



Web

Fairy

Paradise

第107号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第91回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第92回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第112回 推理将棋出題

結果発表

- ・ 第90回 WFP フェアリー作品展
- ・ 教材に使えるフェアリー作品展
- ・ Fairy of the Forest #51
- ・ 詰めば都(一乗谷酔象)
- ・ 第108回 推理将棋出題

読み物

- ・ FairyTopIX2016 お気に入り投票結果



2017/5



蕎麦

最近のマイブームは蕎麦。

たくぼん家ではちよーえりの母が昔かたぎな方で「男子厨房に入るべからず」が口癖でした。それゆえ家で料理することは何年もありませんでした。(1人だと生きていけないかもね)。その義母が体調が悪くて施設に入所しましたので、私も台所へ行くことも気兼ねなくなったというのが最近。

昔から蕎麦(ざるそば)が好きだったのですが、最近ではそばつゆがスーパーで売っている市販の物でも蕎麦のうまみを感じられないと思っていました。そこで NET で調べておいしいそばつゆを自作で作ろうと考え、しょうゆ+本みりん+砂糖で「かえし」にあと鰹節や雑節でだしを作って混ぜてそばつゆ完成。これがおしくて今では一人で台所に立ちざる蕎麦を作って食べています。それでえネットで調べて一番美味しい乾麺のそばというのがどうも写真の「究極そば」ということでネットで注文して食べてみました。たしかに美味しかった。そば湯も上品。皆さん一度お試しあれ。

しかし、GW に帰ってきた娘安奈に自作そばつゆを披露したところ帰ってきた台詞が「これ！とーさんが作ったん？美味しい〜・・・市販のと変わらんジャン〜」

まあ、そんなもんです。今度は自分で蕎麦を打とうかなと思っている今日このごろです。

【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107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91回WFP作品展(再掲)及び
第92回WFP作品展** 担当：神無七郎

強欲打歩協力詰?手

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

持駒 なし

【強欲】駒を取る手を優先して着手を選ぶ

【打歩】打歩以外の詰を禁手(失敗)とする

フェアリーは詰将棋のルールを変更するものです。そのときルール間の矛盾・競合がしばしば発生します。特に「二歩」「行き所のない駒」「打歩」の3つの禁則は、意味の再定義や優先度設定等の処置を行わないと、ルールの改変部と齟齬を生じやすいので要注意です。最近も「利き二歩」を有効とするか無効とするかで詰・不詰が分かれる作品(89-9)が登場しましたが、今回は「打歩」の解釈について考えてみます。

まずは冒頭の図を見てください。手数が「?」になっていますが、これは「打歩」をどう解釈するかで手数が違ってくことを表しています。つまり、「完全打歩(打歩詰以外で詰める手を禁手とする)」と解釈するか、「単純打歩(打歩詰以外で詰める手を失敗とする)」で別の手順が正解になってしまうのです。具体的な手順は以下の通りです。

〔完全打歩の場合〕

13歩成 11玉 12歩 まで 3手

〔単純打歩の場合〕

22金 同玉 13歩成 21玉 22歩 11玉
12歩 まで 7手

ポイントは「完全打歩」の手順の最終手。ここは「強欲」条件に従って「22金」あるいは「22と」とすべき局面ですが、それは「打歩以外で

詰める禁手」となってしまいます。従って12歩を打つことができ、3手詰となるわけです。一方「単純打歩」の場合は「22金」も「22と」も禁手ではなく、「打歩で詰められなかった失敗」に過ぎないので、22歩を消して別の手で詰める手順を選ばざるを得なくなります。

「完全打歩」と「単純打歩」の概念については Onsite Fairy Mate でも記事を書いています(<http://k7ro.sakura.ne.jp/rule.html#打歩詰>)が、これを読んだだけで「なんだ、双玉のとき以外は関係ないのか」と思う人もいるかもしれません。でも、実際はこの例のように単玉であっても「打歩」の解釈の違いが手順の成立・不成立に影響する例があるのです。

「強欲」だけではありません。「禁欲」や「マキシ」のように、何らかの基準で通常の合法手から特定の手を間引く形式のルールを、「打歩」と絡めると同様の問題が生じます。

本作品展ではこれからも様々な新ルールが提案され、今までにない組み合わせの作品が登場すると思いますが、創作時に少しでも危ないと感じたら、関係しそうなルールとの整合性を必ずチェックしてください。特に「二歩」「行き所のない駒」「打歩」の3つは念入りな検討をお願いします。

さて、今回のWFP作品展は第91回の再掲分と、第92回分の新規出題ですが、第92回の出題内容は物凄いことになっています。難解作、超長編、特殊ルールなど、解答者泣かせの作が勢揃いしており、おそらくWFP作品展史上最難解の部類に入ると思います。

せめてもの救いは、第92回の解答募集期間が3ヶ月あることです。壁は極めて厚いですが、皆さんの果敢な挑戦を期待します。

〔第91回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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解しかなかったようですが、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されています。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ったりしません。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。

〔第 92 回作品展各題への補足説明〕

第 92 回の出題は全 14 題。内訳は神無太郎氏 3 題、占魚亭氏 4 題、青木裕一氏 1 題、変寝夢氏 3 題、Pontamon 氏 1 題、一乗谷酔象氏 1 題、縫田光司氏 1 題です。作品の並びは概ね投稿順ですが、最後の 3 題はかなり難しそうなので、後ろに配置しました。とはいえ、最初の方に並んでいる問題も決して容易ではありません。じっくり腰を据え、十分な時間を投入して、解図に取り組んでください。

92-1～92-3 は神無太郎氏による「受先」形式の作品群。主役は Grasshopper です。「第 46 回神無一族の氾濫」にも、このシリーズの中の一作が登場しますので、前回の 91-2、91-3 と比較しながら解くのも良いでしょう。なお、神無太郎氏の作品では恒例ですが、受方持駒には通常に残り駒一式に加え、この手数で打てる可能性のある上限枚数の G が加えられています。全部使うとは限りません。

92-4～92-7 は占魚亭氏の作品。作者によれば「易作 2 作、普通 2」とのことですが、この作者ですから「普通 2、難解 2」と読み替えた方が良いでしょう。前半の 92-4 と 92-5 は性能変化ルールとフェアリー駒の組み合わせ。「背面」「対面」ルールでは大駒より小駒の方が使いやすのですが、小駒の入手にこだわってはいけません。後半の 92-6 と 92-7 は AntiAndernach という登場頻度の少ないルールと Dolphin (鯀) という使用頻度の少ないフェアリー駒の組み合わせが登場します。AntiAndernach は直近では第 91 回、Dolphin は第 82 回の作品展に登場し

ていますので、これらの出題稿・結果稿を参照してください。

92-8 は青木裕一氏の作品ですが、「全取禁」「限定」という地味に珍しい組み合わせです。「全取禁」だけなら初手 12 金の 1 手詰なのですが、「限定」の条件でそれは防がれています。ただ、細かい意味はあまり気にせず「双方駒取なしで持駒を使い切って詰めよ」という問題だと思ってください。持駒 8 枚なので、要は 3×3 を埋めつくせということですね。

92-9～92-11 は変寝夢氏の作品。それぞれルールがかなり異なります。92-9 は最終手で玉を登場させる「リパブリカン」の作品。本作品展でもすっかりお馴染みになりましたね。手数がやや長いですが、小駒ばかりなので詰上りを想定しやすいと思います。92-10 は出題図を指定手数逆算して 1 手詰にする「レトロ」の作品。本局は何と逆算手数が 86 手。実戦なら「待った」を 43 回もやったら相手に怒られますが、詰将棋なので思う存分「待った」をしてください。詰将棋のレトロなので、逆算手順も攻方王手義務がある前提です。92-11 は「PWC」で、本来は駒の増減が生じないルールですが、日本式の PWC には例外があります。詰将棋作家は例外が大好きだということを念頭に置けば易しいと思います。

92-12 は Pontamon 氏の推理将棋。10 手で詰んだこと以外は、与えられた条件がどれも漠然としており、かなりの難問だと思います。上手に論理を組み立ててください。

92-13 は一乗谷酔象氏が自身で「天使詰」と名付けたルールの作品。「悪魔詰」と同様、双方が協力して最長手数を目指すのですが、不詰手順があればそれを選ぶ「悪魔詰」と違い、「天使詰」は不詰手順を回避します。つまり意味的には「最長協力詰」です。このルールは「同一局面禁」も内包しており、初形を含め手順中に同一局面が二回出現することは禁止されています。このとき気をつけないといけないのが、「同一局面」の判定基準です。同一局面は盤上の配置、持駒だけでなく、手番も一致しないとけないことに留意してください。

更にこの作品には 2 つの条件が付加されています。「成禁」と「非王手可」です。「成禁」はあくまで手順中に成る手が出てこないことであり、王手や詰みの判定には適用されません。玉を取る時、駒を成る必要があっても、それは

有効な王手とみなされます。また、「非王手可」は文字通り攻方に王手義務がないことです。「王手を掛けなくても良い」であって、「王手を掛けてはいけない」ではありません。

実を言うとその作品の前身に当たる作品が「第 46 回神無一族の氾濫」に登場することになっているのですが、後続作の方がお披露目は先になってしまいました。「氾濫 46」の作を先に解いた方が、良いかもしれません。

92-14 は今回最大の難関。特殊ルール満載の縫田光司氏の作品です。「鬼」「仲人」といったフェアリー駒については、本誌の読者はそれほど驚かないと思いますが、次の 3 つのフェアリー要素は見慣れないものでしょう。

1. 盤の大きさが変数で与えられる
2. 駒（鬼）の位置が変数で与えられる
3. 覆面駒を使用するが、覆面駒の種類には一定の制約が与えられている

各項目について説明します。まず、盤の大きさですが、段の数は通常の九段、筋の数が変数 N で与えられています。 N は 8 以上の整数であり、解答者はすべての N についてこの問題を解かねばなりません。つまり本局はツイン(組局)の拡張版です。ツインはごく少数(大抵は 2 つか 3 つ)の似た問題をセットで出すのが通例ですが、本局は無数の問題がセットになっており、すべての N に対する答えを出さねばなりません。

N によって変わるのは盤の大きさだけではありません。受方の「鬼」位置も N に応じて変わります。段の位置は六段目で固定されていますが、筋の位置は $[N/4]+2$ と定義されています。

$[]$ は数学で時々使われる記号ですが、 $[]$ 内の小数点以下を切り捨てた整数値を示します。例えば $[1.25]=2$ 、 $[3.75]=3$ といった具合です。

具体的に N の大きさと「鬼」の関係を見てみましょう。

- N が 8~11 のとき、鬼の位置は 46
- N が 12~15 のとき、鬼の位置は 56
- N が 16~19 のとき、鬼の位置は 66

：

このように盤の大きさが大きくなるにつれて、鬼の位置も左に寄っていきます。

次に持駒の覆面駒（今回の出題図では X で表記）について説明しましょう。

覆面駒は透明駒と同様、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駒です。透明駒と違うのは、位置や所属がはっきり分かっていることです。ただし、駒の種類はあらかじめ知ることはできず、手順の中で特定していきます。

本局で使われる覆面駒はどんな種類でも自由に選べるわけではなく、 $(m,0)$ -rider と決められています。自由に選べるのは m だけで、 m は 2 以上の整数でなければいけません。

$(m,0)$ -rider は左右に m マスずつ跳ねて進む駒ですが、これも本作品展では登場したことがないので、具体的な例をいくつか示します。

[例題 1] $(4,0)$ -rider の例

最善詰 1 手

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

持駒 駒

※駒: $(4,0)$ -rider

51 駒 まで 1 手

無仕掛け図の穴熊で全然詰まないように見える形ですが、 $(m,0)$ -rider を使うと簡単に詰んでしまいます。上は $(4,0)$ -rider (駒) の例ですが、これを 51 に打てば合駒の余地がなく、1 手で詰みます。合駒の余地がないという点では桂馬に似ていますね。

ただし、初手 91 駒としてはいけません。51 地点に合駒されると 1 手で詰まないからです。

一般に、 $(m,0)$ -rider と玉の距離がちょうど m なら合駒はできませんが、距離が $2 \times m$ 以上の場合は合駒に注意する必要があります。

次に $(m,0)$ -rider が覆面駒である時の注意点を述べます。

〔例題 2〕 覆面(m,0)-rider の例

最善詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									科	王	一
									駒	皇	二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

持駒 X

※X：覆面(m,0)-rider(m≥2)

51X (= (4,0)-rider) まで 1手 ??

例題 1 と同様に「51X」としましょう。攻方はXが(4,0)-rider (駒) だったと主張したかったのです。ところが、受方はこの主張を覆します。

(失敗図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			X						科	王	一
									駒	皇	二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

持駒 なし

51X 31 歩 (X = (2,0)-rider) で不詰

「51X」に対し 31 に合駒されると、Xが(4,0)-rider (駒) ではなく、(2,0)-rider だったことにされ、不詰となります。

このような事態を避けるため、覆面駒の打ち場所は慎重に選ばねばなりません。安全なのは 41X (= (3,0)-rider)、61X (= (5,0)-rider)、81X (= (7,0)-rider) の 3つ。m の値が素数なら、合駒によって m の値を縮小される心配はありません。

以上で、92-14 に特有のフェアリー条件の説明を終わりますが、その他のフェアリー駒と、本局の解答に関する注意を述べておきます。

本局で使われている「鬼」は鬼に最も近い位置の敵駒を取ることのできる駒です。距離の大小は盤を正方格子とみなしたときの距離（厳密に言うとユークリッド距離）で比較します。本作品展では 88-6 で登場しているので参照してください。

また、本局で玉は中将棋の「仲人」の性能になっています。ただし、成ることはできません。本作品展では初登場ですが、「仲人」は前後に 1マスだけ進むという分かり易い駒なので、性能把握に困ることはないでしょう。

最後に本局の解答に関する注意です。

本局は盤の大きさや駒の位置が変数 N で定められています。もし N の値によって解答が変わる場合は、N と手順の関係が分かるように解答してください。本局のルールは「詰将棋」ですが無駄合概念は無関係であることも付け加えておきます。

少しヒントになってしまいますが、本局の作意の解答は容易で、変化が詰むことを証明するのはとても難しいと思います。従って、正解手順のみの解答と、それが成立する理由の適切な説明がある解答は配点を変えようと思います。どこまでが「適切な説明」なのかは担当者としても迷うところですが、そこはケース・バイ・ケースで判断したいと思います。

解答要項

第 91 回分解答締切：2017 年 6 月 15 日(土)

第 92 回分解答締切：2017 年 8 月 15 日(火)

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。

	6月	7月	8月
第91回	結果		
第92回	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。

【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】

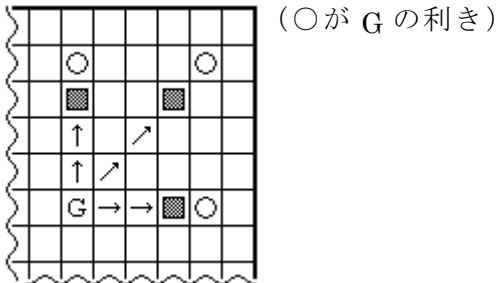
先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっているが合法手のない状態）にする。

【受先】

受方から指し始める。

【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。



【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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】

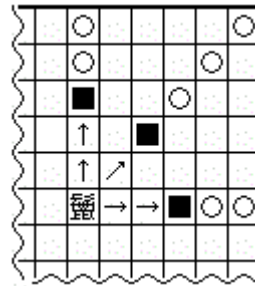
先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Lion】(鬘)

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。



(○が鬘の利き。

■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【リパブリカン】

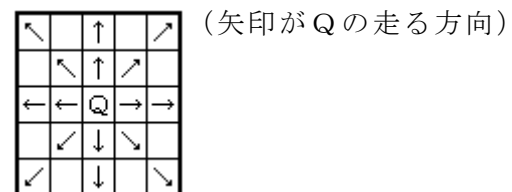
最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。

(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。

【Queen】(Q)

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【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)

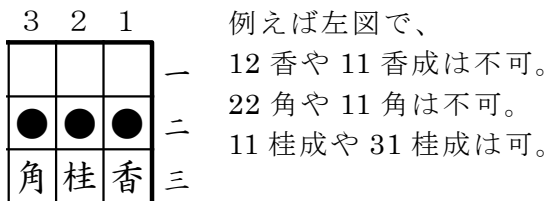
- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻っ

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。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。
飛び越すことは可能。



【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。

【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。

【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)

【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。

【背面】

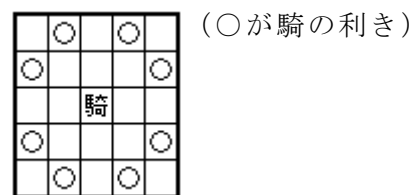
敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

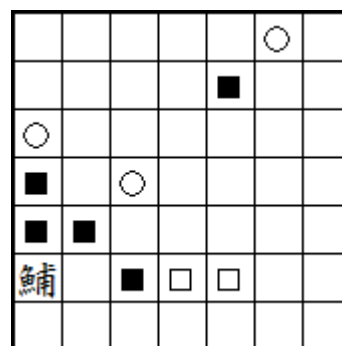
【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



【Dolphin】(鯨)

Grasshopper と Kangaroo の動きを併せ持つ駒。クィーンの上にある駒を1つ、または2つ跳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。



(■は敵または味方の駒。○が鯨の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【全取禁】

駒を取る手は禁手。詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【天使詰(最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

(補足)

- ・悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・手順中に同一局面があってはならない(初形を含む)

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしていても良い)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

【N×9盤】

段の数は通常の盤と同じで、筋の数がNある盤を使用する。可成地域や行きどころのない駒等の設定も通常の盤と同じ。

【駒位置の変数指定】

駒の初形位置を変数で表す。

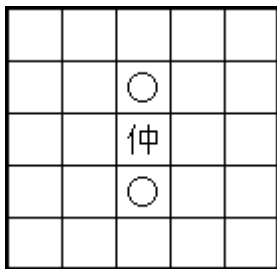
(補足)

- ・今回の **92-14** において鬼の位置は、盤の筋がNのとき、六段目の $[N/4]+2$ 筋になる。
([]は小数点以下切り捨てを示す記号。)

【仲人】(仲)

中将棋の仲人。前後に1マス動く。

本来の仲人と異なり成ることはできない。



(○が仲の利き)

(補足)

- ・今回の **92-14** では玉が仲人の利き。

【鬼】

一番近いところにいる敵駒を取ることによってのみ移動する駒。距離は盤を正方格子とみなした時のユークリッド距離とする。

【(m,0)-rider】

左右に m マスずつ跳ねて進む。

【覆面駒】

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。

(補足)

- ・今回の **92-14** では覆面駒の種類は(m,0)-riderに限定されている。不明なのは m のみ。

《第91回 WFP 作品展》(再掲)

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」

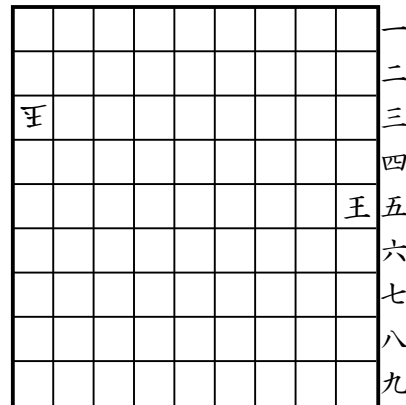
[条件]

- 1) 11手で詰み
- 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

協力自玉スタイルメイト9手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G4

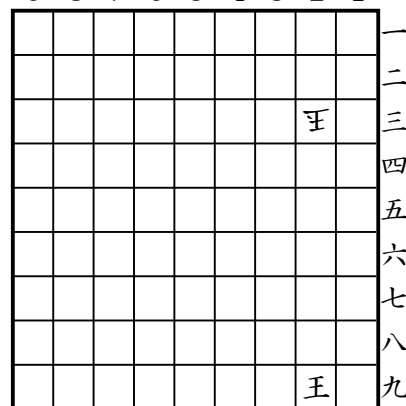
受方持駒 残り全部+G5

※G:Grasshopper

■ 91-3 神無太郎氏作

協力自玉スタイルメイト9手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

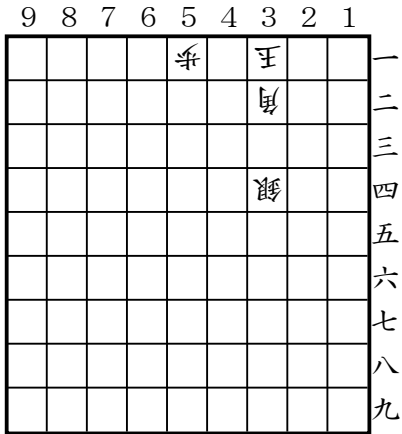


攻方持駒 G4

受方持駒 残り全部+G5

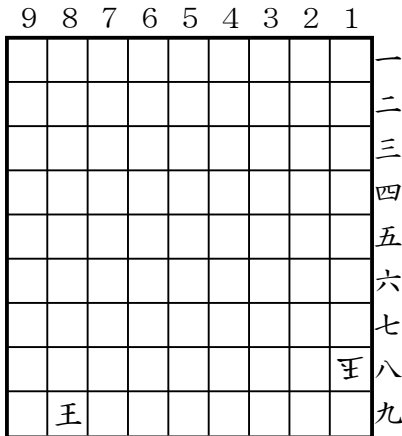
※G:Grasshopper

■ 91-4 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -2+1手



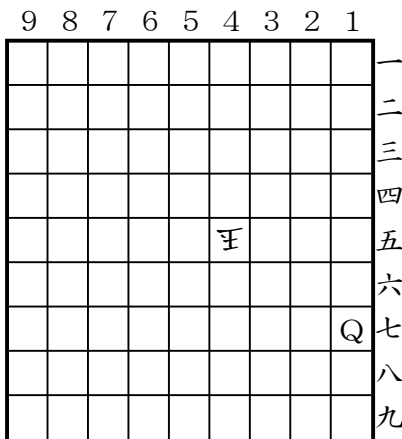
持駒 桂

■ 91-5 変寝夢氏作
協力白玉詰 4手



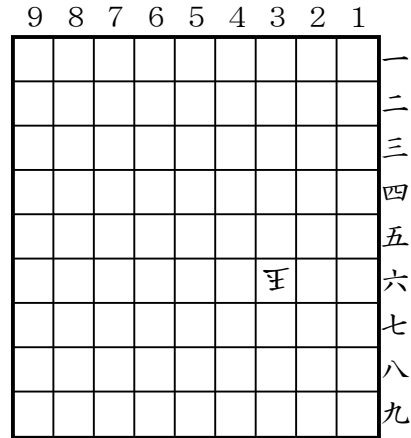
持駒 飛鬣
※鬣:Lion

■ 91-6 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 4手



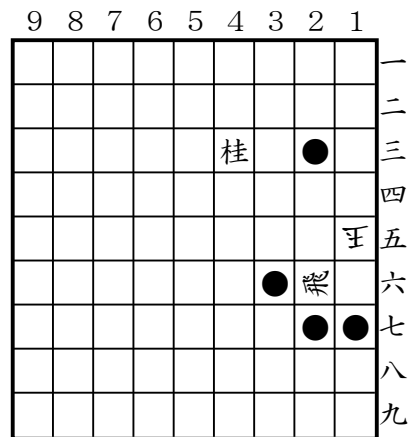
持駒 なし
※Q:Queen

■ 91-7 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 6手



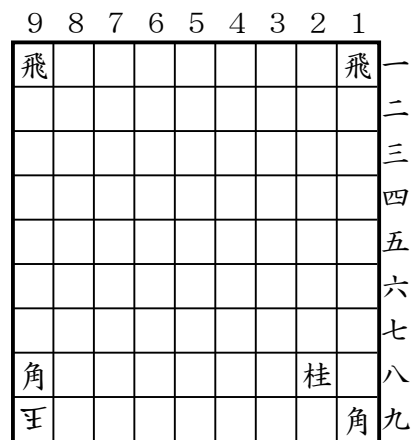
持駒 香

■ 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

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

持駒 なし

■ 91-11 占魚亭氏作
PWC協力詰 11手

										一
			■							二
				嬰						三
					蟹					四
										五
					王					六
				嬰						七
										八
										九

持駒 角

※■:Imitator

■ 91-12 占魚亭氏作
AntiAndernach協力詰 7手

										一
									蟹	二
	■				王					三
										四
				龍						五
										六
										七
										八
										九

持駒 銀

※■:Imitator

■ 91-13 尾形充氏作
最悪詰 15手

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

持駒 なし

■ 91-14 尾形充氏作
最悪詰 21手

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

持駒 銀



《第 92 回 WFP 作品展》

解答締切：2017年8月15日（火）

- 92-1 神無太郎氏作
協力自玉スタイルメイト9手 ※受先
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
								王	五
					王				六
									七
									八
									九

攻方持駒 G4
受方持駒 残り全部+G5
※G:Grasshopper

- 92-2 神無太郎氏作
協力自玉スタイルメイト11手 ※受先
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
	王								三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 G5
受方持駒 残り全部+G6
※G:Grasshopper

- 92-3 神無太郎氏作
協力自玉詰11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 G5
受方持駒 G6
※G:Grasshopper

- 92-4 占魚亭氏作
背面協力詰5手

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

持駒 Q
※Q:Queen

- 92-5 占魚亭氏作
対面協力詰7手

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

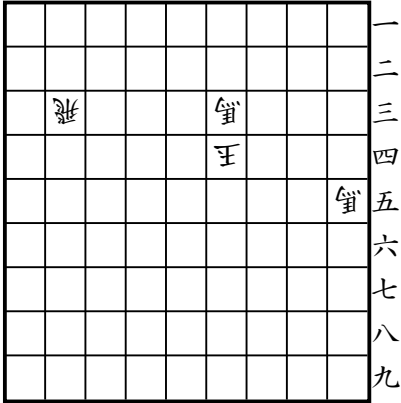
持駒 騎
※騎:Knight

- 92-6 占魚亭氏作
AntiAndernach協力詰9手

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

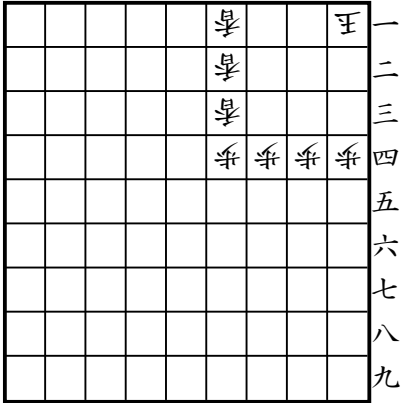
持駒 鯨2
※鯨:Dolphin

■ 92-7 占魚亭氏作
AntiAndernach協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



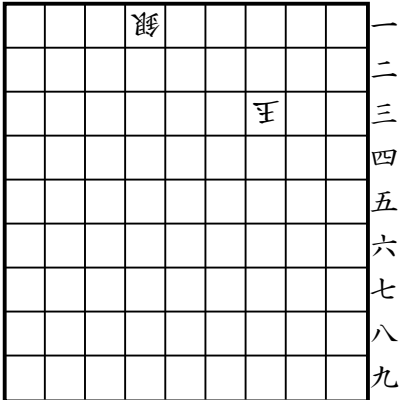
持駒 歩2
※歩:Dolphin

■ 92-8 青木裕一氏作
全取禁限定協力詰 15手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



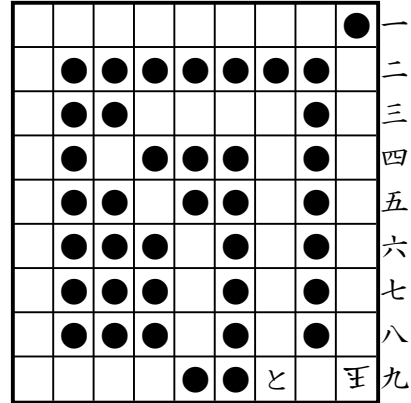
持駒 飛 角 金 銀3 歩2

■ 92-9 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



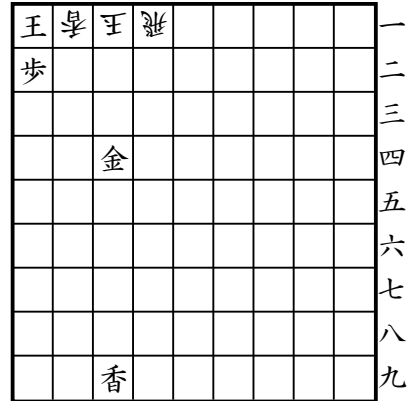
持駒 歩4

■ 92-10 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -86+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
受方持駒 金
※●:石 (着手不可、不透過)

■ 92-11 変寝夢氏作
PWC協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 92-12 Pontamon 氏作
推理将棋

「最後の4手しか見ていなかったけど何手で詰んだの？」
「10手だよ。偶数筋の着手は、君が見始める前にあった1回だけだよ」
「駒成は、僕が見た3段目への歩成と最終手だけだよね？」
「そうだよ」

[条件]

- 1) 10手で詰み
- 2) 偶数筋の着手は7手目までにあった1回のみ
- 3) 駒成は7手目以降での3段目への歩成と最終手のみ

■ 92-13 一乗谷醉象氏作「輪廻の歩」

条件付天使詰 41891手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

※条件:非王手可、成禁

■ 92-14 縫田光司氏作

N×9盤詰将棋 5手

8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
				鬼					六
					銀				七
					仲		又		八
				龍					九

持駒 銀X

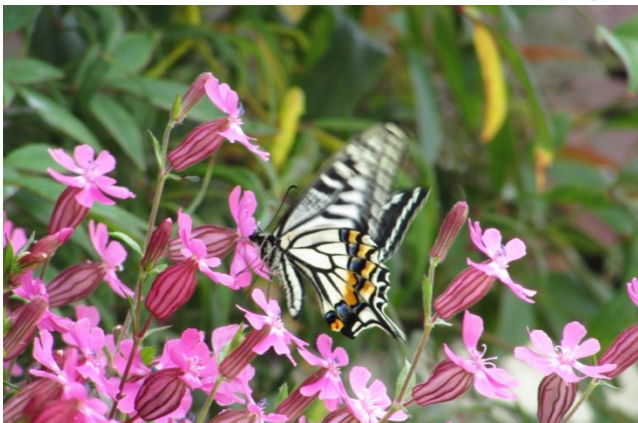
※N≥8

仲: 仲人王

鬼: 最も近い敵駒を取る。
位置は([N/4]+2, 6)。

X: 覆面(m,0)-rider(m≥2)

以上



推理将棋第 1 1 2 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 2 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 6 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 2 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。

今回の選題は、9 手詰 1 題と 1 1 2 回に因んだ「1 1 手詰 2 条件」2 題です。

初級は渡辺さん作、軽快な 9 手詰。中級は絶好調 Pontamon さんの棋譜指定問題。上級の渡辺さん作は 110-3 に続く遠隔詰の第 2 弾。いずれも簡素な条件に隠された“鍵”を発見して謎を解き明かしてください。

■ 本出題

1 1 2-1 初級 渡辺秀行 作

同馬と寄る (その 1) 9 手

6 3 同馬の直前、6 3 地点への後手着手駒を推理しよう。

1 1 2-2 中級 Pontamon 作

データベースへの登録作業 1 1 手

“8 4 同角不成”の角はどこから動いたのか？推理しよう。

1 1 2-3 上級 渡辺秀行 作

遠隔詰その 2 1 1 手

“9 手目歩”の意味とは？9 段目の手で詰む形を推理しよう。

■ 締め切り前ヒント (6 月 3 日頃)

1 1 2-1 初級 渡辺秀行 作

同馬と寄る (その 1) 9 手

「昨日の将棋どうだった？」

「うん、9 手までの詰みで負けちゃったよ。6 3 に同馬と寄る手に参ったね。

2 手目 6 2 に着手したときは大丈夫と思ったのになあ」

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 2 手目は 6 2 地点への着手
- ・ 6 3 同馬と寄る手があった※

※棋譜に「寄」と付く必要はありません

1 1 2-2 中級 Pontamon 作

データベースへの登録作業 1 1 手

「教授、この 1 1 手詰みの棋譜ですが、文字のにじみや虫喰いでほとんど読めません」

「どれどれ数字の一部しか見えないが、初手と 2 手目の筋が異なるのは判るね」

「あと読めるのは 1 0 手目の着手地点の 8 4 と最終手の一部だけなんですけど…」

「最終手の“同角”の文字は読めるね」

「同角の次の一文字がにじんでいて…。一文字だから“成”でしょうか？」

「いや、“生”と書く時もあるから、そうとは限らない」

「これではデータベースへ登録できません。どうしましょう」

「最終手を“同角不成”にして、この手順で登録しておきなさい」

「教授、どうして全手順が解ったのですか？」

(条件)

- ・ 1 1 手で詰んだ
- ・ 2 手目は初手と異なる筋への着手
- ・ 最終手は 8 4 地点への同角不成

1 1 2-3 上級 渡辺秀行 作

遠隔詰その 2 1 1 手

「昨日の将棋 1 1 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」

「それは遠いねえ。9 手目の歩はそういう意味だったのか」

(条件)

- ・ 1 1 手で詰んだ
- ・ 9 手目は歩
- ・ 止めは 9 段目の着手

第89回WFP作品展89-6

第90回WFP作品展結果 担当：神無七郎

今回は誤図で再出題となった **89-6** と第 90 回 WFP 作品展の結果を報告します。再出題を含め今回の出題数は全 10 題。解答者数は 10 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔89-6 及び第 90 回 WFP 作品展成績〕 (敬称略)

○：正解 -：無解

解答者名	89-6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
占魚亭	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
縫田光司	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	9
一乗谷酔象	-	○	○	○	○	○	○	-	○	○	8
はなさかしろう	-	○	○	○	○	○	○	-	○	○	8
変寝夢	-	○	○	○	○	○	○	-	○	○	8
青木裕一	-	○	○	○	-	-	○	-	○	○	6
たくぼん	-	○	○	-	○	-	○	-	○	○	6
詰ガエル	-	○	-	-	-	○	○	-	○	○	5
Pontamon	-	○	-	-	-	-	○	-	○	-	3
井上順一	-	○	-	-	-	-	○	-	○	-	3

再出題・新規出題両方の全題正解者は出なかったものの、全般的に解答成績は良好。難度の高い **89-6** と **90-7** にも正解が入り、正解者なしの作が出なかったのが嬉しいですね。

■ 89-6 神無太郎氏作 (正解 1 名！)

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

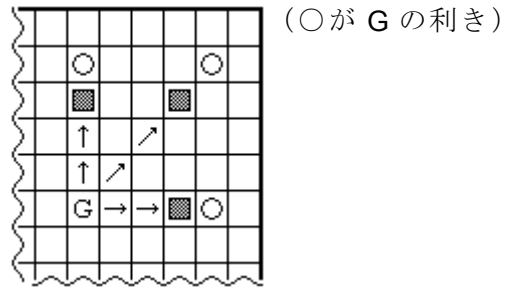
【ルール】

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

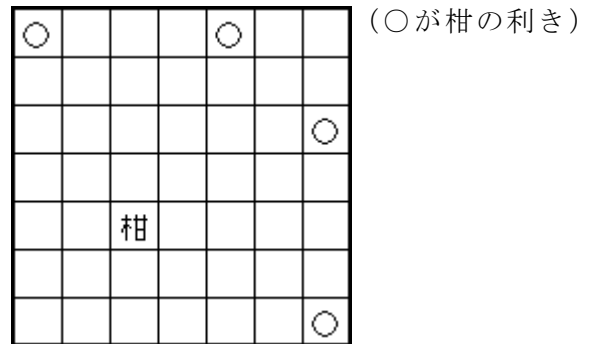
• Grasshopper (G)

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。



• Root-20-Leaper (柑)

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。



• 打歩

打歩詰以外の詰を禁手とする。

【解答】

97G 87G 77G打 67G 同G 57歩

同G 65柑 66G 89柑 78歩 まで 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 残り全部 + G5

【解説】

玉頭に歩を打たない打歩詰。歩は王手を掛け

ていません。王手を掛けているのはG (Grasshopper) ですが、歩を打って詰めたことには変わりないので、フェアリーではこれも「打歩詰」です。通常の「打歩詰」と厳密に区別するなら「間接打歩詰」という用語（造語）を使うべきでしょうか。本局はホッパー系の駒を使って間接打歩詰を実現する例ですが、性能変化系ルールでも間接打歩詰は実現可能です。他にはどんなルールで間接打歩詰が可能か、読者の皆さんも考えてみてください。

でも、本局の狙いは詰上りの間接打歩詰だけではありません。打歩詰には歩が必要ですが、その歩の入手が意外と難しいのです。歩合をしても、Gは歩を跳び越えてしまうので、歩を持駒にできないのです。

ポイントは3手目の77G打。G2枚を組にして、互いが互いの跳躍台になる形を作れば、Gを跳び越えてその先にある歩を取ることができるのです。

このG2枚組を作る手伝いをするのが2手目87G合。他にも有力そうな合駒がある中で、Gの限定合が成立するのは、攻方G2枚組を作るためだったのです。

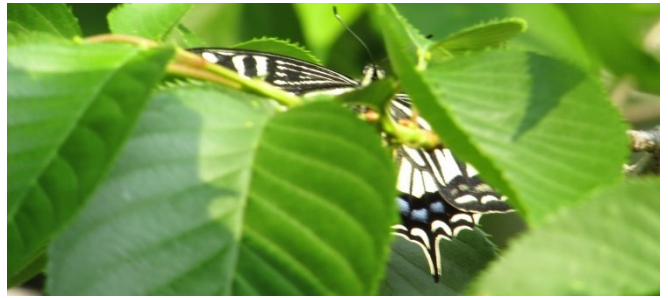
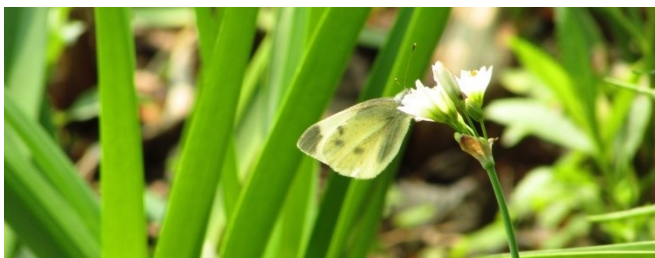
歩に限らず、Gで合駒を取る手段として、G2枚組を作ること、そして2枚組を作る助けになるG合。本局の冒頭5手はGを使った常用手筋として憶える価値があると思います。

【短評】

縫田光司さん

柑が不動のまま歩を持駒にするまで粘る手順に気付くまでえらく苦労しました。詰上りが部分的に対称形っぽくて面白いなあと思いました。

☆本局唯一の正解者は縫田さん。既に先月解答を載っていたので、誤図訂正の発表からわずかの期間で解いていたことになります。お見事！



■ 90-1 変寝夢氏作（正解 10名）

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
			驥	角						二
			雀	王						三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

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】

64 馬(+63 圭) 55 圭=桂 / 43 角成 まで -2+1 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
			驥							二
				王	馬					三
			雀							四
				桂						五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

(逆算図)

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

持駒 なし

〔出題図への手順〕 63 桂成 同馬 まで 2手
〔詰手順〕 43 角成 まで 1手

【作者のコメント】

玉方の持駒を制限しない形での圭→桂がやりたかった。

【解説】

2×2に4枚の駒が固まった印象的な初形。かつて吉村達也氏はこれを「角砂糖図式」と呼んでいました。かなり制約の強い条件に見えますが、フェアリーでは裸玉ですら大規模な手順を表現可能ですから、この程度は制約のうちに入りません。

本局の狙いは作者のコメントにもある通り、わざわざ弱い駒を発生させる逆算です。飛角が固まった角砂糖図式は、飛車を逆算で発生させたいという心理的効果を強化するための仕掛けだったのです。

作意は桂を逆算で発生させるのですが、逆算で発生させた駒で詰める筋ではなく、最初から盤上に置いてある角を使った詰上りを考えれば、比較的早く正解に到達することができるでしょう。桂は意外と強力な駒で、特に馬との相性は抜群です。協力自玉詰などでは桂と馬を使った詰上りが多いので、その経験も応用できると思います。

【短評】

占魚亭さん

角成で詰ますのは見えているので、出すのは桂しかない。

Pontamonさん

協力詰、禁欲協力詰、非連続王手協力詰（推理将棋）以外で初めて解けたフェアリールール作品なので、ひとりで喜んでいきます。

縫田光司さん

トップバッターとしては手頃な難易度の作品と思います。

青木裕一さん

強い駒だと意外とうまくいかない。

井上順一さん

詰上りの発見に時間がかかった。
大駒を逆算で出現させたい。

はなさかしろうさん

レトロおもしろいです。
初形の主役級の駒のダイスが美しいですね。

たくぼんさん

詰上りがパッと浮かぶのでこれは1番に最適。

☆短評を見るとやはり飛を発生させる逆算に惹かれた方が一定数おられたようですね。適度な難度で、今回の作品展の解答増に貢献してくれたのではないかと思います。

■ 90-2 変寝夢氏作（正解7名）

リパブリカン安南協力自玉詰 4-

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

持駒 飛銀

【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。

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

•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)

- 4) 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
- 5) 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。
- 6) 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。

【解答】

14 飛 33 玉 13 銀 22 玉(+12 王) まで 4 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

リパブリカン+他のルールです。

【解説】

隠された「玉」を探す宝探しのような一局。もし最初から 12 王が置いてある図で出題されたら、安南愛好家なら瞬殺でしょう。でも、自玉の位置が分からないために、真っ暗な部屋の中、明かりを点けずに探し物をする困難さを味あわされることになります。

リパブリカンを出題するときには、毎回『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』と強調しているのですが、本局に限っては自玉が最初から 12 にあっても同じ手順が正解になります。

作者の主眼はリパブリカンを他ルールと組み合わせる実験にあるようですが、一種の推理物として楽しめる作品だったと思います。

【短評】

占魚亭さん

詰み形を閃くまで 1 週間近くかかりました。

縫田光司さん

この最終手は大丈夫なのかどうか一瞬不安になる感じですね。

青木裕一さん

攻方は縦、受方は斜め。

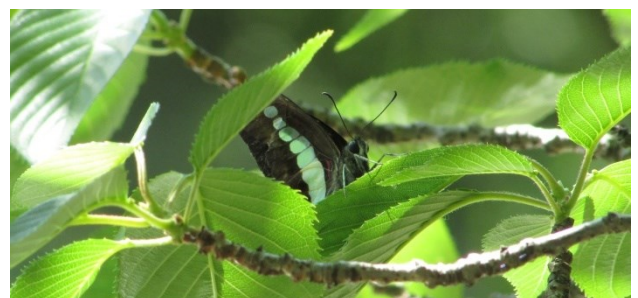
はなさかしろうさん

リパブリカンもおもしろそうなので、おそるおそる。

たくぼんさん

持駒金なら 14 飛、33 玉、43 金、22 玉 (+13 王) なのにと考えて時間がかかりました。

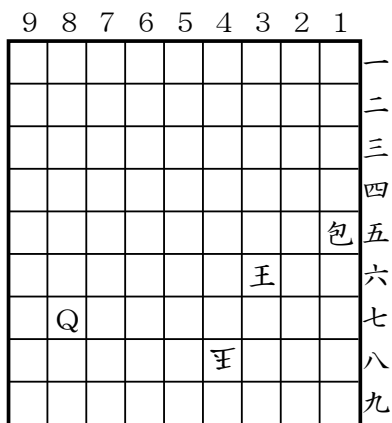
☆飛の上に玉を置くのも安南では有力な詰上り。縦 3 枚並ぶ詰上りは第一候補には挙がりにくい形だと思います。





■ 90-3 変寝夢氏作 (正解 6 名)

協力自玉詰 6 手



持駒 なし

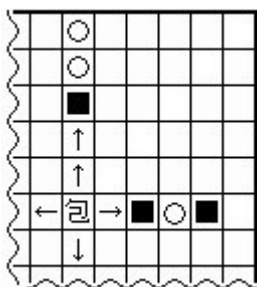
※包: Pao (象棋の包)

Q: Queen

【ルール】

• Pao (包)

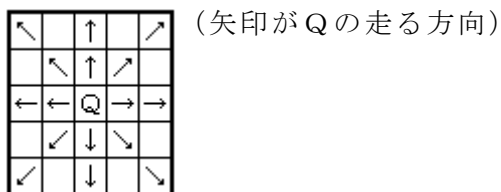
中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。



(■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。)

• Queen (Q)

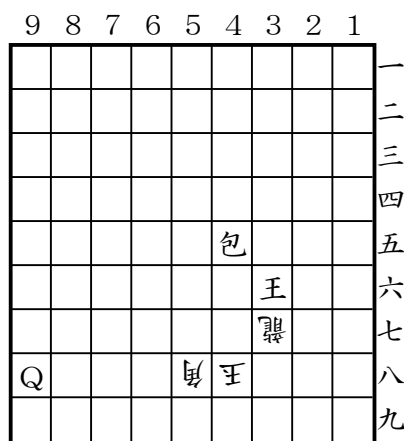
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【解答】

43Q 47飛 98Q 58角 45包 37飛成 まで 6 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

Q の動きと両王手。

【解説】

空中にいる自玉を飛角の両王手で捕まえるのは自玉詰では有名な手筋。でも、無防備玉からその形を作るのに普通は 8 手掛かります。

飛合発生に 2 手、角合発生に 2 手、飛のピン止め解除に 2 手、飛を成らせるのに 2 手。これで合計 8 手です。与えられた手数は 6 手。どうやって 2 手短縮するのでしょうか？

その答えがホッパー系の駒の王手に対する開き応手の利用です。ホッパーの王手は跳躍台の駒が動けば解消できるので、飛のピン止め解除のための 2 手が省略できるのです。

なお、この手順に Grasshopper ではなく Pao を使っている理由は余詰防止。これを五段目に配置して五段目の飛合で上部を抑える平凡な手順を防いでいます。このため跳躍台なしで動ける Pao が選ばれているわけです。

本局は飛合角合の発生に Q を使っていますが、これを飛 2 枚でやろうとすると、非限定が生じるだけでなく、合駒で発生させる飛が足りなくなります。非限定防止と駒不足対策。Q は 1 枚で様々な役割をこなしています。

【短評】

占魚亭さん

Q を大きく動かし、合で大駒のバッテリーを構築。上手い。

縫田光司さん

手は限られているはずなのに詰み形がなか

なか見えず、今回解けた作品の中で一番苦戦しました。

青木裕一さん

25 の退路のふさぎ方に迷いました。

はなさかしろうさん

気持ち良い決め手。
これしかない！？ことに驚きました。

☆皆さん苦戦されたようですが、両王手で鮮やかに詰上るので、解后感は良いと思います。

■ 90-4 変寝夢氏作 (正解 6 名)

協力自玉詰 8 手

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

持駒 銀_n香
※_n香: 中立駒の香

【ルール】

- **中立駒** (「王」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 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】

13 銀 15 玉 16n 香 26 玉 37 金 17 玉
27 金 同玉 まで 8 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手の成を防ぐための初手が狙い。

【解説】

盤上には玉以外相手の駒がまったくなく、自玉は歩と金で守られている初形。通常の協力自玉詰のように合駒を発生させて、それを動かして…などと悠長なことをしては、8 手では詰みません。

実は自玉を仕留める駒は攻方自身の手の中にあります。それが中立駒の香。中立駒は相手からも動かせるので、これで自玉を詰めれば良いのです。これに気付けば、**n** 香を 1 筋に置き、**17** 歩を消して自玉を詰めるという方針が立てられます。

ところがこれには問題が一つあります。中立駒は自分で動かせるので、自分で自玉への王手を外せてしまうのです。

これを防ぐのが初手 **13** 銀。これが仮に **33** 銀だと、最終手で **13n** 香成が可能なので詰になりません。成れさえしなければ、**n** 香を **15** や **14**

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

Imitator の位置(周期 9)と持駒の飛と香(周期 2)を組み合わせて、今話題の最小公倍数原理を形成しました。6 手ごとに持駒の飛と香が入れ替わり、Imitator が 2 段上に移動します。

サイクルを回して、攻方の持駒が香で玉方が飛、Imitator が 4 段目のときに収束できます。

【解説】

「最小公倍数原理」という用語がネット上に現れたのは 2000 年頃。相馬康幸氏の「詰将棋マニアックス」の「どなたか作って下さいな (2000.12.05)」(<http://pylons.style.coocan.jp/tume/hitorigoto/011.htm>) の一項目としてリストアップされたのが最初だと思います。しかし、私が相馬康幸氏からこの言葉を聞いたのはそのはるか前、1985 年頃でした。もしかしたら、「最小公倍数原理」という言葉が作られる以前に、この種の長手数原理を漠然と思い描いていた人もいたかもしれません。

その後、上田吉一氏の「極光 II」が発刊された頃からフェアリーの世界で「最小公倍数原理」に相当する機構を持った作品がちらほら現れ始め、ついに久保紀貴氏の「LCM」で普通詰将棋でも「最小公倍数原理」が見られるようになりました。自分が学生時代に散々考えても実現できなかった機構を持つ作品が、空想ではなく実物として見られるようになったことに隔世の感を覚えます。

本局はその「最小公倍数原理」を、Imitator を使ってスマートに実現した作品です。

この機構のエンジン部分を担うのが、香と飛

の持駒変換です。「35 飛 34 香 同飛 22 玉 33 飛成 同玉」または「35 香 34 飛 同香 22 玉 33 香成 同玉」で飛と香を交換すると、どちらでも Imitator が二段上がります。

本局で使用している盤は、上下が同じ筋で繋がった縦シリンダー盤なので、一段目を通じた Imitator は九段目から現れます。

収束は Imitator が四段目、持駒香の形で、「35 香 34 飛 同香 22 玉 33 香成 12 玉 22 飛」とするしかありません。Imitator が他の位置だと、4 筋の壁に Imitator の動きが阻まれて、22 飛が王手にならないからです。

初形からこの形に持ち込むためには、盤を約一周するだけでは足りません。Imitator は二段ずつ移動し、盤の段数は九段ですから、一周だと一段ずれてしまうのです。

では約二周すれば解決かというところではありません。香と飛の持駒変換が交互に行われるため、Imitator が四段目に来たときには持駒が香ではなく飛になっているからです。

結局、収束に入るためには更に二周が必要で、結局持駒変換は 36 回行うことになります。式で表すと「 $109 = 6 \times 2 \times 2 \times 9 + 1$ 」。本局の手数が手順の構造をそのまま反映していますね。

なお、初形で 32 が石 (●) でなく穴 (○) となっているのは、創作中の名残だそうです。当初は別の収束で作られていて、その時は穴である必要があったのですが、最終図では石でも良くなったわけです。この配置のために、解答者をお無様に悩ませることになってしまいました。本来であれば担当から作者に問い合わせ、石に直して貰うべきだったと思います。

【短評】

占魚亭さん

持駒変換を繰り返しつつ、Imitator を 4 筋の壁に接触しない地点へ誘う。

長編ではシリンダー盤を使えばいいのか！
(思いついたとしても、作れなかつただろうけど)

縫田光司さん

手順も面白いですし、題名がまた絶妙だと思います。

ところで、32 の位置だけ石でなく穴になっているのはどんな理由があるのでしょうか？

一乗谷酔象さん

4筋の石壁の欠け(41)に効きを取る鍵穴探し。2巡要したのは意外だった。

変寝夢さん

5 1に imitator を誘導して2 2飛までのはずなのに、手数短すぎると思っていたら持駒にタネがあったとは。
3 2が穴なのは理由があるんでしょうね。

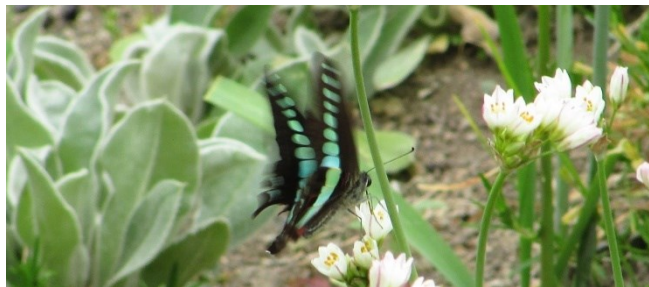
詰ガエルさん

32 が石じゃなくて穴である理由がよく分かりませんでした。

はなさかしろうさん

鍵穴に合うまでシリンダーを回す。
表と裏があって 12 手一組なんです。

☆32 穴の配置に疑問を呈した短評が3つ。これがないければもっと好評を得られたはずなので、画竜点睛を欠く結果となりました。これは担当の不手際としてお叱りを受けても、返す言葉がありません…



■ 90-6 上谷直希氏作 (正解 10 名)

協力詰 9手

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

持駒 なし

【解答】

26 歩 同龍 37 桂 24 玉 35 金 15 玉
16 歩 同龍 25 金 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

特にどうということはない一作ですが、こういった牧歌的な作品がもっと誌面で見られるといいなとは個人的に思っています。

【解説】

攻方の実戦形からピンメイト。分野は違いますが前回の 89-10 (推理将棋) を思い出します。あの作もピンメイトが主題でしたが、ピン止めされる駒が歩だったので印象は随分異なりますね。本局は強力な「龍」という駒を無効化するので、ピンメイトの有難味を強く感じられます。

手順は攻方が小駒ばかりなので、いかに効率よく連携を取るかが重要です。特に詰上りはそれが顕著で、すべての攻駒が詰に関与し、どれ一枚欠けても不詰となります。受方の手順では、ちょっとだけ遠回りな 4 手目 24 玉が良い味を出しています。

本作品展ではこういった「普通のフェアリー」があまり登場せず、どれも気合が入りすぎな傾向がありますね。斬新な作品や、難しい作品ばかりではなく、比較的ポピュラーなルールでそれほど難しくない作品を、気軽に解図したり鑑賞したりできるコーナーが欲しいところです。

ただ、今の WFP 作品展にその種のコーナーを新設するのは、担当のキャパシティを越えてしまうので、どなたかそんな企画を立ち上げて、担当を行っていただけませんか？

り、この移動のために更に開き王手が必要だということも分かります。つまり、97角と95角（または86角）で2枚角のラインを作っておいて、金を88→77→76と移動させるのです。何とも凝った手順ですね。

ここまで分かれば残る作業は収束手順を求める作業と、無駄な手順を省く作業です。後者の過程で、序で銀を捨てるのではなく、残しておいて手数短縮に役立てることも判明するでしょう。

密室型の協力自玉詰には神無大九郎氏の「なりなり」シリーズを始め、多くの名作があります。解答者にとっては論理性と根性の両方を求められる厳しい分野ですが、解けたときの達成感は格別のものがあります。みんなで脳に汗をかきましょう。

【短評】

占魚亭さん

金の動かし方が鍵。意外と難儀しました。

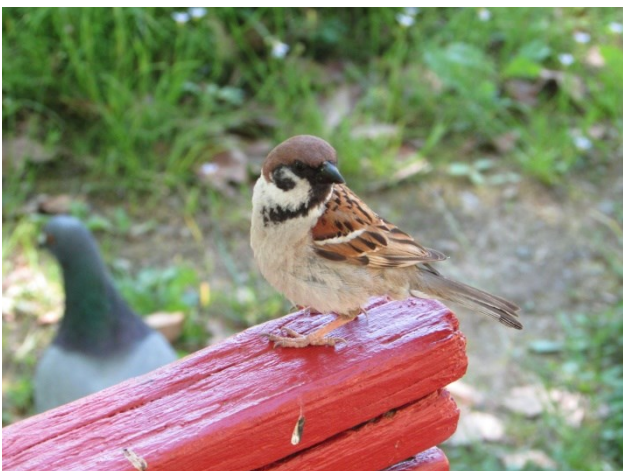
一乗谷酔象さん（※無解）

6段目の塞ぎ方がわからず。

変寝夢さん（※無解）

詰め上がりがさっぱり浮かびませんでした。「なりなり」が頭に浮かんだ。

☆「なりなり」シリーズは良かったですね。今回の正解者は占魚亭さんだけでしたが、あのシリーズで解き方を会得できれば、今後同様の作品が出題されても恐れることはないでしょう。



■ 90-8 尾形充氏作（正解 10名）

最悪詰 13手

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

持駒なし

【ルール】

• 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。

【解答】

16 飛 15 銀 同飛 14 銀 同飛 13 銀
22 銀 同角 13 飛生 同角 22 銀 同角
12 銀 まで 13 手

(詰上り)

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

持駒なし

【主な変化】

- ・ 7 手目 22 銀のところ、
13 飛生は同角、22 銀以下 2 手早い
- ・ 9 手目 13 飛生のところ、
13 飛成は 12 合（飛以外）、同龍まで

【主な紛れ】

がつかず短手数解答でギブアップの2回目の解答をしたのにギブアップを認められず、引き続き解図することになりました。(笑) 不詰み手順が大ヒントになって解くことができました。

どうせ取られる9手目の13飛は、飛成とするのが詰め将棋の流儀かと思ったのですが、成ると12歩/香の合で同龍でも22龍でも早詰みになってしまう最後の落とし穴がありました。(アブナイ、アブナイ)。

☆Pontamonさんの当初の解答は誤解だったのですが、何回か誤りの指摘をして、再解答して貰いました。解答締切まで余裕があり、正解できそうな見込みがある場合、このように再解答を促すことがあります。

縫田光司さん

この頭がこんがらがりそうになる感触が最悪詰の醍醐味ですね。14銀が逆王手なのでそのタイミングで22銀と打てず3連合が成立する、とは上手いことできていますね。

青木裕一さん

たった盤面4枚で虫が良すぎる手順。

一乗谷酔象さん

生飛を12まで呼び込むと失敗する。

井上順一さん

簡素な初形から銀合3回+飛生。
最悪詰を解いたのはキャプタン以来初めてかも。

変寝夢さん

菊田氏の4銀連合を思い出した。スマートな表現だが、反面線が細いとも感じた。

詰ガエルさん

このシンプルな形で3銀連続合が成立しているのが驚き。

はなさかしろうさん

ルールを確認しながらヒントを頼りに手探りで解きました。おもしろかったです。

たくぼんさん

銀合は第一感だが、やり取りは結構楽しめる。

☆解答者全員正解！

■ 90-9 尾形充氏作 (正解 8 名)

最善自玉詰 12手

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

持駒 角2

【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

攻方は受方がどのように応じてても目的を達成するように攻め、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。

【解答】

44 角 42 玉 53 角成 33 玉 34 飛 同玉
12 角 33 玉 43 銀成 同金 23 角成 同龍
まで 12 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な変化〕

・8手目 33玉のところ、23合、23金、23龍
はいずれも同角成以下早詰

【作者のコメント】

易しい手筋物。

良くも悪くも教科書的ですが、主要攻駒が全て動くので捌け感はあると思います。

【解説】

本局のメインは後半8手の畳み込み。それに4手の序が付いた構成になっています。

玉が42へ脱出しそうな形なので、まずはここを塞ぐのが先決。44角から53角成はその対策です。ただ、44角には34玉と逃げる手があるのが気になります。でも読んでみると、34玉に対しては23角とすれば同龍でも同金でも詰みます。鋭い人ならこの変化で、もう収束が見えてしまったかもしれません。

42を塞いだ後、強引に狙い筋に持ち込む34飛を決行します。同玉と吊り出してから、狙いの12角。同龍ならばそこで自玉が詰みます。

受方は詰みを先延ばしするため33玉と逃げるのですが、今度は23角成が狙い筋になっています。ただし、いきなり23角成は同金で詰まないで、43銀成の捨駒で金の利きを逸らしてから23角成を行って、同龍を強制します。序の4手は42を塞ぐだけではなく、43銀成を支える役割も果たしていたのですね。難しい変化はありませんが、捨駒連発で収束を締めくくる手順は理屈抜きに気持ち良いですね。

なお、本局は当初「32と」の配置で、「最善」の指定がなかったのですが、攻方に大駒3枚が

ある危険な形だったので、安全のため最善指定を追加して貰いました。「32と」から「32金」への変更も最善指定追加に伴うものです。ただ、解答が届き始めてから気づいたのですが、最善指定があれば46銀の配置は要らないではありませんか！

90-5でもそうでしたが、近頃筆者は注意力不足で、あまり気が回らなくなっています。担当が頼りない分、作者の皆さんには投稿前の推敲を充分に行っていただき、出題後も図面に誤記がないかなどのチェックをお願いします。

【短評】

占魚亭さん

55角の筋を読んだ後、44角に切り替えました。

☆この短評を読んで最善指定があれば46銀が不要なことに気づきました。この配置は省ければ省いたほうが絶対良いですよ？

縫田光司さん

いざ解き始めてみると意外なほど自然な手順でした。

青木裕一さん

正統派手筋物の雰囲気。

変寝夢さん

対抗系の自玉詰は作りにくそうだなと思ってしまった。

はなさかしろうさん

最善自玉詰と最悪詰は王手/王手解除の義務が逆の関係になるんですね。

たくぼんさん

角打ち角成の繰り返しのリズムがよい。

【総評等】

縫田光司さん

ここまで解けたのだから全問解答したかったのですが7問目の壁が厚かったです。個人的には4、5、8問目(順不同)が特に気に入りました。

変寝夢さん

90-5が解けて嬉しかった。
双方で3枚（3種）以上の持駒で出来たらもっとすごいことになるのかな？

☆最小公倍数原理なので3種だとあまり効果がないかもしれません。5種とかなら凄い作になりそうですが。

たくぼんさん

とりあえず解けたものだけ。あとでやろうとしていたら **FairyTopIX2016** の集計やらなんやらで時間がなくなってしまいました。
お恥ずかしい。

☆私も最近は定型的な作業をこなすだけで精一杯になっています。次回と次々回は共に出題数 14 題ですが、何とか解説の質を落とさないよう頑張ります。

以上

90-8 参考図の解答

参考図 1 :

25 銀 同玉 37 桂 24 玉 29 飛 28 銀
同飛 27 銀 同飛 26 銀 同飛 25 銀
同飛 34 玉 43 銀 同香 45 銀 同香
43 銀 同香 24 飛 同玉 25 銀 まで 23 手

参考図 2 :

18 銀 39 玉 34 飛 35 金 同飛 36 金
同飛 37 金 同飛 38 金 同飛 同飛生
48 銀 同飛生 38 金 同飛生 48 銀 同飛生
38 金 同飛生 48 銀 同飛生 38 金 同飛生
29 金 まで 25 手

参考図 3 :

98 飛 88 歩 同飛 78 歩 同飛 68 歩
同飛 58 歩 同飛 48 歩 同飛 38 歩
同飛 28 歩 同飛 同玉 29 歩 37 玉
38 歩 48 玉 49 歩 57 玉 58 歩 68 玉
69 歩 77 玉 78 歩 88 玉 89 歩 97 玉
96 飛 まで 31 手

Fairy of the Forest # 51結果発表

■ 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

■ 結果発表

【今回の解答者】（敬称略、到着順）
（○は全題正解者）

○占魚亭、○神無七郎、○井上順一

☆うーむ、相変わらず少ない……。



■ 51-01 神無八級 協力詰7手

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

持駒 金4

22金 同龍 21金 12玉 23金 同玉 11金打
まで 7手

（詰上り図）

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

持駒 なし

占魚亭—やさしい簡素形。普通詰将棋っぽい感じ。

☆持駒4枚で7手ということは持駒を打っていくしかなく、それも金とあつては飛躍的な手は望めません。我ながら地味な手順ですね。

井上順一—一気前よく12金と捨てる7手では詰まない。

七郎—最初は「12金 同玉 23金 同龍 11金」の筋を読んでしまいました。龍を一步ずつ前進させないと手数不足になるんですね。

☆23金が退路封鎖の一手ですが、金2枚での詰上りは想定できるどころ。42飛は32飛の方がコンパクトですが、22金～32金の紛れを見せたものです。21龍が馬なら、この順で余詰みます。

■ 51-02 神無七郎 協力詰53手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									一	
							歩	料	歩	二
							皇	と		三
							馬	香	と	四
								香		五
							玉	香	王	六
								歩	將	七
										八
										九

持駒 歩3

15 と 同玉 16 歩 14 玉 13 と 同玉 23 香成
 14 玉 13 杏 同玉 23 香成 14 玉 13 杏 同玉
 23 香成 14 玉 13 杏 24 玉 14 杏 同玉 15 歩
 13 玉 14 歩 23 玉 13 歩成 24 玉 23 と 14 玉
 24 と 15 玉 25 と 16 玉 26 と 同銀生 17 歩
 15 玉 16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 23 玉
 13 歩成 24 玉 23 と 14 玉 24 と 15 玉 25 と
 16 玉 17 歩 同銀成 26 と まで 53 手
 (詰上り図)

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

持駒 なし

作者一銀を裏返すのが狙いですが退路封鎖にもなっています。いろいろと細工ができそうな素材ですが、たまには軽くまとめるのも良いと判断しました。

☆15 とから 16 歩を打ち、2筋のと金と香を捌くまでは必然手が続きます。☆3枚目の香を23へ成り込み、14玉に13成香ですが、今度は24玉とかわすことができます。そこで14成香と捨て、同玉に15歩以下、序に打った16歩を活用します。

☆2筋のと金追いから16玉となった局面で、26と、同銀「生」に17歩と打ち、今度はこの歩によって歩突き～と金追いが繰り返されます。

☆再び16玉となった局面で、17歩がとどめの一手。同銀「成」と退路を塞いで26と引まで、還元玉の詰上りとなります。

井上順一 一銀を成銀に変えての詰上り。退路がどこにあるのか、という初形だが、王手を続けていくと狙いがわかる。

占魚亭 一軽快で楽しい駒繰り。成らせ&スイッチバックの退路封鎖が上手い。

☆いつもの重厚さこそありませんでしたが、楽しめる作品でした。軽くまとめた作者の判断は的確だったと思います。

【総評】

占魚亭 一投稿できず、すみませんでした。

☆スケジュールの都合により募集期間をひと月短縮したことを、断っておくべきでした。

七郎 一出題作がたった2題というのは淋しいですね。協力詰専門のコーナーとして何らかのテコ入れが必要だと思います。

例えば、九州G作品展のオマケ的な位置付け自体を見直し、課題なども外して、四半期に一度の常設展にするとか。それで作品が集まるかどうかは分かりませんが、Fairy of the Forestには何でもありのWFP作品展とは異なる独自色を出して欲しいと思います。

☆WFPの軒先を借りた時点で、九州G作品展のオマケ的な位置付けは脱したつもりでいたんですがね。それはともかく、作品不足は事実であり、七郎さんの提言は重く受け止めたいと思います。

Fairy of the Forest # 51 課題発表

■ 2017年05月20日：課題発表：(協力詰)

「自由課題」

- 2017年07月15日：投稿締切
- 2017年07月20日：出題
- 2017年08月15日：解答締切
- 2017年08月20日：結果発表

■ 課題発表

七郎さんの提言を受けて、今回はとりあえず課題はなし、としてみます。さてさて、どうなることやら……。

何にせよ、少しでも多くの投稿をお待ちしております。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

「教材に使えるフェアリー作品展」結果

上谷直希

担当者の思いつきとパクリで始まった企画、「教材に使えるフェアリー作品展」。

(本家は「創棋会通信+α」さん

<http://sokikaitusin.blog.fc2.com/blog-entry-102.html> です)

3月に解答募集を始めました。11名から18作を頂戴する大盛況ぶりで、そして解答も大盛況。本当にありがとうございます。

解答者のみなさんは以下の通り。

(敬称略、解答到着順、カッコ内数字は正答数)

山路大輔(14)、柳原裕司(1)、変寝夢(14)、則内誠一郎(17)、チョロ松(5)、縫田光司(16)、井上順一(11)、青木裕一(13)、たくぼん(16)、神無七郎(17)、ほっと(16)、詰ガエル(8)、高坂研(10)、占魚亭(14と2/3)、神在月生(6)、洞江元太(8)、はなさかしろう(2)、尾形充(13)

以上19名もの方から解答いただき大盛況の結果稿となりました。スゴイ文量になり嬉しい悲鳴をあげております笑

Excelで正誤表も作ってみたものの、あまりにも大きいサイズになってしまい入りきらないので、また何か別の形で提出させていただきます。

投稿、解答、感想、いずれもたくさんコメントをいただき、おかげさまで大変賑やかなイベントになったと思います。これを機にWFPがもっともっと賑やかになっていけば嬉しいです。

では早速作品のほう見ていきましょう。

■ルール説明

WFP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、互いに利きが入れ替わる。

【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】(衍)

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。

① 久保紀貴氏作（正解者 16 名）



持駒 なし

- a) 普通詰 3手
- b) 協力詰 3手

[ヒント] 協力詰ではすかし詰が認められていないので.....

【作意順】

- (a)37 飛、26 玉、17 飛まで 3 手詰
- (b)48 飛、26 玉、28 飛まで 3 手詰

【作者解説】

まず a)から。

27 に逃げられては困るので飛は横に開くのですが、17 飛や 57 飛では 47 歩の捨合があります。よって初手は 37 飛で、対しては 26 玉の一手。ここで 57 飛と左に開くと 37 歩捨合が好手でこれも逃れるのですが、17 飛と右に開いて解決します。

次に b)。

協力詰では玉方が協力してくれる関係上、普通詰将棋の作意も勿論全て再現可能です。普通詰将棋として 3 手で詰む順があるのであれば、協力詰でもそれは成立するはず。なのに協力 3 手がツインになっているとはどういうこと？と不思議に思ってもらえれば作者冥利に尽きます。

ヒントで種明かしをしている通り、協力詰では透かし詰が詰みとして認められていません。なので a)の作意は詰んでいないことになってしまうんですね。そこで合駒の余地が生じないよう、b)では両王手を狙います。48 飛と一步下

がるのが好手で、これで 26 玉に 28 飛迄。これが b)の作意です。

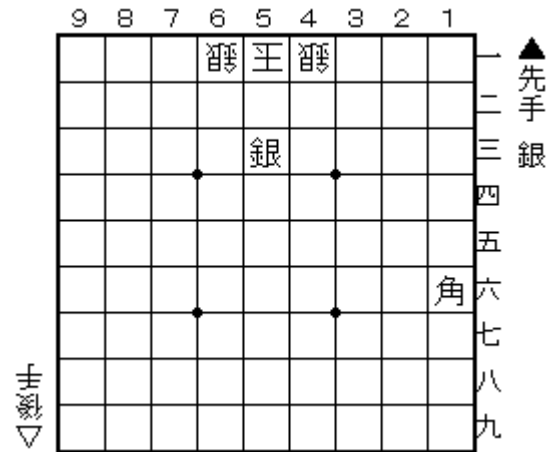
創作当初は作意を成と生で対比させることを考えていたのですが、片方だけで必要になる駒が多くなりそうの方針転換しました。もっとも本作も 49 香が a)のためだけ、16 歩が b)のためだけの配置となっており、不満の残るところ。機会があればリベンジしてみたいテーマではあります。

以上、僭越ながら解説とさせていただきます。

【担当コメント】

まずはこの図を見てください。

ばか詰 3 手



え、この図はもう見飽きたって？いやいや、ルールは「ばか詰」ですよ。

有名な普通詰将棋をばか詰にチェンジしてみました。ルールが違って作意順に変化はあるでしょうか？

……ありませんね。結局ばか詰としても本図は 3 手の完全作となります。

「一般的に、普通詰将棋を手数・図面そのままにばか詰に変更しても、同じ手順は再現可能」ということが言えそうです。そして本作は、その常識を打ち破る一作と言えるでしょう。

普通詰将棋で再現可能で、ばか詰では不可な手順はどうやって生まれるのでしょうか？そんな手順を生み出そうと思えば、両者のルールの違いを利用するしかありません。そこで着目されるのがばか詰での「透かし詰不可」のルールなのです。

a)の手順をb)のばか詰で再現不可である理屈にこの「透かし詰め不可」ルールが活用されていることを、ばか詰が初めてという方は是非ご確認ください。

「教材に使えるフェアリー作品展」のトップバッターとなった本作ですが、ばか詰と普通詰将棋の違いを感じることができる理想の教材だったのではないのでしょうか。

【短評】

山路大輔さん — フェアリー(協力詰)独特の「透かし詰の禁止」を普通詰と協力詰の対比を用いて上手く表現していると思います。手順も飛のみで作品としても面白いと感じました。

☆手順の統一感、さすがの着眼点です（全然気付かんかったわ）。

変寝夢さん —

やっぱり初手飛成は詰まないなあ。同一形ルール変化物は面白さが増幅するかどうか微妙な分野だと思います。

☆ルール間に関連が無い場合は私も同意見です。ただ本作の場合、「かしこでできる手順は普通ばか詰でもできるのに、生じるのは別の解」という部分が面白く、ツインとして出題する意義は十分有るように思いました。

チョロ松さん —

どちらも普通詰のような協力詰のような不思議な味。

則内誠一郎さん —

気品のあるツインだと思います。

たくぼんさん — 普通詰将棋と協力詰で共に唯一解。内容もすかし詰めと両王手の対比と言うことなしの1作

縫田光司さん — 協力詰の教材というだけでなくツインという出題形式の教材にもピッタリな作品だと思います。この作品がトップバッターなのは解答者増に貢献しそうですね。

井上順一さん — 普通詰の手順が協力詰で成り立たないというのがおもしろい。ところで普通詰というのは普通に使われる言葉なのでしょうか。意味は何となく分かりますが。

☆言われてみれば確かに気になる表記だったかもしれません。フェアリー歴が浅く、具体的な指摘はちょっとできないのですが、ここが初出というわけではないように思います。

「伝統詰」っていうとフェアリーには伝統は無いのかという感じがひょっとしたら出てしまうかもしれないし、「かしこ詰」というと最善詰との区別がつきにくいなあ…。という思いがありました。

青木裕一さん — 片方の手順でのみ必要な駒がなさそうところが良いです。(16歩はもしかしたら……)

☆片方の手順で不要な駒は49香と16歩の2枚です。ただ歩のほうは個人的にはあまり気になりませんでした(最終手の味も良くなりますし)。ツイン文化本家のチェスプロブレムのほうは詳しくないのですが、「配置駒が両方の条件、解で必要となっているか」を気にするのは詰将棋作家ならではなのかもしれません。

ただ、本当に一枚も双方解で遊ばない図が完成したとしたら、決定版として後世に語り継がれるんじゃないかなあと思います。

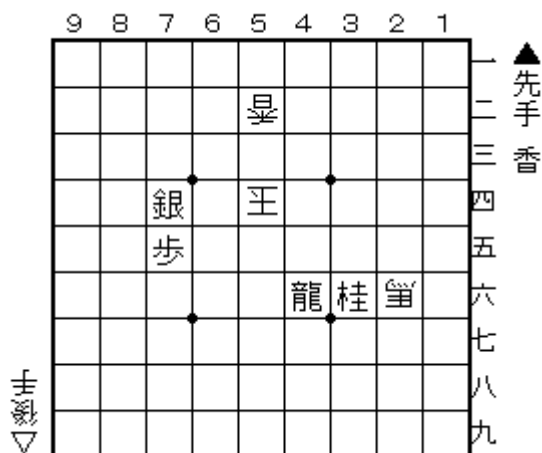
神無七郎さん — 配置が同じで手順が違う普通詰将棋と協力詰のツイン。

一見無理そうな組み合わせでも、深く考えると実現できることがある、という意味での教材でしょうか。

この形式のツインには山田嘉則氏の例がありますが、手順の鮮やかさという点では久保氏のこの作品の方が勝っていますね。



[参考]山田嘉則／詰将棋パラダイス／1993年
4月 詰将棋または協力詰 3手



☆図面を貼ってみました。

☆私が本作を知ったのはつい最近。適当にバックナンバーを眺めていたとき偶然目にしました。なんたる偶然。七郎さんが指摘されるぐらいですし、有名作なのでしょう。

こちらはこちらで、中合で逃れる筋が隠し味となっております高級感があります。

ほっとさん - かしこ or 協力のツインは過去にもあったが、それらの多くは2つの手順に関連性が無いものだった。その点、これはとても良い。

詰ガエルさん - 対比が素敵でした。

高坂研さん - b)では49香が不要駒になっているのが一寸残念だが、発想は面白い。

占魚亭さん - 普通詰将棋と協力詰の違いを説明するのに最適の3手詰。

神在月生さん - 詰上り玉位置と最終飛の二間ずらしの対比。

洞江元太さん - ばか詰とかしこ詰の差が端的に表現されていてまさに教材向きですね。

尾形充さん - エレガントの一言。

② 青木裕一氏作 (正解者 16名)

協力詰 8手



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？

【作意順】

45歩打、同金、25玉、26歩打、24玉、35金、15玉、25金 まで8手

【作者解説】

攻駒が足りないので45に打って、戦力を増強したいところ。強い駒を打ちたいところだが、正解は歩。打った駒を取って、玉を25に逃したら飛の利きを遮断しつつ金のひもとなる歩を打ちます。一旦、24玉として金を引き寄せたら、15に逃げて腹金まで。

ところで、45に打った駒が他の駒だったら、どうなるのでしょうか？打ったのが角桂は26に打って王手できないので、最終手で飛が利いてきて不詰。飛香なら玉が24に引けないので、金を連れてくることができなくて不詰。金銀なら玉が15に上がれないので、逃げる余地が生じて不詰。なので、初手の駒は前に1つしか利かず、斜め前にも利かない歩が唯一の正解になります。

玉の退路開けの表現として不成やそっぽなどがありますが、あえて弱い駒を使う不利応接で行ったのが本作です。

【担当コメント】

受先形式というのは、ふつうのばか詰（もちろんかしこでもいいです）が始まる前に、受方がまず最初に自由に1手を指すというルールです。多くの場合その1手が作品の主眼となるわけですが、本作ではどうでしょうか？

攻方が明らかに戦力不足なので、初手は45に打って攻方に戦力を差し出すしかなさそう。どうせあげるなら強い駒のほうがいいはずなのに、本作で献上するのはなんと最弱の歩！普通詰将棋でいう不利合のような趣ですね。手順を追えばその意味付けは一目瞭然。歩以外の駒を使うと、玉の移動経路のどこかで不都合が生じるかあるいは2筋に飛の利きが残ることをご確認ください。

ばか詰で一番出しにくい(意味付けが難しい)合駒は歩。本作はその歩を合駒でなく受先形式で発生させたのが目新しいと思います。

作者の青木さんは春霞賞など普通詰将棋で大活躍されている印象ですが、最近はWFPにも登場されることも多くなりました。今後の青木さんのフェアリー作品も要注目ですね。

【短評】

山路大輔さん — 協力詰であれば飛車のような強力な駒を持った方が詰みそうなのに、歩が最短で詰むという点が意外性があり、フェアリーの面白さを感じさせる作品だと思います。

柳原裕司さん — 飛角金…と高い駒から順番に考えて行き、最後の歩が正解と分かった瞬間、声を上げた。フェアリー初心者にとっては、初めて古典の52角成(馬)に出会ったときのような感動。

☆柳原さんは敢えて本作のみの解答でした。それだけ印象的な作品だったということでしょう。

変寝夢さん — なるべく早く詰まされるためには歩を渡さなければならないということか。金の配置は紛れを減らしたのかな。

チョコロ松さん — 最弱の質駒が意外！飛車や角を取って合駒を稼ぐ筋で苦戦。

則内誠一郎さん — 「X、同金、25玉、X」にまさかの答が！

たくぼんさん — 受方から見て歩先飛金銀香ですね。金の横滑り趣向も含めて完成品ですね

縫田光司さん — 歩が正解、というのが妙に気付きにくくて、難しくない手順のはずなのに悩みました。

神無七郎さん — 協力詰では弱い駒を渡すのが妙手ですが、よりによって一番弱い駒を渡すとは…私は最初45香にヤマを張ったのですが、見事に外されました。「裏の裏を考えなさい」という教材かな？

ほっとさん — 歩が一番役に立つとは。

詰ガエルさん — まさかの歩！！一番弱い駒じゃないとダメだというのがいいですね。

高坂研さん — 歩が最も役に立つとは意外。かなり悩まされた。

占魚亭さん — 「飛と思いきや歩」の意外性。

神在月生さん — 大きい駒では不詰。所謂不利先打系。

洞江元太さん — どんな駒でももらえる状況で敢えて歩をもらう。

尾形充さん — 初手妙手は受先の理想的な構成。

☆理想的です。



③ほっと氏作（正解者 16 名）

天竺協力詰 3手

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

持駒 角

- a) 出題図
- b) 95飛→桂

【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。

【作意順】

- a) 99 飛、同玉、88 角まで 3 手詰
- b) 91 角、同玉、83 桂生まで 3 手詰

【作者解説】

<解説>

- a) 玉を 99 に移動させてから 88 角と打つと、玉=角となっているため逃げ場が無く詰みとなります。
- b) 玉を 91 に移動させてから 83 桂生とすると、玉=桂となっているためこちらも逃げ場が無く詰みとなります。

a)b)とも、玉を隅から隅まで移動させるのが狙い。玉を大きく派手に動かしやすいのが天竺の特長です。

なお、「c)85 飛→92」くらいで、11 に移動させることも可能です (99 飛、11 玉、22 角まで)。しかし初手が捨駒でなく、手順の対称性が今一になってしまうので a)b)のみとしました。

<天竺詰について>

天竺詰は、性能が変化する駒が玉のみで、行

き所の無い駒や二歩についても普通詰将棋と同様です。性能変化系の中では、安南や対面よりも敷居が低く、フェアリー初心者でも入りやすいと考えられます。天竺詰の特長は、(先ほども書きましたが) 玉を大きく派手に動かしやすいことです。一方で、小駒主体で追う場合に玉を制御しやすく、盤面上段でも中段でも似た機構で手順を構築しやすいことも挙げられます。そのためか、他のルールに比べて煙詰が多数作られています。これについては、
WFP9 号 フェアリー煙詰総まくり 2
WFP10 号 フェアリー煙詰総まくり 3
を参照してください。

このように、かつて花型だった天竺詰ですが、1990 年代に入ってからほとんど発表がありません。あるいは、「天竺ルールでできることはもうやり尽くされており、新味ある手順は作れない」と考えている作家も多いのかもしれませんが、しかし、出題形式やルールを工夫することにより、短手数であっても新作ができるはずで。特に、1990 年代以降に広まった形式やルールとの組み合わせはほとんど作例が無いため、面白い作が眠っていると考えられます。

具体例として、今回の作品展[3]はツイン形式での作例であり、第 91 回 WFP 作品展 91-9 と 91-10 では強欲ルールとの組み合わせとなります。

今回の発表作を通じて、(天竺に限らず) 発表作の少ないフェアリールールについて見つめ直すきっかけとなれば幸いです。

【担当コメント】

ほっとさんはツインでの登場になりました。ツインでは提示する 2 種の手順で対比と並列を駆使して 1 解以上の効果を目指すことが多いことは有名です。本作は異なる種類の最遠打を極限にまで切り詰めた手順、配置で見せてくれました。短評を拝見する限り、明快な狙いは十分解答者に伝わったようです。天竺は近頃あまり見なくなったルールで解答が集まるか少し不安ではありましたが、杞憂だったようですね。

また本作はツインでしたが、作者解説にもある通り 3 解ピシッと完璧にそろったバージョンの登場にも期待したいところです。きっと難しいのでしょうか…。

また、作者コメントにあった WFP 該当号のリンクも貼っておきます。

9号→

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP9.pdf>

10号→

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP10.pdf>

【短評】

作者さんー 改めて見直すと、教材というより例題として使うのが適切？

☆「教材」という言葉の捉え方も人それぞれでした。

山路大輔さんー (a)は、最終手が限定される理由に感心しました。(b)は一瞬「なぜ桂馬？」と二度見してしまいました。自分としては(a)が悩み、先に(b)を解くことで天竺の特性が理解でき、(a)を解図することができました。どちらもダイナミックな駒の動きが面白かったです。

チョロ松さんー 会合で耳にした符号の記憶を頼りに...

変寝夢さんー 天竺も久しぶりに見ると派手な動きに感じますね。意味づけ云々関係なく純粹に動きだけを楽しみました

則内誠一郎さんー 天竺の広大さを知るための教材。

たくぼんさんー 初手の対比が移動と駒打ちでそれも趣き

縫田光司さんー 天竺詰って（ルール名は見覚えがありました）もしかすると初めて解いたかもしれないです。この作品も、ルールの特徴と「ツイン」の味わいがよく出ていて教材にピッタリですね。

井上順一さんー 隅での詰み。うまくツインになっている。

青木裕一さんー 95の駒を変えるだけで最遠打の位置を変えているのが上手いです。

神無七郎さんー

横と斜めの大ジャンプですね。天竺ルールの教材か、ツインの教材か微妙ですが、「両方」というのが無難でしょうか。

詰ガエルさんー

bが先に解けました。どちらも似た理屈なのがいいですね。

高坂研さんー

無駄な紛れもなく、本作品展の趣旨にぴったりの作。

☆「無駄な紛れ」とは新鮮な表現です。紛れは多ければ多いほどいいわけではないのですね。

本作では紛れの少なさがプラスに働いていそうです。

占魚亭さんー 85飛で支える2手順。

神在月生さんー 最遠の競演。

洞江元太さんー 詰上がりが対称的で面白い。

④山路大輔氏作（正解者 15名）

マドラシ協力詰 5手

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

持駒 歩

[ヒント] トドメは歩！

【作意順】 27角、49角、38歩、27桂生、37歩まで5手詰

【作者解説】

「マドラシ」は、受け手として盤上に駒を発生でき、その切り返しとして攻め方の駒を盤上に発生できます。これを利用して初心者にもわかりやすい教材に使えるフェアリー作品を作ってみました。

さて問題を見てみましょう。持駒は歩。この盤面で「37歩」とすると打歩詰です。しかし、もしもこの歩が「38」に配置されていたら…37歩と突いて詰みです。すなわち4手で38歩を発生し、最終手で37歩とすれば良いとわかります。そこで「マドラシ」ルールを使います。

まずは「27角」と王手。これに対しマドラシ特有の受け手「49角」が登場します。両者の利きが重複することで、この時点で27角は動けず、玉を取ることができません。この利きの重複を解消する一手、それが「38歩」です。38歩により角の利きの重複が解消されるため、この38歩は王手となります。狙いどおり歩を発生させた後は「27桂不成」とし、これで念願の「37歩」が成立するわけです。

【担当コメント】

氏も普通詰将棋の若手有力作家としてすでに名が通っていると思いますが、一方で私からの執拗なフェアリー勧誘の一番の被害者でもあります笑。

今回も無理を言って1作出してもらいました。どうもです。

さて本作は初形から打歩詰の局面です。ばか詰でも普通詰将棋と同様打歩詰は禁手であることは代わりません。しかし打開法はずいぶん違ったものになりそうですね。

初手と2手目でマドラシ対が完成します。お互いの利きがぶつかり、角は膠着状態に陥り結果利きが無くなります。このマドラシ対を発生させた理由は3手目で分かります。歩を1つ控えて打つことで、最終手を打歩詰ではなく突歩詰にするのが本作の構想だったのです。

シンプルながらも、構想作家としての実力の片鱗が垣間見える一作でした。

もっと氏のフェアリー作品を見てみたいですね。

【短評】

変寝夢さん — ここで先打突歩が見られるとは意外。角の置き場所は人によって好みがあるかな

則内誠一郎さん —
巧妙な作品。教材にするのは勿体ない。

たくぼんさん —
歩打ち～歩突きとは気持ちよい手順

縫田光司さん — マドラシっぽさが詰まった手順もさることながら、ヒントが絶妙でよいですね。

☆作品の良さに気付かせるヒントになっていると思います。

井上順一さん — マドラシだと歩で直接王手にならなくても歩を打てる。

☆作図上重要なポイントですね。

青木裕一さん — 先打突歩詰はヒントからわかるのに、なぜか苦戦しました。

神無七郎さん —
マドラシ版先打突歩詰の教材。2手目いきなり同桂生だと37歩が打歩詰なので、一拍置くと…

先打突歩詰はこの後にも出てくる（誰の作でしょう？）ので、すぐにピンとききました。

ほっとさん — 先打突歩。地味だがうまい。

詰ガエルさん — ヒントのお陰で解けました。

高坂研さん — センスいいねえ！

占魚亭さん — 打歩打開の好手順。マドラシならではの38歩が好着手。

神在月生さん — 歩を盤面に発生させる。所謂先打突歩詰。

洞江元太さん — 駒を配置して間接的に王手ができるのもマドラシの特徴ですね。

尾形充さん — 普通詰将棋ではできないことを端的に簡潔に実現。

☆狙いが明快で好評でした。

⑤尾形充氏作（正解者 14 名）

PWC協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
					王				二
				王					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。

【作意順】 64 飛、同角/53 飛、17 角、53 玉/44 飛、43 飛成まで 5 手詰

※ 2 手目は角に取られた飛が、角がもと居た 53 地点に移動したことを示している。4 手目の表記も同様。

【作者解説】

66 飛の「移動」ですが、王手で直接動かすだけでは手数的に 3 回が限度なので、少なくとも 1 回は受方にとられることによって動くこととなります。

初手ですが、17 角では残り 4 手で 4 回移動は無理なので 46 飛か 64 飛に絞られますが、ここもヒントを優先して 64 飛、同角/53 飛と決め打ってほしいところ。後半 3 手は理詰めというより閃くかどうかですが、ここからが教材らしい手順です。17 角に 53 玉/44 飛が再生する攻駒を盾にする PWC 独特の受け。対して最終手 43 飛成が、これまた PWC 独特の「取れない紐なし駒」を含む両王手。結局、「移動」の内訳は王手で 2 回、取られて 2 回でした。

作品としては、PWC らしさたっぷりの手順をうまく飛角図式にまとめられたと思います。配置は恐らく絶対で、飛角の位置を僅かでもいじると余詰が発生しますが、そのあたりも見てもらえるとすごく嬉しいです。

【担当コメント】

フェアリーランドでも WFP でも活躍させている尾形さんの一作。PWC で登場です。

作者解説もある通り、飛が目まぐるしく移動する手順になっています。PWC は駒位置がどんどん変換されていきますので、暗算で解くのが特に難しいルールなのではないかと思っております笑

本作の詰め上がりは PWC ならではのものの。龍に紐がついていないように見えますが、玉で取り返しても駒位置が入れ替わるだけで、王手がかかっている状態は変わりません。適切な応手もなくこれで詰みとなります。習いある詰め上がりではあるものの、フェアリーメイト（そのルールならではの詰め上がり）はそうでないものに比べグッと引き締まって見えますね。

作図のほうの目線で本作を見てみると、やはり 1 枚ポツンと離れた角が気になりました。しかしこの角を離すのにも理由があって、1 つでも近づけると角を転回する詰め筋が生じるようです。何も理由のない配置など、この作者に限ってありえないでしょう。

【短評】

山路大輔さん — 詰上がりが見えず、苦戦しました。17 角に 53 玉とできる点が PWC ならではのですね。

変寝夢さん —

17 角は盲点だった。ヒントが大いに役立った

則内誠一郎さん —

玉方の飛が 45 飛成迄の筋を防いでいます。

たくぼんさん —

4 手目が PWC 特有の好手でした。

縫田光司さん — この手順が飛角図式でままとまるのは素晴らしいですね。このルールが初めてな人にはちょっと難しめな気がしますが、そ

こはヒントで補う感じでしょうか。

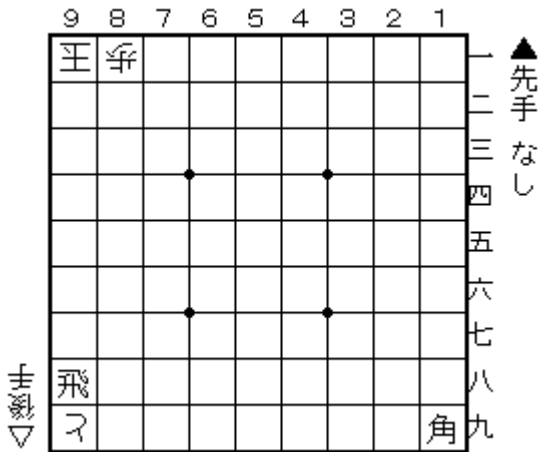
井上順一さん ー
これはヒントのおかげで解けた。

☆ヒントへのコメントが多く寄せられました。

青木裕一さん ー
PWCだと紐なしの駒が取れないんですね。

神無七郎さん ー
射手の矢から身を守るため、咄嗟に敵兵を盾にしたものの、両者の同時攻撃であえなく絶命。相手の駒を合駒代わりに使う PWC 版「魔女返し」の教材ですね。

☆「魔女返し」は私の記憶が正しければキルケ発祥の手筋だったはずです。
【キルケ】駒取りがあった時、取られた駒は最も近い初期位置に戻り（成駒は生駒になって戻る）、初期位置に駒がある場合は戻らない。



普通詰将棋ならば詰んでいる局面ですが、キルケでは詰みになっていません。
98 と /28 飛 (=と金を動かして飛を取り、取られた飛が初形位置の 28 に戻ったという意味の棋譜表記) という受けがあります。この「98 と」のように、受方の駒でなく攻方の駒を飛ばし遮断駒として利用する手筋のことを「魔女返し」と呼んでいるはずですが。
(具体的な定義が載っているサイトってありますか？)

ほっとさん ー 4 手目が PWC ならではの手。

詰ガエルさん ー 4 手目 PWC 特有の手で盲点でした。ヒントが無かったら、かなり難しそうです。

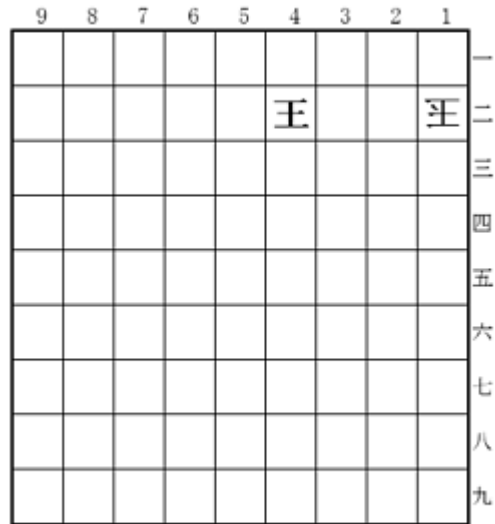
高坂研さん ー 3 手目 66 角しかないと思い込み苦戦。PWC 特有の受けがなかなか見えなかった。

占魚亭さん ー きれいな両王手のフィニッシュ。

洞江元太さん ー
飛角図式の教材にも見えそうな問題です。

⑥尾形充氏作（正解者 11 名）

背面協力詰 9 手



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。

【作意順】13 歩、14 角、22 歩成、13 玉、23 と、24 銀、14 と、15 桂、12 角まで 9 手詰

(BONUS TRACK) 34 桂、21 玉、32 桂成、33 桂、同玉、12 玉、11 桂まで 7 手詰

【作者解説】

ヒントを信用して解図を進めてみます。王手を続けるため歩成は当然として、攻方歩はあと 3 種の駒に変身することになります。玉方が背面駒を繰り出せる機会は最大 4 回なので、結構

忙しい局面です。

まず初手 13 歩に対する対応ですが、玉が逃げると以降の 7 手でヒント要件を満たすのは流石に厳しそう。ということで背面駒、14 角と受けてみます（桂ではその後王手が続かない）。続く 22 歩成に対しては 13 玉、あるいは 23 角・銀（桂香歩はその後王手が続かない。飛金は禁手。）のいずれかになります。ここからは試行錯誤するしかないですが、攻方がやや戦力不足であることを考えれば、14 角を手順に入手する作意に辿り着くこともそう難しくはないかと思えます。

結局、攻方歩は角→と金→銀→と金→桂の順で 4 種 5 回の変身を遂げました。

本作の自己評価ですが、短手数で密度も濃く、この内容で双裸玉なら上出来だと思っています。ちなみに、攻方 42 玉は 31 を押えているだけでなく、6 手目 24 角を消している会心の配置です。気付いてもらえたら嬉しいです。

最後に「BONUS TRACK」ですが、これは本作よりかなり易しいと思います。作意は「24 桂、21 玉、32 桂成、33 桂、同玉、12 玉、11 桂」。攻方玉が動くところと反則っぽい最終手がポイントでしょうか。本作とは手順に関連がなく内容も大幅に劣るので、あくまで「BONUS TRACK」、ツイン又は姉妹作で出題する価値もないという判断です。

【担当コメント】

本作を見たとき、「やられた！」と思いました。お蔵入りでほったらかしにしていた自作の在庫にこの手順、この詰め上がりのものがあったからです。配置に満足できず放置しておりましたが、なるほど双玉にすれば良かったのですね…。恐れ入りました。

背面では背駒を発生させることで王手を解除する応手があり、本作ではその背駒を 3 種も発生させているのは特筆すべき点です。最終手も玉の利きを角に変えることで詰ませるフェアリーメイトであり、隙のない仕上がりになっていますね。自玉が終形で遊んでいないのも見逃せないポイントです。

BONUS TRACK の扱いに関しましては私も同意見で、一緒に出題するとするなら 2 作同士の関連性は欲しいなあと思ってしまうたちで

す。手順の出来どうこうより、比較できるか、対比できるか、関連性があるかどうかのほうを重視したくなります。

【短評】

山路大輔さん — 最終手で詰んでいることに気がつきませんでした。

変寝夢さん — 4 手目と 8 手目がなかなか分からなかった。13 歩、21 玉、12 歩成、13 飛にかなり惑わされた

則内誠一郎さん — 超難解作。詰み形の発見まで数日かかりました。

☆則内さんは BONUS TRACK の解答も。

たくぼんさん — 15 桂がお見事！

縫田光司さん — ルールに慣れていないとかなり歯ごたえのある作品じゃないかなと思いますが、初手が絶対手なのとヒントの存在でやや緩和されていますかね。42 が王なのは 6 手目 24 角の余詰を消しているんですね。BONUS TRACK で 42 王の顔を立たせた形でしょうか。

青木裕一さん — 教材にしては難しすぎます。

神無七郎さん — 2 回目の角の背駒がいつ出るのかなと思っていたら、銀と桂の限定背駒が出てきて新鮮に感じました。教材用というよりむしろマニア向けかも。動かない 42 王の存在感がとても大きいですね。

ほっとさん — 背面らしい手順。

占魚亭さん — 角で仕留めるとは思いませんでした。

【BONUS TRACK】還元玉になるのがいいですね。

洞江元太さん — 24 銀の限定の仕方が上手い。しばらく角との差がわかりませんでした。

【BONUS TRACK】持駒が歩の時とは打って変わって桂馬のみの登場。最初は 24 桂 25 飛の順を考えてしまいました。

⑦尾形充氏作（正解者 14 名）

自玉詰 12手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
						歩			五
							歩		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…。

【作意順】

15 飛、27 玉、17 金、(イ)36 玉、28 桂、37 玉、27 金、同玉、17 飛、同玉、18 金、同桂成まで 12 手
(イ)37 玉は 35 飛、36 合、38 歩、同桂成、28 金、同成桂まで

【作者解説】

持駒を 15 金又は 28 桂と置けたら 18 金、同桂成までの 2 手詰、というのがヒントの作意。16 から逃さぬ攻めが本図の基本方針です。ということで、まずは 15 飛と打ってみます。当然の 27 玉に 17 金の追撃。ここで 37 玉と逃げれば限定打の効果で 35 飛と歩を取って早詰なので、一旦 36 玉として桂を打たせ、28 地点の目潰しを図ります。しかしそこで打った飛金を次々と捨てれば、いつの間にかヒントどおりの局面に！

手がそれほど広くないので、自玉詰といえど先の 2 作より易しいのではないかと思います。重く打った飛金を滑らすように詰み崩す感触を味わっていただけたら嬉しいです。

【担当コメント】

初形から 1 箇所だけ何かが変わる。そういった展開が狙いとなる作品を一部では「微小変化型」と呼ぶらしいです（あってますでしょうか?）。本作もそのなかの 1 作と呼べるでしょう。

初手は 35 の歩を狙った限定打。成れたほうが得だろうと思って 13 飛などとしてしまうと、(イ)37 玉の変化で困ってしまいます。この紛れがあるおかげで導入の味わいも変わってきます。以下持駒を駆使して 3 筋まで玉を追い、28 に桂を据えてからは戻り道。今度は打った駒を捨てていきます。短評でもあった通り、まさしく「積み崩し」の趣ですね。

「積み崩しなんて普通詰将棋的なことを、別にフェアリーでやらなくていいじゃないか！」という意見もひょっとしたらあるかもしれませんが。しかし私はこういう普通詰将棋っぽいフェアリーも今後もっと見たいなあと思っている立場です。フェアリーであれ捨駒が入れば気分が良いはずです。

なんてたって、フェアリー”詰将棋”なのですから！

……というのは少数意見かもしれませんが汗

【短評】

山路大輔さん — 28 に桂馬を発生させる手順が明快で、フェアリー初心者にも楽しめる好作だと思います。

チョロ松さん — 敵玉の逃げ道をどうやって防ぐか。飛車を残す方法をまず考えたが強すぎました。かしこですが協力詰の雰囲気があります。

変寝夢さん — 積み崩しとは意外。4 手目 37 玉に対して 35 飛が盲点
☆3 筋の歩はこの変化で必要になりますね。

則内誠一郎さん — 作意を読んでから 4 手目 37 玉を考えました。

たくぼんさん — 意外と変化の方が見え難かったりします。

縫田光司さん — ヒントのおかげで作意手順

はすぐに見えましたが、4手目 37 玉の変化の詰ませ方でちょっと足踏みしました。その手順が作意では 28 桂のおかげで成立しない、というのも趣深いです。

青木裕一さん — 4 手目 37 玉の変化がちょっと見えにくいです。

☆変化へのコメントも多く寄せられました。

神無七郎さん — 白玉詰版積み崩し。ヒントが親切で助かりました。

打ちにくい 3 手目 17 金と、4 手目 37 玉の変化が本作のハイライト。「8 段目の桂成強制」を利用した白玉詰の基本的な詰型を知るための教材にもなると思います。

☆8 段目への桂成強制は頻出です。

ほっとさん — 普通詰将棋っぽい。

☆捨駒もありますしね。

詰ガエルさん — 普通詰将棋の手筋物にも似た、解後感の良さを感じます。

高坂研さん —
きれいな作意順。4 手目の変化で少し考えた。

占魚亭さん —
きれいな手の流れ。積み木崩しっぽい感じ。

神在月生さん — 原形 + 2 8 桂。

洞江元太さん — 詰手順はすぐわかりますが変化読みに少し時間がかかりました。4 手目 37 玉の変化がうまく割り切れてるのが良いですね。

⑧神無月生氏作（正解者 12 名）

禁欲最善詰 11手

						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。

【ヒント】禁欲手を消して強欲手を可能にする

【作意順】23 龍、31 玉、99 角不成、33 金、32 龍、同金、同香成、同玉、33 角成、31 玉、32 金 まで 11 手詰

【作者解説】

攻駒の活動範囲を最小限に狭める禁欲手筋。角を左下に引くとして、その後に禁欲手となる転回を不能にするために、生のまま隅っこへ。その効果として、3 1 玉 3 2 金型に対する 9 7 ライン及び 3 2 玉 3 3 合型に対する 9 8 ラインへの角（馬）転回の禁欲手が着手不能となり、他の禁欲手もなく強欲駒取りが可能になる訳。

禁欲詰をちょっと知っただけで、生半可にも想いついたのが駒台（＝持駒）の邪魔駒消去と転回を不能にする最遠移動であったが、前者はパラフェアリーランドでごく当たり前に解説されておりすでに常識の手筋であることを認識。さらばと最遠移動に挑むも、大駒一枚＋少々の戦力で余詰が半端ないことを実感。致し方なく最善詰とするも、変化対応のために醜悪な配置になってしまった。そして、最遠移動も既出の手筋であること知り、そらそうだわなの感。

本作は教材を提供するというものには非ず、創作練習として、私が教材をいただいたという

代物で、関係者・読者連には申し訳なし。

＜後悔その1＞

3 5 歩 5 6 銀は6 3 と一枚でよかったんだ。推敲脳力が皆無の上に途中から最善詰を加えたことを忘れ、6 3 とはダメという固定観念にとらわれてしまった。ただ、それでも盤面10枚で大して変わりはないのだが。

＜後悔その2＞

五十数年前に発案のPNではあるんですが、やはり現在では恐れ多く不適切だったようで、使用を後悔。一族の皆様方、どうかご容赦を。「出雲市・神在月生」と改名して出直します。(後悔はしても反省はしないヤツ。)

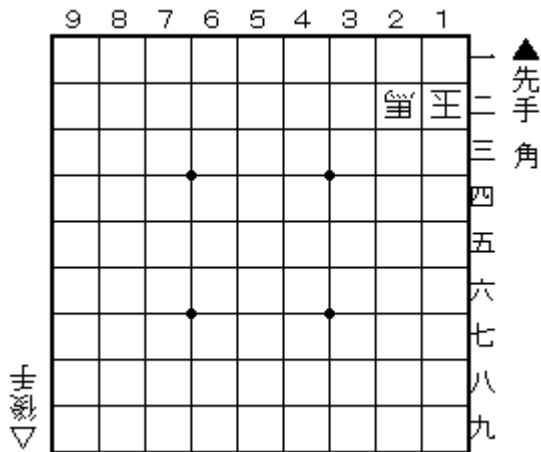
【担当コメント】

まず1つ、出題途中で出題図が変わっております(作意順は不変です)。お騒がせしました。

さて作品についてですが、まるで普通詰将棋のような趣もある構想作です。フェアリーではなかなかこういう作品がお目にかかれないので、これから増えていってほしいなあと個人的に思っている作品ジャンルであります。

禁欲ルールを用いた最遠移動は作者解説である通りいくつか前例があります。例えば以下の作。

acceleration 氏作 禁欲非王手ばか詰 5手 (2006/5/29 非王手ばか詰図式集)



9 九角、8 八飛、同角、2 三馬、1 一飛 まで 5 手詰

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/Hiutezusiki1.html> より

そんな最遠移動ではありますが、かしこ詰でしかも角不成に限定されたものは珍しいのではないかと思います。最遠移動と角不成の意味付けがいずれも「合駒を取るため」に統一されているのがいいですね。禁欲では「いかに駒を取るか」が創作でも解答でもクリティカル・ポイントになることが多く、本作ではその標的が明確に示されているのでブレがなく伝わりやすいんじゃないでしょうか。作者解説では謙遜の言葉が並んでおりますが、十分新作として成立していると思います。

また「禁欲手」という言葉に新鮮さを感じました。「禁欲ルールのせいで強制されてしまう、駒取り以外の手」をこういった新語で表現できたら大変便利ですね。私も使っていこうかな。

PNの由来は神無一族からではなく、神無月/生まれからとのこと。今後は「神在月生」のほうを使われるのでしょうか(皆さんよくご存知だとは思いますが、旧暦10月に全国の神様が出雲に集まります。よって出雲以外の全国で神様がいなくなるので「神無月」、逆に神様がたくさんやってくるわけで「神在月」と呼ぶことになるのです)。

神在月生さんのこれからのフェアリー構想作にも期待していきたいですね。

【短評】

山路大輔-3 手目がカッコイイですね! 初心者にはインパクトある一手でした。

チョロ松-こんな虫の良い手順で正解?

☆チョロ松さんの解答は「24 角生、43 玉、42 角成、54 玉、53 馬、45 玉、36 龍、55 玉、46 龍、65 玉、64 馬まで11手」というもの。有力そうな手順ですが、2手目に23玉と逃げる手があります。その後33角成、12玉、23龍、11玉、13龍、12金、21歩成以下詰むものの2手オーバー。指定手数を超える手順を認めない最善詰では不正解となります。

かなりギリギリのところまで紛れを処理していることが分かりますね。

変寝夢 -

解いたはずなのに再度悩まされる9 9 角生

則内誠一郎さん —
慣れないルールなので自信がありません。

☆則内さんも初手 24 玉、43 玉から詰ませる手順でした。23 玉と逃げるほうが長いというのはやはり普段と感覚が違いますね。

たくぼんさん — 一族の了解なしに神無姓を使うのは中々勇気のいることだと思うのできつと一族どなたかの別名かと思いますが、99 角生はそれを納得できうる 1 手だと思います。

☆「神無月」と区切るほうが普通なのかもしれませんが、「神無」で区切ってしまいたくなるのがフェアリストというものです笑

縫田光司さん — 解答を書くときに検算していたら 2 手目 43 玉の変化 (44 角成以下) を忘れていて焦りました。なんとといっても 99 角生が痺れる手ですね。また 9 手目の 33 角成もいかにも禁欲ルールといった味わいのある手だと思います。

井上順一さん — 7 手目に金を取る手を可能にするための、3 手目の限定開き王手がすごい。

青木裕一さん (感想) —
なぜか、43 玉の変化で悩んでしまいました。

神無七郎さん — これは難解でした。最遠移動自体は見える筋ですが、42 玉とされると無意味に見えるので、(実際は角が成れるのでそうではない)、別の筋、例えば初手 42 角生を読みたくくなります。

最遠移動+成の保留という禁欲手筋の教材となる作品です。

…とまあ、ここまでは 4 月 5 日の「改良図」を見る前の感想なのですが、改良図では最遠移動の不利感が減ってしまいました。往々にして、図を洗練させると手順の綾が消えてしまうことがあるので、創作ではいつも悩まされます。

☆より少ない駒でよりスマートに変化をまとめられたらそちらのほうが良いだろうと考えるのが創作する側だと思いますが、解く側としては必ずしもそうではないのですね。

ほっとさん —
何か凄いことをやっている。

占魚亭さん — 鮮烈な 99 角不成。スイッチバックになるのが上手い構成ですね。

洞江元太さん — 初手 24 角生から考えてしまいました。角をわざわざ働かない場所に持っていくのは禁欲ならではでしょうか。

尾形充さん — 変化紛れを読ませる普通の手筋物かと思ったらまさかの 99 角移動。いい意味で裏切られた感じで、魅せ方が上手い。

⑨変寝夢氏作 (正解者 13 名)

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 G

G: Grasshopper [1+0]

[ヒント] 2 手目は慎重に

【作意順】 31G、12 金上、13G、23 金左、33 G、12 玉、11 金まで 7 手詰

【作者解説】

まずは 1 段目に G を打つ一手。それに対して同金や 1 2 玉ではなく、1 2 金上とするのがホッパー系の王手に対する独特の受け。ここで G の打ち場所が 3 1 と判明します (他の場所だと王手が続かない)。そして 1 3 G に対してまたも 2 3 金左上と先程と同様の王手回避を行い、以下 3 3 G と金を取っての詰みとなります。

2 手目 3 2 金上なら 2 手早く 3 3 金を取ることができますが、2 1 玉、1 1 金なら同飛、

また12玉、11金では13玉や23玉で不詰です。

ホッパー系の王手に、間にある駒（ハードルといいます）を動かす手は、いろいろな可能性を秘めていると思います。

【担当コメント】

2手目へのコメントの多いこと、多いこと！春に参加した会合でも「本作が分からない」という相談が多く、やはり皆さん2手目は32金、3手目は33Gとされていました。そりゃそうですね！すぐ取りたくなります。

2手目は慌てず騒がず12金と一旦抑えて、13Gと遠回りしてから33Gと金を取るのが正解手順となりますが、7手詰でこんな遠回りの手順をするのはかなりの不利感があります。

詰め上がりはGの利きを活かしたフェアリーメイト（フェアリーならではの詰め上がり）。Gの利きにいい意味で翻弄された後で出会うこの詰め上がりはなんともたまらないものですね。

Gの個性的な性能を堪能できる一作でした。

【短評】

山路大輔さん — 2手目が難しかったです。

則内誠一郎さん — 2手目を軽率に。32金上の手順で悩みました。

たくぼんさん — 3手目に金を取る筋が本命と思ったのですが、裏をかかれました。

縫田光司さん — 2手目は作意手順が第一感だったので、解き終えてからヒントの意味を解読することになりました。

井上順一さん — 王手が続くように攻める。ヒントの意味がよくわからなかった。

青木裕一さん — 2手目は12金から考えました。感覚が良いのか悪いのか……。

神無七郎さん — 早く金が欲しいからと言って2手目32金上としてはいけないのですね。金に目が眩んではいけないという「教訓に使える」フェアリー作品。

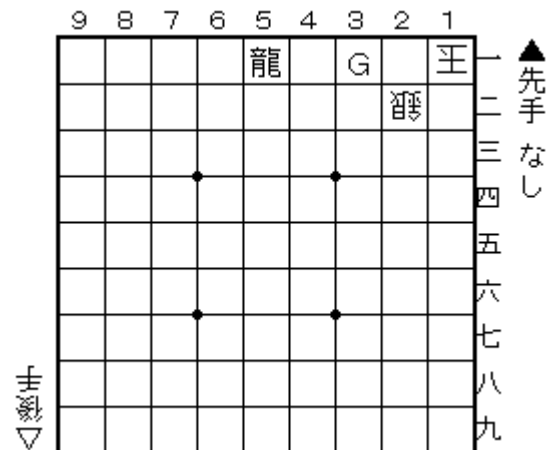
ほっとさん — 2手目32金上、33G、・・・と進めると飛車が効いてくる。渋い。

高坂研さん — 意味が分かればなるほどのヒント。

占魚亭さん — 真T氏作(第80回WFP作品展80-10)を思い出しました。

☆この作品ですね。

ばか詰 5手 (G使用)



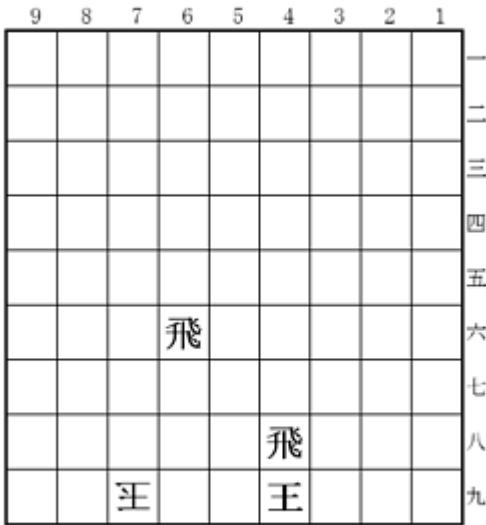
結果稿の号のアドレスを貼っておきます。↓
<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP94.pdf>

尾形充さん — 機動力あるも不器用な駒ということがよく分かる。



⑩変寝夢氏作（正解者 12 名）

協力自玉詰 6手



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

【作意順】13 角、68 金、24G、35 香、46G、57 桂まで 6 手詰

【作者解説】

攻方は有効な王手が限られており、実質玉方の手の組み合わせを考えるだけです。狙いは4手目と最終手で、王手駒と玉の間に駒を打つことにより、王手を回避しています。

最終手に至っては合を打った瞬間に攻方玉が詰んでしまっています。

このように通常の合と違い、直接取る手が成立しないことが多いため、とくに協力自玉系と相性がいいと思います。

ホッパー系はまだまだ未開発の領域が多いので面白い手筋が沢山あると思います。

【担当コメント】

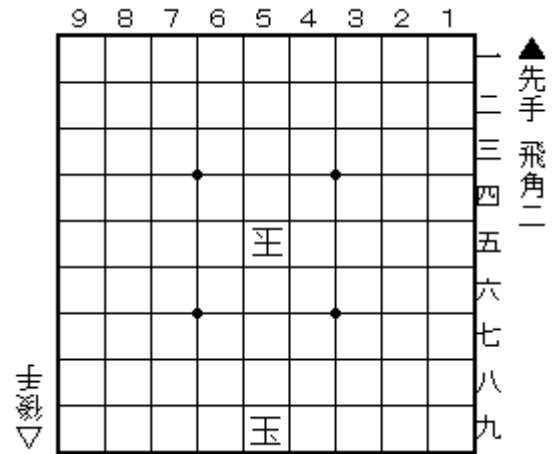
「不動」というヒント。何気ないヒントのようでその実とても重大なヒントです。

無防備の協力自玉詰で相手玉が不動なのはかなり異質。自玉を詰ませるには玉方駒を合駒で発生するしかありませんが、玉が動かないままでは合駒を動かすことは難しいからです。

他ルール、他フェアリー駒を使わない協力自玉詰 6 手の 1 例を示します。

のすたる爺氏作（詰パラ 1982/3）

ばか自殺詰 6手



19 角、28 飛、37 角、46 桂、58 飛、同飛成 まで

同じ筋に角を重ね打ちすることで 28 の飛のピンを外しています。

1 作だけ示してみましたが、ピン外し→移動→詰までを 6 手で実現可能な構図はかなり限られるということがお分かりいただけるのではないのでしょうか。

本作も同じ筋に重ね打ちして合駒を動かしています。ではのすたる爺氏作と一緒に言えば、そうではありません。なぜなら本作では**最終手も合駒**だからです！純粋な協力自玉詰では（多くの場合）「同○」という応手が残っているはずですから、こちらでもかなり異質であることが分かりますね。

G では発生させた合駒を取り返せない……。解図上の閃きとしても面白いですし、何より作図意欲をそそられるワンポイントではないでしょうか。

異質と言えば、合駒を玉に近いほうからするという点でも普段の感覚と異なります。「合駒は遠いほうから発生させないと手順がうまく続かない」という通常の自玉系作品の感覚も、上で紹介した作品から感じ取っていただければと思います。

尾形さんの短評でもある通り、本作の良さは最短手数で切り上げたことにあります。出来る限り切り詰めているからこそ、この「異質な最

終手」も際立ってくるのでしょうかね。

【短評】

山路大輔さん — 香合させるための二度にわたる限定打が素晴らしいです。

則内誠一郎さん — 斜めライン上に手を織り成す所が美しい。

たくぼんさん — 協力自玉詰のお手本になる手順ですね

縫田光司さん — 66 飛に合駒制限以外の意味もあるのか考えてみましたがわかりませんでした。

井上順一さん — 盤上の駒が不動ということで、解にたどり着けた。

青木裕一さん — 駒の打つ位置と種類はすべて限定！飛車の品切れはご愛嬌。

神無七郎さん — 合駒は遠い方から順に置いていくという常識に反する2手目 68 金。グラスホッパーだから当然と言えば当然なのですが、やっぱり妙な感触です。教材的な意味としては、「グラスホッパーは合駒を直接取れない」でしょうか。

ほっとさん — 斜めのラインに駒が発生。変わった雰囲気作。

高坂研さん — Grasshopper は、意外と弱い駒なんだなあ。

占魚亭さん — 包むように自玉を寄せる。

尾形充さん — この内容でも 8 手とか 10 手ならそれほど感動もなかったと思うが、本作は超短手数かつ美形に仕上げたところが粹でカッコいい。傑作。

⑩神無七郎氏作（正解者 14 名）

協力詰 5手

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

持駒 歩 碁

[ヒント] 打歩詰回避の手筋

【作意順】

13 歩、22 玉、23 碁、11 玉、12 歩生まで 5 手詰

【作者解説】

碁はそのままで利きを持たない駒ですが、相手の駒から利きを貰って自分の利きにすることができます。そのため、碁を相手玉の周辺に打つと必ず王手になります。でもいきなり碁で王手してはいけません。本局は初手から「23 碁 11 玉 12 歩」と進めると打歩詰になるのです。11 玉と逃げた時点で 23 碁は元の通り利きのない状態に戻っていますが、12 歩を同玉と取ると 23 碁は再び玉の利きを得るので、同玉とは取れないからです。では、どうやって打歩詰を回避するのでしょうか？作意のように先に 13 歩を打っておくのが「先打突歩詰」の手筋。これなら最終手は突歩詰なので、打歩詰になりません。うっかり最終手「12 歩成」としてはいけません。21 碁が「と金」の利きを得て、「同碁」で逃れてしまうからです。また、碁は相手の碁から利きを貰うこともできます。仮に初手から「13 歩 11 玉 12 碁」と進めたとしましょう。攻方の 12 碁は玉の利きを貰っています。頭金より強力な頭玉の王手です。ところが、その碁の利きを受方の 21 碁が受け取り、これも玉の利きになっ

てしまいます。そのため 12 銚を同銚と取ることができて、逃れとなります。

本作の主たる狙いは「銚を使うと最終手歩不成ができる」というものですが、銚の主な性質を理解するのもにも役に立つと思います。

【担当コメント】

Orphan (以下銚：こだま) はあまり見慣れない駒です。本作では双方に銚があり、ちょっとたじろいでしまいます。ただ、「恐らく 11 の玉へ 12 から王手をかけて詰ませるのだろう…！」という方針はたてやすいのではないのでしょうか、

本作は先打突歩詰に該当するとは思いますが、最終手の突歩が可成地点で行われているのは特筆すべき点です。初手 13 歩から 12 銚の筋や最終手歩成といった紛れと作意順を比較することで、攻方銚だけでなく 21 の銚もよく働いていることがお分かりいただけるかと思えます。銚という駒を使うだけの説得力を我々に与えてくれる紛れではないでしょうか。

銚作品をきちんと解答・鑑賞するのは、私は今回が初めてでした。本作は極めて簡素かつ易しいながらも充実の内容で、銚のエッセンスが詰まった逸品と言えるでしょう。

【短評】

山路大輔さん — 最終手 12 歩生までの限定での成立はフェアリーだからこそですね。

変寝夢さん — これは何が狙いなのかなと思ったら 5 手目生限定だった。ここにも先打突歩だったんだね

則内誠一郎さん —
銚は「こだま」と読むことを知りました。

☆知りませんでした。

たくぼんさん — 歩生での詰みはありえるのか・・・なるほどと感心。さすが七郎さんですね

縫田光司さん — 最終手の不成限定など銚の特徴がよく表れていますね。「銚」って漢字変換で表示させるのに毎回苦労しています。「こだま」と読むんですね。

井上順一さん —
先打突歩詰だが、最終手が不成とは。

青木裕一さん —
持駒の銚は金で良かったりしますか？

☆金でも完全作になりそうです。良し悪しの判断はまた別の話であります。

ほっとさん — 地味だが見たことない手順。しかし「銚」を変換で出すのに苦労。「こだま」で変換すると出てくるのね。

詰ガエルさん — 銚は玉の周りに置くだけで王手になるので、かなり強力ですね。

高坂研さん — これまた入門編にぴったり。

占魚亭さん — 最終手不成がポイント。成ると受方の銚が働いてしまう。

神在月生さん — 不成先打突歩詰。

尾形充さん — ④は 3 手の先打突歩、こちらは 5 手だが不成絡み。解いてみれば超易しいが、最初は意味が分からず難儀した。

⑫占魚亭氏作 (正解者 7 名)

協力詰 5 手

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

持駒 金

■: Imitator

[ヒント] 両王手

【作意順】

76 金、55 玉[I56]、35 龍[I65]、56 龍[I64]、65 金[I53]まで 5 手。

【作者解説】

大駒+金（または小駒成駒）による両王手の型（※）は、Imitator 使用作で使い勝手のいい形。初手に 7 五金と打つと、5 五玉[I56]に 3 五竜[I65]としても金が Imitator の壁になっているため王手になりません。よって、金は 76 に打つのが正解となります。

3 五竜[I65]に対する 5 六竜[I64]が Imitator ならではの受けて、盤上の金を壁にして王手はせずしています。ちなみに、3 手目に竜を横に動かす手もありますが、上手く逃れているので興味の向きは研究を。

本作は竜+金の両王手を目指す素直な手順で、やさしかったと思います。

※両王手に見えるが両王手ではないパターンもあります。

【担当コメント】

両王手には 2 種類あります。普通詰将棋で実現できる詰め上がりとできない詰め上がりです。本作は見てわかるとおり後者ですね。後者の詰め上がりのほうは何かしらフェアリーのルールを活用しないと出てこないわけですし、逆に言えばフェアリールールを利用する意義の 1 つとして評価できるかもしれません。

なぜ後者のような詰め上がりが普通詰将棋で不可能かと言えば、どこかで王手放置等の非合法な局面が生じてしまうからと言えるでしょう。本作では Imitator を活用した独特の王手解除法によって、非合法な局面が生じないままに目新しい両王手の詰め上がりを出現させています。

Imitator の存在は「駒移動の制限」に働くと理解しております。この法則が王手の判定にも適用されるからこそ、4 手目のような「龍から王手を掛けられておきながら、龍筋を遮断しない応手」が合法手として成立するのです。この感覚を味わえるルールはそう多くないでしょう。

Imitator がいるからこそその応手が存在するという事は、普段の感覚のズレが楽しめるということでもあるのですが、読むべき手が増え

るということでもあります。本作は確かに Imitator 作品のなかでは易しいほうなのかもしれませんが、やはり苦戦された方が大半だったようです。

【短評】

変寝夢さん（感想） —
自作ソフトで解図

最終形が詰みであることを確認するのが一苦労。龍金コンビはこのルールと相性が良さそう

則内誠一郎さん — シラミ潰しに調べる内に偶々解けました。

たくぼんさん —
作者名から予想通りの詰上りでした。お見事

縫田光司さん — Imitator 入りの作品を初めて解けました。何となく、Imitator 入りの作品はナンバーリンクっぽいなあと思いました（関かないとお手上げ、という意味で）。

青木裕一さん（感想） — ヒントがあまりヒントになっていないような……。

☆どれぐらいのヒントにするかは作者しだいということ……。

神無七郎さん — 受方の紛れが大量にあるので「両王手」のヒントがあっても難解だと思います。教材的な意味としては「Imitator は大海に逃がせ」でしょうか。

ほっとさん（無解） — 粘ったが解けず。諦めて fmza で解答を見る。
これは頑張って総当りすれば何とかかなったかも。

高坂研さん —
Imitator を使うと、こんな詰上りが実現できるのか！

尾形充さん — 両王手のヒントと、作者の過去作でこういう詰上りの作品があったことを踏まえて何とかクリア。しかし IM は難しい。5 手以上は中編です（笑）。

⑬ 占魚亭氏作（正解者 4 名）

協力詰 5手

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

持駒 桂

■: Imitator

[ヒント] 両王手

【作意順】

22 竜 [I46]、51 玉 [I55]、63 桂、18 馬 [I19]、52 竜 [I49] まで 5 手。

【作者解説】

竜 + 桂の両王手。

4 手目 1 八馬 [I19] が主眼（Imitator が盤の外に出るため桂で玉を取れない）で、頭 2 手は Imitator を 19 地点に移動させるために必要な仕込みです。

本作では Imitator を隅・端に移動させ駒の動きを制限しましたが、盤上の駒に隣接させて壁を作ったり（12 はこのパターン）、駒を打って壁を作る又は移動を封じて動きを制限する場合もあります。

（補遺）

今回の 2 作には出てきませんでした、「不動玉」「玉で敵駒の利きに入り王手を外す・王手をやる」という事も、Imitator 使用作を解く際に意識しておくといいかも知れません。

【担当コメント】

前作も難しかったですが、本作はさらに難しい。何故難しいかと言えば、終形を想定しにく

いということが第一に挙げられるでしょう。

正解者は（作者を除けば）たくぼんさんと縫田さん、尾形さんの 3 名のみとなり、無解の感想が多く寄せられました。

特に正答数 1 位タイの則内さんと神無七郎さんは本作のみ無解で、本作が如何に難しいものであったかを象徴している結果だと思えます。

どんな手順であるか見てみましょう。最も目を引くのは 4 手目の I の大移動です。隅に I を動かすことで駒の移動方向を大幅に制限することができるのです。この手筋のおかげで最終手のこれまた普段お目にかかれない、目新しい詰め上がりが成立しているのです。

Imitator といえば両王手、という教材にもなっているのかもしれませんが。

筋をつかみにくいことはもちろんのこと、本作では紛れも強烈だったようです。ほっとさんと高坂さん指摘の「34 桂、41 玉 [I44]、32 龍 [I55]、64 歩、42 桂成 [I63] 」という手順です。

これまた作意っぽい詰め上がりですが、最終手に対し 72 馬 [I81]！という受けがありました。馬が 1 を飛び越えているようで果たして本当に合法手なのか不安になり、念のため作者に連絡したところ、合法手とのこと。

馬が 1 を飛び越えるのではなく、一緒にスライドすると考えるべきなのでしょう。紛れも紙一重です。

本作品展屈指の難解ゾーンとなった Imitator ゾーンの 2 作。理由は何であれ解答が少ないのは寂しいものです。出題稿で何かしらの例題や解説があったほうが良かったのかもしれませんが。担当の配慮不足でした。私も少しはチャレンジしたことがあるものの、頭がついていかずギブアップ。何か書こうにも経験が無いという大変情けないことになってしまいました。

担当ではなく、一視聴者としての意見としては、Imitator ではどんな手順があるのか、どんな面白さを秘めているのか、そのあたりを伝えてくれるような読み物が今後出てきてくれると嬉しいなあ…、と思ったりも。いやはや人任せで申し訳ない…。

なにがともあれ、正解のお三方はお見事でした！

【短評】

変寝夢さん（感想） —

自作ソフトで解図

3 4 桂、4 1 玉[4 4 I]の筋で撃沈。1 8 馬が好手。やっぱり最後はフェアリーメイトですよ

たくぼんさん — いやいやこの詰上りはパツとは浮かびません。18 馬が思考外の 1 手でした。一番苦労しました。

則内誠一郎さん（無解） —

単位を捨てます。

縫田光司さん — いやはや何とも苦労させられる作品でした。5 手詰でこんなに苦労するのは、Imitator は一筋縄ではいかないルールですね…。

青木裕一さん（感想） —

手の付けどころが分かりづらく難解。

神無七郎さん（無解） — WFP83-1 と似ているので、その筋を中心に読んだのですが、結局これが最後まで解けずに残ってしまいました。

ほっとさん（無解） — 34 桂、41 玉[144]、32 龍[155]、64 歩、42 桂成[163] まで 5 手？かと思ったら、最後 72 馬[181]という受けがあるのか。Imitator を飛び越す着手の説明が無いのは困りもの。

粘ったが解けず。諦めて fmza で解答を見る。これは自力で正解するのは無理！

両作とも Imitator の特徴は出ているし、完成度も高いと思う。ただ、解答に辿り着ける人が少なそうなのは残念。

☆すみません…。

Imitator に詳しくなく、有効な対処を事前にできず申し訳ないです。

まだまだ真新しいフェアリー駒ですので、作者さんの自作解説・コメントに助けをいただく場面も多いと思います。力不足な担当ですみませんでした…。

高坂研さん（誤解） — これで詰んでいると思うのですが…。持駒を打つときは、Imitator は動かないんだよね？

☆ほっとさんと同じ、42 桂成[163]までの答案でした。

駒打ちでは動かないはずですよ。

尾形充さん — ⑫以上に超難解でした。

☆本作品展屈指の難快作でした。

⑭高坂研氏作（正解者 10 名）

協力詰 3手（透明駒 1+1）

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						王	王		一
									二
						龍	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？

【作意順】

※以下透明駒の着手を I と示す。

【作者解説】

--I、32 角、--I まで 3 手詰。

（I 表記は—X 表記でも良い）

初手に対し 32 角と受けたことで、攻方は 43 以遠から透明角（又は馬）で王手をかけたことが分かる。この角合を取る以外に透明角（馬）で再度王手をかける手段はないので、3 手目は初手で王手をかけた透明角（馬）とは別の駒による着手ということになる。だが、初形で先手

に与えられた透明駒は1枚だけ。このことから、初手は「透明駒で透明駒を取る手」だったことが判明する。即ち、攻方は初手で玉方透明駒を取り、それを3手目で打ったという訳だ。

ここで使われているロジックは透明駒を理解する上で重要なので、しっかり理解してほしい。通常の詰将棋（及びフェアリー詰将棋）はまず確定した配置があり、それを元にして手順を導き出す。しかし透明駒は逆に、手順の合法性を前提に配置を確定させようとするのだ。

普通なら「初手で駒取りした→だから3手目に打てた」となるところ、透明駒では「3手目に打てた→だから初手は駒取りだったのだ」というように、逆立ちした論理構成をとる。こういうロジックに馴染めるかどうか、透明駒を理解できるかどうかの分岐点になるような気がする。

話を手順に戻すと、透明駒においては「攻方の着手は常に王手である」と仮定されるので、3手目に打った透明駒が何であってもこれで詰んでいる。(2手目角合により角は売り切れ。また、I=歩である可能性は「着手はすべて合法である」という仮定より排除される)

3手目-Iと指した瞬間の、「自分でも何を指したのか分からないが、詰んでいることだけは分かる」という、透明駒特有の奇妙な現象に興味を覚えたの作図。また、3手目の着手によって初手が駒取りであることが判明するのは既に述べたが、こういう時間的な因果関係の倒錯も透明駒の面白さである。

【担当コメント】

透明駒に二桁解答が来るとは…（感涙）。

作者さんは透明駒の着手をIと表現されています。プロパラでもこのI表記が採用されているようですね。多分”Invisible”の”I”だと思うのですが、視覚的にもよりよい表記法かもしれません。

さて本作。最終手のIは王手であること以外何も情報がありません。しかしそのIが何であっても、確かに詰んでいるというのです。透明駒作品では透明駒を判明させることが狙いであ

ることも多いですが、判明しないままの作品も結構あります。どちらも面白いですよ。

順に解析していきましょう。2手目により、初手のIは角か馬による王手であることは分かります。この初手のIが3手目の王手も行っていることはありえるでしょうか？……ありえませんか。つまり初手と3手目のIは別の駒でないとおかしい。あれ、でも攻方は2枚も透明駒を持っていなかったはず。攻方はもう一枚の透明駒をどこからふんできってきたことにしないと、手順の説明が付きません。逆に言えば、3手目Iと宣言することによって相手の透明駒を奪ったことを証明できてしまうのです。

相手の透明駒を奪い、自分の戦力にしてしまう強力な筋ですので、今日の透明駒作品ではよくお目にかかる手筋となっています。覚えて帰りましょう。

可能性を狭めることで、Iの挙動が決まっていくのですね。

2手目は角を品切れにする意味。最終手の候補の中で唯一詰まない「12角」の可能性を消しています。

手順の中で透明駒をコントロールする感覚がお分かりいただけでしょうか。

【短評】

山路大輔さん — 合駒利用で最終手が限定できるのか！透明駒初心者自分としては衝撃でした。

変寝夢さん —

角を品切れにするための角合か。透明駒は打歩詰のルール説明は一応入れといた方がいいと思うんけど。

☆失礼しました。ここで説明させていただきます。

透明駒の基本原則は「指せた手は合法」です。王手義務のある詰将棋の範疇で、攻方の「I」が王手であると勝手に保証されることも、王手放置や打歩詰といった反則手でないこともこの原則を理解していれば暗記することなくすんなり頭に入るのではないかなと思います。

本作で言えば、最終手のIが歩である可能性は「その手は打歩詰という非合法の手だから」除外されています。ちょうど非王手となる無数

の着手が「王手ではないから」除外されているように。

則内誠一郎さん — 受講者はカルチャーショックを受けます。

たくぼんさん — 角を品切れにすれば OK です。

縫田光司さん — ちょうど上手いこと角が品切れになるんですね。23歩の意味は何かなあと思いましたが、最終手に対して 22 合を防いでいるんですね。

☆私もそのように認識しています。ばか詰では無駄合概念がありませんので、最終手に合駒の余地があれば、それは例え普通詰将棋では無駄合となる類のものでも、手数伸ばしの有効合と判定されてしまいます。

よって最終手 23 香や飛などといった着手候補を消すための配置が必要になります。ただこの歩にはそれ以外の理由もあるかもしれませんが…。

井上順一さん — 2 手目に 32 角と打った局面では、攻方の透明駒の角(馬)が 43 から 98 のラインのどこかにいるので、3 手目の透明駒の着手は、初手で取った受方の透明駒を打ったことになる。この透明駒が歩だと 22 歩で打歩詰となるが、透明駒を打てたということは歩ではないということになる。また角は品切れのため、この透明駒は飛金銀桂香のいずれかとなるが、どれであっても詰みとなる。

手がかりがなさそうな初形だが、2 手目の発見で景色が変わる。

青木裕一さん — 3、4 筋が主戦場にになるのは少し意外です。

神無七郎さん — 「飛や角は合駒一発で品切れにできる」という手筋の教材ですね。最終手、透明駒の種類と打ち場所の組み合わせは 9 通りですか。未確定の幅が広くても全部詰みなのがすごいですね。

ほっとさん — 角を品切れにする。

詰ガエルさん — 角合の理由が面白いですね。

占魚亭さん(誤解) — これでいいのかどうか。自信ありません。

☆占魚亭さんの解答は「1 二竜、同玉、-X まで 3 手」というもの。

最終手の情報が足りないか。

⑮高坂研氏作 (正解者 10 名)

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	香	銀	七
									桂	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。

【作意順】 28 馬、Ix28、-I 迄 3 手。

【作者解説】

28 に玉方透明駒があることは明らか。攻方はそれを取って打つだけなのだが、さて取った駒は何だろう？(1)と違い、今度は透明駒が何でも構わないという訳にはいかない。その駒が香/銀だった可能性があるとして、38 歩/48 玉でそれぞれ逃れ。従って、攻方は取った駒の種類をちゃんと確定させる必要があるのだ。

3 手目 -I という着手が可能であることから、2 手目が同角生であったことが分かる。すると、初形で 28 に存在した透明駒が何であっても先手玉に王手をかけていることになるが、それは一体何だろうか。その正体を暴くには、一寸したレトロ解析が必要になる。

例えば、28 に香がいたとしよう。これは合法的な局面だろうか？

(28I=香の場合)

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

直前の手は 28 香打しかない。この香を玉方の駒台に戻すと、今度は 19 馬が 37 玉に王手をかけていることになる。しかし、このような馬による王手はあり得ない！つまりこれは非合法的な局面である。

全く同様の議論によって、28 の透明駒は金・銀でもないことが分かる。従って消去法により、28 にいた透明駒は小駒成駒ということになる。「と金や成香を追加しても、直前の手がないんじゃないの？」と思われるかもしれないが、よくよく考えてみると、確かに一つだけ合法になる駒がある。それは成桂だ！

(28I=成桂の場合)

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

この図なら、例えば 16 桂が 28 歩を取って成ったと考えればよい。従って、これは合法的な局面である。

以上より、攻方の 3 手目の着手は 49 桂だったことになり、確かにこれで詰んでいることが証明できた。

透明駒に軽くレトロ解析を絡めてみた。ここでも、3 手目-I という手から 2 手目同角生が、

そして初手に取った透明駒が成桂だったことが時間軸を遡って証明されている。透明駒とレトロ解析の相性が良いのは、ある意味必然ではなからうか。

【担当コメント】

前作と同様、最終手について何も情報がないように見えます。前作は「角でなければすべての I の可能性で等しく詰みだから OK」という理屈であったわけですが、今回は違います。39 香や 46 銀などの「詰んでいない王手候補」がたくさんあり、これらの可能性を排除せずに詰み宣言をするわけにはいきません。最終手の駒種を絞るためにも、レトロ的発想は必須ということになります。

局面の逆算は作者解説で示されている通り。3 手目 I が桂でしかありえない (= 銀でも香でもない) ことが説明できて初めて本作が解けたと言えるのでしょ。

『3 手目が桂しかありえないのなら最終手の表記は I ではなく 49 桂のほうが正しいんじゃないの?』という疑問もあります。しかし 2 手目の瞬間では取った駒が桂と確定していない (銀や角、飛かもしれない) ので、これは間違い。3 手目に I という着手をした瞬間、2 手目が 29 の玉への王手ではない (3 手目が指せたということは、これは合法手であり、すなわち王手放置ではない) と分かります。よって 2 手目が同角生で、28 で取った駒が桂であることは 3 手目の I を宣言してからでないとは分からないのです。

時間を逆行して手順と駒が決まっていく感覚はこのルールならでは。レトロらしさ、透明駒らしさが存分に楽しめる一作です。

【短評】

山路大輔さん ー

「28 にいる駒は 19 馬に対する合駒」という思い込みで大苦戦。この盤面で 19 馬という着手は不可能であることに気づき、「28 にいる攻め方の駒を玉方の駒が取った状態」と判断。最終手 X とすれば、王手放置は禁手なので 2 手目は 39 にいる角が同角生としたと判明。すなわち、この盤面は「28 桂成」とした状態と分かり解答に至りました。

非常に面白い作品だと思いましたが、教材に

はちょっと難しい気もしました。

☆時間逆行の感覚ですね。

変寝夢さん —

あれ、不可能局面嫌いじゃなかったっけ。気のせいかな？

作者が『直前の手は28への着手なんだから、初手は同馬に決まってるでしょ、まさか28馬って書いたの、アハハ』と言う人間でないことを切に祈る(笑)

☆高坂さんの詰将棋作品の初形が不可能局面というのは考えにくいかと笑

本作も合法性がテーマの1つですし、可能局面になっているはずですよ。

初手に「同馬」という表記が来る詰将棋は前代未聞ですね笑

則内誠一郎さん — 前問と同様のショックで眩暈がします。

たくぼんさん — 2手目-Xが王手でないと判明(生角)した時点で初形の19馬に対して28に存在する透明駒が成桂と判明するということか。実に悩ましい作品

☆たくぼんの解答の3手目は49桂でした。厳密さを求めるならばXやIと書くべきなのでしょうが、単発の企画展で解答競技にも関わりませんし、正解とすることにしました。ダメでしょうか……。

49桂と書きたくなる気持ちも(そちらがより作意を反映しているようで)よくわかりますしね。

縫田光司さん —

最終手が王手放置でないことから28の受方透明駒は角と判明→直前の手は「39→28角生」に確定→初手に28で取った受方透明駒が桂以外だと初形が不可能局面になる(桂ならマイナス1手目で「28の攻方駒を桂で取る」が可能)なのでその駒は桂に確定→最終手が49桂に確定して詰み(46銀や39香の可能性が消える)……でいいですね？作者名がヒントになってどうにか解けましたが、解いたときに手順しかメモ

しておかなかったので解答を書きながら検算のためにもう一度解く羽目になりました(1作で2度楽しめた、とも言えます)。ところで、解答を書くときに、最終手で透明化が解除される駒については手順中に書かなくても問題ないでしょうか？

☆短評などで手順説明を補ってくださると助かりますが、手順のみでも大丈夫だと思います。

井上順一さん —

3手目の透明駒の着手は、初手で28で取った透明駒を打ったものであり、2手目に着手された受方の透明駒を取ってはいない。そのため2手目の透明駒の着手は攻方の玉に対して王手をかけておらず、角と決まる。この角は初形では透明駒として39にいることになる。初形ではもう1枚の透明駒が28にいるが、これは角ではないことになるので、攻方の玉に王手をかけている。この28の駒は持駒を打ったか、盤上の他の場所から移動してきたかである。28にこの透明駒が来る1手前を考えると、もし28に駒がないと19馬による王手が逆算できない。よって28に攻方の駒があり、それを透明駒で取った局面が初形となる。

39に角があり、2枚の飛車も使われているので、初形に至る最終手は28桂成と決まる。これにより初手で入手した駒が桂と決まり、3手目の透明駒の着手は49桂となり、これで詰んでいる。

3手詰であるが、2手前まで逆算しないと解けないというのがすごい。

☆もう私が書くことはありません！

青木裕一さん — レトロ要素はルールとして明記すべきだと思います。

神無七郎さん — 疑問局。たぶん「28が桂以外だと逆算不能」ということだと思いますが、「詰将棋の初形は逆算可能局面でないといけない」というルールはないはずですよ。こういう場合は逆算可能であることを条件の一つとして明示的に宣言する必要があると思います。

☆青木さんと神無七郎さんからはレトロ要素へのご指摘がありました。

気が回らず申し訳ありませんでした。
 ☆私が本作を解いたとき、はじめからレトロ要素があると思っていたわけではありません。条件不足で、このままでは3手目が確定しないぞ、と悩んでいたときに「なるほどレトロか」と思い至りました。この閃きの瞬間が、個人的には一番の至福の瞬間だったのです。こういった経緯で、本作出題時にレトロ要素を明記するのは所謂「ネタバレ」なのだろうと判断してしまいました。

☆しかしその判断がこのような混乱を生じる原因となったのも確かです。このあたりの匙加減は非常に難しいのですが、やはり混乱を生じる要素は排除して、出題背景を明確化することがpriorityと言えるでしょう。

ほっとさん — 3手目を指した時点で、初形は28成桂、39角であったことが証明できているはず。

詰ガエルさん（誤解） — なるほど、28の駒は初めから角に確定しているということですね。
 ☆詰ガエルさんの解答は「28銀、同X、48角、まで3手」というもの。

28の駒候補に成桂もあるのは気付きにくいです。

占魚亭さん — 最終手は49桂かXかで迷い、色々考えを巡らせているうちに混線してきた。「先手番に見えて実は後手番」の可能性もあるのでは？とも考えました。19馬が怪しい（笑）
 ☆占魚亭さんの解答は2手目「同角生」。これも厳密に言えば+28と書くべき（=2手目を指した瞬間に角と決まるわけではない）ですが、今回はアウトをセーフに。



⑩高坂研氏作（正解者8名）

協力詰 5手（透明駒 1+3）

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

【作意順】

29桂、同角成、98飛、39馬、18飛迄5手。

【作者解説】

18飛迄の詰上りを実現したいのだが、初手から18飛ではIx18とされて全然ダメ。何とかして、18への透明駒の利きを消さなくてはならないのだ。

そこで、まずは29桂、同角成としておく。むしろ18へ利きができてしまったかに思えるが、続いて98飛と開き王手すると（39に攻方透明駒がいることと、8段目に玉方透明駒がないことを主張している）、この瞬間、もはや玉方の透明駒が18へ利きを持つ可能性はなくなっている！従って、39馬と素抜かせておいて18飛とすれば、当初予定していた詰上りが得られることになる。

前2作と違って因果関係が時間軸に沿っており、3作の中で一番分かり易いのではないかと作者は思っている。

透明駒は普通、手順中に正体がほぼ確定するものだが、本作では玉方の透明駒は全く判明しないし、またさせる必要もない。ただ、手順を通じてある地点への玉方透明駒の利きがないことを証明しただけである。

同様の原理を持つ先行作としては、以下の相

馬作がある。

相馬慎一 (詰パラ 2014年5月号)

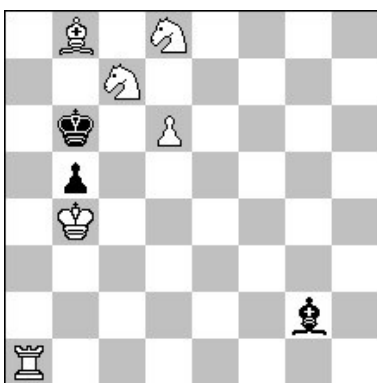


ばか詰 5手 (透明駒 0+3)

38 銀、同歩生、81 角、17 玉、18 角成迄 5 手。

この筋の初出は恐らく以下の図だろう。

Ricardo de Mattos Vieira (Rio 2009 Sake Tournney, 1st Prize)



H#2 2sols.(6+3)

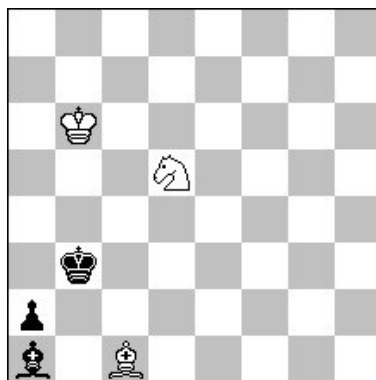
Invisibles 0+3

1.Bh1 Ra7 2.Ba8 Sxa8#

1.Bb7 Ra8 2.Bc8 Ba7#

また、line clearance の意味付けで switchback を表現した例としては、次図がある。

Michel Caillaud (Rio 2009 Sake Tournney, 1st Com.)



H#2* (3+3)

Invisible 1+0

1...Ixa1 2.Ka4 Ixa2#

1.Bh8 Kb5 2.Ba1 Ixa1#

本作はこれらをブレンドしたような構成になっているが、さてその味は如何だっただろうか。

【担当コメント】

98 飛の開き王手が印象的な一局。この手を行うことで、少なくとも 5 手目の局面では玉方透明駒が 8 段目に居ない (=最終手同飛の受けが利かない) ことがわかります。

玉方 3 枚の透明駒は結局一枚も判明しません。詰みの証明としては、18 地点に利いていないことさえわかっていたらいいのです。繰り返しのなってしまうのですが、必ずしも透明駒をすべて判明させることが作品の目的とは限りません。

3 枚の透明駒をすべて判明させるのは困難です。玉方透明駒の守備力が高く、またそれを判明させる手数的余裕が無いときは、本作のように狭いところへの王手を狙うか、あるいは両王手の筋を考えていくとうまくいくと思います。

透明駒作品は機械検討ができませんので、検討も兼ねて実際に私も解いてみました (全然力になってないんですけどね)。そして本作は透明駒の 3 作のなかでは一番解図に時間がかかっています。「29 桂、+29、…」の紛れを延々と考えていたのがいけませんでした。てっきり 29 を埋めて、その駒が銀でも角でも龍でもないことを証明するものかと。

同角に思い至ったのと作意順を閃いたのはほ

ぼ同時でした。同角では成生を限定できないと思いきんでしまったのが敗因だったのでしょう。39馬は18の利きをそらしつつ28合も許さない一石二鳥の手ですね。

【短評】

山路大輔さん —

これはかなり悩みました。98飛とすることで玉方飛車の存在を否定できる点が面白く感じました。18への利きが無いことを証明したいのに、あえて29桂として角を呼び込む手に不利感を感じ、てこずりました。

変寝夢さん — 棋譜がピーの入りまくったバラエティ番組の様。こんなこと考えているようじゃ透明駒は無理ですわ(泣)

則内誠一郎さん —

安全確認のため飛車が8段目をスキャン。

たくぼんさん(誤解) — 取ってしまえばなんでもいいんですね。面白い発想です。

☆たくぼんさんの解答は「29桂 +29 -X +18、同飛」というもの。透明駒の挙動は見え判断がつかないので、「透明駒が透明駒を取った」ことは指定できません。つまり4手目は+18と表記できず、Xとしか書けないのです。

これは3,4手目が例えば「11飛、12合」といった18以外への応酬と見かけ上区別がつかないということでもあります。29の駒が29から動いていない局面の可能性が残っており、最終手18飛に同X(=銀や角など)の受けがありません。

縫田光司さん —

外から透明飛が利いていないことを証明するための最遠移動というわけですね。面白いです。

井上順一さん —

3手目で攻方の透明駒が39の角(馬)であることが判明。5手目の局面で受方の透明駒が、八段目や29にいることはないので、18の飛を取ることができずこれで詰み。

八段目に受方の透明駒がいる可能性を消す、3手目の飛の最遠移動がいい。

青木裕一さん — 掃除の手筋は知っていたけど、なかなか解けませんでした。

☆掃除の手筋というんですね。

神無七郎さん —

飛(または龍)が8段目にいないことを主張するための最遠移動。移動による非存在の証明という手筋の教材ですね。

透明駒による余詰防ぎの手筋も教材の一つだと思いますが、実を言うと受方の透明駒がなぜ3枚なのかは読んでいません。これは解説にお任せしましょう。

☆推測に過ぎませんが、玉方透明駒が3枚より少ないとどんな筋が生じるのか少し考えてみました。

まず1枚だと38飛、-X、18飛でももう詰んじゃってますね。

2枚も確か余詰防ぎがあったはずなのだ…!

(結果稿つくるだけでいっぱいいっぱいな状況に陥ってしまいました。ごめんなさい汗)

ほっとさん — 最遠移動により、18に後手の駒の効きが無いことが証明できているはず。

詰ガエルさん(誤解) — 目標が分かりやすかったので、楽しく考えられました。

☆「X、16角、29桂、同X、18飛 まで5手」という解答でした。

実は私も検討時に全く同じ解を答えて、作者さんに「初形18銀で4手目同銀生」の可能性を指摘され撃沈しております。角と飛を一挙に枯らすことができ気分が良い手順なので飛びついてしまいましたが、さらに銀を枯らさないといけないので無理筋ということですね。

占魚亭さん(無解) — 降参です。

⑰Pontamon氏作(正解者4名)

※会話文は出題稿をご確認ください。

○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。

【作意順】 76 歩、74 歩、68 玉、32 飛、33 角生、同飛、77 玉、56 角、66 玉、36 飛まで 10 手詰

【作者解説】

本作は、WFP100 号記念の 1 人 1 作作品展 出題された「大駒と歩」や「詰めば都」に作図の ヒントを得て、3 手目以降の着手を大駒か玉に 制限して詰み手順を探索したものです。

条件 1), 2), 4) での手順数は 96 手順でしたが、 詰み形的には 4 種類で、飛移動による空き王手 (両王手も含む) が 2 種と角打ち 2 種に大別で きます。(全部で 96 手順)

空き王手は 35 飛までの 13 手順と 36 飛までの 3 手順の計 16 手順。そこで、1 手順に限定する ために条件 3) を追加しました。

実戦初形から指し始める非連続王手協力詰 (推理将棋) の場合、空き王手で詰む最短手数は 9 手の両王手の 1 手順だけ。なので、両王手 ではない空き王手での詰みは 10 手が最短となり ます。条件 3) で空き王手が明かされていて、 ヒントによると 5 段目と 6 段目の両方での詰み があるのが見えているので、最終手の駒は 3 筋 の飛が空き王手の着手で、初形 22 の角による 王手で詰むことが容易に予想できます。

となると、詰まされる先手玉は角筋と両王手時 の 36 飛との交点である 66 地点であることにな ります。

後手飛が中段へ出るためには、4 手目からの △ 32 飛、▲33 角生、△同飛の常套手段を使いま す。当然、初手は 76 歩で、先手の残り着手 3 回 は玉を 66 地点へ持って行く手になります。

初手から、▲76 歩、△小駒、▲68 玉、△32 飛、▲33 角生、△同飛、▲77 玉、△大駒、▲66 玉、△36 飛までとなります。

ヒントのように、解図の鍵となるのは確定し ていない 2 手目と 8 手目のようです。

言い換えれば、2 手目、8 手目、10 手目の 着手の組み合わせで 16 通りの詰み手順がある

ことになり、これらの紛れ筋も含めて推理将棋 には解図の楽しみがあるとも言えます。

先手は▲33 角生で入手した歩を持っていま すが、歩が切れている筋がないので合い駒には 使えません。したがって、空き王手の場合は玉 を逃げるしかありません。先手は▲76 歩と▲66 玉の配置なので、77 地点は角の効きがあるた めに逃げることはできませんが、5 段目の 66 地 点と 75 地点に退路があります。2 手目の小 駒着手と 8 手目の大駒着手でこれらの 2 地点を 抑える必要があります。

2 手目 64 歩、8 手目 86 角だと最終手 36 飛 が両王手になるので駄目。

2 手目 74 歩、8 手目 54 角でも同様に両王手 になるので駄目。

正解は、2 手目 74 歩、8 手目 56 角です。前 の 2 つと同じ最終手 36 飛ですが、今度は 56 角 があるため両王手にはならず条件 3) をクリア しています。

36 飛の役目としては 8 手目の 56 角を支える 必要があるため、同じ空き王手でも 32 飛、34 飛、35 飛ではいけません。

【担当コメント】

ラスト 2 作は Pontamon さんの推理将棋です。 推理将棋という形式はやはりちょっと詰将棋と は買勝手が違うようで、解答もちょっと寂しく なってしまいました。そんななか推理将棋のみ の解答もあり、とても有難かったです。

まずは詰め上がり。この詰め上がりはあまり 見たことがありません。中空の角に紐をつける 最終手が実に味が良く、またこの手順を実現す るための、「同じ止めの手で両王手にする手順が あった」という条件にも新鮮さがあります。両 王手のほうの手順は確かによく見る手順なの ですが、共用手筋でも工夫次第で新しい手順をつ くり出すことができるのだなあと、そういった勉強 にもなりました。

手順が成立する背景は作者解説に詳しく述べ られています。こういった思考で推理将棋作家 は作品をつくっているのかという「教材」にも なるかもしれませんね。

推理将棋で 10 手というと、11 手や 12 手に

比べたらまだ比較的局面数も少なくシンプルな条件付けで作品を成立させることができ、かつまだまだ新しい詰め上がりが隠れている、魅力的な手数(ジャンル)であると言えるでしょう。

次の⑩も 10 手の作品。Pontamon さんの今後の 10 手作品にも要注目ですね。

【短評】

則内誠一郎さん — 2 手目の再チェックがないので誤答かな？

☆ヒントがちょっと伝わりにくかったかも？

たくぼんさん(無解) — 後手 22 角・33 飛型の先手 66 玉型と思いますが、56.65.75 の 3 地点を抑える手段が分かりません。これはギブアップ

神無七郎さん — 両王手にしないために 54 角ではなく 56 角と打つわけですね。

ヒントの意味がよく分かりませんが、両王手の方を作意にすると 2 手目 64 歩・8 手目 86 角でも良くなるので、ヒントではなく、両王手の方を作意しなかった理由を述べているようにも思います。教材としての意味は「早く後手の飛を使うなら 3 筋突破」でしょうか？

ほっとさん — これで条件を満たせているのかわからない……。

☆大丈夫でした。

占魚亭さん(無解) — これも降参。

はなさかしろうさん — 変わった条件でした。

⑩ Pontamon 氏作 (正解者 5 名)

※部分解答 1 名

○条件

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

※会話文は出題稿をご確認ください。

【作意順】

55「金」まで

68 金、34 歩、58 玉、77 角生、66 歩、54 歩、67 玉、68 角成、56 玉、55 金 まで 10 手

55「飛」まで

68 飛、14 歩、56 歩、13 角、55 歩、68 角生、58 玉、59 角生、54 歩、55 飛 まで 10 手

55 角の止め

68 玉、34 歩、76 歩、88 角成、98 香、89 馬、77 玉、67 馬、88 玉、55 角 まで 10 手

【作者解説】

本作品は、これから推理将棋を作ってみようとしている人のための教材になるかもしれません。

10 手詰手順は全部で 42,154,478 手順ある(※)ので、1 手順に限定する条件付けは難しいものです。しかし、単なる手順前後とか着手地点の違いではなく、異なる手順で何らかの対称性や共通性がある手順であれば、複数解のツインやトリプレットの作品にできる場合があります。止めが 55 角の手順なら、「初手は 68 玉で止めは 55 地点への駒打ち」の 1 条件にすることができます。初手を丸々明かしているのに難度は低く、初級者向け作品にする目的ならそれも有りです。

初手の駒種を隠せば難易度は高まりますが、「初手は 68 地点の着手で止めは 55 地点への駒打ち」だけでは、本作の 55 飛までと 55 金までの余詰めがあることとなります。「初手と止めの駒種は異なる」くらいの追加条件が必要な 2 条件作品になります。また、飛と角の違いで、どちらも合い効かずの詰め上がりのツイン作品ができたと思っても、本作の条件だけだと 55 金の手順が余詰めになります。

結局のところ、1 手順限定作でも複数解の作品でも余詰め検証をしっかりとするのが大事です。(余詰め作を大量投稿している自分への戒め)

なお、止めを駒打ちに限定しましたが、最低限必要な条件は「終局図で、最終手の 55 の駒は生」になります。初手の条件で 68 地点を指定しているのでこの条件で成り立ちますが、もし「初手は玉、3 手目は歩」の条件の場合には、55 へ金を打つ手順は無くなりますが、盤上の金を 55 へ移動する手順とか、37 経由の 46 玉に 55 角

と打つ手順が出てきます。

55 飛までの手順は▲58 玉△34 歩▲56 歩△66 角▲48 飛△同角生▲55 歩△59 角生▲54 歩△55 飛になります。(68 飛の代わりに 48 飛になり「2 回目の王手」は不要になる)

さらに 55 香が止めの▲58 玉△34 歩▲76 歩△88 角生▲56 歩△99 角生▲55 歩△59 角▲54 歩△55 香も出てきます。

まとめると、

- 1) 10 手で詰み
- 2) 初手は玉、3 手目は歩
- 3) 終局図で、最終手の 55 の駒は生の条件だと、55 飛まで、55 香まで、55 金まで、55 角までが 2 つの計 5 解になります。55 香までの手順には生・成限定のための条件も必要ですし、何と言っても 55 飛までの手順と親戚なので、複数解の作品にはならないでしょう。

※

<http://yaneuraou.yaneu.com/2015/12/19/perft>

10%E7%B5%82%E3%82%8F%E3%81%A3%E3%81%9F/

で checkmates の数の記載があるので 10 手解数は確かなようです。

ちなみに、11 手だと私の研究では 39 億 5 千万解くらいですが、この解数についてはネット情報が見つからず未確定です。

【担当コメント】

なんともシンプルな条件。こんな条件の作品をつくりたい。

本作は 3 解モノで、それぞれの解を同居させるための枝葉のような条件付けが見当たらないところも清らかで良いですね。

ツインものではやはり手順同士で対比できるところが欲しいということはこれまで述べてきました。本作のような推理将棋では、条件付けを駆使して「どこを比較しているか」を出題時に示すことができるため、より対比に気づいてもらいやすいというメリットがあります。そういった意味で本作で重要となるのはもちろん初手と最終手です。3 解それぞれで別の駒が割り当てられているのが大変綺麗ですし、非限定を消して作意順を成立させる役割を兼ねていて作

者目線では申し分ない条件付けといえるでしょう。

17 でもそうでしたが、基本的な手順も部分部分にあるものの、そのようなありふれた素材からも調理次第では一級品の作品に仕上げることができるだなあと思われました。まさしく教材ですね。

【短評】

則内誠一郎さん —

詰み形の勉強になります。解くのは大変です。

たくぼんさん — 55 の地点に 3 種の駒打ちとは素晴らしい。特に角は痺れました。これは傑作

神無七郎さん —

見つけた順に解を書きました。一番好きなのは 55 角で詰む解ですね。斜めの利きによる詰上りはいつ見ても気持ちの良いものです。教材としての意味は「合駒がない詰上り」でしょうか？この点は自玉詰と共通しています。

(会話文で出題されること以外は条件付協力自玉詰そのものなので、当然と言えば当然なのですが。)

☆解答は最終手金、飛、角の順でした。

ほっとさん — 三者三様。教材としてはハイレベルだが。

☆推理将棋の 10 手詰を 3 つ解く、というのはちょっとハイレベルだったかもしれませんね。

占魚亭さん (2/3 解) —

あと 1 つが浮かばない……。

☆あとは 55 角の手順だけでした。

はなさかしろうさん — 駒の対比が綺麗ですね。▲6 八飛～△5 五飛の順のベースは非限定の多い 9 手の詰みですが、飛車の打ち場所を 5 五にすることで 1 手伸ばしつつ角の経路を固定し、王手 2 回のみで限定しているのが面白いです。

☆作家的視点です。こういう短評は (担当者的

に) とても有難い…!

【総評】

柳原裕司さん ー

今後も、初心者でも解いてみたくなるような、手頃なフェアリーの出題を期待してます。

☆私も期待しています。

変寝夢さん ー

教材用のレベルじゃないと思われるものもチラホラ。5手以内縛りにしても良かったかな。

☆5手以内縛りだとメジャーなルールの投稿が無くなるんじゃないかという危惧がありました。

たくぼんさん ー

メンバーも新鮮で、内容も多種多様で素晴らしくこれは毎年やって貰いたいほどの高企画でした。

☆WFP 初登場、初解答の方がいらっしやっただのが特に嬉しかったです。やった甲斐がありました。もちろん常連の方々もありがとうございました。次回は誰かやってくれ〜〜〜〜!!!

縫田光司さん ー

ラストの推理将棋に阻まれて全問解答できなかったのが無念ですが、面白い作品ばかりでとても楽しめました。「教材に使える」という観点では(ルールが初見でも解けそうな難易度、という意味も込めて)、1番、4番、7番、11番、14番、16番、あたりが特に気に入りました(出題順)。個人的には15番も大好きですけど、教材にするには難しすぎますよねえ(笑)

☆かといって易しいだけでもいけませんし、大変です!

神無七郎さん ー

今回の作品展が「教材」を目的としたものなので、各作品ごとに何の教材か推定して、短評に入れてみました。教材というより普通の作品のような作も多かったので、結構無理やりこじつけたものもあります。

洞江元太さん ー 楽しい企画ありがとうございます。久々に色々なルールの問題を解くことが出来て楽しめました。(解き始めるのが遅くて半分も進みませんでした…)。

次回は「教材に使えないフェアリー作品展」でしょうか?(無責任)

☆次回はどなたがやってくれるのでしょうか、楽しみです(他人事)

尾形充さん ー どれも普通に好作というだけでなく、ルールの面白さや特性がフェアリー初心者の方にも伝わるような作品ばかりで、存分に楽しませてもらいました。また、出品のための創作も非常に楽しいものでした。

作家・解図家が固定化傾向にあるフェアリー界ですが、企画と企画者が良ければ作家も作品も自然に集まるということでしょうか。

ルールと手数の制約ですが、解答者にとっては分かりやすく、作家にとってはある意味厳しく(ハッターが効かないので)、また定番ルールの面白さを再確認する意義もあり、良いアイデアだったと思います。

上谷さん、本当にお疲れ様でした。

☆人の固定化というのは今(多分今までも)のフェアリー界で慢性化している傾向だと思います。その傾向を少しでも打開できればという意図もありました。

結局私は「作品と解答くれ〜〜〜!」と言う以外のことはほとんどしてない(汗)んですけど、たくさんの作品・解答に恵まれ大変充実した作品展になりました。皆様ありがとうございました!

ほっとさん ー

解答して感じたこと。

「ルールの説明だけでなく、簡単な例題を用いて棋譜表記の説明も併記してある方が良い。」

☆一字一句その通りでございます。気が利かないもので申し訳ありませんでした…。

後の祭り感は拭えませんが、理解の一助となるかもしれないので、各フェアリールールを解説しているサイトや WFP 該当記事を紹介させていただきます。

◎偶数手（受先形式）ばか詰

偶数手ばか詰作品展 … Takubon's 詰将棋
トップページより

◎PWC

・詰将棋メモ「PWC ばか詰」

http://toybox.tea-nifty.com/memo/2005/11/pwc_49c9.html

・Onsite Fairy Mate 内「PWC小作例集」

<http://k7ro.sakura.ne.jp/book/PWCStudies/index.htm>

◎禁欲

・「禁欲ばか詰について」 たくぼんさん

WFP75号 42p~

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP75.pdf>

◎グラスホッパー

読み物は見つかりませんでした。

「Onsite Fairy Mate トップページ発表作」
第86回~90回がG使用詰将棋でしたので、結果稿のリンク先を貼っておきます。

<http://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution18.html>

<http://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution17.html>

◎Imitator

Imitator の紹介 (WFP75号) 変寝夢氏

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP75.pdf>

◎透明駒

透明駒の紹介 (WFP83号) 会場健大氏

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP83.pdf>

◎推理将棋

詰将棋メモ「どんな将棋だったの？推理将棋入門」

<http://toybox.tea->

nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html

ブログ「フェアリー時々詰将棋」や、WFPの読み物(透明駒:91号)等で私が書いたものも、(参考になるか分かりませんが)もし良かったらご活用ください。

読み物が見つからないルールも有りましたので、今後時間に余裕があったらブログとかやWFPとかに何か書けたらいいなあと思っております。ただ今はちょっと無理かも汗

【最後に】

おかげさまで大変賑やかな企画展になりました。ありがとうございました！正直ここまでのことになるとは全く思っておらず、「こんなことなら色々盛りだくさんな5月号じゃなくて、例えば常設展が休みな月などを解答募集締切にしとけば良かったかなあ」などと後から考えたりもしていました…。

また担当者である私ですが、本当色々至らないことがたくさんあって、皆様にはご迷惑をおかけしました。お詫び申し上げます。

今回登場したルールが、一応自分でつくったことのあるルールが多くて助かりました。一方でつくったことのないルールも1つ2つほどあり、勝手が分かっていないせいで見当違いな解釈をしていないか心配です。フェアリストとは簡単に言いますが、一人一人やっていることが同じ作品展の中でも全然違うということはよくあることです。ですからこれから初めてフェアリーを作る方、解答を送ろうとしている人は、最初は1つのルールから・1つの狙いからで十分だと思います。やっているうちに、隣のフェアリストの畑に興味を持って、少しずつ、少しずつ畑が広がっていけばいいんじゃないかなと思います。私ももっと上手に企画運営できるよう精進しなければいけないなあ…と、まあこんな結びで締めてもよろしいでしょうか。

拙い運営でしたが、最後までお付き合いくださいましてありがとうございました。

これからも WFP 読んでね！

結果 推理将棋 詰めば都

一乗谷酔象

■推理将棋「詰めば都」

「100号を突破して新年を迎えられるのはめでたいね。記念に指し初めの将棋を指そうよ」
 「では、僕の先手でいいね。お願いします。」
 ……
 「あら。45手目の成る手が5回目の王手で詰んじゃった」
 「最後に盤面に残った駒は4枚だけで55地点で詰まされた。都で煙詰とは驚いたよ」
 「玉の手は5筋だけだったし、一度に5マス移動する飛の手が5回だった。5づくしの都詰で威勢がいいけど、指し初めらしくはないね」
 「そんなことないよ。不成の手が29回あった」
 「なるほど平成29年にぴったりだ」
 「更に、一つの駒が17連続で駒を取り、別の一つの駒が11連続で駒を取ったよ」
 「2017年1月1日。指し初めに相応しい一局だね。おめでとう」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

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

先手持駒 なし
後手持駒 なし

(条件)

- 1) 45手目の成る手が5回目の王手で詰んだ。
- 2) 終図盤面の駒数は55玉を含む4枚。
- 3) 玉の手は5筋のみ。
- 4) 一度に5マス移動する飛の手が5回あった。

- 5) 不成の手が29回あった。
- 6) 一つの駒が17連続で駒を取り、別の一つの駒が11連続で駒を取った。

修正：「45手目に5回目の王手で詰んだ」
 →「45手目の成る手が5回目の王手で詰んだ」
 (11/27改訂時『成る手』を追加)

◇解答

76歩 32飛 33角生 52玉 22角生 37飛生
 31角生 27飛生 53角生 17飛生 71角生 47飛生
 93角生 49飛生 58玉 39飛生 23飛生 29飛生
 21飛生 19飛生 11飛生 69飛生 13飛生 67飛生
 43飛生 87飛成 63飛生 76龍 73飛生 79龍
 83飛生 89龍 81飛生 99龍 61飛生 97龍
 91飛生 57龍 同玉 53玉 41飛生 54玉
 44飛生 55玉 66角成 まで45手. 詰上り：図1

【図1】

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

(条件)

- 1) 45手目の成る手が5回目の王手で詰んだ
 (▲33角生~△49飛生~▲57龍~△44飛生~▲66角成)
- 2) 終図盤面の駒数は55玉を含む4枚(図1)
- 3) 玉の手は5筋のみ(先手玉: 58~57, 後手玉: 52~53~54~55)
- 4) 一度に5マス移動する飛の手が5回あった
 (△32飛, △37飛生, ▲23飛生, △69飛生, ▲41飛生)
- 5) 不成の手が29回あった(先手角6回: 33~22~31~53~71~93, 先手飛13回: 23~21~11~13~43~63~73~83~81~61~91~41~44), 後手飛10回: 37~27~17~47~49~39~29~19~69~67)
- 6) 一つの駒が17連続で駒を取り別の一つの駒が11

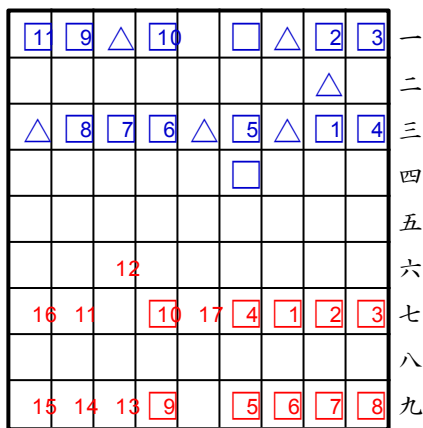
連続で駒を取った（初形 82 の後手飛/龍：37～27～17～47～49～39～29～19～69～67～87/成～76～79～89～99～97～57，初形 28 の先手飛：23～21～11～13～43～63～73～83～81～61～91）

◇解説

実戦初形から最短手数 45 手で詰む”都煙詰”に年賀条件を織り込んだ作品です。101 号の解説のように、34 龍型、74 龍型、53 馬型など種々の形がありましたが、正解手順の詰形は 55 玉を 44 飛と 66 馬で挟む形でした。はなさかさんの参考 46 手解「斜一文字」と類似した形です。

本手順では、”都煙”を目指して先手、後手とも我が道を行き駒を取り続けます。（駒取り手順の構成例は 101 号の最短手数探索編の解説を参照ください）このとき、17 連続と 11 連続の駒取りを担うのは、連取りに適した先後双方の飛です。詰みに 2 枚の攻め駒が必要な先手側は飛と角を使い、角不成の手を 6 回入れた後に飛が 11 連続の駒取りを進めます。一方、攻め駒 1 枚の後手は飛/龍が 17 連続で駒取りします。単に駒取りと不成を重ねるだけなら駒取りの順序が種々ありますが、「一度に 5 マス移動する飛の手が 5 回」の条件で連取りのルートを確認し、「45 手目の成る手が 5 回目の王手」で全手順が確定します。図 2 は双方の飛による連取り順と飛角による不成の位置を示します。

【図 2】 9 8 7 6 5 4 3 2 1



記号 △：先手角の不成(6回)
 □(青)：先手飛の不成(13回)
 □(赤)：後手飛の不成(10回)
 青数字：先手飛の連続駒取り
 赤数字：後手飛/龍の連続駒取り

手順限定のポイントとなる点は次の通り。

- 1) “一度に 5 マス移動する飛の手 5 回”では、先手飛の 91→41，後手飛の 19→69 の二手順が入り、連取り順序を限定する。
- 2) 先手角は 6 連続不成で 93 に移動。それに続く先手飛の連続駒取り 11 回に繋ぐ。また、最終手の 66 角成への伏線となる。
- 3) 後手飛は、69→67→87→76→79 のルートで連取りを繋ぐが、58 玉への王手を避けるため 87 地点で成る。
- 4) 王手 5 回のため、先手側は序▲33 角生と収束▲44 飛生～▲66 角成の計 3 手を、後手側は 17 連続駒取り中△49 飛生と△57 龍の 2 手を、各々王手とする。

解答者は最短手数探索編でも解答いただいたはなさかしろうさんと Pontamon さんの 2 名。挑戦いただきありがとうございました。

◇短評

はなさかしろうさん

やはり 45 手でしたか。45+55=100 ですね。凄い！
 そこで年賀推理将棋版ですが、私の 45 手解とは相容れない条件で驚きました。どうやら後手の角を働かせずに先手の角であっさり取ってしまえば良いみたいですね。てんこ盛りの年賀要素に吸い寄せられるように、びたりと手順が決まっています。

Pontamon さん(双方解)

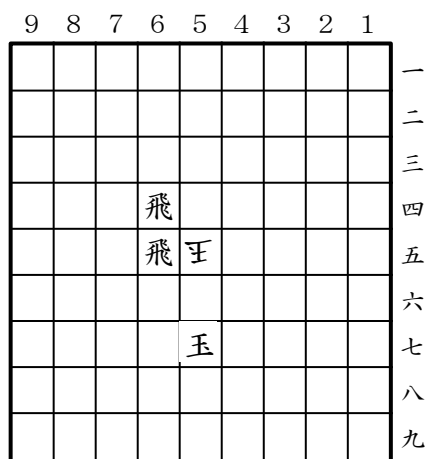
最短手数探索の結果に掲載された、はなさかしろうさんの「斜一文字」の参考解の詰み形に驚かされましたが、これが大ヒントになりました。最短手数探索の際、74 龍と 46 へ角を引いて成る形や 56 への馬を引く最終手は考えていましたが、この斜一文字の詰み形は浮かびませんでした。この形があるのならとトライして上手く行ったらと思ったら王手は 4 回。ならばと、58 玉は王手をされてから指す順にして作意手順となりました。元条件での余詰み※の形、盤上に玉 2 枚と生の飛 2 枚の図も感じが良かったですが、作意の詰み上がりの大駒 2 枚の斜めサンドイッチも綺麗ですね。

※修正前の余詰手順（45 手目成る手でない手順）

76 歩 32 飛 33 角生 52 玉 22 角生 37 飛生
 31 角生 27 飛生 58 玉 17 飛生 23 飛生 47 飛生
 13 飛生 49 飛生 53 角生 39 飛生 43 飛生 29 飛生
 41 飛生 19 飛生 21 飛生 69 飛生 11 飛生 67 飛生
 61 飛生 87 飛成 71 飛生 76 龍 81 飛生 79 龍
 91 飛生 89 龍 93 飛生 99 龍 83 飛生 97 龍
 73 飛生 57 龍 同玉 53 玉 63 飛生 54 玉

64 飛生 55 玉 65 飛打 まで 45 手. 詰上り : 図 3

【図 3】



推理将棋第108回出題解説

担当：NAO

出題：平成28年11月23日
 解答締切：平成28年12月20日

2016年11月出題の第108回は21名から解答いただきました。

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。

出題のことば(担当 NAO)

詰みに有効な飛の手を推理しよう。
 追加ヒント

1手目に飛で金を取って、3手目に金を打つ。

推理将棋108-1 解答

入替：88の先手角と41の後手金。

入替図

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

持駒 なし

手順:

▲8八飛 △7二金 ▲5二金 まで3手。

詰上り図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵		王	角	爵	科	皇	一
	飛	丞		金			飛		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
									四
									五
									六
歩	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

(条件)

- ・初形配置から一対の駒(88の先手角と41の後手金)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(初手▲88飛)があった

本作は、実戦初形の一部を入れ替えた変則初形からの3手詰。いわば3手詰局面を創作する初級問題です。一見簡単そうですが、詰み筋を見誤ると結構難しく感じられたでしょう。

・3手のうち1手は駒を取ることができることに注目。

『飛の手があった』条件がなければ、先手 39 銀と後手 41 金を入れ替えた局面から「39 金 72 金 52 金」と頭金で詰ます筋がある。これと同様、初手に自陣飛で金を入手する筋を目指す。

・初形は先手 88 角と後手 41 金を入れ替えた局面から、先手陣の 88 に置いた質駒の金を初手に入手し、頭金で詰み。「88 金 72 金 52 金」まで。

・“飛の手”条件に誘導されて、先手飛を入れ替える駒とするのは紛れ。先手 28 飛と後手駒(31 銀、71 銀、22 角、82 飛等)を入れ替えても3手では詰まない。

・また、初形配置か“一対の駒を入れ替えただけの合法局面”が前提なので成駒や行き所のない駒は使えない。仮に成駒を許容すると、先手 19 香/“成香”と後手 51 玉の入れ替え:41 成香～18 金の筋や先手 47 歩/“と”と後手 51 玉の入れ替え:68 銀～48 飛の筋がある。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう(作者)「本サイトの第3回が好きなもので、7手より短い変則問題を狙ってみました。一対の入れ替えは意外と地味ですが4手の詰みは容易。ところが3手は夜中まで考えて思いつかず、一旦寝て起きたところでようやく見つけました。瞬殺された方には、何のことやら、という問題かと思いますが、少しでも考えて頂けたら嬉しいです」

久保紀貴「解く前は残念な条件に思えた『飛の手があった』ですが、解いてみて納得。余詰を消しつつ、ミスリードにもなる絶妙の条件ですね」

小木敏弘「結構悩みました。先手が自陣飛車で金を取るのが意外性」

S.Kimura「入れ替えた後手の駒を先手陣で取ることに気づかず、かなり考えさせられました」

布哇齋「交換した駒”で”取るのではなく、交換した駒”を”取るのだという発想の転換ができなかった自分の頭の固さを感じました」

■自陣飛車の手に意外性十分。好評でした。

Pontamon「いつもと目先が変わって面白かったです。推理将棋を解くというより作っている感じでした」

占魚亭「変則初形、面白いですね」

ほっと「出題形式が面白い。検討は大変そうだが」

小山邦明「こういう条件を付け加えたらいろいろな作品ができそうですね」

■短手数のできる作品ができるのが変則問題のいいところ。駒落ちも含め投稿も歓迎します。

山下誠「まずは2八飛との交換を考えます。発想の転換を要しました」

まさ「第一感飛との置き換えだったので少し悩みました」

波多野賢太郎「このような変則問題は初めてでしたが、なかなか面白いと思いました。先手飛車を入替の方が詰みそうなんですけどね」

諏訪冬葉「飛車を動かすという条件から、▲27 桂にして動かす▲31 飛を動かすを経て▲41 に銀か角を置くにたどり着きました」

原岡望「銀は考えたが何故か角に思い至らず」

たくぼん「先手飛と31(71)銀を入替るしかないと思いつめかけました。3手ながら佳作と思います」

■銀は悩ましい変化。銀と金を入れ替えると飛の手が入らず、飛と銀を入れ替えると詰みません。

加賀孝志「ルールが分りにくい。ヒントを理解するほうが時間が掛かった」

RINTARO「普段詰将棋を創る方にとっても易しくなかったです。どちらかというとか詰なのでは？」

■もともと推理将棋は双方協力する手順のばか詰系です。

隅の老人B「簡単に解けると感想文を書くのが難しい。私だけかな？」

■“一目でした”、“瞬殺です”、“易すぎる”、“何でも結構です”。

飯山修「プルーフゲームでこの初期図面の最短手数
が成立すればツイン作として凄い」

■初期図面の局面まで 20 手ぐらいかかりそうですが、何か条件付けが入りますね。

DD++「後手玉が先手陣にいれば一瞬、と思ったら
51 へ置く先手駒を成にしないと玉を持ってこれな
い。実に巧妙。棋譜上では1手目▲(88)同飛と非限
定なような気もしますが、動かし方に違いがあるわけ
ではないし条件にも関係ないので気にしないというこ
とでしょうかね」

■厳密に 88 飛でなく、88 同飛の棋譜非限定があ
るとは気づきませんでした。もっとも仮に『開始局面
は実戦初形から 20 手進めた局面だった』というよう
に開始局面まで手数制限を付ければ初手は同飛
にはならず 88 飛に限定できているはずです。

正解:21名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん 加賀孝
志さん 久保紀貴さん 小木敏弘さん 小山邦明さ
ん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん
たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん はな
さかしろうさん 原岡望さん 布哇斎さん ほっとさん
Pontamon さん まささん 山下誠さん RINTARO さ
ん

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あ」

「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

出題のことは(担当 NAO)

同の手の後も攻めが切れない筋を推理しよう。
追加ヒント

9手目に飛を取って、10手目△同玉。

- ▲9六歩 △9四歩 ▲9五歩 △9三香
- ▲9四歩 △6二玉 ▲9三步成 △7二玉
- ▲8二と △同 玉 ▲9二飛 まで11手.

詰上り図

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

持駒 香歩

(条件)

- ・7手目の歩の着手(▲93 歩成)は3段目
- ・同が付く着手は10手目(△82 同玉)のみ

本作は簡素な2条件の11手詰。博士とホナンの推理ドラマ仕立てで、ホナン少年が怪盗シニアが残した謎を解き明かしていきます。

・同の手なしのため7手目まで先手は歩を突き進めるしかない。9手目に指した駒を10手目に取りられ、切れそうな展開のなか攻めをどう繋いでいくが推理の鍵となる。

・10手目に指した駒を取られた上で11手で詰ますには、“吊し桂”あるいは、歩を取らせて“角単騎”か“龍単騎”の筋も想定されるが、7手目3段目歩の手の制限がきついのでいずれの筋も届かない。したがって、9手目迄に止めの駒を取るとともに自陣駒の利きを活用して詰ます筋を目指す。

・香の利きを通しつつ止めの飛を入手可能な9筋攻めが正解。後手は自陣香を取らせて玉が攻め駒に近づいて協力する。初手から「▲96 歩 △94 歩 ▲95 歩 △93 香 ▲94 歩 △62 玉 ▲93 歩成 △72 玉」

・飛を取る手に10手目82同玉と応じて飛打で詰み。9手目から「▲82 と △同玉 ▲92 飛」まで。

・本局のポイントは7手目3段目の手で9筋の香を取る。「7手目3段目の歩の着手で歩以外の駒を取る」ことは条件ではありませんが、攻めを繋いで詰み形を得るために必要な一手でした。これを示唆するのが怪盗シニアの予告状の“5択・14択”です。5択は取る駒種：飛、角、桂、香、歩(または攻め筋：1、3、7、8、9筋)。14択は、3段目の歩を取る9択に加え、歩以外の駒取り可能な5地点(13, 33, 73, 83, 93)を加えたもの。後者はわかりにくいヒントでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon(作者)「『と金』と3段目で入手した駒との連携で詰ましたくなる心理トリックの効き目はあったでしょうか。タイトル中の5択は、歩以外の駒を同の着手なしで3段目で取れる、1、3、7、8、9の5つの筋、もしくは、駒種は、歩、香、桂、角、飛の5種。軽いヒントのつもりでしたが、14択(歩を取る筋9、歩以外を取る筋5)は18択(歩9手順、香2手順、桂4手順、角2手順、飛1手順の計18手順)とした方が悩まずに済んだかもしれません。解図には関係ない部分ではありますが…」

■18択の方がわかりやすかったか。簡素条件にはあっさりした会話文を組み合わせた方が受けがよいですね。

小木敏弘「大苦戦、試行錯誤の後、歩の直進かな？と見当をつけましたが、9筋は予想外。桂馬に未練を持ち過ぎました」

斧間徳子「73で桂を取って吊るし桂で詰ます筋かと思ったら、はるばる9筋から攻め込むとは！簡潔な2条件に好感」

原岡望「単純に香を取らせる手が盲点」

山下誠「歩の連続着手は分るが、その筋が問題。最も遠く見える9筋とは盲点を突きました」

たくぼん「初見4筋あたりかと考えましたが、詰上形が思いつかず。9筋を考えるとあ〜そうか」

■シンプルな条件下の9筋攻めは意外性十分でした。

占魚亭「最後まで残ったのが本作。2筋の線を手を捨てきれず、大苦戦でした」

ほっと「多分引っかけだろうと思いつつも、どうしても2筋を模索してしまう。名探偵ホナンもシリーズ化希望」

■2筋攻めも有力ですが、手数が足りません。

諏訪冬葉「手順前後の別解があるかと思ったら「同」の条件で逃れてました。タイトルの意味は全く分かりません」

まさ「端攻めは盲点でなかなか気づきませんでした。『同のつく手は10手目のみ』が手順限定と余詰防止に役立つ巧い条件ですね」

はなさかしろう「搦め手の攻めを思いつくまで2日かかりました。どちらも単独なら容易に達成できるのに、組み合わせたら守りが強い、というのは条件付けのひとつの理想ですね」

■通好みの巧い組み合わせは、最近の精力的な創作活動の中で生まれたものです。

S.Kimura 「1筋と9筋はノーマークだったので、シニアにしてやられた感じです。しかし、タイトルの5択の意味が分かりませんでした」

小山邦明 「7手目に駒を取れないと難しいと考えると、1筋と3筋と7筋と8筋と9筋となるが玉の周りから金銀を離すには端の筋が良いという事です」

■5択。駒を取るのが可能な1、3、7、8、9筋の選択です。7手目香取りの狙いは香を使うのではなく、香の効きを外すことにありました。

飯山修 「91 香があるのでこの手順は絶対ないと思い、全く読んでいませんでした。解説に出てくるであろう14 択を今後の参考にします」

DD++ 「問題を読んだ直後の私『なるほど一見本命に見える9筋は考えるだけ無駄ということか』……締め切り前ヒントを待った上でさらに丸1日かかりました。歩の着手14 通りというのも最後まで何のことなのかわからず」

■14 択。これはヒントにならず謎が深まりました。

波多野賢太郎 「ヒントを見てようやく解けました。9筋というのが全く思考外になってました。同の着手が10 手目のみという条件がよく効いてますね。問題文は面白かったですが、ちょっぴりわかりにくかった気もしました」

加賀孝志 「ストレート、文を読むほうが大変だった」

布哇齋 「何を血迷ったか、七段目と三段目を間違え、歩を取り合って元の位置に打つことばかり考えていました。基本的には理詰めで読める素直な形だったと思います」

■条件がシンプルな割に会話は懲りすぎました。

隅の老人B 「『7手目は歩の着手、それも3段目』、ここから思案が始まった」

RINTARO 「成不成条件がないというのも重要なヒントで、『9手目に飛を取って、10手目同玉』より、9筋から歩を成って82 と同玉が推測される」

■ヒント待ちからの裏推理も解図への近道。おおいに活用ください。

正解:20名

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

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～～～。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)

出題のことば(担当 NAO)

攻め駒が撃退されても初王手で詰む形を推理しよう。

追加ヒント

先手の着手は3筋のみ。後手は歩を取られたら歩を取り返し、桂を取られたら飛を取り返す。

修正

会話文:「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、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？」

※元の会話文では、以下の手順が条件に外れるかどうか不明瞭であった。

『先手が一度も後手陣に侵入しないケース』

『先手が一度も後手駒を取らないケース』

『最終手 13 手目に先手が後手陣に侵入するケース』

『最終手 13 手目に先手が後手駒を取るケース』

そのため「自陣への駒の侵入」と「駒の取り返し」があったことを会話文の中でも明示した。

条件『2手目は玉ではない』→『2手目は飛を動かした』に修正

▲3六歩 △5二飛 ▲3五歩 △4二玉
 ▲3四歩 △5一金右 ▲3三歩不成 △同桂
 ▲3八飛 △3二歩 ▲3三飛不成 △同角
 ▲3四桂 まで13手。

詰上り図

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

持駒 歩

(条件)

- ・13手目の初王手(▲34桂)で詰んだ
 - ・後手玉は二段目より上には行かなかった(玉の手は4手目△42玉のみ)
 - ・2手目は飛を動かした(△52飛)
 - ・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
- (7手目▲33歩不成[歩を取る]に△同桂[歩を取る]。11手目▲33飛不成[桂を取る]に△同角[飛を取る])

2016年のトリは、攻め方にきびしい着手制限のある謎解き、金少桂さんの作品です。侵入した攻め駒はすぐ取られる、駒を取るとそれ以上の価値の駒を取り替えられる、完璧な守りをどう突破するのでしょうか？

・後手陣内には攻め駒を残すことができないので、最終形は飛角香での合い効かずか桂単騎のいずれか。

・駒取りに動かした駒は取り返す。取らせる後手駒は紐付きであるのが必要条件なので3段目で取らせるのがよい。先手は二の矢の攻めを用意するのがポイント。

・先手は初めに3段目で歩を取り、次に取る駒が大事な攻め駒となる。このとき先手は攻め駒より価値の高い駒を渡すよう手順を組み立てる。

・正解は吊し桂を目指す3筋攻め。初手から「▲36歩 △52飛 ▲35歩 △42玉 ▲34歩 △51金右 ▲33歩不成 △同桂」

・詰形を考えて飛で桂を取れば、4段目の桂打ちの詰み形となる。9手目から「▲38飛 △32歩 ▲33

飛不成[桂を取る] △同角[飛を取る] ▲34 桂」まで。△32 歩が玉の利きの駄目を塞ぐ地味な協力手。9手目▲76 歩～▲33 角不成とする手順は王手のため13手目が初王手でなくなるため失敗。

・後手は敵駒の侵入を許さず駒得する鉄壁の対策で強固な巢籠の玉型を築きましたが、角頭の4段目吊し桂に仕留められました。

・紛れ筋

一見、5筋香打の筋で詰みそうだが、「▲96 歩 △62 飛 ▲95 歩 △54 歩 ▲94 歩 △55 歩 ▲93 歩成 △同香 ▲同香不成 △同桂 ▲97 角 △52 玉 ▲54 香」は△53 香合で失敗。また、9筋攻めから桂打の筋「▲96 歩 △32 飛 ▲95 歩 △42 玉 ▲94 歩 △52 金右 ▲93 歩不成 △同桂 ▲同香不成 △同香 ▲97 角 △51 香 ▲54 桂」

は、△同香の手が”取られた桂より価値の低い香を取る”手のため条件外れ。

・修正前の余詰(ご指摘は、Pontamon さん、はなさかしろうさん、ほっとさん、小木敏弘さんの4名の方々)

1) ▲96 歩 △54 歩 ▲95 歩 △55 歩 ▲94 歩 △52 玉 ▲93 歩成 △同香 ▲同香成 △同桂 ▲97 角 △62 香 ▲54 香まで

2) ▲96 歩 △54 歩 ▲97 角 △52 玉 ▲26 歩 △55 歩 ▲25 歩 △56 歩 ▲26 飛 △57 歩不成 ▲16 歩 △62 飛 ▲56 飛まで

なお、2)手順で2手目△62 飛とする順も、”自陣への侵入”と”駒の取り返し”がなく、条件とは合致しない

それではみなさんの短評をどうぞ。

金少桂(作者)「推理将棋はおバカな手順が多いので、真面目風(?)な手順で構築してみました。条件から最終手が四段目以下(三段目以内に侵入した先手の駒は次の手で後手が取らねばならない)、玉が二段目以内なので最終手が飛び道具での王手。飛角香での実現が難しく、”桂吊るし”しかほぼありえないことに気づけば比較的容易に解けると思っています」

Pontamon(双方解)「『終盤は駒の損得より速度』の格言通り、気持ちのいい飛車切りでした。後手陣外からのトドメなら、香や飛の合い効かず、桂や角の単騎、角でピンしての桂などが浮かびますが、玉まわりを固めなければいけない桂単騎が一番可能性が低いと思って後回しにしたため結構ハマりました」

ほっと(双方解)「玉の周囲9マスを埋めて桂吊し、は何度見てもユーモラス。綺麗な作意に惚れると余詰筋が見えなくなるのも推理将棋あるある」

小木敏弘(双方解)「先手角を活用しないのは盲点でした。香かと思いましたが桂でしたか」

DD++「最初玉は二段目にも上がってはいけなくて勘違いして絶対無理だろうと思ってしまいましたが、それだと「2手目は玉ではない(修正前)」の意味がわからないことから間違いに気づいて、そこからはスパッと」

飯山修「今回も直前ヒント頼みでした。侵入した駒がすぐ取られる＝単騎詰と考えればいいんですね。巢籠にする最短手数を探す問題でしたか」

加賀孝志「箱入り娘詰めを連想、面白い！」

占魚亭「いやー、桂単騎詰だったとは」

■一目、香の筋が浮かぶのが普通でしょう。初めから桂吊しで詰むとは考えにくく、やや難しい問題と思います。最終形では中央に近い42地点の巢籠が完成し、吊し桂の詰みとは全く想定外の展開でした。

斧間徳子「条件について、S.Kimura さん、小木さんとまったく同じ不安に駆られました。条件が多くて複雑なため解図欲が失せ、ヒント待ち作戦に切り替えました。大変面白い手順なので、条件付けが勿体ない感じがしました」

S.Kimura「質問への回答有難うございました。詰まされたら『対策』も何もないので詰ませる直前まで後手の駒を取らず、後手陣に侵入しなければ9手で詰むと勘違いしてしまいました」

■後手陣に侵入せず”合い効かずの飛”で詰む紛れ手順もありました。守りの対策を取っても、先手がその攻めをやってこないことには使えませんね。当初出題時は『一度も後手陣に侵入しない』『一度も後手駒を取らない』『13手目に初めて後手陣に侵入』『13手目に初めて後手駒を取る』これらの攻めが条件に合致するかどうか不明瞭だったので、会話を修正しました。

まさ「初王手条件でうまく成生限定や余詰筋を防いでいる」

はなさかしろう(双方解)「合い利かずか桂か。的が絞りにくいのですが、すぐ取り返される駒の成生は初王手条件で限定されているのだろう、と、なんとなく3三に手が伸びてくれました」

小山邦明「『後手は、自陣に侵入した先手の駒を次の手で必ず取った』時の先手の駒の不成を、『初王手で詰んだという』条件で、うまく限定していると思いました」

隅の老人B「初王手で詰み。この条件で、2度の不成が成立ですね、成る程」

■33 地点への侵入は、王手にならないよう歩不成と飛不成。2回の不成が自然に入りました。

山下誠「初手3二飛では手数超過を確認。詰上がり4三桂も同様。3二歩に気付いてようやく解決しました」

原岡望「妙手 32 歩を打たせるため先に歩を進める」

布哇齋「ヒントなしだと、中級同様自陣の駒の利きを活かした形がまず浮かび、この形は浮かびませんでした。10 手目△3二歩で、手順も盤面もパズルのピースが見事に埋まり、実に快感でした」

■巢籠完成のため空孔を埋める歩打ちが地味な一手。敗着です。

RINTARO「『先手の着手は3筋のみ』より、詰め上がり図が想定される」

たくぼん「ヒントなしでは解けない難問。条件だけ見ても予想手順が浮かばない。先手3筋のみ+α条件でも創れそうです」

■あっさり解けないときは3日寝かす。それでも解けなければヒント待ちが定跡手順です。

波多野賢太郎「この問題もヒントを見てようやく解けました。泣いちゃってるのに悪いですが、滑稽な終局でおかしかったです。余詰指摘でずいぶん条件が増えてしまいましたが、手順を限定させるのは難しいんだなと感じました」

諏訪冬葉「次はどんなアドバイスをすべきでしょうか？」

■完璧な対策も守りでは失敗しました。次の助言は完璧な“攻め”でしょうか？

正解:20名 双方解:小木敏弘さん、はなさかしろうさん、ほっとさん、Pontamon さん

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

総評

布哇齋「初級を1か月考え続けてしまいました。どうも最近、初級の決め手の一手が盲点に入っただけです」

■盲点に入ったときの解けないもどかしさが推理将棋の面白さ。

久保紀貴「いつもは答えを眺めるだけの推理将棋ですが、今回は初級の条件が面白そうだったので解いてみました。というわけで、一題だけですが解答させていただきます」

■一題だけの解答も大歓迎です。

山下誠「今月は2で躓き、最終ヒントを見てからも数日考え込んでしまいました」

RINTARO「2、3はヒントを見て解きました」

原岡望「2と3はヒントを見てからの解答です」

■ヒントなしで初級を解き、ヒント待ちで中上級を解くのも定跡ですね。

小木敏弘「歩の直進の威力が身にしみました」

■中級、上級が歩を進める好作品。歩を使うと手数がかかりますが、謎解き要素が深まって難しくなることが多いんです。

DD++「条件の箇条書きはつい分かりやすさ優先にしたくなりますが、一番大事なものはある手順が条件に合致するか否かが明確なことです。作意順だけでなく紛れ順や惜しくない順まで考慮しないといけないので簡単ではないんですけども」

■条件付けについて担当経験ならではのご助言をいただきました。今回の修正ケースでは紛れ順はともかく“惜しくない”手順で抜けがありました。

たくぼん「今月は難しかったです。何とか解けて年が越せそうです」

はなさかしろう「年の瀬に相応しい第108回。煩惱を払って新しい年を…これが載る頃にはもう明けているでしょうか。今年もありがとうございました。良いお年を」

波多野賢太郎「いろいろ忙しいせいで、今回は落ち着いて解図に取り組みませんでした。ヒントでなんとか解けました。変則初形の問題は、短い手数でも新しい問題が作れそうですね。駒落ちの上手下手とか、ちょっとひねった問題も楽しみにしたいと思います。今年1年も推理将棋を楽しむことができました。ありがとうございました」

Pontamon「2016年の最後は会話を楽しむ特集？拙作の長文作品が目立たずに済みました。今年目標だった『ヒント前解答で全問正解』は達成できはらず。来年の目標は『自作手順を忘れないように投稿数を減らす』かな？実は108-2も手順を忘れていて、解図中に思い出したのです。『14手順って何だ』を考えていて思い出し、18択とした方が良かったのにと自己反省した次第です。では、みなさん良いお年を」

隅の老人B「この一年間、『おもちゃ箱』の推理将棋で楽しく遊ばせて貰いました。解ければニッコリ、

解けない時は早くヒントが出ないかなの心待ちです。あれやこれやで、楽しい一時を過ごさせて頂きました、感謝します。来年も、宜しくお願いします」

■2016年末〆切りの結果稿が5月となり、たいへんお待たせしてしまいました。皆様のコメントも古新聞となって申し訳ありません。遅ればせながら2017年もおもちゃ箱推理将棋をよろしく願います。

推理将棋第108回出題全解答者：21名

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

Fairy TopIX2016投票結果

2016年のFairy TopIX投票結果発表です。

投票者は、若林、変寝夢、橋本孝治、縫田光司、占魚亭、井上順一、上谷直希、Pontamon、はなさかしろう、詰ガエル、神無太郎、たくぼん（敬称略）以上12名でした。昨年より1名減でしたが、投票ありがとうございました。

2016年にネット上で発表された候補作は、短編133作（前年117作）、中編27作（前年17作）、長編24作（前年33作）、推理将棋（短中長）36作（前年42作）、の計220作（前年209作）でした。総数は昨年より11作増加。部門別ではフェアリー作品長編と推理将棋・PG部門が減少です。プルーフゲームは今年も発表作0です。作家の皆さんの奮起を期待します。

では各部門別に発表します。申し訳けありませんが敬称は略させていただきますのでご了承下さい。

【短編部門】

投票者：若林、橋本孝治、変寝夢、井上順一、占魚亭、縫田光司、上谷直希、詰ガエル、たくぼん 計9名

短編部門は、1位、2位を上谷直希氏を独占。共に透明駒の作品で、これで短編部門1位は3年連続で透明駒作品が受賞することとなりました。論理性が受けるのでしょうか？

記載は、順位、一覧の番号、作者名、出題年月、出題場所、ルール、手数、お気に入り投票ポイントです。同位の場合は一覧の番号順に記載しています。



🌀 1位 短86 上谷直希 2016/9
第86回WFP作品展 86-11

22pt

協力自玉スタイルメイト 8
9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
									二
				王					三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀4

※透明駒：攻方0枚、受方2

44 銀 同X 42 銀 同X 44 銀(42=飛) 同X 64 銀 同X まで8手

最終図

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

持駒 なし

※?は龍または飛

受賞コメント 上谷直希

本作が1位とのこと、ありがとうございます。本作は透明駒の自作としては比較的短時間にでき、難易度も比較的控えめで小粒な作品だと思いますが、形、持駒、手順に統一感がありお気に入りの作品です。いい感じに紛れを残せたのがきっと良かったのでしょうか。対角線に銀を捨てる紛れ、42~62に反復して銀を捨てる紛れがX=香の可能性で逃れるのは幸運でした。また44~64の反復捨てるの紛れが一番の主張点で、なぜこちらが作意順とならないのか、是非作意順と比べてみてください（そのあたりの紛

れに触れてくださった井上さんの短評はとても励みになりました。ありがとうございます)。覚えやすい形だと思いますので、「教材に使えるフェアリー作品展」とあわせて透明駒入門のきっかけとなれば幸甚です。

★ 論理性（知性）と双裸玉という美しさを兼ね備えたら世の女性はほおっておかないですよ。詰キストも同様。他の作品をグンと引き離しての圧倒的支持でした。

橋本孝治 1位

文句なしの美形と論理的に組み立てられた手順。透明駒作品の古典になりうる完成品だと思います。

井上順一 1位

〇〇銀 同 X のすべての組合せで詰まない結論が出てからの、作意の発見は驚き。

詰ガエル 1位

双裸玉+持駒銀4の完璧な初形から生み出される理知的な手順。

たくぼん 1位

文句なしでしょう。

変寝夢 3位

透明駒はこれぐらいあっさりしたのが好み。

**🌀 2位 短 129 上谷直希 2016/10
100号記念 1人1作作品展 2**

13pt

詰将棋 11手 (透明駒 2+1)
持駒 なし

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

持駒 なし

36馬 —X 35馬 (イ)—X —X 15玉 —X 16玉 25角 15玉 27桂 まで 11手

詰上図

詰上り

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛2

受賞コメント 上谷直希

もう一方の透明駒の自作とは対照的に、こちらはもうとんでもない難産でした。諦めようと何度思ったか分かりません。なんとか形にして、なんとか発表までこぎつけて、こうやって評価していただいて…。苦労が報われる思いです。ありがとうございました。

あと4手目の判定で悩ませてしまっていて、すみませんでした…。

★ これはもう WFP103号の解説をご覧になって下さい。頭の悪い私は何回か読み直しましたが未だに理解していないように思えます。とにかく作者渾身の1作であることには間違いありません。

占魚亭 1位

透明駒のスイッチバックをこの駒数で成立させたのは凄いと思います。

若林 2位

透明駒で一番論理が楽しかった作。

井上順一 2位

透明駒のスイッチバック。こういうことを実現してしまうのがすごい。

たくぼん 3位

多分まだ理解できていないと思うが凄いの
判る。

**3位 短 36 神無太郎 2016/4
第 82 回 WFP 作品展 82-1**

8pt

Isardam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 なし

26 角 37 金 同角 68 角 49 金 69 金 48 金 ま
で 7 手

詰上図

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

持駒 なし

受賞コメント 神無太郎

創作当初は初手飛車に対して、角合、同飛、
飛打、角打、・・・というような手順を妄想し
ていたので、それを思うと、舞台を準備しすぎ
た初形になってしまったかもしれません。にも
かかわらず皆さまに評価していただきことは幸
せだと思いました。ありがとうございました。

★ 見所は詰上りの不思議な感覚と 68 金をさ
せない 68 角の限定打。これだけ解答者の首を

傾げさせられれば作者も本望でしょう。

変寝夢 1位

最後の一手詰にどれだけ悩まれたか

井上順一 次点

詰上りがいい。Isardam はほとんど解けない
のですが。

上谷直希 次点

駒がどんどん増えていくのが面白い。

たくぼん 次点

詰上がりに尽きます。

4位 短 128 神無太郎 2016/10

100号記念1人1作作品展1

7pt

ばか詰 5手 100解

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

持駒 飛

解略 (WFP102号参照下さい)

縫田光司 2位

自分では解いていないのですが、これはもう
アイデア勝ちとしか言いようがないと思いま
す。実際にこんな簡素形で実現できたのも
素晴らしいことです。100号記念に相応しい
作品だと思います。

たくぼん 2位

詰ガエル 次点

アイデアが面白い。



5位 短22 真T 2016/2
第80回 WFP 作品展 80-10

協力詰 5手

				龍	G	王	一
						將	二
							三
							四
							五
							六
							七
							八
							九

持駒 なし
※G:Grasshopper

13G 21金 31G 12金 13G まで 5手

占魚亭 2位

明快で見事。

上谷直希 2位

シンプルではあるが、高級感ある狙いが最小限の装置で成立している。

5位 短70 神無太郎 2016/8
第85回 WFP 作品展 85-6

Isardam協力自玉スタイルメイト 8手

										一
									王	二
						王				三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛2角2

99角 43玉 32角 同玉 22飛 11角 88飛 22角 まで 8手

6pt

上谷直希 1位

99角から88飛をこのルールで行ったのはありそうで無かったと思う。角を相手に渡す序の逆算?で持駒趣向につながっているのもうまい。

橋本孝治 次点

ピン止めした駒を取って別の駒をピン止めする感覚が新鮮。しかもピン止め箇所が極端に離れているので、右上と左下でバラバラに進むような手順が面白く感じます。

7位 短27 上谷直希 2016/3
第81回 WFP 作品展 81-5

5pt

Isardam協力詰 5手

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

持駒 角柱

99角 88飛 66龍 58飛成 57桂 まで 5手

若林 1位

コメントでは謙遜されていますが、充分綺麗にできているかと思えます。なんとなく桂打で飛角のマドラシを解除する5手詰を思い出しました。



7位 短 48 変寝夢 2016/5
第 83 回 WFP 作品展 83-8

協力詰 7手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						王		

持駒 銀 鷲
※鷲:Eagle

35 銀 25 玉 33 鷲 34 飛 同銀 14 玉 12 飛 まで 7手

縫田光司 1位

解いていてこの最終手を見つけたときの歓喜は今でも鮮明に記憶しています。

9位 短 5 久保紀貴 2016/1
第 79 回 WFP 作品展 79-5

Andernach協力詰 11手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								飛
								銀
							王	
								香

持駒 なし

23 銀生 13 銀 14 銀成 同銀転 25 銀 12 銀 24 銀 14 玉 13 銀成 同銀転 24 銀成 まで 11手

井上順一 3位

銀の動きがすばらしい。

橋本孝治 次点

銀尽くしの趣向的短編。尾形充作（短 56 2016/7）の金尽くしの作品も同傾向の趣向ですが、こちらの方が徹底的に銀ばかりなので、こちらに投票しました。

9位 短 54 占魚亭 2016/5
第 83 回 WFP 作品展 83-16a

協力自玉詰 8手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				王				

攻方持駒 金2

受方持駒 角2

※■：Imitator、51玉は中立駒

42 金 75 角 52n 玉[I67] 77 角 62 金 95 角成 [I85] 61 金[I84] 62 馬[I51] まで 8手

変寝夢 2位

7 7 角の移動幅が大きさが面白かった

9位 短 57 尾形充 2016/7
第 84 回 WFP 作品展 84-2

Andernach協力自玉詰 10手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				飛				
								王
						銀		
						香	香	
						銀	王	

持駒 角

5pt

3pt

3pt

3pt

34 角 25 歩 46 飛成 17 玉 26 銀 同歩転 37 龍
27 歩 28 龍 同歩生 まで 10 手

上谷直希 3 位

この構想は **Andernach** の不自由さをモロに受ける構想なんです。成立させた時点で相当のもの。手順や終形から作図の苦労が伺えます。駒を捌ききれない感が残るのは仕方ないのでしょうか。特に攻方歩の捌き方はちょっと思いつきません。

橋本孝治 次点

最終手歩不成！ この 1 点だけで価値ある一作。これが見えないと、それ以前の手順の意味が分からない。

**9 位 短 60 北村太路 2016/7
第 84 回 WFP 作品展 84-6**

協力自玉スタイルメイト 14 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
n 飛:中立飛, 取捨て
n 角:中立角, 取捨て

28n 角 39n 角生 27n 角 16n 角成 29n 飛 同玉
38n 馬 37n 馬 39n 飛 同玉 37n 飛 47n 飛成
48n 龍 同玉 まで 14 手

詰ガエル 2 位

ルールが秀逸で考えるのが楽しい。こういう作品をもっと見たいです。



**9 位 短 124 神無太郎 2016/9
詰四会フェアリー作品展③**

3pt

									一
									二
						柑			三
	桂								四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛

81 飛 82 香 同飛成 83 飛 73 龍 46 柑 49 香
48 角 43 龍 44 角 まで 10 手

橋本孝治 2 位

ヒント付きでも想像し難い詰上り。最近はずッサリ系の短編が好みですが、そればかりでは物足りないので、本作のような頭が痛くなる難解作も必要です。

**14 位 短 28 上谷直希 2016/3
第 81 回 WFP 作品展 81-6**

2pt

Isardam 協力自玉スタイルメイト 10 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
								玉	六
									七
			角						八
						歩	玉		九

持駒 飛 金香

18 飛 26 玉 59 角 17 角 28 香 68 飛 48 金 28
角生 49 金 37 桂 まで 10 手

若林 3位
達成図だけで一票。

14位 短33 変寝夢 2016/3
第81回 WFP 作品展 81-12

リパブリカン打歩協力白玉詰 4手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
								王		六
							飛			七
										八
										九

持駒 桂香

48桂 35玉 38香 27歩(+37王) まで 4手

占魚亭 3位
リパブリカンの中で、強く印象に残った作です。

14位 短68 上谷直希 2016/8
第85回 WFP 作品展 85-2

Andernach協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

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

橋本孝治 3位
自陣で桂を成桂へ変える。妙手、難手をこれでもかと詰め込む高密度路線ではなく、一局で一つの狙いを実現する塚田流(?)の短編が今の自分には好ましく感じます。

2pt

14位 短83 変寝夢 2016/9
第86回 WFP 作品展 86-8

2pt

PWC協力詰 5手 ※2解
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 nQ
※nQ: 中立Queen

- 1) 29nQ 23香 同nQ 11玉 12香 まで 5手
- 2) 32nQ 同飛/34nQ 23nQ 11玉 21nQ/23桂 まで 5手

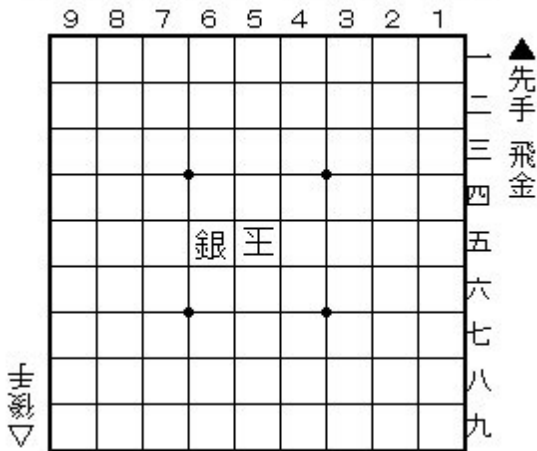
縫田光司 3位
32nQ以下の方の手順がみつけれずに、解説を見て「やられた」と思ったのをよく憶えています。



Copyright Taichi Masumura. All rights reserved.

14位 短 113 上谷直希 2016/1
自分なりの透明駒の門戸

強欲ばか詰 3手 (透明駒 2+2)



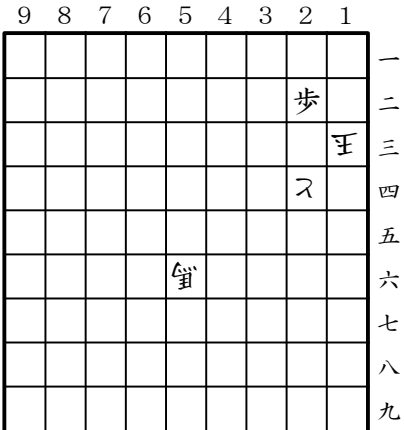
35 飛 45 飛 56 金 迄 3手

詰ガエル 3位

シンプルな形なのに、内包するロジックの奥が深い。

19位 短 10 変寝夢 2016/1
第79回 WFP 作品展 79-10

非連続王手レトロ協力詰 -6+1手



攻方持駒 銀
受方持駒 なし

25 と 23 歩(+22 銀) 22 銀持 24 歩 14 と(+25 銀) 34 銀 / 23 歩成 まで -6+1 手

井上順一 次点

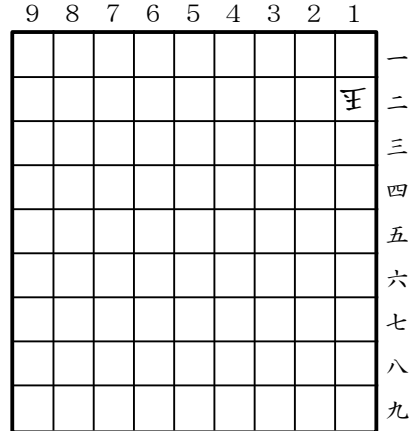
持駒の銀を盤上に出現させる一連の手順がう

2pt

まくできている。

19位 短 23 神無太郎 2016/3
第81回 WFP 作品展 81-1

協力自玉スタイルメイト 10手



攻方持駒 角僧4
受方持駒 残り全て+僧5
※僧:Bishop-Grasshopper

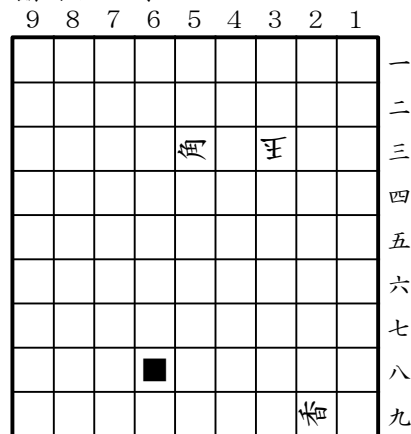
56 角 23 僧 45 僧 56 僧 23 僧 同玉 34 僧 12 玉 23 僧打 34 僧 まで 10手

変寝夢 次点

初手 8 9 角の紛れが強烈

19位 短 26 占魚亭 2016/3
第85回 WFP 作品展 85-2

協力詰 9手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※■:Imitator、53角29香は中立駒

23n 香成[I62] 22n 杏[I61] 32n 杏[I71] 24 玉

1pt

1pt

1pt

[I62] 42n 角成 [I51] 14 玉 [I41] 32n 馬 [I31] 98n 馬 [I97] 15n 香 まで 9 手

変寝夢 次点

Imitator は構図が広い方が好み。9 8 n 馬が光っている

19 位 短 51 変寝夢 2016/5
第 83 回 WFP 作品展 83-11

1pt

レトロ協力詰 -4+1手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
					歩			
								G
								王

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛
 ※G:Grasshopper

16G 17G持 14G(+16龍) 36龍(+16G) / 35龍
 まで -4+1手

縫田光司 次点

Grasshopper を置き土産に退路封鎖して横から龍で詰める、という意外な筋を見つけるのに難儀しました。個人的にレトロもGrasshopper も好きなルールということもあり印象に残った作品です。



19 位 短 58 尾形充 2016/7
第 84 回 WFP 作品展 84-3

1pt

最善自玉詰 12手

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

持駒 金

33 金 31 玉 11 飛成 21 角 42 金 同玉 22 龍
 32 桂 同龍上 同角 54 桂 同金
 まで 12 手

縫田光司 次点

変化で「43馬」の詰み形を印象付けておいて、初形では無かった「54金」の筋で締める、という構成の妙が印象的でした。

19 位 短 75 変寝夢 2016/8
第 85 回 WFP 作品展 85-11

1pt

協力詰 5手

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

持駒 研
 ※研: Orphan

41 研 31 龍 同研 33 研 13 飛 まで 5 手

縫田光司 次点

研って面白いフェアリー駒ですね。今後の可能性も感じさせる作品と思います。

【短編部門 総評】

若林

ルールでばっさりスルーしているものも多いので、本当にお好み投票です。そうしたら上谷さん3作に。やりたいことがはっきりしているのが良いですね。

橋本孝治

短編は印象に残るかどうかが大きく、“気分”にも結構左右されます。例えばアイデア勝負の作品を続けて見た後だと、重厚な難解作が良く見えたり…今回も一応順位は付けましたが、自分の中ではほぼ横並びです。

変寝夢

多重合駒物よりダイナミックな移動がある作品が魅力的に映りました。

縫田光司

今回が初投票ですが、こうしてまとめて見直すと沢山の作品があるものですね。それぞれ味わいの異なる作品なので順位を付けるのに悩みました。

上谷直希

いい作品はありましたが、飛び抜けた作品は無かったかもしれません。

【中編部門】

投票者：変寝夢、橋本孝治、若林、占魚亭、井上順一、縫田光司、詰ガエル、はなさかしろう、たくぼん 計9名

中編部門の投票者は9名でした。2015年は17作でしたが2016年は27作と発表作が増えました。1位は神無太郎氏の「岩櫃城」。2位は北村太路氏のボカスカ協力詰と協力自玉スタイルメイト、青木裕一氏のAndernach協力詰の3題が同点で並びました。1位との差も1ptという大混戦でした。

🌀 1位 中10 神無太郎 2016/12
第87回 WFP 作品展 87-1 「岩櫃城」

13pt

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

49 香 52 玉 59 飛 61 玉 53 桂 52 飛 58 桂 53 飛 69 香 51 玉 62 杏 61 香 68 桂 62 香 42 と 41 香 48 桂 42 香 まで 18手

詰上図

最終図

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

持駒 なし

受賞コメント 神無太郎

本作創作時の目標は2つ。WFP 作品展 85-6 (2016年8月 WFP 第98号出題) の Isardam 協力自玉スタイルメイト 8 手の手筋を三重化することと、盤駒は玉の近傍にのみ配置すること。これらはほぼ達成できたと思います。そしてそのことがそのまま皆さまの評価につながったのだと思います。ありがとうございました。最後まで残った手順前後を回避するために、73 杏を

置かざるを得ないと決断したときには若干妥協めいた気分だったのですが、大駒の生駒2枚と小駒の成駒2枚という初形での対比は、悪くないどころかなかなかよいと思えるようになりました。

例によって次郎さんには f m の高速検討オプションの実装をお願いし、おかげさまで現実的な時間で検討が進められました。実現できないことに気づかないまま理想を追い続けなくてすむように、現実を早く知るというのは何事においても大事なことです。ありがとうございます。

WFP 作品展の結果稿では皆さまの感想が聞けず残念でした。Fairy TopIX の結果稿を楽しみにしています。

★ とてもこの手数でこの手順が唯一解となるとは信じられない。実際に解いてこの詰上りに辿り着いたらどれほど感激したであろう。

変寝夢 1位

美しいの一言につきる

たくぼん 2位

これは解きたかった。

若林 3位

最近標準となりつつある盤面に駒が残るステイルメイト。タイトルの城とぱっと見で収束が浮かんでしまったので解きました。回答しておくべきだったか、と結果稿をみて思いました。何も無いところにごちゃっと駒が現れる作品は好みます。

橋本孝治 3位

「岩櫃城」の命名が示す通り、難攻不落の力作。詰上りに浮かび上がる美しい対称形は、解図の苦勞に充分見合うものだけに、解答者ゼロが本当に悔やまれます。

縫田光司 次点

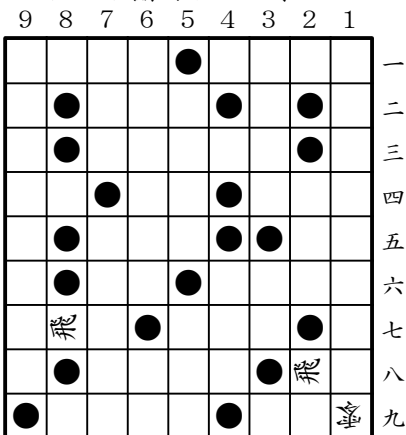
解図には手も足も出ませんでした。結果稿を見て手順の見事さに感銘を受けました。



2位 中5 北村太路 2016/7 第84回 WFP 作品展 84-7

12pt

ボカスカ協力詰 33手



攻方持駒 なし

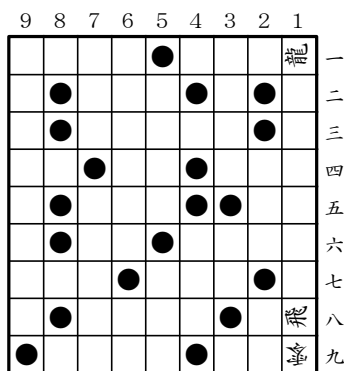
受方持駒 なし

零:(0,0)-Leaper王

●:石、n飛:中立飛

(18n 飛、77n 飛) (28n 飛生、97n 飛生) (29n 飛、98n 飛) (28n 飛生、91n 飛生) (18n 飛、61n 飛生) (28n 飛生、71n 飛) (29n 飛、73n 飛生) (28n 飛生、72n 飛) (18n 飛、52n 飛生) (28n 飛生、62n 飛) (29n 飛、66n 飛生) (28n 飛生、65n 飛) (18n 飛、55n 飛) (28n 飛生、75n 飛) (29n 飛、79n 飛) (28n 飛生、78n 飛生) (18n 飛、48n 飛) (28n 飛生、58n 飛生) (29n 飛、59n 飛) (28n 飛生、57n 飛生) (18n 飛、37n 飛) (28n 飛生、47n 飛生) (29n 飛、48n 飛) (28n 飛生、46n 飛生) (18n 飛、16n 飛) (28n 飛生、26n 飛) (29n 飛、26n 飛) (28n 飛生、24n 飛) (18n 飛、14n 飛) (28n 飛生、34n 飛) (29n 飛、34n 飛) (28n 飛生、31n 飛) (18n 飛、11n 飛成) まで 33 手

詰上図



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

受賞コメント 北村太路

(未着：届き次第掲載します)

★ 難解でなくとも解答者を楽しませることが出来る。ゲームをしているかのような感覚で楽しめると言うところが得票に繋がったのだと思う。

橋本孝治 1位

盤上のテレビゲーム。ブレーキが効いたり効かなかたりする不自由な車を操り、時には壁にぶつけて止めながらゴールを目指します。作品としては易しいですが、この類稀な発想を買います。

占魚亭 2位

パズル的で面白い。好きです。

詰ガエル 2位

アイデアが秀逸

変寝夢 次点

ボカスカ+中立駒のアイデアを買います

**🌀 2位 中8 青木裕一 2016/8
第85回 WFP 作品展 85-3**

12pt

Andernach協力詰 23手

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

持駒 桂4

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

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

持駒 なし

受賞コメント 青木裕一

本作は同時発表した連取りを作っているときに「連取りができるなら剥がしも……」ということで作りました。思いついた狙いに従って駒を配置していったらあっさり出来てしまった作なので、入賞と言われても実感がわかりません。くるくる的な趣向作である本作が評価されるとは少し意外です。なので、どのように評価されているか興味あります。

★ 作者もビックリされていますが、解答者の多くはそのルールの特徴を上手く使った簡単な趣向作が好きなんですね。決して難解さや論理性が好作の条件でないことがよく分かります。

若林 1位

協力系フェアリーではあまり見かけないはがし趣向を綺麗に実現。ところこの作品、「桂で香をはがす」って表現していいのでしょうか。

占魚亭 1位

Andernach ならではの香剥がしで感心しました。

縫田光司 次点

理屈抜きに楽しい軽趣向手順と、1手収束の潔さが印象的でした。

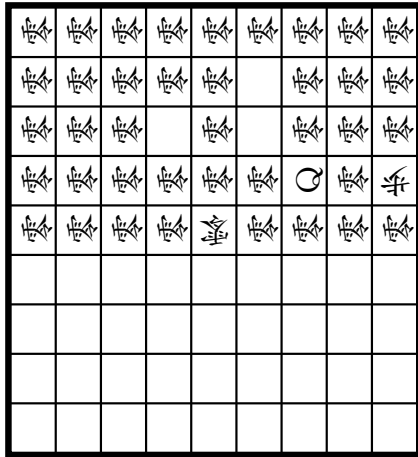
たくぼん 次点

くるくる趣向はみんな大好きでしょう。

**🌀 2位 中24 北村太路 2016/9
100号記念1人1作作品展8**

12pt

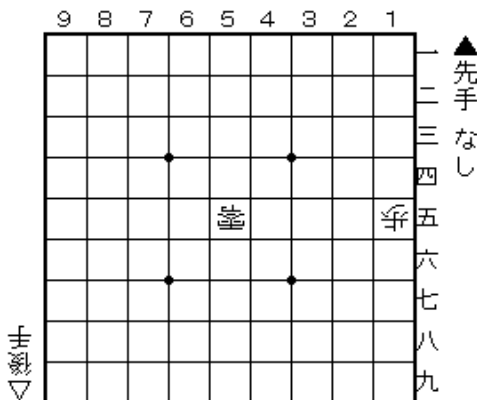
ばか自殺スタイルメイト 40手
持駒 飛2角2金4銀4桂4香4歩1



持駒 なし

44nQ、41nQ、45nQ、23nQ、33nQ、13nQ、22nQ、
32nQ、54nQ、21nQ、65nQ、74nQ、64nQ、84nQ、
73nQ、83nQ、53nQ、93nQ、75nQ、72nQ、82nQ、
81nQ、85nQ、94nQ、95nQ、62nQ、35nQ、71nQ、
91nQ、92nQ、52nQ、12nQ、11nQ、31nQ、51nQ、
61nQ、25nQ、24nQ、15nQ、同歩 まで 40手

詰上図



受賞コメント 北村太路

(未着：届き次第掲載します)

★ これはまさにパズル。詰将棋を解いている
感覚ではないでしょう。そして難解で一筋縄で
はいかないもどかしさ。ちょっと変わった作品
でした。

詰ガエル 1位

これでちゃんと答えが一通りになっているの

は驚き。

たくぼん 1位

死ぬほど考えました。何故解けないと自分が
嫌にさえなりました。これは参りました。

橋本孝治 次点

苦労したのに解けなかったので、これは外せ
ません。Excel で玉から見てクイーンの利き
にあるマスに色を塗った図を作り、色のある
マスとないマスにある駒を交互に通る道
を探したのですが、遂に全ての駒を拾えるル
ートに到達できませんでした。

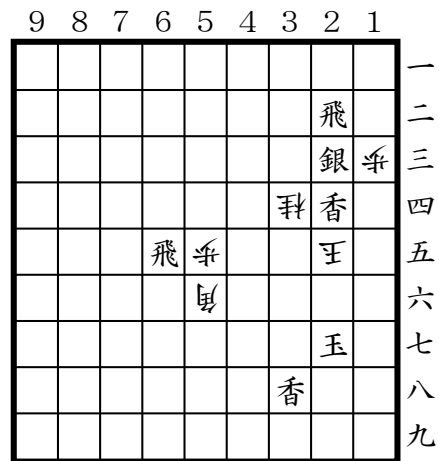
はなさかしろう 次点

パズルのような詰将棋。のめり込みました。
どうやって作ったのか、どうやって解の一
意性を確認したのか、謎は深まるばかりです。

5位 中 26 上谷直希 2016/12

かしこなフェアリー③

8pt



持駒 なし

14 銀不成、15 玉、55 飛、45 角打、同飛、35
桂、同飛、25 香、26 角、同桂、16 歩、14 玉、
15 歩、同玉、25 飛、14 玉、15 飛、同玉、16 香、
25 玉、17 桂 まで 21手

井上順一 1位

3連続合駒がうまくできている。

橋本孝治 2位

「かしこなフェアリー」の中で最も驚かされ
た作品。ルール自然な性質に逆らうのは創作
の基本ですが、それがこんな鮮やかな手順に
結実することはめったにありません。禁欲と
いう条件下でなるべく駒を取らせるにはど
うするかという問いは、これからも様々な手

筋や優秀な構想の源泉となりそうに思います。

6位 中17 神無七郎 2016/11
Fairy of the Forest #49-01

7pt

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						皇	皇	王	一
						糸		糸	二
						科		金	三
						季	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

若林 2位

盤面と持駒にびっくり。作者のいうとおり「狭い場所でごちゃごちゃやる」構想とは別軸の作品ですが、個人的な好みです。

占魚亭 3位

巧みな歩の使い方が印象的。

たくぼん 3位

狭いところでの攻防はいいですね。



Copyright Taichi Masumura. All rights reserved.

7位 中2 小林看空 2016/5
第83回 WFP 作品展 83-4

5pt

PWC打歩協力詰 25手

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

持駒 香

19 香 18 香 同香 17 桂 同香 同と上/26 香 28
桂 15 玉 16 香 24 玉 36 桂 同龍/25 桂 33 桂
成 25 歩 34 圭 同龍/36 圭 25 圭/36 歩 23 玉
35 圭 24 歩 同圭 22 玉 13 圭 11 玉 12 歩 まで 25 手

変寝夢 2位

よくこの形で成立しているなあ

縫田光司 3位

このルールで歩を入手するための舞台作り、特に 34 成桂～25 成桂あたりの手順を見つけるのに苦心した印象が残っています。

7位 中14 青木裕一 2016/12

第87回 WFP 作品展 87-8

5pt

詰将棋 41手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
								王	二
							皇		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

33n 馬 23n 馬 33n 馬 23n 馬 33n 馬 34n 馬
 44n 馬 34n 馬 44n 馬 34n 馬 44n 馬 45n 馬
 55n 馬 45n 馬 55n 馬 45n 馬 55n 馬 56n 馬
 66n 馬 56n 馬 66n 馬 56n 馬 66n 馬 67n 馬
 77n 馬 67n 馬 77n 馬 67n 馬 77n 馬 78n 馬
 88n 馬 78n 馬 88n 馬 78n 馬 88n 馬 79n 馬
 89 銀 97n 馬 88 銀 89 玉 79 金 まで 41 手

縫田光司 1 位

連続王手の千日手ルールと中立駒ルールとの調和が織りなす手順と、このルールの組み合わせに着目された作者のアイデアに拍手を送ります。収束手順も単なる後片付けに留まらず味のある手順でなお素晴らしいと思います。

**9 位 中 4 変寝夢 2016/5
 第 83 回 WFP 作品展 83-15**

京都将棋協力自玉詰 16 手

	5	4	3	2	1	
王			銀	王		一
	飛	香		歩		二
	香	桂		金		三
				銀		四
						五

持駒 なし

52 飛=歩 同玉 42 香=と 同玉 41 桂=金 同玉
 31 香=と 同玉 23 金=桂 41 玉 32 銀=角 同玉
 31 桂=金 同玉 13 銀=角 同歩=飛 まで 16 手

井上順一 2 位

久しぶりに見た京都将棋。自玉煙。



Copyright Taichi Masumura. All rights reserved.

**9 位 中 9 青木裕一 2016/8
 第 85 回 WFP 作品展 85-4**

3pt

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）

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

3pt

縫田光司 2 位

初形と持駒から大まかな狙いはすぐに把握できるものの、51 手解に辿りついてからの 2 手短縮に大いに苦戦しました。解き甲斐のある作品だと思います。



Copyright / Tabuki Masahiro

9位 中25 上谷直希 2016/12
かしこなフェアリー②

3pt

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

28飛、39玉、57馬、48銀、29飛、38玉、39銀、同銀成、49銀打、同成銀、48馬、同成銀、28飛、39玉、38飛打、同成銀、29飛、同成銀まで18手

変寝夢 3位

清潔感あふれすぎかもね

橋本孝治 次点

最善自玉詰初の無仕掛けに一票。手順も銀の限定合から、成の強制が入りまらず。ただ、この条件下でももっと凝った作は作れると思うので、今回は敢えて次点で投票します。

11位 中1 上谷直希 2016/3
第81回 WFP 作品展 81-7

2pt

禁欲最善詰 21手

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

持駒 角 香 歩2

※20手目から非限定あり

12角 11玉 23桂生 同金 21角成 同玉 22香
11玉 12歩 22玉 33銀左成 21玉 22歩 同金
11歩成 同玉 22全 同玉 23銀成 21玉 22金
まで 21手

井上順一 3位

変化が読めず、作意にたどりつけなかったが、うまい手順。

11位 中7 青木裕一 2016/7
第84回 WFP 作品展 84-15

2pt

強欲詰 21手

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

持駒 香 歩

57角 56玉 93角生 46玉 56飛 同玉 58香
46玉 57角生 56玉 75角 57金 同香 46玉
64角 57玉 58歩 66玉 55角 56玉 57金
まで 21手

橋本孝治 次点

強い駒を弱い駒に置き換える構想作。主題の間に準備のための手順を仕込むことで、構想に厚みを持たせる構成は良い意味で普通詰将棋的だと思います。

変寝夢 次点

対抗系の強欲の不思議さを感じた

【中編部門 総評】

若林

難しくない中編は解く側には楽しいですが、作る側には動機づけが難しい。それを承知で中 17 みたいな作品がもっと増えるといいな

と思います。

橋本孝治

中編部門は例年では考えられないほど豊作。数自体は決して多くありませんが、内容が充実していたと思います。協力系ルールが多いとどうしても中編手数は手薄になりますが、昨年のように対抗系ルールが増えてくれば、この部門ももっと充実してくるのではないのでしょうか。

変寝夢

対抗系が中編の主流になってくるかも

縫田光司

自力で解いた（あるいは解こうとした）作品が少ないので投票するのが若干気が引けるのですが、参加者数増加には貢献できるのでよしとすることにします。

【長編部門】

投票者：若林、変寝夢、橋本孝治、神無太郎、占魚亭、井上順一、縫田光司、上谷直希、詰ガエル、たくぼん 計10名

長編部門の投票者は10名でした。1位と2位は僅か1pt差。3位とは大きく離れていますので実質2作が抜けていたと言えます。

🌀 1位 長3 詰ガエル 2016/8
第85回 WFP 作品展 85-sp

27pt

左下無限盤協力詰 137手

	6	5	4	3	2	1	
一	夜	○		○	○	夜	
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）

(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
 (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	○	夜	金		○	○	
六	○	○	○	○	○	○	

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

受賞コメント 詰ガエル

投票ありがとうございます。作者としても思い入れのある作品なので喜びもひとしおです。他のルールや構造を試したりと回り道をした結

果、完成にはかなり時間がかかってしまったのですが、最終的には自分で納得の行く作品ができたので良かったと思っています。余詰の問題が予想以上に深刻であることに気付いたときは完成を諦めかけましたが、6x6の範囲で考えられる配置を殆ど全て試して、何とか完成にこぎつけることが出来ました。おそらく本作の配置は6x6の範囲内では最善のものだと思います。素敵な解説を書きくださった担当者様、解答を送ってくださった方、投票してくださった方、に感謝いたします。投票コメントを見るのも楽しみにしております。ありがとうございました。

★ これも私の脳の能力を遥かに超えた作品ですのでWFP102号の解説をご覧ください。新しく時代を切り開いた作品と言ってもいいでしょう。詰ガエル氏は2年連続の受賞となります。

若林 1位

あまりにも広大な盤面に対して137手と可愛い手数。公倍数のような余詰がないのが不思議な世界。

橋本孝治 1位

昨年の長編部門では文句なしの一位。圧倒的な存在感。コンパクトな初形から超長距離の限定打が飛び出すことに驚き、次いでそれを成立させる仕組みの自然さに驚きました。盤に並べることも頭のなかで動かすこともできないのは残念ですが、それは些細なことでしょう。人間の発想力と機械の計算力を合わせれば、まだ誰も見たことのない詰将棋の宇宙を垣間見ることもできるのです。

変寝夢 1位

囲いの外での出来事より、囲いの中の緻密さが印象的だった

縫田光司 1位

当然ながら解図は手も足も出なかったわけですが、この作品は票を入れざるを得ない迫力がありますよね。

占魚亭 3位

凄いということだけは分かりました。

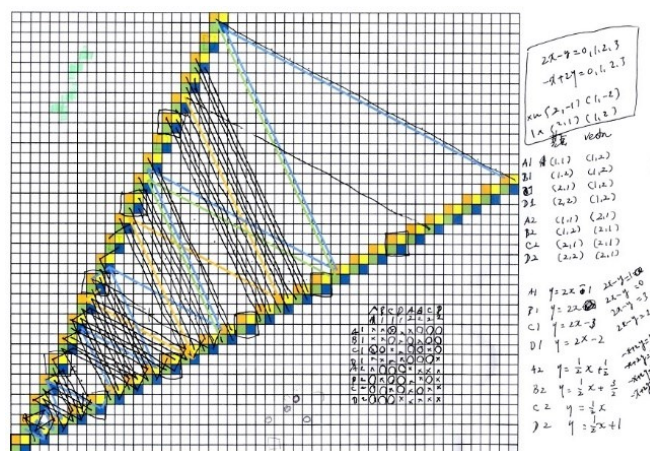
神無太郎 1位

実はちゃんと見ていないのですが、いろいろ謎がありそうなので、ちょっと考えてみようかという気になりました。

その後、詰ガエルさん作の謎（結果稿で七郎さんが「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見えず、何がこのタイミングを決めているか、残念ながら私には分かりません。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。」と述べている)を解明しようとしています。まだこれと言った成果は得られていません。ただし、別の条件下ながら、玉を単純な2x2の『角部屋』に閉じ込めても同様の現象が起こせることは分かりました。もう少し調べてみたいと思います。

以下余談です。



上図は『角部屋』調査当初に作ったものです。これを見た嫁さんとこういうやりとりがありました。

嫁さん「何やってんの？」

太郎「詰将棋の設計」

嫁さん「変なの〜」（以降何度も『変なの〜』を繰り返す）

そんなに変かなあ。



🏆 2位 長 23 神無七郎 2016/10
100号記念1人1作作品展7

26pt

成禁協力詰 191手

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

持駒 歩5

27 騎 38 玉 19 騎 37 玉 38 歩 36 玉 37 歩 35 玉 36 歩 34 玉 35 歩 同玉 27 騎 44 玉 45 歩 55 玉 56 歩 同玉 57 歩 同と左上 35 騎 46 玉 27 騎 36 玉 15 騎 35 玉 27 騎 34 玉 15 騎 24 玉 36 騎 25 玉 17 騎 15 玉 36 騎 16 玉 28 騎 17 玉 36 騎 27 玉 15 騎 28 玉 36 騎 38 玉 17 騎 37 玉 29 騎 36 玉 37 歩 同と 17 騎 46 玉 25 騎 45 玉 37 騎 46 玉 25 騎 36 玉 17 騎 37 玉 25 騎 38 玉 39 歩 同と 46 騎 48 玉 27 騎 47 玉 39 騎 46 玉 47 歩 同と 27 騎 56 玉 35 騎 55 玉 47 騎 45 玉 26 騎 46 玉 38 騎 47 玉 26 騎 57 玉 58 歩 同と 45 騎 56 玉 37 騎 46 玉 58 騎 56 玉 57 歩 同と 37 騎 66 玉 45 騎 76 玉 57 騎 77 玉 69 騎 76 玉 88 騎 75 玉 76 歩 同と 96 騎 65 玉 84 騎 55 玉 76 騎 65 玉 57 騎 66 玉 78 騎 65 玉 86 騎 75 玉 94 騎 74 玉 75 歩 同と 82 騎 73 玉 94 騎 83 玉 75 騎 73 玉 74 歩 同と 94 騎 63 玉 82 騎 62 玉 74 騎 63 玉 55 騎 64 玉 76 騎 63 玉 64 歩 同と 84 騎 53 玉 72 騎 52 玉 64 騎 53 玉 45 騎 54 玉 66 騎 53 玉 54 歩 同と 74 騎 43 玉 62 騎 42 玉 54 騎 43 玉 35 騎 44 玉 56 騎 43 玉 44 歩 同と 64 騎 33 玉 52 騎 32 玉 44 騎 33 玉 25 騎 32 玉 33 歩 同と 13 騎 42 玉 21 騎 41 玉 33 騎 31 玉 52 騎 22 玉 23 歩 12 玉 13 歩 21 玉 33 騎 11 玉 12 歩 生 まで 191 手

詰上図

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

持駒 なし

受賞コメント 神無七郎

本作に投票して下さった皆様、ありがとうございます。これは本来なら後半部の趣向だけ抽出し、序奏と収束は最小限で纏めるべき素材だったかもしれませんが、でも、横方向だけでなく縦方向でも同様の趣向を実現できることに気づいたのがきっかけで、様々なバリエーションを一局に盛り込む方針に転換。いつの間にやら、目標も歩 18 枚使用に変わり、何だかやたら難しい作品に仕上がってしまいました。自分にとっては、作図中に方針がころころ変わる「迷走」も作品を創る楽しみの一つなので、これからもアンバランスな作品を発表することがあると思います。その時は、「変な作り方をしているな」と感じるかもしれませんが、本作同様に温かい目で見えていただければ幸いです。

★ なかなか出題するところがなくて長い間温存されていた巨編が WFP100 号を記念してお目見えしそして正解者 0。この長手数趣向手順っぽい順で構成されておりこれは是非とも盤に並べて鑑賞して欲しい 1 作。

占魚亭 1位

騎による剥がし趣向の傑作。ロイヤル駒でもこういうことが出来るのかと驚きました。

上谷直希 1位

これだけの仕掛けでこれだけのことができるのか！ 全貌を理解できている気がしますが、やはりただならぬものがあると思います。

詰ガエル 1位

迫力に圧倒されました。

たくぼん 1位

凄い。解けるわけがない。

若林 2位

攻方ロイヤルナイトでの難解作。解けませんでした。手が並べられる作品では全作品で一番好きです。

変寝夢 2位

非限定が起きやすい短距離リーパーで、この長丁場は凄い

🌀 3位 長1 小林看空 2016/5
第83回 WFP 作品展 83-5

PWC打歩協力詰 103手

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

持駒 なし

61歩成/62金 52玉 51と 同金/41と 42と 61玉 52と 同玉/61と 51と/61金 42玉 41と 32玉 31と/41銀 42玉 32と 51玉 41と/32銀 52玉 51と 同金/61と 62と/61金 41玉 52と 同玉/41と 51と/41金 同金右/61と 62と 42玉 52と 31玉 42と 同玉/31と 41と /31金 52玉 42と 61玉 51と/42金 72玉 82と/92飛 62玉 61と 52玉 62と 41玉 52と 同玉/41と 42と/41金 61玉 52と 同玉/61と 51と 同金/41と 42と 61玉 52と 同玉/61と 51と/61金 62玉 72と 同銀/71と 61と右/51金 52玉 62と 42玉 52と 同金/51と 41と 同金/31と 32と/31銀 51玉 61と 同銀/72と 62と 同玉/51と 61と/51銀 72玉 71と 82玉 81と/71桂 72玉 82と 61玉 72と 同玉/61と 62と 81玉 92歩成/93飛 同飛/93と 72と 同玉/81と 71と/81桂 62玉 61と 72玉 83と 同玉/72と 73と/72歩 84玉 74と 93玉 84と 82玉 83歩 まで 103手

10pt

詰上図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科		と	爵	委	爵	科	皇		一
飛	玉	歩		委		と	皇			二
	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩		三
歩	と									四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

受賞コメント 小林看空

2016.4.19.完成と日記にはあります。前半はともかく(ほぼ必然)、収束にかなり苦心した記憶があります。(完成図はシンプルですが)御柱〜次男夫婦が遊びにきていて、駒ヶ根市光前寺の御開帳に併せてお花見、ひかりごけ、ソースかつ丼、こまくさの湯、かんでんぱ、といい加減な日記にはあります。なかなか歩が入手できない、PWC 打歩ばか詰原始図式というアイデアがよかったのかな。(それと上手く仕上げる事ができた)アイデアはいろいろあるのですが、なかなか満足できる完成図にならないのがこのごろの悩みですので。とあれ、投票していただき感謝感謝です。

★ くしくも1〜3位まで私の解けなかった作品が並びました。本作は準初形図式で100手を越える大作。玉も4段目までしか来ないのですが本当に難解。よく創ったなというのが私の本音です。

橋本孝治 2位

なまった頭に活を入れたときにはお勧めの作品。疑似実戦初形でもルールによってはこんな難解作ができるんですね。

たくぼん 2位

作品として難解ではあるが完成度が高い。

若林 3位

準陣形図式でここまでの手順ができるとは。様式美。

変寝夢 3位

エネルギッシュな作品に一票を投じます

4位 長17 橘圭伍 2016/3
フェアリー版くるくる作品展6 くるくる 11

8pt

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

攻方持駒 飛 歩18
受方持駒 角

「85 飛 75 角 同飛 同金 47 角 56 飛 同角 76 玉 67 角 65 玉 76 角 同玉 96 飛 86 角 同飛 同金 77 歩 同金 94 角 85 飛 同角 65 玉 75 角 同金」×17
85 飛 75 角 同飛 同金 47 角 56 飛 同角 76 玉 67 角 65 玉 76 角 同玉 96 飛 86 角 同飛 同金 77 歩 同金 85 角 同桂 まで 428 手

井上順一 2位

持駒が1サイクル内で目まぐるしく変わる。
この長手数のみごと。

詰ガエル 2位

魅力的な繰り返し手順。

たくぼん 3位

くるくるにしては難しかったかもしれないが
楽しめる好作だと思います。



5位 長2 北村太路 2016/7
第84回 WFP 作品展 84-5

5pt

リパブリカン協力白玉詰 70手

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

持駒 歩18

「49 歩 47 玉 48 歩 同玉」×17 49 歩 39 玉 (+19 王) まで 70 手

占魚亭 2位

やさしく楽しい趣向作で好み。

縫田光司 3位

「見たまんま」なわけですがむしろそれが楽しいですね。良い意味で「教材に使えるフェアリー作品展」に並んでいても違和感の無い作品と思います。

5位 長20 たくぼん 2016/5
強欲な世界パート8

5pt

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

持駒 なし

67 馬 69 玉 78 馬 同玉 83 桂成 68 玉 79 飛成 同玉 89 金 同玉 79 金 99 玉 98 金 同玉 88 金

8位 長 18 たくぼん 2016/3
強欲な世界パート6

2pt

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

持駒 なし

88角 同金 21銀成 同玉 31と 同玉 41と 同玉 51と 同玉 61と 同玉 71歩成 同玉 76飛 同と 81と 同玉 92飛成 同玉 93歩 同玉 94歩 同玉 95と 同玉 96歩 85玉 76金 96玉 97歩 同玉 88金 同玉 78金 同玉 77金 69玉 58銀 同玉 48金 同玉 39銀 同玉 28角 同玉 17銀 同玉 16と 同玉 17香 25玉 26香 35玉 36香 45玉 46香 56玉 67金 46玉 57金 36玉 47金 26玉 37金 17玉 27金 同玉 39桂 36玉 48桂 46玉 58桂 45玉 57桂 55玉 47桂 まで 77手

井上順一 3位

都の四桂詰はすごい。



8位 長 24 sogá 2016/10
100号記念1人1作作品展10

2pt

協力詰57手

持駒 歩4

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

詰ガエル 3位

アイデアが面白い。



11位 長4 神無太郎 2016/12
第87回 WFP 作品展 87-7

1pt

協力千日手 56手

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

持駒 なし
※騎:Knight王

37金 57騎 48銀 45騎 36金 66騎 57銀 47
騎 37金 39騎 38金 18騎 28金 26騎 17金
47騎 48銀 28騎 37銀 47騎 36銀 28騎 18
金 16騎 25銀 35騎 36銀 56騎 47銀 37騎
46銀 29騎 19金 48騎 57銀 67騎 56銀 46
騎 55銀 38騎 29金 57騎 46銀 36騎 37銀
17騎 18金 29騎 19金 17騎 28銀 38騎 39
銀 17騎 28金 36騎 まで 56手

詰ガエル 次点

解くには辛いが並べるだけで楽しくなる作品。

【長編部門・総評】

若林

純粋な協力詰の長編の発表が神無七郎さんだけなんですね。

橋本孝治

今年の長編は詰ガエル氏の作品が圧倒的で、単独で推しても良かったのですが、一応3作に入れました。今年はまだ少し多くの作家が長編に参入し、様々な傾向の作品を見せてくれることを望みます。

変寝夢

長編は単純な趣向物が少なかったように思います

縫田光司

長編作品には殆ど手を出していないのに投票

していいのかな、とも思いましたが、参加者数増加には貢献できるのでよしとすることにします。

上谷直希

1作だけになってしまいました…。

【推理将棋・ブルーゲーム 短編部門】

投票者: Pontamon、占魚亭、はなさかしろう、たくぼん、計4名

投票者は4名。来年もよろしくお願いします。

🌀 1位 推12 金少桂 2016/5

詰将棋メモ 第102回出題 第3番

不当な関係 10手

13pt

「隣の10手で詰んだ将棋、歩頭への着手がやたらと目立っていたね」

「数えてみたら、“先手の歩頭”への着手が3回、“後手の歩頭”への着事も3回あったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

76歩 64歩 44角 65歩 66角 同歩 68王 56角 59金右 67角成 まで 10手

詰上図

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

持駒 なし

受賞コメント 金少桂

たくさんの方に解答、鑑賞、そしてご投票いただきありがとうございました。

本作の手順は元は駒落ち将棋で上手が最短何手で勝てるかを考えていたときに見つけたもので、条件付けに当たっては、おもちゃ箱のミニベロさんの講座を特に参考にさせていただきました。先行作の存在は知らなかったのですが、条件を整えるために挿入した3手目 44 角の待ち手を先行作者の渡辺さんにも評価してもらえたのが特に嬉しかったです。

★ 歩頭の手が先手3回、後手3回。この条件が解図中、頭の中で何度も何度も回っておりました。昨年度で最初に思い出すのはこの条件ではないだろうか。(個人的な感想です)

占魚亭 1位

2手目 64 歩に辿り着いた時、嬉しかったのを憶えています。

はなさかしろう 1位

9手の詰みに加えた1手の効果が素晴らしかったです。

たくぼん 2位

悩んだ分印象が深い。



2位 推7 渡辺秀行 2016/4

詰将棋メモ 第101回出題 第1番
75 飛まで 10手

10pt

「どうだ！10手目この75飛で詰みだ」
「参りました」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

68 飛 34 歩 58 王 77 角不成 66 歩 74 歩 67 王 68 角成 76 王 75 飛 まで 10手

詰上図

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

持駒 なし

受賞コメント 渡辺秀行

選んで頂いた方、ありがとうございます。本作品は色々試していたときに偶然掘り当てたものです。推理将棋は色々試してみると良いことがあるかもしれません。

★ この短い条件文でこの手順を構築するのですから文句なしの佳作。

Pontamon 1位

拙作の「87銀まで 10手」の派生作を生んだ作品でもあり、その後の1条件作品の研究を始めるきっかけとなった作品です。

はなさかしろう 2位

10手ルネッサンスの口火を切る一作でした。

たくぼん 3位

簡単に見えてなかなか糸口が見えなかった。

3位 推14 Pontamon 2016/6

詰将棋メモ 第103回出題 2番
とどめは3段目の初王手 10手

7pt

「さっきの対局は、やけに早く終わったようだね」

「初王手が3段目の手だったけど、それで仕留めたよ」

「となると7手か9手かな？」

「いや、後手番だったから10手もかかっちゃった」

「それじゃ、駒打ちまでだね？」

「いいや、とどめは駒を動かす手さ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

68王 34歩 78王 77角不成 86歩 33角成 87王 44歩 98王 43馬 迄 10手

詰上り図

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

持駒 なし

受賞コメント Pontamon

拙作に投票いただき誠にありがとうございます。おもちゃ箱の第103回で出題されていた時に全国大会へ初参加したり、大会後におまけヒントが投入されたり、たくぼんさんが総評でWFP100回記念号へのお誘いを書かれたのでWFPへ参入してみようと思ったり…。この作品を取り巻いて（勝手にそう思っているだけです）いろんなことが起こり、仕上げが今回の受賞となりました。将棋関係では初の受賞なので大変喜んでます。

★ 馬の単騎詰。手順は昔結構よく見た順（43ではないですが）ですが、3段目という言葉と結びつけ難い条件付けが秀逸でした。

たくぼん 1位

これには感心しました。

はなさかしろう 3位

馬単騎は最短10手ですが実は攻方の2手待ち。目から鱗が落ちました。

4位 推9 NAO 2016/4

詰将棋メモ 第101回出題 3番

ダンシングクイーン 10手

3pt

「70年代の洋楽がBGMとは懐かしいね。将棋の調子はどうだい？」

「おかげさまで右へ左へ軽やかなステップを踏んで10手で詰ませたよ。隣り合う2つの筋をA、Bとすると着手した筋は『ABBA、ABBA、AB』の順番だったんだ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

76歩 64歩 68王 72金 77王 63金 66王 74金 77角 65金 迄 10手

Pontamon 2位

条件が面白い。よくぞABBAに結び付けたものだと感心しました。

5位 推5 渡辺秀行 2016/3

詰将棋メモ 第100回出題 1番

53駒成の謎 10手

2pt

「昨日の将棋10手目に詰んで終わったんだって？」

「6手目以降に53に駒を成る王手を見たんだけど、謎な手だよなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

76歩 52飛 33角不成 62玉 42角不成 66角 53角成 同飛 58王 57飛成 迄 10手

Pontamon 3位

解図に苦労した作品。解図途中に検討していた手順からの派生作をいくつか作ったので記憶に残っています。

6位 推18 チャンプ 2016/7

詰将棋メモ 第104回出題 3番

美野樫9兄妹の一局(その12) 14手

1pt

健一「ようやく源三もエンジン全開ってとこだな」

四郎「六実のお陰だね」

源三「スマンかったな六実、気い遣わせてもうて」

六実「ん～？なんのこと～？」
隆二「やれやれ・・・(どうやら買い被り過ぎのようだぜ)」

八重「九美、戦の支度はよろしくて？」
九美「いつでも行けるよおー」
健一「お、それなら隆二俺たちも一緒にどうだ？」
隆二「兄貴に誘われちゃ断れないな」
圭五「よっしゃー！サイド攻撃で崩してオレのヘディングが炸裂って、おーい！」
七海「4人で行ってしまわれました・・・」

九美「ウチ達の後手だよおー」
・・・対局開始・・・

圭五「ストライカー不在で誰がシュート決めるんだよー！」
四郎「ははは、でも心配いらなかったみたいだよ？」

隆二「ちゃんと14手で詰ましておいたぜ」
八重「ま、熱い方がいなくとも快勝ですわ」
健一「そーいや全員、成も不成も付かない桂の手を指してたよな？」
九美「駒を取る手が3回もあったけどお、3回とも桂で取る手だったねえー」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

96歩 14歩 97角 13桂 98飛 25桂 68王 17桂不成 78玉 29桂成 88王 84桂 78金 96桂迄 14手

Pontamon 次点

端の14歩はあまり気にならず、終了図の縦横がきっちりしてお気に入り。

5位 推20 チャンプ&DD++ 2016/8
詰将棋メモ 第105回出題 2番
美野樫9兄妹の一局(その12) 12手

1pt

九美「やっぱり八重ねえと一緒にだと勝てるねえー」

八重「さっきのは兄上方の手柄よ」
健一「おっ、嬉しいこと言ってくれるじゃねえか」

圭五「準決勝進出！もう優勝間違いなしだぜー」
八重「油断は禁物よ」
源三「そやで、すぐ調子に乗るんが圭五の悪いところや」
隆二「ところで次は誰が行くんだい？」
七海「えーっと・・・四郎さんに任せてみては如何でしょう？」
四郎「え？僕はいいから、誰かやってきなよ」
九美「ウチも、おにいのカッコイイところ見てみたいなあー？」
四郎「九美まで・・・」
健一「こりゃもうやるしかないんじゃねえか？」
四郎「・・・わかったよ」

健一「分析してみたみたいだな、何かいい作戦はあったか？」
四郎「そうだね、この形は応用できるかも」

四郎「僕の後手か、ここまできて負ける訳にはいかないな」

隆二「随分あっさり終わったらしいぜ」

四郎「よかったー、予定通り12手で勝てたや」
四郎「駒を成る手も打つ手も無かったね」

六実「え～？せっかく主役なのに、たったそれだけ～？」
隆二「相変わらず控え目な奴だな」
七海「六実さんも見習っては如何かと・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

76歩 42飛 33角不成 44歩 同角不成 同飛 68王 47飛不成 78王 44飛不成 88王 48飛不成 迄 12手

Pontamon 次点

0番をひと筋ずらした両王手の詰み上がりが綺麗。

5位 推23 Pontamon 2016/9
詰将棋メモ 第106回出題 2番

最後の角の手は 9手

1pt

「11手で詰めたんだって？」

「とどめは不成だったんだ」

「どんな将棋だったの？」

「後手は、香、銀、金、角、飛の順で指していたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

26歩 12香 25歩 32銀 24歩 52金左 23歩成 11角 32と 62飛 21飛不成 迄 11手

はなさかしろう 次点

簡素で巧みな条件が面白かった。安い順のようできて、飛角を取って打つことができなくなっています。

5位 推 24 チャンプ 2016/9
詰将棋メモ 第106回出題 3番
美野樫9兄妹の一局(その12) 13手

1pt

健一「さすがに四郎は無駄がないな」

四郎「詰み形の分析をしてたら偶然思い付いただけだよ」

七海「・・・その謙虚なところが四郎さんらしいですわ」

源三「いよいよ決勝やな、ここまで来たら優勝するで」

隆二「でもまあ最後は兄貴に任せるぜ」

健一「ん？お前たちはいいのか？」

八重「各々方、御館様のご出陣よ」

九美「みんなで応援してるからねえー」

七海「陰ながらお祈りしてます」

六実「健ちゃんファイト〜！」

圭五「兄貴、みんなで優勝カップ掲げようぜー」

健一「粹なこと言ってくれるじゃねえか・・・よし、俺に任せろ！」

七海「そろそろ始まる模様です」

六実「最後ぐらいみんなで見に行こ〜」

健一「俺の先手だな、さあ行くぜー」

・・・対局開始・・・

四郎「見てるだけとはいえ緊張するね」

源三「相手さん3筋の着手が多いんとちゃうか？」

七海「・・・察するに今の着手で4回目かと」

八重「あと不成の手がないわね」

隆二「小細工は不要ってとこだろな」

圭五「それにしても互いに一度走り終えた駒は動かねーな」

九美「でもなーんか健にいのペースって感じだよおー？」

六実「あ、健ちゃんが13手で勝ったわ〜！」
一同「(歓喜)」

健一「お前たちの応援のおかげだな、ありがとうよ」

健一「さあ、表彰式が始まるみたいだぜ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

16歩 34歩 15歩 35歩 14歩 42玉 13歩成 33玉 18飛 34玉 14飛 25玉 17桂 まで 13手

はなさかしろう 次点

簡素で巧みな条件が面白かった。安い順のようできて、飛角を取って打つことができなくなっています。

【推理将棋・プルーフゲーム 中長編部門】

投票者：Pontamon、井上順一、占魚亭、上谷直希、はなさかしろう、たくぼん 計6名

短編より多い6名の投票でした。でも詰将棋メモの解答者数からしてもまだまだ少ないですね。PR不足を痛感しました。

1位 推 4 一乗谷酔象 2016/3

詰将棋メモ 第100回出題 3番

記念対局 34手

14pt

「師匠、吉報です。おもちゃ箱の推理将棋が第100回を迎えました」

「おお、遂に大台に乗ったか。実にめでたい。記念に一局やるか」

「是非お手合わせ願います。では、私の先手で・・・お願いします」

「うむ、はじめは真似将棋で様子を見ることに

しょう・・・おっ、9段目の歩を含め5連続で歩の手を指してくるとは・・・なかなかやるなあ。少しは腕を上げたようだね」

・・・(34手目の後手番で)・・・

「ここまで真似将棋を続けたけど、駒の種類を替えてこう指したらどうだ」

「あら、詰みですね。投了です。負けました。感想戦をお願いします。寄る手もなく6連続で金の手を指した作戦が悪かったのでしょうか。6連続の最初に打った金で4枚の駒を取った後、最初の金打ちと同一地点にもう一度金を打ってしまいましたし」

「こっちは真似将棋だから、その作戦でも形勢互角じゃないのかい」

「桂取りに角を打った手はどうでしたかね」

「それも妙な手だったけど、飛の手より後に歩の手を1回だけ指したのが勝負を分けたな。投了図を見てごらん。双方ともに持駒1枚ずつ、記念対局に相ふさわしい一局だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

78金 32金 66歩 44歩 65歩 45歩 64歩 46歩 63歩成 47歩成 69歩 41歩 58飛 52飛 38金 72金 同と 38と 12金 98金 21金 89金 22金 88金 23金 87金 32金 78金 12金 98金 92角 18角 43歩 67桂 まで34手

詰上図

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

持駒 桂

受賞コメント 一乗谷酔象

本作品は詰上がり『100』のあぶり出しで、おもちゃ箱推理将棋の第100回出題の記念作品として創りました。最終形を示すような条件付

けにするのが普通でしょうが、条件にそれを明示しない純粋なあぶり出しにこだわって創作しました。出題時は不完全でしたが、早々にDD++さんから余詰み筋をご指摘いただき、幸いにも破綻することなく修正できました。実戦初形からのあぶり出しを達成して推理将棋の柔軟性を示すことができたことが評価されたのかなと思います。今回の受賞は、発表時に余詰があっただけに驚いていますが、これまでおもちゃ箱推理将棋で発表された数々の作品を代表して100回のご祝儀としてありがたく賜りたいと思います。解図に挑戦された方々、投票してくださった皆様に感謝いたします。

★ 推理将棋であぶり出しで先手後手「100」史上初でもあり文句なしでしょう。

占魚亭 1位

自陣・敵陣の双方「100」の炙り出しという驚異の傑作。

たくぼん 1位

WFP100号に欲しかった(笑)

Pontamon 2位

推理将棋初にあぶり出し。

はなさかしろう 次点

100回記念に相応しい素晴らしい趣向。この条件にまとめるのは大変だったと思います。

🌀 2位 推8 はなさかしろう 2016/10

100号記念1人1作作品展 6B

大駒と歩：B 41手

13pt

- ・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

76歩 44歩 同角 42飛 53角成 47飛不成 63馬 66歩 同歩 37飛不成 73馬 62歩 83馬 27飛不成 93馬 17飛不成 23飛不成 75歩 33飛不成 32歩 同飛不成 66角 75歩 同角 62飛不成 57角不成 同馬 92歩 13馬 87飛不成 92飛不成 97飛不成 同飛不成 37歩 同飛 33歩 同飛不成 24歩 同馬 53歩 同飛成 まで41

手



詰上図

後手の持駒：なし

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

持駒 飛角歩18

受賞コメント はなさかしろう

選んでいただき光栄です。ありがとうございます。発見した、といいますか、自分でも作れて良かったと思う問題です。手は限られていながら長く、作意への入り口が見つげにくいので難問と思いますが、これを機に解手順を並べてみていただけると幸いです。

★ 正解者0の難解作ではありますが、得票上位に勿論入ると思います。上谷さんの「すべての歯車がカチリとはまっている」という表現がまさにピッタリな手順です。

上谷直希 1位

推理将棋はあまり詳しくないのですが、本作を推さないわけにはいきません。すべての歯車がカチリとはまっている感じがたまらない！

Pontamon 1位

端の14歩はあまり気にならず、終了図の縦横がきっちりしてお気に入り。

たくぼん 2位

WFP100号に相応しい1作。なら解けよと言われてそうですが。

3位 推6 一乗谷酔象 2016/10
100号記念1人1作作品展 11
詰めば都 45手

8pt

「さっきの将棋、どうだった？ 序盤から激しく駒を取り合っていたけど」

「最後に盤面に残った駒は4枚だけで、結局55地点で詰まされたよ」

「なんと。都で煙詰とは驚いたね」
実戦初形から指し始め、下記条件 1), 2)を満たす最短の手順を求めよ。非限定は許容する。

- ・条件
 - 1) 55玉が詰まされた。
 - 2) 終図盤面の駒数は4枚。
- ※55玉の先後は不問。55玉が後手玉なら奇数手数、先手玉なら偶数手数で詰ますこと。

◆ Pontamon 解(45手)

76歩 32飛 33角生 52玉 22角生 37飛生
 31角生 27飛生 58玉 47飛生 23飛生 17飛生
 53角生 19飛生 43飛生 29飛生 13飛生 39飛生
 11飛生 49飛生 21飛生 69飛生 41飛生 67飛生
 61飛生 87飛成 71飛生 76龍 81飛生 79龍
 91飛生 89龍 93飛生 99龍 83飛生 97龍
 73飛生 57龍 同玉 53玉 63飛成 44玉
 74龍 55玉 56金 まで45手。

詰上図

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

◆ はなさかしろう 解(45手)

76歩 34歩 22角生 42玉 13角生 33玉
 58玉 44玉 31角生 55玉 53角生 17香成
 71角成 27成香 61馬 37成香 83馬 47成香
 同馬 87飛生 23飛成 89飛生 21龍 99飛生
 41龍 97飛生 81龍 67飛生 91龍 69飛生
 93龍 49飛生 73龍 39飛生 63龍 29飛生
 43龍 19飛生 34龍 79飛生 67玉 76飛生
 56歩 同飛 同馬 まで45手

詰上図

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

◆ 井上順一 解(45手)

76歩 32飛 33角生 52玉 22角生 37飛生 31
 角生 27飛生 53角生 47飛生 23飛生 17飛生
 21飛生 19飛生 11飛生 29飛生 13飛生 39飛
 生 43飛生 49飛生 58玉 69飛生 41飛生 67
 飛生 61飛生 87飛成 63飛生 76龍 73飛成
 79龍 71龍 89龍 81龍 99龍 91龍 97龍 93
 龍 57龍 同玉 53玉 83龍 54玉 74龍 55玉
 56金 まで45手

詰上図

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

受賞コメント 一乗谷酔象

本作品は一人一作展に出題した都煙詰の最短
 手数探索問題です。挑戦された方々には手順限
 定にこだわらない自由な手順探索を楽しんでい
 ただけたかと思います。解答には想定していな
 かった手順もいただき、出題していながら成る
 程いろんな手順があるのだなと感心しました。
 また、実は45手で55玉が詰むことが、WF
 P"100号"記念にぴったりであること(45
 +55=100)は出題時に気づいておらず、
 偶然にしても出来過ぎでした。

★ 解答者には手数探索問題として楽しんでい
 ただけたようで、3位の得票となりました。

井上順一 1位

都詰に不要な駒をすべて取るという目的が明確な
 上に、出題時に手数が明記されていなかったの
 で、楽しめた。解が一意に定まらなくても、パズル
 としておもしろい。

たくぼん 3位

私は50手でしたのでまだあと5手も短縮で
 きるとは・・・。

Pontamon 次点

45手で55の玉が詰み、足して100に驚きま
 した。

4位 推3 DD++ 2016/1

詰将棋メモ 第98回出題 第4番

新年の無茶振り 28手

7pt

「新年あけましておめでとう。早速指し初めし
 ようぜ」

「ふむ、平成28年の1月1日か。では僕は2
 8手目の『11と』で君の先手玉を詰ませたい
 のでよろしく」

「え？」

「それと僕は、初志貫徹で1枚の駒を着手し続
 けたい。ああ、でも、27年は終わったし、その

駒で 27 地点に立ち寄りたくはないな」

「は？」

「君も僕もそれぞれ、唯一の成は駒を取らずに指したいね。お互い欲張った一年にはしたくない」

「ねえ、待って」

「その上で、君は歩を初手しか指さないのも成駒を動かさないのも余裕だよ」

「あの、ちょっと意味がわからないんだけど」

「なんだい。君が指し初めをしたいと言っただろう。じゃあ始めようか」

さて、あなたは注文通りに指して無茶振りに応えることができるだろうか？

26 歩 14 歩 48 玉 15 歩 38 玉 16 歩 27 玉 17 歩不成 36 玉 18 歩成 27 飛 28 と 17 飛 18 と 11 飛不成 17 と 25 玉 16 と 14 玉 15 と 23 玉 14 と 12 玉 13 と 21 玉 12 と 13 香成 11 と まで 28 手

はなさかしろう 1 位

年賀問題の規格をはみ出す面白さ。2 枚の駒の軌道が絡まり合ってなだれ込みます。

Pontamon 3 位

推理将棋初のおぶり出し。

5 位 推 5 チャンプ 2016/10

詰将棋メモ 第 89 回出題 3 番

美野樫 9 兄妹の一局(その 1 5) 21 手

3pt

七海「やりました！皆で掴んだ優勝です！」

四郎「今日は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くぜー」

・・・対局開始・・・

健一「俺から九美まで年齢順に飛のバトンを繋いで行くからな」

源三「ホンマにこんな作戦でエエんか？」

九美「はい、17 手目のウチの番も終わったよおー？」

圭五「兄貴、みんな飛の手指したけど、この先どーすんだー？」

健一「あとは指したい奴が指せばいいさ、ただし最後まで飛の手でな」

隆二「マジかよ・・・ホントに 21 手で勝ちましたぜ・・・」

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？

18 飛 84 歩 28 飛 85 歩 38 飛 84 飛 48 飛 74 飛 58 飛 77 飛不成 68 飛 78 飛不成 同飛 62 玉 84 飛 74 歩 94 飛 73 玉 84 飛 62 銀 74 飛上 まで 21 手

はなさかしろう 2 位

シリーズの掉尾を飾る揃い踏み。巧みなバトンタッチが面白かったです。

5 位 推 8 はなさかしろう 2016/10

100 号記念 1 人 1 作作品展 6A

大駒と歩：A 17手

3pt

- ・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

76歩 42飛 33角成 52金左 43馬 41玉 53馬 51金寄 63馬 47飛 73馬 56歩 83馬 42銀 56馬 31角 23馬 まで17手

上谷直希 2位

こちらもかなりのものです。

7位 推1 斧間徳子 2016/1
詰将棋メモ 第98回出題 第2番
新年の無茶振り 28手

2pt

「昨日の指し初め局は勝ったかい？」
「うん、16手目に28に着手した5回目の王手で相手玉を詰ましたよ」
「へえ、16手目に28の手で詰めたとは、今年の年初にふさわしい一局だね。で、どんな将棋だったんだい？」
「相手は3手目からずっと同じ種類の駒の手を指し続けてきたんだ。そこで猿まねというんじゃないけど、僕も4手目からずっと同じ種類の駒の手を指し続けたんだ。駒を成る手はなかったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

38銀 34歩 68玉 77角不成 58玉 88角不成 59玉 55角不成 48玉 37角不成 39玉 28角不成 48玉 37角不成 39玉 28角打 まで16手

はなさかしろう 3位

先手玉の軌道が一意に決まるのが素晴らしいです。

。

【推理将棋・PG(中長編)部門 総評】

上谷直希

詳しくないので投票はやめておこうかと思

ましたが、この作品だけは外せませんでした。

【総評】

橋本孝治

フェアリーは中編部門の充実が嬉しいですね。対抗系ルールが増えてきたのも良い傾向だと思います。長編部門は詰ガエル氏の作品のおかげで、質に不満はないのですが、登場作家数の少なさが心配です。去年は推理将棋は全然見ていなかったのも、申し訳ありませんが投票は控えたいと思います。

変寝夢

気軽に投票して良いはずなんですけど、いざ選ぶとなると中々決まりません。

井上順一

自分が手をつけた作品の中から選びました。

上谷直希

結局、関わりや思い入れの深い作品が中心の投票となりました。ただそれ抜きにしても受賞級の作品ばかりだと思います。

はなさかしろう

今回は推理将棋の短編部門と長編部門に投票します。推理将棋の華が9手から10手にシフトしたかのような、10手ルネッサンスとも呼びたくなる1年でした。短編部門の1~3位は連続3ヶ月で出題されており、目を奪われました。また、フェアリーはほとんどできなかったのですが、1問、のめり込んだ問題があったので、僭越ながら1点投票したいと思います。

★ たくさんの投票ありがとうございました。2017年もどんな作品が私たちを楽しませたり驚かせてくれるのでしょうか。

★ 今回も新しい顔ぶれが出てこられました。徐々にではありますがフェアリー界の裾野も広がってきているように思えます。

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6月10日(土)

推理将棋第112回出題

推理将棋 3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

2017年8月15日(火)

第92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

Fairy of the Forest #52

課題：なし (協力詰)

投稿締切：2017年7月15日(土)

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

あとがき

FairyTopIX2016 お気に入り投票結果に、教材に使えるフェアリー作品展結果、Fairy of the Forest 結果、詰めば都結果に通常作品展の出題、結果を合わせて何と113ページとなってしまいました。上谷さんからは「教材に使えるフェアリー作品展結果」は来月でもと言って頂いたのですが、結果を楽しみに待たれている方もいらっしゃると思われましたので全て詰め込みました。まあ紙媒体では出来ないと思いますのでこれもWeb上の特権ですね。

ただ、プリントアウトして保存されている方は綴じる際にホッチキスが上手く出来るかが心配ではあります。

FairyTopIX2016 お気に入り投票結果に対する感想等ありましたら25日位までにお寄せ頂ければ本号に追加掲載したいと思いますのでよろしくお願ひします。

また集計、編集も時間がなく慌ててやっておりますのでミスや誤植などありましたらご指摘よろしくお願ひ致します。

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107号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十九年五月号

平成二十九年五月廿日発行

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

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp