

Web Fairy



Paradise

改訂：2015/8/30

第86号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第74回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第75回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第92回推理将棋出題
- ・ 第93回推理将棋出題
- ・ フェアリー版くるくる作品展3

結果発表

- ・ 第73回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第73回 WFP フェアリー作品展特別出題
- ・ Fairy of the Forest #44
- ・ 第91回推理将棋出題

読み物

- ・ フェアリー入門(橘圭伍)



2015/8

はじめに



虹

私は虹が好きで、見かけるとつい写真を撮ってしまいます。写真は先日、家の前で見かけたダブルの虹です。心が癒されます。

虹と詰将棋の関係と言うと、虹=7色ということで、7種合作品に「虹」という言葉の入った題名がついたりします。私もこの虹を見たときに、深井さんのダブル7種合の「七対子」を思い浮かべると、「詰キスト」の鑑というべき(笑)・・・こんな人いないでしょうね。

普通詰将棋の「7種合」は今では珍しくありませんが、安南詰で7種合とか、対面詰で7種対駒なんて出来ないものだろうか?などと思ったりするのですが検討が大変そう。検討ソフトが出来てくればそういった分野への開拓も進むかもしれません。

今号より掲載が始まりました「フェアリー入門」WFPは難しすぎるという声を危惧された橘さんによる新たな展開です。最初のルールが「透明駒」となかなか難しそうなルールから始まりましたが、そのルールを理解していくには、自分でいろいろ作品を創ってみるというのが最大の方法だと思いますので、皆さんも是非、チャレンジしてみてください。

今月解答発表の、73回特別出題結果も読み応え十分。担当の七郎さんも大変だったと思います。ご苦労様でした。

あと1年ちょっとで100号となります。それに向けての準備もぼちぼち考えないといけません。よい案があれば是非編集部まで

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86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74回WFP作品展(再掲) 及び

第75回WFP作品展

担当：神無七郎

今月は原稿の分量が多いので、前書きは省略してさっそく今回の出題の説明に入ります。

今回の WFP 作品展は第 74 回分の再掲載と、第 75 回分の新規出題です。第 75 回は長編や難問、作例の少ないルールなど、少し大変かもしれませんが、作品はどれも面白いものなので、じっくりと取り組んでください。

〔第 74 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 74 回の出題は全 13 題。内訳は上谷氏 2 題、ミニベロ氏 3 題、変寝夢氏 7 題、若林氏 1 題です。例によって、多種多様な作品が並んでいるので、興味のある作品だけでもご解答ください。

74-1 及び **74-2** は普通詰将棋のルールに「禁欲」と「強欲」の条件を付加したルールの作品です。厳密に言えば **74-1** には迂回順と最終手非限定、**74-2** にも収束の変同がありますが、普通詰将棋で許容範囲となる非限定の類は、フェアリーでも許容範囲になることを前提にこの 2 題は作られています。

74-3～**74-5** は推理将棋で大活躍のミニベロ氏の初登場です。条件は簡潔ですが結構難問かもしれません。なお条件内の「駒頭」という言葉は、「相手の駒頭」と限定はしていないので、味方の駒の上の可能性も含みます。また、作者からは QR コードも提供されているので、これも一緒に掲載します。QR コードを解読すると、問題文が出てくるので、これらの作品を誰かに紹介するときには、問題文そのものではなく、QR コードを送っても良いわけです。もちろん、解答者には問題文を解読して棋譜に直すという大切な仕事が残っています。QR コードを解読しても、解答は出てこないの、念のため。

※**74-4** は余詰のため「駒を打つ手はなかった」という条件を追加しました。

74-6～**74-12** は変寝夢氏の多種多様な駒やルールの作品群です。今回の出題はすべて、受方の持駒は標準駒での「残り全部」です。フェアリー駒は初形で明示されたものがすべてですが、普通の駒が合駒で出てくる可能性を頭に置きながら解図してください。以下は個々の問題についての注釈です。

まず、**74-6** は Q (クィーン) の利きの強力さを感じる作品。2 つの解があるので、なるべく両方求めてください。

74-7 は中立駒の飛と蝗 (Locust) の組合せ。Q 2 枚ほどではないですが、うまく連携できれば、この組み合わせも大変強力です。

74-8 は后 (Empress) という、これまた強力な駒を使った問題。飛と騎 (ナイト) が合わさった性能です。これが持駒にあれば、無仕掛け図も怖くありませんね。ただし、ルールは「最善詰」ですので「攻方最短」の手順が正解です。「詰め方がたくさんある？」と思ったら、きちんと手数を数えてみてください。

74-9 も「最善詰」。フェアリー駒は騎 (ナイト) と鬘 (Lion) の 2 枚です。鬘の守備力が意外と強いので、不用意に駒を取られないように注意してください。

74-10～**74-12** は双裸玉の協力自玉スタイルメイト。ただし **74-11** と **74-12** には「ヘルプセルフ」という見慣れない条件が付いています。これは第 60 回 WFP 作品展 **60-6** でも登場しましたが、途中までは「協力」なのに最終手では「できる限り抵抗しなければならない」というちょっと変わったルールです。解答時には「ヘルプセルフ」の条件がないと、どんな余詰が生じるかも考えてみてください。

74-13 は第 48 回以来久々の登場となる若林氏の作品。歩の枚数が拡張された非標準駒数作品です。盤面に手掛かりとなる駒が少ないですが、「強欲」の手筋を有効に使って、うまく玉を捕らえてください。

〔第 75 回作品展各題への補足説明〕

第 75 回の出題は全 11 題。内訳は sogal 氏 2 題、橋圭伍氏 2 題、変寝夢氏 6 題、一乗谷酔象氏 1 題です。並び順は投稿順。受方持駒制限も多いのでご注意を。長編や難問もあり、一つ一つじっくりと取り組む必要があると思います。

75-1 及び **75-2** は共に「受先」ルールの作品。協力系と対抗系、短編と長編という違いはあるものの、共通した狙いを持った作品です。なお、**75-2** は「受先」以外は普通詰将棋のルールで作られています。従って無駄合は省略した手順を答えてください。また、収束に 2 手目にわずかな非限定があります。

75-3 及び **75-4** は共通の素材を用いた作品。どちらか一方が解ければ、他方もその応用で解けると思います。また、作者からは「アンチキルケ」の例題用に以下の作品を投稿して戴きました。今回の出題作を解くためのヒントにもなりますよ。

〔例題〕橋圭伍氏作

アンチキルケ協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
	ス								四
									五
									六
王	将		龍						七
									八
									九

持駒 飛香

(※解答及び解説は本稿の末尾に)

75-5 から **75-10** は変寝夢氏によるバラエティに富んだ作品群。ルールごとの頭の切り替えが大変そうですね。順番に関係なく解き易そうなものから解いてください。

まず、**75-5** と **75-6** は「アインシュタイン駒」を使った詰将棋です。「アインシュタイン駒」は「駒を取ると昇格し、取らずに動くとき降格する」という駒で、これについては WFP85 号で作者自身が紹介記事を書かれていますので、ぜひご一読ください。「アインシュタイン」の名前の由来は質量とエネルギーの等価性からですが、私には「食べると太り、食べないと痩せる」という、食事と体重の関係になぞらえた方がしっくりきます。なお、**75-5** の方は王手義務のないルールで作られており、その点でもチェスプロブレムっぽい感じです。また **75-6** は2つの解があるので、なるべく両方求めてください。持駒に Grasshopper もありますが、これはもちろん昇格も降格もしませんので、念のため。

75-7 は第 53 回以来久々となる「Koko」が登場。これは「まわりの 8 マスに何らかの駒が存在するような地点のみ着手できる」というルール。王手にもこの条件は適用されるので、王手の掛け方も独特です。このルールについては WFP42 号の小林看空氏の記事「Koko について」や、第 39 回作品展を参考にしてください。今回の作品自体は割と素直なので、ルールが分かれば解くのは難しくありません。

75-8 は第 71 回作品展にも登場した「ボカスカ」ルール。同じ手番の同じ種類の駒が、なるべく同じ方向に一斉に動くというルールです。

持駒を打つときは自由に場所を選べるので、そのルール設定をどう活かすかが鍵です。

75-9 は Imitator という特殊駒を使った作品。Imitator は第 68 回作品展で登場しているので、参考にしてください。難易度はむしろこの時より易しいと思います。

75-10 は「多玉（二玉）詰」と中立駒の組合せ。中立駒はフェアリー駒扱いなので、受方は標準駒一式を合駒として使用可能であることに注意してください。なぜ多玉詰なのか、なぜ中立駒なのか、解いて納得できる作品だと思います。

75-11 は一乗谷酔象氏による最長手数探索問題です。一応、推理将棋として唯一解にした問題も見せて戴いたのですが、手順限定のための条件が多く、問題文を見ただけで白旗を上げる人が続出しそうだったので、非限定は許容して最長手数探索問題として出題することにしました。問題の趣旨が最長手数探しなので作意手数は開示しませんが、少なくとも 200 手を越える事だけは明かしておきましょう。腕に自信のある方は、ぜひ作意手数を越える「超正解」を目指して挑戦してください。

解答要項

第 74 回分解答締切: 2015 年 9 月 15 日(火)

第 75 回分解答締切: 2015 年 10 月 15 日(木)

宛先: janacek789@ybb.ne.jp

(メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

作品投稿について

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

※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。

【禁欲】

駒を取らない手を優先する。

【強欲】

駒を取る手を優先する。

【推理将棋】

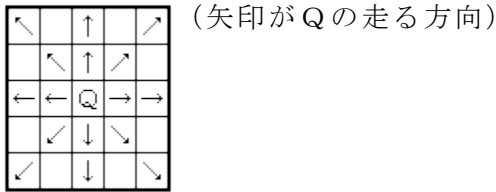
将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

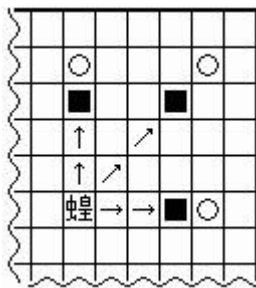
【クイーン】(Q)

チェスのクイーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【Locust】(蝗)

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



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

【中立駒】(「𪛗」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】

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべくそれを妨げるよう

応じる。

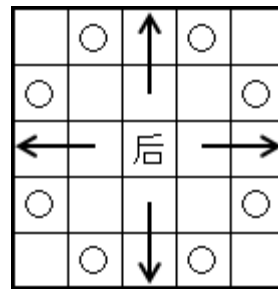
(補足)

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、長手数の余詰は不問。

【Empress】(后)

フェアリーチェスの Empress。

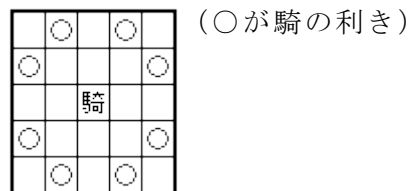
飛とナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

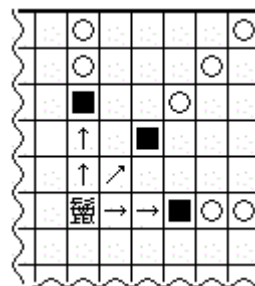
【ナイト】(騎)

ナイトはチェスの駒。八方桂。



【Lion】(鬘)

フェアリーチェスの Lion。クイーンの利きの方向に駒を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。)

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【ヘルプセルフ】

最終手はどんな応手をされても目的を達成できなければならない。

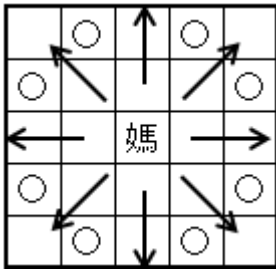
(補足)

今回の出題では目的が「自玉スタイルメイト」なので、最後だけ受方が攻方玉のスタイルメイト達成を妨げるよう応じる。

【Amazon】(媽)

フェアリーチェスの Amazon。

クイーンとナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

【受先】

受方から指し始める。

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じても詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。(いわゆる普通の詰将棋)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った駒が、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、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【アインシュタイン駒】(eX)

駒を取る時に昇格し、取らないと降格する。昇格の順序は P (Pawn:ポーン) → S (Knight:騎) → B (Bishop:角) → R (Rook:飛) → Q (Queen:クイーン)。降格はこの逆。動かないときは変化しない。Q で駒を取ったとき、P で駒を取らないときは変化しない。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 駒種の横に e を付記して表記。
- 2) 取られたときはその状態で相手の持駒となりその状態で打つことができる。
- 3) 行き所のない駒になっても良い
- 4) P (ポーン) の状態でもダブルステップはしない。成ることもない。

→詳細は WFP85 号の「アインシュタイン駒の紹介」の記事を参照してください。

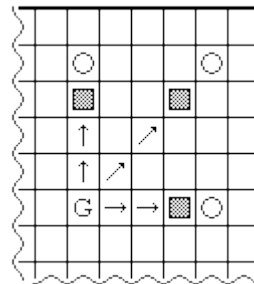
【非連続王手】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしても良い)

【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)

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。王手にもこの条件は適用される。

【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
- ・動かさ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。

【Imitator】(■またはI)

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。

【多玉詰(二玉詰)】

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。

《第 74 回 WFP 作品展》

解答締切：2015 年 9 月 15 日（火）

■ 74-1 上谷直希氏作

禁欲詰 11 手

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

持駒 なし

■ 74-2 上谷直希氏作

強欲詰 17 手

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

持駒 金3 桂3 香2

■ 74-3 ミニベロ氏作

推理将棋 11 手「初手以外はすべて駒頭」

- ・ 11 手詰
- ・ 初手以外はすべて駒頭に着手
- ・ 10 手目は大駒の頭に着手
- ・ 成も不成もあった



■ 74-4 ミニベロ氏作

推理将棋 10 手「玉頭は 8 手目に」

- ・ 10 手詰
- ・ 5 手目は歩頭
- ・ 8 手目は玉頭
- ・ 成る手なし
- ・ 駒を打つ手はなかった



■ 74-5 ミニベロ氏作

推理将棋 11 手「迷宮への誘い」

- ・ 11 手目の両王手で詰
- ・ 4 手目は「左」
- ・ 6 手目は 62 玉



■ 74-6 変寝夢氏作

協力詰 3 手 ※ 2 解

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

持駒 Q2

※Q:クィーン

■ 74-7 変寝夢氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			皇						一
									二
飛			龍	歩					三
		皇	王						四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※蝗: Locust、93飛は中立駒

■ 74-8 変寝夢氏作

最善詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角金香后

※后: Empress (飛+騎)

■ 74-9 変寝夢氏作

最善詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
皇			龍						四
		騎							五
	王		皇						六
皇			龍	桂					七
									八
									九

持駒 香

※皇:Lion、騎:ナイト

■ 74-10 変寝夢氏作

協力自玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						王			三
									四
									五
					王				六
									七
									八
									九

持駒 Q鬣

※鬣:Lion、Q:クイーン

■ 74-11 変寝夢氏作

協力自玉スタイルメイト 6手 ※ヘルプセルフ

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
								王	六
									七
									八
							王		九

持駒 Q

※Q:クイーン

■ 74-12 変寝夢氏作

協力自玉スタイルメイト 6手 ※ヘルプセルフ

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
								王	九

持駒 媽

※媽: Amazon (Q+騎)

■ 74-13 若林氏作

成禁強欲協力詰 121手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			金		王			
					歩			
			手					

持駒 銀 歩34

以上



《第 75 回 WFP 作品展》

解答締切：2015 年 10 月 15 日 (木)

■ 75-1 sogas 氏作

協力詰 10手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					銀			
				歩				
			王		香			
				香				
			桂		角			

攻方持駒 なし

受方持駒 香

■ 75-2 sogas 氏作

詰将棋 58手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			銀	入			王	
						手		
			馬		歩		圭	
				歩				
			香	王				
歩					手		桂	
		と		手		桂	香	
			銀				手	
飛		歩			桂			

攻方持駒 歩

受方持駒 歩

■ 75-3 橘圭伍氏作

アンチキルケ協力自玉詰 62手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

角	隼							
		皇	香	入				
			入					
		王	爵					
歩		桂						
		飛	歩					
王		歩	入					
桂	香	銀						

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 75-4 橘圭伍氏作
アンチキルケ協力白玉詰 94手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 銀
受方持駒 なし

■ 75-5 変寝夢氏作
非連続王手協力白玉スタイルメイト 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

と								王		一
	eP			と						二
					龍					三
										四
				と						五
										六
										七
										八
	eB									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※eP:Einstein Pawn

eB:Einstein Bishop

■ 75-6 変寝夢氏作
協力白玉詰 6手 ※2解
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 G
受方持駒 なし

※eR:Einstein Rook

G:Grasshopper

■ 75-7 変寝夢氏作
Koko協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

■ 75-8 変寝夢氏作
ボカスカ協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 角 香2
受方持駒 なし

■ 75-9 変寝夢氏作
協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
							金			四
			■							五
										六
						馬			王	七
										八
										九

攻方持駒 金
受方持駒 なし

※■: Imitator

推理将棋第92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92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8月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第92回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第92回出題 担当 NAO

7月19日、詰将棋全国大会に参加。ツメキスト、フェアリスト、そしてスイリストの皆さまの熱いエネルギーに触れ、心地よい刺激となりました。また、本コーナーへのご意見として、「易問特集を歓迎」、「手応えのある難問の出題も期待」等々頂戴いたしました。今後の出題の参考とさせていただきます。

さて、今月の出題。

初級は第92回に因んで9手詰2条件、Pontamonさんの易しい短編作品を出題します。

中級はチャンプさんのシリーズ作品から。チームワークで将棋大会を勝ち進む美野樫九兄妹。前作89-3では八重がたった一人で勝利しましたが、今回は圭五が一人で戦いを挑みます。上級は久々の難問を出題。はなさかしろうさんの作品は、最終形に「裸の王様」条件（中段の駒が五段玉のみ）と「几帳面な王様」条件（盤上に双方20枚）を課した趣向です。

本出題

92-1 初級 Pontamonさん作
七の段の九九（ $7 \times 5 = 35$ ） 9手

1回きりの大駒の使い途を推理しよう。

92-2 中級 チャンプさん作
美野樫9兄妹の一局（その7） 11手

後手玉に迫る5筋の手を推理しよう。

92-3 上級 はなさかしろうさん作

はだかの王様と几帳面な王様 18手
裸の五段玉の位置と捕らえ方を推理しよう。

■締め切り前ヒント

92-1 初級：3五には桂を打つ。

92-2 中級：三連続で飛を動かして金を取る。

92-3 上級：2七に龍を動かして玉を追い、先手玉は1五で詰まされる。歩打ちは先後とも2回ずつあり、二歩にならないよう打場所を工夫する。

92-1 初級 Pontamonさん作
七の段の九九（ $7 \times 5 = 35$ ） 9手

「パパ、今日、学校で七の段の九九を習ったよ」

「そうか、じゃ、シチゴは？」

「35だよ」

「偉いな。パパも $7 \times 5 = 35$ の九九を使った推理将棋の問題を作ったぞ」

「どんなの？」

「75の着手と35の着手がある9手詰みの推理将棋さ。大駒は1回しか使わないんだ、すごいだろ」

「そんなの、僕、わかんないよ」

さて、どんな将棋でしょうか？

（条件）

- ・9手で詰んだ
- ・75地点と35地点の着手があった
- ・大駒の着手は1回だった

92-2 中級 チャンプさん作
美野樫9兄妹の一局（その7） 11手

圭五「うおおおー！八重すげえーじゃねえかー！」

圭五「オレのハートも燃えてきたぜー！」

圭五「兄貴、次はオレー人に任せてもらうぜー！」

健一「おいおい、そんな勢いだけで勝てんのかよ・・・」

圭五「オレのドリブルで中央突破だー！うおおおー！」

九美「圭にい、走って行っちゃったよおー？」
八重「どうしたらあんなに熱くなれるのかしら」

隆二「やれやれ・・・」

圭五「よーしオレの先手だな覚悟しやがれー！」

・・・対局開始・・・

六実「え～なにになに～？圭ちゃん何か叫んでるよ～？」

源三「あの様子やと勝ったんとかちゃうか？」

圭五「見てくれたかオレの必殺ゴールデンショットー！」

圭五「開始わずか11分でのゴールー！」

圭五「キックオフから2&3ステップの単独フェイントでゴボウ抜きー！」

圭五「奴ら、開始早々マイボールを逃がしたプレーは軽率だったぜー！」

圭五「兄貴、ちょっくら走ってくるぜー！うおおおー！」

健一「行っちゃった・・・隆二、四郎、七海、スマンが今の翻訳してくれ」

隆二「おそらく金打ちまでの11手で勝ったんだろうよ」

四郎「圭五は初手から同一駒を2手連続、直後に同一駒を3手連続で動かしたみたい」

七海「・・・察するに2手目の玉の手が敗因という意味かと」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11手目に金を打って詰んだ
- ・先手の着手は5筋のみ
- ・先手は初手から同一駒を2手連続で動かし、直後に同一駒を3手連続で動かした(初手と3手目は一つの駒を続けて動かし、別の同一駒を5,7,9手目に続けて動かした)
- ・2手目は玉の着手

「陛下、隣国の王様を捕まえました。18手かかりました」

「捕まえたとき当方も先方も盤上に20人ずついたそうです」

「捕まえたとき中段にいたのは五段目の先方の王様だけでした」

「おお、なんと無鉄砲な。よろしい、とりあえずご苦勞でした。先方の家臣もさぞかし気を揉んでいることでしょう。隣国の誼を心がけ、くれぐれも丁重にお送りするのですよ。ともあれ、良い訓練になりましたね。今日の出来事を振り返っておきましょう」

「歩の手が4手続いたことがありました」

「11手目は三七歩でした」

「なんと、歩が活躍したようですね。うむ、大儀でありました」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・18手で詰んだ
- ・詰め上がりで中段※にいる駒は五段目の先手玉のみ
- ・詰め上がりで盤上にある駒は先後共20枚ずつ
- ・歩の手が4手続いた☆
- ・11手目は三七歩

※ 本問で「中段」は四、五、六段目、つまり先手陣でも後手陣でもない地点を意味します。
☆ 本問で「続いた」は先手後手の通算で数えます。つまり「4手続いた」は“先後先後”あるいは“後先後先”のいずれかの連続着手を意味します。

92-3 上級 はなさかしろうさん作
はだかの王様と几帳面な王様 18手

推理将棋第93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93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8月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第93回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

8月下旬は94形式問題を出題するのが例年の定跡でしたが、ちょうど第94回になる次回に特集する予定です。次回出題の94形式問題は募集継続してますのでご投稿よろしくお祈いします（未だ少ないです。94形式問題作品の投稿の〆切り：9月4日）

さて、今月の出題。初級は9手マイスター渡辺さんから易しい9手詰2条件の作品を出題します。中級はPontamonさんのツイン作品。持駒の大駒を使わない攻め方を見極めてください。上級はチャンプさんのお馴染み美野樫九兄妹シリーズからの出題。前回92-2は圭五が一人で戦いましたが、今度は兄妹6人が協力して戦います。

本出題

93-1 初級 渡辺秀行さん作

巧い王手 9手

3段玉に王手する駒を推理しよう。

93-2 中級 Pontamonさん作

大駒だけを余して詰まされた 9手×2

大駒は打てない。もう1枚の攻め駒を推理しよう。

93-3 上級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その8) 11手

各筋に指せるのは1回だけ。効率のよい攻め方を推理しよう。

■締め切り前ヒント (9月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

93-1 初級 渡辺秀行さん作

巧い王手 9手

「昨日の将棋は相手は最初に42玉としてきたんだよ」

「それに歩以外で応じていたね」

「それで3段目の玉に王手を掛けたんだ」

「巧い王手だね」

「うん、9手までの詰で勝ったからね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・2手目42玉に歩以外で応じた
- ・3段目玉に王手した

93-2 中級 Pontamonさん作

大駒だけを余して詰まされた 9手×2

A「いや～まいった、9手目に2回目の王手で大駒1枚だけを余して詰まされたよ」

B「席主との対局だろ、僕も同じだったよ。僕は4手目に飛を〇〇へ指したんだ」

A「4手目は同じだったんだ。トドメの駒は〇だったよ」

B「僕も同じだ。同じ手順だったのかな？しかし、持駒の大駒を使わないとは屈辱だね」

A「使わないんだったら角を取らなけりゃいいのにな」

B「えっ？先手が余した駒は飛だったよ」

A「じゃ、別の手順なんだね。トドメの着手地点は1段目だったけど君は？」

B「僕は2段目の着手でトドメを刺されたよ」

さて、AとBの対局はそれぞれどんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・両局とも9手目に2回目の王手で詰んだ
- ・両局とも4手目は同じ地点への飛の着手
- ・両局ともトドメの駒種は同じだが着手地点は(A局)1段目、(B局)2段目
- ・両局とも終局時の先手の持ち駒は大駒1枚だけ。(A局)角、(B局)飛

9 3-3 上級 チャンプさん作
美野樫 9 兄妹の一局(その 8) 1 1 手

源三「圭五の奴、帰ってけえーへんな」

健一「まあそれなら次は立候補制で決めるか」

八重「出陣・・・(挙手)」

六実「私も～！八重ちゃんに負けてられないわ～」

七海「わたくしも微力ながら参戦させていただきます・・・」

九美「おねえ達みんなやるならウチもするうー」

四郎「僕も頑張ってみようかな」

隆二「じゃ、俺も姫たちのお供をさせてもらうぜ」

八重「我が軍の先手ね」

・・・対局開始・・・

圭五「ただいまー！・・・ってアレ、もう試合終了かー？」

九美「圭にい、おかえりいー11手で勝ったよおー？」

六実「成る手は無かったけどね～」

四郎「またみんな揃って一手ずつ指して勝てたね」

七海「・・・察するに8手目の小駒取りが変調かと」

隆二「お役に立てたかい？」

八重「まずまずの戦果ね」

源三「兄貴、わしらホンマに強いんやな」

健一「当りめえだろ、なんたって俺たちは無敵のチームだからな！」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・1 1 手で詰み
- ・先手は2、4、6、7、8、9筋に一手ずつ着手した(順不同)
- ・成る手は無かった
- ・8手目は小駒を取る手だった

第73回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第73回WFP作品展の結果を報告します。
 今月は特別出題もありますが、まずは通常出題分から。解答者は全10名。解答成績は以下の通りです。

〔第73回WFP作品展成績〕（敬称略）
 ○：正解 -：無解 ×：誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
詰ガエル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
たくぼん	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	8
変寝夢	○	-	○	○	○	○	○	○	○	-	8
若林	○	-	○	○	○	○	○	○	○	-	8
一乗谷酔象	○	○	○	-	○	○	○	○	○	-	8
橘圭伍	○	○	○	-	○	-	○	○	×	○	7
井上順一	○	-	○	-	-	-	○	○	○	-	5
占魚亭	○	○	○	-	-	-	-	○	-	-	4
DD++	○	-	-	-	-	-	-	○	○	-	3
やよい	-	-	-	○	-	×	-	○	-	-	2

今回は解答も盛況で、久々の解答者数二桁。井上順一さんは初参加。若林さんも作品での登場はありますが、解答は初参加です。成績も上々で、特に**73-8**は全員正解でした。

また、作品内容の方も充実していて、担当者としても嬉しい限りです。諸事情により執筆の時間が不足気味なのが残念ですが、解説の足りない分はぜひ皆さんの研究で補ってください。

■ 73-1 上谷直希氏作（正解9名）

禁欲詰 9手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				馬	王			
					王	金	飛	

持駒 香

【ルール】

- 禁欲
駒を取らない手を優先する。

【解答】

34 香 33 金 同香生 32 飛 22 金 41 玉
 52 金 同飛 31 金 まで 9手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				馬	王	金		
				飛				
					王	香		飛

持駒 なし

【紛れ】

- 初手
 - 33 香
32 合で 22 金を強制されて逃れ。
 - 35 香
34 角、同香、32 飛、42 角、41 玉、
31 角成、同飛…（以遠打は成立しない）
- 5手目
 - 42 金
21 玉、31 金、11 玉、21 金、同玉、
 - 22 金打
41 玉、31 金、同飛、32 金、同飛、

【作者のコメント】

普段は局面の打開に利用されるアンピンが、本局では逃走策にも使われています。この両者のジレンマを表現してみました。

アンピンの如何を受方に委ねるのがポイントで、これで単に初手 33 香とするより金を得ることになります。若干表現は薄味になってしまったかもしれませんが、そのぶん気軽に組み組んでいただけたらと思います。

今回および前回の投稿作 4 作では、すべて以遠打が成立しない構造となっています。これは作者による隠し味というよりも禁欲詰独特の生得的なもので、是非覚えていただきたい本ルールの特徴の一つです。

【解説】

釘付けとなっている 23 金を動かせるようにするための、不思議な中合いが狙いの作品です。

まず「禁欲」の条件を忘れて考えると、初手 33 香が見えると思います。同角なら 23 金が動けるので、32 金で詰むからです。でも「禁欲」なので、そもそも同角とはしませんし、32 に（逆王手が掛からないような）合駒をされると詰みません。23 金のピン止めが外れて、22 金という駒を取らない着手が可能になってしまうからです。

対照的に作意の 34 香では、32 合とされても 23 金が動けないので、同香成とできます。攻方は 23 金のピン止め状態を解消したくないわけです。

一方受方は 23 金のピン止めを外すために、33 に中合します。この合駒が逆王手でないと 32 金とされるので、金か飛が絶対。33 飛合は簡単に早詰となるので、金合と決まります。

これで 23 金のピン止めは外れたのですが、その代償に金 1 枚余分に貰えたので、攻方はこれを活用して詰ませます。ただし、作者のコメントにもある通り、初手 35 以遠に香を打つと「34 角」の絶妙手で逃れられてしまいます。香は下段から打てという格言に盲目的に従うと、とんでもない罠に陥ってしまうのです。

本局の主題はこの冒頭 2 手の応酬なのですが、以下の収束手順は飛の限定合からこれを動かす見事なもの。攻防系ルールにおける「禁欲」のポテンシャルの大きさを示すと同時に、作者の構成力の高さも示す作品です。

【短評】

若林さん

冒頭の 2 連合がすんなり見えて解く気になりました。

変寝夢さん

2 手目が持ち駒が関係する金先飛金なのかな？
不詰めにさせるために合駒を渡す筋、流行るかもしれませんね。

橘圭伍さん

32 飛が秘手。
易しいですが綺麗なまとまりです。

DD++さん

金を前に出せる状況を作りたいのにあえて

33 を空けて香を打ち中合を要求する強欲さ。

☆なるほど、本局の 34 香は禁欲ルールに沿いながら、実は強欲な手なのですね。

井上順一さん

限定打からの連続合駒。
4 手目に飛合を残すためという 2 手目の金合の意味付けがおもしろい。

一乗谷酔象さん

2 手目の金合は何という手筋でしょうか。

占魚亭さん

金合・飛合が上手く嵌まった印象。

たくぼんさん

禁欲ということで強力な駒の連続合が成立するんですね。逆王手との兼ね合いも面白い。

■ 73-2 上谷直希氏作（正解 5 名）

禁欲最善詰 19 手

										一
								と		王
								歩	香	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角

【ルール】

• 最善

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべくそれを妨げるよう応じる。

【解答】

22 と 13 玉 35 角 24 金 12 と 同玉
34 角 23 金 13 角成 21 玉 32 歩成 11 玉
22 と 同金 12 角成 同金 23 桂生 21 玉
31 馬 まで 19 手

(詰上り)

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

持駒 なし

[変化]

○4 手目

- ・24 打合

12 と、同玉、23 桂成、11 玉、12 金で簡単。

○8 手目

23 打合では同桂成と取り込めるので、ここで質駒を取られない選択肢を誘導しなければならない。

- ・11 玉

23 桂不成、22 玉、32 歩成、12 玉、11 桂成、13 玉、12 成桂まで。

- ・13 玉

23 桂成、同銀、24 角、14 玉、13 角成、15 玉、16 金まで。

この変化が見えにくいかも。

作意順は 23 金の移動合が登場する。これで攻方は駒を取らない王手(13 角成)を強制されてしまう。

○10 手目

- ・11 玉

12 馬と馬を消去され、同玉、23 桂成、11 玉、12 成桂で詰んでしまう。

よって作意では 21 玉として 32 歩成を誘導する。そうすれば 11 玉に 12 馬、同玉の局面で 22 とを選ばざるを得ず、23 桂成ができなくなっているのが玉方の狙い。

[紛れ]

(基本的に投稿図に書かれた紛れを転記していますが、「最善」の条件がなかった場合の余詰筋を追加しています。)

○初手

- ・21 角

13 玉、12 角成、24 玉、13 馬、同金、23 桂成、15 玉で届かない。

○3 手目

- ・46 角

35 合の局面で同角とできず、12 と、24 玉で脱出される。

一見同様に見えながらも作意とは隔絶されている(よって初手は限定打)。

うっかりしやすいところです。

○5 手目

- ・23 と

同銀、24 角、14 玉^{*1}、13 角成、同玉、14 金、12 玉、13 金、11 玉、22 金、同玉、32 歩成、12 玉、22 と、13 玉、12 と、14 玉、13 と、24 玉、14 と、35 玉、45 飛は^{※1}の局面での 25 金を防いでいる。

○7 手目

- ・23 桂成

以下の順で詰むが、手数オーバー

11 玉 22 圭 同玉 32 歩成 11 玉 21 と
12 玉 22 と 13 玉 12 と 23 玉 13 と
32 玉 43 角成 41 玉 52 馬 32 玉 42 馬
21 玉 32 馬 11 玉 22 と まで 29 手

○11 手目

- ・43 角成

11 玉、21 馬、同玉となった局面は作意順の下位互換的であると判断しました。

- ・12 馬

以下の順で詰むが、手数オーバー

31 玉 21 馬 41 玉 52 角生 42 玉 43 馬
51 玉 61 角成 41 玉 32 馬 まで 21 手

- ・31 馬

以下の順で詰むが、手数オーバー

11 玉 21 馬 同玉 32 歩成 11 玉 21 と
12 玉 22 と 13 玉 12 と 24 玉 23 角成
35 玉 45 馬 26 玉 35 馬 37 玉 46 馬
48 玉 47 馬 39 玉 29 馬 49 玉 38 馬
58 玉 48 馬 67 玉 57 馬 76 玉 66 馬
86 玉 76 馬 96 玉 86 金 97 玉 87 金
98 玉 88 金 99 玉 98 馬 まで 51 手

○13 手目

・22 馬

同金、12 角成、同玉、23 桂成、11 玉、21 と、同金 など失敗。

・12 馬

11 手目 31 馬の紛れと同様の順で詰むが、手数オーバー (47 手)

・21 と

以下の順で詰むが、手数オーバー
同玉 12 馬 32 玉 21 馬 41 玉 32 馬
51 玉 41 馬 62 玉 63 馬 71 玉 61 角成
82 玉 73 馬 92 玉 83 馬引 81 玉 82 馬右
まで 31 手

○15 手目

・23 桂生

以下の順で詰むが、手数オーバー
21 玉 12 馬 32 玉 43 角成 41 玉 52 馬
32 玉 31 桂成 33 玉 34 馬右 まで 25 手

【作者のコメント】

禁欲ルールは比較的直感で理解しやすい一方で、実戦感覚とのズレが心地よく、創作していて楽しいですね。

人間が読むような紛れは体感的に少ないとは思いますが、一手一手指していけば次の手は比較的読みやすいのではないのでしょうか。

本作の狙いは 8 手目 23 金の移動合です。禁欲詰では 8 手目や 10 手目のように、攻方の選択肢を増やすような応手がしばしば延命策として成立します。その性質を利用すれば、10 手目のように不利逃避的な雰囲気も表現できるのではないかなと思います。

【解説】

2 度の移動合から始まる金の活躍が印象的な作品。この移動合の狙いは、駒取り以外の手を作って、駒を取れないようにすること。つまり、4 手目と 8 手目に移動合ではなく、合駒を打つと、攻方の手が狭くなるので、詰みやすくなるのです。具体的には 4 手目に駒を打って合駒すると 34 角が王手にならないので 23 金を取れ、8 手目に駒を打って合駒すると 13 角成ができないので 23 桂成ができるというわけです (しかも「禁欲」のせいでこの成桂の王手には逃げるしかない！)。

一般的に移動合というと「退路空け」「駒の節約」「打つより強力な合駒をしたい」等の意味付

けがあるのですが、「相手の選択肢を増やす」ことによって延命しようというのは「禁欲」ならではですね。

「禁欲」らしいと言え、10 手目の 21 玉もそう。わざと「と金」を作らせて、攻方の選択肢を増やし、23 金を取らせないようにするのです。その 23 金はこの後も、22 から 12 へと移動し、ついには取られないまま収束します。全体の手順で主役の金の活躍を際立たせる構成や、すべての駒が捌ける綺麗な収束は普通詰将棋の世界で鍛えた作者ならではのものでしょう。

なお、投稿には元々「最善」の指定がなく、長手数の余詰を生じていました。いずれも「禁欲」の条件を活かして、取れない馬で玉を追う手順です。「紛れ」で「手数オーバー」として記述した手順がそうですが、これから禁欲で創作する方は常にこの種の筋に警戒してください。

【短評】

若林さん (※無解)

23 金が移動合でスイッチバックするまでは合っていると思うのですが、そこからうまくまとまりませんでした。

変寝夢さん (※無解)

手数に吞まれてしまい撃沈です。
5 手目から急に詰ませにくくなりました。
7 2-2 の様な細かいやりとりのイメージですが、大仕掛けのものも見てみたいです。

詰ガエルさん

感覚が掴めず、ほとんど風潰しで解きました。難解でした。改めて手順を眺めてみると、金がよく動きますね。

橘圭伍さん

金の移動合 2 回を中心に上手くできています。禁欲はかしこ系統と相性が良い印象を受けますね。

一乗谷酔象さん

金の動きがしつこい粘り。

占魚亭さん

金の翻弄が素晴らしいです。

たくぼんさん

禁欲なのに普通の詰将棋のような手順に見

えるのが不思議。

☆ルール自体に普通詰将棋との差分が少ないせいもありますが、フェアリーらしからぬ気持ちの良い駒捌きが「普通の詰将棋のよう」に感じさせるのでしょうか。

■ 73-3 上谷直希氏作 (正解 8 名)

強欲詰 13手

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

持駒 金桂2歩

【ルール】

・強欲

駒を取る手を優先する。

【解答】

16金 14玉 26桂 同飛生 15歩 13玉
25桂 同飛 14歩 同玉 25金 13玉
12飛 まで 13手

(詰上り)

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

持駒 なし

【変化】

※4 手目同飛成は 15 歩に同龍を強制され、同金、同玉、16 飛まで。

【紛れ】

※3 手目の成生打診を怠りいきなり 15 歩では、以下 13 玉、25 桂に同飛成とされ、14 歩に同龍とされて失敗。

【作者のコメント】

強欲とはいえ、アイデアの由来は禁欲詰だったりします。禁欲詰では打歩関連でなくとも簡単に攻方の不成を出せますが、受方の不成がなかなか出来ません。

そこで閃いたのが本作です。禁欲詰はともかく強欲詰での実現は容易なので、できるだけ簡潔にスマートに表現するのがノルマでした。紛れと作意が平行線をたどる構成なので両者を比較しやすいのではないかと思います。

名刺にちょうどいいかもしれませんね。

【解説】

成不成打診のための捨駒…と言うと我々は反射的に「打歩詰」を思い浮かべてしまうのですが、本局の成不成打診は打歩詰とは無関係。

では、なぜ 3 手目 26 桂を入れるのか？

意味付けはとても明快で、これを省略して作意同様に進めると 25 桂に同飛「成」とされ、次の 14 歩に同龍で詰みません。先に 26 桂としておくと、同飛「生」で応じざるを得ず（成ると 15 歩 同龍 同金以下早詰）、25 桂に飛を成って受けることができません。これが打診の捨駒 26 桂を挟む理由です。

飛を入手した後は、これを打ってあっさり収束します。私も収束は無造作な方ですが、前問(73-2)の見事な捌きを見た後ではちょっと物足りなく思えてしまいますね。

なおこの作品は普通詰将棋のルールに沿って作られているので最終手余詰(24 金、14 金、23 飛のいずれでも詰む)は不問としています。個人的にはフェアリーにこのような習慣を持ち込むのは好まないのですが、この辺の考え方は人それぞれでしょうね。

【短評】

若林さん

4 手目生限定で作為かな、と思いました。桂を使ってみたら飛車が自然に取れて収束。

変寝夢さん

2 6 桂を省略すると、2 5 桂に同飛成ですか。最後はこれでもいいと思いますよ。

橘圭伍さん

強欲での打診手が狙いですが少し纏まりが悪いですかね。

井上順一さん

25 桂を飛成で取らせないための 3 手目の 26 桂がすごい。

占魚亭さん

当然の一手とはいえ、不成が入ると引き締まりますね。

たくぼんさん

飛を歩で取る様にすればいいんですね。



■ 73-4 変寝夢氏作 (正解 5 名)

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n角

※鬣:Lion、n角は中立駒

【ルール】

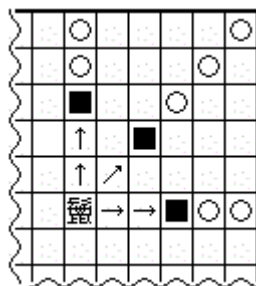
• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

• 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。)

• 中立駒 (「鬣」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。

【解答】

35n 角 37 飛 13n 角成 35 角 36 鬣 79 角成
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】

LION の特長は出ていると思います。

【解説】

短い手数に Lion と中立駒の手筋を目一杯盛り込んだ欲張りな作品。

Lion はジャンプ台がないと動けないですし、角による直接王手では役に立つ合駒を発生させられそうにないので、初手に角を台駒として打ち、Lion で王手するのは妥当な所。これなら自玉を詰めるのに都合の良い 37 飛合を発生させられます。

角の打ち場所は 3 つありますが、後々発生させる馬に紐を付けるため 35 に打つのが深謀遠慮。(この限定打を引き立てるため、受方玉を 34

ではなく 33 に置く手もあったと思います。) 更にこの角を 13n 角「成」と、成限定で動かすのも最終手に備えた伏線です。これを不成だと最終手に対し「同 n 角生」と取って不詰。成っていると「同 n 馬」が自玉に王手を掛ける反則になるため、この逃れ順を防げるのです。

本局は「中立駒の成」で駒取りを防ぐ 3 手目を中心にして、Lion の使い方を一通り見せてくれます。Lion は 1 枚の駒を跳び越えますが、2 枚以上は跳び越えられないので、Lion と玉の間に挟む駒の枚数を増減させて、王手をしたり防いだりするのです。本局の手順は 6 手ですが、そのすべての着手が Lion 絡みです。この一局を解けば、誰でもいっばしの「Lion 通」になれそうですね。

【短評】

若林さん

後手が n 角を動かす暇はないことに気づいたらすんなり。

詰ガエルさん

3 手目の成限定の意味付けが面白い。

やよいさん

まず「37 飛合」が思い浮かんだので、そこから全体の手順を組み立てました。

一乗谷酔象さん

手順と関係ないが、「たてがみ」で変換。

☆私も「たてがみ」で変換しています。慣れてくるとこの字が雄ライオンの顔に見えるから不思議です。

たくぼんさん

ちょっと飛び越える 5 手目が良い感じ。



■ 73-5 変寝夢氏作 (正解 5 名)

天竺協力自玉詰 6 手

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

持駒 なし
※鬣:Lion

【ルール】

•天竺

玉 (王) の利きが王手をした駒の利きになる。

【解答】

59 鬣 99 玉 55 鬣 88 角 68 王 66 香
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】

序の 3 手のジャンプが狙い。丸見えですが。

【解説】

初手は 59 鬣しか王手がありません。これに同玉だと王手が続かないので、合駒か 99 玉ですが、前局から続きで解いていると 56 に何か合駒をする筋を読んでしまいそうです。でも、せっかく玉が Lion に変身したんですから、ジャンプしてみたいですね。

本局が考え所はここから。当然の 55 鬣の追

撃に対し、何の合駒が良いのか考えさせられます。天竺の定番は香でとどめを刺すことですが、その香を支える駒を用意しなくてはなりません。普通は 66 金のように上から押さえる駒を配置するのですが、正解は何と 88 角。下の方から支え駒を作る感覚は新鮮です。66 金だと、以下 78 玉、77 香としたときに 77 香を Lion で取られて詰まないのです。作意の 88 角・66 香の組合せであれば、香を取られることはありません。このようにホッパー系の駒を自玉詰で使うときは、台駒でとどめを刺す手を中心に考えると良いでしょう。

なお、88 角の代わりに 88 銀では 78 玉と引けないので失敗。もちろん 88 銀に 68 玉だと、後の 66 香に「同玉」と取られてしまいます。作意上では攻方玉の動きは小さいのですが、紛れの中では攻方玉も大きく動いています。

【短評】

若林さん

Li の効きにまだまだ惑わされます。
天竺による合駒の限定方法が面白い。

橘圭伍さん

狙いが分からないですが Lion の性能は発揮できているのか？

たくぼんさん（※誤解）

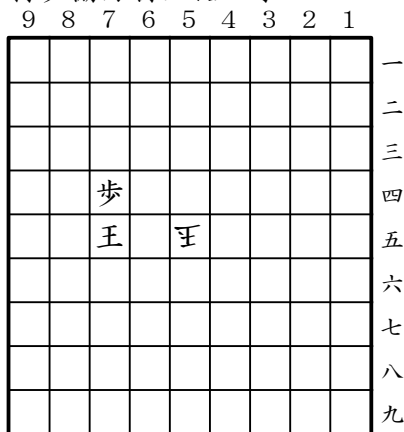
78 玉と下がらせるための 66 金が素晴らしい。

☆たくぼんさんは 4 手目 66 金の紛れに入ってしまった。勿体ない。



■ 73-6 変寝夢氏作（正解 5 名）

打歩協力自玉詰 8 手



持駒 包

※包: Pao (象棋の包)

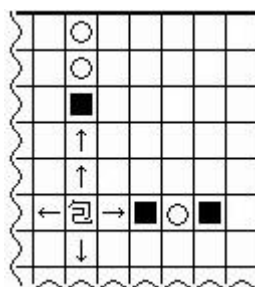
【ルール】

• 打歩

打歩詰以外の詰を禁じる。

• パオ (包)

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

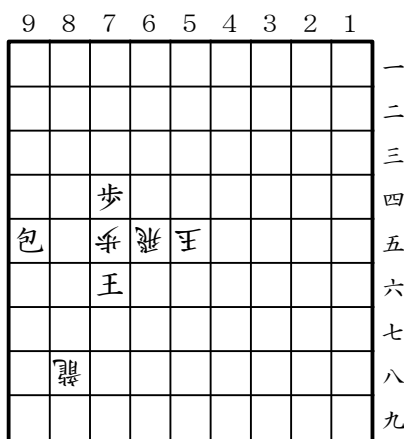


(■は敵か味方の駒。
○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

【解答】

95 包 85 飛 76 王 88 飛成 75 王 65 飛
76 王 75 歩 まで 8 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

趣向っぽく見えればいいのですが。

【解説】

玉が上下運動を繰り返すうちに自然に包囲網が形成される短編趣向作。

包も Lion と同じく 1 枚は跳び越せても、2 枚は跳び越せません。その性質を利用すると、打った合駒を容易に移動させることができます。

73-4 では 6 手目の **79** 角成がそうですが、本局では 4 手目 **88** 飛成がそれに該当します。詰将棋では攻方が開き王手を使って、王手駒とは別の駒を移動させることができますが、Lion や包といったホッパー系の駒に対して、受方は玉とは別の駒を移動させて受けることができます。つまり受方にとっての「開き応手」ができるわけですね。

紛れとしては「**95** 包 **85** 飛 **76** 王 **87** 飛生 **75** 王 **85** 飛打 **76** 王 **75** 歩」も有力ですが、この手順では **75** 歩を包で取れてしまいます。**73-5** でも同様の逃れ筋がありましたが、ホッパー系の自玉詰では台駒でとどめを刺すような手順を選ぶことが重要です。

本局は理屈抜きに手順を眺めるだけで楽しめる作で、今回の作品展の中でもオアシス的な役割を果たしてくれていると思います。

【短評】

若林さん

先手玉の動きが好みです。

やよいさん (※誤解)

85 に合駒を打つ手が中々思い付きませんでした。

☆やよいさんは残念ながら誤解。**85** 飛・**87** 飛・**75** 歩の最終形での解答でした。

たくぼんさん

先手王が上がったり下がったりがユニーク。これは面白い。



■ **73-7** 変寝夢氏作 (正解 7 名)

最善詰 17 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金3騎

※騎:ナイト、零:利きのない駒

【ルール】

•最善

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべくそれを妨げるよう応じる。

•ナイト (騎)

ナイトはチェスの駒。八方桂。

•零

利きのない駒。石 (●) と同様不透過だが、取ることは可能。フェアリーチェスの Dummy に相当 (Zero ではない)。

【解答】

42 騎 12 玉 23 金 11 玉 12 金打 同金

同金 同玉 11 金 同玉 23 騎 12 玉

31 騎 11 玉 12 金 同飛 23 騎 まで 17 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	王	一
							歩	皇	飛	二
								騎		三
							歩			四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

騎での翻弄もの。
騎を使えばスーパー詰将棋も楽ですね。

【解説】

協力詰ではないので、玉の脱出防止は最優先事項。34 から脱出されないよう初手 42 騎は絶対です。これで 33 玉と逃げられても金が3枚あるので、34 金以下並べていけば詰みます。

4 手目は二択で迷いますが、同金は 11 金以下早詰。玉を隅に追い込んでからは、無骨に金をはがす手順ですが、その後の騎の繰り替えはなかなか良い味です。最後は騎1枚だけで詰む雪隠詰になります。普通詰将棋でも馬や龍による単騎詰の大作がありますが、この作品を見ると、騎の単騎詰にもそれらに匹敵ほどのポテンシャルがあるように感じられますね。

なお、22 零の配置ですが、33 地点を埋めれば 22 桂でも構いません。私ならこの配置はかなり躊躇すると思うのですが、さすがに変寝夢さんは遠慮なくフェアリー駒を使いますね。

【短評】

若林さん

綺麗な手順になったので解けていると思います。

橋圭伍さん

穴熊単騎の最終図が狙いですかね？
これも狙いがよくわからない。

井上順一さん

期待にたがわず、文字通りの単騎詰。
11 金と捨てるのが好手。

☆確かに文字通りの単“騎”詰ですね。その意味で、本局は今まで発表された中で最長手数
の単騎詰ではないでしょうか。

一乗谷酔象さん

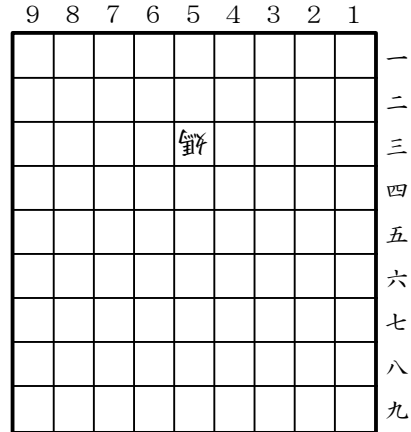
騎の網は強力。

たくぼんさん

騎はかなり強力な攻め駒とよく分かる。

■ 73-8 変寝夢氏作（正解 10 名）

協力詰 5 手



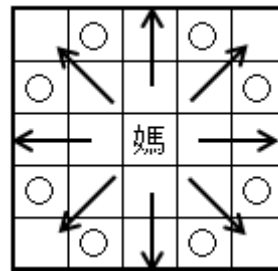
持駒 角2金

※媽:Amazon (クイーン+ナイト) 玉

【ルール】

• Amazon (媽)

フェアリーチェスの Amazon。
クイーンとナイトを合わせた利きを持つ。

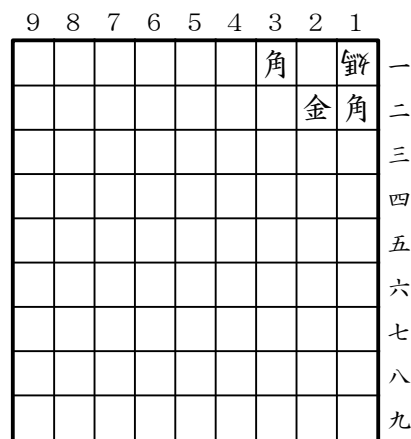


(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

【解答】

31 角 23 媽 12 角 11 媽 22 金 まで 5 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

アマゾン入門編です。

【解説】

利きの大きい駒は詰上りから考えると大抵早く解けます。また、盤の内側より周辺、周辺より隅に行くほど詰め易くなります。本局は Amazon 入門用作品なので妙な捻りはなく、この2つのセオリーがそのまま適用できます。

他にも作意推定に有利な「手筋」があります。それは持駒の枚数と手数を見ることです。持駒が3枚で5手。つまり攻方の着手はすべて駒を打つ手ということです。

また、駒が Amazon であるということ自体もヒントになります。初形で Amazon は 53 にいますが、これを 11 まで持ってくるルートを推定しましょう。作意では Q (飛) と騎の動きが1回ずつ (53→23→11 のルート) で到達していますが、例えば Q の動き2回 (53→33→11 のルート) だと Amazon にする意味がありません。Amazon が「騎」の性能を含むことを前提に作意を推定する…これも作意に早くたどり着くための手筋です。

本局は作者の言う通り入門編で、様々な解図テクニックがそのまま正解に直結する素直な作品です。実際、本局は解答者全員正解でした。

【短評】

若林さん

31角 22金 13金を考えてしまったので負け。
この作者なら左側で解答すべきだったかも。

やよいさん

詰め上がり形から逆算しました。

橋圭伍さん

端っこに追いやれば抓む。

DD++さん

こんな駒でも詰むもんなんですねえ。

井上順一さん

最終形は、ほぼ 1 通りしかなさそうなので、そこから手順を考えた。

一乗谷酔象さん

Q の三方向と騎の効き二つを 3 枚で押さえる筋。

占魚亭さん

隅に追い込めばいいのはすぐに分かりましたが、具体的な詰み形をイメージできず数日

かけてやっと解けました。

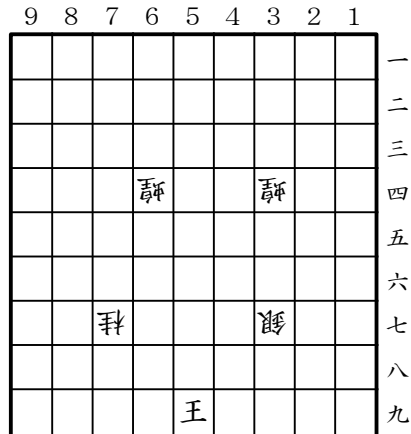
たくぼんさん

この強力な媽を仕留めるのは隅しかないですよ。

☆受方の駒があっても良ければ、隅以外の場所でも3枚で媽を仕留めることができるので、そういう作が今後は出てくるかも。

■ 73-9 変寝夢氏作 (正解6名)

連続自玉詰 21+1手



持駒 なし

※蝗:Locust、64蝗は玉

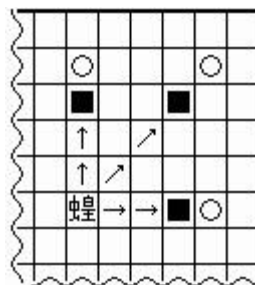
【ルール】

•連続自玉詰

攻方のみが指定手数連続して指し、受方が一手で自玉を詰めざるを得ないようにする。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

•Locust (蝗)

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



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

【解答】

58王 47王 36王 27王 16王 15王

14王 13王 22王 31王 41王 51王
61王 72王 83王 94王 85王 76王
77王 76王 56桂 同蝗 まで 21+1手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

プロブレムで見られる周辺巡りです。
LOCUST の特性を理解して頂ければ幸いです。

【解説】

赤外線監視装置の張り巡らす見えない網の目をかいくぐる侵入者。狙いは「77桂」という財宝です。

Locust は基本的にQ (クイーン) の方向に利きを持ちます。ただし、Qと違って、ジャンプした時にしか駒を取れないので、ジャンプ先がない場所、つまり盤の端にいる限り、Locust の利きを心配する必要がありません。これが、攻方玉が周辺巡りを行う理由です。ただし、3筋では37銀が「壁」の役割を果たしており、この付近は59→48→37→…のルートで近道ができるようになっています。他にもQの利きが睨んでいない場所で小さな近道が可能です。

注意しないといけないのは本局が「連続協力自玉詰」ではなく「連続自玉詰」であることです。つまり最後の一手で後手は先手の詰に協力してくれません。そこで、65のLocust王に王手を掛け、これを取る手を強制するのです。これが65蝗がただのLocustでなくLocust王になっている理由です。

詰上りはQ 2枚で詰める時の典型的な形。盤の端でなく、壁となる駒も近くにないので、蝗でもQとまったく同じ感覚で詰ませることができのです。チェス関連のフェアリー駒はQを元にしたものと、騎(ナイト)を元にしたものが多いので、Qや騎の詰上りはある程度覚えて

しましましょう。

【短評】

若林さん

77玉型だと88が塞がっていないし、手数は何回も考えたのですが、さて。

チェス盤だと手数が足りるのに、とか変なことを考えだす始末です。

☆当初20+1手と手数誤記で出題してしまったのですが、若林さんは手数の誤記を推理して正解を送ってくれました。お見事です。

詰ガエルさん

文句なしに楽しいです。

こういう作品は好みです。

橘圭伍さん (※誤解)

蝗は端に弱いという特徴ですね。端からじゃなくて中央突破が最短ですが。

DD++さん

蝗の動きを考えて塗り絵をするお仕事。

井上順一さん

2枚の蝗で、玉の軌跡がうまく限定されている。

一乗谷酔象さん

細い獣道を通して桂を取る。

たくぼんさん (※誤解)

20手だと2解になるところを21手だと唯一解なんですね。

☆上記の解答者のうち、たくぼんさんと橘さんは、ルールを「連続協力自玉詰」と勘違いした誤答でした。出題時に「協力」ではありません！」ともっと強調すべきでしたね。



■ 73-10 会場健大氏作 (正解 3 名)

協力白玉詰 6 手

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

持駒 なし

※透明駒 攻方2枚、受方2枚

【ルール】

・透明駒

位置・種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→透明駒の詳細及び例題は、WFP83号「透明駒のご紹介」等を参照してください。

【解答】

-X 98 飛 -X -X 78 龍 同飛成 まで 6 手

(詰上り) ※可視化された駒のみ示す

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

持駒 なし

【作者のコメント】

まず 2 手目の対応より、99 に香が可視化されます。

また、3 手目に-X とすることにより、初手が駒取りであったことがわかります。

というのは、99 香はすでに可視化されていて透明駒ではありませんし、玉自体で王手をかけ

ることはできないのはもちろんのこと、2 手目までの局面で、初手が王手になりかつ玉と龍がバッテリーを組んで王手できる場所は存在しないからです。したがってこの 3 手目の-X は初手に後手の透明駒を取って使っている可能性しかありえないこととなります。

さて、初手に王手をかけた駒は 99 香でしたが、これはどこから移動してくることはできないので駒を取る能力はありません。したがって 3 手目の実現のためには初手は香打ちではありません、玉香のバッテリーを開いたものでしかありえないことがわかります。

よって、3 手目までに次のことがわかります。

- ・後手玉は 9 筋のどこかにいる
- ・先手玉は 8 筋のどこか (除く 88) にいる

4 手目、玉方は-X と応じますが、後手の透明駒はもう 1 枚しか残っていないことから、これは玉の移動した手です。これはどこからどこへの移動なのか、直ちにはわかりませんが、5 手目 78 龍が王手になることで判明します。9 筋から一手で移動できて、78 龍が王手になる場所は 87 しかないのです。このとき 88 龍ではこれが一意に定まらないので不可です。

これと 3 手目までに判明していることを合わせて考えれば、先手玉は 89 にいることに確定します。よって 6 手目 78 同飛成まで最終形を得ます。3 手目の王手を行った透明駒は玉方に取られた可能性もありますが、盤上に残っている可能性もあります。しかし、初形の合法性の前提から後手玉は 96~87 と移動してきたこととなりますが、96 に王手をかけられる駒はなんでも最終形の詰上りを阻止できません (69 角だった可能性は 4 手目 87 玉が合法だったことから排除されています)。

以上から本手順が疑いの余地なく詰んでいることが証明されました。

次に解の一意性についてですが、これは残念ながらロジカルにはできません。

それでもコメントを添えておくならば、先手玉の位置を絞るのには大きく二つのロジックがあります。ひとつは 18 龍の利きを用いる手法です。具体的には後手玉が 1 筋や 8 段目にいたことを示し、後手玉と 18 龍との間に先手玉が

いたことを示す方法です。これはかなりしらみつぶしに検討して、解が見つからなかったと申し上げるよりありません。

次の方法が、本作で用いたバッテリーの手法で、駒取りがあったことを示すことで飛び道具の周辺のマス目に先手玉がいることを示すものです。こちらはある程度ロジカルに検討できます。この方法では、バッテリーを開くことでしか駒を取れないような状況である必要があるわけですが、たとえば初手から-X、88 飛のような状況を考えると、これは 89 馬→99 馬として駒を取りながら単体で王手をかけた可能性などを排除できず、玉の位置について情報が増えないこととなります。また 97 飛合などでも 99 香→98 香と駒取りで動いた可能性が生じます。よってこちらのロジックを用いるなら、解は作意解しか存在しないといつてよいでしょう。

最後に雑感になりますが、自殺詰で攻方玉を透明駒にするのは本作がオリジナルで（チェスのほうはわかりませんが）、発表しておく価値があると思います。ただし、私自身はこのロジックはおもしろいと思うのですが、解く立場からは大変な難解作で、おそらく闇雲な解探しだけの作品のように感じられ、楽しめる人は少ないでしょう。また誤解もいくついただいたことがあるのですが、どれも難解な誤解でした。怪しい解がありましたらぜひご連絡ください。

【解説】

自玉詰なのに自玉の位置さえ分からないという絶望的状况。更に相手玉の位置さえ分かりません。これでちゃんと詰むというから驚きです。透明駒は先後各 2 枚ですが、そのうち 1 枚ずつは玉なので、その情報はフル活用したいところです。

解図の鍵となるのが 2 手目の応手 98 飛。合駒ですから飛角香での王手。98 飛で飛は売り切れ、角だと 98 飛が合駒でなく、王手駒は香に決定。ついでに受方玉が 9 筋にいることも判明しました。一つの合駒だけでこれだけの情報が得られるというのは凄いですね。

この時点で香が持駒か置駒かどうかは判明していませんが、3 手目を透明駒の着手とすることで、香は置駒だったことがわかります。つまり透明な香の利き筋に透明な自玉がいて、開き王手をしたわけですね。

ここで「この手順だと攻方の透明駒が 3 枚要

るじゃないか！」と思った人はいませんか？
実は、足りないもう 1 枚の透明駒は初手で調達しているのです。

ここまでの 3 手が本局のハイライトで、「上手い合駒で一度に 2 つの透明駒の存在を主張する」「透明駒が不足しそうな手を選ぶことで透明駒を取ったことを主張する」という極めて強力な手筋が登場しています。私は透明駒作品をあまり知らないのですが、おそらくこれらは透明駒の新手筋でしょう。

ここまで来れば後は仕上げです。5 手目 78 龍が双方の玉位置を限定する決め手。冒頭で飛を売り切れにするのに使った 18 龍と、キーになる 98 飛を再活用した詰上りですから、構成としても文句なしです。

残り 1 枚の透明駒は結局、何の駒か、どこに置かれたのか不確定性を残したままですが、透明駒を可視化するのは手段であって目的ではないので、構いません。作者自身が詳しく解説しているので改めてここで説明はしませんが、とにかく詰めを邪魔していないことさえ分かれば良いのです。

出題時は、なにしろ玉の見えない詰将棋ですから、解答が集まるかどうか不安だった本作ですが、最終的には 3 通の正解が集まりました。本誌読者の底力を見ることができて、担当としても嬉しいです。

【短評】

若林さん（※無解）

この詰 2015 を見てしまいました。

2 手目合駒は読んだつもりだったのですが、残念でした。

この図面を考え始めたのが解図のきっかけなのでそこに感謝。

☆若林さんは「-X 79 角」の筋を追ったのですね。九段目を使った開き王手の筋ですが、8 または 9 筋の透明な飛が 9 段目に動いた場合でもこの筋が成立するため、玉の位置を限定できていませんでした。

詰ガエルさん

本当に苦労しました。あまりに解けないので諦めようと思っていたところ、全国大会で作者から自信作との言をいただき再度挑戦したのですが、挑戦した甲斐がありました。攻方王の位置を確定するには、開き王手の駒、

もしくは攻方駒のブロック駒として役割付けるしかないですが、いずれにせよ龍の利きを使うのだろうと考え、それに解図時間の99%は費やしました。

この路線で惜しくも詰まないと思った筋は「X、12香、X、24香、X、22玉」や「X、25金、X、37銀、X、26金」等があります。本手順については、龍の利きを利用しなくても初手が開き王手であることを主張するのは可能なのでは、ということに思い立った瞬間に解けました。

シンプルな設定に意外な解答。これぞパズルの醍醐味という感じがします。

橘圭伍さん

初手-xに対して特定の可視駒合をすれば玉+飛角香によるバッテリーによる開き王手以外が証明できる事に気付くかどうかカギですかね。

3手目が成立するのかは疑問でしたが最終局面から逆算すればこれ以外にないのでこれが作意なのでしょう。

変寝夢さん（※無解）

「この詰」を見ました。まあ透明駒もフェアリー駒の一種以上でも無く以下でもないという印象です。

その内半透明駒なんか出たりして。

ともかく若いうちは手を出せるものは何でも出していけばいいのでないかと思えます。大家でもマイナールールやってますよ、浪費詰、最善次善詰とか。

DD++さん（※無解）

自玉詰で自玉が透明な場合のルール解釈が正しいかどうか自信がありません。

可能性として

(A1)透明自駒のうち1枚は玉と最初から確定。

最終手には王手義務がある。

(A2)透明自駒のうち1枚は玉と最初から確定。

最終手に王手義務はない。

(B1)透明自駒の中に玉があるかは最初は不明。

最終手には王手義務がある。

(B2)透明自駒の中に玉があるかは最初は不明。

最終手に王手義務はない。

があり、透明駒の位置や種類が確定するか否かの判断が異なってくるんですよ。透明駒のルールをよく読むと実は受方玉の存在すら初手を指す前は保証されていない（不透明玉が存在しない場合でも初手で王手がかかったことから受方透明玉がどこかに存在していると証明されるのでそれで問題ない）ようなので、それに倣えば自玉も存在は隠されているべきなのでB1かB2、でB2はさすがに6手じゃ無理だろうということでB1かと思っていますのですが、間違っていたらなんなので、念のため全パターンの場合に対して解答しておきます。以下のうち正しいルール解釈のものを解答として送ったことにしてください。

☆出題時のルール解釈は(A2)なのですが、これに対応する解答は「-X、48飛合、-X、26桂合、-X、18飛成まで……じゃないよなあ」と、DD++さん自身も懐疑的でした。実際、これだと自玉が詰んでいることを主張できません。

この解答とコメントを見ると、フェアリーでルールを出題側の意図通り解答者に伝えることの難しさを感じます。出題者が自明のこととして省略している部分で解答者が躓くことは多いですし、かといって逐一説明をするととなると、きりがありません。今回の出題では補足説明で透明な自玉の存在を示唆し、協力自玉詰というルールから「最終手の王手義務はないが、協力のためなるべく王手する」ということが導かれるはずだったのですが、うまく伝わっていなかったようです。

たくぼんさん

頭3手のボリューム感が半端無い。

この初形で完全とは驚きだ。

【総評】

若林さん

伝統ルールを殆ど解かない私ですが、かしこ系4題、頑張りました。

手をつけるきっかけになった73-10に感謝。

☆作品の方では登場して戴いたことがあります。解答の方では初めてですね。今後もしよろしくお願ひします。

変寝夢さん

対抗系フェアリーはお題を決めて作品を募集するという形式もあるかなと思います。その場合は全員で研究というスタイルになりますが。どうでしょうねえ。5手詰で簡単なお題（置駒消去等）で数多くがいいと思うのですが。

最近対抗系を考えて思ったのは、王手義務というルールが（これ自体もフェアリールール？）ネックかなと思う。将来は非連続王手が標準なんてこともありそう？

☆私などは TTT を見ても全然やる気にならないタイプで、**Fairy of the Forest** も課題に忠実に作ることは少ない（一応課題は満たすが本当のテーマは別にあることが多い）ので、「お題」があるとしても「競作」の色合いが薄い企画の方がいいですね。

また王手義務に関してですが、最近は推理将棋等の普及で、非連続王手の詰将棋的パズルが増えました。従来は必至や次の一手くらいしかなかったですからね。将来それが主流になるかどうかは分かりませんが、フェアリーでは「あれかこれか」ではなく「あれもこれも」が基本です。とにかく自分が興味を持った分野を好きなように探求するのが良いと思います。まあ、他の人がそれを面白いと思ってくれるかどうかは別なので、ある程度孤独に耐える覚悟は必要ですが…

余談ですが、変寝夢さんが **YouTube** にフェアリー詰将棋の動画をアップロードされています。上田吉一氏から「極光Ⅱ」全局の動画化の許可も得たそうなので、これから増々の充実に期待します。

橘圭伍さん

今回の収穫は 1,2 です。

禁欲とかしこの相性がよさそうです。

長編は兎も角、手筋物系統とかでも面白いのが出来そうですね。協力系は一寸という人でも手を出しやすそうな印象です。

DD++さん

初めて9手もある対抗系フェアリー（しかも合駒問題）に答えが出せたので満足。合ってるにしろ間違っているにしろ、今まではそれらしい答えが見えたことすらなかったので。

第73回WFP作品展特別出題結果

担当：神無七郎

通常展の結果稿に引続き、第73回WFP作品展・特別出題の結果稿をお届けします。

特別出題は本題とは別に「ミニチュア版」4題を含め全5題。まずはこの5題を再度ご覧いただきましょう。

詰ガエル氏作『永劫回帰』

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									駒	駒
									駒	駒
									駒	駒
									駒	玉
									玉	玉
									玉	玉
									玉	玉
									玉	
									玉	

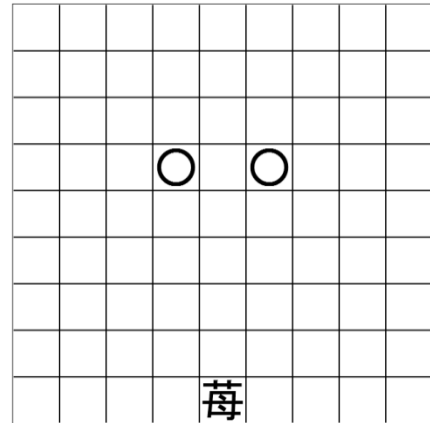
攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

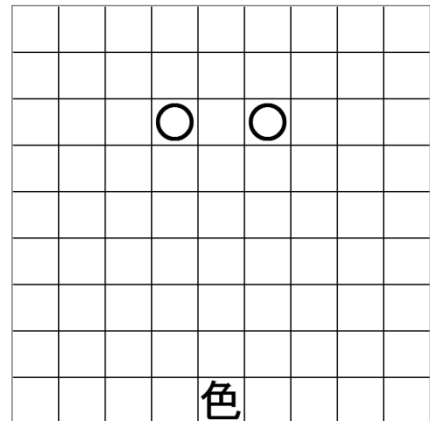
※色：1対6の大桂馬、莓：1対5の大桂馬
盤上の駒はすべて玉

ルール（この問題に固有の設定）

- 縦シリンダー盤・安南・多玉・協力千日手。
- 盤面に配置されている全ての受方の駒はロイヤル駒である。
- 安南ルールの効果は縦シリンダー盤に対しても適応される。つまり 29 に受方の駒が存在するとき 21 の受方の駒は 29 にある駒の動きになる。
- 持駒無限大のときは、駒を何枚消費した場合でも持駒は変化していないと見做す。
- 莓は左右に 1 前に 5 進んだ地点へ移動することができる駒である。
- 色は左右に 1 前に 6 進んだ地点へ移動することができる駒である。



(○が莓の利き)



(○が色の利き)

＜解答の方法＞

解答は「手数」と、手順の「最初の 20 手と最後の 20 手」を教えてください。手数や手順を求めるために、コンピュータを使用しても構いません。「不成」の表記は省略可です。

ルール説明

【縦シリンダー盤】

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。

【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形に戻す。

【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。

【多玉】

複数の玉を使用する。どの玉に対しても王手放置は禁手。

【持駒：∞】

指定駒を無限に持っていることを示す。

(本局では双方が香を無限に持っている)

《ミニチュア版》

(1)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 126手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									香	香
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※色：1対6の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

(2)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 2760手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									香	香
									香	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※色：1対6の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

(3)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 162手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									香	香
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※色：1対5の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

(4)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 10800手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									香	香
									香	香
									香	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※色：1対5の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

この出題に9名の方から解答を戴きました。まずは、解答成績をご覧ください。

〔第73回 WFP 作品展特別出題成績〕(敬称略)

○：正解 △：部分解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	本題	計
神無次郎	○	○	○	○	○	5
会場健大	○	○	○	○	○	5
DD++	○	○	○	○	○	5
変寝夢	○	○	○	○	-	4
井上順一	○	-	○	○	△	3.5
たくぼん	○	○	○	-	-	3
やよい	○	○	○	-	-	3
一乗谷酔象	○	-	○	-	-	2
荻絵香木	-	-	-	-	○	1

「永劫回帰」本体への挑戦者は5名。正解はすべてコンピュータを使用していたものでした。井上氏は人力解答で、冒頭と収束の手順は正解したものの、手数を求めることは断念されました。そのため、半分の0.5点で計上しています。

以下、ミニチュア版の(1)~(4)と「永劫回帰」本体の順に解答及び解説を行います。まずは重要なネタバレを先にしておきましょう。

それは、

「永劫回帰」は一本道詰将棋である

ということです。なぜ一本道詰将棋なのか、にもかかわらず、なぜ人力で解けないか。順を追って見ていきましょう。

(1)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 126手

										馬	馬	一
										皇	皇	二
										皇	皇	三
										皇	皇	四
										皇	皇	五
										皇	皇	六
										皇	皇	七
										皇	皇	八
										皇		九

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※色：1対6の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

【解答】(※不成の表記省略、「色」の性能で香が跳ねる時「跳」を付加)

19 香 同香 18 香 同香跳 22 香 同色

21 香 同香 29 香 同香 28 香 同香跳

12 香 同色 (14 手目：途中図)

										皇		一
										馬	馬	二
										皇	皇	三
										皇	皇	四
										皇	皇	五
										皇	皇	六
										皇	皇	七
										皇	皇	八
										皇	皇	九

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

以下同様の手順を8回(計9回)繰り返し

11 香 同色 まで 126 手

【解説】

まず、(1)は「色」という駒に慣れるための基本問題。加えて、縦シリンダー盤では、手順を全部読まなくても、初形から縦に平行移動した形に到達するまでの手順を求めれば、後はそれを繰り返すだけで良い、という基本事項を把握して貰うための問題です。

また、言うまでもないかもしれませんが、手順の途中で香が成っては、絶対に元の局面に戻らないので、手順に「成」は出てきません。従

って記譜表記でも「生」は省略しました。

もう一つ基本事項を押さえておきましょう。例えば2筋で「色」の性能になった香に対して王手をしたとき、香が3筋に逃げることは可能でしょうか？ もちろんダメですね。そんなことをすると、背後の「色」に王手が掛かってしまいます。本局ですべての駒が玉なのは、王手を掛けるため、ということもありますが、駒を1筋と2筋に閉じ込める意味もあるのです。

本局は初形が縦に平行移動した形に戻るまでの手数はごく短く、14手で全体が一段上がります。つまり9回繰り返せば元に戻るわけですね。というわけで元の局面に戻るまでの手数は14×9=126手となります。

この14手はほとんど一本道で、「跳」を付けたところでだけ選択の可能性があります。本局では使用した駒が「香」と「色」だけなので、最大2分岐ですが、「永劫回帰」は「香(歩)」「色」「苺」の3種が使われているので、最大3分岐の可能性があります。しかし、作意以外の分岐はすぐに行き詰まります。

しかし、その僅かな分岐すらゼロにする方法があります。それは「逆算で読む」ことです。空きマスを起点に考えると、元々空きマスにあった駒は安南の性能で移動、つまり空きマスの後ろの駒の性能で移動したことになります。本局で使われている駒は、それも1・2筋に一箇所しか利きを持たないので、どこに移動したかも自動的に決まります。従って、逆算で読むことにより本局は「一本道詰将棋」になるのです。

これは今回出題したミニチュア版すべて及び「永劫回帰」本体に当てはまる性質で、自力で解く場合はもちろん、コンピュータで解くときにも役に立ちます。本局は簡単に解けるため、逆算解法の必要性はあまり感じないかもしれませんが、手数が長くなるほどその有効性は増していきます。

【短評】(※個別のコメントがあったもののみ)

変寝夢さん

なるほど原理図ですね。

私にはこの時点でアウトですが。

☆変寝夢さんは早々に自力解図を断念して、ご自分のVMを改造して解図。答えを見たら自力でも解ける作でビックリという所でしょうか。

DD++さん

これは暗算でもなんとかなりますね。

☆DD++さんもプログラムを書いたの解答。
手順が最終形からの逆順で書かれており、逆算で解けば一本道であることに気付いているようです。

たくぼんさん

これは手を繋げていけば自然に解ける。
練習には最適。

(2)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 2760手

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

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※色：1対6の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

【解答】(※不成の表記省略、「色」の性能で香または歩が跳ねる時「跳」を付加)

- 19 香 同香 18 香 同色 22 香 同色
- 21 香 同香 29 香 同香 28 香 同香
- 27 香 同香 26 香 同香跳 19 香 同香
- 23 香 同色 22 香 同香 21 香 同香
- 29 香 同香 28 香 同歩跳 12 香 同色
- 11 香 同香跳 24 香 同色 23 香 同香
- 22 香 同香 21 香 同香 29 香 同香跳
- 13 香 同色 12 香 同香跳 25 香 同色
- 24 香 同香 23 香 同香 22 香 同香
- 21 香 同香跳 14 香 同色 13 香 同香跳
- 26 香 同色 25 香 同香 24 香 同香
- 23 香 同香 22 香 同香跳 15 香 同色
- 14 香 同香跳 27 香 同色 26 香 同香
- 25 香 同香 24 香 同香 23 香 同香跳
- 16 香 同色 15 香 同歩跳 28 香 同色
- 27 香 同香 26 香 同香 25 香 同香
- 24 香 同香跳 17 香 同色 16 香 同香跳

- 29 香 同色 28 香 同香 27 香 同香
- 26 香 同香 25 香 同色 18 香 同色
- 17 香 同香 16 香 同歩 15 香 同香
- 14 香 同香 13 香 同香跳 26 香 同香跳
- 19 香 同色 18 香 同香 17 香 同香跳
- 21 香 同色 29 香 同香 28 香 同香
- 27 香 同香跳 11 香 同色 19 香 同香
- 18 香 同香跳 22 香 同色 21 香 同香
- 29 香 同香 28 香 同香跳 12 香 同色
- 11 香 同香 19 香 同香跳 23 香 同色
- 22 香 同香 21 香 同香 29 香 同香跳
- 13 香 同色 12 香 同香 11 香 同香跳
- 24 香 同色 23 香 同香 22 香 同香
- 21 香 同香跳 14 香 同色 (184 手目:途中図)

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

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

以下同様の手順を 14 回 (計 15 回) 繰り返し
11 香 同色 まで 2760 手

【解説】

さて、(2)はいきなり 2760 手の超長手数。
「色」が 1 枚追加されたのと、「歩」の参加で本格的なパズルの要素が出てきます。前局と違い 9 で割れない手数が不安を掻き立てますね。ミニチュア版としてこの図を選んだ狙いも正にこの点にあります。

上記の解答では 184 手×15 回と、単純な繰り返しのよう記述しましたが、これでは 15 回という繰り返しがなぜ生まれるのか理由が分からないと思います。途中図を見ると、「色」が 3 つ進み、「歩」が 4 つ進んだようにも見えますが、それなら 3×8×2=48 回の繰り返しになるはず。では、全体が縦に平行移動するまで何手掛かるか実際に見てみましょう。図を作成するのが面倒なので、1 筋と 2 筋を横書きにして、文字だけで示すことにします。空きマスは「・」で表します。

初形

色歩香香香香香香・
色色香香香香香香

184 手目

香香・色香歩香香香
香香香色色香香香

368 手目

香香香香歩・色香香
香香香香香香色色香

552 手目

色香香香香香香香・
色色香香香香歩香香

736 手目

香香・色香香香香香
香香香色色香香歩

920 手目

香香香香香・色歩香
香香香香香香色色香

920 手目、これでやっとな元の順序を保持しながら縦に平行移動した形が現れました。元の位置からは縦に6段ずれているので、後2回これを繰り返せば元に戻ります。つまり 2760 手で無事初形に戻るわけです。

でも実は 920 手も動かす必要はありません。最初の 184 手をきちんと調べれば、なぜこんな手順になるか理由が分かります。今度は十把一絡げに扱ってきた歩と香の置換を丁寧に見ていきましょう。

初形

色 A B 香香香香 C ・
色色香香香 E D 香香

184 手目 (比較し易いよう平行移動した)

色 E A 香香香香 B ・
色色香香香 D C 香香

縦の平行移動を無視すれば、A B C D E にある駒が一つずつずれて、小さなループを作っています。つまり5サイクルの巡回ですね。3つの「色」の塊は3サイクルで巡回しますから、全体は 3×5=15 サイクル。1サイクルは 184

手ですから、元の局面に戻るのに 184×15=2760 手掛かるというわけです。

なお、同様の分析を解答者のお一人である、やよいさんが分かりやすい図解で示してくださいました。縮小したので若干見にくいですが、ここに転載します。文中に出てくる「R」はロイヤル駒であることを示す記号です。

やよい氏の解答

初期位置	184 手目	相対位置
B A	f e	B A
C 歩	l a	C p1
g a	m	p2
h b	B A	
i c	C j	
j d	g 歩	p5
k e	h b	p4
l f	i c	p3
m	k d	

上の各盤面(初期・184手後)はR色にA~C、R香にa~mの名称を付けて各駒の移動先が判るようにしたものである。

(字の向きは便宜上全て上向き)

系全体は見かけ上、184手で無限軌道を3マス前進し、その際R歩は他のR香と入れ替わる(これを1サイクルとする)。

図から判る通り、R歩の系内における相対位置はサイクル毎に p1→p2→p3→p4→p5→p1 と動き、5サイクルで還元する。

すなわち、系全体が3サイクルで9マス前進(=1周)することと併せ、盤面が還元するのに要する手数は、3×5×184=2760手。

この図示の仕方はなかなか分かりやすいので、「永劫回帰」の解説の中でも真似させて戴きました。まあ、「永劫回帰」はそれでも人間の手に余る代物なのですが…

【短評】(※個別のコメントがあったもののみ)

変寝夢さん

香以外の駒の軌跡を眺めていたが、何故これが最善なのかは全く判らない。

でも現実としてこれが最善手順なのだ。この構図(先例はあるが)のポテンシャルを示すのに十分な内容である。

☆「先例」とは上田吉一氏の「極光Ⅱ」に出てくる協力千日手の作品群ですね。後程出てくる作者の詰ガエル氏のコメントで、具体的にどの作品か分かります。

DD++さん

12の歩が香だと 552 手。歩に変えても×16になるわけではないのですね。

☆12歩が香なら単純に 184×3=552 手ですね。歩に変えても 16 倍にならない理由は納得して戴けましたか？

井上順一さん (※無解)

これは手数が 9 の倍数でないので 920 手×3 とかになりそう。

手順を進めてみた感じでは、(4)よりも選択肢があるところでの変化がだめとわかるまでの手数が長く、(4)より大変そうなので途中でギブアップ。

☆井上さんは人力解答で、(4)も正解されていますが、本局は無解でした。920 手×3 という予想は当たっていただけに惜しいです。

たくぼんさん

いきなりの長手数だが、500 手少しの繰り返し手順になるのでなんとか。

☆たくぼんさんは 552 手 (3×184 手) を単位にした解答。もちろんこれでも正解です。

(3)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 162手

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※苺：1対5の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

【解答】(※不成の表記省略、「苺」の性能で香が跳ねる時「跳」を付加)

19 香 同香 18 香 同香 17 香 同香跳
 22 香 同苺 21 香 同香 29 香 同香
 28 香 同香 27 香 同香跳 12 香 同苺
 (18 手目：途中図)

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									皇	
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇
									皇	皇

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

以下同様の手順を 8 回 (計 9 回) 繰り返し
 11 香 同苺 まで 162 手

【解説】

今度は「苺」の動きに慣れるための問題。解図の要領は(1)とまったく同じなので、順に解いた人にとっては易しかったでしょう。

今度は1サイクルが 18 手。「苺」は「色」より跳ねる距離が小さいので、「苺」の前の香が跳ねるまで一段分香が余分に進まねばならず、1サイクルの手数が長くなっています。

【短評】(※個別のコメントがあったもののみ)

DD++さん

(1)と類似点が多いこれを(2)にすべきだったのでは、という気も。

☆それでも良かったですね。今回は(1)(3)(2)(4)の順に解図することを期待しての出題です。

たくぼんさん

これも苺の練習には最適。



(4)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 10800手

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

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

※ 苺：1対5の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

【解答】(※不成の表記省略、「苺」の性能で香が跳ねる時「跳」を付加)

- 19香 同香 18香 同香 17香 同苺
- 22香 同苺 21香 同香 29香 同香
- 28香 同香 27香 同苺 12香 同苺
- 11香 同香 19香 同香跳 24香 同香跳
- 18香 同苺 23香 同苺 22香 同香
- 21香 同香 29香 同香跳 14香 同香跳
- 28香 同苺 27香 同香 26香 同香
- 25香 同香跳 19香 同香跳 24香 同苺
- 18香 同苺 17香 同香 16香 同香
- 15香 同香跳 29香 同苺 28香 同苺
- 13香 同苺 12香 同香 11香 同香跳
- 25香 同香跳 19香 同苺 18香 同香
- 17香 同香 16香 同香 15香 同苺
- 29香 同苺 28香 同香 27香 同香
- 26香 同香跳 11香 同苺 19香 同苺
- 24香 同苺 23香 同香 22香 同香跳
- 16香 同香跳 21香 同苺 29香 同香
- 28香 同香 27香 同香 26香 同苺
- 11香 同苺 19香 同香 18香 同香
- 17香 同香跳 22香 同苺 21香 同香
- 29香 同香跳 14香 同苺 13香 同香跳
- 27香 同香跳 12香 同苺 11香 同香
- 19香 同香 18香 同香跳 23香 同苺
- 22香 同香 21香 同香 29香 同香
- 28香 同香跳 13香 同苺 12香 同香
- 11香 同香 19香 同苺 24香 同苺
- 23香 同香 22香 同香 21香 同香
- 29香 同苺 14香 同苺 13香 同香跳
- 27香 同苺 26香 同香跳 11香 同香跳

- 25香 同苺 24香 同香 23香 同香
- 22香 同香跳 16香 同香跳 21香 同苺
- 15香 同苺 14香 同香 13香 同香
- 12香 同香跳 26香 同香跳 11香 同苺
- 19香 同香 18香 同香 17香 同香跳
- 22香 同香跳 16香 同苺 15香 同香
- 14香 同香跳 28香 同苺 27香 同香跳
- 12香 同香跳 26香 同苺 25香 同香
- 24香 同香 23香 同香跳 17香 同苺
- 16香 同香 15香 同香 14香 同香
- 13香 同香跳 27香 同苺 26香 同香
- 25香 同香 24香 同香跳 18香 同苺
- 17香 同香 16香 同香 15香 同香
- 14香 同苺 28香 同苺 27香 同香
- 26香 同香 25香 同香跳 19香 同苺
- 18香 同香 17香 同香 16香 同苺
- 21香 同香跳 15香 同苺 29香 同苺
- 28香 同香 27香 同香 26香 同香
- 25香 同香 24香 同香 23香 同香
- 22香 同苺 16香 同香跳 21香 同苺
- 29香 同香 28香 同香 27香 同香
- 26香 同苺 11香 同苺 19香 同香
- 18香 同香 17香 同苺 22香 同苺
- 21香 同苺 15香 同苺 14香 同香
- 13香 同香跳 27香 同苺 26香 同香
- 25香 同香 24香 同香跳 18香 同苺
- 17香 同苺 22香 同香跳 16香 同苺
- 15香 同香 14香 同香跳 28香 同苺
- 27香 同香 26香 同香 25香 同香
- 24香 同香 23香 同苺 17香 同苺
- 16香 同香 15香 同香跳 29香 同苺
- 28香 同香 27香 同香 26香 同香
- 25香 同香跳 19香 同香跳 24香 同苺
- 18香 同苺 17香 同香 16香 同苺
- 21香 同苺 29香 同香 28香 同香
- 27香 同香跳 12香 同苺 11香 同香跳
- 25香 同苺 19香 同苺 18香 同香跳
- 23香 同苺 22香 同香 21香 同香
- 29香 同香 28香 同香跳 13香 同苺
- 12香 同香跳 26香 同香跳 11香 同苺
- 19香 同苺 24香 同苺 23香 同香
- 22香 同香 21香 同香 29香 同香
- 28香 同香 27香 同香跳 12香 同香跳
- 26香 同苺 11香 同苺 25香 同苺

24 香 同香 23 香 同香 22 香 同香
 21 香 同香 29 香 同香跳 14 香 同苺
 13 香 同香跳 27 香 同香跳 12 香 同苺
 26 香 同苺 25 香 同香 24 香 同香
 23 香 同香 22 香 同香 21 香 同香
 29 香 同香 28 香 同香跳 13 香 同香跳
 27 香 同苺 26 香 同香 25 香 同香
 24 香 同香 23 香 同香 22 香 同香
 21 香 同香跳 15 香 同苺 14 香 同香跳
 28 香 同苺 27 香 同香 26 香 同香
 25 香 同香 24 香 同香 23 香 同香
 22 香 同苺 16 香 同苺 15 香 同香跳
 29 香 同苺 28 香 同香 27 香 同香
 26 香 同苺 11 香 同苺 19 香 同香
 18 香 同香跳 23 香 同香跳 17 香 同苺
 16 香 同香跳 21 香 同苺 29 香 同香
 28 香 同香跳 13 香 同香跳 27 香 同苺
 26 香 同香 25 香 同香 24 香 同香跳
 18 香 同苺 17 香 同香 16 香 同香
 15 香 同香 14 香 同香跳 28 香 同苺
 27 香 同香 26 香 同香 25 香 同香跳
 19 香 同苺 18 香 同香 17 香 同香
 16 香 同香 15 香 同香跳 29 香 同苺

(600 手目 : 途中図)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
										棄	棄
										棄	棄
										擧	擧
										擧	擧
										擧	擧
										擧	擧
											擧
										棄	棄

攻方持駒香∞

受方持駒香∞

以下同様の手順を 17 回 (計 18 回) 繰り返し
 11 香 同苺 まで 10800 手

【解説】

(4)は「永劫回帰」が持つ、人を寄せ付けない厳しさを感じて貰うための出題。これぐらいがちょうど、人が自分の頭脳で解ける限界に近いと思います。

本局は逆算解法の方が少ない手間で済むはずですが、どんなに手順を眺めても繰り返らしい繰り返しは現れません。構造らしい構造が

はっきり見えるのは何と 600 手目。上記の途中図をご覧ください。縦に一段平行移動して、1 筋と 2 筋が入れ替わっています。従ってこれを $9 \times 2 = 18$ 回繰り返せば初形に戻るというわけです。 $18 \times 600 = 10800$ 手ですね。

困るのはこの 600 手がどういう仕組みで生まれてくるのかさっぱり分からないこと。これが解析できれば「永劫回帰」を理解する手掛かりが得られるかもしれません。

面白いことに「苺」6 枚を三段重ねにするより、「苺」4 枚を二段重ねにし、残りを香で埋める方が長手数になることです。これは三段重ねの真ん中の「苺」2 枚が手順の複雑化に寄与していないことを意味するのかもしれませんが、今のところはこれも「謎」のままです。

[参考図]

初形

苺苺香香香香香香・
 苺苺香香香香香香香

670 手後

苺香香香香香香香苺
 苺香香香香香香・苺

【短評】(※個別のコメントがあったもののみ)

DD++さん

この問題と本番はどの駒がどう動いているのか出力を見て追うのをさすがに諦めました。

変寝夢さん

1 サイクル 1 2 0 0 手ですが。但しサイクル中の手順については不明。
 再帰手順でも含まれているのだろうか。

井上順一さん

攻方の手は 1 筋および 2 筋にある唯一の空きマスに香を打つ手しかなく、玉方はその香を、直前の香(の動きをする駒)か隣の筋で 5 マス離れた苺(の動きをする駒)で取ることになる。応手が 2 通りある場合であっても、一方はすぐにだめであることがわかるので、手を進めることはさほど難しくはない。
 手数が 9 で割り切れるので、1200 手で初形から平行移動した形になると予想(期待)していたが、2 段上への移動だった。1200 手で決

着してよかった。3600 手で 3 段移動とかでは、途中で挫折したと思う。

☆出題時は手数 600 手と言っても「一香 同 X」の繰り返しなので実質 300 手。逆算解法で解けば一本道なので、根性で何とか正解に辿り着く人もいるだろうと思っていたのですが、井上さんは逆算解法すら使わず、正面突破で 1200 手まで到達してしまいました。以前、添川公司氏の「新桃花源」を解説した時に、山田剛氏が 1205 手を暗算で解いたことに驚かされたのを思い出しました。人間は本気を出せばこんなこともできるんですね。

たくぼんさん

とりあえずは途中繰り返しになるだろうと 2×3 ブロックが出来るまで進めていったが出てこず 5400 手まで並べたところで断念。尾別れがすぐに切れるので進めていけば解けると思うが空いた時間にやっていたので時間切れです。

☆井上氏の解答で驚いていたなら、たくぼん氏の 5400 手読みという、更に凄い解答が届いて、もっと驚かされました。600 手を過ぎた時点で既に誤りがあって正解に辿り着けなかったようですが、解答王の名に恥じぬチャレンジ精神だと思います。

☆さて、長らくお待たせしました。次はいよいよ「永劫回帰」の解答発表です。



詰ガエル氏作『永劫回帰』

縦シリングー盤安南多玉協力千日手 175271040手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								麩	麩	一
								麩	麩	二
								麩	麩	三
								色	色	四
								色	香	五
								香	香	六
								香	香	七
								香	香	八
								香		九

攻方持駒 香∞
受方持駒 香∞

【解答】(※不成の表記省略、「莓」「色」の性能で香が跳ねる時「跳」を付加)

- 19 香 同香 18 香 同香 17 香 同莓
- 22 香 同莓 21 香 同香 29 香 同香
- 28 香 同香 27 香 同莓 12 香 同莓
- 11 香 同香

(中略)

- 19 香 同莓 18 香 同香 17 香 同香
- 16 香 同香跳 21 香 同莓 29 香 同香
- 28 香 同香跳 13 香 同莓 26 香 同香跳
- 11 香 同莓 まで 175271040 手

【作者のコメント】

[投稿原稿より抜粋]

本作は極光 2 の 3 番と 4 5 番のアイデアを元に、出来る限りシンプルかつ長手数になることを意識して創作しました。この手数にインパクトを感じてもらえる方がいれば作者としては嬉しいです。

「莓」および「色」は 1 5 と 1 6 の語呂合わせから名前を付けたものですが、駒名に特にこだわりは無いので、より適切だと思われる駒の名前があれば教えていただくと幸いです。(ルール名も特にこだわりは有りません)

[作品に関する追加コメント]

本作は 175271040/126=1391040 手で丁度、盤面全体が 1 段下にずれ、1 筋目と 2 筋目が入れ替わり、歩と香が入れ替わった局面になります。1391040=2^6*3^3*5*7*23 ですが、1391040/p 手後(p=2,3,5,7,23)の局面を見る限り、これより細かい周期性はないように思えます。よっ

て手数を求めるには少なくとも **1391040** 手分は愚直に読む必要があるのではないかというのが、作者の今のところの予想です。

本作の図面と駒の動きは、コンピューターである程度網羅的に調べた結果、最長手数となった図を採用したものです。駒の動きの種類が三種類以下の場合には、パターンが少ないため網羅的に調べ尽くすことができます。また、当初の予想に反して、駒の動きの種類を四種類以上にすると、何故か長手数の作品が全然見つからなくなりました。駒の動きが四種類以上の場合にはパターンが多すぎて風潰しが出来ないため、漏れがある可能性があります。駒の動きを四種類以上にしても本作の手数を越える形は存在しないと予想しています。本作品が類似の条件下での限界点に到達しているように思えたことも、投稿に踏み切った大きな理由です。

また盤面 **18** マスに **6** 枚、色を **3** 枚、歩を **1** 枚、香を **7** 枚、配置する方法は全部で $18! / (6! \cdot 3! \cdot 1! \cdot 7! \cdot 1!) = 294053760$ 通りあります。本手順ではそのうち、 $175271040 / 2 = 87635520$ 通りが現れることとなります。これは実に約 **30%** です。これは例えば局面の遷移がランダムだと仮定したら説明の付かないような異常な高さです。この現象には何らかの理論的な説明が付くべきだと思いますが、残念ながら作者にはまだ理由が分かっていません。

【解説】

遂にヴェールを脱いだ巨大な超長編一本道詰将棋「永劫回帰」。その手数は **175271040** 手。単純に(2)と(4)の手数を掛けた数よりまだ大きく、これらの図より複雑な構造が隠されていることを暗示しています。

本局の発想の元となった「極光Ⅱ」第3番と第45番は、いわゆる「最小公倍数の原理」(Mサイクルの機構とNサイクルの機構が連動して動くとき全体のサイクルはMとNの最小公倍数になる)を具現化した長手数作品です。特に「極光Ⅱ」第45番の方は、本局の直接の元ネタと考えられます。この作品では1・2筋に桂香歩Gの4種の駒が閉じ込められ、**228** 回の入れ替えを経て、Gと桂が2つ平行移動する仕組みになっています。この時に、歩と香の並び順も変わってしまうので、サイクル数は更に掛け算で増える仕組みです。

[参考図]

上田吉一「極光Ⅱ」第3番
縦シリンダー盤協力千日手 756手

								駒	一
								駒	二
								駒	三
								○	四
								皇	五
								皇	六
								皇	七
								皇	八
								飛	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G: Grasshopper、1筋の駒はすべて玉

上田吉一「極光Ⅱ」第45番
縦シリンダー盤協力千日手 316008手

				●		●	科	皇	一
				●		●	科	科	二
				●		●	科	○	三
				●		●	皇	皇	四
				●	王	●	皇	皇	五
				玉	王	●	皇	皇	六
				馬		●	皇	皇	七
				●	●	●	皇	皇	八
				●		●	皇		九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G: Grasshopper

rk: 縦横に一枚又は二枚跳び越すhopper

「永劫回帰」では安南ルールを使って、「壁」を取り払っているのが、初形は非常にスッキリしています。また、駒の利き先が常に一つしかない状態で安南ルールを使うことにより、「逆算で解くと一本道」という性質も同時に持っています。仕組みの単純さと、出てくる手順の複雑さ、そのギャップが本局の最大の特徴でしょう。

さて、次にこの作品の手順の解析です。作者のコメントにもある通り、この作品で分かりやすい構造が現れるのは **1391040** 手後。「苺」と「色」だけ見ると、初形が縦に一段平行移動し、左右が反転した形になります。

「永劫回帰」1391040 手目

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								棄	棄	一
								棄	棄	二
								馬	馬	三
								皇	皇	四
								糸	皇	五
								皇	皇	六
								皇	皇	七
									皇	八
								棄	棄	九

攻方持駒 香∞

受方持駒 香∞

ただし、香と歩の並び順は微妙に変わってきます。実際には何が起きているか、(2)でやよい氏が使った手法に倣い、駒の置換の様子を見てみましょう。

I	i
H	h
G	g
F	f
E	e
D	d
C	c
B	b
A	a

I	H
G	g
h	F
E	f
i	d
e	D
B	b
a	c
A	C

左が初形、右は1391040手目の局面を縦に一つ平行移動して、左右を反転させたもの（都合により上下逆）。

この2つをよく見ると、E F g h G H i の7つが一つずつシフトし、巡回していることが分かります。これと左右反転の2サイクル、縦移動の9サイクルを掛けて $7 \times 2 \times 9 \times 1391040 = 175271040$ 手が全体の手数となるわけです。

なお「苺」や「色」に当たるA B C a b cとD d eも微妙に巡回していますが、これは関係ありません。またfとIは元の位置に戻っているので、これもサイクル数に影響しません。

これで大きな構造については分かりましたが、問題はこの1391040手の内部構造です。作者もこの内部に周期性がないか、1391040の素因数で割って調べ、周期性がないという予想を立てています。私はこの予想を覆す解答が送られてくることを少し期待していましたが、今

回集まった解答からは「この1391040手が大きな一つの塊である」ことを否定する材料は出てきませんでした。ミニチュア版(4)では600手がひとかたまりだったので、力技でも何とかあったのですが、1391040手がひとかたまりでは、もはや生身ではどうしようもありません。

照魔鏡を使って正体を明かすような明快な解説を期待された読者の皆さんには大変申し訳ないのですが、現在の結論として「永劫回帰」の仕組みは「大まかにしか分からない」としか言えません。でもポジティブに考えれば、わずか18マスの領域にさえ、人間の手に負えない世界が存在することが分かったのは収穫です。人間というサルより少し賢いだけの動物が、何でも理解できたとしたら、それこそおかしな話ですからね。未知の世界は常に魅力的です。

少し蛇足になりますが、「永劫回帰」の世界について、もう少し考えてみましょう。これは、解説を書くにあたって調べたことを書かずに終わるのは勿体ないと考えた、貧乏性な担当者のメモ書きのようなものなので、読み飛ばしても構いません。

「永劫回帰」の世界は、ただ不可知だけでなく何らかの秩序がその裏に存在することを、作者は予想しています。18マスに「永劫回帰」で使用した駒をランダムにばらまいたとしても、「永劫回帰」のループの中にその30%が含まれるということから、隠れた秩序の存在が強く示唆されるからです。（同様の見解はDD++さんのコメントにもありました。）

「永劫回帰」のルール設定の特徴は逆算解法で一本道詰将棋となることです。ここで「永劫回帰」の使用駒を18マスに並べることで作られる局面を「点」と呼びましょう。そして合法手によって点から点に推移可能な場合、そこに方向付きの線を引くことにしましょう。この線を辿ると元の点に戻って「閉路」を成すこともあるでしょう。閉路からは分岐によって行き止まりになる「枝」も伸びているでしょうし、枝の途中から別の枝が伸びていることもあるでしょう。閉路とそこから分かれる枝も含め「ループ」と呼ぶことにすると、逆算解法で一本道となることから、次のことが言えるはずです。

- すべての点はループと繋がっている（点は閉路の一部であることもあるし、閉路から生えた枝にある場合もある。ただし、孤立した点はない。）

・ループ同士は繋がらず独立している

つまり「点」すべてを集めた集合は、どのループに属するかによって、きれいに類別されるはずなのです。

以下にループ（に含まれる点）の具体例を見ていただきましょう。例によって1筋の配置を上段、2筋の配置を下段に並べています。

周期 144 のループ

歩香香香香香香香・
莓莓莓莓莓色色色

これは周期も小さく、枝も短い（一つ進んだら行き止まり）ミニサイズのループです。

周期 1555632 のループ

莓歩香香香香香香・
莓莓莓莓莓色色色香

上の配置の「莓」を一つ1筋に持ってきただけですが、それでも割と大きなループになります。

「永劫回帰」ループの一部

莓色歩香香香香香・
莓莓莓莓莓色色香香

上の配置から更に「色」を一つ1筋に持ってきました。これは逆算すると自分自身には戻らず、1262142手で「永劫回帰」の初形に行き着きます。つまり「永劫回帰」の閉路から分岐した枝の一つと思われる。

周期 5740164 のループ

色莓歩香香香香香・
莓莓莓莓莓色色香香

同じようでも1筋の「莓」と「色」を入れ替えると独立したループになります。少しの違いで手順が異なるのは、大道棋みたいですね。

こうして様々なタイプのループを調べてみると、周期は同じで別々のループを形成してる場合もあり、とても偶然の一致とは思えません。

このような事実の断片は、「証拠」にはなりません。が、「永劫回帰」の背後に何らかの数理的構造が存在するのを感じさせます。それが解明されれば、応用も広がるはずですが、果たしてそれは可能でしょうか？

【短評&総評】

変寝夢さん

極光2の3, 45番あたりが創作動機か。素晴らしいものを見せてもらいました。この素材が今後どのように発展するか楽しみです。

神無次郎さん

最近いろいろ手を加えている検討/求解プログラム **fmza** のコードを流用してプログラムを作って見ました。(C言語) 手数割りに解手順の枝分かれが少ないようで、手数未指定でも10秒足らずで全検できるようです。

本編、途中でどのような状態になるのか、何か目に付く規則性はないかと調べるために、ちょっとした解析機能(途中図出力機能)を付け足してみました。が、良くわかりませんでした。(詳しく調べる根気がない... (^_^;))

☆今回はコンピュータを使った解答も可ということで、神無次郎さんも参戦。私も氏のプログラムを自分のマシンで動かしてみました。が、逆算解法を使っていないにも関わらず、素晴らしい性能でした。今回のコードの元となった **fmza** は、現在公開されているものより大幅に進歩しており、正式公開の日がとても楽しみです。

荻絵香木さん

面白そうだったのでやってみました。逆向きに考えれば一本道なので、プログラムを書けば容易に答えは求まります(自分のプログラムだと3分くらい)。裏に何らかの数理があるはずですがまだわかっていないので時間があったら考えます。このぐらいの手数がプログラミングのゴリ押しで解ける程度なので、これを3列以上に拡張する、あるいは駒種を増やすなどして、数学的考察をしないと解き得ない問題にできるのか興味があります。

会場健大さん

コンピュータを使用して解答。アルゴリズムは力任せで、作者の思考をたどりたいたいののだが、理解が追いつかないのが正直なところでもあり、作者が喜ぶようなタイプの解答者と

はいえないだろう。おそらく、何らかの意味での規則性（再帰的であるとか）はあるのだろうが、手順をすべて並べてそれを調べることもかなわず、部分的に並べてみる分にはほとんどランダムな運動に見える。もし背後に隠れた構造を理解できればもっとシンプルなアルゴリズムで解けるのだろう。というより、きっと創作の出発点はそのような構造であるはずで、作者のエレガントな解法を見るのを楽しみにしたい。

このように理解はまったくできていないけれども、それだけでは寂しいので単純な感想だけでも述べるとすれば、このような単純なルールと配置でも、ひとたび駒が動き出すと還元するまでにこれだけの手数がかかるということには大変驚いた。そしてまた、このような高度なパズルを鑑賞するには人の一生はあまりに短いということを思った。とにかくいまは本当に解説が楽しみです。

DD++さん

while ループってどう書いたっけ……？」レベルでリファレンス首っ引きで 30 行ほどの Ruby スクリプトを書くこと 3 時間、実行 1 分半。思ったよりさっくり答えが出て安心しました。1 筋 2 筋に色 3 枚 苺 6 枚 香 7 枚 歩 1 枚を置く方法は（多数の不可能局面を含めて）294053760 通り。そのうち 87635520 通りを経由するという事は、不可能局面を除いたほぼ全部（もしかしたら正真正銘全部？）を経由しているのじゃないかな。それにしても最後の方に色も歩も全然登場しないのに (4) と最後が 4 手しか一致しないのは不思議。

井上順一さん

選択肢があるところも一方はすぐだめとわかるので、手が続くように進めていく。

20 手まではあってると思う。

最後からの手順に関しては、逆算可能手が唯一に決まるので問題ない。逆算で解くとこの条件では一本道なので、時間さえかければ解にたどり着けるはずだが、根気がないので断念。

一乗谷酔象さん

永劫回帰、いったい何手になるのだろう。結果稿が楽しみです。

たくぼんさん

パソコンは持ってますがこの作を解く使い方は分かりませんので、パソコンと競争しても勝てないのは分かっていますが人力でどこまでいけるかやってみました。せめて (2) は解きたかったんですが残念。

☆このコメントの (2) は (4) の誤りですね。

5400 手の読みには私も脱帽です。

☆以上で超大作「永劫回帰」の結果稿を終わります。この作品が内包する謎を解明できないまま結果稿を書かねばならなかったのは残念ですが、これについて調べるのは結構楽しい作業でした。その中には手順を分析するという本来の目的から外れた作業もあります。それは「永劫回帰」の手順に 5 音階を当てはめた MIDI ファイルを作り、それに「Eternal Music」という名を付けて原稿作成時の BGM にする…というお遊び。でもこれ、最初から最後まで聴き通したことはないんですよ。何しろ最初の 1 サイクルである 1391040 手だけで、約 80 時間もの長さですから。「永劫回帰」の長さを実感するには良い方法ですが、もちろん、音を聴いて手順の構造を把握することはできませんでした。

以上



Fairy of the Forest #44 結果発表

- 2015年05月20日：課題発表：(協力詰) 邪魔駒消去
- 2015年07月15日：投稿締切
- 2015年07月20日：出題
- 2015年08月15日：解答締切
- 2015年08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)

- 神無七郎、やよい、たくぼん、
- 占魚亭

■ 44-01 上谷直希 協力詰5手

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

持駒 角銀香

38 香 同飛成 18 角 27 龍 37 銀打 まで
5手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—なかなか課題にあう作品がなく投稿できておりませんでした、今回はこじつ的に課題を解釈して投稿してみました。

△18 飛が邪魔で、移動先でも邪魔なのでその飛の二段階移動で無効化します。初手 39 香などと打ってしまうと香の利きが余分で龍を動かさないで、手順に消去してもらいます。原型消去とかでもなんでもないので、やっぱりこじつきの解釈ですが。敵駒のピンを避ける意味合いでの取らせ短打は、打歩詰回避と絡めて普通詰将棋でもたまにみられる筋です。本作はばか詰らしく、新たなピンを目指すための意味合いの取らせ短打にしてみました。

「XXするためのアンチXX」といってしまうといかにも高級そうですが、本作の場合ピンされた駒が完全に機能が制限されるとは限らない(37 銀打を取れないとは限らない)、つまり2つのピンの間での差異を利用している単純な構成なので、あんまり高級感はありません。バッテリーに頼らず、自分なりに納得できるばか5手を作ることができた点が一番大きいのもかもしれませんね。本当に今までバッテリーばかりだったので…。

☆作者は久しぶりの登場。作品内容については作者の言でほぼ尽くされていますが、出題の言葉で「邪魔駒移動」と述べたのはちょっと迂闊でした。18 飛の移動に着目したのですが、そもそも守備駒を邪魔駒ということ自体に無理があります。ましてや協力詰なので、守備駒を移動させるのは簡単なことですから。「消去」と言うのには無理があるのですが、「移動」も適切な表現ではありませんでした。

七郎—39 香とすると香が残って困るので、38 香と短く打つわけですね。邪魔駒化防止の手筋ですが、課題に合わせる意味では「邪魔駒の事前消去」と呼んだ方がいいでしょうか。

☆とりあえず、これが適切な呼称でしょう。

やよい—香は 39 から打つものと考えて悩みました。

たくぼん—香を残さない限定打に感心しました。

占魚亭—素直に成る手がなかなか見えなかった

です。

☆素直な「成」がかえって盲点なのは、フェアリーならでは？

■ 44-02 上谷直希 協力詰 7手

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

持駒 飛桂

55 飛 56 銀 49 桂 47 玉 45 飛 同銀
37 角成 まで 7手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—もう一作のほうが邪魔駒として課題に沿っているか怪しいので、誰の目に見ても邪魔駒消去と呼べるものも投稿してみます。

合駒をさせないための合駒と言うとカッコつけすぎでしょうか。

占魚亭—伝統ルールぽさを感じました。

やよい—打った飛が邪魔になる。「49 桂～37 角成」の詰上り形を思い付いた瞬間解けました。

☆攻めることだけ考えれば、55 飛は明らかに邪魔駒なのですが……。

たくぼん—邪魔駒がどれかが難解でした。67 銀ばかり消してました。

七郎—55 飛が邪魔駒…とはさすがに言いにくいですね。これを除去すると自玉への王手ですから。無理やり言葉を作るなら「準邪魔駒」でしょうか。合駒で発生させた銀と壁役を交代する手順は面白いです。

☆55 飛は攻駒としてだけでなく、守備駒としても働いていたわけです。そうすると、純粋な邪魔駒とは言えなくなりますね。作者の目論見は簡単には成立しなかったようです。難しいものですね。

■ 44-03 たくぼん 協力詰 13手

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

持駒 桂歩

27 金 18 玉 17 金 28 玉 27 金 同玉
28 歩 26 玉 27 歩 25 玉 26 歩 同飛生
17 桂 まで 13手



© SATOO

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—一番簡単だったと思います。

やよい—桂1枚の吊るし詰の形が中々思い浮かびませんでした。まだまだですね。

☆という感想はあったものの……

占魚亭—今回の6作中、一番易しかったです。

☆やはりこれが素直な意見でしょうか。それだけ狙いが明快だったということですよね。

七郎—巢籠りの邪魔をする18桂の消去ですね。前2問と違ってこれは「邪魔」の意味が分かりやすい。

邪魔駒を増やすために38歩を桂にして、持駒の歩を1枚追加し、15手詰にする案もあります。

☆確かにこの案もありましたね。18桂の意味が二重になる(26玉に加え18歩も防止)のが少し嫌みですが……。



© SATOO

■ 44-04 たくぼん 協力詰 63手

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

持駒 歩4

- 44 香 24 玉 25 歩 34 玉 35 歩 44 玉
- 94 飛 55 玉 95 飛 64 玉 94 飛 75 玉
- 95 飛 86 玉 96 飛 77 玉 97 飛 68 玉
- 98 飛 57 玉 97 飛 48 玉 98 飛 37 玉
- 97 飛 28 玉 98 飛 17 玉 18 歩 同桂成
- 97 飛 28 玉 98 飛 37 玉 97 飛 48 玉
- 98 飛 57 玉 97 飛 68 玉 98 飛 77 玉
- 97 飛 86 玉 96 飛 75 玉 95 飛 64 玉
- 94 飛 55 玉 95 飛 44 玉 94 飛 35 玉
- 36 歩 25 玉 95 飛 35 飛 26 歩 34 玉
- 35 歩 44 玉 34 飛 まで 63手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—もう少しキーが欲しかった所です。

占魚亭—方針が立てやすく、玉と飛車の駒繰りが楽しかったです。

☆初手44香はこの一手。以降は、1~3筋に歩を打つか(または歩を突くか)、9筋の飛を上

下させるかしか王手ができないので、考えやすい。邪魔駒は 37 香で、35 玉を阻害しています。そこで、これを玉が移動して取り、再び玉が戻って詰みに至る、というのが大まかな構成ですが……。

七郎-37 香を消した後、作者の思惑通り、そそくさと玉を戻してしまいました。ちょっと寄り道して桂を動かす伏線があったんですね。紛れと作意に 2 手しか差がないせいで、余計に伏線の発見が遅れました。

☆24 手目 37 玉で邪魔駒消去は完了し、後は 97 飛に 48 玉から逆戻り…と考えると、作者の罫にはまります。48 玉の前に「28 玉、98 飛、17 玉、18 歩、同桂成、97 飛、28 玉、98 飛、37 玉、97 飛」

という伏線を入れておかなければならないのです！ これで結果的に 2 手短縮されるのです。28 手目すぐ 48 玉とすると、以下 35 玉と歩を取ったときに、95 飛、34 玉、94 飛、25 玉、95 飛、36 玉、37 歩、同玉、38 歩、27 玉、97 飛、37 飛 (37 角もある)、28 歩、36 玉、37 歩……という順で詰むのですが、これは作意より 2 手長いだけです。このように、ギリギリの所で伏線が成立しているのです。さらなるキーを求める作者の言は、望蜀なのかも知れません。

■ 44-05 小林看空 協力詰 77 手

			銀	金	銀		馬	馬	一
		香		香		香	科		二
王						龍	進		三
		科					歩		四
						歩			五
		歩	歩	歩	歩	桂	桂		六
						歩	歩		七
					王		香		八
					馬				九

持駒 歩9

49 歩 58 玉 59 歩 68 玉 69 歩 78 玉
 79 歩 87 玉 88 歩 86 玉 87 歩 85 玉
 86 歩 同桂 83 龍 75 玉 73 龍 65 玉
 63 龍 55 玉 53 龍 45 玉 43 龍 35 玉
 33 龍 45 玉 43 龍 55 玉 53 龍 65 玉

63 龍 75 玉 73 龍 85 玉 83 龍 96 玉
 97 歩 87 玉 88 歩 77 玉 78 歩 67 玉
 68 歩 57 玉 58 歩 47 玉 48 歩 37 玉
 38 歩 27 玉 28 歩 26 玉 27 歩 同金
 23 龍 36 玉 37 歩 同金上 33 龍 46 玉
 47 歩 45 玉 46 歩 54 玉 63 龍 44 玉
 45 歩 34 玉 43 龍 同玉 44 歩 33 玉
 43 歩成 23 玉 33 と 12 玉 24 桂
 まで 77 手

(詰上り図)

				銀	金	銀		馬	馬	一
		香		香		香	科	王		二
王							と	進		三
								桂	歩	四
										五
		科	歩	歩	歩					六
歩							馬	馬	歩	七
	歩	歩	歩	歩					香	八
							馬			九

持駒 なし

作者-とりあえず一局つくりました。邪魔駒は三枚かな。

☆9 筋の飛の代わりに 3 段目の龍で玉を追う所は前局に似ています。本局はさらに並び歩による玉移動が加わっています。初形で目立つ 35 歩がやはり邪魔駒で、これを消去することによって 38 歩が打てるようになります。あと 27 歩と 26 桂も邪魔駒で、これらの消去によって 23 龍が可能になります。この辺りまではスムーズなのですが……。

たくぼん-収束手前まではすんなり進むが、そこからが難しい。金を動かすのがポイントでした。

☆46 金を 37 へ移動させ、空いた 4 筋から玉が昇っていく様は、歩突きと相俟って、素晴らしい演出です。

占魚亭-終盤、初手に打った歩が進んでいくのが気持ちよかったです。

☆最後は攻めの主役の龍を捨て、43 歩成~33 と

まで出世してのエンディング！

七郎—この作では邪魔駒消去は前座ですね。最初は22桂を動かして11角を世に出す筋ばかり追っていたのですが、4筋の歩と龍を巧妙に操って、玉を下段に落としていく収束には痺れました。

■ 44-06 神無七郎 協力詰 95手
(受方持駒=香2)

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

持駒 香2

- 48香 58玉 88飛 57玉 58歩 48玉
- 57歩 37玉 39香 38香 同香 28玉
- 37香 27玉 29香 28香 同香 18玉
- 26香 27玉 29香 16玉 28桂 27玉
- 36桂 28香 同香 37玉 39香 38香
- 同香 28玉 37香 同玉 39香 38香
- 同香 26玉 29香 28香 同香 27香
- 同香 同玉 29香 28香 同香 同玉
- 37香 同玉 39香 38香 同香 47玉
- 48香 38玉 46香 27玉 29香 28香
- 同香 36玉 39香 38香 同香 37桂
- 同香 同玉 39香 38香 同香 28玉
- 36香 27玉 29香 36玉 28桂 26玉
- 36桂 28香 同香 27香 同香 同玉
- 29香 36玉 39香 38香 同香 37桂
- 同香 47玉 39桂 37玉 38香
- まで 95手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—純粋な邪魔駒消去は58歩の除去だけで、それ以降は邪魔駒設置と、邪魔駒消去っぽい(でも本当は相手に駒を渡すのが目的)の手順が続きます。

☆8手目で、87飛→88飛、58歩→57歩、47玉→37玉となり(ただし、攻方持駒香2→香1)、舞台が整います。以下は香打香合を主軸に、飛による開き王手を交えて、進行していきます。途中37玉で一段落としながら、局面の変化を見ていきましょう。

たくぼん—17手目の37香が36に行きたくなるだけに難手でした。相変わらず七郎作は考えどころが多いです。

☆17手目? 13手目では?と思い、解答を見直したところ、12手目から「27玉、29香、28香、同香、同玉、37香、27玉」以下99手となっていました。うーん、残念。ここで4手延びてしまっていますねえ。手数をご確認いただければよかったのに……。一路控えて37に上がるのは、25手目36桂跳のためでした。

☆しばし進んで34手目。8手目の局面と比べると、受26桂→攻36桂となり、26地点には攻方香がいます。そこから26香を玉に取らせて、合駒を補給。40手目37玉で、26香→攻方持駒に。

☆さらに進みますが、途中46香がポイント。86飛を陰にして、後の36玉を可能にしていま

す。で、68 手目の局面。途中 36 玉で取らせた桂を 37 に合駒させ、それを入手します。

作者一特に、苦勞して消した桂を再び設置する手順は奇妙に感じると思います。

☆入手した桂を使って収束か、と思いきや、再び 28 桂～36 桂の再現手順が。これは 28 香→29 香とするため、再度の 37 桂合を取ってからは、今度こそ収束となります。

占魚亭ー巧妙な香のパズル。桂を九段目に打てるようになるまで長かった。かなり苦戦しました。

☆うーん、ボリュームがありますねえ。手数だけでなく、中味が濃い。堪能しました！

【総評】

七郎ー純粋に「邪魔駒消去」と言って良いのかどうか迷う作もありましたが、それもまた協力詰の面白さ。

消去以外にも「邪魔駒」の処理の仕方はいろいろあり、普通詰将棋と協力詰の違いを考えさせるという点でも良かったと思います。

☆単に「邪魔駒」としておいた方が、間口が広くなってよかったかも知れませんね。

やよいー解けたのは前半 3 題のみです。

☆毎度ありがとうございます。全題正解を期待しています。

たくぼんー邪魔駒というヒントがあってもあまり解図には関係ない力作が多かったです。

☆邪魔駒発見＝解発見というわけではなかったようですね。特に後半の長編 3 題は。

占魚亭ー締切り過ぎの解答、すみません。

☆翌日朝に到着。せつかくですのでセーフとしました。何せ解答が少ないもので……。

Fairy of the Forest #45 課題発表

■ 2015 年 08 月 20 日：課題発表：(協力詰) 成と生

□ 2015 年 10 月 15 日：投稿締切

□ 2015 年 10 月 20 日：出題

□ 2015 年 11 月 15 日：解答締切

□ 2015 年 11 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

前回に引き続き、今回も基本手筋を選びました。ただ、「同一駒の～」を付けたりすると間口が狭くなるので、漠然と「成と生」にしました。普通に考えれば、両者の対比ということになるのでしょうか。

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9 1回出題解説

担当：NAO

出題：平成 27 年 6 月 23 日
 解答締切：平成 27 年 7 月 20 日

易問特集の第二弾は、簡素な条件で取り組みやすい9手詰1条件特集。
 詰将棋全国大会での波及効果もあって、初解答の方を含め多数の解答をいただきました。

9 1-1 初級 NAO作 二段目の悪手 9手

「さっきの将棋、あっという間だったね」
 「9手で詰まされちゃった。6 2金打に二段目の手で応じたのが失敗だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

- (条件)
- ・9手で詰んだ
 - ・6 2金打に対して二段目の手で応じた

出題のことば (担当 NAO)
 詰まされる玉の位置を推理しよう。
 追加ヒント
 トドメは5 1角成。

推理将棋 9 1-1 解答

▲7六歩 △3二飛 ▲3三角不成 △4二金
 ▲同角不成 △4一玉 ▲6二金 △7二金
 ▲5一角成 まで9手。
 詰上り図

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

持駒 歩

(条件)

- ・62金打(7手目 62金)に対して二段目の手(8手目 72金)で応じた

<表現修正案>

「さっきの将棋、あっという間だったね」
 「9手で詰まされちゃった。6 2への金打ちに二段目の手で応じたのが失敗だったよ」

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・6 2への金打ちに対して二段目の手で応じた

本作は、本来"トドメの一手"の金を先に打ったらどうかということから作りました。1条件の軽い作品で、金打ちの後もう一手指させるため41玉の詰形が決まり、その後で2手目の32飛が判明していく推理要素も少しあり、作意手順は思いの外、好評でした。一方、「62金打」の表現が棋譜表記上の"打"と紛らわしいとのご指摘を多数賜りました。事後になりますが、本作は、上記のように表現修正することといたします。

・7手詰手順の一つ「▲76歩 △52玉 ▲33角生 △51金右 ▲51同角生 △72銀 ▲62金まで」は▲62金で詰ます手順の一例ですが、これを9手詰に応用して9手目▲62金で詰ます手順は多数あります。では、7手目62金と打って詰む9手詰はどうでしょうか？

5手目に金を取って、7手目に金打ち、9手目にトドメを指す。すなわち、先手：76歩～33角生～42角生～62金～51角成。先手の二枚の攻め駒の42角と62金を連携させる攻めは51角成だけ。

後手は42金でできた41の空間に玉を寄って詰まされる。51角成で41玉を詰ますには32の退路を塞がないといけない。32を塞ぐ駒：金は42で取らせるため使えず、銀は動いた跡の31に退路ができず不可。よって、2手目32飛に決定。後手：32飛～42金～41玉～(二段目)。

以上の手順をまとめると「▲76歩 △32飛 ▲33角生 △42金 ▲42同角生 △41玉 ▲62金 △XXX ▲51角成 まで」8手目は61金の効きを外す二段目の72金に決定。

それではみなさんの短評をどうぞ。

・コメント欄より

>> 鈴木康夫 「6二金打は棋譜上の記述（6二に金移動可能な時に打つ手を選んだ場合）ではなくて単に6二に金を打つ手の事でしょうか？」

>> NAO 「単に6二に金を打つ手（棋譜上か否かは問わない）です。本問の場合、棋譜表記は「6二金」となるのはご指摘のとおりです」

>> 渡辺 「62への金打ちに2段目の手で応じた」とすれば解釈が紛れなかったですね」

まさ 「コメントのやりとりでもありましたが、「62金打」は表記上当てはまらないので混乱を招きます。『62金と打った手に2段目の手で応じた』とするのが無難と思います」

金少桂 「62金と角が連携できそうな位置は51しかなさそうなので詰め上がりの予想は一目でついたが、32地点を埋めるのに苦労した。まさか初手で先に埋めておくとは。

ただ、問題文の『62金打』の表現は棋譜上の『6二金打』と誤解させるため不相当、『62に金を打った手』等とすべきだと思う」

山下誠 「棋譜の上では6二金の表記となりますが、これでOK？」

占魚亭 「金2枚取って9手で詰ますのは不可能なので62地点への金打ちと分かるとはいえ、この表現はちょっと……」

DD++ 「62金打って、棋譜が62金打だった意味じゃなくて62に金を打った手という意味でよかったんですかね？後手が△62金打をする9手が万一あったとしても初級で出すとは思えませんし」

■ご指摘感謝。棋譜表記と紛らわしかった点、お詫びいたします。"棋譜表記上"なのか、そうでないのか、どちらにも解釈できる表現は中途半端でした。

孔明 「5手目に金を取る場所は3二、4二、5

一(6二は金打ちができないので除外)。3二だと馬が強力過ぎて金か馬を取らないといけないのでダメ。5一だと▲5一角▽4一玉の形で金を手放しているのが最後に王手がかからない。そして4二を考えたのが一番最後だったので遠回りしました。2手目▽3二飛で退路封鎖できるのがわかってようやく解けました。条件に示さず2手目のような手を入れるのは凄いです」

■推理の過程をご教示いただきました。金を取るのが42か51か少しだけ悩んでもらい、その後で2手目32飛に気づいてもらう作者の狙い通りです。

斧間徳子 「簡単ではありますが、2手目32飛はすぐには浮かばない。9手詰1条件の秀作」

飯山修 「62金を先手とみるか後手とみるかの問題かと思ったが良く読むと先手の着手。ならば32をどうやって埋めるかを推理するいつもの詰み筋探し」

諏訪冬葉 「62金と連携するための51角成はすぐ気付いたけど、32を埋める飛車に気付かませんでした」

渡辺 「初級という程易しくないかも。『42角生、41玉』が見えるだけに2手目42への道草が長かった」

やまかん 「2手目に迷った。32を埋めるのがポイントですかね。条件が少なくて消去法で考える感じでした」

■条件に現れない2手目32飛が肝の絶好手。この手の発見にちょっとだけでも考えてもらったのであれば、作者の狙い通りです。

小木敏弘 「金のそっぽ行くと、飛車の逃げ道封鎖が楽しいです」

Pontamon 「二段目の着手がお手伝いになる悪手(協力手)と言えば72銀が代表格だと思いますが、ここでは72金でした」

■72銀も72金も自身の効きと飛の横効きを遮る協力手。9手詰リストから検索すると72銀(71)が約4万通り、72金(61)が約13万通り。

どちらも9手詰ではメジャーな一手です。

原岡望 「金は一段目に限る」

■そうでもありませんよ。『6 2 への金打ちに一段目の手で応じたのが失敗だった』でももう一つの解（8手目 51金）に限定できるんです」

S.Kimura 「金を5 1で取らせるより、7 2に逃がす方が、推理将棋的には印象が良い気がします」

■最初の案は二段目の手の代わりに「7筋の手」でした。

隅の老人B 「62金打が王手にならないように気をつけるよう、ですね」

■62金打ち迄の詰みの作品は多いけど、62金打ちが王手にならない手順は限られます。

榊彰介 「"金を取るのは最短5手"と言う推理将棋の定跡(?)が浮かんだので7手目6二金打ちから推理が繋がりました」

■7手目62に金打ち。これで手順の骨格が解りますね。

加賀孝志 「協力詰を思い出す」

たくぼん 「これは1条件というのが見事な作品」

小山邦明 「初級という事ですが、1条件だと手の付け方が難しいと感じました」

■1条件だと解図のヒントが少なく感じますからね。本作では7手目の6 2金で相当絞り込めます。

NNN 「22から32馬で金をとる順を考えていて結構手間取りました。初級だとしても中級に近いように思いました」

■32馬は効きが強すぎて詰形を作りにくいんです。

はなさかしろう 「今回の個人的な最難関。3二飛が実に緻密な一手で、金駒も好い働きです。

うらやましい」

■慣れてくると、接近戦よりは合効かずの詰形のように派手な手が現れる方が解きやすいかもしれません。

変寝夢 「プラス条件として5手目で先手は少なくとも金を1枚持っている、を加え4分19秒、解析局面約677万局面でした。32飛が好手でした」

■機械検討お疲れ様でした。推理将棋は一品料理。解図のプログラミングは大変でしょうけど、期待してますよ。

正解：24名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん
金少桂さん 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 はなさかしろうさん
原岡望さん 変寝夢さん Pontamonさん
まささん 榊彰介さん やまかんさん
山下誠さん 渡辺さん

9 1-2 中級 はなさかしろうさん作
最後の角の手は 9手

「9手で詰んだとのことですが、何があったのですか」

「角の手が何手かあったね。でも、1一角不成が最後で、その後は角の手はなかったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・9手で詰んだ
・角の手は1一角不成が最後

出題のことば (担当 NAO)

角不成で取った駒の使い途を推理しよう。
追加ヒント

トドメは合効かずの5 4香打。

▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 2 二角不成 △ 5 二玉
 ▲ 5 一角 △ 5 四歩 ▲ 1 一角不成 △ 5 五歩
 ▲ 5 四香 まで 9 手。

詰上り図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	角	角	爵	科	角		一
	進			王					二
歩	歩	歩	歩		歩		歩	歩	三
				香		歩			四
				歩					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)

- ・角の手は(7手目)1一角不成が最後

本作は、香打ちまでの詰みの9手詰の形。香を攻めに使う9手詰は52玉・54香の形に限られています。52玉の背後に角を打って、上部に空いた54に香打ちまで合い効かずの詰み。ほぼ同じ形が推理将棋の第1回に登場したので記憶の片隅に残っておられた方も多かったのでしょうか。ミニベロさん作おもちゃ箱1-3「とどめは香」

さて、本作品は1条件では"角の手は1一角不成が最後"としており、香の手を隠しています。"条件違えば別作品"なので1-3とは受ける印象が全く違いますね。加えて、"▲51角と▲11角の手順前後を防ぐ"、"4手目△52玉に限定"も同時に満たしており巧みな条件付けとなっています。

- ・先手：▲22角不成(角を取る)～▲51角(打つ)～▲11角不成(香を取る)～▲54香
- ・後手：△34歩～△52玉～△54歩～△55歩

また、11角以降に"角の手を指せない"ため、香を使わない多数の詰筋(最終手33角成や22角成等)を防いでいるのも見逃せません。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう(作者) 「1-3で有名な手筋。飛車で仕留める方が美しいのですが、こちらは中村さんが既に一条件で仕上げておられました。復習問題ということで、ご海容のほどを」

■おもちゃ箱推理将棋の初回は、基本の詰形を知ってもらうため非限定を許容した出題でした。手順と形が類似していても条件変われば全く別の将棋に生まれ変わるのが短編推理将棋の醍醐味です。典型の一つを1条件でまとめたのはすばらしい。最近では小山さん作の詰パラ推理将棋248番(12手)が香の手が見えない難解作でした。飛車で仕留める基本型は詰パラ推理将棋32番(中村雅哉さん作9手、条件：四段目の飛打ちが初王手)が代表例で、10手以上の創作例もいくつかあります。

孔明「▽1一角不成の可能性も頭の片隅に入れつつ▲1一角不成を本線に考えてみました。とりあえず香車が取れるのでトドメは香車に決め打ち開いている3三から打つと桂馬の処理ができなくて悩みました。角も取れるので角を5一から打つと離し香で詰みそうだと思います。▲5一角→▲1一角不成とするために▽5二玉→▽5四歩の手順が確定していて驚きました」

■離し香の詰形にさえ気づけば自然に手順が限定されますね。

Pontamon 「たまたま、この形が紛れ筋になる作品を作ったところだったので瞬殺でした。条件付けはセンスの問題なので、習得しようと思っても私には無理ですね」

小木敏弘 「角香のコンビネーションは、印象深く記憶にあり、その最終図を考えました。条件の出し方もナイスです」

■54に飛香を打つ合い効かずの詰形、この形は皆さん最初に見た印象が強いです。最近でも類作の投稿が少なくありません。

たくぼん 「遠い昔を思い出す詰上り」

S.Kimura 「この形は前に悩んだ気がすると思

ったら、第1回目の推理将棋ですか」

斧間徳子「おもちゃ箱#1-3の手順が、1条件問題として8年ぶりに再登場」

飯山修「過去問を別の条件で出題するのは名曲を別の歌手が別の声で歌うようなものでどんどんやってほしい。盗作やパクリとは全く別のものと思います」

小山邦明「この有名な形を、大変うまく簡素な条件で限定できていると思いました」

■詰みの基本型の一つでも、条件変えれば新しい作品になります。特に1条件でまとめられれば言うことなし。

隅の老人B「11角生の前に51角打、『成る程ね』の条件でした。」

金少桂「今回は個人的にはこれが一番簡単だった。先手が角香以外を取る手順は間に合いそうにないので。11角生が最後の角の手で51角を先に打つ必要から手順が完全限定できてるのがうまいと思った」

山下誠「なるほど、5一角のタイミングをうまく限定しました」

まさ「基本手筋。1条件でうまく手順前後を防いでいる」

原岡望「香取りを急がない」

鈴木康夫「多数生じる手順前後を『角の手は1一角不成が最後』の一言で限定しているのはお見事と言うしかありません」

■11角と51角。22(11)への成と不成。これらの非限定をさりげなく消しているのが上手です。

やまかん「条件がうまいですね」

渡辺「11角生の後角(馬)で詰めないなら54香しかないと分かるようになれば9手詰通ですね」

■11角生の後角(馬)で詰む手順は多数ありますね。1条件で角も馬も使わせない技でした。

加賀孝志「ヒントも迷いなる。うまい詰め上がり」

NNN「詰みがあるのかな？という感じでしてが、あ、あの形だ、と最終形が見えると手順が決まりました」

諏訪冬葉「この詰み方を知らなければ解けなかったと思います」

榊彰介「推理将棋を始めたころに印象的だった手順が浮かんだので詰め上がりがすぐ分かりました。詰め上がりを知っていると解けるのが早いのは推理将棋の特徴だと思います」

占魚亭「角と香で詰ますにはこの形しかないですが、閃くまで大分時間がかかりました」

■あ、あの形か、と閃けば吉。

DD++「うっかり42玉32玉と寄ってしまった」

■あらあら。最後11角不成のあと、22角成が指せれば詰むんですけどね。1条件がよく効いています。

変寝夢「設定を間違え時間がないので、締め切り前ヒントまで活用しました。3手目22への着手、5手目51角、7手目11角生、で18万局面で0秒でした。でも機械的にはこれが一番きつそうです」

■機械検討お疲れ様でした。解図0秒でもプログラミングには長時間要したはず。

正解：24名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん
金少桂さん 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 はなさかしろうさん
原岡望さん 変寝夢さん Pontamonさん
まささん 榊彰介さん やまかんさん 山下誠さん 渡辺さん

9 1-3 上級 渡辺秀行さん作
玉頭駒打戦法 9手

「昨日の将棋はどうだった？」
「敵が不成としてきた駒を同金で取って直ぐ様敵の玉頭に打ったんだよ」
「玉頭駒打戦法か、角頭歩突戦法なら聞いたことがあるけど。それでどうなったんだい？」
「9手目に詰んで終局さ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)
・9手で詰んだ
・相手の不成の駒をすぐ金で取り、次の自分の手番でその駒を相手玉頭に打った※

※棋譜の一部に「駒Aの不成、同金(必要なら左、右など)、?、駒Aを玉頭に打つ」という4着手の並びがあったということです。

出題のことば(担当 NAO)
不成の駒を何処で取るのか推理しよう。
追加ヒント
後手は飛を取らせる代わりに、角を取って先手玉頭に打ち返す。

推理将棋 9 1-3 解答 担当 NAO

▲7六歩 △4二飛 ▲3三角不成 △5二金右 ▲4二角不成 △同金上 ▲7二飛 △5八角 ▲7一飛成 まで9手。

詰上り図

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

持駒 銀歩

(条件)
・相手の不成の駒をすぐ金で取り(5手目より▲42角不成 △同金上)、次の自分の手番でその駒を相手玉頭に打った(8手目△58角)

9手詰1条件特集の3問目は渡辺さんの短編推理問題。不成の駒を何処で取るのか、相手玉頭とは先手か後手か、攻め駒は足りるのか、考えさせられます。早速謎を解いていきましょう。
・不成の駒を金で取るには？

まず、先手の角不成を後手が同金と奪う順は、初手から6手目迄
▲76歩 △34歩 ▲22角不成 △XXX ▲31角不成 △同金、
▲76歩 △42X(飛か銀) ▲33角不成 △XXX ▲42角不成 △同金、
▲76歩 △52金 ▲33角不成 △42金上(寄) ▲42角不成 △同金、
▲76歩 △52玉 ▲33角不成 △51金右(左) ▲同角不成 △同金 等。
いずれも6手目に同金と取った角を8手目に相手玉(59の先手玉)の頭58に打つことが可能です。

次に、後手の不成を先手が奪う順は、初手から5手目迄
▲XXX △34歩 ▲68金(78金) △77角不成 ▲同金 等。

5手目に同金と取った角を7手目に相手玉(51の後手玉)の頭52に打つことが可能。ただし、7手目▲52角を含め残り4手で後手玉を詰ますのは困難。

よって、先手の角不成を後手が6手目△同金と奪い8手目△58角と打つ手順に確定します。
・攻め駒は足りるのか？

先手が歩以外に2枚攻め駒を入手する順「▲22角～▲31角」は△31同金と取った玉形が広く、角銀を打って詰ます筋が全くありません。したがって、3手目▲33角から駒を入手するが、先手の角不成を後手に取られると攻め駒は1枚だけ。そのため5手目を取る駒は単騎詰が可能飛に決定。攻めには玉と一間離れた龍で詰ます『はてるま手筋』を使います。

初手より「▲76 歩 △42 飛 ▲33 角不成 △XXX ▲42 角不成 △同金 ▲72 飛 △58 角 ▲71 飛成」までの順。ここで、4手目は玉頭を埋める△52 金右(～6手目△42 同金上)に決定。また、8手目の玉頭△58 角は単なる遊び手ではなく、▲71 飛成に合効かずとするための協力手でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行(作者)「条件が強引でした。先手が後手玉頭に駒を打つ順を少しでも考えて頂ければ幸いです」

■5手目に同金と角を取って7手目に 52 角と打つ筋、先手はあと1手しか指せません。すぐ駄目とわかりますが、一瞬考えました。

たくぼん「▲78 飛△77 角生の筋をちょっとだけ考えましたが間に合わない(笑)」

■78 飛～77 角生の筋。必要手は先手5手+後手3手なんだけど、11手かかりますね。しかも78 飛不要でした(笑)

山下誠「玉頭とは先手玉の頭だ、と考える頭が必要でした。傑作です」

小山邦明「先手番の話しとして考え始めてしばらく経ってから、後手番の話しだとようやく気付きました」

■ちょっとだけ 52 角を考えてもらいました。作者の狙いとおりで。

飯山修「玉頭角が後手(無駄手)と判れば簡単。言っている人が先手か後手か書かない手口の勉強になる問題」

■玉頭角は単純な無駄手ではなく、合い駒を品切れにする協力手。

原岡望「銀頭飛の勝利」

榊彰介「追加ヒントの"飛車"を見た瞬間、はてるま手筋(だったかな?)の飛車一枚で詰ます手順が思いつきました」

■後手飛車を奪っての"はてるま手筋"。

はなさかしろう「単騎詰ならばまずこの形ですね。ところで、『相手玉頭』の『相手』を消すと、なにか余詰が出てきますか？」

■△52 角と白玉の頭に打った形は玉が堅い。"相手"を省いても余詰めはないはずです。

加賀孝志「角打ちは直感でわかるようになった。合いが効かない詰め上がりも」

隅の老人B「持駒があると詰まないの、無理矢理に 58 角と打ちました」

小木敏弘「頭の丸い角ならでの面白い条件と思います」

金少桂「話者がおそらく後手なのだろうと決め打って解いた。先手が角銀を取る紛れがきわどいのでそれにかなり時間を取られた。玉頭駒打(=58 角と予想していた)は遊び手だろうと思ってたら詰め上がりちゃんと意味があってちょっと笑ってしまった」

■△58 角は 71 飛成に合い駒をさせない協力手。

鈴木康夫「この条件で単騎詰とは恐れ入りました」

Pontamon「上級は秒殺とは行きませんでした。第一感は、合い駒にできる角を 58 に打たせて、はてるま手筋で詰みかと思ったけど、82 の飛と 71 の銀を取っていると 11 手でした。42 で飛を取って、金直ですか。この手順を 1 条件とは驚きです」

DD++「これだけで 2 枚取る順を封殺できるんですね。素晴らしい」

■はてるま手筋の単騎詰を 1 条件で実現しているのはお見事でした。

孔明「取れる駒が飛車や金だと 1 枚しか取れず、2 枚取ろうと思うと角と銀しか取れないので詰みの形がなかなか想像できませんでした。可能性が高いと思った飛車での詰みの形を考えていたら突然解けました。この形をすぐに思い浮か

べれなかったのは悔しいです」

S.Kimura 「角と銀を取って、2枚で詰ませる紛れをしばらく悩んでいました。確かに、龍単騎なら、1枚取るだけで済みます」

NNN 「攻め駒2枚確保できないと（角打ちが先手か後手かも含めて）ずいぶん悩みました。あ、1枚というのもあるかと気付くと答えが見えました」

諏訪冬葉 「最低でも駒が2枚欲しいから▲22角不成～▲31角不成だろうとおもったら残った金が強くて詰まない。まさかこの手筋で来るとは・・・」

■▲31角不成を△31同金と取った形から、角銀では妙に詰めにくい。

斧間徳子 「これって1条件ですか？（笑）」

■厳密には1条件といえるかどうか・・・微妙です(笑)

まさ 「1条件と呼ぶには苦しいかも（笑）。後手が先手玉頭に打ったは第一感なので、単騎詰しかないとわかれば簡単な問題でした。ただし、「すぐ」金で取った、につられて6手目同金「直」と誤記しそう（笑）。ここは厳密には表記ルール上は同金上が正解のようで」

■"寄り"の手と"直ぐ"の手が被るときは、金直でなくて金上ですね。

やまかん 「52金ポイントですね。8手目やタイトルでうまく作品にしたのかな」

■後で角打の一手を指すため、先に52金右を指しておく。

変寝夢 「4着手並びを3手目からに指定して30秒で不詰。5手目からにして9分44秒解析局面1340万局面でした。駒Aを玉頭に打つ、の条件はいろいろな指定が考えられそう」

■機械検討お疲れ様。一品料理の解図にもいろいろ工夫の余地があるんですね。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん
金少桂さん 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 たくぼんさん DD++さん はなさかしろうさん 原岡望さん 変寝夢さん Pontamonさん まささん 榊彰介さん やまかんさん 山下誠さん 渡辺さん

総評

隅の老人B 「90回の解答提出は、たぶんビリ。で、今回は一番槍を目指しての解答です。はたして、その結果は？」

■お見事、今回は一番解答です。90回も20名中16番目。メ切日解答者も多くビリではありませんよ。

小木敏弘 「楽しい推理将棋をありがとうございます。また、余詰みの指摘への丁寧な対応、少々照れくさくもあり、また、感動もしています」

■小木さんには推理将棋10-2"裸の王様"の余詰の指摘をいただきました。残念ながら旧作は修正困難でした。リベンジではありませんが、"裸の王様と几帳面な王様"を9-2-3に出題中。難問ですが是非挑戦してください。

Pontamon 「9手くらいだと、よく手が見えるようになって来ましたが、何故、自作の余詰みは見えないのか…。トホホ」

■多数のご投稿ありがとうございます。最近は何故か余詰め率が減ってきた気がします。

斧間徳子 「1条件問題はさっぱりしていて大好きです。先月と同じくらい易しかったけれど、内容は今月の方が格段に上で、楽しませてもらいました」

まさ 「短手数1条件作品はやはり魅力がありますね。久々に解答しました」

たくぼん 「解答者にとって1条件はとっつきやすく考えやすいので普及の為にもっと発表され

てもいいと思います」

■ 1条件特集、大好評でした。引き続きシンプル条件の短編作品のご投稿をお待ちしております。

やまかん「今月は条件も少なく考えやすかったこと+ヒントもあり何とか解けたと思います」

飯山修 「今月くらいのレベルがうれしいです」

S.Kimura 「3回に渡る特集の企画を楽しませていただきました。次回から通常問題に戻ると、難しい問題に苦戦しそうで頭が痛いです」

■ 通常の出題でも、一問は9手ぐらいの短編を出題したいと思います。

NNN 「いつも楽しみにしています。どれも選択肢が広く良問だと思いました。皆さんうまく条件付けされるものですね」

■ 1条件だと指し手のヒントも少なくなって、解き頃の問題になります。

DD++ 「実は9手詰1条件の本気の難解作を1つ作ろうとしたのですが、どのように条件付けしても1つでは僅かに余詰を漏らす形になってしまい、結局特集に間に合いませんでした。またうまい条件が思いつくか諦めて2条件にする決心がつくかしたら投稿しようと思います」

■ 狙って難解1条件を創作するのはなかなか大変です。2条件でも構いませんのでお待ちしております。

渡辺「最近忙殺されて解答できていませんでした」

■ 今回は解答だけでなく1条件の投稿をいただき、助かりました。

榊彰介 「91-2、91-3は推理将棋を始めたころ知った詰め上がりで、自分では発見出来なかったのが非常に感心したのを覚えています。手順より先に詰め上がりパターンが浮かぶようになってきたのは、推理将棋慣れしてきた証なのかと思ってます」

■ 手順より先に詰め上がりが浮かべば立派な上級者です。

はなさかしろう「9手1条件を狙って作ったのは今回が初めてで、募集していただいたお蔭でチャレンジできました。シバリがかかると、より色濃く、癖が出てしまう気がします」

■ お題通り、創作できるのは素晴らしい。

原岡望「昨日教えていただいたので解答します」

■ 詰将棋全国大会のお蔭で、2~3名解答者が増えたかも。

推理将棋第91回出題全解答者： 24名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん
金少桂さん 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 はなさかしろうさん 原岡望さん 変寝夢さん Pontamonさん まささん 榊彰介さん やまかんさん 山下誠さん 渡辺さん

フェアリー入門

担当：橘 圭伍

此処数年で日本式フェアリーに対応した様々なフェアリーールの作品が発表されています。しかし、その一方でそれらのルールを理解する為の基本的な問題は余り発表されていないのが現状ではないかと考えています。基本的なフェアリーメイトは創作する人間はある程度理解をしつつ創作しますがそのフェアリーメイトを図化したものは作例でしかない為多くの場合は発表されずに消えていく傾向となっています。過去にたくぼん氏が開催したアンチキルケ、PWC、最悪詰作品展など多くの作品展はルールの理解・発展に大きな役割を果たしました。その一方でフェアリーにあまり接した事がない人間には非常に難しい作品展であったのではないかと考えています。

今回の入門では、フェアリーに触れた事が少ない方をターゲットとした入門作作品展を開催していく事を考えています。そして作品展毎に多数のルールがある事もルール理解の弊害になり得る為に本作品展では

①作品展毎に特定のルールを扱ったものとする、②「最善詰」・「協力詰」の2ルールのみ(通常のかしこルールも構いませんが確実に完全である事が証明できている場合にのみ採用するものとします)、③手数は1・3・5手のみとします。

①及び②に関しては今後の変更はないですが③に関してはルールによっては7手程度に延長する可能性はあります。

開催に関しては不定期になる可能性もありますし、定期的になる可能性もあります。目標は毎月、実際は隔月程度になるかもしれません。この辺りは投稿数などを見ながら考えていきたいと思えます。

これを機に簡単な作品を作ってみました！！も大歓迎ですので是非創作してみてください。

長い前文となりましたが第1回は「透明駒」使用の作品とします。ルールに関してはWFPやこの詰を参照ください。

・募集要項

【課題】 透明駒使用の作品

【ルール】 最善詰、協力詰

【手数】 1, 3, 5手

【投稿先】 keigotatibana@hotmail.com

【採用基準】 担当が1時間以内で解ける

【投稿規定】

上記が採用基準になります。作品と解答が同時に見えないようにしてください。規定に違反していた場合は自動的に返送となります。不採用の場合のみ返信による返送を行います。

【その他】

透明駒以外のフェアリー駒は禁止
駒制限は可

【募集締め切り】

9月10日頃

上記採用基準がありますので出来るだけ早くが有難いです

*補足

1. 解答付きで出題する可能性もあります
2. 投稿多数だと一部返送の可能性あります
3. 2回目の課題は募集中です

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9月15日(火)

第74回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題
推理将棋 3題

2015年10月15日(木)

第75回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題
手順探索問題 1題

フェアリー版くるくる作品展3

フェアリー作品 2題

作品募集一覧

Fairy of the Forest\$45

課題：「成と生」協力詰

投稿締切：2015年10月15日

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細は、P49 をご覧下さい。

フェアリー入門

課題：透明駒使用の作品、1,3,5手の最善詰、協力詰

募集締切：9月10日頃

送り先：

(橘圭伍) keigotatibana@hotmail.com

詳細は、P59 をご覧下さい

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

詰四会が近づいてきました。たくさんのご参加期待しています。

第19回詰四会

日時：

平成27年8月23日(日)午後1時～5時

場所：

香川県綾歌郡宇多津町 ユープラザうたづ

会費：大人 500円

結果稿を読んだ感想、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86号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十七年八月号

平成二十七年八月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp