



Web Fairy Paradise

第40号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第37回WFPフェアリー作品展
- ・ 第49回推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest #29

結果発表

- ・ 第36回WFPフェアリー作品展
- ・ 第11回詰四会フェアリー作品展
- ・ 第48回推理将棋出題

読み物

- ・ 田宮克哉氏を偲んで（たくぼん）
- ・ 大山曜への手紙（神無太郎）

がんばろう！日本



2011/10

はじめに



我が家にやってきたフレンチブルドッグの次男坊君（愛称じい君）。生後4ヶ月ですが体重5kgと見た目以上に重いです。顔が黒く黒目も大きいので顔が真っ黒。形はのらくろ（古っ）です。1日に4、5回うんこをするのですがそのタイミングが私達が食事をする時に限って必ずするのです。なんだかなあ

これまでは、詰将棋：バドミントン：仕事で区分されていたたくぼんでしたが、これからは1つ増える事になりました。私の人生・・・時間が足りないわ。

新居浜では先日まで地方祭りが行われておりました。毎回太鼓祭りのかき比べを必ず見に行っていたのですが今年はじい君のうんこ待ちに見舞われ結局行く事が出来ませんでした。うんこ待ちって・・・

今月のWF Pは切り番の40号です。読み物の投稿も少なく、WF P作品展や詰四会フェアリー作品展の解答者も少ないようですが、相変わらずのこつこつこつこつ続けるしかないようです。

フェアリー詰将棋の発展に大きく貢献された田宮克哉氏の訃報が飛び込んで来ました。心よりご冥福をお祈りいたします。

【 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。

感想

第38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。

第 37 回 W F P 作品展

担当：神無七郎

まえがき & 今回の出題について

9月23日「ニュートリノが光速を超えた」というニュースが報じられました。新聞記事等では、今にも相対性理論が覆りそうに書かれています。目下の所その見込みは薄そうです。

この種の計測では、本来なら系統誤差である可能性を排除するための実験を行わねばなりません。例えばニュートリノを飛ばす距離を倍にして、到着時間の差がどうなるかを測ってみる（もし時間差が変わらなかつたら系統誤差の疑いが濃い）等です。ところが、今回の実験はニュートリノという作成も検出も難しい粒子が対象だったため、その種の検証を行わなかったようなのです。実験を行った OPERA のチームも「解釈」を避けていましたし、今回の見切り発車的な発表は「今の施設じゃ十分に検証できないから、もっと予算をくれ」というアピールなのかもしれません。

方向性は真逆ですが、これで思い出したのが「光を止める物理学」（日経サイエンス 2001年10月号）でした。光は真空中でこそ最速を誇りますが、物質中では遅くなります。私がメガネを使って近視を補えるのも光が遅くなる、つまり光が屈折するおかげです（そもそも人間の眼それ自体が屈折を利用しています）。

上記の本では光をものすごく遅くするため、絶対零度近くまで冷却した原子集団の中を通し、ついには静止させることに成功したと書かれていました。これを読んだときは、「そこまでやるか？」と感心するより呆れた記憶があります。

それにしても「私は光より速く走れる」と言っても、間違いでも単なる比喻でもないというのは面白いですね。「ただし人工的に遅くした光よりも…だけど」という注釈を付けないといけなくとも、「誤り」が「真実」になる状況が本当にあるわけですから。極微、超低温、超高速……極限の世界では通常考えられないことが起こります。詰将棋の世界でもそんな「極限の世界」を見たいものです。

さて、今回の出題では一乗谷酔象氏作の「推理将棋」が登場します。一乗谷氏からは2題送って戴きましたが、難問ですので今回はそのうち1題だけを出題します。解けそうにないと思ったら、詰パラ 2005年4月号のフェアリーランドで出題された亀山杉友氏作をヒントにしてください。ただし最終形や手順は異なります。

解答要項

解答締切：2011年11月15日（火）

宛先：janacek789@ybb.ne.jp

メールの件名に「解答」の語句を入れてください。

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。

（原則として毎月15日の投稿まで当月号に掲載します。）

宛先は解答と同じ janacek789@ybb.ne.jp へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。f m 検討済みなら.fmo形式のファイル添付を推奨します。

ルール説明

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める

【キルケ】

駒取りがあったとき取られた駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする

【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

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する

■ 37-1 神無太郎氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

推理将棋『指す手がないから仕方がない』

博士「 盤上の理論もいいけど、やっぱり実戦が一番。たまには一局やるか」

助手「 はい。私の先手番でいいですね。では。お願いします」

・・・ 29手目先手の着手の後、
30手目後手の手番で・・・

博士「 まだ、詰まされていないけど後手に指す手がないから仕方がないね。負けました」

助手「 ありがとうございます。感想戦をお願いします」

博士「 ゆるめすぎたか。でも、難しい将棋だったから徹底的に分析してみよう。ふむ、この将棋は1～6の数字に関連づけて特徴づけられそうだ」

博士「 ①1手も指せる手のないスタイルメイトになったのは29手目着手後、30手目後手番の局面だった」

助手「 続けますよ。

②2回連続して王手をかけました。

③3回連続して不成の手を指しました」

博士「 ④4回連続して玉の手を指した」

助手「 ⑤5筋に駒を打ちました」

博士「 そして、最後は・・・

⑥6手目は4手目と同種の駒の手を指し、6手目と同じ筋に8手目を指した」

助手「 最後の条件が苦しそうですが・・・」

博士「 最短手数スタイルメイトが完璧に分析できたな」

さて、六つの特徴のある「最短手数のスタイルメイト」とはどのような将棋でしょうか？二人の会話を元に推理してください。

条件

- 1)29手目を指した局面がスタイルメイト
(30手目の後手番で指す手がない)
- 2)2回連続して王手をかけた(先手の条件)
- 3)3回連続して不成の手を指した(先手の条件)
- 4)4回連続して王の手を指した(後手の条件)
- 5)5筋に駒を打った。
- 6)6手目は4手目と同種の駒を動かし、6手目と同じ筋に8手目を指した。



推理将棋第49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49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) をごらんください。

解答、感想はメールで2011年10月20日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第49回解答」をお願いします。

推理将棋第49回出題 担当 DD++

9月が9手詰だったので、10月は10手詰特集です。10手は後手勝ちなので、慣れていないと考えにくくなります。

初級はいつも1桁モノなのですが、10手特集なので今回は初級も10手。初登場の山葵茶漬けさん作、王手で区切った3+3+4手問題。中級はこちらも初登場の鈴川優希さん作、各条件は何の変哲もないものなのに3つ組み合わせると一筋縄ではいきません。上級はベテランのタラパパさん作、3ヶ月ぶりに骨のある問題です。

今回は難易度やや高めです。腰を落ち着けてごゆっくりどうぞ。

■練習問題

「さっきの将棋、▲26歩△62銀▲25歩△42玉▲24歩△32玉まで見てたけどどうなった？」

「9手で詰んだよ、って言えば残りの3手は分かるよね」

さて、残りの3手はどんな手だったでしょうか。

■本出題

49-1 初級 山葵茶漬けさん作

大駒乱舞の超急戦 10手

王手条件を1つずつクリアするように考えてみましょう。

49-2 中級 鈴川優希さん作

とどめは4七金 10手

トドメ地点と逆方向へいく3手目。うまく収集をつけてください。

49-3 上級 タラパパさん作

負けて恥かくなり 10手

詰め上がりは平凡でもそこに至る手順はかなり異質。

■締め切り前ヒント (10月16日 DD++)

それでは締め切り前ヒントです。

初級：後手は6手目まで全て飛の着手。59を塞ぎつつ67にひもをつける8手目がポイント。

中級：玉の最終位置はどこでしょう。誰もが考える48玉は作者の用意した罠。

上級：角のひもを頼りに57飛成まで。先手角成は無駄手ではありません。

49-1 初級 山葵茶漬けさん作
大駒乱舞の超急戦 10手

「さっき隣でやっていた将棋、とんでもない急戦だったね」

「王手は3手目角成、6手目飛成、最終10手目6七角、の3回か」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 王手は、3手目角成、6手目飛成、10手目6七角(棋譜上)、の3回

49-2 中級 鈴川優希さん作
とどめは4七金 10手

「隣の将棋、3手目の6八玉まで見てたけど、あの後どっちが勝ったんだい？」

「10手目の4七金で先手が詰まされた。角の手が2連続したのが印象的だったなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 3手目は6八玉
- ・ 最終手は4七金
- ・ 角の手が2連続いた(※)

※例えば「3手目7七角、4手目同角成」のように、先手と後手で棋譜に角のつく手が連続した、という意味です。先手が先でも後手が先でもかまいません。「3三角成」は角の手になりますが「3三馬」は角の手になりませんのでご注意ください。

49-3 上級 タラパパさん作
負けて恥かくなり 10手

「駒打ちがないのに駒取りが5回、激しい将棋だったねえ」

「端に角を成って勝ったと思ったのに、たった10手で詰まされて恥かいましたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 駒打ちなし
- ・ 駒取り5回
- ・ 先手は端に角を成った

■練習問題解答

問題以下、▲ 23歩不成 △ 42銀 ▲ 22歩成まで。歩不成がポイント。

推理将棋は詰将棋と違い王手義務はありません。むしろ王手をかけると対処が必要になって手数が増えるので、「王手をかけないための不成」という手筋が存在します。代表的なものは

「玉頭や玉腹に角不成」「玉コビンに飛不成」「玉コビンに歩不成(今回)」あたりでしょうか。

後の玉移動を見越して角や飛を生駒のままにしておく、というのもこの手筋の応用です。

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科		香		香		科	皇	
二		飛		銀		銀	王	と		
三	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	
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 角歩

Fairy of the Forest#29出題

- 2011年09月20日：課題発表：（協力詰）
3回以上の連続合駒（移動合も可）
- 2011年10月15日：投稿締切
- 2011年10月20日：出題
- 2011年11月15日：解答締切
- 2011年11月20日：結果発表

■ 出題

前回の投稿締切をひと月延ばしたシワ寄せで今回は投稿締切が早くなってしまいました。それでも4作集まったので、出題することにします。拙作はパスさせていただきます（笑）。

出題内訳は、太郎氏から2作、たくぼん氏、看空氏から1作ずつです。太郎氏はさすが短編合駒物の雄ですね。たくぼん・看空両氏のは中編です。常連の七郎氏の作品がないのは寂しいですが……。

なお、03は「後手持駒制限」にご注意を。1題でも解けた方は、下記まで解答・感想をお寄せください。

（解答先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

■ 29-01 神無太郎 協力詰9手

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

持駒 なし

■ 29-02 神無太郎 協力詰9手

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

持駒 なし

■ 29-03 たくぼん 協力詰31手（後手持駒=歩12）

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

持駒 角

■ 29-04 小林看空 協力詰47手

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

持駒 香

第36回WFP作品展 担当：神無七郎

今回は締切の 15 日が過ぎても解答は 2 通だけ。16 日が日曜日だったので、1 日だけ受付を延長したのですが、結果は変わりませんでした。まずは解答成績から。

〔第 36 回 WFP 作品展解答成績〕 (敬称略)

○：正解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	8
変寝夢	○	○	○	○	-	-	-	○	5

作品全体の難度は前回よりも低いと思うのですが、解答者数はご覧の通りです。特に 6・7 番は作者以外の正解者がいなかったのので、実質正解者ゼロでした。

■ 36-1 縫田光司氏作 (正解 2 名)

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

持駒 銀 桂

上の図を

- a) 安南協力詰 3手
 - b) 対面協力詰 3手
- として解いてください。

【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
- ・ **安南**
味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる
- ・ **対面**
敵駒と向かい合うと互いに利きが入れ替わる

【解答】 a) b) とともに

46 銀打 同桂 47 桂 まで 3手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

両作品とも、二つのルールで作意手順が同一だけれども意味付けが違うというものです。

((2) の初手の意味付けには差がないのですが、逆算できたのでしてみました。)

某所で某フェアリー詰将棋作家氏と会話していて思いついたテーマなのですが、そのときは二人とも作例が思いつかなかったため、作例をご教示いただく目的もあって貴コーナーに投稿することにしました。

【解説】

ツインというのは似た局面から違う手順を楽しむもの、という先入観を打破するツイン。本局と次局は同じ手順で違う意味付けを楽しむための作品です。

「異なるルールで同一手順」という作品に前例がないわけではありません。本誌でも『フェアリー版「迷宮の果てに」』という企画で、普通詰将棋と協力詰で同じ手順が成立する作品を求めたことがあました。しかし、「同一手順での意味付けの違い」を前面に押し出したのは今回が初めてだと思います。

さて、その「意味付けの違い」ですが、a) で初手 47 桂だと同玉、b) で初手 47 桂だと桂以外の駒を 46 に打つ受けがあります。それを防止するのが頭 2 手。同じ「46 銀打 同桂」でも意味が異なるというわけです。

本作は「安南」「対面」という性能変化系のルール同士なので相性が良く、意外と無理なく狙いが成立しているように思います。

【短評】

変寝夢 さん

初手の意味づけが a だと玉の性能変化、
b だと対駒防止となるわけですね。

たくぼんさん

解いてびっくり！同じ手順とは・・・

☆ 実験的な作品なので、解答者の反応が少し心配でしたが、ちゃんと狙いは伝わったようで何よりです。

■ 36-2 縫田光司氏作（正解 2 名）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
						糸		將		二
							王			三
										四
								王		五
										六
										七
										八
										九

持駒 角 桂 歩

上の図を

- a) マドラシ協力詰 5手
 - b) アンチキルケ協力詰 5手
- として解いてください。

【ルール】

・ マドラシ

同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は互いの利きに入ることはできない

・ アンチキルケ

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される

【解答】 a) b) とともに

24 歩 22 玉 33 角 13 玉 25 桂 まで 5手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

こちらも前局と同じく「同一手順で異なる意味付け」ですが、「マドラシ」という性能変化系ルールと「アンチキルケ」という復活系ルールという異種の取り合わせです。同一システムのルールより作るのは難しそうですね。

「意味付けの違い」が現われるのは3手目。a)で3手目 33 角以外、例えば 11 角とすると最終手に対し 33 桂で 25 桂の利きを消して逃れ、b)で3手目 33 角以外、例えば 11 角とすると最終手に対し 24 玉 / 51 玉の復活で逃れます。

前局、本局ともに「意味付けの違い」が効いてくるのは1手だけですが、異なる意味付けの着手をどこまで増やせるかというのも興味深いですね。

蛇足ですが「手順は同じで表記が異なる」も可能です。あくまで表記の問題なので面白い物はできそうにないですが。

(例図)

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

持駒 なし

通常： 22 歩成 まで 1手

安南：22歩上成 まで1手
 (22歩寄成と区別するため「上」が必要)
 【短評】

変寝夢さん

次は3手目の意味づけですね。aが石化防止、bは玉の逃げ道(51)封鎖。
 初手はいらないかもね。

☆ ツインとしては初手を省くのも一案ですが、形式的なことを考えなければ初手は入れたくなる手ですね。初手を省けば32歩も省けるので悩ましい所ではあります。

たくぼんさん

ばか詰では余詰ということはルールを変える事で余詰防止ということか。

☆ そういう見方もできますね。こういう狙いなら前局のように「単なる協力詰だと早詰」になっていた方が面白そうです。

☆ 少し話は変わりますが、むかしフェアリーランドで「安南ばか詰」として出題されていた作が、単なる「ばか詰」でも同一手順ということがありました。当初は余詰の防止か何かと思ったのですが、どうやらシリーズ物の1作のためウッカリしたらしいです。

(参考図1)

安永玲作(詰将棋パラダイス 1989年8月)

安南ばか詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

46銀 66玉 57銀 77玉 68銀上 78玉
 67銀引 69玉 58銀上 まで9手
 ※安南の条件があってもなくても同一手順

■ 36-3 神無太郎氏作(正解2名)

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
						駒			四
									五
							王		六
									七
									八
							香	香	九

持駒 桂4

【解答】

18桂 25玉 37桂 24玉 36桂 23玉
 35桂 14玉 26桂 まで9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

「香筋を桂で止めて両王手」は協力詰に限らず良く見られる筋ですが、本局では桂を4枚持たせ、両王手をしない桂3枚をすべて壁の構築に使用します。このため、まるで変則的な四桂詰に両王手を組み合わせたような独特の詰上りとなっています。おまけに玉の隣に駒がないので、浮遊感のある形ですね。

なお、34銀は1枚で複数の余詰筋を消す配置。29飛は初手から「38桂 25玉 17桂 16玉 25桂 18金 同香 17合 26金」とする余詰の防止です。受方38歩などでも後者の筋は防ぐことができますが、それでは初手の桂

が必然手になってしまい、味わいが薄れてしまいます。

当然とはいえ、こういう細かい所にも気配りが行き届いているのが神無太郎さんらしいと思います。

【短評】

変寝夢さん

予想どおりの両王手。

演出の仕方（最終手は初手に打った駒の移動）はさすが。

たくぼんさん

やはり最後は両王手。

左からの三連打が見事な演出。

■ 36-4 神無太郎氏作（正解2名）

打歩協力詰 29手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香2

【ルール】

・ 打歩

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される（完全打歩）

【解答】

18 香 27 王 38 金 同飛生 28 歩 同飛生
 38 龍 同飛生 29 香 28 飛打 同香 同飛生
 38 銀 同飛生 29 飛 28 香 同飛 同飛生
 38 角 同飛生 29 香 28 角 同香 同飛生
 49 角 38 歩 同角 同飛成 28 歩まで 29 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

「打歩」ルールは、最終手が必ず「歩」である関係から、通常のルールに比べ詰みにくくなります。この性質を利用すると、「白玉詰」で実現していたような構想を「打歩」で実現することが可能になります。

更に「完全打歩」では双方の玉に「打歩以外は禁手」が適用されるため、白玉が詰みそうな形を作っておけば、本来なら逃れる手を「打歩以外は禁手」として排除することができます。

つまり、「完全打歩」ではまるで協力詰と協力白玉詰を同時に解いているような奇妙な感覚を味わうことができるわけです。

本局は「完全打歩」のそんな性質を利用した簡潔な趣向作です。最終的な目的は歩の入手ですが、2筋では歩合ができないので、角を手に入れて3筋で歩を入手します。角を手に入れるには 56 角を受方に渡さねばなりません、それまで玉を打歩以外で詰めてしまわないよう、48 金を捨てることで 58 飛を利かせて受方玉の延命を図ります。

56 角の消去を邪魔する 47 銀の消去も慌てて行ってはいけません。角だけではなく香も足りない、不足分の香の代わりに 49 龍を捨てることで、受方の合駒を増やしておく必要があるのです。

こうして受方の飛が 38 と 28 を往復する趣向手順が現われるのですが、その最中も 19 王を打歩以外で詰めないよう「不成」を続けなければいけません。

そして攻方が歩を入手したところで初めて飛が成ります。ここも不成なら最終手 28 歩に対して「同飛不成」で逃れますが、「同龍」ならばそれが打歩以外で攻方王を詰める反則になる

ため、指せないのです。

「完全打歩」の特徴を活かした趣向と詰上り、そして盤上の駒を順序よく捌くパズル的な手順が楽しい良作だと思います。

【短評】

変寝夢さん

軽快な趣向物。攻め方と玉方が本当に協力し合ってるように見えて微笑ましい。

たくぼんさん

面白い！
が3手目から始めた方が双方玉は不動だしいいように思えるけど。

☆ なるほど、これはありましたね！
玉が向かい合う初形も捨てがたいですが、「突歩詰」の局面を苦勞して「打歩詰」に変換する構成の方が、いかにもフェアリーらしくて良いと思います。
担当はいったい何していたんだか…

■ 36-5 神無太郎氏作 (正解1名)

打歩協力詰 27手

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

持駒 なし

【解答】

26 龍 同玉 48 角 37 飛 同角 同玉
47 金 26 玉 37 金 同玉 97 飛 87 歩
同飛 77 龍 同飛 67 金 57 飛 同金
同飛 47 飛 48 金 26 玉 27 歩 同飛生
37 金 同飛成 27 歩 まで 27手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

前局に続き本局も「完全打歩」特有の詰上りを軸に構成された作品ですが、手順も詰上りも前局より難しくなっています。特に詰上りは、詰んでいるかどうかを再帰的に判断しないといけないので、「本当にこれで詰んでるの？」と判断に迷うと思います。

まずは、上の図でその詰上りを見て下さい。27歩を同龍と取ると、攻方は同飛と取り返すしかありません。しかし、これは打歩以外の詰で反則になります。すると同龍に対して攻方は受ける手がなく詰みですが、これも打歩以外の詰で反則になります。つまり27歩は取ることができず、これで打歩詰成立です。

「完全打歩」はこのような再帰的判定を要する詰上りを見つけるだけで一苦勞なのですが、本局はそこまでの手順も簡単ではありません。特に11手目97飛の遠打からの手順が秀逸。打歩詰に持っていくには、二歩禁を避けるために28歩を消去する必要があります。これを実現するには前局で予習したように、27歩を「同飛不成」で取り返すことが必要です。そのための飛は受方68龍の形で盤上に配置されているので、これを入力し、さらに受方に返して、改めて合駒として発生させるという3段階の手続きを踏まねばなりません。これによって生じる7段目の「歩龍金飛」の合駒限定はお見事です。前局がヒントになるとはいえ、解答者にとっては、この手順を読み切るのは一仕事だと思います。

ちなみに本局で筆者が思い出したのは、箱男氏の第11回前衛賞作品です。このような例からも、協力自玉詰と打歩ルールの近縁関係が強く感じられると思います。

(参考図2) 箱男作

詰将棋パラダイス 1984年6月第11回前衛賞

ばか自殺詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
					金	金	金		二
					銀	科	銀		三
							王		四
			馬						五
						玉			六
						桂	桂		七
			金						八
									九

持駒 飛

94 飛 84 飛 同飛 74 角 64 飛 54 香
同飛 44 角 同飛 24 桂 47 角 同角成
16 香 15 角 同香 同桂 36 角 同馬 まで
18手

※ 12 手目は成生非限定

【短評】

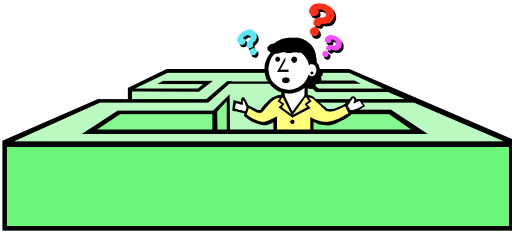
変寝夢さん (※無解)

2 六龍、同玉、4 八角、3 七飛、同角、同玉、4 七金、2 六玉、3 七金、同玉の出だしと思うが以下分からない。

☆ 途中までは合ってますね。再帰的な詰上りがネックだったのでしょか？

たくぼんさん

97 飛以下の手順が秀逸。
詰上りは少々悩ましかった。



■ 36-6 たくぼん氏作 (正解1名)

協力詰 83手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

銀	金	銀					銀	一
		香	馬	歩	銀	歩	歩	二
馬	馬	王	入	王	歩	歩	歩	三
		歩	歩	歩				四
玉	歩	入		入	歩	歩		五
	馬		科	歩			と	六
	桂					入		七
						歩		八
						桂	歩	九

持駒 桂

【解答】

45 桂 43 玉 53 桂成 同玉 54 歩 63 玉
75 桂 74 玉 92 馬 75 玉 93 馬 65 玉
92 馬 66 玉 93 馬 56 玉 92 馬 57 玉
93 馬 47 玉 92 馬 48 玉 93 馬 38 玉
92 馬 39 玉 93 馬 29 玉 92 馬 39 玉
93 馬 38 玉 92 馬 48 玉 93 馬 47 玉
92 馬 57 玉 93 馬 56 玉 92 馬 66 玉
93 馬 65 玉 92 馬 75 玉 93 馬 74 玉
92 馬 63 玉 53 歩成 同玉 54 歩 43 玉
53 歩成 33 玉 43 と 24 玉 15 と 同玉
18 香 17 桂 同香 16 桂 同香 26 玉
38 桂 37 玉 29 桂 48 玉 93 馬 47 玉
92 馬 57 玉 93 馬 56 玉 92 馬 45 玉
37 桂 54 玉 46 桂 63 玉 75 桂 まで 83 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

銀	金	銀					銀	一
馬		香	馬	歩	銀	歩	歩	二
		馬	王	と	歩	歩	歩	三
		歩	歩	歩				四
王	桂	入		入	歩			五
	馬		桂	歩		香		六
				桂	入			七
					歩			八
						歩		九

持駒 なし

【作者のコメント】

ちょっとだけ謎シリーズ。

29 桂が合駒用ではなく単なる邪魔駒。

邪魔駒に見えないように工夫したが、何も考えずに消去されてしまいそうだ。

【解説】

「ちょっとだけ謎シリーズ」第2弾。今回は何が謎なのでしょう。

短い序奏からピンされた馬筋を利用した玉鋸がすぐ登場するので、29 桂消去はやってみたいところ。しかし、惰性でこれをやってしまうと「謎」に気付かないおそれもあります。

「謎」を味わうためには、12 手目 65 玉のところ 74 玉としなくてはいけません。以下作意と同様に、

92 馬 63 玉 53 歩成 同玉 54 歩 43 玉
 53 歩成 33 玉 43 と 24 玉 15 と 同玉
 18 香 17 桂 同香 16 桂 同香 26 玉
 38 桂 …

と進め、「37 玉ができない！」となって 29 桂消去の意味が判明します。29 桂は玉の進路を止めてしまう邪魔駒だったので。

この意味付けは単純ですがフェアリーならではのものです。まずは、普通詰将棋の邪魔駒消去について考えてみましょう。邪魔駒を消す目的には**通常**次の4つがあります。

1. 邪魔駒を消した場所に駒を打つ・移動する
2. 邪魔駒を消した箇所を通過する
3. 邪魔駒を消した通過先に利かせる
4. 邪魔駒を消してその利きを消す

本作は4.に当たりますが、普通詰将棋で4.を目的とした攻方邪魔駒消去が行われるときは、常に「打歩詰」が絡みます。ところが協力詰では、本局が示すように、「打歩詰」に関係なくそれが実現できます。また、協力詰でも「打歩詰」に関係ない邪魔駒消去は、消した駒を合駒で取り返すことが目的の場合が多く、利きを消すことが目的となっているのは珍しいのです。

本局は、収束で桂消去の意味が判明した後、桂がポンポンと跳ね、最後の着手も桂打で締めくくります。「謎」の主役である桂を収束で活躍させるのは巧い演出ですね。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

2 九桂を消去するメリットが分からず撃沈。

☆ やはりこれが「実質正解者ゼロ」の原因だったのででしょうか。「謎」の見当は付いていたようなので残念です。

■ 36-7 たくぼん氏作（正解1名）

協力詰 107手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

飛					飛	入	皇		一
馬	歩	歩	金	歩		歩	科	科	二
		飛	歩			皇			三
						皇	入	科	四
玉				歩	歩	入			五
					歩	入			六
馬		歩	入			歩	銀		七
				歩	玉		入		八
飛		歩				桂	香	飛	九

持駒 歩

【解答】

93 馬 49 玉 38 銀 同玉 92 馬 39 玉
 93 馬 38 玉 92 馬 48 玉 93 馬 47 玉
 92 馬 57 玉 93 馬 56 玉 92 馬 66 玉
 93 馬 65 玉 98 馬 64 玉 97 馬 54 玉
 98 馬 53 玉 97 馬 43 玉 98 馬 42 玉
 97 馬 32 玉 98 馬 42 玉 97 馬 43 玉
 98 馬 53 玉 97 馬 54 玉 98 馬 64 玉
 97 馬 65 玉 92 馬 66 玉 93 馬 56 玉
 92 馬 57 玉 93 馬 47 玉 92 馬 48 玉
 93 馬 38 玉 39 歩 同と 92 馬 48 玉
 93 馬 47 玉 92 馬 57 玉 93 馬 56 玉
 92 馬 66 玉 93 馬 65 玉 92 馬 54 玉
 98 馬 53 玉 97 馬 43 玉 98 馬 42 玉
 97 馬 32 玉 98 馬 23 玉 24 香 同桂
 15 桂 12 玉 23 桂成 11 玉 22 圭 同と
 23 桂 12 玉 11 桂成 13 玉 12 圭 23 玉
 22 圭 同玉 23 歩 31 玉 97 馬 42 銀
 22 歩成 41 玉 51 歩成 同銀 31 と
 まで 107手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ちょっとだけ謎シリーズ。

39 桂→ 32 歩の邪魔駒消去。収束が上か下かが選択箇所。カギがシンプル過ぎか。ばか詰の馬鋸は手数が大きなきっかけになりますね。

【解説】

「ちょっとだけ謎シリーズ」第3弾。前局の構図と似ていますが、飛にピンされた馬が2枚になっています。このツインエンジンの構図は凝った仕掛けを予想させます。

本局も中心主題は邪魔駒消去です。しかし、消すのは 29 香ではありません。39 桂消去は必然なので、これが狙いでもありません。実は、32 歩消去が本命なのです。

つまり本作の全体的なストーリーは 32 歩を消去して 39 歩を可能とし、香筋を通すというものでした。

ただ、中心主題が分かっただけでは本作は解けません。香が働いてからの収束が意外と難しいのです。この構図は収束でも玉鋸が可能なので、そちらを読みたくなりますが、その誘惑を振り払って1段目でカタを付けるのが正解です。

ここで改めて、邪魔駒消去について考えてみましょう。前局の解説では敢えて伏せていましたが、邪魔駒消去の目的には「歩」だけに通用する特別なケースがあります。

5. 邪魔駒(歩)を消して二歩禁を避ける

おそらく「邪魔駒消去」を目的別に分類すれば、湯川光造氏が「打歩手筋」を分類したように理論的な分類が可能で、フェアリーにしかない意味付けの邪魔駒消去も生まれると思いま

す。(次回の「氾濫」のお題にしましょうか?)

【短評】

変寝夢さん(※無解)

2八とを動かして香筋を通して楽勝のはずなんだけど、収束が分かりませんでした。

☆ こちらも残念。やはりこの収束は難しかったのでしょうか?

■ 36-8 縫田光司氏作(正解2名)

アンチキルケレトロ協力詰 -2/1手

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

持駒 金

【ルール】

・レトロ -m/n 手

m手逆算してn手で詰む手順を求める。今回は詰将棋式逆算(攻方王手義務あり)。

【解答】

(逆算図)

アンチキルケ協力詰 1手

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

持駒 なし

逆算図からの詰手順：

13 香成 まで 1手

出題図までの手順：

32 龍／ 28 龍 同桂生／ 21 桂 まで 2手

【作者のコメント】

アンチキルケルールで手順を逆回しすると駒が派手に移動する気がしたので試しに作ってみました。

なお、41 桂と 34 龍は余詰消しです。

【解説】

作品の解説に入る前にルールに関する訂正と補足をしておきます。出題時に「詰将棋のレトロですから、チェスプロブレムのレトロと違って攻方に王手義務がある前提で逆算してください」と書きましたが、日本でも「攻方王手義務がある」と「攻方王手義務がない」ものが出題されています。

日本での「レトロ」の始まりは 1985 年 5 月、花沢正純氏がカピタンに発表したものでした。このときは攻方王手義務がある詰将棋式のレトロでしたが、単に局面を戻すだけでなく、戻した局面から 2 つのルールで詰むツインになるように逆算せよという、かなり凝った出題でした。

参考までにその一つを紹介します。

(参考図 3) 花沢正純作

(1985 年 5 月 カピタン 31 号)

レトロ協力詰 -6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
										二
									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

a) レトロ協力詰 (-6/1手)

b) レトロ協力自玉詰 (-6/2手)

※ a)b) 双方が成立するよう逆算する

※ 攻方王手義務あり

その後、1990 年 7 月に若島正氏が「レトロ詰」を出題します。こちらは王手義務のないチェスプロブレム式です。受方は逆算に協力しない設定で、目的は逆算後 1 手詰の局面にすることです。

(参考図 4) 若島正作

(1990 年 7 月 カピタン 46 号)

レトロ詰 -3/1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※ 攻方王手義務なし

以後フェアリーランドなどでも時々レトロが出題されていますが、王手義務のあるものとならないものの双方がありました。今後、本作品展でレトロを出題するときは逆算の条件も(説明文ではなく)出題図に添えるようにしたいと思います。なお、参考図 3・4 の解答は本稿の末尾に掲載します。

さて、本作はレトロを「アンチキルケ」という復活系ルールでやろうという試みで、これまで日本のレトロではあまり試みられていない(かろうじて塩田氏が PWC を使った例がある)分野です。作者のコメントにもあるようにアンチキルケは駒がいきなり自陣に戻ったりするので動きが派手ですし、復活による移動のせいで、まるで 2 手指しをしているように感じることもあります。現に本局では、龍が「42 → 32 → 28 → 駒台」と、わずか 2 手で 4 箇所も移動し手数以上の可動性を感じさせてくれます。また、それによって桂のジャンプ元まで判明するのも良いですね。

逆算としては金を持駒にし 42 馬を置いて 21 桂に取らせる筋も有力ですが、23 金で詰める筋を 34 龍が防いでいます。また同じく金を持駒にし 53 龍を置いて 21 桂に取らせる筋も有力ですが、これも 34 龍が 32 金の筋を消

しています。この例を参考に 41 桂が何を防いでいるか、読者の皆様も考えてみてください。

本局は攻方王手義務があり、これが少ない配置で余詰を防止するのに役立っています。王手義務があると紛れが減りますが、その分余詰を避けた長手数逆算が可能になります。「手」で見せたいなら王手義務のないチェスプロブレム式、「手順」で見せたいなら王手義務のある詰将棋式、といった使い分けもできそうです。

レトロはまだ未踏の分野。今回の作品の登場がその発展の火付け役となるかどうか。今後の展開に期待しましょう。

【短評】

変寝夢さん

1 九香に幻惑されて少し苦労。
検討が大変そう。

- ☆ 逆算は機械化しやすそうなので検討プログラムが欲しい所。神無次郎氏は忙しそうだし、どなたか作ってくれないでしょうか？

たくぼんさん

アンチキルケのレトロは結構深いですね。
面白い作品出来そうな気がします。
これが最後まで残りました。

- ☆ キルケ系も良いですが、性能変化系の安南レトロなどどうでしょう？
たくぼんさんなら出来そうな気がします。

【総評】

変寝夢さん

まさかたくぼんさんの作が鬼門になるとは。
共に趣向は見えてるだけに残念。

- ☆ いえいえ、解けなかった作にも短評を付けていただいて助かりました。「解けません」だけでも立派な感想ですし、どの辺で解答者が苦しむか傾向が掴めるので、担当者としてはありがたいことです。

たくぼんさん

いろいろなルールがあり楽しめました。
また担当者の作品もたまにはお願いします。

- ☆ 最近あまり作っていませんし、当面は作品不足の穴埋めの時だけ作品を出そうかと思っています。どんどん投稿を送っていただいて、担当者を左うちわ状態にしてください。

【参考図 3 の解答】

(逆算図)

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

持駒なし

逆算図からの詰手順：

- a) 24 馬 まで 1 手
- b) 23 馬 同龍 まで 2 手

出題図までの手順：

32馬 同玉 21 飛成 同玉 11 飛 同玉 まで 6 手

【参考図4の解答】

(逆算図の一つ)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

逆算図からの詰手順：

22 金 まで1手

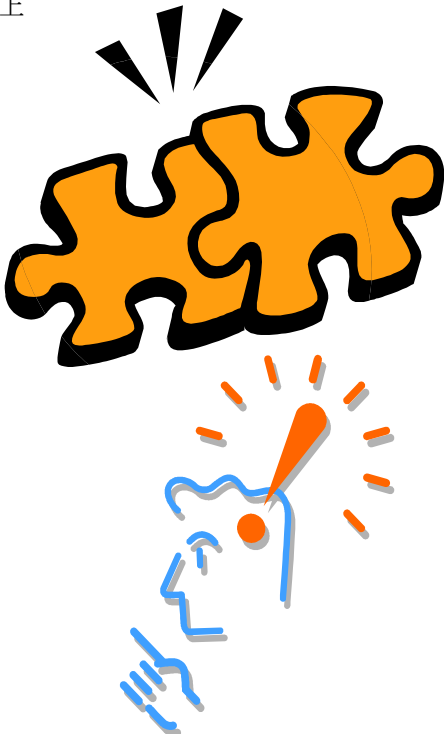
出題図までの手順：

24 王 25 飛 13 王 まで3手

(35 飛の代わりに 15 飛なら、33 王と逆算して 22 金まで。飛車が他の場所や駒台に戻れば上記と同様 13 王と逆算すれば良い。

受方の選択肢を減らすため、わざと「24 王・25 飛」の形に戻して、王手を食ったことにするのがポイント。)

以上



第2回フェアリー短編コンクール 作品募集要項 (再々掲)

投稿締切：2011年12月4日(日)

出題開始：12月20日(火) < WFP 第42号掲載 >

解答締切：2012年1月29日(日)

結果発表：2月20日(月) < WFP 第44号掲載 >

手数・ルール：6手以内のフェアリー作品。

出品数：1人2作以内。

出題方法など：作者名は伏せた上で全局一斉出題。評価点の平均で作品の順位を決定する。

不完全作は失格(自動最下位)。

評価方法：ABCの3段階評価。A=3点、B=2点、C=1点、誤解=3点、無解=計数除外。

作品審査：基本的に無審査としますが、fm検討の環境がない方の作品検討には協力します。

投稿先：(jigsawbox@gmail.com)

(ブログ

<http://fourth-of-may.cocolog-nifty.com/blog/> にメール送信フォームを設置予定)

☆前回(2年前)との相違は、1) 手数が6手以内(前回は7手以内)、2) フェアリーなら全ルール可(前回は協力詰系のみ)の2点です。その他は第1回のルールを踏襲しますが、不明な点については遠慮なくお問い合わせ下さい。

小峰耕希

第11回詰四会フェアリー作品展 結果発表

担当：たくぼん

第11回詰四会は、8月7日に高知で開催しました。これまで10回は全て松山市開催でしたが、参加メンバーのほとんどが高知在住ということで当然の成り行きという感じでしょうか。

今回の課題は、「大駒4枚使用」。今月号の詰パラ掲載の普通詰将棋・詰四会作品展の三角作ありきからの逆算で課題決定でした。初形に拘らなかったのが作品によっては大駒合のヒントにもなったことでしょう。

解答者は2名。全題正解は橋本氏1名です。

第1番 たくぼん作

ばか詰 11手

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

持駒 なし

77角 57玉 66角 46玉 55角 35玉
44角 24玉 33角成 13玉 23角成 まで
11手

★ 当日会場で披露した何作かの内の1作。当日会場で解けなかった人に解を示したときの啞然とした表情は忘れられません。

橋本孝治

一秒か一分か一時間か一日か。ヤマが当たるかどうかで解図時間に大きな差が出そうな心理作。私は一時間でした。

★ 合駒を出そうと考えると嵌ると思います。右半分に駒を置かずに済んだのがよかったか。

変寝夢

2枚の飛のみで早詰余詰筋を全部消しているのに驚嘆

★ これはラッキーでした。

第2番 小林看空作

打歩ばか自殺詰 15手 (受先)

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

持駒 飛2角2

35桂 27角 25玉 16角 26玉 29飛
27桂打 17角 36玉 25角 46玉 49飛打
47歩 28角 37歩 まで 15手

詰上図

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

持駒 なし

★ 後手の持駒が桂と歩しかないの逆王手を王手で返して歩打までの詰み！を狙うには舞台作りを含めると手数足りなそうです。というわけで本作も「完全打歩」特有の「最後後手の打った歩を取ったら後手が打歩以外で詰んでしまうパターン」の詰上りとなります。「完全打歩」に関する記述は、第36回WFP作品展4番に七郎さんが書かれていますのでそちらを読

んで下さい。(手抜き?)

受先ですので玉が移動するかどうかにか桂か歩を打つのですが、パッと見はわかりません。詰上り位置は 15.26 玉に 48 角～ 37 歩か 46 玉に 28 角～ 37 歩型のどちらかが推測できます。後手玉が狭いのは 46 玉ですのでそれを頭に入れて手順を考えますと桂を 35 に打つ形に辿り着けるかもしれません。あとはいかに先手玉と後手玉の周りを囲むか・・・詰上り図を見てください。先手の駒で 28、29、49 を塞ぎ、合駒で 27 桂と 47 歩を発生させて 39 と 48 地点を押さえています。後手玉も 35 桂が見事に退路封鎖駒として光っていますね。こういう作品は解けたときの快感が大きいものです。簡単に解けそうな感じに書いてきましたが先手の大駒を渡す紛れなどもあり一筋縄ではいかない作品でもあります。正解者は 1 名。

橋本孝治

29 飛は開き王手で発生させるに違いない」という先入観のせいで、単に筋をずらしてから飛を打つ手順をなかなか思いつけず、解けた後、悩んだ自分に呆れてしまいました。

「受先の初手は 43 桂かも」というヤマが外れたせいもあります...

★私も実はそこに引っかかりました。26 玉、17 角、36 玉、26 飛、35 玉、29 飛、36 玉、18 角、27 桂・・・を最初に読みました。詰四会上では手順披露だけでしたが皆さんなかなか理解出来ないようでした。

第 3 番 神無太郎作

対面ばか自殺スタイルメイト 10 手

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

持駒 金

25 金 24 飛 45 金 44 飛 同金 同玉
84 飛 83 角 48 飛 47 角打 まで 10 手

詰上図

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

持駒 なし

★ 当日会場にて披露した際、岩本氏が 10 分もかからず暗算で解かれたのにはビックリしました。私は、5 手目単に飛を取る手を後回しで読んだ為、なかなか解けませんでした。詰上りを見ればわかりますが初形双裸玉からの対駒で大駒 4 枚を出現させ、詰上り大駒 4 枚の手順は課題を見事に昇華した内容と言えるでしょう。

橋本孝治

最終手のみスタイルメイトで、「詰」と違う風味。全体を一つ上げて最終手を「不成」にした気もしますが、配置のバランスが悪いですか？対面の基本手筋ですが、それなりに紛れがあるので大駒 4 枚登場のヒントがなければ意外と苦勞すると思います。

★ 大駒 4 枚出現は大きなヒントでしたね。角生の筋も創って見てみたいです。

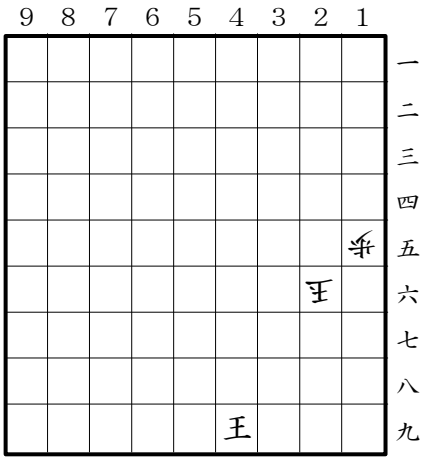
変寝夢

岩もっちゃんが 5 分かからず解けたというので対面特有の手と各局面で真っ先に浮かんだ手を読んだら程なく解けました。

★ 岩もっちゃんって呼んでるんですね。会場で WFP 作品展投稿をお願いしているのにまだ投稿してくれない(泣) 岩もっちゃんたのんまっせ!

第4番 神無太郎作

対面ばか自殺スタイルメイト 14 手2解



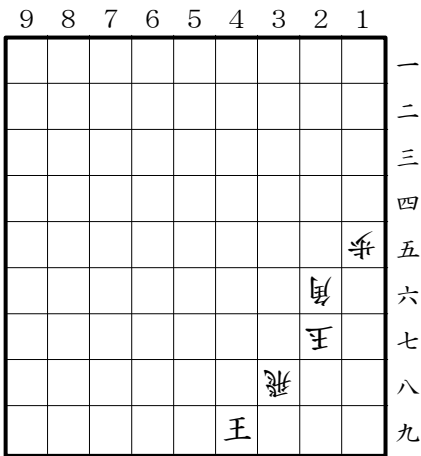
持駒 桂4

作者

2解合わせて大駒4枚発生のつもりです。どうぞよろしくお願ひします。

38 桂 35 玉 27 桂 26 角 36 桂打 27 玉
19 桂 18 飛 39 桂 38 飛生 19 桂 36 玉
27 桂 同玉 まで 14 手

詰上図

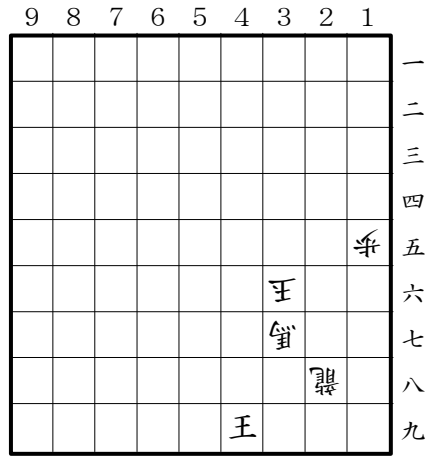


持駒 なし

★ 1解目は、対駒として角と飛を発生させ先手玉を縛り、その後桂を消去してスタイルメイトにします。角は発生位置のまま飛は1回不成で動きます。

38 桂 35 玉 27 桂 26 飛 47 桂 46 角
36 桂打 47 玉 27 桂 36 玉 37 桂 同角成
28 桂 同飛成 まで 14 手

詰上図



持駒 なし

★ 2解目は4手目飛対、6手目角対で大駒2枚発生させて最後共に成ってスタイルメイトとなります。1解目が生駒で終わるのに対して成駒で終わる対比となっていますね。

★ 作者曰く2作合わせて大駒4枚使用となっていますが、2解にした理由が本作品展に合わせてかどうかは不明です(笑)大駒発生が大きなヒントになっていますので解き易いかなとも思ったのですが手数を見て怖気づかれたのか正解者は1名でした。私的には2解目の27桂がちょっとしたポイントになっていると思いました。

橋本孝治

4手目26飛の解は47玉の後手が続かないように見えるので、見つけるのにとて苦勞しました。生の飛角と成った龍馬が良い対比を成していますが、頭3手が同じせいか、2解と言うより非限定っぽく感じるのが残念。

★ 頭3手が同じというのは気になる人には気になるようです。しかし1たん遠くに逃がすようやり難い手であることには間違いありません。

変寝夢

これは1解ぐらいなんとかしたかった。1八桂、1七飛、3八桂打、3七角、2七桂上、同飛成、1八桂、1六玉、1七桂、同龍、2八桂、同龍で手詰まりはショック大でした。15が金なら・・・

★ ちょっと5手目がおかしい?ですが惜しい所まで行ってたようです。頭2手が遠くへ行くように難しかったかもしれません。

第5番 神無太郎作

グラスホッパー王ばか自殺スタイルメイト

36手

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

持駒 金銀桂3

グラスホッパー (G) : フェアリーチェスの駒。Q (クイーン : 飛と角を合わせた性能) の線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。

67 桂 37 G 29 桂 77 G 78 銀 79 G
 68 金 19 G 79 G 39 G 49 桂 19 G
 37 桂左 69 角 59 G 46 G 19 G 28 飛
 57 金 68 G 58 金 同飛成 69 銀 同龍
 13 角 46 飛 同角成 66 G 63 飛 64 角
 55 馬 63 G 75 桂 同角 64 馬 同角 まで
 36手

詰上図

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

持駒 なし

橋本孝治

苦勞して設置したジャンプ台を骨組みだけ残して撤去する。こんな凝ったストーリーを最小限の仕掛けから生み出せるのが、このルールの良い所。特に収束の飛合～飛限定打が素晴らし

い。今回の課題作品展は太郎さん活躍が目立ちますが、着眼点の鋭さから言って本作が最大の収穫でしょう。

★ 全ての持駒を使用して骨組みを造ったのが11手目の場面 (途中図) そこから角合、飛合、金捨、銀捨、飛合、飛限定打、角合、桂捨、馬捨・・・見所満載の手順です。凄い！詰上りGの行くことの出来る場所は、39, 46 ですがダメ。桂も跳ねられないということはスタイルメイトです。

途中図

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

持駒 なし

★ 私は以前にも言いましたがグラスホッパーが大の苦手なので解図の方向性すら浮かびませんでした。何度も手順を並べてみましたが凄いということだけは分かります・・・最後の63飛限定打はGに取らすための位置というのは理解しました。双裸Gでこの内容。傑作であることに間違いはありません。

【総評】

橋本孝治

作品で貢献できなかったのが解答で参加します。今回の作品展で、最後まで残ったのが第4番の2解目。第5番は確かに難解ですが、グラスホッパーは割と手が限られているので、この手数なら超難解というほどではないような気がします。(私の場合、少しホッパー系の駒を少しいじったことがあるので、そう思うのかもしれませんが。) 難解作が多かったのですが、個人的には大満足な回でした。

変寝夢

猛暑を思い出させる作品群でした。

推理将棋第 48 回出題

出題日 : 2011 年 9 月 4 日
 解答締切 : 2011 年 9 月 20 日

推理将棋第 48 回解説 担当 DD++

久々の 94 形式特集、いかがでしたか。今回は 3 題とも条件付けに特徴のある問題でしたが、当然 94 形式はそうでない問題でもよいわけで、初めての人でも作りやすい形式です。問題制作に興味がある方はこの形式から入ってみるのも 1 つの手。

48-1 初級 DD++作 歩頭戦術

9 手

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 4 手目は後手歩頭
- ・ 5 手目は後手歩頭
- ・ 7 手目は後手歩頭
- ・ 9 手目は 43 歩成

出題のことば (担当 DD++)

まずは 94 形式に慣れるための肩慣らしにどうぞ。

追加ヒント:

まずは 43 歩成を頭に置きつつ 5 手目までを確定させてみましょう。

推理将棋 48-1 解答

- ▲ 4 六歩 ▽ 3 四歩 ▲ 4 五歩 ▽ 4 四角
 ▲ 同歩 ▽ 4 二玉 ▲ 5 四角 ▽ 5 一金右
 ▲ 4 三歩成 まで 9 手。

詰上り図

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

持駒 歩

まずは肩慣らし。94 形式は穴埋め式に解いていくと楽です。条件は以下の通り。

- ??、??、??、後手歩頭、後手歩頭、??、後手歩頭、??、43 歩成 まで

これを分かるところから紐解いていきましょう。まずは 4 手目の後手歩頭ですが、これを実現するには 34 歩～44 角しかありません。

- ??、34 歩、??、44 角、後手歩頭、??、後手歩頭、??、43 歩成 まで

次に 43 歩成の実現。後手がこの出だしでは歩を 44 に打って 43 歩成は到底間に合いません。つまり先手は 5 手中 4 手を 4 筋歩突きに費やすはず。そのうち 46 歩と 45 歩は後手歩頭の着手にならないので、これを初手と 3 手目に指すしかありません。そして続いて指せる後手歩頭の着手は 44 同歩のみ。

- 46 歩、34 歩、45 歩、44 角、同歩、??、後手歩頭、??、43 歩成 まで

なんとなく全体像が見えてきました。43 歩成はもちろん同玉を封じておく必要があるので、7 手目は 43 に紐をつける手。48 飛と 5 箇所角打ちのうち後手歩頭になるのは 54 角のみ。

- 46 歩、34 歩、45 歩、44 角、同歩、??、54 角、??、43 歩成 まで

これで先手の全着手判明です。残りは後手の2手ですが、必要なのは43歩成が王手になるように玉を動かすことと、その後51への退路を封鎖すること。すなわち42玉～51金右。これで全手順確定です。

まあ、ここまできっちりやらなくてもなんとなくで詰むように過剰にヒントをつけているわけですけども。

さて、短評紹介です。類似した短評があまりに多いので、今回だけそれぞれでまとめて紹介してみようかと思えます。一部の方は分割掲載になっています。

渡辺 「これは知ってれば瞬殺。知らなくても多分簡単？」

はやし 「初級の条件付けでありがたい。」

占魚亭 「ウォーミングアップに最適ですね。」

■簡単という声多数。初級ですしそうでなくっちゃ。

鈴木康夫 「これが一番苦労したかも。」

■一方でこれが最難関だったという声も。うーん。

NAO 「初級出題用に43歩成を明かされているので、即わかりました。」

斧間徳子 「9手目が43歩成と明かしてくれたので流石に秒殺でした。」

はなさかしろう 「『43歩成』が親切設計で一直線。」

はらたつと 「9手目43歩成を素直に考えました。」

井上順一 「最終手が大きなヒント。」

変寝夢 「最後のヒントが歩成の位置が表記されていないなかったら、解けなかったかも」

チャンプ 「最終手の条件を歩成だけにしないところが優しさですかね（笑）」

はてるま 「43歩成の条件が親切設計。」

■簡単だった最大要因はこの最終手の大ヒント。しかしこのヒントは……

リーグ戦ファン 「ところで、最終手は『歩

成』だけで限定できてますでしょうか？だとしたら、難易度がだいぶ上がりますが。」

平井康雄 「『9手目歩成』では余詰ですか？」

■実は歩成だけでも限定可能。それどころか……

はなさかしろう 「『9手目は歩』だと5筋や2筋に紛れがありそうですが、肩慣らしですね。

■歩の手というだけでも限定できるのでした。が、初級用にするために43歩成を全部明かしてマギレの量を調整しています。解きやすい問題を作りたい方はぜひご参考に。

はてるま 「『9手目は先手歩頭』の条件もあった？」

NAO 「『4手目後手歩頭、5手目後手歩頭』ときたら、『7手目先手歩頭、9手目先手歩頭』が普通??の条件付けでしょう。」

■この場合最終手が43角成。条件の統一性はこちらの方が面白いです。タイトルともマッチしますしね。

平井康雄 「4手目に歩頭に動けるのは44角しかないですね。」

鈴木康夫 「4手目後手歩頭は良く考えると一通りしか無いですね。」

リーグ戦ファン 「4手目の条件で44角が絶対で、9手目43歩成条件から▲44同歩がイメージできますので、自動的に導かれてしまいます。」

中村雅哉 「4手目後手歩頭は44角しかないなので、9手目43歩成と合わせて考えれば殆どの手順が浮かび上がる。」

たくぼん 「推理将棋初心者の頃は44角とかに驚いたものです」

■簡単だったもう1つの要因はこの4手目。推理将棋に慣れない人の発想をアシストするものでしたが、こちらも……

S.Kimura 「ところで、4手目の条件はなくても良いのでしょうか。」

隅の老人B 「初手、さて、どの歩を突こうかな？4手目、先手歩頭と書かないところが憎

いな。」

■実は限定に不要な条件でした。当然別の条件で代用可能。「4手目は先手歩頭、5手目は後手歩頭、7手目は先手歩頭、9手目は先手歩頭」が実は一番最初に考えた条件付けでした。当然初級では出せないのごっそり改変して出題。

S.Kimura 「飛車は4筋に回ると思っていたので、54角は意外でした。」

井上順一「飛が回るかと思ったが歩頭角だった。」

諏訪冬葉 「最終手43歩成ならあとは48飛で終わりと思ったら歩頭の手がなかった。よく見たら手元に角があったので打って終わり。」

くるぼん 「43の支え駒を飛車と決め打ってしまい大苦戦。7手目後手歩頭が大ヒントになっているのにやっと気づきました。」

宮谷保可楽 「最終手が43歩成だから、48飛でヒモをつけるのだろう、と考えてウンウンウン…。44で角をもらっての54角に気がついてゴールイン。」

みや 「歩頭に角を置くのは指将棋ではなかなかないので発想に苦労しました」

■唯一残した謎らしい謎にハマっていただいた方も多数。

テイエムガンバ 「直感では先手が4筋の歩を取って取らせて4四歩でしたが、後手が歩を取る暇もないことに気づき4筋の歩を地道に動かす路線に変更。あとは一直線でした。」

■先に4手目の唯一性に気づけばすぐ否定できる筋なのですが、直感だとそんなものですよ。

S.Kimura 「練習問題の解答図を見ながら考えました。」

■どういつながりがあるんだろうと思いましたが、42玉から51金右で形を作るところが同じなのです。

鈴木優希 「あの名作も、条件を変えればまた違った印象です。」

■これだから推理将棋は同じ手順でもいくらでも問題が作れるのです。

KG 「後手歩頭の意味を理解するのに時間がかかりました。」

■今回の反省点その1。これは注意書きすべきでした。失礼いたしました。

正解：25名

井上順一さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
くるぼんさん KGさん 鈴木優希さん
鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
占魚亭さん たくぼんさん チャンプさん
テイエムガンバさん NAOさん 中村雅哉さん
はてるまさん はなさかしろうさん
はやしさん はらたつとさん 平井康雄さん
変寝夢さん みやさん 宮谷保可楽さん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

48-2 中級 タラパパさん作
付き合いもほどほどに 9手

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 3手目は3筋に不成
- ・ 5手目は5筋に不成
- ・ 7手目は7筋に不成
- ・ 8手目は8筋に不成

出題のことば (担当 DD++)

先手に付き合っとうっかり指した8手目とは。

追加ヒント：

先手の3連続角不成の途中で金を入手しましょう。

▲ 7 六歩 ▽ 5 二玉 ▲ 3 三角不成 ▽ 5 一金右 ▲ 同角不成 ▽ 4 二金 ▲ 7 三角不成 ▽ 8 八角不成 ▲ 5 一金 まで 9 手。

詰上り図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
▲	桂	銀			金		銀	桂	▲	一
		飛			王	▲				二
▲	▲	角	▲	▲	▲			▲	▲	三
										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 歩2

「N 手目は N 筋に不成」ばかり 4 つ集めた問題。初級ほど素直には行きませんが穴埋めでやってみましょう。条件は次の通り。

● ??、??、3 筋不成、??、5 筋不成、??、7 筋不成、8 筋不成、?? まで

これは見えている場所はすぐに手がほぼ確定します。つまり、3 手目に可能な 3 筋不成は 76 歩～33 角不成のみ。その状態から続いて指せる 5 筋不成は 51 角不成か 55 角不成のみ。さらに続いて指せる 7 筋不成は 73 角不成のみ。また 8 手目の 8 筋不成も 88 角不成以外にありません（3 手目 33 角不成があるので 87 歩不成や 87 桂不成は実現不可）。

● 76 歩、??、33 角不成、??、51/55 角不成、??、73 角不成、88 角不成、?? まで

ここで考えるのはトドメの駒。先手は角不成を 3 手指すので、自陣からもう 1 枚つれてくることはできません。となればもう 1 枚の攻め駒は途中で取った駒をトドメに打つしかないのですが、歩以外を取れるとしたら以下の 2 通りのどちらか。

● 76 歩、52 玉、33 角不成、51 金右/左、同角不成、??、73 角不成、88 角不成、金打ち まで

● 76 歩、52 玉、33 角不成、74 歩、51/55 角不成、73 桂、同角不成、88 角不成、桂打ち まで（2-4 手目手順前後可能）

しかし 2 つめは最後どこに桂を打っても詰みません。なので 1 つめを採用。トドメは明らかに 51 金か 62 金なので、6 手目を使って 42 の逃げ道封鎖と考えれば答えはすぐ見つかります。

それにしても 94 形式でしかできない面白い条件付けの作品でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。いつもどおり解答到着順です。

チャンプ 「8 手目の無駄手を条件と題名でフォローする辺りがさすがですね(笑)」

■ どちらかというところのテーマを決めてそれが可能な手順を探したら無駄手含みだったのでしょね。しかし 8 手目は無駄手の限定だけでなく正当な(?) 余詰め消しもしているので、この条件はフォローだけではないような。

リーグ戦ファン 「47-3 が記憶に新しいので、詰め筋が他に浮かびません。『なんで 8 手目を 9 筋にして奇数で揃えなかったんだろう』と、マヌケに悩んでしまいました。」

■ 9 筋の発想には素直になるほどと思いました。どちらを選ぶかは創作の自由。

NAO 「つきあいが良すぎると身を滅ぼします。」

■ 人生の教訓になりそうな一言。

はなさかしろう 「美しい～～。手順も先月のおさらいでこの筋はもうばっちり見えますよ。」

■ 先月と同じだから見えたという方、意外と多かったようです。

KG 「あれ? どこかで見たような…」

■ナ、ナンノコトデショウカ。類似手順の異条件作は問題ないとしても、2回続けてはよろしくなかったですね。

斧間徳子 「手順は凡庸なれど、4つの条件がすばらしい。」

■ですよね。普通の推理将棋ではなかなか表現できない面白さ。

はらたつ 「先手3手目から3連続不成はこれが真っ先に思い浮かびます。」

■筋条件がなければ右上をうろちょろするのが先に出てきそうな気もしますが。

渡辺 「これも瞬殺(こっちの方が簡単かも?)。条件がそろって綺麗。」

■慣れてる人にとっては、よく使われる手順なだけにこっちの方が簡単。

S.Kimura 「条件の不成は全て予想がついたので、どのように詰ませるかを考えていたとき、47-3の詰め上がりがり思い浮かび、答えが分かりました。」

■やはり前回作と同じ詰め上がりだと参考になっちゃいますよねー……。

たくぼん 「基本中の基本のような手順ですが、この条件が一番解きやすいかもしれません」

■限定に不要な条件もありますしね。

井上順一 「不成は角しかない。詰め上がり図もだいぶ慣れてきた。」

■この詰め上がりはよく出てくるのでその慣れは必ず役に立ちますよ。

はやし 「これも基本手筋。」

■確かにこれは基本手筋ですが、手筋だけ見るなら48-1の方は基本手筋とはちょっと違うような。

諏訪冬葉 「角を動かす以外に手がないので結

構簡単でした。」

■普段ならこれが初級でも通用するレベルです。

ティエムガンバ 「47-3と同じパターンだけに、すぐ解けました。」

■うーん、条件は違うんですが、そこまですぐに類似手順と看破できるものですかね。

平井康雄 「3、5、7手目が角であるのは明らか。8手目も88角生以外はないとなるとこれしかないですね。8手目の無駄手によって統一感と手順限定を演出しているわけですね。」

■48-1もそうでしたが、どことなくベテラン制作者のような香りが漂う平井さんの短評。平井さん、問題作ってみませんか？(笑)

変寝夢 「論理物より趣向物タイプが好きなので、面白く感じました。」

■94形式はパズル性よりも趣向性に偏る傾向があります。変寝夢さんはこの形式の方が相性もいいかもしれません。

くるぼん 「以前に角の大回転を解いたことがあったので瞬殺。後手も大駒のナラズをやりたかった？」

■わざわざ詰めろがかかっている時にやらなくてもいいだろう、とツッコミをぜひ。

中村雅哉 「角不成で金を取る定番手段。こちらも初級という感じ。」

■今回は実質「入門、初級、中級」でした。

はてるま 「88角生がユーモア満点。条件もきれいですし、94条件の傑作かと。」

■本当にすばらしい作品でした。

宮谷保可楽 「33角生と88角生は、これしか考えられず。あとは42金で詰み形作り。」

■すばらしいアプローチでした。88角不成は慣れないと一発では見えないものですが。

隅の老人B 「8手目、パスは出来ない、この条件は上手かった。」

■手余りがでた場合に何で手パス代わりにするかは制作者の腕の見せ所。

鈴川優希 「5手目の条件は不要かもしれないけど、きれいですね。」

■5手目がないとマギレの数はかなり増えますが、限定はできていますね。とはいえ、条件の美しさを考えればあったほうがきれいです。

鈴木康夫 「角の大回転が見えたので瞬殺でした。」

■この問題だと角の4分の3回転なんですけどね。

みや 「最初5筋は55かと思っていました。金を入手するために51ですね。後手の88角不成もお手伝いして面白かったです」

■逆に、こんな感じの条件で51と思わせて実は55経由でないと詰まない作品があればかなり面白いのですが。

占魚亭 「角が大活躍。気持ちのいい手順ですね。」

■無駄手ながらも一閃88角不成が面白い。

正解：25名

井上順一さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
くるぼんさん KG さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん
隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん
たくぼんさん チャンプさん テイエムガンバさん
NAOさん 中村雅哉さん はてるまさん
はなさかしろうさん はやしさん はらたつとさん
平井康雄さん 変寝夢さん みやさん 宮谷保可楽さん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

48-3 上級 中村雅哉さん作 終局前の足取り 9手

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 6手目は24の着手
- ・ 7手目は64の着手
- ・ 8手目は25の着手
- ・ 9手目は15の着手

出題のことはば (担当 DD++)

ラスト4手の着手位置だけから全てを逆算できますか？

追加ヒント：

15角まで合い効かずの邪魔になる21桂は先手が5手目に馬で処理。

推理将棋48-3 解答 担当 DD++

- ▲7六歩 △3四歩 ▲2二角成 △4二玉
- ▲2一馬 △2四歩 ▲6四桂 △2五歩
- ▲1五角 まで9手。

詰上り図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	鶴	金		香	馬	皇			一
	飛				王					二
歩	歩	歩	歩	歩	歩			歩		三
			桂			歩				四
							歩	角		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

タイトルの通り、最後の4手のみで条件付けした問題。出だしが全く分からないので手がつけにくいです。さらに表示された着手場所が中段ばかりかつ7手目64の着手だけ離れているのがまたパッと見の難度を増しています。

しかし、解き出すと実はそうでもないのがこの問題。条件は以下。

●??、??、??、??、??、24?、64?、25?、15? まで

やはりこの条件では後ろから考えて詰め上がりを固めるのが得策です。つまり注目すべきはトドメの 15 着手。後手玉は 6 手目と 8 手目の都合でどうがんばっても 2 段目までしか上がりません。となればこんな位置から王手できるのは角のみ。すなわち合い効かずの詰め上がりであることが想定できます。

●??、??、??、??、??、24?、64?、25?、15 角 まで

さて、この位置で合い効かずに討ち取る場合に邪魔になりそうな駒が 6 枚。24 を守る 23 歩、33 を守る 33 歩と 22 角と 21 桂、42 を守る 41 金と 31 銀。このうち、21 桂は 33 へは当然跳ねられず、また 13 へも跳ねられない (14 歩は 15 への利きを作ってしまうのでこれを突けない) ので後手による対処は困難。つまり、この桂を先手が 5 手目に取る構図が見えます。

●76 歩、34 歩、22 角成、??、21 馬、24?、64?、25?、15 角 まで

これで同時に 22 角と 33 歩も処理されました。続く難物は 23 歩ですが、これは条件を見るに 6 手目 8 手目を用いて後手が処理すると考えて間違いなさそうです。

●76 歩、34 歩、22 角成、??、21 馬、24 歩、64?、25 歩、15 角 まで

残ったのは 42 金合と 42 銀合の問題ですが、4 手目だけで両方封じする方法はただ 1 つ、問題の 42 地点に玉があがってしまう方法だけ。また 7 手目に 64 に着手できるのは桂打ちだけで、これがピッタリ 52 への逃げ道を封じ、解答が得られます。

実はこの手順は 19-2 で渡辺さんによって先に出题されている手順と事実上同じものですが、条件どころか形式すら違うので、全く別の問題になっているのでした。実際はさらに古い中村さん作があり、それをアレンジしたのがこの問題なので、どっちを先行作というべきかは微妙なところなんですけどね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ 「最終 4 手を地点だけの条件で済ませてしまうのは斬新ですね」

■最終 4 手という作品は今のところこれ以外に完全作はないはず。

リーグ戦ファン 「△24 歩△25 歩▲15 角まで、は一目。64 桂は自分で探させてほしかったところですよ。」

■64 桂は確かに自力にできれば面白いんですが、44 桂との限定の都合上完全ノーヒントとはいかないですよ。通常形式ならばうまいやり方はあるかもしれませんが。

NAO 「7 手目の桂打は筋を知ってないと打てません。『46-3 馬術競技』を解いていないと苦戦するところでした。」

■一瞬ギョッとする桂打ちでした。

はなさかしろう 「座標指定は 94 問題の難問篇という感じで面白いですね。先手の座標が解きやすく設定されていますが、知らなかったら詰め上がりを思いつけないかも。」

■「64 と 15」を「6 筋と 1 筋」にされるだけでもかなりキツくなりますね。と書いて気づいたのですが、実はこの問題、明かすのを筋だけにしても限定されているかも？

KG 「第一感、▲2 四玉▽6 四飛▲2 五玉は失敗。次に 6 四の位置がなんとなく桂っぽいなど考えて実際に動かしてみたら見事成功。」

■私も直感で 24 玉 25 玉でした。一瞬でありえないと気づいてしょんぼり。

斧間徳子 「類似例 (おもちゃ箱 #19-2 や #46-3) を知らないと苦労しそうな問題。手数と着手位置だけの条件って、ひょっとして本邦発の快挙？」

■実は mixi でまささんが「連続 4 手 (6 通り)」 「1 手おき (3 通り)」の全てを座標条件のみで制作するという離れ業をやっているのを知っています。おもちゃ箱では「易しい推理将棋・解けたその日からすぐに作れる! (3)」でミニベロさんが提示したものが最初ですかね。むしろ最終 4 手

という方が快挙。

はらたつ 「後手の 24、25 が無駄手じゃないのなら 64 桂で退路を塞いで 15 角があい駒きかずにすね。」

■64 が桂だとすぐに見えるのは強い。私は解説のような消去法でしかこれが見えませんでした。

渡辺 「これもすぐ。最終 4 手が何かを考えれば、4 手目以外すべて分かり、したがって 4 手目も分かる。」

■そう、見えれば早いんですよ。

S.Kimura 「『64 の着手』の意味が分からず、しばらく悩みました。角成から桂馬が取れると考えた時、46-3 の桂打ちが思い浮かび、答えが分かりました。」

■そう、見えないと苦労するんですよ。

たくぼん 「4 手も分かっているのに苦労するとは・・・詰上りが浮かび難かった」

■やっぱりこの形はなかなか見えにくいです。せめて 15 角合い効かずだけでも見えればなんとかなるんですが。

井上順一 「最終手角打ちと決めれば、64 には取った駒を打つしかなくて馬で桂を取ることがわかる。論理的な作。」

■この 3 作の中では一番論理での攻め甲斐がある作品です。

はやし 「なるほど。64 桂ね。」

■そうなんです。一度見えてしまうとこれしかないんですけど。

諏訪冬葉 「24-25 玉に 15 金（飛）は手が足りない。となれば、23 歩をどかして 15 角。合駒を消して戦力補充する 21 馬が地味にいい味。」

■こういう一石二鳥の手があると手順が引き立ちます。

テイユムガンバ 「1 五の着手で詰み、かつ後手玉が 1 五の周りに行く暇がない、ということで 9 手目は 1 五角、合い効かずの形にするには 2 筋の歩が邪魔になるので 6 手目は 2 四歩、8

手目は 2 五歩と決まりましたが、7 手目の 6 四の着手は何か、というところで手が止まりました。それにしても、『4 二玉に対し 4 四桂 + 1 五角』というパターンを 46-3 で解いたはずなのに (46-3 は先後逆ですが)、4 四桂が 6 四桂に変わっただけでこんなに時間がかかるとは……。」

■64 桂は 32 が馬で塞がれている本局ならではの、46-3 ではできなかった芸当なので逆に 46-3 を知っている見えにくくなったのかも。

平井康雄 「これは最終ヒントをもらうまで訳がわかりませんでした。」

■桂の扱いが見えないとこの手順はさっぱり見えません。

変寝夢 「ヒントがなければ無理でした。6 四桂が好手」

■やはり 64 桂に苦しめられた方多数。

くるぼん 「完全にお手上げ状態でしたが、ヒントと練習問題詰上り図を同時に見たら解決しました。」

■48-1 の S.Kimura さんとあわせて、今月は練習問題が謎の大活躍。

はてるま 「条件の作品は、作る方が大変そう。」

■94 形式趣向作は、たしかに作るほうが大変です。が、大変だからこそ作るのが面白いのも事実。

宮谷保可楽 「たぶん 6・8 手目は 24・25 と歩を突いて最終手は 15 角だろうなあ…、から考えはじめ、都合のいいように指し手を作ったら、あっけなく終わってしまった。桂を入手して 64 桂がピッタリ。」

■きっと「21 桂をどうするか」にすぐ着目されたのでしょうか。私と同じ迫り方だったのでしょか？

隅の老人 B 「条件一読、15 角打？ アタリ、宝くじを買いに行こう。」

■車にアタらないようお気をつけて。

鈴川優希 「6～9 手指定の 94 問題は珍しい？ 歩突きがなんとも渋い手です。」

■珍しいどころかこれしかないんです。なかなかうまい手順がないんですよね。

鈴木康夫 「46-3 で予習済みだったので簡単でした。」

■なるほど、過去作からの類推が得意なら初級が一番苦勞するのも納得。

占魚亭 「6 四への着手に少考。なんとか逆算で解けました。」

■やはりこの 64 桂は一筋縄ではいきませんね。

正解：24名

井上順一さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
くるぼんさん KG さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
占魚亭さん たくぼんさん チャンプさん
ティエムガンバさん NAOさん 中村雅哉さん
はてるまさん はなさかしろうさん はやしさん はらたつとさん 平井康雄さん 変寝夢さん 宮谷保可楽さん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

総評

リーグ戦ファン 「94 形式問題、純粋に論理パズルとしては、どうしても冗長な条件が多くなりがちで、あまり好きになれません・・・。推理将棋をご存じない方向けの誘導という本来の意味では、DD++さん作が佳作だと思います。」

■94 形式は好き嫌いは分かれる形式ですね。条件が冗長になりやすかったりする一方、独特の趣向作品が作れたり、一長一短。

NAO 「今回は、予習がビンゴしたので、すぐ送ります。mixi でまささん作 94 問題に解答されていたのを見て、なぜ、このタイミングで？と 94 問題の出題を予測しました。」

■ば、ばれた！ しかし、9月4日出題だからということまでは見抜けなかったご様子？

はなさかしろう 「94 問題はおむすび弁当みた

いに問題文がぎゅっと押し固めてあって感じ良いですね。起承転結と言いますか、最後にオチをつけるタイプもリズムが良くて好きです。」

■おむすび弁当とは面白い表現ですね。問題の簡素さも 94 形式の売りの 1 つ。

斧間徳子 「今日は、今までで一番速く 3 題解けました。」

■ベテラン斧間徳子さんがそうおっしゃるということは、今回は思っていた以上に簡単だったのですかね。

はらたつと 「9 4 問題は一年前解いたなあというのを思い出したら秒殺でした。というかファーストトライが本筋だっただけでたまたまです。」

■推理将棋は「運も実力のうち」で瞬殺できることも多いですからね。

渡辺 「今回は考えようかな、と思ったら答が分りました。」

■9 手で渡辺さんが悩むようでは解答者激減ですって。

S.Kimura 「94 問題は覚えやすく良いですね。また、出題して戴けるのを楽しみにしています。」

■次は来年の 9 月 4 日、ですかね？ 94 形式の投稿が多ければもっと短期間で出題するかもしれませんが、S.Kimura さん、1 つ作ってみませんか？

井上順一 「練習問題で、71 馬 52 玉 72(82)飛までというのはどうなのでしょう。62 金は無駄な移動中合だからこれで詰み？ということですが。」

■今回の反省点その 2。これも練習問題なら注意書きしておくべきでした。推理将棋では、フェアリー詰将棋と同じく無駄合いという概念はありません。なので、62 金は手数延長のための有効な合い駒で、62 同飛成まで指して初めて詰みとなります。一度ルールをどこかにキッチリまとめようという話は前々からあるのですが、はやくしないとイケませんね。

変寝夢 「少し考えて、手がかりさえわからな

いものは締め切り前ヒントを頼りにしてます。
おかげでようやく魔の3問目が何とかなつたよ
うです\(^O^)/」

■ヒントはぜひ有効活用してください。もっと
わかりやすいヒントが欲しいとか、逆にわかり
やすすぎだ、などのご意見があればぜひおねが
いします。

中村雅哉 「やはり問題文がないと味気ない感
じですね。」

■シンプルさと味気なさは表裏一体。難しいで
すね。

宮谷保可楽 「最近夏バテがひどいようで、仕
事にも悪影響が出てしまっています（アカンが
な…）。問題を解くのも解答を作成するのも、か
なりの時間がかかってしまいます。」

■私もぐったりしながら結果稿を書いています。
ぐったり。

隅の老人B 「今月はめずらしくヒントが出る
前に解けました。で、爺さんなら、どんなヒン
トを出そうかな、です。9月も中旬を過ぎたの
に、まだまだ猛暑が続きます。目には、さやか
に見えないけれど、どこかに秋が来ているの？」

■台風15号も動きの遅い夏台風でしたし、秋
はまだまだ先なんでしょうか。

鈴木優希 「今月はどれも易しかったです。94
問題は、1条件作につづき、推理将棋普及のた
めの良い問題形式だと思います。」

■ぜひぜひこれを使って広めちゃってください。

鈴木康夫 「新パソコンの設定が終わってない
ので棋譜並べとメール作成はスマートフォンで
行いました。便利な時代に成りました。」

■モバイル関係は特に技術の進歩がすばらしい
ですよ。

みや 「いつもぎりぎりですいません。解答発
表まで上級を解いて待ちます」

■ぎりぎりだろうと初中級だけだろうと、解答
をいただけるのはありがたいことです。これか
らよろしく願いますね。

推理将棋第48回出題全解答者： 25名

井上順一さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
くるぼんさん KGさん 鈴木優希さん 鈴木
康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
占魚亭さん たくぼんさん チャンプさん
テイエムガンバさん NAOさん 中村雅哉さ
ん はてるまさん はなさかしろうさん はや
しさん はらたっとさん 平井康雄さん 変寝
夢さん みやさん 宮谷保可楽さん リーグ戦
ファンさん 渡辺さん

私は田宮さんとは面識はありませんが、将棋パズル誌に発表された氏の作品の数多くの作品をフェアリーデータベース用に入力しました。思ったのはよくこんなルールを思いつくものだなあとということ。今回その変わったルールとその作品をちょっとだけ紹介してみたいと思います。

【王様の仇討ち】

命題：指定の仇駒を当たり（王手に相当）の連続で追い、最後に、王将によって詰め上げること。
 条件：すべての変化手順において、助太刀駒で仇駒を詰め上げてはならない。
 禁則：王将と仇駒は、敵駒の利き（そこへ行けば取られるマス）へ進入してはならない。ただし、両者が直接相対するときは、先着勝ちの原則により、相手を討ち取ることができる。

田宮克哉作 将棋パズル 70 (平成 2 年 2 月)
 より
 例題 仇駒 12 歩

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

持駒 なし

後手 12 歩（仇駒）に対して連続で当たりをかけ、最後は先手玉にて詰め上げます。作意は以下の通りです。

21 龍 同角 24 桂 13 歩 12 桂成 同角
 24 王 迄 7 手

24 桂、13 歩、12 桂成は詰んでしまうので失敗。
 15 龍は 14 桂合以下逆王手で失敗。

12 歩という弱っちい駒が仇駒とは何で？とは思うけど王で仕留めるには龍も桂も捨てないといけないとは何とも・・・

将棋パズル 71 号 (平成 2 年 6 月) には田宮館・王様の仇討ちとして 4 題が発表されている。しかしこの号が最終号となったため多分解答は発表されないままとと思われる。その中の 1 作を勝手にではありますが載せておきます。(問題があるようでしたらご一報下さい)

将棋パズル 71 号 H2/6
 [仇 7]
 仇駒 11 飛

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

持駒 なし

★ その他にも、新A式安南詰め、ゆるふん詰め、やわら詰め、打ち歩取り禁止取り将棋詰め、打ち歩詰め将棋、浪費詰め など聞いただけではどんなルールか分からないようなものを数多く考案されています。またいずれ紹介できればと思います。

★ 最後になりましたが、心よりご冥福をお祈りいたします。

日本プログレ界の良心、大山曜に「新約・神話大全」を謹呈した。そうしたら、大山曜から、『ブログで取り上げたいので「この本がどうプログレと絡んでいるのか」分かりやすく説明をいただけたらありがたいです』との依頼があり、返事を書いた。結局、ブログにはあっさりとして紹介されてしまったのだが。

(<http://asturias4.exblog.jp/16286972/>)

思いつきで書いたものだったが、『あなたのフェアリー&プログレ比較論はどこかで披露した方がよいのでは』という八級氏からの勧めがあり、ここにそのほぼ全文を披露することにした。

フェアリー詰将棋のこと

「新約・神話大全」はフェアリー詰将棋作品集です。フェアリー詰将棋（以下フェアリー）というのは、普通の詰将棋とは異なるルールに基づく詰将棋のことです。例示等は省略しますが、様々なルールが存在し（新たに提案されるものもあります）普通の詰将棋とは異なる（人知を超えた）広大な世界を形成しています。ただ、フェアリー人口は圧倒的に少ないので、探索できている範囲はごくわずかだと思います。

フェアリーとプログレの類似性

フェアリーとプログレには驚くほどの類似性があります。

- ・ゲーム>指将棋>詰将棋>フェアリー
- ・音楽>ポップス>ロック>プログレ

厳密性には欠けるかもしれませんが、常識的には双方とも上記のような形式的なジャンルの細分化の中で最末端に位置づけられていると思います。双方ともマイナーであると同時にディープでもあります。

細分化をわざわざ形式的と形容したのには理由があります。それは作品の具現化の方法に大きく依存しているのですが、ジャンルを超えた融合で作品の可能性を広げるという方法論はフェアリーでもプログレでも同じです。これが逆に、ジャンルの包含関係の逆転現象を招くこと

になります。普通の詰将棋はフェアリーの一部と見做している人がいます。プログレが単なるロックの一分野に留まるものではないことを私達は知っています。それが世間一般に認知されているかどうかは別にしなければならない点も、フェアリーとプログレは同じです。わざわざ形式的と言った所以です。

そして、衰勢の時期。70年代に台頭～黄金期を迎えたプログレと同時期に、フェアリーも誕生し最盛期を迎えました。その後、復興期がありそうでなさそうなものと同じ。

日本という立場を考えたとき、ともに西洋からの輸入ですが（フェアリーはチェスが起源）、日本的付加価値が大きな魅力になっているのも共通しています。

これらの類似性は私自身あとから気づいたことではありますが、おそらく無意識のうちに、フェアリーとプログレに、知で情に訴えるという一見相矛盾する共通の魅力を見出して長年愛好してきていたのだと思います。

異分野の融合

「新約・神話大全」自体が本質的な意味でプログレと関わりがあるわけではありません。ただ、上述のように、フェアリーとプログレには多くの類似点があります。特に、方法論と知で情に訴える魅力は最も本質に迫る共通点だと思います。

そして「新約・神話大全」は、おそらくはまとまった数の自作を収録する作品集としては最後のものとなります。ならば、フェアリーとプログレの双方に関心のある身としては、双方の融合をこの「新約・神話大全」で計ろうと思い、編集後記で書いたことを実行したのでした。私以外の参加者には申し訳ないのですが、編集者特権ということ。

その他

編集後記以外にもプログレに関連する記事がいくつかあります。

・神無太郎集「PARALLELS」はYesの曲名から。なお、雲海集「Horizons」はGenesisとは無関係。筆名由来で偶然の一致だと思います。

(以下略)

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。

11月15日(木)

第37回 WFP 作品展
Fairy of the Forest #29

投稿募集

第2回フェアリー短編コンクール

投稿締切：2011年12月4日
手数・ルール：6手以内のフェアリー作品。
出品数：1人2作以内。

詳細は P19 をご覧ください。

【あとがき】

将棋や詰将棋のブログはいろいろありますが、突然、ブログでばか詰の話題が出る事があります。詰将棋メモにも取り上げられましたのでご存知の方も多いたとは思いますが・・・
10月15日付けの広島大学将棋部のブログで部員の方が創られたばか詰が例題含め5作紹介されています。ここで勝手に載せるわけにはさすがにまずいと思うので、ブログのアドレスを載せておきますので是非見て下さい。

広島大学将棋部のブログ

http://blog.livedoor.jp/hiroshima_syougibu/

マニアックな感想を言わせてもらえれば、
1問目は非限定あり。2問目はなかなか面白い。
3問目は余詰あり、(コメント欄にて修正)。4問目はお約束の詰上りだが紛れは多い。それと36とは不要駒のようだ。

最近短編ばか詰はあまり話題になる作品が出て来ていないだけにこういう話題は嬉しい出来事といえますね。私の出身地の大学ですので広

島将棋センターに出入りしている可能性は大。広島将棋センターはフェアリストを多く育てていますのでその辺が影響しているのかも知れませんね。

一般に方も解いてみようという気を起させる短編ばか詰がもっと発表していくのも普及には貢献するでしょう。いずれ開催してみましようか。

もう一つ詰工房オールカマー2011(月例会250回記念)作品展が開催されました。(詳細は下記よりご覧ください)

<http://www.tsumekobo.org/log11/allcomers.html>

普通詰将棋4作のほか、フェアリー作品1作、推理将棋3作、局面作成問題1作となっております。こちらへも解答よろしくお祈いします。

年賀詰(フェアリー作品)募集

あと2ヶ月ちょっとで今年も終わりますね。今回新たに12月号にて年賀詰(フェアリー作品)展示会を開きたいと思います。各自各々発表されてもいますが、出来れば一堂に会した方がにぎやかでいいのではないかと思います。

新年より10日ばかり早めのお披露目になりますが、ひとり何作でも可としますので、WFP編集部(たくぼん)まで投稿よろしくお祈いします。条件はフェアリー作品という事だけです。締切は12月15日とします。皆さんよろしくお祈いします。

2011年 第40号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十三年十月号
平成二十三年十月廿日発行

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