

第45回 神無一族の氾濫

担当 神無七郎

☆無限―それは昔から思索する人々の悩みの種でした。

でも種は実りをもたらします。詰将棋でもそれは同じはず。さあ、無限への一歩を踏み出しましょう。

①ばか千日手 14手

北村太路

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			王		銀			
		香		桂		金		
			歩		龍			

持駒 なし

65歩、54玉、45龍、65玉、54龍、56玉、45龍、66玉、36龍、46歩、同龍、65玉、66歩、64玉迄14手。

【ばか千日手】先後協力して最短手数で初形に戻す。

作者―形が∞のつもり、千日手で無限を意識しています。岩本修―初形無限大印。初手桂や銀を動かして苦勞しました。

☆曲詰∞。初形で王手できるのは銀桂歩の3枚ですが、どれが一番元に戻しやすいかの選択になります。

小山邦明―63桂成の初手でまちがいなく桂合発生と読んで泥沼状態でした。36龍がすばらしい手。

☆63桂成、54玉、57龍…と進める手順は有力ですが、35金の配置でこの紛れは防

がれています。作意は龍で玉を追い回し、歩の消去と回収を実行。龍の大活躍が印象的です。

市村道生―美しい形ですが、不動駒が気になります。

☆玉龍歩の3枚以外は全部「壁」にしても同じですね。でも、適度な紛れを生む壁の作り方には作者の技量を感じます。

②限定ばか千日手10手(2解)

青木裕一

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			歩	歩	歩	歩		
		歩		王				
			歩	歩	歩	歩		

持駒 飛

a) 15飛、25金、同飛、35飛、45金、65玉、55金、同飛、同飛、同玉迄10手。

b) 15飛、25歩、同飛、54玉、55歩、65玉、54歩、55飛、同飛、同玉迄10手。

【限定ばか千日手】先後協力して指定手数で初形に戻す。岩本修―8手だと簡単ですが、プラス2手追加するのが難しい。

☆協力系ルールなのに、手数の不足ではなく、手数の過剰で苦勞する作品。8手なら飛打飛合2回で簡単に初形に戻せますが、余分の2手が厄介です。

弘光弘一 (a)の短評) 4五金から5五金は時間差攻撃という感じ。(b)の短評) 歩の壁を破って修復するところが面白い

☆飛打飛合を繰り返すのでは
なく、別の合駒を挟むのが
解決策。 a)は金合から金で
玉を追う手を入れ、 b)は歩
合から開き王手を入れるこ
とで帳尻を合わせます。 b)
の開き王手はどこでも良い
わけではなく、手数の関係
で5筋に限定されます。

作者―8手で初形に戻すのは
簡単(飛打飛合2回)だけど、
10手だと……という狙いで
す。2解は金を横に動かす
のと歩を縦に動かすのの対
比のつもりです。

☆明快な狙いで正解者からは
好評でした。ただ、残念な
ことに盤上の配置だけ元
に戻し、持駒を元に戻さない
誤答が数通ありました。「ば
か千日手」は持駒も含めて
初形に戻すルールです。

③ナイト王ばか千日手 28手
神無太郎

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			銀	銀	銀	銀		駒

持駒 なし

- 22 銀生、23 駒、32 銀生、44 駒
- 33 銀生、63 駒、72 銀生、55 駒
- 44 銀生、34 駒、43 銀生、22 駒
- 31 銀生、41 駒、42 銀生、62 駒
- 51 銀生、74 駒、63 銀生、53 駒
- 62 銀生、72 駒、61 銀生、53 駒
- 42 銀生、32 駒、41 銀生、11 駒
- 迄 28手。

【ナイト王(駒)】通常の玉の
利きでなく、ナイト(八方桂)
の利きを持った玉。

☆銀が一段目に並ぶ美しい形。
でも玉が八方桂の性能のた
め一筋縄ではいきません。

西村恒雄―7〜9手目では復
元できるか疑心暗鬼。14手
目が好感触。17手目で再度
外に出す決断をし、王の隣
の銀がその形のまま2段前
進できるのが面白い。

☆正解は駒が7筋や5段目ま
で行く手順。なるべく形を
崩したくないという心理を
克服しないと解けません。

たくぼん―がむしやら流で解
くしかないですよね。
☆私もそう思います。コッは
いくつかありますが、最後
はやはり根性です。

駒井信久―乱れた駒が再び整
列するのは気持ちよい。

☆不動駒がないことも、この
気持ち良さに繋がっている

と思います。苦勞する分、
達成感も大きい作品です。

④ばか千日手 32手
変寝夢

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							王	
							G	
							G	

双方持駒 なし

- 24 G、34 玉、14 G、44 玉、
- 34 G、45 玉、23 G、56 玉、
- 45 G、46 玉、47 G、57 玉、
- 46 G、58 玉、14 G、49 玉、
- 48 G、38 玉、58 G、28 玉、
- 38 G、27 玉、49 G、16 玉、
- 27 G、25 玉、26 G、24 玉、
- 25 G、14 玉、58 G、23 玉
- 迄 32手。

【グラスホッパー（G）】クイーン（飛十角）の方向に敵

又は味方の駒を1つ跳び越え直後の位置に着地する。

☆Gは跳躍台が要る駒ですが、2枚使うと互いを跳躍台として直線的に玉を追えます。3枚使うと方向転換もできます。では4枚だと？

駒井信久「少し戻して「迎えに行く」のが解図のコツかと思うが、それでもかなり

の試行錯誤が必要だった。☆一般的な解図のコツはこの通り。本作ではこれに加え、

状況に応じG 4枚を適切に3枚と1枚や2枚ずつに分けることが必要です。初形ではGが2枚ずつ。アにな

っており、4枚全部固めると元に戻しにくいからです。

Gが乱舞する中、縦に往復

するだけの26 Gと48 Gが意外に良く働いています。

西村恒雄「手数的に桂は取れないと判断し、10手目までは決め、逆算した25手目の局面になるような手順を探す。効率的な考え方は？

☆桂が単なる余詰防止駒だと見抜いたのはお見事。「桂は不動。全王手G。この予想

が外れたら解けなくても仕方ない」と割り切ることが本作の解図には必要です。

仕事でKKD（経験・勘・度胸）に頼るのはご法度ですが、詰将棋では勘や度胸を大胆に駆使しましょう。

作者「千日手とhopper系は相性がよさそう。

☆確かに。「千日手」は収束がいらないので、癖のある駒でも取り入れ易そうです。

⑤ばか詰 169手 神無七郎

9	8	7	6	5	4	3	2	1
銀	驥		銀	王		金	金	遊
香	香					香	香	
香		王				驥	驥	
驥	驥					金		
			桂	桂		桂	桂	

持駒 歩∞

- 74歩、63玉、64歩、53玉、
- 63歩成、43玉、44歩、同銀、
- 53と、同玉、54歩、63玉、
- 53歩成、同銀、64歩、同銀、
- 73歩成、53玉、54歩、43玉、
- 44歩、同馬、53歩成、33玉、
- 34歩、同角、43と、23玉、
- 33と、13玉、23と、同玉、
- 24歩、33玉、23歩成、43玉、
- 33と、53玉、43と、同角、
- 54歩、同角、63と、43玉、
- 53と、33玉、34歩、同馬、
- 43と、23玉、24歩、同馬、
- 33と、13玉、14歩、同馬、
- 23と、同玉、24歩、33玉、
- 34歩、43玉、44歩、53玉、
- 43歩成、63玉、53と、73玉、
- 63と、83玉、73と、同玉、
- 74歩、63玉、73歩成、53玉、
- 63と、43玉、53と、同銀、
- 44歩、同銀、33歩成、53玉、
- 43と、63玉、64歩、73玉、
- 63歩成、83玉、73と、同玉、
- 74歩、63玉、73歩成、同銀、
- 64歩、同銀、53と、73玉、
- 74歩、83玉、84歩、同金、
- 73歩成、同玉、74歩、同金、
- 63と、83玉、73と、93玉、
- 83と、同玉、84歩、73玉、
- 83歩成、63玉、73と、同銀、
- 64歩、53玉、63歩成、43玉、
- 53と、33玉、43と、同角、
- 34歩、同角、23歩成、43玉、

33と、53玉、54歩、63玉、
64歩、同金、53歩成、同玉、
54歩、同金、43と、63玉、
64歩、同銀、53と、73玉、
74歩、83玉、73歩成、93玉、
83と、同玉、84歩、73玉、
83歩成、同金、74歩、同金、
63と、83玉、84歩、同金、
73と、92玉、84桂、93玉、
83金迄169手。

【持駒∞】指定の持駒（本作では歩）を無限に使える。

駒井信久―93金をどこへ待避させるかだが、銀をすり抜けて移動させる技があった！ あとはほとんど無駄を省いて手数短縮。

☆玉を左右に追いつつ、92金を掘り出したのですが、そのためには93金をどけ、更に74・84の地点を空ければなりません。邪魔な駒は

原則右に片付けますが、角や銀は真横に動けないので、一時的に左に待避して馬や金に道を譲ります。

たくぼん（抜粋）―持駒歩無限大の為、と金か歩打かを選択しなければならぬ場面が多い。行き詰っては戻るの繰り返しでした。

☆歩を打つか成るかは悩ましいところ。特に角や銀を移動させるときは要注意。後で横から王手できるような種駒を残さねばなりません。たいていは歩かと金を1枚残しておけば充分なのですが、例外もあります。

西村恒雄（抜粋）―3段目が素通しになると、残した24歩が生きてきた。

☆59手目からの歩3連打もその例外の一つ。馬を14に待

避させると銀角銀の3枚が左側に残るので、歩を2枚も待機させる伏線的手順が生じます。

たくぼん（続き）―持駒有限がいかにか大きなヒントかがを痛感しました。傑作。

☆本作で実際に使った歩は35枚。受方持駒が無限にあると仮定して解くのは慣れていると思いますが、攻方だと勝手が違うようですね。今はまだ珍しい「無限」ですが、駒数を気にせず創作できる利点が大きいので、将来はありふれた出題形式の一つになるでしょう。

【総評】
西村恒雄―11月から寝込んでいたので時間は十分ありました。速い解答ができました。笑

☆これを「怪我の功名」と言うのでしようか。不意に空いた時間を有意義に過ごす機会を本作品展が提供できたとすれば幸いです。

〔各題の正・誤・無解者数〕

① 8 0 15 ② 13 2 8 ③ 16 2 5

④ 3 0 18 ⑤ 3 0 20 ⑥ 4 0 19

〔解答成績〕（太字5名当選）

〔全題正解〕駒井信久、

たくぼん、西村恒雄

〔4題〕市村道生、占魚亭

〔3題〕岩本修、小山邦明

〔2題〕海賊王、神谷護流、

金無四苦八級、弘光弘、

福原徹彦、原岡望、和田裕之

〔1題〕赤井秀雄、周露珍、

田中孝海、山本強志

〔0題又はコメントのみ〕

市原誠、鈴木彊、西野かな、

藤井美大、山下誠