



Web

Fairy

Paradise

第110号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第93回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第94回 WFP フェアリー作品展

結果発表

- ・ Fairy of the Forest #52
- ・ 第113回推理将棋出題

読み物

- ・ なし

(改訂:2017/8/23)



2017/8

はじめに



夏の甲子園

夏と言えば甲子園ということで、現在第 99 回全国高校野球選手権大会が開催中です。今日原稿を書いているのは20日ですが準々決勝を戦っている所です。ここ数年は地元愛媛も出身の広島も結果がパツとしなかったのであまり注視していませんでしたが、今年は面白いので結構ラジオを聞いたりテレビ中継を見たり熱闘甲子園を見たりしています。

応援しているのは私の出身地広島の代表・広陵高校ですが、くじの悪戯か組み合わせが1回戦中京大中京、2 回戦秀学館、3回戦聖光学院と鬼のような当たり方でヒヤヒヤしながら応援していますが、ドラフト候補のキャッチャー中村君の4本のホームランと打率7割超という活躍でなんとか勝ち進んでします。次に当たるのは大阪桐蔭かなあと昨日見ましたが、まさかまさかの逆転負けで仙台育英が勝利。それにしてもファーストの1塁ベース踏み忘れでセーフになるなんて運しかないと思いました。

果たしてどこの高校が優勝するのか楽しみです。最後は連戦になりますので複数の実力を持つピッチャーがいるチームが有利でしょうね。

ついでにプロ野球の話をするれば、セ・リーグはカープがほぼ優勝しそうですが、最近阪神が上り調子でカープはやや停滞気味ですので差は開いててもちょっと不安です。パ・リーグはソフトバンクが行きそうな雰囲気ですが上位3チームの混戦はまだしばらく続きそうです。

日本シリーズは広島カープ対ソフトバンクホークスというのは一度見てみたい対戦なんですが。

【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109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93回WFP作品展(再掲)及び 第94回WFP作品展

担当：神無七郎

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

持駒 飛角金銀桂香歩

「一局面の合法手の最大数が 593 手であることの証明」
(<http://lfics81.techblog.jp/archives/2041940.html>) より

将棋の合法手は最大いくつかな？

答えは **593** です。上図は「コンピュータ将棋基礎情報研究所」(<http://lfics81.techblog.jp/>)の記事からの引用で、実際に **593** の合法手がある局面が示されています。

詰将棋は王手とそれに対する応手だけなので、上限はもっと小さいのですが、フェアリーではこの「**593**」という数を頭に入れておかねばなりません。受先形式なら初手が自由に指せるので、この上限一杯の作品を作れるからです。

ここで一つの疑問が生じます。この「**593**」は標準駒数での合法手の数でした。では駒を無限に使える（ただし使える駒の種類は標準通り）という設定だと合法手の最大値はいくつになるのでしょうか？

例えば上図で盤上の銀をすべて角に置き換え、盤上の香を飛に置き換えれば合法手の数は **600** を越えます。ただ、筆者が軽く試した範囲では **700** に到達することはできませんでした。盤の大きさは有限ですし、持駒も一度に1枚しか打てないので、駒の枚数が無限でも合法手の数はあまり増えないのです。

果たして非標準駒数での合法手の最大値はいくつなのでしょうかな？

この疑問に行き当たったのは、ある素朴な疑問を自作プログラム `Worst1.exe` で解決しようとしたときでした。

			王	一
				二
				三
				四
				五
				六

持駒 銀X桂

「裸玉を桂1枚と銀だけで詰ますには銀が何枚必要か」がその疑問です。これを調べるために駒数上限を拡張したので、想定上の合法手もざっくり **1000** (従来は **600**) としてプログラムを改修しました。ただ、**1000** というのは特に根拠のない数字なので、できれば根拠のある数字に置き換えたいと思ったのが、駒数無限の時の合法手の最大値に興味を持つきっかけでした。

なお、懸案だった銀の枚数ですが、現時点では結論は得られていません。何枚あれば詰むかは分かるのですが、その枚数未満で詰まないことの検証が終わらないのです。

ここでは具体的な枚数は示しませんので、皆さんも **11** 玉型の裸玉を例として、必要最小限の銀の枚数を予想してください。

今回図を引用させていただいた「コンピュータ将棋基礎情報研究所」には、他にも面白い記事がたくさん書かれています。

題名に「コンピュータ」と入っていますが、コンピュータ将棋に限った話題ばかりではありません。『**将棋のルールは完璧か？：「最後の審判」が提起したこと**』や『**棋士の手数とレート差：平均手数から棋力が分かる？**』などは、将棋・詰将棋の愛好家なら一度は読んでおきたい記事ですね。毎年、秋の健康診断を気にしている筆者などは『**将棋の消費カロリーは何ワット？**』という記事に特に興味を惹かれました。この記事を読む限り、将棋はあまりダイエットにならないようです。詰将棋をいくらやっても痩せない理由が良く分かりました。

さて、今回の **WFP** 作品展は第 **93** 回の再掲分と第 **94** 回の新規出題分です。今回は超長編がありませんが、これは嵐の前の静けさ。来月以降に備え、今のうちに解ける作は解いておきましょう。

〔第 93 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 93 回の出題は全 11 題。内訳は神無太郎氏 3 題、占魚亭氏 3 題、変寝夢氏 5 題です。2 解を求める作品が 2 つあるので、実質的には 13 題でしょうか。作品の並びは投稿順です。

93-1～**93-3** は神無太郎氏の作ですが、何だか見たことのある問題設定ですね。実を言うと、これは第 85 回作品展特別出題の詰ガエル氏の作品に関する研究の副産物です。その論考自体は別のページに載ると思いますが、調査の過程で得られた図のうち、通常の盤を使って解ける図を 3 つ選んで出題する運びとなりました。これらの図を解けば、論考を理解する助けになるかもしれません。ナイトライダーという駒は、まだポピュラーとは言えませんし、**93-1**には駒を打てない箇所の指定があり(※元の条件「**44**～**88**の矩形領域に駒を打ってはいけない」から訂正しました)、**93-3**には一乗谷酔象氏が提案された「天使詰」のルールが使われています。ある意味、実験的な作品群だと思います。

93-4～**93-6** は占魚亭氏の作品。**93-4**は氏の「罟」初チャレンジ作品。2 解あるので、なるべく両方の解を求めてください。**93-5**と**93-6**の 2 題は占魚亭氏お得意の Imitator を使った作品。どちらもかなり難解だと思いますが、幸い今回は変寝夢氏も**93-8**で Imitator 作品を出題されているので、先にこちらを解いて、コツを掴んでから挑むのが良いでしょう。

93-7～**93-11** は変寝夢氏の作品。**93-7**はもうお馴染みになったレトロ協力詰。簡素図式で解図意欲が湧きますね。**93-8**は Imitator を使った作品ですが、手数が短いので頑張れば解けるはずです。**93-9**はリパブリカンと対面の組合せで、2 解を求める作品です。2 解のうち一つは最初から自玉が置いてあっても同じですが、もう一つは自玉が置いてあると成立しない手順です。(※前号の掲載図は「受方持駒 なし」が漏れていたのを訂正しました)**93-10**は持駒 3 枚が大きなヒント。詰形に意外性があると思います。**93-11**は WFP100 号記念の北村太路氏作を連想させますが、難解作ではありません。Dummy(偶)は動けない駒。現位置に動く Zero(零)でも同じ手順が正解になりますが、投稿図通りにしています。

〔第 94 回作品展各題への補足説明〕

第 94 回の出題は全 12 題。内訳は上谷直希氏

1 題、占魚亭氏 2 題、青木裕一氏 2 題、変寝夢氏 4 題、Pontamon 氏 1 題、尾形充氏 2 題です。Imitator を使った作品が多いのは偶然だと思いますが、「教材に使えるフェアリー作品展」や「やさしい(?)Imitator」等の企画でのアピールが功を奏し始めたのかもかもしれませんね。以下は個々の作品に関する補足です。

94-1は上谷氏お得意の「禁欲」を活かした構想物。「最善」指定があるので攻方最短で詰めてください。なお、最終手は非限定なのでどちらでも好きな方をお答えください。

94-2と**94-3**は占魚亭氏の Imitator 作品。四文字熟語みたいな題名がついていますが、これは作意に関するヒントです。題名でヒントを出すのはスマホ詰パラみたいですが、フェアリーでは意外とこういう出題形式が良いかもしれません。解図に行き詰ったら、題名からイマジネーションを広げてみましょう。

94-4と**94-5**は青木裕一氏の作品。Imitator を使っていますが、受方持駒制限があるので、一手当たりの紛れは少なくなっています。**94-5**は長手数作品ですが、「強欲」条件で更に紛れを抑えているので、恐れることはありません。**94-4**は 2 解あるので、なるべく両方の解を求めてください。

94-6～**94-9**は変寝夢氏の多彩な作品群。まず、**94-6**は 2 種類の中立駒が登場する作品。使用駒が制限を積極的に活用して詰めてください。**94-7**では Imitator が登場します。手数を考えると**94-4**とこの作を解いてから占魚亭氏の作品に挑むのが良いかもしれません。**94-8**はナイトライダーを使ったレトロ作品。利きが大きな駒なので大変そうですが、使用駒に制限があるので紛れは少ないと思います。**94-9**はリパブリカンなので自玉の発生位置にヤマを張りましょう。Pao(包)というホッパー系の駒を使っていることも、詰上りを推理する上で重要な要素です。

94-10は Pontamon 氏の推理将棋。条件が 2 つしかないので難しそうですが、難度を下げるために本来なら不要な条件も潜ませているようです。推理将棋上級者の方は、条件の中のどの一節を省いても作品が成立するのか考えてみてください。

94-11と**94-12**は尾形充氏の最悪詰。このルールでは桂や香がトドメに使われることが多いのですが、この 2 作はそうではありません。果たして何の駒で詰めるのでしょうか？

解答要項

第 93 回分解答締切:2017 年 9 月 15 日(金)

第 94 回分解答締切:2017 年 10 月 15 日(日)

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。

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule88.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

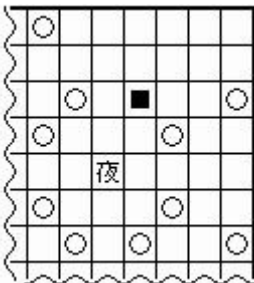
【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【穴】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

【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)
- ・目的が「詰」でない場合、上記「詰」をその目的に読み替える

【自玉スタイルメイト】

攻方をスタイルメイト(王手は掛かっていないが合法手のない状態)にする。

【Orphan】(飢)

フェアリーチェスの Orphan。

本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

(補足)

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

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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。

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

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

【リパブリカン】

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

(補足)

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

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ

替わる。

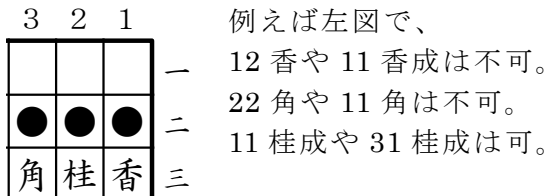
【協力自玉スタイルメイト】

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。

【石】（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。



【Dummy】（偶）

自分では動かない駒

（補足）

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」ことはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枀に打つことができる。（行き所のない駒の禁則の対象外）。

【中立駒】（「」あるいは「n 駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 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。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

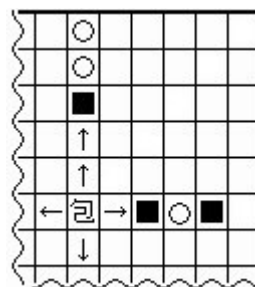
【Zero】（零）



(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

【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。）

（補足）

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【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。

【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。

（補足）

- ・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

《第93回 WFP 作品展》(再掲)

解答締切：2017年9月15日(金)

■ 93-1 神無太郎氏作

条件付協力詰 17手

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

攻方持駒 夜
 受方持駒 なし
 ※夜: Nightrider
 ○: 穴 (着手不可、通過可)
 条件: *で示す箇所は駒打禁
 (移動は可)

■ 93-2 神無太郎氏作

協力詰 31手

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし
 ※夜: Nightrider
 ○: 穴 (着手不可、通過可)

■ 93-3 神無太郎氏作
 天使自玉スタイルメイト 34手

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

攻方持駒 夜
 受方持駒 なし
 ※夜: Nightrider
 ○: 穴 (着手不可、通過可)

■ 93-4 占魚亭氏作
 協力詰 7手 ※2解

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

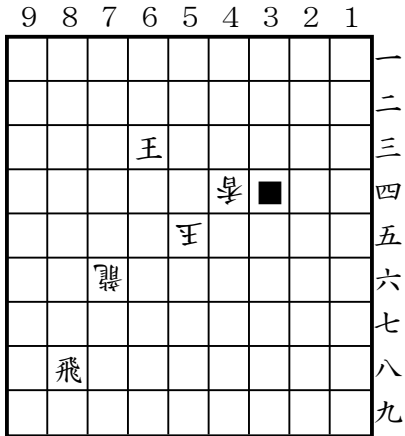
持駒 研
 ※研: Orphan

■ 93-5 占魚亭氏作
 協力自玉詰 6手

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

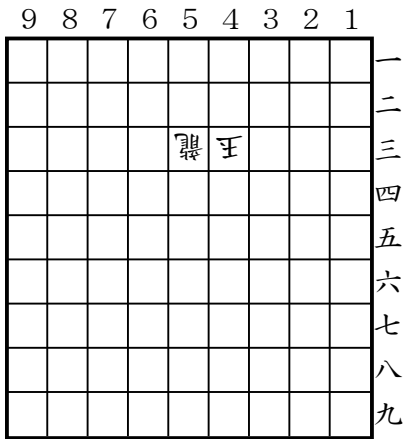
持駒 香
 ※■: Imitator

■ 93-6 占魚亭氏作
協力自玉詰 8手



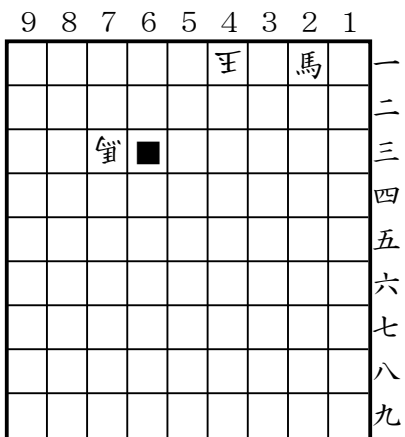
持駒 なし
※■: Imitator

■ 93-7 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -2+1手



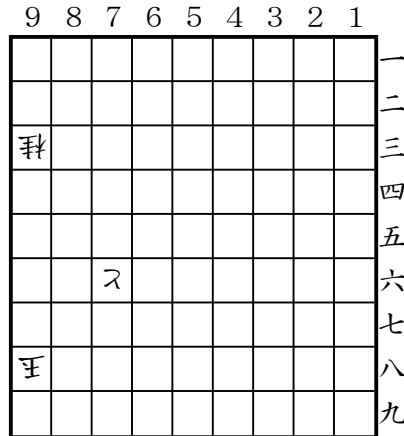
持駒 金

■ 93-8 変寝夢氏作
協力詰 3手



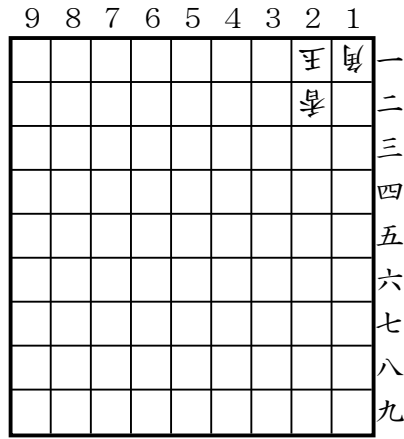
持駒 金
※■: Imitator

■ 93-9 変寝夢氏作
リパブリカン対面協力自玉詰 4手 ※2解



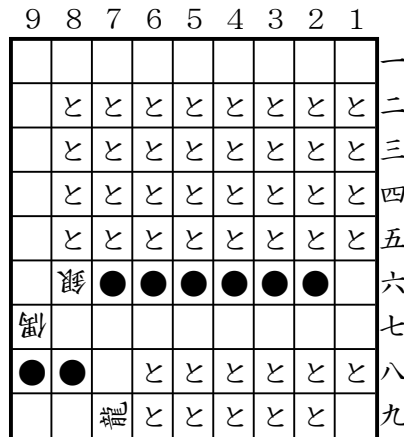
攻方持駒 角
受方持駒 なし

■ 93-10 変寝夢氏作
リパブリカン協力自玉詰 6手



持駒 銀桂2

■ 93-11 変寝夢氏作
協力自玉スタイルメイト 90手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※偶: 不動王、79龍は 中立駒
●: 石 (着手不可、不透過)

《第94回 WFP 作品展》

解答締切：2017年10月15日(日)

- 94-1 上谷直希氏作
禁欲最善詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※最終手非限定あり

- 94-2 占魚亭氏作「軽跳影挟」
協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香
※■:Imitator

- 94-3 占魚亭氏作「郭公飛行」
協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香
※■:Imitator

- 94-4 青木裕一氏作
協力詰 3手 ※ 2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王	一
							と	二
								三
								四
						■	王	五
								六
								七
								八
								九

攻方持駒 金
受方持駒 金銀
※■:Imitator

- 94-5 青木裕一氏作
強欲成禁協力詰 49手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛
※■:Imitator
零:(0,0)-leaper 王

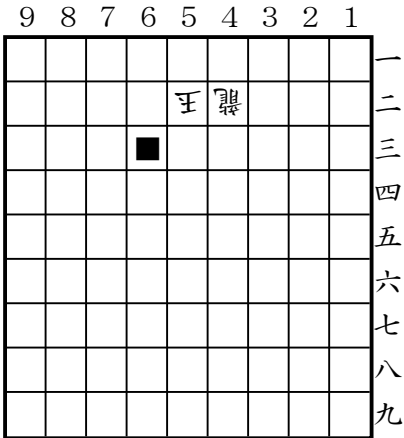
- 94-6 変寝夢氏作
協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王	一
							王	二
								三
								四
								五
								六
								七
								八
								九

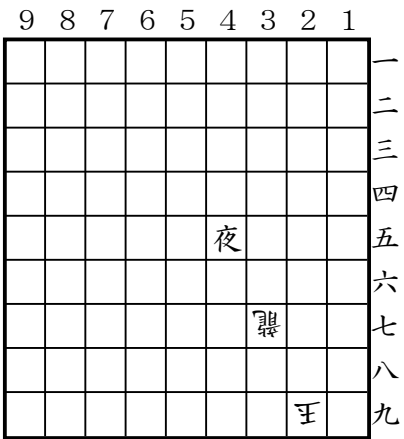
攻方持駒 n角n香
受方持駒 なし
※n角、n香は中立駒

■ 94-7 変寝夢氏作
協力詰 5手



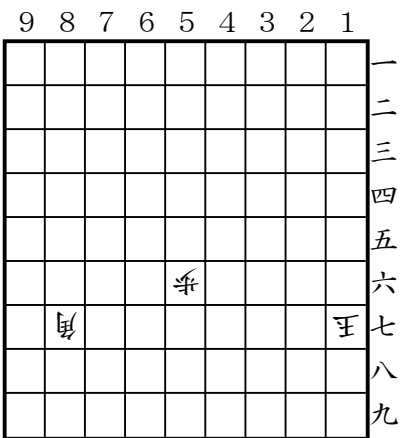
持駒 金桂
※■:Imitator

■ 94-8 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -4+1手



攻方持駒 なし
受方持駒 銀
※夜:Nightrider

■ 94-9 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 10手



持駒 包
※包: Pao (象棋の包)

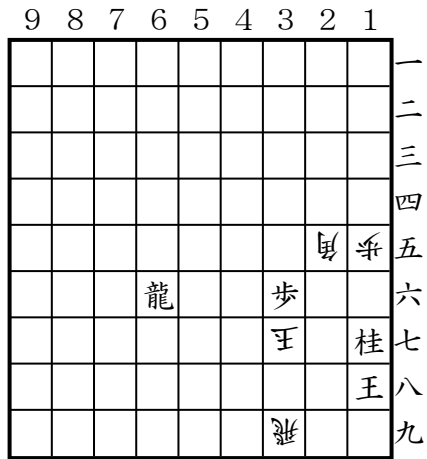
■ 94-10 Pontamon 氏作
推理将棋

「初王手になる駒成の手で 11 手目に詰んだね」
「ひとつの駒で、隅への不成、成、成駒の着手があつたのは珍しいよね」

[条件]

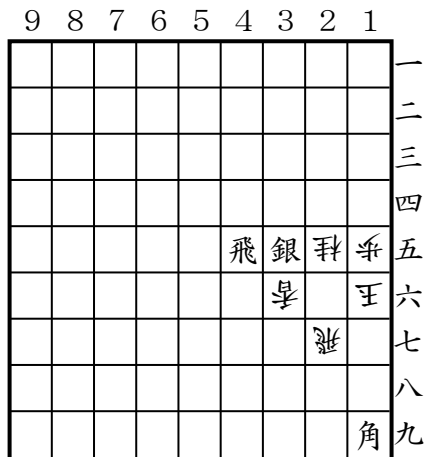
- 1) 11 手目に初王手の駒成の手で詰み
- 2) ひとつの駒で、隅への不成、成、成駒の着手があつた

■ 94-11 尾形充氏作
最悪詰 13手



持駒 桂香

■ 94-12 尾形充氏作
最悪詰 17手



持駒 角香

以上

第92回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第92回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題数は全14題ですが、92-13には正解が寄せられなかったため、作者と相談して第96回（10月号）で再出題することとしました。従って以下の成績表からは除外しています。

また、92-14は変化が成立する根拠として「ベルトラン仮説（またはベルトラン-チビシェフの定理）」を挙げた方に1点（たったそれだけ？と言われそうですが）加点しています。

解答者数は10名。全題正解者はなし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第92回WFP作品展成績〕（敬称略）

◎：正解（証明含む） ○：正解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	計
はなみしろ	○	○	-	○	○	-	-	○	○	○	○	○	◎		11
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	-	-	○	○	○	○	○		○	11
たくぼん	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		-	11
縫田光司	-	-	-	○	○	-	-	○	○	○	○	-		◎	8
占魚亭	○	-	○	○	○	○	○	-	-	-	○	-		-	7
若林	-	-	-	-	○	○	-	-	-	○	○	-		◎	6
変寝夢	-	-	-	-	○	-	-	-	○	○	○	-		-	4
詰ガエル	-	-	-	-	-	-	-	○	-	○	-	-		◎	4
Pontamon	-	-	-	-	-	-	-	○	-	○	-	○		-	3
井上順一	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-		○	3

今回は難問だった92-13を除いて、すべての作品に複数の解答がありました。つまり、作者以外正解者なしという事態は避けられたわけです。また、かなり特殊な問題だった92-14についても「ベルトラン仮説」に言及した解答が複数寄せられました。本誌読者の広い知識と、それを実地の問題に適用できる能力に、改めて敬意を表します。



■ 92-1 神無太郎氏作（正解4名）

協力自玉スタイルメイト9手 ※受先
9 8 7 6 5 4 3 2 1

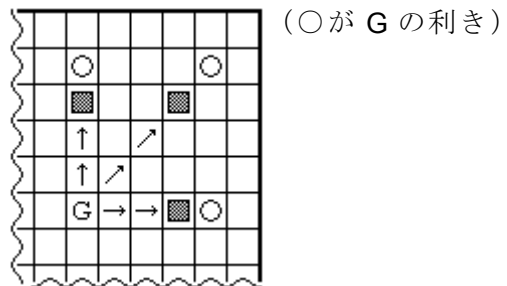
																一
																二
																三
																四
														王		五
													王			六
																七
																八
																九

攻方持駒 G4
受方持駒 残り全部+G5
※G:Grasshopper

【ルール】

• Grasshopper (G)

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



• 協力自玉スタイルメイト

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

• 受先

受方から指し始める。

【解答】

25香 14G 27香成 18G 26杏 16G打
35玉 17G 同杏 まで9手

(最終図)

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

持駒 なし

【解説】

神無太郎氏はこのところ **Grasshopper** を大量に使った作品を数多く発表しています。詰パラ9月号に結果稿が載る「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ています。本局は、そのシリーズの中では比較的小粒で、渋い狙いを持った作品です。

受先なので初手が注目の一手なのですが、答えは意外にも香打。縦に動ける駒を使えば、Gを2枚発生させるのに、ジャンプ台が1枚で済むという理屈です。

ただし、初手が25飛だと作意同様に進んで、5手目が攻方玉への王手になってしまいます。それを防ごうとして3手目・5手目を飛不成とすると、今度は最終手に17同龍とすることができません。利きの大きな飛より、利きの小さい香の方が役に立つ、まるで打歩詰回避の手筋のようですね。

最終図ではGが駒を挟んで縦に並びます。

ジャンプ台を挟んでGが互いの利きを止める「GXG」の三つ組はスタイルメイトでGを使う場合の基本形。次の作品でもこれが重要な役割を果たします。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

今までのものに比べて、ゴチャゴチャ感が少なく感じる。

はなさかしろうさん

受方玉が中央にいるので焦点から外しつつ…要素がびたりと填まって気持ち良かったです。

一乗谷酔象さん

受方が香1枚で奮闘。
9手目がなかなか見えなかった。

占魚亭さん

香(成香)繰りの巧みさに感心です。

たくぼんさん

香でないとダメというのが面白い。

■ 92-2 神無太郎氏作 (正解2名)

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

【解答】

84飛 89G 93玉 57G 66G 75G打
83飛 23G 33G 43G打 81飛 まで11手

(最終図)

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

持駒 なし

【解説】

前局は縦に「G X G」の三つ組が連結した形でしたが、本局は横と斜めの2方向に独立した三つ組が現れる作品です。

それだけではありません。他にも合駒の候補がある中で、XがGに限定されているのが本局の凄ところです。91-2を更に発展させた作品と言っても良いでしょう。

XがGに限定されている理由は攻方玉の逃げ道封鎖です。33Gは13地点を封鎖し、65Gは22地点を封鎖しています。感覚的には33に角を置きたいところですが、それでは13が封鎖できません。23飛や23金でも22を封鎖するのは可能ですが、それだとその23飛や23金を支える方法がありません。2つのXを共にGにすれば22と13の両方を封鎖できるのです。

XがGに決まれば、どこに三つ組を作るかも限定されます。

また、冒頭2手は単なる手数延ばしではありません。仮に受方玉を93に配置し、持駒Gを4枚とし、手数を9手にすると、初手は84飛でも83飛でも良くなってしまいます。冒頭2手のおかげで、斜めの三つ組を先に、横の三つ組を後で作るという順序が限定されるわけです。12王の配置が89Gの限定打にも活かされており、やや出来過ぎの感もあります。

手順の最後は、最初のジャンプ台だった飛を11に利かせて終局。最初と最後を同じ駒で締め括り、手順構成の面でも隙がありません。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

今までのものに比べて、ゴチャゴチャ感が少なく感じる。

はなさかしろうさん

攻方88Gは駄目なんですね。

91-2でも出てきましたが、受方の斜めのG列の配置が絶妙で不思議です。

一乗谷酔象さん

玉が端に行かないと技が効かない。

玉を動かすだけの3手目が指しづらい感じ。

占魚亭さん（※無解）

飛車と角またはGrasshopperで縛るしかないですが、形が見えず……。

■ 92-3 神無太郎氏作（正解3名）

協力自玉詰 11手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王			一
									二
									三
									四
								王	五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 G5

受方持駒 G6

※G:Grasshopper

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

24G 42G 14玉 34G 25玉 21G

44G 52G 35玉 32G打 33G まで 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

Gはホッパーの一種であり、合駒を直接取ることはできません。それはピン止めを外す必要がないということであり、協力自玉詰にはうってつけの性質です。

「氾濫46」で出題したのもこの種の作品ですが、あちらが平原一杯に広がるのびのびした詰上りだった（解いていない方は詰パラ9月号の

結果稿をお楽しみに)のに対し、こちらは満員電車にぎゅうぎゅうに押し込められるような息苦しい詰りです。しかも受方のGで王手と退路封鎖に役立っているのは結局2枚だけ。他の3箇所の退路はすべて攻方のGが塞いでいます。特に44Gを合駒ではなく開き応手で発生させるのが巧いところです。

最初にGは「協力自玉詰にはうってつけ」と書きましたが、Gが盤上にない場合、それを合駒で発生させるのは結構手間が掛かります。例えば縦の王手で44Gを発生させようとする、「45G 46玉」と並んだ形から「42G 44G合」として更に「45Gの除去」という手順を踏まねばなりません。「開き応手(移動)」を使えば、44Gの発生は初手の24Gの再利用で済み、効率の良い詰手順を実現できます。これは他のホッパーにも応用できる感覚ですので、この呼吸をぜひ会得してください。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

前2題の関係でルール勘違いしていました。初手が上の方の段なのが意外。44Gがよく利いていますね。

一乗谷酔象さん

変化が多く、最後に残った難問。44G~52Gの攻防が絶妙。

占魚亭さん

14玉を入れるのがポイントですね。

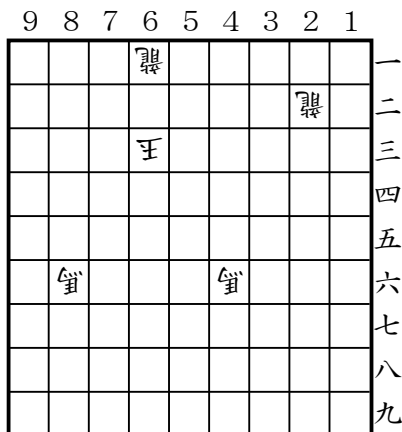
たくぼんさん

Gだけで縛るのはなかなか難しいですね。44Gが上手い。



■ 92-4 占魚亭氏作(正解5名)

背面協力詰5手

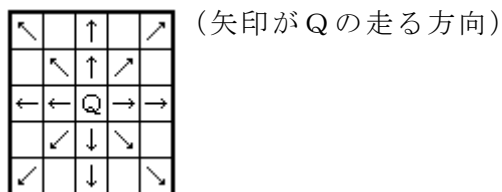


持駒 Q
※Q:Queen

【ルール】

•Queen(Q)

チェスのQueen。
飛車と角を合わせた性能を持つ。



•背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

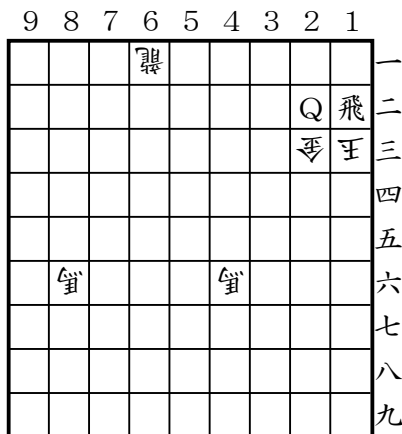
•協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

62Q 13玉 22Q 23金 12飛 まで5手

(詰り)



持駒 なし

【作者のコメント】

易作その1。客寄せになれば。

【解説】

香や桂などの弱い駒を合駒で入手して、それを玉の背面に打つ。まずはそんな定番の手順を読んでみましょう。

67Q 66桂 同Q 52玉 51桂 まで5手

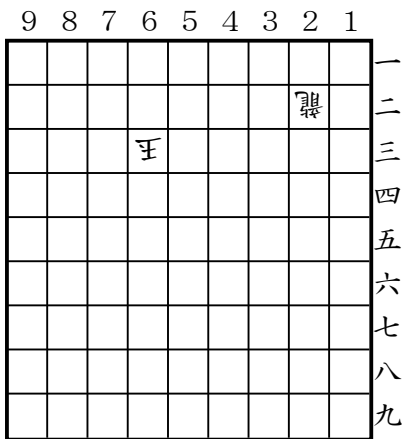
Qは強力な駒なので上部は簡単に抑えられますが、桂は51龍で取られます。同じように86馬は53桂で詰む筋を、56馬は73桂で詰む筋を防いでいます。

でもよく見ると余詰防止の役に立っていない駒が一つありますね。そう、22龍です。実は22龍は取られるためだけの質駒なのです。

そのため正解はQで玉を飛ばし、22龍を入手して玉を飛に変身させ、1筋側の壁を利用して詰める手順となります。4手目は金でないと12飛に紐を付けられません。飛は売り切れなので手順が限定されるわけです。

ただ、複数の解答者が指摘している通り本局には重大な弱点があります。作意だけ見ると、Qは飛と同じ使い方しかされていません。つまり以下の図と本質的には同じなのです。

背面協力詰5手



持駒 飛

Qを使えば飛より紛れは増えますが、作意が平凡では、むしろ逆効果だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
龍を取る手は思考外。

ただ初形63玉22龍の無仕掛けで持駒を飛にしても同様の手順になるとは思いますが。

若林さん

易しくて好感が持てるが、この作意なら標準駒で持駒飛車で作りたい。

はなさかしろうさん

66Q、65金、同Q、53玉、43金ではなぜ駄目なのか？からスタートして、悩んだ末に辿り着きましたが、さてどうでしょう？

縫田光司さん

ヒントがあってもなお、22龍を取りに行く手に中々気が付きませんでした。

一乗谷酔象さん

持駒が(3枚目の)飛だったとすると別解あり。なるほど。

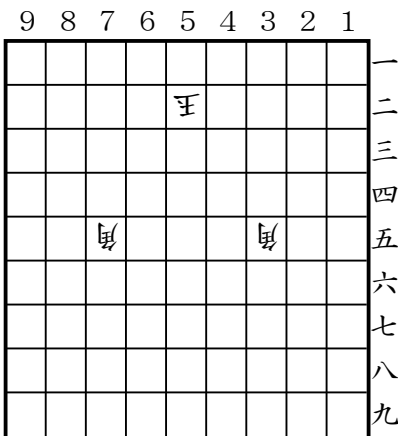
たくぼんさん

勝手な思い込みですが、作者は飛を取る展開が多い気がする。

☆作者名で作意を予想する「たくぼん流解図術」。
これは次局や92-7で威力を発揮します。

■ 92-5 占魚亭氏作（正解7名）

対面協力詰7手



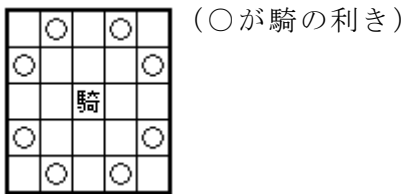
持駒 騎
※騎:Knight

【ルール】

- 対面
敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

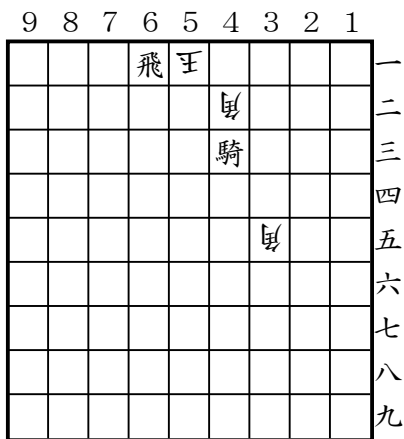
• **Knight** (騎)

チェスの Knight。八方桂。



【解答】

44 騎 43 飛 64 騎 51 玉 43 騎 42 角
61 飛 まで 7 手
(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

易作その2。初形が取り柄。

【解説】

Knight (騎) は桂より強力な駒です。普通なら「騎と桂、どちらが欲しいか」と問われれば、十中八九「騎」と答えるでしょう。

でも、本局は騎より桂の方がありがたい問題です。もし、持駒が桂なら「44 桂 43 香 同桂成 51 玉 52 香」の 5 手で詰むからです。騎だとこの手順の 3 手目で「同騎成」とできません。フェアリー駒は成れると定義していない限り成れないという弱点があるのです。この性質を利用したフェアリー作品は意外と発表されていないので、構想派作家の方は狙い目ですよ！

さて、騎で対駒を取れないなら、一旦寄り道をするしかありません。作意は 2 手目飛対の後、騎を寄り道してから取り、その飛で仕留めます。

ただ、本局にも大きな弱点があります。盤上の角 2 枚を省いて裸玉にしても完全作になるのです。手順は角の移動が打に変わるだけ。前局

でもそうでしたが、必然性が分からない配置はとてめ気に入りませう。

【短評】

変寝夢さん

3 3 騎、3 2 銀、4 4 騎や 3 3 騎、3 2 飛、7 3 騎など他にも筋が、ありそう。

若林さん

個人的好みです。周辺玉を飛角で詰ます基本形が出てくるのが気に入りました。

4 手目 42,51,62 の 3 択ですが、42 から読むのが人情。

はなさかしろうさん

92-4 を解いた後ならなんとか。

銀だけでなく飛も 5 手目に取れる、とっているうちにすると手が続いて気持ち良かったのですが、さて？

縫田光司さん

解けてみれば 3 手目までは結果的に第一感の通りだったのですが、この詰み形が見えずに遠回りをする羽目になりました。

それにしても、この簡素かつ綺麗な配置でよく限定できているものですね。

一乗谷酔象さん

盤上の角を巧く使う。

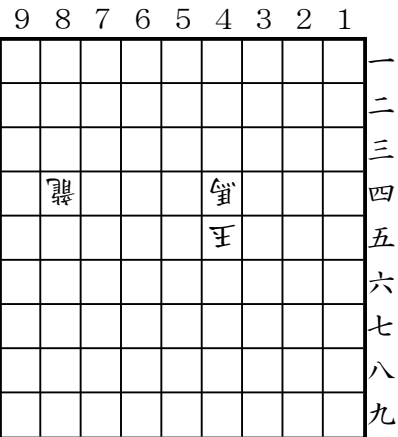
たくぼんさん

初形がきれいで 6 手目に利いてくる手順が素敵です。



■ 92-6 占魚亭氏作 (正解 3 名)

AntiAndernach協力詰 9手



持駒 鮪2
※鮪:Dolphin

【ルール】

• AntiAndernach

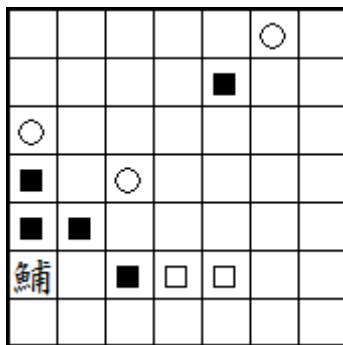
駒を取らない盤上の移動 (駒を取る及び持駒を打つ以外の着手) を行うと、着手後に相手の駒となる (玉を除く)。

(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)

• Dolphin (鮪)

Grasshopper と Kangaroo の動きを併せ持つ駒。クィーンの線上にある駒を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。

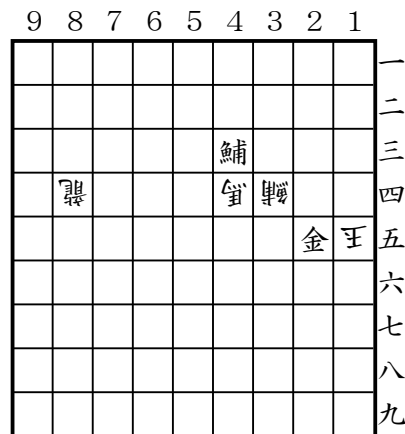


(■は敵または味方の駒。○が鮪の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【解答】

43 鮪 34 玉 94 鮪 74 金 同鮪 25 玉
34 鮪転 15 玉 25 金 まで 9手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

Dolphin 使用の AntiAndernach その 1。

AntiAndernach の味が薄いのが難ですが、ウォーミングアップになれば。

【解説】

とりあえず 41~43 に Dolphin (鮪) を打つしか王手がない初形。ルールに AntiAndernach が付いていることを考えると、2 手目は馬を移動して攻方に加わって貰う手が作意だと思ってしまいます。ところがそんな予想は大外れ。実はもう 1 枚の鮪を使って、普通に合駒を稼ぐのが作意なのです。

2 手目 34 玉と移動すれば、4 段目に都合良く 2 枚の駒が並んでいます。そこで合駒をすれば鮪で合駒を取れます。ホッパー系の駒は合駒を直後に取れない場合が多いのですが、鮪は 1 枚でも 2 枚でも跳び越せるので、2 枚の駒が離れて並んでいる場合、間に打った合駒を取ることができるのです。とても便利な駒ですね。

詰上りでも鮪の便利さは感じるができます。詰上り図では、まるで 16 地点が空いているように見えますが、16 玉の脱出を 43 鮪が防いでいます。初手が 43 鮪に限定されるのは、ここに利かすためだったのです。

「転」の登場は 7 手目 34 鮪転の 1 回。実を言うと、本局は AntiAndernach という条件がなくとも (7 手目に「転」が付かないだけで) 同様の手順の完全作となります。次局とペアにするためだけに AntiAndernach を付けたのだとし

たら、残念なルール設定だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

4段目での鮪の連続活用が参考になります。

たくぼんさん

7手目に気付くのが遅かったので苦労しました。

■ 92-7 占魚亭氏作（正解2名）※実質1名

AntiAndernach協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 鮪2

※鮪:Dolphin

【解答】

42 鮪 21 馬転 43 鮪 54 玉 65 鮪転 32 飛
同馬 43 飛転 53 飛打 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Dolphin 使用の AntiAndernach その2。
余詰消しで 15 馬を置かざるをえませんでし

たが、そこそこ上手くできたかと。

【解説】

こちらは AntiAndernach というルール名から期待する「転」が大活躍する派手な作品。

初手は前局と同様ですが、2手目 21 馬転が狙いを秘めた、限定開き応手。6手目 32 飛合の余地を作るために遠くに移動するのです。

その後玉を馬筋に誘って、今度は 5手目 鮪による開き王手。移動先が 65 である理由は退路封鎖です。例えば 41 鮪転では 65 が空いていて詰みません。

飛を合駒で入手した後、最後は盤上の飛も攻方に寝返って詰上がりに参加。初手 42 鮪が限定である理由も最後に判明します。64 に利かすためだったのですね。

本局は AntiAndernach の効果が最大限に発揮されています。また、持駒鮪の代わりにGを使うと、2手目 42 馬以下の余詰を生じます。鮪を使った意味もちろんとありますね。

15馬は左右を逆にした解(2手目 61 馬以下)の防止です。これは受方 33 歩くらいでも簡単に防げますが、2手目 33 玉の紛れを残すためにこの配置になったのだと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

後ろの数手だけでも解けるかは怪しいが、この前半をカットしたくない気持ちは理解できます。

たくぼんさん

ふふふ。やっぱり飛合でしたね。
この団子の詰上りは凄まじい。



■ 92-8 青木裕一氏作（正解 6 名）

全取禁限定協力詰 15手

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

持駒 飛角金銀3歩2

【ルール】

• 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。

【解答】

12歩 22玉 11銀 31玉 13角 21玉
22歩 32玉 21銀 33玉 31飛 23玉
32銀打 33玉 23金 まで 15手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

3×3 の枠を駒で埋める問題です。

【解説】

8つの空間を8つの駒で埋め尽くす問題。詰

将棋版箱詰パズルです。

有名な「ペントミノ」という箱詰パズルでは個々のピースの「形」が異なるため、空間を埋めるための適切な組合せを探るのに苦労させられます。この作品の場合は駒の「利き」に個性があり、これが「ペントミノ」における「形」の代わりになっています。幸い、置くべき駒は8枚ですし、歩を一段目に置けないことから、かなり手順は絞られます。これといった戦略を立てなくとも、試行錯誤で解は見つけれられると思います。

筆者が個人的に注目したのは、冒頭の 6 手。これは効率の良い埋め方で、枠の幅を 3 筋分から 2 筋分に縮小したことになります。逆に言えば持駒に「角銀歩」を追加し、手数を 21 手とすれば、枠の幅を 4 筋分に広げられるわけです。作者もこれは百も承知で本図を選んだと思いますが、筆者なら「歩銀角、歩銀角」の趣向手順が出てくる 21 手の図を選んでいただいでしょう。

解説の本筋から逸れますが、ルールについての話をします。

まず、本局の「全取禁」は単に「取禁」でも同じです。少し迷ったのですが、作者の投稿に添付されていた検討結果のファイルが「全取禁」となっていたので、そちらで出題しました。

また「限定」は「手数指定」と「駒余り禁」の二重の意味がありますが、今回必要なのは「駒余り禁」の部分だけです。この2つの概念は分離した方が良いので、f mの作者である神無次郎氏にその要望を出したいと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

4手目は21玉とばかり思っていました。5×5とかもありかもね。

Pontamonさん

最初は銀か角が余る 13 手詰手順しか見つけることができませんでしたが、駒を動かしているうちに偶然解けました。

はなさかしろうさん

箱詰めパズルのようで美しい。真っ先に取り組みました。飛角は厄介かと思いきや、実は救いの手なんですね。楽しかったです。

縫田光司さん

「玉は同じマスに2度通らないだろう」と早合点してしまったので、その思い込みを脱するのに苦労しました。私が解けた中では今回一番解いて楽しめた作品でした。

一乗谷酔象さん

基本に忠実に指す。
大駒は離して打ってトドメは金。

詰ガエルさん

パズルっぽくて凄くいいですね。
かなり好みです。

たくぼんさん

昔こういうのを創ろうとしていた時期がありました。難しくて出来ませんでしたね。これは良く出来ていると思います。

■ 92-9 変寝夢氏作 (正解5名)

リパブリカン協力自玉詰 14手

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

持駒 歩4

【ルール】

• リパブリカン

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

- 1) 双玉等において詰める対象でない玉は通常の玉と同じく、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。

【解答】

34歩 43玉 44歩 42玉 33歩成 53玉
54歩 63玉 64歩 52玉 43と 51玉
52と 同銀(+53王) まで 14手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

先に44歩を打たせてから33歩成が地味ながら大事。逆算では解きにくいかも。

【解説】

リパブリカンは詰めるべき玉が盤上にないので、一般には詰型の想定が鍵なのですが、本局はそうではありません。詰に使えるのが銀だけなので、53王を52銀で詰め、44・54・64を歩で埋める詰上りの想定は容易。それを実現する手順の方が問題です。

方針としては「と金」を早めにとって収束まで待機させておくのが賢い選択。「と金」が歩を並べる邪魔にならないよう気をつけると、手順は自然に限定されます。この過程で将来攻方玉が発生する53地点を受方玉が通過するのがリパブリカンらしくて面白いですね。

変に凝らず、素直な詰上りを目指せば易しい作だったと思います。

【短評】

はなさかしろうさん

14 手と長いのですが、狙いが見えると俄然楽しい。詰め上がりが綺麗ですね。

縫田光司さん

色々と悩んだ後でこのユーモラスな詰み形を閃いたときは思わず笑ってしまいました。舞台を作る途中で 33 歩成を利かせておくのが（わかってしまえば）当然とはいえ味わい深いと思います。

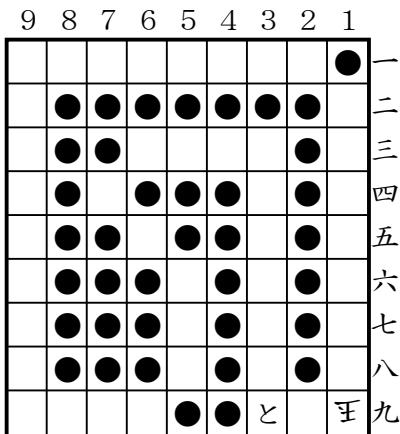
たくぼんさん

先手王は 1 段目かなと考えて頭を捻りました。リパブリカン恐るべし。

☆短評を見ると、詰上りの想定は意外に難しかったのでしょうか？ 一段目で詰む形など、私には想像もできないのですが…

■ 92-10 変寝夢氏作（正解 9 名）

レトロ協力詰 -86+1 手



攻方持駒 なし
受方持駒 金
※●:石 (着手不可、不透過)

【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

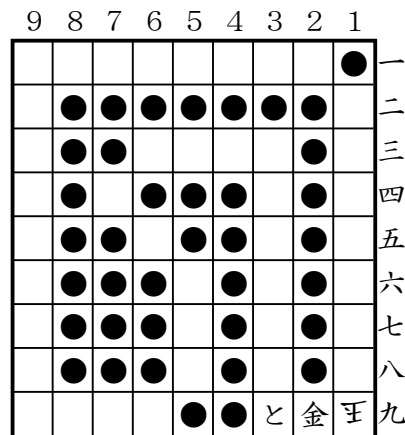
4) 協力系の場合逆算も双方が協力する

【解答】

29 玉 38 と 39 玉 37 と 38 玉 36 と
37 玉 35 と 36 玉 34 と 35 玉 33 と

34 玉 43 と 33 玉 53 と 43 玉 63 と
53 玉 74 と 63 玉 65 と 74 玉 56 と
65 玉 57 と 56 玉 58 と 57 玉 69 と
58 玉 79 と 69 玉 89 と 79 玉 99 と
89 玉 98 と 99 玉 97 と 98 玉 96 と
97 玉 95 と 96 玉 94 と 95 玉 93 と
94 玉 92 と 93 玉 91 と 92 玉 81 と
91 玉 71 と 81 玉 61 と 71 玉 51 と
61 玉 41 と 51 玉 31 と 41 玉 21 と
31 玉 12 と 21 玉 13 と 12 玉 14 と
13 玉 15 と 14 玉 16 と 15 玉 17 と
16 玉 18 と 17 玉 29 と 18 玉 39 と
19 玉(+18 金) 18 金持/29 金まで-86+1 手

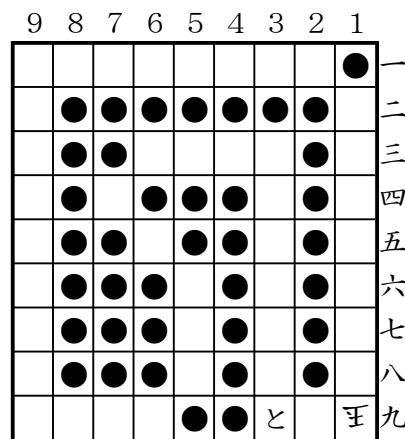
(詰上り)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

(逆算図)

協力詰 1 手



攻方持駒 金
受方持駒 なし

[出題図への手順]

18 金 同玉 29 と 17 玉 18 と 16 玉
 17 と 15 玉 16 と 14 玉 15 と 13 玉
 14 と 12 玉 13 と 21 玉 12 と 31 玉
 21 と 41 玉 31 と 51 玉 41 と 61 玉
 51 と 71 玉 61 と 81 玉 71 と 91 玉
 81 と 92 玉 91 と 93 玉 92 と 94 玉
 93 と 95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉
 96 と 98 玉 97 と 99 玉 98 と 89 玉
 99 と 79 玉 89 と 69 玉 79 と 58 玉
 69 と 57 玉 58 と 56 玉 57 と 65 玉
 56 と 74 玉 65 と 63 玉 74 と 53 玉
 63 と 43 玉 53 と 33 玉 43 と 34 玉
 33 と 35 玉 34 と 36 玉 35 と 37 玉
 36 と 38 玉 37 と 39 玉 38 と 29 玉
 39 と 19 玉 まで 86 手

〔詰手順〕

29 金 まで 1 手

【作者のコメント】

初形と 86 手目の対比。
 持駒が入れ替わっているだけです。

【解説】

金の打場所を間違えたため、相手が協力しても永遠に詰まない状態に陥った図。86 手も「待った」をして、ようやく反省すべき局面に戻ります。

出題図と逆算図の差は金をどちらが持っているかだけ。ほとんど解説の必要もないユーモア作で、解答者の皆さんも楽しんで解けたようです。

【短評】

若林さん

簡単なのが美德だと思うので、中央は使わず（11 を除く）周辺巡りで終わるシンプルな図を選びたい。

Pontamonさん

まず、フェアリー駒があると敬遠しています。喰わず嫌いなのでしょう。フェアリーの解図経験が数少ない中、解いたことがあるレトロ協力詰ですが、今回は 86 手も戻るといふ文字だけ見て避けていましたが、「石」ならどうにかなりそうと思いきゃレンジしました。

何のことはなく移動経路制限のための石は大歓迎です。92 回で一番易しい問題だったと思います。

はなさかしろうさん

くるくる、楽し。石の配置は何かの模様みたいですが読み解けませんでした…

※石数を問題図の 38 個から 4 個減らして 34 個にしたサーキットを作ってみました。

11、22～28、32、38、42、44～46、48、52、53、55、57、58、62、65、68、72、74～76、78、82、83、85、87、88、95…手数を伸ばす＝石を更に減らすことは可能でしょうか？

☆はなさかしろうさん提案の回路を図にしてみました。効率の良さそうなコース設計ですね。ただ、筆者は検討できる自信がないので、作者のプログラムでの検証をお願いしたいところです。

レトロ協力詰 -94+1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									●	一
	●	●	●	●	●	●	●			二
	●			●			●			三
		●			●		●			四
●	●	●	●	●	●		●			五
		●			●		●			六
	●			●			●			七
	●	●	●	●	●	●	●			八
						と		玉		九

攻方持駒 なし
 受方持駒 金

縫田光司さん

龍追いならぬ掟破り(?)の「玉追い」、といった雰囲気ですね。初形を見てニヤリ、解き終わって再びニヤリとしました。

ところで、仮に 11 の石が無かったとしたら、21 玉 13 と型の時点で「11 玉 (+21 金)、21 金持」とすると指定手数だけ巻き戻す前に 1 手詰の局面を作れるわけですが、こういう手順も余詰（早詰）扱いになるのでしょうか？（「限定」ルールでは指定手数より短い手数

での詰みは失敗扱いですが、レトロルールの「-○○+△手」という表記に「必ず○○手だけ巻き戻すべし」という条件が含意されるか、という疑問です。）

☆「限定」(=指定手数で詰めよ)という条件は暗黙には含まれないはずです。つまり、逆算途中で早詰があれば、それが優先です。本局で11が石で埋められているのも、そのような早詰を防ぐためでしょう。もし早詰を考えなくて良いなら、巡回路はもっと凝ったものができそうに思います。

一乗谷酔象さん

持駒金の入替に長手数を要す。
11や59の石を省くと別解があるのでしょうか？

井上順一さん

86手逆算して受方持駒の金を攻方持駒に変える。

詰ガエルさん

巻き戻した局面と初形の違いが持ち駒だけというのが面白いですね。

たくぼんさん

手数は長いけど考えるところは一瞬でした(笑)結構好きです。

■ 92-11 変寝夢氏作 (正解8名)

PWC協力白玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【ルール】

• 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。

【解答】

64金 72桂 同香生 同玉 84桂 同香 まで6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

【作者のコメント】

PWCなのに取った駒が持駒になる×3を狙い。

【解説】

詰棋人は「例外」が好きな人種です。そして本局は「例外」しか出てこない作品です。

PWCは取られた駒が復活するルールですが、復活しない例外があります。その一つが「行きどころのない駒」。本局では3手目、4手目、6手目の3つがそれに該当し、桂・香・桂が復活せず、相手の駒台に移ります。

これに彩りを添えるのが、限定開き王手と香不成。初手の開き王手は三段目に動くと4手目同玉とできませんし、84に移動すると桂打の邪魔になるので、64限定となります。また、3手目香不成は「取られる(復活しない)ための不

成」。成ると盤上から消えないどころか、受方玉を詰めてしまいます。

念のため付け加えると、「PWC」の条件を外すと様々な非限定が生じます。本局での PWC の役割は「縁の下の力持ち」なのです。

【短評】

若林さん

双方駒取に加えて味のいい初手が入った気持ちのいい作。

はなさかしろうさん

癒し系、楽し。
表に立たず、影で操る PWC です。

縫田光司さん

81 香を動かしての空き王手という筋はわりとすぐに思い付きましたが、81 の地点に攻方駒を復活（と呼ぶのが適切かわかりませんが）させない方策を見付けるのに少し悩みました。作意手順は、表記だけ見ると PWC ルールが全然関係なさそうに見えるのが趣深いと思いました。

一乗谷酔象さん

下段香は桂香を取れる仕掛け。

井上順一さん

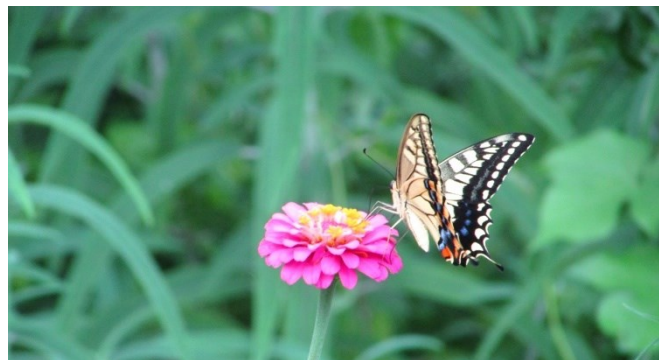
84 桂の余地を残すための初手の限定移動。
PWC による再生が、詰手順にでてこないのがおもしろい。

占魚亭さん

例外尽くし。3 手目不成がポイントでした。

たくぼんさん

81 香を動かすのはやはり桂ですね。



■ 92-12 Pontamon 氏作（正解 4 名）

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

【ルール】

• 推理将棋

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【解答】

76 歩 32 飛 33 角生 同飛 46 歩 37 飛生
34 歩 15 角 33 歩成 57 飛成 まで 10 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩2

【作者のコメントと解説】

3 段目への歩成がある詰手順は 7 手詰の 23 歩成が最短ですが、33 歩成と 73 歩成は 9 手詰には現れず 10 手詰の後手勝ちの遊び手として初登場します。

難度を上げるために 33 歩成は明かさず、9 手詰までに現れる 3 段目の歩成と合わせて 2～7 筋の 3 段目の歩成の条件に緩めました。(解く

人にとっては1～9筋の3段目の歩成になりますが)条件を緩めた代償に余詰みが生じるので、もうひとつの条件は「偶数筋の着手は1回」ではなく7手目までに限定する必要がありました。

〔推理例〕

わざわざ7手目以降での歩成と言われなくても歩成の最短は7手。取った歩を打ってから歩成だと後手なら8手目、先手は9手目が最短手数。

3段目の歩成が条件なので、先手の5手のうち歩成に必要な手数は歩を突き進めるなら4手で、歩を打ってからの歩成では5手全てが必要になります。つまり、歩成のため以外に先手が指せる手数は1手かゼロになるので、詰み形は限られてきます。

- ①58玉と上がり48や68の銀か角に57角成、あるいは57地点への支えに57飛成の詰み形
- ②居玉のままで48とか68の退路封鎖のための先手協力手がある形で玉腹の金を角成で取る詰み形や、52飛と37角成か77角成での両王手
- ③居玉で玉まわりの協力手なしの形。となると吊るし桂が思い浮かぶが最終手が駒成の条件に合わない。となると48や68の退路封鎖を後手がした上での王手。たとえば48飛に49角成の形。作意の57飛成での両王手を知っているか、詰み形が閃くかが解図の肝となる。

なお、48玉や68玉に残り1手を費やして玉頭への駒成の場合、59の退路と最終手の支えのためには69や49に馬が必要だし手数足りないので条件を満たせません。

詰み形が想像できれば、後手の5手で足らすための手順を検討すればよいことになります。

たとえば①の場合、先手が5筋の歩を突き進めて53歩成とすれば、57地点が空いているので後手は14歩、13角、79角生、48銀、57角成の5手でピッタリですが、偶数筋の着手が8手目になってしまいます。

また、先手が3筋の歩を突き進め、後手が34歩、55角、28角生、46角、54飛、57飛成は12手になってしまうし、偶数筋の着手も2回。

②の場合は偶数筋着手は先手になりますが、

後手が55角と出るタイミングや53歩成を同飛と取るタイミングの関係で9手目になってしまいます。

③の8段目飛と玉腹への角成の場合、先手は3筋の歩を進めると6手目に28角生で飛を入手でき、8手目に飛を打ったとしても49や69への角成のための角が無いし手数も足りません。(28角成で飛を取ったとしても48飛、27馬、49馬迄の12手が必要。偶数筋の着手もいっぱい必要)

詰み形を知らなかったとしても、ここまできれば詰みに必要な条件が増えています。

- ・居玉への両王手
- ・48や48の退路が無いこと
- ・先手の飛を取って使うことは無理

57飛成が最終手であれば、王手は当然かかっていて48と68の退路も抑えることができます。単純な王手なら58金の移動合が可能なので両王手になっている必要があるので、飛成は37または77からの移動で15角か95角が居るはず。

後手の飛が出てくるのに都合がよいのはもちろん3筋なので、37の飛が57飛成とする。それには47の歩が居てはいけない。偶数筋着手回数条件から、先手は4筋の歩を突き進めて43歩成とはできない。つまり7手目までに先手は46歩と指していなければいけないくて、それが唯一の偶数筋の着手となる。(26角ではなく15角である必要があること条件にもなっている)

初手から76歩、32飛、33角生の時、同角、46歩、15角(打)、18香、37飛生、34歩、57飛成までの10手だと、33歩成の手まで回らないので、4手目は同飛で、46歩、37飛生、34歩、15角、33歩成、57飛成迄となります。

【解説】

奇数筋の駒を動かして自玉を詰めよという問題。ただし、6手目以前に1手だけ偶数筋の手を指すことが許されています。この1手を何にするかが解図の大きな鍵です。

条件3)が単に成不成の限定だけの条件なら話は簡単です。偶数筋の着手は先手68金に使い、先手はそれ以外に76歩、33角、58金右を

指し、後手は 32 飛、33 飛、37 飛、39 飛成とする方針が立てられるからです。

ところが条件 3)には「3 段目の歩成」があるという厳しい条件が付けられています。つまり、「34 歩、33 歩成」のような 2 手を入れねばならないのです。これでは、2 枚金を上げるような悠長な手を先手が指す余裕はありません。

では 68 金の代わりに偶数筋の着手は何を指せば良いのでしょうか？ 玉を 4 筋に寄る手でしょうか？ でも 48 玉を奇数筋の着手だけで詰めるとなると難しそうですね。これで偶数筋の着手は後手によるものかもしれない…などと考えだすともう泥沼から抜け出せません。

答えは何と「46 歩」。ぼんやりした手で狙いが分かりにくいですが、先手陣に入り込んだ飛の横利きを通し、両王手を可能にするという凄い効果がありました。これなら先手は自陣の駒をほとんど動かす必要はありません。言われてみればそれしかない手に見えますが、こういう地味な手が重要な意味を持つと、その問題は難問になります。推理将棋に慣れた人でないと、この作を解くのは難しいと思います。

【短評】

はなさかしろうさん

3 段目への歩成条件から序の 4 手を連想するまでが前半。偶数筋が玉方 1 回のみでの詰み形を想像するのが後半。推理将棋は最近手が見えなくなっていますが、本問はその前に解いておいて良かったです。

一乗谷酔象さん

偶数筋が歩の手とは意表を突かれた。

たくぼんさん

39 飛成の筋が第一感でしたが、両王手とは・・・。問題文だけでは予想し難い。



■ 92-13 一乗谷酔象氏作「輪廻の歩」
(→正解者なしのため再出題予定)

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	歩	八
歩		歩	歩	歩	歩				九

持駒 歩

※条件:非王手可、成禁

☆本局は正解者なしのため、第 96 回 WFP 作品展で再出題することとしました。

詰パラ 9 月号には本局の前身となる作品「時は金なり」(作意 1133 手)の解答が掲載されます。これに合わせ第 95 回 WFP 作品展では「時は金なり」と「輪廻の歩」の中間的な規模の作品「時は金なり 2」の出題を予定しています。「時は金なり」→「時は金なり 2」→「輪廻の歩」と段階的に進むことで、より解きやすくなるだろうと考えています。

☆なお、「時は金なり」には長手数之余詰が指摘されています。詰パラではスペースの関係上、余詰手順の概略と、修正図の図面しか紹介できなかったのも、具体的な余詰順と修正図の作意手順についても次号の WFP 誌に掲載したいと思います。



■ 92-14 縫田光司氏作 (正解 6 名 (完全正解 4 名))

N × 9 盤 詰将棋 5 手

	8	7	6	5	4	3	2	1	
一									
二									
三									
四									
五									
六				鬼					
七					銀				
八					仲		ス		
九				龍					

持駒 銀 X

※N ≥ 8

仲：仲人王

鬼：最も近い敵駒を取る。

位置は $(\lfloor N/4 \rfloor + 2, 6)$ 。

X：覆面(m,0)-rider ($m \geq 2$)

【ルール】

• 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 $\lfloor N/4 \rfloor + 2$ 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。

		○						
		仲						
		○						

(○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駒。

• 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。

【解答】(すべての N について同一)

27 銀 39 仲 19 X (= (±2,0)-rider) 同と

28 銀 まで 5 手

(詰上り)

	8	7	6	5	4	3	2	1	
一									
二									
三									
四									
五									
六				鬼					
七						銀			
八						銀			
九				龍	仲		ス		

持駒 なし

※鬼の位置は $8 \leq N < 12$ の例

【作者のコメントと解説】

「Bertrand's Postulate」などと呼ばれる数学の定理があります。これは、「n が 2 以上の整数であるとき、 $n < p < 2n$ を満たす素数 p が常に存在する」というものです。

サイズ可変盤の概念を用いて、フェアリー詰将棋の枠組みでこの定理を表現するのが本作の狙いです。より詳しくは、2 手目 37 仲+の変化が詰むことの証明に Bertrand's Postulate を必要とする、というものです。

「(±m,0)-rider」は我ながら強引な手段だと思えますし、もっとエレガントな実現法があればよかったのですが、使用駒が少なく一応は捨駒も入ったので最低限の格好は付いたかな、と

願っています。

以下の説明の前に、「盤面に受方鬼があり、攻方の駒が（盤面・持駒合わせて）残り1枚で、さらにこの鬼を取りながらの王手ができないような局面は不詰」（*）ということに注意しておきます（どんな王手も同鬼と取られるので）。

2手目 37 仲+の局面で攻方駒の残りは 27 銀と持駒△の2枚であり、位置関係から鬼を取りながらの王手は不可能なので、上記（*）より次の王手は受方に取られない手である必要があります。銀による王手は鬼に、17△（= $(\pm 2, 0)$ -rider）はと金に取られるので、残る可能性は△を左から打つ手のみです。以下、△を打つ場所を7段目のC筋とします。ここで $5 \leq C \leq N$ です。この△を取れる可能性がある受方の駒は鬼だけです。

鬼から△と 27 銀までの距離をそれぞれ考えますと、縦方向の距離はどちらも等しく1です。一方、横方向の距離については、もし△が鬼と同じ筋かそれよりも右側にいたとすると、鬼⇄△が鬼⇄銀よりも近くなり、この場合は△を鬼で取られてしまい逃れます。そこで、以下では残る $C > [N/4] + 2$ の場合を考えます。このとき、横方向の距離は、鬼⇄△が $C - [N/4] - 2$ 、鬼⇄銀が $[N/4]$ となりますので、△を鬼に取られずに済むCの範囲は $C - [N/4] - 2 > [N/4]$ すなわち $C > 2[N/4] + 2$ です。 $C \leq N$ なので、Cの範囲は $2[N/4] + 2 < C \leq N$ となります。

このとき、△から仲+までの距離をDとすると $D = C - 3$ です。先の条件より $2[N/4] - 1 < D \leq N - 3$ 、言い換えると $2[N/4] - 1 < D < N - 2$ となります。今、△は受方駒に取られず仲+は 27 銀の利きにより逃げられないので、受方は合駒を打つしか受けがありません。また、△を打った時点で、△（= $(\pm m, 0)$ -rider）の種類について「mはDの約数」であることが判明します。ここで、

(i) Dが素数ならば、上記のm（ ≥ 2 ）の可能性はD自身のみとなり、△は $(\pm D, 0)$ -riderに確定します。Dは△⇄仲+の距離そのものですから、この△による王手に合駒は効きません（すかし詰ではなくそもそも合駒ができません）。つまりこの△による王手で詰みとなります。

(ii) Dが合成数のとき、Dの2以上D未満の約

数で最小のものをKとおきます。このとき受方は $(K+3, 7)$ 地点に歩を合駒できます（ $\Delta = (\pm K, 0)$ -rider、という可能性が存在するため）。上記（*）の事情により、次の有力な王手は「同△」のみですが、受方はこれに「同鬼」と応じることができます。

実際、もしこの△が鬼の利きの外側、すなわち $K + 3 > 2[N/4] + 2$ の範囲にあるとすると、 $K + 3$ は整数なので $K + 3 \geq 2[N/4] + 3$ すなわち $K \geq 2[N/4]$ となり、またKはDの2以上D未満の約数で最小のものなので $D \geq K^2$ （ K^2 はKの2乗の意味）となります。

これら二つの不等式より、 $D \geq (2[N/4])^2 = 4[N/4]^2$ となります。一方、 $D \leq N - 3$ であり、また $N \leq 4[N/4] + 3$ が成り立つので、 $D \leq 4[N/4]$ となります。よって $4[N/4]^2 \leq D \leq 4[N/4]$ したがって $[N/4] \leq 1$ となるはずですが、 $N \geq 8$ なので $[N/4] > 1$ です。これは矛盾なので、この△は鬼の利きの範囲内にあることとなります。

こうして△を鬼で取られると、残る攻方駒は 27 銀と持駒の歩のみであり、上記（*）を踏まえるとこの局面は逃れとなります（38歩は同龍以下逃れ）。

* 上記の議論の具体例：N=9（つまり通常サイズの盤面）のとき、初形は攻方 37 銀、受方 18 と 38 仲+49 龍 46 鬼、持駒△銀、となります。27 銀、37 仲+の変化で、△の打ち場所は 57 ~ 97 の5通りですが、57 と 67 については同鬼と取られ、77 以遠であれば同鬼とされません。ここで、△を 87 に打つと $8-3=5$ は素数なので△= $(\pm 5, 0)$ -rider と確定し、合駒を打てず詰みとなります。一方、△を 77 または 97 に打つと、△= $(\pm 2, 0)$ -rider という可能性が残っているため「57 歩合」が可能となり、57 同△、同鬼以下逃れとなります。

上記(i)および(ii)より、「2手目 37 仲+の変化が詰むためには、 $2[N/4] - 1 < D < N - 2$ を満たす素数Dが存在することが必要かつ十分である」ことがわかりました。さらに、 $N - 2 \geq 4[N/4] - 2 = 2(2[N/4] - 1)$ であることと合わせると、（ $n = 2[N/4] - 1$ と置いて）「どんな $N \geq 8$ についても2手目 37 仲+の変化が詰むためには、どんな奇数 $n \geq 3$ についても、 $n < D <$

2n を満たす素数 D が常に存在すればよい」ことがわかります。この後者の条件「どんな奇数 $n \geq 3$ についても、 $n < D < 2n$ を満たす素数 D が常に存在する」が **Bertrand's Postulate** により保証される、という筋書きです。

*なお、上記の議論は「**Bertrand's Postulate** が成り立つ \Rightarrow 2手目 37 仲+の変化が常に詰む」という方向の帰結を示していますが、逆に「2手目 37 仲+の変化が常に詰む \Rightarrow **Bertrand's Postulate** が成り立つ」という方向の帰結も示すことができ、結果として本作が完全作であることと **Bertrand's Postulate** が互いに同値な命題であることが示されます。

〔上記以外の受方の応手について〕

- 初手 27 銀と 3 手目 19△は鬼で取れない (37 銀の方が近くにあるため)。
- 最終手 28 銀は鬼で取れない (27 銀の方が近くにあるため)。

〔紛れ〕

- 初手に△を打つ王手に対しては 37 仲+と逃げ、以下銀での王手に対して 36 と 37 を往復していれば (あるいは、鬼で銀を取れるときは取ってしまえば) いずれ王手が続かなくなり逃れ (△は縦の利きを持たないので)。
- 初手に 27 以外に銀を打つ王手に対しては同龍と取ることができ、以下△での王手に 37 仲+で逃れ (上記 (*) を参照)。
- 3 手目に△を左から打つ王手に対しては同龍と取り、以下 28 銀は同と、48 銀は同鬼で逃れ (48 地点と 27 地点の垂直二等分線は 6 段目で 4 筋より右側を通り、また $N \geq 8$ より鬼は 4 筋またはさらに左側に位置しているため、鬼からの距離は 27 銀よりも 48 銀の方が近い)。
- 3 手目 48 銀は同鬼 (上記参照) 以下、また 28 銀は同と以下逃れ。
- 最終手 48 銀は同龍で逃れ。

【解説】

何から何まで異例づくめの作品。

異例の一つはその出題形式。

通常、「ツイン」と呼ばれる組局形式の出題は、有限個、たいていはごく少数の似た構図の作品を解くこととなります。しかし本局は無限の問題を全部解かねばなりません。もはや「ツイン」ではなく (無限集合的な意味で) 「セット」と呼ばねばならないでしょう。

もう一つ異例な点は、この「セット」の成立・不成立が、ある数学上の定理に依存していることです。それは作者のコメントにある「**Bertrand's Postulate** (ベルトラン仮説)」です。

本局は無限個の問題のセットといえ、手順はどんな N に対しても同じです。4 筋は龍の守りが強力なため 27 銀は必然。2 手目は 37 仲か 39 仲ですが、39 仲と逃げるのが最長。ここで 19 から覆面駒を打てば覆面駒は (2,0)-rider に確定し、受方は「同と」と取るしかありません。そして最後に 28 銀とすれば仲人玉を詰ますことができます。

ベルトラン仮説の力が必要なのは、2 手目 37 仲と逃げたときの変化手順です。ここで覆面駒 (m,0)-rider を適切な位置から打てれば 1 手でこの変化を詰ますことができます。

その打場所は、

- ・ 仲人玉との距離が素数であること (合駒を防ぐため)
- ・ 鬼に取られない遠さであること

という 2 つの条件を満たす必要がありますが、どのような N に対しても「適切な距離」が存在することがベルトラン仮説によって保証されます。詳細は作者自身の解説で述べられているので、ここでは説明はしませんが、N に具体的な数字を当てはめて、N ごとの具体的な距離を求めてみれば、その確からしさが実感できると思います。

本局は詰将棋を直接的に数学上の命題と結びつけた前代未聞の作品です。そのためのルール設定が強引なのは気になるところですが、将来はもっとエレガントな方法でこれを実現する作品も出てくるかもしれません。

幸い、ベルトラン仮説はチェビシェフやエルデシュといった数学者によって証明されており、この作品が完全なのか不完全なのか判断できな

いということはありません。

でも、本局を見た人はこうも思うでしょう。「数学上の未解決問題に対応する詰将棋も作れるのではないか？」と。

本局は覆面駒を使うことで、詰将棋と素数を結びつけました。だとすれば、複数の覆面駒を使って、素数に関する未解決問題（例えば「ゴールドバッハ予想」や「双子素数の問題」）と詰将棋を結びつけることも可能でしょう。

もしそんな作品が発表されたら、私達はその作品をどう扱えば良いのでしょうか？

更に厄介な可能性も考えられます。

もし「未解決問題」ではなく「決定不能問題」に対応する詰将棋が作られたとしたら…？

それは、数学基礎論や数理哲学など、数学と哲学の境界領域に近づくことであり、もはやそれを詰将棋と呼んで良いのかさえ分かりません。

筆者はそんな詰将棋の出現に恐れを抱くと同時に、少し期待もしています。一種の「怖いもの見たさ」ですね。

個人的な感想が長くなったので、最後は事務的な事項の説明で締めましょう。

本局の解答は作意手順を書いてあれば「正解」とし、更に変化が詰むことの根拠として「ベルトラン仮説」への言及があれば「完全な正解」として解答成績に1点加点しています。(たった1点かと文句を言われそうですが…)

「ゴールドバッハ予想」を使った解答も（予想の知名度が高いので）心情的には「完全な正解」にしたいのですが、この予想はまだ証明されていないので、残念ながら単なる「正解」扱いとしました。

数学者の皆さんには一刻も早くゴールドバッハ予想を解決していただき、本局の解答を楽にして貰わねばなりませんね。

以下は本局に寄せられた短評ですが、いわゆる「短評」の部分だけでなく、変化手順が詰むことの証明の部分も収録させていただきました。

本局の解図を見送った方も、ぜひこれらの熱のこもった「短評」をお読みください。

【短評】

若林さん

2手目 37 仲は?7X で詰むだろうと変化飛ばし、をしてしまっても普通の詰将棋ならあり

ですが、ここはチェスプロブレム流にきっちり行きましょう。

ただし、具体的な筋を示すわけではなく、?7X で詰む?が存在することを示す方針となります。

?7X で詰む条件は下記となります。

- 1)同鬼と取られない程度に遠い
- 2)合駒されないように 37 仲人との距離は素数
- 3 盤面をはみ出さない程度に近い

さて、?を x としてもうちよっと具体的に行きましょう。

- 1)27 銀と X は同じ 7 段目なので、鬼との筋の差だけが問題になる。
鬼と銀の筋の差は $[N/4]$ 。X と鬼の筋の差は $[N/4]+1$ 以上であれば良いので
 $x \geq ([N/4]+2) + ([N/4]+1) = 2[N/4] + 3$
- 2) p を素数として $x-3=p$ としておきましょう。
- 3)単純に $N \geq x$ です。

さて、1)と 3)から

$$2[N/4] + 3 \leq x \leq N$$

2)を適用すると

$$2[N/4] + 3 \leq p+3 \leq N$$

$$2[N/4] \leq p \leq N-3$$

ああ、なんと。

?7X で詰む打場所が存在する（詰将棋） $\Leftrightarrow 2[N/4] \leq p \leq N-3$ となる素数 p が存在する（数学）となっていました！

これは凄い。

数学的にもう少し厳密に言えば、

「任意の整数 $N \geq 8$ に対して、 $2[N/4] \leq p \leq N-3$ となる素数 p が存在する」*となります。この証明がすなわち、「任意の盤面 $N \times 9$ 盤について、2手目 37 仲人を詰ます応手 $x7X$ が存在する」訳です。

*

あとは数学なので略してもいいのですが、一応証明しておきましょう。
ベルトランの仮説を使います。

「任意の $n > 3$ について、 $n < p < 2n - 2$ となる素数 p が存在する」(流石にこれは証明しません)

$N = 4m + k$ ($k = 0, 1, 2, 3$) とおきます。
このとき $[N/4] = m$ です。

$2[N/4] - 1$ にベルトランの仮説を適用します。
下記を満たす素数 p が存在します。

$$2[N/4] - 1 < p < 4[N/4] - 2 - 2$$

各項は整数なので

$$(2[N/4] - 1) + 1 = 2[N/4] \leq p \quad (a)$$

$$4[N/4] - 4 = 4m - 4 = (4m - 1) - 3 < (4m + k) - 3 = N - 3 \quad (b)$$

(a)(b)を合わせると

$$2[N/4] \leq p \leq N - 3$$

これが探していた素数 p である ■

一般的にはベルトランの仮説は $n < p < 2p$ ですが、英語版の wikipedia に $n < p < 2p - 2$ の形が載っていたのでこれを使って楽をしました。
2を引けないと面倒です。

はなさかしろうさん

2手目 37 仲とされると、なんとフェアリーにかこつけた数学ではありませんか。
数学は憧れの学問ですが、「遠きにありて思ふもの そして悲しくうたふもの」、全く理解が及ばないのが残念です。

※2手目 37 仲に対しては、

N が 8~11 の場合 87X まで

N が 12~15 の場合 10 7X まで

N が 16~20 の場合 14 7X まで…

一般に、27 の銀と鬼は $[N/4]$ 筋離れている。

従って、式 1: $[N/4] \times 2 + 2 < P + 3 \leq N$ を満たす素数 P が少なくとも一つあれば、 $(P + 3)$

7X までで必ず詰む。

式 1 が成り立つかどうかは N が 4 の倍数の場合のみで考慮すればよい。上記の具体例に示す通り、 N が 4 の倍数ではない場合は、 N 未満の最大の 4 の倍数の場合と同じ位置に X を打てば良い。

$N = 4m$ (m は任意の 1 より大きい自然数) とすると、式 1 は $2m - 1 < P \leq 4m - 3$ となる。

ベルトラン=チェビシエフの定理より、 $2m - 1 < P \leq 4m - 2$ を満たす素数があり、 $4m - 2$ は素数ではないので式 1 を満たす素数 P は必ず存在する。

※※ ベルトラン=チェビシエフの定理

「自然数 n に対して、 $n < p < 2n$ を満たす素数 p が存在する」だそうです。

私にはもとよりこの定理を証明する力も理解する力もありませんが…この予想は大きい数に対してはかなりゆとりがあるようです。 $N = 8$ の場合、 X は盤端である 8 筋から打たなければなりません、盤端以外に打てる場所がないケースは他にないのではないかと。素数の分布については他にルジャントル予想というものもあるみたいで、証明されればもう少し厳しくできそうですね。

縫田光司さん

作者なので作意手順の「理由」は省略してよいですよ…。

今回は 92-13 番をはじめ難解作が目白押しですので、その中で自作が「今回最大の難関」と評されるのはちょっと恐縮してしまいません(作意手順を見付けるだけなら難しくないと思いますし…)が、正解者が多いといいなあと思います。(こんな変な作品を普通に投稿しておいて何を言うか、と言われそうですが。)

投稿時に書いたことを覚えておりませんが重複するかもしれませんが、創作時に考えていたこととしまして、『覆面(m,0)-rider』の導入という大きな妥協をしたからには、それ以外の部分はできるだけ単純に、かつ既存のフェアリー駒だけを用いて創ろう」と決めていました。その点では、この少ない駒数と短手数で実現できたことにはわりと満足しています。しかも件の覆面駒を捨駒で消す手も

入れられたのは僥倖でした。
 なお、創作過程の理路としましては、**Bertrand's Postulate** は (具体的構成ではなく) 「存在のみを示す」類の定理なので、作意手順の一意性との兼ね合いからその意味付けは変化手順 (何らかの短い詰手順が「存在」すればよい) に隠すのが創りやすいだろうとまず考えました。そして、素数や合成数は非自明な約数の「(非) 存在」に関する性質なので、駒種の割り当て方法の「存在」を司る覆面駒と相性が良いだろう、という考えから覆面駒の利用に思い至った次第です。

一乗谷酔象さん

変化が恐ろしい整数問題。数学は専門外なのですが、ゴールドバッハの予想 (6 以上の全ての偶数は、二つの奇素数の和で表すことができる) を用いて変化のうち一部の解を導きました。2 手目 37 仲の変化の全解は数学の専門家にお任せます。

変化：

2 手目 37 仲には、A-7 地点に X を打って詰む。

ここで、 $N \geq 8$ 、 $K = 2 \lfloor N/4 \rfloor - 1$ とする。
 K が素数でないとき、 $2K$ を二つの素数の和で表したとき、二つのうち大きい方を m とする。
 K が素数のとき、 $2K + 2$ を二つの素数の和で表したとき、二つのうち大きい方を m とする。
 X の打場所の A 筋は、 $A = m + 3$ で表す。

例 1: N が 8~11 のとき、 $K=3$ (素数)、 $2K+2 = 8 = 5+3$

→ 87X (= (5,0)-rider)

例 2: N が 20~23 のとき、 $K=9$ (素数でない)、 $2K = 18 = 13+5 = 11+7$

→ 16-7X (= (13,0)-rider) ,
 14-7X (= (11,0)-rider)

例 3: N が 100~103 のとき、 $K=49$ (素数でない)、 $2K = 98 = 79+19 = 67+31 = 61+37$

→ 82-7X (= (79,0)-rider) ,
 70-7X (= (67,0)-rider) ,
 64-7X (= (61,0)-rider)

井上順一さん

(以下は詰みの証明になっていません。
 「適切な説明」でもないか。)

作意は N の値によらず同一手順で詰む。
 問題は 2 手目に 37 仲とされたときに X を 7 段目に打って詰ますことができるかどうかである。鬼に取られないためには、鬼と 27 銀の距離より離れた位置に X を打つことが必要である。

X を $x7$ に打つとすると、鬼の位置を $o6$ として X が鬼に取られないためには、

$$x-o > o-2$$

$$x > 2*o-2$$

また合駒されないためには、仲との距離 d が素数でなければならない。

すなわち $d=x-3$ が素数である。

ガウス記号は扱い方がわからないので、鬼の位置 o をもとに考えると鬼が $o6$ にいるときの盤の大きさは 4 通りで

$$N = 4*o - 8 + (0, 1, 2, 3) = 4*o - (8, 7, 6, 5)$$

このうち最小の盤で解が存在すれば、他の 3 個の盤も同一順となるので

$$2*o-2 < x \leq 4*o-8$$

を満たす x で、 $d=x-3$ が素数となるものが存在すればよい。

$$2*o-5 < d < 4*o-11$$

をみたく素数 d が、4 以上の整数 o について存在することが証明されれば変化が 3 手で詰むことになる。

500 個目までの素数の一覧を見ると

$$o=4 \quad 3 < d \leq 5 \quad d=5$$

$$o=5 \quad 5 < d \leq 9 \quad d=7$$

$$o=6 \quad 7 < d \leq 13 \quad d=11, 13$$

$$o=10 \quad 15 < d \leq 29 \quad d=19, 23, 29$$

$$o=100 \quad 195 < d \leq 389 \quad d=197, 199, \dots, 389 \quad (33 \text{ 個})$$

$$o=1000 \quad 1995 < d \leq 3989 \quad d=1997, 1999, \dots \quad (\text{多分 } 200 \text{ 個以上})$$

となり、命題が成り立つことが予想されるが、証明は無理。

詰ガエルさん

二手目 37 玉が早詰めとなることの説明：
[N/4]=m とする。ベルトランの仮説より、 $2m < p \leq 4m-3$ となる素数 p が存在する。
二手目 37 玉に対しては、 X を $(3+p, 7)$ に X を打つ。 $3+p \leq 4m \leq N$ なので、 $(3+p, 7)$ は盤外ではない。
 p は素数なので、 X は $(p, 0)$ -rider となることが確定する。よって合駒は効かない。
また $2m < p$ より、(27 銀のほうが距離が近いので) 鬼は X を取るができない。
よってこの時点で詰んでいる。

覆面ライダーを使うと素数という要素をシンプルに詰将棋に取り込めるというのは、中々面白い発見ですね。

【総評等】

変寝夢さん

1 作だけでも解けてよかったです。

はなさかしろうさん

解けそうな順に解いて割と順調と思ったら、92-6、7 の Dolphin 2 題に完全に嵌り、燃え尽きました。手の出なかった問題も含めて、解答発表を楽しみにしています。

縫田光司さん

折角の長い解答期間でしたが、個人的な事情で時間があまり取れなかったこともあって解けない作品が多く残ったのが残念です。まあ、仮に3か月間ずっと考え続けたとしても解けたかどうか怪しい作品も少なくないですが…。とはいえ、解けた作品(個人的には特に 92-8 番と 92-9 番)だけでなく解けなかった作品にも印象深い作品が多い出題でした。結果稿の執筆が大変そうですが(そしてその理由の一旦は私自身にあると思うのですが)、楽しみにしております。

一乗谷酔象さん

解き応えのある難問集。刺客(13 番)を送り込んでいるので全解を目指しました。解答期間はたっぷりあり、解図時間のうち6割はグラスホッパーの3題、あと3割は鮪2題に費やしましたが、鮪2題が解けませんでした。

占魚亭さん

ギリギリになって手をつけたため、たいして解けませんでした。

☆締切が近づくまで本気を出せないのは皆同じですね。筆者も結構前準備をしたつもりだったのですが、いざ結果稿を書き始めると時間が足りなくて困りました。いろいろミスがありそうで怖いです。

以上

「第 47 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 47 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「駒の所属」です。

将棋で駒の所属が変わるのは取られたときですが、フェアリーでは必ずしもそうではありません。駒取りとは無関係に駒の所属が変わったり、取られても変わらなかったり、どちらにも所属しない駒を使う場合もあります。

そうした駒の所属に関する変則要素を持ったフェアリー作品をお寄せください。

例)

- Andernach のように取った方の駒の所属が変わるもの
- キルケ系ルールのように取られても(復活して)駒の所属が変わらないもの
- 中立駒のようにどちらの手番でも動かせるもの
- Imitator のようにどちらの手番にも属さない特殊駒
- 取った駒を使用できない取捨てルール

また1題通常の協力詰(ばか詰)を募集します。このルールでは駒の所属に変則性はありませんが、「駒の所属」を強く印象づける手順・構想の作品であれば、優先して採用します。

作品要件	駒の所属に関するフェアリー作品
募集締切	2017年10月15日(日)
募集作品数	4 + 1 (ばか詰枠)
送り先	神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com) 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1人何作でも投稿可 採否は10月22日までに通知します。

Fairy of the Forest # 52結果発表

- 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
- 結果発表

【今回の解答者】（敬称略、到着順）
 （○は全題正解者）

- 小林看空、○神無七郎、○占魚亭、
- たくぼん、縫田光司、井上順一

☆ちょっとだけ増えました。でも、まだまだ少ないです。

■ 52-01 上谷直希 協力詰5手

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

持駒 なし

42香成 44玉 43成香 54玉 53角成 まで5手
 （詰上り図）

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

持駒 なし

作者一かる～い5手詰です。42香成と行き過ぎからちょっと引き戻す感覚が伝わればと思います。

☆普通詰将棋でも活躍されている上谷氏の軽作です。

たくぼん一角筋を遮る初手には不利感がある。

井上順一初手は香しかないが、端のほうに追いたくなるので、44玉は見つけにくかった。

縫田光司一5手詰でしかも初手は空き王手しかないというのに、3手目が妙に見え辛くて中々解けませんでした。

占魚亭一閉じて開いて。

小林看空一初手は香車が動く一手、41香成が一見だが、42での焦点は銀が利いている。角道を閉ざす初手は面白い。

神無七郎一詰上り「1」となる手順（41香成45歩 同馬 43玉 44歩 同銀 42角成 まで7手）を本能的に読んでしまいました。最短でも最長でもない、中途半端な位置への開き王手や遠打は協力詰でも価値が高いと思います。

☆ちょっとした不利感もあり、幕開けとして適度な作品でした。

■ 52-02 上谷直希 協力詰9手

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

持駒 なし

35飛 25馬 同飛 同と 24角 同と

35 龍 25 角 26 龍 まで 9 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一仮に初手 35 龍、25 馬とした局面と、詰め上がり図との対比が狙いです。回収手筋を利用し、盤上の馬を角に成生変換させてやろうという意味。狙い自体は上々で、好みの作品になりました。

☆同じ作者のミニ構想物。35 龍、25 馬から入ってしまうと、以下同龍、同と、59 角としても 9 手では詰みません。48 桂合とできれば詰むのですが……。

たくぼん一後手持駒角を作る手順だが、後手の馬から始めるのが秀逸。

小林看空一25の合駒を先に渡す手に気付けば早い。

占魚亭一馬を角に戻すテクニック。

☆要するに、25 角合をさせたいわけです。

神無七郎一頭の丸い合駒をしたいが桂合だと逆王手になるので盤上の馬を角に変えて対処。論理は明快ですが、手順はちょっと武骨ですね。

☆「武骨」とは手のつなぎ方が？

■ 52-03 青木裕一 協力詰 9 手

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

持駒 なし

34 角 45 香 同角 65 玉 67 香 66 飛
同香 55 玉 65 飛 まで 9 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一回収香先香飛。後で飛合するために最初は香合するという内容です。

☆普通詰将棋で活躍されている作者が、フェアリーにも進出。これもミニ構想物。

小林看空一2手目は角が成らない限り、合駒する一手。香車の合駒はいちばん最後に読んだ(歩合のあと..)なるほど飛車合を残しておくのか。

たくぼん一協力詰では香先飛香と言っていいかも。手こずりました。

井上順一—最終的には飛を入手したいのだが、2手目に飛合ではダメというのがおもしろい。

占魚亭—中段で角を使う詰み形となると、これしかないですね。

縫田光司—これは詰上りがすぐに閃いたのですんなり解けました。68の龍や77の歩などの配置に、余詰消しの苦勞が垣間見える気がします。

神無七郎—合駒版「香先香飛」。でも、詰上りを先に考えたので第一感でした。普通詰将棋の構想をフェアリーでやってもうまくいくとは限りませんが、いろいろ試みていけば、そのうち「当たり」が出ると思います。

☆作者の狙いは「香先飛後」にあるのですが、詰上りを決め打ちされると不利感が薄れてしまいますね。後続作に期待。

■ 52-04 神無七郎 協力詰 67手 (受方持駒なし)

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

持駒 飛歩5

16 飛	25 玉	15 飛	36 玉	37 歩	同玉
17 飛	36 玉	37 飛	25 玉	35 飛	16 玉
17 香	同玉	37 飛	27 香	同飛	16 玉
17 飛	25 玉	15 飛	36 玉	37 香	同玉
17 飛	27 香	同飛	36 玉	37 歩	35 玉
36 歩	24 玉	25 香	15 玉	17 飛	16 香
同飛	25 玉	15 飛	36 玉	37 歩	同玉
17 飛	27 香	同飛	36 玉	37 飛	25 玉
35 飛	16 玉	17 香	同玉	37 飛	27 香

同飛	16 玉	17 飛	25 玉	15 飛	24 玉
25 香	35 玉	36 歩	同玉	37 歩	35 玉
36 香	まで	67 手			

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—元は歩から香への持駒変換の素材だったのですが、繰り返しを増やす構成から、微妙な局面変化を強調する構成に路線変更しました。特に8手目と28手目の違いに注目して戴けたらと思います。

☆1~3筋の飛追いに37歩(香)・17香や27香合を絡め、微妙に局面を変化させていきます。17香捨てや27香合は二歩禁配置により香に限定されているのですが、37香捨ては受方に合駒用の香を渡す意味合いがあります。

占魚亭—飛車を上手く繰るパズル的手順。スラスラいけると思いましたが、24玉の実現に難儀しました。

たくぼん—ひたすら回りました。24香を取らず手順がポイントでした。

☆さて、収束には香が2本必要なのですが、そのためには受方玉に24香を取らせ、後で27香合で回収することになります。作者の言われる「8手目と28手目の違い」は、わずかに飛の位置が1路(17飛と27飛)違うだけなのですが、28手目の局面(27飛)でないと、37歩……24玉、25香、15玉という、24香を取らせる手順が成立しないのです。

☆17 飛、16 香合から 2 度の 27 香合を経て、香を 2 本入手すれば、ようやく収束です。

小林看空ー軽いタッチで楽しめる。収束、飛車捨て飛車合があると思ったが、さうでもなかったみたい。

☆これだけ微妙な局面変化が楽しめれば、飛捨てがなくても十分でしょう。

【総評】

占魚亭ー今回も解答のみですみません。何作か作ったものの、イマイチなものばかりで…。

☆今後もお待ちしています。

たくぼんー短編はどれも面白く、04 は程よい難易度で満足です。

☆もっと多くの人に解いてもらえると良いのですがね……。

縫田光司ー多彩なルールが出てくる WFP 作品展とはまた違い、純粋な協力詰というのも素朴な味わいがある良いものだなあと改めて感じました。

☆後は投稿作・解答者の増加が課題ですね。

神無七郎ー出題作品数 4 はまだまだ少ないですね。協力詰専門の常設展としての位置付けをもっと明確にするために、年間スケジュールを固定してしまっただけではどうでしょう？

☆七郎さんからは色々な提案をいただいています。今のところゆっくり検討する時間はありませんが、ボチボチ考えていくつもりです。

Fairy of the Forest #53 課題発表

■ 2017 年 08 月 20 日：課題発表：（協力詰）

「自由課題」

□ 2017 年 10 月 15 日：投稿締切

□ 2017 年 10 月 20 日：出題

□ 2017 年 11 月 15 日：解答締切

□ 2017 年 11 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

□ 今回も「課題なし」にしてみます。出題形式についても七郎さんから提案があったのですが、上述の如く時間的余裕がありません。妥協的ですが、今回も前回と同様で……。

□ 多くのご投稿をお待ちしております。手数は問いません。

（投稿先）

→ 酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

推理将棋第 1 1 3 回出題解説

担当：NAO

出題：平成 29 年 6 月 14 日
 解答締切：平成 29 年 7 月 10 日

推理将棋の結果稿の遅延が続いており、皆様にはご迷惑とご心配をおかけしております。

昨年末に担当の身内の不幸がありました。2 月までは諸々あり全く推理将棋に関わることができず、その後は落ち着きましたが公私とも忙しくなり担当の怠慢もあって現在まで積み残しのまま解説をこなせないままでの現状です。この間、多数の方々から健康面への心遣い、励ましのお言葉、お叱りのお声を賜りました。ありがとうございます。

今後ですが、遅延を取りもどすべく以下のように進めたいのでよろしく願います。

- 1) 最近 2 回の 113 回、114 回の順に結果解説を進める。
- 2) 8 月出題はお休みし、積み残しの 109～112 回の解説を優先して進める。

6 月出題の第 1 1 3 回は 2 3 名から解答いただきました。簡素条件を揃えたお陰でか、大盛況。感謝、感謝です。

1 1 3-1 初級 渡辺秀行 作 同馬と寄る (その 2) 9 手

「また同馬と寄る手に参ったよ」
 「そうか、また 9 手で詰んだんだね」
 「うん、今度の同馬と寄る手は 2 2 だったんだ」

- (条件)
- ・ 9 手で詰んだ
 - ・ 2 2 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

出題のことば (担当 NAO)
 寄る前の馬の位置を推理しよう。
 追加ヒント

12 地点の馬が寄って 32 地点の玉が詰む。

推理将棋 1 1 3-1 解答

▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 2 二角成 △ 4 二玉
 ▲ 1 二馬 △ 3 二玉 ▲ 3 三角 △ 2 二銀
 ▲ 同馬 まで 9 手。

(条件)

- ・ 2 2 同馬と寄る手 (8 手目 △ 22 銀 ~ 9 手目 ▲ 22 同馬) があった

詰上がり図

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

持駒 銀

本作は着手する駒と場所を示す簡素な 1 条件、“同馬と寄る”の第 2 弾です。馬が 22 地点に寄るためには一旦は玉と反対方向の 12 に避けること、22 同馬とするのが 7 手目でなく止めの 9 手目と見極めることが解図のポイントになります。

- ・ 角を 22 地点で成って 12 地点に避け、後手玉は 22 地点に近づける。初手から「▲ 76 歩 △ 34 歩 ▲ 22 角成 △ 42 玉 ▲ 12 馬 △ 32 玉」
- ・ “22 同馬”と寄って詰むように 7 手目から「▲ 33 角 △ 22 銀 同馬」まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行 (作者) 「簡単でシンプルな条件 3 題。どれも逆算すれば簡単かと。“22 同馬”は、馬の往復の感触」

小山邦明 「馬をいったん玉から離して呼び寄せる感じですね」

平井康雄 「最終ヒントが出るまでは別の位置ばかり探してました。1回よけて戻るという発想はなかなかおきません」

占魚亭 「33→32→22 と思いきや、22→12→22 でしたか」

■22の馬が往復する間に玉を近づけるのが好手順。

波多野賢太郎 「2二同馬を7手目にしようとするとうまくいかないんですね。とどめの一手なら1二から寄るんだらうとわかりました」

S. Kimura 「その1と同じように7手目に馬を寄ろうとして悩みました」

諏訪冬葉 「22馬だと玉から遠いから最終手ではないだらうと思ったら予想が外れました」

小木敏弘 「22同馬が最終手とは気が付かず、しばらく悩みました」

Pontamon 「今月は同馬と寄る手に『参った(投了)』だったのですんなり解けました」

■会話の“参った”は、“投了”か“負けを覚悟した”のいずれかの意味でしょうが、今回は詰まされた後の“参った”でした。

ほっと 「『22同馬と寄る』という条件だけで手順前後が消えているのはうまい」

まさ 「12馬とする筋は自分でも作ったことがあるのですぐ見えました。シンプルでうまい条件付けと思います」

斧間徳子 「22同馬を急ぐと苦戦する。12馬と33角がとぼけた良い味」

たくぼん 「簡単なんですけど33角の味は良いと思います」

■12馬と玉から離れるとすんなり33角が打てる、理屈です。

飯山修 「このシリーズ長く続く事を期待します」

原岡望 「寄るなら端から」

山下誠 「1二馬を横移動すると考えれば容易でした」

RINTARO 「一瀉千里」

竹野龍騎 「易問。『同』馬で角の打場所を限定」

はなさかしろう 「簡潔な条件に導かれるままに解ける。初級にぴったりでした」

隅の老人B 「22同馬、それなら先ずは角を成らなくちゃ。そして22に寄るには？ 理路整然、これで解決」

キリギリス 「『22同馬』より最終形が想定できました」

■一目で詰み形が浮かんだ方には易問題です。

正解：23名

飯山修さん S. Kimuraさん 斧間徳子さん
キリギリスさん 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 竹野龍騎さん チャンプさん
テイエムガンバさん のくせにさん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん 原岡望さん 平井康雄さん
ほっとさん Pontamonさん まささん 山下誠さん RINTAROさん

113-2 中級 Pontamon 作

金は引く手に好手あり 10手

「師匠、10手で負けました。これが棋譜です」

「金は引く手に好手ありとは言うものの、78金引はいただけいな」

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・棋譜表記で"78金引"の着手があった

出題のことば (担当 NAO)

棋譜に"引"と付けるための金の位置を推理しよう。

追加ヒント

トドメの飛車を奪う。

推理将棋 1 1 3-2 解答

▲7八飛 △3四歩 ▲5八金右 △7七角成
 ▲6八金寄 △7八馬 ▲7七金 △6七馬
 ▲7八金引 △4九飛 まで10手.

(条件)

- ・棋譜表記で"78金引"の着手(9手目▲78金引)があった

詰上がり図

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

持駒 なし

本作は棋譜表記を1手だけ示す簡素1条件の作品。78金引と棋譜上"引"が入るためには77金の他に78に効くもう1枚の金が必要です。先手は右金の49金を活用しますが、金の手で最小4手だけ掛けるよう、49金を77に運ぶのが解図のポイントになります。

・先手の49金の動きは、(49→)58→68→77→78の4手。先手の残りの手は1手だけ。

・後手の攻めと協力手は、△34歩～△77角成と77の歩を取る。その後、後手馬が攻め駒を取りに行くが、先手金は2枚残さないといけな

い。そこで先手が強力な攻め駒の飛車を取らせるよう、初手に78迄飛が移動する。

初手から「▲78飛 △34歩 ▲58金右 △77角成 ▲68金寄 △78馬」王手を防ぐ▲68金寄が間に合い、後手は△78馬で飛を入手する。

以下、先手が▲78金引と指す間に後手が馬+飛の詰形を築いて終了。7手目から「▲77金 △67馬 ▲78金引 △49飛」まで。

手数が掛かる金移動の前、初手で飛を動かす手は心理的に指しづらい感触があり、簡素条件ながら味わい深い好作した。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon (作者) 「78金引を実現するには先手の5手のうち4手もしくは5手が必要で、『引』があるので後手は金を取る訳には行かないので、飛の初手が見えたと思います」

竹野龍騎 「78金引を左金で指して金に5手かかると思い込んで苦戦。遠い方の金というのが良い」

S. Kimura 「78に引くのは左の金だと思っていましたが、右でしたか」

諏訪冬葉 「78金引だから金は77と79にあると勘違いしてました」

■金に4手だけかけるための右金の活用。77に居ても右金？

まさ 「初級者向けにぴったりの好作」

占魚亭 「先手は右金を動かすのは確定しており、後手は角を使うしかないのでやさしかったです」

波多野賢太郎 「この棋譜条件なら4九の金を7七へ移動させるのがわかるので考えやすかったです。逆に、この1手で手順が限定されるなんて、うまくできてるなと思いました」

■金の手以外の先手1手をどうするか、と考えれば難しくない。

小木敏弘 「馬と金が追いかけてこしてるようで楽しい」

ほっと 「先手の右金と後手の馬の動きが面白い」

原岡望 「ややこしい手順」

■移動合の▲68金寄以下、馬が動いた後の▲77金～▲78金引とは浮かびにくい動き。

斧間徳子 「78金引が控えているので初手78飛は思いつかない手。後手馬の経路を考えてようやく78飛にたどりついた」

小山邦明 「初手の78飛に気付いたので、49金の78まで経路が見えてきました」

飯山修 「初手58金でないと間に合わないと思いき苦戦。3手目でも間に合うとは」

山下誠 「7七の歩は後手にとってもらうしかない、と考えてようやく初手の飛車移動にたどり着きました」

キリギリス 「ヒントの『トドメの駒の飛車』で解けました」

平井康雄 「飛車を取って、しかもこちら側から打つとはねえ・・・

右金を78金引まで動かすのは4手。後は1手しか余裕がなくて、王手をかいくぐって動かすわけですね。残りの1手は、取ってもらおう飛車を差し出す手でした」

たくぼん 「金を意識させておいての初手飛にやられました」

RINTARO 「初手に気付けば解決」

■“78金引”で詰むための初手▲78飛とは絶妙の演出です。

隅の老人B 「10手と78金引、これだけの条件で手順が決まる。なるほどなあ、です」

はなさかしろう 「『10手で詰み／一手の棋譜表記（手数なし）を聞いただけで全手順がわかった』の一例ですね。改めて凄いです。裏推理を使ったら手なりで解けてしまい、もったいないことをしました」

■貴重な棋譜表記1条件作。10手詰でも希少でしょう。

正解：23名

飯山修さん S. Kimuraさん 斧間徳子さん
キリギリスさん 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 竹野龍騎さん チャンプさん
テイエムガンバさん のくせにさん 波多野賢
太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん
平井康雄さん ほっとさん Pontamonさん
まささん 山下誠さん RINTAROさん

113-3 上級

上谷直希 作 全部馬！ 13手

「13手目に馬の手で詰みか」
「途中、成駒を含む4枚の駒を取ったのも先手の馬だったよね」

(条件)

・成駒を含む4枚の駒を先手の馬が取った後、
13手目の馬の手で詰んだ

出題のことば (担当 NAO)

取る成駒は何か？玉はどこで詰むのか？推理しよう。

追加ヒント

最終手は駒を取らない手。両王手の詰みを狙う。

修正

会話文： 「・・・馬だったよね」

→「・・・先手の馬だったよね」

条件： 成駒を含む4枚の駒を馬で取った後、13手目の馬の手で詰んだ

→成駒を含む4枚の駒を先手の馬が取った後、13手目の馬の手で詰んだ

推理将棋 1 1 3-3 解答

- ▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 2 二角成 △ 4 二玉
- ▲ 1 三馬 △ 3 三玉 ▲ 3 一馬 △ 1 七香成
- ▲ 5 三馬 △ 2 二玉 ▲ 1 七馬 △ 1 一玉
- ▲ 4 四馬 まで 1 3 手.

(条件)

・成駒を含む4枚の駒(歩、銀、歩、成香)を先手の馬が取った(13~31~53~17)後、1 3 手目の馬の手(▲44馬)で詰んだ

詰上がり図

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

持駒 角銀香歩2

本作は、馬が大転回する豪快な手順で、最後は両王手で決める華麗な作品です。詰上がり両王手が狙いですが、条件には狙いが現れないため最終形を思い描かないとなかなか難しいでしょう。取る成駒が馬でも龍でもなく成香であるのも意表を突いています。

・3手目に角が成り、先手の残りはタイトル通り“全部馬”の手。1 3 手中先手が指す7手のうち後半5手は4回の駒取りと最終手が馬の手であることが確定していることが解図の手掛かりとなる。以下に推理のポイントを示す。

1. 馬の手だけで詰む形。取った駒を打つ手はないので、両王手、馬単騎、75馬で仕留める筋などが考えられる。
2. 馬の経路。4連続駒取りのため、最終手以外は後手駒のあるところしか動けないことに注意。
3. 馬が取る成駒。後手の大駒が成って馬や龍をつくる手順は比較的組み立てやすいが、手数が

掛かる上に持駒を打てないので詰みが難しい。飛角以外で1手で敵陣に届くのは香なので、馬、龍以外は成香の可能性がある。

以上の3点から手順を組み立てる。

・後手が17地点で香を成って先手馬に取らせ、トドメは馬香の両王手を狙う手順が正解である。初手から「▲76歩 △34歩 ▲22角成 △42玉」と進め、後手玉は1筋に近づく。13歩が消えれば11香が1手で17地点に成ることができ、更に17の成香は53地点経由の馬経路に入る。22馬は13→31→53→17の経路でちょうど成香を含む4枚の駒を取ることができる。5手目から「▲13馬 △33玉 ▲31馬 △17香成 ▲53馬 △22玉」そして17馬が斜めに動けば19香の効きが後手陣に直通する。11手目から「▲17馬 △11玉 ▲44馬」まで鮮やかな両王手の詰み。結局、後手は、角道を開ける34歩と17香成の他、残り4手を11迄の玉移動に費やすことができた。

・75馬の詰みを狙う手順、たとえば「▲76歩 △62玉 ▲33角成 △54歩 ▲43馬 △99角成 ▲21馬 △53玉 ▲11馬 △66馬 ▲同馬 △64玉 ▲75馬」は55玉で逃れ。1手不足しており、仮に先後逆の14手詰なら受方55香打の1手が入って詰む。

・馬単騎の筋は、後手玉廻りに手数を要するので後手成駒づくりと両立させることが困難だ。更に、1段玉(たとえば△41玉型に▲23馬)や2段玉(たとえば△12玉型に▲34馬)には玉脇の角を残さないと成立せず、後手の馬が作れない。

また、△33玉型に▲11馬の筋は既成手順にあるが、△33玉の詰形をつくる右側の後手駒(23歩, 34歩, 43歩, 32銀等)を何枚か馬で取る必要があって成立しない。

(修正前の余詰、ご指摘は小木敏弘さん、のくせにさん)

修正前の条件では、後手の馬が駒を取る手順が成立する。先手馬の駒取りが3回だけなら角金銀のいずれかの駒打ちが可能。

・余詰1(後手馬が97の歩を取る。先手馬が後手馬を取る)

- ▲76歩 △42飛 ▲33角成 △14歩 ▲43馬 △88角成
- ▲53馬 △97馬

▲同馬 △52 玉 ▲62 角 △15 歩 ▲53 馬まで
(14 歩～15 歩は遊び手)。
▲76 歩 △42 金 ▲33 角成 △62 銀 ▲43 馬 △
88 角成 ▲53 馬 △97 馬
▲同馬 △22 銀 ▲31 角 △33 金 ▲42 馬まで。
・余詰 2(後手馬が 99 の香を取る。先手馬が後
手馬を取る)
▲76 歩 △42 銀 ▲33 角成 △62 玉 ▲42 馬 △
88 角成 ▲43 馬 △99 馬
▲42 銀 △44 馬 ▲同馬 △52 玉 ▲53 馬まで。
▲76 歩 △32 銀 ▲33 角成 △42 金 ▲43 馬(23
馬) △88 角成 ▲32 馬 △99 馬
▲31 銀 △33 馬 ▲同馬 △62 銀 ▲42 馬まで。
▲76 歩 △32 金 ▲33 角成 △42 銀 ▲43 馬 △
88 角成 ▲32 馬 △99 馬
▲43 金 △33 馬 ▲同馬 △62 銀 ▲42 馬まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

上谷直希(作者) 「詰め上がりから手順を考
えた作品です。先手、後手で必要な手順がうま
くあわないので、先手に何か 1 手遊び手が必要
になります。さてどうしようかと思ったときに
思いついたのが 4 枚駒取りの条件でした。条件
もさっぱりしたし良かったです。

会話文の解釈で混乱があったようでご迷惑を
おかけしました。簡潔に言えそうで言えない条
件で、会話文作成時は困っていたことを覚えて
います。何か妙案があれば是非ご教示くださ
い」

チャンプ 「久々に素晴らしい作品を見せてい
ただきました。あまりに感動したので解答を送
らせて頂きます。これは年間最優秀作の予感が
します」

ほっと 「これは歴史に残る名作！久々に感動
した！」

RINTARO 「見事な手順」

のくせに(双方解) 「最後は馬単騎にこだわり
すぎて苦勞しました。生角でも成立するダイナ
ミックな動きが見事です。タイトルが『全部
馬』なら、普通後手馬が出てくる順は考えない
ですよ」

斧間徳子 「スケールの大きいダイナミックな
手順がすばらしい。馬に関する 1 条件だけです
べてが割り切れているのに驚愕。当初条件で余
詰発生が残念ですが、修正後の条件でも記憶に
残る秀作」

まさ 「龍や馬を取る筋もしっかり考えさせら
れた。きれいな条件に雄大な手順の秀作」

■『感動した』が 2 票、『見事』が 2 票、『秀
作』が 2 票。好評でした。

たくぼん 「簡素な条件で、馬の移動を限定さ
せるのは凄いなと思う」

小木敏弘(双方解) 「両王手の威力絶大」

小山邦明 「条件設定が大変すばらしく、巧み
な手順の両王手収束で楽しめました」

竹野龍騎 「17 香成は見えても、詰み形が浮か
ばなかった。そうか 11 玉か、と膝を打った」

原岡望 「ヒントにおんぶ。雪隠に気付いて解
決」

キリギリス 「ヒントの『両王手』で解けまし
た」

■11 玉で詰むとはなかなか気づかない。

諏訪冬葉 「3 手目に角を成って 5-11 手目で駒
を取る。詰め方は 1)馬単騎 2)△74 玉▲75 馬
3)自陣の飛車との連携 を経て両王手にたどり
着きました」

Pontamon(双方解) 「最終手は馬単騎、両王
手、75 馬が浮かんだが何れにしても厳しそう
なので、後手の馬でも駒を取ると決めつけて検
討していたら、余詰修正が出ていることに気付
く。先手の馬だけで深堀してみると、75 馬で
は後手の 55 香が間に合わず 15 手、馬単騎もな
いが本当に両王手？飛ではなく香との両王手は
意外でした。余詰が無かったら、ずっと後手馬
でも駒を取る順を考えていたでしょう。でも、
余詰むのか…。2 日考えても余詰手順はまだ見
つけていません」

波多野賢太郎 「これは予想通り難しかったです。先手は7六歩から角が成って馬が動き続けるしかないのはわかるんですが、詰み形が浮かばなかったです。もちろん7五馬までの形はすぐ考えましたが、成駒が取れませんからね。この解答はあれこれ考えてるうちに偶然閃いたものです」

■最初は両王手には手が行かないはず。

飯山修 「33玉がこの手順を成立させるうまい手。直前ヒント前に解答できたのは久しぶり」

はなさかしろう 「『成駒を含む』の成駒は後手馬ではないのが上手くてなかなか詰まず、中段玉を捨てたところで一気に視界が開けました。先手馬はすべて角の動きですが、後手玉の動きを一意に決めるためにあえて成るとというのが意表を衝いていて面白かったです」

■『成駒を含む5枚の駒を先手の角が不成で取った後、13手目も角が移動して詰んだ』では同一手順が成立しても6手目△32玉の余地があり非限定になりますね。

占魚亭 「以前、上谷さんに見せていただいたので知っていました。17香成が素晴らしい一手」

平井康雄 「最終ヒントを見てもしばらくは5筋のことばかり考えていましたが、香のやりとりをする余裕がないことが判明。1筋とすると、後手は玉移動に4手と香成に1手で余裕があるのは1手だけと判明。先手も76歩と角成と最終手以外は4手しかないので、全部馬で駒を取ることが判明。13と17以外で残り2枚取るのは31と53しかないと判明したので、やっと方針が立ちました。33玉がなかなか渋いですね。・・・どんな余詰だったんでしょうね」

山下誠 「先手が取る成駒を馬に決め打って延々と悩みました。最終ヒントを見るまで成香は1秒も考えませんでした」

S.Kimura 「成駒は龍か馬だとばかり思っていたので、成香はヒントを見るまで考えもしませんでした」

隅の老人B 「解けない。ヒント、成駒は香、今度は3分、ヤレヤレ」

■17地点は急所。ダイレクトに成って、ダイレクトに取れる場所。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
キリギリスさん 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 竹野龍騎さん チャンプさん
テイエムガンバさん のくせにさん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん 原岡望さん
平井康雄さん ほっとさん Pontamonさん
まささん 山下誠さん RINTAROさん

総評

小木敏弘 「馬の活躍が見事でした」

はなさかしろう 「馬率9/32。馬大活躍の回でしたね」

斧間徳子 「今月は馬特集。ハイレベルな3作で大いに楽しめました」

竹野龍騎 「全て1条件の佳作づくり」

まさ 「考えやすい条件で解図意欲をそそられる作品揃いでした。今後もぜひこの路線でお願いしたいです」

■佳作を揃えることができるのも作品在庫次第。簡素条件の作品投稿は大歓迎です。

諏訪冬葉 「2回連続でヒント前に解けました」

たくぼん 「今回は難問もなく楽しく解かせて頂きました」

RINTARO 「3問とも気持ちよく解けました」

平井康雄 「久しぶりに解いてみる気になりました。最終ヒントがなければ、絶対解けなかったはずですけど・・・」

■ ヒント前の力試しもよし、ヒント待ちもよし。

波多野賢太郎 「今月も悩みましたが、なんとかノーヒントで解答できました。条件がシンプルで好作揃いだったと思います。楽しかったです。解答、解説が何回分かたまっているようですが、大丈夫でしょうか？毎回、丁寧で論理的な解説には頭が下がります。無理されないようにしてくださいね」

S. Kimura 「第 112 回の解答は出してもらえないのでしょうか。ヒントが予告した日に出たのは歓迎しますが、とにかく、解説と正解者の発表をしてもらいたいです。短評は紹介するだけでよく、全てに返事を書く必要はないと思います。

送ってから半年も放置されるのでは、新たな短評を書く気力が失せそうです」

■ 結果稿の遅れ、誠に申し訳ありません。今後、通常の出題～結果発表のペースに戻るよう、変則的になりますが作品解説を順次進めていきますのでよろしくお願ひします。

推理将棋第 1 1 3 回出題全解答者： 2 3 名

飯山修さん S. Kimura さん 斧間徳子さん
キリギリスさん 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 竹野龍騎さん チャンプさん
テイエムガンバさん のくせにさん 波多野賢
太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん
平井康雄さん ほっとさん Pontamon さん
まささん 山下誠さん RINTARO さん

解答募集締切一覧

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

2017年9月15日(金)

第93回 WFP 作品展

フェアリー作品 11題

2017年10月15日(日)

第94回 WFP 作品展

フェアリー作品 11題
推理将棋 1題

作品募集締切一覧

Fairy of the Forest #53

課題：自由課題（協力詰）

投稿締切：平成29年10月15日

（投稿先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細は P37 をご覧下さい

第47回神無一族の氾濫

作品要件：駒の所属に関するフェアリー作品

募集締切：2017年10月15日（日）

募集作品数：4+1（ばか詰枠）

送り先：E-mailで神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

備考：1人何作でも投稿可。メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。採否は10月22日までに通知します。

*詳細は P33 をご覧下さい



原稿募集

詰パラでいう所の「読者サロン」のようなコーナーを設けようと思います。安易なネーミングですが、「WFPサロン」と名付けます。内容は何でも可です。投稿はメールにて編集部までお願いします。掲載は20日ですが、月末までに投稿頂いたもの（その月発行号への感想や意見など）については改訂時に追加掲載します。

WFPサロン

原稿募集中です。

あとがき

Twitter をしているのですが（つぶやくことはほとんどしてなくて眺めるだけでうが）フォローしている占魚亭さんのおかげか推理小説の話題のタイムライン？がよく出てきます。これが結構宣伝になってくれておっこれイナ。読んでみたいなんて思うことがしばしばで、昨日も仁木悦子「殺人配線図」の告知がされていたので本屋にさっそく行ってみたら見つからない。新刊だと思っていたらかなり昔の作品でした。アマゾンで63円で売っていたので中古で注文しました。

かなり造詣の深いと思われる占魚亭さんに是非隠れた名作をご教授いただければと思う次第です。コラムでも書いてもらいたいと思うのですが、現在最も勢いのあるフェアリー作家ですので無理強い出来ませんね。

2017年 第110号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十九年八月号

平成二十九年八月廿日発行

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