

# Web Fairy Paradise

## 第3号

2008/9/20 改訂

・ Messigny ばか詰宿題②図修正

### 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第2回WFPフェアリー作品展
- ・ 今月のカピタン展示室
- ・ 推理将棋15回出題
- ・ OFM 第139回出題
- ・ 入門3 Messigny ばか詰宿題

### 結果発表

- ・ 第1回WFPフェアリー作品展
- ・ JUKE BOX #1
- ・ JIGSAW BOX #3
- ・ OFM 第138回出題
- ・ 推理将棋14回出題
- ・ 入門2 Messigny ばか詰宿題

### 読み物

- ・ 受先協力自玉詰双裸玉 調査結果報告2
- ・ Messigny ばか詰入門3

2008/9

## はじめに

台風が来ているようです。台風第13号（シンラコウ）だそうです。最近の台風は名前が付いているんですね。とても不規則な動きをしていて何日か前は9/17位に四国に接近と言っていました。最新情報では9/19～20あたりのようです。私の住んでいる新居浜では何年か前に経験したことの無い台風被害を受けました。まさか家の中に入ってきた雨をバケツでかき出す作業をすることになるとは思ってもみませんでした。でも大変なのは過ぎてからの後始末です。13号が無事に過ぎてくれることを祈ります。

無事3号まで発行することが出来ました。2号より始まった常設展の解答発表も今号から始まります。売りはネット特有のスピードです。出題から解答発表までわずか1ヶ月。詰パラでは3ヶ月後ですのでその差は歴然です。但し担当の**紅月花煉**さんの負担はかなりのもので解答締切から作稿完了まで僅かに2、3日しかありません。この激務をこなして頂けることは本当に感謝感謝です。

今月の読み物は、神無七郎さんの「受先協力自玉詰双裸玉 調査結果報告2」です。第1弾に引き続いての持駒：飛では完全作リストも公開されています。続いて持駒角に突入です。協力自玉詰の苦手な私もなるほど大変ためになっています。是非盤に並べながらご覧下さい。

苦手と言いながら本号のフェアリー作品に私のアンチキルケ協力自玉詰3題が出題されています。これは決して七郎さんのような全検の結果ではなく最終手の駒のいろいろなバージョンを考えていて見つけたもの。ヒントになります。先手の玉位置を見て最後の決め手の駒を考えてみてください。なお出題順に難しくなっていますのでよろしくお祈りします。

自作が多いと解答は楽できますね。皆さんたくさん作品投稿したらいいですよ～～。

そろそろネット環境にない方への対応も考えて行こうかなと思っています。ご意見などありましたら私の方までメールにてお祈りします。

## 【 募 集 】

### 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

### 読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。ページが埋まれば私は嬉しい？読者サロンのような感じで送っていただければと思います。

### 感想

第3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](mailto: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/>

### [ 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20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

にお願いします。

### 【入選回数一覧】

神無七郎氏：初入選

シン氏 初入選・2回・3回

たくぼん氏：初入選・2回・3回

竹野龍騎氏：初入選・2回

橘圭伍氏：初入選・2回・3回・4回・5回

洞江元太氏；初入選

真T氏：初入選・2回

### 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

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰ます

#### 【最悪詰】

攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように応じる。千日手は許容するものとする

#### 【PWC】

1. 取られた駒は(2. の例外を除き)取った駒が元あった場所に復元する。
2. 二歩及び行き所の無い駒の禁に触れる場合は、復元せずに持駒になる
3. 成駒は成ったままで復元する
4. 成れる位置に復元しても、成不成の選択は行えない

### 【アンチキルケ】

1. 駒取りを行った場合、駒取りをした駒は最も近い初形位置に戻る
2. 5筋の金銀桂香は取った側に戻る位置を選択できるが、片方にのみ戻れる場合はそちらに強制的に戻る
3. 成駒は成ったまま戻る
4. 初形位置に戻れない駒は戻らない
5. 駒取り発生時、駒に戻るまでを一手とする
6. 詰みの概念はフェアリーに準ずる

### 【Proof Game】

指し始めの局面からある局面に至る、与えられた条件を満たす手順を求める。条件が付記されている場合には、手順は条件を満たしている必要がある

### 【段数調整に三言以上書いてみた】

第2回の選題になりました。これは思ったより大変です……これからも頑張ります！

今回から最初に入選回数を載せる事にしました。第1回に投稿した人は今号になります(怪しげなPNは基本的に担当の水増し作品になりますのでカウントしません)他に年間賞程度は設けても良いかと思っています。ご意見があれば宜しくお願いします。

今回は3題も余詰を出してすいませんでした。フェアリー作品はFM検討通っている作品ばかりですので安心して取り組んで下さい。半分がたくぼん氏の作品ですが…分割して採用しようと思ったんですが折角なので纏めました。目玉はたくぼん氏作の6番になります。担当氏が30分位試行してみましたが手も足も出ませんでした。恐らく、難解だと思えます。PG・推理将棋の方は手検討です。こちらは少し手薄ですが…目玉は第3番です。こちらは条件付きなので気を付けて下さい。両コーナーで初級～上級の作品が揃ったのでバランスは良いかと思えます。

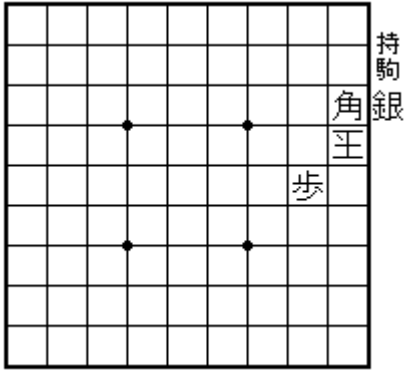
今月も解答宜しくお願いします。

しかし、「ミコト」の第一変換が「巫女と」になっているこのパソコンは恐らく何か間違った方向に教育されているのでしょうか…

【フェアリー作品】

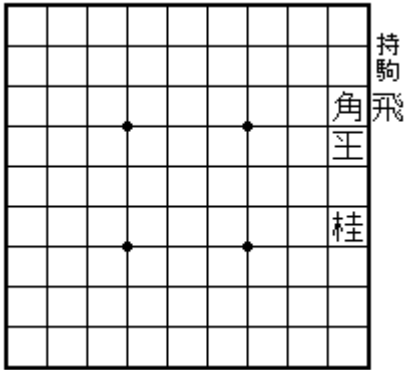
第1番

真T氏作 最悪詰4手



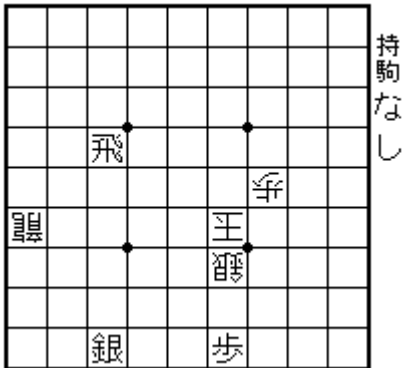
第2番

真T氏作 最悪詰4手



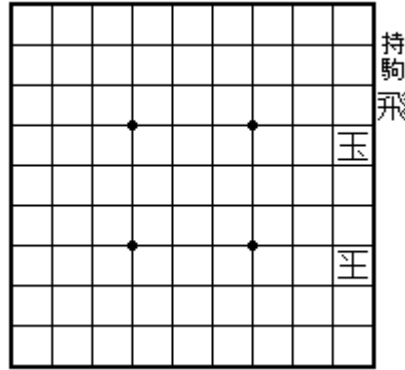
第3番

シン氏作 PWC 協力詰7手



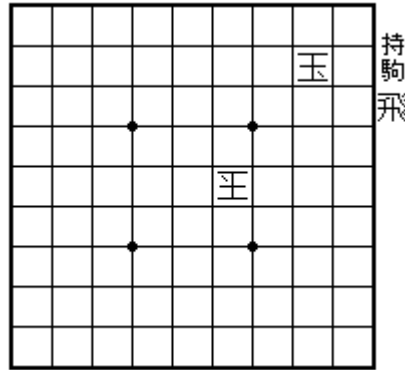
第4番

たくぼん氏作 アンチキルケ協力自玉詰12手



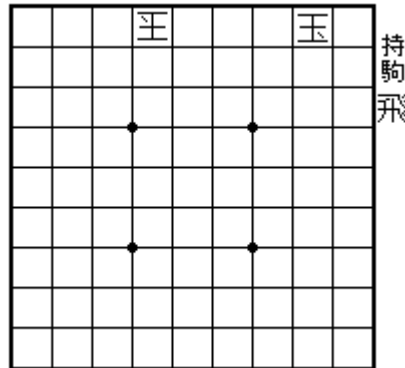
第5番

たくぼん氏作 アンチキルケ協力自玉詰12手



第6番

たくぼん氏作 アンチキルケ協力自玉詰16手



【PG・推理将棋】

第1番

竹野龍騎氏作 Proof Game 10手



第2番

橋圭伍氏作 Proof Game 11手



第3番

橋圭伍氏作 Proof Game 20手  
条件：駒打ちが1回のみ



(9/18記：余詰の為出題取り消します)

第4番 橋圭伍氏作「捨て銭!？」

日和「今日はこの11手で後手が詰まされ将棋の棋譜を並べよう！」

～鑑賞中～

日和「う～ん、単なる自爆ですよねぇ？」  
美雪「そうですね。後手が2手目で動かした駒を10手目に動かしたので最終手で先手に取られてしまいましたね」

日和「先手が7筋に駒を打った駒を何故取らなかったんですかねえ？」

美雪「それは神ならぬ後手の味噌汁ですね…」  
日和「でも、結局動いたり、取られたりした駒は双方合わせて3種類だけだったすね」

\*成駒と生駒は同種類の駒とします(例えば、飛と龍は同種の駒になります)

今月のカピタン展示室

2008年9月1日出題 詰将棋おもちゃ箱

担当：TETSU

カピタン展示室 No.22

入選4回 金少桂 協力詰37手

「15パズル」

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

持駒 飛12角5桂2

※ 使用駒が拡張されています

協力詰(ばか詰) 先手後手協力して、最短手順で後手玉を詰ます。

解答募集： 解答、短評をメール (omochabako@nifty.com) でお寄せください。

締切：2008年9月末

全解答者から抽選で2名に詰将棋の本やCD-ROMを呈賞。

1題でも解けたら是非ご解答ください。

# 詰将棋メモ

## 推理将棋第15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15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](http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html)) をごらんください。

解答、感想はメールで2008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15回解答」 でお願いします。

全解答者から抽選で1名に賞品リスト (<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/tenji/shohin.htm>) からどれでも一つご希望のものをプレゼント！

### 推理将棋第15回出題

担当 タラパパ

今月は、けいたんさん特集を組みました。作者お得意の『人名シリーズ』。初級の出題文なんて笑っちゃいますよね。担当お気に入りです。果たして難易度はこれで正しいのか、自信がありません。初級と上級は、論理的に解けるタイプで、案外易しいのではと思っていますが如何に？

#### 15-1 初級 けいたん作 横田くん 10手

後手は横に動かない飛車をどこで取ったかお考えください。

#### 15-2 中級 けいたん作 駒場くん 9手

先手後手どちらの大駒の駒頭に、何の駒を打ったのでしょうか？

#### 15-3 上級 けいたん作 橋詰くん 11手

玉が動けるのは最大でも3回。何回動いてどこで詰む？

#### 15-1 初級 けいたん作 横田くん 10手

「師匠（泣）。たった10手で詰まされてしまいました」

「初手に金はぎこちないのう」

「とどめの飛車打ちを見逃し、王手を3回かけられました」

「横田くんは飛車を横に動かさないとさっぱりじゃのう」

- ・ 10手で詰み
- ・ 初手は金の着手
- ・ とどめは飛車打ち
- ・ 先手玉に王手が3回かかった
- ・ 先手が飛車を横に動かす手はない
- ・ 王手3回が大きなヒント。論理的推理で解いてくださいね。

#### 15-2 中級 けいたん作 駒場くん 9手

「さすが駒場くん9手で詰ましたか。2手目の玉が趣向だったんだけど」

「駒を成ったのは1度だけだな」

「大駒の駒頭に大駒を打ったのが駒場くんらしいね」

- ・ 9手で詰み
- ・ 2手目は玉の着手
- ・ 駒を成ったのは1度だけ
- ・ 先手が大駒の駒頭に大駒を打った
- ・ 駒場くんだけに、あるいは『橋詰くん』よりも難しいかも？ あなたの推理力に期待。

#### 15-3 上級 けいたん作 橋詰くん 11手

「負けました。橋詰くんは強いな、11手で詰まされたか。端の着手しか指さないのにどうして？」

「うーん僕が強いというよりは...。技は不成くらいしか指してないけど」

「2手目の金がまずかったかな。それとも最後の歩突きかな」

- ・ 11手で詰み
- ・ 先手は端の着手しか指さない
- ・ 先手は不成を指す
- ・ 2手目は金の着手
- ・ 後手の最後の着手（10手目）は歩突き
- ・ 2手目の金、10手目の歩、どちらも詰むために必要な動き。詰位置を推理してください。

☆締切まで期間が短いですが解答よろしく願います。

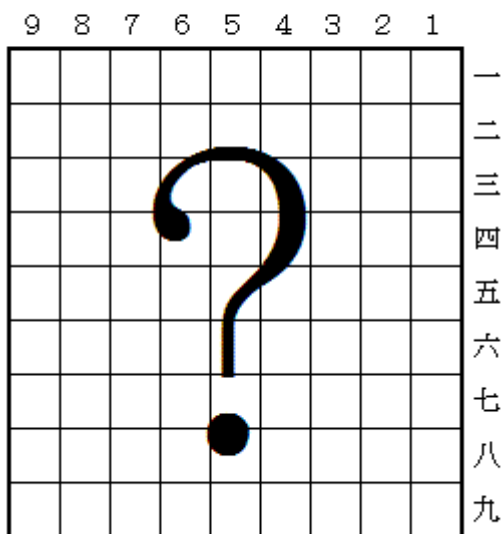
# Onsite Fairy Mate 第 139 回出題

開催日 : 2008 年 9 月 7 日 (日)  
解答締切 : 2008 年 9 月 27 日 (土)  
解答発表 : 2008 年 9 月 28 日 (日)

神無七郎作 PWC 協力千日手 84手

## (作図問題) 紛れ最多の5手の協力詰を作れ

協力詰 5手



持駒 ?

【ルール説明】

協力詰 (=ばか詰)

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

本作の解答を E-mail で管理人  
(janacek789@ybb.ne.jp) まで送ってください。

【本サイトへのメールについて】

解答や感想など、本サイトにメールを送っていただくときに、メールの件名に次の単語のうち一つ以上を入れるようにしてください。

「OFM」(小文字でも可)、「解答」、「感想」これらの単語を件名に含むメールが迷惑メール扱いされないよう設定しました。

確実にメールが届くよう、ご協力をお願いします。

## 【コメント】

今回は本サイトでは初の試みとして作図問題を出題します。いつもの無駄口は省略して、さっそく問題の説明をします。

(問題) 紛れ最多の 5 手詰の協力詰を作れ (条件)

1. 完全作であること (唯一解で持駒も余らないこと)
2. 通常の盤駒を用い、他のルールや条件を付加しないこと
3. 作意に関係ない (紛れを増やすだけの) 駒配置があっても良い

(補足) 紛れの数は  $f m$  の解析局面数で測定する。このとき  $/M$  など解析局面数に影響するオプションは付けない。

実を言うと、これは 5 月 16 日の「たくぼんの解図日記」で提示されたテーマと同じです。このときと少し違うのは作意に関係ない「不要駒」を置いても良いという条件が付加されたことです。不要駒を置かない条件では 2490928 局面まで達成されたのですが、その後不要駒を置いても良いという条件で、神無三郎さんと私で調べたところ 2950433 局面の図が見つかりました。そこで、今回の「正解」の判定基準をこの局面数に設定します。

※ 2008.9.8 配点を以下のように変更します

(正解の判定基準)  $f m$  2.66b 版での解析局面数が

1. 2950433 の場合……解答番付に 1 点加算
2. 2950433 より大きい場合……解答番付に 2 点加算
3. 最多の解の場合……解答番付に 3 点加算

最多解析局面数の図を見つけた人には、通常の「超正解」より高い点が入るようにするための変更です。

(むしろ、この基準だと 1 点を取るのが一番難しそうなので、まずは 2 点獲得を狙ってみてください。)

担当 神無七郎

# 第 1 回 WFP 作品展結果 担当 紅月花煉

## 【まずはお詫び…】

第1回から大量の余詰を出してしまいました。粗検陳謝です。次回からは検討期間を長くとりたいと思います。今回のように早詰・余詰が見つかった場合、以下の要領で対応したいと思います。

作者に指摘順が成立しているかどうか確認を行い、成立している場合には、

- A) 修正図があれば、修正図を過去に解答を頂いた方にメールで送信+たくぼん氏にブログ上で修正図を依頼する
- B) 修正が不可能な場合は、修正再出題も考慮して作意掲載の有無を尋ねる
  - α) 掲載希望の場合は、発表扱いとして、入選回数をカウントしてそのまま掲載
  - β) 非掲載希望の場合は、未発表扱いとして、入選回数をリセットして、結果稿では作意を伏せる（早詰・余詰順は掲載する）

何れの場合でも、10日以前ならば余詰・早詰があった事をA)と同様の手段で連絡するというようにしたいと思います。10日～15日の間は早急な対応がこちらの都合でとれない可能性がありますので御了承願います。対応に関して御意見宜しく願います。

## 【一言二言】

解説の方はというと、作者コメントで解説されているのでフェアリーは書くことがなかったです（泣 解説らしい解説という PG2 番位でした。今後も投稿時には、懇切丁寧なコメントをお待ちしています。

解答を送っていただいた方々には感謝します。

第2回も宜しくお願いします。

短評がある=正解者になります。

\*は段数調整用の担当氏コメントです。

## 【解答成績】

解答者数：9名

全題正解：神無七郎氏 たくぼん氏 真T氏

7題正解：香箱氏

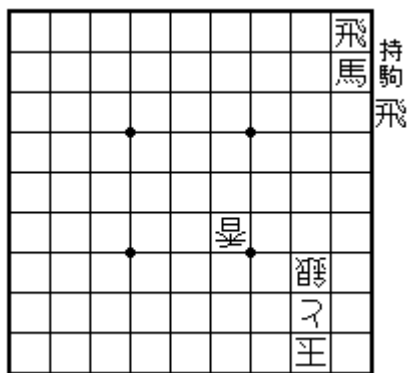
4題正解：小峰耕希氏 シン氏 竹野龍騎氏 冬眠蛙氏

1題正解：志賀直哉氏

・解答番付を制作します。こちらは年間周期でカウントします（今回は12月迄の5回分）  
他に解答に関して要望があれば連絡下さい。出来る限りでの対応をします。

## 【フェアリー作品】

### 第1番 董川ぬぬぬ氏作 協力詰5手



## 【作意】

99飛 18玉 89馬 29玉 56馬 迄5手

## 【コメント兼解説】

作品展に投稿が来なかった場合の補助作品。狙いは遠打からのバッテリー再構築。初形にある縦のバッテリーが4手後に横のバッテリーになっているのが狙い。角verと連作にしたかったんですが…

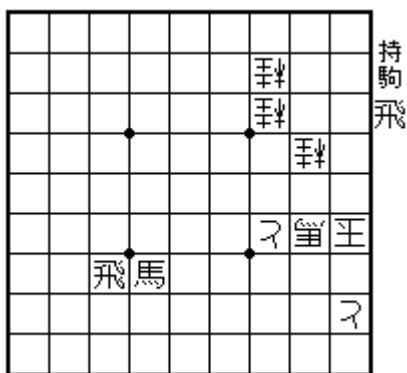
## 【参考作品】

神無七郎氏・たくぼん氏より類似作品紹介がありましたので紹介します。

トドさん/詰パラ/1995年3月/第8回妖精賞 短編部門 協力詰5手

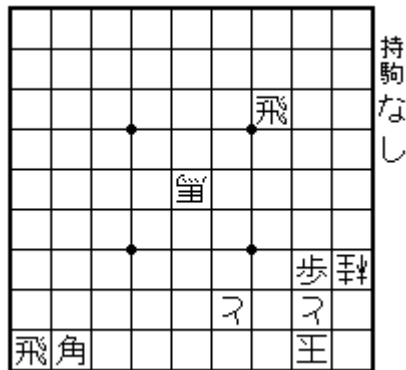
## 【作意】

11飛 27玉 12馬 16玉 34馬迄5手





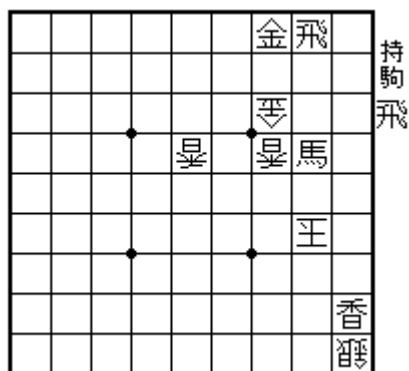
大和敏雄／詰パラ／1972年4月／協力詰5手  
 【作意】34角 38玉 89角 49玉 67角迄5手



【短評】

小峰耕希氏：

アンチキルケ作品展 #02 のもず作を思い出した。(注) 第7番もず氏作 アンチキルケ協力詰5手 (作意省略)



神無七郎氏：

ブルータス手筋は協力詰でも大人気？目新しさはないですが、大掛かりな手順の割に駒数が少ないのは良い所。

シン氏：

1 1 の飛と馬の両王手ばかり考えてかなり苦戦。まさか持駒の飛で両王手だなんて

竹野龍騎氏：

ブルータス手筋のよう。大きな動きで楽しい  
 たくぼん氏：

どこかで見たような順だと思い調べてみるとトド作がありました。盤面を広く使い使用駒も少ないぬぬぬ氏作の方が良いとは思いますが

冬眠蛙氏：

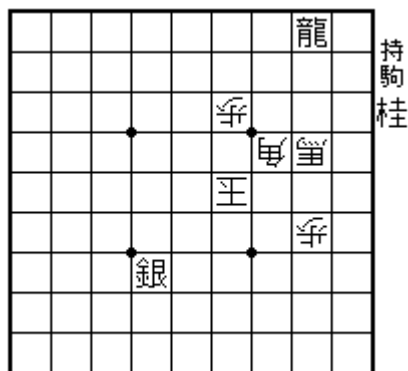
この手筋はフェアリー向きですね。楽しい！

真T氏：

最遠打と最遠移動。少ない駒数でうまくでき

ています  
 \*他、香箱氏が正解でした。

第2番  
 シン氏作 アンチキルケ協力詰6手



【作意】

31桂 56銀 同玉/51玉 63桂 41玉 32龍  
 迄6手

【作者コメント】

また、偶数手詰をつくってみました。狙いですが、やはり初手の31桂です。アンチキルケは普通51を塞ぐものです。わざわざ龍の利きを消すこの手に抵抗をもってもらったら作者としては本望です。今回も余詰消しに苦労しました。これじゃ51に行かせるのは見え見えですね。意地悪問題ですみません・・・。

【蛇足】

51を開放する→51に玉を飛ばして再封鎖という手法自体は第1回アンチキルケ作品展で発表されから数作発表されていますが、偶数手にして幅を持たしたのが作者の工夫です。アンチキルケのルールに慣れた人々には分かりやすかったですが、逆に慣れない方々には難しかったようです。

【短評】

作者：

いやらしい狙いのくせにばればれ。

神無七郎氏：

51へ利かす「番人」を交替させるため、一旦利きを止める初手。またまたシン(新)手筋ですね！

たくぼん氏：

上では余りにも詰まないの作意は意外と簡

単に分かりましたが、狙いはなかなかセンス  
があります

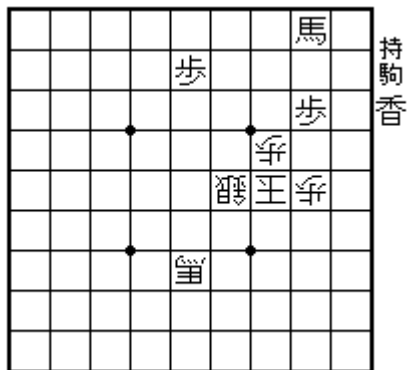
真T氏：

56銀、同玉 / 51 玉の展開は見たものの、31  
桂が見えず大苦戦。今回一番時間がかかりま  
した

\*今回の最高無解者数を記録。やはり、このル  
ールに慣れていないと難しいみたいです。

### 第3番

シン氏作 アンチキルケ協力詰7手



#### 【作意】

39香 44 玉 11 馬 39 馬 / 22 馬 同歩成 / 27 と  
35玉 24 角 迄7手

#### 【作者コメント】 = 【解説】

4手目の手順は今までにも作例があると思  
います。5手目の居食いの手筋もたくさん  
の作品で使われています。私は既成手筋  
では足りないと思い、「居食いで使われ  
た駒を最大限に使おう」と考えました。  
それが27とです。自然に成限定にでき  
ましたのは満足です。ですが、この手  
だけでは新作とはいえないのかもしれま  
せん。収束も重さが目立ちます。最初  
の検討では余詰が無数にあり、結果的  
に盤上8枚という重い初形になってしま  
いました。やはり5手→7手の壁は大  
きいようです。私は5手で作品を表現  
する実力はない人間ですので、毎回苦  
労する羽目にあってしまいます。新鮮  
さでは足りないと思いますが、それな  
りに手間暇がかかっているので、愛着  
がある作品です。よろしく願います。

#### 【担当コメント】

居食いとは本来、「2手指せる駒（獅子等）  
が駒取りを行った後に元居た位置に戻  
る着手」

の事だったと思います。よって、アンチキルケ  
での居食いは、「初形位置にいる駒が駒  
取りを行う事で元居た初形位置に戻  
る着手」だと思っるので手目が居食  
いというのは少し違う？

#### 【短評】

作者：

純粋アンチキルケで相手の駒をうごかすのは  
難しいです

小峰耕希氏：

良い意味で本ルールにおける手筋物。52歩配  
置に工夫の余地ありか

神無七郎氏：

これはさすがに一目ですが、アンチキルケ技  
が連続で出現する手順は爽快

たくぼん氏：

余詰との戦いだがもう少し序で紛れがあれば  
傑作になっていたと思う。22歩成 / 27 とが上  
手い一手

冬眠蛙氏：

2 1 馬での王手を限定するとしたらコレしか  
ない…と気付いたのはだいぶ後でした。久し  
ぶりに解くと全然勘が戻りません

真T氏：

アンチキルケの応酬が楽しいです。

竹野龍騎氏：

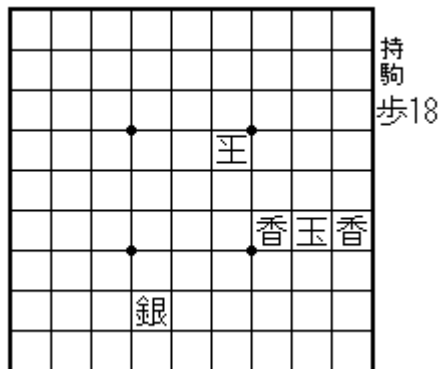
初めて解いたアンチキルケばかり詰。39馬が  
王手防ぎになり、22歩成が王手になる。両  
方に気付くまで2時間かかりました……

香箱氏：

たくぼんさんのブログでアンチキルケの復習  
をしてから臨んだけど#2には降参。#3  
は限定打39香を後で取るとは我ながらよ  
く気づいたもんだ

### 第4番

神無七郎氏作 最悪詰40手（修正図）



【作意】

35香 45 歩 53 玉 54 歩 同玉 55 歩 63 玉  
 64歩 同玉 65 歩 73 玉 74 歩 同玉 75 歩  
 83玉 84 歩 同玉 85 歩 93 玉 94 歩 同玉  
 95歩 同玉 96 歩 同玉 97 歩 85 玉 86 歩  
 75玉 76 歩 65 玉 66 歩 55 玉 56 歩 45 玉  
 46歩 34 玉 35 香 24 玉 25 香 迄 40手

【作者コメント】

歩が残ると手数を余分に稼がれるので、受方は効率よく歩を消費させるように逃げます。ただし、歩が成れる位置や金で王手が掛かる位置に逃げるとマズイので、作意のような逃げ方に限定されます。できれば、68金なしで逃げ方を限定したかったのですが、うまい方法が思いつきませんでした。

【解説】

出題図では、たくぼん氏から「78角45歩55玉56歩65玉66歩75玉76歩85玉86歩96玉97歩同玉98歩88玉78金99玉77角88歩同角98玉99歩89玉79金迄24手」という早詰を頂きました。検討不足でした。粗検陳謝です。

作意の方は、歩18枚を無駄な手数を稼げないように順番に使用していけば詰みます。消し方が軽趣向ばいので楽しめるのではないかと思います。どうだったでしょうか？

金（修正後は、銀）の配置が残念とは作者の言ですが、個人的には一枚で軌跡が限定されていて感心しました。

【短評】

たくぼん氏：

香2枚と王を見ていたら詰上りが見えました。歩を消去させるように逃げる玉がユーモラス

真T氏：

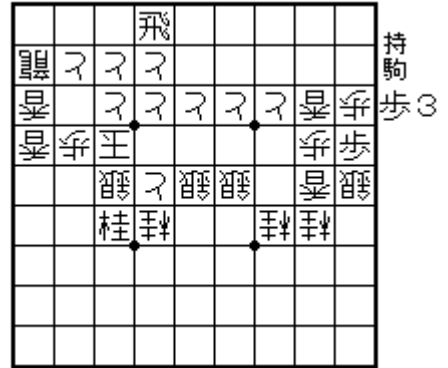
銀に触らないように・・・。歩の成れないように・・・。きれいですね

香箱氏：

解けてしまえば16香の意味づけからもこれしかない詰上がり。なのになかなか見えませんでした。初手46飛とか71角とかピンを絡めるのかと考えあぐねた

第5番

洞江元太氏作 Messigny 協力詰 75 手



【早詰】

66/76 桂 64玉 76/66 桂 54玉 66/76 桂  
 44玉 36/66 桂 34玉 35歩 同歩/84歩  
 26/36 桂 44玉 36/26 桂 54玉 66/36 桂  
 64玉 76/66 桂 74玉 66/76 桂 84玉  
 85歩 同歩/24歩 76/66 桂 83玉 84歩  
 同歩/85歩 84歩 74玉 66/76 桂 64玉  
 76/66 桂 55玉 66/76 桂 44玉 36/66 桂  
 34玉 26/36 桂 24玉 36/26 桂 14玉  
 26/36 桂 24玉 36/26 桂 34玉 35/84歩  
 同歩/13歩 26/36 桂 24玉 36/26 桂 13玉  
 11飛 12金 同飛 同玉 24桂 11玉 12金  
 迄 57手 歩余り (たくぼん氏の指摘)

【作意】

66桂/76桂 64玉 76桂/66桂 54玉  
 66桂/76桂 44玉 36桂/66桂 34玉 35歩  
 35歩/84歩 26桂/36桂 44玉 36桂/26桂  
 54玉 66桂/36桂 64玉 76桂/66桂 74玉  
 66桂/76桂 84玉 85歩 85歩/24歩  
 76桂/66桂 74玉 66桂/76桂 64玉  
 76桂/66桂 54玉 66桂/76桂 44玉  
 36桂/66桂 34玉 26桂/36桂 24玉  
 36桂/26桂 14玉 26桂/36桂 24玉  
 36桂/26桂 34玉 26桂/36桂 44玉  
 36桂/26桂 54玉 66桂/36桂 64玉  
 76桂/66桂 74玉 66桂/76桂 83玉 84歩  
 84歩/85歩 84歩 同玉 85歩 85歩/13歩  
 76桂/66桂 74玉 66桂/76桂 64玉  
 76桂/66桂 54玉 66桂/76桂 44玉  
 36桂/66桂 34玉 26桂/36桂 24玉  
 36桂/26桂 14玉 26桂/36桂 13玉  
 11飛生 24玉 14飛生 迄75手

【コメント】 = 【解説】

このルールで長編を作ってみたくと思ったので友達と協力して作りました。この詰将棋の最終的な狙いは13に玉が行けるようにすることです。玉を34に→74の歩を攻め方の歩に→玉を84に→24の歩を攻め方の歩に→14の歩を消去→13の歩を攻め方の歩に→13に玉が行く

その狙いを達成するために上図の矢印の順に追っていきます。収束がちょっと単調過ぎるかもしれませんがあまり長くすると余詰めがでてしまいそうなので（今の私の実力では）仕方ないと思っています。

桂馬のプロット部分は志賀君が教えてくれたものですが本人が合作を遠慮したのでアドバイスという形にさせていただきます。  
アドバイス 志賀友哉 花井秀隆

【担当コメント】

このルールに関してはまだまだ発展の余地はありそうです。この趣向を工夫すれば更なる長編も出来そうです。個人的には左の部分での83玉 84歩 84歩 /85歩 84歩 同玉 85歩が巧いと感じました。

【短評】

神無七郎氏：

最初 10 手目を 35/24 歩として 2 手不足に悩みました。Messigny の特性を活かした独特の趣向と収束、そしてよく練られた構成。素晴らしい作品だと思います。また、この素材はかなり発展性がありそうなので、後続作にも期待します

真T氏：

63手目84同歩がなかなか見えず苦戦。玉の3往復。楽しめました。今回一番好きな作品です

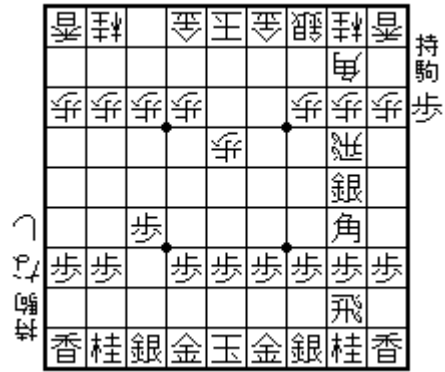
香箱氏：

受方 2 4 歩、1 3 歩を消す鍵は 8 筋の歩だった。二歩禁を絡めての邪魔駒消去は Messigny の特性を鮮やかに抽出しています

\*残念ながら早詰でしたが、次回作品が楽しみです。

【 PG ・ 推理将棋 】

第 1 番 竹野龍騎氏作 Proof Game 10手



【作意】

76歩 44 歩 同角 54 歩 71 角生 42 飛  
26角生 44 飛 25 銀 24 飛 迄 10手

【コメント】

PG での駒柱最短手数狙い。  
駒柱は「1」の初形曲詰みたいなものってことにすれば、第1回作にふさわしいかも？（笑）

【担当コメント】

という訳で解説する事は有りません（笑）  
問題図を視覚的に楽しんで頂く作品。どうだったでしょうか？

【短評】

小峰耕希氏：

飛の動きによって角引きのタイミングを限定。

神無七郎氏：

解くのは簡単でしたが、10手の駒柱で手順も限定というのは難しいんでしょうね。自分で作ったことがないので、よく分かりませんが。

たくぼん氏：

これは PG ではなくて推理将棋の方がよかった？ものすごく簡単でした

冬眠蛙氏：

PG は初めて解けました。嬉しい駒柱

真T氏：

きっちりと限定。巧いですね。

シン氏；

はじめての PG が解けました。合っているか不安・・・

\*他、香箱氏が正解

\*10手の駒柱は創作がかなり難しいと思います。私も作った事ないので分かりませんが・・・こういう視覚的に分かりやすい作品は推理将棋では出来ない分野です。今後はプロブレムで見られるような曲詰もあり得るのでしょうか？

### 第2番 橋圭伍氏作 Proof Game 13手

	皇	将	龍	王	王	龍	将	皇	
		龍				王			持駒歩
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
		歩	歩						
歩	歩	飛	歩		歩	歩	歩	歩	
	馬							馬	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	

#### 【作意】

76歩 42玉 33角生 32玉 88角成 66角  
56歩 39角生 78飛 77銀 同飛 28角生  
39銀 迄13手

#### 【コメント】

プロブレムの PG に見られる「一見不可能に見える駒進入」が元ネタです。将棋では駒打ちがあるので「打った駒に見えて実は動いた駒」というのがテーマになり得るかと思えます。

#### 【解説】

PG では、より多くの情報を持っている方の手順から限定する事が解図のポイントになります。この問題では先手になります。最初に、非確定な手数を調べます。先手が指した7手の内、飛(77飛)×2回・角(88馬)×2回・歩×2回(56歩・76歩)と計6手が確定しているので非確定な手は1手のみという事になります。これと3筋の歩は先手が取った事から「先手は33歩を角で取った」事が分かります。

28角が打たれた物だと仮定します。

先手の余分手数が1手しかない→角は22以外の位置で取られた+7手目迄に角を取らないといけない。これらを同時に満たすのは無理な事が分かります。以上から、28角が打たれた物ではない=移動した駒だという事になります。

#### 【短評】

小峰耕希氏；

銀をキャッチボールするのがポイント

神無七郎氏；

角交換して打ち直す筋だと、手数がどうしても合わない。「ボクは動いてませんよ」と、とぼけている駒は.....銀、おまえか！

たくぼん氏；

28角は打たないと考えると56歩との絡みでルートが見えました。77銀～39銀がお約束の手順。佳作

真T氏；

28角はどこから？56歩がキーポイントでした竹野龍騎氏；

28角は如何に進入したかという謎解き。苦戦しましたが、56歩を限定で突くには？と考えて、なんとか作意に辿り着きました。巧みな作図

香箱氏；

my favorite

### 第3番 橋圭伍氏作 題名「ループ」

ひより「遂に世紀の一戦、泉先輩対鏡先輩つすね。楽しみつす！」

みゆき「そうですね」

ひより「16歩、84歩で開始かあ……あつ、電話が」

～数分後～

ひより「原稿の催促つす。でも、今は将棋つと。良かった、まだ進んでなかったすね」

みゆき「15,16手目に16歩84歩と指して、先手が17手目を考えている所ですね」

ひより「ええ！！一体、何が??」

みゆき「1回だけ動いた直後の駒を取ったようでしたね」

ひより「だから、一体、何が～??」

注) 打った駒は動いた駒に含みません

- 1) 15・16手目に16歩84歩と指したら2手目指了図と同じ局面になった
- 2) 16歩・84歩で始まった
- 3) 動いた直後の駒を取ったのは1回だけ

#### 【作意】

16歩 84歩 15歩 85歩 14歩 84飛 86歩  
14飛 85歩 84歩 同歩 同飛 87歩 82飛  
16歩 84歩 迄16手

#### 【余詰】

志賀直哉氏から余詰指摘がありました。確認した所、成立しているようです。

16歩 84歩 86歩 85歩 同歩 14歩 15歩  
85飛 14歩 12歩 13歩成 82飛 87歩 13歩  
16歩 84歩 迄16手

\*志賀氏からこの問題を四コマにした物を頂きました。作者に転送しておきました。分かる人が少ないかなあと……

次回も同傾向の出題文です。完全ならば四コマで結果稿を書きたいと思いますので、こちらもお待ちしています(笑)

#### 【コメント】

非常に条件付けの自由度が高い推理将棋で作ったばか千日手です。初形→初形ではないのが特徴。手順自体は余り面白くありません。現在、mixi内も含めて、この形の作品はこれしか発表されていません。

何人かの強豪解答者の検討を潜り抜けていたので余詰は残念。修正案は思いつきません。

#### 【担当コメント】

少ない条件で手順が限定されているのが特徴と言えるでしょう。8筋の攻防が少し意外かもしれません。次作に期待といった所でしょう。このばか千日手系統は今の所、橘氏とまさ氏の作品しかないはずですが。面白いのを作るのは難しいみたいです。

#### 【短評】

神無七郎氏：

割と長い手数に大きく動く手順。あちこちに非限定が出てきそうなものですが、こんな簡単な条件で限定できるんですね。今後「大ル

ープ」や「二重ループ」もありうる！？

たくぼん氏：

84歩が合わせ歩の手筋で、元に戻る不思議な気分を味わえました

冬眠蛙氏：

10手目に気付くかどうか、ですね。笑わせてもらいました

真T氏：

飛の大きな動きが面白いです

#### 【総評】

神無七郎氏：

初めての常設展にはなかなか充実した内容でした。新人の台頭も目立ちましたし、これからが楽しみです。でも「これなら自作を無理して投稿することもなかったかも」と考えてはいけないんでしょうね。

\*水増しが1作あるので……これからも余裕があれば宜しくお願いします。

たくぼん氏：

後は、おもちゃ箱や詰パラに掲載できない難解作も期待したい(困るけど)です

\*難しい作品等の投稿があれば、作者の許可があれば解答期間を延ばす等の処置も考えています。作者・解答者両方に意見を取り入れて試行錯誤していきたいと思います。

香箱氏：

全解とはいかず、ちと無念ですが大いに楽しめました。

# JUKE BOX #01 解答発表

担当 神無太郎

2008年8月1日出題

2008年8月28日解答締切

2008年9月1日結果発表

★解答者は神無七郎さん、橘圭吾さん、たくぼんさん、北村太路さんの4人。第1番、第2番は全員正解でしたが、第3番は七郎さんのみ正解。やはり変態的過ぎたようです。

## ルール説明：

【覆面】手順が合法であるということを根拠に、駒を(部分的)に特定し、それによって目的達成を証明する。

覆面駒表記：▲：攻方の覆面駒、▽：受方の覆面駒、□：攻方が受方かも知っていない覆面駒。手順表示上の注意事項：成を記述して生駒が成ったことは主張できますが、生は記述できません。

## 神無七郎

ルール説明には「手順が合法であるということ」を根拠に」とありますが、詰将棋の場合は「攻方に王手義務があること」も根拠にして良いですよね？

★よいです。第2番、第3番では不要？

## 【問題】

### 第1番

覆面ばか詰 3手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				□				
				□				
				□				
				□				
				□				

持駒なし

- ・□が覆面駒です。初形では攻方なのか受方なのかも知っていません。
- ・□が覆面駒です。初形では攻方なのか受方なのかも知っていません。

56 □→ 23 □成 (=馬)、

55 □→ 44 □ (=玉、56 □=龍、飛、香)、

53 □→ 33 □成 (=龍) まで3手

ばか詰 3手 (覆面を剥いだ一例)

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

持駒なし

23 角成 44 玉 33 飛成 まで3手

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

持駒なし

## 神無七郎

まずは分かり易い作品。形も「1」ですし、トップバッターはこれしかないですね。攻方が受方か分からない覆面駒というのは面白い発想ですが、これ以外にもどこまで情報を隠

すかで、いろいろなバリエーションができそうです。

★是非！

実はこの作、2003年3月にフェアリーランド宛に投稿していたのですが、5年経っても載らないので引き上げてきました。

第2番、第3番だけだと変態過ぎてどうしようもなかったの。

橘圭吾

初手で56は先手の香・飛に限定されているので問題ないのでしょうか？完全覆面は良く分からない・・・

★すべての覆面を剥ぐことが目的ではなくて、詰を証明できる程度に剥けばいいので、問題ありません。

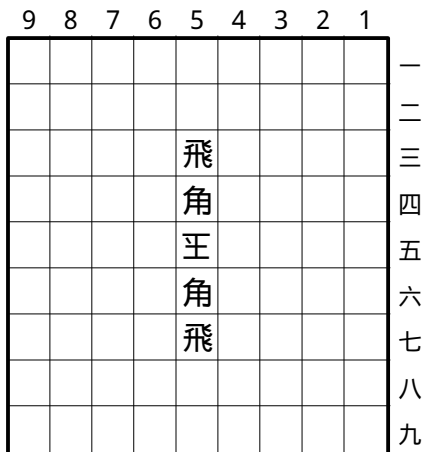
というか、そういうところ（すべてを明らかにする訳ではない）が狙いだったりします。特に54□は最後まで攻方なのか受方なのかも特定でないのは気に入ってます。

たくぼん

似たような作品が過去あったけど、覆面にしたのが工夫かな。推理将棋みたいです。

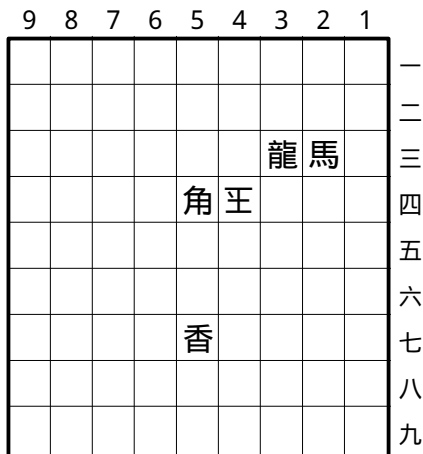
★作った後で気づいたのですが、普通のばか詰でこういうのがありました。

1972年7月 詰パラ198号 中村裕行  
ばか詰3手



持駒なし

23 角成 44 玉 33 飛成 まで3手



持駒なし

★これも綺麗な作ですね。

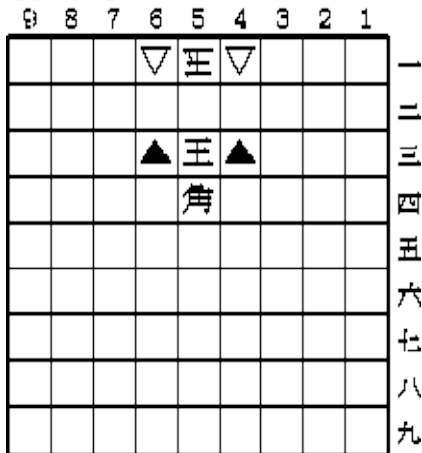
北村太路

5四が駒種はおろか、攻方玉方さえわからないのがいいですね。

★でしょ。

第2番

覆面打歩ばか詰2手



持駒 ▲

- ・▲が攻方の覆面駒、▽が受方の覆面駒です。
- ・受方の持駒には覆面駒はありません。

- ・▲が攻方の覆面駒、▽が受方の覆面駒です。
- ・受方の持駒には覆面駒はありません。

55 角 ( 41 △、 61 △、 43 ▲、 63 ▲ ≠ 馬、角、桂)、

52 ▲ (=歩) まで2手



打歩ばか詰 2手 (覆面を剥いだ一例)

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

持駒 歩

55 角 52 歩 まで 2手

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

持駒 なし

神無七郎

覆面だけに飽き足らず、法則系の打歩条件まで付加しますか。

実際は6手まで読まないで2手目が歩であることが判明しないので、手数表記がインチキっぽく見えます。ですが、この美形で角を売り切れにするという手筋を表現できたのは収穫でしょう。

橘圭吾

これも両者の覆面駒が角でない事が証明できれば良さそうという浅はかな考えによる解答。やっぱり、普通の覆面も分からない・・・

たくぼん

覆面で法則系とは面白い。詰上図でしばらく考

えました。

★2手目 52 ▲の後、同△、同▲、同△、同▲と進めると、51 玉を打歩以外で詰めていることになります。

なぜなら 51 玉を詰めないで済む唯一の駒の角は売り切れなので。

なので 52 に利きがあったとしても6手目 52 同▲とはできない。

そうすると、5手目も 53 王を打歩以外で詰めていることになるので、52 に利きがあっても5手目 52 同△とはできない。

以下、同様に手順を遡ると、結局2手目 52 ▲は同△と取れないことが判ります。

で、2手目は 51 玉を詰めていることになるので、合法ということから=歩と判明します。

北村太路

覆面の駒4つは全部、5二を取れば禁じ手。理屈の連鎖。

さわやかな作品ではない気がします。

★私的には、覆面で法則問題を綺麗に表現できたのではないかと考えています。

### 第3番

覆面打歩ばか自殺ステイルメイト 8手

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

持駒 ▲3

- ・▲が攻方の覆面駒、▽が受方の覆面駒です。
- ・受方の持駒は全て覆面駒です。
- ・打歩以外でステイルメイトにするのは禁手です。打歩以外で詰めるのも禁手とします。
- ・通常の覆面ルールでは生という手順表記はできませんが、この問題に関しては、これに加えて成という手順表記もできないことにします。

- 36 △、  
 12 ▲、  
 21 △ (=玉、 12 ▲=飛、香、歩)、  
 35 ▲→ 32 ▲ (=龍、杏)、  
 36 △→ 32 △ (=飛)、  
 22 ▲、  
 31 玉 ( 22 ▲=飛、香、歩)、  
 11 ▲ (=飛、 12 ▲≠飛、 22 ▲≠飛)、  
 21 △ (=歩) まで 9手

打歩ばか自殺スタイルメイト 9手 (覆面を剥いだ一例)

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

持駒 飛歩2

- 36 飛 12 歩 21 玉 32 香成 同飛 22 歩  
 31 玉 11 飛 21 歩 まで 9手

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

持駒 なし

### 神無七郎

35 の駒が玉でなくても良いことに気付くかどうかの問題ですね。

この作品で「ルールが自殺スタイルメイトだから盤上の攻駒のうち1枚は玉」とは限らないことが具体的に示されたわけで、なかなか貴重な(怖い)作品だと思います。

ところで、「成・生の手順表記もできない」という規則は覆面でない駒にも適用されるのでしょうか？

覆面でない駒は普通に成・生の指定ができるとすると、初手は 36 飛～ 39 飛のどれでも良さそうに見えますが…

★普通の駒は成・生表記OKのつもりです。なので、後手の持駒はすべて覆面駒ということにしてあります。

覆面駒に対して成が書けないというのは成れないという意味ではなくて、成ったとしても成とは表記しないというつもりです。

★なお、覆面駒に対して生が書けないということになっていますが、本作の初手のように打った駒は生駒なので、移動時に生と主張できてもいいような気がしています。あるいは成と書かなければ生駒のままという解釈も可能？

本作でいうと、初形で 36 ▲→ 38 ▲として、成という手順表記もできない、という条件を外すことも可能かもしれません。まあ、はっきりしなかったので新条件を導入したのですが。

### 橘圭吾

最早分らない・・・先手の駒が盤面から消えてもスタイルメイト・・・この手数だと消せませすし・・・攻方の玉が盤面にある必要がある？

### たくぼん

さっぱりわかりません。最終手歩の証明が出来ない。

★最終手に対して、攻方は同飛または同歩(香)成とするしかありませんが、いずれの手も 31 玉を詰めてしまうので禁手です。なので最終手 21 △でスタイルメイト成立。これは合法なので=歩だと判かるはず、というのが主張です。

### 神無七郎

6手目 22 ▲の代わりに 13 ▲ (=桂) は成立しないでしょうか？

★成立していますね。がっかり。  
修正は容易ですが、ゆっくり考えたいと思います。

★ 2008/09/03 追記

ゆっくり考えると書きましたが、あんまり考えるところがありませんでした。  
で、下記のように修正にしたいと思います。

### 覆面打歩ばか自殺スタイルメイト 9手

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

持駒 ▲ 2

後手持駒：残り全部△  
成生表記なし

- 36 △、
- 12 ▲、
- 21 △ (=玉、 12 ▲=飛、香、歩)、
- 35 ▲→ 32 ▲ (=龍、杏)、
- 36 △→ 32 △ (=飛)、
- 13 ▲跳 (=桂)、
- 31 玉、
- 11 ▲ (=飛、 12 ▲≠飛)、
- 21 △ (=歩) まで 9手

#### 【総評】

#### 神無七郎

思いっきり普通でない作品展にブッ飛びました。  
マイナーな覆面に、更に付加された条件や罫の数々……  
最初がコレで本当に大丈夫なんでしょうか、このコーナー。

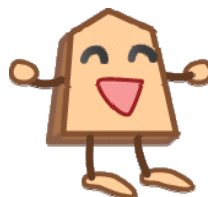
次回は誰か普通の作品展をやってください！

★私からもお願いします。

#### たくぼん

久しぶりに覆面解きましたが面白いですね。

★作るのは死ぬほど大変です。  
たとえば、第1番は1の字で詰むパターンを全部検索し、詰むパターン全部について完全覆面化可能かをいちいち手で検証しました。  
4～500パターンあったと思いますが、証拠のファイルがPCクラッシュでなくなったのが残念です。  
第2番も盤上の4枚の覆面駒の全パターンを分類して効率的に確かめたと思います。でもこの作は論理的に検証可能ですね。  
第3番はほとんど検証していません。なので余詰の可能性は全然排除できていません。



# JIGSAW BOX#3

## 結果発表

- 2008年07月19日：出題  
課題発表：初形で玉or王が5筋（協力詰）
- 2008年08月17日：解答締切
- 2008年09月07日：結果発表

☆さて、早速 JIGSAW BOX #03 の結果発表と行きましょう。

### ■ A-第1番 たくぼん (登場6回) 協力詰15手

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

持駒 桂歩4

58歩 同玉 59歩 47玉 48歩 46玉  
58桂 同龍 47歩 57玉 58歩 66玉  
67歩 56玉 57飛 まで 15手

詰上図

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

持駒 なし

作者—投稿作品手数を見ると難しそうなのが

多いので、超客寄せ作品として投稿です。象形立体曲詰だけが売りです。

吉川慎耶—分かり易い。トップバッターには最適。

隅の老人B—桂と歩での、詰め上がり図は？、先ずは、ここから考えた。謎が解けたら、まともや綺麗な純対称、感激。

竹野龍騎—「Fairy of the Forest #16-04 神無太郎作」方式では手数足りない。「OFM137 神無七郎作」方式で解けました。最終形も左右対称で綺麗。

☆殆どの解答者は比較的難無く解けたと思いますが、一応手順面に触れておくと、いくら協力詰といえど桂歩だけの現有戦力では受方玉は捕まらないので、龍を頂いて詰ましましょう、という事。

☆でもやはり一番注目を集めたのは、作者の言にもある象形立体曲詰でした。

市村道生—軽快な手順で、美しい終形。

真T—初形と詰上がりで左右対称。癒される手順でした。

橋本孝治—左右対称から左右対称へ。握り詰でこれをやったのはお見事。

☆他に橘圭吾さんが正解（コメント無し）でした。

### ■ A-第2番 神無太郎 (登場3回) 協力詰21手

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

持駒 桂歩4

12歩 同玉 13歩 同玉 25桂 12玉  
13桂成 11玉 22圭 同香 12歩 21玉  
11歩成 32玉 33歩 43玉 44歩 42玉  
43歩成 31玉 32と まで 21手

詰上図

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

持駒 なし

作者—ありがちな作ばかりですが、まあ、お祭りです。

☆↑は3作まとめたコメントなのですが、実際本局は「ありがち」な展開といえる密室掘り出し物。過去の握り詰でも（或いは普段から？）太郎さんはこの類の筋を多用しています。

真T—43玉まで行くと金作りがいいですね。

隅の老人B—創るのは難しいだろうが、解くのは楽。手が限られていて、すぐに闇雲流で解ける。でも、初めに、これが解けたから、残りも解く気になったのです。

吉川慎耶—手なりで詰むがこれは楽しい。

☆また見た目の取っ付き易さもあったようで、今回唯一、全解答者から解答ないしコメントが送られて来ました。

竹野龍騎—序が絶連なので簡単と思いきや、収束が見えず苦戦。最終形も3×4に収まった。

永澤廣知—12歩 同玉 13歩 同玉 24桂 12玉 13桂成 11玉 22成桂 同香 12歩 同玉 13歩 21玉 12歩成 32玉 33歩 31玉 22と 同玉 32歩成 12玉 13歩 11玉 12香・・・

この手順、歩の枚数が1枚足りないし、、、そもそも21手なのに25手だし、、、やっぱり分かりませんでした～(△▽△;) でも、この手順が作者として、引っかかって欲しい手順かな？っと思いました(△▽△;) どうでしょうか、流石に僕以外は、歩の枚数を錯覚する人は居ないか、、、

☆ナガサワ君、コメント送ってくれてありがと

♪ 多分「作者として引っかかって欲しい手順」ではなかったと思いますが、フェアリー初心者にとっては広い側に追い出した方が却って早く詰む、という辺りに難しさを感じるのかも。

☆また収束手順限定の立役者である「あの駒」にも言及が幾つか。

市村道生—穴狸の燻り出し作戦。34飛は引締役。

橋本孝治—収束で飛の顔を立てる。この作もうまく握り詰の駒を使いきっていると思います。

たくぼん—協力詰の王道とも言える手順です。

34が飛車である意味は理解しました。

☆握り詰なので、こういうこじんまりした展開だと、飛の置き場に困る、等という事態に陥りかねません。橋本さんの評はその点を指しているのだと思います。

☆…と書いた所で突如気付いたのですが、どうやら本局24香が無駄駒だったようです。油断しててチェック不足でした。ごめんなさい。24香を省いても「課題駒引く1枚」に収まりますが、どうしましょう？ >太郎さん

■ A—第3番 荻絵香木 (初登場) 協力詰 41手 ※受方持駒なし

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

持駒 歩2

59歩 57玉 58歩 46玉 47歩 37玉  
38歩 36玉 37歩 35玉 36歩 24玉  
26香 25歩 同香 34玉 35歩 45玉  
46歩 56玉 57歩 66玉 67歩 77玉  
78歩 86玉 88香 75玉 87桂 86玉  
75桂 76玉 77歩 65玉 66歩 64玉  
63桂成 74玉 64圭 75玉 65圭  
まで 41手

詰上図

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

持駒 なし

作者—とりあえず一作です。どこかで見たような・・・。

☆持駒制限があって、巧みに手順限定する中・長編作家と言えど勿論この人。予想通り作者予想は参加者全員正解でした。

☆でも握り詰なのに「いつも通り」をやっているのは、

橋本孝治—限られた駒種・駒数で、よくこの筋を限定にできるもの。確かな創作技術の証。

☆ですよねえ。歩を打つ場所なんかどうでも良さそうに見えるんですけど、何故か限定出来ちゃってます。

橋圭吾—左辺で無駄な手順を踏んでいる事に気付かず少し苦戦した。協力詰は苦手……

真T—きっちり限定する技術が巧みです。収束がなかなか見えず苦戦しました。

隅の老人B—一瞥、なんとか 88 成桂を取りたいな。すぐに、左辺に追うと 1 歩足りない。どこかに 1 歩落ちてない？ そこで、右辺へ目を付ける、後は得意の闇雲流。

☆↑の評にあるように、本局は桂の入手までは目的がハッキリしているので、解図ポイントは収束の発見にあったと思われます。

☆僕も最初は成桂を作った後、右辺に追う展開を考えてしまったのですが、6・7 筋をどう限定するかをセットで考えたので、割に早く作意に到達しました。

市村道生—ミニ寿限無で歩の補充。収束は、桂馬の巧い活用。

たくぼん—手順前後が出そうな手順だが、実に上手く限定させている。収束も無難にまとめてありさすがとしか言い様がない。

■ A—第 4 番 たくぼん (登場 7 回)  
取禁協力詰 33 手 ※受方持駒なし

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

持駒 なし

- 35 飛 26 玉 36 飛 25 玉 26 飛 34 玉
- 36 飛 23 玉 32 飛成 12 玉 21 龍 23 玉
- 12 龍 33 玉 13 龍 23 香 22 龍 43 玉
- 32 龍 53 玉 33 龍 43 香 42 龍 54 玉
- 53 龍 45 玉 56 龍 36 玉 47 龍 25 玉
- 27 龍 34 玉 36 龍 まで 33 手

詰上図

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

持駒 なし

作者—軽い倉庫番ものです。

☆ルール上持駒を補充する事が出来ませんので、龍 1 枚で玉を詰ます方法を考える事になります。

隅の老人B—取禁？、追っかけるより仕方がない。先ずは上辺へ押し込んでと。最後は、上手に壁を作ったな、です。

真T—移動合 2 発で逃げ道封鎖。回りくどい手

順が面白いです。

☆結局2段目の香を1路ずつ上ずらせ、36龍+34玉の形を作るのが正解。一見すると1筋に追い込むのも有力なようですが、

市村道生—13玉が第一感ですが、31桂が重くて動きません。そこで方針変更。

☆うまい方法がありません。この辺り、作者自身もなるべく紛れが増えるように工夫なさったようです。

橘圭吾—time up

☆本局答えを見てしまえば素直な手順に見えるでしょうが、不慣れなルールで意外に難儀だったという人も多い筈。かくいう僕も実は解けてなかったり(笑)

☆ところで本局の意義を力説したこんな評も。

橋本孝治—「取禁」は少ない駒数で凝ったパズルができそうなルールなのに、今まであまり作られてきませんでした。ひょっとしたら、この作は「取禁」の地位向上に寄与するかも。

☆近年定着したキルケ系の諸ルールは、将棋のルールの内の「駒取り」に関してフェアリーの光を当てたと思います。大袈裟な言い方ですが、「取禁」はいわば最も原始的な「駒取り」に関するフェアリーな訳で、その意味でも再評価する価値があるのかも知れません。

■ A—第5番 神無七郎 (登場3回)  
最悪詰49手

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

持駒なし

53桂成 55玉 54圭 66玉 67歩 65玉  
64圭 55玉 56歩 44玉 54圭 同玉  
55歩 65玉 66歩 64玉 65歩 63玉  
64歩 73玉 63歩成 83玉 73と 同玉

63香成 83玉 73杏 84玉 74杏 85玉  
84杏 86玉 85杏 76玉 77歩 65玉  
75杏 同玉 76歩 86玉 87歩 85玉  
86歩 84玉 85歩 83玉 84歩 93玉  
83歩成 まで 49手

詰上図

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

持駒なし

作者—歩のやり取りを中心にした趣向風(2回だけですが)な手順が主眼。攻方が駒を取る方を選ぶ29手目74杏も、ちょっと面白いと思います。もっとマシンな表現ができそうなネタですが、握り詰の制約はやはりキツかった…。

☆毎年七郎さんの投稿コメントは、「『中途半端』とか言われそう」(一昨年)、「苦肉の策」(昨年)という具合なのですが…。大丈夫、他の人たちの方がよっぽど”握り詰の制約”に阻まれてますから!

☆さて本局、初っ端から難解で誤無解が大量に出てしまいました。

隅の老人B—残念、降参です。7手目と31手目辺りが分からない。どうしても、49手にならない。この暑さ、ボケ、考えるのが嫌になる。解説が楽しみです。

たくぼん—詰められない変化もあるので誤解の可能性大です。それにしてもこの内容が握り詰とは作者は宇宙人でしょう。

☆いや、一応地球人の筈ですけど(笑)。

☆因みに誤解の内訳としては、4手目56玉、55成桂以下2名、9手目65成桂以下が1名と、いずれも序盤での転倒。また収束を作意と似た形にまで持ち込んでる方もいらっしゃるのですが、結局84玉(作意では28手目)に83成香や、86玉(同32手目)に87歩等の

変化に陥ってしまわれたようです。

★本局を解図する際のポイントと思われる箇所は3つ。

- 1) 7手目～13手目付近の成桂処理
  - 2) 21手目～25手目のと金→成香変換
  - 3) 25手目～39手目付近の成香処理
- 順に解説してみましょう。

1) 7手目～13手目付近の成桂処理

★いきなり成桂を作ってしまう展開なので、必然的に抵抗する側である攻方の選択肢が広がっています。一方玉方としては丁度良いタイミングで成桂を消してしまいたいのですが、攻方の持駒が歩1枚なので、下手な取り方（例えば成桂を6筋で取ってしまうとか）をすると王手が途絶えてしまいます。

★結論としては、一旦56に歩を打つ→54へ成桂を捨てる（玉方から見れば、“捨てさせる”）→55へ歩を突く——と、5筋の歩に2手かける作意順が落とし所となります。棋譜の分岐を見ればわかると思いますが、攻方が変化すると、5筋に1回歩を打ったら終わりめで、歩を突く作業が入らないので、早く詰んでしまうのです。

2) 21手目～25手目のと金→成香変換

★この意味付けは比較的単純で、69香を残したままと金で追って行くと、77歩（作意では35手目）に対して65玉とよろける手が禁手（!）。かといって77同玉や85玉では王手が続かないので不詰に陥ります。

★握り詰でもちゃんと伏線が入る辺り気が利いてますね。

3) 25手目～39手目付近の成香処理

★実はこのパーツのロジックは1)とよく似て（これが作者の言う所の「趣向風」）います。

★序盤と同じく、攻方は成香を作ったので選択肢が広く、相当抵抗出来ます。一方玉方は何とか8筋の歩を突き出させて詰みたい（?）のですが、8筋で成香を取ってしまうと王手が途絶えるし、7筋で成香を取っても、攻方の駒台が空だとやはり詰まなくなります。よって、巧く歩を取らせつつ成香を取り切らなければなりません。

★ここまで書けば、後は作意と分岐を見て頂ければ手の意味がわかると思います。95歩は何気ない配置のようできて、実は29手目83成香の変化に備えた重要な駒です。

★これらの難解性は決して作者の意図したものではないと思いますが、結果として作者以外の

正解者は唯一人。では最後に、その方に本局を総括して頂きましょう。

真T一難解。変化紛れが多く、苦しめました。

■ B-第1番 神無太郎 （登場4回）

対面協力詰 35手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
								遊	六
								王	七
手	早	早	マ	マ	マ	マ	マ	早	八
								杏	九

持駒 なし

18杏 同玉 29歩 27玉 28歩 同玉 39歩  
 37玉 38歩 同玉 49歩 47玉 48歩 同玉  
 59歩 57玉 58歩 同玉 69歩 67玉 68歩  
 同玉 79歩 77玉 78歩 同玉 89香 87玉  
 88香 同玉 99香 97玉 98香 同玉 99桂  
 まで 35手

詰上図

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

作者—ありがちな作ばかりですが、まあ、お祭りですので。



吉川慎耶—収束最短なのが好感。

たくぼん—ありがちな趣向ではありますが、幕開けには最適の1, 2番コンビです。

市村道生—楽しく遊べる対面趣向詰の名作。

隅の老人B—私には初めてのルール?、先ずは説明を読む。やってみるか、小考、趣向を発見、解けたぞ!

☆要は前に進めぬ桂の特性を利用して、" 8段目の玉 " v s " 9段目の桂 " で詰めてしまう例の筋です。趣向も詰上りも対面の基本手筋中の基本手筋なので、フェアリー初心者の方は覚えておくと良いでしょう。

橋本孝治—19成香を生香にすれば16飛が不要。さすがに「±1枚枰」で飛を除外するのは気が引けた?

真T—楽しい趣向手順。なぜ18歩なんだろうと思ったら初手28成香で早いんですね。

☆僕だったら19を生香にして16飛を省くと思います。ただ太郎さんの事だから、きっと課題駒使い切りのポリシーか何かあつての選択でしょう。(←純粋なる憶測ですw)

■ B—第2番 小峰耕希 (登場3回)  
安北打歩協力詰 35手※利二歩有効

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

持駒 なし

27玉 49玉 37玉 59玉 47玉 69玉  
57玉 79玉 67玉 89玉 77玉 98玉  
87玉 93玉 92杏 83玉 82杏 73玉  
72杏 63玉 62杏 53玉 52杏 43玉  
42杏 33玉 32杏 23玉 22杏 13玉  
12杏 14玉 26桂 15玉 27歩 まで 35手

詰上図

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

持駒 なし

☆3年程前に神無七郎さんが書いた文章ですが、OFM#099の出題時コメントには握り詰に関するうん蓄が語られています。その中の一節を紹介しますと…。

さて、今回のフェアリー版「握り詰」を作った手法は、ずばり「むかし使ったネタの使いまわし」。「このパターン飽きたよ」と言う方もいらっしゃると思いますが、どうか大目にみてください。

☆で、今回僕が「握り詰」を作った手法は、ずばり「昔のネタの使い回し」(笑)

以前OFM掲示板にこんなのを貼った事がありました。(↓)

小峰耕希 安北協力詰 33手

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

☆今年は飛とウグイスの課題駒だったので、リサイクルしてみたのですが、流石に全くの同一構成では気が引けたので、無理矢理収束を付けたような次第。

隅の老人B—安南は幾度も解いたが、安北は初めて。暇、何とかなるだろう。87王、こんな王手は、初めて見たね。

橋本孝治—手順だけなら、のんびりムードの盤面周遊。でも、配置を見るとあちらこちらに舞台裏の苦しい事情が垣間見えます。

☆うーん、やっぱりわかっちゃいますか。だいぶカモフラージュしたつもりだったんですけど。素直な収束にすると香が余りまくるわ、8段目の配置を適当にやると凶暴に余詰むわで、桂香の置き場所には相当苦勞しました。

☆そんな「舞台裏の苦しい事情」で、桂香を強引に収束へ詰め込んだのですが、元がつまらん素材なので、ちょっとした罫を仕掛けてみました。

真T—収束14玉から、13成香、15玉、14歩までと思ったら13香で逃れ。ぐるっと回って楽しめました。

☆そうなんです。 >たくぼんさん

☆考えてみると、僕が意図的に引っ掛けをやったのは創作開始以来始めてかも？

市村道生—初形で初手を知る。最終手は、指してみても詰みと判る。面白い局。

たくぼん—安北って久しぶりです。簡単でよかった。初形王手の必然性はあるのかな？

☆別に初形王手じゃなくても初手は限定出来るのですが、収束との兼ね合いでこうなっていました。ここにも苦しい台所事情の反映が…。

■ B—第3番 たくぼん (登場8回)  
安北打歩協力詰 21手

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

持駒 歩4

12成香 34玉 35歩 同玉 36歩 26玉  
27歩 15玉 16歩 14玉 13杏 24玉

23杏 34玉 33杏 同玉 37香 42玉  
33歩成 31玉 32歩 まで 21手

詰上図

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

持駒 なし

作者—一手なりに進めれば詰んでしまう。紛れはちょっとだけあるが浅い。

☆と作者は仰いますが、僕は結構苦勞して解きました。おそらく同様の過程を経たと思われるのがこの人(↓)。

真T—13桂14玉の形の最終形を考え苦戦。37香が好手でした。

☆本局最初の11手は絶対手の連続なのですが、その後が問題。(「打歩」ではない)安南詰感覚に毒されていると、14玉+13桂の形で詰ませたくならないと思いますが、それは15歩迄の「突歩詰」になってしまいます。(橋本さんの評もこの点を指しています)

☆結論としては、成香で歩香をパクってからの17手目37香(!)が好手。最後はロケット段発射(19手目33歩成)~"頭歩"(性能は"金")でフィニッシュします。

橋本孝治—「打歩」の条件で8手追加? 13手で終わったらあつけな過ぎなので、こういう手段もありでしょう。

隅の老人B—安南らしい手は37香打と最終手かな。それでも、握り詰で上手く創れますね。

☆本作品展にとって、たくぼんさんは創作・解答両面でなくてはならない存在です。この調子で次回一発での登場回数2桁到達を期待しておりますので、宜しくお願いします(笑)

■ B-第4番 神無太郎 (登場5回)  
 マドラシ協自 STM 18手  
 ※29桂は“玉”

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

持駒 飛香歩6

17桂 24玉 25歩 34玉 35歩 44玉  
 45歩 54玉 55歩 64玉 65歩 74玉  
 75歩 84玉 85香 94玉 84飛 14飛  
 まで 18手

詰上図

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

持駒 なし

☆本局も作者が言う「ありがちな作」の1つという事になるのですが。

橋圭吾—どうすれば良いかあまり見当がつかない…

隅の老人B—ルールがよく理解できない、断念。暑い、暑い。止めとこ、です。

☆いろいろなルールが組み合わせてあるので、ルール慣れしてないと解くのは厳しいですね。  
 (自分自身の体験も込めて)

☆ポイントは左端に配されている2枚香で、これを盤上から抹殺するか封じるかしない事にはスタイルメイト出来ません。しかし同時に8枚の持駒を9回の着手で使い切らねばなりませんので、これが結構難しい。

☆例えば僕は、まず玉を2段目辺りまで押し込んで→9筋に飛打ち→8筋に香合(これで84香を感電させる)→玉を3段目に移動→93飛不成と王手(これで94香が移動不能になる)→92飛と打って感電…等という筋を考えていたのですが、これでは全然持ち歩が使い切れません。

☆正解(作意)は2~7筋の5段目に歩を並べてしまい、85香~84飛の王手に14飛と打ち返す順。持ち駒の香を8筋までとっておくのが巧い構想で、例えば3手目25香と打ってしまうと、最後23香成のような合法手が残ってしまいます。歩なら24にしか利いていないので、動く事が出来ません。(24歩とするとお互いの飛の利きが遮断され、14飛が働いてしまい、これが17桂を睨んだ“王手”になっているため、禁手)

橋本孝治—一見すると全然スタイルメイトになりそうにない初形。握り詰でこんな高級な構想作を見られるとは思いませんでした。桂のロイヤル駒設定が少し苦しい気はしますが、それを補って余りある内容です。(作意解)

☆しかし、余詰がありました。即ち2手目35玉とし、以下3~8筋の6段目に歩を並べ、95飛に15飛と打ち返す順です。歩は動かせませんし、25桂と跳ねるのも15飛が働き出してアウトです。しかも途中持ち香を捨てるタイミングまで限定という見事さ…。作意解者1名、余詰解者2名、双方解者はいませんでした。

市村道生—8・9筋の香の処理に悩みました。最長の時間をかけて色々考えた割には、単純な手順。マドラシならではの、華麗な終形。傑作です。(余詰解)

真T—攻方の駒が盤上に沢山残っているのにスタイルメイト。不思議な感じです。(余詰解)

☆担当者なのに余詰探しはおろか作意への接近すら出来てないという(><) 検討不足すみませんでした。やっぱり常日頃から解答力の鍛錬しとかなないとまずいなあ。(しかもこの決意何度もしてる筈なだけ)

## 【作者予想】

吉川慎耶—A-1、4 たくぼんさん A-2 神無太郎さん A-3 荻絵香木さん A-5 神無七郎さん  
B-1、4 神無太郎さん B-2 小峰耕希さん  
B-3 たくぼんさん

たくぼん—A 1・・・たくぼん、A2・・・神無太郎、A3・・・荻絵香木、A4・・・たくぼん、A5・・・神無七郎  
B1・・・神無太郎、B2・・・小峰耕希、  
B3・・・たくぼん、B4・・・神無太郎  
これは間違えようがない。

☆担当者は先に作者名を見てしまうため、だいたいどれにしても当て易そうに思ってしまうのですが、実際今回は正解率高かったです。

橋本孝治—【Aコース】 1—神無太郎 2—たくぼん 3—荻絵香木 4—神無太郎 5—神無七郎

5だけは絶対の自信があります（当たり前）。  
【Bコース】 1—小峰耕希 2—たくぼん 3—神無太郎 4—小峰耕希  
だと思います。1と4の作者を「同じ方」と表現したのは、作者が担当者本人であることを隠すためのカムフラージュと推測しました。

真T—A-1 たくぼん A-2 神無太郎 A-3 荻絵香木 A-4 たくぼん A-5 神無七郎  
B-1 神無太郎 B-2 小峰耕希 B-3 たくぼん B-4 神無太郎

☆真Tさんは今回唯一の解答&作者予想完全正解でした。

## 総評（到着順）

橋本孝治—【Aコース】どれも手堅く作られた印象がありました。この企画も3回目なので、作家陣も対処法を覚えたのでしょうか？この中で私が一番面白く感じたのは「取禁」を活かした第4番です。

【Bコース】握り詰と変身物は相性が悪いのか、配置やルール設定に不自然な皺寄せが来ている印象がBコースにはありました。ただ、第4番は内容の面白さで、その難点を吹き飛ばしています。

【近況】19日の午後から突然のネット接続障害

に見舞われました。原因はモデムの老朽化。

JIGSAW BOX #3 のダウンロードは済んでいたのですが、Web Fairy Paradiseの方は閲覧できず…。おかげで復旧までの2日間は、こちらの解図のほうに専念できました。

☆僕も以前、OSとウイルスセキュリティの相性がまずくなり、ネットに接続できなくなった事がありました。ただでさえ常日頃のネット頼りきり体質がある上に、当時はよりによって森茂追悼作品展のプロジェクトが進行中だったので大変でした（ノ\_-。）

隅の老人B—残暑お見舞い申し上げます。解答者が少なく、寂しそうですね。そこで全題は解けません、五輪と同じで参加することに意義ありの参加です。全題を通しての感想は、握り詰にも拘わらず、作家の皆さんは、素晴らしい作品を器用に創るな、です。猛暑の中、頑張っただけなのですが、全題は解けず、残念。解けなかった最悪詰の解説を楽しみに待っています。

☆前回Bさんから「（作者予想が）全部当たったら、賞品をお願い。」って言われてたので、内心戦々恐々としてましたが、今回は作者予想不参加。助かった（笑）。

吉川慎耶—1日中考えて3問しか解けません。早めに取り掛かるべきだったと後悔しています。

☆吉川さんお久しぶりです（^o^）／握り詰企画なので易しい作品が多い…筈なのですが、前回辺りから結構凶暴なものも出て来ましたね。解答者諸氏は…というより担当者がもっと心して臨むべきでした。

橋圭吾—少し燃え尽きているので短評は基本なしで・・・。

☆燃え尽きてる時は手順なんかどうでも良いんで、一言でも短評お願いします m(\_ \_)m

たくぼん—それにしても握り詰とは思えない作品もあり、自作以外のレベルはかなり高い。恐れ入りました。

☆またまたご謙遜を。「自作」でもA4は好評

でした！

竹野龍騎一締切後・・・ですが、2作解いていましたので、解答送ります。(中略)  
貴兄のご活躍は、以前から拝見しております。  
また、ここ数年、拙作への短評、誠にありがとうございます。今後ともよろしくお願いたします。

☆鈍感なもので竹野さんの本名にやっと気が付きました (^ - ^ ) ;

### 解答成績

<正解数>

- 【9題全題正解】 橋本孝治 真T
- 【8題】 市村道生
- 【7題】 隅の老人B
- 【6題】 橘圭吾 たくぼん 小峰耕希 (※)
- 【3題】 吉川慎耶
- 【2題】 竹野龍騎 (※)
- 【0題】 永澤廣知

※は参考記録

<作者予想>

- 【9題完全的中】 吉川慎耶 真T たくぼん
- 【2題】 橋本孝治

<通算正解数>

- 【22題全題正解】 橋本孝治
- 【20題】 隅の老人B
- 【15題】 真T
- 【13題】 市村道生
- 【12題】 たくぼん
- 【10題】 もず
- 【6題】 伊達悠 若林 橘圭吾
- 【4題】 小峰耕希
- 【3題】 吉川慎耶
- 【0題】 永澤廣知

詳しいデータはこちら (PDFファイル)

[http://fourth-of-may.cocolog-nifty.com/blog/files/jb3\\_kaito1ran.pdf](http://fourth-of-may.cocolog-nifty.com/blog/files/jb3_kaito1ran.pdf) をご覧ください。

### あとがき

9月7日までに結果発表終了が目標とっておきながら、結局1週間も遅れてしまいました。ごめんなさい。僕のお粗末ぶりとは裏腹に、作品のレベルは(特に初回と比べると)かなり向上して来ていますので、その流れを担当者が潰す、なんて事にならないように頑張ります。

## 竹野龍騎

竹野龍騎について語り合いましょ



宇宙戦艦ヤマト！  
ガッチャマン！  
ドーナツ！



えー



もういいです

ハモちゃん  
の  
いじわる...



<http://crocro.com/>

(注) ご本人さんには無関係です (笑)

# Onsite Fairy Mate 第137回出題解答

開催日 : 2008年8月10日(日)  
 解答締切 : 2008年8月30日(土)  
 解答発表 : 2008年8月31日(日)

神無七郎作 PWC 協力千日手 84手

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

持駒 なし

## 【ルール説明】

### 協力千日手 (=ばか千日手)

先後協力して最短手数で初形の局面に戻す。

### PWC

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。ただし二歩や行き所のない駒は復元せず、取った方の持ち駒となる。

## 【手順】

22と 同歩 /21と 11と /21 飛 13玉  
 12と 23玉 13と 32玉 22と /13歩  
 33玉 32と 23玉 33と 12玉 23と  
 同玉 /12と 13と /12歩 32玉 23と  
 同飛 /21と 31と /21金 22玉 32と  
 11玉 21と /32金 同飛 /23と 22と  
 同玉 /11と 12と /11歩 23玉 22と  
 同金 /32と 33と 12玉 22と /33金  
 13玉 12と 23玉 13と 32玉 23と  
 同飛 /21と 31と 22玉 21と  
 12玉 11と /21歩 22玉 12と 31玉  
 21と /12歩 同飛 /23と 22と 同玉 /31と  
 32と 11玉 22と 同玉 /11と  
 21と /11飛 23玉 22と 13玉

12と /22歩 23玉 13と 32玉  
 23と 21玉 12と 同玉 /21と  
 22と /21歩 13玉 12と 23玉  
 13と 32玉 23と 31玉 32と 同金 /33と  
 22と 同玉 /31と 32と /31金 12玉  
 まで 84手

## 【解説】

協力千日手の解法の基本は、頭と後ろの両方から手順を読んで、両者を繋ぐ手順を考えることです。

本作の場合は、逆算で考えると後半10手くらいがほぼ限定され、金を33に置いた形を作らねばならないことがわかります。その後、今度は正算で金を33に運ぶ順を考え、その過程で乱れてしまった飛と歩の配置を元に戻す手順を考えることとなります。

このように、構成自体は単純ですが、手数オーバーを避けるためには結構効率的な手順が必要なので、地道に最短手順を探す作業が必要です。

ちなみに、34歩は二歩禁を利用して早詰を避けるための配置ですが、42玉は壁の意味だけで、逆王手防止とは異なります。本当はこの配置を避けて、2段目に飛が来る紛れを残しておくべきだったかもしれません。

【正解者及びコメント】 (正解3名:到着順)

### 瘋癲老人さん

方針としては金を33に持ってくる、飛車は一段目と三段目を往復させるのが効率的かなということであとは適当です。難易度はそれほど高くないのかもしれませんが、お客さんが集まるといいますが。

☆ 瘋癲老人さん解答は13日に到着。合駒が出てこないのので、第124回の出題よりは易しいかと思っていたのですが、その後なかなか解答は増えませんでした。

そして、隅の老人Bさんとたくぼんさんの解答が到着したのは30日。きっとこれは、今年の夏の猛暑と、北京オリンピックの影響に違いありません!

### 隅の老人Bさん

# 詰将棋メモ

## 推理将棋第 14 回出題解答

と1枚で追っかけるので、応手は意外と少ないが、80手は、この暑いのに辛い根気仕事です。盤の傍らに印刷した図面を置いて、駒を動かす。とんぼつり、今日は何処まで、行ったやら。解けたと思ったら、出だしの手順は忘れてる。答案書きで、また一苦勞。汗が滴る、暑い暑い。ふと思う、このような問題を、ヒラメキで解ける人はいるのだろうか？

☆ ひらめきで解ける人はいないでしょうね。基本的方針は瘋癲老人さんの仰るように金を33に据え、飛はなるべく大きく動かして手数を稼ぐよう留意し、後は地道に無駄をなくしていくのが、この作品の唯一の解法だと思います。この種の問題は解くのが面倒な反面、一定以上の労力をつぎ込めば必ず解答に到達することができるので、頭脳の持久力アップのための問題として活用して欲しかったところですが……

### たくぼんさん

堂々巡りになりそうなところで実に上手く飛を利用する順が素晴らしい。また21まで戻った歩をまた12へ戻す順が心理的にやりにくい。それにしてもこの狭い空間でかつ交換するPWCルールで元に戻すのに84手もかかるとは驚きですね。まあほとんど風潰しのような解法なのでいつかは解けると思って解図していますが、ここ何作かの大作で感覚は掴めて来たような気はします。

☆ 合駒がない場合、3×3での入れ替えパターンというのは結構限られてくると思います。ですから、だんだん解くのも楽になってくるはずですが。本当はそれに応じて作る方も高度な応用を考えないといけないのですが、今のところは、手順を限定にするだけで精一杯という感じですね。もう少し3×3の入れ替えを研究して、腕もそれなりに上がったなら、パターンの応用にも挑戦したいと思います。

☆ 猛暑が収まったと思ったら、今度は大雨。例年とは異なる天候にどまどわされることの多い昨今ですが、詰将棋は天候と違いマンネリではない方が良いでしょう。というわけで、次回はいつともとは違う方式の出題を行いたいと思います。

推理将棋第 14 回出題 担当 タラパパ

出題日 : 2008 年 8 月 6 日  
解答締切 : 2008 年 8 月 20 日

### 14-1 初級 まさ作 外から順番 9手

「この前たった9手で詰まして勝ったよ。」  
「それはすごい。どんな将棋だったの？」  
「僕は普通に初手76歩と突いたんだけど、相手の着手は9筋・8筋・7筋・6筋と外側の筋から順番に指してきたよ。」

- ・ 9手で詰め
- ・ 初手は76歩
- ・ 後手は9筋・8筋・7筋・6筋の順に着手した。

出題のこぼ (担当 タラパパ)  
8手問題より易しく解ける9手

▲7六歩、▽9二飛、▲4四角、▽8二銀、▲5三角不成、▽7一金、▲同角不成、▽6一玉、▲6二金 まで9手で詰め

14-1 詰上図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	角	王		雫	龍	科	皇	
二	龍	龍		金				馬		
三	歩	歩	歩	歩		歩	歩	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 歩

先手は角を使うよりないけれど、迂闊に 33

や 73 から侵入を図ると王手がかかってしまい、それを防ぐ手を指していない後手の条件から、このルートは消すことができる。

93 からのルートも、4 手目を指し終えて、84 か 82 に後手の駒がいる条件下では、7 手目に飛車か銀を手にして 82 馬と迫るのが精一杯で、残る一手で詰めるにはほど遠い。

残された唯一の侵入路は 53 だ。それに要する手数が先手の指し手で 3 手。

残る 2 手で先手は強い駒を取って（7 手目）打つ（9 手目）よりない。

7 手目に駒が取れるのは 31 と 71 の 2ヶ所だけなので、取れる駒も金か銀に限られる。以上の推理から、後手 61 玉、先手 71 角、62 金が唯一の詰み形との結論に至る。

こうした論理的なアプローチをするまでもなく、9 筋・8 筋の順に指して意味のありそうな着手って、そもそも 92 飛、82 銀しかありませんけれどね。

解答者に優しい良問でした。

**作者（まささん）** 「2 手目（9 筋）、4 手目（8 筋）の理由付けを考えれば比較的解き易い問題だと思います。初手 76 歩に限定しないと 96 歩～ 97 角が成立します。」

■今後もこうした解き易い良問の提供をお願いします。

**はらたつと** 「9 筋から歩をついては詰め形にはならないだろうなあと想像すると 9 二飛、8 二銀は必須。角の侵入ルートは 3 三ではダメなので 5 三から入って金とれば .... あっ詰んじゃった！という感じです。」

■直感的に 2 手目 94 歩や 92 香は無意味ですものね。

**リーグ戦ファン** 「問題も覚えやすいし、論理的に解ける好問だと思います。この問題、手順が条件付けで指定されてるくせに、詰め上がり図を見ると手順が限定されている、珍しい形ですね。」

■同じ詰上がりを実現するなら、銀を立つ筋で 8 手でできるのですが、趣向を交えて論理的に

解けるよう工夫されたのですね。

**隅の老人 B** 「手が限られていて、楽。でも、2 度の角生は好手です。初級？、どうして、結構に悩みました。」

■生でないと 61 玉と近づいて貰えないので連続不成。明快な不成の意味づけでした。

**吉川慎耶** 「この条件で生限定にしているのは素晴らしい。」

■問題文で何も触れずに、成・不成が限定する感触っていいですね。

**高坂研** 「紛れが殆どない、理想的な啓蒙作。ところで、初手 76 歩としないとどんな余詰筋があるのかな？」

■96 歩がありました。この余詰筋って単純なんですけど、作る時に見落としがちなんですよね。私なんか幾度も(^\_^;

**ぷら** 「9 筋 8 筋の限定を考えたらすぐ解けました。易しい作品万歳！」

■易しい作品を募集していますので、ぷらさんもぜひ提供してください。

**柘彰介** 「後手玉が詰むように土台作りをしていく手順が面白い。手が限られるので軽く解ける良作。」

■詰むように詰むように。推理将棋は玉側の手によく好手があります。

**S.Kimura** 「初手 76 歩という条件から、初手 96 歩だと変化手順になるのではと思いました。そして、97 角→ 53 角のラインから、44 角→ 53 角にたどり着きました。」

■なあるほど、76 歩の条件から 53 角ラインを見破りましたか。鋭い推理でした。

**花井秀隆** 「ヒントに従い、意味のある手を指していったら一発でした。」

■まささんはレパトリーが広い人ですから、



いつもこうとは限りませんよ。こんな条件で  
92 飛から 82 飛と戻るようなこともやりかね  
ませんし（笑）

ミニベロ 「覚えやすい条件、やる気になる条  
件。初級作品のつぼを知ってますね。」

■やる気を起こしてくれる作品は、詰将棋でい  
う好形作に当たるでしょうか。趣向的で魅力の  
ある条件が素敵でした。

橘圭伍 「簡単明瞭な条件にして良問」

■まさに然り（洒落ではありません）。こうし  
た作品がたくさんあると担当としては嬉しいの  
ですが。

Norman 「確かに簡単でした。「初手 76  
歩」条件から、初手 96 歩で余詰む角の使い方  
を考えたら、すぐに解けました。」

■S.Kimura さんと同じアプローチですね。角  
を侵入するしか手のないことを読むと最短の解  
法かも。

けいたん 「この手順はなかなかいい発想と思  
う」

■9筋・8筋・7筋・6筋の順に指した条件設  
定により、手順も更に輝くのですね。

はてるま 「これはうまい。成生の条件が不要  
なものいい。初心者にもやさしく解けそうで  
すし、良い作品ですね。」

■成生の条件って、作る側からは苦々しさも残  
って、できる限り付けたくないですよ。

たくぼん 「とっても考えやすくてトップバッ  
ターには最適でした。」

■トップバッターはこうでないと。

魚熊 「後手の手で端から順として意味がある  
のは、92 飛、82 銀は確定で、7筋の金、6  
筋の王も確定的。しかし動かさない方の駒を取  
ろうとして、手数が足らずに苦戦。動かした駒  
を取ることに気づいて解決しました。」

■後手の動かした駒が決まれば解決したも同然  
なのですが、思い込みが邪魔をして苦勞するつ  
て、自分でもかなり経験があります。

正解：17名

魚熊さん S.Kimura さん 吉川慎耶さん  
高坂研さん 隅の老人Bさん たくぼんさん  
橘圭伍さん 躑躅さん 中村雅哉さん  
Norman さん はてるまさん 花井秀隆さん  
はらたつとさん ぷらさん 枡彰介さん  
ミニベロさん リーグ戦ファンさん

#### 14・2 中級 ミニベロ作 玉に取られる駒はない 8手

「8手で詰まされちゃった」  
「才能ないね。見ててイライラしちゃった」  
「相手の駒を玉で取れるチャンスはなかった  
ね」  
「そんなこと言ってるから大駒の空成りで詰ま  
されちゃうんだよ」

- ・ 8手で詰み
- ・ 玉で敵駒を取れるチャンスはなかった
- ・ とどめは大駒の空成り

さて、どんな将棋だったのでしょ？ 推理し  
てくださいね。

出題のことば（担当 タラパパ）  
他の駒でなら取ることができたのかも

▲7六歩、▽3四歩、▲6六角、▽同角、  
▲5六歩、▽4八角打、▲5八玉、▽5七角行  
成 まで8手で詰み

14-2 詰上図

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

持駒なし

3手目の66角が後手の角を好位置に誘うと共に、好便に武器（角）を手渡す推理将棋ならではの妙手。ここさえ乗り切ればもう、57角行成までの詰上がりが見えぬのではないのでしょうか。

あとは条件に合わせて、手順を構築するだけ。

詰み形を作るだけならば、ここからの手順には多くの枝ができます。例えば先手が56歩の一手をパスしても作意手順で詰み。48角打は68角でもよく、56歩の前に58玉でもよい訳です。

平凡な条件設定では、この手順を限定させるだけで3～4種類の条件を使わなければならないところですが、解答者が口を揃えて絶賛したのが「玉で敵駒を取れるチャンスはなかった」という絶妙の条件設定。

56歩と角筋を開けて48角をヒモ付きにしてやることで、他の駒では取れても先手玉では取れないように縛りをかけ、手順前後も角打ちの非限定も含めて、たった二つの条件で解決してしまった。さすがにこの道のパイオニアだけあって、一石二鳥の技の冴えでした。

作者（ミニベロさん） 「”玉に駒取りのチャンスはない”という条件で、手順を限定しました。「とどめは大駒の空成り」という条件で、三つほど危険な順を消しています。」

■三つほどあるという危険な筋。これを探してみるのも一興かと。

まさ 「収束形を知らないとけっこう悩みそう。」

■序の3手は手筋化した感もありますが、これを自力で探すとなると簡単ではないでしょう。

はらたつ 「空成りで詰みそうなのは角より飛車かなあと思ってますが3筋から入ると最後銀をとらなければならない。。。行き詰まりです。」

■飛車を取るにはどうしても3手要するので、詰方が4手しか使えない8手詰では「打って成る」が実現できないのです。

リーグ戦ファン 「これも、2手目に何か取る以外にはありえないので、かなり論理的に解けます。48角から成る筋と、作意解の手順前後を「玉に取られる駒」という条件付けでいっぺんに消している巧みさは、流石すぎます。」

■本局を短く解説すると、この短評だけで済んでしまいます。

隅の老人B 「解けたような気もするが、自信はない。48角は紐付き、これで取れない、大丈夫？」

■もちろん大丈夫です。推理将棋は解いた手順に条件を突き合わせて、「そのように解釈するのに余程の無理がない限り」正解ですから自信を持ってください。もしもそれが作意でなければ、余詰ということになります。詰将棋と違って、解答者が正誤判定までできるのが推理将棋。

高坂研 「”玉で敵駒を取れなかった”というのが、巧妙な条件設定。」

■条件設定の新手かもしれません。たとえ手順が平凡でも（本局のことではありませんよ）、条件設定によっては好局になりうるのですね。

枡彰介 「条件から「取った角をつなげて王手し、空成りまで」とすれば玉以外の駒では取れ

たことになる、と気づいたものの、66 で取らせる順が最初は見えませんでした。」

■ 66 で取らせるような順に気づいた時が、もっとも喜びを実感できる瞬間ですね。

**S.Kimura** 「初手と3手目がどのように限定されているのかを考え、76歩→66角にたどり着きました。空成りの条件がどこに効いてくるのかが分かりませんでした。」

■空成りの条件を外すと、例えば76歩、34歩、68玉、88角成、58飛、95角、77桂、同角成

といった順があります。玉の利きの範囲に敵駒が来ないのだから、玉で敵駒を取るもへったくれもないもんだ、といった作者からのクレームは効きません(笑)。問題文に「ヒモ付きの駒なので、玉で取れなかった」と書かれている訳ではありませんから、たとえ「玉で取るうとしたけど取れなかった」とあったとしても、解答者が”先手は玉で駒を取るのが趣味なんだ”と解釈したなら、条件不一致とは言えません。最終手39飛成までの単騎詰、いわゆる「はてるま手筋」も成り立ちます。好手順なので考えてみてください。

**花井秀隆** 「空成りに苦労させられました。3手目がなかなか見えなかったです。」

■3手目がすぐ見えるようだと、すでにベテランの域です。推理将棋歴が一年になる私も、結構悩んで解いたのですから(汗)

**橘圭伍** 「紐が付いていても駄目だと思い悩んだ…」

■解けたにも関わらず悩んでしまうこともありましたが(^^;

**Norman** 「2枚角連携詰を考えたら解けました。余詰消しですが、巧い条件。」

■2条件を要するようなモノが1条件でできると、作家は醍醐味といったものを味わえるんですね。

**けいたん** 「推理将棋は条件次第。どう指して

も一局？」

■条件次第で色褪せた手順が生まれ変わる。先月の13-1「橘圭吾作 強欲 7手」なんか、その最たるものでした。

**はてるま** 「確かに他の駒なら取ることができたのに……。面白い条件設定だと思いました。アイディア一本！」

■お面〜っ！一本！それまで

**たくぼん** 「よく考えれば普通の筋なのに、実に巧みな条件提示ですね。」

■そうなんです。よく見れば、手順自体は基本手筋と言ってよい順なのです。

**魚熊** 「そりゃーいらいらしますわな。いくら王で取れなくても飛金銀歩ではとれたんだから。」

■実戦で本当にこんな手を指したら、いらいらを通り過ぎてきっと自分の拳骨で頭を殴って自殺したくなるでしょう。

正解：14名

魚熊さん S.Kimuraさん 高坂研さん  
隅の老人Bさん たくぼんさん 橘圭伍さん  
躑躅さん 中村雅哉さん Normanさん  
はてるまさん 花井秀隆さん 柁彰介さん  
ミニベロさん リーグ戦ファンさん

14-3 上級 花井秀隆作

玉頭の角 10手

「さっきの隣の将棋は角が目立っていたね」  
「誰だってそう思うよ。なんてったって玉頭の角っていう手が3回も飛び出したんだからね」  
「でも、10手で終わるなんて意外だったな」  
「初手の玉移動があんまりよくなかったかもしれないね」

- ・ 10手で詰み
- ・ 初手は玉の着手

- ・ 玉頭の角という手が3回

玉頭に角が「打つ」「動く」着手が3回。指し終えて玉の頭に馬がいる着手（59玉に58角成など）は「玉頭の角」とはしません。

玉頭の角が3回も指せるって、どう解決しましょう？ 推理してくださいね。

出題のことば（担当 タラパパ）

初登場とは思えない、まささんばりの条件設定！

▲6八玉、▽4二玉、▲7六歩、▽3二玉、▲3三角不成、▽同角、▲7八玉、▽7七角打、▲6八銀、▽8八角成 まで10手で詰み

14-3 詰上図

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

持駒 歩

はらたっつ 「9手目までに角3回頭はクリアしても10手目詰み形にさっぱりなりません。」

■詰ませる必要がなければ、条件をクリアできるのですが。

枘彰介 「ギリギリまで考えましたが、分かりませんでした。」

■出題条件を疑いませんでした？（笑）

はてるま 「時間切れ。参りました。これ最終図詰んでるんだよね？」

■たしかに最終図で詰むのですが。玉頭の角3回なんて不可能ですよ。

魚熊 「どうやったらできるのやら・・・」

■お察しします。実は素直にかかっては、手のつけようがないのですから。

先手玉の頭に生角の着手を3回するにはどうすればよいのか？

普通に浮かぶのは、76歩、34歩から角を交換して58角と打つような筋ですが、初手は玉の手ですから玉頭に空きがありません。精一杯頑張って、こんな筋でしょうか。68玉、34歩、78玉、77角不成、・・・4手で条件1つクリアできて順調そうです。更に同角と取れたら2つ目の条件もクリアできますが、先手玉を詰ませるためにはさすがに無謀。以下、59金右、同角不成、77角（2つ目）、同角不成（3つ目）、68銀、88金まで？ 惜しい！ 77角がブラでなければこれで詰むのですが、77玉と角を取られて失敗です。

こんな手順を繰り返していたとすれば、その要因はある思い込みにあります。

玉頭の角といえば、どうしても詰まされる先手玉の頭に後手角と考えがち。しかし問題文では、どちらの玉、どちらの角と謳っている訳でもありません。後手玉の頭に先手の角や後手の角でも構わないし、先手玉の頭に先手の角でも「玉頭の角」に違いないわけです。

このように問題文から感覚的にイメージする思い込みを操り、誤誘導する手法をミスディレクションと呼びます。推理将棋に初めてそんな手法を持ち込んだのは、14-1の作者まささん。推理将棋には「言葉遊び」といった分野もあるのですね。

この作品では後手の玉頭に角の着手を思いつくことで、はじめて進展が望めます。先ほどの68玉以下の手順を、後手玉に適用してみるとたちどころに解決します。そのメリットは33角不成に同角と、駒を補充しながら条件が稼げること。

玉頭の角。 77 角の打ち場所や成・不成まで一発限定する名条件でした。

**作者（花井秀隆さん）** 「思いつきで作った作品が採用されるとは考えておらず、正直驚いています。狙いは、6 手目の 33 同角も玉頭の角だというのですが、はっきりいってミスディレクションの二番煎じという感じです。」

■拙作 " ミスディレクション " をきっかけに発想された作品だとか。こういうのって嬉しいですね。二番煎じといった感はまったくありません。ミスディレクション・テーマというよりも、個人的にはまささんばりの不可能テーマ（そんな言葉があるのかどうか？）の感が強いと思いました。

**高坂研** 「例によって、先手玉に 3 回角が乗るところから考え始めました。これまでも何度か引っかかっているのに、バカだねえ…。」

■そうした解答者が作家から一番好かれます（^^）

**たくぼん** 「 " ミスディレクション " で勉強したので今回は大丈夫！」

■ふふふ。今度は深く嵌まらずに解けたでしょうか？

**まさ** 「3 回とも先手の玉頭と思い込むと迷路に嵌まる。短手数・シンプルな条件・意外性のある作意と三拍子揃った佳作。」

■元祖まささんも手放しに絶賛！

**隅の老人 B** 「先手の玉頭だけに角を乗せようと考えて、大苦戦。解ければ、「なあーんだ」、これが嬉しい。」

■普通の詰将棋でも、解けて「なあーんだ」は最高の喜びを味合わせてくれますものね。

**躑躅** 「77 の地点で玉頭の角を先手後手合わせて 3 回指そうとして嵌りましたが、これだと「初手は玉」の条件が必要ない事に気づいたらすぐ解けました。」

■これまた鋭いアプローチでした。その通りですものね。

**橘圭伍** 「玉頭での展開が見えているので非常に易しい」

■橘さんはこうした「一見不可能な条件」に非常にお強い。私なんか後手の玉頭をはじめから考えていながら、解けるまで相当に時間がかかりました。

**リーグ戦ファン** 「不可能感が非常に高い条件付け、すばらしいと思います。▲ 78 玉▽ 77 角の筋がまず思い浮かぶのですが、それだったら「初手は玉」の条件が要らないはず、と卑怯な分析をしたら、後手 32 玉にすぐ思い当たりました。」

■その分析は決して卑怯ではなく、ひとつの技だと思いますよ（笑）

**ミニベロ** 「作者の意図だろうか？ 「初手は玉の着手」という条件が、2、4 手目の後手玉の移動を完全にカモフラージュしている。いきなりこれほどの完成作を出してくるとは、恐るべき新人！」

■そうなんですよね。初手に先手玉を動かす条件が、先手玉に注目させる効果まで出している。非常に少ない条件で、どこを推敲する余地もない完成作でした。

**Norman** 「後手玉が 32 へ行って 2 回稼ぐとは！ 素晴らしい条件の佳作と思います。」

■恐るべし。推理将棋のパイオニアというべき方々から、絶賛の嵐が寄せられました。

**けいたん** 「感覚的に新しい良問と思う」

■今までにない新鮮な条件でした。また双方の玉が動く手順自体も少ないと思います。

正解：9 名

高坂研さん 隅の老人 B さん たくぼんさん  
橘圭伍さん 躑躅さん 中村雅哉さん  
花井秀隆さん ミニベロさん  
リーグ戦ファンさん

## 総評など

**高坂研** 「タラパパさんの担当とあれば何はともあれ馳せ参じなければ、と思って解きました。強豪には物足りないかもしれませんが、私にはこれくらいの難易度がちょうど良いですね。では、今後とも宜しくお願いします。(パラへの解答・投稿もまたお願いしますね)」

■持つべきは友。高坂さんは推理将棋に引っ張り込んでくださった張本人です。今後もその責任を取ってください(笑)。私事でごたごたしたせいもあって、皆勤だったパラへの解答を忘れてしまったのは大反省(汗)

**まさ** 「手数・難度ともに丁度良いと思いました。新担当、期待しています！」

■さて、どうなりますやら。今後ともご支援とご協力(作品で)をお願いします。

**リーグ戦ファン** 「おもちゃ箱の問題って、良問良手筋であることを疑わずにすむ(芋筋を考えなくてすむ)ので、実に解き易いです。3作合計で一時間かかってません。」

■ありがとうございます。毎号このくらいの難易度がキープできるとよいのですが、それにしても解くのが早すぎ!

**ぷら** 「易しいのだけ挑戦しました。」

■解く気のおきる作品を解く。それが基本ですから充分です。

**柘彰介** 「条件は最大のヒントと実感しました。今回の問2は条件に問題を解く重要なヒントが隠されていました。」

■会話分には箇条書きに現れない言葉のニュアンスがありますので、それも読み取ってくださるとヒントが増えるかもしれません。

**S.Kimura** 「推理将棋第14回の解答を送ります。初級と中級は解くことが出来ましたが、上級はお手上げです。」

■今回の上級は、先入観から抜けられないと永

久にお手上げタイプでしたので。

**隅の老人B** 「8月6日の朝、用心のために、カーテル検査とやらで、1泊二日の入院。たぶん、病室ではする事が無い。そこで推理将棋3題を印刷、持参です。10手以下の問題、これなら暗算で解けるだろう。検査後、クーラー快適のベットで出題文を読んで、考える。1と2は夕食前に解けましたが、3は上級、さすがに、これはダメ。帰宅後も、毎晩、寝床で、睡眠剤の代わりに3を考えた。16日、発想の転換、ヒラメキあり。むっくり起きて、将棋盤に駒。正解らしいぞ、嬉しかったね。考慮時間は延べ10日、時間は?これは分からない。今では、こんな喜びは、普通の詰将棋じゃ、なかなか味わえませんか。」

■普通の詰将棋はすぐに解いてしまう解答強豪ですから。発想の転換で解けた時、喜びも一入だったことでしょう。

**隅の老人B** 「退院時に担当医が曰く、「来年も検査に来た方が良いでしょう」万歳!、来年も生きているよ。また、「おもちゃ箱」の問題を持ってこよう。」

■ぜひそうしてください。ん?そうなると来年の今頃は難問を用意しないといけませんか?

推理将棋第14回出題全解答者: 18名

魚熊さん S.Kimuraさん 吉川慎耶さん  
けいたんさん 高坂研さん 隅の老人Bさん  
たくぼんさん 橘圭伍さん 躑躅さん  
中村雅哉さん Normanさん はてるまさん  
花井秀隆さん はらたつとさん ぷらさん  
柘彰介さん ミニベロさん  
リーグ戦ファンさん

当選: 魚熊さん

おめでとうございます。  
賞品をお送りしますので、賞品リストから選んだご希望の賞品と送付先をメールでお知らせください。

持駒飛 1 枚、9 手以内 (2)

2008年 9 月 10 日 神無七郎

4. 宿題の解答 (前回の続き)

協力自玉詰 9 手

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

持駒 飛

前回の報告は上の図を宿題に残して終わったのですが、皆様は解けましたでしょうか？ 実際、この図は調査範囲内では最も難しい部類に入る作品であるため、解けた方は少ないのではないかと思います。ただ、もしかしたらこれから解こうという人もいるかもしれないので、まずは初手だけお教えしましょう。

初手は **27 銀** です。

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

持駒 飛

この局面から 8 手なら、易しくはないですが、割と解き易いのではないのでしょうか。

ところで、受先双裸玉の初手は玉が動かか駒を打つかの 2 つしかないわけですが、後者は更に 2 つに分類されます。

a. とどめの駒を打つ (初手に打った駒が最後に王手を掛ける)

b. サポートの駒を打つ (初手に打った駒は最後に王手を掛けない)

今回宿題として出題した図はこの分類だと b. になります。後に完全作リストを示しますので、各々の作の初手がどれに分類されるかを意識しながら鑑賞すると面白いと思います。また、双裸玉では実現できない意味付けの初手の作品を作りたい場合にも参考になるでしょう。

さて、お待ちかねの解答です。先ほど提示した初手も含めて記述します。

【解答】

27 銀 16 飛 26 角 同飛 56 飛 68 角 75 玉 57 角 同飛成 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

攻方の持駒切れを利用した自玉詰系ならではの詰上りです。この種の詰上りは攻方の王が盤の端に居る場合に多く見つかっていますが、本図のように空中で捕獲されると、より鮮やかに見えますね。

## 5. 完全作リスト

それでは今回の調査で見つかった全 18 局を以下に示します。本文で紹介しなかったものも含めてご鑑賞ください。なお、今回の調査では初手玉移動の完全作は見つかりませんでした。手数範囲を広げれば見つかるのか、それとも手数を長くしても初手玉移動の完全作は存在しないのか、興味深いところです。(持駒が香 1 枚なら王手の掛からない位置から、王手の掛かる位置に移動するのは普通にあるのですが。)

協力自玉詰 11 王 + 飛, 16 玉 #7  
31 金 13 飛 25 玉 23 飛成 24 飛 14 龍  
同飛 まで 7 手  
協力自玉詰 11 王 + 飛, 18 玉 #7  
67 角 98 飛 88 飛 同飛 78 角打 12 飛  
同角成 まで 7 手  
協力自玉詰 11 王 + 飛, 26 玉 #7  
31 金 96 飛 86 飛 同飛 76 角 21 飛 同金  
まで 7 手  
協力自玉詰 11 王 + 飛, 36 玉 #7  
31 金 33 飛 25 玉 23 飛成 24 飛 14 龍  
同飛 まで 7 手  
協力自玉詰 11 王 + 飛, 81 玉 #7  
22 金 89 飛 88 飛 同飛 87 角 21 飛 同金  
まで 7 手  
協力自玉詰 13 王 + 飛, 28 玉 #7  
67 角 98 飛 88 飛 同飛 78 角打 23 飛  
同角成 まで 7 手  
協力自玉詰 16 王 + 飛, 31 玉 #7  
24 香 33 飛 21 玉 23 飛成 22 飛 12 龍  
同飛 まで 7 手  
協力自玉詰 21 王 + 飛, 51 玉 #7  
11 銀 61 飛 42 玉 62 飛成 52 飛 51 龍  
同飛 まで 7 手  
協力自玉詰 27 王 + 飛, 55 玉 #9  
18 飛 15 飛 25 角 同飛 46 玉 13 角 24 香  
26 飛 36 角 まで 9 手  
協力自玉詰 28 王 + 飛, 46 玉 #9  
19 飛 16 飛 26 角 同飛 47 玉 14 角 25 香  
27 飛 37 角 まで 9 手  
協力自玉詰 28 王 + 飛, 56 玉 #9  
19 飛 16 飛 26 角 同飛 47 玉 14 角 25 香  
27 飛 37 角 まで 9 手  
協力自玉詰 31 王 + 飛, 61 玉 #7  
21 銀 71 飛 52 玉 72 飛成 62 飛 61 龍  
同飛 まで 7 手

協力自玉詰 37 王 + 飛, 86 玉 #9  
27 銀 16 飛 26 角 同飛 56 飛 68 角 75 玉  
57 角 同飛成 まで 9 手  
協力自玉詰 38 王 + 飛, 87 玉 #9  
28 銀 17 飛 27 角 同飛 57 飛 69 角 76 玉  
58 角 同飛成 まで 9 手  
協力自玉詰 41 王 + 飛, 23 玉 #5  
97 角 22 飛 33 玉 42 飛成 同角成  
まで 5 手  
協力自玉詰 41 王 + 飛, 43 玉 #3  
97 角 42 飛 同角成 まで 3 手  
協力自玉詰 41 王 + 飛, 71 玉 #7  
31 銀 81 飛 62 玉 82 飛成 72 飛 71 龍  
同飛 まで 7 手  
協力自玉詰 51 王 + 飛, 21 玉 #7  
61 銀 11 飛 32 玉 12 飛成 22 飛 21 龍  
同飛 まで 7 手

### 持駒角 1 枚、9 手以内 (1)

#### 0. 持駒角 1 枚

さて、今までは持駒飛 1 枚の調査結果をご紹介しましたが、ここからは持駒角 1 枚の調査結果を報告します。

#### 1. 調査範囲

今回は以下の条件で調査を行いました。

ルール：受先形式の協力自玉詰。組み合わせるルールや条件はなし。

配置：双裸玉（盤上に攻方・受方の玉 1 枚ずつ）。左右対称形は同一図扱い。

持駒：角 1 枚

手数：9 手詰以内

検討ツール：f m 2. 66b

基本的に持駒以外の条件は同じです。検討時間は持駒飛の場合に比べて短かった（数週間）のですが、一応手数を 9 手以内としています。

#### 2. 完全作の紹介

調査の結果 18 局の完全作が見つかりました。（奇しくも持駒飛 1 枚の時と同じ。）

この中から 1 局を紹介します。今度は「初手を当ててください」などとは言いません。いき



なりですが、解いてみてください。

協力自玉詰 9手

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

持駒 角

「何だか見たことあるような…」と思った方は、前回の報告もきちんと読んでいますね。そう、前回紹介した神無三郎氏の作と盤面配置も手数もまったく一緒で、違うのは持駒だけです。似ているのは形だけではありません。手順も非常に似ています。

**【解答】**

19 飛 13 角 24 飛 同角成 47 玉 14 馬 25 香 27 飛 37 角 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

持駒飛のときは合駒で角を入手する手順でしたが、持駒角の場合は合駒で飛を入手する手順になっています。詰上りや手順が似すぎている

ため、ツインには向きませんが、位置関係がちょうど馬の動きを限定にさせているのが面白いところです。

また、調査結果の中には縦を横にしたような詰上りもありました。この場合は角で香を入手し、香を飛で横からピンする手順になります。つまりこの形は奇数手協力自玉詰における詰上りの基本形と言えると思います。

次はちょっと違う詰上りの作品を見てみましょう。まずは初手を当ててみてください。

協力自玉詰 9手

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

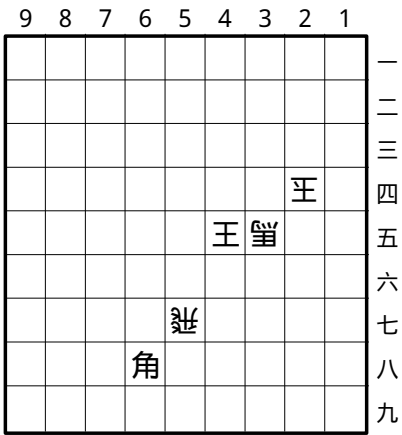
持駒 角

攻方の王が空中にいるので捕まえにくい形です。前局のように 56 飛としても、うまくいきません。こういうときの解き方のコツとして「普通に攻方から始めてみる」というテクニックがあります。まずは攻方の手を考えて、詰むのに都合の良い駒を後から足していくわけです。本局の場合は初手角打に 57 飛の形を想定できれば、正解が見えてくるのではないのでしょうか？

**【正解】**

17 角 79 角 68 飛 同角 57 飛 33 飛 24 玉 35 飛成 同角成 まで 9手

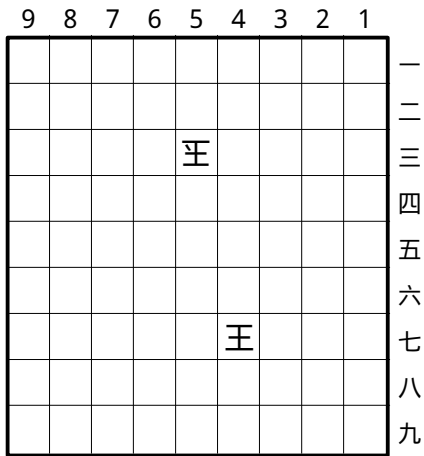
(詰上り)



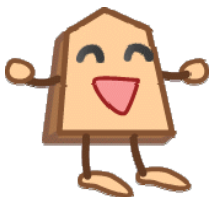
持駒 なし

本局は最後に止めを刺す駒を初手に置くパターンでした。  
 次は初手がサポート役の駒となる図をセットで見てください。手順も似ているので一方が解ければ他方も解けると思います。

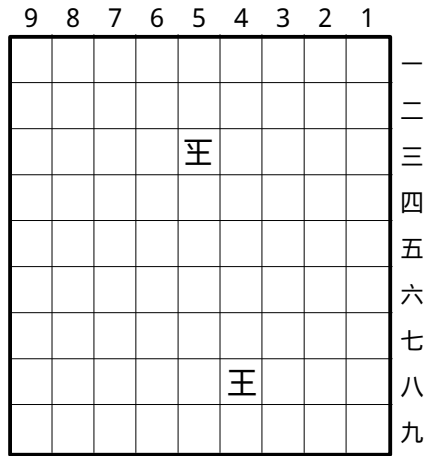
協力自玉詰9手A



持駒 角



協力自玉詰9手B



持駒 角

実はこの2つの作の初手は共に攻方の王の斜め後ろに飛を打つ手なのですが、狙いは最初に紹介した図とは異なります。

【正解】

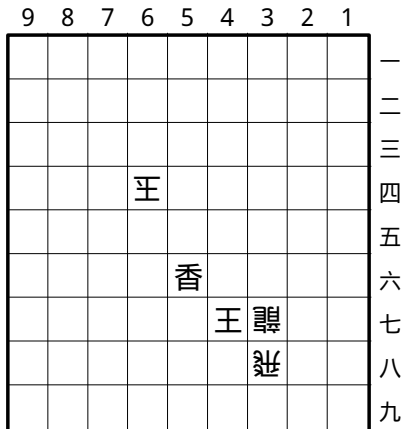
(A)

38 飛 17 角 26 香 同角 35 飛打 56 香 64 玉 37 角 同飛行成 まで9手

(B)

39 飛 17 角 26 香 同角 35 飛打 58 香 64 玉 37 角 同飛行成 まで9手

(A詰上り)



持駒 なし

(B詰上り)

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

持駒 なし

玉の位置関係で微妙に香の打ち場所や龍の働かせ方が異なるのが面白いですね。

### 3. 宿題

今回も練習用に宿題を残しておきます。今回の報告で紹介したある作と同じパターンなので、割と解き易いと思います。次回の報告で答え合わせをしましょう。

協力自玉詰9手

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

持駒 角

以 上

## たくぼん



# Messigny ばか詰入門・・・3

たくぼん

とりあえずルールのおさらい。

## 【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 交換するとき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。（\*）  
\*はプロパラとは異なります。

注：通常何も書かれていない場合はこの通りだが、条件として以下のものを付ける場合もある。

欧州ルール：相手が駒を入れ替えた直後の手番に駒を入れ替えることを禁ずる

日本ルール：直前の局面に戻す手を禁ずる

\*この条件を付ける場合は、問題に明記する

ではいろいろな手筋を考えていきます。

## 2. 駒取りと交換

次の図を見て下さい。3手詰です。

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

### 持駒なし

初手16歩と歩を取るのが自然な一手ですね。でそのときの盤面はこちら

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

### 持駒歩

どう逃げてみても詰みませんね。しかしMessigny ばか詰では16/17歩と取れる歩を取らずにPWCのように交換するという手があります。それが次図

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

### 持駒なし

こうなると26玉に36飛まで詰まることが出来ます。

Messignyルールでは同種の駒が通常に取れる位置にある場合、

- ・ 普通にとる（持駒になる）
- ・ 交換する（持駒にならない）

の2手段の選択が可能となります。普通駒を取った方が詰まし易いケースが多いでしょうが、例題のように退路封鎖目的も大きなメリットでしょう。では、退路封鎖以外ではどのような理由が考えられるのでしょうか????

そうですね皆さん是非奇抜な理由を考えて例題を送ってくださいね・・・。

# Messigny ばか詰宿題解答

## ① 赤土陽一作 Messigny ばか詰 4手 「緑の革命」 正解者6名

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

持駒 金香

18 香 27 香 17/28 香 27 金 まで

詰上図

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

持駒 なし

作者「今 messigny バカ詰例題が出題されていますが、三人の受験生の方々が出題しましたから、次は年齢順で私の番かなと思いますので、簡単な問題ですが、2題投稿しますね。」

★当初誤って 16 玉としていた為（私の間違いで作者に落ち度はありません）非限定が生じてしまいました。作者並びに解答者の皆様失礼しました。

★本作は多分受先Messignyばか詰の第1号局と思いますが、初形裸玉で1つの発見でしょう。

先手と後手が協力して3手目金打ちで詰む形を探します。持駒：金歩でも同じことです。

橋本孝治

初手は 27 香でも 28 香でも良さそうですが、配置が一段違うのでしょうか？

★修正前に頂いた解答です。配置の位置まで見事な指摘です。

竹野龍騎

8段目の香は既にメッシニー手筋ですね。易しく客寄せに適。

真 T

裸玉。きれいに限定されています。

シン

とても良い問題。Messigny の良い入門。

隅の老人 B

ルールを読んで考える、こんな処かな。

香箱

pretty

★ f m でサポートされるまでは裸玉創作はなかなか大変そうですが短いものなら見つかるかも知れないに題名の意味はよく分かりません。

「緑の革命」をネットで調べてみると、『緑の革命（みどりのかくめい）とは、1940年代から1960年代にかけて高収量品種の導入や化学肥料の大量投入などにより穀物の生産性が向上し、穀物の大量増産を達成したこと。』とある。う〜む。

## ② 赤土陽一作 Messigny ばか詰 4手 「雨乞い通ず」 正解者6名

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

持駒 なし

37龍 25 飛成 37/25龍 17 龍 まで

詰上図

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

持駒 なし

★本作を解く鍵は、詰上型が浮かぶかどうかです。答えを見ればな〜んだという感じですがそこが大事です。紛れとすれば、初手26香という手があります。

26香 同飛成 15 玉 16 香 まで  
あれ？詰んじゃいましたね・・・いえいえ最終手に対して同香 /22 香という手があります。配置が21香ならこの順で余詰ですね。

橋本孝治

34 は飛にして成・不成の選択肢が欲しいところ。そうすると何か余詰があるのかもしれませんが。

竹野龍騎

玉の後ろから龍で詰ますことを先に考えた。34龍は飛の方が好みですが、余詰む？

★新旧看寿賞作家がこう言ってます（笑）ので34飛の方が良さそうです。飛でも余詰はなさそうですね。

真 T

詰上がりが見えず苦戦。限定移動がいい味出しています。

シン

飛車成りを忘れずに。退路を塞ぐような限定王手。

隅の老人 B

「交換しても、王手だよ」、そんな科白が聞こえます。

★最後、同龍 /25 龍と取れそうですが25龍も王手です。

香箱

爽快。

③志賀友哉作 **Messigny ぼか詰 15 手**  
**正解者5名 早詰**

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

持駒 歩

\* 日本ルール適用

27/37 桂 25 玉 37/27 桂 35 玉 27/37 桂 45 玉  
37/27 桂 46 玉 47 歩 35 玉 27/37 桂 25 玉  
37/27 桂 15 玉 16/47 歩 まで

詰上図

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

持駒 なし

★新人ながら（このルールでは皆そうですが）  
軽趣向での登場でなかなか面白いと思ったので  
すが・・・（残念）

通常のばか詰などでは実現不可能な詰上りも  
Messignyばか詰の日本ルール適用なら出来ま  
す。くるくる級の良い例題クラスだと思ったの  
ですが検討の甘さを痛感しました。修正は26香  
→26銀くらいかな？

### 橋本孝治

単純明快な一往復...と思ったのですが、どう  
やら早詰みたいです。

27/37 桂 同香生 16 香 25 玉 27/46 香 26 金  
同香 16 玉 17 歩 15 玉 16 金 まで 11 手

やはり神無次郎氏に泣きついて、f mで  
Messigny をサポートして貰うしかないでしょ  
うかねえ...

★皆で泣きつきましょ～（笑）

### 竹野龍騎

歩交換詰め、の発想は私も浮かびました。高  
校生のような柔軟な思考がわずかでも残ってい  
たかと思うと嬉しい。

### 真 T

普通ではありえない歩香の詰上がり。いいで  
すね。しかし、残念ながら余詰のようです。

27/37 桂、同香生、16 香、25 玉、27/16  
香、26 金、同香、同玉、27 歩、25 玉、  
26 金まで 11 手。

★早詰指摘は2名でした。

### シン

無理です。

★ちょっとだけ考えればきっと解けたと思いま  
すよ。

### 隅の老人 B

これも突き歩？、最後は日本ルールですね。

### 香箱

理解しました。最終手Messignyで詰め上げる  
には日本ルールが不可欠、と思ったら29ペー

ジ掲載の「最後の審判」は反例だ。

### 【総評ほか】

### 竹野龍騎

ばか詰で日本ルールを（欧州ルールも）適用  
しないことは、最終手に交換不可であることと  
等価でしょうか？ 深く考えていないので的外  
れでしたらすいません。

始めは交換詰めによる新しい詰み形が可能な  
ので楽しいだろうと思っていました。しかし今  
は、途中の交換手順で魅せるのが本流かなと思  
っています。また、適用しない方が他のルール  
との相性が良いのではないかと思います。

別問題かと思いますが、例えば、キルケ系で  
はルールに内包された新しい詰み形が現れま  
す。これが初心者には実に分かり難い。けれ  
ど、この観点からすると、Messignyでの交換詰  
めを可としても面白いのではないかとも思いま  
す。また、「Messigny実戦」は楽しいかなあ？

★ご意見ありがとうございます。まだまだ駆け  
出しのルールですのでどれが最善かはわかりま  
せんね。とりあえずはこのままでしばらく行こ  
うと思います。「Messigny実戦」は面白そうで  
すね。ぜひ詰工房でやってみてください。

### 真 T

検討力のない私はコンピュータチェックがで  
きないルールの創作はちょっとためらってしま  
います。面白そうなルールではあるんです  
が・・・。

★少なからず私も協力しますので是非創作・投  
稿をよろしくお願いします。

### 香箱

作品展5番が手強いので基礎固め。

★まさに本作を発展させたのが第1回WFPフェ  
アリー作品展の5番です。まだまだ発展の余地  
はありそうですので今後がとても楽しみです。

★f mにサポートされるまでは不完全との戦い  
でしょうが、昔はみんなそうだったことを考え  
ればたまにはいいでしょう。余詰を恐れず頑張  
っていきましょい！

## Messigny ばか詰宿題 2

今月の宿題は、ばか詰を初めて創ったという竹野さんの5手詰とシンさんのばか自殺詰8手の2題です。だんだん宿題という範疇から超えてきているようですが、竹野作は先月の入門編がヒント。シン作は自玉の詰型を考えればそう難しくはないと思います。

解答先：たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp  
解答締切：2008年10月15日

### ①竹野龍騎作 Messigny ばか詰 5手

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

持駒 なし

### ②シン作 Messigny ばか自殺詰 8手

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

持駒 飛角

★ 解答よろしくをお願いします。

## 作品募集締切一覧

ネット上でフェアリー作品の投稿募集一覧です。常時受付けているサイトは除いています。

9月28日(日)

Fairy of the Forest #17 10/1開催

\* 課題 入玉形(初形玉位置=七~九段目の協力詰)手数不問、受先可。

送り先: sakai8kyuu@hotmail.com

## 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。

9月20日(土)

詰将棋メモ 推理将棋第15回出題

\* 推理将棋3題

9月27日(土)

Onsite Fairy Mate 138回出題

\* 作図問題

9月30日(火)

詰将棋おもちゃ箱 カピタン展示室

\* 協力詰1題

10月15日(水)

第2回WFPフェアリー作品展

Messigny ばか詰宿題

2008年 第3号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十年九月号

平成二十年九月廿日発行

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