

第46回 神無一族の氾濫

担当 神無七郎

☆指し将棋では大変重視されるのに、詰将棋ではあまり意識されない概念「手番」。今回は手番に関する変則詰将棋の特集です。

①詰将棋 24手 ※受先 志賀友哉

91角、35桂、28角生、37角、同角生、27銀引、35玉、36銀上、26玉、35銀、同玉、37飛、26玉、27飛、16玉、17歩、

持駒 角歩

15玉、16歩、同玉、17飛、26玉、15角、35玉、37飛迄24手。

【受先】受方から指し始める。

☆攻方の狙いは35桂の1手詰と35銀、46角の3手詰。両方の危機を凌ぐ手段はあるのでしょうか？

山下誠―初手が絶妙手。

竹園政秀―王手角取りを食わない初手は91角しかない。

☆角を使って28と46へ同時に利かすのが唯一の凌ぎ。

ただし、打場所は慎重に選ばねばなりません。例えば82

角では、71角でせっかく打った角を取られます。取れないことを見越して取られない位置に遠打する手筋は将

棋無双第10番が有名ですが、それを事前に避ける限定打が本作の主題です。

弘光弘―初手の9一角はすごい。しかも不成で活用するとは驚き。

☆本作は初手一発の原理図ではありません。打歩詰誘致の不成や二枚の桂の邪魔駒

消去が織り込まれ、充実した手順を楽しめます。

作者（抜粋）―来条克由氏の

遠角を受先詰将棋で表現してみました。意味付けは、（先

後の逆はありますが）『来条

克由必至名作集』第73番と同じく、「相手に角を合わせられないため」です。

☆受先詰将棋は必至が掛かった状態で、最長の延命を図ることに相当します。従って詰将棋と必至の両方の手筋や構想を取り込む潜在能力があるわけです。本作が

正にその証明ですね。

②ばか詰 10手 ※受先 青木裕一

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

37玉、28銀直、38玉、27銀、29玉、18銀引、38玉、29銀、27玉、28銀右迄10手。

安原嗣治―1手詰を「※受先」にして10手詰とは傑作なり。

何だか、とぼけた味のする“ばか詰”ですね。

☆占魚亭―9手かけて手番を譲渡。シンプルながらも、銀の繰り方を少々考えました。

☆詰将棋は不利に見える手が尊ばれます。その代表例が捨駒ですが、本作で捨てるのは駒ではなく手番です。

岩本修—初形先手番だと1手詰なので、ばか千日手みたいに盤面を戻す。

☆初手はパスが最善ですが、あいにく将棋にパスはありません。でも、パスと同等の手順は可能なのです。

坂野孔一—神無一族が初めて解けた！

☆本作は明快な狙いをシンプルに表現し、今回最多の解答を集めました。本作のみの解答者も多かったです。

③ばか自殺詰 13手 ※受先神無太郎

6	5	4	3	2	1	
						一
						二
						三
						四
						五
						六
						七
						八
						九
						王
						王

攻方持駒 G 2

受方持駒 G 7

28 G、91 G、82 G、73 G、64 G打、55 G、46 G打、37 G、29 玉、21 G、22 G、23 G、24 G打迄13手。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九
									王
									王

攻方持駒 なし

受方持駒 G

【グラスホッパー (G)】クイーンの方向に敵又は味方の駒を1つ跳び越え、その直後の位置に着地する。

一乗谷酔象—Gだけで詰むんですね。

福原徹彦—これは面白い手順。食わず嫌いしなくて良かったです。

(詰上り)

☆初形双裸玉。双方の持駒はグラスホッパー (G) のみ。

Gは跳躍台がないと動けない駒なので、「受先」でないところな作はできません。詰上りで盤上一杯に発生したGが有効に働き、攻方玉を捕らえていることを確認してください。

止少丘八—詰上りはすぐに分かるので、あとは手順の問題。

☆初手は18 G・28 G・29 Gの三択。正解は縦と斜めの両方から王手が可能な28 Gです。他のGの発生場所も詰上りを考えると理詰めです。求めることができます。

山本強志—何もない所から最遠打2回と趣向的な手順。美しさには文句のつけようがないが、何故Gが一枚余

るのか？ ここだけ疑問が残りました。

☆受方Gの枚数は受方の着手数に合わせたものですが、作意成立に必要な最少枚数とする流儀もありますね。皆さんはどちらがお好みでしょうか？

④PWC連続詰 12手

変寝夢

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九
									王
									王

持駒 なし

52夜、94夜／52銀、18夜、42夜／18金、61夜、29夜、86夜／29金、44夜、28夜、

52夜／28銀、14夜、38夜迄12手。

【PWC】取られた駒は取った側の駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換を／で表記)。

【連続詰】攻方のみが連続して指し、最短で受方玉を詰める。詰む時以外王手を掛けてはいけない。

【ナイトライダー(夜)】ナイトの利き方向に連続飛びできる。

占魚亭―玉の周りを埋める。パズル。銀の運び方に悩みました。

☆連続詰は攻方だけが指すルール。PWCの条件のせいで持駒を得られないので、ナイトライダー(夜)による単騎詰しかありません。玉の周辺に金銀を集め27夜

か38夜の形を目指します。

某氏(無解)―1八と2九に金、2八に銀を移動させて2七か3八から王手という終局図だと思うのですが…どうやっても13手かかってしまい時間切れになってしまいました。

一乗谷酔象―61夜、44夜など緩める手が指しづらい。11手目76夜に誘われる。

☆詰型の想定は比較的容易ですが手順はやや難解。金は42から18へ、86から29へ、どちらも夜を使えば簡単に運べますが、94銀は一度に28へ運ぶことはできません。

また、運搬に直接関係ない、位置調整だけの手も必要なので、それをいっどこに挟むかが考え所です。

某氏―11手で詰んだ???

☆11手目76夜の王手には合駒ができる(連続詰にも無駄合概念はない)ので「詰む時以外王手を掛けてはいけない」という連続詰の規則に反します。

⑤条件付天使詰 113手(余詰)
(条件Ⅱ成禁、非王手可)。
一乗谷酔象「時は金なり」

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

攻方持駒 なし

受方持駒 歩2

【天使詰(最長ばか詰)】先後協力して同一局面・不詰を避けながら最長手順で受方玉を詰める。

【成禁】手順中に成る手があるてはならない(従って棋譜中の不成の表記は省略)。

【非王手可】攻方に王手義務がない(王手しても良い)。

作者―1手パスと同等の手順を含む作品。悪魔系のルールですが、天から授かった寿命を生き尽くす、天寿を全うするのイメージから、

“悪魔”と対比させて「天使詰」と命名しました。

☆同一局面を避けつつ、52歩の1手詰を最大限回避せよという問題。難問のため、多くの解答者は作意手数に到達できませんでした。

☆長手数を生み出す原動力の一つは左辺の81金と89金。

81金は91↓92↓81の順に巡回し、89金は79と89を往復します。従って「最

小公倍数の原理」で1サイ

クルは6手……ではありません。手番の違いもあるの

で1サイクルは12手です。ただし、同一局面を避ける

ため、手番を渡す場合は11手、手番を活かす場合は10

手で巡回を止めます。前者をP（パス）、後者をD（デ

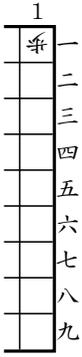
〔序奏（23手）〕

P、32歩、D、32歩

☆3筋で受方から攻方に歩を譲渡。ここから1筋の歩の

位置・持駒・手番に注意してください。歩の折衝によ

る巧妙で大規模な「延命」が本作の中心主題です。



攻方持駒 歩
受方持駒 歩

〔主部〕

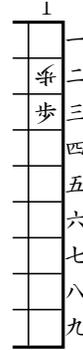
P、19歩、P、18歩、

P、17歩、P、16歩、

P、15歩、P、14歩、

P、13歩、D、12歩、

(118手目)



攻方持駒 なし
受方持駒 歩

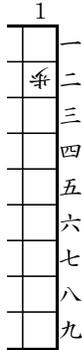
☆攻方の歩を充分引き付けて

から受方が歩を突き出すのが巧妙な戦略。これで手数を

を最大に引き延ばします。

D、12歩、D、11歩、

P、12歩（152手目）、



攻方持駒 歩
受方持駒 歩

☆23手目と比べ歩が一つ前進

したことが分かりますね。

同じ要領で歩を18まで前進

させます。23手目とは手番

も違うので、今度は手順が

Dから始まります。

D、19歩、P、18歩、

P、17歩、P、16歩、

P、15歩、P、14歩、

D、13歩、D、13歩、

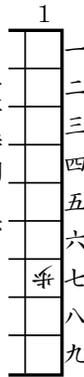
D、11歩、P、12歩、

P、13歩（280手目）、

☆以下は同じ要領で歩を進め

ます。途中の手順を省略し

左図の局面（792手目）に進みます。



攻方持駒 歩
受方持駒 歩

D、19歩、D、18歩、

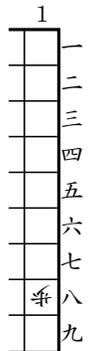
D、18歩、D、11歩、

P、12歩、P、13歩、

P、14歩、P、15歩、

P、16歩、P、17歩、

P、18歩（920手目）、



攻方持駒 歩
受方持駒 歩

☆ここから収束。まずは3筋

の歩で手数を稼ぎます。

P、33歩、P、34歩、

P、35歩、P、36歩、

P、37歩、P、38歩、

☆ここまで992手。次は1筋の

歩で手数を稼ぎます。

D、19歩、P、18歩、

P、17歩、P、16歩、

P、15歩、P、14歩、

P、13歩、P、12歩、

☆ここまで1087手。9筋を使っ

てもうひと頑張りします。

P、92香（1099手目）

☆攻方は92を塞いでしまった

ので、一段目の金は横に往

復するしかありません。従

って、受方の金と協力して

も3手しか手を延ばせませ

