



Web Fairy

第116号 Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第98回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第99回 WFP フェアリー作品展
- ・ Fairy of the Forest #54

結果発表

- ・ 第97回 WFP フェアリー作品展
- ・ ちょっと早い 2018 年年賀詰作品展3番

読み物

- ・ 佐々木寛次郎氏追悼(八尋久晴・たくぼん)
- ・ 市村道生氏追悼(たくぼん)

(改訂:2018/3/10)



2018/2

はじめに



冬季オリンピック

年が明けるとあっという間に1月が過ぎ、2月になりました。早いものですね。そして2月9日(奇しくも私の誕生日なのだ)より韓国のピョンチャンで冬季オリンピックが始まりました。スポーツをすることもですが、見る事も好きな私は心わくわくテレビの前にかじりついて応援しています。始まってしばらくは日本勢はなかなか思うようにいかず金メダルを取れませんでした。がこれを書いている前日に、フィギュアスケートで羽生選手が、女子スピードスケートで小平選手が見事金メダルを獲得。羽生選手は靭帯損傷という大怪我からの復帰での金メダル。小平選手は、最近負けなしで優勝間違いなしと言われての金メダルで共にかんがりのプレッシャーがあったとは思いますが、素晴らしい結果でおめでとうございますと拍手を送りたいと思います。特に小平選手のプレッシャーはかなりのものだったと思いますが、それに打ち勝ちオリンピック記録での優勝と本当に私も涙が出そうになりました。まだまだ競技が続きますが、選手の皆さんには持てる力を100%発揮して欲しいと思います。

今月号では、佐々木寛次郎氏、市村道生氏への追悼文を掲載しています。佐々木氏への追悼文を九州 G で親交の深い八尋久晴氏に無理いってお願いいたしました。市村道生氏の追悼文につきましては私がいろいろな思い出を綴っております。森茂氏が亡くなられた時もぽっかり穴が開いたような気になりましたが、本当に寂しいものです。

作品を残されている作家の皆さんは、亡くなられても作品は永遠に残りますが、解答者の場合はそうはいきません。短評の1つ1つが沢山の作家の心に生きてそれがまた新たな作品を生んでいく。解答者の生きた証は確かにあると思うのです。

【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116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://k7ro.sakura.ne.jp/>

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98回WFP作品展(再掲)及び 第99回WFP作品展

担当：神無七郎

2⁷⁷²³²⁹¹⁷ - 1

2月になっても寒さが続いています、皆様いかがお過ごしでしょうか。

上に掲げたのは最近発見されたという史上最大の素数。それもメルセンヌ素数と呼ばれるタイプの素数です。これを十進表記でベタ書きすると 23249425桁の数になるそうですが、その数字を全部並べた「2017年最大の素数」という本が刊行され、結構話題になりました。

「メルセンヌ素数だか何だか知らないが、そんなもの自分には関係ない」と仰る方もいると思いますが、素数は現代の生活に深く入り込み、既に不可欠の存在になっています。

それに、本誌の読者は知らないうちにメルセンヌ素数を使っている可能性があります。例えば私が作っている検討プログラム `Worst1.exe` では「メルセンヌ・ツイスタ」という乱数生成器を使っています。そのメルセンヌ・ツイスタでは $2^{19937}-1$ というメルセンヌ素数を使っています。つまり `Worst1.exe` を使っている方は間接的にこのメルセンヌ素数の恩恵を受けているわけですね。

詳しい説明は省きますが、詰将棋の検討プログラムで乱数を使うのは、乱数を使うことで、一度読んだ局面の保管と参照が高速に行えるからです。そして乱数の品質が高いほど（つまり偏りなく散らばっているほど）、高い性能が期待できます。メルセンヌ・ツイスタが作り出す乱数は高品質で、高速化という目的に叶っているわけです。

更にメルセンヌ・ツイスタが「暗号論的擬似乱数生成器ではない」ことも利点です。これは Wikipedia でメルセンヌ・ツイスタの短所として挙げられている性質ですが、目的が暗号化でなければそれは長所になります。余計なことをしなければメルセンヌ・ツイスタは毎回同じ乱数を生成してくれるので、巨大な乱数表を保存しておく必要がなく、プログラムが小さくて済むからです。

と、ここまではいかにも技術的な比較考量からメルセンヌ・ツイスタを採用したかのような話をしていますが、実はもっと重要な理由があります。それは「簡単に使える」ことです。

いくら高品質でも、使うのが難しければ私のような下手なプログラマーには手が出せません。メルセンヌ・ツイスタは既に多くのプログラム言語で標準ライブラリに組み込まれており、ほんの数行のコードを書くだけでこれを使えます。そうでなければ、私は多少の性能低下を甘受し、C言語標準の乱数関数を使用していたでしょう。

巷では **Deep Learning** が話題になっていますが、私にとってはこれも敷居の高い技術です。

詰将棋の評価関数はただでさえ作成が難しいですし、フェアリーではルールごとに評価関数を作らねばなりません。手作業ではとても無理なので、いつか何らかの機械学習の手法を取り入れたいと思っています。でもそれには、家庭用 PC でも実用的な時間で学習でき、私のように技量の低いプログラマーでも容易に使える機械学習ライブラリが必要です。

棚からボタ餅が落ちてくるのを待つような話で、少し情けない気もしますが、自分の能力を考えるとやむを得ません。当分は様子を見ようと思っています。

さて、今回の WFP 作品展は、第 98 回の再掲分と、第 99 回の新規出題分です。第 99 回の出題数は 10 題。ツインを含めて実質 11 題ですが、一回分の出題数としてこれくらいがちょうど良いと思います。

また以前からお知らせしている通り、第 100 回は「一人一作展」を行います。これを機に普段は読むだけという方もぜひ作品をお寄せください。もちろん、普段から活発に作品発表されている方の「とっておきの一作」の投稿もお待ちしています。

【第 98 回作品展各題への補足説明】(再掲)

第 98 回の出題は 7 題。内訳は占魚亭氏 2 題、変寝夢氏 2 題、青木裕一氏・尾形充氏・担当者の各 1 題です。問題数が少ないので、じっくりと解図に時間を掛けられますね。

98-1 と **98-2** は占魚亭氏の作品。使われているフェアリー駒は `Imitator` と `Friend` (響) です。**98-1** は自玉が浮いているので難しそうです

が、幸い **Imitator** が盤端の近くにいます。これをうまく利用しましょう。**98-2** は自玉の位置に着目すれば定番の詰上り型が思い浮かぶのではないのでしょうか？ **Friend** (響) をうまく使ってその形に持ち込みましょう。

98-3 と **98-4** は変寝夢氏の作品。本作品展ではすっかりお馴染みになった「レトロ」と「リパブリカン」の作品です。簡素形で手数も短いので、あまりヒントもいらないと思いますが、詰上りの想定が解図への近道だとは言っておきましょう。

98-5 は青木裕一氏の最悪詰。協力系のルールではないので、紛れだけでなく、変化もしっかり読んでください。油断していると思わぬ破調に足元を掬われますよ。

98-6 は尾形充氏の安南詰。「無駄合い概念あり」のルールで作られており、「最善」指定はありません。「無駄合」と言っても、原型復帰型無駄合のような複雑なものではなく、単純に取れば自然に詰むパターンなので、解図の支障になることはないでしょう。

98-7 は担当の作。中立駒の飛を使った軽趣向です。今回の出題作の中で唯一受方持駒制限があるので、盤上に配置された駒のみで解いてください。

【第 99 回作品展各題への補足説明】

第 99 回の出題は 10 題。内訳は変寝夢氏 5 題、占魚亭氏 1 題、上谷直希氏 2 題、たくぼん氏・尾形充氏が各 1 題です。作稿の都合上、作品は投稿順に並んでいます。その結果 WFP 作品展の出題番号 **99-9** という「ゾロ目」はたくぼん氏がゲットしました。もちろん並び順と難易度には何の相関もありません。

99-1～**99-5** は変寝夢氏の作品群。すっかりお馴染みになったレトロ、リパブリカン、中立駒に加え、**Eagle** (鷲)、**Sparrow** (雀)、**Moose** (麋) という **Grasshopper** の変種が登場します。それぞれ挙動が異なるので、混同しないようにしてください。特に **Sparrow** と **Moose** の混同には要注意です。最近だと **83-8** で **Eagle** が、**95-4** で **Sparrow** が、**76-10** で **Moose** が登場しているので、参考にしてください。

99-6 は占魚亭氏の作品。中立 **NightRider** と中立 **Grasshopper** が使用されています。かなりの難物なのでヒントを出しておきましょう。受方持駒には中立 **NightRider** と中立

Grasshopper が追加されていますが、そのうち合駒として作意に登場するのは一種類だけです。また、中立駒以外の合駒も登場します。

99-7 と **99-8** は上谷直希氏の短編協力詰。これはノーヒントで解いてください。また、**99-7** はツイン (組局) になっているので、なるべく両方解いてください。

99-9 はたくぼん氏の強欲協力 **自玉** 詰。強欲協力詰ではありません。詰めるのは攻方玉の方なのでお間違えなく。

99-10 は尾形充氏の最悪詰。最悪詰の感覚に慣れていれば決して難しい作品ではありませんが、合駒が登場するので、変化・紛れをしっかり読み切ってください。

解答要項

第 98 回分解答締切: 2018 年 3 月 15 日 (木)

第 99 回分解答締切: 2018 年 4 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。

【Friend】 (響)

フェアリーチェスの **Friend**。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

(補足)

- ・複数の味方駒から利かされると、それらを合成した利きになる。
- ・味方の **Friend** 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 **Friend** を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

- 1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数の逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

【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。

【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。

【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。

【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。

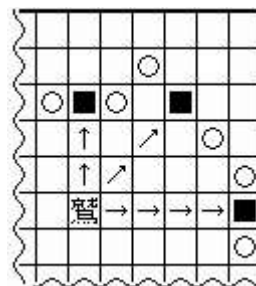
取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 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。

【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスの Eagle。

グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 90° 曲がった場所に着地する。

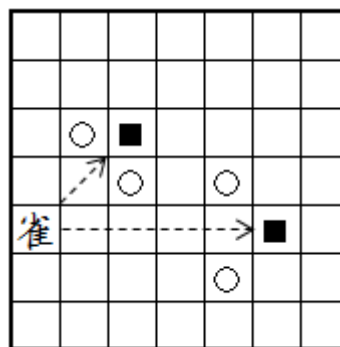


(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【Sparrow】(雀)

フェアリーチェスの Sparrow (雀)。

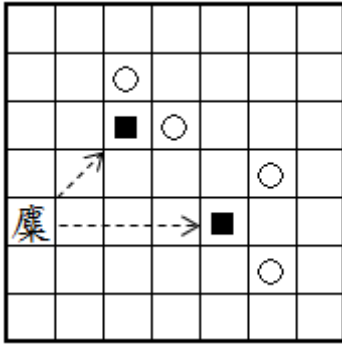
グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 135° 曲がった場所に着地する。



(○が雀の利き。■は敵または味方の駒。)

【Moose】(麋)

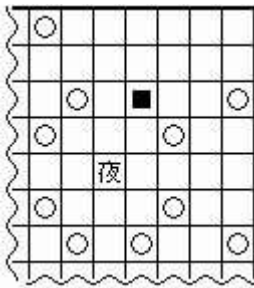
フェアリーチェスの Moose (麋)。
 グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し45° 曲がった場所に着地する。



(○が麋の利き。■は敵または味方の駒。)

【NightRider】(夜)

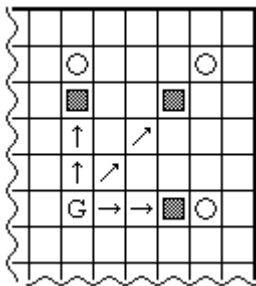
フェアリーチェスの NightRider。
 ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○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。)

【Grasshopper】(G)

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



(○がGの利き)

(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

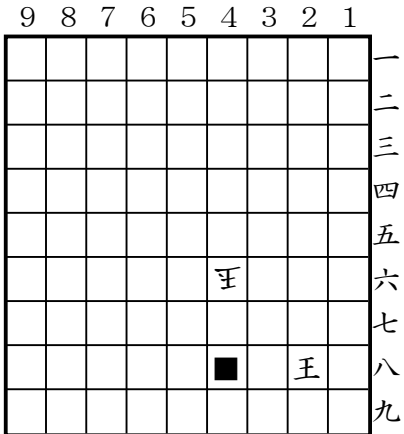
【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

《第98回》解答締切：2018年3月15日(木)

■ 98-1 占魚亭氏作

協力白玉詰6手

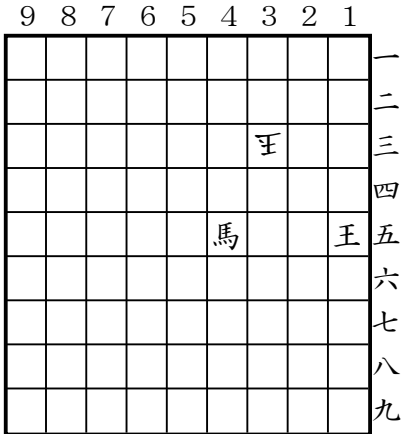


持駒 角

※■：Imitator

■ 98-2 占魚亭氏作

協力白玉詰8手

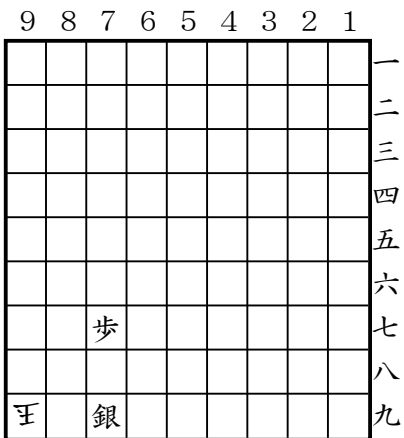


持駒 響

※響：Friend

■ 98-3 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手



持駒 なし

■ 98-4 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 4手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				王					五
									六
									七
									八
		雀							九

持駒 飛

■ 98-5 青木裕一氏作
最悪詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						歩			三
					歩				四
									五
			雀			科			六
			駒		王			王	七
			歩			歩			八
	金			角					九

持駒 香

■ 98-6 尾形充氏作
安南詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし
※無駄合概念あり

■ 98-7 神無七郎作
協力詰 39手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※27飛は中立駒



《第 99 回》解答締切：2018 年 4 月 15 日（日）

■ 99-1 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

■ 99-2 変寝夢氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 鷲

※鷲:Eagle

■ 99-3 変寝夢氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 雀

※雀:Sparrow

■ 99-4 変寝夢氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
								爵		三
						麋		王		四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 麋

※麋:Moose

■ 99-5 変寝夢氏作

リパブリカン協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※28桂・39角は中立駒

■ 99-6 占魚亭氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
								王		二
										三
										四
										五
										六
										七
							王			八
										九

攻方持駒 n夜2 nG

受方持駒 残り全部+n夜4 nG4

※夜:中立Nightrider

G:中立Grasshopper

■ 99-7 上谷直希氏作

a) 協力詰 5手

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

持駒 銀

b) 協力詰 5手

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

持駒 銀

■ 99-8 上谷直希氏作

協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 99-9 たくぼん氏作

強欲協力自玉詰 76手

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

持駒 なし

■ 99-10 尾形充氏作

最悪詰 17手

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

持駒 金

以上



第97回WFP作品展結果

担当：神無七郎

第97回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題は全18題。複数解物やツインを含むため実質は23題の大量出題でした。

解答者数は7名。全題正解者はなし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第97回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9a	9b	10	11	12a	12b	13	14a	14b	15 ₁	15 ₂	16	17	18a	18b	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	22
たくぼん	○	○	○	○	-	×	×	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
変寝夢	○	○	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	11
青木裕一	○	-	-	○	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	○	○	-	-	○	○	○	○	10
縫田光司	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
井上順一	○	○	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	○	○	-	○	○	9
はなさかしろう	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	-	-	-	5

一番惜しかったのは占魚亭さん。自作を解かなくて良いというアドバンテージはあったものの、神無太郎氏の中立駒作品を解き切り、あと一步で全題正解でした。97-15の2解目で全解を逸したのが残念です。また、前回お休みだったたくぼんさんも解答に復帰。白旗続出の占魚亭さんの作品に正解を入れました。「実質正解者ゼロ」をなくす貴重な貢献です。

■ 97-1 神無太郎氏作（正解5名）

打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
					王					六
										七
										八
										九

持駒 n金n銀n歩

※攻方持駒の金銀歩は中立駒

【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。

• 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。

• 打歩

打歩詰以外の詰を失敗とする。（単純打歩）。

【解答】

47n 銀 37 玉 38n 銀 28 玉 39n 金 18 玉

27n 銀 28n 銀生 19n 歩 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

97-1 から 97-3 までの 3 作は一種のシリーズ物です。基本から応用へ、順番にクリアしていくことで、中立駒の基本手筋に慣れ親しむことができるようになっていきます。

シリーズ冒頭の本局は、中立駒で詰めるときの基本である「相手側が動かさない駒で詰める」という手筋が登場します。

詰上り図を見てください。19n 歩は攻方からは動かしますが、受方からは動かさせません。

同じようでも次のような手順では失敗です。

47n 金 35 玉 36n 金 24 玉 25n 銀 15 玉
16n 歩 まで 7 手？

これだと、次に 17n 歩という受けがあります。中立駒はどちらの手番でも動かせるので、中立駒で詰む状況は限られます。

詰上りだけでなく、手順にも中立駒ならではの、駒捌きが含まれています。

それが 7・8 手目の中立銀の連続着手。王手を掛けられたとき、玉が逃げる手だけでなく、王手駒自身を動かすことで手早く詰型に誘導することができるのです。

ただ、注意が必要なのが将棋盤の可成地域。七段目から九段目は受方にとっての可成地域なので 8 手目には「生」が必要です。

本局は詰上りだけ見ると、中立駒をすべて普通の攻方駒に変えても同じなのですが、中立駒の基本手筋はしっかり登場します。では、これを踏まえて次の問題に進みましょう。

【短評】

変寝夢さん

7 手目 2 9 だとアウトなんでしょうね、くわばら。アウトの解答が来たら、再解答をうまく促して下さい。

☆再解答を促すかどうかは状況次第ですね。

解答締切まで余裕があり、すぐに正解できそうな場合は再解答を促すことがあります。

占魚亭さん

手なりでいけました。

青木裕一さん

詰上りはこれしかなさそうなので、この形を目指しました。

井上順一さん

玉方が n 銀を動かす手に気づかず、手数短縮に時間がかかった。

たくぼんさん

詰上りはこれしか浮かばないので目処は付きやすい。

■ 97-2 神無太郎氏作 (正解 4 名)

打歩協力詰 9 手

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

持駒 n 銀 2n 歩

※攻方持駒の銀歩は中立駒

【解答】

47n 銀 37 玉 38n 歩 27 玉 38n 銀 39n 銀成
28n 銀 18 玉 19n 歩 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

前局と非常に似た構図。持駒の中立金が中立銀に変わっているだけです。

だから「銀を成るタイミングを問う問題だ」と思いがちですが、そうではありません。もちろん銀が成る手はあるのですが、本局最大の関門は別にあるのです。

その関門とは、歩を手放してしまう3手目。合駒で歩を稼げない状況で、なけなしの歩を使ってしまう行為は、通常なら論外なのですが、ここで使う歩は中立駒の歩です。使っても後から取れば良いのです。「合駒できない状況でも盤上に打った駒を駒台に戻せる」という中立駒の特性を、しっかり憶えてください。また、中立駒で中立駒を取るときには手番に気をつけてください。攻方の手番で取らないと、攻方の持駒にはなりません。

歩を温存しない妙手の後、今度は6手目に中立銀を成る手が出ます。前局と同様、中立銀の連続着手ですが、前局が「不成」で本局が「成」。入玉形なのでもちろん成るのは受方の手番です。中立駒はどちらの手番でも動かせるので、駒を取るときと同様、成る場合も手番に充分注意してください。

【短評】

変寝夢さん

自分でやったことがあるのに見えない 38n 歩。逆算式で解く人も苦勞するのではないのでしょうか。

占魚亭さん

1の姉妹作。

n歩を打って回収するのがポイントですね。

井上順一さん

詰上りは想定できたが、途中で唯一の持歩を打つのは全くの想定外。

たくぼんさん

n歩を3手目に打つのが盲点でした。

■ 97-3 神無太郎氏作 (正解2名)

打歩協力詰 15手

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

持駒 n銀

※攻方持駒の銀及び盤上の歩は中立駒

【解答】

48n 銀 37n 銀生 28n 銀 37n 銀生 48n 銀 28 玉 37n 銀 27 玉 28n 歩打 29n 歩成 38n と 39n と 28n 銀 18 玉 19n 歩 まで 15 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

今度は持駒が銀だけになってしまいました。

代わりに盤上に中立駒の歩が二枚落ちています。これを拾って、一枚を「と金」にし、もう一枚で玉を詰めるという筋書きが浮かびますね。

初手は**48n** 銀しかありません。普通ならこれで玉が横に逃げて、王手が続かなくなるのですが、銀は中立駒。それ自体を動かすことで王手を継続することができます。**37** を経由し、歩を取った後、もう一度 **48** に銀を戻す手順は趣向的で、とても面白いですね。

9 手目から入手した中立駒の歩でと金作り。この手順も小さな鋸引型のジグザグ運動で趣向的な味わいがあります。前二局が中立駒の基本手筋を学ぶための例題だとすれば、本局は応用問題への入口です。さて、中立駒の世界へより深く潜っていきましょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

いろんな **19** 手解にはまりました。**38n** 歩はと金で取ることができませんでした。

占魚亭さん

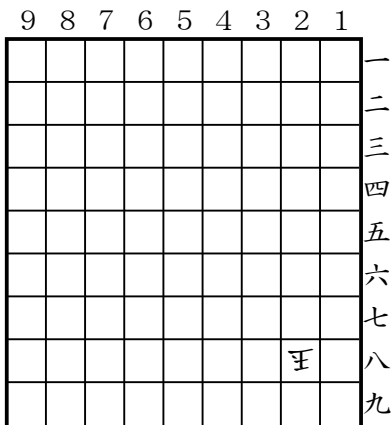
前半の **n** 銀練りが楽しかったです。

たくぼんさん

序の銀の行き来が面白い手順でした。

■ **97-4** 神無太郎氏作（正解 5 名）

協力詰 9 手



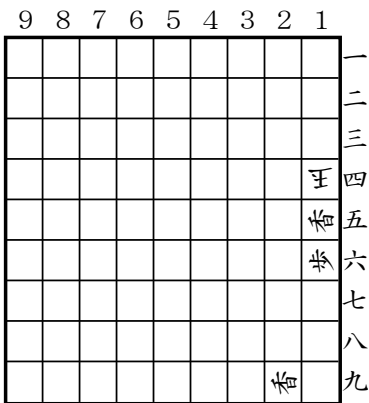
攻方持駒 **n** 香 **2n** 歩
 受方持駒 残り全部（中立駒）
 ※玉以外の標準駒が全て中立駒

【解答】

29n 香 **17** 玉 **18n** 歩 **16** 玉 **17n** 歩 **15** 玉

16n 歩 **14** 玉 **15n** 香打 まで **9** 手

（詰上り）



持駒 なし

【解説】

詰将棋を解けず答えを見たとき、解けなくても仕方なかったと思える作品と、解けなかった自分に呆れる作品がありますが、本局は紛れもなく後者に属する作品でしょう。

本局の狙いは香が成れない位置まで玉を運ぶことです。例えば **5** 手目 **17n** 香と打つと **18n** 香「成」という受けがありますが、作意のように **4** 手余分に掛ければ **16n** 香は「成」とできないので、受けになっていません。**97-1** から **97-3** では「相手側が動かさない駒で詰める」作でしたが、本局は「動かしても解除できない王手で詰める」作で、それを「移動」と「邪魔な駒（**16n** 歩）を置く」ことで実現しているわけです。それにしても、初形で合駒物を予想した人は、正解を見て仰け反ったのではないのでしょうか。「受方持駒：残り全部（中立駒）」と書いた出題図を作成した担当自身も、何だかイカサマの片棒を担いだ気分です。

【短評】

変寝夢さん

最後まで香歩 **2** と勘違いしていた。気づいてからはすぐだったが。

☆確かに紛らわしいですね。

これからは中立駒が二種以上持駒にある場合は、スペースを空けることにします。

占魚亭さん

合駒を出す筋かと思ったら、超シンプルな順。

一本取られました。

青木裕一さん

気付けば簡単。
これくらいの内容の方がいいです。

井上順一さん

n 香を成る手を防ぐという狙いがおもしろい。

たくぼんさん

香が成れない地点まで行く。
裸玉でこの順は佳作。

■ 97-5 神無太郎氏作 (正解1名!)

協力自玉詰 8手

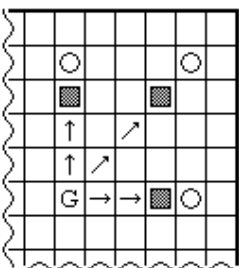
9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
				料					二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 nG4
受方持駒 残り全部+nG4
※nG：中立Grasshopper

【ルール】

- 協力自玉詰
先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。
- Grasshopper (G)
フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(○がGの利き)

(補足)

- 飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- パオと違って飛び越さないとは動けない。動ける場所も飛び越した駒の隣だけ。
- 成ることはできない。
- 2つ以上の駒は飛び越せない。

【解答】

58nG 57桂 53nG 42玉 75nG 48nG
43nG 47桂 まで 8手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
				料	王				二
				ウ	ウ				三
									四
									五
									六
						料	料		七
						ウ	ウ		八
						王			九

持駒 なし

【解説】

ここからは中立 Grasshopper (G) を使った作品。G 以外は通常の駒なのですが、ただでき慣れないフェアリー駒が、更に中立駒の属性を持っているので、今までの作品に比べてぐっと難度が上がっています。

協力自玉詰で攻方玉の近くに受方の駒がない場合、必然的に合駒で詰ますこととなります。ただ、玉位置の関係で飛を使う詰上りには誘導できません。

ここでGの持つ奇妙な性質が役に立ちます。Gは真っ直ぐ前に利く駒ですが、利きはジャンプ台の先にしかありません。つまりGは角や桂と同様「頭が丸い」駒なのです。この性質を利用して吊るし桂で詰ますのが目標となります。

でも、吊るし桂で詰ますには、受方玉を4筋(左右対称なので6筋でも同じ)に移動させねばなりません。4筋にはジャンプ台がないのに、大丈夫でしょうか？

その心配を解消するのが5手目・6手目の連続技。Gに中立駒の属性が与えられていることがここで生きてきます。Gを打つだけでなく、

Gを待機させておきジャンプ台の方を打っても王手はできます。Gが中立駒であるおかげで、受方の手番でGを4筋に待機させることができるわけですね。そして、この4筋への展開を見越して、3手目 53nGと5手目 75nGが限定打となるわけです。

これで4筋に桂合させることが可能になるので、憂いなく詰型の想定ができます。上の詰上り図がそれなのですが、この形は想定できたでしょうか？桂2枚だけでは九段目しか埋められませんが、GにGで紐がついており、八段目はG4枚のスクラムでしっかり抑えています。ここでは中立駒が先後双方にとっての敵駒であるという性質が存分に活かされています。

受方玉に王手を掛ける手が、そのまま自玉を閉じ込める手になっている……そんな手を探すのが中立駒を使う協力自玉詰の解図では効果的な方法です。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

面白い詰め上がりですね。nGが取れない仕掛けになっているのにびっくりしました。手順も美しいです。

占魚亭さん

6手目の移動が決め手。

☆ここから4題の正解者は占魚亭さんのみ。お見事です。

たくぼんさん（※無解）

かなり考えましたが分かりません。



■ 97-6 神無太郎氏作（正解1名！）
協力自玉詰 8手

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

攻方持駒 nG3
受方持駒 残り全部+nG4
※nG：中立Grasshopper

【解答】

88nG 77桂 66nG 12玉 32nG 21玉
98nG 87桂 まで 8手

(詰上り)

									王	一
									桂	二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

【解説】

前局同様吊るし桂の詰上りで、本局は斜め型。持駒の枚数は中立Gが3枚で、前局より1枚少ないのですが、攻方玉が隅にいる分詰みやすい形です。

具体的にG1枚の不足を補うのが、3手目 66nGの活用。標準の将棋盤には10筋はないので、88nGを置いておかなくても、八段目へ脱出される心配はなく、安心して跳べるのです。

以下はジャンプ台と 98nGに紐を付ける役割を兼ねた 32nGの設置から、合駒請求の 98nGで吊るし桂の詰上りに持ち込みます。前局より

易しいので、こちらを先にするべきだったかもしれませぬ。

Gは頭が丸いだけでなく、カドも丸く、合駒を直接取ることができません。このような性質はホッパー系の駒の共通した特徴で、協力白玉詰に適しています。解図の際にも「ホッパーは合駒を取れない」ことを意識すると、解きやすいと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

88 n G、12 玉、32 n G、21 玉（5の手順を参考にした上ですが）に嵌まりました。
最終形逃げられそうですが、上手く n G が利いてますね。

占魚亭さん

5 が参考になりました。

たくぼんさん（※誤解）

詰上がりの予想は当たりましたがそこに辿り着くのに苦労しました。
遠くからではなく近くからの 3 手目が好手。

☆たくぼんさんは「88nG 12 玉 32nG 21 玉 28nG 23 角 98nG 87 桂 迄」の解答でした。かなり作意に肉薄しているのですが、これだと最終手に「88 玉」が可能です。中立駒はどちらでの手番でも取ることができるので、うっかりしやすいですね。



■ 97-7 神無太郎氏作（正解1名!）

協力詰 11手

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

攻方持駒 n騎nG
受方持駒 残り全部+n騎5nG5
※n騎：中立Knight
nG：中立Grasshopper

【ルール】

• Knight（騎）

チェスの Knight。八方桂。
○が騎の利き

	○		○	
○				○
		騎		
○				○
	○		○	

【解答】

15n 騎 14 玉 19nG 17n 騎打 38n 騎 17 金
26n 騎 18n 騎 17nG 16n 騎打 24 金 まで 11手

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

持駒 なし

【解説】

さて、ここからは新たに中立 Knight（騎）が加わり、更に難しくなりました。とはいえ、玉

を詰みやすい盤端に誘導する意味で、「15n 騎 14 玉」の冒頭 2 手はほぼ必然。3 手目の G の打場所はいくつか考えられますが、とりあえず一番遠くから打つ 19nG も妥当でしょう。「大駒は離して打て」と言われますが、それは G にも当てはまります。

ただ、問題はここからです。

攻方の駒不足を補うため、4 手目に中立騎合をするわけですが、なぜ 17 なのでしょう？

その狙いはここで発生させた駒をもう一度 1 筋に持ってくることです。17n 騎なら 38→26 と動かした手が王手になるので、これを 1 筋 (18) に戻すことができます。これによって、G のジャンプ台ができ、6 手目の金合を取れるようになるわけです。

解けた後だと、作意手順は極めて合理的で、これ以外の手順は考えられないほど明快なのですが、二種のフェアリー駒を見ただけで解く気をなくした人も多かったと思います。

詰上りは「1」。最終手に対し 15 玉は 17nG の利きに入ってしまうし、24 金を 16n 騎で取っても 17nG が玉に利いてきます。つまり 16n 騎は 17nG によってピン止めされているわけです。ホッパー系の駒によるピン止めは駒が余分に挟まりますが、慣れてしまえば一間龍と同じような感覚で読めるようになると思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

詰め上がりの 1 筋の中立駒の柱が面白かったです。中立駒は色々な表現が出来そうですね。

占魚亭さん

駒を補充するための二段構えが上手いですね。

たくぼんさん (※誤解)

詰上がりから考えましたが、37n 騎の連続が気付き難かった。

☆たくぼんさんは「35n 騎 34 玉 38nG 37n 騎 45n 騎 37n 騎 45n 騎 25 玉 33n 騎打 15 玉 27n 騎 迄」の解答。これは最終手に「35n 騎」と戻して不詰です。中立駒を攻方駒のように使っていると、受方も動かせることを忘れてしまいがちですね。

■ 97-8 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

								王	一
									二
									三
			金						四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 n 騎 nG

受方持駒 残り全部 + n 騎 5nG5

※n 騎：中立 Knight

nG：中立 Grasshopper

【解答】

32n 騎 22 玉 82nG 52n 騎打 33n 騎 52 歩
55nG 44n 騎打 52n 騎 44n 騎打 23 歩 まで 11 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

いよいよ今回の神無太郎氏の作品群の中で、最大の難問が出てきました。

打歩で詰ますには飛を稼いで龍を作り、11 玉の形に戻して詰ますのが一番楽ですが、この手数ではそんな悠長なことをしている暇はありません。玉移動は最小限に抑え、どんどん駒を発生させて、玉を包囲する必要があります。

初手は 2 通り。23n 騎か 32n 騎。どちらにしろ、次に G を使うには、22 玉と応じるしかありません。「打歩」の条件を考慮すれば、玉頭が空

く 32n 騎が有力です。64n 騎の存在も左辺から王手する筋を示唆しており、23n 騎より 32n 騎の方が有力であることの強い傍証になります。また、64n 騎の存在から、3 手目の G の打場所が 82 であることも推測できます。とはいえ、それ以外の場所から G を打っても手を継続することはできるので、82nG 以外の可能性も頭の片隅に残しておく必要があります。

こうして冒頭 3 手がほぼ固まりましたが、次は歩の稼ぎ方が問題になります。前局のように騎を合駒で出して、それを 2 回動かしては手数が足りません。

重要なのが作意 3・4 手目の 52n 騎から 33n 騎とする効率の良い駒の運用です。玉を囲う駒を配置すると同時に、55nG が王手になるための下準備になっています。

これで王手の継続が可能になったので、歩を 52 に合駒します。この後、2 回の騎合で玉の包囲網を完成させるわけですが、その過程で自然に取られる位置が 52 なので、この位置で限定合となっているわけです。詰上り、23 歩を 44n 騎で取ることはできません。55nG によってしっかりピン止めされています。

結局 64n 騎はただのジャンプ台で、例えば攻方の歩などでも良いのですが、見栄えはやはり騎が良いですね。盤上に 5 枚の騎が出現するこの詰上りは壮観です。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

n 騎が 5 枚の詰め上がりは予想外。

占魚亭さん

64n 騎の配置から頭 3 手を決め打ちして、なんとか詰み形に辿り着きました。

たくぼんさん (※無解)

紛れがおおくて降参です。



■ 97-9 占魚亭氏作 (正解 a) 2 名 b) 3 名)

a) AntiAndernach協力詰 7手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 なし

b) AntiAndernach協力詰 7手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 なし

【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)

- 細則は Andernach と同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。
- キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。

【解答】

a) 95 飛 65 金 転 74 金 転 85 馬 転 74 馬 46 玉 47 金 まで 7 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

b) 15 飛 25 馬上転 52 馬転 25 馬引転
52 馬 44 玉 66 角 まで 7 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

通常駒の AntiAndernach (持駒制限あり) です。

受方飛の位置の違いにより、飛車の打ち場所と転する質駒が変化。質駒の連続転が狙いです。

b だけにするか、2 解の図 (駒が 1 枚増えます) にするか迷いましたが、本図を採ることにしました。

【解説】

本局は元々「第 47 回神無一族の氾濫」に投稿された作品です。ページ数の関係上「氾濫 47」で出題するルールを「Andernach」と「中立駒」に絞り込んだ (特に中立駒の説明でページ数を

要した) ため、本作品展に回して貰いました。

では内容の解説に移りましょう。

本局は「受方持駒なし」なので盤上の駒を使って詰めねばなりません。どこかに取れそうな駒は落ちていないでしょうか？

AntiAndernach というルールで駒の取り方を考えると、飛を遠打して馬を移動合して攻方駒にするのが、まず思い付く筋です。次に開き王手で馬を動かして駒を入手したいので、

15 飛 25 馬引転 61 馬 …

とか、

15 飛 25 馬上転 58 馬 …

のような筋が考えられます。

でもこれでは a)b)どちらも詰みません。更に一工夫、いや、二工夫が必要です。

a)で要求される発想の転換は二つ。

逆サイドを利用することと、馬で取る駒を金にすることです。左から飛を打った後、すぐに馬を動かさず、ミニ金鋸で馬の射程に金を移動させるのが重要なポイント。これで金を入手して頭金で詰めるわけです。

AntiAndernach では走り駒の利き筋に入ったり出たりして位置を変えることが可能で、これを応用すれば開き王手の手筋を不動玉のまま実現できます。皆さんもこの手筋の応用を考えてみてください。

b)は飛の位置が七段目なので、a)のような頭金の詰上りは成立しません。となると、狙いは馬の入手になるのですが、こちらはかなり工夫が必要です。最初に想定した「15 飛 25 馬引転 61 馬 …」の手順で詰まなかったのは、馬を取る位置が玉から遠い 61 だったからです。a)のミニ金鋸と同様に飛の利きを出入りして、61 馬の位置を 52 に変えておく前準備に気付くかどうか、これが最大の難関です。この後、その馬の辿った軌跡をもう一枚の馬がそのまま辿る異例の手順で角の入手に成功します。

ただ、b)を解くにはもう一つ大きな発想の転換が必要になります。詰上り図を見てください。66 角の王手に対し 55 金の移動合は 55 金「転」で白玉への王手の反則になってしまいます。つまり合駒ができないのです。すかし詰ではないのにすかし詰のように見える「擬似すかし詰」。AntiAndernach らしい詰上りです。

まとめると a)は飛が六段目なので 66 角で詰

まず、b)は飛が七段目なので 47 金で詰まない。
これが a)b)の違いを生み出したわけですね。

本局は受方の飛の位置の一段の違いで、飛を左から打つか右から打つか、金を取るか馬を取るかの差異を生み出す組局ですが、それぞれを単品で見ても充分鑑賞に値する面白い作品です。特に b)は馬で馬を追う異例の手順と、AntiAndernach ならではのフェアリーメイトを含んだ手順で、大きな価値があると思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

a)15 飛、25 馬転上、58 馬の筋に嵌まりました。このルールは非連続王手との相性が良さそう。本局でも最終手はほぼ打の手に限られますから。

b)これも 15 飛で追っかけたのですが、3 手目 58 馬で沈没。

青木裕一さん (※b)のみ解答)

馬を 1 マス近づけておく手が渋い。

たくぼんさん

a)アンチの感覚はなかなか掴めませんね。

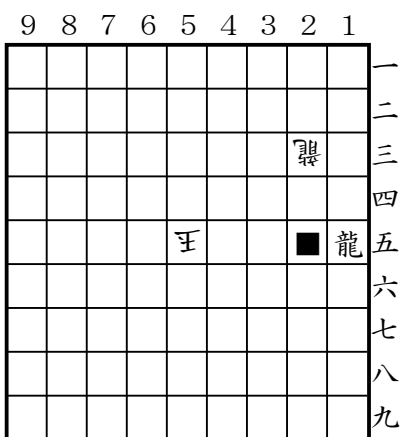
54 金が取られる位置に移動する順はいい。

b)詰上がり気づくのに時間がかかりました。持駒なしで出来る技ですね。

☆作者以外で a)に正解を入れたのはたくぼんさんのみ。お見事です。

■ 97-10 占魚亭氏作 (正解 3 名)

協力詰 5 手



持駒 金

※■ : Imitator

【ルール】

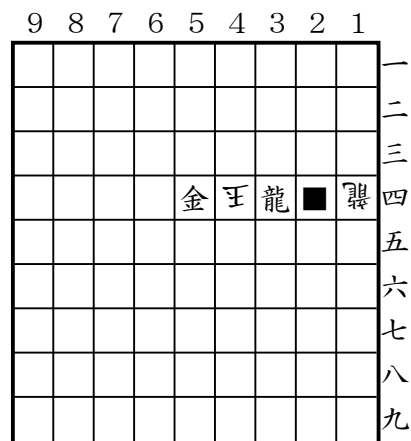
• Imitator (■ または I)

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

【解答】

54 金 44 玉 [I14] 25 龍 [I24] 14 龍 [I15]
34 龍 [I24] まで 5 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

横型の竜金挟みで、詰上り「一」の田舎曲詰です。Imitator 使用作の感覚を掴みやすくなっているかと思います。

【解説】

Imitator を代表する手筋「影挟」の詰上り。

Imitator の入った作品は紛れが多いため、解くのが厄介です。特に厄介なのは Imitator の周囲に駒を打つ受けがあることです。

例えば作意 4 手目から 33 玉 [I13]、23 龍 [I11] と進めてみましょう。盤上の駒だけならこれで受けはありませんが、実際には受方に持駒があるので、21 に駒を打てば受かってしまいます。対面ルールのように、近接王手に対して合駒以外の駒を打つが利くのは本当に厄介ですね。

「影挟」の手筋にはその種の受けを回避する効果があります。Imitator を 2 つの駒で挟んで、その線と平行に王手を掛ける形を作るのに成功すれば、駒を打つ受けがない分、詰みやすいと

合と限定移動だったわけですね。5手の短手数ながら、極めて内容の濃い作品だと思います。

なお、75王は84に移動するための駒なので、金や銀でも構いません。WFP94-3「郭公飛行」も双裸玉+Imitatorだったので、この構図が作者のお気に入りなのだろうと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

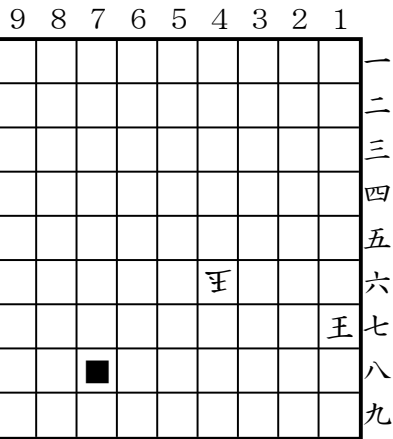
imitatorは3手ぐらいじゃないと解けないかなあ。

たくぼんさん

両王手とヤマを張ってもなかなか辿り着けない詰上がりでした。

■ 97-12 占魚亭氏作（正解2名）※実質1名

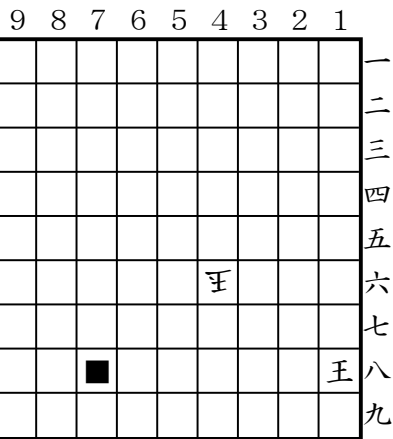
a) AntiAndernach協力自玉詰6手



持駒 飛

※■：Imitator

b) AntiAndernach協力自玉詰6手



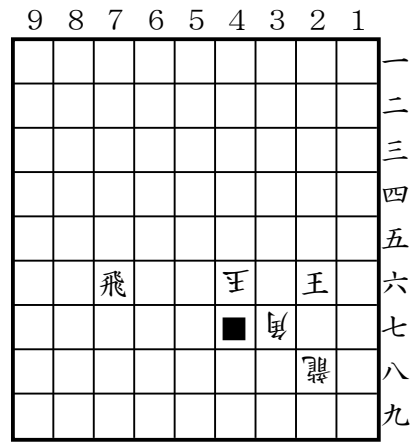
持駒 飛

※■：Imitator

【解答】

a) 76飛 68飛 26王[I87] 18飛成転[I37]
28龍転[I47] 37角 まで6手

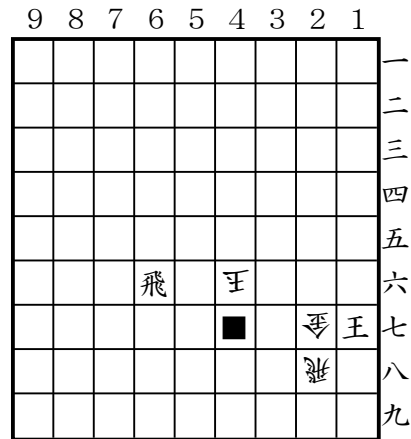
(詰上り)



持駒 なし

b) 66飛 58飛 17王[I77] 18飛生転[I37]
28飛転[I47] 27金 まで6手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

1八地点での成転・不成転です。

a)が通常の協力自玉詰でも成立する（ほぼ同様の手順で、詰上りが同じ）のが弱点でしょうか。

【解説】

玉位置のわずかな違いで成・不成が分かれるツイン。Imitator作品はただでさえ難しいのに、AntiAndernachの条件が加えられているため、最初から白旗を揚げた方も多いでしょう。

ただ、AntiAndernach の条件が付いているおかげで「詰上り」に限っては受方の駒を動かす手を（動かすと攻方の駒になるため）読みから外すことが可能です。

ただし、2回動かせば受方駒に戻すことができるので、手順の途中では受方駒を動かす手も読みに入れねばなりません。実際、作意は a)b) どちらも2回移動して元の所属に戻る手が入っており、それがまさしく本局の主題なのです。

また、出題時に AntiAndernach を外して解くことをヒントとして出したのですが、実際にそうやって a) を解くと以下の解が得られます。

76 飛 68 飛 16 王 [I77] 28 飛成 [I37] 26 王 [I47] 37 角 まで 6 手

実はこの詰上りは a) の詰上りと同じです。手順もよく似ていて、本来の作意で飛が2回の「転」で動く代わりに、攻方玉が2回動くところが違うだけです。残念ながらこの解き方は b) ではあまり役に立たないのですが、Imitator を受方玉の玉頭に置いて、攻方玉の上部を抑えるという原理を a) の解から得られれば、解図時間の短縮に繋がるかもしれません。

初手は a)b) 共に飛の限定打で始まりますが、その打場所は微妙に異なります。この意味も確認しておきましょう。

a) では 76 より近かったら Imitator を 37 に持って来る手（作意 4 手目）が王手放置。遠かったら Imitator を 47 に持って来る手（作意 5 手目）が王手になりません。

b) では 66 より近かったら作意 2 手目が王手放置。遠かったら Imitator を 37 に持って来る手（作意 4 手目）が王手放置になります。

紛れを無視して大まかに言えば、

1. 詰上りの攻方玉の筋の違いが、
2. 受方の飛の打場所の違いを生み、
3. 初手の飛の打場所の違いを生んでいる

という仕組みになっているのです。

また、飛の動きが成・不成に分かれている意

味付けも確認してみましょう。

a) で飛が成るのは攻方玉の 17 への逃走を防ぐため。

b) で飛が成らないのは攻方が自玉に王手を掛ける反則を避けるため。

というわけで、どちらも明快な意味付けです。

念のため付け加えると、a) の詰上りは両王手ではなく、実際に王手を掛けているのは角のみです。Imitator を使った作品は王手放置に見える手が実際には王手になっていないことも多く、これも解図を困難にしていると思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

a) imitator の横降りは珍しいかも。因みに先手の持ち駒を歩にするとボコボコに余詰みます。

b) andernach 系と imitator の組み合わせはなかなかの物ですね。動かす駒が転をして敵の駒になったとしても、imitator が動いていれば、別の駒が王手復活になりますもんね。

たくぼんさん

飛成と不成の対比はお見事です。

a) の 37 角はなかなか見えませんでした。

☆作者以外で 97-11、97-12 に正解を入れたのはたくぼんさんのみ。お見事！

■ 97-13 占魚亭氏作（正解 3 名）

対背側面協力詰 7 手

持駒 なし
※対背側面：対面＋背面＋側面

【ルール】

•対背側面

敵駒が前後左右にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【解答】

34 歩 同銀 53 龍 63 桂 同王 35 玉
36 桂 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

対背面の予定でしたが余詰が消せず、側面も加えてなんとか完成させました。

このルールは「労多くして功少なし」という感じですが、今後やる人は出ないでしょうし、1作くらい作例があってもいいかなと。

【解説】

「対背側面」という奇妙な名前のルールを使った作品の登場です。f mはこれを「+面」と表示するので、ルール名はこれでも良いかもしれませんが。要は前後左右の相手駒の性能になるわけで、ルール自体は明快です。

解図方針は対面ルールと同じく、玉を弱い駒にして詰めるのが基本です。このルールでは周囲すべてが弱い駒に変わるので、強力な守備駒は強力な詰駒にもなります。特に二枚以上の守備駒がある場合は王手解除が困難になるので、積極的に焦点への弱駒打を狙います。

実際、本局の詰上りでは玉自身と龍の性能が桂に乗り移っており、玉と龍、どちらを動かし

ても王手を解除できません。ここだけ見ると対面ルールとよく似ている感じですね。

初形に戻って手順を頭から追いましょう。

まず初形で龍は銀と性能を交換しており、このままでは役に立ちません。仮に 24 龍と動かしても、龍の性能は銀のままです。ですから、「34 歩、同銀」の 2 手で龍を本来の性能に戻すわけです。続く 3 手の目的は桂の入手。対面系のルールでは桂は最弱にして最強の駒なのです。最後はその桂を打って詰上りです。

対面ルールの変種はいくらでも考えることができます。f mで対面の変種を自由に定義する機能が装備された時、正面以外の周囲にいる相手駒の性能になるルールを「凹面」と呼び、それ独自の手筋を見つけたら、映画「オーメン」にちなんでダミアン手筋と名付けよう、などと神無一族内で話していたことを思い出します。

本局も驚くような手はありませんが、たまには気分を変えてマイナーな性能変化ルールを試してみるのも良いでしょう。

【短評】

たくぼんさん

お恥ずかしい話ですが、一番悩んだのが 6 手目 35 玉。普通に逃げる手がなかなか見えませんでした。

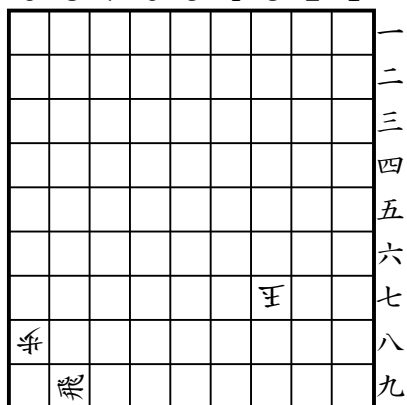
縫田光司さん

1 手進めるたびに利きの確認をするのが大変でした。何というか賑やかなルールですねえ。



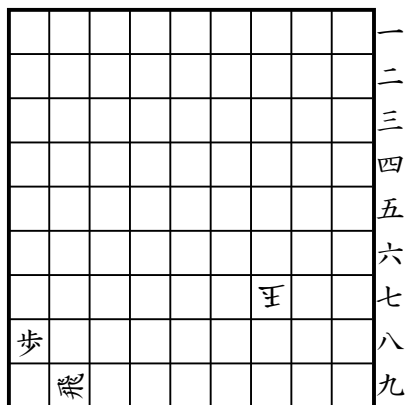
■ 97-14 変寝夢氏作 (正解7名)

a) リパブリカン協力白玉詰 2手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※89飛は中立駒

b) リパブリカン協力白玉詰 2手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※89飛は中立駒

【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)

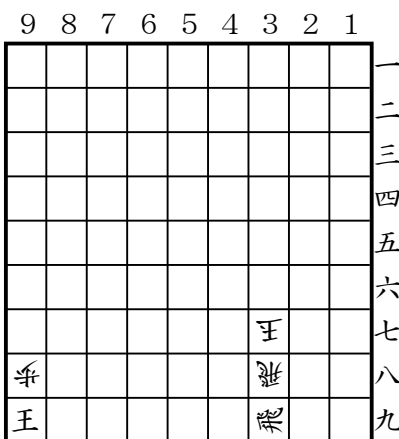
- 1) 双玉等において詰める対象でない玉は通常の玉と同じく、最初から最後まで盤上に存在する
- 2) 詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の合法・非合法の判定は行わない。ただし、最終手では玉を置いた後の配置で合法局面かどうかの判定を行う。
- 3) 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。白玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛

けるべき玉に対する王手義務がある。

【解答】

a) 39n 飛 38 飛(+99 王) まで 2手

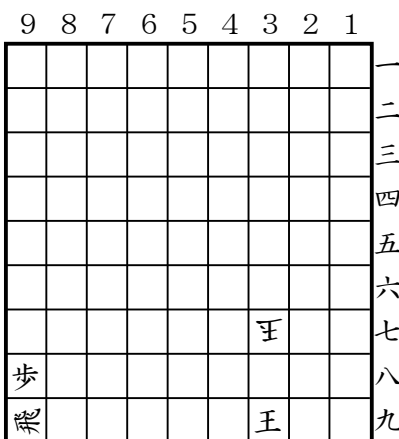
(詰上り)



持駒 なし

b) 39n 飛 99n 飛生(+39 王) まで 2手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

9 8 歩の役割(とどめ or 邪魔)が変わるのが狙い。

【解説】

初手二択。89n 飛を縦に動かすか横に動かすか。ツインの常道だとこの初手二択をそれぞれ作意に設定するところですが、本局はそうではありません。作意はどちらも飛を横に使う手で、それに対する2手目が眼目です。

まずは、中立駒の性質が直接出ている b) から見ていきましょう。中立駒には「手番側の駒を

取れない」という性質があります。飛をもう一度横に振って 99n 飛の形にすれば、攻方の手番で 98n 飛とできません。こうして、縦に動けなくなった飛の筋に自玉を置いて一丁上がりです。「動かしても解除できない王手で詰める」という詰め方は 97-4 でも使われていましたが、動きを制限するために手番側（この場合は攻方）の駒を使うのも中立駒で詰める時の代表的な手筋です。

a)は性能変化ルール以外ではあまり見ることの出来ない、歩と飛による両王手です。中立駒はどちらの手番でも動かせるので「両王手」は常に最有力の選択肢なのですが、歩と飛の組み合わせはかなり意外だったと思います。わざわざ雑兵の正面に飛び出して、あっけなく討ち取られる王将が間抜けな感じで面白いですね。玉が自ら歩の前に飛び込むので、もちろん「打歩詰」ではありません。

初手が同じという点はツインの「作法」に則っていませんが、初手を省くと a)b)どちらも手順の味が落ちるので、初手を残した作者の選択は正解だったと思います。

【短評】

占魚亭さん

中立駒入門。99 地点に焦点が当たる。

井上順一さん

ツインで詰上りの先手玉と n 飛の位置が入れ替わっている。うまくできている。

たくぼんさん

歩の向きだけでこんな楽しめる手順が出来るとは素晴らしい。

縫田光司さん

先に(b)が解けて、(a)は中立飛を縦に動かす筋だろうと決めてかかったために苦戦しました。

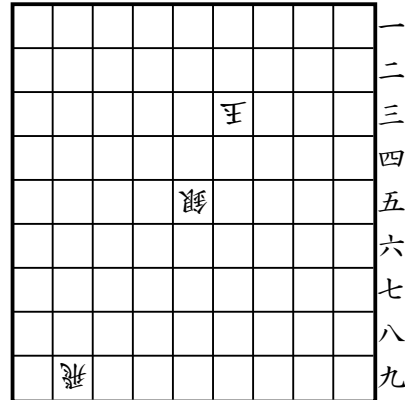
はなさかしろうさん

勘違いで悩みましたが、癒し系のはず。ツインが絶妙で、特に b)は楽しかったです。

■ 97-15 変寝夢氏作 (2解4名、1解2名)

リパブリカン協力自玉詰 2手 ※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 媽

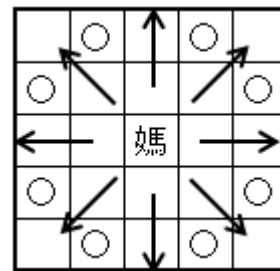
※媽：Amazon (Queen+Knight)

【ルール】

• Amazon (媽)

フェアリーチェスの Amazon。

クィーンとナイトを合わせた利きを持つ。



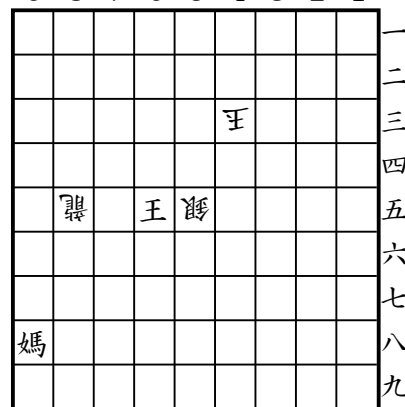
(○に着手する、または矢印の方向に走ることが出来る。)

【解答】

1)98 媽 85 飛成(+65 王) まで 2手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

2)49 媽 48 飛(+69 王) まで 2手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Am の最遠打だが、先手玉位置探しのようにも思えます。

【解説】

Amazon の斜めと縦の遠打が主題の作品。

まずは斜めの解 1)。これには自玉を合駒代わりにするリパブリカン特有の手筋が登場します。攻方駒を盾として使う感触はキルケの「魔女返し」に似ていますね。龍による空中捕捉も鮮やかで、解いて納得の手順でしょう。

一方、縦の解 2)。これは自玉の出現位置探しです。端玉を二枚飛車で詰ます定番の形なので、本来なら易しいはずですが、この解を見つけるのに苦労した解答者が多数出ました。

その理由はいくつか考えられます。

解 2)で 55 銀が役に立っていないこと。解 1)と解 2)の関連性が薄いこと。そして作意で Amazon 特有の機能が使われていないことの 3 つが主な要因ではないでしょうか。

本局、もし持駒が Queen (Q) なら「76Q 64 金(+65 王) まで 2 手」の余詰が発生してしまいます。つまり Amazon を使った理由は余詰防止だけだったわけです。この意味付けは作意表面には出てこないのが、深読みした解答者ほど解 2)を見つけるのが難しかったと思います。

【短評】

占魚亭さん (※1)のみの解答)

最初に「76 馬、64 金 (+65 王)」が浮かびましたが、これは詰んでいない。……締切りまで頑張ってみます。

☆占魚亭氏は解 1)のみの解答。あと一步で惜しくも全題正解を逃しました。

井上順一さん (※2)のみの解答)

この詰上りは持駒が馬でなくても可能。

もう 1 解はわからなかった。

Q なら 76Q 64 金(+65 玉) まで詰むのだがこれを防ぐための馬か。

たくぼんさん

1 解目は一目でしたが、2 解目は見え難い。

2 手でも深いですね。

☆上記短評の解の順序は上記の解答通り。

縫田光司さん

49 馬の方の筋が中々見えず苦労しました。内容につきましては、作意手順自体はどちらも馬が Queen だとしても構わない点がやや勿体ない気がします (2 手だとやむを得ないのでしょうが)。

はなさかしろうさん

a)がぴったり。76 馬、64 金(+65 玉)では詰まないのが馬の強さですね。b)の方が銀が絡まないで見つけにくかったです。

☆上記短評の a)b)は解 1)2)に対応しています。

■ 97-16 変寝夢氏作 (正解 7 名)

PWC協力自玉詰 4手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※78 香は中立駒



■ 97-17 尾形充氏作 (正解 5 名)

最善白玉詰 12手

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

持駒 銀2

【ルール】

• 最善詰

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

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

• 白玉詰

攻方は白玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【解答】

22 銀 23 玉 32 銀 同馬 13 銀成 同玉
33 龍 23 金 22 龍 同金 12 角成 同金
まで 12 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

飛角図式。易しいですが、不動駒が少ないところは気に入っています。

【解説】

双玉飛角図式の美形。まずは「33 龍 同馬」の筋が目につきますが、持駒があるので、詰みではありません。

かと言って、持駒を消しただけだと、33 龍に 23 歩で不詰になります。単なる持駒消去ではだめなのです。

33 龍の決行を焦らず、持駒の銀 2 枚を使って馬を 32 に呼んでおくのが周到な下準備。こうしておけば 33 龍に 23 歩合とされても「22 龍 同馬」で白玉を詰めることができます。

受方はそれを阻止する 23 金合で抵抗しますが、馬の代わりに金を強制的に 12 に誘導して白玉を詰まします。

前半は小駒主体の地味な下準備を行い、後半は大駒の連続捨てでダイナミックに締めくくる尻上がりの手順構成で、解後感が良い作品です。

なお、この作品で攻方最短の指定がないと長手数の余詰が生じます。「大駒三枚余詰あり」の格言は白玉詰でも有効な場合が多いので、最善指定で攻方最短を条件に含めるか、きちんと不詰を読み切ることが必要です。

【短評】

占魚亭さん

双玉飛角図式。馬で詰ますのが第一感でしたが、金でしたか。

変寝夢さん

原型持駒消去かと思ったら、意外と素直な手順。

青木裕一さん

馬より少し弱い金で少し延命。

たくぼんさん

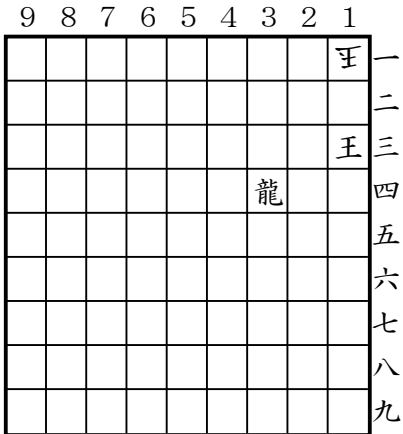
馬で詰ますと思いきや金で詰むとはびっくり。自玉詰らしい作品です。

縫田光司さん

33 龍の筋を敢行する前に下準備が必要、というわけですね。

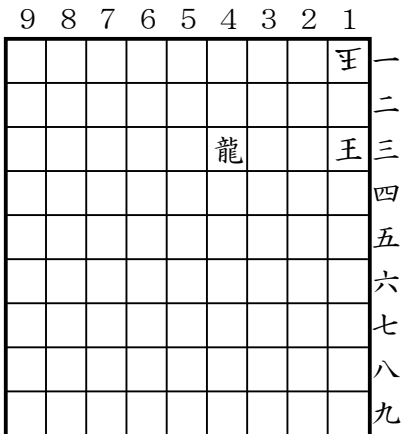
■ 97-18 尾形充氏作 (正解 6 名)

a) 最悪詰 10手 ※受先



持駒 金2

b) 最悪詰 10手 ※受先



持駒 金2

【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。

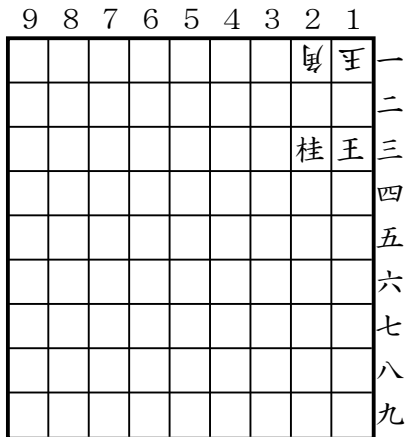
• 受先

受方から指し始める。

【解答】

a) 32 角 21 金 同角 12 金 同角 31 龍
21 桂 同龍 同角 23 桂 まで 10 手

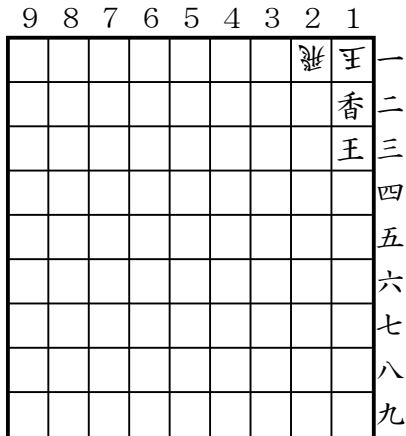
(詰上り)



持駒 なし

b) 31 飛 21 金 同飛 22 金 同飛 41 龍
21 香 同龍 同飛 12 香 まで 10 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

(最悪詰が) 思っていたより敬遠されているようなので、大幅に易しくしてみました。

手順構成を揃えたツインでギリギリ許されるところでしょうか。

【解説】

協力系でないルールで受先形式の場合、まずはパスをした状態を考え（つまり普通に攻方から指し始めるものと考え）、どのような筋が困るかを分析するのが解図のコツです。

a)では受方にとっては**21金**と**31龍**が脅威。これをされると簡単に不詰にされてしまいます。

両方を防ぐ手を考えると、初手**32角**か**32銀**が候補になりますが、銀は作意同様に進んで**4手目同銀**が逆王手で不詰となってしまいます。つまり初手は**32角**が正解です。

これでも金の捨駒によって**31龍**を実現することができますが、**31龍**に対する**21桂**の逆王手が華麗な切り返し。見事、玉を詰めさせることに成功します。

b)は**21金**と**41龍**が脅威。両方同時に防ぐ手段が初手**31飛**です。仮に初手**31金**だと、「**22金 同金**」で逆王手を強要され、不詰になります。また初手**21飛**は「**22金 同飛 12金 同飛**」でこれもまた逆王手。**41**から**91**に飛を打つ手は**41龍**を防げないので論外。というわけで、初手**31飛**が限定になります。

攻方は1手詰を避けるため金を連続で捨て、金が尽きた所でようやく**41龍**が実現しますが、時既に遅し。香合を取らされて詰めざるを得なくなります。

本局はa)b)の龍の位置のわずかな違いで、手順の相違を生み出す一方、初手に打った駒に金2枚を取らせ、龍の王手に対する合駒で詰めるという手順の構造は維持しています。

手順は異なり構造は共通しているという、模範的な構成のツインだと思います。

【短評】

占魚亭さん

初手の対照と7手目の差異がよく出来ている。可愛い小品。

変寝夢さん

a)初手**12角**に執着してしまった。**32角**を見つけたときは、スカッとしました。

b)aを下敷きにしたらすんなりいきました。

a,bの手順は、プロブレム的な条件がいろいろ当てはまっているのかな。

初手は大駒打ち、**2手目**は金打、**3手目**は初手

で打った駒の移動、**4手目**は金打、**5手目**は**1, 3手目**で動かした駒、**6手目**同龍、以下全ての手に何らかの共通点がありますね。プロブレムの形式は人の名前が一杯なので、覚えられません。普通詰将棋が「飛先飛歩」とかで本当によかった。

☆同感。やたら人名を付けたがる西洋の悪習は困りものです。名前から内容が想像できないだけならまだマシで、中には発見や発明に何の貢献もしていない人物の名前が付いたもの（有名な例だと「ピタゴラスの定理」）もある始末……本当、勘弁して欲しいです。

青木裕一さん

初形だけでなく、角桂と飛香の手順構成もいい対比になっていると思います。

井上順一さん

a)では角と桂、b)では飛と香が出てくる。ツインの手順の対照がすばらしい。

たくぼんさん

角と桂、飛と香の対比がテーマだと思いますが、龍の位置の違いだけで表現できたのは素晴らしいと思います。

縫田光司さん

このルールで受先というのはまた違った味わいがあるなあと思いました。

両方の手順の対比が良いですね。



【総評】

変寝夢さん

解けない分も一から書き直している自作ソフトのテストも兼ねて解かせました。

縦シリンダー+imitator も実装しましたが、対背側面協力詰は採用しないつもりです（腕的に無理なので笑）。

☆ソフトも人間が作るものである以上、完璧はありません。ですから、複数の検討ソフトがあると心強いですね。

私も **Worst1.exe** を少しずつ改造しています。新しくバグを作り込んでしまうこともありますが、潜んでいたバグを見つけることもあるので、±0でしょうか。亀の歩みのような遅さのため、新版を公開できるのは当分先の話になりそうですが…。

たくぼんさん

若干余裕が出来たので早めに取り掛かりましたが、それでも全部が解けないとは頭がかなり錆付いてますね。

☆神無太郎氏の中立駒作品での躓きは惜しいですが、占魚亭氏の **Imitator** 作品での正解はお見事。全然錆付いてなんかいませんよ。

縫田光司さん

何問かは解けたとはいえ、全体的には難しい作品が多くてお手上げでした。

結果稿を楽しみに待ちます。

以上



「第 48 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

江戸時代の詰将棋と同じテーマをフェアリ一流に表現した作品をお寄せください。

テーマは何でも構いません。

例えば「図巧 46 番と同様、桂が成って元の位置に戻るのがテーマです」というように、比較元となる古典作品と、共通するテーマを明記してご投稿ください。

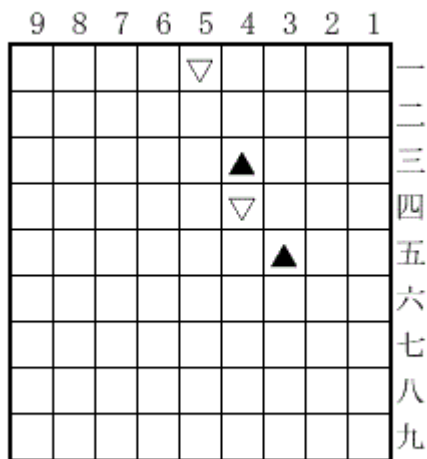
また、1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。今回のお題に該当する作品であれば、優先して採用します。

作品要件	古典詰将棋と共通するテーマを持つ作品
募集締切	2018 年 4 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 4 月 22 日までに通知します

解答者0で解答延長しましたら2名の方から解答を頂きました。1ヶ月ではやはりしんどかったようです。しかしその解答は・・・

3番 はなさかしろう作

協力自玉スタイルメイト 30手



持駒 ▲14

攻方： 35▲、43▲

受方： 44▽、51▽

攻方持駒： ▲14

(▲は攻方の覆面駒、▽は受方の覆面駒)

ルール説明

【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。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

(補足)

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。
- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。
- ・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、行き所のない駒や二歩がないこと、(受先形式でない場合)受方玉に王手が掛かっていることを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない

い限り双玉・単玉両方の可能性がある。

【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。

作者出題コメント

WFP 作品展 95-6 の解図に挑戦している思いついた副産物です。WFP95-6 を真似て、盤上に双方2枚ずつの覆面駒、攻方持駒に(手数×1/2-1)枚の覆面駒を配しました。手数が30で盤上と攻方持駒の覆面駒の合計枚数が18ということで、年賀詰に参加させていただければ幸いです。

【作者解説】

攻方の駒が計16枚あるので受方が全ての手で駒取りをしても攻方駒が1枚余ります。WFP95-6のように、攻方駒を1、2段目に動けなくなるように集団配置するのは無理。そこで、攻方の覆面駒が玉を含むことを証明しつつ、攻方玉をスタイルメイトにします。

攻方の駒が玉を含むと仮定すると44の▽は玉ではありえないので51の▽を受方玉として王手をかけていきます。攻方の覆面駒が玉であることを証明するには、斜め後ろに動ける駒を品切れにしたうえで、▲を斜め後ろに引きつつ空き王手をかける必要があります。初形配置の2枚の▲は飛角のラインでは並んでいないので、攻方は後で玉の影になる位置に飛角を打ち、受方玉を空き王手の位置に誘導し、玉を斜め後ろに引き、スタイルメイトの形に受方を誘導する、という工程を踏むこととなります。

受方は、攻方が空き王手に使う飛角を打った時には即座に取ってはならず、合駒か、既に盤上にある他の攻方駒を取るか、をしなければなりません。これらの事情を鑑みつつ、初形配置を見て方針を立てます。攻方玉を43▲とし、飛で空き王手をかける方法が最短と思います。

作意解は以下の通りです。

53▲(打)、同▽(44)、62▲(打)、同▽(51)、42▲

(打)、52 飛(打)、63▲(打)、同▽(62)、64▲(打)、同▽(63)、55▲(打)、同▽(64)、46▲(打)、同▽(55)、54▲(43)、42 飛(52)、55▲(打)、35▽(46)、47▲(打)、同飛成(42)、34▲(打)、同▽(35)、56▲(打)、同龍(47)、33▲(打)、同▽(34)、42▲(打)、同▽(33)、52▲(打)、同▽(52) まで 30 手

上記手順を想定すると、例えば 19 手目が王手になることを考えれば初形 51 の▽が受方王であることは明らかです。王手のかけ方や動き方から各覆面駒の種類を割り当てると以下のようになります。

初形 51▽： 玉
 初形 44▽： 龍 or 馬 or 角 or 銀
 初形 43▲： 龍 or 馬 or 角 or 銀 or 玉
 初形 35▲： (龍、飛、馬、角、銀) 以外のいずれか
 1 手目打： 飛 or 香
 3 手目打： 角 or 金 or 銀
 5 手目打： 飛
 7 手目打： (角、桂、玉) 以外の生駒
 9 手目打： (角、桂、玉) 以外の生駒
 11 手目打： 角 or 金 or 銀
 13 手目打： 角 or 金 or 銀
 17 手目打： 角 or 銀
 19 手目打： 桂
 21 手目打： 飛 or 金
 23 手目打： 角
 25 手目打： 飛 or 金
 27 手目打： 角 or 銀
 29 手目打： 飛 or 金

ここで、飛は 5 手目と 6 手目に打たれていますので品切れです (1 手目の飛が 6 手目に打たれた可能性もあるので、1 手目の駒は不定です)。反映すると以下のようになります。

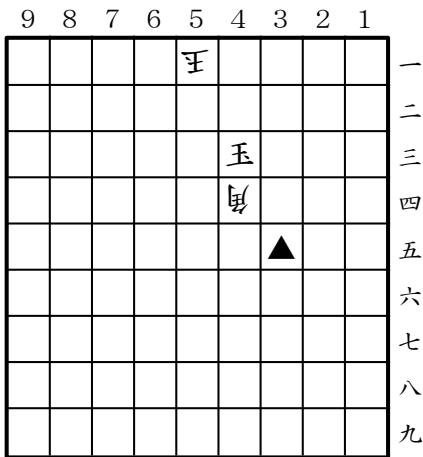
初形 51▽： 玉
 初形 44▽： 龍 or 馬 or 角 or 銀 → 馬 or 角 or 銀
 初形 43▲： 龍 or 馬 or 角 or 銀 or 玉 → 馬 or 角 or 銀 or 玉
 初形 35▲： (龍、飛、馬、角、銀) 以外のいずれか
 1 手目打： 飛 or 香
 3 手目打： 角 or 金 or 銀
 5 手目打： 飛

7 手目打： (角、桂、玉) 以外の生駒
 9 手目打： (角、桂、玉) 以外の生駒
 11 手目打： 角 or 金 or 銀
 13 手目打： 角 or 金 or 銀
 17 手目打： 角 or 銀
 19 手目打： 桂
 21 手目打： 飛 or 金 → 金
 23 手目打： 角
 25 手目打： 飛 or 金 → 金
 27 手目打： 角 or 銀
 29 手目打： 飛 or 金 → 金

次いで、角金銀を見ると、21、23、25、29 手目で角 1 枚金 3 枚が確定しています。3、11、13、17、27 手目は角 or 金 or 銀のどれかを割り当てることとなります。また、初形 44 の駒も馬 or 角 or 銀です。従って、残りの斜め駒である角 1 枚金 1 枚銀 4 枚がここで割り当てられることになり、初形 43 の▲に割り当てることができるのは攻方の玉しかないことがわかります。なお、初形 44 の▽は攻方玉に王手をかけないために角に限定されますので、最終的な割り付けは以下のようになります。

初形 51▽： 玉
 初形 44▽： 龍 or 馬 or 角 or 銀 → 馬 or 角 or 銀 → 角
 初形 43▲： 龍 or 馬 or 角 or 銀 or 玉 → 馬 or 角 or 銀 or 玉 → 玉
 初形 35▲： (龍、飛、馬、角、銀、玉) 以外のいずれか →→ 桂 or 香 or 歩 or それらの成駒
 1 手目打： 飛 or 香
 3 手目打： 角 or 金 or 銀 →→ 金 or 銀
 5 手目打： 飛
 7 手目打： (角、桂、玉) 以外の生駒 →→ 香 or 歩
 9 手目打： (角、桂、玉) 以外の生駒 →→ 香 or 歩
 11 手目打： 角 or 金 or 銀 →→ 金 or 銀
 13 手目打： 角 or 金 or 銀 →→ 金 or 銀
 17 手目打： 角 or 銀 →→ 銀
 19 手目打： 桂
 21 手目打： 飛 or 金 → 金
 23 手目打： 角
 25 手目打： 飛 or 金 → 金
 27 手目打： 角 or 銀 →→ 銀

29 手目打： 飛 or 金 → 金



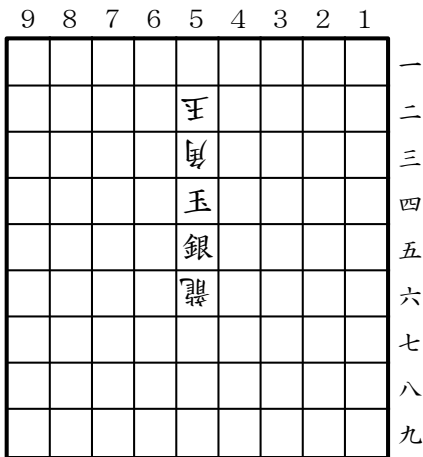
持駒 ▲14

▲：(飛 or 香)、飛、角、金 4、銀 4、桂、(香 or 歩) 2

(盤上の▲は桂 or 香 or 歩 or それらの成駒)

- ▲53 飛 or 香 △同角 ▲62 金 or 銀 △同玉
- ▲42 飛 △52 飛 ▲63 香 or 歩 △同玉
- ▲64 香 or 歩 △同玉 ▲55 金 or 銀 △同玉
- ▲46 金 or 銀 △同玉 ▲54 玉 △42 飛
- ▲55 銀 △35 玉 ▲47 桂 △同飛成
- ▲34 金 △同玉 ▲56 角 △同龍
- ▲33 金 △同玉 ▲42 銀 △同玉
- ▲52 金 △同玉

まで 30 手でスタイルメイト



持駒 なし

《 余詰検討 》

攻方 43 玉で 52 や 32 に角を打ってから空き王手を狙うのは、角打の王手の応手で合駒が打ち

にくいので無理と思います。攻方 35 玉で 24 に角を打つのは有力ですが、43 の▲の処置に困りそうです。有力なのは以下の手順ですが、初手の■に打つ角 or 金 or 銀が 1 枚だけ足りません。

- ▲62■ △同玉 ▲63 歩 △同玉
- ▲64 歩 △同玉 ▲55 銀 △同玉
- ▲53 飛 △54 飛 ▲46 金 △同玉
- ▲58 桂 △同飛成 ▲55 銀 △35 玉
- ▲24 銀 △同玉 ▲23 金 △同玉
- ▲56 角 △同龍 ▲54 玉 △53 角
- ▲32 銀 △同玉 ▲42 金 △同玉
- ▲52 金 △同玉 まで 30 手

また、攻方 43 玉を 34 に引けば良いように見えますが、35 の駒が「と金」などの金の動きをする駒でないことを証明する必要があり、44 の角を 53 に引いて最終位置にできるメリットを相殺できるほどの得はないと思っています。長手数なので怖いところはありますが、今までの検討では余詰は見つかりませんでした。

★ 詰上がり「1」という年賀詰に最適(ちょっと難しすぎますが)の作品でしたが 2 氏より余詰の指摘が入りました。共に作者の危惧する攻方 43 玉を 34 に引く順で▲35 の駒を玉が 31~24 を通ることで確定できたのが要因ではないかと思います。2 氏の指摘は私なりに見て確かに成立しているように思えます。現在作者に問い合わせ中ではありませんので返信があり次第追記します。

一乗谷酔象さんからの解答

作意わかりませんが余詰手順を解答いたします。

まず、先手の持駒を覆面駒▲12 枚とすればスタイルメイトの形が作れることがわかりました。

盤面：先手 35▲ 43▲、後手 44△ 51△、先手持駒 ▲12 とすると次の手順が成立。

- 53▲打 52△打 41▲打 同△(51)
- 31▲打 同△(41) 22▲打 同△(31)
- 23▲打 同△(22) 24▲打 同△(23)
- 33▲打 同△(44) 13▲打 同△(24)

22▲打 同△(33) 34▲(43) 53△(52)
 14▲打 同△(13) 58▲打 同△成(52)
 47▲打 同△(58) まで 26 手。

(参考) 駒を明かした手順

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

持駒 飛角2金3銀3香3

▲53 飛 △52 飛 ▲41 金 △同玉
 ▲31 金 △同玉 ▲22 金 △同玉
 ▲23 香 △同玉 ▲24 香 △同玉
 ▲33 銀 △同銀 ▲13 銀 △同玉
 ▲22 銀 △同銀 ▲34 玉 △53 飛
 ▲14 香 △同玉 ▲58 角 △同飛成
 ▲47 角 △同龍まで 26 手。

*香は歩に替えても可。また、香の1枚は金に替えても可。

終図

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

持駒 なし

次に出题図は、上記の持駒▲12枚/26手に比べ、▲2枚多く4手長い。

この手数延長は容易で2枚増やす手順はいろいろあります。

いくつか例を示します。

手順1: 香(歩)1枚と金1枚を加え、13~14を往復する手順。34▲の手順前後もあり

53▲打 52△打 41▲打 同△(51)
 31▲打 同△(41) 22▲打 同△(31)
 23▲打 同△(22) 24▲打 同△(23)
 33▲打 同△(44) 13▲打 同△(24)
 22▲打 同△(33) 34▲(43) 53△(52)
 14▲打 同△(13) 13▲打 同△(14)
 14▲打 同△(13) 58▲打 同△成(53)
 47▲打 同△(58) まで 30 手。

手順2: 香(歩)1枚と金1枚を加え、31~22を迂回する手順。

53▲打 52△打 41▲打 同△(51)
 31▲打 同△(41) 22▲打 同△(31)
 21▲打 同△(22) 22▲打 同△(21)
 23▲打 同△(22) 24▲打 同△(23)
 33▲打 同△(44) 13▲打 同△(24)
 22▲打 同△(33) 34▲(43) 53△(52)
 14▲打 同△(13) 58▲打 同△成(53)
 47▲打 同△(58) まで 30 手。

手順3: 香1枚と金1枚を加え、33に香を打つ手順。

53▲打 52△打 41▲打 同△(51)
 31▲打 同△(41) 33▲打 同△(44)
 22▲打 同△(31) 11▲打/31▲打 同△(22)
 22▲打 同△(11)/同△(31) 23▲打 同△(22)
 24▲打 同△(23) 13▲打 同△(24)
 22▲打 同△(33) 34▲(43) 53△(52)
 14▲打 同△(13) 58▲打 同△成(53)
 47▲打 同△(58) まで 30 手。

手順4: 桂1枚と金1枚を加え、33に桂を打つ手順。この順では終図35香も可。

53▲打 52△打 41▲打 同△(51)
 33▲打 同△(44) 31▲打 同△(41)
 22▲打 同△(31) 11▲打/31▲打 同△(22)
 22▲打 同△(11)/同△(31) 23▲打 同△(22)
 24▲打 同△(23) 13▲打 同△(24)
 22▲打 同△(33) 34▲(43) 53△(52)

14▲打 同△(13) 58▲打 同△成(53)
47▲打 同△(58) まで 30 手。

手順 5 : 香(歩)1 枚と金 1 枚を加え、22 金で銀を呼び込む手順。

斜め後ろの数が足りないが、金駒 8 枚使用を主張して 43=玉を確定。

53▲打 52△打 41▲打 同△(51)
31▲打 同△(41) 22▲打 同△(31)
33▲打 同△(44) 23▲打 同△(22)
22▲打 同△(33) 24▲打 同△(23)
13▲打 同△(24) 34▲(43) 53△(52)
14▲打 同△(13) 15▲打 同△(14)
14▲打 同△(15) 58▲打 同△成(53)
47▲打 同△(58) まで 30 手。

※年賀条件にははまらないけど持駒 12 枚の 26 手は完成品。収束の角連続打が駒確定にぴったり決まって楽しめる作品と思いました。

橋本孝治さんからの解答

53▲打 (53▲=飛角銀香のいずれか)
52△打 (51△=玉が確定、53▲=飛または香、43▲≠桂)
41▲打 (41▲=飛または金)
同玉 (43▲≠飛香が判明)
31▲打 (31▲=飛または金)
同玉 (35▲≠飛香が判明)
22▲打 (22▲=角金銀のいずれか)
同玉
23▲打 (23▲≠角桂)
同玉 (35▲≠桂も判明)
24▲打 (24▲≠角桂)
同玉 (35▲=歩が確定)
13▲打 (24▲=角または銀)
同玉
34▲ (53▲=飛が確定、34▲=玉角銀のいずれか)
53△(44) (53△=角または銀)
22▲打 (22▲=角または銀)
同玉
31▲打 (31▲=角または銀)
同玉
22▲打 (22▲=角金銀のいずれか)
同△(52) (22△=飛が確定)

42▲打 (42▲=角金銀のいずれか)
同玉

44▲打 (44▲=香が確定)
同△

53▲打 (34▲=玉が確定、44△=角または銀で、ここまでの手順で角金銀 9 枚を捨てているため)

同玉

54▲打 (54▲=香または歩)

同玉

まで 30 手

年賀詰ということで最終形「1」を目指しましたが、上手くいかず、方針を転換してスタイルメイトにしやすそうな形を目指しました。

35▲をどう動けなくするかがポイントですね。最終形が象形でないので若干不安が残りますが、作者のコメントに曲詰とは書いていないので、これで解答します。

本作の内容とは離れますが、覆面駒で「ルールから明らかでない限り、双玉・単玉両方の可能性がある」としたルール設定が妥当だったかどうか、少し迷っています。というのは、受方の駒台が見えていれば、総枚数から双玉か単玉かが分かってしまうはずだからです。このルール設定は、受方の駒台も覆面で隠されていることが前提になりますが、それを WFP95-6 神無太郎氏や今回のはなさかしろう氏作以外の覆面駒使用作品にも適用して大丈夫かどうか、少し心配です。(当面は、WFP 作品展ではこのルール設定を覆面駒使用作品全般に適用し、それで都合が悪い場合には個別に対応しようと思っています。)

【追記】

★はなさかしろうさんよりメールが届きましたので追記で載せます。

はなさかしろう

余詰、ご指摘の通りです。粗検申し訳ありませんでした。やらかしてしまいました。

一乗谷酔象さんの解は、26 手という短さと収

束の角連打での龍確定が鮮やかでした。橋本孝治さんの解は龍なしでの押さえ込み、この可能性も思いつきませんでした。手数が長く、解図方針が立てにくい時点で余詰をもっと警戒すべきでした。

本問を修正するならば、初形 35 の攻方▲を「と金」にしたいと思います。44 の玉方▽は角なので、53 に動けばどこでも良いのですが、解き易さを考えると 44 のままが良く、そうすると 51 の玉方▽が玉に確定するので、こちらも正体を明かした方が良いでしょう。

(▲は攻方の覆面駒、▽は受方の覆面駒)

協力自玉スタイルメイト 30手

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

攻方持駒 ▲14

受方持駒 覆面 (全て覆面駒で枚数不明)

覆面駒 18 枚という年賀要素を外れてしまいましたが、明らかにこの「と」は受方玉で取りに行かなければならないので、解図の道筋が見えるようになります。

また、橋本さんのご指摘の通り、受方の駒台はどうなっているのかは気になる場所です。

本問の作意解の場合、受方持駒なしでも成立しますが、橋本さんのご提案のように、受方駒台

覆面 (全て覆面駒で枚数不明) というのが良いと思います。

年賀なのに取りつきにくいというえ、余詰まで出してしましまして、重ねて申し訳ありません。といいつつ、実は同工異曲がもう一問あり、第 100 回 WFP 作品展に送ってみようと思っております。



WFP サロン

佐々木寛次郎さんの訃報に接して

(北九州市) 八尋久晴

毎年年末になると、喪中ハガキで友人や知人の逝去を知らされます。昨年末も一通のハガキをいただきました。短編フェアリー詰将棋の作家として、詰パラ誌上でも大活躍されておられた日向市の佐々木寛次郎さんが、昨年7月30日お亡くなりになっていたのです(享年84歳)。

氏は昭和8年1月30日生まれでしたので昨年は七回目の年男、昨年の氏からの年賀状には次のようなことが書かれていました。『日向市シルバー人材センターの会報＝日向岬には年男・年女のアンケートが掲載されます。年男の私の①趣味「クイズ・パズルの創作とカラオケ」。②好きな言葉「オハヨウとアリガトウ」。③夢「もう一度一日一万歩がやってみたい」です。アタマとクチだけは達者です。本年もよろしく願います。』

毎年、年賀状のやりとりだけは続けていましたが、これが佐々木さんからいただいた最後のお便りになってしまいました。

佐々木さんと九州Gとの関係も実に濃密でした。第5回の九州Gから参加されたのですが、それまでの九州Gの歩み(会合結成に向けての準備段階からその実現、そして第1回～第5回の実施状況まで)をきちんと小冊子にまとめてこられ、参加された皆さんに配布されました。佐々木さんの作ってこられる小冊子は毎回参加者に大好評で、九州での初めての全国大会(平成8年の第12回全国大会が北九州市小倉で開催)には参加者に記念品として、佐々木さんの小冊子「らしな」が配布される事になりました。九州Gの歩み(第1回～第16回)だけでなく、趣向を凝らした佐々木さんお得意のクイズ、九州Gのメンバー紹介、九州Gの何でもQ&Aなど、(なんと第百回九州Gの会合・架空報告まであり)どのページを開いても楽しめる内容にな

っていました。この会の正式名称を何にするか、他地区の詰将棋の会である創棋会、香龍会、ACT等に倣って何かそれなりの名称にしたいが、との意見に対しては、「今使っている九州グループあるいは九州Gが分かりやすいし、そのままがいい」との佐々木さんの意見でまとまりました。この名称「九州G」は、第1回会合の主催者である宗岡博之氏が名付け親だとされていますが、私は佐々木さんこそが本当の名付け親だと思っています。

ところで、佐々木さんと言えば短編フェアリー作家として有名になってしまいましたが、普通の詰将棋創作はどうだったのでしょうか。実は20数年前、私が詰パラのヤング・デ・詰将棋を担当していた時、実に沢山の氏の作品を採用させて頂きました。特筆すべきことはそれら全てが持駒が銀二であったことです。ただ不思議なことに、他のコーナーで私が佐々木さんの普通詰将棋を見る機会はありませんでした。私の情報収集力不足のせいかもしれませんが、ひょっとすると詰将棋は私のためだけに作られていたのかもしれませんが。

あと、古い詰パラ会員の方なら、氏が読者サロンに『いろはカルタ』を発表されていたのを思い出されるでしょう。パラ平成4年1月号からその一部を抜き出し紹介します。

『「お」お正月には凧揚げて駒を並べて遊びましょう「め」目出度さもB位なり俺らが春「で」出来ると信じて全格巡り「と」十で神童・十五で才子・二十過ぎれば同じ人「う」腕くらべ新春カルタ大会(ここには「う」で始まる貴方の傑作カルタをどうぞ)』

さて、私が佐々木寛次郎さんのことを書こうとすると、どうしても古い話ばかりになってしまいます。最後は新しい話をしましょう。詰パラの昨年9月号のフェアリーランドに懸賞問題④として氏の対面ばか詰7手(注1)が出題され、12月号の結果稿で、この問題の私の短評が載っていました。

「八尋久晴：佐々木さんのファンとしては何としても解かねばと頑張りました。」

残念ながら、既にお亡くなりになっており、出題稿も結果稿の短評も佐々木さんが見ることはなかったのですね。本年1月号にも④に佐々木さんの対面ばか詰(注2)が載っていました。予想外の駒取りや対面ばか詰の特徴を十分に活かしてのあぶり出し「1」、見事な物です。短評

には次のように書こうと思います。
 八尋久晴：昨年夏にお亡くなりになったのです
 ね。貴方には多方面で随分とお世話になってき
 ました。貴方の素晴らしい作品が見られなくな
 るのは本当に残念でたまりません。心よりご冥
 福をお祈りいたします。

(注1)

対面ばか詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

作意：34歩 同桂 24角 43玉 13歩 32玉 33歩生 迄

(注2)

対面ばか詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

作意：解答発表前ですので省略

佐々木寛次郎さんについて

(新居浜市) たくぼん



写真は香龍会 HP より (岩本さん拝借しま
 す) 前列左より2人目が佐々木さん、左端が追
 悼文を寄せて頂きました八尋さんです。

佐々木寛次郎さんの訃報に接し心よりご冥
 福をお祈りします。実は生前に一度もお会いし
 たことがありませんでした。岩本さんより九州
 Gでのお話を聞いたりして佐々木さんに一度
 お会いする為に九州 Gに行きたいと思ってお
 りましたが結局それは適いませんでした。

佐々木さんといえばやはりフェアリーでは
 短編で活躍されていました。5手~7手で駒数
 の少ない作品を思い浮かべる方も多いことでし
 ょう。ところがデビュー作は次の2作品です。

1989/6 詰将棋パラダイス (余詰あり)

題名：最大最小

ばか自殺詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

作意：76歩 77飛打 同角 45玉 25飛打 35桂打 46歩 同玉 48飛 57玉 47飛 同桂生 まで 12手

1989/6 詰将棋パラダイス (余詰あり)
題名：最大最小+1

ばか自殺詰 12手

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

持駒 なし

作意：56歩 44玉 77角 45玉 46歩 同玉 48飛 47飛打 55角 56玉 57歩打 同飛成 まで 12手

その後は短編のフェアリー作品を創り続け発表されます。、大まかに分けると 1990年～2007年がばか詰期、2008年～2011年が安南ばか詰期、2012年がアンチキルケばか詰期、2013年～2017年が対面ばか詰期となります。最後の発表は、2018年1月号（前頁注2）の対面ばか詰ですが、これはお亡くなりになられてから5ヶ月後の発表となりました。担当者も亡くなられたことが分らなかったのでしょうか。発表作での代表作となると思われるものが、次の作品です。

2007年3月 詰将棋パラダイス
安南ばか詰 5手

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

持駒 なし

本作品は第19回妖精賞（短編部門）を受賞しています。担当者は「安南ばか詰の基本手筋ながら、初形、手順ともシンプルにまとまっていて、美しさを感じさせる作品です。」と評されました。

先日行われた詰四会席上で出題してみましたら、何人もの方が悩まれておりました。歩合ではなく桂合が見事だと思います。

また上谷さんの「フェアリー時々詰将棋」

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

の2016/2/18の記事で、ばか詰手筋「そっぽ」で次の作品も紹介されました。

2006年7月 詰将棋パラダイス

ばか詰 5手

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

持駒 なし

作意：85龍 64玉 94龍 75玉 74龍 迄

今回、佐々木さんの作品を収集して、出来れば佐々木寛次郎全作品の掲載を考えましたが、今後作品集を出される場合もあるかと思い、数作の紹介に留めます。フェアリーの短編集はこれまでにありませんので（パラ誌上での源泉館くらい？）是非発刊されることを希望します。そのときには資料等でお手伝いします。

とにかく詰将棋パラダイスのフェアリーランドでは一番、手のつけやすい作品群であっただけに役割を継ぐ方が今後必要であると思われるます。それほど必要な方であったと思うのです。

登場回数は詰パラ147回。本当にお疲れ様でした。合掌。

市村道生さんについて

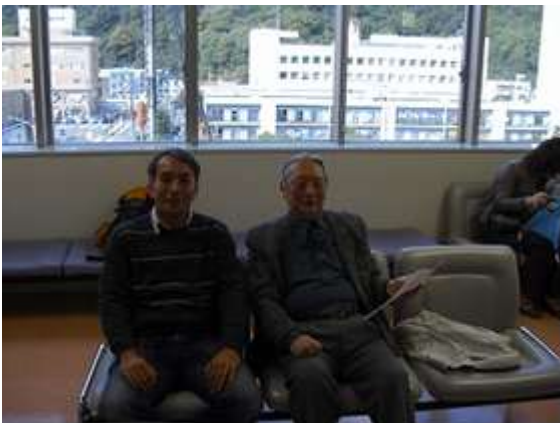
(新居浜市) たくぼん

12月24日に同居していた家内の母が亡くなった。それから葬儀やらなんやらでバタバタして、製作途中だった年賀状もとりあえず年を明けてからの寒中見舞いに切り替えなければならなくなった。年が明け、事前に欠礼はがきを出していないので年賀状がたくさん届いたが、なかはずっと年賀状交換していた市村さんの年賀状がなかったのだが…。その後、神無太郎さんのツイッターのつぶやきで市村さんが亡くなられた事を知った。2017年12月9日没。享年84歳。

市村さんは私が尊敬する同郷の解答者であった。私が20代後半～30代前半の頃出入りしていた広島将棋センターで同時席主の本田さんから市村さんの話を伺ったことがある。市内の大きな会社にお勤めでそろそろ定年を迎えるとか。詰パラバックナンバーを見てみると本格的に詰パラの普通詰将棋に解答を出され始めたのは1992年頃のような。私のイメージではもっと前から名前を見た記憶があるのだが、もしかしたらもっと前(私が持っていない1970年代)にはあるかもしれない。

市村さんがフェアリーランドに解答を出され始めたのが2002年からで、普通詰将棋の解答を引退されたのが多分その時だったと思います。

私が市村さんと会って話をしたのが、2010年4月3日(土)広島市で行われた詰将棋解答選手権(初級・一般)の会場で30分ほどの1回だけ。



(右が市村氏)

体調があまり思わしくない中わざわざ出向いて来てくれました。私は試験官でしたが斉藤さんに無理をいって、試験中にロビーに出て話をさせて頂きました。今となっては何をお話ししたか記憶として残ってはいないのが残念です。中でも覚えているのは、「昔は夢の中で詰将棋が解けたんだけどね」「普通詰将棋の解答を止めたのは変化を読むのが面倒くさくなってね…」

2002年以降はフェアリーランドにのみ解答を送られて、最後の解答は2017年11月で、その間、フェアリーランド解答王7回、年間全題正解2回と圧巻の成績を収められました。

2012年、2013年の2年間は、市村さんと私で解答王を分け合いました。この時は一番上に2人の名前が並んでいるのが本当に嬉しかった。

WFPにも一時解答を頂いた時期があります。私がどうしても市村さんに解答を頂きたく無理を言ってWFPをプリントアウトして郵便で送り、解答は私宛に郵便で来たものを担当者に転送するという手のかかる事をしておりました。こちらとすれば市村さんに解答を頂けるだけで十分。苦労でも何でもないので、市村さんは実直な方で、かかる切手代は支払われておりました。しばらくして私に負担が掛かっていることを気にされたのでしょうか。郵送を辞退されました。

その間頂いたお手紙(解答)はすべて保管してありますので、私と市村さんのやり取りで解答と一緒に添えられたお言葉をいくつかお見せします。市村さんの実直な性格が良くお分かりになると思います。

(平成21年7月24日)

同封でお送り戴いた「Web Fairy Paradise」は、美しい装丁・製本で内容も盛り沢山、さぞかしご苦労の上作成されたものと、敬服いたしております。…中略…かねてから、「たくぼん」さんの作品は、パズル性に富んだ知性を感じ、一体何方のペンネームかと強い関心を持っていましたが、この度の御手紙でようやくその謎が解けホッとした次第です。

★人生でこれほど褒められたことはありません。また私のペンネームのたくぼん=須川卓二の認知度は100%と置いていましたのでこれにはビ

ックリ出した。

(平成 21 年 8 月 30 日)

今月号から、WFP 作品展の解答に参加させていただきます。詰パラとは違って、解答者面々の顔ぶれが物凄く、短評の内容にも一段と専門的な重厚さが感じられます。このため、何か関が高く、場違いの気がして、少し参加への躊躇いもありましたが、新人の入門ということでお許しを頂ければ幸甚に存じます。

★市村さんを場違いという人はいないと思います。実に謙虚な方でした。

(平成 21 年 10 月 25 日)

早いもので、大塚では公園の植樹が紅葉を始めてきました。朝の散歩も肌寒い感がします。悪いウイルスも蔓延の兆しがあるとの事、くれぐれもご自愛の程。

★大塚とは市村さんの住んでいる場所。広島市ではあるが山手に位置します。Natsuo さんの家からも近い。

(平成 21 年 11 月 26 日)

朝晩は、めっきり寒く冷え込んで来ました。寒くなると、時々腰痛が出て来ますので、赤外線ストーブで背中から暖めて頑張っております。まだ正月前なのに、早く春が来るのを望んでいる昨今です。

(平成 22 年 1 月 27 日)

WFP18 号ご送付頂き、有難うございます。…ご案内の詰四会の件ですが、大変申し訳御さいませんが、不参加という事でお願ひ致します。一昨年の暮れに行った手術以降、体調が優れず、好きな旅行も自重している状況です。折角のお誘いなのですが、残念ながら今回は様子を見ることとし、健康が快復しましたら、是非とも参加させて頂きたく思っております。

★松山開催での詰四会にお誘いした時のもの。広島で開催使用かと思ったりもしましたが、今となってはしておけばよかった。

(平成 22 年 2 月 27 日)

インターネットの件ですが、過日、電気店に

行きまして相談しました。色々と親切に説明をして頂いたのですが、なにしろメカに弱いボケ老人なので、カタカナの用語がやたらに多い説明には、納得するような理解が出来ませんでした。結論は保留となっております。しかし、いつまでも貴兄にご迷惑をお掛けする訳にも行きませんので、今月号から、解答のインターネットによる転送のお願いは中止させていただきます。

大塚の公園では、紅白の梅が満開となり、周囲に馥郁たる香りを漂わせております。今年は、鶯の初啼きも早く、すでに早春の兆しが色々と思られる昨今ですが、まだ朝晩は結構寒さを感じます。

★何度か電話でも相談されましたが結局インターネット利用まではいきませんでした。

(平成 22 年 6 月 26 日)

先月から、紅月さんの方は、大変なトラブル続きの様ですね。その余波の被害かも知れませんが、郵送した私の解答が没となって、結果稿から姿が消えています。…中略…折角苦労して書いた解答が日の目を見ないのは残念な思いです。

そこで何とかインターネットでも購入しようかと考えているところです。

★解答者としての本音が伺えます。何かの手違いだったと思いますが、何故届かなかったのかは不明でした。

(平成 22 年 7 月 30 日)

今月、77歳の誕生日を迎えました。まだまだ気力は衰えぬ心算りなのですが、体調不良に酷暑が追い討ちをかけて、最近、メッキリと解図欲が落ち込みました。何とか元の状態に回復したいものと、朝夕の散策や食事療法などを試して頑張っているところです。

★この後も詰パラには必ず解答を送られていました。体調も優れなかったようですが頭が下がる思いです。

私と市村さんのエピソードで有名？なのが、
第 30 回神無一族の氾濫に発表した下図。

2009 年 6 月 詰将棋パラダイス
第 30 回神無一族の氾濫 4 番

取禁ばか詰 61 手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇		垂		ス	皇		ス	ス	
二		爵		ス						
三			季		皇		ス		皇	
四		爵						ス		
五				科	龍			ス		
六	皇	爵			季			ス		
七				季	皇	龍	王		ス	
八	季								ス	
九		ス			ス		爵		ス	

持駒 なし

この図は誌上に掲載された図ですが、実は誤図で、正しい図は△25 と→△25 歩、△19 と→△29 と、△49 と追加です。

本作は fm での検討も大変時間が掛かる為、40 手台の元図を逆算して 61 手まで伸ばすのに七郎さんにかなり検討協力をして頂き、その間のメールのやり取りもかなりの数に上りました。完成に至るまでにかかなりの図がやり取りされましたので混乱し誤図が誌上に載った次第です。幸いなことに誤図でも早詰がなかったことと正解者が現れたことでホッと胸を撫で下ろしました。ばか詰とはいえ本当に莫大な紛れが存在して正解が入るとは思っていませんでしたので市村さんが正解を入れられたと聞き、本当に凄い人だとあらためて思いました。

市村道生

「第一感は、81 玉、これから、79 玉、49 玉、・・・と模索の長い旅が始まる。81 玉から始まって、全部で 12 箇所を検討し、ようやく、61 手解に辿り着きました。途中で何度か息切れしましたが、担当の励ましのコメントのお陰で最後まで完走できました。感謝。

担当者の励ましということは何度か手紙のやりとりがあったのでしょうか。

本作を「この詰将棋がすごい！2010 年度版」で

選んで頂いた山田嘉則氏の文を引用します。

—引用初め—

作品をはさんでの作者と解答者の幸福な出会い。繰り返し解答者の役割の重要性を説いてこられたたくぼん氏にとって、本作は記憶に残る作品となったであろう。

—引用終わり—

市村さんの短評は「褒め評」ばかり。その励ましは必ず作者の心の中で響き生き続け成長させます。私もそうありたいと思います。

合掌

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。

2018年3月15日(木)

第98回 WFP 作品展

フェアリー作品 7題

Fairy of the Forest #54

協力詰 3題

2018年4月15日(日)

第98回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題

作品募集締切一覧

2018年3月15日(木)

第100回 WFP 作品展「一人一作展」

来年3月にはWFP作品展が第100回を迎えます。その記念として「一人一作展」を行いたいと思います。WFP100号でも同様の企画がありましたが、普段は本作品展に投稿されない方が参加しやすいよう、「一人一作」に数を絞ることにしました。また常時WFP作品展に投稿されている方は、現時点での最高の自信作をこの回にぶつけてください。もちろん、私自身も第100回に自作を登場させるつもりです。なお、この「一人一作展」は自作を自分で解説する形式ではなく、通常のWFP作品展と同じく解説は私が担当します。皆さん奮ってご参加ください。

(WFP113号より抜粋)

投稿先：神無七郎 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。

2018年4月15日(日)

第48回神無一族の氾濫

テーマ：古典詰将棋と共通するテーマを持つ作品（詳細はP33をご覧ください）

あとがき

来月号で開催されるWFP作品展が目出度く100回を迎えます。第1回開催は第2号(2008/8)にて開催されました。この時の担当は、紅月花煉氏で29回まで担当されました。WFP作品展はWFPのメインコーナーとして考えていたのでこのコーナーの担当に快く手を上げて頂いたという事がなければWFPの発刊もなかったかもしれません。

その後の30回より現在の神無七郎氏に替わり現在までに至っております。今現在、百鬼夜行のルールからコンピュータを使わなければ解けないような作品などの発表・解説を完璧にこなされている氏の力なくしては現在のWFPは無かったです。かつては月の発表題数は1桁がほとんどでしたが、最近ほとんど2桁となり、それに伴う出題稿・解説稿の作成にはかなりの時間と労力が必要なのは言うまでもありません。毎月20日の発行に間に合うように必ず原稿をお送り頂き本当に頭が下がります。

そのWFP作品展が来月で100回を迎えます。それを記念して行われるのが100回記念一人一作展です。七郎氏曰く「現時点での最高の自信作をこの回にぶつけてください。」

作者の数は多いほうが絶対盛り上がります。最高の自信作！というハードルが高すぎて尻込みしそうになってしまいますが、多くの方の参加で盛り上げて欲しいと思います。私もこれから創ります（あれ？） たくぼん

2018年 第116号

Web Fairy Paradise

非売品

平成三十年二月号

平成三十年二月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp