



Web Fairy Paradise

改訂：2017/12/18

第100号

100号記念企画

- ・ 1人1作作品展
- ・ 1人1局集
- ・ 1人1言
- ・ WFP100号の歩み

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第85回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第86回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 詰四会 20回記念フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第106回推理将棋出題
- ・ 第107回推理将棋出題

結果発表

- ・ 第105回推理将棋出題

読み物

- ・ 詰将棋と充足問題(soga)



2016/10

はじめに



100号

WFP1号を発行したのが2008年7月でそれから足掛け8年と3ヶ月で無事100号を発刊することができました。ありがとうございました。

これも偏に、毎号締切までに原稿を送って頂いてくれる各コーナー担当者の皆さん、作品を投稿してくれる作家の皆さん、また各コーナーに解答を送っていたける解答者の皆さん、読み物を投稿頂いた皆さん・・・それと読者の皆さんのおかげと感謝致しております。

毎月発行される詰パラのようなフェアリー専門誌を読みたいと思った私が何の拍子か自分で発行することとなろうとはこれも何かの因果かもしれません。

「WFPは難しすぎる」という声をよく聞きます。確かに百鬼夜行のルールが紙上を席卷し、発行している私でさえルールが理解できないことも多々あります。しかしながら少しずつでも解図に取り組んで頂ければ、フェアリーの楽しさが少しずつでも分かると信じています。

100号から次の目標は少しずつでも紙上に参加頂ける人を増やしていきたい。作品投稿や解答やいろいろな雑談でも結構。今回の過去のWFPを全て読み返してみましたが、面白い企画もいろいろやってきました。最近そういうものをしてなかったですね。これからまた楽しめる企画をいろいろやってみようと思います。

これを書いている時、カープ黒田選手の引退のニュースが流れて来ました。黒田選手はWFP発行の年2008年に大リーグに挑戦し、100号発行の2016年10月に引退発表。これも何かの縁なのでしょうが？

今後ともよろしく願います。 たくぼん

【募集】

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第100号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

占魚亭残日録

<http://d.hatena.ne.jp/sengyotei/>

100号記念企画

1人1作作品展（懸賞問題）

1. 神無太郎	4
2. 上谷直希	5
3. 小林看空	6
4. 若林	6
5. たくぼん	7
6. はなさかしろう	7
7. 神無七郎	8
8. 北村太路	8
9. Pontamon	9
10. Soga	10
11. 一乗谷酔象	11

1人1局集（過去の作品）

1. 神無七郎	13
2. 有吉弘敏	15
3. 洞江元太	16
4. 神無八級	17
5. 占魚亭	18
6. 縫田光司	19

1人1言

1. 変寝夢	22
--------	----

プロフィール欄

- ①生年月日 ②住所 ③職業 ④発表数 ⑤受賞歴 ⑥著書・著作 ⑦趣味
⑧好きなフェアリスト ⑨その他

1.神無太郎

◆WFP100号にちなんだ解答募集作品 ばか詰5手100解

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

持駒 飛

相当の解数ですので、解答は適当に束ねたり、省略したりしてください。あるいは感想だけでも結構です。

呈賞：3名に「WONDEROUS STORIES」
解答締切：2016年12月10日
解答送先：sgr03057@nifty.com（神無太郎）
発表豪：WFP102号

◆神無太郎プロフィール

- ① 生年月日：1961年
- ② 住所：静岡県沼津市
- ③ 職業：会社員
- ④ 発表数：フェアリー詰将棋約900題、
伝統詰将棋約90題
- ⑤ 受賞歴：妖精賞、Fairy TopIX 1位
- ⑥ 著書・著作：「神詠大全」、
「TURN OF THE CENTURY」、
「無神都市」、「新約・神詠大全」、
「TO BE OVER」（未発表）
- ⑦ 趣味：プログレッシブ・ロック鑑賞

◆WFP100号によせて

「継続は力なり」とは言いますが、継続するにも力が必要ですね。WFPの100号発行は、たくぼんさんであればこそその継続力の賜だと思います。今後もよろしく願います。私も微力ながら賑やかに努めたいと思います。

◆雑談その1～フェアリー的創作

創作と言えばほとんどフェアリーですが、ときには他のものを創作することもあります。

例えば次の詩。過剰な制約のもとで作ったので、ある意味フェアリー的とも言えますが、完成というか妥協までに足掛け二年を費やした苦心作です。テーマは千年どころか千代経っても変わらない普遍で不変なものへの賛美。表題の「三六〇」は360度のことで、完全性および輪廻転生の象徴のつもりです。

「三六〇」

春 夏 秋 冬

空 山 海

尾 根 谷

星 森 川

人 男 娘

千代 経て 消せぬ 絵

「さん ろく れい」
はる なつ あき ふゆ
そら やま うみ
おね たに
ほし もり かわ
ひと をのこ むすめ
ちよ へて けせぬ え

◆雑談その2～フェアリー的音楽

プログレのことです。今でもだいたい月1回くらいはライブ観戦しています。

下の写真は、今年の7月に東京は吉祥寺のプログレの聖地 Silver Elephant(通称シルエレ)での Cichla temensis のライブの様。私も観客としてうっかり写り込んでいます。



センターのフルートの女性はふざけているわけではなく、プログレの先達への敬意を表しています。Jethro Tullとか Ian Anderson とかで検索すると、その理由がわかると思います。

フェアリーも世の中からはこういう風に見えるのでしょう。私も彼女同様気にはしませんが。

2.上谷直希 (ウエタニ ナオキ)

詰将棋 11手 (透明駒 2+1)
持駒 なし

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

持駒 なし

【解答送り先】

編集部：takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切：平成 29 年 1 月 5 日 (木)

WFP がついに 100 号ということで、本当におめでとうございます！

私の創作活動は、WFP 抜きでは語れません。「シン」というペンネームで (なんでこんなペンネームなのでしょうね？自分でも分かりません、) 幻の WFP 第 0 号に登場したのが初めてのフェアリー創作だってことを今でも覚えています。私の作家としての年齢は、WFP と同じということになるのでしょうか。随分といい機会に初登場させてもらっていたんですね笑

以降大学受験を挟み、それも終わってさて復帰といったときにも、WFP は毎月変わりなく刊行され続けていました。これがどんなにありがたかったことか！大学生になり、中学・高校のとき以上にのめり込んでいるのは言うまでもないことです。少しは上手くつくれるようになったのかな？

私は、ネットでたくぼんさんのホームページや Onsite Fairy Mate を見るのが無かったら、フェアリーの面白さなど知らないまま、恐らく詰将棋への興味も薄れ、今頃は自然消滅していてもおかしくありません。フェアリ

一の面白さを伝えるサイトや雑誌があること、そして新たに自作を投稿できる環境もあること。この 2 つの環境があったから、私はフェアリーを知り、つくることができたのです。

これだけ内容の詰まった専門誌が毎月刊行され、バックナンバーもいつでもいくらでも見られるのですから、もっとたくさんの方にフェアリーに触れてもらって、ゆくゆくは投稿にもチャレンジしてもらいたいなあと期待しています。普通詰将棋のほうでは次々と若い作家さんが登場していますし、若い人が詰将棋界にいないわけがないですからね笑。フェアリーをやることで普通詰将棋のほうにもいい影響がきっとあるはずなので、どんなルールからでもいいからもっとたくさんの方にやってみてほしいですね。

さて本作は、毎度おなじみ透明駒です。透明駒のルールは会場さんだったり私だったり WFP 内記事や、フェアリー入門だったりを見返していただきたいと思います。

本作の創作にかかった時間は自作でもトップクラスで、1 年はゆうにかかっています。没構図が没なことを確認する徹夜が何度あったことか。

あまりにも複雑すぎて、私の頭ではついていけなくなってしまいました。この発表図は大幅に単純化したつもりですけども、創作上欠かせない主張点たちは残っているので、良く言えばエッセンスを抽出する姿勢として評価してもらえたらいいなと思っています。

時間がかかりすぎました。今回の図で投稿したはいいものの、これで完成なのかも分からなくなってきたぐらいです。

そんな困った作品ですけども、よろしくお願ひします！

Profile

- ①1993/09/05
- ②鳥取県米子市
- ③大学生
- ④ペンネーム含めて WFP で 100 作程度
- ⑤妖精賞 2 回、Fairy topix 入賞 8 作
- ⑥なし
- ⑦仏像勉強中 (超ビギナー)
- ⑧真 T さん
- ⑨これからもよろしくお願ひします。

3.小林看空

打歩異王 (き/Q) 協力詰 27手

『愚者の旅』

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								香	一
								香	二
			桂						三
									四
								桂	五
									六
〇									七
		歩							八
き								歩	九

持駒 なし

【解答送り先】

編集部：takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切：平成 29 年 1 月 5 日 (木)

もう WFP が 100 回になるとのことでおめでとうございます。

100 回はたいへんなことですが、これからもこれを単なる一里塚としてすすんでいってほしいと思います。

さて、投稿作品ですが、まだ未完成といおうか、旅の途中ですが、(作者が満足するような)完全作は実力不足で、望めそうにないので、あえて投稿します。

(このところ、そういったのが増えていて、未完成の作品がたまってきています(困))

さて作品は、きりん王 Queen 打歩ばか詰、という(ゲテモノ?!)ですが、いかがでしょうか?

Profile

②長野県岡谷市生まれ 現在岡谷市在住

③小林看空(これは俳句などのときの号ですが、郵便物は無事届きます)

ほかに神無三郎、森隼人、姫秋生など子供男三人、孫一人

4.若林

Camel (駱) 王協力詰 13手

持駒 なし

					雉				

持駒 歩5G

【解答送り先】

編集部：takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切：平成 29 年 1 月 5 日 (木)

WFP100 号おめでとうございます。そして楽しませていただきありがとうございます。

記念作品ですが、ローマ字で 100、カーブ優勝、ということで Camel 王に登場願ひ、都に君臨していただきました。

相手をするのが意味深な Grasshopper になったのはなにかの偶然ということでひとつよろしくお祈りします。

さて、私は詰将棋で遊ぶなかでもかなり少数派です。指将棋をしないどころか、伝統ルールもほとんど解きません(最近スマホ詰パラに手を出していますが、これは余談)。

単純に変化紛れを読むのが好きではないというのがありますが、ルールの整合性が高いことが大きいです。透かし詰めを認めないという判断は英断だったと思います。

また、協力系に限定されますが、解けた時に「～の変化が詰まないけど……」といったことが起きないのもすっきりしていて嬉しいです。

WFP の企画で思い出深いのは問題に驚き解答ではっちゃけた「おぼかな作品展」、結果にびっくりした「歩合限定協力詰」などでし

ようか。

今後も細々と解いたり作ったりしながら、じっくりと楽しんでいきたいと思ひます。

Profile

- ②東京都中野区在住 ③会社員
- ④ほぼネットのみで 30 くらい
- ⑦読書とゲーム ⑧神無七郎氏
- ⑨指将棋は一切しません。

5.たくぼん (須川卓二)

禁欲協力詰 81 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	二
			王						三
	ス	ス	ス	歩	ス	ス	ス		四
	科						歩		五
	香	桂	馬	桂	金	香			六
	科					香			七
	香	香	馬	馬	香	香			八
									九

持駒 なし

【解答送り先】編集部：takuji@dokidoki.ne.jp
解答締切：平成 28 年 12 月 15 日 (木)

初形「百」の作品です。ただそれだけです。初形「100」の強欲協力煙詰が完成しなかっただけです (泣) 多分本作品展で最も易しい作品ですのでたくさんの解答をお願いします。

Profile

- ①昭和 35 年生まれ
- ②愛媛県新居浜市 ③内装仕上業
- ④数えたことがない (笑)
- ⑤妖精賞 2 回
- ⑥5 手協力詰傑作集壺、弐
- ⑦バドミントン、カーブ ⑧皆好きです
- ⑨フェアリストの全国大会をやりたい。

6.はなさかしろう

推理将棋「大駒と歩」

「WFP100 号、おめでとうございます！」
「ということで、出題します！！」

《 A 》

- ・17 手で詰んだ
- ・詰め上がりで先手持駒は歩 8 枚
- ・後手は 4 筋と奇数筋に交互に着手した
- ・成 1 回

《 B 》

- ・41 手で詰んだ
- ・詰め上がりで先手持駒は飛角歩の計 20 枚
- ・玉金銀桂香の手はなかった
- ・3 筋への先後通算 4 連続着手があった
- ・最終手は 2 度目の成

「A と B のペア問題なのかな」

「そう。それで、条件文中の数字を足すと 100 になるんだよ」

「えっ… $17+8+4+1+41+20+3+4+2=100$ か。
気持ちはわかったけど、苦しいなあ」

推理将棋のご縁で拝見するようになりました。Web で気軽に読める WFP はとても嬉しい存在です。フェアリーは、問題はたまに解ける程度ですが、読み物を中心に楽しんでいます。推理将棋は長編をしっかりと受け容れてくださる貴重な場所ですね。長寿詰解答の解説記事は読み応え十分でした。というわけで今回、私も長編に挑戦いたします。指将棋がソフトに席卷され、指すのも見るのも興味が薄れた感が否めないこの頃、将棋の本領は実はパズルにあるのかもしれないと思ったりします。WFP のさらなるご発展をお祈りしつつ、将棋パズルの裾野から、私も参加させていただけると幸いです。

【解答送り先】編集部：takuji@dokidoki.ne.jp
解答締切：平成 28 年 12 月 15 日 (木)

Profile

- ①1969 (S44) 年生 ②山口県 ③会社員 ④詰将棋おもしろ箱の推理将棋欄に十数作、WFP は今回初投稿 ⑧高坂研さんの 0 番に惹かれて推理将棋を始めました

7.神無七郎

成禁協力詰 191手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩5

(※初形の19騎は王。従って王手放置は不可。)

成禁：詰手順中に成る手があるてはいけない
手順中に成る手がないだけで、王手の概念は通常通り。(玉を取る手が成る手でも良い。)

【解答送り先】

編集部：takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切：平成29年1月5日(木)

【コメント】

後半の趣向を元に逆算した作。

「氾濫」の予備作として長くストックしていましたが、これを機に発表します。

Profile

1964年愛媛県生まれ
大阪府高槻市在住
趣味：音楽

8.北村太路

ばか自殺スタイルメイト 40手

持駒 飛2角2金4銀4桂4香4歩17

零	零	零	零	零	零	零	零	零	零
零	零	零	零	零		零	零	零	零
零	零	零		零		零	零	零	零
零	零	零	零	零	零	Q	零	零	零
零	零	零	零	零	零	零	零	零	零

持駒 なし

※取り捨てルール

駒を取ったら持駒とならず消える。

零：利きのない駒

55 零は受方のロイヤル零

35 は nQ (中立駒)

14 歩は受方の歩

その他の配置は n 零 (中立駒)

n 零・・・中立零

nQ・・・中立クイーン

【解答送り先】

編集部：takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切：平成29年1月5日(木)

Profile

- ①1973年 ②愛知県
- ③職業 SE ④50くらい?
- ⑤FairyTopIX1位3回、妖精賞2回、第1回アンチキルケばか詰作品展お気に入り投票1位とか
- ⑥新約・神話大全に載せてもらいました
- ⑦ゲーム
- ⑧ミーハーなので有名どころが好き
- ⑨氾濫はあるけど実はフェアリーランドに登場したことがないのでいい作品が出来ればいつかは登場したい

9.Pontamon

推理将棋は局面図を提示しなくて良いので、2段組み1ページだとスペースが余り過ぎるので2問としました。

(それでも余っている)

【100回記念第一局】

「おねがいします(パチ)」

「(パチ)WFP100回記念の作品を募集しているらしいね」

「(パチ)100に関係するテーマがあれば出品しようかと思っているんだけど」

「(パチ)じゃ、フェアリーらしく何か特別ルールを考えてみたらどう」

「(パチ)これまで推理将棋一筋だし、フェアリーは難しくて手が出ないよ」

「(パチ)じゃ、後手は直前の先手が着手した升の数字と足したら100になる地点の着手を続けるという着手制限はどう」

「(パチ)それ、いいかも。でも詰みまで行けるのかな」

「(パチ)この8手目で詰んだね」

「しまった、対局に集中してなかった。なんで98飛なんかを指したんだろう」

「きっと、100を考えていたからだね。だって全着手地点の筋と段の数字16個を足したら100になっているよ」

【条件】

①8手で詰み

②全着手の着手地点の筋と段の数字の総和は100 ※

③98飛の着手があった

※棋譜で同の着手も、その着手地点の筋と段の数字を加算します

【100回記念第二局】

「試しに、さっき言っていたWFP100回記念の着手制限ルールで指してみようか」

「わかった、僕は君が指した枡の2桁の数字と足したら100になる枡へ指すよ」

「勝つも負けるも僕の着手次第ってことだね」
(終局)

「着手制限でもどうにか詰みまで行けたね」

「振り返ってみると、先手は着手をやめた駒を二度と動かさなかったね」

「あと、9段目の駒を動かしたのに終局時には9段目の駒は初期配置と同じになっていたね」

【条件】

①着手した枡の筋と段の数字を2桁の数字とした時、後手は直前の先手の着手枡との合計が100になる枡への着手を続けた ※

②先手は、着手をやめた駒は二度と動かさなかった

③9段目の駒を動かしたが、終局時の9段目は初期配置だった

※初手▲76歩なら2手目は△24歩、▲38銀なら△62玉/△62金/△62銀/△62飛のいずれかが可能です

条件を満たす最短手数とその手順の解答をお願いします。

★本問では②と③の条件で作意順を限定していますが、①の主条件のみでの最短手数探索問題として、短手数の解答も歓迎いたします。

作意手数よりも短手数がありましたら、解説時に超短手数解として紹介させていただきます。

【解答要項】

解答締切：2016年12月15日

解答送先：kobe.pontamon@gmail.com

発表号：第102号 2016年12月20日

Profile

①9月3日、②兵庫県神戸市、③会社員、④14、⑤将棋関連無し、⑥将棋関連無し、⑦推理将棋、⑧フェアリー未経験のため無し、⑨WFPへの初投稿です。

10.soga

協力詰 57手
持駒 歩4

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

持駒 銀

解答締切：2016年12月15日
 解答送先：kaitou.soga@gmail.com
 発表号：2016年12月号で解答発表
 (…できるよう善処します)

< WFP100号によせて >

WFP100号おめでとうございます。私とWFPとの出会いはいつだったかと初期の号を見てみたところ、第2号に名前が載っていました。当時高校生だったことを考えると、不思議な気分になります。

その頃の母校の将棋部には、後の妖精賞作家のD君がいたり、氾濫で凶悪なIsardamを連発するH君がいたり、フェアリー的に恵まれた空間でした。自作にはそんな友人の影響がモロに出ているものも多分に含まれています。

それから、年1~2作という細々としたペースで投稿を続けています。個人的には、テーマをシンプルに表現するように作っているつもりです(単に複雑に展開させられないというのがありますが……)。

個人的に印象に残っているのは、第15号の「フェアリー版迷宮の果てに」です。詰将棋・フェアリーをメタ的に捉えるという手法は、詰将棋と他のルールとの関係だけでなく、詰将棋と他のゲ

ームとの関係を考えるきっかけのひとつになりました。

という訳で、出題図はスタンダードに協力詰×巡回問題で作ってみたものになります。参考元は、第44回WFP作品展44-4の変寝夢氏作ナイト王成禁協力自玉スタイルメイトです。一番経済的なルートを発見してください。

8年間継続して発行されているたくぼん様、前担当の紅月花煉様、現担当の神無七郎様に感謝申し上げますとともに、今後のますますの発展を祈念いたしまして、結びといたします。

今後ともよろしくお願ひします。

Profile

- ①1990.7.14
- ②福島県
- ④10作程度
- ⑤2014 FairyTopIX 長編部門
- ⑦アニメやマンガ
- ⑧TETSUさん
- ⑨スローペースでがんばります。

