

# Web Fairy



# Paradise

改訂：2015/4/24

**第82号**

## 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第71回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第72回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第88回 推理将棋出題
- ・ 第89回 推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest #43

## 結果発表

- ・ 第70回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第87回 推理将棋出題
- ・ 強欲な世界パート3

## 読み物

- ・ Fairy TopIX2014 投票要項(再掲)



**2015/4**

## はじめに

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

### 持駒 桂

### 半期賞

上の図は、平成 26 年 9 月・詰将棋パラダイス・詰将棋学校短期大学の金子清志作 27 手詰半期賞受賞作です。その発表時、作者受賞コメントに「・・・おもちゃ箱の記録に挑戦と WFP68 号で受方同一駒の連続不成は希少価値だと知り・・・」とあります。WFP68 号を見てみますと、フェアリー詰将棋で受方連続不成回数の記録作として、第7回九州 G フェアリー作品展 07-09 小林看空作 協力詰 13 手(図は WFP68 号 P59 参照)が紹介されています。不成回数6回(同一駒ではありません)です。作者はこれを見て普通詰将棋にて挑戦され、同一駒連続不成回数8回の記録を達成されました。序の4手を入れるかどうかでネット上で話題にもなったようですが記録を考えれば入れて当然だと思います。フェアリー版記録に挑戦で普通詰将棋のほうが記録作になるというのもビックリですが、考えようによっては協力詰の方が創り難い条件かもしれません。フェアリストの皆さんぜひともこの記録に協力詰にて挑戦してみたいかがでしょうか？

記録更新できましたら WFP まで是非投稿をお願いします。

FairyTopIX2014 お気に入り投票現在受付中です。現在投票・・・0 こちらも宜しくお願いします。

## は

### 【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81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](mailto: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71回WFP作品展(再掲)及び

## 第72回WFP作品展

担当：神無七郎



### Ives : Tone Roads #3

(<http://www.youtube.com/watch?v=HRmLaTinEdI>)

エッセイの定番ネタに「人生を変えた本」があります。私の場合、門脇氏の「詰むや詰まざるや」がそうですが、「本」以上に自分の人生を変えたのは「音楽」でした。そして「人生を変えた曲」を選ぶとすれば、それはチャールズ・アイヴズの「4つのミニアチュア」です。ミニアチュアという名前が示す通り、非常に短い曲の集合で、4曲合わせても8分ほどしかありません。でも、詰将棋創作を本格的に始めたのとほぼ同時期に聴いたこの前衛的な音楽は、音楽のみならず創作物すべてに対する私の認識を一変させました。私が今、フェアリーをやっているのも、元を辿ればこの曲のせいなのです。

でも、「4つのミニアチュア」は私にとって長い間謎の曲でした。私が聴いたのは、ズービン・メータ指揮のロサンゼルス・フィルが、ハンガリーのエルケル劇場で公演したときの演奏ですが、当時はこの曲のレコードも見当たらず、FMの雑音まみれの放送を、これまた安物のカセットテープに録音したため、一層雑音だらけになった状態で、せめてもう少しましなテープを使っていればと後悔しつつ、貪るように聴き返していたものです。

結局「4つのミニアチュア」が何者かというのは今も謎のままです。でも、各ミニアチュアの正体は判明しました。

1. A Lecture (講話)
2. The Ruined River (決壊した川)
3. Like A Sick Eagle (病んだ鷲のように)
4. Tone Roads #3 (音の道 第3番)

当時は入手困難だったこれらの曲も、今ではCDで聴けますし、Youtubeで実演を見る事も可能です。一昔前なら、こんなマニアックな曲の演奏など生涯お目にかかることはできないはずですが、本当に時代は変わりましたね。こんな文章を書いているのも、ついこの前「Tone Roads #3」の動画を見つけたからです。

アイヴズは独立に作曲した曲を複数集めてセットにすることをよくやっていて、曲の重複や楽器編成が違うだけの使い回しもあります。もしかしたら、この「4つのミニアチュア」も、そうした「編集物」の一つだったのかもしれませんが。でも、前衛音楽に慣れた耳で聞いてもこれは絶妙な選曲に思えます。人々のざわめきのような弦の振動から急加速して収束する「講話」、秒単位で曲の表情がころころ変わり最後に破裂する「決壊した川」、四分音を駆使して歪み振じれた世界を描き出す「病んだ鷲のように」、不協和な対位法と弦楽器群の強引な割り込みによって展開される「音の道 第3番」……それぞれかなり破天荒な音楽ですが、各曲の個性が自然に序-急-緩-急のメリハリを作り出しているのと、最終曲の「音の道 第3番」がソナタ形式に準じた起承転結の構造を持っていることで、高密度に圧縮された交響曲として鑑賞することができます。アイヴズの曲はコラージュ音楽的な色彩が強く、下手な指揮者が振るとただの混乱した演奏になることが多いのですが、ズービン・メータはオーケストラを巧く制御し、対立したまま並進する音群を「騒音」でなく「聴き所」にすることに成功していました。当時、音楽鑑賞の初心者だった私にもこの曲が理解できたのは、メータの的確な手綱捌きのおかげだったと思います。

チャールズ・アイヴズは「アマチュア」の作曲家でした。これは技術が拙いという意味ではなく、作曲で生計を立てていなかったという意味です。アイヴズは生業の保険業で成功し、食いつちの心配はありませんでした。だからこそ、「プロ」の作曲家ができない、実験的な音楽を思う存分書くことができたのです。

詰将棋作家も詰将棋で生計を立てていません。需要の有無に関係なく、高度な作品の追求や未開拓分野への挑戦ができるのは、アマチュアの特権であり、アイヴズの良い意味でのアマチュアリズムから私たちが学ぶ所は多いと思います。

さて、今回の出題は第 71 回出題分の再掲と、第 72 回の新規出題です。どちらも作者は上谷直希氏と変寝夢氏のお二人。短編特集揃いの第 71 回と異なり、第 72 回は長編や超長編が混じっていますが大丈夫。難易度は「くるくる」級なので、ルールを把握すれば解図は容易だと思います。

〔第 71 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 71 回の出題は全 10 題。最初の 3 問が上谷直希氏による協力詰特集、残りの 7 問が変寝夢氏のバラエティに富んだルールの作品群です。すべて短編で、どれも難度は控え目です。

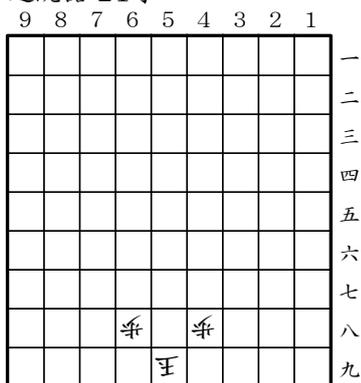
71-1 は同じ図面で手番を入れ替えて、協力詰として解けという問題です。65-10 のたくぼん氏作と似ていますが、盤だけがひっくり返った 65-10 と異なり、この問題では駒台ごと入れ替わっています。後手の持駒は「残り全部」ですので、必然的に「駒余り可」のルール設定になっています。

71-2 及び 71-3 は正統的な短編協力詰。できれば両方解いて、共通点と相違点について考察してください。

71-4 は攻方だけが連続して着手し、最短手数で詰めるという「連続詰」です。ただし、詰むとき以外に王手を掛けてはいけません。割と分かりやすいルールだと思いますが、念のために過去の作品例をご覧くださいませ。

〔参考〕 出口信男作 (カピタン、1986 年 9 月)

連続詰 21 手



持駒 歩

44 歩 43 歩成 44 と 45 と 46 と 47 と  
48 と 64 歩 63 歩成 64 と 65 と 66 と  
67 と 68 と 54 歩 53 歩成 54 と 55 と  
56 と 57 と引 58 と引 まで 21 手

攻方のみが指すので合駒は手に入りません。

攻方持駒と盤上の駒のみで作れる詰上りは何だろうと考えてから解いてください。

71-5 は盤の同じ筋同士が上下で繋がった「縦シリンダー盤」を使った作品です。変寝夢氏の「縦シリンダー盤」では出発点や着地点が可成領域でなくても、可成領域を通過しただけで成れる「通過成」が可能な設定になっています。

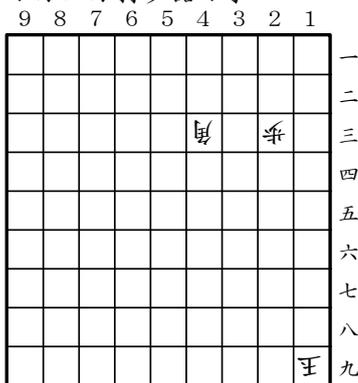
71-6 は 2 種類のホッパーを使った作品。グラスホッパーがクィーンの利きの方向に 1 枚駒を跳び越えるのに対し、ナイトライダーホッパー (NightRider Hopper) はナイトライダーの利きの方向で 1 枚駒を跳び越えます。守備駒が強力ですが、2 枚のホッパーの個性をうまく活かして詰上り型を作ってください。

71-7 はグラスホッパーを使った天竺詰。「最善詰」となっていますが、おそらく手数を余分に使うことができたとしても、作意以外の詰め方はないと思います。天竺ルールでは桂香のような弱い駒は、玉を弱められるので、むしろ最強クラスの駒なのですが、はたしてグラスホッパーはどうでしょうか？

71-8 と 71-9 は「ボカスカ」ルールの登場。これは「同種の駒が一斉に動く」というルールで、詰パラだけを読んでいる読者には馴染みが薄いかもかもしれませんが、「将棋パズル」誌で流行し、比較的多くの作品が作られています。長手数の作品も多いのですが、ここでは短手数の作品を紹介します。

〔参考〕 中島和男作 (Online Fairy Mate、1997 年 7 月 16 日)

ボカスカ打歩詰 7 手



持駒 飛 2

(24,29)飛 18 玉 上 1 飛 17 玉  
下 3 飛(26)成 18 玉 19 歩 まで 7 手

まず初手。駒を打つときは同種の駒を一度に打てるので飛を 2 枚とも打ちます。(24,29)飛の

表記は飛を 24 と 29 に打ったことを示します。29 に打つのは王手のためですが、24 に打つのはなぜでしょう？

それが分かるのが 3 手目。「上 1 飛」は飛が一つ上がったという独特の表記ですが、これは 29 飛が 28 に動いて王手すると同時に、24 飛が 23 歩を取ったことを表しています。もし初手に (25,29) 飛としていると、歩を取るために飛が 2 つ上がらねばならず、29 飛も 27 飛となり、王手になりません。「同種の駒」であり続けるために 23 飛が成らないのも芸が細かいところです。

逆に 5 手目は一方の飛が成り、もう一方は成らないという手順が出てきます。それが「(26) 成」の表記で表されています。23 飛だけが 26 で成ったわけですね。「下 3 飛」は飛が三つ下がったことを意味しますが、本当に三つ下がったのは 23 飛だけで、28 飛は一つしか下がっていません。盤の端や他の駒に邪魔されて動きが制限される場合は、動ける場所まで動いて止まるのが「ボカスカ」のルールです。

何だか難しいルールのように見えるかもしれませんが、習うより慣れろです。変寝夢氏がボカスカルールの過去作を動画でアップロードしてくれているので、ぜひ参考にしてください。

花沢正純氏作「狂人製造機」  
ボカスカ協力自玉詰 1 3 6 手

[http://www.youtube.com/watch?v=n\\_hx1M-0a3g](http://www.youtube.com/watch?v=n_hx1M-0a3g)

今回のトリとなる 71-10 は Lion と中立駒の取りあわせ。受方の持駒は Lion と中立駒の飛を除いた残り全部、つまり玉以外の標準の駒一式が合駒として使用可能です。持駒の飛が中立駒でなければ 6 手掛かる図ですが、中立駒であることを活かして 2 手短縮してください。



## 〔第 72 回作品展各題への補足説明〕

第 72 回の出題は全 9 題。最初の 2 題が上谷氏、後の 7 題が変寝夢氏の作品です。相変わらずルールは多様ですが、対抗系（攻防系とも言う、普通の詰将棋のように相手に協力しないルール）のルールの作品や、長手数作品などの登場で、前回までとは少し趣が違うと思います。ルールの勘違いをしないよう、以下の説明をよくお読みください。

**72-1** は本作品展では初登場の最善自玉詰。

「協力」ではないので、受方は攻方玉を詰めないよう抵抗します。また、「最善」が付いているので、通常の「自殺詰」と異なり、長手数の余詰があっても不完全扱いはしません。「自殺詰」は非常に余詰み易いので、せめて長手数の余詰は不問にしないと創作は難しいと思います。

**72-2** も対抗系ルールですが、こちらは「最善」が付いておらず、普通詰将棋の慣習を適用します。つまり、余詰は長手数でも不完全ですし、無駄合概念もありますし、同手数駒余りを変化として扱います。とはいえ、本作に限っては細かいことを気にする必要はありません。

**72-3** はフェアリー駒 2 つ。鬘 (Lion) はもうかなりお馴染りになったと思いますが、最大の特徴は酔象が使われていることです。しかもこの酔象は成れます。酔象は成ると「太子」になり、第 2 の玉として扱われます。ただし本局では「玉」と「太子」のどちらかを取られてはいけません。中将棋では「玉」と「太子」は、どちらか一つが取られても、もう一つが生き残っていれば良いので、「太子」は心強い「助っ人」なのですが、本局では「助っ人」どころか「足手まとい」の役割を与えられます。つまり、本局はあくまで「酔象と同様の振る舞いをする駒を使った二玉詰」なのです。

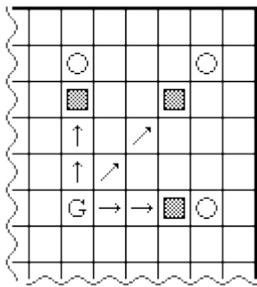
なお、酔象が成れる条件は「将棋」で普通の駒が成れる条件と同じです。「中将棋」のように四段目で成ることはありませんし、不成に関連する将棋とは異なる設定（一旦不成とすると敵陣から一旦出るか、駒を取らないと成れない）も適用されません。

**72-4** も酔象入り。「協力自玉詰なのに自玉がないじゃないか！」との仰せ誠にごもつとも。実は玉は途中で作るのです。具体的には酔象を成って「太子」にし、それを詰めるわけです。もちろん酔象は太子に成るまでは普通の駒なので、酔象で王手を掛けることも可能です。酔象を取ることも可能ですが、取ってしまうと手数



【グラスホッパー】(G)

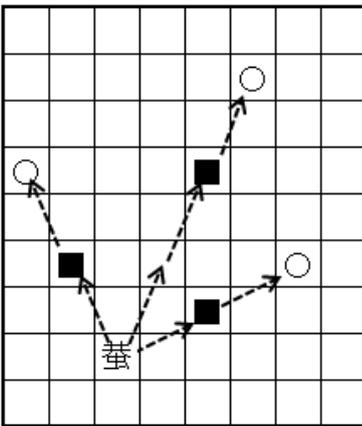
フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(○がGの利き)

【NightRider Hopper】(蚕)

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。)

【天竺】

玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。

【最善詰】

攻方は受方がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。

(補足)

いわゆる普通の詰将棋から枝葉(無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則)を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数余詰は不問。

【ボカスカ】

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

- ・成駒と生駒は別種とみなす
- ・動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。
- ・成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- ・歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

・棋譜の書き方は、右上銀、下2飛(飛を2つ引く)等と書くことにする。成りを指定するときは、上3香(23,33)成、等と書く。(これはすべての香車が3マス走って23と33に来た2枚だけが成った、の意味)打つときは、(23,33,24,34)桂、のように書く。1枚だけ動く、または打つときは、一般的な記法(32金など)で書く。

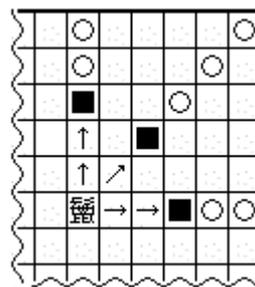
【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Lion】(鬣)

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。



(○が鬣の利き。

■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。)

【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。

(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。

【最善白玉詰】

攻方は白玉がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべくそれを防ぐよう応じる。

【禁欲】

駒を取らない手を優先する。

【二玉詰（多玉詰）】

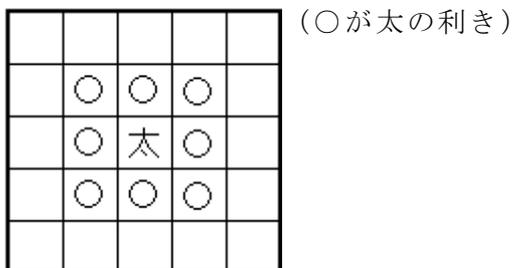
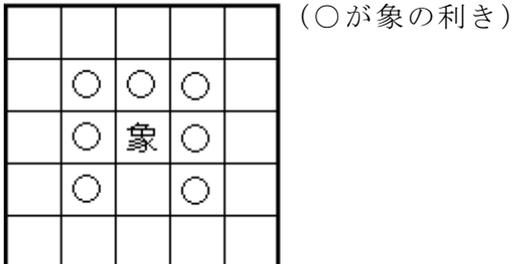
複数の玉を使用する。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

【酔象】（象）

中将棋の酔象。後方以外の周囲7マスに進める。成ると太子（太）になり、二枚目の玉として使える。



(補足)

- 1) 酔象が成る条件は将棋で成る条件と同じ。  
 中将棋のように敵陣に入るときや、敵陣で敵駒を取るときしか成れなかったり、四段目で成ったりすることはない。
- 2) 中将棋等で太子ができた場合、一方を取って他方を詰める必要があるが、今回の出題はどちらかを取れば良い。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

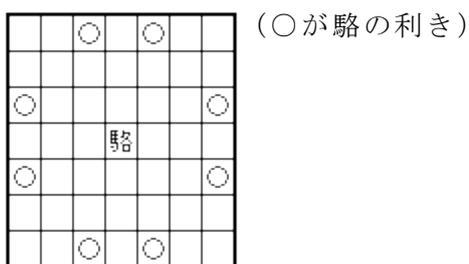
【対面】

敵駒と向かい合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【Camel】（駱）

Camel はフェアリーチェスの駒。

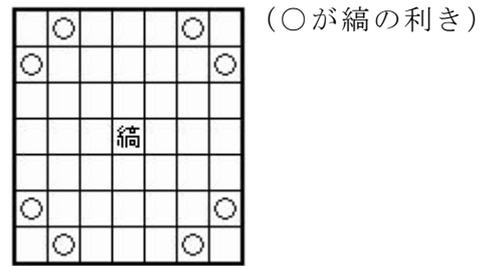
3対1の方向に跳ぶ八方桂。



【Zebra】（縞）

Zebra はフェアリーチェスの駒。

3対2の方向に跳ぶ八方桂。



【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かっていたりするため、戻れない場合は戻らない。
- 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筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻り位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

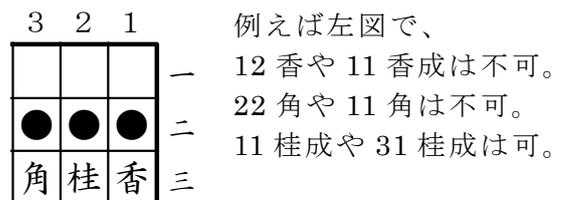
【連続協力詰】

受方が連続して指して最短手数で受方の玉が1手詰となる形を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

【石】（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。



《第71回 WFP 作品展》(再掲)  
 解答締切：2015年5月15日(金)

■ 71-1 上谷直希氏作

協力詰 3手

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

攻方持駒 飛2  
 受方持駒 残り全部

※a)本図

b)後手が先手を詰ます(駒余り可)

■ 71-2 上谷直希氏作

協力詰 7手

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

持駒 桂歩

■ 71-3 上谷直希氏作

協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 71-4 変寝夢氏作

連続詰 11手

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

持駒 なし

■ 71-5 変寝夢氏作

縦シリンダー盤協力詰 5手

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

持駒 角2  
 ※通過成可

■ 71-6 変寝夢氏作

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 蝨 G  
 ※G：グラスホッパー  
 蝨：NightRider Hopper

■ 71-7 変寝夢氏作

天竺最善詰 5手

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

持駒 桂香G  
 ※G：グラスホッパー

■ 71-8 変寝夢氏作

ボカスカ協力詰 5手

												一
												二
												三
									王			四
												五
										王		六
												七
												八
												九

持駒 桂2

■ 71-9 変寝夢氏作

ボカスカ協力自玉詰 6手

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

持駒 香

■ 71-10 変寝夢氏作

協力自玉詰 4手

												一
												二
												三
												四
												五
												六
												七
												八
												九

持駒 n飛  
 ※鬣：Lion、持駒の飛は中立駒



《第72回 WFP 作品展》

解答締切：2015年6月15日(月)

■ 72-1 上谷直希氏作

最善白玉詰 14手

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

持駒 金2 桂

■ 72-2 上谷直希氏作

禁欲詰 15手

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

持駒 香

■ 72-3 変寝夢氏作

二玉協力詰 5手

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

攻方持駒 香鬣

受方持駒 象

※鬣: Lion

象: 醉象 (成ると太: 太子)

■ 72-4 変寝夢氏作

協力白玉詰 6手

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

持駒 鬣象

※鬣: Lion

象: 醉象 (成ると太: 太子)

■ 72-5 変寝夢氏作

背面協力詰 9手

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

持駒 駱

※駱: Camel

■ 72-6 変寝夢氏作

対面協力詰 9手

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

持駒 駱

※駱: Camel

■ 72-7 変寝夢氏作

対面協力詰 13手

							王			一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 縞

※縞：Zebra

■ 72-8 変寝夢氏作『シールドマシン』

アンチキルケ連続協力詰 517+1手

手		と	と	●			と	●		一
歩	●	●	歩	と		歩	歩	と		二
●	と	と	●	●	歩	●	●	と		三
と	歩	と	と	と	●	●	●	と		四
と	●	歩	●	と	と	●	と	歩		五
と	●	●	●	歩	と	と	●	●		六
と	●	と	と	●	●	●	●	王		七
と	●	と	●	と	●	●	金			八
●	と	と	●	●	と	歩	歩	王		九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※●は不透過・不可侵の領域

■ 72-9 変寝夢氏作『玉環』

二玉協力自玉詰 4626手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 金

※盤上の駒（玉龍金銀）はロイヤル駒

受方持駒の金は通常のコ

●は不透過・不可侵の領域

## 推理将棋第 88 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 88 回出題です。はじめての方は どの将棋だったの？ - 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 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 88 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 88 回に因んで 8 手詰特集です。例月よりもやさしい初級問題が並んでいますので奮って解答ください。

※ 88-1, 88-3 は会話文と条件を修正しました

以下の特集を企画しております。ご投稿よろしくお願ひします。

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

第 94 回：94 問題特集→9 月下旬出題

### ■本出題

#### 88-1 初級 孔明さん作

初めと終わりは同じ場所 8 手

8 手目の止めの一手の場所を推理しよう。

#### 88-2 初級 渡辺秀行さん作

壁の向うの将棋 8 手

角が不成で飛び込む形を推理しよう。

#### 88-3 初級 はなさかしろうさん作

無理なご乗車はなさらずに 8 手

銀が割り込む両隣の駒を推理しよう。

### ■締め切り前ヒント

88-1：初手と最終手は 4 8 金。

88-2：止めの一手は 7 7 同角不成。もう一枚の攻め駒は？

88-3：銀が割り込むのは玉と飛の隙間。銀の隣の 2 段玉を詰ます攻めは？

#### 88-1 初級 孔明さん作

初めと終わりは同じ場所 8 手

「たったの 8 手で詰まされちゃった。止めは初手と棋譜上同じ表記の手を指されたよ」

「ずいぶん、短い将棋だね」

「そういえば端の手も成る手もなかったなあ」さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件) ※修正

・8 手で詰んだ

・初手と最終手は棋譜上同じ表記の着手

・端の手はなかった

・成る手はなかった

#### 88-2 初級 渡辺秀行さん作

壁の向うの将棋 8 手

壁の向うから将棋を指している声が聞こえてきます。

「初手から中飛車と来ますか」

....しばらくして

「そんなことすると、この 22 の角で同角生と取るぞ。ほれ、8 手で詰みだ」

さて壁の向うではどんな将棋が指されていたのでしょうか？

(条件)

・8 手で詰んだ

・初手 5 8 飛

・最終手は 2 2 の角を動かして同角不成と指した

#### 88-3 初級 はなさかしろうさん作

無理なご乗車はなさらずに 8 手

「8 手で詰みました」

「7 手目に味方同士の隙間に銀を割り込ませたのが敗着だったね」

「正確に言うと『7 手目は隣接する左右両方に先手の駒がいる地点に着手』かつ『7 手目は初めての銀の手』です」

「まあそういうこと。平たく言えば『発車間際の無理なご乗車はなさないようお願いします』ってところかなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件) ※修正

・8 手で詰んだ

・7 手目は隣接する左右両方に先手の駒がいる地点に着手

・7 手目は初めての銀の手

## 推理将棋第89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89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5月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第89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「美野樫9兄妹」シリーズからの出題です。町の将棋大会の予選を突破した美野樫兄妹は、いよいよ本戦に進みます。前回出番のなかった隆二、八重、九美も初登場。上級は手数は長いですが、攻め方全着手8筋なので取り組みやすいはずです。

以下の特集を企画しております。ご投稿よろしくお願ひします。

第91回：9手詰1条件特集→6月下旬出題

第94回：94問題特集→9月下旬出題

### ■本出題

#### 89-1 初級 チャンプさん作 美野樫9兄妹の一局(その4) 9手

使いにくい筋は2筋と9筋。攻めの急所とる手を推理しよう。

#### 89-2 中級 チャンプさん作 美野樫9兄妹の一局(その5) 10手

同じ筋には指せないなので効率のよい攻めが必要。玉に迫る1筋2筋の手を推理しよう。

#### 89-3 上級 チャンプさん作 美野樫9兄妹の一局(その6) 19手

先手は8筋の着手だけ。8筋の桂打ちで詰む形を推理しよう。

「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

■締め切り前ヒント (5月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

#### 89-1 初級 チャンプさん作 美野樫9兄妹の一局(その4) 9手

健一「さあこの調子で本戦も突き進むぜ、次は誰が行く？」

圭五「よっしゃー！もうアップは万全だぜー」

隆二「そろそろ俺も行くかな」

九美「次はウチも混ぜてえー」

六実「連戦連勝の立役者、私たち双子も行きま〜す」

七海「・・・というわけで自動的にわたくしも・・・」

四郎「・・・双子なのに何でああも違うもんなんだろね」

八重「・・・・・・・・」

七海「わたくし達が先手の模様です」

・・・対局開始・・・

源三「ん？もう終わったんか？」

圭五「たった9手で無敵艦隊の勝利だぜー！」

六実「またまたみ〜んな一手ずつ指したわ〜」

九美「でも成る手が無かったよねえー？」

七海「・・・察するに4手目の銀の手が悪手かと」

隆二「ま、俺たちに敗北の二文字は無いぜ」

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2、5、6、7、9の筋に一手ずつ着手した(順不同)

・4手目は銀の着手

・成る手はなかった

#### 89-2 中級 チャンプさん作 美野樫9兄妹の一局(その5) 10手

健一「みんな絶好調だな、次は男性陣5人で行くか」

一同「OKー！」

六実「え〜っ！無敵シスターズはお休みなわけ〜？」

七海「わたくしは構いません・・・」

八重「・・・・・・・・・・」

四郎「僕たちが後手に決まったよ」

・・・対局開始・・・

九美「おにい達もう終わったみたいだよおー?」

圭五「10手で完勝!見たか兄ちゃん達の強さをー!」

源三「またみんな一手ずつ指しよったな」

隆二「成る手は無かったが、気にすることはないな」

四郎「分析によると初手の4筋、3手目の5筋の手がマズかったみたい」

健一「よーし、このまま勝ち進むぜ」

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、2、3、4、5の筋に一手ずつ着手した(順不同)
- ・初手は4筋、3手目は5筋の着手
- ・成る手はなかった

-----  
**89-3 上級 チャンプさん作**  
**美野樫9兄妹の一局(その6) 19手**

健一「さあて、次はどんなメンバーで行くかな・・・」

八重「ちょっとーっ!私の出番はー!?!」

四郎「そういえば・・・八重ってまだ・・・」

健一「あっ・・・ああ、悪い悪い、じゃあ次は八重と・・・」

八重「私ひとりで十分よ!皆は休んでて!」

隆二「いやちょっと待て、いくらなんでもそれは無謀だろ」

七海「わたくしもそう思います、みんなで力を合わせて・・・」

八重「いいから、私に任せなさいっ!!」

一同「はっ・・・はい・・・」

圭五「あちゃーこりゃキツイ試合になるぜー」

九美「八重ねえ、大丈夫かなあー?」

源三「まあ負けてもエエやないか好きにさせたろ」

・・・対局開始・・・

八重「さてと、私の先手ね、こんな弱そうな相手、恐れるに足りずだわ」

八重「はー?何それ!アンタ最初は歩を動かさずって習わなかったの?」

八重「19手で詰みね、成る手が無くて手数は掛かったけど楽勝ね」

八重「最後の桂打ちで弾(持ち駒)は全て使い切ったわ」

八重「そういえば私が85同歩と指したら慌てて玉を初めて動かしてたわね」

八重「一体何に怯えてたのかしら」

六実「え〜ホントに勝っちゃった!八重ちゃん、すご〜い!」

健一「つ・・・つええ・・・ていうか八重って怖ええ・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・19手で詰んだ
- ・先手は8筋の着手のみ
- ・2手目は歩以外の着手
- ・▲85同歩という手に対して初めて玉を動かした
- ・最終手の桂打ちで先手の持ち駒は無くなった
- ・成る手はなかった

## Fairy of the Forest #43 出題

- 2015年02月20日：課題発表：(協力詰)
- 玉の移動面積1以上9以下
- 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

### ■ 出題

今回の課題は数値で表すより、「狭い所でチマチマと」という具合にイメージで表した方が適切だったかも知れません。そんなイメージにぴったりの作品が送られてきました。いつもの方々から3題だけですが、十分楽しんでいただきたいと思います。なお、03は受方持駒制限にご注意ください。

1題でも解けた方は、ご解答をお送りいただければ幸甚です。

(解答先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

### ■ 43-01 たくぼん 協力詰 15手

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

持駒 金

### ■ 43-02 小林看空 協力詰 25手

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

持駒 なし

### ■ 43-03 神無七郎 協力詰 63手 (受方持駒なし)

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

持駒 桂歩

# 第70回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第70回WFP作品展の結果を報告します。解答者は8名。以下に今月の解答成績をまとめます。70-10は2解なので2点で計上しています。

## 〔第70回WFP作品展成績〕(敬称略)

○：正解 △：部分解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
中山省吾	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
変寝夢	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	10
詰ガエル	○	-	○	○	○	○	○	-	×	○	8
DD++	○	-	○	○	○	○	○	-	-	○	8
やよい	○	○	○	○	○	-	-	-	-	×	5
占魚亭	○	○	○	-	-	-	-	-	-	△	4

今回は短編特集と言える回で、解答の出足も好調。全解者も3名出ました。70-1と70-3は解答者全員正解で、他の問題もおしなべて好成绩でした。また、中山氏は第46回以来の解答でしょうか。このところ、新しい参加者や久々の解答となるお名前が見られるようになったので、担当者としては嬉しいです。

### ■ 70-1 占魚亭氏作 (正解8名)

協力詰 5手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一										
二										
三						龍	玉	手	掛	
四	龍									
五										
六				ス					桂	
七						角				
八										
九							香			

持駒 なし

#### 【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。

#### 【解答】

44 龍 42 玉 53 龍 33 玉 55 角 まで 5手

(詰上り)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一										
二										
三					龍	玉	手	掛		
四										
五					角					
六					ス				桂	
七										
八										
九							香			

持駒 なし

#### 【作者のコメント】

両王手の詰上りをやってみたかっただけです。客寄せになれば。

#### 【解説】

いかにも両王手を掛けてこいという初形ですが、協力詰で初手から両王手掛けて幸せになれることはほとんどありません。なぜなら、両王手は受方の選択肢を狭めるので、受方が協力できるというメリットを活かせないからです。

この形では、洒落た64角が筋に見えます。これなら移動合を含め、多くの合駒が選択可能になるばかりでなく、龍の利きを遮断したおかげで、玉が4段目に上がる受けも生じます。筋の良い人なら更に「64角 44玉 37角…」のような龍筋遮断&香筋遮断の連続技にも惹きつけられるでしょう。実際、多くの解答者が初手64角の紛れに嵌ったようです。

ところがどっこい。作意はフェアリー慣れした解答者の裏をかくような44龍~53龍。初形で42が埋まっていれば55角まで1手詰なので、4手掛けて龍を42に利かせるわけです。いかにも非効率な芋筋ですが、これが盲点になった方も多いでしょう。解図時間で統計を取ったら、極端に偏差が大きくなりそうな、「客寄せ」という名の「曲者」でした。

#### 【短評】

##### やよいさん

これは間違いなく両王手だろうということで42地点を塞ぐための手順を考え、比較的すんなり解けました。

##### 中山省吾さん

初手 64 角を諦めるまで小考。

**真Tさん**

最終手は見えるので 42 をどう塞ぐか。

**変寝夢さん**

えらい目に遭った。

初手 6 4 角と決め打って数時間、やはりこれは違うのかなとやり直してから数時間。

正解に辿り着いた時には力が抜けた。この手順が最初からの狙いかどうか判らないなあ。

**占魚亭さん**

将棋大会の余興で出題した作品の改良図です。

**たくぼんさん**

両王手が第一感でしたが紛れが多く苦労しました。

**DD++さん**

見事 64 角に引っかかりました。

**詰ガエルさん**

元の位置で詰ますのが盲点でした。

■ 70-2 上谷直希氏作 (正解 5 名)

キルケ打歩協力詰 17手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

【ルール】

•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。

•打歩

打歩詰以外の詰を禁じる。

【解答】

87 銀 97 玉 75 角 86 歩 98 銀 88 玉  
66 角 77 歩 89 銀 87 玉 78 銀 同歩成/79 銀  
88 銀 同と/79 銀 同銀 96 玉 97 歩 まで 17 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

成駒の生駒として戻るキルケでは、と金でも二歩禁ができるということを表現してみました。単玉で表現できたのはいいものの、手順がどんどん既成になってしまったのは残念。

この 79 銀を拠点とする筋は使いすぎないようにしないと…。

【解説】

打歩条件が付いているので、歩を入手しなければいけません、盤上に歩のないこの初形。キルケという合駒を取りにくいルールでどうやって歩を入手するかが焦点となる作品です。

結論から言うと歩の入手には「二歩禁」を利用します。歩を三段目に打って直接取りに行く筋は、以下のように手数オーバーになります。

(参考手順)

97 銀 87 玉 96 銀 76 玉 87 銀 65 玉  
76 銀 74 玉 85 銀/71 銀 73 玉 84 銀 82 玉  
55 角 73 歩 同角成 92 玉 83 銀生 93 玉

94 歩 まで 19 手

他にも 19 手で詰む紛れ筋は数多くあるので、この筋を読み始めるとなかなか諦められません。本局を解けるかどうかは歩を入手する手段を「二歩禁」に絞れるかどうかの決断に掛かっているのです。「二歩禁」とは言っても、同じ筋に歩は打てないので、2 枚の歩のうち 1 枚を「と金」にして、「と金」を「歩」と同じ筋に持ってくるという、回りくどい手段が必要になります。これで手数オーバーにならないのは、銀の復活場所が近いおかげ。キルケでは見慣れた筋とはいえ、捨てても駒が減らないのは良いものです。

一つ注意すべきは「二歩禁」状態を作るために置いた 86 歩を動かさず、壁として活用することです。5 手目うっかりこれを取ってしまうと、角を動員する必要が生じ、またしても 2 手オーバーになります。

(参考手順)

87 銀 97 玉 75 角 86 歩 同銀/83 歩 88 玉  
66 角 77 歩 97 銀 同玉/79 銀 75 角 87 玉  
78 銀 同歩成/79 銀 88 銀 同と/79 銀  
同銀 96 玉 97 歩 まで 19 手

キルケルールを日本の詰将棋の輸入する際、「成駒は生駒になって戻る」という規則になったのは、取られた駒は駒台に載って生駒に戻ってから盤上に戻されるというイメージに基づくものですが、実用的な「狙い」ももちろんあります。その一つが「二歩禁」ですが、それを副次的要素ではなく、中心主題に据えた作品は案外少ないように思います。その意味で本局は、キルケルール導入時の精神を甦らせた構想作と言えると思います。

【短評】

やよいさん

初め「3 段目に歩を取りに行くのか？」と悩みましたが、二歩禁の利用を考えたらすんなり解けました。  
と金移動の趣向的な手順が面白いです。

中山省吾さん

二歩禁を利用して 8 筋でと金をとることは分かったが、7 筋からと金を持ってくるとは。美しい手順。

真 T さん

銀の連続再生がいかにもなキルケの手順。

変寝夢さん (※無解)

無解です。二歩禁でしたか。  
大駒を手にして 3 段目の歩合に絞って考えて撃沈です。19 手は見たんですが。  
細やかな、と金の誘導が歩合と結びついてお見事です。

占魚亭さん

角の動きが渋いですね～。

たくぼんさん

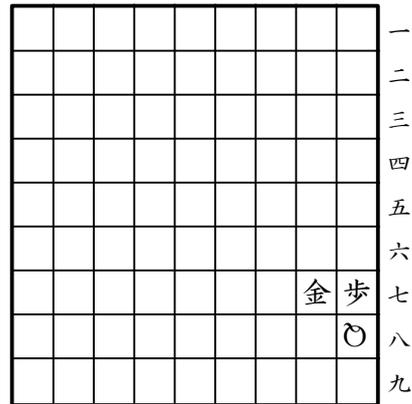
角のスイッチバック、還元玉と歩の入手の謎とエキス満載の小品。

☆やはり何人かは「三段目で歩を取る」紛れを読んだようですね。本局は違いましたが、この筋は限定打と絡め易いので、飛び道具があるときは必ず考慮する必要があります。

■ 70-3 上谷直希氏作 (正解 8 名)

クイーン王協力詰 7 手

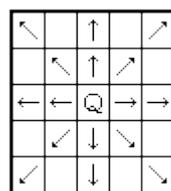
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

【ルール】

- クイーン王  
玉がクイーンの性能になる。
- 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。



(矢印が Q の走る方向)

【解答】

28 金 81Q 92 角 89Q 56 角成 19Q  
29 馬 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最遠移動。72Q、63Qではダメな理由がそれぞれ違うのも面白い？

飛車でも良い27の駒はあえて金にしました。盤の左上、左下への戦いの気配を可能な限りゼロにしたかったのです。判断や如何に。

【解説】

詰上りの馬を作るためにQが遠征する作品。29馬の線上で角が成り返れる位置は92と83なので、Qは72か81に飛ぶ必要がありますが、帰りに九段目を経由するため、そこでも角で王手を掛けられる8筋に経路が限定されます。角の軌道はパリティ（偶奇性）を保存するので、この種の二者択一にパリティを利用する構想は応用が利きそうです。

作者コメントにある27金→飛の場合、17歩は受方にする必要がありますが、これでも完全なので、どちらを採るかは迷うところです。紛れは減っても、敢えて弱い駒を使うのは一つの見識と言えるでしょう。駒配置のコンパクト化だけでなく、駒性能のコンパクト化により、大きく動く手順を引き立てるという発想は、推敲の一つの指針として、とても参考になります。

【短評】

やよいさん

Qが一番遠くまで逃げないといけない。  
69-1もそうですが、極少の駒数で盤面全体を使うのが面白いと思いました。

中山省吾さん

7手にしてこのQの移動距離。

真Tさん

最遠移動連発が気持ちいい。

変寝夢さん

明快な最遠移動。  
久しぶりにQが詰んで気持ちが良い。

占魚亭さん

17歩がQの詰位置が19であることを暗示する大ヒント。

たくぼんさん

作者のことだから、初形+28馬の詰上りと山を張る。くそ～。

☆確かに18Q型の可能性もありますね。

仮に17歩が16歩なら「17金 28Q 27金 19Q 73角 18Q 28角成 まで7手」のような筋が成立するので、似たような筋で詰まないか読んでしまうのも無理はありません。

DD++さん

この3枚でQを詰めるのはかなり困難っぽいので最終形を決め打ち。

詰ガエルさん

Qが大きく動くのが面白い。

■ 70-4 変寝夢氏作（正解7名）

協力詰5手

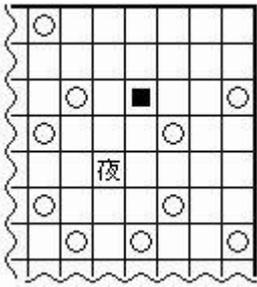
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								角	一
					科				二
						角			三
									四
				夜					五
									六
	歩								七
ス									八
王									九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※夜：ナイトライダー

【ルール】

・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。)

【解答】

45夜 89玉 33夜 99玉 57夜 まで 5手

(詰上り)

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

攻方持駒なし  
受方持駒なし

【作者のコメント】

夜を使った両王手なんですけどね。  
初形これぐらいでないと厳しいんです。

【解説】

詰将棋格言「両王手は最後に残せ」。  
初めに見える両王手はフェイントで、態勢を整え、時間差で両王手を決める作品です。  
初手に 78夜とすれば両王手が掛かる形ですが、これだと 34角の利きを遮ってしまうので、89に逃げられます。そこで角筋を止めながらナイトライダーの位置を調整し、今度は 57夜の開き王手で仕留めます。これなら角の角筋を遮ることはありません。  
二枚角の利き筋を交互に止めながら駒の位置を変えていく手順は、原理としては「金鋸」と同じ。ですから「騎鋸」にも「金鋸」と同じ構想を移植したり、逆に「金鋸」では不可能な表現を追求することができるはずです。  
なお、42桂は「45夜 89玉 37夜 まで 3手」

の早詰防止。角二枚とナイトライダーがあって、作者が言うように余詰の危険が大きい構図ですが、両王手を狙いとした作品では、なるべく持駒制限をしない方が良いので、受方 42桂を受方 39飛 97歩に変更して、合駒可能な構図に変える選択もあったと思います。

【短評】

やよいさん

「受方持駒なし」の意味は、2手目 88金合の防止ということでしょうか。

中山省吾さん

42桂の配置にはどんな意味が？

真Tさん

遠回りして邪魔にならないように両王手するのがいいですね。

占魚亭さん (※無解)

7八夜、8九玉、5九夜、7九玉、7八角成迄だと思っていましたが、角が成れないことに気付き考え直しましたがさっぱり。白旗です。

☆70-1と同じ「両王手は最後に」という狙いだけだけに、この無解は意外でした。

たくぼんさん

夜の動きが思ったより小さかった (笑)。

DD++さん

夜は 22、33、44、55、77、88のどこにいても1手か3手で詰むのにここだけ5手かかるんですね。

詰ガエルさん

夜ならではの手順。



■ 70-5 変寝夢氏作 (正解7名)

協力詰 5手

王		と		日						
		龍								

持駒 E

※E: Non-Stop Equihop

【ルール】

• 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。

			○					○	
							○		○
		■		■					○
			■	■					
				■					
E									

(○がEの利き。■は敵または味方の駒。)

【解答】

58E 55龍 52E 91玉 13E まで5手

(詰上り)

王										
		と		E						
									E	
				龍						

持駒 なし

【作者のコメント】

最終手にEQの威力を感じてもらえれば。

【解説】

Equihopperの利きは、盤上の駒配置を2倍に拡大した写像。夕方の傾いた太陽の光で、自分の影が巨人のように大きくなるのを見て、面白がっていた子供の頃を思い出します。本局はそのEquihopperをうまく使って、玉を影の中に捕らえる作品です。

とはいえ手順に紛れはほとんどありません。最終手は最遠打の19Eが目につきますが、ジャンプ台の55龍が逃げれば受かっています。これとは対照的に、作意の13Eに対しては受けがありません。合駒はできませんし、ジャンプ台の52Eを龍で取っても、13Eの利きは消えません。ホッパー族の駒は皆そうですが、敵駒をジャンプ台にするよりも、味方の駒をジャンプ台にした方が、受けが難しいのです。

本局は「合駒が利かない」「味方の駒を台にしたジャンプは防げない」というNonStop Equihopperの性質を学べる作品ですが、実はNonStopでないEquihopperでも同じ手順が成立します。最終手に対し、合駒をしたくても合駒できるマスがないからです。ホッパー族の駒の特殊な性質は次の作品でも現れるので、共通点や相違点に注目してご鑑賞ください。

【短評】

やよいさん

しばらく最終手を19Eと思い込んでいて、危ないところでした。

中山省吾さん

Eを取る順をうっかり。

真Tさん

難解でした。Eの効きが全然見えません。

たくぼんさん

13Eが見事なフィニッシュ。

DD++さん

ほとんど同じ順でも龍が84にいたらかなり見えづらかったでしょう。どちらが作品として良いかは……うーん、どっちだろう。

☆いろいろ評価の観点はありますが、「学

習効果」を重視すると、原図の方が良いと思います。最終手に対し 52 龍の受けが利かないことの確認や、19Eの紛れが詰まないことを確認する作業を通じて、Equihopper の特徴を理解できるからです。

**詰ガエルさん**

駒取りしてしまうのが意外な展開。

■ 70-6 変寝夢氏作 (正解6名)

協力詰 5手

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

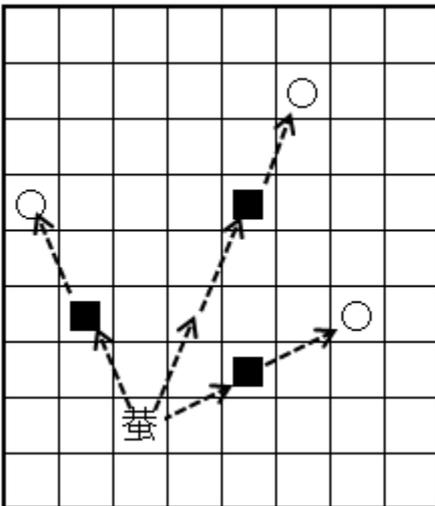
持駒 桂香蝥

※蝥：NightRider-Hopper

【ルール】

• NightRider Hopper (蝥)

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。



(○が蝥の利き。■は敵または味方の駒。)

【解答】

25 桂 同龍右 37 蝥 14 龍 25 香 まで 5 手 (詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2 手目の応手がポイント。

同龍左だと最終手のあと 3 7 龍で詰まない。

【解説】

「打った駒と王手する駒が違う」というのは性能変化ルールでしばしば起こる現象ですが、ホッパー族の駒を使っても同様の効果を得られることを強烈に印象付けるのが本局です。

まず初手 25 桂の捨駒が強烈です。初形は無仕掛図で手駒は3枚。金銀のような便利な持駒ではなく、桂香と NightRider Hopper というスカスカの駒ばかり。そんな貴重な持駒のうち1枚を捨てるので、不利感は相当のものでしょうか。

この手の狙いは 14 地点の封鎖です。ジャンプ台となる駒を呼んで、更に別の場所へ移動させる一連の手順は、ホッパー族の駒を使う時の常用手筋になるかもしれません。

そして、最終手の 25 香が「打った駒と王手する駒が違う」独特の手。前局で学習したように、25 香を除去しても受けにはなりませんし、2 手目右側の龍で取れば、NightRider Hopper を除去することもできません。線が細くて頼りない香と NightRider Hopper の組み合わせですが、こうして上手く連携させると強力なタッグになるというのは意外ですね。

【短評】

やよいさん

玉に直接向けず打つ最終手が面白いですね。

中山省吾さん

強力な守備陣を二枚で詰ます快感。

真Tさん

最終手、ジャンプ台の設置が王手になるのが不思議な感覚。これで詰んでいるのか。

**たくぼんさん**

11へ追うのかと思ったら、こんな詰上りがあるとはね。

**DD++さん**

2筋香はすぐ見抜けたのですが、それを打つのにいかにして玉を2筋に一度呼ぶか考えてしまいました。そうか、ホッパーがあると直接王手しない駒打ちが可能なのか。

**詰ガエルさん**

詰め上がりが見えず苦労しました。

☆たくぼんさんの短評にもありますが、1筋に香を置いて11玉の形を作り、最後にナイトライダーホッパーを打つ筋が普通は第一感でしょうね。最終手香というのは誰も想像しなかったと思います。

■ 70-7 変寝夢氏作 (正解6名)

対面協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

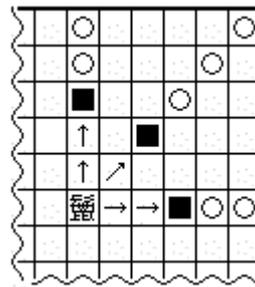
持駒 鬣

※ 鬣 : Lion

【ルール】

- 対面  
敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。
- 協力自玉詰  
先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。
- Lion (鬣)  
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スに着地する。着地点

に敵駒があれば取れる。



(○が鬣の利き。

■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】

44 鬣 47 玉 17 鬣 37 飛 28 王 27 香 まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

フェアリー駒で性能変化シリーズ?です。  
7, 80年代ぐらいの香りがしませんか?

【解説】

ホッパー族の駒は合駒を取れません。これは「詰める」時には不便な性質ですが、「詰められる」場合には都合の良い性質です。本局は Lion を使って、ホッパー族の駒がいかに自玉系で使い勝手が良いかを示す作品です。

初形、Lion 本来の性能では王手できません。しかし、これは対面ルールなので、44 鬣と打てば王手になります。玉が Lion になり、2手目は五段目から先の任意の段に跳べますが、次に王手が掛かる場所を探すと、跳び先は自然に 37 に決まり、3手目 17 鬣まで絶対手が続きます。従って、考え所はここからの3手なのですが、対面の基本手筋である頭香を想定すれば素直に解けるとおもいます。

最後、Lion では 27 香の合駒を取れません。ホッパー族の駒を使うと普通の自玉詰のように、合駒を動かしたり、「银杏返し」のような手筋を

使ったりする必要はないのです。

本局はまず小手調べという感じですが、自玉詰系とホッパー族の相性の良さは、後続の2作でも示されます。

【短評】

中山省吾さん

解いてしまえばこれしかない手順。

真Tさん

Lionは1枚だけ飛び越えるので、王手を受けるにはLionと玉の間の駒を0枚にするか2枚にするかできるわけですね。

たくぼんさん

初手王手がかかからないと勘違いしてました。対面でしたね。

DD++さん

対面ルールに自信がないんですが、これで詰みになってますよね？

詰ガエルさん

手が限られているので読みやすかったです。

■ 70-8 変寝夢氏作（正解4名）

安南協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
	王						王		五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛鬣

※鬣：Lion

【ルール】

• 安南

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【解答】

15鬣 75飛 14王 73飛 16飛 74玉 まで6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

玉を下段に行かせない16飛が主眼だが、14玉、73飛の間が気に入っている。

【解説】

75飛合から73飛の限定移動が見事な作品。

本局を支えているのは「ホッパーの利きの少なさ」です。簡素図ではLionは移動箇所が少ないので、「安南」を利用して玉をLionの性能にすれば詰め易いことは予想し易いと思います。ただ、玉の下にLionを置いた場合、玉がLionの下に跳ぶ手が残るので、それを防ぐ配置も必要となります。そこでLionの下を飛で塞ぐ手が入り、「玉鬣飛」の三段重ねが出現します。安南で三段重ねが出現する作品は、佳作になる割合が高いので、この素材を選んだ時点で作者の「勝ち」と言えるでしょう。

しかし、それ以上に本局の価値を高めているのが75飛合から73飛の限定移動であることは間違いありません。玉同士が離れている構図だと、合駒を二枚発生させる筋を読みたくないので、合駒1枚だけで詰める筋はなかなか浮かばないと思います。詰上り図をちらりと見ただけだと、自玉はLionなので94地点に跳べると錯覚しそうですが、受方玉は飛の性能なので、もちろんそんなことはありません。

Lionはジャンプ台から先にどこまでも跳べるので、ホッパー族の中では強力な方なのですが、双裸玉という超簡素形では弱い駒になり易く、故に自玉詰と相性が良いのです。

【短評】

中山省吾さん

詰め上がりの形はすぐ見えたが、なかなか詰

まない。玉の性能変化に気付くまで半日かかった。

**真Tさん**

安南と Lion が存分に使われていていいですね。今回のお気に入りです。

**たくぼんさん**

75 飛が好手。予想を超える展開でした。

☆本局は今回の作品展で一番の難問で、これを解けたお三方が見事全題正解となりました。

■ 70-9 変寝夢氏作 (正解4名)

対面打歩協力自玉詰8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王					一
									二
					王				三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 G3

※G：グラスホッパー

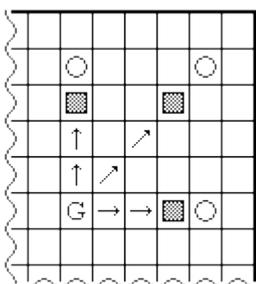
【ルール】

• 打歩

打歩詰以外の詰を禁じる。

• グラスホッパー (G)

フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、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)

【解答】

42G 43玉 41G 52玉 22G 21金  
12G 22歩 まで 8手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Gで対面してみました。  
天竺の方が面白いかも。

【解説】

「ホッパーは合駒を取れない」という性質は自玉詰ではとても便利ですが、「打歩自玉詰」では一層便利です。打歩で詰めるということは「受方の駒を動かして詰める」という自玉詰の常套手段を使えないということであり、「打歩自玉詰」は極端に詰型が限られます。でも、ホッパーに対する合駒として歩を発生させれば、それを取り返せないで、「打歩自玉詰」でも様々な詰型が可能になります。しかも本局には「対面」ルールまで付いています。玉頭に歩を発生させればそれで終わりですから、手順の自由度は大幅に上がります。

初形は 70-8 と同様、グラスホッパー本来の利きでは王手の掛からない形です。従って、玉頭にグラスホッパーを打ち、以下はほぼ必然手が続きます。そんな中、地味な 21 金が好手。これは受方の「拠点」を増やす対面の常用手筋で、金に飛対という形でよく現れます。本局では、Gに金対することで最終手の歩に紐をつけることができます。

本局は玉同士が近いせいか、駒の動きの小さい地味な手順でした。せっかく「対面」を使っているのですから、もっと駒が派手に飛び交う作品も見たいと思います。

【短評】

中山省吾さん

歩に紐を付ける順を見つけるまで一苦労。

真Tさん

21 金が好手。

たくぼんさん

最終歩打ちを支える金打ちが盲点。  
解図でGの代用で金を使ったのが苦労の元  
でした。

詰ガエルさん (※誤解)

持ち駒に G が沢山あるのが楽しい。

☆詰ガエルさんは「14G 32 飛 42G 43 玉 13G  
42 玉 12G 22 歩」の解答。グラスホッパーは  
Lion と異なりジャンプ台の次のマスにしか  
行けないので、14Gは王手になりません。  
似た性質を持つ駒を使った作を続けて解く  
のは、慣れて解き易くなるメリットと、混同  
して間違えるデメリットがあるのですが、こ  
れはデメリットの方が出てしまいましたね。

■ 70-10 変寝夢氏作 (正解6名、部分解1  
名)

協力白玉詰 4手 ※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
									王	九

持駒 n桂 nQ

※Q：クイーン、持駒桂Qは共に中立駒

【ルール】

• 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。

(補足)

取り方や動かし方は以下の細則に従う

7) 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)

8) 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

9) 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。

10) 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。

11) 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。

12) 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。

【解答】

a) 25 桂 17 桂生 68Q 46 角 まで 4 手

(詰上り)

									王	三
										四
										五
							角			六
									桂	七
							Q			八
									王	九

持駒 なし

b) 25 桂 17 桂成 83Q 73 角 まで 4 手

(詰上り)

									王	三
										四
										五
										六
									桂	七
										八
									王	九

持駒 なし

## 【作者のコメント】

中立駒の Q は割と面白くなりそうな気がするのですが・・・

## 【解説】

敵味方両方の顔を持つ中立駒の Q。この駒を双玉で使うと面白いことが起きます。Q は利きが大きいので相手玉に王手を掛けていると、自玉が Q の利きに入ってしまうことがあります。従って協力詰で中立駒の Q を使う場合は、流れ弾に当たらないような詰手順を探すわけですが、自玉詰で使う場合は、むしろ流れ弾に当たることを見越した手順を探すことになります。それが本局の最終手。a) の 46 角、b) の 73 角、共に Q で取ると自玉への王手になるので取れません。双玉で中立駒の Q を使う面白さですね。

言うまでもないですが、Q の打ち場所は限定です。a) では 8 段目に自玉が上がるのを防ぎ、b) では 29 に自玉が逃げる手を消しています。ここでも Q の「流れ弾」は大いに力を発揮しています。

Q の斜め利きを使うか、横利きを使うかに呼応して、中立駒の桂の成・不成が分かれるのも巧い構成。初手が同一なのは複数解物の定型から少し外れますが、人工的に（例えば受先形式にして）手順の先頭で分岐させるより、自然で良いと思います。

## 【短評】

### 中山省吾さん

成生の見事なツイン。  
限定打の意味合いが面白い。

### 真 T さん

成生の対比がきれいに表現されています。

### 占魚亭さん（※a)の解のみ）

a は自信ありますが、b の方は自信ありません。n 桂の成生がテーマでしょうか。

☆占魚亭さんは b) で「68nQ 14 玉 26n 桂 18n 桂成」の解答。これだと最終手で「17n 圭」の受けが残るので詰んでいません。

### たくぼんさん

2 手目成生の 2 解とはお見事でした。  
83nQ のインパクトは大。

### DD++さん

これは見事な対称性。

### 詰ガエルさん

2 つの解に統一感があって面白い。

## 【総評】

### 中山省吾さん

今回は短手数のもが多く、うれしい。  
久しぶりの解答なので誤記がありませんように。

### 変寝夢さん

1 で苦労し、3 で秒殺。  
フェアリー感覚が正常化してきたかな。  
fmza も出た事ですし、いろんな駒、ルールの出現が楽しみです。

### たくぼんさん

短いが多かったのが楽でしたが、ルールとフェアリー駒の動きをチェックするのは結構大変です。

### DD++さん

出題者が少ないのは確かに気になるのですが、解答者が増えないことには出題者も増えないわけで、でも様々な問題が出題されないと解答者は増えないわけで。卵が先か鶏が先か。

☆ここで少し予告です。

筆者は昨年末から、Worst1.exe 等を使って過去に発表された自殺詰を検討する作業を行っています。しかし自殺詰は検討困難な作品が多いので、作業の完了は遠い先になりそうです。そこで、既に結果が出ているものの中から重要なものを優先して、順次検討結果を報告するようにしたいと思います。他の原稿との兼ね合いで開始時期は明言できませんが、なるべく早いうちに開始したいと思います。

以上

## 強欲な世界パート3 解答発表

長編5作ながら7名の方より解答を頂きました。在庫整理的な作品展でしたが、皆さん楽しまれたようでよかったです。なかなか自分で納得できる作品を創るのが難しくなってきましたので、これから創るペースは遅くなってくるかもしれません。また他のルールとの組み合わせでの検討がf mで出来るようになりましたのでそちらへの展開も考えております。皆さんも是非挑戦してみてください。

### 【解答者（敬称略）解答順】

真 T、一乗谷酔象、橋本孝治、変寝夢、隅の老人 B、中山省吾、占魚亭

ありがとうございました。

### 1番 強欲協力詰 81手

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

持駒なし

51 桂成 同玉 61 歩成 同玉 71 と 同玉  
 81 と 同玉 91 歩成 同玉 92 歩 同玉  
 93 歩 同玉 94 歩 同玉 95 金 同玉  
 96 歩 同玉 88 桂 87 玉 77 金 88 玉  
 87 金 78 玉 77 金 68 玉 67 金 同玉  
 49 角 56 玉 38 角 同金 65 銀 57 玉  
 66 銀 48 玉 57 銀 39 玉 29 飛 同金  
 48 銀 同玉 47 金 同玉 56 銀 同玉  
 55 と 46 玉 36 と 同玉 26 と 37 玉  
 36 と 27 玉 26 と 17 玉 16 と 同玉  
 25 銀 同玉 34 銀生 35 玉 45 と 36 玉  
 25 銀 同玉 35 と 14 玉 24 と 同玉  
 15 角 23 玉 33 角成 同玉 39 飛 22 玉  
 29 飛 11 玉 22 金 まで 81 手

詰上図

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

持駒なし

★ 中盤のポイントは 33 手目の 38 角。ここでいきなり 65 銀と作意通り進めると、以下 57 玉、66 銀、48 玉、57 銀、39 玉、29 飛、同玉となり 49 角が残り、持駒金なのだが 47 へ誘導できず続かない。49 角～38 角と元に戻す捨駒はちょっと感覚が良い。29 金が残ったまま進むので不安な気持ちが過ぎるかもしれないが収束の 39 飛の遠打で納得頂けるだろう。

真 T

29 金を取り残されて不安になりましたが、39 飛からの収束で納得。

一乗谷酔象

世に出た 49 角をすぐ元の 38 で捨てる手順が浮かびづらい。右辺の凝り形のほぐし方もみえづらく、5 題中最難問と思う。最短手順を追うと残った 29 金がきれいに始末できる。強引だが巧い収束。

橋本孝治

取り残されそうな駒を遠打で回収。馬鋸で歩を取りに行くようなパターンは煙詰でもよく見ますが、金に当てて取りに行くのが新鮮です。33 手目 38 角を入れるかどうか、51 手目 45 とが入るかどうかで少し考えました。

変寝夢

26 手目辺りから手がつけにくくなる。右下から真ん中に戻し 50 手目も悩みどころ。何とか解けたが、右辺での折衝は中々のものでしたよ

隅の老人 B

難しい手がないのが強欲詰。段々と駒が消えて行きます、気分は最高。

中山省吾

なぜか 36 とが見えなかった

占魚亭

中盤までスラスラと手が進むので楽勝気分でしたが、29 金の取り方に少し悩みました。

★ 中盤で結構悩まれた方もいたようです。解析数は 3220 と本作品展 5 作の中では最低の数字ですが、分からないものです。

2 番 強欲協力詰 75 手

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

持駒 なし

- 42 金 同玉 53 金 同玉 54 銀 同玉
- 64 歩 同玉 55 金 同玉 66 金 同玉
- 67 歩 76 玉 87 龍 同玉 88 香 78 玉
- 79 歩 67 玉 68 歩 58 玉 59 歩 47 玉
- 48 歩 38 玉 28 飛 同玉 17 角 27 玉
- 16 銀 36 玉 25 銀 同玉 37 桂 15 玉
- 26 角 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 24 玉
- 35 角 14 玉 26 桂 15 玉 24 角 26 玉
- 35 角 37 玉 46 角 48 玉 57 角 59 玉
- 48 角 68 玉 59 角 79 玉 68 角 88 玉
- 77 角 97 玉 88 角 86 玉 97 角 95 玉
- 86 角 84 玉 95 角 93 玉 84 角 82 玉
- 73 角成 71 玉 72 銀 まで 75 手

詰上図

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

持駒 なし

★ 最初に来る関門が 17 手目の香打の場所。89 か 88 か。とりあえず保留しつつ先に進むと 2 つ目の関門 29 手目角の打ち場所は 37 か 17 か…。これも保留して進めると 47 手目より角の追撃が始まります。この追撃の為取らせ駒の連鎖が必要なのです。17 手目は 88 香、29 手目は 17 角（これにより 37 桂が連鎖駒になります）

真 T

玉と角の追いかけっこ。楽しめました。

一乗谷酔象

初めは左上の斜め配置の意味がわからず、17 手目 89 香を打ってしまい苦戦。40 手で千鳥配置が完成することに気づいた後は角追いでスイスイと進む。

橋本孝治

34 手目から「同」の出ない煙詰。17 手目 88 香の短打や狭い方に打つ 29 手目 17 角など、小技も面白い。

変寝夢

1 9 手目 7 9 歩と打った瞬間趣向に気がつきましたが、1 7 角の所 3 7 角と打ってしまいもたつきました。1 よりは早く解けました

隅の老人 B

序、左辺の駒から段々と遠ざかる、これで良いのか、です。中盤？から角での二者択一の追撃で左辺へ。見事に駒が消えました、たくぼんさんのあざやかな手妻。

中山省吾

7~4 筋の歩を一段下げると、玉の通り道になる

占魚亭



になってこの詰み形に思い至るまで時間がかかりました。

★ 皆さん煙を意識されて99とが残るのを不安視されているようで、あらかじめ告知していたほうが良かったかもしれませんね。

4番 強欲協力詰 74手 (受先)

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

持駒 なし

85玉 77桂 同金 76と 同金 86香 同金  
 95金 同玉 96歩 同金 94金 同玉  
 35銀 24金 95歩 同玉 87桂 同金  
 96歩 同玉 97歩 同玉 98と 同金  
 89桂 同金 98歩 同玉 89と 同玉  
 79金 同玉 69と 同玉 59と 同玉  
 24香 19全 58金 同玉 57と 同玉  
 47と 同玉 92馬 37玉 26銀 同玉  
 15銀 同玉 14銀成 同玉 47馬 13玉  
 23香成 同玉 14馬 33玉 15馬 43玉  
 16馬 53玉 17馬 63玉 18馬 73玉  
 19馬 72玉 73銀 71玉 81歩成 同玉  
 82銀成 まで 74手

詰上図

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

持駒 なし

★ 今回の5作の中で一番時間が掛かったのが本作。ほとんどが序の部分。あと一手の逆算が出来ませんでした。終盤の趣向と序の導入部分がお気に入り(なかなかよく出来た)だったのであらゆる展開を考えたのだが完成できず。序をありきたりにすれば可能だが・・・何とかこの序を入れたかった。

★ 序の78の金を95まで運ぶ順は、あらゆる序を考えている時に見つけた順で、あまりに惚れ込んでしまった為、試行錯誤を繰り返すこととなった。どなたかあと一手つけてくれませんか？

真T

序の紛れが多く難解。玉方金がたくさん動くのが印象に残りました。

一乗谷酔象

序盤は玉方の78金が大活躍。思わせぶりな13角は不動のまま取られ、馬鋸かと思ったら、ひたすらまっすぐ引く手順が早かった。意外な手順が組み合わせられた一局。

橋本孝治

馬が縦に離れていく手順は、まるで「将棋無双」第26番ですね。本局の受先設定は途中図を見ているみたいでイマイチですが、96歩を取らせるために金を呼ぶ序は面白いと思います。

変寝夢

最初の十数手で相当迷った。金を9筋に持ってくるのですね。桂を打つタイミングなど細かいところが面白かった。中盤以降は平板な感じだが前半の重厚さとマッチしている

隅の老人B

「さらばと告げて、遠ざかる馬」、こんな解説を遠い昔に読んだ記憶あり。駒不足は現地調達の開き王手が2回、収束が面白い一局です。

中山省吾

序ですぐに切れてしまった。89で金を取る順を思いついてからあっさり。そして馬引。

占魚亭

成銀を取りに行く終盤の手順が面白いですね。

★ 皆さん終盤を気にしてもらえたようでよかったです。

5番 強欲協力詰 75手

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

持駒 なし

48馬 29玉 39馬 18玉 17と 同玉  
 16桂 同玉 26金 同玉 24飛 15玉  
 14飛 同玉 13銀成 同玉 12と 同玉  
 45馬 同と 21飛成 同玉 32金 同玉  
 43香成 同玉 54と 同玉 56香 同と  
 66桂 同と 65と 同玉 66香 74玉  
 85金 83玉 84金 同玉 64香 94玉  
 95歩 同玉 96歩 同玉 97歩 同玉  
 75馬 87玉 97馬 78玉 88馬 69玉  
 79馬 58玉 68馬 49玉 59馬 38玉  
 37馬 同玉 46銀 同玉 55銀 同玉  
 56銀 64玉 65歩 54玉 55歩 44玉  
 45銀 55玉 56金 まで 75手

詰上図

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

持駒 なし

★ 最後馬の追撃で駒を筆り取る。その後は小駒で都詰となります。数多く解いている方は、この収束は見慣れたと思われるかもしれませんが、最後ほとんど無仕掛けとなる中で必要な64香を開き王手で移動出来たのが

まあ上手くいった所でしょうか。本作品展の中で一番 f m の解析数が多い (154858) 作品ですが実際に解かれた人の感想を見る限り、イコールではないようです。

真 T

35手目 66馬と思い込み、苦戦しました。馬で駒をたくさん取ってからの収束が面白いです。

一乗谷酔象

盤上2枚になる 62手目以降の収束がちよつと不安だったが、解ければ納得の都詰。

橋本孝治

普通の詰将棋では1手しか逆算できない詰上りですが、強欲煙に慣れてきたせいか、この収束を見ても何も感じなくなりました。迷ったのは35手目香か馬か、51手目馬をどう使うかという2点。今回の5作の中ではやはり一番難しいと感じました。

変寝夢

無解です。37馬までは短時間で到達したのですが、56銀が全くの盲点でした。詰め上がりもトンビだと判ってたんですけどね。裸+1枚、持ち駒沢山には苦しめられそうです。

隅の老人 B

今度は中央での煙。64香の開き王手が煙詰ならではの、妙手。「煙=駒を消すこと」、この思いが解くのに邪魔をします。収束の手順にほとんど感心。

中山省吾

玉を5筋に呼んでからの細かい手順が好き。馬が消えてからは短編っぽい収束。都詰。

占魚亭

75馬からの捌きが圧巻。5作の中で一番好きです。

【総評】

一乗谷酔象

難易度順とのことだが、手なりに進む4、5番が前半より易しく感じた。伏線手は後から気づけるが捌き手順に選択肢が多いと迷路に入りやすいと思う。それにしても、このような長編を量産できる技量が素晴らしく羨ましい。

★ 私は長編推理将棋を論理的に構築される一乗谷さんの技量が羨ましいです。

### 変寝夢

今月は全解かなと思ったのですが……。小駒の捌きものは苦手なんですよ。

### 隅の老人 B

今回も煙が5局、これで幾局目？解いて楽しい、解けて嬉しい、それが煙詰。特に強欲詰の煙は、作るの難しいでしょうが、解くのは意外と易しいところが嬉しい処です。たくぼんさん、解図での楽しい一時を有難う、です。

★ 基本ばか詰ですので余詰との戦いなんですよ。難しいのを創りたいんですが。

### 中山省吾

強欲は「手が広くて困る」ということがあまりないので、向いているかも。

★ 初解答ありがとうございます。強欲は通常ばか詰の緩和条件ですからね。

### 占魚亭

今回の5作も素晴らしい作品ばかりで楽しませていただきました。作品集の刊行、楽しみにしています。

★ ありがとうございます。いつも **twitter** でも宣伝ありがとうございます。

# 推理将棋第 8 7 回出題解説

担当：NAO

出題：平成 27 年 2 月 23 日  
 解答締切：平成 27 年 3 月 20 日

チャンプさんの連作「美野樫 9 兄妹」シリーズが登場。美野樫家では、兄妹の名前につく漢数字の筋に着手するルールで将棋を指していきます。

## 8 7-1 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

出題のことば (担当 NAO)

7 手詰手順は全 29 通り。基本手順を推理しよう。

追加ヒント

6 筋で入手した銀を 5 筋に打って詰み。

推理将棋 8 7-1 解答

▲ 7 六歩 △ 6 二銀 ▲ 4 四角 △ 5 四歩  
 ▲ 6 二角不成 △ 5 二玉 ▲ 5 三銀 まで 7 手。

詰上り図

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

持駒 なし

条件

- ・ 先手は 4、5、6、7 の筋に一手ずつ着手した(76 歩、44 角、62 角、53 銀)
- ・ 4 手目は歩の着手(54 歩)
- ・ 美野樫兄妹シリーズの 1 問目は超初級問題。4、5、6、7 筋を 1 手ずつ指して詰ます基本手順です。

7 筋は角道を開ける初手 7 6 歩、以下 4 4 へ角移動して 6 2 角不成で銀を取って 5 3 銀打迄。後手は 6 2 銀、5 4 歩、5 2 玉の順序に指して協力します。

それではみなさんの短評をどうぞ。

作者「まずは初級から。最近新しい解答者も増えてきているようなので、基本を押さえる意味も含めてこの辺りからでどうでしょう？本シリーズは会話文も楽しんで頂きたいと思っています。難易度レベル 1。仰々しく 9 人も登場させた割には何の捻りもない問題で申し訳ありません(笑)」

■ シリーズを支える舞台設定が面白く、今後の

兄妹の活躍が楽しみです。

孔明「駒を取る場所は6二だとすぐにわかったんですが▲6二角成▽4二玉だと思い込んでちょっと時間がかかりました」

■3秒でも42玉を考えていただけたら、出題した甲斐があります。

斧間徳子「まずは客寄せの基本問題」

枘彰介「解きやすい問題のおかげで、今月唯一解答できました」

飯山修「常に客寄せ作品は重要です」

加賀孝志「客寄せ詰めて楽しい、解いて楽しい」

■20には届かないが、18名全員正解。

小山邦明「基本手順の復習をしっかりとしました」

波多野賢太郎「これはスンナリ解けました。それより、7手詰が29通りだということを初めて知り勉強になりました」

はなさかしろう「ウォーミングアップですね。攻方は角を繰り出して一枚取って打つというスキーム、確認完了です」

■7手詰の基本型の一つ、角生で銀を取って53に打つ。

DD++「初めての推理将棋だと意外と難問なんですよ、この手順。普通の詰将棋（フェアリー含む）は62で銀を取るには62へ動かすために先手からアクションを起こすわけですが、推理将棋ではそれが無い」

■詰将棋に慣れると、後手の緩い手順がなかなか見えないんです。

NNN「さすがに簡単でした」

S.Kimura「本シリーズに慣れるには、適度な練習問題でした」

諏訪冬葉「これは手なりでいけました」

■7手詰で筋指定の条件は、入門向け。

Pontamon「3筋の着手が無ければこの攻め筋しかないですよ」

■先手の33角も後手の34歩もないので、攻めは44角から。

隅の老人B「4手目が歩、これで2手目が決まります」

占魚亭「4手目歩の着手でピンとききました」

干シ「これは知ってました。4手目歩突きだけで限定できているんですね。うまいこと作るものです」

渡辺「入門に最適。初手、3手目、5手目、2手目、4手目の順に決まる」

■最後に決まる4手目を推理できれば、瞬殺できる7手詰でした。

たくぼん「条件付けで生まれ変わるのが推理将棋の良いところ」

■条件変われば新作。9手以下の短編では既成手順でも焼き直しできます。

-----  
正解：18名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 干シさん 孔明さん  
小山邦明さん 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 枘彰介さん 渡辺さん  
-----

## 87-2 中級 チャンプさん作 美野樞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～！私たちもまだまだ行くわよ～」

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

出題のことは(担当 NAO)

王手は3回。初王手と2回目の王手を推理しよう。

追加ヒント

2回目の王手で取った飛車を61に打って詰み。

推理将棋87-2 解答 担当 NAO

▲7六歩 △3二金 ▲3三角不成 △4二飛  
 ▲同角不成 △4一玉 ▲5三角成 △7二金  
 ▲6一飛 まで9手。

詰上り図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	騰	飛		王	騰	科	皇	
二			馬				馬	馬		
三	歩	歩	歩	歩	馬	歩		歩	歩	
四										
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 歩2

条件

・先手は3、4、5、6、7の筋に一手ずつ着手した(76歩、33角生、42同角生、53角成、61飛)

・最終手の飛打ちが3回目の王手(33角生～42同角生～61飛)

・美野櫻兄妹シリーズの2問目は3～7筋に1手ずつ着手する9手詰。

先手は玉攻めに重要な3～7筋を使いますが、各々1回だけ。兄妹一人一人の役割を見極めていくのが解図のコツになります。

・初手は76歩の一手。足の速い角を活用できるように角道を開ける。

・次に最終手に飛打があるので飛を取る手順。飛打が3回目の王手となるよう、角のルートは33角不成～42不成で王手を掛ける。ここまでの手順は、▲76歩 △XXX ▲33角不成 △42飛 ▲42同角不成 △XXX ▲XXX △XXX ▲XX飛打

(33～42は成る手も可能だが、42馬の形は成るタイミングが非限定となる。ここでは裏読みして33不成～42不成としておく)

・残りの先手の着手筋は5筋と6筋。最終手の飛打はどちらの筋でしょうか？最終形を考えてみましょう。

・最終51飛打の筋:先手が着手筋の重複がないように指すと、33角～42角につづき、24角(15角)～51飛打で詰ます筋(32金～41玉型または62金～52玉型)はあるが、6筋着手が入らない。

・最終61飛打の筋:76歩～33角に続いて42角成～43馬～61飛にて51玉か62玉を詰ます筋があるが、5筋着手の代わりに4筋が重複して失敗。「▲76歩 △XXX ▲33角不成 △42飛 ▲42同角不成 △XXX ▲5筋 △XXX ▲61飛打」と進めるには7手目に5筋着手が必要となる。この手順では最終61飛打に紐を付けるのが難しく一見失敗したようだが、唯一『41玉型に61飛』離し飛車の形があった。

・後手は王手を掛けられつつ、41玉型になるよう、32金～42飛と指す。「▲76歩 △32金 ▲33角不成 △42飛 ▲42同角不成 △41玉」

・7手目の5筋着手は2段目の玉退路を塞ぐよう53に角を成る。7手目以降「▲53角成 △72金 ▲61飛」まで。32金と72金の両方の金を開く形と一段目の離し飛車が初形からは想定しづらく、この形の予備知識がないと難しかった。

・兄妹の役割をまとめます。見事なチームワークで勝利を収めました。

7筋(七海)は初手76歩と角道を開ける。

3筋(源三)は 33 角生と飛び込んで王手。  
4筋(四郎)は 42 角生と飛を取って王手。  
5筋(圭五)は 53 角成と逃げ道封鎖。  
6筋(六実)は 61 飛打の止めの一手。

それではみなさんの短評をどうぞ。

作者 「難易度レベル 3。七海で始まり、六実で  
める。ちなみに作者はこの 2 人がお気に入りです  
(笑)」

■詰上がりが合い効かずの飛車なので難易度は  
少しあがり中級です。本シリーズでは七海が一  
番活躍しそうですね。

小山邦明 「飛より先に 32 金と動かせば王手が  
3 回実現ですね」

孔明 「2 手目に飛車を動かすものだとばかり考  
えていてなかなか詰む形が見えませんでした。  
飛車の移動が王手を受ける手も兼ねてるのが良  
いですね」

■4 手目に 42 飛の余地を残す手順。飛車移動  
は王手が掛かるまでじっと我慢。

斧間徳子 「これも易問だが、61 飛打は感触良  
し」

■離して打つ感触。実にすっきりしてます。

飯山修 「9 手で飛打で詰みかつ 3 回の王手は  
82 でとるのはダメと判るのでいつものルート  
しかない」

隅の老人 B 「72 金のソッポ行きが奇妙な好手。  
『3 回目の王手』この条件が上手かった」

■王手 3 回は親切なヒント条件でした。72 金と  
41 玉の組み合わせは意外な妙手順。

波多野賢太郎 「飛車打ちで詰ます形がなかなか  
浮かびませんでした。王手 3 回という条件で  
かなり手は限られるのでヒントなしで解けまし  
た。金を上がる 2 手がうまいですね」

はなさかしろう 「はまりました。個人的には今  
回の最難関。馬が頭を押さえるので玉の左側が

△ 3 二金の一手で済むのが盲点だったというか、  
この形が見えなかったというか。条件も好まし  
く、9 手らしい佳品と思います」

■条件は覚えやすいが謎は深い。謎を解く鍵は、  
両方の金を開く形と先手の 53 角成が見えるか  
どうか。

DD++ 「美野樫家の 1 人 1 手問題は、誰の手に  
何の役割をもたせるかを考えるのが鍵ですね。  
この問題だと 5 人の中で支えの役割が一番苦手  
な六実にトドメの飛を打つ仕事を回す、と」

■圭五が玉の上部を押さえて、六実は支えのな  
い飛打でした。

NNN 「調べる範囲は狭く簡単に出来そうな感  
じでしたが、てこずりました。最終型が浮かば  
ず、適当に駒を動かしているときに偶然解けま  
した」

加賀孝志 「詰め上がりに一苦労」

S.Kimura 「後手玉は右に逃げるとばかり思っ  
ていたので、この詰上がりは意外でした」

渡辺 「慣れていないと難しい。初手と 3 手目は  
良いとして、あとはこの詰みを想定できれば最  
後から決まる」

たくぼん 「浮かび難い詰上がりです」

■41 玉を離し飛車で仕留める詰上がりは、知っ  
ていないと想定し難い形。浮かびづらい最終形  
から後手の手順『32 金～42 飛～41 玉～72 金』  
が導かれていきます。

Pontamon 「DD++さんの講座『飛の手筋』にあ  
った『取った飛は 1 段目へ打つのが異様に多い』  
を思い出して楽勝でした」

■ちなみに飛打までの 9 手詰手順は全部で  
4914 通りあって、そのうち 1 段目の飛打までの  
手順は実に 4907 通り。61 飛打までの手順は  
2181 通り。でも、攻め筋がダブらない手順は極  
めて少数に限られています。

諏訪冬葉「3手目の成不成を最初に考え▲43馬とか△52玉とか読んだのですが、△41玉はすっぽ抜けてました」

占魚亭（無解）「ギブアップです。5筋の手が全く浮かびません」

枅彰介（無解）「直前ヒント後も考えましたが分かりませんでした。4二馬～4三馬だと最後6一飛がピッタリなのですが、先手の5筋着手が不明でした」

■飛車を離して打つ詰形は知らないと言いたい。43馬～61飛に近い形ですが、41玉型に53馬+61飛は盲点になりました。

正解：15名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
 斧間徳子さん 加賀孝志さん 孔明さん 小山邦明さん 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 渡辺さん

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」  
 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「今度はわしらが後手やな」

・・・対局開始・・・

隆二「早速終わったみたいだぜ」  
 源三「10手で勝ったで一」  
 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

出題のことば(担当 NAO)

詰みに有効な1筋の着手を推理しよう。  
 追加ヒント

不成のうち1回は先手が香を取る手。

推理将棋87-3 解答 担当 NAO

▲6八飛 △3四歩 ▲4八玉 △7七角不成  
 ▲4六歩 △6八角成 ▲1一角不成 △1六飛  
 ▲3八香 △4六飛 まで10手。

詰上り図

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

持駒なし

条件

- ・後手は1、3、4、6、7の筋に一手ずつ着手(34歩、77角不成、68角成、16飛、46飛)
- ・不成が2回(4手目77角不成、7手目99角不成)
- ・3手目は玉(48玉)
- ・美野樫兄妹シリーズの3問目は長男の健一が初登場。後手番が1筋と3、4、6、7筋に一手ずつ着手する10手詰です。中央の3～7筋は玉攻めに有効ですが、健一(1筋)の役割はなにか？見極めるのが最大のポイント。後手の着手筋を軸に推理していきましょう。
- ・短手数で先手が詰まされるので、後手角の活用が必須。2手目は34歩と角道を開ける一手。残りは1、4、6、7筋だが4手目以降、どう指すか？
- ・角の活用ルートの候補は、77～68、77～66、66

～77 (残りが1、4筋)、44～66, 66～44, 66～48 (残りが1,7筋)、44～17 (残りが6,7筋) など。

・ここで詰みに役立ちそうな1筋の着手を考えると、まず14角の筋違い角で仕留める手順が浮かびます。しかし『先手の46歩+36玉、後手が44馬+14角』の詰形は筋着手の制限でギリギリ達成できません。

・もし、6筋着手の代わりに8筋着手ができるなら例えば「46歩 34歩 48玉 77角不成 47玉 88角不成 36玉 44角成 XXX 14角」のように1手余して詰む。

・端角が駄目なら端飛車はどうか。10手目の端飛車で詰む形は不可能なので8手目の1筋飛車着手から詰み形を目指します。

・後手角で先手飛車を奪うルートは77～68, 66～48, 44～17が可能。飛を取った角も詰みに役立てるよう、中央に角を残す66～48か77～68かルートが有力。

・不成2回と3手目玉の条件から角のルートを決定する。66～48のルート「48飛 34歩 68玉 66角 56歩 48角不成・・・」は残り1筋と7筋の手では詰み形が築けない。一方、77～68ルート「68飛 34歩 XX玉 77角不成 XXX 68角不成・・・」と進めるのが本線で詰みに近づく。残りは1筋と4筋の着手。

・8手目1筋は16飛か18飛に絞り込む。更に10手目4筋着手で詰むのは16飛～46飛+48玉型が唯一の形。「68飛 34歩 48玉 77角不成 XXX 68角不成 XXX 16飛 XXX 46飛」先手の協力手のうち一つは46歩。残りの2手で48玉の退路を塞ぐ。玉の右隣を飛で塞ぐのはよくある形だが飛車は後手に取らせたので、後手の香を取って38に打つ。5手目以降「46歩 68角不成 11角成 16飛 38香 46飛」ところがこの手順では58に玉の退路があり失敗。そこで68と11の角成/不成を入れ替えて解決。5手目以降「46歩 68角成 11角不成 16飛 38香 46飛まで」

・先手の協力手11角不成が不成回数制限の中、68角成と38香を可能にする妙手となりました。

・後手番の美野樫兄妹の役割をまとめます。

3筋(源三)は2手目34歩と角道を開ける

7筋(七海)は77角生と角が飛び込む

6筋(六実)は68に角が成って飛車を取る。

1筋(健一)は16に飛を打つ。

4筋(四郎)は46飛で詰ます。

初登場した長男健一の役目は、フィニッシュの

準備、1筋の飛車打ちでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者)「難易度レベル7。余詰め発見の名医、DD++ドクターの想像力が生み出した良作です。△16飛もそうですが、初手の▲68飛が意外と見えにくいと感じます」

DD++(作者)「私が担当していた頃に投稿があったのですが、紆余曲折を経て最終的になぜか私と合作になった作品。1筋の手を18飛と決めるか16飛と決めるか14角とするか、外すと地獄」

■幾度もの修正を繰り返した難産だっただけに、傑作でした。

たくぼん「昔、似たようなのを創った記憶があるので何とか解けました。いつ頃だったかな？」

はなさかしろう「詰め上がりが初見だと苦戦しそうでしたが、初見でなければ…後手の条件をボヤンと眺めていると△1六飛～△4六飛が見えて来る…というか、詰め上がりからすぐに『オーメンⅢ?』というタイトルまで思い出すくらい、19-3は推理将棋の初心者には強烈だったのです。解答が楽しみです～」

飯山修「1筋の手は飛か角しかないのですがどちらにするかの問題。角にするには3手目玉移動がネックで手損が避けられない。よって飛に決定するが38を塞ぐいつもの飛が使用済とあってうまくいかない。ここで過去問をおさらいすると19-3に38香で解決しているのを発見。なるほどこれで2つ目の不成も解決」

渡辺「条件を見て1筋の着手を無駄にしないことを考えると、飛打くらいしかないなと思い、この作品(オーメンⅢ?)を思い出しました。こちら生2回条件で限定できていたりします」

■たくぼんさん作の19-3『オーメンⅢ?』は6年前の2009年2月出題でした。詰上がりは全く同じ、手順も似ていますが、16飛打と66飛打では印象が違いますね。

隅の老人B「こんな処に香打とは!『お釈迦様

でも』と作者の大見得」

孔明「1六飛～4六飛は考えていたのですが3八を塞ぐ手がわからずにヒント待ちでした。香車を取って埋めるのは難しかったです」

■香を取って打って退路を埋める手順は希に登場します。38香打は合い効かずの止めの46飛とぴったりと嵌まる協力手でした。

加賀孝志「苦しみました。11角と飛打を見つけ、やれやれ」

波多野賢太郎「この問題にどっぷりハマってしまいました。初めは1筋に角打かなと思ったのですが、うまくいかず、そのうち飛打の手を思い付きました。ただ、先手が不成で香を取るといのが全くの想定外でした」

斧間徳子「1筋を絡めて手を限定し、不成2回で68角生を誘う見事な条件。この形の詰上りは初めて見た」

Pontamon「玉側の協力手の秀作ですよね。ミスティレクションを警戒して先手着手での不成も考えたけど、33角不成では王手になるし22角不成と11角不成は非限定だから駄目だと思いついてしまいました。玉の退路の58と38の2地点の問題を一気に解決する11角不成が見事です」

■思い込みは禁物。香を取りながら11角不成で後手の角成が可能になりました。止めの46飛の前に、飛車の打場所が着手筋条件で16に限定されるのが巧い。

小山邦明「3手目の先手の玉の移動から、後手の1筋の着手は先手から取った飛と予想して考えたら面白い手順が浮かびました。この収束形はとても良いですね」

NNN「面白い詰め上がりですね。難しかったです。飛を横で使うことばかり考えてましたが、6八馬と4八玉の配置から4六飛の詰め上がりが可能なのではと思い至り、解答にたどり着きました」

S.Kimura「『詰みに有効な1筋の着手』が分か

らず、苦戦しました。初めに38飛打から18で香車を取って46香で詰ますことを思い付き、ようやく14飛打→46飛にたどり着きました」は、知っていないと想定し難い形。浮かびづらい最終形から後手の手順『32金～42飛～41玉～72金』が導かれていきます。

諏訪冬葉「3手目の玉の条件を除いた手順がすぐ浮かんだので、その周りばかり追ってました。まさか飛車で詰ますとは・・・」

占魚亭「1筋の手の確定に時間がかかりました。透かし詰だったとは」

■玉の上からの透かし詰は、玉の両脇の退路を塞ぐのに一工夫要るので浮かびにくい形。平凡な68角成で5筋を塞ぎ、取らせた香を38に打たせて3筋を塞いで一間離し飛車が見事に決まりました。

柘彰介（無解）「ヒントを読んでますます分からなくなりました。先手が詰むのに先手に手駒が入るミステリアスな手順が謎です」

■不成で香を取る11角不成。68角成が可能となって、取らせた香を38に打たせると48玉が合効かずの46飛で詰む仕掛け。ミステリアスな手順は解りましたか？

-----  
正解：16名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 孔明さん 小山邦明さん 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 渡辺さん

-----  
総評

柘彰介「問題は難しく一つしか解答できませんでしたが、家族の会話が楽しかったです」

干シ「今回は87-1だけ。まだ私には難しかったです」

■1問だけの解答でも歓迎します。解けなくても感想だけでも構いませんよ。

小山邦明「今回のような条件設定の問題を初めて解きましたが、巧みな手順をうまく創り出していると思いました」

■無駄手が入る作品は好き嫌いの評価が分かれます。今回のように無駄手がない作品は手順に締まりがありますね。

飯山修 「今月は早く出来てよかったです」

渡辺「ここのところ忙がしくて先程慌てて解きました。最難題が既知手順で助かりました」

はなさかしろう「つくづく、短編は苦手だな〜と思いかけたのですが、本当はただ解図力が足りないだけでした（苦笑）今回は記憶に助けられました。ふう」

NNN「毎月楽しみにしています。筆無精であまり投稿してませんが、久しぶりに早く（私としては）解けたので解答してみました。問題の投稿のため過去の問題を振り返っていたら、87-2は36-参考と同じ、87-3は19-3とほぼ同じ手順なのに気づきました。私は過去の問題でも答えを忘れて新しい問題のように解いて楽しんでいますが、皆さんはパターンを覚えているのでしょうか？」

■推理将棋を楽しんで解くには過去問も一度忘れるのがベストでしょう。（ただし、全解継続を更新中の方とコーナー担当は除きます）頻出の形はパターンを覚えませんが、87-2や87-3の手順は前例が少ないので忘れていた方も多かったと思います。それでも、今回早く解答されたベテランの何名かは、なんとなく記憶の片隅にあって思い出されたことと推察します。

Pontamon「上級は裏読みで自滅しましたが、全体的には易しめになりつつありますね。来月は8手詰特集ですし（と侮っていると痛い目にあうのかも）」

■短手数問題、悔るべからず。身に染みてます。

隅の老人B「河津櫻、寒緋桜と咲き始めて、間もなく染井吉野が開花する。もうすぐお花見の季節、その前に『おもちゃ箱』の推理将棋を解こう」

■次回は桜も見頃。お花見しながら『おもちゃ箱』の推理将棋を解こう！

たくぼん「すいません。家族多すぎて頭に入ってきてません（笑）」

■フル出場の四郎、六実、七海の三人だけは覚ええました（笑）

S.Kimura「美野樫9兄妹シリーズは楽しいですね。今回出場しなかった隆二、八重、九美の本戦での活躍を期待します」

波多野賢太郎「今回の特集もとても面白かったです。3番は締め切り前ヒントでようやく解けスッキリしました。次回は、隆二、八重、九美にも活躍の場があるといいですね」

■予告編：次の対局では隆二と九美が登場します。八重の登場が待ち遠しい。

DD++「ついに出ましたね、美野樫家シリーズ。この予選問題で美野樫家1人1手問題の考え方に慣れておくと本戦に入ってから優位に立てるかもしれませんね」

■シリーズ作品の検討をされた前担当からの助言です。是非ご参考に。

チャンプ「回が進むにつれて9兄妹それぞれの性格が明らかになって行きます。しかし最終回がいつになることやら・・・気長にお待ち下さい（笑）今後も9兄妹をよろしくお願い致します」

■毎回出題とはいきませんが、順番に出題していく方針です。美野樫9兄妹の活躍をお楽しみに。

-----  
推理将棋第87回出題全解答者： 18名  
飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 干シさん 孔明さん  
小山邦明さん 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 渡辺さん  
-----

## Fairy TopIX2014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 TopIX2014は2014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。

### 【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](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

### 【スケジュール】

投票開始：2014年3月号発行日  
投票締切：2014年5月10日(日)  
結果発表：WFP平成27年5月号(83号)

### 【対象】

2014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】

短編部門：～15手  
中長編部門：16手～

以上5部門となります。

### 【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目を記載いただけると助かります。

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

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

### 【投票集計方法】

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

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

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

選考ではありませんので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて5月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしく願います。

### 【呈賞】

投票頂いた方の中より1名の方に「今治市のゆるきゃら・バリィさんの5周年記念オリジナルフレーム切手を差し上げます。当選条件は決まっていますが内緒・・・です。お楽しみに・・・

対象作品一覧はWFPのページにてご覧になれます。よろしく願います。

## 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。

### 2015年5月15日(水)

#### 第71回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題

#### Fairy of the Forest #43

協力詰 3題

### 2015年6月15日(月)

#### 第72回 WFP 作品展

フェアリー作品 9題

## 作品募集一覧

### 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

毎年、年度末は仕事が繁忙期となりなかなか大変な時期です。小さな会社で、ほとんどの業務を兼務しているので、代わりのおらず自分が倒れたら会社の存亡も危ういというのは分かっているのですが、このスタイルで25年が経ってしまいました。時間を探しての解図は長年やってきていることですので何とかこなしていますが、創作はさすがに手が回りません。フェアリー作品まだしも普通詰将棋ともなるともう創り方すら忘れてしまっています。最近では若手の活躍が目覚しく羨ましいほどの才能を持った方が数多く見受けられますが、フェアリーに関してはまだまだ新人の方の台頭とはいかないようです。最近では WFP 作品展等でも解答者数も増えてきて喜ばしい傾向ですが、作り手側となりますと人不足が顕著となっています。ここ2ヶ月は WFP 作品展では2名の作者のみとちょっと寂しい状況です。楽しい作品をと募集したくるくる作品展もイマイチ投稿が集まらず盛り上がり欠けていますし、読み物もちょうと不足しています。ここらあたりは編集部には問題があると自覚はしていますが打開策を考えたいところです。

\*\*\*\*\*

結果稿を読んでの感想、意見、返信等ありましたらメール下さい。改訂時スペースに追加掲載します。（25日前後まで） たくぼん

2015年 第82号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十七年四月号

平成二十七年四月廿日発行

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

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp