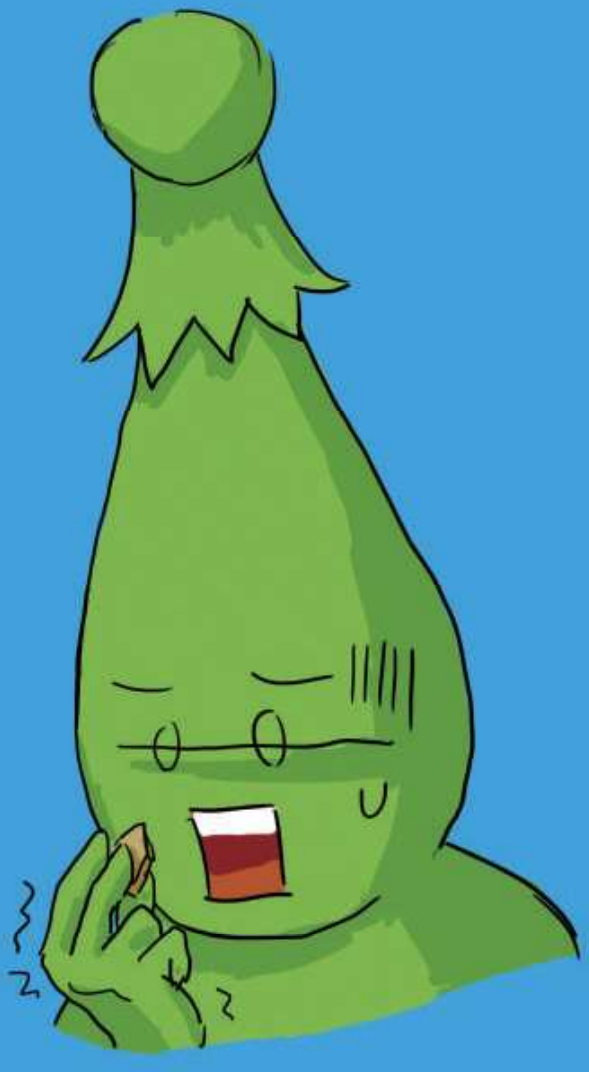
Paradise Books 8

この詰将棋がすごい！

2012 年度版





特集

上田吉一インタビュー

山本民雄全作品

この詰将棋がすごい！　2012　目次

まえがき　若島　正……2

第１部　2010-2011 年ベスト詰将棋

中村雅哉が選んだ　2010-2011 年ベスト短篇 20 局……6(20)
真島隆志が選んだ　2010-2011 年ベスト中篇 12 局……11(33)
角　建逸が選んだ　2010-2011 年ベスト長篇 12 局……14(48)
山田嘉則が選んだ　2010-2011 年ベストフェアリー 10 局……17(81)
2010-2011 年度　詰将棋関係書全リスト……98
書評（[月下推敲』『中田章道短編詰将棋代表作』『小さな絵』『四百人一局集』）……99

第２部　特集　上田吉一

上田吉一が選んだ　私の好きな８局……104(132)
井上徹也が選んだ　『極光 21』ベスト８局……106(138)
橋本　哲が選んだ　『極光 II』ベスト８局……108(147)
上田吉一　ロング・インタビュー……110

第３部　特集　山本民雄全作品

作品の部……160
解説（小林敏樹＋若島　正）……171

第４部　オールタイム・ベスト詰将棋

「近代将棋」を振り返る（昭和篇）　高坂　研……208(213)
解答者登場！　私の好きな４局　今川健一……212(230)
自作解説　小川悦勇……236

第５部　研究論考その他

妙手説は 1990 年代に復活した　橋本孝治……238
TTT on Twitter 再録……251
『この詰将棋がすごい！』2010 年度版補遺……287
フェアリー駒・ルール定義……289
作家別作品索引……291

Paradise Book 8

この詰将棋がすごい！

2012 年度版

まえがき
編集代表者　若島　正

２年前に出版した『この詰将棋がすごい！』2010 年度版が、幸いなことに好評で迎えられて、その続篇として 2012 年度版を出すことがスタッフのあいだで決まった。毎年発行はハードすぎるというので、２年に１度の発行としたのだが、その代わりに、2010-2011 年度の２年間の詰将棋および詰将棋関係書に目を通すという、たいへんな作業が待っていた。その結果が、本書 2012 年度版である。

2010 年度版は 156 ページ立てであったものが、この 2012 年度版では 296 ページと、ほぼ倍にふくれあがった。分量もさることながら、内容的にも前回よりはるかに充実したものになったのではないかと思っている。書きたい内容を持っている人が、書きたいことを書きたいように書きたいだけ書く、というのが『この詰』のポリシーであり、それは今後も堅持していく方針である。読者の方々のご声援をお願いしたい。

今号では、特集として、山本民雄全作品（生涯の発表数 55 局、うち完全作 41 局、不完全作 14 局）を一挙掲載した。いくつか存在が知られている未発表作もあったが、その掲載については見送ることにした。この企画について、いささか個人的な感慨めいたものを記しておきたい。

山本民雄さんとわたしは、ほぼ同世代人である。詰パラでのデビューもほとんど同時期であり、そのせいで、わたしにとって山本民雄さんはつねに特別な存在、ひそかなライバルであり続けた（お会いしたことは一度もなく、山本民雄さんがこちらのことをどう見ていたのかはついにわからずじまいに終わった）。わたしの当時の知り合いには、山本民雄さんに会ったことがある人も何人かいて、長身でカッコいい人だったという話を聞くにつけ、わたしの空想の中では、山本民雄さんが神話に登場する巨人みたいに拡大されて映っていたものだ。

今度の特集をきっかけにして、少しやりとりさせていただいた、奥様の山本泉さんからうかがったお話によると、晩年の山本民雄さんは翻訳家として仕事をしていて、癌の闘病中も懸命に翻訳に打ち込んでいたという。ときどき翻訳の仕事もするわたしは、ここでまたしても山本民雄さんとの不思議な縁を感じてしまう。最後のお仕事になった『華僑事典』が、奇しくも『この詰将棋がすごい！』が出るこの７月に、明石書店から刊行されるとお聞きした。これも何かの縁なのだろうか。

いずれにせよ、全作品をぜひ自力で解いてみて、山本民雄さんの作品が持つ鉱物のような独特の感触と美しさを堪能していただきたい。

【本書を読むときの注意】

本書では、問題図面において、成銀＝全、成桂＝圭、成香＝杏という略記号を用いています。

【投稿募集】

本誌では、詰将棋に関する研究論考の投稿を常時受け付けています（詰将棋作品の投稿は受け付けていませんのでご注意）。

投稿はメールにて、編集代表者の若島まで。アドレスは、tadashi@hcn.zaq.ne.jp です。

編集委員会で協議のうえ、採否を決定して投稿者に通知します。

【編集スタッフ】

伊藤　正、井上徹也、小泉　潔、高坂　研、小林敏樹、角　建逸、中村雅哉、橋本孝治、橋本　哲、原亜津夫、真島隆志、山田嘉則、若島　正

【写真撮影】

角　建逸（p.3）、若島　正 (p.4)

第１部

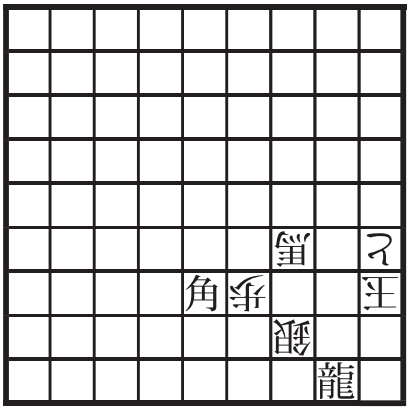
2010-2011 年ベスト詰将棋

短篇　中村雅哉
中篇　真島隆志
長篇　角　建逸
フェアリー　山田嘉則

ベスト詰将棋関係書　書評４本

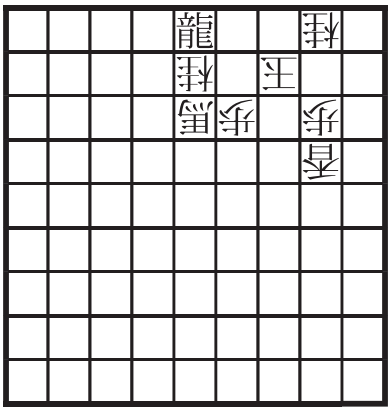
中村雅哉が選んだ
2010-2011 年ベスト短篇 20 局

（1）鈴川優希
詰将棋パラダイス　2010.1



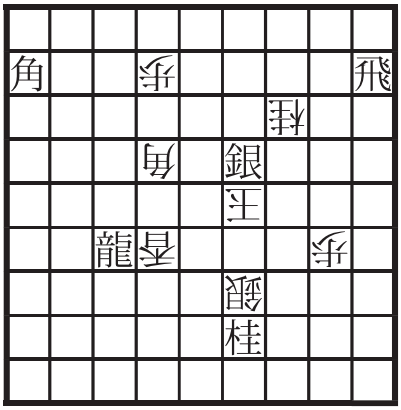
▲金銀桂

（2）加藤俊夫
将棋世界　2010.4



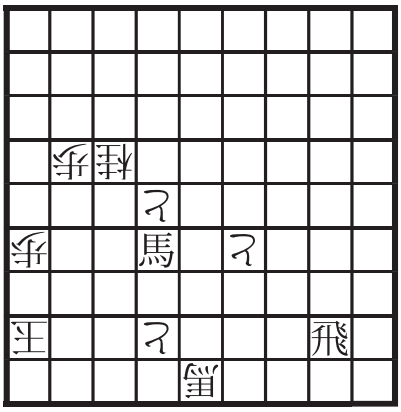
▲飛角金金桂

（3）則内誠一郎
詰将棋パラダイス　2010.11



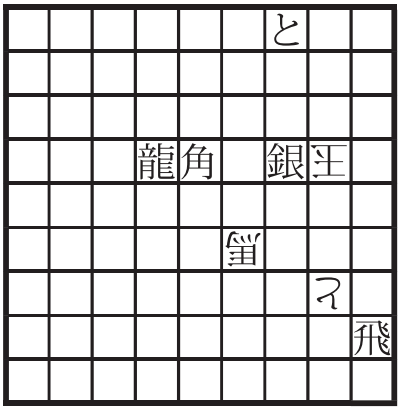
▲金香歩

（4）近藤　郷
詰将棋パラダイス　2011.1



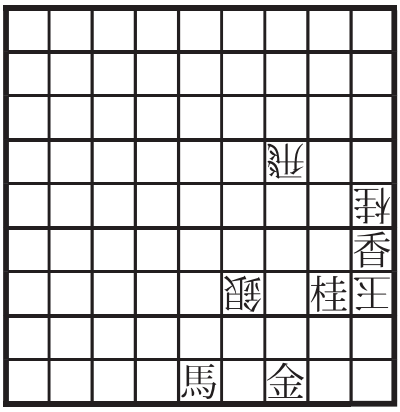
▲飛香

（5）奥田正哉
詰将棋パラダイス　2011.2



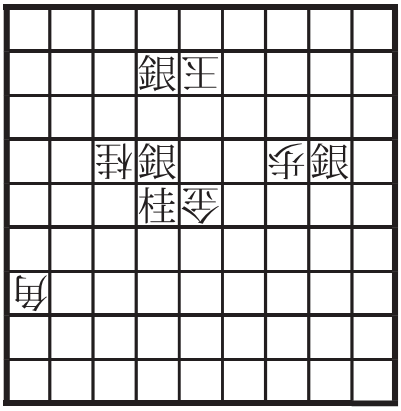
▲銀

（6）柴田三津雄
将棋世界　2011.2



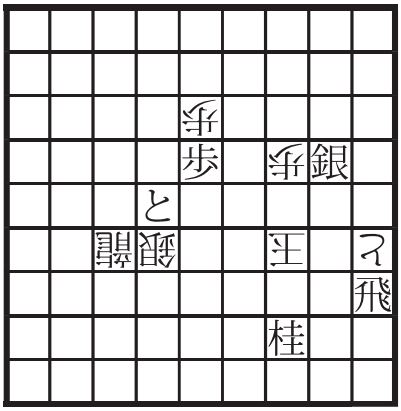
▲飛香

（7）石井素行
将棋世界　2011.4



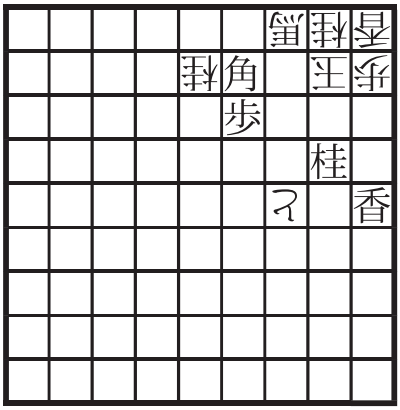
▲角銀

（8）谷口　均
詰将棋パラダイス　2011.5



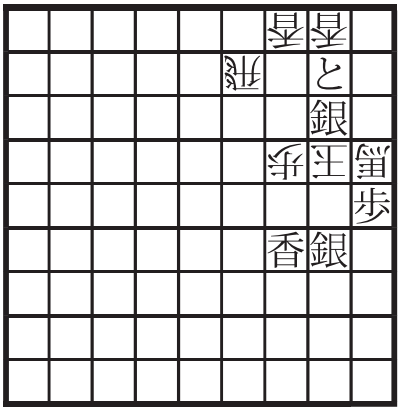
▲角角金

（9）谷口源一
将棋世界　2011.8



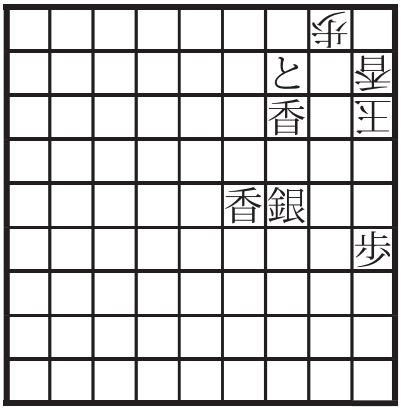
▲飛金金

（10）金子義隆
将棋世界　2011.11



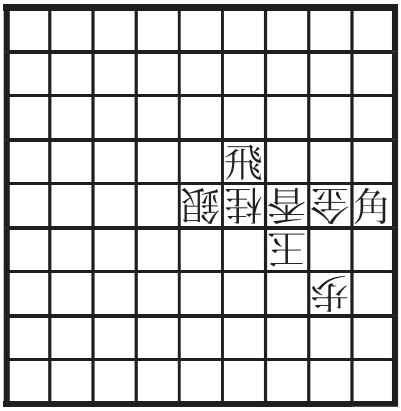
▲金金金金

（11）角　建逸
将棋世界　2011.11



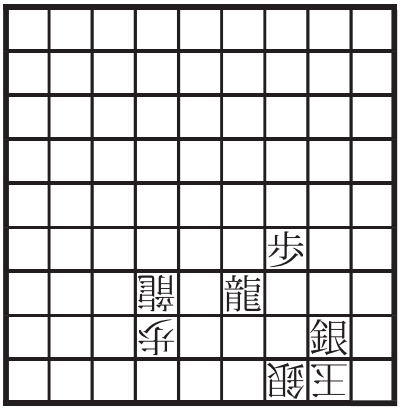
▲飛飛

（12）深和敬斗
詰将棋パラダイス　2011.12



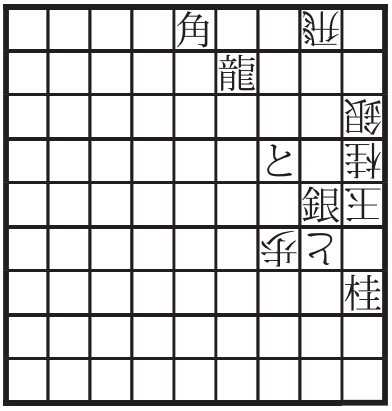
▲金金金銀銀

（佳作 1）谷口　均
将棋世界　2010.2



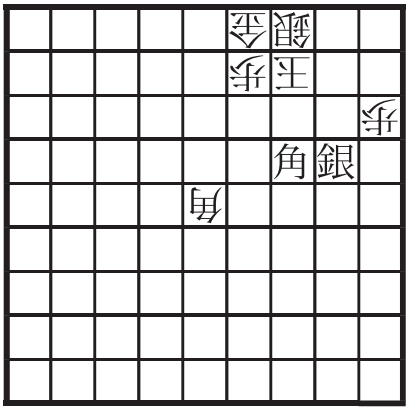
▲角銀

（佳作 2）山田修司
詰将棋パラダイス　2010.5



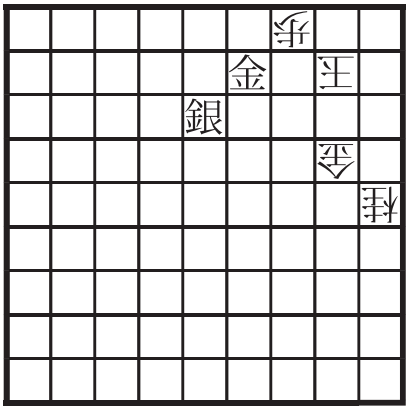
▲角歩歩

（佳作 3）植田尚宏
将棋世界　2011.1



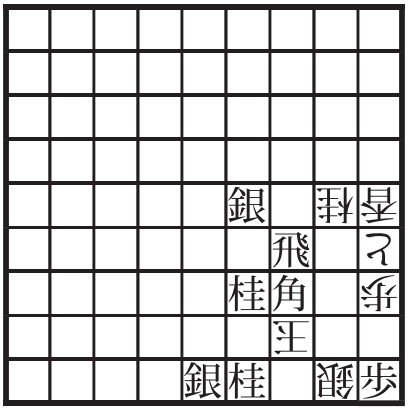
▲飛桂桂桂

（佳作 4）濱田　博
将棋世界　2011.1



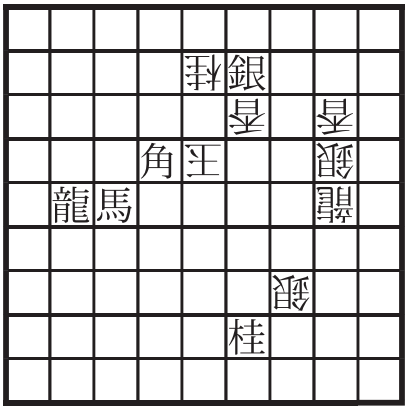
▲飛角角金

（佳作 5）岩田俊二
第 7 回詰将棋課題コンクール
2011.3



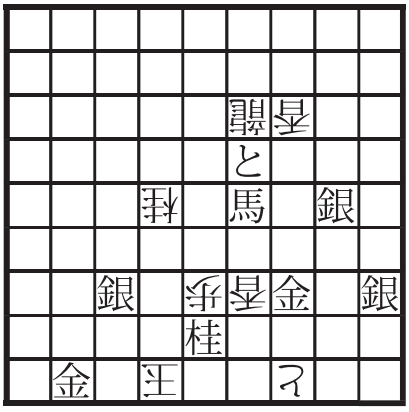
▲角歩歩

（佳作 6）千葉豊幸
詰将棋パラダイス　2011.10



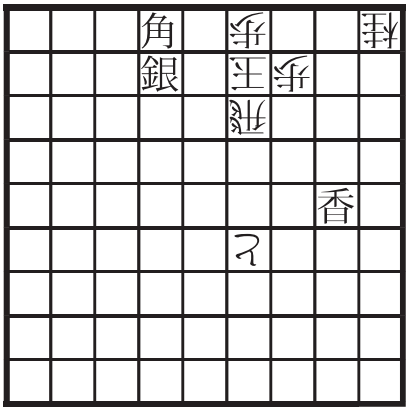
▲桂桂

（佳作 7）中出慶一
詰将棋パラダイス　2011.10



▲角金

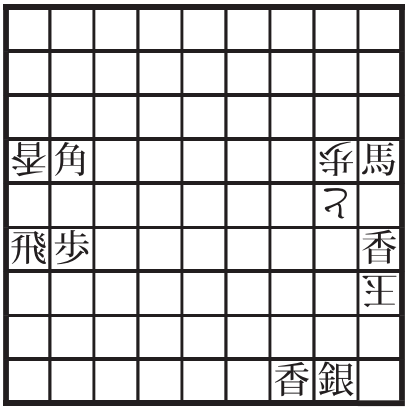
（佳作 8）廣瀬崇幹
将棋世界　2011.12



▲金銀桂桂香

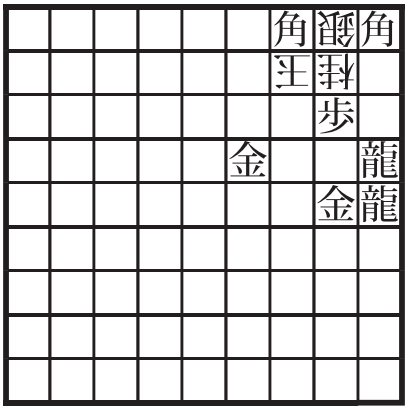
真島隆志が選んだ
2010-2011 年ベスト中篇 12 局

（1）金子清志
詰将棋パラダイス　2011.2



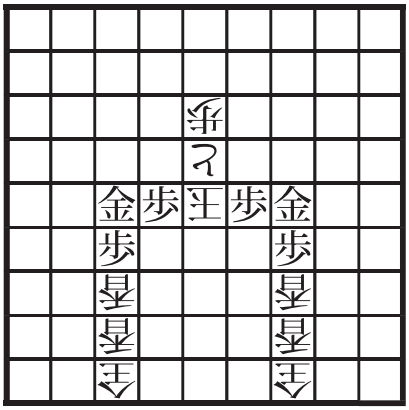
▲香

（2）酒井博久
詰将棋パラダイス 2010.3



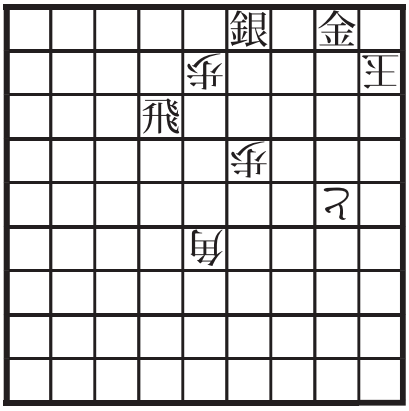
▲なし

（3）相馬康幸　「ボックス」
詰将棋パラダイス　2011.7



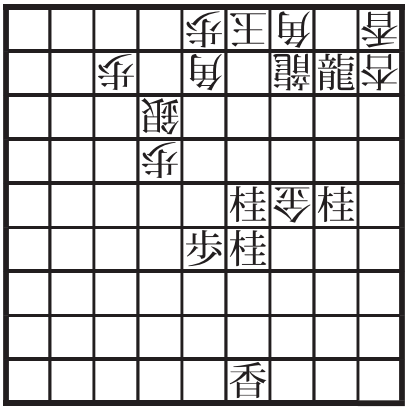
▲飛飛金金歩歩

（4）森　敏宏
詰将棋パラダイス　2010.2



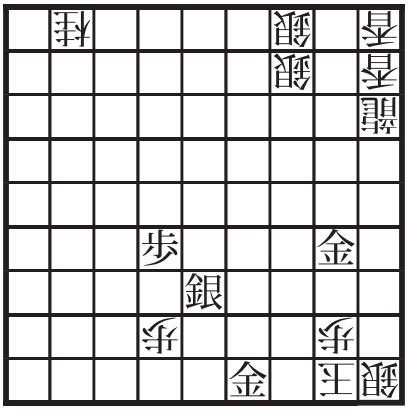
▲角桂桂桂

（5）中筋俊裕
詰将棋パラダイス　2011.10



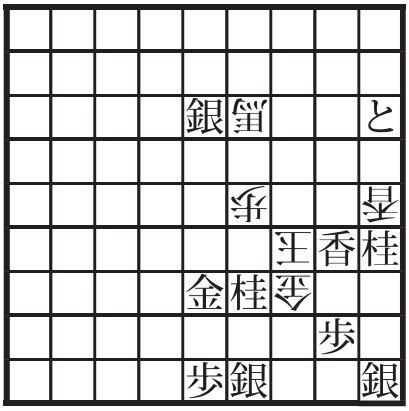
▲香

（6）波崎黒生「直列」
詰将棋パラダイス 2011.1



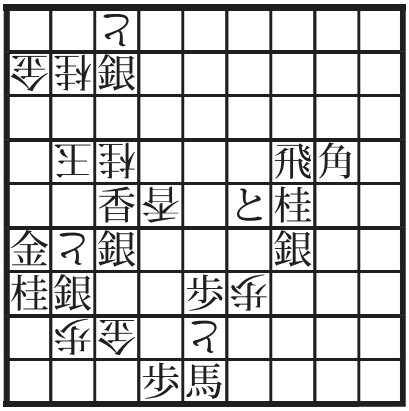
▲角角金

（7）石本　仰
詰将棋パラダイス 2011.10



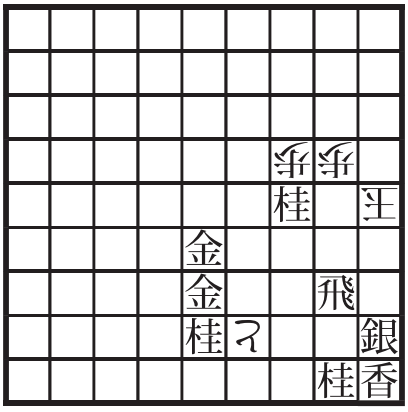
▲飛飛

（8）糟谷祐介
詰将棋パラダイス　2011.1



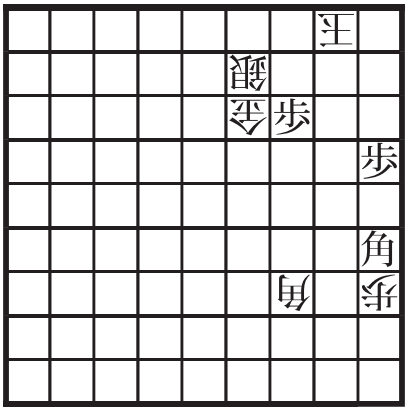
▲なし

（佳作 1）馬屋原剛
詰将棋パラダイス 2011.2



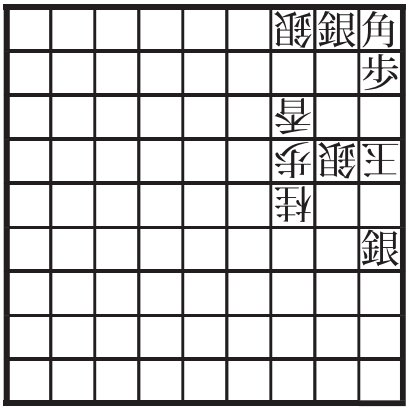
▲角

（佳作 2）久保紀貴
「ダビデは琴を弾いていた」
詰将棋パラダイス　2010.2



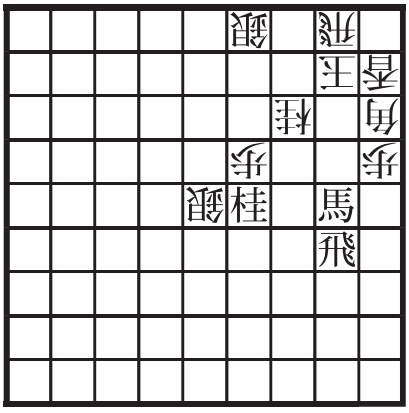
▲銀香香香

（佳作 3）廣瀬崇幹
詰将棋パラダイス 2010.9



▲角桂桂香香歩３

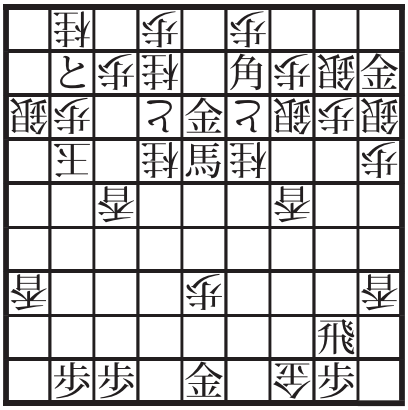
（佳作 4）新井直之
詰将棋パラダイス　2010.8



▲なし

角建逸が選んだ
2010-2011 年ベスト長篇 12 局

（1）井上徹也「シンメトリー」
詰将棋パラダイス　2010.7



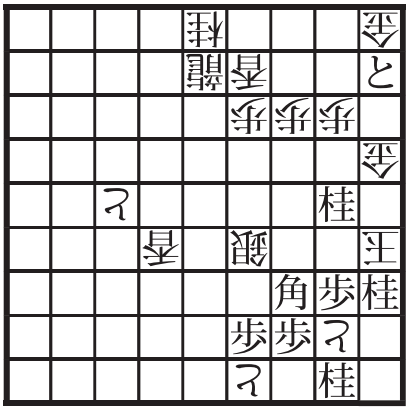
▲歩 4

（2）添川公司「奇兵隊」
詰将棋パラダイス　2010.11



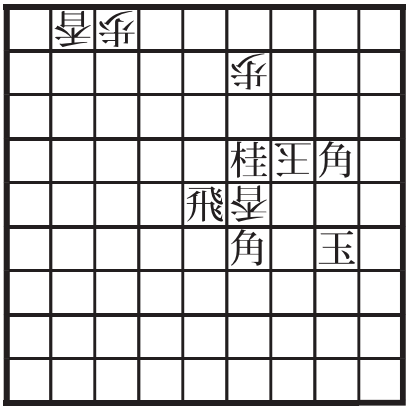
▲なし

（3）近藤真一
詰将棋パラダイス　2010.2



▲飛歩 2

（4）中井雄士
詰将棋パラダイス　2010.2



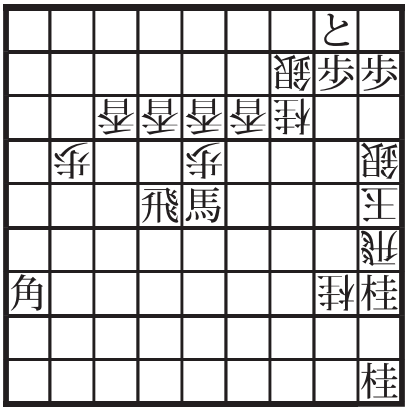
▲金

（5）菅野哲郎「巌窟王」
詰将棋パラダイス　2010.6



▲歩４

（6）上田吉一
詰将棋パラダイス　2011.4



▲銀２歩２

（7）若島　正
詰将棋パラダイス　2011.7



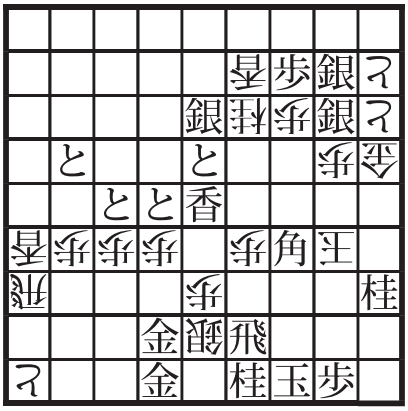
▲なし

（8）添川公司「月夜浜」
詰将棋パラダイス　2011.9



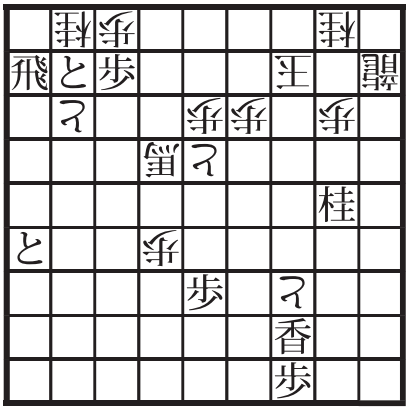
▲なし

（9）井上徹也「特異点」
詰将棋パラダイス　2011.11



▲角歩２

（佳作２）谷川浩司
詰パラ　2010.5



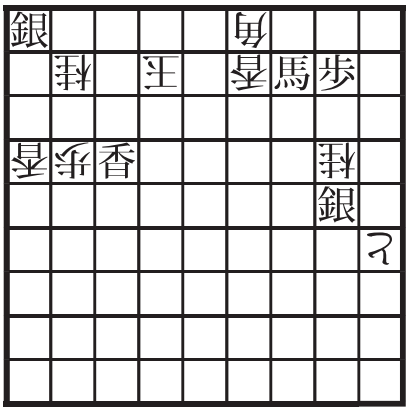
▲金４銀４

（佳作１）馬屋原剛「槍の帝王」
詰将棋パラダイス　2010.1



▲なし

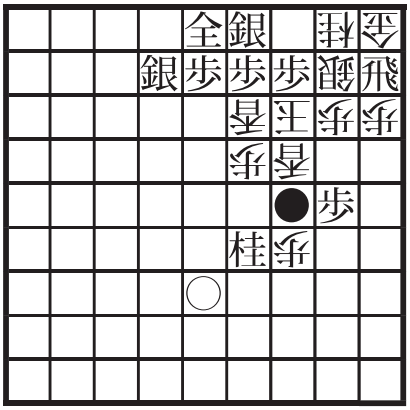
（佳作３）真島隆志
詰将棋パラダイス　2011.10



▲飛香

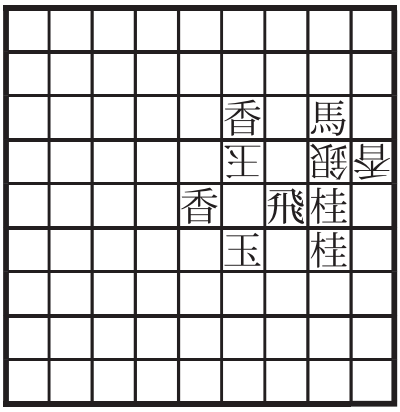
山田嘉則が選んだ
2010-2011 年ベストフェアリー 10 局

（1）縫田光司「ダブルアクセル」
Web Fairy Paradise20 号
2010.2



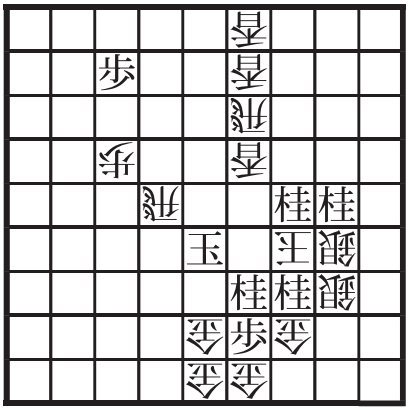
▲なし
●＝攻方覆面駒、○＝受方覆面駒

（2）神無七郎
Onsite Fairy Mate 第 156 回
2010.3



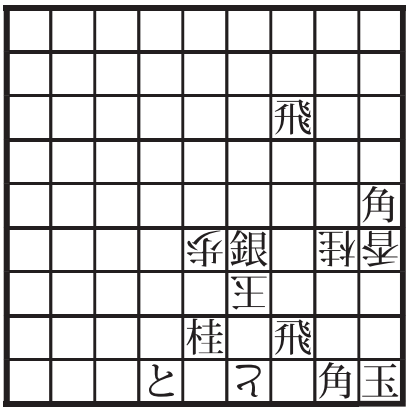
▲なし
打歩ばか詰 73 手
PWC

（3）神無七郎
Onsite Fairy Mate 第 158 回
2010.4



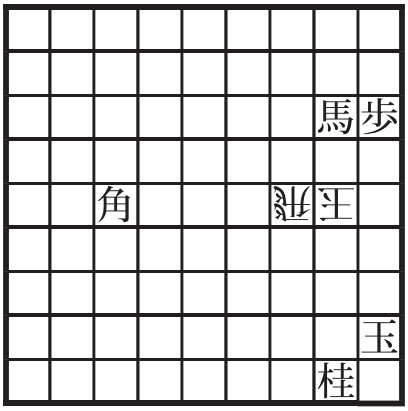
▲角
ばか詰 107 手
PWC

（4）志賀友哉
Web Fairy Paradise 23 号
2010.5



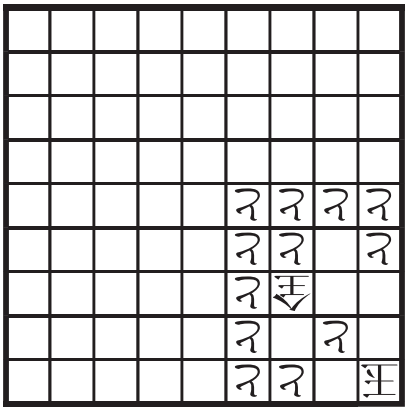
▲なし
普通作

（5）真 T
Web Fairy Paradise 23 号
2010.5



▲金
最悪詰（受先）

（6）たくぼん
Web Fairy Paradise 23 号
2010.5



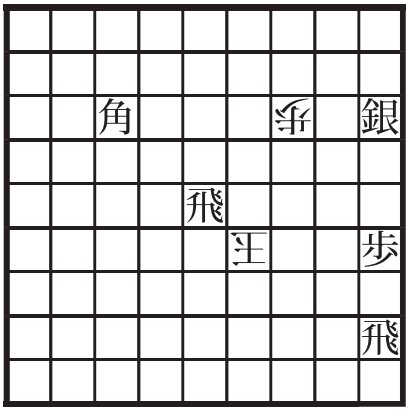
a) ▲金　b) ▲金歩
禁欲ばか詰 31 手

（7）洞江元太
詰将棋パラダイス　2010.6



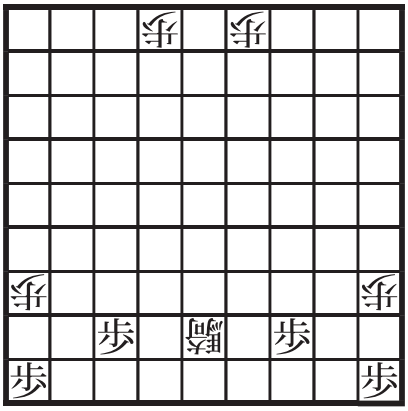
▲なし
ばか詰　155 手
Messigny

（8）神無七郎
Onsite Fairy Mate 第 162 回
2010.8



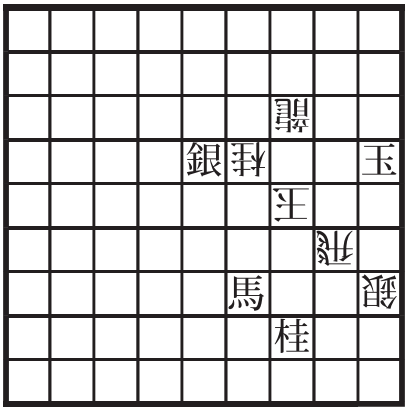
▲なし
ばか自殺ステイルメイト 22 手
キルケ

（9）雲海
Onsite Fairy Mate 第 167 回
2011.1



▲歩 10
成禁ばか詰　87 手
騎＝ナイト玉

（10）尾形　充
詰将棋パラダイス　2011.9



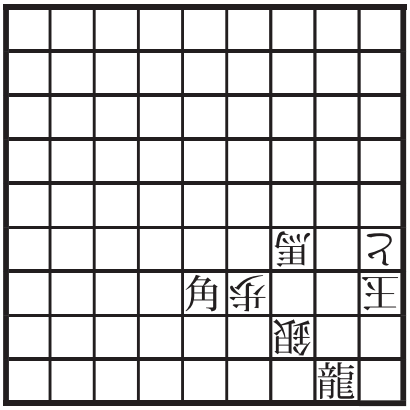
▲角桂
自殺詰

(ルールの説明については、p.289 を参照)

2010-2011 年
ベスト短篇 20 局

中村雅哉

(1) 鈴川優希
詰将棋パラダイス　2010.1



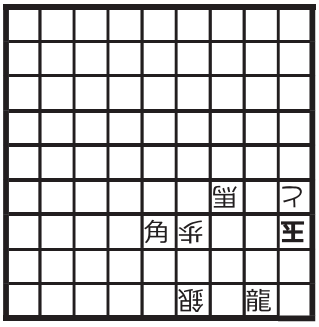
▲金銀桂

Ⓐ 28 金、26 玉、37 金、同玉、
49 桂、同銀生、28 銀、26 玉、
17 銀、同玉、39 角まで 11 手詰

Ⓐ 28 銀は 26 玉、37 銀、同玉、49 桂、同銀生、
28 金、26 玉、17 金、37 玉で逃れ。

まずは 10 手目まで進んだ以下の局面を出題図と見比べて欲しい。

(途中図：10 手目 17 同玉まで)



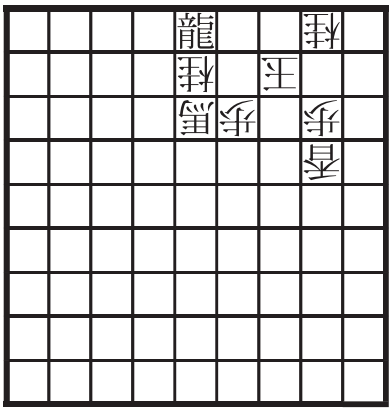
▲なし

持駒を全て使い果たして、38 の銀を 49 に移動させている。これにより 39 角の 1 手詰だ。それにしても、どうやって 17 玉に王手を掛けながら 49 銀生と指させることができるのか？　この摩訶不思議なマジックを鮮やかにかつシンプルに表現した美しい作品である。

ロジックは極めて明快。28 金～ 37 金で玉を 37 に呼び出し、49 桂、同銀生と銀を動かした後、今度は 28 銀～ 17 銀で呼び戻す、玉のスイッチバックである。初手に金を打つ不利感（紛れⒶ参照）や 6 手目銀生限定も作品価値を高めている。必要最小限の駒が全てぎりぎりに働いた構図も素晴らしい。

作者は本作発表時まだ中学生で、楽しみな若手だ。

(2) 加藤俊夫
将棋世界　2010.4



▲飛角金金桂

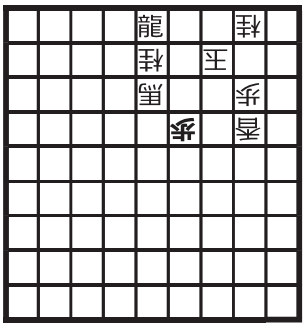
Ⓐ 44 桂、①同歩、Ⓑ 21 龍、②同玉、
33 桂、③ 22 玉、32 金、同玉、
21 角、33 玉、32 飛、43 玉、
Ⓒ 35 飛成、42 玉、31 龍、同玉、
32 金まで 17 手詰

①同馬は 42 飛以下。
①同桂は 41 角、22 玉、33 金以下。
① 33 玉は 35 飛、34 銀、22 角、同玉、21 龍以下。
② 43 玉は 65 角、54 馬、23 龍、33 合、63 飛、

53 合、34 金以下。
② 33 玉は 32 飛、43 玉、65 角以下。
③ 31 玉は 41 金、22 玉、32 金以下。
Ⓐ 21 龍は同玉、33 桂、32 玉で逃れ。
Ⓑ 35 飛は 34 歩、41 角、22 玉で逃れ。
Ⓒ 36 ～ 39 でも可。また成生非限定。

途中無仕掛け作品。初手 44 桂、同歩とした局面で（下図参照）唯一の攻め駒の龍を 21 桂と刺し違えるのが英断の一手だ。以下同玉に 33 桂～ 32 金～ 21 角と据えれば詰み形が見えてくる。

（途中図：2 手目 44 同歩まで）

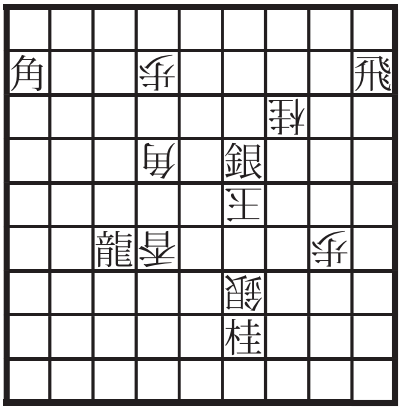


▲飛角金金

本作の価値は何といっても初手 44 桂が入ったことにある。問題図と途中図を見比べてみて欲しい。馬の守備力が強く有力な紛れが少ない中で 21 龍と切る手に想到しても、わざわざ途中図のように 33 だけでなく 43 に逃げ道を作ってあげてから 21 龍とする発想は極めて浮びにくい。まして 44 桂には変化①に示す多くの順を読まねばならない上に、同歩と取って馬筋を消してくれるなら普通途中図からは35飛と打ちそうなものだ（紛れⒷの通り中合の妙防で逃れる）。44 桂、同歩、21 龍という異筋の組合せが、途中無仕掛けの意外性を一段と引き立てている。

以下の後片付けは妙手こそないものの龍捨てが入って綺麗なまとめ。看寿賞最終選考にまで残ったが、Ⓒの非限定などの弱点があり惜しくも受賞は逃した。

（3）則内誠一郎
詰将棋パラダイス　2010.11



▲金香歩

Ⓐ 56 角成、①同銀生、65 龍、同銀、
47 香、② 46 角、55 金、34 玉、
14 飛成、③ 24 角、Ⓑ 35 銀、同玉、
36 歩、34 玉、44 金まで 15 手詰

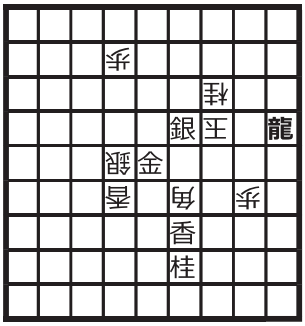
①同銀成は 65 龍以下、
（1）46 玉、56 龍、37 玉、17 飛成、38 玉、18 龍以下駒余り同手数。
（2）55 銀、36 金、44 玉、56 桂以下。
②他合は 35 金、54 玉、52 龍以下。
③他合は 35 歩、同角、43 銀生まで。
Ⓐ 65 龍は 55 歩、46 歩、同玉で逃れ。
Ⓐ 46 香は同角で逃れ。
Ⓑ 33 銀成は同玉、25 桂、31 玉で逃れ。

大模様の初形で上下に逃げ道があり、どう追い込むか方針が悩ましい。大駒の威力を生かす初手 65 龍や 46 香など有力なのだが（紛れⒶ）、なかなか筋に入らない。この紛れが強力なだけに、作意の 56 角成～ 65 龍の連続捨駒は圧巻の序奏だ。いきなり左辺の大駒を 2 枚とも捨ててしまうとは！

しかし、本作の主眼はこの連続捨駒ではない。5 手目 47 香に対する 46 角、9 手目 14 飛成に対する 24 角の角移動合 2 連発である。前者は 7 手目 35 金とされた際の左辺への退

路確保、後者は打歩詰誘致が目的だ。

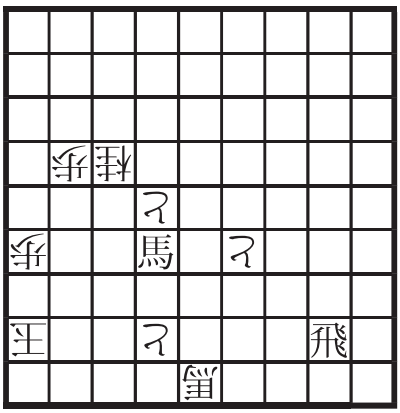
（途中図：9 手目 14 飛成まで）



▲歩

途中図で 24 に他合なら 35 歩が打てて簡単。この種の移動合自体は珍しい筋ではないが、異なる意味付けで一つの駒を 2 回移動合させたのが工夫だ。序奏の連続捨駒と相まって作品に躍動感が感じられる。作者の確かな作図技術を感じさせる好局と思う。

（4）近藤　郷
詰将棋パラダイス　2011.1



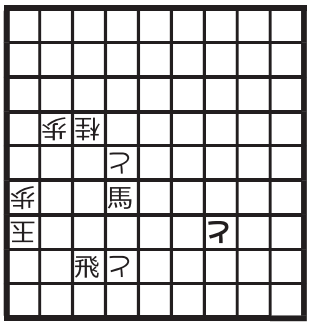
▲飛香

Ⓐ 78 飛、① 97 玉、27 飛、② 37 馬、
同飛、同と、Ⓑ 86 角、同玉、
89 香、87 角、同香、同玉、
77 馬、97 玉、86 角、同桂、
88 馬まで 17 手詰

①同とは同飛、97 玉、98 歩以下。
② 67 歩合は同飛、同と、98 歩以下。
② 67 桂合は同飛、同と、89 桂以下。
② 67 とは同飛、77 合、98 歩、86 玉、87 香、同玉、77 飛寄以下。
Ⓐ 68 飛は同馬、88 飛、99 玉、68 飛、66 とで逃れ。
Ⓑ 88 角は 98 玉、79 角、78 とで逃れ。

いわゆる「フェニックステーマ」の作品。後手は角（馬）を 2 回先手に取らせるが、先手は 2 回とも取った角を 86 に捨て後手に取らせる。この角のやりとりの繰り返しが本作の狙いだ。

（途中図：6 手目 37 同とまで）

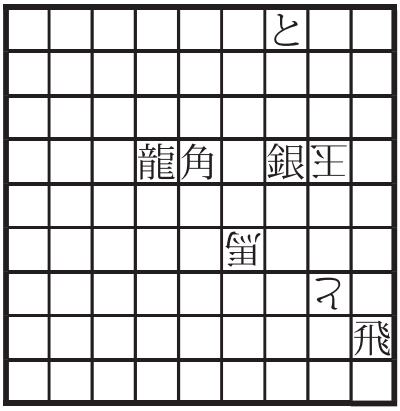


▲角香

途中図から 86 角と捨て、以下同玉、89 香、87 角、同香、同玉、77 馬、97 玉と進めてみると、86 に捨てたはずの角は持駒に戻り、盤面は 66 馬が 77 馬に近付いている。あたかも途中図から 87 成香打！同玉、77 馬、97 玉と進んだかのような不思議な局面変化だ。この結果再度の 86 角に同桂と取らざるを得ず、88 馬までとなる。面白い素材だ。

作者コメントによれば、この素材に序盤を加えた作品とのこと。4 手目の馬移動合は案外盲点になり易く、角のやり取り回数を増やす意味でも成功した逆算と言える。

(5) 奥田正哉
詰将棋パラダイス　2011.2



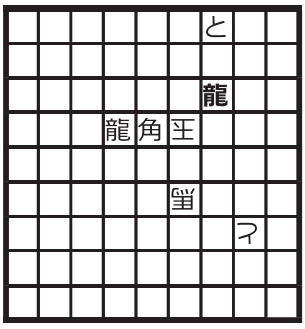
▲銀

13 飛成、① 34 玉、Ⓐ 23 龍、② 35 玉、
44 銀、同玉、Ⓑ 33 龍、同玉、
32 角成まで 9 手詰

①同玉は 53 龍、24 玉、23 龍、35 玉、25 龍、
44 玉、43 角成まで駒余り同手数。
②同玉は 32 角成以下駒余り同手数。
Ⓐ 33 龍は 25 玉、36 銀、15 玉で逃れ。
Ⓐ 43 角成は 45 玉、34 馬、36 玉で逃れ。
Ⓑ 43 角成は 45 玉、34 龍引、56 玉で逃れ。

龍の押し売りがテーマ。ひもが付いていない先手の飛(龍)が13飛成～23龍～33龍(途中図）と「取ってみろ」と玉を追いかけていく。玉がただの龍を取らずに逃げ回るところがユーモラスだ。

(途中図：7 手目 33 龍まで)

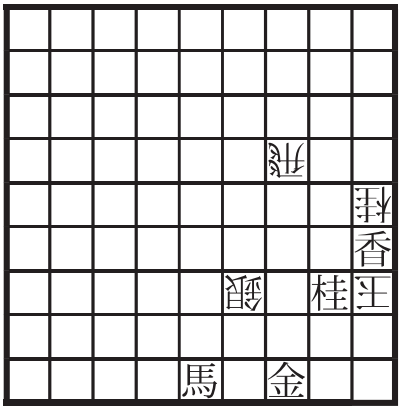


▲なし

押し売りの龍の軌跡が 13 ～ 23 ～ 33 と 1 マスずつ横に動く形なのも面白い。最強で足の長い龍が最少の動きを連続する構成を、大駒の効きが縦横に生きる簡素な駒配置で実現しているのは見事だ。

若干の変化・紛れはあるものの、難度はそう高くない。少しでも難しくしようと徒に駒を増やしたりせず、必要最低限の形で仕上げた点に作者のセンスの良さを感じる。玉以外の使用駒が飛角銀歩それぞれ 2 枚ずつのいわゆる対子図式になっているのも作者の軽い遊び心かもしれない。

(6) 柴田三津雄
将棋世界　2011.2



▲飛香

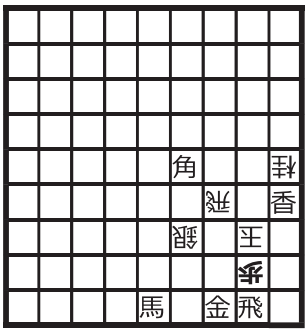
19 香、① 18 角、同香、同玉、
Ⓐ 19 飛、27 玉、45 角、② 36 飛、
29 飛、③ 28 歩、同飛、16 玉、
17 歩、同玉、26 馬、同飛、
18 飛まで 17 手詰

① 18 歩は同香、同玉、28 飛、17 玉、18 歩、
16 玉、15 馬まで。
② 36 他合は 29 飛、16 玉（17 玉は 26 馬以下。)、34 角以下。
③ 16 玉は 34 角、同飛、26 馬まで。
③ 17 玉は 26 馬、同飛、19 飛まで。
③ 28 香は同飛、16 玉、34 角以下。
Ⓐ 29 角は 17 玉、19 飛、27 玉、18 角、16 玉、

45 角、25 玉で逃れ。

まずは 19 香で合駒を打診。角合を強要しそれを入手後、19 飛（好手）～ 45 角と網を絞る。後手も 36 飛の妙防で応えるが、29 飛と寄ってどうやら仕留めたなと一安心したところで最後の手裏剣 28 歩捨合が飛んでくる（途中図）。ここ単に 16 玉は 34 角以下詰。28 同飛と呼んでおけば 34 角に 17 玉で 28 金と指せない仕組みだ。

（途中図：10 手目 28 歩合まで）

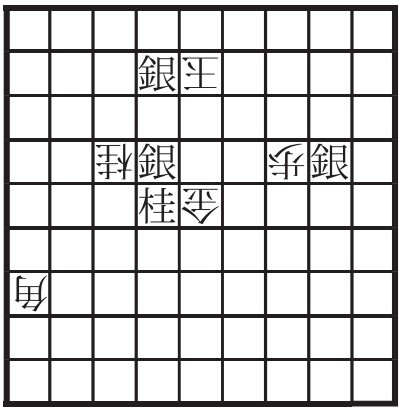


▲なし

僅か 17 手の短編に 3 回の合駒を入れるだけでも贅沢な作りだが、この 3 回が異なる 3 種類の合駒である事が見逃せないポイントだ。ここでいう 3 種類とは駒種類（角・飛・歩）だけでなくそのタイプ（通常の合駒・移動合・捨合）も含めた意味である。合駒を出現させるための攻方の 3 回の王手も 3 種類（香・角・飛）と、「3 種類」で統一感のある構成が美しい。

27 桂は変化①に必要。また 16 香がないと 5 手目 16 飛で余詰、16 歩では 2 手目歩合で不詰。いずれも作意と無関係で残念な配置だが、終局時にはどちらも消えておりそう気にならない。そもそも、それらを加えても盤面僅か 8 枚でこの手順を成立させているのだ。洗練された仕上がりの佳局である。

（7）石井素行
将棋世界　2011.4



▲角銀

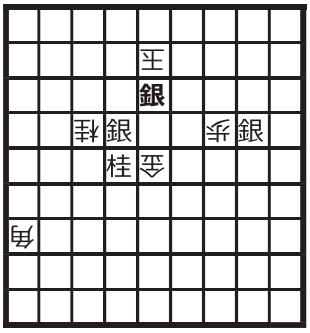
Ⓐ 53 銀引生、① 43 玉、Ⓑ 44 銀成、② 52 玉、
Ⓒ 53 銀生、③ 61 玉、94 角、71 玉、
72 銀、82 玉、73 桂成、91 玉、
81 銀成、同玉、72 角成、91 玉、
82 馬まで 17 手詰

① 61 玉は 94 角以下作意に同じ。
① 41 玉は 14 角、31 玉、32 銀、22 玉、
　33 銀成、11 玉、21 銀成以下。
②同玉は 33 角、45 玉、55 角成、36 玉、
　37 銀、27 玉、28 銀以下。
③ 63 玉は 81 角、72 合、52 銀打まで。
Ⓐ 53 桂成は 41 玉以下、
　(1)14 角、31 玉、32 銀、22 玉、33 銀成、同玉、23 角成、44 玉で逃れ。
　(2)23 角、31 玉、42 成桂、同玉、33 銀打、52 玉、53 銀上成、同角成で逃れ。
　(3)42 銀、32 玉、33 銀引成、21 玉で逃れ。
　(4)42 成桂、同玉、33 角、31 玉で逃れ。
Ⓐ 53 銀上生は 43 玉、44 銀成、同玉で逃れ。
Ⓑ 44 銀生は 54 玉、55 銀右、64 玉で逃れ。
Ⓒ 53 桂成は 61 玉、94 角、71 玉で逃れ。

53 に駒効きが集中する異様な構図。駒効率を考えれば 53 桂成が最も自然だが、紛れⒶに示す通り手段は多いもののいずれも届かない。この順で悩んだ解答者も多いだろう。

初手は 53 銀引生！数ある 53 へ駒を動かす王手の中でも最も考えにくい着手ではなかろうか。

（途中図：初手 53 銀引生まで）



▲角銀

62 銀を動かすのは 61 から左辺への逃げ道が生じる上に 64 銀・65 桂が取り残されそうで、極めて筋の悪い手だ。加えてなぜ銀を成らないのか？　押さえ駒の金を持っていない状況で 43 に逃がすのは問題外に見える。

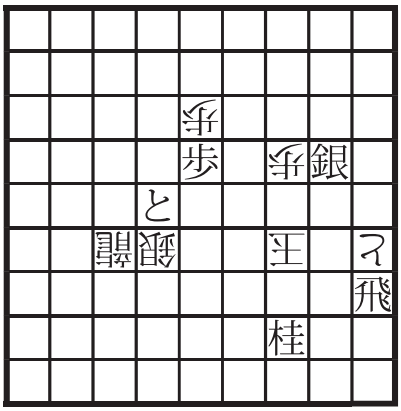
銀不成の意味付けは紛れⒶ（1）と比較すればわかる通り、41 玉～ 22 玉と逃げられた場合に 33 銀成で捕まえるためである。また、43 玉には 44 銀成の妙手を用意していた。変化②に示す通り取ることができず 52 玉と逃げるが、そこに今度は 53 銀生！と再度不成で追い討ちを掛ける。61 玉に 94 角と打てば、先ほど右辺で読んだ筋が 5 筋を対称軸に左辺で展開され、収束に到る仕組みになっている。

14 角（94 角）からの一連の収束手順や、それを成立させるための 53 銀生は、既視感のある順ではある。しかしこのパターンを一局の作意・変化で両翼に展開する着想と、心理的難度の高い序奏には脱帽である。最初は違和感のあった初形も、調べてみれば 97 角や 74 桂など巧い配置と感心させられる。

詰将棋サロンの新人特集に掲載された作品。これが初入選とは驚きで、次はどんなアイデアを見せてくれるか楽しみな作者だ。

（8）谷口　均

詰将棋パラダイス　2011.5



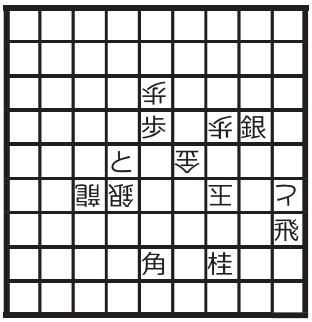
▲角角金

Ⓐ 58 角、① 45 玉、67 角打、② 56 金合、47 飛、36 玉、46 金、同金、
45 角、同金、17 飛まで 11 手詰

① 47 歩は同角、45 玉、46 歩以下。
②同龍は同角、36 玉、58 角以下。
Ⓐ 14 角は 45 玉、47 飛、56 玉で逃れ。
Ⓐ 47 角は 45 玉、56 角打、44 玉、35 銀、43 玉で逃れ。

まずは本局の詰上り図を見て欲しい。

（詰上り図）



▲なし

58 角までの 1 手詰？　確かに詰んでいるが、良く見ると出題図ではあった 45 の退路が、玉方 45 金によって塞がっている。この金は出題図では影も形もなかった駒だ。いったいどこから出てきたのか？　この摩訶不思

議な谷口マジックの仕組みを見てみよう。

初手 58 角は 67 に効かした限定打。45 玉に 67 角打は感触が重く打ちにくいが、これによって謎を解く鍵を握る金が合駒で盤上に出現する。今度は 47 飛で玉を 36 に呼び戻すと、46 金～ 45 角の華麗な連続捨駒で魔術のように金が 45 に呼び込まれる。最後に 17 飛と限定移動すれば、魔法の終局図の出来上がりだ。

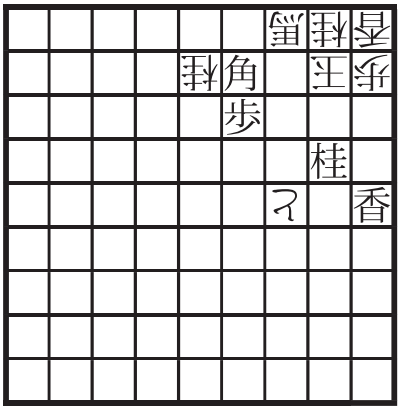
盤上に手数をかけて 1 枚だけ玉方駒を発生させる筋と言えは船江恒平氏の看寿賞作（平成 16 年度中編賞）が思い出される。本作は最終形がそう見えるだけで意味合いは異なるが、短編でしかも合駒を 2 回動かしての表現は驚きを禁じえない。

また本作は手順のみ評価しても、重い序奏が逆に収束のスピード感を高める役割を果す巧い構成になっている。特に 45 角捨ての手触りは抜群だ。

なお、5 筋の歩 2 枚と 76 龍は余詰防止の苦心の配置。この巧妙な仕組みをこれだけの少ない駒数で纏め上げたのはさすがの作図技術と思う。

本作で実に 18 回目の半期賞を受賞した谷口氏。短編界の第一人者の地位はまだまだ揺らぎそうにない。

(9) 谷口源一
将棋世界　2011.8



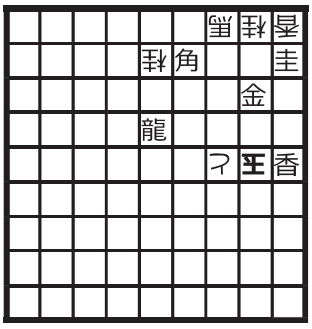
▲飛金金

Ⓐ 13 香成、①同歩、12 桂成、② 32 玉、
23 金、43 玉、53 飛、34 玉、
54 飛成、25 玉、15 角成、同玉、
24 龍、16 玉、27 金まで 15 手詰

①同玉は 12 桂成、同玉、23 金、同玉、24 飛、
　32 玉、31 角成以下。
②同玉は 23 金以下①と同様。
②同香は 24 飛以下、
（1）23 金、31 角成以下駒余り同手数。
（2）11 玉、21 飛成、同玉、11 金以下駒余り同手数
Ⓐ 32 飛は同馬以下、
(1) 12 桂成、同香で逃れ。
(2) 同桂成、同玉、23 角、同玉で逃れ。
Ⓐ 31 角成は 33 玉で逃れ。
Ⓐ 32 金は 23 玉で逃れ。
Ⓐ 12 桂成は 32 玉以下、
（1）23 金、43 玉、53 飛、34 玉、54 飛成、
25 玉で逃れ。
（2）31 角成、43 玉で逃れ。

このまま 23 玉と上がられては絶望。見るからに邪魔駒の 24 桂をまずは 12 桂成と捌きたいところだ。同香であれば 23 金、同玉、24 飛で上部を押さえれば簡単だ。しかし 32 玉と逃げられると 23 金にも 43 玉とかわされてしまう。以下 53 飛、34 玉、44 飛成と追っても 25 玉で捕まらない（失敗図）。

（失敗図：25 玉まで）

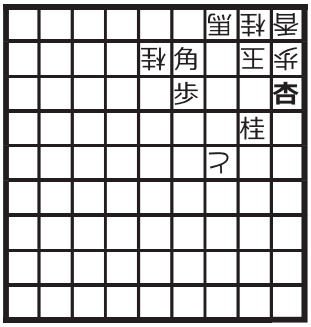


▲金歩

そもそもこんな順で上部に追う筋が作意のはずはない。ではどうする？　上部脱出させない王手は 32 飛や 33 金くらいだが、…詰まない。いっそ 31 角成から力ずくで追いかけてみたら…（以下泥沼）。

堂々巡りの末に失敗図に戻ったアナタはふと気付く。15 香がなければ 15 角成の妙手で捕まるのになぁ。…ん？…もしかして…。そう、初手はまさかの 13 香成だ！

（途中図：初手 13 香成まで）



▲飛金金

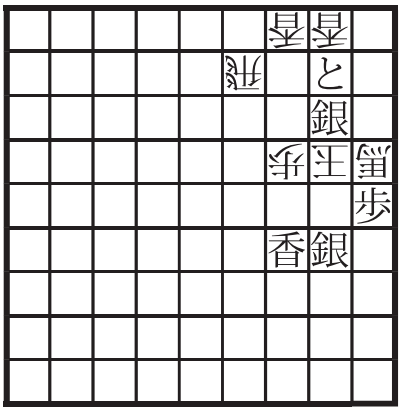
理屈は既述の通り明解なのだが、上部脱出をいかに防ぐかに腐心する出題図でこの初手に想到するのは至難の業だ。先の失敗図に到る手順自体、上部に追う順は本筋ではないと見切って深く読まない人が殆どだろう。

加えて、13 同玉と取られて上部へ脱出される不安や、4 手目同香と取って穴熊に逃げ込まれた際の不詰感（変化②の 24 飛～ 21 飛成の好手順を発見せねばならない）など、もろもろの心理的要素が働きこの作意順は極めて見つけにくい構成になっている。

中盤捨駒がなく追手順風だが、だからこそ 15 角成以下の収束が先に待っていることを隠す効果があるとも言える。詰上りの玉位置は予想もしない 16 の地点。ごく平凡な実戦形の顔をした恐るべき心理作だ。

2011 年詰将棋サロン年間最優秀作。受賞にふさわしい傑作である。

（10）金子義隆
将棋世界　2011.11



▲金金金金

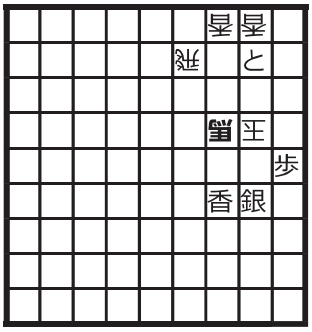
Ⓐ 25 金、同馬、34 銀成、同馬、
Ⓑ 23 金、同馬、Ⓒ 14 金、同馬、
25 歩、同馬、23 金まで 11 手詰

Ⓐ 34 銀成は同香、25 金、33 玉、34 金、22 玉、23 金打、31 玉、43 金、41 玉で逃れ。
Ⓑ 25 金（歩）は 13 玉で逃れ。
Ⓒ同とは同玉、24 歩、22 玉で逃れ。

玉の周囲を馬が回転する趣向作。変化も殆どなく、誰もが易しく解けて楽しめる作品だ。よけいな解説は不要だろう（笑）が、一応構造を見てみよう。

攻方は 23 金までの収束を目指す。馬を 25 に呼び 23 への効きを消して、邪魔な 23 銀を 34 に成り捨てるが、34 同馬と取られ 23 への効きが復活する（途中図）。

（途中図：4 手目 34 同馬まで）

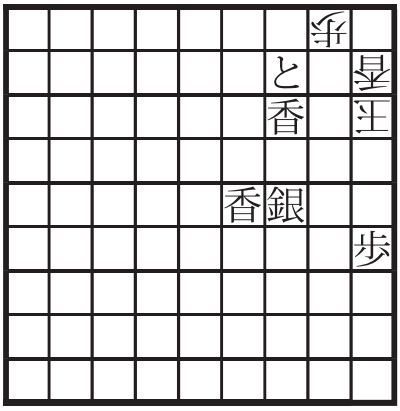


▲金金金歩

ここで 25 歩と打っても同馬としてくれず 13 玉と逃げられてしまうので、23 金～ 14 金と馬の 12 への効きを消してから 25 歩と打てばよい。明解な仕組みだ。

守備駒の回転は作者お気に入りのテーマと見えて、同時期に中編の力作も発表されているが、本作は肩の力を抜いた軽作という印象を受ける。しかし創作する側の視点で見ると、シンプルかつ明瞭なロジックで 1 回転以上のノンストップ馬回転を実現する手際の良さには羨望を覚える。持駒一色の趣向も作品価値を高めている。

（11）角　建逸
将棋世界　2011.11



▲飛飛

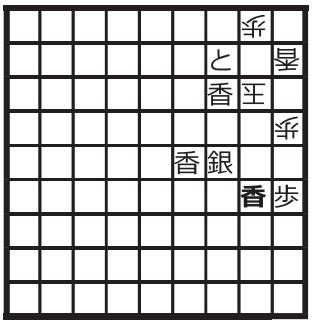
Ⓐ 15 飛、① 14 歩、23 飛、同玉、
25 飛、② 24 香、同飛、13 玉、
23 飛成、同玉、Ⓑ 26 香、③ 24 銀、
同香、13 玉、23 香成、同玉、
24 銀打まで 17 手詰

①他合は同飛、同玉、24 飛以下。
② 24 桂は同飛、13 玉、25 桂まで。
② 22 角は同飛、13 玉、22 角以下。
③ 24 角は同銀、34 玉、23 角まで。
③ 25 角は同香、24 角、34 角、13 玉、
24 銀まで駒余り同手数。
Ⓐ 23 飛は同玉、25 飛、13 玉で逃れ。
Ⓑ 25 香は 24 角、同銀（同香は 13 玉…）、
34 玉、23 角、25 玉で逃れ。
Ⓑ 27 香～ 29 香も可（打ち場所非限定）。

盤面 8 枚のシンプルな構図で、飛→香→銀の持駒変換が繰り広げられる。

先ず 15 飛で 14 地点を封鎖してから 23 飛～ 25 飛と回る。13 玉には 24 銀までなので合駒の 1 手。歩合が二歩でできないので、前にしか効かない香合が最も有効だが、同飛～ 23 飛成～ 26 香と据え直す（途中図）。

（途中図：11 手目 26 香まで）



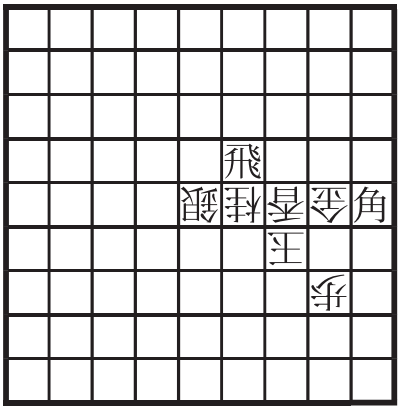
▲なし

見ての通り今度は香が売り切れだが、今度は銀合すれば同香、13 玉に 22 銀が成立しない。その代わり 23 香成～ 24 銀でぴったり詰んでいる。

なお、26 香のところ手拍子で 25 香とすると 24 角合の妙防で逃れるので注意が必要だ（Ⓑ参照）。45 香がこの紛れと変化を切り分け、かつ合駒限定にも役立つ巧妙な配置となっている。

合駒選択に難しさがなく、リズミカルに持駒変換が進んでいく印象で、解いて楽しい作品だ。実力作家の角氏としては軽く纏めた部類の作品かもしれないが、こういった作品が多く発表されることが詰将棋ファンの増加につながるように思う。

（12）深和敬斗
詰将棋パラダイス　2011.12



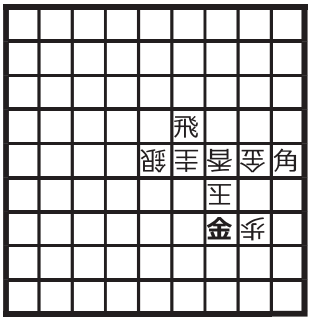
▲金金金銀銀

Ⓐ 37 金、同桂成、47 銀、同成桂、
46 金、同成桂、45 銀、同成桂、
37 金まで 9 手詰

Ⓐ 37 銀は 47 玉で逃れ

本局もまずは詰上り図をご覧頂こう。

（詰上り図：37 金まで）



▲なし

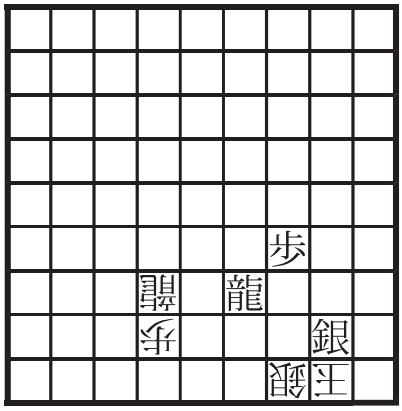
(8) 番同様、あたかも 1 手詰かのような詰上り。良く見ると 45 桂が成桂に変化している。これも初見の人にはびっくりするようなマジックだが、この生桂→成桂への変換は古くは将棋図巧 46 番にまで遡る古典的テーマだ。どう工夫するかが腕の見せ所だが、本作では余分な序奏・収束の装飾を一切省いてテーマのみを鮮明に浮き上がらせる構成となっている。このテーマがここまで簡潔な形で表現できるとは驚きだ。

加えて本作は盤面七色図式（飛角金銀桂香歩 1 枚ずつ）となっているのが作品に彩りを添えている。そういえば詰上り図も良く見るとやや歪んではいるが「七」に見えなくもない（笑）。

作者はまだ十代の若手だが、才気溢れる短編から 400 手を越える長編まで手掛けるオールラウンドプレーヤー。目が離せない作家の一人だ。

以上、2 年間のベスト作品群として 12 作を選んでみたが、他にもこれらと甲乙付けがたい好作が数多く発表されている。選び始めるときりがないのだが、補遺として佳作 8 作を選んでみた。

（佳作 1）谷口　均
将棋世界　2010.2



▲角銀

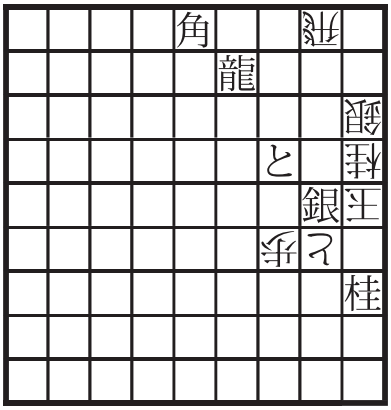
38 銀、28 玉、82 角、73 歩、
同角成、18 玉、27 銀、17 玉、
62 馬、同龍、18 歩、28 玉、
38 龍、19 玉、39 龍、29 銀、
28 銀まで 17 手詰

3 手目 73 角は 18 玉で届かない。82 角に 18 玉なら 27 銀、17 玉、71 角成で 62 に歩以外の合駒を強要できる。これを避けるため

73 に歩中合をして抵抗するという仕組みだ。

遠駒は打つ地点周辺に仕掛け駒を置かずに作ってこそ価値がある。82 角の限定遠打ち、対する 73 歩中合とも、左上隅に一切の仕掛けを配置せずに表現しているところが美しい。さり気なく左下の龍頭に置かれた 68 歩がこのトリックの演出者だ。収束については作者も残念なところだろうが、盤面僅か 7 枚でこの巧妙な機構を成立させているのだから、贅沢を言ってはバチが当たるとしたものだ。

（佳作 2）山田修司
詰将棋パラダイス　2010.5

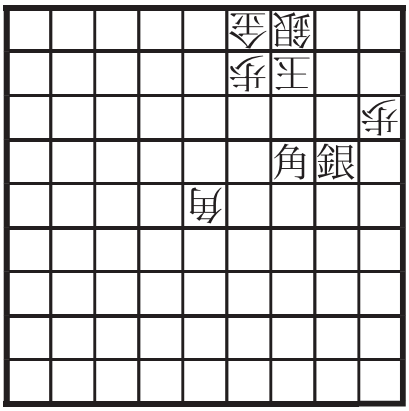


▲角歩歩

16 歩、同と、59 角、26 と、
48 龍、51 飛、16 歩、同と、
24 銀、同銀、45 龍まで 11 手詰

遠打ちからその効きを自ら閉ざして打歩詰を回避するブルータス手筋。花形手筋の一つとは言え単発では新味を感じられなくなっている昨今だが、本作は打歩詰誘致のと金移動合や両王手までの切れのいい収束と組合せることで密度の濃い手順構成となっている。特に 10 手目同銀と 26 玉それぞれに対して異なる両王手で詰む構成は面白い。詰パラ半期賞受賞。

（佳作 3）植田尚宏
将棋世界　2011.1

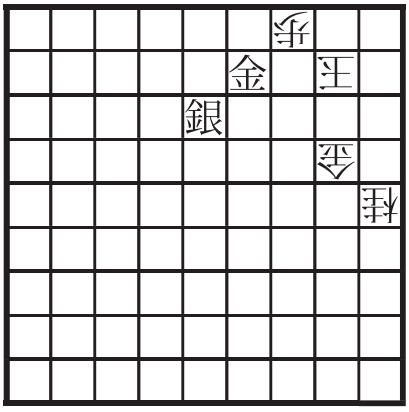


▲飛桂桂桂

44 桂、同角、23 銀生、21 玉、
33 桂、同角、12 銀生、32 玉、
24 桂、同角、23 銀成、21 玉、
11 飛、同玉、12 成銀まで 15 手詰

銀桂コンビの波状攻撃で後手角を翻弄しながら詰み形を築いていく。一種知恵の輪風の構成だが、あまりよけいな理屈を考えずに、手のリズムを味わうべき作品だろう。収束も飛捨てでピタリと決まる。並べてみるだけで楽しくなる作品で、珠玉の小品という言葉がぴったりだ。

（佳作 4）濱田　博
将棋世界　2011.1



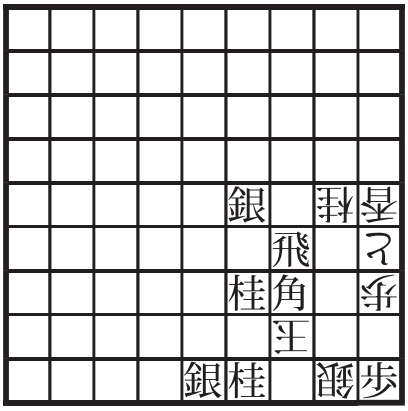
▲飛角角金

32 金、同玉、12 飛、22 銀、

41 角、21 玉、22 飛成、同玉、
33 銀、同玉、11 角、34 玉、
44 角成、25 玉、26 金まで 15 手詰

簡素な形ながらその難解さが話題となった作品。一目 44 角と急所に打ちたいが 33 桂で逃れ。この紛れが強烈な中、打ったばかりのような顔をした貴重な拠点の 42 金をいきなり捨て（42 とでなく 42 金の配置が巧い）、12 飛と攻める順は玉が広すぎて極めて指しにくい。その後も 22 同飛成の局面で不詰感が漂うが、ここで 33 銀～ 11 角のアクロバットが見事に決まる。それにしてもどうやってこの形でこの手順を紡ぎ出せるのか？　筆者には本作の創作過程が全く想像できない。作者の実力発揮の秀作だ。

（佳作 5）岩田俊二
第 7 回詰将棋課題コンクール
2011.3



▲角歩歩

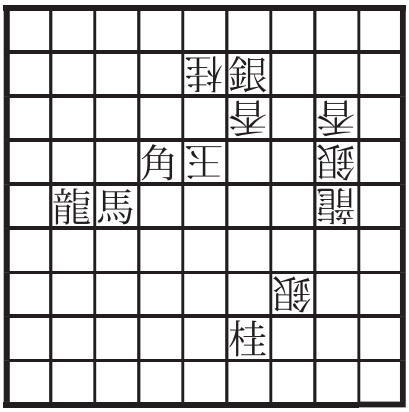
91 角成、49 玉、39 飛、同玉、
93 角、38 玉、39 歩、27 玉、
28 歩、26 玉、71 角成まで 11 手詰

Web サイト「Problem Paradise」にて、所定の課題の下で作品を募集するコンクールが行われている。本作は「問題図の盤面配置駒すべてを含む最小の矩形を X とする。作意手順に、X の枠外の着手を含む作品を求む。手数は 11 手以内。」という課題コンクール優秀作だが、課題を知らずとも構想の妙を楽しめる。

初手 73 角成とすると 5 手目 84 歩と中合され、73 馬が邪魔で最終手が指せない。このため初手は邪魔にならない 91 まで移動する必要がある。（佳作 1）の谷口氏作でも述べたが左上隅に仕掛けがないことが肝要だ。この最遠地点への移動は、遠打以上にインパクトがある。

コンクールの手数制限に収めるためか、以下は追手順で無造作な印象を与えるのが惜しまれるが、構想作の面白さはこの限定移動だけで十分味わえる。

（佳作 6）千葉豊幸
詰将棋パラダイス　2011.10



▲桂桂

46 桂、同銀生、53 角成、45 玉、
74 馬、34 玉、26 桂、同龍、
45 龍、同玉、56 馬まで 11 手詰

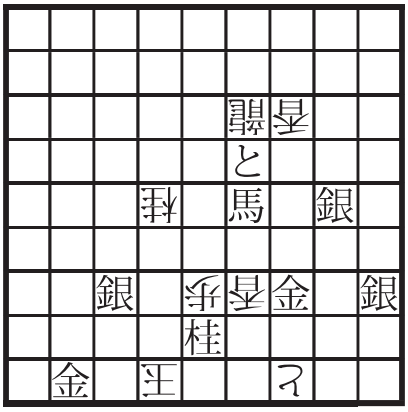
龍馬コンビの開き王手物はそれこそ無数に作例があり、どう従来作との違いを演出するかが問題だ。本作では 2 手目の応手が銀生（作意）と銀成（変化）で異なる開き王手を見せる工夫が織り込まれている。

2 手目同銀成は 53 角成、45 玉、76 馬、65 歩、同龍、34 玉、43 馬、同玉、45 龍まで駒余り同手数。両王手で仕留めるダイナミ

ックな変化で作品の厚みが増している。作意の方もわざわざ 26 桂、同龍と玉を広くしておいての 45 龍がたまらない感触だ。

作者は 2010 年詰パラデビューするや否や半期賞をダブル受賞するなど、今もっとも勢いのある作家の一人である。

（佳作 7）中出慶一
詰将棋パラダイス　2011.10

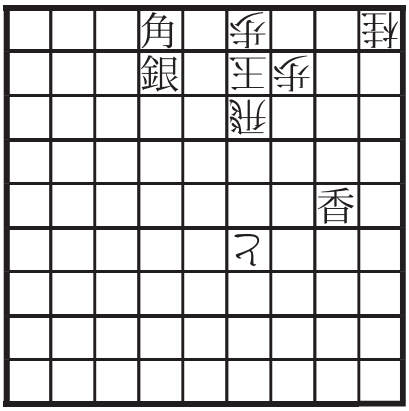


▲角金

79 金、58 玉、67 馬、48 玉、
59 角、同玉、69 金、48 玉、
49 馬、37 玉、27 馬、46 玉、
56 金、同玉、45 馬まで 15 手詰

攻方馬の大回転がテーマであることは一目瞭然だが、全体の手順構成についてもう一つ重要な点にお気付きだろうか？　後手は全着手において「同玉」とする選択肢がある、つまり先手の王手は最終手以外全て先手駒が効いていない場所への捨駒なのだ。このような条件下で駒の軌跡を表現することがいかに困難かを考えれば、盤面配置だけを見て「無理作り」と評価することはできない。大ベテランがこのような若々しい意欲作を発表される姿勢には脱帽である。

（佳作 8）廣瀬崇幹
将棋世界　2011.12



▲金銀桂桂香

53 銀打、同飛、54 桂、同飛、
44 香、同飛、34 桂、同飛、
52 角成、同玉、53 金まで 11 手詰

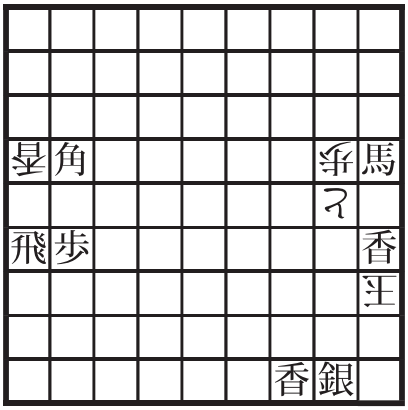
玉方飛が一マスずつ動いていくユーモラスな手順。最終的に 34 に呼びたいのだが、一旦逆側に呼び込むのが面白い。守備駒の翻弄は作例が多いが、本局は盤面 9 枚の簡素な形で手順もコンパクトに仕上げたのがセールスポイント。作図センスが良くないと、こうすっきりとは仕上がらない。

以上リストアップした 20 作は、いずれも作品の主題が明確に解答者に伝わるものの中から選んでみた。短編詰将棋のスタイルは多様であり、手の流れや感触を味わうもの、難解性を追求したものなど、他にも色々なタイプの優れた作品が発表されている。筆者は詰将棋創作に際しては作品のテーマを明確に表現することが最も大切と思っており、やや好みに偏った選考となったきらいはあるかもしれないが、ご容赦願いたい。

2010-2011 年
ベスト中篇 12 局

真島隆志

(1) 金子清志
詰将棋パラダイス　2011.2



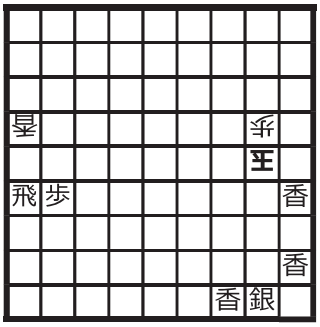
▲香

62 角成、① 26 飛、18 香、27 玉、
26 馬、同玉、25 馬、同玉、
95 飛打、② 85 歩、26 歩、同玉、
85 歩、③ 86 歩、同飛、25 玉、
84 歩、95 香、85 飛、26 玉、
27 歩、同玉、87 飛、26 玉、
27 歩、25 玉、85 飛まで 27 手詰

① 26 桂は 18 香、27 玉、63 馬、36 歩、同馬、同と、同馬まで。
② 26 玉は 85 歩以下作意と同じで 2 手早い。
③ 27 玉は 97 飛、26 玉、27 歩、25 玉、84 歩、95 香、同飛まで。

飛合を経る軽い序から図 1。

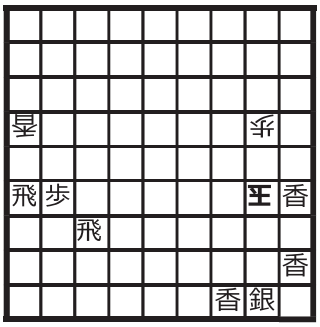
(図 1.　8 手目 25 同玉までの局面)



▲飛歩

75 飛は 26 玉で 85 歩には 96 香、76 飛には 25 玉で打歩詰、27 歩には同玉、77 飛、26 玉 (図 2) で詰まない。

(図 2.　9 手目 75 飛以下の紛れの局面)

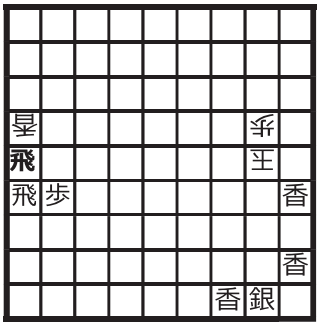


▲なし

もう一歩あれば 27 歩で詰むが…。どこかに一歩落ちていないだろうか。歩は落ちていないが、96 飛が遊んでいる。というわけでいかに 96 飛を働かせるかがポイントになってくる。

図 1 では 95 飛打の限定打（図 3）

(図 3.　9 手目 95 飛打までの局面)

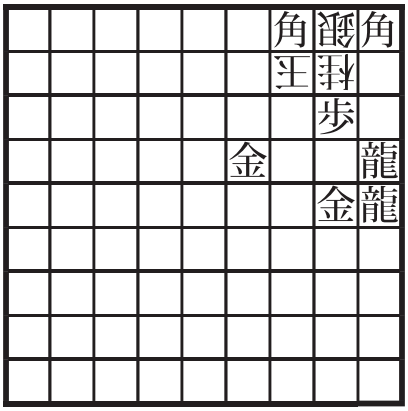


▲歩

意味は 26 玉に対して、85 歩と突いたとき、96 香と飛を取られるのを防ぐため。ここで 85 歩の中合が飛び出す。同飛は 26 玉で、飛を 7 段目に引けず、85 歩も突けずにっちもさっちもいかなくなる。よって 26 歩しかなく同玉、85 歩と進むが、単に 26 玉よりも 2 手延びている。何とも不思議な手順である。さらに 85 歩に対して 86 歩。玉が逃げる手は、84 歩の時、95 香に同飛と取れるため詰んでしまう。というわけで 9 筋から飛をずらしたいわけだが、7 筋より近づけると、一歩稼げて、さらに飛が 5 段目から 7 段目を自由に動けるので、図 2 で一歩持った状態とほぼ一緒になり収束に短絡する。よって 86 歩に決まる。以下は結局 84 歩で 86 の飛が自由になり収束。

95 飛打から 2 度の 8 筋の中合の流れはあまりにも綺麗に出来ていてうらやましくなる。

(2) 酒井博久
詰将棋パラダイス 2010.3



▲なし

43 金、①同玉、34 金、②同桂、
33 角成、③同玉、24 龍上、④ 32 玉、
34 龍、41 玉、43 龍、31 玉、
34 龍、⑤ 32 歩、22 歩成、同玉、
24 龍、⑥ 31 玉、23 桂、22 玉、
11 桂成、同玉、13 龍左、12 金、
同龍、同玉、13 金、11 玉、
21 龍、同玉、22 銀まで 31 手詰

① 31 玉は 22 歩成、41 玉、32 と、51 玉、54 龍、62 玉、44 角成、72 玉、74 龍、73 歩、84 桂、82 玉、71 馬以下。
② 54 玉は 43 金、同玉、45 龍、52 玉、42 龍以下。
② 52 玉は 43 金、61 玉、64 龍、62 銀、52 金、同玉、55 龍、61 玉、62 龍、同玉、64 龍以下。
③ 52 玉は 34 馬、62 玉、65 龍、63 歩、61 馬、同玉、63 龍以下。
④ 44 玉は 34 龍、55 玉、54 龍、66 玉、16 龍、67 玉、27 龍、78 玉、74 龍以下。
⑤ 32 桂は 22 歩成、同玉、33 龍上、11 玉、13 龍以下。
⑥ 23 歩は同龍左、31 玉、21 龍、42 玉、44 龍以下。

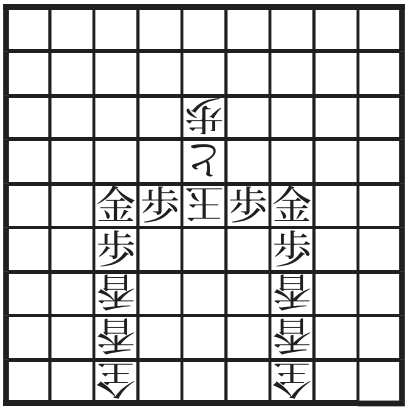
何とも凄まじい序である。

左辺にどうぞ逃げて下さいと言っているようにしか見えないが、当然左辺に逃げると早く詰む。

43 龍に 31 玉でやっと玉の逃走の心配がなくなり、以下は合駒 2 枚を含む易しいまとめ。24 龍に対して⑥ 23 歩の変化は左辺に追い出す。序と対比してにやりとしてしまう瞬間である。序と収束はアンバランスかもしれない。序の複雑な変化・紛れは解答者としては解きたくない類いの作品なのかもしれない。しかし、何も駒を置かずに成立しているのだから、納得出来る逆算である。

大海追い出しを変化に入れた作品は数あれど、ここまで大海追い出しを見せつつ、作意はコンパクトにまとまった作品は見たことがない。不動駒もなく好作と思う。

(3) 相馬康幸 「ボックス」
詰将棋パラダイス　2011.7



▲飛飛金金歩歩

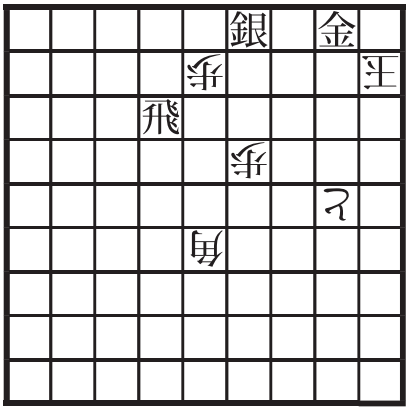
58 飛、① 57 銀、同飛、56 銀、
同飛、同玉、59 飛、58 角、
同飛、57 角、同飛、同玉、
46 角、同玉、68 角、57 飛、
同角、同玉、46 銀、同玉、
48 飛、47 角、57 金、同玉、
68 銀、46 玉、57 金、55 玉、
56 歩、同角成、同金、同玉、
57 歩、55 玉、66 角、同玉、
46 飛、55 玉、56 飛まで 39 手詰

① 56 銀は 46 金、同玉、48 飛打、47 角、同飛、同玉、48 金、46 玉、56 飛、同玉、57 銀、67 玉、58 角まで。
① 57 角は同飛、56 銀、同飛、同玉、57 歩、同玉、46 銀、同玉、48 飛、47 角、57 金、同玉、68 角、66 玉、57 金、55 玉、77 角まで。

初手 58 飛の限定打に対して銀の 2 連合。合駒は飛金香は品切れ。歩は二歩である。単に 56 合は角・桂であれば 46 金から 57 金で詰み。56 銀合であれば 46 金から 48 飛打以下詰み。初手 59 飛ではこの時 47 角の限定合で逃れとなる。57 の合駒は桂合であれば、46 金から 47 飛・48 金で簡単であるが、なぜ角ではなく銀なのであろうか。角を渡してしまうと、精算した後、57 歩、同玉、46 銀 (角の連合の場合は 46 角)、同玉と進んだ時、48 飛以下詰むのである。というわけで銀の連続合に決まる。ここで 57 歩は以下同玉、46 銀、同玉、48 飛、47 角以下不詰。1 歩足りない。そこで 59 飛と打ってみる。合駒は飛角桂の 3 種類。57 飛は同飛で 1 歩節約できたことになり以下作意をなぞり早く詰む。57 角桂も頭が丸いので 47 金から 58 金で簡単。58 合が必要となる。またしても連合である。今度は角の 2 連合。取って 46 銀と打ってみる。同玉、68 角、57 銀合。銀を渡したため、銀合されて不詰。よって 46 角が正解。同玉、68 角。今度は銀合は品切れ。角は 47 銀から 58 銀で簡単。というわけで飛合が登場するわけである。取って同玉の局面。めでたく 1 歩節約して 57 玉に誘うことができた。以下は収束。角捨てまで出てきれいに決まる。

左右対称の初形から銀の連合、角の連合が飛び出し、さらに角先角銀の絡んだ持駒変換。そして流麗な収束。まさに相馬ワールドというべき形と手順の融合した美しさ。名局である。

(4) 森　敏宏
詰将棋パラダイス　2010.2



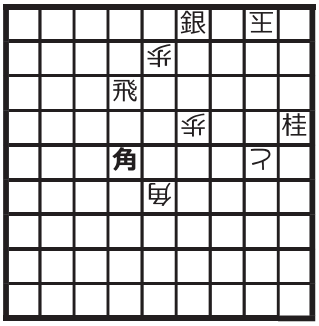
▲角桂桂桂

11 金、22 玉、14 桂、31 玉、
21 金、同玉、65 角、54 桂、
同角、12 玉、22 桂成、同玉、

34 桂、同角、14 桂、12 玉、
24 桂、同と、22 桂成、同玉、
33 飛成、12 玉、21 角成、同玉、
32 銀成、12 玉、22 龍まで 27 手詰

さっぱりとした初形から感覚のこもった手順が続く。角にぶつけて打つ角の限定打 (図 4) に中合。予定調和的ではあるが、気持ちいい応酬である。

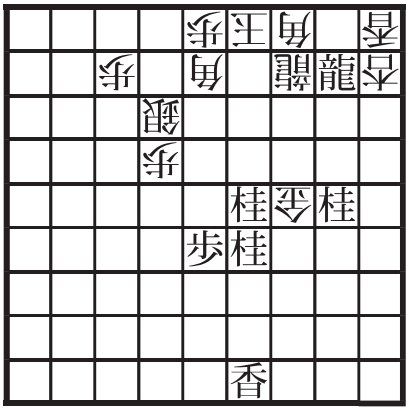
(図 4.　7 手目 65 角の局面)



▲桂桂

14 の桂を 34 に打ち替える。角道が止まるため、玉は逃げられない。同角で 34 をふさぎ、14 桂から 24 桂で 24 をふさぐ。そして取れない飛成から角捨ときれいな収束。持駒の桂 3 枚と中合で得た桂は全て捨駒となった。清涼詰。構想型中編とは異なり、手の流れで見せる。魅せる。手順を並べた時の心地よさは格別。

(5) 中筋俊裕
詰将棋パラダイス　2011.10



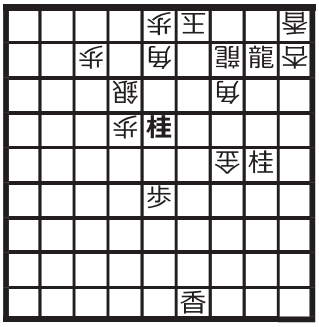
▲香

42 香、同角、33 桂左生、同角、
54 桂、① 44 角、同香、43 角、
同香生、同龍、14 角、② 23 桂、
同角成、同成香、33 桂打、同成香、
同桂生、同龍、44 香、43 角、
23 角、32 桂、同角成、同龍、
43 香生、同龍、53 桂、同龍、
23 角、同龍、42 龍まで 31 手詰

① 43 歩 は 33 桂 生、 同 龍、14 角、23 桂、同角成、同成香、53 桂まで。
① 43 角 は 33 桂 生、 同 龍、14 角、32 桂、同角成、同龍、53 桂、52 玉、32 龍、同角、42 飛、53 玉、44 飛成、52 玉、42 龍、61 玉、62 龍まで。
② 32 歩は同角成、同龍、同龍、同玉、33 飛、22 玉、31 角、21 玉、22 歩、同成香、同角成、同玉、23 香、12 玉、32 飛成まで。
② 23 歩は同角成、同成香、52 角、同歩、42 歩、51 玉、11 龍まで。

初手 44 香では 43 角で 52 から逃げられる。42 香の短打がいい味。同角に 33 桂左生で角を質駒にしてから 54 桂 (図 5)。

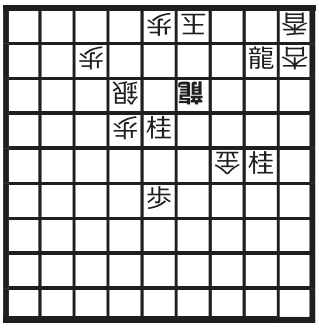
(図 5.　5 手目 54 桂までの局面)



▲なし

ここで 44 角から 43 角と 2 連移動合が飛び出す。44 角は 33 桂生と取られる形だからやけくそ中合…という意味ではなく、香を近づける効果がある。そして 52 を空けるため、43 角の移動合。取って図 6。

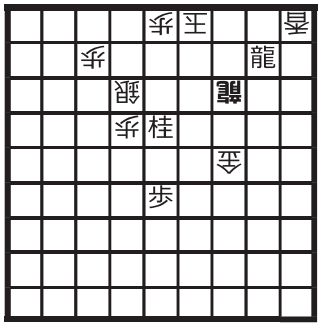
(図 6.　10 手目 43 同龍までの局面)



▲角角

持駒の角が一枚、他の駒、前に進む駒であれば、52 角から 42 で、桂であれば 33 桂打で詰む。というわけで 14 角と合駒を請求してみる。32 合はばらして詰む。23 歩は同角成で角が歩に変換できたので 52 角から 42 歩で詰む。よって 23 桂合。取って、同成香。成香が 33 に利いてきてしまった。それでも 33 桂打ぐらいしかなく精算する (図 7)。

(図 7.　18 手目 33 同龍までの局面)

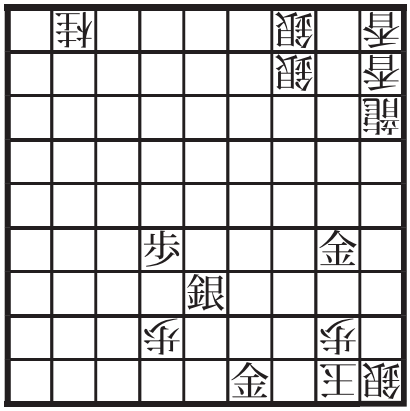


▲角香

今度 52 角は同歩、42 香、51 玉、11 龍、31 歩と龍が利いていて詰まない。そこで 44 香と打ってみる。43 合しかないが前に進む駒は 52 角の筋。43 桂合は作意に短絡する。43 角で同香生は同龍で、図 6 に比べ、12 成香がなくなっているが、25 桂もなくなっており、23 角には 32 歩ぐらいで届かない。43 角にはその瞬間 23 角を利かす。前に利く駒は 52 角の筋なので、桂合。角を桂に変換できた。以下収束である。

気づいてみれば 41 から玉が一歩も動いていない。どうやら 1 段目の不動玉の最長手数記録らしい。しかし、記録よりも合駒請求の趣向的な手順を引き出したことの方が面白い。記録にこだわらず玉が動いてでももっと複雑化反復化できなかったのかと思ってしまうが果たして…。

(6) 波崎黒生「直列」詰将棋パラダイス 2011.1



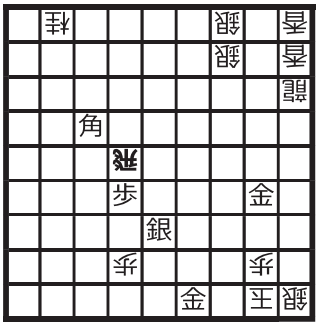
▲角角金

74 角、① 65 飛、同角、18 玉、
14 飛、同龍、63 角、② 54 桂、
同角、27 桂、17 金、同玉、
27 金、18 玉、16 金、54 龍、
同角成、27 飛、同馬、同玉、
17 飛、36 玉、46 飛、35 玉、
37 飛、24 玉、44 飛、23 玉、
35 桂、22 玉、27 飛、33 玉、
43 飛成、同銀、23 飛成、42 玉、
43 龍、51 玉、52 銀、62 玉、
74 桂、71 玉、61 銀成、同玉、
63 龍、51 玉、62 成桂、42 玉、
43 龍まで 49 手詰

① 18 玉は 63 角打、同龍、同角成、17 玉、27 馬まで。
① 38 飛は同角、18 玉、27 角打、17 玉、16 飛、同龍、同金まで。
① 47 飛は同角、18 玉、27 角、17 玉、18 金、26 玉、25 飛、37 玉、38 金まで。
① 56 飛は同角、18 玉、15 飛、同龍、63 角打、45 歩、同角、27 歩、同角、17 玉、18 金、26 玉、36 角成まで。
② 54 歩は同角、27 歩、同角、17 玉、16 金打、同龍、同金、同香、18 歩、26 玉、36 角成、15 玉、25 飛、14 玉、22 飛成、15 玉、25 龍まで。

初手 74 角と中途半端な所への限定打に対して 65 飛合！

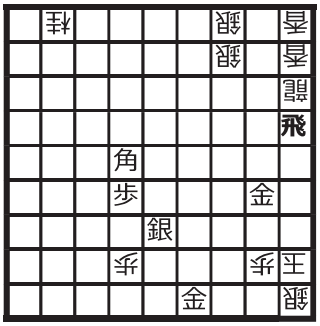
(図 8.　2 手目 65 飛までの局面)



▲角金

さらに同角、18 玉に対して 14 飛！

(図 9.　5 手目 14 飛までの局面)



▲角金

一体何が起きているのだろうか。

74 角に対して単に 18 玉は 63 角打と角をつなぎ、馬を作ることが出来るために詰む。馬を作る。それが攻方の狙いだ。

馬を作らせないために中合をする。歩合等弱い駒では 39 金打から 63 角打で馬作りを防げない。よって玉方は飛合で対抗することになる。飛合の場所は 4 箇所。38 と 47 は同角で角の位置が近いため詰む。56 か 65 か。とりあえず 56 として進めよう。同角と取って 18 玉となる。再び角を連結させて馬を作るために 15 飛！ 65 飛の場合はここで 14 飛 (図 9) となる。合駒は 27 角から詰むから同龍しかない。63 角で馬を作ることが可能になった！ 45 合も同角、27 合、同角で 17 玉、18 金、26 玉、36 角成で 15 がふさがっているために詰む。14 龍であれば詰んでいない。正解は 65 飛だ (図 8)。以下同角、18 玉。馬を作るために狙い通り 14 飛と竜利きをずらす。同龍、63 角、54 桂。同角成では同龍で、せっかくの馬が消えてしまうので同角。角が直列に並んだ。27 桂。桂合の所で歩合をしていると、②の手順で詰む。玉方はまだ粘る。角は直列に並んだものの、片方の角は成れない。

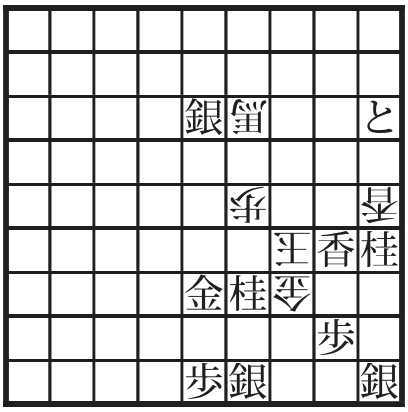
27 桂を同角と取ってしまうと、17 玉で以下馬は作れても逃げられてしまう。27 桂の

瞬間に 17 金と叩き込む。同龍は 27 角。同玉に 27 金、18 玉、16 金。もう 17 には逃げられない。以下は収束である。

角をつなげて馬を作りたい、作らせたくない…その攻防が現れたのがこの大駒乱舞の手順である。「直列」の構想を 65 飛だけで終わらせることなく、さらに 14 飛からの第 2 ラウンドにつなげていくという構想の膨らませ方は素晴らしい。収束が流れた感はあるものの、作者が表現したかったのは「直列」である。その思いは十分伝わってくる。

(7) 石本　仰

詰将棋パラダイス 2011.10



▲飛飛

76 飛、① 56 歩、同飛、② 46 角、
同飛、同歩、63 角、③ 45 飛、
32 飛、④ 33 香、45 角成、同玉、
55 飛、36 玉、33 飛成、同馬、
35 飛、26 玉、27 香、17 玉、
18 歩、16 玉、17 歩、同玉、
15 飛、同馬、18 香まで 27 手詰

①同馬は 33 飛、26 玉、37 飛成、同玉、27 金まで。
① 46 香は同金、同歩、35 飛、⑤ 47 玉、48 香、同金、同銀、同玉、58 金、49 玉、46 飛まで。
① 46 桂は同金、同歩、35 飛、47 玉、39 桂、57 玉、37 飛、68 玉、58 金、69 玉、67 飛まで。
① 46 角は同金、同歩、35 飛、26 玉、27 歩、17 玉、39 角、⑥ 28 歩、同角、同金、同銀、同玉、78 飛、27 玉、18 金、16 玉、17 歩、26 玉、27 金まで。
① 56 桂は同飛、46 角、同金、同歩、48 桂、同金、35 飛、47 玉、48 銀、56 玉、57 金まで。
② 46 香は 35 飛、26 玉、46 飛、同歩、27 香、17 玉、18 歩、16 玉、17 歩、同玉、15 飛、16 歩、18 香まで。
③ 54 歩は同角成、同馬、33 飛、26 玉、35 飛成、16 玉、17 歩、同玉、37 龍以下詰み。
③ 45 香は同角成、同玉、55 飛、36 玉、35 飛、26 玉、27 香、17 玉、18 歩、16 玉、17 歩、同玉、15 飛、16 歩、18 香まで。
④同馬は 45 角成、同玉、44 飛、36 玉、46 飛まで。
④ 34 歩は 45 角成、同玉、55 飛、36 玉、35 飛、26 玉、22 飛成、16 玉、25 龍、17 玉、37 飛まで。
④ 34 銀は 45 角成、同玉、35 飛、同銀、同飛成、54 玉、55 龍、63 玉、64 龍以下詰み。
④ 33 歩は 45 角成、同玉、35 飛、54 玉、55 飛、63 玉、62 飛成まで。
⑤ 26 玉は 46 飛、36 歩、27 香、同金、同歩、同玉、28 歩、16 玉、27 金まで。
⑥ 27 玉は 37 飛、同玉、28 角、27 玉、17 金、36 玉、46 飛、25 玉、26 金、34 玉、36 飛、45 玉、35 金、54 玉、64 銀成まで。

初手は 76 飛の限定打。わざわざ馬の利きに打つ。同馬は 33 以下詰むため、取れない。しかし、なぜ 76 限定なのであろうか。56・66・86 は 46 桂合で 47 からの逃走を抑えられない。96 は 46 角合で 26 玉以下① 46 角と同様に追うと、78 飛→ 98 飛となり、同馬と取られてしまう。35 飛に 47 に逃げたいので 56 歩として飛を近づけておく。今度 46 香・桂合は 35 飛以下歩を 1 枚もらっているため詰む。したがって角合。

56 飛の形では同金とは取れない。同飛、

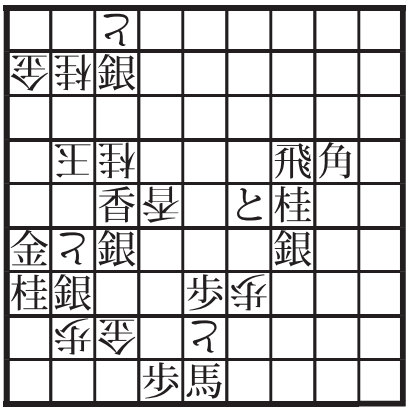
同歩に 63 角と打つ。また合駒だ。54 合は同角成で、同馬、33 飛以下詰むので 45 合。香合は同角成、同玉、55 飛、36 玉、35 飛、26 玉、27 香、16 玉、17 歩以下詰む。もし、27 香が飛だったら打歩詰。飛先飛香の登場だ。45 飛。飛を取っては打歩詰となるため。32 飛。馬の利きへの限定打。同馬は 44 飛が打てるため詰む。34 歩は 25 への馬の利きが止まるため、34 銀は 45 角成、同玉、35 飛、同銀、同飛成以下銀を持っているために詰み。33 歩は 45 角成、同玉、35 飛、54 玉、55 飛、63 玉、62 飛成以下詰み。35 に利かしつつ、馬の 25 への利きを保ちつつ、取られて左辺に追われても詰まない 33 香が正解となる。もし 31 飛と打っていると 34 歩合・33 歩合の変化でそれぞれ 22 飛成→ 21 飛成・62 飛成→ 61 飛成となり、同馬と取られてしまう。

飛を香に変換出来た！ここで慌てて同飛成は同馬で馬が 55 に利いてしまう。55 飛を決めてから 33 飛成、同馬。以下大駒が消えて幕。

馬の利きへの飛の限定打に 2 連合。角打に飛先飛香の合駒、さらに馬への利きへの限定打で持駒変換 (正確には馬の位置がずれるが、攻方の目的としては持駒変換) で打歩詰を回避する。何とも濃密な手順である。初形は 5 × 7 の枠に収まっているが、飛の限定打はいずれもその枠の外から打つのも洒落ている。

(8) 糟谷祐介

詰将棋パラダイス　2011.1



▲なし

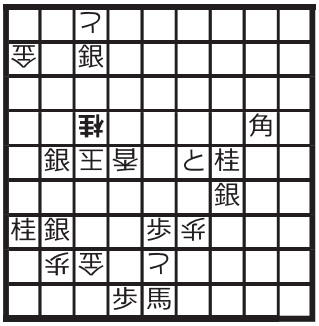
85 金、同と、51 角生、62 と、
85 銀、75 玉、74 飛、同桂、
42 角生、53 と、76 銀引、66 玉、
33 角生、44 と、同角成、55 歩、
同馬、57 玉、49 桂、同と、
46 馬、66 玉、67 銀、75 玉、
76 歩、84 玉、85 歩、93 玉、
94 歩、同玉、95 馬、同玉、
73 馬、94 玉、84 馬まで 35 手詰

初手は 85 金か 85 銀か。85 銀から見てみよう。93 玉は 33 飛成、83 香合 (飛合は香合と同様、金合は同銀成から 84 金で早い)、同銀成、同金、95 香、94 歩、同香、同桂、83 龍、同玉、74 銀、72 玉、83 銀成、同玉、95 桂、82 玉、37 馬、92 玉、93 歩、同玉、83 金で詰み。73 玉も 74 香、同桂、同飛以下簡単である。同とは同金、93 玉で初手 85 銀に 93 玉と逃げたのと同様に詰む。というわけで 75 玉。42 角成は 66 玉、33 馬、57 玉で逃れ。86 金は 64 玉で逃れ。85 銀は詰まないことが分かった。

初手は 85 金である。93 玉も 73 玉も 85 銀と同様に詰む。というわけで同と、同銀。よって 75 玉。76 銀上は 66 玉、33 角成、57 玉、54 飛、56 歩、同飛、同玉、55 馬、57 玉、46 馬、66 玉で不詰。それでは 74

飛で桂を補充しておくのはどうだろうか？逃げるのは簡単なため同桂の 1 手。

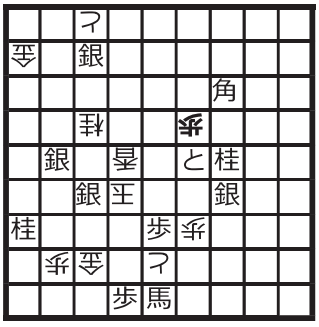
(図 10.　74 同桂までの局面)



▲桂歩

76 銀上、66 玉、33 角生、57 玉、49 桂、同と、58 歩、56 玉、55 角成で詰み。33 角生に対して、55 歩は同角成としてしまうと、57 玉、49 桂、同と、58 歩で打歩詰となってしまうが、当たり前の同角生が好手。以下 57 玉、49 桂、同と、58 歩、56 玉、46 とで詰み。33 角生に対して、44 歩の打診中合がきけば、同角成は 55 歩で打歩詰に誘導されてしまうし、同角生は 57 玉で 49 桂、同と、58 歩、56 玉、55 と、46 玉で逃れ。しかし、44 歩は二歩で出来ない。

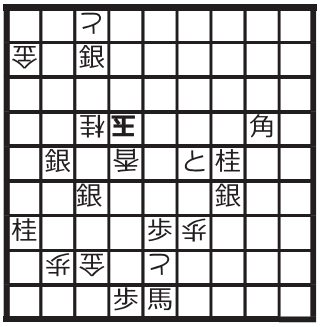
(図 11.　44 歩までの局面。二歩)



▲桂歩

整理すると、初手から 85 金、同と、同銀、75 玉、74 飛、同桂、76 銀上、66 玉以下詰み…ではなく、ここで 64 玉と逃げる手があった。

(図 12.　64 玉までの局面)



▲桂歩

以下 37 馬は、53 玉。42 角成は 73 玉で逃れ。というわけで 64 をふさぐ必要がある。そう、75 に玉がいるとき (図 10) に 42 角を利かすのだ。先程の変化で打診中合の筋も出てきたのでとりあえず生。42 角生。

66 玉には今度は 33 角成で

・57 玉には 49 桂、同と、58 歩、56 玉、55 馬、67 玉、76 銀まで。

・55 歩も同馬で、57 玉、49 桂、同と、58 歩、67 玉、76 銀まで。67 に銀の効きがないため、打歩詰にならない。

・75 玉には 76 銀上 64 玉、37 馬、53 玉、54 と、52 玉、43 桂成、62 玉、63 とで詰み。24 角→ 33 馬になっているため、今度は下に逃げられても捕まえることができる。

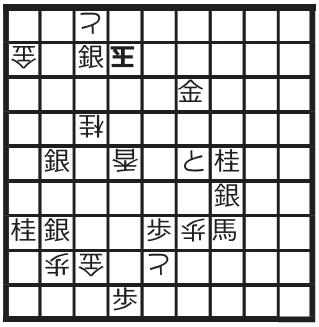
というわけで合駒の登場だ。

64 歩・香合は 76 銀上以下 66 玉しかなく 33 角生以下詰み。飛合は同角成でも、76 銀上でも詰む。金合に決定。そこで

・76 銀上は 66 玉、33 角生、55 歩、同角成には同金で詰まない。

・同角成には同玉、37 馬、53 玉、43 金、62 玉以下逃れ。

(図 13.　62 玉までの局面)



▲桂歩

…詰まない。ここまでを整理すると、

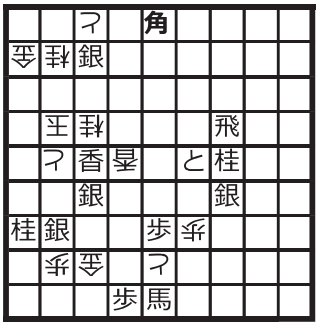
初手から 85 金、同と、同銀、75 玉、74 飛、同桂で 76 銀上は 64 玉で逃れ。

42 角生は 64 金で逃れ。

ここで図 13 に注目しよう。62 に玉がいる。62 に玉が行けるため詰まないのである。もし、62 が埋まっていたら…。84 に玉がいる瞬間に 51 角で 62 を埋めることはできないだろうか？

初手 51 角生では 93 玉で逃れ。85 金、同とを入れてから 51 角生。

(図 14.　51 角生までの局面)



▲なし

93 玉には 85 桂で詰む。合駒だ。まずは 73 合から。飛・金合は同角成、同玉、74 香以下ごちゃごちゃやっていけば詰む。歩・香合でも 85 銀、75 玉、74 飛で…。

・同桂は 76 銀上で、64 玉には 42 馬、53 合、37 馬で詰み。73 が埋まっているため詰む。

・同歩 (香) は 76 銀上、64 玉、86 馬、75 歩、同銀、同香、56 桂、53 玉、75 馬、52 玉、42 馬で詰む。

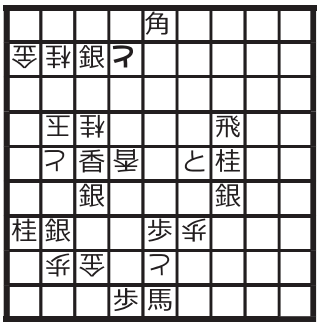
次は 62 合である。62 飛・金合は同角成と取って詰む。歩・香合だと、62 が目論見通り埋まるため、以下 85 銀、75 玉、74 飛、同桂、42 角成、64 金、同馬、同玉、37 馬、53 玉、43 金で詰む。

さあ、これで詰んだ。64 に逃げられるのを防ぐため、42 角を利かしたい。しかし、金合をされると詰まない。その変化を詰ますために 84 に玉が入るうちに 51 角を利かして 62 をふさぐ多重変化伏線の作品か。打歩詰を避けるために生で利かすのは気がきいているな。さて、一番長い手順はどれだろうか？

……なんてこれで終わりではない。この作品はここからが始まりなのである。もう一度図 14 を見てみよう。ここで玉方に妙防がある。

62 と！

(図 15.　62 とまでの局面)

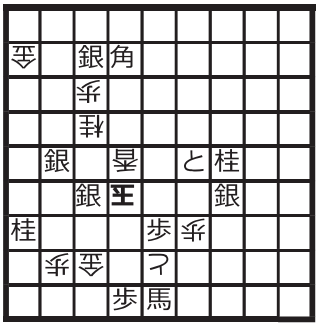


▲なし

ぱっと見やけくそにしか見えない移動中合。どういった意味があるのだろうか。

とりあえず同角生と取ってみよう。以下、73 歩、85 銀、75 玉、74 飛、同桂。ここで 53 角成は 64 金合で 62 が空いているため詰まない。76 銀上、66 玉。

(図 16. 66 玉までの局面)

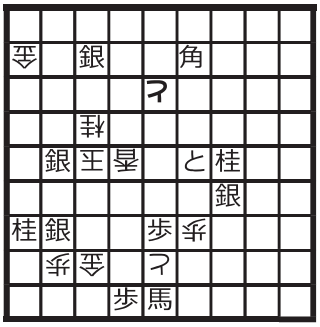


▲桂歩 2

ここまで来れば意味がわかるだろう。ここで先手は 44 角成か生を決めなければならない。図 11 で 44 歩と打診中合が出来れば詰まないと解説した。まさにその局面と同じ状態になっているのである。62 とは言わば、事前打診中合とでもいうのであろうか。角の移動地点を 33 から 44 へずらすことで、擬似的に 44 歩合と同じ効果があるのである。

さて、同角と取ると詰まないことが分かった。しかし、51 角生の狙い通り、62 はふさがっている。図 15 に戻って 85 銀としてみよう。以下 75 玉、74 飛、同桂、42 角生。ここで 64 金合は同角成以下 62 がふさがっているので詰む。他に 64 合も 76 銀上以下詰む。53 合はどうだろうか。飛・金合は取って簡単に詰む。53 歩は 76 銀上で 64 玉には 37 馬で 53 がふさがっているため詰む。66 玉も 33 角成で詰む。香合は同角成、同と、76 銀上、66 玉、67 香、57 玉、49 桂、同と、58 歩、56 玉、65 銀、67 玉、76 銀左、66 玉、67 香で詰む。53 合も簡単に詰むではないか。玉方は一体何のために 62 としたのだ。

(図 17.　53 とまでの局面)



▲桂歩

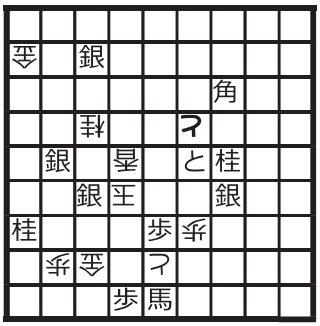
53 と！

再度と金の移動中合の登場である。同角生と取ると、64 金合で 62 が空いているため詰まない。62 とは玉方にとっては邪魔駒だったのである。取れないならば 76 銀上しかない。

76 銀上、66 玉、33 角生。

ここでの応手はもうわかるだろう。

(図 18. 44 とまでの局面)



▲桂歩

44 と！

再三のと金の移動中合。図 11 で 44 歩が出来れば詰まないと解説した。その局面が今ここに出現した。そうこの局面は詰まないのである。せっかくだからもうちょっと追ってみよう。44 と以下、同角成、55 歩、同馬、57 玉、49 桂、同と、46 馬、66 玉、67 銀 (同玉は 68 馬上、同金、同馬、66 玉、76 金、56 玉、46 とまで)、75 玉で 76 歩は打歩詰だし、76 銀引は 84 玉、85 歩、93 玉、94 歩、同玉、95 歩、93 玉…詰まない。惜しいが詰

まない。

どこが違うのだろうか。図 17 に戻ろう。53 とを取れないならば 76 銀上しかないと言ったが、実はここで 76 銀引が可能となっている。84 玉とされると逃げられそうであるが、以下 51 角成、73 合、96 桂、93 玉、85 桂、94 玉、95 馬、同玉、73 馬、94 玉、84 馬で詰み。

71 とが移動した効果で 62 で角の王手を止められないため詰むのである。

76 銀引以下、66 玉、33 角生、44 と、同角成、55 歩、同馬、57 玉、49 桂、同と、46 馬、66 玉、67 銀、75 玉、76 歩。図・で 76 銀上では打歩詰だったが、85 の銀が 87 にいるため打歩詰にならない。以下 84 玉、85 歩、93 玉、94 歩、同玉、95 馬、同玉、73 馬、94 玉、84 馬迄詰み。

作者「玉から遠く離れたところで、角がと金と戯れるイメージを具現化しました。」

角の王手に対すると金の移動中合 3 回。意味付けをまとめると、

角を移動させる意味は

・51 角生…62 をふさぐため

・42 角生…53 もしくは 64 をふさぐため

移動中合の意味は、

・62 と…後に 53 ととするため。

・53 と…後に 44 ととするため。

・44 と…打診合 (44 歩合は 2 歩のためできない。)

移動中合の取られた時の意味付けは、

・62 と…角のラインを 51 - 33 から 62 - 44 へ移動させる。

・53 と…62 に玉の逃げ道を作る。

・44 と…打診合。

である。

個々に見ると意味は難しくはないが、よくもまあこれらを一つの作品にまとめあげたものである。駒数が多いのはこの構想では仕方ないだろう。2010-2011 年中編随一の構想作。

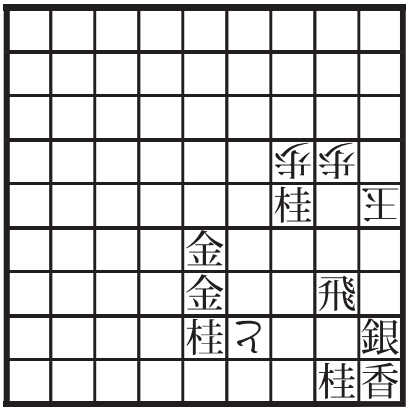
最後に一つ触れなければならない紛れがある。

62 とを取って図 16 に至る所でも 76 銀引は可能である。84 玉には 96 桂以下詰む。というわけで 66 玉、44 角成。作意との違いは 73 に玉方の歩があるかないか。以下作意と同手順で進めると 94 歩に 82 玉で逃れ。46 馬の利きが 73 歩によって止まっている。作意がいかにぎりぎりで成り立っているかが分かる。

さてベスト 8 篇の解説を終了した。

選んだ作品は私の好みによるところもあるが、好作であることに間違いはないと思う。2010-2011 年に発表された中篇は 400 作を超える。その中からたった 8 篇しか選ばなかったわけであるが、他にも好作は沢山ある。佳作として私の好みにさらに寄せて 4 作品選んでみた。

(佳作 1) 馬屋原剛
詰将棋パラダイス 2011.2



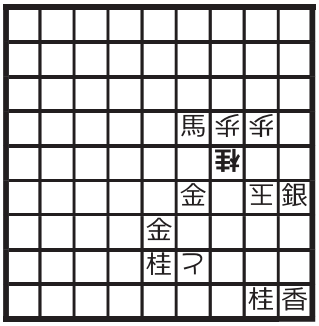
▲角

17 飛、16 歩、同飛、同玉、
17 銀、25 玉、16 銀、35 玉、
53 角、44 歩、46 金寄、26 玉、
44 角成、35 桂、36 金、同玉、
54 馬、45 桂、46 金、26 玉、

27 歩、同桂生、15 銀、25 玉、
37 桂、同桂成、36 馬、同成桂、
26 歩、同成桂、14 銀まで 31 手詰

歩合が 2 回入る序を経て図 19。35 合は桂以外だと取って簡単。打歩詰の局面である。

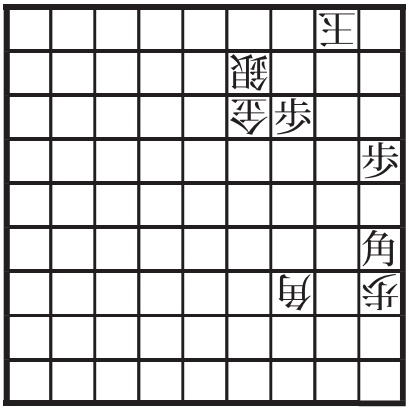
(図 19. 14 手目 35 桂までの局面)



▲歩 2

馬の利きがなければ、27 歩と打てる。よって 36 金から 54 馬としてみる。後の展開を見越して 37 へ利かすため桂合。以下、46 金、26 玉で 27 歩が打てるようになった。同桂生。成ると 15 銀から 26 歩が打てて詰む。お約束の不成である。生に対しては 15 銀から 37 桂で同桂成。この成桂を引っ張ってくれば 14 銀で詰む。合駒で発生した 2 枚の桂が成と生で動く対比がきれいに表現されている。

(佳作 2) 久保紀貴
「ダビデは琴を弾いていた」
詰将棋パラダイス　2010.2

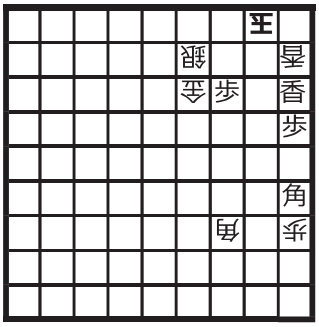


▲銀香香香

25 香、23 銀、32 銀、11 玉、
13 香、12 香、同香成、同銀、
21 銀成、同銀、13 香、12 香、
21 香成、同玉、25 香、24 桂、
同香、22 銀、32 銀、11 玉、
12 香成、同玉、13 香、同銀、
23 香成、11 玉、21 銀成、同玉、
32 歩成、11 玉、21 と、同玉、
43 角成、同銀、33 桂、31 玉、
41 金まで 37 手詰

初手は 25 香の限定打。24 香では 22 銀で詰まない。25 香に対して 24 合から 22 銀合は 1 枚持駒が多いため詰む。よって 23 合となるが、32 銀から 12 香の筋を受けるため、12 に利かす必要がある。角は品切れなので銀合。それでも 32 銀から 13 香と合駒を聴く。桂合では 21 銀成～ 23 香生～ 24 桂で詰むため、香合。取るしかなく同銀、21 銀成、同銀で再度 13 香。桂合は 21 香成から 23 香で桂を 24 に打てるため詰む。よって香合。21 香成、同玉 (図 20)。

(図 20. 14 手目 21 同玉までの局面)

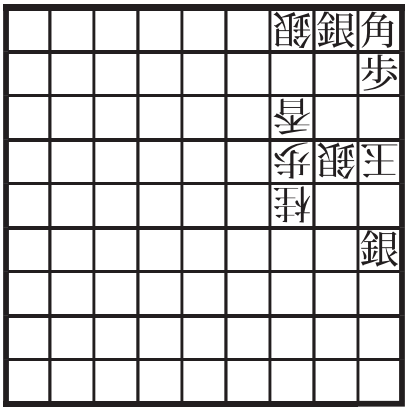


▲銀香

さてこの局面、初形から香を消費したが、13 香・12 香が配置してある。もう一度 25 香と打ってみると、23 銀は 12 に逃げられないため意味がない。よって 22 銀であるが、12 香成から追って 24 銀から押さえ込めるため早詰。24 合が出てくる。安い駒である歩か桂か。とりあえず保留して同香、22 銀合、32 銀、11 玉、12 香成、同玉、13 香、同銀、23 香成、11 玉、21 銀成、同玉。ここで持駒が歩だと 43 角成、同銀、22 歩で詰む。よって 24 合は桂合に決定。以下収束。

初形と 14 手目の局面を比べると 13 香・12 香が配されて持駒が減っているだけ。それだけの差で合駒が 23 銀合と 24 桂～ 22 銀合と変わるのが面白い。収束も軽い邪魔駒消去から簡潔にまとまっており好感が持てる。

(佳作 3) 廣瀬崇幹
詰将棋パラダイス 2010.9

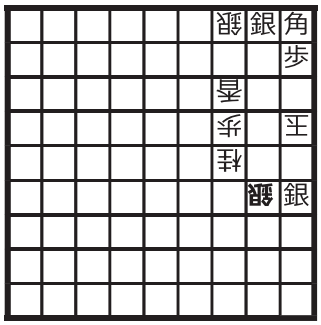


▲角桂桂香香歩 3

15 香、同銀、26 桂、同銀、
36 角、23 玉、24 歩、同玉、
25 銀、13 玉、14 香、23 玉、
15 桂、同銀、24 歩、同銀、
13 香成、同銀、24 歩、同銀、
14 銀まで 21 手詰

持駒の多さが目に付くが、手は限られている。まずは 23 に逃げられないよう 15 香。23 玉は 14 角から 32 角成で詰む。同銀に 26 桂。15 に銀を呼んだ効果で 23 玉には 14 角、13 玉、25 桂で詰み。よって同銀。守備銀を 24 から 26 に移動できた (図 21)。

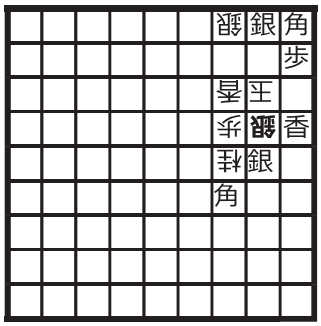
(図 21. 4 手目 26 同銀までの局面)



▲角桂香歩 3

以下角を据え、25 銀と出ると詰形が見えてくる。14 香、23 玉で打歩詰の局面である。ここで 26 に呼び込んだ銀を 24 に引っ張ってくる。15 桂、同銀、24 歩、同銀 (図 22)。

(図 22. 16 手目 24 同銀までの局面)

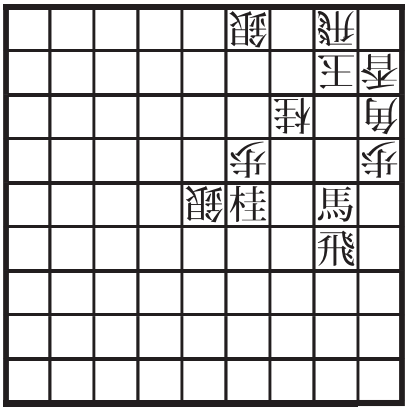


▲歩

24 をふさぐと 14 香が邪魔駒となり、13 香成から消去して詰み。

玉方銀に動きに注目すると「24 - 15 - 26 - 15 - 24」と「24 - 13 - 24」の 2 つのスイッチバックを楽しめる。後半は既成手順であるが、前半を付け加えることでテーマが際立った。

（佳作 4）新井直之
詰将棋パラダイス　2010.8



▲なし

43 馬、25 桂、同飛、24 角、
同飛、13 玉、22 飛成、同飛、
35 角、24 飛、同角、同玉、
25 飛、13 玉、23 飛成、同玉、
33 馬、13 玉、25 桂まで 19 手詰

初手 43 馬とすると、一気に狭くなる。玉が逃げるのは簡単。打合も 33 馬、31 玉、43 桂で詰む。となると移動合しかない。単に 24 角は 33 馬、13 玉、25 桂で詰む。25 桂を防ぎ、かつ、33 馬で取られるのを防ぐ 25 桂が正解である。以下同飛に退路開けの 24 角の移動合。あっさりと連続移動中合がでてきた。さらに飛捨てをはさみ、35 角に 24 飛と移動合。そして最後は飛を捨てて収束。この作品、何より驚くのは変化・紛れがほぼ皆無であること。変化は長くても 5 手である。2 連続移動中合を含む移動合 3 回とやりたいことをしっかりやりながらも、ここまで簡潔にまとめることが出来るのかと羨ましくなる。

55 銀は余詰消し……だけではなく 35 角限定にも働いている。しっかり作っているのが伝わってくる。

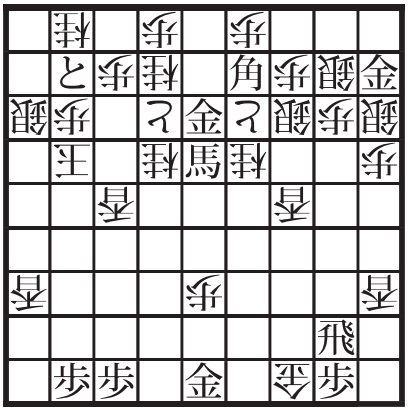
2010-2011 年
ベスト長篇 12 局

角　建逸

前任者の伊藤正氏のご指名により、本稿の執筆を引き受ける羽目になった。ここ数年看寿賞の選考委員をしていることもあり、長編にも目は通しているから何とかなるだろうという軽い気持ちだったが、書き出そうとして改めてその大変さに気づかされた。

長編の解説をするのは、「詰パラ」でたまに書かせてもらう結果稿を除けば、「詰将棋探検隊」の執筆以来のこと。作品の仕組みをなるべくわかりやすく説明するという方針は「探検隊」と同じつもりだが、本稿では作品の持つ意義を伝えるという重要な要素がある。そこで今回は、30 年来の詰棋友でもある添川公司氏からコメントをもらい、それを添えることでその部分を補完した。

(1) 井上徹也「シンメトリー」
詰将棋パラダイス　2010.7

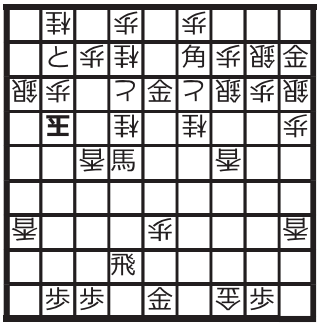


▲歩 4

本作は看寿賞を受賞した 500 手超えの長編である。飛車打飛車合を繰り返しながら、攻方馬を巧みに操り、玉を左右に追い回す。手順に登場するほとんどは、玉・飛・馬の 3 種類のみと言っても過言ではない。超長編なので、局面はほんの少しずつ変化していく。

「88 飛、85 飛合、同飛、同玉、
88 飛、86 飛合、同飛、同玉」＝ A 手順
「88 飛、77 玉、87 馬、66 玉、
68 飛、67 飛合、同飛、同玉、
68 飛、56 玉、65 馬、45 玉、
48 飛、46 飛合、同飛、同玉、
48 飛、36 玉、47 馬、45 玉、
46 馬、34 玉、45 馬、24 玉、
28 飛、25 飛合、同飛、同玉、
28 飛、26 飛合、同飛、同玉、
28 飛、16 玉、27 馬、25 玉」＝ B 手順
「54 馬」、26 飛合、同飛、同玉、
「28 飛、37 玉、27 馬、46 玉、
48 飛、47 飛合、同飛、同玉、
48 飛、56 玉、45 馬、65 玉、
68 飛、66 飛合、同飛、同玉、
68 飛、76 玉、67 馬、65 玉、
66 馬、74 玉、65 馬、84 玉」＝ C 手順

（途中 1 図は 72 手目 84 玉まで）



▲歩 4

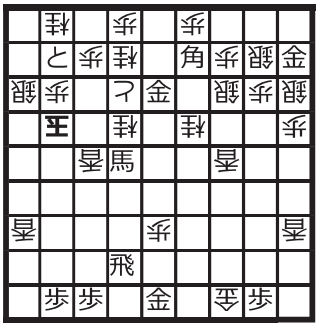
（途中 1 図以下）
「A 手順」
「88 飛、95 玉、96 歩、同玉、
87 馬、85 玉」＝ a 手順
「43 馬」、86 飛合、同飛、同玉、
「B 手順」
「54 馬」、26 飛合、同飛、同玉、
「C 手順」（途中 2 図）

途中１図では、馬が 65 と近くなっているので、88 飛に 77 玉は 87 飛の 1 手詰。やむなく 95 玉と逃げることになるが、そこで馬を「65 → 87 → 43」と動かして「43 と」を奪う。そう、連取りである。この連取りを行うことによって、玉方のと金や歩を奪うことができ、それにより状況が変わってくる。

まず８筋では、開き王手で「43 と」を奪ったが、馬が遠ざかったスキに玉は 77 から右辺へ逃げる。

「シンメトリー」という題名からして、２筋でも連取りを行うのではないかと推測されるわけだが、馬は「45 → 27 → 54」と先程と同じ動き。ここで一気に 63 馬とするのは、34 玉とされて詰まない。「43 と」に続き、先に「32 歩」を消去しておく必要があることがわかる。

（途中２図は 154 手 84 玉まで）



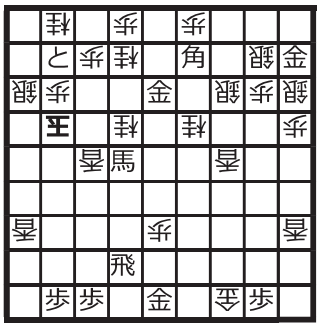
▲歩４

（途中２図以下）
「Ａ手順」
「a 手順」
「32 馬」、86 飛合、同飛、同玉、
「a 手順」
「98 馬」、86 飛合、同飛、同玉、
「Ｂ手順」
「63 馬」、26 飛合、同飛、同玉、
「Ｃ手順」（途中３図）

８筋では馬を「65 → 87 → 32」と動かして「32 歩」を奪う。ライン上にもう取る駒がなくなったので、玉方は 95 玉と居座りの姿勢を見せるが、そこで攻方は馬を「32 → 87 → 98」とする。95 玉なら、96 歩、同玉、97 馬、同玉、98 香まで。ネタばれで恐縮だが、これが目指す収束である。したがって玉方は 77 玉からまた右辺へ。

「32 歩」を除去したことで、２筋で馬は待望の「45 → 27 → 63」で「63 と」をパクリ。今度 34 玉なら、33 角成、同玉、34 歩、同玉、45 銀、33 玉、34 歩、32 玉、22 金以下詰む。玉方は、「72 歩」を続けて取らせないように、37 玉からまた左辺に逃げる。

（途中３図は 246 手目 84 玉まで）



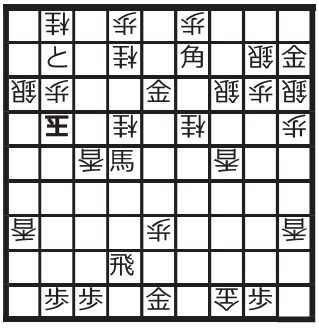
▲歩４

（途中３図以下）
「Ａ手順」
「a 手順」
「98 馬」、86 飛合、同飛、同玉、
「Ｂ手順」
「72 馬」、26 飛合、同飛、同玉、
「Ｃ手順」（途中４図）

左辺ではもう取れる駒もないので、馬を「65 → 87 → 98」と移動し、すぐに折り返す。

右辺では、馬を「45 → 27 → 72」と移動し、「72 歩」を入手。次は「81 桂」だ。

（途中４図は 328 手目 84 玉まで）



▲歩４

（途中４図以下）

「Ａ手順」

「a 手順」

「98 馬」、86 飛合、同飛、同玉、

「Ｂ手順」

「81 馬」、16 玉、27 馬、25 玉、

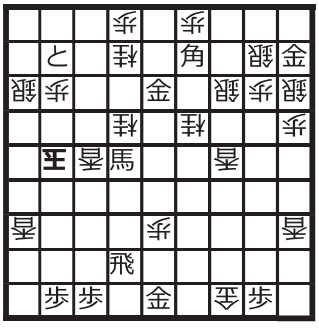
「18 馬」、26 飛合、同飛、同玉、

「Ｃ手順」（途中５図）

左辺の動きは同じ。右辺では、馬を「45 → 27 → 81」と移動し、「81 桂」を入手。ようやく歩以外の駒を入手したことにより、収束に向かうことになる。

左辺と同じように、ライン上に取れる駒がなくなると、玉方は居座ろうとする。馬を「81 → 27 → 18」と移動させて、17 馬以下の詰みをちらつかせて、左辺に玉を追い出すのは８筋での折衝と同じである。

（途中５図は 414 手目 85 玉まで）



▲桂歩３

（途中５図以下）

「a 手順」

「98 馬」、86 飛合、同飛、同玉、

88 飛、77 玉、「69 桂」、66 玉、

68 飛、67 飛合、同飛、同玉、

68 飛、56 玉、65 馬、46 玉、

48 飛、36 玉、47 馬、46 玉、

46 馬、34 玉、45 馬、25 玉、

28 飛、26 飛合、同飛、同玉、

28 飛、16 玉、27 馬、25 玉、

「18 馬」、26 飛合、同飛、同玉、

28 飛、37 玉、27 馬、46 玉、

48 飛、47 飛合、同飛、同玉、

48 飛、56 玉、45 馬、66 玉、

68 飛、76 玉、67 馬、65 玉、

66 馬、74 玉、65 馬、84 玉（途中６図）

持駒に桂が加わったため、このサイクルは今までとは手順が変わってくる。

まず途中５図で 85 玉は 84 玉でもよいが、ただし 88 飛に飛合をするのは、同飛、同玉、87 飛、95 玉、96 歩、同玉、88 桂、以下早く詰む。

そして、肝心の桂は 77 玉に対し、69 桂と打つ。これで 77 の地点がふさがれて、いよいよ収束に入る準備が整った。

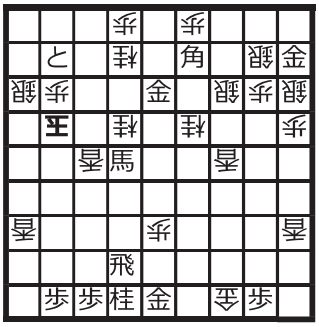
69 桂が設置されたことで、57 桂という手が生じるので、以下の手順にも変更がある。

65 馬に対し、436 手目は 45 玉でもよいが、48 飛に 46 飛合は、57 桂、36 玉、46 飛、同玉、48 飛以下早い。

45 馬に対し、444 手目 24 玉は、28 飛、25 飛合、33 角成、同銀、25 飛、同玉、28 飛、26 角合、16 銀、同玉、27 馬、25 玉、26 馬、34 玉、43 角、45 玉、57 桂、46 玉、48 飛以下早い。

45 馬に対し、468 手目 65 玉は 64 玉でもよいが、68 飛に 66 飛合は、57 桂、76 玉、66 飛、同玉、68 飛以下早い。

（途中６図は 476 手目 84 玉まで）



▲歩２

（途中６図以下）

「Ａ手順」

「a 手順」

「98 馬」、86 飛合、同飛、同玉、
88 飛、95 玉、96 歩、同玉、
97 馬、同玉、98 香まで 501 手詰

77 がふさがれたことにより、98 馬に対し結局 95 玉と逃げざるを得ず、大団円となる。

最後 495 手目 88 飛に対し、87 飛合とすると、同馬、95 玉、96 飛、85 玉、76 馬、96 玉、86 馬まで 503 手駒余り。変長であることは間違いないが、なかばヤケクソ的な捨て合によるもので、微キズだと思う。

看寿賞を受賞した大阪での全国大会で作者に話を聞いたが、この変長をなくそうとすると、収束部の作り直し等諸々の変更が必要となり、手数が大幅に減ってしまうそうで、総合的にこのキズの方がマシという判断になったとのこと。

添川「全く新しい機構で 500 手超えを達成したのが素晴らしい。発明ですよ、これは。既成の機構を使って長手数作を発表している輩とは比較にならないですね、ただし変長があるのなら、少し評価は下がりますけどね」

シンプルな機構に、創意あり、工夫あり。作者の実力が見事に発揮された作品だ。

作者「シンメトリーの作者で終わらないようこれからも精進していきます」（受賞の言葉より）

（2）添川公司「奇兵隊」
詰将棋パラダイス　2010.11



▲なし

本作も看寿賞受賞作。初形の全駒配置を見て、作者得意の煙詰かと思いきや…。

まずは局面をほぐしにかからないといけないが、それには大駒の力が必要不可欠。96 の馬はもちろんだが、遠く 19・29 にいる飛龍をどう活用していくか。それには玉を上部に引っ張り出さないといけない。

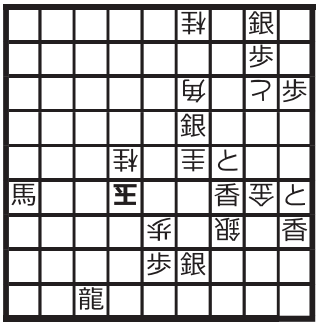
82 と、同成香、81 金、同成香、
同と、同玉、71 歩成、91 玉、
93 香、92 歩合、同香成、同玉、
93 歩成、91 玉、82 と、同玉、
72 と寄、同金、同と、同玉、
62 歩成、81 玉、72 と、同玉、
73 と、同玉、84 と、同玉、
75 と、同玉、76 歩、同玉、
87 と、66 玉、78 桂、67 玉、
66 金、68 玉、69 金、同玉、
58 歩、29 歩成、同龍、68 玉、
59 龍、78 玉、79 歩、同成香、
77 と、同玉、79 龍、66 玉（途中１図）

左辺の小駒をどんどん捨てていくのだが、途中で金２枚を入手しているのが大きく、玉は面白いように上部に誘い出される。

途中 63 の歩を消しておくのがちょっとした伏線。その理由は後の手順で明らかになる。

玉を 69 まで呼んで、41 手目 58 歩。ついに飛龍に日の目が当たることになる。

（途中 1 図は 52 手目 66 玉まで）



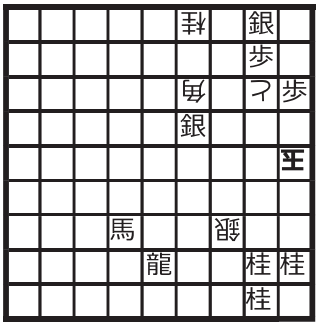
▲香

（途中 1 図以下）
68 香、67 桂合、同香、同玉、
85 馬、56 玉、57 銀、同桂成、
同歩、同玉、59 龍、46 玉、
47 歩、同玉、58 龍、46 玉、
45 と、同玉、67 馬、36 玉、
26 と、同玉、18 桂、17 玉、
29 桂、16 玉、28 桂、15 玉（途中 2 図）

途中 1 図での 68 香に対し、67 歩合なら、同香、同玉、78 龍、66 玉、67 歩、56 玉、76 龍まで。この変化のため、序盤で 63 歩を消去しておくわけ。

香打ちから 67 桂合をもぎ取り、さらに 65 桂と 45 成桂も入手。その 3 枚の桂を 18・29・28 と打ちつける。さあさ、ここからがお立ち会い。ショーの始まりである。

（途中 2 図は 80 手目 15 玉まで）



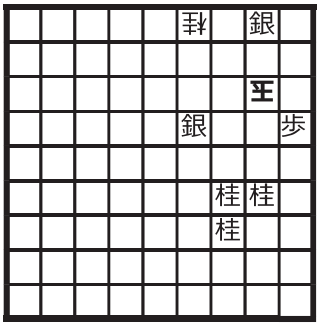
▲金

（途中 2 図以下）
55 龍、25 歩合、16 金、24 玉、
25 龍、同角、同金、同玉、
37 桂、14 玉、25 角、13 玉、
14 歩、22 玉、23 馬、同玉、
24 歩、同玉、36 桂、23 玉、
34 角、同玉、26 桂、23 玉（途中 3 図）

55 龍で歩合をさせてから 25 で清算。67 の馬は 23 とと刺し違え、奪った角も消えて途中 3 図を迎える。

先程打った 3 枚の桂は、編隊を組んできれいにそろって跳ね出した。詰キストなら、もうあの詰上りの予感でぞくぞくとしているはずだ。

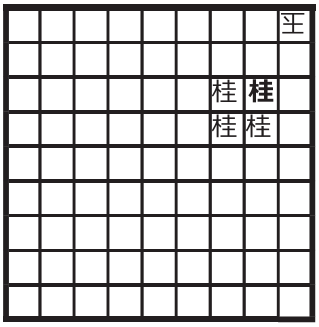
（途中 3 図は 104 手目 23 玉まで）



▲銀

（途中 3 図以下）
32 銀打、22 玉、13 歩成、同玉、
25 桂、22 玉、33 銀成、同桂、
34 桂、11 玉、12 銀成、同玉、
24 桂、11 玉、21 銀成、同玉、
33 桂生、11 玉、23 桂まで 123 手詰

（詰上り図は 123 手目 23 桂まで）



▲なし

最後は四桂詰の詰上り。題名の「奇兵隊」とは、幕末に長州の高杉晋作が農民を中心に作ったとされる軍隊だが、桂はまさに奇兵の名にふさわしい。

添川「昔から作りたいと考えていたテーマ。ただなかなかうまく桂追いに逆算出来そうな素材にめぐり合えなかった。収束の 44 銀と 25 角の配置の発見がポイントだった。最下段からの桂打～四桂詰というテーマだけなら全駒にする必要はなく、50 手位で完成させても良いわけで、全駒にする必然性を持たせるために前半に桂合を入れたかった」

全駒からの四桂詰自体は、七條兼三氏や飯田岳一氏（近代将棋 1988 年 5 月号で同時発表）があり初めてではないが、この作者にして何年もかかったと言わしめるだけあって、抜群の完成度となっている。

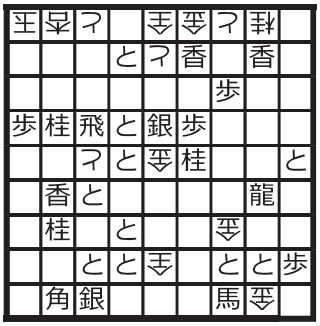
作者「ただ全駒配置にしただけにならないよう工夫しました。ひとつが 67 桂合であり、もうひとつが玉方に桂合をさせるための 63 歩消去の伏線です。これで序盤、中盤、四桂詰部が一本の線で繋がり、作品の完成度が高まったと思います」（受賞の言葉より）

初見の読者には、盤に並べての鑑賞をお勧めしたい。もっともこれはどの詰将棋にも当てはまることなのだが。

この年、添川氏は本作の他に、七種合煙「虹と雪のバラード」を含め、煙詰を四作発表しており、普通の年ならそちらが受賞してもおかしくない佳作揃い。そちらについてもコメントをもらっているので紹介する。

添川公司「虹と雪のバラード」

詰将棋パラダイス　2010.4



▲なし

添川公司「龍泉洞」

詰将棋パラダイス　2010.5



▲なし

添川公司「放れ駒」

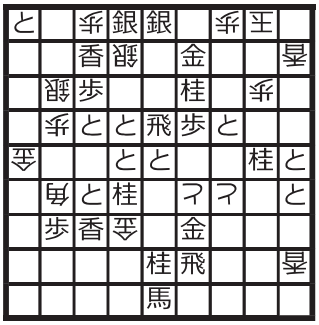
詰将棋パラダイス　2010.9



▲なし

添川公司「胡蝶蘭」

詰将棋パラダイス　2010.10



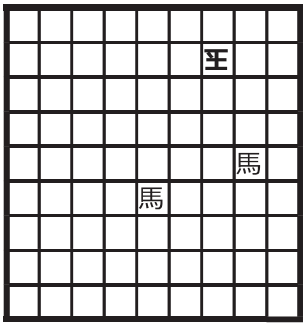
▲なし

添川「七種合煙は以前看寿賞をもらった「大航海」（近代将棋 1992 年 3 月号）の方が気に入っている。「虹と雪のバラード」は何となくできてしまった感じなので。「龍泉洞」は森敏宏氏の龍ノコによると金はがしを煙にできないかと思い作ってみた作。結構気に入っている。「放れ駒」は、盤面馬 2 枚、持駒銀 2 枚となる収束の途中 A 図が出発点。馬が離れたりする手は、後から入ったおまけ。「胡蝶蘭」も途中 B 図の収束から。易しいけどこの収束で作りたかった。「妖精」（近代将棋 1983 年 3 月号）や「龍泉洞」のような作品は、趣向手順を入れて、残りの駒で収束、みたいなことをしてるけれども、ほとんどの煙は新しい収束から作っている。そのことは一応ここで言っておきます」

なんでこの年は急に四作も発表なのかを尋ねると、「担当者がごにょごにょ」。現担当の小泉潔氏になって投稿する気が起きたということらしい。

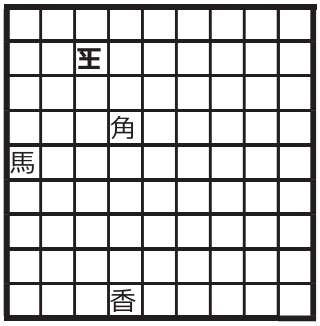
まだ煙のストックはあるという。どこまで続く、添川煙。

（途中 A 図は「放れ駒」114 手目 32 玉まで）



▲銀銀

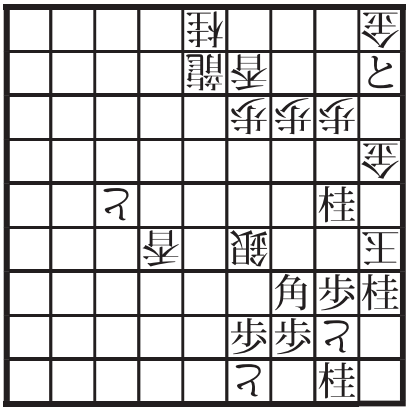
（途中 B 図は「胡蝶蘭」126 手目 72 同玉まで）



▲なし

（3）近藤真一

詰将棋パラダイス　2010.2



▲飛歩 2

本作は開き王手で玉方に合駒を強要して、持駒を徐々に変えていくパズル。

早速手順を進めてみよう。

26 飛、15 玉、36 飛、26 香合、
16 歩、同玉、26 飛、15 玉、
36 飛、26 香合、16 歩、同玉、

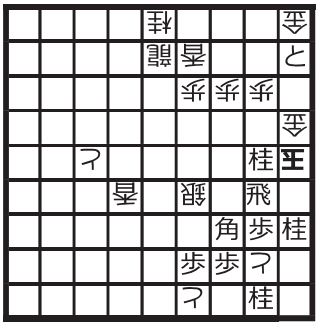
26 飛、15 玉（途中 1 図）

3 手目 46 飛と銀を取りたくなるが、それは 24 玉で後続なし。まずは 36 飛が正解で、この開き王手に合駒をせずに 24 玉なら 33 飛成の 1 手詰。26 桂合があれば詰まないのだが、あいにく桂は品切れ。一番安いのが香合ということになる。

香合をさせて、16 歩～ 26 飛でその香を奪う。2 回繰り返して持駒の歩が 2 枚とも香に代わる。

ちなみに 26 の合駒を同角と取るのは、16 玉、53 角成、27 玉と変なところにもぐられて詰まない、念のため。

（途中 1 図は 14 手目 15 玉まで）



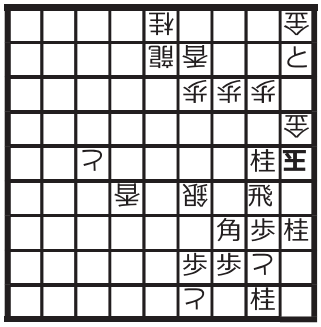
▲香 2

（途中 1 図以下）
36 飛、26 銀合、16 香、同玉、
26 飛、15 玉、36 飛、26 銀合、
16 香、同玉、26 飛、15 玉（途中 2 図）

途中 1 図からの 36 飛に対して、玉方の香も底をつき、やむをえず 26 銀合となる。わらしべ長者よろしく、歩→香→銀とどんどんと高い駒が手に入る仕組みだ。

6 手 1 サイクルを 2 回繰り返して、持駒の香 2 枚が銀 2 枚に代わる。

（途中 2 図は 26 手目 15 玉まで）



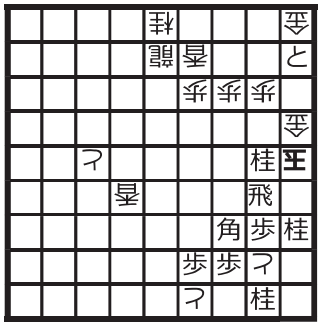
▲銀 2

（途中 2 図以下）
46 飛、26 香合、16 銀、同玉、
26 飛、15 玉、36 飛、26 銀合、
16 香、同玉、26 飛、15 玉（途中 3 図）

途中 2 図で 36 飛は、26 香合あるいは 26 銀合とされて前の局面に戻ってしまうので無効（迂回手順なので）。ここでようやく 46 飛と銀を奪うことが可能になる。46 飛に 24 玉なら、持駒の 3 枚の銀を 35 銀～ 36 銀～ 35 銀打と打って詰む。

注意しなければいけないのは次の合駒。香を持っているから 26 香合としたくなるが、持駒に銀が 2 枚あるので、24 銀、同玉、35 銀、15 玉、16 香、同玉、26 飛、15 玉、16 香まで早い。26 銀合なら途中の 35 銀を同銀と取ることができる。もっとも 26 香合が可能なら、16 香、同玉、26 飛、15 玉、36 飛、26 香合で千日手になるので、何か違う手がないとおかしいと気づくところではある。

（途中 3 図は 38 手目 15 玉まで）



▲銀 3

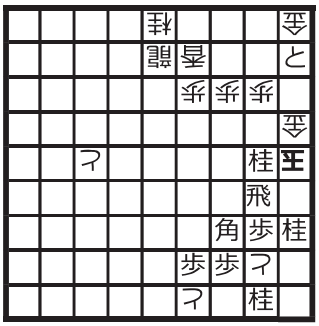
（途中３図以下）
66 飛、26 香合、16 銀、同玉、
26 飛、15 玉、36 飛、26 銀合、
16 香、同玉、26 飛、15 玉、
36 飛、26 銀合、16 香、同玉、
26 飛、15 玉、36 飛、26 角合、
16 銀、同玉、26 飛、15 玉（途中４図）

次のターゲットはもちろん 66 香だが、持駒を銀３枚にしてからでないと、66 飛に 24 玉の変化が詰まない。

66 飛、26 香合のときに 16 銀と捨てるのが肝心で、16 香だと、24 玉、35 銀、同玉、26 角、45 玉、46 銀、36 玉以下詰まない。16 銀なら 27 の地点がガードされているので、詰む理屈だ。

結局奪った香も銀に変換し、持駒は銀４枚。さらに開き王手により、角合を得て途中４図。

（途中４図は 62 手目 15 玉まで）



▲角銀３

（途中４図以下）
66 飛、26 銀合、24 銀、同玉、
35 銀、同銀、15 角打、34 玉、
33 角成、45 玉、34 銀、54 玉、
55 馬、53 玉、64 馬、62 玉、
73 馬、53 玉、54 歩、同玉、
64 馬、44 玉、55 角、同龍、
同馬、同玉、56 飛打、44 玉、
64 飛まで 91 手詰

途中４図からもう持駒は変わらないから、ここから収束するしかない。

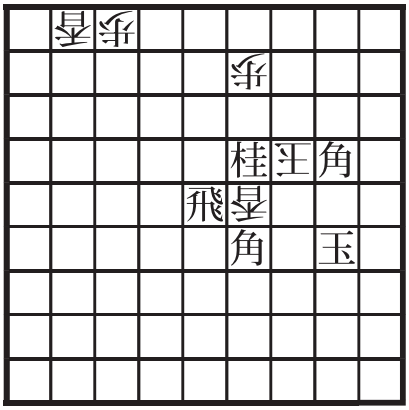
どこに飛車を開くかというのが本局最大の謎だが、66 飛と再びここに開くのが唯一の解決策。

26 銀合に対し、16 銀では無限ループから逃れられない。持駒角銀３枚を生かして、24 銀～ 35 銀～ 15 角打とする。66 飛が 36・46・56 のいずれであっても、飛車が近すぎてこの変化が詰まないのだ。

33 角成以下は後片付け。角と馬を玉方龍と清算して幕となる。

近藤氏は故山本昭一氏と並び、連取りやはがしの長編趣向作を多く発表してきたが、本作は同じ手順を繰り返すのではなく、46 銀や 66 香を奪取するタイミング、さらに収束の入り口を探す謎を設けることで、極上のパズルに仕立て上げた。

（4）中井雄士
詰将棋パラダイス　2010.2



▲金

双玉作である。前号「この詰 2010」で伊藤正氏はこう語っている。
伊藤「余談だが、私は今でも『双玉作品は単玉作品とは別のジャンル』と考えている。だってね、（逆）王手放置禁止のルールを用いれば単玉作品では不可能な手順がいろいろと可能になるじゃありませんか。同じ土俵に乗せられるはずはない」（「2009 年ベスト長編４局」より）

伊藤氏は作る側の立場としての見方があるのだと思う。同じ土俵ではないという認識において、基本的に解説子も同意見である。ただ私は面白いものが見たい。同じ土俵でなくても手順が面白ければ、それを楽しんでみたいと思う気持ちがある。

本作の双玉にはどういった存在意義があるのだろうか。

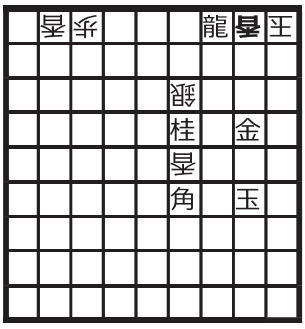
35 金、23 玉、53 飛成、43 銀合、
33 角成、同玉、24 金、22 玉、
42 龍、11 玉、12 歩、21 玉、
41 龍、31 飛合、11 歩成、同玉、
31 龍、21 香合（途中 1 図）

ぶっちゃけて言うと、本作の作意には逆王手は出てこない。また攻方玉が移動するということもない。

双玉の意味は、特に序盤の攻防を成立させるためのもの。26 玉が金だったら、初手より 35 金、23 玉、13 金までの 3 手詰というのは極端な例だが、玉方は逆王手の変化が生じるような合駒（途中 1 図での 21 香合など）を用意することで、簡単な詰みから逃れることが可能になる。

たとえば途中 1 図で 26 玉がいなければ、12 飛、同玉、13 金、11 玉、22 金までの詰みであり、同様に右上での様々な紛れもことごとく逆王手で逃れているのである。

（途中 1 図は 18 手目 21 香合まで）



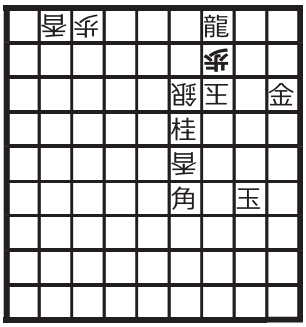
▲飛

（途中 1 図以下）
同龍、同玉、23 香、22 桂合、
41 飛、31 角合、22 香成、同玉、
13 金、33 玉、31 飛成、32 歩合（途中 2 図）

途中 2 図までの 30 手で、43 銀合・31 飛合・21 香合・22 桂合・31 角合・32 歩合と六種の合駒が登場。ここまで来ればこの作品の狙いはおわかりだろう。金合が出れば七種合の完成となる。

かなり狭いエリアの中で、合駒が続々と出てくるのは圧巻だ。

（途中 2 図は 30 手目 32 歩合まで）

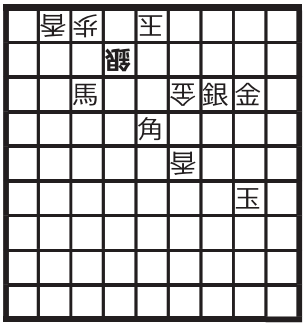


▲角桂

（途中 2 図以下）
32 同桂成、同銀、55 角、43 玉、
65 角、54 歩合、32 龍、同玉、
54 角、43 金合、23 金、42 玉、
33 銀、51 玉、73 角成、62 銀合（途中 3 図）

40 手目に 43 金合、おまけに歩合と銀合も出て七種九合。さあここからどう着地するか。詰将棋は常にフィニッシュが決まらないと高評価は得られない。

（途中３図は 46 手目 62 銀合まで）



▲桂歩２

63 桂、52 玉、43 角成、同玉、
44 歩、54 玉、55 金、53 玉、
64 金、52 玉、53 歩、61 玉、
51 桂成、同玉、62 馬、同玉、
63 銀、61 玉、52 歩成まで 65 手詰

71 歩・81 香と収束用の配置はあるものの、途中３図から角と馬を２枚とも捨てて、小駒のみの詰上りにこぎつけた。精一杯の収束かと思う。

作者「中編の素材を双玉化してみたところ、思いがけず合駒のブロックが出現したので７種合に挑戦しました。（中略）双玉としての面白さはあまりありませんが、素材を発展させる触媒になったという点で、玉配置には愛着を持っています」

さすがに作者はよくわかっている。

双玉でなければ、こんな注文通りの合駒は決して出て来ない。とは言え、この手順を見つけることができたのは作者の幸運、つまり実力である。

一方、冒頭でも述べたように、単玉の七種合と比較して、本作の駒数が何枚というのは意味がないのも事実。今後同様の作品が続々と誕生したとき、初めて比較する対象ができることになるのだろう。

（5）菅野哲郎「巌窟王」
詰将棋パラダイス　2010.6



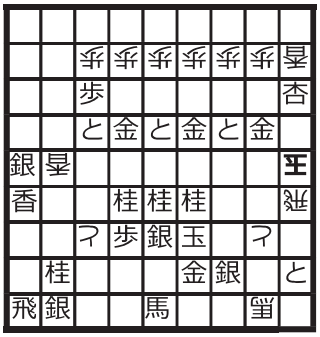
▲歩４

これも双玉の趣向作である。前作の双玉の意味は紛れ順に隠されていたが、本作では双玉ならではのユニークな手順が展開される。

四段目に並んだ金とと金の鎖による金知恵の輪で左右に玉を移動させ、49 にいる馬で左右で王手をかけていく。攻め方の馬の位置に注目いただきたい。

14 金、25 玉、
「24 と、35 玉、34 金、45 玉、
44 と、55 玉、54 金、65 玉、
64 と、75 玉、84 銀生、86 玉」＝Ａ手順
「59 馬、77 と」、
「95 銀、75 玉、74 と、65 玉、
64 金、55 玉、54 と、45 玉、
44 金、35 玉、34 と、25 玉」＝Ｂ手順
24 金、15 玉（途中１図）

（途中１図は 30 手目 15 玉まで）



▲歩４

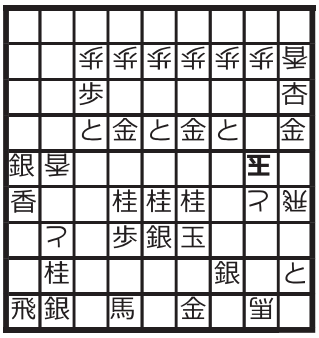
（途中１図以下）
「49 金、26 と」、
14 金、25 玉、「Ａ手順」
「87 歩、同玉、69 馬、86 玉、
87 歩、同と」、
「Ｂ手順」（途中２図）

Ａ手順は２回目以降 84 銀生でなく 84 銀となるが、便宜上同様の手順としておく。

「」中が知恵の輪の局面を動かすカギとなる手順。２サイクルして、馬を「49 → 59 → 69」と移動させたわけだ。

ここから攻方玉も動き出す。

（途中２図は 64 手目 25 玉まで）

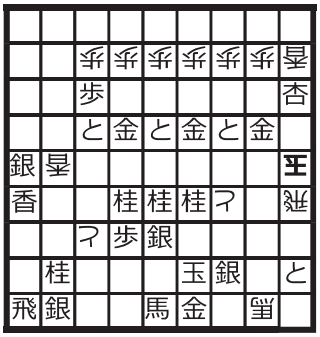


▲歩２

（途中２図以下）
「48 玉、36 と」、
「Ａ手順」
「59 馬、77 と」、
「Ｂ手順」24 金、15 玉（途中３図）

開き王手をするために、攻方玉が移動する。というより、馬を動かして、自玉が玉とのライン上に入るようにするというのが正しい。つまり自玉を動かす理由を作っているのである。

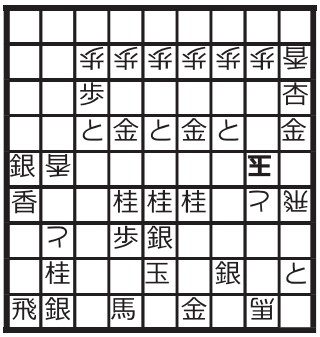
（途中３図は 94 手目 15 玉まで）



▲歩２

（途中３図以下）
「58 玉、26 と」
14 金、25 玉、「Ａ手順」
「87 歩、同玉、69 馬、86 玉、
87 歩、同と」、
「Ｂ手順」（途中４図）

（途中４図は 128 手目 25 玉まで）



▲なし

（途中４図以下）
「68 玉、36 と、24 金、15 玉、
59 馬、26 と」、
14 金、25 玉、「Ａ手順」
「79 玉、77 と」、
同馬、同玉、68 銀、86 玉、
87 歩、同玉、78 銀、86 玉、
77 銀右まで 159 手詰

攻方玉は「47 → 48 → 58 → 68 → 79」と移動し、そのおかげで左辺で清算して 68 銀から詰みに至る。

本作、難しい手は１手もない（笑）。ある

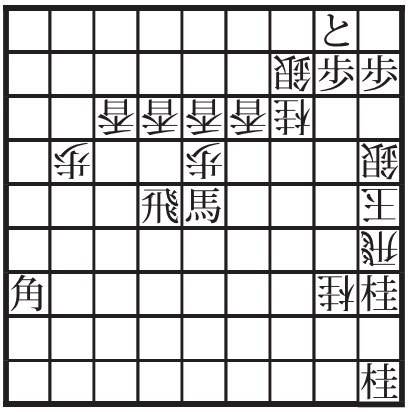
のは駒を操る楽しさだけである。

菅野氏の作品全般に言えることだが、シンプルなアイデアをとことん突き詰めて、ある意味ドンキホーテ的なバカバカしさにあふれていて、解説子はとても好きだ。これからもいろんなものを見せてほしいと思う。

と同時に、合作やらを含めて若島正氏が関与していることに、同じ詰将棋作家として若干嫉妬の念を覚えずにはいられないことも、ここに正直に告白しておこう。

なお、余計なことかもしれないが、初形の93銀は95の方が良いと思う。銀不成を入れるよりも、途中何度も現れる図面との類似性（再現性）を重んじることの方が、趣向作にとってより重要だと思うので。

(6) 上田吉一
詰将棋パラダイス　2011.4



▲銀２歩２

上田吉一氏の復活は詰将棋界久々の朗報だ。フェアリーの世界、その中でも遠い遠い独自の世界に旅立っていた作者が、「はやぶさ」のように普通作の世界に帰還してくれた感がある。そのことがまず嬉しい。

一目三段目に並んだ香４枚が気になる。初見の際、解説子は「五月晴れ」のように、14玉に対し84飛、74歩合、同飛、同香としてからこの香を開き王手で１枚ずつ連取りする筋かと思ったが、そうではなかった。よく考えれば、それでは「五月晴れ」と同工異局となってしまうわけで、よっぽどのプラス要素が認められないかぎり、本作者ならそういった作は「発表に値せず」ということになるに違いない。

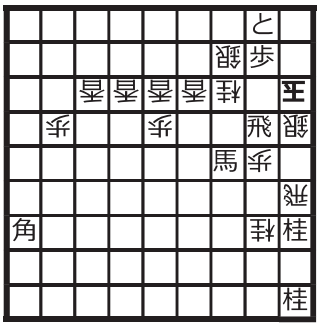
しかし香４枚、というところが何かを想像させないだろうか。

44馬、35歩合、同飛、25歩合、
24銀、同玉、34飛、23玉、
24銀、12玉、13銀成、同玉、
35馬、23玉、24飛、12玉、
13歩、同玉（途中１図）

途中１図まで進行して、予想通り連取りの形になるが、取れる駒は54歩と84歩の２枚のみ。

単なる繰り返し趣向ではなく、若干パズル的な匂いがしてきたか。

（途中１図は18手目13同玉まで）



▲歩２

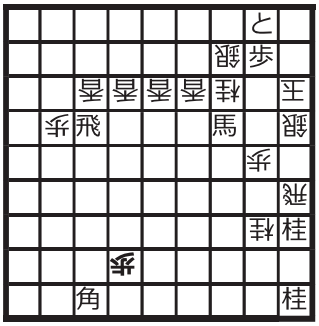
（途中１図以下）
54飛、23玉、24飛、12玉、
13歩、同玉、74飛、23玉、
34馬、13玉、79角、68歩合（途中２図）

54飛と歩を取るのは当然。しかし、続けて84飛とは行かない。今84飛と取っても、23玉、24飛、12玉、13歩、同玉と進み、歩の損得もなく、単に84の歩が消えるだけ。84の歩を消すというメリットもなさそうだ。

そこで、84飛と取るのは後回しにして、

何も取らずに 74 飛と香の頭に回り、79 角と引いて途中２図。

（途中２図は 30 手目 68 歩合まで）



▲歩２

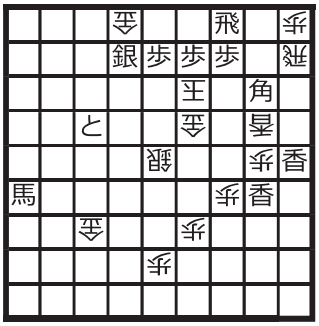
（途中２図以下）

35 馬、23 玉、24 飛、12 玉、
13 歩、同玉、64 飛、23 玉、
34 馬、13 玉、68 角、57 歩合（途中３図）

途中２図からも、同様に 64 飛～ 68 角。角の動きを援護するするように、玉方の香の利きを飛車が遮る。

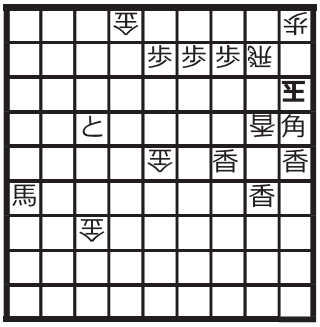
解説子は下記の作品を思い浮かべた。山本昭一作「二人三脚」という連取り趣向作である（山本氏自慢のオリジナル趣向作だったが、残念ながら不完全）。

山本昭一「二人三脚」
詰パラ　1980.9



▲金銀２香歩２

（途中Ａ図は 46 手目 13 同玉まで）



▲歩

角のラインにある斜めの歩を開き王手で除去して途中Ａ図。ここからメーンの趣向が始まる。

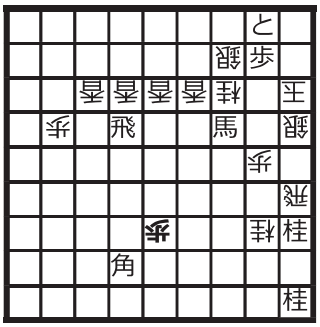
「69 角、23 玉、78 馬、67 歩合、
14 角、12 玉、13 歩、同玉」
「58 角、23 玉、67 馬、56 歩合…」
「47 角、23 玉、56 馬、45 歩合…」

69 角と何もないところに引くのは、次の 78 馬を同金と取られたときに同角と取り返すため。以下同様な手順で角と馬が接近する。

「二人三脚」は、馬を取られても大丈夫なように角の援軍を送るのに対し、上田作は、角を取られないように飛車がそっと傘を差し出す感じ。全然異なるのだが、２枚の大駒が協力して動くという部分に共通点がある。

解説子なら「雨宿り」とでも命名したいところだ。

（途中３図は 42 手目 57 歩合まで）



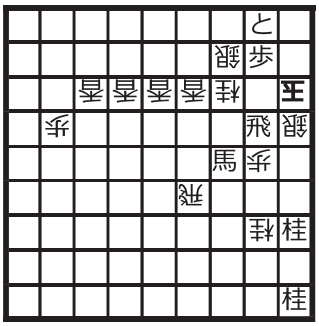
▲歩２

（途中３図以下）
35 馬、23 玉、24 飛、12 玉、
13 歩、同玉、54 飛、23 玉、
34 馬、13 玉、57 角、46 歩合、
35 馬、23 玉、24 飛、12 玉、
13 歩、同玉、44 飛、23 玉、
34 馬、13 玉、46 角、同飛、
35 馬、23 玉、24 飛、13 玉（途中４図）

上田氏の代表作「オーロラ」は、角を引かせないために角にくっつけて四香連合をするという作品だが、本作は四枚の香の利きに次々に歩合をしていくという、さしずめ「時間差オーロラ」とでも呼びたいような手順。解答者からは「オーロラ連取り」という評も見られた。

香は４枚しかないから、合駒も４回まで。46 歩合を取る 46 角に対しては同飛と応じるしかなく、これで局面が進展する。

（途中４図は 70 手目 13 玉まで）



▲歩２

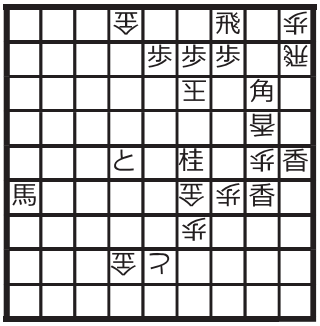
（途中４図以下）
84 飛、23 玉、24 飛、13 玉、
25 桂、同桂、14 飛、同玉、
15 歩、同玉、16 歩、同玉、
17 歩、同桂成、25 銀、15 玉、
27 桂、同成桂、16 歩、同飛、
同銀、同玉、28 桂、同成桂、
17 飛まで 95 手詰

途中４図となって、ようやく 84 飛が可能になる。先程までと違って 24 飛に対して 12 玉だと 14 飛で詰んでしまうから　24 飛には 13 玉と逃げるしかなく、これで歩１枚儲かるというもの。玉方の飛車を１筋から動かした効果である。以下は攻方の駒がきれいに捌けて詰め上がる。
作者「金子義隆さんから刺激を受け、久しぶりに創作。どうやら完全らしいと言われたときは嬉しかった」

おかえりなさい、上田さん。本号「上田吉一インタビュー」（110-131 ページ）も参照してほしい。

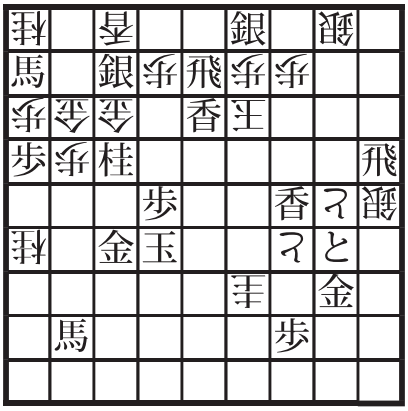
なお､途中で紹介した山本氏の「二人三脚」について、山本氏の作品集発行に尽力された平井康雄氏に尋ねたところ、氏は解説子のメールに誘発されたかのように、不完全だったこの作の見事な修正案を思いつかれた。ここに修正案を掲げておく。序盤は簡略化されたが、趣向部から収束まではそっくり保全されている。興味ある向きは、平井氏のＨＰ（詰将棋劇場 blog）をご覧いただきたい。

「二人三脚」（平井康雄修正案）



▲香歩２

（7）若島　正
詰将棋パラダイス　2011.7



▲なし

本作は異色中の異色作。初形盤面駒数 32 枚とものすごい面構えだが、この作者ゆえ何が出るのかは手順を追ってのお楽しみである。

13 飛成、54 玉、14 龍、24 銀
24 同龍、同と（途中 1 図）

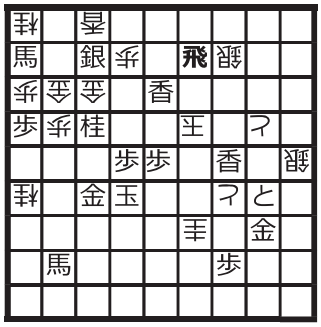
持駒もなく、飛車を成って、龍を引く。ここまでは何の変哲もない手順。

龍引きに対し、４手目の合駒が第一関門。

まず普通に 24 歩合をまず考えてみよう。以下 24 同龍に同銀ならば、55 歩、43 玉、32 銀生、同銀、44 歩、同玉、42 飛成、43 歩合、45 歩、同玉、78 馬、44 玉、34 馬まで（なお、24 歩合でなく 24 との移動合もこれと同様になる）。

24 同龍に同ととしても、55 歩、43 玉、32 銀生、同銀、44 歩、同玉の際、42 飛生（変化Ａ図）の妙手があって、以下 43 歩合なら 45 歩、同玉、36 金、44 玉、45 歩、53 玉、62 飛成で詰む。

（変化Ａ図は 42 飛生まで）

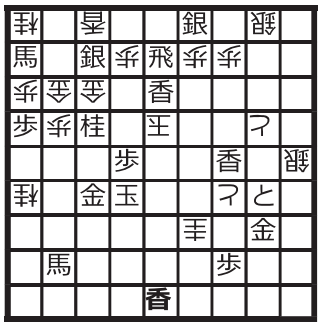


▲歩

そこで４手目 24 香合はどうかということになる。24 同龍、同と、55 香（56 香でも同じ）と進めると、変化Ａ図で 55 の歩が香に代わっているため、45 歩が打ち歩詰めで詰まなくなる（42 飛生の意味がなくなる）。歩で済むところをわざと香を渡して打ち歩詰めに誘う、いわゆる「玉方香先香歩」の手筋である。

したがって、24 香合、同龍、同とと進んだ場合は、59 香（変化Ｂ図）と打つ。

（変化Ｂ図は 59 香まで）



▲なし

59 香に対し、58 歩合や 57 歩合は、同香、同成桂、55 歩で、４手目 24 歩合の変化に還元する。

かといって、59 香に 43 玉とかわすのは、32 銀生、同銀、44 歩、同玉、42 飛成、43 歩合、45 歩、同玉、36 金、44 玉、56 玉！、88 桂成、45 金まで。途中 56 玉と開き王手で寄れるのが大きい。

59 香に 57 飛合というヤケクソ的な受けはあるが（上記手順中 56 玉を消す意味）、

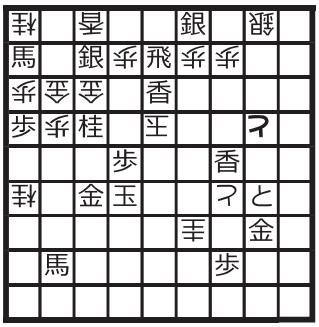
これも同香、同成桂、55 飛、43 玉、32 銀生、同銀、45 飛として詰む。55 飛に 44 玉も、42 飛成、43 歩合、45 飛、同玉、43 龍、44 歩合、36 金まで。

玉方は万事休したかに見えるが、４手目 24 銀とするのが秘術の受け。

24 銀に対し、同龍、同と進み途中１図。ここで 55 銀とするのは、以下 43 玉、32 銀生、同銀と進み、44 歩が打ち歩詰めで詰まない。

４手目 24 銀は、銀と歩のうち、わざと銀を差し出して打ち歩詰めに誘致する「玉方銀先銀歩」と呼ばれる受けの高等テクニックだ。

（途中１図は６手目 24 同とまで）



▲銀

（途中１図以下）
63 銀打、同金、同銀生、同歩（途中２図）

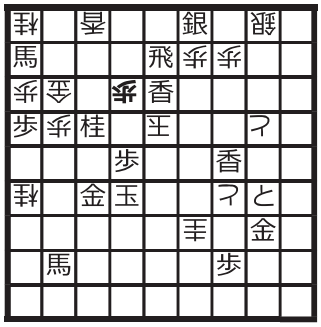
途中１図で持駒が歩ならば、55 歩以下先程の変化で詰むのだから、持駒の銀を歩に両替すればいい。

というわけで、63 銀打。63 同歩、同銀生、同金なら、狙いどおり歩が手に入り、55 歩で終了（前述の手順で、42 飛生…45 歩、53 玉には 97 馬がある）。

と思いきや、63 銀打を同金と取るではないか。なるほど、途中２図まで進んでみると、持駒の銀が金に変わっただけ。依然として、44 歩は打ち歩詰めのままだ。

８手目 63 同金は、「玉方金先金歩」と呼ばれる手筋。

（途中２図は 10 手目 63 同歩まで）



▲金

（途中２図以下）
64 金、同歩、81 馬、72 香打、
同馬、同香（途中３図）

64 金とこじ開けて、81 馬と合駒請求。

ここも 72 歩合なら、同馬、同香、55 歩以下、４手目 24 歩合の変化に準じて詰む。

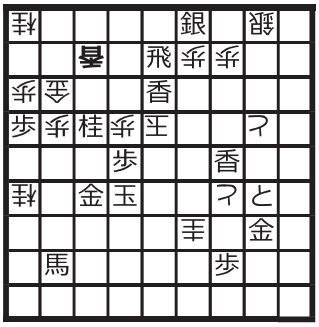
72 銀合は、途中３図で 63 銀と打つ手があり、同玉なら、62 飛成、54 玉、64 龍、43 玉、52 銀生まで。63 銀に 43 玉なら、32 銀～ 42 飛生以下。

72 金合ならどうか。途中３図以下、55 金、43 玉、32 銀生、同銀、44 金、同玉、42 飛成、43 歩合、56 玉、88 桂成、45 歩、54 玉、55 歩、63 玉、62 龍、74 玉、64 龍まで。63 の地点が空いたため、打ち歩詰めが解除されているのだ。

また 72 飛合は、途中３図から、55 飛、43 玉、32 銀生、同銀、45 飛、44 角合（逆王手）、同飛、同玉、42 飛成、43 歩合、56 玉、88 桂成、45 歩以下詰み。

最善の応手は 72 香打合で、これが「玉方香先香歩」の手筋である。

（途中３図は 16 手目 72 同香まで）



▲香

（途中３図以下）

59 香、57 飛合、同香、同成桂（途中４図）

途中３図で 55 香や 56 香では詰まないのは、４手目 24 香合の変化のとおり。

ここでも 59 香と打つのが唯一の手段。

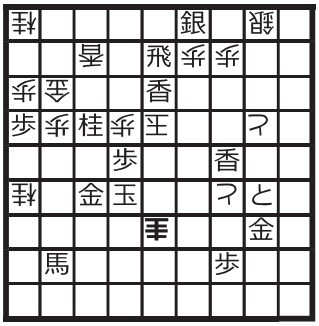
58 歩合や 57 歩合は、予習したように同香、同成桂、55 歩以下詰む。

今度こそダメかという局面に見えるが、ここで 57 飛合の受けが最善。変化Ｂ図では簡単に詰んだのに、何が違うのだろうか。

途中４図から、55 飛には 44 玉とする。42 飛成、43 歩合、45 飛、同玉、43 龍のとき、44 角合（逆王手）があるのだ。変化Ｂ図では、角が売り切れで角合がなかった。

57 飛合は「玉方飛先飛歩」の手筋ということになる。さあ、攻方はどうする？

（途中４図は 20 手目 57 同成桂まで）



▲飛

（途中４図以下）

55 飛、44 玉、42 飛生、43 銀合、

45 飛、同玉、36 金、54 玉、

45 金、同玉、43 飛成、44 角合、

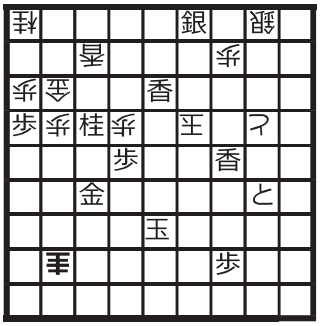
同龍、同玉、57 玉、88 桂成（途中５図）

55 飛、44 玉に 42 飛生が起死回生の妙手。

43 歩合なら、45 飛、同玉、36 金、44 玉、45 歩以下。43 銀合は、今の 36 金に対し 54 玉と逃げ、55 歩、53 玉、62 飛成、44 玉であくまでも打ち歩詰めに逃れようという意味。そこで、攻方も 36 金をもう一度 45 金と捨ててから、43 飛成、44 角合に同龍と正面突破。

57 玉と成桂もはずして、いよいよ収束となる。

（途中５図は 36 手目 88 桂成まで）



▲角銀桂歩２

（途中５図以下）

45 歩、53 玉、54 歩、63 玉、

75 桂、74 玉、63 銀、73 玉、

62 角、82 玉、83 桂成、同玉、

72 銀生、同玉、75 香、74 歩合、

同香、83 玉、73 角成、94 玉、

95 歩、同玉、86 金打、94 玉、

85 金右、同歩、95 金まで 63 手詰

75 香に 83 玉は 74 金以下早いので、74 歩中合。以下はゴールキーパーの役目を果たしていた 76 金まで捨てて詰め上がる。主要な駒はきれいに捌けた。

本作は「銀先銀歩」「金先金歩」「香先香歩」「飛先飛歩」を一つの作品の中に入れた作。

前代未聞である。
作者「４種が出揃う間、後手の 54 玉が不動であり、場所を変えずに４種を実現させているというのが本局の主張です」

「この詰 2010」をお持ちの読者ならピンと来たに違いない、前号で若島氏が高木秀次氏の作品を詳解した特集のことを。「千早城」は、玉方応用金先金歩と不利交換の入った作品だった。

高木氏のそういった作品を調べることで、若島氏がインスパイアされて図化してみたのが本作ではないかと解説子は勝手に推測しているのだが（ここに編集部注が入るだろうから、答えはわかるだろう）。【編集部注：直接の動機になったのは、本号で紹介している、山本民雄作の飛先飛歩不利交換＋銀先銀歩玉方応用が連続して起こる作品です。】

本作、手数は 63 手ということで、長編のカテゴリーに入らざるを得ないが、若島流中編のちょっと長くなってしまった作品（しかもすごい作）というのが解説子の偽らざる見立てである。推理小説でいえばディクスン・カーのような、トリック自体を楽しむ作品だ。

(8) 添川公司「月夜浜」
詰将棋パラダイス　2011.9



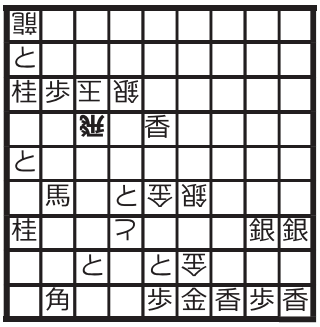
▲なし

添川氏得意の煙詰。2011 年、氏の発表はこの１局のみ。仕事やもろもろの関係で、投稿図を書けなかったというのがその真相らしい。添川ファンは安心して待たれよ。

42 と、同玉、43 と右、51 玉、
52 と、同玉、54 香、41 玉、
53 桂、52 玉、61 桂成、同玉、
63 香生、同銀、62 歩、同玉、
53 と、61 玉、71 と、同金、
62 歩、同金、同と、同玉、
73 と、同玉、74 と左、同成桂、
同と、同飛（途中１図）

左辺での目標は玉方の飛車。９筋の龍か飛のいずれかを奪う必要がある。

（途中１図は 30 手目 74 同飛まで）



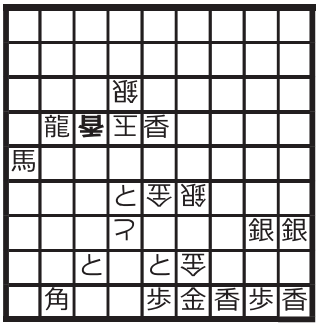
▲金桂

85 桂、83 玉、75 桂、同飛、
84 と、72 玉、73 と、同飛、
82 金、同龍、同と、同玉、
81 桂成、同玉、73 桂生、92 玉、
91 飛、同玉、71 飛、82 玉、
81 飛成、73 玉、95 馬、64 玉、
84 龍、74 香合（途中２図）

飛車を入手して、大駒３枚で追う形に持ち込んで、途中２図。

最後の 74 香合を歩合だと、73 龍、54 玉、98 角、45 玉、56 と以下簡単。香合はこの手順を封じている。

（途中２図は 56 手目 74 香合まで）



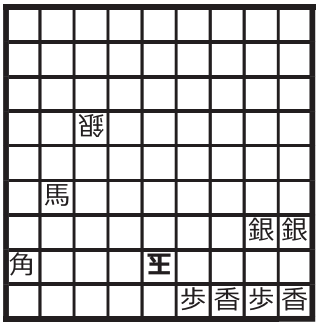
▲なし

86 馬、54 玉、98 角、44 玉、
74 龍、同銀、45 香、同玉、
56 と、同玉、67 と左、45 玉、
56 と、同玉、57 金、同銀成、
同と、同玉、48 金、同玉、
49 歩、57 玉、58 歩、同玉（途中３図）

39 の香が盤面を切っているので意外と狭いとはいえ、74 龍と切るのは結構英断だ。

龍で追いながら、駒を消していくというのが昔の煙詰のパターンだったが、昨今の煙はいかに龍で追わずに玉を追い込むかが大きな構成上の課題となっている。龍で追うと、手順が類型的になってしまうということなのだろう。

（途中３図は 80 手目 58 同玉まで）



▲金銀

（途中３図以下）

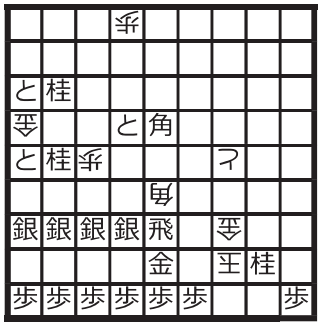
68 金、59 玉、48 銀、49 玉、
76 馬、48 玉、58 金、49 玉、
38 銀、39 玉、66 馬、38 玉、
48 金、39 玉、28 銀、29 玉、
65 角、同銀、同馬、28 玉、
38 金、29 玉、18 銀、19 玉、
55 馬、18 玉、28 馬まで 107 手詰

さて、途中３図からが本作の一番の見どころ。

金寄り～銀引き～馬寄りの趣向手順が繰り返される。寄せては返す波のような様から、この「月夜浜」の命名が生まれたのは想像に難くない。

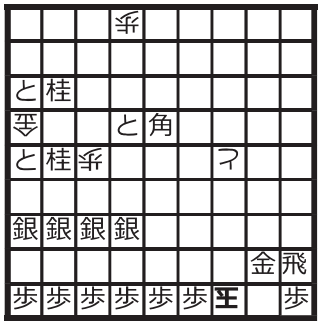
解説子は次図が思い浮かんだ。

伊藤一幸「小舟」
詰将棋パラダイス　1980.8



▲飛

（途中Ｂ図は 22 手目 39 玉まで）



▲角

ここから、

57 角、48 歩合、同角、49 玉、
58 銀、48 玉、38 金、59 玉、
68 銀、58 玉、48 金、69 玉、

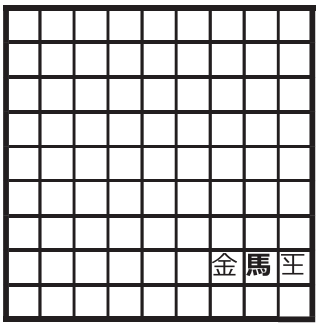
78 銀、68 玉、58 金、79 玉、
88 銀、78 玉、68 金、89 玉、
98 角、88 玉、78 金、99 玉

と進む。

この銀引き～金寄りの４手１組の極めて規則的な動きに比べると、「月夜浜」の方は馬もにじり寄る分、手順がより複雑化しており、角を絡めて回数を稼いでいるところを含め、緊張感のある趣向になっている。ましてやここから煙るのだ。

「小舟」の方も、煙にしたかった旨を伊藤氏がもらしていた記憶がある。

（詰上り図は 107 手目 28 馬まで）



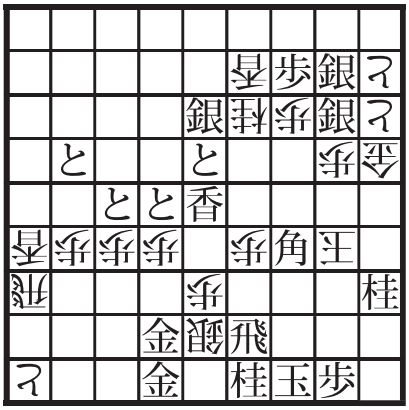
趣向手順入りの煙詰は数多く発表されているが、趣向手順がそのまま収束になっている作品は希少だ。

解説子がすぐに思い浮かべられるのは、駒場和男氏「朝霧」と新ケ江幸弘氏「伏龍」くらい。趣向手順の余韻が煙る鮮やかさをより引き立たせている。

本作、もう一つ付け加えておくと、詰め上がりが一意的にこの形に決まっているのも気持ち良い。この 28 馬（角成）までで詰め上がる煙詰の場合、たとえば「29 玉・28 馬・38 金」や「18 玉・27 金・28 馬」のように詰め上がりの形が一つに決まらないことが普通である。それを欠点とは思わないが、本作は趣向の延長線上で 18 銀を入れてあることで、必然的にこの詰め上がりになる。

そのことを言うと、添川氏は「それも狙いの一つではありますね」とさらりと言ってのけた。

(9) 井上徹也「特異点」
詰将棋パラダイス　2011.11



▲角歩２

本作者は、2011 年上半期にも 150 手超えの長編で大学院上半期賞を受賞。

その作はシンプルな馬ノコに、玉方の質駒の銀を取るというちょっとしたアイデアを絡ませて、馬ノコ３往復を実現したもの。今一番脂が乗っている作者の一人であろう。

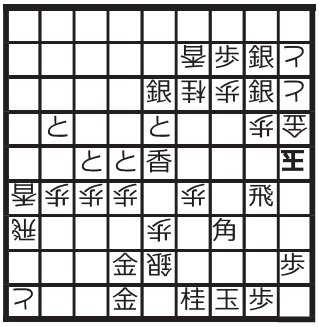
37 角、16 玉、27 角、同玉、
28 飛、16 玉、26 飛、17 玉、
18 歩、同玉、28 飛、17 玉、
18 歩、16 玉、26 飛、15 玉（途中１図）

さて、本作は双玉作品。互いの玉が接近しているので、奇妙な手順が繰り広げられる。

基本的なことだが、11 手目 28 飛に 19 玉は、24 飛、18 玉、14 飛、同と、28 金、19 玉、17 金まで。

途中１図までは序奏。ここから六段目の並び歩を連取りしていく。

（途中１図は 16 手目 15 玉まで）



▲なし

（途中１図以下）

46 飛、26 桂合、同角、25 玉、
17 桂、16 玉、37 角、27 玉、
26 飛、18 玉、28 飛、19 玉、
48 飛、28 角合（途中２図）

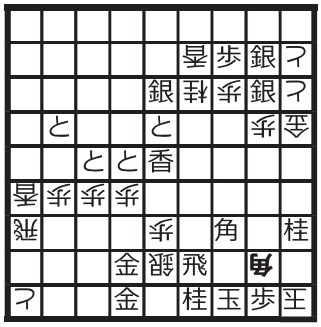
46 飛に対し 25 玉は、26 飛以下続けて並び歩を取られてしまうから、26 捨合は玉方必死の延命行為。26 香合だと、同角、25 玉、14 銀生（37 桂以下でも詰む）、同玉、15 香、23 玉、33 銀成、同玉、42 銀生以下で早いので、桂合が最善。

もらった桂を 17 に打って、28 飛、19 玉。先程は 24 飛で簡単に詰んだのだが、今度は 17 に打った桂が邪魔になり 24 飛では詰まない。

飛車を横に開くしかないが、58 飛と銀を取るのは 28 香合とされ、以下同角、18 玉、37 角、58 歩成で失敗する。38 飛も 28 角合、同角、18 玉、37 角、27 玉（17 玉）でうまくいかない。48 飛が唯一の開き場所だ。

対して 28 角合もこの一手で、28 香合は同角、18 玉、37 角、17 玉、18 歩、27 玉、28 飛、36 玉、26 飛、45 玉、44 銀成、35 玉、36 香まで。

（途中２図は 30 手目 28 角合まで）



▲歩

（途中２図以下）

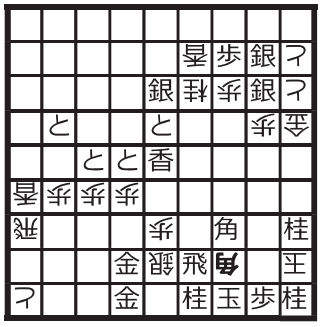
同角、18 玉、37 角、27 玉、
45 角、36 桂合、同角、同玉、
46 飛、27 玉、19 桂、18 玉、
48 飛、38 角合（途中３図）

もらった角を 45 角と打ち、桂を入手。その桂を 19 に打って、18 玉に 48 飛。

28 への合駒は、同飛と取られて簡単。17 玉 も 18 歩、16 玉、46 飛、25 玉、26 飛、35 玉、27 桂、45 玉、44 銀成まで。手段に窮したかに見えるが、38 角合という受けがあった。

38 角合は、飛車を不自由な位置に誘導しようという意味。自玉の真ん前にいきなり角中合が現れる感じは、むしろ逆王手でない分、途中２図の 28 角合よりも新鮮だから不思議だ。

（途中３図は 44 手目 38 角合まで）



▲歩

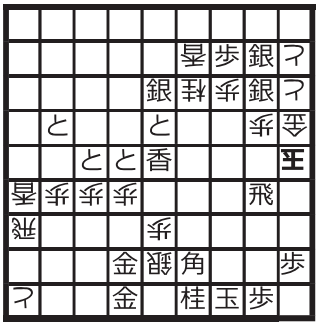
（途中３図以下）

38 同飛、17 玉、18 歩、16 玉、
27 角、25 玉、36 角、35 玉、
27 桂、36 玉、48 角、27 玉、
28 飛、16 玉、26 飛、15 玉（途中４図）

飛車を使いにくいようにする 38 角中合だったが、27 角～ 36 角とその角を活用し、19 の桂を 27 に跳ねたりして途中４図。途中１図と見比べてほしい。角の位置こそ 37 と 48 の違いはあるものの、見事に元の形に復元しているではないか。

というわけで、途中１図から途中４図までの 44 手を１サイクルとして、並び歩を連取りしていく仕組みなのである。

（途中４図は 60 手目 15 玉まで）



▲なし

（途中４図以下）

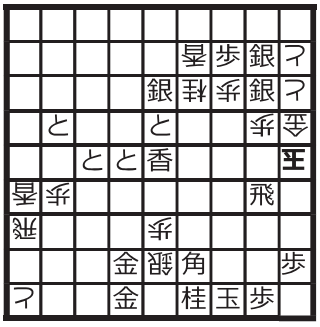
途中１図から途中４図までの 44 手（＝ A 手順）に準じて
「66 飛…」A 手順２回目
「76 飛…」A 手順３回目
（途中５図）

１サイクルの中に、角合２回、桂合２回の合計４回の合駒が入っているが、いわゆる持駒変換による規則的な繰り返し手順ではなく、狭いエリアの中で玉を追い回していく、相当な力技での手順となっている。連取りで１サイクル 44 手は、相当長い部類に入る。

ただし連取り自体は、昨今よく見られるパズル的な不規則なものではなく、整然と同様の手順が繰り返されていく。

１サイクルの手順による駒の損得はない。連取りの目的は、96 香を奪取できるように並び歩を除去することにある。

（途中５図は 148 手目 15 玉まで）



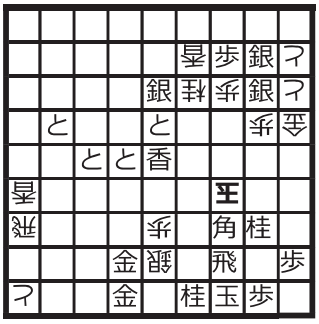
▲なし

「86 飛」26 桂合、同角、25 玉、
17 桂、16 玉、37 角、27 玉、
26 飛、18 玉、28 飛、19 玉、
48 飛、28 角合、同角、18 玉、
37 角、27 玉、45 角、36 桂合、
同角、同玉、46 飛、27 玉、
19 桂、18 玉、48 飛、38 角合、
同飛、17 玉、18 歩、16 玉、
27 角、25 玉、36 角、35 玉、
27 桂、36 玉（途中６図）

86 歩を連取りで奪取した後は、続けて 96 香を取られないように、玉方が手を変える必要がある。

途中６図から今までと同様に 48 角、27 玉、28 飛、16 玉、26 飛、15 玉と進むのは、96 飛、26 角合、17 香、25 玉、26 飛、35 玉、44 銀生、45 玉、37 桂まで早い。

（途中６図は 186 手目 36 玉まで）



▲なし

（途中６図以下）

48 角、45 玉、44 と、56 玉、
66 と、同玉、57 角、同飛成、
同金、75 玉、85 飛、76 玉、
77 歩、同玉、68 金、同玉、
58 飛、79 玉、88 銀、89 玉、
59 飛、78 玉、79 飛、68 玉、
65 飛まで 211 手詰

最後は玉方の飛車を奪って幕。１サイクルの濃密な手順に比べると、ややあっけない感じがするくらい。

平成以前であれば、200 手超えは長編リストの 20 位台に入っていたのではないか。大型作品が続々と発表される現在では、300 手超えでは 50 位にも入らない。

しかし、ここではっきり言っておくが、長手数が貴いのではない。長手数を支えるオリジナルな構想こそが貴いのである。手数が長くなっていても、既存のシステムを利用した作品には、相当な工夫が含まれなくては価値がないのである（もちろんキズなしで）。

本作、作品としては古典的な連取りということになろうが、この１サイクル 44 手の手順が素晴らしい。これを粛々と繰り返したくなった作者の気持ちも理解できるのだ。

添川「１サイクルの手順がすごい。久しぶりにすごい連取りを見た気がします」

氏がここまで褒めることはめったにない。この作者からますます目が離せない。

なお、題名の「特異点」は、解答者の評にあったように 19 の地点を指すのだろうか。これについては、2012 年長野で行われる全国大会で作者に尋ねてみることにしよう。

（佳作 1）馬屋原剛「槍の帝王」
詰将棋パラダイス　2010.1



▲なし

解説子の趣味で「巌窟王」を取り上げたが、この「槍の帝王」（239 手）も双玉の面白い作だ。

３本の香の上に乗った攻方の玉が、開き王手をしながら、右辺で馬ノコを行う。

44 角成、62 と寄、
「87 玉、82 玉、97 玉、92 玉、
86 玉、82 玉、95 玉、92 玉、
84 玉、81 玉」＝Ａ手順、
54 馬、72 と寄、
「95 王、92 玉、86 玉、82 玉、
97 玉、92 玉、87 玉、82 玉、
78 玉、71 玉」＝Ｂ手順（途中１図）

守りの 52 角の利きがあるので、攻方玉は１サイクルで「78→87→97→86→95→84→95→86→97→87→78」と動く。なかなかの運動量である。

78 玉に対しては、玉方も 71 玉と戻らざるを得ないので、馬ノコによる王手が成り立つという仕組み。

（途中１図は 24 手目 71 玉まで）



▲歩

（途中１図以下）

「44 馬、62 と寄」「Ａ手順」
「45 馬、72 と寄」「Ｂ手順」
「35 馬、62 と寄」「Ａ手順」
「36 馬、72 と寄」「Ｂ手順」
「26 馬、62 と寄」「Ａ手順」
「27 馬、72 と寄」「Ｂ手順」
「17 馬、62 と寄」「Ａ手順」
「18 馬、72 と寄」「Ｂ手順」
「17 馬、62 と寄」「Ａ手順」
「27 馬、72 と寄」「Ｂ手順」
「26 馬、62 と寄」「Ａ手順」
「36 馬、72 と寄」「Ｂ手順」
「35 馬、62 と寄」「Ａ手順」
「45 馬、72 と寄」「Ｂ手順」
「44 馬、62 と寄」「Ａ手順」（途中２図）

馬ノコで 18 の歩を奪取するのが手順の目的。手数はすでに 200 手を超えた。

（途中２図は 204 手目 81 玉まで）



▲歩２

（途中２図以下）

94 玉、92 玉、83 香成、81 玉、
54 馬、63 角、同馬、同飛、
72 角、同と寄、同香成、同と、
同成香、同玉、63 飛成、同玉、
64 歩、54 玉、51 飛、44 玉、
53 飛成、35 玉、36 歩、25 玉、
26 歩、同玉、27 歩、15 玉、
16 歩、25 玉、17 桂、34 玉、
54 龍、44 香、45 金まで 239 手詰

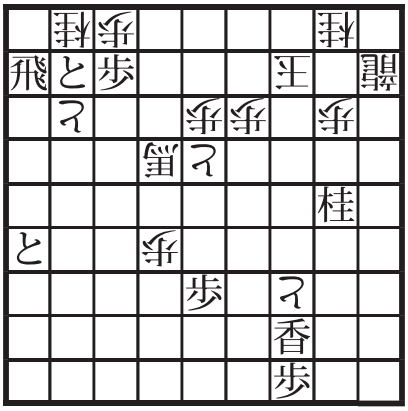
攻め方は94玉とここで初めて手を変えて、収束に向かう。最後は大駒も龍１枚になり、３枚の香のうち２枚は捌けるからまずまずだろうか。

４筋５筋のと金６枚は、７筋８筋での歩合をなくすための使い切りのための配置である。とはいえ、これを避けようとすると、玉の移動距離や馬ノコの移動距離が極端に短くなってしまい、この手数を達成できない。痛しかゆしである。

作者「攻方玉の移動回数 86 回の記録更新が狙いです」

今までの記録は森茂氏の 29 回だそうだ。記録を狙う心意気やよし。本作は大学院半期賞を受賞したが、若い作者には記録を追いかけるだけでなく、もっともっといろんな意味で上を目指してほしいと思う。

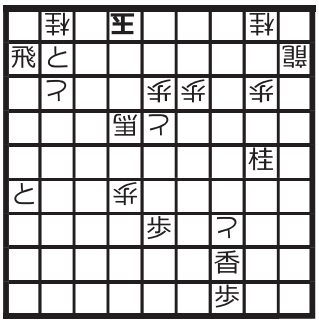
（佳作 2）谷川浩司
詰パラ　2010.5



▲金 4 銀 4

42 金、同玉、52 金、同玉、
61 銀、同玉、71 歩成、51 玉、
61 と、同玉（途中 1 図）

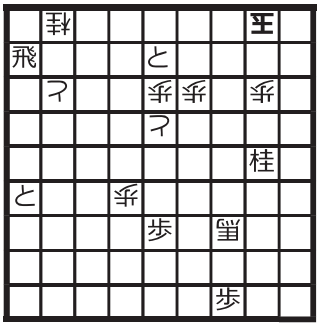
（途中 1 図は 10 手目 61 同玉まで）



▲金 2 銀 3 歩

（途中 1 図以下）
62 金、同玉、72 と、51 玉、
52 銀、同玉、62 と、41 玉、
42 銀、同玉、52 と、31 玉、
37 香、同馬、32 銀、22 玉、
21 銀成、同玉、33 桂打、11 玉、
21 金、同龍、同桂成、同玉（途中 2 図）

（途中 2 図は 34 手目 21 同玉まで）



▲飛歩 2

（途中 2 図以下）
31 飛、22 玉、32 飛生、11 玉、
12 歩、21 玉、31 飛生、12 玉、
13 歩、22 玉、32 飛成、同玉、
42 と、22 玉、32 と、11 玉、
22 とまで 51 手詰

2010 年、谷川浩司九段がプロ棋士として初めて「詰パラ」の同人入りを果たした。本作はその入選百回目の記念出題作である。

金銀を惜しげもなく捨てて左辺に玉を誘い出す序奏、飛龍が対峙する二段目に金銀を捨てながらと金を寄せていく趣向部、飛生 2 回を含む飛車を押し売りする収束。趣向作の一つの形が表されている作品である。

また、持駒金 4 銀 4 は、谷川九段が看寿賞特別賞を受賞した作品（次ページ）もそうであるように、思い入れのある条件でもあるようだ。

翌 2011 年 7 月には待望の作品集『月下推敲』が出版されたことも、記しておくべき事柄であろう。帯のキャッチフレーズは「江戸時代以来となる永世名人の図式集」。題名通り、百番のうち 3 割の作品は、発表図から推敲改良が施されて収録されている。

若島正氏は解題で以下のように述べている。

若島「過去の献上図式は、いずれもそれぞれの作者にとって一度きりの成果だった。わたしたちは、宗看や看寿が『無双』および『図

巧』をまとめた後はどうしていたのか、まったく知らない。（中略）谷川さん、これだけは先人のひそみに倣うことはありません。第二作品集の出版を、私を含めて大勢のファンが楽しみに待っています」

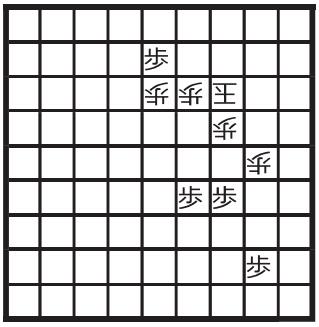
プロ棋士ならではの超絶した作品をファンは切望している。

作品集の編集に携わった関係で、出版に際して谷川九段にインタビューをさせてもらった。「将棋世界」の記事には書かなかったが、谷川九段が言われたことをここに記しておく。

谷川「亡くなられてしまいましたが、大学院担当だった首猛夫さんには私の作品を高く評価していただきました。そのことで私自身大変励まされました。首さんには感謝しています」

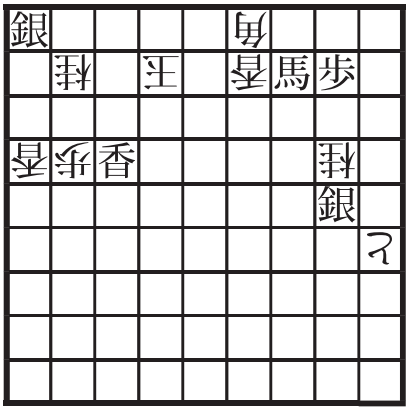
名伯楽というのは、いつの時代にも存在する。担当者冥利に尽きる言葉に首氏も泉下で喜んでいると思う。

谷川浩司
詰将棋パラダイス　1997.2



▲金４銀４

（佳作３）真島隆志
詰将棋パラダイス　2011.10



▲飛香

2011 年、詰パラで解答者から唯一３点満点の評価を得たのが本作。

すなわち正解した解答者は全員Ａを付けたということだ。ではどんな作品なのか。

69 香、68 歩合、同香、66 桂合（途中１図）

「桂はまず打ってみよ」という格言があるが、香もやはり打ってみた方がいい。

香を打つ場合は、最遠打から考えるのも当然で、もしも中途半端な位置からの限定打（飛や角なら過去に作例あり。香はたぶんない）が正解という場合は、いったん騙されてみるべき。その方が後で感動も大きくなる。

さて、初手 69 香に対し逃げる手はない。合駒は玉に近い方から、まずは歩合を考えていく。

63 歩合は、72 飛、53 玉（61 玉は 71 飛成以下）、42 飛成まで。

64 歩合は、72 飛、53 玉、42 飛成、63 玉、41 馬、54 玉、56 香、55 合、63 角まで。

65 歩合は、72 飛、53 玉、42 飛成、63 玉（64 玉は 65 馬以下）、41 馬、64 玉、53 角、55 玉、57 香、56 合、44 龍まで。

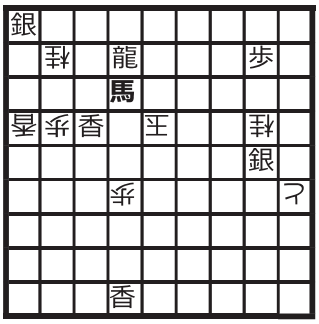
歩合以外でも大勢に影響はなく、ここまでは比較的簡単に結論が出る。

問題はここから。上部に追い回す変化とな

るので、加速度的に難しくなる。

66 歩合は、72 飛、53 玉、42 飛成、63 玉、41 馬、64 玉、62 龍、54 玉（55 玉は 66 龍以下）、63 馬（変化Ａ図）、55 玉（65 玉は、64 馬、76 玉、54 馬、85 玉、89 香、87 桂合、76 馬、同玉、66 龍以下）、73 馬、64 桂合、同龍、56 玉、66 龍、47 玉、49 香、48 歩合、46 龍、58 玉、48 龍、69 玉、87 角以下。66 桂合も歩合とほぼ同様だ。

（変化Ａ図は 63 馬まで）



▲角香

67 歩合は、72 飛、53 玉、42 飛成、63 玉、41 馬、64 玉、62 龍、55 玉、73 角とする。

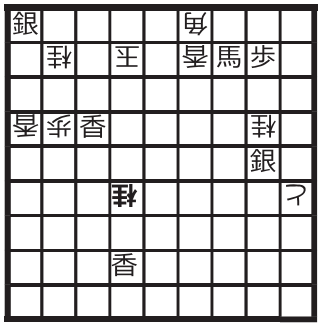
① 44 玉は、44 玉、64 龍、35 玉（54 銀合は 62 馬以下）、24 龍、45 玉、34 龍、56 玉、36 龍、57 玉、59 香、 67 桂合のときも上記の手順に還元する。

② 64 桂合は、同龍、46 玉、67 龍、55 歩合、38 桂、35 玉、37 龍、36 歩 合、62 角 成、44 歩合、24 銀、同玉、51 馬上、33 桂合、同馬、同玉、36 龍以下。

よって、68 に合駒をするしかないことがわかるが、二段目ゆえ桂合ができない。必然的に 2 手目 68 歩合が決定。

また 68 歩合に対し、先程までと同様に 72 飛以下攻めるのは、６筋の香が通らないので詰みがない。よって 3 手目は同香。

（途中１図は４玉目 66 桂合まで）



▲飛歩

（途中１図以下）
同香、65 桂合、同香、64 銀合、
同香、63 銀合（途中２図）

次は４手目の応手の判別だが、63 ～ 65 歩合のように近い場合は、先程考えた手順があてはまる。

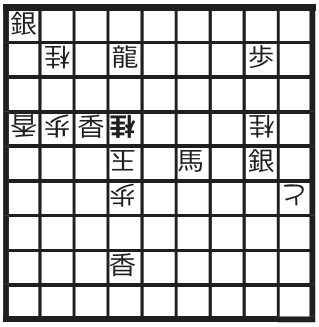
４手目 67 桂歩合は、前述の 2 手目 67 歩合のときと同様に進める。

すなわち、72 飛、53 玉、42 飛成、63 玉、41 馬、64 玉、62 龍、55 玉、73 角、44 玉（64 桂合は前述の㈪の手順どおり詰む）、64 龍、35 玉（54 銀合は 62 馬以下）、34 龍、26 玉、37 角成、17 玉、18 歩（桂合の場合は 19 香～ 29 桂まで）、同玉、19 香、29 玉、47 馬、19 玉、39 龍以下。２手目の合駒で入手した歩１枚がモノを言ってぴったり詰む。

そこで 66 歩合（途中１図の 66 桂が歩の状態）から考える。

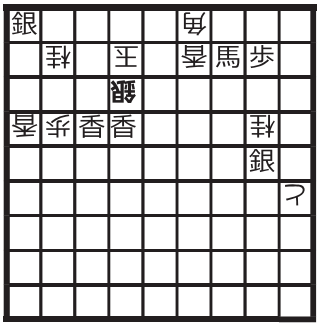
例によって、72 飛、53 玉、42 飛成、63 玉、41 馬、64 玉、62 龍、54 玉、63 馬、65 玉、45 馬、64 桂合（変化Ｂ図）と進む。香合は売り切れ。

（変化Ｂ図は 64 桂合まで）



▲角香歩

（途中２図は 12 手目 63 銀合まで）



▲飛銀桂２歩

ここから、43 角、75 玉、64 龍、同玉、54 馬、74 玉、52 角成、83 玉、65 馬、74 歩合、75 桂以下詰む。最後の 75 桂と打てるのは、66 歩合～ 64 桂合としたから。すなわち、66 桂合～ 64 歩合ならこの順は詰まなくなる。よって４手目は 66 桂合、５手目も同香に決定。

次は６手目の合駒。この部分は大学院の小泉教授の解説を引用しよう。

小泉潔（大学院担当）「次の応手は65合だ。（中略）65をとばして64に合駒することは無効。やはり桂か歩だが、この判別も難関だ。保留して先に進める。いずれにしても同香。

持駒も豊富になってきたので合駒も弱い駒では受けきれなくなってきている。64 歩合だと 72 飛～ 42 飛成～ 73 香成、同玉、75 香と打ち換えて、持駒に桂があるので簡単なのだ。この 75 香を防がなければならないが、さりとて 64 金合では同香と取られてもっと簡単。したがって銀合が登場する。

64 銀合を同香と取って最後の 63 合。銀が持駒にあるので、歩合などでは 73 銀や 71 銀で簡単。53 玉に 54 飛を防いでやはり 63 銀合が正解だ」

途中２図から、72 飛、53 玉、42 飛成、64 玉、66 香、74 玉、65 馬、85 玉と進めたとき、持駒が「銀桂歩歩」ならば詰むが、「銀桂桂歩」だと詰まない。

というわけで、６手目 65 歩合は早く、65 桂合が正しい応手だと判明する。

まとめると、初手 69 香に対し「68 歩、66 桂、65 桂、64 銀、63 銀」の５連合が最善の受けということになる。

（途中２図以下）
63 同香成、同角、73 香成、同玉、
82 銀生、62 玉、73 銀打、53 玉、
56 飛、44 玉、33 銀、35 玉、
24 銀引生、25 玉、37 桂、24 玉、
42 馬、33 銀合（途中３図）

72 飛の攻めで詰まないように玉方苦心の受けが５連合なのだから、途中２図から 72 飛では当然詰まない。

そこで63同香成と取る。同玉は55桂以下。他にも 64 銀、72 銀、65 飛などいろいろな詰め方がある。よって 63 同角。

次の 73 香成～ 82 銀生が本作の急所中の急所。５連合は根性で調べることができても、この攻方の妙手順が見えないと本作は絶対に解けない。

82 銀生を同玉の変化も簡単ではない。83 銀を同玉なら65馬以下で詰みそうなのだが、93 玉の変化が難解。解説子のＰＣ環境では、

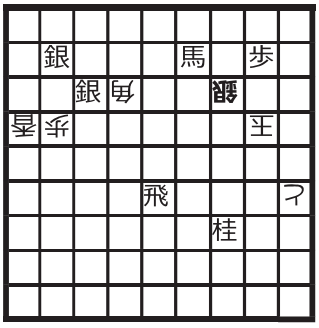
柿木君もうんうん唸ってばかりで答えてくれそうにない。

そこで、鉄人・加藤徹氏にお助けメールを送りご教示願った。それによると、83 銀、93 玉、94 銀成、同玉、99 香、96 香、91 飛、83 玉、65 馬、72 玉、92 飛成、82 香合、64 桂、73 玉、82 龍、同玉、83 銀、81 玉、72 銀成、同角、同桂成、同玉、64 桂、82 玉、83 歩、73 玉、75 香、63 玉、81 角、62 玉、73 香成、61 玉、52 桂成、同玉、63 角成、61 玉、62 馬まで 53 手駒余り。

一方、小泉教授にもお願いして、真島氏の投稿図をゲット。作者の説明によると、83 銀、93 玉、94 銀成、同玉、98 香、96 歩合、91 飛、93 香合、76 馬、85 飛合、96 香、83 玉、93 龍、72 玉、61 銀、62 玉、63 龍、同玉、81 角、73 玉、75 香、同飛、74 歩、同玉、66 桂、83 玉、94 馬、73 玉、72 馬、64 玉、54 馬、73 玉、72 角成まで 49 手駒余り。

どの順が詰将棋的に最善かを検証するのも難しいほど双方に手が多い。割り切れているにせよ、この順を詰ますだけで相当な労力だ。

（途中 3 図は 28 手目 33 銀合まで）



▲桂 3 香歩

（途中 3 図以下）

25 香、13 玉、14 歩、12 玉、
24 桂、同銀、13 歩成、同銀、
23 香成、同玉、53 飛成、14 玉、
13 龍、同玉、25 桂打、14 玉、
26 桂、同と、15 銀、23 玉、
33 馬、12 玉、13 桂成、同玉、
24 銀、12 玉、23 銀成、11 玉、
21 歩成、同玉、22 馬まで 59 手詰

途中 3 図に至る手前の 56 飛がポイント。この手で玉が一気に狭くなり、詰み形に持ち込むことができるのだが、56 飛はまだ 19 手目。総手数 59 手の 3 分の 1 にしか過ぎない。途中 3 図以降は、水が流れるがごとく淀みなく進む。

作者「主題は初手最遠打とそれに対する 5 連続合です。もっと短くまとめたかったのですが、できるだけ上部に駒を置きたくなかったのでこの図となりました。収束はそれなりに捌けるので悪くはないと思っていますがどうでしょうか」

解説子も昔 4 桂連続中合を作った経験があるが、不規則な 5 連合の仕組みはその比ではない。変化を割り切り、紛れを詰まないように配置を探り、構想を成立させるまでの苦労は尋常ではなかったはずだ。創作にどれくらいの時間を費やしたのだろうか。

しかし、この種の作品にありがちだが、主題が終わると大量の持駒を破綻なく使い切らなくてはいけない。冒頭のきらびやかな手順が過ぎると、延々と後片付けになってしまうわけで、残念ながら本作もその例にもれない。

それでも本作が解答者から好評価を受けたのは、2011 年の長編部門が前年に比べやや低調だったことに起因しているのではないか。本作は難解作に飢えていた解答強豪の心を満たしたのだと思う。

（番外）山崎　健
「アンフィスバエナ」
おもちゃ箱　2010.4



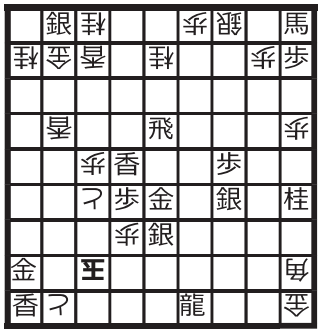
▲金

本作は平成 23 年度看寿賞選考の際、私が候補として上げた作である。本稿でも当然選ぶつもりだったのだが、当初気がついていなかったあることに気がついてから、気が変わった。上記候補作として一旦取り上げた責任もあるので、その理由について触れておきたい。

96 金、87 玉、97 金、88 玉、
98 金、78 玉、48 龍、77 玉、
78 歩、86 玉、97 金、95 玉、
96 金、94 玉、95 金、83 玉、
94 金、73 玉、43 龍、74 玉、
54 飛、85 玉、95 金、86 玉、
96 金、87 玉、97 金、88 玉、
98 金、79 玉、69 と、同玉、
49 龍、78 玉（途中 1 図）

途中 1 図までは序奏、ここから趣向手順が始まる。

（途中 1 図は 34 手目 78 玉まで）



▲歩

「48 龍、79 玉、39 龍、78 玉、
28 龍、58 歩合、同龍、77 玉、
78 歩、86 玉、97 金、85 玉、
96 金、94 玉、95 金、83 玉、
94 金、73 玉」＝ A 手順（途中 2 図）

（途中 2 図は 52 手目 73 玉まで）



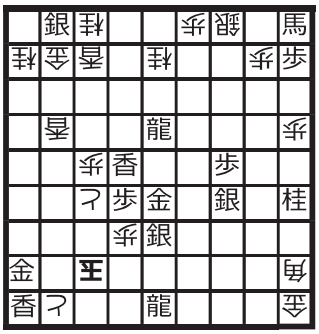
▲歩

（途中 2 図以下）
53 飛成、74 玉、54 龍、85 玉、
「95 金、86 玉、96 金、87 玉、
97 金、88 玉、98 金、79 玉、
59 龍、78 玉」＝ B 手順（途中 3 図）

本題は、 2 枚の龍を上下別々に龍ノコをする 300 手超えの長編。仕組みは以下の通り。
①上の龍＝ 14 の歩を取りに行く。これが真の狙い。この歩を取って 54 に戻って収束する。
②下の龍＝ 19 の金を取りに行く。当然金は取らせてもらえず、58 歩合で引き戻される。
このおかげで、 1 サイクル中で、78 歩と

打って１歩消費し、58 歩中合で１歩得ることになるので、歩の数を減らさず手順を続けることができる。
③上下のつなぎ＝と金を上下するいわゆる「車井戸」パターン。

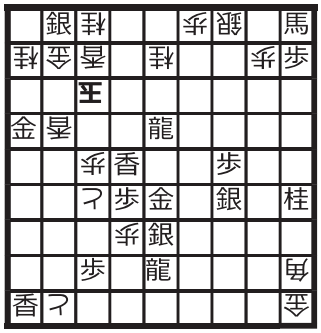
（途中３図は 66 手目 78 玉まで）



▲歩

（途中３図以下）
「Ａ手順」
43 龍、74 玉、34 龍、85 玉、
「Ｂ手順」
「Ａ手順」
33 龍、74 玉、24 龍、85 玉、
「Ｂ手順」
「Ａ手順」
13 龍、74 玉、14 龍、85 玉、
「Ｂ手順」
「Ａ手順」
13 龍、74 玉、24 龍、85 玉、
「Ｂ手順」
「Ａ手順」
33 龍、74 玉、34 龍、85 玉、
「Ｂ手順」
「Ａ手順」
43 龍、74 玉、54 龍、85 玉、
「Ｂ手順」
「Ａ手順」（途中４図）

（途中４図は 276 手目 73 玉まで）



▲歩２

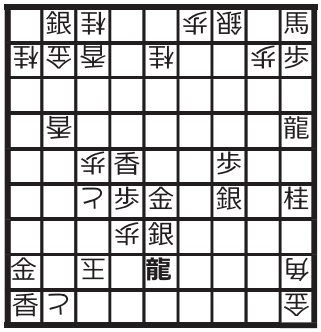
途中２図で持歩が１枚だったのを、224 手かけて２枚にしたのが途中４図。玉方 14 歩が持駒になっただけである（54 飛龍の違いはあるが）。ここから収束に入る。

（途中２図以下）

72 銀成、同玉、52 龍、81 玉、
82 龍、同玉、93 金、73 玉、
64 金、62 玉、54 桂、51 玉、
52 歩、同玉、53 歩、43 玉、
21 馬、33 玉、34 歩、同玉、
45 金、33 玉、44 金、23 玉、
28 龍、27 銀、同龍、同角成、
24 銀、14 玉、15 香まで 307 手詰

とまあ、意味付けは非常にシンプルであり、また２枚の龍ノコの動きの楽しさと相まって、個人的には評価していたのである。
しかし、あることが気になった。

（途中５図は 169 手目 58 同龍まで）



▲歩３

例によって、龍で 19 の金を取りに行き、58 歩の引き戻し中合をされたのが途中 5 図。

作意はここで、77 玉と逃げているが、79 玉としたらどうなるのだろう。

59 龍以下龍ノコを繰り返すしか手段がない。そしてまた 58 同龍に 79 玉なら…。

そう、これは馬ノコにおける無駄合と同様の事象が発生しているのである。

本作の場合、 1 歩を取りに行くのが目的なので、そこへ「泥棒に追い銭」の無駄歩をくれてやる応手があるとは当初考えず見逃していたが、途中 5 図では上の龍が 14 と遠い位置にいるので、いくらでも引き延ばしが利く。

途中 5 図では玉方の持駒に歩が 6 枚あるから、10 手× 6 回= 60 手延命できることになる。すなわち最長で 367 手 6 歩余りという大変長の解答も成り立つことになる。

本作の場合、ややこしいのは作意では引き戻しの 58 歩中合を有効としているのに、途中 5 図以降の 58 歩中合に限っては、「局面が回帰するので無駄合」という論理に頼っていることだ。

馬ノコ（龍ノコ）に限らず、無限ループの中で生じる引き戻しの合駒は、あくまで過去（江戸期せいぜい昭和前半まで）の作品に対しての救済措置としてのみ、無駄合と判定されるべきではないだろうか。

現代の詰将棋作家は、過去の優れた作品を見て創作することができるのに、ルールだけは昔の緩いものを適用させるというのは、作家のエゴ、甘さでしかないと思うのだ。

この点、意見を異にする方もおられようが、本件については添川氏の言葉を持って終わりとしたい。

添川「私は大矢数タイプの馬ノコで手数延ばしの歩中合をするのは無駄合とは考えておらず、中合をしたら早く詰むように作るか、中合を避けるため玉方の歩を配置すべきだと思っている」（全詰連リレーエッセイより）

＊　　＊　　＊

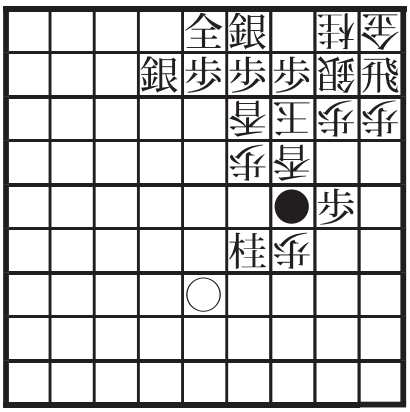
本原稿を添川氏に見せた際、「2011 年 11 月号の深和敬斗作は入れないんだ、ふ～ん。龍追いに角中合いを入れるところなど、私は結構評価してますよ」との言葉があったことを記しておく。

本稿は解説子の好みで選題しているものであるので、その点はご容赦いただきたい。

2010-2011 年
ベストフェアリー 10 局

山田嘉則

（1）縫田光司「ダブルアクセル」
Web Fairy Paradise20 号
2010.2



▲なし
●＝攻方覆面駒、○＝受方覆面駒

「最後の審判」の作者がまたまた放つ問題作！というキャッチコピーが似合いそうな作品だ。

千日手利用の作品である。

私はルール絡みの問題作が好きである。

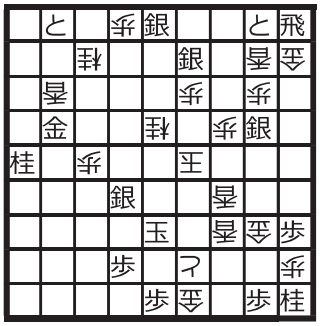
ルールの悪用？と言われようとそれを見出すことに価値があると思うし、それを作品として実現するアイデアや技術に興味がある。

千日手利用作品はフェアリーでは「最後の審判」以前、かなり古くからあった。しかし、伝統ルールで千日手利用作品が実現できると考えていたフェアリストはいただろうか。少なくとも私はできないと思っていた。

それを縫田氏は（攻方）打歩詰禁止というもう一つの特殊ルールを組み合わせることで実現した。

その作品、「最後の審判」は私にとってコロンブスの卵であり、Aha 体験であった。

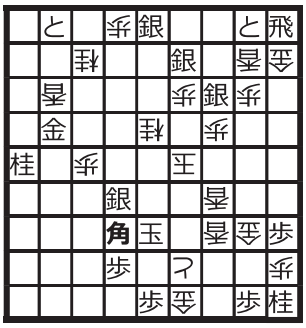
縫田光司「最後の審判」
詰将棋パラダイス 1997.1



▲角歩

初手 56 角以下 57 手目まで進める。

【57 手目 67 角まで】



▲なし

問題の局面である。

35 玉は 27 桂として以下 49 角と金を取る手順で詰む。そこで 56 歩と捨てて同角。

これで初手の局面に戻る。しかしこれが 4 回目の同一局面。

「連続王手の千日手は禁手」であるなら、56 同角が禁手。すると 56 歩を取れないし他の応手もないため攻方玉は打歩詰。となると 56 歩は実は禁手！

結局受方は 35 玉とせざるを得ず以下収束に入る。

ーこの作品については 56 歩の局面を打歩詰と見るか否かで意見が分かれた。その事情

を縫田氏は次のように説明している。

「(A)「連続王手の千日手」禁は、4 度目の同一局面を生じさせる着手自体が禁じられる。つまり、56 歩合に対する「56 同角」は禁じられているため、56 歩合に対する応手が存在せず、56 歩合は打歩詰。

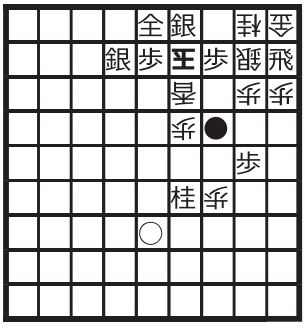
(B)「連続王手の千日手」禁は、4 度目の同一局面を生じさせる着手自体が禁じられるわけではなく、着手を行った「後に」反則負けとなる。つまり、56 歩合に対する「56 同角」自体は禁じられていないため、56 歩合に対する応手自体は存在し、56 歩合は打歩詰でない。」

(Web Fairy Paradise21 号 12 ページ)

以上を踏まえてこの作品を見てみる。

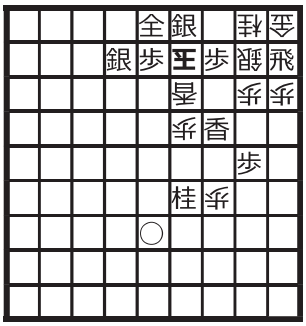
34 ●、42 玉、33 ●成、同玉、
35 香、34 香、同香、42 玉、
33 香成、同玉、35 香、34 香、
同香、42 玉、33 香成、同玉、
35 香、34 金、22 飛成、同玉、
34 桂、12 玉、22 金、同金、
同桂成、同玉、31 銀、12 玉、
22 金、まで 29 手詰

【2 手目 42 玉まで】



▲香

【8 手目、14 手目、20 手目（18 手目香合の変化）42 玉まで】



▲香

手順の最初のポイントは 3 手目。●成とすることで●は飛か香いずれかとなる。

そして進んで 18 手目。

これまでと同じように香合なら同香、42 玉で上の局面。

これは 8 手目、14 手目と同一局面。

ここで攻方は 54 桂！

○が飛（または龍）なら同○と応じることができる。実際、15 手目 54 桂ならこれで詰まない。

しかし、21 手目の 54 桂には同○とは取れないのだ。

その理由は以下の通り。

1. 同○と取れるなら○は飛で●は香。
2. ●が香なら 2 手目の局面も同一。すると 20 手目の局面は 4 度目の同一局面であり千日手成立。
3. しかし 21 手目に 54 桂と指している（合法的な着手である）ことは 20 手目で千日手は成立していないことを意味する。
4. 従って●は香ではなく飛、よって○は香で 54 桂までの詰み。

このロジックは前述の A、B いずれの解釈でも成立する。これが作者の主張である。

翻って 18 手目、受方は 34 金合と変化し、以下収束に入る。

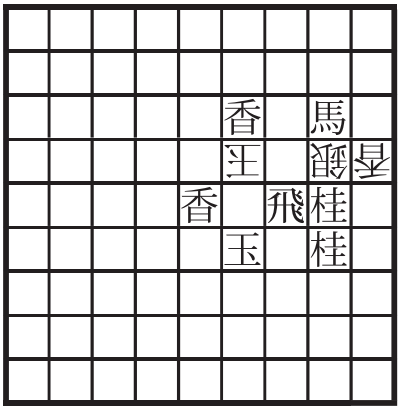
「最後の審判」発表時に論議を呼んだ千日手ルールを巡るあいまいさ。それを覆面駒を使うことで作品レベルで解決する、というアイデアには脱帽である。

（なお、本作は「取った覆面駒を覆面駒としては打てない」としている。「打てる」という解釈も可能であり、実は出題時は筆者もその点で迷った。今回は前者のローカルルールの下での作品、と割り切って取り上げることにした。）

（2）神無七郎

Onsite Fairy Mate 第 156 回

2010.3



▲なし

打歩ばか詰 73 手

PWC

（初手から 4 手）

22 馬、33 桂、

45 飛、同桂 /33 飛

目的は打歩詰。

玉は動けないから歩を取って 45 から打つしかない。しかしこれがとんでもない難題。

歩は合駒させて取るわけだが、PWC なのでふつうは位置が入れ替わるだけ。取るためには二歩禁ルールを利用する。これが基本方針となる。

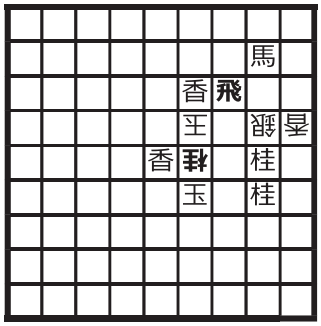
局面を進めるために飛馬を動かそうとするといきなり玉頭に桂が発生する。

玉頭を空けなければ歩が打てない、というのは打歩ルールでしばしば出現する状況である。

これを除去するのが最初のテーマとなる。

35 飛の形から、45 飛 /35 桂、同角 /23 飛、というのが想定される手順。角以外では逆王手となり失敗する。

【4 手目同桂 /33 飛まで】



▲なし

（5 手から 14 手）

13 飛生、33 銀、

14 飛生 /13 香、24 銀打、

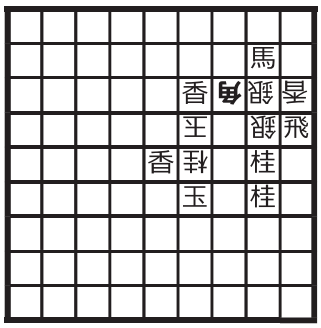
33 馬 /22 銀、同銀引 /24 馬、

23 馬、24 銀、

22 馬 /23 銀、33 角

合駒で角を発生させる。以下角を 23 に移動させれば 45 桂を除去できる。

【14 手目 33 角まで】



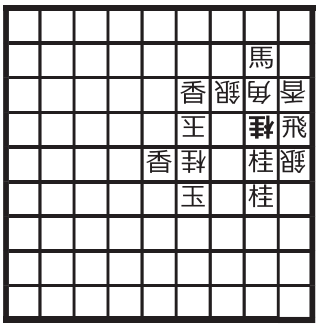
▲なし

（15 手～ 32 手）

同馬 /22 角、同銀 /24 馬、
15 馬、14 香 /13 飛、
33 馬 /15 銀、同角 /22 馬、
14 飛生 /13 香、24 銀上、
33 馬 /22 角、同銀 /24 馬、
23 馬、24 銀上、
同飛 /14 銀、同銀 /15 飛、
22 馬 /23 角、33 銀、
14 飛 /15 銀、24 桂

角を 23 に移動させる。32 手目の 24 桂がポイント。たとえばここで 24 銀引、同飛 /14 銀、同銀 /33 飛、35 飛生、33 銀引、45 飛 /35 桂のように進めると行き詰ってしまうのだ。

【32 手目 24 桂まで】

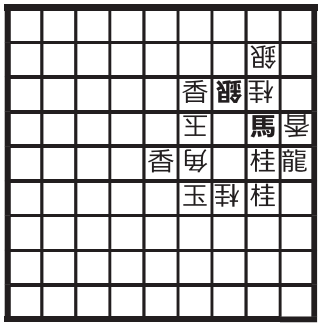


▲なし

(33 手～ 44 手)
同飛 /14 桂、同銀上 /33 飛、
36 飛成、33 銀、
45 龍 /36 桂、同角 /23 龍、
14 龍 /23 桂、同香 /13 龍、
24 龍、同銀引 /15 龍、
33 馬 /22 銀、同銀引 /24 馬

実は 45 桂除去は飛でなく龍で行う。36 龍～ 45 龍 /36 桂とすることで 35 に空所を確保する必要があるのだ。

【44 手目 33 銀引 /24 馬まで】

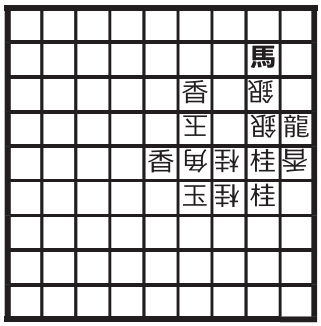


▲なし

(45 手～ 49 手)
35 馬、同桂 /23 馬、
14 龍 /15 香、24 銀、
22 馬 /23 銀

35 の空所を確保した効果はこの局面で現れる。桂を空所の 35 桂に移動させることで歩を取る舞台装置を作ることができる。

【49 手目 22 馬まで】

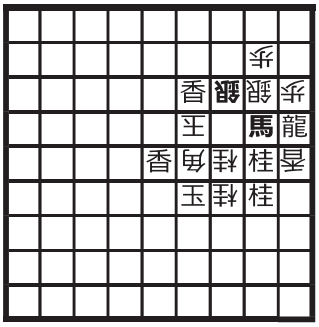


▲なし

(50 手～ 58 手)
33 歩、
同馬 /22 歩、同銀 /24 馬、
13 馬、24 銀右、
22 馬 /13 歩、33 歩、
同馬 /22 歩、同銀 /24 馬

ようやく歩合。しかし取っても再生するためすぐには攻方の持駒にならない。二歩禁で再生しない局面を作る。

【58 手目 33 銀 /24 馬まで】

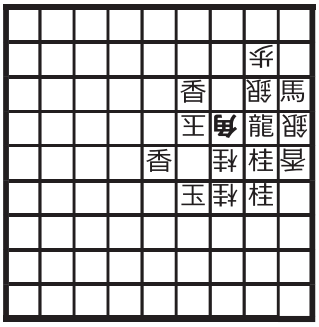


▲なし

（59 手～ 68 手）
13 馬、24 銀右、
22 馬 /13 歩、33 歩、
同馬 /22 歩、同銀 /24 馬、
13 馬、24 銀右、
同龍 /14 銀、34 角

ここで 13 馬と歩を取れば、二歩のため歩は 24 に再生せず、持駒になる。馬をもう 1 回転させて歩を 2 枚にする。

【68 手目 34 角まで】

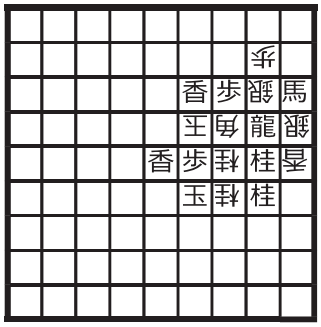


▲歩 2

（69 手～ 73 手）
45 歩、同角 /34 歩、
33 歩生、34 角、
45 歩まで 73 手詰

収束には歩が 2 枚必要なのだ。一度目の 45 歩は同角 /34 歩で受けられる。二度目の 45 歩に対して同角は 34 歩が二歩で再生しないため受けにならない。

【詰上がり】



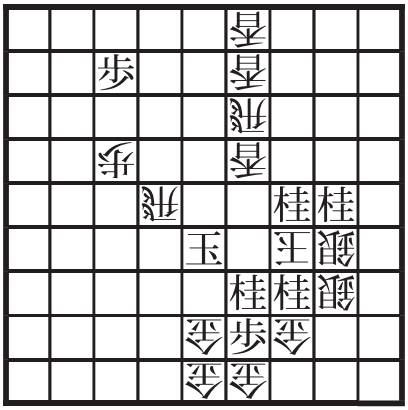
▲なし

簡素な初形からの難解なパズル的手順。PWC では合駒で盤上に現れた駒は原則として消えないため、あたかも駒が増殖するかのように見え、最終的には密集型の詰め上がりとなる。

作者は『新約神詰大全』ではこれをライフゲームになぞらえている。以下にその結びの部分（とても刺激的！）だけ引用しておく。興味を持たれた方は是非同書を紐解かれたい。

「ライフゲームに限らず、自分の興味の対象は詰将棋と分り易い近縁関係にある分野（チェスプロブレムや詰碁など）よりも、少し外れた分野から得られることが多いような気がします。そうした異分野からの刺激をどうやって詰将棋に還元するか。それが自分の持つべき課題だと思います。」（『新約神詰大全』51 ページ）

（3）神無七郎
Onsite Fairy Mate 第 158 回
2010.4



▲角
ばか詰 107 手
PWC

46 への効きを消せば詰む、となれば受方の飛香をはがせばよい…しかしルールは PWC。駒を取っても消えずに移動する。

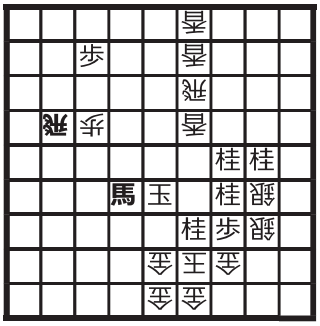
問題を立て直す。飛 2 枚と香 4 枚、どの順番でどこに移動するか…これは古典的パズル「倉庫番」ではないか！

（初手～ 37 手）
63 角、45 飛、
同角成 /63 飛、37 玉 /36 桂、
55 馬、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、48 玉 /37 歩、
75 馬、66 飛、
同馬 /75 飛、37 玉 /48 歩、
55 馬、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、36 玉 /37 桂、
63 馬、37 玉 /36 桂、
73 馬、55 飛、
同馬 /73 飛、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、36 玉 /37 桂、
63 馬、37 玉 /36 桂、
73 馬 /63 飛、48 玉 /37 歩、
84 馬、66 飛、
同馬 /84 飛

馬ノコで移動しながら馬 / 飛の位置を交換して行くのが手順の骨子。

まず 65 飛を 45 → 63 → 66 → 75 → 55 → 73 → 63 → 66 → 84 と移動する。

【37 手目 66 同馬 /84 飛まで】

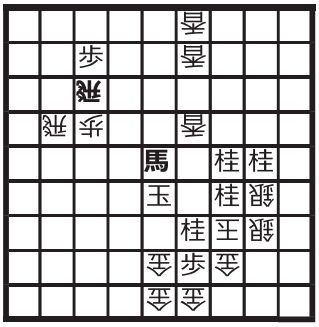


▲なし

（38 手～ 65 手）
37 玉 /48 歩、
55 馬、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、36 玉 /37 桂、
63 馬、同飛 /43 馬、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、48 玉 /37 歩、
75 馬、66 飛、
同馬 /75 飛、37 玉 /48 歩、
55 馬、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、36 玉 /37 桂、
63 馬、37 玉 /36 桂、
73 馬、55 飛、
同馬 /73 飛

次に 43 飛を 63 → 66 → 75 → 55 → 73 と移動する。

【65 手目 55 同馬 /73 飛まで】

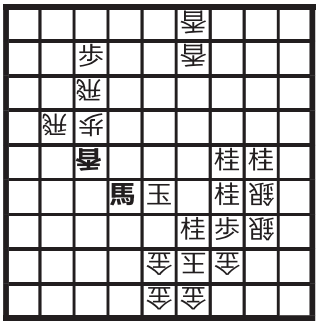


▲なし

（66 手～ 83 手）
36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、36 玉 /37 桂、
63 馬、45 香、
同馬 /63 香、37 玉 /36 桂、
55 馬、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、48 玉 /37 歩、
75 馬、66 香、
同馬 /75 香

続いて香車。44 香を 45 → 63 → 66 → 75 と移動。

【83 手目 66 同馬 /75 香まで】

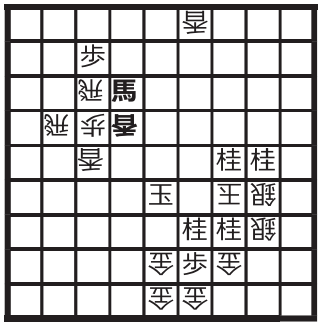


▲なし

（84 手～ 101 手）
37 玉 /48 歩、
55 馬、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、36 玉 /37 桂、
63 馬、45 香、
同馬 /63 香、37 玉 /36 桂、
55 馬、36 玉 /37 桂、
54 馬、37 玉 /36 桂、
64 馬、36 玉 /37 桂、
63 馬 /64 香

42 香を 45 → 63 → 64 と移動。

【101 手目 63 馬 /64 香まで】

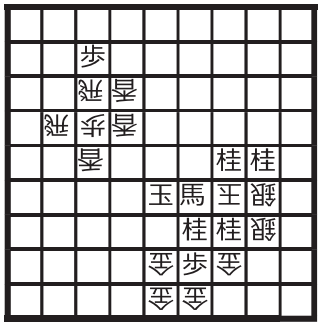


▲なし

（102 手～ 107 手）
45 香、
同馬 /63 香、37 玉 /36 桂、
55 馬、36 玉 /37 桂、
46 馬 まで 107 手詰

最後に 41 香を 45 → 63 と移動して詰む。

【詰上がり図】



▲なし

倉庫番と同じく、荷物（飛香 5 枚）は奥から詰めていかなければならない。

最初の飛車を 84 まで運ばずに 73 に置く

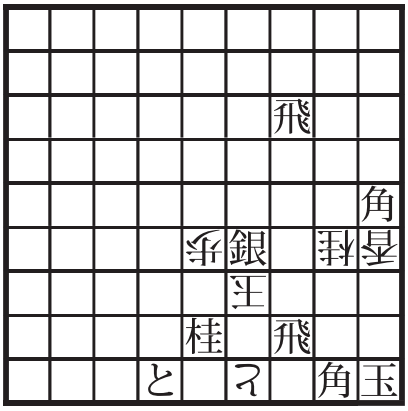
と、最後の香を残して 63、64 が埋まってしまう。そして、54 馬、45 香、同馬 /54 香はセルフチェックとなって失敗する。

倉庫番は詰将棋に似ている、とかつてフェアリストの間で話題になったことがある。しかし倉庫番を詰将棋で描くことができる、とは当時誰も考えなかったことだ。

改めてフェアリーの豊かな表現力を感じる。

(4) 志賀友哉

Web Fairy Paradise 23 号
2010.5



▲なし
普通作

伝統詰将棋のルールは実はとても複雑だ。設計図に沿って作られた建物、というより、次々建て増しされて入り組んだ構造、異形の造形に至った建物、という印象。

それゆえしばしばルールを巡って議論が起こる。

「無駄合」はそれの最たるものだ。

さて、本作は以下の課題コンクールに寄せられた作品。

> 原形復帰型無駄合に対する合駒を無駄合に含めると 1 手で詰み、無駄合概念のないルールで解くとなるべく手数が長くなる図を作れ。
> 補足：
> ・1 手詰の手順は原形復帰型無駄合による詰であり、余詰が一切ないこと。
> ・無駄合概念のない方の手順は攻方最短・受方最長の手順の長さのみを考慮し、非限定や長手数の余詰がいくらあっても良いものとする。
> (Web Fairy Paradise21 号 28 ページ)

原型復帰型合駒（原型復帰型無駄合よりこちらの方がよいだろう）とは詰マニアには「『大矢数』番外の馬ノコに対する手数延ばしの合駒」で通じるはず。これを無駄合と認めるか今でも意見は分かれる。有効と見れば『大矢数』の場合も手数が大幅に延びる。

さて、この作品はどうか。

【無駄合とする場合】
18 飛まで 1 手詰
【有効とする場合】
18 飛、38 歩、37 飛成まで 3 手詰

初手は 18 飛の 1 手。そこで 38 合が原型復帰型合駒。すなわち、37 飛生、48 玉、38 飛、47 玉、33 飛生で原型に復帰する。

これが無駄合なら 1 手詰というのはすぐ分かる。

では有効なら？　合駒を繰り返して受方持駒がなくなったときに詰み？

通常はそうだし、コンクールの趣旨もその駒余り詰で長手数を競う、というものであった。

しかしこの作品は違う。

37 飛生という原型復帰コースでなく 37

飛成という手があるのだ。

これで詰み、37 飛生以下は最終手余詰、というのが作品の主張である。

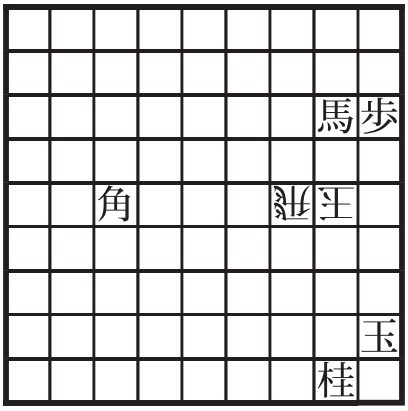
狐につままれたようだが、最終手余詰を許容する現行ルールの下では 3 手詰の完全作と言える。

すなわち、原型復帰型合駒を有効と見ても無駄合と見ても駒余りのない完全作、ということになる。

ときにのっぴきならない議論が起こる無駄合についてもそれを逆手に取って作品化する。

作品は伝統詰将棋の範疇だが、その発想の自由さはフェアリーそのものだ。

(5) 真 T
Web Fairy Paradise 23 号
2010.5



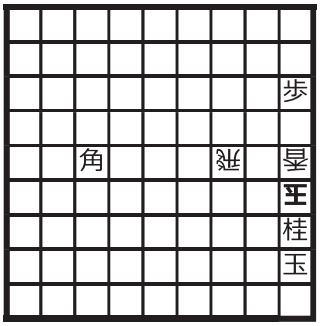
▲金
最悪詰（受先）

最悪ルールは通常の詰将棋と真逆の着手選択をするルール。

「最悪」で感覚がつかみにくければ、攻方受方とも相手にとっての最善手を指すルールと考えるとよいかもしれない。

(初手～ 9 手)
15 香、16 金、同玉、34 馬、
25 飛打、同馬、同玉、17 桂、
16 玉

【9 手目 16 玉まで】



▲飛

(10 手～ 30 手)
36 飛、26 角、同飛、同玉、
48 角、37 飛生、35 角、同玉、
57 角、46 歩、同角、34 玉、
35 歩、24 玉、34 歩、35 桂、
同角、23 玉、33 歩成、14 玉、
26 桂まで 30 手詰

序奏を経て 9 手目の局面、ここでどこから飛を打つか。

26 飛と短く打つと、同玉に 48 角の一手。以下、37 桂、同角、16 玉、28 桂と一本道で詰む。

ばか詰ならこれで詰むが、最悪詰である。離し打ちで合駒を取らせることができる。取った合駒を使って上記の手順を回避するのが受方にとって最善（＝攻方にとって最悪）の手段となる。

46 飛（4 筋以遠であれば任意）と打ってみよう。これには 36 桂、同飛、26 桂、同飛、同玉。

38 桂、16 玉にもう 1 枚の桂馬を打って詰む。

すなわち二間以上離すと桂 2 枚合駒されて早く詰んでしまう。

そこで 36 飛と一間離すのが主眼の 1 手となる。

今度は 26 桂は同飛、同玉となり 48 角なら詰むが、38 桂、16 玉で桂馬がない。
そこで 26 角が唯一詰む合駒。

同飛、同玉のとき 48 角打は 37 桂以下、37 角は同飛生、53 角成、44 桂以下で早い。従って 48 角だが、そこで 37 飛生が妙手。25 への効きをなくすことで、同角、16 玉に 25 角の詰みを見る。

離し打ちの 44 角は 35 桂、同角、16 玉、28 桂まで、53 角は 16 玉、26 角成、同玉、37 角、16 玉以下、といずれも早い。そこで 35 角の短打が延命手段となる。

巧妙極まりない攻防である。

35 同玉以下、さらに歩合、桂合が入って収束する。

ルールの特性を生かした明快な狙い、飛、角、桂、歩の四種合、限定打、不成を含む高密度手順を簡潔な構図で実現している。特に中盤の妙手の応酬は見応えがある。

これはある意味「普通」の作品である。そして「普通」の作品としてとても素晴らしい。他の箇所で書いていることと矛盾するようだが、フェアリーだからと言って何か特別なことをやらなければならないという訳ではない。

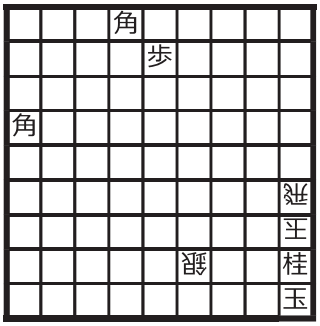
伝統詰将棋と同じ意味で美しければそれはフェアリーとしても美しい、詰将棋として美しい。

作者の最悪詰をもう 2 作掲げておく。手順については、Web Fariy Paradise または『新約神詰大全』を参照してほしい。

甲乙つけがたい出来栄えで正直選題を迷いに迷った。本作を選んだのは、一間離す限定打、という地味な狙いが天邪鬼な筆者好み、というだけである。

真 T

Web Fairy Paradise24 号 2010.6

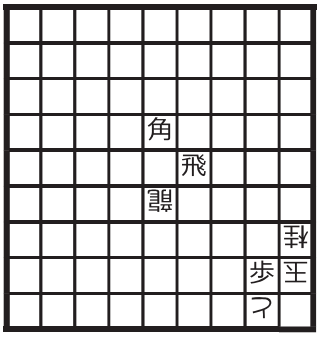


▲飛

最悪詰

真 T

Web Fairy Paradise25 号 2010.7

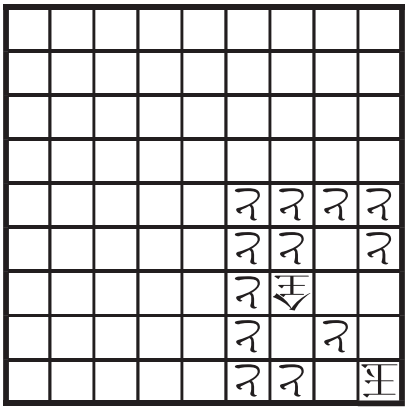


▲なし

最悪詰

(6) たくぼん

Web Fairy Paradise 23 号
2010.5



a) ▲金　b) ▲金歩
禁欲ばか詰 31 手

a)
18 金、19 玉、19 金、38 玉、
29 金、27 玉、38 金、18 玉、
28 金、19 玉、18 金、29 玉、
19 金、38 玉、29 金、27 玉、
28 金、26 玉、27 歩、同全、
37 金、17 玉、27 金、18 玉、
17 金、28 玉、19 銀、37 玉、
27 金、38 玉、28 金まで 31 手詰
b)
18 金、29 玉、19 金、38 玉、
29 金、27 玉、18 金、26 玉、
27 歩、同全、17 金、37 玉、
27 金、38 玉、37 金、29 玉、
38 銀、18 玉、29 銀、19 玉、
28 銀、18 玉、27 銀、29 玉、
38 銀、18 玉、19 歩、28 玉、
29 銀、17 玉、18 歩まで 31 手詰

sense of wonder という言葉がある。主に SF の世界で使われるようだが、作品を読んだ（解いた・鑑賞した）ときに感じる不思議さの感覚、というところか。

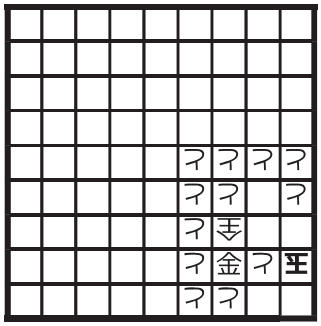
詰将棋の魅力の一つはここにあるし、私はフェアリーではこれを特に重視している。

たとえばこの作品、持駒が a) より b) の方が 1 枚多い。にも関わらず両方が作品として成立している。すでに解く前から不思議な気分にならないだろうか。

なぜ成立しているのか。

ふつうに考えれば、a) と同じ手順で b) は歩余りとなるはずだ。

【a) 8 手目 18 玉まで】



▲なし

それを解く鍵は a) の手順の 8 手目の局面にある。a) ではここで 28 金で駒を取る。しかし b) は持駒に歩があるので 19 歩と打たなければならない。

なので持駒が余分にあるせいで b) は a) の手順では詰まないのだ

言い換えると、b) の持駒の歩は a) の手順では邪魔駒になっている。

この「持駒が邪魔駒」というテーマはフェアリー特有である。打歩系、自殺系では古くから作品があり、禁欲ルールでも可能。

それを持駒消去の繰り返し手順という形式で具体化した作品は数多い。本作のオリジナリティはツインという形式である。そしてこれが sense of wonder を生んだことを何より評価したい。

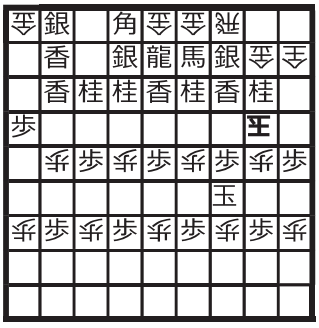
（7）洞江元太
詰将棋パラダイス　2010.6



▲なし
ばか詰　155 手
Messigny

（初手から 14 手）
16 玉 /14 玉、24 玉、
25 歩 /27 歩、16 玉 /24 玉、
17 歩 /15 歩、26 玉、
同玉 /24 玉、14 玉、
15 歩 /17 歩、26 玉 /14 玉、
27 歩 /25 玉、36 玉、
同玉 /14 玉、24 玉、

【14 手目 24 玉まで】

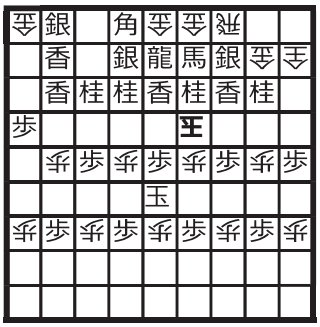


▲なし

（15 手から 36 手）
「25 歩 /27 歩、36 玉 /24 玉、
37 歩 /35 歩、26 玉、
同玉 /24 玉、34 玉、
35/ 歩 37 歩、44 玉、
45 歩 /47 歩、26 玉 /44 玉、
27 歩 /25 歩、36 玉、
37 歩 /35 歩、46 玉、
同玉 /44 玉、34 玉、
35 歩 /37 歩、46 玉 /34 玉、
47 歩 /45 歩、56 玉、
同玉 /34 玉、44 玉」

駒を動かすと目が回りそうだが、22 手で双方の玉が 2 筋左に移動した。
以下はこれを繰り返す。

【36 手目 44 玉まで】



▲なし

（37 手～ 80 手）
「45 歩 /47 歩…（以下同様の手順）」
「65 歩 /67 歩…（以下同様の手順）」

受方玉が 8 筋まで移動する。

【80 手目 84 玉まで】



▲なし

（81 手～ 92 手）
85 歩 /87 歩、96 玉 /84 玉、
97 歩 /94 歩、86 玉、

同玉 /84 玉、93 玉、
92 銀成、86 玉 /93 玉、
87 歩 /85 歩、76 玉、
同玉 /93 玉、84 玉

　ここまで来て 9 筋での工作が可能になる。銀を成銀に変えておく。遠く 1 筋の成銀をにらんでいる。

【92 手目 84 玉まで】

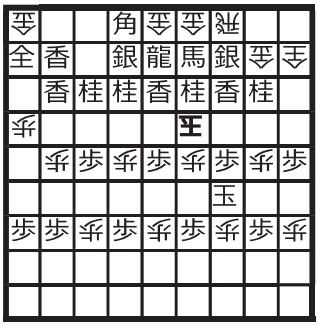


▲なし

(93 手～ 136 手)
「85 歩 /87 歩…（左右反転手順で右辺に移動）」

　復路も往路と同様の手順。

【136 手目の局面】



▲なし

(137 手～ 155 手)
45 歩 /47 歩、36 玉 /44 玉、
37 歩 /35 歩、46 玉、
同玉 /44 玉、34 玉、
35 歩 /37 歩、24 玉、
25 歩 /27 歩、13 玉、
12 全 /92 全、同金、
14 歩、22 玉、
13 歩成、同玉、
31 馬、22 銀、
16 飛まで 155 手詰

　44 玉まで運んで収束に入る。銀を成った効果で 12 と 92 の入れ替えが可能になる。最終手は 36 に効かせる限定打。

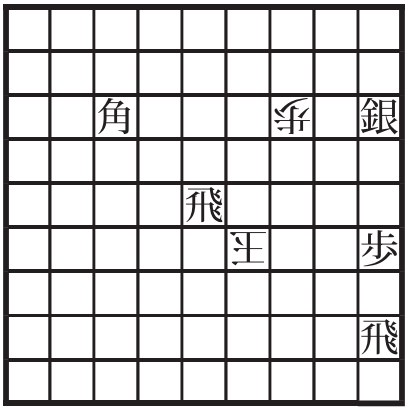
【詰上がり図】



▲なし

　Messigny での斬新な趣向作。22 手一組で 2 筋ずつ双方の玉が移動していく訳だが、この手順がなかなか悩ましい。堂々巡りにも見えるしどちらの手番か分からなくなることすらある。
　往復の目的はただ一つ、攻方銀を成銀に変えること。
　最後も Messigny ルールを生かしたフェアリー・メイトで締めて、理想的な仕上がりである。

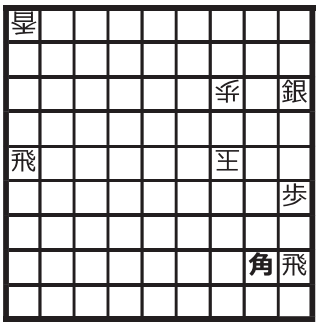
（8）神無七郎
Onsite Fairy Mate 第 162 回
2010.8



▲なし
ばか自殺ステイルメイト 22 手
キルケ

（初手～ 5 手）
95 飛、55 香、同角生 /91 香、35 玉、
28 角

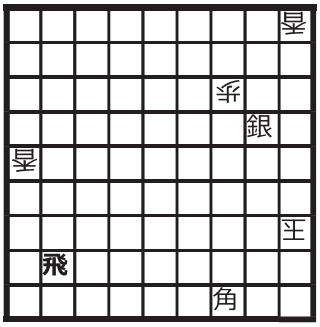
【5 手目の局面】



▲なし

（6 手～ 15 手）
95 香、24 銀生、26 玉、17 角、
16 玉、39 角、17 香、同飛 /11 香、
同玉 /28 飛、88 飛、

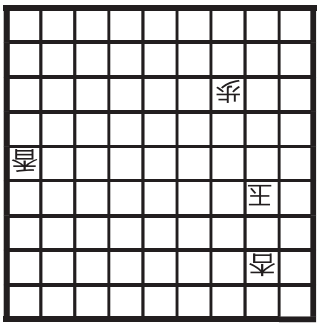
【15 手目の局面】



▲なし

（16 手～ 22 手）
26 玉、15 銀、同香、17 角、
同香成、28 飛、同杏 まで 22 手

【最終図】



▲なし

作者は言う。
「ところで 5 手目と 15 手目を比べると飛と角の役割が逆になるというのは、チェスプロブレムではツインや複数解という「横型」で表現される類のテーマです。私自身は不勉強なので良くわかりませんが、チェスプロブレムのテーマの中には詰将棋流の「縦型」手順に翻訳すると結構面白い物がありそうな気がします。」

開き王手で角が飛の初期位置に移動する 5 手目と、飛が角の初期位置に移動する 15 手目の対比。
プロブレムは手数を短く、変化や紛れ、複数解やツインで横断的にテーマを表現する。一方、詰将棋は手数を長く、作意手順の中で

縦断的にテーマを表現する。

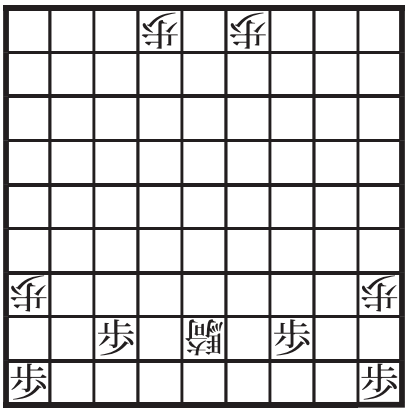
同時的 / 継時的あるいは範列的 / 統語的（paradigmatic/syntagmatic）と言えるだろうか。

この表現方法の違いはどこから来るのか。持駒の有無はそこにどう関係しているのか。

今年はチェスプロブレムの世界大会が神戸で開かれる。今後、プロブレムと詰将棋の交流も進んでいくだろう。両者の共通性や差異もその中で明らかになって行くのではないだろうか。

(9) 雲海

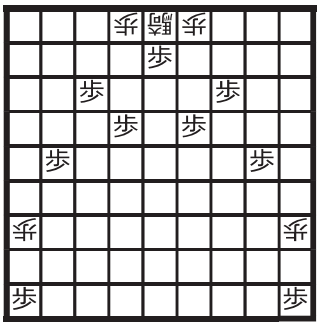
Onsite Fairy Mate 第 167 回
2011.1



▲歩 10
成禁ばか詰　87 手
騎＝ナイト玉

59 歩、46 玉、47 歩、38 玉、
39 歩、57 玉、58 歩、45 玉、
46 歩、37 玉、38 歩、56 玉、
57 歩、68 玉、69 歩、76 玉、
77 歩、55 玉、56 歩、67 玉、
68 歩、46 玉、47 歩、54 玉、
55 歩、66 玉、67 歩、47 玉、
48 歩、28 玉、29 歩、36 玉、
37 歩、55 玉、56 歩、67 玉、
68 歩、75 玉、76 歩、54 玉、
55 歩、35 玉、36 歩、27 玉、
28 歩、46 玉、47 歩、34 玉、
35 歩、26 玉、27 歩、45 玉、
46 歩、66 玉、67 歩、74 玉、
75 歩、53 玉、54 歩、65 玉、
66 歩、73 玉、74 歩、52 玉、
53 歩、33 玉、34 歩、25 玉、
26 歩、44 玉、45 歩、32 玉、
33 歩、24 玉、25 歩、43 玉、
44 歩、64 玉、65 歩、72 玉、
73 歩、84 玉、85 歩、63 玉、
64 歩、51 玉、52 歩まで 87 手詰

【詰上がり図】



▲なし

Onsite Fariy Mate のトップページ出題最終回を飾るにふさわしい作品。

作品の生まれた経緯についての作者の言葉。

「神詰大全 (PDF 版) の 53 ページで紹介されている成禁の駒詰と、OFM の資料集にある駒詰を拝見したのですが、成禁 + 歩の配置だとどうなるかを疑問に思いました。試しにナイトで fm を走らせてみた所、完全作が得やすく、80 ~ 90 手台の完全作が何作か得ることかできました。中には初形と最終形が共に左右対称形の作もあって、その方向で良いのができないか試行錯誤した所、上記の作が得られました。

当初は

・初形と最終形が共に左右対称形
・歩 18 枚使い切り

・手数は 80 手台以上

の 3 つが共存できないかなと思っていたのですが、なんと希望していたものが見つかってしまい、これ以上欲張りたいことが思いつかなかったので、これで投稿させて頂きます。」

解くのは恐ろしく骨が折れる。

特に 4 手目 38 騎といきなり歩を取るのは直観に反する。通常は 67 騎だろう。しかし一度こちらに行くと永久に詰まない（神無太郎氏によるパリティを用いた不詰証明が素晴らしい。Web Fairy Paradise32 号を参照されたい）。

とは言え、本作の美しい手順は並べるだけで十分楽しめる。

初形も詰上がりも左右対称。しかし手順はまったく非対称。

特に 2 筋の歩は 29 ～ 25 と前進するのに対して 8 筋は最終盤にようやく 85 歩と打つ。この対比はおもしろい。

ところでこの作品は作者（雲海氏）が創作したと言えるのか、それともコンピュータが「見つけた」のか。それが気になる人もいるかと思う。

私はこれは立派な創作だと思う。

コンピュータを使うか使わないか、使うとすればどう使うか、その選択権は人間にあるのだし、どのように使おうと創造的な結果をもたらすならそれは創作と言える。

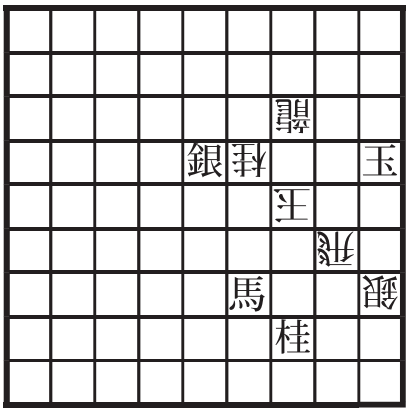
指将棋の分野ではそろそろコンピュータ vs 人間という構図が終わりに差し掛かっている。

詰将棋ではどうか。こちらではコンピュータはずっと人間の友である。今や、柿木将棋やフェアリーでの fm はポピュラーな創作ツールである。最近はこれに最悪詰の Worst1.exe も加わっている。

今後も創作ツールは開発され改良されて行くだろう。そしてツールの使い方も進化して行くだろう。その中で今は想像すらできないような作品が次々と現れるのは間違いない。このイノベーションに参加できる人は参加してほしい。ギャラリーの立場であっても、歴史の証人になることができるはずだ。注目してほしい。

（10）尾形　充

詰将棋パラダイス　2011.9

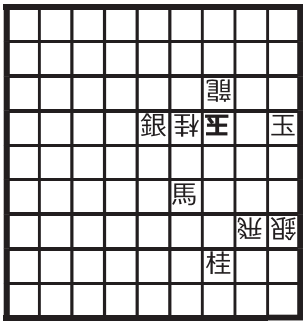


▲角桂

自殺詰

27 桂、同飛生、46 馬、34 玉、

【4 手目 34 玉まで】



▲角

26 桂、同飛生、16 角、25 銀、

同角、同飛、45 銀打、同飛、

24 馬、同龍まで 14 手詰

4 手目の局面。ここで 24 馬は同飛成なら詰むが同飛生で逃れ、それならと飛車利きを止めるために 16 角とすると 25 飛成と王手の移動合で逃れ。ここでは 27 飛が 24,25 での成生を選択できるのがポイント。

そこで 26 桂と捨てる。成生を先に選択させて、それに応じて攻め方を変える、という意味。

同飛成なら 24 馬、同龍まで。

同飛生には16角､今度は25飛成とできず、任意の合駒や移動合は 24 馬。

そこで 25 銀の逆王手が唯一の延命手段となる。

26 桂はいわゆる｢成生打診｣の一手である。この手を A と表記すると、作品の構造は

x ？→成で逃れ /y? →生で逃れ

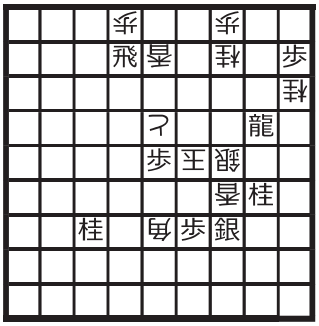
そこで

A ！→成 / 生→ y/x

と表せる。

ちなみに、成生打診の一号局とされるのは図巧 38 番である。

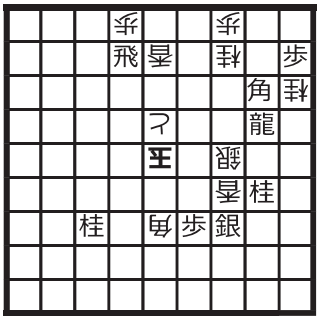
伊藤看寿　将棋図巧　第 38 番



▲角歩

23 角、55 玉

【2 手目の局面】



▲歩

ここで 56 歩は打歩詰、35 龍は同角成で詰まない。

そこで46銀が打診の一手。同角生は35龍、同角成は 56 歩以下。

46 銀には同銀が最善で以下 35 龍の妙手で詰む。

（実はこの作品は上記の構造は持っていない。この構造の有無は通常は重視されないが、個人的には大きいと思っている。）

このように伝統詰将棋では成生打診というテーマは打歩詰禁止に関連する。しかし自殺詰では打歩詰と無関係に可能なのだ。

異なったルールで同じテーマを表現する、というのはフェアリー創作の楽しみ方の一つだ。

さらに…自殺詰に打歩詰禁止を組み合わせたらどんなことができるか、などと考えて行くと創作の可能性は広がっていく。

2010-2011 年度　詰将棋関係書全リスト（ただし、既刊の再編集本は省略）

飯野健二『１・３・５手　実戦型詰将棋』
　池田書店、Ｂ６版、288 頁、998 円、2010.7.29、274 局
浦野真彦『７手詰ハンドブック』『３手詰ハンドブック』
　浅川書房、新書、208 頁、1,260 円、2011.5.30/2011.9.30、200 局 /200 局
勝浦　修『詰将棋道場　挑戦編』
　マイナビ、文庫、384 頁、1,050 円、2011.7.23、180 局
河内　勲『ひより草』
　角個人出版、Ｂ６版、240 頁、1,575 円、2011.12.15、291 局
北浜健介『脳トレ９手詰』
　日本将棋連盟、新書、208 頁、1,260 円、2010.7.28、100 局
近藤　郷『小さな絵　近藤郷作品集』
　角個人出版、Ｂ６版、178 頁、1,260 円、2011.7.17、100 局
週刊将棋（編）『力をつける詰将棋３手５手』
　マイナビ、新書、224 頁、1,260 円、2010.6.24、202 局
須藤大輔『創作詰将棋集　第一巻』『創作詰将棋集　第二巻』
　日本アマチュア将棋連盟、Ｂ６版、50 頁、非売品、2010.11.1/2010.11.1、50 局 /50 局
高橋道雄『７手詰将棋』『９手詰将棋』
　創元社、新書、208 頁、1,050 円、2010.10.19/2011.12.20、202 局 /202 局
谷川浩司『月下推敲　谷川浩司作品集』
　日本将棋連盟、Ａ５版、320 頁、2,100 円、2011.7.26、100 局
中田章道『中田章道短編詰将棋代表作』
　日本将棋連盟、新書、208 頁、1,260 円、2010.3.25、100 局
羽生善治『投了図からの詰将棋』
　悟桐書院、新書、240 頁、1,575 円、2010.1.19、50 局
羽生善治（監修）『羽生の一手詰』『羽生の三手詰』
　マガジン・マガジン、新書、196 頁、700 円、2010.5.17/2011.5.16、81 局 /84 局
森　信雄『あっという間の３手詰』
　日本将棋連盟、文庫、384 頁、1,050 円、2010.9.28、180 局
森　信雄『詰将棋ドリル　１手詰入門編』
　廣済堂出版、新書、160 頁、2011.9.23、300 局
森　雞二（羽生善治監修）『羽生善治のタイトル戦詰将棋』
　成美堂出版、Ｂ６版、224 頁、945 円、2011.6.28、100 局
『四百人一局集』
　全日本詰将棋連盟、432 頁、2,200 円、2011.11.1、416+ α局
『第７回詰将棋解答選手権 2010』『第８回詰将棋解答選手権 2011』（Paradise Books 6, 7）
　JCPS、Ａ５版、92/82 頁、1500 円、2011.3.1/2011.7.1、22 局
若島　正『詰めてみよう作ってみよう　１』（詰将棋解答選手権ミニブックシリーズ）
　JCPS、文庫、80 頁、500 円、2010.2.1、39 局
若島　正（編）『この詰将棋がすごい！　2010 年度版』（Paradise Books 5）
　JCPS、Ａ５版、156 頁、2000 円、2010.7.1、131 局

【前頁の 2010-2011 年度詰将棋関係書全リストをもとにして、JCPS 発行の４冊を除く 21 冊のうちどれを書評対象図書に選ぶか、スタッフで投票を行った結果、『月下推敲』『中田章道短編詰将棋代表作』『小さな絵』の３冊を書評対象とし、『四百人一局集』を短評で取り上げることに決定した。】

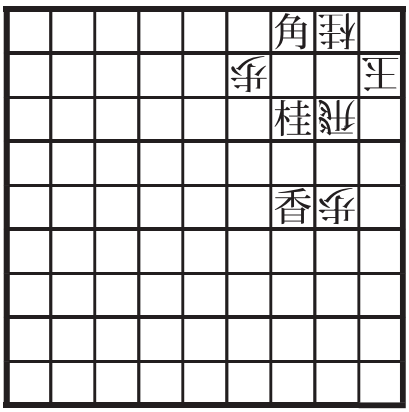
谷川浩司
『月下推敲』

谷川浩司の作品は映画「男はつらいよ」に似ている。こう書いても若い読者にはピンとこないかもしれない。「男はつらいよ」とは渥美清主演、山田洋次監督の作品で全 48 作。山田監督の作品は、すべてが厳密に計算・設計されているというタイプではなく、キャスト・スタッフの個性や工夫が活かされたふくらみのある創り方だ。その結果、小道具の一つ一つ、通行人の一人一人にまで温かなリアリティが溢れる。決して観客を驚かすような筋ではないのだが、その時々の時代性をきちんと消化して作品に溶け込ましているのも特徴だ。監督の登場人物一人一人への愛が感じられ、観客も癒されていく。毎年、夏と冬に観客は寅さんに「会い」に行ったものだ。

「200 年ぶりの献上図式」とのコピーで宣伝されていた「月下推敲」。これは裸玉とか遠打とか煙とか超長手数とか、さらに玉位置 81 升配置の趣向を凝らすなど外連味たっぷりの作品集かと手に取った。しかし作者にはそのような気負いは全く見られない。あのコピーは日本将棋連盟の販売戦略による物なのだろう。谷川浩司は「プロ棋士」とか「名人」といった肩書きを超えた、純粋な「詰将棋作家」であることを証明したといえる。

ここにあるのは谷川浩司が駒と遊んだ記録なのである。一つ一つの駒に愛情を注いだ思考が、解答者の心を癒していく。パラで谷川作品を解説したときに野口賢治さんから次のような短評をいただいた。「好手だ妙手だとカまなくても詰将棋は出来ます、と谷川自然流に説かれている気分だが、実はこの心地よい正体が一番難しい」。この「心地よい正体」はなんだろうとずっと考えていた。やっと最近、「寅さん」と似ているのではないかと思い当たったのである。読者は谷川浩司に出会うために、本書を紐解くべきである。

第 20 番

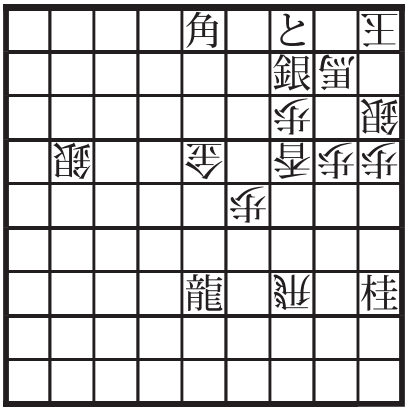


▲　角銀桂歩 2

13 歩、同桂、21 銀、同飛、
45 角、34 歩、同角、23 飛、
24 桂、11 玉、21 桂成、同玉、
43 角成、11 玉、22 角成、同飛、
12 歩、同飛、同桂成、同玉、
32 飛、23 玉、34 飛成、12 玉、
32 龍、22 桂、同龍、同玉、
33 香成、11 玉、12 歩、同玉、
24 桂、11 玉、21 馬、同玉、
32 桂成、12 玉、22 成香まで 39 手詰

初形よく人を惹きつけ易しいが満足感を与える手順。勿論、本書には難解作も多いが、このような解けて嬉しい作品も数多く見つけることが出来る。

第 51 番



▲　金香

12 香、同玉、23 金、11 玉、
21 銀成、同馬、33 角成、22 馬、
同金、同銀、12 歩、同玉、
21 角、13 玉、22 馬、同玉、
32 角成、13 玉、22 銀、12 玉、
21 馬、23 玉、33 銀成、同玉、
32 馬、44 玉、54 馬、33 玉、
32 馬、44 玉、22 馬、33 桂、
同馬、同玉、53 龍、43 桂、
32 金、23 玉、43 龍、12 玉、
22 金、同玉、32 龍、13 玉、
25 桂打、同歩、33 龍、23 銀、
25 桂、12 玉、13 歩、11 玉、
21 と、同玉、23 龍、31 玉、
33 龍、41 玉、43 龍、51 玉、
52 銀、62 玉、74 桂、71 玉、
61 銀成、同玉、63 龍、51 玉、
62 桂成、42 玉、52 成桂、32 玉、
33 龍、21 玉、12 歩成、同玉、
13 桂成、21 玉、22 成桂まで 79 手詰

無理に作意手順を制御しようとせず、なおかつ観客を飽きさせない手順を紡ぎ出す腕の冴え。既存の価値観に囚われない毅然とした創作態度は範とするべきであろう。

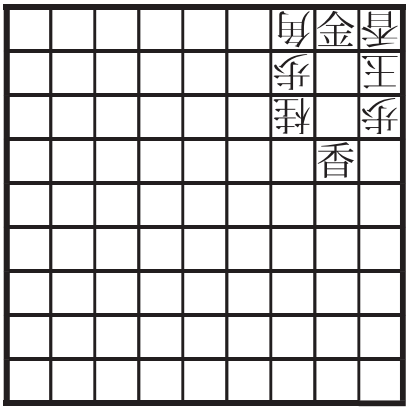
（評者：風みどり）

中田章道
『中田章道短編詰将棋代表作』

以前からこの作者は「啓蒙作品を作らないなあ」と思っていた。新聞掲載の氏の詰将棋を見ると、新聞掲載作ということばで想像できるような「初心者向き」ではなく、マニアが「うまくできている」と感じるような作品が多いのだ。

その特徴はこの作品集にもはっきり現れている。ひとことでいうと「センスのよさ」ということだが、具体的な例をいくつか紹介しよう。

第 1 番



▲　角

34 角、23 桂合、22 金、同玉、
23 香生、12 玉、24 桂まで 7 手詰

ここから 13 歩、21 金、32 歩、33 桂を除いた図を想像してみてほしい。

その図で 34 角と打って合駒を聞くのはあまたある基本形の一つだ。何が基本形かというと角合が簡単に出るからだ。たとえば（当然 31 の駒は銀とか金になるが）角打～角合を繰り返す、ということがすぐに実現できる。何か意味付けを考えれば簡素な中編にまとめること、あるいははがし趣向や連取り趣向への展開も可能だろう（どちらも私は作ったこ

とがある)。

しかし、この作者はそうはしなかった。あえて桂合で短編という構成を選んだのだ。

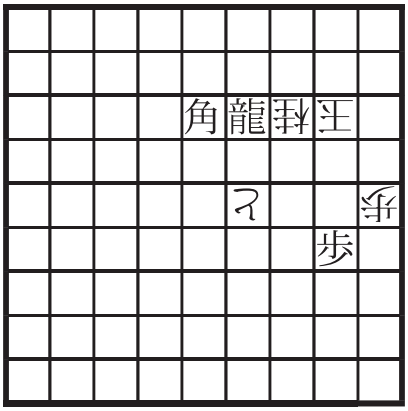
すべて正算式の詰将棋（例：初型曲詰）は同じだが、盤面と持駒という初期条件において詰手順はある程度決まってしまう。その中で、初期条件に屈せず、作者の意思の込められた手順（それを作意という）を太い線で描いたり発掘したりする、これが作者の才能・センスということだと思う。

おそらく盤面にこの基本形を置いてみて作者は同じような思考形態をたどり、選択肢の束の中から 22 金引～ 23 香不成という好感触の着手の組み合わせによる短編での表現を作意として選んだのだろう。

水墨画のような簡潔なデッサン。しかしちゃんと「できてる感」を保持している。

次はねらいから創作した作品の表現力。

第 57 番



▲　角桂桂

32 角、24 玉、16 桂、同歩、
25 歩、同玉、34 龍、同玉、
26 桂、25 玉、14 角成まで 11 手詰

ねらいとする手順が最初にあってそこから作る場合は、その手順を効果的に表現する全体の構成（例：前後の手順）が作者の選択になる。

この作でいえば、25 歩～ 34 龍～ 26 桂という感触抜群でしかもまだ古びていない手順がまずあったに違いない。

「26 歩は実は邪魔駒」というのがこの猛烈に心理的抵抗感のある手順の意味付けだが、この手順を表現する際に作者はどのような構成を選択したのか。

まず序奏としての 16 桂という捨駒の挿入がある。序奏の時点では必要駒（ないと詰まない）という作り方は邪魔駒消去をテーマとする作品の構成の定跡だがさすがにこの作者に抜かりはない。

さらにこの作品の価値を高めているのは何の違和感もない初形だ。われわれが常識としてもっている「簡素形の詰手順は知識（どこかで見た手順）の範囲内」を裏切る内容の詰手順となっている。

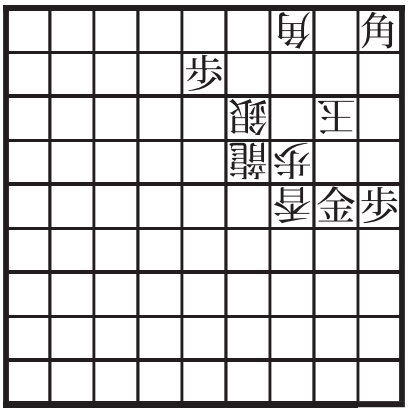
この世の作り物はすべて同じだが、意外性の表現の核は「見る者の想定を裏切ること」に尽きる。想定は「見る者の常識」を使うこともあるし「想定させる」という技もある。この両方が用いられているこの作品には作者の高い技能が現れている。

（評者：伊藤正）

近藤　郷
『小さな絵』

2008 年に詰パラで入選 100 回を果たし、同人作家となった近藤郷氏。2011 年に開催された詰将棋順位戦の A 級では優勝を勝ちとり実力を見せつけた氏の作品集『小さな絵』が刊行された。同書には作品百題と随想が収録されている。作品は指し手の(特に捨駒の)感触と詰上がりに拘りのあるスタイリッシュな短編が数多く載っている。収録作全題に作者による解説がなされていて作品への想いや創作過程について書かれており作者の詰将棋感を伺い知る事が出来る。また巻末には角建逸氏による解題があり、作品の傾向が詳しく分析されている。

第 60 番
詰将棋パラダイス　2000.11

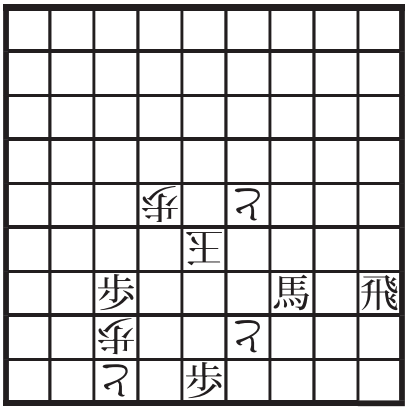


▲飛金桂

24 金、12 玉、13 金、同玉、
14 飛、23 玉、12 飛成、同玉、
24 桂、11 玉、12 金まで 11 手詰

玉の上部を抑えている金をいきなり捨てる初手は、この形を見慣れていない人には驚きの一手だろう。同玉と取って上部に逃げ出されそうだが 26 飛と頭から打って簡単に捕まっている。問題は 2 手目 12 玉の局面で、もしここで 24 金がいなければ桂馬を打って簡単に詰むのだ。すなわち 24 金は邪魔駒で、13 金～ 14 飛～ 12 飛成と、金を捨てさらに持駒の飛車を犠牲にして原型消去を果たす。テーブルマジックのような作品。

第 79 番
詰将棋パラダイス　2005.6



▲飛銀銀

67 銀、57 玉、66 銀、同歩、
58 飛、同と、47 馬、67 玉、
68 銀、同と、46 馬まで 11 手詰

初形で 66 からの逃走が見えているが、持駒に飛車があり馬が 55 の地点を押さえている今ならば 66 玉には 76 飛と打って簡単に詰む。初手 67 銀から 66 銀とアクロバティックな捨て方が成立するのはそのためだ。66 同歩と取らせてからは持駒の飛銀をきれいに捨てて行って最後は作者の得意とする透かし詰。煩雑な変化もなく手順も華やかで解後感がとてもいい。直接的か間接的かは別として、多くの短編作家は往年の名手吉田健氏の作品の影響を多少なりとも受けている。作者も同様で（作品集 p.123 にもそのような記述がある）、特に本作などは吉田氏の作風を継承しているのがよく感じられて興味深い。

（評者：原亜津夫）

短評
『四百人一局集』

416 名の 416 作が収録された作品集。416 名の原稿を集めようなどということは、少しでも編集に関わったことがある方なら、どんなに無謀で無茶でとんでもない仕事であるか理解できるはずだ。

ただしく門脇芳雄氏の執念の結実であろう。そしてその仕事を引き継いだ北村憲一氏、柳田明氏、岡本眞一郎氏の努力も筆舌に尽くしがたい。おかげで数百年は確実に残る金字塔のような本が出来た。一詰将棋ファンとして諸氏の働きに心から感謝したい。

（評者：風みどり）

第２部

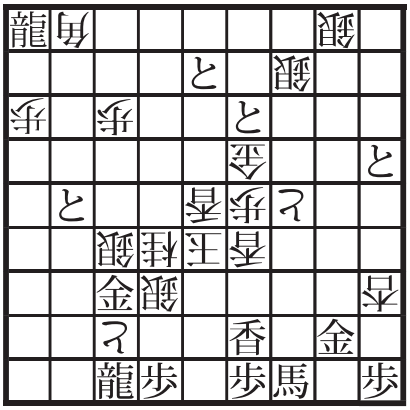
特集　上田吉一

ロング・インタビュー

私の好きな８局　上田吉一
『極光 21』ベスト８局　井上徹也
『極光 II』 ベスト８局　橋本　哲

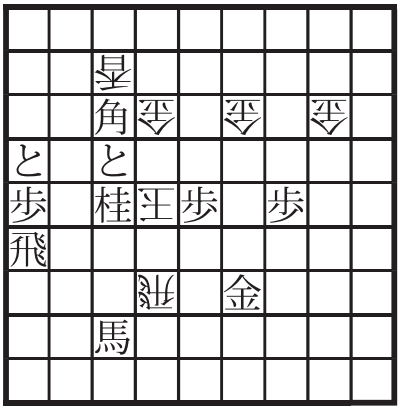
上田吉一が選んだ
私の好きな８局

（1）久留島喜内
将棋妙案第 79 番（1750 年代）



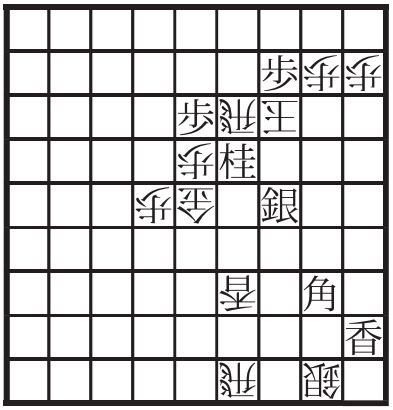
▲金

（2）山田修司　「捨て小舟」
旧パラダイス　1951.9



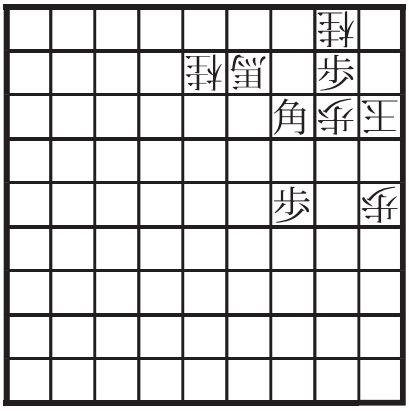
▲なし

（3）岡田　敏「牛若丸」
近代将棋　1964.6



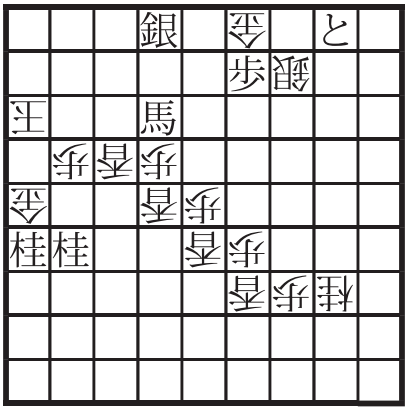
▲角香

（4）柏川悦夫
近代将棋　1966.10



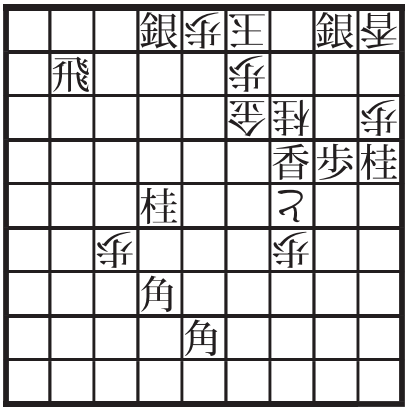
▲飛金金香香香

（5）黒川一郎「荒駒」
詩将棋パラダイス　1968.4



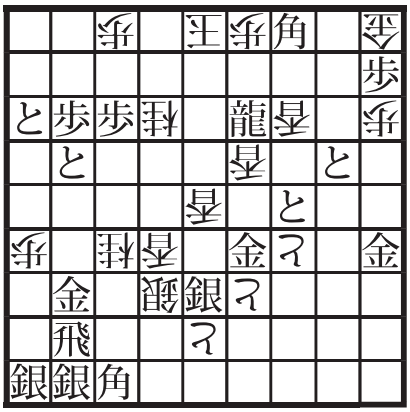
▲銀桂

（6）原島利郎「傀儡師」
詩将棋パラダイス　1969.5



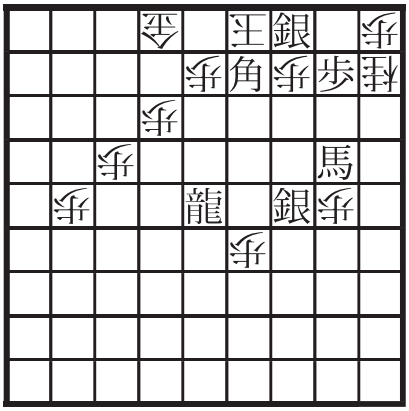
▲桂歩６

（7）伊藤　正「銀河鉄道」（修正図）
詩将棋パラダイス　1979.9



▲桂桂

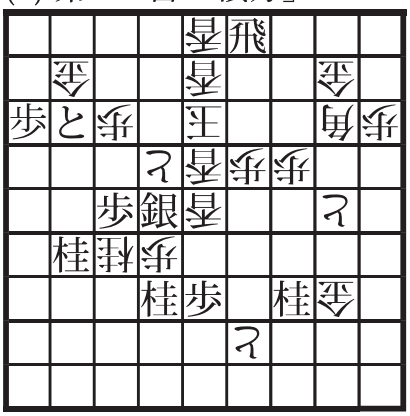
（8）山本昭一
詩将棋パラダイス　1981.1



▲香歩歩

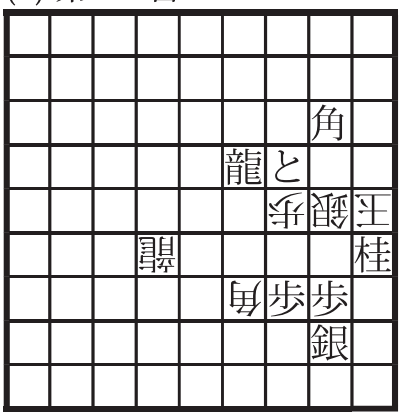
井上徹也が選んだ
『極光 21』ベスト 8 局

(1) 第 73 番「積分」



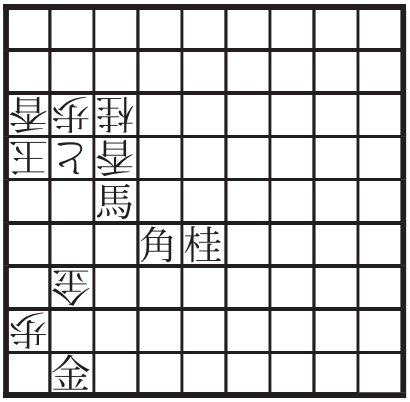
▲金銀歩 3

(3) 第 25 番



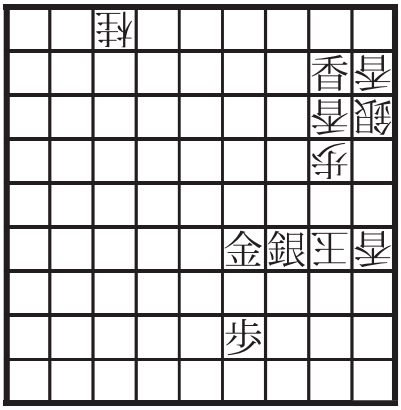
▲銀歩

(2) 第 90 番



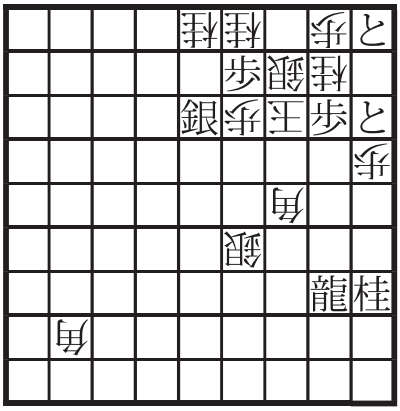
▲飛桂 2 歩 5

(4) 第 94 番



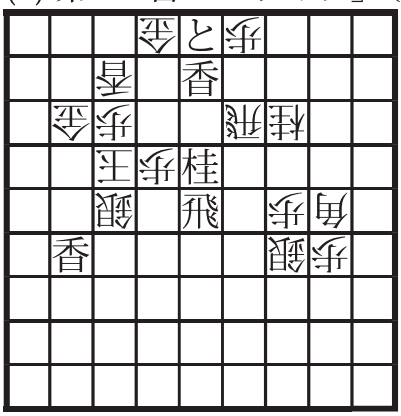
▲飛角角歩 6

(5) 第 65 番「オーロラ」



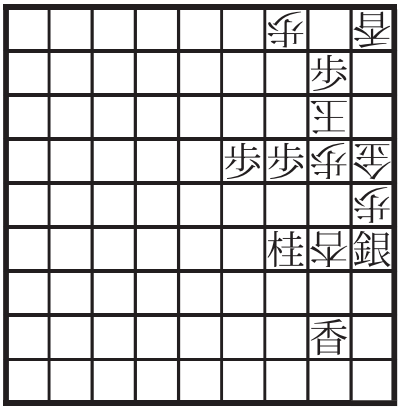
▲飛銀歩 2

(7) 第 96 番「モザイク」（修正図）



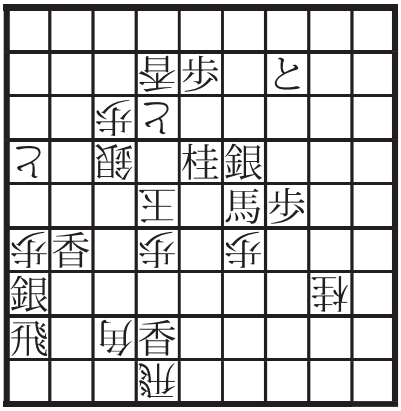
▲銀銀桂香歩 8

(6) 第 93 番「変拍子」



▲飛金桂 3 歩 4

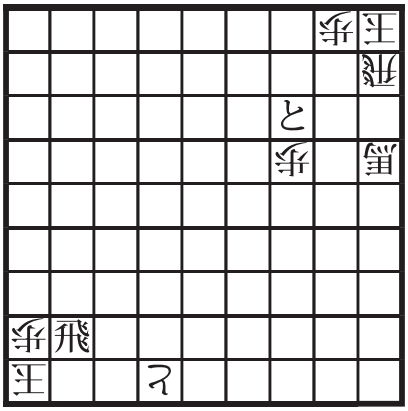
(8) 第 77 番「モビール」



▲桂 2 歩 4

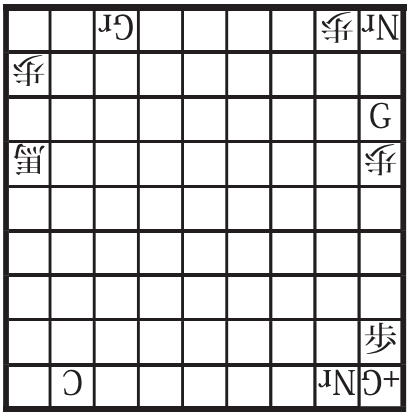
橋本哲が選んだ
『極光 II』ベスト 8 局

(1) 第 1 番「Aurora Ⅱ」
詰将棋パラダイス 1989



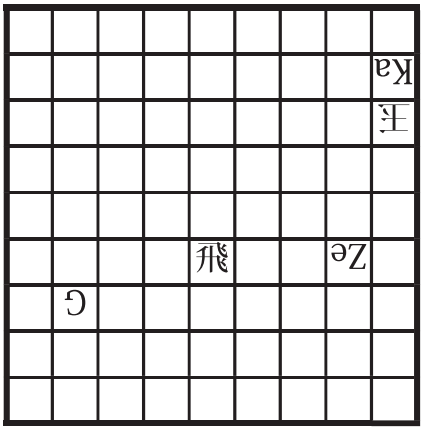
▲角桂桂
二玉詰

(2) 第 4 番



▲なし　△なし
ばか詰　217 手
13：Grasshopper (G)
19：Royal Grasshopper (+G)
11,29：Nightrider (Nr)
71：Girafferider (Gr)
89：Camel (C)

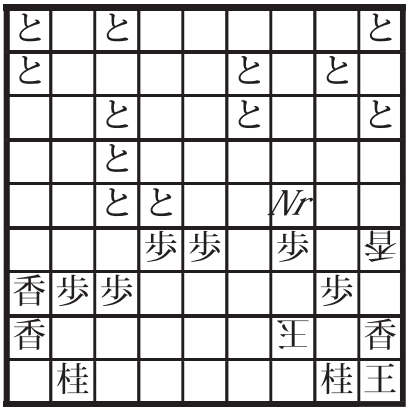
(3) 第 13 番



▲なし　△なし
連続ばか詰　31 ＋ 1 手
Maximummer

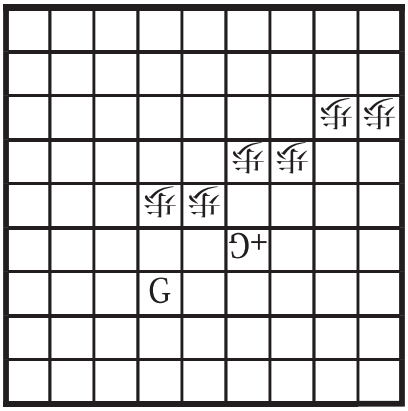
87：Grasshopper (G)
12：Kangaroo (Ka)
26：Zebra (Ze)

(4) 第 38 番



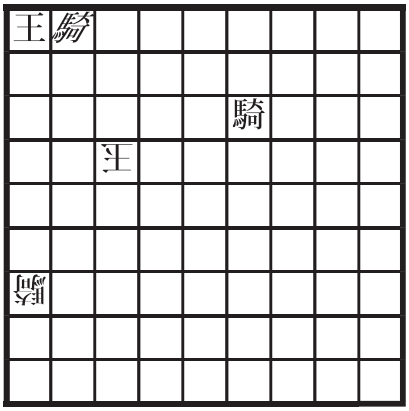
▲なし　△なし
ばか自殺ステイルメイト　46 手
35：中立 Nightrider (*Nr*)

(5) 第 46 番



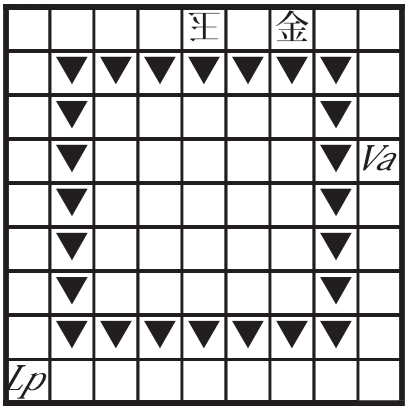
▲なし　△なし
ばか詰　41 手
67：Grasshopper (G)
46：Royal Grasshopper (G+)

(7) 第 74 番



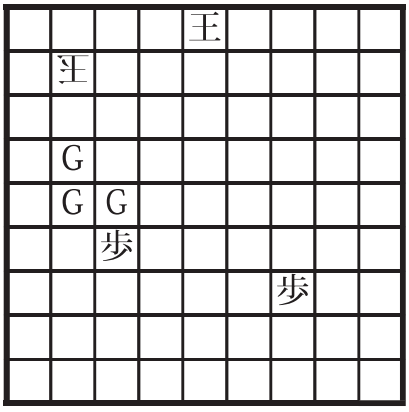
▲なし　△なし
ばか自殺詰　14 手
Madrasi
43,97：Knight（騎）
81：中立 Knight（*騎*）

((6) 第 51 番



▲なし　△なし
ばか千日手　546 手
PWC
▼：Pyramid
14：中立 Vao (*Va*)
99：中立 (8,8)Leaper (*Lp*)

(8) 第 82 番



▲なし　△残り全部
ばか千日手　76 手
75,84,85：Grasshopper (G)

(ルールの説明については、p.289 を参照)

上田吉一インタビュー

聞き手：伊藤正、角建逸、若島正

＜『極光 II』について＞

若島　まだ残っているんですけどね。あと50部くらいかな。

上田　あれが売れましたか（笑）。

伊藤　時代が段々変わってくる。

上田　時代がね。

若島　だからね、よく言ってるのは、とにかく中身が理解できなくても、上田って書いてあるんだから買えって。買うのがマニアだろうという。

角　趣味ってお金払わないとダメですよね、名前見たら。

伊藤　自腹を切ってね。

角　それが作者に対しての一番のリスペクトですよ。中身見て買おうかとか、そんなのは愛してないってことですよ。

若島　印税が作者に行くわけではないんだけれども。

上田　ハハハ。まあ、大体本だったら作者名で行くわな。

若島　まあ、お賽銭みたいなものかな（笑）。

＜合作説について＞

上田　（私についての）質問ですが、四つほど来てるんです。

　一つ目は、なんで『詰パラ』に復帰しているのか（笑）。

　二つ目は、どうやって創作してるのか。

　三つ目は、創作時間について。どのくらいかかるものか。

　四つ目は、合作説について。

伊藤　私は五つ目の質問があります（笑）。

上田　なんでもいいんですけどね。僕の耳に届いたのはそれだけ。でないと時間もたへんからね。

若島　いや、結構もつと思うよ。上田さん、『極光 21』のときに、合作説についてはかなり書いているじゃないですか。

上田　実はね。

若島　相当に書いていて。全部明かさずに70%くらい出して、30%くらいは勉強せいみたいな感じで。簡単に言うとね（笑）。

上田　そういうことですよ。

若島　たとえば『図巧』で作者を伏せて見せたところで、わかるだろうと。

上田　橋本孝治さんからすぐに手紙が来たんだよね。ええところで切れていると。なんで後半は書いてへんのやて。

若島　実は高坂研さんからの質問もそうで、ぜひそこのところを具体的に言ってほしいと。

伊藤　それはリドル・ストーリーでいいんじゃないですか。

上田　橋本さんはね、どの図は誰やと、ほんまの著者は誰やとが、知りたいと言ってきた。だけどそういうのは読んだ人間がああでもないこうでもないって遊ぶためのもんだと。そういう答え方してる（笑）。

伊藤　明らかに下手な人間と上手い人間と混在してますよね。

上田　個人的な意見で言うと――。趣向作とか、たとえば『無双』だったら 30 番の左右の馬ノコとかは、逆算式に作ってる。『図巧』の場合は趣向作とか煙もね、詰め上がりから作ってる。これは明らかに代作者。

　仮に若島さんが『図巧』１番の作者だとしたら、献上図式で百題やるときに、『図巧』１番作れるレベルの者がなんであんなしょうもない作品を収録するのか？　逆に若島さんが無茶苦茶ヘタクソだったとすれば、どうしようもない泥臭いものがあるけれど、それをはずせへんわけよ、その人の名前で献上するんやから。そう考えると辻褄が合うわけね。

伊藤　下手なやつはきっと本人のなんですよ。はずせないから。

若島　最近思うことがあって、谷川さんの作

品集にもちょっと書いたんですけど、あの当時って一体どういう具合に詰将棋は、つまり一人だけでやっていたのか、周りに何人かいたのか。

割と似たような話では、久留島喜内がやっていた和算というジャンルがあるでしょ。最近伊藤さんも読んだいうてたけど、冲方丁という作家の『天地明察』っていう小説があって、あそこに和算が当時どんな感じでやったかというのが、かなりフィクション混じってるんだけれども書いてあった。

要するに問題を貼り出して、そこんとこでみんながわあーと、いろいろこの問題どうやって解くんだろうみたいな、そういう場をこしらえているんだけれども、江戸時代、詰将棋って、みんなどうやっていたんだろうと不思議に思うんですよ。たとえば、解く人がいったいどういう人で、作っていた人がどういう人だったのか。

上田　手書きのなんか見てると、今のルールじゃないんだけれども、一般庶民はひょっとしたら詰むんじゃないか、答えがいくつかあるんじゃないかってやっていたみたい。つまり作意が一つじゃないから。『洗濯』【『象戯洗濯作物集』のこと】とか。

伊藤　これが詰みますか、みたいな感じで、作品が出されて。

上田　そうやねん。誰かの元ネタがあって、流通しているそれの形を変えて、ごちゃごちゃにしたら、どこで余詰があるかもわからん。しかしそれをやって、どんな詰みがあるか、何通りあるか、お楽しみにしていた。そんな気がするんや。答えはぎょうさんあって、しかも難しい。

<テーマを意識する>

若島　上田さんは『極光 21』の中で、『手段草』がテーマを意識した最初の作品集と書いています。いくつかある中で、テーマがはっきりしているという作り方をしているという意見ですよね。でも、何もわからなかったら、テーマも出てこないよね（笑）。

上田　だからね、どうやってそのテーマ的な考え方に行き着いたのかがわからへんのよね。

若島　つい最近だけれども、英語で詰将棋の本が出たらしいね。

伊藤　出た出た。

若島　見たでしょ。どんなもんかなと、私も気になって。書いている人はアメリカ人なんですよ、コンピュータの関係者みたいで。

伊藤　ハワイで詰将棋の勉強をしたとか（笑）。

上田　ハハハ。

若島　明らかに『詰パラ』の読者じゃないような気がするけれども（笑）。自分のＨＰで「今日の詰将棋」みたいな感じで自分の作品を出題している。ところがその作品はもちろん全然作品になっていないわけね。ただ単に一応は詰むだけなんですけど、しかもなんでこの駒は置いてあるのかと不思議に思うような、ほとんど意味不明な駒がいっぱい置いてあって、ただ単に詰むだけ。テーマもない。それ見てて思ったのは、ひょっとしたらね、普通の人がいきなり詰将棋を作ろうと思うたら、そうなるんちゃうかと（笑）。詰将棋を全然知らん人がやるとね。

上田　『無双』以前のやつを見るとそれが多いのよね。

若島　おそらくテーマを意識するっていうのは大変なことなのでね。最初にそれをやることは。

上田　そうやねん。僕もそう思うわ。

若島　上田さんの話はね、素直にそういうことかと。

上田　『手段草』はテーマ的な考えに取りつかれて、狙っているからね。しかもあれは『無双』より 10 年早いし。それが詰将棋になっている。

伊藤　香先香歩とか。

上田　今月だか先月だかの『詰パラ』に出てたでしょ。著者は別の人じゃないかと。土屋某とか。古図式だから福田稔さんかな。
伊藤　北村憲一さんでしたっけ。
上田　従来の何とか文庫が今流通しているやつらしいけれども、もう一つの版があって、家元に持ち込まれた版は献上図式と一緒で玉の並べ方が左右対称形になっているわけね。だからこっちを定本にしても良いのではという説を拝見したんだけれども。
　もしそうだとしたら、『図巧』の玉位置の並べ方は『手段草』とそっくりになる。面白いねえ。
若島　その当時に『詰パラ』のようなものはないわけだから、見られるものといったら、過去に出た作品集しかないと思うんですよね。
上田　それもいっぱい流布しているやつね。献上図式の中の一部は流布しているから。
若島　そうそう。
上田　それが『洗濯作物集』の中で、駒の配置が少し変わっている。佐々木聡さんが解図にハマって。答えが何通りもあるって。
角　大学の入試の問題とか、予備校とかが早く発表するじゃないですか。問題が出たときに、大学側じゃない外部の人が解いて、これはいい問題だとか。
若島　和算と一緒なんだよな、広まるのが。
伊藤　和算みたいに奉納していたかもしれませんね。
上田　どこかに奉納している可能性はあるよね。昔ぎょうさん奉納されたけど、失われているからね。変な知らん神社のところにも、誰も訪ねて来ないからわからんだけのことで。
伊藤　和算があれだけ奉納されているということは、詰将棋も奉納されていて何も不思議ないですよね。
上田　和算は具体的に書いてあったからね。当時の形とか寸法とかね。だから詰将棋もね。算術って言葉に書いて、壁に貼り付けてたんだから。
若島　確かに。
上田　その流儀を考えたら、あちこちばらまくもんじゃないかという気もするし。何とも言えないけれども。

＜木脇説について＞

上田　せっかくこういう話になったから、合作説の件で、ちょっと面白い話があってね。僕の個人的見解とはちょっと違うんやけれども。古図式を研究している人で木脇さんという人がおるよね。
若島　木脇克弘さんかな。
上田　福岡のね、国語の先生らしいんだけれども。古図式研究家で、歴史も詳しいようだ。彼が分厚い資料を僕のところに送ってきたわけよ。彼も合作説なのであって。彼の説を要約すると、宗看とか看寿とか、兄弟がいるじゃないですか。その中で看恕というのがいるらしい、何番目かに。そいつがおかしいと。七段をもらっているわけね。お城将棋に顔を出さん者がね、七段もらえるはずがないと。
伊藤　棋譜は残ってないんですか。
上田　そこまでは知らんけれども。ということは家元で特別に何か貢献したからもらえたんじゃないかと。
若島　ふむふむ。
上田　で、その仕事は詰将棋じゃないかっていう。要するに代作者の可能性としてね。看恕は指し将棋はあまり強くないらしい。しかし逆算の創作ができる特異な人間だったと解釈すれば、かなり…。
伊藤　辻褄が合うと。
上田　辻褄を合わせることもできる。しかも木脇さんはもっと突っ込んでいて、看寿の名前で献上されるのに、これは自分が作った作品だよという刻印をしているという説だ。つまり、三代宗看はと金でいいのに「成香」がやたらと多いじゃないですか。それと同じこ

とをやっているという主張なんだ。

伊藤　成香（笑）。

上田　三代宗看は「成香」だよ。『図巧』は違うけどね。代作者は署名代わりに、出題図に入れているというとらえ方でね。

ところで三代宗看の『無双』百番を見たら、まず逆算式に作っていると思われる作品はほとんどないよ。

若島　ないね、それは確かに。

上田　ところが、『図巧』になると、急に逆算式で作った作品が何割か出てくるわけ。『妙案』も逆算式ではなさそうなんや。よう考えるとね。

若島　ないね。

伊藤　煙ぐらいですよね。

上田　そう、残り４枚の煙詰くらいやけど、あれも逆算じゃなくて、そこへ持って行くというやり方であってね。で、他を見ても、逆算式で作っているのは古典には少ない。唯一明らかに逆算だとわかるのは『図巧』だけなんや。『無双』30 番の馬ノコね、シンメトリーになるやつ、あれは明らかに逆算で作っているわけで、代作者が逆算をできるような技術を持っている作者やとすれば、『無双』にもちょっと参加しているし、『図巧』のときにドバっと参加している。そして『図巧』の中に三代宗看も参加しているわけね、もちろん看寿も参加していると。だから僕の予想の３人というところとなんとなく一致しているんですわ。

木脇さん曰く、看恕があやしくて、この人がひょっとしたら詰将棋の名手じゃないかというんだけれども。彼は逆算式とか正算式とかの意味がよくわからんから、だからあくまで上っ面、外側から、駒の並び方の癖というか、それを徹底して分類してる。

だから『無双』には一個もないんだけれども、『図巧』になると「金」をやたらと隅っこに置いているっていうの、一段目とか九段目とかにね。本来なら敵陣の一番向こうだし、作品を見ても「と金」でいいのにね、端っこに「金」を置いている。これが代作者の署名じゃないかと。「成香」の代わりに目立たんようにね。それが木脇さんの説なんですわ。

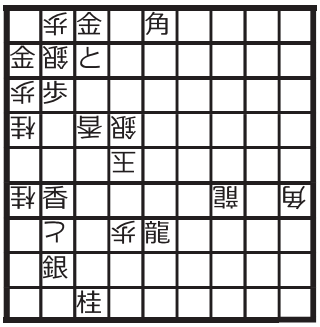
一同　ふーん。

上田　『図巧』見たらわかるけれども…。（伊藤さんに向かって）番号言って図面がわかるかい？

伊藤　有名なやつだったら。

上田　有名なやつね（笑）。まず１番ですわ。71 金というのがある。あれは「と金」でええわけね。

『図巧』１番

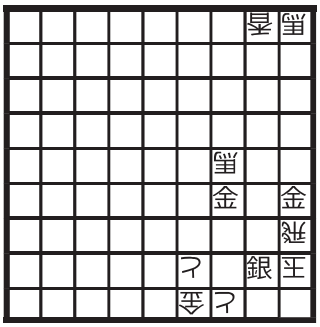


▲銀歩

角　確かにね。

上田　ああいうのがそこらじゅうにいっぱい出てくるわけ。相手から見たら九段目だけれども、飛車２枚を 22、23 に打つやつ（第 62 番）も 49 に金が置いてある。あれも「と金」でええ。

『図巧』62 番



▲飛銀銀銀

伊藤　ほお。
上田　そういうところに金を配置しているやつが署名じゃないかと。その癖と確率まで全部計算して書いてあるわけ。それが分厚い資料でドバーッと来たからね。一寸疲れたよ（笑）。
伊藤　いいじゃないですか。
若島　結構マニア度としては高いかもしれない（笑）。
上田　彼は作意手順とか中の構造はわからん。だから外側だけを研究しましたと。歴史家ですからね。
　だから『極光 21』は、木脇さんのように人があじゃないか、こうじゃないかという意見を出すための、きっかけとなる本なのであって、どんな解釈をしようとかまわへんわけなんで（笑）。僕自身は有名な図、あるいは後世に残っているような図の大半は代作者の作品じゃないかと思うてる。
伊藤　きれいに出来ているやつですね。
上田　うん。逆算できるやつね。趣向作関連とか煙詰とか、逆算の産物ですよ。中編でも明らかに逆算で作っているやつが『図巧』だと急に何割も出てくるから、あれはたぶん代作者かなと。急に逆算式の長編とか中編とか出てくるのがおかしいって。
若島　まあね。そういう作り方ってどこで覚えたんですかってことになる。
上田　そうなんよ。
若島　誰から教わったの、って（笑）。
上田　あの当時周り見てもいないんですよ。八代宗桂もやっぱり正算式で、捨て駒の部分から作って。あとは『無双』と一緒で、捌くのに必死になっている。『玉図』の場合もやっぱり捨て駒が先にあって。
若島　そうそう。あとはなんとかしようという感じで。
上田　あとは捌こういうのであって、逆算じゃない。
若島　ないね、確かに。僕もそう思う。
伊藤　逆算という方式を開発したのは誰かと。
上田　だからその看怨があやしいっていうわけよ。いわゆる逆算で作るというのが、近代詰将棋の創作法と似てるから『図巧』からの影響が大きいんじゃないかっていう話になる。近代詰将棋の発端は何かというと、隠れた代作者が発端部にいるからだと。
角　曲詰で言えば、添田宗太夫みたいのが誰かいるっていうことですね。
上田　あくまで説であってね。こうやっていろいろ考えると、僕らの考え方のルーツというか、誰がいつごろ作り出して、どんな影響で現在まできたのか、自分で見えるから面白いんじゃないかと。だから、本を読んだら考えてくださいというのは、きっかけなんですよ。
若島　私が思うのは、意外に逆算のテクニックみたいな話が一般的に詰将棋作家のツールというか道具になったのは、わりと後みたいな気がするね。大体明治期とかはやっている人は誰もいないでしょ。

＜『玉図』と北原義治＞

上田　だから低迷期の人は曲詰が下手なわけ。ところが今若島さんが言わはったところで、北原義治さんが気になっているんよ。
若島　北原氏は明らかに『図巧』のあの方式を継承した人なんですよ。
上田　逆算的なやつを曲詰に当てはめて、成功したと。近代詰将棋の発端部に北原氏がいることが気になる。で、ルーツはどこかって考えると、逆算式の創作法は『図巧』で急に代作者によってぎょうさん出てくるのと。
伊藤　ミスターＸですね。
上田　そうそう（笑）。それと手の感触というのがあるじゃないですか。捨て駒とか、軽い詰将棋風の。そのルーツが『玉図』にある。つまり構想派じゃなくて、妙手でもない。ただ気持ちええと（笑）。というのは『玉図』

がルーツなんです。

その捌きの部分の感触は近代詰将棋と一緒なんよ。門脇氏は『玉図』の解説で近代的だと言うんだけれども。感触はそっくり。北原氏が完璧な形でそれを引き継いでいるんやと思う。

角　北原氏本人も何かで『玉図』が好きだと書いてましたね。

上田　そうなんですか。やっぱり僕の感じ方もそんなに間違うてへんね。

角　宗看・看寿の『図巧』『無双』というのが、あの世代の作家のお題目だったじゃないですか。だから、実は『玉図』が好きだというのを見て、へえと思いましたから。

上田　やっぱり逆算式とか手の感触とかを引き継いで、北原氏は自分の世界を作っているんやね。

角　自分のエリアがあって、そこがハマっているところだと思うんですよ。手の感じとか。だからそこに行ったんでしょうけど。

若島　確かに『玉図』をもっと近代的にしたみたいな。簡単に言うとね。『玉図』って意外に駒数多いじゃないですか。

上田　多い多い。普通の古典より多い（笑）。

若島　手は軽いんだけど（笑）。だからそこを精錬すると北原氏みたいになるのかなあと。

上田　北原氏はそれを狭い場所で、たくさん駒を置かずに作ったというかね。『玉図』はあっちもこっちも駒がいるから（笑）。

若島　結構広がってるんだよね。

上田　それとね、古典なんかを見ていると、民間と献上図式の決定的な違いがある。まず民間の系譜って言ったら、さっき言ったように『妙案』『玉図』。それ以外は献上図式ですよ。民間の作品は、打歩関係がほとんどないんですよ。『玉図』に習作があるけど、『妙案』にはほとんどない。

しかし、献上図式って大体３分の１くらいは打歩関係なんですよ。ナラズとかなんとか、それが決定的な違い。

伊藤　それは何か理由があるんですか？

上田　いや、わからん。不思議だなと。

伊藤　打歩というより構想物という感じですかね。

上田　かもしれません。何か知的なモノを描いているというか。指し将棋に直接関係してるから余計打歩がテーマになったんかなあという気がせんでもないけどね。それが民間の方はほとんどない。『妙案』の打歩詰、記憶にないでしょ？

伊藤　全然ないですね（笑）。

上田　ないでしょ。『玉図』の方も打歩がテーマとは言えへん作り方なんですよ。それと八代宗桂見てたって、打歩が４割くらいあるよ。打歩ばっかり。ほとんど潰れているけどね。

若島　確かにね。

上田　献上図式はどうも三代宗看以降、打歩に執着したと。そんなふうに見える。なんでかっていうのはわからない。

伊藤　やはり構想じゃないんですかね。打歩を誘致したり、回避したり。そのやりとりが面白いと思った人がいたわけで。

角　テーマで作れとも言われていたんじゃないですかね。歴代の名人が残してるんだから打歩詰も何作か作らないといけないような意識があったんじゃないでしょうか。

伊藤　伊藤家か大橋家の金庫を開くと何か出てきたりして（笑）。歴代テーマ図のような。

上田　過去の献上図式を見てると思うね。だから影響を受けるんやと思うわ。

若島　ま、それしか見られないじゃないですか。参考にするにはそれしかない。

上田　それが歴々あるから、それを見たら、こんなもんだと思い込んでしまうんかな。

伊藤　前に上田さんが言ってたんですよね。献上図式百番作ると百番しか残らないけど、もっとたくさん作っていたはずやと。

上田　そうそう。

伊藤　本来作品としては、二百とか三百とか

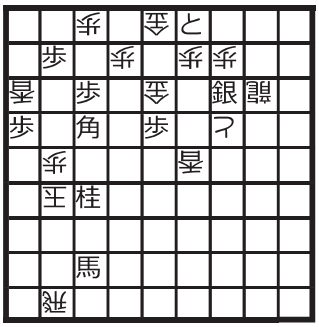
作っていたものから百をピックアップしたんだから、残りの百、二百はどうなったかという話がありますよね。もしかしたら家元の金庫に残っているかもしれない。

＜『図巧』３番の話＞

上田　それねえ、余談やけど一つだけ。何もしゃべらんのも問題やから。

『図巧』の３番、86 玉ですわ。で、とりあえず前半は飛車を手に入れる。後半は２枚の馬で 54 の歩を消す、43 馬と捨てて 41 馬と捨てる、あの図ね。

『図巧』３番



▲金銀桂桂歩歩

これからは推測なんやけど、要するに献上図式で代作者にね、86 玉があらへんからあと１局なんとかせいと（笑）。玉位置を合わさなあかんからね。

で、さっき言うたように、代作者は時の名人クラスから言われるんやから、仕事は 86 玉型にするだけ。

今言われたように、備え帳みたいなスケッチ帳があるとしてね。その中に２枚馬で 54 歩を消して 43 馬と飛び込む、53 歩成と金喰ったらダメで、その素材があったと。誰の作品かは知りませんよ。それを 86 玉型にするところだけを引き受けたんだろうと。逆算でね、ドッキングして。で、自分がやった部分は、きれいさっぱり消す、逆算だから。それと後半の素材は逆算できる人の素材じゃないよ。だから２人の合作で、前半だけを代作者が引き受けたのであって、元ネタは触ったらあかんわけよ。

伊藤　なるほど。

上田　僕らが 54 歩を消すんやったら、その前に 53 の金をどこかから引っ張って来たいわけよ。たとえば 53 銀、同金とかね。それで 54 歩を消す。そしたらテーマが引き立つわけよ。取れる駒を引っ張って来て、54 歩を消すんならね。ところがそこは触ったらあかんわけね、彼は代作者やから。自分の部分だけを作ったらええ（笑）。

角　なんか七條さんの余詰作を修正していた駒場さんみたいな感じですね。あまりうまくなっちゃったらマズイみたいな。

一同　（爆笑）

上田　まあ、前半と後半が２人がかりというかね。全然違う作品を継ぎ足してるという感じ。しかも後半は、逆算式の得意な代作者が得られるような素材じゃないよ、明らかに。

伊藤　確かにありますよね、『図巧』でも最初の数手が明らかに下手だっていうやつ。継ぎ足しの序盤で。

上田　そうそう。

角　玉位置限定だから、泣きながら付けたかもしれないけど。

上田　だから、代作者がその作業をやったんやと思うのよ。

角　整える作業ですね。

上田　そう。しかも逆算できる人やから、玉位置も全部変えられるわけね。作風は自分のやったところは跡形なく消してるわけ、逆算でね。それで、元の素材は全部残っているわけ。

角　最大限、元のを使ってということですね。

上田　それでお役に立てましたというわけよ、代作者の仕事としてね。第３番は明らかに合作だ。作風が違うからね。

伊藤　作品集の中の合作じゃなくて、一つの作品の中の合作ですね。

角　私は上田さんの『極光 21』の合作説を

読んだとき、代作者というより、コーディネーターみたいな人がいるのかなと思いました。原案を名人の人が作ったとして、これを成立させてみなさいみたいにポンと投げて。検討係も必要だったでしょうし。

上田　もちろんそれももあったかもしれん。看寿は奇抜なアイデアを出せる人だったかもしれない。しかし、作図技術は別だと思う。なんせあいう世襲制度の中やからねえ。

『妙案』は知っていたかどうかはしらんけど、いろいろと権威を考えんとあかんからねえ。だから家元の兄弟がよってたかってやっていたと思う。

伊藤　それは間違いないと思いますね。

上田　『図巧』を作るときには、その兄弟が相当なええ年齢になってる。詰将棋に関してマニアになっとるわけだ、年代的に言うても（笑）。

伊藤　個人で作ったというより家で作ったということですよね。

上田　兄弟全体で作った。ただ、八代宗桂はちょっと違うんやけどね。あれはなんか仲が悪かったらしく、しかも誰も見てないから不完全だらけで。

伊藤　検討もしてくれなかった（笑）。

上田　うん。

伊藤　私が代作と聞いて一番ピンと来たのは『無双』でね。『無双』の１番があまりに下手じゃないですか。

若島　有名なやつね。

伊藤　２番と比べて明らかに全然違うんで。１番はたぶん本人の作品じゃないかなと。

一同　（爆笑）

伊藤　本人が作ったから、１番は避けられないと。

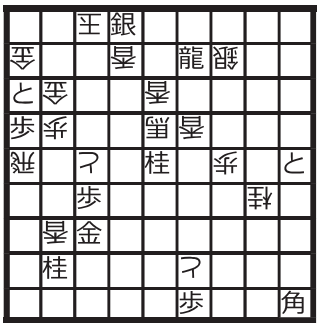
上田　それから、これは余談やけど……。代作者の趣向作があまりに素晴らしいので、看寿が一生懸命作った趣向作があるんよ。それが 93 番（笑）。馬が香の頭に行くやつ。

伊藤　腕力で作ったっていう感じの作ですよね。

上田　あれはね、逆算式創作ができる作者の趣向作の作り方じゃないですよ。上手いか下手かじゃなくて、なんか全然別の（笑）。

伊藤　系統が違いますよね。

『図巧』93 番



▲銀

上田　作図法が異なると、これほど違うもんかなあと。ところが、あの下手くそなのを外せへんわけ。なぜなら看寿の作品だから。

伊藤　下手なやつは大体本人の作品（笑）。

上田　しかし挑戦はしたんですよ。余詰や不詰はあるけどね。

＜北原義治さんのこと＞

若島　かなり古図式の話を伺いましたけれども、古図式からこっちね。要するに現代ということになって、上田さんが書いているのは確か柏川さんの『新まりも集』が面白かったという話がありますが、たとえば現代だったら、上田さんが、一人の作品集でも何でもいいんだけども、見て研究したいというかちょっと調べてみたいということだったら、どういう人がいますか？

上田　今気になっているのは北原義治さんやね。

若島　北原さんね。

上田　近代詰将棋という流れの中に僕もいたしね。僕は古図式の影響と近代詰将棋の二つが母体になっているから、現代で一番気になっているのは北原義治さん、それも初期で

すわ。
若島　わかります。
上田　それが一番気になります。
若島　わかりますねえ。
上田　それ以降短編作家になってきれいにできてしもうてから、あるいは曲詰を完成してからは興味ないんですよ。
若島　右に同じですね。
上田　なぜあそこまで受け継いだかという、その確立する前段階みたいなところが一番興味がある。昭和 30 年頃の彼の長編を調べていると、やっぱり捌きが上手い、ものすごく上手いんですよ。
若島　結構手順が長いじゃない。
上田　そうそう。
若島　長いけど全部の駒を連れてくるみたいな感じで、やっぱり作り方が『図巧』と似ているよね。
上田　そうそう。よく似てる。でね、近代詰将棋の発端部に彼がいるような気がするんですよ。彼の友達が例の大家ばかりだ。駒場和男、巨椋鴻之介、黒川一郎、小川悦勇……。山田修司さんともやりとりをしているでしょう。その一番中心にいたんじゃないかな。
角　一番若くて一番作れていた。
上田　全部の分野に手を出してね。
若島　変な言い方しますと、上手いじゃないですか。職人的に上手い。
上田　上手い上手い。ただ、研究しようと思っても、資料が、彼の初期の中長編を集めた資料がないのよ。作品はずいぶんあると思うけどね。
若島　北原作品集をいつか出そうという話はあるみたいだけど。
上田　『独楽のうた』やったかな、一番最初の作品集は。あれに一部入っているだけで、当時の中長編はほとんど作品集の中に入ってないんですよ。
角　あれ、わざと代表作みたいなのをはずしているんですよね。塚田賞のだけ 1 作だけ載せてますけど。本チャンは取っておこうという感じで。あれは付録ですから。
若島　そうだよね。しゅっちゅう言っていたじゃない、「いつかは云々」て。
上田　『図巧』『無双』に匹敵するという。
若島　匹敵する作品集って。それは一番最後に集大成みたいなやつを作ろうと思っていたんでしょ。
角　後で小さいミニブックみたいな作品集を何冊か作ったじゃないですか。あれも結局端数というか、1 円玉 5 円玉から処理していこうみたいな感じらしいんですよ。お札はきれいに取ってあって。
伊藤　お札はどこに置いておくの？
角　だから最後に自分で決定版を出そうと思っていたんですよ。その前に亡くなってしまいましたけど。
伊藤　それどこかに残ってるんですか、原稿は。
角　発表した作品はデータベースとかで調べられますけどね。発表してない図とかは、輪ゴムで止めてたくさん持ってました。ただ、いい作品は発表しています。本人が何か不満のある作はいつまでもストックしてました。
若島　でしょうね。
角　曲詰とかは裏表で持っていて、「何の字？じゃあ、これかこれか、それともこっちかなあ」みたいな感じで。注文が来たら、そこから出していたんだと思います。
上田　岡田さんからそれと似たような話を聞いたことがある。新聞とか週刊誌の詰将棋の話。「上ですか、中ですか、下ですか？」って。お金が違うんやろうね。要するにストックが大量にあるからね。
角　私、連盟に入ったとき、北原さんがいらしたから最初うれしくて、まだたくさん作っている頃だったので、自分の作品を見せたら、そうすると北原さんが輪ゴムの束からパッパッパッてカードを選ぶみたいに図を何枚か出してきて、「これと似てるかなあ」て言う

んです。
若島　フフフ。
伊藤　史上最高の職人作家かもしれませんね。
角　その図はストックで発表してないんですよ。「出せばいいじゃないですか」って言ったら、「いやあ、これはうまくできてないから」とか「担当者とケンカして出せない」とかね。
上田　北原さんの作品で、まずは構想的な発想力ね。あとは技術論ね、テクニックが上手いという。この二つを押さえておいたら戦後の世代への繋がりがわかってくるんじゃないか。
若島　まあ、そうでしょ。さっきもちょっと言ったけど、我々が持っているような逆算の一種のツールみたいなものは、もとをたどれば北原氏ぐらいから受け継いでいて。そして北原氏は『図巧』から受け継いでいて、という図式になりそうですね。
上田　北原氏もたぶん『図巧』とか『玉図』から得たような気がするわ。それ以外の作家はいないもん。
若島　間がいないからね。
上田　山田修司氏は逆算というふうには見えない。
若島　違いますね。
上田　たとえば酒井桂史とか、あのへんもちょっと違うしね。とすれば後は戦後だから、山田さんのけたら後は決定打がいないじゃない。あの世代から言うと。
伊藤　柏川さんじゃないですか。
上田　柏川さんは実戦型だよ。詰将棋を今日風に発展させた人であって、逆算とはちょっと違いますよね。
伊藤　逆算はしてませんね。
上田　だから僕らが身につけてる評価とか作り方とか考え方の、戦後の発端部に北原氏がいるというような気がする。
若島　うん。まあそんな感じやね。僕らがもろに「北原・巨椋世代」以降でちょうど育っているから。僕が『詰パラ』に入ったときは、一番最初に取った号に田中至氏の「煙詰の創作法」が載っていて。
一同　（爆笑）
若島　それでバックナンバーを調べていたら、北原・巨椋ばっかり出てくるんだわ。そういう育ち方をしているからね。要するに、煙詰とか出てくる段階では、逆算というのはもう当たり前の技術となっているわけでしょ。それまでのところで、たとえば短編中編とかで、どうやって逆算で作るというような技術をたぶんスマートにできたのが北原さんでしょうね。
上田　たぶんね。
角　本当は門脇さんというか全詰連の方で、北原さんの作品集を出す計画になっていたんですが、門脇さんが倒れてストップしていますからね。
上田　なるほど。
若島　一時は私もね、どうも調子の悪いときは、北原さんの『独楽の……』シリーズを、何でもいいんだけども、たとえば『独楽のために』とか、パラパラとやっていると気分が良くなるから、それで一応詰将棋を作る態勢になった時期もありましたね（笑）。
上田　北原氏はね、気持ちええのよね。
角　子守唄的な感じがありますよね。
上田　気持ちええのよ。『玉図』を並べたときのような軽快で、一応詰将棋で気持ちええなあという感触のルーツがあると思うんだけれども、北原氏の方が表現できてますから。
若島　ただわかったのは、気分はいいんだけども、ネタは何もない（笑）。そこからイマジネーションが刺激されるということはまあめったにない。
上田　まあね。そっちの方もあるかもしれないけどね。
伊藤　角文庫から出したらどうですか。
角　北原さんのお兄さんがＯＫだったら、引き継ぐなりして出しますけどね。最初の頃の

中長編というのが、突出してすごかったわけじゃないですか。他のレベルと比べたら。だからそこは全部網羅したいですし。

若島　たとえば北原さんとか、大井美好氏とか、合駒があって、道中いろいろあって、なんでこんな狭いところで手が続くのというような、ああいう作り方でいいものを作ろうとするのはかなり特殊な技術ですよね。

上田　たぶんね。だからそこそこ長さがいるんだよね。

若島　いるんだよね。あのへんだと少なくとも30手台とか、そんな感じになるよね、大体。

上田　しかしその、低迷時も手数だけならたくさん長いのも作られたわけやけれども、なんか決定的に違うよね。北原作は確かにネタはないかもしれないけども、内容はあるわけよ。ほんまの低迷時は内容もないわけね。しかし手数だけあるわけよ。30手も40手もある。

伊藤　明治時代ですね。

上田　そうそう、松本朋雅とか、あのあたり（笑）。手数は40手50手あるんだけどもね。ネタどころか中身も何もない。

伊藤　中身も記憶に残らないですもんね。

若島　酒井桂史とかは、ときどき面白いのがあるという感じだけどね。全部じゃないんだけどときどき（笑）。

上田　100分の3（笑）。

一同　（爆笑）

角　田宮理論ですか。

若島　こないだ『この詰』で書きましたけど、高木秀次さんは特異な作家でね。あの作り方はどこで覚えたんだろうという感じで。

伊藤　誰も公開してないのに、突き詰めて行くのはすごいですね。

上田　他に資料がないからねえ。古典しかないと思うよ。

伊藤　あとは自分の想像力ですか。

上田　うん、アレンジやね。違う意味付けでとか、違う駒でとか、形を変えてね。やはり古典がヒントやと思うけどね。他は手に入らへんからね。

若島　先程おっしゃったように、影響力が強いのは北原さんみたいな、つまりいろんな形で知らない間にそういうテクニックが一般に広まっているという、空気のような存在が、いちばん評価が大変（笑）。

上田　しかもね、北原氏の影響を受けましたって、誰も口にせえへんわね。作っている根っこで影響を受けているのにね。そこを口に言わへんわけ。それが気になる。目立たへんからね。しかしそれが根っこなんだ。

　北原さんの周りは大物だらけ。一応それぞれ作品集出した人間ばかりだからね。小川さんだけは出してないけど。取材したら面白いんじゃないかな、小川さんに。あの当時どんなことを中でやっていたか聞いてみる方法もある。

伊藤　何を考えていたかとか。

上田　だから小川さんに何か書いてもらえれば、案外グループの中のことがわかるかもしれん。

伊藤　どういうことをしゃべっていたとか。

上田　そうそう。覚えてへんかもしれんけど。

伊藤　山田修司氏とかは？

上田　うん、山田さんねえ。しかし、あの人は離れてるからな、距離が。手紙のやりとりはしてるだろうけど。だから小川さんに今聞いとかないと、なんかあの頃のことが全部消えていくような気がする。

若島　確かに。

上田　このグループに近代詰将棋の発端があるわけやから。

角　小川さんの曲詰は岡田さんとかとはちょっと違いますよね。練り込んでいるものが違うというか。

上田　全然違いますね。それは岡田さんも言ってましたよ。小川悦勇の曲詰は天下一品だって。

伊藤　へえ。

上田　北原氏とは作風は違うけど、すごいんだって。岡田さんや曲詰作家はみんなそれぞれ違いを主張しないとダメな分野のようです。それが面白い。
若島　曲詰はみな一緒なんやけどね（笑）。
伊藤　カテゴリーはね。
若島　そうそう。
上田　しかしなんか違いがあるんだそうです。
若島　なるほど。
伊藤　植田尚宏氏なんかはどうですか？　北原さんとの比較で言うと。
上田　ああ、あの人、北原氏とデビューは同じ頃だよ。あの当時、ものすごいファンがおったんよ、柏川さんと変わらんくらい。
若島　未だに変わらないね。作品の数は多いけど、作品の作り方が基本的にずっと変わらないというか。
伊藤　完成してたんですね。
若島　昔から今まで、全然変わらない。
角　時代劇みたいに、ほら印籠が出て、最後は２枚で詰上るっていう感じなんですよね。
一同　（爆笑）
若島　大体右上でしょ。
角　たまにハッとするような手順が入ったりというのもありますし。
若島　これは微妙な問題ですけど、自分の作風ってあまり意識するとかえって裏目に出るんじゃないかとよく思うんですよ。私はこれが作風ですと思っていると、かえって自分の首を絞める可能性がある。たとえば、俗手の好手みたいなところを意識的に狙うのが作風になると、詰将棋作家としては不幸になるんじゃないかなあと。具体名は挙げませんが。
一同　（爆笑）
角　縛りがあるってことですか。
若島　尻金を打つとか、すごい俗手、力強い俗手をやらないといけないとか（笑）。
角　手にハンマーを持たされて、一回これで殴らないといけないっていう。

＜詰将棋病＞

上田　この年になって段々気がついてきてるんやけども。たとえば図面があれば、解く前にとりあえず駒数が何枚あるか数えたりしてる。あれビョーキやね。
若島　10 何枚とか？
上田　盤面の駒数ね。ビョーキやと思うね。数えたって何の意味もあらへんのに（笑）。
若島　ないよ、確かにね。だけど何枚まで使ってますっていうのが、自分の中で支えになっているん人が結構いるわけよね。
上田　短編作家で多いんやけど、盤面駒数がって。
角　森田正司さんみたいに数値化するのが好きな人っていますからね。回転率みたいな。
上田　ああ、それかもしれんけどね。しかし数字で表したら内容が全部消えちゃうじゃないですか。抽象的すぎて。
若島　谷口均さんみたいな人かもしれない。平均点がいくらというのが気になるとか（笑）。
上田　ああ、そうそう。あれは計算やね。
若島　それもビョーキかもしれませんね。
上田　ビョーキやね。
若島　そんなので詰将棋が測れるわけはないやろと思うけどね。
上田　近代詰将棋病というか、詰将棋特有のビョーキというのが、かなり「詰パラ」の中にあるような気がするね。
若島　それはある意味、かなりの数の人たちが共有しちゃっているから、ビョーキと思わないんですよ。
上田　そうなんよ。感染した人がぎょうさんおるから（笑）。わからんわけですよ。
角　潔癖症の人もいるじゃないですか。以遠打がどうのとか成不成非限定がどうのと。
若島　確かにね。
上田　あれもねえ。ビョーキですわ。たとえば、玉の逃げ方、終わりの方で、どっちでもええというのが１カ所あったら、それが気に

なって寝られへんとか（笑）。
角　「そこが限定されていれば。B」とか。
上田　評価の方にも「限定されているからA」とかね（笑）。あれ全部ビョーキなんですよ。感染しとるわけ。あのビョーキ、どこから出てきたんかいなと気になってねえ。

＜創作復活について＞

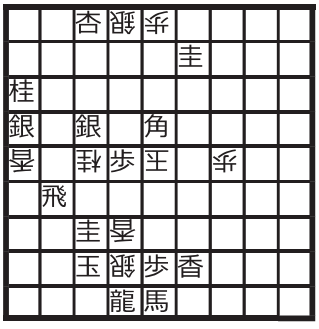
若島　それはそうと、最近詰将棋をまた作るようになったのはどういうわけですか。
上田　それはねえ、やっぱり年かなあ（笑）。それから環境の変化。要するに、フェアリー系へ自分の頭が回らんようになってしまったからね。さっき加藤徹さんとちょっとしゃべってたんだけれども、そんなもんだよて言われてね、年取ると（笑）。だから、では何ができるかって考えたら、詰将棋ならば何十年もやってるから、またできるかなあと。若い頃、投稿して余詰で返送されたやつが残っているんよ。
若島　不完全だったやつね。
上田　結構残っているんでね。それをまあ、修正するとか作り変えるとか。ほったらかしにしていたからね。短編とかやったらどうでもいいからほかすけど。大体若い頃は長編ばっかりやっていたから、一つでも二つでも直ったらええかなあと。まあ、今やったらできるかなあって。
若島　今月【2011年7月】も含めて3局、大学院に出したのも、昔元の図があって潰れていたやつなんですか？
上田　あれは作りきれへんかったか、あるいは投稿して返送されたか。
若島　ああ、なるほど。
上田　要するに、若島さんと知り合う前に相当投稿して、相当返されているんでね。若い頃のやつは、類作とかがかなりあるんよ。それをアレンジして、見られるようなモノになりそうな作もあれば、やっぱりダメなものもある。
若島　上田さんはノートとか残しているんですか、昔のやつって。
上田　ノートは残してないのにね、たまたま古い紙切れが……。
若島　出てきた（笑）。
上田　数枚ボロボロのやつが出てきて。ああ、返送された真っ赤っかのやつだと。
伊藤　50年くらい前のやつですよね（笑）。著作権切れですよ（笑）。
上田　そう、古いんですよ。たまたまポロッと落ちたんよ。そういえばこんなのやってたなあと。
若島　巨椋さんはね、全て残すタイプで、全てノートに残っていて、という恐ろしい、我々にとってはありがたい、作図の経過から何から何まで全部わかるというそういうタイプなんだけど（笑）。上田さんはそんな作図ノートみたいなのを作っているようなタイプとは違うんじゃないかと思って。紙切れに図面書いて、紙切れがどっか行ったら消えてしまうみたいな、そんな感じかなあと。
上田　だからその返送されたのが、なんかの本に挟んであったんやね。それが出て来て。実際やってみると芋づる式でね、こういうのがある、ああいうのがあると。
若島　思い出すわけ？　そういうときに（笑）。
上田　ところが大抵それはもう発表されているわけ。衝突してるから。
伊藤　「近代将棋」とかに発表した作品で、作品集とかに全然載ってないのもありますよね。
上田　ありますよ。作品集作るとき、加藤徹さんと近藤真一さんに念のため検討をお願いした。発表時早詰でその後コンピュータ検討の結果、原作不詰だったとか、差し替え用のお祝い詰（曲詰）の大部分が不完全だと判明したり……。で、作品集から落ちたんだ。現在は2局くらい直ったけどね。それから僕は一つのことしかできへんから、フェアリーを

やっていたら絶対伝統ルールはできない。
角　いやあ、古い紙が出てきて良かったです（笑）。
上田　金子義隆さんから京都で、作品を見せてもろうているから、あれが原因というのもあるよ。要するに彼はアイデアにハマっている構想派だけれども、では僕自身の居場所は何かなあと考えて。短編作家じゃないしね。曲詰とか煙詰とかいう条件作家じゃないし。構想派でもないし。何やろなあと考えたら、たぶん一本道の趣向作を作るタイプだろうと（笑）。まあ、だからそのへんが居場所じゃないかなあと思って、長篇だけを修正した。
若島　昔若いときにアイデアは山ほどあっても、テクニックが付いていかないからっていうことがあるよね。
上田　そうそう、そのとおり（笑）。
若島　それは今だったらできるっていう可能性はあるよね、簡単にね。
上田　それもある。それとね、双玉にしたら直る（笑）。
一同　（爆笑）

＜双玉の可能性＞

角　そうか、昔は双玉にしなかったから。
若島　今月載っているやつ、あれも双玉にしているでしょ（笑）。あれも明らかに…。

上田吉一
詰将棋パラダイス　2011.7



▲なし

上田　双玉のための作品じゃないよ。修正図が双玉にしたら完全になっただけ。そういう面がある。
角　昔はないですもんね。双玉自体が少ないし。
上田　双玉にして直すって、邪道だもん。双玉は大道棋なんだというのがあったからね。今はもうそんなもん、どれでもいいわけで。しかし双玉にすると、金子さんが嫌がるんよ、自陣成駒とか（笑）。やっぱりもっと別の案考えないとあかんかなあと。彼、厳しいですから。
若島　今月私、上田さんと一緒に載っているけど、両方とも双玉ですね（笑）。
上田　そうそう。担当者が何か企んでる（笑）。まさか若島さんも双玉とは思わへんかったからね。
若島　あれも最初は双玉にするつもりはなかったんですよ。しかし考えているうちに、これは双玉じゃないと作れないんじゃないかと、このネタは。
上田　相当詰め込んだからなあ。
若島　まあ、スイッチが４つあって、ある瞬間だけこれがＯＮになって、残りの瞬間はこれがＯＦＦになる、という仕掛けを全部成立させようと思ったときに、双玉にすると、バッテリーを組むとできるんちゃうかなと。それでこうなったんで。あれはまあ仕方なくああなったんですね。攻方の玉って使いやすいんですよ（笑）。
上田　まあねえ、王手できないからねえ。余詰が出ない。
若島　そうそう（笑）。使いやすいんだわ、結構。
伊藤　双玉も歴史の産物ですからねえ。
角　双玉にすると、まだまだできることがいろいろあるかもしれませんね。歴史が浅い分。
若島　そうね。
上田　双玉にしても、手筋の数は伝統ルールと同じ数だけできるから。
伊藤　そりゃそうだ。

上田　双玉の意味付けでね、同じことができる。ただ似てるからね、おもろくないだけであって。そこそこ行ったら止めようと思うんだけども（笑）。
若島　一番大きいのは余詰消しで。この王手だけを防ぎたいというときに、それを何か逆王手の形にしておくとか、それだけでもできるからね。非常に楽なんでね。
上田　金子さんに言わせるとそれは逃げなんでね。普通の駒で何とかせいと言うんだけども、やはり難しくて、できないもんね。
若島　逃げて楽な方がいいんじゃないの。
角　伊藤さんとか私とかは、上田・若島の作品をお手本にして育ってきた世代だから、双玉は邪道とは言わないけども、違う気がしてしまいますけどね。
伊藤　違うジャンルですよ。
若島　それは一緒よ。作品集に双玉入れるのはどうよって言われるけどね。
角　昔は自陣成駒も嫌でしたけど、でも相馬康幸見て、橋本孝治見ていくうちに、自陣成駒とかが重要じゃなくて、何を実現するかが重要なんだなというふうになりましたよ。そういう意味では昔と違ってきましたよね。双玉も自陣成駒も抵抗感がなくなってきましたよね。
若島　ただまだ双玉の使い方って、あまり開発されてないから、結構そういう意味ではやりようがあるんだよね。
　関係ないけど、上田さん、森田手筋の最短って、５手でできるって思います？
上田　７手はぎょうさんあったけどなあ。あ、双玉でか…。
若島　うん。それが双玉だと可能なのよ。
上田　ほうほう。まあ短編作家だったら、そういうことを突き詰めるやろうね。
若島　それで山田嘉則が作っているんですよ。やっぱりね、この形しかないっていう。
上田　５手ねえ。
若島　確かに考えると、双玉でこの形しかないなという。図面の作り方にしても、もうこれしかないという感じで。それも双玉の一つの効用かなと思うな。可能性を広げるという意味で。
上田　その最短手数の方を追求している人もおるだろうね。これは何手だという手数の考え方で。

＜詰将棋とチェスプロブレム＞

若島　詰将棋とチェスプロブレムとフェアリー詰将棋って、結構共通する部分があるし、もちろん違う部分もあるんだけども。たとえば上田さんから見て、詰将棋とチェスプロブレムとか、詰将棋とフェアリー詰将棋とか、違いはどこにあると思いますか？　たとえばチェスプロブレムは理屈は一緒なんだけども、詰将棋とはかなり違う感じで。考え方は基本的に一緒なんですけど、表現の仕方が違うというか。
上田　そうね。まあやっぱり持駒があるのとないのとの差じゃないか。
若島　あるいは手筋に対するものとか。向こうには基本的に長編がないから。
上田　やっぱり持駒がないから、ああいうコンポジションの形を追求せなしょうがないんでしょ。
若島　それで盤面も狭いしね、簡単に言うと（笑）。
上田　駒の利きが強すぎるからね。ナイトがきつすぎるからね。
若島　ナイトとかクイーンとかね。きついやつが多いから。将棋だと金とか銀とか使いにくい駒があるけど。
上田　桂馬とかも１本しか利かへんからねえ。それで盤面が広いからねえ。動けへん場所があるし、打ったらあかん場所があるからねえ。
若島　将棋の方が自由度が高そうだけど、まあ逆に言うとそれが制約かもね。
上田　取った駒を使うからねえ。

伊藤　チェスでもフェアリーでも共通していると思うんで、作意手順の設定というか、手の感触というか。

若島　共通するような感性を感じられる作家がいるということですよね（笑）。

上田　あまりいろいろ手を出している人は少ないから。ミシェル・カイヨー (Michel Caillaud) とか、非常にわかるような気がしますね、詰将棋のわかる人間から見ると。

若島　ハンス・ペーター・レーム (Hans Peter Rehm) がすごく上田さんに興味を持ってまして。上田ってどういう人だって言ってましたから。

伊藤　それはご接待しないといけないですね。

上田　なんで彼のアンテナに引っかかったかわからんけどね、ペーター・レームの作り方見てたら、将棋と一緒だからね。『図巧』の１番とか 43 番と同じ作り方やっているからね。

『図巧』43 番

歩				皇				と
	龜		皇			歩		
					と			
竜	歩				桂	歩	歩	歩
龍		銀			獅	香	竜	
	と	玉	桂				金	
			歩		歩			
		桂		銀			飛	
桂					と			角

▲銀歩歩歩

若島　こうやってこうやって、また元に戻るとき、１回こう仕掛けしとく、という作り方のことでしょ。

上田　そうそう。

若島　わりとねえ、彼の作り方はわかりやすいんですよ。だからそういう意味でもちょっと興味があるかもしれないですね。

上田　あの詰将棋風のプログラムを考えたら、彼はあの作り方をどこから得たんだろう？

伊藤　そうですね。

上田　ね。詰将棋を見てないんだから。

伊藤　あれ、明らかに知恵の輪ですよね。

上田　使っているものは若干違うけど、構造は一緒なんだよね。

伊藤　あれもルーツがあったんでしょうね、ああいう作り方の。

上田　先例があるんだろうね。

若島　あれはジャーマン・ロジカル・スクール、ドイツ論理派っていうんですよ。たとえばオーソドックスの６手とか７手とかで、今みたいな作り方がある。要するに、こういうことをやると、これで逃れるから、この前にこれをやっとかないと成立しませんみたいな。

上田　それはいつごろの話なんですか。

若島　20 世紀前半です。

上田　前半。はあ。じゃあ、19 世紀には出てなかったんだ。

若島　19 世紀にはないですね。

上田　ないの。

若島　はい。

上田　ということは 20 世紀になって、そういうプログラムが作られたと、オーソドックスの。

若島　そうですね、ドイツです、それやってたのは。流派がいろいろあるんですよ。ドイツ・ボヘミア派というのがあって。ボヘミアンは基本的に駒数が少なくて、変化が３つか４つくらいあって、どれもモデルメイトみたいなので詰む感じ。

伊藤　北原義治みたいな。

上田　ワハハ。

若島　それから結構駒はあるんだけども、とにかく作りがロジカルで、それやっとかないとうまくいかないというそういう作り方、それは 20 世紀前半ですよ。

伊藤　それは詰将棋の作り方の技法みたいなものの方が開発が早かったかもしれません

ね。

上田　日本の詰将棋の古典というのは、数百年前にやっているところをみると、あのプログラムはどこから来たんだろうね。代作者が作ったと思うんやけれども。

伊藤　作り方のモデルですね。

上田　うん。『図巧』43 番とかの考え方。プログラムの作り方。どこから得たんやろね。妙手だなんだかんだと言ってるときに、あんなプログラムできないでしょ。時の名人でさえ、できるわけじゃないよ。

若島　確かにね。

上田　しかも単なる逆算の技法を持っていただけじゃなくて、あのプログラムを作ったということはすごいことだよ。どこから得たんやろね。

伊藤　伏線という考え方は、将棋というゲームの中にあるような気がするんですけど。数十手先にこういう局面になるから、そのためにここの歩を一個突いておこうかとか。

上田　ふ～ん。いわゆる先読みやね。やっぱり三代宗看の影響かね。三代宗看は伏線が多いじゃない。

若島　うん、確かに。

上田　たとえば、主眼の捨駒があるじゃない。変化がいくつかあって、その変化の一つを詰ますために、ある伏線を序盤でゴチョゴチョやっとるわけ。だから、前もってやるという考え方を『図巧』の 43 番みたいにどうやって持って来たんだろ？　なんか数学的な関係のような気がするけど。献上図式の世界で、そんなに数学は出てこないよ。

伊藤　なんかその控えの間で、若者が寄り集まって、バカ話しているときに考えたかもしれないし。ああしたら、もっとおもろなるんちゃうやろかって。

上田　そしたら一つ代作者にやらせてみよう、そういうことやね。

伊藤　修行当時の若手が集まってね。

＜上田さんの好きな８作＞

若島　それで話はまた変わりますが、上田さんにね、上田さんの好きな作品を８局選んでもらって書いてもらうのがあるんですけど。

上田　あのう、候補作だけ言っておきますわ。意外なのも選んでますよ。

若島　それはぜひ。

上田　作者名と一言だけ。１局目が古典からですわ。『妙案』の馬知恵の輪。２局目からは戦後の作品なんですけど。山田修司から趣向の小品が１局。「捨て小舟」と書いてあったかな。

若島　あの龍で行ったり来たり、１往復ですよね。

上田　そうそう。それから次が岡田さんの角が上がったり下がったりするやつ。それから柏川さんの１筋で銀合を繰り返すやつ。それから黒川さんの「荒駒」ね、99 番の。それから原島利郎の「傀儡師」。それから伊藤正の「銀河鉄道」。あと山本昭一の角で連取りするやつ。

伊藤　「二人三脚」？

上田　いや、もっと簡単なやつ。「二人三脚」は潰れてたんやろ？　タイトルはなかった、80 手くらいのやつ。それだけ。だから結局、僕より上の世代は、若い頃の思い出の作品。で、京都グループはカットして。僕より若い世代から関西で２人。そういう感じ。40 手くらいから 100 手くらいのやつばっかり。

若島　ですね。はい、わかりました。ちょうどいいです。

上田　だから、すごい作品は全部カットしたわけ。

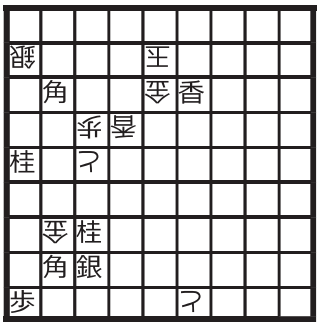
若島　フフフ。

上田　すごいのを並べろという注文じゃないから。好きな作品を並べろということなので。

若島　なんでこれが好きという話を書いていただければ。要するにね、これがベストですみたいな感じで並べると、いつも図面が同じになって。たとえば「新扇詰」と言われると、

そのたびに何ページも喰ったりすのは困るんだよね（笑）。
上田　大体似てるからね。
若島　これなら載せやすいです。ありがたいです。
上田　前に巨椋さんの特集があったでしょ。ああいう有名なところは全部はずしておこうと（笑）。そういうことよね。でしかも僕は短編作家じゃないし、まあ 40 手から 100 手くらいの、ほとんどが趣向作に近いもんばっかり。「詰棋めいと」のバックナンバーね、最近封切って見てるんだけども、原島利郎の「傀儡師」を改作してるんですよね。
若島　え、誰が。本人が？　「めいと」で？
上田　知ってる？　「めいと」に改作図が出てる。
伊藤　何か記憶はあるかも。
上田　湯村さんが 60 年代、70 年代、80 年代の打歩作品の選局やって解説してる。その中に作者の改作案が出てる。頭 8 手ほど省いてる。
伊藤　10 年くらい前に「近代将棋」でちょこちょこ発表してましたよね。
若島　ときどきね。
上田　その湯村さんのいわゆる打歩作品ね、たとえば 80 年代の代表作とかね、選んで解説している号があるわけ。そこには作者の改作図が出てるんだから、そのときはまだ現役でやっていたんやろね。あれから 10 年ほど経ってる。今見てる「めいと」はちょうど 10 年ほど前のやつだから。伊藤さんの「銀河鉄道」は『300 人一局集』のやつが最終決定でいいですね。
伊藤　そうです、はい。
上田　どれが最終図かを聞いとかんと（笑）。後であれは改作したんだなんて言われると困るしね。
伊藤　ただ、なんか潰れているという噂も。
角　え、あるの？
伊藤　今日誰かに言われたな。
若島　フフフ。恐ろしい話やね。
伊藤　高坂さんが発見したとかなんかで。小泉さんに言われたのかな。
上田　えーっ。ほんなら、またちょっと考えますわ。ほんまかいな。
伊藤　噂で、噂。
若島　柿木さんに聞いてみたらいいんじゃないの？
上田　それは聞いといてほしいわ。
伊藤　小泉さんにもう一度聞いておきます。
上田　うん。山田修司氏の 59 香と打つのがあるじゃない、有名な傑作。あれ潰れててね。
角　え、そうなんですか。
上田　で、本人が最近のソフトで自分の作品を全部余詰を検討している感じで。あれ「74 歩・75 と」の形になっていたの。74 の歩を金に変えたら、なんとか余詰は消えてるようやというのが、金子さんの方にメールが届いてるって。本人がソフトで見つけたって。紛れ筋は 58 香と打つじゃない、59 香と打たずに。そうすると中合とか、たくさん合駒する順で潰れてたって。伊藤さんのも面白いね、潰れていたら（笑）。

山田修司
近代将棋 1969.11



▲飛桂香香

＜検討と創作＞

伊藤　上田さんにぜひ今日インタビューのとき、お聞きしようと思っていた話なんですが。上田さんが実は努力の人だということをちょっとクリアにしておきたいなと思ってま

して。上田さんの作品を見ると、普通の人が見ると何の努力の跡も感じられないで、才能で作っているように表面だけ見るとそう見えてしまうんですけど、実はそうでなくて、莫大な努力をしていると。そういうあたりはいかがでしょうか。

上田　うーん。まあ、要するに創作期間の話。たとえば長編だったら、かなり時間がかかるわけで、大学に出したやつも数カ月かかっているわけだし。集中力があればね、そのくらいでできるんだけども、集中力がなかったら何年もかかる。短編やったら、昔は作れなかったけど、今なら１日でできる。中編やったら１週間か 10 日くらい。半月くらいだったらまあまあな感じかな。長編はやはり数カ月かかるわ。

若島　それで思い出したけど、巨椋さんはね、作り方として、復帰した以降は自分が気になる変化・紛れを紙に枝分かれを全部書いて、検討をやったというんですけど。巨椋さんの場合は自分の手と頭で、要するに作品の検討をしているわけね。上田さんは柿木将棋とか使ったことないでしょ。

上田　うん。

若島　チェスプロブレム作るときも、チェスのソフトを使ってなかったでしょ。

上田　うん。

若島　あれは当然ながら、プロブレムやる人にとっては、そんな人はいない（笑）。最近はソフトがあるから、みんなそれににかけるわけですよ。それでコンピュータチェックするんだけども。クリス・フェザー (Chris Feather) さんなんか言うんだけども、ヘルプで作っているときに、コンピュータチェックはやるんだけども、しかしその前に自分の頭で検討をね、理屈としてこれが完全なはずみたいなことをやっとかないと、コンピュータに全部頼り切っちゃってるからダメだという、そういう意見なんですけど。そのへん上田さんは全部自分の頭の中で、コンピュータに頼らずやっているでしょ。最近の作者にほとんどいない。

上田　あ、そうなの。時代遅れになっとるんか（笑）。

伊藤　基本ですよね。

若島　だけど、この作品が完全であるって、わかっているじゃないですか。そのへん、なんか秘密じゃないけどあるんですか？　こないだの大学院のだって。

上田　まあ、念のために金子さんに調べてもらったけど。

若島　そりゃそうでしょうけど。

上田　まずそやね。一応完全であろうという段階で見せるね。大体６割は落ちるね。やっぱり見落としがある。自分はこれで大丈夫だと思うて、金子さんに見せるんだけども。コンピュータにかけてもらって、今度は違うところがダメだと。あちらが立てば、こちらが立たず（笑）。そしたら、また１カ月ほどかかるわけやね。

若島　僕の場合、最近自分で堕落したなと思うのは、ちょっとやっぱり、それなりの図になったりすると、すぐ柿木さんにお伺いを立てたくなるのね。楽だから。

上田　それは早いしね。それは合理的やと思うわ。

若島　なんでかというと、基本的に何かが潰れて、それであかんくなったときに直したりしているときに、時間を置くと堂々巡りするんですよ、よく。つまり年取ってくると、同じことをまた、これダメだったのにまたやって（笑）。

伊藤　よくありますよね。

角　昔もこれ考えてたしって。

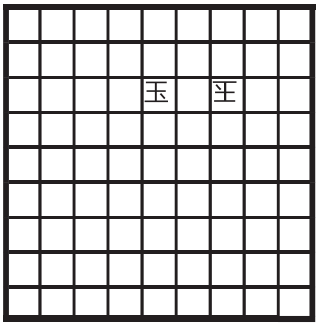
若島　そうそう（笑）。なんでこれが、おかしいなあとか思って。よく考えたら、それはだいぶ前に考えてあかんとわかっているやつだったり。それをすぐに柿木さんにお伺い立てて。あかんてすぐ言うてくれるから、つい楽したくなる。

角　柿木でやって、ファイルを残しておけば図が残るから、証拠が残るというか。
上田　確かにね、忘れ防止には役立つかもね。ただね、それがねえ、僕は具合が悪いのよね。絶対合わへんね。それやるんやったら止める。
若島　一つにはそうならないように、理屈的に大丈夫な方向へ作るというか。
上田　ただね、易しい方、易しい方へ作っていくわけよ。変化・紛れがないようにね。
若島　基本的に上田さんの作り方はそうやろうなと思うのよね。つまりパソコンに頼らないっていう。

<フェアリーの世界>

伊藤　一番上田さんが努力の人だと思ったのは、「極光 II」の方ですけどね。白紙の詰将棋とかね、グラスホッパーとかカンガルーとか 8 枚追加してという。あんなんはひたすら試行錯誤で作るんですか？

上田吉一
WCCC Turku 1995



▲なし　△なし
neutral Grasshopper を 8 枚盤面に追加して、そこから後手の玉を 1 手詰にせよ。

上田　あれはねえ、喜多さんから、詰チェスとか詰将棋とかそんなんと違ってね、哲学だって言われた。考えるだけの問題、白紙からね。お前考えてみろと。ルールはこうだと。自分で創作しなさいと。だから、あれは作品っていう感じがしないと言われた。作意がない場合もあるからね。哲学の問題を今解いている感じだと。
伊藤　でもあれが唯一解だという…。
上田　証明の方法はあるんですよ。
伊藤　あるんですか。
上田　証明の方法があるやつをやってるんだよ。だけど、やっぱり見落としがあって、3 つしかないと思ってたら、4 つ目の方法があって。別解が出てくるわけよ。その場合は失敗なんです。
若島　それは発想的には、レトロの表現と似てるんですよ。つまり、レトロの表現も橋本哲さんに言わせれば、これしかないっていうロジックを最初に設定しておかないと、作品じゃないんで。
上田　そういうことよね。
若島　たまたまそれが一意解だったというような問題ではないと。そんなことは意図してない。
上田　ニュートラルのグラスホッパーを何枚配置したら、この形はこの形でしか詰まないというところまで知っているかどうかなのよ。
伊藤　そこに辿り着くまでが大変ですよね。
上田　そりゃそうです。まずその駒を使い慣れんとね。
伊藤　そこの境地に辿り着くには、修業期間って何時間くらいですか。
上田　たとえば、一つのフェアリー駒があったら、この駒に慣れるのに数カ月かかりますやんか。そしたらそれを 2、3 枚使って、ヘルプの 2 手とか作って実験しますやん、失敗せんように作れるようになって。そこまで来たら、まあまあこれはこんな駒だなあというのがわかってくる。僕の場合は、その後で趣向作を一局作らないと自分で納得できない。
若島　フフフ。
上田　一つのフェアリー駒で趣向作が作れへんかったら面白くないわけで。だからそれでやっぱり何年かかかるわけ。
伊藤　ふーむ。

上田　どうやったら、この駒の動きで、たとえば１枚飛び越えて動く駒があったとして、その飛び越えるやつでどうやったら趣向プロットが成立するかとなると、伝統ルールでやっていたやつとか、そういう下地が全部役に立つ。まだ見てない世界があるわけで、その橋渡しがこの駒であって、このルールなんだから。で、そういうのに頭が働いた時期があったわけ（笑）。

伊藤　ふーむ。

上田　まず趣向作を１作作れば、その駒の特性・動き・全部わかってきますやん。それ卒業してからでないと、先ほどの追加配置はできない。

伊藤　それを全部踏まえた上で、なおかつ追加配置なんですね。

上田　うん。だからそのフェアリー駒なり、ルールなり、追加配置まで可能性があるかどうかを見極めるのも、これを作っている期間が長いほど見えてくるんよ。

若島　そりゃそうだよね。

上田　それらを作ってへんで、いきなり追加配置からじゃチンプンカンプンだよ（笑）。

若島　昔思ったのは、初めて世界大会に行ったときに、フィンランド行って、ミシェル・カイヨーに例の上田さんのニュートラル・グラスホッパー８枚をね、出したら、１分足らずで解きましたよ。あれは本当にびっくりして。つまりよっぽどどれくらい、フェアリー駒に慣れているかということなのよね。

上田　やってるんですよ。

若島　それで、１分くらいで解いて、これは素晴らしいと言ってくれました（笑）。

一同　（爆笑）

若島　解けたら易しいから意味がないとかじゃなくて、これは素晴らしいと。

角　見えるんですね。

若島　見えるんだね。

上田　前から動かしてるんだよね。

若島　そうなんですよ。

上田　それね、普通のグラスホッパーで飛び越えて動くやん。ニュートラルやからね、相手も使える駒やから。先手も後手も動かしていい駒だからややこしい。

若島　少なくとも、ああいう問題設定は、追加してなんとかしなさいはあることはあるんだけども、ニュートラル・グラスホッパー８枚追加しなさいってやつはたぶんないんだけどね。それでもね、本当に１分経たずにすぐ答えをパッと言えるっていうのは、この人ってどういう化け物なんだって思いましたね。つまり世界にも上田吉一みたいのが約１名いるんだという（笑）。

上田　喜多さんがあれ解くのに４日かかったて言うてたもん。電話かかってきた。上田さん、これ唯一解やてて。その盤面の配置がね、１手詰のとき。で、若島さんが後で、これチェス盤でもいけへんかって。考えてみたらチェス盤でもできた。

若島　同じですもんね。それで世界最高の人に見てもらったら、目の前で１分で解かれてびっくりしたわ。

上田　ワハハ。

若島　どんだけ知ってんだとしか言いようがない。

上田　日本じゃ誰もやってないからね。

若島　ニュートラル･グラスホッパーなんて、そんなのは平気みたいな感じやったね。８枚くらいいても平気な感じ（笑）。どういう世界なんじゃ、これは。

角　一つのルールのやつをそうやって何年かかけてこなしていくわけじゃないですか。

上田　たとえば詰将棋がそうでしょ。ヘボ将棋を教えてもらうじゃないですか。「ボン、金はなあ横行けるけど、銀は横行ったらあかんのやで」っていうレベルからスタートするじゃないですか。取った駒を使うんや、なんで裏返すんや、突歩詰はええけど打歩詰はあかんとか、いろいろ教えてもらうじゃない。それで慣れてくる。すると山田康平みたいな

天才やったら、詰将棋という段階までに早く到達する。あれすごいと思うんやけどね、小学生で詰将棋のルールが理解できますか？
そして創作できるとなったら。何か恐ろしいですよ。いっぱい問題解いて。それを卒業してからでないと、本格的に詰将棋は作れない。それと一緒であって、やってる材料は違うんやけれども、段階はいっしょなんよ。やっぱり年数をかけてないと。康平さんは別格なんだ。

角　それは１つのルールだけじゃなくて、別のルールも並行してやったりするんですか。

上田　大体チェスの駒で趣向作みたいなのをやると、ルールを３つ重ねるのね。そこへフェアリー駒が入って、任意のね。それでないと、僕は詰将棋的な趣向手順が作れない。

伊藤　条件を厳しくしないとできないんですか。

上田　ヘルプ系だからそれだけ変化・紛れがないようにガチガチにやらないと成立しない。通常、プロブレムでよく使っているルールは、日本で言えばバカ自殺詰ですよ。しかし、チェス盤でそのルールに近い設定は結構大変なのでね。だから、連続王手をしなさい、というフェアリールールが先ずひとつ必要。次に、相手のキングに動かれると困るので、僕はキング・マドラシのフェアリールールを二つめに使う。そして、取った駒があちらは持駒にならないから、取られた駒が再生するキルケやPWCのフェアリールールを３つめに使う。これで、やっと趣向手順が作れる。それに２～３種類のフェアリー駒が入る訳でね。これらを総動員してからやっと自分の目で趣向手順が見られる段階に達する訳だ。そして、このような実験をくり返せば、まだ見えてない世界が少しずつ見えてくる。現在は実験するエネルギーが衰えたけど……。今述べたことは、詰将棋の世界をチェス盤で実現するための、ひとつの方法なんだけどね。

若島　そうやね。お互い、詰将棋から見ているプロブレムはフェアリーになっていて、フェアリーから見た詰将棋はフェアリー（笑）。そういう関係になっているからね。両方同時にできる人ってなかなか難しい。

上田　だから作れるものはバラバラだけど、やってることは全く一緒であって、ただ使ってる材料が違うだけだよ。若い頃趣向作に興味持って、入り込んで、物真似して、作れるようになって、それで60越えたおじんになってもやっぱり同じことをやってるわけであって（笑）。ある時期はフェアリー詰将棋の形に、ある時期は詰チェスの形になっている場合もあったというわけ。あまり変わっていない。

若島　今からだと、若い頃にはできなかったけど、みたいなものができそうな。

上田　なんかまだ詰将棋って……。

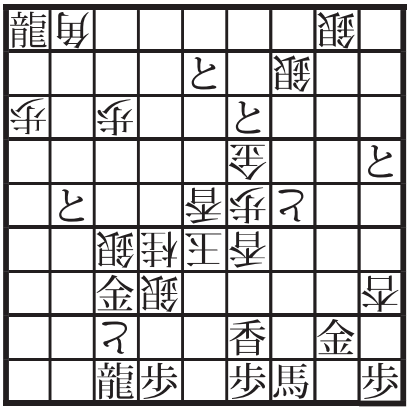
若島　できるんちゃう？（笑）

上田　まだ作られてないのが残っているような気がする、あちこちに。案外単純で見落としているやつで、誰も作っていないのがあるような気がする。

私の好きな８局

上田吉一

（1）久留島喜内
将棋妙案第 79 番（1750 年代）

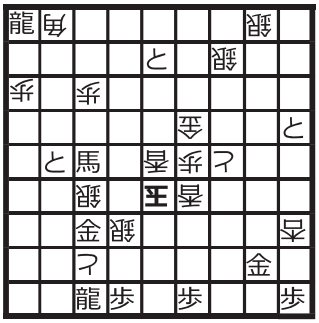


▲金

57 金、同玉、47 香、同玉、
48 馬、36 玉、37 馬、25 玉、
15 馬、34 玉、24 馬、43 玉、
42 馬、54 玉、53 馬、65 玉、
75 馬、56 玉、66 馬、47 玉、
48 馬、36 玉、37 馬、25 玉、
15 馬、34 玉、24 馬、43 玉、
42 馬、54 玉、53 馬、65 玉、
75 馬、56 玉（途中図１）

金と香を捨てた後、馬追い回転が現れる。１回転目に 66 桂を入手。２回転目に最初の鍵の手が必要になる。

（途中図１　34 手目 56 玉）

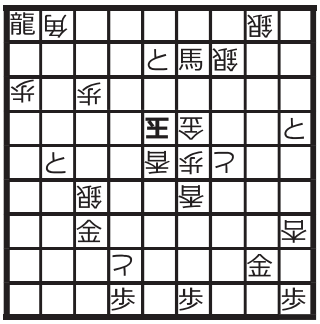


▲桂

（途中図１から）
68 桂、同銀成、66 馬、47 玉、
48 馬、36 玉、37 馬、25 玉、
15 馬、34 玉、24 馬、43 玉、
42 馬、54 玉、53 馬、65 玉、
68 龍、同と、75 馬、56 玉、
66 馬、47 玉、48 馬、36 玉、
37 馬、25 玉、15 馬、34 玉、
24 馬、43 玉、42 馬、54 玉（途中図２）

68 桂と打ち捨て、３回転目に 68 龍と銀入手。４回転目に銀の使い方が鍵の手となる。

（途中図２　66 手目 54 玉）

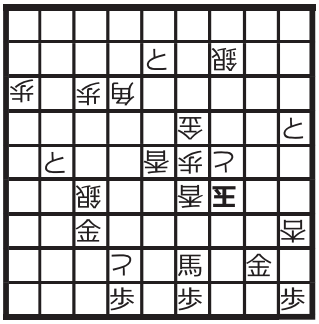


▲銀

（途中図２から）
63 銀、同角、53 馬、65 玉、
75 馬、56 玉、66 馬、47 玉、
48 馬、36 玉、37 馬、25 玉、
21 龍、23 銀打、15 馬、34 玉、
32 龍、同銀、24 馬、43 玉、
42 馬、54 玉、53 馬、65 玉、
75 馬、56 玉、66 馬、47 玉、
48 馬、36 玉（途中図３）

63 銀が見事な手で、これで龍の横利きが通り５回転目に 21 龍以下銀２枚入手に成功する。６回転目に最後の鍵の手がある。

（途中図３　96 手目 36 玉）

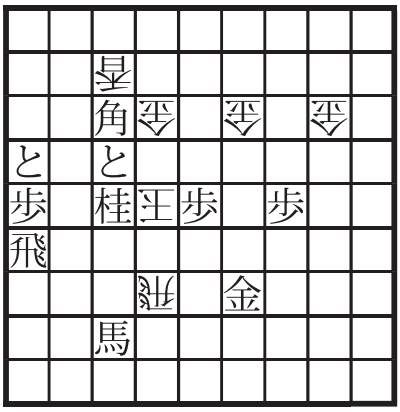


▲銀銀

（途中図３から）
27 銀、同成香、同金、同玉、
18 銀、36 玉、39 香、25 玉、
15 馬、34 玉、24 馬、43 玉、
42 馬、54 玉、53 馬、65 玉、
75 馬、56 玉、66 馬、47 玉、
48 馬、56 玉、66 金まで 119 手詰

27 銀以下成香を入手して、39 香で回転軌跡が止まり、還元玉の詰上りとなる。通称「馬知恵の輪」と呼ばれている名作であり、感動した思い出がある。

(2) 山田修司　「捨て小舟」
旧パラダイス　1951.9



▲なし

87 馬、同飛成、56 金、74 玉、
84 と、同龍、同角成、同玉、
83 飛、75 玉、65 金、同玉、
63 飛成、55 玉、45 金、同玉、
43 龍、35 玉、25 金、同玉、
23 龍、35 玉、33 龍、45 玉、
43 龍、55 玉、53 龍、65 玉、
64 金、75 玉、55 龍、84 玉、
86 飛、93 玉、94 歩、92 玉、
93 歩成、同玉、95 龍、94 金合、
同龍、同玉、84 金、95 玉、
85 金まで 45 手詰

『夢の華』は構想作主体の作品集だが、私は構想派ではないので、簡素な趣向小品を選んだ。

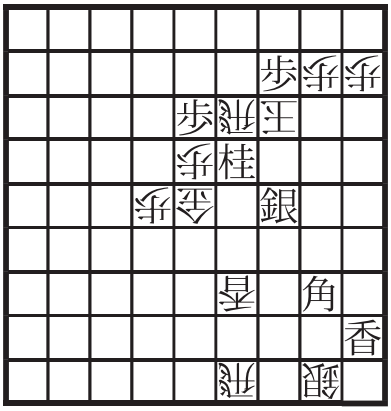
初手の馬捨てさえわかれば趣向手順に入れる筈だ。龍と金を利用して玉を移動させる一往復もので、解くのは比較的容易かもしれないが、作る方は簡単に仕上がるものではない。

本図は近代将棋連載の名局リバイバルで見たのが最初だったと思うが、その後、旧パラを一部読んだことがあり、その時にこの図が他の発表作と何か決定的に違う印象を受けた。

さらに「捨て小舟」は作者が 19 歳の時の作品だと知ることになる。妙手が重要視されていた当時の発表作だけに、作者がどういう考え方の人なのか興味を持った時期もあった。

いずれにせよ、21 世紀になった現在でも本局が私の記憶から消えないのは不思議なことである。理由は私にはわからない。

（3）岡田　敏「牛若丸」
近代将棋　1964.6



▲角香

34 香、23 玉、14 角、13 玉、
47 角、18 銀不成、15 香、23 玉、
14 角、13 玉、25 角、23 玉、
33 香成、同飛、14 角、13 玉、
47 角、23 玉、45 角、同金、
14 角、13 玉、36 角、14 角合、
同香、23 玉、45 角、14 玉、
36 角打、25 桂合、同角、同玉、
26 金、14 玉、36 角、23 玉、
15 桂、13 玉、24 銀、同玉、
25 金、13 玉、14 金まで 43 手詰

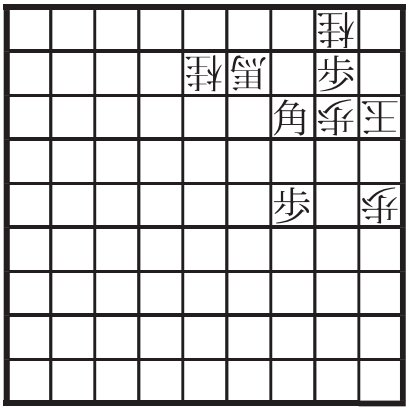
初手は香打ちの一手だが後で邪魔駒になる。14 角からの開き王手が作品のテーマで数回現れる。 1 回目は 47 香入手。 2 回目 25 角は 33 香成、同玉に 43 角成、同玉、16 角、53 玉、52 角成、64 玉、74 飛までの変化の為。 3 回目の 47 角は、45 角に同飛成を防ぐ為。36 角打は打ちにくい手で、36 角引なら 25 香合で逃れる。尚、18 銀不成の意味は、25 桂合の時、24 金以下早詰防止。

誰でも刺激を受けた作品というのが必ずあるもので、私の場合は本局がそれにあたる。

作意を見れば、角の動きが精密に組み立てられているのがわかる。

規則正しい反復手順の趣向作ではなく、古典的伏線構想作でもなく、パズル風小品とでも表現すればよいのかも知れない。とにかく古典には見ることが出来ない分野であり、大変興味深い一局だと思う。

（4）柏川悦夫
近代将棋　1966.10



▲飛金金香香香

11 飛、12 香合、同飛成、同玉、
14 香、13 銀合、11 金、同玉、
13 香不成、12 金合、同香成、同玉、
14 香、13 銀合、11 金、同玉、
13 香不成、12 金合、同香成、同玉、
14 香、13 銀合、11 金、同玉、
13 香不成、12 金合、同香成、同玉、
14 香、13 銀合、同香成、同玉、
24 銀、同歩、23 金、同玉、
34 銀、32 玉、43 銀打、同馬、
23 銀打、41 玉、51 金、31 玉、
21 歩成、同馬、43 桂、同馬、
22 銀成まで 49 手詰

実戦形短篇に見えるが中味は長篇趣向作である。手順は合駒だらけだが、ポイントは 13 銀合に同香成、同玉で、32 手目に盤面が元の状態、つまり出題図に戻る所。違いは持駒が金金銀銀銀銀に変化している。頭４手で飛が香に変化しているから、結果的に香４枚が銀４枚に変わったともいえる。

銀合と金合の意味は、21 歩成、同玉、22

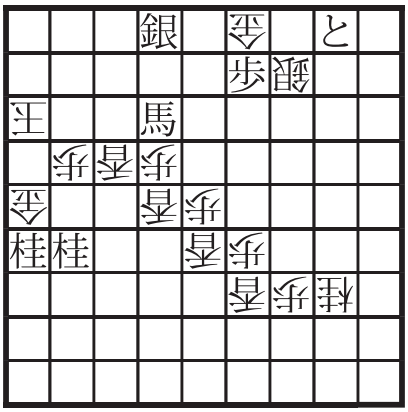
金まで。この 22 金を防ぐ為である。

合駒趣向という方向に気がついていたのは、当時一部の大ベテランだけだったと思う。

持駒変換と呼ぶ用語もない時代に作られた先行作のひとつである。

本局は盤面の駒配置に近代的な最善形を追求されていた作者の理念が見事に実現している。

(5) 黒川一郎「荒駒」
詰将棋パラダイス　1968.4



▲銀桂

85 桂、同金、94 銀、92 玉、
74 馬、81 玉、63 馬、91 玉、
64 馬、82 銀合、92 歩、81 玉、
54 馬、92 玉、93 香、同銀、
同銀成、同玉、94 銀、92 玉、
65 馬、81 玉、54 馬、91 玉、
55 馬、82 銀合、92 歩、81 玉、
45 馬、92 玉、93 香、同銀、
同銀成、同玉、94 銀、92 玉、
56 馬、81 玉、45 馬、91 玉、
46 馬、82 銀合、92 歩、81 玉、
36 馬、92 玉、93 香、同銀、
同銀成、同玉、94 銀、92 玉、
47 馬、81 玉、36 馬、91 玉、
37 馬、82 銀合、92 歩、81 玉、
27 馬、92 玉、93 香、同銀、
同銀成、同玉、94 銀、92 玉、
84 桂、同金、93 歩、91 玉、
83 桂、同金、92 歩成、同玉、
83 銀成、同玉、38 馬、73 玉、
74 馬、62 玉、63 金、61 玉、
83 馬、51 玉、41 歩成、同銀、
61 馬、同玉、62 金打まで 91 手詰

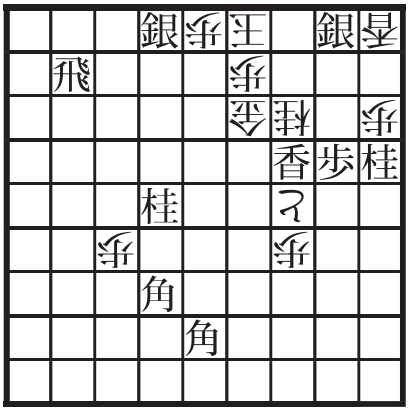
次に趣向詰の大家から一局選んだ。黒川氏には煙詰第 2 号局「落花」、小駒煙第 1 号局「嫦娥」、当時歴代 2 位の長手数「竹生島」など、有名な作品が『将棋浪曼集』に収録されている。

ここに掲げた「荒駒」浪曼集第 99 番は、第 100 番「天馬」と共に分類上、 3 段馬鋸のオリジナル作として位置づけされている。

「天馬」の方が有名らしい？けれど、後に類想が数局発表されてしまった現在では「荒駒」の方を選ぶ。

本局の特長は銀合を取り入れた新型プロットであり、私には作れそうもない。全体の仕上げもあっさりしていて、浪曼集の中ではこれが一番好き。正に 3 段馬鋸の名局である。

(6) 原島利郎「傀儡師」
詰将棋パラダイス　1969.5



▲桂歩 6

53 桂打、31 玉、33 香不成、同金、
22 桂成、同玉、23 歩成、21 玉、
22 歩、31 玉、41 桂成、同玉、
53 桂不成、31 玉、21 歩成、同玉、
76 角、31 玉、21 角成、同玉、

22 歩、31 玉、41 桂成、同玉、
85 角、31 玉、21 歩成、同玉、
76 角、31 玉、21 角成、同玉、
22 歩、31 玉、32 歩、同金、
43 桂、同金、32 歩、41 玉、
52 銀成、同歩、81 飛成、51 桂合、
31 歩成、同玉、51 龍、41 桂合、
21 歩成、同玉、33 桂、同金、
22 歩、31 玉、32 歩、同金、
21 歩成、同玉、41 龍、31 金合、
32 龍、同金、33 桂、同金、
22 金まで 65 手詰

初手は 41 地点に利きを作る 53 桂打から入る。本局のテーマは 41 地点の利きを消して、32 歩が打歩詰にならないようにすること。

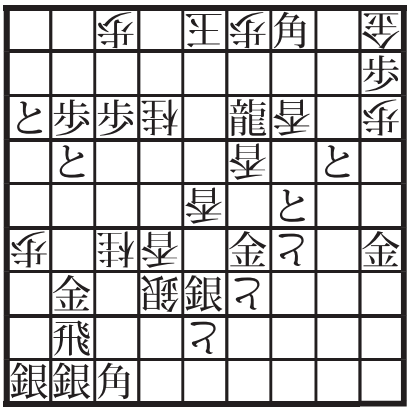
39 手目にやっと 32 歩が打てるが、その間の 2 枚角の運用が実に鮮やかである。

収束も再び 32 歩の打歩詰打開の手順が入り、最後までテーマが、そして手順の雰囲気も一貫している所が特に良い。

作図経験から言えば、稀にしか出来ない作品である。

尚、作意手順の頭 8 手をカットした改良図が詰棋メイトに紹介されているが、本局に余詰でも生じたのだろうか？

(7) 伊藤　正「銀河鉄道」(修正図)
詰将棋パラダイス　1979.9



▲桂桂

53 龍、52 歩合、43 桂、61 玉、
63 龍、62 歩合、72 龍、同歩、
51 桂成、同玉、63 桂、同歩、
43 桂、61 玉、72 歩成、同玉、
82 歩成、61 玉、62 歩、同玉、
73 と、同玉、83 と寄、74 玉、
84 と、65 玉、76 金、同銀不成、
77 桂、同銀不成、85 飛、76 玉、
75 飛、67 玉、77 飛、同玉、
88 銀左、76 玉、87 銀打、65 玉、
66 銀、同玉、67 香、同玉、
78 銀上、66 玉、77 銀左、65 玉、
76 銀左、54 玉、55 金、同玉、
56 香、同玉、67 銀上、55 玉、
66 銀左、54 玉、65 銀左、43 玉、
44 と、同玉、45 香、同玉、
56 銀上、44 玉、55 銀左、43 玉、
54 銀左、32 玉、33 と、同玉、
34 香、同玉、45 銀上、33 玉、
44 銀左、32 玉、43 銀左不成、31 玉、
13 角成、22 金、同馬、同玉、
33 銀成、同玉、34 銀上、44 玉、
45 金、53 玉、54 金、62 玉、
52 銀成、同玉、43 銀成、51 玉、
52 歩、61 玉、62 歩、同玉、
53 金、61 玉、51 歩成、同玉、
52 金まで 105 手詰

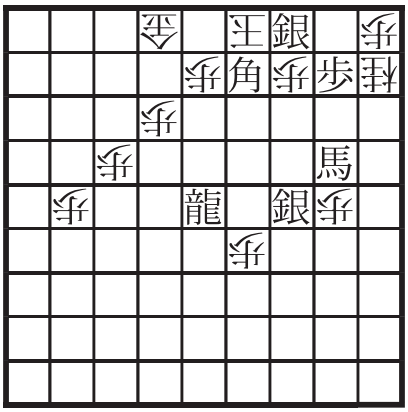
伊藤正氏は煙詰「天女」や、密集形縦型小駒煙詰「月蝕」等で有名だが、私の手におえないので、ここでは「銀河鉄道」を選ぶ。

本作は是非駒を並べて作意手順通り駒を動かして頂きたい。そのことで作者の主張が全て理解出来る筈である。序盤も収束も本格的に作り込まれた鑑賞用の作品なのである。

同じ素材を持っていたとしても、私にはここまでの仕上げにはならなかったと思う。並べ直して満足感のある作品だと言える。

【注：本作の原図は 109 手詰だったが、余詰があり、今回の機会に作者が修正した。】

(8) 山本昭一
詰将棋パラダイス　1981.1



▲香歩歩

51 角成、同金、45 龍、31 玉、
21 歩成、同玉、23 香、22 角合、
同香成、同玉、88 角、21 玉、
22 歩、31 玉、97 角、86 香合、
同角、同歩、21 歩成、同玉、
23 香、22 角合、同香成、同玉、
77 角、21 玉、22 歩、31 玉、
86 角、75 香合、同角、同歩、
21 歩成、同玉、23 香、22 角合、
同香成、同玉、66 角、21 玉、
22 歩、31 玉、75 角、64 香合、
同角、同歩、21 歩成、同玉、
23 香、22 角合、同香成、同玉、
55 角、21 玉、22 歩、31 玉、
64 角、53 香合、同角成、同歩、
21 歩成、同玉、23 香、22 角合、
同香成、同玉、44 角、33 香合、
同角成、同歩、同馬、同玉、
34 銀、22 玉、23 歩、21 玉、
22 香、31 玉、32 歩、同玉、
43 龍、31 玉、21 香成、同玉、
22 歩成、同玉、23 銀成、21 玉、
32 龍まで 89 手詰

山本昭一氏は「メタ新世界」941 手詰の作者として有名だが、やはり私は軽い小品を選ぶ。

掲げた図は典型的な遠打式角連取り趣向作。

作意以外の合駒を旨く割り切っているからこそ、この様な簡素な構図に落ち着いたのだと思う。凄い作品や苦心作よりも、肩から力を抜いている作品の方が好きなのは、余裕が感じられるからである。この余裕は受け手の側に安心感を与える。そしてこの様な遊びは楽しいし美しい。

私は連取り趣向が好きだった。本局などは軽快な手順に統一されていて、自分の作品集に入れたい程である。

『極光 21』ベスト８局

井上徹也

詰将棋において手順の反復を含む長編趣向作は、江戸時代から現代に至るまで創作され続けており、大変人気が高い。上田吉一は 70 ～ 80 年代にかけこの分野を中心に秀作を多数発表し、第一人者となった。本稿ではその成果である『極光 21』から 8 局を選び論じていくが、その分析にあたり趣向詰の形式についておさらいをしておきたい。

まず、同じ手順を繰り返す事にはどういう効果があるのだろうか。第一にある手順が何度も出現する事により、１回手順が流れただけでは表現しえないリズムが生まれる事が挙げられる。第二に、詰将棋のルール下では「局面が還元する」それ自体が特殊な現象であり、その仕組みを生み出す為のロジックの巧拙も鑑賞時のポイントになるだろう。

もちろん全く同じ手順を繰り返していては詰将棋にならないので、趣向手順を反復しつつ局面を打開する目的も必要になってくる。同一手順の繰り返しを含む趣向作において、鑑賞する側は繰り返し手順の全てを実際に並べないまでも、イメージとしてそのリズムを感じる事ができる。

ここで 6 枚の歩が並んだ連取り趣向を考えると、１サイクル解明できれば鑑賞者はその趣向を理解した事になる。すると 2・3 枚並び歩を除いた方が初形駒数も減り、なおかつ局面還元のロジックも維持できてより良い様に感じるが、前述のイメージに奥行き・広がりを持たせる効果がある事、サイクル数を減らすと創作難易度が下がる事 (後述の収束に関連するが、妥協したような印象を与える場合が多い) から趣向手順は最大限繰り返すのが一般的だ。

この局面還元部分に加えて趣向詰には装飾部分である序奏と、詰ますために必要不可欠な収束がある。序奏は主にメインの趣向手順を隠蔽するために、逆算により付加される。収束は詰ますために正算により作られるが、趣向で使用した空間の再利用が必要であったり、使える駒数の制限など難易度が高い。その分主要駒の消去や、趣向部に必要な駒を再活用した駒の整理ができれば、高い機能美を示す事が可能な重要なポイントである。

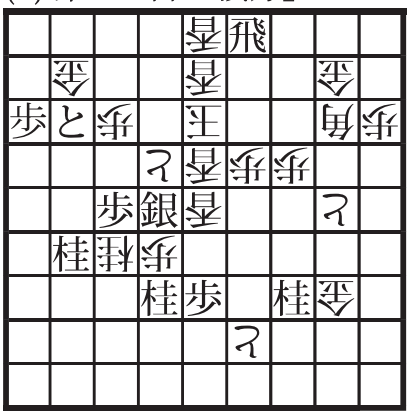
実際の趣向詰の創作においては、序奏・テーマ・収束のバランスが重要になっており看寿の時代に一つの形式が確立されたと言えるだろう。すなわち、難解な序→華麗な趣向→捌きの収束という表現形式であり、看寿以降の作家はこの影響を色濃く受けていた。

上田はこうした趣向詰の形式から一歩踏み込んだ表現を試みた。それは新しい基本形の創造であったり、詰将棋の持つパズル的な要素の抽出、あるいは『極光 21』で提唱されたグルーピング思考による趣向の組み換えや手順全体における統一性・様式美の顕現であったりする。具体的な作例を参照しながらそれを分析していこう。

１．独創性

上田は長編趣向において新しい基本形を複数考案している。遠くの駒から消えていく連取り趣向「五月晴れ」や持駒変換の古典とも言える『極光 21』第 16 番などが代表例だ。ずば抜けた才能があったとしても古典となりうる基本形を作れるかは活動年代も関係してくる。上田が創作に手を染めた時期は趣向詰の過渡期と重なっており、その意味では幸運な作家であった。逆に言えば時代が上田の才能を必要としたとも言えるか。ここではその基本形の中から後の長手数競争の引き金にもなった「積分」を取り上げたい。

(1) 第 73 番「積分」



▲金銀歩 3

45 桂、同歩、44 金、62 玉、
Ⓐ 74 桂、同歩、53 銀、同香、
42 飛成、① 63 玉、64 銀、同玉、
62 龍、63 銀、65 歩、同玉、
63 龍、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 銀、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 銀、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 銀、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 角、65 銀、同玉、
63 飛成、64 飛、29 角、① 38 と、
同角、同金、64 龍、同玉、
62 飛、63 銀、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 角、65 銀、同玉、
63 飛成、64 飛、47 角、56 歩、
同角、同香、64 龍、同玉、
62 飛、63 銀、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 角、65 銀、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 銀、19 角、28 歩、
同角、同金、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 角、65 銀、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 銀、37 角、55 歩、
同角、同香、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 角、65 銀、同玉、
63 飛成、64 飛、43 角、54 歩、
同角成、同香、64 龍、同玉、
62 飛、63 銀、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 角、65 銀、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 銀、42 角、53 歩、
同角成、同香、65 歩、同玉、
63 飛成、64 飛、同龍、同玉、
62 飛、63 角、同飛成、同玉、
52 角、同玉、43 銀、63 玉、
54 銀成、同香、65 香、64 角、
55 桂、52 玉、43 桂成、41 玉、
42 銀、同角、同成桂、同玉、
53 角、32 玉、33 香、同金、
同金、同玉、44 銀、24 玉、
42 角成、14 玉、15 銀、同と、
24 金、まで 197 手詰

① 52 飛は 53 金、71 玉、82 と、同玉、52 龍、同香、85 香、84 歩、92 金、73 玉、74 歩以下。
② 38 金は同角、同と、64 龍、同玉、62 飛、63 銀、同飛成、同玉、73 金、同金、同と、同玉、74 歩、83 玉、84 銀、同玉、75 銀以下。
Ⓐで 74 桂を省略すると、①の変化中 75 銀に 95 玉で 86 桂が邪魔駒となり不詰。

手順を追って行くと合駒だらけである。持駒 4 枚のうち 3 枚を全て銀に変換した後、残りの 1 枚で歩→銀→角→歩の持駒変換が繰り返される。この変換手順には余計な装飾が無く、持駒変換そのものが主題となっている。

上田は自作解説の中で「寿」の持駒変換部分を抽出・精製したと語る。「寿」では龍追いが局面還元部分、持駒変換を含む駒剥がしが趣向の目的である。本作ではこの仕組みを

細かく分解して持駒変換の部分のみを積み上げた。

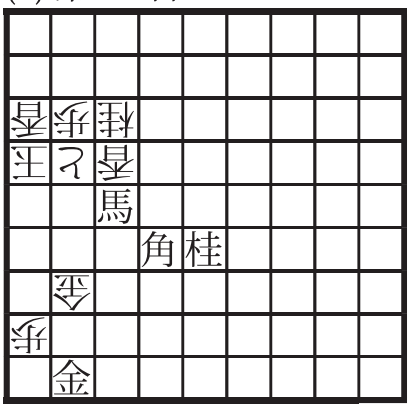
このようなアプローチによるプロット開発を意識的に行った作家は今までおらず、非常に独創的な作品に仕上がっている。また、部分を積み重ねて全体を描き出す手法はこれ以降の上田作品によく見られるようになり、「グルーピング思考」にも繋がっていく。そもそも長編趣向という分野自体、手順の繰り返しにより単手順では持っていない効果を表現するもので、それもグルーピングの一環と言えるかもしれない。ただ、上田はもっと細かいレベルでその思考を表現しようとした。その思想がハッキリした形で現れた最初の作としても要注目の作品である。

2．完成度

先程、上田は細かいレベルでのグルーピングを意識していると述べた。長編趣向作は趣向プロットの集合で構成されている。並の作家ならここで意識が止まる所だが、実は趣向プロット自体も手筋の集合で構成されている。上田はそこまで掘り下げて趣向詰の創作に向き合った。

この創作方法がうまくいった場合、作意手順全体が非常に滑らかなものとなり、各プロット間の継ぎ目が見えなくなる。手筋単位で気を配り趣向手順を構成しているからだ。よく言われる上田作品の完成度の高さの一因はこれにある。長編で散見される統一性の無い趣向の掛け合わせ等とは一線を画しているのだ。その例として第 90 番を挙げる。

(2) 第 90 番



▲飛桂 2 歩 5

95 歩、同玉、97 飛、同金、
77 角、94 玉、86 桂、95 玉、
74 桂、94 玉、95 歩、同と、
86 桂、同と、95 歩、同玉、
86 馬、84 玉、66 角、74 玉、
64 馬、85 玉、75 馬、94 玉、
95 歩、同玉、77 角、86 香、
同馬、84 玉、66 角、74 玉、
64 馬、85 玉、75 馬、94 玉、
95 歩、同玉、77 角、86 香、
同馬、84 玉、66 角、74 玉、
64 馬、85 玉、75 馬、94 玉、
95 歩、同玉、77 角、86 桂、
同馬、84 玉、66 角、74 玉、
64 馬、85 玉、75 馬、94 玉、
95 香、同玉、77 角、86 香、
87 桂、同金、96 香、同玉、
97 香、同玉、88 金、96 玉、
87 金、同香成、97 金、同成香、
86 馬、まで 77 手詰

作意手順を並べれば香を品切れにして桂を入手する事が目的の持駒変換趣向作と分かる。趣向部における攻方の駒の動きを観察すると馬は 64 → 75 → 86 のルートを移動し、角は 66 → 77 の上下運動を行っている。これらの動きを 1 手単位で分解すると全ての手が同質に見える。また、歩の叩きや中合等味

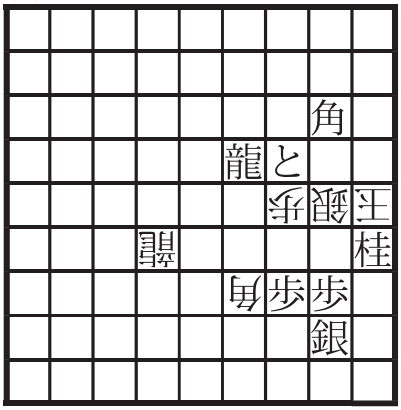
の良い手も挿入されているが突出した妙手ではない。その事が逆に手順全体でみるとまろやかさ・一貫性を感じさせる要因となっている。また、玉の行動範囲が狭いのも上田長編の特徴であり、この作品にもそれが良く現れている。限られた空間を何度も使う事により配置駒の機能性が増す事になるのだ。

さらにここで注目したいのが序と収束の作り方だ。序には趣向部で反復される歩の叩きが 3 度出現するなど見事に主題に溶け込んでいる。収束は最小限にまとめられているが、玉を 97 まで引っ張り込んでの 88 金が終局を告げる効果的な捨駒だ。そして序の 97 飛に呼応する 97 金で手順全体が一本に繋がった。序、趣向部、収束の全てが同一舞台で行われるのも本作の長所。初形がコンパクトになり、完成度が際立っている。

作品の統一性を意識した創作は初期の頃からうかがえる (第 1 番など) が、意識的に行い出したのは 20 代後半からであろうか。この作品にしても、まず歩 4 →香 4 の持駒変換部分を構築してからどう収束させようか考えるのが一般的な作り方であるが、あえて変換を 3 枚で止める事により自然な収束に繋げている。趣向部分に序と収束をつけたというよりは、最初から作品全体の構成を意識しながら創作している印象を強く受けるのだ。もっと言えば、既に素材の段階でどういう収束が可能なのか、最終的な図をイメージして取捨選択を行っているのではないか。その事が上田作品の高い完成度に結びついている気がする。

3．趣向と構想の融合

(3) 第 25 番



▲銀歩

14 角成、同銀、24 銀、25 玉、
Ⓐ 26 歩、同玉、35 銀、15 玉、
24 銀、26 玉、27 歩、25 玉、
45 龍、35 歩、26 歩、同玉、
35 銀、15 玉、24 銀、26 玉、
27 歩、16 玉、56 龍、36 角成、
17 歩、25 玉、36 龍、同龍、
16 角、同龍、35 と、まで 31 手詰

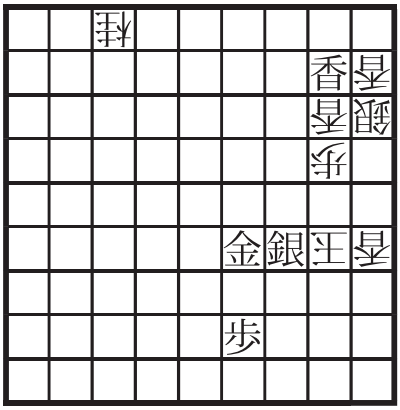
Ⓐ 35 龍は 16 玉、46 龍、同龍、17 歩、25 玉、で不詰。

上田作品にしばしば見られるのが趣向と構想の融合だ。ある構想 (打歩詰打開や邪魔駒消去) を実現するために趣向的な運動が必要となるケースだ。この 25 番は打歩打開のための龍のソッポ行きがテーマ。35 ～ 46 のルートで龍を消去しようとするとⒶの通り 35 の地点に玉方龍の利きが発生する。そこで 45 ～ 56 のルートで龍を消す必要があるのだ。それを実現するために歩の突き出し、銀の上下運動を含んだ趣向的な動きが必要になっている。収束も移動合を含んだ見事な仕上がりでテーマ部分と自然な形で調和している。この種の中篇では白眉と言えるだろう。

４．パズル性による運動性の強調

詰将棋の持つパズルとしての側面を強めた作品も上田の得意とする分野だ。一口にパズル的な作品と言っても様々なタイプの作品があるが、上田のそれは解答者を悩ませるための謎解きというよりも駒の運動性を強調する手段としてパズル性を利用する事が多いようだ。

(4) 第 94 番



▲飛角角歩６

27 飛、15 玉、26 角、14 玉、
25 銀、同玉、Ⓐ 53 角不成、14 玉、
15 歩、同玉、26 角打、25 玉、
17 角、14 玉、15 歩、同玉、
26 角引不成、25 玉、71 角不成、
14 玉、15 歩、同玉、26 角引不成、
25 玉、62 角成、14 玉、15 歩、
同玉、26 角、25 玉、53 角成、
14 玉、15 歩、同玉、26 馬、
14 玉、36 馬、25 桂、15 歩、
同玉、25 飛、同歩、27 桂、
24 玉、51 馬、34 玉、35 金、
43 玉、55 桂、32 玉、54 馬、
22 玉、33 馬、同玉、43 桂成、
22 玉、32 成桂、11 玉、21 成桂、
まで 59 手詰

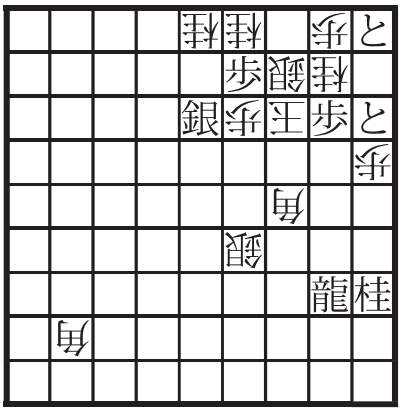
Ⓐ 71 角成は 34 玉で、(1)37 飛は 36 歩、同飛、43 玉、21 角、52 玉で逃れ。(2)61 角は 33 玉、37 飛、42 玉、54 桂、41 玉で逃れ。

自然な序奏を経て６手目の局面。ここでどこに角を開くかが問題だ。質駒となっている桂馬を取りたいところだが、Ⓐの通り逃れる。一旦 53 角不成とブレーキをかけるのがポイントで、以下 26 角から二枚角を繋げないと桂馬が取れない仕組みになっている。桂を入手した後も収束の為に二枚の角がそれぞれ 62 と 53 の地点に限定移動。着地も馬捨てが入るまろやかな仕上がりで驚かされる。

駒の動きとしては基本的な開王手を繰り返しているだけである。しかし、その意味付けが駒取りのみでなく不規則であるため、単なる開王手にも妙手感が出ている。全体を通してみると二枚角の運動性が強調され駒が生き生きしている様が描き出されている。まさに自由自在。

５．趣向と構想の融合Ⅱ

(5) 第 65 番「オーロラ」



▲飛銀歩２

24 銀、①同角、34 歩、同玉、
25 龍、33 玉、34 歩、同桂、
24 龍、同玉、25 飛、13 玉、
24 角、23 玉、46 角、33 玉、
22 銀、同歩、24 角、23 玉、
79 角、33 玉、88 角、② 77 香、

同角、66 香、同角、55 香、
同角、44 香、24 角、23 玉、
15 角、13 玉、46 角、同香、
24 角、23 玉、46 角、33 玉、
23 飛成、同歩、25 桂、22 玉、
13 角成、11 玉、12 香、21 玉、
22 香、31 玉、41 歩成、同銀、
21 香成、同玉、33 桂打、32 玉、
31 馬、同玉、41 桂成、同玉、
42 銀打、32 玉、33 銀成、③ 21 玉、
22 香、12 玉、13 香、まで 67 手詰

① 34 玉は 25 銀、同銀、56 角、45 金、24 飛、33 玉、34 歩、同桂、同飛、同玉、26 桂、同銀、26 桂以下。
② 44 香は 24 角、23 玉、15 角、13 玉、79 角、46 香打、24 角、23 玉、46 角引以下。
③ 31 玉は 42 銀成、21 玉、32 成銀、12 玉、22 成銀で 2 手長駒余り。

趣向と構想の融合の二例目として「オーロラ」を挙げる。尤もこの作品は趣向的運動の中に一点の効果として構想が含まれているもので、先の第 25 番とはその意味合いが異なる。

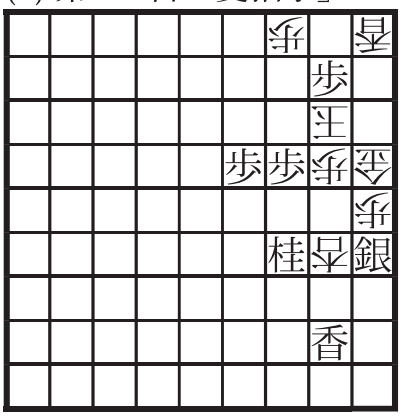
軽い序を経てバッテリーを構築した 14 手目の局面から、角が 24 → 46 → 24 → 79 → 88 と運動する。88 角に対して変化②中の 79 角を防ぐために玉方は常に角に近づけて香を打たなければならない。なにも仕掛けが無さそうな空間に四香連合が浮かび上がった。盤面中央下部から左側には 88 角しか置かない構図によりこの主題は一層鮮明になっている。第 94 番の 71 桂にも同じ事を感じる。その後角の運用が再現され 23 飛からは収束である。

全体を通してみると角の運用＋四香連合＋角の運用の再現という構成。作者は自作解説の中で四香連合が目立ちすぎたと述べていたが、初見から 10 年以上が経ち、幾度と無く本作を並べている筆者などには角運用の滑らかさが輝きを増して感じられるのだ。

6．不規則趣向

現代は趣向詰全盛の時代で様々な機構の組み合わせや新しいプロットの開発が日々行われている。この状況が続けば、手筋物と同様に趣向プロットもいずれは新鮮味を失い、類型化していく事が『極光 21』中では喚起されている。これを打開するために、コンピュータによるプロット探索、フェアリーピースの活用を上田は挙げているが、第三の手法としての不規則趣向を既に伝統ルールで実践していた。

(6) 第 93 番「変拍子」



▲飛金桂 3 歩 4

33 飛、22 玉、21 金、12 玉、
13 歩、同金、11 金、22 玉、
14 桂、同金、21 金、12 玉、
24 桂、同金、14 香、同金、
13 歩、同金、11 金、22 玉、
26 香、24 歩、同香、同金、
14 桂、同金、21 金、12 玉、
13 歩、同金、11 金、22 玉、
25 香、24 歩、23 歩、同金、
21 金、12 玉、23 飛成、同玉、
33 金、13 玉、14 歩、同玉
26 桂、13 玉、14 歩、12 玉、

22 金、まで 49 手詰

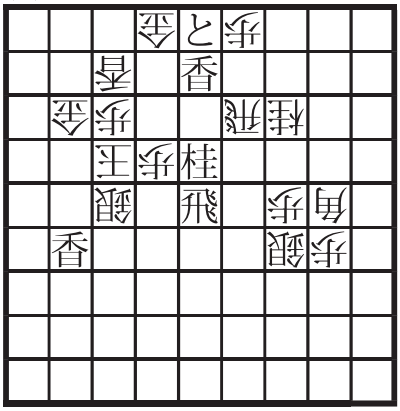
ミニ金知恵の輪とも言える攻方の金の動きに玉方金の翻弄が絡み合った作品だ。守備駒の翻弄は上田が活動初期から手数区分を問わずよくモチーフにする主題。そこには論理の積み重ねが必要になるので、長編で実現するとパズル的な要素を持つ趣向作となる。

あらゆるプロットが新鮮味を失う時代になっても不規則的な要素を取り込む手法で趣向詰は生き残る可能性がある。普遍的な方法をハッキリと見出だした点で代表作と言えるだろう。

7．独自の表現形式

この不規則趣向をさらに洗練させ、先に述べた「グルーピング思考」と結実させる事により、上田独自の世界を実現したのが以下の２作品である。

(7) 第 96 番「モザイク」（修正図）



▲銀銀桂香歩 8

66 桂、①同銀、63 銀、同玉、
62 桂成、②同金、54 銀、74 玉、
76 香、75 角、同香、同銀、
56 角、65 香、同角、同歩、
同銀、63 玉、64 歩、同銀、
54 銀、74 玉、76 香、③ 75 角、
同香、同銀、65 銀、63 玉、
64 歩、同銀、54 銀、74 玉、
96 角、85 歩、同角、84 玉、
58 角、74 玉、75 歩、同銀、
65 銀、63 玉、64 歩、同銀、
36 角、同角、54 銀打、同角、
同銀、74 玉、75 歩、同銀、
65 銀、63 玉、64 歩、同銀、
18 角、27 香、同角、同歩成、
54 銀、74 玉、76 香、75 角、
同香、同銀、65 銀、63 玉、
64 歩、同銀、54 銀、74 玉、
96 角、85 歩、同角、84 玉、
49 角、74 玉、75 歩、同銀、
65 銀、63 玉、64 歩、同銀、
27 角、36 香、同角、同歩、
54 銀、74 玉、76 香、75 角、
同香、同銀、65 銀、63 玉、
64 歩、同銀、54 銀、74 玉、
96 角、85 歩、同角、84 玉、
58 角、74 玉、75 歩、同銀、
65 銀、63 玉、64 歩、同銀、
36 角、45 香、同角、④同桂、
54 銀、74 玉、76 香、75 角、
同香、同銀、65 銀、63 玉、
64 歩、同銀、54 銀、74 玉、
96 角、85 歩、同角、84 玉、
67 角、74 玉、75 歩、同銀、
65 銀、63 玉、64 歩、同銀、
45 角、同飛、54 銀、74 玉、
66 桂、まで 145 手詰

① 63 玉は 62 桂成、同玉、61 と、同玉、51 香成、71 玉、62 金、82 玉、72 金以下。
②同玉は 61 と、同玉、51 香成、71 玉、62 銀、82 玉、83 香成以下。
③ 75 桂は同飛、同銀、66 桂。
④同飛は 54 銀、74 玉、76 香、75 角、同香、同銀、65 銀、63 玉、64 歩、同銀、54 銀、74 玉、63 角、同金、75 歩、同銀、65 銀。

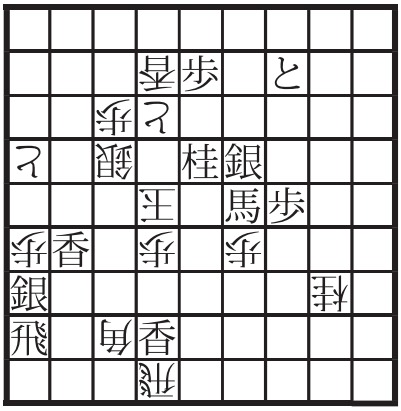
非常に複雑な構造を持つ作品。攻守の銀が細かく運動する部分、香と角の持駒変換を行う部分、連取り趣向による駒消去、の三つの部分から構成されている。守備駒の翻弄を含む趣向は「変拍子」の変形であるし、持駒変換も「積分」に代表されるように上田が発展させてきた趣向。連取り趣向の部分も初期の代表作「五月晴れ」のヴァリエーションである。これに規則的な部分と不規則の部分を交えて運動性を強調する手法が加わり、複雑な絵模様が描き出されている。このように本作は上田の好みの手法の集大成である。また、本作は構成面でも新しい。簡単な序以外は全て趣向内手順で統一されている事、序の 63 銀と 43 飛が縦に動いた時の変化④中の 63 角のエコー、収束を省略し初手と最終手を同一とした事。これらの方法は看寿が確立した伝統的な形式を完全に脱しており、上田独自の世界が表現されているのだ。

ところでこのような構成が可能になったのは本作の基本構造が連取り趣向である事と無縁では無いだろう。煙詰の人気にも見られるように、駒の消去にある種の快感が伴う事は論をまたない。この事は趣向作の収束にも当てはまり、主要駒等の整理を行う捌きの収束は長く好まれてきた表現形式であった。

ここである趣向手順と馬鋸の掛け合わせで一歩奪取が目的の作品を考える。趣向を行う前後の盤面を比べると歩が一枚減っただけであるため、収束で駒の整理を行わないと物足りない印象が生じてしまう。一方、連取りは趣向手順内に駒の消去を伴うため収束を省略・簡略化しても余り違和感が無いのだ。さらに言えば、ある趣向と馬鋸を組み合わせる際に一枚のと金を遮断駒とするのは多用される手法だが、「馬鋸部分とそれに対応すると金の移動合」の部分が趣向部分と調和しづらい。

しかし、連取り趣向は本作品の大胆な角の展開にも見られるように、プロット自体に目的である駒消去を自然な形で組み入れ易いのだ。意識的なものかは分からないが、上田氏が連取り趣向を好むのに対し、複合馬鋸をほとんど発表していない理由はこんな所にあるのではないか。

(8) 第 77 番「モビール」



▲桂 2 歩 4

55 馬、76 玉、66 馬、87 玉、
「88 馬、76 玉、77 歩、75 玉、
87 桂、同角成、76 歩、同馬、
87 桂、同馬、66 馬、64 玉、」
55 馬、75 玉、78 飛、77 香、
66 馬、64 玉、65 歩、同馬、
55 馬、75 玉、77 飛、76 桂、
同飛、同馬、87 桂、同馬、
78 香、77 飛、66 馬、64 玉、
65 歩、同馬、55 馬、75 玉、
77 香、76 桂、同香、同馬、
87 桂、同馬、66 馬、64 玉、
55 銀、53 玉、33 飛、43 香、
同飛成、同玉、42 桂成、53 玉、
44 銀、64 玉、55 馬、75 玉、
78 香、77 飛、66 馬、64 玉、
65 歩、同馬、55 馬、75 玉、
77 香、76 桂、同香、同馬、
87 桂、同馬、66 馬、64 玉、
55 銀、53 玉、23 飛、① 43 香、
同成桂、同馬、44 銀、64 玉、
55 馬、75 玉、77 香、76 桂、

同香、同玉、66 馬、87 玉、
27 飛成、47 桂、同龍、同歩成、
「88 馬、76 玉、77 歩、75 玉、
87 桂、同馬、76 歩、同馬、
87 桂、同馬、66 馬、64 玉、」
56 桂、54 玉、55 馬、まで 111 手詰

① 33 歩は同飛成、43 香、同成桂、同馬、75 馬、同銀、44 銀、54 玉、43 龍、45 玉、55 銀、35 玉、46 龍以下。

「モザイク」の構成を拡張し、大きなスケールで実現したのが本作「モビール」である。二枚馬による攻防の積み重ねを基調に、香→飛→香の持駒変換を繰り返しながら局面を展開させていく。「モザイク」では序と収束を切り捨てたのに対し、本作では序と収束に対称性を持たせている。すなわち、序における 88 馬から 64 玉までの 12 手と同一手順を収束の 12 手で再現するという史上初の試みであり、「モザイク」と同じく初手の 55 馬は最終手の 55 馬と呼応する。この手順も趣向手順の雰囲気と完璧に調和しており、作意手順全体で見ても対称構造がくっきりと浮かび上がる。高度に意識的な手順構成により、磨き抜かれた様式美を鮮やかに表現した名作である。

この 2 作品以降の長編趣向作は、「メタ新世界」や「ミクロコスモス」に代表されるように、いかにプロットの大型化・複雑化を図るかという方向で発展してきた。上田が開発した連取りや持駒変換の手法は長編の進歩に大きな貢献をもたらしたが、この 2 作品に代表される不規則趣向やグルーピング思考を活用した分野はあまり開拓されて来なかった訳だ。これからも大型化・複雑化の方向への発展は続くだろうが、それと対になる流れとしてこの 2 作品の延長線上となるような創作がなされていくのではないだろうか。例えばある程度規模の大きいプロットに不規則趣向や、大駒の限定移動等のパズル的な要素を取り入れる。あるいは similar な手筋のグルーピングで手数の長いプロットを実現し、統一性や様式美を持つ超長編を目指す。既に田島秀男氏や近藤真一氏の作品等でこの流れが示されつつある。21 世紀の長編詰将棋でこの方向が主流となった時、先達となった上田作品が改めて評価されることになると思う。

＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋

ここまで作品集中のベスト 8 局ということで上田作品の分析をしてきた。作図技術や独特の思考法など注目すべき点は多々あるが、結局私が一番羨ましく思うのは氏の作品を並べると詰将棋で楽しく遊んでいる様が直に伝わってくる、この点に尽きる。

10 代の時初めて氏にお会いしたが、まずその創作エネルギーに驚かされた。「最近創ったんやけど」と見せて頂いた作品は 10 を超えた！どれもレベルが高く内容も豊富でよほど盤駒に慣れ親しんでいないと出来ない芸当と感じた。

自分からは「保津川下り」の変形と見なせる趣向作を見てもらった思い出がある。
「上田さんのに似てるんですけど…」
「かまへんよ。楽しく遊べればそれでいいんや」

この日以来、作品だけでなく上田氏そのもののファンになった事は言うまでもない。

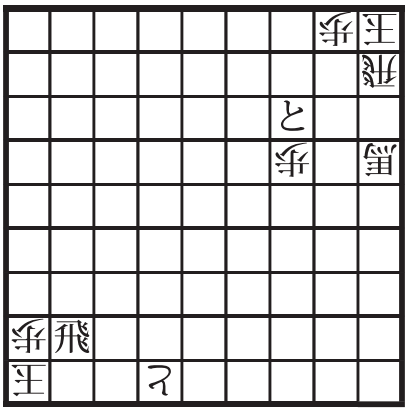
一時期フェアリーに傾倒していた上田氏だが、最近ぽつぽつと伝統ルールの詰将棋も発表してくれている。今のところ、軽い謎解きを交えたシンプルな趣向作がメインという印象だが、フェアリーを通過した氏がこれからどんな世界を見せてくれるのか、ますます目が離せない。

『極光 II』ベスト８局

橋本　哲

『極光 II』は上田吉一氏のフェアリー詰将棋作品集である。そこでは作者自身の言葉でそのフェアリー観などを読むことができる。だが一方で、作品の手順内容の詳細についてはほとんど説明されていない。そこでここではそれを補いながらいくつかの代表例を紹介することを考えた。従って以下の８局は普通に考えるベストとは少し違うところがあるだろうと思う。そのつもりでお読みいただきたい。

(1) 第 1 番「Aurora Ⅱ」
詰将棋パラダイス 1989



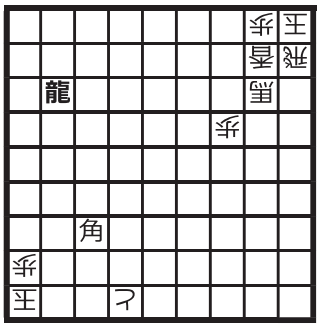
▲角桂桂
二玉詰

23 桂、同馬、22 と、同馬、
23 桂、同馬、77 角、66 銀、
同角、55 銀、同角、44 銀、
同角、33 銀、82 飛成、44 銀、
88 銀、89 玉、78 銀、同玉、
12 龍、同馬、22 銀、同馬、
18 飛まで 25 手詰

後手の玉が二つある。先手はどちらでもよいから王手をし、最後にどちらかを取れるようにすればよいというルールだ。面食らうかもしれないが、やってみると普通の詰将棋とほとんど同じ感覚で解くことができる。

手掛かりが限られているから 23 桂～ 22 と、としてみるしかない。22 同飛が手強いが 18 飛から 77 角くらいでなんとかなることにして（実際なんとかなる）22 同馬。23 桂、同馬に 77 角と据えて両方の玉が射程に入る。この角打に 22 香などと素直に応じては飛成の一発で簡単だ（下図）。

(変化図：83 飛成まで)

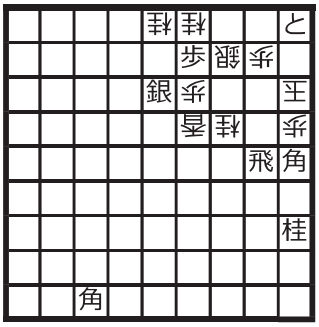


▲なし

そこで角に当てて受けねばならないが、22 馬では同角成、同飛、18 飛から 77 角の筋がある。銀の連続合はすぐに見えるはずだ。作者と作品の名がその発見を助けてくれる。あとは収束。82 飛成から銀を使って 99 玉を引きずり出し、両方の玉に王手（これも両王手と言うべきだろうか）のかかる形を作ればよい。

Aurora Ⅱの名のとおり、伝統詰将棋の方の「オーロラ」（142 ページ参照）の延長上の作品である。「オーロラ」の仕掛けを見てみよう。24 手目からの香連合は変化の 13 玉に対して角を引く王手を直接取るためだ（図）。

（オーロラ変化図：79 角を取れない）

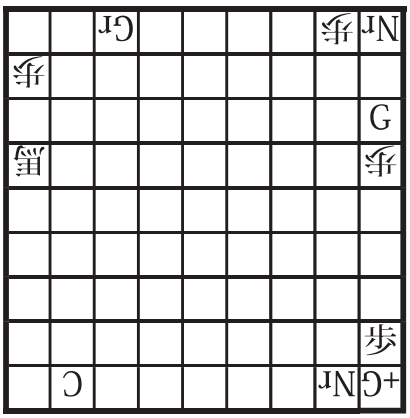


▲なし

これは 33 玉に対する 88 角の王手が間接的に変化の 13 玉へも作用しているという仕組みであり、その考え方はそっくり「Ⅱ」に引き継がれているようだ。「オーロラ」を作った作者が、王様を二つ使ってしまえばその原理を抽出できることに気付き、ルールごと拵えてしまったのではなかろうか。伝統詰将棋とフェアリーとの境界などという意識すらない、そういう印象なのだ。

最終形は普通の「詰」とは違う様相である。将棋は玉を取るのではなく詰ますゲームだ、という型どおりの説明に今ひとつ馴染めない私には、取ってしまえ、という感じが分かりやすくて妙に心地よい。

(2) 第 4 番



▲なし　△なし

ばか詰　217 手

13：Grasshopper (G)

19：Royal Grasshopper (+G)

11,29：Nightrider (Nr)

71：Girafferider (Gr)

89：Camel (C)

15G、39+G、19G、99+G、
39G、49 馬、59G、91+G、
99G、95Nr、94G、61+G、
91G、11+G、61G、15+G、
11G、19+G、15G、16 馬
以下同様に最外周を時計回りに回転する。以降 G の動き略。
二周目：59Gr、98Gr、61 馬、16 馬
三周目：49 馬、71Nr、16Gr
四周目：94Gr、12Gr
五周目：95Nr、61Nr
六周目：97Nr、71Nr、16 馬
七周目:39Nr、59Nr、96Nr、94Gr、61 馬、12Nr
八周目：97Nr、16 馬
九周目：49 馬、61Nr、16Gr
十周目：98Gr、96C、94 馬、16Gr
17G まで 217 手詰

Grasshopper で周辺を追うのは自明。11 の Nightrider を動かせば四隅を通って時計回りに回転を続ける構図になる。そして詰上がりは後戻りのできない 19、そのために最下段の駒を移動しておく筋書きが見えてくる。

次に後手駒の動きを把握しよう。少し考えれば次の制約があることが分かる。

・2 枚並ぶ形を作ってはいけない。Grasshopper が跳べなくなるからだ。従って例えば歩の隣の 13 などには行けない。もちろん隅には行けない。

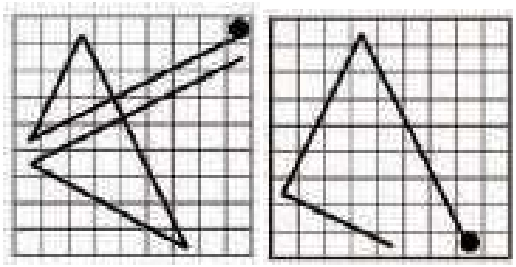
・89 の Camel は 99 へのジャンプ台として最後まで必要だから最終周に 89-96 と動く。

・11 の Nightrider は 59 と 95 の 2 方向があるが、59 の方は使えない。もうひとつの Grasshopper の動きと重なって最終形が構

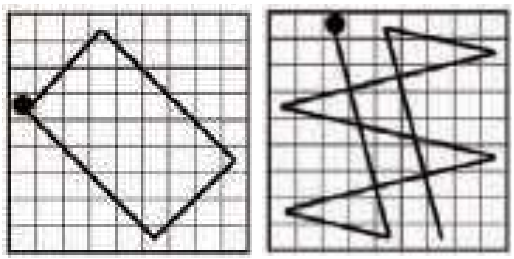
成できなくなる。

これを踏まえて駒の動きを図示すると以下のようになる。（Camel は略）

（11Nightrider）　（29Nightrider）



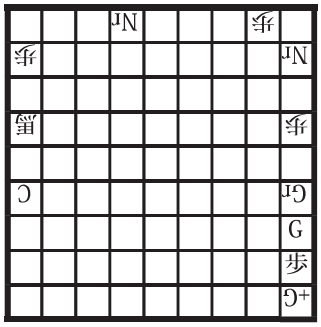
（94 馬）　（71Girafferider）



図から、これらの駒が重なったり隣り合ったりしないよう、細心の注意を払う必要があることが分かるだろう。

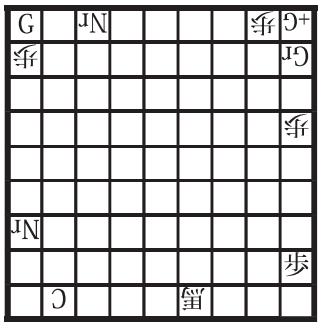
次に詰上りを探る。Camel は 96 だ。すると 29Nightrider は 61 しかない。馬は 94 か 16 ということになるが 16 だと最終手の 17G を取り返されてしまう。よって 94 馬。これらと干渉しないためには 11Nightrider は 12 しかない。Girafferider には 98 か 16 しか残らないが、後手が 17+G とはできないことを考えれば、98Gr の形から最後の 15G に 16Gr と受け、17G までとしたことになる。結局最終形はこうだ。

（詰上り図）



この詰上りに至る手順を求めるのに、ひとつ大きなポイントを示しておこう。11 の Nightrider は 12 に移動する過程で 95-71-39 という経路を通っている。この 71 へ移動した瞬間を考える。まず 16 に駒はいない。18 歩の利きに +G を招くことになるからだ。とすると馬は 49。これで 29 の方の Nightrider は 97 と決まる。29 のままだと 71-39 の移動の邪魔になる。残る Girafferider の居場所は 12 しかない。

（途中図：95-71Nightrider まで）



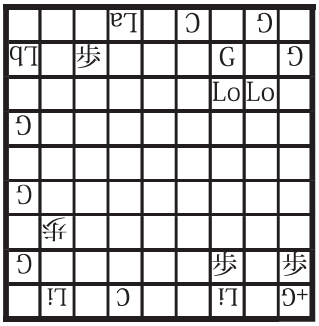
説明はここまでにしよう。あとは同様の思考を積み重ねて初形～途中図～詰上りの三つの局面をつなげればよい。

Grasshopper 同士の周辺追いとその積み重ねを支える謎解き。こうして書くために論理を復習しているのがまた楽しい。これも後味の良さ、という奴だろうか。

『極光 II』5 番（下図）では同じ回転のモチーフで別の作り方を見ることができる。概略だ

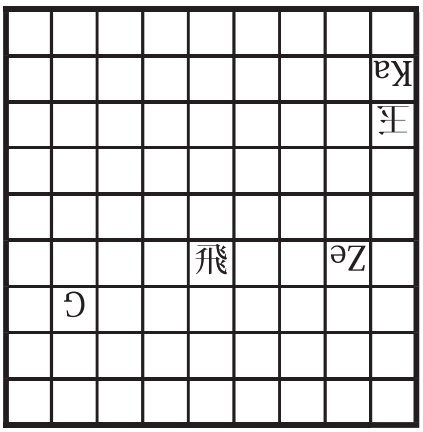
けを言うと、導入の後、後手 Grasshopper ４枚と Lion、La が時計回りの回転を始める。このうち La の動きが速くて他を追い越してしまう。そのために所要の局面を得るまでに 80 回も回転しなくてはならないという仕掛けになっている。面白いことを考えるものだ。

第５番



▲なし　△なし
ばか詰　2131 手
21,12,32,94,96,98 : Grasshopper (G)
19 : Royal Grasshopper (+G)
69,41 : Camel (C)
39,89 : Lion (Li)
23,33 : Locust (Lo)
61 : (3,5)Leaper (La)
92 : (7,8)Leaper (Lb)

(3) 第 13 番



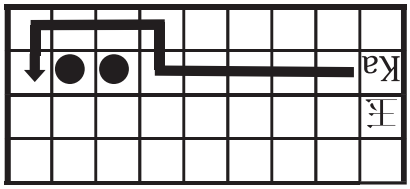
▲なし　△なし
連続ばか詰　31 ＋ 1 手
Maximummer

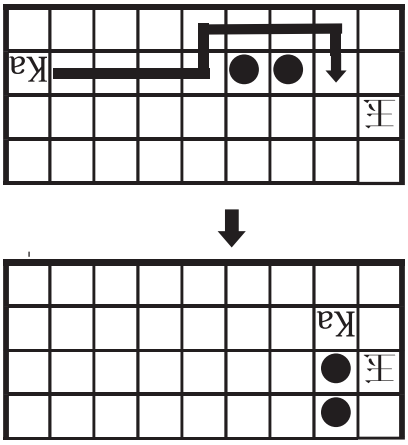
87 : Grasshopper (G)
12 : Kangaroo (Ka)
26 : Zebra (Ze)

49Ze、66Ze、83Ze、82G、
51Ze、74Ze、91Ze、63Ze、
95Ze、72Ze、92Ka、55Ze、
46G、32Ze、15Ze、43Ze、
42G、15Ze、32Ze、22Ka、
15Ze、47Ze、48G、75Ze、
84G、43Ze、11Ze、34Ze、
24G、51Ze、23Ze & 16 飛まで 31+1 手

後手が連続 31 手動かし、先手が 1 手詰できる局面にせよ、という問題。玉は Zebra より動きが小さくて全く動かないのだから、後手の残る 3 枚の駒を 22-23-24 に並べて 16 飛を待つしかない。だが具体的にどうするか、手の付け方に迷うかもしれない。

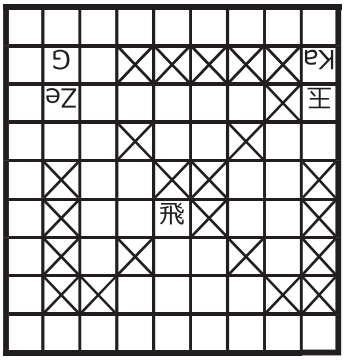
初形では Zebra しか動かせない。そして Kangaroo と Grasshopper が位置関係の変化に応じて動き出す。まず Kangaroo について考えてみよう。例えば初形で 45 に駒があったとすると、Kangaroo は 12-67-34-67-34 と往復を始めてしまう。Kangaroo の斜め飛びは Zebra より動きが大きいからだ。そこでそんな状況を避ける方法を第一に考える。一番自然で早そうな方法は下図のように Kangaroo を 12-92-22 と運ぶ順だ。厳密な議論を始めるときりがないので省略するが、実際にもこれが最短の手段である。





この流れに沿って Grasshopper を Zebra で誘導し Kangaroo のジャンプ台をつくる。Grasshopper の経路も比較的普通に想定できる範囲に正解がある。考えどころを一つだけ示しておこう。下図は４手目まで進めた局面。ここから Zebra を 72 に移動するのだが、その間 Grasshopper と Kangaroo に動かれてはいけない。そのために×印のマス目を避けて通るルートを考える。落ち着いて考えれば手順を特定できるはずだ。

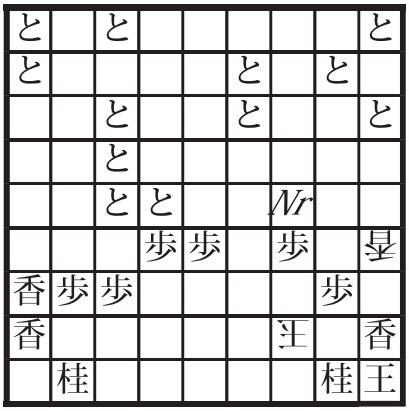
（４手目 82G までの局面）



場面に応じて変化する Kangaroo と Grasshopper の動き。それと Zebra の移動距離の差が全てのキーだ。それを Maximummer による手順制御と組み合わせてこれだけの手数を紡ぎ出した。結果としての手順そのものよりも、それが成立しているということの不思議、そこに味わうべきものがある。

９×９の将棋盤の広さを要求する手順を選んだのだそうだ。そこではどのような取捨選択が行われたのだろう。他にどんな可能性があったのか、実に興味深い。

(4) 第 38 番



▲なし　△なし

ばか自殺ステイルメイト　46 手

35：中立 Nightrider (*Nr*)

14Nr、56Nr、14Nr、77Nr、
14Nr、22Nr、46Nr、27Nr、
46Nr、65Nr、57Nr、73Nr、
57Nr、36Nr、17Nr、29Nr、
17Nr、74Nr、62Nr、43Nr、
62Nr、98Nr、14Nr、71Nr、
95Nr、87Nr、95Nr、11Nr、
59Nr、75Nr、59Nr、91Nr、
59Nr、97Nr、76Nr、13Nr、
76Nr、92Nr、54Nr、66Nr、
54Nr、42Nr、26Nr、89Nr、
26Nr、18Nr まで 46 手

先手がステイルメイトされるためには Nightrider 以外の駒２３枚全てを処理しなくてはならない。手数が限られているのだから、とにかく取りまくることにしよう。

Nightrider で王手がかかる場所は図のように 10 ヶ所ある。

（★が王手のかかる位置）

と		と						と
と			★		と		と	
		と			と			と
		と		★				★
★		と	と			桂		
		★	歩	歩	★	歩	★	龍
香	歩	歩		★			歩	★
香						玉		香
	桂			★			桂	王

その王手を受ける形で Nightrider を移動して先手駒を取ることができる。これを繰り返して先手駒を全部取り、最後は 18 で香車にピンされるようにするのだ。

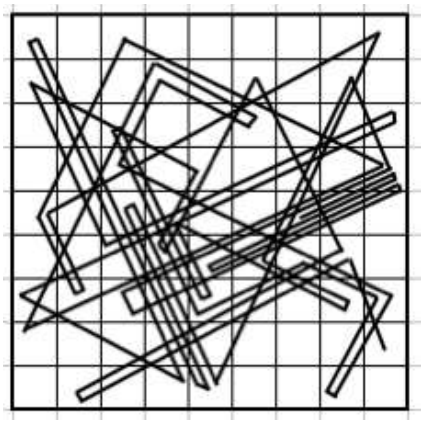
（詰上がり）

								香
						玉		桂
								王

初手から王手が色々あっていきなり戸惑うかもしれない。だが実は恐れる程ではない。手掛かりをひとつ示しておく。27 歩に着目しよう。これを取る前後の王手は 46 しかない。よって 46-27-46 と移動することになる。そして 46 の前後に取れるのは 27 以外には 22 と 65 だけだから、22-46-27-46-65 かその逆順と分かる。そして…。

手掛かりは最終端など他にもある。あとはそれらの積み重ねで解けるはずだ。試みていただきたい。

伝統詰将棋流に言えば Nightrider による一種の連取り。盤上全体を駆け巡る軌跡（次図）は八方に走るその力を示していて面白い。そしてその複雑さを適度な頭の体操として体感することができる。



序に 14 から 56 歩、77 歩を取って 98 香を後に残す順が伏線的に見えて印象的だ。だが論理で追えば必然の手段とも言える。これも可能性を追求する中で生まれた巧まざる副次効果なのだろう。

(5) 第 46 番

							歩	歩
					歩	歩		
			歩	歩				
					G+			
			G					

▲なし　△なし
ばか詰　41 手

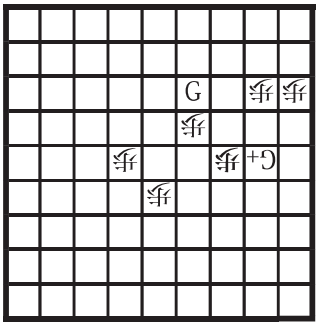
67：Grasshopper (G)
46：Royal Grasshopper (G+)

64G、56 歩、66G、43+G、
46G、25+G、43G、35 歩、
45G、22+G、25G、55+G、
22G、57+G、55G、24+G、
57G、54+G、24G、76+G、
54G、46+G、76G、43+G、
46G、76+G、43G、46+G、
13G、66+G、46G、33+G、
34 歩、13+G、43G、46+G、

76G、24+G、46G、22+G、
33 歩成まで 41 手詰

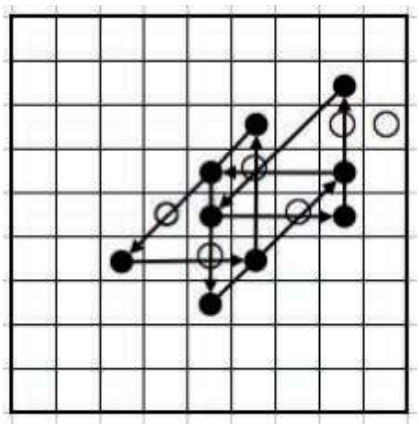
導入はほぼ一本道。64G の一手に逃げてはすぐに行き詰まるから 56 歩。さらに手順に追ったところで 35 歩。ここの分岐も深くはない（次図）。

（8 手目 35 歩までの局面）



ここから Grasshopper 同士の追いかけっこが始まる。限られた局面なのに四方に手が広がって見え、居場所を見失いそうになる人がいるかもしれない。だがこの程度で眩惑されている場合ではない。Grasshopper の動きは次の図のようになっている（○印は後手の歩を表す）。

（Grasshopper の軌道）

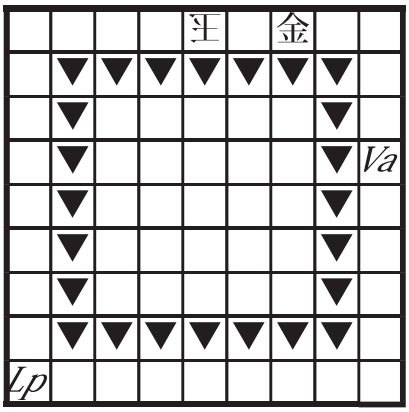


こんな形だがループの正体が分かってしまえば話は早い。抜け出す方法も限られている。それに、Grasshopper 単独では詰まないから、駒を取る必要もある。ならばこの軌道から外れている 13 歩を狙うしかあるまい。後は取った歩で詰ます順を探せばよい。

Grasshopper 同士の中盤の追い。コンパクトな軌道に乗せたこの駒特有の軽やかなリズムが素直に楽しめる。

迷路風に見せて実は明快な一筆書きだ。それを支えるループ構造をさりげない配置の中に見付ける。こんなちょっとした発見がまた楽しい。

(6) 第 51 番



▲なし　△なし
ばか千日手　546 手
PWC
▼：Pyramid
14：中立 Vao (*Va*)
99：中立 (8,8)Leaper (*Lp*)

41 金～反時計回り～ 29 金、同玉 (18 金)
(97Lp,14Va)、
19 金～時計回り～ 92 金、同玉 (81 金)
(89Lp,14Va)、
91 金～反時計回り～ 29 金 (A)、17 玉
(98Lp,14Va)、
18 金 ～ 反 時 計 回 り ～ 29 金、17 玉
(96Lp,16Va)、
18 金 ～ 反 時 計 回 り ～ 49 金、29 玉
(18Va,94Lp)、
39 金、18 玉 (29Va)、
29 金 (39Va)、同玉 (18 金)、

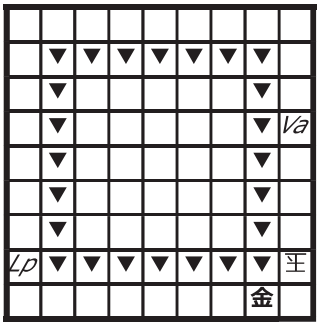
19 金、39 玉 (29Va)、29 金 (19Va)
～ 89 金、同玉 (98 金)
(94Lp,19Va)、
99 金 ～ 反 時 計 回 り ～ 29 金 (B)、17 玉
(94Lp,19Va)、
18 金～反時計回り～ 29 金、同玉 (18 金)
(92Lp,19Va)、
19 金 (18Va) ～時計回り～ 18 金、29 玉
(94Lp,16Va)
19 金～時計回り～ 18 金、29 玉
(96Lp,14Va)
19 金～時計回り～ 18 金、29 玉 (C)
(98Lp,12Va)
19 金 ～ 時 計 回 り ～ 79 金、98 玉 (89Lp)、
89 金 (79Lp)、同玉 (98 金)
(79Lp,12Va)、
99 金、79 玉 (89Lp)、89 金 (99Lp) ～ 反
時計回り～ 12 玉 (13Va)、13 金 (14Va) ～
41 金、51 玉まで 546 手

まずは作意に沿って進めてみよう。金で追っていくとすぐに中立 Lp が金と玉の両方に取られて 2 マス位置を変える。右下まで追ったところで 29 金に同玉と取るのが最初の分岐点で、斜めの王手には金を取って向きを変えることができる。そしてまた Lp が取られて逆に動く。元の 99 に戻らないのは回転方向によって隅の通り方が変わるからだ。こんな風に金で追い、四隅でうまく方向転換することによって Lp と Vao を操ろうというのだ。

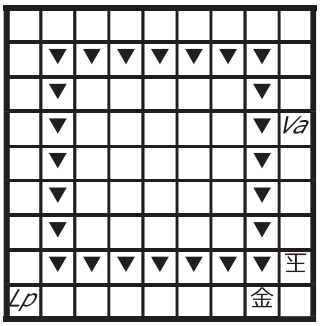
ではなぜ Lp と Vao が使われているのだろう。特に注意すべきは Vao の利きだ。結論を言うとこの Vao は 1 筋から逃れられない。回転に伴って 2 段ずつ動くのだが上端 (12) で上から取ると早晩行き詰まり、下端 (18) で下から取るとでは 39-19-18 と結局 18 に戻るしかないようになっている。いずれも玉に Vao の利きが生じるからだ。詳細は省くが難しくはない。お確かめいただきたい。なお Lp の利きは 99Lp 型で時計回りに入る筋を消したものである。

作意に戻る。先刻の順の直後、92 金に同玉でまた反時計回りに折り返す。そして右下で再度 29 金とした局面が次の図である。

（A：103 手目 29 金までの局面）



ここで作意は 17 玉だが試しに 29 同玉と取って折り返し、すぐに左下でまた折り返してみていただきたい。Lp が 99 に移動するはずだ。そしてこんな局面になる。



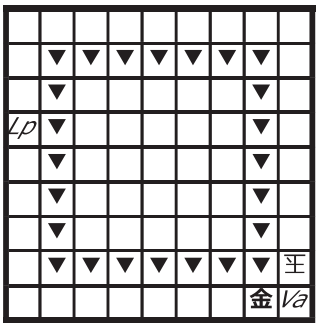
このまま上に追うと初形の Vao を 16 に移した局面になる。ここで Vao が 2 段上にいれば目的達成ということだ。この Vao の位置を修正する方法、それがこの後の手順である。

（A）の局面に戻って 17 玉、18 金から一周すると Lp と Vao が 2 段ずつ時計回りに動く。この後どこかで折り返して反時計回りに転じるのだが、Lp と Vao は同じように 2 段ずつ戻るだけであまり意味がなさそうに見え

る。だが実はこの先に答が用意されている。

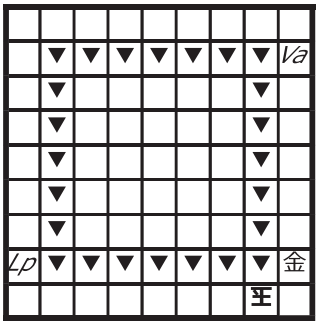
さらに反時計回りを続けていると、Vao が 18 から 19 に移る一瞬がやってくる。こんな局面だ。

(B：255 手目 29 金までの局面)



この 29 金を取ると、29 同玉 (18 金)、19 金 (18Va) となって Vao が 18 に戻るようになっている。いずれはそうするのだが、実はここが回転を狂わせるチャンスだ。19Vao のまま反時計回りに一周すれば、Lp だけを 2 段動かすことができることが分かるだろう。そうして 92Lp 型にしてから 18Vao に戻し、反転して時計回りに 3 周すれば期待した局面がやってくる。こうだ。

(C：496 手目 29 玉までの局面)

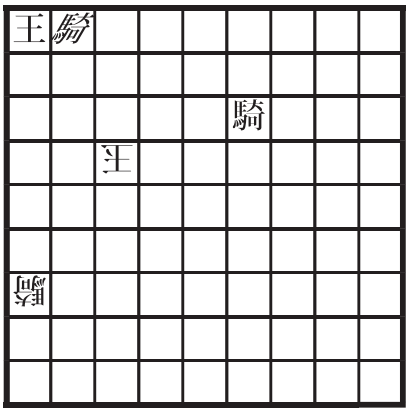


これはまさに序盤（A）のところで想定した局面だ。Vao が 14 でなく 12 に移動している。この後はもう説明の必要はないだろう。

玉と金による回転追いと PWC による折返しの機構。そして不規則な反復を支える中立駒の位置制御が面白い。そして、それがたった 2 枚の中立駒の間接的な作用で成立していることに驚く。

この構想を具体化するとき、さまざまな実験が行われたに違いない。Vao による特殊な制約など、まさに駒をいじってこそ分かる世界なのだから。蛇足ながら、この Vao による仕掛けはチェス盤でなく将棋盤だからこそ成立するものであることを指摘しておく。

(7) 第 74 番



▲なし　△なし
ばか自殺詰　14 手
Madrasi
43,97：Knight（騎）
81：中立 Knight（*夥*= n 騎と表記）

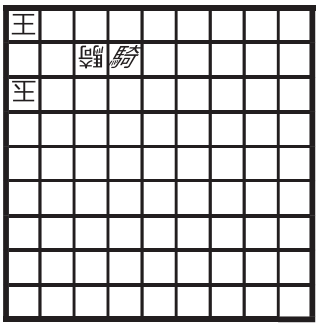
93n 騎、85 騎、62 騎、81n 騎、
73n 騎、54n 騎、33n 騎、73 玉、
81 騎、93 騎、52n 騎、83 玉、
64n 騎、72n 騎まで 14 手詰

中立駒と Madrasi の組み合わせである。それがどんな効果をもたらすのか、その確認から入ろう。作意の頭 5 手を見ていただきたい。初手 93n 騎に 85 騎は Madrasi で n 騎を縛ったもの。そして 3 手目 62 騎に 81n 騎と縛られたばかりの n 騎が動いている。どうして動けるのか。93n 騎は後手駒としては先手 85 騎に縛られているが、先手駒としては制約を受けていないのだ。同様に、4

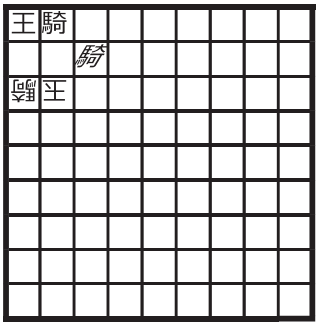
手目 62 騎を縛った 81n 騎は先手駒としては動けなくなってしまったが後手駒としてなら動ける。それが 5 手目だ。このように中立駒と普通駒の間では中立駒への Madrasi 効果が一方通行になるのだ。

手数が限られているから、勘を頼りに試行錯誤含みで追ってもよいのかもしれないが、ここではロジカルなアプローチをしてみよう。まず詰め上がりを想定する。玉で騎を取って再度打つような手間のかかる展開を別とすれば次の二つとそれに準じた形しかなさそうだ。

（想定 1 ：73n 騎型、対称局面もあり）



（想定 2 ：対称局面もあり）



想定 1 の最終手は 72 騎ではなく、n 騎の王手に 93 玉と騎を取って Madrasi を外したもの。想定 2 は 64n 騎を受けて 72n 騎としたところだ。n 騎を後手専用になっていて他の受けもなく詰んでいることを確認願いたい。

次に騎の特徴に触れておく。盤面が市松模様に AB 2 色で塗り分けられているとすれば騎はいつでも色違いのマスに移動することになる。また、その延長上で考えると AB 間の移動は奇数手、同色間の移動は偶数手でなければならない。そしてもちろん王手もマス目の色に縛られる。

以上を踏まえて後手騎の誘導を試みる。後手玉が A 色にいるところからスタートして後手騎が 2 回目に動くところまでを考えると、

Bn 騎、A 騎 (Madrasi による受け)、
B 騎、An 騎 (Madrasi による受け)、
Bn 騎、B 玉、
A 騎 (n 騎)、B 騎 (Madrasi による受け)、

とするのが最短のようでここまで 8 手。後手騎をもう一度動かそうとするとさらに 6 手必要で 14 手になってしまい失敗する。よって後手騎は 2 回までしか動けないことになる。想定 1 ではこの騎は 3 手以上動いているので成立しない。従って想定 2 なのだが、図と対称に後手 71 騎型とする形だとこの騎に 4 手かかってしまってうまくない。

詰上がりが特定されたところで手数からもう一歩突っ込んでみる。最終形まで騎は全て偶数手動いている。従って玉も偶数手。そして n 騎を後手は 2 手以上動かしているはずだ。とすれば後手の 7 手は玉 2 手、騎 2 手、n 騎 3 手の組み合わせだ。そして 81 騎、93 騎のとき 73 玉のはずだから、玉のコースは 74-73-83 に決まる。

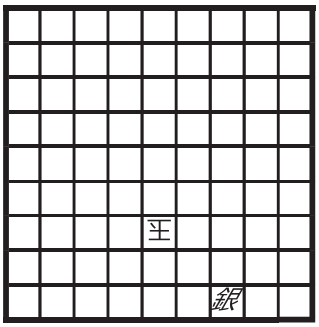
ここまで分かると手順の相当部分が特定できる。それを書きだしてしまえば残りの穴埋めは容易なはずだ。

言うまでもなく中立駒と Madrasi の組み合わせによる特殊効果がポイントだ。その効

果を一貫して強調する構成で見せてくれた。ロジカルに割り切れる構造が騎という駒の特徴を見せてまた面白い。

中立駒と Madrasi の組み合わせにはもうひとつ別の特殊効果がある。例えば中立銀が縦に並んでいたとしよう。先後どちらから見ても下の銀は麻痺しているが上の銀は動かせることが分かるはずだ。中立駒同士でその利きが非対称だと一方通行が起こるのだ。「極光 II」にはこれを利用した図もある。引用しておこう。

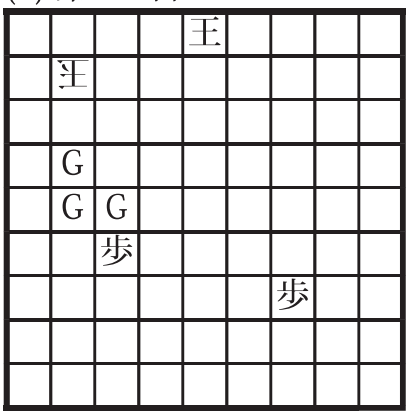
第 57 番



▲なし　△中立駒＋残り全部
ばか詰 15 手
Madrasi
Vertical Cylinder
39：中立銀

使用駒は将棋駒 1 セットだが一部が中立駒という設定。後手は持駒に銀が 3 枚あり、それらを中立駒としても使える。なお、Vertical Cylinder は左右端に追う余詰を防いだものだから必要以上に気にしなくてよい。

(8) 第 82 番

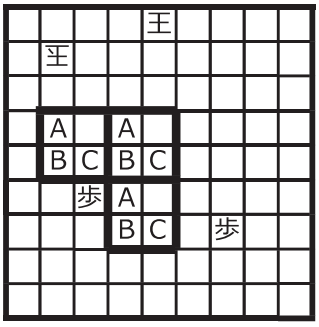


▲なし　△残り全部
ばか千日手　76 手
75,84,85：Grasshopper (G)

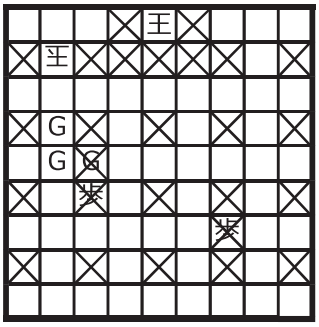
83G、73 玉、93G、63 玉、
73G、53 玉、63G、64 玉、
62G、55 玉、64G、46 玉、
55G、45 玉、65G、44 玉、
66G、35 玉、45G、46 玉、
44G、47 玉、46G、57 玉、
35G、68 玉、57G、67 玉、
47G、77 玉、67G、66 玉、
68G、65 玉、66G、55 玉、
77G、44 玉、55G、45 玉、
85G、75 歩、65G、35 玉、
45G、46 玉、44G、47 玉、
46G、57 玉、35G、68 玉、
57G、67 玉、47G、77 玉、
67G、66 玉、68G、65 玉、
66G、55 玉、77G、64 玉、
65G、74 玉、75 歩、同玉、
76 歩、84 玉、75G、93 玉、
84G、83 玉、85G、82 玉まで 76 手

見ての通り Grasshopper 3 枚による追い回し。だが、ただ見ているだけでは何が起こっているのかさっぱり分からない。それどころか作意順に沿って並べていても迷子になりそうだ。とにかく、少し見通しを付ける作業を試みよう。

手を続けるにはGrasshopper 3枚をばらばらにしてはうまくなさそうだ。とすると、相互にジャンプ台にすることになってどれも一間跳びを続けるだろう。こう考えると駒の動きに制約があるのが見えてくる。

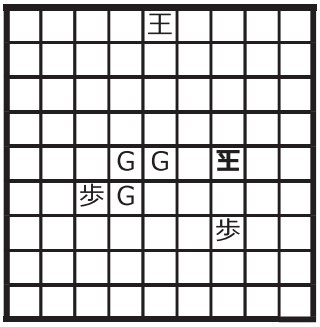


上図のように盤面を2×2ずつに区切ると、AはA、BはBというようにGrasshopperの行き先が限定される。玉も王手されるように動くのだから、自ずと行動範囲が限られてしまう。歩に触らないものとすると、下図の×印のマスに玉は行けないことになる。意外に不自由なのだ。



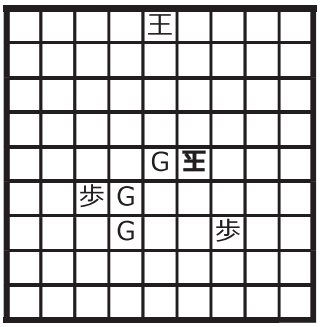
追ってみれば分かるが、移動もそんなに自由ではない。特に狭いところ、右下隅などは通れない。右辺の空間も33と35から出入りする筋はあるが、損しか残らない。そして一番重要なのはこのままでは横からも縦からも元の位置に戻れそうにないという点だ。そんなことを頭に置きながら、手詰まりを避けつつ手を進める。そして18手進めた局面が次図。

（18手目35玉までの局面）



さらに45G、46玉、44G以下22手進め、次の局面をつくることができる。

（40手目45玉までの局面）



ここで65G、35玉とすると18手目の局面に戻ってしまう。歩に触らぬようにしていてはこの辺が限界だ。ではどう打開するのか。作者の答はこうだ。上の図ですぐに65Gでなく85G、75歩としてから65Gとする。こうして75歩を発生させておいて追い直せば74に玉が逃げて75歩～76歩とする筋が生じて解決する。

こう書いてみても理解しにくいだろうと思う。Grasshopperが絡み合っているせいなのか、動かすたびに局面が識別しにくくなる。手順を知った直後なのに暗算で再現するのが容易でない、そんな感覚の人も多いのではないか。変化紛れの深さや手の発見の難しさとは違う性質のものがここにはあるようだ。

Grasshopperによるダンスは楽しめただろうか。反復的な手順による解決方法と歩2枚配置というぎりぎりの選択は計算とも破調とも見える。作者苦心の結果であろう。

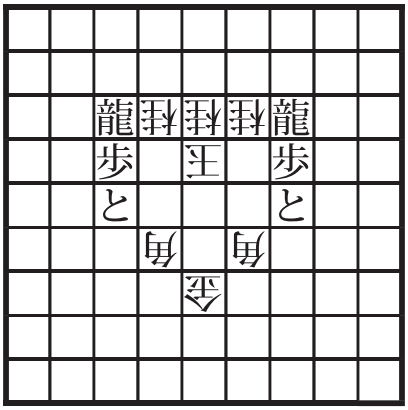
第３部

山本民雄　全作品

解説　小林敏樹＋若島　正

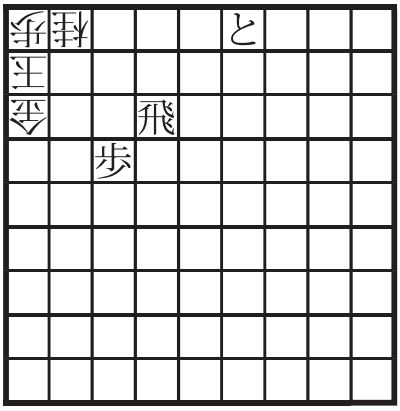
山本民雄全作品

(1)
詰将棋パラダイス　1964.5



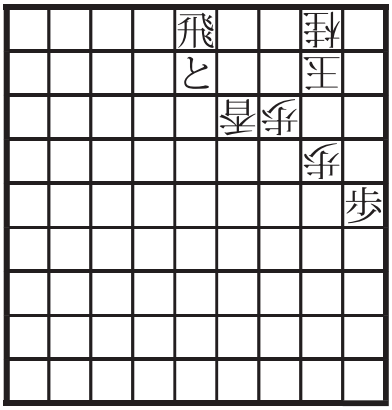
▲銀香

(2)
詰将棋パラダイス　1964.11



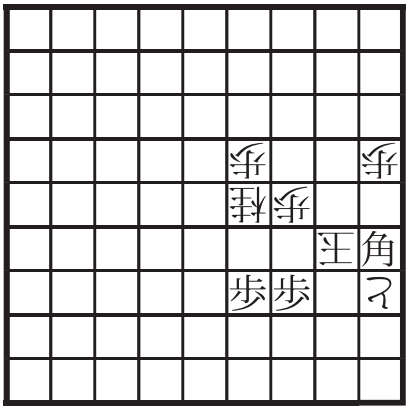
▲飛金銀

(3)
詰将棋パラダイス　1965.1



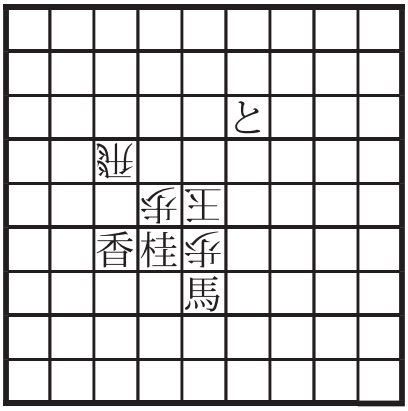
▲角角桂香

(4)
詰将棋パラダイス　1965.2



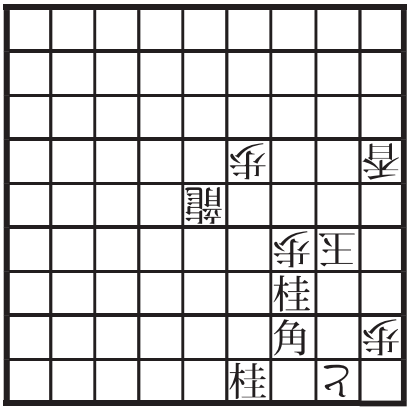
▲金金銀

(5)
詰将棋パラダイス　1965.3



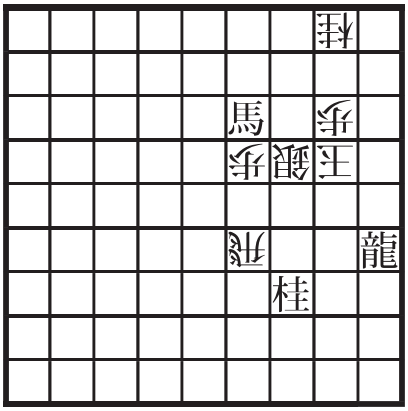
▲金銀銀

(7)
詰将棋パラダイス　1965.12



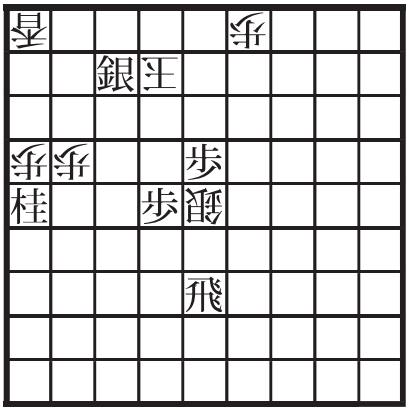
▲角金銀銀

(6)
詰将棋パラダイス　1965.5



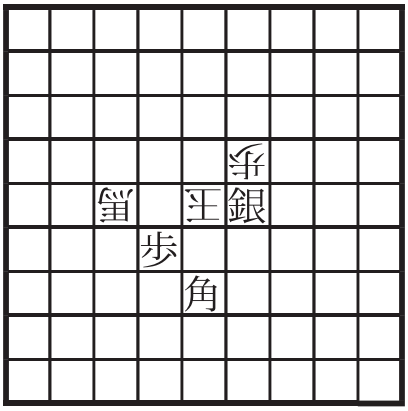
▲角

(8)
詰将棋パラダイス　1966.1



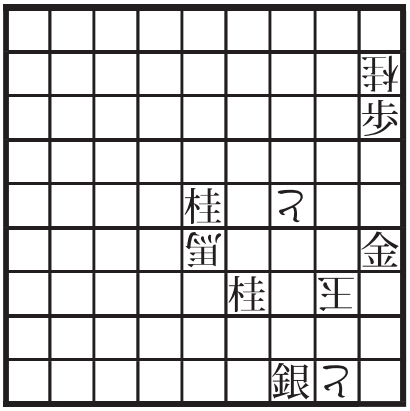
▲角銀歩

(9)
詰将棋パラダイス　1966.5



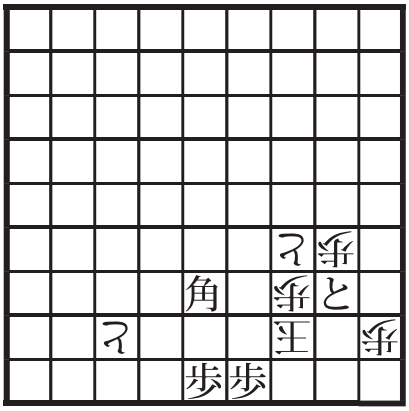
▲飛飛

(10)
詰将棋パラダイス　1967.2



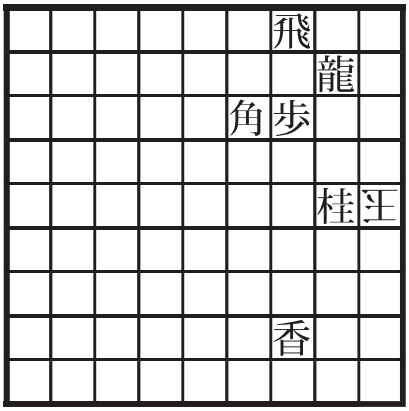
▲飛飛角金

(11)
詰将棋パラダイス　1967.6



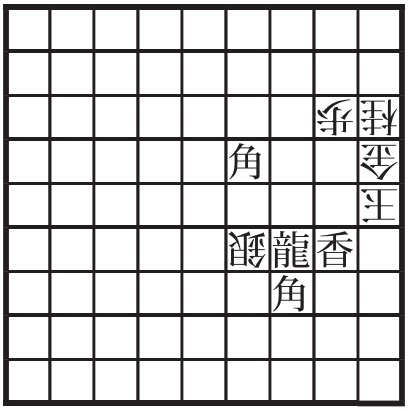
▲飛角銀

(12)
詰将棋パラダイス　1967.10



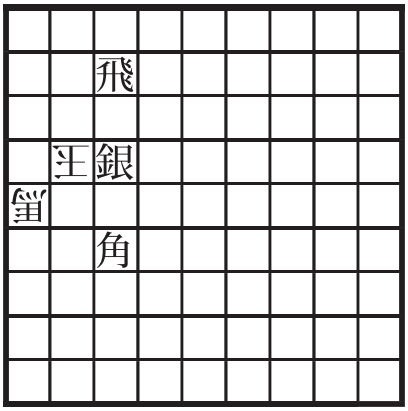
▲なし

（13）
詰将棋パラダイス　1968.1



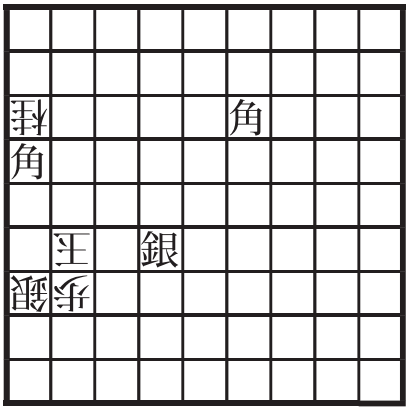
▲なし

（14）
詰将棋パラダイス　1968.4



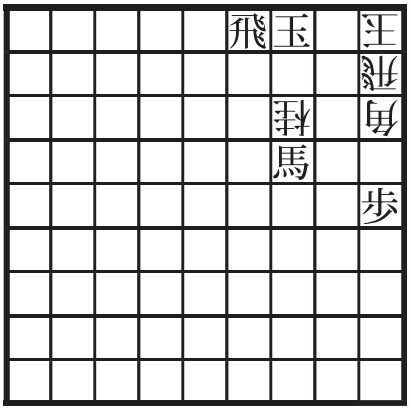
▲金

（15）
詰将棋パラダイス　1968.5



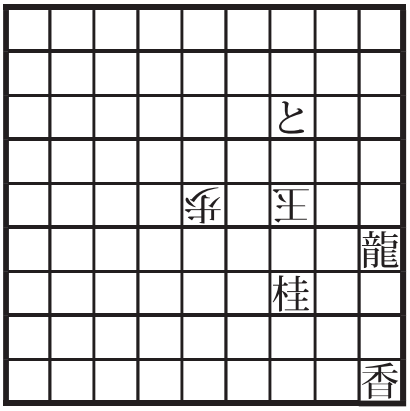
▲金金

（16）
詰将棋パラダイス　1968.5



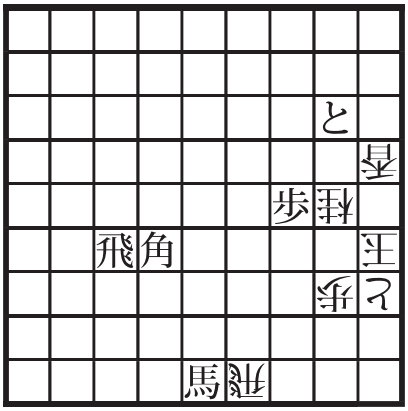
▲銀銀桂桂

（17）
詰将棋パラダイス　1968.12



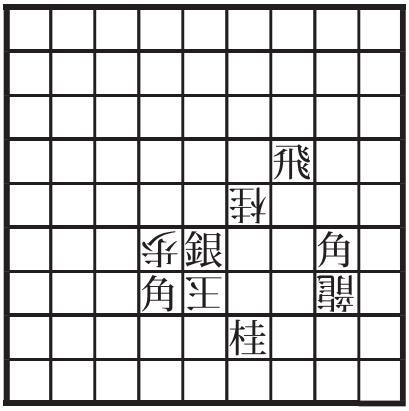
▲角

（18）
詰将棋パラダイス　1968.12



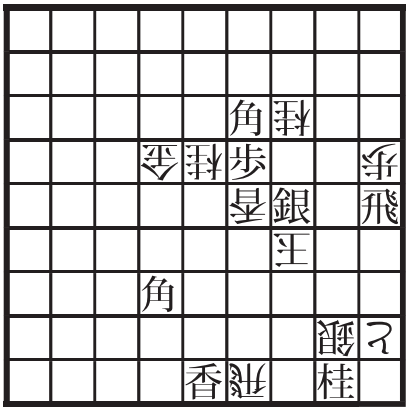
▲なし

（19）
詰将棋パラダイス　1969.2



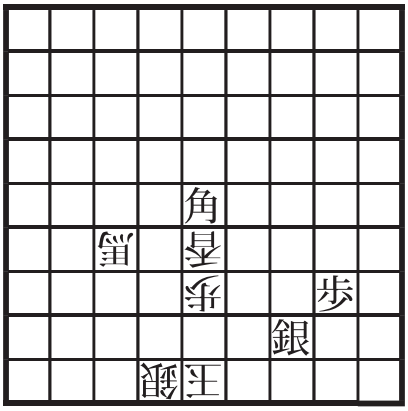
▲金

（20）
詰将棋パラダイス　1969.5



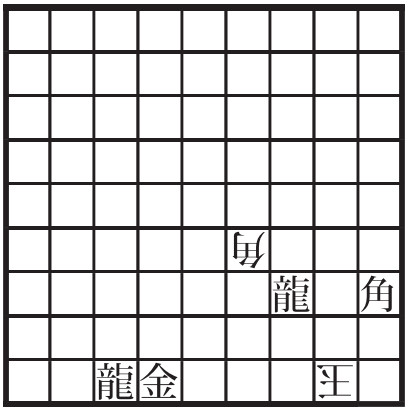
▲銀桂

(21)
詰将棋パラダイス　1969.6



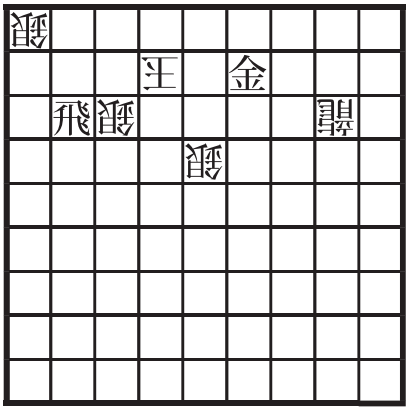
▲飛金銀銀

(22)
詰将棋パラダイス　1969.7



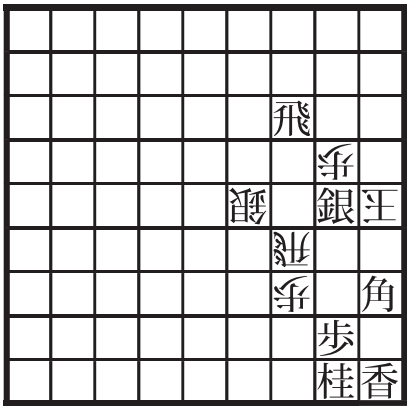
▲なし

(23)
詰将棋パラダイス　1969.7



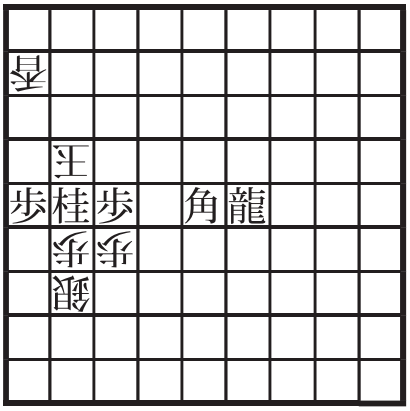
▲角角金金

(24)
詰将棋パラダイス　1969.8



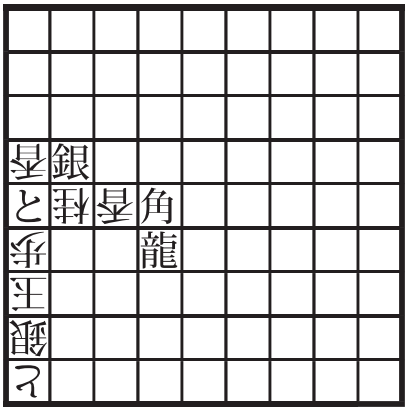
▲桂

(25)
詰将棋パラダイス　1970.2



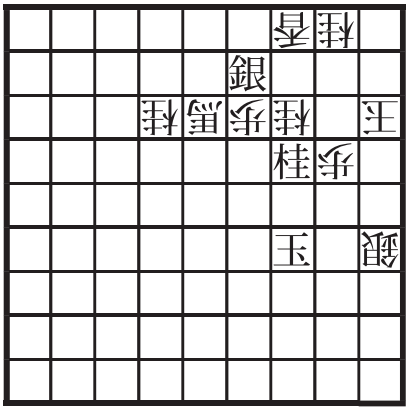
▲飛

(26)
詰将棋パラダイス　1970.2



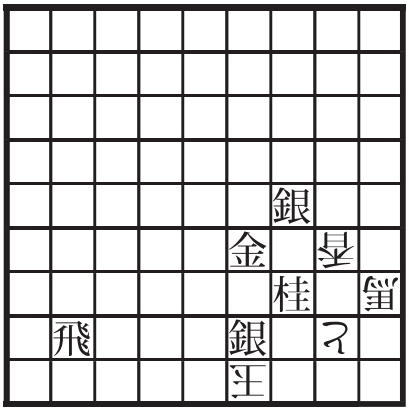
▲飛角

(27)
詰将棋パラダイス　1970.6



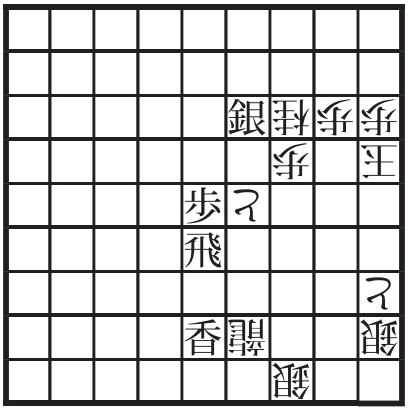
▲飛飛銀銀

(28)
詰将棋パラダイス　1970.11



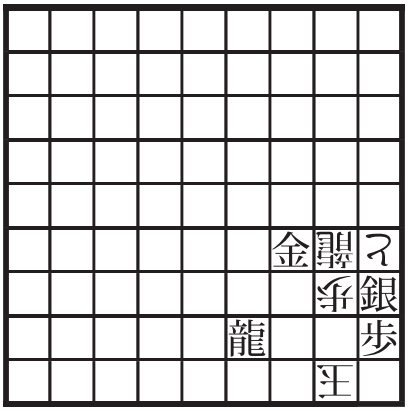
▲飛角

(29)
詰将棋パラダイス　1970.12



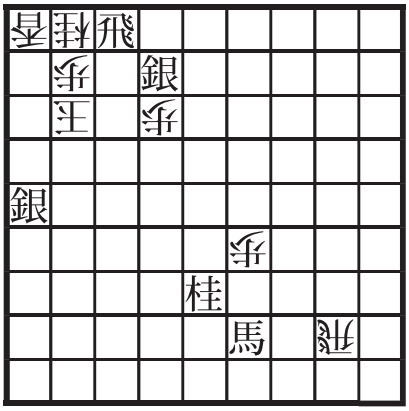
▲角角金金

(30)
詰将棋パラダイス　1971.6



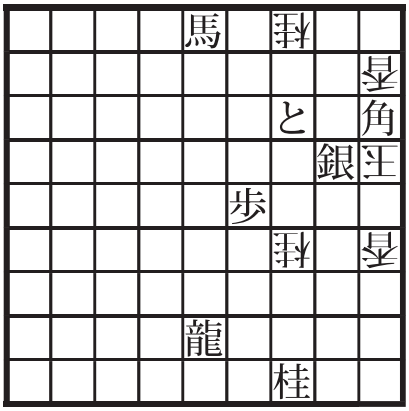
▲角角歩

(31)
近代将棋　1971.12



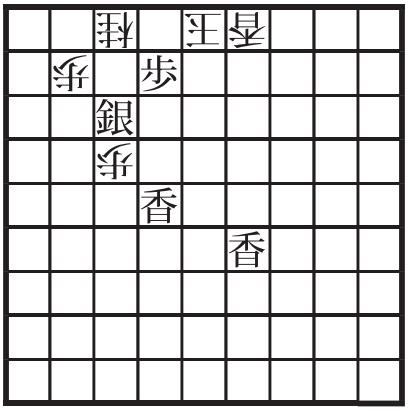
▲角

(32)
近代将棋　1973.2



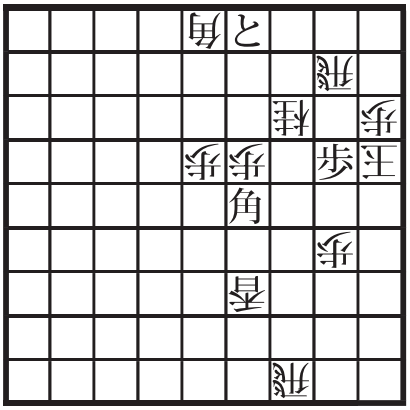
▲歩歩歩

（33）小城魚太郎
詩将棋パラダイス　1973.4



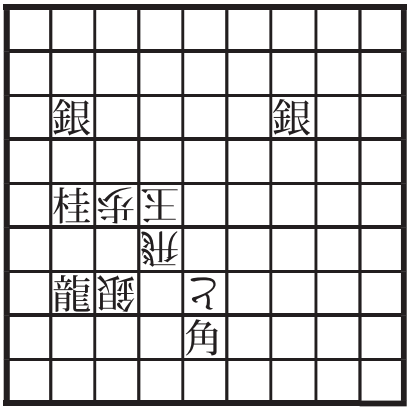
▲角角

（34）小城魚太郎
詩将棋パラダイス　1974.1



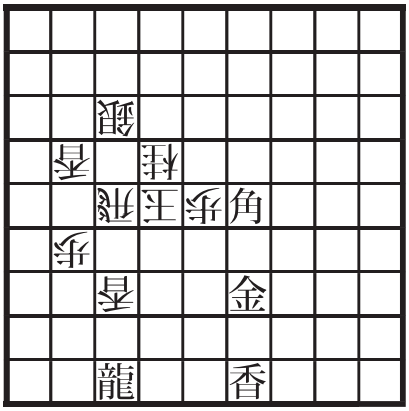
▲金４銀４

（35）小城魚太郎
詩将棋パラダイス　1974.2



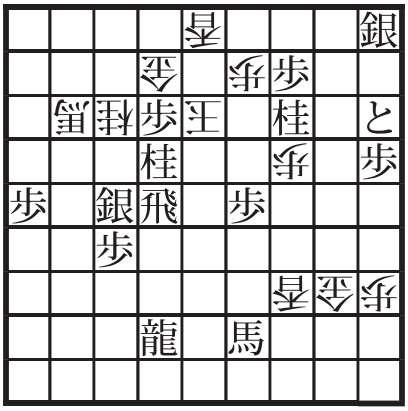
▲金金金金

（36）
詩将棋パラダイス　1982.5



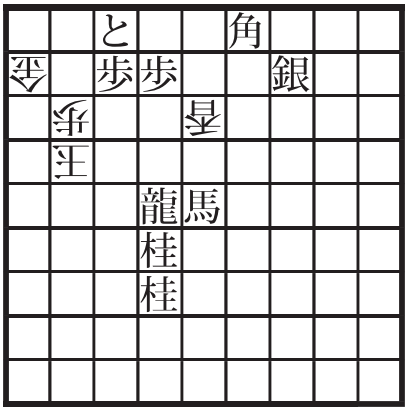
▲金金金

(37)
詰将棋パラダイス　1984.5



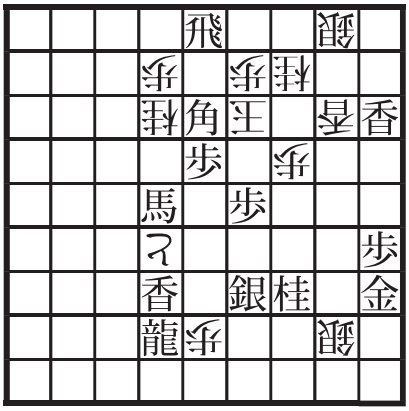
▲香香

(38)
近代将棋　1984.7



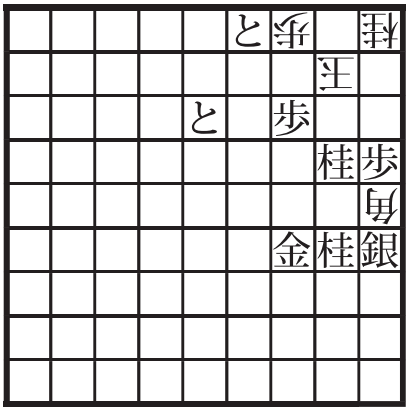
▲歩

(39)
詰将棋パラダイス　1985.11



▲香歩

(40)
近代将棋　1986.9



▲角歩

(41)

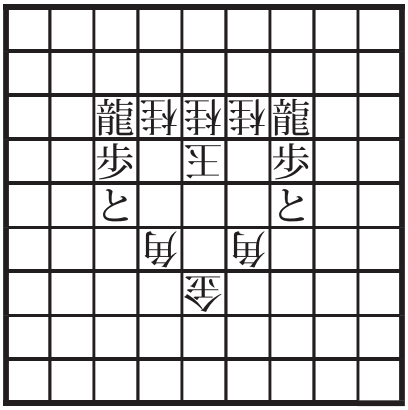
詰将棋パラダイス　1987.11

▲飛飛角

山本民雄全作品　解説

小林敏樹 (15 手以下)
若島　正 (17 手以上)

(1)
詰将棋パラダイス　1964.5

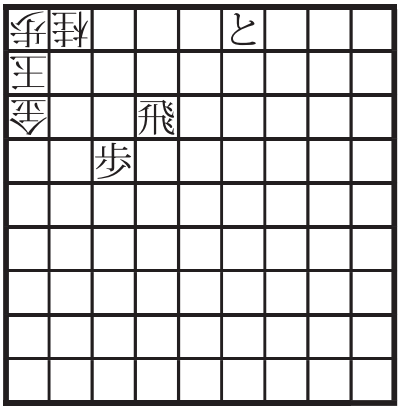


▲銀香

56 香、同金、55 銀、同角左、
44 龍、同角、64 龍まで 7 手詰

51 玉、持駒桂桂香の形から、角の焦点に 54 香と打つ古作 5 手詰がある。おそらく本作は、それをアレンジして出来たものだろう。山本民雄 13 歳のデビュー作。

(2)
詰将棋パラダイス　1964.11

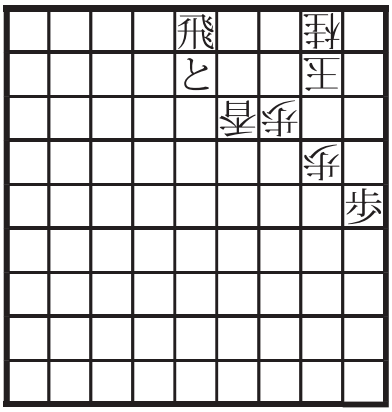


▲飛金銀

82 金、同玉、52 飛、72 金合、
71 銀、同玉、61 飛成、同玉、
51 飛成まで 9 手詰

2 間空けての限定打 52 飛。金合の限定から、61 飛成と捨てる収束へ結びつけていてそつがない。創作の初期から、限定打に関心があったのだろうか。なお、74 歩の配置は無くてもいいようだ。

(3)
詰将棋パラダイス　1965.1



▲角角桂香

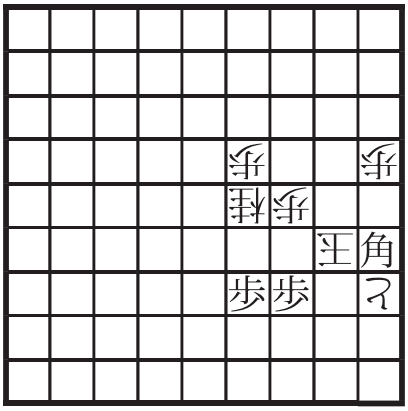
13 角、①同桂、14 桂、23 玉、
12 角、同玉、21 飛成、同玉、
23 香、32 玉、22 香成まで 11 手詰

① 同玉は 14 香、22 玉、34 桂、同歩、11 角以下同手数駒余り。
① 23 玉は 56 角、45 香、同角、34 歩、21 飛成、33 玉、22 角成以下同手数駒余り。

作意だけ見るとおとなしい手順だが、2 手目の変化は結構うるさい。変化を割り切って、初手 13 角を付加できたのは上出来だ。

(4)

詰将棋パラダイス　1965.2



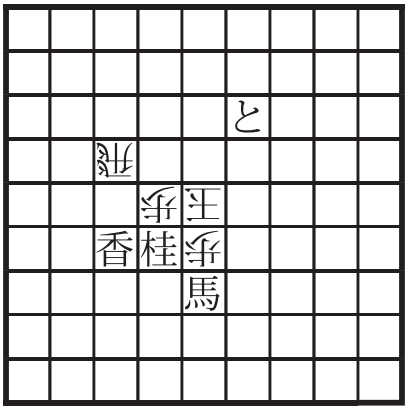
▲金金銀

36 金、同歩、35 銀、同玉、
25 金まで 5 手詰

歩を動かして、その跡地へ銀捨て。

(5)

詰将棋パラダイス　1965.3



▲金銀銀

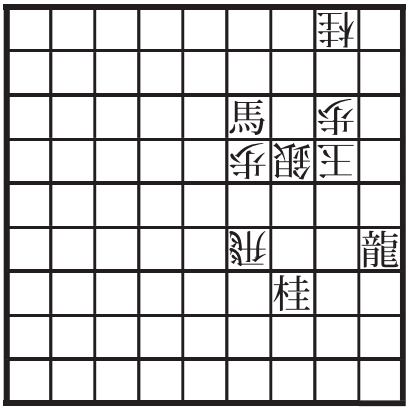
44 銀、同飛、64 銀、同玉、
46 馬、同飛、54 金まで 7 手詰

わざと飛を 44 に呼んで、後の 46 馬を取られるようにする不思議。といっても意味は単純で、46 馬に合駒された時に 74 金と打てるようにするため。

このような小さな不思議の芽を大事に育てていくこと、そこに山本民雄作品の本質があるような気がする。

(6)

詰将棋パラダイス　1965.5



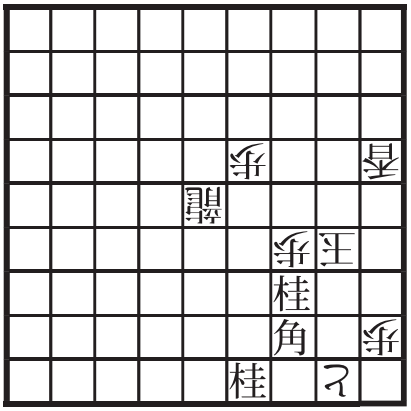
▲角

35 角、同銀、15 龍、同玉、
25 馬まで 5 手詰

基本的な大駒捨て。

(7)

詰将棋パラダイス　1965.12



▲角金銀銀

35 銀、同龍、15 銀、①同龍、
17 角、同龍、25 金まで 7 手詰

①同玉は 33 角、同龍（26 玉は 27 金まで）、
25 金まで同手数。

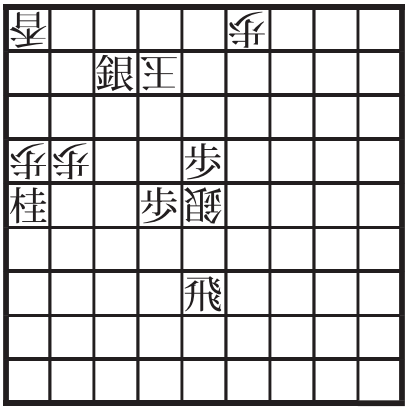
龍を 15 に呼ぶのは、17 角に同香とさせ

ないため。だが、いきなり 15 銀は同玉で詰まない。そこで 35 銀、同龍と準備工作しておくと、15 同玉は変化①の順で詰む。

ちょっと不思議な感触で、第 5 番に似た味わい。

(8)

詰将棋パラダイス　1966.1



▲角銀歩

44 角、① 72 玉、77 飛、② 74 銀合、
63 銀、③ 81 玉、71 角成、92 玉、
83 桂成、同銀、72 飛成、同銀、
93 歩、83 玉、72 馬、93 玉、
82 銀、92 玉、81 馬、83 玉、
73 銀成、同玉、72 馬まで 23 手詰

①同銀は 53 歩成、72 玉、83 銀以下
② 73 歩合は 71 角成、同玉、73 飛成、72 飛合、
62 銀、81 玉、82 歩、同飛、71 銀成、92 玉、
82 龍、同玉、72 飛以下
② 74 歩合は 73 歩、82 玉、83 銀以下
③同玉は 53 歩成、72 玉、74 飛以下

まず基本的な手筋物を作るところからスタートした山本民雄が、初めて中篇に挑戦し、しかもヒットを飛ばした作品。作者の急成長ぶりがうかがえるという点で、興味深い。

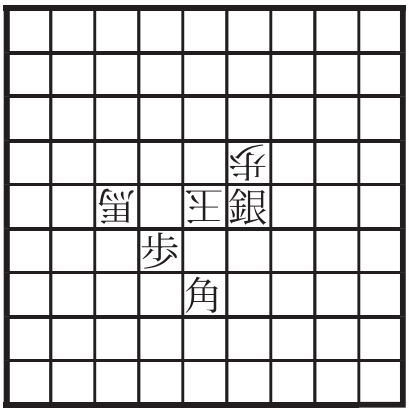
清潔感のある初形。いきなり 44 角と銀の利きに限定で打つ、上々の立ち上がりだ。同銀と取る変化①を片付けて、72 玉と決まり、77 飛とまわった瞬間が本局のハイライト。

74 銀合！　この中合、作者はどうやって発見したのだろうか。ふつう、創作を始めたてのころには、こんな高級な（しかも読みを必要とする）手は思いつかないものである。

この中合で出現した銀が、83 桂成～ 72 飛成の連続捨駒によって 2 回動くところもまたおみごと。文句のない佳作だ。

(9)

詰将棋パラダイス　1966.5



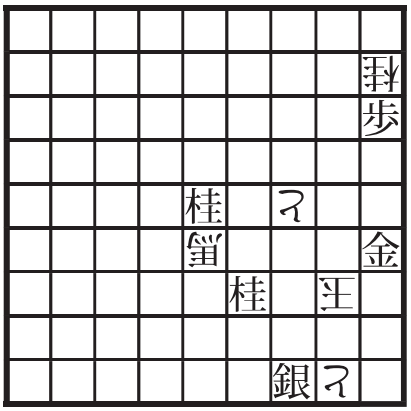
▲飛飛

53 飛、同馬、65 飛まで 3 手詰

取られる位置への限定打。3 手の習作だが、作者のやりたいことはよくわかる。

(10)

詰将棋パラダイス　1967.2



▲飛飛角金

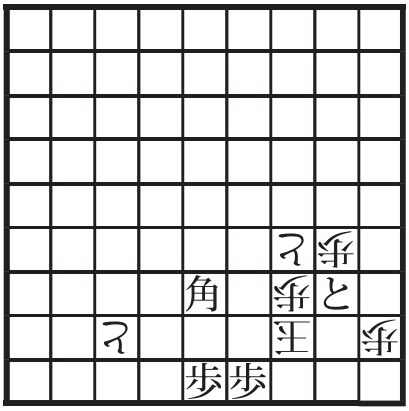
23 飛、①同馬、45 角、16 玉、
17 飛、同玉、27 金、18 玉、
28 金、19 玉、18 金まで 11 手詰

① 24 歩合は 17 飛、36 玉、37 金、45 玉、43 飛成、44 合、54 角まで
① 25 桂合は同飛成、同と、54 角、16 玉、14 飛、15 と、27 金、25 玉、36 角まで 11 手駒余り
① 26 銀合は同金、同と、38 銀打、17 玉、19 飛、同と、27 金、18 玉、28 金まで 11 手駒余り
① 37 玉は 48 金、46 玉 (36 玉は 26 飛打、同と、同金、45 玉、35 金、54 玉、63 飛成まで)、43 飛成、45 合、37 角、36 玉、26 飛、同と、同金まで 11 手駒余り
① 36 玉は 26 飛、同と、同飛成、45 玉、63 角、44 玉、43 金、34 玉、25 龍まで同手数駒余り

飛・角・飛と限定打の 3 連発。17 飛からの収束部を素材に、逆算で限定打の序奏を付けていったように思われる。

眼目の初手 23 飛は、前局と同じく、取られる位置への限定打。上記の変化を見ても分かるように、何とも強引に成立させたものだ。23 同馬と取らせる意味は、45 角に 37 玉と逃げた時の 27 飛、36 玉、56 金までの変化で明らかになる。

(11)
詰将棋パラダイス　1967.6



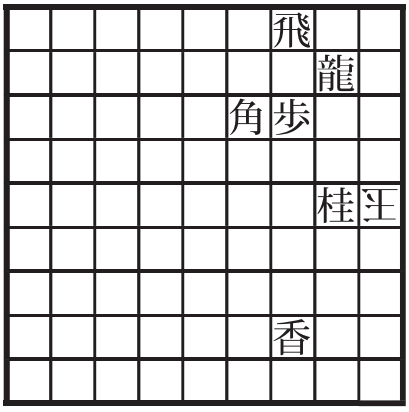
▲飛角銀

83 角、① 27 玉、28 銀、同玉、
39 角、同玉、29 飛まで 7 手詰

① 47 桂合は 28 飛、49 玉、94 角成、59 玉、58 馬まで

変化①のとおり、2 手目 47 桂合の変化に備えた、初手 83 角の限定打がテーマ。作意 4 手目に 16 玉、61 角成、25 合、17 飛という変化があり、92 角と離すと詰まなくなる意味がここにもダブっているのが構想作として残念だ。

(12)
詰将棋パラダイス　1967.10



▲なし

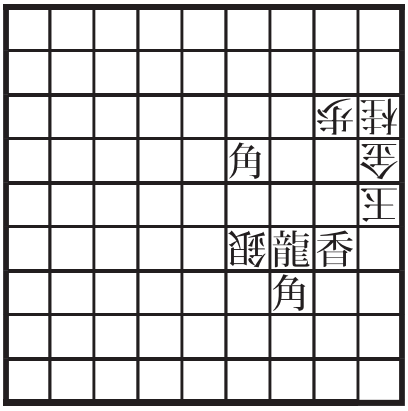
11 飛成、26 玉、13 桂不成、16 玉、

21 桂成まで 5 手詰

攻方桂の不成を交えた 2 段跳ね。3 手目を成ってしまうと、17 玉とされた時に成桂の移動場所がない。

もう一つ、本作で注目すべきは 2 手目の変化。14 歩合は同龍、同玉、13 龍で簡単だが、13 歩と中合する手がある。これを同龍引では26玉で桂が跳ねられなくなって不詰。13 歩合には同龍左と取って 2 枚飛車の形にすれば簡単なのだが、気の利いた変化順ではないか。

(13)
詰将棋パラダイス　1968.1

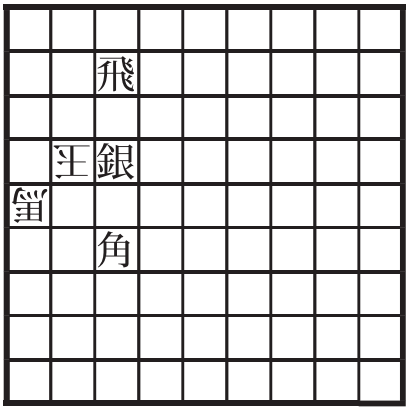


▲なし

23 香不成、37 銀不成、16 歩、24 玉、
33 角成まで 5 手詰

5 手の双方不成。

(14)
詰将棋パラダイス　1968.4



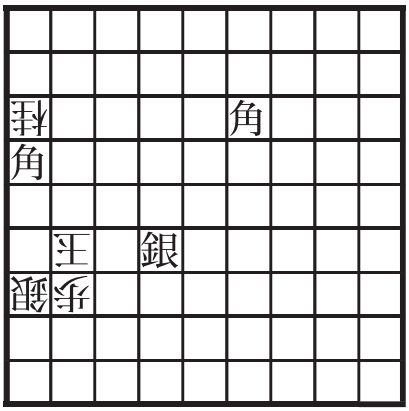
▲金

73 銀不成、75 玉、64 銀不成、同玉、
54 金まで 5 手詰

この初形で 73 銀不成と突っ込む手には抵抗がある。その意外性が本作の命。

最小限の配置で狙いだけを表現した作品だが、作者のその判断に賛成だ。

(15)
詰将棋パラダイス　1968.5



▲金金

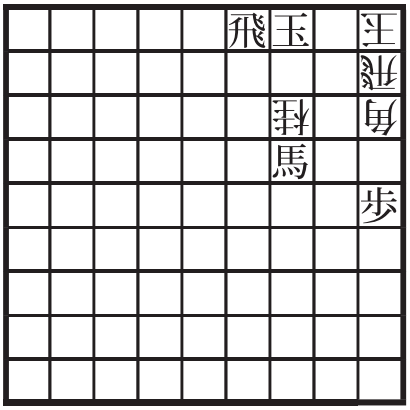
85 金、同桂、76 角成、同玉、
77 金まで 5 手詰

初手 76 角右成とすると、96 玉で金 2 枚持っていても手が出ない。85 金、同桂と 94 角の効きを切ってから 76 角成と捨駒するの

が味。詰上りはチェス・プロブレムの用語でいう「ピンメイト」になる。

ごくささやかな部分に味わいを見出す。そんな超短編作家としての心を山本民雄は間違いなく持っていた。

(16)
詰将棋パラダイス　1968.5



▲銀銀桂桂

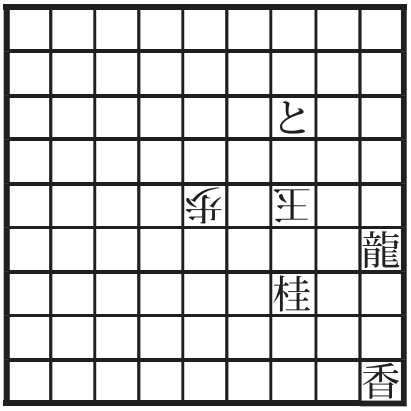
22 銀、①同飛、23 桂、② 12 玉、
24 桂、同角、11 桂成、同玉、
12 銀、同飛、33 馬、同角、
23 桂まで 13 手詰

①同角は 32 玉、31 歩合、同飛成、同角、12 馬以下
②同飛は 32 玉、31 歩合、同飛成、同角、12 銀以下

一見したところ、先手玉が詰まされているような奇異な双玉型だ。初手 22 銀に同角の変化は、6 手目までずっと先手玉への王手が連続し、いったい攻めているのか受けているのか分からない妙な手順だ。

2 手目同飛の作意順では、打って変わって普通作っぽい展開になる。2 枚桂で 13 角を動かしてから原型に戻すと、持駒 4 枚を使って盤面の変化は 13 角が 24 に移動しただけ。やっぱり妙な作だ。

(17)
詰将棋パラダイス　1968.12



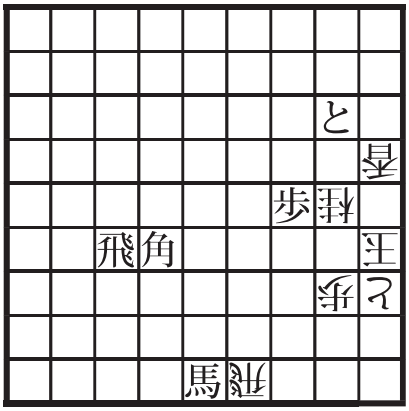
▲角

17 角、24 玉、13 龍、同玉、
35 角まで 5 手詰

龍と香の連携を断つように端に 17 角と打ってから、13 龍のただ捨て。詰上りは角香が生き返っての両王手で、一度閉じてから開くこの呼吸が何とも言えない。

2 手目 26 歩合は同龍、44 玉、24 龍までで、この両王手の変化も良い。テーマを簡潔にぴったりと表現しきっており、5 手詰として珠玉の作品の一つ。

(18)
詰将棋パラダイス　1968.12

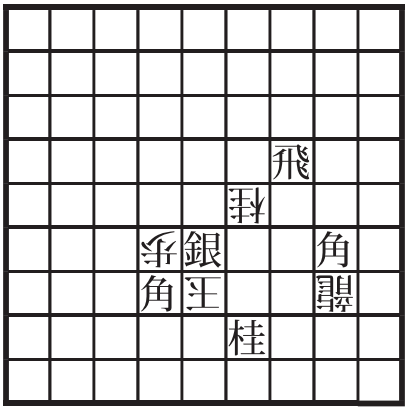


▲なし

15 馬、同香、48 角まで 3 手詰

初手 48 角は 26 歩合、同飛、15 玉で逃れる。そこで初手 15 馬、同香と捨てておくと今度は 48 角で詰みになるという仕掛け。わずか 3 手だが、パラドキシカルな味がある。

(19)
詰将棋パラダイス　1969.2



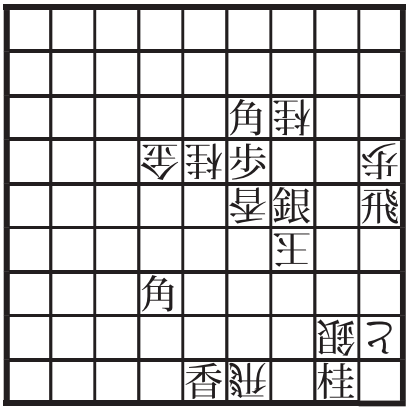
▲金

35 角、48 玉、26 角、57 玉、
37 飛、同龍、35 角、同龍、
58 金、46 玉、47 金まで 11 手詰

37 飛、同龍としてから 35 角とすると、48 玉は 49 金までなので同龍の一手で、以下 58 金で収束に入れる。ただし、いきなり 37 飛とすると 68 玉と逃げられるので、35 角、48 玉、26 角として 48 桂を原型消去しておく伏線が必要になる。35 角が 34 飛のラインと重なることで成立するこのリフレインは心地良い。

作図上の関連があるかどうかは分からないが、本作で 37 同龍とさせる仕組みは第 7 番で 35 銀、同龍とさせる仕組みと同じものである。

(20)
詰将棋パラダイス　1969.5



▲銀桂

58 角、① 47 香不成、48 桂、同飛成、
27 銀、同玉、49 角、② 38 龍、
16 角成、36 玉、26 馬、45 玉、
37 桂、同龍、27 角、同龍、
24 銀、46 玉、45 飛、同桂、
35 銀まで 21 手詰

① 47 合は 27 銀、同玉、16 角成以下
① 47 香成は 27 銀、同玉、49 角以下
② 36 玉は 27 角、同玉、16 角成、36 玉、26 馬、45 玉、24 銀以下

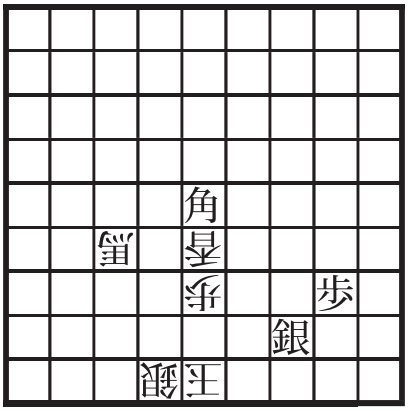
なんとも虫のいい話を考えたものだ。退路空けのための移動合 47 香が、不成で入る。さらに、取れる飛を取らずに、わざといったん移動させてからその空き地に 49 角と捨てに行くという手のおもしろさ（チェスプロブレムで言うところの Umnov か）。さらに、それに対して 38 龍とふたたび移動合で応じるというのだから、話ができすぎている。

収束も、捨てて捨てて、という気持ちよさ。駒の役割がはっきりしているので、とんでもないことを実現させているという印象の割には、作りが機械的で簡単に解ける。後の作風につながる萌芽が感じられる一局。

なお、48 桂の捨駒は、これを省くと 27 銀、同玉、49 角、同香成、16 角成、36 玉、26

馬、47 玉となって、香が移動してできた空き地にもぐられて詰まない。つまり、48 桂という着手は、「49 角を 47 香に取らせない」という意味になっているわけで、これは表現次第によっては目新しいものになる可能性を秘めているように思われる。

(21)
詰将棋パラダイス　1969.6



▲飛金銀銀

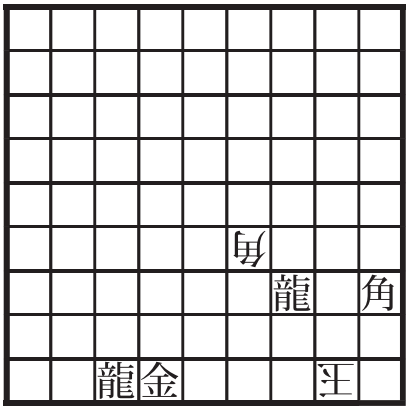
48 銀、同玉、43 飛、① 58 玉、
59 銀、同玉、77 角、同馬、
48 飛成、同玉、49 金まで 11 手詰

① 38 玉は 28 金、39 玉、33 飛成、48 玉、38 龍、59 玉、37 角まで同手数駒余り。
この変化手順で 33 飛成とするために、3 手目の 43 飛は限定打。

3 手目 43 飛の限定打。あえて取られる所に打つ、作者お好みの一手だ。限定の意味付けは変化①のとおりで、実に明快。強引に変化を割り切っていた第 10 番と比べると、その洗練さがはっきりする。77 角で馬の位置をずらしてからトドメの 48 飛成まで、申し分のない仕上げだ。

作者による改作の記録を付記しておく。2 ヶ月後の 1969 年 8 月号で、本作のヴァージョンが発表されていた。それは、48 玉にして持駒の銀を 46 に置いた 13 手(37 銀引、59 玉の 2 手を付加)。はたして、結果稿では「二重投稿」として失格となり、以後 11 手の図が認知されることとなった。ただし、この時の作者コメントには、11 手は中学に投稿したのちに取り消したが間に合わなかった……とあるので、創作時の作者は 13 手案を完成図としていたのかもしれない。

(22)
詰将棋パラダイス　1969.7

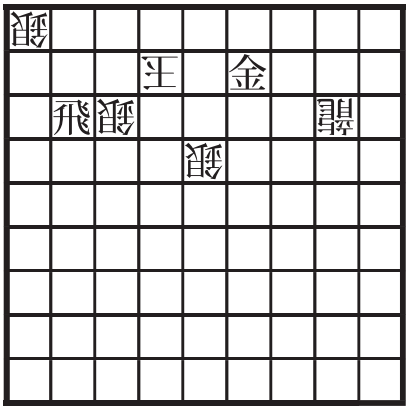


▲なし

78 金、18 玉、68 龍、同角成、
28 龍まで 5 手詰

79 龍の活用を邪魔しない目的のソッポ金。68 龍が捨駒になって収束する。

(23)
詰将棋パラダイス　1969.7



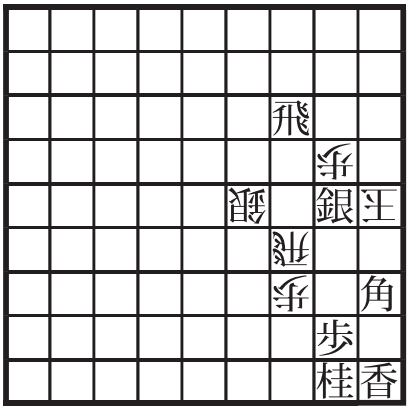
▲角角金金

44 角、① 63 玉、52 角、72 玉、
61 角成、63 玉、52 馬、72 玉、
71 角成、同玉、62 金、同銀、
61 馬、同玉、81 飛成、71 合、
72 金まで 17 手詰

① 53 合は 51 角以下

歩のない初形に歩調を合わせて、手順も強引に殴り倒すような趣きである。52 角を馬に換えておく手順も、これくらいの手数ではゆるみと見られても仕方ないだけに、損をしているのではないか。

(24)
詰将棋パラダイス　1969.8



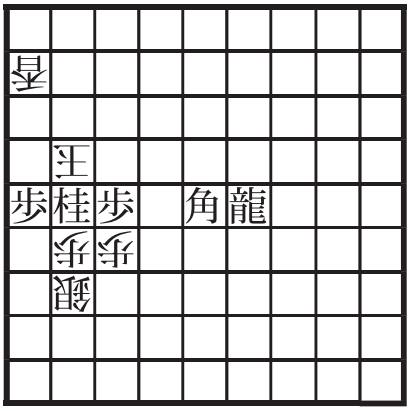
▲桂

44 角、① 25 玉、17 桂、② 14 玉、
26 桂、同飛、13 飛成、同玉、
25 桂、23 玉、33 角成まで 11 手詰

① 17 歩合は 13 飛成、25 玉、17 桂、34 玉、
33 龍まで
② 16 玉は 36 飛成、同銀、26 飛、15 玉、
25 桂まで

第 17 番の別展開というべきか、香筋に桂を跳ねて両王手型を作る。最終両王手までで終わらず、2 手延びた（最終手は桂成でもよい）のが緩んだ印象を与えていて残念。

(25)
詰将棋パラダイス　1970.2



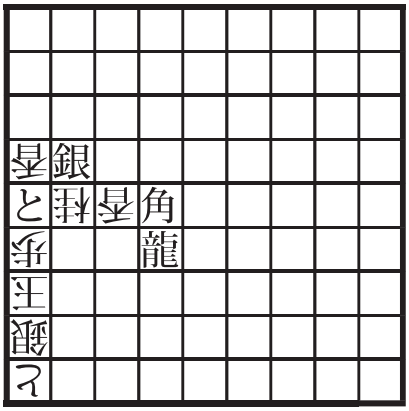
▲飛

82 飛、① 75 玉、84 飛成、同玉、
73 角成まで 5 手詰

① 95 玉は 73 角成、96 玉、92 飛成、85 玉、
95 龍まで 7 手駒余りの変長

82 飛の限定打を直後に成り捨ててしまう。その効果は盤面の歩の消去にあるという、超短編向けの主題。詰上りが見えやすい点、2 手目 95 玉の変長の存在など、あまり成功したとはいえないようだ。

(26)
詰将棋パラダイス　1970.2

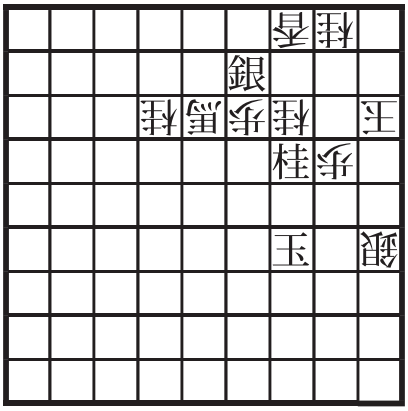


▲飛角

77 飛、同香不成、86 龍、同玉、
75 角まで 5 手詰

初手は 88 玉あるいは 87 歩合に備えた限定打。同香不成以外の応手は、79 角で駒余りとなる。龍捨て収束との組み合わせが超短編らしさ。

(27)
詰将棋パラダイス　1970.6



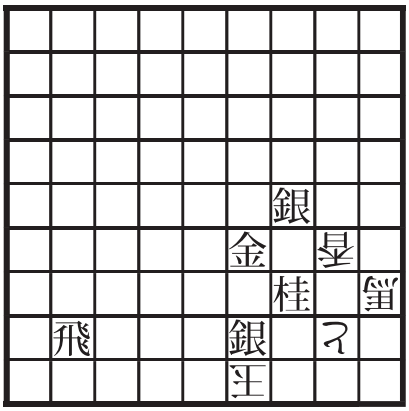
▲飛飛銀銀

11 飛、① 23 玉、Ⓐ 22 桂成、② 34 玉、
45 銀、同桂、54 飛、③同馬、
35 銀まで 9 手詰

① 12 歩合は 14 銀、同玉、12 飛成、13 歩合、23 銀、15 玉、14 飛、同歩、同龍まで 11 手駒余りの変長
②同玉は 13 銀、23 玉、21 飛成以下
③ 44 歩は 35 銀、43 玉、53 飛成まで 11 手駒余りの変長
Ⓐ 21 飛成は 34 玉、45 銀、同桂、54 飛、44 桂合で逃れ。この桂合をさせないために、22 桂成と逃げておくのが狙い。

「双玉九手詰作品」への出品作。双玉ならではの狙いは、54 同馬が王手にならないよう 45 銀、同桂を入れておくところ。もう一つ、とても地味なのだが、3 手目の 22 桂成が玉方に桂を渡さないための高級手。普通に 21 飛成、34 玉と追った方が得なのだが、手順中玉方に桂が入るために、54 飛に 44 桂合の逆王手が生じてしまう。いわば、取られないように逃げておくという手で、あまり作例のない一手だ。

(28)
詰将棋パラダイス　1970.11



▲飛角

27 角、①同馬、Ⓐ 99 飛、38 玉、
57 銀、37 玉、48 銀、38 玉、
37 銀、同玉、97 飛まで 11 手詰

①同とは 59 飛、38 玉、39 銀、29 玉、28 銀、18 玉、19 飛まで
Ⓐ 79 飛は 38 玉、57 銀、37 玉、48 銀、38 玉、37 銀、78 歩合で逃れ

山本民雄の短篇代表作。

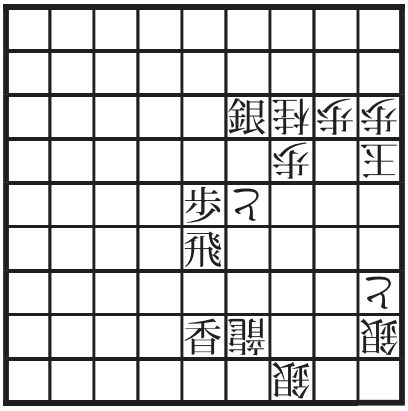
初手の 27 角は退路をふさぐ意味で、同と（同香成）は、59 飛、38 玉、39 銀以下銀ノコで追って詰む。27 同馬の応手に対して同様に追うと、28 銀と開王手した時に 49 銀合をされて詰まない。そこで 59 飛、38 玉の時に 57 銀と手を変えて、以下 37 玉、48 銀、38 玉、37 銀、同玉、57 飛まで 11 手 (?) とした解答は誤解である。というのも、37 銀と開王手した瞬間に 58 歩と中合する妙手があり、これを同飛寄と取ると最終 57 飛が詰みにならないのだ（58 歩中合のタイミングは、57 銀と開王手した直後であっても構わない）。それでは 3 手目を 69 飛と打ったらどうか？　同じように、今度は 68 歩の中

合をされて逃れ。3 手目 79 飛なら 78 歩合というように、2 枚飛車の焦点に中合されると詰まない。

正解は 99 飛！の遠打。88 飛より外側に打っておけば、上記の中合を食らって同じ筋に飛を束ねられることはないという構想だ。99 飛に中合をして近づけておく手段は、9 段目で高い合駒しかできないために簡単に詰むことにも注目。入玉型の舞台設定も作者の卓越した発想なのである。

今でこそ、重複を避けるための遠打（あるいは最遠移動）の作例はいくつもあるが、本作がこの構想のオリジナルである。機能的な初形や趣向的な銀の動きなど、これぞ名作というべき作品。蛇足だが、10 手目 48 歩合、同飛、37 玉、47 金の変化は、合駒がらみの軽微な変長である。

(29)
詰将棋パラダイス　1970.12



▲角角金金

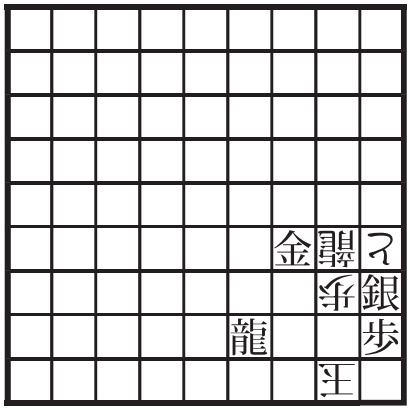
15 金、同玉、26 角、16 玉、
49 角、同龍、59 角、① 46 龍、
同飛、25 玉、35 飛、同玉、
26 角、46 玉、37 金まで 15 手詰

① 36 金合は 26 金、同金、同飛、15 玉、
23 飛成、59 龍、26 金まで同手数駒余り

26 角を据えてからが本番で、取れる龍を 49 角、同龍とどかして 59 角と最遠に引くのが本作の主題。龍を取って 48 角では 27 玉、26 飛、38 玉で捕まらないし、38 角、同龍、48 角には 36 と（龍）があって逃れる。派手な応酬だが、底は浅いので意外と分かりやすい狙いである。

むしろ、本作で感心するのはその後のまとめ方。59 角以降は、36 金合、26 金、同金、同飛……のような定型的な収束手段がある中で、作者は 46 龍という手を創出した。表面的には金の代わりに 26 に効かす目的だが、以下同飛、25 玉と進行することに注意。ここで 15 金、35 玉、26 角までの詰を逃れるために飛を 1 路近づけておく捨合だったのだ。取った飛をすぐに 35 飛と捨てる収束も鋭い。やりたいことを目いっぱい盛り込むという、これも山本民雄の一つの側面である。

(30)
詰将棋パラダイス　1971.6



▲角角歩

92 角、① 19 玉、49 龍、18 玉、
29 角打、17 玉、18 歩、28 玉、
39 龍、19 玉、83 角成、18 玉、
19 龍、同玉、29 馬まで 15 手詰

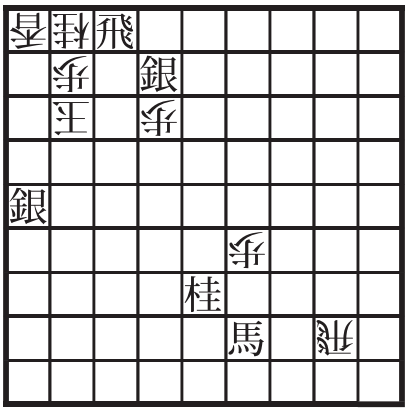
① 83 歩は同角成、19 玉、28 角、同歩成、同銀、同龍、同龍、同玉、38 飛、29 玉、48 飛、19 玉、73 馬、29 玉、28 馬まで 17 手駒余りの変長

いきなり眼目の一手、92 角の限定打から始まる。意味付けは、あとで 2 枚目の角が成れる余地を残しておくためという斬新なものだ。10 手目の局面（あるいは 6 手目 19 玉と変化した局面）で、83 角成と 2 枚目の角を可成地点に移動したいのだ。

このテーマをどのように盤上に描くかが、作者の腕の見せ所。打歩詰を回避するために 3 手目 49（59）龍と控えておき、9 手目 39 龍と迫る手の味の良さ。83 角成を実現した後は、19 龍と捨てて理想的な収束だ。簡潔な初形とあいまって、テーマを鮮明に表現しきっているのがわかるだろう。

残念な点にも触れておこう。まず、変化①のように、2 手目 83 歩合（83 から 56 までどこでも可）とされると 17 手駒余りの変長である。また、本作発表の直前に同一構想の作品（詰パラ 1971 年 4 月、長谷繁蔵 27 手）が発表されているので、本作が一号局ではない。

(31)
近代将棋　1971.12



▲角

38 角、① 47 歩成、同角、93 玉、
73 飛成、②同桂、65 桂、48 飛成、
94 歩、92 玉、73 桂成、81 玉、
93 桂、同香、92 角成、同玉、
93 歩成、同玉、94 香まで 19 手詰

① 56 歩合は同角、93 玉、65 桂、48 飛成、94 歩、92 玉、73 桂不成、83 合、81 飛成まで
② 83 桂合は同角成、同歩、94 歩、92 玉、84 桂、同歩、47 馬まで

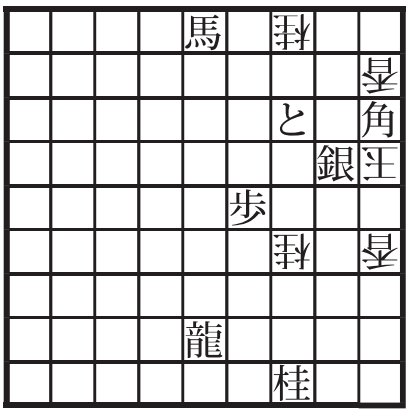
2 手目の応手が見物である。ふつうに 56 歩合と受けると、①の変化となって、73 桂不成も出てくるのでいかにもという筋だが、もちろんこれは作意順ではない。

47 歩成と移動合で受けるのが意表をつく応手。56 歩の中合と同じ結果になりそうに見えるが､実はさにあらず。①の順に進むと、73 桂不成まで来たとき、47 龍と根元の角を取られてしまうので詰まない。これが、合駒位置を限定させる仕組みである。

5 手目にいきなり 73 飛成と捨てるのも肝腎な一手で、65 桂、48 飛成を入れてからだと、83 に合駒をされて詰まないから注意。

収束まで綺麗にまとまっているが、この収束順は 56 歩合のときにも存在している順なのが、仕掛け上やむをえないとはいえちょっと心残りである。

(32)
近代将棋　1973.2



▲歩歩歩

15 歩、25 玉、26 歩、同玉、
27 歩、① 25 玉、52 馬、43 歩合、
26 歩、同玉、53 馬、② 44 歩、

35 銀、17 玉、26 銀、同玉、
44 馬、③ 15 玉、27 桂、14 玉、
24 角成、同玉、34 馬、13 玉、
12 馬、14 玉、54 龍、25 玉、
24 龍、同玉、34 馬、13 玉、
14 歩、同玉、15 香まで 35 手詰

① 37 玉は 73 馬、46 歩合、同馬、同玉、35 銀、45 玉、34 銀、44 玉、35 角成、同玉、55 龍以下
② 37 玉は 64 馬、46 香合、同馬、同玉、35 銀、37 玉、46 銀、26 玉、35 角成、15 玉、27 桂、14 玉、15 香まで
③ 37 玉は 46 角成、同玉、47 龍まで

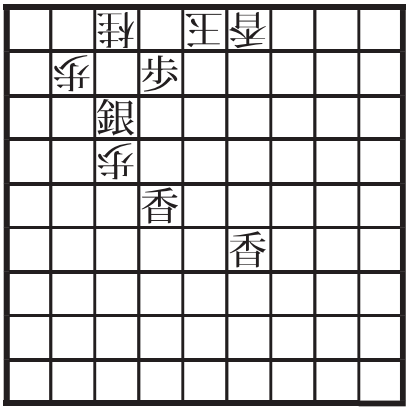
二歩をめぐるパズル。

4 手目 26 同玉となった局面で、ふつうの攻め方だと 62 馬、37 玉、73 馬と進むが、それだと 46 に歩合をされて、以下同馬、同玉、35 銀、45 玉、34 銀、44 玉で詰まない。

そこで歩合をされないように、前もって 43 に歩合をさせておく手段を考える。とはいえ、3 手目に 52 馬だと 26 玉、53 馬（このとき 27 歩は 37 玉で、もう馬で王手はできないことに注意）、37 玉と逃げられて、43 歩合をしてくれないので失敗。作意は 51 馬をそのままにした形で 26 歩から 27 歩を決める。これだと、37 玉と逃げられても、73 馬の王手が利くので、変化①のように打っておいた 27 歩が役に立って詰む。こうして形を決めてから、52 馬を実行すれば、43 歩合が強制されるという仕組みである。このあたりのデリケートな感触を味わっていただきたい。

玉方は、打たされた歩を 44 歩と移動捨合で突いて、ふたたび 46 歩合を準備する。ここまでがテーマであり、35 銀からの比較的長めの収束も大駒 2 枚を捨てて気持ちがいい。中篇らしい狙いと仕上がりの佳作。

(33) 小城魚太郎
詰将棋パラダイス　1973.4



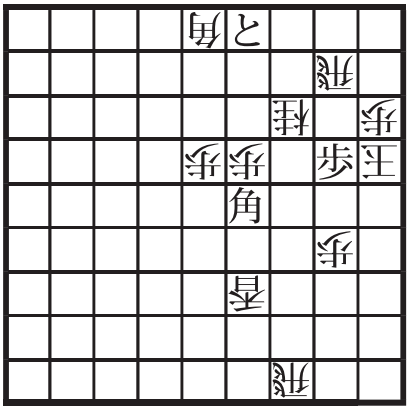
▲角角

33 角、① 52 玉、61 角、53 玉、
64 銀不成、62 玉、73 銀不成、53 玉、
52 角成、同玉、51 角成、同玉、
62 銀成まで 13 手詰

① 42 香打は 61 歩成、52 玉、43 角、同香、51 角成、53 玉、64 銀成まで

角を連打して舞台を作り、64 銀不成～ 73 銀不成と小刻みな動きで 62 歩を消去する。序で打った角を連続して成捨てると、初形から 62 歩がなくなった局面になっており、62 銀成まで。角 2 枚を使ったいわゆる「積み崩し」が鮮やかだ。10 手目 54 玉の変化は 64 銀成までで、ここに 33 角限定と銀不成の意味が隠されているのも奥ゆかしい。

（34）小城魚太郎
詰将棋パラダイス　1974.1



▲金４銀４

15 銀、同玉、16 銀、① 24 玉、
34 金、同飛成、35 銀、②同龍、
23 金、同飛、34 金、14 玉、
24 金打、同飛、36 角、同龍、
15 銀打まで 17 手詰

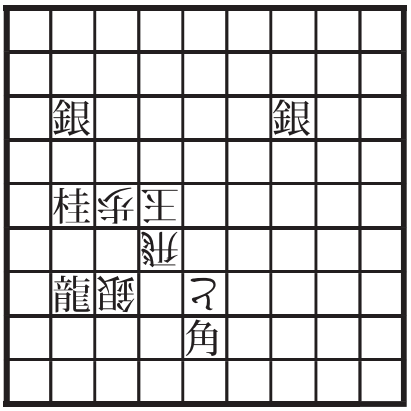
①同玉は 17 銀、同玉、18 金、16 玉、27 金打、25 玉、16 銀、24 玉、15 金、35 玉、36 金打、同飛成、同金まで同手数駒余り
②同玉は 36 金、24 玉、35 銀、同龍、同金、同玉、36 金、24 玉、15 金まで同手数駒余り

小城魚太郎名義での持駒セットシリーズの一局。金銀それぞれ４枚ずつで 17 手というのだから、金銀をどう打つかがほとんどすべて。その金銀の見分け方は、収束の手順で金が必要なところを先に取り出して、残りを銀に任せればいい。

具体的には、５手目の 34 金、９手目の 23 金、11 手目の 34 金を決定させるのは簡単。そして最後に、12 手目 14 玉となった局面で、あわてて 36 角とすると 25 桂の移動合で 51 の角が利いてきて詰まなくなるので、先に 24 金打としてその角のラインを切っておくのが肝腎。これで金４枚の使い方が確定し、全体の手順も決まる。

あいかわらずの豪腕ぶりだが、スマートな豪力と呼ぶべきか。

（35）小城魚太郎
詰将棋パラダイス　1974.2



▲金金金金

74 銀不成、①同玉、73 桂成、同玉、
72 金、②同玉、94 角、63 玉、
83 龍、③ 73 角合、同龍、同玉、
82 角、④ 63 玉、62 金、同玉、
72 角成、同玉、73 金、61 玉、
71 角成、同玉、72 金打まで 23 手詰

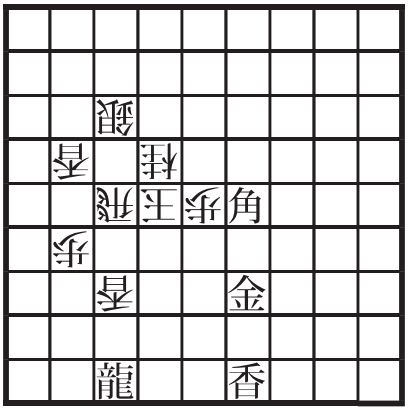
① 56 玉は 46 金、同玉、36 金、55 玉、45 金打、64 玉、63 金、74 玉、73 桂成、65 玉、64 金、同玉、84 龍以下
② 64 玉は 84 龍、74 銀合、73 龍、65 玉、64 金、56 玉、55 金、同玉、53 龍以下
③ 64 玉は 54 金、同玉、43 龍、65 玉、55 金、同玉、44 龍以下
③ 73 歩合は 53 金、同玉、73 龍、54 玉、43 龍以下
④ 74 玉は 84 金、63 玉、73 角成以下

こちらも力で詰める。急所は、変化③で 43 龍のダイヴィングに気づくかどうか。この手が読めないと、72 金から 94 角という逆モーションの筋はまったく詰まなさそうに見え、途方に暮れてしまうことになるだろう。

73 角合（変化③で 53 金に対して 64 玉、

54 金打、65 玉の頑張りを意図した合駒）という意外な受けが出てくるところも見所。それにしても、力があり余っているという印象を受ける。

(36)
詰将棋パラダイス　1982.5



▲金金金

66 金、同玉、57 金、76 玉、
66 金、①同玉、69 龍、② 68 角合、
同龍、76 玉、94 角、③ 87 玉、
77 龍、同飛成、98 金、同玉、
99 香、88 玉、89 金、87 玉、
98 金、96 玉、78 角、同龍、
88 金まで 25 手詰

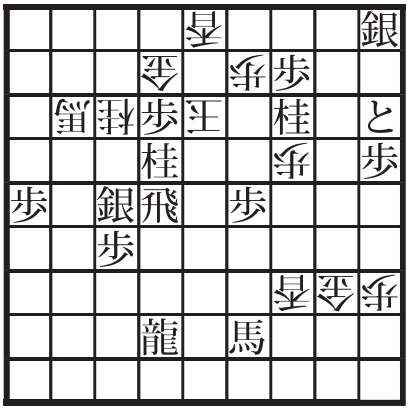
① 85 玉は 75 金、同玉、77 龍、76 歩合、95 飛、85 香、66 金以下
① 87 玉 は 88 金、96 玉、99 龍、85 玉、63 角成以下
② 76 玉 は 67 角、87 玉（65 玉 は 85 角、66 歩合、同龍、同玉、67 金、65 玉、66 歩、54 玉、44 金まで）、88 金、同玉、99 龍、同玉、89 金まで
② 68 歩合は同龍、76 玉、67 角、87 玉、88 金、96 玉、97 歩以下
③ 85 合駒は 77 龍、同玉、78 金、66 玉（76 玉は 54 角）、67 金、65 玉、83 角成以下

これも独特の匂いを発散している中篇だ。狙いは、近づかない 69 龍という渋い一手に対して、68 角の中合で対抗するあたり。意外なところでの派手な応酬は楽しめる。

76 玉となったところで、手が多い。67 角の他にも、67 角打や 58 角を読まされるので、しばらく迷うところだろう。正解は 94 角と、逆から打つ手。これでようやく収束形が見えて、78 角という気持ちのいい捨駒で解決する。

無理作りを感じさせるが、その無理を押し通してしまう点が山本民雄らしさとも言える。

(37)
詰将棋パラダイス　1984.5



▲香香

超難解、とはこの作品のためにあるような言葉だ。たしかに、変化・紛れは膨大である。しかし、「いたずらに難解」というわけではない。ごちゃごちゃした変化・紛れを読まされるだけで、何が作意手順なのかわからない、というような事態はここでは起こらない。むしろ、その逆で、作意手順を推測するのは比較的容易なのだが、それがギリギリ紙一重のところで成立しているのを確認するのに手間がかかる、そのような難解さなのだ。つまり、難しさが即構想の成立と直結しているわけで、「明晰な狂気」とでも呼べるものをここで我々は目にすることになる。

ともかく、この八岐の園に足を踏み入れて

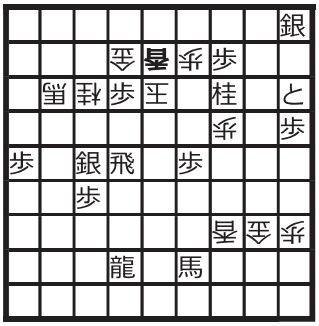
みよう。

まず、

52 桂成、同香（１図）

と進めたのが次図。

（１図は 52 同香まで）



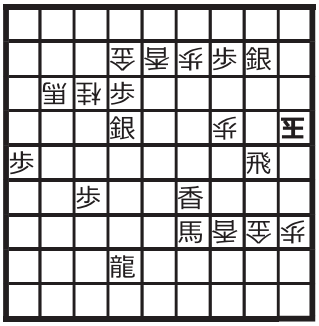
▲香香

同香のところ、同金は、以下の手順で右辺から左辺へ逃げ出す 51 からの通路が塞がっているので簡単に詰む。

さて、ここから手なりで進めてみる。

64 銀、43 玉、44 歩、同玉、
46 香、33 玉、22 銀不成、① 24 玉、
23 と、同玉、13 歩成、24 玉、
14 と、同玉、47 馬、23 玉、
24 香、同玉、25 飛、14 玉（A 図）

（A 図は 14 玉まで）



▲なし

途中、①で 32 玉と逃げるのは、33 香、41 玉、31 銀 成、51 玉、62 歩 成、 同 玉、73 銀成、同玉、62 飛成で簡単。

さて、この A 図で初めて手が止まる。27 飛と金を取りながら開き王手をする一手なのだが、それには 47 馬！と素抜かれて、その馬が幸便に 25 に利いてくるので詰まない。

言い換えれば、47 馬の位置が悪いということだ。直接に馬で素抜かれる手さえ避ければいいのだが……しかし、先ほどの手順で 47 馬と指すとき、58 馬は 52 の香が利いているので同香成と取られて無効。それではどうするか？

当然考えられるのは、52 香の利きをいったん遮断しておく手である。それには、１図の瞬間に、龍で王手して 54 歩合を強要しておけばいいのではないか？

１図をよく見てほしい。ここで龍による王手は、

＊ 57 龍
＊ 58 龍
＊ 59 龍

の３通りある。もちろん、この時点では、この３択問題がどんなに恐ろしい分岐を生むか、まだ解答者には想像がつかない。ここで物語の輪郭がつかめたという人は、相当の腕前である。

解答者の立場として、最も指しにくいのは、将来の 58 馬という手の可能性を一時的にでも消してしまう 58 龍である。そこで、57 龍ー 59 龍ー 58 龍という順番で検討していこう。

57 龍を選んだとき、攻め方にとって都合のいい手順を先に並べれば、こうなる。

57 龍、54 歩合、64 銀、43 玉、
44 歩、② 33 玉、22 銀不成、③ 24 玉、
23 と、同玉、13 歩成、24 玉、
14 と、同玉、47 馬、23 玉、
24 香、同玉、25 飛、14 玉、
15 香まで詰み

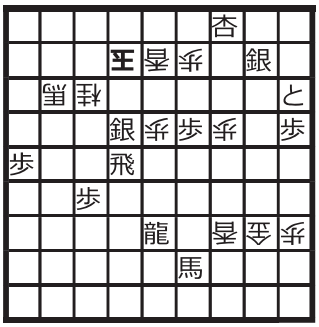
香を温存できるので簡単に詰んでしまった。②で同玉と取るのは、46 龍がある。

もちろん、この順が作意であるはずがない。どこがおかしかったのか？

問題は、22 銀不成に対して③ 32 玉と左辺に遁走をはかる変化である。ここが急所の分岐点だ。追ってみよう。

③で 32 玉以下、
33 香、41 玉、31 香成、51 玉、
62 歩成、同玉（B 図）

（B 図は 62 同玉まで）



▲金香

この B 図がどうしても詰まない。3 通りの手段があるが、
(i)53 銀成は 71 玉、62 飛成、81 玉、82 香、92 玉でダメ。
(ii)63 銀成は 71 玉、72 金、同馬、同成銀、同玉、61 角、71 玉でダメ。
(iii)73 銀成は同玉、85 桂、82 玉、62 飛成、72 歩合でダメ。

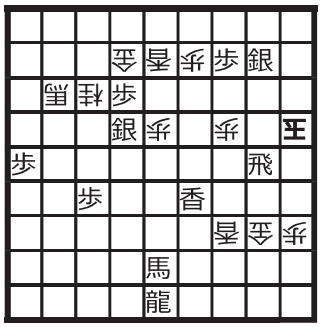
どうやらこれは行き止まりとわかっても、この B 図には重要なヒントが隠されている。すなわち、この図でもし 57 龍が 58 龍かあるいは 59 龍だったら、48 馬の利きが 93 まで通っているので、簡単に詰むのだ。たとえば、63 銀成、71 玉、93 馬、82 歩合 [81 玉は 72 成銀]、72 金、同馬、同成銀、同玉、61 角、81 玉、82 馬、同玉、62 飛成以下。他にも詰め方はいろいろある。

57 龍では B 図まで、左上に逃げられて詰まないとわかった。それでは、次に 1 図で 59 龍を試してみよう。

59 龍を選んだときの仮想手順はこうである。

59 龍、④ 54 歩合、64 銀、43 玉、
44 歩、同玉、46 香、33 玉、
22 銀不成、⑤ 24 玉、23 と、同玉、
13 歩成、24 玉、14 と、同玉、
47 馬、⑥ 23 玉、24 香、同玉、
25 飛、14 玉（C 図）

（C 図は 14 玉まで）

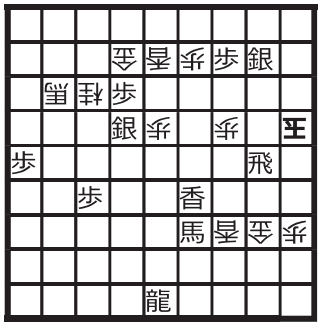


▲なし

こう進んでくれれば 27 飛で詰む。

もっとも、玉方も先の手順で、58 馬に対して⑥ 47 桂合と捨合で抵抗してくることが考えられる。その場合は D 図のようになる。

（D 図は 14 玉まで）



▲桂

ここで 27 飛ではなく、もらった桂を活用して 26 桂、同金、同飛と 26 の地点で金を取れば、以下 47 馬、13 銀成！、同玉（15

玉は 16 金まで。これが 26 桂の効果)、24 金以下詰んでいる。

うまく行ったように見えるが、本当にそうなのか？

もう一度、59 龍以下の手順を検討してみよう。⑤のところで 32 玉と左辺に逃げ出す変化は詰むのかどうか。B 図のように追い出せば、持駒は金だけになるが……。

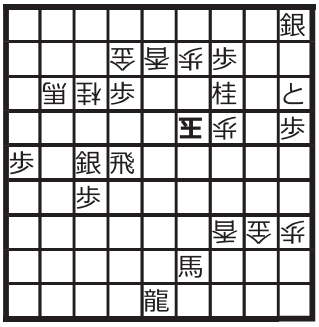
⑤で 32 玉以下、
33 香、41 玉、31 香成、51 玉、
62 歩成、同玉、73 銀成、同玉、
84 金、同馬、同馬、同玉、
89 龍以下詰み。

これが詰んでいるのが確認できた。それでは、他のどこに穴があったのか？

実は、気がつきにくいが、59 龍のときに④ 54 歩合ではなく、43 玉とかわす手がある。

④で 43 玉以下、
44 歩、同玉（E 図）

(E 図は 44 同玉まで)

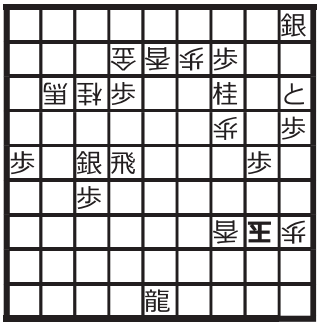


▲香香

ここが問題。59 龍の形では龍で王手をかける手がない。かといって、46 香だと 33 玉と逃げられた後に、52 香の利き筋が素通しになっているため、58 馬と寄る手がない。残る手段は、66 馬と出る手しかない。

66 馬、55 歩合、同馬、35 玉、
45 馬、24 玉、25 歩、15 玉、
16 香、同玉、27 馬、同玉 (F 図)

(F 図は 27 同玉まで)



▲金香

これではまったく詰まない。

これまでの検討をまとめれば、59 龍だと今度は右下にもぐられて詰まないことになる。

しかし、この F 図をよく見てほしい。ここでもし 59 龍が 58 にいたなら、この図は詰むのだ。29 香、28 歩合、同龍、36 玉、27 金、47 玉、37 金、56 玉、58 龍、65 玉、67 龍、54 玉、64 龍、43 玉、44 歩、33 玉、22 銀不成、32 玉、33 香、41 玉、31 香成、51 玉、62 歩成まで。

57 龍なら左上に逃げられ、59 龍なら右下に逃げられる。だが、58 龍なら、そのどちらに逃げられても詰んでいる。

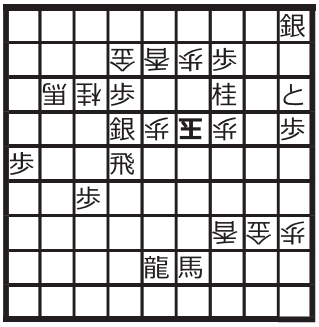
ようやく本局の仕掛けが見えてきた。龍をどこに行くかの 3 択で、邪魔駒になるためいちばん指しにくい 58 龍が正解だという構図になっているのである。

だとすれば、ここでまた仮想手順を思い描くのはたやすい。58 龍として、そこで邪魔駒になった龍を 47 龍（これもやはり邪魔駒だ）～ 44 龍と捨てて消去する手順。これに違いない、と我々は思い込む。

すなわち、 1 図で 58 龍を選んだ後、

58 龍、54 歩合、64 銀、43 玉、
44 歩、同玉（2 図）

（2 図は 44 同玉まで）



▲香香

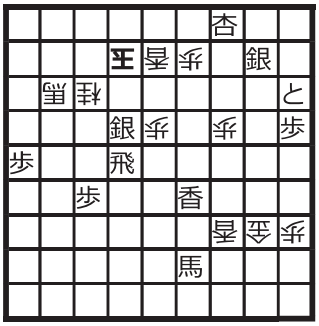
（2 図以下）

47 龍、33 玉、44 龍、同玉、
46 香、33 玉、22 銀不成、⑦ 24 玉、
23 と、同玉、13 歩成、24 玉、
14 と、同玉、58 馬、47 桂合、
同馬、23 玉、24 香、同玉、
25 飛、14 玉、26 桂、同金、
同飛、47 馬、13 銀成、同玉、
24 金、22 玉、23 金、11 玉、
22 金まで詰み ??

これでやっと解けたか……と安心してはいけない。実はこの手順にも穴があいている。

龍を消去してしまうと、⑦で 32 玉から左辺に逃げ出されたとき、次の G 図のようなことになって、いくら 48 馬が利いていても、持駒金一枚では詰まないのである。

（G 図は 62 同玉まで）



▲金

具体的には、ここから 63 銀成、71 玉、93 馬、82 歩合、72 金、同馬、同銀成、同玉、61 角、71 玉、82 馬、同玉、62 飛成、91 玉で逃れ。

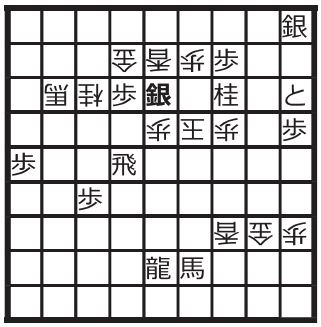
ここまでくると、64 銀を消去して、65 の飛車筋を通しておく手に思い至る。最後の難関は、それをいつ実行に移すかだ。

2 図に戻って、44 同玉となったこの局面が、その唯一のチャンスである。

（2 図以下）

53 銀不成！（3 図）

（3 図は 53 銀不成まで）



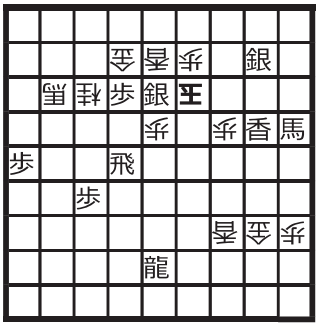
▲香香

同金と取られそうなので指しにくいが、それだと 66 馬、55 銀合（香は売り切れ）、同馬、同歩（35 玉は 46 馬、26 玉、36 馬、同玉、47 銀、26 玉、56 龍まで。また、55 桂合としている場合でも、やはり 46 馬、26 玉、36 馬の手順が成立して詰む）、同龍、43 玉、46 香、44 銀合、同香、同金、同龍、同玉、35 銀、同歩、45 銀で詰む。また、55 銀合のところ桂合なら、同様に進んで 44 の地点で精算したとき、36 桂と掛けて詰む。

53 銀不成に対して同玉なら、75 馬、43 玉、44 香、同玉、47 龍、33 玉、42 馬まで。

うっかりするのは、ここで 33 玉と逃げる変化だ。その場合は 22 銀不成、24 玉、23 と、同玉、13 歩成、24 玉（32 玉は 33 香、43 玉、45 香、53 玉、75 馬まで）、14 と、同玉、47 馬、23 玉、24 香、32 玉、14 馬、43 玉と進んで H 図。

（H 図は 43 玉まで）



▲香

ここで 54 龍！が綺麗な妙手だ。以下同玉、64 銀成、43 玉、44 歩、同玉、46 香まで。

上の H 図で、58 龍がいないと詰まないことにもご留意いただきたい。すなわち、2 図に戻って、47 龍、33 玉、44 龍、同玉と龍を消去してから 53 銀不成を実行すると、この順に逃げられて詰まない。つまり 53 銀不成のタイミングは 2 図の瞬間しかなかったわけである。精密！

この変化を読み切れば、応手は予定どおりに同香と決まり、どうやら本局はほぼ攻略できた。

最初からの正解手順をここで並べておこう。

52 桂成、同香、58 龍！⑧ 54 歩合、
64 銀、43 玉、44 歩、同玉、
53 銀不成！同香、47 龍、33 玉、
44 龍！同玉、46 香、33 玉、
22 銀不成、24 玉、23 と、同玉、
13 歩成、24 玉、14 と、同玉、
58 馬、47 桂合、同馬、23 玉、
24 香、同玉、25 飛、14 玉、
26 桂、同金、同飛、47 馬、
13 銀成、同玉、24 金、22 玉、
23 金、11 玉、22 金まで 43 手詰

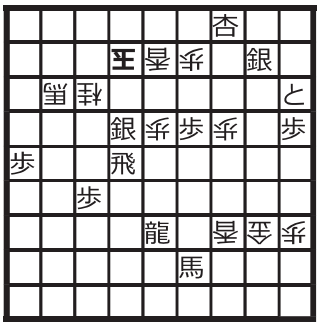
最後に、検討していなかった変化を追加しておこう。

58 龍に対して⑧ 54 銀合と抵抗するのは、同龍、同玉、56 香、55 歩合、同飛、63 玉、74 銀打、72 玉、83 銀成、同玉、74 銀となって、以下 92 玉なら 94 香、81 玉、92 角、71 玉、93 馬……、82 玉なら 84 香、71 玉、82 角……という要領で、52 飛成と行けることになり、面倒だが詰む。

また、⑧ 54 桂合なら、64 銀、43 玉、44 歩、33 玉（同玉なら 55 龍、43 玉、44 香、33 玉、22 銀不成、32 玉、42 香成、同玉、44 龍で、持駒に香歩を残したまま左辺に追えるので詰む）、22 銀不成、24 玉、23 と、同玉、13 歩成、32 玉、33 香、41 玉、31 香成、51 玉、62 歩成、同玉、73 銀成、同玉、84 金、同馬、同馬、同玉、88 龍とおなじみの手順で詰む。

残る問題は、⑧ 57 歩合、同龍、54 歩合と中合で龍を 57 に呼び寄せられた場合。これはすでに見た、いきなり 57 龍とやった場合の逃れの B 図で、持駒が歩 1 枚増えていることになる。それを I 図として掲げる。

（I 図は 62 同玉まで）



▲金香歩

ここから、53 銀成、71 玉、62 飛成、81 玉のとき、82 歩が打てて、92 玉、94 香、同馬（93 歩合は 91 金、同玉、71 龍）、81 歩成、72 歩合、82 金、93 玉、97 龍、84 馬、94 歩まで詰む。

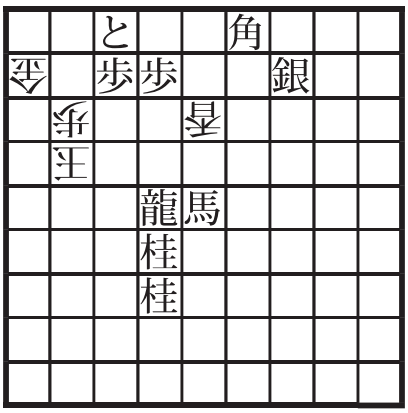
そして⑧ 57 桂合、同龍、54 歩合の場合だと、上の I 図で持駒が金桂香になっているので、63 銀成、71 玉、72 金、同馬、同成銀、同玉、84 桂と掛けて詰む。

よくもこれだけ複雑な綾を読み切ったものだ、と感嘆せずにはいられない。作図の出発点になっているのは、直接に素抜かれる 47 馬ではなく 58 馬、というところで、そこに龍の邪魔駒消去が加わった、という流れのはずである。これだけなら、もっと簡単にする方法もあったはずだが、山本民雄は龍の 3 択問題にこだわった。詰将棋作家ならその気持ちはよくわかる。それを実現するのに、構図の軸になる 27 金と 83 馬を活かして、最小限の設定で 3 通りの変化・紛れを切り分ける、というのも、納得できるところだ。

鬼気迫る、と言ってもけっして大袈裟ではないほど、尋常ならざる熱気を感じる超傑作。山本民雄の代表作の一つである。

なお、本作品には、佐藤喜八郎氏による、「詰将棋解析学 1」と題する詳細な研究がある。http://meiji.shogi-ob.net/tume/kaiseki.htm を参照されたい。本稿もその佐藤氏の労作を参考にさせていただいた。ただし、そこに載っている解説と、本稿とでは、変化手順の説明で多少違うところがあることをお断りしておく。

(38)
近代将棋　1984.7



▲歩

73 角成、同玉、76 龍、① 62 玉、
74 桂、73 玉、62 桂成、同玉、
66 龍、② 65 歩合、同龍、73 玉、
76 龍、③ 75 歩合、同龍、82 玉、
81 と、93 玉、94 歩、同玉、
85 角成、93 玉、84 龍、同歩、
94 歩、83 玉、75 桂、72 玉、
63 馬、61 玉、62 歩、51 玉、
41 銀成まで 33 手詰

① 82 玉は 81 と、93 玉（同玉は 71 歩成、91 玉、81 と、同玉、63 角成、82 玉、72 龍、93 玉、94 歩以下）、94 歩、同玉、85 角成、93 玉、96 龍まで
② 51 玉 は 61 と、42 玉、46 龍、33 玉、23 銀 成、34 玉、35 歩、25 玉、52 角 成、14 玉、44 龍、23 玉、34 馬、22 玉、33 馬、以下早い
② 73 玉は 63 角成、82 玉（84 玉は 64 龍、95 玉、75 龍、94 玉、85 馬、93 玉、94 歩、82 玉、81 と、同玉、71 歩成以下）、81 と、同玉、71 歩成、82 玉、72 と、93 玉、94 歩、同玉、96 龍以下
③ 62 玉は 63 歩、51 玉、61 と、42 玉（同玉は 71 歩成、51 玉、52 角成、同玉、72 龍）、46 龍、33 玉、35 龍、34 飛合、23 銀成、43 玉、44 歩、同飛、32 角成、52 玉、62 歩成まで早い

第 36 番に出てくる、69 龍のいわゆる「ソッポ行き」（業界用語）と着想は根が同じだったのだろうが、こちらはそれをさらに自然な形にして、3 回ソッポを反復するという趣向味を持たせた作品である。

意味付けはやはり、他の味方駒の陰になってしまわないためであり、この図では 96 の地点にまわれることが急所になる。

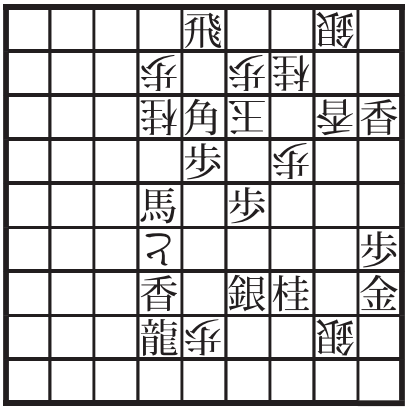
うまいなあと思うのは、邪魔駒消去の 74 桂～ 62 桂成で、そのあいだに攻方 62 歩も消えてしまうことにより、62 桂成ではなく 82 桂成とこちらに成ると、75 歩合！同龍、82 玉、81 と、93 玉、94 歩、同玉、85 角成、93 玉、84 龍、同歩、94 歩、83 玉、75 桂、

72 玉、63 馬、61 玉で一歩不足となって失敗する。なんともデリケートだ。

右辺に追い出す変化も、よくこの 32 銀配置だけで割り切れたものだと思う。

まったく非の打ち所がない傑作。

(39)
詰将棋パラダイス　1985.11

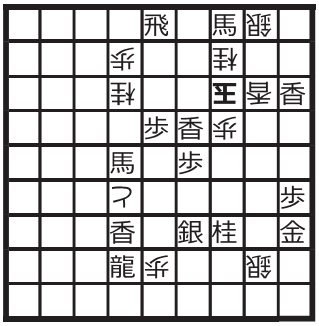


▲香歩

難解さという点では、おそらく第 37 番に次ぐ作品。わずか 39 手という中篇のサイズであるにもかかわらず、ロジックと読みの量は明らかにその範囲から溢れ出しそうになっている。凝縮度、という点では山本民雄全作品でナンバー 1 かもしれない。

まず手なりで進めてみよう。44 香、33 玉、42 角成、22 玉、31 馬、33 玉としたのが A 図。

(A 図は 33 玉まで)

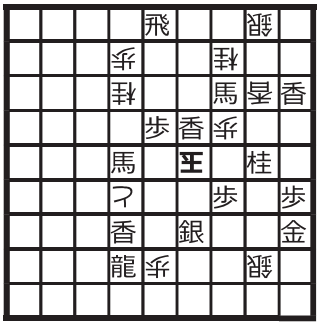


▲歩歩

ここに至る途中、もしかすると 42 角成～31 馬の部分は不成かもしれない。その場合は、後からその馬を表返すという裏技を使えばいい。

さて、この A 図でしばし立ち止まることになる。最も自然な 53 飛成、24 玉、42 馬は 35 玉で打歩詰である。この打歩を避けるには、25 桂と跳ぶ手が有力だが、24 玉と逃げられると 42 馬に 33 桂合の妙防があり、以下同馬、35 玉、36 歩、45 玉と進んだのが次の B 図。

(B 図は 45 玉まで)



▲桂歩

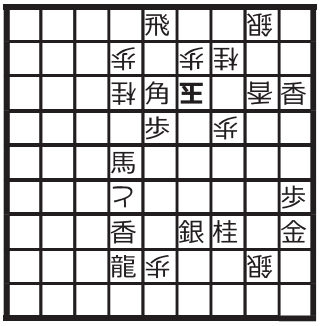
この図が詰まない。56 馬、同と、57 桂は 55 玉で失敗。

というわけで、初手 44 香は詰まないことがわかった。問題は、36 と 46 の 2 箇所に出現する打歩をどうやって避けるかだ。

初手に戻って、44 歩を読んでみよう。

44 歩、33 玉、43 歩成、①同玉（途中図 1 ）

(途中図 1 は 43 同玉まで)



▲香歩

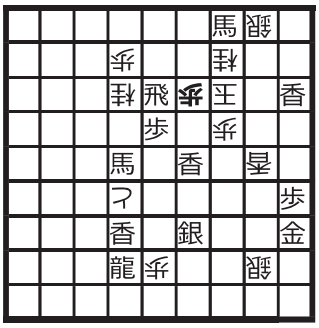
①のところで同歩は、66 馬、44 桂打、同

馬、同歩、25 桂打、同香、同桂で、21 に質駒の銀があるから詰む。

さて、こうやって 45 歩を消去してから、まず考える手段はここで 45 香と打つ手だ。もし前述の手順と同じように進行するならば、B 図まで来たときに図から 44 香が消えていることになり、それだと 57 桂、同と、55 馬、同桂、同馬、同玉、57 龍で詰むではないか。もしかして、これが作意？

そううまく行くだろうか。45 香、33 玉、42 角成、22 玉、31 馬、33 玉、25 桂のとき、今度は同香と取る。そして 53 飛不成（成らないのは、46 歩を打つため）に対して、43 歩の秘手がある（C 図）。

（C 図は 43 歩合まで）



▲歩歩

以下、同飛成、24 玉、42 馬、35 玉となると、45 香に 43 龍のヒモが付いてしまうため、打歩詰。そして明らかに、そこから逃れる手だてはもうない。

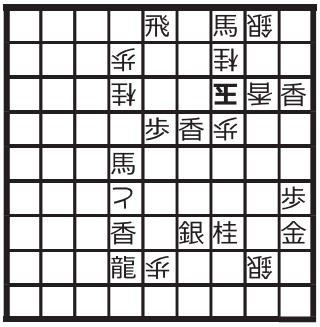
まとめると、途中図 1 で 45 香と打つのも 43 歩捨合の妙防があって逃れ。それでは、他に手段があるのか？

44 香と打つ。これが正解である。

それだと、45 歩を消しただけで、結局最初の手順に戻ってしまうのではないか？　歩を消した意味ははたしてどこにあるのか？

（途中図 1 からの指し手）
44 香、② 33 玉、42 角成、22 玉、
31 馬、33 玉（途中図 2 ）

（途中図 2 は 33 玉まで）



▲歩歩

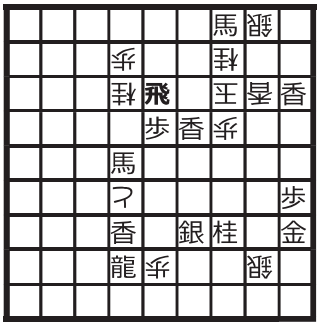
②で同桂は同角成、同玉、66 馬、55 香合、同馬、同桂、53 飛成、35 玉、36 歩、24 玉、25 香以下詰む。

途中図 2 から 25 桂とすると、すでに見た前述の手順と同じになって、B 図まで進み詰まない。

しかしここで、45 歩を消去した効果が現れる。

（途中図 2 からの指し手）
53 飛不成！（途中図 3 ）

（途中図 3 は 53 飛不成まで）



▲歩歩

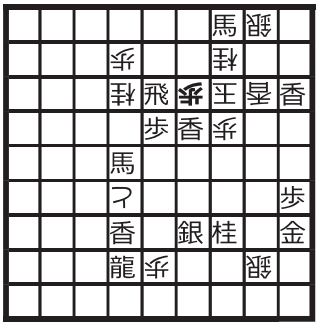
これが狙いの一手だ。45 歩を消去してあると、このときに 24 玉と逃げる手がない（25 歩、35 玉、36 歩が打てて、44 玉、43 飛成、同玉、53 歩成以下詰む）。また、44 玉と取るのは 66 馬以下詰み。

だとすると、玉方の次の一手は絶対。

（途中図 3 からの指し手）

43 歩合（途中図４）

（途中図４は 43 歩合まで）

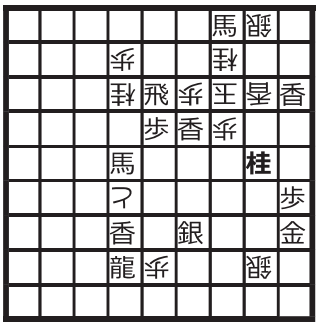


▲歩歩

もちろん、ここで同飛成と取ってしまうと、44 香にヒモが付くので、36 歩が打歩詰になり失敗する。手をつなぐには、次の手しかない。

（途中図４からの指し手）
25 桂（途中図５）

（途中図５は 25 桂まで）



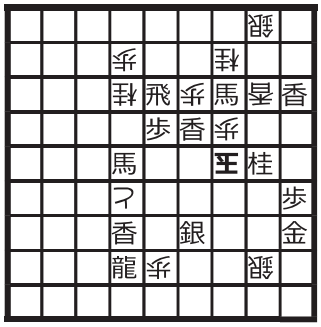
▲歩歩

ここで 44 玉なら 43 飛成がある。

しかし、同香と取る手と、24 玉と逃げる手の両方を心配しなくてはならない。

24 玉の方から調べてみよう。42 馬、33 桂合、同馬、35 玉で D 図。

（D 図は 35 玉まで）

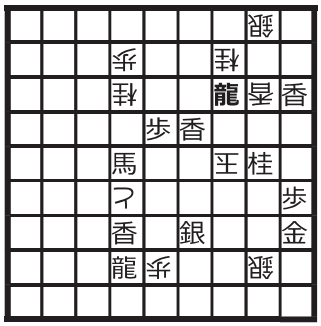


▲桂歩歩

今までに研究した手順とどこがどう違うのか、差異が微細なだけに解答者は迷宮にさまよってしまうかもしれない。

この D 図で、36 歩、45 玉と進めてしまうともう詰まない。そうではなく、34 馬！とするのが決断の一手で、以下同玉、43 飛成、35 玉（45 玉は 46 歩、35 玉、36 歩以下）のときに 33 龍（E 図）とするのが急所。

（E 図は 33 龍まで）



▲桂歩歩歩歩

ここから 34 歩合は、36 歩、45 玉、57 桂、同と、55 馬！、同桂、46 歩、54 玉、43 龍の好手順がある。

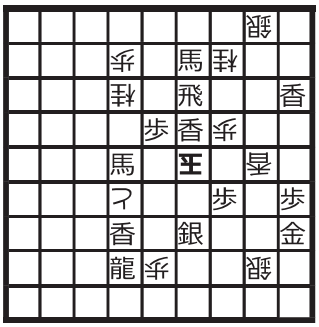
また 34 銀合（角合も同様）なら、36 銀、46 玉、38 桂、36 玉、34 龍、35 歩合、47 銀、37 玉、35 龍、48 玉、66 馬以下。

以上で、途中図 5 の 25 桂に対して、24 玉とかわす変化がすべて詰んだことになる。このあたりの細かい局面の差異と綾を読み切るためには、相当の集中力を必要とするはずだ。

25 同香と決まれば、どうやら峠は過ぎた。

（途中図 5 からの指し手）
25 同香、43 飛不成、24 玉、42 馬、
35 玉、36 歩、45 玉（途中図 6 ）

（途中図 6 は 45 玉まで）

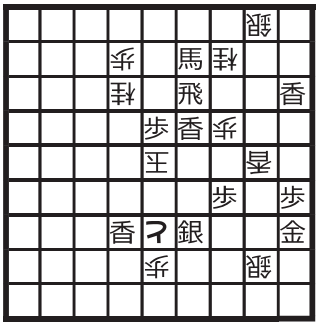


▲歩歩

43 飛不成としたのは、もう次に出番を待っている手が見えているためである。その手とは……。

（途中図 6 からの指し手）
55 馬！、③同玉、57 龍、同と（途中図 7 ）

（途中図 7 は 57 同とまで）



▲歩歩

③で同桂は 46 歩（これが打てるのが 43 飛不成の効果）、54 玉、53 飛成、65 玉、64 龍、76 玉、75 龍、87 玉、86 龍まで。

この途中図 7 までたどりついてみると、次に指したい手は 64 馬ではなく 64 角不成である。なるほど、この瞬間になってようやく角は成ってはいけないというのがわかる仕掛けであったのか…と納得するはず。ここまでの手順と局面で、「馬」であったものをゆっくりと「角」に表返してください。

64 角不成以降の収束は、ここまで来れば誰でも一目だろう。飛不成をさらに 2 回含み、この収束がおそらく作図の出発点だったのだろうと想像させる。

それでは、最初から正解手順を通して書いておこう。

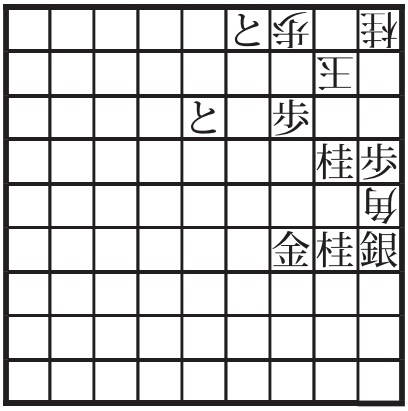
44 歩、33 玉、43 歩成、同玉
44 香、33 玉、42 角不成、22 玉、
31 角不成、33 玉、53 飛不成、43 歩合、
25 桂、同香、43 飛不成、24 玉、
42 角不成、35 玉、36 歩、45 玉、
55 馬、同玉、57 龍、同と、
64 角不成、54 玉、53 飛不成、45 玉、
46 歩、44 玉、45 歩、同玉、
43 飛不成、44 角合、46 歩、54 玉、
53 角成、同角、45 飛成まで 39 手詰

あらためて全体を眺め直せば、飛不成と角不成がそれぞれ 4 回ずつ。出発点であったはずの飛不成 2 回と角不成 1 回からすれば、ごくふつうの素材がとんでもない化け物に成長してしまった、という感がある。

そして、テーマの中心部になった、打歩回避のための 44 香短打と、43 歩合および 33 桂合の捨合のからみは、解答者の頭を混乱させること間違いなしの複雑さで、よくこれだけ緻密なロジックを 39 手という短さと比較的に狭い枠の範囲内で凝縮できたものと驚嘆するしかない。

発表当時、わたしは看寿賞の選評で「狂気に近い知性を感じる」と書いた。この感想は今でも変わっていない。

(40)
近代将棋　1986.9



▲角歩

32 歩成、同歩、23 歩、①同玉、
34 角、24 玉、15 銀、同玉、
42 角、② 33 歩、同角成、24 歩合、
同馬、同玉、25 金、33 玉、
43 と、22 玉、13 歩成、同玉、
14 金、22 玉、12 角成、同玉、
13 歩、21 玉、22 歩、同玉、
34 桂、21 玉、31 と、同玉、
42 桂成、22 玉、32 成桂まで 35 手詰

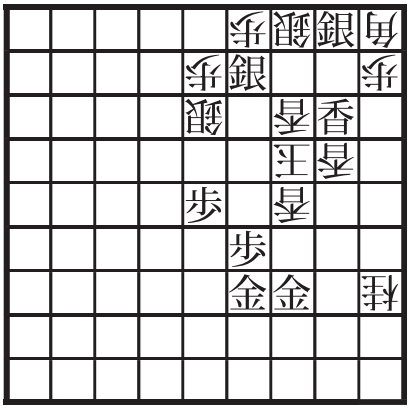
①同桂は 34 桂、33 玉、22 角
② 24 歩合は同角成、同玉、25 金、33 玉、
43 角成、22 玉、13 歩成、同玉、14 金、22 玉、
34 桂、12 玉、13 歩、21 玉、31 と以下

大技を繰り出すのが作風の山本民雄にしては、珍しく地味な狙いに地味な作りの一局である。

本局のすべては、10 手目の 33 歩と突いて捨合する、この奇妙な応手にかかっている。この手を省いていきなり 24 歩合とした変化②を見てほしい。最後、32 歩が 43 馬のラインを遮っているので、13 歩が打てて詰む。これと同じ形で、32 歩を消しておけば、43 馬が 21 まで利いているので打歩詰になる、という仕掛けだ。

攻方も、43 角成ではなく 43 とと手を変え、後は自然に収束する。全体に薄味なのはいたしかたなし。

(41)
詰将棋パラダイス　1987.11



▲飛飛角

67 角、① 43 玉、53 銀成、②同歩、
44 銀、③同玉、42 飛、④同銀、
45 飛、34 玉、42 飛不成、25 玉、
36 金左、同香、34 角、⑤同玉、
35 銀、25 玉、26 金、14 玉、
12 飛不成、23 玉、32 飛成、14 玉、
15 歩、13 玉、12 龍まで 27 手詰

① 25 玉は 26 飛、14 玉、16 飛打、15 金合、同飛、同玉、16 金、14 玉、24 飛、同玉、26 香、13 玉、12 銀成、同玉、22 香成以下
① 45 桂合は同角、43 玉、53 銀成、同玉、32 銀打、同銀、同銀不成、同玉、52 飛、42 金合、44 桂、43 玉、54 銀、44 玉、53 銀不成、同金、54 飛、同金、同飛成まで
① 45 金合は同角、43 玉、33 銀成、同角（同玉は 34 飛、43 玉、33 飛打、同角、同飛成、同玉、34 金以下）、34 金、42 玉、33 金、同玉、51 角、42 合、34 飛以下
②同玉は 54 飛、62 玉、92 飛、72 銀合（72 歩合は 63 銀、同玉、85 角、73 玉、74 飛以下）、52 飛成、同玉、72 飛成、62 桂合、63 銀、43 玉、54 銀打、44 玉、45 銀、43 玉、76 角以下

③ 52 玉は 53 銀成！同玉、51 飛、64 玉（52 歩合は 54 飛、63 玉、52 飛引成、73 玉、53 飛成、84 玉、82 龍以下。63 玉は 43 飛、64 玉、54 飛成、75 玉、73 飛成以下）、54 飛成、73 玉、74 飛以下早い
83 玉、63 龍、92 玉、72 飛成、82 合、83 龍寄、91 玉、82 龍まで同手数駒余り
④同歩は 45 飛、34 玉、42 飛成、25 玉、26 歩、14 玉、12 龍、13 歩合、15 歩、同玉、13 龍、14 歩合、16 歩、同玉、14 龍、15 歩合、49 角まで
④ 55 玉は 56 金、64 玉、62 飛成、63 歩合、66 飛、54 玉、45 金、43 玉、76 角以下
④ 43 桂合は 45 飛、34 玉、35 飛、同玉、36 金以下
⑤同香は 26 銀、14 玉、12 飛不成以下 2 手短い

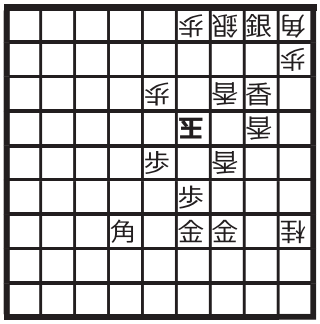
山本民雄の遺作となった作品。

これもまた、豪腕にまかせた、唖然とするような無理作りである（変化③を見よ。そこまでやるか……とうならずにはいられない）。想像力と知力が暴走するままに任せて、とんでもない領域に足を踏み入れることを恐れない。私見によれば、山本民雄のいちばんすばらしいところはそこである。けっして、優れた作図技術といった問題ではない。

この作品、初形はなんともグロテスクである。しかし、右半分に収めているところ（初手の67角がその枠からはみ出る着手なのは、明らかに意識的な設定だ）、成駒がないところなど、それなりのコントロールも見られる。

狙いは、かつてなかったオリジナルな手筋の複合である。6 手目の局面を途中図 1 として掲げる。

（途中図 1 は 6 手目 44 同玉まで）



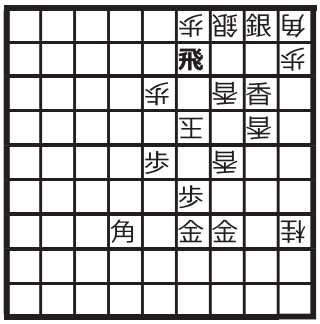
▲飛飛

ここから 45 飛、34 玉、42 飛成、25 玉、26 飛、15 玉、12 龍、14 歩合と進むと、16 歩が打歩詰。そう、これは典型的な飛先飛歩の形である。

そこで、攻方は飛歩不利交換をする手段を探すことになる。この途中図 1 で、おそらく空前絶後の妙手第一弾が飛び出す。

42 飛！！（途中図 2）

（途中図 2 は 7 手目 42 飛まで）



▲飛

この作品を鑑賞した者なら、間違いなく永遠に記憶に残るはずの一手だ。

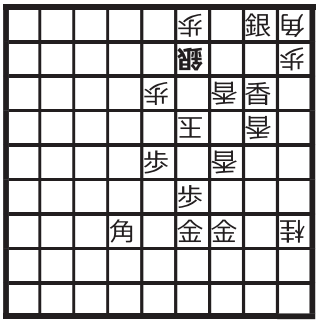
この手は同歩と取らせて、45 飛、34 玉、42 飛成、25 玉、26 歩で、飛歩不利交換を実現させようというもの。それにしても、歩頭に飛車捨てなのだから、驚くではないか。もともと、歩を取ろうと思えば 41 に落ちているのだから、余計に 42 飛の意外感が増すのである（42 飛とせずに 45 飛、34 玉、41 飛成で歩を取りにいくのは、後で 12 龍とま

われないため詰まない)。

この 42 飛だけでも充分に凄いのだが、驚くなかれ、実はその応手が 42 飛を上まわるほどに凄い。妙手第 2 弾がここで出る。

42 同銀！！！（途中図 3）

（途中図 3 は 8 手目 42 同銀まで）



▲飛

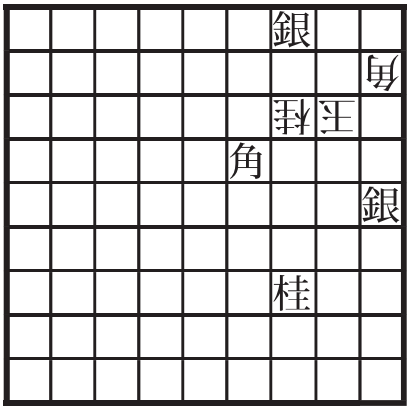
歩ではなくて、銀をあげましょうというのである。つまり、45 飛、34 玉、42 飛成、25 玉、26 銀と進めば、14 玉、12 龍、13 歩合で、このときに 15 歩が打歩詰になる仕掛け。すなわち、銀先銀歩の形である。

ストーリーを要約すれば、「飛歩の不利交換に行ったら、銀先銀歩（玉方応用）で受けられた」ということになる。これが従来にはなかった､新しい組み合わせなのだ。これが、単純に「飛先飛歩と銀先銀歩をやりました」というのとは決定的に違うことを認識してほしい｡二つの手筋を論理で一つにつなげると、そこに新しいものができるという可能性を、本作は示唆している｡詰将棋作家にとっては、こういう作品こそ想像力を刺激してくれるのだ。

打歩構想物の中篇として、おそらく将来何度も引用されることになるはずの超傑作。山本民雄の遺作にふさわしいと思うのは、わたしだけだろうか。

【補遺】　不完全作

(42)　余詰
詰将棋パラダイス　1965.1

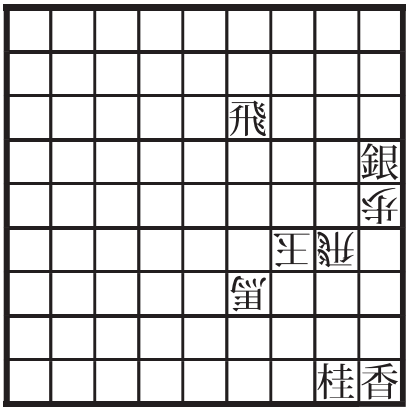


▲飛

Ⓐ 13 飛、同玉、25 桂、同桂
22 角成まで 5 手詰

余詰:Ⓐで 22 飛、34 玉、33 角成、同玉（35 玉は 26 飛成まで)、42 飛成以下。

(43)　余詰
詰将棋パラダイス　1965.2



▲金金金桂

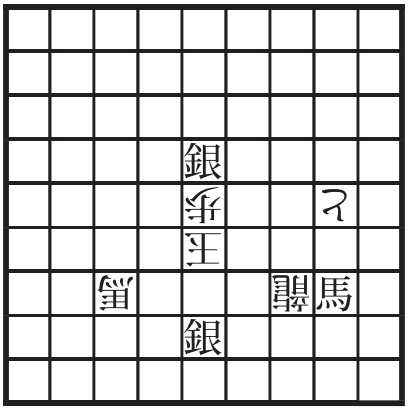
Ⓐ 27 金、同飛成、48 桂、35 玉、
26 金、同玉、46 飛成、同馬、
25 金まで 9 手詰

初手で飛をどかした後に 26 金と捨てるの

が好打。

余詰:Ⓐで 48 桂、同馬、27 金、同玉、28 金、
同玉、48 飛成、38 歩、37 角、29 玉、39 金、
同歩成、18 龍まで

(44)　余詰
詰将棋パラダイス　1965.11



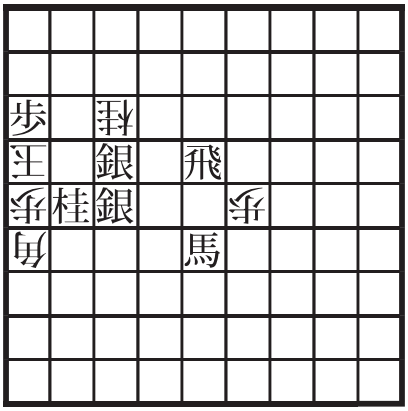
▲飛金

Ⓐ 36 飛、同と、38 馬、同龍
57 金まで 5 手詰

限定打の習作。意味は 46 玉と逃げた時の退路ふさぎ。

余詰:Ⓐで 38 馬、46 玉、45 飛、36 玉、47 金、
26 玉、37 金、15 玉、26 金以下。

(45)　余詰
詰将棋パラダイス　1968.5



▲なし

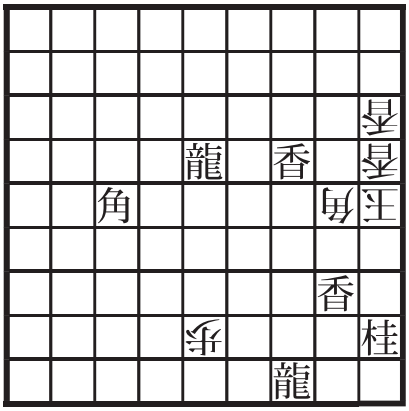
65 銀、83 玉、Ⓐ 64 銀直、① 94 玉、
55 銀、② 85 玉、84 飛、75 玉、
66 馬まで 9 手詰

① 72 玉は 73 銀成、71 玉、63 桂、81 玉、
92 歩成まで変化同手数
② 74 歩は同飛、83 玉、73 飛成、94 玉、
84 龍まで 11 手駒余りの変長

初手 63 銀のような手では、85 玉で上部に脱出される。そこで、65 銀、83 玉、64 銀と銀の位置をずらしてから 55 銀とソッポに開くのが変わった狙い。これで上部への逃げには 66 馬までの連結形が用意される。

余詰:Ⓐで 74 銀直、72 玉、73 桂成、61 玉、
72 成桂、同玉、52 飛成、62 歩、45 馬、71 玉、
72 馬、同玉、84 桂、82 玉、62 龍、93 玉、
73 龍、94 玉、83 龍まで。

(46)　不詰
詰将棋パラダイス　1969.4



▲歩

42 角不成、16 玉、56 龍、① 17 玉、
53 角不成、② 26 歩合、同龍、18 玉、
15 龍、同香、19 歩、27 玉、
28 歩、16 玉、17 角成、同玉、
37 龍、16 玉、27 龍まで 19 手詰

① 36 歩合は 17 歩、同玉、53 角成、18 玉、

58 龍以下。
② 26 桂合は同角不成、27 玉、29 龍、28 合、39 桂以下
② 44 歩合（打診）は同角成、26 桂合、同龍以下作意どおりで 2 手長駒余り。
② 44 桂合は同角不成、26 歩合、同角以下。

5 手目 53 角不成と成らずでいくのは、26 桂合を同角不成と取るため。作意の 26 歩合だと、収束に 17 角成と捨てることになるため、攻め方は角の成・不成の選択権を残しておかねばならない。

だとすると、ここで打診中合の手筋が当然ながら考えられる。変化をごらんいただきたいが、44 歩合なら同角成と取って、2 歩を持つので 26 桂合にも収束手順に入れる。また 44 桂合なら今度は同角不成と取って、26 歩合でも同角以下詰むから、これは無駄合。

問題は、44 歩合が無駄合と見なせるかどうか。作意手順では 26 歩合だが、こちらの変化では 26 桂合と変わっているので、判定は微妙だ。この当時は 2 手長い変長は許容範囲と解釈されていたし、山本民雄はその解釈を前提にして作品を作っていたので、無駄合かどうかはとりあえず不問にできると考えていたと思われる。

ただし、今日のようにほとんど変長を認めない立場に立てば、やはりこれは味が悪い。むしろ、打診中合を作意にするような作り方をするのが普通の考え方だろう。

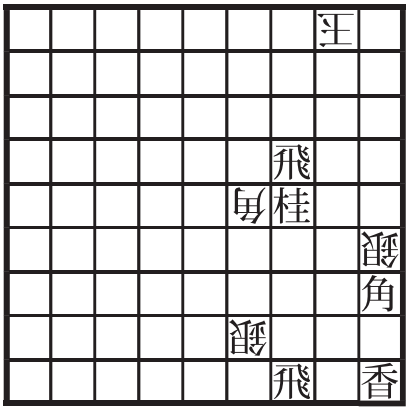
それはともかく、本局は不詰だった。

不詰：①で 36 桂合以下、17 歩、同玉、53 角不成、26 桂合、同角不成、16 玉、28 桂、27 玉、47 龍、18 玉となって詰まない。

28 桂に 27 玉と逃げられて、28 桂が邪魔駒になってしまうのを見落としたのではないかと想像される。

（47） 余詰

詰将棋パラダイス　1970.10



▲歩 4

22 歩、① 12 玉、13 歩、② 22 玉、
Ⓐ 12 歩成、同玉、Ⓑ 23 桂成、同玉、
33 飛成、14 玉、15 歩、同玉、
26 角、同玉、35 龍、27 玉、
28 歩、同玉、38 龍まで 19 手詰

①11 玉は23 桂不成、12 玉、11 桂成、同玉（23 玉は 33 飛成、14 玉、15 歩、同玉、35 龍、25 合、26 角以下）、14 飛、22 玉、44 角、23 玉、33 角成、14 玉、16 香以下早い
②同玉は 14 歩、12 玉、23 桂成、同玉、13 歩成、同玉、35 角、23 玉（24 歩合は 33 飛成以下）、13 角成、同玉、16 香以下早い

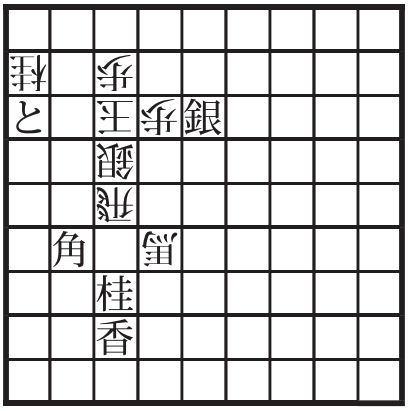
将来の二歩を回避するために、あらかじめ歩を消去しておく。それを 1 筋と 2 筋の 2 箇所でやろうというわけだが、最初 22 歩を消すために 13 歩を打ち、その 13 歩を消すために 12 歩成とする、この論理のつながりがおもしろい。

おそらく作者は、まず序盤の 22 歩～ 12 歩成までの 6 手を構想し、その手順を満足するような 5 段目以下の配置を考えたのではないかと思う。変化①と②はどちらも目一杯で、この配置で割り切ったところに作者の実力を見る。

残念ながら、余詰が 2 カ所あった。

余詰１：Ⓐで 29 飛、27 歩、同飛、同銀成、23 歩、21 玉、12 歩成、同玉、28 角、18 歩、13 歩、21 玉、22 歩成、同玉、55 角、13 玉、14 歩、12 玉、32 飛成まで。
余詰２:Ⓑで 32 飛成、22 歩、23 桂成、同角、13 歩、11 玉、22 龍、同玉、44 角、13 玉、16 香、15 歩、24 銀、同玉、33 角成、14 玉、15 馬、13 玉、33 馬、14 香、23 馬、同玉、41 角、12 玉、14 香、13 香、同香成、同玉、33 飛成、12 玉、13 香、21 玉、22 香まで。

（48） 余詰
詰将棋パラダイス　1971.3



▲飛桂桂

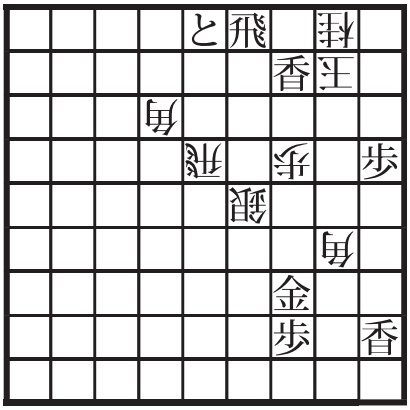
65 桂打、①同飛、Ⓐ 85 桂打、同飛、
65 桂、同馬、95 角、同飛、
83 飛まで９手詰

①同銀は 95 角、84 香合、同角、74 玉、86 桂、84 玉、94 飛、73 玉、85 桂まで 11 手駒余りの変長
①同馬は同桂、84 玉、75 角、同銀、94 飛、85 玉、87 飛、86 歩、97 桂まで 11 手駒余りの変長

取れる飛をあえて取らないという手順で、ちょっと意味が分かりくい。65 桂と跳ねて香筋を通したいのだが、そのためには 85 をふさがなくてはダメ。いきなり 85 桂を打つと同銀で逃げ道が開いてしまうので、その前に 65 桂打、同飛と工作しておかなければならないという訳。

余詰:Ⓐで同桂、84 玉、75 角、同銀、94 飛、85 玉、87 飛、86 歩、97 桂まで。

（49） 余詰
詰将棋パラダイス　1971.4



▲銀桂桂桂歩歩

Ⓐ 13 銀、① 23 玉、Ⓑ 24 歩、32 玉、
23 歩成、同玉、15 桂、②同角、
43 飛成、③ 33 角、35 桂、同歩、
24 歩、同飛、15 桂、14 玉、
24 銀成、同玉、22 飛、同角、
23 龍まで 21 手詰

① 32 玉は 24 桂、23 玉、43 飛成、33 金合、12 銀不成、24 玉、25 歩以下
①同桂は同歩成、32 玉、24 桂、33 玉、25 桂、24 玉、14 と以下
② 14 玉は 23 桂成、同玉、24 歩、32 玉、22 銀成、同玉、42 飛成、32 桂合、12 香成、同玉、32 龍、22 歩合、23 歩成、11 玉、22 龍まで 23 手駒余りの変長
③ 33 桂打は 24 歩、14 玉、15 香、同玉、45 龍、同桂、26 銀、14 玉、32 角、13 玉、23 角成まで同手数駒余り

打歩詰に誘致するための移動合、いわゆる「セルフピン」式の応手 33 角が作者狙いの

一手である。その前に 15 桂というやりにくい手で角を呼ぶと、この移動合はすぐに浮かんでくる。もっとも、この当時にはまだ相当目新しかったはずだ。

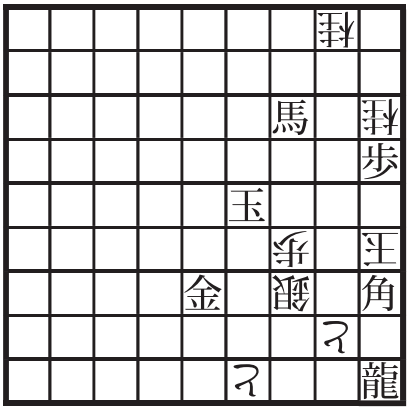
しかし、派手な 33 角の陰に隠れている、地味な手を見落とさないように。それは、15 桂を打つ前に、まず 24 歩で 32 香を消去しておく手だ。邪魔駒消去だろう、と直感で指してしまう手だが、その意味は③の変化にひそんでいる。この変化順で 32 角が打てないと詰まないという仕掛けである。

ただし、余詰が 2 カ所あった。

余詰 1：Ⓐで 13 歩成、同桂、23 歩、32 玉、22 歩成、33 玉、25 桂、同桂、23 と、同玉、43 飛成、33 香、14 銀、24 玉、13 銀不成、23 玉、35 桂、同角、24 歩、同角、同銀成、同玉、15 角、14 玉、26 桂、13 玉、33 角成、17 歩、23 馬まで。

余詰 2：Ⓑで 15 桂、同角、24 歩、14 玉、15 香、同玉、45 飛成、35 銀、26 角、25 玉、17 桂、14 玉、23 銀、13 玉、25 桂、24 玉、35 角、同歩、54 龍、同角、44 飛、23 玉、15 桂、12 玉、23 銀、11 玉、14 飛、13 歩、同飛成、同桂、12 歩、21 玉、13 桂不成まで。

(50)　余詰
詰将棋パラダイス　1971.4



▲金

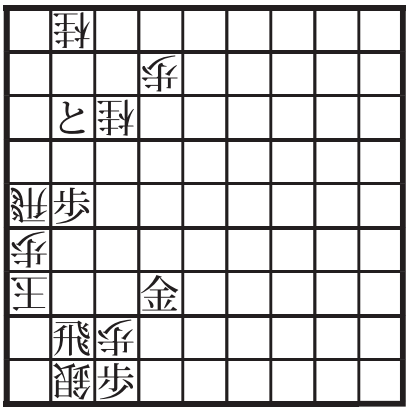
43 馬、① 34 金合、同馬、② 25 飛合、同馬、同桂、27 金、同と、
Ⓐ 15 飛、同玉、26 角、同玉、
16 金まで 13 手詰

① 25 飛合は 35 角、27 玉 (19 とは 17 金、15 玉、25 馬、同玉、23 飛以下)、17 金、38 玉、65 馬以下
① 34 銀合は同馬、25 飛合、35 角、27 玉、17 金、38 玉、47 銀以下
② 25 桂打は 28 角、27 玉、18 金以下

43 馬と遠ざかるのは、変化で 65 馬と転回する手を見ている。これを 34 中合で近づけて馬が回れないようにするのだが、ゆっくりした受けは利かないので、34 金、25 飛と逆王手の連続で凌ぐしかない。持駒が強力になってからは、27 金が小味な一手（同玉は 26 飛）で、以下捨駒の連続で収束する。

余詰:Ⓐで 15 金、同玉、26 角、24 玉、34 飛、23 玉、13 歩成、同桂、14 龍、12 玉、32 飛成、22 歩、23 龍上、11 玉、22 龍上まで。

(51)　余詰
近代将棋　1971.4



▲角角桂桂歩

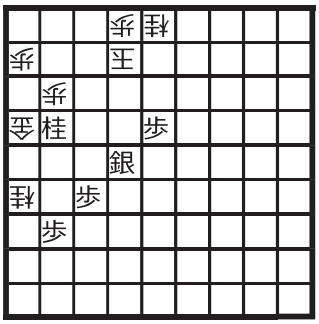
31 角、① 53 歩、同角成、88 玉、
Ⓐ 33 角、44 歩、同馬、97 玉、
88 馬、86 玉、76 金、同玉、
66 角成、85 玉、84 と、86 玉、

77 馬上、97 玉、98 歩、同銀不成、
88 馬、86 玉、87 歩、同銀成、
Ⓑ 98 桂、同成銀、77 馬上、97 玉、
89 桂、同成銀、98 歩、同玉、
76 馬寄、97 玉、87 馬引まで 35 手詰

① 88 玉は 33 角、87 玉（79 玉は 13 角成）、
77 金、98 玉、99 歩、同玉、78 金、98 玉、
88 角成まで。

名作二枚飛車の遠打（第 28 番）の角版である。あちらの発表は 1970 年 11 月であったことから考えると、おそらく山本民雄は二枚飛車を二枚角に変えたこのヴァージョンをほぼ同時期に作ったと見て間違いないだろう。ちなみに、こちらも歴史的な上田吉一作の二枚角遠打は、1972 年 5 月に発表されている。

上田吉一
詰将棋パラダイス　1972.5



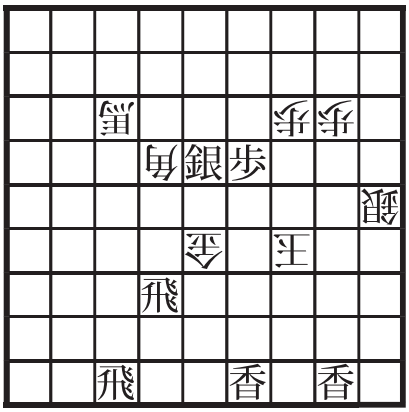
▲角角桂

仕組みは、二枚角の利きをダブらせる中合を避けるために、31 角～33 角が限定になる、というもの。これを作品化するのに、31 角に対して 53 歩といったん中合する方向でまとめようとしたのが、いささか苦しいことになった原因ではなかったか。これだと、原理的に次の 33 角が限定ではなくなってしまう（22 角または 11 角でも可）。限定打をテーマにする作品だけに、この欠陥は大きく映る。

桂 4 枚を盤面と持駒で使い切っているのは、33 角に対して 77 桂合とされる順を嫌ったもの。しかし、それが仇となったようで、下記の余詰 1 の順はそのために成立するのだから皮肉だ（まだ桂を手持ちにしていれば、78 金のとき 88 歩合、同角、98 玉、54 馬、65 桂打で詰まない）。

余詰 1: Ⓐ で 66 角、87 玉、77 金、98 玉、99 歩、同玉、78 金、98 玉、54 馬、65 銀、99 歩、97 玉、64 馬、86 歩、88 金まで。
余詰 2 :Ⓑで同馬、同玉、88 銀、98 玉、99 銀、87 玉、88 歩、97 玉、89 桂、86 玉、98 桂まで。

(52)　余詰
近代将棋　1971.5



▲歩歩

37 歩、35 玉、75 飛、① 55 角、
Ⓐ 36 歩、同玉、45 銀、35 玉、
37 飛、同角不成、56 銀、② 55 馬、
25 金、36 玉、45 銀、同馬、
35 金、同馬、同飛、同玉、
36 歩、同玉、63 角、35 玉、
45 角成まで 25 手詰

①同角は 36 歩、同玉、45 銀、35 玉、37 飛、同馬、36 歩、同馬、同銀、同玉、63 角以下
② 55 角成は 46 金、44 玉、55 金以下

初手からいきなり 45 銀、35 玉、37 飛と

すると、同角不成と応じられて詰まない。そこで、いったん回り道をして、37 歩、35 玉、75 飛、同角、36 歩、同玉で、角ではなく馬を 37 に利かせてから先ほどの順に入れば、今度は同馬になるので詰む。

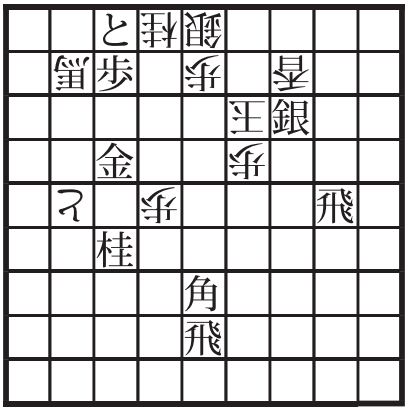
そこで、玉方も 75 飛を取らずに 55 角！と移動合で対抗し、37 に角不成の可能性を残す。この移動合が新手（かどうか、この作品より以前の作例があればご一報ください）。

以下は、56 銀の開き王手に対して、55 馬！と同じ地点に馬による移動合を出してから収束する。実にうまい構成である。

構図もさわやかで、塚田賞を受賞した文句のない傑作だったのだが、なんとしたことか、早詰が発見された。

余詰：Ⓐで同飛、同馬、36 歩、同玉、45 角、35 玉、36 歩、44 玉、34 角！ 46 馬、43 角成、55 玉、65 飛まで。

（53） 余詰
詰将棋パラダイス　1971.9



▲銀歩

34 銀、① 53 玉、Ⓐ 55 飛、同馬、
75 角、62 玉、84 角、73 馬、
同角成、同桂、53 飛成、同玉、
62 角、同玉、63 歩、53 玉、
64 金まで 17 手詰

①同玉は 35 飛、43 玉、32 銀不成以下

打歩詰をめぐるやりとり。中心になるのは、58 の飛車が潜在的に 53 まで利いている、このラインである。

2 手目 53 玉の局面で、いきなり 75 角と両王手をかけると、62 玉と逃げられて、84 角と捨ててもまだ 53 の地点に飛が利いているので、打歩詰を打開できずに失敗する。

そこで、問題のラインを前もって遮断しておこう、というのが 55 飛という捨駒の意味になる。これだと、75 角が両王手にならないが、それがかえって有効だというのがおもしろい。

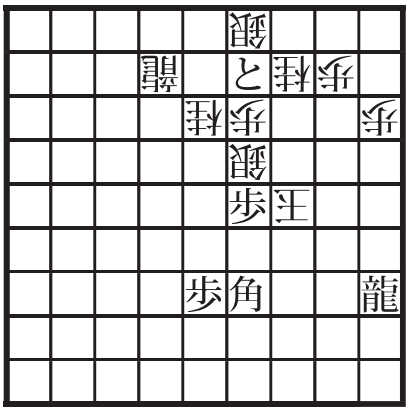
玉方も負けじと、73 馬の移動合で問題のラインをわざと開けてやり、打歩詰に誘う。収束も、53 飛成捨てが画竜点睛の一手で、うまくまとまった。

いかにも作り物らしくできている。

これも残念ながら余詰で潰れていた。

余詰：Ⓐで 84 角、54 桂、44 銀不成、同玉、45 銀、43 玉、44 歩、42 玉、51 角不成、同玉、21 飛成、41 歩、61 と、同玉、41 龍、51 香、62 歩、同玉、63 歩、61 玉、73 桂、同馬、62 銀、同馬、同歩成、同玉、73 角、72 玉、64 桂、81 玉、51 龍、71 角、同龍、同玉、93 角、61 玉、63 香まで。

（54）小城魚太郎　余詰
詰将棋パラダイス　1973.5



▲金金金金

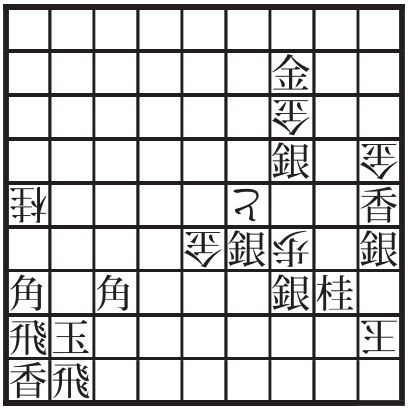
26 龍、① 45 玉、Ⓐ 55 金、②同銀、
36 角、34 玉、Ⓑ 44 金、同銀、
25 角、23 玉、33 金、③同銀、
34 角、同玉、35 金まで 15 手詰

① 同玉は 36 金、17 玉、16 金、同玉、38 角以下
②同玉は 56 龍、64 玉、74 金、同玉、76 龍、64 玉、74 龍、55 玉、56 金まで
③ 12 玉は 34 角、23 香合、同角成、同歩、22 金打まで 17 手駒余りの変長

強力な攻駒を背景に、強引な手順が展開される。そのわりに作意自体は地味な手順で、作者の意図がどのあたりにあったのかよく分からない。44 銀のスイッチバックを交えた、角の小刻みな動きが主題だろうか。

余詰 1 ：Ⓐで 36 角、55 玉、54 金、65 玉、64 金打、75 玉、85 金、76 玉、58 角、77 玉、76 龍、88 玉、87 金、89 玉、67 角、99 玉、79 龍、98 玉、88 金まで。
余詰 2 ：Ⓑで 24 金、同桂、35 金、33 玉、24 龍、42 玉、22 龍、32 銀、54 桂、41 玉、42 歩、同龍、同桂成、同玉、33 金、51 玉、52 飛、同玉、32 龍、61 玉、62 銀まで。

(55)　作意早詰
詰将棋パラダイス　1974.10



▲桂歩

79 玉、① 19 玉、68 玉、18 玉、
59 玉、19 玉、48 玉、18 玉、
Ⓐ 39 玉、19 玉、38 玉、18 玉、
19 歩、17 玉、53 角成、44 歩合
18 歩、同玉、49 玉、19 玉、
58 玉、18 玉、69 玉、19 玉、
78 玉、18 玉、79 玉、② 88 歩合、
同飛寄、19 玉、68 玉、18 玉、
59 玉、19 玉、48 玉、18 玉、
39 玉、19 玉、38 玉、18 玉、
19 歩、17 玉、44 角、同と、
18 歩、同玉、49 玉、19 玉、
58 玉、18 玉、69 玉、19 玉、
68 玉、③ 29 角合、同飛、同玉、
89 飛、④ 18 玉、19 歩、17 玉、
44 馬、同金、29 桂、16 玉、
25 角、⑤同金、同銀、同玉、
26 歩、34 玉、33 金打、24 玉、
35 銀、同金、84 飛、34 桂合、
同飛、同金、16 桂まで 79 手詰

① 17 玉 は 29 桂、16 玉、17 歩、27 玉、28 飛まで
① 28 歩合は同飛、17 玉、29 桂、16 玉、18 飛、27 玉、28 飛、16 玉、17 歩、15 玉、33 角成以下
② 19 玉 は 88 玉、18 玉、97 玉、17 玉、19 飛まで
③ 18 玉は 77 玉、17 玉、19 飛まで
④ 39 飛合は同飛、同玉、59 飛、49 飛合、同飛、同玉、59 飛、38 玉、29 角まで
⑤ 27 玉 は 28 歩、38 玉、16 角、47 玉、49 飛まで

シンプルなメカニズムで、攻方玉による玉鋸の 2 往復を実現させた明快作。
1 往復目では、97 に空きを作り、そのスペースに玉を潜り込むことによって玉鋸の無限運動を終結させようとする。これに対して、玉方は 88 歩の中合で抵抗し、

79 → 88 → 97 の経路をつぶすことで、次の往復の舞台をお膳立てする。

2 往復目では、77 に空きを作り、そのスペースに玉を潜り込むことによって玉鋸の無限運動を終結させようとする。この 77 にアクセスするときの攻方玉の位置は、68 でなければならない（78 だと、変化⑤が詰まない）。

29 角合からは収束だが、84 飛と活用してのフィニッシュは、すべての駒が捌けて理想的な仕上がり。

この種の玉鋸は、軌跡が非限定という致命的な欠陥を最初から抱えているだけに、えてして大味になりやすいものだが、88 歩合や 29 角合といった局面切り換えの手段を巧みに用意して、鑑賞に耐える作品になっていると思う。

ところで、上記の手順は作意として発表されたものだが、実は大きな欠陥がある。

最初に48玉まで近づいた9手目の局面で、作意Ⓐ 39 玉の代わりにいきなり 19 歩とすれば、17 玉、53 角成、44 歩、18 歩に対して、16 玉だと 17 歩！がある。同玉は 19 飛、18 歩合、44 角、同と、29 桂、27 玉、28 歩で詰むし、27 玉でも 29 飛、17 玉、26 銀、16 玉（18 玉は 39 玉まで）、25 銀引、同金、同銀、17 玉、27 金、18 玉、28 金まで。すなわち、先ほどの 18 歩には同玉と取る一手になり、先手玉は38まで近づく必要がなかったことになる。近づいて遠ざかる経路がこれで 8 手短縮されてしまうので、以下作意順と同じように進めて 71 手で詰む。

これは誤作意と解釈して、71 手を作意に乗り換えればすむ、という問題ではない。やはり早詰扱いにするのが妥当だろう。

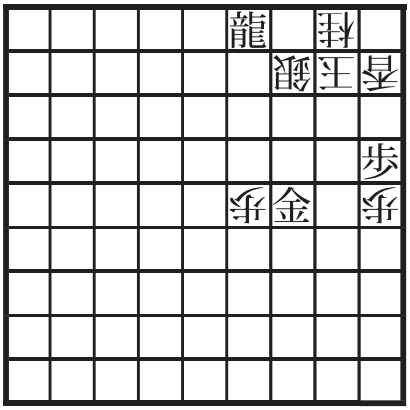
第４部

オールタイム・ベスト詰将棋

「近代将棋」を振り返る　高坂　研
解答者登場！　今川健一

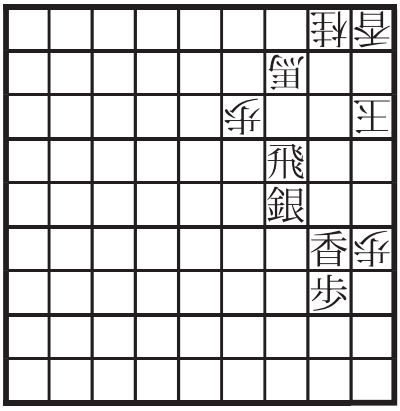
高坂研が選んだ
「近代将棋」傑作 16 局（昭和篇）

（1）塩津康司
近代将棋　昭和 53 年 9 月号



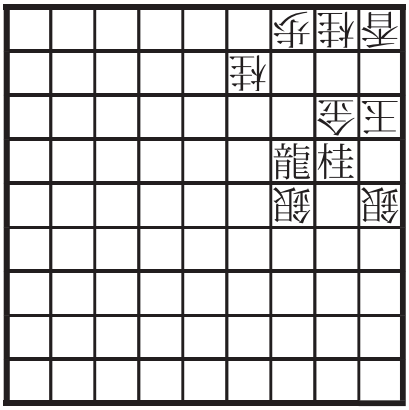
▲角桂桂

（2）斎藤吉雄
近代将棋　昭和 55 年 6 月号



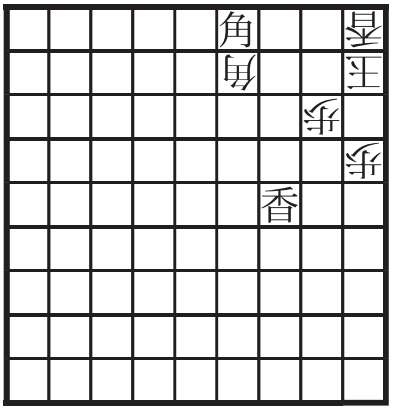
▲桂

（3）植田尚宏
近代将棋　昭和 55 年 10 月号



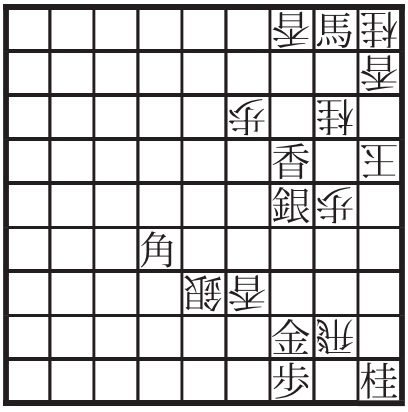
▲飛角銀

（4）北原義治
近代将棋　昭和 56 年 3 月号



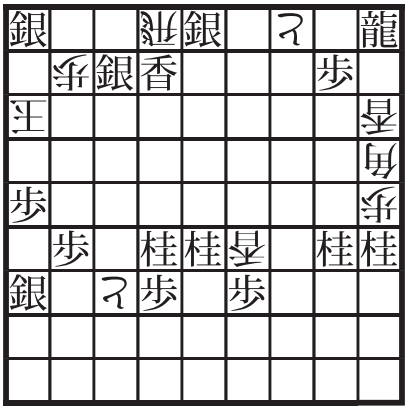
▲飛銀桂

(5) 竹下雅敏「時空」
近代将棋　昭和 56 年 3 月号



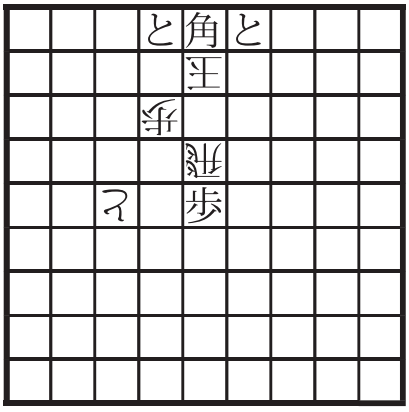
▲飛歩 7

(6) 阿羅人
近代将棋　昭和 57 年 12 月号



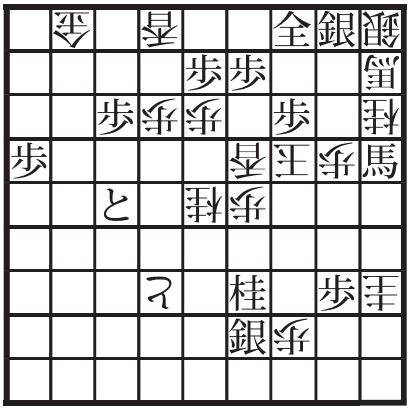
▲なし

(7) 柏川悦夫
近代将棋　昭和 58 年 5 月号



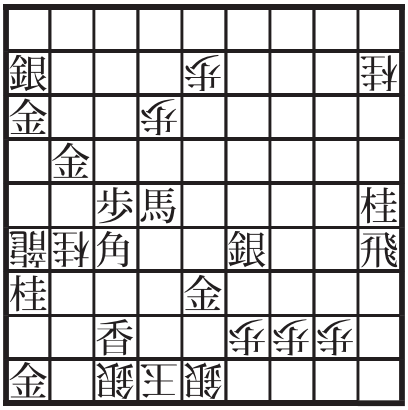
▲角金金桂

(8) 素田　黄「千山」
近代将棋　昭和 59 年 6 月号



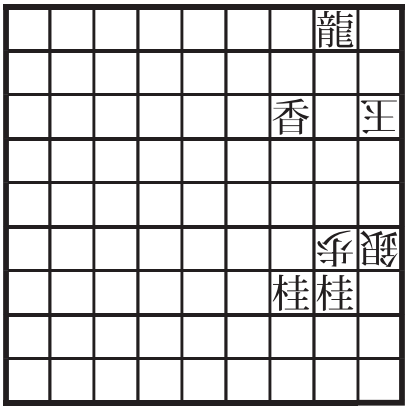
▲香歩

(9) 藤本　和「夢の旅人」
近代将棋　昭和 59 年 12 月号



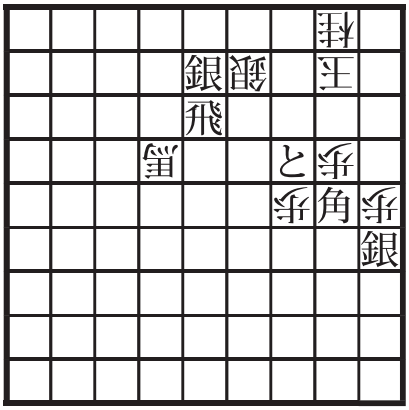
▲歩 12

(10) 橋本孝治
近代将棋　昭和 60 年 10 月号



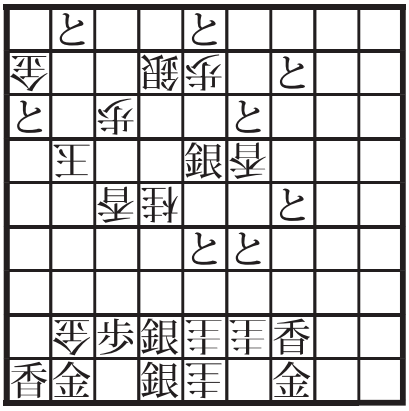
▲角

(11) 添川公司
近代将棋　昭和 61 年 3 月号



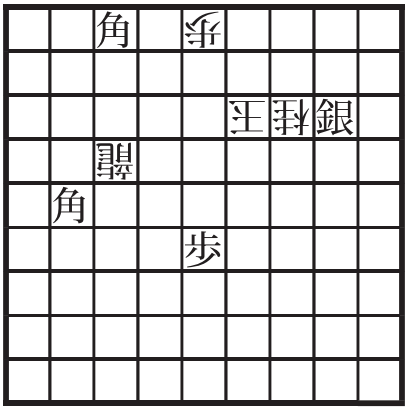
▲歩 11

(12) 杉山　正「パピヨン」
近代将棋　昭和 61 年 9 月号



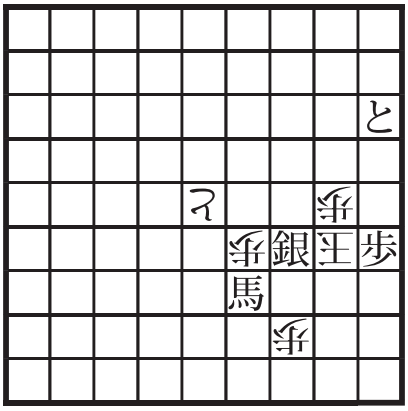
▲歩 7

（13）小林敏樹
近代将棋　昭和 62 年 3 月号



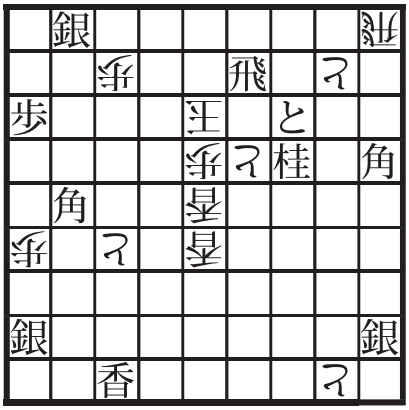
▲飛桂桂

（14）駒三十九
近代将棋　昭和 62 年 4 月号



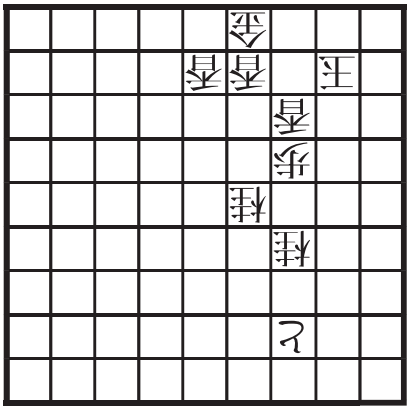
▲角

（15）相馬康幸「迷路」
近代将棋　昭和 62 年 7 月号



▲なし

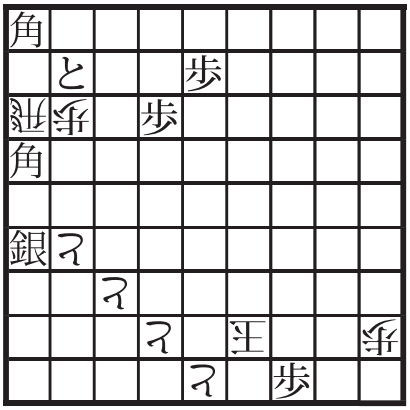
（16）相馬慎一
近代将棋　昭和 63 年 7 月号



▲飛飛角角桂

今川健一が選んだ
私の好きな４局

①山田修司　「蜃気楼」
『夢の華』第 21 番
旧パラ　昭和 26 年 12 月



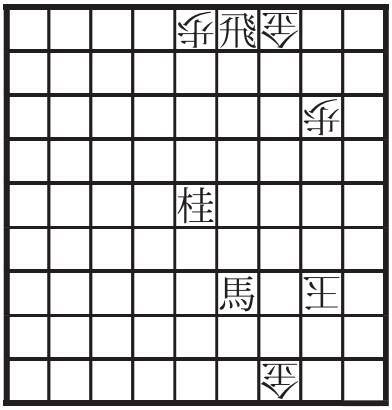
▲金金金金

②添川公司　「五丈原」
詰棋めいと　昭和 61 年 10 月



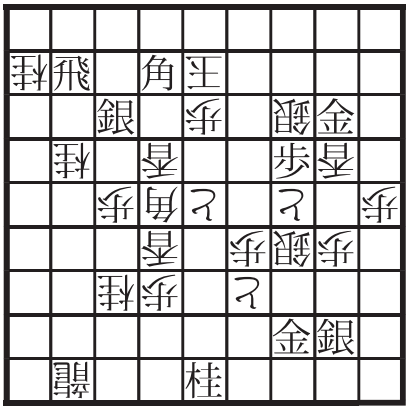
▲なし

③橋本孝治
詰将棋パラダイス平成 10 年 10 月



▲金金香

④小川悦勇
「47 カラットのダイヤ」
新作



▲金金香

「近代将棋」を振り返る（昭和篇）

高坂　研

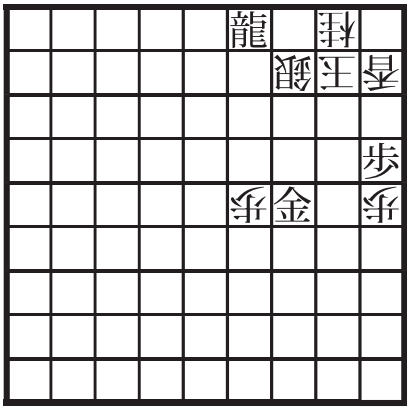
昭和という時代は間違いなく詰将棋の黄金時代であり、その中で「近代将棋」が果たしてきた役割は非常に大きなものがある。そのことは誰しも認めることだろう。「近代将棋」に入選することは長いこと作家にとってステイタスであり、塚田賞は多くの作家の憧れの的であった。その結果、「近代将棋」には詰将棋の歴史を塗り替えるような作品がいくつも発表されてきた。それを纏めて森田正司氏が精緻な解説を加えたのが、名著「近代将棋図式精選」だ。

しかし、「図式精選」に収録された作品で一番新しいものでも昭和 54 年度の作品。もう 30 年も前のものだ。この後も「近代将棋」には傑作が多数発表されているにもかかわらず、この続編を作ろうという動きは今のところ無いようだ（肝心の「近代将棋」が休刊しているのだから、無理もないが）。次の世代へとバトンを渡す義務を誰も果たそうとしないまま、結果としてそういう傑作群が時の流れとともに忘れ去られてしまうのは余りにも惜しい。

そこでこれから、昭和 55 年から昭和 63 年までに発表された作品を中心に、「図式精選」以後の近代将棋の歴史を振り返ってみようと思う。この試みがいつか「続・近代将棋図式精選」を作る際の叩き台になれば嬉しいのだが（尚、作品の取捨選択には私の嗜好と偏見が色濃く反映されますが、予めご了承下さい）。

（1）塩津康司

近代将棋　昭和 53 年 9 月号



▲角桂桂

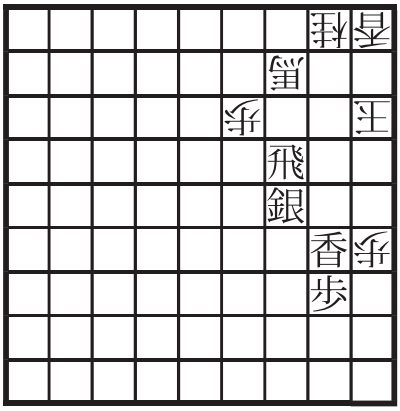
34 桂、23 玉、13 歩成、同桂、
22 桂成、同玉、14 桂、23 玉、
34 角、14 玉、25 角、23 玉、
14 角、同玉、44 龍、23 玉、
24 龍まで 17 手詰

「図式精選」以降と言っておきながらいきなりその禁を破って恐縮だが、何故か森田正司氏の選から零れ落ちた好作をひとつだけ拾い上げてみた。当時の近代将棋の分類では中編に入ってしまうが、どうみてもこれは短編だろう。

34 桂 -13 歩成と進むと、この時点で初手に打った桂が邪魔駒になっているが、これを 14 に打ち換えても尚この駒は 14 角以下の収束を妨害している。そこで、更にこの桂を 34 角 -25 角 -14 角という回りくどい方法で消去するのだ（34 角も次の瞬間に邪魔駒になっていることに注意）。

「邪魔駒を消去するとまた新たな邪魔駒が発生する」という論理の連鎖を、全く無理のない実戦形で表現しているのが素晴らしい。

(2) 斎藤吉雄
近代将棋　昭和 55 年 6 月号



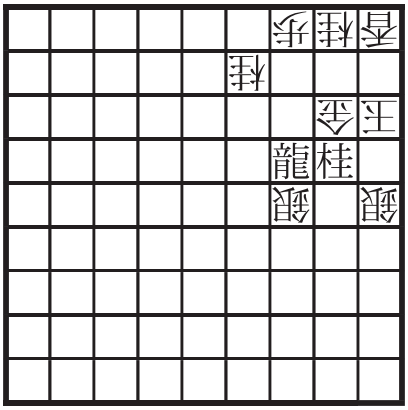
▲桂

25 桂、22 玉、33 桂成、12 玉、
22 成桂、13 玉、12 成桂、同香、
24 銀、22 玉、33 銀生、13 玉、
14 飛、同玉、24 銀成、15 玉、
25 成銀まで 17 手詰

すぐに 24 銀 -33 銀生では 12 玉で逃れ。11 香を一目上げる為の桂を使った 8 手の事前工作が、その後の銀の動きとシンクロして面白い効果を生んでいる。

27 歩はやや残念な配置だが、22 成桂を同馬と取られたときの同香成、13 玉の変化に必要な配置である。

(3) 植田尚宏
近代将棋　昭和 55 年 10 月号



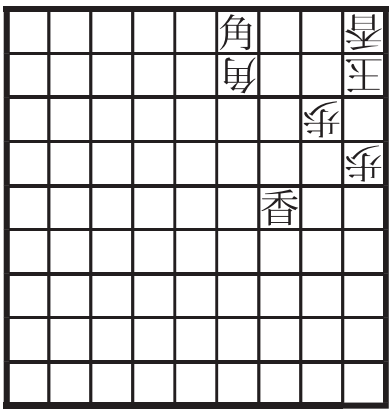
▲飛角銀

14 飛、同玉、25 角、13 玉、
14 銀、同金、12 桂成、同玉、
14 龍、13 桂、23 金、21 玉、
43 角成、32 桂、同金、12 玉、
22 金、同玉、21 馬、同玉、
23 龍、22 合、33 桂まで 23 手詰

「極光 21」の解説で上田氏が提唱した「グルーピング思考」という概念がある。細部を分析したりせず、数手から数十手の手順をひとつの群とみなすというものだが、こういう考え方はむしろもう一人のウエダ氏、即ち植田尚宏氏の作品にこそ相応しいなのではなかろうか。

手の感触とか、流れの良さというのは決して数値化できるものではない。しかし、そういうところにこそ詰将棋の最も奥深い部分があるのだと、私は堅く信じている。

(4) 北原義治
近代将棋　昭和 56 年 3 月号



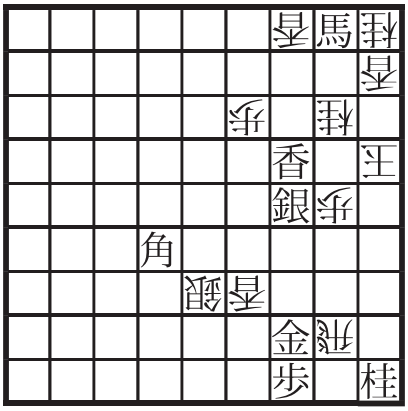
▲飛銀桂

24 桂、① 13 玉、23 角成、同玉、
34 銀、22 玉、33 銀成、同角、
32 飛、21 玉、22 歩、同角、
31 飛成、同角、32 香成まで 15 手詰

①同角は 32 飛、22 香、同飛成、同玉、32 角成以下。

実に渋い作。「わしゃ、目の覚めるような妙手などはなから狙っておらんわい」とでも言いたげな風情だ。だが、この枯れた作風には何とも言えない味わいがある。

(5) 竹下雅敏「時空」
近代将棋　昭和 56 年 3 月号



▲飛歩 7

15 歩、同玉、16 歩、同玉、
17 歩、同玉、28 金、同玉、
27 飛、18 玉、28 飛打、19 玉、
29 飛、18 玉、28 飛引、17 玉、
26 銀、同歩、18 歩、16 玉、
26 飛、15 玉、25 飛、14 玉、
「24 飛、15 玉、25 飛行、16 玉、
17 歩、同玉、27 飛、18 玉、
Ⓐ 28 飛、19 玉、29 飛、18 玉、
28 飛引、17 玉、44 角、①同歩、
18 歩、16 玉、26 飛、15 玉、
25 飛、14 玉」
「24 飛…29 飛、18 玉、54 馬、
45 角、同馬、同歩、28 飛引、
17 玉、53 角、35 歩、18 歩…
14 玉」
「24 飛…27 飛、18 玉、19 歩、
同玉、64 角成、46 角、同馬、
同歩、29 飛、18 玉、63 角、
36 角、同角成、同歩、28 飛引、
17 玉、53 角、35 桂打、同角成、
同桂、18 歩、16 玉、26 飛、
15 玉、25 飛、14 玉、24 飛、
15 玉、25 飛行、16 玉、28 桂まで 109 手詰

Ⓐ 19 歩は同玉、55 角、28 歩、同角、29 玉、73 角成、39 玉、29 飛、48 玉、28 飛引、38 歩で逃れ。
① 35 歩は以下Ⓐと同様に進み、28 飛引、38 銀、同飛以下。

堀半七作の有名な紛れ順を知恵の輪趣向作に昇華させた傑作。攻方は桂が欲しいのだが、玉方は歩合・角合で延命を試みる。しかし、95 手目の 53 角に対しては二歩禁もあってとうとう角合ができなくなり（35 角は同角成、同桂、18 歩、16 玉、26 飛、15 玉、24 角、14 玉、16 飛以下）詰に至る。
途中、65 手目の 53 角が 13 玉の変化によって限定打になっているところや、(A)19 歩の紛れと①35歩の変化の割り切り方などに、作者の高い創作力が見て取れる。

しかし風みどり氏の HP を覗いてみたら、「84 手目 46 角は 29 飛、18 玉、28 飛引、17 玉、27 飛（このとき 18 玉と戻れない！）16 玉、17 歩、15 玉、25 飛以下早詰なので、ここは 46 歩が正しい」という今川健一さんの指摘を見つけた。すなわち作意誤設定！

どうりで、うちの柿木先生は 64 角成に対して 55 歩中合をしてきた訳だ。でも、46 歩以下作意順に短絡して余詰にならなかったのは不幸中の幸い。もしこれを偽作意にしていたら、正解者は殆どいなかったのではないだろうか。

(6) 阿羅人
近代将棋　昭和 57 年 12 月号



▲なし

「13 龍、① 23 香、94 香、84 玉、
14 龍、② 24 歩、93 角、95 玉、
15 龍、25 歩、96 歩、94 玉、
14 龍、③ 24 角、95 歩、④ 93 玉」
「23 龍…24 龍…25 龍…24 龍…」
「33 龍…34 龍…35 龍…34 龍…」
「43 龍…44 龍…45 龍…44 龍…」
「53 龍…54 龍…55 龍…54 龍…」
63 龍、73 香、94 香、84 玉、
64 龍、74 歩、73 龍、同玉、
64 角、72 玉、82 角成、63 玉、
64 馬、52 玉、44 桂、43 玉、
54 馬、33 玉、32 桂成、同と、
34 香、22 玉、32 香成、12 玉、
45 馬、13 玉、46 馬、23 玉、
24 馬、32 玉、42 銀成、21 玉、
22 歩、11 玉、12 歩、同玉、
13 香、22 玉、34 桂、21 玉、
11 香成、同玉、33 馬、12 玉、
22 馬迄 125 手詰。

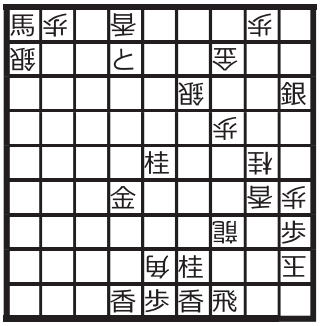
① 23 歩は 94 香、84 玉、14 龍、24 合、同龍以下。
② 24 角は同龍、同香、93 角以下。
③ 93 玉は 23 龍、83 合、82 銀以下。
④同玉は 25 龍、35 歩、96 歩、94 玉、34 龍、93 玉、43 龍以下。

香 - 角 - 歩の壁が 16 手サイクルで移動していく 4 段龍鋸。しっかり油を差した機械の歯車が正確に回っているような、クールな趣向手順が非常にカッコいい。73 香合が出た時点で変化手順中の 73 角が打てなくなるので攻方は 73 龍と手を変えて収束に入ることになるが、その後のきびきびとした纏め方も申し分なく、現代趣向詰における模範解答のような作である。

尚、見落とし易いところだが、趣向手順の 4 サイクル目での 43 龍に対して 53 角打の変化はそれまでと違って同龍、同角、82 銀、同玉、84 香、72 玉、83 角以下となる（このサイクル以外なら同龍、同角、75 角で簡単）。

このような合駒入りの鋸引き作品としては、森長宏明氏の「ペガサス」（『詰物語』収録時に「ペガサス II」を「ペガサス」と改名）が有名である。発表年代から推測して、まず間違いなくこの作者の念頭にあったことだろう。この筋のオリジナルである大塚播州氏の「龍騎兵」と合わせて引用しておこう。

（参考図 1）
森長宏明「ペガサス」（修正図）
近代将棋　昭和 54 年 7 月号



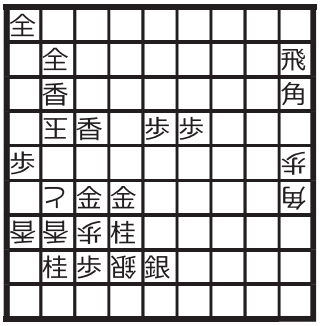
▲金桂歩 3

19 金、27 玉、28 歩、同龍、
同金、同玉、29 飛打、17 玉、
「18 歩、同玉、19 飛、27 玉、

28 歩、同玉、43 桂成、82 銀、
29 飛左、37 玉、38 銀、同玉、
92 馬、83 銀打、39 飛、28 玉、
29 飛右、17 玉」
「18 銀…81 馬、72 歩…82 馬、
73 銀…83 馬、74 銀打…」
「18 銀…72 馬、63 歩…73 馬、
64 銀…74 馬、65 銀打…」
「18 銀…63 馬、54 歩…64 馬、
55 銀…65 馬、56 銀打…」
「18 銀…54 馬、45 歩…55 馬、
46 銀…56 馬、47 銀打…」
18 銀、同玉、45 馬、36 銀成、
同馬、同角成、19 銀、17 玉、
27 飛、同香成、29 桂、26 玉、
36 飛、15 玉、24 角、14 玉、
16 飛、23 玉、33 角成、同金、
24 歩、同金、同銀成、同玉、
14 金、35 玉、36 飛、45 玉、
56 金、54 玉、44 成桂、同玉、
46 飛、33 玉、24 銀、22 玉、
23 金、31 玉、41 飛成、同玉、
36 桂、31 玉、42 香成、同玉、
33 銀生、43 玉、44 銀成、42 玉、
33 金、31 玉、32 歩、41 玉、
52 と、同玉、43 成銀、51 玉、
42 金まで 163 手詰

合駒を順次崩しながら進む、雄大な三段馬鋸である。収束まで力の入った、森長氏渾身の一作。これでも塚田賞を取れなかったのは不運としか言いようが無い（「モビール」が長編賞受賞）。

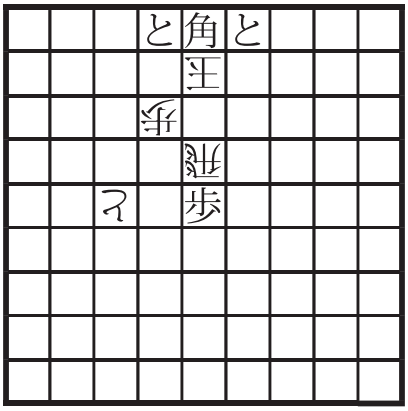
（参考図 2）
大塚播州 「龍騎兵」（修正改良図）
詰パラ　昭和 49 年 4 月号



▲なし

75 金右、95 玉、86 金、同玉、
76 金、95 玉、86 金、同玉、
31 角成、85 玉、
「15 飛成、25 歩、75 馬、94 玉、
95 歩、同玉、86 馬、同玉、
16 龍、26 角、53 角、85 玉」
「25 龍、35 歩…26 龍、36 角…」
「35 龍、45 歩…36 龍、46 角…」
「45 龍、55 歩…46 龍、56 角…」
55 龍、65 歩、86 角成、同玉、
56 龍、66 角、同龍、同歩、
53 角、95 玉、86 角打、85 玉、
75 角成、94 玉、76 馬、85 飛、
95 歩、84 玉、75 角、74 玉、
85 馬、同玉、86 歩、74 玉、
64 飛、73 玉、72 成銀、同玉、
82 香成、同玉、62 飛成、83 玉、
63 龍、82 玉、64 角、71 玉、
81 成銀、同玉、83 龍、71 玉、
82 角成、61 玉、72 龍、51 玉、
73 馬、41 玉、63 馬、31 玉、
53 馬、21 玉、43 馬、11 玉、
33 馬、21 玉、22 龍まで 113 手詰

(7) 柏川悦夫
近代将棋　昭和 58 年 5 月号

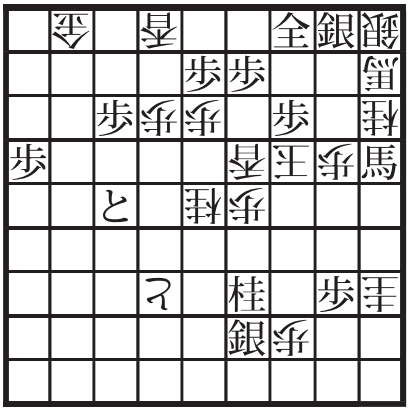


▲角金金桂

34 角、同飛、44 桂、同飛、
53 金、同玉、42 角成、同飛、
54 金、52 玉、51 と右まで 11 手詰

左右対称に近い気品溢れる初形から繰り出される、まさに短編のお手本のような作意手順。全ての短編作家が範とすべき理想形がここにある。

(8) 素田　黄「千山」
近代将棋　昭和 59 年 6 月号



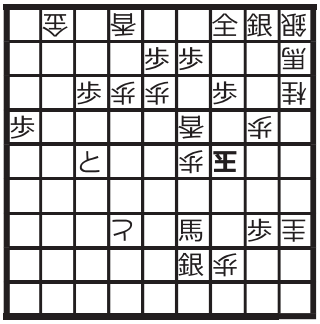
▲香歩

般若一族のメンバーの一人素田氏による、二段合入りの回転型馬追いと知恵の輪を組み合わせた作品。彼ら般若一族は、既に知られた手筋を組み合わせるのではなく、盤面に存在する複雑なルールを解答者が手探りで導き出さなければならないタイプの作品を目指し、実際にそういう傾向の作をいくつか作っているが、本作はその中でも最も完成度の高い作品と言えよう。

しかし、本作に対する近代将棋の森田氏の解説は（誌面の制約があったにしても）分かり難い。初めて読んだときも分からなかったし、今改めて読み返してみてもやはり分からない。現全詰連会長の柳田氏は看寿賞作品集の中で「『イオニゼーション』が日本一難しい詰将棋だ」と仰っていたが、私にとっては「千山」が最も手順構成を掴みにくい作品のように思える。そこで今回は途中図をふんだんに使い、自分なりにかなり詳細に分析してみた。読者の方々にも、この手順を成立させている論理、そして作品の素晴らしさが伝わってくれたらと思う。

36 香、35 飛、同香、43 玉、
55 桂、54 玉、32 馬、55 玉、
65 馬、46 玉、47 馬、35 玉、

(12 手目の局面)



▲飛桂歩

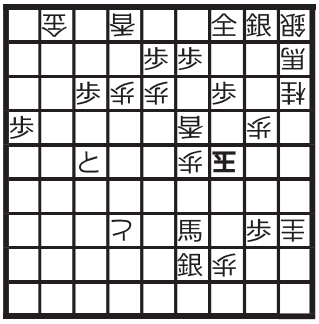
2 手目に玉方が 35 に何か捨合をしないといけないのは分かるが、作意は飛合。しかしまずは、香合をした場合の図において変化を調べてみることにしよう。

この場合、2 回転目の手順は次のようになる。

37 香、① 36 香、同馬、34 玉、

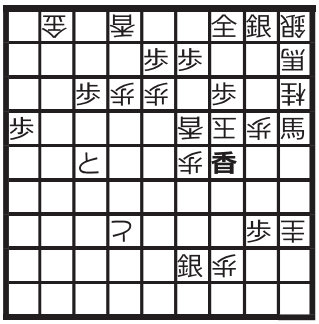
14 馬、② 35 桂、同香で作意 35 手目に短絡

（2 手目香合をした場合の 12 手目の局面）



▲桂香歩

（2 手目香合をした場合の 19 手目の局面）



▲桂桂香歩

（① -1）飛合は同香、25 玉、15 飛、同玉、37 馬以下。
（① -2）金合は同香、25 玉、26 金、14 玉、15 歩、23 玉、32 銀以下。
（① -3）桂合は同馬、34 玉、14 馬、35 香、同香で、やはり作意 35 手目の局面に短絡

これらの変化順をじっと見ていると、以下の事実が分かってくる。

(a) 玉方は 36 に飛合、金合ができない。
(b) 特に、35 玉の時点で攻方の持駒を飛香にしてはいけない。
（何故なら 37 香、36 合、同香以下① -1 の筋が成立するから）

（② -1）飛合は同香、43 玉、55 桂以下 (b) に抵触する。

（② -2）金合は同香、同玉、36 香、46 玉、24 馬以下。

② -2 の筋は持駒が桂桂であっても同香、同玉、47 桂以下詰むので、35 には常に金合が出来ないことも判明する。つまり、

(c) 玉方は 35 に金合ができない

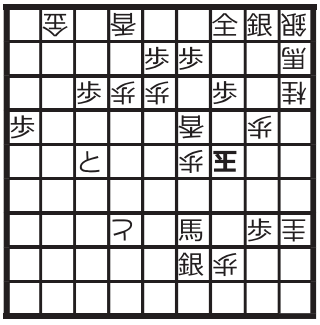
(a) と (c) より、要するに玉方の合駒として金が出てくることはないということが分かった。

ここまでで分かったことを纏めると

(fact1) 35 合は飛、桂、香のいずれか
(fact2) 36 合は桂、香のいずれか
(fact3) ただし玉方は、35 玉の時点で攻方の持駒を飛香にしないようにする

となる。では、これらを踏まえてもう一度作意順を追ってみることにしよう。

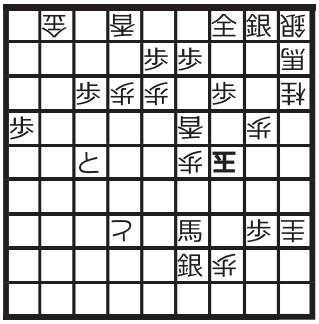
（作意 12 手目の局面再掲）



▲飛桂歩

37 飛、36 香、同馬、34 玉、
14 馬、35 香、同飛、43 玉、
55 桂、54 玉、32 馬、55 玉、
65 馬、46 玉、47 馬、35 玉、

(28 手目)

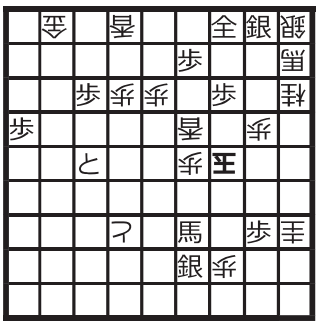


▲香香歩

攻方は香の代わりに飛を貰っても同じように 37 に打つしかなく、玉方は 3 筋に連続で香合をする。35 に飛合ができないのは (b) に抵触するからだが、なぜ桂合ではなく香合なのだろう？　その訳は、もう一回転することで明らかになる。

37 香、36 桂、同馬、34 玉、
14 馬、35 桂、同香、43 玉、
32 馬、52 玉、41 馬、43 玉、
55 桂、54 玉、32 馬……
47 馬、35 玉

(48 手目)



▲桂香歩

攻方は持駒に桂が 2 枚揃ったところで 32 馬 -41 馬と手を変える。このとき 62 玉の変化が桂桂でないと詰まないのだ。この事実に気付くと同時に、何故 2 手目香合では駄目だったのかも分かる。つまり、二回転目に持駒にもう桂が 2 枚揃うので、作意より一回転少なく 32 馬以下の順に入っているのだ！

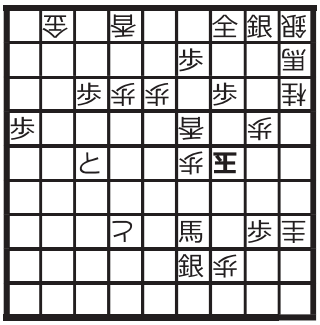
更にこのことから、持駒に桂が 2 枚あるときのみ知恵の輪の鍵に当たる手が入ることも分かる。(ちなみに、この 52 歩消去は後の二歩禁を回避する伏線である)

(fact4) 玉方は、なるべく攻方が桂 2 枚持つのを遅らせる必要がある

しかし、これでもまだこの作の全貌を暴いたことにはならない。作者は更にもう一段仕掛けを用意している。

37 香、36 桂、同馬、34 玉、
14 馬、35 飛、同香……
47 馬、35 玉

(64 手目)

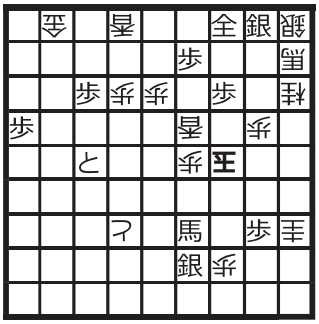


▲飛桂歩

次の合駒の順序は非限定ではないのか（桂 - 香でも香 - 桂でも同じ）と思ってしまうかもしれないが、何と 35 の合は飛合だ！
これは、55 桂のところ 32 銀としたときの変化にその意味付けが隠されている。即ち、32 銀、54 玉、56 飛に対し 55 香合で逃れる為の不利合駒だったのだ！　ということで、攻方も桂 2 枚持ってはいるが、もう二回転して再度玉方に合駒を伺うことにする。

37 飛、36 香、同馬、34 玉、
14 馬、35 香、同飛……
47 馬、35 玉

（80 手目）

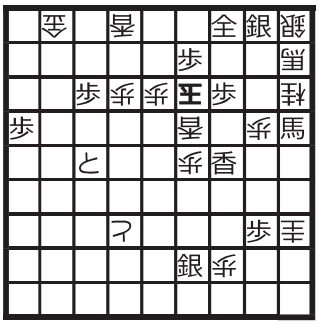


▲香香歩

28 手目の局面と比較すると、実に 50 手以上もかけて 52 歩を消去したことが分かる。収束はもう目前だ。

37 香、36 桂、同馬、34 玉、
14 馬、35 桂、同香、43 玉

（88 手目）



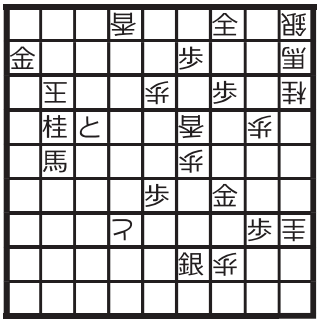
▲桂桂香歩

とうとう、攻方は持駒に桂が 2 枚あり、かつ玉方の持駒は飛か金しかないという局面が巡ってきた。ここで 32 銀として、やっと迷宮の堂々巡りに終止符が打たれることになる。

32 銀、④ 54 玉、56 香、55 金、
同香、同玉、56 歩、46 玉、
47 金、35 玉、36 金、34 玉、
43 銀、同玉、55 桂、52 玉、
41 馬、62 玉、63 桂成、71 玉、
72 歩成、同金、同成桂、同玉、
84 桂、81 玉、82 歩、同玉、
93 歩成、同玉、92 金、94 玉、
85 馬、83 玉、74 とまで 123 手詰

④ 52 玉は 41 銀、62 玉、74 桂以下。

（詰め上がり図）

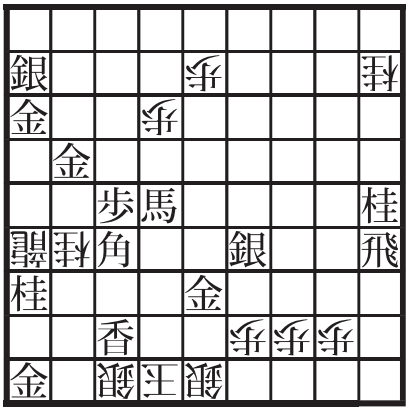


▲なし

変化④を見れば分かるように、攻方は持駒に桂が 2 枚ないとこの順に入れない。また、予め二歩禁を回避しておいたのも、作意を見ればその意味は明らかだろう。

1 サイクル毎に 2 回の変則合を含む馬追いに実に複雑な意味付けを施して、合駒が毎回変化する不規則趣向に仕立てた作者の創作力は素晴らしい。古今の知恵の輪趣向の中でも最上位に位置する傑作と言えよう。

(9) 藤本　和「夢の旅人」
近代将棋　昭和 59 年 12 月号



▲歩 12

「Ⓐ 47 馬、① 78 玉、56 馬、② 67 香、
同角、③ 87 玉、65 馬、77 玉、

55 馬、68 玉、69 歩、同玉、
58 角、④ 78 玉、45 馬、⑤ 87 玉、
54 馬、⑥ 76 歩、同角、77 玉、
78 香、⑦ 68 玉、69 歩、同玉」
「36 馬…45 馬…54 馬…44 馬…
34 馬…43 馬…69 歩、同玉」
「25 馬…34 馬…43 馬…33 馬…
23 馬…32 馬…69 歩、同玉」
『14 馬…23 馬…22 馬、66 香、
同馬…56 馬…65 馬…69 歩、
同玉』
「47 馬…56 馬…65 馬…55 馬…
45 馬…54 馬…69 歩、同玉」
「36 馬…45 馬…54 馬…44 馬…
34 馬…43 馬…69 歩、同玉」
「25 馬…34 馬…43 馬…33 馬…
23 馬…32 馬…69 歩、同玉」
『14 馬…23 馬…22 馬、66 香、
同馬…56 馬…65 馬…69 歩、
同玉』
「47 馬…56 馬…65 馬…55 馬…
45 馬…54 馬…69 歩、同玉」
「36 馬…45 馬…54 馬…44 馬…
34 馬…43 馬…69 歩、同玉」
「25 馬…34 馬…43 馬…33 馬…
23 馬…32 馬…69 歩、同玉」
14 馬…23 馬…22 馬⑧ 68 玉、
⑨ 69 歩、同玉、58 角、68 玉、
⑩ 69 香、78 玉、12 馬、87 玉、
88 香、同銀成、76 角、同玉、
21 馬、75 玉、87 桂、同成銀、
65 馬、84 玉、83 馬、75 玉、
76 香、同玉、55 銀、77 玉、
76 飛、同玉、67 金、75 玉、
66 金まで 307 手詰

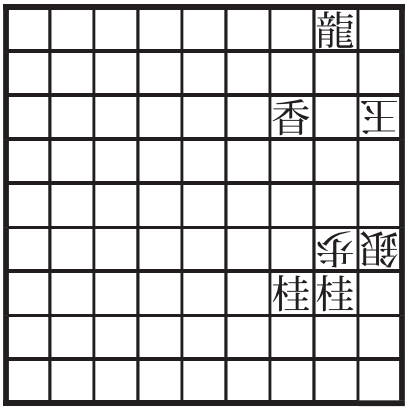
Ⓐ 58 角 は 78 玉、56 馬、87 玉、65 馬、
78 玉で千日手逃れ。
① 68 玉は 69 歩、78 玉、56 馬以下。
① 58 香は同角、78 玉、69 角、77 玉、67 金、
同玉、58 馬で、
a) 77 玉は 17 飛、66 玉、67 飛、75 玉、
74 金、同玉、96 角以下。
b) 56 玉は 57 香、65 玉、66 歩、75 玉、74 金、
同玉、96 角以下。
c) 66 玉は 45 銀、55 玉、57 香、45 玉、67 馬、
56 香、同馬以下。
② 68 玉は 69 歩、同玉、58 角以下。
③ 68 玉は 69 歩、77 玉、66 馬、87 玉、
89 香以下。
③ 77 玉は 55 馬で作意より 2 手短。
④ 68 玉は 69 歩、78 玉、45 馬、87 玉、
54 馬、77 玉（76 歩は同角、77 玉、78 香以下）、
44 馬、78 玉、34 馬…の 3 段馬鋸になり、
早詰。
⑤ 77 玉は 44 馬、87 玉（68 玉は 67 角で
作意に短絡）、43 馬以下④と同様。
⑥ 77 玉も⑤と同様。
⑦同桂成は 67 金、86 玉、85 金、同龍、87
歩、75 玉、65 馬以下。
⑦同玉は 45 馬で作意に短絡。
⑧ 66 香は同馬、68 玉、58 金、69 玉、59
金、同玉、77 馬、68 銀成（玉方に香があれ
ばここは香合で逃れる）、19 飛、39 金、同飛、
同歩成、68 馬、同玉、69 香以下早い。
⑨ 69 香、⑩ 88 歩も可（小キズ）

この頃絶好調だった藤本和氏の大作。1 サイクルに馬が 6 回動くので結果稿では 6 段馬鋸と表現されているが、実質は変則 3 段馬鋸だ。初形から馬鋸と見当はつくが、とにかく趣向の全貌を把握するのが難しい。1 サイクル 24 手と結構長く、それに玉の逃げ方や中合の有無が錯綜し、なかなか筋に入っているという実感が持てないからだろう。特に、繰り返しの基本単位が見えないうちは「次のサイクルに短絡している」ということも分からないので尚更だ。

馬が質駒に近づくことで、100 手近くかけて歩 4 枚と香 1 枚の持駒変換が実現して

いる。この構成は今ではお馴染みだが、結局最後には 66 香の抵抗ができず（変化⑧参照）質駒が取られてしまうというのはやや意外な展開だ。収束も飛を一枚消せたので、作者としては満足のいく出来だろう。

（10）橋本孝治
近代将棋　昭和 60 年 10 月号

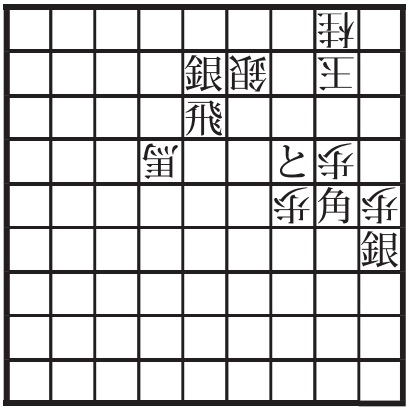


▲角

35 角、24 桂、同龍、12 玉、
13 龍、21 玉、31 香成、同玉、
53 角成、42 銀、33 龍、21 玉、
54 馬、43 角、同馬、同銀、
13 桂、11 玉、31 龍、12 玉、
21 龍、13 玉、35 角、24 桂、
同角、14 玉、13 角成、同玉、
25 桂打、14 玉、12 龍、24 玉、
13 龍、34 玉、33 龍迄 35 手詰。

初形での 33 香が 22 手かけると玉方の 43 銀に置き換わるという、何とも不思議な作。結果稿に「鮭の遡上を思わせる」という短評が載っていたが、確かにそういう雰囲気がある。橋本氏独特の感性が発揮された中篇作というのは、かなり珍しいのではないだろうか。

（11）添川公司
近代将棋　昭和 61 年 3 月号



▲歩 11

Ⓐ 23 歩、① 11 玉、12 歩、同玉、
13 歩、②同玉、14 歩、12 玉、
22 歩成、同玉、13 歩成、11 玉、
12 と、同玉、23 と、11 玉、
12 と、同玉、34 角、22 玉、
「23 飛生、11 玉、12 歩、同玉、
24 飛成、11 玉、Ⓑ 14 龍、13 飛、
12 歩、22 玉、13 龍、同玉」
「23 飛、12 玉、Ⓒ 53 飛生、22 玉、
23 歩、11 玉、12 歩、同玉、
13 歩、③同玉、14 歩、④同玉、
Ⓓ 25 銀、13 玉、22 歩成、同玉」
「23 飛生、11 玉、12 歩、同玉、
24 飛成、11 玉、15 龍、22 玉、
24 龍、11 玉、14 龍、13 飛、
12 歩、22 玉、13 龍、同玉」
14 飛、22 玉、24 飛、31 玉、
32 歩、同玉、23 角成、31 玉、
41 馬まで 73 手詰

Ⓐ 23 とは 31 玉、32 と、同玉、14 角、22 玉以下逃れ。
① 31 玉は 32 歩、同玉、43 銀成以下。
②同桂は 22 歩成、同玉、23 と、21 玉、12 と、同玉、34 角、21 玉、22 歩、同玉、23 飛生、31 玉、32 歩、同玉、43 銀成以下。
Ⓑ 15 龍 は 22 玉、24 龍、11 玉、14 龍、

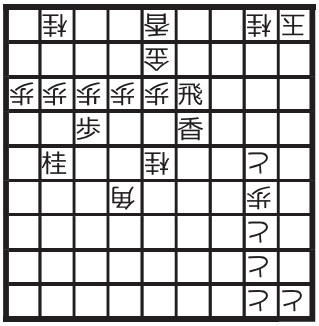
13 飛以下逃れ。
Ⓒ 63 以遠でもよい（非限定）
③同桂は 22 歩成、同玉、23 飛生、31 玉、32 歩、同玉、43 銀成以下。
④ 12 玉は 22 歩成、同玉、13 歩成以下③と同様。
Ⓓ 14 歩は 22 歩成以下④と同様に進むが、1 歩足りないので逃れ。

添川氏にしては珍しい、知恵の輪的な趣向作。まずは 14 手かけて 22 玉を 12 玉にする。これで 34 とが消去でき、34 角と据えて趣向の骨格が出来上がる。それから 24 歩を手に入れ（欲張ってすぐに 15 歩まで入手すると、25 銀に対して 15 玉で逃れる）、再び飛を横に振ってから、歩を軽妙に使って 16 銀を 25 に移動させる。これでもう一度縦に成って 15 歩を入手し、14 飛以下の収束に入るという筋書きだ。

歩を叩くリフレインが面白く、徐々に局面を変化させていくパズル的な面白さも十分。唯一の不満はⒸ 53 飛生が限定移動ではないことだが、これは望蜀というものだろう（この作者は当然「64 馬の利きを消す」という意味付けを考えたに違いないが…）。

ちなみに、これの元ネタが以下の作品。この時代、このような合駒入りの趣向はかなり希少価値があった筈。長編における森氏の代表作と言えるだろう。

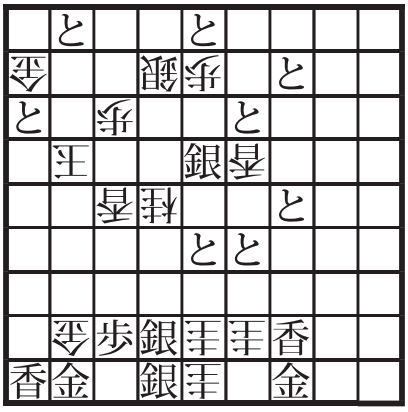
（参考図 3）森　敏宏　（修正改良図）
近代将棋　昭和 39 年 3 月号



▲角香歩

14 香、13 歩、同香、22 玉、
12 香成、同玉、34 角、22 玉、
23 飛生、11 玉、12 歩、同玉、
「25 飛成、11 玉、14 龍、13 飛、
12 歩、22 玉、13 龍、同玉、
23 飛、12 玉」
「26 飛成、11 玉、15 龍、22 玉、
24 龍、11 玉、14 龍、13 飛、
12 歩、22 玉、13 龍、同玉、
23 飛、12 玉」
「27 飛成…16 龍…25 龍…14 龍、
13 飛…23 飛、12 玉」
「28 飛成…17 龍…14 龍、13 飛…
23 飛、12 玉」
「29 飛成…19 龍…14 龍、13 飛…
23 飛、12 玉」
『53 飛生、22 玉、23 飛生、11 玉、
12 歩、同玉』
『63 飛生、22 玉、23 飛生、11 玉、
12 歩、同玉』
『73 飛生、22 玉、23 飛生、11 玉、
12 歩、同玉』
『83 飛生、22 玉、23 飛生、11 玉、
12 歩、同玉』
93 飛成、22 玉、23 龍、31 玉、
41 香成、同玉、52 角成、同玉、
63 金、61 玉、62 歩、71 玉、
72 金、同玉、73 歩成、同桂、
同龍、81 玉、82 歩、91 玉、
83 桂、92 玉、93 歩、同角、
91 桂成、同玉、81 歩成、同玉、
93 桂、91 玉、71 龍、92 玉、
74 角、93 玉、73 龍、94 玉、
83 龍、95 玉、85 龍まで 153 手詰

（12）杉山　正「パピヨン」
近代将棋　昭和 61 年 9 月号



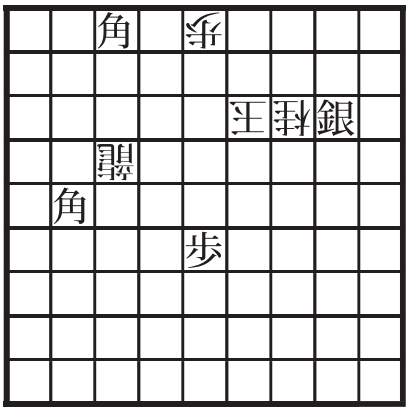
▲歩 7

94 と、85 玉、95 と、86 玉、
96 と、87 玉、97 と、76 玉、
65 銀、85 玉、
「96 と、84 玉、95 と、83 玉、
94 と、72 玉、84 桂、63 玉、
54 銀、74 玉、65 と、85 玉、
95 と、86 玉、96 と、87 玉、
97 と、76 玉、77 銀、67 玉、
66 と、57 玉、56 と左、67 玉、
68 歩、同成桂、同銀引、76 玉、
65 銀、85 玉」
「96 と…84 桂…65 と…77 銀、
67 玉、66 と、57 玉、58 歩、
同成桂、56 と左…65 銀、85 玉」
「96 と…84 桂…65 と…77 銀、
67 玉、66 と、57 玉、58 歩、
同成桂、56 と左…65 銀、85 玉」
96 と…84 桂…65 と…97 と、
76 玉、77 銀、85 玉、86 と、
84 玉、75 と上、83 玉、84 香、
72 玉、82 香成、同金、同と、
同玉、83 歩、同玉、84 と、
72 玉、63 金、同銀、同銀成、
同玉、74 銀、同歩、同と上、
72 玉、73 と左、71 玉、61 と、
同玉、52 と、同玉、63 と上、
43 玉、44 と、同玉、45 歩、
43 玉、33 と、54 玉、57 香、
56 桂、55 歩、65 玉、56 と、
75 玉、66 と、84 玉、85 歩、
同玉、76 銀、86 玉、75 銀、
87 玉、79 桂、同金、98 金、
96 玉、97 金、85 玉、86 金まで 181 手詰

「小駒の詩人」杉山氏による、純正小駒図式の最長手数作。65-66-56 と回転すると金と 65-54 を往復する銀の動きは精妙であり、また趣向が終わった後に配置駒を捌き切る 60 手近い収束も素晴らしい。

　そして何より、全般的に感じられるまろやかな雰囲気こそ、作者が敢えて自らに大駒を禁じることで醸し出したかった atmosphere なのであろう。

（13）小林敏樹
近代将棋　昭和 62 年 3 月号



▲飛桂桂

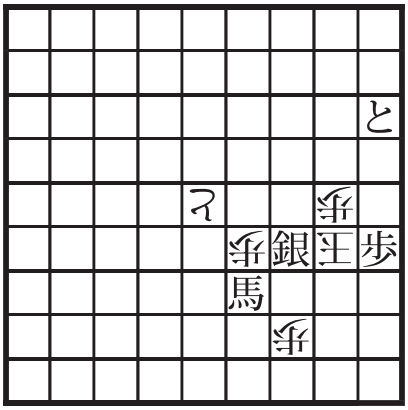
76 角、52 玉、62 飛、53 玉、
45 桂、同桂、65 桂、54 玉、
64 飛成、同龍、53 桂成、44 玉、
43 成桂まで 13 手詰

　この作者名を聞いてまず思い浮かぶのは、大駒を伸び伸びと自在に操る華麗な作意順だ。しかし私見では、旧来の「変化・紛れで作品に厚みを加える」という手法とは対照的な、できるだけ無駄なノイズを消去すること

で創作意図が鮮明に浮かび上がるような構成法を採用しているところにその特徴があるように思われる。

角・桂というトリッキーな駒を駆使したアクロバティックな連続両王手の収束は、発表から 20 年以上たった今も新鮮さを失っていない。

（14）駒三十九
近代将棋　昭和 62 年 4 月号



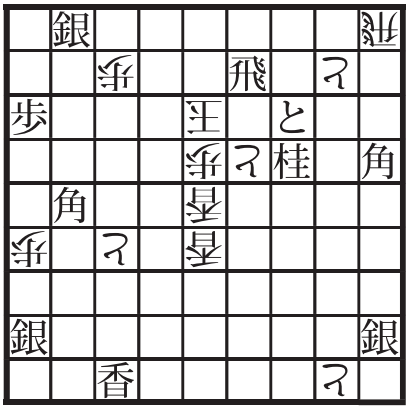
▲角

44 角、16 玉、38 馬、27 桂、
17 歩、15 玉、33 角成、24 飛、
16 歩、同玉、27 馬、15 玉、
24 馬、同玉、23 飛、34 玉、
26 桂、44 玉、35 銀、同玉、
33 飛成まで 21 手詰

5 手目同馬なら以下 15 玉、33 角成、24 桂合くらいで逃れ。それならばと 5 手目を同銀とすると、今度は 33 角成に対して 24 飛合（これは 16 銀、26 玉のときの 44 馬を防ぐ意味）でやはり詰まない。では一体、攻方はどうすればいいのだろうか？

こちらがどうするかを見てから玉方が態度を決めるから巧くいかないので、逆に馬で取るか銀で取るかを一旦保留し先に相手に態度を決めさせようという、まるで後出しじゃんけんのような 17 歩 -33 角成がありそうでなかった新構想だ。恐らく作例は、未だにこれ一作の筈。

（15）相馬康幸「迷路」
近代将棋　昭和 62 年 7 月号



▲なし

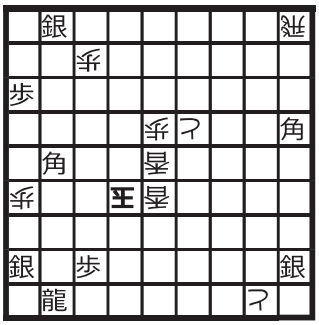
「迷路」は、左右どちらにでも回れる無限軌道の本線を 1 つと、そこから分岐した一度しか回れない支線を 4 つ持つタイプの不規則龍追い作品である。大まかには、65 歩を打つことで無限軌道に終止符を打つことが目標なのだが、普通なら「いかにして 65 歩を打てる局面に持ち込むか」がテーマとなるところ、本作は「詰上げる迄に最も手数がかかる玉の逃げ方はどれか」がテーマになっているところが非常にユニーク。 では、早速作意を追ってみることにしよう。

52 飛成、64 玉、63 龍、75 玉、
74 龍、66 玉、76 龍、57 玉、
67 龍、48 玉、47 龍① 59 玉、
49 龍、68 玉、69 龍、57 玉、
58 龍、46 玉、47 龍、35 玉、
36 龍、24 玉、25 龍、33 玉、
22 龍、34 玉、23 龍、45 玉、
46 歩、35 玉、25 龍、46 玉、
36 龍、57 玉、37 龍、68 玉、
67 龍、② 79 玉、69 龍、88 玉、
89 龍、77 玉、78 歩、66 玉、

① 39 玉は以下、49 龍、28 玉、29 龍、37 玉、

38 歩、46 玉、26 龍…となり、作意 151 手目の 38 歩、26 玉、29 龍、35 玉、25 龍…と比べて 2 手短くなる。
② 59 玉は 69 龍、48 玉、49 龍、37 玉、38 歩以下。

（44 手目の局面）



▲なし

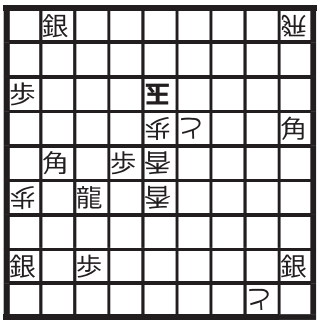
まず、ここまで手を進めてみよう。ここまでの変化①・②から、右下の支線に逆回転で入ったり、或いは持駒歩を持って 49 龍 -37 玉型になると早く詰むことが判明する（このように、いつ、どのコースに入るかの決定権はすべて玉方にある）。

更に続けよう。

86 龍、③ 57 玉、77 龍、48 玉、
47 龍、59 玉、49 龍、68 玉、
69 龍、57 玉、58 龍、46 玉、
47 龍、35 玉、36 龍、24 玉、
25 龍、33 玉、23 龍、42 玉、
32 龍、53 玉、52 龍、64 玉、
63 龍、75 玉、74 龍、④ 66 玉、
77 龍、65 玉、76 龍、64 玉、
74 龍、53 玉、63 龍、42 玉、
72 龍、33 玉、32 龍、24 玉、
23 龍、35 玉、25 龍、46 玉、
36 龍、57 玉、47 龍、68 玉、
67 龍、59 玉、69 龍、48 玉、
49 龍、57 玉、58 龍、⑤ 46 玉、
47 龍、35 玉、36 龍、24 玉、
25 龍、33 玉、23 龍、42 玉、
32 龍、53 玉、52 龍、64 玉、
63 龍、75 玉、74 龍、66 玉、
77 龍、65 玉、76 龍、64 玉、
65 歩、53 玉、

③ 65 玉は作意順の 74 手目に短絡。
（57 玉以下の順は単なる手数伸ばし）
④ 86 玉は 76 龍、95 玉、96 龍、84 玉、94 龍、75 玉、74 龍以下持駒歩二で追い回すことになり早い。
⑤ 66 玉は 67 龍、75 玉、76 龍、64 玉、65 歩で作意順の 121 手目に短絡。

（122 手目の局面）



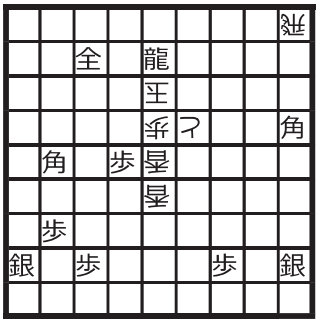
▲なし

79 香が消えたことで、左側の支線に入る順も考慮しなくてはならなくなり、話がややこしくなる。例えば変化④のように 72 手目 86 玉とすると、76 龍以下支線を一回転して本線に入るが、このとき持駒が歩二枚あるため、65 歩を打ってから順に支線を封鎖していけば、玉はどうあがいても変化①又は②の順に入るのを免れない。（右下の支線に右回りに入れろうとすると変化②に、左回りに入ろうとすると変化①になる）この支線は持駒なしの状態で右回りに入らなければならないのだ。

73 龍、42 玉、62 龍、33 玉、
32 龍、24 玉、23 龍、35 玉、
25 龍、46 玉、36 龍、57 玉、
47 龍、68 玉、67 龍、59 玉、

69 龍、48 玉、49 龍、37 玉、
47 龍、28 玉、27 龍、39 玉、
29 龍、48 玉、49 龍、37 玉、
38 歩、26 玉、29 龍、35 玉、
25 龍、46 玉、36 龍、57 玉、
47 龍、68 玉、67 龍、59 玉、
69 龍、48 玉、49 龍、57 玉、
58 龍、66 玉、67 龍、75 玉、
76 龍、84 玉、74 龍、95 玉、
94 龍、86 玉、96 龍、75 玉、
76 龍、84 玉、74 龍、95 玉、
94 龍、86 玉、87 歩、75 玉、
74 龍、66 玉、76 龍、57 玉、
67 龍、48 玉、47 龍、59 玉、
49 龍、68 玉、69 龍、57 玉、
58 龍、66 玉、67 龍、75 玉、
76 龍、84 玉、74 龍、93 玉、
94 龍、82 玉、92 龍、73 玉、
72 銀成、84 玉、94 龍、75 玉、
74 龍、66 玉、76 龍、57 玉、
67 龍、48 玉、47 龍、59 玉、
49 龍、68 玉、69 龍、57 玉、
58 龍、46 玉、47 龍、35 玉、
36 龍、24 玉、25 龍、33 玉、
23 龍、42 玉、32 龍、53 玉、
52 龍まで 239 手詰

（詰上がり図）



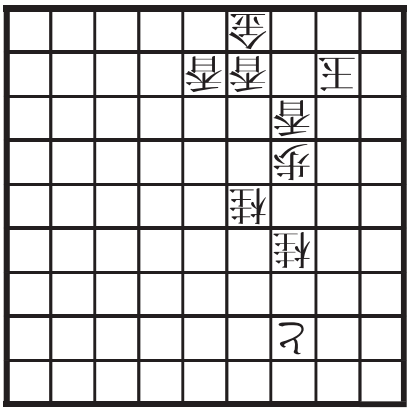
▲なし

もう本線は 65 歩によって閉鎖されているので、玉としては支線を順に通過して、少しでも手数伸ばしをしなくてはならない。142 手目にやっと持駒なしで 49 龍、37 玉型になり、右下の支線に右回りで入ることが出来る。左側の残り二つの支線も「93 歩が消えると二歩禁が解消されて 96 歩が打てる」という簡単なロジックで下→上の順に通過することが分かる。これで全ての謎が解明された！

改めて分析してみて、実に巧緻な論理によって作意順が限定されていることに驚嘆する。中でもポイントは右下の支線ではないだろうか。

ごく単純なものの組み合わせからとんでもないものを作り上げるという、作者の特異な才能が遺憾なく発揮された傑作と言えよう。

（16）相馬慎一
近代将棋　昭和 63 年 7 月号



▲飛飛角角桂

27 飛、① 26 銀、Ⓐ同飛、② 25 銀、
Ⓑ同飛、24 銀、Ⓒ同飛、③ 23 銀、
Ⓓ 14 桂、13 玉、23 飛成、同玉、
22 飛、④ 14 玉、Ⓔ 15 銀、同玉、
26 角、16 玉、Ⓕ 27 銀、同玉、
48 角、18 玉、29 銀、同と、
27 角、17 玉、26 飛成、28 玉、
19 銀、同と、49 角、18 玉、
27 龍まで 33 手詰

① 23 合は 14 桂以下簡単。

① 24 銀は 14 桂で、以下
a)31 玉なら 11 飛、21 合、同飛成、同玉、24 飛以下。
b)32 玉なら 21 角、31 玉、22 桂成、同玉、24 飛以下。
c)13 玉なら 22 角、23 玉（14 玉は 12 飛以下）、13 飛、32 玉、65 角、54 合、33 角成以下。
① 25 合は 14 桂で、以下
a)31 玉なら 13 角、32 玉、21 角、23 玉、25 飛以下。
b)32 玉なら 21 角以下。
c)23 玉なら 25 飛以下。
① 26 歩は 14 桂で、以下
a)31 玉なら 13 角、32 玉、21 角、23 玉、26 飛以下。
b)32 玉なら 21 角以下。
c)13 玉なら 22 角、24 玉（14 玉は 17 飛以下、又 23 玉は 26 飛、24 銀、13 飛以下）、13 角打、23 玉（14 玉は 17 飛、23 玉、24 角成以下）、26 飛、32 玉、33 角成、同玉、22 角成、43 玉、73 飛、54 玉、74 飛成以下。
Ⓐ 14 桂は 13 玉、22 角、14 玉で逃れ（24 玉でも詰まない）。
② 24 銀は 14 桂、13 玉、22 角、14 玉、15 銀以下。
② 25 歩は 14 桂、13 玉、22 角以下。
Ⓑ 14 桂は 13 玉、22 角、24 玉、13 角打、15 玉で逃れ。
Ⓒ 23 銀は同玉、12 角、同玉、21 角、同玉、24 飛、22 歩、13 桂、32 玉、21 角、31 玉で逃れ。
Ⓒ 11 銀は同玉、23 桂、22 玉、11 角、13 玉、15 飛打、同銀、同飛、24 玉で逃れ。
③ 23 歩は 13 銀、同玉、14 飛打、22 玉、11 角、32 玉、21 角以下。
Ⓓ 21 飛は同玉、23 飛成、22 歩（限定）で
a)12 銀は 31 玉、32 銀、同金、同龍、同玉、21 角、41 玉、32 銀、51 玉、84 角、62 銀（限定）で逃れ。
b)43 角は 32 金打（限定）、12 銀、31 玉、32 角成、同金、43 桂、同香、64 角、53 角（限定）、同角成、同香、21 銀成、同玉（42 玉は 52 金、同玉、74 角以下詰む）、12 金、31 玉、22 金、同金、42 銀、同玉、22 龍、32 香（限定）、31 銀、52 玉、74 角（85 角は 61 玉、72 銀、同玉、32 龍、62 桂（限定）以下逃れ）、61 玉、83 角成、72 飛（限定）で逃れ。
④ 13 玉は 24 角、14 玉、15 銀、25 玉、33 角成以下。
Ⓔ 25 銀は 15 玉、16 銀、同玉、27 銀、17 玉、26 飛成、28 玉以下逃れ。
Ⓕ 17 銀は 27 玉、48 角、18 玉以下逃れ。

まず表層的な事からいうと、本作は無仕掛からの四銀連合いという条件作である。だが、本作の本当に凄いところはそのような条件をこなしてみせたことではなく、作者の手順構成に対する意識の高さである。

手順を追ってもらえば分かると思うが、27 飛に対して発生した 4 枚の銀合を持駒にした後、攻方はそれを全部捨駒として使っている。ここだけを見ても、彼が「ある形式的条件を設定し、それをクリアすることだけを目的に創作する」というタイプの作家ではないことがお分かり頂けるだろう。様式美はあくまでも手順中に存在するのだ。

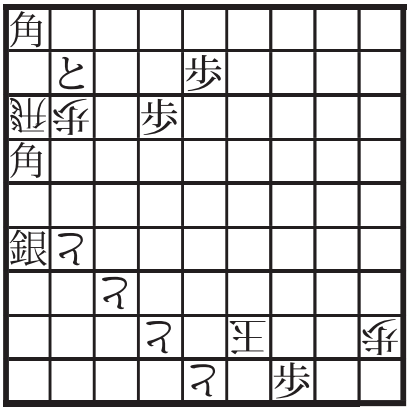
更にもう一つ。Ⓓの紛れ順を見て頂きたい。実は 9 手目 21 飛以下の紛れはかなり際どいのだが、この紛れ順中に 7 種類の限定合が発生していることにお気付きだろうか。つまり本作の紛れ順は、何と七種合になっているのだ！　条件を成立させるだけでなく、こんな隠し味まで用意してあるとは…。

彼は指将棋の強豪でもあるのだが、その読みの力が理想的な形で詰将棋に活かされた、相馬慎一の代表作。

解答者登場！
私の好きな４局

今川健一

①山田修司　「蜃気楼」
『夢の華』第 21 番
旧パラ　昭和 26 年 12 月



▲金金金金

38 金打、57 玉、47 金打、66 玉、
56 金打、75 玉、65 金打、84 玉、
83 角成、同飛、同と、同玉、
81 飛、72 玉、82 飛成、63 玉、
64 金、同玉、73 竜、54 玉、
55 金、同玉、64 竜、45 玉、
46 金、同玉、55 竜、36 玉、
37 金、同玉、46 竜、27 玉、
28 歩打、17 玉、37 竜、16 玉、
27 竜、15 玉、37 角成、14 玉、
36 馬、13 玉、35 馬、12 玉、
34 馬、11 玉、33 馬、12 玉、
23 竜まで 49 手詰

平成 23 年 6 月 20 日の朝、いつものようにメールを覗くと、詰パラ誌の推理将棋の担当者だった高坂研さんから下記のメールが到着していました。

「さて、実はお願いがあります。昨年出版された『この詰将棋がスゴイ』という本のことはご存知だと思いますが、来年出版予定の続編「この詰将棋がスゴイ 2012」に、解答者代表として原稿を書いて頂けないでしょうか？　題材・分量とも全く制限はありません。これまで解答者として長く活躍してこられた経験から、「これはスゴイ」と思った作品について、お好きなように書いて下されば結構です。如何でしょう？

貴兄なら解答者としての実績も十分ですし、それに編集スタッフがみなややマニアック過ぎるので（笑）、作家サイドからだけではなく解答者サイドからの健全な視点も確保したいというのもあるのです。」

煽てられれば何とやらで、「ハイ、書かせて頂きます。」と返メールしたのは良いけれど、なかなか万人がスゴイと考える詰将棋が思いつかない、困ったな、です。

そうこうしていると、見かねた高坂さんから 2010 年度版の『この詰将棋がすごい！』が送られてきました。その中に「私の好きな 4 局」というページがあり、これなら、私の独断と偏見で好きな詰将棋を選べば良い、うん、これで行こう。

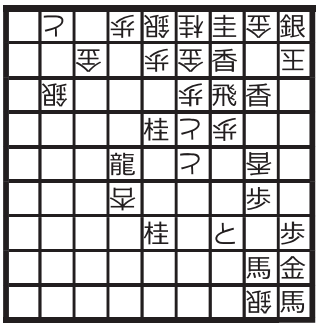
どの様な作品を選ぼうかで先ず思い出したのが、山田修司氏の「蜃気楼」。この作品が発表されたのは、今よりおおよそ 60 年も昔の昭和 26 年 12 月、「詰将棋パラダイス（旧）」誌でした。そのころ、私は中学生でしたが、その私にこの作品が解けました。近年、山田氏の作品集『夢の華』を手にして、その第 21 番にこの作品を見つけて、その時の嬉しさを思い出した次第です。今、改めて詰手順を並べてみると、ブログ「詰将棋おもちゃ箱」の「くるくる」かもしれませんが、この作品が解けた嬉しさが、それから今までの私の解図熱になったことは確かです。

作品名の「蜃気楼」は発表時には無かったと思いますが、山田氏が作品集を編むに当

たって、この表題を付けられたと思います。盤上、斜めに４枚の金が現れ次に竜の協力で、この４枚の金が消えてゆく、名づけて「蜃気楼」、納得できる表題です。

同じ頃に活躍された詰作家に黒川一郎氏がいます、その作品集にも「蜃気楼」、「逃げ水」と命名された２作品がありますが、山田氏はこの作品名を少し意識しての命名のような気もします。

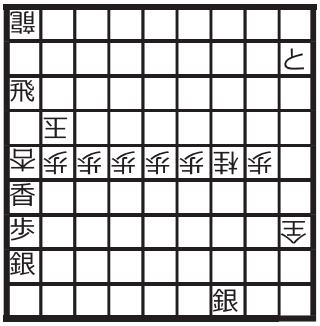
参考図１　黒川一郎　「蜃気楼」
『将棋浪曼集』第６番
風ぐるま　昭和 28 年１月



▲歩７

22 香成、同金、同銀成、同玉、
23 金打、11 玉、21 成桂、同玉、
31 香成、11 玉、21 成香、同玉、
31 飛成、同玉、42 桂成、同玉、
32 金打、53 玉、45 桂、同と、
54 歩打、44 玉、45 竜、同玉、
46 と、54 玉、55 と、63 玉、
64 と、62 玉、73 と、71 玉、
72 と、同と、82 金打、62 玉、
72 金、同銀、63 歩打、同玉、
64 馬、62 玉、63 歩打、同銀、
73 馬、71 玉、82 馬、62 玉、
73 馬行、53 玉、54 歩打、同玉、
55 馬、53 玉、54 歩打、同銀、
64 馬行、44 玉、45 歩打、同玉、
46 馬、44 玉、45 歩打、同銀、
55 馬行、35 玉、36 歩打、同玉、
37 馬、35 玉、36 歩打、同銀、
46 馬行、26 玉、27 歩打、同銀成、
同金、同玉、28 馬、26 玉、
37 馬引、35 玉、46 馬、44 玉、
55 馬、53 玉、54 銀打、62 玉、
73 馬、71 玉、82 馬、62 玉、
73 馬行まで 93 手詰

参考図２　黒川一郎　「逃げ水」
『将棋浪曼集』第 11 番
詰将棋パラダイス　昭和 27 年１月



▲金金金金

83 金打、74 玉、73 金、64 玉、
63 金、54 玉、53 金、44 玉、
43 金、34 玉、44 金、同玉、
34 金打、同玉、24 金打、同玉、
13 飛成、34 玉、33 金打、44 玉、
43 金、54 玉、53 金、64 玉、
63 金、74 玉、73 金、84 玉、
83 金、94 玉、93 金、同竜、
95 香、同玉、93 竜、86 玉、
96 竜、77 玉、87 竜、66 玉、
68 飛打、56 玉、58 飛、46 玉、
57 竜、36 玉、38 飛、26 玉、
17 竜、同玉、18 香打、26 玉、
37 銀打、27 玉、36 銀、26 玉、
35 銀、27 玉、19 桂打迄 59 手詰

この作品の解説時に、題名「逃げ水」の意味説明として
「武蔵野に ありというなる 逃げ水の
　きみが心に にたる悲しさ」
という古歌が載っていました。

追いかけても､追いかけても逃げてゆく王、上手い命名だと感心したものです。

題名を聞いただけで、あの作品かと思い出す作品は、そんなに多くはありません。

作家の皆さん、作品に題名を付ける時には良く考えましょう。題名も作品の一部ですから。

②添川公司　「五丈原」
詰棋めいと　昭和 61 年 10 月

				と	銀			
と	飛	歩	歩	香	と	歩		
と	歩		龍	歩	桂		馬	香
と	香	角			歩	銀		
と		と						桂
	と		銀					
	桂	と	金	金	金			歩
歩								
	桂	香	金	銀		玉		と

▲なし

48 銀、38 玉、37 金、48 玉、
38 金、49 玉、39 金、同玉、
29 と、48 玉、47 金、49 玉、
48 金、同玉、38 と、49 玉、
59 金、同玉、54 竜、69 玉、
68 金、79 玉、78 金、89 玉、
59 竜、98 玉、88 金、同玉、
78 と、98 玉、88 と、同玉、
77 銀、同玉、79 竜、86 玉、
96 と、87 玉、65 角、96 玉、
95 と、同玉、85 と、同玉、
76 竜、84 玉、94 と、同玉、
93 と、同玉、92 飛成、同玉、
82 歩成、同玉、85 竜、72 玉、
83 竜、62 玉、61 と、同玉、
51 香成、71 玉、61 成香、同玉、
51 桂成、71 玉、61 成桂、同玉、
52 歩成、71 玉、61 と、同玉、
43 角成、71 玉、53 馬、62 歩合、
同馬、同玉、52 と、71 玉、
61 と、同玉、52 銀生、同玉、
43 銀成、61 玉、52 成銀、同玉、
43 歩成、61 玉、52 と、同玉、
34 馬、62 玉、44 馬、51 玉、
52 歩、41 玉、43 竜、42 飛合、
同竜、同玉、43 飛打、52 玉、
53 飛成、41 玉、31 歩成、同玉、
22 馬、同玉、42 竜、13 玉、
33 竜、14 玉、23 竜、15 玉、
16 歩打、同玉、27 と、15 玉、
26 とまで 121 手詰

ズバリ煙詰、それも無防備王での煙詰。煙詰大好き人間の私には「これぞ詰将棋、これぞ煙詰！」の一局。序に活躍したと金で最後を締めくくる。起承転結、さすが煙の大家添川氏の作品です。詰手順で歩合、特に 42 飛合の一手には感心しました。捌きの中にキラリとした手が入る、思わず「うまい！」。

作品名は「五丈原」。昨今、表題が添えられた詰棋作品が発表される時があるが 、その作品を解き終えて､その表題の意を考えても、何が何やら、その意味が判断できないものもある。他の人はどうだかは判らないが、私はこの表題「五丈原」に作者添川氏の詩情を感じます。

「荒城の月」で有名な土井晩翠に「星落秋風五丈原」という長い漢詩調の詩がありますが、その中で晩翠は「秋に傷めば松柏の、色もおのづとうつろふを、漢騎十万今さらに、見るや故郷の夢いかに。」と詠じています。漢騎十万とまではいきませんが、36 枚の駒の見る夢は？そして、その駒の奏でる調べは？

最後に、作品の作者、添川氏へのお願い。今までに添川さんは 40 題近くの煙詰を創られたと思いますが、この煙詰を主体とした作品集を編んで下さい。三途の川の近づいた煙大好きの私が息の有るうちにぜひ拝見したい

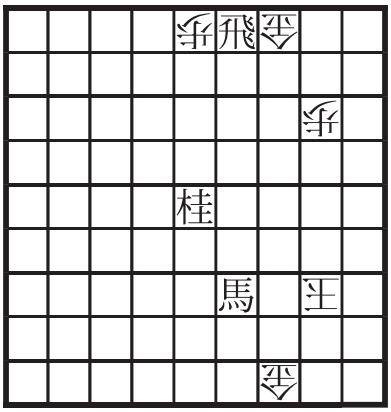
と待っています。

年老いた最近に思うこと、

今までに、ずいぶん多くの詰将棋を解いたと思うが、これから先は？

現在のところは、暇で時間はタップリ充分ですが、根気と気力が無くなって来ました。ときたま、新しい詰将棋が解けたとしても解答書きが面倒､億劫。老兵は消え去るのみで、そろそろ解答界からはグットバイです。でも好きな道、雀百まで何とやら、眺めているだけで、これで満足、これで楽しい。このように詰将棋と遊ぼう、です。

③橋本孝治
詰将棋パラダイス平成 10 年 10 月



▲金金香

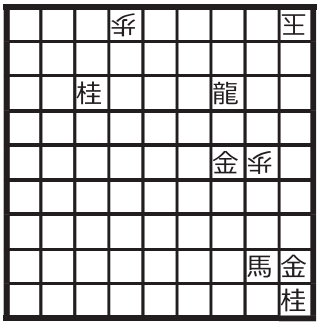
29 香打、28 香合、同香、同玉、
29 香打、同金、同馬、同玉、
49 飛成、39 飛合、19 金打、同玉、
39 竜、29 金合、18 金打、同玉、
38 飛打、28 角合、同飛、同金、
63 角打、27 銀合、19 金打、17 玉、
28 金、同銀成、37 竜、27 桂合、
同角成、同成銀、28 金打、16 玉、
27 金、25 玉、26 金、24 玉、
33 銀打、13 玉、17 竜、14 歩合、
25 桂打、12 玉、14 竜、21 玉、
22 歩打、同金、同銀成、同玉、
13 桂成、31 玉、34 竜、32 角合、
同竜、同玉、21 角打、41 玉、
42 金打、同玉、43 桂成、41 玉、
32 角成まで 61 手詰

盤面に配置された駒数は 8 枚、持駒は 3 枚で使用駒総数は 11 枚。一瞥、易しいそう、そして短手数で詰みそうだが、解こうとして手を付けてみると、これがなかなか難しい。詰手数は 61 手で、その手順中に 8 度の合駒があり、その都度に合駒調べの煩わしさがあります。最終手は 32 角成､「やっと詰んだぞ」ですが、この段階では作者橋本氏の意図するところが、未だ判っていません。この作品が出題されたのは「詰パラ」誌の大学院、解答を書いていて気が付いた。8 度の合駒で七種の駒が使われている、ああそうか、作者の意図は「七種合」。

苦労して解いた作品は、長く記憶に残ります。まして、この作品はこの使用駒数での七種合趣向､加えて､この年の看寿賞（長編の部）を受賞です。このような傑作、好作を、いくらボケかかった頭でも忘れることはありません。

七種合作品として、この作品が最少使用駒作品と思っていましたら、更に駒数の少ない作品がありました。参考までに載せておきます。

参考図３　阿部冷二
詰棋めいと　昭和 61 年 10 月



▲香

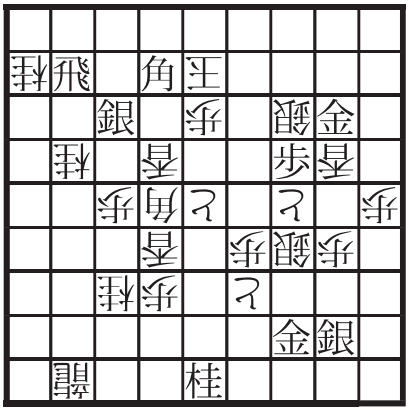
31 竜、12 玉、17 香打、13 歩合、

同香成、同玉、33 竜、12 玉、
13 歩打、21 玉、23 竜、31 玉、
64 馬、42 銀合、33 竜、21 玉、
54 馬、43 桂合、12 歩成、同玉、
42 竜、22 飛合、45 馬、23 香合、
同馬、同玉、43 竜、33 角合、
24 香打、14 玉、25 金、同玉、
34 銀打、35 玉、45 竜、24 玉、
33 銀生、同玉、44 角打、32 玉、
34 竜、42 玉、33 竜、51 玉、
53 竜、52 金合、43 桂打、41 玉、
31 桂成、51 玉、52 竜、同玉、
53 金打、51 玉、52 歩打、同飛、
同金、同玉、53 飛打、62 玉、
61 桂成、72 玉、62 成桂、同玉、
83 飛成、51 玉、52 歩打、42 玉、
33 竜、52 玉、53 竜、61 玉、
62 竜まで 73 手詰

七種合、詰手数は 73 手詰。

この作品も、大傑作と思いますが、どうして、この作品が看寿賞を受賞出来なかったかが、不思議です。受賞が出来るか、出来ないかは、これも「時の運」でしょうね。

④小川悦勇
「47 カラットのダイヤ」
新作



▲金金香

私の棋友？いやメール友達に詰棋の世界で曲詰作家として世に知られた小川悦勇さんがいます。お互いに年金生活者で仕事もなく、暇を持て余している。で、毎日のようにメールのやり取り。メールの話題は何でもありですが、それでも時には話題が尽きる。そんな時には詰将棋が話題になります。

ある日、この作品、題して「47 カラットのダイヤ」が、その小川さんからメールで送られて来ました。「解けるかな？」です。

この作品を私のような凡人が解いてゆくと、「マッタ」をしたくなる、いや、する局面が出てきます。これが、いわゆる伏線物で、自力でこの謎を解いてこそ、この作品の面白さ、良さが判ります。まして、この作品は未発表、どうか、この本を手にした皆さんは自分の力で、この作品を解いてください。で、そんな意味で詰手順は載せません、悪しからず、です。

「難しそう、詰手数は、詰上がり図は？」、
それはこの文の何処かに書いてあります。

それも伏線、さあ、皆さん頑張って。

「47 カラットのダイヤ」は、未発表作で、この誌上が最初の発表の場となります。

「どうです、解けましたか？」、「いいえ、解けません、私にはムリみたい」、こんな読者もいるでしょう。そこで詰手順の解説に替えて、この「47 カラットのダイヤ」の魅力、私の気に入っているところを書いておきます。詰上げれば判りますが、この作品は大型の「あぶりだし曲詰」です。

で、先ず言いたいのは、大型曲詰にありがちな初形に配置された駒に不自然さがなく、その詰上がり図もまた美しいということです。次に詰手順ですが、9 手目の 68 桂打の伏線手が入り（この効果は 31 手目に現れます）、この伏線手が発見できれば、たぶん何方にでも、この作品が解け、「私にも解けた！」の嬉しさが共有できると思います。

最後に、作者、小川悦勇さんから、この作品についての一言です。

詰上がりは地上最大のダイヤモンドが現れます。自推などは苦手ですが、このブリリアンカットの輝きだけは自作中 1 番の出来だと思います。

詰手順は今川さんがヒントを出していますね、後は平凡な手順が続きます。それでもその優しさが棋形に溶け込んでいてバランスの取れた作品になっています。

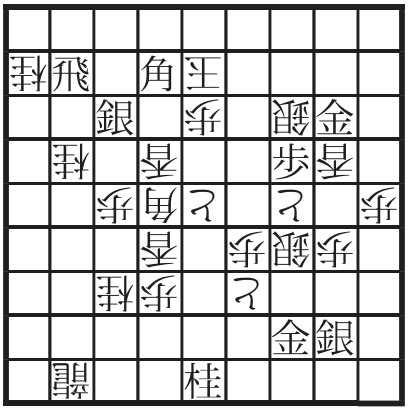
「それ本当かね？」はどうぞご確認ください。

（解答と解説は次頁）

自作解説

小川悦勇

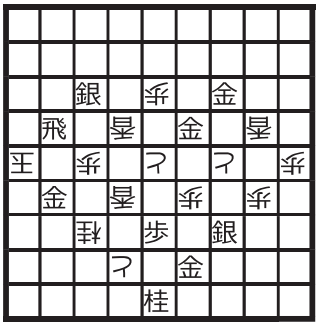
小川悦勇
「47 カラットのダイヤ」
新作



▲金金香

71 角成、63 玉、81 馬、74 玉、
92 馬、85 玉、84 飛成、76 玉、
68 桂打、Ⓐ同歩成、65 馬、同玉、
74 角打、54 玉、Ⓑ 63 角成、44 玉、
43 金打、34 玉、33 金右、25 玉、
36 馬、同玉、48 桂打、同と、
37 銀、45 玉、44 金、① 56 玉、
57 香打、同玉、48 金、56 玉、
57 歩打、65 玉、74 銀打、76 玉、
87 銀打、同竜、85 銀、同竜、
同竜、同玉、84 飛打、96 玉、
87 金、95 玉、86 金まで 47 手詰

（詰め上がり図）



▲なし

Ⓐ同歩生は終盤で早詰。
Ⓑ 63 角生でも可。
①同玉は 64 竜で早詰。

詰上がり図はダイヤを表現し、47 カラットは手数を意味。

元々は市島さんの（冬眠蛙の冬眠日記）に発表して作品集「雨滴後編」を配布するのが目的の創作である。

４大曲詰（大菱、大襷、大十字、大菱市松）の内、好作が創り難いのは市松か？ 「どうせ出来ないのなら贋作でも」の発想で、とても「この詰」に登場するのはおこがましい。持つべきは友達で「この詰」に載せていただいた幸運を感謝、感謝。

あぶり出し曲詰の創作に当たって重要視するのは何か。

１、詰上がりが判り易い。
２、初形に無理が無い。
３、手順に狙いや構想がある。

これを「47 カラットのダイヤ」に当てはめてみよう。

1 と 2 の項目は合格点。

3、68 桂打の伏線手は良いが、15 手目の成、生の非限定はマイナス。

創作に当たっては 50 手台に手数を延ばした図など、幾つかの候補作が浮上する。その中から「47 カラット」を選んだ理由は、「初形と詰上がりが綺麗」この１点であった。50 手台の作品では難しさは増すけれど、初形が重たくなる。これは作家のセンスになるけれど、難解よりは総体的なバランスを重視している心算です。

解答、解説を載せていただいた若島編集長に感謝いたします。

第５部

研究論考その他

妙手説は 1990 年代に復活した

……橋本孝治

TTT on Twitter　再録

妙手説は
1990 年代に復活した

橋本孝治

1．1992 年の革命

1.1　1992 年に何が起こったのか

1992 年、計算機が詰将棋を解く能力は大きく向上した。しかし、それは単に計算機の性能が上がったおかげではない。

では計算機の使い方が上手になったからか？

いや、それではいかにも計算のテクニックだけの話に聞こえる。もっと適切な説明は「解図アルゴリズムが詰将棋の本質に迫った」からだと私は思う。

もちろん高度なプログラムでは様々なテクニックが駆使されている。しかし、根本的なアイデアはシンプルで、専門家以外にも容易に理解可能なものだ。そして私たちはそれを理解するためのキーワードを既に持っている。

「妙手説」だ。

本稿は「妙手説」と現代の高度な詰将棋解図アルゴリズムの関係について述べ、それがごく自然なアイデアに基づくことを理解して貰うことを目的としている。また、計算機による詰将棋の解図・検討を困難にする要因、いまだ残されている課題についても述べたい。

1.2　1992 年の前と後を体感する

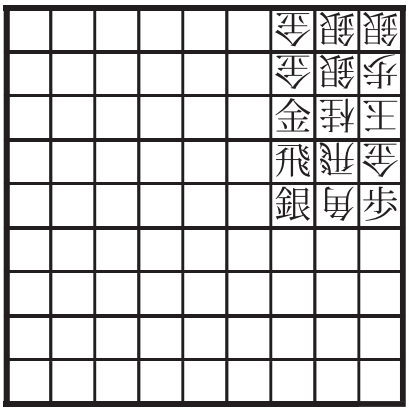
計算機による詰将棋の解図が急速な進歩を見せたのは 1992 年。私たちがそれを知ったのは「コンピュータが古図式に横槍」と題した門脇芳桂氏のレポートが詰パラに掲載された時、すなわち 1993 年 2 月だった。その後も発展は続き、1994 年には「寿」（611 手詰）が、翌 1995 年には「新扇詰」（873 手詰）が、そして 1997 年には「ミクロコスモス」（1525 手詰）が計算機で解けるようになった。

今日、ほとんどの詰将棋は計算機で解ける。しかも概ね実用的な時間で解ける。

それはなぜか？

計算機の性能向上がその主因でないことは、容易に確認できる。もしお手元に柿木義一氏の「柿木将棋」があれば実地に試してみると良い。「柿木将棋」でオプションの「思考・対局設定」―「詰将棋」―「方式」を、「短手数用」と「長手数用」のそれぞれに設定し、解図時間を比較するのだ。例として自作の 31 手詰で実験してみよう（易しいので解答は省略する）。

橋本孝治
詰将棋パラダイス 1985 年 9 月



持駒　なし

「短手数用」で解いた場合：61 秒
「長手数用」で解いた場合：2 秒

ご覧の通り「長手数用」は「短手数用」の約 30 倍の速さで解けた。おおまかに言えば、「短手数用」が 1991 年以前の考え方で作られた思考ルーチンであり、「長手数用」が 1992 年以降の考え方で作られた思考ルーチンである。使用したマシンは同じなので、思考ルーチンの差がそのまま解図時間に反映さ

れている。

1991 年以前は「コンピュータでは短編詰将棋は高速に解けても中長編の解図はお手上げ」というのが常識だった。それがなぜ急に強力な解図力を持つようになったのか？

その説明に入る前に、本稿のもう一つの主役、「妙手説」にご登場いただこう。

2.「妙手説」の定量化

2.1 「妙手説」の曖昧性

現在私たちが「妙手説」という言葉を使うのは、もっぱら古図式に接するときである。古図式では受方は一番「難しい」あるいは「妙手がある」受け方をすることになっている。厳密に言えば「妙手説」という成文化されたルールが存在するわけではなく、この解釈でさえ説明に窮するような解答が正解とされる場合もあるが、ここではこの解釈をそのまま使用する。

「妙手説」には成文化されていないことより、もっと根本的な曖昧性がある。それは「難しい」とか「妙手がある」の客観的な基準がないことだ。このため、解答を募って正誤を判定するという、近代以降の詰将棋文化に合わなくなってしまった。これが「妙手説」が廃れ、今日「最長手順説」が採用される理由だ。

2.2 「妙手説」の利点

しかし、このような不都合はあっても「妙手説」には一定の利点がある。

一つの利点は、「正解」の表現が簡単なことだ。「正解」として一番難しい手順を書いておけば、それ以外の変化はそれより易しいはずなので、記述を省略できる。「一番難しい変化は書いておいた。これが見つけられる人なら他の変化も大丈夫」というわけだ。それに対し「最長手順説」では最長手順が最も難しい手順とは限らないので、しばしば変化手順を補足する必要が生じる。

もう一つの利点は、創作において作者が「狙いの実現」に集中できることだ。「最長手順説」では、手数調整のためだけの（作者にとってあまり意味のない）手数伸ばしや変化の抑制が必要になることがあるが、「妙手説」ならその必要はない。

もともと詰将棋は指し将棋の終盤から派生したものだから、手数に重要な意味はなく、詰むか詰まないかが一番重要だ。現代においても基本的にその思想は受け継がれている。例えば作意より長手数であっても余詰があれば不完全作となるのは、手数に意味がないことの裏返しだ。

「最長手順説」は、あくまで「正解」を一意に定めるための補助的な道具であり、変化をすべて羅列するという非実用的な方法ではなく、どれか一つの変化を書くことで済まそうという実用上の要請の産物だ。解答審査でも、解答と「正解」と単純な一致を確認すれば良い。この特長は自己採点にも適している。「妙手説」も変化の羅列を避ける点では「最長手順説」と同じだが、「正解」は一意に定まらない。「最長手順説」のように「正解」との単純一致で正誤を判断することはできないのだ。

だがこれに人工的な定義を与えて曖昧性を排除し、「正解」を客観的に求められるようにすることはできないだろうか？

2.3 「妙手説」を定量化する

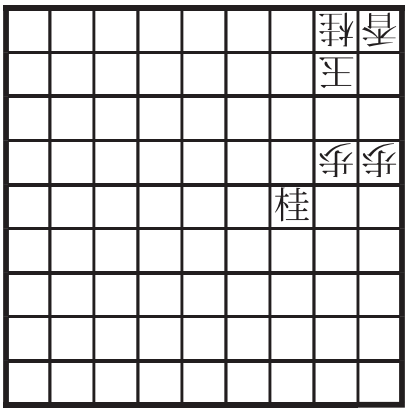
「妙手」について客観的な基準を定めるのは至難の技だ。無理やり「妙手」を定義しても、必ずそれに異論を唱える人が出るだろう。しかし、「難しさ」ならそれほど不自然でない定量的な基準を設けられる。例えば、こんな基準はどうだろう？

詰むことを証明するために読む必要がある局面数の最小値

もちろんこれが解答者の実感としての「難しさ」に合致しないこともある。「難しさ」というより「煩雑さ」「面倒さ」と言った方が良いかもしれない。それに定量化することで 2.2 に挙げた利点が失われる側面もある。しかし、今はこの定義を採用し、仮に「証明局面数」と呼ぶことにする。そして、どの変化を選ぶかの基準に「最長手数」の代わりに「最大証明局面数」を使うことにする。

この定量的な妙手説――仮に「最大証明局面数説」と呼ぶ――を使うと、どのような解答が得られるか、有名な古作を用いて試してみよう。

例：渡瀬荘治郎
「待宵」第８番（慶応２年）



持駒　金銀

この図が詰みであることを示すのに読む必要がある局面の数……と言われても、即答はできないので樹形図を書いて確認してみる。（図 2.3-1「待宵」8 番の証明木）

この図では攻方手番の局面を○、受方手番の局面を●、指し手を線で表している。更にこの図はすでに余計な変化・紛れを省いており、詰むことを証明するために必要最小限の局面のみ残している（このような樹形図を「(最小) 証明木」と呼ぶ)。つまり、この図に含まれる全局面数を数えればそれが「証明局面数」になるわけだ。その数は 12 である。

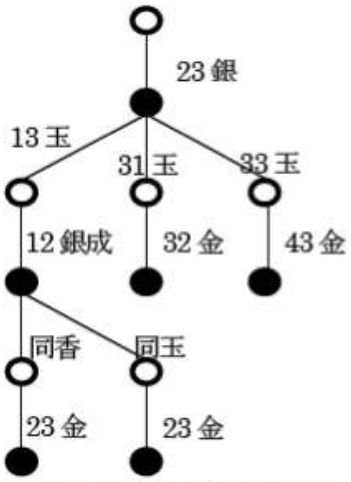


図 2.3-1 「待宵」８番の証明木

更に「最大証明局面数説」に従って、どのような手順が「正解」となるのか見ていこう。

初手は（余分な紛れは省いてあるので）23 銀しかない。問題は 2 手目の 3 つの変化の選択だ。

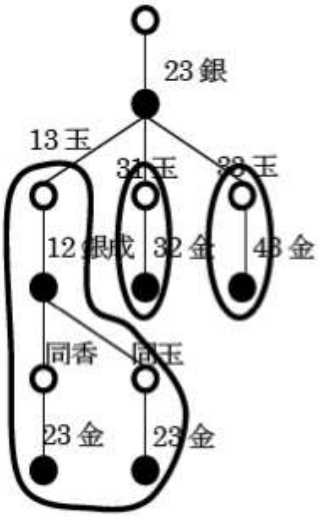


図 2.3-2　2 手目の比較

各変化の「証明局面数」を数えていくと、「13 玉」が 6、「31 玉」が 2、「33 玉」が 2、となる。つまり、「13 玉」が「証明局面数最大」の受けなので、この手を「正解」として選ぶ。

先を続けよう。3 手目は 12 銀成しかない。次に 4 手目、 2 つの変化があるが、どちらも「証明局面数」は同じ 2 だ。つまりこの変化は同格で、どちらも「正解」となる。

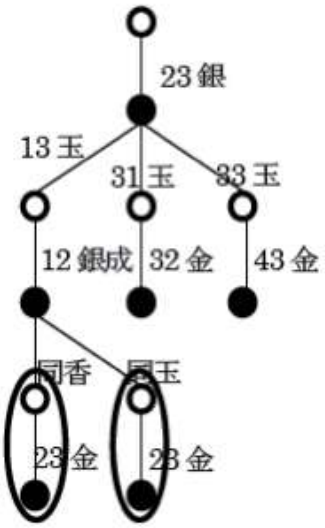


図 2.3-3　4 手目の比較

まとめると「最大証明局面数説」の下での「待宵」第 8 番の「正解」は「**23 銀、13 玉、12 銀成、同香、23 金**」と「**23 銀、13 玉、同玉、23 金**」の 2 つで、「最長手順説」の結果と変わらない。

他の例で試してみても、「最大証明局面数説」と「最長手順説」の「正解」はかなりの割合で一致する。また、「最長手数説」に付随する「変同」「早詰」「変別」などの諸概念も「最大証明局面数説」を用いて対応する概念を得られる（詳細はここでは割愛する）。

2.4　簡易版定量的「妙手説」

先の実例を見て感じた方も多いだろうが「最大証明局面数説」による正解選びは結構面倒である。「最長手順説」が手数の比較だけで済んだのに対し、「最大証明局面数説」では数の合計を出して比較しないといけないからだ（私はここで「最大証明局面数説」を論じているが、「最長手順説」を排してこれに置き換えるべきだとは、毛頭考えていないので、誤解のないように）。

実は「証明局面数」の計算はもう少し簡略化できる。末端局面が「詰み」であれば、途中局面は自動的に詰むことが分かるので、途中の局面を無視して末端の局面だけ数えても似たような結果を得ることができる。

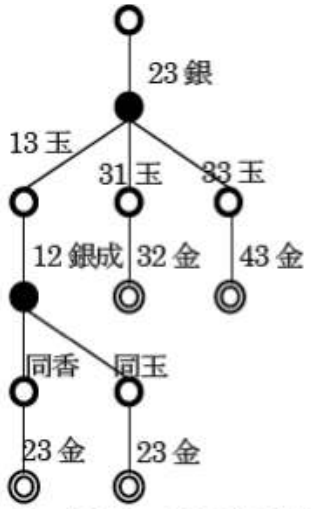


図 2.4-1　「待宵」8 番の証明木 2

今度は受方手番の局面のうち、既に詰んでいる局面を◎で表している。証明木に含まれる◎の数だけを数える流儀で「証明局面数」を再定義し、改めて各局面の「証明局面数」を数え直してみよう。

0 手目（初形）…4
2 手目 13 玉…2
2 手目 31 玉…1
2 手目 33 玉…1
4 手目同香…1
4 手目同玉…1

ということで、再定義後も「正解」は変わらず「**23 銀、13 玉、12 銀成、同香、23 金**」と「**23 銀、13 玉、12 銀成、同玉、23 金**」の 2 つになる。これでも面倒なことに変わりないが、先程よりは少し数えるのが楽になった。

2.3 と 2.4 のどちらの例も、「正解」を選び出す基準として局面数を利用しているが、本質的には何らかの「難しさ」の尺度があることが重要である。例えば局面数の代わりに「指し手の数」（証明木の線の数）を尺度としても同様の基準が設定できるだろう。

2.5 「筋に入った」という感覚

2.3 と 2.4 では「詰み」が判明した局面群から「正解」を選ぶ基準として「難しさ」を使う方法を説明した。

しかし、もっと重要なのは「難しさ」を測る尺度があれば「詰み」なのか「不詰」なのか分からない「未知」の局面についても、それを解図の指針に利用できることだ。

もう少し具体的に説明しよう。先程「待宵」第 8 番の「証明局面数」が元の定義で 12、再定義後で 4 と述べた。これは、どう感じられただろうか。意外と少なく感じないだろうか？もし、あなたが神のごとき解図力を有し、攻方の手番で必ず正しい手を選ぶなら、たったこれだけの局面を読めば解図が完了するのだ。

これは「待宵」第 8 番に限ったことではない。一般的に言って、詰将棋には正しい手を先に読むと大幅に読みを省略できるという性質がある。

例えば、詰将棋を解いていて「筋に入った」と感じることがある。それは作者の意図が理解できたというだけでなく、正しい筋に入ったことで読む局面数が一気に減少し、それが正解に向かっているという確信を強めているのだと考えられる。

逆に言えば、読むべき局面数が減らず、むしろ増え始めたら、間違った筋を読んでいる兆候と考えることができる。

ならば、読む局面数に常に注意を払っていれば、詰将棋を効率よく解くことができるのではないか？

そのような考えに基づいて作られ、実際に成功を収めたのが、1994 年に「寿」を解いて勇名を馳せた伊藤琢巳氏のプログラムだ。

次はその真髄である「最良優先法」を中心にコンピュータによる詰将棋の解法について述べたいと思う。これは「手数」から「難しさ」へ詰将棋解図プログラムが軸足を移した歴史の変革点であり、「妙手説」が密かに、しかし装いも新たに復活した証しだったのだ。

3．コンピュータで詰将棋を解く

3.1　意外と侮れない「反復深化」

「最良優先法」について述べる前に、それ以前の状況をもう一度振り返っておこう。

1991 年以前の詰将棋解図プログラムで主に使われていた方法は「反復深化深さ優先探索」（以下単に「反復深化」と呼ぶ）だった。

これは、1 手で詰まなければ 3 手、3 手で詰まなければ 5 手というように、徐々に手数の上限を増やしながら読み進めるやり方だ。

この方法が使われたのは、それがチェスのプログラムなどでも使われていたから、という理由の他に「詰将棋では前もって手数が与えられない」という出題形式が関係している。手数が分からないため読む深さを前もって設定できないのだ。かといって浅く広く読むブルドーザー型の読み方では、ほぼ全局面を記憶する必要があるので、すぐにメモリ不足になってしまう。

反復深化は一見とても単純で、何度も同じ局面を読み直す無駄が発生しそうだが、実際には意外と効率が良く、その能力は侮れない。反復深化に基づく野下浩平氏らの当時最も高性能な解図プログラムが古図式の余詰発見に貢献したのを憶えている人も多いだろう。

反復深化を使った時、何よりも良い点は「変別」を完璧に除外できることだ。野下氏は「コンピュータ将棋の進歩」（共立出版）で自分のプログラムの変別除去の効率について次のように述べている。

> *実験によると、短篇の問題に対して多くの場合、求解部の計算時間は、探索部の 1 割から 3 割程度である。例外的には求解部が探索部に匹敵するような問題もある*

この文の「探索部」が詰みを見つける部分、「求解部」が変別を除去する部分だ。最悪でも詰みを見つけるのと同じ時間で変別を除去できるというのは大きい。更に、充分にメモリがあり、探索中のデータを残せる場合、

実質的に求解部の計算時間は、探索部に比べて無視できる

とも述べている。「柿木将棋」に「短手数用」の思考ルーチンが残っているのも、このメリットがあるからだ。

一方、反復深化は手数の長い作品に弱い。当時のコンピュータでは 20 手台が実用上の上限だったが、これは計算機の性能が上がった現在でもそれほど向上していない。

3.2 最良優先法を体験しよう

反復深化は 1 手、3 手、5 手…と手数の上限を次第に増やして読み進める方法だ。だから「最長手順説」ともよく合致し、変別を効率良く除外できた。

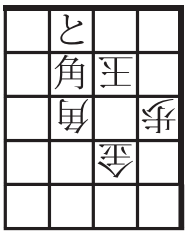
しかし読みの上限は何も「手数」である必要はない。すでに本稿では「手数」の代わりに「難しさ」を使う「最大証明局面数説」を説明した。ならば、「手数」の代わりに「難しさ」を読みの上限とし、これを 1、2、3…と次第に増やす方法が可能であることも分かるだろう。

2.4 で行った通り「難しさ」の比較は「手数」の比較に比べて面倒くさい。でも、それは人間にとっての話だ。それなりに妥当な定義さえあれば、計算機にとって「難しさ」の計算など朝飯前だ。そして実際にそれを行ったのが、伊藤琢巳氏が 1992 年に世に出した「最良優先法」に基づくプログラムだ。

最良優先法は「難しさ」の尺度を「受ける手の多さ」で測り、詰み易そうな（受ける手が少ない）攻方の着手から選んでいく。

これが最良優先法のすべてである。伊藤氏のプログラムが「寿」を解いた時には、その事実が驚きの対象だったが、本当に驚くべきはそのシンプルさだろう。

これが本当に簡単な仕組みであることを実地に体験していただこう。例題は何でも良いのだが、ここでは伊藤氏が「コンピュータ将棋の進歩」で用いた図を使うことにする。この図の出典は不明だが、「脊尾詰」で有名な脊尾昌宏氏も、同氏の手法と伊藤氏の手法を比較するため同じ図を用いているので、「由緒正しい図」としてあえてこれを採用する。



持駒　飛

本稿の読者諸氏ならおそらく一瞬で解ける図だが、ここは初心者に帰ったつもりで、最良優先法による解図にお付き合いいただきたい。

まずは初手をリストアップする。

1: 23 角成
1: 21 と
1: 21 角成
1: 23 飛
1: 21 飛
1: 12 飛

各着手の前の数字は何手目かを示す（最良優先法では何手目の着手であるかを特別扱いしないのだか、見やすさを考慮して付加した）。

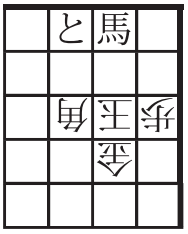
各々に対して、受方の手をリストアップする。

1: 23 角成

2: 11 玉・同玉・31 玉・同金
1: 21 と
2: 12 玉・32 玉
1: 21 角成
2: 23 玉
1: 23 飛
2: 11 玉・12 玉・31 玉・同金
1: 21 飛
2: 12 玉
1: 12 飛
2: 同玉・31 玉

最も受ける手が少ないのは「21 角成」「21 飛」の 2 つ。どちらも受ける手は 1 つしかない。まずはこの「受けの数：1」を覚えておこう。

「21 角成」と「21 飛」のどちらを選ぶかは最良優先法の枠内では決まらない。任意である。ここでは敢えて誤りである「21 角成」から選ぼう。これに対する受けは 23 玉しかない。



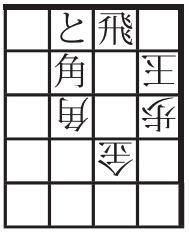
持駒　飛　　受けの数：1

この局面に対しても初形と同じ手続きを踏む。攻方の着手とそれに対する受けをリストアップするのだ。もう 2 回目なのでここは一気にやっても構わないだろう。

3: 22 馬
4: 14 玉・同玉・34 玉・同角
3: 32 馬
4: 12 玉・34 玉
3: 22 飛
4: 14 玉・34 玉・同角
3: 12 馬
4: 同玉・14 玉

どんな攻方の着手を選んでも、それに対する受けは 2 通り以上になってしまった。従ってこの筋の調査は「一旦打ち切り」となる。

今度はもう一つ受けの数が「1」の範囲内で残っていた「21 飛」を調べてみよう。これに対する受けは「12 玉」しかない。

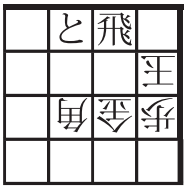


持駒　なし　　受けの数：1

この局面に対しても攻方の手とそれに対する受けをリストアップする。

3: 23 飛成
4: 11 玉・同金
3: 23 角生
4: 同金
3: 23 角成
4: 同金
3: 22 飛生
4: 11 玉・同玉・同角
3: 22 飛成
4: 同玉・同角
3: 11 飛生
4: 同玉・22 玉・同角
3: 11 飛成
4: 同玉・同角

受けの数が「1」に収まる着手は「23 角生」と「23 角成」の 2 つしかない。どちらも受けは「同金」しかなく、同じ局面を調べれば良い。

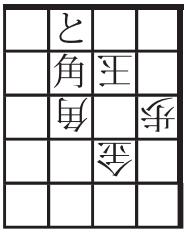


持駒　なし　　受けの数：1

5: 同飛成
　6: 11 玉・同玉
5: 22 飛生
　6: 11 玉・同玉・同金・同角
5: 22 飛成
　6: 同玉・同金・同角
5: 11 飛生
　6: 同玉・22 玉・同角
5: 11 飛成
　6: 同玉・同角

例によって攻方の着手とその変化をリストアップした。どれにも２通り以上の受けがある。ここでもう受けの数が「１」に収まる着手はなくなってしまった。この範囲では詰まないのだ。

そこで（不本意ながら）、許容する受けの数を「２」に引き上げる。反復深化で「1 手で詰まなければ 3 手」に手数の上限を引き上げるのと同様の理屈だ。



持駒　飛　　受けの数：2

さて、受けの数が 2 に収まるような手はどれだけあるだろうか？

改めて読む必要はない。すでに読んだ中からピックアップすれば良いのだ。

（初形から）
　1: 21 と
　1: 12 飛

（21 角成、23 玉の後）
　3: 32 馬
　3: 12 馬

（21 飛、12 玉の後）
　3: 23 飛成
　3: 22 飛成
　3: 11 飛成

（21 飛、12 玉、23 角生、同金または 21 飛、12 玉、23 角成、同金の後）
　5: 同飛成
　5: 11 飛成

さて、今度の候補はこの９つ。先程と異なりどの着手にも変化が２つ伴うので、２つの変化が両方詰むことを確かめる必要がある。

これらの候補の中からいつ「当たり」を引けるかは運次第である。上の順番通りに読むならば５回目の調査で「当たり」を引くはずだ。なぜなら私は既に 21 飛、12 玉、23 飛成、…と進めて詰むことを知っており、それが受けの数「２」で収まることも知っているからだ。紙数の無駄遣いを避けるため、ここではその過程の記述は省略するが、読者諸氏は自分自身でこの続きを確かめていただきたい。

ここで改めて重要な点を指摘しておこう。最良優先法に基づく解図は、大幅に読みが省略できることである。

初手の候補をもう一度見直してみよう。

　1: 23 角成
　1: 21 と
　1: 21 角成
　1: 23 飛
　1: 21 飛

1: 12 飛

この 6 つの候補の中で読みの対象になったのは「21 と」「21 角成」「21 飛」「12 飛」の 4 つだけで、「23 角成」「23 飛」は一度も読むことなく済んだ。反復深化ではこれらも当然読みの対象であり、初手ですでに差が生じている。そして手数が長い作品ほど、最良優先法と反復深化の差は大きくなる。

もし私が「詰将棋を早く解けるようなるにはどうしたら良いか？」という質問を受けたら、「易しい詰将棋をたくさん解いて手筋を覚えなさい」とは言わない。教科書を暗記するようなやり方では詰将棋は上達しないからだ。そのかわり最良優先法を勧めるだろう。最初は面倒に思うかもしれないが、コツを掴めば計算機ほど忠実に手順を守る必要はない。詰み易そうな局面から片付けるという原則さえ身に付ければ、知らない手筋が含まれた問題も解けるし、手数の長い詰将棋も平気になる。

もともと詰将棋は「いかに詰めるか」を問うパズルであり「いかに短手数で詰めるか」を問うものではなかった。だから「手数」ではなく「難しさ」を尺度とした解法が有効になる。本稿の最初に「解図アルゴリズムが詰将棋の本質に迫った」と書いたのはそういう意味だ。

ただ、最良優先法には問題点もある。手数に無関係に詰み易そうな手から読むので、変別を答える可能性を除外できないのだ。これは、この後に登場した強力な解図アルゴリズムにも当てはまる。「手数」を基準とした解図法から「難しさ」を尺度にした解法に転換した時点で、これは避け得ない運命なのだ。

変別を少しでも避けるために、柿木義一氏の「柿木将棋」では「長手数用」の思考ルーチンで効率よく詰手順を求めた後、「短手数用」の思考ルーチンで変別を除外している。ただし、変別の除外能力は「短手数用」の思考ルーチンが取り扱える範囲に留まっている。この辺りの課題は 4.4 で改めて述べる。

3.3　名前だけでも覚えたい df-pn

「難しさ」を尺度とした解法で、伊藤氏を越える成果を上げたのが、脊尾昌宏氏の「証明数を用いた多重反復深化」である。私も含め詰棋人には「脊尾詰」のお世話になった人も多いと思う。それに使われていたのがこの手法である。「証明数」は当時「共謀数」と呼ばれていたが、これも「難しさ」を表す尺度と考えて良い。

伊藤氏の手法は優れた解図能力を持つものの、基本的にすべての局面を記憶する必要があるという欠点があった。メモリを使い果たしたらそこでお終いなのだ。脊尾氏は振る舞いが最良優先法と同等で、かつメモリをそれほど消費しない方法を編み出した。これによって、1995 年に「新扇詰」を、1997 年に「ミクロコスモス」を解くという成果を上げたのだった。

ただ、最長手数の詰将棋が解けたからといって、すべての詰将棋か解けるようになったわけではない。裸玉のように変化多岐の中編は相変わらず解けない場合が多かったし、長編作品で詰められないものもあった。

そこに決定版として登場したのが、長井歩氏の「df-pn（depth-first proof-number search）」アルゴリズムである。

df-pn は「証明数」だけでなく「反証数」も用いる。詰将棋の言葉に直せば、「不詰」についても最有力候補から読むということだ。「不詰」が早く判明すれば、そのような変化を伴う攻方の着手は早く除外できる。これによって長井氏のプログラムは、2000 年に当時の超長編リストの作品をすべて解いたと報告されている。

更に df-pn が画期的なのは、これを詰将棋から完全に独立させたことだ。詰将棋における「詰み」は「証明または反証すべき命題」

に置き換えられ、「攻方」「受方」は「命題を証明しようとする側」「命題を反証しようとする側」に置き換えられた。そして双方の手番に対してこのアルゴリズムは完全に対称である。

このため df-pn は他分野へも応用された。およそ二者が対抗する形式のどんなゲームにもこのアルゴリズムは使えるのだ。df-pn で骨格を作り、その上に適用分野特有のノウハウを肉付けすれば高速なソルバーを作れるのである。

例えば 2007 年、チェッカーに「引き分け」の結論が下されたときにも、df-pn は終盤の読み切りで大きく貢献した。詰将棋が発祥の解図法は人類の知的共有財産の一つになったのだ。df-pn アルゴリズムの中身を知らない人も、名前だけはぜひ覚えておきたい。

４．快進撃を阻むもの

4.1　本当にすべては解決されたのか？

ここからは df-pn 登場後にも残された課題および困難を生ずる原因について説明する。

df-pn の登場で計算機による詰将棋の解図はゴールを迎えたかに見えた。そんな中 df-pn が孕む重要な問題点を指摘したのが岸本章宏氏だった。岸本氏は 2004 年の GPW（ゲームプログラミングワークショップ）で、df-pn が無限ループに陥るケースを指摘し、その対策について述べている。

本来 df-pn は、取り扱う問題が「木構造」になっているときに最大の力を発揮するアルゴリズムだ。木構造とは 2.3 の図のように、根から枝を伸ばし、別々に分かれていく構造である。しかし、詰将棋の手順は木構造ではない。分かれた枝がその先で「合流」したり、根に戻ったりする「ループ」がある。それは木というより都心の道路網のように複雑なものだ。つまり、df-pn を詰将棋に適用することと自体にやや無理があったのだ。

もちろん長井氏自身も「合流」や「ループ」に対する対策は施していた。しかし、岸本氏の指摘によれば、長井氏が論文等で述べた対策では不充分である。df-pn アルゴリズムが公開された後、多くのプログラマが自分のプログラムにそれを取り入れようとして挫折したのも、おそらくそれが原因だろう。

4.2 「連理木」と「連理木もどき」

念のため、なぜ「合流」や「ループ」がそんなに問題になるか以下に説明しておこう。まず「合流」の方。これは「証明数」の適切な見積りを困難にする。過大評価を引き起こしてしまうのだ。

実はこの問題、3.2 で最良優先法の実地体験をして貰ったとき、ひそかに登場している。あの例では「21 飛、12 玉、23 角生」と「21 飛、12 玉、23 角成」の 2 つの手順が「同金」の応手により同じ局面に到達した。

その部分だけ図で表すとこうなる。

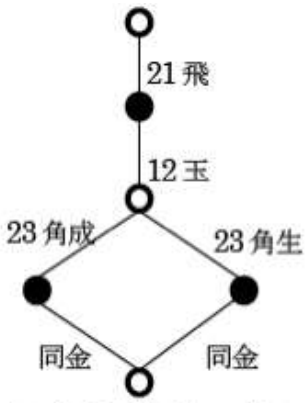


図 4.2-1 「合流」の例

今回は同じ局面に合流したことに気付き、調査を 1 回で済ませたが、もし気付かなかったらどうなるだろう？



図 4.2-2 「合流」検知失敗時

結果は明白だ、要は二度手間が発生する。

しかし「合流」の検出はいつでもこんなに簡単にできるわけではない。遥かに離れた地点から「合流」が起きることもあるし、それに備えて全局面を憶えるわけにもいかない。しかも「合流」が発生するときは、たいてい複数の「合流」が起こる。そして、その影響は足し算ではなく掛け算で効いてくる。その結果、簡単に詰むはずの局面の難度が過大評価されてしまう。

「合流」と似た効果を持つのが「非限定」だ。似ているからと言って読みを省略してはいけない分、余計にたちが悪い。計算機にとって「ミクロコスモス」より「メタ新世界」の方が難問だったのはこのせいだ。「メタ新世界」では複数の「と金」をはがす必要があるが、場所と順番の組合せで膨大な非限定が生じる。かといって、似たような局面を同じに扱うわけにもいかない。そんなことをすると近藤真一作 439 手詰（2009 年 11 月詰将棋パラダイス）のような非限定ではない作品で困ってしまう。根拠なく手を抜いてはいけないのである。

ただ、類似の局面に類似の手順が有効であることは多い。伊藤氏と相前後して最良優先法で「寿」を解くプログラムを作成した河野泰人氏は、類似した局面で有効だった手を適用することで、「詰み・不詰」を高速に判定する「シミュレーション」という手法を導入した。これは仮にその手が「はずれ」だった場合にもロスが少ない優れた手法だが、何をもって「似ている」と判断するかは難しい問題だ（この手法も元は無駄合対策だったらしい）。

一方、df-pn を少し修正して「合流」に強いアルゴリズムを作る試みもあり、一定の成功を収めている。岡部文洋氏の「経路分枝因数探索（BNS）」や橋本剛氏らの「WPNS（Weak Proof Number Search）」がそうだ。ただし、これらは「合流」に強い代わりに、与えられた問題に「合流」が少ない場合に、解図の性能が悪くなってしまう。過大評価を防止した反動で過小評価が起こるのだ。

4.3 「輪廻」からの脱出

今度は「ループ」の方の説明をしよう。

「三目並べ」や「オセロ」のように逆戻りが絶対にないルールなら別だが、面白いパズルやゲームには、元の局面に戻る「ループ」が含まれることが多い。

「ループ」が生じたときにそれをどう扱うかは様々だが、詰将棋においては「ループ」すなわち「千日手」は不詰扱いだ。だから一度読んだ局面に戻ったら即座に不詰と判断すれば良い…と単純に考えてはいけない。どういう経路を辿って千日手になったかを忘れて、単に不詰だったという結果だけ憶えると、効率が悪かったり、最悪の場合は詰むものを不詰としたりしてしまう。これは専門的には「GHI 問題」と呼ばれる。理屈で説明すると余計混乱しそうなので、これが一筋縄でいかない問題であるということだけを知って貰おう。

詰将棋の「ループ」は必ずしも閉じた巡回コースではなく、各所に入り口や出口が開いている場合が多い。読み方によっては「詰み」に到達する脱出コースを素通りしてしまい、巡回コースを何度も辿るかもしれない。「ループ」の中に別の「ループ」があったり、他の

「ループ」に合流したりすることもあるだろう。

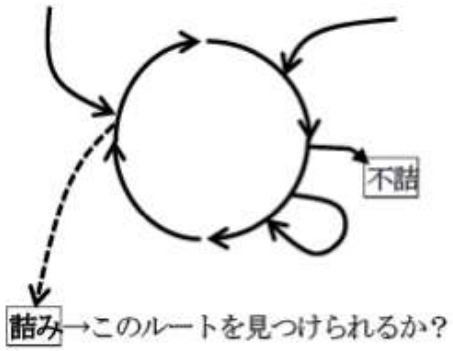


図 4.3-1 詰将棋のループのイメージ

このような「ループ」は反復深化のような単純な虱潰し型の手法では問題にはならなかった。有力な筋から読んでいくという高度な手法は、高度であるがゆえの「業」も背負っているのだ。

こうした「合流」や「ループ」の影響を避けるため「木構造」でないものを「木構造」とみなして処理することは可能だ。しかし、この安易な妥協は大幅な効率低下をもたらす。指し将棋プログラムの終盤に使うならそれで充分かもしれないが、難しい詰将棋には使えない。

最近「合流」や「ループ」に対する包括的な対策を述べた論文が発表された。岸本章宏氏の "Dealing with Infinite Loops, Underestimation,and Overestimation of Depth-First Proof-Number Search"（http://www.is.titech.ac.jp/~kishi/index-j.html）である【注】。

残念ながら私はこの論文に書かれた手法を自分自身の手で試していない。しかし、岸本氏のプログラムが加藤徹氏の編纂した「コンピュータ向け超難解詰将棋作品集」を全部解いたという事実から、これが相当の効果を持つことは間違いなさそうに思う。

4.4　いまなお残る課題

今もなお計算機による解図には一定の限界がある。計算機と詰将棋の関係について「解く方はプロ並み、次は作る方だ」との声もあるが、それは勇み足だろう。創作に入る前に、少なくとも次の 2 つの課題をクリアしなければ、作品の完全性を保証できないからだ。

a) 指定手数内での詰み・不詰を実用的な時間で証明すること

b) 不詰の局面を実用的な時間で不詰と証明すること

a) は変別を排除するために、b) は余詰を排除するために必要である。

変別については 3.1 で紹介したように短手数ならば完全な除去が可能だ。従って、期待されるのは長手数の変別への対応だ。

念のために付け加えると、変別は「最長手順説」に固有のものではない。2.3 や 2.4 で論じた「最大証明局面数説」でも同様な概念は生じる。多数ある変化から何らかの基準で一つの手順を「正解」として選ぶ限り、変別の問題は避けられない。

変別除去は最適化問題の一種であり、本来なら数学的興味の対象となるはずだが、指し将棋には不要なため、残念ながら「詰将棋に固有の問題」と認識されてしまっているようだ。

「不詰の証明」についても多くの場合は、今の解図プログラムで対応可能である。しかし、「合流」や「ループ」が絡んでくると話は別で、両方を含む馬鋸作品では普通に解図することさえ容易ではない場合がある。

3.3 の df-pn の説明を読んだ人は、ひょっとしたら「不詰の証明」が難しいことを不審に思うかもしれない。「df-pn ではゴールは抽象化されているのだろう？だったら、『証明すべき命題』を『詰み』から『不詰』に置き換えるだけじゃないか！」という声が聞こ

えそうだ。しかし現実には「不詰の証明」は「詰みの証明」より困難だ。なぜなら現実の詰将棋がそう作られているからである。

詰将棋は「詰み」を求めるパズルだ。だから多くの紛れの中から１つだけの詰手順を求めるように作られる。3.2 の例図でさえそうだった。初手の６つの候補手のうち「詰み」に至る手は１つ。残り５つは「不詰」である。仮に全ての候補手に対し、同じ手間で「詰み・不詰」の証明ができるとしても、余詰がないこと（正解手以外が「不詰」であること）の証明は、詰みの証明の５倍の手間が掛かる。

これが詰将棋ではなく「逃れ図式」だったらどうだろう。作家は「詰み」を見つけるのは簡単でも「逃れ」を見つけるのは難しいように作るだろう。「どんな手でも詰む詰将棋」や「どんな受けでも逃れる逃れ図式」では謎解きにならない。「正解」を大量の「不正解」の中に埋め込むのはパズルの類の出題者に共通した志向であり、それがある限り「不詰の証明」は「詰みの証明」より困難になる。

詰将棋の検討で最も負担が大きいのは余詰がないことの確認である。だからこそ「不詰の証明」は詰将棋創作に不可欠のものなのだ。

5.　おわりに

計算機による詰将棋の解図の研究への評価は詰将棋界では不当に低い。少なくとも私はそう感じている。本稿に名前が登場する研究者やプログラマは、私にとっては看寿賞作家に匹敵するか、それ以上の存在である。彼らは人間が詰将棋を解くとき頭の中で何をしているか、詰将棋の専門家以上に深く考察し、その成果として汎用性が高く強力な問題解決技法を生み出した。そして、優れたアルゴリズムが生み出された背景には、詰将棋の世界で従来の技法では解けないほど難しい作品が作られていた事実がある。このことを私たちはもっと誇って良いし、その難しい課題に挑戦し克服してきた人々は今よりもっと賞賛されて良いと思う。とりわけ、この本が出版される 2012 年は、計算機で詰将棋を解く研究が急激な進歩を見せた 1992 年から 20 年の節目に当たっている。そろそろ歴史を振り返って正当な評価を行うべき時だろう。

ただ、計算機やアルゴリズムの話となると、どうしても専門的な知識が必要になる。本稿は「妙手説」を橋渡しとして、詰棋人にそういった専門的な知識への近道を提供することを意図している。この試みが上手くいっているかどうか、私には分からない。

私は「最悪詰」の検討プログラムを作るため、こういったアルゴリズムについて調べ、可能な場合は実際にプログラミングしてみた。従って、本稿が単に本や論文で得た知識を羅列したものでないことは保証する。しかし、私のプログラミング能力は初級者レベルであり、誤解や誤認が混入している可能性は否定できない。本稿で詰将棋の解図アルゴリズムについて興味を持たれた方は、実際の本や論文（初めてならば共立出版の「コンピュータ将棋の進歩」の１～４から入るのが良いと思う）を読み、原典からより正確で詳細な理解を得ることをお勧めしたい。

【注】岸本章宏氏の論文 "Dealing with Infinite Loops, Underestimation, and Overestimation of Depth-First Proof-Number Search" は、本稿執筆後、『コンピュータ将棋の進歩６』（松原仁編著、共立出版、ISBN978-4320123212）の第６章に「難問詰将棋をコンピュータで解く」という題で収録され、日本語で読めるようになった。

TTT on Twitter 再録

＜前口上＞

Problem Paradise のブログ（http://blog.zaq.ne.jp/propara/）で、「TTT」と呼ぶ創作コンテストを催したことがある。TTTとはTsumeshogi Theme Tourneyの略称で、つまり、与えられたテーマを課題とするコンテストである。

この催しは７回行われ、出題されたテーマは13個。それがどのようなものであったかは、次のテーマ一覧を見ていただきたい。

TTT01A（出題：若島正）

初手と最終手が同じ。７手詰。

ただし、駒を打つ手と、駒を動かす手は区別しない。成・不成は区別する。

TTT01B（出題：伊藤正）

ある駒が、少なくとも３度動いて、元の位置に戻る。７手詰。

ただし、成って元の位置に戻るのも可とする。

TTT02A（出題：若島正）

複数解またはツイン。７手詰。

TTT02B（出題：若島正）

アンピン。７手詰。

ただし、アンピンされる駒は、出題図ですでにピンされていても、手順の途中で合駒として現れてもいい。また受け方の駒でも、攻め方の駒でもいい。

TTT03A（出題：伊藤正＋若島正）

２手目に合駒の互いに異なる変化手順が少なくとも３通りある作品。９手以下。

ただし、互いに異なる変化とは、その直後の攻め方の着手（この場合だと３手目）が異なることと定義する。

そのテーマとなるそれぞれの変化手順において、別詰がないことが必要条件。

テーマとなる変化手順は、等位（すなわち、駒が余らない、手数が同じ）であることが必要条件。

劣位（すなわち、駒が余る、手数が短い）の変化手順は、テーマのうちに入らない。

TTT03B（出題：若島正）

作意手順のすべての着手の移動距離の和をできるかぎり大きくした作品。７手詰。

ただし、着手の移動距離とは、タテ・ヨコ・ナナメ１マスを「１」とする。桂が移動する着手の移動距離は「２」。持駒を打つ手の移動距離は「０」と定義する。

TTT04A（出題：山田嘉則＋若島正）

７手詰。Zilahi（ジラヒ）。

Zilahiとは、攻め方の２つの駒ＡとＢについて、ある手順ではＡを捨ててＢで詰め、もうひとつの手順ではＢを捨ててＡで詰めるというテーマです。ただし、このテーマとなる手順２つは、等位（すなわち、駒が余らない、手数が同じ）であることが必要条件。

TTT04B（出題：山田嘉則）

７手詰。４手目以降に、初形と１カ所だけ異なる局面が現れる。

TTT05A（出題：小林敏樹）

玉方の合駒を２手後に動かす。７手詰以内。

TTT05B（出題：小林敏樹）

攻方の駒を一手で８マス移動させる。９手詰以内。

ただし、その駒は

（1）打った駒

（2）限定移動の開き王手で動いた駒

のいずれかであること。

TTT06A（出題：若島正＋金子清志）
開王手（または両王手）で移動した駒が、移動先の位置で再度開王手（または両王手）に加担する。手数は 25 手以内。

TTT06B（出題：金子清志）
始点と終点が同じ攻方駒の移動を、２種類（以上）の駒で行う。25 手以内。

TTT07（出題：若島正）
問題図の盤面配置駒すべてを含む最小の矩形を X とする。作意手順に、X の枠外の着手を含む作品を求む。手数は 11 手以内。

ご覧になっていただけばおわかりかと思うが、詰将棋の世界で従来出題されてきたもの（たとえば「実戦型」とか「曲詰」や、「中合を含むもの」「龍が活躍する作品」といったような「テーマ」は、ここではほとんどテーマとしての扱いを受けない。それよりも、具体的かつ新しいテーマを掘り下げることがこの TTT の狙いである。

また、手数は可能なかぎり９手までの一桁としている。これはべつに、短篇を作ってみましょう、ということではなく、手数を制限することによって理論的な可能性をわかりやすくすると同時に、創作者の思考に共通の場を提供することが目的である。ここで求められているのは、作品の完成度といった既存のものさしではなく、オリジナルなアイデアまたは思考法そのものだ。

さて、そのようなもくろみの下に始められたブログでの TTT は、一定の成果を収めた後に、しばらくお休みとなってしまった。そこで、ブログよりももっと機動性のある Twitter という媒体を使って、ゲリラ的にこの TTT を再開したのが、これから再録する「TTT on Twitter」である。

スタートしたのは 2011 年４月のことであり、熱心な参加者が集まって、ブログでの TTT とはまた違った場になった。そこで出題された 30 以上のテーマには、まだ誰も手を付けていない、いわば「未解決問題」もいくつか残っている。

そこで、本稿では Twitter 上でのやりとりを、臨場感を味わえるように編集・再録してみた。読んで流れが追いやすいように、できるかぎりトピックごとにまとめたので、部分的には時間系列どおりになっていない箇所があることをお断りしておく。また、発言者のハンドルネームはそのままにしてある（なお、propara は編集者の若島である）。

このまとめを読んで、おもしろい！と思われた方は、ぜひ tttt1 から tttt32 までの課題に挑戦してみていただきたい。そして、できた作品は Twitter 上でご紹介いただきたい。また、テーマを出していただくのも大歓迎。tttt ファンは、課題が出るのを待っています。

それでは、再録のはじまりはじまり。どうぞゆっくりお楽しみを。

＜全体について＞
ーー表のブログで TTT をしばらくお休みにしているのはもったいないので、この裏の Twitter で TTT をやってみますか。ジャッジはつけませんので、どんどん好きなように図面を貼ってください。手数の縛りはどれもひとまず９手以下とします。ハッシュタグは tttt の後にテーマ番号。

propara 2011/04/01

ーーテーマを 10 個も大量放出してしまったので、新しいテーマも募集します。ここで並べたような発想に合わせる必要はまったくありませんが、「七色煙」とか「XX 図式」といった既存のテーマはご勘弁を。まどろんでいる詰将棋作家の創作欲を刺激するものを求めます。ハッシュタグは　#tttt

propara 2011/04/02

ーーさらに補足。作らなくても、このテーマに当てはまる作品にこんなのがあった、という紹介も歓迎。記憶に残る作品をふたたび目にするだけでも足しになるからです。たとえば、 #tttt3　だと昼間勉作とかね。（もう思い出せない…誰か知っている人、貼ってください。）

propara 2011/04/02

ーー tttt のおかげで眠りが浅い。

karei 2011/04/02

ーー @propara さんの #tttt 投入で詰将棋クラスタ加熱してるな ww

acceleration 2011/04/02

ーーなんかなぁ。詰将棋つくれる気がしないんだよな。実際、全然作れてないし。しばらく指す方にシフトしてみようか。

serisiu 2011/04/26

ーーでも TTTT とか見てると凄く楽しい。アイデアの宝庫。

serisiu 2011/04/26

ーーこういうこと考えてるとわれわれは幸せなんですよね。なんてったって楽しいですから。serisiu さんもぜひぜひ tttt 作ってお仲間に！

propara 2011/04/27

ーー twitter っていう言葉、よく見ると t が３個入ってる。やはり TTT に向いてるんだ、とひとりよがりの解釈。

propara 2011/04/27

ーーなんか一人でテーマを放出しているような気がするので、誰でもいいから、好き勝手なテーマをつぶやいてください。採用はお任せを。たぶんフリーパスです。

propara 2011/04/27

ーー TTT の精神は、テーマに対する意識を持つこと。これをやっているうちに、テーマがないと作れない、という身体にすることがひそかな目標。

propara 2011/04/27

ーー特に名を秘す某プロは、TTT on twitter について、「こんなにおもしろいもん見たら、仕事ほったらかしてついつい遊んでしまうがな」と言ってました（あれ、関西弁だ）。

propara 2011/04/27

ーーこういうテーマを考えることは、詰将棋を作ることとまったく同じ。要するに、いくらでもできるということですね。ただしどちらも、これをやったらおもしろそう、という嗅覚が働かないとだめ。

propara 2011/04/27

ーーいやぁ、いくらでもできるレベルに達している人はごく一握りでしょう。

dedededaioh 2011/04/27

ーー TTT の思わぬ効用の巻。@karei さんにやられっぱなしではイカンと、必死に取り組む。→しかしうまくいかない＿|￣|○。→諦めずにやっているうちにテーマがいつのまにか横道にそれる。→ TTT 課題とは大きく異なるが、そこそこの中篇になる。＼(^o^)／

kyo_yk 2011/04/27

ーーえ？やった覚えないですが ww それはともかく、そこそこの中編、おめでとうございます。

karei 2011/04/27

ーー tttt にはまっているうちに、ACT で楽しんでいた時期がよみがえってきた。

dedededaioh 2011/04/27

ーー詰将棋は作るのはもちろん解くのも見るのもしばらくごぶさただったけど、解答選手権と tttt はあまりに刺激的。

dedededaioh 2011/04/27

ーーテーマ自由、長さ自由でなんでもいいから文章を書け、と言われたら、私は何にもかけない。でも五七五でお題は x x と言われたらなんかはできる。出来がいいかどうかはともかく。というわけでお題大歓迎です！！

dedededaioh 2011/04/27

ーー tttt のいいところはいつでもどこでも考えられるところ。おかげでこの一週間めちゃ

くちゃ忙しかったけど、某プロのように仕事どころじゃなかった。

dedededaioh 2011/04/27

ーー五七五でお題に沿って書いてみて、理想の表現としてお題に沿わない違うテーマになったり、長編小説になったり・・・　まあきっかけになればいいですね。

dedededaioh 2011/04/28

ーーああ、またいっぱいテーマが。これはGW は tttt 漬けだ（うれしい悲鳴）。指すほうはどうしよう。。。

dedededaioh 2011/04/28

ーーテーマを出すほうもやってみよう。

dedededaioh 2011/04/28

ーー朝起きると TTT の動向をチェックするのだが、展開が速くてそろそろついていけなくなって来た orz

acceleration 2011/04/28

ーー新たな燃料大量投下で、明日の詰工房は盛り上がること間違いなし。

serisiu 2011/04/28

ーー全国大会マニア向けアトラクション案。TTT の課題を当日発表。できた作品は、作者が勝手に壁にでも貼っていく。

karei 2011/04/30

ーー TTT の効用の巻その 2。@acceleration さんにやられっぱなしでも仕方がないと明鏡止水の心境で取り組む。→しかしうまくいかない＿|￣|○。→それでもやっているうちに、TTTT24 が出来る。しかもー回転。→よく見たら成限定と書いてあった。(T_T)

kyo_yk 2011/05/01

ーー #tsumeTT ってそういう意味だったのね～。週刊将棋「なんでやねん大阪」より。

bunpapa44 2011/05/01

ーー今発売中の『週刊将棋』5 月 4 日号の諏訪景子さんのコラム「なんでやねん大阪」で TTT が取り上げられています。詰将棋クラスタは今すぐキオスクに走れ w

acceleration 2011/05/02

ーー「なんでやねん大阪」の結びー「この感動をツイッターに書いたところ、浦野七段からメールが送られてきた。「次はブルータス手筋か不利逃避はどうですか」。うーん、何を言っているのかわかりません…。」ブルータスは 5 手でできたりするのだろうか？

acceleration 2011/05/02

ーーオチなかったので見ないでください。

swkk 2011/05/02

ーーところで #tsumeTT のハッシュタグは詰将棋が泣いているように見えるのがさみしい。

swkk 2011/05/02

ーーいやあ、一般読者が読んだら口あんぐり、という素材なので、味付けは無用かと。素材は上手に活かしていると思いますよ。簡にして要を得た文章に感心しました。

acceleration 2011/05/02

ーー使用駒の条件で TTT 的なおもしろさのある課題って何かないかな、と考えてるんですが、なかなか難しいですね。

acceleration 2011/05/02

ーーせっかく始めたので TTT で遊びたい。ただ図面の出し方がわからないのが問題。アナログ人間だからなあ。

nenehimapapa 2011/05/25

ーーふむふむ。某出版記念詰将棋は TTT…おっといけない、口チャック w

acceleration 2011/05/25

ーー TTT は夜中に進行する。いつ寝てるんだ、みんな ww

acceleration 2011/05/27

ーー皆様の力作を見てまだまだ短編でも面白いものが作れる気がしてきました (^O^) そして作品見てたら時間がなくなってきた・・・

_yasutake 2011/05/27

ーー TTT に動きがあると、寝不足になりますね。

karei 2011/05/27

ーー何人もの詰将棋作家の作家生命を延ばし

た TTT はすばらしいです w

acceleration 2011/05/27

ーーこういうことばかり考えているというのは、やはり異常のような気もするが、来年の世界大会では「こういうことばかり考えている」人たちが世界から 200 人ほど集まりますので、その姿を見ればきっと癒されるはずです（違うか）。We are not alone.

propara 2011/09/23

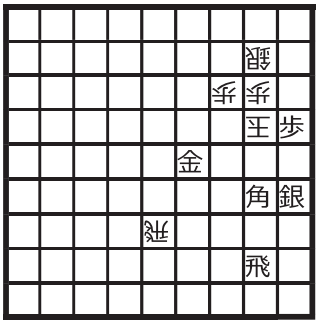
[tttt1]

あるテーマの理論的最短手数を表現した作品。テーマ自由。９手以下。

propara 2011/04/01

ーー最短手数の森田手筋。

相馬慎一（詰パラ 1992.2）



▲歩

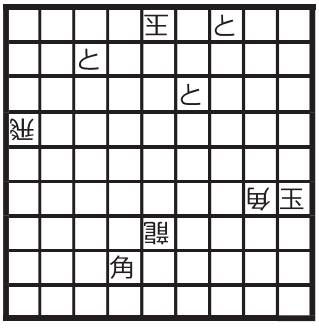
kyo_yk 2011/04/02 02:21:29

ーー歴史に残る超傑作だと思う。 #tttt7 のアイデアも実はここから来ています。森田手筋７手は他にもいろいろあり（10 局はないか？）

propara 2011/04/02

ーー最短手数の四香連打。

上田吉一（将棋世界 2005.3 付録）

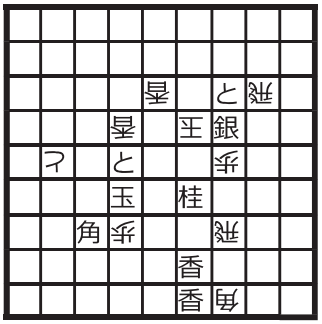


▲香香香香

kyo_yk 2011/04/02 03:45:35

ーー自作。双玉ではあるけど森田手筋とは言えるはず。５手。

詰将棋パラダイス（読者サロン）



▲歩

acceleration 2011/04

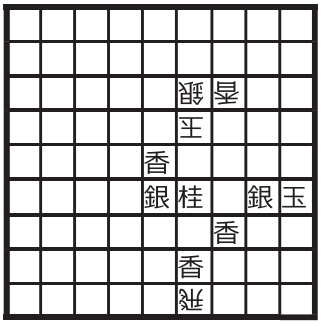
ーーなるほど、これも森田か。５手の可能性はこれしかないんですね！おみごと！

propara 2011/04/02

ーー上田吉一作の若島による version。2009 解答選手権。５手。原作は森田じゃないかもしれないので、森田にしておきました。根本的な仕掛けは山田さんと同一です（理論的にはそれしかない？）。

上田吉一 （version 若島正）

解答選手権 2009



▲歩

propara 2011/04/02

ーー初手は打歩打開というより 35 銀を可能にする意味ですよね。形式的には森田ではありますが若干ニュアンスは違いますね。実はこれと似たのを詰棋めいとに発表していて、読サロのはそれを改作したものです。

acceleration 2011/04/02

ーーつまり、初手を作意手順上は取歩駒発生だけの意味にしたかった訳で、そのためにあ

あいうひどい配置になったのです w

acceleration 2011/04/02

ーーおっしゃるとおりかも。過去にも、森田か森田でないのかよくわからない作品を作ったことがあります。

propara 2011/04/02

ーーそのこだわりに意味があるかどうかはよく分からないんですが w

acceleration 2011/04/02

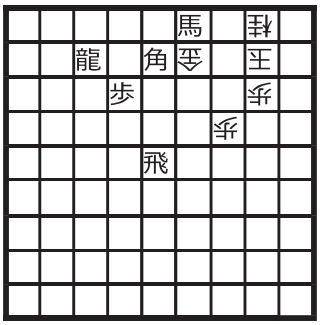
ーーいやあ、すごく納得しました。ヘタであああいう図になっているわけではないんだ。マニアにしかわからない世界かも。

propara 2011/04/02

ーー当時はあのへんが限界でした。下手は下手です w もうちょっと何とかならないかと思います。

acceleration 2011/04/02

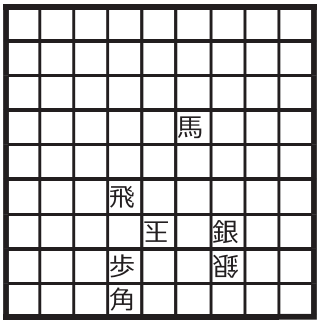
ーー詰パラ 2010 年 11 月号の拙作を 2 手進めた局面。理論的最短手数であることだけは間違いない ^^;



▲金

hutoumei 2011/04/03

ーー先打突歩詰 5 手



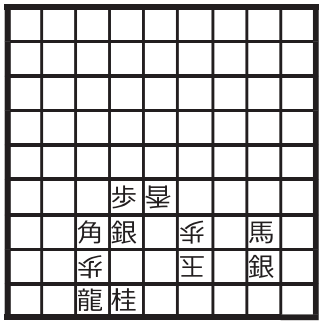
▲歩

acceleration 2011/04/03

ーーパチパチ。ヒッポさんに座布団 1 枚！

propara 2011/04/03

ーー歩合の森田手筋最短手数です。最短というか、長くできないというか。置駒一桁のコダワリ崩れて悲しい。



▲歩

kyo_yk 2011/04/17

ーー佐藤伸夫氏作（詰パラ 1984 年 12 月、短編競作展）と同一手順ですが、それよりも形はよくなってますね。

route188 2011/04/17

ーーあちゃー、先行作がありましたか。まあ、誰かつくってますよね。

kyo_yk 2011/04/17

ーーそうでしたか。(^^) 私は 1981 年からですが、「確か詰研会報で見たな」という記憶を頼りに作者名で検索しました。

route188 2011/04/17

ーー佐藤伸夫氏作を確認しました。凄い形ですね。双玉にしなくても…。しかし先行作には勝てません。

kyo_yk 2011/04/18

ーー決定版に近い図はあるのに「先例あり」のレッテルを貼られて発表できなくなる、という意味で残念ですね。まあ、最短手数表現では先例ありでも、内容を膨らませる形で創れば新作になるでしょう。

route188 2011/04/18

ーーちらっと先例があるような気はしたんですよ。邪魔駒消去なんて、先例ありだからダメなんて誰も言わないのにね。歩合森田というより、正確には成らせものですね。

kyo_yk 2011/04/18

ーー tttt では、コダワリにこだわることなく、

どんどん図面を貼ってください。作品の完成度とかも、ここでは気になさらずに。もっぱらアイデア勝負です。

propara 2011/04/27

ーーきょうは「もりたてすじ」を ならいました。

swkk 2011/04/24

ーー森田手筋作品を発表した人、総まくり。発表順。森田正司、北川邦男、山田修司、小峯秀夫、駒場和男、若島正、大野雄一、谷混色、橋本孝治、上田吉一、相馬慎一、高坂研、金子義隆、波崎黒生、平正利、大和敏雄、斎藤仁士、安江久男。まだいそうだが、思いつかない。

kyo_yk 2011/04/24 23:10:46

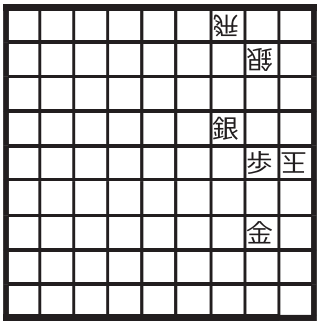
ーー森田手筋作品を発表した人、追加。駒場さんと若島さんの間に池田俊。

kyo_yk 2011/04/24

ーーそういえば 21 時半頃の詰将棋的ツイートはほとんど反応なかった。おひとりだけ？若島・谷口・浦野に解説していただくというなかなか贅沢な状況でしたが 5 手で作れる理屈だけはわかりませんでした。

swkk 2011/04/24

ーー必至問題における森田手筋。



▲銀歩

math26 2011/04/24

ーー 9 手ですか。なるほど、これは発見！不思議なことに、わたしもまったく同じ筋を、half-check というフェアリールールで作っていたのでした。それは次に。

propara 2011/04/25

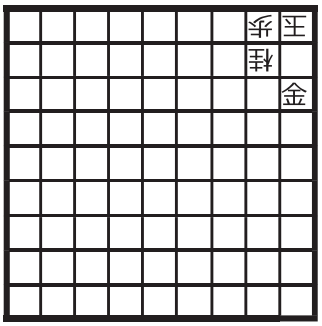
ーー half-check とは、昨年のプロブレム世界大会で Sake Tourney の課題として出したルール。将棋に応用するとこんな感じ。通常の意味での王手をかけたとき、その王手は次の自分の手番になったときに初めて発動する。最初の王手は､半王手と呼ぶことにする。

propara 2011/04/25

ーー half-check の詳しい定義はこちら。http://blog.zaq.ne.jp/propara/article/62/

propara 2011/04/25

ーー Half-check 逃れ図式。先手は必ず half-check（半王手）または full-check（半王手が本当の王手に発動したもの）をかける。



▲歩

Half-check　逃れ図式

この図を a) として、b)13 金→ 23 金

propara 2011/04/25 00:18:13

ーー a) の手順。12 歩（half-check）。この手は次に 23 金で full-check の詰みを狙っている。たとえ 89 角と受けても 23 金で詰み。そこで玉方は 19 飛！と受ける。これで 23 金（full-check）なら 12 飛成！で逃れ。

propara 2011/04/25

ーー b) は a) のアナログ。12 歩（half-check）。この手は次に 13 金で full-check の詰みを狙っている。たとえ 19 飛と受けても 23 金で詰み。そこで玉方は 89 角！と受ける。これで 13 金（full-check）なら 12 角成！で逃れ。

propara 2011/04/25

ーー必至ですか！　この発想の転換には座布団一枚。half-check にもまた一枚。どっちもとんでますねぇ。

dedededaioh 2011/04/27

ーー考えてみれば 5 手詰の森田手筋は歴史的大発見なのかもしれない。山田嘉則さんと最初に会ったのは、なぜか赤旗の将棋大会だったなあ。

kyo_yk 2011/04/25

ーー取歩駒を発生させないと打歩詰。で、本来なら合駒で発生した取歩駒をアンピンするための 2 手が必要で 7 手詰になるはずだけど、その 2 手が要らなくなるとはね。初手の意味づけが絶妙。

route188 2011/04/25

ーーほほーほほー．詰将棋のマニアックなところ，面白いなぁ．5 手詰も解けないけど，わけわかんないマニアの会話は好き．お経が耳障りにならないのと同じような感覚なのかな．

swkk 2011/04/25

ーーしかし図面を見てようやく理解できた 5 手詰の森田手筋！！ うひょーかっこいい！ そっかーそもそも中合って発想がなかったわー。

swkk 2011/04/25

ーーついに swkk さんもこのすばらしさを理解できるところまで来ましたか！なんだかこちらまで感激してしまうなあ。

propara 2011/04/25

ーーあれ、マニアの道に引きずりこまれました？？ でも「どう考えても 7 手はかかるやん」と納得できなかったので、目から鱗がぽろぽろ落ちました。

swkk 2011/04/25

ーーさっきの詰将棋を単に見せられていたら、打歩詰めを打開したんやなぁで終わり。先に森田手筋を解説されて「森田手筋の 5 手詰が存在する」と言われ、あるわけないやんと思っていたところに見せられるとアハ体験。解説って大事やなぁ。

swkk 2011/04/25

ーーなにしろこの 5 手は、たいていの詰将棋には驚かなくなったわたしのような人間にも、目ウロコでしたから。なんでこんだけたくさん盤面に駒が要るのか、それがわかれば、もう魔界入り。

propara 2011/04/25

ーー他はなんとなーくわかったのですが、67 歩だけ皆目見当つきません…。

swkk 2011/04/25

ーー 2 手目 47 飛成なら、45 歩、同龍のとき 67 玉と取って歩余り。それで 46 金合が限定になっていると主張できるわけ。

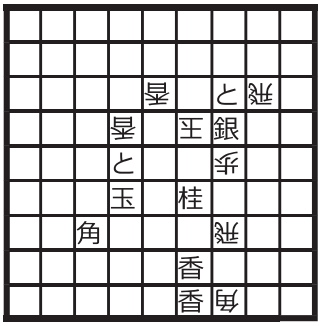
propara 2011/04/25

ーーへーっ、そうやって同手数の変化をつぶすんですね。それは作る人にならないと自力で気づくのは難しい位置付けですね…。

swkk 2011/04/25

ーーあれ、もしかするとこれでも成立しているような気もしてきたが、深夜でボケているんだろうか。hippo さん、教えてー。

(version)



▲歩

propara 2011/04/25 03:32:34

ーーなるほど！ 2 手目 47 飛成は 76(75) 玉でいい訳ですね！作図当時はたぶん、47 飛成には 45 歩ばかり考えていたんでしょう。何とかなりそう、と思ってましたが、やっぱり ww ありがとうございます！！

acceleration 2011/04/25

ーー言い忘れましたが、56 他合は 66 玉~56 香ですね。正式発表した図ではないものの、今回見直してもこの案はまったく思い浮かびませんでした。脱帽です。

acceleration 2011/04/25

ーーやばい。詰将棋メモに 5 手詰森田手筋

が取り上げられてしまった orz

acceleration 2011/04/25

ーー盤面 2 枚減らせる、という指摘は持駒が 1 枚減らせる、という花沢さんの指摘以来のショックだった。詰将棋恐るべし！…単に自分が間抜けなだけとも言えるが w

acceleration 2011/04/25

ーーなぜ 5 手詰が成立するかというと、縛り駒を消去（または移動）しないからなんですよね。私の理解としては取歩駒を発生させた駒＝縛り駒がその場からいなくなるというのが森田手筋かなと思いますが、理屈はどうでもいいですね。面白ければ。

kyo_yk 2011/04/25

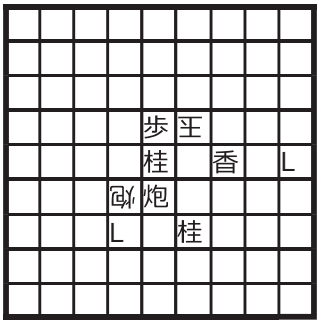
ーーさらに。5 手詰は双玉でしか成立しないのと同様に、香で王手するのも双玉でしか成立しないと思います。

kyo_yk 2011/04/25

ーーピン外しは単独で打歩詰打開の手筋ですから、森田手筋の少なくともオリジナルな部分は合駒発生ですよね。なので僕はその部分を森田手筋と解釈していました。単玉の伝統詰将棋ではピン外しは必須なのですが、それは本質的なものではないのかな、と思っています。

acceleration 2011/04/25

ーーあとフェアリーではピン外しはなくてよいので 5 手で可能なんですね。chinese piece を使うのが一番簡単。このへんは以前ブログに書きました。自作は 7 手ですが。



▲歩

L=Leo　炮 =Pao

acceleration 2011/04/25

ーーええ、5 手詰を見てから私も考えを変えました。でもピン外しは詰将棋屋の腕の見せ所ですから。(^^;

kyo_yk 2011/04/25

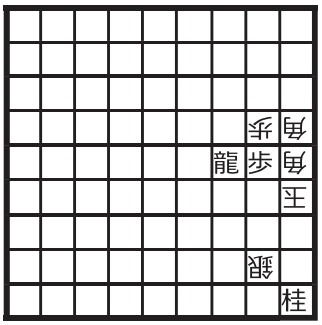
ーー確かに。捨駒ですからね。僕は捨駒が苦手。だから伝統詰将棋で短編、特に超短編はまともなのが作れません。

acceleration 2011/04/25

ーー森田手筋の最短手数、桂合いで 7 手。簡単にできたと思っていたら、厳密には森田手筋になっていなかった。私の理解では合駒を発生させてなくても仮に歩を取る駒があれば詰むというもの。桂合いで 7 手で作った自作はその定義に当てはまっていなかった。でも理論的にはできるはず。

dedededaioh 2011/04/30

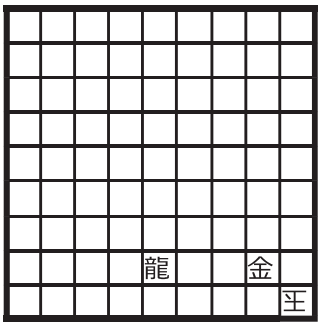
ーーこれは森田手筋ではない、という理解。いきなり、２七銀、１七玉、１八歩と打てたとしても詰まないので。初手３六龍は合駒発生させるという意味のほかに１六に利かすという意味がある。



▲銀歩

dedededaioh 2011/04/30

ーー不動駒なしの最短手数。



▲なし

SuzukiShogi 2011/12/01

[tttt2]

同一地点に捨駒２回以上。９手以下。

propara 2011/04/01

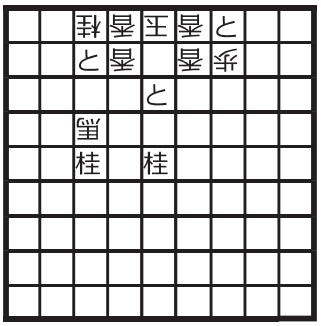
ーー補足。９手以下だと、同一地点 X に捨駒３回するのは不可能（当たり前ですね）。ただし、同一地点 X,Y にそれぞれ２回ずつ捨駒するのは理屈として可能。上田さんの作品に、桂の４連続捨駒という例がありますね。

propara 2011/04/02

ーー考えるヒント。９手で同一地点 X,Y にそれぞれ２回ずつ捨駒を行うためには、それを「同○○」と取る駒は、すべて同じでなければならない（上田作の場合だと飛）。それって当たり前じゃん、と思った人は、TTT 向きの頭をしています。

propara 2011/04/03

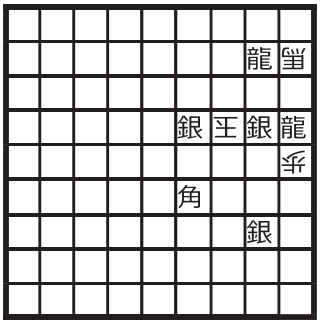
ーー９手で桂捨て４回、なんちゃって。



▲桂

Araiyayon 2011/04/06

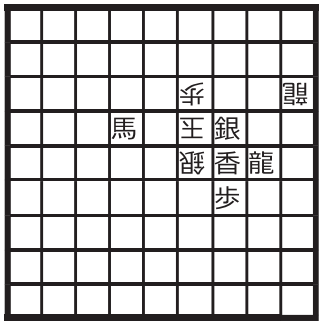
ーー詰将棋解答選手権落選作です。（笑）打捨ての捨駒限定という条件ではありませんよね？



▲なし

kyo_yk 2011/04/15

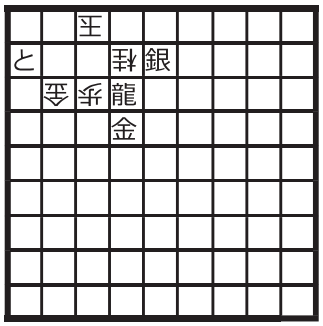
ーー今度は守備駒が動くパターン。類型的ですが、すべて課題作は置駒一桁なのがコダワリです。



▲桂桂

kyo_yk 2011/04/17

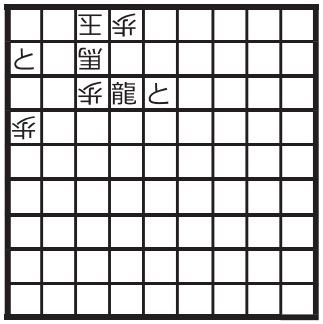
ーーこの課題がいちばんつくりやすいです。61 玉の形で初手 52 銀から始められるんですけど。



▲桂桂

kyo_yk 2011/04/18 00:23:21

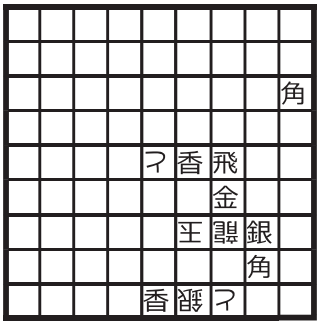
ーー同工異曲ですが。



▲桂桂桂桂

kyo_yk 2011/04/18

ーー同一地点 X,Y にそれぞれ２回ずつ捨駒する９手詰。最後の変同は課題作としてみたら大キズだけど、普通作としてみたら小キズということで勘弁してもらえないかな。



▲歩歩

dedededaioh 2011/04/23

ーーこのパターンで X,Y にそれぞれ 3 回ずつもできるけど、13 手ではできなかった。

dedededaioh 2011/04/23

ーー昔たしか角建逸さんの作品で 6 三王―6 一玉で 7 二と 5 二に連続して捨てる作品があったけど、あれは何回だったっけ？

dedededaioh 2011/04/23

ーー 52 に 4 回、72 に 3 回です。詰パラ 1981 年 5 月号、27 手詰。

route188 2011/04/24

ーーなるほど、うまいですね～。酒井克彦氏作に 43 地点に桂打ち捨て 5 回！という凄いのがありますね。近代将棋 1987/10、31 手詰。

kyo_yk 2011/04/24

ーーなるほど。ただし、 5 手目から同飛、48 玉、47 飛、59 玉、79 飛、69 銀、37 角の余詰があるのでは。

propara 2011/04/24

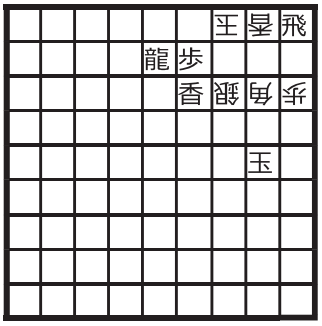
ーー全体を一段上に上げた状態で、27 角を 18 角にすれば持駒銀銀でも完全ですね。

kyo_yk 2011/04/24

ーー痛！　これは読んでいて一段ずらしを考えていたような気がするけど、投稿の際に忘れてました。銀銀ですか。どうせ重いなら配置の意味を増やすためにそうしたほうがいいんですかね。

dedededaioh 2011/04/28

ーー特に名を秘す某プロより。やはり双玉だと作りやすい模様。



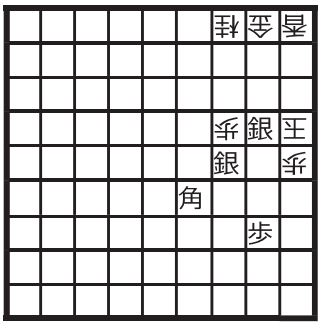
▲桂桂桂

propara 2011/04/24

ーーこれはうまい！　でも 4 一角にして 2 三桂から始められるのでは？　作者も先刻ご承知と思いますが、そっちのほうがいいと思う。全く意味ないですが、その場合マイナス一手目の 1 一飛（不成）ってすごい間抜けな手ですね。

dedededaioh 2011/04/27

ーー再投稿です、お恥ずかしい・・・。慣れないことはやるもんじゃないですね。



▲金

goldentigernow 2011/04/25

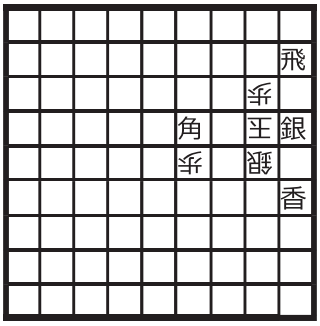
ーー同じところに 2 回駒を捨てるのが題意なんだけど、ひょいと逃げられても OK というのは駄目なのかな？そこんところの判断が分からんままに出してしまってちょっと後悔。

goldentigernow 2011/04/25

ーー確かにこの場合の変化同手数は痛いですけど、条件は満たしていると思いますよ。それにテーマを実現する方法としての邪魔駒消去を繰り返す」というアイデアが表現方法より大事なんだと思います。

acceleration 2011/04/25

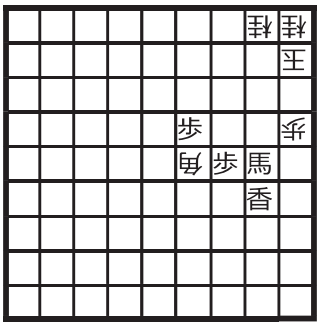
ーー一作見つけた。既発表の自作です。



▲桂桂

serisiu 2011/04/27

ーー特に名を秘す某プロより、tttt2 の拡張で、同一地点捨駒 3 回 11 手。



▲金銀銀

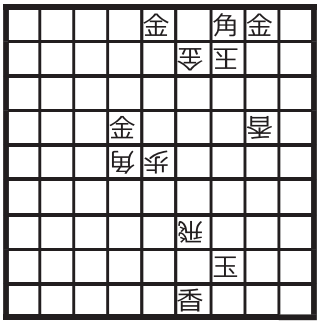
propara 2011/04/28

[tttt3]

初手に限定で打った駒（飛・角・香）が、２手目の局面で邪魔駒になり、以下の手順で消去する。９手以下。

propara 2011/04/01

ーー既発表の自作です。



▲飛銀桂

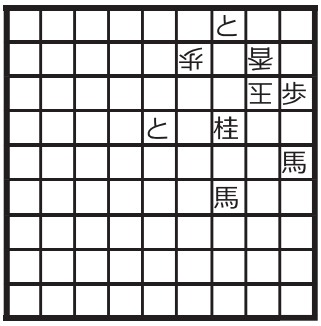
karei 2011/04/02

ーーにゃーるほど、おもしろい！

propara 2011/04/02

ーー初手に打った限定香が 2 手目で邪魔駒に。

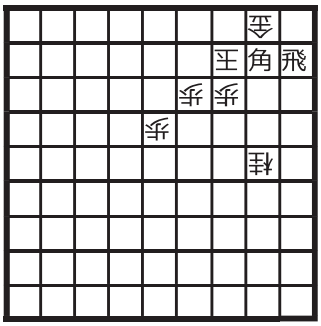
大野雄一（詰パラ 1984.3）



▲香歩

kyo_yk 2011/04/02

ーー昼間勉（近代将棋 1968.8）



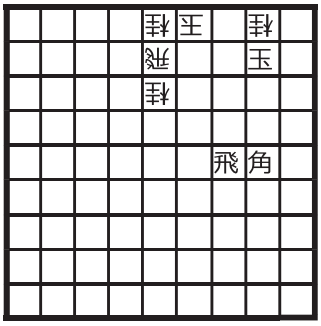
▲飛銀

acceleration 2011/04/03

ーーそうそう、これですよ！　現代の古典とも言うべき７手。昼間さんはわたしと同じ歳だったような記憶がぼんやりと。

propara 2011/04/03

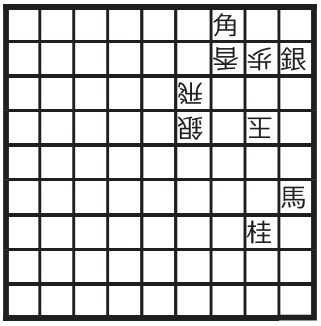
ーー日めくり用の作品を考えていたらこっちができた。離し打ちで作るべきなのだろうが。



▲角

acceleration 2011/04/09

ーーひどい収束だなあ。短篇には向いてないわ。



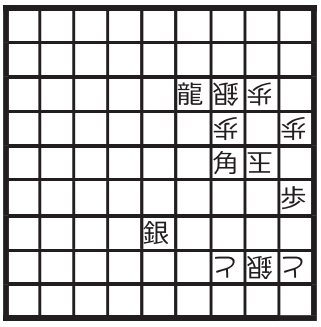
▲桂香歩

kyo_yk 2011/04/19

ーーつくれそうなのはだいたいつくりました。【tttt3】の課題では角はだいぶん頑張ったんですが、2手めではなく、4手めで邪魔駒になってしまい、アウト。孤軍奮闘だなあ。

kyo_yk 2011/04/19

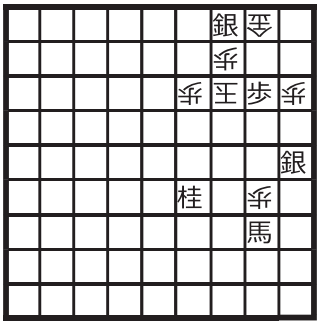
ーー昔つくったのを手直し。置駒多すぎ。



▲角銀

kyo_yk 2011/04/24

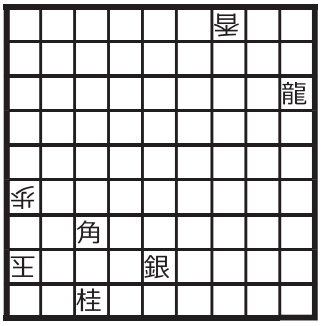
ーー常識的な上に、成生非限定まである。一枚増やせば限定できるけれど。駒も多すぎてダメダメです。



▲飛

kyo_yk 2011/04/24

ーーすぐに89角は97玉で詰まないので、43から打って回転させてみました。@goldentigernow さん作の @acceleration さん改作案が元になっています。



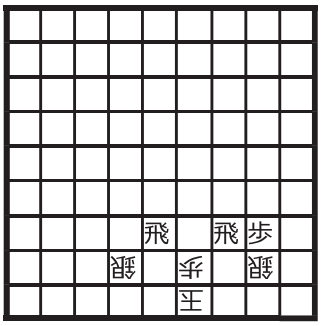
▲角

karei 2011/04/25

ーーおお、これはすてき！

propara 2011/04/25

ーーありがとうございます。ちなみに元になった @goldentigernow さん作の @acceleration さん改作案はこれです。



▲角金

karei 2011/04/25

ーー元がしょぼいので、嬉しいやら恥ずかしいやら。

goldentigernow 2011/04/25

ーーうれし恥ずかしは自分も同じです。 @karei さんはさすがですねえ。

acceleration 2011/04/25

ーーこちらはヒントをいただいて図化しただけですよ。

karei 2011/04/25

ーーいやあ、原図からは相当な飛躍があります。twitter上にとどめておくにはもったいない作品です。

acceleration 2011/04/25

ーーいや、それはないです。せいぜいヤン詰レベルかと。

karei 2011/04/25

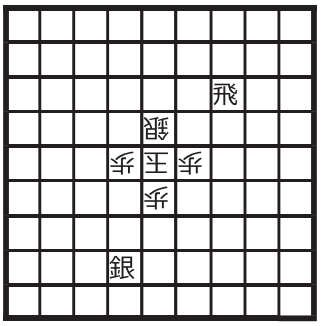
[tttt4]
限定合駒２回以上。作意の中に２回でも、作意と１つの紛れで１回ずつでも、１つの紛れで２回でもかまわない。９手以下。

propara 2011/04/01

[tttt5]
２手目の変化４通りが star-flight（玉がＸ方向に逃げる）。その変化は等位とする。９手以下。

propara 2011/04/01

ーー star-flight、とりあえず出発点（？）はここから。



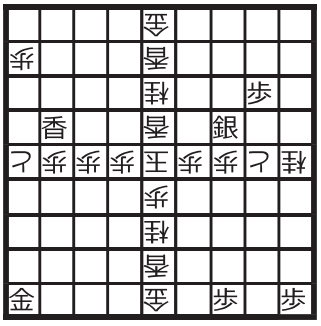
▲金桂

math26 2011/04/10

ーーこんなにあっさりできるなんて！正しくコロンブスの卵ですね。

acceleration 2011/04/10

ーー star-flight を考えていたらお笑い作品（？）が完成。小駒図式×４、２＋（13,15,15,17）手詰。



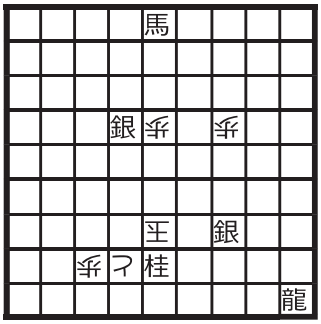
▲金銀銀銀桂

math26 2011/04/11

[tttt6]
２手目の変化４通りが plus-flight（玉が＋方向に逃げる）。その変化は等位とする。９手以下。

propara 2011/04/01

ーーこういう解釈でよかったでしょうか？



▲なし

karei 2011/04/03

ーー正真正銘の１号局ですね！

propara 2011/04/03

ーーやたー！ありがとうございます。

karei 2011/04/03

ーー plus-flight ですか！うまい！！

acceleration 2011/04/03

ーーありがとうございます。ただ、うまくできてるかどうかは自分でもよくわかりません。

karei 2011/04/03

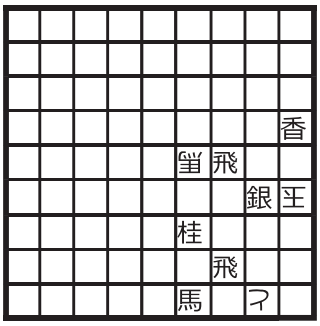
[tttt7]
初形にバッテリーがあり、両王手をかけることができる。その着手をＸとする。作意順にもＸは出てくるが、両王手ではない。ただし、その間、玉は動かないものとする。９手以下。

propara 2011/04/01

ーー９手。テーマの両王手にならない着手は作意ではなく変化に現れます。もともと、このテーマを意識して作った作品。

若島正

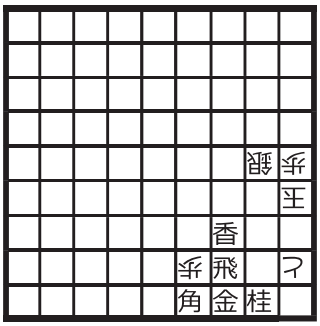
『詰めてみよう作ってみよう１』33 番



▲なし

propara 2011/04/02

ーー意味付けはちょっと面白いと思うが前例ある？



▲なし

dedededaioh 2011/05/26

ーー原理図としては７手でできるはずで、最後３手が間延びしすぎ。どうせならたとえば 25 とにして９手を超えてもまとめたかったが、うまくいかなかった。というわけですごく中途半端。

dedededaioh 2011/05/26

ーーおもしろい。新発見か。ただし余詰… 18 飛、26 玉、28 飛、27 歩、同飛、16 玉、28 飛！ 49 歩成、18 飛以下。

propara 2011/05/27

ーーこの余詰は痛いです。なんで気が付かなかったのか。没ですね。

dedededaioh 2011/05/27

ーー角で一度開き王手して合駒、それから角で王手、という作品、佐々木聡さんにありませんでしたっけ？意味づけはやはり打歩回避？図が思い出せません。

acceleration 2011/05/27

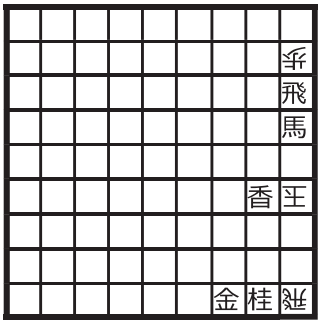
ーー相馬慎一さんの傑作７手でしょう。すでに引用済み。

propara 2011/05/27

ーーなるほど。それうっかりしました。灯台もと暗し。 佐々木さんの作品、中編名作選だかで見た記憶あるんですが、意味付け違ったかも。そもそもこのテーマだったかも怪しいです。

acceleration 2011/05/27

ーー意味づけはこういうこと、と思っていいですか？



▲歩

math26 2011/05/27

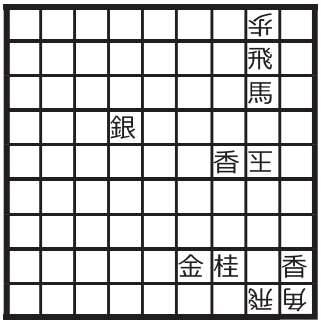
ーー参りました！座布団１枚。

propara 2011/05/27

ーーなるほど。こんなに簡単にできたのか。うまい！

dedededaioh 2011/05/27

ーー自作は根本から潰れ、@math26 さんに簡単に狙いを実現され、といいことなしなのは悔しいので、@math26 さん作を２手逆算しました。ちょっと無理していますが、やりたいことは分かってもらえる？



▲香歩

dedededaioh 2011/05/30

ーーやりたいことはわかります＆「２手目の

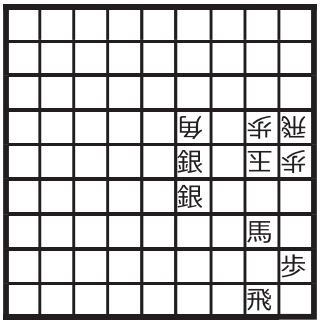
応手で飛の成・不成、角の成・不成の４つが等位の作品」という課題が見つかりました（笑）

math26 2011/05/30

ーーこれで２手目成の変化が等位でないのが残念と思ってしまうのは、TTT のやりすぎか。普通の日本人は変同にならなくてよかった、なんだろうな。。。

dedededaioh 2011/05/30

ーーこれは元ネタは盤上のファンタジア第 49 番。しかしどう見ても改悪だ。。。



▲なし

dedededaioh 2011/05/30

ーーこのテーマで、最初の例題？が詰めてみよう作ってみよう第 33 問。意味付けは退路封鎖。（これは傑作と思う）ほかの意味付けを考えたとき、打歩詰回避と、玉方の大駒の利きをとめる、の２パターンが浮かび、それぞれ作ってみた。

dedededaioh 2011/05/30

ーー他にもパターンがありそうだが、これ ばっかりやっていてもという気がするので。

dedededaioh 2011/05/30

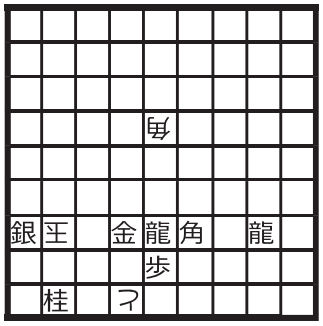
[tttt8]

作意順の途中でバッテリーが構成され、最終手はそのバッテリーを開いて詰む。ただし、バッテリーを構成する２枚の駒は、初形でその位置にいてはならない。９手以下。

propara 2011/04/01

ーー自作にこんなんありますが、角金でもバッテリーというのですか？

小泉潔（詰パラ 1999.7）



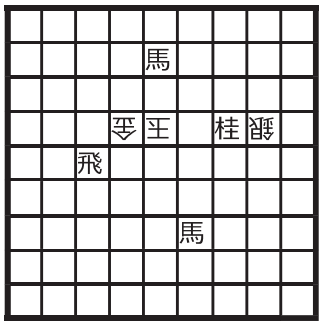
▲なし

kazemidori 2011/04/10

ーー亀レスですみません。すごく感心しました！理想的な作例ですよ！

propara 2011/04/27

ーー課題をこなせばいいってもんじゃないなあ。

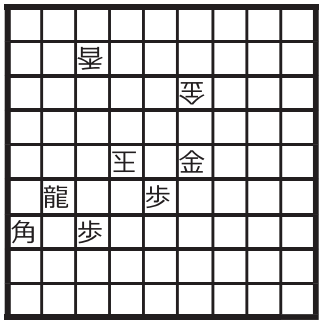


▲なし

kyo_yk 2011/04/16

ーー４月号に結果稿が載っている小学校４鈴川優希作は５手で実現していますが、この場合は最終２手が限定されていないので、テーマから見ると減点が大きいか。

鈴川優希（詰パラ 2011.1）



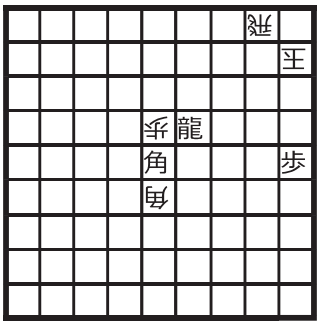
▲角

serisiu 2011/04/27

ーー詰めてみよう作ってみよう１　第５問を２手逆算。改悪に近いがふと思いついたので。

若島正（version 菊田裕司）

『詰めてみよう作ってみよう１』５番



▲金

dedededaioh 2011/05/27

ーーやられた！

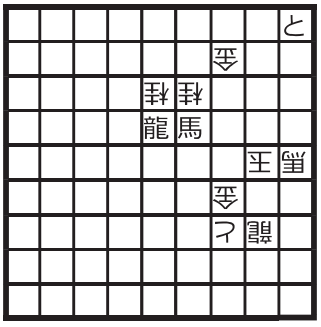
propara 2011/05/27

[tttt9]

玉方の駒３枚以上（玉を除く）が利いている地点に、初手で焦点の捨駒をする。２手目の変化同 XX は、すべて異なる等位の変化。９手以下。

propara 2011/04/01

ーー特に名を秘す某プロが、tttt9 実現の一番乗り。



▲金金

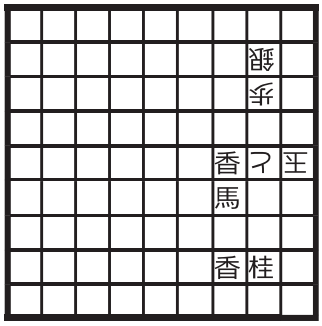
propara 2011/04/28

[tttt10]

初形では玉方の駒がなにも利いていない地点 A に、いきなり着手 X と王手をすることはできるが、それでは詰まない。作意では、まず地点 A に何か玉方の駒を利かせてから、着手 X を捨駒として行う。９手以下。

propara 2011/04/02

ーー凡作だわ。(T_T)



▲銀桂香

kyo_yk 2011/04/16

[tttt11]

限定合駒をその後で２回動かす。９手以下。

propara 2011/04/02

ーー TTT5A03 山田嘉則さん作が該当しますね。

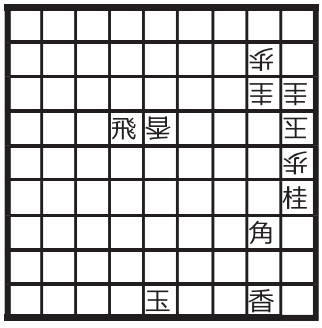
karei 2011/04/02

ーー７手で、直後に２回動かしているという稀有な例ですね。

propara 2011/04/02

ーーということで、山田嘉則さんの TTT5A 優秀作（７手）を紹介。７手の作例は他にありや？

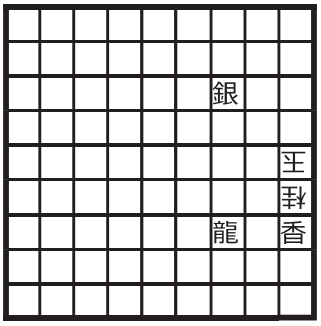
山田嘉則（TTT5A　優秀作）



▲角銀桂

propara 2011/04/02

ーーアホみたいな例ですけど参加していいでしょうか



▲なし

math26 2011/04/02

ーーアホみたい、というよりエレガントですね。

acceleration 2011/04/02

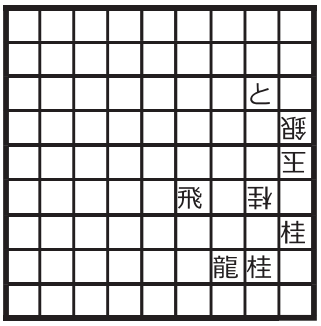
ーーはい、思いついたものを即アップ、という気軽さでどうぞ。しかし、これを見ると、山ほどありそうな気がしてきました…。

propara 2011/04/02

ーーあそっか９手なら合駒３回動かせるのか

math26 2011/04/02

ーーー応７手。最後 37 角（X を取る）同金 16x で合駒を３回動かす９手詰になりそうかな、とも思ったのですが。



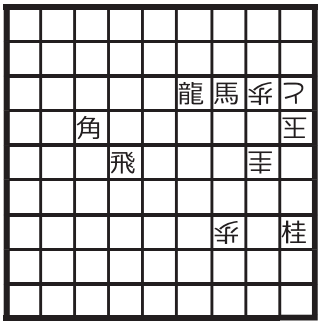
▲なし

math26 2011/04/02

ーー山田作と並んで、７手の例ですね。９手で３回動かす、というのにも挑戦してみませんか？

propara 2011/04/02

ーーお言葉に甘えて気軽に作ってます。とりあえず簡単な作例です＞９手で銀合を３回動かす



▲なし

math26 2011/04/02

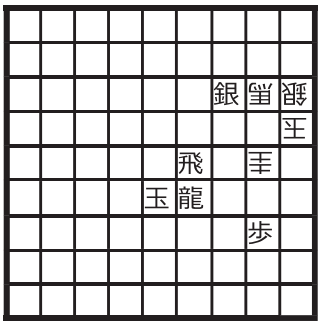
ーーおーっ、やったね！第１号局かしらん？他の作例知ってる人、教せーて。

propara 2011/04/02

ーーこれは面白い！！

acceleration 2011/04/02

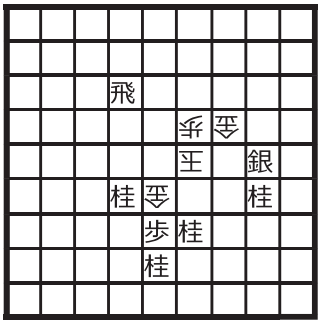
ーー特に名を秘す某プロから､深夜の投稿が。



▲金金

propara 2011/04/02

ーープロ作の完成度に感心しつつ、飛合ヴァージョンを（ひどい配置ですが）。



▲なし

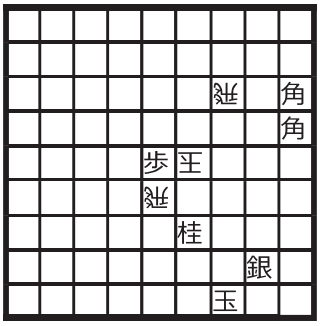
math26 2011/04/03

ーーここまで来ると、「角合または桂合ヴァージョンは可能か？」というのが残された問題ですか。

propara 2011/04/03

ーー参加させていただきます。単なる屁理屈

作品ですが…。



▲なし

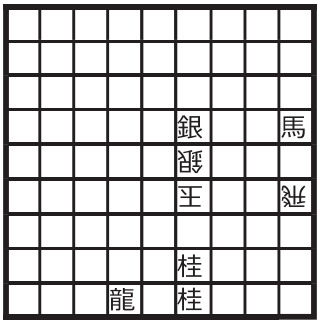
MarriageTheorem 2011/04/03

ーーやっぱり変な人だ ww（もちろん誉め言葉)

acceleration 2011/04/03

ーー７手で、直後に２回動かしている例。これも当てはまりますね。

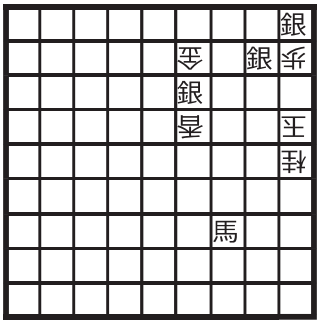
大野雄一（詰パラ　1983.6)



▲歩

kyo_yk 2011/04/07

ーーこれはまずまずの出来。

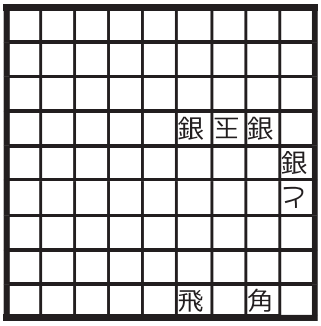


▲角桂

kyo_yk 2011/04/19

ーー自分じゃなかなか作れないので、最近記憶に残っている作品を紹介。

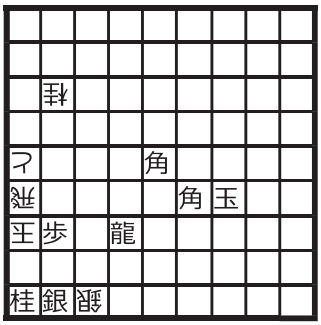
深和敬斗（詰パラ　2010.10）



▲香

serisiu 2011/04/27

ーー桂合を２回動かす７手詰。最終手非限定が大キズですが、テーマに関係しないのでご勘弁を。桂合を３回動かす９手詰はできませんでした。どなたか挑戦を。



▲なし

dedededaioh 2011/05/20

ーーおっ、これはいいですね。この「無理してる感」が好みです。

acceleration 2011/05/20

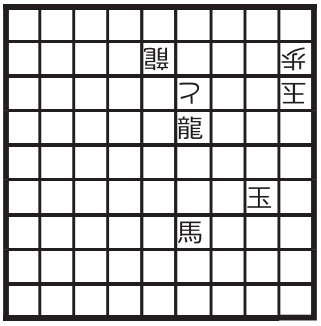
ーーいやぁ、自分としてはもっと自然にしたかったんですが。

dedededaioh 2011/05/20

ーーむむ…。欲が深いというか。メカニズムがむき出しなのが気になると言えば気になりますか…。

acceleration 2011/05/20

ーー「5 手で限定合を２回動かす」、金が既出だったので難しそうな桂でやろうとしたけど、無理みたい。７手ならできた。（でもこの図は９手）



▲角桂

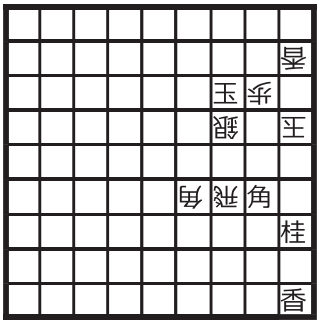
dedededaioh 2011/06/17

【tttt12】

初形に攻方のハーフ・バッテリーがある。玉に近い方からそのバッテリーを構成する駒をA,B,Cとするとき、２つの変化順において、Aが移動してからB-Cのバッテリーを開いて詰む順と、Bが移動してからA-Cのバッテリーを開いて詰む順が現れる。９手以下。

propara 2011/04/02

ーーツイッターなるものを初めて使ったので、うまく貼り付けられたか？　tttt12のつもり。頭２手は蛇足かもしれません。実戦型にしたのは洒落です。



▲金

dedededaioh 2011/04/03

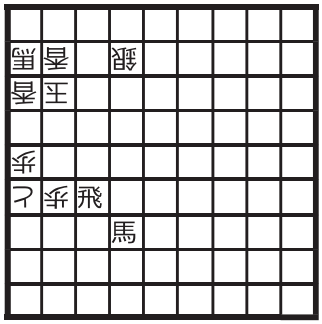
ーー菊田さんのは、このテーマの第１号局？（なにしろ、過去の実例を知らないので。）これ、いいですねー。感心しました。

propara 2011/04/03

ーーこれはうまいですねえ。好みです。カムバック賞もつけます w

acceleration 2011/04/03

ーーハーフ・バッテリーをつくるところから始めないと手数が短いので。ところでハーフ・バッテリーって、こういうのですか。よく分からないのにつくってしまうという。



▲飛銀

２解

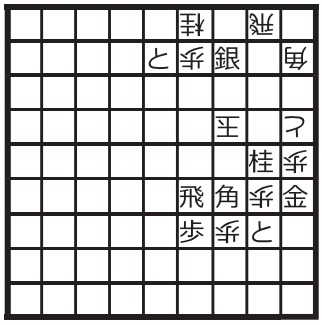
kyo_yk 2011/04/19

【tttt13】

初形に攻方の邪魔駒がある。２つの等位な変化手順において、邪魔駒の直接消去（動いて、捨駒となって消える）と間接消去（動かずに、玉に取ってもらって消える）をそれぞれ実現させた作品。可能なら９手以内で。

propara 2011/04/04

ーーテーマを実現させたというだけですが。７手でもできるだろうし。



▲金

dedededaioh 2011/04/14

ーーいやいやご謙遜を。おもしろいよ。これ、チェスプロブレムの真似してません？

propara 2011/04/27

ーープロブレムの真似、なんてかっこいいことはありません。プロブレムに浸かっている

うちに自然とそうなってきたんならいいけど。tttt12 の自作もそうですが、変化の切り分けをするなら焦点の捨て駒が簡単かと思って。

dedededaioh 2011/04/27

ーー Novotny やってから応手により攻め方を変えて変化２つ、というプロブレムの典型的な作り方がそう見えたわけ。

propara 2011/04/28

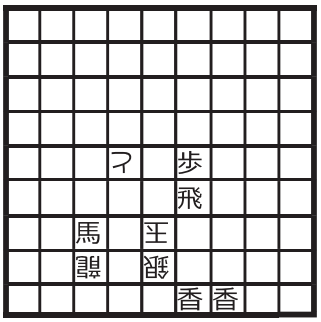
ーーピンとかバッテリーは詰将棋用語として自分の中では定着していますが、Novotny は自分にとってはあくまでも焦点の捨て駒で典型的な詰将棋の手筋なんですよね。

dedededaioh 2011/04/28

ーーただ、Novotny と言ったのは、飛角への焦点捨てなので。詰将棋で普通に「焦点捨て」という場合は、必ずしもそうではない。

propara 2011/04/29

ーー二つの等位な変化手順というのがよく分かりませんが、こんなのじゃないのかも。



▲角銀

２解

kyo_yk 2011/04/15

ーーこれはうまい。２解ですね。二つの等位な変化手順の解釈が僕と違ってましたが、ほんとのところはどうなんでしょう？

karei 2011/04/16

ーーやっぱりおかしいですかね (^^; 課題を字面通りに受け取ると、作意は別にあってそれより短いか同手数駒余りになる変化の中で邪魔駒の直接消去と間接消去を行えということになると思うのですが、それではハードル高すぎません？

kyo_yk 2011/04/16

ーーここで言う「変化」は作意も含むと考えてよいと思います。むしろチェスプロブレム的な意味で、複数の変化手順をすべて作意と見なすという考え方でしょう。

acceleration 2011/04/16

ーーもちろん複数解で実現するのもありだと思います。２手短縮できるわけですし。

acceleration 2011/04/16

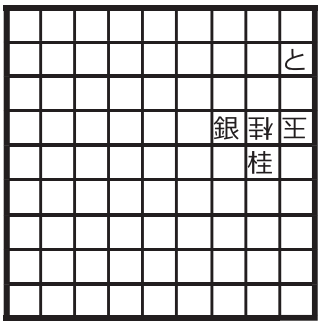
ーー２解にしてもオーケーです。もっとも、複数解というのはまだ大多数にとって抵抗が強いでしょうから、出題のときには変化の分岐というかたちで出してますが。

propara 2011/04/27

ーーついでに言うと､｢等位な変化手順｣とは､同じ手で分岐する複数の変化手順の手数が同じで､どれも駒が余らないことです。つまり､表面的には「本手順」はなくて、ぜんぶ合わせて「作意」という発想。

propara 2011/04/27

ーー協力詰。５手２解です。簡素なだけ。



▲金

協力詰５手（２解）

SugaTakubon 2011/04/30

ーー直接消去と間接消去。あっけにとられるシンプルさです。やられました。

acceleration 2011/04/30

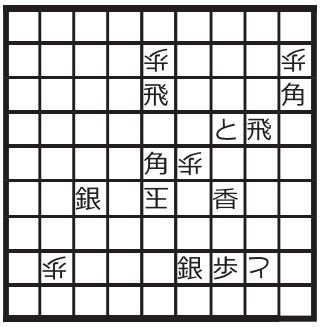
【tttt14】

たまにはユーモア物も。「逆実戦型」。詰め上がりで、駒が実戦初形の位置（たとえば後手玉なら 51 とか）に戻る枚数がなるべく多いものを作れ。

ただし、その駒は問題図でその位置にいてはならない。戻る駒は先手でも後手でもいい。成駒はノーカウント。９手以下。（なので、当然ながらその枚数は最大９枚です。）

propara 2011/04/27

ーー逆実戦型７枚。８枚以上は無理？



▲なし

karei 2011/04/29

ーーおお！！これはこんな風にやるもんなんですね。aha 体験。

acceleration 2011/04/29

ーー３枚も無理かと思っていました。なるほど！　しかし実戦型とは言い難いなあ。（単なる言いがかり）

dedededaioh 2011/04/30

ーーですよねー。歩が５枚だもんね。気持ちはわかります。

karei 2011/04/30

ーー発想の勝利！久しぶりにワロタ。これを見ただけでも tttt14 を出題した価値があった…かな。

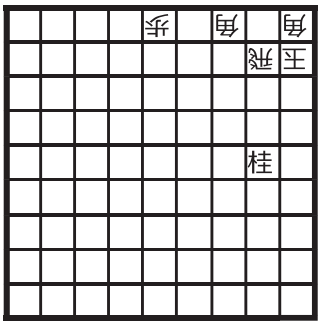
propara 2011/05/01

【tttt15】

初形でそれぞれ X,Y, Z の場所にある３枚の駒（玉を含んでもいい）が、詰め上がりでそれぞれ Y, Z, X の場所に位置を換わる。ただし、途中で成駒に化けるのは不可。９手以内。もちろん、これを４枚の駒…というふうに拡張してもいい。

propara 2011/04/27

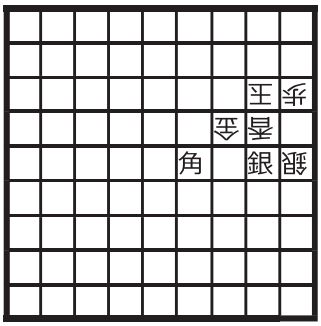
ーー３枚とも玉方・・・の簡単な例はすぐできた。



▲飛金銀

math26 2011/04/27

ーー攻方と玉方双方の駒の入れ替えの簡単な例。７手。初形と最終形のシルエットが同じ。



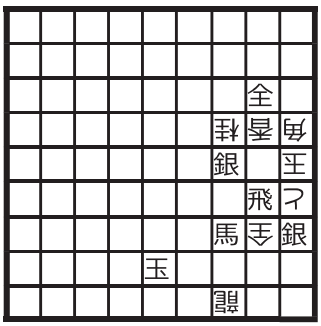
▲金

math26 2011/04/27

ーーで、これを５手で実現しようと思って仕掛けまでは出来たんですけど、余詰が消えない・・・。

math26 2011/04/27

ーー 24 香・26 飛・35 銀の入れ替え。形が整理できない・・・。



▲なし

math26 2011/04/27

【tttt16】
初形にバッテリーがある。２手目の変化３通りに対して、バッテリーを３通りに開いて詰む。変化は等位。９手以下。（もちろん、これを拡張して４通り…にしても可。）

propara 2011/04/27

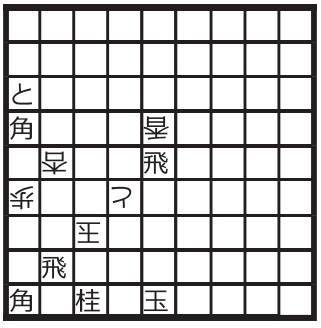
【tttt17】
持駒は A,B,C の３枚。２手目の変化３通りに対して、それぞれ３手目、５手目、７手目に A,B,C、B,C,A、C,A,B の順に持駒を打つ。変化は等位。９手以下。

propara 2011/04/28

【tttt18】
スイッチバックする駒（後手玉を除く）が２枚以上。９手以下。ただし、スイッチバックとは、ある駒がいったん移動してからまた元の位置に戻ることを指す。

propara 2011/04/28

ーー二枚飛車のスイッチバック。かなり無理矢理です。



▲なし

acceleration 2011/04/28

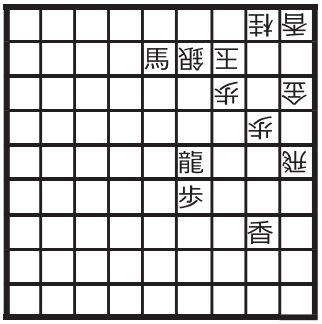
ーー条件に合っているだけの自作。余詰あったらすいません。 玉方 11 香 13 金 15 飛 21 桂 24 歩 32 玉 33 歩 42 銀 攻方 27 香 45 竜 46 歩 52 馬 持駒なし

gamo520 2011/05/03

ーー余詰はないと思います。とても自然にスイッチバックしますね！

acceleration 2011/05/03

ーー画像貼り付け係です。gamo520 さん作。完全作。どんどん出して下さい。



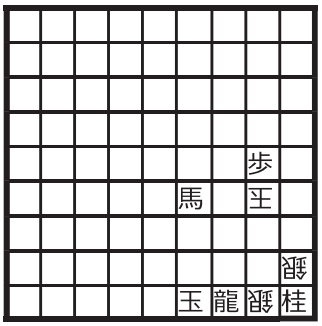
▲なし

kyo_yk 2011/05/03

ーーありがとうございます！

gamo520 2011/05/03

ーー @gamo520 さんの作品を 2 手縮めて 7 手でダブルスイッチバック。



▲なし

acceleration 2011/05/03

ーーこれって懐かしの？ TTT04B(→ http://bit.ly/j0ushB) の課題「７手詰。4 手目以降に、初形と１カ所だけ異なる局面が現れる。」を満たしてますね。

acceleration 2011/05/03

ーーおお、これはきれい。完成度高すぎて TTT の精神に反しとる。（笑）

kyo_yk 2011/05/03

ーーホント、@karei さんの完成度の高さを見習いたいです…。

acceleration 2011/05/03

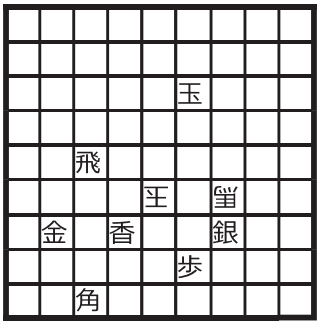
ーー流石です。拙作とはレベルが違いすぎます。

gamo520 2011/05/03

ーーいや、肝心なのは構図を見つけることです。僕の付け加えたのはほんのわずか。しかも作図に慣れていれば誰でもできることです。

acceleration 2011/05/03

ーースイッチバック×２は作ったことがあります。2005 年 12 月号短編コンクールにて発表済。７手。



▲香

_yasutake 2011/05/29

ーースイッチバック２回は盤上のファンタジア６番、８番という偉大な先行作があるからなぁ。（手数２ケタでは 31 番も）

dedededaioh 2011/05/29

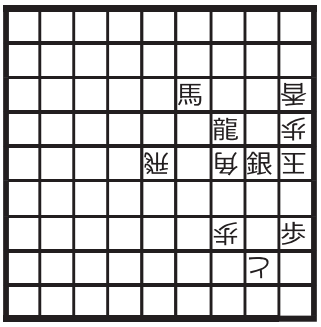
ーーでも @_yasutake さんのはいいですね。双玉にするのはもったいない気がしますが。

dedededaioh 2011/05/29

ーーありがとうございます。34、44、54 の３地点をおさえるためにやむなく王を配置した次第です。発表時もこの点については反応が悪かったです。

_yasutake 2011/05/30

ーースイッチバック２枚。元ネタは詰めカレ１月 17 日の谷向奇龍作。



▲なし

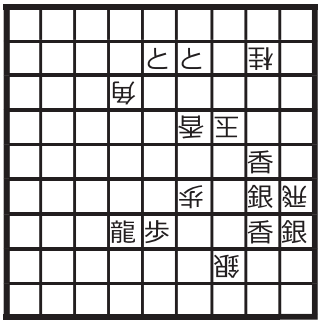
dedededaioh 2012/02/11

【tttt19】

２手目に主要変化２通り。１つは、地点 X に合駒 A を打つ。もう１つは、同一地点 X に同じ種類の駒 A を移動合（成駒あるいは成りは不可）。この２つは、異なる等位の変化。９手以下。普通の合駒でもいいが、中合でできればさらに吉。

propara 2011/04/28

ーー首猛夫氏追悼作。オリジナリティゼロですが、一応できてる。



▲香歩

kyo_yk 2011/04/30

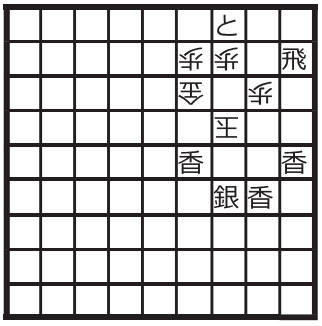
ーーこのテーマ、自分もやりたくなりました。ちなみに首さん追悼のココロは？

acceleration 2011/04/30

ーー首猛夫氏作、詰パラ 1996/04 に手を加えたからです。

kyo_yk 2011/04/30

ーー平凡だけどオリジナル。金って成駒じゃありませんよね。（笑）



▲なし

kyo_yk 2011/05/01

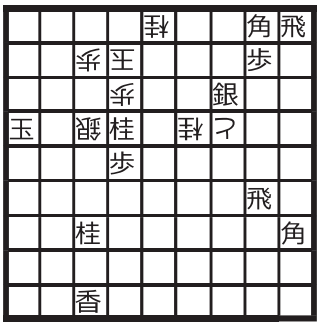
ーーなるほど、さすがですね！

karei 2011/05/01

【tttt20】
２手目に主要変化３通り。異なる等位の変化手順で、その詰め上がりはすべて異なるピンメイト。９手以下。ただしピンメイトとは、玉方の駒がピンされていることによって、最終手の駒を取れないために詰んでいる状態を指す。変化３通りというのがキツければ、まず２通りでやってもらっても結構です。

propara 2011/04/28

ーー３通りピンメイト……飛角香……たてよこなため……。



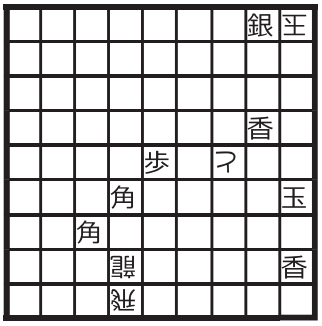
▲銀

nta9e 2011/05/03

【tttt21】
双玉。初形にロイヤル・バッテリー（先手玉を移動すると王手がかかる）がある。初手に先手玉を地点Ｘに移動して王手をかけることはできるが、それでは詰まない。作意手順は、２手目にわざと逆王手をかけさせてから、３手目に先手玉を地点Ｘに移動する。９手以下。

propara 2011/04/28

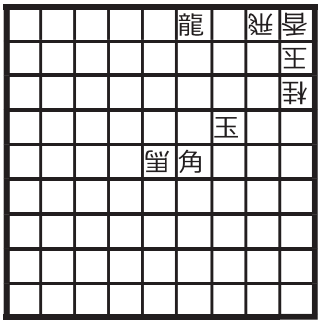
ーー３手詰。



▲なし

acceleration 2011/04/28

ーー特に名を秘す某プロより。５手。「そうか、３手でできましたね。なあんだ」



▲桂

propara 2011/04/30

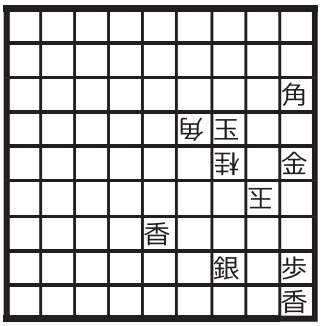
【tttt22】
不利逃避。意味付けは玉方の飛び道具の利きを通すため。９手以内。

dedededaioh 2011/04/28

ーー不利逃避の意味付けは退路開けと打歩詰誘致が一般的ですが、それ以外でもできるかなと思って。前例ありそうですが。

dedededaioh 2011/04/28

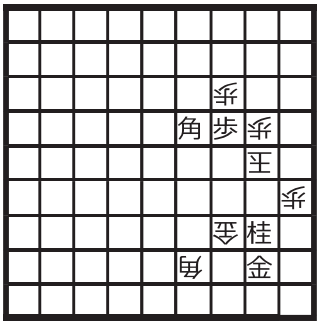
ーー早いもの勝ちで w ちなみに不利逃避の最短手数？【ttt1】にもあつかましく提出。



▲なし

acceleration 2011/04/28

ーー５手でできるのか…。



▲飛

acceleration 2011/04/28

ーー不利逃避のつもりだったけど、この図49 角がなくても同じ。これは変かな？

acceleration 2011/04/28

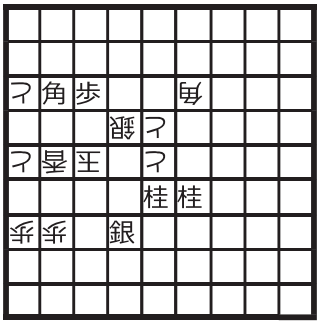
ーーあれ、意外と簡単だったのか。実は元のお題は「ただしその利きは不利逃避時点にはなくあとで発生する」というのがついていたけど難しいと思ってはずしてました。でもこの調子ならできるかも。

dedededaioh 2011/04/28

ーー「不利逃避。意味付けは玉方の飛び道具の利きを通すため。ただしその利きは不利逃避時点にはなくあとで発生する」って創作意欲を刺激しますね。ただこの場合は手数の縛りは緩めた方がおもしろそうですね、確かに。

acceleration 2011/04/29

ーー…になってるかどうかわからないのですが。不利逃避って今一つ定義が飲み込めていないので…。



▲飛

MarriageTheorem 2011/04/29

ーー不利逃避と言えるかどうかはともかく、銀を取らせる意味づけはおもしろいですね。さすがの着想。

acceleration 2011/04/29

ーーありがとうございます。こちら（→２つ前の図）からの着想で、本人基準では「後で不利逃避をするための不利逃避」のつもりで作ってます。

MarriageTheorem 2011/04/29

ーー７手目に 54 飛とやってくれたら ... ってことですね。発想が面白い。

karei 2011/04/30

ーーどんどん発表して下さい。「最後の審判」が「初期の作品」と言われるように。あれが代表作になるのはもったいない気がしてきました。

acceleration 2011/04/30

ーーどうもありがとうございます。創作ペースはともかく、たまには盤駒とにらめっこするのも悪くないなぁと思いました。「最後の審判」よりも変な作品を作れるかどうかはさておき（笑）

MarriageTheorem 2011/04/30

ーー一般受けするかどうかはともかく、マニアが唸る変な作品、という意味では「最後の審判」は楽々超えられるんじゃないでしょうか。TTT で見ているとそう感じます。

acceleration 2011/04/30

ーーそう言っていただけると嬉しいです。（「最後の審判」も一般受けしているかというと怪しい気もしますが w）

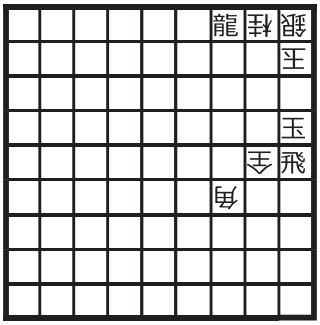
MarriageTheorem 2011/04/30

【tttt23】

双玉。初形に、先手玉に対する後手のバッテリーがある。作意手順で、そのバッテリーが開いて先手玉に逆王手をかける。９手以下。その開き王手が、両王手でできればさらに吉。

propara 2011/04/28

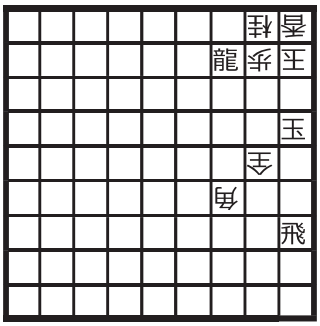
ーー一応テーマには適合しているけど、これは流石にしょうもないですね。



▲桂

dedededaioh 2011/04/30

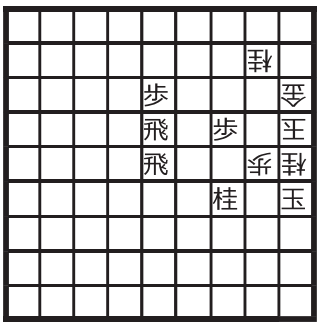
ーー特に名を秘す某プロより。驚いたことに、dedededaioh 氏と正面衝突！いやあ、こういうことがあるから詰将棋というか TTT はやめられない。



▲桂

propara 2011/04/30

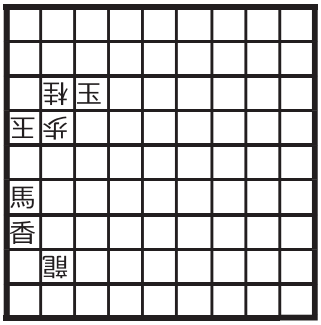
ーー課題を少しだけ発展。2 手目他合は駒余り。ずるい限定の仕方だけど許して。



▲銀桂

acceleration 2011/04/30

ーー実はわたしも同じ筋を作っていたのでした。



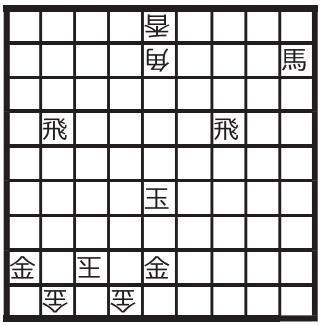
▲銀

propara 2011/04/30

ーーなるほど…さすがとしか言いようがないです。

acceleration 2011/04/30

ーー最終……は不問 !?



▲なし

nta9e 2011/04/30

ーー参戦大歓迎です！なるほどこういう方法もあるんですね。最終手余詰はルール上は OK と思います。ただ、味が悪いので、自作ではこのような手順は消すようにしています。

acceleration 2011/04/30

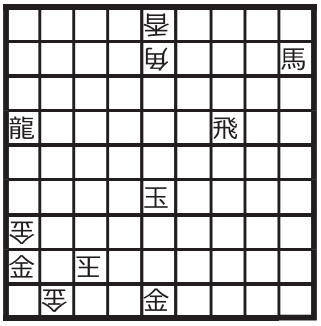
ーー返信ありがとうございます。よく見ると 2 手目銀合、割り切れていませんね (^^; 失礼しました。

nta9e 2011/05/01

ーーそうですね。これは気づいていませんでした。銀４枚とか置かずに修正したいところ。

acceleration 2011/05/01

ーー修正。初手の紛れ増……無意味か。



▲なし

nta9e 2011/05/01

ーーうまい修正。飛車を引く変化で価値が上がりましたね！

acceleration 2011/05/01

ーーありがとうございます。駒追加なしの修正図が在ったのは幸運。

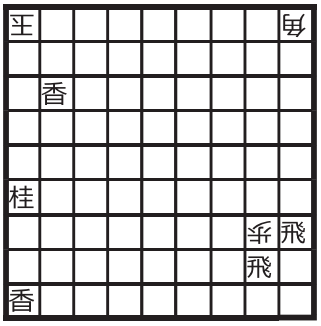
nta9e 2011/05/01

【tttt24】

易しそうなテーマを。玉方の駒のスイッチバックあるいはルントラウフ（初形の位置から何手分か移動してからその位置に戻る）。ただし、戻ってきたときに成駒に変わっていること。成は限定であることが必要。９手以下。

propara 2011/04/30

ーー初挑戦です。過去に作った作です。11の駒は元作では馬でした。



▲なし

SuzukiShogi 2011/04/30

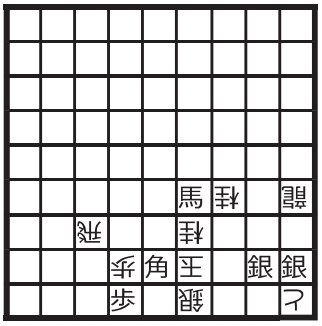
ーーこれ、シンプルだけどいいですねえ。

acceleration 2011/04/30

ーー攻方 18 銀 28 銀 46 馬 58 角 69 歩 玉方 16 竜 19 と 36 桂 47 桂 48 玉 49 銀 68 歩 77 飛 持駒金 4 余詰あったらすいません。

gamo520 2011/05/01

ーーいいですね。完全作です。



▲金金金金

kyo_yk 2011/05/01

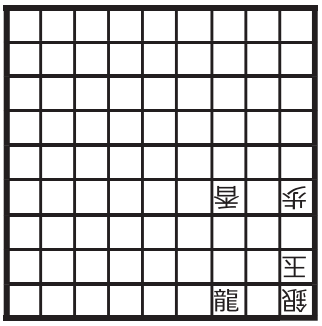
ーー貼って頂きありがとうございました。余詰無くてほっとしました。

gamo520 2011/05/01

ーーなるほど！迂回させて成駒にするのがうまいですね！

acceleration 2011/05/01

ーーテーマを２回やってみました。同一作あるでしょうが。スイッチバックというより単なる成らせもの。



▲金金金銀銀

dedededaioh 2011/05/01

【tttt25】

攻め駒のスイッチバック。ただし戻ってきたときに成駒になっている。９手以下。

dedededaioh 2011/05/14

ーーこれの最短手数＆最小使用駒数はどうなるかを考えていたら、桂はちょっと面白いのができた。たとえば歩・香は最短手数はもちろん３手。最少使用駒数は３枚。

dedededaioh 2011/05/14

ーー飛車の３手４枚が出来ました。どなたか３枚作れませんか。22 飛 33 銀 / 13 玉 44 角 / なし

SuzukiShogi 2011/05/14

ーー 25 飛 26 香 /14 玉。

karei 2011/05/14

ーーおお、凄い！

SuzukiShogi 2011/05/14

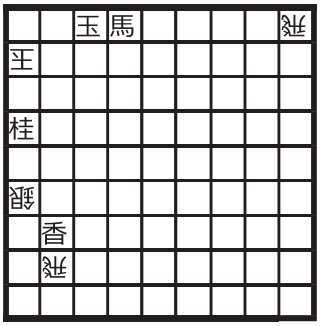
ーー角も同じ原理で３手４枚が出来たけれど私には３枚は無理です。 22 角 32 飛 / 21 玉 42 飛 / なし

SuzukiShogi 2011/05/14

ーー銀の３手４枚です。３枚は無理かな。23 銀 32 馬 / 11 歩 13 玉 / なし

SuzukiShogi 2011/05/15

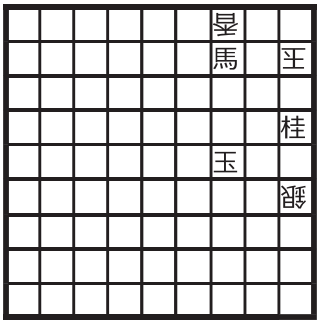
ーー @dedededaioh 氏がどんなを作ったのか気になりますが、桂の最短手数が出来たので抜け駆けして発表します。



▲なし

SuzukiShogi 2011/05/15

ーー盤面６枚。さらに減らせるかな…？



▲なし

acceleration 2011/05/15

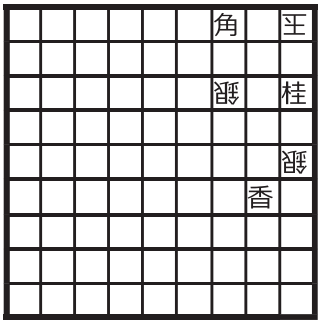
ーーまさにこれが正解と思います。でもさらにいえば単玉でも６枚でできます。

dedededaioh 2011/05/15

ーーなるほど！単玉も分かりました。こっちの方がおもしろいですね。

acceleration 2011/05/15

ーー桂→成桂。７手、使用駒６枚、単玉の例。



▲なし

acceleration 2011/05/15

ーーこれだと最終手が非限定です。

dedededaioh 2011/05/15

ーーありゃりゃりゃ、見落としました orz

acceleration 2011/05/15

ーー 33 角を 42 角でピンする形では？

karei 2011/05/15

ーーはい、正解？は 15 桂、29 香、33 角／13 玉、17 銀、42 角でした。蛇足ですが、22 角成、14 玉、32 馬の紛れは 23 桂の限定合いで逃れます。この作品？が面白いかと思いツイートしていました。楽しんでいただけたようで。

dedededaioh 2011/05/15

ーーなるほど。実は玉方角を使うのがまず浮かんだんですが、何故か効率が悪い気がしてすぐ除外しました。完全な錯覚でした。

acceleration 2011/05/15

ーー香龍会から帰宅してツイートを見たら単玉６枚とかレベルが違いすぎて眩暈がしました。ところで角、銀は５手以上でも良いので３枚で実現された方はいませんか？

SuzukiShogi 2011/05/15

ーー角３枚は 32 角 ,23 馬 /31 玉なんてどうでしょうか。銀３枚は思い浮かばないです。

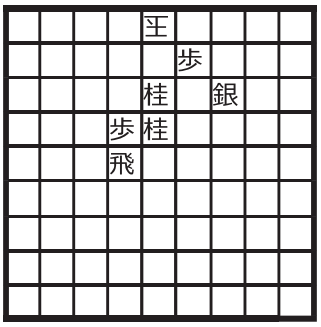
tutsuji 2011/05/15

ーー成程、スイッチバックした駒はもう動か

ないと言う先入観に囚われていました。銀は 23 銀 32 馬 / 13 玉 / なし で可能になりますね。

SuzukiShogi 2011/05/15

ーー桂以外は 3 手で可能→ 7 手で 2 回可能。とりあえず歩× 2 でやってみた。他の組み合わせで面白いのをよろしく。



▲なし

karei 2011/05/16

ーーこういうテーマの発展もいいですね！

acceleration 2011/05/16

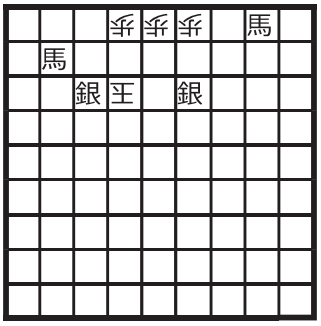
ーー昨晩の @SuzukiShogi さん、@tutsuji さんのを基に角× 2 を考えてみました。23 角 ,32 角 / 11 香 ,15 と ,31 玉 / なし

RedFive_Cello 2011/05/17

ーー誰でも思いつくでしょうが香 2 回 16 銀 22 香 24 香 36 桂 / 11 玉 / なし

SuzukiShogi 2011/05/17

ーー銀 2 回です。駒数減らしに誰か挑戦して下さい。



▲なし

SuzukiShogi 2011/05/17

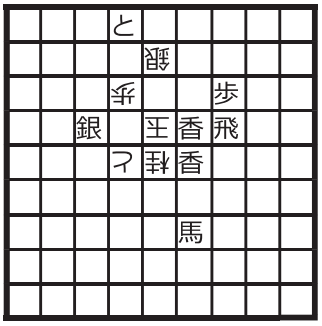
ーー歩 3 枚を攻方 51 と、52 歩にすれば 1 枚は減って 6 手目も限定になります。ついでですが 82 馬より 91 角の方が好みです。

karei 2011/05/19

ーー駒数が減って 6 手目が限定、更に 2 手目の変化が深くなって一石三鳥の改良ですね。恐れ入りました。

SuzukiShogi 2011/05/19

ーー歩に置換できない香のスイッチバック 3 手詰を考えた。完成してみれば、何のことはないただのニコイチみたいだ。せっかくなので貼りますが。



▲なし

karei 2011/05/18

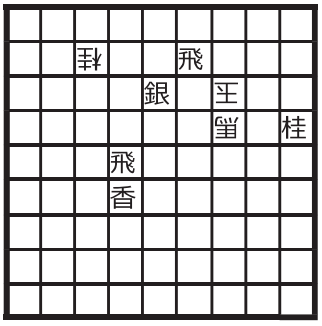
ーーマニアックですねえ。ここからの連想で、「持駒歩 2 枚や香 2 枚では詰まないが香歩なら詰む図」とか考えました。簡単か難しいかも不明。こういう条件で面白いのないでしょうか？

acceleration 2011/05/18

ーー割と簡単でしたか…。

acceleration 2011/05/18

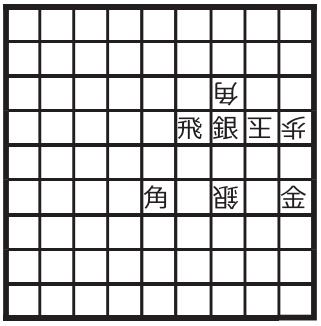
ーー飛で 2 回を作りました。使用駒 8 枚は私の作図力からすれば少なく出来たと思います。



▲なし

SuzukiShogi 2011/05/18

ーー桂以外は 7 手で 2 回可能なんて書いたけど、銀なら 5 手で 2 回可能でした。多分、このパターンだけかな？



▲なし

karei 2011/05/21

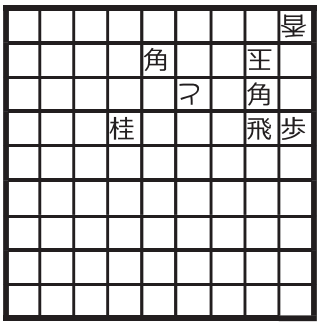
ーー素晴らしい！初手は二重の意味を持つわけですね。

SuzukiShogi 2011/05/21

ーーこんなステキな方法があるとは。全く気付きませんでした。

RedFive_Cello 2011/05/22

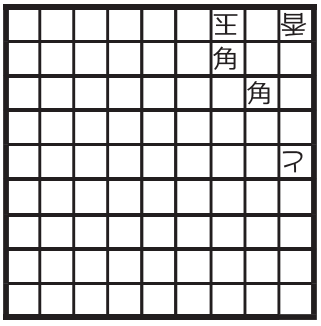
ーー先日は突然の参加で失礼しました。先日のは２回と言えるのか微妙に思えてきましたので、普通に角２回のを作ってみました。



▲なし

RedFive_Cello 2011/05/22

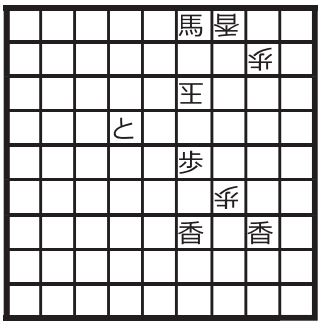
ーー先日のというのはこれですね。無駄がなくていいと思います。



▲なし

karei 2011/05/22

ーー歩->とのスイッチバック、7手で２回。香ではこれはできないのでまた考えなくては。九段目の歩が三段目に行ってまた九段目に戻ってくるのは 23 手では無理？



▲なし

dedededaioh 2011/05/23

ーー 23 手でなくてもかなり難しそう。誰か作ってみて。

karei 2011/05/24

ーー課題を見直していて、スイッチバック２枚は【tttt18】の課題であることに気付いた。【tttt25】×２枚の作品は、【tttt18】も達成していたことになりますね。

karei 2011/05/27

【tttt26】

ちょっとお休みしていましたので、課題を１つ追加。地点Ｘに利かせるため、地点Ｙに合駒（飛角香）を打つ。ただし、その瞬間には、地点ＸとＹを結ぶ線上に別の駒（攻方でも受方でも可）がいて、直接には地点Ｘに利いていない。９手以下。双玉のピンは除外。

propara 2011/05/25

ーーこの課題は、チェスプロブレムでいうところの anticipatory な効果をテーマにしたもの。詰将棋でいう「遅効手」というやつか（この用語は最近見かけませんが）。この種の「将来に備える」手筋はまだまだ開発可能のような気がする。

propara 2011/05/26

ーー真っ先に浮かんだのがなぜか盤上のファンタジア第 67 番。

dedededaioh 2011/05/26

ーーなるほど。作者も気づいていなかったとは（笑）。できれば中合でお願いします。過去に作例あり。

propara 2011/05/26

ーー「伏線」なら良く聞きますが…。

deasuke 2011/05/26

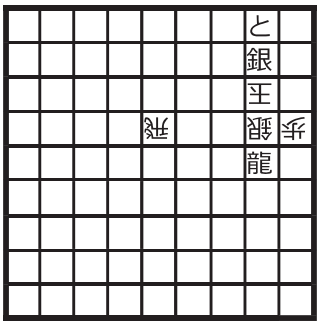
ーー「伏線」とは、その手を省いて進めることもできるが、それだと将来にある手が指せなくて失敗するような手段のことを言います。「遅効手」の一種と言えなくもありません。

propara 2011/05/26

ーーむにゃ？中合は難しそう・・・風呂入る。

serisiu 2011/05/26

ーー昨年「将棋世界」に発表した自作の収束だけを抽出。(とりあえず余詰だけ修正)



▲角銀

serisiu 2011/05/26

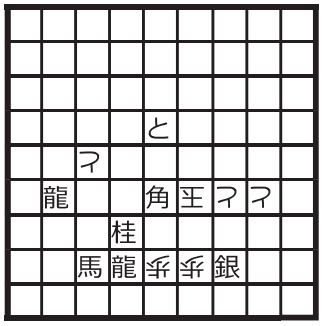
ーー挟まっているのが玉だったんですね。なるほど。これは気がつかなかった。

propara 2011/05/27

ーー tttt26、さっと読んでパッと理解できず。これって三角関係のお話？と思うのはどうかしてるか。

nenehimapapa 2011/05/26

ーー早速、作ってみました。X と Y の間に 2 枚のつもりですが OK ？【tttt11】がオマケで付いてます。



▲なし

karei 2011/05/27

ーーこういう工夫は大歓迎！うまくできてますね。

propara 2011/05/27

ーーありがとうございます。課題から外れてないか、少し気になってました。

karei 2011/05/27

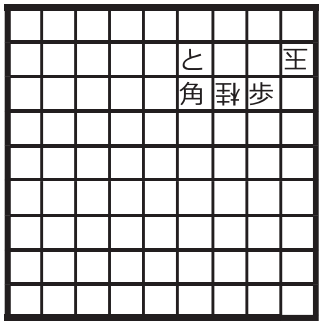
ーーむむむ…うまい！

acceleration 2011/05/27

ーーバスのなかで tttt26 考えてたらネタができました。ありがとうございます。挟まっているのは玉方の駒で、この挟まってる駒もうまくやれば合駒で出せそう。

_yasutake 2011/05/27

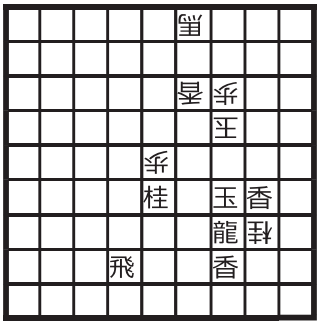
ーー私は「作る」というより「シンプルな例を挙げる」というつもりで。同一作がありそうですが。



▲金香

math26 2011/05/27

ーー【tttt26】のつもりです。「双玉のピンは除外」の正確な定義がわからないので想像でぎりぎりの線を狙ってみました（すみません、こんなのばっかりで）。



▲なし

MarriageTheorem 2011/05/28

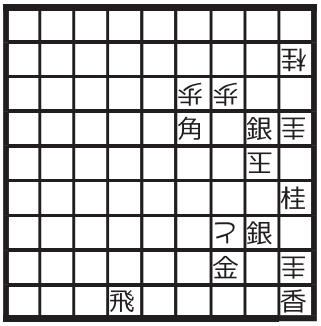
ーーなるほど、27 に利かすための角合か。36 への利きはなくても構わないのが面白いですね。

karei 2011/05/30

ーー作者の意図を正確に汲んだ評を下さりありがとうございます。逆王手自体に本質的な意味がないというのがちょっと面白いかなと私も思っています。

MarriageTheorem 2011/05/31

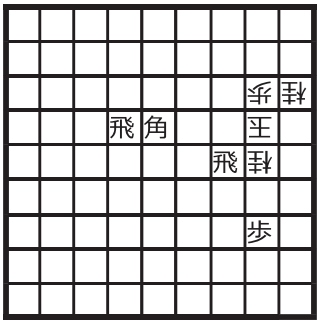
ーーこっちはもう少し真面目です。



▲なし

MarriageTheorem 2011/05/28

ーーとりあえず中合７手。前例ありそう。



▲金

_yasutake 2011/05/29

ーー器用だねぇ。

serisiu 2011/05/29

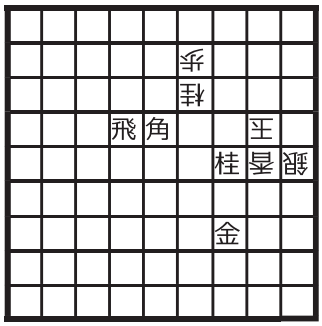
ーー 90 度反転の手順（例えば▲ 95 飛△ 96 角合▲ 97 飛△ 89 玉▲ 78 銀△同角▲ 99 飛）が実現できるのは自明。あとはどういう方向性があるのかな。

_yasutake 2011/05/29

ーーいいですね。こうゆう作品を見ると私も TTT で遊びたくなります。グッとがまんでとりあえずサイン。

nenehimapapa 2011/05/29

ーー地点 X と Y の間に挟まる駒を手順中に移動させてみました。易しすぎて仕上がりとしてはイマイチ。



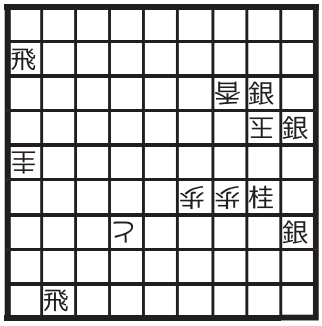
▲桂

_yasutake 2011/05/29

ーー疲れたのでどなたか「中合＋挟まってる駒が玉方」を７手でお願いします。

_yasutake 2011/05/29

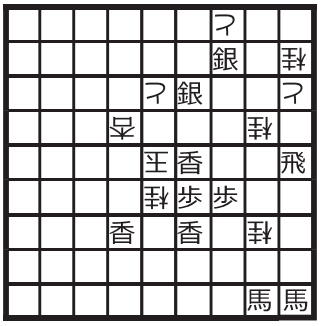
ーー「中合＋挟まってる駒が玉方」をやってみました。変化処理とかテキトーです。９手詰。



▲なし

_yasutake 2011/05/29

ーー 5 手で作ってみました。64 の成香がイマイチですが…



▲なし

MarriageTheorem 2011/05/31

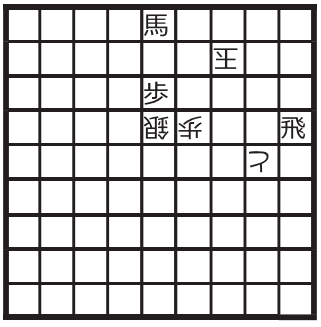
ーー他の皆様の作品を見ると、７手あればかなりすっきりした形で実現できるんですね。５手でもうちょっとすっきりと実現できる構図はないものでしょうか…

MarriageTheorem 2011/05/31

ーーちなみに私の作品たちでは、形を良くする（←本人比）ために狙いを変化手順に隠す方法を採っていますが、５手＋中合＋挟まった駒を作意手順中で動かす、も理論上は可能です。中合を直ちに取る紛れの処理が面倒くさそうですが。

MarriageTheorem 2011/05/31

ーー将棋世界５月号に発表した自作の収束部分を抽出。



▲香

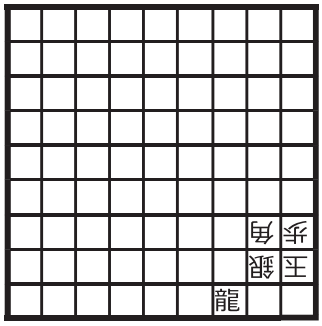
serisiu 2011/05/29

[tttt27]

２手目の応手でＸの成・不成の変化が等位の作品。９手以内。（X+Y でできればさらに良し）

dedededaioh 2011/05/30

ーーテーマを実現させるだけならこんなのでもいいが、さすがにこれはイカン。



▲金金

dedededaioh 2011/05/31

[tttt28]

「変化７種合」。２手目の変化で合駒７通りを、すべて異なる変化（つまり３手目がそれぞれ別）の同手数で揃える。普通の７種合より難しいかも。手数１桁はかなり無理っぽいので、15 手以内でなんとかできませんか。

propara 2011/09/22

ーー tttt28 はおもしろそう。考えてみようかな。

_yasutake 2011/09/22

ーー tttt28 は早くも挫折気味。特定の合駒を出現させることとある意味「逆」のことをやるわけで、方針がわかりません。だからこそ楽しいわけですが。

_yasutake 2011/09/23

ーー「変化７種合」、いくらなんでも…と思う人は、３種合くらいから挑戦してみて、少しずつハードルを高くしてください。３種合以上でできたら、図面を貼ってね。たぶん、みんなでやっているうちに、何が難関なのかわかると思います。

propara 2011/09/23

ーーまずは「変化４種合」。と言っても邪道すぎますけど



▲飛金

math26 2011/09/23

ーーははは。実は、「７種移動合」は別の課題として出すつもりでした。

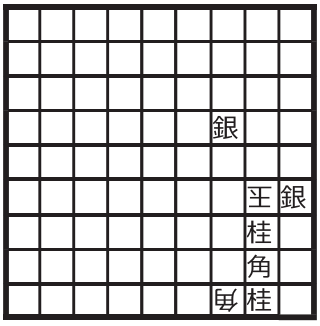
propara 2011/09/23

[tttt29]

プロブレムにおける Zagoruiko の詰将棋への応用。問題図の初形で、玉方が先に１手指すとして、２種類の着手 a,b に対して、それぞれ詰め方が A,B と用意されているとする。作意順では、２手目の変化 a,b に対して、それぞれ詰め方が C,D と別の順に変わる。５手でできますか？

propara 2011/09/22

ーーテーマは３手でできますが、これじゃだめですね。手順は△３六玉 a/ △１六玉 b ▲３七金 A/ ▲１七金 B まで。▲３七角！ △３六玉 a/ △１六玉 b　▲４六金 C/ ▲２六金 D まで。



▲金

dedededaioh 2011/09/23

ーーなるほど、こういうことですか。課題を読んでよく理解できなかったので、助かります。

karei 2011/09/23

ーーおお！いいんじゃないですか。才能あるね。

propara 2011/09/23

ーープロブレムで言うところの set（玉方から指す）を利用した Zagoruiko 2x2。玉方の着手 a,b を玉の移動に設定すると、比較的楽に作れるはず。着手を a,b,c の３種類に増やしたZagoruiko 2x3も誰かやってみてね。

propara 2011/09/23

【tttt30】

問題図で、攻方のある紛れ X における２種類の着手 a,b に対して、それぞれ詰め方が A,B と用意されているとする。作意順（初手 Y）では、２手目の変化 a,b に対して、それぞれ詰め方が C,D と別の順に変わる。手数９手以内。

propara 2011/09/23

ーーこちらは紛れ（プロブレムで言う try）を利用した Zagoruiko 2x2。もしこの２題ができたとすると、それを合体したものも理屈では可能なわけで、次のお題に。

propara 2011/09/23

ーー tttt30 がよくわかりません。紛れとは余詰のことですか？ tttt31 はちんぷんかんぷん (笑) 日本語でお願いします。

nenehimapapa 2011/09/23

ーーすみません、字数制限があるので。tttt30 の紛れとは、とにかく初手に作意とは違う手を指すということです（普通に紛れとは呼べないとんでもない手でも OK)。31 は、29 と 30 を１局でやってみてね、ということ。

propara 2011/09/23

【tttt31】

Zagoruiko 3x2。パターンは set:---、a/b、A/B#; try: X? a/b、C/D#; 作意 (play) Y! a/b、E/F#。手

数９手以内。これを変化３種類に増やして、Zagoruiko 3x3 までできるかどうか。

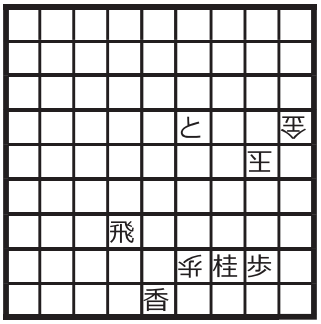
propara 2011/09/23

[tttt32]
critical point の飛び越しによる打歩打開。

dedededaioh 2012/05/18

ーー

山田嘉則（詰パラ 1994.12）



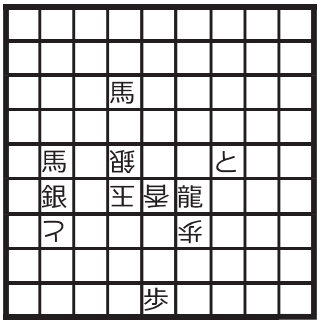
▲角歩

dedededaioh 2012/05/19

【編集部注：ここで critical point とは、打歩が起こるマス目 37 のこと。そこで攻め方は、そのマス目を飛車で飛び越すことによって打歩を打開する。】

ーーこのテーマの一号局らしい。

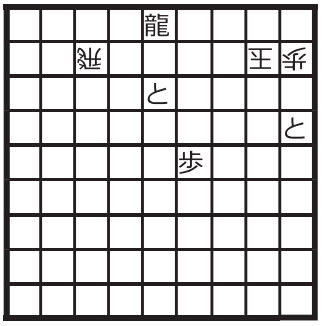
鳥越九郎（詰パラ 1956 増刊号）



▲歩

dedededaioh 2012/05/19

ーー自作。これってテーマを満たしているのか自分でよくわからなくなってきましたが、どうなんでしょうか。ひっぽさんの一号局に対するコメントもよく理解できていないのですが。



▲角歩

dedededaioh 2012/05/19

ーー自作ですが、３手目の紛れで critical point が逆に効いてくるのが面白いかな？と思ったのですが、よく見たら一号局も同じつくりになっていましたね。

dedededaioh 2012/05/19

ーーそもそも一号局は別に７手詰でも十分なわけで、なぜ 11 手にしたのかがよくわかりませんでした。そもそもどういう機会に発表されたものなんでしょうか。

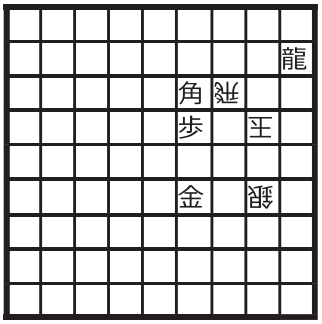
dedededaioh 2012/05/19

ーーはじめに作ろうとしたときはテーマを全く理解していなくて、critical point を移動で飛び越すではなくて打ち替えで作っていたのですが、それは当然作例があるんですよね？　（そのほうが簡単そうだし）

dedededaioh 2012/05/19

ーー遅レスですみません。TTT04B の例題が critical point をまたぐ打換えです。さらに前例があるかもしれませんけど。

山田嘉則（TTT04B 例題 2009）



▲角歩

acceleration 2012/06/07

『この詰将棋がすごい！』
2010 年度版
補遺

一昨年に出した『この詰将棋がすごい！』2010 年度版には、誤植や、記述の不正確あるいは不充分な個所が少なからずあった。ここではその中で特に重要なものを加筆訂正しておきたい。

＊ p.50

右図は持駒に誤植があった。正図を次に掲げる。p.85 の図も同様。

森田拓也「長城」（修正図）



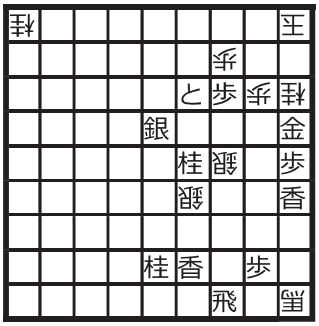
▲なし

＊ p.111

⑦図は誤植。次の図が正しい。

⑦ O.T. 松田

近代将棋　1975.12（余詰・不詰）

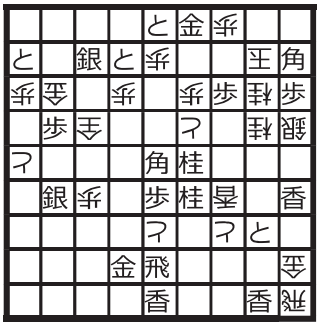


▲飛

＊ pp.121-122

⑧高木秀次　作品集第 71 番「千早城」

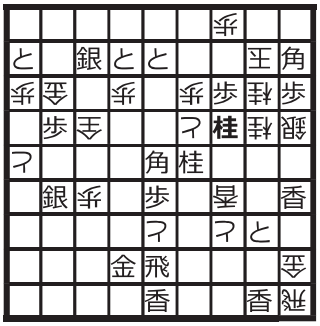
詰将棋パラダイス　1963.2



▲なし

作意で 9 手目 34 桂としたのが次の局面。

（9 手目 34 桂までの局面）



▲なし

ここで **11 玉**と逃げる代わりに**同と**と取る変化は、初手に 34 桂と跳ねてみたときの解説で「同と、32 歩成、同玉、21 角成、同玉、12 歩成、同玉、14 香、13 歩合、同香成、同玉、18 飛、**同飛成**、22 銀、14 玉、13 金、25 玉、26 とまで詰み」と書いていて、その手順と同じになるということで、p.122 では何も触れていない。しかし、上の手順で同飛成のところ、**16 桂**と跳ねる変化があって、実はそれほど簡単ではなかった。

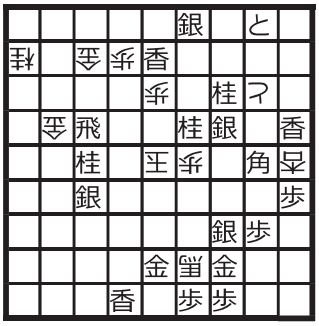
16 桂と跳ねた後の手順はこうである。22 銀、14 玉 (24 玉は 36 と、29 飛成、28 香、同と、33 角成、同と、25 金まで)、13 金、24 玉、36 と、29 飛成、28 香、同と、25 歩、15 玉、37 角まで。

また、先ほどの手順で 13 歩合のところ 13 桂合としていても、やはり同様に進んで 22 銀、14 玉のとき 26 桂、24 玉、33 銀不成で詰む。いずれにせよ、28 香と打つのが急所。

＊ p.130

⑬は作意不詰だった。

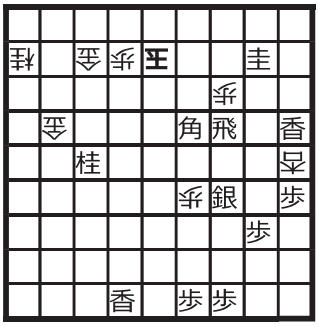
⑬高木秀次　作品集第 65 番（余詰・不詰）
詰将棋パラダイス　1963.8



▲歩歩歩

作意どおりに追ったとき、40 手目で次の局面になる。

（40 手目 52 玉の局面）



▲歩歩

ここで作意では「62 香成、**同金**、同角成…」と進むが、同金のところ **43 玉**と逃げられて詰まない。また、62 香成の代わりに 62 角成だと、41 玉で詰まない。

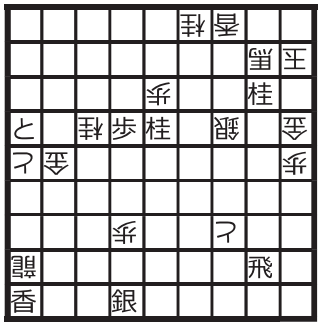
従って、本局は 39 手目に余詰、42 手目に不詰がある失敗作だということになる。

指摘者は宮浦忍氏。

＊ pp.139-140

二枚飛車または二枚角で中合の変化手順を割り切る作例としては、宗看から北原義治に至るまでに、複数の作例が存在するようだ。その一つを次に掲げる。

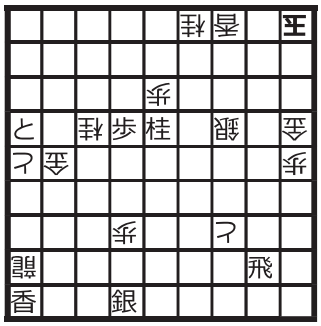
八代大橋宗桂
『将棋大綱』第 48 番



▲角金金歩歩

11 金、13 玉、12 金打、同馬、
同金、同玉、11 桂成、同玉（次図）

（8 手目 11 同玉の局面）



▲角角歩歩

ここで 88 角！と打つのが狙いの一手で、以下同龍、22 角、21 玉、88 角不成、28 と、11 飛…と進む（35 手詰）。

88 角にたとえば 77 歩合なら 22 角､21 玉、77 角成以下。これが論考のテーマであった中合対策の二枚角の筋。また、88 角ではなく 44 角なら、33 歩合、22 角、21 玉、33 角引成、28 龍で詰まない。

この作品の存在をご教示いただいたのは、上田吉一氏。

フェアリー駒・ルール定義

打歩ばか
攻方受方協力して最短手順で打歩詰にする。打歩詰以外で詰ませる手は禁手。

キルケ
取られた駒は最も近い実戦初形の位置に再生する。その位置が塞がっているときは持駒になる。

禁欲
攻方受方とも駒を取らない手を優先する。駒を取らない手がないときに限り駒を取れる。

最悪
攻方はなるべく相手玉か詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように応じる。

自殺
攻方は連続王手をかけながら自玉を詰める。受方はこの方針に抵抗する。

千日手
同一局面４回で千日手成立。連続王手の千日手は王手をかけている方が手を変えなければならない。

中立駒
どちらからも動かすことも取ることもできる駒。取った駒は中立駒として持駒になる。

ナイト王
チェスのナイトの動きをする玉。

成禁
盤上の駒は成ることができない。

二玉詰
受方玉が二つある問題。攻方はどちらかの玉に王手をかける。受方がどちらかの玉の取りを防げなくなった状態が詰み。

ばか
攻方受方協力して最短手順で受方玉を詰める。

ばか自殺
攻方受方協力して最短手順で攻方玉を詰める。

ばか自殺ステールメイト
攻方受方協力して最短手順で攻方をステールメイト（指し手がない状態）にする。

ばか千日手
攻方受方協力して最短手順で問題図に復元する手順を求める。

覆面駒
駒種が不明の駒。指手が合法であることで特定される。

連続ばか詰
受方が連続して指定された手数を指し、それから攻方が１手で詰ませることができるような手順を求める。

Camel
(1,3)-Leaper。【Leaper の項を参照】

Girafferider
(1,4)-Rider。【Rider の項を参照】

Grasshopper
クイーンの筋で、ある駒を１つ飛び越したその直後の地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

Kangaroo
クイーンの筋で、駒を２枚飛び越したその直後の地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

Knight
チェスのナイト。(1,2)-Leaper。

Leaper
(x,y)-Leaper は駒の居る位置から縦横に (x,y) または (y,x) だけ離れた地点に着地する。そこに相手の駒があれば取れる。間に駒があっても飛び越えられる。たとえばナイトは (1,2)-Leaper。

Lion
クイーンの筋で、ある駒を１つ飛び越したその先の任意の地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

Locust
クイーンの筋で､相手の駒を１枚跳び越して、その直後の地点に着地する駒。着地点は空いている必要があり、かつ跳び越された駒は取られて消える（取りなしで動くことはできない)。

Madrasi
同種の駒によって取りをかけられている場合、その駒は動けない。

Maximummer
受方は可能な手の中で移動距離（升目の中心から、中心までの距離）が最大の手を指すとする条件（複数存在するときには、受方はその中から選択できる)。

Messigny
盤上の攻方受方の同種の駒（玉を含む・成駒は別種の駒とする）は１手でその位置を交換することができる。交換する時に駒を裏返すことはできない。二歩や行き所のない駒が発生するような交換は禁手。

Nightrider
(1,2)-Rider。【Rider の項を参照】

PWC（Platzwechsel Circe）
取られた駒は取った駒が元あった場所に再生する。二歩や行き所のない駒が発生する場合は再生せず、取った方の持駒になる。

Pyramid
どちらからも取ることも動かすこともできない駒。

Rider
一定の方向にどこまでも進めるが駒にぶつかるとその先には進めない駒の総称。それが相手の駒なら取れる。(x,y)-Rider は進める方向が (x,y)-Leaper の延長となる。たとえば飛車は (0,1)-Rider とも考えられる。

Royal
玉の代わりをする駒。王手や詰みの概念を、玉ではなく Royal 駒に適用する。

Vao
ビショップのように動くが、駒を取るときはその線上で駒を一つ跳び越してその先（直後でなくてもいい）にある駒を取る。

Vertical Cylinder
１筋と９筋がつながっている､縦長の円筒盤。たとえば 11 角は 92 → 83 →…にも利いている。

Zebra
(2,3)-Leaper。【Leaper の項を参照】

作家別
作品索引

数字は作品が引用されているページを表す。カッコ内は作意手順が載っているページ。カッコ付きの数字がないものは、図面の直後に作意手順が示されているか、または作意手順が省略されているものを表す。

なお、ペンネームおよびハンドルネームについては、本名と区別して新たな項目とした。

阿部冷二　233
新井直之　13(47)
阿羅人　209(216)
石井素行　7(24)
石本　仰　12(39)
伊藤　正　105(136)
伊藤一幸　67
伊藤看寿　97, 113, 113, 116, 117, 125
井上徹也　14(48), 16(68)
岩田俊二　10(31)
上田吉一　15(60), 106(139), 106(140)
106(141), 106(142), 107(142)
107(143), 107(144), 107(145)
108(147), 108(148), 108(150)
108(151), 109(152), 109(153)
109(155), 109(157), 123, 129, 150,
157, 255, 255
植田尚宏　9(30), 208(214)
馬屋原剛　13(44), 16(71)
雲海　19(95)
大塚播州　217
大野雄一　262, 269
大橋宗桂（八代）　288
岡田　敏　104(134)
尾形　充　19(96)
小川悦勇　212(236)
奥田正哉　7(23)
O.T. 松田　287
柏川悦夫　104(134), 209(218)
糟谷祐介　12(40)
加藤俊夫　6(20)
金子清志　11(33)
金子義隆　8(27)
神無七郎　17(83), 17(86), 18(94)
北原義治　208(214)
久保紀貴　13(45)
久留島喜内　104(132)
黒川一郎　105(135), 231, 231
小泉　潔　266
小林敏樹　211(225)
駒三十九　211(226)
近藤　郷　6(22), 102, 102
近藤真一　14(54)
斎藤吉雄　208(214)
酒井博久　11(34)
塩津康司　208(213)
志賀友哉　17(88)
柴田三津雄　7(23)
菅野哲郎　15(58)
杉山　正　210(225)
鈴川優希　6(20), 266
則内誠一郎　6(21)
角　建逸　8(28)
相馬慎一　211(228) 255
相馬康幸　11(35), 211(226)
添川公司　14(51), 15(66), 53, 53, 53,
54, 210(223), 212(232)
高木秀次　287, 288
たくぼん　18(91)
竹下雅敏　209(215)
谷川浩司　16(73), 74, 99, 100
谷口源一　8(26)
谷口　均　7(25), 9(29)
千葉豊幸　10(31)
洞江元太　18(92)
鳥越九郎　286
中井雄士　14(56)
中出慶一　10(32)

中筋俊裕　12(36)
中田章道　100, 101
波崎黒生　12(37)
縫田光司　17(81), 81
橋本孝治　210(223), 212(233), 238
濱田　博　9(30)
原島利郎　105(135)
昼間　勉　262
廣瀬崇幹　10(32), 13(46)
深和敬斗　8(29), 269
藤本　和　210(221)
真Ｔ　18(89), 90, 90
真島隆志　16(74)
素田　黄　209(218)
森　敏宏　11(35), 224
森田拓也　287
森長宏明　216
山崎　健　78
山田修司　9(30), 104(133), 127
212(230)
山田嘉則　267, 286, 286
山本昭一　61, 105(137)
山本民雄　160-170(171-206)
若島　正　15(63), 265, 267
渡瀬荘治郎　240
acceleration　255, 256, 259, 262,
273, 273, 275, 275, 276, 277, 279,
279
Araiyayon　260
dedededaioh　259, 261, 265, 265, 266,
269, 270, 270, 270, 274, 277, 278,
281, 284, 285, 286
gamo520　273, 278
goldentigernow　261, 263
hutoumei　256
karei　262, 263, 264, 272, 280, 280,
281, 282
kyo_yk　256, 260, 260, 260, 260,
263, 263, 263, 266, 267, 269, 270,
271, 274, 274
Marriage Theorem　269, 276, 283,
283, 284
math26　257, 264, 264, 265, 268,
268, 268, 268, 272, 272, 272, 282,
285
nenehimapapa　261, 262, 267, 268,
275, 277
nta9e　275, 277
propara　257, 277
RedFive_Cello　281, 281
serisiu　262, 282, 284
SugaTakubon　271
SuzukiShogi　259, 278, 279, 280,
280
_yasutake　274, 283, 283, 283