11.一乗谷酔象

■最短手数探索問題「詰めば都」

「さっきの将棋、どうだった？ 序盤から激しく駒を取り合っていたけど」

「最後に盤面に残った駒は4枚だけで、結局55地点で詰まされたよ」

「なんと。都で煙詰とは驚いたね」

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

先手持駒 なし

後手持駒 なし

実戦初形から指し始め、下記条件 1), 2)を満たす最短の手順を求めよ。非限定は許容する。

・条件

1) 55玉が詰まされた。

2) 終局盤面の駒数は4枚。

※55玉の先後は不問。55玉が後手玉なら奇数手数、先手玉なら偶数手数で詰ますこと。

最短手数を満たさなくとも1)2)を満たしていれば、準正解といたしますので解答よろしくお願ひします。

解答〆切り：11月15日

解答は下記まで

ichi.suizo@gmail.com

アットマークは半角にしてください。

Profile

① 1962年生

② 関東に在住。出身は福井県福井市

⑤ Fairy TopIX 2012 推理将棋・PG部門1位ほか

⑨ “最短手数探索”や“最長手数探索”問題をアレンジした作品を主に本格的な中長編推理将棋を出題。

ルール説明

1. 神無太郎

【協力 (ばか) 詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

2. 上谷直希

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

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

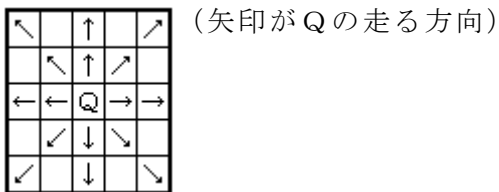
→透明駒の詳細及び例題は、WFP83号「透明駒のご紹介」等を参照してください。

3. 小林看空

【QUEEN】 (Q)

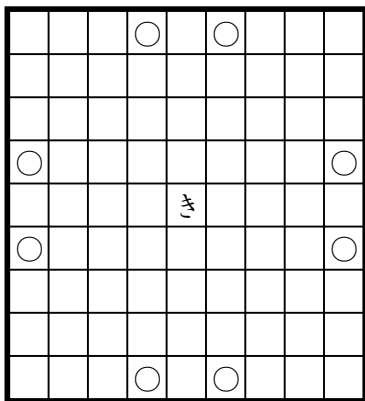
チェスのクイーン。

飛車と角を合わせた性能を持つ。



【きりん】フェアリーチェスの Giraffe。

現位置から $\langle \pm 1, \pm 4 \rangle$ または $\langle \pm 4, \pm 1 \rangle$ の位置 (図の○印) に跳ぶ。



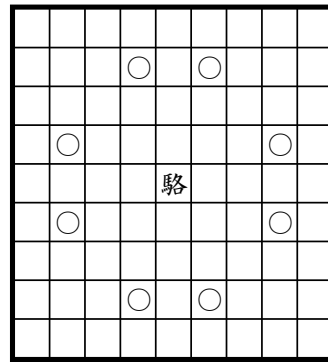
【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

4. 若林

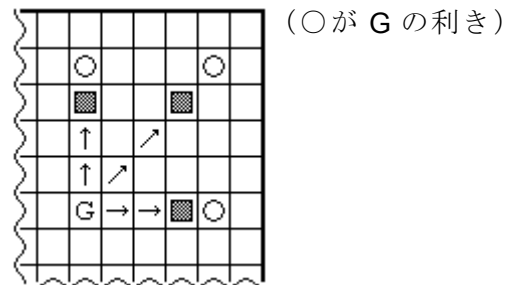
【camel (駱)】

1対3の方向に飛ぶ八方桂。



【グラスホッパー (G)】

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



5. たくぼん

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

7. 神無七郎

【成禁】

詰手順中に成る手があってはいけない。手順中に成る手がないだけで、王手の概念は通常通り。(玉を取る手が成る手でも良い。)

8. 北村太路

【ばか自殺スタイルメイト】

前後協力して最短手数で攻方の王を王手は掛かってないが合法手のない状態にする。

【零】

利きのない駒

【中立駒】

どちらの手番でも動かせる駒。

詳細はWF P61号の「中立駒の紹介」参照

【取り捨て】

駒を取っても持駒にならずに消える。

<一人一局集>

1.神無七郎（橋本孝治）

強欲ばか詰 153手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛 歩 2

（詰将棋パラダイス、2014年6月）

91 角成 同玉 92 香 同玉 82 飛 同玉
 73 馬 同玉 84 龍 同歩 65 桂 62 玉
 52 香成 同金 73 金 同桂 同桂成 同玉
 65 桂 74 玉 75 歩 同玉 76 歩 65 玉
 66 歩 56 玉 57 銀 同玉 58 歩 同玉
 48 金寄 59 玉 49 金寄 68 玉 58 金寄 69 玉
 59 金寄 78 玉 68 金寄 79 玉 69 金寄 88 玉
 79 金 98 玉 89 金 97 玉 88 金 86 玉
 77 金右 96 玉 87 金上 85 玉 86 金直 74 玉
 75 歩 64 玉 65 歩 同玉 76 金寄 55 玉
 66 金上 64 玉 65 金左 73 玉 74 金 62 玉
 63 歩 同銀 同金 同玉 74 銀 64 玉
 65 銀 73 玉 74 歩 63 玉 54 銀 74 玉
 65 銀 85 玉 76 銀 74 玉 75 銀 63 玉
 64 歩 73 玉 84 銀 64 玉 65 歩 74 玉
 75 銀 63 玉 64 銀 54 玉 55 銀 45 玉
 46 銀 54 玉 55 金 63 玉 64 歩 53 玉
 44 金 64 玉 54 金 同玉 55 歩 44 玉
 35 銀 55 玉 46 銀 56 玉 45 銀 47 玉
 36 銀 46 玉 35 銀 同玉 36 歩 同玉
 37 歩 25 玉 26 歩 同玉 27 歩 15 玉
 16 歩 14 玉 15 歩 同銀 同香 同玉
 26 銀 16 玉 17 銀引 25 玉 26 歩 15 玉
 16 銀 26 玉 27 銀引 35 玉 36 歩 25 玉
 26 銀 36 玉 37 銀引 25 玉 17 桂 16 玉
 27 銀 17 玉 28 銀 まで 153手

最近の私は作家ではなく専ら解説者・担当者として活動しています。現在担当しているのは

「WFP 作品展」と「神無一族の氾濫」の2つですが、前者は 2011 年から 54 回、後者は 1994 年から 40 回分で、自分でもよく続いたと思います。WFP 作品展を担当する前は、Onsite Fairy Mate での出題の解説を行っており、1998 年から 2011 年まで計 167 回です。最近どころか、かなり前から解説者が本業の状態ですね。

作品に出来不出来があるように、解説にも出来不出来があります。これまでの解説のうち、自分で良く出来たと思ったのは、「第 27 回神無一族の氾濫」第 6 番、北村太路氏作（PWC ばか千日手 498 手）の解説でした。「氾濫」は詰パラでの出題であり、解説文を限られたスペースに押し込めねばなりません。この作品が持つ複雑玄妙な論理をどうやって読者に伝えるか、かなり悩んだ記憶があります。結局、この問題は「図の活用」で乗り切りました。「百聞は一見に如かず」の言葉の通り、百行の文より一つの図の方が優ることもあるのです。

時には解説に誰かの助けを借りることも必要でした。それは Onsite Fairy Mate 第 167 回出題の雲海氏の作品（ナイト王成禁協力詰 87 手）の解説です。直感に反する不思議な手順が成立する背景には偶奇性の概念が潜んでおり、本質を掴むには数学的分析が必要だったのです。そしてそれを成し遂げたのは神無太郎氏でした。私に功績があるとすれば、神無太郎氏に相談したという一点のみ。解説者は、場合によっては他力本願でなくてははいけないのです。

誰かに頼る場合、最有力候補は作者本人です。その代表例とも言えるのが本誌 70 号で特別出題された **soga** 氏の作品（多玉禁欲成禁協力詰 2 題）です。この結果稿で私は何を書くかほとんど悩まずに済みました。投稿時に作者本人による「論文」が添えられていたからです。解説文の分量だけ見ると、私もたくさん書いているように見えますが、私が書いたのは「論文」を読むために必要な予備知識であって、白紙の状態から文章を組み立てたわけではありません。

作者本人が自作を語る事は「自由出品制」の WFP 作品展では非常に重要です。作品数と担当者が一作に割ける時間は反比例します。最近担当者が作品に目を通すのは、投稿時・出題時・結果発表時の 3 回だけということも珍しくありません。解答数も少ないので、作品の本質に誰も気づかないこともあるでしょう。自作を語るのには自画自賛みたいで嫌だという方も多いと思

いますが、WFP 作品展への投稿では、解説や短評を当てにせず、大いに自作を語ってください。ここで取り上げたのは、そんな私の作家兼担当者としての活動を象徴する作品です。発表は「第40回神無一族の氾濫」。40 と言えば将棋駒の枚数なのですが、全駒使用作品は募集してもおいそれと集まるものではなく、予備作として用意していた本作の出番となりました。「氾濫」の作品が不足した場合に備えて作品を作る……妙な話ですが、それが今の私の主な創作のきっかけなのです。ちなみにルール名の「ばか詰」は詰パラ向けの表記。WFP では「協力詰」を使っていますが、個人的にはどちらでも良いので、ルール名は発表先の方針に合わせています。

本作は見ての通り「全駒使用実戦型」が狙いです。少しでも本当の実戦っぽく見えるよう、当たり駒（相手の手番だとタダで取られる駒）を極力減らすことを心掛けました。最終的には当たり駒を4枚まで減らせたのですが、51馬の配置が残ったのは心残りです。

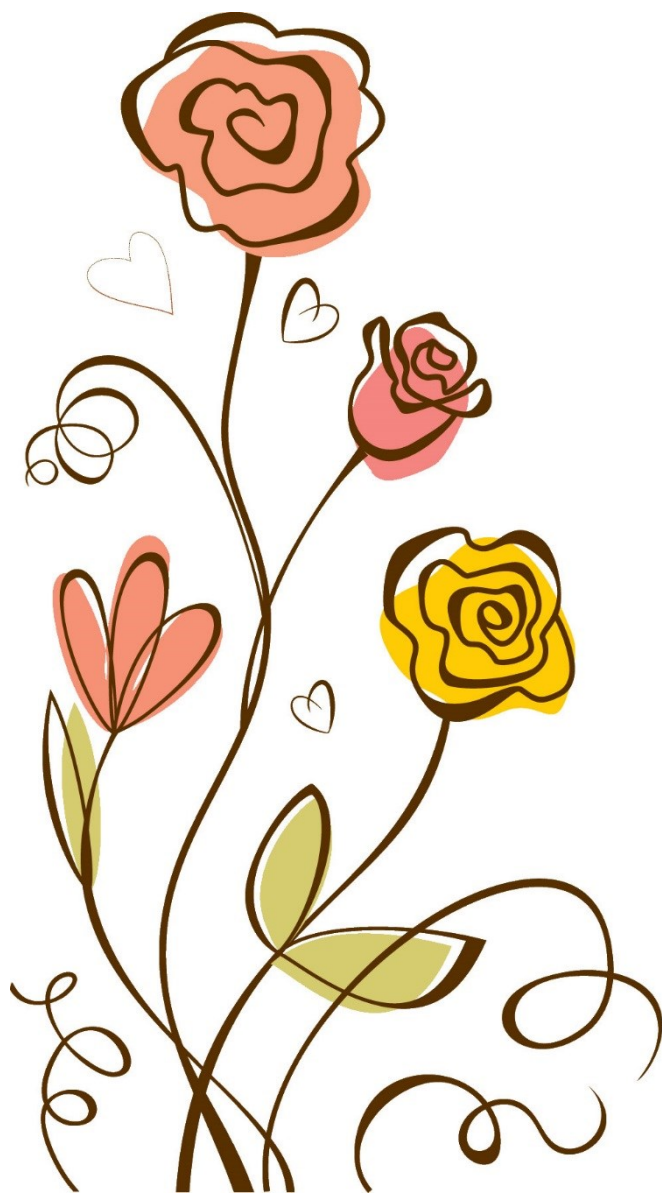
創作の出発点は31手目から始まる二枚金による追い趣向。趣向自体は既知のものですが、これを穴熊と結びつけたことで、全駒使用実戦型という目標ができました。

とはいえ、作者が本当に注目して欲しいのはやはり形ではなく手順——「強欲」の炎で盤上を焦土と化す手順です。燃えカスが少し残って煙詰にはならないのですが、これは穴熊から出発する以上想定内。作意では創作の出発点の二枚金追いより、中盤以降の銀の活躍が目立ちますが、これは自分の嗜好に合わせた結果です。私にとって詰将棋は駒の動きを楽しむもので、駒の活用を増やすために何度もパーツを入れ替えています。多少の紛れや伏線もありますが、それはあくまで装飾的なもの。論理だけを追求するなら詰将棋なんてやっていません。

思えば、単純な趣向を繋げながら様々な手を盛り込むのは、駆け出しの頃の私の創作方法でした。それが形を変えて今も続いているのは、詰将棋のどこに魅力を感じるのか、根本となる部分が変わっていないからでしょう。自分の作品は今の自分が昔の自分と繋がっていることを教えてくれます。

Profile

1964年愛媛県生まれ
大阪府高槻市在住



2.有吉弘敏

天竺詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						馬			一
								王	二
								將	三
								歩	四
						桂			五
						銀			六
									七
									八
									九

持駒 桂香歩

(詰将棋パラダイス 1977年6月)

約40年前の作品です。

九州に住んでいた私は詰将棋パラダイスを購読しはじめて、その虜になりました。その中で特に気になる楽しそうなコーナーがありました。

それは門脇芳桂氏がご担当されていたフェアリー詰将棋研究室(古い・・・)でした。

という事で、私の詰パラ初入选はフェアリー(ばか詰)でした。大した作品はないのですが、1作紹介いたします。

1977年6月号 天竺詰特集1番

23桂成、同玉、13馬、89玉、78銀、98玉、99歩、同玉、22馬、同玉、34桂、同玉、35香まで13手

王様の大移動と引き戻しが狙いでしたが、結果稿が出ているであろう1976年9月号を紛失してしまいどのような評価だったのか今は覚えていません。詰将棋パラダイスが76年10月から休刊という激動の時期でもありました。前衛賞の投票で特別賞に2票入ったので、非常に嬉しかった記憶があります。

ただ本作は現代では不完全ですかね。ルールも大らかな時代でした。

<100号に寄せて>

悲しいかなほとんどのルールには全くついていませんが、一読者として、これからも応援させていただきます。

Profile

④フェアリー詰将棋研究室 約30作

⑨初入选：1975年6月号(ばか詰)



3.洞江元太 すきなルールはmessignyです。

安北利二歩無効協力詰3 2 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2

(PROBLEM PARADISE 2012年 57号)

19歩 89馬 94歩 98馬 83歩成 89馬
「94歩 98馬 84歩 89玉 73歩左成 79玉 84歩 89玉 94歩 99玉 64歩 89馬」
「94歩 98馬・・・63歩左成 69玉・・・99玉 54歩 89馬」
「94歩 98馬・・・53歩左成 59玉・・・99玉 44歩 89馬」
「94歩 98馬・・・43歩左成 49玉・・・99玉 34歩 89馬」
「94歩 98馬・・・33歩左成 39玉・・・99玉 24歩 89馬」
『94歩 98馬・・・34歩 39玉 44歩 29玉 32歩生 39玉 31歩成 49玉 54歩 59玉・・・99玉 34歩 89馬』
『94歩 98馬・・・44歩左 49玉 54歩 39玉 24歩 29玉 32歩生 39玉 42歩生 49玉 41歩成 59玉・・・99玉 44歩 89馬』
『94歩 98馬・・・51歩成・・・54歩 89馬』
『94歩 98馬・・・61歩成・・・64歩 89馬』
『94歩 98馬・・・71歩成・・・74歩 89馬』
『94歩 98馬・・・81歩成 74歩 89馬』
94歩 98馬 84歩左 89玉 94歩 79玉 64歩 69玉・・・24歩 29玉 32歩生・・・79玉 82歩生 89玉 91歩成 99玉 88角 迄 329手
☆手順はかなり省略してしまったのでしっかり見たい方は fm 等で確認をお願い致します。
☆今回は messigny ではなく、プロパラ 57号に投稿した安北の作品を紹介します。

本作は利き二歩無効のルールで、「二歩の元になる歩を動かす事で間接的に王手にする」というのが主題です。

まず 19歩 89馬 94歩に 98馬が利き二歩無効を利用した王手回避です。王手を続けるためには必然の手順ですが独特な雰囲気が入っています。

趣向は二部構成で、第1の趣向ではと金を剥がしながら 3段目にと金のレールを敷きます。と金を剥がす前の準備として、歩をはがした際の玉の逃げ場所を作るために剥がすと金の筋に歩を飛ばしておきます。

第2の趣向では 2段目の歩を剥がしながら 1段目にと金のレールを敷きます。こちらも歩を飛ばす理由は同じですが、玉が右辺に行く際に歩のバトンタッチがあるため歩の飛ばす筋が第1の趣向とは少し違っています。この対比も結構面白いのではないのでしょうか。

1段目のレールが完成すれば 91の角が取れるので 88角と打って収束になります。最終手の角打ち以外は攻め方の指手は全て歩になっていて、主題をうまく表現出来たのではないかと思います。

☆WFP100号おめでとうございます。創刊当初はそこそこ詰将棋をやっていたはずなのですが気付けば読む機会が減っていました。作品が出来たら投稿して、たまに気が向いたら解答するという自己中心的な関わり方を WFP とはしてきたと思います。そんな私をよそに毎月投稿・解答が繰り返されて 100号に到達したわけですから、編集者・作者・解答の方々には頭が上がりません。こんな気まぐれな私でも投稿の場があるのはとても幸運な事ですよね。これを機会に今月からは毎月絶対解答送ります！とまでは言えませんが、少しずつ解答や投稿の数は増やして行きたいと思います。

☆少し近況報告を。怠惰がたたり長野で7年大学生をしていた私ですが、今年の春に東京での就職が決まりなんとか社会人となることができました。最近は通勤の電車で詰パラを読むのが習慣です。この習慣を WFP、プロパラと広げて行こうというのが現在の目標です。学生の頃より金銭的な余裕は出来たので詰四会やとり研にも顔を出してみたいなとたまに妄想しています。

最近詰将棋を解いている思うのは狙いのある作品は好きだなということ。狙いが見えないと短評も書きづらいです。私自身も狙いのある

ものを創作したいと思っています。

Profile

- ①平成3年3月7日
- ②東京都八王子
- ③システムエンジニア?
- ④約10作
- ⑤妖精賞1回
- ⑦指し将棋



4.神無八級（酒井博久）

協力詰13手

						香			
						飛			
						歩	歩	歩	
						玉	香	王	香
									香
							覬	角	

持駒 金2銀4桂

(Fairy of the Fores #45-02 WFP 第88号)

39 桂 同香成 37 金 同歩生 38 銀 同歩成
28 銀 同と 38 銀 同飛生 37 金 同香生 36 銀
迄 13 手

WFP 創刊 100 号、おめでとうございます。Fairy of the Forest を担当している神無八級です。

「九州 G 作品展フェアリー別館」から「Fairy of the Forest」へと改名し、間もなく 50 回を迎えようとする本展ですが、その間、私も時々協力詰を作ることがありました。

その中で比較的うまく行き、解答者からも好評を得た作品を紹介します。

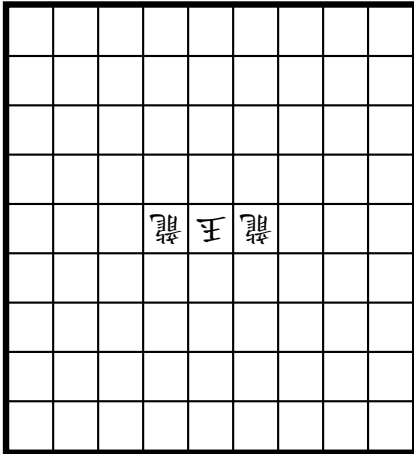
「成と生」という課題でした。

Profile

- ①1960年12月27日 ②福岡市博多区 ③専門学校教員 ④トラディショナル約120局、フェアリー約10局
- ⑤塚田賞(短編)1回、半期賞(大学・短大)2回、めいと賞(銅賞)1回
- ⑥神無太郎「Turn of the Century」の解説
- ⑦読書・音楽鑑賞・フィギュアスケート観賞
- ⑧神無太郎・神無七郎・小林看空
- ⑨詰バラ「幼稚園」を担当、フェアリー名：神無八級

5. 占魚亭

背面ばか詰7手a)利き二歩有効b)無効



持駒 歩2

(Twitter・2015/9/1)

- a) 5六歩、5四玉、5五歩、5六桂、4四歩、同玉、4三歩不成まで7手。
 b) 5六歩、4四玉、6四歩、5四玉、5五歩上、5六角、4四歩まで7手。

本作は『詰パラ』2015年9月号FLの上谷直希作(利き二歩無効適用の対面ばか詰・背面ばか詰)を見てこの条件を手掛けてみたくなり、作りました。同条件で作っても二番煎じにしかならないので、“有効・無効のツイン”で違いを出すことに決定。ルール違いのツインは何作か作っていることもあり、すぐにこの手を思いつきましたが、この発想の元ネタは縫田光司作(『WFP』39号・第36回WFP作品展36-1)です。

a・bともにルールの僅かな違いを楽しめる内容になっているものの試作レベルと判断したのでTwitterで発表しましたが、上谷さんと暇創作さんから褒めていただいたうえ、たくぼんさんには『WFP』誌上で紹介(90号「フェアリー作品かってに紹介」)していただきビックリ。好評を得るとは予想外でした。特に、上谷さんにはブログ『フェアリー時々詰将棋』で解説(「二歩禁(2)」<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-17.html>)を書いていただき、感謝してもしきれません(作者が出る幕のない名解説。是非ともご一読を)。

姉妹作として対面ばか詰でもツインを作ろうとしましたが上手くいかず放置中ですが、いずれ発表

できればと思っています。……誰かが先に発表したら、やめますが(笑)。

Profile

PN、HN：占魚亭(メイン。ネット発表と解答)、鮎香之介(パラFL発表用、時々解答)

- ①昭和53年9月23日
- ②北海道
- ③会社員
- ④『詰パラ』FL36作、『WFP』18作、『詰将棋おもちや箱』『カピタン展示室』1作、Twitter発表(後日、ブログに再録)は面倒なので数えていないが100作以上?
- ⑤なし
- ⑥なし
- ⑦読書、映画・ドラマ・アニメ・特撮鑑賞、書籍・映像ソフト蒐集、将棋、囲碁、連珠、ボードゲーム、パズル
- ⑧上田吉一さん、上谷直希さん、大野孝さん、神無七郎さん、左真樹さん
- ⑨『WFP』と出会い、本格的にフェアリーの世界に入って6年。協力詰(ばか詰)だけ解くつもりが他のルールも解くようになり、遂には創作まで。いまではすっかりフェアリー沼の住人です。今後も(細々と)作り続けていけたらなと思っています。



6. 縫田光司

a)安南協力詰 3手 b)対面協力詰 3手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
					我	我			四
					皇	王			五
							香	角	六
						銀			七
									八
									九

持駒 銀桂

(WFP 第 39 号、第 36 回 WFP 作品展第 1 問)

a), b)ともに 46 銀打 同桂 47 桂 まで 3 手

WFP100 号発刊おめでとうございます。「新作の用意は間に合わなくても、せめて一人一局集には参加したいなあ」と思っているながら、当の WFP 第 100 号を手にとって初めて原稿の出し損ねに気付いたという情けない有様でしたが、たくぼん様に慌てて泣きを入れた結果として、今こうして遅ればせながら原稿を書ける状況になりました。たくぼん様をはじめ関係者の皆様のご寛大さに深く感謝申し上げます。

さて、まずはどの一局を選ぶかが考えどころですが、「最後の審判」はまあ今更ですし（もう 20 年前の作品なのですね…）、その変奏「ダブルアクセラ」(第 19 回 WFP 作品展第 5 問)は既に『この詰将棋がすごい! 2012 年度版』に山田嘉則氏の解説付きで収録されるという榮譽に浴していますので、それ以外にします。（ただ折角なので世界初公開の創作秘話（←大げさ）を挟みますと、「最後の審判」は、元々は山田康平氏作品集『流星雨』に収録されていた同氏の自王詰（最終手の逆王手に抗い得る唯一の攻方着手が連続王手中 4 回目の同一局面を発生させる、という理路）を見て、同じことを伝統ルールで実現できないかなあと思ったのが着想のきっかけでした。つまり、フェアリー詰将棋というジャンルが無ければあの作品の創作も無かった、ということになり

ます。) 私の既発表のフェアリー作品では、個人的には「アッ」(第 2 回アンチキルケばかり詰作品展第 3 問)も手順に妙味を加えつつ狙いを余すところ無く実現できた点でお気に入りの作品なのですが、かなり迷いつつも今回は標記の作品を挙げることにしました。

本作の狙いは見ての通り、「ルールが異なるのに作意手順は同一」という状況の実現にあります。いわゆる原理図の域を出ない作品ではありますが、ルールの違いが手順と全然関係無かったら狙いとして面白くないので、初手の意味付けが安南ルール(玉の利きを本来の利きに戻す)と対面ルール(最終手に対駒する場所を予め塞ぐ)で異なるように作ってあります。この狙いは元々は Twitter 上でフェアリー詰将棋作家某氏と話していて着想しました。私自身は歴史に疎く過去に同様の作例が無い自信がありませんでしたが、少なくとも件の某氏にはお心当たりが無かったそうで、また WFP 作品展発表時の結果稿(神無七郎氏担当、WFP 第 40 号)でも【「異なるルールで同一手順」という作品に前例がないわけではありません。(引用時中略)しかし、「同一手順での意味付けの違い」を前面に押し出したのは今回が初めてだと思います。】とのご講評をいただいたことで、私も久々に「新しい」作品が創れたのかな、と嬉しい気持ちになりました。

何を創作のテーマとするかは人それぞれでしょうが、私の場合は職業柄か、自作にせよ他の方の作品にせよ「新しさ」に強い魅力を感じることが多いです。自分なりに「新しい」と思えるテーマであれば伝統ルールの作品を創ることもまだたまにありますが、フェアリー詰将棋の方が自由度が高いこともあり、未開拓の「新しさ」により出会いやすいのでは、と期待しつつ毎号の WFP を拝読しています。また本作については、光栄にも占魚亭氏の一人一局集で「元ネタ」として挙げていただきまして、そのような形で作品を通じて他の方々との繋がりができることも私としては嬉しく思います。

本作は、折角のツインなのに一方を解くと自動的に他方の答えもわかってしまうため、純粋なパズルとしての価値は低いでしょう(解く楽しみが文字通り半減しているのですから)。しかし皆様もご承知の通り、フェアリー詰将棋(に限らず、伝統ルールの詰将棋もそうですが)の魅力は単なるパズルの域に留まるものではありません。勿論、これはパズルとしてのフェアリー詰将棋の価

値を否定するものではありません。私自身も、これまでに多くの作品についてパズル的な観点からの面白さを堪能してきました。それどころかフェアリー詰将棋という分野では、倉庫番やハノイの塔など他のパズルの妙味を取り込んだ作品が創られたり、果てはチューリング機械や論理式充足問題 (SAT) といった学術的な対象までも取り込みつつあるなど、その果てしない可能性には感嘆を禁じ得ません。そうした魅力と比して愛好者がそれほど多くないのは寂しい気もしますが、「まだ売れてないお気に入りの歌手のライブを毎回最前列近くで観られるファン」のようなオイシイ立場と捉えることにして、これからも（仕事や私生活が忙しくなってはいますが、無理のないペースで）この趣味を楽しんでいきたいと思います。今後もよろしく願いいたします。

Profile

- ①1978 年生まれ
- ②関東在住
- ③数学者（研究職）
- ④ちゃんと数えていませんが、多分 20 作から 30 作程度（伝統ルールは多分 40 作強）
- ⑤詰パラ「詰将棋デパート」（←当時）で半期賞（非公式？）1 回
- ⑥詰将棋関係の単著はありませんが、東京詰将棋工房の作品集に参加経験があります
- ⑦最近猫を飼い始めました
- ⑧「特定の方」というより、フェアリストの皆様全般に（勝手に）親しみを覚えています
- ⑨「頭を酷使用する仕事なのに趣味でまで頭を使ってどーする」とツッコまれそうな気もしますが、人生の潤いの一つとして末永く楽しんでいければと思います



<1人1言>

1.変寝夢

何はともあれ WFP 100号おめでとうございます。たくぼんさんに心より感謝しています。記念号なので、本来なら1作といきたいところなのですが、生憎持ち合わせがありませんので、一人一言で参加させていただきます。

・フェアリーの楽しさ

最近専ら活動の場が WFP になっています。なんといっても自由度の高さが魅力的ですね。自由気ままに作ったり鑑賞したりしています。その中でも特に魅力的なのは「圧倒的な力」を示した作品です。近年発表されたものでは「矢絰 II」や「永劫回帰」等ですね。こういった作品が出題されるのも WFP ならではの、ですね。

・詰将棋とソフト

柿木将棋や WHITE SOLVER が凄すぎる、という声が聞こえたりしますが、現在の解図ソフト、検討ソフトは、人間が脅威を感じるレベルではありません。それは正解手順が出てこない可能性がある、不詰と詰を間違えることがある、といった致命的なミスが発生する可能性を常に孕んでいるという点だけでも明らかです。これは何らかの条件で読んでない手を切り捨てる際に起こる問題だったりするのですが、そもそも完璧なソフトなら手を切り捨てる必要などありません（全部の手を読めばいい）。この切り捨てる思考法を使っているうちは、人間で手順を確認する必要があるのでソフトを脅威と考える必要はありません（むしろ、短編を創る時は詰将棋データベースの方が脅威だと思います）。

ソフトは使用者に予想外の手、手順を提示するといった意味では有効なツールですが、多めに見積もっても、会合等で詰棋友に余詰や改良図を指摘してもらい程度の有効さだと感じます。仮に40枚の駒での可能局面が全て検討されたとなっても、それは詰将棋の滅亡でもなんでもなく、まあ「新たなスタートラインが引かれた」程度の話です。

・発表予定のルール等

Sentinelles 系、All_In_Shogi、Alphabetic、disparate、マリン駒が候補ですね。

これらはPC検討ができますので作品自体は程なく出来ると思います。

いずれ、単発コーナーで発表する予定です。

・今後の目標

もっと沢山の人のいろんなルールを楽しんでもらえるように、作品を残していきたいと思います。あと新しいルールも残してみたいですね、最善次善詰とか浪費詰みたいなのを。

youtube での極光2動画も完成させたいですね。

極光2の完全率は30%ぐらいなのですが、この名著に目を通す度に作品が完全かどうかなんてことにそんなに意味があるのかと考えてしまいます。

・最後に

WFPの今後の発展を祈りつつ、来月以降も創作等に励んでいきたいと思いますのでよろしくお祈りします。

Profile

- ① 1970年の大阪万博生まれ②大阪市③〒④かしこ70、フェアリー150ぐらい
- ⑤将棋世界で年間佳作を頂いたような・・・⑥作品集作ってるところですが、作ったところで誰も読みたがらないでしょう（笑）⑦最近専らフェアリーソフト制作（VM）です。fmzaのお陰で廃業寸前ですが⑧神無七郎、上田吉一、小野小町⑨今後もマイナールールで頑張ります。ひとまず1000作は作らないとね



第85回WFP作品展(再掲)及び 第86回WFP作品展(再掲) 担当：神無七郎

今月はWFP誌100号の記念号のため、WFP作品展は結果稿・新規出題共にお休みです。以下に現在解答募集中の第85回、第86回の出題稿を再度掲載します。

〔第85回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第85回の出題は全12題。内訳は上谷直希氏2題、青木裕一氏2題、神無太郎氏2題、変寝夢氏5題、詰ガエル氏1題です。今回はいつものような投稿順ではなく、難易度やルールの類似を意識して若干並び順を調整しています。また、詰ガエル氏の作品は解答に計算機が必須と思われるため「特別出題」としました。締切等は他の出題と同じです。

以下は各題への補足説明です。

85-1 と **85-2** は上谷直希氏の作品。**85-1** は元々Fairy of the Forestの課題に合わせた作品だったのが間に合わなかったそうです。易しいのでまずはこの作を解いてウォーミングアップをしてください。**85-2** は駒取りの時に駒の所属が変わってしまうAndernachルールの作品。青木裕一氏の投稿作も偶然同じルールだったので、**85-3** と **85-4** に並べて置かせて貰いました。**85-4** には「打歩」の条件が付いているので、最後は打歩詰で詰ませてください。

85-5 と **85-6** は神無太郎氏のIsardam作品。駒の枚数を見ると攻方の着手はすべて「打」と分かりますが、それでも(特に**85-6**は)かなり難しいと思います。

85-7～**85-11** は変寝夢氏の作品。ルールは様々ですが、新規のルールはなく、これまでにWFP作品展に登場したルールか、その組み合わせです。

85-7 は受方が最大距離の応手を選ぶという「マキシ」ルール。これは**50-1**、**50-2**及び**61-3**で登場しているので参考にしてください。この作品は協力詰ではありません。最善指定があるので攻方最短・受方最長のみが正解となります。

85-8 は「リパブリカン」にGrasshopperを絡めた作品。受方持駒は標準駒の「残り全部」なので、Grasshopperが合駒で出てくる心配はありません。

85-9 は中立駒を使った自玉ステイルメイト。

要は攻方の駒をなくせば良いのですが、中立駒が残っていると攻方はそれも動かせるので、盤上に中立駒が残らないよう手順を組み立ててください。

85-10 はレトロの基本問題。フェアリー駒も使われていないので易しいと思います。

85-11 は第76回から登場したOrphan。この時は、OrphanからOrphanへの利きの転写は登場しなかったのですが、今回はそれも頭に入れて解図してください。

85-sp は特別出題。詰ガエル氏の作品です。この作品は拡大盤の一種、「左下無限盤」を使っています。この盤は右と上には端があるのですが、左側と下側には無限に広がっています。攻方持駒はNightRider(夜)1枚。受方持駒はありません。玉は多数の穴(通過は出来るが着手はできない領域)に取り囲まれて出ることはできません。**61**に金が落ちていますが、どうやってこれを拾うかが問題です。

ヒントとして、この作品の仕組みを少しだけ説明しましょう。NightRiderで11玉に王手を掛けるのは簡単ですし、着手位置も割と自由に選べます。ところが、玉が12に逃げた後も王手を続けようとする、初手はかなり制限されます。例えば「35夜12玉54夜」という感じがですね。更に玉が13へ移動しても王手を継続するには「59夜12玉75夜13玉37夜」のように、もっと遠くに打たねばなりません。同様に玉が24や35に移動しても王手を続けるには、初手は相当な遠距離から打たねばならないことが想像できます。

作者は計算機を使用している解答を推奨しているので、遠慮なく、むしろ積極的に計算機を使ってください。解答表記は自由ですが、読んで分かる形をお願いします。例えば101筋、201段目へのNightRiderの着手を(101,201)夜と表す方式をお勧めします。

〔第86回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第86回の出題は全11題。2解を求める問題もあるので、実質は12題でしょうか。内訳は神無太郎氏4題、変寝夢氏6題、上谷直希氏1題です。第85回出題と同様、WFP100号の記念号を挟むので、解答募集期間はいつもより長くなっています。この期間を上手に利用して解答をお寄せください。

以下は各題への補足説明です。

86-1～**86-4** は神無太郎氏の「柑」($\sqrt{20}$ Leaper)を使った作品。通常の倍の距離を跳ぶ駒です。**84-8** で使われた「栖」($\sqrt{40}$ Leaper)と異なり、盤上のどこでも行き所のない駒にはなりません。見慣れない駒を詰めるのは、やはり難しいので、ヒントを出しておきましょう。**86-1** と **86-2** に出てくる合駒は大駒だけ。**86-3** と **86-4** には小駒の合駒も登場します。

86-5～**86-10** は変寝夢氏の作品で、前半がレトロ。後半はQ (Queen)を使った作品です。

86-6 と **86-7** は事実上のツイン(組局)です。この2題には攻方王手義務がありません。今回はこれを「非王手可」と表していますが、これは従来「非連続王手」と表記していた条件と同じです。表記としてはどちらが分かり易いでしょうか?もちろん **86-5** には攻方王手義務があります。

86-8 は「PWC」という、取っても原則駒が消えずに位置交換になるルールです。強力なQueenが持駒にありますが、中立駒なので、使い方が難しいですね。方針としては、例外(二歩や行き所のない駒)を使って駒を入手するか、駒を入手せずに詰めねばなりません。普通ならここでどちらかにヤマを張るのですが、この問題は2解を求める設定です。ということは…

86-9 には持駒制限があります。それにしても手数短いですが、持駒のうち2枚は中立駒なので、これらを巧く使って最短で自玉を詰めてください。

86-10 は簡単に詰みそうに見えますが、「ヘルプセルフ」という条件が付いています。最終手だけは受方が協力してくれません。「掌返し」に備えた手順を求めてください。

86-11 は上谷直希氏の透明駒を使った作品。初形を見れば最終形がある程度予測できると思いますが、何しろ相手は透明駒。しっかり論理を組み立て、作意を看破してください。

解答要項

第85回分解答締切:2016年11月15日(火)

第86回分解答締切:2016年12月15日(木)

宛先: janacek789@ybb.ne.jp (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

解答メールが届かない場合は掲示板 (<http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html>) やブログ (<http://k7ro.sblo.jp/>) でお知らせください。

作品投稿について

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

ルール説明

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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Andernach】

駒取りを行った駒(玉を除く)は、その場で相手の駒となる。

(補足)

- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない。
- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は駒を取った側にある。
- 3) 駒取りの場合に限り、8段目への桂の不成、9段目への桂香歩の不成が可能(二歩の例外を除く)。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

3	2	1	例えば左図で、
			一
●	●	●	二
角	桂	香	三

- 12香や11香成は不可。
- 22角や11角は不可。
- 11桂成や31桂成は可。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

成駒と生駒は別種の駒として区別する

【協力自玉スタイルメイト】

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

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方は任意の着手が可能（ただし王手義務はある）
- ・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離1と定義する。

【最善詰】

攻方は受方がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。

(補足)

いわゆる普通の詰将棋から枝葉（無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則）を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数数の余詰は不問。

【リパブリカン】

最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。

(補足)

- 1) 双玉等において詰める対象でない玉は通常の玉と同じく、最初から最後まで盤上に存在する
- 2) 詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の合法・非合法の判定は行わない。ただし、最終手では玉を置いた後の配置で合法局面かどうかの判定を行う。
- 3) 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。白玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。

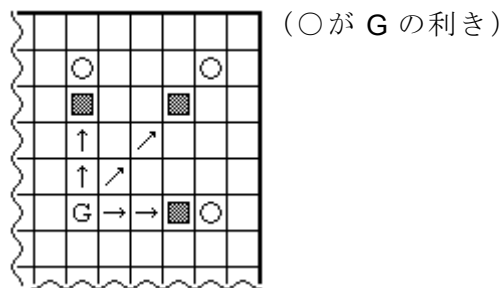
→詳しいルール説明や例題は WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」を参照のこと。

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Grasshopper】(G)

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



【中立駒】(「n駒」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。
横向きの字か横に n を付加して表記。

(補足)

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる（利きが非対称な駒の場合に要注意）
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも白玉への王手は反則。白玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」参照。

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

- 1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する

【Orphan】(餌)

フェアリーチェスの Orphan。
本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

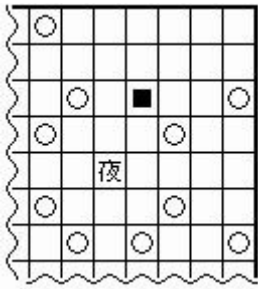
(補足)

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

【NightRider】 (夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【左下無限盤】

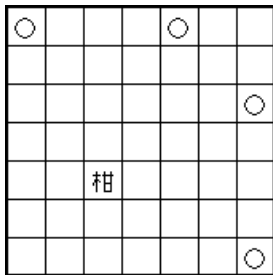
拡大盤の一種。左及び下方向に無限に広がった盤を使う。

【穴】 (○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

【Root-20-Leaper】 (柑)

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。



(○が柑の利き)

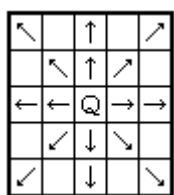
【非王手可 (非連続王手)】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしても良い)

【Queen】 (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2) 位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、

自分の持駒になる。

- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

【ヘルプセルフ】

最終手はどんな応手をされても目的を達成できなければならない。

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

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

→詳しいルール説明は WFP83 号「透明駒の紹介」を参照のこと。

《第 85 回 WFP 作品展》(再掲)
 解答締切：2016 年 11 月 15 日 (火)

■ 85-1 上谷直希氏作

協力詰 7 手

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

持駒 金桂歩2

■ 85-2 上谷直希氏作

Andernach協力詰 9 手

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

持駒 なし

■ 85-3 青木裕一氏作

Andernach協力詰 23 手

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

持駒 桂4

■ 85-4 青木裕一氏作

Andernach打歩協力詰 49 手

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

持駒 飛角

※●：石 (着手不可、通過も不可)

■ 85-5 神無太郎氏作

Isardam協力自玉スタイルメイト 6 手

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

持駒 飛角桂

■ 85-6 神無太郎氏作

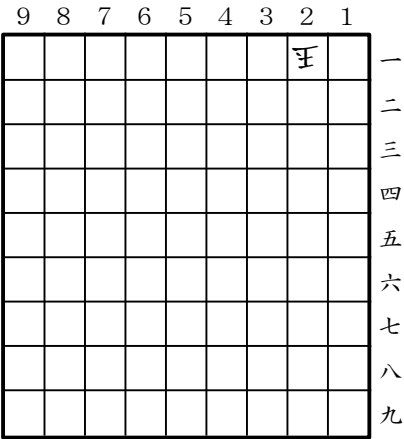
Isardam協力自玉スタイルメイト 8 手

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

持駒 飛2角2

■ 85-7 変寝夢氏作

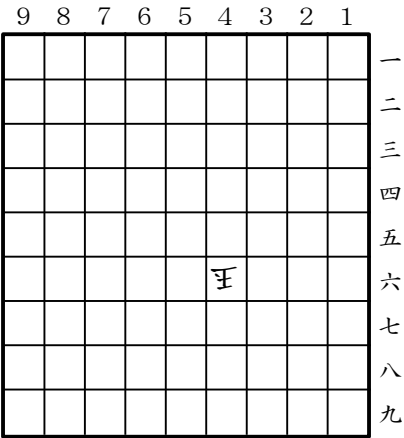
マキシ最善詰 7手



持駒 飛銀

■ 85-8 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 4手

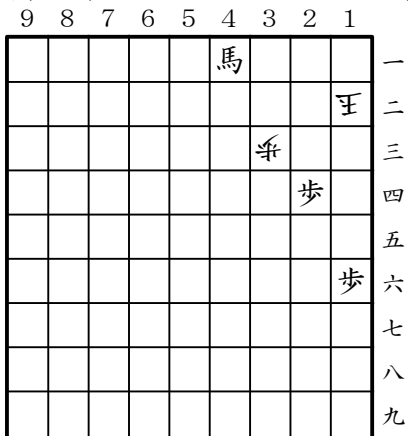


持駒 飛G

※G: Grasshopper

■ 85-9 変寝夢氏作

協力自玉スタイルメイト 14手

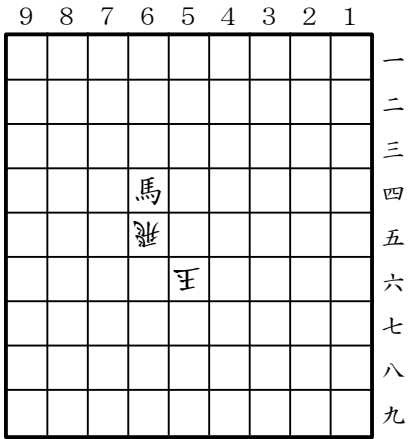


持駒 n角2n桂2

※持駒n角及びn桂は中立駒

■ 85-10 変寝夢氏作

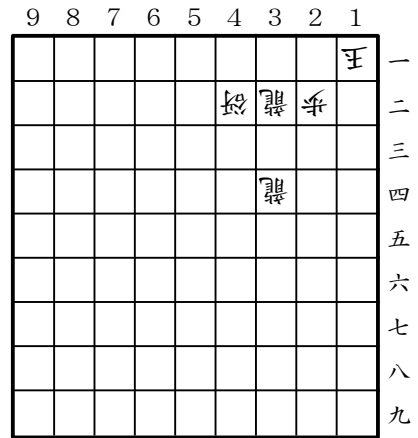
レトロ協力詰 -2+1手



持駒 なし

■ 85-11 変寝夢氏作

協力詰 5手

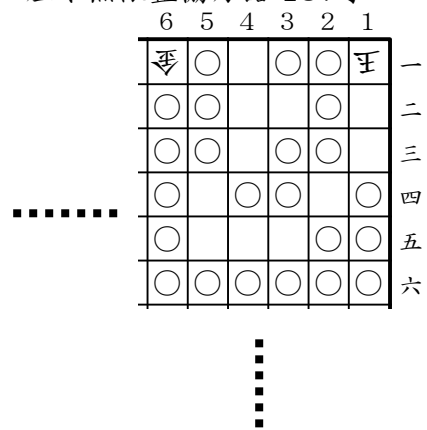


持駒 碁

※碁: Orphan

■ 85-sp 詰ガエル氏作 **※特別出題**

左下無限盤協力詰 137手



攻方持駒 夜

受方持駒 なし

※夜: NightRider

○: 穴 (着手不可、通過は可)

《第 86 回 WFP 作品展》

解答締切：2016 年 12 月 15 日（木）

■ 86-1 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			柑					
				柑				

持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-2 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			柑					
				柑				

持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-2 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			柑					
				柑				

持駒 角

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-4 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
柑								
				柑				

持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-5 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手

9	8	7	6	5	4	3	2	1

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

■ 86-6 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手 ※非王手可

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 86-7 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手 ※非王手可
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 86-8 変寝夢氏作

PWC協力詰 5手 ※2解
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								桂	一
								玉	二
									三
							飛		四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 nQ
※nQ: 中立Queen

■ 86-9 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
							王		三
									四
									五
									六
									七
								王	八
									九

攻方持駒 香nQn桂
受方持駒 なし
※nQ: 中立Queen、n桂: 中立桂

■ 86-10 変寝夢氏作

協力自玉詰 8手 ※ヘルプセルフ
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 Q
※Q: Queen

■ 86-11 上谷直希氏作

協力自玉スタイルメイト 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
							王		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀4
※透明駒: 攻方0枚、受方2枚

以上



詰四会20回記念フェアリー作品展 (延長)

10/15 現在で解答が2通しか届きませんでしたので解答期間を1ヶ月延長します。ふるって解答お願いします。

①～③は太郎氏の柑王ばか自殺詰です。柑の利きは下記の通りで、見た目難しそうなのでヒントを。太郎さんコメント「合駒【四】回入り、Root-【20】-Leaper 王、ばか自殺詰【10】手」なお③は、後手柑王が1回動きます。④はいつものあれです。さくさく解けるとおもいます。

解答送り先: takuji@dokidoki.ne.jp 11/15 締切

【協力詰】

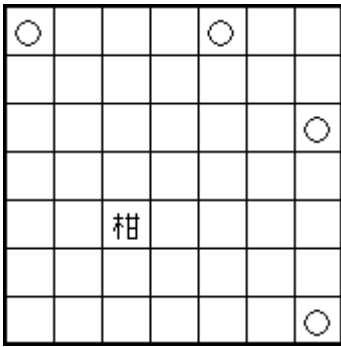
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Root-20-Leaper】(柑)

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。



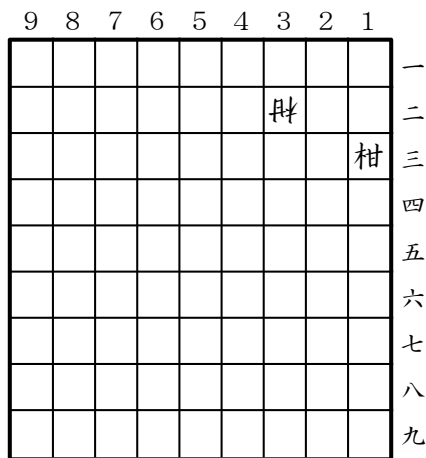
(○が柑の利き)

【強欲】

駒を取る手を優先する

① 神無太郎作

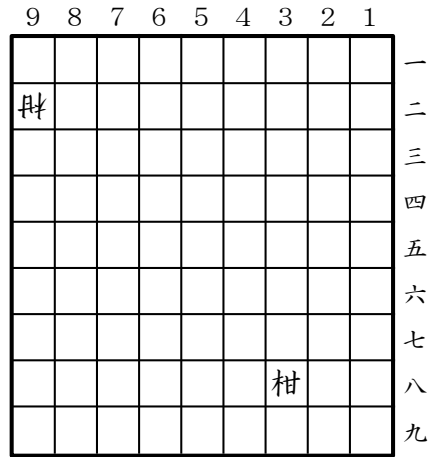
柑王ばか自殺詰 10手



持駒 香

② 神無太郎作

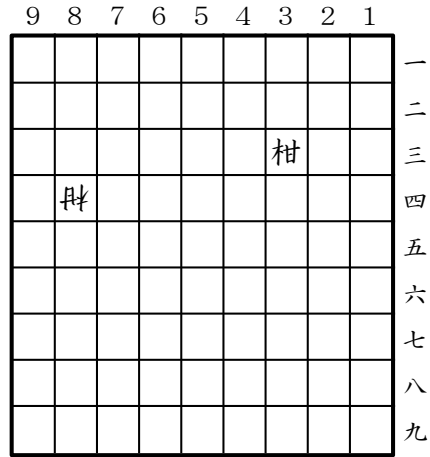
柑王ばか自殺詰 10手



持駒 香

③ 神無太郎作

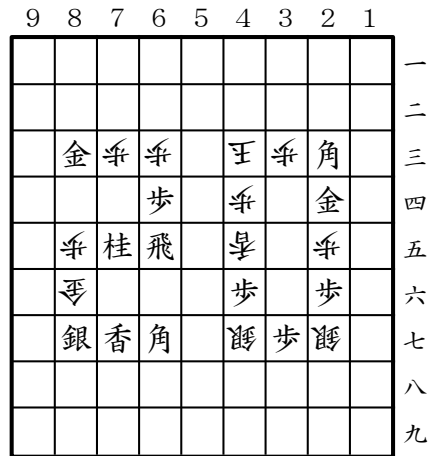
柑王ばか自殺詰 10手



持駒 飛

④ たくぼん作

強欲協力詰 63手



持駒 歩3

推理将棋第106回出題

担当：NAO

将棋についての話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第106回出題です。はじめての方は どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2016年10月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第106回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月はやや易しめの選題です。初級9手×2、中級11手、上級13手。

初級は担当から9手詰のツインを出題。終盤の異なる着手に注目して2局の手順を組み立てていきます。

中級は Pontamon さんの易しめの簡素条件作品を出題。後手の着手駒が明かされていますのでさく々と手順を導いてください。

上級はチャンプさんから出題。美野樫九兄妹が出場した町の将棋大会もいよいよ決勝戦。健一兄貴が一人で戦います。

■本出題

106-1 初級 NAO 作

43金の後は？ 9手×2

43金を指したのは先手か後手か推理しよう。

106-2 中級 Pontamon 作

後手の着手を大公開 11手

後手の協力手にピッタリの攻めを推理しよう。

106-3 上級 チャンプ 作

美野樫9兄妹の一局(その14) 13手

1筋の着手だけで詰む形を推理しよう。

■締め切り前ヒント (10月13日 NAO)

締め切り前ヒントです。

106-1 初級:2手目は△32金。

106-1A 後手が△43金と指す。止めは金を打つ手。

106-1B 先手が▲43金と打つ。止めは▲42金。

106-2 中級:飛不成までの詰みを目指す。後手の飛を取ることができないことに注意。

106-3 上級:後手玉は25地点で詰まされる。

106-1 初級 NAO 作

金の後は？ 9手×2

A「たったの9手で負けちゃった。2手目に3筋の手を指した序盤が失敗で、43金が奇妙な一手だった」

B「僕も2手目3筋の手を指して9手で負かされた。43金の一手もあったから君の対局と全く同じ手順かもしれないね。終盤はどうだったの？」

A「平凡な収束だったけど、43金より後、成った手が印象に残ってるよ」

B「なるほど。僕の対局は、43金より後、4筋への金の手が勝負を分けたね」

さて、二人が負けた対局とはどんな将棋だったのだろうか？

(条件A)

- ・9手で詰んだ
- ・2手目は3筋の着手
- ・43金より後に、成る手があった

(条件B)

- ・9手で詰んだ
- ・2手目は3筋の着手
- ・43金より後に、4筋への金の手があった

106-2 中級 Pontamon 作

後手の着手を大公開 11手

「11手で詰めたんだって？」

「とどめは不成だったんだ」

「どんな将棋だったの？」

「後手は、香、銀、金、角、飛の順で指していたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手目の不成で詰んだ
- ・後手は、香、銀、金、角、飛の順で指した

106-3 上級 チャンプ 作

美野樞9兄妹の一局(その14) 13手

健一「さすがに四郎は無駄がないな」

四郎「詰み形の分析をしてたら偶然思い付いただけだよ」

七海「・・・その謙虚なところが四郎さんらしいですわ」

源三「いよいよ決勝やな、ここまで来たら優勝するで」

隆二「でもまあ最後は兄貴に任せるぜ」

健一「ん？お前たちはいいのか？」

八重「各々方、御館様のご出陣よ」

九美「みんなで応援してるからねえー」

七海「陰ながらお祈りしてます」

六実「健ちゃんファイト～！」

圭五「兄貴、みんなで優勝カップ掲げようぜー」

健一「粹なこと言ってくれるじゃねえか・・・よし、俺に任せろ！」

七海「そろそろ始まる模様です」

六実「最後ぐらいみんなで見に行こ～」

健一「俺の先手だな、さあ行くぜー」

・・・対局開始・・・

四郎「見てるだけとはいえ緊張するね」

源三「相手さん3筋の着手が多いんとちゃうか？」

七海「・・・察するに今の着手で4回目かと」

八重「あと不成の手がないわね」

隆二「小細工は不要ってとこだろな」

圭五「それにしても互いに一度走り終えた駒は動かねーな」

九美「でもなーんか健にいのペースって感じだよおー？」

六実「あ、健ちゃんが13手で勝ったわ～！」

一同「(歓喜)」

健一「お前たちの応援のおかげだな、ありがとよ」

健一「さあ、表彰式が始まるみたいだぜ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・13手で詰んだ

・先手は1筋の着手のみ

・3筋への着手が4回あった

・不成の手は無かった

・お互い一度動きを止めた駒は二度と動かすことが無かった

Fairy of the Forest #49 作品再募集

■ 2016年08月20日：課題発表：(協力詰)「詰手数16～49手」

■ 2016年10月15日：投稿締切

□ 2016年11月15日：再締切

□ 2016年11月20日：出題

□ 2016年12月15日：解答締切

□ 2016年12月20日：結果発表

■ 作品投稿延期

締切までに届いた作品はわずか1作。さすがにこれではまずいので、締切をひと月延ばすことにします。

何とぞよろしくお願いします。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

フェアリー入門出題・解答発表

担当者多忙により、原稿届き次第追加掲載します。

推理将棋第107回出題

担当：NAO

将棋についての話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第107回出題です。はじめての方は どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2016年11月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第107回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

初級2題は、“複数解”がテーマ。簡素な条件の中、くっきりと浮かび上がってくる二つの手順の対比を楽しんでいただきます。

上級の美野樫9兄妹シリーズはいよいよ完結編。21手と長手数ですが、手数割には易しい作品ですので是非挑戦ください。最終話には9兄妹全員が参加します。

◇年賀推理将棋の作品募集◇

恒例の年賀推理将棋特集を年末に出題する予定です。難易度問わず作品を募集します。投稿〆切12月5日。

・第109回、110回出題：年末年始、年賀詰 (“2017”, “17”, “29”, “11”, 干支“酉”、にちなんだ推理将棋)

■本出題

107-1 初級 はなさかしろう 作

7322 7手(2解)

7手の基本詰手順を思い出して推理しよう。

107-2 初級 NAO 作

双子の対局 9手(2解)

桂はどこで入手するのか、推理しよう。

107-3 上級 チャンプ 作

美野樫9兄妹の一局(その15) 21手

どうすれば8、9筋に飛を着手できるのか、推理しよう。

■締め切り前ヒント (11月13日頃コメント欄に掲載NAO)

107-1 初級 はなさかしろう 作

7322 7手(2解)

「7322? 暗証番号にしては扱いが不用心だね。

ああ、Eテレの夜中の番組か」

「それは2355だろ。7322はさっきパズル同好会の二人が指した将棋のメモさ」

「ああ、遊びに来てたね。一勝一敗とか言って、あっという間に帰ったけど」

「どちらも7手で詰んだからね。それから、32への着手があったのも共通している」

「ということは、最後の2は手順が二通りの2か。ところでこれってパズルなの？」

「さあねえ。二人に聞いたら逆に、どう思う? って聞き返されたよ。なんでも、パズルというのは結局のところ、面白いかどうかが大事なんだって」

さて、どんな将棋だったのでしょうか? 手順を二通り答えてください。

(条件) 以下を満たす手順が二通り

・7手で詰んだ

・32への着手があった

107-2 初級 NAO 作

双子の対局 9手(2解)

「二人の勝負、仲良く一勝一敗だったって?」

「2局とも9手で詰ませて先手番が勝ったよ。不思議なことに2局とも不成の手と54桂の手があったんだ」

「さすが双子同士の対局だね。全く同じ手順だったってこと?」

「いや、手順は異なる別の将棋だったよ」

さて、どんな将棋だったのでしょうか? 手順を二通り答えてください。

(条件) 以下を満たす手順が二通り

・9手で詰んだ

・不成の手と54桂の手があった

107-3 上級 チャンプ 作
美野樗9兄妹の一局(その15) 21手

七海「やりました！皆で掴んだ優勝です！」
四郎「今日はいいい思い出になったね」
隆二「帰ったら皆でお祝いだな」
六実「私のご馳走を作ってあげるわ～」
健一「ちょっと待て、どうやらまだ終わりじゃねえみてえだぜ？」

司会「それでは優勝の副賞としてこれより記念対局を行います」

源三「なんやて!？」
六実「え～！お買い物しなくちゃいけないんだけど～？」
四郎「あっ！相手はあのプロ棋士の人みたいだよ？」
圭五「朝からずっと突っ立ってた審判かー！」
九美「プロって強いのかなあー？」
七海「健一さん、誰が指しますか？」
健一「最後ぐらい全員で指して叩き潰してやろうぜ」
八重「天下分け目の決戦ね」
隆二「兄貴、何か作戦がありそうだな」
健一「いいか、お前たち・・・(ごによごによ)」

健一「俺たちの先手だ、みんな打ち合わせ通り行くぜー」

・・・対局開始・・・

健一「俺から九美まで年齢順に飛のバトンを繋いで行くからな」
源三「ホンマにこんな作戦でエエんか？」
九美「はい、17手目のウチの番も終わったよおー？」
圭五「兄貴、みんな飛の手指したけど、この先どーすんだー？」
健一「あとは指したい奴が指せばいいさ、ただし最後まで飛の手でな」

隆二「マジかよ・・・ホントに21手で勝っちゃまったぜ・・・」
九美「成る手も無かったのにねえー？」
四郎「飛での駒取りは3回あったけどさ・・・」

七海「・・・察するに14手目の玉と20手目の銀が疑問かと」

六実「大変～！スーパー閉まっちゃうわ～！」
七海「わたくしも手伝います、それでは皆さんお先に失礼します」

【完】

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・21手で詰み
 - ・先手の着手は飛のみ。そのうち17手目までは1筋～9筋の順番に指した
 - ・飛で駒を取る手が3回あった
 - ・14手目は玉、20手目は銀の着手
 - ・成る手は無かった
-

推理将棋第105回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年8月23日
 解答締切：平成28年9月20日

三カ月続けて上級出題に余詰を出してしまいました。力不足申し訳ありません。

初級11手からの出題でしたが、21名から解答いただきました。

105-1 初級 渡辺秀行 作 自陣駒の活躍 11手

「おお、13に駒が動いて11手までの詰みか」

「その駒はもともと自陣にあった駒だよね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・とどめは初形で自陣にあった駒を13へ移動する着手
- (成り、不成などは不問。打つのは不可)

出題のことば (担当 NAO)

13地点の手で詰む玉位置を推理しよう。
 追加ヒント
 後手玉は21地点経由で端まで移動する。

推理将棋105-1 解答

▲7六歩 △4二玉 ▲3三角不成 △3二玉
 ▲2二角不成 △3三桂 ▲4二角 △2一玉
 ▲3一角左成 △1二玉 ▲1三角成 まで11手。

(条件)

- ・とどめは初形で自陣にあった駒(初形88角)を13へ移動する着手(▲13角成)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩2

本作は、素直に初形88の角が13に成って詰む形を目指せば自然と手が決まっています。

・解図の方針は以下の二点：

- 1)13地点の手で詰むように玉移動。
- 2)13地点には初形で後手の角桂香の3枚が効いているのでこの効きを外す。

・後手が早く玉移動するには、序の4手は必然。初手から「▲76歩 △42玉 ▲33角不成 △32玉」

・先手は角不成で角を奪い、後手は桂跳ねで玉の経路を開けつつ13の効きを外す。5手目から「▲22角不成 △33桂」

・収束は、端玉を最終手13角成で詰ますため、21の退路を塞ぐように42地点に打った角が31に成る。7手目から「▲42角 △21玉 ▲31角左成 △12玉 ▲13角成」まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行 (作者) 「13へ移動した駒を角と決めれば手なりで解けたかと思います」

DD++ 「12玉が見えればすぐですが、初めて推理将棋を知っておもちゃ箱に来た人は『初級11手』だけ見てUターンしそう。中級向けですかね」

■ 作者は客寄せ級の易問と想定してましたが、意外にも難解に感じられた方も少なくありませ

ん。流石に初解答の方は居なかった。一目"12玉を13角成で詰ます"イメージができるかどうか、が鍵ですね。

ほっと「これだけの条件で一意に定まってしまうとは驚き。ところで、最終手13への駒打を許すとどのような不都合があるのでしょうか？」

隅の老人B「46角打から13角成、『これで解けたぞ』で、条件を再読。間違いに気付き、再思考。今度はこれで大丈夫」

■"初形で自陣にあった駒"でなければ、7手目に角を打ち、打った角が成る筋がありました。

小山邦明「玉を1筋まで動かす手順が面白かった」

原岡望「31馬が要」

波多野賢太郎「私は意外と悩んでしまいました。気づいてみればこれしかないのですが…。この条件で完全限定されているのがうまいですね」

たくぼん「1条件というのが価値が高いと思います」

斧間徳子「この1条件だけで限定できているのがすばらしい」

■好手順の1条件作品は貴重です。なにげないようですが10手を越えると1条件作の創作は難しくなります。

はなさかしろう「シンプルな1条件。空き王手の間合わないとなると、この序の出番と思うのですが…条件の解釈が少々心もとないです。

※「自陣」を「先手陣」に読み替えて回答します。「自陣」は着手者ではなくて個々の駒に付与される属性、つまり、先手駒は先手陣＝自陣、後手駒は後手陣＝自陣である、という解釈の方が自然に思えたのですが、本問の場合、初形ではすべての駒が自陣にいるので、改めて言及するのはナンセンスですよ」

RINTARO「詰形が想定できたので解けましたが、条件設定がわかりにくい気がします。最初、自陣から動かすものだと思っていました。もっといい表現方法があればいいですね」

S.Kimura「とどめを刺す駒は、直前まで自陣にいないといけないと勘違いしたため、少し悩みました」

■"初形で自陣にあった駒を移動"の解釈に戸惑われた方が少なからずおられました。"とどめは初形で先手の自陣にあった駒を移動する着手（とどめの一手以前に移動してもよい）"等の補足するのも一案ですが、冗長になって返って判りにくいかもしれません。担当は本出題の表現で問題ないと考えます。

Pontamon「『最終手は自陣から13への移動』とか『初形の自駒だけで13の最終手』などのミスディレクションを狙ったのでしょうか。分かり難い条件に翻弄されましたが、『取った駒を使ったのは13地点の最終手以外』ということですよ。条件が分かってもやさしい作品では無いという感想です。角桂香が効いている13地点。33桂が12への玉の道を作るとともに駒の効きを外す絶妙な協力手」

金少桂「33桂跳が13への利きを外しながら玉の移動経路を空ける一石二鳥の好手。21經由はなかなか盲点だった」

山下誠「1三への利きをなくし、同時に玉の通路を作る桂跳ねが絶妙です」

■一石二鳥の33桂。効率のよい手は発見も容易でしょう。

占魚亭(誤解)「頭が丸い角を上手く使う」

■残念。占魚亭さんの解答は最終手"23地点へ移動"の条件違いでした。

飯山修「難しいようで意外と簡単。自陣の駒を渡し、打たせて取り戻し、打って移動を11手はほぼ不可能。結局取られなかったという事」

諏訪冬葉 「最終手に紐をつけるために▲22 銀と打って迷路に入っていました」

布哇齋 「後手側の駒の利きが多い場所だったので、開き王手も考えてしまい少々悩みました。初級だし素直な手筋をと考えた方が解きやすかったですね」

■考えすぎると手が見えなくなる推理将棋の"あるある"。素直が一番です。

小木敏弘 「各種あき王手の筋や、3 1 の王様を角でしとめる筋はないかと考えたり、一石二鳥の1 2 角に未練たっぷりしたりして二日間かかりました。王様が1 2 かもと考えると解けました」

■21 を塞ぎ 13 の効きを消す 12 角とは面白い手筋ですが、惜しくも1 手不足。先後ひっくり返して 12 手なら 98 角の筋で詰みがありますね。

正解：20名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 金少桂さん 小木敏弘さん
小山邦明さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん 原岡望さん 布哇齋さん
ほっとさん Pontamon さん 山下誠さん
RINTARO さん 渡辺さん

105-2 中級 チャンプ 作

美野樫9 兄妹の一局(その13) 1 2 手

九美「やっぱり八重ねえと一緒にだと勝てるねえー」

八重「さっきのは兄上方の手柄よ」

健一「おっ、嬉しいこと言ってくれるじゃねえか」

圭五「準決勝進出！もう優勝間違いなしだぜー」

八重「油断は禁物よ」

源三「そやで、すぐ調子に乗るんが圭五の悪いとこや」

隆二「ところで次は誰が行くんだい？」

七海「えーっと・・・四郎さんに任せてみては如何でしょう？」

四郎「え？僕はいいから、誰かやってきなよ」

九美「ウチも、おにいのカッコイイとこ見てみたいなあー？」

四郎「九美まで・・・」

健一「こりゃもうやるしかないんじゃねえか？」

四郎「・・・わかったよ」

健一「分析してみたみたいだな、何かいい作戦はあったか？」

四郎「そうだね、この形は応用できるかも」

四郎「僕の後手か、ここまで来て負ける訳にはいかないな」

隆二「随分あっさり終わったらしいぜ」

四郎「よかったー、予定通り1 2 手で勝てたや」

四郎「駒を成る手も打つ手も無かったね」

六実「え～？せっかく主役なのに、たったそれだけ～？」

隆二「相変わらず控え目な奴だな」

七海「六実さんも見習っては如何かと・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・1 2 手で詰んだ

・後手は4 筋のみ着手した

・駒を成る手も打つ手もなかった

出題のことば (担当 NAO)

駒を打たずに盤上の駒だけで詰む形を推理しよう。

追加ヒント

止めの一手は両王手。

▲7六歩 △4二飛 ▲3三角不成 △4四歩
 ▲同角不成 △同飛 ▲6八玉 △4七飛不成
 ▲7八玉 △4四飛不成 ▲8八玉 △4八飛不成
 まで12手。

(条件)

- ・後手は4筋のみ着手した(42飛～44歩～44同飛～47飛不成～44飛不成～48飛不成)
- ・駒を成る手も打つ手もなかった(▲33角不成～▲44同角不成、△47飛不成～△44飛不成～△48飛不成)

詰上り図

後手の持駒：角歩

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

持駒 歩2

着手制限がきびしい短編作品です。着手する筋が一つだけ、しかも成る手も打つ手も指せない手順でどうやって詰形を築くか、が推理のポイント。自陣の大駒を働かせるしかありませんが、単純な角の開き王手や飛の単騎詰の形はなく、「飛角」両王手の詰みを目指します。

・先手の協力手で後手の角道を通す。初手から「▲76歩 △42飛 ▲33角不成 △44歩 ▲同角不成 △同飛」

・先手玉が移動して大駒の筋に入って両王手の詰み。7手目から「▲68玉 △47飛不成 ▲78玉 △44飛不成 ▲88玉 △48飛不成」まで。

序の先手角の協力手と後手飛の細かい上下運動が面白く、最後は鮮やかな両王手ですばっと決まりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者） 「有名な3筋のみ10手の応用（4筋Ver）です。このシリーズの中でも簡単な問題だったのではないかと思います。四郎は当初から9兄妹の中でも目立たず物静かで知的な設定でしたので、この手順及び条件の少なさはイメージにぴったりだと思って組み込ませて頂きました。対照的な性格である六実の一言と、すかさず鋭いツッコミを入れる七海も注目ポイントです」

渡辺 「確かに『あの形』の応用ですね。言われてみれば確かに後手4筋しか指していない」

斧間徳子 「3筋での10手詰はよくあるが、4筋は初めてか？簡潔な2条件でまとめた完成度の高い傑作！」

■3筋利用の両王手手順を2手延ばして4筋に応用した本作品、3筋利用の元ネタとはずいぶん印象が異なりますね。

はなさかしろう 「12手あると目移りしますが意外と詰まず、しかし0番の筋がありました。鮮やかです」

DD++ 「いわゆる0番の亜種。意外と他の筋でもできるんですね。しかも解答側だと意外と思いつかない」

ほっと 「ヒント無しで解けたが、先手玉が4筋付近で詰む形を模索して苦労。シンプルな条件からの派手な手順は嬉しい。高坂氏の38飛不成まで10手に似ているが、こっちの方が上かも？」

■高坂さん作は詰パラ推理将棋コーナーの初回に出題された名作ですね。

※詰パラ第2問(平成19年7月号、修正条件)1)10手で詰んだ、2)後手は1種類の駒しか動かさなかった、3)不成りが4回あった
 当初条件/mixi 推理将棋コミュ0番：1)10手で詰んだ、2)終局時の後手持駒角歩、3)不成りが4回

諏訪冬葉 「元ネタを知っているかどうかで解答時間に差が出そうな気がします」

Pontamon 「4筋だけの着手とのことなので二枚飛車で詰みかと思ったら、駒打ちも無いとのこと。会話にあった『この形は応用できるかも』でピンと来て秒殺でした。この両王手を知っているかどうかで難度は異なるでしょうね。2年前だったら確実にヒント待ちだったでしょう」

波多野賢太郎 「これは後手が4筋限定なので、詰上がりさえわかればと、取っつきやすく感じました。私は、この詰上がりはあれこれ悩んだ末にパッと閃いた感じでした」

■予備知識の有無で難度分かれました。元ネタを知らずにノーヒントで解かれた方は実力十分です。

RINTARO 「不思議とあっさり解けました。同一筋しか指さないというのは考えやすいですね。うまい手順です」

小木敏弘 「6段目の両王手も考えましたが、88に気がつくと解けました。遅らせた44歩が面白いです」

金少桂 「自陣金出動、中段玉合利かず、角の空き王手等奇天烈な詰め上がりを一通り考えたあげく最後に考えた筋。4筋条件で後手角が役に立つとは考えづらく、それに気づいた後もなかなか両王手にたどり着けなかった」

飯山修 「打つ手が無いという条件が物凄くシビア。結局両王手に行きつく」

隅の老人B 「飛の動きがチョロチョロ、ウロウロ。角を取らせる、取るのが上手かった」

小山邦明 「両王手を狙うための飛の動きが面白かった」

たくぼん 「飛を上げ下げして最後両王手。実に気持ちよい手順でこれには唸りました」

山下誠 「打つのも成るのも不可となれば、確かに両王手しかない。これに気付くまで大いに苦しみました。飛車の動きが愉快です」

占魚亭 「両王手だったとは！ かなり苦労しました」

原岡望 「両王手と言われてもしばらく考えた。角の細かい動きがポイント」

■両王手は大ヒントですが、飛の上下と角道を通す手順にも一捻りありました。

S.Kimura(誤解) 「両王手しかないと考えたら、正解でした」

■Kimuraさん惜しい。6手目が条件外の33同角でした。

布哇齋 「問題を見た瞬間は、指し手が狭く楽勝だと思ったのですが、玉を4筋に近づけようと6六玉への開き王手ばかり考え、遠ざける手が盲点になっていました。ところで、美野樫9兄妹は次回が最終回なのでしょうか？最後は全員登場と見ますがさて？」

■まだ最終回ではありません。出題中の106-3は決勝戦で長兄の健一が大活躍。

正解：20名

飯山修さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん
金少桂さん 小木敏弘さん 小山邦明さん
隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん
たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん 原岡望さん 布哇齋さん
ほっとさん Pontamonさん 山下誠さん
RINTAROさん 渡辺さん

105-3 上級 はなさかしろう 作
モチヅキ・ナナと一途な後輩 15手

「部長さん！ 見てください。ナナ先輩に一局教えていただきました！！」

「モチヅキと指したの？良かったねえ。君は後手番で、15手で詰まされちゃったか」

「ナナ先輩といえば15と7ですよ。7筋でぐいぐい来られて、1回我慢できなくて」

「たしかに、同の手もなく、7筋以外への着手は君が1回指しただけだね。それから君、モチヅキが指したばかりの場所の2マス手前に5回も指しているけど」

「はい、ナナ先輩にできるだけついて行こうと思って。一緒に棋譜が作れて感激です！」

「おやおや。天にも昇る様子だねえ。足許に気をつけるんだよ」

(条件)

- ・15手で詰んだ
- ・同の手はなかった
- ・7筋以外への着手は後手の1回のみ
- ・後手は直前の先手の着手点の2マス手前の地点に5回着手した※

※後手から見て2マス手前(例えば先手の76地点着手に対しては74地点)、つまり、先手の7筋n段目の着手に対して後手が7筋(n-2)段目に着手した場合にカウントします。

出題のことば (担当 NAO)

2マス離れた7筋の攻防手の組み合わせを推理しよう。

追加ヒント

7筋以外の手は8手目62玉。後手玉は75地点で詰まされる。

修正

『同の手はなかった』を追加

推理将棋105-3 解答 担当 NAO

▲7六歩 △7四歩 ▲7五歩 △7三桂
▲7四歩 △7二飛 ▲7三歩不成 △6二玉
▲7二歩不成 △7三玉 ▲7六桂 △7四玉
▲7七桂 △7五玉 ▲7三飛 まで15手。

(条件)

- ・同の手なし
- ・7筋以外への着手は後手の1回(8手目△62玉)のみ
- ・後手は直前の先手の着手点の2マス手前の地点に5回着手(▲76歩→△74歩、▲75歩→△

73桂、▲74歩→△72飛、▲76桂→△74玉、▲77桂→△75玉)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

1手を除き着手する筋が一つ7筋だけに限られているので、一見簡単そうだが実は難解な作品。意表を突く詰み形が浮かばないと迷宮に入ります。

解図には、玉がどこで詰まされるかの推理が鍵になります。

・7筋以外の玉型は？

51玉(61玉、62玉)等を飛(龍)2枚並べて詰ます形が有力だが、2マス手前の7筋着手5回の条件と合致する手順はない。失敗例：▲76歩 △74歩 ▲75歩 △62銀 ▲74歩 △72飛 ▲78飛 △74飛 ▲同飛 △72金 ▲同飛成△78歩 ▲75歩 △73銀 ▲71飛 まで(2マス手前の手が4回)

・71玉型

後手の飛金銀を奪う形が有力だが、これも条件と合致しない。失敗例：▲76歩 △74歩 ▲78飛 △72金 ▲75歩 △73金 ▲74歩 △72飛 ▲73歩不成 △62玉 ▲72歩不成 △同銀 ▲73歩 △71玉 ▲72歩成 まで(2マス手前の手が4回)

・72、73玉型

いずれも退路塞ぎが困難で詰ます手段がない。

・74玉型

有力な形。修正前条件では"同"の手を含む手順(後述の余詰)があった。

・75玉型

正解は7 5 玉型。一見逃げ道の多そうな中段玉が意表を突く。

まず後手は3連続で"2マス手前"の7筋に着手：初手から「▲76歩 △74歩 ▲75歩 △73桂 ▲74歩 △72飛」

次に桂と飛を先手に取らせる間、後手玉が移動。7手目から「▲73歩不成 △62玉 ▲72歩不成 △73玉」

桂打ち～桂跳ねの2マス手前に玉が進んで、玉の背後に一間離れた飛打ちで詰み。11手目から「▲76桂 △74玉 ▲77桂 △75玉 ▲73飛」まで。

"天にも昇る"5段玉は玉頭の2枚桂に退路を塞がれ、"足許"の飛打ちに止めを刺されました。
・修正前の余詰（ご指摘は渡辺さん）

▲76歩 △74歩 ▲78金 △62玉 ▲75歩 △73玉 ▲77金 △75歩

▲78飛 △76歩 ▲同金 △74玉 ▲77飛 △73桂 ▲75金 まで。

(1、2手目と3、4手目がペアで手順前後あり。13手目は72歩、73歩でも良い、14手目は73歩でも良い)

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう（作者） 「粗検お詫び申し上げます。力不足でした。7四玉型は最初の歩のやり取りと7三塞ぎで2回、控えの手(=2マス手前の手)ではない7筋の着手が必要と考えており、序の巧妙なやりくりを完全に見落としていました。本問は元々が手数+3条件で、そのうちのひとつが"同なし"でした。今回の投稿の際の条件変更は"同なし"を省くのが目的でしたので、全く成立していなかったこととなります」

■余詰出題は担当も力不足で申し訳ありませんでした。"同なし"が入っていても十分に好作品と思います。

Pontamon 「上級こそは中級で一瞬頭を過ぎた二枚飛車だと決めつけて失敗。7筋の攻防に玉が参加するための62玉は気付き難いでしょうね。しばらくデジャブを感じていましたが、簡単な条件の違う作品を解いたことがあったのに気付いて精神的に一安心しました」

小木敏弘 「詰みかたちの予測が難しかったです。王様が上の方の気ができて解けましたが、75まで来るとは予想外、これもたっぷり二日かかりました。ヒントがとても面白いです」

波多野賢太郎 「条件からして難しそうでしたが、考えてみると意外と手が限られているんですね。"同"の手がない、というの大きなヒントになりました。面白い詰上がりですね」

渡辺（双方解） 「最後の5手が2マス手前条件の感じが出ていていいですね」

■以上はノーヒントで解かれた4名のコメント。75玉型は意外性たっぷりでした。

金少桂（双方解） 「(ヒント前) 作意より先に余詰解(10手目に同の着手あり)を見つけてしまった。この順が綺麗すぎて作意解が見つからない・・・。

作意がわかってないので手順の感想はおいておいて、現代ラノベ風の問題文が素敵、続きが読みたくなる。そして是非横に可愛い挿絵をつけてほしい！（残念ながら私には絵心がないので描けません）

(ヒント後) 結局作意解の方はヒント待ちしてしまいました。おそらく中段玉じゃないかなという最初の直観は当たっていたのですが、余詰解が中段玉でしかもこれ以外の詰み形がなかなか見つからなかったのも、作意は自陣で詰ますのかなと迷宮入りしてしまいました。この詰め上がりはとてもじゃないが見つけれなかったです。傑作」

ほっと（双方解） 「(ヒント前) 手が限られているのに、結局ヒント無しでは修正前の余詰手順しか見つけられず。(ヒント後) 作意の11手目以降は完全に盲点。好作です」

布哇齋（双方解） 「素直に詰みやすそうな形を考えると余詰めの方が出てきてしまいますね。中段玉なら7四とっていたので、ヒントなしでは到底解けませんでした。詰上がりは見えなかったのですが、n-2を満たすための

先手の駒の配置を試したら、いつの間にか詰んでいた感じです。この2枚桂は見事です」

■以上は余詰解を発見された3名のコメント。作意順は難解でした。

隅の老人B 「駒を動かす場所が限られていて、意外と簡単。ただ、駒の動きが3番目の条件に合っているかの注意は必要」

加賀孝志 「ヒントで3番追加宜しく」

たくぼん 「8手目62玉のヒントで最後の飛打ちに気付きました。難解でしたが好作と思います」

RINTARO 「唯一ヒントを見た問題。まさか75で詰むとは思わなかったです。75で詰むと分かれば一瞬でした。2同様、うまい手順です。ヒントの『8手目62玉』は蛇足だと思います。7筋以外の手は62玉しかありえないので」

■直前ヒントにはわかりきっていることも織り込んでいます。62玉は当たり前でも"8手目"が鍵になり解けた方もおられるはずなので蛇足ではないと考えます。

山下誠 「これで詰んでいることを確認するのに時間を要しました。直前ヒントがなければ全くとのお手上げでした」

小山邦明 「面白い収束形だと思いました」

飯山修 「金や銀を取る手順は2マス間隔の着手が出来なくなり、泥沼。まさか玉が75迄上がってくるとは」

諏訪冬葉 「ヒントの玉位置から『どうやって左右の退路を塞ぐか』を考えました」

S.Kimura 「角と銀を取り、自陣の飛車を78に動かしてとどめを刺すことを考えていたのですが、飛車は後ろからでしたか」

■玉位置が75玉とわかってしまえば攻め方を探せますが、玉型がわかっているにも2枚桂と飛の攻めは想定外でした。

原岡望（無解） 「73銀か74飛と思うが手数超過で残念」

DD++ 「おもちゃ箱で初めてギブアップしてヒントを見ました。73桂に73歩から76桂は第一感だったんですが、73玉を72飛で詰ませるor74玉を73飛で詰ませるものと思い込んで（『足許に気をつける』を見て）迷宮入りしました。ヒントは『天にも昇る』の方でしたか……」

斧間徳子 「これは秒殺でした。ただし、締め切り前ヒントを見てからの話ですが。最後の5手と斬新な詰め上がりが見えませんでした。『会話に隠された謎』が解き明かせなくて残念」

■DD++さんをヒント待ちさせるとは、やはり相当な難問です。皆さん75玉型には意表を突かれました。『天にも昇る』が5段玉を暗示することが判ったのもほとんどの方は解けた後のようです。

正解：19名 双方解：金少桂さん、布哇齋さん、ほっとさん、渡辺さん

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 金少桂さん 小木敏弘さん
小山邦明さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん 布哇齋さん ほっとさん
Pontamonさん 山下誠さん RINTAROさん
渡辺さん

総評

小木敏弘 「初級に上級と同じくらい悩みました」

渡辺 「今回は手数の割には読みの量も少なく、易しめだったかと思います」

波多野賢太郎 「今回は中級問題が一番時間がかかりました。案外、上級が易しかったかもしれないです。毎回ですが、どの問題も条件の出し方がうまいなあと思います」

ほっと 「とりあえず、しばらくは解答を出したいと思います」

占魚亭 「上級が解けなかったのが心残り」

■今回は上級が解けたかどうかで難易度の評価が分かれました。

Pontamon 「今回は全体的に難易度が少し高めだった感じがしました。来月は94問題かな？」

■今年は94問題特集をお休みしました。

布哇齋 「今回はノーヒントで上級まで解けたと喜んでいたら、余詰めでがっかり。まあ、余詰めであれば上級問題ではないですよ。それはさておき、見事な詰上がりの問題が多く楽しめました」

RINTARO 「3をノーヒントで解きたかったな」

隅の老人B 「今回は出題日に105-1を考えたが、サッパリ解らず、簡単にギブアップ。ここでの妙手は9月13日のヒント待ち。13日、ヒントを読んで再挑戦。おおよそ1時間で3題が解けました。この勢いで、今度は展示室の難問を解こうかな、です」

飯山修 「今回も直前ヒント頼りとなりました」

■困ったときの直前ヒント。大いに活用ください。

斧間徳子 「今月は飛車角が大活躍する作品が多いと思ったら、金銀の手が1手もないですね」

S.Kimura 「今回は3題とも初手が76歩でしたが、初手がすべて同じなのはあまりないような気がするの、気のせいでしょうか」

■今回は変化球なく76歩の直球勝負でした。最も頻出する手です。

DD++ 「そろそろ年賀推理募集の時期ですか。来年のと再来年のは作るの難しそう」

■例年通り、"年賀"推理将棋を募集します。2017か29に関わる作品に限らず、11絡みでも構いませんので。

たくぼん 「今回は好作が多くレベルが高かった。またまた宣伝ですが、来月WFPが100号を迎えます。100号向けの作品も大募集(1人1作展)しておりますので何とぞよろしくをお願いします」

■WFPもいよいよ大台に乗ります。1人1作展へのご投稿はもちろん推理将棋も可ですのでよろしくをお願いします。

推理将棋第105回出題全解答者： 21名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 金少桂さん 小木敏弘さん
小山邦明さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん
布哇齋さん ほっとさん Pontamonさん
山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

WFP (Web Fairy Paradise) も無事 100 号を迎えることが出来ました。100 号 (8 年 3 ヶ月) と言うと長いように思えますが、考えてみれば生活習慣の 1 つになっていましたのでひと月ひと月こなしていたら、あつと言う間だった気がします。ここでは WFP のこれまでの歩みを書いてみます。バックナンバーを 1 つずつ見ていくと懐かしさがこみ上げてきますね。皆さんも是非気になる話題がありましたら、昔に遡って鑑賞してみてください。

皆さんにとっての思い出はどれでしょうか？

0 号 (2008 年 6 月)

WFP (Web Fairy Paradise) 1 号発刊の 1 ヶ月前に、思いつき刊・Web Fairy Paradise を発行しています。WFP の発行をまだ迷っていた時期で、とりあえずどんな感じか試してみたものです。内容は以下の通りです。

- ・第 11 回アンチキルケばか詰作品展
- ・第 11 回 PWC ばか詰作品展

2 つの作品展の出題稿を載せただけの 6 ページの小冊子でした。今になって考えると出題した以上解答号が必ずあるわけで、WFP を発刊するということは規定路線だったということでしょう。詰将棋メモにて大きく取り上げられたことも止められない一因となりました。

1 号 (2008 年 7 月)

記念すべき 1 号は、43 ページでした。内容を書いてみますと、

- ・推理将棋第 13 回出題
- ・推理将棋第 12 回出題解答発表
- ・JIGSAW BOX #03 (担当: 小峰耕希)
- ・今月のカピタン展示室 No.20.21
- ・Fairy of the Forst #16 (担当: 酒井博久)
- ・Onsite Fairy Mate 第 137 回出題
- ・Onsite Fairy Mate 第 136 回出題解答
- ・第 11 回アンチキルケばか詰作品展解答発表
- ・第 11 回 PWC ばか詰作品展

・詰パラ 4 月号発表 中村雅哉ブルーゲーム 56 手投稿原稿

・Messigny ばか詰入門・・・1 (たくぼん)

・たくぼんの解図日記にて解答募集した

Messigny ばか詰 (伊達悠作) 解答発表

・早詰発見! (たくぼん作と神無七郎作の最悪詰の作品への早詰指摘)

となっています。結構頑張っています (笑) メインは中村さんのブルーゲーム 56 手 (詰パラ発表) の投稿原稿掲載でした。なんと 11 ページにも亘る原稿で N 村さんと K 坂さんの会話形式で抜群に面白い内容です。詰パラに載るわけありませんので WFP に頂きました。1 号に相応しい読み物になりました。最後に掲載したのが七郎さんによる早詰指摘で私と七郎さんの作品に早詰があったという記事。これには二人で苦笑いでしたが、ちょっとおいしい部分もありました。

2 号 (2008 年 8 月)

今号より WFP フェアリー作品展 (常設展) が始まりました。担当は、紅月花煉氏で第 1 回～第 29 回までを担当して頂きました。お忙しい中大変だったと思いますがありがとうございます。

これ以降は特別な催し物、企画のみを列記します。

主な催し

15 号 (2009/9)

・迷宮の果てに (神無七郎)

課題 A 「普通の詰将棋と協力詰の両方のルールで同一の解が正解となる最長手順の図を示せ。」という設問が 1 つと、課題 B は課題 A プラス「ただし、最終手以外のすべての攻方の着手に正解以外の紛れがあること」の 2 つの設問を投げかけた。

解答発表は翌 16 号。解答者は 2 名で私が 2 課題とも最長となったが 19 号にて志賀友哉氏が課題 B の課題を記録更新し、21 号で私が再び更新した。

19号 (2010/1)

・果報は寝て待て (神無七郎)

「パスができたなら短い手数で詰む協力詰を作れ」出題は19号、発表は20号 追記31号。31号の追記では課題A：もず作で16227手&32手というとんでもない記録が発表された。

もず氏作 協力詰 16227手&32手

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

持駒 なし

23号 (2010/5)

・1手詰コンクール (神無七郎)

課題A：(多重)間接王手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

課題B：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

課題Aが3作、課題Bが1作でした。解答発表は24号。追記25.26.30.35号。

22号 (2010/4)

・第21回WFP作品展に雲海作・成禁協力白玉詰9112手「傘の曲」出題。解答発表は23号でしたが残念ながら余詰。指摘は渡辺氏。

29号 (2010/11)

・ギネスに挑戦 (最多持駒ばか詰)。7作出題し結果発表は30号で最多持駒の記録は小林看空氏で23枚 (53手詰)

小林看空作 ばか詰 53手 (持駒23枚)

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

持駒 角銀桂4歩17

33号 (2011/3)

・この年3/11に東日本大震災が発生。「がんばろう日本！祈念作品展」作品募集。34号にて作者のコメント付きで出題(5作)した。結果発表は35号。

51号 (2012/9)

・おばかなフェアリー詰将棋募集。53号にて15作出題。前代未聞の作品展となった。解答発表は54号。

60号 (2013/6)

・WFP5周年記念・解くのに頭を悩ます？5手協力詰作品展の開催。A：無駄駒・花駒なし部門、B：無駄駒・花駒あり部門。A：9題、B：5題出題した。解図時間を書いて解答するという内容で解答者の平均解図時間で順位を付けた。A部門1位は変寝夢氏作で平均解図時間は14分11秒。B部門1位はDD++氏作で22分10秒

課題A：変寝夢作 協力詰5手

										九
		角								八
										七
						飛				六
										五
										四
										三
										二
										一

持駒 桂

課題 B : DD++作 協力詰 5 手

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

持駒 角

60 号 (2013/6)

- ・ WFP5 周年記念コンクール (担当: 橘圭伍) 開催。WFP では初の推理将棋作品展 5 題出題。

61 号 (2013/7)

- ・ 王手が 9 割 (一乗谷酔象)
「実戦初形から初めて、王手率が 90% 以上に達して詰んだ。同一局面なし。」という出題。63 号にて途中図付きで 2 問追加。解答発表は 65 号で荻江さんの解答 87479 手 (王手率 90.003315% には度肝を抜かれました。

63 号 (2013/9)

- ・ 上田吉一作品展
橘圭伍氏のご尽力でビッグネーム上田さんの個展を開催しました。キルケ、PWC の作品 3 題。

63 号 (2013/9)

- ・ 第 56 回 WFP 作品展にて荻江香木氏の協力詰 2571 手と 4247 手が出題されました。

66 号 (2013/12)

- ・ 王手をかけると 1 手詰 (一乗谷酔象)
できるだけ王手の種類が多くなるように 1 手詰の盤面を推理する将棋パズル。3 題出題。

68 号 (2014/2)

- ・ 記録に挑戦! (攻方連続不成回数)
記録 1 位は荻江香木氏作協力詰 233 手 (不成回数 96 回)

5 人の方から投稿があり、中に馬屋原さんから投稿いただいたのはビックリ。

荻絵香木 協力詰 233 手 記録 96 回

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

持駒 なし

69 号 (2014/3)

- ・ 記録に挑戦! (受方同一駒連続着手回数)
投稿は北村太路氏作 1 作ながら記録 42 回 (王)

北村太路 協力詰 95 手 記録 42 回 玉

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

持駒 歩

70 号 (2014/4)

- ・ WFP 小品集 (橘圭伍)
70 号を記念した易しくて簡単な短編 30 作の小品集

70 号 (2014/4)

- ・ WFP 作品展特別出題
Soga 氏の拡大盤を使った作品 2 題。「詰将棋コンピュータ」を実現。解答発表は 72 号。

77号 (2014/11)

- ・フェアリー版くるくる作品展初開催

82号 (2015/4)

- ・第72回 WFP 作品展に変寝夢氏作二玉協力自玉詰 4626 手「玉環」発表。発表は 84 号

83号 (2015/5)

- ・WFP 作品展特別出題
詰カエル氏作『永劫回帰』175271040 手出題。コンピュータが無ければ解けない作品の出題は史上初かも。解答発表は 86 号。

詰ガエル氏作『永劫回帰』175271040 手
縦シリンダー盤安南多玉協力千日手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								香	香	一
								香	香	二
								香	香	三
								玉	玉	四
								玉	歩	五
								皇	皇	六
								皇	皇	七
								皇	皇	八
								皇		九

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※色：1対6の大桂馬、莓：1対5の大桂馬
盤上の駒はすべて玉

86号 (2015/8)

- ・フェアリー入門 (橘圭伍) 開始
☆紹介した図面の手順は各号を確認下さい。

WFP 読み物一覧

1号 (2008/7)

- ・Messigny ばか詰入門 1~5 (たくぼん) : ~5 号

2号 (2008/8)

- ・受先協力自玉詰双裸玉調査結果報告 1~4 (神無七郎) : ~4 号、12 号

5号 (2008/11)

- ・Word・Excel で将棋盤を描く (神無七郎)

6号 (2008/12)

- ・フェアリー煙詰総まくり 1~5 (たくぼん) : ~12 号

7号 (2009/1)

- ・X4cc はいかに改装されたか 1 (神無太郎)

13号 (2009/7)

- ・ギネスに挑戦！フェアリー編 1 (歩合)
・妖精賞の系譜 1~18 (たくぼん) ~31 号

14号 (2009/8)

- ・ギネスに挑戦！フェアリー編 2 (大駒 4 枚)
・フェアリーランド全解答成績

19号 (2010/1)

- ・X4cc はいかに改装されたか 2 (神無太郎)

20号 (2010/2)

- ・福優慶麗作は一本道詰将棋ではなかった！ (神無七郎)

- ・馬くらべ (赤土陽一)

23号 (2010/5)

- ・お便りより・森茂作ばか自殺スタイルメイト 80 手に余詰 (雲海) 続報 24 号 (雲海)、25 号 (神無七郎)

24号 (2010/6)

- ・集積回路Ⅲが蘇る！？ (神無七郎)

27号 (2010/9)

- ・E メール将棋 (小峰耕希)

34号 (2011/4)

- ・王手は追う手 (神無七郎)

36号 (2011/6)

- ・新約・神詰大全 全国大会で販売

37号 (2011/7)

- ・第 27 回詰将棋全国大会の部分的なレポート

38号 (2011/8)

- ・フェアリー百人一局集再考 (神無太郎)

39号 (2011/9)

- ・創作 (推敲) の一端 (神無太郎)
・不動玉協力詰作品 (たくぼん)

40号 (2011/10)

- ・田宮克哉氏を偲んで (たくぼん)
・大山曜への手紙 (神無太郎)

41号 (2011/11)

- ・詰将棋の設計 (神無太郎)
・WFP の打歩ばか詰 (神無太郎)

42号 (2011/12)

- ・Koko について (小林看空)
・神無太郎への九つの質問 (神無太郎)

- ・WFP のばか詰 (神無太郎)

43号 (2012/1)

- ・ネコネコ鮮の紹介 (小林看空)
・「新約・神詰大全」の感想 (神無太郎)

44号 (2012/2)

・ネコ鮮の紹介（小林看空）
・王の全格巡り（神無太郎）
45号（2012/3）
・絨毯爆撃免許皆伝？！（神無太郎）
46号（2012/4）
・背面ばか自殺スタイルメイト詰の紹介（小林看空）
・WFP 作品展番外・アナグラム協力詰（神無七郎）
・太郎さんには内緒だよ（北村太路）
47号（2012/5）
・WONDEROUS STORIES（神無太郎）
48号（2012/6）
・功績賞（仮）（神無太郎）
・フェアリー詰将棋作ったー（たくぼん）
50号（2012/8）
・「矢絋Ⅱ」までの道のり（神無太郎）
51号（2012/9）
・王手は追う手追記（神無七郎）
・握り詰の呪縛（神無太郎）
53号（2012/11）
・f m 虎の穴・出張版（神無七郎）
・ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦再び（神無太郎）
・ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦三度（神無太郎）
54号（2012/12）
・裸玉鑑賞（神無七郎）
・おばかな問題（神無太郎）
・ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦四～六度（神無太郎）
・裸玉創作の工業化！？（神無太郎）
55号（2013/1）
・悪魔詰をf mで検討する（神無七郎）
・左右非対称（神無太郎）
・裸玉鑑賞（上谷直希）
57号（2013/3）
・工業化創作活動（神無太郎）
59号（2013/5）
・フェアリー四十人一局集とりあえず（神無太郎）
60号（2013/6）
・集積回路Ⅱに早詰（神無太郎）
・神無太郎源泉館
61号（2013/7）
・中立駒の紹介（変寝夢）
62号（2013/8）
・蔵書一代（神無太郎）
63号（2013/9）

・青木みどり氏フェアリー作品一覧
・逆算せよ+参加決定（神無太郎）
64号（2013/10）
・裸玉鑑賞2（上谷直希）
66号（2013/12）
・伝統ルールを改変する（橘圭伍）
68号（2014/2）
・創作ルール「肩車」（時風瑞季）
71号（2014/5）
・推理将棋番外編（神無七郎）
・Andernachの紹介（変寝夢）
72号（2014/6）
・近代将棋のフェアリー詰将棋（神無七郎）
・譲ります（神無太郎）
74号（2014/8）
・詰将棋コンピュータの補足（soga）
・フェアリー祭殺人事件（神無太郎）
75号（2014/9）
・フェアリーデータベース再開（神無太郎）
・Imitatorの紹介（変寝夢）
・禁欲ばか詰について（たくぼん）
78号（2014/12）
・年賀算（神無太郎）
・佐藤さんからのメール（たくぼん）
83号（2015/5）
・透明駒のご紹介（会場健大）
85号（2015/7）
・アインシュタイン駒の紹介（変寝夢）
88号（2015/10）
・六千手超え自殺詰の研究（神無七郎）
・WFP 作品展 72-2 について（上谷直希）
89号（2015/11）
・フェアリー入門にかこつけて（上谷直希）
・ブログ紹介
90号（2015/12）
・駒柱あるいは一文字あるいは年賀詰（神無太郎）
91号（2016/1）
・自分なりの透明駒の門戸（上谷直希）
92号（2016/2）
・リパブリカン詰の紹介（変寝夢）
95号（2016/5）
・リパブリカン詰の紹介改訂版（変寝夢）
96号（2016/6）
・行き所の無い八方桂（神無七郎）
99号（2016/9）
・カーブ優勝に寄せて（たくぼん）

Web fairy paradise 第 100 号おめでとうございます。本稿は、WFP 第 74 号以降付け焼き刃で調べてみた「詰将棋と計算機科学」についてのレポートになります。100 号記念とは関係のない内容ですが、枯れ木も山の……ということで参加してみました。どうぞよろしくお願ひします。

1. はじめに

本稿は、一般化詰将棋問題について解説した文章です。「一般化詰将棋」は、おおまかに言うと $n \times n$ の拡大盤を使った詰将棋のことをいいます。「一般化詰将棋問題」は、「 $n \times n$ の盤面において、与えられた配置が詰むか不詰か判定せよ」という計算複雑性理論上の問題です [1]。

本稿では、横田・築地・北川・諸橋・岩田 (2001b) をもとにして、その成果の一端を紹介することが目的です。当該論文では、G_3 というゲームを盤上で再現することによって証明を行っています。今回はより簡単な The SAT game を構成します [2]。

2. The SAT game について

まずは、神無七郎さんによる WFP 第 44 号の出題稿をご覧ください [3]。この号では、充足問題という数学上の問題をゲーム化した、The SAT game が取り上げられています。

本稿では、この The SAT game をローカライズして取り扱います。まずは、基本的なルールを確認しておきましょう [4]。

- ① \times 行 \circ 列の数字が入った表が出題図
※オリジナルは 3 列ですが、簡単のため 1~2 列にしておきます
- ② ある数を選択すると、その数がすべて緑に、正負を逆転した数がすべて赤になる
- ③ すべての数を緑か赤にしたときに、各行に緑がひとつでもあれば成功、すべて赤になったら失敗

これから 2 問例題を出しますので解いてみてください [5]。

Q1

1	2	←
-1	2	←
1	-2	←

(図 1)

後半の説明のために、数字をひとつしか使わない簡単な例を挙げておきましょう。

Q2

1	-1	←
-1		←

(図 2)

3. 一般化詰将棋での表現方法

前述の Q2 を詰将棋で表現してみましょう。次のページから 8 ページにわたって載せてみます [6]。パーツの元ネタは横山ほか (2001b) ですが、左右反転図や機能を維持したまま上下を入れ替えた図、不詰補正図が含まれています [7]。

79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60		
																					一
																					二
																					三
																					四
																					五
																					六
																					七
																					八
																					九
																					十
																					十一
																					十二
																					十三
																					十四
																					十五
																					十六
																					十七
																					十八
																					十九
																					二十
																					二十一
																					二十二
																					二十三
																					二十四
																					二十五
																					二十六
																					二十七
																					二十八
																					二十九
																					三十
																					三十一
																					三十二
																					三十三
																					三十四
																					三十五
																					三十六
																					三十七
																					三十八
																					三十九
																					四十
																					四十一

(図3：左端上段)

	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	
		㇇	㇇	㇇	𠂔	香			𠂔	角	香	香									四十二
	と		𠂔	科	香			𠂔	角	香	香										四十三
	と		と	香			𠂔	角	香	香											四十四
	と			角			𠂔	角	𠂔	香											四十五
	と			桂			角	𠂔	㇇	㇇											四十六
	と	金		𠂔			香	𠂔	㇇	㇇											四十七
	と	と	角		角	𠂔		香	𠂔	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	四十八
	と	と	𠂔	と	香	角	𠂔		香	𠂔	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	㇇	四十九
	と	と	と	と	香	香	角	𠂔		香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	五十
					香	香	角	𠂔			香										五十一
						香	香	角	𠂔			角		香	香	香	香	香	香	香	五十二
							香	𠂔	角	𠂔					香	𠂔	㇇	㇇			五十三
								㇇	香	角	𠂔	角	桂			香	𠂔	㇇	㇇		五十四
								㇇		香	香	角	香	角	𠂔		香	𠂔	㇇		五十五
										香	香	香	香	角	𠂔			香	𠂔		五十六
														香	香	角	𠂔			香	五十七
															香	香	角	𠂔			五十八
																香	香	角	𠂔		五十九
																	香	香	角	𠂔	六十
																		香	香	角	六十一
																			香	香	六十二
																				香	六十三
																					六十四
																					六十五
																					六十六
																					六十七
																					六十八
																					六十九
																					七十
																					七十一
																					七十二
																					七十三
																					七十四
																					七十五
																					七十六
																					七十七
																					七十八
																					七十九
																					八十
																					八十一
																					八十二

(図 3 : 左端下段)

	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40						
																					一					
																						二				
																						三				
																						四				
																						五				
																					ㄱ	六				
																			ㄱ	ㄱ		七				
																		ㄱ	ㄱ	蟹		八				
																		ㄱ	ㄱ	蟹	香	九				
																		ㄱ	ㄱ	蟹	香	十				
																						十一				
															ㄱ	銀	ㄱ	蟹	香			十二				
															ㄱ	昱	香	香			昱	十三				
															ㄱ	ㄱ	香				昱	十四				
													ㄱ	ㄱ	蟹	香		角		角	蟹	十五				
													ㄱ	ㄱ	蟹	香		桂			香	十六				
																		昱	香	昱		十七				
																		昱	角	爵	角	昱	十八			
																		昱	角	香	香	角	昱	十九		
																		昱	角	香	香	香	角	昱	二十	
																			昱	角	香	香	香	香	香	二十一
																			昱	角	香	香			香	二十二
																			昱	角	香	香			香	二十三
																			昱	角	香	香			香	二十四
																			昱	角	香	香			香	二十五
																			昱	角	香	香			香	二十六
																			昱	角	香	香			香	二十七
																			昱	角	香	香			香	二十八
																			昱	角	香	香			香	二十九
																			昱	角	香	香			香	三十
																			昱	角	香	香			香	三十一
																			昱	角	香	香			香	三十二
																			昱	角	香	香			香	三十三
																			昱	角	香	香			香	三十四
																			昱	角	香	香			香	三十五
																			昱	角	香	香			香	三十六
																			昱	角	香	香			香	三十七
																			昱	角	香	香			香	三十八
																			昱	角	香	香			香	三十九
																			昱	角	香	香			香	四十
																			昱	角	香	香			香	四十一

(図3: 左から2列目上段)

59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40				
																					四十二		
																					四十三		
																					四十四		
																					四十五		
																					四十六		
																					四十七		
マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	四十八		
マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	マ	四十九		
香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	五十		
																					五十一		
香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	馬			五十二		
																		マ	香		五十三		
																	マ		香		五十四		
マ																				香	五十五		
マ	マ																			香	五十六		
蟹	マ	マ																		香	五十七		
香	蟹	マ	マ																	香	五十八		
	香	蟹	マ	マ																香	飛五十九		
		香	蟹	マ	マ															香	六十		
晔			香	蟹	マ	マ														香	六十一		
角	晔			香	蟹	マ	マ													香	六十二		
香	角	晔			香	蟹	マ	マ												香	六十三		
香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ										と	香	六十四		
	香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ										と	香	六十五	
		香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ									と	馬	香	六十六
			香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ								と	と	と	六十七
				香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ							と			六十八
					香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ									六十九
						香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ								七十
							香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ							七十一
								香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ						七十二
									香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ					七十三
										香	香	角	晔			香	蟹	マ	マ				七十四
											香	香	角	晔			香	蟹	マ				七十五
												香	香	角	晔			香	蟹				七十六
													香	香	角	晔				香			七十七
														香	香	角	晔						七十八
															香	香	角	晔					七十九
																香	麴	角	晔				八十
																	マ	香	角				八十一
																		マ	香	香			八十二

(図 3 : 左端から 2 列目下段)

	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	
					ㄥ	ㄥ	ㄥ													
			銀	ㄥ	ㄥ	ㄥ	銀	ㄥ												
			ㄥ	皇	香	香	香	皇	ㄥ											
		ㄥ	ㄥ	香				香	ㄥ	ㄥ										
ㄥ	ㄥ	皇	香			角		香	皇	ㄥ	ㄥ									
ㄥ	皇	香			桂			香	皇	ㄥ	ㄥ									
皇	香			皇	香	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ								
香			皇	角	爵	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ							
		皇	角	香	香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ						
	皇	角	香	香			香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ					
皇	角	香	香				香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ					
角	香	香					香	角	皇		角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ		
爵	香							香	香	角	皇				香	皇	ㄥ	ㄥ		
ㄥ	ㄥ								香	香	角	皇				香	皇	ㄥ	ㄥ	
皇	ㄥ	ㄥ								香	香	角	皇				香	皇	ㄥ	
香	皇	ㄥ	ㄥ									香	香	角	皇				香	
	香	皇	ㄥ	ㄥ										香	香	角	皇			
		香	皇	ㄥ	ㄥ										香	香	角	皇		
皇		香	皇	ㄥ	ㄥ											香	香	角	皇	
角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ										香	香	角	
香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ										香	香	
香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ										香	
	香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ										
		香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ									
			香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ								
				香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ							
					香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ						
						香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ					
							香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ				
ㄥ								香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ			
ㄥ	ㄥ								香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ		
皇	ㄥ	ㄥ								香	香	角	皇			香	皇	ㄥ	ㄥ	
香	皇	ㄥ	ㄥ											香	爵	角	皇		香	
	香	皇	ㄥ	ㄥ											ㄥ	爵		皇		
		香	皇	ㄥ	ㄥ								ㄥ			皇	角	皇		
皇			香	皇	ㄥ			ㄥ		ㄥ						ㄥ	爵	角	皇	
角	皇			香	香	科	科	ㄥ		ㄥ					ㄥ		ㄥ	爵	角	
香	角	皇			香	皇		香	ㄥ	科				ㄥ		ㄥ		ㄥ	爵	
香	香	角	皇					科	科				ㄥ				ㄥ		ㄥ	
	香	爵	角	皇			桂	皇		香	ㄥ							ㄥ		

一
二
三
四
五
六
七
八
九
十
十一
十二
十三
十四
十五
十六
十七
十八
十九
二十
二十一
二十二
二十三
二十四
二十五
二十六
二十七
二十八
二十九
三十
三十一
三十二
三十三
三十四
三十五
三十六
三十七
三十八
三十九
四十
四十一

(図 3 : 左端から 3 列目上段)

	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	
			フ	爵	角	皇					爵	フ								四十二
		フ		フ	爵	角	皇			桂	皇	フ	フ							四十三
			フ		フ	爵		皇			香	皇	フ	フ		フ		フ		四十四
				フ			皇	角	皇			香	香	科	科	フ		フ		四十五
		フ			フ	フ	香	角	皇			香	皇			香	フ	科		四十六
	フ				フ		香	香	角	皇						科	科			四十七
フ				フ					香	爵	角	皇			桂	皇		香	フ	四十八
フ				フ						フ	爵	角	皇					爵	フ	四十九
		フ							フ		フ	爵	角	皇			桂	皇	フ	五十
香	フ									フ		フ	爵		皇			香	皇	五十一
香										フ				皇	角	皇				五十二
香										フ			フ	フ	香	角	皇			五十三
香									フ				フ		香	香	角	皇		五十四
香								フ				フ			香	香	角	皇		五十五
香							フ				フ						香	香	角	五十六
香						フ				フ								香	香	五十七
香					フ				フ										香	五十八
香			フ					フ												五十九
香	フ	フ				フ													フ	六十
香	フ	フ			フ												フ	フ	皇	六十一
香	フ		フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	皇	香	六十二
香		フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	皇	香		六十三
	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香			六十四
																香			皇	六十五
香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香	香		角			皇	角	六十六
									フ	フ	皇	香					皇	角	爵	六十七
と								フ	フ	皇	香			桂	角	爵	角	香	フ	六十八
							フ	フ	皇	香			皇	角	香	角	香			六十九
						フ	フ	皇	香			皇	角	香	香	香	香			七十
					フ	フ	皇	香			皇	角	香	香						七十一
				フ	フ	皇	香			皇	角	香	香							七十二
		フ	フ	皇	香			皇	角	フ	香									七十三
	フ	フ	皇	角				角	皇	フ	フ									七十四
フ	フ	皇	香			皇			香	皇	フ									七十五
フ	皇	香			皇	角	皇			香	皇									七十六
皇	香			皇	角	香	角	皇		王	香									七十七
香			皇	角	香	香	香	角	皇											七十八
		皇	角	香	香		香	香	角	皇	龍									七十九
角	皇	角	爵	香				香	香	角	皇									八十
フ	角	香	フ						香	香	角									八十一
香	香	香		フ						香	香									八十二

(図 3 : 左端から 3 列目下段)

20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	ㄥ	齧		昱				ㄥ	齧	ㄥ										四十二
ㄥ			桂	角	昱			香	ㄥ	ㄥ	ㄥ									四十三
			ㄥ	齧	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ								四十四
		ㄥ		ㄥ	齧	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ							四十五
	ㄥ				ㄥ	齧	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ						四十六
ㄥ				ㄥ		ㄥ	香	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ					四十七
				ㄥ			香	香	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ				四十八
							香	香	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ				四十九
ㄥ								香	香	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ			五十
ㄥ	ㄥ								香	香	角	昱			香	蟹	ㄥ	ㄥ		五十一
蟹	ㄥ	ㄥ								香	香	角	昱			香	蟹	ㄥ		五十二
香	蟹	ㄥ	ㄥ								香	香	角	昱			香	蟹		五十三
	香	蟹	ㄥ	ㄥ									香	香	角	昱			香	五十四
		香	蟹	ㄥ	ㄥ	ㄥ								香	香	角	昱	角		五十五
昱			香	科	昱		と								香	香	角	昱	ㄥ	五十六
角	昱				香	と		と								香	香	ㄥ	ㄥ	五十七
齧	角	昱			角		と												ㄥ	五十八
ㄥ	蟹	角			桂			と												五十九
蟹	香			昱		金	と													六十
香			昱	角		角	と	と												六十一
		昱	角	香	と	蟹	と													六十二
	昱	角	香	香	と	と	と	と												六十三
昱	角	香	香																	六十四
角	香	香																		六十五
香	香																			六十六
香																				六十七
																				六十八
ㄥ																				六十九
																				七十
																				七十一
																				七十二
																				七十三
																				七十四
																				七十五
																				七十六
																				七十七
																				七十八
																				七十九
																				八十
																				八十一
																				八十二

四十二
 四十三
 四十四
 四十五
 四十六
 四十七
 四十八
 四十九
 五十
 五十一
 五十二
 五十三
 五十四
 五十五
 五十六
 五十七
 五十八
 五十九
 六十
 六十一
 六十二
 六十三
 六十四
 六十五
 六十六
 六十七
 六十八
 六十九
 七十
 七十一
 七十二
 七十三
 七十四
 七十五
 七十六
 七十七
 七十八
 七十九
 八十
 八十一
 八十二

受方持駒
 残り
 全て
 攻方持駒
 なし

(図3: 左端から4列目下段 (図3ここまで))

駒の動きを簡単に解説してみましょう。スタート地点は右下です。スタート直後に攻方に選択権のある分岐があります。攻方は、右上方向か左下方向かを選んで龍追いを継続していきます。どちらの分岐でも、途中三叉路のようになっている箇所があるのですが、40五十九にいる飛車を使って突破していくことが必要です（例えば右上ルートでは、…26六十七龍、25六十五玉、40六十五飛、24六十六玉、24六十七龍、…）。このとき、(41六十六 or 41五十二の)馬の効きが遮られることに注意してください。

52二十二付近で2つのルートが合流し、右上方面へ向かいます。43十三付近で受方に選択権のある分岐が出てくるのですが、各ルートの末端部分是不詰配置となっており、末端まで詰まされることなく通過できるルートが優先的に選ばれることとなります。この各ルートについて、(41六十六 or 41五十二の)馬の効きが存在する場合に詰みとなるような配置になっている箇所があります(14二十四付近、7三十二付近、16四十一付近の3箇所)。一方23三十四では、馬の効きの有無にかかわらず、攻方は龍追いで通過していくしかありません。

さて、攻方は飛車の王手によって馬の効きを通したり遮ったりできる仕組みでした。したがって、攻方は馬の効きを調整して収束の各ルートを詰みにすることができれば、本作が詰むことを証明できます。

このことと、The SAT gameの対応関係について考えてみましょう。

まずは、本作を略図で表しておきます(図7)。なお、構図・記号法等については、前掲論文のものを参考にしています[8]。

第一のポイントは、2本ある馬の効きです。これには、1、-1と名前が振られています。The SAT gameでは、各数字に色を割り振りますが、それを

詰将棋	SAT game
馬の効きが通っている	緑
馬の効きが通っていない	赤

(図4)

というように対応させてみましょう。すると、

41五十二馬の効きが通っている	1が緑
41六十六馬の効きが閉じている	-1が赤
41五十二馬の効きが閉じている	1が赤
41六十六馬の効き通っている	-1が緑

(図5)

というように、「馬の効きの切替」と「The SAT gameの色の切替」について、うまく成り立たせることができるようになります。

次に、The SAT gameの出題表

Q2

1	-1	←
-1		←

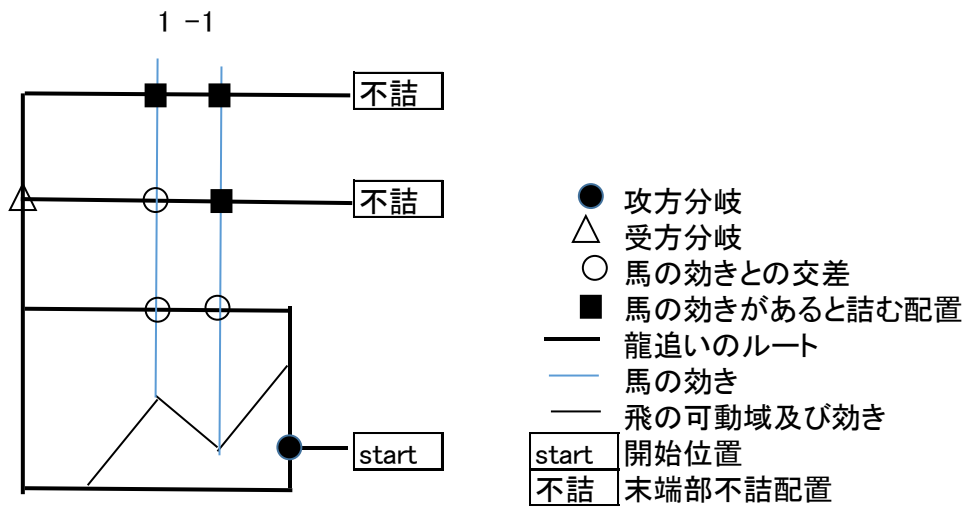
(再掲図2)

との対応についてですが、こちらは収束部分の2行のラインが担当です。ここは単純に、1行目には1行目、2行目には2行目を対応させましょう。さらに、馬の効きがあると詰む配置を

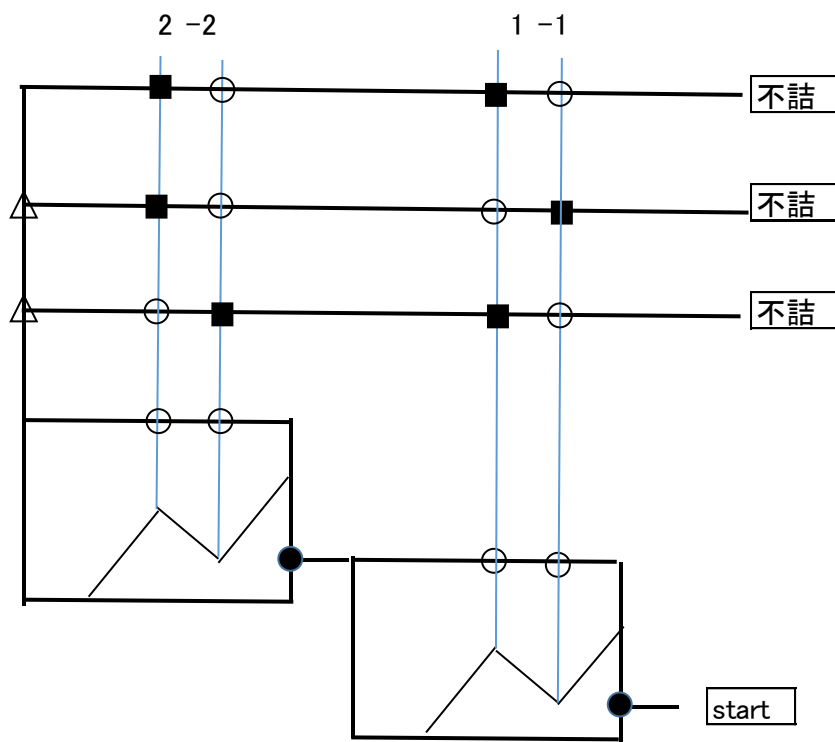
1行目	1、-1との各交点
2行目	-1との交点

(図6)

に設置します(残りの交点には素通りできる配置を設置します)。このように配置することで、The SAT gameのルール③と対応



(図 7 : 図 3 から反時計回りに 45 度回転させたもの)



(図 8)

する状況を作ることが可能となります。

この対応は、**The SAT game** が複雑になっても維持することができます。例えば、**Q1** を詰将棋で作ってみましょう。はじめから略図で申し訳ないですが、図 8 のようになります。馬の効きを切り替える配置を 2 つ設置するのがポイントとなります。

さらに、馬の効きを切り替える配置を 9 個設置して、収束のラインを数行増やせば、本家 **The SAT game** と同一のものを構成することも可能です。パーツの使い回しができるため、(見た目ほどは) 作成に時間がかからないと考えられます[9]。

4. 発展

以上の結果から、次のことが言えます。

定理

一般化詰将棋問題は NP 困難である

自信がないので解説は略します。

横山ほか (2001b) の論文では、SAT をさらに発展させた G_3 という対戦型 SAT と呼べるようなゲームを構成することで、以下の結果を得ています[10]。

定理 (横山ほか 2001)

一般化詰将棋問題は EXPTIME 完全である

このことは単純に言えば、(一般化) 詰将棋がコンピュータにとって非常に難しい問題であるということを示しています。

一般化詰将棋問題の各論文では、詰将棋で他のパズル・ゲームを構成しています。これはつまり、一般化詰将棋が他のパズル・ゲームを構成できるほど表現力が高いと言い換えられるかもしれません。では、当該論文で高い表現力を発揮する結果となった理由について考えてみましょう。

第一に挙げられるのは、ループ状の構造の作りやすさです。例えば、龍追いのようなシンプルな構造で攻方・受方の手を制御できること、さらにそれによって簡単にループ構造が作れることによって、様々な仕掛けを入れやすくなっているように思います。

第二に挙げられるのは、飛び効きの存在です。

本作の心臓部分は、収束部分まで馬の効きが通っているかどうかでした。このような、遠くまで効きが伸びている駒の存在により、それを生かした様々なギミックでの表現が可能となっていると考えられます。

この 2 点で共通しているのは、大駒の重要性です。小駒だけでは、龍追いほど制御しやすいループは作りにくいですし、飛び効きのある駒も香車のみとなってしまいます。実際、一般化詰将棋問題では、純小駒図式に限ると、(EXPTIME より下位らしい) PSPACE 困難性までしか証明できていません[11] (2016 年現在でまだ EXPTIME 完全性が証明されていないというだけであり、将来証明される可能性はあります。しかし、横山らの論文から 15 年経っても証明がないというのは、大駒使用と比べて構成が難しいことの現れだとは言えるでしょう)。したがって、大駒の存在が詰将棋の表現力 (や複雑性) を高めた……と言えるかもしれません。

5. おわりに

ここまで、横山らの論文をもとに話を進めてきました。この論文は、伊藤ら (1999) によって始められた一般化詰将棋問題の終着点と言えるものです。したがって、最初の論文からわずか 1~2 年で最終結果が出た比較的短命の問題だったと言えるかもしれません (なお、一般化将棋については 1987 年の初出論文で一発解決しています[12])。しかし、周辺部にはいくつか小さな未解決問題があるように思います。例えば、上でも触れた純小駒図式については、まだ更新がなされる余地があります。協力詰については、手数指定のある通常ルールは NP 困難までは言われているようです[13]が、手数指定のないものについては、(おそらく) 未研究です。最悪詰や悪魔詰等についても、(充足問題のようなシンプルなゲームでは試みられているかもしれませんが) 詰将棋関係では論文はないようです。無限詰将棋についても、作例が少なく、これからの分野と言えるでしょう。

6. おまけ

大駒を使用するとどのようなことが表現できるのかの一例として、チューリングマシンを作ってみます。

作成するチューリングマシンは、Wikipedia

「ビジービーバー」の項の 2-state のものにしてみましょう[14]。ただし、停止部分については、テープ記号の書き換えを行わずに停止するものとします。

	A	B
0	1RB	1LA
1	1LB	H

(図 9)

このチューリングマシンを詰将棋で表現したもののから 1 セル分だけ抜粋すると、図 12 のような図面になります(次ページ以降)[15]。

なお、マシンのヘッダ部分は玉と龍位置で、内部状態は持駒で対応させています(下表参照)[16]。

A	持駒 歩
B	持駒 桂

(図 10)

セルの色は、中央付近の 2 枚の龍が対応していて、

0	龍位置が40三十四と28三十四
1	龍位置が42三十四と26三十四

(図 11)

という関係になっています[17]。このようにすれば、各状態において、チューリングマシンの機能を正しく模倣できていることが確認されるでしょうか[18]。

本図はテープの 1 セルの図面でした。チューリングマシンは左右に延々とテープが伸びていることから、より正確を期するならば、図 13 のような図面となります。

以上のように、大駒を生かすことで、チューリングマシンも作ることができました[19]。今後は、このような無限に反復する配置についての研究も進んでいくかもしれません[20]。

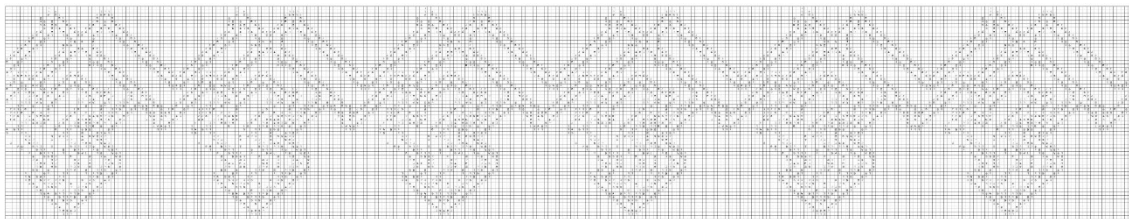
25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
																									一
ㄩ	ㄩ	ㄩ																							二
科	角	科	と																						三
			香																						四
	皇		香	と																					五
	皇			香	と																				六
皇	ㄩ	皇			香	と																			七
ㄩ		ㄩ	皇			香	と																		八
			ㄩ	皇			香	と																	九
				ㄩ	皇			香	と																十
					ㄩ	皇			香	と															十一
						ㄩ	皇			香	と														十二
							ㄩ	皇			香	と													十三
と								ㄩ	皇			香	と												十四
香	と								ㄩ	皇			香	と											十五
	香	と								ㄩ	皇			香	と										十六
		香	と								ㄩ	皇			香	と								と	十七
皇			香	と							ㄩ	皇				香	と						と	香	十八
ㄩ	皇			香	と							ㄩ	皇			香	と					と	香		十九
	ㄩ	皇			香	と							ㄩ	皇			香	と			と	香			二十
		ㄩ	皇			香	と							ㄩ	皇			香	と	香				皇	二十一
			ㄩ	皇			香	と							ㄩ	皇			香			皇	ㄩ		二十二
				ㄩ	皇			香	と							ㄩ	皇				皇	ㄩ			二十三
					ㄩ	皇			香	と							ㄩ	皇	角	皇	ㄩ				二十四
	と	と				ㄩ	皇			香	と							ㄩ	ㄩ	ㄩ				と	二十五
と	香	香					ㄩ	皇			香	と											と	香	二十六
香	角		ㄩ				ㄩ	皇			角	と	と										と	香	二十七
		皇					ㄩ	ㄩ	科			香	香	と								と	香		二十八
	皇	ㄩ			ㄩ	ㄩ	科			皇	ㄩ	皇	角	香	科	皇			と	香			皇	ㄩ	二十九
皇	ㄩ			ㄩ	ㄩ	科			皇	ㄩ	皇	角	香	科	皇			と	香			皇	ㄩ		三十
科			ㄩ	ㄩ	科			皇	ㄩ		ㄩ	皇			皇			と	香			皇	ㄩ		三十一
ㄩ		ㄩ	ㄩ	科			皇	ㄩ			ㄩ	皇	皇		皇	皇	香			皇	ㄩ				三十二

(図 12 : 右上)

25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
桂	ㄥ	ㄥ	ㄥ			ㄥ	ㄥ						ㄥ	ㄥ		ㄥ	ㄥ			ㄥ	ㄥ				三十三	
ㄥ	ㄥ	ㄥ			ㄥ	ㄥ						ㄥ	ㄥ			ㄥ	ㄥ			ㄥ	ㄥ				三十四	
	ㄥ			ㄥ	ㄥ								ㄥ						ㄥ	ㄥ					三十五	
ㄥ			ㄥ	ㄥ									ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ				ㄥ	三十六	
		ㄥ	ㄥ											ㄥ	ㄥ	ㄥ									ㄥ	三十七
ㄥ	ㄥ	ㄥ																							ㄥ	三十八
ㄥ	ㄥ																									三十九
ㄥ	ㄥ																									四十
ㄥ	ㄥ	ㄥ																								四十一
	ㄥ	ㄥ	ㄥ																							四十二
		ㄥ	ㄥ	ㄥ																						四十三
ㄥ			ㄥ	ㄥ	ㄥ																					四十四
ㄥ	ㄥ			ㄥ	ㄥ																					四十五
	ㄥ	ㄥ			ㄥ																					四十六
	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ																					四十七
ㄥ	ㄥ	ㄥ			ㄥ																					四十八
ㄥ	ㄥ	ㄥ			ㄥ	ㄥ																				四十九
ㄥ			ㄥ	ㄥ																						五十
		ㄥ	ㄥ																							五十一
	ㄥ	ㄥ																								五十二
ㄥ	ㄥ																									五十三
ㄥ																										五十四
																										五十五
																										五十六
																										五十七
																										五十八
																										五十九
																										六十
																										六十一
																										六十二
																										六十三

※40二十七龍、39二十九玉を除いて1筋から50筋までを左右に繰り返す

(図 12 : 右下 (図 12 ここまで))



(図 13 : 図 12 を 6 回繰り返した図だが、本来は無限に反復される)

註

[1] 一般化詰将棋問題の初出は伊藤・藤井・上原・横山(1999)ですが、横田・築地・藤井・伊藤(2001a)のまとめ方が分かりやすいため、こちらを紹介します。

「縦横 N ますに王将を除く各駒が $O(N)$ 枚ずつ配置されている盤面が与えられたとき、詰み手順があるかどうかを判定する問題を一般化詰め将棋問題と呼ぶ」(横田ほか (2001a), p58)。

なお、 $O(N)$ については、Wikipedia「ランダウの記号」などを参照してください、

[2] G_3 については、Stockmeyer & Chandra (1979)が初出となります。

[3] WFP 44号 p.3.

[4] <http://www.cril.univ-artois.fr/~rousseau/satgame/satgame.php?lang=eng> (2016年9月25日アクセス)。

[5] 解答は以下のとおりです。

Q1

1	2	
-1	2	
1	-2	

(図 14)

Q2

1	-1	
-1		

(図 15)

[6] 以下の内容は、横山ほか(2001b)の第2節をもとにしています。

[7] 横山ほか(2001b)の図3から図13をもとに作成しましたが、以下の図について元の図より変更を加えています。

- ・ 図 3、図 6 左右反転した図も使用
- ・ 図 8 機能を上下反転させた図を使用
- ・ 図 9 元図に攻方 33 銀追加した上で、左右反転した図を使用
- ・ 図 11 元図の受方 34 とを受方 34 桂に変更した図、及び機能を上下反転

させた図を使用

- ・ 図 12、図 13 機能を上下反転させた図を使用

[8] 横山ほか(2001b)の図2参照。

[9] 横山ほか(2001b) p.246 及び伊藤ほか(1999) p.23 より類推される。

[10] 横山ほか(2001b) p.239。なお、 G_3 は、おおまかに The SAT game を次のように対戦型に改造したものです。

① プレイヤーを先手と後手に分ける

② 先手は前半の数字、後手は後半の数字のみ操作可能

※ 1~6 の場合は、

1~3 が先手操作可能

4~6 が後手操作可能

③ 自分の手番では、操作可能な数字をひとつ選んで、色を変更できる

④ (先手の勝利条件) 後手番終了時に、前半行が一行でも緑で埋まっていたとき
(後手の勝利条件) 先手番終了時に、後半行が一行でも赤で埋まっていたとき

※ 便宜上開始時には正の数を緑にしておきます。

下に例題を置いておきます (解答例としては、先 1、後 4、先 2、後 3 で先手勝ち)。

例

-1	-3	先
-2	4	先
3	-2	後
-1	-4	後

先: 1, 2

後: 3, 4

(図 16)

[11] 横田・築地(2000a)を参照。

[12] 安達・亀川・岩田(1987)を参照。

[13] 星・野下・柳井(2002) p.18

[14] Wikipedia「ビジービーバー」

[15] 横山ほか(2001b)の図7、図9及び、

Culberson(1997)の Figure 4、Figure 6 を参考にしています。

- [16] 内部状態が増える場合は、
3 状態・・・桂桂、桂歩、歩歩
4 状態・・・桂桂桂、桂桂歩、桂歩歩、歩歩歩
のようにしていきます。
- [17] セルの色を増やす場合は、龍の入ったスイッチ部分を増やすことになります。
- [18] 作成のコツとしては、持駒をうまく増減させて、分岐を行うことでしょうか。
- [19] Culberson (1997) では、倉庫番の PSPACE 困難性を証明する際に、テープ長の制限されたチューリングマシンの構成を行っています。詰将棋の場合は、既に EXPTIME 完全性が証明されているため、チューリングマシンを作っても実は新しいことはやっていないということになる……のだと思います。詳しくはよくわかりません。
- [20] チェスでの研究については、Evans & Hamkins(2014)を参照。

参考文献

- C. D. A. Evans and J. D. Hamkins, “Transfinite game values in infinite chess,” *Integers*, vol. 14, Paper No.G2, 36, 2014.
- J. Culberson. “Sokoban is PSPACE-complete”. Technical Report 97-02, Department of Computer Science, The University of Alberta, 1997.
- L. J. Stockmeyer and A. K. Chandra, “Provably difficult combinatorial games,” *SIAM. J. Comput.*, vol. 8, no. 2, pp.151-174, 1979.
- 安達博行・亀川裕之・岩田茂樹, 「 $n \times n$ 盤面上の将棋の指数時間完全性について」, 電子情報通信学会論文誌, Vol. J70-D, 10, pp.1843-1852, 1987.
- 伊藤大雄・藤井慎二・上原秀幸・横山光雄, 「一般化詰め将棋問題の計算複雑さ—小駒図式、成駒無し、還元玉、都詰の考慮」, 信学技報 COMP99-24, pp.17-24, 1999.
- 星由雄・野下浩平・柳井啓司, 「反復深化探索に基づく協力詰将棋の解法」, 情報処

- 理学会論文誌, Vol. 43, No. 1, pp.11-19, 2002.
- 横田雅也・築地立家, 「一般化詰め将棋の PSPACE 困難性について」, 数理解析研究所講録, Vol. 1148, pp.146-151, 2000a.
- 横田雅也・築地立家・北川智博・諸橋玄武・岩田茂樹, 「一般化詰将棋問題の指数時間完全性について」, 信学技報, COMP2000-47, pp.41-8, 2000b.
- 横田雅也・築地立家・藤井慎二・伊藤大雄, 「手数制限付き一般化詰め将棋の PSPACE 完全性について」, 電子情報通信学会論文誌, Vol. J84-D-1, No. 1, pp.58-61, 2001a.
- 横田雅也・築地立家・北川智博・諸橋玄武・岩田茂樹, 「一般化詰将棋問題の指数時間完全性」, 電子情報通信学会論文誌, Vol. J84-D-1, No. 3, pp.239-246, 2001b.
- 須川卓二編, *Web Fairy Paradise*, No.44, Web Fairy Paradise 編集部, 2012. (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP44.pdf> (2016年9月25日アクセス))
- The SAT Game (<http://www.cril.univ-artois.fr/~rousseau/satgame/satgame.php?lang=eng> (2016年9月25日アクセス))
- 「ランダウの記号」『日本語版ウィキペディア』 (<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A9%E3%83%B3%E3%83%80%E3%82%A6%E3%81%AE%E8%A8%98%E5%8F%B7> (2016年10月7日アクセス))
- 「ビジービーバー」『日本語版ウィキペディア』 (<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%93%E3%82%B8%E3%83%BC%E3%83%93%E3%83%BC%E3%83%90%E3%83%BC> (2016年10月7日アクセス))

解答募集締切一覧

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

2016年11月15日(火)

第85回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題
(特別出題含む)

詰四会 20回記念フェアリー作品展 (延長)

フェアリー作品 4題

1人1局作品展 一乗谷酔象

2016年12月10日(土)

1人1局作品展 神無太郎

2016年12月15日(木)

第86回 WFP 作品展

フェアリー作品 11題

1人1局作品展 はなさかしろう

1人1局作品展 sogu

1人1局作品展 たくぼん

1人1局作品展 Pontamon

2017年1月5日(木)

1人1局作品展 上谷直希

1人1局作品展 小林看空

1人1局作品展 若林

1人1局作品展 神無七郎

1人1局作品展 北村太路

作品募集一覧

第5回フェアリー入門

*改訂時に加筆します。

第45回神無一族の氾濫

課題：無限にちなんだフェアリー作品

投稿先：神無七郎 (janacek789@ybb.ne.jp)

(詳細は WFP99号 P11 をご覧ください)

Fairy pf the Forest #49 (募集期間延長)

課題：「詰手数 16～49手」の協力詰

投稿先：→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

投稿締切：2016年11月15日(土)

詳細は WFP98号 P40 をご覧ください。

あとがき

たくさんの皆さんに、投稿頂きなんとか100号の体裁が整いました。感謝感謝です。かなり時間に追われての編集作業になりました。不備があればその都度修正していきたいと思いますので、間違いなどありましたらご指摘よろしくお願ひします。

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

2016年 第100号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十八年十月号

平成二十八年十月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp