

Web Fairy



Paradise

改訂：2015/10/25

第88号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第76回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第77回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第94回推理将棋出題
- ・ 第95回推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest #45
- ・ フェアリー版くるくる作品展4

結果発表

- ・ 第75回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第93回推理将棋出題

読み物

- ・ 六千手越え自殺詰の研究(神無七郎)
- ・ WFP 作品展 72-2 について(上谷直希)



2015/10

はじめに



新居浜太鼓祭り

さて先月お話したカーブは残念ながらというか予想通りというか、失速して4位に終わりました。ペナントレースは負け越しですのでクライマックスシリーズの戦いもイマイチ応援に力が入りませんでした。3位から下克上で勝ち上がっても・・・ねえ。

日本シリーズはヤクルトとソフトバンクの頂上決戦になりよかったと思っております。

また毎年なのですが、この10月号発行前の16～18日に新居浜太鼓祭りが開催されます。四国3大祭りの1つ(あとの2つは阿波踊りとよさこい)で市内はほとんどの会社も学校も休みとなり祭り一色です。今年は喪に服しているのでもちよっただけ見物に行っただけですが、今年も盛り上がりました。今年は後2日が土日でしたので遠くから見に来られた方も多かったと思いますが、基本例年平日ですのでなかなか見に来る機会には取れないかもしれませんが、是非一度見に来られてはいかがでしょうか。

さて今月号のメインは、神無七郎さんの「六千手越え自殺詰の研究」です。花沢正純作の六千手を越える自殺詰の紹介として書かれた13ページに亘る大作です。ぜひとも盤駒を並べながら読んで見て下さい。感想などがありましたら編集部までお送り下さい。

【募集】

は

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

感想

第87号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

<http://www.geocities.jp/cavesfairy/>

詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

Onsite Fairy Mate

<http://www.abz.jp/~k7ro/>

K.Komine's Home Page

<http://19900504.web.fc2.com/index.html>

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							𪛗	𪛘	一
						𪛗		𪛙	二
								𪛚	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※𪛗:Orphan

初手 32 𪛗は𪛗を玉にしての王手。相手玉の周囲への𪛗打は常に王手になります。これに対して同玉は 41 𪛗が龍と玉の利きを反映して自玉への王手。従って、12 玉と逃げますが、龍になった 41 𪛗を 21 に寄せて詰みます。この手に対して同龍は 32 𪛗が龍になって自玉への王手。21 玉も 32 𪛗が玉になって王手。結局受けの手はなく、詰みとなります。

Orphan をたくさん使うと、駒の利きが錯綜する複雑な作品も作れますが、今回の出題作は割とシンプルですので、安心して取り組んでください。

76-7 は特別サービスでヒントを出しておきましょう。「70-10 を参考に」。解図に行き詰まったら、バックナンバーでその解答を見てください。きっと本局の解図にも役立つでしょう。

76-8 はQ (クィーン) を使った協力自玉詰。割とよく見る詰上りですが、Q を使うと手順の印象が変わると思います。

76-9 及び 76-10 は Grasshopper の変種を使った作品。Grasshopper はQ の軸線上に駒を跳び越える駒ですが、今回の Eagle (鷲) と Moose (麋) は跳び越えた後、着地点が真っ直ぐ先ではなく、曲がった地点に着地します。76-9 で使われている Eagle は 61-1 で登場しましたが、跳び越す際に直角に曲がって着地します。また、今回初お目見えとなる Moose は、跳び越す際に 45° 曲がって着地します。

なお、Moose は日本人にお馴染みの「鹿」より大型らしいので、「麋」の字を割り当てています。IME で出てこない場合は、「ビ」で単漢字変換してみてください。面倒ならば他の字でも構いません。

〔第 77 回作品展各題への補足説明〕

第 77 回の出題は全 11 題。内訳は上谷直希氏 2 題、変寝夢氏 8 題、たくぼん氏 1 題です。極端に難しい作はありませんが、中程度以上の難度の作品が多いので、全体としてはかなりのボリュームだと思います。

77-1 は上谷氏お得意の禁欲詰。「最善」指定はないので手数制限はありません。

77-2 は Isardam の基本手筋に一工夫を加えた問題。Isardam では成駒と生駒は別の駒として扱うことに注意してください。

77-3 から 77-10 は変寝夢氏によるバラエティに富んだ作品群。どれも短手数ですが、中には手ごわい問題もあるので、解き易そうなものから手を付けた方が良いでしょう。

まず 77-3 から 77-5 は久々出題の「レトロ」です。これは出題図から指定手数逆算して、指定の手数で詰めるルールで、逆算手数をマイナスで、詰める手数をプラスで表します。例えば「-2+1 手」なら 2 手逆算して、1 手で詰めるわけですね。もちろん逆算中に反則があってははいけません。将棋で「待った」で局面を戻し、改めて指し直させて貰う状況を想定すれば理解しやすいと思います。77-5 には受方持駒制限があるので、初形で示されている駒のみで解いてください。

レトロの逆算手順の記述には一応の作法がありますが、分かる形で書いてあればどんな形式でも構いません。本作品展の結果稿でも逆算図とそこから出題図に至る手順、詰みに至る手順の 3 つで表すつもりです。(ページ数を気にしなくて良い電子本の強みですね。)

77-6 は Princess (姫) という、角と駒を合わせた利きを持つ駒の登場です。無仕掛図を強力な持駒で詰める一連のシリーズの一つで、継続して解答されている方なら詰上りの予想も可能だと思います。

77-7 はグラスホッパーの変種の一つで、ジャンプした先に真っ直ぐ跳ばない Sparrow (雀) という駒です。その曲がり方は進行方向から 135 度。つまり、ジャンプするというより跳ね返って戻ってくる感じです。駒自体にも癖がありますが、手順もまた曲者です。

77-8 は中国象棋のパオ (包) を使った問題。次局の 77-9 と盤上の配置は同じですが、手順は全く異なります。

77-9 は盤上こそ前局と同じ配置ですが、持駒が Lion (鬣) になっている上、中立駒指定まで

あります。うっかり白玉に王手を掛けたり、王手放置をしたりしないよう注意してください。

77-10 はチート駒、盤上を走り回る円形ナイトライダーの **Rose** (薔) です。それを2枚も使った作ですから、6手といえども苦戦は必至。解答者の皆さんも心して取り掛かってください。

77-11 はたくぼん氏の作品。「フェアリー版くるくる」用に作り始めたものが、やや難解になったのでこちらに回ってきました。詰上りの想定はし易いと思うので、丁寧に手順を組み立ててください。

解答要項

第76回分解答締切:2015年11月15日(日)

第77回分解答締切:2015年12月15日(火)

宛先: janacek789@ybb.ne.jp

(メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。(原則として毎月15日の投稿まで当月号に掲載します。)宛先は解答と同じ janacek789@ybb.ne.jp へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

WFP 作品展: 年末年始の予定

来年1月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	11月	12月	1月	2月
第77回	再掲	結果		
第78回	出題	再掲	再掲	結果
第79回			出題	再掲
第80回				出題

ルール説明

※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfpr2015.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じてても詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。(いわゆる普通の詰将棋)

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→透明駒の詳細及び例題は、WFP83号「透明駒のご紹介」等を参照してください。

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【協力白玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Orphan】(飢)

フェアリーチェスの Orphan。

本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

(補足)

- ・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。
- ・敵 Orphan から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【中立駒】(「罫」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

横向きの字か横に n を付加して表記。

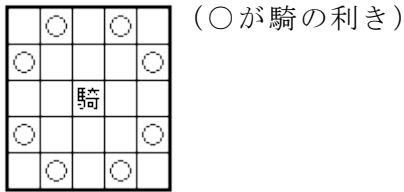
(補足)

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」の記事を参照してください。

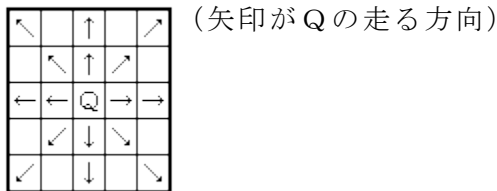
【ナイト】(騎)

チェスのナイト。八方桂。



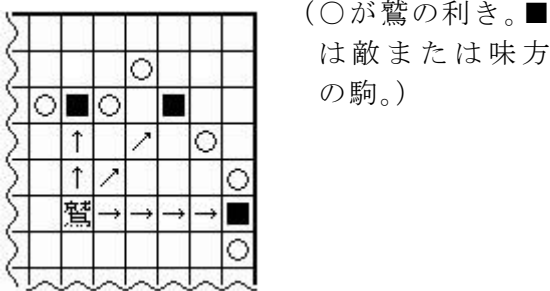
【クイーン】(Q)

チェスのクイーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。



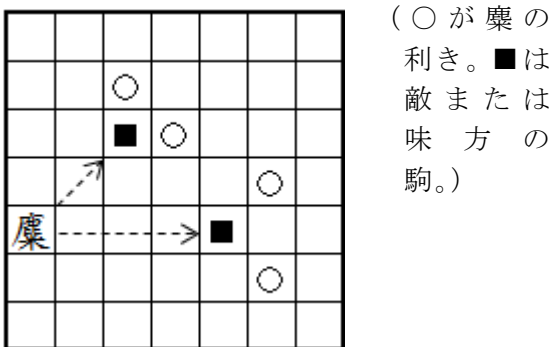
【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスの Eagle (鷲)。グラスホッパーの変種で、クイーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し90°曲がった場所に着地する。



【Moose】(麋)

フェアリーチェスの Moose (麋)。グラスホッパーの変種で、クイーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し45°曲がった場所に着地する。



【禁欲】

駒を取らない手を優先する。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

【レトロ -m/n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

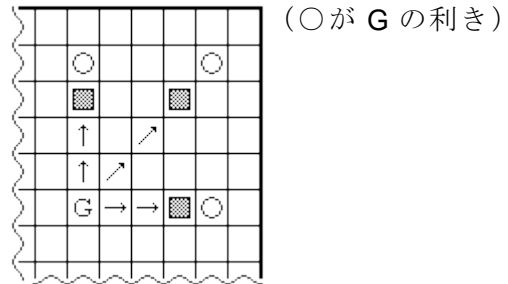
【非連続王手】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしても良い)

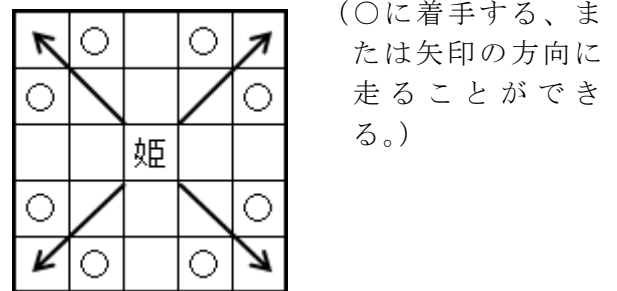
【グラスホッパー】(G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



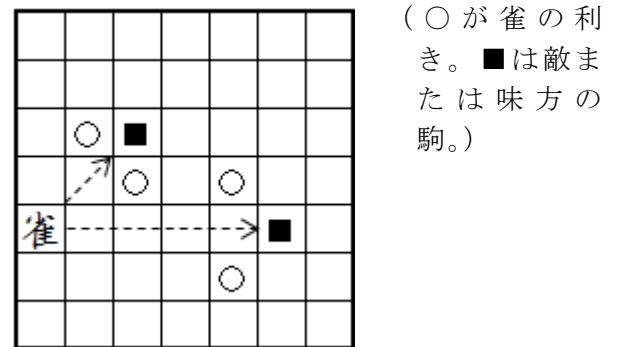
【Princess】(姫)

フェアリーチェスの Princess。角とナイトを合わせた利きを持つ。



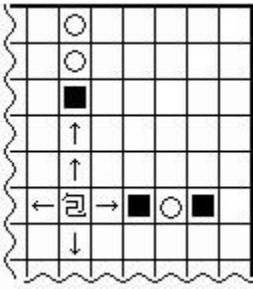
【Sparrow】(雀)

フェアリーチェスの Sparrow (雀)。グラスホッパーの変種で、クイーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し135°曲がった場所に着地する。



【パオ】(包)

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。



(■は敵か味方の駒。
○は取るときに動
ける場所。矢印は駒
を取らないときに
動ける場所。)

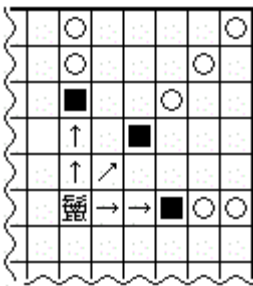
(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【Lion】(鬘)

フェアリーチェスの Lion。

クイーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマ스에着地する。着地点に敵駒があれば取れる。

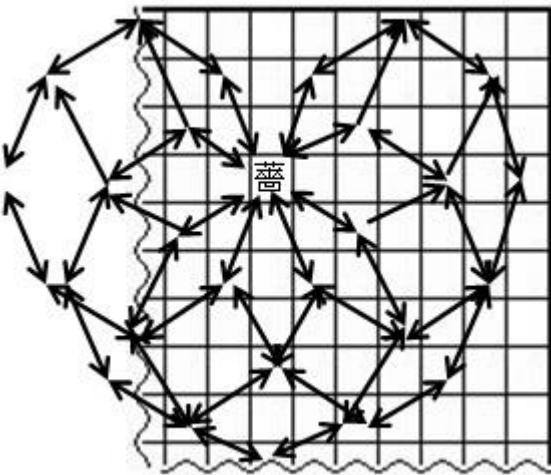


(○が鬘の利き。
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【Rose】(薔)

フェアリーチェスの Rose。

円形に進むナイトライダー。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



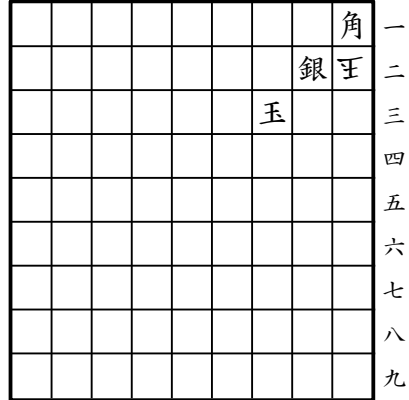
《第76回 WFP 作品展》

解答締切：2015年11月15日(日)

■ 76-1 上谷直希氏作

詰将棋 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



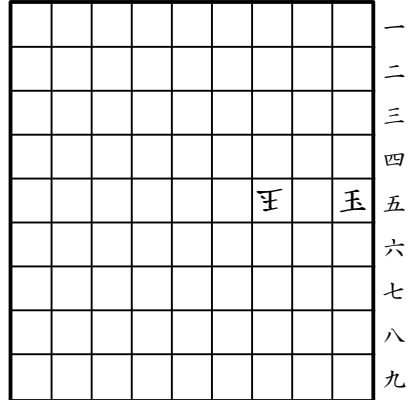
持駒 桂 歩2

※透明駒 攻方0枚、受方2枚

■ 76-2 上谷直希氏作

協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



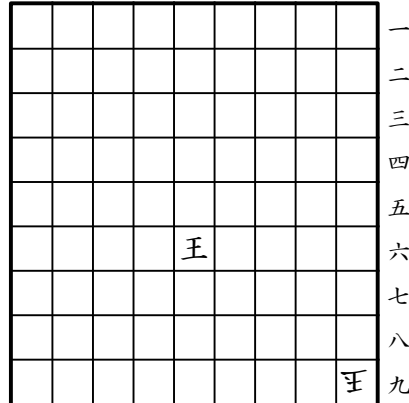
持駒 なし

※透明駒 攻方3枚、受方0枚

■ 76-3 上谷直希氏作

背面協力自玉スタイルメイト 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀 桂

■ 76-4 変寝夢氏作

協力詰 5手

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

持駒 碁

※碁:Orphan

■ 76-5 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

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

持駒 角碁

※碁:Orphan

■ 76-6 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

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

持駒 碁2

※碁:Orphan

■ 76-7 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

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

持駒 n角n騎

※騎:ナイト

持駒角及び騎は共に中立駒

■ 76-8 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

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

持駒 Q

※Q:クィーン

■ 76-9 変寝夢氏作

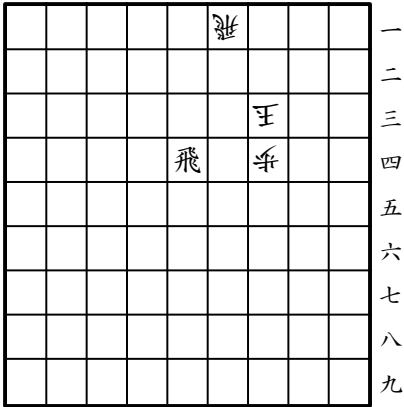
協力詰 11手

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

持駒 なし

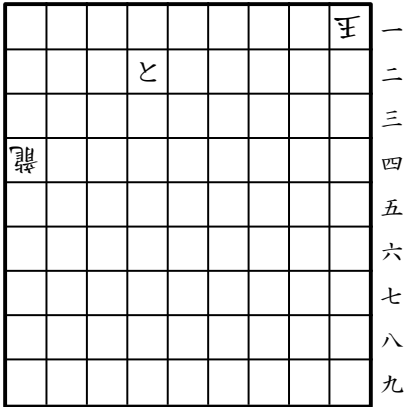
※驚:Eagle

■ 77-4 変寝夢氏作
非連続王手レトロ協力詰 -2+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



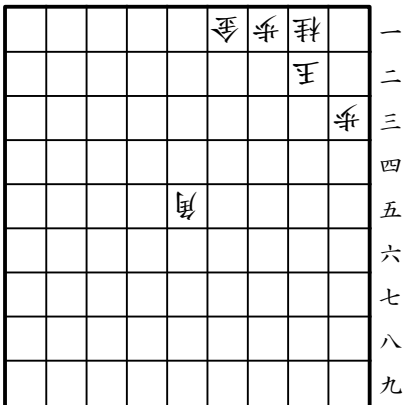
持駒 なし

■ 77-5 変寝夢氏作
非連続王手レトロ協力詰 -6+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



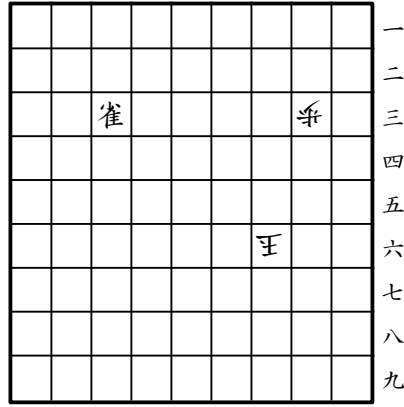
攻方持駒 G
受方持駒 なし
※G : Grasshopper

■ 77-6 変寝夢氏作
最善詰 11手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



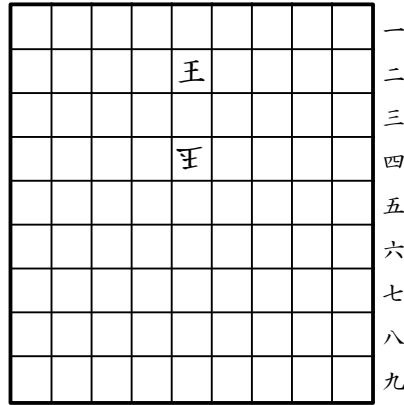
持駒 姫2
※姫: Princess (角+騎)

■ 77-7 変寝夢氏作
協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



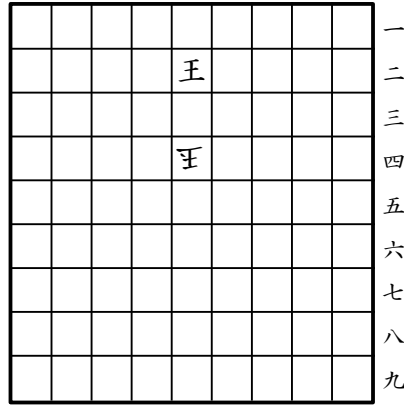
持駒 桂香
※雀: Sparrow (135° Grasshopper)

■ 77-8 変寝夢氏作
協力自玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 包2
※包: Pao (象棋の包)

■ 77-9 変寝夢氏作
協力自玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n鬣2
※鬣: Lion、中立駒

■ 77-10 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

									王	一
			王							二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 薔2

※薔: Rose (円形NightRider)

■ 77-11 たくぼん氏作

協力自玉詰 50手

										一
										二
										三
										四
	銀	銀								五
香	香	歩	歩							六
	王			歩						七
飛		桂	桂	香						八
	歩		玉	香						九

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

以上



推理将棋第94回出題

担当：NAO

将棋についての話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第94回出題です。はじめての方は「どんな将棋だったの？」 - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2015年10月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第94回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月は第94回に因んで94形式問題を出題いたします。94形式問題とは、会話文はなく、「○手目は××」という形式のヒントが4つある形式の9手詰問題です。表現を統一した趣向的な条件が好まれますが、趣向と好手順を両立させるよう創作するのも難しいもの。今回は趣向に拘らない選題です。

初級はDD++さんから、“端”条件を並べる趣向のやさしい作品。中級は斧間徳子さんの“駒”条件、受けの金と攻めの桂をどう使うか。上級はPontamonさん(A)と担当(B,C)の合作。6手目の金の動きが異なるトリプレットですが3題とも解くのは結構難しいかもしれません。

■本出題

94-1 初級 DD++さん作

このはしわたるべからず 9手

先後各々どちらの端を使うのか推理しよう。

94-2 中級 斧間徳子さん作

寄り道 9手

桂はどこから現れるか推理しよう。

94-3 上級 Pontamonさん&NAO合作

金を動かす 9手 x 3

金の動きから詰み形を推理しよう。

94-1 初級 DD++さん作

このはしわたるべからず 9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・3手目は端
- ・4手目は端
- ・5手目は端
- ・6手目は不成

94-2 中級 斧間徳子さん作

寄り道 9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・2手目は4筋 2手目は42玉
- ・4手目は金
- ・7手目は桂
- ・8手目は金

94-3 上級 Pontamonさん&NAO合作

金を動かす 9手 x 3

(条件A)

- ・9手で詰んだ
- ・5手目は角
- ・6手目は右金※を上げる
- ・7手目は6筋に銀
- ・9手目は角を打つ

(条件B)

- ・9手で詰んだ
- ・5手目は角
- ・6手目は左金※を上げる
- ・7手目は6筋に銀
- ・9手目は角を打つ

(条件C)

- ・9手で詰んだ
- ・5手目は角
- ・6手目は金を寄る
- ・7手目は6筋に銀
- ・9手目は角を打つ

※右金は初形配置61の金；左金は初形配置41の金。

推理将棋第95回出題

担当：NAO

将棋についての話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第95回出題です。はじめての方は「どんな将棋だったの? - 推理将棋入門」をごらんください。

解答、感想はメールで2015年11月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第95回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月は9手易問から18手難問まで3題を出題いたします。

初級はPontamonさんから九九シリーズの第二弾、易しい短編です。

中級は渡辺さんから11手詰の1条件。簡素な条件にヒントが詰まっています。

上級はチャンプさんのお馴染み美野樫九兄妹シリーズの作品。前回93-3は兄妹6人が登場しましたが、今回は末っ子九美がたった一人で戦いを挑みます。

■本出題

95-1 初級 Pontamonさん作

七の段の九九 (7×8=56) 9手

56と78の二カ所。どの駒を打つか推理しよう。

95-2 中級 渡辺秀行さん作

と金と成駒 11手

と金を早く作る手順を推理しよう。

95-3 上級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その9) 18手

成も不成もダメ。9筋での小駒の活用法を推理しよう。

■締め切り前ヒント (11月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

95-1 初級 Pontamonさん作

七の段の九九 (7×8=56) 9手

「パパ、今日、学校で七の段の九九を習ったよ」

「そうか、じゃ、シチハは?」

「56だよ」

「偉いな。パパも7×8=56の九九を使った推理将棋の問題を作ったぞ」

「どんなの?」

「78地点と56地点に駒を打つ9手詰みの推理将棋さ。駒成りは1回だけなんだ。すごいだろ」

「そんなの、僕、わかんないよ」

さて、どんな将棋でしょうか?

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・78地点と56地点へ駒を打った
- ・駒成りは1回だった

95-2 中級 渡辺秀行さん作

と金と成駒 11手

「と金を成駒で取ったって?それでどうなったの?」

「うん。11手で詰んでしまったよ」

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・と金を成駒で取った

95-3 上級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その9) 18手

健一「よしよし次は誰で行くかな」

九美「なあ健にい、ウチ一人でやってみたらダメかなあー?」

健一「九美ひとりでか?」

七海「わたくしからもお願いします・・・」

八重「やるからには勝ちなさい」

六実「うんうん、ちゃちゃっと倒してきて～九美ちゃん」

隆二「兄ちゃんたちも応援してるぜ」

九美「うん、がんばってみるよおー」

・・・対局開始・・・

九美「ウチの後手だねえー」
九美「ふうーんキミはイキナリ飛を動かすんだあー」
九美「あ、7手目から同と付く手が3回続いたねえー」
九美「これで詰みかなあー？18手で終わっちゃったねえー」
九美「最後の角の手までウチ小駒ばかり指してたなあー」
九美「成る手も不成の手も無かったのは珍しいかもねえー」

圭五「マジかー！九美ってあんなに強かったっけー？」
四郎「実は今回に向けて九美が一番練習してきたんだよね」
源三「知らなかったわ、わしとは意気込みがちやうな・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・18手で詰んだ
 - ・後手は9筋の着手のみ
 - ・初手は飛の着手
 - ・7～9手目は同と付く着手
 - ・成る手も不成の手も無かった
 - ・最終手の角が後手唯一の大駒の着手
-

Fairy of the Forest #45

■ 2015年08月20日：課題発表：(協力詰)

成と生

■ 2015年10月15日：投稿締切

■ 2015年10月20日：出題

□ 2015年11月15日：解答締切

□ 2015年11月20日：結果発表

■ 出題

久しぶりに太郎氏から出品。課題発表から間もなくでした。これに刺激されて、私も作ってみました。と、ここまでは良かったのですが、後が続かず。頼みの看空氏・たくぼん氏からは出品がなく、七郎氏のみでした。

全部で3題と少ないですが、手数は手ごろ。楽しんでいただけたと思います。

なお、03は受方持駒制限にご注意ください。ご解答をお待ちしています。

(解答先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 45-01 神無太郎 協力詰 9手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 金3

■ 45-02 神無八級 協力詰 13手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 金2銀4桂

■ 45-03 神無七郎 協力詰 35手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 銀2桂3

受方持駒 なし

フェアリー版くるくる作品展 4

今回はちょっとばか自殺詰を取り上げてみます。近年は協力自玉詰とルール名を表記することが多いですが、あえてばか自殺詰としたのはこのルールが爆発的な人気？を博した 1980～1990 年代を意識してのことです。小野小町氏の「集積回路シリーズ」や赤木誉幸氏「なりなりシリーズ」などの長編作が詰パラに掲載された時分には胸高鳴ったものです。しかしながら私も当時はフェアリー（特に自殺系）の解図力は全くでしたのでほとんど解けませんでした。ばか詰とばか自殺詰の間にはかなり高い垣根があると思います。

ばか自殺詰の短編は難しいものが多いのですが、長編は筋が見えればそうではないものが多いのです。創り手からいえば難しくすると余詰の可能性が上がる（検討も大変）という事でしょう。1980～90 年代のばか自殺詰の余詰率はかなり高い（当時は FM も無いので全て人力検討なので当然といえば当然）。

ばか自殺詰の長編といえば私が思うに 2 つの主流があると考えています。持駒消去型と、自殺するのに必要な後手駒を遠くから連れてくるもの（連行型とでもいいでしょうか）。

持駒消去型は、攻方の持駒が無ければ合い利かずで詰まされるのに持駒を持っているが故それが実現しないというケースで、なんらかの方法で攻方持駒を消去（浪費）して持駒を無くすという手順になります。

たとえばこんな作品

Dr.ドラゴン 詰パラ 1988/8 フェアリーランド

ばか自殺詰 72手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							皇	皇	四
									五
							飛	王	六
									七
								王	八
									九

持駒 歩18

「17歩 15玉 16歩 同玉」×17
17歩 15玉 16歩 同飛 まで 72手

攻方の持駒が歩 1 枚なら、17歩 15玉 16歩 同飛 までの 4 手で 17 に合をする駒がありませんので詰みです。というわけで 17歩 15玉 16歩 同玉という手順で 1 歩消去出来るのでそれを 17 回繰り返すということになります。この型の特徴は「持駒歩 18」とかやたら 1 種類の持駒が多いときにはこの型と見て間違いありません。解答も上記のように省略できるのが特徴でもあります。大抵の場合、そんなに難易度は高くない場合が多いです。ただし例外もあります。たとえば下図。

神無太郎 詰パラ 2001/6 フェアリーランド

ばか自殺詰 140手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									科	一
								香		二
							金	香	王	三
								科		四
							金	飛		五
								王		六
								科		七
								玉		八
							飛	王		九

持駒 角2 歩18

24金 12玉 13金 同玉 79角 同飛成

「68角 57金 同角 46桂 12金 同玉 13歩 同玉 46角 35金 同角 24角 12金 同玉 13歩 同角 24桂 同角 13歩 同角 同角成 同玉」×6

68角 同龍
まで 140手

サイクル中に歩を 3 歩消費しますので、繰り返し回数は 6 回となり手数は大幅には増えませんが、そのサイクルの中身が高密度で金桂角金と合駒が出て、金捨てで 12 に玉を落として 13 歩で歩の消去が 2 回、桂で一旦角を 13 からどかして再び歩 1 枚消去と超濃密の内容となっています。まあこの作品は例外中の例外です。

Dr.ドラゴン氏の作品では1歩消去に4手費やしていますが、このサイクルの手数を増やすことが出来れば、超長編も夢ではありません。話のついでみたいですが、作品の募集をしましょう。

作品募集

- ・ばか自殺詰
- ・持駒：歩 18 を含む
- ・通常盤
- ・解答で、どこかで「・・・」×17 と書くことが出来る
- ・通常駒数（後手持駒制限可・・・通常駒数以下 OK）

*1歩消去サイクルが出来ただけ長手数になるよう期待しています。

送り先：WFP 編集部まで 2015/12/15 締切

次に連行型を説明します。たとえばこんなばか自殺詰のこんな図

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

持駒 歩

88歩 同と 迄 2手で自殺出来ます。これはと金が77に居るから出来るわけで、このと金が遠くに居ればなかなか簡単にはいきません。なぜなら先手は後手玉に王手をかけないといけなからです。たとえば77とを67に移動してみましょう。先手の持駒に金を加えれば、77金（王手でと金が呼べました）同と 88歩 同と 迄となります。もう1つ離して57にと金を移動して、持駒に飛を加えてみます。（持駒：飛金歩）もうお分かりでしょう。67飛、同と以下6手となりますね。後手玉の周りに後手の駒が居なくて遠くの方にポツンと居る場合はこのケースと見ていいでしょう。

簡単な例題用作品はなかなかないのですが、たとえばこの作品

佐々木浩之 1987/5 詰パラ フェアリーランド

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香

合駒と移動合を上手く利用し95とを連行してくる好作です。ちょっと難しいですが考えてみてください（手順は最終ページをご覧ください）

前談が長くなりましたが、連行型のくるくる作品を1作出題します。

くるくる 7 たくぼん作 ばか自殺詰 88手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

*後手持駒制限があります。合駒の飛を上手く使って16歩を88まで連れてきてください。88手は長そうですが主要部分は繰り返し手順ですので恐れることはありません。

解答送り先：たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

締切：2015/11/15

第75回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第75回WFP作品展の結果を報告します。

今回は解答者が6名に激減。解答成績は以下の通りです。**75-6**は2解なので、各解を別個に集計しました。また**75-11**には作意を越える長手数解が寄せられたので、それらは2点で計上しています。

【第75回WFP作品展成績】（敬称略）

◎：超正解 ○：正解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6 ₁	6 ₂	7	8	9	10	11	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	10
変寝夢	○	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	-	8
DD++	○	-	-	-	○	-	-	-	○	○	-	◎	6
井上順一	○	○	-	-	○	-	○	-	○	-	-	-	5
詰ガエル	○	○	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	3
はなさかしろう	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	◎	2

75-10の正解者は作者のみで実質正解者ゼロ。これは出題時には予想していませんでした。逆に正解者が出るかどうか危ぶんでいた**75-11**には2通の超正解が寄せられました。この作については作者が推理将棋の形式での発表を予定しているので、作意は伏せ、今回寄せられた超正解の紹介のみを行いたいと思います。

■ 75-1 sogal 氏作（正解5名）

協力詰 10手 ※受先

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

攻方持駒 なし
受方持駒 香

【ルール】

- 協力詰
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- 受先
受方から指し始める。

【解答】

46 香 同香 同玉 48 香 57 玉 46 香 48 香
同角 46 玉 47 香 まで 10 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 香

【作者のコメント】

協力詰による、初形（後手番）と5手目（先手番）の局面が同一というテーマです。柿木将棋で「手番変更」をしていたときに思い付きました。48香が46へ移動する順が2回にわたって出てくるため、一瞬時間が巻き戻ったような印象を持っています。

初手で余計なことを考えなければ、難易度はかなり低いと思います。というわけで、客寄せ枠の作品にならないでしょうか？

【解説】

仮定法で語られていた世界を現実に。

本局は「もしパスが出来たら…」ではなく、本当に手番を渡す作品です。

以前WFP17号で「果報は寝て待て」と題し、攻方が「もしパスが出来たら簡単に詰む」作品を募集したことがあります。この時は、実際にパスができるとは、担当した筆者も思っていませんでした。本局はパスをする主体を攻方から受方に変えるという発想の転換により、実際の手順上でパスすることに成功しています。

具体的には初手46香～5手目57玉がパスをする手順。初形と比べると、手番が受方から攻方に移っていることが良く分かりますね。初手46香も4手目48香もなんとなく指してみたい手ではあるのですが、感覚だけで指しているとまるで千日手のようで頭が混乱すると思います。

【短評】

変寝夢さん

受先にするだけで手数が倍になるんですね。

井上順一さん

普通の協力詰なら5手。

5手かけて初形で手番が入れ替わる。

たくぼんさん

5手目で初形にもどり手番が変わる不思議な作品。

DD++さん

手パスするための試行錯誤、だいぶ迷走させられました。

☆本来詰将棋ではあり得ないと思われていた「手番渡し」の手筋。短評からは正解しても狐につままれたような気分だったことが伝わりますね。読者の皆さんの感想はいかがでしょうか？

■ 75-2 sogas 氏作 (正解3名)

詰将棋 58手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				銀	ス			王	一
								歩	二
				馬		歩		圭	三
					歩				四
				香	王				五
歩						歩		桂	六
				と		歩		桂	七
					銀			歩	八
飛			歩			桂			九

攻方持駒歩

受方持駒歩

【解答】

- 98歩 12歩 21玉 54馬 31玉
- 64馬 21玉 65馬 31玉 75馬 21玉
- 76馬 31玉 86馬 21玉 87馬 31玉
- 97馬 21玉 98馬 31玉 97馬 21玉
- 87馬 31玉 86馬 21玉 76馬 31玉
- 75馬 21玉 65馬 31玉 64馬 21玉
- 54馬 31玉 53馬 21玉 11歩成 同玉
- 12圭 同玉 24桂 23玉 35桂 24玉
- 25歩 同玉 43馬 26玉 16馬 37玉

27馬 48玉 49銀 59玉 68歩 まで 58手

(詰上り)

									9
									8
									7
									6
									5
									4
									3
									2
									1
					銀	ス			
								歩	
								歩	
						歩			
					香	王	桂		
歩							歩		
					と		歩	馬	香
					歩				歩
飛					王	銀	桂		

攻方持駒桂

受方持駒桂 歩2

【初手の変化】

初形でかかっている詰めろは、12成桂、同玉、24桂、23玉、35桂、24玉、25歩、同玉、43馬、26玉、16馬、37玉、27馬、48玉、49銀、59玉、68歩迄17手詰。

- ・したがって、この詰めろを受ける手でない手は上記手順で詰み。(具体的には、19歩成、31と、5~8筋への歩打、91~97までの歩打)
 - ・37歩成、48歩成は玉の退路を塞ぐため、上記手順途中で詰み。
 - ・23歩は、12成桂、同玉、24桂、22玉、12桂成、33玉、43歩成、24玉、35馬迄(10手詰)。
 - ・32とは、12歩、21玉、32歩成、同玉、43馬、31玉、42銀成迄(8手詰)。
 - ・42とは、12歩、21玉、54馬、31玉、42銀成、同玉、32馬迄(8手詰)。
 - ・51と及び52とは、12歩、21玉、54馬、31玉、32馬迄(6手詰)。
- したがって、98歩が最善となる。

【非限定】

- ・57手目で39玉、38馬迄(変化同手数)

【作者のコメント】

普通詰将棋による、初形(後手番)と、40手目(先手番)の局面が同一というテーマです。同一局面が現れるまでの間隔を広げるために、馬ノコを使って表現してみました。馬ノコで取られる位置にわざわざ歩を打つという不思議さ

が出たかなと思っています。同じテーマで普通詰将棋・協力詰を作ってみました。ルールは性質上普通詰将棋（または最善詰）系のほうが作りやすいように感じました。

あまり出題数の多くないルールですが、一般の詰将棋の範囲内で考えることができるので、極端に難しいということはないと思います。

【解説】

「手番入替」は対抗系のルールでも起こり得ることを示した作品。

前局は協力系ルールだったので、手番を相手に渡す手筋が成立することは（たとえ感覚的には不条理でも）納得できないことはありませんでした。しかし、対抗系ルールでは自分の得にならないことはしないので、手番入替は起こらないように思えます。でも本局で示された通り、それは真実ではありません。なぜなら「手番を渡すような手を指すのは不本意だが、他の手に比べてそれが一番ましだ」という状況があるからです。では、具体的にそれをどう実現しているか、本局を見てみましょう。

受方にとって潜在的な脅威は 99 飛。玉が九段目に逃げたとき、この 99 飛が開き王手で働いてきます。この開き王手のとき飛を取れるようにする受けが、初手の 98 歩です。

これを放置しては詰まないの、攻方は 1 歩投資して馬鋸を行い、98 歩を除去します。攻方から見ると 1 歩消費して 1 歩入手したので、駒の損得はありませんが、手番が攻方に渡っています。手番の分だけ攻方は得したわけです。

逆に受方から見ると、駒の損得なしに、40 手分延命できました。手番だけ見るとパスしたのと同じですが、40 手の延命を行って、受方も最善を尽くしたわけです。対抗系ルールの作品で手番入替が起こるマジック、ご理解いただけましたでしょうか？

なお、本局は「受先」以外は普通詰将棋と同じルールで作られており、50 手目 34 への合駒は無駄合となります。

個人的には 98 歩の意味付けを強調するため 57 手目の変同は消した方が良く思うのですが、そのための機能的でない配置をするのを作者は好まなかったのでしょう。

【短評】

井上順一さん

こちら 41 手目の局面が、手番が入れ替わった初形。まさか馬鋸が出てくるとは思わなかった。

たくぼんさん

37 歩成とかいろいろ利きそうなのに 98 歩が最善とはびっくり。かしこの受先は史上初？

☆史上初ではありません。「第 28 回神無一族の氾濫」で例題も含め 2 題、Onsite Fairy Mate の第 134 回出題で 1 題、WFP 第 19 号の「果報は寝て待て」では受先と通常のペアで 3 題出題されています。（うち 1 題はたくぼんさんの投稿作です。）

■ 75-3 橘圭伍氏作（正解 1 名！）

アンチキルケ協力自玉詰 62 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
角	龍								二
			皇	香	ス				三
				ス					四
		王	龍						五
歩			桂						六
			飛	歩					七
王			歩	ス					八
桂	香	銀							九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

• アンチキルケ

駒取りがあったとき取った駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があったり自玉に王手が掛かっていたりするため戻れない場合は戻らない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香（成駒も含む）が 5 筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻り位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【解答】

65 角成 87 龍 55 馬/88 馬 同龍/82 龍

87 銀 97 玉 78 銀引 77 角 88 銀 同龍/82 龍
 77 銀/79 銀 98 玉 87 角 97 玉 65 角 87 銀
 88 銀 98 玉 87 銀/79 銀 65 香/91 香
 87 銀 97 玉 78 銀引 77 角 88 銀 同龍/82 龍
 77 銀/79 銀 98 玉 87 角 97 玉 65 角 87 銀
 88 銀 98 玉 87 銀/79 銀 65 と/63 と
 87 銀 97 玉 78 銀引 77 角 88 銀 同龍/82 龍
 77 銀/79 銀 98 玉 87 角 97 玉 54 角 87 銀
 88 銀 98 玉 87 銀/79 銀 54 と左 87 銀 97 玉
 78 銀引 77 角 88 銀 同龍/82 龍
 77 銀/79 銀 98 玉 65 角 同と まで 62 手

(詰上り)

											一
皇											二
	龍										三
			ス	香							四
		王	ス								五
歩			桂								六
			飛	歩							七
王			歩		ス						八
桂	香	銀									九

攻方持駒なし
 受方持駒角 銀

【作者のコメント】

その昔、アンチキルケ作品展で 79 銀の居食いを繰り返すというネタを創作した際にこれを繰り返せないか？ともず氏から言われていたので 2 回は作ったのですがそれ以上は放置していました。

今回は繰り返しを利用して 4 回を実現しています。また、キルケ・PWC で可能であった開き王手による呼び出しも実現しました。

この展開は何度も繰り返すのに効率的な手順がたまたまこれだけでした。

長い間色々試してましたが完成する時は一瞬でした。協力を拘ったのがダメでした。

【解説】

アンチキルケならではの「2 手原型消去」と複数の「駒取り開き王手」を趣向に組み込んだ作品。

初手から「65 角成 同と」の詰筋が見えていますが、いきなりこれを敢行しても 64 に逃げ道があって詰みません。64 に利きを作るには、

- ・ 63 香の除去
- ・ 空いた 63 へ「54 と」を移動

という 2 つの前準備が必要です。その上で、

- ・ 「43 と」を 43→54→65 と呼び出す

という詰筋を目指します。

上の操作のためには角が必要ですが、使って減った角を、飛や銀を使って取り戻すための手順が必要です。ここでアンチキルケの効果が最大限に活かしましょう。

冒頭 4 手は 55 銀を入手し、馬を盤上から消すための軽い序奏。5 手目からが本番です。

まず、入手した銀を使い、飛を軸にした開き王手で 77 角合を要求します。これを「同飛」と 28 に飛が戻されて王手になりません。アンチキルケでは下手に駒を取ると王手にならないのです。

実は初めから所定位置にいる 79 銀が邪魔駒。これがなければ、銀が角を取ったとき 79 に戻れるので、王手が出来ます。「駒取り」と「開き王手」が同時に行えるようなアンチキルケ独特の王手です。これを直接的な表現で「駒取り開き王手」と呼びましょう。

アンチキルケ独特の手はこれだけではありません。79 銀の消去にもアンチキルケの効果は使われます。9 手目からの「88 銀 同龍/82 龍」の 2 手がそれ。アンチキルケではどんな駒でも「居食い」ができる可能性がある（本局では龍が居食い可能）ので、原型消去をたった 2 手で行ってしまうのです。これも直接的な表現で「2 手原型消去」と呼びましょう。先ほどの「駒取り開き王手」もそうですが、まるで二手指しのような手筋が多いですね。

でもアンチキルケ効果の活用はこれで終わりません。取った角で「と金」の呼び出しを行うのですが、13 手目から「65 角 同と/63 と」などと進めると後が続きません。いきなり角を打つ代わりに、一旦飛車道を止め、開き王手で取られる位置に移動します。これで銀合を発生させておけば、手が途切れる心配はありません。今度は角を軸とした「駒取り開き王手」を行い、銀を入手しつつ局面の打開に成功。後はこれを繰り返して、詰型に向けて局面を誘導します。

作者のコメントによると、本局のルーツは 9 年前の第 8 回アンチキルケばか詰作品展 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirceshow8.html>) なんですね。更にそのルーツは第 6 回アンチキルケばか詰作品展に遡ります。本局

のようなアンチキルケ効果をふんだんに使った華やかな趣向作を見ると、小さな発想の種を作者が大切に、大きく育てたことが分かります。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

1回も角の開き王手で駒を取っていないのがアンチキルケらしい。

☆「呼び出しはがし」は遠打をすぐ取らせるパターンが多いですが、一拍置いてから時間差で遠打を取らせると手順に高級感が生まれます。もちろん、アンチキルケでなくてもそれは可能です。いろいろなルールで「後で取らせる遠打」を試してみてください。本局のように遠打の代わりに開き王手を使えば、更に高級感が増すこと請け合いです！

たくぼんさん

アンチキルケの趣向作は最近あまり見なかったのが新鮮です。復活位置の開け閉めを上手く利用しています。

☆たくぼんさんが本局唯一の正解者。かつてのアンチキルケブームのときなら、こんな結果にはならなかったでしょうね。

■ 74-4 橘圭伍氏作（正解1名！）

アンチキルケ協力白玉詰 94

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
角	龍					ス			二
				香	ス				三
			龍						四
		歩							五
歩			王						六
		飛	歩						七
王		桂		ス					八
桂	香	銀							九

攻方持駒銀
受方持駒なし

【解答】

65 角成 87 龍 54 馬/88 馬 同龍/82 龍
87 銀 97 玉 76 銀 87 角 88 銀打 98 玉
87 銀引 同龍/82 龍 54 角 87 銀 同銀 97 玉
86 銀打 同龍/82 龍 76 銀 87 銀 88 銀 98 玉
87 銀引/79 銀 54 と 87 銀 97 玉 76 銀 87 角

88 銀打 98 玉 87 銀引 同龍/82 龍
65 角 87 銀 同銀 97 玉 86 銀打 同龍/82 龍
76 銀 87 銀 88 銀 98 玉
87 銀引/79 銀 65 と/63 と 87 銀 97 玉
76 銀 87 角 88 銀打 98 玉
87 銀引 同龍/82 龍 43 角 87 銀 同銀 97 玉
86 銀打 同龍/82 龍 76 銀 87 銀 88 銀 98 玉
87 銀引/79 銀 43 と 87 銀 97 玉 76 銀 87 角
88 銀打 98 玉 87 銀引 同龍/82 龍
54 角 87 銀 同銀 97 玉 86 銀打 同龍/82 龍
76 銀 87 銀 88 銀 98 玉 87 銀引/79 銀 54 と左
87 銀 97 玉 76 銀 87 角 88 銀打 98 玉
87 銀引 同龍/82 龍 65 角 同とまで 94 手

(詰上り)

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

攻方持駒なし
受方持駒角 銀

【作者のコメント】

龍による居食いがテーマです。ポイントは龍の居食いで受方は何時でも銀を補充可能となっている点です。本局は 79 銀がある限り銀はとっても復活しないので基本的に 79 は埋めておくのですが唯一角による王手をする時のみ再生を使用しないと進まない仕組みとなっております。

【解説】

前局の発展形で、詰型も「65 と」の形だろうと想像できる形。でも、趣向手順には前局と同様の性質を持つ手筋と反対の性質を持つ手筋が両方とも組み込まれています。序の 4 手は前局とほぼ同じ。更に 8 手目 87 角合まではほぼ一本道ですが、ここで最初の関門を迎えます。この角合は銀で取るしかありませんが、前局とは違い飛と玉が一間しか離れていないので銀による「駒取り開き王手」はできません。従って 79 地点を埋めたまま銀で角を

取ることとなります。それが筋の悪い 9 手目 88 銀の重ね打ちです。

次の関門は 11 手目どちらの銀で角を取るか。これは比較的簡単で角筋の邪魔になっている 76 銀の方で角を取ります。その銀を龍による「居食い」を使ってあっさり消去。11 手目待望の角打ちが実現します。

しかし、ここですぐに角を取っては手が続きません。そのため攻方に銀を供給するのが 18 手目の 87 銀合の目的です。でも、この手順の後、玉は 97 に移動してしまいます。角筋から外れて大丈夫でしょうか？

ここで玉を角筋に戻す高難度の技が登場します。それが 15 手目～23 手目の一連の手順。手に入れたばかりの銀を受方に渡して、76 銀の開き王手で再び 87 銀合。ここで 79 の銀が出動します。その目的は玉を角筋に戻しつつ 79 地点を空けること。今度は角を軸とした「駒取り開き王手」に成功し、ようやく角を取らせることができました。駒を取る時に 79 を空けるか埋めるか使い分け、手を途切れさせないため受方と攻方の駒台で銀を往復させる、とても繊細で複雑な趣向手順ですね。

この 1 サイクルが分かれば後はこれを繰り返して、「と金」を呼んでくるだけです。1 枚目の「と金」は 6 筋に到達した時に 63 に落ちこちてしまいますが、2 枚目の「と金」は穴が埋まっているので大丈夫。ちゃんと 65 まで運ぶことができます。もしかしたら、「この 2 枚の“と金”をもっと遠くに配置できるのでは？」と思う方もいらっしゃるかもしれませんが、例えば 42 と・31 との形だと、「31 と」が 33 を経由して動くことになるので、32 から角を打って 43 銀合を稼ぐ筋が生じてしまいます。43 と・32 との配置はこの非限定を避ける配置です。

飛角両方を軸とした「駒取り開き王手」が楽しめる前局と、不思議な銀の授受と 79 地点の開閉が悩ましい本局。担当の好みは本局の方ですが、それぞれ違った味わいがあり、どちらか一方に絞れなかった作者の気持ちが分かります。魅力的な趣向作 2 題でした。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

サイクルの都度、合駒の銀を渡してあげないといけないんですね。

たくぼんさん

後手に銀を渡す手が自然に組み込まれてアンチキルケらしさが増してますね。

☆前局に続き本局も正解者はたくぼんさんのみ。最近アンチキルケの出題が少ないとはいえ、何だかちょっと寂しい結果ですね。

■ 75-5 変寝夢氏作（正解 5 名）

非連続王手協力自玉スタイルメイト 8 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

と							王	一
		eP			と			二
						龍		三
								四
				と				五
								六
								七
								八
	eB							九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※eP:Einstein Pawn
eB:Einstein Bishop

【ルール】

• **アインシュタイン駒 (eX)**

駒を取る時に昇格し、取らないと降格する。昇格の順序は P (Pawn:ポーン) → S (Knight:騎) → B (Bishop:角) → R (Rook:飛) → Q (Queen:クィーン)。降格はこの逆。動かないときは変化しない。Q で駒を取ったとき、P で駒を取らないときは変化しない。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 駒種の横に e を付記して表記。
- 2) 取られたときはその状態で相手の持駒となりその状態で打つことができる。
- 3) 行き所のない駒になっても良い
- 4) P (ポーン) の状態でもダブルステップはしない。成ることもない。

→詳細は WFP85 号の「アインシュタイン駒の紹介」の記事を参照してください。

• **非連続王手**

攻方に王手の義務がない。
(王手をして良い)。

• **協力自玉スタイルメイト**

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。

【解答】（変化後の駒を=で表す）

83 龍 同 eP=eS 46 と 91eS=eB 23eB=eS
46eB=eR 11eS=eP 42eR=eQ まで 8 手

（最終形）

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	eP
					⊙				

攻方持駒 なし
受方持駒 飛歩3

【作者のコメント】

玉方はひたすら攻め駒を喰い、攻め方は eB を無力化していく。

【解説】

今年のノーベル物理学賞のテーマは「ニュートリノ振動」。ニュートリノは3つの顔を持ち、空間を移動している間に姿を変えてしまうそうです。そしてノーベル賞の発表時期に合わせたかのように、高名な物理学者の名を冠した「アインシュタイン駒」が登場しました。この駒は空間を動く時に駒を取れば強力な駒になり、取らないと弱い駒になります。以前、カメレオン駒という、動くときに無条件で種類が変わる駒が登場しましたが、その変種ですね。

本局はアインシュタイン駒のお披露目的作品。受方が昇格、攻方が主に降格を請け負っています。

アインシュタイン駒は P → S → B → R → Q の順に昇格するので、受方は全着手昇格とヤマを張り、駒を取れる経路を探していけば自然に解に辿り着けます。ルール上、行き所のない Pawn は反則ではないのですが、それも本局で学べるようになっていきます。

攻方のアインシュタイン駒の降格が2回だけというのは中途半端に見えますが、そのおかげで、初手「83 龍」及び3手目「46 と」という「鍵」を挟むことができました。どちらの「鍵」も発見は難しくありませんが、ちょっとしたアクセントになっていると思います。

【短評】

井上順一さん

8手なので eP が eQ になると想定して詰上がりを探した。うまく手順が限定されている。

たくぼんさん

倉庫番みたいですね。

DD++さん

例題的な印象。次で強烈な使い方をする作品が登場する布石ですかね。

そっちは解けなかったのだからわかりませんが。

■ 74-6 変寝夢氏作（正解3名）※内1名は部分解

協力自玉詰6手※2解

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

攻方持駒 G

受方持駒 なし

※eR:Einstein Rook

G:Grasshopper

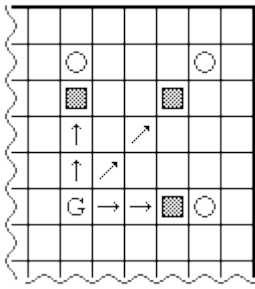
【ルール】

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

•Grasshopper (G)

フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(○がGの利き)

【解答】

1) 48eR=eB 同 eR=eQ 26G 49eQ=eR
29G 同 eR=eQ まで 6手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 eBG

2) 48eR=eB 49 玉 57eB=eS 39 玉
17G 29 歩成 まで 6手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

- 1) 玉方のアインシュタイン駒の動きが狙い。
- 2) 攻方のアインシュタイン駒の動きが狙い。

【解説】

前局は一直線の昇格・降格が行われる作品でしたが、本局は2つの解でR→Bの降格、R→Q→R→Qの振動、R→B→Sの降格といういろいろな変身のパターンが盛り込まれ、きちんとした読みを要求される作品になっています。多分、アインシュタイン駒の使い方としては、本局のように変身の順序を予測させない作り方が本道なのだと思います。また、持駒にグラスホッパーがあることも、難度を上げる要因になっていると思います。

ただ、本局の複数解物としての評価は微妙です。初手は同じで、2つの解の対応関係も希薄、2)の解で 68 の駒がアインシュタイン駒である意味が薄いなど、物足りなさが残ります。

アインシュタイン駒を自在に操れるようになるまでには、まだまだ作例の積み重ねが必要なのでしょう。

【短評】

井上順一さん (※2)のみ解答

王手をかけ続けるために、手順がかなり限定される。もう 1 解は初手 26eR=eB だと思うが、後が続かない。

たくぼんさん

- 1) こちらは本筋なのですぐに分かりました。
- 2) 初手が同じなのは想定外 (笑)
Gを最後に打つのは盲点でした。

☆複数解物は初手から異なるという先入観が解答の邪魔をしたようですね。作家が常に作法に従うとは限らないので、1%くらいは「掟破り」を念頭に置いて解図してください。



■ 75-7 変寝夢氏作（正解2名）※実質1名

Koko協力詰5手

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

持駒 角

【ルール】

• Koko

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。王手にもこの条件は適用される。

【解答】

13角 24龍 同角成 34玉 43飛 まで5手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2手目飛合だと24角成に対して34玉と出来ないが、24龍だとKOKOなので34玉と逃げる事が出来ます。

【解説】

Kokoは多種多様なフェアリーのルールの中でも、手を読みにくい部類に入ります。それは「王手」の概念が通常と異なるからです。通常の詰将棋では玉を取ることはありません。でも、Kokoでは玉を取った局面を想定し、それで手の

合法性や王手になっているかどうかを判定しないといけないからです。同様の性質を持つルールには後で出てくるImitatorやIsardam(タイプA)がありますが、王手放置のように見える手が合法だったり、王手と関係なさそうな手が王手になることがあります、なかなか大変です。

本局はそんな読みにくいKokoルールの入門編的作品です。解説も丁寧に行きましょう。

初形は角の打ち場所がたくさんありそうですが、Kokoは周囲に駒があるところにしか着手できないので意外と打ち場所は限られます。具体的には13・24・44・46の4ヶ所だけ。このうち合駒を稼げそうなのは13だけなので、初手は13角に決定します。

これに対する24龍の移動合が作者狙いの一手。ここでは「24金 同角生 34玉 44金」を反射的に読んでしまいましたが、これでは25玉と逃げられます。他の手でも玉の逃走を防げそうにありません。24龍も一応指してみたい手ではありますが、これに同角成!と応じることで、やっと狙いが分かります。23の駒が消えたことで、馬の横に逃げる34玉が可能になるのです。もちろん馬で玉を取ることはできません。一方、26銀の存在により25へは逃げられません。24玉もできません。桂が利いているからではなく玉の周辺に駒がなくなるからです。これでかなり玉が狭くなりました。

さて、最後の決め手ですが、第一感の44飛は詰んでいません。23玉と逃げられるからです。最終手は何と43飛。一見王手と関係なさそうですが、ここに飛を置くことで34馬が可能になるので、王手となっているのです。先述の23玉に対しても同飛と取れるので、正に一石二鳥。ついでに言えば45玉の逃走も防いでいるので一石三鳥くらいの手なのです。その他の受けもないことを、各自ご確認願います。

なお、36桂がないと最終手に対し44玉と逃げられます。この配置は紛れを増やすための飾り駒ではないのです。

【短評】

たくぼんさん

本当に独特の感覚が必要ですね。

43飛がなかなか気付かない。

☆本局も作者以外の正解者はたくぼんさんのみ。

■ 75-8 変寝夢氏作 (正解4名)

ボカスカ協力自玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									ス	一
										二
										三
									王	四
										五
		王								六
										七
				ス						八
										九

攻方持駒 角 香2

受方持駒 なし

【ルール】

• ボカスカ

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

- 成駒と生駒は別種とみなす
 - 動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。
 - 成・不成は1枚毎に自由。
- 持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。
 - 棋譜の書き方は、右上銀、下2飛（飛を2つ引く）等と書くことにする。
- 打つときは、(23,33,24,34)桂、のように書く。

【解答】

21角 67玉 (69,22)香 と右上

12角生 (13,23)香 まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
								ス	角	二
								王	王	三
									王	四
										五
										六
			王							七
										八
			ス							九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

香のやりとりが狙い。

22香には不利感がなさそう。

3手目の局面で21角がない時は69に打つ香の意味づけが変わります。一見68香でもいいそうなのですが、右上が21香になってしまいます。だから行きどころのない駒を避けるための離し打ちになるようです。

発展性はなさそうですが。

【解説】

2枚一緒に打ち、2枚一緒に取り、2枚一緒に打つ。本当にボカスカと殴り合っているような応酬を繰り広げる作品。初手の角打を含め、駒打ちはもちろんすべて限定です。過去の作品には香を一度に4枚打つものもあるのですが、香を手放してから再度入手する構成にしたことで、手順に高級感が生まれています。

駒を渡す手が成立する鍵は、自玉と「11」との位置関係。「と金」を自玉に近づけるために、香を手放したわけです。仕組みとしては長編趣向でよく見られる「呼び出し」と同じ原理なので、この手筋を長編化することも可能だと思います。

また、作者のコメントにある「行きどころのない駒」というのは21角がない場合の想定で、作意表面には現れませんが、冒頭の2手を削って69香ではなく68香を作意にするような構成にすることも考えていたのでしょうか。前例の少ないルールだと、何を作っても「一局」なので、取捨選択のときに迷いますね。

【短評】

井上順一さん

2枚香の詰上がりのために、2枚の香を取らせる。ボカスカを解いたのは何年ぶりだろう。

たくぼんさん

持駒を好きな場所に打てるのはかなりの強力攻撃。

DD++さん

なるほど、ボカスカってこんなことができるんですね。これは楽しい。

■ 75-10 変寝夢氏作 (正解 1 名) ※実質正解者 0

多玉協力自玉詰 8 手

		王							一
									二
									三
							王		四
									五
	王								六
									七
									八
									九

持駒 n 角

※持駒角は中立駒

【ルール】

• 多玉詰 (二玉詰)

複数の玉を使用する。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

• 中立駒 (「 \square 」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

横向きの字か横に n を付加して表記。

→詳細は WFP61 号「中立駒の紹介」参照。

【解答】

31n 角 64 飛 同 n 角成 76 玉 72 飛 74 飛
54n 馬 72n 馬 まで 8 手

(詰上り)

		王							一
		王							二
									三
		飛					王		四
									五
	王								六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手が中立馬が狙い。

右の玉が存在薄になってしまったかな。

【解説】

多玉詰 (二玉詰) と言えば両取り王手の詰上りが定番ですが、2 枚の自玉がこれだけ離れていると両取りは非常に難しくなります。

例えば角で両王手をするなら 35 角ですが、角を発生させて 35 に移し、尚且つ 35 角を取られないようにするのは非常に困難です。また飛による両取りなら 21 飛や 74 飛の形ですが、これも飛を動かしている最中にどちらかの自玉に王手を掛けてしまいそうです。

そんな困難を克服するのが中立駒の性質を活かしたマジックのような手順です。

初手 31n 角は限定打。これは自玉に王手を掛けず、しかも成ることのできる唯一の場所です。これに対する 64 飛合も限定。74 飛を発生させた時、角の影に自玉を入れて王手が掛からないようにするためです。そして 74 飛合を要求する 5 手目 72 飛の限定打。これは後で角に取って貰うための限定打。「54n 馬 72n 馬」の連続活用が気持ちの良い手順。74 飛で 24 王に王手を掛け、72n 馬で 71 王に王手を掛ける両取り王手です。この両取りを両方受ける手はなく、鮮やかな幕切れとなります。

手順を振り返ると、やはり一番の注目は最終手。相手の手番で自分の駒を取り払うという、中立駒だからこそできる離れ技でした。

なお、最終手で 24 王がなければ、73n 馬で逃れ。「右の玉が存在薄になってしまった」と作者は嘆いていますが、24 王は目立たなくとも不可欠な存在です。

【短評】

たくぼんさん (※無解)

最終手 74 飛しか浮かばないがその形にならない (泣)

☆74 飛は狙いとしては間違っていないですね。

ただ、飛で直接両取りを掛けようとする、飛を 74 に動かす前にどちらかの玉に王手が掛かるので、あらかじめ中立駒と攻方の駒で壁を作り、最後にその両方を取り払うのが作品の眼目です。これを見破るのは至難の業だったようで、作者以外の正解者はなしになってしまいました。

■ 75-11 一乗谷酔象氏作 (超正解 2 名！)

最長手数探索問題：

実戦初形から次の条件を満たす最長の手順を求めよ

〔条件〕

- 1) 同一局面なく初王手で先手玉が詰まされた。
- 2) 後手は 4 手目以降、77,88,99 の 3 箇所へ "大駒を打つ手" または "大駒で駒を取る手" を指し続けた。
- 3) 成る手なし。

【解答】

作意：284 手

☆本局には作意を大幅に上回る解が寄せられました。本局については作者が推理将棋の形式で改めて発表する予定ですので、ここでは作意手順を伏せ、「超正解」の紹介のみを行いたいと思います。

【作者のコメント】 (※投稿時)

元ネタは mixi コミュにて Pontamon さん提案の長寿詰み(後手は喜寿 77、米寿 88、白寿 99 の 3 地点への大駒着手のみ)条件。

これを参考に最長手数を追求すると予想外の最長手数の手順が見つかりましたので、投稿いたします。

この種の問題本来は非限定を許容し、手数非開示の最長手数探索をするべき問題かなと思います。

無理矢理、ルール名付けると『条件付き非王手成禁悪魔詰(受先)』こんな感じでしょうか？

【作者のコメント】 (※解答締切後)

200 手台を想定していましたが、作意手数を大幅に上回る最長手数解がありました。まずは粗検をお詫びいたします。

驚異の最長手数解手順は決して簡単ではなく、設問のロジックを理解した上で、いくつかのパーツを組み合わせ具体化する工夫が必要になります。実際に挑戦され超手数解を達成された皆さま、ありがとうございました。

そして、結果稿を含めお疲れ様でした。

【解説】

後手の着手が極端に制限された中、同一局面を避けつつ最長手順を探す問題です。第 42 回 WFP 作品展 (WFP46 号) で、42B-4 として出題した一乗谷酔象氏作『狭い所で長期戦』と趣

旨が似ていますが、この作品では着手可能箇所は 4 ヶ所でした。今回の出題では着手可能箇所が 3 ヶ所に減っています。しかも「単なる移動」は許されていません。その代わり、着手の制限を受けるのが後手だけなので、先手の着手と巧く組み合わせることで、同一局面を避けつつ、大幅な最長手数を実現することができます。

作者が想定していた手数は 284 手。かなりの最長手数ですが、出題後、mixi の推理将棋コミュニティで大きな展開があり、手数が 4 桁に届く可能性が発見されました。そして 2 名の方から具体的な手順の解答を寄せていただきました。最長手数解は本作品展では初めての解答となる、はなさかしろうさんの 2262 手。また、それには及ばなかったものの DD++ さんが 1690 手解と、最長手数を生み出す仕組みについての詳細な説明を送っていただきました。以下に、それらを紹介しますが、その前に大雑把に手順の注目ポイントを整理しましょう。

後手の着手可能地点は 77・88・99 と斜めに並んでいます(これを「長寿地点」と呼びます)。成る手が禁止されていることから、この 3 ヶ所を 1 枚または 2 枚の角が占めることとなります。この角の位置や個数の変化で手数を稼ぎ、同一局面が出そうになったら周りの局面を変化させてループを避けます。先手は自分の駒を「長寿地点」に打ち、後手に取らせて延命を図りますが、自分の駒だけでは足りないので後手の駒を取って駒を補給します。しかし、駒の補給に手数を掛け過ぎてもいけません。何をどうやって取るか、冒頭 4 手でどんな備えをするかも重要な鍵になってきます。これらを踏まえて、以下に紹介する手順をご覧ください。まずは、最長手数となった、はなさかしろうさんの解です。手順の合間に簡単な注釈を入れていきます。

《はなさかしろうさんの解 (2262 手)》

48 玉 34 歩 59 金右 77 角生 49 玉 88 角生
同飛 77 角 68 金直 88 角生 66 角 77 飛
同角 99 角生 72 飛 77 角生 (16 手目)

☆まず 59 玉と 49 金を入れ替えます。これは 77 角が王手になるのを避けつつ、8 段目を飛打の場所として空けておくためです。そして早めに飛を手に入れて後手陣に打ち込み、駒の補充を図ります。特に飛の入手は有用です。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※16 手目

皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
	飛								二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
			金						八
	桂	銀		金	玉	銀	桂	香	九

持駒 なし

82 飛生 99 角打 88 飛 同角上生 同銀 77 飛

同銀 同角生 99 角 同角生 98 飛 88 角打
 同飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 76 飛 77 角打 同飛 同角生
 99 角 同角生 83 飛生 77 角打 (50 手目)

☆持駒の飛を活用し手数を稼ぎながら手順を引き延ばします。銀を取らせる間に、83 歩を入手します。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※50 手目

皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
									二
歩	飛	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
			金						八
歩	桂			金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩

同桂 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛 88 角打 99 飛 同角生 79 角 88 飛
 同角 同角生 78 飛 99 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 73 飛生 88 角打
 (74 手目)

☆次は桂を取らせている間に新たな歩を入手。飛を引き延ばし手順に参加させるため、73 地点の歩を取ります。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※74 手目

皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
									二
歩		飛	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	歩		金						八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛歩2

77 飛生 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛 88 角打 同飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 同飛 同角生
 79 角 88 飛 同角 同角生 76 飛 77 角打
 99 飛 同角生 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 88 飛 同飛 77 角
 98 飛打 88 角上生 同飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 89 飛 99 飛 同飛 88 角打
 89 飛打 99 角生 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 76 飛 77 飛 同飛 99 角打
 98 飛 77 角生 同金 88 飛 (138 手目)

☆飛2枚を動員して手数を稼ぎます。限界に達したところで金を動員。八段目が素通しになったことで、これを活用した手数稼ぎが可能になりますが、それはまた後で。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※138 手目

皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	金	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
飛	飛								八
歩				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 角歩2

同飛 同角生 89 飛 99 飛 同飛 同角生
 79 角 88 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 89 飛 77 角生 99 飛引 同角生 77 角 88 飛

同角 同角生 78 飛 77 角打 同飛 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 78 飛 88 角打
同飛寄 同角生 86 角 77 飛 (172 手目)

☆角の斜めのラインの活用。王手になってしま
う 95 や 33 以外の場所がすべて利用できま
す。

※172 手目

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

持駒 歩2

同角 同角生 79 飛打 99 角打 同飛 同角生
77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
78 飛打 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
(196 手目)

☆172 手目と同じように見えますが飛の位置が
変わっています。

※196 手目

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

持駒 歩2

同角 同角生 69 飛打 99 角打 同飛 同角生
77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
78 飛 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛

(220 手目)

☆更に飛の位置が変わっています。九段目もサ
イクル増加に利用しているわけです。

※220 手目

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

持駒 歩2

同角 同角生 98 飛 99 角打 同飛寄 同角生
77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
78 飛打 88 角打 同飛右 同角生 86 角 77 飛
(244 手目)

☆飛の位置が八段目のサイクルに入ります。八
段目を素通しにした効果がここで現れます。

※244 手目

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

持駒 歩2

同角 同角生 78 飛打 99 角打 同飛 同角生
77 角 88 飛 同飛 同角生 69 飛 99 飛
同飛 同角生 68 飛 88 飛 同角 同角生
78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
86 角 77 飛 (276 手目)

☆九段目を利用した手数伸ばしが入り、若干サイクルの長さが変わります。

※276 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
	角								六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	馬		飛						八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 79 角 88 飛 同飛 同角生 78 飛 77 飛
 同飛 同角生 89 飛 99 飛 同飛 同角生
 58 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生 86 角 77 飛
 (312 手目)

☆ここで角と飛の場所を変えて手数を稼ぎます。
 両方見るとややこしいのでここでは飛の位置の変化に注目してください。

※312 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
	角								六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	馬		飛						八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 66 角 88 飛 同飛 同角生 78 飛 77 飛
 同飛 同角生 98 飛 99 飛 同飛 同角生
 48 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生 86 角 77 飛
 (348 手目)

☆ここからしばらくは同じ要領の繰り返しなので、手順と途中図のみご覧いただきます。

※348 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
	角								六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	馬			飛					八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 55 角 88 飛 同飛 同角生 78 飛 77 飛
 同飛 同角生 98 飛 99 飛 同飛 同角生
 38 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生 86 角 77 飛
 (384 手目)

※384 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀨	彦	王	彦	瀨	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
	角								六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	馬				飛				八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 44 角 88 飛 同飛 同角生 78 飛 77 飛
 同飛 同角生 98 飛 99 飛 同飛 同角生
 28 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生 86 角 77 飛
 (420 手目)

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※420 手目

皇	科	銀	金	王	金	銀	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
	角								六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	銀						飛		八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
22 角 88 飛 同飛 同角生 78 飛 77 飛
同飛 同角生 98 飛 99 飛 同飛 同角生
18 飛 88 飛 同角生 同角生 78 飛打 77 角打

同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
98 飛打 88 角打 同飛左 同角生 86 角 77 飛
(456 手目)

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※456 手目

皇	科	銀	金	王	金	銀	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
	角								六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	銀							飛	八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
86 角 88 飛 同飛 同角生 76 飛 77 飛
同角 同角生 (470 手目)

☆ここからは横ではなく縦の筋を活用します。
便宜上 470 手目を起点にして、手順を追って
いきます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※470 手目

皇	科	銀	金	王	金	銀	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
		飛							六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛歩2

98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
同角 同角生 78 飛打 77 角打 同飛上 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
同飛 同角生 68 角 77 飛 同飛 同角生
98 飛 99 飛 同飛 同角生 98 飛 88 飛
同飛 同角生 75 飛 77 飛 同角 同角生
(506 手目)

☆サイクルの手数が変わっているように見えますが、これは手順の区切り方のせいですね。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※506 手目

皇	科	銀	金	王	金	銀	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
		飛							六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛歩2

98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
同角 同角生 78 飛打 77 角打 同飛上 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
同飛 同角生 99 角 77 飛 同飛 同角生
74 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
同飛上 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
98 飛 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
同角 同角生 (550 手目)

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※550 手目

香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
		飛				歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛歩2

73 飛打 88 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
同角 同角生 98 飛 88 角打 同飛 同角生
86 角 77 飛 同角 同角生 (566 手目)

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※566 手目

香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一
									二
歩		飛	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛歩2

98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
同角 同角生 72 飛打 77 角打 同飛生 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
同飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
(590 手目)

☆72 飛で飛の活用は限界に達します。
いよいよ持駒の歩を消費するときにやっ
てきました。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※590 手目

香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一
		飛							二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛歩2

98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
同角 同角生 78 歩 77 角打 (600 手目)

☆78 に置いた歩は 77 で取らせます。少し長い
ですが、歩を取る局面まで一気に進め、次に
元のサイクルに戻る所まで進めます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※600 手目

香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	一
		飛							二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
		歩							八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛歩

同飛生 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
98 飛 88 角打 同飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 98 飛 99 角打 同飛 同角生
79 角 88 飛 同角 同角生 76 飛 77 角打
99 飛 同角生 77 飛 同角生 88 角 99 飛
同角 同角生 98 飛 88 飛 同飛 77 角
98 飛打 88 角上生 同飛 同角生 66 角 77 飛

同角 同角生 89 飛 99 飛 同飛 88 角打
89 飛打 99 角生 同飛 同角生 77 角 88 飛
同角 同角生 76 飛 77 飛 同飛 99 角打
98 飛 77 角生 同歩 88 飛 同飛 同角生
89 飛 99 飛 同飛 同角生 79 角 88 飛
同角 同角生 98 飛 99 角打 89 飛 77 角生
(678 手目)

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※678 手目

皇	科	銀	金	王	金	銀	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
飛									八
銀	飛			金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩

99 飛引 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 78 飛 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 78 飛 88 角打 同飛寄 同角生
 86 角 77 飛 (698 手目)

☆172 手目と比べ歩 1 枚少ない局面に戻ってき
 ました。つまり 526 手で歩が 1 枚減ったわけ
 です。では、もう一回 526 手分一気に進めま
 しょう。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※698 手目

皇	科	銀	金	王	金	銀	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
	角								六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	銀								八
	飛			金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩

同角 同角生 79 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛打 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 69 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 同飛寄 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生

78 飛打 88 角打 同飛右 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 78 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同飛 同角生 69 飛 99 飛 同飛
 同角生 68 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打
 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角
 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 79 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 89 飛 99 飛
 同飛 同角生 58 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 66 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 48 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 55 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 38 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 44 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 28 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 22 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 18 飛 88 飛 同角生 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 86 角 88 飛 同飛 同角生
 76 飛 77 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 同飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛上 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 88 角打 同飛 同角生
 68 角 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 98 飛 88 飛 同飛 同角生
 75 飛 77 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 同飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛上 同角生 88 角 99 飛

同角 同角生 98 飛 88 角打 同飛 同角生
 99 角 77 飛 同飛 同角生 74 飛 88 飛
 同角 同角生 78 飛打 77 角打 同飛上 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 同飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 73 飛打 88 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 88 角打 同飛 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 同飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 72 飛打 77 角打 同飛生 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 88 角打 同飛 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 同飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 78 歩 77 角打 同飛生 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 88 角打 同飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 同飛 同角生 79 角 88 飛 同角 同角生
 76 飛 77 角打 99 飛 同角生 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 飛
 同飛 77 角 98 飛打 88 角上生 同飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 89 飛 99 飛
 同飛 88 角打 89 飛打 99 角生 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 76 飛 77 飛
 同飛 99 角打 98 飛 77 角生 同歩 88 飛
 同飛 同角生 89 飛 99 飛 同飛 同角生
 79 角 88 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 89 飛 77 角生 99 飛引 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 78 飛 77 角打 同飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 78 飛 88 角打
 同飛寄 同角生 86 角 77 飛 (1224 手目)

☆持駒の歩は尽きましたが、これで終わりでは
 ありません。しばらくはこれまでのパターン
 と同様ですが、せっかくなので今度は角の動
 きに着目してみましょう。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※1224 手目

皇	科	銀	玉	玉	銀	科	皇	一
								二
歩			歩	歩	歩		歩	三
					歩			四
								五
	角							六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	皇							八
	飛		金	玉	銀	桂	香	九

持駒 なし

同角 同角生 79 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛打 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 69 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 同飛寄 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛打 88 角打 同飛右 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 78 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同飛 同角生 69 飛 99 飛
 同飛 同角生 68 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 79 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 89 飛 99 飛
 同飛 同角生 58 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 66 角 88 飛 同飛 同角生
 (1374 手目)

☆1374 手目を起点に 36 手進めます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※1374 手目

皇	科	銀	玉	玉	銀	科	皇	一
								二
歩			歩	歩	歩		歩	三
					歩			四
								五
			角					六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	七
	銀			飛				八
皇			金	玉	銀	桂	香	九

持駒 なし

78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 48 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 55 角 88 飛 同飛 同角生
 (1410 手目)

☆角が斜めに進んでいますね。33は使えませんが、同様に44と22は使えます。

※1410 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
				角					五
									六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	皇								八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛

78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 38 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 44 角 88 飛 同飛 同角生
 (1446 手目)

※1446 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
					角	歩			四
									五
									六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	皇								八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛

78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 28 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 22 角 88 飛 同飛 同角生
 (1482 手目)

☆ここから 1522 手目まで進めます。

※1482 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
								角	二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	皇								八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛

78 飛 77 飛 同飛 同角生 98 飛 99 飛
 同飛 同角生 18 飛 88 飛 同角生 同角生
 78 飛打 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 同飛左 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 86 角 88 飛 同飛 同角生
 76 飛 77 飛 同角 同角生 (1522 手目)

☆これは 470 手目の局面から持駒の歩が 2 枚消えた局面です。途中図の拾い方を変えたので何だか違う手順を見ているようですが、同じ手順です。526 手で 1 枚歩が消えていることをご確認ください。ここから飛を縦に使う手順を 1642 手目まで一気に進めます。

※1522 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
			飛						六
歩	歩	皇	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛

98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 78 飛打 77 角打 同飛上 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 同飛 同角生 68 角 77 飛 同飛 同角生
 98 飛 99 飛 同飛 同角生 98 飛 88 飛

同飛 同角生 75 飛 77 飛 同角 同角生
 98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 78 飛打 77 角打 同飛上 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 同飛 同角生 99 角 77 飛 同飛 同角生
 74 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛上 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 73 飛打 88 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 同飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 72 飛打 77 角打 同飛生 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 同飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 (1642 手目)

☆ここから自陣の金を活用します。これは 59 を
 使えるメリットと、九段目の飛が自玉への王
 手になるデメリットがあります。若干デメリ
 ットの方が大きいようですが、もう持駒はあ
 りませんから仕方ありません。金を盤上から
 消去し 1746 手目まで進めましょう。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※1642 手目

皇	科	瀬	王	王	王	科	皇	一
		飛						二
糸			糸	糸	糸		糸	三
					糸			四
								五
								六
歩	歩	皇	歩	歩	歩	歩	歩	七
								八
			金	玉	銀	桂	香	九

持駒 飛

98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 68 金 77 角打 同飛生 同角生
 89 飛 99 飛 同飛 同角生 79 角 88 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 88 飛 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 88 角打
 99 飛 同角生 77 飛 同角生 79 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛 99 飛 同飛 同角生
 98 飛 88 飛 同飛 77 角 98 飛打 88 角上生
 同飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 59 飛 99 飛 同飛 88 角打 89 飛打 99 角生
 同飛 同角生 79 角 88 飛 同角 77 飛

89 飛 88 角生 同飛 99 角 77 金 88 角生
 89 飛 99 飛 同飛 同角生 79 角 88 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 89 飛 77 角生
 99 飛引 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 78 飛 77 角打 同飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 78 飛 88 角打 同飛寄 同角生
 86 角 77 飛 (1746 手目)

☆59 に空間ができたため若干手順は変わりますが、これまでと同様に九段目の飛、八段目の飛、斜めの角、7筋の飛の位置を変えて手数を稼ぎます。今度は 2112 手目まで一気に進みます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※1746 手目

皇	科	瀬	王	王	王	科	皇	一	
								二	
糸			糸	糸	糸		糸	三	
					糸			四	
								五	
	角							六	
歩	歩	皇	歩	歩	歩	歩	歩	七	
	皇							八	
	飛				玉	銀	桂	香	九

持駒 なし

同角 同角生 79 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛打 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛打 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 69 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 59 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
 同飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 78 飛 88 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 同飛寄 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 99 角打
 88 飛右 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 78 飛打 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同飛 同角生 59 飛 99 飛 同飛 同角生
 68 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 99 角打
 88 飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 98 飛打 99 角打 同飛 同角生 79 角 88 飛
 同飛 同角生 78 飛 77 飛 同飛 同角生

89 飛 99 飛 同飛 同角生 58 飛 88 飛
 同角 同角生 78 飛打 99 角打 88 飛 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 66 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 89 飛 99 飛
 同飛 同角生 48 飛 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 99 角打 88 飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 55 角 88 飛 同飛 同角生 78 飛 77 飛
 同飛 同角生 89 飛 99 飛 同飛 同角生
 38 飛 88 飛 同角 同角生 78 飛打 99 角打
 88 飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 98 飛打 99 角打 同飛 同角生 44 角 88 飛
 同飛 同角生 78 飛 77 飛 同飛 同角生
 89 飛 99 飛 同飛 同角生 28 飛 88 飛
 同角 同角生 78 飛打 99 角打 88 飛 同角生
 86 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 同飛 同角生 22 角 88 飛 同飛 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 同角生 89 飛 99 飛
 同飛 同角生 18 飛 88 飛 同角生 同角生
 78 飛打 99 角打 88 飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 86 角 88 飛 同飛 同角生 76 飛 77 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 78 飛打 99 角打
 88 飛 同角生 68 角 77 飛 同飛 同角生
 89 飛 99 飛 同飛 同角生 98 飛 88 飛
 同飛 同角生 75 飛 77 飛 同角 同角生
 98 飛 99 角打 同飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 78 飛打 99 角打 88 飛 同角生
 59 角 77 飛 同飛 同角生 89 飛 99 飛
 同飛 同角生 98 飛 88 飛 同飛 同角生
 74 飛 77 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 同飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 78 飛打 99 角打 88 飛 同角生 99 角 77 飛
 同飛 同角生 73 飛 88 飛 同角 同角生
 98 飛 99 角打 同飛 同角生 86 角 77 飛
 同角 同角生 72 飛打 88 角打 77 飛生 同角生

99 角 88 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 同飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 (2112 手目)

☆もうこれで今までと同じような手数稼ぎはできなくなりました。収束に向けて「とっておき」の手段を使います。それは 71 に落ちている銀の入手です。ここから詰上りまでラストスパートです。

※2112 手目

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
		飛							二
糸			糸	糸	糸		糸	糸	三
						糸			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
					玉	銀	桂	香	九

持駒 飛
 98 飛 88 角打 同飛 同角生 71 飛生 77 飛
 同飛生 同角生 89 飛 99 飛 同飛 同角生
 79 角 88 飛 同角 同角生 98 飛 99 角打
 88 飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 88 角打 99 飛 同角生 77 飛 同角生
 79 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 99 飛
 同飛 同角生 98 飛 88 飛 同飛 77 角
 98 飛打 88 角上生 同飛 同角生 86 角 77 飛

同角 同角生 59 飛 99 飛 同飛 88 角打
 89 飛打 99 角生 同飛 同角生 79 角 88 飛
 同角 77 飛 89 飛 88 角生 同飛 99 角
 89 銀 88 角生 59 角 99 飛 77 角 同角生
 98 飛 88 角打 99 飛 同角生 98 飛 88 飛
 同飛 同角上生 同銀 77 飛 同銀 同角生
 99 角 同角生 98 飛 88 角打 99 飛 同角生
 79 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 99 角打
 88 飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 88 角打 77 飛 同角生 99 角 同角生
 98 飛 88 飛 同飛 77 角 98 飛打 88 角上生
 同飛 同角生 86 角 77 飛 同角 同角生
 89 飛 99 飛 同飛 88 角打 59 飛打 99 角生
 同飛 同角生 79 角 88 飛 同角 同角生
 78 飛 77 飛 同飛 99 角打 58 飛 77 角生
 48 玉 88 飛 同飛 同角引生 89 飛 99 飛
 88 飛 同角生 77 角 同角生 58 玉 88 飛
 まで 2262 手

(詰上り)

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

持駒 なし

以上、はなさかしろうさんの解をご覧くださいました。もしかすると、この解を見て更なる改良を思いついた方もいらっしゃるかもしれません。しかし、勇んで記録更新に取り掛かる前にもう一つの解を見ていただきましょう。1690手のDD++さんの解です。手数としては、はなさかしろうさんの解より短いですが、手数を伸ばす方法について、様々なアイデアを述べた「解説」を送っていただきました。その「解説」を理解するためにも、まずは、DD++さんの解を見ていただきましょう。

《DD++さんの解 (1690手)》

☆玉型ははなさかしろうさんの解と同じ、59金・49玉型(金と玉を入れ替えた形)ですが、後手の角を88角まで進め、28飛で直接取る導入を用いています。先手左辺の金銀桂が消えた140手目を(後々の比較のため)経由し、更に八段目の駒がきれいに消える154手目まで進めます。

58金右 34歩 49玉 77角生 59金引 88角生
同飛 77角 66角 88角生 78金 77飛
同角 同角生 同桂 88角 92飛 77角生
88角 同角生 82飛生 99角生 98飛 88角打
99飛 同角生 77角 88飛 同角 同角生
89飛 77角打 88飛 同角生 66角 77飛
同角 同角生 76飛 99角打 77飛 同角生
88角 同角生 同金 77飛 同金 88角
99飛 77角生 66角 99角生 83飛生 77飛
同角 同角生 76飛 99角打 77飛 同角生
88角 99飛 同角 同角生 98飛 88角打
99飛 同角生 77角 88飛 同角 同角生
89飛 77角打 88飛 同角生 73飛生 77飛

同飛生 同角生 88角 99飛 同角 同角生
98飛 77角打 88飛打 同角上生 99飛 同角生
88角 77飛 同角 88飛 同角 同角生
99飛 同角生 89飛 88角打 同飛 同角生
66角 77飛 同角 同角生 98飛 88飛
同飛 同角生 同銀 99飛 同銀 77角
88角 同角生 77飛 同角生 88飛 同角生
同銀 77飛 同銀 99角 79角 88飛
同角 同角生 76飛 99角打 78飛 77角生
同飛上 同角生 88角 99飛 同角 同角生
98飛 88角打 (140手目)

※140手目

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

持駒 歩2

99飛 同角生 77角 88飛 同角 同角生
89飛 77角打 88飛 同角生 66角 77飛
同角 同角生 (154手目)

☆154手目の局面は、はなさかしろうさんの解の470手目と同じです。ここから縦の筋で飛を使います。24手サイクルを4回繰り返して、230手目まで進みます。

※154手目

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

持駒 飛歩2

75飛打 99角打 77飛 同角生 88角 99飛
同角 同角生 98飛 88角打 99飛 同角生

77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 74 飛打 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 73 飛打 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 72 飛打 88 角打 77 飛生 同角生 (230 手目)

☆次は八段目を使った手数伸ばしです。持駒の飛を角と入れ替えて、98 に打った後 (252 手目) まで進めます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※230 手目

皇	科	瀬	丞	王	丞	瀬	科	皇	一
		飛							二
糸			糸	糸	糸		糸	糸	三
						糸			四
									五
									六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 角歩2

88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 (252 手目)

☆24 手サイクルで飛の位置を変えます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※252 手目

皇	科	瀬	丞	王	丞	瀬	科	皇	一
		飛							二
糸			糸	糸	糸		糸	糸	三
						糸			四
									五
									六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
飛									八
銀				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

77 飛生 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 69 飛 88 角打 99 飛寄 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 78 飛 77 角打 88 飛左 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 72 飛 99 角打
 (276 手目)

☆276 手目の図で 78 にいる飛を、更に 68・58 に動かします。飛や角の打ち場所が微妙に変わっていますが、大勢に影響はありません。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※276 手目

皇	科	瀬	丞	王	丞	瀬	科	皇	一
		飛							二
糸			糸	糸	糸		糸	糸	三
						糸			四
									五
									六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
		飛							八
銀				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

77 飛引生 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 68 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 99 角打
 77 飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 58 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 88 角打
 (324 手目)

☆送られてきた解答では、この後 348 手目に 76 飛や 72 飛ではなく 98 飛となっています。ここで破調を入れる理由は分かりません。(どこでも同じだったのかもしれませんが。)

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※324 手目

皇	科	瀬	丞	王	丞	瀬	科	皇	一
									二
糸			糸	糸	糸		糸	糸	三
						糸			四
									五
		飛							六
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	銀			飛					八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

77 飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 48 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 98 飛打 99 角打
 (348 手目)

☆この後は素直に 24 手サイクルを進め、18 飛
 の位置になる 420 手目まで進みます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※348 手目

皇	科	瀬	香	王	香	瀬	科	皇	一
									二
飛			飛	飛	飛		飛	飛	三
						飛			四
									五
									六
歩	歩	皇	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
飛				飛					八
皇			金	玉	銀	桂	香		九

持駒 歩2

同飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 38 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 99 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 28 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 99 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 18 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 99 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
 (420 手目)

☆八段目の活用を終わったので、今度は九段目
 を使います。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※420 手目

皇	科	瀬	香	王	香	瀬	科	皇	一
									二
飛			飛	飛	飛		飛	飛	三
						飛			四
									五
									六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
飛	皇							飛	八
皇				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 99 角打 88 飛寄 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 99 角打 (436 手目)

☆89 飛を 79・69 に場所変えます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※436 手目

皇	科	瀬	香	王	香	瀬	科	皇	一
									二
飛			飛	飛	飛		飛	飛	三
						飛			四
									五
		飛							六
歩	歩	皇	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
皇	飛			金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

77 飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 79 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 99 角打
 77 飛引 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 69 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 99 角打
 (484 手目)

☆これ以上飛による延命はできないので、495
 手目遂に 78 を打つこととなります。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※484 手目

皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
		飛							六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
									八
歩			飛	金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩2

77 飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
77 飛 88 角打 99 飛 同角生 78 歩 77 角生
(496 手目)

☆歩が消えて1サイクルの手数が分かるところまで進めます。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※496 手目

皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
		歩							八
				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 角歩

99 角 88 飛 同角 99 飛 同角 同角生
98 飛 77 角打 88 飛打 同角上生 99 飛 同角生
88 角 77 飛 同角 88 飛 同角 同角生
89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 同歩 88 角 99 角 同角生
76 飛 88 角打 78 飛 77 角生 同飛上 同角生

88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
(538 手目)

☆538 手目の局面と 140 手目の局面を比べてください。飛や角の位置は微妙に変わっていますが、この後の手順を考えると本質的に同じ配置で、先手の歩だけが1枚減っています。398 手サイクルで歩を1枚消すことに成功し

ました。このまま 398 手進めましょう。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※538 手目

皇	科	瀬	彦	王	彦	瀬	科	皇	一
									二
歩			歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
		飛							六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
飛	歩								八
歩				金	玉	銀	桂	香	九

持駒 歩

99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 75 飛打 99 角打 77 飛 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 74 飛打 99 角打 77 飛 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 73 飛打 99 角打 77 飛 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 72 飛打 88 角打 77 飛生 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 98 飛 99 角打 77 飛生 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 69 飛 88 角打
99 飛寄 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
78 飛 77 角打 88 飛左 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 72 飛 99 角打 77 飛引生 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
68 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 76 飛 99 角打 77 飛 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
58 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
同角 同角生 76 飛 88 角打 77 飛 同角生
88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
48 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛

同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 38 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 28 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 18 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 99 角打
 88 飛寄 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 79 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛引 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 69 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 77 飛 88 角打 99 飛 同角生
 78 歩 77 角生 99 角 88 飛 同角 99 飛
 同角 同角生 98 飛 77 角打 88 飛打 同角上生
 99 飛 同角生 88 角 77 飛 同角 88 飛
 同角 同角生 89 飛 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 同歩 88 角
 99 角 同角生 76 飛 88 角打 78 飛 77 角生
 同飛上 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 98 飛 88 角打 (936 手目)

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※936 手目

香	桂	銀	金	玉	銀	桂	香	一
								二
歩			歩	歩	歩		歩	三
					歩			四
								五
		飛						六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	七
飛	銀							八
銀			金	玉	銀	桂	香	九

持駒 なし

☆更に 398 手進め、59 金が消える局面まで進
 みましょう。

99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 75 飛打 99 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 74 飛打 99 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 73 飛打 99 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 72 飛打 88 角打 77 飛生 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛 99 角打 77 飛生 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 69 飛 88 角打
 99 飛寄 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 78 飛 77 角打 88 飛左 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 72 飛 99 角打 77 飛引生 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 68 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 99 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 58 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 88 角打 77 飛 同角生
 88 角 99 飛 同角 同角生 98 飛打 88 角打
 99 飛 同角生 77 角 88 飛 同角 同角生
 48 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 98 飛打 99 角打 同飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 38 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 28 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 18 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生

76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 98 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 99 角打
 88 飛寄 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 79 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛引 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 69 飛打 88 角打 99 飛 同角生
 77 角 88 飛 同角 同角生 89 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 99 角打 77 飛 同角生 88 角 99 飛
 同角 同角生 77 飛 88 角打 99 飛 同角生
 68 金 77 角生 99 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 99 飛 同飛 同角生 98 飛 88 角打
 99 飛 同角生 88 角 77 飛 同角 88 飛
 同角 同角生 89 飛 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 同金 88 角
 99 角 同角生 76 飛 88 角打 78 飛 77 角生
 同飛上 同角生 99 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 (1334 手目)

☆59 金が消え、いよいよラストスパートです。
 71 銀を取って 78 に打ち、77 で取らせます。
 最終玉位置は少し違いますが、本質的には同
 じ詰上り（合駒のない状態で八段目の玉を詰
 ませる）形です。

9 8 7 6 5 4 3 2 1 ※1334 手目

皇	科	飛	王	王	飛	科	皇	一	
								二	
飛			飛	飛	飛		飛	三	
						飛		四	
								五	
		飛						六	
歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	七	
	銀							八	
	飛				玉	銀	桂	香	九

持駒 なし

88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 75 飛打 88 角打 77 飛 同角生 99 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 74 飛打 88 角打
 77 飛 同角生 99 角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛

同角 同角生 73 飛打 88 角打 77 飛 同角生
 99 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 72 飛打 88 角打 77 飛生 同角生 99 角 88 飛
 同角 同角生 98 飛 77 角打 同飛生 同角生
 99 角 88 飛 同角 同角生 78 飛 77 角打
 88 飛左 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 88 角打 77 飛引 同角生 99 角 88 飛
 同角 同角生 68 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 88 角打
 77 飛 同角生 99 角 88 飛 同角 同角生
 58 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 88 角打 77 飛 同角生
 99 角 88 飛 同角 同角生 48 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 88 角打 77 飛 同角生 99 角 88 飛
 同角 同角生 38 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 88 角打
 77 飛 同角生 99 角 88 飛 同角 同角生
 28 飛打 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 88 角打 77 飛 同角生
 99 角 88 飛 同角 同角生 18 飛打 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 76 飛 88 角打 77 飛 同角生 99 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛 77 角打 88 飛寄 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 99 角打
 77 飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 79 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 88 角打
 77 飛引 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 69 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 99 角打
 77 飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 59 飛打 88 角打 99 飛 同角生 77 角 88 飛
 同角 同角生 89 飛打 77 角打 88 飛 同角生
 66 角 77 飛 同角 同角生 76 飛 99 角打
 77 飛 同角生 88 角 99 飛 同角 同角生
 88 飛 77 角 99 飛 88 角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 76 飛 99 角生 71 飛生 77 飛
 同飛生 同角生 89 飛 99 飛 同飛 同角生
 98 飛 88 角打 99 飛 同角生 88 角 77 飛
 同角 88 飛 同角 同角生 89 飛 77 角打
 88 飛 同角生 66 角 77 飛 同角 同角生
 68 銀 99 角打 77 銀 同角生 99 角 同角生
 76 飛 77 角打 88 飛 同角引生 77 飛 同角生
 99 角 88 飛 同角 同角生 89 飛 99 飛

同飛 同角生 98 飛 88 角打 99 飛 同角生
 88 角 77 飛 同角 88 飛 同角 同角生
 89 飛 77 角打 88 飛 同角生 66 角 77 飛
 同角 同角生 78 飛 88 角打 77 飛 同角生
 88 飛 同角生 77 角 同角生 38 玉 99 飛
 28 銀 88 飛 まで 1690 手

(詰上り)

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

持駒 なし

以上が、DD++氏の解ですが、話がこれで終わったわけではありません。この解答と共に送ってくださった氏の「解説」には、解答そのものに匹敵するほどの価値があります。以下にそれを紹介しますので、ぜひお読みください。

《DD++氏による解説》

この問題は「長寿地点の先手駒数-後手駒数」という数値に注目するのが鍵です。後手の着手は全ての着手がこの数値を1減らすようになっています(2手目は減りませんが、4手目で2減ると相殺と考えることにします)。

つまり先手はこれを全ての着手で1増やす(に相当する)ようにする必要があります。すなわち、「長寿地点に駒打ち」もしくは、「長寿地点に利く駒打ちから実際に駒を取る」をひたすら繰り返すしかありません。

ただし、最初にこの数値は3になっていて-3まで下がるのでここで余裕が最大6、また88銀、88飛、77桂の3手は初期位置から直接指せば一度に2増加するので、その隙に1手指せること3回、合計で最大9カウントの余裕があります。

この9カウントでどこまでのことができるか、というのがこの問題のほぼすべてです。

また、手順はどうやってもだいたい以下の4パートに分かれます。

- A. 序すなわちループのステージ作り
- B. 正規ループ手順を可能な限り周回
- C. 短縮ループを何周か
- D. 収束手順

言うまでもなく、手数的大部分はBとCが生み出すこととなります。

まず、最初に大きな2択があり、それは「82飛を参戦させるか否か」。参戦させないとループは短くなりますが、小駒を巻き込むのにカウントを費やせるのでループ数が大きく増えます。参戦させるとそこに大幅にカウントを削られるので、ループ自体は長くなりますが、小駒を巻き込む余裕がなくなります。結果から言えば、BやCで飛車2枚を用いて四重ループを構成する方法があり、ループ長の差が決定的に大きくなるため後者の方が圧倒的に長いです。

というのは、具体的には以下。

まず、例えば77地点で考えるとき、77に後手角、先手が飛を持って後手が角を持っている状況から「▲89飛打△88角打▲同飛△同角▲66角△77飛▲同角△同角」という8手で同一局面に戻るループL1ができます。

L1を少し工夫して77と88と99で場所を変えながら3セット行くと、 $8 \times 3 = 24$ 手のループL2ができます。

ここで、先手が2枚目の飛車を長寿地点に利くように置いてあったとしましょう。L2の途中で飛を打った次で、そちらではなく置いてあった方の飛で角を取ると、さっきとは置いてある飛の位置が変わるのでもう一度L2を回せます。飛の利く場所が全て同じではないので多少のロスはあるものの、およそ「 $24 \times$ 飛を利かせられる位置の数-ちょっとロス」手のループL3ができます。序で何をやるか次第で何箇所いけるかわりますが、だいたい15~18ヶ所のようなのでざっくり400手弱のループになります。

同一局面を出さないようにするには例えば、すぐ消費する飛は縦に、置いておく飛はなるべく横に、と動くようにしておくとはほとんどは自然と回避されます。

さらに、L3を1周回したところで、長寿地点に2手で行ける小駒があれば、それを取らせてカウント消費なしで局面を変えられるので、L3をもう1回回せます。

具体的には69金、序で入手した持ち駒、49金が序で5筋に動いていれば、あたり。およそ「 $400 \times (1 + \text{長寿地点に2手で行ける小駒数})$ 」手のループL4ができます。

以上がBの骨子。ただし小駒が減ってL1中の飛打ちが玉に刺さる場合にはL2はL1を2セットで構成します。かなり短くなりますがよいよりはマシで、そちらがCの骨子。

次にAを解説。ここでやるべきことは

- ・82飛を取りに行く（3～5カウント）
- ・玉を59からどこかへ移動（1～3カウント）
- ・7筋と八段目と九段目（場合により8筋も）をできるだけ広く確保する

の3つ。ただし、四重ループ中はカウントが3つ以上残っている局面が続くので、つまりAで消費してよいのは最大でも6カウントです。

飛車を現実的なカウント数で取りに行く方法はおそらく以下の9種です。

A1.（飛打のときに）73飛、（角打のときに）82角、55角。

3カウントで済み、73で取った歩でループ数+1。7筋が72まで通る。ただしかなり早く先手の飛打が必要になるので、手待ちによる無意味なロスが発生する。

A1'. 飛打の代わりに初手78飛

消費カウントが4に増えるが手待ちはなくなる。

A2.（飛打のときに）73飛、（飛打のときに）82飛、72飛。

3カウントで済み、73で取った歩でループ数+1。7筋が72まで通る。ただしかなり早く先手の飛打が必要になるので、手待ちによる無意味なロスが発生する。

A2'. 飛打の代わりに初手78飛

消費カウントが4に増えるが手待ちはなくなる。

A3.（飛打のときに）82飛、83飛、73飛。

3カウントで済み、73と83で取った歩でループ数+2！7筋が72まで通る。ただしかなり早く先手の飛打が必要になるので、手待ちによる無意味なロスが発生する。また、A途中での飛角交換をしながらの手数稼ぎが難しくなる。

A4.（飛打のときに）73飛、71飛、73銀、82銀。

4カウントで済み、73で取った歩でループ数+1。7筋が71まで通る！ただしかなり早く先手の飛打が必要になるので、手待ちによる無意味なロスが発生する。

A5.（角打のときに）93角、82角、93角、66角

4カウントなので49玉は使える。93で取った歩でループ数+1。序の手待ちはほとんどないが、しばらく長寿地点を角1枚でやりくりするのがつらい。ただし7筋が74までしか通らない。

A6.（角打のときに）11角、84香、83香、82香

4カウントなので49玉は使える。83で取った歩でループ数+1。また序の手待ちはほとんどない。ただし7筋が74までしか通らない。

A7.86歩、85歩、84歩、83歩、82歩

L3ループで8筋の5マスも使える！！しかも、手待ちを全く考えなくてよい！！ただし5カウントなので強制69玉で、全部短縮ループになってしまう。83で歩を取るのと69金を諦めるのでループ数増減は相殺。

そして有力な玉位置候補は以下の4つです（位置としては正確には3つですが）。

a1.57玉

56歩を含めて3カウントもかかるが、駒が減っても飛車が全く刺さらない。59地点もループに使える。最後はDに持ち越した3手中2

手で 46 歩と 66 歩を突いて、88 飛 77 飛型の詰み。

a2.49 玉その 1

58 金右を含めて 2 カウント。しかも右金でループ数+1。しかし 58 金右が置いてあるといういろいろな面で大変に邪魔。また、最後 D でカウントが 3 つも無駄に余る。

88 飛 99 飛型の詰み。

a3.49 玉その 2

58 金右に加えて 59 金引も指す、つまり玉と金の入れ替え。3 カウントになってしまうが、金は邪魔にならない。それどころかループで 99 飛が刺さらない最終防衛線になってくれる。右金でループ数+1。やっぱり最後 D でカウントが 3 つも無駄に余る。

88 飛 99 飛型の詰み。

a4.69 玉

左金をループ実行まで置いておけないのでループ数-1。さらに、特殊な例を除き最初から 99 飛が直射するので全部短縮ループになる。そして最後 D でカウントが 3 つも無駄に余る。88 飛 99 飛型の詰み。

デメリットは山盛りだが、1 カウントで済むのは偉大（左金は 78 金でも 68 金でも次に長寿地点で駒を取れるので実質 0 カウントでどけられる）。また、D での粘りで角 2 枚盤上に残す形を使いたい場合、他の玉位置では詰まないが、69 玉だけは 3 カウントで 98 玉に駆け込んで 77 角 88 角 99 飛型の詰みに持ち込むことができる。

これらの組み合わせで合計 6 カウント以内と考えると、私が有力そうと感じるトップ 3 は

- $A3+a3=49$ 玉 59 金で、飛打のときに 82 飛、83 飛、73 飛（6 カウント/ループ 5 周？）
- $A3+a1=57$ 玉で、飛打のときに 82 飛、83 飛、73 飛（6 カウント/59 含む短縮なしループ 4 周？）
- $A3+a2+\alpha=49$ 玉 67 金で、飛打のときに 82 飛、83 飛、73 飛（6 カウント/67 含むループ 4 周）

です。もちろん他ののが意外と長い可能性もなくはないのですが。

あとは A と D で行き掛けの駄賃的に何手稼げるかですが、仮に 300 手前後として、王手のせいで短縮される分が 100 手前後とすると、手数概算としては、

- $A3+a3$ が 5 周成立すれば $400 \times 4 + 300 + 300 = 2200$ 手前後、4 周なら -400 で 1800 手前後
- $A3+a1$ が 4 周成立すれば $400 \times 4 + 300 = 1900$ 手前後
- $A3+a2+\alpha$ は 4 周で $400 \times 3 + 300 + 300 = 1800$ 手前後（4 周が成立することは確認済）というところ。

また、可能性を秘めている大穴として

- $A1'+a4=69$ 玉で、78 飛、73 飛、（角打のときに）82 角、55 角（5 カウント！！）というのがあります。ただしどこまで伸びるかは完全に未知数。

というのは、なぜかこれは序の手待ちで 1 カウント無駄になると思い込んでいたのです。そして他の 6 カウントに負けるだろう、と。しかし、解答締切当日に 5 カウント消費で実際に序が作れることに気づきました。ですが時間がなく、余剰 1 カウントが何に使えるかは丸ごと未知の領域のままです。実際に消費を 5 カウントに抑えて四重ループをスタートさせる一例は以下（長手数化はしていません）。

参考手順：

▲78 飛 △34 歩 ▲68 金 △77 角 ▲69 玉 △88 角
▲73 飛 △77 角打▲同飛 △同角 ▲55 角 △99 角
▲82 角 △77 飛 ▲同桂 △同角 ▲99 飛 △同角
▲55 角 △77 飛 ▲同角 △同角 ▲同金 △99 角
▲88 角 △同角 ▲78 飛 △77 角 ▲76 飛 △99 角打
（79 銀が残っている間は 99 飛が直射せず、まだ 1 カウント余っている）

これを研究したら、さてどこまでのびるでしょうかね。1 カウントを単純に 71 銀を取るのに使っても 1500~1600 手に届くと思うので、もっとうまい使い方があれば化けそう。

私は $A3+a3$ に挑んだものの無意味なロスの消化に 69 金を投げ捨てた関係で 4 周止まり、しかも細かいところが詰め切れていないのが推定 100 手分前後で 1690 手になりました（同じ

4周ならもしかしたら A3+a2+αの方が長くな
ったかも……)。

はなさかさんは2000手超えたようですので、
5周回すことに成功したか、同じ4周でもAと
Dで細かいところを詰めて400手以上稼いだの
か、L3同士の接続の小駒捨てがやたら長いか、
あるいはそもそも私が見落としている何かを使
ったか、のどれかでしよう。

以上が、DD++氏の解説でした。実際の解に
使われている手順以外にも様々な可能性を検討
されていることが良く分かりますね。もちろん、
このどれにも当てはまらないような手段が存在
する可能性も否定できません。今回の記録を上
回るような解を発見された方は、ぜひ本誌でご
報告ください。

本局は先後双方が協力して最長手数を求め
るという意味で「悪魔詰」に分類される作品で
すが、この分野の作品は非常に少なく、本局は
貴重な作例の一つと言えます。同時に、なぜ悪
魔系ルール作品が少ないか、本局がその理由
も暗示しているように思います。悪魔系ルール
である程度面白い作品を作ろうとすると、長手
数化は不可避なので、それが余詰や非限定の要
因になるのです。

悪魔詰を最長手数競争として出題し、余詰・
非限定を許容するのは一法ですが、作意不明・
手数不明で解答者の興味を惹き付けられる問題
はなかなかありません。本局の場合は論理性と
試行錯誤を適切に組み合わせることで記録更新
に繋がることが発見され、解答者の関心を集め
る結果となりました。大幅な長手数解の存在は
想定外でしたが、これだけ充実した解答が寄せ
られれば、むしろ怪我の功名と言えるでしょう。
本局の持つ真の可能性に気付いた推理将棋コミ
ュニティの皆さんに拍手です。

【短評】

たくぼんさん (※無解)

すごいことになっている見たいですね。
かけられる時間が少なくて無解です。
同一局面のチェックがややこしく解図が進
まないのもネックでした。

はなさかしろうさん (※2262 手解)

本問は mixi の推理将棋コミュニティにも「長
寿詰め耐久戦」として出題されており、出題

者のなおさん、長寿詰原案の Pontamon さん、
長手数化のアイデアや曲芸的な問題を提供
している DD++さんとコメントを交わしなが
ら解いたものです。

私自身の寄与はわずかですが、2,000 手の大
台を越えたので、手順をお送りします。

DD++さん (※1690 手解)

まさかまさかの4桁突入。どうやらはなさか
しろうさんには負けたようだけれども。

悔しいのは11手目、やむなく大事な燃料(69
金)を投げ捨てる1手。駒配置が特に窮屈で
はないのに神がかり的に噛み合ってなくて
先手に指せる手がない……！

うまく手順前後させてこれを防げばもう1
ループして+398手になるんですが、試行錯誤
しても成立させられず。結局他の部分もいろ
いろ緩いまま締切となってしまいました。

最終的に完全な手順ができれば2200手前後
と予想します。

☆惜しくも一番は逃しましたが、DD++さんの
2200手前後という予想は的中しましたね。

【総評】

たくぼんさん

なかなか楽しめるラインナップでした。
最近全解できないのがちょっと悔しいです。

DD++さん

手数探索問題の合間じゃ他のは解けないか
なと思ったら、むしろいつもより手が
よく見えました。不思議。

☆筆者の運営する Onsite Fairy Mate のホー
ムページですが、都合により以下のURLへ
移転します。

新URL : <http://k7ro.sakura.ne.jp/>

☆まだ全機能の移転作業が済んでいませんが、
今後はこちらのページで更新作業を行って
いく予定です。しばらく新旧両方のページ
が混在して混乱を招くかもしれませんが、
どうか新URLの方の閲覧をお願いします。

以上

推理将棋第93回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年8月23日
 解答締切：平成27年9月20日

9手詰は推理将棋の主食です。最近の企画モノを含めてほぼ毎回9手詰作品を出題していますが、初級、中級と9手詰を並べた今回は解答者21名。集客はまずまずでした。

93-1 初級 渡辺秀行さん作 巧い王手 9手

「昨日の将棋は相手は最初に42玉としてきたんだよ」
 「それに歩以外で応じていたね」
 「それで3段目の玉に王手を掛けたんだ」
 「巧い王手だね」
 「うん、9手までの詰で勝ったからね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

- (条件)
- ・9手で詰んだ
 - ・2手目42玉に歩以外で応じた
 - ・3段目玉に王手した

出題のことば (担当 NAO)
 3段玉に王手する駒を推理しよう。
 追加ヒント
 7手目は43玉に王手。

推理将棋93-1 解答

- ▲4六歩 △4二玉 ▲4八飛 △4四歩
- ▲4五歩 △4三玉 ▲4四歩 △3二玉
- ▲4三歩成 まで9手.

詰上がり図

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

持駒 歩

(条件)

- ・2手目42玉に歩以外(3手目▲48飛)で応じた
- ・3段目(43)玉に王手した(7手目▲44歩)

本作は簡素な2条件の9手詰です。解図のヒントが少ない分、どこに手を付けてよいか困ることもあります。王手を掛けられた3段玉はどの筋で、王手を掛ける駒は何でしょうか？

- ・2手目に42玉と指した後、歩を突いて3段目に上がった玉に王手可能な駒は、角、桂、歩の3種。

一見有力そうな53玉の筋では「76歩 42玉 55角 54歩 77桂 53玉」以下、65桂や44角、64角の王手は掛かるが届かない。

・正解は歩の王手。飛先の歩を進める7手詰(最後▲23歩成)を応用した4筋を攻める。最後、壁角のある32で詰ますため、先手は後手42玉の直後3手目、飛を4筋にセットし4筋の歩を進める。他方後手は4筋の歩にわざわざ王手を掛けさせる：▲46歩 △42玉 ▲48飛 △44歩 ▲45歩 △43玉 ▲44歩。以下△32玉 ▲43歩成まで。

本作は手順が初級の単純歩突きですが、巧みな2条件のため歩の手を連想させない条件に翻弄される逸品でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行さん(作者) 「『こんなのだったら自分でも作れる』と思った人、是非創作に挑戦して下さい。」

■簡素な条件で少しだけ解答者の裏をかいた気の利いた小品。"こんなの"なかなか作れるモノでもありませんが、本作を解いて騙されたと思った方は創作のヒントになるはず、さあ、皆さんも創作に挑戦。

隅の老人B 「最初、角での攻めを考えたがダメ。2~3日を経て、入浴中に初手が閃く」

攻めダルマン 「角を使う順を結構考えて苦戦」

小山邦明 「初手76歩から考えたので解くのにかなり時間がかかりました」

飯山修 「角を使わない手筋はほとんど考えないので大苦戦。知っていた人には初級でも知らない人には難問」

■角の筋から入って迷子になる方、続出です。

はなさかしろう 「見えれば一瞬のはずなのですが… 延々悩んだ末に「歩以外で応じた」が他意のない手順限定条件だとようやく気づき、裏推理的に無理矢理解きました。まさしく巧い王手で、個人的には今回の最難問でした」

斧間徳子 「実は今月、解くのに一番時間がかかったのがこれ。角か桂で攻めるものと思ったので飛は意外。42~43~32玉の動きも盲点」

榊彰介 「4三玉に王手をかける駒をずっと間違っていて考えており、最後3二で詰む順は気づけば飛車先を突く7手詰めに似てましたね」

小木敏弘 「今回一番てこずりました。角か桂を使う筋ばかり考えていて、飛車先の歩がなぜか思い浮かびませんでした」

■上級よりも手こずりましたか。手順は初級ですが歩の攻めは解答強豪でも盲点に入ることが少なくありません。

金少桂 「角を使う順から考えてしばらく四苦八苦。そこでふと、まさかと思って飛車を使う方を試したらその瞬間に解けてしまった。三段

目への玉移動が完全に遊び手で、してやられた感満載だけど、いい初級問題だと思う」

NNN 「意外と時間がかかりました。飛車まわりに気づくと、すぐでした」

加賀孝志 「スッキリまとまりました」

孔明 「始めは角や桂を繰り出すことを考えていましたが三段玉に王手をかけて詰ます形ができませんでした。4筋の歩を突いていくことを考えてみるとあっさり解けてしまい、これで確定なのか不安になりました」

占魚亭 「角か桂で王手するのかと思いましたが駒が足りないので、すんなり歩+飛に切り替えることができました」

■角桂の攻めを見切っていち早く歩の攻めに方針転換された方は早く解けたようですね。

S.Kimura 「3手目が歩以外なのはよくあることなので、条件として出された以上、この収束を疑わずにはいられませんでした。3段目玉に王手するのに少し苦労しただけで、すぐに解けました」

山下誠 「歩の足が意外に速いことに、並べてみて気づきました」

■歩の攻めは結構早い。侮れませんよ。

たくぼん 「単純な4筋の歩突きは何故か見え難い条件付けが見事」

Pontamon 「渡辺さんの作品なので、3段目玉への王手は最終手ではなく7手目だと予想。後手の2手の余裕手を消す意味もある、巧い王手条件。9手マイスターの称号に納得です」

■手順は初級なのに、巧い王手ならぬ巧い条件で隠されています。

DD++ 「なんという推理将棋らしからぬまともな王手」

■わざわざ頭を出して王手を掛けさせるのが推理将棋らしいところ。

変寝夢 「プラス条件で6手目43玉を追加して7359万局面40分でした。初級とは思えませんが。飛先の歩成9手はいろんな筋で出来そうですね」

■いつも機械検討ありがとうございます。6手目3段目だけだと探索局面ぐっと増えるんですね。

正解：20名
 飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん 小
 木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金
 少桂さん 孔明さん 小山邦明さん 隅の老人
 Bさん 攻めダルマンさん 占魚亭さん たく
 ぼんさん DD++さん はなさかしろうさん
 変寝夢さん Pontamonさん 榊彰介さん 山
 下誠さん 渡辺さん

93-2 中級 Pontamonさん作
大駒だけを余して詰まされた 9手×2

A「いや～まいった、9手目に2回目の王手で
 大駒1枚だけを余して詰まされたよ」
 B「席主との対局だろ、僕も同じだったよ。僕
 は4手目に飛を〇〇へ指したんだ」
 A「4手目は同じだったんだ。トドメの駒は〇
 だったよ」
 B「僕も同じだ。同じ手順だったのかな？しか
 し、持駒の大駒を使わないとは屈辱だね」
 A「使わないんだったら角を取らなけりゃいい
 のにね」
 B「えっ？先手が余した駒は飛だったよ」
 A「じゃ、別の手順なんだね。トドメの着手地
 点は1段目だったけど君は？」
 B「僕は2段目の着手でトドメを刺されたよ」

さて、AとBの対局はそれぞれどんな将棋だ
 ったのだろうか？

- (条件)
- ・両局とも9手目に2回目の王手で詰んだ
 - ・両局とも4手目は同じ地点への飛の着手
 - ・両局ともトドメの駒種は同じだが着手地点は
 (A局)1段目、(B局)2段目
 - ・両局とも終局時の先手の持ち駒は大駒1枚だ
 け。(A局)角、(B局)飛

出題のことば (担当 NAO)
 大駒は打てない。もう1枚の攻め駒を推理し
 よう。

追加ヒント
 4手目は62飛。Aは左金(41)を取られ、B
 は右金(61)を取られる。

推理将棋93-2 解答 担当 NAO

A
 ▲7六歩 △3四歩 ▲2二角成 △6二飛
 ▲3二馬 △7二金 ▲4一馬 △6一玉
 ▲5一金 まで9手

詰上がり図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	王	金	馬	爵	科	皇	一
			王	金					二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
		歩							六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
							飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

持駒 角

B
 ▲7六歩 △5四歩 ▲4四角 △6二飛
 ▲同角成 △4二玉 ▲6一馬 △3二金
 ▲5二金 まで9手

詰上がり図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	馬			爵	科	皇	一
				金	王	王	馬		二
歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	三
				歩					四
									五
		歩							六
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
							飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

持駒 飛

(条件)

- ・両局とも王手2回 (A:7手目▲41馬、9手目▲51金。B:5手目▲62同角成、9手目▲52金。
- ・両局とも4手目同じ地点の飛 (△62飛)
- ・両局ともトドメの駒種は同じ(金)だが着手地点はA局1段目▲51金、B局2段目▲51金。
- ・両局とも終局時の先手の持ち駒は大駒1枚だけ。(A局)角、(B局)飛

本作は"大駒を余らせても詰む"9手詰がテーマのツイン作品。両局は、王手回数、飛の着手地点、トドメの駒種が各々同じですが、余らす大駒種とトドメの着手地点が各々異なっている構成です。

4手目飛の着手点が共通項。飛を余らすB局から手順を追ってみましょう。

終局時余らせるのは大駒1枚だけなので歩を取ってはいけません。

・角で4手目に動いた飛を取る手順で考えられるB局の序は以下のとおり：

- (1) ▲76歩 △34歩 ▲22角成 △32飛 ▲同馬...
- (2) ▲76歩 △34歩 ▲33角成 △42飛 ▲同馬...
- (3) ▲96歩 △54歩 ▲97角 △42飛 ▲同角成...
- (4) ▲76歩 △54歩 ▲44角 △62飛 ▲同角成...

- (1)は飛角を取ったため、飛1枚を残すと角1枚で詰ますことは困難で王手回数も未達。(2)は5手目同馬が既に2回目の王手で失敗。よって、(3)(4)がB局の候補。以下は馬で金を取って2段目に金を打って詰み。5手目以降は
- (3) ▲42同角成 △62玉 ▲41馬 △72金 ▲52金 まで
 - (4) ▲62同角成 △42玉 ▲61馬 △32金 ▲52金 まで

4手目42飛か62飛をヒントにA局を考えてみましょう。角を取るA局では「▲76歩 △34歩 ▲22角成 △42飛か△62飛」までが必然。B局と同様に金を奪いますが他の駒(銀)を取らないよう32~41のルートを使います。41馬と連動して最後1段目の金で詰む形は61玉型に51金。61玉の退路塞ぎのため62飛が必要になって手順が確定。4手目以降「△62飛 ▲32馬 △72金 ▲41馬 △61玉 ▲51金 まで」また、B局は4手目62飛の(4)に確定。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon(作者) 「実戦では大駒を取ったら普通は使いますが、使わずに詰ます手順を考えてみた作品です。どうせなので大駒だけを余す条件にしてみました」

斧間徳子 「両手順と条件がよく対比しており、ペア局として出色」

■大駒を余らせるテーマへの着眼とA Bの対比条件が上手です。

NNN 「なんとなく駒を動かしていると正解にたどり着きました。面白い問題でした。金の一段、二段は条件になくても大丈夫ですか？」

■条件は若干過剰ですが、両局を上手く対比させる解図のヒントになっています。

渡辺「これはペアにする意味が疑問。例えば「9手目1段目の金で詰み、4手目は偶数筋への飛の着手、終局時先手持駒角」でAだけの問題にしては如何でしょうか。(王手2回条件は不要です…元の問題でも)

B局の最初の表出条件すなわち

- ・9手目の2回目の王手で詰んだ
- ・4手目飛の着手
- ・止めは2段目
- ・終局時、先手持駒飛

だけで2通りに限定されます(王手回数の制限を外しても4通り)。この4通りだけでも4手目は42か62、止めの駒が金であることが分かり、Aの手順が確定されます。4手目が62と決定してBも確定します」

■辛口のコメントいただきました。ご指摘のとおり謎解きとしてはAの条件はヒント過剰なわけですが、本作品は『大駒を余らす』2局の対比をテーマとした完成品と思います。

隅の老人B 「Aの初手、まずは敵角を取らねばと76歩と突きました。Aで62飛が確定？ Bはこの飛をどうして取ろうかな」

■解説ではB局から手を付けましたが、実はA局は単独で解けるのでA局を先に解けば先に62飛が確定できます。A局を先に解かれた方には、B局は物足らなかつたかも。

飯山修 「B手順が42の飛を取る別ルートがある為ツインにして62飛限定にしたのが実にスマート。この手法で手順限定する作品は大歓迎です」

加賀孝志 「A：角を残すのが大ヒント。B：2作で一つヒントがうまい」

はなさかしろう 「重装備の条件に怯え、ツインと聞くと身構えてしまいますが、実はヒントが盛り沢山なんですね。歩が取れず、Bで飛車を取ることを考えれば4手目は本命42、対抗62といったところ。攻め方の経路誘導に大駒を使うのが面白かったです」

小山邦明 「4手目の飛の着手を推理して決定するのが解への一番の近道でした」

■必要条件以上のヒント満載。Aは単独で解けるが、Bは単独だと2通りの解。Bから解き始めて飛の位置を2箇所絞り込むのがおすすめコースです。

山下誠 「4手目の飛車の位置を想定したら、容易に解決しました」

小木敏弘 「二つをからめた条件が面白いです。はじめに、Bは「端角から42飛をとる」で解けたと喜んだのですが、実は62飛をとるのでした」

S.Kimura 「最初は42で飛車を取っていたので、苦労しました。62に決めてからは、割とすんなり解けました」

金少桂 「初めてのツイン問題への挑戦。連動させて解く方法は知らないなので、比較的手の絞りやすそうなBの方から手順を決め打って、その後Aに当てはめる方法で解いた。不幸にも、『96歩、54歩、97角、42飛、同角成、62玉、41馬、72金、52金』という左右逆のような手順を先に見つけてしまったせいで、Aの側で当てはまる手順が見つからず、かなり時間をロスしてしまい、次の上級より苦戦してしまっただけ」

■Bの2通りに絞り込むのは早いのですが、4手目42飛だけ見えた場合は遠回りになります

ね。逆に4手目62飛だけ見えた方は指運がよく、すらすらと解けました。

孔明 「最終手は金に断定したんですが詰み形がわからず苦労しました。とりあえず2回王手をするために▲3三角としてみました。金を取るのが難しくて悩みました。王手のことは忘れて▲3三角～▲4二馬～▲4一馬とすれば▲5二金で飛車を残して詰むということがわかり王手を2回に減らすために逆の6筋から行くことに気付いて手順Bがまず解けました。4手目と同じということで▽6二飛固定で手順Aを考えていましたが7二金・6一玉型に気付くまで時間がかかりました。同じような条件なのにトドメのために取る金は左右違うんですね」

たくぼん 「終局持駒条件で手順が限定されるのが心地よし。Aがやや見え難かった」

榊彰介 「最初はAを考えていたのに、ヒントを読んだら、Bが先に解けました。左右逆から攻める形がきれいなツイン問題です」

占魚亭 「金が壁になるツイン。いい作品ですね」

■後手方の取られる金と壁金の対比も地味ながら美しい。

諏訪冬葉 「隠し条件『歩を取っていない』が地味に利きました

■3手目に33歩を取る33角成、A局5手目23馬などを防いでいます。

DD++ 「飛角両方取って片方を打ち馬でトドメという順をしばらく考えていました。出題コメントにそれはないって書いてあったのに」

■希少な手順に凝ってますね。トドメは金が基本です。

変寝夢 「こちらを初級にしてもよかったかも。A、Bともそんなに複数解がないので、この出題形式は今ひとつに感じてしまいました。仮にAもBも複数解が10ずつあったとしたら大分イメージは違うでしょう。

A：プラス条件3手目22に角で着手で13秒44万局面で4解抽出。Bとの突合で作意を確定。素直な手順でびっくり。

B：Aより4手目を42、62、92に絞って解かせました。188万局面1分半でした。Aより素直でさらにびっくり」

■いつもの機械検討感謝。ヒント満載の条件ですが、2局セットなので中級としました。

正解：21名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん 小
木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん
金少桂さん 孔明さん 小山邦明さん 隅の老
人Bさん 諏訪冬葉さん 攻めダルマンさん
(Aのみ) 占魚亭さん たくぼんさん
DD++さん はなさかしろうさん 変寝夢さん
Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん
渡辺さん

93-3 上級 チャンプさん作

美野樗9兄妹の一局(その8) 11手

源三「圭五の奴、帰ってけえーへんな」

健一「まあそれなら次は立候補制で決めるか」

八重「出陣・・・(挙手)」

六実「私も～！八重ちゃんに負けてられないわ～」

七海「わたくしも微力ながら参戦させて頂きま
す・・・」

九美「おねえ達みんなやるならウチもするう
ー」

四郎「僕も頑張ってみようかな」

隆二「じゃ、俺も姫たちのお供をさせてもら
うぜ」

八重「我が軍の先手ね」

・・・対局開始・・・

圭五「ただいまー！・・・ってアレ、もう試合
終了かー？」

九美「圭にい、おかえりいー11手で勝ったよ
おー？」

六実「成る手は無かったけどね～」

四郎「またみんな揃って一手ずつ指して勝てた
ね」

七海「・・・察するに8手目の小駒取りが変調
かと」

隆二「お役に立てたかい？」

八重「まずまずの戦果ね」

源三「兄貴、わしらホンマに強いんやな」

健一「当りめえだろ、なんたって俺たちは無敵
のチームだからな！」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・11手で詰み

・先手は2、4、6、7、8、9筋に一手ずつ
着手した(順不同)

・成る手は無かった

・8手目は小駒を取る手だった

出題のことば(担当 NAO)

各筋に指せるのは1回だけ。効率のよい攻め
方を推理しよう。

追加ヒント

8筋で取った飛は2筋に打つ。8手目は香を
取る手。

推理将棋93-3 解答 担当 NAO

▲7六歩 △9四歩 ▲6六角 △9三桂

▲同角不成 △3四歩 ▲8二角不成 △9九
角不成 ▲2二飛 △4四歩 ▲4三桂 まで
11手.

詰上がり図

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

持駒 なし

(条件)

・先手は2、4、6、7、8、9筋に一手ずつ着手(76歩～66角～93同角不成～82角不成～22飛～43桂)

・成る手なし(▲93同角不成～▲82角不成, △99角不成)

・8手目は小駒を取る手(△99角不成)

美野樫兄妹シリーズの8問目は、兄妹6人が登場。広い盤面から2筋から9筋の中の六つの筋に1手ずつ指して相手を仕留めます。着手筋を変えながら攻め駒を取って玉を詰め上げるにはどのような手段があるのでしょうか？

・先手方の手だけを考えると角を入手して打つ次の詰筋が考えられます。

(1)76歩～22角不成～46角～82角不成～92飛～64角不成(42玉に両王手)

(2)76歩～22角不成～94角～83角不成～61角不成～43金(頭金)

(3)76歩～22角不成～8筋の手(9筋の手)～96角(85角)～41角不成～63金(頭金)

(4)76歩～22角不成～83角(94角)～61角不成～83角不成(94角不成)～61金(玉腹か玉尻)

(5)76歩～22角不成～94角～83角不成(飛を取る)～4筋の手～61飛(玉腹か玉尻)

ところが、後手角が残っていないと8手目の"小駒を取る"手が指せません。実は8手目の"小駒を取る"が大ヒント。角で香を取る△99角不成以外は手数がかかるので成立しないのです。

・角を取れないのなら飛を奪う攻め：▲76歩～▲66角～▲93角不成～▲82角不成。4手を消費して、残り2筋と4筋だけで詰む筋は？居玉の守りは堅いが、桂飛を奪った後、二段飛車に吊し桂の筋があった。

・後手方が協力して端桂を差し出す「▲76歩△94歩 ▲66角 △93桂 ▲同角不成」

後手は角道を空けて香を取る「6手目以降△34歩 ▲82角不成 △99角不成」

以下、吊し桂の筋で詰み「9手目以降▲22飛△44歩 ▲43桂まで」

22角をさばいた後の▲22飛と△44歩がぴったり。

詰め上がりは予想し難い絶妙の形ですが、8手目条件が角取りの変化を一切排除して、すっきりした"やさしめの上級"作品。四姉妹が序盤に活躍し兄貴二人がしっかり詰め上げる、美野樫兄妹のチームワークが光りました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者) 「1問ぐらいはこの詰み上がりも入れておきたいと思って作った問題です。一風変わった手順なので採用する価値はあるかと。難度は人によって変わるかも知れませんが、2手目34歩～22角不成の筋を深追いするとハマるかも」

■2筋の飛と4筋の桂での詰め上がりはなかなか予想しづらい形。22角不成と角を取る筋で苦戦された解答者が多数おられました。作者の思惑通りです。

斧間徳子 「初見はつかみどころがない印象でしたが、先手の手がかなり限定されるので解きやすい。8手目に小駒を取る、というのが唯一無二の絶妙の条件」

小山邦明 「先手の2筋への着手を角と思ってしまうと大変ですが、8手目は小駒を取る手という条件で作意手順と違うことがわかりました。この条件は、『76歩、34歩、22角不成、84歩、94角、83飛、同角不成、52金右、44角不成、42銀、61飛(8手目と10手目は前後しても可)』という余詰の防止になっているのですね。素晴らしい作品だと思いました」

■8手目条件で角取りがないことを看破するのが、解図の第一歩。

Pontamon 「作意順だと不要な『8手目』のヒントで大助かり。5手目に取った駒を7手目に捨てる手順は無いので、後手の角を取ってはいけない事が判明すれば、先手角の軌跡は着手筋条件で容易に見えました。「8手目」の文字が無いと余詰みがあるのかと探ってみましたが見つかりませんでした」

■8手目以外でも小駒を取ることは難しいので、"後手は小駒を取った"でも成立しそうです。ただ、出題では"8手目"に指定手を指したことで限定してます。解答者に優しい作者の配慮でしょう。

小木敏弘 「飛車を取って92にはっての開き両王手の筋かとおもいきや、小駒を取る？飛車

打ちの場所作りの角不成が条件ともなっていました」

はなさかしろう 「▲7六歩△3四歩▲2二角不成△7四歩▲4六角△4二玉▲8二角不成△5一金右▲9二飛△5四歩▲6四角不成までに誘われましたが、小駒を取れず。次に狙ったのは76の歩と、勘の悪いこと甚だしく、こけつまろびつ解きました」

■着手筋がばらばらで2, 6, 7, 8, 9筋が入っていると両王手の筋に誘われますね。8手目の指定で両王手では詰まなくなりました。

孔明 「▲2二角不成から角打ちの順は後手に小駒を取らせるのが難しく▲4四角～▲6二角不成も▲6二角不成が王手なので8手目に小駒を取ることができない。ということで▲6六角～▲9三角不成にはすぐにたどり着けたんですが、▽9三桂と桂馬を取らせる手を発見するのに時間がかかり悩みました。小駒を取らせるということがないと▲9八飛～▲6四角不成の両王手の詰みがあってこちらの手順に読みを引きずられました」

山下誠 「9三桂がひらめいてからは、一瀉千里。8手目の条件がなければ、面白い両王手の詰み筋がありそう」

占魚亭 「4筋の着手に大苦戦。角の軌跡が分かれば、詰み形が一発でイメージできたのですが……」

■8手目小駒を取る手から入って角を取る手がないことに気づくかどうか第一の鍵。そして9筋で取った桂を4筋に打つのがもう一つの鍵。なかなか予想し難い想定外の展開でした。

NNN 「94 83 61の角ルートからの頭金をイメージしましたが違いました。最後に2筋、4筋というのが意外でした」

■角を取って9筋に打つのが通常考えるルートですが、意表の"飛桂"の筋でした。

金少桂 「6～9筋の着手が1回ずつあるので、76歩～66角～93角～82角の一連の手順と8手目99角生が第一感で予想通り……な

んだけど、残り2筋と4筋の着手でどうやって詰みに結びつけたものかがわからず、きっちり76歩、34歩、22角生～の罫にもきっちり嵌って、0時に就寝してベッドの中で考えてたら、ようやく解けたときには午前3時を回っていた」

■第一感を信じるのが正解です。

DD++ 「小駒取りなので22角はできず、また四姉妹結局アシストしかできない、と考えるとかなり形は限られますが、そこでうっかり『小駒を取りに来た角を取って▲25角まで』とか考えだすと桂馬が全く見えなくなります」

■25角！を考えますか。流石にDD++さん凝り過ぎでしょう。

加賀孝志 「2度目のヒント大助かり」

飯山修 「2,4,6,7,8,9で詰ます手順はいくつもあるがどれも8手目の小駒を取るの不可能。一時は"小駒を取ろうとする手"(74歩->75歩)の間違いかなどと思ったがそんなはずはないので、おもちゃ箱特有の直前ヒント待ち定跡を決め込みました。直前ヒントが8手目香取りだけだと相変わらず苦戦したと思いますが、2筋飛打ちの大甘ヒントでようやくたどり着きました。美野樫9兄妹シリーズ中最高傑作と思います」

■ヒント大いに活用ください。2筋と4筋だけの3手詰は珍しい形です。

S.Kimura 「ヒントを見ても、詰み形が分からず、93で桂馬を取らせることを思いついて、ようやく収束が見えました。『8手目は小駒を取る手』という条件は、10手目にこれを打つことを暗示させ、実際、後手に香車を打たせて、飛車単騎詰にすることを考えていたので、してやられました」

■41飛までの単騎詰を目指すには受け方の手が2手ほど足りません。

柵彰介 「二段目に飛車を打つ手は衝立(ついたて)将棋で良く生じる手筋ですね」

■そっと詰めろを掛けるのは、衝立将棋とそっくりです。

たくぼん 「飛を取る前に桂を取るとは。ヒントの巧みな技に苦笑いです」

■桂を取る手ぐらいは発見していただかないとネ。

隅の老人B 「成れる処で成らないのも一器量。それが3回、三器量？」

渡辺 「妹達が御膳立てして兄達が詰めた格好ですね。8手目の小駒取りが悩ましい。角取りならいくらかでもあるのだが。その解決だけの為に頭金は諦めて34歩、99角生と詰と無関係に2手消費しないといけない」

■兄妹の活躍ぶりに貴重なコメントありがとうございます。

美野樫9兄妹シリーズも手順が難しくなって余裕？がなくなったせいか兄妹の会話や動向についての感想が少なくなったような気がします。

正解：18名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん 小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん 孔明さん 小山邦明さん 隅の老人Bさん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん はなさかしろうさん Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん 渡辺さん

総評

斧間徳子 「今月はやさしめの選題で夏向きでした」

隅の老人B 「8月下旬、日中はまだまだ暑い。それでも朝晩は少し涼しくなりました。で、早朝に起床で推理将棋を考える。約、3日間で3題を攻略？ たぶん、これが正解だろうな、です」

■夏向きを意識した訳ではありませんが、難度そこそこ、解答者数も20名越えてほっとしています。それでは秋の夜長には難解作に取り組みましょうか？

はなさかしろう 「このところ9手が豊作ですね。かなり悩ましいです。次回は第94回の94問題、楽しみです」

■9手詰は奥が深い。94回の9手詰5題も大いに楽しんでください。

榊彰介 「前は、忙しくて応募するのを忘れていたので連続解答記録が途絶えました。また、今月から解答を続けていこうと思います」

■うっかり記録が途絶えたのは残念ですね。今月からまた連続をよろしくお祈いします。

諏訪冬葉 「今回は初級が解けなかったのが中級のみ解答とします」

■1題だけの解答でも、感想だけでも大歓迎です。

S.Kimura 「それにしても美野樫9兄弟は強いですね。どこまで快進撃が続くか楽しみにしています」

■進撃、まだまだ続きますよ。

DD++ 「美野樫家はやっぱり上級を占拠する形になりますね。逆に今在庫不足気味なのは10~11手くらいの中級かな？」

■ご指摘のとおり10~13手くらいの手頃な問題が不足気味です。手数は問いませんのでご投稿をよろしくお祈いします。

推理将棋第93回出題全解答者： 21名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん 小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん 孔明さん 小山邦明さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 攻めダルマンさん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん はなさかしろうさん 変寝夢さん Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん 渡辺さん

花沢正純作

(詰将棋パラダイス 1975年10月)

自殺詰 6416手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇				王	王	王			一
	龍								二
	杏	全	圭	金	圭	と		杏	三
							王		四
飛									五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス	七
將	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

0. はじめに

本稿は花沢正純氏が1975年10月に発表した自殺詰の大作(6416手詰、以下「本局」と呼称)について紹介することを目的として書いたものです。

「自殺詰」(現在では「自玉詰」と呼称されることも多い)というルールが考案され、詰将棋パラダイスに第一号作品が発表されたのが1971年。本局はそのわずか4年後に発表されました。しかし、発表から約40年経った現在でも、本局は自殺詰の最高峰に君臨する超大作として不動の地位を保ち続けています——ただし、これが完全作であったなら、の話です。

後で説明する通り、本局には早詰がありました。そのため、この図は本来なら「作品」ではなく「参考図」となるべきなのですが、単なる不完全作として忘れてしまうにはあまりにも惜しい構想が本局には盛り込まれています。その構想は自殺詰の創作をされる方々には必ず見て戴きたいですし、普通詰将棋で中長編を手掛けている作家の方々にも、ぜひ本局の持つ構想を理解し、この構想の移植について研究して欲しいと思います。

作品の説明に入る前に、本稿の執筆に至る迄の経緯について説明します。そもそも、筆者がこのような紹介記事を書き始めた理由は、本局

が正式発表されなかったことにあります。本局は詰将棋パラダイス誌の「リレー随筆」の中で図面と手数だけ紹介されました。解答募集は行われず、作意も発表されていません。実を言うと、筆者が本局の存在を知ったのもかなり後のことでした。

1982年、当時のフェアリー専門誌であった「カピタン」に山岸則雄氏が一万手越えの自殺詰を発表しました。その結果稿で筆者は初めて本局の存在を知ったのです。

山岸則雄作

(カピタン 26号 1982年1月)

自殺詰 10452手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			王			王	皇		一
龍									二
	全	皇		圭	全	圭	杏		三
		角							四
	皇	銀	王	銀				王	五
皇	ス	料			と			金	六
	ス	ス						皇	七
		ス		皇	歩	歩			八
飛			皇					玉	九

持駒 香

※早詰 124手 (出口信男氏指摘)

山岸氏の作品には早詰がありました。最短解は出口信男氏による124手。森茂氏はこの作品を4398手で詰め、以下のようにコメントしています。

森茂氏のコメント (カピタン 29号より)

昭和50年に発表された花沢正純氏の6千手超えの自殺詰の方が内容はすぐれていたと思います。

山岸氏の作品は早詰こそあるものの、作意には様々な工夫が盛り込まれ、内容は豊かでした。その山岸氏作より内容が優れていたと森茂氏が言うのですから、どんな手順なのだろうと、私は非常に興味をそそられました。しかし、当時の私の棋力では花沢氏の作品を解くことができず、いつかきちんと解こうと思っている間に時間が過ぎてしまいました。

その後作者の花沢氏、そして本局の検討を行

った森茂氏も故人となり、「作意」を知っている人はいなくなってしまいました。私も最初は「図は分かっているのだから、それを解けば良い」と楽観していたのですが、いざ解いてみると手数合いが合いません。大卒の構造は分かるのですが、長手数の余詰や早詰らしい筋も出現し、作意の推定は困難でした。

そこで、何人かの方に情報の提供をお願いし、最終的に加藤徹氏から当時の資料を提供していただいたおかげで、作意らしい手順の復元に漕ぎ着けました。中でも役に立ったのは本局の前身となる作品(作意 2508 手)です。これは 1973 年 12 月、詰将棋パラダイス「読者サロン」に「長手数の自殺詰」と題して発表されました。

花沢正純作
(詰将棋パラダイス 1973 年 12 月)
自殺詰 2508 手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇			歩		馬	馬				一
								銀	龍	二
		杏			と	金	と	杏		三
				王	歩	と				四
飛						桂	桂			五
		馬	香	ス	ス	ス		金		六
玉	桂	馬		料	ス	歩				七
	歩	歩		ス	ス	ス	銀			八
皇				ス	ス	ス			角	九

持駒 なし
※早詰あり (森茂氏指摘)

この図には森茂氏から早詰の指摘があったことが、翌年(1974年)の3月号の「読者サロン」に報告されています。

そして、指摘された早詰の修正を行うと同時に、更なる工夫を加えたのが、この記事で紹介する 6416 手の自殺詰です。当時の「リレー随筆」によると、花沢氏は森茂氏に検討を依頼し、そこで大きなキズ(森茂氏によれば余詰とまでは言えないとのこと)を指摘されたそうです。

本局が正式発表されなかった理由をはっきり分かりませんが、一度不完全なまま発表してしまったことと、森氏に指摘されたキズを修正できなかったことが要因ではないかと私は思い

ます。また、花沢氏自身も「六四一六手を掛ければ自殺できない事に興味を覚えて頂ければ満足」と語っており、正式発表へのこだわりはなかったようです。

ただ、作意が発表されなかったために、その構想が一部の人にしか知られていない状態は、望ましいとは思えません。筆者の個人的見解ですが、本局の作意が広く知られていれば、フェアリーだけでなく、普通詰将棋の分野でも、今とは違った表現領域の作品群が登場していたはずだと思います。

作者本人が既に故人となっている現状では、本当の「作意」はもはや誰にも分かりませんが、「作意」そのものは分からなくとも、その骨子を明らかにすることは、大きな意義があると思います。そこで、本稿は「作意に近いと思われる手順を推定し再現すること」を主な目標とします。ただし、以下に述べられる手順はあくまで筆者の推定であり、作者自身が思い描いていた手順とは異なる可能性があることを念頭に置きながらお読みください。

1. 作意手順 (推定)

本局の初形では2つの構造が目につきます。一つは攻方の配置で、三段目に並んだ成駒群。もう一つは受方の配置で、6筋を中心に広く分布する「と金」群です。

(初形)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇					馬	馬	馬			一
	龍									二
	杏	全	圭	金	圭	と		杏		三
							王			四
飛										五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩		六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス		七
馬	ス		ス	ス	銀	歩		皇		八
		ス	ス	ス		皇				九

持駒 なし

- この配置から予想されるストーリーは、
- (a) 三段目の成駒群で玉を左右に振り
 - (b) その過程で香を稼ぎ
 - (c) その香で「と金」を呼び出し

- (d) 「と金」を何らかの方法ではがし
 - (e) 最後に 57 桂をはがし
 - (f) 入手した桂を使って収束する
- というものです。

しかし、このストーリーの(b)と(d)の実現は、非常に難しい作業です。まず、3段目に並んだ成駒のベルトコンベア。これは単なる運搬装置ではありません。「と金をはがし」の主役になりそうな成香の他に、金や成銀が混ざっているのは駒不足でそうなっているのではなく、もっと本質的な意味があります。

それは「貯蔵庫」としての役割です。本局では香・銀・金のうち、必要な駒は局面によって異なり、状況に応じて必要な駒を取り出して使うようになっています。つまり三段目の配置は「運搬装置」兼「貯蔵庫」という二重の役割を負っているのです。

では、具体的な手順でそのことを確かめましょう。

(1) 初形から香の入手まで

まず、初形から玉を左辺に追って、三段目の成駒群から成銀を取り出します。

〔初形から〕

23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 金 54 玉
53 圭 64 玉 74 全 (9 手目)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇					丕	丕	丕			一
	龍									二
	杏			圭	金	圭	と	杏		三
		全	王							四
飛										五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩		六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス		七
澁	ス		ス	ス	銀	歩		皇		八
		ス	ス	ス		皇				九

持駒 なし

捨てた銀を1筋で合駒させ、持駒にします。

同玉 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉
53 金 44 玉 43 圭 34 玉 33 と 24 玉
23 杏 14 玉 12 龍 13 銀 (24 手目)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇					丕	丕	丕			一
									龍	二
		杏	圭	金	圭	と	杏	澁		三
									王	四
飛										五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩		六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス		七
澁	ス		ス	ス	銀	歩		皇		八
		ス	ス	ス		皇				九

持駒 なし

銀を入手したら左辺に戻ります。

同杏 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 金 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
72 龍 84 玉 (38 手目)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇					丕	丕	丕			一
		龍								二
			杏	圭	金	圭	と	杏		三
	王									四
飛										五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩		六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス		七
澁	ス		ス	ス	銀	歩		皇		八
		ス	ス	ス		皇				九

持駒 銀

ここから持駒の銀を金と入れ替えます。

金の居場所はこの局面では4筋なので、8筋にいる玉とはかなり離れているようですが、開き王手を使うと、銀のリーチを生かして金と入れ替えることができます。

73 銀 74 玉 62 銀生 84 玉 82 龍 74 玉
73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 金 44 玉
54 金 (51 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍		銀						二
		杏	圭			圭	と	杏	三
				金	王				四
飛									五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし
この結果、1筋の合駒が金になります。

同玉 53 銀成 44 玉 43 圭 34 玉 33 と
24 玉 23 杏 14 玉 12 龍 13 金 (62 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
								龍	二
		杏	圭	全	圭	と	杏	香	三
								王	四
飛									五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし
金を入手したら、一旦左辺に戻ります。

同杏 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 全 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 (78 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
			杏	圭	全	圭	と	杏	三
		王							四
飛									五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 金

銀と金を入れ替えるのは最終目的ではありません。金を更に香と入れ替えます。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
43 圭 34 玉 33 と 24 玉 34 金 (89 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭	と		杏	三
						金	王		四
飛									五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

13 杏を取らせ、合駒で取り戻し、左辺に戻ります。これでようやく香を持駒にすることに成功しました。

13 玉 23 金 14 玉 12 龍 13 香
同金 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 全 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 (110 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
			杏	圭	全	圭	と	金	三
		王							四
飛									五
		ス	ス	ス	ス		歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 香

(2) 香でと金を呼び出す

ここまで香の入手法を見てきました。ここからの基本的な方針は、この香を使って、7筋から3筋に並んでいる大量の「と金」群を一掃することです。「と金」が全部なくなれば、「と金」と同じ要領で57桂を入手して、収束手順に入ることができるはずです。

しかし、事はそう単純ではありません。

「と金」を右辺に持ってくるだけなら容易ですが、盤上から消すのはそう簡単な話ではないのです。

まず、36 への「と金」の呼び出し手順を見ましょう。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
43 圭 34 玉 36 香 (119 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭		と	金	三
						王			四
飛									五
		ス	ス	ス	ス	香	歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス	七
將	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

ここでの応手は「同と引」も「同と寄」も同じで、変化同手数非限定です。便宜上、「同と寄」で以下の手順を記述します。

同と寄 33 と 24 玉 23 金 14 玉 12 龍 13 香
同金 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 全 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 (142 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭	と	金		三
		王							四
飛									五
		ス	ス	ス		ス	歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス	七
將	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 香

ここまで割と順調に來ましたが、調子に乗って香での呼び出しを続けてはいけません。「と金」を 35 まで呼び出し、更に 25 に呼び出そうと 25

香とすると、13 玉とされてしまいます。

13 の駒に紐が付いていないのは致命的な弱点ですが、この弱点の克服こそが本局最大の謎解きであり、花沢氏の力量が最大限に発揮された手順なのです。

(3) 香での呼び出しを諦める

香で「と金」を 25 から先に持ってくるのが不可能だと分かりました。でも手はあるものです。香で呼び出すことを一旦諦めて、金による呼び出しに変えるのです。

まず始めに、香を金と交換します。交換対象は持駒の香と 13 の金です。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
43 圭 34 玉 33 と 24 玉 25 香 (153 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭	と		金	三
						王			四
飛						香			五
		ス	ス	ス		ス	歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス	七
將	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

13 玉 23 香成 14 玉 12 龍 13 金
同杏 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 全 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 (174 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭	と	杏		三
		王							四
飛									五
		ス	ス	ス		ス	歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス	七
將	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 金

呼び出す駒を香から金に変更すると何が良いのでしょうか？

そう、金なら斜めからも王手が掛けられるのです。215 手目にその意味が分かる局面が現れるので、そこまで一気に進めましょう。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
 43 圭 34 玉 35 金 同と 33 と 24 玉
 23 杏 14 玉 12 龍 13 金 同杏 24 玉
 23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 全 54 玉
 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉
 82 龍 74 玉 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉
 53 全 44 玉 43 圭 34 玉 25 金 (215 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭		と	杏	三
						王			四
飛						ス	金		五
		ス	ス	ス			歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス	七
爵	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

この局面では玉が3筋にいるので、13の駒を取られる心配はありません。これが香と金を入れ替えた効果です。

厳密に言うと、香と金の交換は「と金」が35に移動した後でも可能です。25香に「同と」と取ってくれば、そのまま呼び出しが継続できるからです。しかし、ここでは変化の余地をなくし、手順を分かりやすくするため「と金」が36にいる時点で香と金の交換を行う手順を紹介しました。

25への呼び出しに成功したので、この調子で「と金」を1筋まで運んでしましましょう。

同と 33 と 24 玉 23 杏 14 玉
 12 龍 13 金 同杏 24 玉 23 と 34 玉
 33 圭 44 玉 43 全 54 玉 53 圭 64 玉
 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉 82 龍 74 玉
 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
 43 圭 34 玉 33 と 24 玉 23 杏 14 玉
 15 金 (215 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭	と	杏		三
								王	四
飛							ス	金	五
		ス	ス	ス			歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	料	ス	ス	銀	ス	七
爵	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

これに対する応手は「同と」ではなく「と金」を1筋に持って来るといった目的は達成されました。でも、ここでハタと手が止まります。

そもそもの目的を思い出してください。

「と金」を呼び出すのは目的ではありません。これを盤上から消すのが本当の目的です。

とはいえ「同と 同歩」と進めてしまうと、相手玉を詰めてしまいます。多分本局が普通に解答募集されていたら、ここで多くの解答者が脱落していたでしょう。本局の解図における最大の難所です。

(4) 邪魔な歩を消去する

結論から言うと、「はがし」を行うには、次の2つの準備が必要です。

- ・26歩を消去する
- ・持駒を金から銀に変える

本局の前身となる図では、銀を使ってはがしを行う仕組みが既に用いられていたため、それを更に発展させるための工夫として邪魔駒となる歩の消去を盛り込んだのでしょう。この駒は「と金」を25に呼ぶときの支え駒としての役割を持っている重要な駒ですが、「と金をはがし」の時だけは邪魔駒になっているのです。そこで、26歩を消去し、と金をはがした後で、改めて26歩を設置し直すという、込み入った手順を踏む必要があります。でも、歩を消して本当に手が続くのでしょうか？

具体的に手順を進めましょう。

同と 12 龍 13 金 同杏 24 玉

25 歩 (257 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				歩	歩	歩			一
								龍	二
		杏	圭	全	圭	と		杏	三
							王		四
飛							歩	ス	五
		ス	ス	ス				歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
歩	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 金

さて、これで「と金」を強制させて歩は消せたのですが、その歩が受方に渡ってしまいました。この歩を合駒されて不詰になったりはしないのでしょうか？

実はこの歩の回収のため、これまでになかった破調の手順が登場します。

同と 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 全 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
73 金 (269 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				歩	歩	歩			一
								龍	二
		金	杏	圭	全	圭	と	杏	三
		王							四
飛							ス		五
		ス	ス	ス				歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
歩	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

貴重な持駒の金をここで投入。こんなことをして大丈夫なのでしょうか？

84 玉 82 龍 83 歩 同金 74 玉
71 龍 (275 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇		龍		歩	歩	歩			一
									二
	金		杏	圭	全	圭	と	杏	三
		王							四
飛							ス		五
		ス	ス	ス				歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
歩	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 歩

275 手目 71 龍が妙手。歩を回収した後、これまで二段目で使っていた龍を一段目に移動。金を取らせて回収しようという離れ技です。

83 玉 73 杏 84 玉 82 龍 83 金
同杏 74 玉 (282 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				歩	歩	歩			一
	龍								二
	杏			圭	全	圭	と	杏	三
		王							四
飛							ス		五
		ス	ス	ス				歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
歩	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 金歩

これで金と歩の両方の回収が完了しました。次はこの過程で 25 に戻ってしまった「と金」を 15 に戻しておきましょう。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
43 圭 34 玉 33 と 24 玉 23 杏 14 玉
15 金 同と 12 龍 13 金 同杏 24 玉
23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 全 54 玉
53 圭 64 玉 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉
82 龍 74 玉 (314 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				雫	雫	雫			一
	龍								二
			杏	圭	全	圭	と	杏	三
		王							四
飛								ス	五
		ス	ス	ス				歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
濤	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 金歩

(5) 銀でと金をはがす

無事 26 歩は消去できましたが、持駒が金のままでは「と金」をはがすことはできません。そこで金と銀を交換します。銀は、成駒のベルトコンベアの中に埋まっているので、それを掘り起こします。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 (321 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				雫	雫	雫			一
	龍								二
		杏	圭			圭	と	杏	三
				全	王				四
飛								ス	五
		ス	ス	ス				歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
濤	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 金歩

成銀を捨てて金に据え直せば、1 筋で合駒として銀を入手できるので、金と銀とを交換したことになります。実はこの手順は、「と金」と 15 に戻す前にやっても良いのですが、ここでは便宜上この順番になっています。

更に、入手した銀を打って、はがしを行う直前の局面まで手順を進めます。

44 玉 54 全 同玉 53 金 44 玉
43 圭 34 玉 33 と 24 玉 23 杏 14 玉
12 龍 13 銀 同杏 24 玉 23 と 34 玉

33 圭 44 玉 43 金 54 玉 53 圭 64 玉
63 杏 74 玉 72 龍 84 玉 82 龍 74 玉
73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 金 44 玉
43 圭 34 玉 35 銀 (357 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				雫	雫	雫			一
	龍								二
		杏	圭	金	圭		と	杏	三
						王			四
飛						銀		ス	五
		ス	ス	ス				歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
濤	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 歩

ここまで来れば「と金」はがしは簡単ですね。受方に渡した歩は 13 に合駒させて回収します。

25 玉 26 歩 同と 同銀引 34 玉
33 と 24 玉 23 杏 14 玉 12 龍 13 歩
同杏 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 金 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 (384 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				雫	雫	雫			一
	龍								二
		杏	圭	金	圭	と	杏		三
		王							四
飛									五
		ス	ス	ス			銀	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
濤	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 歩²

盤上にははがしで使った 26 銀が残っているので、これも回収して持駒にします。受方に余分な駒を持たせてはいけないので、先ほどの歩回収と銀の回収を一度に行うことはできません。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 金 44 玉

43 圭 34 玉 35 銀 25 玉 34 銀 同玉
 33 と 24 玉 23 杏 14 玉 12 龍 13 銀
 同杏 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
 43 金 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
 72 龍 84 玉 (416 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
皇				香	香	香			一	
		龍							二	
			杏	圭	金	圭	と	杏	三	
	玉								四	
飛									五	
		ス	ス	ス				歩	六	
	玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八	
		ス	ス	ス		皇			九	

持駒 銀歩2

これで「と金」を1枚はがして、後処理も完了…ではありませんね。38手目の局面と見比べてください。「と金」が1枚持駒になっただけではなく、26歩が消えて持駒になっています。これを再度設置しないと次の「と金」がはがせません。いったいどうすれば26歩を設置できるのでしょうか？

(6) 26歩を復活させる

ここでも発想の転換が必要です。26歩の設置を急がず、次の「と金」を呼ぶのが解決の鍵。26歩設置には玉を25に運ぶことが必要ですが、そのために95飛の利きを遮断する駒が必要です。でも、それを攻方の駒でやろうとすると、玉に逃げられたり、玉を詰めてしまったりしてうまく行きません。そこで、飛筋遮断の役割を受方の「と金」に担わせるのです。

まずは、今までと同様の手順で、次の「と金」を36に運ぶところまで一気に進めましょう。

73 銀 74 玉 62 銀生 84 玉 82 龍 74 玉
 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 金 44 玉
 54 金 同玉 53 銀成 44 玉 43 圭 34 玉
 33 と 24 玉 23 杏 14 玉 12 龍 13 金
 同杏 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
 43 全 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
 72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 73 杏 64 玉
 63 圭 54 玉 53 全 44 玉 43 圭 34 玉

33 と 24 玉 34 金 13 玉 23 金 14 玉
 12 龍 13 香 同金 24 玉 23 と 34 玉
 33 圭 44 玉 43 全 54 玉 53 圭 64 玉
 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉 82 龍 74 玉
 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
 43 圭 34 玉 36 香 同と 33 と 24 玉
 23 金 14 玉 12 龍 13 香 同金 24 玉
 23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 全 54 玉
 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉
 82 龍 74 玉 (520 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
皇				香	香	香			一	
		龍							二	
			杏	圭	全	圭	と	金	三	
		玉							四	
飛									五	
		ス	ス	ス		ス		歩	六	
	玉	桂	皇	ス	科	ス		銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八	
		ス	ス	ス		皇			九	

持駒 香歩2

更に持駒の香を金に変えておきます。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
 43 圭 34 玉 33 と 24 玉 25 香 13 玉
 23 香成 14 玉 12 龍 13 金 同杏 24 玉
 23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 全 54 玉
 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉
 82 龍 74 玉 (552 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
皇				香	香	香			一	
		龍							二	
			杏	圭	全	圭	と	杏	三	
		玉							四	
飛									五	
		ス	ス	ス		ス		歩	六	
	玉	桂	皇	ス	科	ス		銀	ス	七
瀬	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八	
		ス	ス	ス		皇			九	

持駒 金歩2

持駒を金に変えると次の手順で 26 歩が打てるようになります。

73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
43 圭 34 玉 45 金 (561 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				玉	玉	玉			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭		と	杏	三
						玉			四
飛				金					五
		ス	ス	ス		ス		歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス		銀	ス	七
瀆	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 歩2

45 金と控えて打つのがポイント。25 玉と移動させてから「35 と」の形を作ります。95 飛の利きを遮る役割を、攻方の金から受方の「と金」へ交替するのです。

25 玉 35 金 同と 26 歩 34 玉
33 と 24 玉 23 杏 14 玉 12 龍 13 金
同杏 24 玉 23 と 34 玉 33 圭 44 玉
43 全 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 (588 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				玉	玉	玉			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭		と	杏	三
		玉							四
飛					ス				五
		ス	ス	ス			歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス		銀	ス	七
瀆	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 金歩

(7) すべてのと金と桂をはがす

これで本局最大の難所は越えました。以下同様にすべての「と金」を呼び出し、はがして行

きます。その間の手順は省略して、一気に 5842 手目に進みましょう。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				玉	玉	玉			一
	龍								二
		杏	圭	全	圭		と	金	三
		玉							四
飛									五
								歩	六
玉	桂	皇		科			銀	ス	七
瀆	ス				銀	歩		皇	八
						皇			九

持駒 香歩13

ここから更に 57 桂をはがします。方法は「と金」をはがす要領とまったく同じなので、今度も手順は省略して、6346 手目に進みます。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				玉	玉	玉			一
	龍								二
		杏	圭	金	圭		と	杏	三
		玉							四
飛									五
								歩	六
玉	桂	皇					銀	ス	七
瀆	ス				銀	歩		皇	八
						皇			九

持駒 銀桂歩13

収束に進む条件であった、桂の入手に成功しました。とはいえ、呼び出しはがしの過程で入手した歩が大量に駒台に残っており、適切な手段でこれを消去せねばなりません。この収束手順が最後の山場です。

(8) 収束手順

本局の作意を再現するにあたって、最も困難だったのが収束手順の復元です。筆者が自分で解いたときには、作意通りの手数にならなかったのですが、加藤徹氏から提供して戴いた資料を参考にすることで、おそらくこれに間違いのないという手順を得ることができました。以下にそれを示します。

(6346 手目の局面から)

71 龍 84 玉 85 歩 83 玉 84 歩 同玉
 85 歩 83 玉 84 歩 同玉 85 歩 83 玉
 84 歩 同玉 85 歩 83 玉 84 歩 同玉
 85 歩 83 玉 84 歩 同玉 85 歩 83 玉
 84 歩 同玉 85 歩 83 玉 84 歩 同玉
 85 歩 83 玉 84 歩 同玉 85 歩 83 玉
 84 歩 同玉 85 歩 83 玉 84 歩 同玉
 85 歩 83 玉 84 歩 同玉 85 歩 83 玉
 84 歩 同玉 85 歩 83 玉 84 歩 同玉
 73 銀 74 玉 64 杏 83 玉 82 銀成 84 玉
 83 全 同玉 75 桂 84 玉 74 龍 95 玉
 87 桂 同銀生 85 龍 同玉 まで 6416 手

(詰上り)

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

持駒 なし

71 龍のソッポ行きでスペースを確保し、4 手一組で歩を消去し、苦勞して入手した桂を活用して、最後は龍の押し売り。遂に自玉を詰める事に成功しました。

73 銀に対し 74 玉とするところで、83 玉とする変化もありますが、それは 75 桂 74 玉 64 銀成 84 玉 74 龍以下作意同様に進めて早詰です。

以上が本局の推定作意ですが、省略なしの全手順を以下の場所にアップロードしましたので、ぜひご覧ください。

資料集：六千手超え自殺詰（花沢正純氏作）
 (<http://www.abz.jp/~k7ro/report/selfmate6416.html>)

2. 早詰

本稿のはじめに述べた通り、本局には早詰が存在します。筆者が調べたうちで最短は 72 手。

成駒のベルトコンベアを破壊し、「88 と」に桂で紐を付けて無理やり詰ませる手順です。

(早詰順) 初手より

23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 金 54 玉
 53 圭 64 玉 74 全 同玉 73 杏 64 玉
84 龍 74 銀 63 圭 54 玉 53 金 44 玉
 54 金 同玉 74 龍 64 金 同圭 44 玉
 53 圭 同玉 44 金 52 玉 63 杏 61 玉
 91 飛成 71 桂 72 杏 52 玉 61 銀 同金
 54 龍 53 銀 同金 51 玉 61 杏 同玉
 62 銀 72 玉 71 龍 83 玉 82 金 93 玉
 91 龍 92 香 同金 83 玉 95 桂打 72 玉
 61 銀生 73 玉 83 桂成 同玉 82 金 73 玉
 72 金 83 玉 85 香 84 桂 82 龍 94 玉
 92 龍 85 玉 96 龍 同桂 86 香 同と まで 72 手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			銀		玉	玉			一
		金							二
				金		圭	と	杏	三
				龍					四
	玉								五
科	ス		ス	ス	ス		歩	歩	六
玉	桂	皇	ス	科	ス	ス	銀	ス	七
歩	ス		ス	ス	銀	歩		皇	八
		ス	ス	ス		皇			九

持駒 なし

[変化] 上記手順中 32 手目 81 桂は、以下

72 杏 52 玉 61 銀 同金 54 龍 53 銀
 同金 51 玉 61 杏 同玉 81 龍 71 香
 72 銀 51 玉 42 金 62 玉 71 龍 73 玉
 81 銀生 83 玉 95 桂打 93 玉 83 桂成
 同玉 82 金 93 玉 92 金 83 玉 85 香
 84 桂 82 龍 94 玉 93 龍 85 玉 96 龍
 同桂 86 香 同と まで 70 手

また、作意とほぼ同様に進めて 76 と・67 との 2 枚が消えた後、77 香を取る余詰筋もあり、修正は極めて困難だと思われます。

(77 香を取る余詰筋の例) 2684 手目から

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
		龍							二
			杏	圭	全	圭	と	金	三
	王								四
飛									五
				入				歩	六
玉	桂	皇		科			銀	入	七
將	入		入	入	銀	歩		馬	八
		入	入	入		馬			九

持駒 香歩7

75 龍 83 玉 86 龍 74 玉 77 龍 84 玉
 75 龍 83 玉 72 龍 84 玉 82 龍 74 玉
 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 全 44 玉
 43 圭 34 玉 33 と 24 玉 25 香 13 玉
 23 香成 14 玉 12 龍 13 金 同杏 24 玉
 23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 全 54 玉
 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉
 82 龍 74 玉 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉
 53 全 44 玉 54 全 同玉 53 金 44 玉
 43 圭 34 玉 33 と 24 玉 23 杏 14 玉
 12 龍 13 銀 同杏 24 玉 23 と 34 玉
 35 銀 25 玉 26 銀引 34 玉 33 圭 44 玉
 43 金 54 玉 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉
 72 龍 84 玉 82 龍 74 玉 73 杏 64 玉
 63 圭 54 玉 53 金 44 玉 46 香 同と
 43 圭 34 玉 33 と 24 玉 23 杏 14 玉
 12 龍 13 香 同杏 24 玉 23 と 34 玉
 33 圭 44 玉 43 金 54 玉 53 圭 64 玉
 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉 82 龍 74 玉
 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉 53 金 44 玉
 43 圭 34 玉 36 香 同と 33 と 24 玉
 23 杏 14 玉 12 龍 13 香 同杏 24 玉
 23 と 34 玉 33 圭 44 玉 43 金 54 玉
 53 圭 64 玉 63 杏 74 玉 72 龍 84 玉
 82 龍 74 玉 73 杏 64 玉 63 圭 54 玉
 53 金 44 玉 43 圭 34 玉 35 香 同と
 同銀 25 玉 26 銀引 34 玉 (2844 手目)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇				香	香	香			一
	龍								二
		杏	圭	金	圭		と	杏	三
						王			四
飛									五
							銀	歩	六
玉	桂			科			銀	入	七
將	入		入	入	銀	歩		馬	八
		入	入	入		馬			九

持駒 歩8

以下、26 銀を温存したまま 35 地点ではがしを行えるため、作意と同様に進めて 4418 手の早詰。

3. 補足

以上で本局の作意手順（推定）の紹介と、早詰の報告を終わりますが、二つ補足したいことがあります。

一つは、本局の根幹を成す機構についてです。

本局では、持駒と 3 段目の成駒を入れ替える手順が大きな謎解きの鍵となっていますが、「持駒を盤上に保管しておいて、必要時に必要な駒を取り出して使うという機構」は、フェアリー詰将棋を含め、従来の詰将棋ではほとんど見られません。

この機構を普通詰将棋で実現するのが不可能と思われる理由はないので、本稿をお読みになされた方は、普通詰将棋の中長編でこの機構を実現する方法についてぜひ研究してください。既発表作では広沢芳香作「古時計Ⅱ」(889 手)で、持駒変換を一旦保留して、盤上に変換対象の駒を置いたまま別の変換を進める、という控え目なやり方で実現した例が思い浮かびますが、他にも実現方法はあると思いますし、作品の中心主題としてもっと大々的に展開した作品が出てきても良いと思います。

もう一つは、自殺詰の検討についてです。

自殺詰は極めて余詰みやすいルールであり、検討が困難なルールです。受方が協力しないという条件下で自玉を詰めるには、攻方の勢力を強め、受方の選択肢を狭める必要があります。それが余詰の発生に繋がります。筆者は過去に発表された自殺詰を、自作プログラム (Worst1.exe)

を使ってチェックしているのですが、100 手を越える長編はほぼ例外なく潰れています。

また、現状において機械による完全検討は極めて困難です。自殺詰では受方の選択肢を狭めたまま、延々と玉を追うことが可能なので、検討プログラムは自玉の詰みに関係ない筋を多大な時間を掛けて読む羽目になります。ごく短手数のものや紛れを極端に抑えた作なら別ですが、一般的には検討どころか、作意解の検出さえままなりません。もちろん、本局のような超長編をまるごと検討させるのは不可能で、今回の調査では部分的な最短順の検出に **Worst1.exe** を使っています。これは、仮に本局の修正案を考えたとしても、完全性の保証ができないことを意味します。

自殺詰の解図や検討には普通の詰将棋で使われるものより高度なアルゴリズムが必要です。できれば、その分野の研究者が自殺詰に関心を持って貰えるとありがたいのですが、たぶんそれは無理でしょう。だとすると、我々自身で適切な道具を作らねばなりません。現存する探索アルゴリズムより強力な技法を編み出す「勇者」の出現を期待したいと思います。

最後に本稿を通じて、読者の皆様が花沢正純氏の作品の持つ時代を超えた先進性・独創性を感じ取り、今後の創作や研究に活かして戴けたら、筆者としても幸いです。

以上



12 地点の他、13,23 においても成/不成の選択があり、それによって玉方の対応も異なります。ご研究ください。

(C)22 飛成は 23 歩、同龍、24 金で 14 龍を強制される。

(D)同飛成は、一例として 24 金、35 金、15 玉、13 龍、14 合、25 金、同金、24 龍、同金。

(E)15 金は同玉で 13 飛を強制される。(B)15 飛とよく似た手段で逃れます。

(イ)・24 合は同飛成。

・23 歩合は同飛生、24 合、同飛成。香合も同様。

・銀合は同飛生、24 合、14 銀、15 玉、24 飛成。角も同様。

銀または角の存在が、13 飛と回る手を消しているの 24 の駒を取れる。

・飛合は同飛生、24 金合で 15 飛とすると同玉で 13 飛を強制される。

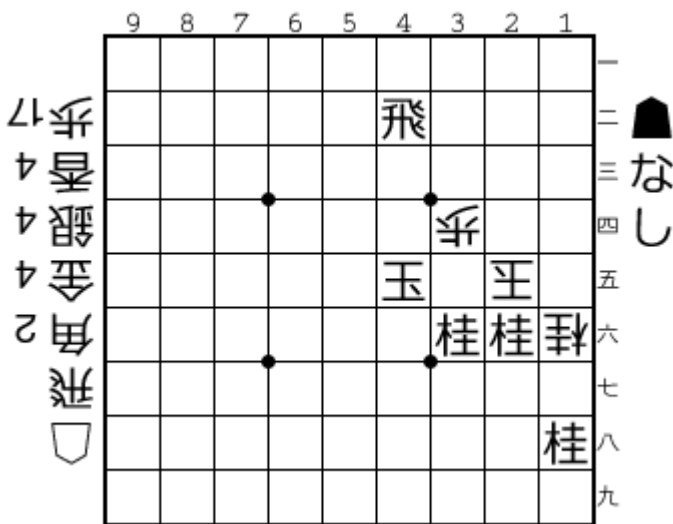
よって 15 ではなく 35 飛と打つのが肝心で同歩、24 飛成。

(ロ)24 金は 35 金、15 玉、25 金、同金、13 飛「不成」。

視覚的には、なんか対称的な形をしております。

全然構図が違いますね。しかし手段こそ異なれど、目的は同じです。8 手進めた局面をご覧ください。

8 手目同玉の局面（以下途中図 1）



途中図 1 からの 13 手は、WFP 作品展の既発表作の 3 手目以降の 13 手と全く同じ意味合いの手が互いに続いているのがお分かりいただけるとと思います（盤上の飛を回収しているように見えているでしょうか?）。この 13 手の一塊が

創作起点で、飛でやるか、角でやるかは表現手段の違いに過ぎません。

ここからは延々と言いつが繰り返しますので、読み飛ばしてもらっても構いません汗

本構想を思いついたとき、まず作図として考えるのが飛でやるか、角でやるかの二択でした。どちらの可能性もそれなりに試してみた当初の触感としては、「角のほうがシンプルにできる（というか飛がシンプルじゃない）」というものでした。それはなぜか。角ならば相手玉は盤端に配置でき、包囲する駒も少なくすむ。対して飛の構図を見れば、玉周囲を囲む駒が角の構図に比べ多いことがわかります。そんなわけで最初の発表作は角バージョンだったのです。確かに角の発表原図の初形配置駒は 7 枚、今回の飛の図では 8 枚ですから、当初の予測はそれなりに的中していたのですね。しかし前者の余詰はあまりに強力で、2 枚の追加を余儀なくされました。ここで駒数の逆転が生じたわけです。以下は私の推測ですが、角バージョンの配置駒が少ない理由は初形の包囲網の軽さにあります。そして前述の通り、角の図の二種類の余詰はいずれも包囲網外を中心に追い回す手順であります。だからこそ余詰がこちらでは発生してしまっただけです。そして飛の構図は（特に途中図 1 で顕著であります）玉を包囲する配置が息苦しいながらも、その嫌味な配置が余詰を拒絶したのではないかと。要するに、創作は「急がば回れ」なのかなあとと思われました。

しかし一方で、飛の構図のほうに縛りが増えるだろうという直感も、残念ながら当たってしまいました。8 手目の局面を見ればよりわかりやすいのですが、四桂配置の合駒制限があるのです。理由としては、(イ)の合駒選びのときに桂合をされると詰まない点に尽きます。23 桂の中合に同飛不成としても、24 金、37 桂、15 玉となって 13 飛を強制されるからです。13 飛と回れるか回れないかの選択は、(イ)の銀合および角合の変化での 14 銀（角）は良くて(E)15 金はダメな理由を構築する上で必須なため、そこは変えようがありません。37 と 17 地点を埋めれば桂合も詰みますが、私的には論外な解決法です。ここからは「合駒制限なんかしている図を、何をもって臆面もなく（いやないわけではないが）修正図とのたまうか」を延々と言いつさせていただきます。

まず四枚の桂馬に目を向けます。そのうち 2

枚の桂馬は「桂馬でなくてはならない」駒です。まずは 26 桂。(イ)の合駒選びの局面で、もし玉頭が空いていれば、桂合が逃れるのと同じ理屈で歩合、香合が逃れてしまいます。そうでなくとも、掃いて捨てるほどの不具合が出てきますが。そしてもう一枚は 36 桂です。36 を埋めないと、(E)にて金の打ち場所が非限定になってしまいます。

この 2 枚は 24、14 に利きをつくるための駒で、そちらの意味合いでも案外替えがききません。以上のような理由で、この 2 枚の配置はほぼ必然です。しかし残りの 2 枚の配置、つまり玉方の桂と攻方 18 桂は、確かに作意成立のため必要な配置ではありますが、桂でなくてはならない理由はどこにもありません。要するにわざわざとらしい。私は気軽に合駒制限するほうではありますが、何の必然性もない合駒制限はみなさんと同様、嫌いなはずで。合駒制限のある作品を発表したいならば、4 枚の桂馬の配置を、制限の意味合い以外の理由でもある程度納得のいくものに近づけていかねばなりません。

私は原図から逆算を加えたのは、逆算の過程で桂に他の役割を与えることで、必然とは言わないまでも、桂がベターな配置と感じられるようにしたかったからです。ベターな配置と思って桂馬を配置していたら、いつの間にか合駒制限にも都合が良いことになっていた……。順序は逆ですが、そんなストーリーに近づいて欲しかったし、そうでもしなければ発表してはいけないような気がしたのです。

今回のような逆算での付加価値には 2 種類あって、まず初形の 24 桂と 18 桂が桂馬であるメリットを増やすこと、そしてもう一つは作品自体の主張点を増やすこと。その両者について触れたいと思います。

まずは前者。

○壁となる桂を跳ねさせる逆算

壁駒が桂馬である違和感が変わってくると思います。また初形で 16 地点が空いていることで、途中図 1 に比べ息苦しさを感じさせない印象になってくれていることを期待します。

○初手 17 飛の紛れ

読んでいただけるかはわかりませんが、(A)の通り桂跳ねの限定移動合で逃れてくれるので桂馬の存在感のアピールになるのではないかと思います。18 桂の配置が 17 飛をよりそれっぽく見せることになっていけば……。

つぎに后者ですが、これは 14 飛の原形消去に尽きるでしょう。禁欲らしさが感じられるでしょうか。そして(B)15 飛の紛れも、個人的には胸を張って主張したいところです。目的はともに同じの邪魔駒消去であり、形そのまま消したかどうかは以降の手順にどう影響するのでしょうか。まずひとつ、▲42 飛の転回が(B)15 飛では 1 筋、作意では 2 筋となる点です。その後の玉方の抵抗はいずれも金中合で同様ですが、そのいわゆる「邪魔駒な持駒」である金を消費する場合、作意は原形消去できるのに対し、紛れでは単なる打ち捨てで終わってしまう違いがあり、この差が明暗を分けるのです。この点は是非皆様と共有したいポイントであり、飛消去に限らず、全体を通して一貫性のあるテーマと位置付けております。こういった積み重ねのなかで構想とそれを実現する作品の間で統一感が出てくるのではないのでしょうか。

以上、弁明でした。長々と失礼しました。お読みいただきありがとうございます。また、もし感想などありましたら、sunriseizumo☆ktf.biglobe.ne.jp (☆を@に変換)にご連絡いただければ幸いです。

解答募集締切一覧

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。解答先は各々異なりますのでお間違えにないように。

2015年11月10日(火)

フェアリー入門
透明駒作品 8題

2015年11月15日(日)

第76回 WFP 作品展
フェアリー作品 10題

Fairy of the Forest #45
協力詰 3題

フェアリー版くるくる作品展4
フェアリー作品 1題

2015年12月15日(水)

第77回 WFP 作品展
フェアリー作品 11題

作品募集一覧

フェアリー入門

課題：強欲詰・禁欲詰、1,3,5手の最善詰、協力詰

募集締切：11月10日頃

送り先：

(橘圭伍) keigotatibana@hotmail.com

詳細は、WFP87号 P16 をご覧下さい

フェアリー版くるくる展示室

- ・ 盤は9×9、駒は普通の将棋駒及び駒数内
(フェアリー駒はとりあえず不可)
- ・ 後手持駒制限 OK

- ・ ルールは何でも OK (協力詰、かしこ詰、打歩詰、自玉詰系、ステイルメイトなど何でも OK)
- ・ 手数制限なし

フェアリー版くるくる展示室 (ばか自殺詰)

持駒：歩18を含み、手順に「…」×17を含む
ばか自殺詰 (詳細は P17 をご覧ください)

投稿先は、WFP 編集部 締切：2015/12/15
たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

あとがき

P17 佐々木作 詰
15 と 同玉 25 と 16 玉 15 と 同玉 45 飛 35
歩 同飛 25 香 同飛 16 玉 15 飛 同玉 17 香
16 飛 同香 同玉 96 飛 86 と 17 歩 15 玉 95
飛 85 と 16 歩 同玉 96 飛 86 歩 同飛 76 と
17 歩 15 玉 85 飛 75 と 16 歩 同玉 86 飛 76
歩 同飛 66 と 17 歩 15 玉 75 飛 65 と 16 歩
同玉 76 飛 66 歩 同飛 56 と 17 歩 15 玉 65
飛 55 と 16 歩 同玉 66 飛 56 歩 同飛 46 と
17 歩 15 玉 55 飛 45 と 16 歩 同玉 56 飛 46
歩 同飛 36 と 17 歩 15 玉 45 飛 35 と 16 歩
同玉 46 飛 26 香 同飛 同と 17 香 同と まで
82 手

なんと 76 ページという大ボリュームになって
しまいました。七郎さんお疲れ様でした。

結果稿を読んだ感想、意見、返信等ありま
しらメール下さい。改訂時スペースに追加掲載
します。(25日前後まで) たくぼん

2015年 第88号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十七年十月号

平成二十七年十月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp