



Web Fairy Paradise

改訂：2016/12/31

第102号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第86回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第87回 WFP フェアリー作品展
- ・ かしこなフェアリー(上谷直希)
- ・ ちょっと早い2017年年賀詰作品展
- ・ 第108回推理将棋出題
- ・ 第109回推理将棋出題

結果発表

- ・ 第86回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第107回推理将棋出題
- ・ 1人1作作品展 1,5,9,10
- ・ Fairy of the Forest #49
- ・ カピタン展示室 NO.27

読み物

- ・ (追加)1人1局集6・縫田光司



2016/12

はじめに



2016 年

今年もあっという間に 12 月になったと思ったらもう 20 日を過ぎて、年を越すのも時間の問題となりました。だんだん年を取ってくると1年もそうですが時間が進むのが速く感じられますね。

今年の漢字は「金」ということですが、写真を見ても「金」と読めない人もいるでしょうね。何となく香車の裏っぽい感じでもあります。(人の顔にも見えなくもない?) twitter 上では今年の漢字に合わせて持駒金4の作品がお披露目されました。フェアリー作品もありましたが、皆さんも創ってみてはいかがでしょうか。持駒金4をどのルールと組み合わせでどのような面白い手順を創り出せるのかちょっと興味がありますね。

私自身、今年を振り返りますと、何とんでも 1 番の出来事は「カープ優勝」です。WFP100 号発行も大きな出来事ですが、やはりそれを上回る喜びでしたね。契約更改もかなりの大盤振る舞いで成績を残すことの大切さがよく分かります。頑張っているだけではダメなんです。WFP ももっとたくさんの人たちに楽しんでいただける実績を上げるべく頑張りたいと思います。

それでは皆さん、よいお年をお迎え下さい。

【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 102 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/>

第86回WFP作品展(再掲)及び
第87回WFP作品展

担当：神無七郎

大恥早計作 (将、1990年6月)
ばか逃れ 24手

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

持駒 なし

(※解答は本稿の末尾に)

上は「ばか逃れ」という珍しいルールの作品。これは「先後協力して最短で王手の掛からない局面を作れ」というルールです。今回これを紹介しようと思ったのは、少し前(9月28日)に「詰将棋指し」氏が twitter でこんなことを呟っていたからです。

30年ほど前の図面用紙発見。ルールは、王手をかけ続けて6手目で王手がかからない局面にしてください。

(<https://twitter.com/nenehimapapa/status/781116001286959105>)

作意は翌日の twitter (<https://twitter.com/nenehimapapa/status/781283261645398016>) で発表されましたが、興味深い余詰指摘がされていました。「王手の掛からない局面」を作る素朴な方法は、玉の近くの攻駒を捨てることですが、指摘された余詰筋は、駒を捨てる代わりに巧妙に自駒の動きをブロックするものでした。

このルールの発案は飯田岳一氏で、カピタン33号(1986年2月)に、例題3題と、解答募集7題の計10題が発表されています。このうち半数の5題が不完全でした(機械検討により更に2題に余詰が見つかっています)。この10題を含め、フェアリーデータベースに登録されている「逃れ」絡みの作品は15題で、このルールは現在ではほぼ忘れられている状態です。本誌ではWFP55号「悪魔詰をfmで検討する」

の記事で、左真樹氏作「悪魔逃れ」434手を紹介していますが、そんな僅かな例外を除けば、「逃れ」の他ルールへの応用もほとんどありません。ですから、詰将棋指し氏が「ばか逃れ」の作品を秘蔵していたというのは驚きでした。

「逃れ」は「自玉ステイルメイト」と異なり、動ける攻方駒が盤上や持駒に残っても構いません。「駒余り可」の条件を加えれば、一層面白い作ができるはずですが、打歩詰や逆王手など、「逃れ」になるパターンも多く、潜在的な表現力はかなり大きいルールだと思われます。

ここで紹介した大恥早計氏作や、詰将棋指し氏作を見て面白いと思った方は、ぜひご自分でも創作にチャレンジしてみてください。創作支援のためNoCheck5.exeに「協力逃れ(ばか逃れ)」と「連続逃れ」の解析機能を搭載したので、これも役に立つと思います。

さて、今回のWFP作品展は第86回分の再掲と第87回の新規出題です。先月休載で遅れたため通常の年末進行ではありません。解答締切をお間違えないようお願いいたします。特に第87回は実験的な作品が多く、解図はかなり大変だと思います。WFP100号記念出題等とも時期が重なりますが、宜しく解答をお寄せください。

〔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。それにしても手数が多いですが、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。

〔第 87 回作品展各題への補足説明〕

第 87 回の出題は全 15 題。内訳は神無太郎氏 7 題、青木裕一氏 2 題、soga 氏 1 題、変寝夢氏 4 題、占魚亭氏 1 題です。かなり個性的、実験的な作品が多く、ルールをきちんと把握する必要があります。以下の補足説明を必ず読んでから解図に取り組んでください。

87-1～**87-7** は神無太郎氏の作品。カテゴリーは大きく3つに別れます。

まず **87-1** は Isardam (タイプ A) の登場。手数が比較的長い上、命名付きで、力作を予感させますね。手ごわい作品ですが、解けた方は命名の意味なども考えてみてください。

87-2～**87-4** は「朝」という奇妙な名前が付けられた特殊な八方桂が使われています。この駒は1対2という通常の八方桂の利きに加え、1対7、2対8、7対8の場所にも跳べるのです。なぜこんな利きの定義がされているかは英語名の「Torus-Knight」で分かるでしょう。つまり、この駒はトラス盤上を動く八方桂なのです。もちろん他の駒にとっては通常の盤なので、トラス盤と通常盤が混在しているような奇妙な

手順を味わえると思います。

87-5～**87-7** は八方桂を追い回す協力千日手です。この連作のうち一つ(28手)が「氾濫 45」で登場しましたが、本作品展では更に長い手数で作も登場します。特に **87-7** は手ごわそうですね。

87-8 は青木裕一氏の中立駒を使った作品。「連続王手の千日手禁止」のルールが適用されます。千日手の成立条件は「同一局面4回」。初形ですでに自玉に王手が掛かっているのも、それも勘定に入れてください。

87-9 は変則盤を使用した詰将棋。盤の大きさを変数で与えているのです。**85-sp** で登場した「左下無限盤」と似ていますが、無限に広がっているというより、大きさが可変だと考えてください。盤の大きさは $N \times N$ 。手数は N の関数で **6N-14** 手となっています。変数を使った解答を書きたくない方は $N=9$ の場合、 $N=10$ の場合…のように具体的な整数を使って、法則性が分かるように解答して下さっても構いません。

この問題は歩が無限に使えたり、成禁指定があったり、受先形式(受方から指し始める)だったり、中将棋の反車(香車と異なり後にも走れる駒)を使用していたり…と問題設定には変則要素が満載ですが、手順は至って素直です。

また、厳密に言えば歩を無駄に消費する手順に備えてルールに「最善」指定を付けるべきかもしれませんが、迂回手順を無視する普通詰将棋の慣習を適用する前提で、「最善」指定は付けていません。

87-10～**87-13** は変寝夢氏の様々なルールの作品群。とはいえ、個々のルールは過去に登場したことがあるので、それらの組み合わせ方で何が起こるかが注目です。

まず **87-10** は Grasshopper を使った協力千日手。これも「氾濫 45」での出題作と関連しています。「G」が多くて目が回りそうですが、意外と易しいですよ。

87-11 は夜 (NightRider) と蚕 (NightRider Hopper) という性質の似通った2つのフェアリー駒を使った作品。蚕の方は中立駒でもあるので、それによる役割の違いにも注目です。こういう時は、フェアリー要素が多い方が主役で、他方はサポート役というのが定番ですが、本局はどうでしょうか？

87-12 と **87-13** は最近流行の Andernach を試してみた作品とのこと。でも作者が変寝夢氏で

すから、当然フェアリー駒が絡みます。**87-13**の「アインシュタイン駒」は第**75**回WFP作品展で登場しているので、ルールを憶えていないという方は、そちらを参照してください。

87-14は占魚亭氏お得意のImitator作品。持駒に飛があるので、紛れが多いですが、過去作などを参考に頑張って解いてください。

87-15は再び青木裕一氏の作品。今年の漢字にちなんだ作品です。楽しい趣向作を解いて今年を締めくくってください。

解答要項

- 第**86**回分解答締切:2017年1月15日(日)
- 第**87**回分解答締切:2017年2月15日(水)
- 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。

WFP作品展：年末年始の予定

毎年1月のWFP作品展はお休みさせていただいていますが、今回は先月分の遅れを取り戻すため、通常通り結果稿及び出題を行いたいと思います。従って直近3ヶ月の予定は以下の通りとなります。

	12月	1月	2月
第86回	再掲	結果	
第87回	出題	再掲	結果
第88回		出題	再掲



ルール説明

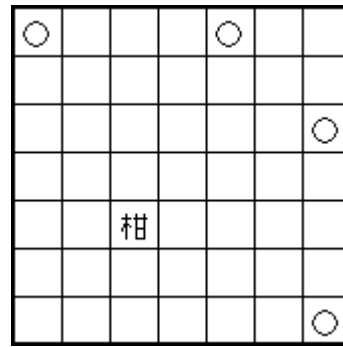
※WFPのページにまとめ資料(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfpr2015.pdf>)があるので、それも参考にしてください。

【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)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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

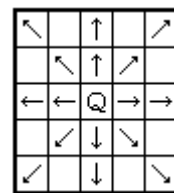
【非王手可(非連続王手)】

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。

【中立駒】(「」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) 中立駒でも自玉への王手は反則。自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。

【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。

【協力自玉スタイルメイト】

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

【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。

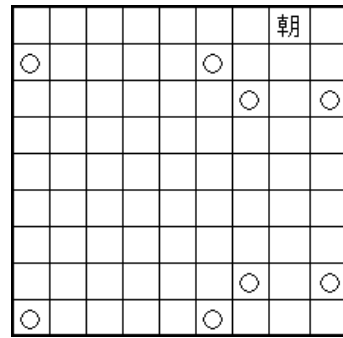
→詳しいルール説明は WFP83 号「透明駒の紹介」を参照のこと。

【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

【Torus-Knight】(朝)

{(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)}-Leaper。
 1 対 2、1 対 7、2 対 8、7 対 8 の場所に跳ぶ八方桂。



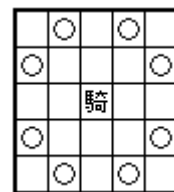
(○が朝の利き)

【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形に戻す。

【Knight】(騎)

チェスのナイト。八方桂。



(○が騎の利き)

【詰将棋】

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

(補足)

本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が 4 回現われる手を禁手とする。

【受先】

受方から指し始める。

【成禁】

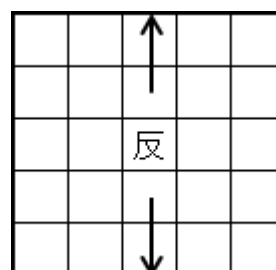
手順中に成る手があってはならない。

【盤の変数指定】

盤の大きさを変数で表す。
 (これに伴い手数も変数で表す。)

【反車】(反)

中将棋の駒。縦に何マスでも動ける。飛び越えては行けない。



(矢印が反車の利き)

【持駒：∞】

指定駒を無限に持っていることを示す。

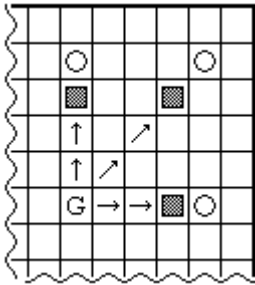
(補足)

∞で指定された駒は最終図で余っても良い。

(必ず余る)

【Grasshopper】(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。

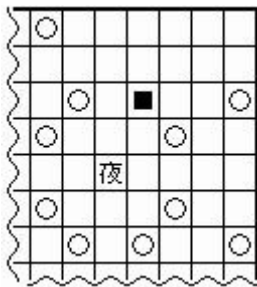


(○がGの利き)

【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。

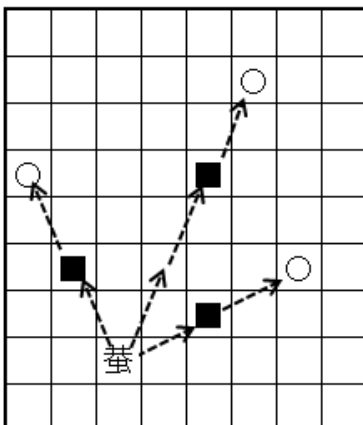
ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○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。)

【NightRider Hopper】(蚕)

ナイトライダーの線上で、ある駒を1つ飛び越した次の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。細則はグラスホッパーと同様。



(○が蚕の利き。■は敵または味方の駒。)

【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)。

【インシュタイン駒】(eX)

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

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

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

【Imitator】(■またはI)

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。この Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

			一
●	●	●	二
角	桂	香	三

例えば左図で、

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。

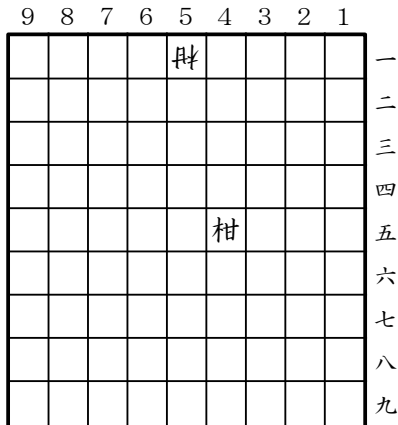


《第 86 回 WFP 作品展》

解答締切：2017 年 1 月 15 日（日）

■ 86-1 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

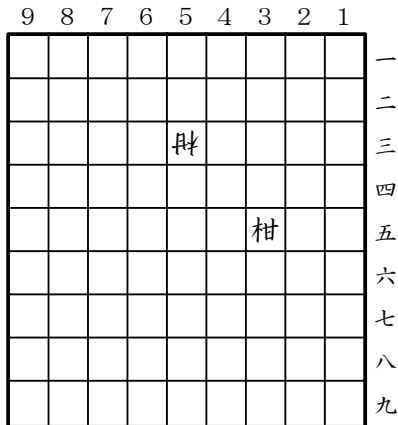


持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-2 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

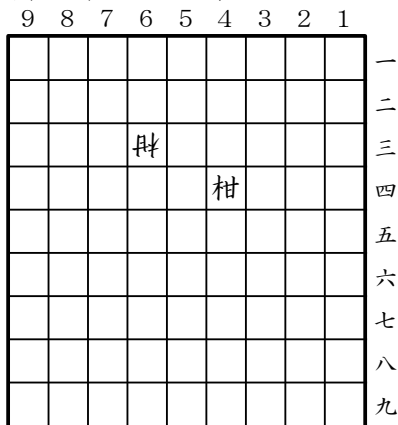


持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-2 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

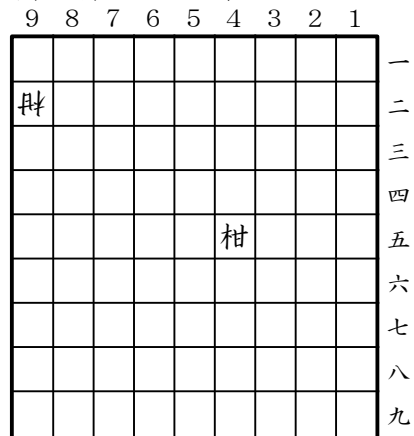


持駒 角

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-4 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

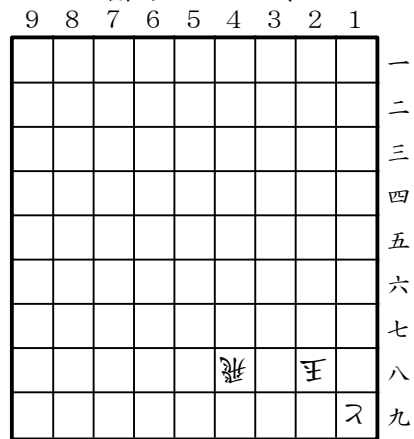


持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-5 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手

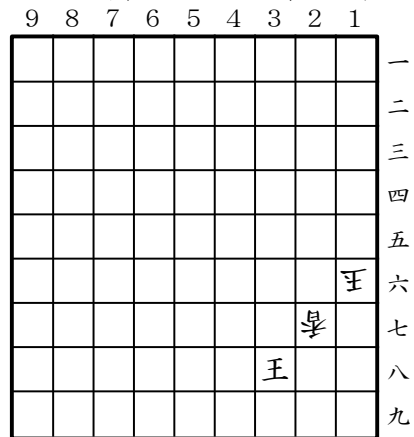


攻方持駒 なし

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



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

									王	
								香		
							王			

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	
									王	
								飛		

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

								王		
								王		

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

									王	
									桂	
									王	

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

持駒 銀4
※透明駒: 攻方0枚、受方2枚



《第 87 回 WFP 作品展》

解答締切：2017 年 2 月 15 日（水）

■ 87-1 神無太郎氏作『岩櫃城』

Isardam協力自玉スタイルメイト 18 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		飛	角	王					一
									二
		杏				と			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛桂4 香2

■ 87-2 神無太郎氏作

協力詰 15 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

※朝:Torus-Knight王

{(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)}-Leaper

■ 87-3 神無太郎氏作

協力詰 15 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※朝:Torus-Knight王

{(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)}-Leaper

■ 87-4 神無太郎氏作

協力詰 17 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※朝:Torus-Knight王

{(1,2)+(1,7)+(2,8)+(7,8)}-Leaper

■ 87-5 神無太郎氏作

協力千日手 24 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※騎:Knight王

■ 87-6 神無太郎氏作

協力千日手 32 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※騎:Knight王

■ 87-7 神無太郎氏作

協力千日手 56手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
								騎		六
								歩		七
								金		八
								銀		九

持駒 なし
 ※騎:Knight王

■ 87-8 青木裕一氏作

詰将棋 41手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
								馬		三
										四
										五
										六
										七
飛										八
銀										九
王	金	金								九

持駒 なし
 ※23馬は中立駒
 連続王手の千日手禁止

■ 87-9 soja 氏作

成禁詰 6N-14手 (※受先)

8 7 6 5 4 3 2 1

							飛	皇		一
						と	歩			二
								王		三
								馬		四
										五
										六
										七
										八

攻方持駒 銀香歩∞
 受方持駒 なし
 ※反:反車 (中将棋)
 N×N盤使用

■ 87-10 変寝夢氏作

協力千日手 24手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
								⊖		四
							G	G		五
							G			六
										七
							⊖	⊖		八
										九

持駒 なし
 ※G:Grasshopper

■ 87-11 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n蚕夜
 ※n蚕:中立Nightrider-hopper
 夜:Nightrider

■ 87-12 変寝夢氏作

Andernach協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									⊖	一
								⊖	⊖	二
								歩	王	三
								馬		四
								皇		五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛桂
 ※G:Grasshopper

■ 87-13 変寝夢氏作

Andernach協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									⚡	一
										二
										三
										四
										五
										六
eR			⚡		♁					七
									S⚡	八
									♁	九

持駒 なし
※eX:アインシュタイン駒

■ 87-14 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
		♁		♁						三
			■							四
	♁			♁						五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛
※■:Imitator

■ 87-15 青木裕一氏作

協力詰 59手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	七
♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	八
歩	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁	♁		九

持駒 金30
※●:石 (着手不可、不透過)

[大恥早計作解答]

83馬 74角 同馬 65金 29角 38金
同角 47金 55金 同と 65馬 同と
66金 同と上 67龍 同と 57歩 同と
47角 同と 46金 同と 45龍 同と まで 24手

最終図

										一
										二
										三
							銀			四
							ス	と		五
							♁			六
										七
							桂			八
							桂	桂		九

持駒 なし

☆「45と」が玉の周囲を巡る趣向。意味付けは攻方大駒の消去ですが、そのために角金合わせて4枚もの合駒を補充するのは驚きです。



以上

解説を引き受けてくれる方が見つかったので(誰でしょうか!?)、自作を何作か放出いたします。

全3作でいずれもかしこ詰(玉方が抵抗する詰将棋)です。普通詰将棋とかなり似た感覚の作品が並んでいるので、これまでフェアリーを解いたことがないという方にもチャレンジしていただけるのではないかと思います。

①は客寄せ。某作のオマージュのつもりです。②は見たとおり、自玉詰での〇〇です。史上初かも。数字上の紛れは多いですが、最も自然な手を選んでいけばそれが正解となるはず。③は受方の応手に狙いが潜んでいます。攻方の手は一本道かもしれません。

①は強欲ルールが付加されただけであとは普通の詰将棋と変わりません。同じ11手詰なら駒の余らないほうを選んでください。②と③は最善詰となり、指定手数を超える手数で詰む手順は不正解となります。このルール指定の違いは、付加されるルールの違いに起因しています(これから先、自玉詰や禁欲詰では最善詰での出題は増えていくと思われます)。

[宛先] 上谷: tsumecontact☆gmail.com (☆を@に)

[解答締切] 2017年3月5日

たくぼんさんのご厚意で、景品があります。また諸事情により解答期間が長めになっております。一人一作作品展の合間の息抜きでも良し、コツコツでも良し、たくさんの解答をお待ちしております。

【強欲】駒を取る手を優先する

【禁欲】駒を取らない手を優先する

【自玉詰】攻方の玉を詰める

【最善】攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべくそれを妨げるよう応じる。

※攻方は最短路数(指定手数)を選び、指定手数を超えた手数で詰ませるのは不正解。無駄合概念はない。

①強欲詰 11手

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

持駒 金桂2

②最善自玉詰 18手

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

持駒 飛2銀2

③禁欲最善詰 21手

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

持駒 なし

ちょっと早い2017年 年賀詰作品展

今年も終わりに近づき恒例のちょっと早い年賀詰作品展。年末年始にお考え下さい。いつも参加頂いている七郎さんにご不幸ごとがあり不参加で2名の参加となりました。

神無太郎

Root-20-Leaper と Root-17-Leaper で、西暦2017 年年賀詰

Root-29-Leaper で、平成 29 年年賀詰のつもりです。

たくぼん

いつものあれです。掛け値なしに易しいよ。

1 番 神無太郎作

柑王/枇王ばか自殺詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
				柑					三
									四
				枇					五
									六
									七
									八
									九

持駒 香

2 番 神無太郎作

杭王ばか自殺詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				杭					五
									六
									七
							杭		八
									九

持駒 香

3 番 たくぼん作 強欲ばか詰 23手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
	角								五
	と				と		と		六
	歩				科		と		七
	歩				と		桂		八
	王						王		九
						銀			

持駒 なし

【ルール説明】

柑: Root-20-Leaper 王 ((2,4)-Leaper 王)

2 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。

下図で○が柑の利き

									一
			○				○		二
									三
○								○	四
				柑					五
									六
○								○	七
									八
			○				○		九

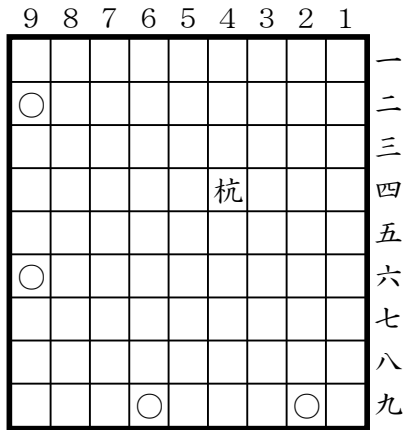
枇: Root-17-Leaper 王 ((1,4)-Leaper 王)

1 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。

下図で○が枇の利き

									一
				○		○			二
									三
○								○	四
				枇					五
○								○	六
									七
									八
			○				○		九

杭: Root-29-Leaper 王 ((2,5)-Leaper 王)
 2 対 5 の位置に跳ぶ八方桂。
 下図で○が杭の利き



【協力自玉詰】
 先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【協力詰】
 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【強欲詰】
 駒を取る手を優先する。

- ★ 1 番と 2 番は前回の詰四会フェアリー作品展を参考にするといいかもかもしれません。駒の利きを把握するところから始めましょう。
- ★ 新春ですのでヒントを特別サービス。
 1 番・・・柁は 2 回動いて、最後柁で王手を掛けます。
 2 番・・・杭は共に不動です。

解答送り先
 takuji@dokidoki.ne.jp (たくぼん)
 解答締切: 2017 年 1 月 15 日



1人1作作品展 6 (はなさかしろう) 解答延長

100 号掲載の 1 人 1 作作品展 6 のはなさかしろう氏の推理将棋作品に正解が入りませんでしたので、担当者、作者と話し合い解答期間を延長することにしました。我と思われる方の挑戦をお願いします。作者から両題にヒントを頂いておりますので是非とも正解に辿り着いて下さい。

解答締切: 2017 年 1 月 5 日
 送り先: 編集部 (takuji@dokidoki.ne.jp)

問題文の全文は 100 号 P7 をご覧下さい。

- 《 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

ヒント: 先手は 3 手目以降、歩を取り続けます。後手の着手筋条件を除くと、条件を満たせる先手の攻め駒の陣容は 2 通りあります。さて、どちらを使うのでしょうか。なお、後手の着手筋条件を「後手はある筋とその他の筋に交互に着手した」とすると 2 解になって、もう一方の陣容にも解が生じます。よろしければ掘り下げてみてください。

- 《 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

ヒント: 先手は 3 手目以降、歩か大駒を取り続けます。後手は 6 手目以降、歩取りか歩打ちか続けます。7 手目までは必然ですが、8 手目が分岐点。3 筋への 4 連続着手条件を除くと、条件を満たせる 8 手目は 2 通りあるのですが、3 筋への 4 連続着手条件を満たせるのは果たしてどちらでしょうか。

推理将棋第108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108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12月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第108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。

今月の3題は、手数順に初級、中級、上級と並べましたが、初級は難しめ、上級はやや易しめなので難度はいずれも中級クラスです。初級は、はなさかしろうさんの変則初形の短編。3手で詰む局面の創作なので、普段詰将棋を創る方にとって易しいはずです。

中級はPontamonさんの11手2条件作品。怪盗の予告状に隠された謎を解き明かしてください。

上級は金少桂さんの13手。後手の“完璧な”守りを打ち破ってください。

◇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

108-1 初級 はなさかしろう 作
入れ替え作業のあっけない幕切れ 3手
(変則初形)

詰みに有効な飛の手を推理しよう。

108-2 中級 Pontamon 作
14択・5択・決め打ちを推理せよ 11手
同の手の後も攻めが切れない筋を推理しよう。

108-3 上級 金少桂 作

完璧な対策 13手

攻め駒が撃退されても初王手で詰む形を推理しよう。

108-1 初級 はなさかしろう 作
入れ替え作業のあっけない幕切れ 3手(変則初形)

「将棋を指していたので覗いてみたんだ」
「うん」
「局面はちょうど、初形配置から一対の駒の位置を入れ替えただけの状態だった」
「へえ。対局中だったということは、二歩や行き所のない駒はなかったんだね？」
「そう。王手放置もなかったよ。」
それで、続けて見ていたんだけど、3手で詰んでしまった」
「なるほど。手間の割にあっけない幕切れだったね。もう少し何か覚えてない？」
「見ていた3手のうちに飛車の手があったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？入れ替わっている駒と手順を答えてください。

(条件)

- ・初形配置から一対(2枚)の駒の位置を入れ替えただけの合法局面から3手で詰んだ
- ・飛の手があった

※ 開始局面で手番の側を先手として扱います。

例えば、

入替：28の先手飛と22の後手角、手順：▲21飛成 △44歩 ▲43桂まで
のような要領でご解答ください。

108-2 中級 Pontamon 作
14択・5択・決め打ちを推理せよ 11手

「ホナン君、これは怪盗シニアからの予告状なんじゃが…」
「タイトルは『14択・5択・決め打ちを推理せよ』か」

「中を見てくれ。推理のヒントが書いてあるんだが、よくわからんのじゃ」

「どれどれ」

- ・ 11分で宝玉を頂く
- ・ 7分には3階を歩く
- ・ 同じところで会えるのは10分の一度だけか」

「3階と言っても、14棟のうちのどの棟なのかを推理できれば良いのじゃが」

「待てよ、シニアは推理将棋好きだから、これは条件か？書き換えると

- ・ 11手で詰み
- ・ 7手目の歩の着手は3段目
- ・ 同が付く着手は10手目のみ

だな」

「おお、そうじゃ。3段目への7手目の歩の着手14通りと数が一致するな。ひとつに絞るなら多分○筋だ。早速警部に連絡せにゃ」

「博士、ちょっと待って。博士が○筋に絞った理由はわからないけど、僕は違うと思うよ。これは警備の配置を間違えさせるための心理トリックだよ」

「なんと、そうなのか」

「シニア、心理トリックを見破ったぜ。博士、警部に○棟の警備を強化するように伝えて！」

「間に合うと良いのじゃが…」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11手で詰んだ
- ・ 7手目の歩の着手は3段目
- ・ 同が付く着手は10手目のみ

=====

108-3 上級 金少桂 作

完璧な対策

13手

「最近友人がよく10手前後で負けて帰ってくるので、明日の対局に備えて対策を考えてきたぞ！」

「どんなの？」

「まず、玉が陣外へふらふら出ていかないこと。二段目より上へ上がるのは危険すぎる。また、最初に玉から動かすのもあまりよくない。」

「確かに玉は守備駒から離れるべきじゃないね。」

「次に、自陣に敵駒が攻め込んでくるのに対処しないのはまずい。自陣に敵駒が侵入してきたらすぐに撃退するんだ。」

「ふむふむ。敵駒の侵入は絶対に許さない、と。」

「そして、最後に駒損しないこと。駒が取られたら、すぐにそれ以上の価値の駒を取り返すことだ。」

「完璧な対策だね！これならきっと勝てるよ！」

翌日

「わ～ん、13手で詰まされた～～～。ちゃんと対策通りにしたのに。初王手でいきなり詰んでるなんて、こんなのないよ～～～」

「わ～ん、13手で詰まされた～～～。自陣に侵入してきた相手の駒は次の手で必ず取り返したし、駒を取られても次の手で必ずそれ以上の価値の駒を取り返し、ちゃんと対策通りにしたのに。初王手でいきなり詰んでるなんて、こんなのないよ～～～」

「2手目いきなり飛から動かすのもどうかと思うよ。やっぱり歩から動かすべきだったんじゃない？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 13手目の初王手で詰んだ
- ・ 後手玉は二段目より上には行かなかった
- ・ 2手目は玉ではない
- 2手目は飛を動かした
- ・ 後手は、自陣に侵入した先手の駒を次の手で必ず取った
- ・ 後手は、自分の駒が取られたら、次の手で必ずそれ以上の価値の駒を取り返した

(駒の価値は飛>角>金>銀>桂>香>歩の順)

=====

推理将棋第109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109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2017年2月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第109回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で2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。

年越・年賀推理将棋を特集します。Pontamonさん、渡辺秀行さん、はなさかしろうさん、DD++さん、斧間徳子さんの5名の方から投稿いただきました。多数のご投稿ありがとうございます。

今後の本コーナー予定

第109回（年賀5題）：12月31日出題、2月20日〆切り

第110回：2月24日頃出題、3月20日〆切り

1月下旬の出題はお休みといたします。

■本出題

第109回は年越・年賀推理将棋特集の、10手から20手の5問(計6局)を出題します。いずれも平成29年に因んで29地点の着手を含む作品です。

1問目、渡辺さん作は10手詰でお馴染みの詰め上がりを目指します。2問目、斧間さん作は10手詰の2局。一つの筋だけを使うか、五つの筋を使うか、対称的な攻め手順を探ります。3問目はPontamonさん作。成る手も打つ手もない渋い手順の11手詰です。4問目、DD++さん作は香落ちの11手詰。三つの駒取りがテーマです。5問目、はなさかさん作は20手詰。双方合わせて17回駒を取り合います。

109-1 中級 渡辺秀行 作

詰まされても良し 10手

29地点の手で詰む形を推理しよう。

109-2 中級 斧間徳子 作

平成29年新年将棋大会 10手×2

29地点へ着手する駒と手番を推理しよう。

109-3 中級 Pontamon 作

地味な指し初め 11手

盤面の駒を活用して詰む形を推理しよう。

109-4 中級 DD++ 作

三羽のトリ 11手(香落ち)

29地点へ移動する駒を推理しよう。

109-5 上級 はなさかしろう 作

2017(平成29)年・丁酉の指し初め 20手

双方の連続駒取りの経路を推理しよう。

■締め切り前ヒント (2月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

109-1 中級 渡辺秀行 作

詰まされても良し 10手

「平成29年に因んで29への着手で詰みだよ。詰上図に成駒はなかったんだ」

「3手目の棋譜は58金上か。10手目に詰まされた方が金運が上がるのかね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手目に29地点への着手で詰んだ
- ・終局図に成駒はなかった
- ・3手目の棋譜表記は「58金上」

109-2 中級 斧間徳子 作

平成29年新年将棋大会 10手×2

A君「昨日の新年将棋大会はどうだった？」

B君「いやあ、正月早々ひどい目にあったよ。2連敗で予選落ちだよ。」

しかも2局ともたった10手で詰まされたんだ」

A君「へえ、それは残念だったね。けど10手で詰まされるって

どんな将棋だったの？」

B君「1局目の相手はずっと同じ筋にだけ着手してきたんだ。2局目はこれと

反対で、相手の指した5手はすべて異なる筋の着手だったな」

A君「じゃあ、全然違う戦型だったんだね」

B君「うん、けれど後で棋譜を見て気付いたんだけど、2局とも29の地点に

着手があったんだ。平成29年の正月らしいと言えなくもないかな」

A君「どんな将棋だったかももう少し詳しく教えてよ」

B君「2局とも惨敗だったからあまりしゃべりたくないな。少しだけ言うと、

1局目は同のつく手があったよ。2局目は駒不成の手が1回だけあったけど

駒を成る手はなかったよ」

A君「そうか。どんな将棋だったかわかったよ」

さて、連敗した2局はどんな将棋だったのだろうか？

(第1局条件)

- ・10手で詰んだ
- ・29地点への着手があった
- ・後手はすべて同じ筋に着手した
- ・「同」のつく手があった

(第2局条件)

- ・10手で詰んだ
- ・29地点への着手があった
- ・後手はすべて異なる筋に着手した。
- ・駒不成の手が1回だけあったが駒成の手はなかった

=====

109-3 中級 Pontamon 作
地味な指し初め 11手

「歩の突き合いで始まった今年の指し初めは地味だったね」

「派手な駒成りや目の覚めるような駒打ちもなく11手で平穏に終わってしまった」

「ま、お約束したかのように、17と29の着手はあったけどね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・初手と2手目は歩を突いた
- ・17地点と29地点への着手があった
- ・駒成りも駒打ちもなかった

=====

109-4 中級 DD++ 作

三羽のトリ 11手 (香落ち)

A「お、BとCで今年も指し初めやってるな」

B「はい、今17地点で今年最初の駒トリがあったところです」

C「'17年の酉年だけにね！」

A「ありゃ、そこ西暦でなのか」

B「では29地点で今年2回目の駒トリを指しますね」

C「29年の酉年だけにね！」

A「いいねえ、指し初めらしくなってきた」

B「お次は11手目に今年3回目の駒トリを指しましょう」

C「1月1日で酉年だけにね！」

A「しかも今駒を成ったからCの玉が詰んだな……って11手？ Bは後手じゃないのか？」

B「香落ちの上手なんです。僕の11香をトリ除いて僕から指したんです」

C「……」

A「おい、C、何か言うんじゃないのかよ」

B「頑張ってネタ振りしたのに」

C「このネタは三連 (トリプル) までなんだ。酉年だけにね！」

A「やかましいわ！」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・香落ち対局で、11手目の駒成で詰んだ※
- ・17地点で1回目の駒トリがあった
- ・29地点で2回目の駒トリがあった
- ・11手目に3回目の駒トリがあった

※香落ち……初形から11香を取り除いた状態で対局開始します。取り除かれた駒は対局中には使用できません。51玉の側を上手、59玉の

側を下手といい、初手は上手が指します（つまり、初手△84歩などになります）。この出題が香落ちなのは単なる盤面反転による数字合わせが目的で、11香の有無は作意手順の成否や余詰の有無に全く関係ありませんので「51玉の側が初手を指す」くらいで考えていただければと思います。

=====

109-5 上級 はなさかしろう 作

2017（平成29）年・丁酉の指し初め 20手

「あけましておめでとう！ 指し初め中継見てきたよ」

「謹賀新年！ そうか、見逃したなあ…どうだった？」

「2017年にちなんで20手目が17回目の駒取りでね。そこで初王手がかかって詰んだよ」

「へえ、景気の良い取り合いだね。酉年だからかな？」

「うん、そうみたい。それから、29と11への着手もあったな」

「ほう、流れはわかったけど、手順を知りたいな。例えば他の干支の駒とか…」

「干支の駒？ ははあ。そうだねえ…後手が4連続で龍の手を指していたよ」

「なるほど。それにしても、酉の年らしいというか、あられもない将棋だねえ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

- ・20手目に17回目の駒取りの初王手で詰んだ
- ・29地点と11地点への着手があった
- ・後手は4連続で龍の手を指した

第85回WFP作品展結果 担当：神無七郎

先月は本作品展を休載してしまい申し訳ありません。当初の予定より遅くなりましたが、第85回WFP作品展の結果を報告します。

今回の解答者数は9名。全題正解者なし。内訳は以下の通りです。特別出題分も同じ表にまとめています。

〔第85回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	sp	計
たくぼん	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	○	-	9
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	○	-	9
縫田光司	○	○	○	○	-	-	○	○	○	○	○	-	9
変寝夢	○	○	○	-	-	-	○	○	○	○	○	-	8
井上順一	○	○	○	×	-	-	○	○	○	○	-	-	7
詰ガエル	○	-	○	-	-	-	○	×	○	○	○	○	7
doko	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
北村太路	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	1
神無次郎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	1

今回は85-5と85-6が難解で心配していたのですが、何とか「正解者0」は免れました。

特別出題はコンピュータを使った解答のみ。正解を見れば、人力での解答はほぼ不可能ということが納得していただけたと思います。

■ 85-1 上谷直希氏作（正解7名）

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

【ルール】

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

16歩 同飛成 25金 同龍 16歩 同飛生
27桂 まで7手

最終図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

もう1つの投稿作のテーマが成駒と生駒ということで、こちらにもそんな感じのテーマになっています。ものすごく易しいです。

FOFに投稿するのも有りでしたが、間に合いませんでした。

【解説】

桂の単騎詰。

これは普通詰将棋では5手が限界で、手順構成の自由度もほとんどありません。しかし、協力詰なら凝った表現が可能です。実際、桂の単騎詰は協力詰の最初期から登場しています。

【参考】

加藤徹／詰将棋パラダイス／1970年9月

ばか詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

													一
													二
													三
													四
											王	角	五
											歩	歩	六
											飛		七
											金		八
											角		九

持駒 香

86金 同角生 97香 96桂 同香 同飛生

87桂 まで7手

参考図は飛角の不成が主題ですが、本局の主

題は飛の成と不成。これは **Fairy of the Forest #45** のテーマ「成りと生」に沿ったものだと思いますが、協力詰では不成より成の方が妙手ですし、なぜ一方は成って他方は成らないかという意味付けを考えるのは、不成で統一するより作家的には面白い課題だと思います。

作者の言う「もう一つの投稿作」は次局 **85-2**。こちらは「成と不成」ではなく、「成と生」の対比が登場します。「不成」と「生」の微妙な違いを意識してご鑑賞ください。

【短評】

変寝夢さん

2手目成ることが出来るのをうっかりし、苦戦。

井上順一さん

同一地点での飛成飛生の理論的最短手数。

☆同一地点だと必ず1枚は動かないといけない（取られる場合は成不成を限定できない）ので最短手数が7手になるのですね。なるほど。

縫田光司さん

雪隠詰以外でこのネタをやるのは（少なくとも私には）珍しいと感じました。

解きやすい難易度の上に、初手～2手目と5手目～6手目の対比という手順の見所もあり、トップバッターとして申し分ない作品と思います。

dokoさん

飛車の成生を使い分ける。客寄せに最適。

占魚亭さん

同地点での成生選択。きれいにできていますね。

たくぼんさん

成と生の見事な対比です。結構好きです。



■ 85-2 上谷直希氏作（正解6名）

Andernach協力詰9手

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

持駒 なし

【ルール】

• 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）。

【解答】

24 王 16 香 同桂転 26 玉 28 香 同桂成転
16 飛 同玉 17 圭 まで 9手

最終図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2手目単純に逃げた局面と作意6手目とを比較すると、桂馬が成桂に変わっているというの

が狙い。Andernach 短編のテーマはこれぐらいしか思いつきません……。

7 パターンぐらいつくって、7 枚で収まったのはこの構図だけ。だからといってこの構図が一番と決まるわけでもないの、最終的な決定は非常に悩みました。

【解説】

自陣で駒が成る作品。

Andernach は自陣で駒が成れるというルールではありません。でも、少し手間を掛ければ、実質的に自陣で駒が成ることができるというのが本局の主張です。

ポイントは自陣が相手にとっての敵陣だということ。つまり、相手の駒を取って「転」し、その駒に自駒を「成」で取らせて「転」で戻せば、自陣で自駒が成れたことになる寸法です。

本局はこの主題を中心に、導入部の自玉のソッポ行きと、Andernach を活かした詰上り（同飛は「転」で自玉への王手になってしまう）で前後を固め、隙のない構成を見せています。特に詰上りは Andernach らしいですね。

【短評】

変寝夢さん

1 6 X、同桂転から推理した。1 6 飛が妙手。

縫田光司さん

25 王を先に読んだので解くのに苦労しました。要の飛の捨駒から法則利用の詰上り、とコンパクトにまとまった好作だと思います。

dokoさん

最終 3 手のせいか、ちょっとかしこ詰っぽい雰囲気を感じました。

井上順一さん

初手から 24 王 26 玉 では、後が続かないが、その局面で桂を圭に変えたのが 6 手目の局面。うまい手順だと思う。龍を攻方の駒にすると思っていたので、予想外の展開。

占魚亭さん

桂を成桂に。上手いなあ。

たくぼんさん

桂の成らせ Andernach 流ですね。

■ 85-3 青木裕一氏作（正解 7 名）

Andernach 協力詰 23 手

								皇		一
								皇		二
								皇	入	三
							王	皇		四
									王	五
									歩	六
										七
								歩	歩	八
										九

持駒 桂4

【解答】

- 27 桂 同香成転 26 杏 14 玉 15 杏 同玉
- 27 桂 同香成転 26 杏 14 玉 15 杏 同玉
- 27 桂 同香成転 26 杏 14 玉 15 杏 同玉
- 27 桂 同香成転 26 杏 14 玉 25 杏 まで 23 手

最終図

										一
										二
									入	三
							王	王		四
							杏			五
									歩	六
										七
							歩	歩		八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

単純な 6 手 1 サイクルの香の剥がしです。

【解説】

Andernach を利用した四香ハガシ。「転」で出来た成香がその場で邪魔駒になり、原形消去の 4 手が繰り返されるのが特徴的です。

趣向を成立させる機構には Andernach の取禁的な性質が使われています。3 手目 16 杏は「転」で王手にならないですし、4 手目同香も「同香転」となってしまう後が続きません。

また、38 歩の配置があるので、4 手目同玉も王手が続きません。スカスカで穴から抜けられ

そんな構図に見えますが、これはれっきとした密室なのです。

香をはがす意味は守備力を削ること。最後は香の守りがなくなって終わりという、最も基本的な作り方です。

手に入れた駒がすぐ邪魔駒になる高級な構想を、自然な手順で趣向作に仕上げた作品です。

【短評】

変寝夢さん

浪漫派っぽい作品で心が和みます。

井上順一さん

同一手順 4 回、使用駒 4 個ずつの趣向。

縫田光司さん

前問より手数は長いですが解くのはずっと快適ですね。個人的にはミニ趣向の収束はこれぐらい最小限であっけなく終わる手順が好みます。

dokoさん

Andernach 慣れてないので 4 手目同香からの繰り返し手順かと思い、手数合わないな一ってなりました(笑)

占魚亭さん

Andernach ならではの香剥がしですね。素晴らしいです。

たくぼんさん

趣向にすると面白いことができますよという作品。今後も楽しみな作者ですね。



■ 85-4 青木裕一氏作 (正解 3 名)

Andernach 打歩協力詰 49 手

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

持駒 飛角

※●：石 (着手不可、通過も不可)

【ルール】

• 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 12 香や 11 香成は不可。
●	●	●				二 22 角や 11 角は不可。
角	桂	香				三 11 桂成や 31 桂成は可。

【解答】

13 角 21 玉 22 飛 31 玉 23 飛生転 21 玉
 31 角成 11 玉 22 金 同飛転 21 飛生 12 玉
 22 飛生 13 玉 24 飛生転 23 玉 15 桂 12 玉
 23 桂成 同飛転 22 飛生 13 玉 25 飛生転 23 玉
 24 香 12 玉 23 香成 同飛転 22 飛生 13 玉
 26 飛生転 12 玉 23 金 同飛転 22 飛生 13 玉
 27 飛生転 12 玉 24 桂 同飛生転 22 飛生 13 玉
 28 飛生転 12 玉 21 馬 同飛生転 23 飛成 11 玉
 12 歩 まで 49 手

最終図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

各サイクルで手順が違う不規則サイクルの連取りです。こちらは手順を考えさせるパズル風です。

- できるだけ短手数で31馬型を作るため、初手と7手目は限定です。
- 46手目までに飛を成っていると、46手目の着手ができないので不詰です。

【解説】

牧歌的な浪漫派趣向から一転、不規則連取りを主題とした現代的な趣向作の登場です。

連取りの構造自体は至ってシンプル。角(馬)を軸に飛で開き王手を行って、2筋に並ぶ駒を取っていきます。

飛で駒を取ると相手の駒になってしまうので、取った駒を使って自分の飛に戻さねばなりません。取る駒が違えば、飛の戻し方も異なり、手順が微妙に変わってくるわけです。

ただ、趣向自体の構造が各々のサイクルで大きく変わるわけではないので、不規則連取りと言ってもそれ自体は難しくありません。むしろ本局を難しくしているのは、導入部のちょっとした伏線です。連取りが見えているだけに31角から入りたくなりますが、最初のサイクルだけは、手数短縮のため13角から打ちます。多くの解答者がこの2手短縮で躓きました。

【短評】

井上順一さん(※51手解)

収束に備えて冒頭2手の伏線がいい。しかし2手短縮ができなかった。

☆井上氏は3手目から「31角成 12玉 22飛 13玉 23飛生転 12玉 13金 11玉 22金 …」と進め2手損。惜しい!

変寝夢さん(※無解)

あれ、手数が足りないぞとあれやこれやと試したけど24桂、同飛転に気づけなかった。15桂、12玉、23桂成、同飛転としちゃいけませんね。

縫田光司さん

初手31角からの手順ばかり考えていて、途中手順は正しいはずなのに収束できない…と長い間苦悶していました。

13角から始めると同手数で角でなく馬を31に据えられる、と気付いた際の快感はととても大きかったです。

途中の不規則趣向も、駒の種類や位置ごとに微妙な違いが表れて面白かったです。

占魚亭さん

飛転での剥がしが楽しかったです。

たくぼんさん

歩を取るまでが大変ですが、その道中は楽しめます。

■ 85-5 神無太郎氏作(正解2名)

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

【ルール】

- 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

【解説】

玉同士が近いので自玉の包囲は容易ですが、問題は4枚もある持駒（それも大駒ばかり）の処理。手数が増えるので「打」を続けるしかなく、ちょっと考えただけではステイルメイトになりそうもありません。前局と同様、打開の鍵はピン止めの利用にあります。

初手 99 角が後の展開を見越した限定打ですが、この時点では意味が分かりません。これに対して合駒はせず、「43 玉 32 角 同玉」の3手で角を受方に渡します。なんだかのんびりした手順ですが、大丈夫でしょうか？

5手目 22 飛に対し、角を渡した効果で、11 角のピン止めができます。でも自玉も初手に打った角も持駒の飛はまだ生きています。次の手を知らないと、残り2手でこの3枚の駒の動きを封じられるとは思えないでしょう。

7手目 88 飛が本局白眉の妙手。まるで玉と関係のない場所に打っているようですが、22 飛のピン止めに外すことで間接王手を掛けているのです。この手は 99 角に蓋をする一石二鳥の効果も持っており、初手の限定打の意味がここで分かる仕組みです。これに対し 22 角で飛を払えば、それが 88 飛のピン止めと同時に自玉の動きを抑える手にもなり、ステイルメイト達成です。

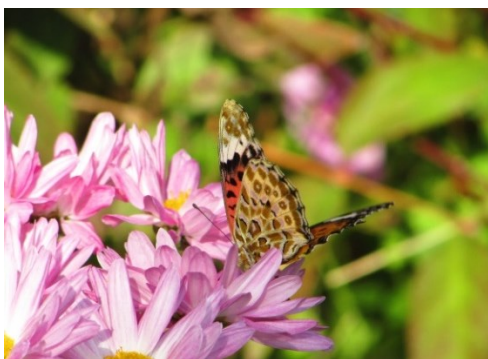
本局は「ピン止めされる駒の交替」と、それを利用した「ソッポ打ち」と呼びたくなる手筋が登場する作品でした。これは Isardam の効果を最大限に利用した手筋として、記憶に値するものだと思います。

【短評】

占魚亭さん

角を渡すのがミソですね。

☆本局唯一の正解。お見事！



■ 85-7 変寝夢氏作（正解6名）

マキシ最善詰7手

									王	

持駒 飛銀

【ルール】

• 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。

【解答】

31 飛 12 玉 13 銀 23 玉 33 飛成 14 玉
24 龍 まで 7手

最終図

									銀	
								龍	王	

持駒 なし

【作者のコメント】

マキシならではの攻め方です。

【解説】

マキシは受方のみが最長距離の手を選ぶルール。チェスプロブレムの **Maximur** に相当します。双方が最長距離を選ぶルールは **Double Maximur** と呼ばれ、詰将棋であまり例がありません。詰将棋には攻方に王手義務があるので、攻方に更なる制約を持たせる意味が薄いでしょう。詰将棋版「マキシ」は先手と後手に別種の制約が掛かるルールとなるわけですが、このルールでは一体何が起こるのでしょうか？

マキシの分かりやすい特徴は、玉が斜めに逃げる手が頻繁に出てくることです。本局では初手 31 飛に 12 玉と逃げますが、これが典型的なマキシの手順です。もし初手 22 飛とやってしまうと、玉が斜めに逃げられないので、上下左右に逃げる手が最長距離となり、その中から「同玉」という受方にとっては都合が良く、攻方にとっては都合の悪い手を選ばれてしまいます。

つまり、攻方は適度に玉が逃げる余地を残しながら玉を追い、状況が整ったところでとどめを刺すのが基本戦略となります。本局はその基本戦略に忠実に手を進めれば解くことができる、マキシの入門的問題でした。

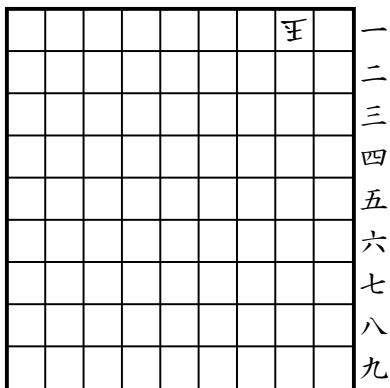
なお、マキシの裸玉はかなり昔から作られています。その実例をご覧くださいませ。

〔参考図〕

左真樹作

マキシ詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金2歩2

(詰将棋パラダイス 1981年5月)

22 歩 12 玉 13 歩 23 玉 24 金 32 玉

33 金 41 玉 42 金打 まで 9 手

本局は上図と違って持駒に「飛」という強力な駒があります。従って「最善」の条件を付けると余詰だらけになります。

マキシに限らず、攻防系ルールで余詰の出やすいものは、「最善」条件を加えて作図上の制約を緩和して良いと思います。

【短評】

井上順一さん

玉が斜めにしか動けないように迫る。

縫田光司さん

「獲物を狩るときは逃げ道を完全に塞ぐと反撃にあうので、逃げ道の一つだけ用意してやりながら追い込むべし」みたいな話を連想しました。

占魚亭さん

ちょっと自信がありませんが……。

☆易しすぎると自分の解答が間違っているように感じる…「フェアリーあるある」ですね。

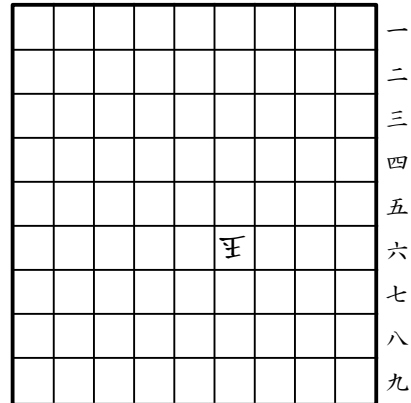
たくぼんさん

懐かしいマキシ詰。感覚がなかなか蘇らない。

■ 85-8 変寝夢氏作 (正解4名)

リパブリカン協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛G

※G: Grasshopper

【ルール】

•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

■ 85-9 変寝夢氏作（正解4名）

協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					馬				一
								王	二
					糸				三
						歩			四
									五
								歩	六
									七
									八
									九

持駒 n角2n桂2

※持駒n角及びn桂は中立駒

【ルール】

- 中立駒（「糸」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)中立駒でも自玉への王手は反則。自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。

【解答】

23n角 41n角 23n角成 24n馬 34n馬 16n馬
24n桂 16n桂 24n桂 16n桂 34n角 16n角
34n角 同歩 まで 14手

最終図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
						糸			四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

駒消去を趣向風にしてみた。24～16n桂は一回でいいという人もいるかもね。

【解説】

まずはルールの確認を。本局は攻方をスタイルメイトにするのが目的ですが、自玉はないので、単に合法手がない状態を目指します。中立駒はどちらの手番でも動かせる駒なので、攻方の合法手をなくすには中立駒も処分しなければいけません。盤上と持駒を合わせて消すべき駒は7枚。手数は14手なので、遊び手を入れる余裕はありません。中立駒であれ受方の駒であれ、攻方の手番で駒を取ってしまうと持駒が増えてしまうので、駒を消去するときは必ず受方の手番でなくてはなりません。さあ、これで条件の整理は済みましたから、後は最も効率的な駒の消し方を求める作業です。

注目すべきは玉から遠い位置にある16歩の存在です。34角（馬）でこれを消したいのですが、持駒に中立桂もあるので、これも消さねばなりません。持駒の中立角は2枚ありますが、1枚は序奏で使い、残る1枚は最後に残る16n桂を消すために温存しなければいけません。また、初形では24歩が邪魔駒で、24歩を消して初めて24n桂が打てます。このため中立桂と中立角の使用順序が限定されます。

この作品で面白いのは16地点ではがされる駒が歩桂角の3種類あることです。今回は85-4で「混合連取り」が登場しましたが、これと示し合わすかのように本局は「混合はがし」になっています。普通詰将棋を含めても「混合連取り」や「混合はがし」は珍しいので、もっとこ

の種の趣向作を見たいと思います。

【短評】

縫田光司さん

変に凝った手順ばかり頭に浮かんで、余分な駒をすべて 16 の地点で始末する（ある意味一番素直な）手順が盲点に入り、解けた作品の中では今回最後まで苦労しました。持駒の桂「2枚」というのが絶妙な枚数ですね。1枚だと（確か）余詰があり、3枚だと（完全だとしても）クドくなり過ぎるという意味で。

☆縫田さんの仰る通り、中立桂の持駒が1枚だけ（この時手数は12手）だと歩に取らせる筋で余詰。3枚以上なら1枚につき2手ずつ手数を増やして完全作です。

井上順一さん

最終手以外の受方の応手は、王手をかけた中立駒を動かす手で、玉が不動。予想外の展開でうまい手順だと思う。

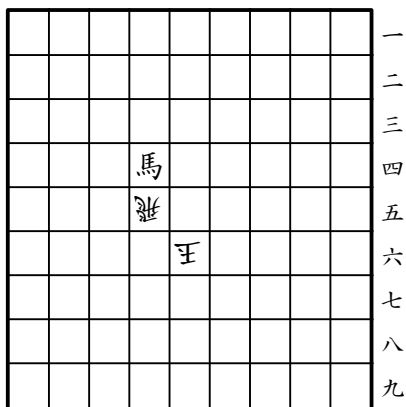
詰ガエルさん

論理的に解けて非常に楽しいです。

■ 85-10 変寝夢氏作（正解6名）

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【ルール】

• 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)

3) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務

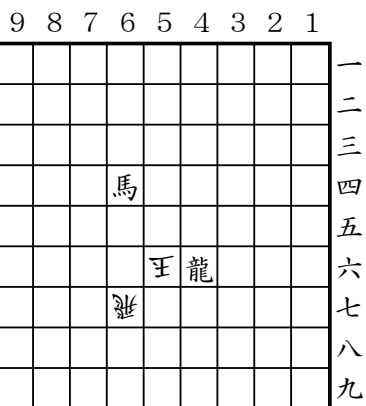
があることを前提とする

4) 協力系の場合逆算も双方が協力する

【解答】

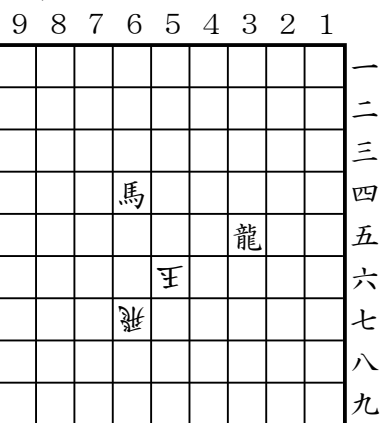
67 飛(+65 龍) 35 龍 / 46 龍 まで -2+1 手

最終図



持駒 なし

逆算図



持駒 なし

(詰手順) 46 龍 まで 1手

(出題図への手順) 65 龍 同飛生 まで 2手

【作者のコメント】

龍を横に使ってみました。

【解説】

玉が空中にいるので、大駒を発生させる逆算はほぼ必然。盤面も大駒ばかりなので闇雲に逆算するとかなり手間が掛かりますが、64馬の利きを有効活用することを考えれば、本局の逆算に辿り着くのは比較的容易でしょう。初形で65飛が65龍でないのは、初手「67龍」と「67龍=飛」（生飛車に戻す）の非限定を生じるのを防ぐため。成れる地点での逆算で生駒を使うのは、レトロにおける作図テクニックの一つです。

【短評】

井上順一さん

このくらいの手数だと詰上がりの想像がつかく。

縫田光司さん

レトロ入門編、といった趣の素直な手順だと感じました。
ところで、初手の表記は「生（不成）」は不要ですよ？

☆解けていることが確実に分かれば、表記は問いません。本局のように生駒を動かす逆算は選択の余地がないですし。
むしろ成駒を生駒に戻す時が要注意です。

占魚亭さん

一目でした。

たくぼんさん

これは一目でした。
こういうのは1題あります。

■ 85-11 変寝夢氏作（正解5名）

協力詰5手

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

持駒 碁
※碁: Orphan

【ルール】

- Orphan (碁)
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。

【解答】

41 碁 31 龍 同碁 33 碁 13 飛 まで 5 手

最終図

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Orphan 同士の利きの伝達を試してみました。
1 3 -> 3 3 -> 3 1 で 1 3 と 3 1 からの両王手で、最終同 Or は 3 4 龍が 3 1 に利いてしまうので詰みというわけです。

【解説】

Orphan は相手の駒から利きを貰う駒です。普通の駒だけでなく、相手が Orphan でも利きを貰えるので、双方に Orphan があると、電線を電流が伝わるように利きを伝達したり、互いに利きを与えあって利きを増幅したりすることができます。

本局では初手から Orphan から Orphan への利きの伝達が登場します。41 碁は龍から利きを貰いますが、受方の 42 碁もこの影響で龍の利きになります。せっかく 42 碁が龍の性能になったのですから、心情的には 2 手目 31 碁の移動合をしたいところですが、ここは単に龍の移動合が正解。34 に龍がいるので、1 枚龍が消えても Orphan の龍の利きは維持されるのです。

面白いのが 4 手目 33 碁の受け。この時点で 42 碁は龍ですが、これが 3 筋に移動すると 34 龍の利きが遮断されるので、31 碁と 33 碁の両方の利きが一気に消えるのです。

第85回WFP作品展特別出題結果

■ 85-sp 詰ガエル氏作 (正解3名)

左下無限盤協力詰 137手

	6	5	4	3	2	1	
季	○			○	○	玉	一
	○	○				○	二
	○	○		○	○		三
	○		○	○		○	四
	○				○	○	五
	○	○	○	○	○	○	六

攻方持駒 夜

受方持駒 なし

※夜：NightRider

○：穴 (着手不可、通過は可)

【ルール】

• 左下無限盤

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。

• 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。

○					
	○	■			○
○			○		
	夜				
○			○		
	○	○		○	

(○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。)

【解答】

(52380,104759)夜 12 玉 (83807,41905)夜 13 玉
 (33523,67047)夜 24 玉 (53636,26821)夜 35 玉
 (21456,42911)夜 45 玉 (34328,17167)夜 54 玉
 (34327,17165)夜 55 玉 (21456,42907)夜 45 玉
 (53632,26819)夜 54 玉 (53631,26817)夜 43 玉
 (21455,42905)夜 42 玉 (34326,17163)夜 32 玉
 (13732,27460)夜 41 玉 (21970,10984)夜 42 玉
 (8790,17574)夜 41 玉 (14062,7030)夜 32 玉
 (5626,11248)夜 42 玉 (9000,4500)夜 43 玉

そして仕上げは 13 飛の鮮やかな両王手。13 飛の利きが 33 銜を經由して 31 銜にも伝わり、本物の飛と仮物の飛による両王手となります。13 飛を同銜と取る手は、31 銜が 34 龍の利きになるので指せません。

本局は Orphan の利きの伝達と遮断が登場し、その特徴を把握するのに適した良問です。今回解けなかった方は1手ずつ Orphan の利きが変化の様子を追ってみてください。

【短評】

縫田光司さん

このフェアリー駒どころかこの漢字自体を初めて見ました (笑)。

手順としては4手目がツボだったのと、最終手で駒の利きが伝播していく様子が独特の味わいだなぁと感じました。

占魚亭さん

なるほど、利きの転写を利用した両王手ですね。最初、これで詰んでいるのか不安でした。

たくぼんさん

この詰上りを見られただけで収穫。



(3602,7199)夜 32 玉 (5761,2881)夜 41 玉
 (5760,2879)夜 42 玉 (2306,4606)夜 32 玉
 (3687,1844)夜 43 玉 (1477,2949)夜 32 玉
 (2361,1181)夜 41 玉 (2360,1179)夜 42 玉
 (946,1886)夜 32 玉 (1511,756)夜 41 玉
 (1510,754)夜 42 玉 (606,1206)夜 43 玉
 (1508,755)夜 54 玉 (606,1206)夜 45 玉
 (966,486)夜 54 玉 (390,774)夜 43 玉
 (968,485)夜 42 玉 (390,774)夜 41 玉
 (622,310)夜 32 玉 (250,496)夜 43 玉
 (398,200)夜 42 玉 (162,318)夜 41 玉
 (400,199)夜 32 玉 (401,201)夜 42 玉
 (163,320)夜 43 玉 (258,130)夜 54 玉
 (106,206)夜 45 玉 (166,86)夜 54 玉
 (70,134)夜 43 玉 (168,85)夜 42 玉
 (70,134)夜 41 玉 (110,54)夜 42 玉
 (46,86)夜 32 玉 (71,36)夜 42 玉
 (31,56)夜 32 玉 (47,24)夜 43 玉
 (21,37)夜 54 玉 (31,17)夜 45 玉
 (32,19)夜 55 玉 (16,27)夜 54 玉
 (23,13)夜 45 玉 (11,19)夜 54 玉
 (13,20)夜 43 玉 (18,10)夜 54 玉
 (10,14)夜 45 玉 (8,13)夜 54 玉
 (11,7)夜 43 玉 81 夜 54 玉 73 夜 45 玉
 61 夜 55 玉 45 金 まで 137 手

最終図

	6	5	4	3	2	1	
一	夜	○		○	○		
二	○	○			○		
三	○	○		○	○		
四	○		○	○		○	
五	○	王	金		○	○	
六	○	○	○	○	○	○	

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【作者のコメント】

ナイトライダーが主人公の、ナイトライダーのためだけに作った作品です。

飛や角とは違うナイトライダーの奇妙な特性を十分かつ出来る限りシンプルに表現することを目指した結果、本作ではその特性を初手の夜遠打という形で表現しました。

ナイトライダーのひとつ目の特性は、ナイトライダーが指数関数的に玉との距離を変えることができるという性質です。

ふたつ目の特性は、同じ方向でも距離によって可能な指手が増えるという性質です。例えば 11 玉に対して南南西の位置(1+x, 1+2*x)からナイトライダーで王手をかけ、玉が 21 に移動し、さらにナイトライダーを北北西方向の(1+x+y, 1+2*x-2*y)に移動して、これが西南西の位置からの王手、つまり(1+x+y, 1+2*x-2*y)=(2+2*z, 1+z)となるように出来るかどうかを考えると、これは x が 5 で割って 3 余る場合のみ可能となることが分かります。これは飛や角では起きなかった現象で、本作の複雑性の源となっています。この割る数 5 は同じナイトライダーでも方向によって変化します。本作は逆算式に解いていくことになるのですが、45 から 11 までの細かい一本道を玉が通り抜けるためには、かなり恵まれた状況(本作と同じ方向のみ考慮するなら $1/(4^5)=1/1024$ 程度の幸運)にある必要が有ることが分かります。左側部分は王の自由度が高く、少しずつ場合の数が増えていきます。玉が 45 から 11 までの細かい一本道を通れる状況は稀ですが、場合の数が増えていくと、いずれその稀な状況に出くわし、それまでの手数が 100 以上になります。その間、ナイトライダーは指数関数的な距離変化をするため、初手のナイトライダーの場所は、かなり遠くになります。

盤面図の大きさと初手の夜の距離はトレードオフの関係にあります。出題図は狙いが十分に伝わる最小のサイズを選択したつもりです。6×6 というサイズと盤面図については、詰パラ初級コーナーの出題稿も少し意識しました。(強くこだわっているわけでもないので、実際の誌面上の盤面表示は自由にさせていただいて構いません。)

本作を作る上で余詰(複数解)にはかなり苦しめられました。当初は最短手数を実現する解は大抵一つだけになると予想していたのですが、実際には最短手数を実現する手順が 2 通り以上存在するという現象が頻発しました。仕方がないので、たまたま唯一解になっている図面を選びました。複数解を許せば、手数も距離もずっと大きくなるのですが、止むを得ませんでした。

本作の少しずつ場合の数が増えていく過程は、ランダムに近い性格のもので、実際に全ての分岐を読む以上のうまい解き方はないと思います。本作の分岐は 1000 以上にもなり、手作業で解くのは困難か、少なくとも膨大で退屈な作業を強いられることになると思います。そこ

で出題形式については「コンピューターを使用しての解答を強く推奨する」として頂けると幸いです。

16 穴は不要駒ですが、盤面図の印象及び難易度への影響を考えた結果配置しています。16 穴がないと、「N[i]と K[i-1]が夜で移動可能な位置関係にない」という過程が崩れて少しだけ面倒になります。

解法及び検討方法：

金を取らない限り詰まないことはすぐに分かる。61 の金を移動合で動かすには 72 金しかないがこれが不可能なことは明らか。よって攻方は 61 金を夜で直接とる必要がある。61 金をとった後は 2 手で詰む。42 玉の場合は 2 通りの詰手順があるが、45 玉の場合は 1 通りしかない。最短手順における 61 金を取ったときの玉の位置が 45 玉であることは検討で確かめる。61 金を取るまでは、攻方の指手は全て夜を動かす手（初手だけは夜を打つ手）であり、受方の指手は玉を動かす手である。以下では 61 金を取るまでの手順について考える。

- (2^*m+1) 手目で、初めて攻方が金を取ったとする。
- (2^*i+1) 手目の攻方の着手位置を $N[i]$ とする。 $(0 \leq i \leq m)$
- (2^*i) 手目の受方の着手位置を $K[i]$ とする。 $(1 \leq i \leq m)$
- また玉の初期位置 11 を $K[0]$ とする。

このとき、 $K[i]$ と $N[i]$ は次の条件を満たさなくてはいけない。

- $N[i]$ と $N[i-1]$ は、夜で移動可能な位置関係にある。 $(1 \leq i \leq m)$
- $K[i]$ と $K[i-1]$ は、玉で移動可能な位置関係にある。 $(1 \leq i \leq m)$
- $K[i]$ と $N[i]$ は、夜で移動可能な位置関係にある。 $(0 \leq i \leq m)$
- $K[i]$ と $N[i-1]$ は、夜で移動可能な位置関係にない。 $(1 \leq i \leq m)$
- $N[m]$ は 61、 $K[m]$ は 42 もしくは 45。

そこで、 $(K[m], N[m])$ からスタートし、 $(K[m-1], N[m-1])$ 、 $(K[m-1], N[m-1])$ 、……、 $(K[0], N[0])$ の順に手を読むことにする。

$(K[i], N[i])$ が与えられたとき、

- $K[i-1]$ は $K[i]$ から玉で移動可能な位置にある必要があり、高々 8 箇所しか可能性はない。
(問題図の配置だと高々 3 箇所)
- $N[i-1]$ は $N[i]$ からも $K[i-1]$ からも夜で移動可能な位置にある必要がある。

このような位置は、 $N[i]$ と $K[i-1]$ が夜で移動可能な位置関係にない場合は有限個しか存在しない。(この仮定が常に成立することは検討によって確認する)。

よって、 $(K[m], N[m])$ から出発し、適当に幅優先探索すれば、解答・検討することができる。

【解説】

無限に広がる世界の中にある、たった一つの場所を探す問題。唯一無二の NightRider の打場所は 52380 筋の 104759 段目でした。6×6 に収まるコンパクトな初形からは想像もできない超長距離の限定打です。どうしてこんな不思議な限定打が成立するのでしょうか？

初形を見ると 61 金を入手することは明らか。すると詰上りの玉位置は 32、41、55 の 3 つしかありませんが、普通は 11 から一番早く到達できる 55 での詰上りを中心に考えるでしょう。

自然な解き方としては、まず玉を 55 に近い適当な位置に置いて短い解を求め、徐々に 11 に近付けていく逆算式の解法が考えられます。

実際はその戦略は単純には上手いかわないのですが、どこで行き詰まる実演しましょう。まず玉を 35 に置いた形から始めます。

《35 玉からスタート》

73 夜 45 玉 61 夜 55 玉 45 金 まで 5 手

えらくあっさり詰みました。これくらいなら暗算でも解けますし、方眼紙に線を引いて解いても良いでしょう。

この解を元に 24 玉をスタート位置として「XX 夜 35 玉」と逆算することを考えます。「XX」に求められる条件は、NightRider が 24 玉に王手を掛け、次に 73 に跳べる位置です。これは「81」が該当します。では、上記の解にここで判明した 2 手を加えてみましょう。

《24 玉からスタート》

81 夜 35 玉 73 夜 45 玉 61 夜 55 玉

45 金 まで 7 手

同じ要領で 13 玉の形から「XX 夜 24 玉」の 2 手を加えることを考えます。

《13 玉からスタート》

49 夜 24 玉 81 夜 35 玉 73 夜 45 玉
61 夜 55 玉 45 金 まで 9 手

ここまでは拍子抜けするほど順調です。でも、12 玉の形から「XX 夜 13 玉」の 2 手を加えて上記の手順に合流することはできません。12 玉に王手を掛け、次に 49 に跳べる都合の良い打ち場所は、もうこの盤上には存在しないのです。

こうして逆算解法は行き詰まってしまいました。では、12 玉からスタートすると詰まないのでしょうか？

もちろんそうではありません。35 玉の形からの 5 手詰を直線的に逆算した最短ルートが失敗しただけです。実際、12 玉の形からは以下の手順で詰めることができます。

《12 玉からスタート》

(57,30)夜 13 玉 (23,47)夜 24 玉
(36,21)夜 35 玉 (16,31)夜 45 玉
(24,15)夜 54 玉 (23,13)夜 45 玉
(11,19)夜 54 玉 (13,20)夜 43 玉
(18,10)夜 54 玉 (10,14)夜 45 玉
(8,13)夜 54 玉 (11,7)夜 43 玉
81 夜 54 玉 73 夜 45 玉
61 夜 55 玉 45 金 まで 31 手

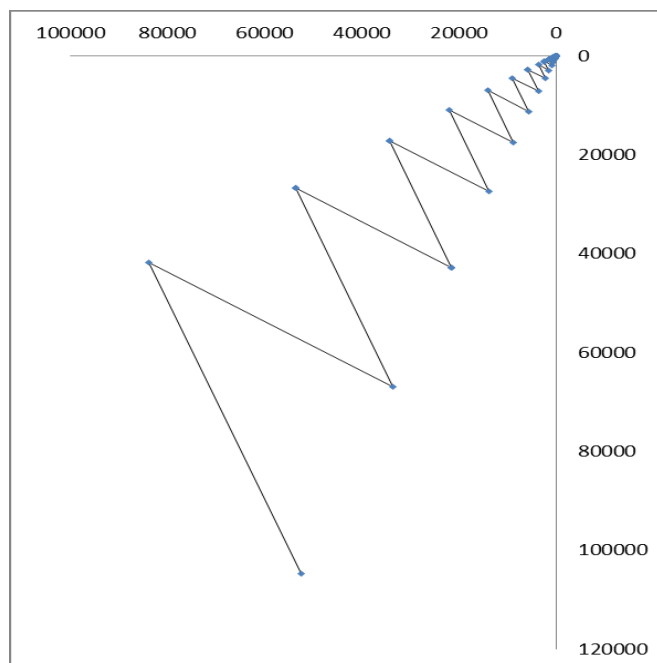
35 玉の形からの 5 手詰では「73 夜」という西北西の方角からの王手で詰ませていましたが、上記手順では 35 玉に対し「(16,31)夜」という南南西の方角から王手を掛けています。そこを通過した後も、玉を 43 地点まで追って、飛び石伝いに跳ぶように NightRider を近づけ、61 金に照準を合わせます。

この手順は、本来求めたい《11 玉からスタート》する手順よりかなり小規模ですが、それでも人手でこの解を求めるのは困難でしょう。NightRider のジャンプ先の計算は面倒ですし、どのジャンプ先が行き止まりになっているかは、事前には分からないからです。

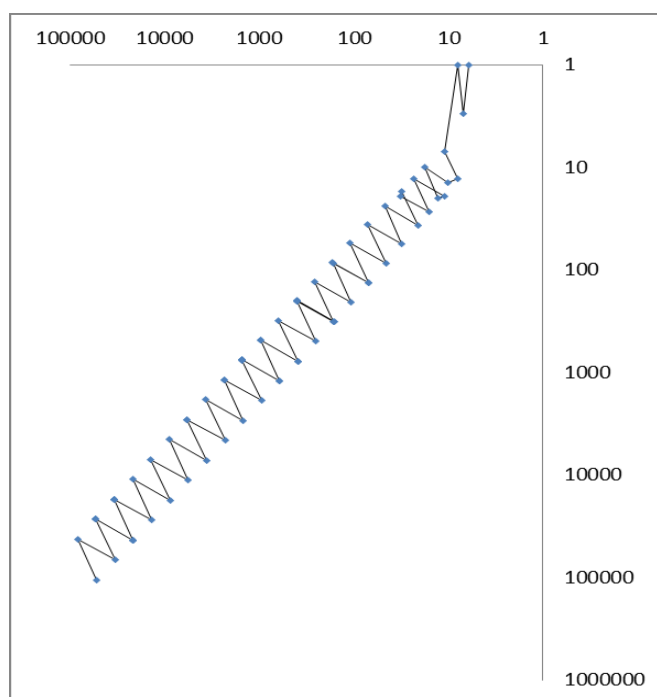
ただ、上記の《12 玉からスタート》の解を見

れば、本来の《11 玉からスタート》の手順の概略も何となく想像できると思います。11 玉を引っ張り出すために、超長距離の遠打を打ち、玉が 4 筋や 5 筋の適当な場所をウロウロしている間に NightRider が 61 金を狙える位置まで近寄ってくるのです。

実際に NightRider が接近する様子をグラフで見てみましょう。



これだと原点付近がごちゃごちゃしていて、見にくいですね。その部分だけ拡大するという手もありますが、全体との関係が分かりにくいので、対数グラフで表してみます。



このグラフだと初手で玉からかなり離れた場所に置かれた **NightRider** が、指数関数的に距離を縮めている様子がよくわかります。

また、グラフでは見づらいですが、**NightRider** が近付く途中では微妙な位置調整も行われています。例えば 10 手目から「**45 玉 (34328,17167) 夜 54 玉 (34327,17165) 夜**」とする 4 手がそうです。ここでは **NightRider** は **Knight** の動きしかしていません。

他にも 54 手目から「**32 玉 (1511,756) 夜 41 玉 (1510,754) 夜 42 玉 (606,1206) 夜 43 玉 (1508,755) 夜 54 玉 (606,1206) 夜 45 玉**」のように **Knight** の小さな動きと **NightRider** の大きな動きを組み合わせると細かく位置を変えている場所もあります。「**(606,1206) 夜**」が 2 回も現れるのは一見無駄手のようですが、その間に玉の位置が変わっているわけで、その繊細さには舌を巻きます。

このような大きな跳躍と小さな調整の出現の仕方には、一定の法則があるように見えず、何がこのタイミングを決めているのか、残念ながら私にはわかりません。玉が移動できる小さな回廊の形が、巨大で不均一な構造の種になっていることは確かですが、ミクロとマクロの対応関係は謎のままです。作者自身の解説にもあるように、本局の解は今のところ「探索」で地道に探すしかありません。探索を大幅に省略できる手段があるかどうかは誰も知りませんし、そんな手段があったとしても、その手段を私達が発見できる保証はありません。

一つ補足をします。今までの説明はすべて 55 玉型の詰上りを前提にしていますが、41 または 32 で詰む手順は成立しないのでしょうか？

NightRider が 61 金を取るときの玉位置は 42 も考えられますが、手数は 2 手余分に掛かります。手順としては最後の「**73 夜 45 玉 61 夜 55 玉 45 金 まで 137 手**」が「**73 夜 43 玉 85 夜 42 玉 61 夜 41 玉 (または 32 玉) 42 金 まで 139 手**」に変わります。手順の最短性により 55 玉で詰む手順が生き残るわけですね。

筆者がフェアリー駒を使った作品を見て「この駒にこんな使い方があったのか」と驚かされたのはこれが初めてです。いつもならフェアリー駒で面白い手筋が出てきても「この駒ならこんなこともあるよね」と思うてしまうのですが、

さすがに今回ばかりは例外でした。

作者は本局を「ナイトライダーが主人公の、ナイトライダーのためだけに作った作品」と呼んでいます。**NightRider** が持つ八方向の利きは微妙な傾きを持っており、元の位置と移動先からの利きを線で描くと、線の交点が盤上にあったりなかったりします。目的地に到着するには、交点を辿っていくしかありませんが、出発地と目的地を繋ぐ最初の交点は両者の近くにあるとは限らない…これが本局の手順を成立させる原理です。交点の位置や有無が容易に分かる飛や角ではこうはいきません。例えば **Queen** の利きを作為的に「間引き」した駒を使えば、同様の現象を起こせそうですが、それは無粋な真似でしょう。**NightRider** だからこそ、これが自然な形で実現したのです。

なお、この作品にはコンピュータを使わない解答は寄せられませんでした。11 万×11 万の将棋盤を脳内に置いている人がいれば話は別ですが、9×9 の通常の将棋盤でさえ脳内に置くのは大変です。しかし、このことをネガティブに捉える必要はありません。望遠鏡が天文学者に肉眼では見えない星を見せてくれたように、コンピュータは盤上に潜む「まだ見ぬ星たち」を探す手伝いをしてくれます。詰ガエル氏がお手本を示してくれたように、上手な望遠鏡の使い方を覚えれば、盤上から無限の発見が得られるでしょう。

【短評】

北村太路さん

答えは出ましたが、なぜこんな手順になるのか全く理解ができません。いろんなところで夜が行けそうに見えて実際はいけない。

行ける場所の分布とかに偏りがありますが、規則性もわからず人力ではなかなか思った方向にさえ動かせません。謎な感じですよ。

神無次郎さん

実質 1 年ぶりの解答です。

始めは C# でプログラムを作って、力づくで解手順を見つけようとしたのですが、運悪く 99,999×99,999 盤までしか試さず、見つけれませんでした。

その後、C++ のプログラムで分単位の時間で解手順が検出できると聞いて、C 言語でプログラムを作り直し、盤も有限サイズ盤から無限サイズ盤に変更して試したところ、ようやく

く数十秒で解手順を検出できるものがありました。何と解手順は初手は $99,999 \times 99,999$ 盤をちょっと超えたところにありました。(^^; 最終的なプログラムでは、既出局面をハッシュで除外するようにしたもので、初手を玉から夜への $\langle 1,2 \rangle$, $\langle 2,1 \rangle$ の移動ベクトルで $\times 1$ から $\times 499,999$ まで調べて、3分強で唯一の解手順を検出します。(既出局面除外なしでは約6分半)。

☆ちょっと興味が湧いたので調べてみましたが、 99999×99999 盤でも手数を143手まで増やせば詰みます(唯一解ではありません)。この解では **NightRider** は一旦遠ざかってから接近します。無限盤ではなく大きな有限盤を舞台にしても **NightRider** は面白い動きを見せてくれそうに思います。

☆作者からは投稿時に **Python** で書かれた150行ほどの検討プログラムも添付されていました。このプログラムは秒単位で解答を出すので、かなり優秀です。読者の皆さんも腕試しのため、本局の解析プログラム作成に挑戦してみてくださいはいかがでしょう？

【総評】

変寝夢さん

andernach が大流行の年でしたね。ややこしさではレトロやリパブリカンと変わらないと思うのですが(透明駒も)。来年は何が流行るのでしょうかね。楽しみです。

縫田光司さん

今回は(特別出題はともかく他は)全部解けるかな…と淡い期待を抱いたのですが、**Isardam** の壁に阻まれました(あのルールはまだ私自身の理解が浅いです)。

dokoさん

100号の時から全問正解に挑戦してみようとか思っていたはずなのに、あっという間に時は過ぎて気付いた時は締め切り直前でした。全問どころか最初の数問に取り掛かるのがやっと…。毎回解答送ってる方々は凄いなと改めて感じました。

たくぼんさん

仕事超多忙で全く余裕がありません。

すいません、こんな解答で。

☆先月母が亡くなり、前号の作品展は急遽お休みを戴きました。遅れを取り戻すため、年始も作品展を行いますので、解答・投稿を宜しくお願ひします。以下は完全に私事ですが、何かの参考になるかもしれないので書いておきます。母が患っていた病気は膠原病の一種である「顕微鏡的多発血管炎」でした。これは国が特定疾患に定める難病の一つです。不幸中の幸いは、市内に膠原病の専門外来があったことで、病状がかなり深刻であったにもかかわらず、約三ヶ月で退院が視野に入る状態にまで回復しました。もう一つ、特定疾患に対する支援制度があったことも幸いでした。治療費が月三百万円を越える場合もあったので、この制度がなければ破産か治療中止かの選択を迫られていたかもしれません。

問題は病状が和らいだ後に起こりました。なまじ元気になってしまったため、母は売店におやつを買いに行き(もちろん医者からはそんなことは禁止されています)、転倒して足を骨折してしまいました。

手術により骨折自体の対処はできましたが、それ以降はほぼ寝たきりになりました。理屈上はリハビリによる回復が可能だったのですが、誰もが辛いリハビリに耐える意思の強さを持っているわけではありません。そこから約2年半、病の克服ではなく、本人の苦痛を最小限に抑えつつ、衰弱をなるべく先送りするための長い撤退戦が続きました。

☆本誌の読者には様々な年齢の方がいらっしゃると思いますが、若い方や健康な方も病気と決して無縁とは言えません。専門的な知識は必要ありませんが、医療が日々進歩していることや、様々な支援制度があることは知っておいた方が良いでしょう。また、医療技術や制度以上に、本人の病気への向き合い方は重要です。母は周囲の忠告や説得に耳を貸さず、食事ができなくなるまで医者にかかろうともしませんでした。その姿勢を変えられなかったことには、私も忸怩たる思いがあります。皆さんも、自分や家族に不測の事態があったとき最良の一手を選べるよう、今のうちに心構えをしておくことをお勧めします。

以上

WFP100号記念1人1作作品展【結果】

1. 神無太郎

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

解答例 (○内の数は解数の小計)

- A. ③ 14 銀 24 玉 [21..23]飛 15 玉 25 飛成
- B. ④ 21 飛 22[飛|金] 同飛生 13 玉 [12|23][飛|金]
- C. ⑮ [25..29]飛 [24..28]飛 同飛 13 玉 14 飛
- D. ⑮ [25..29]飛 [24..28]金 同飛 13 玉 23 金
- E. ⑮ [25..29]飛 [24..28]香 同飛 13 玉 14 香
- F. ① 25飛 24飛 同銀 14玉 15飛
- G. ① 25飛 24金 同銀 14玉 15金
- H. ⑧ [26..29]飛 24 飛 同銀 14 玉 [13|15]飛
- I. ④ [26..29]飛 24 角 同銀 14 玉 23 角
- J. ⑫ [26..29] 飛 24 金 同銀 14 玉 [13|15|25]金
- K. ⑫ [26..29] 飛 24 銀 同銀 14 玉 [15|23|25]銀
- L. ④ [26..29]飛 24 香 同銀 14 玉 15 香
- M. ⑥ [43..93]飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金

出題時に『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』と書きました。しかし、上記解答例でも何となく判ると思いますが、うまい束ね方はなさそうです。

というわけで、解答は集まり難いだろうし、解答が来たとしても審査が大変だろうしということで、自分で結果稿を引き受けることにしました。

果たして解答者は予想を超える6名で、準備していた賞品も余らせずに済みました。解答者

の皆さまありがとうございました。なお、正解率は98.7%でした。惜しい。

Pontamon さん

シンプルな図の5手作品なので挑戦してみました。

しかし、ルールを正確に理解しておらず、100解を見つけたと思って回答しようとしたら暗算間違いで110解。そのまま回答したところ、神無太郎さんから「すかし詰め」なしのルール解説をしていただき再回答のチャンスをいただきました。

解答募集なのに「間違ってます」と教えて貰ったのと同じで、ちょっとズルをした感じではありますが、推理将棋以外のフェアリー初回答が出来て大満足です。

▼100解以上書いてもらっているのに、ルール誤解を看過することはさすがにできませんでした。Pontamonさんの解答を確認しているときに、用意していた解答例の誤記に気づいたので、私も助かりました。

橋本孝治さん

神無三郎氏の「2001解」を見たときほどのインパクトはありませんが、たった1枚の配置で解数をちょうど100に揃えたのは大したものだと思います。

なお、これだけ解があっても桂歩の合駒はなし。7種場合も少し期待しましたが、さすがに望蜀ですね。

▼当初案は3枚配置でしたが、解略記が簡単な構造でしたので、配置が1枚に減らせて様々な詰手順にできたのはよかったと思います。7種解はさすがに厳しいですね。

はなさかしろうさん

丁度100解！ 感服です。97解で停滞し、▲25飛成までを見つけた時は嬉しかったです。

▼楽しんでもらえてよかったです。解答の略記の仕方も解答者それぞれで、私も楽しませてもらいました。ご参考までに文末に審査結果を掲載しておきます。

井上順一さん

この簡素な形でちょうど100解とは。数解足りずに悩む、ということなく解けるのがありがたい。

▼悩むことなく解けるとはさすがです。解答審査もなぜか悩みませんでした。

たくぼんさん

銀を動かす手を最後に考えました。盲点を突く1手順でもあるかと思いましたが素直で助かりました。

100号にピッタリの100解とは素晴らしい作品でした。ありがとうございます。

▼100解すべて書き下していただいております。皆さんの解答を見ると銀を動かす手は多くの方が最後に考えられたようです。

占魚亭さん

「1人1局作品展」の解答です（漏れがあるでしょうが）。100解とは恐れ入りました。

▼ご解答ありがとうございます。8解漏れていました。

【呈賞】はなさかしろうさん、井上順一さん、占魚亭さんに、神無太郎全作品 2001～2010「WONDEROUS STORIES」をお贈りします。普段、私と交流のない方を優先しました。

Pontamonさんの解答の審査結果（100解）

①▲25飛、△24飛、▲同飛、△13玉、▲14飛

初手の飛の打ち場所は25～29の5箇所

2手目は飛または香の2種

$5 \times 2 = 10$ 手順

同様に、初手▲26飛、2手目△25飛では

$4 \times 2 = 8$ 手順

以下、初手▲27飛、2手目△26飛では

$3 \times 2 = 6$ 手順

初手▲28飛、2手目△27飛では

$2 \times 2 = 4$ 手順

初手▲29飛、2手目△28飛では

$1 \times 2 = 2$ 手順の計30手順 (=C+E)

②▲25飛、△24金、▲同飛、△13玉、▲23金

初手の飛の打ち場所は25～29の5箇所
5手順

同様に、初手▲26飛、2手目△25金では4手順

以下、初手▲27飛、2手目△26金では3手順

初手▲28飛、2手目△27金では2手順

初手▲29飛、2手目△28金では1手順の計15手順 (=D)

③▲14銀、△24玉、▲23飛、△15玉、▲25飛

成

3手目の飛の打ち場所は21～23の3箇所
3手順 (=A)

④▲43飛、△33金、▲同飛成、△12玉、▲22金

初手の飛の打ち場所は43～93の6箇所
6手順 (=M)

⑤▲26飛、△24銀、▲同銀、△14玉、▲15銀打

初手の飛の打ち場所は26～29の4箇所

最終手は▲15銀打か▲23銀か▲15銀の3種

$4 \times 3 = 12$ 手順 (=K)

⑥▲25飛、△24飛、▲同銀、△14玉、▲15飛打

初手の飛の打ち場所は25～29の5箇所

最終手は▲13飛か▲15飛。ただし初手▲25飛の場合は▲15飛打のみ

$5 \times 2 - 1 = 9$ 手順 (=F+H)

⑦▲25飛、△24金、▲同銀、△14玉、▲15金

初手の飛の打ち場所は25～29の5箇所

最終手は▲13金か▲15金。ただし初手▲25飛の場合は▲15金のみ

$5 \times 2 - 1 = 9$ 手順 (=G+J*2/3)

⑧▲26飛、△24金、▲同銀、△14玉、▲25金

初手の飛の打ち場所は26～29の4箇所
4手順 (=J/3)

⑨▲26飛、△24香、▲同銀、△14玉、▲15香

初手の飛の打ち場所は26～29の4箇所
4手順 (=L)

⑩▲26飛、△24角、▲同銀、△14玉、▲23角

初手の飛の打ち場所は26～29の4箇所
4手順 (=I)

⑪▲21飛、△22飛、▲同飛不成、△13玉、▲23飛打

2手目の合い駒は飛または金の2種

最終手は取った駒を23か12へ打つので地点が2箇所

$2 \times 2 = 4$ 手順 (=B)

橋本孝治さんの解答の審査結果（100解）

21飛 22飛（金）… 4 (=B)

43（～93）飛 33金… 6 (=M)

25飛 24飛（金）… 4 (=C/15+D/15+F+G)

25飛 24香… 1 (=E/15)

26（～29）飛 24飛… 12 (=C*4/15+H)

26（～29）飛 24角… 4 (=I)

26（～29）飛 24金… 16 (=D*4/15+J)

26 (～29) 飛 24 銀… 12 (=K)
 26 (～29) 飛 24 香… 8 (=E*4/15+L)
 26 飛 25 飛(金、香)…3(=C/15+D/15+E/15)
 27 飛 25 (26) 飛(金、香)…6
 (=C*2/5+D*2/15+E*2/15)
 28 飛 25 (～27) 飛(金、香)…9
 (=C*3/5+D*3/15+E*3/15)
 29 飛 25 (～29) 飛(金、香)…12
 (=C*4/5+D*4/15+E*4/15)
 14 銀 24 玉 21 (～23) 飛…3 (=A)

はなさかしろうさんの解答の審査結果(100解)

- ・▲(29～25) 飛△(28～24) 金▲同飛△13 玉▲23 金まで 15 通り (=D)
- ・▲(29～25) 飛△(28～24) (香 or 飛) ▲同飛△13 玉▲14 (香 or 飛) まで 30 通り
 (=C+E)
- ・▲21 飛△22 金 or 飛▲同飛不成△13 玉▲(12or23) (飛打 or 金) まで 4 通り (=B)
- ・▲(93～43) 飛△33 金▲同飛成△12 玉▲22 金まで 6 通り (=M)
- ・▲(29～26) 飛△24 (香 or 銀) ▲同銀△14 玉▲15 (香 or 銀) まで 8 通り (=L+K/3)
- ・▲(29～25) 飛△24 (金 or 飛) ▲同銀△14 玉▲15 (金 or 飛) まで 10 通り
 (=F+G+H/2+J/3)
- ・▲(29～26) 飛△24 (銀 or 角) ▲同銀△14 玉▲23 (銀 or 角) まで 8 通り (=I+K/3)
- ・▲(29～26) 飛△24 (金 or 飛) ▲同銀△14 玉▲13 (金 or 飛) まで 8 通り (=H/2+J/3)
- ・▲(29～26) 飛△24 (銀 or 金) ▲同銀△14 玉▲25 (銀 or 金) まで 8 通り (=J/3+K/3)
- ・▲14 銀△24 玉▲(21～23) 飛△15 玉▲25 飛成まで 3 通り (=A)

井上順一さんの解答の審査結果(100解)

1. 33 金合に対して同飛成
 (43-93)飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金 まで 5 手 6 解 (=M)
2. 22 飛金合に対して同飛生
 21 飛 22(飛,金) 同飛生 13 玉 (12,23)(飛打,金) まで 5 手 2x2=4 解 (=B)
3. 24-28 飛金香合に対して同飛
 29 飛 (24-28)(飛,金,香) 同飛 13 玉 (14 飛打,23 金,14 香) まで 5 手 5x3=15 解
 (=C*5/15+D*5/15+E*5/15)
- 28 飛 (24-27)(飛,金,香) 同飛 13 玉 (14 飛打,23

金,14 香) まで 5 手 4x3=12 解
 (=C*4/15+D*4/15+E*4/15)
 27 飛 (24-26)(飛,金,香) 同飛 13 玉 (14 飛打,23 金,14 香) まで 5 手 3x3=9 解
 (=C*3/15+D*3/15+E*3/15)
 26 飛 (24-25)(飛,金,香) 同飛 13 玉 (14 飛打,23 金,14 香) まで 5 手 2x3=6 解
 (=C*2/15+D*2/15+E*2/15)
 25 飛 24(飛,金,香) 同飛 13 玉 (14 飛打,23 金,14 香) まで 5 手 3 解
 (=C/15+D/15+E/15)
 4. 24 合に対して同銀
 (26-29)飛 24(飛,角,金,銀,香) 同銀 14 玉 (13 飛,15 飛,23 角,13 金,15 金,25 金,15 銀打,23 銀打,25 銀,15 香) まで 5 手 4x10=40 解
 (=H+I+J+K+L)
 25 飛 24(飛,金) 同銀 14 玉 15(飛打,金) まで 5 手 2 解 (=F+G)
 5. 初手 14 銀
 14 銀 24 玉 (21-23)飛 15 玉 25 飛成 まで 5 手 3 解 (=A)

たくぼんさんの解答の審査結果(100解)

21 飛 22 金 同飛生 13 玉 23 金 迄
 21 飛 22 金 同飛生 13 玉 12 金 迄
 21 飛 22 飛 同飛生 13 玉 23 飛打 迄
 21 飛 22 飛 同飛生 13 玉 12 飛打 迄 (=B)
 25 飛 24 飛 同飛 13 玉 14 飛打 迄
 26 飛 24 飛 同飛 13 玉 14 飛打 迄
 27 飛 24 飛 同飛 13 玉 14 飛打 迄
 28 飛 24 飛 同飛 13 玉 14 飛打 迄
 29 飛 24 飛 同飛 13 玉 14 飛打 迄
 26 飛 25 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 27 飛 25 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 28 飛 25 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 29 飛 25 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 27 飛 26 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 28 飛 26 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 29 飛 26 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 28 飛 27 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 29 飛 27 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄
 29 飛 28 飛 同飛 13 玉 14 飛 迄 (=C)
 25 飛 24 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 26 飛 24 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 27 飛 24 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 28 飛 24 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 29 飛 24 香 同飛 13 玉 14 香 迄

26 飛 25 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 27 飛 25 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 28 飛 25 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 29 飛 25 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 27 飛 26 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 28 飛 26 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 29 飛 26 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 28 飛 27 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 29 飛 27 香 同飛 13 玉 14 香 迄
 29 飛 28 香 同飛 13 玉 14 香 迄 (=E)
 25 飛 24 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 26 飛 24 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 27 飛 24 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 28 飛 24 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 29 飛 24 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 26 飛 25 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 27 飛 25 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 28 飛 25 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 29 飛 25 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 27 飛 26 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 28 飛 26 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 29 飛 26 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 28 飛 27 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 29 飛 27 金 同飛 13 玉 23 金 迄
 29 飛 28 金 同飛 13 玉 23 金 迄 (=D)
 25 飛 24 金 同銀 14 玉 15 金 迄 (=G)
 26 飛 24 金 同銀 14 玉 15 金 迄
 27 飛 24 金 同銀 14 玉 15 金 迄
 28 飛 24 金 同銀 14 玉 15 金 迄
 29 飛 24 金 同銀 14 玉 15 金 迄
 26 飛 24 金 同銀 14 玉 13 金 迄
 27 飛 24 金 同銀 14 玉 13 金 迄
 28 飛 24 金 同銀 14 玉 13 金 迄
 29 飛 24 金 同銀 14 玉 13 金 迄
 26 飛 24 金 同銀 14 玉 25 金 迄
 27 飛 24 金 同銀 14 玉 25 金 迄
 28 飛 24 金 同銀 14 玉 25 金 迄
 29 飛 24 金 同銀 14 玉 25 金 迄 (=J)
 25 飛 24 飛 同銀 14 玉 15 飛打 迄 (=F)
 26 飛 24 飛 同銀 14 玉 15 飛 迄
 27 飛 24 飛 同銀 14 玉 15 飛 迄
 28 飛 24 飛 同銀 14 玉 15 飛 迄
 29 飛 24 飛 同銀 14 玉 15 飛 迄
 26 飛 24 飛 同銀 14 玉 13 飛 迄
 27 飛 24 飛 同銀 14 玉 13 飛 迄
 28 飛 24 飛 同銀 14 玉 13 飛 迄
 29 飛 24 飛 同銀 14 玉 13 飛 迄 (=H)

26 飛 24 銀 同銀 14 玉 15 銀打 迄
 27 飛 24 銀 同銀 14 玉 15 銀打 迄
 28 飛 24 銀 同銀 14 玉 15 銀打 迄
 29 飛 24 銀 同銀 14 玉 15 銀打 迄
 26 飛 24 銀 同銀 14 玉 23 銀打 迄
 27 飛 24 銀 同銀 14 玉 23 銀打 迄
 28 飛 24 銀 同銀 14 玉 23 銀打 迄
 29 飛 24 銀 同銀 14 玉 23 銀打 迄
 26 飛 24 銀 同銀 14 玉 25 銀 迄
 27 飛 24 銀 同銀 14 玉 25 銀 迄
 28 飛 24 銀 同銀 14 玉 25 銀 迄
 29 飛 24 銀 同銀 14 玉 25 銀 迄 (=K)
 26 飛 24 角 同銀 14 玉 23 角 迄
 27 飛 24 角 同銀 14 玉 23 角 迄
 28 飛 24 角 同銀 14 玉 23 角 迄
 29 飛 24 角 同銀 14 玉 23 角 迄 (=I)
 26 飛 24 香 同銀 14 玉 15 香 迄
 27 飛 24 香 同銀 14 玉 15 香 迄
 28 飛 24 香 同銀 14 玉 15 香 迄
 29 飛 24 香 同銀 14 玉 15 香 迄 (=L)
 43 飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金 迄
 53 飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金 迄
 63 飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金 迄
 73 飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金 迄
 83 飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金 迄
 93 飛 33 金 同飛成 12 玉 22 金 迄 (=M)
 14 銀 24 玉 21 飛 15 玉 25 飛成 迄
 14 銀 24 玉 22 飛 15 玉 25 飛成 迄
 14 銀 24 玉 23 飛 15 玉 25 飛成 迄 (=A)

占魚亭さんの解答の審査結果 (92 解)

- ・ 1 四銀、2 四玉、2 一飛、1 五玉、2 五飛成まで 5 手。 (=A/3) ※3 手目 22 飛と 23 飛もあり - 2
- ・ 4 三飛 (~ 9 三飛)、3 三金、同飛成、1 二玉、2 二金まで 5 手。 (=M)
- ・ 2 一飛、2 二金、同飛不成、1 三玉、1 二金まで 5 手。 (=B/4) ※2 手目 22 飛もあり - 1
- ・ 2 一飛、2 二金、同飛不成、1 三玉、2 三金まで 5 手。 (=B/4) ※2 手目 22 飛もあり - 1
- ・ 2 五飛、2 四飛、同銀、1 四玉、1 五飛打まで 5 手。 (=F)
- ・ 2 五飛 (~ 2 九飛)、2 四飛、同飛、1 三玉、1 四飛打まで 5 手。 (=C/3)
- ・ 2 五飛 (~ 2 九飛)、2 四金、同銀、1 四玉、1 五金まで 5 手。 (=G+J/3)
- ・ 2 五飛 (~ 2 九飛)、2 四金 (~ 2 八金)、同

- 飛、1三玉、2三金まで5手。(=D)
- ・2五飛(～2九飛)、2四香(～2八香)、同飛、1三玉、1四香まで5手。(=E)
 - ・2六飛(～2九飛)、2四飛、同銀、1四玉、1三飛まで5手。(=H/2)
 - ・2六飛(～2九飛)、2四飛、同銀、1四玉、1五飛まで5手。(=H/2)
 - ・2六飛(～2九飛)、2四角、同銀、1四玉、2三角まで5手。(=I)
 - ・2六飛(～2九飛)、2四金、同銀、1四玉、2五金まで5手。(=J/3) ※5手目13金もあり
- 4
- ・2六飛(～2九飛)、2四銀、同銀、1四玉、1五銀打まで5手。(=K/3)
 - ・2六飛(～2九飛)、2四銀、同銀、1四玉、2三銀打まで5手。(=K/3)
 - ・2六飛(～2九飛)、2四銀、同銀、1四玉、2五銀まで5手。(=K/3)
 - ・2六飛(～2九飛)、2四香、同銀、1四玉、1五香まで5手。(=L)
 - ・2六飛(～2九飛)、2五飛(～2八飛)、同飛、1三玉、1四飛まで5手。(=C*2/3)

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
	金	桂	銀	桂	金	金	金		六
	科							金	七
	金	金	銀	銀	銀	金	金		八
									九

持駒なし

53歩成 73玉 63と 83玉 73と 93玉
 83と 94玉 93と 95玉 94と 96玉
 95と 97玉 96と 98玉 97と 99玉
 98と 89玉 99と 79玉 89と 69玉
 79と 59玉 69と 49玉 59と 39玉
 49と 29玉 39と 18玉 29と 17玉
 18と 16玉 17と 15玉 16と 14玉
 15と 23玉 14と 33玉 23と 43玉
 33と 53玉 43と 54玉 53と 55玉
 54と 65玉 55と 75玉 65と 76玉
 75と 77玉 76と 67玉 77と 57玉
 67と 47玉 57と 同銀上成 37金 56玉
 47金 45玉 56金 36玉 46金 37玉
 36金 47玉 46飛 まで 81手

詰上図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	二
									三
	ス	ス	ス		ス	ス	ス		四
	科							歩	五
	金				飛	金	金		六
	科			王	王		金		七
	金	金	銀	銀	銀	金	金		八
									九

持駒なし

★68手目まではある程度考えなくても進めます。考えどころはここからの13手。47玉の時、37金、同金とする紛れがあります。以下、57と、36玉、47と、27玉、37と、17玉、27と、18玉、17金、29玉、28と、19玉、18金迄の83手駒余りです。

それで、この場面で57と、同銀上成とと金を捨てて55桂をフリーにするのが良い手で46飛を取ることが出来ます。最終手の為に成限定も一味です。

本作は形を盤面に並べて、頭でイメージしてルールを決め、あとは中央での収束形を創り上げたもので、まあ何とか形にはなったかな。

解答者は、5名で全員正解でした。特筆すべきは推理将棋関係のPontamonさん、はなさかしろうさんより解答があった事です。慣れないルールに果敢にチャレンジして頂いたことに感謝致します。

Pontamon

攻方、受方ともに駒取りなしの着手が可能な場合、その着手をしなければいけない禁欲ルールへの初チャレンジでした。思うようにできずにイライラする分、解後感は増しますね。

橋本孝治

形が「百」で手数が「81」。どちらを取っても記念作ですね。企画だけでも大変なのに、作品まで用意するのはさぞ大変だったと思います。趣向好きとしては何周もくるくる回る作品を期待してしまいましたが、それはまたの機会を待つことにしましょう。

★ さすがに形を崩さずにキーを設定は出来ませんでした。今度は形に拘らず挑戦してみたいと思います。

占魚亭

70手目に少考。やさしく楽しい作品ですね。

はなさかしろう

難しかった。ひと月近くかかりました。2五の先手歩が気になりましたが、▲2四とまでは87手。挟撃で回廊を崩すことに気付いたものの、▲1八金までは83手駒余り。禁欲協力詰、面白かったです。すがひたすら手が見えませんでした。

井上順一

途中までは一本道なのだが、収束はいつものことながら、かなり考えさせられた。自分にとっては「最も易しい作品」ではなかった。

★申し訳ない次第。

WFP100 回記念の 100 にまつわる推理将棋 2 作は楽しめていただけましたでしょうか。
3 名から解答をいただきました。解答、ありがとうございました。

【解答者（敬称略）】

解答者	第一局	第二局
一乗谷酔象	正解	正解
はなさかしろう	正解	正解
占魚亭	正解	無解

【100 回記念第一局】

「おねがいます（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】

- ① 8 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 ※
- ③ 98 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

【解答】

76 歩 34 歩 66 角 同角 98 飛 68 角
58 玉 57 角上成 まで 8 手

第一局詰上がり図

持駒：歩

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

持駒 なし

【解説】

推理将棋は会話をヒントにして手順を再現するパズルですが、条件を手掛かりに論理的に手順を組み立てたり、条件に合ういくつかの詰み形までの手順から正解に辿り着いたり、解き方はいろいろあります。
 この第一局の解説では、論理的に解いていく方法とそうではない方法の解説を予定していましたが、偶然にも解答者の解き方は分かっていたようです。
 先に短評をご覧くださいませ。

【短評】

一乗谷酔象さん 「98 飛が大ヒントでした。合計 100 になる組み合わせは意外と限られていますね。」
 はなさかしろうさん 「ロジック不要、加減しながらやってみる。ちょっと厄介で面白かったです。」
 占魚亭さん 「角の打ち場所が唯一の考え所。」

【解説（続き）】

一乗谷酔象さんと占魚亭さんは、「98 飛の着手があった」の条件に着眼して論理的に解いたと思われる。

はなさかしろうさんは、「全着手の筋と段の合計が 100」の条件を主にして、いくつかの詰み手順の中から総和が 100 になる手順を発見されたようです。

まず、総和が 100 になる条件を考えてみましょう。8 手詰みですので、1 手平均は 12.5 なので、筋と段の和が 12 または 13 になる地点の着手がありそうです。つまり、39 から 93 への斜めと 49 から 94 までの斜めの地点になります。

これらの着手候補地点で思い浮かぶ詰み形は、58 玉に対して 48 で銀を入手した角と 57 銀のとどめの形でしょう。後手は 34 歩、66 角と出て 48 で銀を取り、最終手は 57 へ銀を打つ 4 手。先手は、58 へ玉が上がり、48 銀で銀を差し出す手と 56 歩の協力手で角が通れるようにする手の 3 手が必須です。

58 玉 34 歩 48 銀 66 角 56 歩 48 角
生

何か 57 銀 までの 8 手

確定している 7 手での筋と段の数字の総和は 79 なので初期配置から着手可能な最大の数となる 98 地点の着手があったとしても 8 手の着手地点の総和は 96 で 100 には届きません。

48 角と 57 銀の形では、和が 12 の地点の着手が 3 回なのが原因のようです。では、68 角と 57 銀の形ではどうでしょう。

58 玉 34 歩 68 銀 77 角生 56 歩 68 角生
96 歩 57 銀 までの 8 手

なら、総和は 100 になりましたが、もうひとつの条件は 98 地点の着手なので、それでは 100 を超えてしまいます。

つまり、57 銀がとどめの形では無いことが判明しました。銀が駄目なら、48 または 68 の角と、もう一枚の角が 57 へ成る詰み形が浮かびます。

後手は 66 で角を入手して、48 か 68 に打ち、66 の角が 57 角成とします。66 で先手角を後手に取らすには、先手の 76 歩が必要になります。この詰み形で判っている着手を書き出すと、

先手：98 飛 58 玉 76 歩 66 角

後手：34 歩 66 角 57 角成 48/68 角

になり、総和が 100 になるには 68 角だと判ります。あとは、これらの着手を組み立てることができれば正解に辿りつきます。

次は、98 飛の条件から推理してみましょう。後手の飛が 98 へ移動したり、先手の飛を取って 98 へ打つ手は手数がないので 98 飛の着手は先手の着手ですが、角があっては 98 への移動ができません。79 の銀を動かして空いたところへ角が移動したり、98 香と上がって 99 角とする手順では 98 飛はできないので、先手は自力で角を上部へ移動するか、後手に 77 の歩を取ってもらってから移動するかのどちらかになります。

しかし後手の協力手を待っている暇はありません。よって、先手は 76 歩と突いてから角を移動させ、その後に 98 飛とする手順になります。先手に残された着手は 1 手だけなので、とどめが 57 銀の詰み形や、後手が入手可能な角を使つての 77 馬と 67 角までの 2 枚角の詰み形も無理なので、57 角上成までの筋しかありません。

角を 68 に打つか 48 に打つかは、筋と段の総和が 100 になる条件から 68 角が確定されます。

通常、推理将棋の条件は主条件が最初に提示され、残りの条件は手順前科や非限定、余詰み手順を潰すための条件であることが多いと思います。本作では 100 回記念作なので 100 の条件を最初に持ってきましたが、解きやすい条件は最後の条件だったと思います。8 手詰なので、あれこれ考えるよりも、先に手を動かしてみれば解けてしまう易問題なので、どの解き方が正解というものではありません。(私はあまり考えずに力づくで解くことが多いです)

【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 着手した桁の筋と段の数字を2桁の数字とした時、後手は直前の先手の着手桁との合計が100になる桁への着手を続けた ※
- ② 先手は、着手をやめた駒は二度と動かさなかった
- ③ 9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。

【解答】

58飛 42銀 48金 52玉 49金 51銀
 56歩 44歩 55歩 45歩 54歩 46歩
 53歩成 まで13手

第二局詰上がり図

持駒：なし

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

持駒 歩

【解説】

55地点に対して点对称の地点に後手が着手する“まね将棋”だと、76歩に34歩のように先後の着手の2桁数字の合計は110になります。本問では、先後の着手合計が100なので、5段目の4筋と5筋の間が中心になります。この着手制限が結構厳しくて、3手目に33～55角とすると4手目を指すことができません。攻めの主役の角を使えないとなると、3段目の歩成で仕留める手順が思い浮かぶでしょう。まずは7手詰にある2筋の歩を進める手順を考

えてみます。二つ目の条件「着手をやめた駒は二度と動かさなかった」があるので、詰み形を作ってから、仕上げは歩の連続着手になります。

58飛 42玉 68飛 32玉 58飛 42飛
 28飛 72銀 26歩 74歩 25歩 75歩
 24歩 76歩 23歩成 まで15手

終局時の9段目は初期配置ですが、9段目の駒を動かす着手がありません。全ての条件を満たす手順だと、たとえば

58飛 42玉 68飛 32玉 58飛 42飛
 28飛 72銀 48金 52金右 49金 51金引
 26歩 74歩 25歩 75歩 24歩 76歩
 23歩成 まで19手

になってしまいます。ひとつ目の条件での短手数15が見つかったので、この23歩成までの19手は正解ではありません。

では、43歩成までならどうでしょう。後手玉は42への1手で済みますが、空いた51地点を埋める着手が必要になります。

58金右 42玉 48金 52金右 49金 51金引
 48飛 52飛 46歩 54歩 45歩 55歩
 44歩 56歩 43歩成 まで15手 (図1)

図1 43歩成まで15手

持駒：なし

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

持駒 歩

全ての条件を満たす15手の手順が見つかりました。

43歩成までの詰みには32玉形での詰みもあります。試してみると

58飛 42玉 68飛 32玉 48飛 52飛
 46歩 54歩 45歩 55歩 44歩 56歩
 43歩成 まで13手 (図2)

図2 43歩成まで13手

持駒：なし

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香												
				飛		王	馬													
歩	歩	歩	歩			と	歩	歩	歩											
				歩																
歩	歩	歩	歩	歩			歩	歩	歩											
	角					飛														
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香												

持駒 歩

図1の43歩成までの15手の誤解答を少し期待していたのですが、15手より短い13手が見えてしまうので正解者には通じませんでした。

図1と図2を見比べると、51金と寄る代わりに32玉になっているように見えますが、図1の51の金は52金右の後に51金引となっているために15手になっています。

図2では玉の必要手2手の他に52飛の無駄手があるので、玉の詰み位置が52だと2手の余裕ができ、51地点を埋める手に2手使えそうです。後手の残り3手は歩の着手になります。

正解はこの52玉に53歩成の形ですが、2手で51地点を埋めることができる駒は銀しかありません。31の銀と71の銀のどちらでしょう。71の銀の場合だと、62銀～51銀となるので、先手に必要な誘導着手は38地点と49地点。52玉のためには48地点の着手も必要です。これでは、53歩成の支えとなる58飛の着手ができません。

31の銀なら、経路は42銀～51銀ですので、先手着手は58地点と49地点。これだと先手の58飛が可能で、52玉のための48地点の着手を加えると、49の金が48金の後に49へ戻る手がピッタリで、9段目の駒を動かして終局時に9段目は初期配置の条件をクリアできます。

先手の着手と対応する後手の着手を整理すると、

- 48金 ⇒ 52玉
- 49金 ⇒ 51銀
- 58飛 ⇒ 42銀

条件により、先手は同種の駒を連続で指さなければいけないので、48金～49金～58飛の順か

58飛～48金～49金の順のどちらかです。対応する後手の着手を考慮すると、初手から

- 58飛 42銀 48金 52玉 49金 51銀

となります。

仕上げは、5筋の歩を進めて53歩成までの13手です。

歩成で仕留める手順を考えてきましたが、角を使えなくても詰みにできる別の筋があります。それは中段玉です。5段目の4筋と5筋の間が点对称の中心になるので、後手は5筋の玉を中段へ進め、先手は4筋の金が中段へ出て行き、互いに近づくことによって、先後の着手合計100を満たしながら中段で詰みにすることができます。たとえば、

- 46歩 54歩 48金 52玉 47金 53玉
- 56金 44玉 48飛 52飛 47飛 53飛
- 45金 まで13手 (図3)

図3 45金まで13手

持駒：なし

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香												
歩	歩	歩	歩	歩	飛	歩	歩	歩												
歩	歩	歩	歩	歩	飛	歩	歩	歩												
	角																			
香	桂	銀	金	玉			銀	桂	香											

持駒 なし

この中段玉での13手詰を先に発見すると、全ての条件を満たす43歩成までの15手を見つけても、13手の手順を探すことになると思います。

先後の着手地点合計100の条件での最短手数は何手なのでしょう。歩成までの詰みでは、歩が成るのに4手掛かるため13手が最短のようですが、図3の中段玉では、玉の退路封鎖のために先後合わせて4手を使っていますが、玉を一筋ずらす1手で済ますことができれば、手数の短縮ができるかもしれません。

偶数手数での詰みはありましたが、それは12手

ではなく、14手でした。

66歩 34歩 68玉 32金 67玉 33金
 56玉 44金 46玉 54歩 36玉 64歩
 65歩 35金 まで14手

図4 35金まで14手

持駒：なし

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

持駒 なし

中段に出た玉が一筋ずれて、退路のない46玉で詰ますことができれば12手詰なのですが、残念ながら玉はもう一筋ずれる必要があり、14手詰になります。

ということで、ひとつ目の条件での最短手数は13手のようです。

【短評】

一乗谷酔象 「当初1段目着手が不要な13手詰を発見し、無駄手を入れて15手。その後、後手の銀が連続手でなくてもよいことに気づいて解決しました。先手金と後手銀の対比が面白い。」

はなさかしろう 「主条件では中段玉が第一感ですが、同手数はいろいろありながら12手以下は見つからず。自陣内のやりくりで13手を達成してしまうのが巧みでした。」

占魚亭さん 「考えましたが、降参です。」

【あとがき】

出題と解説を一人でできると思っていたのですが、思っていた以上に結果稿を書くのが難しく苦勞しました。あれもこれも書こうとすると短編作なのに解説が膨大な量になり、かなり削ったつもりでもこの長さになってしまいました。

一乗谷酔象さんから「推理将棋で"100"をテーマにするのは難しいと思いますが、2局とも短手数で巧く表現されていますね。」とのコメントをいただきました。

100をダイレクトに前面に出した拙作とは対照的に、氏がおもちゃ箱の100回上級に出題された「記念対局」の100のあぶり出し、今回のWFP100回の最短手数探索問題「詰めば都」での45手+55玉=100、どちらも100を隠した中編作（十分に長編だと思うけど）が一乗谷流でしょうか。

今回、出題したこともあり、いくつかの作品に挑んでみたものの3勝2敗の感じでした。神無太郎さんのばか詰み100解、たくぼんさんの初形「百」の図は解けたと思いますが、sogaさんの協力詰57手は59手にしかならず、一番悔しいのは、はなさかしろうさんの推理将棋の2作が解けなかったこと。

WFPは難しい作品ばかりですが、これを機に解けそうな問題にはチャレンジして行こうかと思っています。

今後ともよろしくお願いします。

あとがきは1人1局作品展の感想になってしまいました、すみません。

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

75 銀 85 玉 86 銀 76 玉 77 銀 67 玉
 68 銀 58 玉 59 銀 57 玉 48 銀 56 玉
 57 銀 65 玉 66 銀 74 玉 75 銀 83 玉
 84 銀 94 玉 93 銀成 84 玉 94 成銀 85 玉
 95 成銀 86 玉 96 成銀 75 玉 85 成銀 64 玉
 74 成銀 53 玉 63 成銀 43 玉 53 成銀 33 玉
 43 成銀 22 玉 33 成銀 13 玉 14 歩 同玉
 15 歩 同玉 16 歩 同玉 17 歩 同玉
 18 歩 同金 同飛 同玉 19 歩 17 玉
 18 歩 16 玉 26 金迄 57 手詰。

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
						全	桂		三
					桂		桂		四
						玉			五
							金	王	六
					歩	歩	歩		七
						香		歩	八
						桂	香		九

持駒 なし

★ はじめまして。soga です。結果稿作成は初めてですが、よろしくお願ひします。

出題稿でも述べましたが、本作は第 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が参考元になっています。その結果稿で「最近傍法」という解図するためのポイントが挙げられていますが、本作は最近傍法が一部で成り立たないという狙いで作りました。

加えて三段目で成れるという、ある意味で「周辺効果」のような要素を入れることでパズルっぽさが上がったかなと思っています。

はなさかしろうさん

収束を見つけるのに苦労しましたが、銀の動きを探るのが楽しかったです。解けて改めて問題図を眺めると星空から星座を見つけるようで、なるほど、と金はずきちんと並んでいたんですね。

★ 収束については、端に追って行ってひたすら歩を消費するものになっています。持歩 5 枚でも詰ますこと自体は可能なので、悩ませてしまったかもしれません。と金を一筆書きにする様子を星座に例えるのはロマンチックでいいですね。

占魚亭さん

分かってしまえば何てことないですが、効率よくと金を取るルートの発見に苦戦。見事な銀繰りでした。

★ 「分かってしまえば何てことない」というのが、NP 問題の特徴のひとつだったりします。パズル感を目指した結果、「見事な銀繰り」と言ってもらえるのは、非常にありがたいことです。

Pontamon さん (※無解)

貴作、協力詰 57 手にチャレンジしてみましたが、59 手にしかできませんでした。

WFP100 回記念の中で私が手を出せそうな作品は少ないのですが、解けそうで解けない貴作は時間切れとなりました。

盤上の 6 枚の「と金」を取って、1 筋での歩の 5 連打で 17 玉まで引き上げて、18 歩、同金、同飛、同玉のあと、19 歩、17 玉、18 歩、16 玉、26 金までだと思っただけなのですが、前半の「と金」集めで 2 手が縮まりませんでした。

★ 挑戦していただきありがとうございます。WFP の傾向として百鬼夜行状態になるだろうと予想して、普通の協力詰を選択してみた甲斐がありました。

★ 解答・挑戦していただいた皆様本当にありがとうございました。またいつかお会いしましょう。

(追記：12月22日)

★ 私のミスで解答を一通見落としておりました。神無七郎氏、並びにたくぼん氏には多大なご迷惑をお掛けし、申し訳ありません。

さらに、はなさかしろう氏のHN誤記というミスもしておりました。こちらについても訂正を行っております。申し訳ありませんでした。

ということで、解答者は4名(うち3名正解)となります。

神無七郎さん

三代宗看の「大迷路」を思い出すルート決定問題。

唯一解を仮定すれば成銀で玉を64→53→43のルートで追う筋が見えるので、そこから逆算で解きました。

正算で読むと「48と」を一番先に消す筋は考えにくいですね。

★ 詰上がりから逆算していくと、近くにあると金から順に食べていく様子が見て取れます。このように逆算で解くという手法は、有効なことが多いようですが、慣れないもので私は頭が動きません。

★ 七郎氏からは、読み物のほうの感想もいただきました。正直、自分でも「これを読む人はいるのだろうか……」と思いながら書いていましたが、感想までいただいて感謝しかありません。

縫田氏のコメントでも関連する内容が紹介されています。私も、フェアリストの端くれとして、フェアリー世界の裾野を広げるお手伝いを微力ながらしていきたいと思います。

…と、フェアリーとコンピュータの関係に関するようなことを書いておいてなんですが、実は私にはプログラミングの知識がほとんどありません。今月結果発表の詰ガエル氏作についても、プログラムを組めないのでエクセルでちまちまやってみましたが、全く歯が立ちませんでした。ちなみに、こちらでも逆算の手法が解説されていますね。

★ 今回結果稿作成に取り組んでみて、上記のように明らかに目に見える反省点のほかにも反省すべき点多々ありました。結果稿は、担当者の工夫と努力で成り立っているものと改めて感じた次第です。

(いつも迷惑をかけてすみません……)

★ さて、本作に関して、解いていただいた方・挑戦していただいた方だけでなく、出題稿・結果稿を読んでいただいた方も(たぶん)いらっしやると思います。不手際だらけの結果稿でしたが、楽しんでいただければ幸いです。

(次はもう少しマシンな結果稿を作れるようにします)

Fairy of the Forest #49結果発表

■ 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

■ 結果発表

【今回の解答者】（敬称略、到着順）
 （○は全題正解者）

- 神無七郎、○河童生、井上順一、
- 占魚亭、○たくぼん

■ 49-01 たくぼん 協力詰 25手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										一
										二
皇										三
飛	科	糸					ス			四
			遊		ス					五
馬		雀		王	ス	王	ス			六
玉			桂	桂	ス					七
			と	桂	歩					八
										九

持駒 金4銀3

- 55金 同飛 65銀 同馬 96飛 同桂
- 66金 同馬 65銀 同飛 55金 同と
- 45銀 同と引 46金 同と引 29角 38飛
- 同角 47成銀 同角 同と 36飛 46と引
- 47銀 まで 25手

（詰上り図）

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

持駒 なし

七郎－「66金 同馬 55金 同馬」の筋だと金が不足。やっぱり金の節約は大事ですね。

☆96角の入手はミエミエですので、まずは76馬の移動から。65飛をどかし、その跡に馬を移動させます。

井上順一－収束に備えて、飛と角を双方の持駒としておくのがポイント。

☆96飛、同桂となった時点で、受方も飛を入手したことに注意。この飛を合駒させて奪い返すわけです。

占魚亭－金銀を散財。飛車の回収がポイントですね。

☆次は入手した角で王手を狙うのですが、離して打てる場所は29しかない。ということで、47との移動を図ります。金銀の捨駒により、馬→飛→4筋のと金と順次移動させて、29角、38飛合となれば、後は入手した飛銀を使つての収束が待っています。

河童生－周囲からいくら攻撃されても、鶴は巢からは出てきません。たぶん、鶴は卵を抱いているのでしょう。題して、「鶴の巢籠もり」、どうでしょうね、たくぼんさん。

☆玉は都に配置したいところですが、角打の非限定が生じます。

作者－旧作をあわてて送ったので推敲不足の感

がありありですね。

☆もう少し形を整理したいところですかね。双玉配置もやむを得ない？

七郎一何となく推敲途中の印象がありますが、これが「救援」の作品だったのでしょうか？

☆まさしくその通り。作品不足の折、大変ありがたかったのですが……。

■ 49-02 たくぼん 協力詰 31手 (取り消し)

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

持駒 桂3歩3

七郎一何だか見たことがあると思ったら、JEWEL BOX #05 の第9番ですね。

(<http://www.geocities.jp/cavesfairy/jewelbox/05.htm>)

一度解いたことがあるはずなのに、苦戦しました。

☆これも「救援」作の一つだったのですが、残念ながら既発表作でした。というわけで、詰手順・詰上り図は省略し、感想のみ紹介します。

河童生一既に発表された作品とのことですが、私は初見で、解くのにけっこう長時間を要しました。綺麗な配置図から始まり、最後は突歩。この最終図がなかなか想定が出来ずの難問で、「綺麗な花には刺がある」、こんな解后感です。

■ 49-03 神無七郎 協力詰 47手

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

持駒 歩9

12金 同玉 13歩 22玉 23歩 11玉
 22歩成 同馬 12歩生 21玉 11歩成 同馬
 22歩 12玉 13歩 22玉 23歩 同と
 12歩成 同玉 13歩 21玉 22歩 同と
 12歩成 同玉 13歩 23玉 24歩 13玉
 23歩成 同玉 24歩 12玉 23歩成 21玉
 32と 12玉 13歩 23玉 33と 24玉
 34と 13玉 12金 同馬 25桂 まで 47手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一狭い場所でごちゃごちゃやる例のパターンです。何となく初形「0」にしてみました。

☆狭い所でのやりくりは、私(解説子)の好みです。初形曲詰もポイントアップ。

占魚亭一巧みな歩使い。序盤の玉と馬の入れ替

えが面白かったです。

☆「ダンスの歩」という実戦ではめったにお目にかかれない手筋がありますが、本局の歩使いこそ「ダンスの歩」と呼びたくなりますね。

河童生一持駒の歩は多いが打っても成っても、王はなかなか捕まらない。9手目の12歩生が大妙手？で、これから先も長かった。32とからの収束も上手く出来ていますね。何時もながらの七郎さんの難問、そして佳作。

☆24歩と打ちたいので、24とを移動させる必要があります。そのためには23歩～22歩が王手にならないといけないので、玉を2筋に移動させます。9手目12歩生～11歩成で、玉と馬が入れ替わった形になります。

☆ここからは、24とを22まで移動させることに

成功。29手目24歩での13歩消去から33手目24歩の打ち直しという味な手も織り込み、35手目23歩成からいよいよ収束です。

たくぼん一狭い空間で、成生非限定になりそうでならず、歩が足りなさそうに思える中、普通の詰将棋での捨駒みたいな12金で締める見事な内容です。

☆と金で3筋の桂・金を取った後、12金が画竜点睛の一手。同馬に25桂まで、歯切れよく詰み上がります。

作者一先月なら「3月のライオン」にちなんだ作品（主人公の名前が「零」）と言えたのですが、少し時期がずれてしまいましたね。

☆「3月の……」は将棋を題材にした漫画？先月（出題の前月で10月？）はそれにちなんだ何かがあったのでしょうか？ テレビや映画をほとんど観ないもので、その辺うとくて申し訳ありません。

【総評】

七郎一そろそろ身辺が落ち着いてきたので、詰将棋の活動を再開しようと思います。

☆これは吉報です。

河童生一たったの3問と言う勿れ。3問がすべて佳作、そして難問。盤上に駒を並べて、ああでもない、こうでもないの長時間。こんなことで、今日も一日過ぎました。難問、大歓迎。難問に、そして作者に感謝です。

☆考えるのが根っからお好きなんですね。これからも難問を楽しまれてください。

たくぼん一過去発表作を投稿するという失態、申し訳ありませんでした。

☆今後も「救援」をよろしくお願いします。

Fairy of the Forest #50課題発表

■ 2016年12月20日：課題発表：（協力詰）

「『50』にちなんだ作品」

- 2017年02月15日：投稿締切
- 2017年02月20日：出題
- 2017年03月15日：解答締切
- 2017年03月20日：結果発表

■ 課題発表

ついに50回。課題はありきたりですが『50』にちなんだ……とします。曲詰や詰手数等、いろいろこじつけてください。

一区切りの回数なので、多数の投稿を期待します（いつも期待だけですが）。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

推理将棋第107回出題解説

担当：NAO

出題：平成 28 年 10 月 23 日
 解答締切：平成 28 年 11 月 20 日

久々 7 手詰基本手順からの出題が功を奏し、多数の皆様 2 3 名から解答いただきました。

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、あつ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なんだって」

さて、どんな将棋だったのでしょ? 手順を二通り教えてください。

(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

出題のことば(担当 NAO)

7手の基本詰手順を思い出して推理しよう。
 追加ヒント

- 32 地点の着手はいずれも後手。
- 「4手目△32 玉」と「6手目△32 銀」

推理将棋107-1 解答

解1:

- ▲2六歩 △4二玉 ▲2五歩 △3二玉
- ▲2四歩 △4二飛 ▲2三歩成 まで7手.

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

解2:

- ▲7六歩 △5二玉 ▲3三角不成 △5一金左
- ▲同角不成 △3二銀 ▲4二金 まで7手.

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

(条件)

- ・32への着手があった(解1:4手目△32 玉、解2:6手目△32 銀)

本作は、同一条件で“複数解”を求める作品。短手数かつ簡素な1条件で条件を示しており、入門用に最適な出題です。

7手詰は全29手順。基本手順をお復習いすれば解にたどり着きます。

- ・32 に着手といえば、“32 玉に 23 歩成”の7手詰の基本手順が1解め。初手から「▲26 歩 △42 玉 ▲

25歩 △32玉」で32着手。以下「▲24歩 △42飛 ▲23歩成」まで。

・もう1解の32着手駒は何か？もしこれが9手詰なら、32地点着手は後手の飛金銀や先手の角馬などいろいろあるところ。ここでは7手詰の基本型をお復習いすると、7手詰の止めの一手は、“23歩成”に加えて、“31角成(馬)”、“53への銀打ち”、“42,52,62への金打ち”、これで全て。32地点に着手するもう一つの解は51で金を入手する手順。初手から「▲76歩 △52玉 ▲33角不成 △51金左 ▲同角不成」以下、32地点着手で銀の効きを外して“42金”が止めの一手「△32銀 ▲42金」まで。

すぐ浮かぶ▲23歩成の筋と、少考してわかる△51金左～▲51同角不成～▲42金の筋。基本手順、簡素条件の好作品は二度楽しみました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう(作者)「『いずれの解も、他の解手順を除けば、与えられた条件で必要かつ十分に規定されている』という状態を“完全複数解”と定義してみました。ところが、実際にはなかなか達成できず、原点の7手に戻ってようやく見出したのが本問です。いわば完全2解の原理問題、簡素が取り柄です」

■安易な複数解では余詰のイメージがありますが、本作品は明確な狙いがあります。簡素1条件で、“他の解を除けば、もう一解を得る”原理問題。他方と全く異なる手順の対比を楽しめます。

ほっと「せっかく入門用のシンプルな条件なのだから会話ももっとシンプルにすべき」

■ごもっともです。1条件ですからシンプルな会話がマッチしていました。

Pontamon「久々に7手詰め29手順の復習。頭の中では9手詰め手順と混ざっていて、もっとありそうな気がしましたが、7手だとこれら2手順だけなんです」

DD++「秒殺できずに7手の全29解書き出すハメになりました。1番目と29番目で2解でした」

■先手からの32馬や後手の32金がありそうでなかった。

渡辺「最初(解1)の方はすぐなので後者(解2)は対の手順が72の着手になる成生限定モノを考える。7手は対手順が多いから「2解」から32に指す対手順を探そうとする裏をかいた、というのが作意でしょうか？32→72だと72金であふれかえります」

■72地点着手が銀なら1通りですが、72金の手順が12通りもありますね。

原岡望「(解2)こちらは分からずカンニングしました」

小山邦明「(解2)手順の金を渡す手順はうまいですね」

たくぼん「7手の順ってすっかり忘れてますね。(解2)51角生の順を思い出すのに時間が掛かりました」

まさ「42金までの形を思い出すのに少し手間取った」

■42金と言われると51で取って打つことが連想できますが、32着手ではなかなかわかりません。

隅の老人B「(解1)初手は素直に26歩、これでOK。さて、2解目は？(解2)攻手は巧妙、応手も巧妙。敵味方、仲良く協力、これが肝心」

小木敏弘「(解1)これは無難に解けました。(解2)結構悩みました。51で駒を取るのが楽しい」

S.Kimura「(解1)32への着手という条件から真っ先にこれを思い浮かべました。

(解2)51角不成の筋が思い出せず、こちらの解がなかなか出てきませんでした」

RINTARO「(解1)32玉の7手といえばこれしかない。(解2)32銀の7手がこれしかないのはちょっとした驚き」

諏訪冬葉「前者(解1)は好きなパターンなので簡単でしたが後者(解2)が気づきませんでした」

布哇斎「(解1)歩突きからの歩成はさすがに簡単。もう一つ(解2)は、金取りをあまり考えていなかったの

で少々時間がかかりました。見た形だとは思いますが、出題のされ方で印象が変わるものです」

斧間徳子 「32 玉の方(解 1)は瞬殺でしたが、32 銀の方(解 2)は 32 の金か飛を取ることを考え、少考してしまいました。たまにはこのような入門向けの出題も入れると良いと思います」

山下誠 「(解 1)基本的な詰み形をすっかり忘れていました。(解 2)3二銀のタイミングが大事ですね」

■手順の対比と難度の対比、両方を味わっていただきました。

波多野賢太郎 「これはすぐにわかりました。入門用にぴったりですね。ちなみに私は角不成の筋の方(解 2)が先に浮かびました。少数派ですかね？」

■解 2 が先に解けたのは少数派に間違いありません。

占魚亭 「基本の2手順ですね」

くるぼん 「基本問題だが、基礎知識がないとてこずる？」

加賀孝志 「(解 1)古典に入る」

飯山修 「7手の作品がまだ問題になるんですね。」

■推理将棋は「条件変われば別作品」扱いです。既出の手順でも条件の示し方次第では新作になります。7～9手の基本手順や“古典”を再利用した作品の投稿も歓迎します。

正解:23名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん 加賀孝志さん くるぼんさん 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 テイエムガンバさん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん 布哇斎さん ほっとさん Pontamonさん まささん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

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？ 手順を二通り教えてください。

(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

出題のことば (担当 NAO)

桂はどこで入手するのか、推理しよう。

追加ヒント

いずれも5手目に桂を取って7手目54地点に打つ。「5手目▲33同角成」と「5手目▲73角同不成」

推理将棋 107-2 解答 担当 NAO

解1:

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角不成 △3三桂
▲同 角成 △5二玉 ▲5四桂 △4四歩
▲4三角 まで9手。

詰上がり図

後手の持駒: なし

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

持駒 なし

解 2 :

▲ 7 六歩 △ 7 四歩 ▲ 5 五角 △ 7 三桂
▲ 同 角不成 △ 6 二金 ▲ 5 四桂 △ 7 二銀
▲ 6 二角成 まで 9 手。

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 金

(条件)

- ・ 不成の手と 5 4 桂の手があった (解 1 : 3 手目 ▲ 22 角不成と 7 手目 ▲ 54 桂、解 2 : 5 手目 ▲ 73 同角不成と 7 手目 ▲ 54 桂)

本作は、107-1 と同様、同一条件で"複数解"を求める作品。9 手詰の簡素条件を目指しました。54 桂の手があるので桂取りを目指せば自然に解けるはずです。

・後手の左桂(初形 21)を取る(解 1)

後手桂を取れるのは、最短でも 5 手。21 地点で取る 22 角成~21 馬の筋は"不成"が入らないので不可。33 地点での桂取りを目指す。後手 34 歩~33 桂の後、先手が桂を取る前に指せる有効手は、"不成"の 22 角不成。初手から「▲76 歩 △34 歩 ▲22 角不成 △33 桂」以下は 5 手目 33 同角"成"と取る手と 7 手目の 54 桂が有効打となるよう、後手の協力手を選べばよい。5 手目から「▲33 同角成 △52 玉 ▲54 桂 △44 歩 ▲43 角」まで。先手の角成と後手の協力手 52 玉~44 歩が連動し、止めの一手は不成で入手した角を 43 に打つ。

・後手の右桂(初形 81)を取る(解 2)

こちらは 73 地点での角不成の桂取りを目指せばわかりやすい。初手から「▲76 歩 △74

歩 ▲55 角 △73 桂 ▲同角不成」以下は後手の 62 地点への効きを弱めればよい。6 手目金移動の合いの後、54 に桂を打つ手から 3 手で詰む。6 手目以降「△62 金 ▲54 桂 △72 銀 ▲62 角成」まで。72 銀が飛銀の効きを外す定番の協力手。

それではみなさんの短評をどうぞ。

NAO (作者) 「はなさかしろうさんの 2 解問題とセットで出題するために創りました」

はなさかしろう 「単独ならば容易なはずが 2 解になると見えにくいですね。後者の方(解 2)がなかなか思いつきませんでした。完全 2 解がシンプルな条件で達成されていることに脱帽です」

くるぼん 「まさに双子問題」

ほっと 「2 解の対称性が美しい」

たくぼん 「左右の桂の対比が見事ですね。こういった魅せ方はありですね」

■桂を取った後の左右の攻め方の違いを楽しんでもらえましたようで、ほっとしています。

まさ 「考えやすい初級者向け例題、といったところ」

小山邦明 「54 桂の形は意外と詰め易い事がわかりました」

斧間徳子 「片方は後手が 54 桂と打つのかと思ったが、流石にそれは無理ですね」

■桂を取って桂打ちがわかりやすいので、程良い易しさになりました。

Pontamon 「▲54 桂の着手がある詰み形は 3 種類のようなのですが、桂の効きへのトドメ着手は 1 種類だけなんです。他の 2 つとは違い、逆側からの攻めということもあり見つけるのに時間がかかりました」

■「不成の手はなかったが、54桂の手があった」とすると、詰型が3種になります。その3解目は後手番の手順限定あり、条件追加が必要になります。おもちゃ箱81-3参照。

渡辺 「有名な形。54桂→74桂にすれば単独解ですっきりすると思うのですが…。本問は2解にする意義を見いだせませんでした」

■左右の桂を各々取る手順が1解ずつになるよう、2解の例題向けにあえて創りました。

飯山修 「詰パラ10月号で出たばかりの解答だったので若干損した感じ」

■(解2)は、詰パラ10月号306番上谷作と同一手順。条件異なる別作品ではありますが、10月号の解図を始めたのが月末で気がつくのが遅れました。申し訳ありません。

小木敏弘 「(解2)これは素直な手順で順調にクリア。(解1)後手の54桂は無さそうということで、後手の左桂にフォーカス。少々苦戦。角の活躍が見所でした」

S.Kimura 「(解1)5手以内に桂馬を取る方法は特定できていたのですが、44歩が見えなかったです。(解2)107-1でも出てきた、銀が真っ直ぐ立つ手筋の72銀に気づくのに時間がかかりました」

波多野賢太郎 「これは、8一の桂を取る筋(解2)はすぐわかりましたが、2一の桂を取る筋(解1)は少し悩みました。簡素な条件の好ツイだと思います。」

隅の老人B 「(解1)何処で桂を入手？取ってくださいと首を差し出す33桂、でした。(解2)ヒラリ一転、今度は73での桂取り。72銀で飛の利きを止めるのが好手」

山下誠 「(解1)2一の桂を取るこちらの手順の方が難しかったです。(解2)8一の桂を取る手に気付けば容易でした」

加賀孝志 「(解2)分かっていても思い出すのに大変。(解1)疲れた忘れていた、飯山氏の辞典にあり、便利です」

布哇齋 「(解2)桂の利きに角を成って詰ませるのが第一感で、その通りの飛車側の桂取りは楽勝。(解1)もう一つは、角側の桂取りなんだろうなというのは読めていましたが、5手目で馬を作ってからの8手目の△4四歩が絶妙で、すぐには気づきませんでした」

諏訪冬葉 「ヒント待ちでした。後者(解2)は前半5手が確定するので62への利きをなくす72銀を見つけて終わりでした。前者(解1)は3手目にできることを考えた結果『角を取って打つ』に至りました」

占魚亭 「43角までの方(解1)がなかなか浮かばなくて一寸苦勞しました」

DD++ 「取る桂が左右1解ずつ。どちらから見つけた人が多いでしょうね」

■73で取る方(解2)を先に見つけた方が多数派でした。(解1)は後手の協力手44歩が発見しづらかったようです。

RINTARO 「(解1)素直な手順。(解2)73から行く手順はしばらく気付きませんでした」

■(解1)を先に見つけた方は少数派でした。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん くるぼんさん 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
テイエムガンバさん 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 まささん
山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

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「私を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かぜー」

・・・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

出題のことば (担当 NAO)

どうすれば8、9筋に飛を着手できるのか、推理しよう。

追加ヒント

後手の協力手で先手に飛を取らせる。

「12手目△78飛不成、13手目▲同飛」

推理将棋 107-3 解答 担当 NAO

- ▲1八飛 △8四歩 ▲2八飛 △8五歩
- ▲3八飛 △8四飛 ▲4八飛 △7四飛
- ▲5八飛△7七飛不成 ▲6八飛 △7八飛不成
- ▲同 飛 △6二玉 ▲8四飛 △7四歩
- ▲9四飛 △7三玉 ▲8四飛 △6二銀
- ▲7四飛上 まで21手.

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

(条件)

- ・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
(18 飛-28 飛-38 飛-48 飛-58 飛-68 飛-78 同飛-84 飛-94 飛-84 飛-74 飛上)
 - ・飛で駒を取る手が 3 回あった (10 手目△77 飛不成, 13 手目▲78 同飛, 21 手目▲74 飛上)
 - ・14 手目は玉 (△62 玉)、20 手目は銀 (△62 銀)
 - ・成る手は無かった (10 手目△77 飛不成, 12 手目△78 飛不成)
- Suiri1073

本作は、美野樫 9 兄妹シリーズの完結編。将棋大会優勝の副賞で得た記念対局には 9 兄妹全員が登場します。攻め駒は飛のみで着手筋も初めの 1 筋～9 筋までは限定されており、21 手と比較的長い手数割には難度が低い上級問題です。

先手の攻めは飛の手のみで 1 筋から順番に着手していくので、序盤 8 段目を横移動するだけで、そのままでは 88 の角が邪魔で 8 筋 9 筋に移動できません。如何に後手方から上手に協力できるかが鍵になります。

・先手は初手から飛を 18-28-38-48-58-68-78 と進める。▲78 飛は 13 手目。

・88 角を取らせる手順

後手が 84 歩-85 歩-86 歩-87 歩不成 88 歩不成と進め、歩で 88 角を取らせると先手飛の 8 筋移動が可能となる。想定される手順は「▲18 飛 △84 歩 ▲28 飛 △85 歩 ▲38 飛 △86 歩 ▲48 飛 △87 歩不成 ▲58 飛 △88 歩不成 ▲68 飛 △62 玉 ▲78 飛 △72 玉 ▲88 飛 △XXX ▲98 飛 △88 飛不成 ▲同飛 △62 銀 ▲82 飛打 (71 玉で逃れ)」王手は掛かるが詰みには至らない。

後手が 84 歩-85 歩-84 飛-74 飛-77 飛-87 飛-88 飛または 84 歩-85 歩-84 飛-94 飛-97 飛-98 飛-88 飛と進めて飛で 88 角を取らせれば、先手飛の移動が可能。想定される手順は「▲18 飛 △84 歩 ▲28 飛 △85 歩 ▲38 飛 △84 歩 ▲48 飛 △74 歩 ▲58 飛 △77 飛不成 ▲68 飛 △87 飛不成 ▲78 飛」または「7 手目以降 △94 飛 ▲58 飛 △97 飛不成 ▲68 飛 △98 飛不成 ▲78 飛」と 13 手目▲78 飛迄進めると次の 14 手目が玉指定のため 15 手目 88 飛とできない。

・88 角を残す手順

発想を転換し、88 角は残し、入手した飛を 8 筋に打つ手を目指す手順。こちらが作意となる。初手から「▲18 飛 △84 歩 ▲28 飛 △85 歩 ▲38 飛 △84 歩 ▲48 飛 △74 歩 ▲58 飛 △77 飛不成 ▲68 飛 △78 飛不成 ▲同飛」

13 手目▲78 同飛の時点で、以下の手順に課せられた条件を整理すると

- 1) 21 手で詰み(残り 8 手)
- 2) 先手は飛の手のみ。15 手目 8 筋に飛打ち、17 手目 9 筋に飛移動
- 3) 14 手目玉、20 手目銀
- 4) 先手飛での駒取りが残り 1 回(既に 2 回駒取りあるため)
- 5) 成る手なし

生飛車単騎の詰みは難しいので、自陣の 78 飛を活用し、2 枚飛の詰型を目指す。駒取り 1 回の条件から詰形は、7 筋の歩を取る形となる。73 歩には桂の効きがあるため、飛車は 4 段目の 84 に打ち、△74 歩～△73 玉の形を詰ませばよい。

13 手目以降「▲78 同飛 △62 玉 ▲84 飛 △74 歩 ▲94 飛 △73 玉 ▲84 飛 △62 銀 ▲74 飛上※」まで。

最後は 2 枚飛車を並べて詰み。美野樫 9 兄妹シリーズの総仕上げに相応しい 9 兄妹全員参加の名局は、八重と七海が締めくくりました。

※最終手▲74 飛"上"は、"行"も正解とした。現在は、同一地点に複数効きがあるとき駒移動の表記は"上", "寄", "引", の 3 つのみ(例外として駒位置と移動を兼ねる"直"あり)使用される。"行"は大駒移動("上")を表す慣用的な表記。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ (作者)「まず初めに長きにわたりお付き合い頂きました解答者の皆様に感謝いたします。また、この長編シリーズの掲載承諾と、幾度となく余詰め検討に尽力頂いた前担当と現担当の DD++さんと NAO さんには大変お世話になりましたこと御礼申し上げます。

いまシリーズを終えて思うことは、途中で余詰めが連続が生じてしまい苦難の道のりではありませんでしたが、なんとか最後まで完走できたことを嬉しく思っています。問題の質に関しては 1 つ

として納得のいくものはありませんでしたが、会話文を通して9兄妹のキャラクター(性格)を表現することを最重要課題と捉え、おもちゃ箱でしか出来ない【ストーリー+推理将棋】を描けたことは大変満足しております。9兄妹の中で気に入って頂けたキャラクターがいれば幸いです。ちなみに作者的には圭五、六実、八重の会話文を考えるのが楽しくて仕方がない感じでした(笑)

私自身またいつか9兄妹に出逢える日を楽しみにした上で完結とさせていただきます。ありがとうございました」

■キャラの立つ推理将棋はチャンプさんならではの。名残惜しいですが、今回が美野櫛9兄妹の完結編となりました。チャンプさん完走、お疲れさまでした。次の構想作品も期待しております。

DD++ 「繰り上げスタートに気づいてしまえば作意はすぐですが、普通に88角を消す順でもあとわずかの順がかなり存在するので、余詰潰しに難儀されたことでしょう。私の担当だった時代からの長期シリーズ作、お疲れさまでした」

■シリーズ前半は前担当のDD++さんに完璧な検討で助けていただきました。

原岡望(無解) 「降参です」

小木敏弘 「いろんなトラップに引っかかりながら、最後にたどり着いたという感じです。後手の飛車を78で取るのは、最初に考えたのですが、惜しいが無いと判断し、先手角を角や歩で取る筋をいろいろ考えました。かなり限定しているのに難問に感じました」

たくぼん 「最後のまとめ方が、少ない条件で上手くできていると感心しました」

S.Kimura 「飛車を18から98に動かすのかと思ったら、8筋と9筋は4段目でしたか。収束がちょっと難しかったのですが、107-2よりも先に解けました」

Pontamon 「駒取り回数の関係から、78で取った飛は84へ打つのは想像できましたが、玉の着手は1回だと勘違いしていて苦労しました」

渡辺 「78飛生がぴったり間に合うのを読み切るとはさすが推理将棋のプロ棋士。詰めるならやはり二挺飛車ですね」

占魚亭 「二枚飛車で詰ますのはすぐに分かったものの取り方が分からずヒント待ちしていました。ヒントが出て詰み形の予想が立たず苦労しました。こんな単純な形が見えなかったとは……」

■収束の2枚飛車の攻めは、意外性もあって一見易しそうで実は骨のある妙手順でした。

はなさかしろう 「解けてニヤリ。巧みなミスリーディングにしてやられました。決勝戦はオーソドックス、記念対局はトリックで、シリーズは圧巻のフィナーレですね」

ほっと 「『飛のバトンを繋いで行く』という発言から、1枚の飛を1筋~9筋まで動かすと思いついてしまったため苦労。往路の第8走者が繰り上げスタートだと気付いてようやく解決。どうせなら復路も9筋~1筋まで飛を動かす手順にならないか、と思ったり」

■見事にタスキが繋がりました。復路は9~7筋迄の短縮版です。

隅の老人B 「1筋から9筋へ。飛は88から98へと信じ込んで大苦戦。尤も、騙された? お陰で、長時間の暇潰しが出来ました」

斧間徳子 「88歩生から98飛の順が足りずとわかり、77飛生~78飛生に辿り着くも、危うく71飛生までのはてるま詰めと誤解するところでした。84飛~94飛~84飛の待機が意表の妙手順ですばらしい」

まさ 「最初は51玉型で82飛・92飛生・73飛生・71飛生の筋と思ったが駒取りの数合わない。考え直して気がつきました」

くるぼん 「全く分からなかったが、ヒントで序盤が分かって解答を考える気に。駒取りが3回で収まらなかったが、玉が自分で出てくるのに気づいて解決」

布哇齋 「△7八飛不成▲同飛までは予想通りでしたが、素直に見える9二飛～7一飛や、8四飛7三玉が全く詰まず悩みました。3回の駒取りという条件がヒントにならないければ、この形は見つけられなかった気がします」

波多野賢太郎 「これはたしかに上級とは言え、13手目まではすんなり手順が決まるので易しめに思いました。オール飛車の先手手順は七海さんまできれいにリレーがつながって面白いですね。飛車の3回駒取り条件はないと別詰があるんでしょうか？」

■"飛の3回駒取り"は必要条件。これがないと後手番の手は飛を渡す必要手7手のほか、残り3手指せるので71飛生で詰む形に誘導できます。

"飛の駒取り4回"の参考手順は、13手目以降「▲78同飛 △42玉 ▲82飛 △52金右 ▲92飛不成 △51玉 ▲73飛不成 △42銀、71飛不成」までの"はてるま"手筋。ちょうど14手目玉と20手目銀が手順を限定しているので、ついうっかりしそうですね。

加賀孝志（誤解） 「まさか飛の入れ替わりがあるとは！ 旨いヒント」

飯山修（誤解） 「直前ヒントが出て88角捕獲の呪縛から解放されるのに物凄く時間がかかった。すぐにこのロジックに到達された方は余程発想の柔軟な方ですね。先手の11手中無駄手7手は当然ですが後手にも無駄手がある事が驚き」

小山邦明（誤解） 「将棋盤を使えば、82飛がいなくなった事に早く気付いた気がする。後手の飛の進入をすぐにあきらめたため大苦戦してしまった」

山下誠（誤解） 「自陣で飛車を奪う手順はすぐに浮かびましたが、それからが一苦労。玉と銀の条件に完全に惑わされました」

■上記の4名は、飛の駒取り回数が"4回"の解答。残念ながら条件外れでした。

諏訪冬葉（誤解） 「7筋に縦に飛車を並べる手を中心に考えていたのでまさかこっちで詰むとは思いませんでした。

成る手が入るけどこの順が捨てられませんでした：▲18飛△94歩 ▲28飛△93桂 ▲38飛△85桂 ▲48飛△97桂成 ▲58飛△88成桂 ▲68飛△62玉 ▲78飛△72玉 ▲88飛△81玉 ▲98飛△何か▲94飛△72銀 ▲91飛不成 まで21手」

■諏訪さんの解答は、△33玉～△42銀の形を▲34飛で仕留める手順。担当も余詰かと焦りましたが、△33玉が自ら角道に入る反則手でした。

RINTARO「ヒント待ちでようやく解けました。

88角を取るものと思い、後手の角を使うか8筋の歩を伸ばすかの二択だと思っていたが、角を使うのは手順を限定できないため、却下。8筋の歩を伸ばす案も相当考えたが、詰まず。最初、角使用の91飛不成までを追っていたが、どうしても23手かかる。後手の手順も非限定。

次に、52玉型の54飛までを追ったが、全然ダメ。1筋2筋8筋9筋で詰ますのは、手数がオーバーする。全く違う筋だろうと思ったが思い付かず、遂にヒントが出るまでに解けなかった。

78飛不成同飛を見て目から鱗。一瞬で13手目まで分かったが、それから苦戦。

71飛不成までを追って解けたと思ったが、後手飛での駒取りがあり、駒取り4回になっていることに気付く。先手が残り1回しか駒を取れないとなると82飛か84飛の二択しかないと思い、73玉型の詰み形に気付く。

解けたときは何とも言えない感動に包まれた。久しぶりに味わう感動だった。普通詰将棋ではしばらく味わうことのできなかつた感動を味わうことができた」

■思考過程の詳細と感想をいただきありがとうございます。苦戦の後、やっと解けた達成感がよくわかります。

正解：17名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん くるぼんさん
小木敏弘さん 隅の老人Bさん 占魚亭さん
たくぼんさん DD++さん テイエムガンバさん
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
まささん RINTAROさん 渡辺さん

総評

まさ 「易しそうな問題ばかりでしたので考えてみたらすぐ解けたので久々に解答します」

小木敏弘 「バランスよく、とても楽しめました」

ほっと 「今月もヒント前に全題解けました」

Pontamon 「どうにか無事に11月までは今年
の目標のヒント前解答を続けて来れましたが、
昨年同様、きっと12月は難問が出るんだろ
うなあ…。美野壺9兄妹シリーズが
終わったから大丈夫かな」

■客引きの初級、少考で解ける中級、ヒント待ちでようやく解ける上級、と難易織り交ぜた組み合わせの出題が理想です。腕に自信がある方には、ヒント前に全題解答を目指していただけますし。

斧間徳子 「二解作は、今月のような短編の簡単なものはいいですが、中編ものは勘弁してくださいね」

■簡素な条件と対照的な手順が整えば2解問題も楽しめます。

DD++ 「昔から『余詰が先に見えると作意が全く見えなくなる』という呪いに悩まされる私にとって、2解問題は天敵以外の何物でもありませんでした」

■現担当は「作意が先に見えると余詰が全く見えなくなる」呪いに悩まされています。なかなか余詰め出題が無くなりません（涙）

隅の老人B 「11月は107-3で苦戦。で、13日のヒント待ち。ヒントを読んで、自分の間違った思い込みに苦笑。気を付けよう、早合点とオレオレ詐欺、ですね」

布哇齋 「解けてみると普段よりも易しかったと思うのですが、色々見落としで時間がかかってしまいました。美野壺9兄妹の最終回は、予想よりも凄い条件でした」

RINTARO 「1と2の4問は出題日に解けたんですが、3に大苦戦。ヒント待ちでようやく解けました。78飛不成は全くの盲点。ぎりぎり間に合うんですね。推理将棋を解答してきてよかったです。こんな感動を味わうことができるとは」

波多野賢太郎 「今回は比較的すんなり解けました。美野壺シリーズは毎回楽しかったです。できれば、また別の大会などに出るなど、新たな展開で続編を待っています。ストーリーがたまたまたら、アニメ付きで本になったらいいなあなんて思います」

飯山修 「美野壺シリーズが終了してもきっと新シリーズが始まる事を期待しています」

S.Kimura 「美野壺9兄妹シリーズは町の将棋大会が完結しただけでまだ続きがありますよね？ 年賀詰の辺りで、市の大会が始まるのかな」

■長編の美野壺9兄妹シリーズが惜しまれつつ完結しました。このような構想作品は貴重です。シリーズ物の構想ありましたら、是非ご投稿をお願いします。

たくぼん 「WFP100号記念の1人1作作品展の推理将棋への解答よろしくをお願いします」

はなさかしろう 「恐縮ですが宣伝を。
WFP100号の1人1作作品展#6で推理将棋

を出題中です。Aは実は2解の片割れで、そもそも先手持駒条件の解決法が2系統あるので、「17手で詰んだ／詰め上がりで先手持駒は歩8枚／後手はある筋とその他の筋に交互に着手した／成1回」(2解)を解く方が易しいかも。Bは長手数ですが手は狭く、8手目の選択が最大の鍵です。よろしければ、是非お試しください」

■WFPの100号記念に出題中の推理将棋は下記のとおり。みなさま是非挑戦を！

- ・WFP100号／1人1作作品展#6 (はなさかしろう)
- ・WFP100号／1人1作作品展#9 (Pontamon)
- ・WFP101号／推理将棋 (一乗谷酔象)

推理将棋第107回出題全解答者： 23名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん くるぼんさん 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 ティ
エムガンバさん 波多野賢太郎さん はなさか
しろうさん 原岡望さん 布哇斎さん ほっと
さん Pontamonさん まささん 山下誠さん
RINTAROさん 渡辺さん

持駒：香

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

持駒 香

出題時のコメント： 持駒は双方香1枚

協力詰（ばか詰） 先手後手協力して、最短手順で後手玉を詰ます。

芸術の秋ということで、アートの協力詰を作ってみました。

初形は全駒豆腐図式。王手は香打ちしかありません。89から打てば合駒を2枚取ることができます。

合駒は、9筋のと金を移動合する手もありますが、形からして横に追う趣向に見えるので、88と左と、78のと金を取りましょう。もう1枚は当然87香合です。

89香、88と左、同香、87香合、同香、同玉、88歩、76玉、

一路右にすらすらすることに成功しました。香もしっかり回収しているので、次のサイクルにはいることができます。しばらくは趣向を楽しみましょう。

79香、78と、同香、77香合、同香、同玉、78歩、66玉、69香、68と、同香、67香合、同香、同玉、68歩、56玉、59香、

58と、同香、57香合、同香、同玉、58歩、46玉、49香、48と、同香、47香合、同香、同玉、48歩、36玉、39香、38と、同香、37香合、同香、同玉、38歩、27玉、

最後は27歩があるので26玉とは行けず27玉になります。ここまで来れば収束はもう見えますね。

29香、28香合、同香、16玉、17香 まで53手

詰上がり図

持駒：歩

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

持駒 なし

アートらしく、詰上りも象形にしてみました。この形は、金少桂さんの「カマボコの形かな」が作意で、「湯豆腐くるくる、カマボコがでてきた」のつもり。

隅の老人Bさんは「玉手箱」との見立てで、これもいいですね。ドラクエの宝箱とか。

初形、手順、詰上りと、遊び心をちりばめてみましたが、お楽しみいただけたでしょうか。

それでは、みなさんの感想を。解答到着順です。山下誠さん：これは一目でしたが、実に楽しいリピート手順。9筋に並ぶと金の意味は、きれいな最終形を見て納得です。江市滋さん：古き良き時代の気配。収束はこんなものだろうが、9筋の配置があまり働いている気がせず、ちょっと勿体なかったかも。（まあ、もう1サイクルが入れられなければ一緒かも知れませんが）

2枚のと金の代わりに受方98香ぐらいでも成立しますが、初形と詰上りからこの配置になりました。

S.Kimura さん：香打ち香合で、と金がうまく消えてくれそうだったので、方針が立てやすかったのですが、収束にちょっと考えさせられました。

ただ、最終手は17香になりそうに見えるので、手数が提示されているだけに、試験だったら、解けなくても解答が書けそうですね。小山邦明さん：趣向手順ときれいな左右対称の収束形がすばらしい。小峰耕希さん：この香と歩を使った追い方は協力詰の基本手筋ですね。そして詰め上がりは対称形。長谷繁蔵さん：易しいが面白い手順

香を使って貰うために渡す 占魚亭さん：フェアリー版くるくる。楽しかったです。波多野賢太郎さん：最初、どうしたら王手が続くんだろうと思いました。8手一組で玉を追えることがわかってなんとかなりそうと思いました、最後に香を打ってちょっとびっくりでした。くるくる協力曲詰だったんですね。ぬさん：手が続くように攻駒を補充する。金少桂さん：2手目慌てて香をもらいに行って迷宮入りしかけた。解いた後ふと思ったが、これは解かずにズル解答(笑)することもできそう。

詰め上がりはカマボコの形かな。たくぼんさん：ばか詰の楽しさを感じられる作品。無駄の無い完成品 隅の老人Bさん：手順も面白いが、詰上がり図の美しさも最高。

題して「玉手箱」、TETSUさん、いかがでしょうか？

開けてびっくり、ですね。

池田俊哉さん：玉方のとを壁駒にしながら右に追っていく。協力詰入門編には最適かと詰め上がり象形も作者の意図するところ？

「芸術の秋」ですので。

ハマ G さん：六角台形とでも言いますかね、詰め上がりの形は。

たくぼんさん ぬさん 長谷繁蔵さん 波多野賢太郎さん ハマ G さん 山下誠さん

カピタン展示室No. 27

解答：15名 全員正解

池田俊哉さん 江市滋さん S.Kimura さん
キリギリスさん 金少桂さん 小峰耕希さん
小山邦明さん 隅の老人 B さん 占魚亭さん

1人1局集追加掲載

(100号にも追加しています)

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「アツ」(第 2 回アンチキルケばか詰作品展第 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か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ようで、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人が多いです。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。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、

伝統ルールの話将棋もそうですが) 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話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話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えます。今後もしよろしくお願ひいたします。

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

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。

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
- 1人1局作品展 はなさかしろう

2017年1月10日(月)

- 1人1局作品展追加 一乗谷酔象

2017年1月15日(日)

第86回 WFP 作品展

フェアリー作品 11題

ちょっと早い2017年年賀詰作品展

フェアリー作品 3題

2017年2月15日(水)

第87回 WFP 作品展

フェアリー作品 15題

2017年3月5日(日)

かしこなフェアリー

フェアリー作品 3題

作品募集一覧

Fairy of the Forest #50

課題：『50』にちなんだ協力詰

投稿締切：2017年2月15日

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細は P54 をご覧下さい

あとがき

Fairy of the Forest が次回 50 回を迎えます。まずはおめでとうございます。第 1 回が 2003 年 10 月ですから足掛け 13 年とちょっとということになりますか。私が参加したのが解答が第 2 回からで、作品が第 3 回からです。第 3 回に出題した 7 手詰が私のフェアリーデビュー作です。

当時は難解と評を頂きましたが、現在では果たして…。見た目推敲不足の配置が気になりますがデビュー作ですので大目に見てください。

2004 年 10 月 Fairy of the Forest #3-01

協力詰 7 手

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

持駒 香

たくぼん

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 102 号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十八年十二月号

平成二十八年十二月廿日発行

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