10点



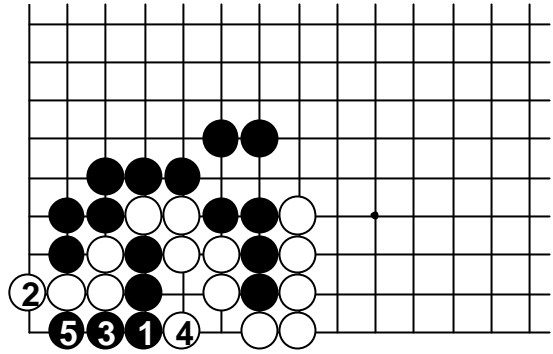
黒1と切るのがうまい手段です。白2に黒3と切り返し、白4と抜いても黒5は1に放り込みます。黒1で2は白1、黒4に白aまで生きられます。

第11問 正解=B 10点



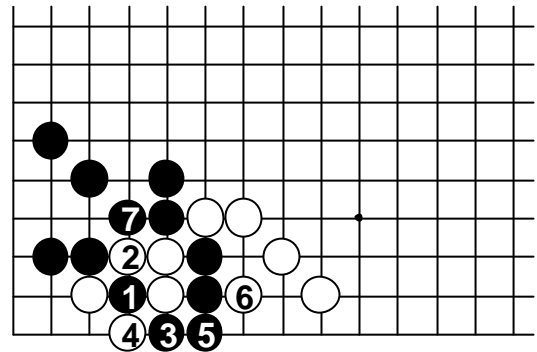
黒1のコスミが手筋です。白2のツケコシには黒3と切って不安はありません。黒1以外では連絡ができません。

第12問 正解=B 10点



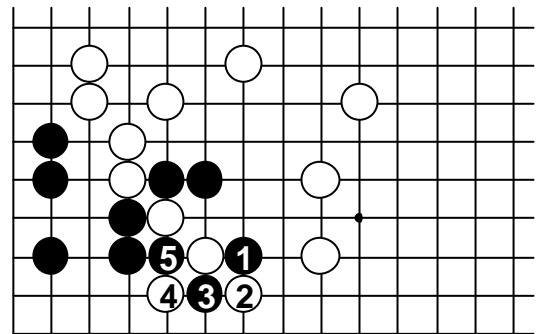
攻め合いに勝つには黒1のサガリしかありません。白2がしぶとい守りですが黒3、5と平凡に攻めるのが正解です。

第13問 正解=B 10点



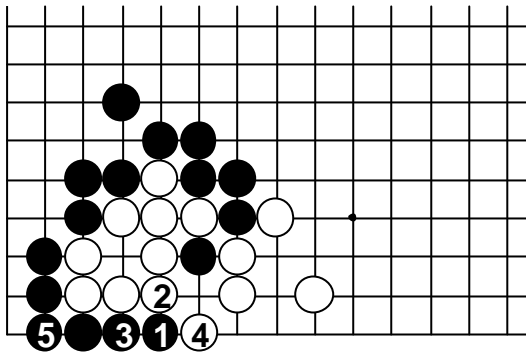
黒1のハネコミが手筋の妙。白2に黒3とまくってから黒5にツギ、白6には黒7からアテて勝てます。

第14問 正解=C 10点



アタリを打ちたいところを我慢して黒1にツケるのが手筋。白2に黒3と切り返し、白4に初めてアタリで黒二子が生還します。

第15問 正解=B 10点



黒1の置きがヨセの手筋です。白2しかなく黒3、5と渡ります。黒1で3、白1、黒5では正解と比較して2目違います。