

Web Fairy



Paradise

改訂：2015/10/6

第87号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第75回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第76回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第93回推理将棋出題
- ・ 第94回推理将棋出題
- ・ フェアリー入門

結果発表

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

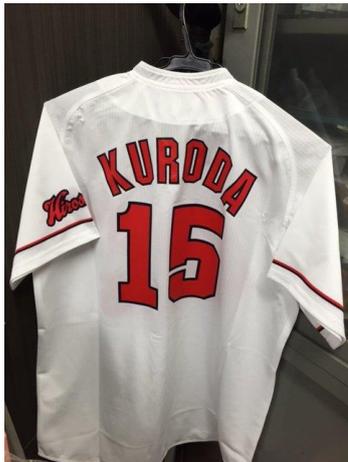
読み物

- ・ なし



2015/9

はじめに



ユニフォーム

プロ野球のペナントレースはパ・リーグがソフトバンクが独走して優勝決定しました。セ・リーグはこれまで見たこと無いような大混戦となって未だ優勝の行方は見えてきません。これを書いている次点で言えば首位のヤクルトから4位の広島まで3.5ゲーム差ということになっています。多分このまま星を潰しあって混戦のまま最後まで行きそうな気配です。

マエケン残留、黒田復帰など好条件が揃って結構下馬評が高かったカーブですが、打撃陣の不振により借金生活が長く、昨日やっと5割到達とストレスの溜まる一年となりました。

今年は私も少なからず願掛けとして、赤いパンツ、赤いバドミントンウェア、赤いラケットバッグ、赤い靴下を購入し、気合を注入し、また昨日男黒田さんのレプリカユニフォームを購入し事務所に掛けました。

果たしてこれから先どうなるのか？読者にはいろいろなチームのファンの方がいらっしゃるでしょう。そんな方々もきっと目が離せない展開が待っている気がします。カーブはさすがに優勝はきつそうですが、せめて3位まではと願っています。なお優勝したら、「C」→「V」の立体曲詰を創るという約束(遠い昔の話になってますが)がありますので、もし優勝という現実が見えてきたら何を差し置いても創作に全力を尽くそうと思っています。(かわりに創ってくれる人がいれば、たすかります・・・笑)

さて今月より、橘さんのフェアリー入門が始まります。フェアリー初心者の人をターゲットにしています。ご期待下さい。

【募集】

は

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

感想

第87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75回WFP作品展(再掲) 及び 第76回WFP作品展

担当：神無七郎

私は普段ネットの閲覧に Google Chrome を使っていたのですが、最近困ったことが起きました。Java や Silverlight が Chrome のサポートから外れてしまったのです。私のよく利用する詰将棋関連ページでも Java は棋譜の再生に使われており、閲覧に支障を来しています。また、私自身が運営している Onsite Fairy Mate のページではフェアリー用の棋譜再生に Silverlight を使っていたのですが、これもだめになりました。この傾向は Chrome 以外のブラウザでも進んでおり、Java や Silverlight のサポートはいつ打ち切られてもおかしくない情勢です。

代わりに推奨されているのが HTML5、つまり JavaScript への移行です。仕方がないので、私のページでもフェアリー用の棋譜再生プログラムを JavaScript に書き直すことにしましたが、まったく余計な仕事を増やしてくれるものです。私が棋譜再生に Silverlight を採用したのは、自作プログラムのコードを移植して、簡易検討機としても使えるようにするためだったのですが、その目論見も潰えてしまいました。JavaScript は速度が遅く、メモリも制限される等の問題点があり、高性能が要求される検討プログラムには向きません。

Java や Silverlight が敬遠されるようになった理由の一つはセキュリティの問題ですが、スマホやタブレットなど PC に比べ非力な IT 機器が普及したこともこの傾向を後押ししています。IT の世界は日進月歩ですが、常に高機能化へ向かうわけではなく、今回のように機能を制限する方向に潮流が進むこともあるのです。

少々愚痴っぽくなってしまいましたが、時代の転換期に部分的な後退が起こるのは、よくあることです。フェアリーで新ルールが現れたとき、そのルールを使った作品がしばしば単純で原始的に見えるのと似たようなものだと考えましょう。今は、次の大きな飛躍に備えた「溜め」の時代なのでしょう、きっと。

さて、今回の出題は第 75 回分の再掲載と、第 76 回分の新規出題です。相変わらず百鬼夜行の作品群ですが、このところ解答数が安定して二桁を維持しているため、今回も解答陣の頑張りを期待しています。

〔第 75 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 75 回の出題は全 11 題。内訳は soja 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教えてください。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	科		龍						七
									八
									九

持駒 飛香

(※解答及び解説は先月号の出題稿参照)

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「**Köko**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ないと思います。

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。

【第76回作品展各題への補足説明】

第**76**回の出題は全**10**題。内訳は上谷直希氏**3**題、変寝夢氏**7**題です。どの作品にも受方持駒制限はありませんので、初形で指定されているフェアリー駒以外は、標準の駒種・駒数での

残り駒すべてを受方が持っているものと思ってください。短編ばかりなので、自分が興味を持ったものから解いていくと良いと思います。

76-1及び**76-2**は共に透明駒を使った作品です。透明駒は**73-10**でも登場しましたので、透明駒に馴染みのない方は、既発表作の結果稿や関連記事を参照してください。

76-3は「背面」の協力自玉スタイルメイト。中段玉なので包囲網を作るが難しそうですが、「背面」の手筋を最大限に使ってください。

76-4～**76-6**は**Orphan**という特殊なフェアリー駒を使った作品。この駒は「自身に取りを掛けている敵駒の性能になる」という駒で、「天竺」ルールにおける「玉」と同様の利きの変化と考えれば良いでしょう。複数の駒に取りを掛けられると、それらの利きを合成した利きを持つことも、「天竺」ルールと同様です。少し異なるのが、**Orphan**単独ではまったく利きを持たないことと、**Orphan**が相手の**Orphan**に利きを伝達できることです。後者は性能変化の多重継承がない安南などの性能変化ルールと大きく異なるところです。

ここで、例題を見ていただきましょう。作者が**76-4**を**2**手削って例題にしても良いと申し出てくれたのですが、神無次郎氏が**fmza64.exe**で**Orphan**をサポートして下さったので、新たに例題を用意しました。また、**Orphan**の文字表記も神無次郎氏が提案された「碂」(こだま)としています。

【例題】神無七郎作

詰将棋 3手

持駒 碂

※碂:Orphan

【解答】

32碂 **12**玉 **21**碂 まで **3**手

(詰上り)

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

持駒 なし
 ※碁:Orphan

初手 32 碁は碁を玉にしての王手。相手玉の周囲への碁打は常に王手になります。これに対して同玉は 41 碁が龍と玉の利きを反映して自玉への王手。従って、12 玉と逃げますが、龍になった 41 碁を 21 に寄せて詰みます。この手に対して同龍は 32 碁が龍になって自玉への王手。21 玉も 32 碁が玉になって王手。結局受けの手はなく、詰みとなります。

Orphan をたくさん使うと、駒の利きが錯綜する複雑な作品も作れますが、今回の出題作は割とシンプルですので、安心して取り組んでください。

76-7 は特別サービスでヒントを出しておきましょう。「70-10 を参考に」。解図に行き詰まったら、バックナンバーでその解答を見てください。きっと本局の解図にも役立つでしょう。

76-8 はQ（クィーン）を使った協力自玉詰。割とよく見る詰上りですが、Qを使うと手順の印象が変わると思います。

76-9 及び 76-10 は Grasshopper の変種を使った作品。Grasshopper はQの軸線上に駒を跳び越える駒ですが、今回の Eagle（鷲）と Moose（麋）は跳び越えた後、着地点が真っ直ぐ先ではなく、曲がった地点に着地します。76-9 で使われている Eagle は 61-1 で登場しましたが、跳び越す際に直角に曲がって着地します。また、今回初お目見えとなる Moose は、跳び越す際に 45° 曲がって着地します。

なお、Moose は日本人にお馴染みの「鹿」より大型らしいので、「麋」の字を割り当てています。IME で出てこない場合は、「ビ」で単漢字変換してみてください。面倒ならば他の字でも構いません。

解答要項

第 75 回分解答締切:2015 年 10 月 15 日(木)

第 76 回分解答締切:2015 年 11 月 15 日(日)

宛先 : janacek789@ybb.ne.jp

(メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

作品投稿について

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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じて詰むように攻め、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。

【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:クィーン)。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。
(王手をしてしても良い)

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【Orphan】(飢)

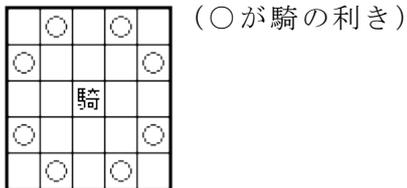
フェアリーチェスの Orphan。
本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

(補足)

- ・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。
- ・敵 Orphan から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【ナイト】(騎)

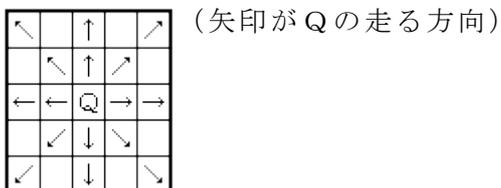
チェスのナイト。八方桂。



(○が騎の利き)

【クイーン】(Q)

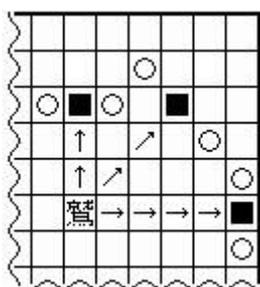
チェスのクイーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【Eagle】(鷲)

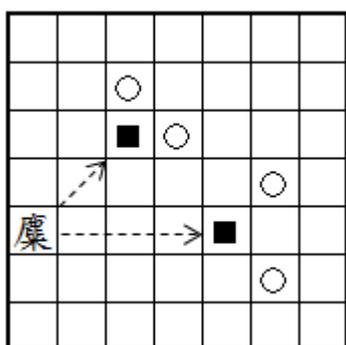
フェアリーチェスの Eagle (鷲)。グラスホッパーの変種で、クイーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し90°曲がった場所に着地する。



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【Moose】(麋)

フェアリーチェスの Moose (麋)。グラスホッパーの変種で、クイーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し45°曲がった場所に着地する。



(○が麋の利き。■は敵または味方の駒。)

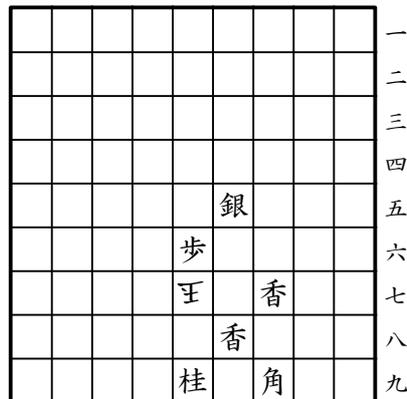


《第75回 WFP 作品展》(再掲)
解答締切：2015年10月15日(木)

■ 75-1 sogal 氏作

協力詰 10手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

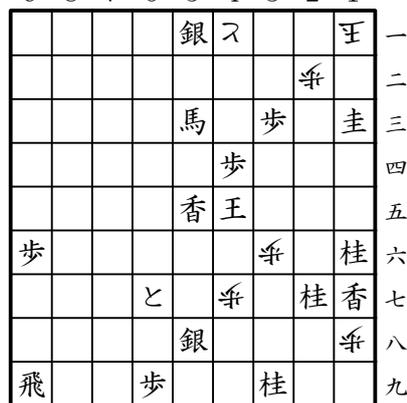


攻方持駒 なし
受方持駒 香

■ 75-2 sogal 氏作

詰将棋 58手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

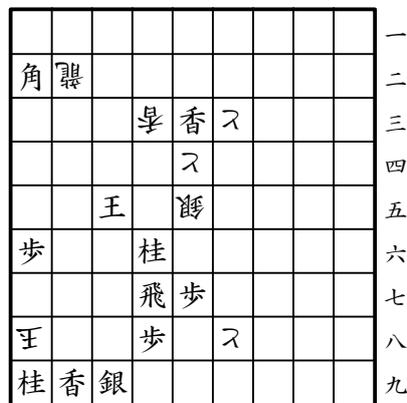


攻方持駒 歩
受方持駒 歩

■ 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



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	驥						ス		二
				香	ス				三
				將					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
9 8 7 6 5 4 3 2 1

と							王		一
	Dθ			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				歩			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
							驥		三
									四
						王			五
						桂	將		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
									七
			馬				王		八
									九

攻方持駒 金
受方持駒 なし

※■: Imitator

■ 75-10 変寝夢氏作
多玉協力自玉詰 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n角
※持駒角は中立駒

■ 75-11 一乗谷酔象氏作

最長手数探索問題：
実戦初形から次の条件を満たす最長の手順を求めよ

〔条件〕

- 1)同一局面なく初王手で先手玉が詰まされた。
- 2) 後手は4手目以降、77,88,99の3箇所へ"大駒を打つ手"または"大駒で駒を取る手"を指し続けた。
- 3) 成る手なし。



《第76回 WFP 作品展》
解答締切：2015年11月15日(日)

■ 76-1 上谷直希氏作
詰将棋 11手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩2
※透明駒 攻方0枚、受方2枚

■ 76-2 上谷直希氏作
協力自玉詰 4手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
							王	玉		五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし
※透明駒 攻方3枚、受方0枚

■ 76-3 上谷直希氏作
背面協力自玉スタイルメイト 16手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
							王			六
										七
										八
									王	九

持駒 銀桂

■ 76-4 変寝夢氏作
協力詰 5手

										9
										8
										7
			と							6
				ス						5
			王			角				4
										3
										2
			歩							1

持駒 碁
※碁:Orphan

■ 76-5 変寝夢氏作
協力自玉詰 4手

										9
										8
										7
										6
			王	王						5
										4
										3
										2
										1

持駒 角碁
※碁:Orphan

■ 76-6 変寝夢氏作
協力自玉詰 6手

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

持駒 碁2
※碁:Orphan

■ 76-7 変寝夢氏作
協力自玉詰 6手

										9
										8
										7
									王	6
						王				5
										4
										3
										2
										1

持駒 n角n騎
※騎:ナイト
持駒角及び騎は共に中立駒

■ 76-8 変寝夢氏作
協力自玉詰 6手

										9
										8
										7
			王	王						6
										5
										4
										3
										2
										1

持駒 Q
※Q:クィーン

■ 76-9 変寝夢氏作
協力詰 11手

										9
										8
										7
										6
							歩			5
						王				4
										3
							驚	桂		2
										1

持駒 なし
※驚:Eagle

■ 76-10 変寝夢氏作
協力自玉詰 10手

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

持駒 銀麋
※麋:Moose

以上

「第43回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 43 回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。今回のお題は「フェアリー駒を使った作品」です。通常の将棋に使われない駒を使った作品を募集します。チェスや古将棋、あるいは新たな創作駒でも構いません。

ただし、投稿する作品で使用するフェアリー駒は次の条件を満たすものにしてください。

- ・使用するフェアリー駒は1作に1種類
- ・機能が簡明で、理解に例題を要しない

後者は曖昧な要素もある条件ですが、ページ数の制約などもあるため、ご理解とご協力をお願いします。また、1題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。

作品要件 フェアリー駒を使った作品
 募集締切 2015年10月18日（日）
 募集作品数 4 + 1（ばか詰枠）
 送り先 神無七郎
 （janacek789@ybb.ne.jp）
 上記宛先へ E-mail でお送りください。
 備考 1人何作でも投稿可
 採否は10月25日までに通知

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、次はオレ一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9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

推理将棋第94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94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10月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第94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。

今月は第94回に因んで94形式問題を出題いたします。94形式問題とは、会話文はなく、「○手目は××」という形式のヒントが4つある形式の9手詰問題です。表現を統一した趣向的な条件が好まれますが、趣向と好手順を両立させるよう創作するのも難しいもの。今回は趣向に拘らない選題です。

初級はDD++さんから、“端”条件を並べる趣向のやさしい作品。中級は斧間徳子さんの“駒”条件、受けの金と攻めの桂をどう使うか。上級はPontamonさん(A)と担当(B, C)の合作。6手目の金の動きが異なるトリプレットですが3題とも解くのは結構難しいかもしれません。

■本出題

94-1 初級 DD++さん作

このはしわたるべからず 9手

先後各々どちらの端を使うのか推理しよう。

94-2 中級 斧間徳子さん作

寄り道 9手

桂はどこから現れるか推理しよう。

94-3 上級 Pontamonさん&NAO合作

金を動かす 9手 x 3

金の動きから詰み形を推理しよう。

94-1 初級 DD++さん作

このはしわたるべからず 9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・3手目は端
- ・4手目は端
- ・5手目は端
- ・6手目は不成

94-2 中級 斧間徳子さん作

寄り道 9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・2手目は4筋 2手目は42玉
- ・4手目は金
- ・7手目は桂
- ・8手目は金

94-3 上級 Pontamonさん&NAO合作

金を動かす 9手 x 3

(条件A)

- ・9手で詰んだ
- ・5手目は角
- ・6手目は右金※を上がる
- ・7手目は6筋に銀
- ・9手目は角を打つ

(条件B)

- ・9手で詰んだ
- ・5手目は角
- ・6手目は左金※を上がる
- ・7手目は6筋に銀
- ・9手目は角を打つ

(条件C)

- ・9手で詰んだ
- ・5手目は角
- ・6手目は金を寄る
- ・7手目は6筋に銀
- ・9手目は角を打つ

※右金は初形配置61の金；左金は初形配置41の金。

第1回は課題が透明駒、創作期間は1ヵ月という短いものでしたが多数作品を頂きました。有難うございます。解答期間は2ヶ月となります。

 第2回は「強欲」「禁欲」という事で1回1課題を拡張してみます。通常の詰将棋に近いので解きやすいですし、作りやすいし、親しみやすいかなと考えています。創作期間は2ヵ月とします。多数の投稿お待ちしております。

- 【強欲】
駒を取る手が時は必ず取る手を選択する
- 【禁欲】
駒を取らない手がある時は必ず取らない手を選択する

募集要項

- 【課題】 強欲、禁欲
- 【ルール】 最善詰、かしこ、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】
フェアリー駒は禁止、駒制限は可
- 【募集締め切り】 2015年11月10日
*補足
- 1. 解答付きで出題する可能性もあります
- 2. 投稿数によっては返送の可能性あり
- 3. 3回目の課題は募集

解答要項

- 【送り先】 keigotatibana@hotmail.com
- 【透明駒】
WFP83号を御参照ください
- 【解答締め切り】
2015年11月10日

① DD++氏作 最善詰1手 (0+1)

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

持駒 なし

② DD++氏作 協力詰3手 (1+2)

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

持駒 なし

③ 会場健大氏作 協力詰3手 (1+1)

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

持駒 銀

④ Dolores von Nierenstein 氏作
協力詰 3 手 (2+0)

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

持駒 なし

⑤ たくぼん氏作 協力詰 5 手 (0+1)

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

持駒 なし

⑥ 上谷直希氏作 協力詰 5 手 (2+1)

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

持駒 なし

⑦ 上谷直希氏作 かしこ詰 5 手 (1+1)

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

持駒 なし

⑧ 中山省吾氏作 協力詰 5 手 (1+0)

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

攻方持駒 金
受方持駒 なし

第74回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第74回WFP作品展の結果を報告します。
 今回は出題数13とやや多めだったのですが、
 解答者は全10名で何とか二桁をキープ。解答
 成績は以下の通りです。74-6は2解を求める問
 題なので2点で計上しています。

〔第74回WFP作品展成績〕(敬称略)

○：正解 -：無解 ×：誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	計
たくぼん	○	○	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	-	11
変寝夢	○	○	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	-	11
詰ガエル	○	○	-	-	-	○	×	○	○	○	○	○	-	9
井上順一	○	○	-	-	-	○	○	○	○	-	○	○	-	9
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	○	○	-	9
占魚亭	○	○	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	○	5
DD++	-	-	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	5
soga	○	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	3
doko	○	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	3
やよい	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	-	3

作品の方は74-3に余詰発生。作意解答者からは好評だっただけに残念です。74-4は早めに余詰指摘を戴いたおかげで、修正図が間に合い、完全作として結果稿を迎えることができました。出題時は今回の最難解作は74-5だろうと予想していたのですが、74-13でも無解続出。全題正解者は一人もいませんでした。

■ 74-1 上谷直希氏作 (正解8名)

禁欲詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

														一
														二
													と	三
													銀歩	四
														五
													飛	六
													角	七
														八
														九

持駒なし

【ルール】

- 禁欲

駒を取らない手を優先する。

【解答】

35 飛 25 桂 同角 15 玉 16 角 14 玉
 15 飛 同玉 27 桂 14 玉 25 角 まで 11 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】

今話題の？取られるための合駒を表現してみました。

禁欲詰では中合が強力な手段であることはこれまでの発表作で述べた通りですが、本作で2手目36歩などと受けてしまうと以下25銀、15玉、「16銀」、14玉、15飛まで詰んでしまいます。この順での16銀の場面が本局の肝です。

2手目、取られるだけに終わる25地点への合駒が正着。同銀としてしまうと、前述の手順中の16銀を同玉と取られてしまうわけです。

あとは収束ですが、なんとか飛車を捨てただけになってしまいました。思ったより舞台装置が作りにくかった印象です。やってみるまでは簡単そうにみえたんですがね…。

7手目はいわゆる迂回順で、銀を開き王手に入れ替えたりするものです。これを余詰と扱わない立場は甘すぎでしょうか。ともあれ竜頭蛇尾は否めません。

【解説】

いかにも開き王手をしたい形ですが、「禁欲」に慣れた人なら、まず「25銀 15玉 16銀 14玉」とする順から読むでしょう。上部脱出を防ぎたいのは自然な感覚です。ところが、この後を読むと「35飛 25桂 14銀…」のような展開で詰みません。上部脱出に配置した銀を「禁欲」

のせいで手放さざるを得なくなるのです。

正解はいきなりの 35 飛。これに対する 25 桂は自然な応手ですが、実はこれが作者の狙いの一手です。

これを 36 に合駒をした場合と比較します。36 への合駒は普通詰将棋なら「中合」ですが、「禁欲」では取ることでできない普通の合駒です。ならば、取られる 25 への合駒より、取られない 36 への合駒の方が、受方にとっては有利なはずです。

ところが、36 に合駒すると今度こそ「25 銀 15 玉 16 銀 14 玉」の順が成立します。その後は 15 銀で簡単ですね。一方、25 に合駒すると最後の「14 玉」が出来ません。合駒が取られたおかげで、角の利きが 14 まで届くからです。25 桂はわざと相手の利きを強め、自分の自由度を減らす「禁欲」ならではの筋だったのです。作者は Fairy of the Forest #44 で攻方の「取られるための限定打」を見せてくれましたが、今度は受方で「取られるための限定打」を見せてくれたわけですね。

ここからの収束は手慣れたもの。角筋を外すための繰り替えから、15 を塞ぐための飛と桂の打ち替えなど、手筋物はかくあるべしというお手本のような収束です。最終手角と銀のどちらでも良い非限定や、7 手目から角と銀を入れ替える迂回もありますが、普通詰将棋ならほとんど文句を言われぬ小キズです。

ただ、作者の狙い「取られるための合駒」が解答者にアピールできたかどうかは疑問です。普通詰将棋の「取られるための合駒」は一種のレトリックなので、作者が「取られるための合駒」と思って欲しくても、解答者がそう思わなければ、それでおしまいです。

しかも、フェアリーの場合は本当に取られるための合駒が頻りに登場します。特に協力系での合駒の目的は「取られるため」であるのが普通です。そのため、フェアリーでは「取られるための合駒」をやっても誰にも感心して貰えない危険が大きいのです。本局に関する短評を見ても、作者の主張したいポイントと解答者の感じ方には微妙な乖離があるように思います。

【短評】

変寝夢さん

1 6 角や 1 5 飛も良い手が、変化処理のうまさの方が印象に残る。

一乗谷酔象さん

角筋を逸らす 16 角が上手い。

たくぼんさん

禁欲詰も面白いと思える順ですね。3 手目角で取るのは不思議な順。

dokoさん

先に 25 銀～16 銀としてから 35 飛とするのは 25 合で詰まない。よって 25 銀を含みに取っておくのがポイント。

井上順一さん

桂の合駒を入手して飛車を捨てて詰み。うまくできていると思う。

sogaさん

角を 16 に持ってきて退路封鎖をするのが面白い。15 飛がなかなか見えませんでした。

占魚亭さん

角捌きがいいですね。

■ 74-2 上谷直希氏作（正解 6 名）

強欲詰 17 手

										一
										二
										三
										四
						馬				五
							香	玉		六
										七
					角					八
									桂	九

持駒 金3 桂3 香2

【ルール】

・強欲

駒を取る手を優先する。

【解答】

27 金 同歩生 28 桂 同歩生 15 金 17 玉
29 桂 同歩成 16 金 同玉 28 桂 同と
18 香 同と 17 香 同と 15 金 まで 17 手
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

山田修司氏の「歩の幻想」を意識したくせに、比較されると苦しい、そんな仕上がりになってしまいました。良くも悪くもあっさりです。

せめてもっと伸ばしたかった？

【解説】

「最下段での成りの強制」—これは古くからある詰将棋の人気テーマの一つ。桂香歩が行き所のない駒にならないよう、選択の余地なく成る現象は、様々な作品で利用されています。

構想作で駒を強制的に成らせるとき、その意味付けは「打歩詰」と関連付けられることが多いのですが、本局は別の目的を持っています。

また、本局は仮に「行き所のない駒」の禁則がないと不詰となるという点で、正真正銘「行き所のない駒の禁」を利用した最下段での成りの強制」を主題とした作品です。これについては後で詳しく説明します。

本局で歩を成らせるのは、駒を取ることを可能にして「強欲」な手を指させ、玉の逃走を防止するのが目的です。例えば2手目成ってくれば「18香 同と」以下収束に直行します。これは4手目も同様で、受方は不成で収束への短絡を防ごうとしますが、香を最下段に呼ばれて「行き所のない駒の禁」で成りを強制され、遂に命運尽きます。

なお、初手から17香 同玉 28金…の筋を読んだ方がいらっしゃいましたが、「強欲」なので28金のところで26角を強制され、詰みません。また、5手目27金が非常に際どい紛れですが、25玉 26香 同銀 同金 34玉…以下ぎりぎり逃れています。

なお、16手目からは同玉 27金でも良く、変化同手数ですが、還元玉となる作意を汲んだのか、16手目「同と」の解答の方が多数でした。

最後に、本題からは外れますが、少し寄り道をしましょう。最下段で「成」が出てくる作品は、たまたま成った場所が最下段であったために「行き所のない駒の禁」と結びつけられることがあります。有名な「将棋無双」第72番の例を挙げて説明しましょう。

〔参考図〕

三代宗看「将棋無双」72番
詰将棋 41手

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

持駒 歩

第18手目 同香成 の局面

「無双」72番は金鋸の原理を示した図として有名ですが、上谷氏がコメントで挙げた山田修司作「歩の幻想」の祖先にもあたります。上記の局面は初形で43にいた香が、47、48と不成を続け、遂に49で成った局面です。

しかしこれは「行き所のない駒の禁」とは無関係です。仮に成らないことが可能だとしても、49香不成とはしません。なぜなら、47金 38玉 37金 39玉 48銀 同玉 38金 までの早詰を防ぐ必要があるからです。

また、「詰将棋博物館」(<http://park6.wakwak.com/~k-oohasi/shougi/musou/musou08.html>)にある解説では「玉方駒を成らせて打歩詰回避」と書かれていますが、打歩詰とも無関係です。49に香を呼ぶ目的は退路封鎖で、打歩詰が回避されたのは、その副次的作用にすぎません。

普通詰将棋では「行き所のない駒の禁」により、特定の段で桂香歩が自動的に成るため、それが単にルールに従ったものか、変化・紛れに備え

た意図的なものかの区別は意識されません。でも、「行き所ない駒の禁」がないルールも扱うフェアリーでは、その区別は意味を持ちます。例えば、安南では桂香歩が最下段では成る必要はないので、成るか成らないかは重要な表現手段です。「行き所のない駒の禁」に限らず、他の禁則についても「もしこの禁則がなかったら…」という観点から既存の作品を鑑賞すると、新たな創作の契機を得られると思います。

【短評】

変寝夢さん

5手目17香として一苦労。
15金でなかなか見えないんです、歩の成らせはすぐ分かったのに。

一乗谷酔象さん

粘りの歩不成。

たくぼんさん

歩の成らせから誘導までを簡単に実現するのは強欲のなせる業。

井上順一さん

歩成を強制して玉の退路を封鎖する。
調子に乗って5手目に香を打ってしまい1枚不足に悩まされた。

詰ガエルさん

徹底的な捨て駒が楽しい。

占魚亭さん

同玉が作意でいいのでしょうか。

☆5手目17香と気前よく捨てた解答者がちらほら…持駒が多いと駒を捨てる手から読みたくなるのは、詰棋人の本能でしょうか？



■ 74-3 ミニペロ氏作（正解4名）※余詰

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



【ルール】

・推理将棋

与えられた条件を満たす将棋の指し手を復元する。

【解答】

76歩 32飛 33角生 42飛 22角成 32飛
同馬 22銀 42飛 31銀 41馬 まで 11手

(詰上り)

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

持駒 角 金 歩

【作者のコメント】

お笑い系。条件が分かりやすいので、楽しく遊べると思う。

【解説】

駒頭に着手せよという、かなり強力な条件の付いた推理将棋。盤上の駒の周辺にしか着手できない「Koko」と似ていますが、駒頭に限定されている分、もっと強い制約です。

この制約があると困るのは、玉をうっかり二

段目に上がれないことです。例えば 62 玉と上がると元の位置に戻れませんし、頭金で詰めて貰おうと思っても 64 歩と突けません。

そこで玉は一段目にいたままの詰めることが必要になり、飛を往復したり、銀を往復したりして、先手の準備が整うのを待つ奇妙な待機手順が現れます。

…というのが当初の想定だったのですが、玉が二段目に上がらないのを既定路線と思ったのが間違いで、余詰が発生しました。

〔余詰〕（※変寝夢氏指摘）

76 歩 32 飛 33 角生 42 飛 22 角生 32 飛
52 角 42 玉 44 角成 51 金右 43 馬 まで 11 手

作者に問い合わせたのですが、「飛車を取った」のような条件を追加する不本意な修正になってしまうため、修正再出題はしませんでした。**74-4** の当初出題時の余詰の件も含め作者よりお詫びの言葉が届いていますので、紹介します。

余詰の連発で、皆様方には大変ご迷惑をおかけしました。深くお詫び申し上げます。また、考えてくださった全ての方に感謝申し上げます。

ミニベロ

作意解答者からは好評が寄せられていただけに、この結果は残念です。本作品展での検討は基本的に作者にお任せしていますので、投稿の際は慎重なチェックをお願い致します。

【短評】（※以下はすべて作意解の短評）

一乗谷酔象さん

3 回動く飛と 2 回動く銀がパスの手を含んでみえづらい。

たくぼんさん

飛の繰り返す移動が趣向っぽい。

DD++さん

飛車を取るために迂遠な迂遠なことをして、さらに銀の無駄手。すごい手順……。余詰があったとのことですが、ミニベロさんのことだからきっとこれが作意でしょう。

■ **74-4** ミニベロ氏作（正解 2 名） **※実質 1 名**

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



【解答】

68 玉 84 歩 78 玉 85 歩 86 歩 94 歩
87 玉 86 歩 96 玉 95 歩 まで 10 手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

古くからある簡素系の詰形だが、悪魔系の条件なので見えないと難問になりそう。

【解説】

条件に合う手順を求めると、奇想天外な手順が出てくるのが推理将棋の一つの魅力なら、逆にどこかで見たような手順が、まったく無関係に思える条件から出てくるのもまた推理将棋の魅力です。

本局は後者に属する推理将棋。手順自体は推理将棋の初期からあるものですが、条件には端玉の詰め上がりを匂わせる文言はありません。

玉座の周辺で角を絡めた詰上りや、居玉のまま両王手の詰上りを探すのが普通ではないでしょうか。筆者などは「76歩 34歩 58金左 88角生 XXX 79角生 69玉 68銀 78玉 69角」とする紛れに嵌り、「5手目は歩頭」の条件に合わないと思っていました。先手が指せる5手の内、4手を玉移動に費やす作意は、多くの解答者にとってまったくの想定外でしょう。

なお、当初の出題では「駒を打つ手はなかった」という条件がなかったため、以下の余詰を生じていました。(DD++氏指摘)

68銀 34歩 36歩 77角生 35歩 68角生
58玉 52飛 56歩 57銀 まで 10手

条件追加で紛れが少なくなるかと思いましたが、この条件が付いても正解者は一乗谷酔象さん一人でした。巧妙な条件設定で、玉移動をカモフラージュしており、心理作として大成功を収めた作品だと思います。

【短評】

一乗谷酔象さん

歩頭の歩、玉頭の歩が意外だった。

たくぼんさん (※74-5 と共に無解)

かなり考えましたが解けず。

詰将棋メモでヒントをもらいすぎの脳みそに成り下がってますね。反省。

DD++さん (※修正再出題後の短評)

作意解はかなり長考したのですがギブアップです。

条件的には攻め方がめちゃくちゃ限られていて、まともに成立するのは「▲56歩△何か ▲55歩△何か ▲54歩△何か ▲何か△58飛▲何か△両王手か飛車で合い効かず」の形しかなさそうに思えるのですが、でもそれだと左右反転解が消えそうにないんで当たってる感が全くないんですよ。

うーん。



■ 74-5 ミニベロ氏作 (正解2名)

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



【解答】

76歩 34歩 22角成 52金左 21馬 62玉
24桂 51玉 15角 42玉 32桂成 まで 11手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

テーマは「飛香を使わない両王手」。

拙作14手以外はあまり見ない筋だが、ギリギリ11手に短縮してみた。

ところが玉側に2手もの余裕があることに作者も驚いた。

これを「62玉・51玉」に使ったので、作意順が見えにくくなったか。

【解説】

「両王手で詰む1手詰を作ってください。」

もし、あなたがいきなりこう言われたら、どんな駒の組み合わせで両王手を作りますか？

人によって選ぶ組み合わせは様々だと思いますが、王手を掛ける駒として、角と桂を選ぶ人はかなり稀でしょう。生の角桂では両王手の

形を作れないので、この組み合わせは無意識のうちに排除されるはずですが。

本局はそんな詰棋人の心理の裏を搔くような角桂による両王手を主題とした推理将棋です。生の角桂で両王手を作れなくても、成桂を使えば両王手が可能なのですが、条件文のどこを読んでも、この組み合わせを連想させる文言はありません。唯一「62玉」の指定が、両王手には不都合な位置なので、特殊な詰上りを探させるヒントになっています。とはいえ、後手の貴重な5回の手番のうち3つを玉の移動に費やす作意手順は想定困難だと思います。

出題時は今回の最難解作かと思われた本局ですが、2名の正解者が出ました。これを正解してくる本誌の解答陣は素晴らしいと思います。

【短評】

一乗谷酔象さん

飛角の両王手から読み始めて迷宮入り。
桂を使う両王手に気づかないと相当の難問です。

DD++さん

62玉は両王手に適さない位置。
ならばこれはダミーで51か52に戻るはず、
と思ったら5筋通り過ぎて42ですか。
なんというか、やり口がきたない(褒め言葉)。

■ 74-6 変寝夢氏作 (正解 10名)

協力詰 3手 ※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

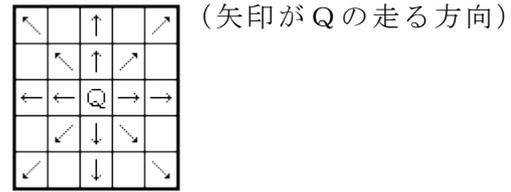
							皇		一
									二
							銀		三
									四
				龍	王				五
						龍			六
									七
									八
									九

持駒 Q2
※Q:クィーン

【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。
- クィーン

チェスのクィーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【解答】

39Q 46玉 57Q まで 3手
(詰上り)

								皇		一
										二
								銀		三
										四
						龍				五
						王		龍		六
					Q					七
										八
								Q		九

持駒 なし

32Q 44玉 33Q まで 3手
(詰上り)

								皇		一
								Q		二
								Q	銀	三
						王				四
						龍				五
								龍		六
										七
										八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

『上と下』が創作意図です。

【解説】

本局はQ 2枚の2つの詰上りを、一つの舞台に詰め込んだ作品です。初手にQを2間離すか3間離すかで、Qの連携の仕方が異なり、それぞれ初手を下から打つか上から打つかに分かれ

ています。個人的な好みを言えば、上と下に分けるより、同じ方向からの限定打にして、4間以上離れた時との比較もさせたいところですが、作品価値にあまり変わりはないでしょう。

この2つの解のうち難しいのは、Qを同じ筋に並べる解の方。「利きが重なる＝効率が悪い」という図式が染みついているせいで、盲点になり易いのです。

新しいフェアリー駒に出会ったとき、その駒の性能を知る近道は、その駒だけを使った詰上りを考えることです。Q(クイーン)のように、チェスでは普通の駒で、日本でも比較的よく知られている駒でも、この方法は有効です。中段玉はQ 2枚で詰ますことができ、いくつかの詰上りは壁駒さえ必要としないのですが、本局のように壁駒が一つ加わると、(少なくとも私たちには) まだまだ馴染みのないQの使い方を体験することができます。

【短評】

一乗谷酔象さん

(1)の重ね打ちする手順が盲点。

☆「重ね打ち」のキーワードがあるので、補足は不要かもしれませんが、これは初手 32Qの解を(1)とした短評です。

たくぼんさん

3筋の上と下からの見事な2解。

DD++さん

46玉の方はすぐ見つけたがもう片方がなかなか見つからず。これとの2解にするくらいだから 44玉だろ！ と決め打ちしましたが、もしこれが 39Qを封じて単解問題だったら絶対解けませんでした。

やよいさん

3手詰なのに妙に詰ませづらかったです。

dokoさん

2つとも龍や馬では実現できないQならではの詰上がり。

井上順一さん

香の影に重ね打ちの解が見えにくい。「なるべく」2解を、とありますが、WFPの読者層にも複数解は認められていないので

しょうか。

☆「必ず2解を」とすると解答が減るので、複数解物でも単独解答を受け付けています。本局くらいの難易度なら複数解答を義務付けても楽勝だと思いますが、いつもそうとは限りませんので。

sogaさん

3手詰でクイーン 2枚なので、どうにか隙間を探しました。

詰ガエルさん

2解ともQの効きが十分に生かされているのがいいですね。

32Qから始まる解が盲点でした。

占魚亭さん

aの順に気付くまで少し時間が。

bの方はすぐに見つけました。

☆こちらは初手 32Qの解を aとした短評です。解答者の皆さんが「重ね打ち」の解の方に手こずったことが分かります。

■ 74-7 変寝夢氏作 (正解4名)

協力詰5手

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

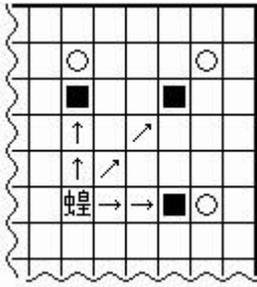
持駒 なし

※蝗: Locust、93飛は中立駒

【ルール】

• 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 (「**龍**」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】

53n 飛生 43n 飛 45 蝗 63n 飛 43n 飛成
まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

紛れるところはないが、最終 2 手は面白いと思う。

【解説】

本局のハイライトは収束 2 手。中立駒の飛車が 63 と 43 を往復する間に飛を龍に昇格させて Locust と龍の両王手で締めくくる手順です。この詰上りでは Locust と龍は共に王手を掛けると同時に、互いを守り合っています。中立駒を飛から龍にしたことにより、これを 63 に戻す受けもできません。この詰上りが見えるかどうか、本局を解けるかどうかの分かれ道です。

前半 3 手はこの収束への準備。ここでも中立駒の飛が活躍し、後半とのバランスを取っているのは良い構成です。Locust を取る初手は当然なのですが、2 手目 43n 飛が小さな伏線。放置すると邪魔駒になる 43 歩を消去する手順です。

攻方の邪魔駒を受方の手番で消去するのは「間接消去」と呼ばれますが、詰将棋には王手義務があるため「間接消去」は玉が行うのが普通です。しかし、本局では中立駒という「動かせる敵駒」を使っているため、玉が不動のまま「間接消去」が行えるわけです。

玉が不動のまま「間接消去」を行えるルールは中立駒だけではありませんが、こうして表現手段が変わると、手順の解釈にも新たな視点が加わります。

【短評】

たくぼんさん

2 手目取る事ばかり考えていて、よく考えたら成生非限定なのでありえませんでした。
5 手中 4 手の中立飛の移動が素晴らしい。

やよいさん

n 飛が 4 回動く。
2 手目が中々思い付きませんでした。

井上順一さん

手が限られているが、詰み形を作るのが難しかった。

詰ガエルさん (※誤解)

生と成の使い分けが楽しい。

☆詰ガエルさんは「53n 飛生、65 玉、75 蝗、54n 飛生、56n 飛成、まで 5 手」の解答。
75 蝗は 76 蝗の誤記だと思いますが、最後の 56n 飛は 4 段目から 6 段目への移動なので成れませんね。成りと生を使い分け、Locust と龍の両王手で締めるといった流れは合っていただけに、勿体ない誤答です。



■ 74-8 変寝夢氏作 (正解 4 名)

最善詰 9手

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

持駒 角金香后

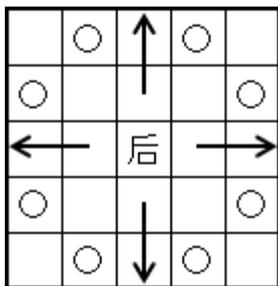
※后: Empress (飛+騎)

【ルール】

• 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。)

【解答】

34后 23玉 12角 同玉 13香 同金
22金 同金 31后 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

単騎詰が狙い。

【解説】

前回の 73-7 に続く無仕掛図からの単騎詰。

Empress は飛のように離れた距離から王手ができ、なおかつ合駒が利かないナイトの便利さも併せ持つ、大変強力な駒です。これが持駒にあれば、無仕掛けでも余裕で詰みそうです。

初手は合駒されないように、ナイトの利きを使って王手をします。ついでに上部脱出も抑えたいので 25 后か 34 後の 2 択になります。

25 后は 12 玉と潜られて意外と厄介ですが、34 后なら守りの金の弱点 (斜め後ろに利かない!) を突いて、金を上ずらせて詰ますことができます。この手順は捨駒連発でとても気持ちが良いですね。

気を付けなくてはいけないのは、ルールが「最善詰」となっているところ。3 手目は持駒を節約して 24 金でも詰みますが、手数が 11 手になってしまいます。手数短縮のためだけの捨駒など、「実戦派」の方には受け入れがたいかもしれませんが、こういうルールだと割り切って考えれば、結構楽しめると思います。

【短評】

たくぼんさん

8 手目で読みを打ち切って苦戦 (笑)。

☆見慣れない駒を使われると、一手詰さえ読むのは難しいですね。

井上順一さん

Empress の特性を活かした単騎詰。

■ 74-9 変寝夢氏作 (正解 4 名)

最善詰 13手

													一
													二
													三
													四
皇						科							五
						騎							六
						王				鬘			七
香										龍桂			八
													九

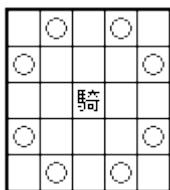
持駒 香

※鬘:Lion、騎:ナイト

【ルール】

•ナイト（騎）

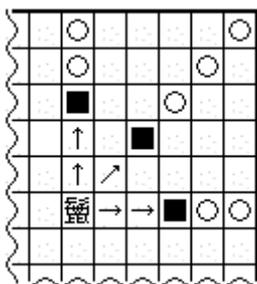
ナイトはチェスの駒。八方桂。



(○が騎の利き)

•Lion（鬣）

フェアリーチェスの Lion。クィ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】

88 香 87 歩 同香 95 玉 83 騎 96 玉
76 龍 同桂 75 騎 95 玉 96 歩 同鬣
83 騎 まで 13 手

(詰上り)

										一
										二
		騎								三
皇										四
王										五
鬣		科								六
香	香			桂						七
										八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】

普通の詰将棋ナイトの動きが好み。

【解説】

打歩詰打開のため、受方の利きを通すというまるで普通詰将棋のような狙いを持った作品。でも、そこはさすがフェアリー。利きを通すた

めに余分な駒をどけるのではなく、余分に駒を呼んでくるのです。

まず、初手 88 香は妥当な一手。7 筋から逃げられないよう龍は 6 筋に置いておきたいですし、89 香だと Lion に取られてしまいます。88 香に対して単に 95 玉は 97 龍以下簡単なので、87 歩の捨合をしてから 95 玉とします。これで打歩詰の形が現れ、舞台が整います。

ここで 96 歩を打ってこの地点を埋めたいわけですが、あいにく Lion は現時点では 96 に利いていません。そこで Lion がジャンプできるよう、ジャンプ台の駒を呼び出します。これが 5 手目 83 騎から 10 手目 95 玉までの 6 手の役割です。これで Lion が 96 に利いたので、歩を捨ててこの地点を埋め、83 騎で詰め上げます。

本局の主題はホッパー系独特の打歩打開の手筋ですが、作者のコメントにもあるようにナイトの動きが趣向的で、単なる脇役以上の存在感を醸し出しています。主役に負けない脇役の存在は、好作の証しですね。

【短評】

たくぼんさん

見事な龍捨てで打歩を打開。なかなか面白い。

井上順一さん

打歩詰回避のために玉方の駒の効きを打歩地点に通すという手筋の Lion 版。初手の限定や龍捨て後の手順にフェアリー駒がうまく使われている。

詰ガエルさん

鼠ならではの打歩手筋が面白い。

☆本当は「鬣」なんですが…



■ 74-10 変寝夢氏作 (正解3名)

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:クィーン

【ルール】

•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。

【解答】

44Q 同玉 49鬣 48Q 47鬣 45角 まで 6手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Qを渡す初手が狙い。

【解説】

双裸玉で最終形「1」シリーズ第一弾。

冒頭、クィーンを捨てる強烈な一手から始まります。

自玉スタイルメイトが目的なので、いつかはQを捨てなければいけません。普通に考えると、Qで合駒を発生させ、準備万端整えてから捨てたくなります。でも、作意はそんな平凡な

手順ではありません。

Q捨てが成立する理由は、Q自身の強力さにあります。Qは攻駒として強力なので、自玉を詰めたり、スタイルメイトにしたりするのも役立つのです。もし将棋の駒を裏向けに打てるなら、4手目龍合で間に合うのですが、あいにく龍は打てません。かといって角合や銀合ではLionをピン止めできません(49鬣の手が残る)。作意ではQを渡した後、LionでQを合駒させるのですが、これが逆王手になっているのも、Q捨てを躊躇わせる要因になっていると思います。

なお、初形33玉は43玉でも同じ手順が成立します。こちらの方が玉の筋が揃っている分、Qを渡す意味付けを強調出来そうですが、最終形「1」を予想させないため、この配置になったのかもしれませんが。解答者の数からも本作が難解だったことが伝わります。

【短評】

たくぼんさん

見事な1の字出現。完成品でしょう。

☆正解者は2名。短評はありませんでしたが、詰ガエルさんも正解です。

■ 74-11 変寝夢氏作 (正解5名)

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 Q

※Q:クィーン

【ルール】

•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。

【解答】

39Q 28角 37Q 27銀 26Q 同玉 まで 6手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ヘルプセルフは自玉詰系向きですね。

【解説】

双裸玉で最終形「1」シリーズ第二弾。

前局はQをいきなり捨ててしまいましたが、今度は持駒1枚なので、さすがにそんな大盤振る舞いはいけません。合駒させた後にQを捨てる平凡な順を読みましょう。

とはいえ、本局には「ヘルプセルフ」という見慣れない条件が付いており、一筋縄でいかない気配がします。試しに普通の協力自玉スタイルメイトのつもりで「57Q 37角 39Q 27玉 28Q 同角生 まで6手」としてみましょう。

すると、最後の1手は目標達成を妨げるよう受方が応じるので、「同角生」の代わりに「36玉」や「同角成」（「詰」は「スタイルメイト」ではない！）などと応じられて失敗です。

どうやら、受方の選択の余地がない局面を作るのがヘルプセルフのコツらしいと分かれば、本局の解図方針も明確になります。途中までは協力自玉スタイルメイトと同じなので、自玉の包囲を狭めつつ、最終手に都合の良い手を強制できるよう、受方の選択肢も同時に狭めていくのです。

このことがはっきり表れるのが4手目27銀合。金合だと26Qに「同金」とする手が生じますし、16玉だと27Qを同玉と取ってくれません。自らの性格豹変を見越して布石を打っておく受方の奇妙な対応が、この27銀合なのです。「ヘルプセルフ」は奇妙なルールですが、本局でその使い方が少し分かりますね。

【短評】

一乗谷酔象さん

6手目限定のための銀合い。

たくぼんさん

ヘルプセルフゆえの銀合限定が味。

井上順一さん

駒を取ってしまうとスタイルメイトにならないので限定合となる。

ヘルプセルフでなければ、3手目から37Q 16玉 27Q 同玉 でも詰む。

王手義務のある協力自玉詰にヘルプセルフというのでも奇妙な感じですが、おもしろい作品ができるのであればそれもありがたと思います。

☆輸入ルールが定着するかどうかは結局これですね。作り手や解き手が面白いと思うものは、なんだかんだで生き残っていくと思います。

■ 74-12 変寝夢氏作（正解5名）

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

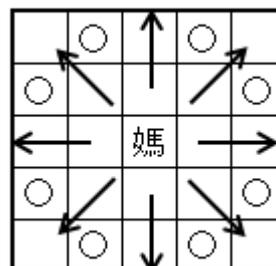
※媽: Amazon (Q+騎)

【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】

14 媽 37 玉 19 媽 28 角 27 媽 同玉 まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

斜め、縦、ナイトと Am の特長は出したつもりですが。

【解説】

双裸玉で最終形「1」シリーズ第三弾。

長さが一つずつ短くなり、ついに「煙」になりました。前問と違い、玉が中央の方に陣取っているの、「ヘルプセルフ」の条件下で目的が達成できるか不安になりますが、そんな懸念を Amazon の強力な利きが払拭します。

その利きの強さが如実に現れるのが収束。たった1枚の駒の王手なのに、玉が逃げる場所がありません。まるで中将棋の獅子を彷彿とさせる暴虐ぶりです。獅子は合駒をさせられないので、詰将棋の創作には使いづらい駒なのですが、Amazon ならそんな欠点もありません。

作者のコメントにもある通り、Amazon の利きは作意で一通り登場しており、本局はこの駒の性能を知るための良い教材にもなります。

なお、「ヘルプセルフ」の条件がない場合、たくさんさんの別解が成立します。例えば「44 媽 46 角 17 媽 27 金 28 媽 同角生 まで 6 手」とか「25 媽 36 角打 27 媽 37 角 48 媽 同玉 まで 6 手」といった手順です。他にもステイルメイトに至る手順はたくさんあり、「ヘルプセルフ」が手順限定に大いに役立っていることが分かります。

【短評】

一乗谷酔象さん

最後取る一手の 27 媽がぴったり。

たくぼんさん

媽の利きが強烈ですね。勉強になります。

井上順一さん

ヘルプセルフでなければ、49 媽 48 飛 27 媽 37 角 38 媽 同飛生 でも詰む。

この手順は Amazon でなく Q でも OK。

■ 74-13 若林氏作 (正解1名!)

成禁強欲協力詰 121手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀歩34

【ルール】

• 成禁

手順中に成る手があってはならない。

【解答】

- 22 歩 同玉 23 歩 同玉 34 銀 22 玉
- 23 歩 13 玉 14 歩 同玉 25 銀 23 玉
- 24 歩 33 玉 34 歩 42 玉 43 歩 51 玉
- 52 歩 同玉 53 歩 43 玉 44 歩 同玉
- 45 歩 同玉 36 銀 34 玉 35 歩 24 玉
- 25 歩 33 玉 34 歩 同玉 35 歩 44 玉
- 45 銀 53 玉 54 歩 64 玉 65 歩 同玉
- 56 銀 54 玉 55 歩 64 玉 65 歩 75 玉
- 76 歩 同玉 67 銀 65 玉 66 歩 55 玉
- 56 歩 46 玉 47 歩 同玉 58 銀 56 玉
- 57 歩 66 玉 67 歩 77 玉 78 歩 同玉
- 69 銀 67 玉 78 銀 57 玉 69 桂 66 玉
- 77 銀 65 玉 66 歩 75 玉 76 歩 85 玉
- 86 銀 76 玉 77 銀 85 玉 86 歩 96 玉
- 97 歩 同玉 88 銀 86 玉 87 歩 96 玉
- 97 歩 85 玉 86 歩 同玉 87 歩 75 玉
- 76 歩 66 玉 77 銀 65 玉 66 歩 74 玉
- 75 歩 同玉 86 銀 66 玉 77 銀 75 玉
- 86 銀 65 玉 77 桂 74 玉 75 歩 84 玉
- 95 銀 75 玉 86 銀 84 玉 85 銀 95 玉

96 歩 まで 121 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

銀と歩たくさんと強欲ルールは非常に相性が良いというのはすでに神無七郎さんやたくぼんさんが示しています。

ここではもっとたくさんの歩をもたせてやろう、というコンセプトで発掘しました。

既成手順が多いですが、一応新作と言えるかと。

【解説】

歩 3 枚を犠牲にしながら銀を一段ずつ下げる手順は強欲の常用手筋。このとき、銀はただ下がるだけでなく右に左に振動します。この手筋をそのまま使っては、銀が 2 筋と 3 筋で振動することになるので、69 に落ちている成桂を拾うことができません。

この問題を 51 に置いてある金を使って解決するわけですが、金の活用法は工夫が必要です。作意の 8 手目 13 玉の代わりに、いきなり 31 玉として金に近づける手が有力に見えますが、この後の展開はこうなります。

41 金 同玉 42 歩 同玉 43 歩 53 玉
54 歩 同玉 45 銀 43 玉 …

すると、銀が 4 筋と 5 筋で振動する展開になり、まだ成桂に届きません。(厳密に言うと、届くことは届くが後が続かない状態になります。)

正解は 8 手目に一旦 13 玉として遠回りし、銀を一段下げてから改めて金に近づく手順です。金に近付くどころか遠ざかっていますが、この後の手順で金を囷にして 5 筋に 53 歩を残すのが重要な鍵。ここに歩が残っているおかげで、37 手目 45 銀が可能になります。更に 53 歩の

拠点は 54 歩の拠点到置き替えることができ、5・6 筋で銀を下げる手順に入れるので、自然に成桂を取ることができます。

本局で難しいのはここまで。桂を入手した後、75 手目からは本作品展 50-8 の 19 手目以降と同じ展開で収束します。この 47 手は長いですが、全体で一塊の「手筋」と捉えてください。

本局は個々の手を見れば既成手筋の組み合わせなのですが、ポツンと置かれた金が見掛け以上に重要な働きをしており、根気と棋力がなければ解けない難解作になっていると思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

強欲初期を思い出しました。変なことすると上部に逃げられてアウトなんですよ。

かなり難解なイメージでしたが、解析局面をみるとそうでもないんですね。

むろん、解けません。

たくぼんさん (※無解)

強欲には自信があると思ってたけど、解けない。51 金の使い方が分からない。

詰ガエルさん (※無解)

手が広くて歯が立ちませんでした。

占魚亭さん

桂を取った後、かなり苦戦しました。

☆本局の唯一の正解者は占魚亭さん。桂を取った後で苦労したということは、50-8 を知らずに解いたということですね。白旗解答が続出する中、本局の唯一人の正解者になったことは大いに自慢して良いと思います。



【総評】

たくぼんさん

若干時間不足でしたが、3つも解けないとちょっとへこみますね。

DD++さん

推理将棋以外が1つしか解けなかった……。

やよいさん

回を追うたびに解答率が悪くなっているようで何とも苦しいですが、もうしばらく頑張りたいと思います。

占魚亭さん

推理将棋3作解きたかったのですが、全く閃かず……。

☆今回は苦戦の声が多く寄せられました。

問題数が多い上、推理将棋3作と**74-13**がかなり難解だったので、全てを解答するのは難しかったと思います。

dokoさん

久々に解答送らせてもらいます。

今回から「doko」のペンネーム(と言って良いのか分かりませんが)でお願いします。

☆dokoさんはペンネームでは初登場。これからも解答・投稿宜しくお願いします。

☆以前、過去に発表された自殺詰について、検討結果のレポートを書くと言言していましたが、なかなか執筆作業が進みません。他にも詰将棋関連作業でやりたいことや、やるべきことが溜まって渋滞を引き起こしています。一応、優先度付けや取捨選択はしているつもりですが、レポートが出来るのはまだ先になりそうです。

以上



フェアリー版くるくる作品展3 解答発表

まずはお詫びから、出題時くるくる4, 5で表記していましたが、正しくはくるくる5, 6でした。お詫びして訂正します。それにしても一ヶ月前のことを間違えるとは情けない(泣)

解答者は、◎橋本孝治、◎soga、◎占魚亭、○DD++、○井上順一 の5名
(◎全題正解、○1題正解)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【キルケ】

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

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

くるくる5 橋圭伍作
キルケ協力自玉詰 42手

後手持駒：なし

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

持駒 なし

【ヒント】

後手の持駒はありませんので、先手王を詰ま

そうすると後手の94歩と後手玉を先手王の近くまで連れてくるほかありません。

25飛 96玉 95飛 同歩/28飛…とすれば4手で初形から玉と歩が1マスずつ近づいてきます。

25飛 96玉 95飛 同歩/28飛 26飛 97玉
96飛 同歩/28飛 98飛 87玉 97飛 同歩成/28飛 88飛 77玉 87飛 同と/28飛 78飛 67玉
77飛 同と/28飛 68飛 57玉 67飛 同と/28飛 58飛 47玉 57飛 同と/28飛 48飛 37玉 47飛 同と/28飛 38飛 26玉 36飛 17玉 37飛 同と/28飛 18飛 27玉 28飛 同と まで 42手

初手98飛と行くと以下85玉、95飛、同歩/28飛となり、以下王手しながら95歩を進める手が無いことが分かります。よって25飛から入り、以下96玉、95飛、同歩/28飛と4手1組で玉と歩を1マスずつ先手玉に近づける事ができます。後手玉とと金が7段目に入ると今度は28飛を8段目から王手をかけて7段目に捨てる順の4手1組で進めます。たとえば27飛、98玉、97飛、同歩成/28飛と進めると…。そう復活した28飛によって98玉に王手がかかってしまう為失敗となります。ということで後手玉は8段目には入れません。

進めていくと手が止まるのが終盤32手目の場面です。

32手目の盤面

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

持駒 なし

これまでと同じように、38飛、27玉、37飛、同と/28飛と進めると…。そうです。これも後手玉に王手が掛かった状態になっていますのでダメ。つまり後手玉が2筋か8段目にいる状態で

はと金移動ができないのです。ただし 28 の地点だけは別。28 の地点は飛復活位置ですので、そこで取れば飛復活が出来ません。というわけで最後はちょっと遠回りして、38 飛、26 玉、36 飛、17 玉、37 飛、同と/28 飛、18 飛、27 玉、28 飛、同と 迄となります。

詰上図

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

持駒 なし

橋本孝治

趣向手順は確かに「くるくる」。歩は7段目で成れ、飛は8段目に復活するという関係から、縦移動と横移動の切り替えが自然に行われるのが面白いですね。でも収束は少し考えました。飛が復活する2筋を一旦避けて、1筋で「と金」が近づくのを待って、改めて2筋に戻る手順は、あまり作意っぽくなくて抵抗があります。手順全体を振り返ると、縦移動回数が少ないので、以下のように歩を三段目に置いた方が良いでしょうに思います。

キルケ協力自玉詰 46手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

★4 手伸びて配置もすっきりしていますので改良だと思います。橘さんが3段目を埋めているのは受方歩復活の余詰防止だったのでしょうか？

soga

キルケの無限復活を利用したくるくる。折り返しも自然にできてしまっているのがすごい。

DD++

どうやって2筋に玉を置くんだろうと思ったら、まさかの1筋経由！

井上順一

最後だけ少し考えたが、縦追いから横追いへの切替もスムーズだし、くるくるらしい作品。

★ 縦横の切替ポイントの箇所が自然に繋がっているのが美しいですね。

占魚亭

玉と歩（と金）を呼ぶサイクルが簡潔で楽しかったです。

くるくる6 橘圭伍作

キルケ協力自玉詰 106手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛

【ヒント】

先手は「55角 82飛 同角生 92玉 91角成 同玉/88角」で飛を持駒にすることができます。また、「55角 73桂 同角成/81桂 92玉

74馬…以下」馬鋸をすることが出来ます。
詰上りは後手 64飛 74飛型です。
これらの手順を上手く組み合わせて後手の
16飛を 64に運んで行ってください。飛を
移動させる際に先手飛を復活させないよう
な工夫が必要です。

それでは分かりやすいように、途中図を入れて
手順を見ていきましょう。まず先手で王手が
出来るのは 55角しかありません。55角として
後手の持駒の飛を入手します。

55角 82飛 同角生 92玉 91角成 同玉/88角

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

攻方持駒 飛
受方持駒 なし

ヒントにも書きましたがこの順で後手の持駒
の飛を手に入れることが出来ます。なおこの
手順で飛合の位置は 82 以外は同角と取った手
に飛が 82に復活してしまうのでダメです。

55角 73桂 同角成/81桂 92玉

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

攻方持駒 飛
受方持駒 なし

飛は手に入れましたが、92飛と打っても手は続
かないので 55角です。55角には 73桂という
防手が現れます。取られて無駄合のように見え
ますが 81が空いているのですぐに復活するこ
と出来るので大丈夫です。さてここからヒント
にも書いてある通り馬鋸に入ります。なぜ馬
鋸？それは先で分かります。

74馬 91玉 64馬 92玉 65馬 91玉 55馬 92
玉 56馬 91玉 46馬 92玉 47馬 91玉
37馬 92玉 38馬 91玉 28馬 73桂

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

攻方持駒 飛
受方持駒 なし

持駒の飛を使って 16飛を動かしていきたいの
ですが、たとえば上の図で馬が 28以外だと 11
飛と打った時に同飛/28飛と飛が復活してしま
います。そうするとその後その飛を活用が出来
ずに失敗します。という訳で復活できないよう
に馬が 28に居る瞬間に飛を打ちます。

11飛 同飛

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛

すると今度は飛が受方に渡りましたので、再び飛入手順で手に入れますが、それには馬を捨てないといけないので 28 馬は 88 角に戻ってしまいます。この順を繰り返しながら後手の飛を移動させていきます。

73 馬/81 桂 92 玉 91 馬 同玉/88 角
 55 角 82 飛 同角生 92 玉 91 角成 同玉/88 角
 55 角 73 桂 同角成/81 桂 92 玉 74 馬 91 玉
 64 馬 92 玉 65 馬 91 玉 55 馬 92 玉
 56 馬 91 玉 46 馬 92 玉 47 馬 91 玉 37 馬 92 玉
 38 馬 91 玉 28 馬 73 桂 61 飛 同飛

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 飛

73 馬/81 桂 92 玉 91 馬 同玉/88 角 55 角 82 飛
 同角生 92 玉 91 角成 同玉/88 角 55 角 73 桂
 同角成/81 桂 92 玉 74 馬 91 玉 64 馬 92 玉
 65 馬 91 玉 55 馬 92 玉 56 馬 91 玉 46 馬 92 玉
 47 馬 91 玉 37 馬 92 玉 38 馬 91 玉 28 馬
 64 飛

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

攻方持駒 飛
 受方持駒 なし

ラストの 64 飛は移動合となります。

92 飛 同玉 38 馬 74 飛打 まで 106 手

詰上図

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

最後同馬と取れそうに見えますが、取ると 82 飛と復活して逆玉手になりますので取れません。最後の 4 手が切れのある収束でした。

橋本孝治

ヒント付き出題とはいえ、内容だけ見ると「くるくる」とはとても言えません。飛を相手に渡すため毎回馬鋸が必要だというのは、かなり高級な構想の部類だと思います。飛を呼び出す主部だけでなく、収束でも馬鋸が必要なのは、何だか「オマケ」が付いているようで、ちょっと得した気分です。本局で使われている機構は、「持駒増幅」と「馬鋸」がコンパクトに共存しており、とても発展性があると思います。今後の応用にも期待します。

★高級手筋をシンプルな表現で解答者の心を掴みました。しかしやや高級すぎてくるくるではなかったと感じています。

soga

46 から 64 のルートで飛車を呼んでくると即断し、「どうやっても持ってこれない」とあやうく迷宮入りしかけました。

★ 先に移動合をすると行き詰まります。

DD++

ギブアップ。飛車をジグザグに持ってくるのは仮にできたとしても手数が足りないののでどうにかショートカットするのでしょうか……。

- ★ ヒントを大盤振る舞いしたつもりでしたが、飛移動ルートが意外と見え難かったようです。64 飛の移動合が盲点でしたか？

井上順一

考えてはみたのですが、大奮発のヒントにもかかわらず、わかりませんでした。

- ★ 初解答ありがとうございました。今後ともよろしくお願いします。

占魚亭

殆どの手順がヒントで明かされている……(笑)。馬ノコの意味付けに感服です。

- ★ さすが実力者！ルートに迷うことが無かったようですね。

【総評】

橋本孝治

ヒント付き出題は良い試みですが、「くるくる」にしては難しいですね。易しいフェアリーを作るのは難しいものです。

- ★ さすがにノーヒントは解答者激減でしょうから、ヒントをたくさん出して正解でした。しかし6は WFP 作品展でしたかね。やはり七郎さんのくるくる作品を見たいと思っている人は多いと思いますのでよろしくお願いします。

DD++

ところで、今回の出題って5と6じゃないんですかね？

- ★ うっ。ご指摘ありがとうございました。本当に気付かなかった(泣)
- ★ くるくる作品大募集中！よろしくね！

推理将棋第9 2回出題解説

担当：NAO

出題：平成 27 年 7 月 23 日

解答締切：平成 27 年 8 月 20 日

今回は上級に難しい問題も織り込んでの出題。解答者の大幅減も覚悟しましたが、予想以上に多数の解答をいただきました。やはり手応えのある作品を待ち望むスイリストも増えたのでしょうか。嬉しいことです。

9 2-1 初級 Pontamon さん作 七の段の九九 (7 × 5 = 3 5) 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？」
 「3 5 だよ」
 「偉いな。パパも 7 × 5 = 3 5 の九九を使った推理将棋の問題を作ったぞ」
 「どんなの？」
 「7 5 の着手と 3 5 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
 - ・ 7 5 地点と 3 5 地点の着手があった
 - ・ 大駒の着手は 1 回だった

出題のことば (担当 NAO)
 1 回きりの大駒の使い途を推理しよう。
 追加ヒント
 3 5 には桂を打つ。

推理将棋 9 2-1 解答

- ▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 7 五歩 △ 3 三桂
- ▲ 同角成 △ 5 二玉 ▲ 3 五桂 △ 6 二銀
- ▲ 4 三桂成 まで 9 手

詰上り図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	桂		玉		銀		皇		一
	飛		銀	王			馬		二
歩	歩	歩	歩	歩	圭	馬	歩	歩	三
						歩			四
		歩							五
									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)

- ・ 7 5 地点 (3 手目 ▲ 75 歩) と 3 5 地点 (7 手目 ▲ 35 桂) の着手があった
- ・ 大駒の着手は 1 回だった (5 手目 ▲ 33 同角成)

本作はシンプルな九九 "7 x 5 = 3 5" 条件の軽い作品。8 手で詰む手順に 1 手無駄手を加えただけの易問ですが、条件が少ない分難しく感じられた解答者も多かったようです。

1 回だけの大駒着手をどう使うかが本作を解く鍵となります。
 ・ 角で駒を取るが、単純に 22 角を取っても大駒を 2 回使えないので角打ちは不可。したがって 5 手目に 33 で桂を取る 1 手。先手 3 手目は 1 手待ちの "7 5 地点の手 : 75 歩" を指す。「▲ 76 歩 △ 34 歩 ▲ 75 歩 △ 33 桂 ▲ 同角成 △ xxx」

また、7 手目以降は桂を使います。
 ・ 33 の馬と連携するため桂は 35 に打って 43 に成る。5 手目以降「▲ 33 同角成 △ 52 玉 ▲ 35 桂 △ 62 銀 ▲ 43 桂成」まで。

元々 8 手詰に遊びの 1 手を足した手順ですが非限定の多い筋。"75 着手" が 1 手余した先手の 1, 3 手目を、"35 着手" が桂の打場所を、"大駒着手 1 回" が 5 手目 ▲ 同角成 と 8 手目 △ 62 銀 (62 飛は不可) を、それぞれ限定しています。九九に関連づけながらの簡素条件が実に巧みな作品でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon (作者) 「何ということでしょう、自

作の初級がなかなか解けませんでした。75歩と35歩の無駄手を指して44角に桂の3段跳ねだと11手だし…。自分で仕掛けた75と35着手の罠をすっかり忘れてしていました。」

■自作がすぐ解けないのは、作品の質が上がった証です。Pontamonさん、創作の腕を上げましたね。

DD++ 「8手を9手にしたせいで非限定が山盛りある順をこうも上手にまとめるとは」

■前担当のDD++さんからもお褒めのお言葉を賜りました。Pontamonさんの成長ぶりを喜んでいることでしょう。

金少桂 「75と35の着手がどちらも詰みに役立つにくそうで、おそらくどちらかは遊び手だろうと思ったけれど、どちらが遊び手か決めづらく、条件から詰上がりが想定しにかつたので初級の割にかなり苦戦。個人的感想としては次の中級より間違いなく難しかった」

■簡素条件の作品は返って手順が見えづらく苦戦することも多いです。簡素条件+苦戦は好作品の一つの目安と言えますね

斧間徳子 「条件が高度に練られた秀作。今月の3題の中で一番解くのに時間がかかりました」

■92-3 上級より時間がかかったとは・・・驚きました。

小山邦明 「75と35の着手は、歩か駒打しかないと考えて取り組みました」

■方針はぴったし。第一感が的を射てます。

山下誠 「3五桂の発見に手間取った。面白い条件設定ですね」

S.Kimura 「33で桂馬を取ることを思い付き、ようやく、35の手がひらめきました」

■大駒1回の制限がなければ▲35角の筋もありますが、大駒1回なら33で桂を取って35に打つ筋しかありませんね。

孔明 「大駒の指し手が一度しかないので大駒を使わずに詰ます手順を考えていましたが7五と3五の両方を指す暇が無くて悩んでしまいました。とりあえず角を一度動かして3三で何か取って詰ます順を考える時も金を取ることを第一候補にしている時間がかかりました。3五への指し手が先手だとは思わなかったです」

NNN 「最初35、75とも歩で考えました。35桂馬に気付くと答えが見えましたが、気付きにくいですね」

■大駒1回の条件が厳しいので△35歩は成立しません。▲75歩と△35歩の両方が入るなら大駒着手3回か4回になります。

飯山修 「35は桂打のケースが多いので当たりはついたが75が手待ちのムダ手とは思わなかった」

攻めダルマン 「大駒着手1回で35と75の着手は難しいと思ったら75は遊び手が予想外でした」

隅の老人B 「3手目、パスしたいのが、それはダメ。そこで75歩と指しました」

■パスしたいところで遊び手にぴったりの3手目▲75歩。仮に大駒1回の制限がなければ▲75角の筋があります。

占魚亭 「なかなか詰み形が予想できず苦戦しました。一旦75地点への着手条件を無視して考え、なんとか閃きました」

■ほぼ解けていますが、8手目6二飛の誤解答でした。惜しい。

ちなみに条件「大駒着手1回」の代わりに「大駒着手2回」とするといただいた解答が唯一解です。2回にすると更に難しくなった気がしますね。

たくぼん 「大駒1回が8手目まで利いていてニンマリ」

小木敏弘 「大駒着手一回が大きな手がかり、それが同時に62銀を限定しているのが見事」

はなさかしろう「8手で仕上げず9手にして7×5=35、なんとも味のある条件づけですね〜。幻惑されてしまって結構考えましたが、落ち着いてみればこの筋しかないところ。大駒1回が最後まで効きました」

■大駒1回は先手だけでなく後手着手も制約しているのがポイントです。

変寝夢「プラス条件を5手目の時点で先手は桂1枚もっている、3手目は75への着手、5手目は33への着手で解析局面は83万、1分20秒です。構文は

```
;;jissen/nocheck/te<9,35,,=1/te<9,,
大,,=1/te<7,,大,,=1/te<5,,大,,=1/#9/exist=5:m
桂=1/te=5,33,,/te=3,75,,となります。製作しているソフトは汎用性を売りにしているので、問題ごとにソフトをいじったりはしていません。もっぱら機能追加、バグ修正といったところです。初級ながらプラス条件をしないと相当時間がかかります」
```

■汎用性がウリの推理将棋解図ソフト！今後の進化が楽しみです。

正解：17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 隅の老人Bさん 攻めダルマンさん たくぼんさん
DD++さん はなさかしろうさん 変寝夢さん
Pontamonさん 山下誠さん

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、次はオレ一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

出題のことば(担当 NAO)
後手玉に迫る5筋の手を推理しよう。

追加ヒント

三連続で飛を動かして金を取る。

推理将棋 9 2-2 解答 担当 NAO

▲5六歩 △6二玉 ▲5五歩 △5四歩
 ▲5八飛 △5五歩 ▲同飛 △5一金左
 ▲同飛不成 △7二金 ▲5二金 まで11手。

詰上り図

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

持駒 歩

(条件)

- ・ 1 1 手目に金を打って詰んだ(▲52金)
- ・ 先手の着手は5筋のみ(56歩～55歩～58飛～51同飛不成～52金)
- ・ 先手は初手から同一駒を2手連続(56歩～55歩)で動かし、直後に同一駒を3手連続(58飛～55飛～51同飛不成)で動かした
- ・ 2手目は玉の着手(62玉)

美野櫻兄妹シリーズの7問目は、圭五が一人だけで5筋を中央突破して勝つ将棋です。先手番の指し手6手中、最初の2手が同一駒、次の3手も同一駒なので5筋着手と合わせると選択枝が限られます。中級の出題ですが、11手としてはかなり易しめの作品で初級でもよかったかもしれません。

- ・ 初手から2連続の同一駒は・・・歩
5筋への指し手で2連続して攻めに使える駒は、歩しかありません。
初手から▲56歩～▲55歩。
- ・ 次の3連続の同一駒は・・・飛
3連続して5筋に着手でき、しかも攻めに有効な駒は、足の速い飛だけです。
5手目から▲58飛～▲5x飛～▲5x飛。

最後 11 手目が金打ちなので直前の 9 手目は 5 筋で金を取る手。その前の 7 手目は歩を取る手に決定。後手は飛の捌きに協力して 5 筋の歩を突き、金を 5 筋に移動。とすると、▲51 飛不成～▲52 金(打ち)で 42 か 62 の玉を詰ます筋とわかる：初手から「▲56 歩 △(42 か 62)玉 ▲55 歩 △54 歩 ▲58 飛 △55 歩 ▲55 同飛 △51 金(右か左) ▲51 同飛不成 △xxX ▲52 金」まで。

ここで、最終▲52 金が取られないよう後手駒(飛金)の効きを外す：2 手目△62 玉と飛の居る右側に動き、10 手目に△72 金と 52 への金の効きを外しながら玉の退路を封鎖。8 手目は△51 金左に決定。

駒の種類と着手筋が絞られて取り組みやすい作品ですが、遊び心満載の会話文が面白く、「オレのドリブルで中央突破だー！」と叫ぶ圭五が印象的でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者) 「簡単だが条件が多すぎる、ただ会話文はお気に入り」

■"開始 11 分でのゴール"、"キックオフから 2 & 3 ステップの単独フェイント"、"開始早々マイボールを逃がしたプレー"等は、斬新な表現です。が、後段の翻訳がないとわからないでしょう。一つの試みとして翻訳なしの会話文だけで出題してみるのも"推理"将棋として面白いかもしれません。

Pontamon 「玉の横を通り過ぎ、ゴボウ抜きで最奥まで突っ走る圭五。浦島太郎のビーチフラッグのCMを思い出してクスっとしたのは私だけではないはず。そこまで狙っての選局だったのかな？」

■なるほど、某CMを連想させますか。投稿いただいたのは DD++さん前担当のときなので、CM放映よりずっと前です。

孔明「最初 5 手目以降動かす駒が 5 六までしかいけないと思っていたんですが 5 五の歩を取らせればその先に進めるとわかってすぐに解けました。10 手目▽7 二金の発見には時間がかかりましたが 92-1 より簡単に感じました」

斧間徳子 「先手の指し手がほぼ必然なので 92-1 より遙かに簡単でした」

NNN 「5筋のみなので考えやすかったです。これが一番先に解けました」

飯山修 「5筋限定なので手が限られ解きやすい。こちらが初級のほうがよかったです」

■ 11 手詰でも本作のように選択肢が狭いときは、初級出題でも OK ですね。

金少桂 「先手の指し手が極度に限定されているので、とりあえず歩を 2 連続、そして飛を 3 連続で動かして金を取って打ったら一発で詰みました！手数はこちらの方が長いけど、間違いなくこっちが初級だと思う」

山下誠 「初手と 3 手目は自明。5～9 手目もすぐに飛車と分るので意外に容易でした」

■ 攻め駒の推理は簡単でした。

小山邦明 「最初の玉の動く位置が大事。条件がきれいですね」

占魚亭 「易しい 11 手。先手の着手駒は考えるまでもないので、後手玉を 42 と 62 どちらに動かすかを考えるだけ」

■ 42 か 62 かとりあえず保留。自陣飛車の横効きを消すため"2 手目△62 玉"と後で解る仕掛けです。

小木敏弘 「一筋のみ、いいですね・・・考えやすくて。最終手 6 1 金をなしにして 5 2 金に限定しているのがナイス」

■ 5 筋限定がなければ 61 金で詰む形。

たくぼん 「51 飛生がちょっと珍しい展開」

■ わざと 62 玉に触らないで金を取る手筋です。

加賀孝志 「面白い条件だがクドイと分かりにくいときもある。2 番が先に解けた」

隅の老人 B 「手順を限定するために、いろいろ条件が増えました、ですね」

■ 5 筋だけで攻めきる手順は、先後ともいくつか非限定あって条件増えるのも致し方ないです。

はなさかしろう 「金打ち条件を見逃して別の駒で詰ましかけました。5 筋は詰みやすいので限定させるのが大変ですが、美野樫兄妹は賑やかなので大丈夫ですね」

■ 限定のため多少条件が増えても賑やかな会話で楽しませてくれます。

DD++ 「後手はぜひ銀桂香を全部上がって飛車をオフサイドに……手数が足りないか」

■ オフサイド！の構想・・・キーパー一人残すとして、金銀桂香のうち 7 枚上がるのに最低 7 手掛かります。実現すれば 21 手以上の長編になりますね。

S.Kimura 「一人で突撃するシリーズも楽しいですね。次は、七海あたりが来るかな？」

■ 一人で突撃する作品はこれからも登場します。七海ではありませんが、次は誰が突撃しますか、お楽しみに。

変寝夢 「「解析局面 1 9 3 0 万、2 4 分 4 0 秒でした。5 1 金 同飛生が一連の好手ですが、1 のほうが難しいイメージです。構文は
::/jissen/nocheck/#11/te=1,50,,,/te=3,50,,,/te=5,50,,,/te=7,50,,,/te=9,50,,,/te=11,50, 金 ,
打,/te=3,,,同自駒/te=5,,,別自駒/te=7,,,同自駒/te=9,,,同自駒/te=2,,玉,,でした」

■ 完全探索だと結構読まされるんですね。人間脳は詰手順以外を捨てるのが上手いので本問に限れば時間勝負にも勝てそうです。

正解：17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 隅の老

人 B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 変寝夢さん
Pontamonさん 山下誠さん

9 2-3 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

「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、くれぐれも丁寧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。

出題のこぼ (担当 NAO)

裸の五段玉の位置と捕らえ方を推理しよう。
追加ヒント

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。

推理将棋 9 2-3 解答 担当 NAO

▲4八玉 △3四歩 ▲3六歩 △3五歩
▲同歩 △3二飛 ▲3七玉 △3五飛
▲2六玉 △3八飛成 ▲3七歩 △2七龍
▲1五玉 △3八歩 ▲同飛 △3二歩
▲2八歩 △3三角 まで18手.

詰上り図

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

持駒 なし

(条件)

- ・詰め上がりで中段にいる駒は五段目の先手玉(15の玉)のみ
- ・詰め上がりで盤上にある駒は先後共20枚ずつ(双方とも駒取り2回と駒打ち2回)
- ・歩の手が4手続いた(2手目から△34歩 ▲36歩 △35歩 ▲同歩)
- ・11手目は三七歩

詰め上がり最終形の趣向として、“はだかの王様”(中段の駒が五段玉のみ)と“几帳面な王様”(盤上に双方20枚)を課した試みです。本作品は、この条件を満たす最短手数18手順の一つを作意としたものです。

“はだか”と“几帳面”を両立させる難しい課題をどう実現していくか、漫然と指してみても直ぐ手数オーバーし、18手の手数はとても短く感じられます。

はだかの王様と几帳面な王様の基本条件を整理してみましょう。

- ・はだか条件：中段には五段目の先手玉のみ。
玉が五段目に進出するのに8,7,6,5段目に移動し最低4手かかる。

五段玉が詰むとき王手駒は玉と離れている：王手は飛(龍) 角(馬) 桂 香のうちどれか。

五段玉を包囲する駒が必要。玉の腹、尻、斜め後ろを塞ぐ。

最終形では4～6段目に玉以外の駒が残らない。突いた歩は取られるか敵陣まで進むことになる。二歩にならないよう、歩は取られた筋に打つ。

・几帳面条件：盤上には先後共20枚ずつ。

取った駒は全て打つ。先後ともに取る駒数と打つ駒数が同じ。

本作は「11手目37歩」を手がかりに解図していきます。

・玉は37経由で5段目に進む。退路が少ない"端玉"に絞り込むと▲48玉～▲37玉～▲26玉～▲15玉と進む。

・37歩を指すには、"先手3筋の歩を取らせる"、"後手の歩を取る"ことが必要。それには3筋の歩を取り合うのが早い。

・歩を取り返すには足の速い飛を使う。4手続けて歩の手があるので、後手番から△34歩▲36歩△35歩▲35同歩～△35飛と進める。

・後手が35飛と出た後は、玉が37に上がりづらい。よって△35飛より前に▲48玉～▲37玉と動く。ここまで「▲48玉～△34歩▲36歩△35歩▲35同歩～△32飛～▲37玉～△35飛～▲26玉～▲15玉」

15玉の詰形を作るには、退路を防ぐ駒と王手駒の配置を考えます。

・龍で退路を塞ぎ角で仕留めるのがもっとも効率がよく、"27龍"と"33角"を組み合わせる。

・"35飛"～"27龍"へのルートは、37飛成～27龍、37飛不成～27飛成、38飛成～27龍の3通りあるが、11手目▲37歩と上手く噛み合うのは10手目△38飛成～△27龍の手順のみ。初手から11手目まで「▲48玉 △34歩 ▲36歩 △35歩 ▲35同歩 △32飛 ▲37玉 △35飛 ▲26玉 △38飛成 ▲37歩」ここまで確定。

・以下、△27龍～▲15玉～△33角の順で詰み形に至る。

はだか条件だけならこの14手で詰みますが、プラス几帳面条件のため、双方とも盤面20枚になるよう手順を尽くします。

・後手は35と27で取った2枚の歩を打ちたい。ところが歩が切れているのは3筋だけ。先手に

一步を取ってもらえば、その筋に歩を打てる。

・先手は歩をもう1枚取り返した後、歩の切れた2筋に打ちたい。ただし、歩を中段に打っては几帳面条件を満たさないので、歩を打つスペースを空ける必要がある。そこで28の飛を動かすが、このとき後手が38に歩を打ってれば飛で取り返す手がびったりとなる。後手は32に、先手は28に各々歩を打つことができる：11手目から「▲37歩 △27龍 ▲15玉 △38歩 ▲38同飛 △32歩 ▲28歩 △33角」まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう(作者) 「『はだかの王様と几帳面な王様』は、詰め上がり条件主体でどこまで長手数の問題が成立するのか、の実験的なシリーズで、20手以下、詰め上がり2条件は共通(『はだか』条件：中段には五段目の玉方玉のみ／『几帳面』条件：盤上には先後共20枚ずつ)、プラス手順限定2条件、の枠組みを設定しました。本間はシリーズの導入問題なので、11手目条件を『三七歩』と緩めています。『七段目』とするともう少し難しくなりそうです。導入問題といいながら本手順を見つけたのはシリーズの検討開始から2ヶ月後。18手の詰みは今のところ最短かつ本間の詰み形以外は見つかっていません」

■作者コメントのとおり『はだかの王様と几帳面な王様』は意欲的なシリーズ作品で、『はだか』と『几帳面』の詰形を両立させる手順を20手以下で実現する構想です。本出題以外にも数作セットで投稿いただきました。20手詰なら数パターンある詰形も、18手で詰むのは出題作の形だけ。シリーズ作品はいずれも長手数かつ難しいのでおもちゃ箱で出題できるか迷いましたが、本作に限れば"11手目37歩"がほどよい解図ヒントになっており比較的易しいので出題することとしました。"11手目7段目"とすると玉位置の予測が加わり、難解な腕試し"本格"推理将棋となっていたでしょう。

斧間徳子 「詰め上がりは容易に予想できるが、盤上双方20枚の条件により、緩みのない濃密な手順に仕上がっているのに感服」

S.Kimura 「ヒントを見るまで、詰ます方法が思い浮かばず、苦勞しました。14手目でも詰ま

すことができるわけですが、さらに4手かけても、盤上に双方20枚ずつという条件が大事なんでしょうね」

孔明「詰み形がわからずとりあえず▲3七歩のために3筋の歩を3三まで進めて歩を打つと玉の移動と合わせて9手かかるので後手に取られた駒を取り返して打つ間がなくてどうしようかと考えていました。3筋の歩を飛車で取らせることを考えると3五だと2手余裕ができ、さらに11手目の▲3七歩の前に玉が六段目に移動できるとわかってからは早かったです。先後共に盤上に20枚というのが解けてみると素晴らしいというのがわかります」

■盤上双方20枚の"几帳面"条件は、最終目標の詰みとは直接関連せず、不思議な付加条件です。18手は"はだか"と"几帳面"を両立できる最短手数で、その手順も引き締まっていますね。

飯山修「最終玉位置は15か95が効率的で37歩を打つ事を考えると15に決まり。27龍配置に気がつけば後は盤面20枚の処理問題」

Pontamon「27龍まで指してみると、後手は歩2枚の持ち駒で歩を打てる筋はひとつだけ。先手の駒は19枚しかないのだから何か駒を取って打たなければいけないのに王手が掛かっているので次は15玉。これじゃとても間に合わないと思い、読みを中断。一気に解決する38歩・同飛がなかなか見えませんでした。」

DD++「37歩が大ヒントですが、14手目が非常に見えにくい。手応えある難問」

■14手目以下の"△38歩▲同飛"が、"後手が3筋に2回歩を打つ"、"先手が2枚目の歩を取る"、"28に歩打ちの空間をつくる"を一気に実現する一石三鳥の好手順でした。

金少桂「追加ヒントを見る前に諦めず最後までもう1回だけ挑戦してみた結果、ついによく解けた！…が追加ヒント前にはぎりぎり間に合わず。あまりに手広く、このヒント内容に書いてあることを自力で決め打てるまでにいろいろ試行錯誤してもものすごく時間がかかった。取ってしまった邪魔な持駒の歩をやりくりする細かい動きが面白く、また一番難しかった」

山下誠「3八歩から2八歩が絶妙の間合い。歩打ちが3回になるので不安ですが」

■盤上の歩で取られるのが3枚ですね。そのうち1枚は打った後もう一度取られます。結局、歩打ちは先後とも2回ずつの4回でした。

NNN「最初は最終形が15玉で1、2筋に飛、香を並べる形かと思いました。が、歩をさばく手数が足りません。なるべく初期配置の歩を取らないようにとなると、、△33角で15玉を仕留める？、、とすると△27に龍で最終形に、、なるな！解けてうれしいですね」

■飛香を並べる形は"はだか"と"几帳面"を両立できる形の一つですが最低20手かかり、"37歩"とは全く噛み合いません。

隅の老人B「詰上がり図は、たぶん、これだと想定できたが、手順がなかなか決まらず」

小山邦明「10手目の後手の38飛成が素晴らしい手でした」

小木敏弘「条件、手順、名作と思います。たぶん、15で詰むとは予想しましたが15歩を取らせての角引きの空き王手や、27にと金を作り33桂で25の地点を塞ぐ筋などいろいろ迷い込みました。最終図から考えてはだめだと、先手の37歩が取られる場所、先手がどの歩を取るかをしらみつぶしに検討し、やっと38飛成に気がつきました。まさか、ふたをするまえに入り込むとは、、、11手目37歩の条件が意外性を高めています。ヒントなしで解けたので良かったです。条件が非常におもしろくて良いです」

■意外性を高める38飛成後の"11手目37歩"ですが、実は大ヒント。15玉の詰形と歩を切る筋が3筋と解ります。仮に"11手目7段目"だと手がかりが少なく途方に暮れたことでしょう。

たくぼん「15玉のヒントがあって何とか解けました。ノーヒントだと無理でしょう」

■11手目37歩の手がかりから15玉は予想できますが、15玉と明示してあるとなお安心でし

た。

占魚亭 「ギブアップです」

■難問への挑戦お疲れ様でした。無解でのコメントも歓迎します。

正解：13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 金少桂さん
孔明さん 小山邦明さん たくぼんさん
DD++さん はなさかしろうさん
Pontamon さん 山下誠さん

総評

Pontamon 「記念すべき初の初級入選なのに、その自作を即座に解けなくて、ちょっと 自信喪失。上級の難問は、今回はヒント待ちをしなくて済みましたが、今後、手応えのある難問が出題されればヒント待ちの回も出てきそう」

■Pontamon さんは解図も創作も格段に腕を上げました。が、難問では追加ヒントは大いに活用してください。

はなさかしろう 「採用ありがとうございます。実験的な問題は特に、どのように受け止めていただけるか、楽しみかつ緊張します。92-3は「はだか」条件達成の詰み目前で「几帳面」条件を満たすための手順が始まるので、ふた味になってしまっているのが気がかりです」

■確かな解き応えを求める解答者も少なくありませんので、二段構えの構成でも好評でした。間延びせず手の中身が濃いので大丈夫です。

DD++ 「特集とかでない場合は今回のように難度幅が広いのが理想ですよね。とはいえ、理想通りに投稿が集まらないのが担当の悩みどころですが」

■バランスよく出題したいが、選題もなかなか難しいです。短手数、長手数問いませんので皆さまのご投稿をお待ちしております。

飯山修 「長編は2回に1回くらいあってもいい

と思います」

■思わず解きたくなる条件で難易度ほどほどの長編が理想です。

変寝夢 「18手ともなるとさうとう条件が絞られないと難しいですね。3手ごとに絞られていたら100手でもあつという間ですが。そういう意味では1番は相当解きにくいイメージでした」

■自作プログラムでの解答、ありがとうございます。いずれは検討をお願いするかもしれません。

たくぼん 「難問というお触書に諦めかけましたが何とか間に合って良かったです」

小木敏弘 「いろいろ多忙なこともあり、ぎりぎり間に合いほっとしています」

隅の老人B 「92-3で苦戦。20日の早朝6時半にようやく攻略、今朝は雨降り、涼しいのが良かったかな」

■苦戦していても、締切り間際は何か解図力がアップするんですね。

推理将棋第92回出題全解答者：18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 隅の老人Bさん
攻めダルマンさん 占魚亭さん たくぼんさん
DD++さん はなさかしろうさん 変寝夢さん
Pontamon さん 山下誠さん

解答募集締切一覧

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。解答先は各々異なりますのでお間違えにないように。

2015年10月15日(火)

第75回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題
手順探索問題 1題

2015年11月10日(火)

フェアリー入門

透明駒作品 8題

2015年11月15日(日)

第76回 WFP 作品展

フェアリー作品 10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)

第43回神無一族の氾濫

課題：フェアリー駒を使った作品

投稿締切：2015年10月18日(日)

詳細は、P11をご覧ください。

フェアリー入門

課題：強欲詰・禁欲詰、1,3,5手の最善詰、協力詰

募集締切：11月10日頃

送り先：

(橘圭伍) keigotatibana@hotmail.com

詳細は、P16をご覧ください

フェアリー版くるくる展示室

- ・ 盤は9×9、駒は普通の将棋駒及び駒数内
(フェアリー駒はとりあえず不可)
- ・ 後手持駒制限 OK
- ・ ルールは何でも OK (協力詰、かしこ詰、打歩詰、自玉詰系、スタ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

FOF、フェアリー入門や神無一族の氾濫など、投稿募集がいくつもあります。これまで創った事がない方もいい機会になることでしょう。さすがに神無一族の氾濫はレベルが高いと思いますが、フェアリー入門や FOF は敷居も低いのでお勧めです。さあチャレンジしてみましよう～

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87号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十七年九月号

平成二十七年九月廿日発行

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