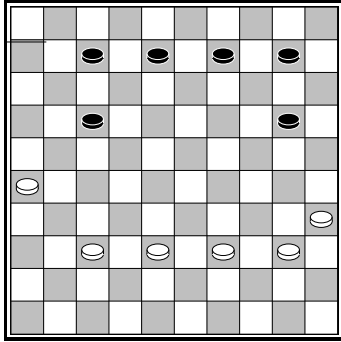


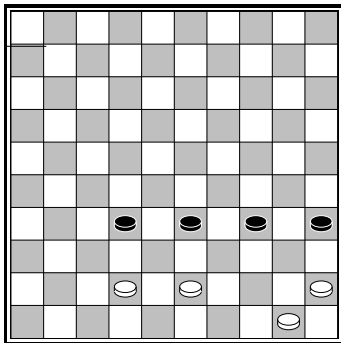
2. コンビネーション

コンビネーション（またはショットと言います）とは、コマを捨て、捨てたコマよりたくさんのおコマを取り返したり、キングを作ったりする手のことです。



白は5つコマを捨て、残った一つで黒コマをすべて取ります。

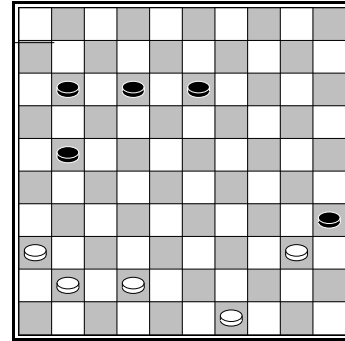
1.26 - 21 17 x 26
 2.37 - 31 26 x 37
 3.38 - 32 37 x 28
 4.39 - 33 28 x 39
 5.40 - 34 39 x 30
 6.35 x 11



コマを捨てる順番が大切です。1.45 - 40? だと、黒は 34 x 45 と取ってしまい、後が続きません。

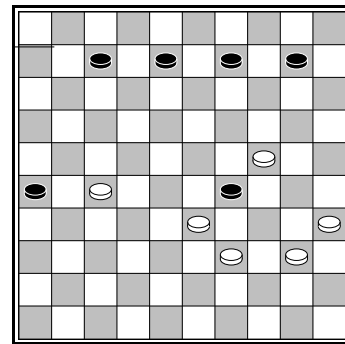
1.42 - 38 33 x 42
 2.43 - 39 34 x 43
 3.45 - 40 35 x 44
 4.50 x 28

☀ 「どこに黒のコマを呼び込めば、ショットができるか?」「そのためにどのようにコマを捨てるか」をいつも考えるようにしましょう



黒を 31 に呼び込めば白はショットができます。白は 49 - 43 とします。この手以外では、黒 35x44 の後、白は 49x40 と取らなくてはならず、後手を引いてしまいます。

1.49 - 43! 35 x 44
 2.43 - 39 44 x 33
 3.42 - 38 33 x 42
 4.41 - 37 42 x 31
 5.36 x 9



黒を 20 に呼び込み、さらに黒 26 を 30 に呼び込めば、白はショットができます。

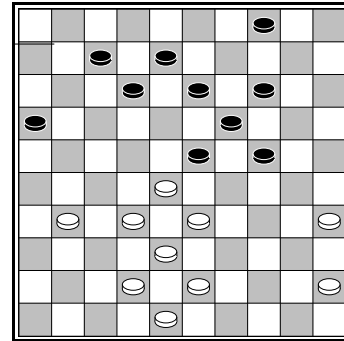
※訳者注：なお、現在の局面では、黒は次の手で、白 24 か白 33 のどちらかのおコマを取ることができます。逆に言うと、黒の次の手でどちらかのお白を取らなくてははいけません。白がどんな手を打ったとしても、他の手は指せません。白に好きな手を指すことができます。これを「フリー・ムーブ」と呼びます。「フリー・ムーブ」はとても重要です。

1.33 - 28! 29 x 20
 2.27 - 21 26 x 17
 3.28 - 22 17 x 28
 4.39 - 33 28 x 39
 5.40 - 34 39 x 30
 6.35 x 11

1.34 - 30! 25 x 23
 2.28 x 19 13 x 24
 3.37 - 31 26 x 28
 4.33 x 4

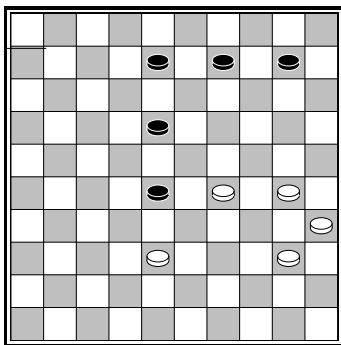
☀ ショットを探すためには、コマを捨てる手を考えてみるが大切です。

※訳者注：ショットをするには、敵のコマを自分が狙っているショットに都合のいいマスへ移動させる必要があります。自分のコマを適切に捨てると、敵はそのマスへ移動せざるを得なくなります。つまり「捨てコマからショットが始まる」のです。



白は3コマを捨て、4コマを取り返します。

練習問題 2.1



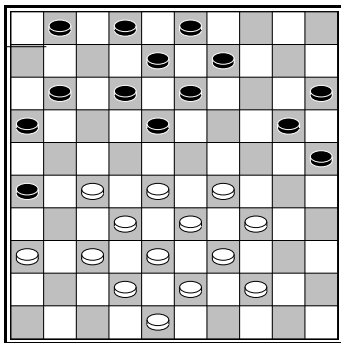
白はどのようにしてコンビネーションをかけますか？

1.33 - 29 24 x 22
 2.32 - 28 choice
 3.38 x 20

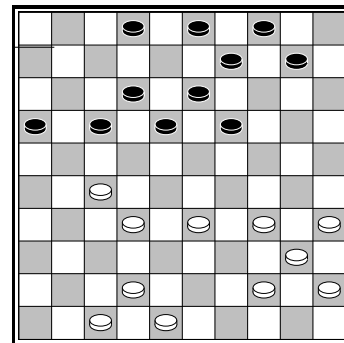
黒は、1手目で『なるべく多くのコマをとらなくてはなりません』。これがドラフトのルールです。黒2手目ではコマを取る方法が2つありますが、どちらで取っても同じ結果になります。

☀ ショットの時は『なるべく多くのコマを取らなくてはならない』ルールがとても大切です。

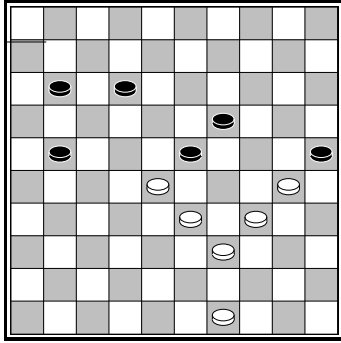
練習問題 2.2



この図では、白はショットの間に何度かコマを捨てています。コマを捨て黒13を移動させることで、キングを作るショットが可能になります。

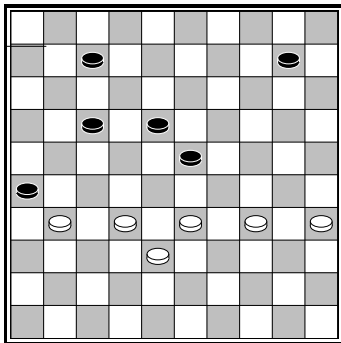


白番でショットがあります。白はコマを捨てますが、それに対し黒はなるべく多くのコマを取らなくてはなりません。白のコンビネーションを解答して下さい。



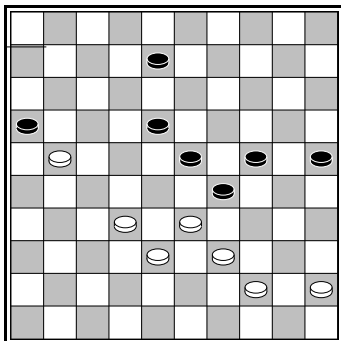
白は 34x43 とすることで、黒コマを 34 に呼び込み、ショットにつなげます。

- 1.33 - 29 23 x 32
- 2.29 - 23 19 x 28
- 3.39 - 33 28 x 39
- 4.34 x 43 25 x 34
- 5.43 - 39 34 x 43
- 6.49 x 18



2 手目で白は 1 コマを取りますが、黒は続けて白コマを取らなくてはならず、コンビネーションが続きます。

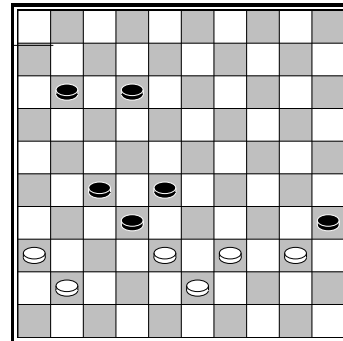
- 1.33 - 28 26 x 37
- 2.28 x 19 37 x 28
- 3.19 - 14 10 x 19
- 4.38 - 33 28 x 30
- 5.34 x 2



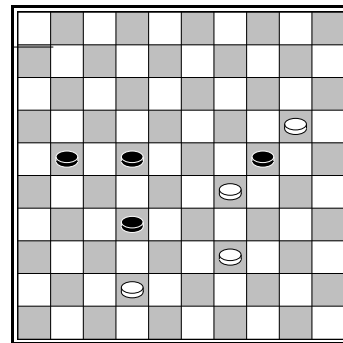
コンビネーションの途中で白は黒 2 コマを取ることで、黒 23 を取り去り、45x3 のショットを可能にします。

- 1.33 - 28! 16 x 27
- 2.28 x 30 25 x 43
- 3.38 x 49 27 x 38
- 4.49 - 43 38 x 40
- 5.45 x 3

練習問題 2.3

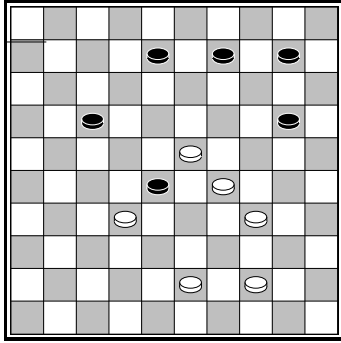


白のコンビネーションを解答して下さい



時に最も「強い手」を考えることが必要です。黒は白の 1 コマ、あるいは 2 コマの取りを見ています（もちろん、ここで黒番なら、2 コマとらなくてはいけないのですが）。しかし、白には、取られるコマを増やし、3 コマを献上する手がありました。

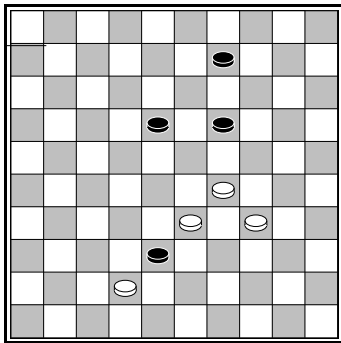
- 1.42 - 38 32 x 23
- 2.20 x 16



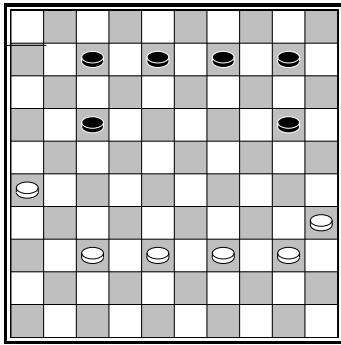
これも前図と同じです。取られる駒を1つ増やし、黒コマを白のショットに都合のいい場所へ移動させます。

1.29 – 24! 20 x 27
2.23 x 5

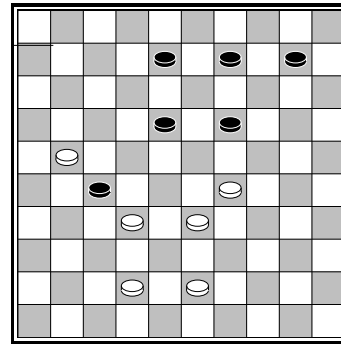
練習問題 2.4



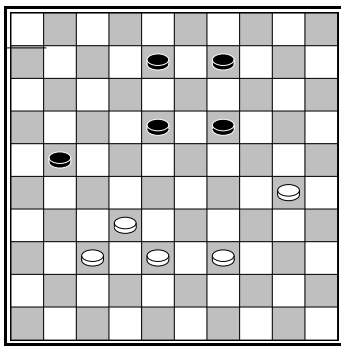
白のコンビネーションを回答して下さい。



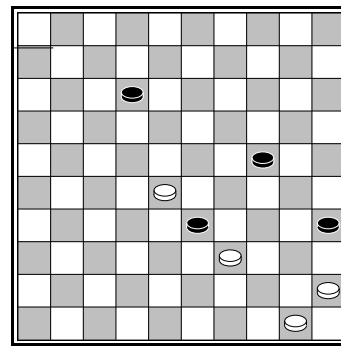
C 2.1



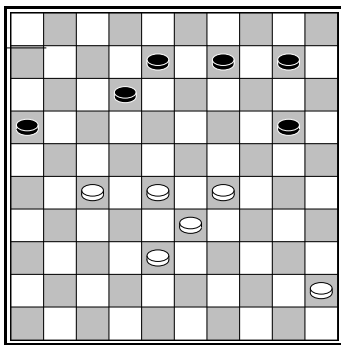
C 2.5



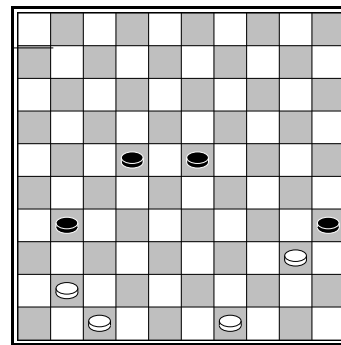
C 2.2



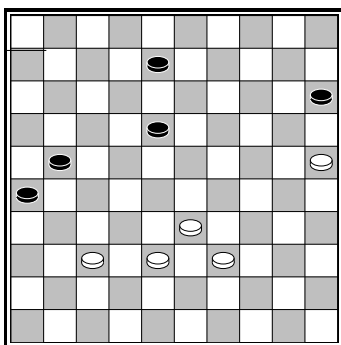
C 2.6



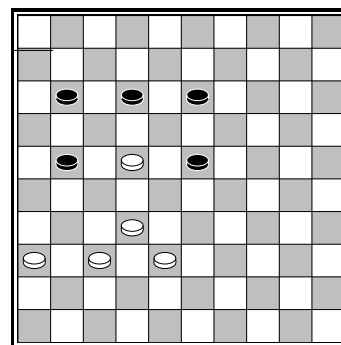
C 2.3



C 2.7



C 2.4



C 2.8