

第51回 神無一族の氾濫

担当 神無七郎

☆今回の「氾濫」のお題は「局面の局所的な変化」。小さな変化やその積み重ねを主題とした作品の特集です。また今回、ばか詰を「協力詰」、ばか自殺詰を「協力自玉詰」と表記しています。特に支障がなければ、今後も「氾濫」ではこの呼称を使用する予定です。

①協力詰 71手
神無三郎

68 桂、57玉、58歩、同と、
同飛、47玉、57飛、38玉、
58飛、37玉、57飛、28玉、
58飛、17玉、18歩、27玉、
57飛、18玉、58飛、28角成

持駒 歩9

19歩、17玉、57飛、27馬、
18歩、同玉、19歩、同金、
58飛、17玉、18歩、同馬、
57飛、28玉、58飛、38と、
29歩、27玉、57飛、37と、
28歩、38玉、39歩、28玉、
58飛、38と、29歩、27玉、
28歩、37玉、38歩、47玉、
57飛、38玉、39歩、28玉、
29歩、同馬、58飛、38馬、
29歩、37玉、38歩、27玉、
57飛、37桂、28歩、38玉、
58飛、47玉、38角迄71手。

☆ピン留めされた飛の利きと、

持駒の歩を使って、少しず

つ局面を変化させる作品。

協力詰では頻出のパターン

ですが、むやみに駒を動か

すだけでは詰みません。

西村恒雄—29歩、39歩を据え

ることで駒が取れ、桂合が

出てきて解決。

☆解図の基本方針は九段目の

駒を動かして空いた空間に

歩を据えること。歩の前に

受方の駒を誘導して、その

駒を取る狙いです。

☆作意はまるで倉庫番パズル。

19角を成って28から27に

移動、空いた19に金を移動、

次いで馬を18に移動、これ

で29歩が打てるので、39と

を37に移動。空いた29・39

に歩を置いて、と金と馬を

順にはがせば収束です。

須川卓二—14手目の逃げ方で

迷いました。馬を取って桂

合からの収束もうまい。

☆解図には難所がいくつもあ

ります。まずは14手目。こ

こは27玉が普通ですが17玉

で歩の消去を優先します。

歩を1枚余分に使って手数

を短縮するわけです。

駒井信久—73手からなかなか

縮まらず。解決のカギは49

手目の28歩だった。

☆48手目27玉として29歩を

先に突くのも芸が細かい所。

37玉から玉が2筋に戻ると

2手長く、4筋から戻ると

4手長く掛かります。

☆締め的好手は66手目37桂。

頭の丸い合駒で38角までの

収束を引き立てます。見た

目以上に繊細で丁寧な読み

が要求される作品です。

②All-in-Shogi 協力自玉詰6手
青木裕一

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

双方持駒 なし

36王、25金、24金、35金、
34金、35王迄6手。

【All-in-Shogi】双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも1手前の局面に戻す着手は禁手とする。

(相手の駒を動かす手をも表記)
弘光弘一初形と詰上りが同じところがおもしろい。

☆お題に最も、否、想定以上に忠実な作品。なにしろ初形と詰上りは完全に同じ。

「局所の変化」は見えない所に潜んでいます。

作者―詰上りは初形と同じだけど、1手前の違いにより詰みになる。

☆初手36玉は1手前の局面がないので指せませんが、最終手に対し36玉は直前の局面に戻るので指せません。

☆All-in-Shogiは相手の駒を動かせるので、詰みにくいルールです。「1手前の局面に戻す着手は禁手」は、詰みにくさを緩和するための規則ですが、それが主役になることも多々あります。
2手目35金では次に34金とできないので、25金から24金と迂回しますが、それもこの規則の影響です。
西村恒雄(抜粋)―補足の(4)の理解に苦しむ。

☆補足(4)「自玉を取らせる手は反則」は、例えば本局の3手目に36金と自玉を取らせる手を禁止する規則です。双玉作品ではこの規則の有無で手順に影響が出ることがあります。

③AntiAndernach 協力詰 39手
神無七郎

3	2	1	
			一
			二
			三
			四
			五
			六
			七
			八
			九

攻方持駒 桂香
受方持駒 なし

19香、26玉、18桂、15玉、
26桂転、18圭転、27圭転、
17圭転、26圭、同玉、18桂、
15玉、26桂転、18桂成転、
27圭転、17圭転、26圭転、
17桂、同香、24玉、16桂、
13玉、24桂転、16圭転、
25圭転、15圭転、24圭、

22玉、14桂、11玉、22桂成転
13圭転、23圭寄転、22玉、
23圭、21玉、13桂、11玉、
21桂成転迄39手。

【AntiAndernach】玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行つと、着手後に相手の駒となる(転で表記)。

☆Andernachを「取転」とすれば、AntiAndernachは「不取転」。駒を取らない王手は、駒打と開き王手しかありません。王手が途切れない工夫が必要です。

駒井信久―成桂ノコを小刻みに繰り返す面白い手順。
☆開き王手した桂を質駒化し、成桂鋸でそれを取るのが本作の基本。ただし下段に落とす手を急ぐと失敗です。
例えば10手目同玉に代えて24玉では手が続きません。

☆1手目と19手目を比べると

全体が二段分上がりですが、

受方の桂が成れないので、

同じ手順は繰り返せません。

今度は成桂を取らない28手

目22玉が正解になります。

その代わり攻方桂が成つて

逆向きのミニ成桂鋸が出現。

この逆向きの成桂鋸を強調

する構成も考えましたが、

簡素な本図を選びました。

原雅彦―押し進めるだけでは

駄目な所と最終形が詰んで

る所が要。

☆最終手から12圭転は自玉に

王手を掛ける反則。まるで

「すかし詰」のように見え

ますが、合駒の余地がない

普通の詰み、つまり「擬似

すかし詰」です。このルー

ルには他にも多くの手筋が

④協力自玉詰 42手
神無三郎

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
銀									一
	皇								二
		皇					銀	銀	三
			桂	金	金	金	金	銀	四
			皇	糸	銀	玉	銀	銀	五
				と				銀	六
				糸	桂			銀	七
				銀		歩		王	八
					桂			桂	九

持駒 なし

45と、86香、同龍、76香、

同龍、66香、同龍、56香、

37歩、同馬、46と、同馬、

37歩、同馬、56龍、46馬、

45龍、同馬、39香、38飛、

同香、同馬、16飛、同馬、

39香、38飛、同香、同馬、

16飛、同馬、39香、38飛、

同香、同馬、16飛、同馬、

39香、38飛、同香、同馬、

16飛、同飛迄42手。

占魚亭―開幕からクライマッ

クス。後半のサイクルも楽

しく、上手く繋がっている

と思います。

☆香の連続移動合と持駒消去

が合体した作品。16馬を動

かすだけなら香1枚で充分

ですが、91馬を働かせない

と38歩や96龍を捨てられ

ません。そのため受方は香

を全部捨てます。でも38歩

はともかく、96龍を捨てる

のはなぜでしょう？

中澤宣幸―手順を尽くして持

駒を空にする。

☆馬が動くと逆王手が掛かる

ので、再逆王手用の飛を合

駒で補充します。これが龍

を捨てた理由です。香から

飛への持駒変換を挟んだ複

式持駒消去は、直接持駒消

ね。14金で15飛を取れる形

なので、最後まで香から飛の

持駒変換が入り、手順に一

貫性が生まれています。

駒井信久―45とか57とかで

明暗を分ける。暗の方には

まり悩んだ。

☆初手45とは、それが邪魔駒

になりそうで指しにくい手

です。56香合の入手を保留

して、先に38歩・45との2

枚を消す手順を発見しない

とこの初手は指せません。

また、初手57とでも50手掛

ければ詰むので、この紛れ

に嵌ると、抜け出すのは容

易ではないでしょう。

☆繋ぎの手順が巧妙で解くの

は結構大変ですが、作意は

双方が邪魔な香を押し付け

合う明快な構成。鑑賞だけ

⑤協力自玉詰 70手
たくぼん

9	8	7	6	5	4	3	2	1	一
									二
					と	銀	と		三
					と	桂	王	銀	四
					と	歩	桂	と	五
						香			六
						香	王	歩	七
						香		飛	八
						香		と	九

双方持駒 なし

- 17角、55玉、28角、44玉、
- 55角、35玉、37飛、26玉、
- 27飛、16玉、17飛、同玉、
- 44角、35飛、同角、28玉、
- 58飛、37玉、46角、26玉、
- 37角、35玉、46角、44玉、
- 55角、同玉、48王、57角、
- 同飛、44玉、55角、35玉、
- 46角、26玉、37角、17玉、
- 28角、27玉、46歩、36玉、
- 37飛、46玉、35飛、同玉、

- 17角、26飛、同角、46玉、
- 35角、55玉、44角、56玉、
- 58飛、46玉、55角、35玉、
- 46角、26玉、37角、17玉、
- 28角、同玉、57王、48歩、
- 同飛、38角、29歩、37玉、
- 47飛、同角成迄70手。

作者—47歩をいかに持駒にするかという問題。その為に

先手玉が一旦48に移動し、また57に戻るストーリーが面白いかと。

☆使用駒が制限された密室パズル。重要なのは「鍵」の発見です。本作の鍵は47歩で、これを捨てれば37玉47馬の形で詰むことに気がかねばなりません。

西村恒雄—何とか受け方玉を3筋に呼びたい。58飛で47歩を取らせ、再度の58飛で歩角合をさせる。

☆47歩を捨てるには自玉を動かさねばなりません。玉で王手はできないので、開き王手を使います。まずは58

飛を設置し、縦の利きで開き王手。元に戻すときはその逆。58飛を改めて設置し、今度は横の利きで開き王手をします。

駒井信久—34手までは絶対。

ここから開き王手で飛を渡すところが難関。後は一気に。還元玉達成で解後感は最高。

☆本作には自玉の移動のみならず、39手目46歩や43手目35飛のような開き王手も登場します。この密室はさながら開き王手のシヨールームですね。47歩を捨てるという単純な目的により、多彩な手順を生み出した好

作だと思えます。

【総評】
中澤宣幸—新ルールでの出題は短手数にしてほしい。

☆今回は新ルールを2つ入れたので説明不足気味でした。投稿との兼ね合いもあるので、手数ではなく、1回に登場する新ルールの種類を絞りたいと思います。

【各題の正・誤・無解者数】

① 5010 ② 1014 ③ 5010

④ 807 ⑤ 5010

【解答成績】(太字5名当選)

【全題正解】駒井信久、須川卓

二、占魚亭、西村恒雄

【3題】田中孝海、原雅彦

【2題】中澤宣幸

【1題】岩本修、原岡望、

弘光弘、山本強志、和田裕之

【0題又はコメントのみ】

市原誠、鈴木彊、藤井美大