

Web Fairy



Paradise

改訂：2015/2/23

第80号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 69 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 70 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 86 回 推理将棋出題
- ・ 第 87 回 推理将棋出題
- ・ 強欲な世界パート2

結果発表

- ・ 第 67.68 回 WFP フェアリー作品展
- ・ Fairy of the Forest #42
- ・ 第 85 回 推理将棋出題

読み物

今月はありません



2015/2

はじめに

春告鳥

うぐいすのさえずりがそろそろ聞こえてくる季節になりました。もちろんさえずりは、「ホーホケキョ、ホーホケキキョ、ケキョケキョケキョ……」ですが、最近は生で聞くことが少なくなりました。

ではここで問題です。

ウグイスはどっち？

A



B



まあ、あえて聞いているので皆さんお分かりだと思えますが、正解はBです。鶯色というとAの色を思い浮かべてしまうのは不思議ですね。Aはメジロです。WFP作品展によく写真を貼られている七郎さんはこういう話には詳しそうですので是非コラムでもお願いしたいですね。詰将棋関連で言えば、うぐいすと言えば、歩桂香のみ使用の詰将棋を「鶯図式」と言います。この命名は見事ですね。いつから言われだしたのか？1980年代には確か言っていたと思うのもう少し前ですかね。ご存知の方がいらっしゃいましたら是非ご教授を……。

【募集】

は

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80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69回WFP作品展(再掲)及び

第70回WFP作品展

担当：神無七郎

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

二上達也「将棋魔法陣」の全格配置

二上達也「将棋魔法陣」は昭和に入って初めて「全格配置」を達成した詰将棋作品集です。玉の初期位置を盤面すべてのマスに置く全格配置は江戸時代から数えても、それまで4つしかなく、全局に不成を織り込んだことと合わせ、大きな驚きをもって迎えられました。

その「将棋魔法陣」が最近再刊されたことにちなみ、今回は魔方陣と将棋の不思議な繋がりについてお話ししましょう。

「将棋魔法陣」では玉の初期位置が魔方陣を構成する（縦・横・対角線の数の和がすべて等しくなる）ように、作品番号が振られています。それまで、全格配置を達成した作品集では順序に必然性はなく、せいぜい左右対称性が考慮されていた程度でしたが、「将棋魔法陣」は配列を魔方陣にすることにより、作品の順序についても論理的な意味付けを与えています。

皆さんも、「1から9までの数字を1回ずつ使って3×3マスの縦・横・斜めの和をすべて同じにしてください」という問題をやったことがあるでしょう。3×3程度なら試行錯誤で答えを見つけられますが、将棋盤のように9×9となると闇雲流で魔方陣を得るのは困難です。そこで魔方陣の研究者たちはいくつかの「定跡」を編み出してきました。中でも有名なのが「バシェー方式」で、「将棋魔法陣」の配列もこの方式で作られています。

「バシェー方式」の解説はしませんが、将棋盤を同じ筋同士、同じ段同士が上下左右に繋がった「トラス盤」だと考えれば、その規則が明らかになります。

まずは上図の56地点の「1」に注目してください。そこから1→2→3→…と右斜め下に進み

ます。このままトラス盤上を角の動きで進むと「9」まで進んだ後に、元の「1」に衝突しそうになります。そこで「9」の二段下に「10」を置き、同じように10→11→12→…と右斜め下に向かって進みます。トラス盤を一周すると今度は「19」が「10」と衝突しそうになるので、「19」を「18」の二段下に置き、また右斜め下に進みます。後はこの繰り返しです。とても単純な仕組みですが、これが奇数×奇数の盤で魔方陣を作る「定跡」の一つなのです。

でも、一周して衝突しそうになったとき二段ずらすのはなぜでしょう。一段ではだめなのでしょうか？

実は移動の仕方は一段でも構いません。ただし移動の方向は一段下ではなく一段上（八段下と解釈しても同じ）になります。これは「ヒンズーの連続方式」と呼ばれる定跡です。「バシェー方式」は本来、「ヒンズーの連続方式」とは違うものですが、「角の利きに沿ったトラス盤上の移動」と考えることで、同じ系統の定跡だとみなせます。以下に「ヒンズーの連続方式」による魔方陣をお見せします。

37	48	59	70	81	2	13	24	35
36	38	49	60	71	73	3	14	25
26	28	39	50	61	72	74	4	15
16	27	29	40	51	62	64	75	5
6	17	19	30	41	52	63	65	76
77	7	18	20	31	42	53	55	66
67	78	8	10	21	32	43	54	56
57	68	79	9	11	22	33	44	46
47	58	69	80	1	12	23	34	45

「ヒンズーの連続方式」による魔方陣の例

この魔方陣で特徴的なのは最初の「1」と最後の「81」が共に「玉座」であることです。これは詰将棋集で使う配列としては好ましい性質でしょう。今後、魔方陣型の全格配置を目指される方は、この配列、あるいは逆順の採用を検討してみてください。また、フェアリーでは「作品集」ではなく単体の「作品」で「魔方陣型全格巡り」が達成できる可能性があります。ルール設定次第で実現難易度は変わりますが、挑戦者の出現を期待します。

付け加えると、始点を「0」、終点を「80」として魔方陣を作ると、縦・横・斜めの合計はどれも360になります。四角い将棋盤が、円一周分の角度と魔方陣を通して繋がるといのは、何だか面白いですね。更に付け加えると、「ヒンズーの連続方式」は「角」ではなく「桂」の利き筋にも適用できます。

16	27	29	40	51	62	64	75	5
57	68	79	9	11	22	33	44	46
26	28	39	50	61	72	74	4	15
67	78	8	10	21	32	43	54	56
36	38	49	60	71	73	3	14	25
77	7	18	20	31	42	53	55	66
37	48	59	70	81	2	13	24	35
6	17	19	30	41	52	63	65	76
47	58	69	80	1	12	23	34	45

桂馬跳びによる魔方陣の例

詰パラ3月号に載る予定の「第41回神無一族の氾濫」の結果稿では、神無太郎氏の「回帰軌道」(トーラス盤強欲成禁ばか詰99手)の解答が発表されます。この作品では桂がトーラス盤を周遊する(全格を巡るわけではありません)手順が使われており、トーラス盤と魔方陣の関係を考えながらこの作品を鑑賞すると、単に手順を並べるのとは違った印象を受けるのではないかと思います。

魔方陣はあの久留島喜内も熱心に取り組んだテーマだそうですし、現代でも独特な魔方陣の創作が行われています。魔方陣の作り方にはいくつかの定跡があるものの、定跡に属さない魔方陣が多数存在し、6×6以上の魔方陣は誰も全貌を把握していません。広大な未知の世界が広がっているという点では、魔方陣も詰将棋も共通であり、両者を結びつけた「将棋魔法陣」は、私たちを2つの未知の世界へいざなうガイドブックなのです。

さて、今回は第69回出題の再掲載、そして第70回の新規出題です。2月は短いので、早めの解答着手をお勧めします。また、第70回は偶然にも短編特集となりました。初登場のフェアリー駒などもあるので、必ずルールに関する補足説明をお読みください。

〔第69回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第69回の出題は全9題(ツインを含むので実質10題)。**69-3**と**69-9**は特に難しいと思うので、腰を据えて取り組んでください。

69-1と**69-2**は前回に続き、上谷直希氏の短編協力詰。ただし、受方の手番から始める「受先形式」の協力詰です。受先形式は冒頭の1手を自由に指せるので、最初の1手をどう使うか注目です。

69-3も上谷直希氏の作品ですが、氏は第65回作品展でAndernachルールを使った素晴らしい作品を見せてくれています。盤面7枚の簡素な図から62手の長丁場という問題設定を見てもワクワクしますね。おそらく今回の作品展でも1、2を争う難問でしょう。

69-4~**69-8**は変寝夢氏が様々なルールの作品を見せてくれます。まず、**69-4**は「カメレオン駒」を使ったツイン。とは言っても、内容的にはa)が前座でb)が真打でしょうか。非標準駒数作品で飛が3枚に増量されているのも特徴です。カメレオン駒は第65回作品展で登場しているので、ルールで迷ったら第65回の出題稿や結果稿を参照することをお勧めします。

69-5は背面とフェアリー駒の組み合わせ。性能変化ルールを派手に動く駒に適用したらどうなるか注目してください。

69-6と**69-7**は中立駒の玉を詰める自玉詰。自玉がないのに自玉詰とはこれいかに、という感じですが、中立駒の玉は攻方の手番では自玉扱いなので、受方が指し終わって攻方の手番になったら詰んでいたという局面を作れば良いわけです。玉が中立駒という作品は、第60回作品展で登場しているので、「そもそも中立駒の玉に対する王手って何?」といった疑問についても、これを見れば分かると思います。

69-8も中立駒を使った作品。でも、今度は歩が中立駒になっている作品です。「打歩」の条件があるので、普通の歩か中立駒の歩を打って詰めねばならないのですが、今回の作品には普通の歩はないので、中立駒の歩で詰めるしかありません。中立駒は詰めにくい駒なので、どうやって打歩詰の形を作るのでしょうか?実際に解いてその謎を解明してください。

69-9は一乗谷酔象氏の「威風堂々」シリーズ。エルガーの「威風堂々」のように、作者の代表的連作となるのでしょうか。先手が連続「同飛」を行った**68-10**と異なり、この作品は後手の飛車が24回連続で「同飛」を行うという条件が与

えられています。56手の長丁場ですが、題名も重要なヒントになっているので、こうした情報も活用して解図を行ってください。

【第70回作品展各題への補足説明】

第70回の出題は全10題。偶然にも短編特集になったので、自分が解き易そうなものから始めると良いと思います。

70-1 は占魚亭氏が客寄せ用にと送ってくださったもの。まずはこの作品でウォーミングアップですね。

70-2 は上谷直希氏によるシンプルな構想作。打歩詰には歩が必要ですが、キルケなので簡単には歩は手に入りません。さてどうするか、という問題です。

70-3 も上谷直希氏の作品ですが、こちらはクイーンの性能を持つ玉を詰めよという問題。普通詰将棋で玉がこんなに強力だと困りますが、協力詰だとたった7手で詰むのです。さて、その詰手順は？

70-4～70-10 は変寝夢氏によるフェアリー駒を使った作品群。どれも駒の特徴が良く出ています。本作品展では初登場となる駒もあるので、駒の性能を確認してから解図してください。

70-4 は「走る騎」であるナイトライダーを使った作品。受方の持駒が「なし」であることに注意して解いてください。

70-5 は第52回作品展でも登場した Equihopper を使った作品です。これはジャンプ台となる駒を中心に点対称の位置に跳ぶ駒で、他の hopper (例えば Grasshopper) とは異なる独特の味があります。

70-6 は本作品展では初登場の NightRider-Hopper を使った作品です。Grasshopper はクイーンの利き筋に沿って一つ駒を跳び越える駒でしたが、NightRider-Hopper はその名の通りナイトライダーの利き筋に沿って一つ駒を跳び越える駒です。今回は図面作成の都合上、駒の名前に「蝨」(コオロギまたはキリギリス)を当てはめていますが、もっと良い文字があったらそれを使いたいと思います。

70-7 と **70-8** はフェアリー駒と変身ルールの組み合わせ。**69-5** はナイトライダーと背面の組み合わせでしたが、今回は駒が Lion (鬣)、ルールが対面と安南です。いわゆる「法則問題」の詰上りではないので安心して解いてください。

70-9 は Hopper 系の駒の元祖とも言える Grasshopper を使った「打歩」の条件が付いた協力

自玉詰。こちらの打歩も再帰的な判定が必要のない「単純打歩」なので、法則問題の心配をせずに解くことができます。

70-10 は中立駒を使った超短編。2つ解があるので、なるべく両方求めてください。クイーンという強力な駒は自玉を詰めるにも便利だと分かるでしょう。

解答要項

第69回分解答締切:2015年3月15日(日)

第70回分解答締切:2015年4月15日(水)

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。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

ルール説明

※過去に出題されたルールについてはWFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfpr2015.pdf>)があるので、それも参考にしてください。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【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)

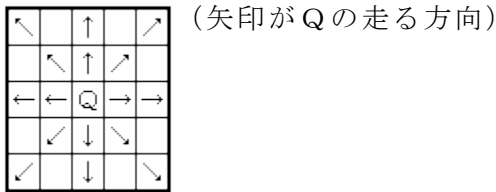
- 1) 取ると二歩になる場合、相手の駒にならない
- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は駒を取った側にある
- 3) 駒取りの場合に限り、8段目への桂の不成、9段目への桂香歩の不成が可能(二歩の例外を除く)

【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(王手は掛かっていないが合法手のない状態)にする。

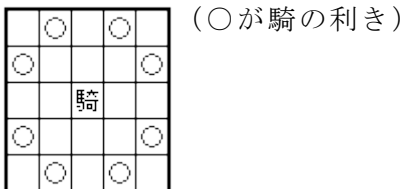
【クイーン】(Q)

チェスのクイーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【ナイト】(騎)

ナイトはチェスの駒。八方桂。



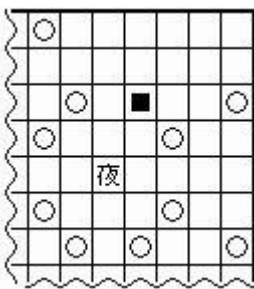
【背面】

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。

【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。)

【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】(「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。

(補足)

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒

の歩を打つことはできない。

6) 中立駒は行き所ない駒にならない。

→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」の記事を参照してください。

【打歩】

打歩詰以外の詰を禁じる。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

【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】

駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

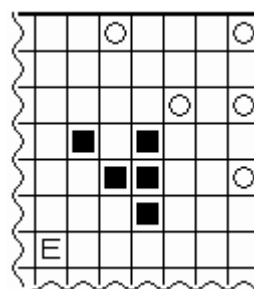
- 1) 成駒は生駒になって戻る。
- 2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩や行き所の無い駒になったりする場合は戻れない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香(成駒も含む)が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

【クイーン王】

玉がクイーンの性能になる。

【Non-Stop Equihopper】(E)

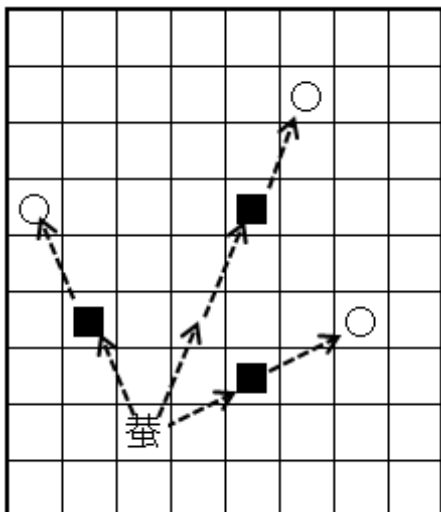
盤上の任意の駒を中心に現位置から点対称の位置に着地する。着地地点に敵の駒があれば取れる。現位置と着地点を結ぶ線に余計な駒が挟まっても跳べる。



(○がEの利き。■は敵または味方の駒。)

【NightRider Equihopper】(葦)

ナイトライダーの線上で、ある駒を1つ飛び越した次の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。細則はグラスホッパーと同様。

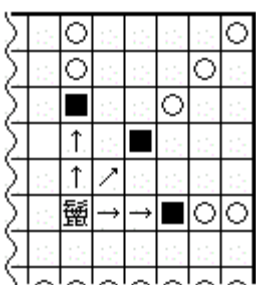


(○が蚕の利き。■は敵または味方の駒。)

【Lion】(蠶)

フェアリーチェスの Lion。

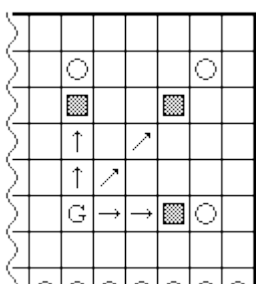
クイーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○が蠶の利き。■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【グラスホッパー】(G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(○がGの利き)

(補足)

- 飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- 成ることはできない。
- 2つ以上の駒は飛び越せない。

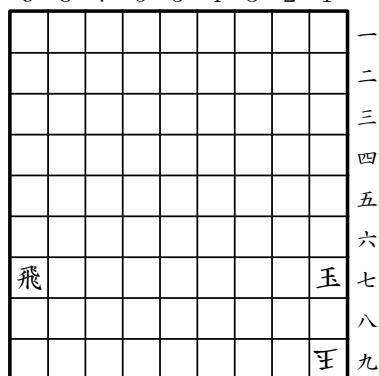
《第69回 WFP 作品展》

解答締切：2015年3月15日(日)

■ 69-1 上谷直希氏作

協力詰2手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

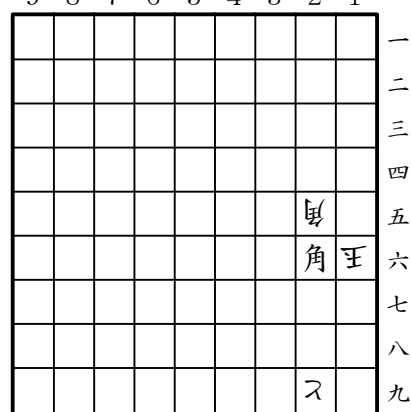


攻方持駒なし
受方持駒香4

■ 69-2 上谷直希氏作

協力詰6手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

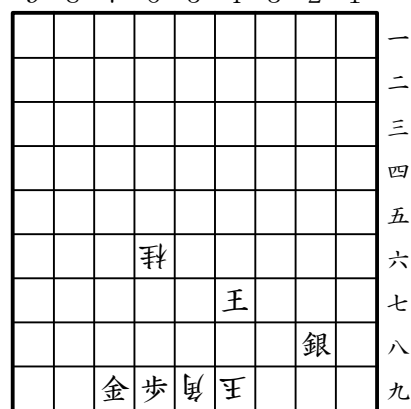


持駒 香

■ 69-3 上谷直希氏作

Andernach協力自玉詰62手

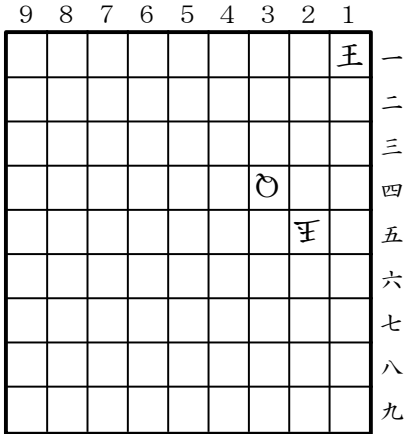
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角金2銀

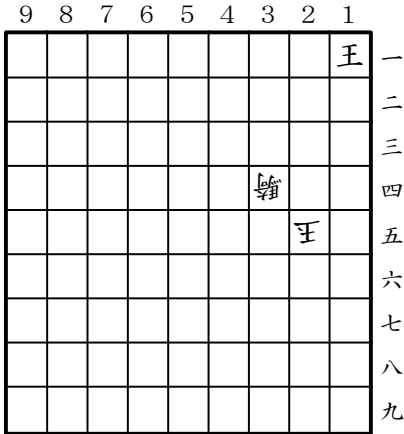
■ 69-4 変寝夢氏作

a) 協力自玉スタイルメイト 6手



攻方持駒 飛3
受方持駒 角2金4銀4桂4香4歩18
※34Qはカメレオン駒

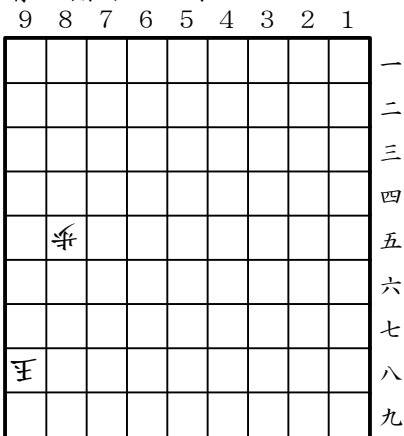
b) 協力自玉スタイルメイト 6手



攻方持駒 飛3
受方持駒 角2金4銀4桂4香4歩18
※34駒はカメレオン駒

■ 69-5 変寝夢氏作

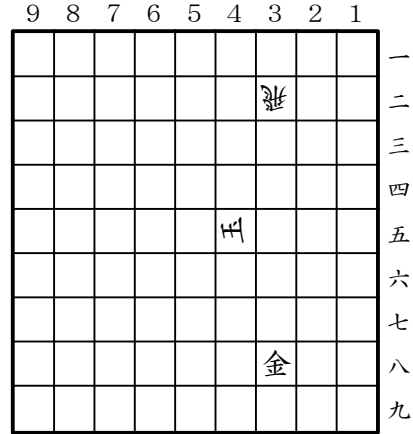
背面協力詰 5手



攻方持駒 角夜
受方持駒 なし
※夜：ナイトライダー

■ 69-6 変寝夢氏作

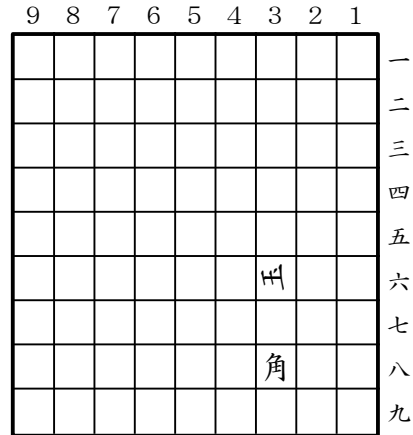
協力自玉詰 6手



持駒 香2
※45玉は中立駒

■ 69-7 変寝夢氏作

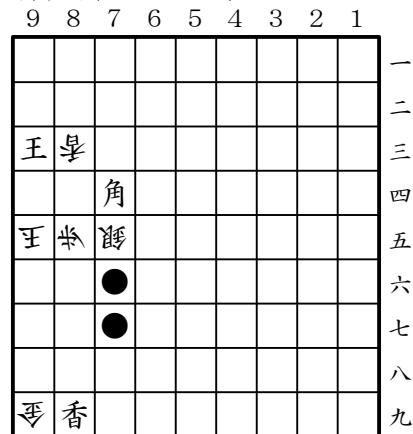
協力自玉詰 8手



持駒 香2
※36玉は中立駒

■ 69-8 変寝夢氏作

打歩協力詰 17手



攻方持駒 n歩2
受方持駒 なし
※85歩及び持駒の歩は中立駒
●は不透過、不可侵の領域

■ 69-9 一乗谷酔象氏作

推理将棋『同飛車大学9回生』

「さっきの将棋どうだった？」

「僕が見たとき君の駒台は『飛角金銀桂香』が各1枚ずつと歩が沢山あって溢れそうだったけど」

「全駒で勝ったよ。」

56手目の5回目の王手で詰んじゃった」

「ホントかい？もう少し詳しく教えて」

「10手目以降、相手が直前に着手した駒をひたすら取り続けたただだよ。それも飛車だけでね」

「相変わらず強欲なやつだな。それだけかい？」

「あの将棋、4段目の着手は1回もなかったんだけど、成る手が1回だけあった。先手は1, 2, 3, 6, 8筋の順番に連続して歩を突いていたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

条件

- 1) 56手目に5回目の王手で詰んだ
- 2) 10手目以降、後手は「同飛」(相手が直前に着手した駒を飛で取る手)を連続して指し続けた
- 3) 先手は、1, 2, 3, 6, 8筋の順番に連続して歩を突いた
- 4) 途中局面での後手持駒は、飛角金銀桂香が各1枚ずつだった(歩の枚数は不問)
- 5) 4段目の着手はなかった
- 6) 成る手は1回だけだった



《第70回 WFP 作品展》

解答締切：2015年4月15日(水)

■ 70-1 占魚亭氏作

協力詰5手

						龍	王	科		
						ス			桂	
							角			
							香			

持駒 なし

■ 70-2 上谷直希氏作

キルケ打歩協力詰17手

持駒 銀

■ 70-3 上谷直希氏作

クイーン王協力詰7手

持駒 角

■ 70-4 変寝夢氏作

協力詰 5手

									角	一
					科					二
										三
						角				四
										五
			夜							六
	歩									七
ス										八
王										九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※夜：ナイトライダー

■ 70-5 変寝夢氏作

協力詰 5手

										一
王		と	E							二
										三
										四
		驥								五
										六
										七
										八
										九

持駒 E
※E：Non-Stop Equihopper

■ 70-6 変寝夢氏作

協力詰 5手

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

持駒 桂香蝨
※蝨：NightRider-Hopper

■ 70-7 変寝夢氏作

対面協力自玉詰 6手

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

持駒 鬣
※鬣：Lion

■ 70-8 変寝夢氏作

安南協力自玉詰 6手

										一
										二
										三
										四
						王			王	五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛鬣
※鬣：Lion

■ 70-9 変寝夢氏作

対面打歩協力自玉詰 8手

										一
										二
									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 G3
※G：グラスホッパー

■ 70-10 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手 ※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

持駒 n柱 nQ

※Q：クイーン、持駒桂Qは共に中立駒

「第 42 回神無一族の氾濫」作品募集

「第 42 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「『詰』以外の目的を達成する作品」です。「スタイルメイト」や「千日手」など、「詰」以外の目的を達成するための手順を求めるルールのお寄せください。募集作品数は4題です。

ただし1題のみは「ばか詰枠」として通常のばか詰（協力詰）を募集します。こちらへの応募もお待ちしています。

募集締切	2015年4月20日（月）
募集作品数	4 + 1（ばか詰枠）
送り先	E-mailで神無七郎（janacek789@ybb.ne.jp）宛にお送りください。
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26日までに通知します。

以上



推理将棋第86回出題

担当：NAO

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86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2015年2月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第86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。

あけましておめでとうございます。本年も推理将棋をよろしくお祈りいたします。

第86回は年賀推理将棋の後半4題を出題。担当から年始あいさつ1題と実力者からの3題を出題します。

手数順に並んでいます。86-3が初級問題で手数は長いですが実質6手です。

今回のメ切り 2月20日迄は推理期間がたっぷりとありますので解答をよろしく。

今後の本コーナー予定

第85回：12月24日出題済み、1月20日メ切り

第86回：1月1日出題（今回）、2月20日メ切り

第87回：2月24日頃出題、3月20日メ切り、以降平常の出題

■本出題

86-1 中級 NAO作
15の勝負手 11手

初王手の前に1段目に成る形を推理しよう。

86-2 中級 斧間徳子さん作
平成27年の指し初めの一局 13手

27地点まで後手玉が進む手順を推理しよう。

86-3 初級 諏訪冬葉さん作
15と27 15手

9手目までは必然手。その後の6手で詰む基本形を推理しよう。

86-4 上級 DD++さん作

謎多き年賀メール 15手

ミステリ調の本格推理将棋登場。大駒が取られる同の手を推理しよう。

■締め切り前ヒント (2月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

86-1 中級 NAO作
15の勝負手 11手

「指し初めの一局はどうだった？4手目の44歩まで見ていたけど」

「一段目に駒を成った後、次の手で勝負手を放って一発で仕留めたよ」

「へえ、新年早々からめでたいね。勝負手ってどんな手なんだい？」

「11手目15の手が会心の一手。それが初王手で詰んだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

そして2015年、貴方の勝負手は？

(条件)

- ・11手目15への着手が初王手で詰んだ
- ・4手目は44歩
- ・9手目は一段目に成る手

86-2 中級 斧間徳子さん作
平成27年の指し初めの一局 13手

「昨日の指し初めの一局、わずか13手で27にいる相手玉を詰ませて勝ったよ。

平成27年の指し初めで27玉を詰めるなんて正月から縁起がいいや」

「そうだねえ。で、どんな将棋だったの」

「ええと、2筋の手が6回あったな。あと、飛車を引く手と不成の手もあったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・13手で27にいる後手玉が詰んだ。
- ・2筋の手が6回あった。

- ・飛車を引く手があった。
- ・不成の手があった。

86-3 初級 諏訪冬葉さん作 15と27

生徒「先生、新年用の問題作りました」
先生「ほう、どんな問題だい？」
生徒「15年にちなんで15手詰です。
“1、5、9手目は27にある駒を動か
しました”
“4、8手目は15に駒を動かしました
”
先生「(小考)・・・あとで職員室に来なさい」

さて、どんな将棋だったのだろうか？
そして、先生が生徒に言った一言とはなんだろ
うか？

(条件)

- ・15手で詰んだ
- ・1手目と5手目と9手目は27にある駒を動
かした
- ・4手目と8手目は15に駒を動かした

86-4 上級 DD++さん作 謎多き年賀メール 15手

年が明けて数日が過ぎた頃、1通のメールが届
いた。
送信者は不明。
本文は次のような3行のみであった。

15は27未
15の玉あり、そして金あり
どうして友に比較さる

今年の西暦と和暦と干支、15年のお年玉額を
なぜか友人に比べられた話。
いかにも年始らしい内容だがどうにも文章表現
に違和感がある。
何より、誰が何のためにこんな文章を送ってき
たのかさっぱりわからなかった。

長考すること数時間。

ふとした記憶からこのメールの真意が少しずつ
見えてきた。
このメールはおそらく将棋のある対局の内容を
示している。

「15は27未」
この「未」は本当は「飛辻」すなわち十字に利
く飛車のことだろう。
15手目は27飛と着手したわけだ。

「15の玉あり、そして金あり」
玉はお年玉ではなく玉将、15地点の玉将の手
があったということのようだ。
後半も同じようにお金ではなく金将の手があっ
た意だろう。
場所もタイミングもこれだけではわからないが。

「どうして友に比較さる」
これは解説に時間を要したが、同時に送り主特
定の大きな手がかりでもあった。
裏の意味として漢字を変換し直すと「同四手共
に飛角去る」。
つまり同の手は4手とも飛か角が取られたとい
うことだ。
そんな将棋はそうそうあるものではない。

そう、これはお年玉を貰った額を自慢し合いつ
つ友人と指した今年の指し初めだ。
この27飛もずいぶん印象的な詰みだったから
間違いない。
このメールはその時に負けた友人が腹いせとし
てイタズラしたということなのだろう。

しかし、返信しようとして指が止まった。
正月気分でふざけて指した将棋だったため、正
確な手順をほとんど覚えていないのだ。
これでは迂闊な返事を書けないではないか。

もしこの時の対局の全手順がわかる人がいたら、
再現してもらえないだろうか？

(条件)

- ・15手目27飛で詰んだ
- ・15玉という手があった
- ・金の手があった
- ・同の手は4手とも飛か角が取られた

推理将棋第87回出題

担当：NAO

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87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2015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87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。

今月はチャンプさんの連作で、「美野樫9兄妹」シリーズからの出題です。

3年前の第52回出題チャンプさん作「オウム返し」シリーズではユニークなキャラクターの将ちゃん・ピーちゃんコンビが登場しましたが、今回は大家族、美野樫家の5兄弟4姉妹が登場し町の将棋大会に出場します。そして、兄妹の名前につく漢数字の筋に着手する美野樫家ルールで将棋を指していきます。チームワークで戦う美野樫兄妹の活躍は如何に？

以下の特集を企画したいので8手詰、9手詰のご投稿をお待ちいたします。

第88回：8手詰特集→3月下旬出題

第90回：9手詰「難易度ゼロの易問」特集→5月下旬出題

第91回：9手詰1条件特集→6月下旬出題

■本出題

87-1 初級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その1) 7手

7手詰手順は全29通り。基本手順を推理しよう。

87-2 中級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その2) 9手

王手は3回。初王手と2回目の王手を推理しよう。

87-3 上級 チャンプさん&DD++さん作

美野樫9兄妹の一局(その3) 10手

詰みに有効な1筋の着手を推理しよう。

「美野樫9兄妹」シリーズ

※美野樫家の将棋ルール：名前につく漢数字＝着手筋の担当

87-1 初級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その1) 7手

健一「さあ行くぜ、俺たち美野樫9兄妹に敵は無い！」

源三「たかが町の将棋大会やろ？そない気張らんでもエエやろ」

隆二「ま、そう言うな、兄貴にとって将棋は絶対なんだよ」

八重「私、本でも読んでるわ」

圭五「まずはオレがスターティングメンバーで行くぜー」

六実「私もやるやる〜！」

四郎「僕も参加しようかな」

七海「少し不安なのでわたくしも・・・」

健一「まだ予選だし4人もいれば十分か？」

九美「じゃあウチは応援してるねえー」

六実「私たちの先手に決まったわ〜」

・・・対局開始・・・

健一「おっ、終わったみたいだな」

四郎「たった7手で終わったね」

六実「みんな仲良く一手ずつ指せて良かったね〜」

七海「・・・察するに4手目の歩の手が疑問かと」

圭五「このまま優勝まで一直線だぜー！」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・7手で詰んだ

・先手は4、5、6、7の筋に一手ずつ着手した(順不同)

・4手目は歩の着手

87-2 中級 チャンプさん作
美野樫9兄妹の一局(その2) 9手

九美「すぐに2戦目が始まるみたいだよおー？」
健一「隆二、次行くか？」
隆二「いや、俺は本戦に入ってからでいいぜ」

源三「ほな、いっちょやったるか」
圭五「あんな試合じゃ体も温まらねえー、連戦だー！」
六実「同感〜！私たちがまだまだ行くわよ〜」
七海「たち？ですか・・・ではわたくしも・・・」
四郎「ははは、じゃあ僕もやろうかな」

圭五「よっしゃー、またオレ達の先手だぜー！」

・・・対局開始・・・

八重「どうやら終わったようね」

七海「やりました、9手で勝ちの模様です」
四郎「最後の飛打ちが3回目の王手だったね」
圭五「また全員一手ずつ指しての完全勝利だぜー！」
源三「なんや余裕やったな」
六実「これで2連勝！次勝てば予選突破よ〜」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・先手は3、4、5、6、7の筋に一手ずつ着手した(順不同)
- ・最終手の飛打ちが3回目の王手

87-3 上級 チャンプさん&DD++さん作
美野樫9兄妹の一局(その3) 10手

健一「みんな調子いいみたいだな」
健一「じゃあ次のメンバーは俺が決めるぜ？」

健一「俺・源三・四郎・六実・七海でどうだ？」
一同「了解ー」
圭五「ちえー！今度はベンチ入りかよー」
九美「健にいが言うなら仕方ないねえー」
八重「・・・」

源三「今度はわたしが後手やな」

・・・対局開始・・・

隆二「早速終わったみたいだぜ」

源三「10手で勝ったでー」

四郎「またみんな一手ずつ指して勝てたね」
六実「そうそう、不成が2回もあったわ〜」
七海「・・・察するに3手目の玉の手が緩手かと」
健一「これで予選突破！やっぱ俺たち無敵！」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・後手は1、3、4、6、7の筋に一手ずつ着手した(順不同)
- ・不成が2回あった
- ・3手目は玉の着手

強欲な世界 パート2

暇な時間に強欲協力詰を創っていましたが、WFP 作品展やフェアリーランドで出題するには荷が重い作品達が溜まってしまいました。しかしながら生まれた子供をそのまま埋もれさすのもどうかということで強欲な世界パート2として5作出題します。なお解答は最終手だけでも可。Kif ファイル添付でも可とします。感想は是非お願いします。次号でパート3を開催予定です。来月出題分を含めると、全駒強欲協力詰の作品は計 43 作となります。作品集出すまで 100 作への道のりはまだまだ遠そうです。

(解答先)

→たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

1 番 強欲協力詰 73 手

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

持駒 なし

2 番 強欲協力詰 77 手

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

持駒 なし

3 番 強欲協力詰 77 手

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

持駒 なし

4 番 強欲協力詰 75 手

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

持駒 なし

5 番 強欲協力詰 75 手

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

持駒 なし

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

- b) 43 夜 76 玉 19 夜 87 玉
51 夜 77 玉 93 夜/51n 香 78 玉
36 夜 57n 香 51n 香成 87 玉
99 夜 98 玉 51 夜/99n 杏まで 15 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

- a) 最終手を中立駒シリーズ?の香です。取られた駒が2度67に行くところが面白いかな。
b) こちらが本命作。PWCの数は少ないが、謎解き要素はこちらの方が上か。

【解説】

実現しなさそうなことを実現するのが詰将棋の醍醐味。フェアリーでもそれは変わりません。「最終手に中立駒で詰める」というのは、「実現しなさそうなこと」の一つであり、この組局もそれが主題になっています。ただし、b)は別の意味で「実現しなさそうなこと」が実現されています。それは「位置交換した駒による王手」です。

まずは、基本的な解図方針の確認から始めましょう。本局の中立駒は香ですが、生香は詰めるのに向きません。従って成香で詰めます。PWCでは頭金や腹金は紐が付いてなくても玉では取れません。取っても位置が入れ替わるだけで、金が消えないからです。ですから成香で詰める筋はとても有力です。ただし、この香は中立駒なので、単に王手するだけでは香を動かされて逃がれます。これを防ぐため a)は「両王手」、b)は「行動制限」という異なった手段を用いています。

まず a)、ナイトライダーという将棋にない駒が使われていますが、走り駒の利きを遮っていた香が動いて開き王手で両王手となる、という構造は通常の両王手と変わりません。ナイトライダーと成香の利きでは玉の逃げ道を完全に塞ぐことは無理なので、受方の馬を適切に誘導して脱出防止に用います。馬を94まで誘導する細やかな手順や、ナイトライダーが2筋まで出張する手順も面白いですが、香が合駒として動いて、すぐに元の位置に成って戻る最終2手は、まさしく中立駒ならではの動きで、本局の白眉と言えます。

次に b)、まずは詰上りを見てください。PWCによる位置交換により成香が盤の隅に来ています。受方の手番なので99n 杏は89にしか動けません、それでは攻方の手番で王手になり、自玉への王手という反則になります。中立駒を盤隅に持つことで「行動制限」したわけですね。ナイトライダーが盤を大きく駆け巡る手順や、成香を作るときに合駒として動いた香がすぐに成って戻る手順には、a)との統一性を感じさせます。

ただ、b)の最終手は「交換した駒で王手」する手が入っているため、盲点になり易いと思います。PWCは敵駒と位置交換するルールなので、交換相手の駒で王手することは通常考えられません。でも、交換相手が敵でも味方でもある中立駒なら、交換相手の駒で王手を掛けられます。これはPWCに慣れた解答者ほど盲点となるでしょう。

本局は担当の手数誤記で訂正再出題を行い、解答募集期間を延長したのですが、正しい手数でも正答は寄せられませんでした。作品自体は面白いので、この結果は残念です。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

67-8 は全く分かりません。
中立駒の生香が他の筋にいけない？と思うので詰上りが浮かばないです。

☆中立駒は通常駒で取れるルール設定なので、PWCでは位置交換ができます。これについては出題稿でも説明したつもりだったのですが、この評を読むとそのルール自体が理解されていなかった可能性もありますね。個々のルールは既出でも、それが組み合わせられた時の解釈は自明ではないので、新しいルールに限らず、「新しい組み合わせ」のときも例題はあった方が良さそうです。

■ 68-1 上谷直希氏作（正解6名）

協力詰 11手

			科	銀	銀					
						王	乎			
			桂							

持駒 桂2

【解答】

36 銀 57 玉 66 銀 68 玉 77 銀 57 玉
66 銀 56 玉 48 桂 46 玉 58 桂 まで 11手

(詰上り)

			科							
			銀		王	銀				
						乎				
				桂	桂					

持駒 なし

【作者のコメント】

桂の打ち替え風味。玉に桂を消去してもらったら収束に入れますよというストーリー。

【解説】

打ち替えと邪魔駒消去は竹馬の友。本局で、68 桂が 48 桂なら 5 手詰ですし、盤面にいなければ 7 手詰。つまり、68 桂は邪魔で 48 桂に置き換えれば万事うまくいくということです。

桂の消去法は銀を使った間接消去。わざわざ遠回りをするような手順は、短編では特に効果的です。銀と桂による粘性の少ない手順と、中段での詰上りは清涼感がありますね。

打ち替えの手筋は打歩関連の手筋がそうであるように、目的や手段によって様々な分類が可能です。本局での「目的」は邪魔駒消去ですが、これは駒を消すというより 66 への利きを消すという方が正確で、これを「打歩詰」に無関係に実現できるのが協力詰の良いところです。皆さんも、フェアリーならではの「打ち替え」や「邪魔駒消去」の表現に挑戦してください。

【短評】

真Tさん

詰上がりが全く見えず大苦戦。
68 桂が邪魔なんですね。
いやあ、これには参りました。佳作。

変寝夢さん（※無解）

詰め上がりを見誤りました。
6 8 桂を取らせる手順は思考外でした。

たくぼんさん

68 桂消去がストレートに表現されていて楽しめた。

DD++さん

面白い詰み。68 桂が邪魔な駒だと気づくのに時間がかかりました。

占魚亭さん

さらっと桂の打ち換えを実現。巧いなあ。

一乗谷酔象さん

利きの強すぎる 68 桂を消去。

☆意外と苦戦の声が多いですね。次局と逆順で出題すべきだったでしょうか？

■ 68-2 上谷直希氏作（正解8名）

協力詰 11手

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

持駒 金桂香歩

【解答】

28 馬 同玉 19 金 27 玉 28 歩 26 玉
38 桂 同角生 27 歩 同玉 28 香 まで 11 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ごくごく小さな積み崩し。

【解説】

「積み崩し」は一旦盤上に置いた駒を、後の手順で捌く手順構成のことですが、協力詰ではあまり見られません。相手が協力してくれるため、単騎追いが可能となり、駒を積む前に詰んでしまうからです。

本局で積み崩しに該当するのは 5 手目から 10 手目の一連の手順。歩 1 枚のミニマムな積み崩しですが、確かに 1 度打った歩を後の手で捨てています。その間、16 角が 38 に移動し、積み崩しを行う目的が退路封鎖だったことが分かります。また、この詰み崩しには前局と同様、打ち替えの手順が使われています。最初から香

を打つと 26 玉と引けないので、最初はわざと弱い「歩」を打ち、退路封鎖という目的を達成した後で強い「香」に打ち替えたわけです。こうして目的と手段を分析していくと、1 枚だけの詰み崩しでも味わい深いテクニックが使われていることが分かります。

本局は作者が手掛けていた、入玉形の実戦型シリーズの一作だと思いますが、3 手目狭い方から打つ 19 金や、8 手目角不成など、詭えたような手順は、形から入った作品とは思えない仕上がりです。

【短評】

真Tさん

分かっているけど角生は嬉しいです。
19 金が逆から攻める感じで見えませんでした。

変寝夢さん

そうか 19 金だったか。
二歩問題かと思って難儀しました。

たくぼんさん

ばか詰を楽しむには最適の難易度ではないでしょうか。

DD++さん

桂歩を両方使うには 26 まで行ってもらえない。見た目に反してこちらの方が簡単だった感じですね。

占魚亭さん

28 香を実現するためのひと手間。

一乗谷酔象さん

角と玉の交差が絶妙。

☆こちらは見事に解答者全員正解。前局と共に今回の解答者増に貢献してくれました。



■ 68-3 上谷直希氏作 (正解 5 名)

禁欲打歩協力詰 11手

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

持駒 金

【ルール】

• 禁欲

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

• 打歩

打歩詰以外の詰を禁じる。

【解答】

17 金 同飛成 69 角 36 歩 同龍 26 龍
27 龍 同龍 25 角 同龍 17 歩 まで 11 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

手筋物。

3、4 手目の組み合わせが唯一解で、これで角が完全にブロックされます。

禁欲ルールは多くの場面で創作者に味方してくれるルールかも？

【解説】

角の働きを抑制するための限定移動という

構想を、隙のない構成で纏め上げた逸品。

飛と角は共に「大駒」に分類されていますが、飛が盤のどこに置いても行けるマス数が変わらないのに対し、角は置き場所によって移動できるマス数が変わります。そして本局で用いられているのは盤の端で角の可動範囲が最小になるという性質です。それが表れるのが 3 手目の角の限定移動。禁欲ルールで駒を取るには、自らの手の選択範囲を狭めねばなりません。角を盤の端に移動させることで、角の転換による王手の可能性をなくします。

でも、これでは角の働きを完全に封鎖できません。4 手目焦点への歩合が絶妙な手で、これで角の王手の選択肢を完全になくします。おかげで龍によって歩を取ることが可能になります。以下は龍と角を華麗に捌いて収束しますが、初手の 17 金に対して同飛「成」と成って取る手がちょっとした伏線になっており、初手から最終手までが一本の線で繋がります。手順全体が有機的に繋がる構成感フェアリーにおいても重要です。

角を盤端に置くことで、その働きを制限するという手筋は、禁欲詰のように選択肢を狭めた方が良いルールと相性が良く、筆者は同様の手筋を遠打で表現した真T氏の最悪詰を思い出しました。どんなルールであれ、大駒を大きく使う作品には華がありますね。

〔参考〕真T作

(第 2 回最悪詰作品展、2007 年 6 月 15 日、2007 年上期 Fairy TopIX 中編部門 1 位)

最悪詰 21手

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

持駒 なし

97 龍 98 角生 同龍 同玉 21 角 76 桂
同角成 99 玉 98 馬 同玉 96 飛 97 歩
同飛 同玉 98 歩 96 玉 97 歩 同桂
88 桂 95 玉 87 桂 まで 21 手

【短評】

真Tさん

69角の限定移動がいいですね。
そこから龍角を捨てる収束も上手いです。
今回一番のお気に入りです。

変寝夢さん

36歩を取るための69角引なんですね。

たくぼんさん

禁欲の意味づけでの角の限定移動。
その後の龍の翻弄はかしこのような手触り
ですね。

占魚亭さん

攻方角の動きがいい。
17で始まり17で終わる構成もいいですね。

☆各氏の評も、本局の構想と構成の双方を高く
評価しています。近年、上谷氏は普通詰将棋
でも顕著な活躍をされていますが、そこで磨
き上げられた構成術をフェアリーにフィード
バックしてくれるのは嬉しいですね。

■ 68-4 変寝夢氏作（正解5名）

背面協力詰 5手

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

持駒 夜

※夜：ナイトライダー

【ルール】

• 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。

【解答】

88夜 67桂 同夜 56玉 55桂 まで 5手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

詰め上がりの非対称が面白く感じたので。

【解説】

背面特有の「影の利き」と、ナイトライダー
自身の利きのコンビネーションを味わう作品。

対面で頭桂が強力な詰筋であるのと同様、背
面では桂による背後からの王手が極めて強力で
す。従って背面のルールに慣れている人なら、
桂合を稼ぐ筋は第一感だと思います。紛れはナ
イトライダーの打ち場所くらいなので、ごく易
しい作品でしょう。

桂で王手すると玉は二箇所にはしか跳べなく
なります。一方はナイトライダーの利きが直接
利いていますが、もう一方は「影の利き」が利
いています。背面ルールでは玉が敵駒の背後に
回することは（自玉への王手となるから）できな
いので、駒の背後は常に利きがあるのと同じで、
これを「影の利き」と呼ぶのです。

フェアリー駒と性能変化ルールの組み合わ
せからはもっと奇抜な作品も出てくるとしま
すが、まずは基本に忠実な作だったと思いま
す。

【短評】

真Tさん

詰上がりがいいですね。

初形 56玉ではないのはなぜでしょうか？

そこに解図のヒントがあると思って考えて
しまいました。

☆初形 56玉にして左右対称にしても良いと思
いますが、逆から打つ紛れを残す意味と、詰
上りの玉位置を中央にする（その方が詰上り
の左右非対称がより強調される）という意味

から本図になっているのだと思います。

詰ガエルさん

詰め上がりのパターンを風潰しで考えたのですが、玉が攻方駒の裏に回ることが出来ないことを利用するのは最後に考えました。

たくぼんさん

桂しかないよなあと思いつつ最後 68 に逃げられると脳内で判断してしまい悩んだ。

DD++さん

背面だと空中捕捉が楽なせいでこっちの方が紛れが多いように見えました。

☆短評を見ると背面の「影の利き」は意外と忘れられ易いみたいですね。また、今回初解答の館長氏は「8 四夜、6 五歩、同夜、4 五玉、4 四歩まで5手詰」の解答。特に断りがない限り、フェアリーでも打歩詰は禁手です。



■ 68-5 変寝夢氏作（正解6名）

協力詰5手

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

持駒 夜
※夜：ナイトライダー

【解答】

64 夜 55 玉 88 夜 65 玉 64 角成 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

利きを止めてからの開き王手が狙い。

【解説】

開き王手を狙いとする作の場合、開き王手を可能にする配置（バッテリー…砲台の意）を構築するところから始めるのは、創作の定跡。それはフェアリー駒でも同様です。凝った作だとバッテリーを構成する駒が両方とも初形になかったり、バッテリーを一度解体して組み立て直したりする演出が行われます。

本局も敢えて角筋を止めるようにナイトライダーを打って、バッテリーを作ります。構造的には角筋を飛で止めて開き王手するのと同じですが、ナイトライダーだと利き筋が半端に傾いているので、慣れるまでは感覚的に難しいでしょう。本局は駒数が少ないので、詰上りを想定し、逆算で解くのが有効だと思います。

【短評】

真Tさん

詰上がりから逆算で解きました。開き王手で 88 夜を設置する手順が面白いです。

詰ガエルさん

馬、銀、夜、の組み合わせで詰むパターンを考えると解けました。

たくぼんさん

最後が普通過ぎて笑っちゃいました。

DD++さん

受方持駒なし、初形で攻駒がやたら遠い、性能変化や復活などをしないルールの短編。

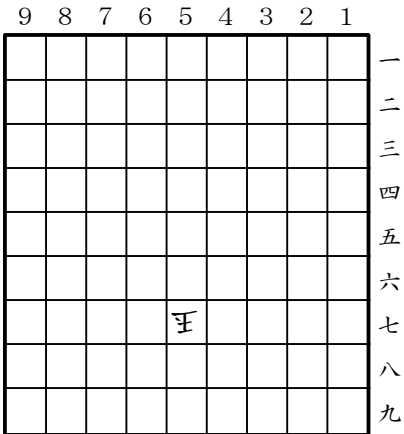
これらの条件を満たす作品だけはやたら得意という感覚があったのですが、この作品を解いてようやく腑に落ちました。

考えるコツが推理将棋と全く同じだ……。
(受方持駒なしは出題ミスだったようですが、結果助けられました)

☆当初は担当の手違いで「受方持駒なし」で出題してしまったので、これで解いた方は早く解けたと思います。また、推理将棋は多くの場合「条件付協力詰」なので、受方持駒のない協力詰に推理将棋の解法が有効だというのは納得できる話です。

■ 68-6 変寝夢氏作 (正解 5 名)

協力詰 7 手

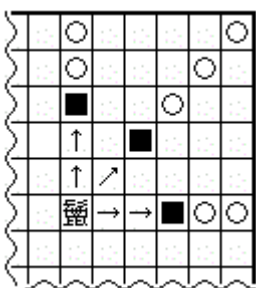


持駒 香鬘
※鬘：Lion

【ルール】

• Lion (鬘)

フェアリーチェスの Lion。
クィーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマ스에着地する。着地点に敵駒があれば取れる。

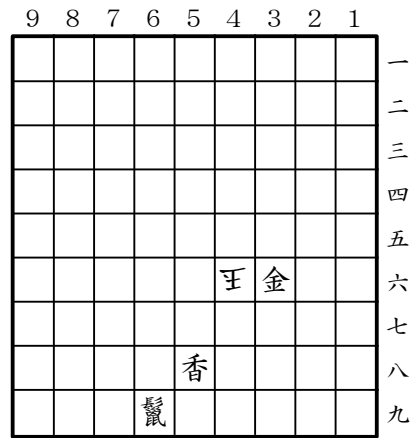


(○が鬘の利き。
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【解答】

59 香 58 金 同香 47 玉 69 鬘 46 玉
36 金 まで 7 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

かわいい小品で、たくぼんさんに気に入ってもらえそうかな。

【解説】

物陰から襲い掛かる Lion の性質を確認する小品。本局は Lion が香の陰から跳び掛かります。

この初形で持駒の Lion が角だったら「59 香 58 金 同香 66 玉 48 角 65 玉 75 金」で詰み。これは「角金香」で詰める協力詰の基本形です。この手順には非限定があるので、この素材を元に創作する場合「さて非限定を消すにはどうしよう」と考えなくてはけません。

ところが角の代わりに持駒を Lion にすると、何の加工もなしに、これが完全作になってしまいます。Lion はジャンプ台がないと動けないので、香の陰から王手するしかなく、自然に手が限定されるのです。また、ジャンプ台の次のマスにしか利かない Grasshopper と違い、Lion はどこまでも利きが延びて行き、金に紐を付けています。単純ですが、Lion の特徴がよく分かる作だと思います。

【短評】

真Tさん

盤に並べた時、たまたま鬘を角で置いていたので詰上りがすぐ見えました。
易しく、フェアリー駒の練習に最適です。

☆フェアリー駒を性質の似た駒で代用するのは良い方法ですね。通常の駒との共通点や相違点もよく分かります。本局では、代用を飛にするか角にするかで大幅に解図時間が異なる

りそうに思います。

詰ガエルさん

これは紛れがなくて簡単でした。

たくぼんさん

普通ばか詰で良く見る詰上り。
Lionらしさが最後に欲しいかも。

DD++さん

これで鬘を二方向に活かすとは考えにくい
ので角のようなものと思えば見慣れた最終
形にもっていけばよし。

■ 68-7 変寝夢氏作（正解6名）

協力自玉詰 20手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		馬								
			王							
										王

攻方持駒 包

受方持駒 なし

※包: Leo (Q利きの包)

【ルール】

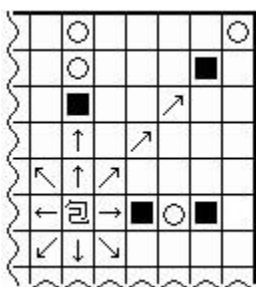
• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

• Leo (包)

フェアリーチェスの Leo。

中国象棋の Pao の利きの方向をクィーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクィーンと同じ。駒を取る時はクィーンの方向に1枚だけ駒を跳び越えて動く。



(矢印が Leo の動く方向。○は Leo が駒を取る時の利き。■は敵または味方の駒。駒を2枚跳び越すことはできない。)

【解答】

81包 73金 83包 64金 65包 54玉
74包 55金 56包 45玉 65包 46金
47包 36玉 56包 37金 38包 27玉
47包 28金 まで 20手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

『極光2』72番からのインスピレーション。

【解説】

Leo が Lion と違うのはジャンプ以外でも動けるところ。名前からして混同しやすいですが、Leoの方が性能は強力です。本局はLeoを使った送り趣向で、Leoの王手に対し「玉が逃げる」と「ジャンプ台の金が逃げる」という応手を交互に繰り返しながら、攻方玉に最短手順で迫ることで自然に斜め迫いのサイクルが生まれています。収束も趣向手順そのまま。金が28に到着した時点で終了です。

送り趣向は趣向作の基本。新しいルールや新しい駒に慣れたいとき、最も手っ取り早い方法は送り趣向の作品を解いたり作ったりすることだと筆者は思っています。送り趣向の中でも、玉だけを送るのではなく、一枚以上の受方駒が随伴する送り趣向を「夏木立型」と呼びます。本局を見てもそうですが、お供が一人付いてくるだけでも高級感が全然違いますね。

参考のため作者のコメントにあった、上田吉一氏の作品を紹介します。ルールも手順も本局とは全く別ですが、お供を一人伴って、盤を斜めに進むという構造は同じです。皆さんも面白い構想作や趣向作を見たら、別ルールへの移植を試みてください。

[参考図] 上田吉一「極光Ⅱ」72番

PWC協力自玉詰 64手

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

持駒 なし

83金 同玉/72金 73金 92玉 82金 同歩/81金
91金 93玉 92金 83玉 93金 73玉
83金 同歩/82金 72金 74玉 73金 84玉
83金/73歩 74玉 84金 64玉 74金 同歩/73金
63金 65玉 64金 75玉 74金/64歩 65玉
75金 55玉 65金 同歩/64金 54金 56玉
55金 66玉 65金/55歩 56玉 66金 46玉
56金 同歩/55金 45金 47玉 46金 57玉
56金/46歩 47玉 57金 37玉 47金 同歩成/46金
36金 38玉 37金 同と/47金 48金 27玉
38金 17玉 28金 同と/37金 まで 64手

【短評】

真Tさん

見たことないフェアリー駒と手数を見て、難しそうと思って考え始めたら、趣向手順で易しく楽しく解けました。

たくぼんさん

金を連れて来る足が早くてびっくり。くるくるでもよかったかも。

DD++さん

これも推理将棋流の思考で。くるくる作品展がフェアリー駒ありだったらそっちでもいけそうな趣向手順ですね。

☆奇しくも「おもちゃ箱」の「くるくる」コーナーについてのコメントが複数並びました。このコーナーではフェアリーも扱っているので、易しい趣向作ならフェアリーでも採用されると思います。

■ 68-8 変寝夢氏作 (正解7名)

協力自玉詰 4手

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

持駒 なし

※■：Imitator

【ルール】

•Imitator (■)

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。このImitatorが駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。

→詳細はWFP75号の「Imitatorの紹介」を参照してください。

【解答】(※Imitatorの移動を[]内に表記)

15飛[175] 28玉[184] 25飛[194] 97香 まで 4手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手の限定打が狙い。

【解説】

Imitatorの行動を制限すると同時に、逆王手で自玉を詰める最終手97香。でも、なぜ97なのでしょうかね？

25 飛と 28 玉の距離は 3 マス分なので、王手を防ぐだけなら 96 香や 95 香でも良さそうに思えるかもしれませんが。しかしそれでは最終手に「89 王」の受けが生じてしまいます。Imitator が香に衝突するので、89 龍と取れないのです！

序の 3 手はこの最終手に備えた玉と飛の距離の調整。のんびりした手順ですが、緩やかな手順だからこそ最終手の限定打が急転直下の強烈な印象を残します。

【短評】

真 T さん

Imitator を初めて解きましたが面白いルールですね。王手がかかっているのかかかっていないのかも分からなくなります。最後 96 香で駄目なものもなかなか分かりませんでした。(と言うかこれであっているのでしょうか?)

詰ガエルさん

Imitator は、中々難しいルールですね。慣れるまで混乱しました。最終手が限定されているのも、このルール独特ですね。

たくぼんさん

Imitator の特性を生かした手順で楽しめる。

DD++さん

またすごいところへ限定打したものです。……詰んでますよねこれ？

占魚亭さん

香の打ち場所に迷いました。

一乗谷酔象さん

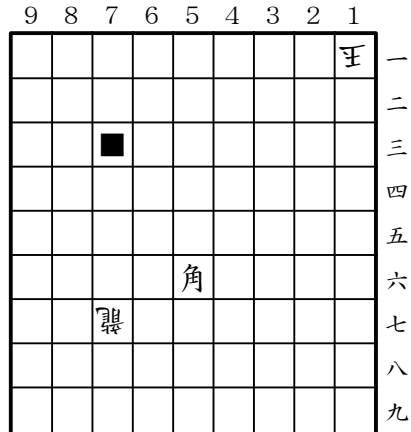
4 手目が限定打とはなかなか解らなかった。

☆慣れないルールのせいか正解者すら疑心暗鬼。最初に正解手を指してから、その意味付けを考えると「考えオチ」型の解図パターンが多かったようですね。



■ 68-9 変寝夢氏作 (正解 1 名) ※実質解答者なし

協力詰 9 手



攻方持駒 金

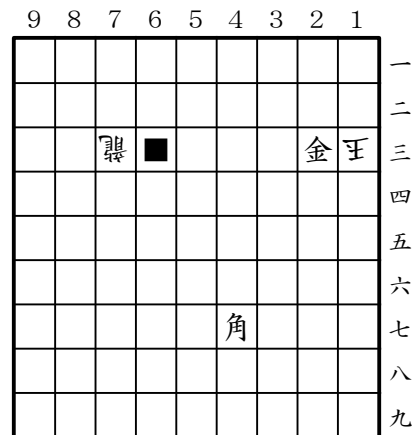
受方持駒 なし

※■ : Imitator

【解答】 (※Imitator の移動を[]内に表記)

22 金 [75 龍[I71] 78 角[I93] 73 龍[I91]
69 角[I82] 12 玉[I83] 47 角[I61] 13 玉[I62]
23 金[I63] まで 9 手

(詰上り)



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

いかにして龍の右に Imitator を入れるか。

【解説】

作者以外の正解者ゼロ。解図の方針が見えにくい、というよりどうやって詰めたら良いのか見当もつかない解答者が多かったようです。

初形を見ると、とりあえず 12 金と打ちたくなりますが、75 龍[I71]と受けた後、いくら角が引いても、その分龍で Imitator を戻せるので、一向に詰みそうな形になりません。

正解の 22 金も同じような手詰まりに陥りそ

うですが、龍と角を巧く操ると、玉が12に上られるようになります。Imitatorが龍の右横に来るので、龍が壁の役割を果たし、堂々と金の利きに進むことができます。

龍を壁として利用できるのは受方だけではありません。今度はImitatorを逆側に誘導して最終手23金[I63]で詰め上げます。こうすると龍が壁となるため同玉と取れないのです。Imitatorは龍が金を取る手の防止にも役立っており、正に一石二鳥ですね。

盤上の駒を壁として利用するという点では、本局は前局の流れをくむものですが、本局ではそれが二重に使われており、もう少しこのルールに慣れてからでないと、解くのは難しいと思います。

【短評】

DD++さん

22金、75龍[711]、78角[931]、73龍[911]、69角[821]、12玉[831]、……？

普通の駒の質量を1、1の質量を-1と考えると駒打ち以外で重心は変化しない、ということは駒を同じ隅に複数集めるのが困難ということ。だからこんな感じに右上に玉と金、左上に龍と1、下辺に角を持っていく順だと思おうのですが、残念ながら詰みに至らず。

☆多くの解答者が白紙解答となる中、最も正解に肉薄したのがDD++氏。解図方針は適切ですし、実際6手目までの手順は合っているので、正解までもう一歩でした。

☆もう一人の挑戦者、たくぼん氏は「21金 12玉[I74] 11金[I64] 13玉[I65] 23角成[I32] 22玉[I41] 12金[I42] 11玉[I31] 67馬[I75] 迄9手」の解答で撃沈。

最終手が鮮やかですが、73龍[I71]で逃れています。Imitatorは着手された駒と同時に動くことに要注意！



■ 68-10 一乗谷酔象氏作（正解3名）

推理将棋『威風堂々、同飛車大学』

「ご機嫌だね。またなんかいいことあった？」
「53手目に全駒で詰ませて勝っちゃった」
「ホント？ 相手はどんな手を指してきたの？」
「後手は、1筋から6筋まで順番に指す手も含めて10回連続で歩を突いてきた。それから、6種の駒を各々二連続ずつ続けて指してきたよ」
「なるほど。どんな手で応戦したんだい？」
「9手目以降は、相手が直前に着手した駒をひたすら堂々と取り続けたよ。それも飛車だけでね」
「相変わらず、強欲なやつだな。それから？」
「打った飛車は結局20回連続して動いたよ。この将棋、成る手は1回もなかったけど、金頭への着手があった。駒を打った場所は全部で5カ所だけだったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

条件

- 1) 53手目で詰んだ
- 2) 9手目以降、先手は「同飛」（相手が直前に着手した駒を飛で取る手）を連続して指し続けた
- 3) 先手は打った飛を20回連続して動かした
- 4) 後手は、1筋から6筋まで順番に指す手を含め10回連続して歩を突いた
- 5) 後手は、6種の駒を各々二連続ずつ続けて着手した
- 6) 金頭への着手があった
- 7) 駒打ちの場所は5カ所だけだった
- 8) 成る手はなかった

【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 52金左 55角 74歩 82角生 75歩
92飛 94歩 同飛生 84歩 同飛 14歩
同飛 24歩 同飛 34歩 同飛 44歩
同飛 54歩 同飛 64歩 同飛 62金寄
同飛生 72金 同飛生 82銀 同飛生 32銀
同飛生 33桂 同飛生 73桂 同飛生 76歩
同飛生 78歩 同飛引 98角 同飛 99角生

同飛 97 香生 同飛 92 香 同飛生 18 歩
同飛 17 香生 同飛 11 歩 同飛生 まで 53 手

(詰上り)

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

攻方持駒角2 金2 銀2 桂2 香3 歩1
受方持駒なし

【作者のコメント】

本作の狙いは、「23連続同飛」です。7手目に打った飛を活用し、最後に28飛が動いて、生飛2枚で詰ませます。

連続着手を23まで伸ばすため、後手は1手で先手陣に飛び込める駒3枚(角香香)で先手の駒を取り手数を稼ぎますが、加えて後にて歩を補充するため、6手目に7筋の歩をぶつけます。

条件の確認

- 1)53手で詰んだ
- 2)9手目以降、先手は「同飛」を連続
- 8)成る手はなかった
 - ・23連続同飛。詰形は1段目と2段目の生飛車
- 3)打った飛を20回連続して動かした
 - ・28の飛車が動き出すのを同飛21回目以降に限定。28の飛は18,17,11の同飛を指して終了。
- 4)後手は、1筋から6筋まで順番に歩を突いた手を含め、10回連続して歩を突いた。
 - ・2手目を金に限定
 - ・歩突き筋の順番を7,7筋~8,9筋~1,2,3,4,5,6筋に限定
- 6)金頭への着手
 - ・6筋の歩突きの次の手を62金寄に限定(2手目を52金左に限定)
- 7)駒打ちの場所は5カ所
 - ・駒打ちは6回必要で、飛の打場所を重複可能な92に限定(歩突き順が94,84,14~に確定)
- 5)後手は、6種の駒を各々二連続ずつ続けて着

手

- ・6種の駒は、角金銀桂香歩
- ・角銀香：先手の角を取った後、角打と99角を連続させる。
- 82の角は銀で取るしかないなので、角は銀の後。99角の後、97,92の連続香に繋げる。
- ・金銀：52金形では、銀の連続着手ができないので、銀は金の後。
- ・銀桂歩：78飛形にするため、73桂~76歩~78歩とする。73桂の前が32銀~33桂に確定。
- ・以上より、「62金寄 72金 82銀 32銀 33桂 73桂 76歩 78歩 98角 99角 97香 92香」の順番に限定。

【解説】

「同」の連続を主題とした「堂々巡り」シリーズ。今度は「23連続同飛」が主題の作品です。

でも「23連続」とはどういうことでしょうか。玉は取らせることはできないので、後手の駒を全部取らせても、19回が最大です。4枚分駒が足りません。更に条件3)で「打った飛」とあるので、後手の飛を取って、その後で「連続同飛」を始めなくてはいけません。これで不足は5枚。従って後手は先手の駒を5枚取って、足りない駒数を補う必要があるのです。

次にその5枚の調達法について考えましょう。後手の飛を取った先手の角は後手陣に残るので、この角は簡単に取り返せます。これでまず1枚。また、歩が消えると後手の角と香2枚の利きが先手陣に届くので、これで3枚。計4枚調達できる目処が立ちます。

残る1枚の入手法は飛を取らせるために突いた74歩の活用です。74歩を突いて75でスタンバイさせておけば、適切なタイミングで76歩を取って、最後の1枚が入手できます。歩を突くタイミングは52金(54歩を「同飛」としたときに王手になるのを防ぐ手)と前後できそうですが、それは条件4)で防がれており、更に52金の右左は条件6)で限定されています。

以上で、連続同飛が始まるまでの手順と、後手がどの駒で攻方の駒を取るかという方針が決まります。後は同飛を途切れさせないことと、各種の条件に違反しないことに注意しながら手順を調整していく作業になります。各条件の果たす役割は作者自身のコメントで詳しく説明されているので、ご確認ください。難解作の多い

本シリーズですが、本局は解図方針が立てやすく、比較的易しかったのではないかと思います。

以上

【短評】

真Tさん

両端飛の利用は痺れました。

92に打った飛が動き回って元の92に戻ってくるのがいいですね。楽しめました。

たくぼんさん

何と言っても92飛が光る。香の2連続が93、13と早合点したらいけないですね。反省。

☆題名が某棋士にちなんだものなので、「角をキリマンジャロ」とか「駒がナイチンゲール」などのダジャレ短評を期待したのですが、敢えて黒歴史短評を書く無謀な人はいなかったようですね。とりあえず無解者の評は「難解ホークス」に脳内変換しておきましょう。

【総評】

館長さん

はじめての解答です。これからも色々挑戦してみます。よろしくお願いします。

☆館長氏のホームページは古図式に関する調べ物がある時、いつも重宝しています。ここには「推理将棋の館」もありますし、いつか「妖精の館」が新設されることを期待します。今回は館長氏をはじめ、同じく解答初参加の詰ガエル氏や、久々の解答となる真T氏の登場でなかなか賑やかな結果稿となりました。

変寝夢さん

まあ解答期間があっても、手をつけるのがだいたい締め切りの10日前ぐらいなんで・・・

DD++さん

この時期はどうしても忙しく、解答数を増やそうとすると長編推理将棋に手が回らない……。

☆経験上、解答は出題後間もなくか、締切直前に集まることが多く、二ヶ月程度の解答期間があれば、後はいくら締切を伸ばしても解答は増えないことが多いですね。今回も正解者ゼロが2つ出ましたが、締切の延長は行いませんでした。

Fairy of the Forest #42解答発表

- 2014年11月20日：課題発表：(協力詰)
角または銀が活躍する作品
 - 2015年01月15日：投稿締切
 - 2015年01月20日：出題
 - 2015年02月15日：解答締切
 - 2015年02月20日：結果発表
 - 結果発表
- 【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

○真T、○神無七郎、○隅の老人B、
○たくぼん、やよい、○占魚亭

■ 42-01 たくぼん 協力詰7手

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

持駒 銀2

68銀 76玉 85銀 86玉 77銀 95玉
86銀 まで 7手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者 - 2作短編ですが投稿させていただきます。またまた客寄せですが。

☆ということですが、幕開けの本作は意外と難しかったようです。

やよい - 《fmでカンニングしたので無解》盤端に追い込む手順がなぜか全く思いつきませんでした。

占魚亭 - 素直すぎるのがちょっとした盲点。

☆最初に打った銀が角の後押しを受け、斜めに進んで詰み上がります。凧金ならぬ凧銀？ 素直と言えば素直なんですけど…。

隅の老人B - 追いかけても、スリりと逃げられる。それにつけても、金の欲しさよ。

☆78銀→78歩、持駒銀1とすれば、57金合の筋で7手完全作となりますが…。

七郎 - これは今流行りの「壁ドン」というやつですか。78銀に誘われて、九段目で詰ます紛れを読まされました。7手にしては難しい。

☆78銀がないと、76銀、78玉、87銀、88玉、77角以下の余詰が成立します。この余詰防止駒により紛れも生じていますね。

真T - 詰上りが見えず大苦戦。最後にこれが残りました。95で詰むとは思いませんでした。佳作。

☆シンプルながら盲点を突いた手順で、ちょっとした収穫でした。

■ 42-02 たくぼん 協力詰9手

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

持駒 なし

85 銀 75 玉 86 銀 65 玉 76 銀 55 玉
 56 銀 66 玉 67 銀左 まで 9 手

(詰上り図)

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

持駒なし

真T-四銀詰。詰上がりが見えているので解きやすかったです。

七郎-こちらは 57 銀配置から予想される詰上りに直行。素直な手順なので、さすがに一目で解けました。

やよい-95 銀の活用と 76 銀の入手を考え、すぐ解けました。

☆前局にくらべ、こちらは解きやすかったようです。

隅の老人B-謎を解く鍵は王方 57 銀。王の逃げ方が巧妙。

☆57 銀は壁の働きをしています。歩でもよいのですが、まあ銀を選びますよね。

占魚亭-玉の動きに味がありますね。

☆前局は銀を斜め前に進めましたが、本局は銀を引いてくるのが対照的です。最後は典型的な詰上りです。

■ 42-03 小林看空 協力詰 27 手

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

持駒なし

38 銀直 28 玉 29 銀 39 玉 48 角 49 玉
 58 銀 48 玉 49 銀 59 玉 48 銀 69 玉
 78 銀 58 玉 59 銀 49 玉 58 銀 59 玉
 68 角 48 玉 49 銀 39 玉 48 銀 49 玉
 38 銀、58 玉、59 銀 まで 27 手

(詰上り図)

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

持駒なし

作者-とりあえず手持ち二作投稿します。

☆本作は 05 にくらべ手数も短く、駒の活動区域が八・九段目に制限されているので比較的考えやすそうですが、詰上りの想定と手数短縮に苦労したという声が聞かれました。

占魚亭-角銀繰り替えパズル。簡単なように見えて意外と骨がありました。

たくぼん-詰上り銀4かと思ったが、最後非限定になるのですね。結構難しかったです。

隅の老人B-まずは銀と角を使って詰上り図を

想定。角が1枚消える、これが想定外で苦労しました。

真T一詰上がりはこれしかないのに、手数がなかなか縮まらず苦戦しました。69の銀でとどめを刺すのがポイントでした。

☆左辺の駒を活用しないと詰形にならないことは明らかなので、とりあえず玉を左辺に追い込んでいきますが、途中どの駒を残すかが分かりにくい。5手目48角で49銀を取らせ、さらに7手目58銀で48角も取らせるのは指しづらい所。最後は玉を右辺に戻し、右辺に残された2枚の銀を再活用して、中央での詰上りとなります。特に69銀の活躍が目立ちますが、玉を左右から包み込むような形を作るのが肝要です。

七郎ー最初は銀4枚の詰上りを予想して45手も掛かってしまいました。次に角を1枚残す順を読んで33手に短縮。更にその手順を短縮しようとして、銀を見捨てる5手目48角に気づきました。入玉形での角銀の繰り替えは、看空氏の作品で前にも見たことがあります。角が使いにくいのが面白く、様々な発展性を秘めていると思います。

☆看空氏の旧作とは、協力詰63手『銀閣寺』とかですか。配置は姉妹作の協力詰103手『金閣寺』の方に似ているようですが…。

■ 42-04 神無七郎 協力詰 61手

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

持駒 角

14角 25金 同角 36角 48金 同銀成
 36角 47金 同角 同成銀 48金 同成銀
 14角 25角 同角 36金 76角 同金

36角 47角 同角 同成銀 48金 同成銀
 14角 25角 同角 36金 67角 同金
 36角 47角 同角 同成銀 48金 同成銀
 14角 25金 同角 36角 68金 同金
 36角 47金 同角 同成銀 48金 同成銀
 14角 25角 同角 36金 85角 同龍
 36角 47角 同角 同成銀 76角 67金
 68金 まで 61手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一角が活躍する作品です。9筋を活用できないか、色々考えたのですが非限定が消せませんでした。

☆角で王手するしかない形なので、角打角合を繰り返していきます。また、47or67角を同玉と取れないので、47・67の両地点に受駒の利きを発生させる必要があります。そこで、47には39銀を成銀として移動させ、67には85金を移動させることになります。39銀～48成銀の移動には金が、85金～67金の移動には角が必要です。さらに、47成銀・67金のままだと角の王手ができなくなるので、48・68に動かすために金が必要です。これらの過程で必要な角または金は合駒で入手します。

☆以上を基本的な仕組みとして、盤面右側では①「14角、25合、同角、36合」、②「36角、47合、同角、同成銀、48金、同成銀」、盤面左側では、③「76角(67角)、同金」、④「68金、同金」という手順を組み合わせ、局面を変化させていきます。この組合せ方によって、25・36・47の合駒(角・金)の組合せも変わるわけです。

真T一角・金で少しずつ局面を変化させていく

のがいいですね。角・金の欲しい方を入手できる仕組みが上手いです。

隅の老人B一角打角合、加えて金合。左からの攻撃の時期も難しい。こんな形で詰もうとは！巧妙、難解。七郎さんの頭の中を覗いてみたいなあ、です。

たくぼんー必要な駒から順に合駒するのが計算し尽くされているような構成でさすがです。

やよいー85金を引き寄せる手順か…と当たりを付けて正解だったようです。初め18龍を無理やり剥がす手順を考えて悩みました。

占魚亭ー85角が本作のハイライトですね。

☆85金を移動させた空所に85角と捨て、同龍で龍の横利きを逸らします。そうしてから76角、67金とすれば、68金を取れず詰み上がります。

■ 42-05 小林看空 協力詰 115手

銀				龍						
	香	銀						歩		
	桂	金		王					角	
	香	銀		王						
	香		桂	金	飛				金	
			歩	桂	香	金			銀	
						歩	歩			
ス	ス	ス		と	王			歩		

持駒 角

49と 29玉 39と 19玉 29と 同玉

18角 同玉 36角 27角 同角 29玉

「18角 同玉 45角 36歩 同角

27角 同角 29玉」×8

18角 39玉 48角 同玉 49歩 58玉

59歩 68玉 69歩 77玉 78歩 87玉

54角 96玉 97歩 95玉 96歩 94玉

95歩 93玉 82銀生 同飛 94歩 同玉

95歩 同玉 87桂 96玉 97歩 同玉

98歩 同玉 95桂 87銀 同角 同玉

88銀 76玉 77歩 まで 115手

(詰上り図)

銀	龍									
	香							歩		
	桂	金								
桂	香	銀		王						
	香	王	桂	金	飛				金	
		歩	歩	桂	香	金			銀	
	銀					歩	歩			
ス	ス	ス	歩	歩	歩					

持駒 なし

作者ー氾濫ボツ作です。

☆と金追い～19歩消去～18角捨てるの序を経て、14角を36角と捌き、27角合で角を入手し、再度18角と捨てれば、趣向の舞台設定は完了。
☆45角打～27角合～18角を繰り返す合間に、36歩合で一歩を稼ぐことができます。配置以外の歩の枚数を考えると、これを最大11回繰り返すことができますが…。

隅の老人B一歩を増やす趣向に気付いたのは良いが、調子に乗りすぎました。ハイ、駒余りで手数はオーバー。小林さんはお人が悪い。

真Tー最初歩をもらえるだけもらったら、それだけで手数オーバー。収束がなかなか見えませんでした。

☆繰り返しにも限度があったのです。

たくぼんー何枚歩を取ればいいのか問題でした。これは楽しめました。

☆反復回数＝持歩の枚数は、当然ながら収束に関わってきます。正解は、8回＝8枚でした。

占魚亭一歩を調達する前半、調達した歩を使い玉を9筋に追う後半、ともに軽快で楽しかった。また、大好きな突歩詰になって嬉しかったです。

☆18角に39玉と逃げてからは、舞台は収束に向けて移行します。49歩～59歩～69歩と歩を並べ玉を横に追い、78歩、87玉のとき、54角と右辺に取り残されそうな角を再活用するのが

巧妙。

☆さらに9筋での縦追いから82銀生で52飛を動かし、54角へのピンを解除します。そうして歩の連打で玉を98に呼び戻し、95桂の開き王手から87銀合を入手。最後は先に打った78歩を突いて終幕となります。

七郎一収束が意外と盲点。最初は角銀連続合を読んだのですが、2手オーバー。歩7枚で収束する巧妙なトリックがあるのかとも考えましたが、単純に銀合からの突歩詰で良かったのですね。持駒増幅が主題なので、稼ぐ歩の枚数はもっと増やして欲しかったです。

☆収束との兼ね合いもあって難しいのですが、確かにこれは正論ですね。この辺が氾濫ボツの理由かも。

【総評】

七郎一ベテラン特集が悪いわけではないですが、もっと中堅・新人の作品を見たいですね。せめて解答だけでも新しい人が入って欲しいところ。

☆真T、やよい両氏の解答は嬉しかったです。作品の方も期待しています。

隅の老人B一建国記念日から始めて、今日2月の14日の土曜日、ようやく全題が解けました。この4日間、風も吹きました、雪の日もありました。そんな日は炬燵の上で協力詰の解図。協力詰を解くには、好きと根気と突然の閃きが必要、それが今回の総感想です。

☆楽しんで(?)いただき、なによりです。解図に必要なもの、全く同感です。

たくぼん一ほどよい難易度で良かったです。

☆手数の方も短中長と、ほどよくバランスが取れていたと思います。

やよい一03、05は全く手掛かりがつかめず。特に05はメイン手順への入り方すら判りませんでした。ご覧の通りの解図力ですので毎回全問解答とはいきませんが、またちよくちよく解答させていただこうと思います。

☆今後もよろしくお願いします。

Fairy of the Forest #43課題発表

- 2015年02月20日：課題発表：(協力詰)
玉の移動面積1以上9以内
- 2015年04月15日：投稿締切
- 2015年04月20日：出題
- 2015年05月15日：解答締切
- 2015年05月20日：結果発表

■ 課題発表

自分自身ではあまり作れないのですが、狭い所でチマチマと、という作品が個人的に好きなので…。不動玉は移動面積0ですが、これは以前出題したことがあったので除外します。なお、重複して通った分はカウントしないことにします。例えば、11玉が縦に19まで行って、また縦に11まで戻って詰んだとすると、移動面積は11~19の9マス=9とします。斜めに11から99まででしたら、8です。移動したマス目の数とした方がより正確かも知れませんが、移動面積は略称とお考えください。3×3内を玉がぐるぐる巡るといった感じの作品でしたら、理想的です。

多くの方々のご投稿をお待ちしています。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

推理将棋第 8 5 回出題解説

担当：NAO

出題：平成 26 年 12 月 24 日
 解答締切：平成 27 年 1 月 20 日

年賀 1 1 手詰特集、難易取り混ぜての出題でしたが楽しんでいただけましたか。

8 5 - 1 中級 Pontamon さん作 年明けて... 1 1 手

「年明けて ウマ年おわり シープなり」
 「何、それ？」

「友達から来た年賀状に書いてあったんだけど、
 どうやら、1 4 馬と 4 1 歩成の着手がある 1 1
 手詰の推理将棋のことみたいなんだ」

「2014 年の 1 4 馬と 4 1 歩成が"シープなり"
 の 2015 年の年明けって訳ね」

「このヒントで解けるらしいんだ」
 「推理将棋のことは知らないけど、その友達、
 俳句と駄洒落については才能なしだね」

「元旦早々『駒打ちは一度だよ』と電話して来
 たから、推理将棋も才能ないのかもね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 1 1 手で詰んだ
- ・ 1 4 馬と 4 1 歩成の着手があった
- ・ 駒打ちは 1 回だけ

出題のことば (担当 NAO)

干支にちなんだ「シープなり (4 1 歩成)」を
 可能にする手順を推理しよう。

追加ヒント

14 馬は先手ではなく後手の着手です。

修正

『駒打ちは 1 回だけ』を追加

推理将棋 8 5 - 1 解答

▲ 9 六歩 △ 3 四歩 ▲ 9 七角 △ 6 六角

▲ 5 三角成 △ 5 七角成 ▲ 6 三馬 △ 4 七馬
 ▲ 4 二歩 △ 1 四馬 ▲ 4 一歩成 まで 11 手。

詰上がり図

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

持駒 金歩

条件

- ・ 1 4 馬 (10 手目) と 4 1 歩成 (11 手目) の着手
- ・ 駒打ち 1 回 (9 手目 4 2 歩)

年賀詰の一問目は、年越しを題材とした作品。
 昨年の馬が 1 4 馬、と新年の羊が (シープ = 4
 1 歩成) と巧く表現されています。

4 1 歩成の手が 1 4 馬の利き筋に入って詰ます
 筋がありそうですが、先手 1 4 馬の手順では詰
 みません。

先手の指せる 6 手を『76 歩 ~ 33 角成 ~ 23 馬 ~
 14 馬 ~ 42 歩打 ~ 41 歩成』とするのが想定手順
 です。42 歩を打てるようにするには 47 歩を後
 手に取ってもらわないといけません。後手の
 指せる 5 手では間に合いません。後手『32 飛 ~
 37 飛 ~ 47 飛 ~ 52 金左 ~ 62 銀』なら先の先手 6
 手と組み合わせるとちょうど 11 手になりますが、
 途中 33 角成の王手を受ける 1 手が必要になり
 手数超過。また、後手が 44 歩を突く手順では、
 たとえば『76 歩 44 歩 同角 42 飛 33 角成 52
 金左 23 馬 47 飛 14 馬 62 銀 42 歩打 37 飛
 41 歩成』のように先後とも 1 手ずつ余分に手数
 がかかり 13 手になり失敗。

そこで後手方が 1 4 馬と指す手順が解となりま
 す。後手方が 14 馬を指すには、ちょうど先手の
 4 筋の 47 歩を取った 47 馬形から引くのが都合

がよさそうです。14馬形までの手順は後手『34歩～66角～57角成～47馬～14馬』ちょうど5手かかります。先手14馬形の4手に比べ1手余分にかかり、後手は玉周りに手をかける余裕ありません。先手は最終手まで王手を掛けずに歩を取り42歩打～41歩成で詰む形を目指します。表の角道は後手が使うので、先手は端歩突きから裏の角道を使います。先手『96歩～97角～53角成～63馬～42歩打～41歩成』ちょうど6手。先手6手と後手5手それぞれ我が道を行き11手で詰み。63馬1枚が玉の逃げ道を塞ぎつつ41とを支えた詰形です。

当初余詰があったのは粗検で大変申し訳なく残念でしたが、駒打ち1回を加えた11手詰2条件としてもすっきりして好感の持てる作品といえます。デビュー1年目に投稿を続けてきたPontamonさんの成長がうかがえました。

※"駒打ち1回"条件がないときの余詰手順は、たとえば、
76歩、34歩、22角(成)、同銀(飛)、96角、14角、63角成、47角成、42歩、14馬、41歩成まで
3手目成生、4手目飛銀、5,6手目角の打ち場所など非限定多数(渡辺さん、鈴木さんのコメント参照)

※本問の類作として、次のような古典作品があります。この作品は解が2つありその一方が4一歩成(シープなり)とする手順でした。
(参考) 推理将棋6-3 マネ将棋(はてるま氏作)

「昨日見た将棋なんだけど、後手がズーっと先手のマネをして指しててさ。結局11手で後手が詰まされちゃった」

さて、どんな将棋だったのでしょ？

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon(作者) 「みなさん明けましておめでとうございます。2015年の先陣を切ったの出題となったのは投稿順かな？(最初に投稿したのは今年の盆休みの13手)でも、そのトップバッターが見事な空振り三振。余詰み作、申し訳ありませんでした」

■馬年と羊年の年越し問題なので1問目に選題

しました。会心の11手詰1条件と思い込み、余詰に気づかず申し訳ありませんでした。とはいえ、修正後の2条件でもすっきりした好作です。14馬がいい条件でした。

孔明 「最初▲1四馬で考えていると角(馬)の移動のために4手、歩成に2手かかり、玉の退路を塞ぐ手と4七の歩を取りに行く手を後手の手だけでは手数が足りなくてダメ。次に後手が馬を作る場所を7七で考えてしまって先手の駒が敵陣に進みにくくてダメ。ようやく馬のルートがわかったのに5三へは桂の成込み考えて4一歩成にヒモが付いてなくてダメ。ここまで来て端角から▲5三角成に気付いて解けました。ただ4一へのヒモの付け方になかなか気付きませんでした」

■14馬と41歩成が親切なヒント条件です。地道に試行錯誤していれば正解にたどり着けるはず。

斧間徳子 「先手も後手もひたすら我が道を行く手順が面白い。14馬の条件は後手角の軌道も制約してうまい。そして何より、『シープなり』の語呂合せが絶品」

■14馬は会心の条件付けと思います。

ミニベロ 「角がぶつからないよう、片方が端からの基本形。なるほど、この形なら後手は5手全て14馬実現に使えるのか。11手1条件は立派です」

■惜しくも2条件になりましたが、それでも条件シンプルな傑作。

渡辺 「さらっとした会話文に巧いミスディレクション。一通り14馬で41とに紐を着ける詰形を読まされました。しかし余詰は残念。先に余詰発見したため、余詰と同じことを角を打たずに実現するという思考になり、余詰っぽい解後感になってしまいました。非限定がないのでこれが作意かと思います」

■担当は角交換を見落としました。渡辺さんの後味を悪くさせて申し訳ありません。

飯山修 「両方の馬が活躍する為の経路ずらしの

手筋で 47 歩をとるんですね」

■そして 1 4 馬条件で後手 14 歩～と先手 76 歩～の手順を防いでいます。

DD++ 「余詰（角交換は見落としやすいんですよ）が残念だったとはいえ、条件の付け方が以前よりはるかに洗練されていることに驚き。今年の活躍が楽しみです」

■修正した条件でも実にすっきりした完成作品。作者の作図力は着実に進歩しています。

鈴木康夫 「プログラムで解かせました。局面 1732237477 所要時間 48848 秒。解かせている間に自力で解答しましたが、余詰は発見できず。余詰指摘前からプログラムを書き始めていたので当初の条件のまま出力したところ、余詰解を含めて 241 解を出力しました。

余詰例：▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 2 二角成 △ 同銀 ▲ 3 六角 △ 1 四角 ▲ 6 三角成 △ 4 七角成 ▲ 4 二歩 △ 1 四馬 ▲ 4 一步成まで 11 手で先手の勝ち。余詰解は全てこのパターンでした。

3 手目 2 通り、4 手目 2 通り、5 手目 8 通り、6 手目 8 通り。5 手目と 6 手目の組み合わせの内 4 通りが手順不可能になるので $2*2*(8*8-4)=240$ の余詰が有ったわけです。

駒打ち一度の条件を追加しての探索局面数と所要時間は 局面 1690894424 所要時間 45204 秒。余り変わりませんね」

■機械検討ありがとうございます。11 手詰は流石に全手順リストはありません。頼りにしております。

占魚亭「先手 14 馬の順を追ったもののダメで、後手 14 馬に切り替えてみたらあっさり解けました」

■後手の 14 馬に気付けば、後手の手順が必然手なので一気に解けますね。

隅の老人 B 「10 手目はパス。それは出来ない、そこで？」

■14 馬がぴったり。

諏訪冬葉 「47 歩を飛車で取らせると成不成が

確定できない。馬で取らせれば 14 に引ける。そこに気付いたので解けました」

■飛車で 47 歩を取る手順には手数たらず。後手 47 馬形の効率がよかった。

はなさかしろう 「14 馬で 41 にひもをつける形に誘われましたが畏でしたか。2 通りずつある 5 筋への角成ルートが 14 馬でぴったり限定、技あり！と、気付かなかったのですが、好事魔多し、シンプルな角交換が間に合うとは…」

■駒打ち 1 回の条件を付けても好作品に違いありません。角交換には参りました。担当の力不足申し訳ないです。

波多野賢太郎 「いきなり大苦戦しました。1 四馬が後手の着手だというのは手数的に考えて気がついたんですが、なぜか 6 三馬～4 一步成の形に気づかず、4 八飛から飛車筋を通すこととか考えてしまいました。余詰の筋はいまだにわかりません」

■後手が玉周りに 1 手も掛けられないので、詰み形は決まっています。とはいえ、初見なら難しいですね。

柘彰介「お互いの角が交錯しないよう別ルートの動きが上手かったです」

■1 4 馬が絶妙の条件で巧みにルートを限定できました。

S.Kimura 「初手に気が付くまでに苦労しました」

■初手は端歩。表の角道は後手専用ですから。

小山邦明 「先手に 42 歩の着手がある事が大きなヒントでした」

■先手の 42 歩打～41 歩成が確定。後手の 14 馬を見破れば謎が解けます。

たくぼん 「手順も面白いが、シープなりの発想が素晴らしい」

■1 4 年は馬でわかりやすかった。新年の干支、

羊は条件付けしにくいと思いましたが、よく考えつきましたね。

正解：17名 双方解：渡辺さん、鈴木康夫さん

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
孔明さん 小山邦明さん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん Pontamon さん 柘彰介さん ミニベロさん 渡辺さん

85-2 中級 ミニベロさん作
年越しパーティー 11手

将棋好きが数人で年越しパーティーをしているようです。

「みんなで2年越しの将棋を指そうよ」
「いいね、じゃあ6手目は銀の手を指すよ」
「あっ12時を過ぎた。2015年だ」
「平成27年でもあるよ」
「じゃあ9手目と10手目は15か27に着手してね」
「どちらも駒を打つ手にするよ」
「あらら、11手で詰んじゃった。1月1日だから勝っても負けてもおめでとう」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

- (条件)
- ・11手で詰んだ
 - ・9手目と10手目は、15か27の地点への駒打ち
 - ・6手目は銀

出題のことば (担当 NAO)
15と27に打つ駒はどこで入手できるのか推理しよう。
追加ヒント
9手目15に駒を打って10手目27に駒打ち。
打つ駒はいずれも2筋で入手します。

推理将棋85-2 解答

- ▲2六歩 △2四歩 ▲2五歩 △同歩
- ▲同飛 △6二銀 ▲2二飛成 △5二金左
- ▲1五角 △2七歩 ▲3一龍 まで11手。

詰上がり図

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

持駒 銀歩

条件

- ・9手目と10手目は、15か27の地点への駒打ち (9手目15角、10手目27歩)
- ・6手目は銀 (62銀)

年賀詰の2問目は、9手で詰む"はてるま手筋"に15と27の駒打ちを年賀条件として加えた作品です。

会話文が年越しをテーマとしていたので、前半の2問目としましたが出題4問中の最難問でした。主要な条件は年賀に絡めた15と27の駒打ち。結局これら二つとも詰みには関係ない駒打ちなので、詰め手順が浮かびにくく推理力を試される1問でした。

推理の鍵は、次の2点です。

- (1) 9手目と10手目の駒打ちなので双方とも駒取りの手があってその駒を打つ。
- (2) 27に打つ手があるので、先手が26歩と突いて27地点を空ける。

これを手がかりに、初手26歩から入っていきます。初手から「▲26歩 △24歩 ▲25歩 △同歩」歩を交換すると、後手が4手目に歩を入手することができます。そして、「▲25同飛 △X銀」とすると『22飛成～31龍』の"はてるま手筋"が見えてきます。

5手目から「▲25 同飛 △62 銀 ▲22 飛成 △52 金左」ここで、▲31 龍とすれば1手詰ですが、先手後手双方が持駒を持っているので、9手目1手詰の局面から▲15 角打、△27 歩打と詰みと関係ない2手を指して▲31 龍で詰み。

※26 歩～31 龍で詰む形の"はてるま手筋"9手詰は6通りあり(62 地点への着手が飛金銀の3種。6手目と8手目の手順前後可)、その一つが第51回の練習問題に出題されています。

(参考) 推理将棋第51回練習問題

「さっきの将棋、▲26 歩△24 歩▲25 歩△同歩▲同飛△62 金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のでしょうか。

それではみなさんの短評をどうぞ。

ミニベロ (作者) 「例の9手+2手の簡単作。とはいえ76歩から入ると結構大変かも」

■詰手順を表に出さず、その詰手順だけが実現可能な無駄手二つを条件とした試みは斬新で年賀条件とぴったり合致しました。が、解くのは容易ではありません。初手76歩からの角活用を読んで迷宮に入った方も多かったのでは。

孔明 (無解) 「あと1手足りずになかなか解けません」

■初手76歩から角を使われましたか？それでは足りませんね。

斧間徳子 「15も27も無駄手とは、正月早々、意地の悪い問題ですなあ」

■無駄手2手を条件にすると本手順が限定されてくる高度な仕組み。解く方は大変でした。

渡辺 「これだけ少ない条件の駒打が両方詰に関係ない手というのが面白い。歩は元々二歩で打てないので持駒消しの意味はない。有名9手に年賀用の無関係な2手を加えてしかも少ない条件成立しているとは」

■詰みと無関係の手を主条件として、詰手順を限定させる妙技でした。

Pontamon 「27への駒打ちは無駄手だとは思ってたけど、まさか▲15 角も無駄手だったとは！！41玉に15角と頭金での詰み筋があるだけに、どうやったら飛の横効きを消せるのかばかりを考えていました」

■15角と頭金の形は手数が掛かりますね。

飯山修 「2手の無駄手シリーズですね」

■豊富な9手パターンの知識を使った巧み技。創るより解く方が難しい。

DD++ 「これで27の駒打ちとか絶対詰みに関係ないだろうに、と思ったら15角すらも全然関係なくて、なんというか、もう笑うしかない」

■年賀詰で初笑いとは、素晴らしい。

鈴木康夫 「プログラムで解かせました。局面2820925688 所要時間1327秒」

■心強い計算機検討。本問もお墨付きいただきました。

占魚亭 (無解) 「ギブアップです。全く分かりません」

■やはりむずかしかったか。お年玉の追加ヒントが要りましたね。

隅の老人B 「どうして、この時点で、こんな処へ駒を打つの？ 不思議な手順ですね」

■9手目1手詰を詰まらず、10手目1手詰を受けず。

諏訪冬葉 「4問で一番迷いました。まさか15角が無駄手とは・・・」

■無駄手が二つもあるとは驚きました。

はなさかしろう 「'15(H27).1.1の年賀盛り合わせですね。15角が活きる展開を目指したくなりましたが27への駒打ちはハードルが高かった。意外と速い2筋交換で解決です」

■ 26歩に手が伸びれば早い。

波多野賢太郎「これも難しかったです。9手目、10手目が詰みには関係ないとは思ったんですが、6手目の銀は3一の銀の手だとばかり考えてしまいました。しかし、1五角に2七歩とはよく考えたものですね」

■ 第一感で二つとも無駄手と推理されたのは流石です。

S.Kimura (無解) 「さんざん考えたものの、ヒントを見ても、何の駒を打つのか分かりませんでした。15には角なのでしょうが、27には？」

■ ヒントで27歩を明かすべきでしたか。正解者2~3名増えたかも。

小山邦明「自陣飛車の遅早ですね。最初は88角の活用を考え苦戦しました」

■ 2筋の攻防は後手が4手目に駒を取れる展開になり早かった。

たくぼん「これは難解。26歩からが間に合わない気がして最後まで76歩を考えていた」

■ 76歩から入って角を使う展開も結構読まされますが、結局26歩が無駄手になって頓挫します。

正解：13名

飯山修さん 斧間徳子さん 小山邦明さん
 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
 たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん
 はなさかしろうさん Pontamonさん ミニベロさん 渡辺さん

85-3 中級 渡辺秀行作
 27の駒 11手

「平成27年の指し初めは27の駒を動かす着手があったよ」

「君にしては珍しく普通の将棋を指したのかな。それでどうなった？」

「11手目11への着手で詰めて僕が勝った

のさ」

「勝因は？」

「5手目、1段目に駒を打ったのが良かったと思うよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11手目11地点への着手で詰んだ
- ・ 27の駒を動かす着手あり
- ・ 5手目は1段目への駒打

出題のことば (担当 NAO)

11の手で詰む形を推理しよう。

追加ヒント

7手目は1手待って後手にもう1手指してもらいたいところ。ここで27の歩を突き出します。

推理将棋85-3 解答

- ▲ 7六歩 △ 3四歩 ▲ 2二角不成 △ 4二玉
- ▲ 5一角 △ 3二玉 ▲ 2六歩 △ 3三桂
- ▲ 同角左成 △ 2一玉 ▲ 1一角成 まで11手。

詰上がり図

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

持駒 桂香

条件

- ・ 11手目11地点への着手(11角成)
- ・ 27の駒を動かす着手(7手目26歩)
- ・ 5手目は1段目への駒打(51角)

3問目は新年の"27"と正月の"11"を年賀条件に取り挙げた作品です。

"5手目の1段目駒打ち"が年賀詰らしく親切な条件で4問中では最も易しい出題でした。

条件を整理してみましょう。

(1) 1 1 地点への着手で詰

最終手 1 1 地点の手で詰むには、玉移動が必要になります。詰形をイメージすると

・玉が 11 角(馬)の筋に入る (3 3 玉、4 4 玉) あるいは

・玉が 2 筋まで移動する (2 1 玉、2 2 玉)

(2) 2 7 の駒を動かす

・27 歩を突く ▲26 歩

(3) 5 手目は 1 段目への駒打

5 手目に 1 段目へ打つには 3 手目に角を取りこれを打つしかありません。

・「▲76 歩 △34 歩 ▲22 角 △XXXX ▲X1 角打」3 手目の成生は保留して推理を進めます。

4 手目は 1 段目の駒を動かす一手ですが、何を動かすか？

詰形のイメージから 1 筋側への玉移動が自然です。3 手目から「▲22 角不成 △42 玉 ▲51 角打 △32 玉」

これで、21 玉形に対し 33 角左成～11 角成の詰が導かれました。7 手目の先手の攻めは 1 手パスで 26 歩と突きます。

7 手目から「▲26 歩 △33 桂 ▲同角左成 △21 玉 ▲11 角成 まで」

"11 地点の着手で詰"と"26 歩"が 33 玉形を連想させるので、33 玉形を目指した方は遠回りされましたが、5 手目 51 角を打つ手か 2 1 玉の詰形のいずれかが想定できれば、易しい問題でした。なお、"27 の駒を動かす着手▲26 歩"は詰みと関係ない無駄手ですが、この条件がないと「▲76 歩 △34 歩 ▲22 角成 △52 金左 ▲41 角打 △42 玉 (以下略)」の筋も生じます。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行 (作者) 「定番の 11 まで 11 手に今年 は参戦してみました (中略) 5 手目 51 に角を打てば後は絶連かと思えます」

■手順を追えば絶連ですが、3 3 玉をイメージして少し戸惑います。年賀詰らしい軽快な作品でした。

孔明 「最初は 3 三玉の形で考えていたら 2 四を塞がないといけないのでどうしても 1 手足りないんですが、あと 1 手なので何とかかなりそうだと思います。3 手目 ▲2 二角成から馬をずらすことばかり考えていたので▽4 二玉▲5 一角▽3 二玉の 3 手一組の手順の発見に苦労しました」

■3 3 玉に決め打ちすると手こずりますね。

斧間徳子 「33 玉を 11 馬か 11 角打で詰めるものと思ひ込んで苦戦。年賀詰のため無駄手が 26 歩で助かったが、もっと曖昧な手に変えられたら難問でしたね」

■いかにも無駄手っぽい 26 歩でした。年賀詰の難易度としてはお手頃でしょう。

ミニベロ 「作者名からひねって考えると大変。氏には珍しいあっさり系」

■渡辺作品は妙手順を期待させますからね。

Pontamon 「イブの夜、眠りに落ちる寸前に解けたのは夢だったのか？翌日の夕方になって、前夜、寝ながら考えていたことを思い出して確認したら解けてました」

■夢の夢は正夢か。担当は前夜解けた問題が思い出せないことも多くなりました。

飯山修 「5 手目 1 段目は 22 角をとるしかないと考え最初に解けました」

■4 問中では易問でした。5 手目は 51 角か 41 角かが岐路。

DD++ 「25 歩にして毎年恒例 11 角打ちまでかと思いきや、そっちは釣餌でした」

■そこまで素直でないのが渡辺流です。

鈴木康夫 「プログラムで解かせました。局面 269684079 所要時間 970 秒。

自力では 11 角まで合利かずのばかり考えて、33 馬+11 馬の詰み上がりを見落としました」

■計算機検討ありがとうございます。推理将棋

に慣れた人間は皆 3 3 玉が第一感でしょう。

占魚亭 「『5 手目一段目への駒打ち』は角打ち
しかなく、『11 地点への着手で詰み』となると、
詰み形はこれしか考えられないですね」

■ 3 3 玉の惜しい筋がありましたが、すぐに 3
2 ~ 2 1 玉に手が伸びていれば流石です。

隅の老人 B 「パスしたい時にどう指させるが、
作者のセンス。さて、その条件は？」

■ 平成 27 年年賀にぴったりの 2 7 を動かす。

諏訪冬葉 「3 手目に取った駒を 1 段目に打つに
は序の 3 手が必須。あとはヒント通り手待ちを
すれば解決」

■ 3 手目成生の選択がありましたが、後の 51 角
打 ~ 26 歩が入って、22 角生に確定です。

はなさかしろう 「こちらも年賀盛り合わせ。33
玉を詰ます形が第一感でしたが一手間に合わず。
51 から打つことで手順が確定するのですね」

■ 3 3 玉形は無駄手の 2 6 歩を指さないといけ
ないので間合いませんね。

波多野賢太郎 「この問題が一番解きやすかった
です。5 手目の条件で、まずは角を取らないと
いけないのがわかるのが大きかったです。手待ち
の 2 6 歩はうまいタイミングの一手ですね」

■ 玉が 11 に近づいていくことを考えれば手順
が導かれます。

S.Kimura 「ヒントを見て、ようやく 33 角、11
角成で詰むことに、気付きました」

■ 手待ちの意味と 7 手目のタイミングが鍵でし
た。

小山邦明 「2 手目の角の成 / 不成の限定と、最
終 11 の収束から 4 手目に動かす後手の 1 段目
の駒を玉と予想して解きました」

■ 2 手目の成生選択は後で決めればよいし、4
手目に玉の着手は自然な流れ。

たくぼん 「最初に解けたのがこれ。無駄手と 27
年を上手く組み合わせましたね」

■ 2 7 地点の駒を動かし、1 1 地点着手の 1 1
手詰。平成 2 7 年 1 月 1 日の着地が見事決まり
ました。

正解：1 6 名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
孔明さん 小山邦明さん 鈴木康夫さん 隅の
老人 B さん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たく
ぼんさん DD++ さん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん Pontamon さん ミニベ
ロさん 渡辺さん

8 5 - 4 中級 はなさかしろうさん作 ひつじといえば 1 1 手

「あけましておめでとう！ ちょうど指し初め
したところだよ。棋譜見る？」

「謹賀新年！ 今年も気合十分だね・・・お、
元日らしく、1 1 手で詰みか」

「もちろん。それから、初期位置の 2 カ所を含
む盤上計 7 カ所に角を出没させてみたよ」

「え？ 未だからツノって…こじつけ！？
羊といえば、ウールだと思うけど」

「ううむ。それなら、最終手が 2 7 の地点への
着手ってことで、どうかな？」

「ははあ。今年の指し初めはこの詰め上がりが
めじろ押しかもね」

さて、どんな将棋だったのだろうか

(条件)

- ・ 1 1 手で詰んだ
- ・ 角が盤上にいた地点は初期位置の 2 カ所を含
めると計 7 カ所
- ・ 最終手は 2 7 地点への着手

出題のことば (担当 NAO)

角が出没するのが 6 カ所でも 8 カ所でもない
理由を推理しよう。

追加ヒント

角の居た場所は 22 と 88 のほか、先手が 3 カ
所、後手が 2 カ所。後号角は 26 で取られま

す。

推理将棋 8 5 - 4 解答

▲ 7 六歩 △ 6 二玉 ▲ 3 三角不成 △ 7 二玉
▲ 4 二角不成 △ 4 四角 ▲ 5 三角成 △ 2 六角
▲ 同 歩 △ 6 四歩 ▲ 2 七角まで まで 11 手。

詰上がり図

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

持駒 歩2

条件

- ・角が盤上にいた地点は計 7 カ所(先手: 8 8、3 3、4 2、2 7、後手: 2 2、4 4、2 6)
- ・最終手は 2 7 地点への着手 (2 7 角)

最後の出題は、"2 7"と正月の"1 1"を年賀条件に取り挙げ、角が大活躍する作品です。

・角が盤上にいた地点が 7 カ所というのが解答者の意表を付く条件でした。

7 カ所は元の位置の 2 2 と 8 8 を含み、残りの移動地点と打つ場所が 5 カ所。角の手を最低 5 手指さなくてはならないので、最終手は 2 7 の角しかありません。角の着手回数ではなく、角のいた地点のカ所数を条件としていることには注意を要します。

2 7 角。遠見の角筋は 5 4、6 3、7 2 とありますが、6 3 は退路塞ぎが困難なので、1 1 手で詰む形は 5 4 玉型か 7 2 玉型のいずれかです。

ここで、離し角で詰む 9 手詰手順をお復習いしてみましよう。

・5 4 玉型: 「▲76 歩 △52 玉 ▲33 角不成 △64 歩 ▲22 角不成 △63 玉 ▲66 角成 △54 玉 ▲36 角まで (一例)」

この手順では角の手が先手 4 回の後手 0 回。角が盤上にいた地点は、88, 33, 22, 36 の 4 カ所だけ。22 角を取る手ではカ所数が変わらず、角成りの 66 地点も数えられません。

・7 2 玉型: 「▲76 歩 △34 歩 ▲22 角不成 △62 玉 ▲44 角不成 △72 玉 ▲53 角不成 △64 歩 ▲36 角まで (一例)」

この手順では角の手が先手 4 回の後手 0 回。角が盤上にいた地点は、88, 22, 44, 53, 36 の 5 カ所。

7 2 玉型の方が角 5 カ所で 7 カ所に近いが、2 手長い 1 1 手とすれば角 7 カ所ができるでしょうか。しかも先手は 2 7 角を打つ前に邪魔な歩を突く必要があり、一見手数が合わないように思えます。7 2 玉型の 9 手詰手順から先手は 36 角の代わりに 26 歩~27 角打、後手は 1 手余分に指せるので後手が早めに角を動かしてみます。

「▲76 歩 △34 歩 ▲26 歩 △44 角 ▲同角 △62 玉 ▲53 角不成 △72 玉 ▲16 角(35 角不成) △64 歩 ▲27 角まで」

この手順はどうでしょうか。角の手は先手 4 回、後手 1 回で計 5 回になります。一見巧くいったようですが、角のいた地点は 6 カ所だけ。44 同角では着手地点が増えないのでした。

・先手が角以外の駒で後手角を取る手順を考えましょう。注目すべきは 27 角打の前に突く 26 歩。26 歩の前に後手が 44 角~26 角と差し出せば後手角の着手地点を 2 カ所増やすことができます。ただし、この手順で後手は 34 歩を突く暇がありません。

「▲76 歩 △62 玉 ▲33 角不成 △72 玉 ▲42 角不成 △44 角 ▲53 角不成 △26 角 ▲同歩 △64 歩 ▲27 角まで」

後手玉が早逃げして先手角が 33~42~53 と裏から回る間、後手角が 44~26 で 9 手目の 26 同歩に間に合います。

・これで、安心してはいけません。角の手は先手 4 回と後手 2 回。角のいた着手地点は? 2 2 と 8 8 を合わせて 8 カ所あります。実は 7 手目は ▲53 角成が正解です。7 手目より「▲53 角成 △26 角 ▲同歩 △64 歩 ▲27 角まで 11 手」角の着手回数を変えずに、角のいた地点を 1 回減らして、角 7 カ所が達成されます。強豪 2 名が最後の落とし穴に躓かれました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう（作者）「ひつじの角は巻いて2本、なのですが、強引に27に合わせたら一方が馬になってしまいました…9手の手順プラス2手です。問題が被らなかつたようで良かった」

■最終27着手の11手詰の類作を覚悟していましたが、幸いカブリませんでした。角の着手回数でなく、角のいた地点が何カ所かを指定しているのが珍しいちょっと考えさせる年賀詰の好作でした。

ミニベロ「こんな簡単な仕掛けに裏をかかれました。この詰形には成は必要ないという先入観がいけない」

■一見8カ所は困難に思えるだけに、居た地点数オーバーにはうっかりしそうです。

渡辺「巧い条件の秀作。これで年賀詰とは参った。この条件では玉が54に行く暇は無いので72になる。53歩は角の軌道上なので取れば62の塞ぎにもなって丁度良い、26歩が角取りと27の場所空けの一石二鳥の手となるように角の場所を増やすと自然に手順まで決定。頑張っ角の場所を増したら8つになってしまっどうしよう？と暫く悩む。あ、成れば良かったと一時間後に気付く」

■いた場所数あわせの単純な仕掛け。1時間も悩ませて解いてもらえば大成功。

Pontamon「条件から角単騎か2枚角で72玉を詰める形。作意の急所だと思っ△26角での駒渡しをクリアして解けたと思ったら角の着手が6回で8箇所。▲53角を成って盤上では馬にするのがミソでしたか。99%解けていたのにそれに気付くまで2時間、角を同角で取るとか、同じ地点への角の時間差着手の手順等でハマってました」

■やはり2時間考えましたか。

飯山修「6箇所が沢山ある中どうしても1つ増やすには26角と思っこの順を発見したが8箇所になってしまった。1つ減らす為に53角成にしたが、これが正解なら作意を8箇所にすると思うので正解の自信なし」

■皆さん、ツボで悩まれているようです。7カ所指定は絶妙の条件といえるでしょう。

DD++「通常の2ヶ所を含め7ヶ所に角がある羊というのはなかなか名状しがたい姿をしていそうな感じがします」

■想像も及ばない魑魅魍魎か。意外と妖怪ウォッチで出てくる可愛い系のキャラのような気がします。

鈴木康夫「プログラムで解かせました。局面8279373018 所要時間76625秒。

自力でもほぼ解けました。最終手は27角はほぼ明らか、後手玉を54、63、72と順次後退させて正解、のつもりが、プログラムは7手目成を解答。バグを仕込んだか？と思いましたが角の位置を数えてみるとこちらが正解。間違っていたのは自力解答の方でした」

■やはり、数え違いましたか。プログラムは強力ですね。

占魚亭「96歩97角の順がダメなので素直に76歩33角不成の順で考え直しました。成れることを完全に失念」

■33の歩を先手から取ってやらないと後手の手数が不足します。

隅の老人B「角のいた地点は7カ所、8カ所としない処が憎いな。条件が8カ所なら余詰があるの？」

■条件8カ所でも余詰はありません。年賀の2+7に合わせたものですが、7カ所としたおかげでたぶん正解率は下がりました。

諏訪冬葉「ヒントから後手の角でない手は3手、27角で詰むならその3手は62-72玉と64歩くらいしかない。とすると後手の33歩は先手が消す」

■その通り、後手が2回角を動かすためです。

波多野賢太郎「これで一応角の出没場所は7ヶ所という条件には合っているつもりですが、5三が角成なのでちょっと自信がありません。2

七角までの詰上がりなら、5三も馬ではなくて角のままでも良さそうですが…(もちろん、5三角不成なら角の出没場所は8ヶ所ですけど)」

■年賀詰でなければ、不成で統一するのが普通でしたか。偶然かもしれませんが7カ所としたのは謎解きの要素を深めました。

S.Kimura 「ヒントを見なければ、この詰み形には気付かなかったでしょう」

■26で取らせる手順はなかなか見えません。

小山邦明(無解) 「残念ながら、推理力不足で解けませんでした。解説を楽しみにしています」

■72玉で9手詰の手順をお復習いしましょう。

斧間徳子 「26歩が単なる歩突きでは手数足りないので、角取りを兼用させる仕掛けですね」

たくぼん 「最終地点が27だとこの詰上がりが1番に浮かびますね。お互いの角が邪魔にならないようにプルーフゲームのようなきれいな手順です」

■斧間さんとたくぼんさん、ほぼ解けていましたが角が8カ所に出没する7手目53角生の解答でした。ご両名とも実力者なので敢えて×としました。

正解：12名

飯山修さん S.Kimuraさん 鈴木康夫さん
隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん
DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん
Pontamonさん ミニベロさん 渡辺さん

総評

斧間徳子 「本年最後の4作、どれも好作で楽しめました」

■年賀詰の11手詰は長すぎず短すぎず、楽しめます。

ミニベロ 「割と早く解けたので除雪に行こう」

■除雪お疲れ様です。推理将棋は解けても、雪国の雪はなかなか溶けませんから大変ですね。

渡辺 「皆さん会話文がお上手ですね。私のが条件を喋ってるだけみたいで一番寂しいですね」

■会話文は皆さん工夫されてます。センスのいい会話は担当も見習いたいです。

Pontamon 「第86回の変則出題は長手順作品の予感がして、85回を年内に解こうと思った矢先に余詰み連絡。年賀状に書いて出してしまうので、修正した会話の通り、元旦から条件追加の連絡をしないといけない事態になってます。(^^) ;

来年の年賀状に推理将棋を書くなら、論理で解けそうな85-3くらいの難度のものが良さそうですね。今回は何故か85-2が一番難しかったです」

■難易度はご指摘のとおり、85-2が最難問で85-3が最易問でしょう。年越しがテーマの2題を前半に並べました。

DD++ 「やはり11手は統一テーマでも似つかない手順になるくらい未開拓なのだというのを改めて実感」

■11手詰の年賀詰もすっかり定番になりました。ネタはまだまだつきないでしょう。

鈴木康夫 「今回は全題プログラム解答しました」

■今回は4題とも唯一解とのお墨付きをいただきました。たいへんありがたいことです。推理将棋は条件の表現が多種多様なのでプログラムも一題ずつの一品料理になりますね。単に自力で解くよりずっと大変な労力と時間を使われたことと思います。

隅の老人B 「新年早々、推理将棋4題が解けた気がする。これで今年は良いことがあるぞ、の予感あり、です。そうそう、遅まきながら、『今年もよろしく、お願いします』」

■この調子でこれからも解答よろしくお願ひします。

はなさかしろう「あけましておめでとうございます。本年もよろしくお願ひ申し上げます。年賀推理将棋、軽めたくさんのラインアップが楽しいですね」

■軽めに感じるのは1題投稿されているからかもしれません。85-4に手こずった解答者も少なくなかったようですから。

波多野賢太郎「年末、そして新年早々、相当考えさせられました。でも面白かったです。しかし、よくこれだけの問題を作れるものですね。今年もメー作が楽しみです」

■解図力も相当向上されたのではないでしょう。創作とご投稿も期待しております。

枡彰介「中級問題のみで一問しか解けませんでした。1月1日出題の初級二問の方が先に解けてしまいました」

■11手といえども、中級を全題解答するのはやはり難しいです。

たくぼん「今年もよろしくお願ひします。いきなり苦戦して冷や汗かきました」

■年賀詰といえども、11手詰中級4題。例月よりは難しかった。2月以降の出題ではできるだけ易問を入れていきますので、よろしくお願ひします。

推理将棋第85回出題全解答者： 17名
飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
孔明さん 小山邦明さん 鈴木康夫さん 隅の
老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん た
くぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん Pontamonさん 枡彰介
さん ミニベロさん 渡辺さん

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。

2015年3月15日(日)

第69回 WFP 作品展

フェアリー作品 8題
推理将棋 1題

強欲な世界 パート2

後欲協力詰 5作

2015年4月15日(水)

第70回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題

作品募集一覧

第42回神無一族の氾濫作品募集

テーマ：『詰』以外の目的を達成する作品

送り先：神無七郎宛

janacek789@ybb.ne.jp

詳細はP11をご覧ください

Fairy of the Forest #43

課題：玉の移動面積1以上9以内の協力詰

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細はP35をご覧ください。

フェアリー版くるくる展示室

- ・ 盤は9×9、駒は普通の将棋駒及び駒数内
(フェアリー駒はとりあえず不可)
- ・ 後手持駒制限 OK

- ・ ルールは何でも OK (協力詰、かしこ詰、打歩詰、自玉詰系、ステイルメイトなど何でも OK)
- ・ 手数制限なし

投稿先は、WFP 編集部

たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

あとがき

詰パラ2月号にフェアリーランド26年年間解答成績が発表されています。おかげさまで自身初の年間全解を達成することが出来ました。西村氏も全解でネットでは名前を見ることがない(ハンドルネームがあるかも)ですが、本誌にも参戦頂けるといいのになと思います。本誌でお馴染み占魚亭さんも5位タイで頑張っておられます。それにしてもこれだけフェアリーランドで解答される方がいるというのにWFPはまだまだですね。とはいえ今月解答発表のWFP作品展では新しい方や復活の方含めて8名と増加傾向にあるようでちょっと楽しみです。

WFP作品展結果稿最後で七郎さんも書いていますが、WFP作品展や他の結果稿を読んだの感想コメントを送っていただければ数日後の改訂時に載せることが可能ですので実行します。

第87回推理将棋出題を追加掲載するのが25日位になりますので、それまでに結果稿を読んだの感想、ご意見、お礼なんでもOKですので編集部までメールでお送りください。

たくぼん

2015年 第80号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十七年二月号

平成二十七年二月廿日発行

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

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp