



Web Fairy Paradise

第27号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第26回WFPフェアリー作品展
- ・ 推理将棋37回出題
- ・ OFM 第163回出題
- ・ 第9回詰四会フェアリー作品展
- ・

結果発表

- ・ 第25回WFPフェアリー作品展
- ・ OFM 第162回出題
- ・ 推理将棋第35回出題
- ・ Fairy of the Forest #24
- ・ この詰将棋はすごい？解答編

読み物

- ・ 妖精賞の系譜（14）
- ・ ギネスに挑戦（最多持駒ばか詰）募集
- ・ 第33回神無一族の氾濫ゲスト参加募集
- ・ 寄稿：小峰耕希「Eメール将棋」



2010/9

はじめに

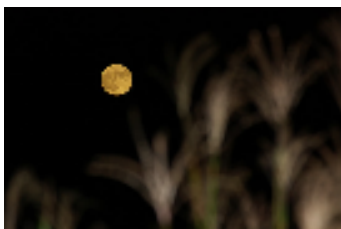
9月に入っても暑い日が続いています。本当に今年の夏は暑かった。詰将棋に汗は似合いませんよね。特に汗かきの私は外での作業したあと、駒を握ろうという意欲がぐっと落ちてしまいました。新作もほとんど出来ず、秋には復活といきたい所です。まあ私だけでなく各作品展の結果稿を見ても解答者数の少なさが目に付きまますので皆さ同じかもしれません。

今月号には、Fairy of the Forest#24の結果稿があります、今回、「たくぼんの解図日記」にて1番を紹介してみるといった試みを試してみましたが、なかなか解答者増には繋がらなかったみたいでちょっと残念です。次は結果入力フォームでも作ってみようかと思っていますがどうでしょう。実際解いている人はある程度いらっしやると思うので、どうしたら感想を聞けるのかなんですよ。いい案があったら教えてくださいませ。

太郎さん募集の「この詰将棋がすごい？」も解答者0との事。私もかなり考えましたがなかなかの難問でした。詳しくは本文をご覧ください。

今月号で企画は、久しぶりの「ギネスに挑戦」で持駒最多のばか詰を募集します。現在までの最多記録は森茂作の19枚(桂4歩15)、2位は神無太郎さんの18枚(歩18)です。この作品を越える作品を募集します。駒種を増やすと非限定が出やすそうですので、歩18+??といった感じになると思われませんが果たしてどんな作品が登場するのか楽しみです。募集期間も約2ヶ月とっていますのでじっくり取り組んで頂ければと思います。

22日は中秋の名月でした。生憎の雨で見る事は出来ませんでしたね。というわけで写真で月見・・・



【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27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>

イラスト・素材提供：幻想素材サイトFirst Moon

<http://www.first-moon.com/>

* 表紙のイラストを使用させて頂いております。

[作品投稿要項]

- 1) 作品投稿は随時受け付けています
- 2) ルールは不問です。フェアリー系ルールならばかしこでも可です(安南詰 etc)
- 3) FM 等で検討済みの場合はその旨を付記して下さい
- 4) FM 等で検討出来ない場合は検討の手伝いをします

[解答要項]

解答締切：平成22年10月15日

本作品展は、正式発表とし TOP IXの対象となります。また解答のコメントは結果発表にて掲載いたしますのでご了承下さい

作品投稿及び解答は

webfairyparadise_you@yahoo.co.jp

をお願いします

余詰・近況報告は

<http://circe-pro.cocolog-nifty.com/blog/>

で行っています。確認の上、解答下さい

ルール説明

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方玉を詰ます

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰ます

【キルケ】

1. 駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に駒が戻される。戻せないときは持駒になる。但し、玉には適応されない
2. 戻す位置が2つある場合(5筋の金銀桂香) 戻す位置の選択は取った側が行う
3. 成駒は生駒として復活する。と金が復活して二歩になる場合は、復活できずに持駒になる

【対面】

敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる

【Messigny】

- 1 盤上に置かれている双方の同種の駒(玉を含む。成駒は別種の駒として区別する)は1手でその位置を交換することができる
2. 交換する時に駒を裏返すことは出来ない
3. 行き所のない駒や、二歩が発生するような交換は禁手
4. x と y の位置にある駒を交換する着手を y / x で表す

【課題に関して】

課題作を募集してみたが余り作品数は増えませ

んでした。引き続き、募集します。課題作は別枠扱いで出題です。こちらは特に解答競争に反映する予定はないです

課題：「盤面が非対称になるルール」

今回の課題作は例題クラスの易しい作品になりました。今までキルケはちょっと……と思っていた人もこれを機に是非解いて、盤面が非対称という不思議な世界を楽しんで下さい。

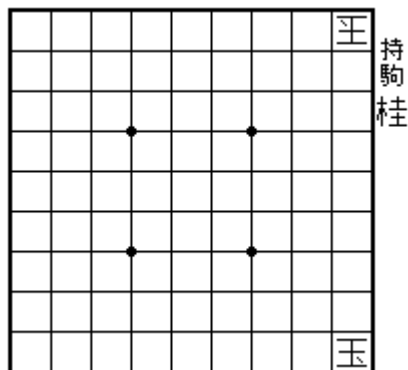
【前置き】

さて、課題の非対称もさておき、最近興味が出てきたのがシリンダー盤という物。盤面の縦とか横が繋がっているという盤。基本的に自分は飛よりも角が好きなので面白くならないかと模索中。シリンダー盤と角は相性良さそうだけど飛は相性悪そうですね

【妖精】

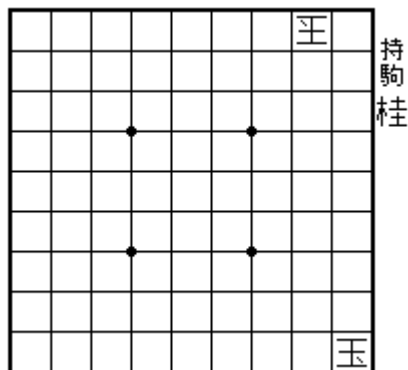
たくぼん氏作

【第壹番】 対面キルケばか自殺詰 10手

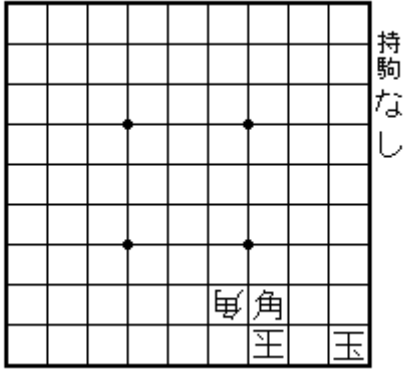


【第貳番】 たくぼん氏作

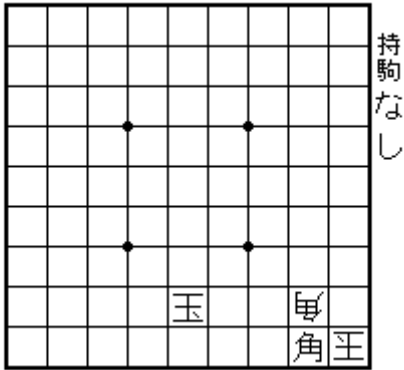
対面キルケばか自殺詰 12手



【第参番】 神無太郎氏作
Messigny 協力自玉詰 12手

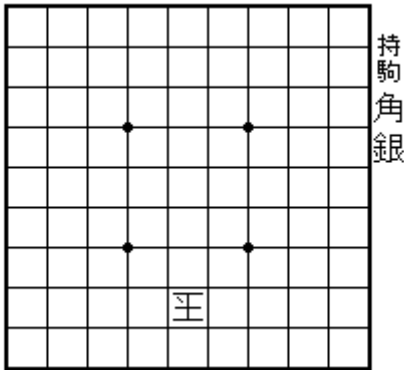


【第四番】 神無太郎氏作
Messigny 協力自玉詰 14手

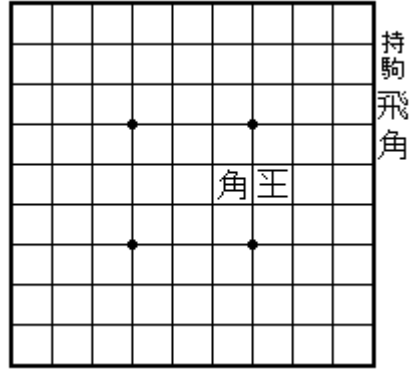


課題作作品展

【第壱番】 シン氏作
キルケ協力詰 5手

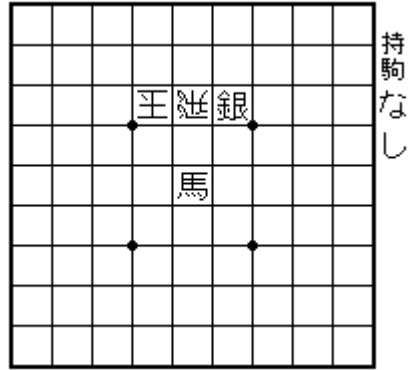


【第貳番】 シン氏作
キルケ協力詰 3手



b) 左右反転

【第参番】 シン氏作
キルケ協力詰 5手



開催日 : 2010年9月12日(日)
 解答締切 : 2010年10月2日(土)
 解答発表 : 2010年10月3日(日)

神無七郎 作
 背面協力自玉スタイルメイト 16手

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

持駒 銀2桂4

【ルール説明】

協力自玉スタイルメイト (=ばか自殺スタイルメイト)

先後協力して最短手数で、攻方をスタイルメイトにする。

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。(本作は単玉のため、単に合法手のない状態)

背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる

本作の解答を管理人宛

(janacek789@ybb.ne.jp) に E-mail でお送り下さい。

【コメント】

『妙手説は 1990 年代に復活した』

…とまあ、いきなり何を言い出すのかという書き出しですが、まあ聞いてください。

ご存じの通り昔(主に江戸時代)は「妙手説」が使われていました。現代のように「最長手順になるよう受ける」のではなく「最も難しい、あるいは妙手を要するように受ける」というのがその趣旨です。そもそも現代のように広く解答を募集して正誤を審査するなどという習慣がなかった時代ですから、「一番難しい手順を答えとして書いておけば十分」と考えられていたのでしょう。

ところが近代に入り、詰将棋が解答募集の対象になると、「難しい」とか「妙手」という曖昧な基準では解答審査に不都合なため、「最長手順」という計量可能な基準が採用されるようになりました。

でもちょっと待ってください。本当に「難しい」とか「妙手」は計量不可能なのでしょうか？

確かに「妙手」を感覚的に納得しやすい数値に還元するのは困難です。しかし「難しい」の方は実用性を無視すれば数値化は可能でしょう。例えば「詰を証明するために読む必要がある局面数の最小値」を「難しい」の基準とし、これが最大になるように受けるのをルールにしたらどうでしょう？

詰を証明するために必要な局面数は一般にはかなり大きな数になるので、解答者が人間だととても実用にはなりません。でも、解答者が機械なら数値の大きさは問題にならないはずで

す。
 1990年代、コンピュータによる詰将棋の解図の研究が進むと、実際にそれが行われました。それまでの詰将棋解図ソフトが「1手で詰まなければ3手、3手で詰まなければ5手…と読む深さを増やしていく」という素朴な(しかし不自然な)解き方をしていたのに対し、この時代の詰将棋解図ソフトは「まずは詰め易そうな手から読んで、うまくいかなければ改めて詰め易そうな手を選び直す」という高度な(しかし自然な)解き方になりました。このとき「詰め易そう」かどうかを見積もる基準に使わ

れたのが「詰を証明するために読む必要がある局面数」です。これが冒頭に述べた『妙手説は1990年代に復活した』の意味です。

もちろんコンピュータ用の「妙手説」はオリジナルの「妙手説」とは異なるものですが、そこには本質的に相通ずるものがあり、だからこそそれまでの詰将棋解図ソフトでは手も足も出なかった作品が解けるようになったのでしよう。もし「妙手説」を単に時代遅れで不合理な因習としか考えていない人がいたら、それは「妙手説」の時代遅れで不合理な側面しか見ていないだけだと思います。もしかしたら「妙手説」以外にも、その真価が知られていないものがあるかもしれませんね。

さて、今回の出題は前回に続いて単玉のスタイルメイトです。前回は「キルケ」というスタイルメイトになりにくいルールだったのに対し、今回は「背面」というスタイルメイトになり易いルールです。なぜ「背面」がスタイルメイトになり易いかというと……おっと、これはヒントの出しすぎですね。これが「氾濫 33」の募集要件を満たす作品というのも大きなヒントになると思います。

(担当：神無七郎)

「第33回神無一族の氾濫」

ゲスト参加募集

「第33回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。

テーマは「攻駒が残る自玉スタイルメイト」。

スタイルメイトの最も簡単な達成方法は、攻方の駒を全部捨てることですが、ここでは双玉で2枚以上、単玉で1枚以上の攻駒が盤上に残る自玉（自殺）スタイルメイトを募集します。協力系の自玉スタイルメイトだけでなく、対抗系の自玉スタイルメイト（単なる自玉スタイルメイトや最悪自玉スタイルメイト）も対象とします。もちろん各種ルール・条件との組合せも可です。

1題は普通のばか詰（協力詰）を出題したいので、募集作品数は4題とします。

作品要件 : 攻駒が残る自玉スタイルメイト
募集締切 : 2010年10月17日(日)
募集作品数 : 4 (+α)
送り先 : 神無七郎

(janacek789@ybb.ne.jp)

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24日までに通知



第9回 詰四会フェアリー作品展

課題：桂が頑張っている作品

今回の課題は、「桂が頑張っている作品」です。どのように頑張っているかはそれぞれですが楽しめるラインナップになったと思います。今回は手数ながめの作品が多くなりましたのでちょっとヒントを。1番はもちろん客寄せです。守りの桂が頑張っているかどうかは微妙ですが……。2番はちょっと骨があるかもしれません。桂を使って玉方の配置を上手くほぐして下さい。3番も手数は長いですが、詰上りは予想付きそう？ですので流れが見えればいけるかも。第4番は久しぶりの推理将棋。初登場の一乗谷酔象さんの長編です。条件から詰上りは見えると思います。そこに行き着く手順の構築が楽しめる作品だと思います。でもまだ私も解けてないんですが（自力解答するため作者に答えを教えてくださいませんか）・・・

全体的に難しいかもしれませんが是非チャレンジよろしくお祈いします。

【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

協力自玉詰：先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

対面：敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる。

強欲：攻方は駒を取る王手があれば、その手を選択しなければならない。受方は駒を取る王手回避手があれば、その手を選択しなければならない。

キルケ：駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に駒が戻される。戻せないときは相手の持駒になる。

【解答締切】 10月17日（日）

【解答宛先】 takuji@dokidoki.ne.jp

【告知】

次回第10回詰四会は1月末～2月初め（日）に開催予定です。課題は「馬が頑張っている作品」皆さん宜しくお祈いします。

第1番 たくぼん作 対面協力詰 17手

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

持駒 歩4

* 受方持駒なし

第2番 神無七郎作 強欲協力詰 49手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						桂	飛	玉	
						歩	桂		
						銀			
						飛	銀	金	
						角	歩	歩	

持駒 桂19

※使用駒無制限

第3番 神無七郎作

キルケ協力自玉詰 90手

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

持駒 桂2

第4番

一乗谷酔象 作

【推理将棋】桂ががんばった堂々巡り

「4手目から『同X』を連続して48手目で詰んだよ。7回目の王手だった」

「ホントかい？投了図を見せてよ。ホウ、桂ががんばっている面白い形だね。」

先手陣にいる駒は先後合わせてたった4枚だけど隣あっている駒がないね」

「そうなんだ。飛を飛不成で取り、桂を桂不成で取る新定跡だった。しかも、桂を桂不成で取る手は16手目と42手目の2回もあった」

「へえ。棋譜もを見せてよ。ホウ、ずいぶん不成りが多いね。成りは王手の1回

だけか。連続王手も2度あったね。角の連続王手では歩を2枚取った。

先手は68と38で銀を連続してとられたのが痛かったね」

◎48手で詰み。王手は7回。成りは王手の1回のみ。

◎先手陣（7～9段目）にいる駒は4枚で駒同士が離れている。
（縦横斜めで隣り合っていない）

◎先手の条件

・68銀、38銀の順に連続して指した（取られた）

◎後手の条件

・4手目以降「同X」の連続
・飛不成で飛を取った。16手目と42手目は桂不成で桂を取った。
・2回連続の王手が2度あった。角の連続王手では歩を2枚取った。

さて、桂ががんばっている投了図とはどんな将棋だったでしょう。推理してください。

☆

皆さん解答よろしくお祈いします。

ギネスに挑戦！作品募集

たくぼんの解図日記でも書きましたが、ばか詰（通常駒数）における最多持駒の記録は、森茂作の19枚の作品です。（下記参照）

2006/1 九州Gフェアリー作品展

森茂作 ばか詰 57手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂4歩15

29 桂 同金上 38 歩 47 玉 59 桂 同金上
48 歩 57 玉 69 桂 同香成 58 歩 67 玉
68 歩 78 玉 79 歩 同杏 86 香 77 玉 78 歩
68 玉 69 歩 同金 77 歩 67 玉 68 歩 58 玉
59 歩 同金左 67 歩 57 玉 58 歩 48 玉 49
歩 同金左 57 歩 47 玉 48 歩 38 玉 39 歩
同金左 47 歩 37 玉 38 歩 28 玉 37 歩 38 金
29 歩 17 玉 18 歩 16 玉 28 桂 同金 17 歩
27 玉 28 歩 37 玉 38 金 まで 57 手

今回この作品を上回る持駒の新記録の作品を募集することにしました。

【条件】持駒が20枚以上のばか詰。手順は完全限定で使用駒数は通常のもの。双玉はOK。

【投稿締切】

2010年11月15日（月）

【スケジュール】

2010/11月号にて作品展開催。投稿された作品の中で持駒最多のものをギネス記録として認定します。

【投稿先】

たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

奮って投稿お願いします。

推理将棋第37回出題

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パズル、推理将棋の第37回出題です。はじめての方は

どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門

(http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html) をご覧ください。

解答、感想はメールで2010年9月20日までにTETSUまで(omochabako@nifty.com)メールの題名は「推理将棋第37回解答」でお願いします。

推理将棋第37回出題 担当 タラパパ

初級はアイデアマンDD++さんの代表作です。奇跡のような条件。中級は4筋攻めの定跡手順。覚えておいて欲しい手筋として紹介します。ひたすら4筋に大駒を集中投下しましょう。上級は”ある手”が賞賛を集めました。推理将棋では滅多にみかけない、その珍しい一手とは何でしょう？

37-1 初級 DD++さん作
”3”の魔術師 13手

3筋と三段目だけの着手なら居玉。居玉を詰めるには？

37-2 中級 O術師さん作
4筋が急所 10手

詰上がりも含めて、4筋攻めの基本手順といえる筋です。

37-3 上級 けいたんさん作
王手成 11手

後手による巧妙な退路封鎖手段を考えてください。

遅くなりましたが、いつものヒントを。上級はかなり難局との噂なので、ちょっと多めのヒントを。

初級：止めはあの駒を「打つ」手です。
中級：22の角以外、すべての大駒が動きました。
上級：7手目は飛車を取る手で、10手目は小駒

の妙手。

37-1 初級 DD++さん作
”3”の魔術師 13手

(条件)

- ・ 13手で詰んだ
 - ・ 棋譜上”3”のつく着手のみ
- ※ 「33同角」は棋譜上では単に「同角」が正しく、棋譜に”3”はつきません。また”4三”など漢数字は、”3”がつくものとお考えください。

37-2 中級 O術師さん作
4筋が急所 10手

「第2局は10手で詰んでしまいました。K九段、講評をお願いします。」
「4筋への大駒の着手6回がポイントだったと思います。成った手が微妙でしたか。」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 4筋への大駒の着手が6回
- ・ 成る手があった

37-3 上級 けいたんさん作
王手成 11手

「さっきの将棋11手で詰んだんだって。2手目は玉の着手だったよね」
「ああ、飛成の王手と角成の王手があったよ。それから、終局時玉は4段目だったな」

さて、どんな将棋でしょう？推理してくださいね。

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 2手目は玉の着手
- ・ 飛成の王手あり
- ・ 角成の王手あり
- ・ 終局時玉は4段目

第 25 回 WFP 作品展結果 担当 紅月花煉

【解答者】 3名

【8題正解者】 隅の老人B氏 たくぼん氏

【1題正解者】 神無七郎氏

【前置き】

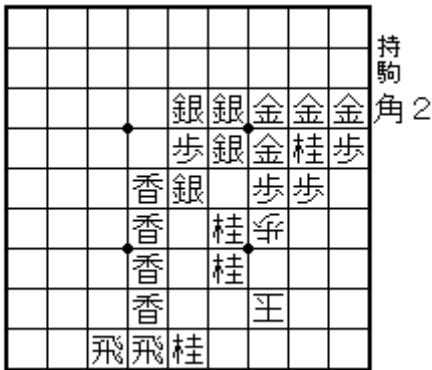
とりあえず、迷惑メール 100 通の中から投稿作品と解答を探すのに苦労しました。解答したのにコメントがない！！という事はないと思いますが……

何故こんなに迷惑メールが増えたり

姉妹作品なので纏めてコメントします

【第壱番】 雲海氏作

協力詰 47手



【作意】

16角 27歩 同角 48玉 49歩
 39玉 57角 48歩 同角 29玉
 38角 18玉 29角 17玉 39角
 16玉 38角 27歩 同角 25玉
 16角 26玉 48角 17玉 39角
 18玉 27角 同玉 28歩 26玉
 48角 37角 同角 17玉 26角
 28玉 37角 39玉 48角 28玉
 29歩 17玉 39角 27玉 16角
 37玉 48角 迄 47手

【作者コメント】

姉妹作。こちらが妹。途中までは姉の方と大体同じですが、こちらは36歩を壁駒として利用するため取りません。そこが盲点になるかもしれません

【短評】

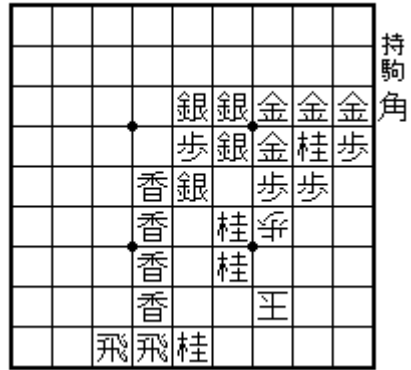
隅の老人B氏：

角と歩だけ使用の詰上がり図を、あれやこれ

やと考える。密室もの。解くのに。粘りと根気が必要ですね

【第貳番】 雲海氏作

協力詰53手



【作意】

16角 27角 同角 39玉 57角
 48歩 同角 29玉 38角 18玉
 29角 17玉 39角 16玉 38角
 27歩 同角 25玉 36角 16玉
 25角 同玉 26歩 同玉 48角
 37角 同角 17玉 39角 28歩
 26角 同玉 48角 37角 同角 17玉
 26角 同玉 27歩 同玉 49角 38角
 同角 18玉 29角 27玉 18角
 26玉 27歩 37玉 48角 36玉
 26歩 迄 53手

【作者コメント】

こちらの姉の方が本命。解く鍵は25角～26歩や26角～27歩、詰上がりを思いつくかどうかだと思います

【担当者コメント】

姉妹での大きな違いは36歩が壁駒か取駒かの違いになっています。

2筋に攻方は歩を打ちたいので両方で25歩を消去するのがまずは最初の進め方になります。角で25迄追った所で姉妹で大きな差が出ます。姉の方は36歩を取り、妹では36歩を残すように進めます。此処からは大きく異なるので別々にまずは、取った姉の方からになりますが、36玉で18角27歩48角という形が36歩を消した効果で作る事が出来ます。その為には28の地点に受方

の歩を発生させないといけないのですが、37角の形にしておいて39角28歩26角同玉48角とするのが好手順になります。これにより殆ど原型で28に歩を出現させています。以降は、上記の形に持っていくようにすれば綺麗に詰上ります。途中で一回攻駒をリセットしてしまうのも抵抗感がありやりにくかもしれません。一方で36歩を残した妹の方はこれを壁駒にする事を考えれば自然とこの詰上りが見えると思います

【短評】

神無七郎氏：

まずは第壱番から解こうとして49手になってしまったので、そこで想定した詰上りを転用したところ、幸いにも当たりを引いたようです。第壱番は全く違う詰上りなんではないか？…難しい

隅の老人B氏：

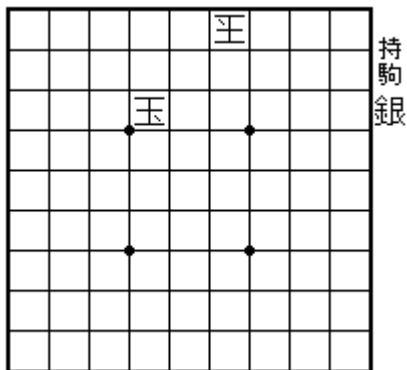
難しい。なまじ1番を解いた後だけに難しい。どうしても、何処かで1番の図に合わせたくなる。角を取らせて取り返す、攻防の妙、ここにあり。突き歩での詰上がりも気が利いています

たくぼん氏（壱番貳番両者に対して）

初形が同じで持駒のみ違う作品ですね。拙作とは異なり後手持駒に関する意味付けがなるほどです。内容も1つ1つとして見ても素晴らしい。特に貳番の歩を打って角筋を変える手順が目新しいと思いました

【第参番】 たくぼん氏作

対面キルケ協力自玉詰14手



【作意】

52銀 32玉 43銀生 42飛 23銀生 43玉
34銀生 33飛 54銀 44玉 43銀生 53飛
54銀生 62飛 迄 14手

【作者コメント】

双裸玉でこの詰上りが出来れば上出来でしょう

【担当者コメント】

最初の原図は攻方85玉受方54玉で12手だったが直ぐに2手伸びる図が投稿されてきた

そもそも対面キルケというルール自体が殆ど見ないので考える方も大変だ（何せ、詰上り図を推測する時に経験則が使えない）

さて、本作品は飛車による両王手という詰上りですこの形からではそれすらも推測が難しいです。駒を渡しにくいキルケというルールと3段目に攻方玉が居る事から推測出来るかどうかがかギかもしれません。手順を見ると銀王手飛対というのが一段ずれて出てくるなど趣向のような匂いもあり解けると楽しめる作品に仕上がっています

【短評】

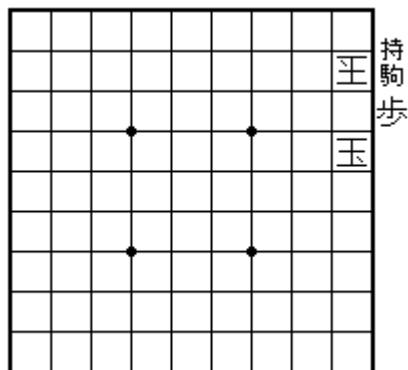
隅の老人B氏：

先ずは42飛打が難しい。14手の総てが難手、言い過ぎかな。こんな問題を創る、たくぼんさんの頭の中を覗きたくなる

以下は連作なのでコメントは8番で纏めて

【第四番】 神無太郎氏作

Messigny 協力詰33手



* 詰上り位置81

【作意】

13歩 22玉 12歩成 14玉 /22玉 13と 24玉
同王 /22玉 32玉 23と42玉 同王 /24玉
34玉 33と 44玉 同王 /42玉 52玉 43と
62玉 同王 /44玉 54玉 53と
64玉 同王 /62玉 72玉 63と
81玉 同王 /64玉 74玉 64と 83玉 73と
81玉 /83玉 82と 迄 33手

【短評】

隅の老人B氏：

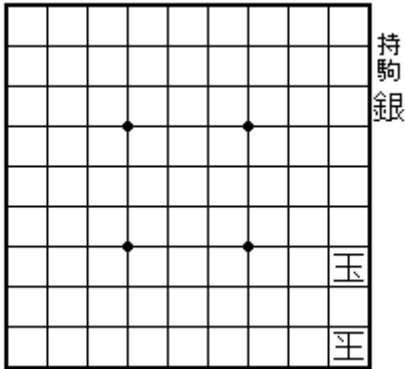
二人旅ならぬ三人旅。目的地81に向かって、
レグゴ

たくぼん氏：

詰上り位置を指定するだけできれいな趣向手
順の現れる完全作となるのならそれも一案

【第五番】 神無太郎氏作

Messigny 協力詰35手



* 詰上り位置81

【作意】

28銀 29玉 同王 /17 玉 26玉 27銀
29玉 /26 玉 18銀 38玉 27銀
47玉 同王 /26 玉 35玉 36銀 44玉
同王 /47 玉 56玉 45銀 65玉
同王 /44 玉 53玉 54銀 62玉
同王 /65 玉 74玉 63銀生 83玉
同王 /62 玉 71玉 62銀成 81玉
72全 83玉 /81 玉 73全 81玉 /83 玉 82 全
迄 35手

【短評】

隅の老人B氏：

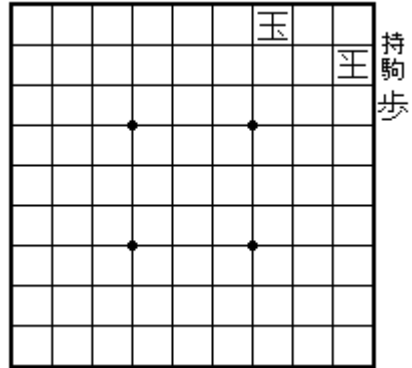
二人旅ならぬ三人旅。目的地81に向かって、
レグゴ

たくぼん氏：

階段を昇るような手順は気持ちよし

【第六番】 神無太郎氏作

Messigny 協力詰35手



* 詰上り位置19

【作意】

13歩 11玉 12歩成 31玉 /11 玉 21 と 32玉
同王 /11 玉 12玉 22と13玉 同王 /32 玉
33玉 23と 34玉 同王 /13 玉 14玉 24と
15玉 同王 /34 玉 35玉 25と
36玉 同王 /15 玉 16玉 26と
17玉 同王 /36 玉 37玉 27と
38玉 同王 /17 玉 18玉 28と 19玉 29と
迄 35手

【短評】

隅の老人B氏：

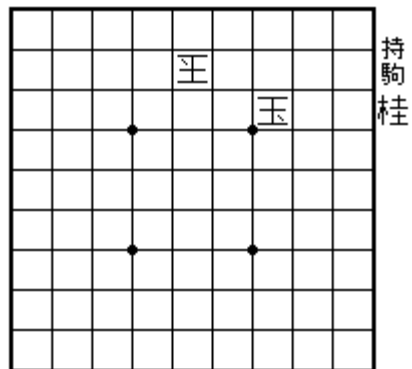
こんどは19目指して、さあ出発

たくぼん氏：

結構同じような手数になるところが作者の腕

【第七番】 神無太郎氏作

Messigny 協力詰35手



* 詰上り位置99

【作意】

44桂 33玉 /52 玉 32桂成 34玉 33圭 44玉
 43圭 55玉 同王 /52 玉 63 玉
 53圭 55玉 /63 玉 54圭 66 玉
 同王 /63 玉 74玉 64圭 66 玉 /74 玉
 65圭 77玉 同王 /74 玉 85 玉
 75圭 77玉 /85 玉 76圭 78 玉
 同王 /85 玉 96玉 86圭 97玉 87 圭 98玉
 88圭 99玉 89圭 迄 35手

【短評】

隅の老人B氏：

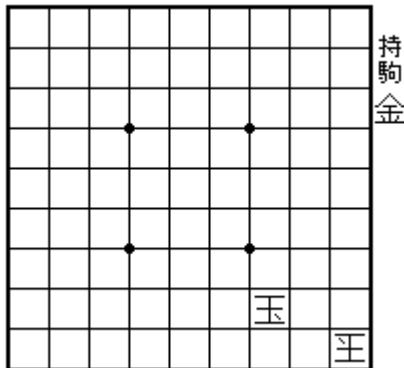
これなら初手も限定できる、納得

たくぼん氏：

最初の図は。両方の桂打があるのでおかしい
 などは思いました

【第八番】神無太郎氏作

Messigny 協力詰37手



* 詰上り位置99

【作意】

18金 38玉 /19 玉 28金 39玉
 29金 48玉 39金 37玉 28金
 19玉 /37 玉 18金 29玉 28金
 39玉 同王 /37 玉 47玉 38金 57玉
 同王 /39 玉 49玉 48金 59玉
 同王 /57 玉 67玉 58金 77玉
 同王 /59 玉 69玉 68金 79玉
 同王 /77 玉 87玉 78金 98玉 88金 99 玉
 89金 迄 37手

【担当者コメント】

同一ルールによる5連作。詰上り位置指定という変わったルールとなっています。全題基本的に同じ感じになっており、持駒で王手を掛けな

がら双方玉を交換しながら目的地に進むというものです。並べて楽しい易しい作品になっています。担当が最初連作に気付かず分離して出そうとしていたのは内緒です。阿呆な事を聞いて作者に申し訳ない思いです

しかし、全て似たような手数になっているのは流石ですね

【短評】

隅の老人B氏：

旅は道ずれ、なんとやら。今度は37手で目的地に到着。行きつ戻りつ、気儘旅。こんな旅行がしてみたい

たくぼん氏：

これが一番時間がかかりました。私の中では一番好きです

【総評】

神無七郎氏：

事情により本作品展の解図に着手したのが13日。何とか1題だけ解けたので送ります

隅の老人B氏：

9月も半ば、まだまだ猛暑が続いています。避暑に行きたし、金はなし。あるのは余分の人生、暇ばかり。神無太郎さんのおかげで、気のあった友との旅行の夢を見ました。煩い婆さんがいなかった、これが良かった。正夢になると良いな、です

Onsite Fairy Mate 第162回出題解答

開催日 : 2010年 8月 16日(月)
 解答発表 : 2010年 9月 7日(日)

神無七郎 作

キルケ協力自玉スタイルメイト 22手

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

持駒 なし

【ルール説明】

協力自玉スタイルメイト (=ばか自殺スタイルメイト)

先後協力して最短手数で、攻方をスタイルメイトにする。

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。(本作は単玉のため、単に合法手のない状態)

キルケ

駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に駒が戻される。戻せないときは相手の持駒になる。

【手順】

95 飛 55 香 同角生 /91 香 35 玉 28 角 95 香 24 銀生 26 玉 17 角 16 玉 39 角 17 香 同飛 /11 香 同玉 /28 飛 88 飛 26 玉 15 銀 同香 17 角 同香成 28 飛 同杏 まで 22 手

神無七郎作

キルケ協力自玉スタイルメイト 22手 (最終形)

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

持駒 なし

【解説】

本作は5手目と15手目の「復活場所を塞ぐ限定開き王手」を中心に、いろいろな開き王手を盛り込んだ問題です。合計で4回の各開き王手が出てきますが、それらの意味付けを順に見ていきましょう。

初手 95 飛：取られる場所に移動する。

5手目 28 角：飛の復活場所を塞ぐ。

11手目 39 角：次の開き王手の形を作る。銀の復活場所を塞ぐ。

15手目 88 飛：角の復活場所を塞ぐ。

これらの開き王手以外にも、3手目の復活位置選択、14手目「同玉 /28 飛」の「魔女返し」など、とにかく入れたい手が全部入れられたので、作品の出来には結構満足しています。

人によっては11手目の意味付けの重複を嫌う人もいると思いますが、この手数だとどうでもしないと余詰を防ぐのが難しいので、ここはご容赦して戴ければと思います。

ところで5手目と15手目を比べると飛と角の役割が逆になるというのは、チェスプロブレムではツインや複数解という「横型」で表現される類のテーマです。私自身は不勉強なので良くわかりませんが、チェスプロブレムのテーマの中には詰将棋流の「縦型」手順に翻訳すると結構面白い物がありそうな気がします。

【正解者及びコメント】（正解1名！）

瘋癲老人さん

銀が消し易いという理由で 59 飛～ 39 飛の筋から読み始めるが玉を最下段に追いこむと最後に飛車が1手で消えないのでどうしても 24 手どまり。飛車の移動が限定できるか不安ながらも横移動に方針転換。飛横移動、55 香合、同角生 /11 香、以下 24 手の順がすぐ見つかる。なんとかなりそうな感じ。飛車移動を限定にするには香を 91 に再生させて飛車を取らせるしかない。以下作意順を進めて 11 手目の局面。11 に香があればと思いつつもここでの香合は全く浮かばなくて暫く足踏み。難渋しました。初形にはない香が 2 枚残っての最終形は意外性たっぷりでもいい感じでしょう。

☆ 締切前日の日曜日にも解答が一通も届かず、一時は正解者ゼロも覚悟しましたが、締切最終日に瘋癲老人さんの解答が届き正解者ゼロを免れました。ありがとうございます。

瘋癲老人さんのコメントにもあるように初手 59 飛から 39 飛と回り、銀を消去する紛れはとてども強力です。33 歩はこの紛れを逃れるための配置で、これがないと以下のような余詰を生じます。

59 飛 35 玉 24 銀生 34 玉 39 飛 24 玉 51 角生 33 角 同飛成 /22 角 14 玉
15 歩 同玉 /17 歩 83 龍 26 玉 28 飛 17 玉
62 角生 28 玉 88 龍 同角生
17 角生 同玉 まで 22 手

また、初形にない香で飛角を取っていくのは本作の狙いのひとつでもありますので、ここをコメントして戴いたのも作者としては嬉しいですね。

NAOさん（感想） 2010.9.8 追記

正解手順を拝見しました。参りました。これだけキルケの手筋を入れられると閃き一発では難しいでしょう。一題の解図に専念してあと1週間は粘らないと解けないのではないのでしょうか。手筋満載ですが、とくに初手～3手目（95 飛 55 香 同角生 /91 香）と 12 手目～15 手目（17 香 同飛 /11 香 同玉 /28 飛 88 飛）の流れがすばらしい手順に感じました。

初手 59 飛から入る順を進めていきましたが、16 歩を取らせる手順がスムーズにいかず玉移動がもたつきましたので、紛れ順でダメかなと思いました。

17 角で 16 歩を取らせるのは予想とおりでしたが、95 飛～55 香～28 角は全く浮かびませんでした。

☆ 結果発表後、NAOさんから感想を戴きました。過分なお褒めの言葉ありがとうございます。

でも解答募集期間の設定はやはり失敗だったようです。日程的に厳しかったので通常の解答募集期間で出題したのですが、後一週間延ばすべきだったようです。

次回の出題は多分これより易しいと思いますが……

☆ 今回はかなり難解だったため正解者は瘋癲老人さんのみ。あのNAOさんからも「26 手より縮まりませんでした」という白旗解答を戴きました。f mでの検討でも約200時間（失敗図も含めると1000時間）くらい掛かっており、作者・解答者双方にとって難物だったと言えるでしょう。

また近日中に「氾濫 33」のお題を発表する予定です。次回の出題はそのお題に沿った作品になる予定です。出題日も通常通り日曜日（12日）に戻したいと思います。

（2010.9.7 七郎）

Fairy of the Forest#24 結果発表

- 2010年06月18日：課題発表：使用駒七色または盤面七色（協力詰）
- 2010年08月15日：投稿締切
- 2010年08月18日：出題
- 2010年09月15日：解答締切
- 2010年09月18日：結果発表

■ 出題

今回の課題は、使用駒制限という意味で実質的に前回の握り詰と変わりませんでした。課題の設定ミス認めざるを得ません。そのせいもあってか、作品がなかなか集まらず、前回に引き続き、締切をひと月延ばす羽目になりました。おかげで、久しぶりの太郎氏および新人の洞江氏からの投稿という収穫もあったのですが。

なお、創作課題について、七郎氏から以下のような提案がありました。

神無七郎—使用駒指定系の課題は、ルール上完全な作を作るのは難しくありませんが、

面白い作を作れと言われると非常に困ります。この種の課題はなるべく「余興」

程度にして、多用は控えて欲しいと思います。

一つ提案をすると「Fairy of the Forest」は元々九州G由来で、名前も「森

の妖精」と、森茂氏の名前を冠しています。ですから、「Fairy of the Forest」

で出す課題も森茂氏の作品にちなんだものにしてはいかがでしょうか？ 森氏の作品は

多数・多岐にわたり、その作品群からは様々なテーマが抽出可能だと思います。

有意義な案だと思いますので、採用する方向で検討したいと思います。

■ 結果発表

【今回の解答者】

（敬称略、到着順、○は全題正解者）

- 神無七郎、○隅の老人B、占魚亭、○雲海、○たくぼん

占魚亭—たくぼんさんのブログで01の図面を見て解けそうな気がしたので、挑戦してみました。

☆久しぶりの初解答者でうれしいです。これもたくぼんさんのブログでの紹介のおかげ。

たくぼんさんには感謝しています。とはいえ、それでも1名しか増えないとは……。

■ 24-01 小林看空 協力詰5手

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

持駒 桂

87 桂 76 玉 78 龍 65 玉 75 龍 まで5手

隅の老人B—初手、78 竜 or 桂打、どちらかな？

雲海—最初78 龍としたいが、我慢しての87 桂が好手ですな。

☆ひと目、龍を動かしたくなりますね。初手は心理的難手です。

占魚亭—6七桂から入って袋小路に。難しかった。

☆こちらの桂打は、角筋を遮る結果となります。

たくぼん—意外と詰上りが見えない。今回一番時間が掛かった作品。

☆七郎氏もそうおっしゃっています（総評参照）。

神無七郎—いかにも効率の悪そうな初手 87 桂が妙手。こういう作を見ると「源泉館」の新シリーズ開始を期待したくなります。

☆「web 源泉館」はこちら→
<http://www.abz.jp/~k7ro/GensenkanWeb/GensenkanWeb.html>

■ 24-02 小林看空 協力詰 5手

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

持駒 なし

63 銀成 同金 44 飛生 53 玉 65 桂 まで 5手

たくぼん—綺麗過ぎてすぐ分かりました。

神無七郎—こちらは筋が良いので割とすんなりと解けました。もし桂がチェスのナイトなら 99 角がなくても詰みという構図なので、最近三郎さんがチェスプロブレムの創作を再開したことと、この作には関連があるかもしれません。

☆なるほど、65 ナイトか。面白いですね。

占魚亭—第一感は 5 三銀～6 五桂だったがダメ。少し考えて閃く。そうか、生か。

☆初手も巧く入りましたね。3 手目とマッチしています。

隅の老人B—まさか、最後に 99 角が役立つとは！

雲海—今回の作品展で一番好きな作。吊るし桂で詰ます意外性がとても良いです。

☆いわゆる「赤羽手筋」ですね。「意外性」は薄れましたが、鮮烈な印象は健在です。

■ 24-03 たくぼん 協力詰 5手

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

持駒 飛

84 銀 同金 95 飛 64 玉 63 角成 まで 5手

作者—客寄せ用です。

神無七郎—奇しくも前局と同じ「銀捨て→同金→飛」の構成。偶然の一致とは思いますが、飛角桂での詰上りを元に構成すると手順もある程度似てくるのだらうと思います。

☆そうなんでしょうね。いずれも初手は邪魔駒消去ですが、前局は退路封鎖、本局は守備駒の利き外しを兼ねています。

占魚亭—詰上りがイメージできたので簡単でした。

隅の老人B— 55 桂に紐を付けておく処が妙。

雲海— 85 飛が第 1 感でした。病気だ……。

☆たくぼんさんの作風を裏読みしすぎ、かな？

■ 24-04 洞江元太 協力詰 7手

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

持駒 なし

21 香成 同銀 22 金 同角 12 歩 同飛生
23 桂生 まで 7手

作者—純粋な協力詰を創るのは初めてです。作品の狙いは盤面（使用駒）7種+作意手順7種です。

特に面白い作品ではないのですが盤面7種と聞いてはじめて思い浮かんだので創ってみました。

雲海— 17 飛の存在ですぐに作意がわかりました。素直な配置ではありますが、それはそれで好感。

たくぼん— 3手目の味がいいですね。

占魚亭—ハッチを閉じて単騎詰。

隅の老人B—桂の単騎詰、協力詰なら簡単？握りで創る、発想の妙。器用なものだ。

☆厳密には「握り」ではないのですが……。まあ、似たようなものですが。

神無七郎—課題を見事に再解釈。「香銀金角歩飛桂」の順にきっちり7種の駒を「使用」しています。

高杉晋作流に「おもしろき こともなき課題を おもしろく」かな？

☆作者の狙いを見事に看破。「おもしろき こ

ともなき課題を……」には耳が痛いです。

■ 24-05 神無太郎 協力詰 9手

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

持駒 香

18 香 17 角 同香 同飛生 38 角 27 桂 同角 同角生 28 桂 まで 9手

☆久しぶりに FOF 登場の太郎氏。次局とともに手慣れた所を見せてくれました。

雲海—これも作意がすぐわかりますが完成品です。余詰がないのが不思議だなあ。

たくぼん—大駒のダブル生。予想通りですがうまいものです。

占魚亭—合駒問題の入門作といったところでしょうか。

隅の老人B—4番のおかげで、これは楽。でも、桂合に先行する角合は上手かった。

☆前局と同じような詰上りになりますが、桂を合駒で入手する所が工夫です。

神無七郎— 02,03 に続き、04,05 も同じ筋の作が並びました。

手堅い作りの本局ですがアイデアが光る前局のせいで割を食っている感がありますね。

☆確かに。04 は今回のアイデア賞ですね。

■ 24-06 神無太郎 協力詰 15 手

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

持駒 金桂歩

23 桂 同角 12 歩 同玉 13 金 11 玉 22 金
同玉 13 銀 11 玉 12 銀生 22 玉 21 銀成 12
玉 11 飛 まで 15 手

たくぼんー奇妙な穴熊。意外と手は狭い。

占魚亭ー一本道のような気がしないでもない。

神無七郎ー握り詰対策の定番「埋まった玉の掘り起こし」。玉を釣り出すまでに多くの駒を消費できるので、とりあえず完全作を得たいときには重宝する作戦です。その分、面白い作を作るのは難しいのですが……。

☆本作も妙味には欠けますね。作者は百も承知で出品してくれたのでしょうか。感謝。

雲海ー銀生～銀成の手順が協力詰らしい。

隅の老人Bー 33 香がないと余詰かな？ 13
銀打、で 33 銀打。なるほど、納得。



■ 24-07 神無七郎 協力詰 31 手 (後手持駒なし)

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

持駒 なし

28 飛 39 玉 38 飛 29 玉 39 飛 18 玉 19 飛
28 玉 18 飛 39 玉
48 角 29 玉 19 飛 28 玉 39 角 38 玉 18 飛
39 玉 19 飛 29 角
同飛 38 玉 39 飛 28 玉 29 飛 18 玉 19 飛
28 玉 17 角 38 玉
39 飛 まで 31 手

作者ー飛と角の駒繰りが主題。「取禁」や「禁欲」等の条件を付ければ、趣向作の素材になりそうなので、

いつか再利用することがあるかもしれません。

占魚亭ーギブアップ。全くわかりません……。

☆そもそも王手をかけられる攻駒は飛車と角しかないうえ、後手持駒もありませんから、攻防ともに手は限られています。その辺を糸口に再考してもらえれば、今度はきっと解けると思います。

隅の老人Bー与えよ、さらば求められん。角を一度手放すのが、巧みですね。

☆後手に合駒をさせないと飛と王の堂々巡りになってしまいますから、攻方はわざと角を「取らせる」わけです。

そして、受方に角を合駒させ、それを入手することによって局面を打開し、詰みに至ります。

たくぼんー 25 手目 17 角として手数オーバー。シンプルな飛寄りが一番短かった。

☆ 25 手目 17 角は2手長くなりますね。

雲海ー密室物の初級編といった感じでしょうか。使用駒が制限されていなかったらもう少し凝りたかったでしょうね。

☆作者の言葉からは、そのことが窺えます。

【総評】

たくぼんー皆さん創作には苦勞されたようですね。短いのも長いのも握り詰は難しい。

☆厳密には「握り詰」ではないのですが……。あ、また同じことを書いたか。

雲海ー今回は楽しく解図できました。このくらいの難易度がやっぱりいいですね

隅の老人Bー9月に入っても、連日の猛暑。さやかには見えないけれど、私にも涼風は吹くのかな？ そんな思いで解きました。

☆定番ですが、書いておきます。

秋きぬと 目にはさやかに 見えねども 風の音にぞ おどろかれぬる 藤原敏行朝臣

神無七郎ー今月の WFP で一番楽そうに見えた本作品展から解図に着手。ところが 24-01 がなかなか解けず、ちょっと焦りました。これを越えれば後はスイスイでしたが……。

☆解答一番乗りでした。

Fairy of the Forest #25課題発表

■ 2010 年 09 月 18 日：課題発表：（協力詰）初形面積「 4×5 」

□ 2010 年 10 月 15 日：投稿締切

□ 2010 年 10 月 18 日：出題

□ 2010 年 11 月 15 日：解答締切

□ 2010 年 11 月 18 日：結果発表

■ 課題発表

☆七郎さんから「森茂作品から……」という提案も来ているのですが、今回までは従来通り「九州G作品展（普通詰）と同課題」としておきます。

七郎案は次回以降の宿題ということで。したがって、今回の課題は「初形面積 4×5 」です。

雲海ーところで次の課題の「 4×5 」がわからないのですが、初形がピッタリ「 4×5 」で、以内も以上もダメ、でよろしいですか？

着手も「 4×5 」以内ということはないですよ？

☆雲海さんのご理解でOKです。いちおう補足しておきますと、「4筋 \times 5段」使用であれば、どの位置でも結構です。

多数のご投稿をお待ちしています。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

詰将棋メモ

推理将棋第 36 回出題解答

担当 タラパパ

出題日 : 2010年 8月 5日
 解答締切 : 2010年 8月 20日

推理将棋第 36 回解説 担当 タラパパ

「94 問題特集」は、非常に好感触をもって受け入れられたようです(^^) 詰将棋の全国大会をきっかけに生み出されたものですが、これから推理将棋の世界に確固たる地位を築くことになるかもしれません。「93 問題」なんていうのも、できつつあるかな？

36 - 1 初級 DSK さん作 わが道を行く

9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 2手目は42飛
- ・ 4手目は5筋
- ・ 5手目は22角成
- ・ 7手目は21馬

出題のことば (担当 タラパパ)
 止めは駒打ちしかなさそうですが、どこに何を？

追加ヒント：
 先手の角がどう動くかをまず推理して下さい。止めは角か桂を打つ手。

推理将棋第 36 回解説 担当 タラパパ

推理将棋 36 - 1 解答

▲7六歩、▽4二飛、▲3三角不成、▽5二金左、▲2二角成、▽4一玉、▲2一馬、▽5一金右、▲3三桂 まで9手。

詰上り図

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

持駒 角歩

初級用に作られた問題なので、指し手を推理する手掛かりは問題文にたあっぷりです(^^)

2手目にも4手目にも34歩と突いていないのに、5手目が22角成、7手目が21馬ですから、76歩、42飛、33角不成、5?○、22角成、??○、21馬、??○、??○までの手順が決定します。この手順で先手が手にする駒は、順番に歩角桂。
 詰の拠点にできる駒は21馬だけ。もう一手で詰ませるとしたら、43馬とでも引いて単騎詰にするか、身動きのとれない玉を、角か桂を打って詰ませるかです。

まず43馬での単騎詰は、後手陣営に61玉、51角の形が必須なので消えます。角を打つなら32角ですが、2手目42飛により後手42銀の形が作れず無理。こうして有力候補はどんどん消えていき、33桂で詰ませる作意が浮かび上がる仕掛けになっています。

ミニベロ 「94問題の本来の目的は『初級者を論理的に解答に導く』こと。本作を解くことによって推理将棋の仕組みが分かってくる。」

■ 94問題は啓蒙にもってこいという訳ですね(^^)

DD++ 「珍しく暗算でやったら、『33 角不成が王手だから 5 筋で回避するには 52 玉で…あれ？どうやって詰むんだ？』という凡ミスをやってしまいました。慣れないことはするものじゃないですね。」

■ふふふ。しくじったね、明智くん。

香箱 「2 問目同様に窒息させる方向で。」

■なるほど、窒息とは言いえて妙。

はらたつ 「先手の手は条件からほぼ見えるので、後手は囲いに精を出して桂打ちフィニッシュ！私にしてはめずらしく瞬殺コース。」

■苦労して一生懸命囲って、後手はなにやっただんでしょねえ？

はなさかしろう 「9 手目が角打ちか桂打。それに備えた後手陣の整理が問題なのですが、『わが道を行く』ということは、後手は囲っていたのでしょうか!？」

■せめて後手は 33 に利かせて、2 手目 42 銀と囲うべきでしたね。ん？ダメか（笑）

リーグ戦ファン 「先手 7 手目までが必然でほぼ一本道ですが、『初級』とするには、詰み形が思いつかないと難しいかもしれません。」

■初級にも秘手あり？

斧間徳子 「5 手目が 22 角成という条件は、1 手目と 3 手目もオープンにしてしまうサービシントですね。」

■はい、そこが作者の狙いかと。

渡辺 「後手は 4 手目までに 34 歩を指さないのに 5 手目 22 角成であることから、初手、3 手目も決定。詰みも角桂を打つしかありませんから簡単でしょう。」

■じっちゃんを引っ張り出すまででなく、金田一少年で足りる推理ってことでしょうか。

竹野龍騎 「後手の桂の利きがあった 33 桂で詰ます感触がいい。」

■なるほど、なるほど。

たくぼん 「ふふふ〜ここまで教えていただければ私でも大丈夫」

■教えすぎましたかねえ？

隅の老人 B 「猛暑の夜、消灯して布団へ。寝付かれない、推理将棋を考える。3 手目に気付けば、これは簡単。未だ眠られず、困ったな。」

■今年の猛暑は、推理将棋も解決にはなりそうもないほどヒドかった。9 月になっても猛暑とは。

けいたん 「これを普通に出題すると、条件付けが難しいかも。」

■実はまささんが、ほぼ完璧かつ簡潔に条件付けした作品があります。

まさ 「自分でも作品化したことがある手順だったのですね。」

■まささんの作品はなんと、手数+1 条件です。どんな条件だと可能なのでしょうか？

みや 「5 手目から逆推理して一直線。」

■てことは、桂を打つての収束はすぐ気付かれた？

占魚亭 「21 に馬がいる状態で詰ませるにはどうするか——を考えてこの順に辿り着きました。」

■それが正統派の思考です(^^)

S.Kimura 「桂馬を 53 から打つことばかり考えていました。33 を守っている角や桂馬は先手が取っていましたね。」

■53 桂で詰ませるには、52 を角で埋める必要がありますが、それにはちょっと手数不足。

鈴木康夫 「4 つ目のヒントが最終手を示唆していますね。」

■はい。

hiro 「がむしゃらに解きました。玉の退路塞ぎに苦心しました」

■手がかりは 21 馬だけですから、退路塞ぎこそ後手の目指す”我が道”。

洞江元太 「まさに初級という問題。論理的に分かるので気持ち良く解けた。」

■初級の思考を知り尽くした問題といえるのではないでしょう。

高坂研 「ついでに将棋だとしても、角や桂が消えたら先手の着手の予想はできるよねえ（笑）」

■ 33 角”不成”までは予想できないでしょうが（笑）

はてるま 「まさに『我が道を行く』ような手順。条件も親切設計でサクサク解けました。」

■初級はやはり親切設計でないね。

正解：22名

井上徹也さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
けいたんさん 高坂研さん 香箱さん
鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 占魚亭さん
たくぼんさん 竹野龍騎さん DD++さん
洞江元太さん はてるまさん
はなさかしろうさん はらたつとさん
hiroさん まささん ミニベロさん
みやさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

36-2 中級 DD++さん作 ゴテゴテした推理将棋 9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 2手目は歩の手
- ・ 4手目は金の手
- ・ 6手目は飛の手
- ・ 8手目は角の手

出題のことば (担当 タラパパ)

8手目に着目して、想像を巡らせてください。

追加ヒント：

意外に難問。後手の着手の一つは「駒を打つ手」です。

推理将棋 36-2 解答 担当 タラパパ

▲7六歩、▽3四歩、▲2二角成、▽3二金、
▲5二角、▽同飛、▲3二馬、▽6二角、
▲4一金 まで9手。

詰上り図

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

持駒 なし

易しい手順ではありません。

まず明らかなのは居玉で詰んだこと。単手数で居玉を詰める代表的な手段は、何度か書いてきましたが、(1)金に働く(相手に動いて貰うことも含む)(2)桂吊るし(3)両王手です。もっとも、その他の方法でDD++さんから、10手という手順を示されましたが(^^)

(2)も(3)も簡単に無理だと分かりますので、先手は何らかの駒を取り、駒打ちまでの順を狙う訳ですが、攻めの中心はやはり先手の角です。論理的にも解ける手順ですが、少し閃きに頼ってみましょう。

注目すべきは8手目の角の手。22角が一度だけ動いて、居玉の詰みに貢献できる手って、あるでしょうか？あるとすれば、先手31飛成までの詰みをアシストして利きを外すくらいですが、条件から先手の飛車は活躍できません。

この問題を解決する大胆な発想が、8手目の角を「打った」と仮定することです。つまり3手

目に角を取り、5手目に打ち、6手目に取りらせるのです。こんな風に。

76歩、34歩、22角成、??金、??角、同飛、??馬、??角、??○まで。

この穴埋め問題になれば、作意はほどなく導けますね。作意中、32金をすぐに取り、間に一呼吸52角を挟んで時間差で取るのが、気持ちのよい妙手でした。

ミニベロ 「何手目と駒種は明かすが場所は教えない。これは意外と難問。『8手目角』に縛られて後手角を取れないと泥沼に陥る。」

■打ったことに思い至らなければ、いくら時間をかけても解けない筈。

DD++ 「後手の条件ばかりで先手の着手には何も触れず。なのに先手の無駄角打ちが限定になるのがお気に入りです。『8手目角の有効手がなさそうだから無駄手なのだろう』と決め打ち、『96歩、54歩、97角、52金左、31角成、62飛、32銀、何か、41馬』を考えて見事8手目に先手馬をスッパ抜いた方、ありがとうございます。（いらっしやるかな?）」

■その手順に触れた評はありませんでした。ところで8手目は”無駄角打ち”なんですか? (笑) たしかに他の手で代用はできますが。

香箱 「8手目居角が動くのでは面白くないとみて角のラリーを決め打ち。」

■お見事な直感でした。

はらたつと 「タラパパさんのコメント8手目の角の手の意味を考えると、初形からの角移動は無意味で6手目の飛車で角をとってどっかに打つ手だな。と決め打ち!となると22角成から馬で金を入手して角は逃げ道を塞いで金打ちまでがほぼ想定内。」

■素晴らしい! 上級者の思考でした。

はなさかしろう 「綺麗な条件付けですね。居玉なので金対策と退路封鎖が課題ですが、歩の手は直接は関係なく、8手目の角を有効手にするしかありません。技ありの限定でした。」

■それこそ『居玉の定跡』の活用ですね。

リーグ戦ファン 「指定が後手限定されている

のは、条件が頭に入りやすい。今回いちばん論理パズルっぽく、すっきりした秀作だと思います・・・後手の囲い、たしかにムダにゴテゴテしてますね(^o^)」

■無駄にゴテゴテ? 言われてみれば、そんな気もしないでは・・・。

斧間徳子 「条件がきれいで、手順も濃密。94問題の傑作!」

■後手で統一した条件設定が素晴らしく、こうした統一感は94問題の進むべき道の一つだと思います。

渡辺 「後手が飛角を指すのは逃げ道封鎖なので手筋の62角は慣れれば第一感。論理的に解くには、8手目角移動だと31金が打てないこと、4手目金で飛が2筋まで動けないことから、8手目に角を打つには飛の軌道に角を打つしかないことを考えます。」

■この問題、論理で解いてしまうのが勿体無いような、そんな気がしてなりません。

竹野龍騎 「詰まされる側で揃った条件が綺麗。」

■いい所に目を付けてくださいます。

たくぼん 「かつて同じ順の作品を解いた事あるくせに、条件が変わると、トンと見えなくなる。作者の勝利。」

■条件が変わると、見える世界も変わる。これ、ミニベロさんの口癖ですが、まさに至言。

隅の老人B 「今夜も暑い、また寝付かれず、推理将棋。8手目は角?、これがなかなか思いつかない。仕方がないので、クーラーON。」

■クーラー代が高くついたら、『おもちゃ箱』オーナーのTETSUさんにご請求ください (笑)

けいたん 「この角打ちでまささん作を思い出した。」

■『大駒3枚を打った』という作品ですね。私も同じ作品を思い出しました。

高坂研 「まささんの作を知らないと、確かに

難問かも。」

■逆に知っている、反射的に浮かぶ手順。あの9手作品はすでに古典ですから。

まさ 「きれいに後手だけ条件を揃えた、巧みな作品。手順もなかなか技巧的です。」

■そのご本人は冷静に見ていらっしやいます(^^)

みや 「初級が10分ほどで解けたので残り2週間ほどはずっと中級にかかりきり……でも解けませんでした。」

■この中級は、かなり難しいですから。特に5手目の時間差攻撃。

S.Kimura 「金を早く入手すべく5手目に同馬としたため苦戦しました。5手目に52角とは……。」

■同馬を待つことが、心理的になかなかできないです。推理将棋初期の自分がそうでした。

鈴木康夫 「5手目同馬6手目同飛の紛れに嵌りました。」

■32金と指させたら次は同馬。ごくごく当然の感覚なのですが、それこそが誘いの罠。6手目同飛は本線ですけど？(笑)

洞江元太 「これも中級というよりは初級という問題。すぐに解けた。」

■これを初級と言える方は、相当の実力です。

はてるま 「角のやりとりがトリッキー。気付かないハマるかも。「ゴテゴテした」というのは、条件がすべて後手のものだから？」

■命名はその通りかと。

正解：19名

井上徹也さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
けいたんさん 高坂研さん 香箱さん
鈴木康夫さん 隅の老人Bさん たくぼんさん
竹野龍騎さん DD++さん 洞江元太さん
はてるまさん はなさかしろうさん

はらたつとさん まささん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

36-3 上級 ミニベロさん作
急所は駒頭 9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 3手目は歩頭
- ・ 4手目は玉頭
- ・ 6手目は歩頭
- ・ 9手目は歩頭に駒打ち

出題のことば (担当 タラパパ)

自駒頭も相手駒頭も「駒頭」。最後は先手の歩頭ですが他は？

追加ヒント：

9手目の歩頭の駒打ちは、大駒ではありません。

推理将棋36-3 解答 担当 タラパパ

▲5六歩、▽5四歩、▲5五歩、▽5二金左、▲5四歩、▽5三金、▲同歩不成、▽7二金、▲5二金 まで9手。

詰上り図

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

持駒 歩

mixiで出題された時に、実力者を泣かせた難解作です。特に最初は4条件目が単に『9手目は

歩頭』でしたから尚更。

さて、活躍した先手の駒は何でしょう？ 当然のように角だと決め打って、76歩から66角や44角などを中心に右往左往した方、貴方の感覚は決しておかしいものではありません(^_^)それが歩だと気付けば、その瞬間から本作は平易な作品になってしまうのです。

つんつんと5筋の歩を突いて、不成の53歩頭に金を打つ。単純の極みのような手順ですが、こんな順が盲点に入ってしまうと、どうあがいても解けないものです。

飛車筋を止める必要があるため、何も謳わずとも取らせる金が限定し、歩頭でならずが限定してしまうところが作者の自慢です。

ミニベロ 「『9手目は歩頭』が、さりげなく7手目の不成りを限定して推理将棋らしくなった。手順そのものは、真ん中の歩を突き頭金迄の最も原始的な順。表現一つで全く見える景色が違ってくることも推理将棋的か。」

■歩頭といえば普通、76歩の頭に金とか17歩の頭に角といった手。3・6手目の歩頭をイメージすることで、不成の歩頭が意識の外に逃げていくことが計算ずくの作品でした。

DD++ 「『駒打ち』がなければ条件がさらにきれいなのですが、『76歩、74歩、75歩、52金左、74歩、73桂、55角、62玉、73角成』を消すのに必要なんですよ。惜しいものです。しかし、ミニベロさんが頭金という最もベタな詰め上がりを出題するのは初めて見た気がします。それほどこの『9手目のために歩生』がお気に入りだったのでしょね。」

■本当に惜しい条件でした。しかし解答者にとっては、”打つ”のお陰でずいぶん考え易くなりました。

香箱 「玉を4段目まで引っ張り出すことはできない。そこで序3手が見えれば解決。」

■この3手が見えればおしまい。というより『主役が歩』に思い至れば即解決します。

はらたっ 「3手目の歩頭は、76歩～66／44角が第一感でしたが、それだと9手目歩頭の駒打ちがまったくクリアできず。となる

と、後手2手目同じ筋の歩をのばすしか方法はなく、6手目の歩頭が先手の伸ばしてきた歩に金を差し出す手が見えました。」

■誰もが陥る角の紛れ。本局の難しさの種はそこだけなのですが、角の誘惑というのは思いのほか強いものです。

はなさかしろう 「ひっかかりました。3手目が44角か66角、6手目も...これでは足りるはずもなく。この勘違いさえ正せばあとは文字通り一直線なのですが。それはそれとして、リズムの良い条件文が素敵です。」

■まったく同感です。

リーグ戦ファン 「『9手目は歩頭に駒打ち』『6手目は歩頭』はどちらも、先手の歩が敵陣に居てほしい条件なので、『3手目は歩頭』を考え合わせると、『▲56歩▽54歩▲55歩』はまさに本線では。この条件、この手順が先にあって、条件付けの機会に乗せてみた感じですね。条件が逐一ヒントになっている、という意味で、これも推理将棋への導入商品としては佳作だと思います。」

■冷静に本線を見極めればその通りです。たぶん難しかった、易しかった、両極端の端と端に解答者がいる？

斧間徳子 「9手目『歩頭』の歩の位置は意外な場所でした。」

■指将棋の格言『と金の遅早』ならぬ、『歩の遅早』のような。

渡辺 「3手目44角では詰みそうにないことから、最初3手が同じ筋の歩突きであると分かればしめたもの。」

■一歩ずつしか動けない歩が、たった9手では玉に届きそうにないのが盲点。

竹野龍騎 「条件も手順も一本筋が通っている。」

■ベテランの味ってヤツです。

たくぼん 「追加ヒントがなかったら解けなかったかもしれない。7手目の味がすこぶる良い。」

■追加ヒントは悩ましいところでした。うっかりすると初級になりかねないので(^^;

隅の老人B 「さすが上級、難問でした。3手目に歩頭？、これしかないよで、初手は 76 歩。先入観は恐ろしい、これで幾晩考えたやら。新治、筑波をすぎて 幾夜か寝つる？ある夜、突然、初手 56 歩に気が付いた。コン君ON。問題文を読み返す、正解だぞ。」

■詩人ですねえ。夜中にコン君オン、身に覚えがあります。とんでもない勘違いだったり(笑)

けいたん 「これが噂の初手 56 歩か！」

■あ！そんなに噂になっていたのですか？

S.Kimura 「答えが分かって唾然としました。3手目は角しかない、と考えていたのですが、上級ならそんな普通な手のはずはないと早く気付くべきでした。」

■9手 94 問題で上級。何かあるんですね。

鈴木康夫 「76 歩 34 歩の呪縛から逃れられずに苦勞しました。」

■たったの9手。歩が一見、遠すぎると感じてしまう。それが呪縛を生む？

井上徹也 「渋い小駒の応酬。今回ではこれが一番好きです。指将棋では一隔離れてても『玉頭』って言いますね。(玉頭の垂れ歩とか)」

■パラの自作でこの『玉頭』問題があったたことを失念していました。幸い大きな問題にはなりませんでしたが、注釈が必要でした。申し訳ない。

洞江元太 「最初は香での詰みを考えていたが無理なことに気づいた。香が無理と分かれば後は簡単。」

■香ですか、それは恐ろしいことを。しかし、その感性は大事にして欲しいものです。洞江さん、作家向きかも(^^)

はてるま 「角が出動するとばかり思っていたのですが、まさか歩の一步一步とは！この条件で大駒が一度も動かないとは思ってもみませんでした。最後が『頭』金というのも洒落てます

ね。味わい深い好作です。」

■頭金を打つために取る金が、しっかり限定していますし。

まさ 「歩頭の駒打ちと聞くと自陣の歩頭に角を打つ手から考える、推理将棋慣れしたベテラン解答者の心理を巧みに逆手に取る作品で、悩まされました。むしろ新人解答者の方が早く見えるかも。」

■私もそんな気がします。

正解：18名

井上徹也さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
けいたんさん 香箱さん 鈴木康夫さん
隅の老人Bさん たくぼんさん 竹野龍騎さん
DD++ さん 洞江元太さん はてるまさん
はなさかしろうさん はらたっとさん
まささん ミニベロさん リーグ戦ファンさん
渡辺さん

総評

DD++ 「そういえば『2手目8筋』で全く詰みに関係ない 84 歩が指される、みたいな問題は1つもありませんでしたね。あの苦し紛れ感に思わず苦笑いしてしまうのも 94 問題特有の面白さの1つではあると思うのですが、出題枠が各自1問だとさすがにそういうのは選びづらいのと、やはり表舞台向きではないというのがあってしょうね。」

■作者は選びづらくても、担当はまったく意に介しません。基本的になんでもあり(笑)

香箱 「早く解けたことに意味がある、というわけで取り急ぎ3題の解答です。解答不要作はこれから取り組みます。」

■出題直後とは早すぎ。

はらたっと 「今月は早々と回答おくります。」

■今月は 8/5 に即答くださった方が4名も！いつもより易しかった？

はなさかしろう 「起承転結、五言絶句の味わいか。94問題は一ジャンルを成しましたね。今回はそれほど難しくありませんでしたが4題解けて満足です(笑)」

■94問題独特の楽しさ、面白さってありますね。

斧間徳子 「『94問題』って、やさしくて、とっかかりやすくて良いですね。またいつか、94問題特集を組んで下さい。」

■はい、了解しました。

隅の老人B 「猛暑、眠られぬ夜のために推理将棋はあるのかな。おもちゃ箱とパラ誌で6題。これだけあれば、8月分の睡眠剤には充分すぎる。」

■推理将棋は隅の老人Bさんのために、この世に存在するのです。はい。

占魚亭 「今月も1問のみ解答です。中級・上級も考えましたが、歯が立ちませんでした…。」

■どんまい。次こそは！です。

S.Kimura 「94問題は覚えやすくて良いですね。こんな簡単な形式でも問題になるとは。推理将棋の奥深さを思い知らされました。ミニベロさんの作り方講座も楽しみにしています。本当に皆さん、どうやって作っていらっしゃるのか不思議です。」

■作り方講座が啓蒙的な観点から始まって、今後が楽しみです。

hiro 「締め切りを忘れていたので、慌てて送信させて頂きます。前回と同じく初級のみ解答ですが、よろしくお願ひ致します。」

■はい。一題でも解けましたら、ぜひ解答をお願いします。

洞江元太 「気付いたら全く手付かずのまま(というか出題されていた事に気付かなかった)18日になっていたので急いで解きました。今回は解きやすい問題が多かったと思います。」

■94問題の魅力は、難易度とは別に解図意欲を湧かせるところです。

推理将棋第36回出題全解答者： 22名

井上徹也さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
けいたんさん 高坂研さん 香箱さん
鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 占魚亭さん
たくぼんさん 竹野龍騎さん DD++さん
洞江元太さん はてるまさん
はなさかしろうさん はらたっとさん
hiroさん まささん ミニベロさん みやさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

当選： はなさかしろうさん

解答不要 上級 タラパパ作
順番に大駒 9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 3手目は3筋に大駒
- ・ 4手目は4筋に大駒
- ・ 7手目は5筋に大駒
- ・ 9手目は6筋に大駒

推理将棋36—参考出題解答(タラパパ)

▲7六歩、▽3二金、▲3三角不成、▽4二飛、▲同角不成、▽4一玉、▲5三角成、▽7二金、▲6一飛 まで9手。

詰上り図

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

持駒 歩2

3手目に3筋に大駒、4手目に4筋に大駒なら、5手目まではもっとも自然な流れ。問題はこのあとの4手です。この詰上がりを開発されたのは、実は私ではなくまささんです。53角成まで進めても、なかなか気付きにくい詰上がりが印象的な手順。手順をお借りして『大駒』で条件付けしてみました。

3つ目の条件は『5手目は4筋に大駒』が綺麗なのですが、2・4手目の手順前後が消せず、『4手目』になりました。

なお、『9手目は6筋に大ゴマ』を『9手目も5筋に大ゴマ』に一つだけ変えると、54飛までの別手順が作れそう、とのコメントがありました。単に大駒と謳うだけでは54飛～53飛成のような余詰を生じるようです。

解答不要の本問ですが、下記の方から正解と短評をいただきましたので、お一人だけ評を紹介させていただきます。

DD++、香箱、はなさかしろう、斧間徳子、渡辺、たくぼん、井上徹也、はてるま、ミニベロさんの各氏。

はなさかしろう 「迫りくるジョウズのような条件とはうらはらにコンパクトな詰め上がり。最小合駒なしの図といったところでしょうか、初めて見ました。4手目42飛なので2手目は歩突きか32か香しかなのですが、詰め上がりが見えなかったので妙に決めにくかったです。」

■9手で合い効かずは何通りかありますが、覚えておきたい形の一つでした。

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆
☆
☆

寄稿：小峰耕希

多いのか少ないのかよくわからない自分の趣味の1つに、「Eメール将棋」「Eメール・チェス」というのがあります。「郵便将棋」はご存知の方も多いと思いますが、あれのEメール版です。切手代が掛からないので非常に手軽です。

指チェスはまともに勉強した事すらなく、超初心者なのですが、外国人のメル友を作るには一

番手っ取り早そうだったので、IECC（正式名称：International

E-mail Chess Club、URLは

<http://www.chess-iecc.com/>

）に加盟して、スイス・トーナメントや階級別リーグ戦等に数回参戦してみました。

余談ですが、IECCはボランティアによって運営されている組織で、会費などの金銭徴収は一切ありません。ヴァージョンがちょっと古いのが難点ですが、一応日本語版ガイドもあるので、Eメール・チェスに興味を持たれた方にはお勧めです。

さて最近そのEメール・チェスで、New JerseyのG氏と対戦しました。通信チェスでは着手以外に雑談も楽しみの1つですが、そこで大筋こんなやりとりが。（超意識です。元は英文）

小：今週少し忙しくて返信が遅れてしまいました。

G：どうやら我々はお互い忙しいようだね！

小：そうですね。その上、日本では今月参院選まであったんです。僕が有権者になって最初の選挙でした！

G：初投票おめでとう。なるべく新聞で読むようにはしてるけど、私は日本政治には全然詳しくないんだよ。

小：こちらアメリカ政治に関してはそんな感じ。そういえば今週の新聞には、アメリカ連邦議会の予算審議の様子が報道されていました。

G：私があんな巨額の赤字を作った当事者だったら、とてもその問題に関する記事を読もうとは思えないだろうに！

小：またまた返信が遅れてしまいました。今日が締め切りのWEB同人誌向け原稿があったので、またちょっと忙しかったんです。

G：その雑誌に英語版はあるの？

小：残念ながら日本語版だけです。何しろとてもマニアックで読者数が少ないんです。

G：それは惜しい。ぜひ君の記事を読んでみたかったのに！

ということなのですが、英訳は不可能でないとしても（とは言っても面倒なのでやりませんが）、果たしてアメリカ人チェス・プレーヤーに、JIGSAW

BOX が理解出来るのでしょうか???

《問題》

- ・ 3×3の範囲に収まる配置。
 - ・ 持駒は18枚。
 - ・ 手数は72手。
 - ・ 割と普通のルール。
 - ・ 『なんとかきんきんなんとか』という条件を付加すると、手数は4倍強になる。
- さて、どんなフェアリー詰将棋でしょうか？
もちろん完全作です。

《解答例（作意）》

ばか自殺スタイルメイト72手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

21 香成、同玉、
『22 歩、11 玉、21 歩成、同玉、』×17
22 歩、同玉 まで 72 手

付加条件：千日手禁禁欲

21 香成、12 玉、11 杏、22 玉、21 杏、
12 玉、
11 杏、22 玉、21 杏、12 玉、11 杏、
22 玉、
21 杏、同玉、
『22 歩、11 玉、21 歩成、12 玉、11
と、22 玉、
21 と、12 玉、11 と、22 玉、21 と、
12 玉、
11 と、22 玉、21 と、同玉、』×17
22 歩、11 玉、21 歩成、12 玉、22 と、
同玉
まで 292 手

問題がいい加減過ぎたせい、解答者は0名。
持駒が18枚で手数が72手とくれば、4手で
持駒の歩を1枚消費するタイプのばか自殺詰か
ばか自殺スタイルメイトだと見当がつくと思
います。問題は初形。双玉で3×3に収めるのは
なかなか大変です。特にばか自殺詰の場合は、
どんなにがんばっても完全作にするのは無理じ
ゃないでしょうか。
せいぜいこんな感じでしょう。

《筒見香平作詰パラ 1982年11月》

ばか自殺詰72手

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

持駒 歩18

『13 歩、21 玉、12 歩成、同玉、』×18
まで 72 手

で、ばか自殺スタイルメイトでなら可能かと言
うとそうでもなさそうです。作者は色々と試し
ましたが（実はそうでもないけど）、玉を自由
にせざるを得ず、その結果、手順の限定は無理
でした。という訳で、単玉路線に乗り換えま
す。これで、ばか自殺詰という選択肢はなくな
りました。

で、前述の通り、玉を自由にしての手順限定は
難しいので、完全包囲する配置を選択。

《完全包囲配置》

ばか自殺スタイルメイト70手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

『12歩、21玉、11歩成、同玉、』×17
12歩、同玉 まで70手

手数が70手なので、序を加えて解答例となります。壁の作り方はともかく、序の加え方は、受方12玉・攻方21金などもあり、実質的に限定できなかったのは残念（失敗）です。

さて、手順を伸ばす付加条件ですが、2つの「きん」がポイントなのは明らかでしょう。手数が約4倍になるということと作者が作者ということで、『千日手禁』がまず思い浮かぶと思います。千日手禁を使って千日手模様の局面を開くということは、ばか系のルールにも関わらず局面が展開できない（手順選択が制限されている）ということで、そこからもうひとつの付加条件である『禁欲』も割りと簡単に出てくるのではないのでしょうか。実際、解答例での手順は292手でめでたしめでたしということになります。（実は、当初は序の入れ方で手数が4倍弱になったり4倍強になったりして、序が実質的に限定できるのではないかと、思っていたのですが、その目論見は外れました。残念）

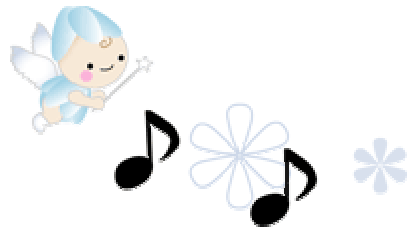
- ・びっくりな作意ではない
- ・解法が終始論理的というわけではない
- ・解法に論理の連鎖が見られない

ということで、演出を含め失敗作であることは間違いないようです。解答者なしもむべなるかな、ということでしょう。シクシク。

嫁さん「仲間内で褒めあってるだけでしょ」
それはそうだけど、特殊なんだよねえ、俺の仲間。

たくぼんの感想

双玉のばか自殺スタイルメイトを考えておりましたが、「なんとか禁、禁なんとか」を成禁禁欲と思い込み上手くいきませんでした。安南や対面などもかなり考えましたが・・・千日手禁って全く浮かびませんでした。解答者0が0になったのは残念です。



妖精賞の系譜 (14)

第 18 回 妖精賞 (2005年)

この期も、担当者の片岩氏の選考によって妖精賞が決定しました。

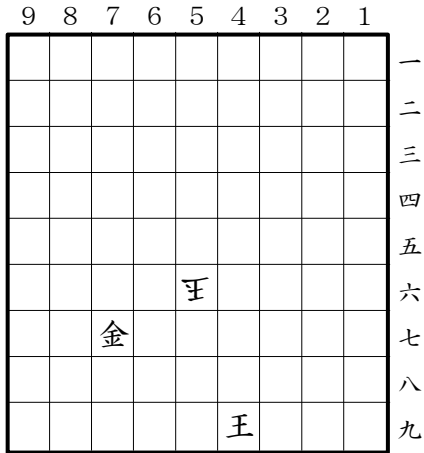
【短編部門】

詰将棋パラダイス 2005 年 2 月号

神無太郎 作

対面ばか自殺 STM 8 手

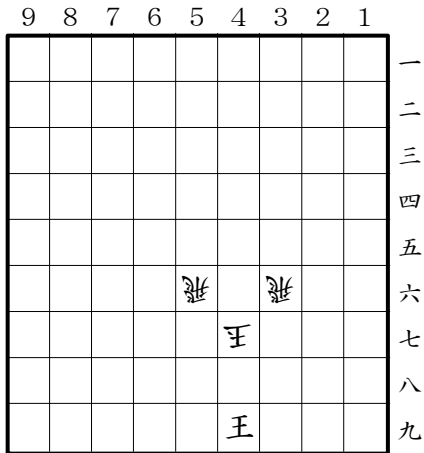
a)



持駒 なし

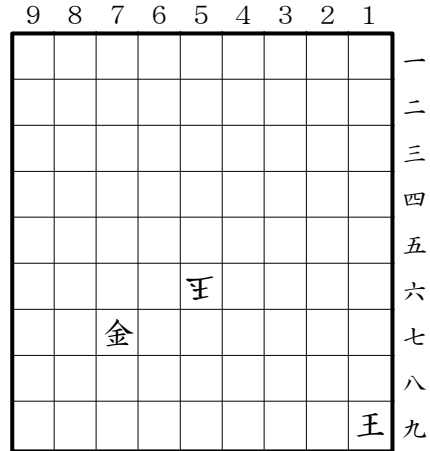
67 金 46 玉 57 金 56 飛 37 金 36 飛
47 金 同玉 まで 8 手

詰上図



持駒 なし

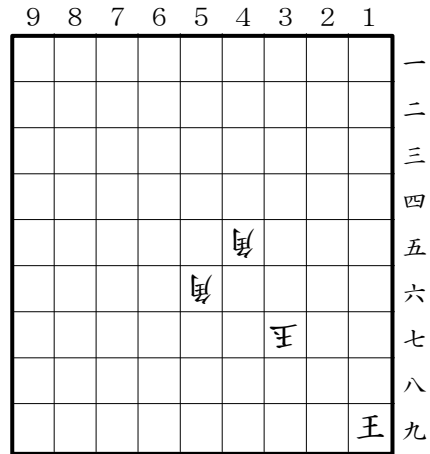
b)



持駒 なし

67 金 47 玉 57 金 56 角 46 金 45 角打
37 金 同玉 まで 8 手

詰上図



持駒 なし

片岩裕貴 (妖精賞発表時コメント)

短編部門の神無太郎作は飛と角の対比が見事なツインです。作者の意図がはっきりと伝わってくる手順が出現するのにもかかわらず、人工的なにおいがまったくない形に仕上がっているのは奇跡的だと思います。手順が難解でないのもいいと思います。

解説 (片岩裕貴)

これは2つの手順を並べてもらえば作者の言わんとしていることは分かってもらえると思うので、あれこれ言葉を弄するのは野暮というも

のなのではないでしょうか。難易度としては易しい部類に入る作品ですが、こういう作品はむしろ易しい事がプラスに働いていると思います。

金の動きが往復運動から回転運動になっているところに着目して鑑賞してみるのもよいでしょう。

市村道生

優雅で美しい姉妹。組局として高く評価。

井上徹也

易しいが、切なくなるほど美しい作品。

西村恒雄

詰め上げてみると、49玉は飛の利き、19玉は角の利きの特性を表現した詰上りで、その対比に面白いものがありますね。

- ★ のちのアマ名人も美しいと叫んでいるようにツインとして見事な表現になりました。いつまでも記憶に残る名品です。

【中編部門】

詰将棋パラダイス 2005年6月号

神無太郎 作

マドラシばか自殺 STM 20手

		金								
						王				
	金			糸						
	銀	王								
	歩	銀	糸							

持駒 香

85金 84金 95銀 94銀 97銀 96銀
89香 88飛 同香 87香 16飛 26角
同飛 21飛 31角 42香 22角生 36金
77角生 11角 まで 20手

詰上図

									飛	角
					皇					
		金								
	飛	王					王			
	銀	金		糸						
	飛	王					王	飛		
	銀	皇	角							
	歩	香	糸							

持駒 なし

片岩裕貴 (妖精賞発表時コメント)

中編部門の神無太郎作は作者得意の受方が駒をどんどん打っていく作品です。収束と序で受ける印象が違いますが、受方10連打に挑戦した姿勢を買います。こちらは短編部門の作品と違って難解な作品ですが、手順にいろいろな要素を詰め込もうとした結果の難解さなので、この作品では納得ができる難解さです。

神無七郎 (担当)

マドラシで玉を囲う手段のひとつに、飛対飛や角対角の睨み合いの形を作るという方法があります。利きは一時的に消えた状態になりますが、玉が睨み合いの間に入ると、消えた利きが復活するため、結局はそこに移動出来ません。

本作はその原理を利用した華麗な後半10手に、前半の5連打を付加し10連打としたものです。手順が進むにつれ、盤上の駒がどんどん増える異様な光景は、マドラシルールの特徴を遺憾なく発揮したものと言えるでしょう。

f mを普通に使っていたのでは、一生掛かってもこの作品の検討は終わりません。詳細は割愛しますが、本作を検討するために太郎氏は様々な新機能を提案し、次郎氏も多忙な中、その要求に応じてくれました。クリエイターとエンジニアの理想的な協調の実例でしょう。

作者

久しぶりに機械とたっぷりどっぷり戯れた作。簡単にいうと、新手法+新機能+新機能+新マシン+処理改善+新機能-終日運転。

市村道生

前半は地味な小駒のマドラシ。後半は派手な大駒での鏡造り。

★ 正解者は市村氏 1 名。私も死ぬほど考えた覚えがあるが、26 飛 - 21 飛のラインを築くことに思い至らなかった。この壮絶な詰上りを見るたびに解に至らなかったことを残念に思っています。

【長編部門】

詰将棋パラダイス 2005 年 10 月号
森 茂 作 ばか詰 125 手

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

持駒 歩7

- 35 圭 15 玉 25 圭 16 玉 26 圭 同玉
- 18 桂 25 玉 26 歩 24 玉 67 香 35 桂
- 25 歩 34 玉 35 歩 25 玉 69 馬 35 玉
- 79 馬 36 玉 48 桂 25 玉 69 馬 36 歩
- 26 歩 24 玉 36 桂 14 玉 24 桂 同玉
- 79 馬 35 桂 25 歩 同玉 69 馬 47 桂成
- 26 歩 24 玉 79 馬 46 圭 25 歩 同玉
- 69 馬 36 圭 26 歩 24 玉 25 歩 14 玉
- 26 桂 同圭 24 歩 同玉 79 馬 25 玉
- 69 馬 35 玉 36 歩 24 玉 79 馬 35 桂
- 25 歩 34 玉 35 歩 25 玉 69 馬 35 玉
- 79 馬 36 玉 48 桂 25 玉 69 馬 36 圭
- 26 歩 24 玉 36 桂 35 玉 79 馬 36 玉
- 69 馬 46 玉 79 馬 56 玉 57 歩 46 玉
- 58 桂 35 玉 56 歩 46 桂 36 歩 34 玉
- 46 桂 24 玉 54 桂 34 玉 35 歩 45 玉
- 57 桂打 54 玉 55 歩 同玉 56 歩 46 玉
- 65 桂 36 玉 69 馬 35 玉 36 歩 24 玉
- 79 馬 35 桂 25 歩 34 玉 35 歩 45 玉
- 57 桂打 54 玉 55 歩 63 玉 73 桂成 同玉
- 65 桂 62 玉 52 香成 63 玉 62 金

まで 125 手

詰上図

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

持駒 なし

片岩裕貴（妖精賞発表時コメント）

長編部門の森茂作はいかにして歩の浪費を抑えるかというのが謎解きの要素となっているばか詰です。少しずつ状況を変えていって収束に向かっていかなければならないので、解き応えのある作品だと思います。

作者

狙い①打った 58 桂を回収する手順。②普通の手順では歩が不足する。55 歩は桂で取るように見せかけて、実は歩で取る。（以下は解答時のもの）12 手目 35 桂合の局面では 36 歩が邪魔駒になっており、他の配置・持駒を変えずに 20 手で 36 歩だけを消すことができることに気づき難いのではないかと思います。前もって 36 歩を消そうとすると歩一枚損をするところが狙いの一つです。

解説（片岩裕貴）

作者以外の正解者が 1 名だけという難解作でしたが、何を目的に攻めればいいのかかわかりにくいのが原因ではないかと思います。桂が開き王手で 54 に跳ねれば玉の動く道ができて収束に向かうことができますが、54 とが取れることに気づくのに時間もかかりそうです。

前半は序盤で打った 18 桂を取らせる手順です。26 に跳ねた桂を玉で取らせたのでは状況が改善されないのが、成桂を作ってそれに取りませます。後半は二枚の桂が使えるようになるので、それらを駆使して 54 とと 55 歩の壁を崩

しに行きます。前後半とも安直に進めると歩を損してしまうので、歩を損しないように慎重な攻め方が要求されます。

玉の動きも面白いので、ぜひとも並べて鑑賞して欲しい作品です。佳作。

市村道生

歩の不足に対処する攻めが本局の課題。57歩を軸とした絶妙な手順で解決する。難解作。

★ 正解者はこれも市村氏ただお一人。氏の解図力は本当に半端ないですね。私も挑戦しましたが、先が見えない作品で何をしたらいいのかが全く感じ取れませんでした。今並べても理解するにはもっとたくさんの時間が必要と感じます。それにしても森氏の逝去は本当に残念です。もっともっと作品を解かせていただきたいかった・・・。

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。

10月2日(土)

Onsite Fairy Mate 163回出題

* 背面協力自玉スタイルメイト 1題

10月3日(日)

JIGSAW BOX #5

* フェアリー作品 6題

10月15日(金)

第26回WFPフェアリー作品展

10月17日(日)

第9回詰四会フェアリー作品展

* フェアリー作品3題

* 推理将棋1題

作品募集締切一覧

10月15日(金)

Fairy of the Forest #25

課題：初形面積4×5の協力詰

(詳細はP20をご覧ください)

10月17日(日)

「第33回神無一族の氾濫」ゲスト参加募集

課題：攻駒が残る自玉スタイルメイト

(詳細はP6をご覧ください)

今月も発行が数日遅れましたことをお詫びいたします。ここ数ヶ月続いていますので何とか20日発行に戻したいと思っはいますが、無理を言えない部分もありますのでその点御了承下さい。

たくぼん

2010年 第27号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十二年九月号

平成二十二年九月廿日発行

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

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp