Web Fairy Paradise

改訂：2014/3/29　AM7:40

今月のフェアリー詰将棋
- 第 60 回 WFP フェアリー作品展（再掲）
- 第 61 回 WFP フェアリー作品展
- 第 75 回推理将棋出題
- 第 76 回推理将棋出題

結果発表
- 第 59 回 WFP フェアリー作品展
- 第 74 回推理将棋出題
- 王手をかけると1手詰（一乗谷酔象）

読み物
- 記録に挑戦！
- Fairy TopⅨ2013 お気に入り投票要項

第69号

2014/3

はじめに

桜

今日(3/19)桜の開花宣言が高知県で出されました。寒い寒いと思っていたらあっという間に桜の咲く季節になってたんですね。私は毎年年度末でバタバタしている間に桜が散ってしまっているので花見には毎年行けませんが、仕事中車を降りて一人花見で楽しんではいます。(寂しいなあ)

今年になってフェアリー界に彗星のように現れた時風瑞季氏。新ルールを提唱したりギネスに挑戦の課題を考えてくださったりして今後に大いに期待できる新人(若い方だとは思いますが違っていたらすいません)です。その時風氏がブログを立ち上げられましたので紹介しておきます。

詰将棋日和

http://tsumesyogi.blogspot.jp/

「詰将棋、フェアリー詰将棋、プロブレムの話題が主です。」

3/16の記事は、「詰将棋における透明駒の説明」でフェアリスト必読です。ぜひご訪問下さい。

それと昨年末に広島大学将棋部のブログに短編ばか詰10作が掲載されてたんですね。私先日知りまして早速解いてみたんですが、なかなか面白かったです。紹介してよいか確認がまだ取れていないのでとりあえずここまで。見てみたい人は検索してみてください。

【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でも研究物でも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６９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

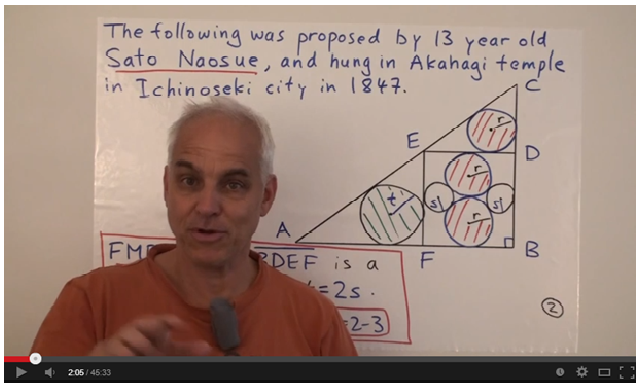
http://www.abz.jp/~k7ro/

K.Komine's Home Page

http://19900504.web.fc2.com/index.html

第60回WFP作品展（再掲）及び第61回WFP作品展

担当：神無七郎



FamousMathProbs14: Japanese Temple Problems I（http://www.youtube.com/watch?v=iaKLyz7vxb0）

上は Norman J. Wildberger という方が「算額」を紹介している動画の一コマです。宗教施設に数学の問題が奉納されるという珍しさや、図形を中心とした問題の美しさにより、近年海外でも算額の愛好家が増えているそうです。

この動画を最初に見たときは、詰将棋も算額みたいに海外から注目される存在になれば良いな、という話をしようかと思ったのですが、動画の後半を見て気が変わりました。この Wildberger 氏の講義がとても個性的で興味深かったからです。どうやら氏は大の「無理数嫌い」のようで、同氏の他の動画では有理数だけで非ユークリッド幾何学をやってしまおうというシリーズもあります。

この「無理数嫌い」、実は筆者も共感できる部分があります。例えば学校では「実数」は「有理数」と「無理数」から成ると教わります。有理数は「整数の比で表せる数」、無理数は「整数の比で表せない数」ですから、理念上、任意の実数は有理数か無理数のどちらかになるはずです。ところが、現実的には、ある数が無理数であることを証明するのはメチャクチャに難しいことが多いのです。例えば円周率πは無理数です。自然対数の底ｅも無理数です。ところが、π＋ｅやπ×ｅが無理数かどうかは今もって判明していません。

つまり（理念ではなく）現実の「実数」には「有理数」と「無理数」の他に「有理数か無理数か分からない数」というグレーゾーンがあるのです。このグレーゾーンは数学の発展と共に消滅すると言う人もいるでしょうが、どちらかに賭けろと言われたら、筆者はグレーゾーンが永遠に残る方に賭けます。

学校の授業ではグレーゾーンは無視し、「コーシー列」や「デデキント切断」で実数の基礎ができたものとして話が進みます。でも、これらは壁のヒビを隠す壁紙のような存在で、ヒビ自体を消すものではありません。Wildberger 氏は一連の動画で無理数に纏わる問題点を繰り返し指摘します。「百歩譲ってデデキント流のルート 2 の定義を認めたとしよう。では、同じやり方でπを定義できるかね」と氏は問いかけます。この問いにπそのもの、あるいは同等の概念を使わずに答えられるでしょうか？

こういった個性的な講義はなかなか聞けません。とはいえ sin、cos はおろか、√すら使わない Wildberger 氏の幾何学は、少し潔癖過ぎるという感想を持ったのも事実です。やはり長年慣れ親しんだ習慣は簡単には抜けません。

さて、久々の雑談（本当はこんな駄文を書いている場合ではないのですが…）から始まった今回の WFP 作品展。今回は第 60 回の再掲と、第 61 回の新規出題です。第 60 回に引き続き、第 61 回にも新規に考案されたルールや初お目見えのフェアリー駒が続々登場します。新ルールラッシュに戦々恐々としている方と、ルールさえ理解すれば楽勝と感じている方とどちらが多いかは分かりませんが、どちらの方も解答に参加して戴けるようお願いします。

〔第 60 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 60 回の出題は 11 題。全体的に難度は低めで、前回までの問題に比べれば「楽勝」に感じられるでしょう。ただ、新しく考案されたルールや珍しいルールが多いので、以下の説明をよくお読みください。

60-1～3 は本作品展初登場の時風瑞季氏の作品です。時風瑞季氏は最近、解答の方で本誌デビューされましたが、いよいよ創作の方にも進出です。今回の 3 作は、自分で考案されたオリジナルのルールで登場です。

まず **60-1**、これは通常の盤ではなく、穴の空いた盤を使用します。ルールは以下の通り。

【穴空き盤】

- 任意の地点に穴が空いている。
- 穴の空いている地点への、盤上のコマの移動と駒打ちは非合法。
- 飛角香などの飛び道具は穴の空いている地点を貫通でき、穴の上を飛び越えて移動できる。（例えば **60-1** で 51 角は王手になる）

出題図では「穴」を◆で表しています（これは現在ｆｍで採用されている表記です）。この「穴」には攻守どちらの駒も入れません。

次に **60-2**。こちらは「持駒推理」と命名されています。

【持駒推理】

・攻方持駒の種類及び枚数は不明。
・攻方は早詰めが発生するような駒を持駒とすることはできない。
・攻方は、作意を詰め上がり図まで並べた時、最終的に駒余りになり、かつ作意に全く関与しない駒を持駒とすることはできない。
・解答者は、作意ではなく攻方持駒の種類及び枚数を答える。
・解答者は、攻方持駒が 0 枚の場合「持駒なし」と解答する。

つまり適切な持駒を指定して完全作を作れという趣旨ですね。例えば持駒香としてしまうと、「13 香 まで 1 手」の早詰が生じてダメというわけです。これは「覆面駒」や「透明駒」のような論理パズルではなく、作図問題の一種と考えた方が良いでしょう。

60-3 は「強欲」と「禁欲」という何やら矛盾しそうな条件が付いています。これはいったいどういうルールなのでしょう？

【強欲禁欲】

①合法手に駒を取る手が存在する場合、駒を取らなければならない。
②合法手に駒を取らない手が存在する場合、駒を取ってはいけない。

必要事項だけを書くと上の通りなのですが、これだけだと分かりにくいですね。作者の補足説明をご覧ください。

強欲条件である①と禁欲条件である②を同時に満たさなければなりません。よって、以下のようになります。
・合法手が駒を取る手のみの場合、駒取りは合法。
・合法手が駒を取らない手のみの場合、駒を取らない手は合法。
・合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面が出現した場合、失敗。

つまり、強欲禁欲協力詰というルール設定の場合､「合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面を避けつつ、先後協力して後手玉を詰める」というルールになります。

例えば今回の出題作で、初手 12 金は「同玉」「同角」という駒を取る手しかないので指せますが、初手 21 金は「同玉」「12 玉」という取る手と取らない手の両方があるため指せません。かなり詰めにくそうなルールですが、それでも詰将棋が作れるのですね。

以上時風瑞季氏の３作、どれも意欲的な試みですね。問題自体は易しいと思うので、面白いと思った方はこれらのルールで創作したり、ルールにアレンジを加えたりすると良いでしょう。

60-4～6 も珍しいルールが続きます。作者は変寝夢氏。誰ですか、作者名を見ただけで身構えているのは！？

60-4 はそろそろ本作品展でもお馴染みになった「中立駒」を使った作品です。今回中立駒になっているのは「玉」。「中立駒って自分の手番のときは自分の駒の扱いなんでしょ。そもそも王手が掛からないじゃん」という声が聞こえそうです。でも大丈夫。例えば本局では初手に 78 銀や 58 銀と銀を置いておけば、受方の手番になったとき、受方が自玉に王手が掛かっていると認識してくれます。また、中立駒は自分の手番で自分の駒を取れず、相手の駒は取れるという性質がありますが、これは玉を中立駒にしたときも同じです。つまり手番によっては 79 銀や 89 金も玉で取れるということですね。以上の設定に留意して解図を行ってください。

60-5 は本作品展では初登場の AntiAndernach です。Andernach は駒を取るときに所属が変わるルールですが、AntiAndernach は駒を取らない時に所属が変わります。「ＰＷＣだと駒を取れないじゃないか！」という方もいらっしゃると思いますが、たとえ駒台に載らなくても、駒位置交換が発生する状況は、駒を取ったものとして扱ってください。

60-6 はフェアリー駒が２つも使われている上に、「ヘルプセルフ（Help-Self)」という妙な条件が付いています。これは何を指しても詰む局面でしか詰ませられないルールです。例えば、本局で普通の協力詰のように「13 香 12 合 21 歩成」とするのは不正解。最後の 21 歩成のところで、持駒を打ったり、12 の駒を取ったりする手があるからです。

「ヘルプセルフ」は元々チェスプロブレムの自玉詰系のルールの一種で、途中までヘルプメイトで最後だけセルフメイトになるという妙なルールです。これを王手義務のある日本の詰将棋に適用すると更に妙に感じると思います。た

だ、本局ではこの条件が大きなヒントとなるので、解くのは易しいと思います。

さて **60-7～9** は作者が橘圭伍氏に変わりますが、安心するのはまだ早いですよ。**60-7** には蝗（Locust）が使われています。これは **59-1** と同様にどちらも玉が蝗の利きになっている問題設定なので、**59-1** が解ければ、こちらも解けると思います。

60-8 になってようやくお馴染の「キルケ」が登場。ここからは、たぶん解答者の皆さんもルールに違和感なく解くことができる作が並びます。受方持駒制限もありますが、狙いが分かれば一瞬で解けると思います。

60-9 は **59-5** の続編となる短編推理将棋。作者の意向により、この推理将棋には条件の箇条書きを付けていません。ただ、箇条書きが必要ないくらい条件は簡潔ですので､「条件過多の推理将棋は手を出す気が起きない」という方もぜひ取り組んでください。

60-10 及び **60-11** は「平やっくん」の本誌デビュー作。「詰将棋劇場 blog」の 2014 年 1 月 25 日の記事（http://hiraiyas.blog.so-net.ne.jp/2014-01-25）で本作誕生、たくぼんさんとの共作の経緯などが書かれていますので、こちらも併せて読んで戴ければ、俄然興味が湧いてくると思います。

〔第 61 回作品展各題への補足説明〕

第 61 回の出題は 11 題。今回も難度は低めですが、新ルール、マイナールール、複合ルールなど、前回以上の百鬼夜行状態です。以下の補足説明をよくお読みください。

61-1～3 はチェスプロブレム系のルールを積極的に導入されている変寝夢氏の作品。それぞれフェアリー駒、中立駒、シリンダー盤が主役となっています。

まず **61-1** では Eagle（鷲）というフェアリー駒が使われています。これはグラスホッパーの変種の一つで、駒を単に跳び越すのではなく、跳び越す際に直角に曲がって着地します。跳び越したというより、衝突して曲がった感じですが、利きの把握は割と易しいと思います。

61-2 は、もうかなりお馴染となった中立駒の作品です。受方の持駒は「残り全部」ですが、中立駒はフェアリー駒と同様、通常の駒の枚数には数えません。従って、飛合も一応は可能だという前提で考えてください。

61-3 は、ルール名を見ただけで頭がクラクラしそうですが、基本的には縦シリンダー盤上のナイトライダーを角２枚で捕獲せよ、という問題です。「打歩」や「マキシ」は簡素な配置で手順を限定するために付いている条件と思って貰えば良いでしょう。まずは角やナイトライダーが縦シリンダー盤でどのように働くか、駒の利きの把握からですね。

「マキシ」は第 50 回 WFP 作品展（WFP56 号）でも登場しているルールですが、縦シリンダー盤でも、通常の盤と同様の「距離」で測ることに注意してください。例えばナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離（ルート 5）ではなく、21 と 18 の距離（ルート 50）と計算します。

61-4～5 は上谷直希氏の作品。他の作品がどれも珍しいものなので、割と普通のルールに見えるでしょう。手数も短いですし、今回の作品展ではオアシス的な存在になるかも。

61-6～7 は前回の作品展でデビューされた時風瑞季氏の作品。

まず **61-6** は木の盤駒ではなく、コンピュータを使って将棋を指せる時代ならではのルール、「量子将棋」の詰将棋です。量子将棋は駒の種類に複数の可能性があり、それが着手によって確定していくというもの。覆面駒と似ていますが、駒種の選択肢を指定できる分、詰将棋には向いているかもしれません。本局ではＡには玉か金の２つの可能性があり、Ｂには龍か馬の２つの可能性がある設定です。

注意すべきは量子将棋では「王手」の概念に厳格な制限が掛かっていることです。例えば本局で初手 92 龍は王手になりません。11Ａと 99Ａの両方に取りが掛かっているので、王手が掛かっているように見えますが、どちらかが玉と確定するまでは、王手とみなさないのです。また、本局は協力詰ではないので、受方が抵抗することにも気を付けてください。

量子詰将棋の詳しいルールは以下のＵＲＬを参照してください。

https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%88%A9%E7%94%A8%E8%80%85:Katsutoshi_Seki/Ryoshi

また、例題とその解説が以下のページにあります。

http://seki.webmasters.gr.jp/shogi/tume/ryoshi-tsume.html

ただ、現在の量子将棋のルールは「指し将棋」

用なので、上述のように「王手」の概念が厳しく制限されているほか、「打歩詰」や「二歩」などもＯＫとなっています。筆者の個人的意見では、詰将棋に適用するなら「打歩詰」や「二歩」を禁手として残した方が良いと思うのですが、どうでしょう？　宜しければそういったルール設定に関するご意見もお寄せください。

61-7 は「透明駒」を使った作品。WFP 作品展では第 58 回で幻想咲花氏が披露したばかりの「透明駒」ですが、それほど間もないうちにこのルールを消化し、作品を創ってくるとは時風瑞季氏も只者ではありません。

「玉がないじゃないか！」と言われるかもしれませんが、誤図ではありません。玉も透明なのです。受方には透明駒が 7 枚ありますが、これは玉も含めた枚数であることに留意してください。

透明駒のルールの詳細や例題については、作者ご自身がブログ記事「詰将棋における透明駒の説明」（http://tsumesyogi.blogspot.jp/2014/03/blog-post.html）にまとめていますので、こちらも参考にしてください。

61-8～10 は橘圭伍氏の作品。まず、**61-8** はすっかりシリーズ化した 9 手詰の短編推理将棋。今回も条件の列挙はありませんので、文章から条件を整理して解図に取り組んでください。

61-9 はある作品に対するあるコメントから生まれた作品。WFP 作品展を毎回読んでいる方にはピンとくるものがあるかもしれません。

61-10 もアレっと思うかもしれません。最近の WFP 誌に登場したあの作品の変奏です。ルールが違うと何が違ってくるかご確認ください。この作品は受方の持駒が制限されていますので、お間違えなく。

61-11 は一乗谷酔象氏の作品。推理将棋と条件付協力詰の中間的性格を持つ作品で、出題形式に迷いましたが、（実戦初形とはいえ）やはり盤面図があった方が良いと判断して、条件付の非王手連続ステイルメイトとして出題することとしました。「非王手連続」は「非王手」（王手を掛けてはいけない）の「連続」（先手のみが連続して着手する）であって、「非連続王手」（攻方に王手義務がない）ではありませんので、勘違いしないよう注意してください。

連続ステイルメイトについては作例が少ないですが、上田吉一氏の妖精賞受賞作品や、もず氏の金王や銀王による PWC 連続ステイルメイトなど、面白い作品があります。前者は WFP16 号の「妖精賞の系譜(4)」の記事で、後者は JEWEL BOX #01（http://www.geocities.jp/cavesfairy/jewelbox/jewelbox01.pdf）及び JEWEL BOX #02（http://www.geocities.jp/cavesfairy/jewelbox/jewelbox02.pdf）で見ることができます。これを機会にぜひご鑑賞を。

解答要項

第 60 回分解答締切：2014 年 4 月 15 日（火）
第 61 回分解答締切：2014 年 5 月 15 日（木）
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。ｆｍ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。

【穴】
着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所。（◆で表記）

【持駒推理】
図が与えられた手数で完全作となるように攻方の持駒を設定する。

【強欲禁欲】
合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面を避ける。

【中立駒】（「𝕟」あるいは「n 駒」）
どちらの手番でも動かせる駒。
横向きの字か横に n を付加して表記。
→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」の記事を参照してください。

【AntiAndernach】
駒を取らない盤上の移動（駒を取る及び持駒を打つ以外の着手）を行うと、着手後に相手の駒となる（玉を除く）。
（補足）
・取らないと二歩になる場合相手の駒にならない
・駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は着手した側にある
・駒取を取らない場合に限り、８段目への桂

の不成、9段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）

・キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。

【ＰＷＣ】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。（駒位置の交換となる）

（補足）

・位置交換をすると「行き所のない駒」や「二歩」になる場合は普通に取られて相手の持駒になる

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【ヘルプセルフ】

最終手は攻方が（王手以外の指手も含む）どの手を指しても詰んでいなければならない。

【パオ】（包）

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。

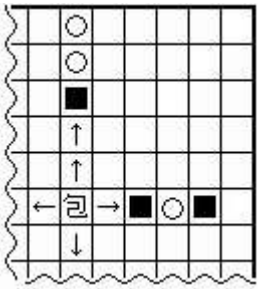
（補足）

・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。

・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。

・成ることはできない。特に記述しない限り受方の持駒に包はない。

・２つ以上の駒は飛び越せない。

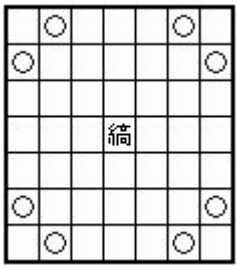


（■は敵か味方の駒。○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。）

【Zebra】（縞）

Zebra はフェアリーチェスの駒。

３対２の方向に跳ぶ八方桂。

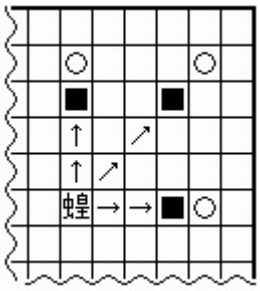


（○が縞の利き）

【Locust】

フェアリーチェスの Locust（蝗）。

クイーンの利きの方向にある敵駒を跳び越えその先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



（○が蝗の利き。■は敵駒。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていると跳べない。）

【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

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【成禁】

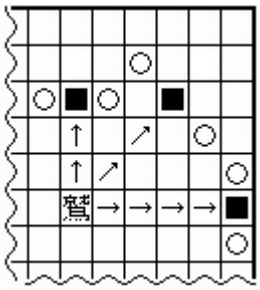
手順中に駒を成る手があってはならない。

（ただし「詰」の概念は駒を成れないことを前提としない。あくまで手順中に成る手が現れないだけ。）

【Eagle】（鷲）

フェアリーチェスの Eagle（鷲）。

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



（○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。）

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。（攻方は任意）

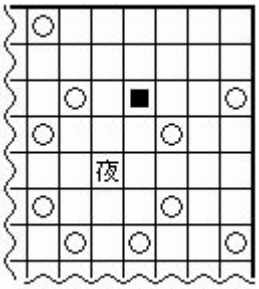
（補足）

・縦シリンダー盤でも、通常の距離で測る。例えばナイトライダーが 21 から 18 へ跳んだ場合、距離は桂馬跳びの距離（ルート 5）ではなく、21 と 18 の距離（ルート 50）と計算する。

【ナイトライダー】（夜）

フェアリーチェスのナイトライダー。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



（○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。）

【打歩】
打歩詰以外の詰手を失敗とする。（単純打歩）

【背面】
敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【クイーン王】
玉がクイーン（飛と角を合わせた性能）の利きを持つ。

【量子詰将棋】
量子将棋の詰将棋。駒の種類に複数の可能性があり、着手によって駒種が決まる。

→ルール詳細は「https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%88%A9%E7%94%A8%E8%80%85:Katsutoshi_Seki/Ryoshi」を参照。
例題は「http://seki.webmasters.gr.jp/shogi/tume/ryoshi-tsume.html」を参照のこと。

【透明駒】
位置・種類が不明の駒。
着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→透明駒の詳細及び例題は詰将棋パラダイス 2013 年 11 月号の「透明人間の逆襲」または「詰将棋における透明駒の説明」（http://tsumesyogi.blogspot.jp/2014/03/blog-post.html）を参照してください。

【協力自玉ステイルメイト】
先後協力して最短手数で攻方をステイルメイトにする。

【ステイルメイト】
王手は掛かっていないが合法手のない状態。

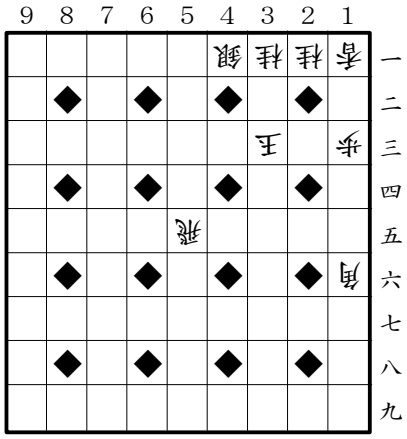
【非王手】
王手を掛けてはいけない。

【連続】
片方の手番のみが連続して指す。
（今回出題の **61-11** では先手のみ指す）

≪第 60 回 WFP 作品展≫（再掲）
解答締切：2014 年 4 月 15 日（火）

■ 60-1　時風瑞季氏作

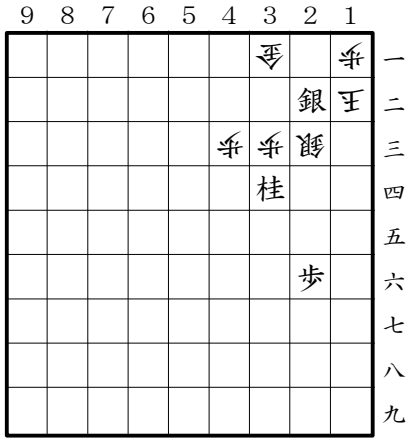
協力詰 5手



持駒 飛 角
（※◆は「穴」）

■ 60-2　時風瑞季氏作

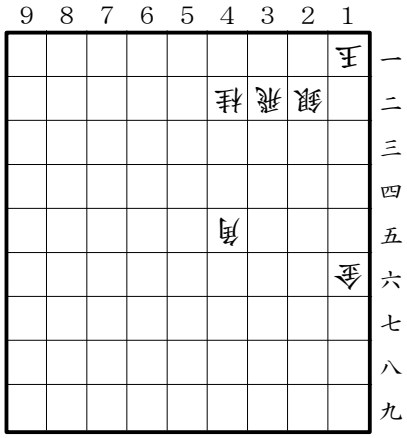
持駒推理協力詰 5手



攻方持駒？
受方持駒？

■ 60-3　時風瑞季氏作

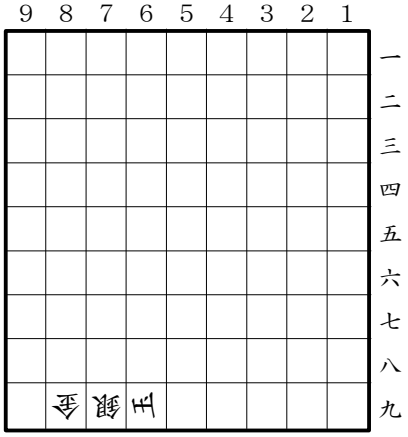
強欲禁欲協力詰 7手



持駒 金2 桂 香

■ 60-4　変寝夢氏作

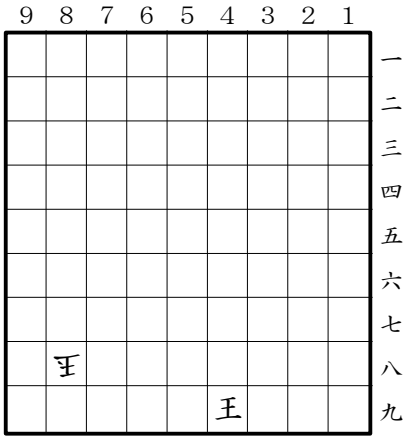
協力詰 7手 ※69玉は中立駒



持駒 銀

■ 60-5　変寝夢氏作

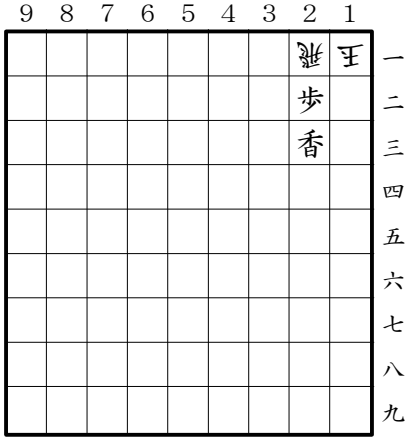
AntiAndernach-PWC協力自玉詰 6手



攻方持駒飛 金
受方持駒なし

■ 60-6　変寝夢氏作

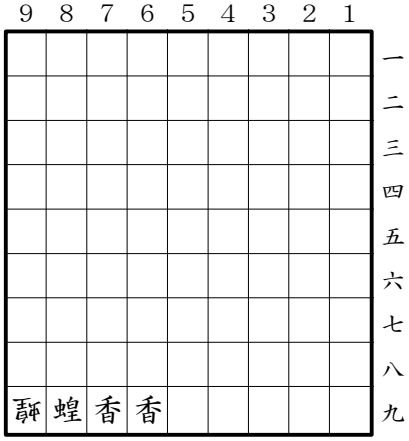
協力詰※ 9手



持駒 香歩縞包
（※ヘルプセルフメイト：
最終手は攻方が（王手以外の指手も含む）どの手を指しても詰んでいなければならない。
縞：Zebra、包：パオ）

■ 60-7　橘圭伍氏作

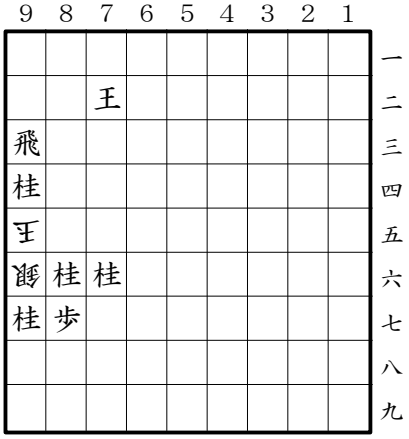
協力自玉詰 6手



持駒 角
（※蝗＝Locust 王）

■ 60-8　橘圭伍氏作

キルケ協力詰 15手



攻方持駒飛
受方持駒歩7

■ 60-9　橘圭伍氏作

推理将棋『離合!?』

A　「歩を取って王手する手が 2 回あったと聞いたけど一体どんな将棋だったの？」
後手「最終手に唯一の駒成りで詰まされたよ。今回も前回同様に 9 手目の出来事だったよ」
A　「また、残念な結果だったね…」
後手「玉を 42 に動かして抵抗はしたのだけど駄目だったよ」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

■ 60-10　平やっくん氏作

成禁強欲協力詰 73手

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

持駒 歩10

■ 60-11　平やっくん＆たくぼん氏作
『埋蔵金伝説』

強欲協力詰 105手

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

持駒 なし

以上

≪第 61 回 WFP 作品展≫
解答締切：2014 年 5 月 15 日（木）

■ 61-1　変寝夢氏作

協力詰 3手

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

持駒 鷲2
（※鷲＝Eagle）

■ 61-2　変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

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

持駒 n飛2
（※n飛は中立駒）

■ 61-3　変寝夢氏作

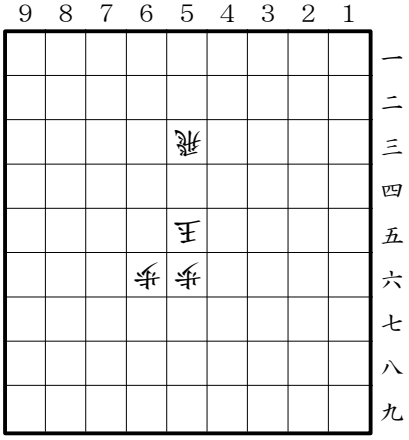
縦シリンダー盤マキシ打歩
ナイトライダー王協力詰 5手

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

持駒 角2 歩
（※夜＝ナイトライダー）

■ 61-4　上谷直希氏作

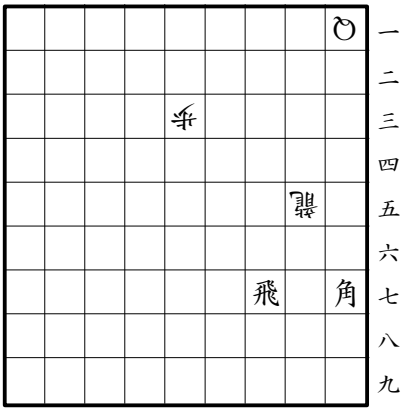
背面協力詰 7手



持駒 金 歩

■ 61-5　上谷直希氏作

クイーン王協力詰 7手

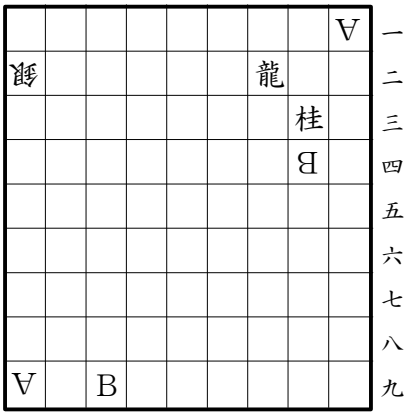


持駒 角

（※Q＝クイーン王）

■ 61-6　時風瑞季氏作

量子詰将棋 3手

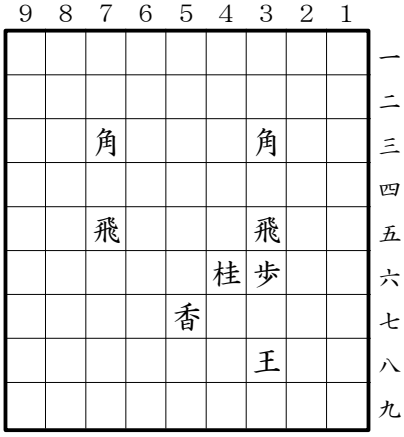


持駒 なし

A＝(玉、金)、B＝(龍、馬)

■ 61-7　時風瑞季氏作

協力詰 3手



持駒 桂2

※透明駒 攻方0枚、受方7枚

■ 61-8　橘圭伍氏作

推理将棋『無愛！？』

A　「華麗に 9 手で負けたと聞いたけど何があったの？」

後手「唯一の不成の手に対して玉の手で応じたのが駄目だったよ。」

A　「終局図の一部を見たけど 1 段目には駒が 9 枚綺麗に並んでたよね？それでも、負けたの？」

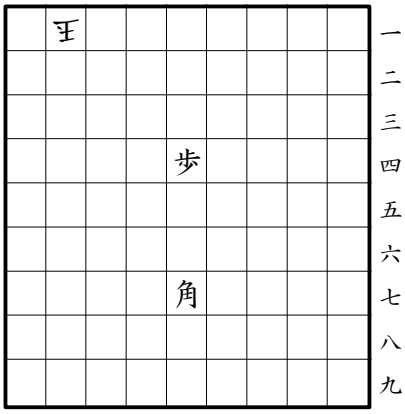
後手「先手は、駒を取った次の手でその駒を打つ手を 2 回指したんだ。で、2 回目の着手で良く見たら詰まされていたんだよ。」

A　「愛がないから負けるんだね。」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

■ 61-9　橘圭伍氏作

キルケ協力自玉ステイルメイト 18手



持駒 香4

■ 61-10　橘圭伍氏作

キルケ協力自玉詰 52手

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

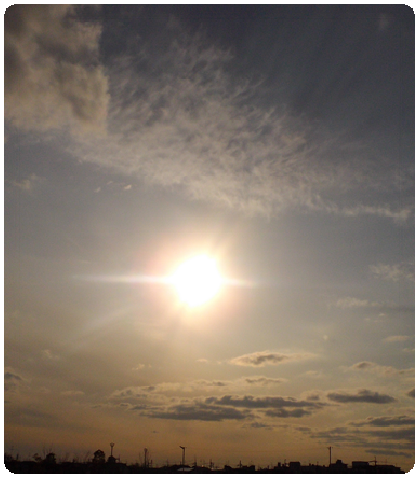
攻方持駒銀2
受方持駒なし

■ 61-11　一乗谷酔象氏作

非王手連続ステイルメイト 23手 ※条件付

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

持駒 なし
〔条件〕
・23手目は4回目の4筋の着手
・4連続で不成の手順あり
・4連続で成駒を動かす手順が3回



推理将棋第７５回出題

担当：DD++

将棋についての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７５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　をごらんください。

解答、感想はメールで２０１４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７５回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で１名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！　１題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第７５回出題　　担当　DD++

推理将棋では他人の作品に触発されて派生作を作ることがしばしばあります。特に特徴的な条件を課している場合に同じ条件の全く別手順を作ることが多いようで、もちろん手順が別なので別作品扱いになります。今回の中上級はそんな感じの派生作。

初級は、時期遅れになってしまいましたが、渡辺さんからもう１ついただいていた年賀推理です。９手ではあるのですが、前回の 11 手のいくつかより難しいと感じる方もいらっしゃるかもしれません。中級は諏訪冬葉さんからの投稿で、66-2（チャンプさん作）の解答時に「こんな作品もできそう」と短評にあったものを採用させていただいたものです。ベテランには見慣れた手順ですが、条件の組み合わせによる限定の妙味をお楽しみください。上級は 72-2 のコメント欄で渡辺さんが存在を仄めかしていた問題です。多くは語りません、ぜひ頑張って考えてください。

■練習問題

「さっきの将棋、▲76 歩△34 歩▲22 角成△42 飛▲21 馬△52 金左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

７５-１　初級　渡辺秀行さん作

平成 26 年はウマ年　　９手

26 馬はともかく、２手目に飛を動かす意味があるとすれば何でしょう？

７５-２　中級　諏訪冬葉さん作

桂馬乱舞　　10 手

桂馬の目の前にいる大駒はもちろん自駒でも敵駒でも可です。

７５-３　上級　渡辺秀行さん作

桂の四変化 Part II　　13 手

72 回上級とは違い、桂の手に王手指定はありません。

■締め切り前ヒント　（３月１３日　DD++）

締め切り前ヒントです。

初級：定番の 53 銀までの詰みですが、51 を金で塞ぐために玉は斜めに上がりましょう。

中級：成桂で八段目を封じて吊るし桂。３回目の大駒越えのためには大駒の移動が必要です。

上級：22 に成桂を引いて詰みなのですが、紐は打った桂ではなく先手角。「どうやって先手角の利きを通すのか」「桂打ちは何のためなのか」をよく考えて。

７５-１　初級　渡辺秀行さん作

平成 26 年はウマ年　　９手

「新年早々９手で相手を詰めるのは縁起がいいね」

「しかも 26 馬の着手があったんだよ」

「平成 26 年はウマ年って訳だね」

「そう。２手目は飛の着手だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・９手で詰んだ

・26 馬という着手があった

・２手目飛の着手

７５-２　中級　諏訪冬葉さん作

桂馬乱舞　　10 手

「この前の将棋は 10 手で終わったけど桂馬が活躍したよ」

「どんな感じ？」

「目の前にいる大駒を飛び越える手が３回あった」

「あれ、それ前にもなかったっけ？」

「今回は桂馬の手が合わせて６回あった」

「それは多いな」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・10 手で詰んだ

・桂馬の手が６回あった

・大駒が前にいる桂馬を動かす手が３回あった

７５-３　上級　渡辺秀行さん作

桂の四変化 Part II　　13 手

「また負けたのか」

「うん、またもや桂不成、桂成、桂打ち、成桂移動の順に指されてね」

「序の 16 歩、34 歩までは良かったようだが」

「うん。先手が持駒を使い切って油断していたら 13 手目に、

僕の角が『同○』と取られて詰みさ。あっけなかったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・13 手で詰んだ

・先手が桂不成、桂成、桂打ち、成桂移動の順に着手した(※)

・初手 16 歩、2 手目 34 歩

・先手は途中、持駒を使い切った

・最終手は棋譜に「同」の付く着手で角を取った

(※)棋譜表記は問いません。桂不成の着手、桂を成る着手、桂を打つ着手、成桂を移動する着手、の順に指しさえすれば条件を満します。ただし「３手目 17 桂」などはただの成不成の選択が生じない手であって桂不成の着手には該当しません。（２月２７日追記）

■練習問題解答

問題以下、▲62 角△41 玉▲33 桂まで。

推理将棋 75 練習問題詰上り図

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

持駒 なし

初形でたくさん駒の利いている 33 地点もたった９手でこの通り。初形の思い込みで手順が見えにくくなる手順の一例ですね。どうにもうまくいかない時には余計な先入観にハマっていないか、常識を疑ってみるのも１つの方法です。

推理将棋第７６回出題

担当：DD++

将棋についての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７６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　をごらんください。

解答、感想はメールで２０１４年４月２０日までに TETSU まで　（omochabako@nifty.com）メールの題名は「推理将棋第７６回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で１名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！　１題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第７６回出題　　担当　DD++

推理将棋の古豪長編作家である橘さんが、最近は９手詰に凝っているようです。本コーナーでも何度か橘さんの９手は出題しましたが、それらが出題されているのはおもちゃ箱だけではありません。「最近 WFP 作品展で易しめの９手を一作ずつ発表してますので興味のある方はどうぞ。」とのことです。

さて今月の出題。初級はその橘さんの９手詰。長い補注がついていますが、念のため程度の補注なのでひとまずあまり気になさらず考えてください。中級はチャンプさんから、13 手というのを見ると身構えてしまいがちですが、区切って考えれば素直な問題です。そして最後にはなさかしろうさんからの 13 手。74-1 解説で私が書いた「(駒柱を) 一番作りにくいのは……５筋だったかな？」を受けての作品ですが、自信がない方はまず「５筋駒柱、13 手詰」だけでいいので満たす順を考えてみてください。

■練習問題

「さっきの将棋、▲76 歩△34 歩▲75 歩△44 角▲同角△42 飛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

７６-１　初級　橘圭伍さん作

隅角！？　　９手

どこかに既に大ヒントがあるようです。

７６-２　中級　チャンプさん作

手掛かりは先手の着手のみ　13 手

前半は詰みよりもまず指定着手クリアを目指してください。

７６-３　上級　はなさかしろうさん作

相乗効果　　13 手

中級と同じ 13 手でもこちらは非常に難しいです。じっくりどうぞ。

■締め切り前ヒント　（４月１３日頃コメント欄に掲載　DD++）

７６-１　初級　橘圭伍さん作

隅角！？　　９手

A「51 に居た玉に王手を掛けた将棋はその後どうなったの？」

後手「２度目の王手の９手目で詰まされた。けど楽しかったよ」

A「何か、面白い事があったの？」

後手「自身の利き以外の利きがない地点への着手が６回もあったんだ」

A「それは珍しいね。でも、それだけだと分からないよ」

後手「相手が１段目に着手した直後、自分は１段目に着手したのが敗着だったんだ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・２度目の王手の９手目で詰んだ

・51 に居た玉に王手を掛けた

・自身の利き以外の利きがない地点への着手が６回あった（※）

・先手が１段目に着手した直後、後手は１段目に着手した

※ 利きの有無は着手前の利きで数えるものとします。例えば初手▲26 歩としたら、指す前には飛の直接の利きは歩自身が遮っているので、「自身の利き以外の利きがない地点への着手」に該当します。(作意順にはこのような判断に迷う手はありませんが、念のため)

７６-２　中級　チャンプさん作

手掛かりは先手の着手のみ　13 手

少年Ａ「君が５手目に香を取ってた将棋、その後どうなったか教えてよ。」

少年Ｂ「どうなったと言われても 13 手で詰ませて勝っただけだよ。」

少年Ａ「それだけでは何も分からないよ。」

少年Ｂ「９手目に使った歩を、後に空成りしたのが唯一の駒成さ。」

少年Ａ「手掛かりはそれだけか・・・。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・13 手で詰んだ

・５手目に香を取った

・９手目に（持駒から）使った歩を、その後に空成りしたのが唯一の駒成

７６-３　上級　はなさかしろうさん作

相乗効果　　13 手

「13 手で詰んだって」

「金右と指したら､相手は２筋の手で応じたよ」

「55 への着手で駒柱が完成したね」

「成る手はなかったな」

「それにしても、13 とか金とか、駒柱とかって…」

「マイナス掛けるマイナスはプラスってことで、どうかな？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・13 手で詰んだ

・金右の手に対して２筋の手で応じた

・55 への着手で駒柱ができた

・成る手なし

■練習問題解答

問題以下、▲62 角△52 玉▲53 角上成まで。

詰上り図

▲75 歩や△42 飛など意味ありげな手がありますが、全ての手が詰みにつながる手とは限りません。今回は▲75 歩はただの思わせぶりな手、△42 飛は余詰防止の手であり、実質７手で可能な順（先手から交互にとはいきませんが）＋おまけという内容になっています。

実際の着手だけでなく、意味ありげな条件も実は、ということがあるのでひっかからないようにご注意を。

第59回WFP作品展結果　担当：神無七郎

今回は第59回WFP作品展の結果を報告します。出題は全９題。解答者は７名でした。以下に今月の解答成績をまとめます。**59-2** は２解物なので、２点分カウントしています。

〔第 59 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

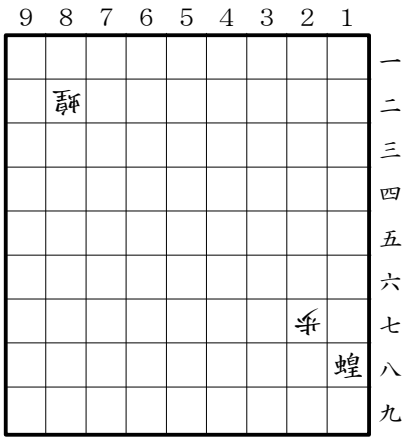
○：正解　－：無解　×：誤解

解答者名	1	2a	2b	3	4	5	6	7	8	9	計
橘圭伍	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	9
たくぼん	－	×	○	－	○	○	○	○	－	○	6
変寝夢	○	○	○	○	○	－	－	○	－	－	6
ＤＤ++	－	○	○	－	－	○	－	－	－	－	3
時風瑞季	○	－	－	－	－	○	－	○	－	－	3
一乗谷酔象	－	－	－	－	－	○	－	－	○	－	2
占魚亭	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	1

惜しくも全解を逃したのが橘圭伍氏。ちょっとしたケアレスミスでしょう。全題正解の常連、たくぼん氏は時間不足の壁に泣かされました。最も多くの解答を集めたのは推理将棋の **59-5**。難度は **59-8** と **59-9** が最も高いと思うのですが、ルールが複雑だったり、浸透度が低いと、たとえ易しくても解答数は少なくなるようです。

■ 59-1　橘圭伍氏作（※修正図）（正解３名）

Ｋマドラシ協力自玉詰４手



持駒 飛 金
（※蝗＝Locust 王）

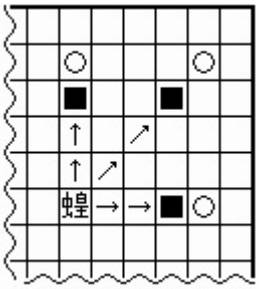
【ルール】

- **協力自玉詰**
  先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

- **マドラシ**
  同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。（Ｋマドラシでは玉も対象となる）

- **Locust 王**
  玉が Locust の性能になる。

- **Locust（蝗）**
  フェアリーチェスの Locust（蝗）。
  クイーンの利きの方向にある敵駒を跳び越えその先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。

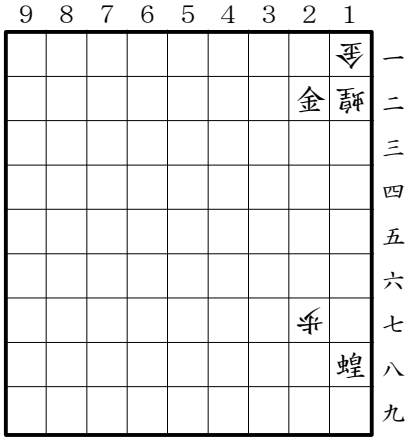


（○が蝗の利き。■は敵駒。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていると跳べない。）

【解答】

22 飛　同-12 蝗　22 金　11 金　まで　4 手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

Royal Locust 同士の詰将棋。

着地地点が塞がっている場合は Locust では王手にならないという例。

Locust 本体は色々使用されてたり作品もありますが、locust 本体をピックアップした作品は余りありません。

今回の例題と投稿作品は locust という駒の動きとその性質を端的に分かってもらえる作品だと思います。

投稿作品も Madrasi との組み合わせですが打つだけですので易しいはず。

【解説】

Locust の性質を利用して、石化なしの状態から、相互石化、一方的石化へと状態が移る過程

を描いた作品。

出題時に補足説明で述べた通り、Locust で「マドラシ」の対象となる利き先は、Locust の着地地点ではなく、ジャンプ台となる駒の位置です。（取られる駒がジャンプ台であるため。）従って、作意２手目の局面では２つの Locust が互いの利きを消し合っています。

最終２手は金を打って金で石化する手で、これ単体ではそれほどの意味を持ちません。重要なのはこのやりとりの副作用で 11 が埋まったことです。その前の局面では 12 蝗と 18 蝗が互いを石化していたのですが、この２手で 18 蝗の跳び先がなくなり、マドラシの効果もなくなります。そして 12 蝗の利きが復活し、18 蝗への王手となります。しかも、18 蝗の方は利きがなくなっているので、そのまま詰みとなります。

本作品展では複合マドラシでこのような非対称的な石化を主題とした作品が発表されていますが、利きの対称性が保証されないフェアリー駒では、こういうことがしばしば起こります。

本局はこの２手を元に飛の限定打を加え、蝗が「石化なし」→「相互石化」→「一方的石化」と変化するストーリーを描いたものですが、原図ではここで余詰がありました。原図は受方 92 蝗で 27 歩はなしの双裸玉だったのですが、以下の余詰がありました。

98 飛 88 飛 91 金 98-99 蝗 まで 4 手

指摘者は変寝夢氏。自力で解図後、自作ソフトに掛けたら余詰が見つかったそうです。蝗に対して飛で盤端から王手を掛けると、跳び先がなくそのまま詰んでしまいます。飛に限らず、蝗は端からの王手に弱いので要注意ですね。

【短評】

変寝夢さん

頭２手は第一感だが３手目のマドラシの状態を理解できるかがポイント。ソフト制作で相当悩んだところなのですぐ詰みましたよ（２分かな）。

橘圭伍さん

余詰を出して申し訳ありません。

蝗が思った以上に詰みやすいのと思った以上に自由に動くという事が分かりました。

時風瑞季さん

余詰情報は大きなヒントでした。

K マドラシを存分に活かしてますね。

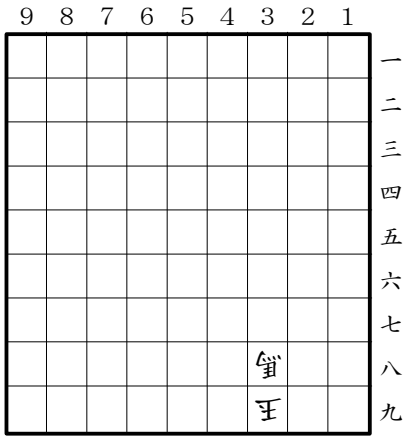
たくぼんさん（※無解）

わからない。何か勘違いしているのかも。

☆ ルールさえ分かれば難しくない作品なので、やはりルール解釈の問題でしょうか。

■ 59-2　変寝夢氏作（正解３名）

協力詰 5手 ※２解



持駒 薔

【ルール】

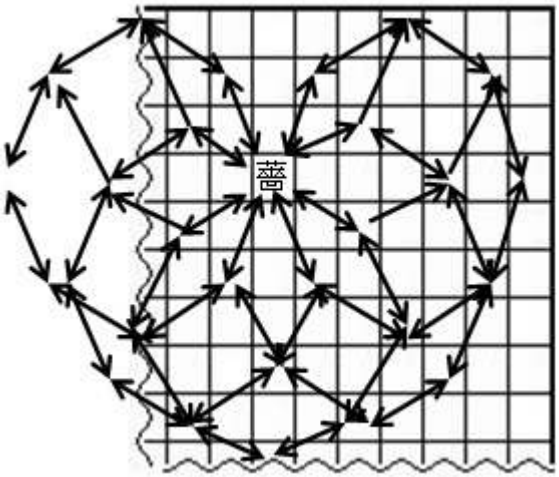
• **協力詰**

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

• **Rose（薔）**

フェアリーチェスの Rose（薔）。

円形に進むナイトライダー。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



→詳細は以下のブログを参照してください。

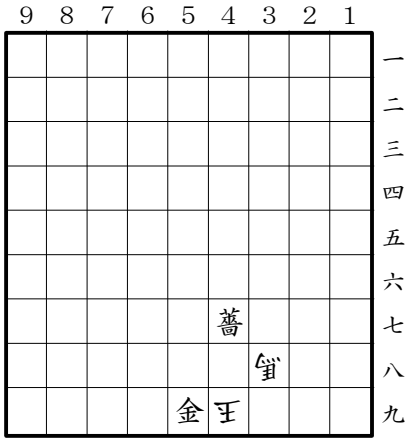
「フェアリーチェス_～チート駒紹介
番外編 2～フェアリーチェス駒」

http://akasaka0x16.blog.fc2.com/blog-entry-38.html

【解答】

a) 99 薔 47 金 同薔 49 玉 59 金 まで 5 手

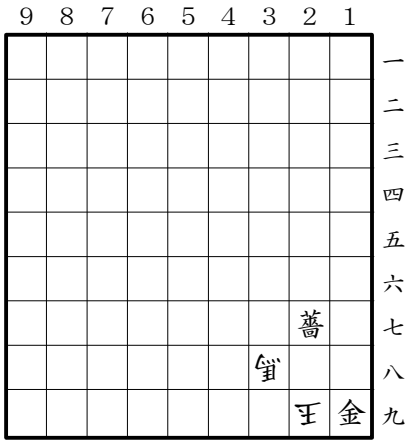
（詰上り）



持駒 なし

b) 75 薔 27 金 同薔 29 玉 19 金 まで 5 手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

テーマは早く詰ませるには、両王手を掛けてはいけないということです。他の打ち場所は、大抵両王手になるはずです。

【解説】

駒１枚で両王手を掛けられる Rose の性質を逆手にとり、敢えて両王手回避を作意に据えた作品。

両王手は強力ですが、強力過ぎて困る点があります。それは合駒を稼げないこと。Rose は円形ナイトライダーであり、一つの場所に右回り・左回りの２つの経路で王手が掛かります。つまり邪魔物がなければ、王手は常に両王手となるわけです。ただし、Rose といえど盤の端では行き止まりになるので、これを見越して、わざと両王手が掛からない場所に打ち、欲しい金合を稼ぐのです。これだけ強力に見える Rose より、金の方が詰める役に立つというのは、何だか逆説的ですね。２解の対比にあまり意味は感じませんが、一方の解を正解しながら、もう一方の解で誤解している解答もあったことは、脳内盤で Rose を動かすことがいかに難しいかを物語るものでしょう。なお、上記の解答では便宜上、初手 99 薔の解を a)、初手 75 薔の解を b)としています。

作者は「世界に数ある解図ソフト（プロブレムも含む）の中でローズを打てるのは私のだけです（笑）」と仰っていますが、ということは、これだけ過激な駒でも「打つ」ではなく「動かす」人ならいるわけですね。いや、世界は広いです。もっとも、Rose を「打つ」今回の問題でも詰棋人は結構対応できていると思います。

【短評】

<u>橘圭伍</u>さん（※部分解）

この駒は人間が扱うような駒ではないと思いますが……

☆ 橘氏は２解目を「67 薔 27 金…」と解答。暗算解図で利き筋がずれたのでしょうか？

<u>ＤＤ++</u>さん

Rose を打った場所から考えるのではなく、玉を中心に Rose 軌道を描けばすぐですね。

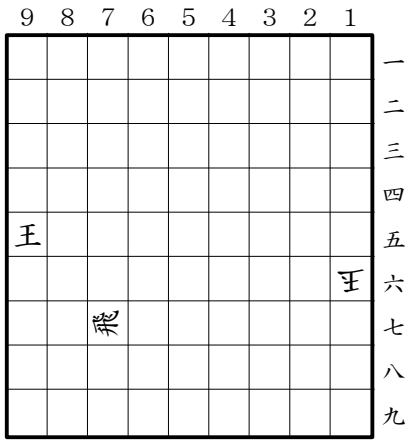
<u>たくぼん</u>さん（※部分解）

35 は両回りがあってだめなんですね。

☆ たくぼんさんは a)を「66 薔 47 金…」と解答。これもケアレスミスっぽいですね。

■ 59-3　変寝夢氏作（実質正解１名）

天竺PWC打歩協力自玉詰 6手



持駒 なし

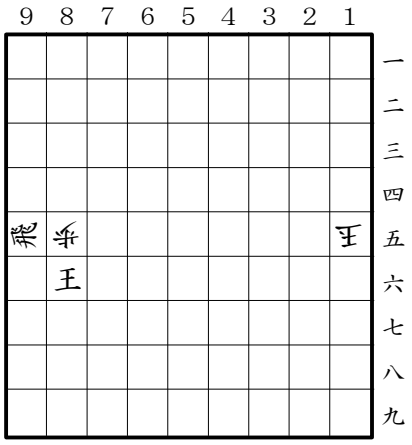
【ルール】

- **天竺**
  玉の利きが、王手をした駒の利きになる
- **打歩**
  打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)。
- **中立駒**（「𠀋」あるいは「n 駒」）
  どちらの手番でも動かせる駒。
  横向きの字か横に n を付加して表記。
  →詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」の記事を参照してください。
- **ＰＷＣ**
  取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

【解答】

17n 飛 87n 飛生 86n 飛 15 玉 86 玉/95n 飛 85 歩 まで 6 手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

PWC 特有の最終３手が狙いです。打歩指定と天竺は盤面の数を減らしたかっただけです。

【解説】

中立駒を使って取れそうで取れない歩を作る問題。

「自玉詰」で詰める駒が盤上にない場合、自玉を詰める駒をどうやって取らないで済むようにするか問題になります。通常は合駒を発生させてそれを動かす展開なのですが、「打歩」は駒を打った瞬間に詰ませねばなりません。すると、合駒を発生させた駒を何かでピンすることが必要となります。

しかし中立駒を使えばそんな面倒なことは必要ありません。中立飛で王手し、歩合を玉頭にすれだけで良いのです。なぜなら中立飛は相手側の手番では、自玉に王手を掛けるからです。そして本局では「天竺」の条件を付けることにより、追加の駒配置なしで「打歩詰」を実現します。

この狙いさえ分かれば、後はその形の作り方。自玉が端にいるのが不都合ですが、ＰＷＣを利用すれば駒位置の交換で自玉を内側に持ってくることができます。受方と協力して飛の位置を変える頭２手は中立駒によく出てくる手筋。これで、ＰＷＣによる位置交換が可能になります。

ところで「打歩」の条件を外して、最終手を頭香にしても良い…と考えた人はいませんか？筆者はそう思って作者に問い合わせたのですが、次の余詰があることを教えて貰いました。

76n 飛 13 玉 16n 飛 83 玉 86n 飛 85 金 まで 6 手

作意と同様、最終手の金は中立飛では取れず、ＰＷＣの作用により玉で取ることもできません。

本局のような「ピンなしで合駒を取れない」状態を作ることは次に登場する Andernach でも可能です。最近 WFP 作品展では次々と新しいルールが提案されていますが、各種のルールの共通性や相違点に着目しながら見ていくと、より楽しめると思います。

【短評】

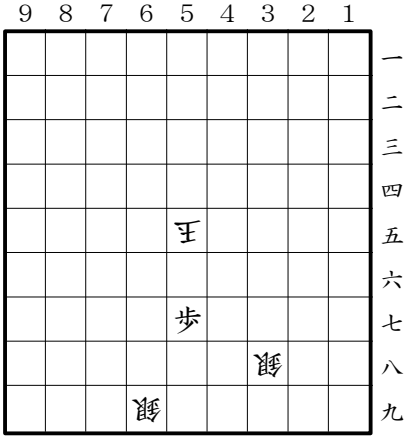
<u>橘圭伍</u>さん
どうやら詰んでいるようですね。
どうも、n 駒が取れるというのには慣れないです。

<u>たくぼん</u>さん（※無解）
頭歩発生のメカニズムが浮かばない。

☆ 本局の正解者は橘圭伍氏のみ。
たくぼんさんのように、詰型が浮かばなかった人もいると思いますが、ルール名を見て手を付けなかった人も多いかと思います。盤面が簡素でもルールが複雑だとどうしても解答者は減りますね。

■ 59-4　変寝夢氏作（正解３名）

Andernach協力詰 9手



持駒 桂 香

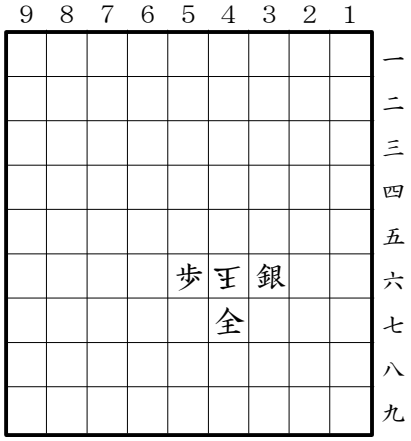
【ルール】

• **Andernach**
駒取りを行った駒（玉を除く）は、その場で相手の駒となる。
（以下の記譜では相手の駒になる手を「転」で表記。）

【解答】

56 歩 45 玉 47 香 同銀生転 36 銀 46 玉
58 桂 同銀成転 47 全 まで 9 手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

こんな形でも結構余詰がきついです。

【解説】

成って寝返る手と不成で寝返る手の両方が盛り込まれた作品。

Andernach は駒を取ると相手側に寝返るという、まるで収賄のようなルール（念のために言うと Andernach は地名なので、もちろんそんな意味はありません）ですが、成・不成の選択は寝返る前に行います。従って、38 銀や 69 銀は駒を取る時に成と不成の選択が行えるわけです。本局はこの性質を使って、銀で成と不成の両方を行います。初めて Andernach に取り組む人が、このルールの感覚を掴むには最適な作品だと思います。

また Andernach には、合駒を取りにくいという性質があります。普通は持駒に香があると、合駒を稼ぐ余詰を心配しなければいけないのですが、Andernach ではあまり不安がる必要はありません。むしろ、問題は守備用に配置した駒が寝返って、余詰を生み出してしまうことです。作者も苦労されたようですが、守備駒を足すと却って危険が増えるというのは、作家にとっては頭の痛い問題でしょう。

ところで本局の詰上りは玉と小駒３枚、盤端からな離れた場合の小駒煙の枚数ですね。目まぐるしく駒の所属が変わるため、逆算はかなり難しそうですが、誰か Andernach で全駒煙を作ろうという「勇者」はいませんか？

【短評】

橘圭伍さん
成生のルール説明用の作品ですかね。
私自身はこのルールは持駒にしにくいので将棋的要素が薄いので余り好きではないです。

たくぼんさん
駒を取る王手が出来ないので、置駒をうまく利用するのが大切ですね。

☆ このルールがどんな性質を持つか、現状の作例だけではまだ何とも言えませんが、駒取り王手がしにくいことから、Andernach に取禁系のルールで実現される構想が移植できる可能性もありますね。ｆｍでも近々Andernach が使える予定（事情により IsardamAndernach だけ先行で公開されていますが、いずれ単体の Andernach も使えるようになります）なので、皆さんも研究してみてください。

■ 59-5　橘圭伍氏作（正解５名）

推理将棋『古壺新酒』

後手「油断していたら 9 手で詰まされたよ」
Ａ　「一体、どんな将棋だったの？」
後手「止めが唯一の駒成りだったんだけど相手の指が震えていた。こんな詰みを見落とした僕に対する怒りだろうね」
Ａ　「うーん、全く分からないね。
他に印象的だった手はないのかな？」
後手「相手方(*注)の 2 種類の駒の利き以外に効きがない地点に駒を打つ事が 2 回だけあったんだ」
Ａ　「駒打ち 2 回とは珍しいね。
先手が打ったの？後手が打ったの？」
後手「それは教えられないね。
後、棋譜上、同の付く着手はなかったよ」
Ａ　「本当に変な将棋だったんだね」

（＊注）「相手方」とは、駒を打つ側の相手の事

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

【ルール】

• 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。

【解答】

76 歩　42 銀　33 角生　52 玉　42 角生　99 角生
44 銀　18 香　53 銀成　まで　9 手

（詰上り）

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

攻方持駒歩2
受方持駒なし

【作者のコメント】

相手方の効きが 2 種類ある地点に駒を打って(条件Ａとする)詰ますのは不可能なので、2 回の内 1 回は後手(先手が 2 枚取った場合、駒打ち 2 回目で詰まさないといけない)

後手が棋譜上、同○の着手なしに駒打ちする為には 76 歩 34 歩 22 角生以下 22 で角を取るパターンと 99 角生→香打ちの 2 種類しかない。

前者の場合、76 歩・34 歩・22 角生・○○・角打・角取り・駒取り・駒打ち・駒打ちまでとなり、成りで止めを指せない。

後者の場合、先手の着手は 76 歩・角移動・銀取り・銀打・駒成り、後手の着手は○・○・99 角生・香打となる。

76 歩を突いて 5 手目に銀を取るパターンは 33 経由で 42、44 経由の 62 または 71 の 3 パターン。

後者は 34 歩 54 歩と突く必要があるので 71 で駒を取り居玉で詰んだ事になるがこれは不可能。

33 経由で 42 と取ったことから後手の着手は 52 玉(62 は詰む形がない)、42 銀、99 角生、香打ち

7 手目の局面で条件Ａで打てる銀は 44 のみ。

8 手目の局面で条件Ａで打てる香は 18 だけ。

以上から、全ての条件を満たしながら詰ます順は作意だけ

本作品は題名の通り、旧自作である「油断大敵！？」を別アプローチで改作した作品となります。

題名と冒頭の油断がヒントになっています。まぁ、ヒントなしでも簡単ですが。

本作品で示す事は同じ地点でも視点が違えば条件が変わるという事です。

前回は、18 の地点を香頭と捉えて図化しましたが、今回は飛香 2 種類の駒の利きがある地点として図化しています。

その結果、前回より条件が減り、更に見落としが無ければ完全である事が確認できる形になりました。

【解説】

「古壺新酒」は高浜虚子の造語。西洋の古い言い回しに「新しい酒を古い革袋に入れる」があります。この言い回しは本来、否定的な意味で使われるものだったようです。つまり、新しい内容を古い形式で表現して台無しにしてしまったときに使うのです。でも、近現代の芸術ではモダンな内容を敢えて古い形式に入れるのが、お洒落とみなされる場合があります。筆者がす

ぐ思い浮かぶ例はラヴェルの「古風なメヌエット」。聴くときはいつも「どこが古風？」とツッコミながら聴いています。もちろんラヴェル以外にも多くの作曲家が、古典派やそれより古いバロックの様式を盛んに自作に取り入れています。「俳句」という古い形式に新しい酒を盛っていた虚子としては、単に西洋の伝統的な言い回しを四文字熟語化するだけではなく、肯定的な意味への転換をしたかったのかもしれません。そして本局の「古壺新酒」もそのような肯定的な意味でしょう。

本局の前身「油断大敵！？」は「おもちゃ箱」の推理将棋第 11 回の 2 番として 2008 年 5 月 2 日に発表されており、出題文は以下のようになっています。（http://toybox.tea-nifty.com/memo/2008/05/post_8e68.html）

K「この間の 9 手で後手玉が詰んだ将棋、不思議な展開だったね」
H「相手の駒頭に同種の駒とか異種の駒とか打ってた奴っすね！」
K「不成はなかった普通の将棋だったのにねぇ」
H「途中王手もなかったっすね」
K「でも、終局時に先手が駒を 2 枚も持ってたから、激しい将棋だったんじゃない？」

- ９手で詰み
- 相手の駒頭に同種の駒を打った
- 相手の駒頭に異種の駒を打った
- 不成と途中王手はなかった
- 終局時、先手の持駒は 2 枚だけあった

解答はここでは割愛しますので、未見の方は解図を試みてください。

さて、本局の内容の説明に移りましょう。

まず目に付くのが、「２種類の駒だけが利いている地点」というユニークな条件の設定です。将棋の初形をよく見ると、例えば先手では次の５箇所が「２種類の駒だけが利いている地点」となります。

17（桂と香）、18（飛と香）、77（角と桂）、79（角と金）、88（飛と銀）

59 地点にも２枚の金が利いていますが、これは一種類の駒なので条件に当てはまりません。そして、上の５つうち駒が打てる（つまり空所）なのは 18 地点のみ。これに目を付けたのが作者の鋭い感性です。また、駒の利きは着手ごとに変化しますが、見落としやすいのが、自陣外での利き。例えば初手 76 歩とすると 66 地点も「２種類の駒だけが利いている地点」になります。これは手番を変えて後手の 44 地点として作意に登場します。つまり作意には、

「最初から２種類の駒だけが利いている」
「途中から２種類の駒だけが利く」

の２種がどちらも含まれているのです。

銀を 42 角生で入手して頭銀、というのは推理将棋では古くからある筋ですが、今回のユニークな条件付けによって新作としての価値を生み出しました。正に良い意味での「古壺新酒」ですね。

なお、作意手順が唯一の解である理由は作者自身が詳細に説明されているので、その説明は省略させて戴きましょう。他の条件がどのように手順の限定に貢献しているか、無いとどのような余詰があるか、確認してください。

ところで、本局は作者の意向により条件の列挙なしで出題しましたが、文章表現が曖昧なため、解釈によっては「不詰」または「余詰」になるという問題点がありました。先月号で注釈を追加したのは､解答者の混乱を防ぐためです。

本局を誰よりも早く解図し、同時に出題文の問題点を指摘したのは一乗谷酔象氏です。そのコメントを以下に紹介します。

・条件文なし、会話文のみ推理するという出題形式は歓迎しますが、本問は表現上曖昧なところがあり、不詰あるいは余詰と誤解される可能性が高いと思います。
面白い条件設定だけに、修正を期待します。

※問題となるのは次の一文です。

後手「相手方の 2 種類の駒の利き以外に効きがない地点に駒を打つ事が 2 回だけあった」

ここで「相手方」とあるのは"駒を打つ"側の相手というのが作者の意図でしょう。しかし、下記 1)～3)の理由でそうは読み取れません。

1) 後手が「相手方」と言う以上、相手方＝先手と考えるのが自然。
2) 「相手方」の後に、"駒を打つ"という動作があり、"駒を打つ"側の相手とは解りづらい。
3) その前の会話文の影響。

後手「止めが唯一の駒成りだったんだけど相手の指が震えていた。こんな詰みを見落とした僕に対する怒りだろうね」

この一文では相手＝先手が確定している。その直後の「相手方」は、「先手」以外の意味には受け取りにくい。

特に、3)から先手としか受け取れないのではないでしょうか。相手方＝先手とすると、本問は不詰となります。

その他

・(駒を打つ側の)相手方の 2 種類の駒の利き以外に効きがない

後の効きが、相手方のみの効きか双方考慮しての効きか曖昧。相手方のみの効きとしたときは余詰となります。

・「利き」と「効き」。どちらでもよいが統一した方がよい。

会話文での出題は「推理将棋」本来の姿ですが、これには国語的なセンスが必要です。「自分はこういう意味で書いた」ではなく「読んだ人がどう解釈するか」を中心に文章を練らなければいけません。もちろん文法への配慮、誤字・誤植の除去、表現の一貫性も求められます。その上で自然な会話文ができれば満点ですが、まずは条件を自然に抽出できる曖昧性のない文章を目指しましょう。

これまで推理将棋は位置や動作で手順を限定することが多く、目に見えない「利き」には、あまりスポットライトが当たらなかったように思います。本局の新酒…でなく新手法が推理将棋に新風を起こすかどうか見守りましょう。

【短評】

橘圭伍さん

最初の 1 文と題名でヒントになっている事に気付いてくれる人が本当に居るんだろうか？

☆ 何しろ 2008 年のことですからねぇ…

正解者のコメントを見ても、特定の作品を思い浮かべたというよりは、推理将棋の基本手筋として認識している感じです。もし前身である「油断大敵！？」のことを覚えている方がいらっしゃいましたら、名乗り出てください。

時風瑞季さん

8 手目は 88 香じゃ駄目なんですね。

出題形式については、あえて条件を羅列しないというのも面白いかもしれません。

ＤＤ++さん

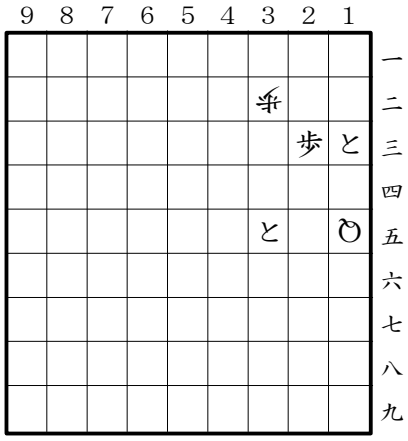
▲5X 飛△56 香▲53 飛成だと思って飛車の打ち場所をいかに捻出するか少し悩みました。香の打場所、作らなくても最初からあったんですね。使い古された詰み形に新しい条件を与えるのはまさに古壺新酒。

たくぼんさん

76 歩、34 歩、22 角成では上手くいかない。それにしても 44 銀と 92 香打とはユニークな手があったものだ。条件の勝利。

■ 59-6　上谷直希氏作（正解３名）

打歩クイーン王協力詰 13手



持駒 歩2

【ルール】

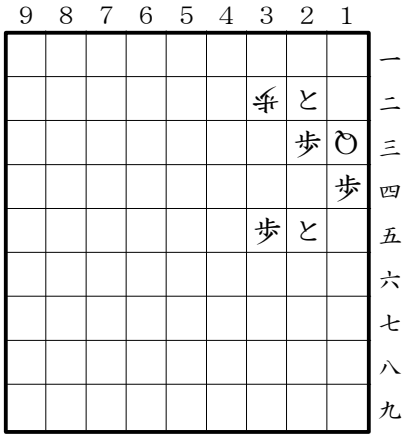
• **クイーン王**（Ｑ）

玉がクイーン（飛と角を合わせた性能）の利きを持つ

【解答】

25 と 16Ｑ 15 と 34Ｑ 35 歩 33Ｑ
24 と 11Ｑ 22 と 15Ｑ 25 と 13Ｑ
14 歩 まで 13 手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

最近はクイーンの豆腐図式を作っています。クイーンは小駒図式がなかなかいい線をいってくれますね。

この作のキモは、どれだけ２手目を33Qと思い込んでくれるか、つまりどれだけ「詰め上がりは１１地点」と思い込んでくれるかということです。上部に追いかけていくのは当然であるところ、なぜ 35 歩を打つために遠回りしなければならないのか。結局２４と以下突っ込んでいく展開になってしまえば、なおさら３５歩への道のりは手損、駒損にしか見えないのではないのでしょうか。

とにかく詰め上がりが１３であることを隠し続けなければなりません。１３で詰むと分かってしまえば、手順中に損な部分はありませんから…。だからこそ、１３手ひたすら不利感のある手になるように練っていきました。そして１１Qの紛れもしっかり残していくように努力してみました。１１Qでの詰め上がりには２手足りないようになっています。

「２２と」すらやりにくい手にしようと努力してみましたが、こればかりは実際に解答者の皆様に解いてみていただかなければわかりませんね。

32 歩は余詰防ぎです。残念な配置。

【解説】

フェアリーでは難しい「心理作」に挑戦した作品。

フェアリーで解答者の心理の裏を衝く「心理作」を作るのは茨の道です。なぜならフェアリーではそもそも何が不利で何が有利かという感覚が解答者に備わっておらず、解答者心理の分析ができません。純協力詰なら歴史も古く、ある程度の方法論も存在しますが、本局のようにクイーンを使うと、何も工夫しなくても難解作になってしまい、解答者心理云々以前の問題になってしまいます。

それを踏まえた本局の工夫の一つが詰上り。クイーンで「打歩」となると、11 での詰上りが普通の発想になる（「打歩」がないと他の位置での詰上りを想定できる）ので、これを逆手にとって、11 以外での詰上りを作意に設定しています。事実、13Qでの詰上りに言及した短評が集まったので、この工夫は成功しているようです。

もう一つの工夫は、作意で壁となる 35 歩をなるべく回りくどい手順で発生させ、手数の無駄に見えるようにすることです。特に２手目「33Q」ではなく「16Q」という、一旦舞台から遠ざかるような手が入ったのは収穫ですね。ただ、こちらは解答者のコメントがなく、どの程度心理手として成功しているかは不明です。

なお、作者が気にしていた 32 歩ですが、これがないと以下の余詰が生じます。

14 と 33Q 24 と寄 32Q 33 歩 21Q
32 歩成 11Q 22 と 15Q 25 と引 13Q
14 歩 まで 13 手

この 32 歩は詰上りに関与していないので、できれば配置したくないという感覚は筆者も正しいと思います。ただ、作意表面には出ないものの、これを取る紛れも生じており、必ずしも「できれば無い方が良い配置」とは言えないようです。

冒頭に述べたように、フェアリーで心理作を作るのは大変難しいことですが、それは現在のフェアリーに最も欠けている要素でもあります。この方面での探求が、もっと多くの作家により試みられることを筆者は望みます。

【短評】

橘圭伍さん

包囲網の作り方というよりは最終形の予想だけという印象。

詰みにくい Q を詰みにくい打歩と組み合わせてますがバランスが悪い感じが今の所していますが。

今後の展開に期待したいと思います。

たくぼんさん
まず考えた詰上りは 11Q で 42 歩 41 と 22 歩 12 歩でしたが、52 と 41 とでもいいので考え直して詰上り 13Q にして辿り着きました。

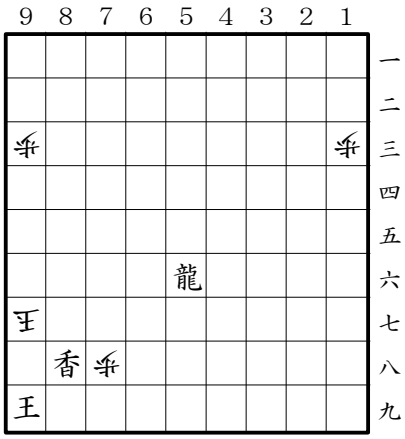
占魚亭さん
Q を 11 に落として 12 歩迄という読みが大外れ。攻方 13 とが邪魔だったとは。

変寝夢さん（※無解）
いろんな玉位置で詰ませますね。

☆ 変寝夢さんは自作ソフトで鑑賞し、コメントを送ってくださいました。こういうコメントのみの参加も歓迎しますので、自力で解けない場合でも、ｆｍなどで解かせて「鑑賞」し、積極的に感想を送ってください。

■ 59-7　上田吉一氏作（正解４名）

PWC打歩協力詰 49手

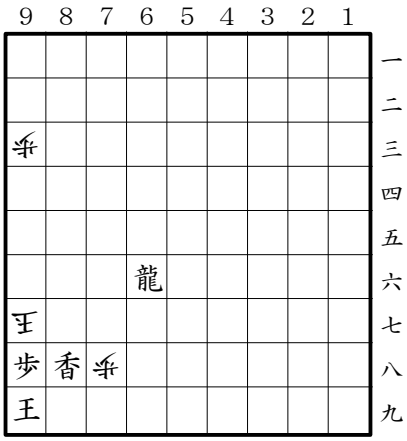


攻方持駒なし
受方持駒なし

【解答】

47 龍 96 玉 36 龍 95 玉 25 龍 94 玉
14 龍 同歩/13 龍 24 龍 95 玉 15 龍 同歩/14 龍
25 龍 96 玉 26 龍 95 玉 15 龍/26 歩 94 玉
24 龍 95 玉 35 龍 96 玉 26 龍/35 歩 97 玉
37 龍 96 玉 46 龍 95 玉 35 龍/46 歩 94 玉
44 龍 95 玉 55 龍 96 玉 46 龍/55 歩 97 玉
57 龍 96 玉 66 龍 95 玉 55 龍/66 歩 94 玉
64 龍 95 玉 75 龍 96 玉 66 龍 97 玉
98 歩 まで 49 手

（詰上り）



攻方持駒なし
受方持駒なし

【解説】

大きくうねるような軌道を描く龍鋸が、小さく波打つような歩鋸を生み出す美しい趣向作。

ＰＷＣの特徴は駒が本来動けない場所に動けることです。そのため、ＰＷＣではそのルールが詰将棋に導入された初期から、駒を運搬する趣向が重要な表現分野の一つでした。ただ、単に動かすのは簡単でも、「面白い手順で」動かすのは案外簡単ではありません。本局では歩が「最も早く横に移動する」という単純な目的により、龍と歩の摩訶不思議な挙動が出現します。中でも特徴的なのが上下に反転した３段龍鋸が出る手順。この２つの龍鋸は２段分の軌道が重なっており、全体として４段龍鋸を形成します。ほとんど何の仕掛けもない舞台で、こんな華麗な手順が出てくるのは不思議ですね。

序の入り方で少し迷うかもしれませんが、全体的にはとても易しく、理屈抜きで楽しめる作品だと思います。

【短評】

橘圭伍さん
簡潔な 3 段龍鋸。色々な鋸がシンプルに出来るのがこのルールのよい所。

変寝夢さん
歩が移動した方向とは逆の方に龍が行かなければならないため、玉が常に上下どちらにでも逃げられるような追い方をしなければならないという理屈がわかって一安心。
あくまでも分かればの話ですが。

時風瑞季さん

17 手目から始まる龍の円運動には驚きました。なんと美しい軌跡でしょう。

☆ この龍の動きは海の波を連想させますね。
波は進んでいきますが、波に揺れる浮標に着目すると、単に円運動をしているだけだったりします。本局では波（歩）だけでなく浮標（龍）も動いているわけですが、円運動が波を生み出す原理が良く理解できます。

たくぼんさん
上下の龍鋸は珍しいですね。
いろいろな手筋があるものです。

■ 59-8　一乗谷酔象氏作（正解実質１名）

推理将棋『怒濤の同と』

「さっきの将棋、先手番の君が 13 手目に 24 歩と打った後、相手も 16 手目に歩を打ったね。君が 21 手目に玉を動かす処まで見ていたけど、その後どうなったの？」
「飛車の手に対する応手は必ず大駒の手だったね。29 手目に歩を打ったら後手も歩を打ってきた。そして、その 10 手後の 39 手目の歩打ちのときも更にその 10 手後の 49 手目の歩打ちのときも直後に歩を打たれて対抗されたよ」
「ということは歩打は、13,16 手目のほか、29,30 手目、39,40 手目、49,50 手目ということだね。なかなかの接戦だったみたいだけど、勝負はどうなったの？」
「驚いたことに『同と』の手がずっと連続して 8 回目の『同と』で負けちゃった」
「え？どういうこと？」
「細かく言うと 51 手目から『同と引 同と引、同と寄 同と寄、同と左 同と左、同と 同と』迄 58 手で詰まされちゃったんだよ」

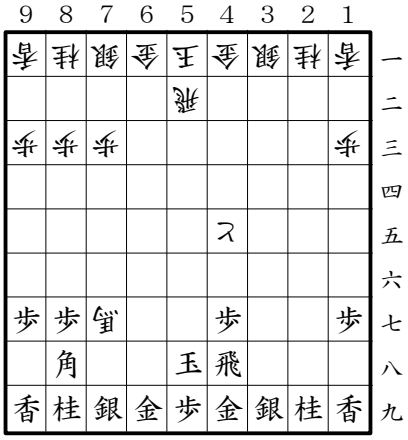
さて、どんな将棋だったのだろうか？

条件：
1) 51 手目から「同と引、同と引、同と寄、同と寄、同と左、同と左、同と、同と 迄」58 手で詰んだ。
2) 歩を打つ手が 8 回。13 手目の 24 歩打のほかは、16,29,30,39,40,49,50 手目。
3) 飛車の手に対する応手は必ず大駒の手。
4) 21 手目は玉の手。

【解答】

26 歩 64 歩 25 歩 65 歩 24 歩 66 歩
23 歩成 67 歩成 33 と 57 と 43 と 56 と
24 歩 46 と 23 歩成 66 歩 24 と 67 歩成
25 と 66 と 58 玉 65 と 26 と 52 飛
48 飛 77 角成 44 と 64 と 54 歩 36 歩
53 歩成 37 歩成 54 と引 36 と引 55 と 35 と
56 と 34 と 54 歩 36 歩 53 歩成 37 歩成
54 と引 36 と引 55 と引 35 と引 36 と 54 と
59 歩 45 歩 同と引 同と引 同と寄 同と寄
同と左 同と左 同と 同と まで 58 手

（詰上り）



攻方持駒歩4
受方持駒歩4

【作者のコメント】

本作は、同一地点、同種駒着手最大の 8 連続がテーマです。3 年前に mixi コミュで話題になりました。8 連続同との最短手数探索が主題であり、強引な条件付けは不要かもしれません。当時、Norman 氏が最短手数 58 手解を発見されましたが、条件や手順は開示されてませんでした。

【解説】

「同と」の理論的上限を主題とした究極手順探求型推理将棋。
まず「同と」ラッシュで終わるという条件 1) から、詰型はある程度限定されます。「同と」ラッシュが起こる付近に玉は置けないので、開き王手で詰ますしかありません。また、開き王手には歩合ができてはダメなので、二歩禁利用で歩の上に玉が乗る形を作らねばなりません。更に棋譜に「引」「寄」「左」が出てくることから、「と金」の配置も限定されます。
これらを踏まえると「同と」ラッシュが始ま

る直前（50 手目 45 歩）の局面がある程度推定できると思います。（ただ、ＤＤ++さんの短評を見ると、作意以外にも 37 成桂を作る紛れがあり、47 歩を残すこの詰型が必然とまでは言えないようです。）

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

持駒 なし

（作意 50 手目の局面）

次にこの形に持ってくる手数について考えましょう。先手が「と金」を設置する手だけを考えても、最初の「と金」を作るのに４手。残り３枚の「と金」を作るのに最低６手。「と金」の段を上の局面に合わせるのに９手、「と金」を２筋・３筋・５筋で作成した場合、筋を上の局面に合わせるのに２手。合計 21 手掛かります。ただ、現実は「と金」を所定の場所に設置する 22 手を要しています。これは「と金」を３筋で製造すると、後手が「と金」を製造・設置する邪魔になってしまうので、２筋で製造していることに起因します。つまり「と金」の筋を合わせるのに、１手余分に必要というわけですね。

後手の「と金」設置にも同様のことが言えます。作意は主に６筋で「と金」を製造していますが、これを５筋でやってしまうと、先手の「と金」製造・設置の邪魔になり、全体としての手数は損になるのです。

このように、詰型の想定と、それを実現するスケジューリングの両方で苦労させられる作品ですが、橘圭伍氏が見事この作品に正解を入れ、「作者以外の正解者なし」となるのを免れました。ただ、本局の手順が Norman 氏の発見した手順と同様のものかどうかは分かりません。もし、Norman 氏がこの原稿をご覧でしたら、どんな手順だったかご教示ください。

【短評】

橘圭伍さん

最終形の予想がしやすいので解きやすかったです。

6 筋の歩突きから入って 6 筋から戻る方が短いのに気付かず少し苦戦しましたが。

たくぼんさん（※無解）

すいません。考える時間なしでした。

ＤＤ++さん（※無解）

58 手で詰むというのが未だに信じられません。と金８枚を所定の配置にするのに最短 42 手、同と８手、後手が歩を取って打つので２手、先手も歩合防止に取って打つので２手、おそらく 52 飛と 58 玉の形なのでこれを作るのに２手、これで既に合計 56 手。

37 成桂と 77 角成なら歩を補充する手を兼ねるので実質桂跳ね２手の追加でいけそうに見えますが、これがと金配置の最短手順と両立できない。47 歩を残しておいて▲48 飛とする手もありますが、そっちはそっちで△77 角成△66 と▲58 玉のタイミングが三竦みで身動き取れず、しかも２筋歩打ちなど登場しそうにありません。

このどちらでもない手段があるのか、はたまた何か思い込みをしているのか……。

☆ ＤＤ++さんのコメントにある 37 成桂を作る紛れはどの程度有力なのでしょうか？ 条件に合わなくても構わないので、宜しければ手順を示してください。

（2014.3.21 追記）

ＤＤ++さんよりこの手順についてお知らせを戴きましたので、以下に紹介します。

ＷＦＰ作品展 59-8 の 37 桂成順についてです。

解答後も考えましたが、やはり 37 桂成は 58 手では手が噛み合わないようです。で、せめて見栄えの良い 59 手をご紹介しようといろいろ考えていて、ついうっかり閃いてしまいました。

66 歩 24 歩 65 歩 25 歩 64 歩 26 歩
63 歩成 27 歩成 53 と 56 歩 43 と 57 歩成
33 と 46 歩 64 歩 47 歩成 63 歩成 36 歩
44 歩 37 歩成 43 歩成 46 と 34 と 56 と引

35 と 55 と 34 歩 54 と 33 歩成 56 歩
34 と引 57 歩成 64 と 56 と引 65 と 77 角成
58 玉 55 と引 66 と 26 と 56 と 25 と
36 と 24 と 35 と引 34 と 44 と引 52 飛
59 歩 45 歩 同と引 同と引 同と寄 同と寄
同と左 同と左 同と 同と まで 58 手

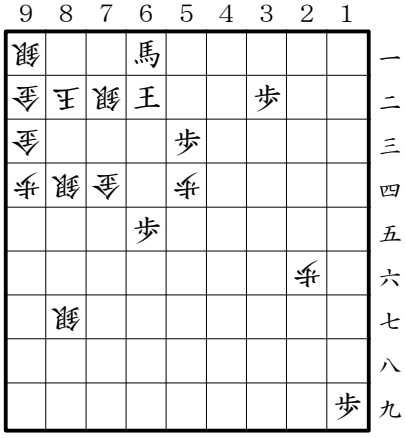
とりあえず手数と同と以外は無視して考えていたはずなのに、なぜ私は頑張って桂を成ろうとしていたのでしょうか。桂を３回跳ねる代わりに「取って打って成る」でいいのに。

Norman さんが mixi で出した 59 手詰は「XX 手目歩打ち」が９個あったので、短縮してできた 58 手というのはこれだったのではないかと思います。

☆ ＤＤ++さんは一乗谷氏とは別の詰型で 58 手を達成され、Norman 氏の解も推測されています。本局は多数の条件を付けて唯一解とするより、最低限の条件で様々な手順を募った方が面白かったかもしれませんね。

■ 59-9　橘圭伍氏作（正解者実質１名）

キルケ協力詰 133手



攻方持駒なし
受方持駒歩

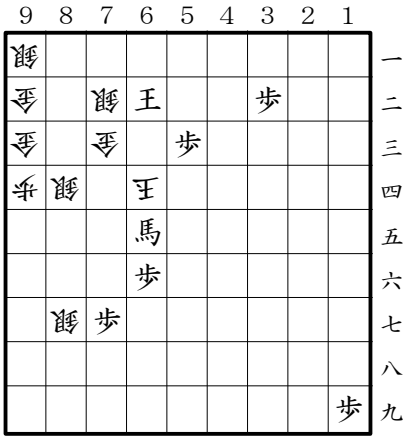
【ルール】

・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。

【解答】

71 馬 83 玉 82 馬 同玉/88 角 55 角 同歩/88 角
同角 73 歩 83 歩 同銀 73 角成 81 玉
63 馬 82 玉 64 馬 81 玉 54 馬 82 玉
55 馬 81 玉 45 馬 82 玉 46 馬 81 玉
36 馬 82 玉 37 馬 81 玉 27 馬 82 玉
28 馬 81 玉 18 馬 27 歩成 82 歩 同玉
28 馬 55 歩 同馬 81 玉 45 馬 82 玉
46 馬 81 玉 36 馬 72 歩 82 歩 同玉
37 馬 同と/88 角 55 角 73 歩 同角成 81 玉
63 馬 82 玉 64 馬 81 玉 54 馬 82 玉
55 馬 81 玉 45 馬 82 玉 46 馬 81 玉
36 馬 同と/88 角 82 歩 同玉 55 角 73 歩
同角成 81 玉 63 馬 82 玉 64 馬 81 玉
54 馬 82 玉 55 馬 81 玉 45 馬 82 玉
46 馬 同と/88 角 55 角 73 歩 同角成 81 玉
63 馬 82 玉 64 馬 81 玉 54 馬 82 玉
55 馬 81 玉 45 馬 同と/88 角 82 歩 同玉
55 角 同と/88 角 同角 73 歩 同角成 81 玉
63 馬 72 銀 82 歩 同玉 64 馬 73 金
83 歩 同玉 74 馬 同玉/88 角 75 歩 同玉/77 歩
97 角 65 玉/67 歩 66 歩 55 玉 64 角 44 玉
55 角 43 玉 33 角成 54 玉 43 馬 64 玉
65 馬 まで 133 手

（詰上り）



攻方持駒なし
受方持駒歩2

【作者のコメント】

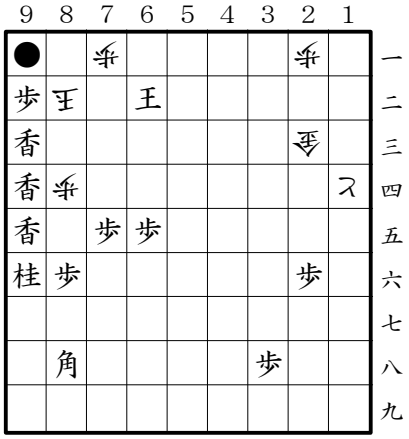
歩の呼び出しをキルケの協力詰で行ったものです。先に発表した密室の原理を応用して歩の枚数が 3 枚の時にのみ密室から脱出できる仕組みになっています。歩をと金に変える所に若干のトリックを仕込めました。

【解説】

馬鋸による「と金」の呼び出しに、ちょっとした罠が仕掛けられた問題。
作者の言う「先に発表した」とは「第 38 回神無一族の氾濫」第５番を指します。

〔参考図〕橘圭伍氏作
（詰将棋パラダイス、2013 年 6 月）

キルケばか自殺詰 182手



攻方持駒 なし
受方持駒 飛

この作品は飛を主体として「金」と「と金」の２枚を呼び出す構造で、馬鋸は「飛」を稼ぐための手段として用いられています。一方、今回の作品では馬鋸それ自体を「と金」にぶつけ、馬を取らせることで「と金」を呼び出します。従って、「と金」それ自体も鋸引きの軌道を描きます。また、「氾濫」では 91 に石（不可侵領域）を設けて余詰を防いでいましたが、今回の作品では呼び出す駒が１枚だけになったこともあり、通常駒の配置のみで余詰を防止しています。ルールも余詰みにくい「ばか自殺詰」（協力自玉詰）から、余詰の出やすい「協力詰」に変わっていますが、逆王手含みの金銀の配置でうまく余詰を防いでいます。

気を付けなければいけないのは「と金」が初期状態では盤面になく、「26 歩」となっていることです。普通なら「17 歩」とか「19 と」のような配置にするのですが、なぜこんな配置になっているのでしょう？ 実はこれが本局に埋め込まれた巧妙なトリックであり、作意 46 手目 72 歩という変則的な手順を生み出す鍵なのです。

これを理解するために、作意 46 手目 72 歩を省略して普通に進めてみましょう。

〔参考手順〕作意 46 手目から普通に進める
82 玉 37 馬 同と/88 角 55 角 73 歩
同角成 81 玉 63 馬 82 玉 64 馬 81 玉
54 馬 82 玉 55 馬 81 玉 45 馬 82 玉
46 馬 81 玉 36 馬 同と/88 角 82 歩 同玉
55 角 73 歩 同角成 81 玉 63 馬 82 玉
64 馬 81 玉 54 馬 82 玉 55 馬 81 玉
45 馬 82 玉 46 馬 同と/88 角 55 角？

ここで手が止まります。55 角に合駒がないので手を続けられないではないですか！

そこで手順を変更します。上の手順の最終行をこう変えるのです。

45 馬 72 銀 82 歩 同玉 83 歩 同銀
46 馬 同と/88 角 55 角 73 歩 …

これで手を続けることは可能です。でも手数が４手オーバーになりましたし、83 歩を叩くタイミングも非限定で変ですね。

この謎を解消するのが、46 手目 72 歩です。受方に歩が残っているうちに合駒して、攻方に 82 歩を打たせることで、歩を余分に使わせ、合駒がなくなるのを防ぐという狙いなのです。

もし、初形の配置が「26 歩」ではなく「17 歩」や「19 と」なら、この「72 歩」を２度入れるか、上述した「72 銀」を１度入れるかの選択肢が生じるので、非限定を免れません。つまり、「26 歩」配置は非限定防止も兼ねているわけですね。ある意味苦肉の策とも言えますが、これがトリックとして逆用できたのは、作者の努力に対して幸運の女神が微笑んだとも言えるでしょう。

この難所を越え、５筋に「と金」を呼び出せば、５筋の３段目が埋まっていることから、これを持駒にして収束に入ることができます。途中、金銀を取って逆王手を喰ってしまわないよう気を使う必要がありますが、74 馬を発見できれば後は容易でしょう。

作者は第 55 回 WFP 作品展に発表した「世界線」で「馬鋸×呼び出し」の構造を持った作品を発表しています。このときは玉を中段に置いた構図でした。今回は下段の玉に対する馬鋸で、仕組みも異なりますが、これは作者のお気に入りのテーマなのでしょう。キルケ特有の「使っても減らない角」、貴方ならどう使いますか？

【短評】

橘圭伍さん
137 手解(30 手目同歩成)と 4 手しか違いがないのですが 72 歩～73 歩でサイクルにならないかと吟味していた時の副産物です。その結果、最初だけ破調するという物になりました。

ある程度意図した物ですが、偶然と言えば偶然です。

たくぼんさん
ポイントは 72 歩合と収束でした。

☆ たくぼん氏のおかげで「作者以外正解者なし」を免れました。多忙な中の解答、ありがとうございます。

変寝夢さん（※無解）
アルカナや上田さんの成銀の小型版ですかね。収束に苦労が見えます。

☆ 「呼び出し」自体はフェアリーでは古くからある機構なので、フェアリーの例を挙げる方が良いですね。ここでは、これを大規模に行った鮎川哲朗氏の作品を示しましょう。捨駒で呼び出す機構とは違うので、本局と感触は違いますが、機構は確かに「呼び出し」です。

〔参考図〕鮎川哲朗氏作
（詰将棋パラダイス、1973 年 10 月）

ばか詰 1323手

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

持駒 歩4

☆ ここでは解答は省略しますので、Onsite Fairy Mate の記事（http://k_7ro.abz.jp/report/hlprep10.html）等を参考にしてください。

【総評】

橘圭伍さん
59 号は自作が多分一番難しく、それ以外はそれ程でもないので割りとさっくり解けた感じ。
でも、Q 打歩とか謎なフェアリー駒とかは次あっても見た目が好みでなかったらパスするかもしれません。
自作を除けば、59-8 位の難易度が楽しめて丁度良いようです。
それを考えれば自作も捻らなかった方が良かったかな。

ＤＤ++さん
解図時間を確保できたのは本当に締め切り直前。手を出せたのはほんのわずか、一目で解けたのはさらにわずか……。

たくぼんさん
繁忙期に入り時間が取れませんでした。
申し訳ない。

☆ 皆さんお忙しいようですね。筆者も似たような状況ですが、春はこれに「花粉症」が追い打ちを掛けます。今は頭痛と集中力欠如に悩まされながら、この原稿を書いています。

☆ なお、一乗谷酔象氏より前回の WFP 作品展に関するコメントを戴いていますので、ここに掲載します。

■57-12 コメント

正解者ゼロは残念ですが、作者の狙いを詳細に解説いただきありがとうございました。

※解説で歩 7 枚とありましたが、歩 8 枚です。3 筋で 2 枚、5 筋で 3 枚打ちます。

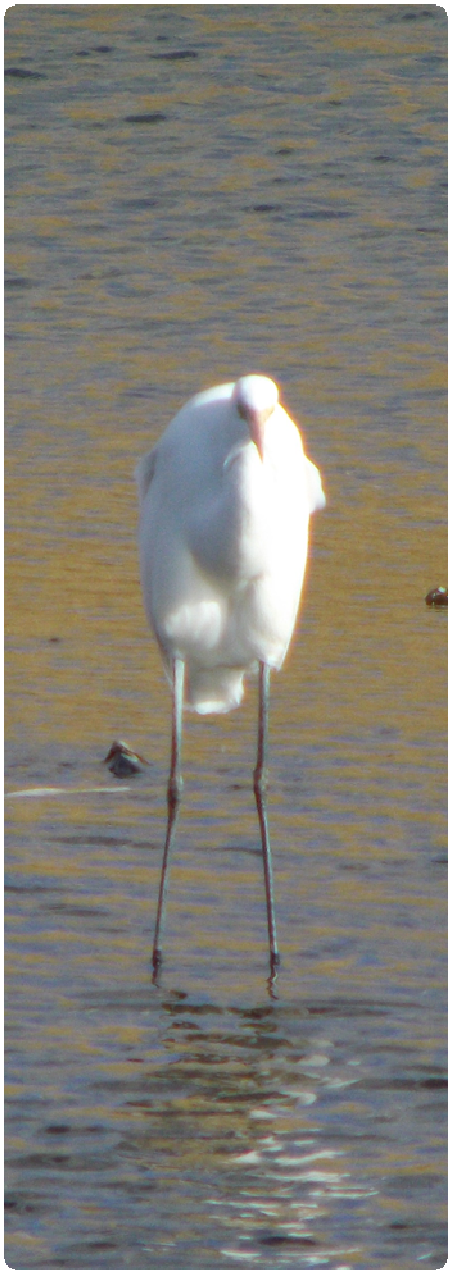
たくぼんさんの 17 枚駒取り手順は、成生非限定があると聞いてましたが、解りませんでした。58 金右～68 金寄ですか・・・なるほど。この手順の後、17 連続駒打ちで詰みがあるかも興味ありますが、34 歩が遠く、歩９枚と歩以外が８枚なので駒打切りが精一杯でしょうか。詰みには１枚足らない感じです。

■58 無解

少し手を出しかけましたが、難問揃いで全く解けませんでした。
一方、自作の出題 57-12 と個人展は正解者なし。難解作を出したつもりもなく思うようにならず全くもどかしいです。

☆ 57-12 の歩の枚数の指摘は、正にその通り。筆者はろくに数も数えられないのかと、自分で自分に呆れてしまいました。それに、今月もまた、個人作品展の方に解答できず、申し訳なく思っています。

以上



作品展名：王手をかけると１手詰結果

一乗谷酔象

１手詰の王手の種類ができるだけ多くなるような盤面配置を求める将棋パズルです。締め切り再延長し、ヒント投入した結果、実力者２名から解答いただきました。作者に難問出題の意図はなかったのですが、いずれも盤面配置を限定するため詰みと関係ない駒を置いたせいか、思いの外解図は難しかったようです。

王手をかけると１手詰解答結果（敬称略）

解答者名	1	2	3	4	計
たくぼん	○	○	○	○	4
橘圭伍	○	○	－	－	2

■第１問『１０９通りの王手』

【図１】第１問の解

後手方の２枚の飛車はいずれも利きが16箇所あり、成生選択ができる飛の開き王手で種類を稼ぎます。

・先手の王手：計23通り

22着手: 3通り, 23着手: 7通り, 31着手: 2通り, 33着手: 5通り, 42着手: 2通り, 43着手: 4通り。

・後手の王手：計86通り

57飛の移動: 32通り, 88飛の移動: 32通り, と金の移動: 7通り, 桂の移動: 2通り, 銀の移動: 3通り, 金打: 5通り, 銀打: 4通り, 香打: 1通り。

たくぼんさん

9筋のと金群を生かす76王が本命と思ったが、42桂が置けてなるほどと感心。

■第２問『王手１１０越え』

【図２】第２問の解

無駄合有効(逃れ)のため、持駒のある後手に対しては、銀･桂･と金の密集形で王手種類を稼ぎます。

・先手の王手：計30通り

22着手: 3通り, 23着手: 7通り, 31着手: 2通り, 33着手: 8通り, 42着手: 3通り, 43着手: 7通り。

・後手の王手：計82通り

37角の移動: 24通り, 88飛の移動: 32通り, 香の移動: 1通り, と金の移動: 12通り, 金打: 6通り, 銀打: 4通り, 桂打: 2通り, 香打: 1通り。

たくぼんさん

配置に必然性のある部分が多々あり感心しました。角での開王手の方が王手が多いとはコロンブスの卵でした。

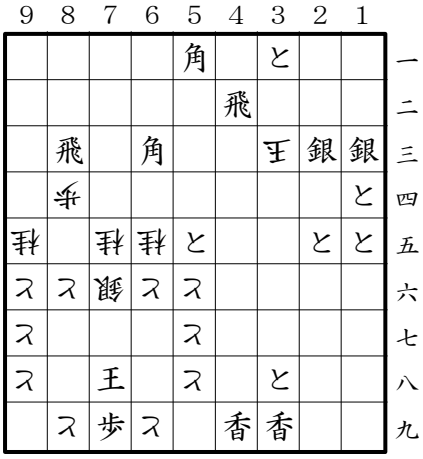
橘 圭伍さん

自案（図３）と大きく違って香車による王手数を稼がない展開なので凄い苦労しました。そこで稼がなくても112通りになるのが新鮮でした。

飛車による空王手×2より角＋飛による空王手による場合の方がスペースが確保できるので効

率的なのは今考えれば自然な感じかなと思います。

【図３】橘さんの112通り別解

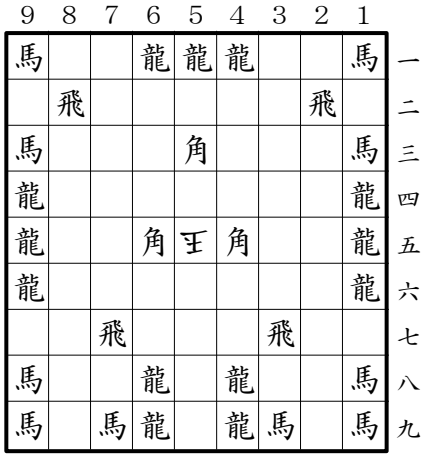


先手持駒 金４銀桂香２
後手持駒 なし

・先手の王手：計86通り
42飛の移動: 30通り, 63角の移動: 24通り, 銀の移動: 7通り, 香の移動: 1通り, と金の移動: 10通り, 金打: 5通り, 銀打: 4通り, 桂打: 1通り, 香打: 4通り。
・後手の王手：計26通り
67着手: 6通り, 68着手: 3通り, 77着手: 5通り, 79着手: 2通り, 87着手: 7通り, 88着手: 3通り。

■第３問『王手が２００種』

【図４】第３問の解



先手持駒　飛角金銀桂香
後手持駒　なし

大量の大駒配置で王手種類を稼ぎます。解説は後ほど。

たくぼんさん
王手出来ない馬の配置がなんとも。作意ではないのかも。

■第４問『王手が２００越え』

【図５】第４問の解

先手持駒　飛角金銀桂香
後手持駒　なし

先手の王手と詰みを妨げないよう後手の小駒を配置します。

たくぼんさん
3番もそうだが美しい対称形となっていますね。飛の置く筋が同じ方が数が多いとはびっくりですね。

橘 圭伍さん
本当に206種類以上がないかを探していた為に解けませんでした。昔見つけた206種類は全く違う形だった気がしますが思い出せず、再発見も出来ずでした。今回改めて探索したのは5筋以外での可能性に関してですが見つかりませんでした。有りそうな気もしますがどうなんでしょうか？他の方の探求結果に期待したいと思います。

◆第３問と第４問の解説

王手種類最大は、図５が基本形となっています。

22, 82, 37, 77 の４枚の飛が動く開き王手、53, 45, 65 の３枚の角が動く開き王手を軸に王手種類を稼ぎます。

【図５】206通りの基本形

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

先手持駒　飛角金銀桂香

後手持駒　なし

・飛が動く開き王手: 小計88通り

22飛/82飛の移動: 各28通り

37/77飛の移動: 各16通り

・角が動く開き王手: 小計62通り

53角の移動: 24通り

45/65角の移動: 各19通り

・1段目飛の縦移動(成): 2通り

・1筋/9筋龍の横移動: 12通り

・8段目龍の移動: 8通り

・9段目龍の移動: 4通り

・3段目角の移動: 4通り

・駒打: 小計26通り

飛打: 5通り, 角打: 6通り, 金打: 4通り,

銀打: 5通り, 桂打: 2通り, 香打: 4通り

図５の基本形では成駒と生駒の配置の非限定があります。基本形からできるだけ成駒を増やし、王手を6通りだけ減らしたものが第３問です。

駒配置を変更して王手種類を少しだけ種類を減らすには制限がありますので、次のように整理してみます。

1) 先手駒を置いても王手増減ない地点

→ なし

2) 先手駒を置くと王手が1通り減る地点

→ 18, 39, 79, 98

3) 龍に替えても王手増減ない生飛

→ 15, 41, 51, 61, 95

4) 馬に替えても王手増減ない生角

→ 11, 19, 91, 99

5) 馬に替えると王手が1通り減る生角

→ 13, 93

これら条件を全て採用して第３問（図４）の解となります。

次の第４問では、基本形から王手種類を減らさず、後手駒を配置します。王手を妨げず、無駄合を含め逃れのない駒配置には次の条件があります。

12, 92: 銀, 桂, 香, 歩;

17, 97, 31, 71: 桂, 歩;

29, 89: 銀; 39, 79: 金;

第４問では、17と97を明示することで、31,71の桂を確定させ、残りの駒配置も確定します。

【総評】

たくぼん

「ノーヒント時では、どこから手を付けていけばいいのか分からないので玉、飛、角の位置のいろいろなパターンで王手数が多くなる形を探していきましたが時間がかなり掛かってしまい正解までたどり着けませんでした。ヒントを頂いてからは組合わせの数がかなり減りましたので何とか締め切りまで間に合った感じです。それでも考えると結構考えられた条件であることに気づかされ作者の手腕に感心した次第です。これだけ面白い出題にもかかわらず解答者０、正解者０では申し訳ない思いでいっぱいでしたので何とか回避できたのはよかったです。」

全駒40枚使用の112通り、使用駒数無制限の206通りは、現在の最多王手種類ですが、それを越える超正解があるかもしれません。その際はご連絡ください。

推理将棋第７４回出題解説

担当：DD++

出題：　　平成 25 年 12 月 22 日
解答締切：　平成 26 年 2 月 20 日

締め切り間際に日本全国大雪が降っていましたが、皆様ご無事でしたでしょうか。2013 年夏が猛暑だと思ったら秋は 10 年に一度の台風が３つ来て､冬は数十年に一度の大雪が２回。ではこれから先数十年間は気候が安定するのかといえば、きっとそんなことは全くないのでしょうね。

７４-１　中級　チャンプさん作
今年の運勢は？　11 手

「元旦に指した将棋どうだったの？」
「11 手で詰まして勝ったよ。」
「元旦に 11 で勝つとは洒落てるね。他には？」
「26 馬という手があったかな。」
「26 年午年に 26 馬とは縁起がいいね。他には？」
「初王手で駒柱が完成したよ。」
「えっ？新年早々駒柱って・・・。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）
・11 手で詰んだ
・26 馬という手があった
・初王手で駒柱が完成した

出題のことば（担当　DD++）
条件から詰み形をさっさと決めてしまいましょう。
追加ヒント
駒柱はもちろん２筋。24 と 25 には何があるのが理想的でしょうか。
攻め駒補充は急がずに。駒を取った次に直接 26 馬が指せる場所を狙いましょう。

推理将棋７４-１　解答

▲７六歩　▽４四歩　▲同　角　▽５二玉　▲５三角不成　▽４三玉　▲７一角成　▽３四玉　▲２六馬　▽２四玉　▲２五銀　まで 11 手。

詰上り図

チャンプさんからの年賀作品はお得意の駒柱作品。いつもならどの筋の駒柱か悩むところからはじまりますが、本作は年賀らしく 26 馬という手を明かして大サービス。２筋には最初から６枚駒があるので、あとは 24 と 25 を埋めればいいですね。もちろん 26 馬と引くからには玉はこのどちらかにいたほうがよさそうですが、25 玉の場合「▲76 歩△34 歩（略）△24 玉▲何か△25 玉▲26 馬」という手順で 24 が空所になるので不可。

というわけで 24 玉を詰ませることになります。26 には馬がいるので、13 と 23 と 33 の歩のこのまま置いておいて 25 に金か銀を打てば終わりです。後手は 33 歩を突けないとなると△44 歩△52(42)玉△43 玉△34 玉△24 玉（２手目４手目手順前後可）で全て使い切るので、玉移動以外は全て先手の仕事。

銀を取りに行くとなると▲96 歩△53 歩▲97 角▲31 角成みたいな気の利いた順が多いですが、後手の協力が得られないどころか 44 に歩を置かれてしまうので、地道に▲76 歩▲44（同）角▲53 角不成▲71 角成▲26 馬と愚直に進め、あとは途中で王手がかからないように調整すれば正解となります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者）「簡単ながらも条件がシンプルにまとまったので納得の仕上がり。今年は余詰のない良い年にしたいものです(笑)」

■そう言いながら駒柱=不吉の前兆を作るチャンプさんなのでした。

斧間徳子「するすると忍者の様に動く玉。正月早々駒柱とはおめでたい。」

■筋によっておめでたかったり不吉だったりわける解釈もあるようですが、２筋はどちらなのでしょう。

ＮＡＯ「一旦は生角とすれ違う玉」

■33 から出て行くと王手無しですれ違いできないんですよね。

まさ「Mixi 推理将棋コミュニティ＃100（けいたん作 11 手）とほぼ同じ。同作は 2007 年９月発出（余詰有）、翌年元旦に年賀詰として修正案がアップされました。久しぶりに見た懐かしい手順でした。」

■あちらは駒柱は出題後にヒントとして書かれただけであって、条件自体は全く別。ということでこれは同手順別作品として問題ないでしょう。

渡辺「初王手が巧い限定。26 馬で詰めようと思わなければ簡単。」

■さりげない条件ですが数々の非限定を潰しています。

はなさかしろう「先手は 26 馬で一直線。後手の手順も初王手条件のみで一意に決まり、ぴったりでした。」

■後手の協力が得られる場合は 26 馬にもいろいろあるんですけどね。協力してくれなくても 44 歩を置かれなければ 96 歩からとか。

EOG「王手を避けると手順が限定できてしまうのが不思議。」

■角が 33 から入るにせよ 53 から入るにせよ 42 玉が指せなくなるのが効果として大きいのです。

隅の老人Ｂ「２手目が好手、ここから後手王の散歩の始まりです。」

■どこにいても邪魔になる歩はさっさと盤上から消してしまうに限りますね。

ジェシー「４二玉からではダメというのがかっこいい。」

■２手目 52 玉からでもダメ。余裕そうに見えて針の穴を通すような序盤です。

橘圭伍「その昔 PG で似た筋を見たのを思い出しますね。」

■PG だと駒柱は見栄えがしますから、作られていても不思議ではないですね。

小山邦明「玉を２筋に持っていく手順が巧妙でした。」

■33 を開けてしまうと困るのでこんなことをする羽目になりました。

波多野賢太郎「最初は２二の角を取ることを考えてうまくいかず、次は４一の金を取ることを考えて失敗しました。７一の銀を取るというのは予想外で、なるほどなぁと思いました。」

■示されている地点から遠い駒はけっこう目にはいらないんですよね。

時風瑞季「26 馬が王手ではないという点に気付くまで少しかかりました。」

■馬は強力ですから、最後に使いたくなりますよね。

占魚亭「26 馬迄と思っていました。」

■あらあらこちらにも同じ方が。

諏訪冬葉「まさか玉が 33 を通らないとは･･･」

■詰み形を知れば当然な手順も最初は思いつかないもの。

桝彰介 「会話の最後は、駒柱なので「縁起が悪い」と言おうとしたと推理。」

■たぶん正解。

S.Kimura 「71 の銀を取りに行くのが意外でした.」

■すぐ取れそうな 22 角や 31 銀がどうしても目についてしまうのが人間というもの。

Pontamon 「手数からして、初王手で駒柱が完成して、それで詰み（最終手）なのだろうとは想像していましたが、中々がわからず苦労しました。(３筋の方が駒柱を作り易そうだったので無駄に考えていたこともありますが...)」

■推理将棋の場合は、駒柱を作りやすいのは単純に最初から６枚ある筋なのです。逆に一番作りにくいのは……５筋だったかな？

はらたっと 「３３が塞げなさそうだったので、４筋からの玉移動で決まりました。初王手で後手の手を限定するのが巧いと思いました。」

■真にいい条件というのはこういう目立たない仕事をこなす条件なのかもしれません

正解：２１名

EOG さん　飯山さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　加賀さん　小山邦明さん　ジェシーさん　時風瑞季さん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　橘圭伍さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　Pontamon さん　まささん　桝彰介さん　渡辺さん

７４-２　中級　渡辺秀行さん作
馬遊び　11 手

「１月１日から 11 手で相手を詰めるのは縁起がいいね」
「お互い馬で遊び合って合計５回も馬移動があったよ」
「その中には１筋の着手もあったらしいね」
「そうだよ、歩以外の駒が取られることはなかったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）
・11 手で詰んだ
・馬を移動する着手は１筋の着手を含め５回
・歩以外の駒が取られることはなかった

出題のことば（担当　DD++）
盤面は大きく使って。
追加ヒント
駒打ちができない先手が攻め駒を足す手段をまず考えましょう。１筋を考えるのは後回し。歩取りは４回、うち１つは先手飛の利きを 63 まで通すための手、別の１つは後手が１筋馬を指すためのアシスト。

推理将棋７４-２　解答　　担当　DD++
▲７六歩　▽６二玉　▲３三角成　▽５一金左
▲２三馬　▽７七角成　▲６八飛　▽６七馬
▲４一馬　▽１二馬　▲６三馬　まで 11 手。

詰上り図

持駒 歩3

馬の手が５回。11 手で指せる馬の手の最大数は６回ですが、それでは詰まないので５回が事実上の最大数になります。すなわち３手目▲33 角成で先手残り４手中３手馬、６手目△88 角成などから残り２手とも馬。先手の残り１手が攻め駒追加で、それで２枚で詰ませるわけですね。

ところがこの問題、先手が歩以外取れません。もちろん歩を打つのも戦力になるとは思えませんから、駒打ちによる戦力増強は不可能。ということで、たった１手で自陣から攻めに参加できる駒を用意しなければいけないことになります。そんなこと、果たして可能なのでしょうか。

ここで飛車を参加させる手を後手とセットで閃くのがこの問題の半分です。6 手目に△88 角成ではなく△77 角成と逆王手をかけてしまいます。それを▲68 飛と受け、△67 馬から△??馬とすれば、利用の難しそうな後手馬の手を活用しつつ先手１手で飛車を 63 に届かせられます。そしてこの後手馬の行き先ですが、なんとなく 12 に行けたら綺麗に収まるなという感じがしますね。

そこで今度は先手馬の出番。こちらは 33 から５手目９手目 11 手目と３手で 63 まで行ければよいので、かなりいろいろな経路が考えられ、遠回りもある程度可能です。そこで 33 から一度▲23 馬と 67 と 12 を結ぶラインを通し、▲41 馬と自身も退いて、▲63 馬。41 で金が取られないように最初は△62 玉△51 金左で形を作れば正解となります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺（作者）「歩以外取れないとなれば、飛を使うしかないし、その為には後手馬で飛頭の歩を取ってもらう順は想像に易いかと思います。」

■しかしわかっていても 77 角成逆王手は抵抗があるかもしれません。

斧間徳子 「52 玉・51 馬の形を 58 飛・53 馬で詰めるのかと思ったらうまくいかず。４手目が限定される順は、と考えて解けた。１筋に馬の着手という条件がすばらしい。」

■51 馬ですか。たしかに後手馬の活用を考えると有力そうな印象を受ける形。先手馬を 15 と 26 経由に限定する１筋条件とも見えますし。

ＮＡＯ 「金寄りの後の 41 馬。23 馬が移動した後の 12 馬。いずれも時間差で遊ぶ馬の手でした。」

■逆に６手目の王手が急ぎ足なのは成る前の若さゆえですかね。

まさ 「条件設定の巧妙さに脱帽。」

■またその条件から出現する手順が感嘆もの。

はなさかしろう「今回の出題で一番考えました。５筋か６筋で自飛車を使うのは本命ですが、１筋条件で後手玉まわりの形と馬の軌道が完全に限定されるのが凄い。金を動かした隙間に入る▲41 馬と、すり抜ける△12 馬にしびれました。」

■この手順は普通の人にはいろいろと限定しにくいはずなんですけどねえ。

EOG 「１筋に移動する馬は玉方でしたか。」

■先手馬を 15 へ引く手がちらつく誘惑。

隅の老人Ｂ「１筋に行くのは先手の馬と思い込んで、一苦労。23 馬に気付いて、ヤレヤレ。」

■先手も後手も馬の通り道に不定部分が多いので、いろいろできるのです。

ジェシー 「「１筋の着手」だけでいろいろ一気に限定できているのがエレガント。」

■本当に、どうやって思いついたのでしょうね。

チャンプ「盤面を大きく使ったダイナミックかつ繊細な手順。条件付けも緻密で素晴らしく今回一番の作品だと思います。」

■これでいて年賀作品だというのだから恐ろしい。

橘圭伍 「理詰で行けば自然と 12 馬に辿り着けます。今回の中で一番好みです」

■なんと、自然に出ますか。私は感性で気づくしかなかったのですが。

小山邦明 「23 馬に気付くのに時間がかかりました。」

■23 へ行けることには気づいても 63 の逆へ行

くのは心理的抵抗がありますしね。

波多野賢太郎 「少し考えて、飛車の力を借りることは分かりましたが、なかなか条件に合う手順が浮かばず苦労しました。玉を７二まで動かすのではなく、金を寄るのがうまい工夫ですね。」

■駒を取らせないための工夫って推理将棋では組み込みにくいんですけどね。たいてい逃がし先が非限定になるので。

時風瑞季 「盤上を飛び交う馬が面白い。」

■暗算でやると馬がどこへ行ったかわからなくなったりして……。

占魚亭 「76 歩 52 金右 33 角成 42 金寄の筋をずいぶん追っかけました。」

■なるほど、43 馬 16 馬で 62 歩と打って 61 馬までという狙いですか。もうちょっとで成立しそうですがわずかに足りない。

諏訪冬葉 「馬が５手+馬を作る手が２手+初手の歩が１手+（ヒントから）63 馬で詰むように飛車と玉を動かす手が最低２手。これでほとんどの手を使ってしまう。」

■63 馬で詰むようにするには３手（51 を埋めるか 72 玉）かかるので、ほとんどどころかそれで全部です。

S.Kimura 「飛車は５筋に回るという思い込みをしてしまい，深みにはまりました.」

■66 角からだと馬の手が足りませんし、88 角成 66 馬 57 馬だと退く手が足りなくなりますね。

Pontamon 「飛車を使うには相手の協力が必要ってことですね。」

■そして後手がどうやって角を使ったかというとこちらも先手馬に手助けされていたり。

はらたっと 「先手が 45 馬とできない事情が１筋の馬移動でしたね。」

■そうです。うまく作られているものですね。

正解：１９名

EOG さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　加賀さん　小山邦明さん　ジェシーさん　時風瑞季さん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　橘圭伍さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　Pontamon さん　まささん　渡辺さん

７４-３　中級　はなさかしろうさん作
2611 馬　11 手

「謹賀新年、あけましておめでとう。指し初めしてきたよ」
「賀正賀正、おめでとうさん。今年も熱心だね。で、どんな将棋だったの？」
「元日らしく、11 手で詰んだよ。それから、先手の着手は全て異なる筋だったな」
「なるほど、指し初めにふさわしい一局というわけだね。それから？」
「金の手は２回全てが一段目だったよ。それから、大駒の手は６回全てが盤上の手だった」
「ふむ。つまり、大駒を打つ手はなかったってことだね。　でも、それだけでは手順がわからないし、今年にちなんだ一局という気もしないけど」
「えっ？　今年は平成 26 年だから、２と６を織り込んでみたんだけどなぁ。　それならとっておき、馬の手で締め括ったんだけど、これでどうかな？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）
・11 手で詰んだ
・先手の着手は全て異なる筋
・金の手は２回全てが一段目
・大駒の手は６回全てが盤上の手
・最終手は馬

出題のことば（担当　DD++）

同じ筋に指さないように馬で攻める方法をあれこれ考えましょう。

追加ヒント

先手の着手筋を重複させないためには馬を１筋２筋にも有効に指したいですね。

最後は 15 角成から 25 馬で合い効かず。その際玉の逃げ場が塞ぎづらい場所は後手角をうまく使いましょう。

推理将棋７４-３　解答　　担当　DD++

▲７六歩　▽５二玉　▲３三角不成　▽５一金右　▲同角不成　▽４四歩　▲１五角成　▽３三角　▲６一金　▽４二角　▲２五馬　まで 11 手。

詰上り図

持駒 歩

大駒が６回、金が２回、金を動かすためには玉か銀が動く必要があり、また歩が少なくとも１回。11 手のうちほとんど駒の種類が見えているにもかかわらず、難渋した方も多かったのではないでしょうか。原因は「先手の着手は全て異なる筋」で、この条件がある場合はまっすぐ考えると最後に玉周りに着手できなくなって失敗することが多く、最初から少しひねって考える必要があるためです。

先手の手番は６回あります。ということは６つの筋に１回ずつ着手するわけですが、そうなると１２８９筋のどこかに少なくとも一度は指す必要が生じます。これをどう使うかが第一の鍵。そしてもう１つ、金の手２回というのは後手が２回指して往復させても無意味なので、後手が横に動かしたものを先手が取って打ったのだろうと予想がつきます。これが第二の鍵。この両方に気づくとようやく詰みへの手がかりが見え始めます。

出だしは金のことを考えて「▲76 歩△52(62)玉▲33 角(成)△51 金どちらか▲同角(馬)」。△52 玉と▲51 馬の組み合わせは続かないので、△62 玉からここでさらに△72 玉と逃げるか、△52 玉に▲51 角不成かです。そしてここから角を６筋でも４筋でもなく 15 または 24 まで引くと筋条件の達成が見えてきます。先手が指せる手は残り２手で片方は 61 か 41 への金打ち、片方はおそらく大駒で 46 馬か 25 馬か 26 馬。玉位置は 52 か 72……となるともうオチは見えましたね。

そうです、15 へ引いた馬(角)を 25 へ寄る手で練習問題のように 52 の玉を貫く形が正解です。しかもこの問題ではついでに 61 金に紐もつけられますね。実際の手順にすると「▲76 歩△52 玉▲33 角不成△51 金右▲同角不成△何か▲15 角成 or61 金△何か▲61 金 or15 角成△何か▲25 馬」で、残り３手は大駒２回と△44 歩。ここまでくれば△33 角△42 角を見つけるのも順番を決めるのも簡単ですね。

なおこの△33 角△42 角ですが、別の方向から攻めた方には難しかった手かもしれません。25 馬で 52 玉を詰みにする時一番大変なのが実は 42 地点。玉方駒を 42 に置く場合、歩香銀金飛馬竜では 25 馬に 43 移動合ができてしまい、桂だと今度は 34 合。ということで玉腹を攻め方が塞げない場合は玉方生角が絶対条件、というところまで考えないと候補になることすらなかったのではないかと思います。しばしば登場する知識なので、身につけておくといつかどこかで解図に役立つかもしれません。

最後に、中間ヒントで「馬を１筋２筋にも」と書きましたが、実際は 15 角成なので「角(馬)を１筋２筋にも」と記すべきでした。締め切り前ヒントにそこの補足訂正を含めましたが１ヶ月間１筋に馬の手だと思い込んでしまった方がいらっしゃいましたら申し訳ございませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう（作者）　「この形が 11 手で出

来ることに気付き、こじつけで年賀条件をつけてみました。馬を隠そうとがんばりましたが、▲43 馬～61 馬～51 金の９手からの順が消せず断念。条件が多く、残念な仕上がりですが、詰筋の大通りの真ん中にある手順ということで、ご容赦くださいますよう。。」

■大駒条件に生角５回を足したりしても△32 銀△31 金▲同角成▲41 金までみたいなのもあって､確かに条件数を減らすのが難しいですね。

斧間徳子 「25 馬までの 11 手詰めなので、昨年の年賀詰にも使えましたね。」

■そういえばそうですね。２年参りみたいな感じ。

ＮＡＯ 「決まった形とはいえ、これをやりたかった。61 金と 42 角の組み合わせ！」

■普通なら 42 地点を 32 金で押さえたくなるところ、よくこの形で作ったものです。

まさ 「鮮やかな詰上がりで解後感抜群。」

■11 手で作ったとは思えない詰め上がり。

渡辺 「正月から枕上で解き初めましたが、本作だけは条件を覚えるのに失敗するのが連続して後回しに…。どうせ２作解くことなく寝るのだから複数作覚えようとしなければ良いのだが…。覚えてしまえば論理的に解けて気持いい。同じ筋の着手がないので、先手飛が使えない、歩頭馬も無理、そこで金入手から１段目の金打に腹か尻馬を考えるが、これも無理。最後にこの詰上がりに辿りつく。」

■いきなり７筋３筋が封印されるのと金条件との合わせ技で、馬を真ん中に置けないんですよね。

EOG 「難問。この詰上りを見つけるのに一か月以上かかった。」

■それでも一ヶ月で自力でこれを見つけたのはすごいと思います。

隅の老人Ｂ 「２回の不成で、終わりはあえない最後。こんな手順を「よくぞ、まあ」です。」

■私程度だと金は 33 に打つ平凡な手順の問題に終わるでしょうね。

ジェシー 「これは難問で、追加ヒントまで分かりませんでした。大駒６手、金２手、７六歩で実質残り２手。「金を取っても、打てる場所がないのでは？」「合い効かずにしようにも、後手が陣形を整えるヒマがないのでは？」という先入観に一月以上とらわれていました。」

■先後それぞれの玉周りを押さえる場所が普通と逆なんですよこれ。そこが合い効かずと見えた次の難所。

チャンプ 「先手の着手は全て異なる筋」を軸にして考えてしまったため苦戦。当然「金の手は２回全てが一段目」に注目するべきでした。」

■おそらく金に先に注目していたら逆のことをおっしゃったのではないかと思います。どちらもしっかり考えないといけないので。

橘圭伍 「一段目の金２回が最大のヒント。これが先手後手一度ずつと分かれば見えやすい」

■後手が２回だとすると往復するだけですし、あとは先手が邪魔駒を払いながら動かした可能性さえ否定できれば。

小山邦明 「61 金の手順を含ませた条件設定がうまいと思いました。」

■これにより後手角の大移動まで手順に引っ張り出せますものね。

波多野賢太郎「２回の金の着手が一段目となると、先手が金を取ってそれを一段目に打つしかないんですよね。しかし、この詰上がりになかなか気づかなくて、かなり悩んでしまいました。」

■練習問題で離し馬タイプの問題があるとはそれとなく書いておいたんですけどね。

時風瑞季 「妙手 61 金。」

■その伏線の 51 金右もまた一石二鳥の好手。

諏訪冬葉 「そうか、61 なら馬の紐があって取られないのか。」

■そうなのです。飛や香で玉尻にいる駒に紐付けというパターンもありますね。

S.Kimura 「金は後手が２回動かすとばかり思い，見当が付きませんでした.」

■一段目だけだと動いて戻って意味なしなのです。どうやれば達成しやすいかだけでなく、どうやると意味を持つ手になるかも考えるとよいかもしれませんね。

Pontamon 「ヒントに惑わされたのか、どうしても後手に１手が足りないんです。きっと、考えているのとは別の詰み形なのでしょう。」

■金の手が１手足りなかったパターンでしょうか。それに陥った人は多いかと思います。

正解：１８名

EOG さん　飯山さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　加賀さん　小山邦明さん　ジェシーさん　時風瑞季さん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　橘圭伍さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　まささん　渡辺さん

７４-４　中級　斧間徳子さん作
うま年の指し初め局　11 手

「昨日の指し初めの一局、あっという間に君が勝ったんだね」
「うん、11 手目の初王手で相手玉を詰ましたよ」
「投了した局面を見たけど、相手の駒台には何もなく、君の駒台には角と歩が１枚ずつあったね」
「うん、完勝だったよ」
「どんな将棋だったの？」
「うま年だからって訳じゃないけど、馬の手が５回もあったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）
・11 手目の初王手で後手玉が詰んだ
・馬の手が５回あった
・終局時の持駒は、先手が角と歩が１枚づつで、後手はなし

出題のことば（担当　DD++）
２枚の角はそれぞれ何手目に何をする？
追加ヒント
74-2 とは異なり駒打ちで攻め駒が足せる、となると金銀あたりがほしいところ。
最後は馬で馬を取って詰み。そのための紐に 31 銀を奪いに行きますが、その経路を変に工夫すると失敗します。

推理将棋７４-４　解答　　担当　DD++
▲７六歩　▽５二玉　▲３三角成　▽５四歩
▲３二馬　▽８八角成　▲３一馬　▽４四馬
▲６二銀　▽５三馬　▲同　馬　まで 11 手。

詰上り図

持駒 角歩

74-2 とメインの条件は同じですが、こちらは駒取りが許されています。ですが今度は不思議な条件が。お互いに馬を可能な限り動かし続けたにもかかわらず、なんと終局時に先手持ち駒に角があった、と。ぼやっと考えると矛盾していてどうにも達成できそうにない条件にも思えます。

落ち着いて考えれば 10 手目に動いた馬を最終手に取れば何の問題もないというだけなのですが、「角」というイメージが先行して「後手角取

っちゃったら馬をこんなに動かせない！」とか、成駒は敵陣で動くものという先入観で「先手に自陣着手してる余裕なんてないよ！」と思ってしまったりした方は真実に気づいた時におそらくかなりの興奮を味わったのではないでしょうか。

さて、馬の手５回ということなので、３手目▲33 角成から６手目△??角成は絶対ですね。ここから後手角は２手で自陣に引き返します。駒取りがなく逆王手をする意味もないので△88 角成△33 馬△42 馬という順が本命。２手目４手目は詰めてもらう形を作る手だと頭の隅に残しておくことにしましょう。

一方先手ですが、３手目▲33 角成から馬２手で何かを１枚取ってそれを打って同馬までで手数ぴったりですね。最後に馬を取ることを考えると玉をおいやるわけにいかない、というのがポイントです。どうせ馬は２手使えるのですから、まっすぐ 32 馬、さらにまっすぐ 31 馬という一番何も起きそうにない手段を取りましょう。ここで変に玉方の協力とか 71 銀を狙おうとかすると失敗します。

あとは詰みの形なのですが、ここがこの問題最大の勘所。△42 馬▲同馬の形だと、41 にいる金がどうにも邪魔。先手はこれを取るわけにいきませんし、後手が２手目４手目で 62 までどかそうとすると４手目が王手放置。ひょっとして 42 馬はハズレなのでは、と考えられればゴールがぐっと近づきます。△52 玉▲62 銀▲53 馬で詰ますなら後手の形作りが１手余るので、それで 54 歩と「詰みには関係ないけど馬を取らせるための場所確保」を指して、△53 馬▲同馬に軌道修正すれば正解。手順を前から順に組み立てた方にはこの 54 歩はかなりの奇手だったでしょうね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

斧間徳子（作者）　「「馬の手５回の 11 手詰」という条件が共通の渡辺さんの傑作と同月出題なので、比較されると厳しいですね。」

■こちらの味は持ち駒角という不可能感にあると思います。解答者全員が味わえるわけではないのですが、他の問題にはない解き味でしょう。

ＮＡＯ　「32 馬～31 馬とは平凡で不思議な手順。」

■42 と 31 で連取りとか 97 角から 31 角成が普通で、これはあまり見ないんですよね

まさ「捉えどころがない条件でこれが一番難しかった。」

■53 馬への示唆が何もないので、恐る恐る進む感じ。

渡辺「後手馬を取る手順を考えないといけないが、42 同馬までの銀が余る手順が頭から離れず、私には本作が最難問でした。手順については、個人的には後手馬の軌道は 97 を通りたいです。その場合、持駒条件を「後手は歩」先手は不問で限定されている気がします。」

■先手は不問だと 10 手目に 88 馬や 96 馬と筋を外すだけの手がですね……。

はなさかしろう　「11 手だと馬の手５回は最多でしょうか。シンプルな持駒指定で馬の軌道が決まり、リズム良く解けました。」

■馬を６回指す順に詰むものはおそらくないと思いますが、もし見つけた場合はぜひ作品に。

EOG「最終手が同馬とは分かったが 53 とは思わなかった。」

■大丈夫です、この問題を見て最初に 42 と思うのは正常な発想。

隅の老人Ｂ　「54 歩の発見が山。口で言うのは易しいけれど、62 銀打、53 馬には驚いた。」

■順に指すと詰みにも役立たない何の目的かさっぱりわからない一手ですからね。

ジェシー「馬は最後に取ってもいいのか、と気づいたときの瞬間が爽快でした。」

■解答者としては本当に気持ちいい瞬間。

チャンプ「両馬が面白い軌道を描くものの、作

意手順を限定化するために条件を合わせにいった印象が残ってしまい少し残念。」

■最初から後手馬の謎が解けた方にはこう映ってしまうのも仕方がないところでしょうか。

橘圭伍 「自爆する馬が面白い。基本９手＋２手はかなり珍しい気がします。」

■先に条件ありきで作れそうな手順を模索するとけっこう行き当たる順ではありますけどね。なにせ良くも悪くも自由度が非常に高い（９手の中に既に無駄手が２手ある）ので。

小山邦明 「最初に 31 銀、32 玉の形を目指して苦戦しました。」

■その形は▲76 歩△42 玉▲33 角不成△32 玉からでないとかなり遅くなりますね。33 角成とはかなり相性が悪そう。

波多野賢太郎「今回の６問で一番悩んだ問題でした。この詰上がりになかなか気づかず、最後４二馬や５一馬で詰む形ばかりにとらわれてしまいました。馬の手が５回という条件でだいぶ手が限定されていますね。」

■51 馬というと、最初に△62 玉△72 金と逃げておいて▲41 馬と取ったのを▲41 金と打つ狙いですか。惜しいところでギリギリ足りませんね。

占魚亭 「銀は 51 に打つとばかり思っていましたが、62 もありましたね。」

■53 には歩があるというのを「だからここで馬が取れない」と考えるか「だからこれを馬に変えればいい」と考えるかで明暗が分かれましたね。

諏訪冬葉 「ヒントから最終手は 31 の馬を動かすと予想。となると後手馬の軌跡はこれしかないと思いました。」

■ヒントでちゃんとお役に立てたようで何よりです。

S.Kimura 「馬を取らせるためにわざわざ戻って来るのが面白いですね.」

■取られるためだったり、あるいは玉の逃げ道塞ぐためだったり、推理将棋ではいろんな理由で成駒が戻ってきます。

Pontamon 「「初王手で詰み」は駒の動きや手順を限定できる使いやすい条件ですね。」

■33 角から入る順の大部分を禁止できるのでけっこう役立ちますね。

正解：２０名

EOG さん　飯山さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　加賀さん　小山邦明さん　ジェシーさん　時風瑞季さん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　橘圭伍さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　Pontamon さん　まささん　渡辺さん

７４-５　中級　ＮＡＯさん作
26 には勝負手を放つ　11 手

「今年の指し初めの一局はどうだった。馬の手が１回だけあったそうだけど」
「そうなんだ。玉が動いたから馬で王手をかけたんだけど、馬は玉に取られちゃった。でも、最後は 11 の手で 11 手で詰ませて勝ったよ」
「どんな手を使ったんだい？」
「好手を発見して、26 地点に勝負手を放ったんだ。それが勝因だよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？そして 26 年、貴方の勝負手は？

（条件）
・11 手目に 11 の手で詰んだ
・26 の手あり
・馬の手は１回だけで、玉の手に対し王手をかける手だった
・馬は玉で取られた

出題のことば（担当　DD++）
馬を捨てるためにはまず攻め駒確保から。

追加ヒント

馬を捨てるとなると駒打ちを頑張る必要がありそうですね。さて 26 へ打って有効そうな駒は。

26 香 11 角と連続で打って 33 の玉が詰みますが、うっかり合駒を許さないよう注意！

推理将棋７４-５　解答　　担当　DD++

▲７六歩　▽３四歩　▲２二角不成　▽３二銀
▲１一角成　▽４二玉　▲３三馬　▽同　玉
▲２六香　▽４二角　▲１一角　まで 11 手。

詰上り図

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

持駒　なし

攻め方の駒捨てが条件付けされています。詰将棋では鮮やかに大駒を捨てる手は数多く見られますが、推理将棋ではなかなか見られない手ですね。理由は単純、攻め駒を確保するのが一気に大変になる所為。馬を捨ててなお短手数で詰めようとすれば、先手着手中に駒取り２回、駒打ち２回が常道です。

さて、まずはやはり最後に 11 にある駒を決めたいところです。歩香桂はもちろん論外。金や成小駒の場合 21 玉か 12 玉が必要ですが、そんなところに玉移動をしている暇はありません。11 飛の離し打ちも一段目を通すのは無理筋。銀の場合は 22 玉を詰ませることになりますが、銀への紐は 14 香や 14 飛などでつける羽目になってやはり無謀。角も 22 玉では同様。龍なら 22 玉を詰ましながらもう一枚の駒（角桂以外）と相互の紐付けが可能そうに見えますが、先手が打った飛を成りながら角以外をさらに打つのは先手６手では間に合いません。

ということで 11 角の離し打ちでの詰みだけが可能性として残ります。11 に角を打つには最終手までに 11 地点が空いていなければいけません。これと駒打ち２回という推測、そして 26 に打って有効そうな駒を考えると、完全に確定ではないにしろ「▲76 歩▲22 角不成▲11 角成▲馬捨て▲26 香▲11 角」で△33 玉を詰めるという手順が一気に浮上しますね。

条件を再確認すると後手順も「▲76 歩△34 歩▲22 角不成△何か▲11 角成△42 玉▲33 馬△同玉▲26 香△何か▲11 角」まで確定し、あとは 32 と 42 を塞ぐだけ。ここで注意しなければならないのが、最後に合駒できないようにすること。△22 銀を防ぐために４手目△32 銀は当然の一手ですが、推理将棋に慣れすぎると忘れがちなのが△22 角という玉方駒打ちの合駒。これを防ぐために 10 手目は金や飛ではなく△42 角と持ち駒をなくしておくことが肝要です。

なお、馬の手が１回であるためには 11 で成らなければなりませんが、22 で成って馬の手を２回指した方が１名、33 で成って馬の手を指し忘れた方が１名。条件不適合ながら実際に指せる手順なので、どちらも誤記ではなく誤答とさせていただきました。ご了承ください。

それではみなさんの短評をどうぞ。

ＮＡＯ（作者）「実は、馬の活躍は一瞬だけ。」

■続く諏訪さん作に比べればまだ長い方。

まさ「比較的解図方針が立て易い。」

■攻め入るための入り口が多い感じです。

渡辺「普通に玉を 11 の近くまで運ぼうとすると 26 の手がなくとも手数が全然足りない。詰み位置を 33 と決めてしまうと、すべての条件が適合してくるのが不思議。」

■▲22 角成△42 玉▲31 馬△同玉から△22 玉という手順だとすんなり運べて先手も２枚確保できますが、しかし詰まない。

はなさかしろう「裏側からの合い利かずは想像以上に詰ましやすい印象。馬を消して詰み形が

良く、26 の手も入って年賀らしい問題でした。」

■玉腹に歩が使えるので四段目への対処さえできればそれ以外は作りやすいですね。

EOG 「香を取る手が盲点だった。」

■推理将棋ではあまり登場しない駒なので活用しなれていない方も多そうです。

隅の老人Ｂ 「奪った馬の使い方が上手かった、そういう事にしておこう。」

■そう、馬だけに。

ジェシー「２六の勝負手がただの２六歩とかだったらどうしよう、と一瞬考えてしまいました。」

■それはそれで面白そうではありますけどね。

チャンプ 「26 香での逃げ道封鎖は斬新で手順自体は面白いものの、やや条件が多くなってしまったのは残念。」

■とはいえ、実は非限定がかなり多いのでこれ以上簡素にするのも難しそう。

橘圭伍 「何か１年前を思い出します。来年も別作者の 11 シリーズに期待します」

■来年はどなたの「11 角まで」が登場するのでしょうか。それ以前に 27 から 24 地点を押さえるのは 11 手で可能なのでしょうか。

小山邦明「最初の条件が大きなヒントになりました。」

■最終着手地点が書いてあるのは大きなヒントですね。ただし開き王手だったというミスディレクションでなければですが。

波多野賢太郎 「これは、２六香、１一角の詰上がりしかないと考えて解きました。合効かずにするため、３二銀がなるほどの１手だなぁと思いました。」

■そこを決め打ちするとかなり早いですね。

占魚亭「後手が角を持っていることを忘れていました（苦笑)。」

■私も投稿を見てうっかり「これ非限定では？」と送りかけました。

諏訪冬葉 「42 を塞ぐときに角を使っておかないといけないのですね。」

■馬を捨てたのは実はここの限定の伏線。

S.Kimura 「この詰ませ方は想像できませんでした.」

■馬捨て条件がなければ 21 玉に 11 角成までとかの方が現実的なんですけどね。

Pontamon 「退路を塞ぐお手伝いの△42 角が推理将棋らしい手ですね。24 に居る玉を 26 香、11 角で詰める手順かと思ったけど、それだと後手の手数が足りなくて困ってました。(詰将棋じゃないから連続王手の必要はないんですよね。その感覚がまだ慣れなくて。)」

■そうです。連続王手じゃなくていいので本当に奇抜な手が出てくるのが推理将棋の魅力の一つ。

正解：１７名

EOG さん　S.Kimura さん　小山邦明さん　ジェシーさん　時風瑞季さん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　橘圭伍さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　Pontamon さん　まささん　渡辺さん

７４-６　中級　諏訪冬葉さん作
26 年の将棋　11 手

「今年の年明けにふさわしい将棋を指してきた」
「どんなの？」
「11 手で勝ったんだけど後手玉が５段目まで上がってきたんだ。初日の出みたいだろ」

「それはちょっと無理がないか？」
「こっちは馬を作る手と桂馬の手を続けて指したんだ。午年らしいだろ」
「まあそれはわかる」
「あとは2014年で平成26年だから最初の２手は26と14の手だった」
「・・・最初の初日の出はいらなかったんじゃないか？」

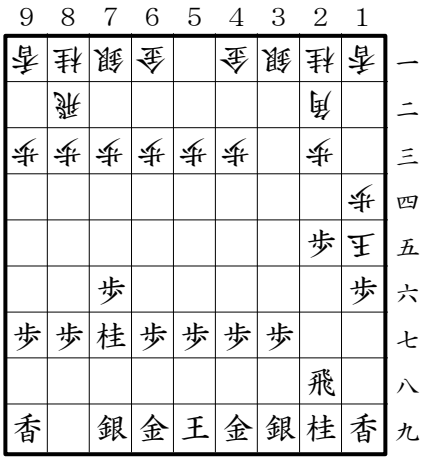
さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）
・11手で詰んだ
・最初の２手は▲26歩△14歩
・先手は馬を作る手の次に桂馬の手を指した
・後手玉は５段目まで動いた

出題のことば（担当　DD++）
　さて最後の玉位置は何筋？
追加ヒント
　馬は取られますし、桂跳ねも実はフェイク。
　では何で詰ませましょう。
　初日の出みたいに一直線に 15 玉。となれば詰みには端歩の出番ですね。

推理将棋７４-６　解答　　担当　DD++
▲２六歩　▽１四歩　▲７六歩　▽４二玉
▲３三角成　▽同　玉　▲７七桂　▽２四玉
▲２五歩　▽１五玉　▲１六歩　まで11手。

詰上り図



諏訪さんのデビュー作ですが、非常に年賀作品らしい気軽に解ける作品です。最初が「▲26歩△14歩」ですから残り９手。ここから後手は４手で五段目まで玉を運ばなくてはならないので、玉を上がる手以外指せません。ということは三段目に上がるために続きは「▲76歩△42玉▲33角成△同玉」しかありません。条件上この次の「▲77桂」も自動決定ですね。ここまでくると残り４手なので、あとは練習問題感覚でしょう。

77桂と跳ねたのを見て55玉を目指したくなりますが、その誘惑をしっかり断ち切って最初に指した方へ△24玉△15玉と上がります。そうです、10手作品でよくある１筋２筋の歩を使う形が正解です。

いわゆる絶連ですが、しかし推理将棋では絶連であることは決して悪い評価にはなりません、どころか短評をご覧いただければわかるように好評価につながる場合も多いです。詰将棋でいう３手詰５手詰が推理将棋では作りづらいというのもあるのでしょうね。諏訪さんに続いて出題デビューされる方を期待しています。

それではみなさんの短評をどうぞ。

諏訪冬葉（作者）　「「▲26○」と「△14○」がテーマです。最初は 14 玉を考えたのですがそれは別解が出そうなのでこの形に落ち着きました。そのために先手が１手浮いてしまったので取ってつけたような「桂馬の手」を入れました。あれ？初手が76歩でないのは私だけ？」

■私も「▲26歩△14歩以下」はバッティングを覚悟していたのですが、蓋を開けてみれば意外や意外。

斧間徳子「後手の４手目以降は玉が上がっていくしかないので非常に易しい。」

■上がり続けるのに一工夫（33角成捨て）も必要で、初心者向けとして秀作。

ＮＡＯ「馬の手はなかった。６問中の最易問と思いますが桂の意味がわからないと難問になりますね。」

■わからないというか深読みし過ぎるとですかね。

まさ「玉を５段目に進めるにはこの順しかない。ほぼ絶連だが年賀詰はこの位の難度が望ましい。」

■年賀でなくともこういった作品は定期的に出していきたいものです。在庫さえあれば。

渡辺「後手は残りは玉を上がる手しか指せないので、７手目までは決定、あとは練習問題の要領で解ける。これは「初級」としても良かったかも。」

■私も初級にするかどうか悩みましたが、１つだけ中級でないというのもそれはそれで収まりが悪かったので。

はなさかしろう「これぞまさしく年賀推理将棋という条件で、桂を使った手数調整もぴったりですね。」

■１つはやや無理矢理とはいえ全条件年賀に絡んでいるのは素晴らしいです。

EOG 「指示通り動かしたら詰んだ。」

■という方もいるくらいが丁度良いのです。

隅の老人Ｂ 「11 手で２手教えてもらえば、やはり楽。手抜きが出来ないので、しぶしぶ桂跳びですね。」

■手抜き代わりは飛でも手順としては面白かったかもしれませんね。年賀に絡ませにくいですが。

ジェシー「７七桂は玉を中央側へ行かせそうになるミスリード、と考えれば無駄手ではないのかも。」

■こういうタイプの条件はうまくハマれば面白くなりそうです。

チャンプ 「相方のツッコミがツボ。問題文だけで十分楽しませてもらいました。私も初日の出はいらなかったと思います(笑)」

■どちらかというと西の地平線に沈んでいる気もしないでもない……。

橘圭伍 「此からに期待ですね。作ってみる事が最初は大切です。」

■最初から鍵を大きく提示するタイプの解きやすい短編を作る方はあまりいらっしゃらないので、今後も期待できそうです。

小山邦明「年賀詰にぴったりの楽しい手順でした。」

■およそ考えられる年賀要素（11、14、26、馬）全部使ってますしね。

波多野賢太郎「他の問題と手順がかなり違って面白かったです。最初の２手や玉が５段目までという条件が厳しいので比較的易しかったです。」

■前半後半に分けて考えられると手の幅広さがある程度に収まるので解きやすくなります。作る方の難易度調整でよく使うテクニックです。

時風瑞季 「６番目が、出題全６問中最初に解けました。」

■他のは一目で解くにはかなりの経験が必要でしたからね。

占魚亭「桂馬の手にひっかからなければ超やさしいですね。」

■75 玉の可能性とかあると強烈なヒッカケだったでしょうが、55 玉までしか来られないのでヒッカケ度もほどほど。

桝彰介「後手が玉を動かす手のみに限られているので、最初の２手を生かすため狭い方に追ったら手順に解けていた。」

■桂馬を活かすことは、思いつく前に解けちゃいましたかね。

S.Kimura 「「桂馬の手」にかなり混乱させられました．77 桂は思いつきもしませんでした.」

■なるほど、右で詰むと読んだ上でどうにか 37 桂を指そうとしてしまいましたか。

Pontamon 「「桂馬の着手があった」だけで十分な、先手の手数合わせの▲77 桂ですが、この条件にすることによって１条件減らせているのですね。」

■そういえば手順指定なくとも７手目しかないのですね。確かにこうすると１つ条件数は減りますが、単純な条件２つと複合条件１つとどちらがいいのかは……。

正解：２１名

EOG さん　飯山さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　加賀さん　小山邦明さん　ジェシーさん　時風瑞季さん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　橘圭伍さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　Pontamon さん　まささん　桝彰介さん　渡辺さん

総評

斧間徳子 「辰年と午年が終わった来年以降は、干支に引っかけた年賀詰は無理なので年数に引っかけるしかない。まだまだ先の話ですが、2017 年（平成 29 年）なんか大変そう。」

■だんだん 11 手詰が作りづらくなります。別に 11 手に限りはしないでしょうが。

ＮＡＯ 「本年もお手柔らかにお願いします。なかなか面白い 11 手問題がそろいましたね。難易度は、易しい方から、6, 5, 1, 4, 2, 3 でしょうか。馬の手の少ない 6 と 5 は易しく、馬の手、大駒の手が多い 4, 2, 3 は手応えある難問です。」

■担当の感覚では易しい方から６１４５３２でした。５は検討寄りで解いたので香を取らないタイプの手をいろいろ考えさせられた分もありますが。

まさ「年賀詰としては難しすぎる作もありましたが、バラエティに富んだ作品が楽しめました。」

■来年は干支も使えず数字も組み込みにくいので手順はさらにバラバラになるでしょうね。

はなさかしろう「採用いただきましてありがとうございます。待ちきれず年内に解いてしまったのですが、自作があると余詰が怖くてなかなか回答できません(苦笑)」

■さっさと解答していただいた上で、万一何かあったらコメント修正でも構いませんよ。

隅の老人Ｂ 「今回の６出題、すべて 11 手の問題ですが、いずれが菖蒲杜若、すべて好手順の作品です。解いて、推理将棋の面白さを堪能させてもらいました。よくぞまあ、こんな手順を考え出して、続いてその手順に合った条件を捻り出すものと、感心しました。」

■いくつかは類似順の前例があるものですが、それらは逆に条件付けの個性がよく出ますね。

チャンプ「別に打ち合わせしてたわけでもないのに揃いも揃って６作品すべて 11 手とは驚きでした。今年も皆さんに喜んでもらえるような作品を披露できればと思います。」

■ぜひとも初中級作品を……（切実）

飯山 「今年から解答するようにします。今回は締切前ヒントに大いに助けられました。」

■なるべく多くの方が正解にぎりぎりたどり着けるように調整してヒント出していますので、参考にしていただければ。

橘圭伍 「かなり高水準で楽しめました。個人的な好みは２ですが４も味わい深いですね。」

■好みはかなり割れたと思いますが、２が一番人気ですかね？

小山邦明「おもちゃ箱の推理将棋のコーナーには初めての解答です。今回の作品はどれも工夫をされていて面白い内容でした。少しずつ慣れてきて解けるようになればと思っています。」

■今後もよろしくお願いいたします。

波多野賢太郎 「今回の年賀特集、かなり頭を悩ませましたが、全て解くことができ、とても楽しかったです。これだけ見事に手順がバラバラというのは本当に面白いですね。」

■９手と 10 手の間というのが作る側にも解く側にも大きな差がある境界で、11 手だと想像よりはるかにバリエーションが豊富。

加賀「ヒントも届かず急に用紙を手渡されました、参加することに意義ありです。」

■番号と解答が１つずつずれていたのは、よほど慌てていらっしゃったのでしょうか。

桝彰介 「約２ヶ月の解答期間があったので、久しぶりに解答しました。今後も１問でも解けたら解答を出したいと思います。」

■ぜひぜひ、お待ちしております。

S.Kimura 「今回は最初の問題を除き，締め切り前ヒントが出るまで全然答えが分かりませんでした. 11 手になると, 手が複雑になってきて, 頭が痛いです.」

■６番の 77 桂に引っかかってくださった S.Kimura さんは出題のし甲斐があるいい解答者です。

推理将棋第７４回出題全解答者：　２１名

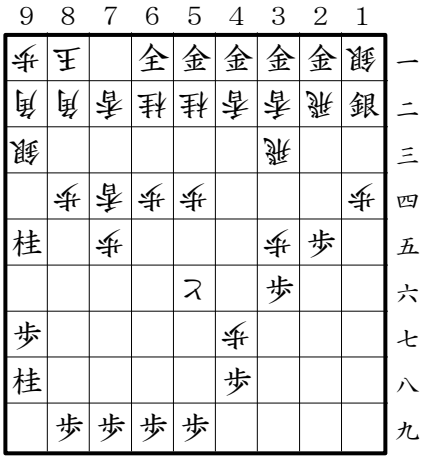
EOG さん　飯山さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　加賀さん　小山邦明さん　ジェシーさん　時風瑞季さん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　橘圭伍さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　Pontamon さん　まささん　桝彰介さん　渡辺さん

記録に挑戦！（受方同一駒連続着手回数）

担当：たくぼん

WFP２月号（68 号）で募集しました受方同一駒着手回数ですが投稿は１作のみとなりました。

北村太路　協力詰　95 手　記録 42 回　玉



持駒 歩

71 全 同玉 61 金 同玉 51 金 同玉
41 金 同玉 31 金 同玉　21 銀成 41 玉
31 全 51 玉 41 全 61 玉 51 全 71 玉
61 全 81 玉　71 全 同玉 83 桂生 81 玉
91 桂成 71 玉 81 圭 61 玉 71 圭 51 玉
61 圭 41 玉 51 圭 31 玉 41 圭 21 玉
31 圭 12 玉 13 歩 23 玉 24 歩 34 玉
35 歩 同玉 36 歩 46 玉 47 歩 45 玉
46 歩 44 玉 45 歩 43 玉 44 歩 53 玉
43 歩成 63 玉 53 と 73 玉 63 と 83 玉
73 と 94 玉 86 桂 95 玉 96 歩 同玉
97 歩 87 玉 88 歩 77 玉 78 歩 67 玉
68 歩 57 玉 58 歩 46 玉 47 歩 45 玉
46 歩 44 玉 45 歩 43 玉 44 歩 53 玉
43 歩成 同香 63 と 42 玉 52 と 31 玉
23 桂 21 玉 11 桂成 31 玉 42 銀 まで 95 手

☆ 受方同一駒となればやはり回数が増えそうなのは「玉」唯一のチャレンジャーは北村さんでした。作品内容も楽しめる趣向で普通に出題しても十分鑑賞に値すると思われます。とりあえずは記録４２回を最高記録としてこれを超える作品を皆さん目指して欲しいと思います。

☆ 玉以外に関しては、同一駒ではなく同一駒種としたほうが面白いかなと思いますのでそちらでの投稿も可とします。

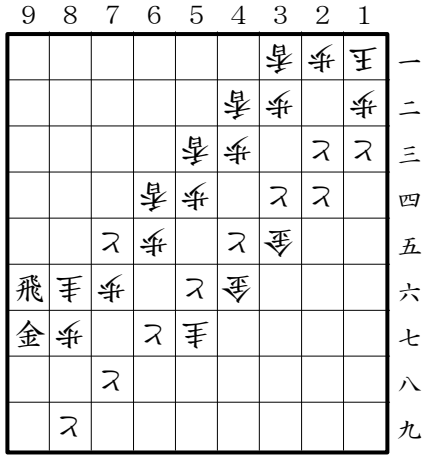
その他では、時風瑞季さんよりメールが届きました。

⑤初形で玉が 11 地点。詰め上がり時、玉が 99 地点。手数最短。

時風瑞季

同一駒連続着手ではないのですが、先日、私がお送りした記録に挑戦コーナーの条件の中に上記のような条件が含まれていたと思います。この条件の、理論上の最短手数の図面が得られたので参考までに送信します。簡単な機構ですので、条件の作り方自体が甘かったようです。

協力詰　17 手



持駒 金銀

22 金 同玉 11 銀 33 玉 22 銀生 44 玉
33 銀生 55 玉 44 銀生 66 玉 55 銀 77 玉
66 銀 88 玉 77 銀 99 玉 98 金 まで 17 手

☆　条件としてはやや甘かったようです。最小使用駒数で競う方が面白いかも。

Fairy TopⅨ2013投票要項

Fairy TopⅨとはウェブサイトで発表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 TopⅨ2013 は 2013 年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選らばれます。昨年発表されて結果発表が今月までずれ込んだ作品があるため例年より１ヶ月ずれております。ご了承願います。

【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：2013 年 3 月号発行日
投票締切：2013 年 4 月 30 日
結果発表：WFP 平成 26 年 5 月号（71 号）

【対象】

2013 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。また WFP 作品展につきましては神無七郎氏のサイト（OFM）でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

【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けると助かります。

- 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いします。

☆ 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５月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしくお願いいたします。

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（火）

第 60 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１０題　推理将棋　１題

5 月 15 日（木）

第 61 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１０題　推理将棋　１題

作品募集締切一覧

Fairy of the Forest#39

課題:馬または桂馬が活躍する作品（協力詰）
締め切り：4 月 15 日（火）

（投稿先）
→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

「第 40 回神無一族の氾濫」作品募集

「第 40 回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。

今回の募集テーマは「40 にちなんだ作品」です。「40」といえば将棋の駒の枚数ですので、基本的には双玉全駒使用の作品を想定していますが、それ以外の意味で「40」に関連する作品でも構いません。ルール、手数等は不問です。

募集作品数は５題ですが、１題は通常の協力詰（ばか詰）を出題したいので、ばか詰枠を１として優先して選題させて戴きます。

募集締切	2014 年 4 月 14 日（月）
募集作品数	４＋１（ばか詰枠）
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。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は 4 月 21 日までに通知します。

【あとがき】

神無一族の氾濫が詰パラ 6 月号で40回の節目を迎えるのですね。今回は課題が「40 にちなんだ作品」ということで双玉全駒使用の作品を想定しているとか。七郎さんからは「個人的には双玉強欲煙を期待しています。」とメールを頂きましたが、在庫なし、構想なしと寂しい状況です。あと３週間ですので何とか頑張ってみようと思います。どうなることやら。それにしても 40 回とは年 2 回としても 20 年。生まれた子供も成人式っていうことですごいことですねえ。昔は解答すら１題解けるのがやっとでしたが、どっぷり嵌ってみると人間って進歩するもんなんですね。食わず嫌いの人は多いと思いますが、やってみると意外といけるもんですよ、フェアリーは。最近は若い人も出てきて少しずつですが進んでいるのかなという感じです。

「４０にちなんだ」作品。皆さんもぜひ挑戦してみて下さい。

また Fairy of the Forest #39 でも「馬または桂馬が活躍する作品（協力詰）」を募集しています。こちらも次回が 39 回ですので、もうしばらくすると氾濫を上回ります。こちらは協力詰ですので、創るのも解くのも取っ掛かり易いはず。初めての方も桂馬と馬を盤に並べて創作に励んでみてはいかがでしょうか？外に出ると花粉や PM2.5 など飛散していますので屋内で盤駒触るというのもいいのではないでしょうか？

たくぼん

2014 年　第 69 号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十六年三月号
平成二十六年三月廿日発行

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