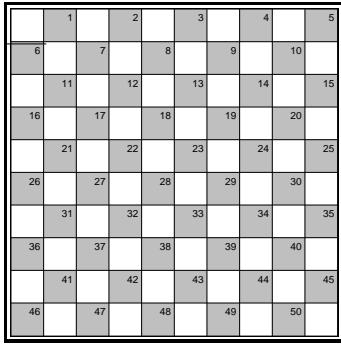
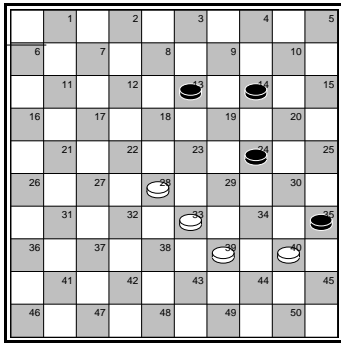


# 1. ノーテーション (表記法)



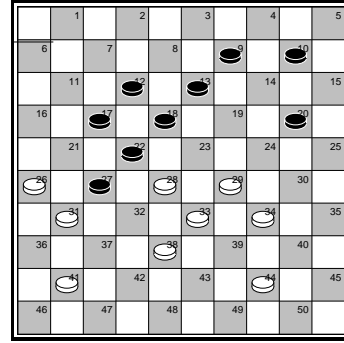
ドラフツの盤の各マスには上の図のように 1 から 50 の番号がついています。黒コマは 1 から 20 のマスに、白コマは 31 から 50 のマスに並べて、白先手でゲームを始めます。



コマの動きはマスの番号で表します。上の図で 33 のマスにあるコマが 29 に動く場合、33-29 と書き表します。番号の間の「-」は移動を表します。こう動かれると「多く取れる方を取らなくてはならない」ルールのため、黒は 3 コマを取る必要があります。35 の黒コマが白コマを取りながら、22 に移動します。

35 x 22

番号の間にある「x」はコマを取る動きを表します。白は 29 x 27 とし、盤上の黒の 4 コマ全てを取ってしまいます。



この局面で白には「トルコ・ショット」と呼ばれるコンビネーションがあります。

**練習問題 1.1:** 実際の盤にコマを置いて次のように動かしてみてください。

26 - 21 17 x 46  
28 x 19 46 x 14  
29 - 23 14 x 29

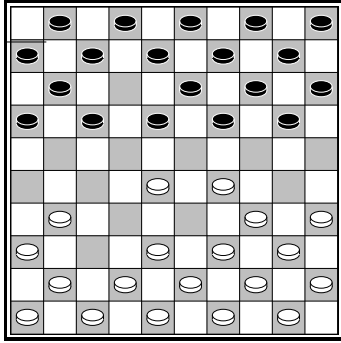
白は最後の手で黒を取りますが、その手はどう表記しますか？

**練習問題 1.2:** 黒コマを 1 から 20 に、白コマを 30 から 50 に置いて、次の棋譜通りに動かしてください。コマの動きの前に番号が書いてありますが、これは何番目の手かを示します。1.32 - 28 は、白の第一手で 32 のマスにあるコマを 28 のマスに動かすことを表しています。

※訳者注：将棋では、「先手が指した手を一手目、次に後手が二手目」と数えますが、ドラフツでは、「先手の一手目、後手の一手目、先手の二手目、後手の二手目」と数えていきます。

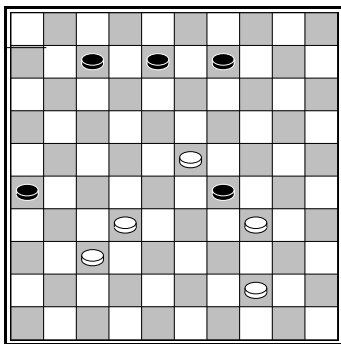
1.32 - 28 18 - 23  
2.33 - 29 23 x 32  
3.37 x 28 12 - 18?

「？」マークは「疑問手」を表します。「！」マークは「好手」です。



上の棋譜の後、上の図になります。ここで白にはコンビネーションがあります。捨て駒をして、それ以上のコマを取り返すにはどうしますか？

**練習問題 1.3**



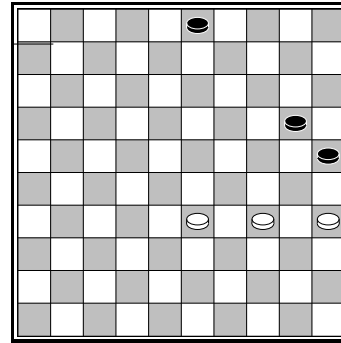
黒が白コマの間に入り込み、2方向の「取り」を狙ってきた局面です。黒が指したその手は何でしょうか？

上の図の後、白は次のように指しました。

**1.37 - 31!**

黒はコマを取らなくてはなりません。どう取りますか？次の黒の手と白の手を何でしようか？

**練習問題 1.4**



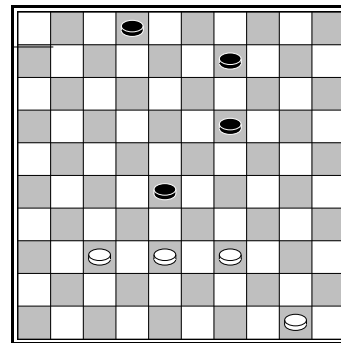
白は 20 の黒コマ（以下、「黒 20」と書きます）を攻め取りできます。下に黒の手は書いてあります。空欄に白の3手を書いてください。

..... **3 - 9**

..... **9 - 14**

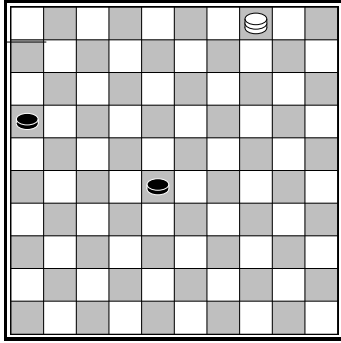
.....

**練習問題 1.5**



黒 28 が孤立しています。白番で、この黒 28 を攻め取りすることができます。白はどう指しますか？

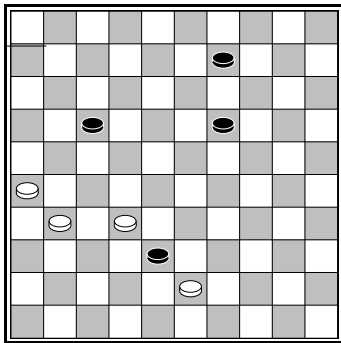
練習問題 1.6



白は黒コマがキングになるのを防ぐためにコマが進むのを防ぐ必要があります。まず黒 16 を動けないようにし、次に残りを動けないようにします。下に白の4手を書いてください。

- ..... 28 - 33
- ..... 16 - 21
- ..... 33 - 39
- .....

練習問題 1.7



白にはとてもいい手があります。黒に 3 つの白コマを取らせて、黒 4 コマを取り返し、キングを作ります。白の1手目、次の黒の手、最後の白の手を書いてください。