



改訂：2014/5/7

Web Fairy Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 61 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 62 回 WFP フェアリー作品展
- ・ WFP 作品展特別出題
- ・ 第 76 回 推理将棋出題
- ・ 第 77 回 推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest#39

結果発表

- ・ 第 60 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 75 回 推理将棋出題

読み物

- ・ WFP 小品集 (橘圭伍)
- ・ Fairy TopIX2013 お気に入り投票要項

第70号



2014/4



大瀬良投手

球春到来ペナントレースが始まりました。毎年「あ〜始まったな」位のテンションなんですけど、今年ちょっと違います。昨年3位になった実績もあり、大竹投手が移籍したものの新人2人の投手がやってくれそうという期待感があり楽しみでわくわくしていました。そうこうしているうちにあれよあれよと好調を維持して巨人には負け越したものの他の球団には勝ち越してこれまで首位とは出来すぎでしょうが、顔がニヤつきます。新人の一人、大瀬良大地投手が先日の阪神戦で好投し初勝利を上げてインタビューで「ぶち最高で〜す！」と嬉しさを爆発させましたが、さっそく球団が限定500部でTシャツを発売。おもわず買おうかと思いましたがすぐ売り切れてしまいました。まあ好調もいつまで続くかわかりませんが少しでも長く私たちファンにワクワクさせて欲しいと思っています。サンフレッチェも現在首位ですので広島は熱い！

さてWFPの今号ですが目玉企画は、橘さんの「WFP 小品集」。過去の短編好作集とでもいいでしょうか。結構懐かしい感じがします。問題編と解答編が分かれていますので初めての方は解図にチャレンジしてみてもいいでしょうか？

もう1つはWFP作品展特別出題。soga氏の超弩級の作品2作。七郎さんから企画の出題方法の打診があったとき、解答者が減ってはいけなしと詳細を教えていただけませんでした(笑)が、凄まじい内容ですね。未だに理解できませんが・・・果たして正解者が出るのか？チャレンジして下さい。

【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70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61回WFP作品展(再掲)及び 第62回WFP作品展

担当：神無七郎



今回は前置きを省略して、さっそく作品展の案内に入ります。今月のWFP作品展は第61回の再掲と、第62回の新規出題です。第62回は全部で15題の投稿があり、そのうち2題は特別出題として別枠で出題することにしました。量的にも質的にもかなりボリュームがあるので、解答者の皆様も腰を据えて臨んでください。

〔第61回作品展各題への補足説明〕(再掲)

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、もうかなりお馴染み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、駒種を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に、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でしょうと思うのですが、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 は橋圭伍氏の作品。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タ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。

連続スタ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 連続スタイルメイトなど、面白い作品があります。前者は WFP 16 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>) で見るができます。これを機会にぜひご鑑賞を。

〔第 62 回作品展各題への補足説明〕

第 62 回の出題は 13 題。複数解物が 2 題あるので、実質 15 題でしょうか。更に、特別出題として 2 題を別枠で出題しているので、こちらの解答もお忘れなく。

62-1 は時風瑞季氏による新ルール「共振」です。簡単に言えば、2 つ以上の問題で、同じ駒種を同じ順番で用いて詰めよというルールですが、以下に作者自身によるルール説明をご覧ください。

【共振】

- ①共振ルールにおいては、必ず複数の盤面を同時に問題します。
- ②同時に問題された複数の盤面においては、同一手数目に着手出来る駒は同種の駒のみです。駒の「成」「不成」は区別しません。
- ③受方は、条件②を満たす着手が存在しない場合に限り、全ての合法手から自由に着手を選択することが出来ます。攻め方は、条件②を満たす王手が存在しない場合に限り、全ての王手の中から自由に着手を選択することが出来ます。
- ④共振ルールにおいては、一般的な協力詰における「詰み」の状態のみを詰みであるとみなします。(例えば、**62-1a**)においては、事実上龍は動くことの出来ない駒ですが、龍が動けない事を利用して、玉が自分から龍の利きに移動する手は非合法です。)
- ⑤解答者は同時に問題された全ての盤面の作意を答えます。片方のみが詰む順は不正解です。

62-2 と **62-3** は変寝夢氏による中立駒作品。本誌でも中立駒はかなりお馴染みになりましたが、受方の持駒には気をつけてください。**62-2** は受方の持駒として通常の「残り駒全部」に「中立香」が 1 枚加わっています。**62-3** では受方持駒は通常の「残り駒全部」、つまり角以外は全部受方の持駒にあるわけです。中立駒はフェアリー駒と同様、付け加えられた駒なのです。(通常の駒が「中立」に変化するわけではありません。)また、**62-3** には 2 つの解があるので、両方の解を求めてください。

62-4 は変寝夢氏による Princess というフェアリー駒を使った作品。ここでは「姫」と表記します。性能は角+騎(八方桂)。「Queen(女王)」よりは弱そうですが、騎の動きができるのは脅威です。この作品でも受方持駒は通常の「残り駒全部」です。

62-5～62-10 は神無太郎氏の AndernachIsardam 作品です。これは文字通り Andernach と Isardam (タイプA) の両方を適用するルールです。この2つが同居するとどうなるか。以下の例題をご覧ください。

〔例題〕 神無七郎作

AndernachIsardam協力詰 7手

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

持駒 なし

何だかいきなり王手が掛かっているように見えますが、そうではありません。仮に 16 香で 15 玉を取ると Andernach により受方 15 香となります。すると Isardam の「同種の駒の利きに入ってはいけない」という禁則が適用されるのです。ではどうやって詰めるのか。以下の手順をご覧ください。

25 飛 14 玉 23 飛成 15 玉 13 龍 14 香
24 龍 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

初手 25 飛はやむを得ない所。この後 14 玉とできるのは初形で王手が掛かっていないのと同じ理由です。以下、龍を作って香合を発生させ玉を攻守の香の利きに挟むのが Isardam らしい手筋。この形を作れば、24 龍に対し同玉とできません(14 香と 16 香が互いの利きに入るため)。更に 16 玉ともできません。16 玉とすると今度

は 17 香に取られてしまいます。17 香は玉を取った後に反転して受方の駒となるので Isardam の禁則が適用されないのです。

今回出題された 6 題の AndernachIsardam はこの例題より難しいと思いますが、何とかこの独特の感覚に対処してください。なお 62-6 は 2 つ解があるので、両方の解を求めてください。

62-11 と 62-12 は橋圭伍氏の推理将棋です。氏の推理将棋は条件の箇条書きがないのが通例になっていましたが、62-12 は条件がやや多いので、今回は箇条書きを添えて戴きました。

62-13 は 61-11 の続編にあたる一乗谷酔象氏の「非王手連続スタイルメイト」作品。駒を成らず、王手も掛けずに、スタイルメイトにせよという問題です。もちろん、付加された条件を満たすこともお忘れなく。

解答要項

第 61 回分解答締切：2014 年 5 月 15 日 (木)

第 62 回分解答締切：2014 年 6 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

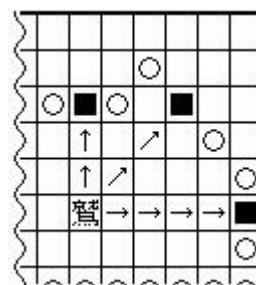
作品投稿は随時受け付けます。(原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載します。)宛先は解答と同じ janacek789@ybb.ne.jp へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。f m 検討済みなら.fmo 形式のファイル添付を推奨します。

ルール説明

【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。)




【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【中立駒】（「」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。

【縦シリンダー盤】

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。

【マキシ】

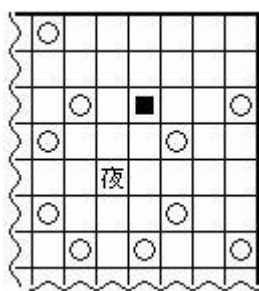
受方は最長距離の着手を選ぶ。（攻方は任意）（補足）

- ・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/ume/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 2

013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。

【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。

【キルケ】

駒取りがあったとき取られた駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっているが合法手のない状態）にする。

【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。

（61-11 及び 62-13 では先手のみ指す）

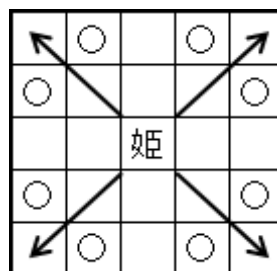
【共振】

複数の図で同一手数目に着手出来る駒は同種の駒のみとする。

【Princess】（姫）

フェアリーチェスの Princess。

角とナイトを合わせた利きを持つ。



（○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。）

【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。

（補足）

- ・取る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、成生の選択権は駒を取った側にある
- ・駒取りの場合に限り、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）

【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）

【AndernachIsardam】

Andernach 及び Isardam を両方適用する。

《第 61 回 WFP 作品展》(再掲)
 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
								八
將	王	ス						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

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

持駒 金歩

■ 61-5 上谷直希氏作

クイーン王協力詰 7 手

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

持駒 角

(※Q=クイーン王)

■ 61-6 時風瑞季氏作

量子詰将棋 3 手

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

持駒 なし

A=(王、金)、B=(龍、馬)

■ 61-7 時風瑞季氏作

協力詰 3手

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

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か?

■ 61-9 橘圭伍氏作

キルケ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
								三
			歩					四
								五
								六
			角					七
								八
								九

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
			驥			鎧馬		一
								二
								三
								四
								五
								六
								七
								八
								九

攻方持駒 銀2

受方持駒 なし

■ 61-11 一乗谷酔象氏作

非王手連続スタイルメイト 23手 ※条件付

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



《第 62 回 WFP 作品展》

解答締切：2014 年 6 月 15 日（日）

■ 62-1 時風瑞季氏作

共振協力詰 5手 a)

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

持駒 なし

共振協力詰 5手 b)

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

持駒 桂

■ 62-2 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

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

持駒 n飛

受方持駒は残り全部+n香

■ 62-3 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手 ※2解

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

持駒 角 n飛 n角

受方持駒は残り全部

■ 62-4 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

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

持駒 姫

(※姫=Princess: 角+騎)

■ 62-5 神無太郎氏作

AndernachIsardam協力詰 7手

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

持駒 金3

■ 62-6 神無太郎氏作

AndernachIsardam協力詰 11手 ※2解

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

持駒 香3

■ 62-9 神無太郎氏作

AndernachIsardam協力自玉詰 8手

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

持駒 飛角

■ 62-7 神無太郎氏作

AndernachIsardam協力自玉詰 4手

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

持駒 角2

■ 62-10 神無太郎氏作

AndernachIsardam協力自玉詰 8手

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

持駒 飛角

■ 62-8 神無太郎氏作

AndernachIsardam協力自玉詰 6手

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

持駒 角2

■ 62-11 橘圭伍氏作

推理将棋『Duplex』

A 「9手の壁が高いと聞いたけど諦めないの？」

後手「うん。今回は2回目の王手の9手で詰まされたよ。それまでに、相手は飛車の利きがある地点へ2回馬を動かしたよ。」

A 「君は抵抗しなかったの？」

後手「自分は馬の利きがある地点へ2回飛車を動かして抵抗したよ。」

A 「うーん、他には？」

後手「歩の着手が2回あったよ」

さて、どんな将棋だったのでしょか？

■ 62-12 橘圭伍氏作

推理将棋『night walker』

- A 「初手から 36 歩 14 歩と進んだ局面から指し継いだ将棋はどうなったの？」
- 後手B 「自分が桂のみを 4ヶ所に着手してたら相手が詰んだよ。これが 3 手目からの棋譜だよ。」
- ～ 鑑賞中 ～
- A 「3 手目から 28 手も掛かっているのに、成る手も金の着手も一回もないとは珍しいね。」
- 後手B 「他にも特徴があつてね。何と、歩を除く取られた駒は、全て同○という着手で取られているんだ。」
- A 「駒取りに関して言われたから気付いたけど、後手が先手の桂を取ったのは一ヶ所だけなんだね。」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

[条件]

1. 36 歩 14 歩以下 28 手で詰んだ(合計 30 手)
2. 後手は桂のみを 4ヶ所に着手した
3. 歩以外で取られた駒は全て同○で取られた
4. 先手の桂が取られた地点は 1ヶ所のみ
5. 成る手・金の着手はなかった

■ 62-13 一乗谷酔象氏作

非王手連続スタイルメイト 26手 ※条件付

9 8 7 6 5 4 3 2 1

香	桂	銀	金	王	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	王	金	銀	桂	香	九

持駒 なし

[条件]

- ・ 26手目は20回目の不成の着手
- ・ 一つの駒を8連続で着手し、
その直後に別の一つの駒を8連続で着手
- ・ 一つの筋に9回着手

以上

WFP作品展特別出題 担当：神無七郎

WFP 作品展向けに、soga 氏より拡大盤を使用した作品が投稿されました。その規模と内容から、通常の作品展内で扱うのは適切でないかと判断し、ここに特別出題します。出題作品は2題。1題は 15×15 の盤を使った作品で、もう1題は 57×23 の盤を使用しています。拡大盤を使う理由について作者はこう述べています。

内容は、Onsite Fairy Mate 第 92 回出題の出題コメントで言及されている「詰将棋コンピュータ」のミニチュアです。最近、禁欲ルールを使うと実現できることに気付きました。

Onsite Fairy Mate 第 92 回出題 (http://k_7r.o.abz.jp/solve/solution18.html#第92回) の出題時コメントで、筆者は超巨大盤を使えば詰将棋でコンピュータが実現可能ではないかと書いたのですが、これが実際に可能であること、及び具体的な設計指針を示したのが今回の作品です。この文章は 2004 年 12 月に書いたものですが、まさか 10 年以内にこれが現実の「図」として示されるとは思いませんでした。

今回の投稿には投稿作自体の説明に加え、それを拡張して汎用性を持たせる方法や、基礎となる理論についての説明があります。この「論文」については結果発表時にご紹介しますので、まずは今回の出題作を解いて「この仕組みを使えば詰将棋でコンピュータができる」ことを実感してください。

今回の出題には盤が通常のサイズより大きいこと他に、使う駒や枚数の設定に珍しい特徴があります。その他の補足も含め、以下に説明を行います。

1. 今回使用されるフェアリー駒等

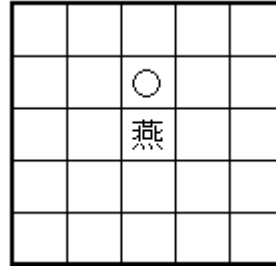
1.1 ● (不可侵領域)

●は不透過・不可侵の領域を表します。取ることも通過することもできません。(駒と言うより、マスの性質です。)

1.2 燕

「燕」は禽将棋の「燕」です。動きは歩と同じですが、二歩禁の代わりに三燕禁のルールが適用されます。つまり、同じ筋に三つの燕

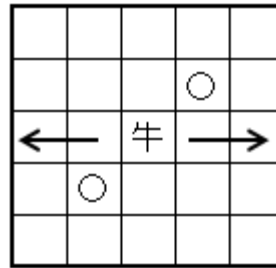
が存在することはできません。また打歩詰同様、打燕詰も禁手です。



(○が燕の利き。同じ筋に三つ以上の燕は存在できない。)

1.3 横牛

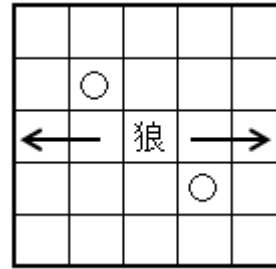
「牛」は大局将棋の「横牛」です。横には自由に走ることができ、斜め右上と斜め左下に一つ動けます。左右非対称の利きが特徴です。



(○の地点及び左右へ横牛が動ける。)

1.4 横狼

「狼」は大局将棋の「横狼」です。横には自由に走ることができ、斜め左上と斜め右下に一つ動けます。「横牛」とは左右逆の利きです。



(○の地点及び左右へ横狼が動ける。)

1.5 歩 A～歩 D

第2問で使われている、A、B、C、Dはいずれも「歩」と同じ性能で、同じ筋に2つ以上の同種の駒が存在できず、打歩詰の禁則も適用されます。「歩」と同じ性質を持つ異種の駒であり、第1問の「燕」と本質的に同じ役割を与えられています。

1.6 複数の王

第2問では攻方に複数の「王」が使われています。利きも、自玉への王手が禁手という性質も「玉」と同じです。ただし、受方の玉は 5618 地点にいる 1 枚だけです。

2. 変数による駒数・手数指定

第1問の「燕」の枚数、第2問の「歩A」の枚数には具体的な数値ではなく、変数nが指定され、それに伴って手数も変数nによって表されています。

変数で解答するのが嫌だという方は具体的な数で解答しても構いません。ただし、作品の仕組みが分かりやすいよう、nを3以上の整数値にして解答してください。

また、受方持駒の枚数には「∞」が指定されています。これは、その駒を何枚使っても良いことを表しています。

3. その他の補足

第2問は「駒余り可」の設定です。余った駒の枚数と最初の持駒を比べれば、このルール設定にした意味が分かると思います。

解答要項

解答締切：2014年6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。）

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。

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【成禁】

詰手順中に駒を成る手があってはいけない。

【駒余り可】

詰上りに攻方持駒が余っても良い。

【多玉】

複数の玉を使用する。どの玉に対しても王手放置は禁手。

■第1問 sogamushi氏作

多玉禁欲成禁協力詰 42n+33手詰

	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	
01	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	01
02	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	02
03	▲	▲	▲		▲	▲		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	03
04	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	04
05	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	05
06	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲		▲		▲	06	
07		●	●	●	●	●							銀	●	●	07
08		●				●	●	●						料		08
09	●	●		狼	●		牛	●	●				●	●		09
10	●	王	●	●	●				●	●		●	●			10
11	●			●	●	●	●	●		●	●	●	狼	燕	●	11
12	●				●	●		●	燕	●	●				●	12
13	●						●	角	●				●	王	●	13
14	●					●		●	●			●	●			14
15	▲				龍	王					龍	▲				15

攻方持駒：燕n

受方持駒：燕∞ 歩∞

■ 第2問 soja 氏作 (※盤が大きいので2つに分けています)

多玉禁欲成禁協力詰 (駒余り可) $66n^2 + 224n + 51$ 手詰

57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
C	C	C		C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C		C	C	C	C	C	C	C
B	B	B	B	B	B		B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V		V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
A	A	A	A	A	A	A	A		A	A		A		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C				C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
													遊		飛											
													●													
													●					●	●	●	●	●	●	●	●	●
													●				●		●	●	●			●		
													●			●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
													●			●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
													●			●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●								●			●	●	●			●			●		●
	●				●	●	●						●			●	●			●	王	●	●	●	●	●
●	●		●	●		●	●					●	●			●			●	遊				●	●	●
●	王	●	●	●				●	●		●	●		●	●				●	●				●	●	●
●			●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●				●		●	●	●	●	●	●
●				●	●		●	A	●	●				●	●				●	C	●	●	●	●	●	●
●					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	●	●	●	●	●	●	●
●					●	●	●			●	●			●	●				●	●	●	●	●	●	●	●
●					●	●	●			●	●			●	●				●					●	●	●
遊				●	●	●				●	●			●	●				●				●	●	●	●
				龍	王					龍	遊				遊				龍	王				●	遊	

攻方持駒: An
 受方持駒: A∞ B∞ C∞ D∞

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01			
D	D	D	D		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	01	
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	02	
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		B	B	B	B	B	B	B		B	B	B	B	B	B	B	B	B	03	
A	A	A	A	A	A	A		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	04	
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	05	
B	B	B	B	B	B	B	B		B	B		B		B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	06	
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	07	
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D		D	D		D		D	08		
																															王	09
																															●	10
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	11	
																															●	12
●	●	●	●																												●	13
	飛	兎	●											●	●	●	●	●	●	●	●									●	14	
		●	●	●	●	●							●	王		飛			兎	●										●	15	
		●			●	●	●						●						●	●	●									●	16	
		●		狼	●		牛	●	●				●	●				●	●		牛	●	●						●	●	17	
	●		●	●	●				●	●		●	●		●			●	●				●	●			●	●		●	18	
●	●			●	●	●	●	●		●	●	●	狼	B	●	●		●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	狼	D	●	19
●	●			●	●		●	B	●	●					●	●	●		●	●		●	D	●	●					●	20	
●	●					●	角	●				●	王	●		●				●	角	●						●	王	●	21	
●	●				●		●	●			●	●			●			●		●		●	●				●				22	
					龍	王					龍	兎	●				兎		龍	王					龍	兎					23	

Fairy of the Forest #39出題

- 2014年02月20日：課題発表：(協力詰)
馬または桂馬が活躍する作品
- 2014年04月15日：投稿締切
- 2014年04月20日：出題
- 2014年05月15日：解答締切
- 2014年05月20日：結果発表

■ 出題

「または」というと、日常語では「どちらか片方」というニュアンスがありますが、数学的には「両方とも」も含みます。

細かい語義はともかく、課題の意味は明確でしょう。解図のヒントにもなっています。

今回は短手数が多く易しいと思います。全部解けなくても構いませんから、ご解答をお願いします。

(解答先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 39-01 たくぼん 協力詰5手

			科							
	科									
					桂馬					
				王						
	馬									

持駒 桂

■ 39-02 たくぼん 協力詰7手

	王	角								
			銀							

持駒 なし

■ 39-03 時風瑞季 協力詰11手

					香					
					香		馬			
					王					
							桂			
							銀			
						桂				

持駒 桂2

■ 39-04 神無七郎 協力詰55手

	王									
	王	皇	馬							
			銀							
			香			銀				

持駒 桂4歩10

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」をお願いします。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?

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

7 5 - 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

7 5 - 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」

(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たします。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	
一	皇	桂	飛	玉	王	銀	馬	皇		
二				角	玉	飛				
三	歩	歩	歩	歩	歩	桂	歩	歩		
四						歩				
五										
六			歩							
七	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	
八							飛			
九	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	

持駒 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」をお願いします。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、最近では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。」とのことでした。

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)

7 6 - 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、その後空成りしたのが唯一の駒成

7 6 - 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

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

持駒 歩

▲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ください。

推理将棋第77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5月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールのお題名は「推理将棋第77回解答」をお願いします。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。

このところ精力的に問題投稿してくださっているPontamonさんが中級で初登場。今回は比較的小となしめの11手桂馬問題ですが、投稿の中には目を見張るようなアイデアの作品もあり、今後どんな作品が飛び出すか非常に楽しみです。

初級は、はなさかしろうさんが易問として作ってくださった作品。手数が2桁になるとそれだけでなんとなく難しく見えるので普段は初級は9手以下としているのですが、今回は先手の手がほぼ全部見えているので例外的に2桁手数の初級です。上級はチャンプさんから、11手ですが単純に考えていると正解に近づくこともままなりません、がんばってください。

■練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△74歩▲33角不成△62玉▲22角不成△73玉まで見てたけどどうなった？」

「8筋の手があって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

77-1 初級 はなさかしろうさん作

ささやかな軍議 10手

先手の順に捻りはありませんので先に決めてしまいましょう。

77-2 中級 Pontamonさん作

桂馬の駒を5手 11手

詰み形はいくつか考えられますが、さてどれが正解？

77-3 上級 チャンプさん作

金縛りの歩 11手

打った飛車の活用法をよく考えて。

■締め切り前ヒント (5月13日コメント欄に掲載予定 DD++)

77-1 初級 はなさかしろうさん作

ささやかな軍議 10手

「殿、御味方の動きが鈍うござるが、本日のいくさはいかがあいなりましようや」

「うむ、やはりな。されど五助よ、いまさら言うまい。我らは前進あるのみぞ」

「喜んで先駆けつかまつる。殿を玉、私を歩に見立てて、交互に直進させまする」

「とはいえ彼奴らめ、きっと裏切り成り上がるであろうよ。それ、この通り」

「南無三、10手目の成で詰まされるとは。なれど、ならばこそ最後までお供しますぞ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・先手は玉と歩を交互に真っ直ぐ前に進めた
- ・最終手は成

77-2 中級 Pontamonさん作

桂馬の駒を5手 11手

A「11手で勝ったよ。」
 B「どんな将棋だったの？」
 A「2手目は歩以外の駒だった。後手玉の着手は2回だったね。」
 B「先手の君は？」
 A「着手した筋は2つの筋だけで、王手は2回だったよ。」
 B「やたらと「2」ばかりだね。」
 A「そんなことないよ、ぼくは桂馬の駒を5回指したよ。」※

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・(後手)2手目は歩以外の駒の着手で、玉の着手は2回。
- ・(先手)王手は2回で、着手は2つの筋のみ。
- ・先手は、桂馬の駒を5回指した。※

※「桂馬の駒」とは桂馬の駒を使う手、つまり桂または成桂の着手という意味です。

77-3 上級 チャンプさん作

金縛りの歩

11手

半蔵「拙者が先手のようだな、では初手はこうだ。」

十兵衛「そうきたか、では僕はこうするとするか。」

半蔵「忍奥義、歩不動金縛りの術！！」

十兵衛「なっ、なぬ！？」

半蔵「さあ、これで互いに歩を動かすことも取ることも出来なくなった。」

十兵衛「くそっ、お主このような場でも忍術を使うとは・・・。」

半蔵「それでは続けるとするか、次は3手目だったな。」

十兵衛「まだ勝負は始まったばかりだ、僕は負

けん！」

半蔵「これでどうだ？どうやら11手で詰みのようだな。」

十兵衛「唯一の駒打ちが五段目の飛打ちとは・・・無念。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手で詰み
- ・3手目以降、歩は動くことも取られることも無かった
- ・五段目への飛打ちが唯一の駒打ち

詰みは「忍術を解かせてから歩を指す」応手も存在しないようにしてください。

■練習問題解答

問題以下、▲88角打△64玉▲55角引成まで。

このように、短手数でも稀に玉がとんでもないところで詰む場合があります。大抵は角の利きの制御がポイントなので頭を柔らかくして考えてみてください。

詰上り図

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

持駒 歩

第60回WFP作品展結果 担当:神無七郎

今回は第60回WFP作品展の結果を報告します。出題は全11題。解答者は6名でした。以下に今月の解答成績をまとめます。

〔第60回WFP作品展成績〕(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	計
橘圭伍	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	9
DD++	○	○	○	○	○	○	×	○	○	-	-	8
占魚亭	○	○	○	○	-	-	-	○	-	○	-	6
一乗谷酔象	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	○	2

解答者数は先月より減ってしまいましたが、総正解数は増えています。つまり着手しさえすれば易しい問題が多かったということですね。第62回は大量出題&特別出題が予定されていますので、解答者の皆さんにとっては試練の月になりそうです。上手に解図時間を確保して、臨んでください。

■ 60-1 時風瑞季氏作 (正解5名)

協力詰5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					銀	科	科	皇	一
	◆		◆		◆		◆		二
						玉		兵	三
	◆		◆		◆		◆		四
				飛					五
	◆		◆		◆		◆		六
									七
	◆		◆		◆		◆		八
									九

持駒 飛角
(※◆は「穴」)

【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。
- 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)

【解答】

51角 23玉 25飛 14玉 15角成 まで5手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

20世紀、物理の世界で「空間」の概念は大きく変わりました。19世紀までは「空間」は正に空っぽで、主役である「物質」を入れるための舞台に過ぎませんでした。20世紀になると「空間」は歪んだり、広がったりするだけでなく、そもそも空っぽですらない—ミクロの視点では常に激しく波打っている—苛烈な世界と見なされるようになりました。

詰将棋における「盤」も「駒」を載せるだけの舞台ではありません。盤の端は利きを強制的に遮る特殊な性質を持っています。「段」は駒の存在可否や成・不成の可否に影響を与えます。「筋」には「二歩禁」という歩に関する「排他原理」が組み込まれています。つまり、「盤」は見掛け以上に多くの性質を持っており、そこに変則性を持ち込むことで、新しいフェアリールールを作ることができるのです。

本局で導入された盤の変則性は「穴」。着手はできないが、通過はできるという性質を盤上の所定のマスに与えるものです。

ルール自体は難しくはありませんが、本局は飛角を持駒にしているため紛れが多く、その分余詰防ぎの駒もたくさん必要になっています。例えば13歩がないと、作意順は不詰になり、代わりに次の手順で詰みます。

34飛 23玉 32角 13玉 14飛 まで5手

作意が攻方「角飛角」の順になるのに対し、こちらは攻方「飛角飛」になるので、ツインで出す方法もあったかもしれません。いずれにしろ、本局はまだ試作レベルなので、もっと「穴」を有効活用した作品がみたいです。

f mでは/EHOLE というオプションで穴を指

定できます。これは双方が着手できない穴だけでなく、攻方だけ、受方だけが着手できない特殊な「穴」も定義できます。また、/ETRAP では玉だけが入れない「穴」も定義できます。これらの元々の目的は簡易検討用ですが、これをルールとして捉え、作品を創ることも可能です。皆さんもぜひお試しを。

【短評】

橘圭伍さん

全く関係ないですが穴を通して利きが下の盤に打つアリス盤みたいなのを思いつきました。面白いかどうかは一切関係ありません。上で駒が取れる場合に限り、下から上に移動出来るとかにしたら何か出来ないかなと妄想しました。

変寝夢さん

3手目33飛の紛れに嵌まってしまいました。

DD++さん

穴があるからこそそのフェアリーメイトをいろいろ考えるも、どれもうまくいかず。3時間以上悩んだ末にようやく普通の詰みと同じ形にしても問題ないことに気づきました。

たくぼんさん

作意順に落とし穴が関係ないのはちょっと残念。

占魚亭さん

穴の特性を上手く利用していますね。

☆本局では「穴」を取っ払っても詰上りに関係がないのが弱点ですね。作者には「穴」を使わないと実現できない構想を見せて欲しいと思います。



■ 60-2 時風瑞季氏作（正解5名）

持駒推理協力詰5手

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

攻方持駒？
受方持駒？

【ルール】

•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。

【解答】

持駒：角

(21角 同金 同銀生 同玉 22金 まで 5手)

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

これは詰将棋作家の間では有名な伝説ですが、ある作家が若島正氏に電話で駒の配置を伝えていたら、途中で作意と残りの配置を言い当てられてしまったというエピソードがあります。また、昔の詰パラは誤植が多く、配置や持駒に誤りや欠落があることを頭の片隅に置きながら、解図・鑑賞を行わねばなりません。詰将棋に慣れてくると、不完全な情報からでも、元の情報を復元できるのです。

本局はそうした「欠落した情報の補完」を解答者に要求する、推理要素を含む作図問題です。虫食い算の将棋版（持駒の記述が虫に食われている）と言っても良いでしょう。

解き方は簡単で、そのままの図では5手では詰まないで、持駒を足すしかないのですが、歩は役に立たず、歩以外の頭から打てる駒だと1手詰なので、持駒は角と桂に絞られます。角だと実際に5手詰、桂は何枚あっても詰まない、角2枚や角と桂の組み合わせだと駒余りということで、「持駒：角」に決定します。

筆者も昔、盤上の配置が欠落した「虫食詰」のルールをカピタン誌で提案したことがあったのですが、どうやって面白くするかが難しくて、「作品」と呼べるものができませんでした。思いつくのは何か加えると見せかけて、実は何も加えないようなトリックですが、ネタがばれないような図を作るのは難しそうです。

このルールに限りませんが、フェアリールールの命運は、そのルールでどんな作が発表されるかに掛かっています。果たして「持駒推理」は生き残ることができるのでしょうか？

【短評】

橘圭伍さん

うーん、面白いかどうかは謎ですね。これだけだと。

変寝夢さん

他の順がないか不安です。推理詰将棋もできないことはないでしょうが、非限定の修正以外やミスディレクション以外の使い道が思いつかない。

DD++さん

前に利く駒は持てない、と思わせておいて歩を持っていたら面白かったのですが高望みしすぎ？

たくぼんさん

これで持駒2枚が作意だったら意表をつくだろうな。

占魚亭さん

何を持ってば詰むか問題のように、複数解の問題も可能？

☆ 解答者の皆さんも当惑気味ですが、これらの

短評の中にヒントがあるかもしれません。推理将棋のように盛んに創作が行われるためには、もう一工夫必要だと感じます。

■ 60-3 時風瑞季氏作（正解5名）

強欲禁欲協力詰7手

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

持駒 金2 桂 香

【ルール】

• 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。

【解答】

14 香 21 玉 31 金 同玉 43 桂 41 玉
51 金 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

「強欲」と「禁欲」。呉越同舟を絵に描いたようなルール設定ですが、この2つを両立させる手順は存在します。どちらのルールでも同じ手が選ばれるような手を選ぶ、つまり「駒を取るしかない」や「駒を取らない手しかない」局面を辿れば良いのです。

初手に 78 銀または 58 銀とすれば、受方の手番になったとき、中立玉を自玉と解釈し、王手を避けなければいけなくなるのです。

これは攻方にも同様のことが言えます。作意 2 手目 68n 玉を指し終わった時点で、攻方は自玉に逆王手が掛かったものとして、逆王手を回避しながら王手を掛ける手を探します。

以下作意に沿って王手の様子を見ると、3 手目 77n 玉は（攻方から見て）逆王手、4 手目 88n 玉も（受方から見て）逆王手、しかも金銀 2 枚による両王手というオマケ付きです。5 手目 89n 玉は（攻方から見て）逆王手のついでに金を入手。つまり、ここまで初手から何と 5 連続王手なのですね。最後の 2 手は普通の王手回避と、とどめの金打ちです。

初手に打った銀の周りを中立玉が一周する面白い手順ですが、これを 79 銀 1 枚の追加で成立させている（2 手目 79n 玉以下作意 5 手目に短絡する早詰の防止）のが上手い配置。この銀は 4 手目を「逆王手の両王手」にしており、手順の演出にも役立っています。本局は中立玉のサンプル用に作られた作品としては上出来の部類ではないでしょうか。

【短評】

橋圭伍さん

他に手順が無さそうなのでとりあえず解答します。気になるのは、ロイアル中立駒で 2 手目の着手が可能なのかどうかですかね。

☆ 2 手目はまるで自分から敵の利きに入るように見える手ですから、これに抵抗があるのも無理ありません。中立玉の「王手」に関する解釈は、出題時の補足や、上の解説で述べた通りです。

DD++さん

例えば「78 銀、68n 玉、69 銀、78 飛、同 n 玉、以下」（自分の手番が終われば玉は相手のものになって王手解除になるのだから 4 手目は王手放置ではないという主張！）みたいに無理矢理駒を奪う手順もあるのに、仮にその主張を認めても余詰まないように作ってあるのがすごい。

☆ この短評のようにルール解釈を変えても本当に余詰まないのでしょうか。変寝夢さん、自作プログラムに機能を追加して確認して

みてはいかがでしょう？

たくぼんさん

Andernach もそうですが、駒の向きが変わるのは頭の中で訳が分からなくなりますね。王の小山越えは楽しい手順。

占魚亭さん

5 手目に金が取れることに気付くのに少し時間がかかりました。

■ 60-5 変寝夢氏作（正解 4 名）

AntiAndernach-PWC協力自玉詰 6手

											一
											二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

攻方持駒 飛 金
受方持駒 なし

【ルール】

• AntiAndernach

玉以外の駒は、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。

• 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）

• AntiAndernach-PWC

AntiAndernach と PWC の双方のルールを適用する。PWC による位置交換は「駒取り」として AntiAndernach の適用外となる。

【解答】

48 飛 77 玉 68 金 88 玉 57 金転 48 金/57 飛
まで 6 手

（詰上り）

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

antiandernach 効果で初手が限定されている。

【解説】

AntiAndernach は本誌初登場ですが、真の狙いは AntiAndernach の防止という、天邪鬼な作品。

協力自玉詰では相手の駒で自玉を詰めねばなりません。本局では 48 金の「頭金」で詰ます筋を狙って、初手 48 飛の限定打を放つのが狙いです。この飛を取らせることにより、金が AntiAndernach の作用で自分の駒になるのを防ぐのです。

でも、受方には持駒はありません。頭金のための金はどうやって供給するのでしょうか？本局では PWC のルールが付加されているため、金を取らせることができません。

ここで AntiAndernach を活用します。金が受方の駒になると王手になりませんから、「動くのは金、王手を掛けるのは別の駒」という状況を作る必要があります。そう、飛を軸に金を動かす「開き王手」を行うのです。このルールで相手方に駒を渡すテクニックの一つを、この手順から学ぶことができますね。

本局では PWC が開き王手や詰上りに活用され、図を簡潔にするためにも役立っています。ただ、キルケ系のルールと AntiAndernach と組み合わせた場合、「駒取り」の解釈が難しくなるのは難点ですね。(本局での解釈は PWC による位置交換は「駒取り」とみなすというものですが、PWC に限らず、キルケ系は同様の解釈を適用するのが妥当だと思います。)

付け加えると、PWC の位置交換が起こった時、動かされた方の駒（本局で言えば最終手の

飛)も、駒の向きは変わりません。チェスの PWC では、動かされた Pawn が最上段に来た時に成る場合があるそうですが、詰将棋の PWC ではこれも必要ないでしょう。

【短評】

橘圭伍さん

ルールも曖昧ならば何がしたいのかも良く分かりません。今までにないルールですので大きな疑問もなく、解答者が取り組めるようにして欲しい所です。

DD++さん

見たことないルールと苦手なルール 2 種なので本当にこれでいいのかかなり不安。

☆ PWC と AntiAndernach を組み合わせるとルール解釈が難しいですね。基本的に本作品はどんなルールでも受け付けますが、担当の立場で言うと、WFP 初登場のルールは、できれば単体で用いて欲しいという希望はあります。

たくぼんさん

このルールは空き王手が重要になりますね。初手限定がポイント。

■ 60-6 変寝夢氏作 (正解 4 名)

協力詰※ 9手

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

持駒 香歩縞包
(※ヘルプセルフメイト
縞：Zebra、包：パオ)

【ルール】

•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。

55 角、88 金合、同-87 蝗、66 歩合、98 金、同-97 蝗 まで？

角を 55 以遠どこから打ってもいいので作意ではない気がするのですが、これは何がダメなんだろうかね。10 筋がないので 6 手目は自殺手ではないはずですし、先手蝗王は最後動ける場所がないはずで、77 地点に先手香が利いていることも関係ないはずですし、うーんと……？

☆ この解答には一瞬ドキリとさせられました。最終手 77 香で逃れますね。これが 79 歩ではなく 79 香である理由です。Locust に対しては跳び先を埋めるという受けがあるのを常に意識してください。

たくぼんさん

作者ならこの展開と思いました。
先後とも蝗王が動くのはいいですね。

■ 60-8 橘圭伍氏作（正解 5 名）

キルケ協力詰 15 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
		王								二
飛										三
桂										四
王										五
麩	桂	桂								六
桂	歩									七
										八
										九

攻方持駒 飛

受方持駒 歩7

【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】

15 飛 25 歩 同飛/23 歩 35 歩
同飛/33 歩 45 歩 同飛/43 歩 55 歩
同飛/53 歩 65 歩 同飛/63 歩 75 歩
同飛/73 歩 85 歩 82 桂成 まで 15 手

(詰上り)

										一
		圭	王							二
飛		歩	歩	歩	歩	歩	歩			三
										四
王	歩	飛								五
麩	桂	桂								六
桂	歩									七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

歩の 7 連続合。

ある方とキルケ連続合関連の自作に関して話していた時に話題になったので作ってみた作品。

玉方に歩があると 94 歩合が 93 に復活する関係で完全に逃れる為の手段になっています。

観賞用の作品。

【解説】

歩切れにするための 7 連続歩合——言葉だけ聞くと平凡な構想に思えますが、なぜ歩が残ってはいけないうか、その理由にキルケ独特の味があります。

初手にいきなり 82 桂成としてみましよう。受けは 94 歩しかなく、これを取れば詰み……ではありません。これはキルケなので、取ったはずの歩が 93 に復活してしまいます。受方も 94 飛を取るしかなく、飛は 28 に強制送還。つまり不詰となってしまいます。

幸い受方の持駒は歩が 7 枚だけなので、歩を品切れにすれば、上記の問題は解決します。歩を使い切らせて、82 桂成とすれば、今度は合駒なしの詰みとなります。7 連歩合は取った歩の消化で苦勞することが多いのですが、キルケでは取ったはずの歩が逃げるので、持駒を使い切る手順は不要となります。作家にとっては、こちらの方がありがたいかもしれません。

フェアリーでは普通詰将棋ほど連続合の実現は難しくありません。特に協力詰では最も単純な理由——必要な枚数稼ぐで 7 連合が実現できてしまうので、単純に連続合を実現しても作品価値を主張できません。本局の意味付けは軽いものですが、それでもこの「一ひねり」があ

るとないとでは大違いです。

余談ですが、本局では受方 96 銀の配置が強力（取ると逆王手になるため）なので、87 への脱出を防ぐ配置、例えば攻方 88 香を追加すれば、手数制限がなくても作意以外の手順では詰まなくなります。「氾濫」で一度、手数∞手を出題したことがあります。が、手数指定なしでも唯一解の協力詰は結構珍しいので、狙って作るのも良いと思います。

【短評】

橋圭伍さん

これは流石に大量解答が期待できるでしょう！
金銀桂香の 4 連続合も多分簡単に作れますが面白そうなのはこれかなと。

☆「大量」とまではいきませんでした。が、解答者 5 名なら、本作品展では多い方でしょう。変寝夢さんのリクエスト(?)もありますし、次は複数種連続合を狙ってください。

変寝夢さん

2 種類以上の駒でできればなあと思う。

DD++さん

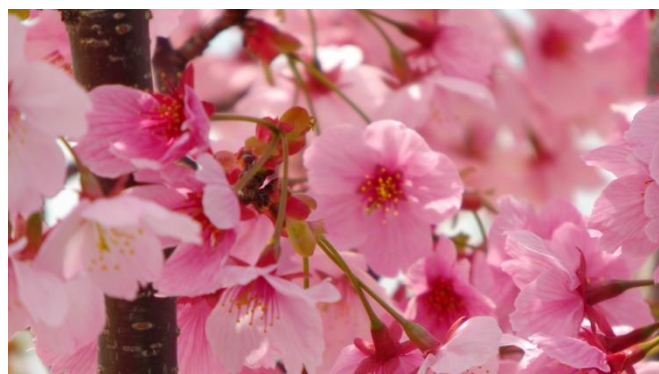
気持ちのよい 7 連合ですが、97 桂を見て最後も同飛/83 歩としそうになりました。
あぶない。

たくぼんさん

後手を歩切れに・・・おぼかっぼくて好きです。

占魚亭さん

やさしく楽しい作品ですね。



■ 60-9 橋圭伍氏作（正解 5 名）

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】

96 歩 34 歩 97 角 77 角生 同桂 42 玉
62 角 52 玉 53 角上成 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 歩

【作者のコメント】

歩を取って王手する手が両方先手だった場合を考える。

最終手が唯一の駒成りである事から先手は歩以外に駒を 1 枚取っている(自陣出動型では歩取り王手 2 回は不可能)。つまり、先手は歩取り王手 2 回、駒取り 1 回、駒打ち 1 回となる。

3 手目が王手でない場合、22 角生となるが此処から歩取り王手 2 回で詰ますのは不可能。つまり、この場合 3 手目は 33 角生となる。

次の着手は先手を駒取りに誘致する 42 への

着手であるがこれを指すと玉を 42 へ動かす事が出来なくなる。つまり、最初の仮定が間違っていた事になる。

後手が歩取りで王手を掛けられる地点は 77 のみなので 34 歩 77 角生(歩取り)42 玉が確定する。後は、条件を満たすような先手の手順を見付ければ良い。

後手の角が出動する 9 手基本手筋。

ただ、この手順は見た事が自分でなかったのが具現化しました。42 へ玉を着手する事で諸々の余詰が消えているはず。

【解説】

2 手で歩を取るより、3 手掛けて歩を取る方が良いという逆説的な手順を、比較的簡単な条件のみで実現した作品。

「歩を取る王手が 2 回」の条件が曲者で、42 玉が入るとい条件と相まって、76 歩～33 角という定番ルートをブロックしています。「歩を取る王手」は先手と後手の両方の可能性があり、実際に作意では先後 1 回ずつこの条件を満たす手が現れるのですが、つつい先手だけ 2 回歩を取る手を読みたくなくなります。

「42 玉」の条件で動いた玉は、後に 52 玉と動きます。チェスのプルーフゲームでは「テンポ」という手数調整のための無駄手を意図的に入れる手筋がありますが、本局の 42 玉～52 玉も手数調整のために余分に動いたかのような印象を与えます。「42 玉」の実際の役割は 33 角の筋の排除なのですが、短い手数の中に無駄っぽい手が入ると妙手感が増しますね。

【短評】

橘圭伍さん

余り見ない展開を作図しましたがどうなんですかね。

変寝夢さん

やっとう橘氏の推理将棋が解けた。

『抵抗』という言葉にほんまに？と確認しましたがやはり 4 2 玉は抵抗しているのですね。

感心(?) しました。

☆ 42 玉は 33 角の防止ですから、確かに「抵抗」と言えば「抵抗」ですね。推理将棋で「協力」でなく「抵抗」のように見える手が出るのは

珍しいと思います。

DD++さん

「玉を 42 に動かして～」をうっかり「玉を 62 に動かして～」の方にするると 8 手目違いだけでなく初手から違う余詰まであるんですよ。初形は左右ほとんど同じ形なのに、不思議。

たくぼんさん

33 角生は違うと思いましたが結構紛れが多かったです。68 飛～63 歩成、77 角生の筋が本命かなと思いましたが 42 玉が上手い余詰防ぎでした。

一乗谷酔象さん

先手が 2 回指せそうな歩取り王手に惑わされました。

■ 60-10 平やっくん氏作 (正解 3 名)

成禁強欲協力詰 73 手

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

持駒 歩10

【ルール】

• 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。

【解答】(※成禁のため「生」は省略)

- 95 香 同玉 86 銀 同玉 97 金 76 玉
- 87 金 66 玉 77 金 56 玉 67 金 46 玉
- 56 金 47 玉 46 金 同玉 35 銀 同玉
- 34 金 同玉 43 銀 同玉 53 金 同玉
- 54 歩 42 玉 43 歩 32 玉 33 歩 43 玉
- 44 歩 54 玉 55 歩 64 玉 65 歩 55 玉
- 56 歩 44 玉 45 歩 33 玉 34 歩 22 玉

23 歩 12 玉 13 銀 23 玉 24 銀 34 玉
 35 銀 45 玉 46 銀 56 玉 57 銀 65 玉
 66 歩 76 玉 77 歩 同玉 68 銀 66 玉
 67 歩 56 玉 57 歩 65 玉 66 歩 同玉
 67 歩 76 玉 77 歩 同金 同銀 67 玉
 68 金 まで 73 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初めて強欲の創作に挑戦してみました。
 たくぼんさんに Fm の使い方から教わりながらやっていたのですが、途中でどうにもならなくなって、「成禁」を追加することにしました。(ルールを勝手に変えられるのがフェアリーの良いところですね。)

最初はもう少し経路の長い往復趣向でしたが、特に収束でボロボロでした。

Fm の使い方を教えてもらってからは、まずは余詰のない収束形を見つけて、それに短めの往復趣向を加えてみました。

持駒歩 18 枚まで逆算できたら完成とするつもりだったのですが、それすらも果たせず、結局、序奏をつけて小駒全駒まで逆算することに。

さすがに成駒なしでは持駒なしにはできませんでした。使用駒制限をつけて、初手香打に歩連合という展開になれば理想的でしたが、さすがにそれは無理なようで、これで妥協することになりました。

結果的には、何の特徴もない作品になってしまいましたが、この作品が「埋蔵金」の収束に結びついたので、その点では意味があったと思っています。

【解説】

後のコメントで明かされていますが、「平やっくん」は平井康雄氏のペンネーム。平井氏と

フェアリーというと、あまり接点がないように思えますが、実はフェアリーランドにも登場した実績があります。(1998年4月に対面ばか自殺詰2題で登場。) f m の使用は初めてということは、これらの作品では f m を使わず、自力検討されていたのでしょうか？ 今回は f m の力も活用し、強欲協力詰へ挑戦した作品です。

本局の見せ場は、何と言っても 25 手目から始まる斜め追いです。24 手目の局面で持駒には大量の歩があり、これを利用して 14 銀を働かせたい所です。

〔途中図1〕 24 手目の局面

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

持駒 歩16

ここから「54 歩 42 玉 43 歩 32 玉 23 銀 43 玉」の進行が自然に思えますが、玉を追ったとき、手が途切れてしまいます。実はポツンと取り残された 78 金が重要で、これに働きかけられるよう、左辺に足掛かりを残しておかねばなりません。それが作意の「54 歩 42 玉 43 歩 32 玉 33 歩 43 玉」とする手順です。これで一旦左辺に追い、戻ってくると次の局面になります。

〔途中図2〕 42 手目の局面

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

持駒 歩7

ここから「23歩 12玉 13銀」以下、銀を使
 ったの斜め追いに入りますが、途中図1と異
 なり 65歩が盤上に残っているため、銀を残し
 た状態で斜め追いを終えることができます。

〔途中図3〕 54手目の局面

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

持駒 歩6

ここからは、歩を四に使い、銀を取られない
 よう巧みに手を進めていきます。最後は金を入
 手し、詰上り4枚の小駒煙となりました。

作者のコメントでは、入れたくて入れられな
 かった手順など、心残りがあるようですが、趣
 向入り小駒煙なら、初めての作品にしては上出
 来だと思います。強欲系ルールに慣れたら、本
 局に盛り込めなかった手順を、ぜひ具現化して
 ください。

【短評】

橘圭伍さん

斜めに追いの段階で6筋の歩を下げ過ぎない
 のがポイント。

変寝夢さん（※無解）

21手目でバーストしました。ルール違反の
 23銀ばかり読んでました。
 中盤以降も読みが要りそうな趣向でここら
 も読み切れなかったと思います。
 作者らしい読みの入った作品で参りました。

たくぼんさん

詰四会で見せていただきました。余詰との戦
 いで当初の構想とはかなり違ったものにな
 りましたが、小駒全駒試用まで逆算できたの
 でよかったのではないのでしょうか？
 強欲ファミリーが増えてこんなに嬉しい事
 はありません（笑）

☆「強欲ファミリー」って、今は何名なのでし
 ょう？フェアリーダーターベースを「強欲」
 で検索すると、出てくる作家が5名います。
 今回の平やっくん氏で6名、「汎濫40」でも
 う一人確実に増えるので7名。筆者が知って
 いるのはこの範囲です。

占魚亭さん

中盤での香の取らせ方、終盤での金の取り方
 に苦労しました。

■ 60-11 平やっくん&たくぼん氏作（正解3名）

『埋蔵金伝説』

強欲協力詰 105手

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

持駒 なし

【解答】

- 49圭 同玉 99龍 89と 同龍 79と
- 同龍 69と 同龍 59と 同龍 同玉
- 48銀 同玉 47角成 同玉 38銀 36玉
- 37銀 25玉 26銀 14玉 15銀 13玉
- 24銀 12玉 11桂成 同玉 21全 同玉
- 31全 同玉 41金 同玉 51金 同玉
- 61桂成 同玉 71金 同玉 82桂成 61玉
- 72圭 51玉 62圭 41玉 52圭 31玉
- 42圭 21玉 32圭 同と 同龍 同玉
- 33歩 43玉 44歩 同玉 35銀 33玉
- 34歩 43玉 44歩 54玉 55歩 同玉
- 46銀 44玉 45歩 34玉 35歩 25玉
- 26歩 同玉 37銀 35玉 36歩 45玉
- 46歩 56玉 57歩 同玉 48銀 46玉
- 47歩 36玉 37歩 27玉 28歩 同玉
- 39銀 37玉 38歩 47玉 48歩 36玉
- 37歩 同玉 38歩 27玉 28歩 同金
- 同銀 38玉 39金 まで 105手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

一人取り残された落ち武者が掘り出しに行く際、経路を一カ所左右を間違えただけで、金は手に入れても生還できなくなるストーリー。

(たくぼん氏のコメント)

平やっくんとはご存知平井康雄さんです。

詰四会前後に強欲協力詰でやりとりして平井さんの 73 手完成に検討でお手伝いし、その途中で興味深い手順を発見し、それを収束に使う煙を創作しました。

後半部分（創る場合は初め）が私、前半部分を平井さんが創作という分担です。

とりあえず 105 手(これまでの最長は 103 手)に出来たので満足です。

(平やっくん氏のコメント)

前作の検討中に、たくぼんさんが本作の収束形（銀 1 枚に持駒歩 18 枚）を発見。後日、後半の趣向を組み込んだ作品をたくぼんさんが完成。その際は、序奏をもう少し何とかしたいという感想でした。

「できれば、序奏に歩かと金の連合を入れたい」ということでしたが、たくぼんさんの図では趣向のつなぎに飛を使っていたので、前半で飛や龍を使うことができず、どうにもなりませんでした。

そこで、私が 22 と、23 桂、12 角の形を提案。これで飛を無駄使いせずに済んだので可能性が開けました。(たくぼんさんの原図では 14 銀形だったのを 24 銀形にできたので、収束の重要な紛れ筋を発生させることができることにもなりました。)

たくぼんさんが、とりあえず、と金 4 連合入

りの 105 手を完成させるも、序で 48 とを取り残して、後で掃除するという完成度に欠ける図面でした。

私はそれに納得できず、序奏を付け直した図面を創ってみることに挑戦。

当初、角の置き場がなくて悩まされましたが、94 桂・83 角の形を発見して道が開けました。(原図は 93 金でした。)

本来なら、もう 1 枚桂を組み込めなくて悩むところだったのですが、「最初に成桂を捨てられる」ということは、前の図でたくぼんさんが発見されていたことで、これがあって助かりました。

さらに、私の当初の図面は 99 と、48 成銀だったのですが、99 銀にできることをたくぼんさんが発見。最終的にこの図になりました。

以上、非常に大雑把に言えば、前半が平井、後半が須川ということになります。

つなぎの銀が駆け上がっていく辺りは、手順が甘いと言われるかもしれませんが、この辺りはやむを得ませんでした。

初形で懐にしていた埋蔵金で止めを刺される殿様とか、穴を掘り間違えると路頭に迷うところとか、なかなか面白いストーリーになっている、というのは自己満足でしょうか？

たくぼんさんによると、105 手は強欲の最長手数となるそうです。

特に往復趣向以降の後半手順は秀逸で（ここはたくぼんさんの担当なのでいくら誉めても誉めたりないところです。）、記録作として見応えのある作品になっていると思います。

エポック的意義のある作品に関わることができて、非常に嬉しく思います。

【解説】

平やっくん（平井康雄）氏とたくぼん氏の合作による煙詰。大まかには前半が平やっくん氏、後半がたくぼん氏という分担だそうですが、作者のコメントで詳細に述べられているように、完成までにはお二人の間で何度もやりとりがあったようですね。

本局の構成で特徴的なのは、中盤の横一往復が終わった後、持駒が「歩 18 枚」になっていることです。まずはその局面をご覧くださいませしょう。

〔途中図1〕 54 手目の局面

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

持駒 歩18

つまり、ここまでは歩を稼ぐ趣向、ここからは歩を消化する趣向、と綺麗に分かれているわけです。自然に逆算すると、逆算の途中や収束で歩を使ってしまって「歩 18 枚」が持駒になることはまずないので、作者の強い構成意図を感じます。

「歩 18 枚」を消化するのは、普通詰将棋では難しいことですが、(強欲詰に慣れている) たくぼんさんなら銀歩を使ったこの趣向を利用して歩 18 枚を消すのは「常識」の範囲でしょう。これは普通詰将棋における「銀歩送り」のような、共有手筋の一つと考えて良いと思います。

本局の価値は、これを小駒による煙詰の収束に結び付けたことですが、これはちょっとした伏線にもなっています。62 手目、玉が右に行くか左に行くかで、この後の運命が決まるのです。

〔途中図2〕 61 手目の局面

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

持駒 歩15

ここで指運に任せてうっかり 2 筋に玉を運ぶと、さあ大変。「埋蔵金」である 29 金を手に入れることはできますが、指定の手数では詰めることができません。(まったく詰まないわけではなく、後 77 手、つまり合計で 139 手掛けれ

ば詰ますことは可能です。)逆に玉を 4 筋方面に動かせば、自然に収束に入ることができます。

もう一度、手順を振り返ってみましょう。

この作品には 3 つの柱があります。序盤の「やけくそ中合い」を連想させる「と金」移動合の繰り返し、中盤における玉が一段目を這う往復趣向、終盤の歩と銀による振り子状の縦移動の趣向です。盤面全体を使ったこの 3 つの趣向を楽しむうちに自然に煙る本局は、強欲煙の楽しさを知るには絶好の作品でしょう。初形で玉の隣にあった「埋蔵金」が玉を仕留めるというストーリー性もあり、埋蔵金伝説に踊らされる人々の姿を思い浮かべながら鑑賞するのも良いと思います。

【短評】

橘圭伍さん

最初から最後まで易しいですが最後の凧揚げのような展開が楽しい。

変寝夢さん (※無解)

序のと連合が見えず、少し苦労しましたが何とか発見し解けたと思いましたが、9 9 手目 3 8 銀しかないと思ひ込み早々読みを打ち切った(潜在的に右端に追いたかったのかな) 残念なことになりました。

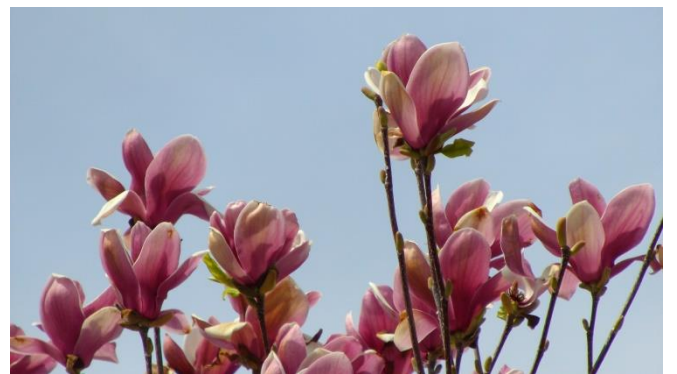
解答選手権でも結構これがあったんですよ、ああもったいない。

ただソフトでは序の連捨ての影響もあつてか、結構苦労してたのが滑稽でした。

一乗谷酔象さん

持駒なしから歩 18 枚とは驚きました。そして全部打尽くすとは。

ひょっとして持歩 18 枚を盤面に置く逆算したのはたくぼんさんでしょうか。



【総評】

橋圭伍さん

前回同様、易しい作品ばかりで助かりました。新しいルールは心躍るものがあるのですがルールを解答者にきっちり伝えるまでが作者の義務であると思います。とりあえず、作って出すのは解答者にも担当にも優しくはないので今後はしっかりとして欲しい所です。

DD++さん

解答時間が確保できるとやはりいいですね。強欲長編は実力的に手が出ませんでした。

変寝夢さん

ラスト2作が兄弟とは想像できませんでした。やはり中段煙はトンビ（雁でしたか）形の詰め上がりが人気ですね。今月は全体的に解きやすいイメージでした。

たくぼんさん

本当にいろいろなルールで解くのも大変です。盤駒にフェアリー駒が無いのでなかなか解図がはかどりません。誰かフェアリー駒が使える盤駒ソフト作ってくださいませんかねえ・・・

☆私も挑戦したことがありますが、操作性の良いソフトを作るのは本当に難しいことです。Kifuwを作った柿木氏の偉大さを痛感します。

以上



推理将棋第75回出題解説

担当：DD++

出題：平成26年2月23日
 解答締切：平成26年3月20日

このところ mixi の推理将棋コミュニティがかなり静かです。管理人の私が時間が取れず何もできていないことによる責任が大きいとは思いますが……。しかし、災い転じてというべきか、WFP など正式発表とみなされる場所への推理将棋の出品がむしろ増えています。これは果たしていい傾向なのか悪い傾向なのか。

詰上り図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科			帝	帝	將	科	皇		一
					王	將	皇			二
歩	歩	歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩		三
				歩						四
										五
		歩					馬			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

26馬、という手は9手ではそう簡単に指せません。しかも最終手に指しても仕方がないと考えると、指せるのは7手目だけです。普通に考えれば▲76歩▲44角▲53角成▲26馬のような手順ですが、持ち駒が歩では詰ますことができません。

というわけで後手に53を通してもらい、▲76歩▲44角▲71角成▲26馬と銀を入手し、それをトドメに使います。銀は脇が甘いので▲62銀よりは▲53銀の方が詰ませやすそうですね。

となると後手の仕事は4手目54歩以外の3手で詰ませてもらう形を作ること。まず52玉と上がる手はどこかで必要そうだとし残り2手。先手が▲62角不成などとしている場合は51地点へのケアが不要ですが、今回はそれができないので51地点を後手が塞ぐこととなります。こうなった場合最も一般的な方法は△42銀△51銀とする手なのですが、今回は2手目が飛の手なのでそれが不可能。つまり51は1手で塞がなければならない、△51金右か△51金左でどうにかするしかなさそうですが、しかしそうすると41か61のキズは……？

ということで実は前提はずれで、52玉では下段が塞ぎきれないので失敗なのです。32を塞ぐ義務が増えても下段にキズが残らない42玉へ上がるのが正解で、32は△32飛、51は△51金右で手数はちょうど足りています。あとは実際に指せる順に並べ替えれば正解です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺(作者)「極めて簡単だと思ったのですが、如何でしょうか。馬で中段玉を詰めるのはかなり無理があること、26馬を作るには4手かかる

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

出題のことば (担当 DD++)

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？

追加ヒント

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。

推理将棋75-1 解答

- ▲7六歩 △3二飛 ▲4四角 △5四歩
 ▲7一角成 △4二玉 ▲2六馬 △5一金右
 ▲5三銀 まで9手。

から、途中で取った駒を 53(62 は後手の駒の利きが多い)に打って詰みというところまでは見えるかと思います。解くコツとしては2手目は保留して、76 歩、?2 飛、44 角、54 歩、71 角成、X、26 馬、Y、53 銀として、後から後手が連続で「?2 飛、X、Y」と動かして詰の形を作ることを考えると良いと思います。」

■解くコツに関して、全く仰るとおりです。

NAO 「2手目は、取らせるなら 62 飛、逃げ道塞ぎなら 42 飛を考えましたがハズレました。」

■なるほど、飛を取らせる。▲62 角成または不成で取ってから5手順ありますが、どれも 26 へは引けませんね。

斧間徳子 「ふと考えると、12 年後の午年は 2026 年なので、また 26 馬にちなんだ年賀詰めが作れますね。」

■10 年後にも 2 年前と同じ 24 龍が来ますね。

Pontamon 「2手目の飛車の意味は、素直に玉の退路を塞ぐ手でよかったんだ。」

■初級でこれが龍になったりはしませんってば。

はなさかしろう 「謹賀新年、もう一回。遊び手で攻め方の手順を完全限定する巧みな年賀条件でした。玉方もシンプルな一条件。「2手目は玉」とどちらを選ぶかは好みの分かれるところですね。」

■捻くれて「2手目は銀」という第3勢力も。

小山邦明 「駒を入手して 26 馬ができるための 54 歩が巧手でした。」

■53 駒打のためなど、54 歩はなんだかんだでよく突かれる歩ですね。

まさ 「軽い客寄せ」

■先頭はこういう作品でありたいもの。

EOG 「控え目が肝心」

■思いきり強欲に銀を奪いに行ってるようにも見えますが。

時風瑞季 「26 馬の着手なので、5手目は角生ではなく角成であってるんでしょうか。」

■はい。馬の手になるためには着手前から馬でないといけません。

ジェシー 「2六馬という一手だけでほぼ全部決まってくるんですね。」

■手順前後を除いて2つの形にまで絞れますね。

隅の老人B 「26 馬は何処から来るの？ ハイ、これで解決。」

■何処からっていても 53 方面からしか……と思っていたら 33 角成 15 馬 26 馬もありますか。

平井康雄 「54 歩がポイントですね。」

■歩は取っても仕方がない場合がほとんどですからね。

橘圭伍 「こういう展開もありましたか。銀打ちのとどめが好きでないためか気付かない事が多いんですね。」

■では「銀打ちは銀打ちでも裏からの銀打ちがトドメになる作品を作ってください」とかどうですか？

波多野賢太郎 「9手という短手数なので3三角成の筋ばかり考えてしまいました。年賀作品にもありましたが、7一の銀を取る筋はちょっと気づきにくくてうまいなと思いました。」

■実は 71 銀を取って7手で詰む順もあります。本手順はその亜種ですね。

チャンプ 「初級問題はこうやって作るんですね。参考にさせていただきます。」

■「この条件から半分くらいがまず確定して、残り半分は……」という構成にすると読む手数

が一気に減るので簡単になります。詰将棋でも「17手詰1問」「9手詰2問」「5手詰4問」と後ろのほうが圧倒的に簡単になるでしょう？

諏訪冬葉 「26馬は最低4手かかるのでその間に駒補充をすることを考えたら素直に解けました。」

■おそらくそれが正攻法にして最短。

変寝夢 「今月は事情により My 脳で解答。2手目が最大振り幅なのは気持ちが良い」

■この作品は機械の実力を試すにはいい試金石かと思えますのでリニューアル後にぜひ。

やまかん 「久しぶりに推理将棋解くと盲点にな44角」

■実戦で43歩があるのに44角なんてしませんしね。詰将棋でならたくさんありそうですが、推理将棋だと捨て駒というわけではないですし。

はらたつと 「9手だと26馬以上は動けないですかね〜。」

■17馬ってことですか？ それはさすがに11手からですかね。

S.Kimura 「飛車を動かす位置に悩みましたが、53銀を発見して、何とか解けました。32飛として逃げ道を塞ぐのはあまり見かけないですか？」

■あまり見ないかもしれませんがね。普通は52玉だということと、42玉でも53銀でなく馬までの場合は32銀の方が味がいいので。

占魚亭 「玉飛接近の悪い例。」

■そういえばそんな格言ありましたね。それで何か一作作れないかな？

正解：22名

EOGさん 飯山さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん 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 はらたつとさん 平井康雄さん 変寝夢さん Pontamonさん まささん やまかんさん 渡辺さん

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

出題のことば (担当 DD++)

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。

追加ヒント

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。

推理将棋 75-2 解答

- ▲7六歩 △7四歩 ▲7七桂 △7三桂
- ▲6五桂 △同桂 ▲6六角 △5七桂成
- ▲4六歩 △4七桂 まで10手。

詰上り図

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

持駒 なし

桂馬が6回、ということで攻める手段はかなり限られ、数秒で正解した方もいらっしゃるかもしれませんが。後手だけでは桂の手は最大4回、とすると先手も少なくとも2回は桂の手を指す必要があります。この計算を最初にした後、2種類どちらの戦型を選択したかが運命の分かれ道。

大駒越え3回というのに意識を取られて▲76歩▲77桂▲36歩▲37桂を選択した方、残念でした。△34歩△33桂△45桂として△37桂成では桂打ちで詰みませんし、△66角では桂の手が6回などとてもとても。

というわけで、▲76歩△74歩▲77桂△73桂▲65桂△同桂（またはその左右逆）とした方が正解です。残り4手ですが、これは△57桂成△47(67)桂ですぐに詰みますね。桂の手もこれで6回になるので、あとは先手は▲46(66)歩と突く手ともう1手。これを7手目▲66角とすれば大駒越え3回になり、あっさり作意順にたどり着きます。

解答という点ではここまでですが、作品を味わうという意味では実はここでまだ半分。この手順は鮮やかでわかりやすい順なのに、実は作品はあまりありません。なぜかという、この手順は非限定があまりにも多く、「使うのは2筋桂か8筋桂か」「最後は47桂か67桂か」「先手に余る無駄な1手の処理」「7手目と9手目の手順前後（無駄手をほぼ何にしても発生）」を全て限定していかなければなりません。

これを普通に作ると手数+桂6回+さらに4条件というとんでもないダメ作品に。どれか2つをうまく1つに盛り込んでまだ手数+桂6回+さらに3条件でもまだ落第でしょう。「45への着手が3回あった」などとすれば一発で限定できますが、今度は露骨過ぎて面白くありません。

このような場合に少ない条件で限定できなおかついろいろ想像できる条件を見つけるには、閃きまたは発見に加えて強烈な幸運が必要となります。今回の「大駒が前にいる桂馬を動かす手が3回あった」はチャンプさんの作品からの着想ですが、それがこの難産になりがちな手順の非限定を全部限定できることに気づいた諏訪さんの気付きは素晴らしい物でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

諏訪冬葉(作者)「出題時に書かれている通り、

66-2を考えていて浮かんだ手順です。そのときに書いた「桂馬は先手後手どちらも跳ねる」「相手の大駒を飛び越える手がある」の実現を目指した手順です。「相手の大駒を超える手」を入れるために▲66角を入れたら最後の桂馬の位置まで限定できてしまいました。」

■狙いがはっきりあってもここまで綺麗に行くことはめったにありません。運に恵まれましたね。

NAO「指し手の6割が桂馬とは・・・「桂馬着手が9割」なんてテーマをちらっと考えてしまいました。」

■最短は普通に18手/20手でいけるようです。歩9割だと12手/13手、歩10割だと19手/19手、飛9割は27手/30手と思いますが、香9割や角9割が難問の予感。

斧間徳子「無駄手の66角を活かしたうまい条件付けの軽佳作。」

■一度でも推理将棋を作ったことがある方にはこの66角の奇跡的な都合の良さに感動するでしょう。

Pontamon「先手の角を大駒跳躍台に2回使うのが急所ですね。」

■まず角は88にいるものという先入観を捨てるところですね。

はなさかしろう「こんな感じかな、と、初見で7手目まで行ったのに...あと3手が見えず結構ぐるぐると。基本形に思い当たれば二重の左右の限定が大駒条件で一意に決まり、気持ちよく解けました。」

■あと3手なら練習問題と同じなのに、見えないことあるんですよねえ。

小山邦明「66角から57桂成の実現までの条件設定が大変うまいと思いました。」

■私ならこれに気づいたらニヤニヤが止まりませんね。

渡辺「桂6回でこの筋がぱっと思い浮びますが、

左右非限定だらけだし、3回目の大駒の後の桂が思い当たらないし別の筋かな、と書いていたら66角に65桂と言う手がありました。これだけで左右が全て限定されているのを発見した作者は気持ち良かったことでしょう。」

■左右非限定が2重にあるのを限定すると露骨になりがちですが、それもうまく回避しています。

まさ 「桂馬を使うとなるとまず考える筋。」

■他に桂が多い10手以下でちゃんと詰む順は確かに思いつきません。

EOG 「66を塞げば46歩しかないわけか。」

■同時に77を通さなきゃいけないので初手の左右も限定。

ジェシー 「桂の跳ね合いの形って、気がついたらあつという間に終わる的な危険な香りがしますね。」

■しかし狙って詰まそうとすると意外と形が少ないから不思議。

隅の老人B 「3度目の大駒越え。成る程、これで7手目の指し手が決まります。」

■7手目どころか、66角がないと8手目以外は1手たりとも完全には決まりません。びっくり。

平井康雄 「66角で全ての非限定を消しているようですが、その表現方法がユニークということかな？」

■これほど都合のいい手を限定条件らしさを全く出さずに指定しているところですね。

橘圭伍 「そつと出る66角が味のある手です。」

■57成桂を防ぐかのように見えて、成られても何もしない角。

波多野賢太郎 「これは意外とすんなり解けました。飛び越す大駒が敵でも味方でもいいというのがヒントになり、この手数だと6六角を飛び越すことになると考えました。」

■大駒の方を動かすことにすんなり思い至るのは素晴らしいですね。

チャンプ 「大駒が前にいる桂馬を動かす手が3回あった」なるほど、この表現は勉強になりました(笑)」

■チャンプさんはこの条件の表現方法で苦労されましたものね。

やまかん 「何回か試した後に66角が閃いたので易しかった。シンプルな条件でいい作品だと思います。」

■この手順をこれだけシンプルにするのにどれだけ苦労することか……。

はらたつ 「大駒条件が、桂の経路と46歩まで限定して一石三鳥ですね。」

■実は手順前後も封じているので一石四鳥。

S.Kimura 「66角は、66歩も防いでいて、うまいと思いました。」

■よく見つけたものだと思います。

占魚亭 「成桂を取らなかったのが敗因(笑)」

■間違いありません。

正解：21名

EOGさん 飯山さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん 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 はらたつとさん 平井康雄さん Pontamonさん まささん やまかんさん 渡辺さん

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。あっけなかつたよ」
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)

出題のことば(担当 DD++)

72回上級とは違い、桂の手に王手指定はありません。

追加ヒント

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。

推理将棋 7 5 - 3 解答

▲1六歩 ▽3四歩 ▲1七桂 ▽4二玉
▲2五桂 ▽3二玉 ▲3三桂不成 ▽4二銀
▲2一桂成 ▽7七角不成 ▲6八桂 ▽2二角不成 ▲同成桂 まで13手。

詰上り図

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

持駒 角

桂の手がこの指定で13手。これだけなら▲16歩△42玉▲17桂△32玉▲25桂△42銀▲13桂不成△何か▲21桂成△何か▲14桂△何か▲22成桂などが簡単に見つかります。ところがこの系統の手順を不可能にしているのが2手目△34歩。33を塞ぎやすい角桂はともに先手に渡してしまいますし、銀では22に利いてしまい、金も手数不足。飛は一応間に合いますが、13桂不成で取った歩が残るし最終手が「同」でないしでダメ。あと一步というところで3手も残っているのにうまくいかないようです。何がダメなのか最初から順に考えてみましょう。

まず、桂跳ねがこれでいいのかどうか疑ってみましょう。例えば△33桂▲同桂不成から実は▲41桂成とかどうでしょうか。「▲16歩△34歩▲17桂△33桂▲25桂△32銀▲33桂不成△52玉▲41桂成△31角▲54桂△42角▲同成桂」。詰むことには詰みましたが、余計な金を取ってしまうのでアウト。▲51成桂までもうまくいきません。ということで▲16歩▲17桂▲25桂▲33桂不成▲21桂成▲桂打ち▲同成桂という大枠は間違いなさそう。

では、この最終手の「同」が22ではないのではと疑ってみましょう。▲11同成桂だと12玉ということになりますが、これは明らかに無理。▲31同成桂だと後手が4筋5筋の形を作るのに4手、△34歩と△24または44歩と△31角とそのために銀をどこか手と……間に合いませんね。したがって▲22同成桂も信じてよさそう。△32玉もここしかありません。

さて、いろいろ疑ってみたものの結局33が塞がらないから詰まないというスタート地点に再び戻ってきました。どうやら疑う点として唯一に残ったのは「33が塞がらないというのは本当か？」という点のようです。とはいえ何度考えても角桂は渡すから無理、銀は利きでダメ、金は手数不足、飛は条件に合わず、歩香なんてとても無理。やはり33を塞ぐのは無理なのでは……？

いえいえ、ここでウルトラCがあるのです。12手目に22に後手角が戻ってくるという手順の不自然さが大ヒント。一旦動く地点を仮に77地点だとすると……ほら、先手角の利きが33

まで通って逃げ道が塞がるじゃないですか！もちろん△77 角不成は逆王手なので対処に困りそうですが、一方で角が 22 まで利いているので▲14 桂が不要な手になっています。よって 11 手目の桂打ちは▲68 桂合という守りに使ってしまったで大丈夫！

渡辺さんが肝の部分以外は簡単になるように作ってくださったのですが、それでも発想に発想を重ねないと解けない難問でした。▲14 桂や▲54 桂の底なし沼に嵌っていった方は、はてさて何人いらっしやっただらう。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺（作者） 「初手 2 手目が指定されている、先手が歩を打つ暇がないことから、先手の桂馬の軌道は決定しており、大体の詰む形もすぐ予想できると思います。しかし、素直に進めると 33 に逃げられて困ってしまうというのがミソ。例：作意 10 手目から 33 角、14 桂、22 角、同圭、33 玉。桂打が実は攻めではなく合駒だったということの発見を楽しんで頂くのが意図で、それ以外の部分はできるだけ簡単に決まるように条件を設定したつもりです。」

■桂打ちに関して、ヒントで面白さを損なわない限界を攻めるのが大変でした。

NAO 「成駒の支え駒は 11 手目に打つ桂と考えました。14 桂だと 33 が抜けてしまい、33 をどう塞ぐかを考えると答が見えてきます。68 桂打は桂を使う自作で使ったことがありすぐ解りました。ただ、わずかに詰まない変化(14 桂打以外に 23、43、54 等に打つ筋)があって後回しになりましたね。「持駒を使い切った」条件が効いています。」

■何度か見たことある手とはいえ真っ先に 68 桂を考えたりはしませんよね。

斧間徳子 「この作者なら 68 桂打かなと思ったから予想通りでした。33 桂生は推理将棋でしかお目にかかれない奇手！」

■昨年の電王戦でこんな感じの桂不成を見て「なんだこの推理将棋みたいな奇手」と思ったような記憶が。

Pontamon 「練習問題解答の「余計な先入観にハマっていないか」が当にピッタリ。角道が開いていれば 14 桂打ちは不要とわかっているのに、桂打ちの合い駒に気付かないなんて…。最終手の同成桂のヒモで桂打ちするという先入観から抜け出せませんでした。」

■こういう逆王手は考え方に慣れてなくて単純な発想が意外と出てこなかったりします。

Pontamon 「75-3 は一度解答をお送りしているので正解者には載らないと思いますが、ようやく解けたので記載しておきます。一応、75 回の個人目標、「ヒントが出る前に解く」は達成できました。」

■一度解答を送った後での答え直しは締め切り前ならセーフです。他の厳正なテストでも試験時間内なら解答書き換えるのは自由なんですから。

はなさかしろう 「上級ですし、2 手目 34 歩とはなにやら素直すぎるので、警戒はしていたのですが、持駒条件がなければ△52 玉に▲41 桂成-54 桂-42 成桂で簡単に詰むところですし、打った桂で成桂に紐をつけるものと自然に思い込んでおり、▲68 桂には思わず笑ってしまいました。」

■1 枚しか攻めこめず 1 枚しか打てないのにこんなところに、ねえ。

小山邦明 「自陣に桂を打つ発想は大変面白いと思いました。棋譜表記の意味を、何か特別の意味かと最初に自分の都合の良いように解釈した事を反省しています。」

■解答者が条件を勘違いしたらそれは担当の責任です。言葉を使うパズルだけにそのあたり私が気を使わないといけないはずなのですが、力及ばず申し訳ありません。

飯山 「3 番いくらやってもうまくいかず、77 角で王手放置してくれたら詰むのでくやしいからこれで解答しようと思ってました。数日後突然 14 桂が不要な事が判明。」

■推理将棋で悩んだ時、一番有効な手段は「数日ほったらかす」だったり。

まさ「自陣に桂を打つ筋は気づきにくい。好作。欲を言えば 34 歩は手順成立上不要な手（一種の手待ち）なのと「持ち駒使い切り」も手順限定だけなので、何とかこの辺を工夫して条件を減らしたい。34（14）桂の余詰筋が残るので難しいですが。」

■34 歩はもちろんのこと、持ち駒使い切りも 42 成桂までの余詰筋を同時に封じているので減らすのは容易でないと思います。

EOG 「角筋を通す手段と桂打ちがリンクしているわけですね。」

■何度出されても見えない手順の組み合わせです。

ジェシー「逆王手そのまま先手のアシストであるというのも美しく、桂着手の1つがただの王手対応というのも美しい。」

■何より、それらを全く感じさせない条件付けが最も美しいです。

隅の老人B「桂打で成桂に紐付けと思いでんで大苦勞。2 手目、14 歩ならと、幾度思ったやら。」

■もういっそ歩突きなんてやめてくれ、とか。

平井康雄「後手 77 角生がありそうなことはわかったが、王手対策をどうするのかと思ったら・・・それが桂打だったとは、見事にウラをかかれました。」

■一度成立が見えてしまえばそれ以外ない手なんです、思いついた瞬間は無謀にしか見えなかったことでしょう。

橘圭伍「こういう展開を見ると視野の広さに感服するのみとなりますね。条件付けもしっかり考察すれば桂以外で紐を付けないと駄目な事に気付けるように練られています。」

■難問でも肝になる部分以外はある程度明かして狙いを映えさせるというのは演出としてかなり効果的で、この作品もそのおかげで 68 桂が

より印象的になっています。

波多野賢太郎「これは相当悩みました。当然、攻撃参加だと思っていた桂打ちがまさか合駒だとはビックリでした。8 八の角の効きで 3 三への逃げを防ぐのはうまいです。」

■前回も渡辺さんは 77 角成に 68 飛としてから先手飛の利きを後手を通してしています。そういう作品を作るのがうまい方なのですよ。

チャンプ「これは結構考えました。持ち駒の使い切る手が王手回避とは思いつきませんでした。ただ、油断するような局面ではないと思いますけどね(笑)」

■11 手目に考える指し手の中で 68 桂は一番ダメな手でしょうから、それで油断したのでは。

諏訪冬葉「まさか桂打が合駒とは思いませんでした。」

■ミスディレクションとして相当に強烈な部類の手。

はらたつと「13 手のわりにやらなければいけないことがありすぎて意外にすんなり解けたようなきがしました。」

■これがすんなりとは。

S.Kimura「77 角不成から 22 角不成は気付いていたのですが、77 角不成の王手を防ぐ余裕はないと思いでんでいました。68 桂にはなるほどとうならされました。」

■いかにも駒不足に見えますからね。

占魚亭「54 に打つと思いでんでいましたが、合駒でしたか。」

■54 桂は有力な位置ですからね。推理将棋的には。

正解：19名

EOG さん 飯山さん S.Kimura さん 斧間徳

子さん 小山邦明さん ジェシーさん 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 平井康雄さん Pontamonさん まささん 渡辺さん

総評

斧間徳子 「今月は桂馬を堪能しました。」

■特徴的な動きの駒だけあって手順も特徴的になりやすいです。

はなさかしろう 「今回も楽しい例題プラス3問でした。上級のナチュラルなミスディレクションは難物です。中級は将棋を覚えたての頃にインパクトを受けた基本形なのに...今やすっかり遠い昔。例題はあと3手なのになかなか見えませんでした。この手順は初めて見た気がします。初級も含めて一問も即答に到らず、苦笑いでごまかしております。」

■ひょっとして桂馬が苦手ですか？ 例題の順は中村さん作の9手1条件にありますね。

まさ 「今月も楽しめました。」

■次回もどうぞお楽しみください。

EOG 「先月はパラの推理将棋に時間がかかり(結局解けなかったのですが)、こちらを考える時間がなかったのでヒントが出るまで待ちました。」

■解答時間がない時はつらいですよ。

隅の老人B 「3月中旬、なんとなく推理将棋3題が解けた気がする。庭の紅梅、今満開で、桜の花は未だかな。暇なB爺さん、今度は何をしようかな、です。」

■今年は春がなかなか来なかったのが桜は遅めでしたね。

橘圭伍 「視野を広く持てばまだ見ぬ変わった事が出来そうな感じがしますね。」

■11手以上はまだまだ素材は眠っていると思います。10手でもいけるかな？

波多野賢太郎 「今回もかなり悩みましたが、その分とても楽しめました。今、推理将棋がマイブームになっています。推理将棋の楽しさを教えてくれた「おもちゃ箱」に感謝です。」

■解答にハマった勢いで創作側にも挑戦してみてください。こちらはやみつきになりますよ。

チャンプ 「密かに創作に励んでおります。余詰め検討と条件の修正を繰り返す日々。しかし、思い付くのはどう見ても上級の問題ばかり・・・初級の問題が出来上がる日はいつになることか・・・。」

■チャンプさんなら、初級はまず9手以下というのを絶対条件にしつつキワモノ手順を見つかるころからかと思います。10手になるとチャンプさんではまず初級にはならないかと。

変寝夢 「現在ソフトをリニューアル中です。以前より心持ちスピードはアップしますが、やはり完全検討の道は険しいですね。」

■詰将棋と比べて王手義務がないため局面数が大爆発しますから難しいでしょうね。条件を機械に理解させるのもまた大変でしょうし。

はらたっと 「DD++さんのヒントで全部解けました。いつもありがとうございます。」

■こちらこそ、いつも解答ありがとうございます。

推理将棋第75回出題全解答者： 22名

EOGさん 飯山さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん 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 平井康雄さん 変寝夢さん Pontamonさん まささん やまかんさん 渡辺さん

【初めに】

WFP70号を記念して今まで発表された作品中、易しくて簡単な作品を集めてみました。全題易しいと思いますのでこれを機にフェアリーを始める方が増えてくれると幸いです。解説(笑)が付いていますが途中から時間が無くなり、若干手抜きになった事をお詫びします。

【ルール紹介概略】

*特に注釈がない限り、攻方は王手義務を負う。詰み系統で偶数手の場合、受方が任意の着手を初手に行う。自玉詰系統で奇数手の場合、受方が任意の着手を初手に行う。

【詰】

合法的に王手を外す事が出来ない局面に到達する手順を求める。

【スタイルメイト(STM)】

詰んではないが合法的な着手がない局面に到達する手順を求める。

【自玉詰】

攻方の玉を詰ます。

【自玉スタイルメイト】

攻方をスタイルメイトにする。

【協力】

攻方受方が協力して目的を達成する。

【最悪】

攻方はなるべく目的を達しないように、受方はなるべく目標が達成されるように着手をする。千日手は許容するものとする。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【鏡】

玉の利きが、王手をした駒の利きになる。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【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。

【非連続王手】

攻方に王手の義務がない。(王手をしても良い)

【キルケ】

1. 取られた駒は、最も近い将棋での指し始め位置に駒が戻される。
2. 5筋の金銀桂香は最も近い復活位置が2箇所ある場合、このとき戻す位置の選択は取った側が行う。
3. 成駒は生駒として復活する。
4. 戻せないときは持駒になる。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

【Messigny】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

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

【PWC】

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

フェアリー駒

【蝗(=Locust)】

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。

【E= Non-Stop Equihopper】

盤上の任意の駒を中心に現位置から点対称の位置に着地する。着地点に敵の駒があれば取れる。現位置と着地点を結ぶ線上に余計な駒が挟まっても跳べる。

第1番 WFP3号 真T氏作
最悪詰4手

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

持駒 銀

第4番 WFP7号 たくぼん氏作
Messigny 協力詰9手

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

持駒 なし

第2番 WFP3号 真T氏作
最悪詰4手

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

持駒 飛

第5番 WFP11号 神無七郎氏作
協力詰8手

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

持駒 桂2

第3番 WFP6号 董川ぬぬぬ氏作
キルケ協力詰5手

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

持駒 なし

第6番 WFP12号 雲海氏作
協力詰7手

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

持駒 なし

第7番 WFP12号 たくぼん氏作
安南協力自玉詰6手

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

持駒 なし

第10番 WFP19号 たくぼん氏作
PWC協力自玉詰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

第8番 WFP13号 橋圭伍氏作
キルク協力自玉詰6手

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

持駒 角香

第11番 WFP22号 神無太郎氏作
Messigny協力詰9手

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

持駒 歩

第9番 WFP17号 雲海氏作
安南協力詰5手

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

持駒 角

第12番 WFP24号 雲海氏作
協力詰5手

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

持駒 飛香

第13番 WFP25号 雲海氏作
鏡協力自玉詰8手

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

持駒 なし

第16番 WFP34号 雲海氏作
背面協力詰5手

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

持駒 なし

第14番 WFP28号 シン氏作
キルケ協力詰3手 b)左右反転

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

持駒 飛角

第17番 WFP34号 雲海氏作
背面協力詰5手

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

持駒 なし

第15番 WFP29号 シン氏作
キルケ協力詰7手

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

持駒 なし

第18番 WFP34号 神無七郎氏作
非連続王手協力詰3手 *2解

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

持駒 双方なし

第19番 WFP37号 神無太郎氏作
対面協力自玉 STM4 手

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

持駒 桂

第22番 WFP39号 神無太郎氏作
協力詰 9手

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

持駒 桂

第20番 WFP37号 神無太郎氏作
対面協力自玉 STM4 手

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

持駒 桂2

第23番 WFP41号 神無太郎氏作
マドラシ協力詰 7手

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

持駒 金4 後手持駒∞

第21番 WFP37号 神無太郎氏作
対面協力自玉 STM4 手

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

持駒 角2

第24番 WFP41号 神無太郎氏作
マドラシ協力詰 7手

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

持駒 金4 後手持駒∞

第 25 番 WFP54 号 神無太郎氏作
対面協力自玉 STM6 手

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

持駒 桂2

第 28 番 WFP58 号 変寝夢氏作
協力詰 5 手

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

持駒 王

第 26 番 WFP54 号 変寝夢氏作
協力詰 5 手

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

持駒 蝗

第 29 番 WFP62 号 橘圭伍氏作
キルケ協力詰 7 手

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

持駒 香

第 27 番 WFP58 号 変寝夢氏作
協力詰 5 手

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

持駒 王

第 30 番 WFP64 号 橘圭伍氏作
PWC 協力自玉 STM8 手

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

持駒 飛

【解答・解説】

第1番

23 桂 15 銀 同桂 24 角成 まで 4 手

【解説】

先手に銀がなければ 24 角成で詰ますしかないという状況ですので、後手は初手で先手が 25 歩 14 玉 13 角の形を動かす事なく捨てる形に出来るような着手を行えばよい事になります。初形では、先手の銀の打ち場所は 15、23 にあるので初手でどちらかを塞ぎたい所です。更に、一方を塞いでももう一方から打たれて玉で取るまたは逃げる手しかないとすると先の形が崩れるので初手の駒打ちでもう一方にも利きがあるという状況を作らないと行けません。そのような初手は 23 桂しかありません。

第2番

24 金 15 飛 同金 24 角成 まで 4 手

【解説】

第1番と同様に考えると解けますので省略したいと思います。ただ、今回は 24、15 を巡る攻防なので不可逆な形になっていないと成立しないという事で初手が金限定になります。両者、巧く作られており、最悪詰入門としてはまさに最適であると思います。

第3番

53 馬 42 金合 同馬/41 金 同銀/88 角 22 角成 まで 5 手

【解説】

キルケでは取られた瞬間に復活出来る場合、自分の初形位置からの利きがあるので本作品のように単騎詰が可能ですがそれでは詰まないで、馬の単騎詰を目指します。それには 33 銀が邪魔で、更に 22 馬までが見えれば 41 を塞ぐ為の金合も見えらると思います。

第4番

28 銀/55 銀 18 玉 27 銀 28 玉 37 銀 17 玉 28 銀 同銀/55 銀 18 銀打 まで 9 手

【解説】

斜一戦に並んだ銀が美しい作品です。このルールは発表数が未だ少なく解図は難しいかもしれません。本作の場合は初手が交換しか

ないので選抜しました。初手は銀の交換から入りますが銀を取りたいと思えば 28 銀/55 銀からの手順は易いでしょう。最終、交換しても 18 銀/28 銀でやはり王手なのでこれで詰みです。初形の美しさと共にルール紹介には最適の小品です。

第5番

12 飛 23 桂 21 玉 31 桂成 22 玉 32 圭 11 玉 23 桂 まで 8 手

【解説】

受先形式の協力詰です。何を指したとしても初手は 23 桂以外にありません。その為に 31 に駒を打って取る形が作意に見えるのですがこの筋は 22 飛が絶妙の配置でどうやっても詰みません。

第6番

86 飛 66 龍 同飛 57 玉 58 飛 47 玉 36 角 まで 7 手

【解説】

69 龍がポイントで此処から 2 手目の移動合を見抜ければ何とかあります。

第7番

24 飛 23 香 同飛生 12 玉 15 香 23 玉 迄 6 手

【解説】

安南協力自玉の基本筋に玉を他の駒にするというのがあります。この駒ではどうしようもないので早めに合駒を出すのですが 23 香～15 香と玉を香に変えての王手が安南ならではの展開です。

第8番

19 角 81 玉 89 香 19 龍/88 角 97 角 89 龍/99 香 まで 6 手

【解説】

97 が塞がった状態で 89 龍となれば詰みなのですがその形を見通す事が出来るかどうかです。キルケにおいて「駒の復活によって合駒をする手筋」を魔女返しと言いますが本作品は魔女返しを行う為の最遠打 2 回を簡潔に実現した作品となります。

第9番

19 角 45 玉 18 飛 15 玉 37 角 まで 5 手

【解説】

安南の5手はこう作る！という典型的な手順です。

第10番

39角 26玉 48角 37飛 同角/48飛 17玉
28角 同飛成/48角 まで8手

【解説】

48角 37飛として急所の48に飛車を据える事がポイントです。PWCでは互いが協力して必要な駒を最適な位置に移動する事が可能です。

第11番

52歩 41玉 51歩成 53玉/41玉 52と 43玉 53と 41玉/43玉 42と まで9手

【解説】

歩1枚なので詰上りは玉頭にと金の形であると分ります。それを念頭に置いて着手を進めて行けば自然と解けると思っています。Messigyの入門に最適な作品です。

第12番

56香 45玉 52香成 54玉 53飛
まで5手

【解説】

持駒との関係で合駒はないと分かります。52香があれば1手詰であると分かれば直ぐですがなかなか気付けないと思います。限定打～限定成ですが程良い紛れがあって巧く出来ています。

第13番

95角 15玉 51角成 16玉 15馬 49玉 59馬 同飛生迄 8手

【解説】

角の一回転。言う事もない啓蒙作品です。

第14番

- (a) 15飛 24玉 33角 まで3手
- (b) 95飛 86玉 77角 まで3手

【解説】

キルケというルールでは初形配置が飛角によって非対称になっている為に盤面非対称になっているという事を示す作品です。本作品では、左右反転すると何故か上下反転するという不思議な事が起こっています。

第15番

98飛 同龍/28飛 29飛 89龍 同飛/82飛 同飛生/28飛 98飛 まで7手

【解説】

初形で89龍が89飛ならば1手詰という作品。紛れもなく易しい。

第16番

28角 29桂 同角 28玉 27桂 まで5手

【解説】

まずは基本の背桂の形になります。性能変化系統では玉を弱い駒にして詰ませる形は手筋と言えます。

第17番

28角 29金 37角 28銀 18角 まで5手

【解説】

こちらは周辺を塞いでの背角の形になります。2手目が37角の為となっており味の良い手です。

第18番

- 1) 32飛生 21玉 31飛打 まで3手
- 2) 42飛成 12飛 31龍 まで3手

【解説】

非王手という少し毛色の違う作品となります。初手の成生に対応して最終手が生駒・成駒となっています。

第19番

45桂 44角 23桂成 22角 まで4手

【解説】

此処から3題は対面STMとなります。本来の性能の場合は玉に利きがあるが対駒によって利きがなくなる為にSTMとなる、という基本形です。

第20番

49桂 48角 69桂 68角 まで4手

【解説】

第19番の筋を2連続となります。

第21番

48角 47桂 68角 67桂 まで4手

【解説】

少し発展して、発生した対駒の利きによって玉の退路も塞ぎます。

第22番

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

【解説】

両王手で詰ますしかない形ですが、退路も桂の壁で絶つのは調和の取れた手順になっています。

第23番

17 金 28 玉 27 金打 29 玉 28 金打 19 玉
18 金打 まで 7 手

【解説】

マドラシでは受けとして相手と同じ駒を利き内に打つという手筋があります。本題は自金を先の筋を封じるように打てば詰みとなります。

第24番

29 金 39 金 18 金打 29 玉 28 金打 38 金
打 19 金打 まで 7 手

【解説】

本作品では、先の手筋を使って逆側の退路を玉方の金で塞ぎます。1路違うだけで大違いになるのはフェアリーでは良くある事です。

第25番

47 桂 46 金 56 桂 同金 47 桂 同金
まで 6 手

【解説】

持駒の桂2枚は玉だけでは消せない所以对駒で何かを出す事になります。

第26番

11 蝗 89 玉 19 蝗 99 玉 89 金 まで 5 手

【解説】

此処から3題はフェアリー駒を使用した易しい協力詰。蝗は台駒を取ってその1路先に着地する駒となります。なので、着地地点が埋まっている場合は台駒への利きが消失します。

第27番

17E 29 馬 57E 18 龍 38 金 まで 5 手

【解説】

Non-Stop Equihopperという変わった駒です。台駒を軸に点対称の位置に移動するのですが途中に駒が挟まっても無関係なのが本作の

Non-Stop Equihopper特徴となります。つまり、合駒は効きません。また、台駒を取られてもE自体の利きは残存します。それに気付けばEが取られない位置で台駒を発生させて王手すれば詰む事が分かると思います。

第28番

55E 59 馬 同E 29 龍 39 角 まで 5 手

【解説】

先の性質の復習問題です。4.5手目の味は良いですが最初3手が若干甘い感じもします。しかし、Eの性質が最大限発揮された作品であると思います。

第29番

12香 21玉 11香成 同玉/19香 13香生/82飛
12角 同香成/22角 まで 7手

【解説】

キルケの性質を学んでもらう為の作品。

第30番

79 飛 78 香 同飛 86 玉 89 香 88 飛 同飛
/78 飛 87 桂 まで 8 手

【解説】

PWCの交換に関して学んだ貰う為の作品。

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。ご了承ください。

【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WFPのページに掲載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・プルフゲーム部門
短編部門：～15手
中長編部門：16手～

以上5部門となります。

(注) 推理将棋・PG部門ですが、今年より短編(～15手)中長編(16手～)を分割することとしました。一覧は分類しておりませんのでお手数ですがよろしくお願い致します。

推理将棋・プルフゲーム部門の部門が先月号内容と変わっております。ご注意ください。

【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)

*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致します。

☆ 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。今年もたくさん投票をよろしく願いいたします。

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。

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

Fairy of the Forest#39

協力詰 4題

6月15日(日)

第62回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題 推理将棋 3題

WFP 作品展特別出題

フェアリー作品 2題

作品募集締切一覧

締め切り延長！

「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21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】

昨年5周年と言っていたのが、早いもので今号で70号となりました。あと2年半で100号となりますが、ぼちぼちやっている割には歩みが速い気がします。順調に発行できれば2016年10月に100号になります。もちろん100号では何かやらないといけないと思いますので、その企画募集もしたいところです。神無太郎さんの手がけるフェアリー「四十人一局集」とうまくかみ合えばフェアリー祭りの様に盛大なものに出来るかもしれませんね。何かよい企画案がありましたらぜひ私までメール下さい。逐次公開して意見を募りたいと思います。

最近新しいルールや見慣れないルールで途惑っている人も多いことでしょう。私もその一人。慣れないルールの作品を解くコツは自分で創って見るのが一番。いろいろな手筋を把握できてよい方法だと思います。七郎さんだったか新らたなルールに順応するにはとりあえず趣向作品を創ってみると言われていました。なるほどと思いチャレンジしましたが、駒の動きや特性を考えてどんな趣向ができるかというのはそれなりの知識と経験が必要なようでそうおおい出来ません。しかし、そのチャレンジする行為自体が大切なんだなあ最近感じています。新しいルールや複雑怪奇な複合ルールやフェアリー駒に特殊盤。百鬼夜行のフェアリー界ですが初めから諦めるのではなく、ちょっとだけでも解こうとしてみてもどうでしょうか。意外と解けたりしてその楽しさを感じる事が出来るかもしれませんよ。

たくぼん

2014年 第70号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十六年四月号
平成二十六年四月廿日発行

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
問合せ takuji@dokidoki.ne.jp