



Web Fairy Paradise

第45号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 40、41 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 53 回 推理将棋出題

結果発表

- ・ 第 39、40 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 52 回 推理将棋出題
- ・ ネコ鮮の紹介

読み物

- ・ 絨毯爆撃免許皆伝?! (神無太郎)
- ・ Fairy TopIX2011 お気に入り投票要項



2012/3

はじめに



春の足音が聞こえてきました。3月20日は春分の日。仕事で訪れた新居浜市の旧広瀬邸(明治初期の旧家で国の重要文化財)の庭の梅も花開いておりました。桜はまだのようです。今年の冬は雪が多かったようですが、新居浜ではほんのちよっと積もったのが1日あったくらいでさほど寒さが厳しかった感じはありません。

この時期は1年が終わって解答発表が終わることもありいろいろな推薦やお気に入り投票が行われる時期です。詰将棋パラダイス誌でも「看寿賞」「門脇芳雄賞」の候補推薦を募集されています。(詳細は詰パラホームページか詰パラ3月号 P34 をご覧下さい)

WFPにおきましても例年通り、Fairy TopIX2011 お気に入り投票を実施中です。トップになっても看寿賞や門脇芳雄賞のように2万円もらえるわけでもありません。お気に入り投票トップという名誉だけのものですが作者にとってはとてもよい励みになるのは間違いありません。全てを見る必要もありません。解いたものの中からお気に入りの作品を感想と一緒に送って頂ければと思います。解いていないけど手順を並べてみてこれはいいな！でも構いません。たくさんの投票を切にお願いする次第です。

フェアリーの賞といえば妖精賞ですが、妖精賞の発表は多分7月だと思います。今年の全国大会はフェアリーも盛んな長野の地で開かれることでもありますのでぜひ全国大会にて表彰をお願いできればと思います。スタッフの中から受賞者が出る可能性もあるのかとも思いますので、賞金は出ないのでから紹介だけでも出来るんではと思っています。検討よろしく申し上げます。

【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45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。

歩：	27	33	21	6	-8	-17	-23	…
香：	28	39	51	63				
桂：	22	12	-15	-48				
銀：	37	28	-2	-51				
金：	31	21	-4	-39				
角：	28	9						
飛：	59	45						

図3：持ち駒の数に対する得点

保木邦仁「局面評価の学習を目指した探索結果の最適制御」より

上は保木邦仁氏の論文「局面評価の学習を目指した探索結果の最適制御」の一部。一体何のことやら…という題名ですが、これが有名な「ボナンザ」の論文で、上は第16回コンピュータ将棋選手権時に使用されたデータの抜粋です。

ボナンザの画期的な特徴は、機械が自分で評価関数を調整する「機械学習」。過去の膨大な将棋の棋譜から、プログラムが自動で形勢判断のための評価関数を調整するのです。上の結果はそのごく一部ですが、これだけ見てもなかなか興味深いものがあります。例えば、金銀桂に与えられた得点を見てください。2枚まではプラス評価が与えられているのに、3枚目からはマイナスになっています。これはなぜでしょう？

理由はこう考えられます。3枚以上の金銀桂を持つと思えば、相手の駒を取るだけでは足りず、自分の駒が一旦取られる必要があります。つまりそのような状況は望ましくないのです。持駒が多すぎるとマイナスに評価するというのは何とも機械学習らしい大胆さですが、確かに一理ありますね。その反面、持駒香の場合は枚数が増えても一方的にプラスになっており、この意味不明さも機械学習らしいところです。

一方、詰将棋は基本的に「詰む」「詰まない」の世界です。「詰みそう」「詰まなさそう」という曖昧な評価は、最終的に「詰む」「詰まない」という絶対的な評価に置き換えなくてははいけません。その点では、機械学習は詰将棋とは無縁に思えます。

それでも機械学習が詰将棋の世界で役立つ可能性はあります。例えば、機械学習で人工的な「評者」を作って解図の実験台になって貰うのはどうでしょう？「評者」が充分人間に近いなら、その第一感も人間に近いでしょう。「評者」の第一感を外せれば、人間の解答者の第一感も外すことが期待できます。しかも人間と違って一度解いても次は忘れてくれるので、何度も似

たような図を解かせて、推敲に役立てることができるでしょう。

あるいはこの技法が発展すれば、特定分野の自動創作や創作支援に使えるかもしれません。最近、馬屋原氏による自動逆算による豆腐煙の自動生成の研究 (<http://www.ics.sophia.ac.jp/miyamoto/bt/bt11/umayabara-full.pdf>) が発表されましたが、ここで使われた「あらゆる逆算を試みる」手法を、機械学習によって「筋が良い逆算に絞る」という手法に置き換えられれば、(全検にはなりません) より広範囲な自動逆算へ拡張できる可能性があります。

機械学習は万能ではありませんが、ボナンザの個性的な棋風は、不完全さを補って余りある魅力がありました。その手法の詰将棋への応用も、想像以上の可能性があるかもしれません。

さて、雑談はこれくらいにして、学習のお手本すら乏しいフェアリーの世界に戻りましょう。今回の出題作の説明です。

最初は前回の出題作 40-11 の再掲です。締切を2カ月に設定したので、今回出題分と締切は同じです。37-7、38-11 と同様「実戦初形から最短のステイルメイトを求める」問題ですが、前二者とは異なる玉位置での最終形です。

41-1 と 41-2 は変寝夢氏による「二玉詰」です。二玉詰はどちらか一方の玉が取られるのを避けられないとき「詰」とみなします。本作では玉の性能が他の駒の性能になっているので、「駒詰」との合体ですね。「協力詰」ではありませんので、受方はなるべく詰まないように応じてください。駒数は玉以外は通常枚数です。

41-3 から 41-7 は最近絶好調で飛ばしまくっている神無太郎氏の作品群。Isardam はまだ作例が少ないですが、過去問 (第30回神無一族の氾濫：http://k_7ro.abz.jp/overflow.html#30)などを参考にしてください。41-7 は攻方の駒をすべて消す問題ですが、キルケという復活型のルールでどう駒を消すかが問われています。

41-8 は、たくぼん氏による強欲協力詰。この初形とルールを見れば…予想はつきますね？

41-9 は一乗谷酔象氏による「推理将棋」。いつもは氏の難問に苦しめられている方も、今回はチャンスだと思います。なお、条件の「棋譜上」の意味は 39-12 と同様です。今月の結果稿でも詳述しますので参考にしてください。

前回は WFP 作品展始まって以来の高難度でしたが、今回は解きやすい問題も多いと思います。とはいえ出題数は合計 10 題。早目の解答着手をお勧めします。

解答要項

解答締切：2012年4月15日（日）

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

【二玉詰】

複数の玉のどちらかを詰ます。

王手もどちらかの玉に掛ければ良い。

王手を外せなければ詰み。

【駒詰】

玉の性能が、指定の駒の性能になる。

玉の性能が変わるだけなので、特に指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。

今回は、玉のみ非標準駒数。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。（タイプA）

【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】

王手は掛かっていないが合法手のない状態。

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【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。

■ 40-11 一乗谷酔象氏作（再掲）

推理将棋『生駒王手4回のスタイルメイト』

博士「新定跡の研究は進んでいるかな。

たまには一局やるか」

助手「はい。

今度は私の先手番でお願いします」

・・・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ないね。負けました」

助手「ありがとうございました。

感想戦をお願いします」

博士「序盤から王手を食らいすぎたよ。

成駒の王手はなかったけど、17手目が早くも4回目の王手だったからね。」

助手「ええ、不成の多い将棋で6回も不成の手がありましたね」

博士「角が成られた直後の応手がおかしかったかな」

助手「ええ、2回ありましたけど、着手した駒はいずれも香の効きに入っていました」

博士「金を取られた直後の応手もおかしかったかな」

助手「ええ、2回ありましたけど、いずれも歩の手でした」

博士「銀を取られた直後の応手も変だったよ」

助手「ええ、2回ありましたけど、いずれも駒が直進する手でした」

博士「そもそも2手目飛車の作戦がおかしかったようだね。

角頭の歩の手も悪手だったし」

さて、「生駒王手4回のスタイルメイト」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) 不成が6回あり、成駒の王手はなかった。
- 3) 17手目は4回目の王手。
- 4) 後手の指し手が以下の条件を満たすこと
 - a) 2手目に飛車の手を着手した。
 - b) 角頭に歩の手を着手した。
 - c) 角を成られた直後、後手は(いずれも)香の効き(のある地点)に着手した。
 - d) 金を取られた直後、後手は(いずれも)歩の手を着手した。
 - e) 銀を取られた直後、後手は(いずれも)駒を直進する手を着手した。

■ 41-1 変寝夢氏作

二玉詰5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角桂

※本局は駒詰です。32龍・72龍は共に玉。

■ 41-2 変寝夢氏作

二玉詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
		飛			角				五
									六
									七
									八
									九

持駒 角金2銀

※本局は駒詰です。35角・75飛は共に玉。

■ 41-3 神無太郎氏作

Isardam協力自玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
							王		六
									七
									八
									九

持駒 香

■ 41-4 神無太郎氏作

Isardam協力自玉詰8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
									四
								王	五
									六
									七
									八
									九

持駒 金銀

■ 41-5 神無太郎氏作

Isardam協力自玉スタイルメイト12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金銀

■ 41-6 神無太郎氏作

Isardam協力自玉スタイルメイト18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			王						一
									二
			王						三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金歩

■ 41-7 神無太郎氏作

キルケ協力自玉スタイルメイト 24手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									香	二
										三
										四
				王						五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂4

■ 41-8 たくぼん氏作

強欲協力詰 91手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 41-9 一乗谷酔象氏作

推理将棋『四カ所だけ』

「昨日、奇妙な将棋を見たよ。駒を打った場所
が四カ所で、駒を成った場所も四カ所だっ
た」
「はあ、そんなのフツウの将棋じゃないの
かい？」
「それが、小駒の着手点が四カ所だけ、大駒の
着手点も四カ所だけだったんだ」
「へえ、でもそれも有り得る展開かな」
「さらに、2手目以降の着手点は四カ所だけ、
それも縦2マス横2マス、2×2の範囲内の
四カ所だけだったんだ」
「えーっ、それは珍しいね。そんな狭い所なら
同じ手順を繰り返したんじゃないの？」
「先手の着手は全部ばらばらだったし、後手の
着手も全部ばらばらだったんだけど」
「いったい、何手で詰んだんだい？」
「21手で詰んだよ。3回目の王手だった」

条件：

- 1) 21手目に3回目の王手で詰み
- 2) 駒を打った場所は四カ所
- 3) 駒を成った場所は四カ所
- 4) 小駒の着手点は四カ所だけ
- 5) 大駒の着手点は四カ所だけ
- 6) 2手目以降の着手点は、ある2×2の範囲内の四カ所のみ
- 7) 先手の着手に（棋譜上）重複なし
- 8) 後手の着手に（棋譜上）重複なし

以上



推理将棋第53回出題 担当：DD++

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53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2012年3月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名 は 「推理将棋第53回解答」 でお願ひします。

推理将棋第53回出題 担当 DD++

3月といえば年度末。会社員の方々は業績に、学生の方々は成績にと、何かと数字に振り回される時期ですね。そんなみなさんには推理将棋でも数字に振り回されていただきますよ。

このところ手数が長めだったので今回は短めで。初級は全手順が解析されている8手の問題。初手と最終手がほとんど見えているのでかなり解きやすいかと思ひます。中級は9手ですが、鍵となる手が果たして思ひつくかどうか。上級は11手、マギレが強烈！

■練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△42飛▲33角不成△82銀▲42角不成△52玉まで見てたけどどうなった？」

「取った飛車を敵陣に打ち込んで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

・53-1 初級 山葵茶漬けさん作

58~58 8手

それぞれ58に着手した駒はなんでしょう？

・53-2 中級 はなさかしろうさん作

93572 9手

3筋5回の内容を推測するのが近道かも。

・53-3 上級 KGさん作

7&7 11手

11手のうちで7回指せる同種駒は何種類あるでしょう？

■締め切り前ヒント (3月16日 DD++)

締め切り前ヒントです。

初級：先手金が58にいても後手がうまく取れないので、さらに57金と進めて取らせましょう。

中級：33にいる馬を3筋内で動かす方法は、前進だけではありません。

上級：7回着手するのは将棋で一番大事なあの駒。5手目に取った角を9手目に打って後手玉の逃げ道をふさぎましょう。

・53-1 初級 山葵茶漬けさん作

58~58 8手

「さっきの8手で詰んだ将棋、初手も最終手も58の着手だったね」

「4手目は6筋の着手だったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・8手で詰んだ
- ・初手も最終手も58の着手
- ・4手目は6筋の着手

・53-2 中級 はなさかしろうさん作

93572 9手

「それ暗証番号？ 5桁は珍しいね」

「まさか。さっきの将棋のメモだよ。9手で詰んだんだ」

「9手の9か。それじゃ3572は？」

「3筋の手が5回、7筋の手が2回あったのさ」

「ははあ例の...って、あれ？ 97532じゃ

ないのか」

「残念でした。8 3 5 7 1なら有名な手筋があるけどね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・3筋の手が5回あった
- ・7筋の手が2回あった

・53-3 上級 KGさん作

7&7 11手

「昨日の11手で詰んだ将棋、見たかい？」
 「うん、駒成りも無かったのによくあんな短手数で勝負がついたね」
 「初手も平凡な歩突きだったんだけどね」
 「そういえばその将棋、同種駒の手がちょうど7回あったね」
 「それだけじゃなくて、偶数筋の手もちょうど7回あったよ」
 「さらに7段目の手がちょうど2回あったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・同種駒の着手がちょうど7回あった
- ・偶数筋の着手がちょうど7回あった
- ・7段目の手がちょうど2回あった
- ・初手は歩突き
- ・成る手なし

練習問題解答

問題以下、▲71飛△72金▲同飛成まで。有名な合い効かずの詰みの1つです。

かなり特徴的かつ非限定がほとんどないので、ほとんどの推理将棋作家が条件付けをしたことがある噂される手順です。みなさんならこの手順にどんな条件をつけますか？

推理将棋53練習問題 詰上り図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科					帝	將	科	皇	一
	龍			王	角		馬			二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩		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 金歩

第39回WFP作品展12 及び 第40回WFP作品展結果 担当：神無七郎

先月の作品展は WFP 作品展始まって以来のハードな作品展でした。そして 39-12 は、作者以外の正解者はなしという結果になりました。作品内容を考えると、無解のまま解答発表を行うのはあまりに惜しいので、時間を置いて再出題したいと思います。ただ、そのまま再出題しても解答が集まらない可能性もあるので、本結果稿では例題を用いた解説を行います。

また、第 40 回作品展は、40-11 を除いてすべての問題に 1 つ以上の正解が寄せられました。以下に解答成績の一覧を示します。

〔第 40 回 WFP 作品展解答成績〕（敬称略）

○：正解　－：無解　×：誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
たくぼん	○	○	○	○	○	－	○	－	○	○	8
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	6
小峰	○	○	○	○	－	－	－	○	－	－	5
変寝夢	○	○	○	－	－	－	－	－	－	－	3
DD++	○	○	○	－	－	○	－	－	－	－	3

全解者こそ出ませんでした。全作品に解答が届いたのは嬉しいですね。解答陣の健闘は素晴らしいと思います。

なお、40-11 は第 41 回作品展と同じく、4 月 15 日が締め切りです。第 41 回も出題数が多いですが、総合的な難度は今回より低いと予想しています。

■ 39-12 一乗谷酔象氏作（正解者なし）

推理将棋『アナグラムな対局』

助手「今度は私の先手番でいいですね。
では、お願いします」

・・・ 30 手目後手の手番で・・・

博士「王手！
3 回目の王手だけど、これで詰みだね」

助手「負けました。
16 手目に 2 枚目の駒を打たれたところではまだまだと思ったんですけど・・・
後手陣は手つかずで先手陣だけ終盤になってしまいました」

博士「最終手で詰まさずに後手陣だけ初形に戻す手もあるぐらいだからね」

助手「77 地点にこだわって角の手と角成の手と馬の手を指した作戦が悪かったので

しょうか」

博士「77 角と 77 角成と 77 馬は君だけでなく私も指した手だからね。それだけじゃないよ。棋譜をよく見てごらん。
先手と後手の各々の着手 15 手の棋譜は、順序の違いを除けば同一なんだよ。いわば、『アナグラムな対局』だったんだ」

さて、アナグラムな対局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) 30 手目に 3 回目の王手で詰んだ
- 2) 先手と後手の各々の着手 15 手の棋譜が順序の違いを除き同一（注*）
- 3) (棋譜上)77 角、77 角成、77 馬の手あり
- 4) 16 手目は 2 回目の駒打ち
- 5) 30 手目に別の手を指せば後手陣だけ初形に戻すことができた。(後手陣の 1～3 段目を初形配置 20 枚にできた)

注* 先後同一着手：棋譜が(表記上)同一であれば着手内容は問いません。

例)

- ・ ▲76 歩△34 歩▲77 桂△同角成▲58 玉△22 馬▲同角成△77 桂の場合、3 手目と 8 手目、4 手目と 7 手目はそれぞれ同一扱いです。
- ・ ▲56 歩△54 歩▲55 歩△同歩の場合、3 手目と 4 手目は同一になりません。

☆手数短縮型問題でもありますので、「先後同一着手」の 28 手以下の解は超正解です。

【解説】

残念ながら本作は「正解者なし」となりました。冒頭述べたように、無解のまま解答発表を行うのはあまりに惜しいので、時間を置いて再出題したいと思います。その時に備え、本作の中心要素である「アナグラム」について、皆さんに慣れていただきたいと思います。

「アナグラム」という条件は、攻守双方が「順番のみ入れ替わり可」という条件で同じ手を指すものです。かなり詰みにくい条件なので、協力詰、特に王手義務のない協力詰へ応用すれば、面白い作品ができそうな気がします。

「アナグラム」に慣れて戴くために、まずは簡単な例題をご覧くださいませ。

《参考図1》

アナグラム協力詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

(※受先、王手義務なし)

これは筆者が「アナグラム」説明用に作成した例題です。あくまで説明用ですので、さっそく解答を見ていただきますよう。

《参考図1の解答》

32金 33金 22金 32金 33金 22金
まで6手

(詰上り)

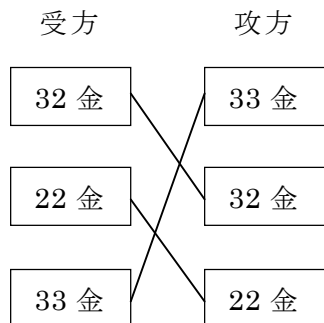
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

これがちゃんと「アナグラム」になっていることを確認しましょう。受方の手、攻方の手を縦に並べ、対応付けをしてみます。



どの手にもちゃんと対応付けられる相手の手がありますね。「アナグラム」成立です。

ところで、次のような手は「アナグラム」にならないのでしょうか？

《参考図1の紛れ》

22金 同金 まで2手??

「同金」は本当は「22金」ですから、これでも良さそうですが、「アナグラム」はあくまで「棋譜上の一致」を要求します。これは重要なポイントです。「同」はトランプのジョーカーのようなもので、使い方によって便利だったり、邪魔だったりします。「アナグラム」ルールでは「同」を上手に利用しましょう。

★「アナグラム」の重要なポイント1

「同」はどの移動先とも一致せず、
「同」同士は同一とみなされる。
上手に使えば最強の武器となる。

また、将棋の棋譜は「移動先」と「駒種」が必須の表示で、それ以外の情報は極力省略されます。このことを頭に入れないと、解を見落としたりしかねません。例えば、参考図1で受方の持駒が「なし」となっていますが、普通に「残り駒全部」だったらどうなるでしょう？

《参考図1で受方持駒が残り全部の場合》

13金 24金 22金 13金 24金 22金
まで6手

これは「打」が省略されるのを見落とした余詰の一例です。初手と5手目は「打」なのですが、「打」以外にその場所の駒が発生することはないので、この表記は省略され、「アナグラム」が成立します。

また、4手目や最終手は駒取りですが、チェスと異なり将棋の棋譜では駒取りの手も、他の手と特段に区別することはありません。棋譜で省略される情報が多いということは、手順の自由度があるということなので、「アナグラム」という厳しい条件下でも、一定の自由を確保することができるのです。逆に言えば、限定のための情報を省略できない手を指してしまうと、それが足枷になりやすいので、要注意ということになります。

★「アナグラム」の重要なポイント2

情報が省略できない手はなるべく避けよ。

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

打歩詰回避の手筋の一つに「先打突歩詰」があります。これは、歩を事前に盤上に配置しておくことにより「打歩」を「突歩」に変え、打歩詰を回避する手筋です。

しかし、フェアリーでは同じ原理を別の形で実現することができます。普通の詰将棋では歩は前に進むことしかできませんが、フェアリーでは一特に性能変化系のフェアリーでは一歩の性能を変えることにより、突歩以外でも打歩詰を回避することができるのです。「先打突歩詰」の拡張、言わば「先打動歩詰」ですね。

本作では、4手目すぐに22玉とすれば23歩が打歩詰ですが、2手余分に費やして32に歩を置き、23歩を「打歩」から「引歩」にしています。角対を発生させる導入や、最終手「不成」の修飾が加わったことも良いですね。(普通詰将棋では歩の最終手不成は実現できません。)

この種の「先打動歩詰」作品は、安南などで割と昔から試みられていますが、本作はルールに「取禁」を加えることで、凝った構想を簡潔に――裸玉ですから、もうこれ以上は無理なほど簡潔に――表現しており、作者のセンスが光ります。

【短評】

小峰さん

このルールは歩の使い方を間違えるとすぐ打歩詰や失敗(同玉の一手になる)になるので、コツが掴めれば簡単。
…が、鈍感にしてなかなか打開策が思い浮かばなかった。

変寝夢さん

狙いが何か分からない。誤解かな？

一乗谷酔象さん

2手目合駒が第一感でしたがハズレました。

DD++さん

取禁という名前から取る手が禁手なのだと思います。「32飛、22銀、23歩、13玉、14歩不成まで？」としてから5手で詰むはずがないと長考。

なるほど、これは普通の対面協力詰のたくさんある解のうち唯一駒取りがない順を答えるという意味なのですね。

☆少し紛らわしいですが「取禁」では「詰み」の概念は通常通り、つまり駒を取れないことを前提とした詰みではありません。

「詰み」に関しても駒を取れないことを前提にする場合は、「全取禁」と呼んで、「取禁」とは区別しています。

■ 40-2 たくぼん氏作 (正解5名)

対面取禁協力詰7手

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

持駒 角 歩

【解答】

39角 28桂 29歩 26玉 48角 36玉
37歩 まで7手
(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

前局と対を成す「先打動歩詰」。本局に限っては、さしずめ「先打跳歩詰」でしょうか。

2手目すぐに26玉 48角 36玉とすると、37歩が打歩詰になりますが、間に28桂 29歩の交換を挟むと打歩詰になりません。

ここで重要なのが対面では28桂は反則ではないということ。一般に性能変化系ルールでは、性能変化により動ける場所への着手は可能です。従って、対面では、2段目の桂は着手が可能で、最上段への桂香歩の着手が禁止されます。後で、神無太郎氏による安南・安北のスタイルメイト作品が出てきますが、ここでも「性能が変化したら動ける行きどころのない駒」が大活躍します。こういうのは「行き所のない駒（仮）」とも呼びましようか？

【短評】

小峰さん

一番素直な手順だと思うのだが、何故か最後の2手が見えなくて躓いた…。

変寝夢さん

いやーもう本当ダメかと思った。非限定がないという前提で3九角一本に絞って良かった。

一乗谷酔象さん

なぜか17歩ばかり考えてしまいました。

☆ 17歩…ということは2手余分に掛けたのでしょうか？（39角 28桂 29歩 26玉 48角 25玉 26角 16玉 17歩 まで9手）

あるいは飛対を発生させる筋（26角 28玉 37角 36飛 39角 27玉 37歩 16玉 17歩 まで9手）もありますね。

いずれにしても7手では無理ですが…

DD++さん

ルール説明にはありませんけどこの桂打ちは合法でいいんですよね？

☆ フェアリーはルール設定次第なので一概には言えませんが、少なくとも私が担当している作品展では、何も説明がなければ「性能が変化したら動ける行きどころのない駒」は合法です。もし、そうでないルール設定の場合は、出題の時にその旨の説明を行います。

■ 40-3 神無太郎氏作（正解5名）

協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
									八
								王	九

持駒 角2

【ルール】

• 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

王手は掛かっていないが合法手のない状態

【解答】

28角 26玉 48角 37香 17角 同玉
39角 同香成 まで8手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
									八
						王			九

持駒 なし

【解説】

すぐに合駒を出さずに、我慢できるかどうかを試す問題。

2手進めた局面で出題されたら、ノータイムで答えが分かる人も多いと思いますが、合駒を要求するどころか、玉を遠ざけてしまう最初の2手が入ったことで、格段に難しくなりました。

しかも合駒で登場するのは飛ではなく香！

スタイルメイトだから、詰めてしまわないように弱い駒を使うという単純な理屈ですが、大駒で一気に行動範囲を狭めることの多いスタイルメイトでは却って盲点になります。

大駒による派手な応酬ばかりがフェアリーではありません。弱い駒を渋く使った小粋なフェアリーもまた良い物です。

【短評】

変寝夢さん

何とかこれだけは解けました。
今回は正直全部白旗とっていましたので相当嬉しいです。

小峰さん

飛合したくなる所を我慢して香合するのが肝心。

一乗谷酔象さん

飛合が第一感でしたがハズレました。

たくぼんさん

飛では詰んでしまうんですね。
こんなのまだ残ってたんですね。

☆ これで同一図がないというのは、確かに意外ですね。余詰み易い形なのでしょうか。

DD++さん

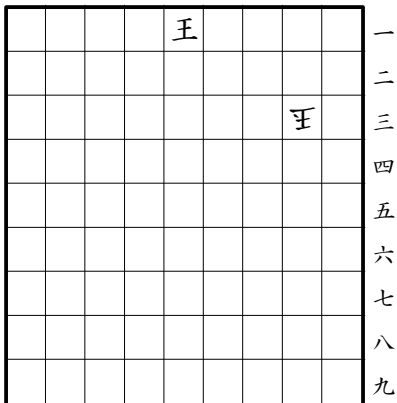
28 飛で封鎖する形かと思ったが、玉飛角しか使わないなら斜め対称の余詰が生じるから、合駒は飛ではありえない！

☆ 完全限定を前提にした解図の裏技ですね。でも斜対称を使うのは珍しいと思います。

■ 40-4 神無太郎氏作（正解3名）

協力自玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

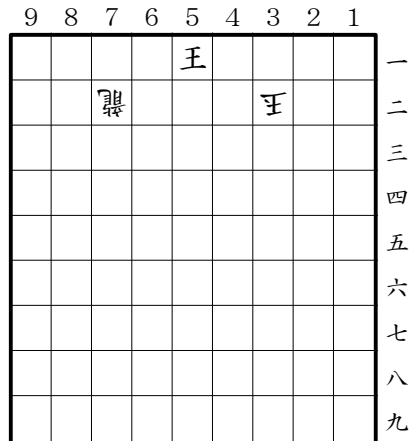


持駒 角2

【解答】

89 角 78 飛 32 角 同玉 98 角 76 飛打
同角 同飛成 72 飛 同龍 まで 10 手

(最終形)



持駒 なし

【解説】

玉同士が近いので、いくつもの最終形が考えられる形です。例えば、持駒に金が余分にあれば

41 角 32 飛 34 角 同玉 52 角成 43 角
33 金 同玉 42 馬 同飛 まで 10 手

とか、

41 角 32 銀 34 角 同玉 52 角成 43 角
44 金 同玉 53 馬 同玉 まで 10 手

という、角を主体に縛る筋があります。あるいは手数が 12 手なら、

41 角 34 玉 61 角 52 金 同角右成 43 銀
44 金 同玉 53 馬 同玉 52 角成 同銀
まで 12 手

という銀で縛る手順もあります。

本局で使われるのは龍を主体に縛る形。これもスタイルメイトの代表的な形の一つです。本局と玉の位置関係は少し異なりますが、内田昭氏の妖精賞受賞作（参考図2）がこの手筋の代表例の一つに挙げられます。

参考図2と違って本局は受方の陣地内に王がいるので、龍を作る手段は限られます。72 龍を発生させるためには、7 筋に飛を発生させる必要があるのですが、これが出来るのは 89 角しかありません。とても簡単な仕組みで遠打が成立しました。

この構図はもう一つ都合の良い特長があります。今度は合駒した飛を 72 に呼ぶために、

しかし逆に考えればこれが最大のヒントになります。桂で王手を掛けたとき、玉は桂ではなく他の駒を取ることで、手数ロスを防ぐ必要があります。王手を掛けた駒が消えるのではなく、別の駒が消える「間接消去」を利用するのです。間接消去が機能するには、桂と他の駒はなるべく近くに配置せねばなりません。また、桂は9段目に打つでしょうから、その桂を消し、なお且つその後も手を続けられるようにするには銀を8段目に残しておかねばなりません（ここでも間接消去を使います）。つまり、9段目桂・8段目歩、2つ隣の8段目に銀という構図が、必然性の高い配置として論理的に導かれるのです。

ここまで収束の構図が描ければ、序の数手を正しく進めることができます。一見、のんびりしているように見える49歩～48歩の突き出しでは49歩～38歩と連打したり、銀を使ったりする誘惑にかられるところですが、上記の構図が頭に入っていれば指せるでしょう。結局、序の6手はまったく捨駒なしなのですが、これで態勢を整えれば、後は一気の捨駒連発。最後に還元玉のオマケまで付きます。

本局は銀桂歩という小駒だけで作られた問題ですが、力ずくで解こうとすると思わぬ苦戦を強いられます。見掛けとは異なり、構想力が試される作品だったと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

初手だけは分かるのですが・・・
 どうやっても20手です（恥）。

たくぼんさん

49歩～48歩が上手い。
 思った以上に紛れがありました。

一乗谷酔象さん

2手かけても残す69～68歩は、相当見えにくい。

☆ 正解のお二方（一乗谷さんは左辺に行ったので表記は逆ですが）共に49歩～48歩をポイントに挙げています。何気ないようで難しい妙手順で、やはりここが最大のポイントだったと思います。

■ 40-6 神無太郎氏作（正解2名）

協力自玉スタイルメイト 26手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
							王		八
									九

攻方持駒角3 香9

受方持駒∞

【ルール】

• 持駒：∞

指定駒を無限に持っていることを示す。
 指定が特にない場合は、全種類の駒を無限に持っていることを示す。

【解答】

- 46 角 37 角 17 角 同玉 19 香 同角成
- 18 香 同馬 26 角 同玉 29 香 同馬
- 28 香 同馬 27 香 同馬 35 角 同玉
- 36 香 同玉 37 香 同玉 38 香 同玉
- 39 香 同玉 まで 26 手

（最終形）

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

持駒なし

【解説】

角3枚・香9枚の設定が限定打・限定合を生み出す作品。これ以上多くても少なくとも不都合が生じる絶妙の設定です。そして素直な「表の顔」と恐ろしい「裏の顔」の2つの顔を持つ作品でもあります。

前局と同様、単玉型のステイルメイトですので、まずは単純に駒を捨てる手から考えていきましょう。持駒には角3枚があるので、後ろから捨てて行けば玉が後ろに3つ下がることができます。ところが、香を捨てると玉は前に進むので、単に角と香を順番に捨てると、香が5枚余ってしまいます。

しかし持駒は12枚、手数は26手なので、単純に捨てていく以外に、2手の余裕があります。この2手を活用しましょう。ただし、この2手を玉の移動に使ったのでは香を1枚多く消せるだけなので、もっと有効に使うことを考えます。そう、香を取りやすいような合駒を発生させれば良いのです。

本局では受方持駒は「∞」に設定されていますが、今回に限っては「全種類の合駒が使用可能」という以上の意味はありません。一通り読んでいくと（あるいは勘でも）、角が最も多くの駒を消せることが分かります。しかも、合駒を要求するために打った角は後で捨てなければいけないので、初手46角も限定になり、これに伴い37角も限定になります。

さて、上は比較的素直に作意に入った場合です。でも、もう少し考えると、これだけ済ますことのできる作品ではないことが分かります。例えば、初手から19角 27玉 28香… などとして空き王手を利用する筋はないでしょうか？

実際、この筋であと一步のところまで到達することができます。次の手順をご覧ください。

《紛れ》

19角 17玉 26角 同玉 35角 同玉
 36香 24玉 25香 同玉 26香 同玉
 27香 同玉 28香 36玉 37香 同玉
 26香 同玉 37角 同玉 38香 同玉
 39香 同玉 まで 26手

何と、合駒を一切使わず、角3枚・香8枚まで消すことができました。他にも多くの紛れがありますが、香1枚余分にあることで、すべての紛れが消えています。9枚目の香は、いわば魍魎魍魎を閉じ込める封印なのです。

本局は作意だけ追うと素直な合駒物に思えますが、裏には恐ろしい迷路が広がっていました。もし、裏筋の方が作意だったら、紛れという名の樹海で遭難者が続出していたかもしれません。これだけ持駒があるのに、たった一枚の違いで作品の様相が一変するというのも、詰将棋の怖さを感じさせてくれます。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

恐らく24手は捨て駒なんでしょう。それすら外れていたとしたら・・・

たくぼんさん（※無解）

香が消えない。
 思いもよらない筋があるのだろうか・・・

☆たくぼんさんが白旗とは意外でした。
 紛れの森に入ってしまったのですね。

DD++さん

受方持駒無限から4枚目の角を使うのだろうとはすぐに予想がついたものの、香の消費がどうしても8枚にしかならず難しかった。

一乗谷酔象さん

後手持駒に？でしたが、4枚目の角が必要でしたね。

☆DD++さんと一乗谷さんは4枚目の角を見抜いて見事正解。

■ 40-7 神無太郎氏作（正解1名！）

安南協力自玉ステイルメイト 12手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
						歩			三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂4

【ルール】

•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。

【解答】

24桂 22玉 14桂 31玉 32桂成 41玉
 31桂 42玉 34桂 32玉 22桂左生 33玉
 まで 12手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

今までも結構難しい作品がありましたが、ここからは更に難度が上昇します。

本局は裸玉に歩1枚加えただけの簡素な初形にも関わらず、珍しい「4段重ね」が登場します。「3段重ね」でさえ珍しいのですが、いったい、どうしたらそんな手順が出てくるのでしょうか？

まず持駒に注目しましょう。40-5の解説で述べたように、桂は捨てにくい駒です。単純に桂を捨てて行っても手数が足りません。そこで安南の性質に着目します。安南は1段目・2段目に桂が存在できます。しかし詰将棋では王手義務があるので、単純にそこに打つことはできません。他の駒と協力して、性能変化を利用した間接王手でそこに行かなくてはならないのです。

ここで33歩に目を転じましょう。もし玉が22に居れば「34桂 32玉 22桂生」のような展開で、2段目に桂を発生させることができます。これを2回繰り返して、ステイルメイトにするのはどうでしょうか？

《参考手順》

24桂 22玉 14桂 31玉 32桂成 42玉
34桂 32玉 22桂左生 42玉 34桂 32玉
42桂生 33玉 まで 14手

惜しくも2手長くなってしまいました。作意は更にその上に行く手順を要求されるようです。

ここで必要なのは、一つの手段だけに固執しないこと。33歩を利用するだけでは、上の手順が限界ですが、この手順の中でもう一つ利用できる駒が発生しています。それは32成桂です。

32成桂を利用すれば、1段目に桂を打っても王手になります。32成桂と33歩は手順に消す

ことができますから、懸案の2手短縮を達成することができます。そして、それが作意です。

作意9手目、攻方の駒が4段重ねになっている様子をご覧ください。

《途中図(9手目)》

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

持駒 なし

安南はフェアリーの中でも比較的ポピュラーなルールなのですが、4段重ねというのは滅多に見ることができません。この簡素形でそれを実現した作者の手腕に驚かされます。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

2四桂、2一玉、3四桂、3一玉、3二桂成、同玉、2二桂生以下でなんとかならないのか(涙)

☆本局を解くには、2段目の桂だけでなく1段目の桂を使う事も思いつかなくてははいけません。この手順の34桂などは、いかにも安南らしくて良いのですが…

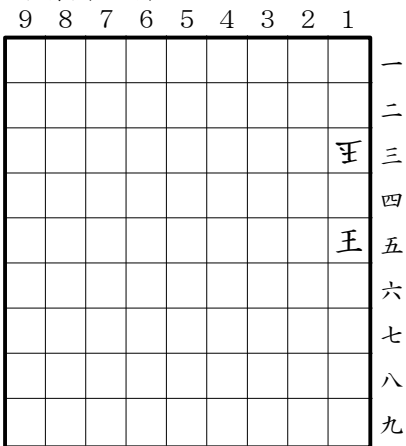
たくぼんさん

32桂成～31桂打が意表を付く手順でした。桂の連鎖+1,2段目利用と方針は立てやすくはある。

☆たくぼんさんは本局唯一人の正解者となりました。ご自身でも安南作品をよく発表されているので、解図にもその経験が活かしているのでしょう。

■ 40-8 神無太郎氏作 (正解1名!)

安南協力自玉スタイルメイト 12手

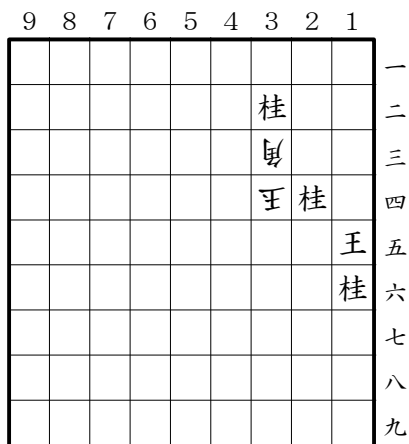


持駒 飛2 桂4

【解答】

33 飛 23 角 12 飛 同玉 24 桂 22 玉
32 桂打 33 角 34 桂 23 玉 16 桂 34 玉
まで 12 手

(最終形)



持駒 なし

【解説】

素直な筋を追うと解けない捻った問題。
攻方王に着目すれば、次のように論理を組み立てることができます。

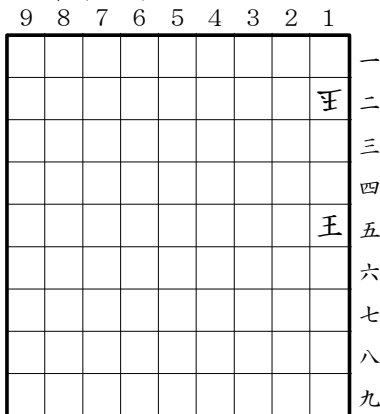
- Q. 王をどうやって動けなくするか?
A. 16 桂を置く。そして 23 王を防げば良い。
Q. 16 桂はどうやって動けなくするか?
A. 24 桂を置けば良い。
Q. 24 桂はどうやって動けなくするか?
A. 12 桂と 32 桂を置けば良い。
Q. 12 桂と 32 桂はどうやって置くか?
A. 飛を使えば良い。

この最後の部分では安南の効果を利用する

ことが必要です。本局と少し異なりますが、13 玉を 12 玉に変えて考えてみましょう。

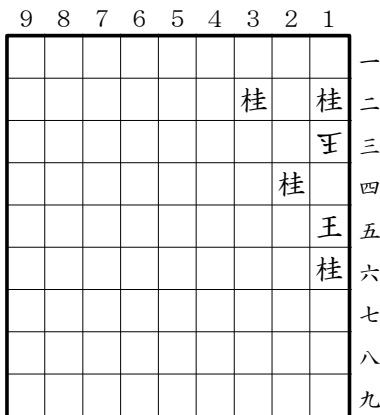
《参考図3》

安南協力自玉スタイルメイト 12手



持駒 飛2 桂4

24 桂 23 玉 16 桂 13 玉 33 飛 22 玉
32 桂打 33 玉 13 飛 22 玉 12 桂打 13 玉
まで 12 手



持駒 なし

注) この手順を含めて3解あるので、
完全作ではありません。

桂が4枚並ぶ綺麗な形ですね。では、原図の13 玉の形に戻してこの手順に当てはめることを考えてみましょう。

…で、結論から言うところができないんですね。16 桂を置くためにはどこかで23 玉として貰わないといけないのですが、13 玉が出発点だと、手数ロスなしに23 玉の形に誘導することはできないのです。

さて困りました。方針を立て直さなくてはいけません。そもそも根本から間違っていたのでしょうか?

実はこういう時、安易に「抜本的に見直す」のは良くありません。むしろ論理の筋を丁寧に追い、別の選択肢がないか順に見ていく方が、正しい答えに辿りつき易いのです。今回は、左に並べたQとAの対の最後の所で躓きました。

修正すべき選択肢はそのすぐ上にあります。

Q. 24 桂はどうやって動けなくするか？

A. 12 桂と 32 桂を置けば良い。

ここですね、修正点は。

24 桂を動けなくするのに 12 桂と 32 桂を置くのは、安南ルールを活かしたエレガントな方法ですが、ステイルメイトではもっと普通の方法があります。王を人質にとって動けなくする——ピンをするという方法です。この場合、24 桂 15 王の形なので 33 角の発生を目標にすれば良いことになります。もちろん、初手からいきなり「43 飛 33 角」などとしては逆王手が掛かって手が続きませんから、一旦別の場所で角を発生させて移動するという手続きが必要です。

作意手順は角が横に移動したり、最後の最後に 16 桂を打つなど、難所も多いですが、これが解ければ充実感もひとしおでしょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
全部打つすか（驚）

☆ 確かに枚数だけで全部「打」と分かりますね。ただし、棋譜上は「打」が登場するのは 1 回だけです。「アナグラム」の時は気を付けてくださいね。

小峰さん

最終形の想定は割合楽ですが、当初は 12 にも桂を置いて 24 桂を行き止まりにする方針を立ててしまったため、16 に桂を打てる展開にならなくて一苦勞。角でピンする方向に切り替えて解決。

☆ 本局は小峰さんが唯一の正解者となりました。お見事です。

たくぼんさん（※無解）

最終形が見えませんでした。

☆ たくぼんさんが無解ですか…

盤上に桂を 4 枚並べるのが筋に見えるだけに、そこから脱却できなかつたのでしょうか。もしそうなら、筋の良さが裏目に出た感じですね。

■ 40-9 神無太郎氏作（正解 1 名！）

安北協力自玉ステイルメイト 14 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王			一
									二
									三
								王	四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂4

【ルール】

• 安北

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【解答】

23 桂 21 玉 11 桂成 22 玉 12 桂 11 玉
23 桂 21 玉 13 王 32 玉 31 桂成 42 玉
32 桂 31 玉 まで 14 手

（最終形）

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

持駒 なし

【解説】

こちらは前局とは異なり素直に筋を追うべき問題です。とはいっても、「安北」という作例の乏しいルールですから、解答者はその「筋」自体を発見する必要があります。

まず安北では一段目の桂香歩が禁止であることを念頭に置く必要があります。安南では「行き所のない駒」の概念が事実上存在しませんが、安北では 1 段目の駒の「上」は番外のため、性能変化による利きの復活がなく、一段

目の桂香歩が禁止されます。ただし、2段目の桂は性能変化で利きを生じさせられるので、禁止されません。

このことを前提に桂の捨て方を考えれば、こんな筋が頭に浮かぶのではないのでしょうか？

23 桂 21 玉 31 桂成 22 玉 32 桂 31 玉 …

2段目の桂は動けませんから、6手で2枚の桂の処理に成功したことになります。これと同様の手順をもう1回行えば桂4枚の処理は完了です。

では、攻方王の処理はどうしましょう？

これは簡単。安南の逆で、王の頭に桂を載せれば一気に王の可動範囲を狭められます。今回は2段目に桂が発生させられるので、前局とは違い、「王を桂にしたのは良いけど、その桂の利きはどうしよう？」と悩む必要もありません。

このように、未知、あるいは経験の少ないルールでは、やみくもに王手を掛ける前に、まず筋を見つけることが重要です。いくつか有力な筋が見つかったら、後はそれを整理するだけ…とは限りませんが、フェアリーはそれだけで済む場合も結構多いのです。

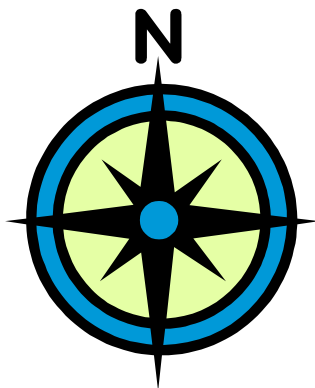
【短評】

変寝夢さん（※無解、40-10と併せてコメント）
詰め上がりすら想像できない。わざわざ安北にする理由になる手は何？ という辺りからアプローチもしてみたんですがね。邪道ですね。

たくぼんさん

成桂の使い方が面白い。これは楽しめました。

☆ この作自体は安北の手筋を趣向的に使った、素直な作品なのですが、本局に辿り着く前に脱落した解答者が多かったせいか、正解者はたくぼんさんお一人でした。



■ 40-10 神無太郎氏作（正解1名！）

安北協力自玉スタイルメイト 20手

							王			一
										二
									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂4

【解答】

25 桂 12 玉 24 桂 23 玉 15 桂 34 玉
33 桂成 24 玉 32 王 13 玉 24 圭 12 玉
23 圭 11 玉 22 桂 12 玉 11 圭 同玉
23 王 21 玉 まで 20 手

（最終形）

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

持駒 なし

【解説】

1段目の王を効率よく3段目に下げる問題。安北のセオリー通り、玉頭桂の形を目指すのですが、問題はどうかすれば王がバックできるか。安北の手筋がほとんど知られていない現状では、解答者が自分自身で手筋を見つけるしかありません。ただ、この形なら次のような手段がすぐに浮かぶと思います。

25 桂 23 玉 33 桂成 24 玉 32 王 …

これなら王が1つ下がれます。続けて、

35 玉 34 圭 25 玉 33 王 …

とすれば2つ下がれますが、これだけで9手を

費やしており、かなり非効率です。仮にここから受方玉を 21 まで持って来て、玉頭桂の 32 桂を打つとすると、それだけで 17 手掛かってしまいます。何とか王が 2 段目に居る形で、2 段目の桂を発生させたいですね。

その筋は最初に例示した手順の後、35 玉ではなく 13 玉とした筋を追うと見つかることができます。

13 玉 24 圭 12 玉 23 桂 … ?

この手自体は失敗なのですが、23 桂で王手を掛けているのが 23 桂ではなく、24 圭であることが重要です。この手順はもう一段玉を下げてでも実現できます。

13 玉 24 圭 12 玉 23 圭 11 玉 22 桂 12 玉 !

玉を隅に閉じ込めるので無理筋に思える手順ですが、23 圭が桂の性能になっているため、12 玉とでき、手詰まりになりません。そして何より念願の 2 段目の桂が登場しているではありませんか！これで玉頭桂を実現できる目処が立ちました。

ここまで材料が出揃えば、後はスタイルメイトを成立させるための調整です。桂が後 2 枚も残っているので不安になるかもしれませんが、1 枚は 23 王の最終形を見越して 15 に置き、もう 1 枚は玉の移動経路上の 24 に置くことで対処できます。

前局は「圭桂」の並びで活用する手順でしたが、本局は「桂圭」の並びの活用でした。安南や安北では並ぶ駒の組み合わせが、それぞれ別の個性を持ちます。本局と前局はどちらの組み合わせにも上手な使い方があることを教えてください。

【短評】

たくぼんさん

最初、25 桂 23 玉 33 桂成 24 玉 32 王 13 玉 24 成桂 12 玉 23 桂 13 玉 31 桂生〜とか考えていてよく考えたら 1 段目の生は反則だった。その後もらしい順を見つけたものの 2 手目 23 玉として 2 手オーバーでひいひい言いました。単純な 12 玉になんで気付かないかなあ。

☆ 本局も正解者はたくぼんさんお一人。確かに前局を解ける人でないと、本局を解くのは難しいと思います。

【総評等】

変寝夢さん

いやー今回はハードでした。よくみると解けてない作でのコメントは愚痴になってますね。全解者はいるのかな？

小峰さん

今回も無解が多いかと反省しつつ、以前よりは協自系や S T M 系への苦手意識は薄くなってきたような気もした 3 週間でした。

たくぼんさん

ハードすぎる。一乗谷作に割く時間がほとんど取れなかったです。申し訳ない次第。

一乗谷酔象さん

移動中の新幹線車中で解きました。

☆ 出題数が多く作品も難解…解答者の皆様にはご苦勞をお掛けしました。一乗谷さんのように移動中の車内で解いてくださった方もいらっしやって、本当にありがたく思います。思えば、今年の今頃は（震災の影響もあったと思いますが）投稿難で、自作を穴埋めに使って何とか凌いでいました。その時の状態に比べると、今は投稿が豊富で嬉しい悲鳴とも言える状態です。その分解答は大変かもしれませんが、解けた分だけでも解答を送ってください。たとえ解けなくても、コメントだけでも歓迎です。

《参考図 2（内田氏作）の解答》

16 角 27 角 同角 38 飛 94 角 85 飛
38 角 同玉 88 飛 同飛成 49 角 同玉
まで 12 手

以上



おまけ。自宅の沈丁花。春を告げる花の一つ。良い香りがするそうですが、私は花粉症のせいか、よく分かりません（苦笑）。

推理将棋第5 2回出題解答 担当：DD++

出題： 平成 24 年 2 月 4 日
 解答締切： 平成 24 年 2 月 20 日

推理将棋第5 2回出題 担当 DD++

今回はご挨拶代わりに告知を。解答の常連であるたくぼんさんが発行している Web Fairy Paradise 紙において Fairy TopIX 2011 の投票が開始されました。2011 年にウェブ上で公開されたフェアリー詰将棋などのお気に入り投票で、推理将棋部門では当然おもちゃ箱出題作も対象になります。第 41~51 回出題で面白いと思った作品がある方はぜひ投票をお願いします。詳細は同紙 44 号の 32 ページをご覧ください。

5 2-1 初級 チャンプさん作 オウム返し 10 手

将ちゃん「ねえピーちゃん、将棋やってみようよ。」

ピーちゃん「シヨウ、シヨウ。」

将ちゃん「僕が先手だ、お願いします。」

ピーちゃん「オネガイシマス。」

将ちゃん「あれ？ピーちゃんは僕の指した筋の手をマネしてくるの？」

ピーちゃん「マネ、タノシイ。マネ、タノシイ。」

将ちゃん「ありゃ～たった 10 手で詰まされちゃったー。」

ピーちゃん「カッタ、カッタ。ワーイ、ワーイ。」

将ちゃん「僕が角・飛・玉だけを動かしてたのが敗因かな？」

ピーちゃん「ソウダネ、ソウダネ。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
 - ・ 先手は角・飛・玉だけを動かした
 - ・ 後手は直前に先手が着手した筋をマネて（同じ筋へ）着手し続けた
- ※先手は必ず 3 種とも着手してください。

出題のことば（担当 DD++）

先手は角をどうやって動かすのでしょうか。

追加ヒント：

飛車を奪って 57 飛成まで。角は不成で使うのがポイント。

推理将棋 5 2-1 解答

▲ 3 八飛 ▽ 3 四歩 ▲ 7 八飛 ▽ 7 七角不成
 ▲ 6 八飛 ▽ 同角不成 ▲ 5 八玉 ▽ 5 六飛
 ▲ 5 五角 ▽ 5 七飛成 まで 10 手。

詰上り図

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

持駒 なし

先手が歩を突かないのに角を動かすということは、後手角に 77 歩をかじってもらいしかありません。ということは後手は 34 歩から 77 角が必然です。そしてこれで実は初手と 3 手目も確定するのです。2 手目と着手筋を揃えるには初手は 3 筋でなければならず、つまり 38 飛しかありません。3 手目も 4 手目と揃えるには 7 筋でなければならぬので 78 飛。詰みに向かうには無駄な手なのですが、オウム返し特有のやり方なのでこの問題で慣れていただきたいところ。

ここからどう詰めるかですが、角 1 枚ではどうにもならないので金か飛あたりを奪うことになります。69 金を奪っても 47 に歩が居座っているので打てませんから金を奪うなら 49 金を奪って 67 に打つ形。「何か、34 歩、何か、77 角成、何か、67 馬、何か、49 馬、68 玉、67 金」で一見成立しそうに見えますが、筋合わせの手

が全て飛になってしまうので最後まで先手の角の手が出てこず条件違反。

ならば飛を奪う形で、先手金が居座るなら「何か、34歩、何か、77角不成、68飛、同角不成、58玉、5筋飛打ち、何か、57飛成」が常套手段。初手と3手目は前述の通り飛で筋合わせをするとして、面白いのは8手目と9手目。9手目は5筋の手で角の手でなければいけないので55角。そうすると8手目の飛打ちは角に邪魔されないように56限定になります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者）「当初は軽い練習問題のつもりで出したのがこの作品でしたが、改めて見直してみると成・不成の限定、飛車の限定打～大海原に飛び出す角の味、何故か偶然良い仕上がりになってますね（苦笑）」

■一番簡単な作にここまでいろいろと盛り込めたというのは大成功と言っていいでしょうね。

はなさかしろう「なるほど、オウム返しの手順はこういう感じなのか、と。先手方の制約が厳しいのでほど良いウォーミングアップでした。」

■普通の作品だと非限定が多くてこの手順の条件付けはかなり大変になんですけど。

NAO「55角がとぼけた味があります。角を動かすにはどうしようかと考えたら解けました。あっ、ヒントにもそう書いてありますね。」

■あっ、コメントがヒントになっちゃってた（笑）

たくぼん「一番時間が掛かったのがこれです。67馬～49馬を考えてました。」

■それだと先手角が動かさないことになかなか見切りをつけられなかったのですね。

KG「飛を打つ場所が6段目に限定されているのがいいですね。」

■おいしいですね、この自然限定。

斧間徳子「前半は先手の飛車が後手の角を操っているようで面白い。収束も56飛、55角の連

続限定手で引き締まっており、佳作。」

■無駄手が3手もあるのに引き締まっている不思議。

渡辺「論理よりは手なりで解ける問題。56飛打が自然に限定されているのが良いですね。」

■無駄手を省いてみると実はよく見る手順ですから、4手目を不成にできればあとは手なりで一気。

中村雅哉「歩が突けないので後手の攻め方も限られる。」

■どんなに考えてもせいぜい2通り。

諏訪冬葉「角を動かすために77歩を取らせる必要があるのかんたんでした。▲55角を避けた△56飛がうまい。」

■普通この56飛を限定するのに1条件必要になってバレバレになるんですけどねえ。

鈴川優希「成・不成と、飛の打ち場所が自動で限定されているところがいいですね。」

■これが条件追加なく決まるんですからすごいです。

はらたつと「55角がのこっていた。」

■動かしやすい飛を渡すとまともに動かせる駒は角だけ。

はてるま「飛打ちの位置が限定されるのが面白い感触ですね。」

■まったくです。

占魚亭「飛車の動きでアシスト。」

■今回は先手飛車が動く問題は1題でしたが、オウム返しだとよく使われる手段です。

鈴木康夫「これは簡単でした。今回唯一ヒント無しで解けました。8手目9手目の限定のされ方がユーモラス。」

■この趣向、こういう面白い限定が入りやすい

んですよ。

ron 「オウム返しだと手が色々ありそうなものですが、これで限定できるとは。」

■見た目よりもはるかに手が狭いのです、この条件。

S.Kimura 「これで、オウム返しに慣れることができました。56 飛が限定になっているのが面白いですね。」

■55 角が他にないことにも注目。

正解：18名

S.Kimura さん 斧間徳子さん KG さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 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 はらたっとさん 宮谷保可楽さん ron さん 渡辺さん

5 2-2 中級 チャンプさん作
オウム返し (その3) 10 手

将ちゃん「ねえピーちゃん、また将棋やろうよ。」
ピーちゃん「シヨウ、シヨウ。」

将ちゃん「ピーちゃんは僕の指した筋の手をマネするから僕が先手でいいよね？」
ピーちゃん「イイヨ、イイヨ。」

将ちゃん「お願いします。」
ピーちゃん「オネガイシマス。」

将ちゃん「ありゃ～また 10 手で詰まされちゃったー。」
ピーちゃん「カッタ、カッタ。ワーイ、ワーイ。」

将ちゃん「駒を取る手が無かっただけに僕が初手に玉を動かしたのが敗因かなー？」
ピーちゃん「ソウダネ、ソウダネ。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10 手で詰んだ
- ・先手は初手に玉を動かした
- ・駒を取る手は無かった
- ・後手は直前に先手が着手した筋をマネて (同じ筋へ) 着手し続けた

出題のことば (担当 DD++)

駒取りなしで可能な後手の攻め方は？

追加ヒント：

大駒は動きません。詰みに最も適したあの駒を4回動かしましょう。

推理将棋 5 2-2 解答 担当 DD++

- ▲ 4 八玉 ▽ 4 二金 ▲ 3 六歩 ▽ 3 四歩
- ▲ 3 七玉 ▽ 3 三金 ▲ 4 六玉 ▽ 4 四金
- ▲ 5 六玉 ▽ 5 五金 まで 10 手。

詰上り図

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

持駒 なし

10 手で駒打ちなしの場合の攻め方は 49-3 で一通り紹介しましたが、この問題ではさらに踏み込んで駒取りなし。角+桂の場合以外はどうしても歩を取る手が入るのでこの条件には合致しません。では角+桂が正解なのかということ、その場合 2 手目に 14、34、74、94 のいずれかの歩を突かないといけないのですが、この問題では初手と 2 手目が 4～6 筋のどこかなのでこれもうまくいきません。

ここで発想の転換をできるかどうかポイント。

攻めこむ手段がないなら玉に出てきてもらえばいいのです。中段玉を相手取るなら歩桂角飛に限らず、金も五段目の味方の利きに進めば自陣から攻めに参加することができます。その場合の詰みの最短は 10 手で角道を進む順と歩頭に出る順があり、そのうち前者がこの問題の解答です。

気づき一発の勝負なので、一番簡単だったという人も少なくなく、逆にこの問題に一番苦労したという方もまた少なくなかったようです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者） 「条件の性質上、無駄手が存在しやすいオウム返し問題の中で珍しく無駄手のないスマートな作品です。この詰み上がりがすっと浮かぶ方は思考の柔軟な方かもしれませんね。」

■ 本当に、この趣向で無駄手がない手順は珍しいですね。

はなさかしろう 「駒を取れないなら中段玉を金で仕留めるのが第一感。初級で多少コツが掴めたのでこれがいちばん解きやすかったです。」

■ 駒を取れなくても 2 手目に 34 歩を突ければけっこういろいろあるんですけどね。

NAO 「一番単純な手順にもかかわらず、最後に解けました。」

■ 中段玉は最初に思いつけないといつまでも思いつけません。

たくぼん 「珍しく瞬殺。気付いた人はあっという間でしょう。紛れを読まずに解けてしまうと作品の良さが分からないのがちょっと残念」

■ 気付いた人はあっという間、それも推理将棋。

KG 「攻めてくる先手玉を頭金でピシヤリ。」

■ 9 手目の玉の前進を封じた 8 手目が妙手ってことになるんでしょうか（笑）

斧間徳子 「これは新作と呼べるか、やや微妙な感じがします。」

■ 古い手順でも条件が新しければ全く別の作品です。まあ実はその意味でも後述のように完全な新作ではなかったりするのですが。

渡辺 「金を出す発想になるかどうか。初手玉が手順前後だけではなく 45 桂吊るしまでの手順を防いでいる。」

■ 初手を歩の方にすると手順が綺麗になるんですが、おっしゃる通り余詰むんですよね。

中村雅哉 「M i x i にほぼ同一手順の先行作あり。229 番『易問題検索トピック』 # 52（ミニベロ氏作）。条件も

- ・ 10 手で詰み
- ・ 2 手目の歩を含めて、後手の指し手はすべて直前の先手と同じ筋
- ・ 駒を取る手も成る手もなかったとほぼ同じです。」

■ ご報告ありがとうございます。この先行作（残念ながら不完全作ですが）については承知しています。ミニベロさんは mixi でのみ公開している自身の作品について、後発のおもちゃ箱等投稿作品とバッティングした場合は自身の作としての権利を放棄する（意識すれば投稿作の方に全てを譲る）と宣言されています。ですのでこれは出題する上で問題ないと判断させていただきました。

諏訪冬葉 「初手玉のせいで角が使えないのが厳しい。金の紐は歩だと思って苦戦しました。」

■ 金を歩頭に載せようとすると同じ筋の着手が 3 回になって先手玉がうまく出られなくなっちゃいますね。

諏訪冬葉 「おまけ：私が読んだ手順を元に推理将棋にしてみました。解の存在は保証しますが、一意性は保障しません。」

（条件）

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 駒を取る手は無かった。
- ・ 2 回動いた駒は 3 つで、全て 2 手続けて動いた。
- ・ 1 回しか動いていない駒は、全て直進した。
- ・ 後手は直前に先手が着手した筋をマネて（同じ筋へ）着手し続けた。

■ 諏訪冬葉さん作は貴重なので会話もつけてい

ただいで正式出題にたくもあつたのですが、時機を逸する前に掲載したほうがいいかなということ。解の一意性は私が保証します。ヒントはこの結果稿のあちらこちらに。

鈴木優希「無駄手なしで、洗練されていると思います。」

■このシリーズ、無駄手がないのを面白いと見るか、無駄手が活躍するのを面白いと見るか、意見が大きく割れるところ。

はらたつと「駒とり無しなら、中段玉だろうと。」

■鋭い。しかしそうすると逆に諏訪冬葉さん作は苦戦するかも？

はてるま「無駄手なくきっちりまとまっているのが良い。こういう地味な展開が意外と見えづらかったりするんですよ。」

■そうなんですよね。案の定苦戦したという短評多数。

占魚亭「タコ金だったとは！ 3作中、一番考えました。」

■推理将棋で自陣金が活躍する手順ってこれくらいしかないですから忘れられがち。

鈴木康夫「後手が5手しか指せないのが、大駒の出動が不可欠と思いヒントが無ければ解けなかったです。先手の5手のアシストで金でも間に合うのですね。」

■中段玉でさえなければ、10手でも駒取りなしだと大駒出動が必要というのは正しいんですけどね。

ron「この問題はからくりがわかると簡単そうですね。玉と金が鏡のような動きでまさにオウム返しにふさわしいと思いました。」

■縦の動きも綺麗に対称的なんですよね。

S.Kimura「大駒で追い掛け回してもダメだったので、中段玉にすることを思いつき、何とか解けました。まさか、金が出てくるとは思いませんでした。」

■ふふふ、意外だったでしょう。

正解：17名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん KGさん
鈴木優希さん 鈴木康夫さん 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 はら
たつとさん ronさん 渡辺さん

5 2-3 上級 チャンプさん作 オウム返し (その10) 12手

将ちゃん「ねえピーちゃん、また将棋やろうよ。」
ピーちゃん「シヨウ、シヨウ。」

将ちゃん「ピーちゃんは僕の指した筋の手をマネするから僕が先手でいいよね？」
ピーちゃん「イイヨ、イイヨ。」

将ちゃん「お願いします。」
ピーちゃん「オネガイシマス。」

将ちゃん「ありゃ～また12手で詰まされちゃったー。」
ピーちゃん「カッタ、カッタ。ワーイ、ワーイ。」

将ちゃん「飛車を取ったのが唯一の駒取りで、10手目にその飛車を使ってたね。」
「それと駒を成る手は無かったね。」
ピーちゃん「ソウダネ、ソウダネ。」

将ちゃん「あーあ、これで10連敗かー。ピーちゃん強いなー。」
ピーちゃん「ドンマイ、ドンマイ。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・12手で詰んだ
- ・飛車を取ったのが唯一の駒取りで、10手目にその飛車を使った(打った)
- ・駒を成る手は無かった
- ・後手は直前に先手が着手した筋をマネて(同じ筋へ)着手し続けた

出題のことば (担当 DD++)

飛車をどう取るか、そしてそこから飛車を打ってどう詰めるか。

追加ヒント：

最後は飛が動いてトドメを刺します。そのためには8手目に角を28からどこへ動かす？

推理将棋 5 2-3 解答 担当 DD++

▲ 3六歩 △ 3四歩 ▲ 5八玉 △ 5五角
▲ 2六歩 △ 2八角不成 ▲ 3八金 △ 3七角不成
▲ 6八金 △ 6九飛 ▲ 5六歩 △ 5九飛不成 まで12手。

詰上り図

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

持駒 なし

けっこうな難問です。飛車を打ったのだから生飛角の2枚で詰めることは容易に想像がつきますが、そのパターンが豊富、かつ正解の形以外にもかなりおいしいところまで行くため、深入りするとそのまま帰ってこれられないことも。

この条件下で8手目までに飛車を取れる場所は3箇所。初級同様に68で取るか、8手かけて48で取るか、居飛車の28で取るか。順に考えてみましょう。

68で取る場合、「何か、34歩、76歩、77角、68飛、同角」と取った手が王手になるので7手目と8手目は5筋か6筋。57に歩がいるので角は68に居座るか59に移動するかの2択。68角のままなのだとすれば49玉を59飛で詰める

くらいしかありませんが、実際にそれを狙ってみると笑ってしまうくらい手数が足りません。59角とする場合は56飛で串刺しにする有名な詰め上がりがありますが、7手目以降「58玉、59角不成、56歩、飛打ち、55歩、56飛」の10手目で飛車を5筋に打つことができずギリギリ失敗。

48で取る場合、手順はいろいろありますが飛車を取れるのは8手目。とすれば68で角が居座るパターンのそっくり左右逆なだけなので、これも詰めることが困難というのわかりますね。

ということで正解はヒントの通り28で飛を取るパターン。「36歩、34歩、何か、55角、何か、28角不成」という出だしです。しかしこのままでは詰みに角が生きてこないのので8手目どこかへ動かしておきたいところ。この位置からなら37か39であることはほぼ明らかですが、39角+57飛だと68の逃げ道が塞がらないので37角+59飛の形に絞れます。

あとは「36歩、34歩、何か、55角、何か、28角不成、何か、37角不成、何か、飛打ち、何か、59飛不成」の穴埋め。初級の経験を活かしましょう。とりあえず両方の金をどかしたいので、右金は7手目に38金、左金は58へ上がると59の利きが残るので6筋か7筋が指せる9手目を使うしかありません。そうすると8手目37角不成が王手では困ってしまうので玉は3手目に58玉と事前退避。となると左金が68を塞がないと困るので9手目68金と10手目69飛が確定。残る5手目と11手目は着手筋しか情報がないのですが、よく見るとその筋の着手は各局面でただ一つしかありません。

ほとんど骨組みしかないような手順の概要から計算されたように埋まっていく無駄手の数々、オウム返しシリーズの特徴を濃縮したような問題でした。今回の出題で面白いと思われた方は、mixiのコミュにある全30題にもぜひ挑戦してみてください。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ (作者) 「無駄手のオンパレードで、これぞオウム返しというべき作品。しかし3手目と11手目を逆にできない所や、▲68金～△69飛の見えにくさがこの作品の難易度を上げているかと思えます。」

■私が解いた時には 69 飛以外にも、58 玉を 11 手目に決め打って 8 手目 37 角が指せずに苦戦しました。これだけ危うい条件でよくぞ成立したものです。

はなさかしろう 「10 手目に飛車を打ってしまうので両王手かな...と思いましたが大うまいか、シンプルな 9 手の形に。オウム返しにするとうまい具合に限定で遊び手が入るんですね。」

■mixi の作品を解くと「この手順に遊び手入れるとこうなるのか！」という驚きのオンパレード。

NAO 「69 飛と 56 歩がオウム返しならではの応酬。68 金～69 飛打ちはなかなか見えない。」

■10 手目に直接 59 飛を打てば詰むのにあえて 2 手無駄にするのがオウム返し流。

たくぼん 「これも早く解けた。全体が一つに繋がっている。そんな手順でした。」

■これが早かったとは、素晴らしい。

KG 「最初は空き王手の筋を探して失敗。11 手目の▲5 六歩は突いても飛車なので詰むんですね。」

■そうなんです。推理将棋において玉の逃げ道を増やす手は珍しい。

斧間徳子 「紛れが多く、考えさせられました。余詰がありそうでないですね。作意順は非常によくできている手順で感心。」

■これだけ紛れがあるとどれだけ完全に検討したつもりでも見落としがあるんじゃないかと不安になるんですね。

渡辺 「『76 歩、74 歩、55 角、52 玉、82 角生、72 金、73 角生、42 金、51 飛』の 9 手を連想できるかどうかが鍵。それにしても対応する筋のない 3 手を補う手段がどれも 1 通りしかないのは驚き。」

■そうなんですよね、突き詰めると 9 手の手順なんですよねこれ。条件からは全くそう感じさせませんが。

中村雅哉 「59 角・58 玉型で 56 飛までの形が第一感だったが外れた。飛を 28 で取らせるなら最初の 6 手は自然な順。」

■10 手目が飛打ちでさえなければその形にくらでも持ち込めるんですけどね。

諏訪冬葉 「飛車を取る順は簡単に浮かんだのですが、後一步の解答ばかり浮かんでなかなか正解にたどり着けませんでした。

読んだ手の例（7 手目から）

▲38 銀△39 角生▲46 歩△47 飛車▲56 歩△57 飛車成

▲68 玉△64 歩▲16 歩△18 飛▲59 金△46 角（どこかで見たような・・・）

▲38 銀△37 角▲56 歩△59 角生▲55 歩△56 飛条件をうまく作ればこの辺もなんかできそうな気がする。」

■オウム返しにするかしないかはともかくとして、間違いなくなんかできるでしょう。そしてぜひ投稿を。

鈴川優希 「玉尻に角を据えて頭から飛車で透かし詰、と考えて苦戦。素直に 28 で角を取るのでした。11 手目、逃げ道を開ける手に限定されているのが面白いです。」

■この 11 手目はこれしかないとわかっていても指すのに躊躇する 1 手。

はらたっと 「56 歩と 58 玉は手順前後しそうな気がしてこの筋は敬遠してました。締め切りまで長く考えて、何か損したのか、得したのか。。。」

■手順前後の誤解はともかく、最初からこの筋の 56 歩が候補にあったというのがすごい！

はてるま 「11 手目の 56 歩が無駄手ながら最終手に花を添える感じで良い。図らずもといったところかもしれませんが、もし狙って表現されたのなら、良いセンスと思います。」

■かなりオウム返し手順を探索されたようなので、きっと「いい手順見つけた！」という感じだったのでしょね。

占魚亭 「飛車を取るのが確定しているので、意外と簡単。7 手目がポイントでしょうか。」

■生飛+生角の詰め上がりって探すと実はけっこうあったりするんですけどね。

鈴木康夫 「角は 39 に行くのかと思いました。一手で打てる飛車を 2 手かけるのはオウム返しならではですね。」

■58 玉に 39 角+57 飛は 68 を塞ぐ駒がないので成立しないんですよね。49 玉に 39 角+69 飛も 58 を塞げませんし。

S.Kimura 「開き王手や両王手なども考えましたが、詰み形が見つかりませんでした。」

■59 に角を利かせて 59 金までというのはよくある詰み形。当然 59 飛でも代用可能というのがこの問題の詰め上がりでした。

正解：16名

斧間徳子さん KG さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 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 はらたっとさん 宮谷保可楽さん 渡辺さん

総評

はなさかしろう 「最近はずき詰めて考えず裏推理と勘を混ぜて解くようになってしまいました。筋条件は苦手感があるのですが、詰み形の記憶を頼りになんとか解けました。」

■オウム返しは無駄手が多いので裏読みが効きにくかったと思うのですがどうでしょう？

NAO 「ついに癒やし系のピーちゃん登場。今後の展開がタノシミ」

■特集のネタが尽きた時にはまたピーちゃんにご登場願いましょうか。

たくぼん 「最近になく早く解けました。今年は良いことがありそうです。」

■最近のなかでもけっこう難しい問題だったはずなんですけどね。

KG 「このシリーズはいろいろな妙手が生まれるので面白いですね。それにしてもオウムのピーちゃんはどうやって駒を動かすのでしょうか。」

■その疑問は抱かなかった！

斧間徳子 「今月は久しぶりに問題の会話文が出色で、癒されました。」

■詰パラでは絶対にできない長文会話。

渡辺 「同じ筋への着手という条件はあやつり人形を操作しているようでもどかしいです。」

■これがさらに長く 14 手や 16 手になるとさらにもどかし度が上がっていくんですよ。

鈴川優希 「今回気に入ったのは 5 2 - 2 です。このシリーズは、無駄手をはさまない手順がきれいに思います次回も解答できたらいいと考えています。」

■無駄手が入らない順はかなり狙わないと作れないんですよこの趣向。

はらたっと 「オウム返しは 1 年前 mixi で解いた問題が 2 題ありすぐ思い出しましたが、上級が苦戦。でも解ければ簡単な筋でした。DD++さんのヒントが相変わらずツボでした。」

■上級のヒントはもう少し出してもよかったかと思っていたのですが、これくらいで大丈夫でしたかね。

はてるま 「全般に変わった解き味で楽しめました。それぞれオウム返しならではの味わいが出ていたのではないかと思います。」

■mixi の他の問題でもそれぞれ味わいがあるのでぜひ。

鈴木康夫 「オウム返しシリーズを解くのは初めてです。今からでもオウムマスターを目指しますか。」

■オウムマスターの称号は 30 問中 15 問解答で
もらえますね。私はあと 3 問解けずにオウムキ
ング (25 問称号) でストップ。みなさんはどこ
までいけるでしょうか。

ron 「今回は解答に裂ける時間があまりなかつ
たので二題だけ解きました。」

■二題だけでも解答いただけるのはありがたい
ことです。

■最後にシリーズ作者であるチャンプさんから
締めのご挨拶。

チャンプ (作者) 「皆様、今回のオウム返し特集
いかがでしたでしょうか？通常の推理将棋とは
勝手が違う、異質な条件に戸惑った方も多いの
ではないでしょうか？一風変わった作品を少し
でもお楽しみいただけたのなら作者冥利に尽き
ます。この作品を作ってから早 1 年が経ちまし
た。創作していた頃は毎日オウム返しのことば
かり考えて生活していた気がします (笑)

今回、こういった形で特集を組んでいただき
大変光栄に思います。私も当時を懐かしく思い
起こしながら解答させていただきました。

当初は 10 題ぐらいを予定していたのですが、
創作する内に面白さが増して、実に 30 問もの
作品集になってしまいました。もし、今回の特
集を機にオウム返しの面白さを感じていただ
いた方がいましたら、mixi で他の問題もご覧
いただき挑戦していただければ幸いです。

今回のことで将ちゃんとピーちゃんも知名度
が上がって喜んでいると思います。担当の DD++
さん、ならびに解答いただきました皆様に心か
ら御礼申し上げます。」

推理将棋第 5 2 回出題全解答者： 18 名

S.Kimura さん 斧間徳子さん KG さん
鈴川優希さん 鈴木康夫さん 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 はら
たっとさん 宮谷保可楽さん ron さん 渡辺
さん

「第 36 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 36 回神無一族の氾濫」へのゲスト参加
を募ります。

今回は「多重王手を含むフェアリー作品」を
募集します。「多重王手」は「両王手」を一般化
した概念です。普通詰将棋では一度に王手を掛
けられる駒の枚数は 2 枚ですが、フェアリーで
は同時に 3 枚以上の駒が王手を掛ける「多重
王手」が可能です。また、普通詰将棋ではあり得
ない駒の組合せによる両王手も可能です。多重
王手を回避する手段も逃げる手とは限りません。

今回はそんな「多重王手」を手順中に含むフ
ェアリー作品を募集します。

作品要件	多重王手を含むフェアリー作品
募集締切	2012 年 4 月 15 日 (日)
募集作品 数	4 (+α)
送り先	神無七郎 (janacek789@ybb.ne.jp) 上記宛先へ E-mail でお送りく ださい。
備考	1 人何作でも投稿可 採否は 4 月 22 日までに通知

Fairy of the Forest #31 課題発表

- 2012 年 02 月 20 日：課題発表：(協力詰)
回転 (ルントラウフ)
- 2012 年 04 月 15 日：投稿締切
- 2012 年 04 月 20 日：出題
- 2012 年 05 月 15 日：解答締切
- 2012 年 05 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

割とありふれていますが、「回転」とします。
ドイツ語だと「ルントラウフ」というのかな。
回転する駒は攻方受方、問いません。また (可
能ならば) 何回転しても結構です。奇抜な作品
を期待しています。

(投稿先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

Fairy TopIX2011投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで開催されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルーフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2011は2011年にウェブサイトで開催された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。takuji@dokidoki.ne.jp

【スケジュール】

投票開始：2012年2月号発行日

投票締切：2012年3月31日

結果発表：WFP4月号(46号)

【対象】

2011年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。

【部門区分】

フェアリー詰将棋

短編部門：～15手

中編部門：16～49手

長編部門：50手～

推理将棋・プルーフゲーム部門

(手数区分なし)

以上4部門となります。

【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。

投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目を記載いただくと助かります。

- ・ 部門名
- ・ WFP何月号(または何号)
- ・ 作品展名(またはコーナー名)
- ・ (あれば)作品番号
- ・ 作者名&ルール名&手数
- ・ 投票作品へのコメント(部門別及び全体通してのコメントも出来ればお願いします)

*なお後日発行の対象作品一覧には通し番号を打ってますのでそちらの記載でも構いません。

【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

1位：5点、

2位：3点

3位：2点

上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願ひします。

☆ 選考ではありませんので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて4月号に掲載いたします。今年もたくさんのお投票をよろしくお願ひいたします。

【投票状況】

3月20日現在・・・投票者数2名

ネコ鮮の紹介 解答発表

たくぼん

前号で掲載されました「ネコネコ鮮の紹介」で出題された作品の解答発表をします。解答者は橋本孝治氏唯1名。取っ付き難かったのでしょうか。ネコネコ鮮よりは考えやすいと思うのですが・・・。

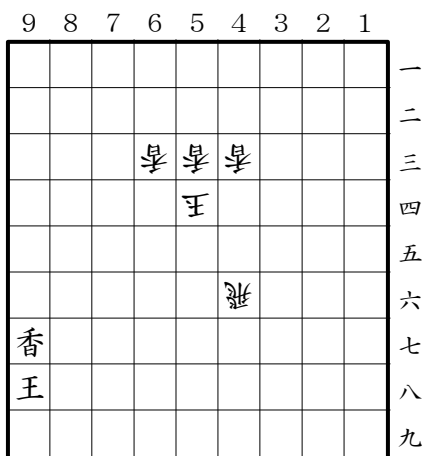
【解答者 (カッコ内は正解数)】

橋本孝治 (5)

【ネコ鮮】

味方の駒がタテにつながっているとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒の性能になる。

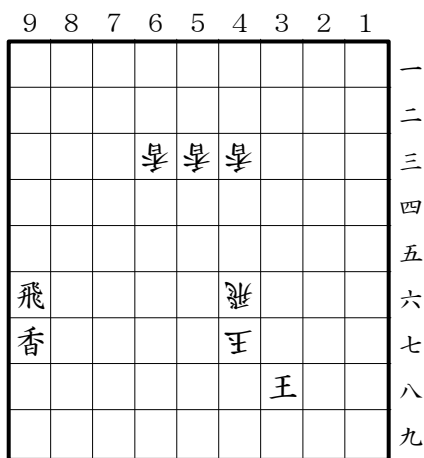
(4) 小林看空作 ネコ鮮ばか詰 5手



持駒 飛 h#5 neko

94 飛 58 玉 96 飛 47 玉 38 王 まで 5手

詰上図



持駒 なし

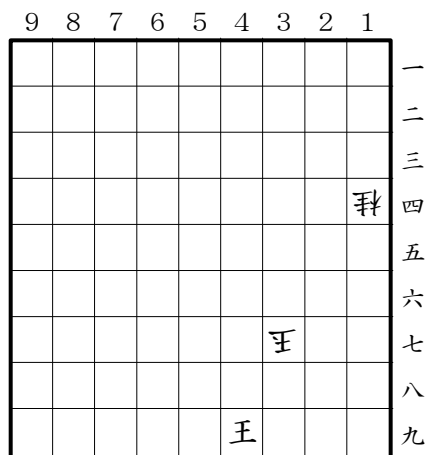
★ 普通のばか詰にネコ鮮というルールが付いていますのでそのルールを生かす順を考えれば

9筋の香と王を性能変化させることに目がいきます。初手 94 飛→96 飛はそれに準じた流れです。しかし私はここでしばらく固まることに。飛の上に乗せるんだらうなと思ってなかなか王移動の両王手が見えませんでした。安南ではこの両王手は出来ませんものね。取っ付き易い作品 (と思ったんですが・・・)

橋本孝治

限定移動の応酬から、香と王での両王手で締め。性能変化ルールらしい展開。

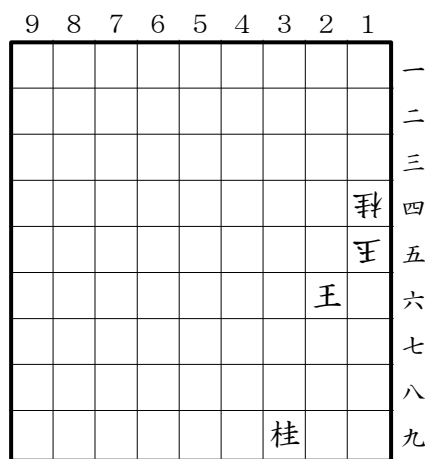
(5) 小林看空作 ネコ鮮ばか詰 7手



持駒 桂 h#7 neko

48桂 27玉 39桂 26玉 38王 15玉 25王 まで 7手

詰上図



持駒 なし

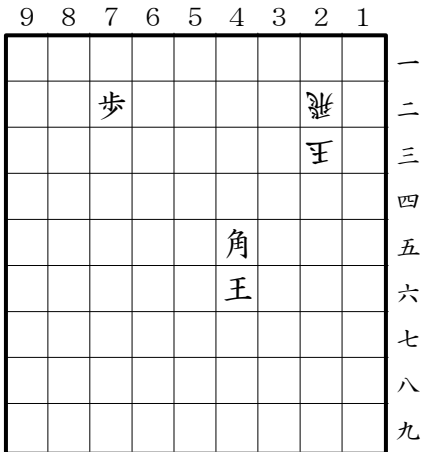
★初手29桂は続かないので48桂は絶対。最後15玉型も予想が付きますがちょっと捻りがあります。2手目26桂は38桂がらしい手ですがその後が続かず。27玉に一旦下がる39桂がポイントで

す。桂の上に王が乗る形の方がその逆より足が速いのです。そして玉を15に追い込んだの26王！何だかそのまま取られてしまいそうですが14桂は玉、15玉は桂の利きですので何も利いていませんね。

橋本孝治

安南で良く見られる「桂玉王」の形ではなく、一捻りしてあるのが面白い。

(6) 小林看空作 ネコ鮮ばか自殺スタイルメイト 6手

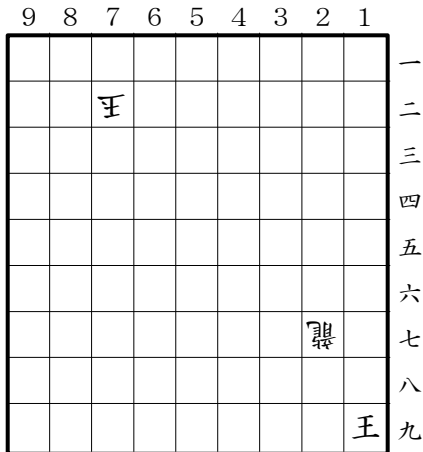


持駒 なし

hs=6 neko

19王 73玉 18角 72玉 27角 同飛成
まで6手

詰上図



持駒 なし

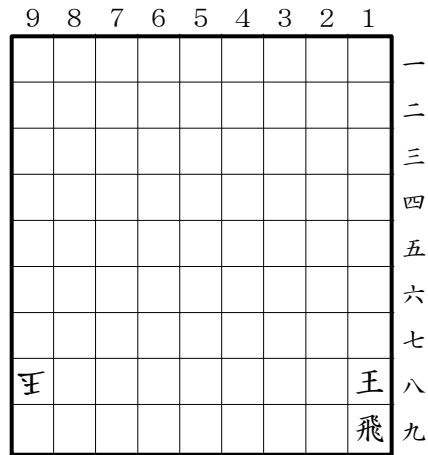
★ 私もしばらく考えてみましたが 72 歩に目が行って 73 王型の詰上りばかりを模索してました。作意は 19 王と狭いところに移動しての 27 龍と意外とよく見るスタイルメイト型でした。27 角とちょこんと上がる 5 手目が面白いですね。

橋本孝治

72 歩があるので盤の左に目が行きましたが、正解は逆側でした。歩は単なる非限定防止だったんですね。

(7) 小林看空作 ネコ鮮ばか自殺詰 5手

受先 2解

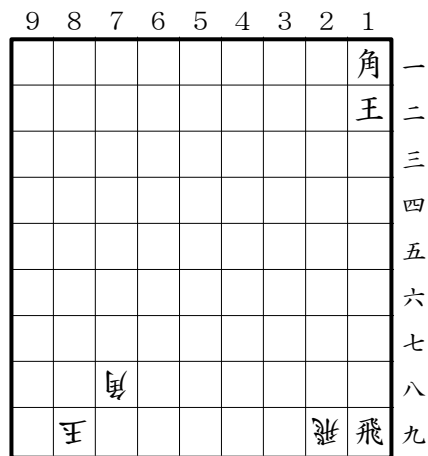


持駒 角

hs#5 (受先) neko 2sol.

解1: 89玉 12王 29飛 11角 78角 まで5手

解1: 詰上図



持駒 なし

★初形は王手がかかっています。応手は合駒か玉の移動か……。1解目は89玉の玉移動。さてさてここから4手で自殺出来るのか？この初形を見ていると下の方でのやり取りを考えがちですが盤面は広く見ないとはいけません。2手目12王！29飛で2筋に逃げられないようにして11角！11への逃げ場所と13への利きを無くしています。78角で先手持駒無いので詰まされたね。こう説明されるとなるほどという順ですが、12王は先まで読めないとい指せない一手です。

解 2: 88 角 21 角 89 玉 11 王 23 玉 まで 5 手

解 2: 詰上図

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

持駒 なし

★2 解目は 88 角の合駒です。そしてこちらも玉の大移動。しかも後手玉も！88 角の利きを 89 玉により玉の利きに変えて 11 王に最終手 23 玉の大ジャンプ。見事な応酬です。

橋本孝治

後から考えると初手 89 王の解には既視感があるのですが、何もない所に向かって飛ぶ 12 王は、やはり見えにくかったです。

(8) 小林看空作 ネコ鮮ばか自殺スタイルメイト 8 手

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

持駒 飛2歩

hs=8 neko

68 飛 48 玉 99 玉 59 玉 89 飛 68 玉

88 歩 77 玉 まで 8 手

★最後はネコ鮮ばか自殺スタイルメイトとちょっと骨のある 1 作。中央あたりで考えると紛れが多くて筋が掴めません。スタイルメイトの基本的な考え方では「王は狭いところへ」ですので、なんとなく 97 歩、76 角の存在から 99 へ運んでみたらと思えば、初手 68 飛から

99 王の順が発見できたかもしれません。その後は 77 まで玉を運んで来る順で詰上り図を見るとなるほど！と思ってしまう。解けたらうれしくなるそんな作品です。

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

橋本孝治

初見では「歩飛」の縦並びを作って歩を 1 段目に飛ばす筋かと思ったのですが、この手数では無理ですね。中央で片を付けようとしてもうまくいかず、結構悩まされました。「歩飛」の並びを玉でピンする最終形や、玉鋸手順も面白く、例題レベルを超えて、立派な作品として鑑賞できます。

【総評】

橋本孝治

「ネコネコ鮮」は対面系、「ネコ鮮」は安南系なので、それぞれ「ネコ面」「安ネコ」としてしまってはどうでしょう。実際、例題(1)は「安北」でも成立、(5)と(7)は「安南北」でも成立しています。(6)や(8)も成立しそうですが、f mが「安X」のスタイルメイトを扱わないため未確認。「ネコ鮮」という妙な名前より、安南系ルールであることを明示的に表す「安ネコ」を私は推薦します。

★ 私もいい案だと思います。ネコ鮮、ネコネコ鮮ではルールが分かり難いし、対鮮のルール名も今は使わないですからね。

小林看空

このつぎは、背面ばか自殺スタイルメイト (hs=)をねらっていますが、はたして。

(フェアリー) 詰将棋の創作にコンピュータを使うことに抵抗を感じている人は少なからずいるようです。そういう人たちにとって、いわゆる絨毯爆撃というコンピュータの性能を限界まで使い切る創作手法は、いったいどう映っているのでしょうか。

かの Steve Jobs 氏は、生前のスピーチで、“Stay hungry. Stay foolish.” という言葉を引用したそうです。私は iMac も iPod も iPad も iPhone も持っていないし、iTunes で何かを購入したこともありません(注)。今後もそうでしょう。これらのものにまだ魅力を感じないからです。しかし、この引用には共感を覚えます。“超怠け者集団”であり“無能力者集団”であると自認する神無一族の創作姿勢と奇妙に一致するからです。

絨毯爆撃は正に hungry で foolish な手法と言えましょう。しかし、コンピュータは残念ながら万能ではありません。所詮、有限の現実世界のものであって、無限を操れる神や数学とは本質的に異なる存在です。無策で絨毯爆撃をしても何の成果も得られないでしょう。絨毯爆撃ではその準備(どういう条件で爆撃するのかを決めること)が肝になります。Steve Jobs 氏の引用の真意は知りませんが(少なくとも、テレビのコメンテーターのしたり顔の表層的コメントは完全な的外れだと思います)、ほかでいられるところはほかになって他に任せてしまい、肝に注力しろと言っているというのが私の解釈で、正に絨毯爆撃の本質をついていると思います。

というわけで、絨毯爆撃のことを思いつくままつらつらと書いてみたいと思います。力ずくの愚鈍な方法というだけではない、結構な奥深さがあります。ご参考にどうぞ。

【そもそも】

絨毯爆撃とは、ある条件を満たす一連の図面を一括して f m で検索し、完全作のみを抽出する手法です。過去には対面ばか自殺詰の双裸玉の持駒 1 枚などでの実施例があります。入力となるのは、一連の図面を記述した入力ファイルで内容はこんな感じです。

```
対面ばか自殺詰 11王 +金, 13玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 14玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 15玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 16玉 ##100
...
```

だいたいの感じは分かると思いますが、##100というのが絨毯爆撃用の指定の仕方。順次検索というもので、2手から検索を開始し詰まなければ手数を2手増やして再検索、最大100手まで検索します。

出力となる完全作一覧はこんな感じになります。

```
対面ばか自殺詰 11王 +金, 15玉 #8
26金 25飛 同金 同玉 55飛 54角 22飛成 21桂 まで 8手
対面ばか自殺詰 11王 +金, 16玉 #8
27金 26飛 同金 同玉 66飛 65角 22飛成 21桂 まで 8
```

絨毯爆撃のキーとなる f m のオプションは、基本的に、/L2 と /B= のふたつです。

/L2 というのは、検出解数が2になった時点で、その図面の検索を中断する、という意味です。/B= というのは、検索が中断されなかった図面だけ、出力ファイルに結果として書き込む、という意味です。/L2 と組み合わせることによって、唯一解のみ出力されることになります。

【/LP オプションの効果】

/LP は、駒余り解を検出した時点で、検索を終了させる f m のオプションです。持駒にバリエーションを持たせた絨毯爆撃の場合に効果を発揮します。唯一解だが駒余りというパターンが続出してしまう可能性が大きい場合、それを排除できます。意外と知られていないオプションなんじゃないかと思います。

【/M オプションの罨】

/M は、不詰局面を保持しておくメモリの大きさを指定する f m のオプションで、通常は大きな値を指定するほど、検索時間が短縮できるという効果が期待できます。対話形式で f m を使っている場合にはあまり気にならないかもしれませんが、/M で大きな値を指定していると、f m に検索開始を指示したあと若干のタイムラグがあつて検索が開始されます。これは、f m が大量メモリの割り当てを Windows に依頼しているためで、Windows がトロイなのでしょう。で、絨毯爆撃のように大量の検索が発生するときに

は、このタイムラグがばかにならないケースもあり注意が必要です。1 題の検索に時間がかかるようなケースでは特別な注意は不要ですが、短編ばか詰のような一瞬で結果がでるようなケースでは要注意。例えば、私の PC では、通常は、/M9=100MB,10=100MB という指定をしています (200MB のメモリを使います) が、ばか詰裸玉の絨毯爆撃時には、/M9,10 という指定 (メモリは 4MB だけ使用) に変更しました。これによって、検索途中の画面の様子を見れば明らかなのですが、検索時間が随分節約できたと思います。

【推敲にも使える】

絨毯爆撃は 1 つの図面の推敲にも使えて、実際に「函の中の失楽」で使用したことは、「神詰大全」でも言及しました。

最近の例でいうと、自作ではないのですが、北村太路氏の第 34 回神無一族の氾濫登場作。

ばか自殺スタイルメイト 92 手

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

持駒 なし

左下の空き枱が最善なのか (もっと龍を配置できないのか)、と思って勝手に確かめてみました。

作意の 78 手まで (下図参照) に動く駒は稠密な配置になっています。

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

持駒 なし

問題はその後です。馬の移動と龍による王手を妨害しないことを考えると、龍を追加配置可能なのは左下図の○の枱で、78 手目時点で最大 12 枚の龍配置が可能になります。が、爆撃の結果、8 枚以上の龍配置では完全作になりませんでした。つまり、北村作は最善の配置のひとつだったことが確認できたわけです。さすがです。

【ぐうたらのお勧め】

図面の正当性は f m が判断してくれます。例えば、双裸玉を絨毯爆撃しようとしたとき、王と玉が同じ枱にあると、「既に駒がある」のエラーになります。隣り合った枱にあると、ルールによっては「先手番で既に後手玉に王手が掛かっている」というエラーになります。こういうエラーになった場合、エラーにならなかった中途までの図面が次の検索図面の元データとなり、予期せぬ図面になったり、エラーが連鎖してしまったりします。これを避けるためには、上述のようなエラーとなるような図面をあらかじめ排除した入力ファイルを作ればいいのですが、双裸玉のような非常に単純な条件ならば、そういうこともあまり難しくありませんが、盤上の駒の数が多かったりすると、ルールによってはやってられなくなります。そういう場合に威力を発揮するのが、図面データ間に ;; の行を入れ込む技です。;; は図面初期化を指示するもので、これを行間に入れることで、エラーの連鎖を断ち切ることがきます。つまり、適当に図面データを生成してエラーは f m に弾かせるということが可能になるわけです。双裸玉のような単純なケースでも入力ファイル生成プログラムを驚くほど簡略化できます。下記参照。

生真面目プログラムの例

```

. . .
for (ou = 11; ou <= 59; ou++) {
    if (ou % 10 == 0) continue;
for (gy = 11; gy <= 99; gy++) {
    if (gy % 10 == 0) continue;
    if (ou >= 51 && gy >= 61) continue;
    d = ou - gy;
    if (-11 <= d && d <= -9) continue;
    if (-1 <= d && d <= 1) continue;
    if ( 9 <= d && d <= 11) continue;
    printf(" 対面ばか自殺詰 %d 王 +金, %d 玉
##100%n", ou, gy);
}}

```


生真面目プログラムの出力例

```
対面ばか自殺詰 11王 +金, 13玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 14玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 15玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 16玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 17玉 ##100
対面ばか自殺詰 11王 +金, 18玉 ##100
...
```

ぐうたらプログラムの例

```
...
for (ou = 11; ou <= 59; ou++) {
for (gy = 11; gy <= 99; gy++) {
    if (ou >= 51 && gy >= 61) continue;
    printf("対面ばか自殺詰 %d 王 +金, %d 玉 ##100
¥n::¥n", ou, gy);
}}
...
```

ぐうたらプログラムの出力例

```
対面ばか自殺詰 11王 +金, 11玉 ##100
::
対面ばか自殺詰 11王 +金, 12玉 ##100
::
対面ばか自殺詰 11王 +金, 13玉 ##100
::
...
```

なお、エラーになるとピッというビーブ音が出ます。結構気になるし、夜中だと結構うるさいです。Windows の設定で消せるはずなので、設定をお勧めします。

【爆撃は監視せよ】

一旦絨毯爆撃を始めたなら終了まで放っておいていいかと言うとそうでもありません。なかなか詰まないパターンやいくら手数を延ばしても詰まないパターンが紛れ込んでいることもあるからです。なので、たまには検索状況を見て、そういうものは適宜排除するようにしないといけません。最近の例では、マドラシで持駒金 2 枚の裸玉。延々と追い回して一向に詰まないの、入力ファイルを再生成して爆撃をやり直しました。

/LT オプション（時間指定での検索打ち切り）を使う手もありますが、どのくらいの時間を指定すればいいのか、結構悩ましいですね。

もう 1 点。最近はありませんが、以前はよく子供に PC の電源を切られていました。どこまで進んでいるかくらいは、大体でいいので把握しておくべきでしょう。なるべくやり直しの重複を避けられるようにするためです。(何かいい手はないでしょうか?)

【絨毯は広いほうがいいとは限らない】

やみくもな爆撃は時間を浪費するばかりです。簡単には詰まないものを延々と検索していてもしょうがありません。まずは詰みやすそうなところから検索を始めて様子を見ながら徐々に爆撃範囲を広げていくのも有効なやり方です。例えば、周辺玉から爆撃するとか、王と玉の距離が一定値以下のものから爆撃するとか。これらは実際にやったことがあるもので、これらの結果から傾向を見て、さらに爆撃範囲を広げるのか、あるいは方向転換するのかを判断します。

【迎えに行く】

絨毯爆撃は、運を天に任せたものばかりではありません。手順を明示的に指定し、こちらから凶面を獲りに行くこともできます。典型例は「新約・神話大全」でも言及している、マドラシばか自殺スタイルメイト。持駒飛車のパターンとしては、こんな感じ。

```
??飛 ??角 -飛 ??飛 ??角 * ??角 * ??角 ??角
??飛 ??角 -飛 * ??角 ??角 ??飛 * ??飛 ??飛
```

これによって、検索時間を短くできます。もちろん、指定手順以外で詰む可能性もあるので、抽出結果は、再度、手順指定なしでの検証が必要とはなりますが。

で、結果としては、この作戦は成功して、こういうものを採取することができました。

マドラシばか自殺スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
					王				九

持駒 飛

11 飛 21 角 同飛生 31 香 46 角 19 角
28 飛生 55 香 98 飛 18 飛 まで 10 手

マドラシばか自殺スタイルメイト 10手

										一
										二
										三
								王		四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛

15 飛 25 角 同飛 21 飛 31 角 42 香
22 角生 45 金 66 角生 11 角 まで 10 手

後者の図は、「新約・神話大全」収録作の原図と
なっています。玉位置を 75→86 としたうえで、
序をつけました。玉位置を 86 にしただけの図
だと、8 手目の合駒が限定できません。

マドラシばか自殺スタイルメイト 10手

										一
										二
										三
								王		四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛

16 飛 26 角 同飛 21 飛 31 角 42 香
22 角生 46 銀 77 角生 11 角 まで 10 手

16 飛 26 角 同飛 21 飛 31 角 42 香
22 角生 36 金 77 角生 11 角 まで 10 手

なので、序で金または銀を品切れにしないとい
けなのでした。

【劇薬も使いよう】

f m のオプションの中には、副作用（詰を見
逃す可能性あり）を伴うものの、劇的に検索時

間を短縮できるオプションがあります。その典
型は、ばか自殺スタイルメイトにおける、
/ETMP オプションでしょう。これは残り手数と
攻方の駒数を比較して、残り手数の方が小さけ
ればそれ以上の検索を中断するというもの。

例えばこの図。

ばか自殺スタイルメイト 14手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角2 香4

48 角 同玉 49 香 37 玉 38 香 同玉
39 香 同玉 93 角 49 玉 48 角成 同玉
49 香 同玉 まで 14 手

まともに検討すると、50 時間かかってしまいま
す。こんな図ばかりでは、絨毯爆撃は事実上
無理ですね。ところが、この図を /ETMP オプシ
ョンで検討すると、なんと 0 秒で終わってしま
います。程度問題ですが、劇薬オプションで広
く適当に爆撃して、その結果を再検証するとい
うのも効率的です。このあたりのさじ加減も難
しいのですが。

【最後に】

だらだらと書いてしまいましたが、私の知る
（実践している）絨毯爆撃に関わるテクニッ
クのはぼすべてを文字にしたと思います。絨毯爆
撃だけですべての創作ができるわけではありませんが、広大なフェアリー海のことなので、絨毯爆撃（海が相手なら地曳網か）でしか採れない図面もあつたりします。なので、今後も絨毯爆撃はやめないんだろうなあと思います。絨毯爆撃をやめるときは、フェアリーの創作をやめるときだと思います。

（注）この文章を書いた 2011 年末時点では事
実。しかし、その後 iTunes で買い物をした。
1985 年に NHK で放送された趣味講座「ベスト
サウンド」の Sence Of Wonder の映像。iTunes
でしか販売していなかったのだ。

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。

4月15日(日)

第40、41回 WFP 作品展

フェアリー作品 8作

推理将棋 2作

投稿募集

Fairy of the Forest #31

投稿締切：2012年4月15日

課題：（協力詰）回転（ルントラウフ）

（詳細はP31をご覧ください）

第36神無一族の氾濫 ゲスト参加

投稿締切：2012年4月15日

課題：多重王手を含むフェアリー作品

（詳細はP31をご覧ください）

【あとがき】

最近「断捨離」という言葉をよく耳にします。Wikipediaによると、断＝入ってくる要らない物を断つ。捨＝家にずっとある要らない物を捨てる。離＝物への執着から離れる。という事らしい。2年間使わないものはもう一生使わない！「なるほど」とも思うが、それを手にした当時の思い出を一緒に捨ててしまうようで私には断捨離は出来ません。本当に性格的に、物を棄てられない性格です。

つい先日も書棚の中に置いてあるファイルの間からこんな物が出てきました。1976年10月に届いた朝鮮民主主義人民共和国中央放送委員会からのベリーカード。ラジオを聴いてその放送局にこのように聞こえましたよと受信報告書

を送るとその証明として送られて来る物が当時流行っていた(?)どのようにピョンヤンに受信報告書を送ったのかは覚えていないが、こんなことしてたんだと懐かしく思い出されました。

中にはいかにも北朝鮮と感ぜられる「革命歌劇・クムガン山の歌」のポストカードと受信証が入っており、受信証も日本語で宛名書きされておりなかなかの達筆！もしかして拉致被害者の中のどなたかが・・・筆跡鑑定したら・・・分かるんじゃない??などといろんな事まで考えてしまいます。

受信証の文面の中の最後の文章

「今後も貴重なご意見をどしどしお寄せください。」もちよっと軽い。

何だか日本の(超微々たるものですが)情報を北朝鮮に提供したようで何だかな～

皆さんの家にも何でこんな物が!ってもの転がってませんか



たくぼん

2012年 第45号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十四年三月号

平成二十四年三月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp