



Web Fairy Paradise

第106号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第90回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第91回 WFP フェアリー作品展
- ・ 教材に使えるフェアリー作品展(再掲)
- ・ Fairy of the Forest #51
- ・ 第111回推理将棋出題

結果発表

- ・ 第89回 WFP フェアリー作品展

読み物

- ・ FairyTopIX2016 お気に入り投票要項



2017/4

はじめに



プロ野球

プロ野球が開幕しました。ま〜相変わらずカープファンではあるわけですが、プロ野球をこよなく愛しているわけでもあります。一日一日の試合結果で一喜一憂し、カープが勝てばプロ野球のニュースを梯子して見て、負ければとっとと寝て・・・そんな毎日がペナントレース終了まで続きます。今年は2戦目より10連勝と好調のようですが、あまり楽観は出来ないと思っています。新しい投手もいいスタートを切っていますが、さすがにこの先順調に行くとは思えません。巨人も阪神も今年はやりそうですしさてどうなることでしょう。

年度末を過ぎてその余波でまだばたばたした日々が続いていますが、何とか息をすることが出来るようになりました。GWも仕事が入っていますが年度末のことを考えればまだましです。

リハビリを兼ねて詰将棋解答選手権の一般の部にチャレンジしてみました。38分で1題誤解するという情けない結果となりました。まだまだリハビリが必要なようです。

なお Fairy TopIX2016 お気に入り投票を受付中です。今現在で投票は1名とまだまだの状況ですので、投票よろしくお願ひ致します。HPのWFPのページに Fairy TopIX2016 お気に入り投票のページを設けており、候補作一覧を見ることが出来ます。投票締切は 5/10 です。投票数が多ければ結果発表も盛り上がります。皆様のご協力をよろしくお願ひ致します。

【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106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/>

WFP89-6訂正再出題及び 第90回WFP作品展(再掲)及び 第91回WFP作品展

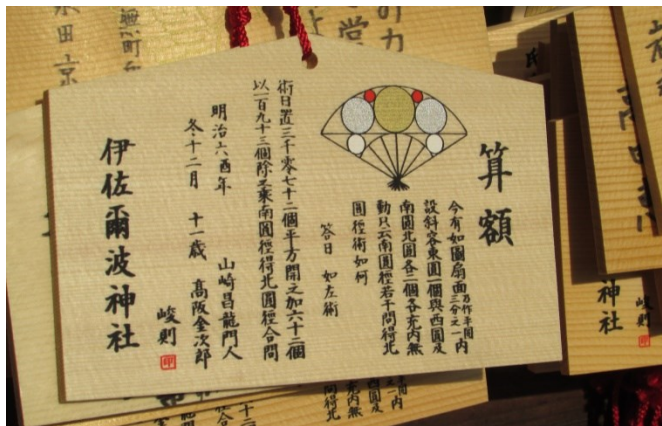
担当：神無七郎



今月の上旬、久々に愛媛（八幡浜）を訪れました。叔母が骨折で入院したのですが、割と元気そうだったので、お見舞いのついでに里帰りとお見舞いを兼ねた旅行をすることになったのです。途中新居浜に寄ってたくぼんさんにご挨拶することも考えたのですが、多忙の所に押しかけるのは悪いと思い、遠慮することにしました。

私は小学校に上がる前に両親と共に愛媛から大阪に引っ越したのですが、ここに戻るたびに幼い頃の感覚が甦ります。海、山、坂道、みかん畑、波の音、蝉の声…そんな諸々が私にとっての「世界の始まり」だったのです。写真はこの時のお墓参りで山の上から撮ったものですが、この眺めは私の一番のお気に入りです。

この原稿を書いている今は花粉の飛散がピークで、体調は思わしくないのですが、今回の小旅行で心のリフレッシュはできたと思います。叔母も先日無事退院でき一安心です。



この旅行では松山や伯方島にも寄りました。松山では伊佐爾波神社で算額（の写真展示、実物は保存のため見られません）も見てきたので、その話題を取り上げましょう。

左下の写真は伊佐爾波神社にあった算額の絵馬。描かれているのは 120° に広がった扇の中に4種の円が7つ内接している問題です。算額には円を使ったものが多く、詰将棋で言えば打歩手筋のような人気のテーマだったのでしょう。

ただ展示の中には円とは異なる素材を使ったものもありました。次の問題がそうです。



元々色褪せている上に、光の反射で余計見辛くなっていますが、正方形がいくつも重なっているのが分かると思います。図も文字もほとんど判別不能で、問題も答えも分かりませんが、この作者の「他人とは違う問題を創ってやろう」という意気込みが伝わってきますね。

明治以降、和算は西洋数学にとって変わられ、算額の風習も廃れました。和算は様々な流派に分かれ、各流派が自分達の持つ知見を秘匿したために、発展が遅れたと言われていました。ただ、たとえそれが正しくても重要なことだとは私には思えません。むしろ一部の特権階級だけでなく、庶民を含めた幅広い層に、和算が学問と娯楽の両面を備えた「文化」として広がっていた事実の方が重要に思えます。これは詰将棋がプロの手を離れ、アマチュアによって育てられた歴史と似ています。一部の「数学者」と呼べる和算家を除き、その文化を支えたのは多数のアマチュア愛好家だったはずで。

学問としては体系化されず、娯楽としては小難し過ぎる、そんな風変わりな文化に熱中する人々が日本の各地にいて、作品を作ったり解いたりしていた様子を想像すると、何だか嬉しく感じられます。

さて、旅の話から詰将棋の話へ戻りましょう。
今回の WFP 作品展はやや変則的な構成。第
90 回の再掲分と、第 91 回分の新規出題の他、
担当の誤記で不詰になってしまった 89-6 の再
出題の 3 本立てとなっています。

第 91 回の出題数は何と 14 題。問題によって
難易度にかかなりの差があるので、まずは易しそ
うな問題から解いてください。初登場の方の作
品も多く、新鮮なラインナップになっています
と思います。

〔89-6 の補足説明〕（誤記のため再出題）

89-6 は前回の 88-7 に引き続き「柑王」と「G」
の組み合わせですが、「打歩」が付いているので、
最後は打歩詰で詰めなくてははいけません。歩の
使い方に関して、誤った先入観にとらわれない
よう注意してください。

〔第 90 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 90 回の出題は全 9 題。内訳は変寝夢氏 4
題、青木裕一氏 1 題、上谷直希氏 2 題、尾形充
氏 2 題です。作品の並びは投稿順なので、易し
そうな問題から取り組むことをお勧めします。
最近、解答が少ないので以下の説明にヒントを
多めにしています。解図前にぜひご一読を。

90-1 から 90-4 は変寝夢氏の作品群。例によ
ってすべて異なるルールですので、一つずつ補
足説明をしていきます。

まず、90-1 は本作品展でもすっかりおなじみ
になったレトロの問題。詰将棋のレトロなので
攻方王手義務があることを前提に逆算してくだ
さい。もちろん受方の持駒は「残り全て」です。

90-2 は最終手まで玉が盤上にいない「リパブ
リカン」の作品。安南と組み合わせられている
ので難しいと思ってしまう人がいるかもしれ
ないので、ヒントを出しておきましょう。安南自
玉詰としては割とポピュラーな詰上りです。

90-3 は 2 種類のフェアリー駒、Q (Queen)
と包 (Pao: 中国将棋の包) が使われています。
基本的には大駒 2 枚を使った協力白玉詰と同
じなのですが、フェアリー駒を上手く使えば通常
8 手掛かるパターンが 6 手で済んでしまいます。
さて、どんな使い方をするのでしょうか？

90-4 も協力白玉詰ですが、今度は中立駒の香
が持駒にあります。これが普通の香ならとても
8 手では詰みませんが、自分の駒であると同
時に相手の駒でもある中立駒の性質を上手く使っ

て白玉を詰めてください。

90-5 は青木裕一氏の作品ですが、ルールや特
殊な配置から大技が出てくることが予想できま
すね。縦シリンダー盤は同じ筋同士が上下で繋
がった盤なので、Imitator は一段目や九段目
で行き止まりになることはありません。縦シリ
ンダー盤という円筒形の盤を使っているのに「メ
ビウスの帯」の命名が与えられているのも大き
なヒントです。

90-6 と 90-7 は上谷直希氏の作品。90-6 を見
てほっとしている解答者も多いでしょう。間違
いなく今月の癒やし担当ですね。一方、90-7 は
解く時に気合を入れる必要のある作品。「69 と」
の配置が目立ちますが、この駒で詰めようと
してはいけません。

90-8 と 90-9 は尾形充氏の作品。どちらも対
抗形ルールなので、今まで出てきた協力系ル
ールから頭を切り替える必要があります。ただ、
この 2 作は作者が「教材に使えるフェアリー作
品展」を目指して作られていたものなので、難
度はそれほど高くないはずですよ。

90-8 は本作品展では久々登場の「最悪詰」。
このルールが登場したのは 39-6 の神無太郎氏
作「アンチキルケ最悪詰」以来です。また、他
のルールや条件との組み合わせがない純粋な
「最悪詰」となると、第 24 回作品展 (WFP25
号) の真 T 氏作まで遡らなくてははいけないので、
本当に久しぶりの登場です。本局は見るからに
合駒物ですが、実は合駒の種類は統一されてい
ます。さて、それは何でしょう？

90-9 は尾形氏得意の白玉詰。「最善」指定が
あるので、攻方最短で解いてください。初形か
ら龍で白玉を詰めることは予想できると思いま
すが、そのためには事前工作が必要です。

〔第 91 回作品展各題への補足説明〕

第 91 回の出題は全 14 題。内訳は Pontamon
氏 1 題、神無太郎氏 2 題、変寝夢氏 5 題、ほ
つと氏 2 題、占魚亭氏 2 題、尾形充氏 2 題
です。作品の並びは投稿順なので、易しそ
うな問題から取り組むことをお勧めします。
Pontamon 氏とほつと氏は本作品展初登場
ですが、ネット上では度々お名前を拝見して
いるので、もうお馴染みの方も多
いと思います。

91-1 は実話を元にした推理将棋だそう
です。ここで登場する「H 氏」はもちろ
ん担当のことではありません。「一を
聞いて十を知る」という

言葉がありますが、本作の場合は「一を聞いて十一を知る」ことができる特殊ケースを探す問題です。Pontamon氏によればH氏の言う通り、11手では2解しかなかったそうですが、H氏はどうやってその2解を求めたのでしょうか？皆さんもH氏になったつもりで考えてみてください。

91-2と**91-3**はGrasshopper (G)を使った問題。「受先」形式なので初手は受方から指し始めます。受方持駒には通常の駒一式に加え、Gが5枚あります。これはこの手数で手順に登場する可能性のある上限枚数であり、全部使うとは限りません。神無太郎氏はこの受方持駒設定を愛用しているのですが、**89-6**ではこの記述を漏らしてしまい大変ご迷惑を掛けました。両題とも難しいと思いますが、第89回の結果稿なども参考にして解図に取り組んでください。

91-4～**91-8**は変寝夢氏による様々なルールの問題。作者は解答増を意識して投稿されたそうなので、全般的に難度は低いはずです。

まず**91-4**は現局面から2手逆算して1手で詰める「レトロ協力詰」の基本的なパターンの問題です。詰将棋のレトロなので、逆算手順も攻方王手義務があることを前提にしてください。持駒とあの駒の配置を見れば、きっと詰型が浮かんでくるはず…

91-5はLion (鬘)を使った協力自玉詰。LionはGrasshopper (G)と違って、ジャンプした先にどこまでも跳べるので、かなり使い勝手の良い、強力な駒です。ジャンプ台の駒がないと動けないことや、2つのジャンプ台を跳び越せないのはGと同じです。普通の駒では4手で自玉を詰めるのはとても無理な形ですが、便利なLionを使う短手数の詰みを見つけてください。

91-6と**91-7**は自玉のいない「リパブリカン」の協力自玉詰です。最終手にどこに自玉を置けばもっとも都合が良いかを考えながら、手を進めてください。比較的常識的な場所に自玉が現れると思います。**91-6**ではQueen (Q)が使われていますが、受方の持駒は通常の残り持駒一式です。**91-2**や**91-3**と異なり、受方持駒にQはないのでご注意ください。もちろん、他の問題も特に指定のない限り、受方持駒は通常の使用駒の「残り全部」です。

91-8は中立駒の飛を使った問題。受方持駒がないので盤上の駒を調達する必要がありますね。ちょっと離れた場所ですが、それらしい駒があ

るので、それを狙いましょう。石 (●) であちこちが行き止まりになっているので、丁寧に経路を選んでください。

91-9と**91-10**は玉が王手駒の性能になる「天竺」ルールと、駒を取る手を優先する「強欲」の組み合わせ。協力系ではないので受方は詰まないように抵抗しますが、変化が少なくなるように指せば詰ましやすいと思います。狙いも明確なので、今回の作品展では最も解きやすい部類の作品だと思います。

91-11と**91-12**は占魚亭氏のImitator作品ですが、今回はPWCやAntiAndernachというルールと組み合わせられています。何だかルールを見ただけで手ごわそうですね。

91-11で使われているPWCは駒取りのときに位置交換するルールですが、Imitatorはその対象外となっています。Imitatorとその移動先の駒の位置が交換されるわけではありません。

91-12で使われているAntiAndernachは「駒を取らないで動くと相手の駒になる」ルール。文字通りAndernachの反対で、本作品展では**60-5**で登場しています。かなり珍しいルールなので以下の例題で説明します。

[例題]

AntiAndernach協力詰 5手

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

持駒 なし

28金転 27飛 同角 39玉 49飛 まで 5手

AntiAndernachは駒を取らないと相手の駒になるので、王手すら難しいルールです。しかし開き王手をすれば、根元の駒で王手することができます。そこで初手は開き王手と退路封鎖を兼ねて「28金転」とします。

3手目は駒取りなので普通に27同角と取ることができます。受方は39玉と逃げますが、

Andernach と同様、玉は AntiAndernach の例外で、駒を取らないからといって相手の駒になつたりしません。最後は飛を打って詰み。打つ手は駒取りではありませんが、これは盤上を動く手ではないので、やはり相手の駒になりません。

このように AntiAndernach は王手になる着手かどうか、慣れるまでは慎重に確認しながら手を進める必要があります。

91-13 と 91-14 は尾形充氏の最悪詰作品。最悪詰は 90-8 でも登場していますが、その潜在的な表現力がまだ十分に認識されていないルールだと思います。尾形氏の一連の作品が最悪詰リバイバルのきっかけになればと思います。

解答要項

89-6 及び

第 90 回分解答締切: 2017 年 5 月 15 日(月)

第 91 回分解答締切: 2017 年 6 月 15 日(土)

宛先: k7ro.ts@gmail.com (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 k7ro.ts@gmail.com 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: 今後の予定

7 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、6 月号の新規出題と 7 月の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	5 月	6 月	7 月	8 月
第 90 回	結果			
第 91 回	再掲	結果		
第 92 回	出題	再掲	再掲	結果
第 93 回			出題	再掲
第 94 回				出題

ルール説明

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

【協力詰】

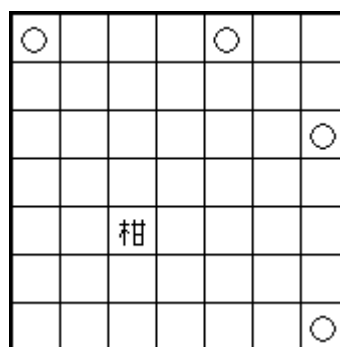
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【Root-20-Leaper】(柑)

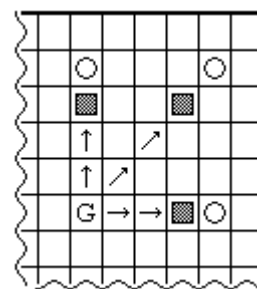
(2,4)-leaper。2 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が柑の利き)

【Grasshopper】(G)

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



(○が G の利き)

【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

【リパブリカン】

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

(補足)

- 1) 双玉等において詰める対象でない玉は通常の玉と同じく、最初から最後まで盤上に存在する
- 2) 詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の

合法・非合法の判定は行わない。ただし、最終手では玉を置いた後の配置で合法局面かどうかの判定を行う。

- 3) 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。自玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

(補足)

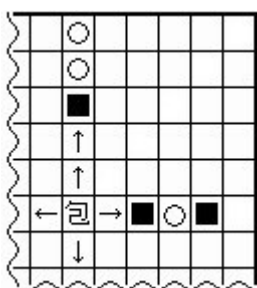
- ・特に指定のない場合 WFP 作品展では「利き二歩有効」
- ・「行き所のない駒」の概念はない。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Pao】(包)

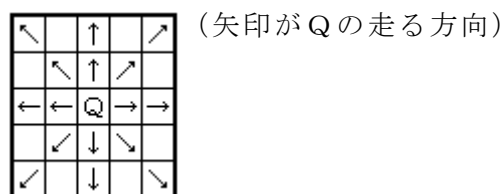
中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。



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

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【中立駒】(「 \bar{n} 駒」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。横向きの字か横に n を付加して表記。

(補足)

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻

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。

【縦シリンダー盤】

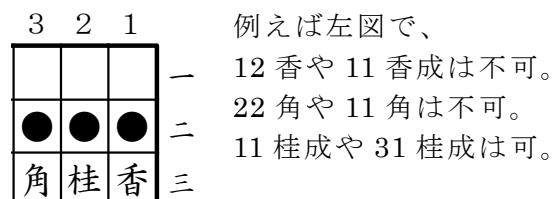
一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。

【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。



【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。

【最悪詰】

攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように応じる。

【自玉詰】

攻方は受方がどのように応じてても自玉が詰むように攻め、受方はなるべくそれを妨げるよう応じる。

(補足)

いわゆる「自殺詰」と同じ。

「最善」の指定がない場合は、長手数の余詰を不完全扱いする規定や、同手数駒余りを劣位変化として扱う規定が適用される。ただし、明示のない場合、無駄合概念はない。

【最善詰】

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

(補足)

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

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【協力自玉スタイルメイト】

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

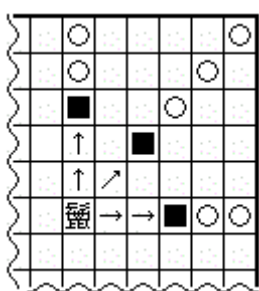
【受先】

受方から指し始める。

【Lion】（鬣）

フェアリーチェスの Lion。

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



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

【天竺】

玉（王）の利きが王手をした駒の利きになる。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【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)

【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。

【AntiAndernach】

駒を取らない盤上の移動（駒を取る及び持駒を打つ以外の着手）を行うと、着手後に相手の駒となる（玉を除く）。

(補足)

- 1) 取らない移動で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動かした側にある
- 3) 取らない移動の場合に限り、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）



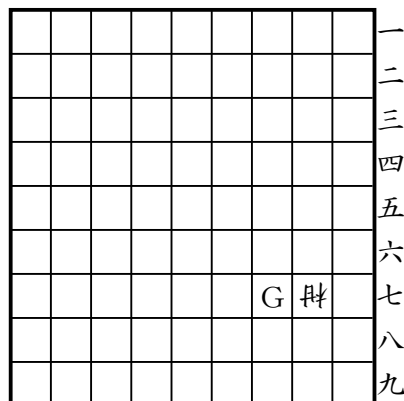
《誤記による再出題》

解答締切：2017年5月15日（月）

■ 89-6 神無太郎氏作

打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G2

受方持駒 残り全部+G5

※桂:Root-20-Leaper王

G:Grasshopper

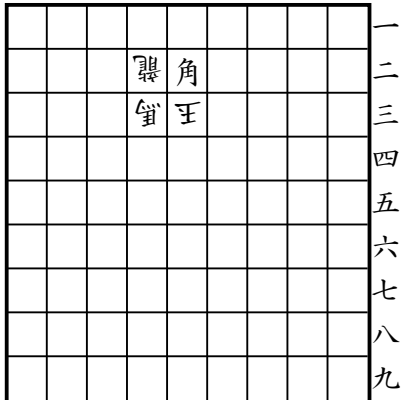
《第90回 WFP 作品展》(再掲)

解答締切：2017年5月15日(月)

■ 90-1 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

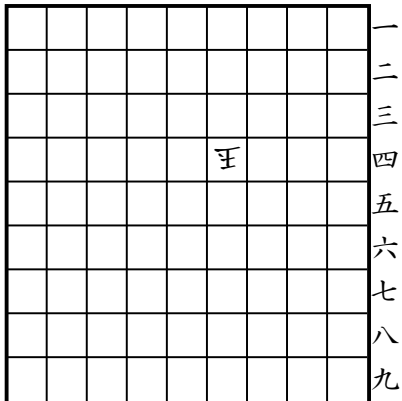


持駒 なし

■ 90-2 変寝夢氏作

リパブリカン安南協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

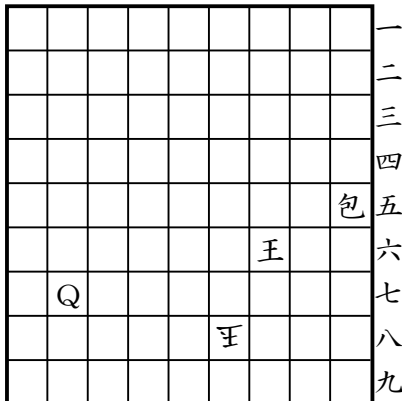


持駒 飛銀

■ 90-3 変寝夢氏作

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

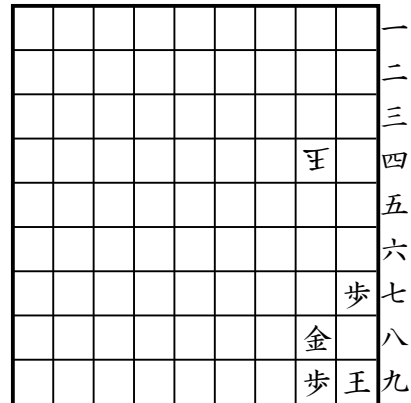
※包: Pao (象棋の包)

Q: Queen

■ 90-4 変寝夢氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



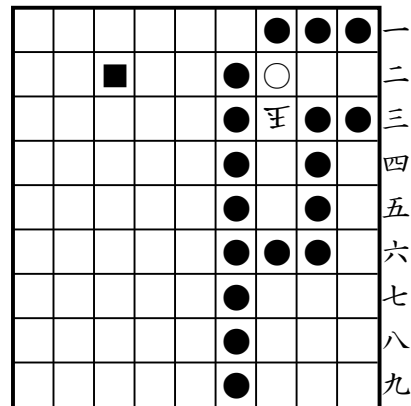
持駒 銀n香

※n香: 中立駒の香

■ 90-5 青木裕一氏作『メビウスの帯』

縦シリンダー盤協力詰 109手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 飛

受方持駒 香

※■: Imitator

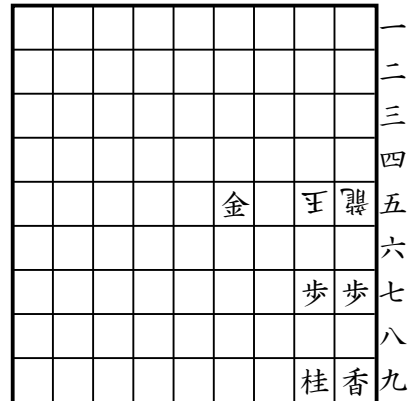
●: 石 (着手不可、不透過)

○: 穴 (着手不可、透過可)

■ 90-6 上谷直希氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 90-7 上谷直希氏作
協力白玉詰 40手

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

持駒 角

■ 90-8 尾形充氏作
最悪詰 13手

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

持駒 なし

■ 90-9 尾形充氏作
最善白玉詰 12手

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

持駒 角2

《第91回 WFP 作品展》

解答締切：2017年6月15日（土）

■ 91-1 Pontamon 氏作

推理将棋（2解）

「昨日、6手目の棋譜だけで11手詰めの手順を限定できるかなとH氏に話したんだけど…」
「もし、あったとしてもコンピュータの力を借りなければ人間の頭では解けないだろうね」
「ところが、今日、2解あったと言って来たんだ」
「それは凄い、人間業じゃないね」

[条件]

- 1) 11手で詰め
- 2) 6手目の棋譜で全手順が限定される
上の条件を満たす2解を求めよ

■ 91-2 神無太郎氏作

協力白玉スタイルメイト9手 ※受先

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

攻方持駒 G4

受方持駒 残り全部+G5

※G:Grasshopper

■ 91-3 神無太郎氏作

協力白玉スタイルメイト9手 ※受先

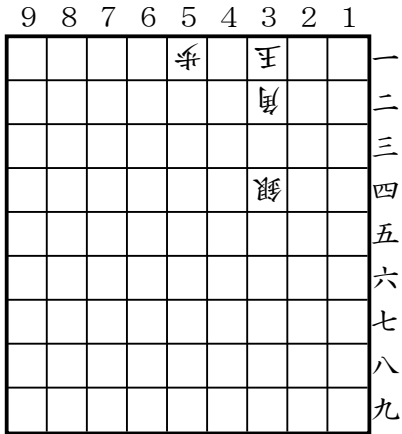
9	8	7	6	5	4	3	2	1
								一
								二
						王		三
								四
								五
								六
								七
								八
							王	九

攻方持駒 G4

受方持駒 残り全部+G5

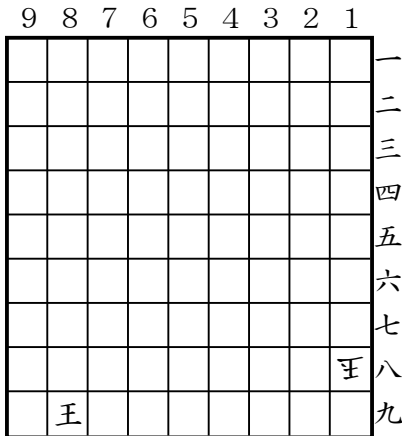
※G:Grasshopper

■ 91-4 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -2+1手



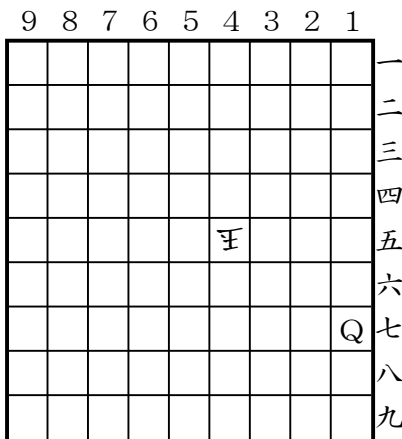
持駒 桂

■ 91-5 変寝夢氏作
協力白玉詰 4手



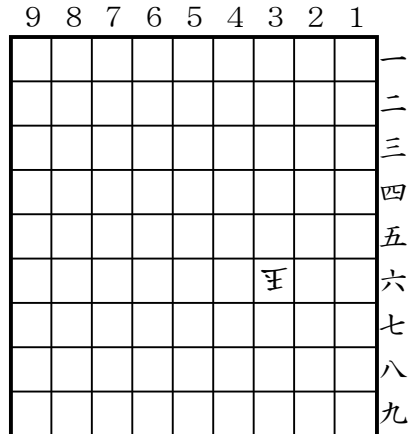
持駒 飛鬣
※鬣:Lion

■ 91-6 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 4手



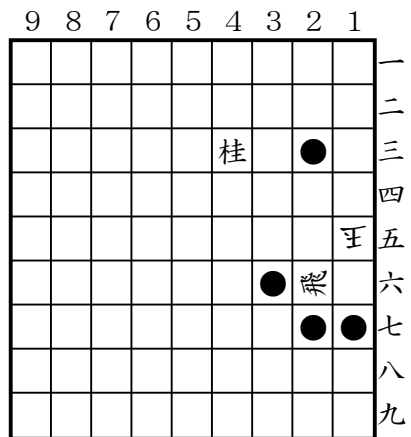
持駒 なし
※Q:Queen

■ 91-7 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 6手



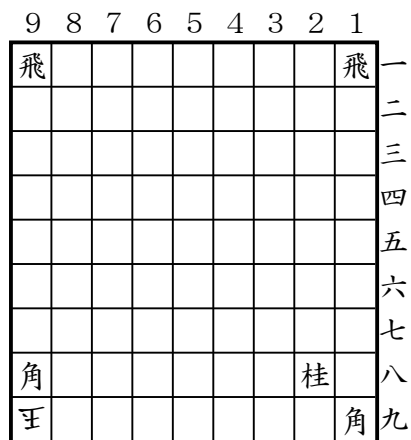
持駒 香

■ 91-8 変寝夢氏作
協力詰 11手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※26飛は中立駒、
●:石 (着手不可、不透過)

■ 91-9 ほっと氏作
天竺強欲詰 7手



持駒 なし

■ 91-10 ほっと氏作
天竺強欲詰 9手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								角
馬								
	金							
	飛						龍	
王	銀							

持駒 なし

■ 91-11 占魚亭氏作
PWC協力詰 11手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			■					
				龍				
					銀			
						王		
				龍				

持駒 角

※■:Imitator

■ 91-12 占魚亭氏作
AntiAndernach協力詰 7手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								銀
	■				王			
				龍				

持駒 銀

※■:Imitator

■ 91-13 尾形充氏作
最悪詰 15手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			龍					
							王	
							歩	
							香	

持駒 なし

■ 91-14 尾形充氏作
最悪詰 21手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
飛								
						歩	歩	
						王	王	
							角	
							銀	
						龍	王	

持駒 銀

以上



推理将棋第 1 1 1 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 1 1 1 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 5 月 10 日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第 1 1 1 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。

お待たせしました。

今回は 1 1 1 回、1 が三つ並びましたので、『1 1 手詰 1 条件』特集、Pontamon さん作品の個展です。Pontamon さんは最近 10 ~ 11 手詰の簡素条件について精力的に研究されており、その成果を多数投稿いただきました。

選題は、初級、中級、上級いずれも飛車を使う作品でシンプルな 1 条件です。1 1 1-2 と 1 1 1-3 はほとんど同レベルの難易度(やや難しめの中級)と判断しましたが、最終手が明示されている 1 1 1-2 を中級としました。

■本出題

1 1 1-1 初級 Pontamon 作

1 3 龍があった対局 1 1 手

龍ができるのは最短で 7 手目。飛成までの手順を推理しよう。

1 1 1-2 中級 Pontamon 作

2 3 飛まで 1 1 手

2 3 飛で詰む形を推理しよう。

1 1 1-3 上級 Pontamon 作

中段での同飛 1 1 手

8 5 同飛は先手か後手か？取る駒種は何か？推理しよう。

■締め切り前ヒント (5 月 3 日頃コメント欄に掲載 NAO)

1 1 1-1 初級 Pontamon 作

1 3 龍があった対局 1 1 手

「隣の部屋は 1 1 手で終局だって？」

「うん、1 3 龍の着手があったよ」

(条件)

- ・1 1 手で詰んだ
- ・1 3 龍の着手があった

1 1 1-2 中級 Pontamon 作

2 3 飛まで 1 1 手

「この 2 3 飛で詰みだね」

「ありゃ、1 1 手で負けちゃった」

(条件)

- ・1 1 手目の 2 3 飛で詰んだ

1 1 1-3 上級 Pontamon 作

中段での同飛 1 1 手

「5 段目の飛の着手って結構あるよね」

「じゃ、1 1 手で詰んだ対局で 8 5 地点での同飛って見たことある？」

「あるような気もするけどすぐには思いだせないよ」

(条件)

- ・1 1 手で詰んだ
- ・8 5 地点での同飛があった

Fairy of the Forest # 51 出題

■ 2017年03月20日：課題発表：（協力詰）

「退路封鎖」

- 2017年04月15日：投稿締切
- 2017年04月20日：出題
- 2017年05月15日：解答締切
- 2017年05月20日：結果発表

■ 出題

作品不足が慢性化しています。今回も同じ状態でしたが、たびたび締切を延期するのもスケジュール上問題があるので、少ないですがこのまま出題することにします。

01の拙作は言わずもがな、02の七郎氏作もいつもほど重厚難解ではないので、解くには手頃かと思えます。

解答不足も慢性化しているのですが、何とか改善することを期待します。

（解答先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 51-02 神無七郎 協力詰 53手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							歩	料	歩
							皇	と	
							香	香	と
								香	
							玉	香	王
								歩	料

持駒 歩3

■ 51-01 神無八級 協力詰 7手

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

持駒 金4

「教材に使えるフェアリー作品展」出題

上谷直希

創棋会さんの『ネット作品展「教材に使える 10 手台」』に触発され、完全に乗っかりで始めてしまった「教材に使えるフェアリー作品展」。なんと 18 作ものご投稿がありました！作者の方々
は以下の 11 名（アイウエオ順、敬称略）です。

青木裕一、尾形充（3 作）、神無七郎、神無月生、久保紀貴、高坂研（3 作）、占魚亭（2 作）、寝寝夢（2 作）、ほっと、Pontamon（2 作）、山路太輔

おかげ様で盛況となりました。ありがとうございます。

易しく、そして明快な狙いの作品が多く寄せられ、フェアリーらしさを存分に楽しめるラインナップになっているのではないのでしょうか。また今作品展が WFP 初登場の方もいらっしゃいます。これからも WFP で名前をお見かけすることができればとても嬉しいなと思っています！

フェアリー初解答も歓迎いたします。作品数が多いのでお早目に取り組みください。ただ全作解けなくても、解けた分だけで構いませんので是非ご解答をお送りください。

【解答締切】5 月 10 日

【連絡先】上谷:tsumecontact☆gmail.com（☆を@に）

【解答要項】

- ・評点や投票は（悩んだんですけど）無しで。短評は是非お願いします。
- ・1 題から解答を受け付けます（いっそ 0 でも大丈夫です）。解けたぶんだけでもご解答をお寄せください。
- ・ソフト解答も OK とします。ただし「ソフト使用」とご併記ください。解けなかった作品についても、ご感想や鑑賞のコメントを是非お願いいたします。
- ・出題順はルール of 知名度や、作品の手数・難易度などを考慮しながら（勝手に）決めました。
- ・ヒントはすべて作者によるものです。

■ルール説明

W F P 作品展 登場 ルール の ま と め

（<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule88.pdf>

）より引用

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

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

[補足]

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

【白玉詰】 攻方の玉を詰める。

【受先】 受方から指し始める。

【天竺】 玉（王）の利きが王手をした駒の利きになる。

【背面】 敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【禁欲】 駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【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）

【マドラシ】 同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

【Orphan】（飢）

フェアリーチェスの Orphan。

本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

（補足）

・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。

・敵 Orphan から利きを写すこともできる。

利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【Grasshopper】（G）

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

【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。

【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。

【推理将棋】 将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

・図面作成に Onsite Fairy Mate さんの「Shogi3」を早速活用させていただきました。フェアリー駒の表記であったり、備考を簡単に組み込めるところであったり、非常に便利ですね。助かりました。

・特に明記のない限り後手の持駒は「残り全部」です。

・11人居て、なんと誰一人としてルールが被らないという非常に多彩な出題稿になりました。ある意味すごいですね。

① 久保紀貴氏作

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

持駒 なし

- a) 普通詰 3手
- b) 協力詰 3手

※同じ図を a)b)の2つのルールでお考えください。

[ヒント] 協力詰ではすかし詰が認められていないので.....

② 青木裕一氏作

協力詰 8手

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

持駒 なし

(受先形式) ※受方が自由に指せる1手+7手詰ということです。

[ヒント] まず、詰ますのに有用な質駒を打つ。何を打つ？

③ ほっと氏作

天竺協力詰 3手

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

持駒 角

- a) 出題図
- b) 95飛→桂

※(a)出題図、(b)95飛→桂の両方の図をお考えください。

[ヒント] ツインなのでご注意を。隅から隅まで眺めてみましょう。

④山路大輔氏作

マドラシ協力詰 5手

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

持駒 歩

[ヒント] トドメは歩！

⑤尾形充氏作

PWC協力詰 5手

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

持駒 なし

[ヒント] 66 飛は 4 回「移動」します。

⑥尾形充氏作

背面協力詰 9手

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

持駒 歩

[ヒント] 持駒の歩は（と金も含め）4 種の駒に変身します。

【BONUS TRACK】持駒歩→桂で 7 手詰になります。

⑦尾形充氏作

白玉詰 12手

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

持駒 飛 金 桂

※かしこ詰です。受方は抵抗しますのでご注意ください。

[ヒント] 持駒のどれかを初形のどこかに置ければ 2 手詰ですが…。

⑧神無月生氏作

禁欲最善詰 11手

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

持駒 なし

※最善詰ですので指定手数以内で詰む手順をお答えください。(4/5 図を修正しました)

[ヒント] 禁欲手を消して強欲手を可能にする

⑨変寝夢氏作

協力詰 7手

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

持駒 G

G: Grasshopper [1+0]

[ヒント] 2手目は慎重に

⑩変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

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

持駒 角G

G: Grasshopper [1+0]

[ヒント] 初形で盤上にある駒は不動です

⑪神無七郎氏作

協力詰 5手

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

持駒 歩 歩

[ヒント] 打歩詰回避の手筋

⑫ 占魚亭氏作

協力詰 5手

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

持駒 金

■: Imitator

[ヒント] 両王手

⑬ 占魚亭氏作

協力詰 5手

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

持駒 桂

■: Imitator

[ヒント] 両王手

⑭ 高坂研氏作

協力詰 3手 (透明駒 1+1)

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

持駒 なし

※ (透明駒 X+Y) 表記は、攻方に X 枚、受方に Y 枚透明駒があることを指す。

[ヒント] 最短で持駒を補充するには？

⑮ 高坂研氏作

協力詰 3手 (透明駒 0+2)

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

持駒 なし

[ヒント] 28 にいる透明駒を確定させましょう。

⑩高坂研氏作

協力詰 5手 (透明駒 1+3)

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

持駒 桂

[ヒント] 玉方透明駒を確定させる必要はありません。

⑪Pontamon 氏作

推理将棋 10手

「大駒大活躍の10手で勝ったんだって？」
 「小駒の手は初手と2手目だけで、駒成りもなく、空き王手の止めだったんだけど…」
 「空き王手とは凄いな。けど、何なの？」
 5「感想戦で『おなじ止めの手でも、この手順だったら両王手でしたね』と対局相手に指摘されたんだ」

○条件

- 1) 10手で詰んだ
- 2) 止めは空き王手で詰ましたが、同じ止めの手で両王手にする手順があった
- 3) 小駒の着手は初手と2手目のみ
- 4) 駒成りなし

[ヒント] 空き王手の別手順を発見したら2, 8, 10手目を見直しましょう。両王手を見つけたら2手目と8手目の再チェックです。

⑫Pontamon 氏作

推理将棋 10手

「町内の将棋大会の記録係をしたんだけど面白い発見をしたよ」
 「素人だから思いがけない手を指したのかな？」
 「2回目の王手で、たったの10手で詰んだのもそうだけど、驚いたのは初手は68地点の手で、止めが55地点への駒打ちだった対局が3局もあったんだよ」

○条件

以下の条件を満たす3解を求めよ。

- 1) 2回目王手の10手で詰み
- 2) 初手は68地点の着手で止めは55地点への駒打ち

[ヒント] 68地点の初手は4択。そのうちの3つが3解への分岐となります。止めの駒種も3種です。

推理将棋第 110 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 どの将棋だったの？ - 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 4 月 10 日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール
の題名は「推理将棋第 110 回解答」をお願いします。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。

お待たせしました。
今月は初級 11 手、中級 10 手、上級 11 手。いずれも簡素条件の 3 題を出題します。

初級と中級は Pontamon さんの作品。初級は「11 手詰の難度ゼロ」、中級は「1 条件の 10 手詰」、いずれも 110 回に因んでの出題です。一つの鍵から手順を導いてください。

上級は渡辺さんの 11 手詰作品。易度ゼロというほどの難問ではありません。九段目の手で詰む謎に挑戦してください。

■ 本出題

110-1 初級 Pontamon 作

1 条件の妙 11 手

「左不成」と記述する形を推理しよう。

110-2 中級 Pontamon 作

棋譜研究 (9 手目 56 金) 10 手

先手金の経路を推理しよう。

110-3 上級 渡辺秀行 作

遠隔詰その 1 11 手

9 段目の手で詰む玉形を推理しよう。

■ 締め切り前ヒント (4 月 3 日頃コメント欄に掲載 NAO)

110-1 初級 Pontamon 作

1 条件の妙 11 手

「角の着手が多かったけど 11 手で勝ったね」

「角を取って、それを使ったからさ」

「だから 7 手目に、44 地点での「同角左不成」なんて手もできたんだね」

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 7 手目は 44 地点での「同角左不成」

110-2 中級 Pontamon 作

棋譜研究 (9 手目 56 金) 10 手

「何やってるの？」

「研究室のコピー機が故障してるから、棋譜全体をデジカメで撮った画像を PC で整理しているんだ」

「この「10 手詰め 9 手目 56 金」というファイル名の画像を見せてよ」

「上手に撮れているだろ。このファイル名さえあれば全手順が判るんだ」

「へえ、これだけで再現できるんだ。でも画像の転送や整理なんかしなくてもファイル名にした情報だけを手書きした方が早かったんじゃないの？」

「あっ…」

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 9 手目は 56 金

110-3 上級 渡辺秀行 作

遠隔詰その 1 11 手

「昨日の将棋 11 手で詰んだんだって？」

「うん。とどめは 9 段目の着手だったよ」

「2 手目は初手と同種の駒で付き合ったけど、歩じゃなかったよ」

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 初手と 2 手目は歩でない同種駒の着手
- ・ 止めは 9 段目の着手

第89回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第89回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の出題数は全13題だったのですが、89-6が担当の誤記で不詰だったため計数から除外しています。解答者数は9名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第89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	12	13	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
縫田光司	○	○	○	-	○	○	○	-	-	○	○	○	○	9
SKK	-	○	○	-	○	○	○	-	-	○	○	○	○	8
変寝夢	-	○	○	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	5
たくぼん	○	○	○	-	-	-	-	○	-	×	-	○	○	5
井上順一	-	-	○	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	3
詰ガエル	-	○	○	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	3
はなさかしろう	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	1
Pontamon	-	-	-	-	-	-	-	×	○	-	-	-	-	1

今回は占魚亭氏が見事全題正解達成。最大の鬼門 89-4（作者以外の正解者なし）を解かなくて良い分有利だったのは確かですが、他の難問にもしっかり正解を入れているのはさすがです。

89-4 以外はどれも複数の正解が寄せられたので、担当としても嬉しく思います。

■ 89-1 尾形充氏作（正解3名）

最善自玉詰 16手

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

持駒 角2 桂2
 ※同手数駒余りの規定適用

【ルール】

- 自玉詰
 攻方は受方がどのように応じてても自玉が詰

むように攻め、受方はなるべくそれを妨げるよう応じる。

（補足）

いわゆる「自殺詰」と同じ。

「最善」の指定がない場合は、長手数之余詰を不完全扱いする規定や、同手数駒余りを劣位変化として扱う規定が適用される。ただし、明示のない場合、無駄合概念はない。

• 最善詰

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

（補足）

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

• 同手数駒余り

同じ手数で駒が余らない変化と駒が余る変化があった場合、駒が余る変化を劣位の変化として扱う。

【解答】

52 角 51 玉 41 角成 同龍 62 角 61 玉
 73 桂 同銀 71 角成 51 玉 61 馬 同玉
 72 龍 51 玉 43 桂 同龍 まで 16 手

（詰上り）

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- 4 手目同龍のところ同玉は
 32 銀成 51 玉 62 角 61 玉 73 桂 同銀
 71 角成 51 玉 61 馬 同玉 62 龍 同銀
 まで同手数駒余り

【作者のコメント】

対子図式にして何とか体裁を繕ったというところでしょうか。

【解説】

44 龍の存在は絶大。自玉の四段目への退路をこれ一枚で封鎖しています。これでもし 51 が塞がっていれば「73 桂 同銀 62 龍 同銀」で簡単に詰みます。

作意の 52 角～41 角成はその筋の実現を狙ったもの。4 手目同玉だと 32 銀成以下本当にこの筋に持ち込むことができます。ところが 4 手目同龍と取ると、もう当初の狙いは成立しません。これは失敗なのでしょうか？

ここで諦めてはいけません。当初の狙いは潰えましたが、代わりに別の詰筋が生じています。73 銀・43 龍のコンビで自玉を挟み込む詰上りがあるのです。これは攻方の持駒がないときに成立する自玉詰らしい詰上りです。

このためには、62 角で玉を呼び戻し、銀を 73 に誘導し、72 地点を攻方の龍で埋めるという手続が必要になりますが、これも 41 が塞がったおかげで実現したこと。最初の 4 手は無駄ではなかったのです。

本局のように思い付き易い詰上りが誤りで、思い付きにくい詰上りが正解という作品は、心理的な解きにくさがありますね。

なお本局は「最善」指定がないと、3 手目から「42 角 同龍 同銀成 同玉 34 角成」として以下合駒を根こそぎ稼ぐ長手数之余詰が成立します。元々「最善」指定があるのに「同手数駒余り」の規定を適用する変則的設定になったのは、このためです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

7 2 角、5 1 玉、7 1 龍、6 1 桂の紛れで沈没。5 2 角～4 1 角成は全く読まなかった。

占魚亭さん

4 手目の応手で分かれ道。52 角～41 角成、62 角～71 角成の対称性に味がありますね。

たくぼんさん

62 銀の詰上り予想をしていたので 41 角成、同龍の順に中々踏み込めず試行錯誤しました。

縫田光司さん

攻めが切れない手順が限られていたので意外と解きやすかったです。62 銀までの変化と作意の 43 龍の対比が良いですね。ところで、持駒に桂馬を増やして 13 手目から 53 桂～61 桂成の持駒消去の筋を入れる、というのは流石に虫が良すぎるでしょうか？

☆これは鋭いご指摘。これなら持駒消去の味に加わるだけでなく、同手数駒余りに関する規定の適用が不要になるので、有力な改良案だと思います。

■ 89-2 尾形充氏作（正解 6 名）

自玉詰 16 手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					皇				一
						と	銀		二
					季			龍	三
								糸	四
						玉		金	五
			馬					王	六
									七
									八
					香		鬮		九

持駒 香

【解答】

44 馬 同金 33 龍 34 桂 44 龍 同香
26 金 同桂 25 金 36 玉 38 香 同桂成
26 金 37 玉 27 金 同龍 まで 16 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
						と	銀		二
					皇			糸	三
									四
								玉	五
						玉	鬮		六
						手			七
									八
					香				九

持駒 なし

【主な変化】

- ・4手目 34 桂のところ 34 金打は同龍 同玉 33 と以下早詰。34 角も同龍 同玉 33 と 35 玉 37 香以下早詰。
- ・12手目同桂成のところ同龍は作意同様に進んで同手数駒余り。

【作者のコメント】

桂の二段跳ねですが、合駒からのスタートとその後のスピーディな手順がセールスポイントです。上部の配置が思いですが、これでもシンプルにできたと思います。

【解説】

2筋の龍で自玉を詰ます形が見えています。26か27か、どちらかの地点で「同龍」を強制することを目標に手順を進めましょう。ただし25地点はダメです。「25金 同龍」では17が空いているので失敗です。

初手44馬は13龍の活用を図った捨駒。35玉と逃げれば「26馬 同龍」までなので、同金と取るしかなく、龍を活用できるわけです。この馬捨ては龍の活用と同時に、金を質駒化する効果も持っています。33龍に対して並の合駒だと金を奪って26金とする筋があるので、4手目はそれを防ぐ桂合に限定されます。

攻方はそれにも関わらず、金を取って26金を強行します。一見、同桂で手が続かないように思えますが、今度は置駒の金にバトンタッチして手順を継続します。26桂が龍の利きを遮断したために初手には指せなかった25金が指せるようになったのです。つまり、初手から8手目までは龍筋を遮断するための準備だったと解釈することが可能です。

後は38香の捨駒で38地点の退路を埋め、金で玉を追えば27龍の詰型が実現します。38香に対して同桂成も同龍も同手数ですが、本局では普通詰将棋に準じて同手数駒余りを劣位変化として扱うので、同桂成が正解となります。その結果、合駒で発生した桂が二段跳で大活躍する手順が実現しました。

作者は上部の配置を気にされていますが、これは変化・紛れを支えるのに必要です。合駒で発生した桂の活躍は、上部に駒を配置する代償を上回る魅力を持っていると思います。

【短評】

変寝夢さん

これも初手の紛れがいやらしいが、44馬としまえば一気呵成に合駒の桂が2段跳していた。

占魚亭さん

合で出した桂の二段跳ねが見事です。

詰ガエルさん

気持ちのよい詰め上がりですね。7手目の26金が、指しにくい手だと思いました。

たくぼんさん

こちらも34角合が本命でしたが、桂でした。狙いが分かりやすいので楽しめる内容。

SKKさん

打った桂が2回跳ねて気持ちいい。

縫田光司さん

4手目、44龍を防ぐ逆王手の角合がいかにもそれっぽく見える場面で、44金を取らせてから粘る桂合が作意というのが趣深いと感じました。限定桂合の二段跳ねなど、良い意味で「普通詰将棋っぽい」作品だと思います。

☆各氏の短評で触れられている初手、4手目、7手目はどれも本局の重要なポイント。本局を初めて鑑賞される方は、特にこの3箇所注目してください。

■ 89-3 尾形充氏作（正解7名）

安南詰 13手

持駒 銀

【ルール】

・安南

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

(補足)

- ・特に指定のない場合 WFP 作品展では「利き二歩有効」
- ・「行き所のない駒」の概念はない。

【解答】

18 銀 同玉 39 馬 38 金 28 馬 同金
同飛 17 玉 18 金 16 玉 17 金 28 玉
18 金 まで 13 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【主な変化】

- ・ 4 手目 38 金のところ 48 歩は 28 馬以下早詰。
38 飛も 28 馬 同飛 同飛 17 玉 18 飛打
26 玉 16 飛 まで 早詰
- ・ 10 手目 16 玉のところ 26 玉は 17 金まで早詰。

【主な紛れ】

- ・ 初手 18 銀のところ 28 銀は 18 玉以下不詰。
26 馬は同玉以下不詰。
- ・ 3 手目 39 馬のところ 26 馬は 29 玉 28 飛
19 玉以下不詰。
37 馬は 17 玉 28 馬 26 玉以下不詰。

【作者のコメント】

盤上・持駒にない駒の単騎詰。

金中合のワンアイデアですが、良形に収まりそれなりに紛れもあるのでまずまずでしょうか。

こういうクラシカルなルールもまだまだ掘り下げる価値はあると考えていますので、今後

の願望の意味も込めて。

【解説】

フェアリーをやっていると、しばしば詰将棋用語の見直しを迫られることがあります。

本局で問われるのは「中合」という言葉です。

「中合」は王手駒と玉の間の利きのない箇所にする合駒を指します。ただ、利きがあっても合駒を取られたときに取り返せない場合もあるので、より厳密な議論をする場合は「捨合」と「中合」という言葉で両者を区別することがあります。従って「捨合」は「中合」を包含する概念と言えます。どちらの言葉を使うにしても、「ただで取られる合駒」というニュアンスがこの言葉には含まれています。

本局の 4 手目 38 金は「王手駒と玉の間の利きのない箇所にする合駒」なので形式的には中合です。ところが、攻方はこの合駒を取ることができません。安南ルールにより飛が馬の性能になり、王手にならないからです。これは「ただで取られる合駒」という意味を持つ「中合」とは異なる合駒なのです。今のところ、これを表す適当な用語はないので、性能変化ルールならではの合駒と言うしかありません。

さてここまで 38 金合の話ばかりになってしまったので、前後の手順も見てみましょう。

冒頭 3 手は飛を働かせる意味で妥当な展開。4 手目 48 歩のような中合(これは本当の中合です)だと 28 馬以下早詰なので、28 に利かせる合駒は絶対。とはいえ、飛合は早詰なので金合限定となります。

玉にとって 26 地点は貴重な待避場所。ここに玉が来ると玉が香の性能になるので、本当は危ないのですが、27 桂が玉の性能になり玉を守ることができます。ただし飛が 28 にいるときは 27 桂がピン止めされているので簡単に詰みます。本局の配置は作意のように攻めれば簡単に詰み、それ以外の紛れ筋で攻めれば 27 桂が鉄壁の守備力を発揮する巧妙な配置なのです。読者の皆さんも、3 手目 37 馬の紛れや 4 手目飛合の変化を追ってそれを確認してください。

5 手目以降は収束ですが、玉が桂に変身し、合駒の金を活用してきれいな単騎詰になります。前局もそうだったのですが、合駒が大活躍して詰む手順は気持ち良いですね。

作者のコメントにある「クラシカルなルールもまだまだ掘り下げる価値はある」には私も同

意します。後世の人から見れば、その作品の様式が時代の最先端だったかどうかはあまり意味がありません。音楽での例を挙げると、J・S・バッハ（大バッハ）が時代遅れのバロック音楽を書いていたその頃に、息子のC・P・E・バッハは当時最先端の古典派音楽を書いていました。でも、人々の記憶に残ったのは「時代遅れ」のJ・S・バッハの方でした。一方、古典派音楽も後にハイドンやモーツァルトのような優れた担い手が現れ、C・P・E・バッハの作品は時間と共に忘れられていきました。結局どんな様式で作品を作るかではなく、どんな作品を作るかが重要だったのです。同様のことは詰将棋の創作においても当てはまると思います。

【短評】

変寝夢さん

2手目48歩とか無駄合は成立していませんか？

☆解説に書いた通り48歩は28馬以下早詰です。本作品展では無駄合を前提とした作品は、その旨注記して出題することになっているのですが、最近では注意力散漫になっているので、注記を忘れない自信がありません…

井上順一さん

攻方の駒はすべて取らせて、中合で入手した金での単騎詰。安南らしき満載のうまい手順。

占魚亭さん

28玉の形を巡る攻防戦。金の動きが印象的。

詰ガエルさん

2手目が安南ならではの合駒で面白い。

たくぼんさん

普通の詰将棋のようで安南のエッセンスを含んだ面白い作品。

SKKさん

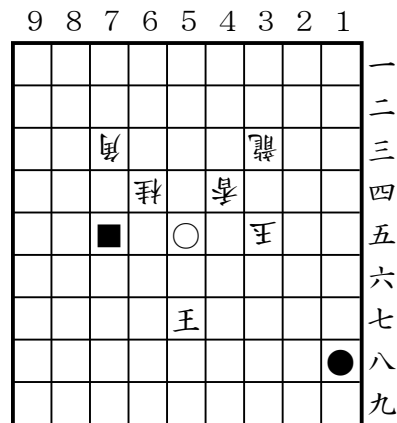
38金合がなかなか発見できなかった。

縫田光司さん

4手目の合駒や最終5手の攻防をはじめ、手順全体に安南詰らしさが満ち溢れた好作と思います。

■ 89-4 占魚亭氏作（正解1名） ※実質正解者なし

協力詰7手



持駒 飛
 ※■:Imitator
 ●:着手不可、不透過
 ○:着手不可、透過可

【ルール】

• **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。
 3 2 1 例え左図で、

			一
●	●	●	二
角	桂	香	三

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

• **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。

• **協力詰**
 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

45飛 65香 同飛[195] 85角
 38香 58角生[168] 68王[179] まで7手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

今回は角を出して動かしました（当初は銀の予定でした）。

詰み形は飛・金コンビでなく、線駒 2 種（飛・香）の両王手にしてみました。

石と奔を置きたくなかったのですが、55 飛からの余詰を消すためにはこうするしかなく……。

香車（87-14）同様、再挑戦しないとイケませんね。

【解説】

■●○という特殊記号揃い踏みの初期配置。いかにも大技を狙った作品だと予想されますが、その大技は両王手、しかも普通詰将棋では不可能な、生の香と飛による縦横からの両王手です。

冒頭の 3 手はその両王手のための香を入手するための手順ですが、55 に○を置いてでも、香を最初から持駒にするのを避けようという作者の強い意思が表れています。

問題は香を入手した後の 85 角。Imitator の足止めをするために 85 に打つのは分かりますが、なぜ角なのでしょう？

それは詰上り図から先に見た方が分かり易いでしょう。詰上がりで、玉の六段目と 24 への逃げ道は Imitator で足止めされています。縦横は香と飛の両王手。この両王手が成立するためには、縦横の方向に Imitator の可動域が十分に確保されていなければなりません。そんな位置に Imitator を誘導するために、85 に打つのは大きく動ける角でなければいけなかったのです。

Imitator を使って駒の利きを一時的に封印し、準備が整ったところで利きを一気に復活させる手順構成は性能変化ルールと相通じるところが

あります。占魚亭氏の Imitator 作品はそんな手順構成で両王手を狙ったものが多く、「教材に使えるフェアリー作品展」の作品も両王手を主題としたものでした。でも、本局の場合は「飛と香の両王手」というヒントが与えられていたとしても正解者がいたかどうかは分かりません。それくらい難しい作品だったと思います。

なお、作者の嘆いていた 18●の配置ですが、これがないと 4 手目 85 角のところから「45 角 38 香 18 角[168] 68 王[179] まで」の余詰が成立します。この手順だと 18 角は成っても成らなくても良いのですが、作意では角が玉の隣に来るので不成が限定になります。18●なしでこの手順なら更に手順の妙味が増していたでしょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

imitator の移動幅が大きいのはびっくり。

桂の 2 段跳かなと予想していたのですがはずれました。

占魚亭さん

どうでもいいことですが、18 に石がなかったら対称形だったのに気付きました。

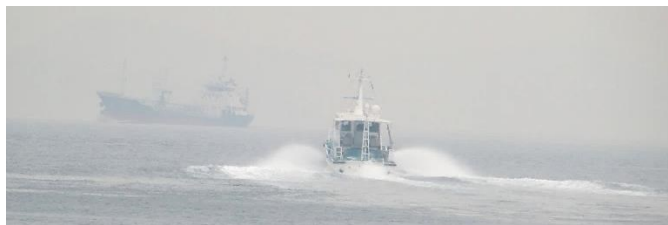
石・奔不使用で角を出して動かそうと頑張っていますが、なかなか上手くいっていません。

☆ある程度予想できたことですが、本局は作者以外の正解者は 0 になってしまいました。

Imitator は受けのパターンが多く、詰上りの想定も困難です。私も「教材に使えるフェアリー作品展」の 5 手詰に苦戦しているので、いきなり応用問題を解くのは厳しいですね。

「Imitator 1 手詰ハンドブック」や「Imitator 3 手詰ハンドブック」が必要かもしれません。





■ 89-5 青木裕一氏作 (正解 3 名)

安南詰 57 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

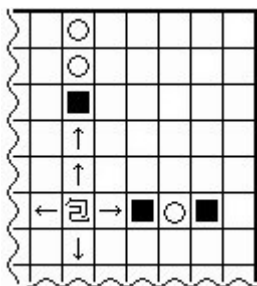
									一
									二
							香	皇	三
							科	王	四
									五
包									六
			飛						七
								桂	八
								桂	九

持駒 桂香歩
※包:Pao (象棋の包)

【ルール】

• Pao (包)

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



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

【解答】

16 香 同玉 26 桂打 86 歩 27 飛 15 玉
16 歩 14 玉 97 飛 16 玉 86 包 76 歩
27 飛 15 玉 16 歩 14 玉 87 飛 16 玉
76 包 66 歩 27 飛 15 玉 16 歩 14 玉
77 飛 16 玉 66 包 56 歩 27 飛 15 玉
16 歩 14 玉 67 飛 16 玉 56 包 46 歩
27 飛 15 玉 16 歩 14 玉 57 飛 16 玉
46 包 36 角 27 飛 15 玉 16 歩 14 玉
47 飛 16 玉 36 包 15 玉 27 角 25 玉
16 角 同香 27 飛 まで 57 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
							香		三
							科		四
							王		五
						包	桂	皇	六
						飛			七
								桂	八
								桂	九

持駒 なし

【主な変化】

- サイクル中、包王手に対する飛香合は作意と同じように進み、10 手後に 16 香迄。包王手に対する角金銀合は作意と同じように進み、8 手後に 27 に取った合駒を打って早い。包王手に対する 15 玉は収束に直結。
- 44 手目、歩合は 52 手目まで作意と同じように進み、16 歩、25 玉、27 飛迄 2 手早い。
- 54 手目、14 玉は 16 角、15 玉、17 飛(27 桂)迄の変化同手数。

【主な紛れ】

- 3 手目、26 歩は 36 飛合、27 飛(28 桂は、15 玉、27 桂、25 玉、15 桂、26 飛で逃れ)、15 玉、16 歩、同飛で逃れ。
- 3 手目、46 桂は 36 歩合で逃れ。
- 53 手目、27 桂は 25 玉、45 飛(43 角は 34 桂で逃れ)、35 桂で逃れ。
- 53 手目、45 飛は 35 桂、27 桂、24 玉で逃れ。

【作者のコメント】

8 手 1 サイクルの合駒連取りの安南詰です。玉方は包の利きを止めるために合駒をしますが、飛の位置変えで包を飛に変身させ合駒を取ります。これを繰り返す事により包を 1 路ずつ近づけさせ、一番近づいたところで収束となります。

最後は角合することにより 2 手伸びます。

【解説】

連取り趣向で、最初から駒が並んでいるのではなく、1 枚駒を取るたびに、1 枚駒が発生する構造になっていて、更にそれを取るためにサ

ポートの駒の移動が必要となる——そんな空前の新機軸作品が発表されたのが、1980年9月。作者は山本昭一氏でした。

〔参考図〕

山本昭一「二人三脚」

詰将棋 97手

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

持駒 金銀2香歩2

(詰将棋パラダイス、1980年9月、余詰)

(※作意手順は本稿の末尾に)

作品自体は後に複数の余詰が発見されたのですが(修正案も提示されていますがここでは割愛します)、この作品の与えたインパクトは大きなものでした。様々な応用も可能で、サポート駒を開き王手ではなく馬鋸によって移動させる作品(田島秀男『まだら』569手、詰棋めいと2001年5月)なども登場しました。

本局はそんな二人三脚の原理、つまり「サポート付き順次連取り」の趣向を、フェアリーで実現した作品です。

Pao(包)は飛のような動きをする駒です。でも駒を取るときには1枚だけ駒を跳び越すという変わった性能を持っています。

これは都合の良いときも悪いときもあります。本局は3手目に設置した26桂がジャンプ台となるわけですが、合駒をされると包はそれを取ることができません。

そこで助っ人の飛の登場です。26桂の後ろに回り込んで桂を飛に変え、次は桂に戻すついでに包の後ろに回り込んで、包を飛に変えるのです。これで包の性能が一時的に飛に変わるので、合駒の歩が取れるという寸法です。サポート駒である飛の運動の間に攻方は歩を一枚消費しますが、その分合駒の歩も取れるので、駒の損得はありません。この1サイクルの間には、玉も

香へ変身して2マス走る手順が入り、安南らしい駒の動きも堪能できます。

収束で歩合が角合になる破調はうっかりしやすのですが、手数が合わないので、解答をちゃんと書けば見落とすことはないでしょう。ただ、出題時に書き落としてしまいました。収束の変同は残念です。作者はあまり気にしないのかもしれませんが、解答者は自分の解答が間違っているのではないかと疑心暗鬼になるので、結構困るものなのです。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

何となく頭2手は分かったが、26桂打以下はさっぱりでした。フェアリー駒を平駒に変身させることには気がつかなかった。

占魚亭さん

楽しい趣向手順。角合の変調が映えています。

SKKさん

包を一路ずつ寄せていく楽しい趣向。最後は変同か。

☆変同や非限定などがあると解答者に余計な負担が掛かるので、いつもは出題時にちゃんと書くことにしているのですが、今回は書き落としました。申し訳ありません。

縫田光司さん

安南と包の特徴が活かした楽しい趣向でした。手数表記がないと36角合は見逃しそうですね。



■ 89-6 神無太郎氏作 (※誤記のため再出題)

打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						G	柑		七
									八
									九

攻方持駒 G2

受方持駒 残り全部+G5

※柑:Root-20-Leaper王

G:Grasshopper

本局は受方持駒に Grasshopper がある設定でしたが、出題時にその記載が漏れていたため「不詰」となっていました。作者及び解答者の皆様にお詫びします。また、本局の不詰を指摘して戴いた変寝夢氏に感謝します。

今月の出題稿で「受方持駒：残り全部+G5」とした正図を再出題しましたので、正図にてご解答をお願いします。

なお、縫田氏からは既に正図での解答を戴いているので、再送の必要はありません。

■ 89-7 神無太郎氏作 (正解 3名)

協力自玉スタイルメイト 9手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王									一
									二
									三
									四
								王	五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 G4

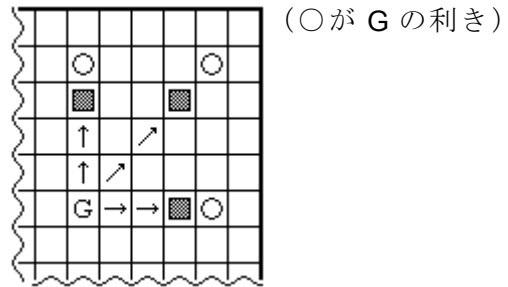
受方持駒 残り全部+G5

※G:Grasshopper

【ルール】

• Grasshopper (G)

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



• 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。

• 受先

受方から指し始める。

【解答】

92角 95G 94飛 93G 81角 51G 61角

71G 27角成 まで 9手

(最終図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部+G5

【解説】

一般に受先形式は初手の可能性がたくさんあるので、むやみに指す前にある程度まで論理的に手を絞り込む必要があります。

最初に行うのは打場所の絞り込み。2手目にG (Grasshopper) で王手が掛からないといけなないので、初手は 81・82・92 のどこかに駒を打つ手に絞られます。

次に考えるのは自玉の包囲網をどう形成するか。持駒G 4枚なので、G打X合を繰り返して、縦か横か斜めかにはずらっと駒が並ぶような筋をついっ想像してしまいますが、それでは15王の包囲網を作れません。

形だけなら四段目と六段目を飛で封鎖して角を25地点に利かすのが有力ですが、直線状に駒を並べたのではそれは実現できません。

作意はその予想の上を行きます。駒は縦と横に分散配置し、玉の六段目への逃げ道は飛ではなく馬で抑えるのです。

初手92角が妙手。四段目を抑える飛とG 2枚が縦に並んだ後にこれを92角は81に移動し、駒を横に並べる切り替えスイッチの役割を果たします。横方向に25を抑える角とG 2枚が並んだ後は、最後の仕上げに27に成り込みます。これで自玉の動ける場所はなく、盤上に打たれたGの行き場所もありません。見事にステイルメイト達成です。

飛でなく馬で六段目の退路を断つ発想はなかなか浮かびませんが、この形を実現するための初手92角と、その活躍は素晴らしいの一言。とても高度な作品だと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

意外と趣向的な手順なのですね。

占魚亭さん

大駒で縛るのは予想がついたものの、初手にかなり悩みました。初手に打った角の動き(92→81→27)が素晴らしいです。

SKKさん

2筋に飛車を移動させると思い込んで、なかなか苦労した。

縫田光司さん

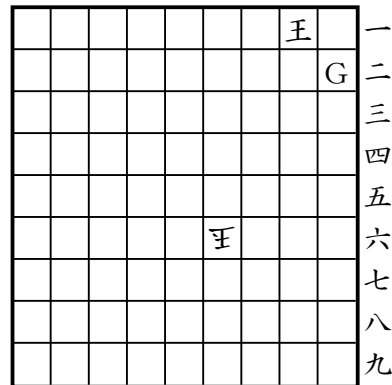
96飛を打たなくても六段目を塞げる、ということに中々気付かず悩みました。これで完全限定だとは、世の中上手くできているものですね。

☆出題時は全員無解もあり得ると危惧していた本局ですが、3名の正解者が出ました。嬉しい誤算です。この作品を解けた人は大いに自慢しても良いと思います。

■ 89-8 神無太郎氏作 (正解3名)

協力自玉詰 11手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G5

受方持駒 G6

※G:Grasshopper

【ルール】

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

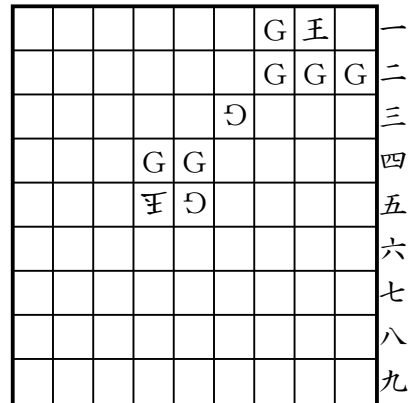
【解答】

55G 64G 56玉 54G 66玉 22G 75玉

31G 65玉 32G 43G まで 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 G4

【解説】

こちら受先形式。しかも攻方12Gが置いてあるので、玉の周辺にGを配置する以外にも玉がGの射線上、つまり45や56に動く初手も考えられます。どうやって手を絞り込むのでしょうか？

幸いなのは玉以外の使用駒がGしかないことです。Gはジャンプ台の一つ先にしか利かな

いので、受方のGの利きで自玉を詰めるには、自玉の周りにGを発生させないといけないわけです。有力なのは 35~37 のどこかにGを置いて3筋に睨みを利かすか、55Gを置いて斜めに睨みを利かせる筋です。

どちらが正解かは実際にやってみるよりないのですが、退路封鎖のため自玉の周囲を攻方のGで埋めることを考えると 55Gが良いことが分かります。

詰上りはGの塊が双方の玉を連結しているような奇妙な形。振り返ってみると 12Gは単なる退路封鎖の配置で、歩などでも良かったわけですが、この形ならG以外の選択は考えられませんね。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

後手玉の移動幅が幅の小さい手からだんだん大きい手になっていく過程が面白い。最終手の限定にクスツとなった。

占魚亭さん

55に打つのが好手段。

SKKさん

最終形の予想が当たって意外とすんなりと解けました。

☆本局の方が前局より易しいと思っていたのですが、正解者は少なくなりました。本当に担当の予想は当たりませんね。

■ 89-9 上谷直希氏作（正解2名）

安南協力詰9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
								王		七
								歩		八
										九

持駒 銀 桂 歩

【ルール】

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

38 銀 26 玉 27 銀 16 玉 17 歩 25 玉
18 桂 16 玉 26 桂 まで 9 手
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

誘手が多く、見た目よりかは骨があると思います。この桂跳は打歩回避の手筋とも言えるでしょうか。

実はFLにも投稿してしまっているのですが、投稿から3年半ぐらい経ってるのでさすがにもう大丈夫なはず…。

【解説】

「先打突歩詰」の安南版。「先打戻歩詰」と呼びたい構想です。

詰上りも面白いですが、単純にこの詰上りに向かって「38 銀 26 玉 27 銀 25 玉 26 桂 16 玉 17 歩」と進めると打歩詰になってしまいます。そこで、4手目から「16 玉 17 歩」としてあらかじめ歩を打っておくのが打歩詰回避の秘策。ただし、このままでは玉は16に戻れないので、一旦17歩を桂に変身させてから戻すことで、目指す詰上り型を実現できます。

この手順でポイントになるのが「利き二歩有効」のルール設定です。作意手順の7手目をご覧ください。

(7手目18桂の局面)

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

持駒 なし

17歩は桂の利きになり王手を掛けています。2筋には28歩があるので、「利き二歩無効」のルール設定の下ではこれは王手になりません。しかし、WFP 作品展では「利き二歩有効」がデフォルトなので、この王手は有効です。「利き二歩無効」のルール設定の作品を出題するときにはその旨注記します。

「利き二歩」については簡単なルール説明が Onsite Fairy Mate にあるので、それも参照してください (<http://k7ro.sakura.ne.jp/rule.html#二歩禁>)。

フェアリーランドは「利き二歩無効」がデフォルトなので、投稿から3年半経っても採用されなかったのは、そうした事情もあるかもしれませんね。分量制限のない電子本と異なり、限られた紙面で細かいルールの違いを説明するのは結構難しいものです。

【短評】

Pontamon さん (※誤解)

棋譜上の最終手は25歩で二歩みただけど、駒の効きは銀なので25へ打った駒は銀と解釈しましたが、それだと初手が3種可能なので、安南の性能変化ルール補足の「効き二歩有効」を勘違いしているのかも。

☆Pontamon さんの解答は「▲38/46/48 銀、△26 玉、▲18 桂、△36 玉、▲37 銀、△25 玉、▲36 銀、△16 玉、▲25 歩」まで。▲36 銀は▲26 銀の誤記だと思いますが、▲25 歩は「利き二歩」ではなく単なる「二歩」なので、安南でも禁手です。

「見た目は二歩でも、歩の利きでなければ良

い」という解釈は斬新で、性能変化系ルールのバリエーションとしてそういう新しい付加ルール「仮二歩有効」があっても良いかもしれません。

変寝夢 さん (※無解)

29桂、26玉(27玉)に嵌まりました。38銀~27銀は相当非効率に感じたので思考外でした。安南の接近戦は、小駒でも相当楽しめそうですね。

占魚亭 さん

2度、16へ逃げるのが面白いですね。

たくぼん さん

癒し枠ではないですね。この詰上りがパツとは浮かびません。

☆同様の感想が他にもありました。担当の難易度予想は本当に当てになりません。



■ 89-10 上谷直希氏作 (正解3名) 推理将棋

「11手目のピンメイトで詰まされちゃった。10手目は飛車を成るはじめてのチャンスだったのに」

[条件]

- ①11手目にピンメイトで詰み
- ②後手番で飛成が可能だったのは10手目だけ

【ルール】

• 推理将棋

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【解答】

76 歩 94 歩 66 角 93 桂 同角成 42 玉
83 馬 32 玉 65 馬 42 飛 44 桂 まで 11 手
(詰上り)

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

持駒 歩

【作者のコメント】

作意順のポイントとしては、94 歩→93 桂と狭いほうへ桂を跳ねさせる部分でしょうか。

74 歩→73 桂と跳ねさせても同じように見えて、こちらだと 9 手目 65 馬をするときに 74 の歩が邪魔になってしまうわけです。

推理将棋慣れしている方ほど、飛筋を通すのは 3 筋か 4 筋が本筋だと思うはず。正解はまさかの定位置で、そこを意外だと思ってもらえるかどうか。

【解図】

推理将棋のピンメイトとして最も有名なものに、

「76 歩、42 銀、55 角、74 歩、82 角不成、62 銀、73 角不成、52 金右、71 飛」

というように角でピンをして飛で仕留める手順があります。一方、飛でピンをして角で仕留める手順も考えられるでしょう。

しかしそれらの手順をこの問題で使うことはできません。後手が飛車を手放してしまうと、「10 手目に飛成が可能」の条件を満たすことができないからです。飛車を成るためには、そもそも手持ちに飛車がないといけませんからね。

28 飛を出動させれば後手飛を取ることでなく上記の手順を達成することができそうですが、

「76 歩、32 飛、33 角成、42 金、22 馬、37 飛不成、38 飛、27 飛不成、15 角、52 金上、31 飛不成」

が一例で、後手に 1 手足りません。また、②の条件にも反します。

詰め上がりに飛を使えないことが分かりました。よって角（馬）でピンをして何か別の駒で仕留めるような詰め上がり図が正解ということになります。

以下、最終手の駒種によって分類して考えていきたいと思います。

■最終手角

ピンメイトに持ち込もうとすれば飛でピンするか飛をピンするかしかないのでダメ。（厳密に言えば香車がありますが…）

■最終手金 or 銀

角でピンする駒は金か飛です。他の駒をピンしてもピンメイトにはなりません（玉を三段目まで引きずり出せば可能ですが・・・）。詰め上がり図でピンされているのが飛車だとすれば、10 手目に飛車が成ることは不可能です。よってピンされる駒は金。

初手は 76 歩だとして、攻方が詰みに使う 2 枚を取り、その 2 枚を打つには 4 手分も消費します。その上で歩を最低一枚は取らなくてはならないとなると、それだけで先手に与えられた 6 手を使い切ってしまう。

「76 歩、32 飛、33 角不成、62 玉、22 角不成、82 銀、31 角不成、71 玉、53 角不成、62 金、61 角、---、72 銀」

はかなり効率の良い手順と思いますが、53 角という角位置調整の 1 手が入ったせいで手数オーバーになっています。

上の順での「53 角」のようなつなぎの 1 手を一切入れられないとすれば、先手は角での駒取りを 1 段目や 2 段目で終わってはいけない上②も満たさないといけないということになります。これはかなり無理がありますね。

■最終手桂

金や銀での詰め上がり（＝戦力を2枚補充する詰め上がり）が難しいことが分かりました。そこで白羽の矢が立つのが桂吊るしでの詰め上がりです。戦力補充が桂1枚で十分ですからね。

2段目の玉への桂打が作意ですが、1段目での詰め上がりでこのような余詰があります。

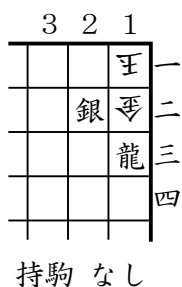
「76歩、42銀、44角、34歩、53角成、33桂、43馬、52飛、33馬、62銀、43桂 まで」

問題文に「はじめて」の4文字があるのはこの余詰対策です。

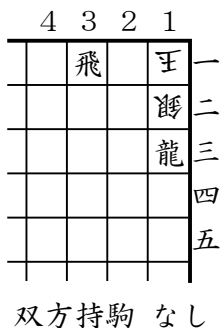
あとは最終手香や歩の可能性。理論的に述べるのなかなか難しいんですけど、実際に色々並べてみた感じではかなり厳しそうです。

【解説】

ピンメイトという聞き慣れない言葉が出て来る推理将棋。とはいえピンメイト自体は珍しいものではありません。例えば以下の形は12金がピン止めされているピンメイトです。



よく分からなかったのは、次の図のように王手駒が、ピン止めされた駒の利きから離れている場合もピンメイトと呼ぶかどうかです。



作者もこれがピンメイトに該当するかどうか知らなかったのが、今回はこの種の詰上りはピンメイトと呼ばないものとししました。もし、これが本来のピンメイトの定義と異なる場合は

ご指摘をお願いします。言葉の厳密な定義はともかく、推理将棋としての条件は明確なので、解図に支障はなかったと思います。

本局の狙いや、なぜ他の紛れ筋が成立しないかは作者の丁寧な解説で書かれているので、あまり付け足すことはありません。念のため作意が確かに条件を満たしていることを確認しましょう。詰上りでは65馬の利きが32玉を睨み、間にある43歩がピン止めされて44桂を取れません。条件①を満たします。10手目だけは42飛とする代わりに87飛成も可能なので条件②も満たします。

注意すべきは条件②を拡大解釈して、飛が動く手を候補から外してしまわないこと。飛成が可能だったとは書かれていますが、飛が動かなかったとは書いていません。香や歩によるピンメイトについては作者も細かく説明していませんが、香や歩だと成るか開き王手しかピンメイトの形がないので、(作者はちゃんと読まないといけません) 解答者は最初から候補から外して構わないでしょう。

本局は推理将棋では割と珍しい94歩～93桂という逆モーションの手順を、簡素な条件で実現した所に価値があると思います。74歩～73桂というありふれた手順だと、74歩がさりげなく邪魔になるのも味わい深いですね。

【短評】

Pontamonさん

10手目は飛成が可能でも飛成をしないで他の駒の着手だと思ってしまいました。

占魚亭さん

飛先の歩を消しつつピンメイトに必要な駒も入手できる一石二鳥の好ルート。

はなさかしろうさん

第2条件が飛龍でピンする順も防いでいて巧く、形を絞るのが大変でした。角馬でピンして桂で王手すると決めてからも手順構成に迷ってしまい、難しくも楽しい問題でした。

☆龍でのピン止めの例は「76歩 32飛 33角 同飛 38飛 37飛成 同飛 52角 31飛成 62銀 42銀」。条件②は色々な紛れを防いでいるようですね。

■ 89-11 変寝夢氏作 (正解 6 名)

協力詰 3 手

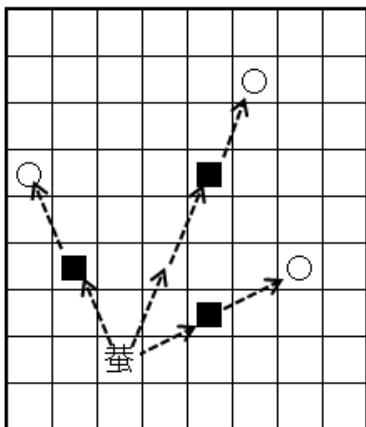
9	8	7	6	5	4	3	2	1
								一
								二
								三
								四
								五
								六
								七
								八
								九

持駒 飛n香
 ※蚕:Nightrider-hopper
 39角及び持駒n香は中立駒

【ルール】

• 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。)

• 中立駒 (「𨔵」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)

- 8) 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)
- 9) 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
- 10) 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。
- 11) 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。

- 12) 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。
- 13) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 14) 中立駒でも白玉への王手は反則。白玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
 →詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」参照。

【解答】

38n 香 39n 香成 38 飛 まで 3 手 (詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2 8 n 角、3 9 n 角成、3 8 飛は 5 7 n 馬と根元の Nh が抜かれて不詰。
 最初の 2 手で 3 9 n 角を消す。

【解説】

NightRider Hopper (蚕) という見慣れないフェアリー駒がいかにも王手になりそうな位置に置いてある初形。39n 角という怪しげな中立駒の配置もありますが、まずは蚕で王手を掛けることを考えましょう。

とりあえず 38 に駒を打つことにはなりますが、有力なのは 38n 香より 38 飛。玉が一気に狭くなるからです。しかし、これには 29 玉と逃げても、57n 角と蚕を抜かれても詰みません。

どうやら、39n 角に問題がありそうだと気付けば、最初に「有力でない」と切り捨てた 38n 香が鍵だったことに気付きます。中立駒は現手番側の駒として動くので、2 手目に 39n 香「成」

とすることができます。つまり 39 に金を置いたのと実質同じになるわけです。

この2手を経ることで、玉に逃げられることも蚕を抜かれることもなくなるので、今度は安心して 38 飛を打つことができます。これを 39n 杏で取っても王手は解消されませんし、合駒する場所ありません。これで詰上りです。

作者のコメントによると 39 角が中立駒である理由は紛れと作意の対比にあるようですが、3 手で持駒が 2 枚あるのに、初手 28n 角の紛れを読む人はあまりいないと思います。39 に何もないと「39 飛 29 合 38 飛」で詰むので何か配置しないとイケないのは確かですが、初手 28n 角の紛れを自然に読みたくなる工夫が必要だったと思います。

【短評】

井上順一さん

2 手で n 角を n 杏に変える。初形で n 角がなくとも、同じ手順になりそう。

占魚亭さん

39 地点の駒が成駒だったらと考えたらすぐに見えました。

詰ガエルさん

39n 角の配置の意味が分からないので、正解かどうか少し不安です。

☆39n 角は解答者にとっては謎の配置。これが通常の駒(攻方 39 角)でも正解は変わらないので、余計に解答者を惑わせたようです。

たくぼんさん (※誤解)

これは違うな。

☆たくぼん氏の解答は「38n 香 29 玉 19 飛」でした。これは 38 玉で詰んでいませんね。ホッパー系の駒はジャンプ台に利きがあるわけではないのです。このように間違っていると思っても、どんな手順を読んだか書いて貰うと、間違い易い箇所や、盲点になり易い手が分かるので、解説者は助かります。

縫田光司さん

難しい駒名を書かずに済む解答者思いの手順ですね(笑)。

■ 89-12 変寝夢氏作 (正解 5 名)

協力詰 7 手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※包: Pao (象棋の包)
32 龍は玉
15 桂 25 桂 23 包は中立駒

【解答】

23n 桂生 15n 桂 14n 包 15 包 16n 包 35 包
23n 桂 まで 7 手
(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 n 桂

【作者のコメント】

2 手で居食い、6 手目が最終手の n 桂の行き場を防ぐと頃が狙い。

【解説】

15 桂が普通の桂なら 23 桂生の 1 手で詰む形。しかしこの桂は中立駒なので、23n 桂生としても、15n 桂や 35n 桂とされて詰みません。23n 桂を動けなくするにはどうするか、というのがこの問題の焦点です。

通常、駒を動けなくする手段は2つあります。一つは行き先を埋めること。もう一つはピン止めです。しかし **Pao** (包) がある場合はもう一つ駒を動けなくする方法があります。包を相手玉のいる筋や段に置いておくと、この筋や段に駒が侵入したとたん自玉への王手となるので、包を見張り役とした侵入禁止ゾーンを作れるのです。

本局は包を最大限に利用して、**23n** 桂の跳び先の一方を埋める手と、他方を侵入禁止にする手を「たった一手で」両方やっけてしまいます。それが作意 **6** 手目 **35** 包。受方の駒が動いて包の王手を外す「開き**応**手」(これはホッパー系の駒でしばしば登場する手ですので、ぜひご記憶を) です。この手はもちろん限定移動で、最終手 **23n** 桂が **35** に跳ぶことを防いでいます。また、**35** 包が元にした位置である **15** は、その後ろにもう一つの包が控えているために侵入禁止になっています。

そこまでの **5** 手は舞台を整えるための序奏ですが、冒頭2手の「居食い」っぽい手や、包が包をジャンプ台として移動する手順など、洒落た手が多く、そこだけでも楽しめる手順になっていると思います。包を使うとジャンプの時に取られるためだけの配置が生じ易いですが、本局は **15n** 桂が冒頭2手で役に立っているため、その難点も解消されています。

【短評】

井上順一さん

23n 桂で詰むように、**15** と **35** に跳ねられないようにする。包の動きがおもしろい。

占魚亭さん

詰み形がぼんやりと見えました。
35 包が上手い一手。

SKKさん

23n 桂を跳ねさせない形を形を探す。

縫田光司さん

23n 桂ぐらいしか詰め方がなさそうなので、**15n** 桂の応手をどうやったら防げるか…と考えたら解けました。**6** 手目も必然といえば必然なのですが味の良い手だと思いました。



■ 89-13 変寝夢氏作 (正解5名)

協力詰 9手

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

持駒 包

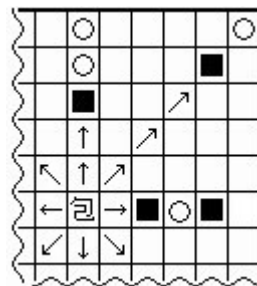
※包:Leo (Q利きの包)

【ルール】

• Leo (包)

フェアリーチェスの Leo。

中国象棋の **Pao** の利きの方向をクィーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクィーンと同じ。駒を取る時はクィーンの方向に1枚だけ駒を跳び越えて動く。



(矢印が Leo の動く方向。○は Leo が駒を取る時の利き。■は敵または味方の駒。駒を2枚跳び越すことはできない。)

【解答】

91 包 44 飛 99 包 55 金 19 包 37 馬
55 包 21 玉 22 金 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終2手はご愛嬌ということで。

【解説】

Leoに限らずホッパー系の駒は合駒を取りにくいという性質があります。合駒をさせても、それを取るにはまずジャンプ台を探し、寄り道をしてから、元の合駒に到達せねばなりません。Leoや前局のPaoはジャンプ以外でも動ける分、Grasshopperなどよりマシなのですが、それでも面倒なステップを踏まないといけないことに変わりはないのです。

本局でも、解答者は思うようにLeoが動いてくれなくて困るのではないのでしょうか。1筋で王手→合駒→一段目に移動…合駒が取れない、一段目で王手→合駒→1筋に移動…合駒が取れない、というような手順で苦勞すると思います。

そんな行き詰まりを打開するのが2手目44飛の限定移動の「開き応手」。すぐに合駒をしてもLeoがそれを取れないなら、合駒を取り易い形を作ってやろうという、言わば「お膳立て」の一手です。こうして縦と斜めの両方のラインで王手可能にしておいて15馬と連携すれば、55金合を比較的容易に取れるようになるわけですが、すぐにでも合駒を出したいところなので、勇気のいる一手です。

それにしてもたったこれだけの仕掛けでLeoの91→99→19→55という大移動を実現したのはお見事です。金合を取って頭金という基本中の基本と言える詰筋を実現するのに、盤上をこれだけ大きく駆け巡らないといけないとは、誰が想像したのでしょうか？

【短評】

占魚亭さん

55包を決め手にするための手続き。
Leoの大移動が面白かったです。

たくぼんさん

3隅と天王山への軌跡は素晴らしいと思います。

SKKさん

三方向からの王手の組み合わせ。
合駒を取れる順がなかなか見つからない。

縫田光司さん

包の豪快な動きが良いですね。
初形で飛は生なのに角は成なのはなかなか、と思って馬が縦や横に動く手順も想像したのですが、成生非限定防止策でしたか。

☆15馬は非限定防止が結果的に良い方向(紛れの増加)に働いた配置ですね。バランスを取るために41飛を龍にしても良かったと思います。

【総評等】

変寝夢さん

ハードな作品が多くて解説が大変そうですね。

たくぼんさん

やっと通常に運転に戻れそうですので徐々に戻っていきたいと思います。

縫田光司さん

今回は結構たくさん解けましたし、何より神無太郎氏の作品をいくつか解けたので私にしては上出来です。でも、「癒やし枠」のはずの9番がどうにも解けないんですよね…。どんな盲点に嵌ってしまったのか解説を楽しみに待ちます。

☆難易度の判断って本当に難しいですねえ…
本作品展では出題時の補足説明で解図のヒントを書く場合があるのですが、どの程度のヒントを出すかはいつも悩みの種です。ヒントが逆効果になる心配もありますしね。

そんな折、変寝夢氏から「教材に使えるフェアリー作品展」のように、作者によるヒントを付けて出題してはどうかという提案がありました。確かに担当者が勝手なヒントを付けるより、作者自身がヒントを出した方が良いと思うので、本作品展でも実際にやってみようと思います。もし、ヒント付き出題を希望される場合は、作品投稿時にヒントの文章も一緒に送ってください。ただ、ヒントなしで解きたいという方もいると思うので、ヒントは出題稿とは別にまとめて別頁に掲載するようにしたいと思います。

☆今年例年より花粉の飛散が多かったようですが、とりあえずこの辛い季節も先が見えてきました。再び気合を入れ直して詰将棋活動に励みたいと思います。

以上

※参考：山本昭一作「二人三脚」の作意手順

53 銀成 同玉 64 銀 43 玉 54 銀 同玉
55 銀 同金 43 銀 同玉 33 金 同玉
35 香 23 玉 21 飛成 22 角 同龍 同飛
14 角 12 玉 13 歩 同玉 25 角 23 玉
14 角 12 玉 13 歩 同玉 36 角 23 玉
14 角 12 玉 13 歩 同玉 47 角 23 玉
14 角 12 玉 13 歩 同玉 58 角 23 玉
14 角 12 玉 13 歩 同玉 69 角 23 玉
78 馬 67 歩 14 角 12 玉 13 歩 同玉
58 角 23 玉 67 馬 56 歩 14 角 12 玉
13 歩 同玉 47 角 23 玉 56 馬 45 歩
14 角 12 玉 13 歩 同玉 36 角 23 玉
45 馬 同金 同角 34 歩 同角 32 玉
33 歩 42 玉 43 金 31 玉 32 金 同飛
同歩成 同玉 33 歩 31 玉 32 飛 41 玉
51 歩成 同金 52 角成 同金 31 飛成 同玉
32 歩成 まで 97 手

(作意手順は上記の通りだが、3手目 86 馬以下の早詰、及び 69 手目 36 角以下の早詰が
見えていた)

Fairy TopIX2016投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2016は2016年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。 takuji@dokidoki.ne.jp

【スケジュール】

投票開始：2016年4月5日
投票締切：2016年5月10日
結果発表：WFP平成29年5月号(107号)

【対象】

2016年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

【部門区分】

【フェアリー詰将棋】

短編部門：～15手
中編部門：16～49手
長編部門：50手～

【推理将棋・プルフゲーム】

短編部門：～15手
中長編部門：16手～

以上5部門となります。

【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目

を記載いただけると助かります。

- ・ 部門名
- ・ WFP何月号(または何号)
- ・ 作品展名(またはコーナー名)
- ・ (あれば)作品番号
- ・ 作者名&ルール名&手数
- ・ 投票作品へのコメント(部門別及び全体通してのコメントも出来ればお願いします)

*なお対象作品一覧には通し番号を打っていますのでそちらの記載でも構いません。

【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

選考ではありませんので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて5月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしくお願いいたします。

2017/4/20 現在・・・投票数1(若林さん)

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5月10日(水)

第111回推理将棋出題
推理将棋 3題

2017年5月10日(水)

教材に使えるフェアリー作品展
フェアリー作品 18題

2017年5月15日(月)

第90回WFP作品展
フェアリー作品 9題

Fairy of the Forest #51
協力詰 2題

2017年6月15日(木)

第91回WFP作品展
フェアリー作品 13題
推理将棋 1題

作品募集一覧

なし

あとがき

詰パラ4月号のP19にて「詰四会作品展」を開催しております。今回は詰四会の副代表幹事であるくるぼん（来嶋直也）さんの結婚祝賀詰です。パラ誌にも書いてますが、2012年の斎藤さんに次いで2回目の祝賀詰となります。昔は結構開催されていたような気がしますが最近あまり見なくなりました。昨年夏の詰四会にてくじ引きで担当の文字を割り当てて、今年の冬の詰四会で提出頂きましたが、皆さん流石ですね。ちゃんと4題揃えることが出来ました。

私もある文字を割り振られましたが、ご存知

の通り超多忙モードに入ってしまった、結局作品は出来ずに責任を取って作品展の担当をお引き受けすることになりました。

くるぼんと言えば、必ず話題に出るのがこの作品です。

2006年12月

第26回神無一族（詰四会）の氾濫
くるぼん作 協力詰 5手

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

持駒 金銀

詰四会会場で改良を重ねすぎた為、原案とかなり変わってしまい作者が解くのに苦労したという曰くつきの作品（笑）初見の人は是非挑戦して頂きたいと思います。なお10分以内で解けなかった場合は、結婚祝賀詰の解答を私までお送り下さい（笑）。
たくぼん

結果稿を読んだ感想、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

2017年 第106号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十九年四月号

平成二十九年四月廿日発行

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