

Web Fairy



Paradise

改訂：2015/11/25

第89号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第77回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第78回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第95回推理将棋出題
- ・ 第96回推理将棋出題(改訂時)

結果発表

- ・ 第76回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第94回推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest #45
- ・ フェアリー版くるくる作品展4

読み物

- ・ フェアリー入門にかこつけて(上谷直希)
- ・ ブログ紹介



2015/11

はじめに



ウリ坊

先日、仕事で市内を走行中に出くわしたイノシシの親子。写真では分かり難いが親と子が3頭。これまた写真では分かり難いが子イノシシにはうっすら縞模様が見える。

Wikipedia

「幼少期にはシマウリに似た縞模様の体毛が体に沿って縦に生えており、成体よりも薄く黄褐色をしている。イノシシの幼少期は天敵が多く、この縞模様は春の木漏れ日の下では保護色を成す。その姿かたちからウリ坊と呼ぶ。」

ウリ坊はかわいいのだが、警戒している親はケン。

この日の数日前には、新居浜市内で登校中の小学生の列にイノシシが突っ込み小学生数名がケガをするというニュースが全国版にも流れた。おまけに広報塔からイノシシ注意の放送が流れたり、イノシシの目撃情報が昨年度より多いというニュースも聞いた。皆さんのお住まいの場所によっては、「日常茶飯の出来事です」という方も、「え～っ、新居浜って田舎なんですね～」という方もいるでしょうね。私は日常で普通に出くわしたのがはじめての経験でちょっとビックリ。遠くから写真を撮るのが精一杯でした。

ちなみに食べたらおいしいんでしょうか(笑)

今月の読み物は、フェアリー入門にかこつけて(上谷直希)、橘さんのフェアリー入門とタイミングを合わせての例題作お披露目の予定でしたが、フェアリー入門が1ヶ月遅れたので先行掲載となりました。

【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89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>

フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

占魚亭残日録

<http://d.hatena.ne.jp/sengyotei/>

第77回WFP作品展(再掲) 及び 第78回WFP作品展 担当：神無七郎



上は近所の貯水池で見かけた鳥の写真です。初めて目にする鳥だったのでネットで名前を調べたのですが、意外と苦戦しました。東京五輪のエンブレム騒動で有名になった「画像検索」も使ってみたのですが、違う鳥の写真やフェンスの写真を抽出してくる始末。現在の画像検索には野鳥を正確に見分ける能力はないようです。

詰将棋の世界で「検索」といえば「同一作検索」です。これは筆者のように詰将棋欄の担当をしている者には必須のツールで、実際かなり助けられています。ただ、現在のツールは「見たことのあるような手順だけ、誰の作だったかなあ…」という曖昧な感覚を元に検索することはできません。コンピュータで曖昧な検索が出来ないのは当然と思う方も多いと思いますが、機械学習の技術が発達した現代ではそうとも言えません。最初に挙げた画像検索も急激に能力を高めている分野ですし、Music Information Retrieval (MIR) と言って、楽曲分析をして類似曲を探し出すシステムも世の中には存在します。詰将棋の「形」ではなく「手順」から特徴量を取り出して、類似作を検索することだって決して夢物語ではないのです。「someone like you」(<http://eog10.blog.fc2.com/>)で EOG さんが類似作の指摘をしているのを見ていつも感心している私ですが、EOG さんの真似はとてもできないので、詰将棋の世界でも手順から類似作検索が出来る時代が来ることを願っています。

そうそう、写真の鳥ですが、ホシゴイというゴイサギの幼鳥だそうです。まるで「みにくいアヒルの子」のような意外な親子関係ですね。いつか成鳥となった姿を見たいものです。

さて、今回の出題は第 77 回分の再掲載と、第 78 回分の新規出題です。早いもので今年最後の出題となりました。第 78 回は全 12 題という大量出題ですが、解答募集期間が三ヶ月もあるので、この時間を有効に活用してください。

〔第 77 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 77 回の出題は全 11 題。内訳は上谷直希氏 2 題、変寝夢氏 8 題、たくぼん氏 1 題です。極端に難しい作はありませんが、中程度以上の難度の作品が多いので、全体としてはかなりのボリュームだと思います。

77-1 は上谷氏お得意の禁欲詰。「最善」指定はないので手数制限はありません。

77-2 は Isardam の基本手筋に一工夫を加えた問題。Isardam では成駒と生駒は別の駒として扱うことに注意してください。

77-3 から **77-10** は変寝夢氏によるバラエティに富んだ作品群。どれも短手数ですが、中には手ごわい問題もあるので、解き易そうなものから手を付けた方が良いでしょう。

まず **77-3** から **77-5** は久々出題の「レトロ」です。これは出題図から指定手数逆算して、指定の手数で詰めるルールで、逆算手数をマイナスで、詰める手数をプラスで表します。例えば「-2+1 手」なら 2 手逆算して、1 手で詰めるわけですね。もちろん逆算中に反則があってはダメです。将棋で「待った」で局面を戻し、改めて指し直させて貰う状況を想定すれば理解しやすいと思います。**77-5** には受方持駒制限があるので、初形で示されている駒のみで解いてください。

レトロの逆算手順の記述には一応の作法がありますが、分かる形で書いてあればどんな形式でも構いません。本作品展の結果稿でも逆算図とそこから出題図に至る手順、詰みに至る手順の 3 つで表すつもりです。(ページ数を気にしなくて良い電子本の強みですね。)

77-6 は Princess (姫) という、角と駒を合わせた利きを持つ駒の登場です。無仕掛図を強力な持駒で詰める一連のシリーズの一つで、継続して解答されている方なら詰上りの予想も可能だと思います。

77-7 はグラスホッパーの変種の一つで、ジャンプした先に真っ直ぐ跳ばない Sparrow (雀) という駒です。その曲がり方は進行方向から 135 度。つまり、ジャンプするというより跳ね返って戻ってくる感じです。駒自体にも癖があ

りますが、手順もまた曲者です。

77-8 は中国象棋のパオ（包）を使った問題。次局の **77-9** と盤上の配置は同じですが、手順は全く異なります。

77-9 は盤上こそ前局と同じ配置ですが、持駒が **Lion**（鬣）になっている上、中立駒指定まであります。うっかり白玉に王手を掛けたり、王手放置をしたりしないよう注意してください。

77-10 はチート駒、盤上を走り回る円形ナイトライダーの **Rose**（薔）です。それを2枚も使った作ですから、6手といえども苦戦は必至。解答者の皆さんも心して取り掛かってください。

77-11 はたくぼん氏の作品。「フェアリー版くるくる」用に作り始めたものが、やや難解になったのでこちらに回ってきました。詰上りの想定はし易いと思うので、丁寧に手順を組み立ててください。

〔第78回作品展各題への補足説明〕

第78回の出題は全12題。内訳は神無太郎氏1題、DD++氏3題、変寝夢氏5題、上谷直希氏3題です。出題は投稿順なので、難易度とは関係ありません。解き易そうなものから手を付けることをお勧めします。

78-1 は神無太郎氏の協力白玉スタイルメイト。「第43回神無一族の氾濫」向けに作られた作品の一つです。使われているフェアリー駒は「騎」。持駒を見ると飛や角といった大駒や、4枚もの騎という利きの大きな駒ばかりですが、これらをうまく処理して、合法手のない状態を作ってください。

78-2～**78-4** はDD++氏による穴空き盤を使った作品です。「穴（今回から○で表記）」は、着手はできず、飛角香などが通過できる場所を表します。この3作は「穴」が斜・横・縦のストライプ状に配置され、見た目も美しいですね。もちろん外見だけではなく手順も面白いですよ。

78-5～**78-9** は変寝夢氏によるバラエティに富んだ駒やルールの作品群。とはいえ、まったく新しい駒やルールではなく、一度は本作品展に登場したものや、その変種なので、過去問が良い参考になると思います。

まず、**78-5** は **Moa** という駒を使った作品。これは **Mao**（中国将棋の馬、合駒の利く八方桂）を45°傾けた利きを持つ駒で、本作品展では**64-2**として登場しています。**Moa** は **Mao** と合駒の利く場所が違うので混同しないよう注意してください。

78-6 は中立駒の **Locust**（蝗）が使われています。中立駒の先後双方にとって敵駒であるという性質、**Locust** は合駒を直後に取れないという性質をうまく利用してください。

78-7 は中立駒の銀が主役。スタイルメイトの達成にはこの銀を取らせるか動けなくしないといけません。可成範囲の近くなので、手番によっては成ることも可能な場合がありますが、果たして「成」は出てくるでしょうか？ もちろんスタイルメイトの達成には **Lion**（鬣）の使い方も大きな鍵になります。今月の変寝夢氏の作品群の中では最も難しい作品かもしれません。

78-8 と **78-9** は前回は登場した「レトロ」ルールの作品です。このルールは、馬鹿な手を指した後で、「待った」をするのと同じなので本当に「ばか詰」的な感覚を味わえます。なお、今回の2作はどちらも攻方に王手義務があることを前提にしています。**78-9** は逆算手数が多いですが、駒数制限があるので逆算の方向性を間違えなければ、きっと解けるでしょう。

78-10～**78-12** は上谷直希氏の作品。ルールはすべて異なります。

78-10 は普通の協力詰。でも、作品には上谷氏らしく、ちゃんと「狙い」があります。解図を始めるならきっとここからです。

78-11 は今回唯一の協力系でない対抗系ルールの作品。「強欲」という条件が付いている以外は、普通の詰将棋と同じルール設定で作られています。（「最善詰」ではありません。）また、作意には透かし詰が使われており、最終2手には変同があります。

78-12 は透明駒を使った作品。協力詰ですから、もちろん透かし詰はダメですよ。第76回の透明駒作品で予習をして臨んでください。

解答要項

第77回分解答締切:2015年12月15日(火)

第78回分解答締切:2016年2月15日(月)

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。

WFP 作品展：年末年始の予定

来年1月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展 12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	11月	12月	1月	2月
第77回	再掲	結果		
第78回	出題	再掲	再掲	結果
第79回			出題	再掲
第80回				出題

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。

【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)

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。
玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【レトロ -m/n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

【協力詰】

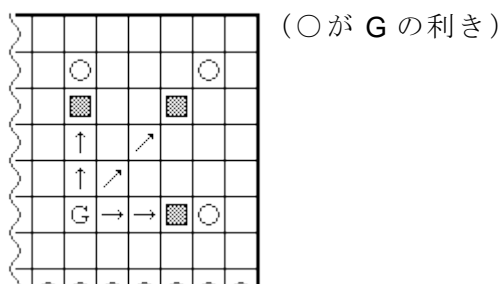
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【非連続王手】

攻方に王手の義務がない。
(王手をしても良い)

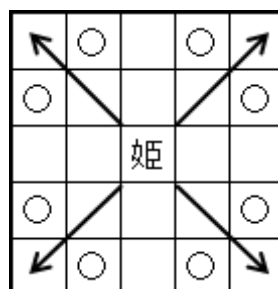
【グラスホッパー】(G)

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



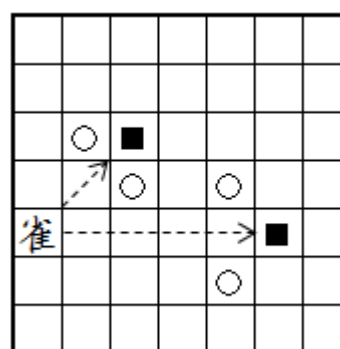
【Princess】(姫)

フェアリーチェスの Princess。
角とナイトを合わせた利きを持つ。



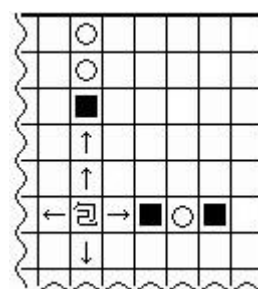
【Sparrow】(雀)

フェアリーチェスの Sparrow (雀)。
グラスホッパーの変種で、クィ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135°曲がった場所に着地する。



【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。

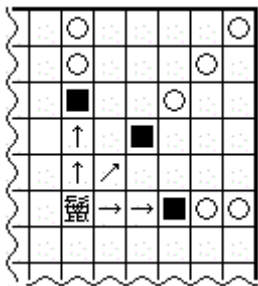


(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【Lion】(鬘)

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

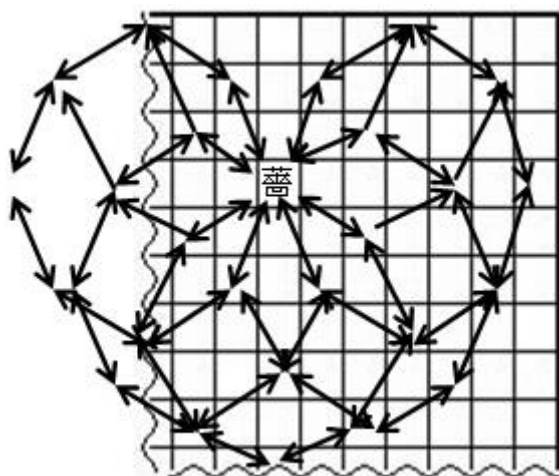


(○が鬘の利き。
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【Rose】(薔)

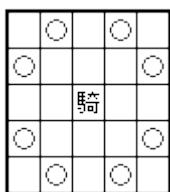
フェアリーチェスの Rose。

円形に進むナイトライダー。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



【ナイト】(騎)

チェスのナイト。八方桂。



(○が騎の利き)

【穴】(○)

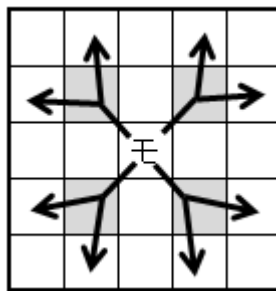
着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所。(※以前は◆で表記していましたが、○に変更しました。)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

【Moa】(モ)

中国象棋の馬 (Mao) の斜め版。合駒の利く八方桂。Mao が上下左右のマスに駒があると先に進めないのに対し、Moa は斜めのマスに駒があると先に進めない。



(一旦斜めに一マス進み、次いで縦横に一マス進んだ八方桂の位置に着地する。網掛けで示した所に駒があると、その先のマスに進めない。)

【中立駒】(「♁」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。横向きの字か横に n を付加して表記。

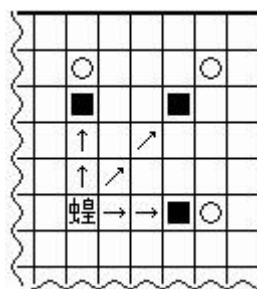
(補足)

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる (利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」の記事を参照してください。

【Locust】(蝗)

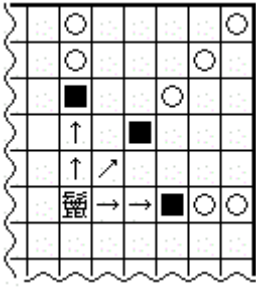
フェアリーチェスの Locust (蝗)。クィーンの利きの方向にある敵駒を跳び越えその先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○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。)

【Lion】(鬘)

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。)

【強欲】

駒を取る手を優先する。

【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。

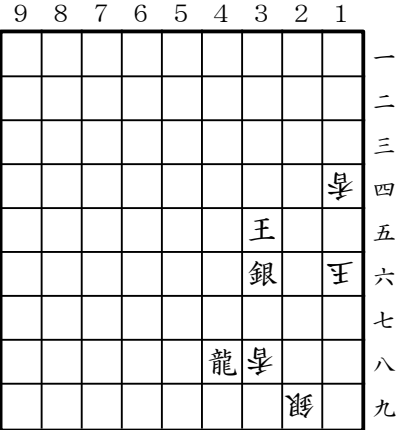
→透明駒の詳細及び例題は、WFP83号「透明駒のご紹介」等を参照してください。



《第77回 WFP 作品展》(再掲)
 解答締切：2015年12月15日(火)

■ 77-1 上谷直希氏作

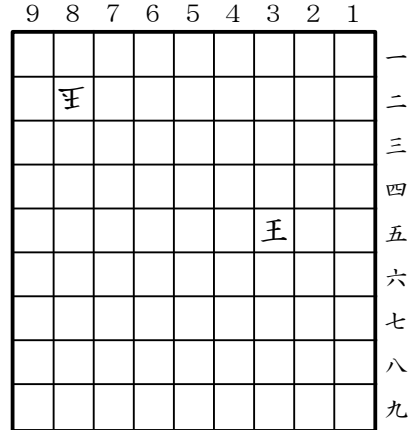
禁欲詰 27手



持駒 桂

■ 77-2 上谷直希氏作

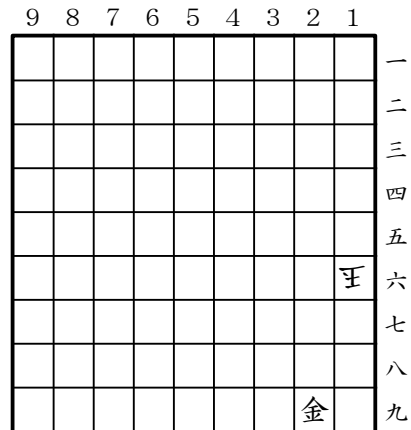
Isardam協力自玉詰 10手



持駒 角歩

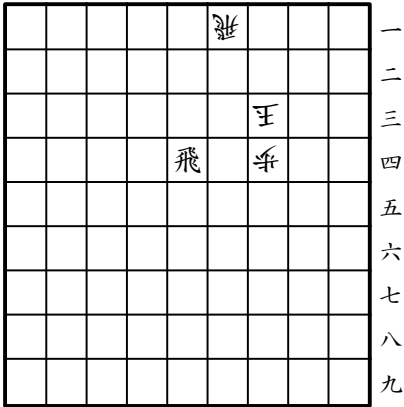
■ 77-3 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手



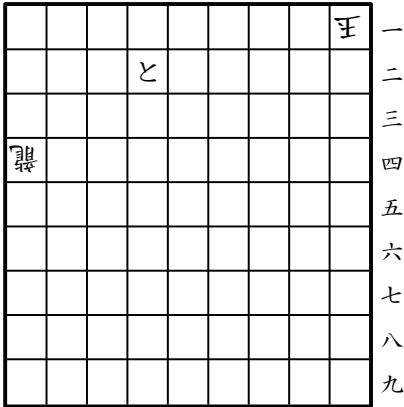
持駒 なし

■ 77-4 変寝夢氏作
非連続王手レトロ協力詰 -2+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



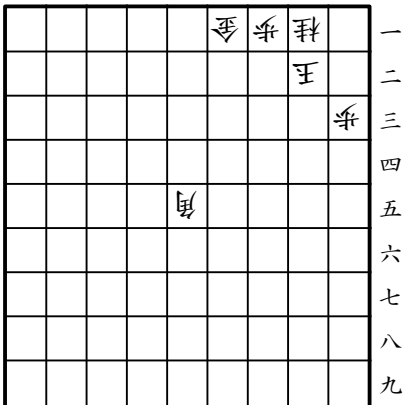
持駒 なし

■ 77-5 変寝夢氏作
非連続王手レトロ協力詰 -6+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



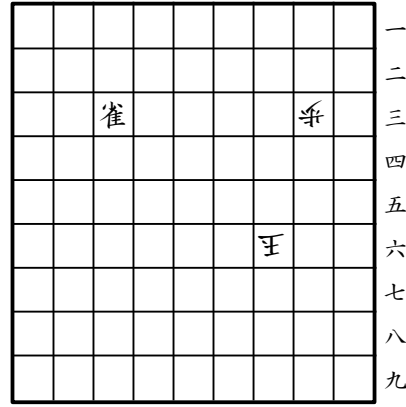
攻方持駒 G
受方持駒 なし
※G : Grasshopper

■ 77-6 変寝夢氏作
最善詰 11手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



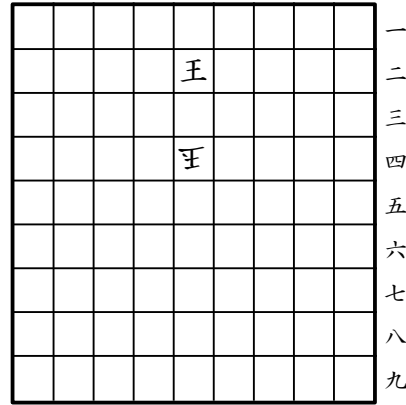
持駒 姫2
※姫: Princess (角+騎)

■ 77-7 変寝夢氏作
協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



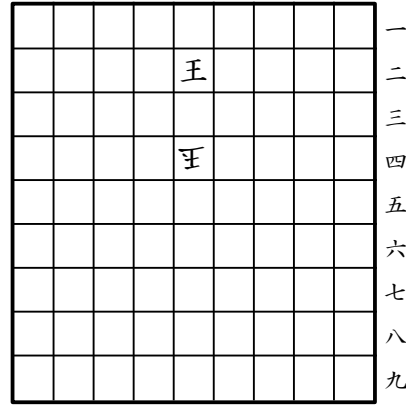
持駒 桂香
※雀: Sparrow (135° Grasshopper)

■ 77-8 変寝夢氏作
協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 包2
※包: Pao (象棋の包)

■ 77-9 変寝夢氏作
協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n鬣2
※鬣: Lion、中立駒

■ 77-10 変寝夢氏作

協力白玉詰 6手

									王	一
			王							二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 薔2

※薔: Rose (円形NightRider)

■ 77-11 たくぼん氏作

協力白玉詰 50手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛



《第 78 回 WFP 作品展》

解答締切：2016年2月15日(火)

■ 78-1 神無太郎氏作

協力白玉スタイルメイト 12手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
						王		王		八
										九

持駒 飛角騎4

※騎: Knight

■ 78-2 DD++氏作

協力詰 7手

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

持駒 飛

※○: 穴 (着手不可、通過は可)

■ 78-3 DD++氏作

協力詰 17手

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

持駒 香

※○: 穴 (着手不可、通過は可)

■ 78-4 DD++氏作

打歩協力詰 53手

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 なし
 ※○：穴（着手不可、通過は可）

■ 78-5 変寝夢氏作

協力白玉詰 4手

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

持駒 飛モ
 ※モ：Moa（中国象棋の馬を45度回転）

■ 78-6 変寝夢氏作

協力白玉詰 4手

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

持駒 角n蝗
 ※n蝗：中立Locust

■ 78-7 変寝夢氏作

協力白玉スタイルメイト 10手

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

持駒 桂香
 ※鬘：Lion、n銀：中立銀

■ 78-8 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手

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

持駒 桂

■ 78-9 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -10+1手

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 金

■ 78-10 上谷直希氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 78-11 上谷直希氏作

強欲詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角桂

■ 78-12 上谷直希氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							香		一
							王		二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 香

※透明駒 攻方1枚、受方1枚

推理将棋第95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95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11月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第95回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月は9手易問から18手難問まで3題を出題いたします。

初級はPontamonさんから九九シリーズの第二弾、易しい短編です。

中級は渡辺さんから11手詰の1条件。簡素な条件にヒントが詰まっています。

上級はチャンプさんのお馴染み美野樫九兄妹シリーズの作品。前回93-3は兄妹6人が登場しましたが、今回は末っ子九美がたった一人で戦いを挑みます。

■本出題

95-1 初級 Pontamonさん作

七の段の九九 (7×8=56) 9手

56と78の二カ所。どの駒を打つか推理しよう。

95-2 中級 渡辺秀行さん作

と金と成駒 11手

と金を早く作る手順を推理しよう。

95-3 上級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その9) 18手

成も不成もダメ。9筋での小駒の活用法を推理しよう。

■締め切り前ヒント (11月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

95-1 初級 Pontamonさん作

七の段の九九 (7×8=56) 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、シチハは?」

「56だよ」

「偉いな。パパも7×8=56の九九を使った推理将棋の問題を作ったぞ」

「どんなの?」

「78地点と56地点に駒を打つ9手詰みの推理将棋さ。駒成りは1回だけなんだ。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
- ・78地点と56地点へ駒を打った
- ・駒成りは1回だった

95-2 中級 渡辺秀行さん作

と金と成駒 11手

「と金を成駒で取ったって?それでどうなったの?」

「うん。11手で詰んでしまったよ」

(条件)

- ・11手で詰んだ
- ・と金を成駒で取った

95-3 上級 チャンプさん作

美野樫9兄妹の一局(その9) 18手

健一「よしよし次は誰で行くかな」

九美「なあ健にい、ウチ一人でやってみたらダメかなあー?」

健一「九美ひとりでか?」

七海「わたくしからもお願いします・・・」

八重「やるからには勝ちなさい」

六実「うんうん、ちゃちゃっと倒してきて〜九美ちゃん」

隆二「兄ちゃんたちも応援してるぜ」

九美「うん、がんばってみるよおー」

・・・対局開始・・・

九美「ウチの後手だねえー」
九美「ふうーんキミはイキナリ飛を動かすんだあー」
九美「あ、7手目から同と付く手が3回続いたねえー」
九美「これで詰みかなあー？18手で終わっちゃったねえー」
九美「最後の角の手までウチ小駒ばかり指してたなあー」
九美「成る手も不成の手も無かったのは珍しいかもねえー」

圭五「マジかー！九美ってあんなに強かったっけー？」
四郎「実は今回に向けて九美が一番練習してきたんだよね」
源三「知らなかったわ、わしとは意気込みがちやうな・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・18手で詰んだ
 - ・後手は9筋の着手のみ
 - ・初手は飛の着手
 - ・7～9手目は同と付く着手
 - ・成る手も不成の手も無かった
 - ・最終手の角が後手唯一の大駒の着手
-

推理将棋第96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96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12月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第96回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月は9手易問から15手難問まで3題を出題いたします。

初級は簡素な二条件9手詰。マイスター渡辺さんからの易問を出題します。

中級はチャンプさんの美野樫九兄妹シリーズの第10弾15手詰。隆二と七海、歳の離れた兄妹二人がコンビを組んで戦います。

上級は骨のある15手詰。今年もトリははなさかしろうさんから本格推理問題の出題です。

[2015年11月25日最終更新]
96-2、96-3 修正

96-2および96-3は余詰がありました。粗検深くお詫び申し上げます。

・96-2：不手際があり修正前の問題を出題してしまいました。修正版に差し替えいたします。

・96-3：「駒を取らない1筋の手が1手だけあった」を追加して修正といたします。

なお、解答につきましては元の条件を満たしていれば正解とさせていただきます。

(11月25日 NAO)

◇年賀推理将棋の作品募集◇

恒例の年賀推理将棋特集を年末に出題する予定です。難易度問わず作品を募集します。投稿〆切12月4日。

・第97回、98回出題：年末年始、年賀詰 (“2016”, “16”, “28”, “11”, 干支“申”、にちなんだ推理将棋)

その他、下記特集を予定。作品募集中です。

・第99回出題：9手詰 (究極の9手、難解作)

・第100回出題：10手詰+難度ゼロ

・第101回出題：10手詰+1条件

■本出題

今回より作者の敬称は省略させていただきます。

96-1 初級 渡辺秀行 作

金引の謎 9手

“金引”と棋譜表記するために必要な手を推理しよう。

96-2 中級 チャンプ 作

美野樫9兄妹の一局(その10) 15手

2筋と7筋。離れた二つの筋の有効手を推理しよう。

96-3 上級 はなさかしろう 作

一番街の駒取り祭 15手

1筋の駒取りが5回。効率のよい取り方を推理しよう。

■締め切り前ヒント (12月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

96-1 初級 渡辺秀行 作

金引の謎 9手

「謎だなあ、この41金引という棋譜は。たった9手で詰んだというのに」

「2手目と3手目は同じ筋に指したんだね」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

・9手で詰んだ

・41金引という棋譜表記があった

・2手目と3手目は同じ筋に着手した

96-2 中級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その10) 15手

健一「九美があんなに強くなったとは驚きだな」

六実「八重ちゃんが一番相手になってあげたんだよね〜」

八重「勝って当然ですわ」

隆二「兄貴、今日はやけに静観だな、やらないのかい？」

健一「ああ、なんか見てる方が面白くなってきてな」

隆二「らしくないこともあるもんだな」

健一「お前こそ、まだ物足りない感じなんじゃないのか？」

隆二「そうかもな、じゃ次は七海と二人で行かせてもらおうか」

七海「え・・・わたくしとですか？」

九美「おおー？二人でするのぉー？」

隆二「引き立て役二人で敵を蹴散らしてやろうぜ」

七海「予期せぬ事態に動揺を隠せません・・・」

源三「なんや、珍しいペアで行きよったな」

六実「隆ちゃん頼りになるから大丈夫よ〜」

四郎「ああ見えて七海も相当強いからね」

隆二「こっちの先手だな、さあ行くぜ七海」

七海「は、はい・・・」

・・・対局開始・・・

四郎「あ、終わったみたいだよ」

隆二「15手で仕上げてやったぜ」

隆二「俺と七海、二人で交互に指してやったよ」

隆二「成る手は無かったが、お互い角を打つ手があったな」

隆二「成る手は無かったが、同じ地点に6回も着手があったな」

七海「・・・察するに10手目の△33玉が問題かと」

圭五「二人ともすげえー！息の合ったパス回しに感動したぜー」

源三「ほお・・・やりよるなあ・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・15手で詰んだ

・先手は2筋と7筋の手を交互に指した(初手は2筋か7筋のいずれか)

・成る手は無かった

・先手後手ともに角打ちがあった

・同一の地点に6回着手があった

・10手目は△33玉

96-3 上級 はなさかしろう作
一番街の駒取り祭 15手

「どうだった？ 最近町が静かすぎるから、リアル将棋祭を企画したんだけど」

「うん、面白かったよ。15手で詰んだみたいだけど、その間に成駒が2回と生駒が3回も取られたからね。しかも駒取りはすべて、目の前の1筋で起きたからラッキーだった。駒を取らない1筋の手はたったの1手だけだったよ」

「そりゃなんたって駒取りが華だから、特別観覧席のある一番街でやる決まりなのさ」

「なるほどそういうことか。実は、なにしろ盤が大きいから、局面がどうなっているのかまではよくわからなかったんだ。先手が歩の手を1回だけ指したのと、その手に対して後手が三段目の手で応じたのが、ちょっと変わってるなあとは思ったんだけど」

「やっぱり見づらいかあ。大型スクリーンとかドローンとか、工夫がいるかなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・15手で詰んだ

・駒取りは1筋のみで、成駒が2回、生駒※が3回取られた

・駒を取らない1筋の手が1手だけあった

・先手唯一の歩の手に対して後手は三段目の手で応じた

※生駒というのは成駒ではない駒のことです。

フェアリー版くるくる作品展4

今回はちょっとばか自殺詰を取り上げてみます。近年は協力自玉詰とルール名を表記することが多いですが、あえてばか自殺詰としたのはこのルールが爆発的な人気？を博した 1980～1990年代を意識してのことです。小野小町氏の「集積回路シリーズ」や赤木誉幸氏「なりなりシリーズ」などの長編作が詰パラに掲載された時分には胸高鳴ったものです。しかしながら私も当時はフェアリー（特に自殺系）の解図力は全くでしたのでほとんど解けませんでした。ばか詰とばか自殺詰の間にはかなり高い垣根があると思います。

ばか自殺詰の短編は難しいものが多いのですが、長編は筋が見えればそうではないものが多いのです。創り手からいえば難しくすると余詰の可能性が上がる（検討も大変）という事でしょう。1980～90年代のばか自殺詰の余詰率はかなり高い（当時はFMも無いので全て人力検討なので当然といえば当然）。

ばか自殺詰の長編といえば私が思うに2つの主流があると考えています。持駒消去型と、自殺するのに必要な後手駒を遠くから連れてくるもの（連行型とでもいいでしょうか）。

持駒消去型は、攻方の持駒が無ければ合い利かずで詰まされるのに持駒を持っているが故それが実現しないというケースで、なんらかの方法で攻方持駒を消去（浪費）して持駒を無くすという手順になります。

たとえばこんな作品

Dr.ドラゴン 詰パラ 1988/8 フェアリーランド

ばか自殺詰 72手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

「17歩 15玉 16歩 同玉」×17
17歩 15玉 16歩 同飛 まで 72手

攻方の持駒が歩1枚なら、17歩 15玉 16歩 同飛 までの4手で17に合をする駒がありませんので詰みです。というわけで17歩 15玉 16歩 同玉という手順で1歩消去出来るのでそれを17回繰り返すということになります。この型の特徴は「持駒歩18」とかやたら1種類の持駒が多いときにはこの型と見て間違いありません。解答も上記のように省略できるのが特徴でもあります。大抵の場合、そんなに難易度は高くない場合が多いです。ただし例外もあります。たとえば下図。

神無太郎 詰パラ 2001/6 フェアリーランド

ばか自殺詰 140手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2歩18

24金 12玉 13金 同玉 79角 同飛成

「68角 57金 同角 46桂 12金 同玉 13歩 同玉 46角 35金 同角 24角 12金 同玉 13歩 同角 24桂 同角 13歩 同角 同角成 同玉」×6

68角 同龍
まで 140手

サイクル中に歩を3歩消費しますので、繰り返し回数は6回となり手数は大幅には増えませんが、そのサイクルの中身が高密度で金桂角金と合駒が出て、金捨てで12に玉を落として13歩で歩の消去が2回、桂で一旦角を13からどかして再び歩1枚消去と超濃密の内容となっています。まあこの作品は例外中の例外です。

Dr.ドラゴン氏の作品では1歩消去に4手費やしていますが、このサイクルの手数を増やすことが出来れば、超長編も夢ではありません。話のついでみたいですが、作品の募集をしましょう。

作品募集

- ・ばか自殺詰
- ・持駒：歩 18 を含む
- ・通常盤
- ・解答で、どこかで「・・・」×17 と書くことが出来る
- ・通常駒数（後手持駒制限可・・・通常駒数以下 OK）

*1歩消去サイクルが出来ただけ長手数になるよう期待しています。

送り先：WFP 編集部まで 2015/12/15 締切

次に連行型を説明します。たとえばこんなばか自殺詰のこんな図

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

持駒 歩

88歩 同と 迄 2手で自殺出来ます。これはと金が77に居るから出来るわけで、このと金が遠くに居ればなかなか簡単にはいきません。なぜなら先手は後手玉に王手をかけないといけなからです。たとえば77とを67に移動してみましょう。先手の持駒に金を加えれば、77金（王手でと金が呼べました）同と 88歩 同と 迄となります。もう1つ離して57にと金を移動して、持駒に飛を加えてみます。（持駒：飛金歩）もうお分かりでしょう。67飛、同と以下6手となりますね。後手玉の周りに後手の駒が居なくて遠くの方にポツンと居る場合はこのケースと見ていいでしょう。

簡単な例題用作品はなかなかないのですが、たとえばこの作品

佐々木浩之 1987/5 詰パラ フェアリーランド

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

攻方持駒 なし

受方持駒 香

合駒と移動合を上手く利用し95とを連行してくる好作です。ちょっと難しいですが考えてみてください（手順は最終ページをご覧ください）

前談が長くなりましたが、連行型のくるくる作品を1作出題します。

くるくる 7 たくぼん作 ばか自殺詰 88手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

*後手持駒制限があります。合駒の飛を上手く使って16歩を88まで連れてきてください。88手は長そうですが主要部分は繰り返し手順ですので恐れることはありません。

解答送り先：たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

締切：2015/11/15

第76回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第76回WFP作品展の結果を報告します。

今回は解答者わずか4名。全題正解者なし、**76-6**と**76-10**は作者以外の正解者なしという、残念な結果になりました。全体の解答成績は以下の通りです。

〔第76回WFP作品展成績〕(敬称略)

○：正解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
たくぼん	○	○	○	○	○	-	○	○	○	-	8
変寝夢	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	8
一乗谷酔象	○	○	-	○	○	-	-	○	-	-	5
井上順一	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

透明駒も含め今回はさながらフェアリー駒の特集(フェアリー駒を使っていないのは**76-3**のみ)だったのですが、今回は特に初登場の駒が多かったせいか解答は減ってしまいました。

詰パラ12月号に掲載予定の「氾濫43」もフェアリー駒特集ですが、これも解答者が集まるかどうか心配です。

■ 76-1 上谷直希氏作(正解4名)

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

【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】(※カッコ内は判明した透明駒の種類)

類)

13歩 同 X(=金、角、馬、飛、龍)

24桂 同 X 13歩(24X=金) 同 X(=飛、龍)

同銀 同玉 12飛 同玉 22角成 まで 11手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2つの透明駒があったとしたら、駒を取ったにしてもどっちで取ったかわからないのではないかな。どうしたらどっちで取ったかわかるようになるだろうという疑問が発想の起点でした。

その解決案は同地点への捨て駒という、なんか純情なアイデア。初手および三手目の駒を取った駒が別物なら再度の13歩が打てないはずです。

王手放置もありえないので24の駒の利きは金であることもわかりました(成駒の可能性があるので駒種はわかりません)。24の駒にはナナメ後ろへの利きがなく、再度の13歩を取った駒は2枚目の透明駒であることもわかります。24が埋まっているので、角や銀ではなさそうです。21地点の桂馬は反則ですし、金か馬か飛でしょうか。

ところで24の金はどこから来たのでしょうか。王手放置の可能性を除外すると、初形では14にいたことが確定できてしまうのです。

よって二度目の13歩を取った駒は飛で確定ですね。

思った以上に素直な手順になってしまいました。重厚感がもう少し欲しいですね。

【解説】

透明駒を使った作品では、あたかも反則のような手を指して透明駒を限定する手筋があります。本局の初手 13 歩はまるで打歩詰ですが、実は透明駒があるので打歩詰でない、と主張することにより（攻方の手は合法的な王手である可能性がある限り合法手なので）、透明駒は 13 歩を取れる駒に絞られるという寸法です。

本局で透明駒を可視化する目的は、飛を手に入れることですが、それはすぐには達成されません。まず、13 歩に同 X と取らせたところで、X は「金、角、馬、飛、龍」のどれかに絞られます。21 桂が歩を取った可能性は、13 歩が指せる時点で王手放置ではないとして、排除されます。更に 24 桂で王手放置ではないことから「金、角、馬」に可能性が絞られ、更に「同 X 13 歩」と続けると、王手放置ではないことから X=金 が確定します。厳密に言えば、4 手目を指した時点では 13X が 24 桂を取ったのではなく、別の透明駒が 24 桂を取った可能性も残っているのですが、その可能性も 5 手目 13 歩で排除されます。13 が空いてないと駒は打てませんからね。

最初の透明駒が金に確定すれば、次は簡単です。13 歩が王手放置ではないことを考えれば、この金は最初 14 に居たことになり、4 手目にはそれが 24 に居るわけですから二度目 13 歩を取れる駒は 1 筋の飛か龍しかありません。最後は入手した飛を捨てて鮮やかな収束で締めくくります。

透明駒は合法手・非合法手の境界を解答者に強く意識させます。上の解説でも「打歩詰」や「王手放置」などの言葉が何度も出てきましたが、すべての駒が見えている通常の状態では、我々は無意識に非合法手を排除しています。息を止めることで空気の存在を思い出すように、透明駒作品を解くことで、我々は「将棋の仕組み」を思い出すことができるのです。

【短評】

井上順一さん

5 手目の 13 歩で、4 手目の 24 同 X が 2 手目に 13 同 X とした透明駒によるものとわかる。よって 5 手目の時点で、透明駒の内 1 枚は 24 金と可視化される。

この金は初形では 14 にいたことになるので、5 手目の局面で 14 に駒は存在しない。

6 手目の同 X はもう 1 枚の透明駒によるもの

となるが、21 桂や 23 金(飛)は攻方の玉に王手がかかってしまうためあり得ず、また 14 に駒がないことから、15 以遠の飛か龍によるものと決まる。

よって 7 手目の 13 同銀によりもう 1 枚の透明駒は攻方持駒の飛と可視化され、9 手目に打つことが可能となる。

駒を打つしかないので手順の発見は難しくないが、駒を捨てて透明駒の正体を判明させるのがうまくできている。

変寝夢さん

逆王手が掛かっているとは思わなかった。
1 3 歩が打診ということかな。

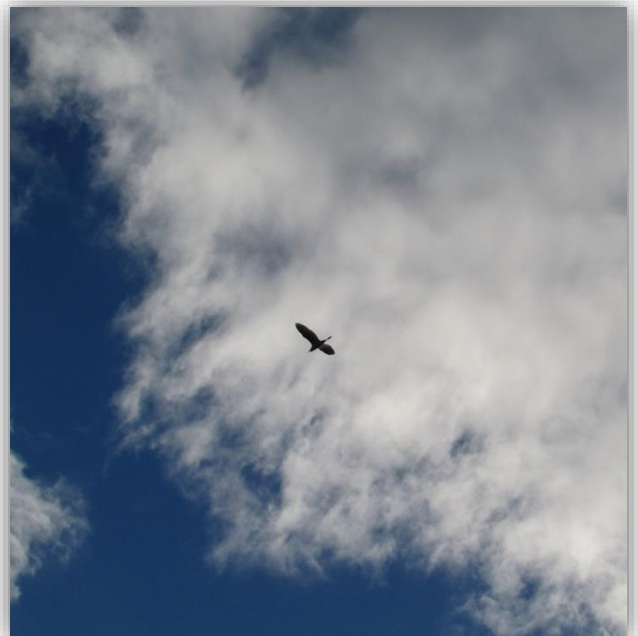
一乗谷酔象さん

5 手目 13 歩で 24=金と確定し、6 手目 13 同 X が飛(飛生、飛成、龍のいずれか)と確定する訳ですね。なるほど。

たくぼんさん

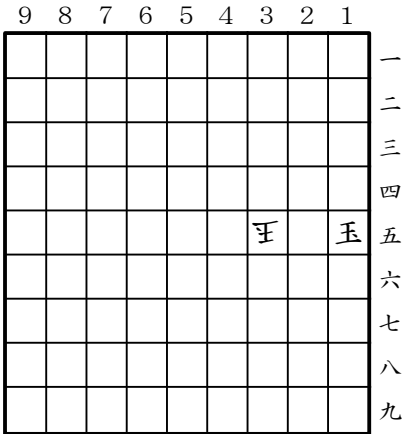
2 回目に取り出すことで飛と判明させるのが面白いアイデア。

☆本局は解答者全員正解。短評からも本局が難解でない好作だったことが分かります。



■ 76-2 上谷直希氏作 (正解2名)

協力自玉詰 4手



持駒 なし

※透明駒 攻方3枚、受方0枚

【ルール】

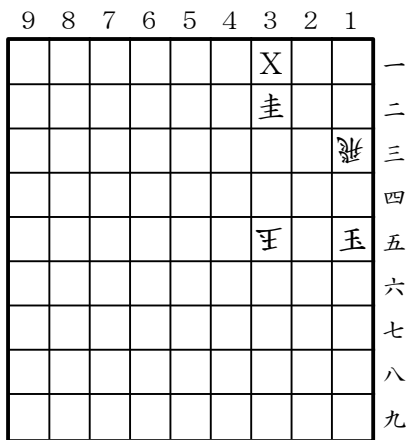
• 協力自玉詰

先後協力して攻方の玉を詰める。

【解答】

-X 33 飛 -X 13 飛 まで 4手

(詰上り)



持駒 なし

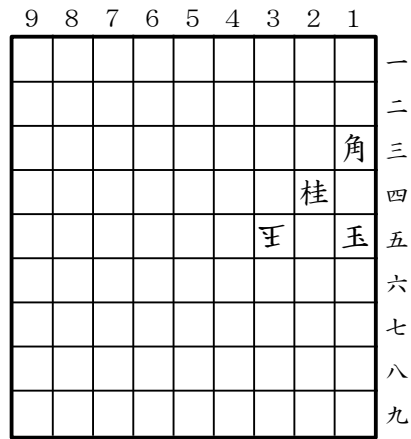
※31Xは攻方飛または龍

【作者のコメント】

合駒を直後に動かせる状況はかなり限定されるというわけですね。

3枚もある透明駒が4手で全て判明するほどの威力を発揮します。

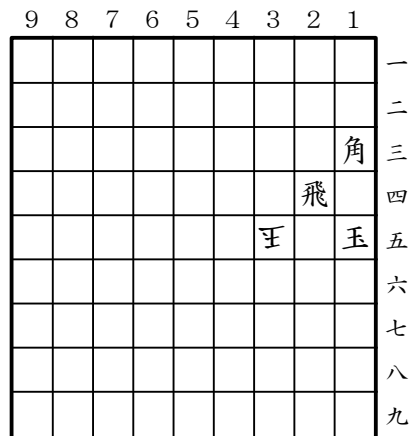
(局面の一例)



持駒 飛

また同じようでも2手目 53 飛合としてしまうと、初形は一例としてこうであったことになります。

(局面の一例)



持駒 角

これでは4手目 13 飛に対して 14 飛の受けが生じてしまうのでダメ。

2手目 57 飛合も同様です。

合駒を直後に動かす手法は短編ばか詰をつくったことをある方ならおなじみの手順になります。

4手詰でまとめた本作ではいかにも物足りなさを感じます。スケールとしては5手のばか詰としてまとめるのが妥当だろうと多くの方が考えるだろうし、私自身もその路線でかなり考えました。そしてそれがうまくいかないことは調べ尽くしたつもりです(もし違ったらごめんなさい)。

消去法的に価値を見出している投稿なので複雑な気分ですね。透明駒の基本手筋は出揃っていない感がありますし、どんなことができるか、やってみないと気付けないことも多いですし、

自身が手がけた領域の結論を報告していった意味ではなからうと信じたいです。

【解説】

一見ありえないような手で可能性を絞り込むのが透明駒可視化の手筋。本局で使われているのは「合駒を直後に動かす」手筋です。

合駒が次の手番で動くのは、合駒請求した元の駒が動き、ピンが外れるケースが一般的ですが、本局では飛が大きく動くのでこれに該当しません。本局では合駒と合駒を請求した駒の間に別の駒が入って利きを止めてしまうという、かなりレアな現象を利用しています。

本局は初手 33 飛合で透明駒が 31 または 32 の飛（または龍）であることが示されます。次に 33 飛が 13 に移動したことで、初手が 31 飛（または龍）であり、32 に遮蔽駒が入ったことが分かります。更に 3 手目が王手で、4 手目がそれを外す手であることから 13 角 24 桂の形から 32 桂成としたことが分かります。そして、透明駒が全部盤上に現れてしまったことで、攻方の持駒に透明駒がないことも確定し、13 飛に合駒なしの詰みとなります。33 に打たれた飛が 13 に移動する、ただそれだけで 3 枚の透明駒の配置が決まってしまうのは驚きですね。

もう一つの驚きは、この凝った手順を双裸玉という最小限の配置で実現していることです。そのためには平凡な筋で詰まない配置を網羅的に調べないといけないので、この図に辿り着くまでには相当な時間を要したはずです。

また、作者は「協力自玉詰 4 手」ではなく、「協力詰 5 手」の形式を使った場合、この手筋を実現できないと予想しています。この予想が妥当かどうか、読者諸氏の検証を待ちたいと思います。

【短評】

一乗谷酔象さん

2 手で 3 枚を限定できるのが凄い(初手 31 飛生か龍、3 手目 32 桂成)。

たくぼんさん

最初は初手角打 24 飛かと思ったがダメで初手飛打 24 桂に気付いた。見た目双裸玉からの限定とは素晴らしい作品。

■ 76-3 上谷直希氏作 (正解 1 名!)

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

【ルール】

•背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

•協力自玉スタイルメイト

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

【解答】

18 銀 28 玉 17 銀 18 飛 27 銀 37 玉
26 銀 27 飛 46 銀 26 玉 38 桂 39 角
37 銀 38 飛生 35 銀 同飛成 まで 16 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

序盤の趣向の手順が面白い？

5 段目を縛る龍を遠い 18 で発生させるのは意外かもしれません。

【解説】

近年の双裸玉における重厚長大化路線を反映した作品。

初形で2つの玉は結構離れています。持駒に大駒があれば距離の問題は解決するので、大駒を手に入れたいところですが、それには7手もかかります。16手の長丁場とはいえ、さすがにこれでは手数が足りません。

となると次は玉を近づけることを考えたくになります。手数にも余裕があるので「18銀 28玉 27銀 37玉…」などとしてから、さあどうしようかと考えるのが普通だと思いますが、実はもうこの時点で失敗は確定しています。27銀とする前に、3手目から「17銀 18飛」の2手を挿入するのが気付きにくい伏線です。

この手が効果を発揮するのが14手目 38飛生。銀を飛に変えると同時に、「背駒外し」で39角を元の利きに戻し、一気に飛と角が両方使える形になりました。14手目が「不成」で、直後の16手目が「成」という対比も良いですね。

飛2枚と角で包囲網する最終形は「背面」と無関係なので、フェアリーメイトを求める方には物足りないかもしれませんが、華麗な銀の動きと、大駒（特に18飛）の活用が目覚ましく、気持ちの良い手順だったと思います。

ここで冒頭に述べた双裸玉の重厚長大化について補足しておきましょう。

双裸玉という出題形式が現れた当初、普通詰将棋の裸玉がそうであったように、作品に求められるのは「とりあえず完全である」ということでした。その後、何か面白い手が一つ入っていれば良いという時代や、もっと高度な内容が求められる時代が訪れ、現在では複数の手筋を盛り込む中編や、盤上を玉が旅する壮大な長編が双裸玉でも見られるようになりました。

これには小規模な双裸玉が機械的に調べられるようになったことも関係しています。「作品」としての双裸玉は、大規模化して作者の意志を反映させる必要があるわけです。

こんな時代に頼りになるのが「協力自玉スタイルメイト」というルールです。このルールは駒余りを心配する必要がないので、持駒の種類や数で手順をコントロールできます。もちろん完全なコントロールは不可能ですが、作者の望む方向に手順を誘導しやすいわけです。大規模双裸玉を作るのに向いたルールは他にもあると思いますが、双裸玉が「発見」ではなく「創作」

になった現在、「協力自玉スタイルメイト」は最も有力な選択肢の一つです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

最後の駒の畳かけは素晴らしい。

たくぼんさん

(28銀、18玉、17銀、27玉、28銀、26玉、17銀、35玉、47桂、48角、26銀、27飛、46銀、47飛生、44銀、45飛打、24銀、同玉)の筋(後半が面白い手順)が非限定+2手オーバーを克服できず。

がむしゃら流に頼ることになりました。

☆たくぼんさんが読んだ紛れ筋は、のんびりした入り方ですが、それでも18手なのですね。裸玉や双裸玉の創作は余詰との戦いですが、こういう分野ではf mによる機械検討が本当に頼りになります。

■ 76-4 変寝夢氏作（正解3名）

協力詰5手

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

持駒 碁

※碁:Orphan

【ルール】

• Orphan (碁)

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。

•協力詰

先後協力して受方の玉を詰める。

【解答】

65 と 同と 44 角 55 桂 67 碁 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

原理図。2手省いて例題にさせていただいても結構です。

【解説】

Orphan の基本的性質である「利きの合成」を示す原理図。詰上りで Orphan は玉と桂を合わせた利きになっています。「利きの合成」は天竺ルール玉が持つ性質なので、その類推で考えれば良いでしょう。

Orphan を玉の周辺に打つと、自動的に王手になります。特に「頭碁」は「頭金」と同じ感覚で、玉のとどめを刺すのに使えます。本局ではそれに桂の利きが加わって一層強力になり、不安定な中段玉を捕獲します。

桂の性能を加えるには、受方の桂を玉頭に利かせねばなりません。それを「55 と」が邪魔しています。初手「65 と」は邪魔な「55 と」を移動させるのが目的ですが、中段玉の脱出防止に働いているように見える「64 と」をいきなり捨ててしまうのは抵抗感がありますね。

本局は原理図として作られた作品ですが、この冒頭2手で作品になっています。

【短評】

一乗谷酔象さん

玉+桂とは効きが強い。

たくぼんさん

解図経過：

- ①48 角、57 飛、67 (77) 金…を読む、詰まない。
- ②67 歩や 65 と、57 玉…以下合駒なしの順を読む、詰まない。
- ③65 と、同と、44 角の順を読むがあと2手で詰むと思えず捨てる。
- ④放置
- ⑤再び 48 角、57 飛、67 金の順を並べる。この時ふと 67 金に桂の利きがあればいいなあと気付く。
- ⑥57 桂合する。→67 に利きが無いことに気付き失笑。
- ⑦自分が作るなら 55 桂置けば一作できそう。
- ⑧あれ？そうか作意か(笑)。

☆詳細な解図実況ありがとうございます。

多分誰もが 48 角で合駒する筋から考えたのではないのでしょうか。本局の頭2手を削って例題にしなくて良かったと思います。

■ 76-5 変寝夢氏作 (正解3名)

協力自玉詰 4手

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

持駒 角碁

※碁:Orphan

【解答】

91 角 82 飛 52 碁 72 香 まで 4 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

銀杏返しです。

【解説】

Orphan を利用した変形銀杏返し。

銀杏返しは協力自玉詰で好んで使われる大技なので、勘の良い方なら「協力自玉詰」「4手」「持駒 2枚」という初形の設定をみただけで予想は可能です（実際、たくぼんさんがそうだったようですね）。

でも、Orphan で銀杏返しというのはどうやるのでしょうか？ 銀杏返しは合駒が逆王手になって、しかも取れないという状態を作るわけですが、「91角 82飛 52碁 53角」と進めても自玉は全然詰んでいませんし、53角は「同碁」と取ることもできます（しかもこれが王手になっていないので、完全な失敗！）。

実は合駒は王手駒と玉の間にするとは限りません。Orphan の場合は、Orphan と Orphan へ利きを供給する駒の間に合駒しても良いのです。本局の最終手 72 香が正にその合駒。飛の利きが遮断され、Orphan は本来の利きのない状態に戻り、72 香を取ることはできません。「取れない合駒ができる」、これが Orphan の重要な性質です。

【短評】

一乗谷酔象さん

第一感の 99 角は失敗。

☆上下非対称な「香」の有難さが分かります。

たくぼんさん

4 手だとこの詰上りしか思いつきません。

■ 76-6 変寝夢氏作（正解 1 名） ※実質正解者なし

協力自玉詰 6手

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

持駒 碁2

※碁:Orphan

【解答】

14 碁 34 玉 32 碁 11 飛 22 王 12 金 まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Or を 2 枚使ってみました。

【解説】

前局と同じく Orphan を使った銀杏返し。前局が香合による縦型銀杏返しだったのに対し、本局は金を使った横型銀杏返しです。

前局と同じ主題を使っているにも関わらず、本局が実質正解者ゼロとなった要因は 4 手目 11 飛の逆王手にあります。普通、受方玉からこんなに離れた場所で逆王手をくらったら、そこで王手が途切れるので、読みを打ち切ってしまいます。ところが、この局面では王の背後に Orphan が控えているために、自玉を動かして開き王手ができるのです。

本局は銀杏返しによる逆王手を含め、わずか4手の間に先後合わせて逆王手3連発。自玉が動く自玉詰は詰上りの想定が難しく、それだけで難解作になる傾向が強いのですが、Orphan独特の開き王手が加わったことで、遂に正解者がいなくなりました。

Orphanが2枚あると(特に双方がOrphanを持っていた場合)、双方のOrphanの間で利きの増幅が起こって、利きが目まぐるしく変化する場合があるのですが、本局はOrphanが2枚とも攻方の持駒で、手数も短いので、相手に渡る心配はありません。1枚は退路封鎖用、もう1枚は最初の王手と銀杏返し用という具合に役割もきちんと分かれています。でも近い将来、Orphanが盤上にたくさん置かれ、利きの変化が錯綜する作品が登場することもあるでしょう。

【短評】

たくぼんさん(※無解)

かなり考えたけど解けません。ルールの把握が出来ていない可能性もありますが・・・

☆まあ初めてですから無解も仕方ないでしょう。この手筋は一度見たら、絶対に忘れないと思います。

■ 76-7 変寝夢氏作(正解2名) ※実質1名

協力自玉詰6手


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

持駒 n角n騎

※騎:ナイト

持駒角及び騎は共に中立駒

【ルール】

- 中立駒(「」あるいは「n駒」)
どちらの手番でも動かせる駒。
横向きの字か横にnを付加して表記。
- ナイト(騎)

チェスのナイト。八方桂。

	○		○	
○				○
		騎		
○				○
	○		○	

(○が騎の利き)

【解答】

32n角 25玉 46n騎 67n騎

43n角成 34角 まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

中立飛に飛合の詰め上がりを45度傾けてみました。

【解説】

中立駒の「敵駒」としての特性を活かして、中段にいる自玉の包囲網を作る作品。

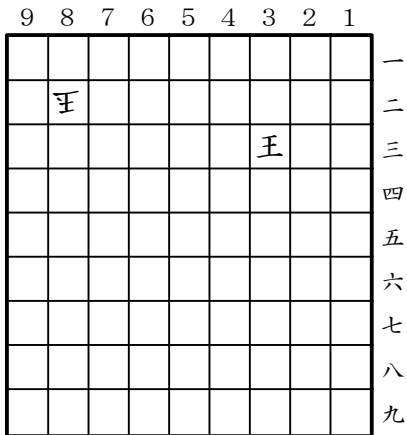
出題時のヒントにでも触れましたが、後半4手の仕組みは70-10と同じ。つまり「1枚目の中立駒で王手し、直後に移動させて退路封鎖に使う」、「2枚目の中立駒で王手し、取れない位置に合駒して詰める」という手順構成が使われています。特に3手目玉の傍に打った中立駒を直後に67n騎と跳ぶ手順の流れは「ソッポ行き」の手筋に通じるものがありますね。最後の取れない角(取ると中立馬が自玉に王手を掛けてしまう)による空中捕捉は鮮やかです。

また、本局はこの4手に2手の序が付いています。退路封鎖のため、初手32n角が限定打になるのが良い味付けです。

なお、作者のコメントにある「中立飛に飛合」の作品は、本作品展では62-2として登場しています。

[参考] 62-2 変寝夢氏作

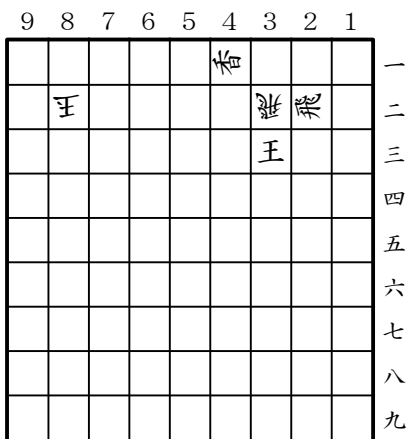
協力自玉詰 4手



持駒 n飛
受方持駒は残り全部+n香

22n 飛 42n 香 41n 香生 32 飛 まで 4手

(詰上り)



持駒 なし

本局の詰上りはこれを斜めに傾けたものですが、それだけで随分雰囲気が変わりますね。先に述べた通り、手順の構造は 70-10 に 2 手の序を加えたものなので、出題時のヒントには 62-2 ではなく、こちらを採用しました。

【短評】

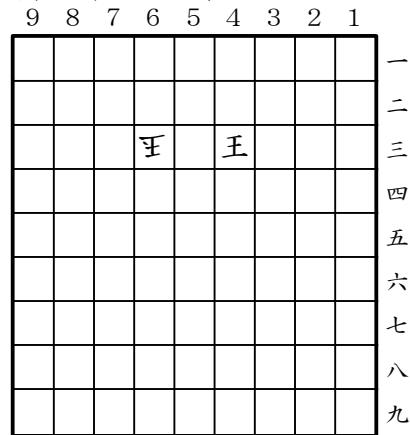
たくぼんさん

ヒントさまさまです。中空王を捕まえるのはなかなか厄介ですが、見事に捕まっています。

☆ヒントを付けても作者以外の正解は一人だけ。ノーヒントだと危なかったです。

■ 76-8 変寝夢氏作 (正解 3 名)

協力自玉詰 6手

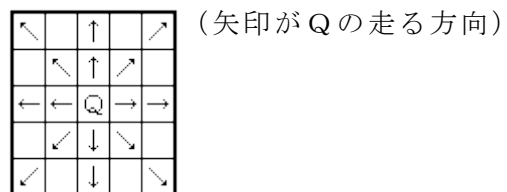


持駒 Q
※Q:クィーン

【ルール】

•クィーン (Q)

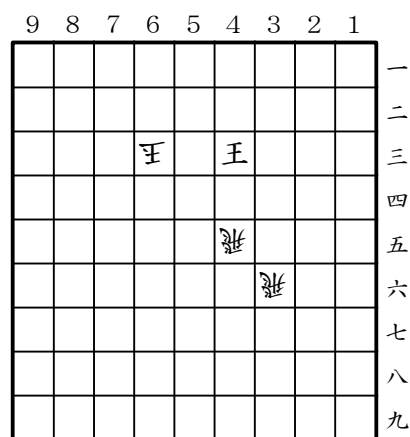
チェスのクィーン。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【解答】

27Q 36飛 67Q 65飛 45Q 同飛 まで 6手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

Qを使うとスピード感が出ますね。

【解説】

中段玉を詰めると言えば、定番は 2 枚飛車。本局はその詰上りを「たった 1 枚の持駒で」

「玉を動かすことなく」「たった 6 手で」実現するものです。

もちろんこれはクイーンという強力な駒によってもたらされた結果です。実際、王手の方角だけを見ると、クイーンが角→飛→角と 3 通りに働いています。また、クイーンは王手のたびに移動するので、(最後の王手を除いて)ピンを外す必要もありません。何と便利な駒なのでしょう！

クイーンはその強力さ故に、本局のようにスピード感のある手順を実現したり、あまり詰みそうな局面を打開したりすることが可能になります。従来クイーンを使った詰将棋は、クイーン王を捕まえるパターンが多かったのですが、これからはもっと違った利用法の開拓が望まれます。

【短評】

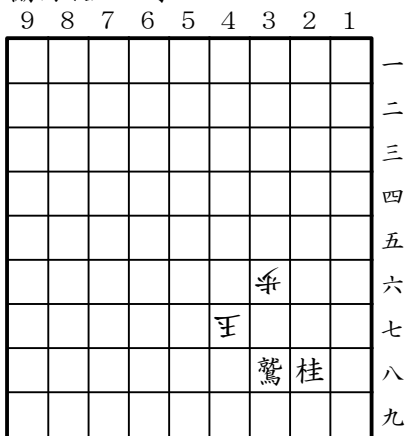
たくぼんさん

Q 1 枚で 3 枚分の働きですね。

☆作者以外の正解者はたくぼん氏と一乗谷酔象氏の 2 名。複数の解答者が出ると、何だかほっとします。

■ 76-9 変寝夢氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名

協力詰 11 手

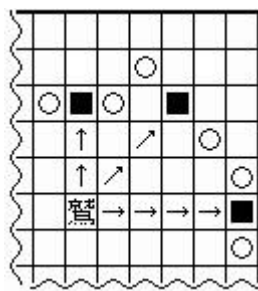


持駒 なし
※鷲:Eagle

【ルール】

•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角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。

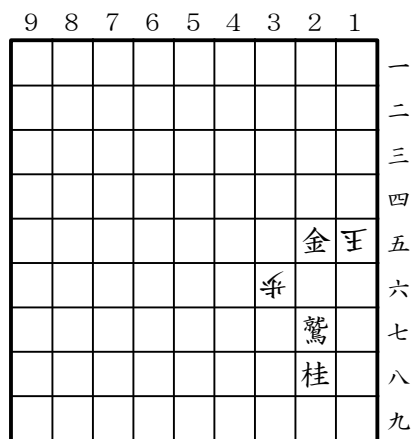


(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【解答】

27 鷲 46 玉 38 鷲 35 玉 26 鷲 25 玉
18 鷲 27 金 同鷲 15 玉 25 金 まで 11 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

Eagle はグラスホッパーの変種です。通常、グラスホッパーは合駒を直後には取ることができません。でも Eagle ならそれができます。

それを示したのが本局の 8 手目と 9 手目。

ここで 18 鷲は 36 歩を経由して 25 玉に王手を掛けています。そこで受方は 27 金でこの利きを止めます。その直後、Eagle は 28 桂をジャンプ台にして 27 金を取ってしまいます。

グラスホッパーの場合は、ジャンプ台までの利き筋の方向とジャンプ後の進行方向が同じ向きなのでこういうことは起こらなかったのですが、ジャンプ後に方向が変わる Eagle だと、ジャンプ後の着地位置が他の利き筋の上に乗るケースがあるのです。本局はその性質を利用して金合を入手し、詰め上げます。

Eagle は本作品展初登場なので、少し手順を追ってみましょう。まず初手 27 鷲は、28 桂をジャンプ台とし 36 歩を経由して 36 玉に利かせる手。これに対し、玉が遠くに逃げると王手が続かなくなるので、2 手目は 46 玉。その後も 28 桂をジャンプ台にする 38 鷲、歩から離れない

して **Moose** はこの合駒を取れません。これは **Eagle** とは異なるところです。

攻方は初手に打った銀を活用するのですが、そのまま **36** まで進んで同角成と逆王手させるのが英断。**16** 王で開き王手しながら自玉を詰みやすい盤端に移動します。この開き王手は先ほど作った **36** 馬をジャンプ台とし、**Moose** の横方向の利きを使っています。普通の開き王手とは違うので、意識的に狙わないと、この手を感じただけで指すのは難しいと思います。そして **Moose** の利きを止める **26** 銀で詰上り。馬角銀と斜め駒の勢揃いした詰上りは、なかなか格好良いですね。

本局を難しくしている要因は、**76-6** と同様、「自玉への逆王手」と「自玉の移動(開き王手)」の2つです。こういう作品を見ると筆者は、川清雄氏の自玉移動の入った協力自玉詰作品群を思い出すのですが、本局はフェアリー駒が絡んでいるので更に難解です。

【短評】

たくぼんさん (※無解)

銀と麩はコンビネーションが上手いかない。解けません。

☆さすがのたくぼんさんも息切れしましたか。
解答お疲れ様でした。

【総評】

たくぼんさん

新ルールにはいつも苦戦させられます。
ある程度の数に触れないと閃きが沸かないですね。

☆確かに、前例も例題もなく、「こんな駒(ルール)で作品を作りました」と言われても解図は難しいでしょうね。
この作品展は基本的に自由出品なので、個々の作品のために対応できることは限られます。新ルールの作品は、本作品展に投稿する前に、なるべく紹介記事を書いて、事前に読者への周知を図っていただくようお願いします。

以上

Fairy of the Forest #45解答発表

- 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
- 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、○井上順一、○たくぼん、○占魚亭

■ 45-01 神無太郎 協力詰9手

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

持駒 金3

58馬 同銀左生 49金 同銀成 58金
同銀生 69金 同銀成 58金 まで9手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—今年初めて作った。ほぼ完成品と思う。

☆「ほぼ」というのは……。

作者—金が5枚あれば、持駒金5にして、48金からはじめられる。

☆47馬→48金とできれば、初手58金から始められて、より手順の統一性が増すということでしょう。

井上順一—4金連打による守りの銀の無力化。

占魚亭—2枚の生銀を成銀に。シンプルで良いですね。

☆初手を着手した時点で左右対称形になるので、2手目の銀はどちらからでも可です。銀を成らせるのが目的ですが、最初から成ると逆王手、故に2回目に成る、という簡明なロジックによって手順が成立しています。

たくぼん—似たような事を考えたんですが納得いく作品ができませんでした。なるほどこれなら納得します。

☆シンプルかつ高い完成度で、作者の本領発揮と思われたのですが……。

七郎—よくある筋でも2回繰り返せば作品になる……とか何とか自分で言っていたような記憶がありますが、これだけ既視感が強いと解いてもあまり面白くありません。ルールは違いますが、下の作品を思い出しました。

 (参考図)

青木すみれ／詰将棋パラダイス／1998年9月
 最悪詰7手

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

持駒 金4

69金 同銀成 58金 同銀生 49金 同銀成
 58金 まで7手

どんなに便利な手筋でも、使い過ぎは禁物ですね。

☆ほぼ同じ手順ですね。さすがに先例がありましたか。残念です。

■ 45-02 神無八級 協力詰 13手

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

持駒 金2銀4桂

39桂 同香成 37金 同歩生 38銀 同歩成
 28銀 同と 38銀 同飛生 37金 同香生

36銀 まで 13手

(詰上り図)

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

持駒 なし

占魚亭一堀を埋める、的な。

井上順一—これも手数から持駒の連打とわかる。渋滞解消のため、角が利いているのでふさぐ必要のない28をと金で埋めるのがおもしろい。

☆拙作です。4香を縦に並べて、それらを成生で使い分けができないか、というのが創作の動機でした。19角は余詰防止用の配置で、玉の動きを制限しています。

七郎一成と生の使い分けが楽しい作品。足の遅い「歩」を動かすのに3枚の捨駒が必要になるのが良いですね。できれば金や桂も4枚使い切って欲しいのですが、この構図だとちょっと難しいでしょう。

☆結果的に、4香ではなく飛と歩が混じってしまいました。歩の配置は太郎氏の指摘によるもので、これにより作品の質がぐっと向上したと思います。金・桂の4枚使用までは考えが及びませんでした。しかし、そこまで追求するのが様式美というものでしょうね。

たくぼん—センス溢れる作品・これは見事だ。作品もっと発表してください。

☆今回は太郎氏の協力もあり、比較的うまくいきましたが、今後もこういくかは保証の限りではありません。何とか努力したいものですが。

■ 45-03 神無七郎 協力詰 35 手

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

攻方持駒 銀2桂3
受方持駒 なし

32 銀 同飛 33 桂 11 玉 21 桂成 同玉
33 桂 11 玉 13 香生 12 桂 21 桂成 同玉
12 香成 同飛寄 32 銀 同飛 33 桂 11 玉
15 香 14 角 同香 13 銀 同香生 12 香
21 桂成 同玉 12 香成 同飛寄 32 銀 同飛
13 桂 11 玉 33 角 22 桂 12 香 まで 35 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者－2枚の飛の利きの止め方を問う作品です。本当は25角と44香の2枚は外したかったのですが、非限定が消せず断念しました。

☆44香がないと、33手目33角の所で44～99角も可という非限定はもちろん、22手目13銀の所で同飛、21桂成、同玉、13桂、11玉、44角以下といった早詰も生じてしまいます。☆また、25角を受方持駒にすると、20手目14角

～13銀という合駒の順番が非限定（14銀～13角でも可）となってしまいます。

占魚亭－5手目に香を取って失敗。桂を渡すのがポイントでした。

井上順一－受方に桂合をさせるために、33桂から桂を成捨てて再度33桂とするところが巧妙。途中で2度も逆王手が出てくるのもすごい。

☆攻方王に受方41角で王手がかかっている状態では、それを32銀、同飛で遮らなければなりません。そうしておいて、33桂～1*香で、受方合駒を取るのが基本展開となりますが、12合を取るときは注意が必要です。

たくぼん－合駒用の桂を渡す導入から、21玉じゃないと12の駒を取れない構成で成生を限定させているところ、逆王手で合駒を限定させているところなど見事なバランスで作られた完成品。

☆つまり、21桂成をせずに先に12香と合駒を取ると、同飛で逆王手がかかって手に窮してしまいます。そこで、21桂成、同玉としてから12合を取ることにになり、それには香「成」が必然となるわけです。

☆結局、32飛の利きは受方22桂で、16飛の利きは攻方13桂で止めることに成功し、12香まで見事に詰め上がります。

【総評】

七郎－3題ともすべて玉が一間あけて睨み合っている形。この形は逆王手絡みで不成を入れやすいので、今回の課題には合っているのでしょう。私もこの構図は便利なのでついつい多用してしまうのですが、ある程度自粛した方が良くもかもしれません。

☆効率の良い構図や手筋に頼ってばかりではいけない、ということですね。もちろん、知識として蓄えておくのは有益でしょうが。

井上順一－こちらへは初解答だと思います。よろしくお願いします。

☆ご解答ありがとうございました。こちらこそよろしく。

たくぼんー作品投稿できずすいません。意外と課題が難題でした。

1 作創ったのがこちら、

協力詰 3 手 (2 解)

攻方：72 と 75 角 84 香

受方：62 飛 93 玉

持駒：なし

詰上りは一緒にそこに至る手順が成りと生の 2 通り。いきなり 82 は不詰。

というものでしたが、さすがに……。

みなさんの作品はそれぞれテーマがはっきりしていて楽しめる作品群でした。

☆遠慮なさらず、出品していただければよかったのに……。たくぼんさんのこの作品もテーマが明確で楽しめると思いますよ。

占魚亭ー今回も解答のみの参加。投稿もできればいいのですが、なかなか納得のいくものが……。

☆遠慮なさらずに……。期待しています。

【追記】2015/11/21

☆FOF45-03 について、作者から以下のような追加コメントが来ました。誤解とはいえ、お詫び申し上げます。なお、下図の詰手順は伏せておきますので、ご関心を持たれた方は考えてみてください。(八級)

□ FoF 45-03 について (神無七郎)

今月結果発表があった Fairy of the Forest ですが、自作のコメントが誤解を与えたみたいですね。「25 角と 44 香の 2 枚は外したかった」というのは、外して受方の持駒にするのではなく、使用駒から除外するという事です。具体的には以下の図 (協力詰 41 手) を想定しています。

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

攻方持駒 銀2桂3

受方持駒 なし

最後(36 手目)の合駒が銀でも桂でも良い非限定を消せないのです。これさえなければ上の図の方が発表した図より優れているのですが、非限定を消す手段が思いつきませんでした。

Fairy of the Forest #46課題発表

■ 2015 年 11 月 20 日：課題発表：(協力詰)

龍または攻方王が活躍する作品

□ 2016 年 01 月 15 日：投稿締切

□ 2016 年 01 月 20 日：出題

□ 2016 年 02 月 15 日：解答締切

□ 2016 年 02 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

適当な課題を思いつかず、以前シリーズ化していた「AまたはBが活躍する作品 (A、Bは駒の名)」という課題の残りを持ってくることにしました。辰年まで待てませんでした。

正直、苦肉の策ですが、漠然とした課題の方が作りやすい面もありますので、何とぞよろしく。遠慮なく、ご投稿ください。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

フェアリー版くるくる作品展 4 解答発表

くるくる 7 たくぼん作 ばか自殺詰 88 手

										一
										二
										三
	馬									四
歩	歩	歩								五
	王			歩					兵	六
		飛								七
		香	歩							八
	桂	玉	香							九

攻方持駒 なし
受方持駒 飛

【出題時ヒント】

後手持駒制限があります。合駒の飛を上手く使って 16 歩を 88 まで連れてきてください。88 手は長そうですが主要部分は繰り返し手順ですので恐れることはありません。

【解答】

76 飛 87 玉「77 飛 96 玉 76 飛 86 飛 同飛 同玉 66 飛 76 飛 同飛 87 玉」(A 手順)
17 飛 同歩成
A 手順 27 飛 同と A 手順 37 飛 同と
A 手順 47 飛 同と A 手順 57 飛 同と
A 手順 67 飛 同と A 手順 77 飛 同と
88 飛 同と まで 88 手

詰上図

										一
										二
										三
	馬									四
歩	歩	歩								五
				歩						六
	王									七
	ス	香	歩							八
	桂	玉	香							九

持駒 なし

★フェアリー版くるくる作品展くるくる 7 の解答発表です。これまでのくるくる作品展はやや難易度が高かった感じでしたので今回は趣向部分のみを抽出したシンプルなばか自殺詰を出題しました。

しかし、ばか自殺詰で 88 手という看板を恐れたのか、余りにひっそりと出題したため忘れ去られたか・・・解答者がわずか 3 名という寂しさでした。啓蒙活動はなかなか難しい・・・

解答者 (敬称略)・・・全員正解
井上純一、占魚邸、橋本孝治

初手 76 飛以下、飛合を繰り返し、
(13 手目) 17 飛、同歩成
(25 手目) 27 飛、同と
(37 手目) 37 飛、同と
(49 手目) 47 飛、同と
(61 手目) 57 飛、同と
(73 手目) 67 飛、同と
(85 手目) 77 飛、同と

88 飛 同と まで と盤上に飛も消えてきれいな詰上りになります。

初形から後手の飛だけでは先手玉を詰ますることが出来ません。ということで遠くにいる 16 歩に目をつけるのがポイント。今回はヒントでばらしてありますが、このタイプの作品では配置を見ればどの駒が呼んでくれる駒かは見つけやすいと思います。上記手順のように 16 歩を 88 まで連れてきて先手玉に止めを刺します。

井上順一

序も収束も非常に短いので、繰り返し手順さえ見つければ解決、というつくりになっているのがよい。

占魚亭

暗算で解ける、丁度いい塩梅。長篇ばか自殺詰の入門作として最適だと思います。

橋本孝治

最も素直な手順が作意で良かった。玉は出られないけれども他の駒は入ってこれる半開放系の密室は、通常の密室と違っていろいろと小細工が利くので、もっとたくさん作品が作られて良い分野だと思います。

★解答が来ないので催促しちゃいました (笑)

推理将棋第94回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年9月23日
 解答締切：平成27年10月20日

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

出題のことば (担当 NAO)
 先後各々どちらの端を使うのか推理しよう。
 追加ヒント
 5手目は97角、6手目は57角不成。

推理将棋94-1 解答
 ▲5八飛 △1四歩 ▲9六歩 △1三角
 ▲9七角 △5七角不成 ▲同 飛 △5二玉
 ▲5三飛成 まで9手

詰上がり図

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

持駒 角歩

- (条件)
- ・3手目は端(▲96歩)、4手目は端(△13角)、5手目は端(▲96歩)
 - ・6手目は不成(△57角不成)

推理将棋でもお馴染みになった「94問題」ですが、「易しい推理将棋」講座の中でミニベロさんは「94問題」の在り方として次の3点を上げています。

- ・初心者が順に推理できる親切問題
- ・9手とはいえ、やはり考えさせる問題
- ・条件に統一性のあるきれいな問題

94問題はいずれか一つでも満たせばよいのですが、特に「条件に統一性のある」問題は、よし解いてみようという気にさせて望ましい形です。

本作品は、統一した「端」条件を並べた上で、初心者が順に推理できる親切問題でもあって、「94問題」の一つの理想形です。

さて、設問の「端の手」でどう攻略するのか、推理しましょう。9手詰では玉がなかなか端に届きませんので「端の手」を使って中央を攻める手段を探索します。条件は3～6手目：先後いずれも2手ずつで端の手が入っています。

- 1) 先手端角の活用：先手は3、5手目が端の手。初手は保留しておいて、『3手目▲96歩～5手目▲97角』で角を後手陣に効かす。
- 2) 後手の不成：4手目「端の手」～6手目「不成」から、2手目以降△14歩～△13角～△XX角不成』

ここまで、初手から「▲XXXX △14歩 ▲96歩 △13角 ▲97角 △XX角不成」。

中央の玉を詰ます形を推理すると97角の効きのある53地点に攻め駒を運ぶのがよく、52玉型に53龍の形がぴったり。初手▲58飛から進めて、6手目以降「△57角不成 ▲同飛 △52玉 ▲53飛成」まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

DD++さん(作者) 「過去何度も出題例がある手順ですが、ここ最近見たことないなあと思ったので作ってみました」

飯山修 「43-1の手順入替作品。初級にピッタリ。ヒントの意味は真ん中を渡れということでしょうか」

Pontamon 「中級よりも難しかったのですが、タイトルが大ヒントでした。初級になったのは第43回初級の類似作があったからですかね。端条件が並んでいるのを初めてみると???となってしまいました」

■過去の類作には、43-1：○術師さん作「三吉超え」があります。また、角のルートが異なる18-2：はらたっとさん作「どっちの成りでショー」も詰上がりがほぼ同じです。今回の94問題では見せ方が異なって全く別の問題に仕上がっています。

金少桂 「短手数端条件だと役立ちそうなのが端角くらいなので5筋が焦点だなと気付けばすんなり。6手目の条件が悔しいけどこればかりは外せない。本当は2～5手目の端条件で統一したかったんだろうなあと」

山下誠 「2手目が端ではない、とは書いてない。結構悩みました」

■6手目が成りか不成の限定が必要なのは元々わかっているのですが、残りを"端"に統一したんですね。『2手目は端の手』を省略したのが巧みの技です。端でない可能性を秘めた2手目ですが、端でないと間に合いませんね。

S.Kimura 「端の手が続くと、端角を考えたくなくなります」

小木敏弘 「後手の端が13角と気がついて・・・」

■"4手目の端"が△13角～△57角不成を誘導する易しいヒント条件になりました。

渡辺 「『4手目は端でない』にすると中級と上級の間くらいになるかも。」

■"△14歩～△13角"端手順の代わりに△34歩～△66角が表のルート。端でなく6筋を発見させるとなると・・・やや難しめです。

小山邦明 「後手の詰む玉の位置は52玉と予想されるのでわかりやすかったですが、簡素な趣向条件で見事な限定だと思いました」

変寝夢 「初手は3～7筋の着手の条件をプラスして9700万局面1時間50分でした。3手目97角とした人は苦労したと思われれます。52玉がおマヌケな突進で、敵の利きだけある地点への着手（捨駒っていうらしいですが）よりこういった手が大好きです」

■後手方の協力手△52玉が最後8手目に現れました。

攻めダルマン 「軽く頭の体操になっていい」

占魚亭 「3手目・5手目の条件であたりをつけました。」

斧間徳子 「先手の指し手は通常の指し将棋でもおかしくない自然な手なのがむしろ新鮮」

隅の老人B 「初手の58飛が鍵だが、意外と簡単に発見です」

■先手は▲58飛～▲96歩～▲97角。中飛車で5手目で中央に狙いを定めます。まさかその4手目に中央突破で詰みとは・・・超速原始中飛車でした。

NNN 「銀を取る筋を考えていましたが、違いましたね。飛車に気づけば易しいとは思いますが、ちょっとはまってました」

孔明 「後手の端の手と不成を同時に成立させる詰み形がなかなか見えなくて苦労しました」

榊彰介 「端の手ばかりでどうやって詰ますか悩みました。9手でこの詰め上がりは初めて見ました」

諏訪冬葉 「6手目に不成ができるのは角のみ。そこから逆算しました。(中級問題につられて最終手を角成にしかけたのは内緒)」

■後手の不成は手順が限られています。が、久々に出了詰み形。ベテラン以外で詰み形を知らない方は意外と苦戦されましたね。

くるぼん 「端が駄目なら真ん中を行け、うまいヒントでした」

はなさかしろう 「リズムの良い条件なので早とちりして5手目に後手陣に侵入しようとして、あれ?となりましたが、タイトルが絶妙のヒント! (笑) 堂々とした王道の手順で、初級にぴったりですね」

たくぼん 「端の手3つもあって、詰むのは5筋。当たり前か・・・(笑)」

■隠れた端の手も合わせて端の手が4つ。後手陣への突入は慌てずに9手目まで我慢、我慢。

正解: 23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん くるぼんさん 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 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 攻めダルマンさん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 長谷川彩樹さん はなさかしろうさん 変寝夢さん Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

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

出題のことば (担当 NAO)

桂はどこから現れるか推理しよう。

追加ヒント

4手目は52金右、7手目は65桂。

推理将棋94-2 解答 担当 NAO

▲7六歩 △4二玉 ▲4四角 △5二金右

▲7七桂 △3二銀 ▲6五桂 △5一金引
▲5三角成 まで9手

詰上がり図

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

持駒 歩

(条件)

- ・4手目は金(△52金右)、7手目は桂(▲65桂)、8手目は金(△51金引)

先手の条件は7手目のみ。"7手目は桂"が本作品の攻めの鍵となります。7手目77桂では9手目この桂が詰みに役立つ形がなく、無駄手になるので7手目65桂の形を目指します。

・角と桂を両方使うため、初手▲76歩は当然。桂は▲77桂～▲65桂と進めたい。この桂と連係が可能な角は、53地点を狙う▲44角か、73地点を狙う▲55角があるが、2手目の42玉に近い53地点を狙って▲44角の形に進めていく。7手目▲65桂とするには角を先に移動: ▲76歩～▲44角～▲77桂～▲65桂。

後手は先手に協力し「44角+65桂」型から詰む形に進めます。先手の最終手は53地点で効きの多い▲53角成が本命。2手目△42玉の形は、32と51の両地点に退路がありどう塞ぐのか?推理します。

・32の退路塞ぎは、△32銀がぴったり。銀の動いた後の31の空間には最終手▲53角成で成った馬の効きがある。

・51の退路は、△51金右の1手で塞がる。ところが、"4手目は金"に釣られて△51金右と指すと、"8手目は金"でもう一手金を動かすため詰形がくずれ失敗。そこで、右金は52を経由して51へ、わざわざ2手かけて動かす: △52金右～△51金引。

3手目以降「▲44角 △52金右 ▲77桂 △32銀 ▲65桂 △51金引 ▲53角成」まで。

1手の寄りで済む動きをわざわざ2手掛けて動かす"金"の寄り道が主題の作品。4条件のうちの2つを遠回りの"金"に使い、足の速い角桂コンビで攻める軽快な94問題に仕上がりました。

本作、出題時の条件「2手目は4筋」には余詰がありました。粗検お詫びいたします。

・元の条件「2手目は4筋」の余詰手順
(余詰1)▲76歩 △42金 ▲33角成(不成) △62金 ▲42馬(角成) △61玉 ▲77桂 △72金 ▲52金 まで。

(余詰2)▲76歩 △42銀 ▲33角成(不成) △52金左 ▲22馬(角成) △41玉 ▲77桂 △51金寄 ▲32角 まで。

作意手順は、無駄手のある9手詰(攻め方5手+受け方3手+無駄手1手)でしたが、余詰手順はいずれも7手目▲77桂を無駄手とする手順で、前者は「7手詰+2手」、後者は「8手詰+1手」の応用でした。金少桂さん、渡辺さんのご両名からご指摘いただき、ありがとうございました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

斧間徳子(作者) 「9手の短編で余詰を出してしまい申し訳ありません。本作は金の寄り道がテーマですが、余詰順にも金の寄り道が出てくるのがせめてもの救いです」

金少桂(双方解) 「2手目4手目の条件で先手が桂を5手目までに取るのが不可能なので、自陣桂の出動が確定。9手なので、角と桂の連携以外ありえず、後手金移動は1回で十分なのに2回ということまで寄り道せざるをえないところが面白い。おそらく余詰手順だと思う(余詰1)も後手金の寄り道になっているところは何の運命の悪戯か。こっちを作意で作ってたらものすごいイジワル問題になったなあと思う」

渡辺(双方解) 「すぐに思いつく『26歩、42玉、25歩、52金右、24歩、32玉、X、42金寄、23歩成』ではXで桂が動かせないのがミソ。金引の感触が良い。余詰が残念」

はなさかしろう 「7手目は桂だとこの手順が本命で、あとは後手の遊びのやりくりで解けたのですが、7手で詰みのバリエーションがありましたか。94問題、難しいです」

■作意は攻め方5手+後手の無駄手1手を含む9手詰。すなわち、9手オリジナル手順なので、それに惚れ込んで、初歩的な「7手詰+無駄手」、「8手詰+無駄手」が抜けてしまいました。申し訳ありません。

DD++ 「21桂を取る順も73桂を取る順も77桂で角を取る順もうまく封殺していますね」

■先手の条件が7手目だけなので攻めの幅は広いですが、金の2手が上手く防いでいます。

小木敏弘 「桂と角のコンビネーション」

NNN(双方解) 「おおよそ最終形が予想できるので、取り組みやすく感じました。余詰みは気付きませんでした。桂馬は6五まで行くとの決め打ちでは見つかりようもないですが」

占魚亭 「7手目桂でピンとききました。1番やさしかったです」

小山邦明 「7手目の桂の着手を詰みに働かすには65桂しかないと推理して手順を考えました」

山下誠 「6五桂が分れば、5三角成の詰み形は見えやすかったです」

■42玉型に7手目65桂の形が浮かべば、44角～53角成が連想しやすく簡単でした。

攻めダルマン 「運よく早めに思いついて解けてしまった。玉方の銀と金に味がありますね」

■32銀と53角成が1セット。寄り道の52金右～51金引。

Pontamon(双方解) 「53へ向かう角と桂。どちらも一休みして、これがタイトルの寄り道かと思いきや、寄り道したのは金でした。角と桂は寄り道ではなく道草でしたね」

■角も桂も一休みせず、詰みに向かって最速で攻めている印象ですけど・・・

飯山修 「余詰めの方の解答（2手目42金以下）は33角が成不成限定できないし桂のヒントがおかしいしで不思議に思っていました但条件が代わって納得。遊びの1手を有効利用」

孔明 「▽4二玉▲4四角を想定してみても金を上がって引く手が見えたのであっさり解けました」

変寝夢 「9手中6手以上が1～4段目の手をプラス条件して2400万局面21分。金のテンポ(?)と桂の2段跳が印象的」

隅の老人B 「4手目、パスは出来ない。そこで52金右と寄り道です」

榊彰介 「後手の無駄手を金の途中下車で条件付けされてたのが上手かったです」

諏訪冬葉 「回答を送る直前にタイトルに気付きました」

くるぼん 「寄り道さえしなければ」

たくぼん 「寄り道したのは右金君でしたか」

■右金の動きは、タイトルの"寄り道"。この手筋は業界用語では"テンポ"でしょうか。"1手パス"、"道草"、"途中下車"、"一人時間差"、等々いろいろな表現がありますね。

S.Kimura 「一度解いたのに、答えを入力するのを忘れていました。このため、解答を書くときに、どうしても金の動きを思い出せず、ついには、ヒントを見ることになってしまいました」

■解けたときに解答を送ってしまうのが定跡ですが、一度忘れてもう一度推理を楽しむのも手筋です。

正解：23名 双方解：4名（金少桂さん、渡辺さん、Pontamonさん、NNNさん）

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん くるぼんさん 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 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 攻めダルマンさん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 長谷川彩樹さん はなさかしろうさん 変寝夢さん Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

94-3 上級 Pontamonさん&NAO合作
金を動かす 9手x3

(条件A)

- ・9手で詰んだ
- ・5手目は角
- ・6手目は右金※を上げる
- ・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※を上げる
- ・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。

出題のことば（担当 NAO）

金の動きから詰み形を推理しよう。

追加ヒント

5手目は(A)33角成、(B)31角成、(C)22角成。9手目は(A)43角、(B)42角、(C)32角。

A :
 ▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 2 二角不成 △ 5 二玉
 ▲ 3 三角成 △ 6 二金 ▲ 6 八銀 △ 4 四歩
 ▲ 4 三角 まで9手

詰上がり図

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

持駒 なし

B :
 ▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 2 二角不成 △ 6 四歩
 ▲ 3 一角成 △ 5 二金左 ▲ 6 三銀 △ 6 二金寄
 ▲ 4 二角 まで9手

詰上がり図

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

持駒 なし

C :
 ▲ 7 六歩 △ 5 二金左 ▲ 3 三角不成 △ 4 一玉
 ▲ 2 二角成 △ 5 一金寄 ▲ 6 八銀 △ 4 二銀
 ▲ 3 二角 まで9手

詰上がり図

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

持駒 歩

(条件)

- ・ 5 手目は角 : (A)▲33 角成, (B)▲31 角成, (C)▲22 角成。
- ・ 6 手目は (A)右金を上がる : △62 金, (B)左金を上がる : △52 金左, (C)金を寄る : △51 金寄。
- ・ 7 手目は 6 筋に銀 : (A)▲68 銀, (B)▲63 銀, (C)▲68 銀。
- ・ 9 手目は角を打つ : (A)▲43 角, (B)▲42 角, (C)▲32 角。

9 4 問題の上級は、6 手目の金の動きが異なるトリプレット。4 条件の表現は形が揃っていないので、似たような条件で違う形を考えてもらう 3 局セットの出題形式としました。

・ 3 局とも、5, 6, 7, 9 手目の着手駒が同じなので、共通する手順の構成を考えてみましょう。最終手角打ちで仕留めるためには角を取った上に、馬が残っていることが必要なので、3 手目か 5 手目に角を取り、3 手目角不成~5 手目角成がセットになります。すなわち、序盤は次の 3 通り。

(序 1) ▲76 歩 △34 歩 ▲22 角不成 △XXXX

▲31 角成 (角銀を入手。▲31 馬型)

(序 2) ▲76 歩 △34 歩 ▲22 角不成 △XXXX

▲??角成 (角のみを入手。▲??馬型)

(序 3) ▲76 歩 △XXXX ▲33 角不成 △XXXX

▲22 角成 (角のみを入手。▲22 馬型)

・ 7 手目の"6 筋に銀"は、(序 1)で入手した銀を後手陣内に打つ手のほか、(序 2), (序 3)では無駄手=自陣の"68 銀"も視野に入れておきます。

さて、ここまでの予備知識を基に各設問について手順を推理しましょう。

A：6手目に初形61の"右金"を上げるため61に空間（玉の退路）ができるのが鍵。61を塞ぐ詰形は「玉方：52玉+62金」対「攻方：33馬+43角」。

・すなわち、前述の(序2)で5手目▲33角成とする「▲33馬型」を目指す。5手目が王手にならないよう、△52玉～△62金と指す：初手から「▲76歩 △34歩 ▲22角不成 △52玉 ▲33角成 △62金」。以下、7手目の6筋銀は無駄手の68銀、8手目は43に角打ちの空間を空ける44歩。7手目以降「▲68銀 △44歩 ▲43角 まで」。33地点への角の空成が盲点になりやすい珍しい手順。

B：6手目に初形41の"左金"を上げる。最終玉型は41か51か？

・「41玉に32角打」を目指す？後手の着手は、△42銀と△52金左～△41玉～△51金寄の組み合わせだが、△52金左は2手目か4手目しか入らないので失敗。

・そこで「51玉に42角打」を目指す。42に攻め駒の効きのあるのは前述の(序1)31馬型だが、"42への受け駒の効きを外す"ことと"52と62の玉の退路を塞ぐ"ことが必要。

・42への受け駒の効きを外す：41金(左金)が邪魔なので、6手目に左金を上げる"52金左"、8手目に左金を寄る"62金寄"と、左金を連続して動かす。初手から「▲76歩 △34歩 ▲22角不成 △XXXX ▲31角成 △52金左 ▲XXXX △62金寄 ▲42角 まで」

・52と62の玉の退路を塞ぐ：62には"左金"が移動したので、(序1)で入手した銀を6筋に打って52を塞ぐ。4手目△64歩～7手目▲63銀が決定。

C：6手目に"金"を寄る。二段目で金を寄る手もいくつかあるがいずれも詰み形に近づかない。51の空間を空けて51に右金を寄る手が本命。

・(序3)22馬型で「41玉に32角打」を目指す。後手の着手は、△52金左～△41玉～△51金寄～△42銀の順に指せば、51に空間が空いて6手目に△51金寄と指せ、玉の退路の42, 51, 52のいずれも塞げる。初手から「▲76歩 △52金左 ▲33角不成 △41玉 ▲22角成 △51金寄」以下、7手目の6筋銀は無駄手の68銀と指す。7手目以降「▲68銀 △42銀 ▲32角 まで」

それではみなさんの短評をどうぞ。

N A O(作者) 「B局の7手目"63銀"からの詰形はこの形だけで、今回が初出のはず。9手詰の普通作の出題予定で暖めていましたが、金の動きの異なるA、Cとセットの94形式の出題となりました。玉の位置のほか、追加ヒントに書いたとおり角が成る場所、角を打つ場所のいずれも3局で異なっているのが気に入っています。最終形の角の打場所は、作例の多い方からA：43, C：32, B：42の順だと思いますので、難易度もこの順番を想定していました」

■合作の経緯について、補足します。

第94回の候補作として、B、Cをmixiコミュニティにて試験的に出題。当初「B：6手目は左金を上げる」「C：6手目は右金を寄る」との条件設定でした。これにPontamonさんから「A：6手目は右金を上げる」条件を新たに提示していただきました。そこで、「D：6手目は左金を寄る」を加えて4局セットにしようとしたところ「左金を寄る」解がなく、結局「C：6手目は金を寄る」としてトリプレットが完成しました。

金少桂 「94条件で三つ子問題とは！3条件共通でしかも残り1つの条件も好対照。7手目の銀を詰みに役立つ手と考えると、5手目までに角銀を取るしかなく、Bの手順が一瞬で見つかりと同時に、これ以外詰み形が成立しそうなことがわかり、AとCがおそらく7手目が詰みとは関係のない、すなわち68銀の待ち手だろうかと予想がついた。なので、AとCは68銀を固定して、先手と後手に4手ずつ割り振って解いたら比較的楽に解けた（それでもけっこう難しかったが）。もしAやCのような問題が単独で出されたら相当四苦八苦しただろうと思う」

■的確な推理で、3局とも早く解けましたね。確かに単独出題だと3局ともかなり難問だった可能性大です。

小木敏弘 「A：先手の銀で、後手にもう一手指させる。B：三つの中で最初に解けました。角にとって、銀にとって、貼って、貼ってと。C：先手の銀だと五手目に角取りもあるんですね」

飯山修 「A作品は5-1、C作品は58-2の8手詰めに68銀を入れてるんですね。Bが最初に解けてA、Cの順にたどり着くのが標準だと思います」

■ B局が最も難しいつもりだったんですけど、5手目の銀取りから入るとそうでもなかったようです。

孔明 「角打ちまでの詰み形がなかなか見えず苦労しました。まずBが飛車を陰に金を寄せていくと解けました。次にCが4一玉の形を作ると解けました。最後にAが5二玉・6二金の形での詰みがようやく見えて解けました」

■ 3種ある角打ちの詰形を見極められるかどうか、3局全局を解くポイントです。

渡辺 「6手目動かす金の左右と7手目の銀が連動しているのが面白い。手順が全然違うのだが、どれも解き味が同じように感じました。角打から角取に限定されるのと忙しさから角取の位置が22に限られるからでしょうか？」

■ 3条件が共通ですので、いずれも22で取るのは仕方なく、金の動きと玉・馬・角の位置が異なっているのが収穫です。

はなさかしろう 「これは『6手目は金』の完全なトリプルなのでしょうか?!素晴らしい!!7手目は銀打ちか68銀かですが、68銀が2パターンというのは意表を衝かれました。Aはさらっと解けたのですが、BとCが見えず、難しかったです」

DD++ 「組局としてはCが余計だった印象。68銀は1局だけならいいアクセントですが2局あるのは……」

■ 金の動き、角成、角打が三者三様なのに惚れ込んで3局セットにしました。7手目に6筋に銀を打つ形は63銀の他にありませんので、68銀が2局となりました。たしかに68銀が2局あるのはマイナス評価です。C局は意外と好評で、評価が分かれました。

攻めダルマン 「A: ヒントがなければ解けませんでしたね。銀を取らないのがポイントか。

B: Aよりは考えやすい手順ではありました。C: ヒントのおかげで詰形は比較的早く分かりましたが後手の手順に少し悩んだ」

斧間徳子 「3局がすべて異なるパターンになっており楽しめました。中でもC局は、33角生と68銀が指しにくく、単独の作としても秀作だと思います」

たくぼん 「A: 34歩の跡地への33角成が不思議なくらい見えなかった。B: 6筋に銀の本命はこれでした。C: これも無駄手の68銀でしたか、違う手を予想してました」

くるぼん 「A: 行って戻る角が指しにくい。B: 銀の打ち場所を作る64歩が指しにくい。C: 寄るのヒントの前に金上りが指しにくい」

■ Aの33角への空成は妙に指しにくい一手。B: 銀を取って6筋に打つ手順を探ると自然に解が得られる。Cは金寄りの前の2手目金左～玉寄りが指しづらく意外と難かしい。

小山邦明 「わずかな条件の違いで手順が大きく変わるのは、私の好きな大道棋に似た雰囲気で大変楽しめました」

NNN 「三者三様の詰め上がりで楽しめました。今回は七手目の無駄手などポイントになりそうな部分に気付いたので、見当違いな筋を読んでもるのでは?という不安なく考えることが出来ました」

■ 3局セットで楽しんでいただけました。

隅の老人B 「A: 7手目、6筋に銀。打つことばかり考えて大苦戦。作者、ニヤリの得意顔。B: 93-3の中で最初に解けました。素直?な作品で、これだけなら初級でしょうね。C: Aで覚えた手抜きの一歩、68銀で見事に正解?」

占魚亭 「きれいな条件設定。Bに苦戦しました」

榊彰介 「Bの銀の手のみが敵陣に打ち込む手になっており、似た条件での違いを際立たせています」

■ Bに苦戦していただくのは想定とおり。

S.Kimura 「A：上級はいずれもヒントを見ないと解けませんでした。33角成から43角で詰ます形はあるかなと想像はしていません。

B：銀を取って6筋に打つことを中心に考えていましたが、3問中この問題だけでしたか。

C：ヒントの最終手32角を見てようやく王様を無理やり閉じ込める手に気づきました」

■ Aは比較的素直な手順ですが、担当作のBとCはひねった手順でした。

諏訪冬葉 「最終手段『ヒント待ち』で解決。中級ヒントで「金右」とあったので、珍しく全部「右」「左」を付けてみました」

■ 上級のいずれかに引っかかりヒント待ちした方も多いと思います。追加ヒント後に13名の解答が集まり、ヒント投入の甲斐がありました。

変寝夢 「4段より上の着手6回以上、初手7歩、2手目3～7筋の着手をプラス条件して4000万局面54分。3解抽出です。Aは詰め上がりが綺麗、Bは63銀が鋭く、Cは細かい動きが印象的でした。欲をいえばそれぞれ初手から違ってれば・・・。望蜀ですね」

長谷川彩樹 「B、C：6手目の条件を替えるだけで手順が限定されておりかつAの問題より数段難しい。担当者さまは素晴らしいの一言です。68銀は比較的直ぐ解ったのですが条件Cはヒントが出るまで解りませんでした」

山下誠 「金の条件差による、ハイレベルな3セット問題。素晴らしかったです。A：2二角から3三角成の素朴な動きが却って新鮮に映りました。C：直前ヒントの3二角がなければお手上げでした」

■ 変寝夢さん、長谷川さんのご両名は、解答順序の違いと誤記がありました。また、山下さんはB局が誤答(最終手が馬)でした。皆さま解けているようですが、うっかり誤記にはご注意ください。(最も解答競争は行ってませんので関係ありませんが・・・)

正解：23名 (一部正解を含む)

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
くるぼんさん 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 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 攻めダルマンさん
占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 長谷川彩樹さん はなさかしろうさん 変寝夢さん
Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん
RINTAROさん 渡辺さん

総評

金少桂 「今回初めて94問題に挑戦。手数も短く、条件のわかりやすい、覚えやすい問題が多いので頭の中で考えるのに最適だった(盤駒も使ったけれど)。

また、今回初めて余詰解を発見してしまった。作者や担当者の方には申し訳ないが、推理将棋の解答力がついたので実感できて嬉しくもあった」

■ 早々に余詰め指摘をいただきました。連絡いただいた後、修正ほか出題フォローが対応できてとても助かりました。解答だけでなく、余詰め指摘は大歓迎です。

小木敏弘 「今回は、すらすら解けました」

渡辺 「94形式は、とくに条件がシンプルな方が良いですね」

DD++ 「非趣向94形式は作例もあんまりなく、未開拓な部分も多いです。推理将棋を作ってみたい方が初めて挑戦するにはいい入り口だと思いますので、来年に向けてぜひ」

斧間徳子 「初めて94問題を作ってみました。94問題は作るより解く方が楽しいと実感しました」

■ 9手詰は作例も増えたので既往作との衝突が怖いんですが、94形式問題なら既成手順の再利用も十分に可能なので、創作初心者も取り組みやすいでしょう。貴方も94形式に挑戦して

みませんか。次回特集は多分、来年の9月頃です。

変寝夢 「94形式とPCは相性がいいようです。1番は初級じゃないと思いますが」

■1番は詰上がりパターンが見えているので"普通の"初級です。

孔明 「全体的に難しかったです」

隅の老人B 「94-3のAとCで苦戦。ここは得意のヒント待ち。ヒントを読んだら、約30分で解けました。今日も秋晴れ、良い天気。これで心置きなく散歩に行ける」

■A, Cとも無駄手入りなのでBより易しかったです。逆に、手数ぴったりのBはすぐ解けて、無駄手入りのA, Cとも無駄手入りは苦戦したのでしょうか。

榊彰介 「今回は全て直前ヒントが出るまで分かりませんでした。94問題は具体的な手順が見えずに苦戦することが多いため、指し手をピンポイントで明かしてもらえるヒントは大助かりです」

■9手詰だけの出題にしては、ヒント待ちの方が多かった。独特の94形式の表現が詰手順を見えにくくしているのでしょうか。

長谷川彩樹 「詰パラで推理将棋にハマっており9月の問題が1週間で解けたため、残りの2週間を楽しく過ごすためにネットで推理将棋を検索して本ページに遭遇しました。先月は解答が間に合わず今回が初となりました」

■今後も解答よろしくおねがいします。

はなさかしろう 「短編は難しい。9手までが短編かな、となんとなく思っているのですが、10手以上では必須の強力な限定が必ずしも掛かっていないので、的が絞りにくくて苦戦します。特に遊び手が入る順は盲点になりやすいようで」

■少なくとも11手までは短編と考えてよいです。遊び手が入る順は見落としやすく今回の94-2のように余詰順にも要注意です。

くるぼん 「ぎりぎりまでねばりましたが、全問正解ならず。と送信した直後にひらめきました」

■締切日は"解図力5割増し"の法則。

攻めダルマン 「9手の推理将棋は初級者の自分には合っていてうれしいです。それでもヒントがないとなかなか解けないですが、それではよろしくお願いします」

■ヒント投入後の解答、ありがとうございます。

たくぼん 「94形式はとっつきやすく考えられます。←と一点点最終日に解答していますが」

■WFPの発行日と解答メット日が同じなので大変ですが、よろしく。

推理将棋第94回出題全解答者： 23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
くるぼんさん 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 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 攻めダルマンさん
占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 長谷川彩樹さん はなさかしろうさん 変寝夢さん
Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん
RINTAROさん 渡辺さん

◆作品募集◆

通常の推理将棋作品募集に加えて、下記特集(案)向けの作品を募集いたします。

・第97回、98回出題：年末年始、年賀詰 ("2016", "16", "28", "11"にちなんだ推理将棋)

・第99回出題：9手詰(究極の9手、難解作)

・第100回出題：10手詰+難度ゼロ

・第101回出題：10手詰+1条件

フェアリー入門にかこつけて

上谷直希
 フェアリーのルールは数あれど、細則を含めて1行で説明が済むルールはそう多くはありません。禁欲と強欲はそんな数少ないルールの一つです。あんなに有名な安南や対面などのルールだって、細かいところまで厳密に言おうとすると、実は面倒臭いほうです。そんなわけで比較的とっつきやすい禁欲と強欲ルールですが、逆にいえばとっつきやすすぎて何を表現すればいいのか、何を作品から酌みとればいいのかわからないかもしれません。今回はこの2つのルールで私がつくってみたなかで、橘さんのフェアリー入門のほうに手数が入りきらなかったものを何作かお披露目しようと思います。なんだか「ちょっと足りない」作ばかりですが、何かの参考になれば嬉しいです。

【強欲】駒を取る手を優先する

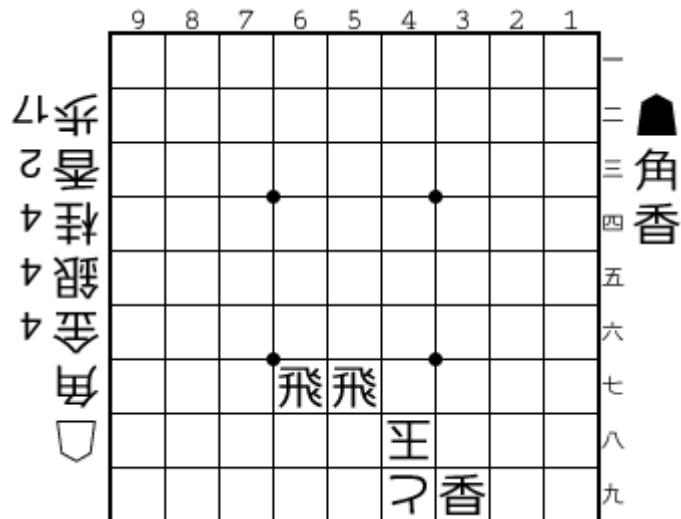
【禁欲】駒を取らない手を優先する

最善詰のときのみは攻方最善（指定手数以内で詰むもののみ正解とする）をお願いします。

■禁欲

禁欲は多くの場合、攻め駒にわざわざ紐をつける必要がないので、普通詰将棋に比べ舞台装置が簡単に設営できてしまう。そして合駒も取りにくいので、詰将棋らしい手順を大いに欲張ることができる。中合などでもいとも簡単に成立します。こんな創作向けのルール、そうそうありません。私が禁欲のかしこをおすすめする理由のなかには、そんな手法論も1つとして挙げられます。ただ、余詰も成立しやすいので大変。

○禁欲最善詰 11手



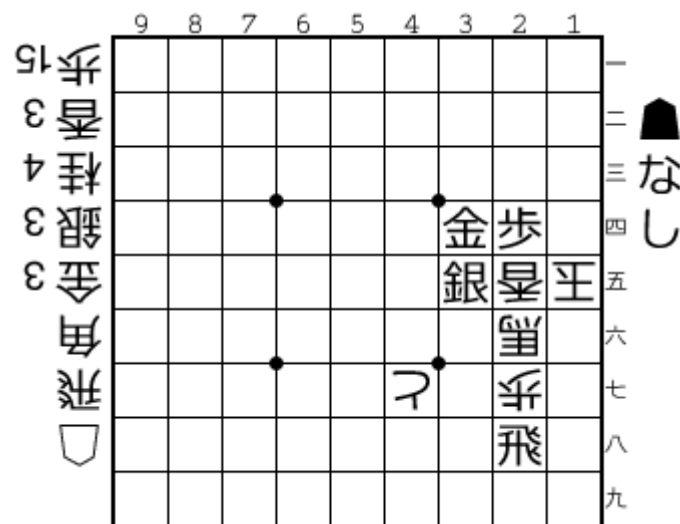
58 飛、(イ)同玉、59 香、48 玉、57 角、47 玉、(A)93 角生、46 玉、47 飛、同玉、57 角成 まで 11 手詰

(イ)39 玉は 38 飛、29 玉、39 飛、28 玉、17 角、18 玉、19 香まで。

開き王手あたりから急に玉が広くなります。このルールで玉が広い場合、余詰を抑えこむのは至難の業です。そんな事情もあっての最善詰なのでした。11手以上掛かっていいのなら無数の余詰があります。

93 角生が眼目の一手。(A)93 角成としてしまうと、57 合とされたときにその合駒をとれずに 92 馬や 83 馬を強制されてしまうのですね。同様の手段で、(A)13 角生でも 57 合に対して対処できそうですがこちらは成ろうが成るまいが 46 角成(馬)を強制されるので、やっぱり合駒を取れません。

○禁欲最善詰 15手



18 飛、(イ)17 馬、26 銀、16 玉、17 銀、15 玉、37 角、26 香、16 銀、14 玉、25 銀、同玉、15 飛、36 玉、35 飛 まで 15 手詰

(イ)16 馬は 26 銀、14 玉、15 銀、13 玉、23 金まで。

(イ)17 歩は 26 銀、16 玉、17 銀、15 玉、16 歩、14 玉、15 歩、13 玉、23 金。

(イ)17 桂は同飛、16 歩、26 銀、26 銀、14 玉、15 銀、13 玉、23 金まで。

不利逃避です。26 銀に対して 16 玉の応手がそれにあたります。馬を取ったのちは飛のライ

ンが通るので二度目の 26 銀はできなくなります。不利逃避をするための一路遠い移動合ですが、妙手感はありませんでしょうか。以降は順算特有の、なんとか終わらせた雰囲気。……ちゃんと収束になっていますか？

○禁欲詰総括

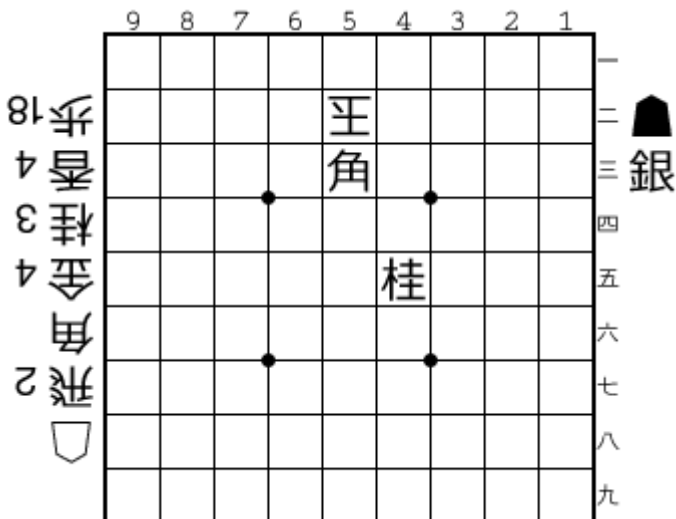
狭い範囲でこまめに駒をかき回す手順が得意なルールですので、中編のスケールの構想を表現する場所として、選択肢の一つに入ってくるルールだと思います。一方アクロバットな技の超短編で一作拵えるのは難しく感じます。一つには大海に逃がしても実は逃れていない、禁欲特有の余詰が原因です。要するに大胆な構図をとりにくい。しかしこの問題は最善詰にすれば概ね解決するものです。しかしもう一つの原因である変化処理の難しさ、こればかりはどうしようもありません。

超短編をつくる場合、我々は創作手段として、変化にて駒取りを多用しています。その手段を禁欲ルール下では多くの場合放棄せざるを得ません。中段玉を、駒を取らずにしかも作意より早く詰ませる変化をつくるのは、時に作意より難しくなります。その他まだまだ理由はありますが、本ルールは玉が狭い中編向けだなど個人的には感じているのです。

また最善ルールともこの先仲良くなっていく必要がありそうです。当初は逃げていたのですがね……。ところで最善詰では、例えば以遠打などの普通詰将棋ならば問題にならないような非限定はどう扱われるのでしょうか？

■強欲

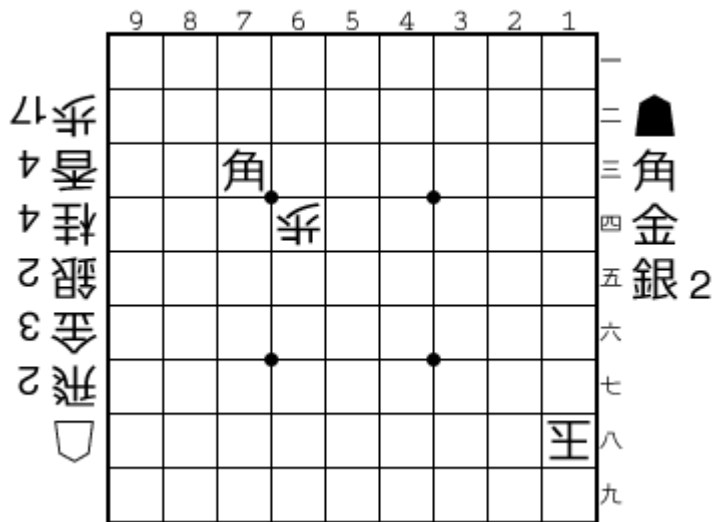
○強欲詰 15 手



41 銀、同玉、42 銀、(イ)52 玉、41 銀打、63 玉、62 角成、同玉、52 銀成、同玉、53 桂成、61 玉、51 銀成、同玉、52 銀、まで 15 手詰 (イ)32 玉は 33 銀成、21 玉、31 角成、同玉、32 銀まで。

再度の 41 銀打が見えにくいかもしれませんが。63 玉とされ玉が広いように思われますが、強欲ならではの攻撃でピッタリと詰みます。強欲ルールではシンプルな詰め上がりからの逆算も一風変わったアプローチが可能ですので、かしこの煙も出てくるかもしれませんね。

○強欲詰 11 手

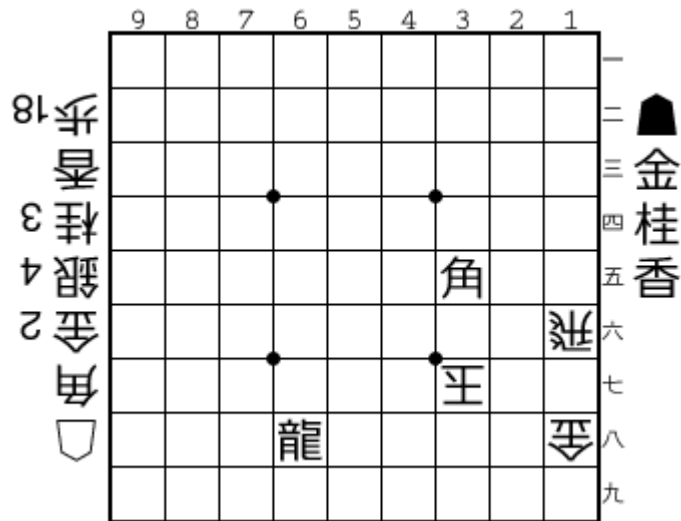


29 銀、同玉、(A)65 角、同歩、18 銀、同玉、28 金、19 玉、(B)38 金、18 玉、28 角成 まで 11 手詰

角道を開く序奏は妥当なところ。(A)83 角は、65 に合駒してくれればいいものの 38 歩合あたりで困ります。角道を開けたその後は玉位置をもとに戻して金打ちからの開き王手。なんだか普通な手順です。しかも (B)27 金が非限定？

実はこの紛れに創意があります。(B)27 金には 55 歩合！の打診が成立してしまうのです。同角生ならば当然詰みませんし、同角成ならば 29 玉として 65 馬を強制されて逃げですね。38 金の限定移動には、この 65 馬のラインを事前に止める意味合いがあったのです。

○強欲詰 13 手詰



38 香、28 玉、27 金、同玉、19 桂、同金、28 香、同玉、37 香、同玉、39 香、27 玉、38 龍 まで 13 手詰

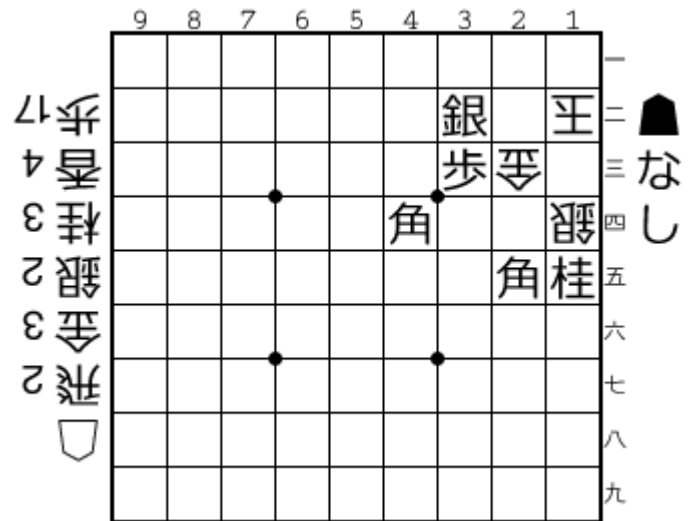
初手 39 香で簡単に見えます。しかしそれに対しては 27 玉と逃げ、18 龍を強制されて困ってしまいます。逆に言えば、18 金をなんとかかすれば 39 香を達成できる。この目標が見えてきますね。打ち直しの展開に持ち込むための 9 手目 37 香に感触の良さを感じてもらえれば嬉しいです。

○強欲詰総括

捨駒は取る一手になってしまうためほぼ変化が無い上、捨駒以外で駒を動かすのが難しい。合駒もほぼ出せない。つまり全体的に淡白な駒の打ち捨てが続く単調な構成になりがち（没にしたのもそのあたりがメインの理由です）で、作図上の難しさを感じますが魅力的な構想はまだまだあるはず。また、禁欲詰とは対照的に余詰は発生しにくいように思います。

ついでにとっってはなんですが、先月に引き続き既発表作の修正図も報告させていただきたいと思います。

○禁欲最善詰 19 手(WFP 作品展 73-2 修正図)



21 銀不成、(イ)13 玉、35 角、24 金、12 銀成、同玉、34 角、(ロ)23 金、13 角成、21 玉、32 歩成、11 玉、22 と、同金、12 角成、同金、23 桂不成、21 玉、31 馬 まで 19 手詰

(イ)22 玉は 12 銀成、31 玉、21 成銀、42 玉、43 角成、51 玉、62 角成、41 玉、32 歩成まで。

(ロ)11 玉は 23 桂生、22 玉、32 歩成、13 玉、24 角、12 玉、11 金 まで。

(ロ)13 玉は 23 桂成、同銀、24 角、22 玉、13 角成、21 玉、22 金まで。

作意順に関しては概ね同じです。手数オーバー順に関しては結果稿を参考にさせていただければと思います。

余詰防ぎの 27 龍を消して、初形を 4×4 にまとめました。27 龍は初形、詰め上がりにおいて視覚的な散漫さを与える存在であったので、この龍を配置せずに済むのは大きいのではないかと感じています。ただその犠牲として、もともと持駒だった角を盤面に置くことになりました。紛れや清廉などを総合的に考慮して天秤にかけてみると、本図のほうに軍配が上がるかと思うのですが、いかがでしょうか。

なぜ修正を要するような図で当初投稿したのか、どうして修正図では龍を省くことができるのか、そのような経緯を話すとまた前回のように長々になってしまうので今回は省略させていただきます。すみません。

○終わりに

ご感想やご質問などがありましたら、sunriseizumo☆ktf.biglobe.ne.jp (☆を@に変換)にご連絡ください。有難うございました。

ブログ紹介

フェアリー詰将棋関係のブログを紹介します。

フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

Author : ue さん (ご存知あの方です。)

プロフィールより

自称フェアリストです

主にフェアリーについての情報をわかりやすく伝えたいと思っています。伝統詰将棋もわかる範囲で頑張ります汗

★フェアリーだけでなく詰将棋でも活躍中の若手作家 ue さんのブログ。プロフィールにも書いてある通りフェアリー中心ということでフェアリスト (に限らずですが) チェック必須のブログです。

今月の記事の内容では、「5手ばか詰を考えよう (1) ~ (4)」など、思わず読みたくなるような、WFP とすれば、その原稿が欲しい ~ となるような記事が載っております。余談ながら私の作品も紹介されてたりします。

最近では、とり研を初開催されたりと精力的に活動されており、先日の Twitter で室田女流が、「フェリー普段は解かないけれど米子で詰将棋作家さんたちにお会いしたので今月号開いてみたら、いた。ばか詰5手。ならやる気がすこーし出たので考えてみる。解けたときの喜びが詰将棋の倍あったのは何故」とツイートされてて普及活動の効果抜群と感心した次第。

今後が楽しみです。

占魚亭残日録

<http://d.hatena.ne.jp/sengyotei/>

Author : 占魚亭さん

プロフィールより

枯れた本格ミステリファンですらなくなった Z 級詰将棋作家の備忘録。購入記録とフェアリー詰将棋の再録がメイン。Twitter やってます。

★現在フェアリー詰将棋や普通詰将棋の創作、解答、指将棋で活躍中の占魚亭さんのブログです。Twitter で発表されるフェアリー作品の採録や既発表作を継続して書かれています。

Twitter ではボツ作含めかなりの数の作品を発表されています。ルールはいろいろで短編が主流ですので頭の体操にはもってこいです。但し、コメントに「一目でしょう」という文字があっても一目ではないので要注意です (笑) また過去の名作の紹介などもされておりましてまだフォローされていない人は是非。

作者は将棋教室でも詰将棋普及に力をいれておられ、フェアリー詰将棋普及もよろしく願っていたところです。

ミステリーへの造詣も深く私的にはそちらの分野でも楽しませていただいております。

今回は、2つのブログを勝手に紹介させていただきました。失礼致しました。

フェアリー入門のスケジュール

橋 圭伍

当方の来年以降の都合により、3・6・9・12月の季刊で行い、それに伴い、次回の開催を12月で行います。結果発表に関しては今回は12月に行います。

次回以降は、解答募集2ヶ月、投稿期間3ヶ月とし5・8・11・1月を結果稿、3・6・9・12月に出题としたいと思います。今回の作品の募集(強欲・禁欲)ですが12月10日まで延長とします。

結果稿を楽しみにされていた方は申し訳ありませんが御了承お願いします。

上記のように行いたいと思います。勝手ですが宜しく願い致します。

解答募集締切一覧

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

2015年12月15日(水)

第77回 WFP 作品展

フェアリー作品 11題

2016年2月15日(月)

第78回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題

作品募集一覧

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：12月10日頃（1ヶ月延長）

送り先：

（橘圭伍）keigotatibana@hotmail.com

詳細は、WFP87号 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、ステイルメイトなど何でも OK）
- ・ 手数制限なし

フェアリー版くるくる展示室（ばか自殺詰）

持駒：歩18を含み、手順に「…」×17を含む
ばか自殺詰（詳細は P17 をご覧ください）

投稿先は、WFP編集部 締切：2015/12/15

たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

*現在投稿0

ちょっと早い2016年年賀詰作品展

新年に向けての作品を募集します。お正月に解いて頂けるよう12月号に掲載します。ちなみに来年は申年です。

作品は、フェアリー作品、推理将棋とし、ルール、手数、条件は自由とします。

投稿締切：12月15日（月）

投稿先は、

たくぼん(takuji@dokidoki.ne.jp) 迄

Fairy of the Forest #46

課題：龍または攻方王が活躍する協力詰

投稿締切：2016年1月15日

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

詳細は P.33 をご覧ください

あとがき

早いもので年賀詰の季節になりました。毎年年末慌てて創っているのが今年は早めに取り掛かりたいところです。次回詰四会は1月24日に開催が決まりました。節目の20回となります。8月に満10周年の記念の作品展を企画しています。是非ご参加を・・・

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89号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十七年十一月号

平成二十七年十一月廿日発行

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