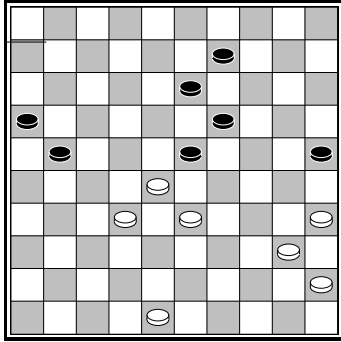
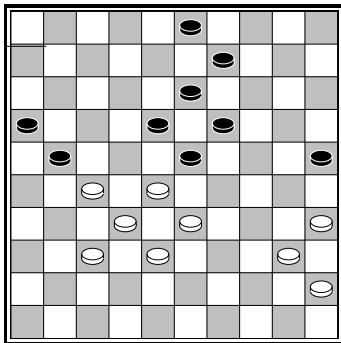


7. ピンポン・ショット

ピンポン・ショットは、卓球のラリーの時の球のように、次々とショットが連鎖します。

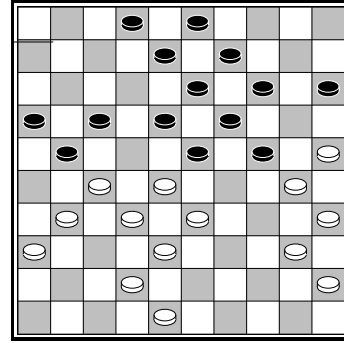


1.35 - 30! 25 x 34
2.40 x 18 13 x 22
3.28 x 26



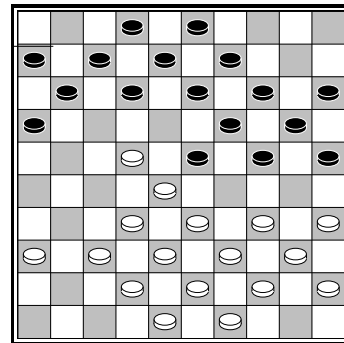
白はまず黒 18 を動かします。そしてピンポン・ショットが始まります。

1.27 - 22! 18 x 27
2.35 - 30 25 x 34
3.40 x 18 13 x 22
4.28 x 26



白は、黒 17 と 18 を移動させてからピンポン・ショットをかけて、1 コマ得をします。

1.27 - 22 18 x 27
2.31 x 11 16 x 7
3.25 - 20 14 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.28 x 26

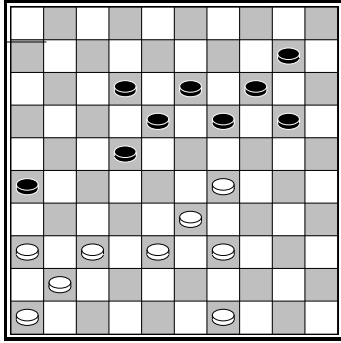


黒が白コマを取る手を選べるため、少し複雑です。

1. 22 - 17!

黒が 1... 12 x 21 なら、白は 2.34 - 30 25 x 34
3.40 x 18 13 x 22 4.28 x 26 として、1 コマ得します。黒が別の取り方を選ぶと手順が長くなりますが、やはりショットにすることができます。

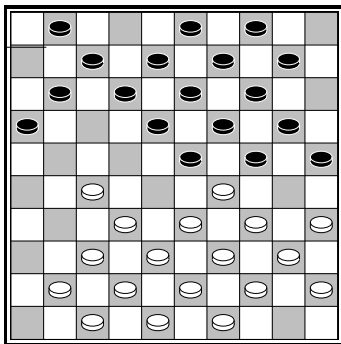
1.... 11 x 22
2.28 x 17 12 x 21
3.34 - 30 25 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.33 - 29 24 x 33
6.39 x 26



この図でも同じアイデアが使えます。黒は 1 手目で選択肢がありますが、中央に向かって取る手以外は単純なショットになります。

1.29 - 23! 19 x 28
 2.37 - 31 26 x 37
 4.41 x 23 18 x 29
 5.33 x 4

☀ コンビネーションを仕掛ける時は、相手が取り方を選べる場合、その先ま で確認することが必要です。

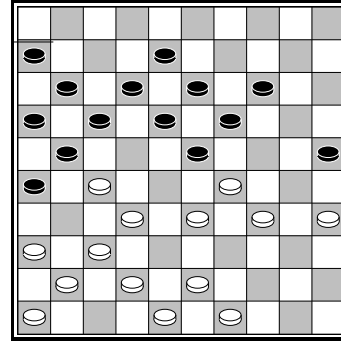


1.27 - 22 18 x 27
 2.32 x 21 16 x 27
 3.29 x 18 12 x 23

黒最後の手で 13 x 22 なら、白は 33 - 29 24 x 33 39 x 6.として、1 コマ得になります。

4.34 - 30 25 x 34
 5.40 x 18 13 x 22
 6.33 - 29 24 x 33
 7.39 x 6

白は 1 コマ得をしました。



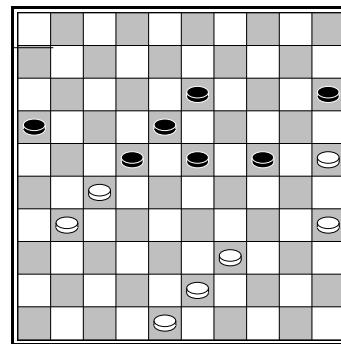
1.35 - 30!

白は黒中央をうまい具合に包囲しています。黒はコマが動けるスペースを広げるため、28 でコマ交換をしかけます。しかし白の想定内の手でした。ピンポンショットで切り返し優勢になります。

1... 23 - 28
 2.33 x 22 17 x 28
 3.32 x 23 19 x 28

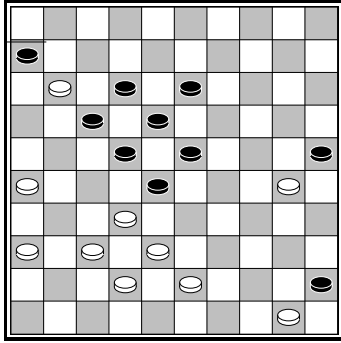
白はフリー・ムーブを使い、ピンポン・ショットの「ラリー」を始めます。.

4.43 - 39! 21 x 32
 5.39 - 33! 28 x 39
 6.34 x 43 25 x 23
 7.37 x 10



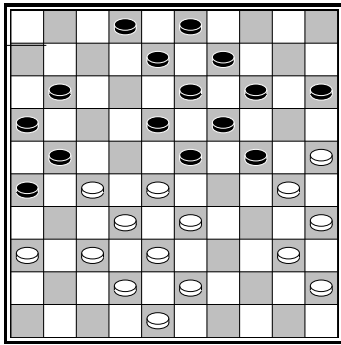
白は黒を攻め取りしようとしたが、これには切り返す手がありました。

1.25 - 20? 24 - 30!
 2.35 x 24 13 - 19
 3.24 x 13 18 x 9
 4.27 x 29 15 x 44

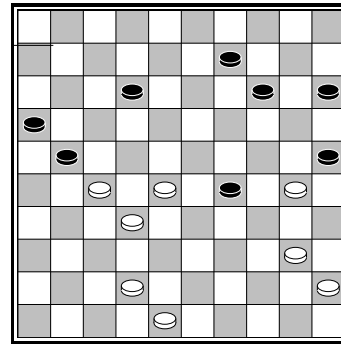


オランダの詰めドラフツ作家 Gortmans 作の有名な問題です。白のピンポンショットが決まり、ショットが終わった瞬間、必勝のポジションになっています。こちらもぜひ盤にならべて鑑賞して下さい。

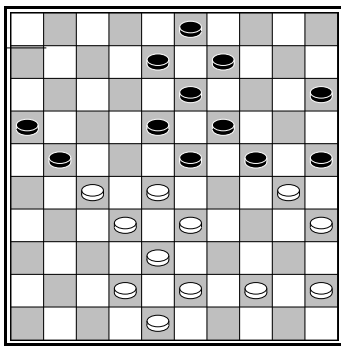
- 1.38 – 33! 28 x 48**
- 2.50 – 44 25 x 34**
- 3.44 – 39 34 x 43**
- 4.42 – 38 48 x 31**
- 5.36 x 27 22 x 31**
- 6.11 x 22 18 x 27**
- 7.32 x 21 43 x 32**
- 8.26 x 17**



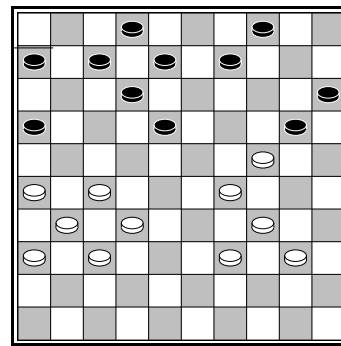
C 7.1



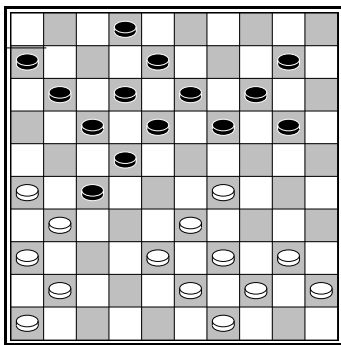
C 7.5



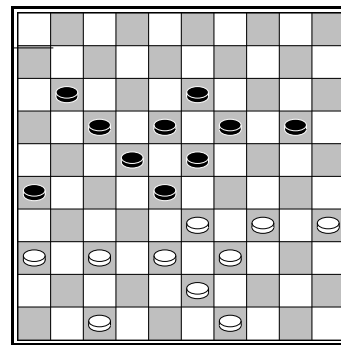
C 7.2



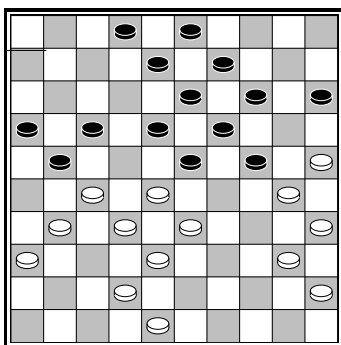
C 7.6



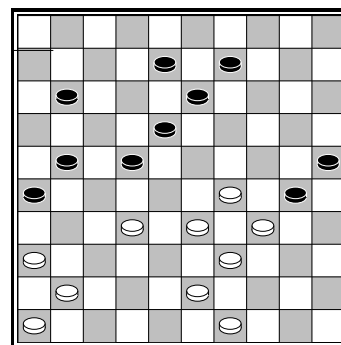
C 7.3



C 7.7



C 7.4



C 7.8