



# Web Fairy Paradise

改訂：4/1 AM7:30

**第93号**

## 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第80回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第81回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第99回推理将棋出題
- ・ 第100回推理将棋出題
- ・ 第3回フェアリー入門(Qを含む協力詰)
- ・ 強欲な世界パート6
- ・ フェアリー版くるくる作品展6

## 結果発表

- ・ 第79回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第2回フェアリー入門(強欲・禁欲)
- ・ 第98回推理将棋出題
- ・ 強欲な世界パート5

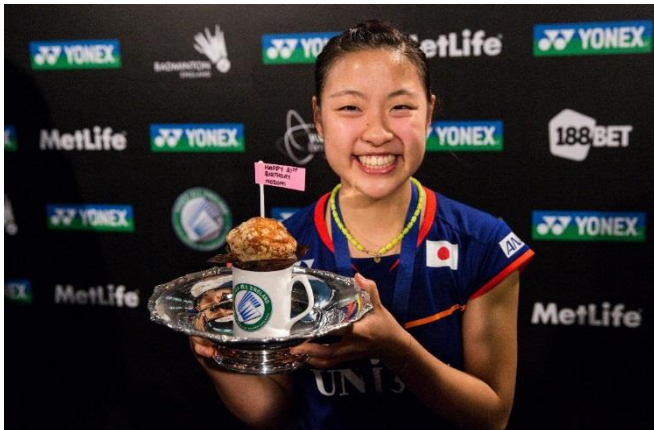
## 読み物

- ・ Fairy TopIX2015 投票要項



**2016/3**

## はじめに



### 全英オープン

先日行われたバドミントン全英オープンで女子シングルスで奥原希望選手、女子ダブルスで高橋・松友ペアが優勝というすばらしい成績を収めました。一般の方には分かり難いと思いますが、全英オープンはオリンピック、世界選手権に次ぐ格式を持った大会で本当に凄い事だと思います。奥原選手は世界ランキングは 8 位で、準決勝で世界ランク1位の選手、決勝で5位の選手を破るという活躍ぶりです。ちなみに約 40 年前に日本人で優勝した選手が湯木博恵さんと旦那さんが演歌歌手新沼謙治さんというのは有名です。その新沼さんもバドミントンプレーヤーで、全国シニアにも出場されたことがあります。(ちなみに私も2回あります)

女子ダブルスも実力国中国のベスト3すべてのダブルスを破っての優勝と文句なしの結果でした。女子ダブルスの松友選手はお隣の徳島県出身で、小学生の頃から四国で名をとどろかせておりました。

マイナースポーツであるバドミントンが少しずつではありますが話題になることは普及面で多大なる影響を得ることが出来ますので嬉しいことです。

来年は愛媛県で国体が開催されます。バドミントン競技会場で私もお世話することになっております。大きな大会ですのでしくじらないよう今から緊張しています。

私の体は、バドミントンと詰将棋で出来て？おります。ここ数日はバドミントンにかなり占領されておりましたが、ちょっとスイッチを切り替えて投票開始したFairly TopIX2015の候補作一覧の作成を頑張らねば・・・。

投票よろしくお願ひします。

## 【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93号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：[takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

### 協力いただいている方々の HP アドレス

\*ご協力感謝します

#### 妖精都市

<http://www.geocities.jp/cavesfairy/>

#### 詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

#### 詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

#### Onsite Fairy Mate

<http://www.abz.jp/~k7ro/>

#### K.Komine's Home Page

<http://19900504.web.fc2.com/index.html>

#### 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80回WFP作品展(再掲)及び  
第81回WFP作品展** 担当：神無七郎

飯田弘之 (1999年2月、詰将棋パラダイス)  
最善勝 94手 (※受先)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

Q 「将棋盤はなぜ9×9なの？」  
A 「引き分けを減らすためさ！」

これは詰将棋パラダイス 1999年2月号「リレー随筆」の欄に掲載された飯田弘之氏の「平安将棋から現代将棋への変遷」と題する文章の要旨です。問いと答えを結ぶ論理が見えにくいですが、その理由を説明するのが冒頭の図。問題の設定は、受方から指して攻方最短・受方最長の勝ちを求めよというものです。達成目標は「詰」ではなく「勝」なので、詰めても良いし、ステイルメイトでも構いません。もちろん王手義務はありません。要はエンドゲームの将棋版です。(なお、「最善勝」というルール名は筆者が勝手に付けたもので、この記事にはルール名称はありませんでした。)

平安将棋は現在の将棋と違って取捨てるルールでした。当然、終盤に向けて徐々に駒が減って行きます。そして上図のような状況になった場合、盤が大きい(具体的には11×11以上)と引き分けになってしまいます。逆に盤が小さければ金や成金が1枚でも多い方が勝ちます。将棋盤が9×9となったのは「引き分け」を防ぐ最大の奇数が9だったからというわけです。将棋棋士と学者の両方の顔を持つ飯田氏らしい着眼点ですね。

上の問題が解けない方は、もず氏が書かれた2007年1月19日付の記事、『中将棋で「玉将+酔象 VS 玉将」は勝ちか』(<http://d.hatena.ne.jp/mozuyama/20070119/P20070119CHU>)をお読みください。金と玉だけで包囲網を絞る戦略

について具体的に述べられています。  
次にこの将棋版エンドゲームをフェアリーに取り入れることを考えましょう。今回は「最善勝」でしたが、「最善負」(攻方最短・受方最長で攻方玉を詰めるか、攻方をステイルメイトにする)というルールへの拡張は自然ですし、「最悪勝」も論理的には可能です。少し変わった路線としては、引き分けを目的とする「最善分」なども考えられます。引き分けの定義は千日手(持将棋も超長周期の千日手扱い)とするのが普通ですが、無限大の盤や無限の駒を使う場合は千日手にならない無勝負の局面が存在するので、そんな局面を目指すルール設定も可能でしょう。

今回紹介した「最善勝」のルールでは飯田弘之氏の後に山田琢磨氏が2作(2003年8月及び9月、詰将棋パラダイス)、それを改良したもず氏の作が2作(2003年9月6日「玉だけで勝つ」(<http://d.hatena.ne.jp/mozuyama/20030906>))発表されていますが、いずれも解答募集は行われておらず、本格的な作品発表ではありません。「最善勝」に限らず、従来作られてきた王手義務なしの詰将棋は協力系の作品が多く、対抗系の実例は数えるほどしかありません。

「次の一手」や「必至」も王手義務のない対抗系ルールの一種ですので、その意味では豊富な作例があると言えなくはないのですが、一部の「必至」を除いては、作品というより演習問題として作られたものが大半です。ちなみに「将棋」も王手義務のない対抗系ルールの詰将棋とみなせますが、四百年以上誰も解けていません。将棋を「指す」ことは、将棋を「解く」こととは違います。非限定を避けるのが難しく、解くのも困難となれば、非王手対抗系ルールの作例が少ないのも不思議ではありません。

将棋版エンドゲームには検討ソフトがないので、筆者はWorst1.exeに「最善勝」の検討機能を追加しました。これにより冒頭に挙げた飯田弘之氏の図は94手が最短であることが確認できました。改めて棋士の読みの深さと正確さが裏付けられた形です。

今回は第81回の作品展にちなんだ話をしようとして、非王手対抗系ルールの話題になってしまいました。将棋盤はなぜ9×9なのか、皆さんならこの問いにどう答えますか？

さて、今回の WFP 作品展は第 80 回分の再掲と第 81 回分の新規出題です。急な募集だったこともあり「81」にちなんだ作品は送られてきませんでしたので、第 81 回は通常通りの作品展を行います。全 14 題の大量出題ですが、頑張って解いてください。

#### 〔第 80 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 80 回の出題は全部で 10 題。内訳は神無太郎氏 2 題、占魚亭氏 1 題、変寝夢氏 6 題、真 T 氏 1 題です。出題の並びは作稿の都合により投稿順です。難易度は関係ありません。好きなものから順番にどうぞ。

**80-1** 及び **80-2** は神無太郎氏の協力自玉詰。前回と同じく Grasshopper (G) が使われていますが、多分前回より易しいと思います。受方の持駒は標準の残り駒すべてと G 4 枚です。この枚数は 8 手で合駒として登場できる上限に合わせたもので、すべて使うとは限りません。

**80-3** は占魚亭氏の Imitator を使った作品。この駒は他の駒の真似をするだけでなく、自分が動ける範囲に合わせて他の駒の動きを制限する働きを持っています。これは王手の判定にも適用されるので、初形で王手は掛かっていません。

**80-4**～**80-9** は変寝夢氏による様々なルールの作品群。個々のルールは以前にもこの作品展で登場したことがあるので、不明点などがあったらバックナンバーも参考にしてください。

**80-4** 及び **80-5** は前回も登場した「レトロ」の作品。どちらも指定手数逆算して 1 手詰の形を作れという問題ですが、**80-4** では攻方王手義務がある前提での逆算、**80-5** では攻方王手義務がない前提での逆算が要求されています。その代わり **80-5** には受方持駒制限があり、逆算の選択肢はある程度抑えられています。**80-4** には Queen (Q) も使われていますが、飛や角でない理由は解けば自然に分かると思います。

**80-6**～**80-8** は中立駒を使った作品。**80-6** では中立駒の香が登場しますが、中立駒には「行き所のない駒」の規定は適用しないので、打ち場所を気にする必要はありません。また、受け方持駒制限にも留意してください。**80-7** には中立駒の他に Knight (騎) も使われています。余裕があればこの駒がどんな余詰を防いでいるかも考えてみてください。**80-8** は玉が中立駒になっています。中立玉に対する王手の判定は、自分の着手終了後、相手の着手前に、中立玉を相手の玉とみなして王手になっているかどうかで判

断します。「非王手」や「王手放置」にはくれぐれも気を付けてください。ルールは「協力自玉詰」なので、受方が指し終わった時点で中立玉が自玉だと見なしたときに詰んでいる形を目指すこととなります。この辺はややこしいですが、中立玉の登場する過去の作品 (**69-6**、**69-7**) なども参考にしてください。

**80-9** は(4,5)-Leaper という原位置から 4 対 5 に跳ぶ八方桂を使った作品です。跳ねる距離が大きいので、八方桂なのに 9×9 の将棋盤ではいつも 2 箇所しか行先がありません。

少し調べたのですが、この駒には名前が付いていないようなので出題図では「45」と表記しました。解答のときは適当な表記で構いません。この作品では Lion (鬣) も使われていますが、初形では動けないので、しばらくは「45」を動かすしかなさそうです。「連続詰」は攻方のみが指定手数指して詰ませるルール。詰むとき以外に王手を掛けてはいけません。詰型を想定してから解図するのがお勧めです。

**80-10** は久々の本誌登場となる真 T 氏の作品です。本局は Grasshopper 入門編的な内容ですが、投稿順に並べているためこの位置になりました。今回の作品展では最も易しい部類に入ると思います。

#### 〔第 81 回作品展各題への補足説明〕

第 81 回の出題は全部で 14 題。内訳は神無太郎氏 1 題、占魚亭氏 3 題、上谷直希氏 3 題、変寝夢氏 7 題の計 14 題です。問題数が多いので解図への着手はお早めに。

**81-1** は前々回、前回に引続き神無太郎氏の協力自玉スタイルメイトです。今回使われている駒は Bishop-Grasshopper。これは Grasshopper の利きを斜めのみで制限したもので、漢字は「僧」を割り当てています。「僧」は Bishop を漢字表記するときに使われる文字ですが、将棋には「角」という Bishop と同じ働きをする駒があるので、流用させて貰いました。

**81-2**～**81-4** は占魚亭氏による Imitator を使った作品です。**81-4** では中立駒を使っていますが、Imitator は中立駒に対しても普通の駒と同様に振る舞います。中立駒の香は 29 にいますが、中立駒は「行き所のない駒」にならないので非合法的な配置ではありません。また、**81-4** では受方持駒制限にも注意してください。

**81-5**～**81-7** は上谷直希氏の作品。Isardam 2 題と禁欲 1 題です。Isardam は短手数ですが、

どちらも手ごわいと思います。特に **81-6** は腰を据えて取り組んでください。**81-7** の禁欲最善詰の方は流れで解けるので、今回の作品展の中では比較的手を付けやすい作品です。また、収束に軽微な非限定があります。普通詰将棋では全く問題にされないレベルですが、本作品展では軽微なキズでも存在を明示して出題します。

**81-8**～**81-14** は変寝夢氏の作品。うち5題はWFP92号に紹介記事が載った「リパブリカン」の作品です。リパブリカン (Republican) は直訳すると「共和制」ですが、ここでは君主制の対義語、つまり「王がない」の意味です。その名の通り、最終手まで玉は盤上に存在せず、準備万端整った所で玉を出現させて詰みの局面を作ります。従って、単玉のリパブリカンである **81-8** は実質的には「王手義務なし」の協力詰となります。また、**81-9**～**81-12** は協力自玉詰ですが、今度は攻方の玉が存在しません。受方に王手を掛けつつ準備を整えてから最後に攻方の玉を発生させて詰ませるわけです。もちろん、受方の玉は最初から最後まで盤上に存在するので、攻方王手義務は守ってください。誤解してはいけないのは、リパブリカンの玉は「盤のどこかに隠れているけど見えない」ではなく「本当に盤上にいない」ということです。従って、盤上のどこかに玉がいることを前提とした着手の合法・非合法については考慮する必要はありません。

なお、**81-12** は「打歩」の条件が付いているので最後は必ず打歩で詰ませてください。いわゆる「法則問題」ではありませんが、リパブリカンですから、その点はひねりがあります。

リパブリカン以外の2作は比較的易しい作品が2つ。**81-13** はレトロの基本手筋問題、**81-14** は中立駒の活用が主題になっています。今までの変寝夢氏の作品群を解いてきた方ならきっとこの2題も解けるとおもいます。

### 解答要項

第80回分解答締切:2016年4月15日(金)

第81回分解答締切:2016年5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

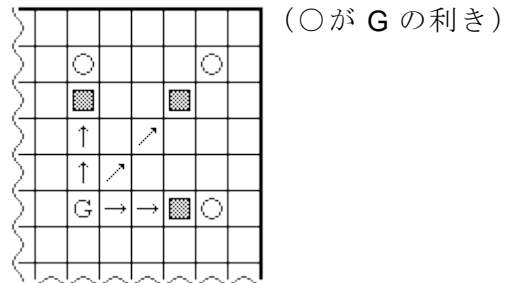
※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfpr2015.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

#### 【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト(王手は掛かっていないが合法手のない状態)にする。

#### 【Grasshopper】(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。



#### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

#### 【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。これは王手の判定にも適用される。

#### 【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

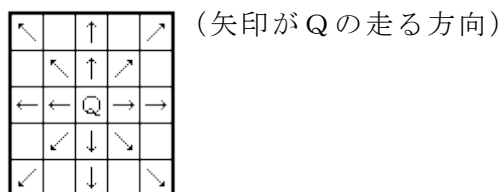
1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする

2) 協力系の場合逆算も双方が協力する

#### 【Queen】(Q)

チェスのクィーン。


飛車と角を合わせた性能を持つ。



#### 【非連続王手】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしても良い)

【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

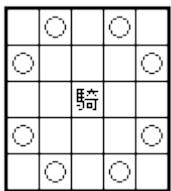
横向きの字か横に n を付加して表記。

(補足)

- 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。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。  
→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」参照。

【Knight】(騎)

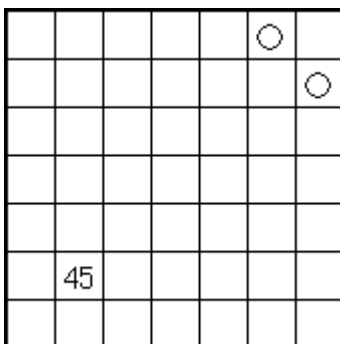
チェスのナイト。八方桂。



(○が騎の利き)

【45 跳】(45)

(4,5)-leaper、即ち 4 対 5 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が 45 跳の利き。)

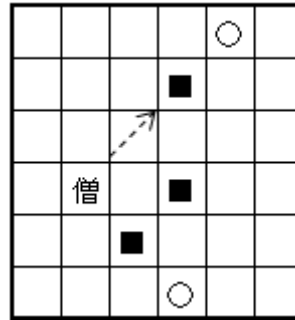
【連続詰】

攻方が連続して指して最短手数で受方の玉を詰める。ただし、詰むとき以外に王手を掛けてはいけない。

【Bishop-Grasshopper】(僧)

Grasshopper の動きを斜線上に制限したもの。斜め方向にある駒を 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。



(■は何らかの駒。  
○が僧の利き)

【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)

(補足)

- 1) 成駒と生駒は別種の駒として区別する

【最善詰】

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

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【リパブリカン】

最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。

(補足)

- 1) 双玉等において詰める対象でない玉は通常の玉と同じく、最初から最後まで盤上に存在する
- 2) 詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の合法・非合法の判定は行わない。
- 3) 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。自玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。

→詳しいルール説明や例題は WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」を参照のこと。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

《第 80 回 WFP 作品展》（再掲）

解答締切：2016 年 4 月 15 日（金）

■ 80-1 神無太郎氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
		王							七
									八
					王				九

攻方持駒 角

受方持駒 残り全部 + G4

※G:Grasshopper

■ 80-2 神無太郎氏作

協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
							王		三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒 香

受方持駒 残り全部 + G4

※G:Grasshopper

■ 80-3 占魚亭氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛金

※■:Imitator

■ 80-4 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

※Q:Queen

■ 80-5 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

									一
									二
							王		三
						桂			四
									五
								科	六
								卒	七
									八
								角	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 80-6 変寝夢氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
								科	四
						歩	王	卒	五
									六
									七
					龍				八
									九

攻方持駒 n香

受方持駒 なし

※n香:中立香

■ 80-7 変寝夢氏作

協力詰 5手

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

持駒 n飛

※騎:Knigh、n飛:中立飛

■ 80-8 変寝夢氏作

協力白玉詰 8手

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

持駒 なし

※66王は中立駒

■ 80-9 変寝夢氏作

連続詰 14手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※45:(4,5)-leaper、鬣:Lion

■ 80-10 真T氏作

協力詰 5手

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

持駒 なし

※G:Grasshopper

以上

「第44回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第44回神無一族の氾濫」の出題作を募ります。

今回のお題は「逆王手を含む作品」です。

双玉（多玉も可）で詰手順に1回以上の逆王手を含む作品をお送りください。逆王手を行うのは攻方でも構いませんし、逆王手さえ含んでいれば他のフェアリー条件は問いません。

また、1題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。こちらも逆王手を含むものを優先して採用します。

作品要件	逆王手を含む作品
募集締切	2016年4月17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4月24日までに通知



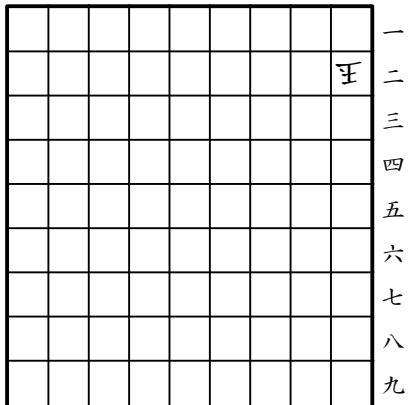
《第 81 回 WFP 作品展》

解答締切：2016 年 5 月 15 日（日）

■ 81-1 神無太郎氏作

協力自玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 角僧4

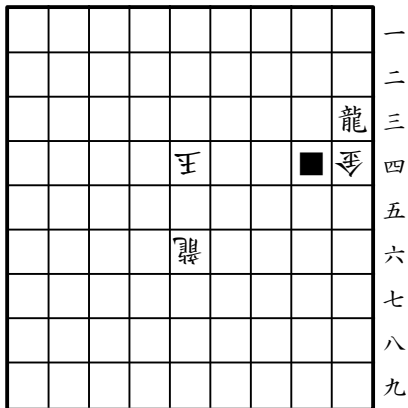
受方持駒 残り全て+僧5

※僧:Bishop-Grasshopper

■ 81-2 占魚亭氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



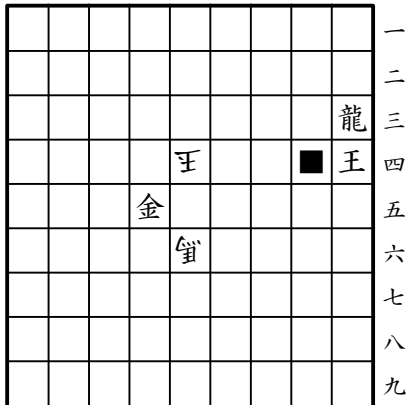
持駒 金

※■:Imitator

■ 81-3 占魚亭氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



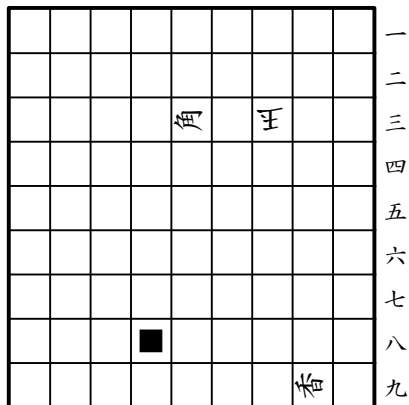
持駒 なし

※■:Imitator

■ 81-4 占魚亭氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

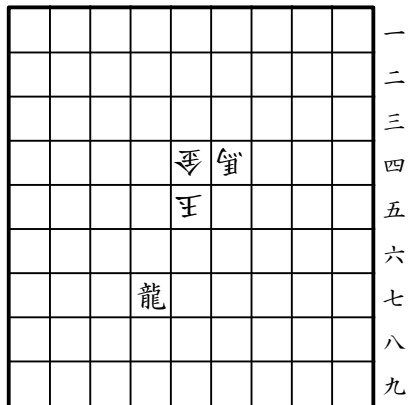
受方持駒 なし

※■:Imitator、53角29香は中立駒

■ 81-5 上谷直希氏作

Isardam協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

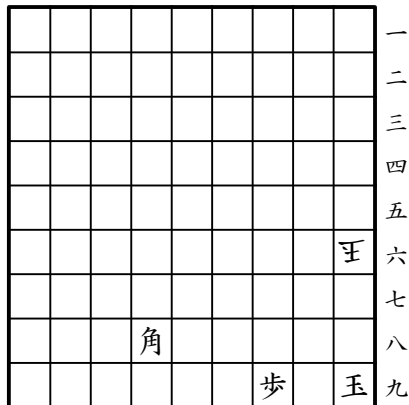


持駒 角桂

■ 81-6 上谷直希氏作

Isardam協力自玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

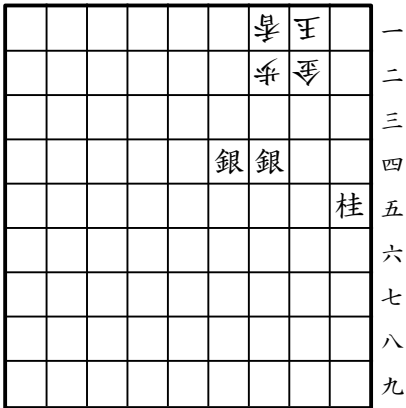


持駒 飛金香

■ 81-7 上谷直希氏作

禁欲最善詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



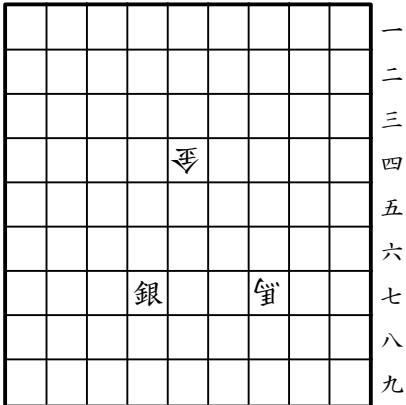
持駒 角 香 歩2

※20手目から非限定あり

■ 81-8 変寝夢氏作

リパブリカン協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



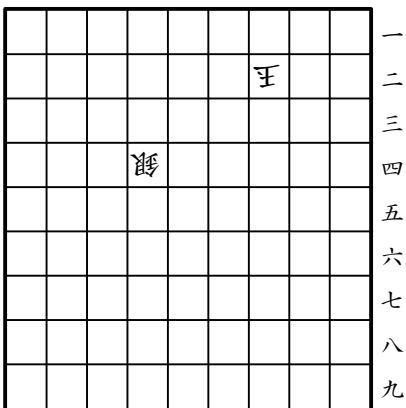
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

■ 81-9 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

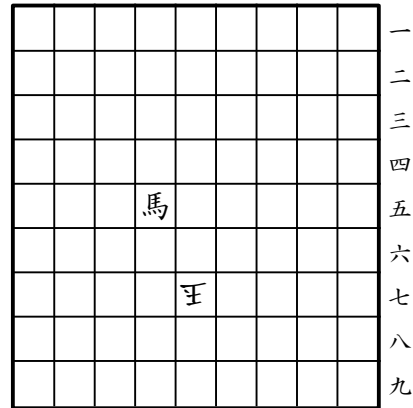


持駒 角

■ 81-10 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

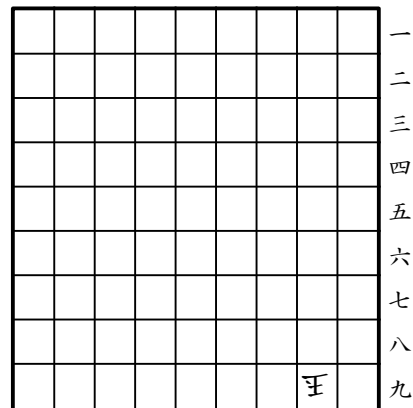


持駒 飛2

■ 81-11 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

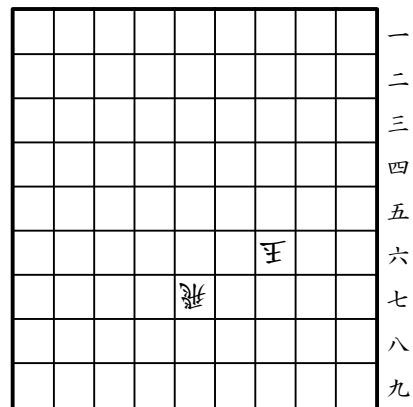


持駒 飛 銀

■ 81-12 変寝夢氏作

リパブリカン打歩協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

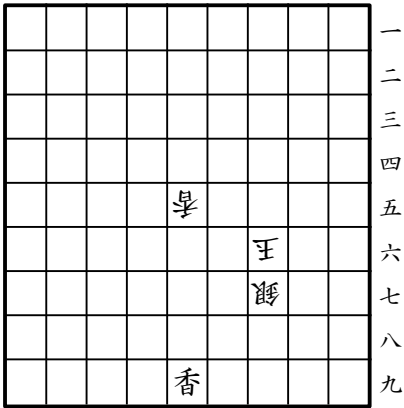


持駒 桂 香

■ 81-13 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

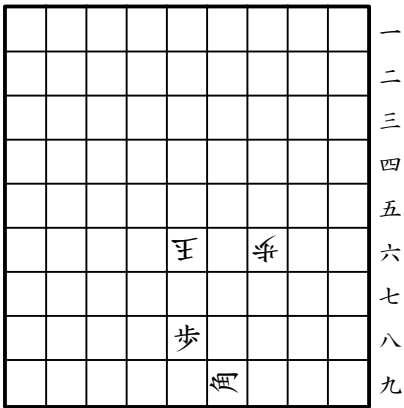


持駒 金

■ 81-14 変寝夢氏作

協力詰 7手

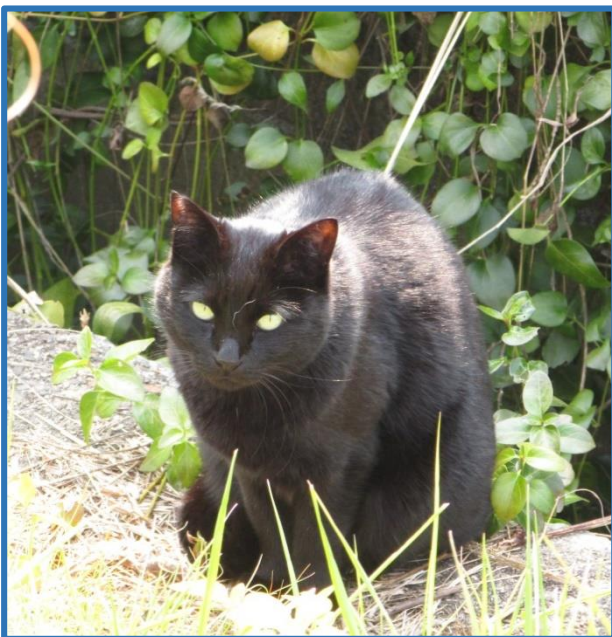
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

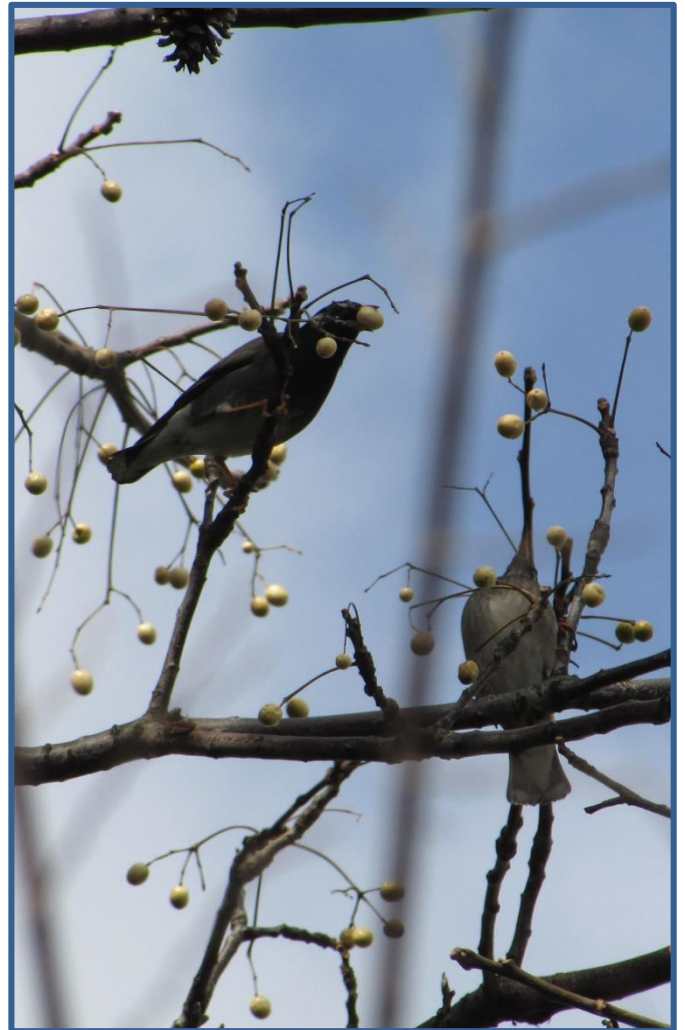
※49角は中立駒

以上



※飯田弘之作の解

88 玉 86 金 77 玉 75 金 66 玉 64 金  
 55 玉 53 金 44 玉 42 金 33 玉 31 金  
 23 玉 21 玉 33 玉 32 金 23 玉 31 玉  
 24 玉 42 玉 34 玉 53 玉 45 玉 33 金  
 55 玉 43 金 45 玉 64 玉 56 玉 44 金  
 66 玉 45 金 56 玉 54 玉 57 玉 55 玉  
 47 玉 66 玉 48 玉 46 金 58 玉 56 金  
 59 玉 57 金 68 玉 56 玉 59 玉 47 玉  
 68 玉 58 金 77 玉 56 玉 76 玉 55 玉  
 86 玉 65 玉 77 玉 75 玉 88 玉 76 玉  
 79 玉 77 玉 69 玉 67 玉 79 玉 68 金  
 88 玉 78 金 97 玉 76 玉 96 玉 87 金  
 95 玉 75 玉 94 玉 74 玉 93 玉 73 玉  
 92 玉 86 金 81 玉 62 玉 82 玉 95 金  
 83 玉 85 金 92 玉 72 玉 93 玉 95 金  
 92 玉 84 金 91 玉 93 金 まで 94 手  
 (非限定多数。早詰はなし。)



## 推理将棋第99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99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2016年3月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第99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。

今月は第99回に因んで「9手詰の難解作品」特集。

初級は9手詰マイスター渡辺さんの作品、通常出題なら中級クラスの難度です。中級は Pontamon さんの“九九”シリーズ1条件作。難解というよりは“解きにくい”印象です。手順を推理する前に九九のお復習いから。上級は DD++ さんの今回テーマの“難解さ”を追究した作品を出題します。

難解作と言っても9手詰の詰み形は限られているので、いつもと同じように気楽に解いてもらえれば幸いです。

### ■本出題

#### 99-1 初級 渡辺秀行 作

45まで 9手

45に着手する駒種を推理しよう。

#### 99-2 中級 Pontamon 作

九九が3組 9手

どの九九を使うのか、答えの着手地点を推理しよう。

#### 99-3 上級 DD++ 作

鞍上人なく鞍下馬なし 9手

金頭の馬が右に動く形を推理しよう。

#### 99-1 初級 渡辺秀行 作

45まで 9手

「昨日9手目に45へ着手して詰めたんだってね」

「うん、『1段目へ成る着手に歩で応じた手は面白い』って先生が言っていたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手目の45地点の着手で詰んだ
- ・1段目に成る手に歩で応じた

#### 99-2 中級 Pontamon 作 九九が3組 9手

「九九をテーマにした作品を作ったんだって？」

「そうだよ、ゾロ目ついでに9手詰だよ」

「どんな問題なの？」

「2種類の駒の5手で、九九の着手が3組あるんだ」

「ちょっと待った、3組なら6手だろ」

「九九なんだから、同じ答えの九九だってあるだろ」

「なるほど、それも考えないといけないんだな。他の条件は？」

「他の条件は無いよ」

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・2種の駒5手で九九の着手が3組あり、そのうち2組は九九の答えが同じ ※

※九九の着手とは、着手した地点の数字が掛け算の“問題”と“答え”となるような九九の式を満たす2手1組の着手とする。

・九九の“問題”は着手地点の筋と段の一桁数字同士の掛け算とする。

・九九の“答え”は二桁数字で表した着手地点とする。

・九九の着手の組数は九九の式の種類で数え、九九の“問題”と“答え”を組み合わせると一つの式で1組とする。同一の九九の式が2回以上現れても1組に数える。このとき九九の着手には、使用駒種が多い着手（二種使っていれば二種使用の2手）のみを選ぶ。

・ある1手の着手点が九九の“問題”と“答え”の双方に使えるときは2組以上の九九の式に使ってもよい。

- ・着手点を九九の“答え”に使うときは2組以上の九九の式に使ってもよい。
- ・先後の着手、着手の出現順は不問とする。

例1：36歩と92香と18香の着手があれば、 $3 \times 6 = 18$ と $9 \times 2 = 18$ の2組に数える。

例2：36歩と66歩と18香の着手があれば、 $6 \times 6 = 36$ と $3 \times 6 = 18$ の2組に数える。

例3：92飛と29飛と18香の着手があれば、 $9 \times 2 = 18$ と $2 \times 9 = 18$ の2組に数える。

例4：9手中に「92飛、92香、18香、26歩、62歩、12歩」の着手があったとき、九九の式“ $9 \times 2 = 18$ ”を満たす着手は二種駒の着手組「92飛、18香」を選び、一種駒の着手組「92香、18香」は選ばない。残り、 $2 \times 6 = 12$ の「26歩、12歩」と $6 \times 2 = 12$ の「62歩、12歩」と合わせ、「92飛、18香、26歩、62歩、12歩」の三種の駒5手で九九の式が3組と判断する。

本問では、全手順の9手中に九九の着手がちょうど3組あり、3組の着手は2種の駒5手で構成されます。そして、5手のうち“1手”が2組の九九の双方の“答え”を満たしています。

### 99-3 上級 DD++ 作 鞍上人なく鞍下馬なし 9手

「や、これは、たった9手で詰められてしまった」

「馬をかなり活用できたからね」

「というと、やはり7手目かい」

「そうだね、金頭に馬がいるのに違和感があって、1筋方向へ移動させたら随分よくなった」

「こっちは着手が2つの段に分かれたのがよくなかったかね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・7手目は馬を金頭から1筋方向へ動かした
- ・後手は2つの段に着手した

## 推理将棋第100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100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2016年4月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第100回解答」でお願いします。100回を記念して賞品を倍増。解答者全員の中から抽選で2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。

2007年にスタートした推理将棋コーナーもおかげさまで今回、第100回を迎えました。

今回の選題は第100回に因んで10手詰の投稿作からやさしい2作品と難しめの中編を1作品。

初級と中級は渡辺さんの10手詰1条件。「難度ゼロ」狙いの投稿作品は何作か集まりましたが、最も易しい2題を出題します。中級も通常出題なら初級クラスの難度。いずれも1条件のためヒントが少ないですが、条件を満たすよう駒を動かしていけば自然と解けるはずです。

上級は一乗谷酔象の中編推理将棋。作者はWeb Fairy Paradise誌で難解な中長編作品を発表していますが、今回おもちゃ箱に仕掛けた記念対局の狙いは何でしょうか。謎を解き明かしてください。

### ■本出題

100-1 初級 渡辺秀行 作  
53駒成の謎 10手

53に成る王手は先手か後手か、その応手も推理しよう。

100-2 中級 渡辺秀行 作  
4回目の王手 10手

連続王手の着手地点を推理しよう。

100-3 上級 一乗谷酔象 作  
記念対局 34手

9段目の歩の打場所を絞り込んで、詰み形を推理しよう。

■締め切り前ヒント (4月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

100-1 初級 渡辺秀行 作  
53駒成の謎 10手

「昨日の将棋10手目に詰んで終わったんだって?」

「6手目以降に53に駒を成る王手を見たんだけど、謎な手だよなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

・10手で詰んだ

・6~10手目に、53へ駒が成る王手があった

100-2 中級 渡辺秀行 作  
4回目の王手 10手

「王手、王手、…」

「4回目の王手は68に銀だよ」

「10手で詰んだね」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

・10手で詰んだ

・4回目の王手は68への銀の着手だった

100-3 上級 一乗谷酔象 作  
記念対局 34手

「師匠、吉報です。おもちゃ箱の推理将棋が第100回を迎えました」

「おお、遂に大台に乗ったか。実にめでたい。記念に一局やるか」

「是非お手合わせ願います。では、私の先手で・・・お願いします」

「うむ、はじめは真似将棋で様子を見ることにしよう・・・おっ、9段目の歩を含め5連続で歩の手を指してくるとは・・・なかなかやるなあ。少しは腕を上げたようだね」

・・・(34手目の後手番で)・・・

「ここまで真似将棋を続けたけど、駒の種類を替えてこう指したらどうだ」

「あら、詰みですね。投了です。負けました。感想戦をお願いします。寄る手もなく6連続で金の手を指した作戦が悪かったのでしょうか。6連続の最初と最後は同一地点でしたし6連続の最初に打った金で4枚の駒を取った後、最初の金打ちと同一地点にもう一度金を打ってしまいましたし」

「こちらは真似将棋だから、その作戦でも形勢互角じゃないのかい」

「桂取りに角を打った手はどうでしたかね」

「それも妙な手だったけど、飛の手より後に歩の手を1回だけ指したのが勝負を分けたな。投了図を見てごらん。双方ともに持駒1枚ずつ、記念対局に相ふさわしい一局だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・34手で詰んだ
- ・真似将棋を指し続けたが、最終手のみ駒種を替えて指した※
- ・先手は9段目を含め5連続で歩の手を指した
- ・先手は6連続で金の手を指したが、6連続中に寄る手はなく6連続の最初と最後は同一地点に指した、6連続の最初に打った金で4枚の駒を取った後、最初の金打ちと同一地点にもう一度金を打った
- ・桂取りに角を打った
- ・飛の手より後に歩の手を1回だけ指した
- ・投了図では双方ともに持駒1枚ずつ

※後手は、2～32手目の間、直前の先手の着手に対し55中心の点対称の指し手を着手し続けた。更に34手目は33手目の着手に対し55中心の点対称地点に、33手目と駒種を替えて着手した。

・真似将棋に関わる作品例：おもちゃ箱 38-2、WFP 作品展 55-14

**第4回 フェアリー入門 担当：橘 圭伍**

募集要項

【課題】「G(グラスホッパー)」を含む作品

【ルール】最善詰、かしこ、協力詰

【手数】1,3,5手

【採用基準】担当が1時間以内で解ける

\* G以外のフェアリー駒禁止、駒制限は可

\* 投稿多数時は採用基準に漏れた場合に返送となる可能性があります。

投稿・解答要項

【送り先】keigotatibana@hotmail.com

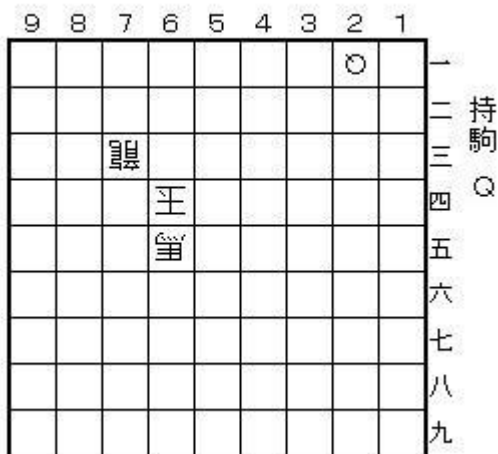
【投稿・解答締め切り】2016年6月10日

**第3回出題「Q(クイーン)を含む作品」**

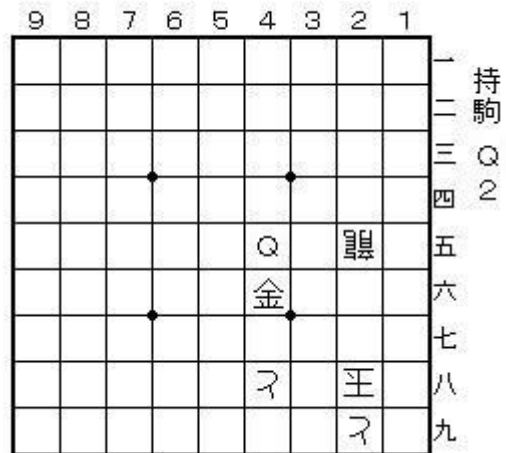
① 占魚亭氏作 協力詰 5手



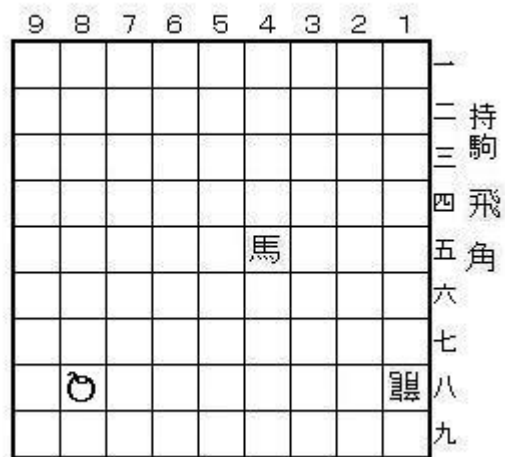
② 占魚亭氏作 協力詰 5手



③ 占魚亭氏作 かしこ詰 5手



④ 尾形充氏作 協力詰 5手



⑤ 尾形充氏作 協力詰 5手







初手 29 香と 3 手目 28G の連打は「第 43 回 神無一族の氾濫」の同氏作でも使われた手筋。壁から香 G を積み上げるのでとても効率良く手を消せます。5 手目 21G も壁から打つ手。この辺りまでは比較的常識的な手の連続です。

しかし 7 手目 34G の限定打はこれらの手とは異質で、一際目を惹きます。34G を 46 に打つと 19 に、57 に打つと 93 に、68 に打つと 18 に、79 に打つと 19 に跳べるので、限定打になるという仕組みです。四方八方を睨みながら置き場所を決めているわけで、まるでエイトクイーンのパズルのようですね。特に 57 に打てない理由は、9 手目 84G の後に判明するので、一種の複合手筋となっています。

9 手目、壁から一つ離す 84G の限定打も面白い手筋です。受方の 24G の逃げ場所を作ると同時に、自分の跳び先を盤外に追いやる一石二鳥の限定打です。

駒を捨てないスタイルメイトと 2 つの妙手。これだけ内容が濃いと、正解者なしもやむを得ないかもかもしれません。

#### 【短評】

**変寝夢さん**（※無解）

G 端っこに誘導する限定打が素敵すぎる。

**たくぼんさん**（※無解）

全く筋が見えません。

☆作稿の都合上、問題の並びは投稿順になっていますが、最初にこの問題を置いたのは失敗だったかもしれませんね。



### ■ 79-2 神無太郎氏作（正解 1 名！）

協力自玉スタイルメイト 10 手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

王										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 角 G4

受方持駒 残り全部 + G5

※G:Grasshopper

#### 【解答】

19 角 82 飛 28G 92 飛 99G 98 角  
97G 96G 95G 52 飛 まで 10 手

（最終形）

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

持駒 なし

#### 【解説】

自玉系双裸玉で玉が同じ筋や同じ段に並んでいるものは総じて難しい傾向があります。特に相手玉から自玉を見た時に影になる地点を埋めるのが難しく、本局の場合は 21 の地点を埋める手段が問題となります。

初めの 4 手は下準備。角 G の積み上げは前局で見られた香 G の積み上げの斜め版と考えれば良いでしょう。2 手目飛合は自玉の封鎖のため当然ですが、これを 9 筋に振ることで縦からの王手を可能にします。そこで待望の 6 手目 98 角合が実現。21 地点の封鎖に成功します。

しかし、これで別の問題が浮上しました。次に 41 を封鎖したいのですが、そのための角が





■ 79-5 久保紀貴氏作（正解7名）

Andernach協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

• Andernach

駒取りを行った駒（玉を除く）は、その場で相手の駒となる。

(補足)

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

【解答】

23 銀生 13 銀 14 銀成 同銀転 25 銀 12 銀  
24 銀 14 玉 13 銀成 同銀転 24 銀成 まで 11手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Twitter がきっかけでちょっと Andernach に興味を持ち、駒を動かしていたらできた作品です。普通詰将棋ではバッテリーの構築・再構築がこんなにスムーズにいかないのでも面白さを感じました。

既に誰かがやっているような気がしてなりません、作例には詳しくないのでひとまず投稿してみることにしました。

【解説】

Andernach は駒を取る時に相手の駒になる…つまり駒を取らないか、開き王手でないと王手にならない不便なルールです。でも詰将棋では不便さはむしろ宝の山です。

Andernach での王手の掛けにくさは、協力詰では受方応手の限定にも利用できます。例えば 2 手目。作意は銀合ですが、歩や香は「転」の後王手が続かず、角や桂では 14 銀成を取れません。金や飛だと「転」は自玉への王手になります。これで合駒が銀に限定されました。

でも本局はここからが本番。玉を詰みやすい場所に誘導するため、もう一度開き王手と銀合を挟んで玉移動。その後再度の「転」が登場し、最後は両王手で鮮やかに詰め上げます。繰返し用の駒や収束用の駒を配置せず、玉を近付けるという意味付けだけで全編を統一し、銀の着手は 10 回！ この密度の濃さは特筆に値します。

なお、同種の駒の交換は Andernach で趣向作を作る場合の基本となる手法です。参考としてこの作品を見てみましょう。

【参考図】 小倉杏作

(Problem Paradise/2009年3月)

Andernach打歩協力詰 55手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛 金

受方持駒 なし

上図の作意は「と金鋸」を絡めるのですが、

基本的な繰返しは「28 金 26 玉 18 金転 17 玉」の 4 手です。本局と構造的に異なるのは、「攻方が受方の駒を取って」相手の駒になる点です。実際にこれを動かすと、盤上から攻方の駒が消え、駒台にワープしたように見えます。一口に同種の駒の交換と言っても、駒の種類を何にするか、先後どちらが駒取りを行うか、で多くのバリエーションがあり、歴史の浅い **Andernach** では、まだ実現されていない組み合わせが多く残されています。

**Andernach** に限らずフェアリーは未開拓な分野が多いので、いたるところに掘り出し物が転がっています。何だか面白そうなルールを見掛けたら、先例を気にせずいろいろ作ってみてください。割と少ない試行で、先行作のない素材に行き当たるはずですよ。

【短評】

**変寝夢さん**

銀転のリフレイン。

王手義務ルールで **Andernach** は作りにくそうな気がしますね。ただ王手駒が **hopper** 系なら転しても関係ないんだけどね。

**占魚亭さん**

最高の銀繰り。めちゃくちゃ好みです！

**井上順一さん**

最後に銀が成れるように一段ずらす手順が巧妙。11 手中 10 手が銀の動き。

**やよいさん**

ルールを熟知していないのでやや自信無しです。

**たくぼんさん**

いやいや～狙っている次元が違うような作品。ルールを見事に昇華してますね。

**一乗谷酔象さん**

銀成の両王手を目指して位置の変換。

☆解答者全員正解で、しかも好評続々。作者にとっては軽く仕上げた作かもしれませんが、普通詰将棋で鍛えた実力と感性は **Andernach** でも遺憾なく発揮されています。

■ 79-6 変寝夢氏作 (正解 6 名)

協力自玉スタイルメイト 8 手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

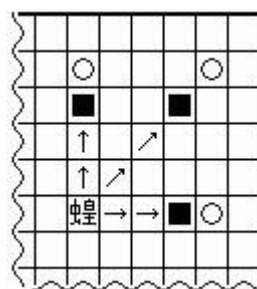
持駒 銀2

※蝗:Locust

【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。)

【解答】

28 金 同-18 蝗 38 銀 同-28 蝗 38 銀 同-48 蝗  
26 飛 39 玉 まで 8 手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

LO 2 枚の翻弄が狙い。

【解説】

Locust は Grasshopper と同様、1 枚駒を跳び越す駒ですが、ジャンプ台となる駒を取るという著しい特徴があります。つまり、取る地点と移動先が異なります。記譜表記としては取る地点と移動先をハイフンで繋いで「XX-XX 蝗」のように表しますが、本局の作意で登場するのは打った駒を直後に取る手なので、「同-XX 蝗」の表記になっています。

本局での Locust の最初の役割は攻方の置き駒と持駒の消去です。手数は 8 手しかありませんから全部は消せません。1 枚だけどうしても残ってしまいます。残す駒は飛車。強力な駒なので「ピン」で動きを止めるしかありませんが、それにも Locust を使います。自玉を Locust のジャンプ台にし、跳び先にピンしたい駒を置きます。跳び先にある駒が動くと自玉が取られるので、その駒は動けません。これが Locust を使ったピン止めの形です。作意は 6 手目に逆王手が掛かり、逆王手防ぎの逆王手が自然にピン止めの形になるという構成です。

後は自玉の包囲網をどう形成するかですが、前回 78-6 でも書いたように Locust は「隠れ Queen」なので、2 枚あれば玉の包囲には充分。後の 79-8 で見られる Q 2 枚の詰型が応用できます。すぐには Locust を 48 に持って来られないので、38 銀を二度繰り返すのが面白いですね。

解図は 39 歩に着目するのが近道です。2 手目 39 玉の紛れにさえ嵌らなければ、27 金消去から 26 飛と回れるのは自然な流れなので、作意に到達しやすいと思います。

【短評】

占魚亭さん

26 飛を決め手にするため Locust の位置調整。

たくぼんさん

まさに蝗のようにぴよんぴよん跳ねましたね。

一乗谷酔象さん

同一地点への連続打ちができるんですね。

☆38 銀連打と Locust の跳躍が好評でした。

皆さんそろそろ Locust に慣れたのでしょうか。

■ 79-7 変寝夢氏作 (正解 7 名)

協力自玉詰 4 手

									王	一
										二
										三
							王			四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角n角

※n角:中立駒の角

【ルール】

- 中立駒 (「 $\square$ 」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】

12 角 33 玉 99n 角 32 玉 まで 4 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

自ら打った駒でとどめを刺される。

【解説】

双裸玉なのに 1 枚も合駒が登場しない作品。中立駒があるのでそんなことができるのですが、中立駒で詰めるのも簡単ではないはず。

難しいはずの「中立駒での詰上り」を実現する鍵が 3 手目 99n 角。これより近い場所に打つと角筋を外す受けがあります。例えば、3 手目 88n 角なら最終手に対して 79n 角などと動ける

ので詰みません。角筋を保つための限定打というわけです。意味的な面白さに加え、初手の角打ちとの物理的な距離の対比も印象的です。

盤の端は角の利きが最小になる特別な場所、盤の隅は方向も最小になる最も特別な場所です。本局は四角い盤と斜めに利く角の関係を改めて思い起こさせる作品だったと思います。

【短評】

占魚亭さん

3手目の限定打がビシッと決まっていますね。

井上順一さん

双裸玉なのに合駒がでてこない。

やよいさん

中立角の使い方（効きを逸らさないための最遠打）を見つけるのに長考しました。

たくぼんさん

中立駒ならではの遠打。  
一方向に限定するんですね。

一乗谷酔象さん

効き限定の遠n角?の手筋。

詰ガエルさん

遠打が素晴らしい。

☆本局も全員正解。

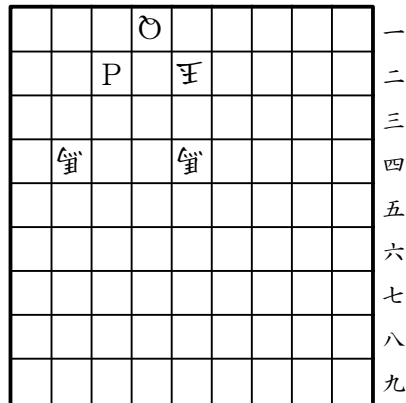
狙いが明確な作品は易しくても高評価です。



■ 79-8 変寝夢氏作（正解7名）

非連続王手協力詰3手 ※4解

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

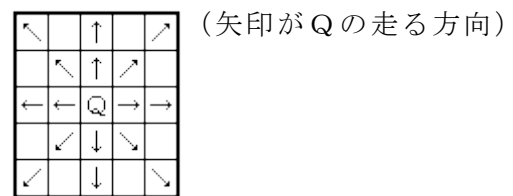
※P:Pawn、Q:Queen

【ルール】

• Queen (Q)

チェスのクイーン。

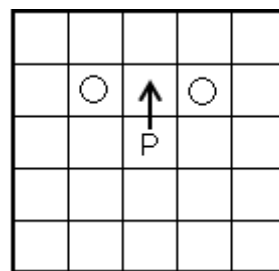
飛車と角を合わせた性能を持つ。



• Pawn (P)

チェスの Pawn。駒を取らない時は一つ前に、駒を取る時は斜め前に進む。

敵陣最上段で強制的に成り、成った後の駒はQ（飛+角）、R（飛）、B（角）、S（騎）の4種から選択できる。



(○が駒取りの利き。駒を取らないときは矢印方向に進む。)

• 非連続王手

攻方に王手の義務がない。

(王手をして良い)



【解答】

a) 61 P=Q 42 玉 31 Q 打 まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 61 P=B 51 玉 52 Q まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

c) 61 P=S 41 玉 42 Q まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

d) 61 P=R 53 馬 41 Q まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初手の分岐によって2手目3手目が全部変わってきます。内容はポンコツ級ですが、実験作として出してみます。

【解説】

本局の狙いは4種成とその応手。詰将棋の七種合みたいなものですが、実現難易度は双方不成程と考えて良いでしょう。

**Pawn** は歩と訳されますが、将棋の歩とは全然違います。**Pawn** には利きが2ヶ所ある、駒を取る時と取らない時の動きが違う、成駒の種類が選べる、最初は二桁動くこともできる(ダブルステップ)、特殊な条件では通過取ができる(アンパッサン)といった具合に特殊なルールが山盛りです。チェスが現在のチェスになるまでに様々な試行錯誤があったと思いますが、その間に過剰な程の設定が **Pawn** に盛り込まれてしまったのでしょうか。

**Pawn** に関する多くのルールのうち、本局で焦点が当てられているのは「成駒の種類が選べる」という部分です。

**Pawn** は実戦では大抵Q(飛+角)に成るのですが、稀にそれ以外に成る方が良い時もあり、これをアンダープロモーションと言います。S(騎)に成るのは利きが根本的に変わるので分かり易いですが、R(飛)やB(角)はQに利きが包含されるので、純粹に弱い駒になるのが目的です。将棋の不成と同じで、なぜわざわざ弱い駒に成るのか、その理由づけが作品の大きな主題になります。

実際、本局ではRに成るのが最も面白い手順です。Bに成るのは利きを減らして詰みやすい位置への移動を可能にするためですし、Sに成

るのも似たような意味です。Qに成るのは利きを強力にする当然の手ですが、協力詰では受けの選択肢を狭めるので逆に妙手だったりします。Rに成るのは王手を掛けないため、受方はそれで自由になった一手を自玉の退路封鎖に用います。なお、出題図では「受方持駒なし」の記述が抜け落ちており、退路封鎖に持駒を打つことも可能でした。幸い解答者の皆さんが空気を読んで「受方持駒なし」の解答を送っていただきましたが、お詫びして訂正いたします。

本局について作者は「実験作」とコメントしていますが、皆さんはどう感じたでしょうか？私も少しチェスプロブレムを齧った経験がありますが、困ったのは「盤が狭い」「駒が少ない」「配置に制約がある（実戦初形から到達可能な局面でないといけない）」という3点。どれも長編創作には大きな障害です。持駒がないことは予想したほど創作の障害になりませんでした。持駒がなくても、必要時に必要な駒の供給が可能であれば趣向作が作れるからです。

チェスプロブレムは基本的に短編向きにルールや出題形式が作られています。将棋盤でチェスプロブレムを作る（チェスプロブレムから駒やルールだけ流用する）と上記3点の制約から解放されるメリットがありますが、本局のような短編にはあまり関係なさそうです。だとすると「持駒ルール付きチェスプロブレムを作ったらどうなるか」あるいは「解答者がどう反応するか」というのが、作者の実験したかったことかもしれません。

【短評】

占魚亭さん

84 馬を動かす順が 1 つはあると思っていました。

井上順一さん

期待通りの 4 種成。  
詰上がりの玉位置がすべて異なっている。

やよいさん

狙いはすぐ判りましたが、ルークに成った時の手順で少考。

たくぼんさん

チェスと将棋をミックスですがちょっと違和感がありますね。

一乗谷酔象さん

お見事、四種の成り達成。  
チェス駒でQ以外のSは希にあるかもしれないがRやBは意味づけが難しそう。  
ステイルメイト絡みならあり得るか。

詰ガエルさん

2手目と3手目が全て異なっているのがいい。  
欲を言えば、二手目は全て玉移動で統一したい。  
何か勘違いしているのかもしれないですが、受方の持駒なしと書いていないので、61R、53駒打、41Q、で余詰になっている気がします。

☆出題図の「受方持駒なし」の脱落は詰ガエルさんの指摘で初めて気付きました。ご指摘感謝します。



■ 79-9 変寝夢氏作（正解6名）

非連続王手レトロ協力詰 -6+1手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし  
受方持駒なし

【解答】

35玉 49馬 26玉 47桂 17玉 39桂 / 27馬  
まで -6+1手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

(逆算図)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

(出題図への手順)

47 桂 26 玉 55 桂 35 玉 38 馬 44 玉

まで 6 手

(詰手順) 27 馬 まで 1 手

【作者のコメント】

自然な桂の2段バネが狙い。手順前後が成立していないところが気に入っている。

【解説】

受方持駒制限があるので、玉が宙ぶらりんでは全然詰みません。何はともあれ玉を端に移動させましょう。

桂は玉の近くに動かさねばならないので、39に戻すことが決定。すると玉の戻し先は17に決定。すると詰上りも27馬の形に決定…と芋づる式に詰上がりの形が決まります。

桂が39に戻るのに2手、玉が17に戻るのに3手では勘定が合わないの、帳尻合わせのた

め馬が動く必要がありますが、27にも38にも行ける場所となると49しかありません。これで逆算に必要な要素はすべて出揃ったことになります。

問題は戻す手順の順番。逆算2手目に桂を戻すと玉が自ら桂の利きに飛び込んだことになってしまうので反則。従って、馬の方を先に動かさねばなりません。この手順前後の綾が本局の眼目。簡素図式でも油断は禁物です。暗算で逆算すると混乱してしまうかもしれませんが、そんな時は適宜順方向に駒を動かして反則手を指していないか確認してください。

【短評】

占魚亭さん

馬を動かすタイミングが大事。

井上順一さん

玉の17へのルートを確認するために、2手目は桂を戻せない。

馬を動かせる場所は、ひとつしかない。

やよいさん

桂馬の元の位置を考えたら解けました。

手順前後あり？と一瞬思っていました。

たくぼんさん

先に桂を引くと禁手になるのがこの作品の存在価値なんですね。

一乗谷酔象さん

なるほど、先に桂を2回跳ねないと玉が動けない。

☆本局は簡素形ながら、手数の調整や反則の回避というレトロの基本要素が盛り込まれています。こういう問題があると、より高度な問題にも進み易いですね。



■ 79-10 変寝夢氏作 (正解4名)

非連続王手レトロ協力詰 -6+1手

									歩	
									王	
								ス		
				銀						

攻方持駒 銀  
受方持駒 なし

【解答】

25 と 23 歩(+22 銀) 22 銀持 24 歩  
14 と(+25 銀) 34 銀 / 23 歩成 まで -6+1 手

(詰上り)

								と	王	
						銀		ス		
				銀						

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

(逆算図)

									王	
						銀	歩	ス		
				銀						

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

(出題図への手順)

25 銀 同と 23 歩生 22 銀 同歩生 24 と  
まで 6 手

(詰手順) 23 歩成 まで 1 手

【作者のコメント】

7 7-5 で試みた先手の持駒を先手の駒として盤面に配置が狙いです。

最終手を限定させるための 5 6 馬は残念。

【解説】

とにかく銀を盤上に戻さないと詰まない形。でも持駒を盤上に戻すには、意外と面倒な手続きが必要です。

持駒があるということは、攻方はそれを取ったということで、攻方が取るには盤上に受方の駒として存在しなければならず、そのためには受方がそれを打たねばならず、受方がそれを打つためには、盤上にある攻方の駒を取らねばならない…という逆算の連鎖を経て、ようやく攻方の持駒が盤上に戻る迄の逆算ができました。銀の移動経路をまとめると

攻方駒台→盤上(受方)→受方駒台→盤上(攻方)

…とまあ、こんな長旅になるわけです。

これで基本的な方針は立ちましたが、22 歩の存在につられて逆算原図として「攻方 23 歩 33 銀、受方 12 玉 13 と」の形を想定してはいけません。ここから攻方の指す手は「24 銀」「22 歩生」の 2 手、受方の指す手は「24 と」「22 銀」「13 玉」の 3 手。手数の帳尻が合いません。

その解決策が上記の逆算原図を「攻方 24 歩 34 銀、受方 13 玉 14 と」と一段ずらすこと。これなら攻方の指す手は「25 銀」「23 歩生」「24 歩」の 3 手になります。玉を移動する手が不要になるので、今度は受方が 2 手になりそうですが、「24 と」を直接 14 に戻すのではなく、25 に迂回させることで、攻方が歩を戻す逆算を可能にしつつ、不要になった 1 手の穴を埋めています。手数調整のためわざと無駄な動きをするみたいで面白いですね。

本局の眼目は持駒の盤面への移動ですが、同じ主題を作者は 77-5 で試んでいます。このときは残念ながら余詰だったのですが、今回は原理のみを取り出し、簡明に構成して余詰を回避しています。作者の言う通り 56 馬はできれば省きたい配置ですが、これは致し方ないところでしょう。

【短評】

井上順一さん

12 玉で玉を下段に落とす手から考えたが、4 手目が 24 歩とするしかないことがわかって、作意にたどり着いた。

たくぼんさん

ルールを勘違いしてあたふたしました。  
25 銀～34 銀が見え難い手順でした。

一乗谷酔象さん

と金の経路が読みづらい。

☆解答者の短評からも脳内逆算の難さが伝わりますね。本局は手数調整的な手が入るので尚更です。

■ 79-11 変寝夢氏作 (正解 7 名)

レトロ協力詰 -2+1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

18 玉(+17 銀) 28 銀 / 27 龍 まで -2+1 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(逆算図)

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

持駒 なし

(出題図への手順) 17 銀 同玉 まで 2 手

(詰手順) 27 龍 まで 1 手

【作者のコメント】

初手発生させる駒を銀にしてみた。

【解説】

レトロにおいて通常の詰将棋の「合駒」に対応する役割を果たすのが、駒台から盤上へ相手駒として戻す手順です。本局のように受方持駒制限がない場合、残り駒すべてが受方の駒台にあるので、何を盤上に戻すかという選択だけで結構難しいパズルになります。

忘れてはいけないのは、正算と違って逆算では成駒を盤上に発生させられることです。例えば「16 玉(+17 馬)」という逆算は、発生させる駒が馬という強い駒なので、真っ先に読みたくなる紛れですね。本局は生銀を発生させる逆算ですが、成駒の逆算もいずれ登場します。

また、紛れが多いとその分余詰(余逆算)の危険も増すわけですが、本局には攻方王手義務があるので、これが逆算で発生させる駒の限定に役立っています。例えば「26 龍(+29 金) 19 金 / 18 龍 まで -2+1 手」のような平凡な手順の成立を攻方王手義務が防いでいるのです。

攻方王手義務により、玉か龍を動かしてその跡地に王手が掛かるような攻方駒を配置する逆算に候補が絞られるわけですが、本局のように「開き王手」を使う逆算は見落とし易いパターンの一つです。開き王手の逆算だと発生させるのは角か銀ですが、弱そうな銀の方が実は役に立つ(前に利くのは大きいですね)というのが本局の面白いところ。易しい問題にもちゃんと「主張」があります。

【短評】

占魚亭さん

開き王手に気付くまで少し時間がかかりました。

井上順一さん

攻方の駒が 1 枚しかないので初手は uncapture。王手義務があるので龍だと桂しかなくてダメなので、玉を動かすことを考えればいい。

☆辞書に uncaputure は出てきませんが、レトロの専門用語でしょうか。「取った駒を戻す」という意味は何となく分かります。

やよいさん

受方龍が強力で、少し悩みました。

たくぼんさん

どこからともなく現れる銀。  
初心者が食いつきそうな作品。

詰ガエルさん

これはすぐに見えました。

■ 79-12 変寝夢氏作 (正解 6 名)

PWC連続詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※薔:Rose (円形ナイトライダー)

【ルール】

• PWC

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)。

• 連続詰

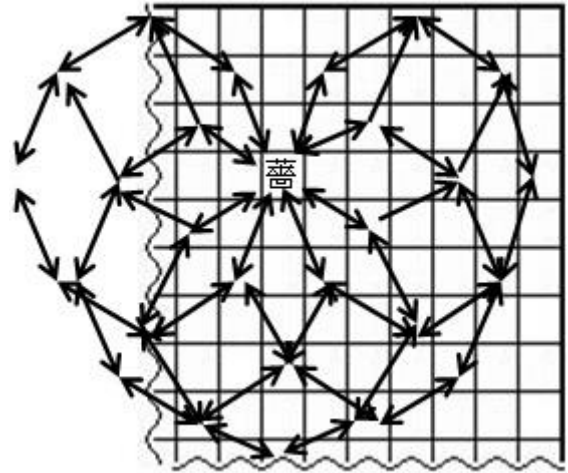
攻方が連続して指して最短手数で受方の玉を詰める。ただし、詰むとき以外に王手を掛

けてはいけない。

• 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。



【解答】

65 薔 21 薔 33 薔/21 と 12 薔

52 薔/12 と 44 薔 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

詰上がりがこれしかない。

2 手掛けて 2 1 に行くのが意外か。

【解説】

Rose はそれ 1 枚で両王手ができる駒です。PWC のような駒が増えないルールでも、両王手一発で詰む形さえ作れば、合駒などおかまいなしに詰ますことができます。

問題は両王手に対する逃走路の封鎖。12 と 21

の2箇所が空いているので、盤上の「と金」をここに運んで玉を箱詰めすることになります。

どれをどんな順番で持ってくるかで少し迷いますが、こんな時は逆算解法が物を言います。最終手 44 薨の両王手で詰めることにすると、その前は 52 薨であり、その前は 12 薨という経路を辿るのが最も効率が良いことが分かります。つまり「52 と」は 12 へ、「33 と」は 21 へ運ぶという方針が立てられます。初手の選択肢が多いので、頭から解こうとすると大変ですが、こうして逆算解法で収束を絞れば、21 への移動を見据えた初手 65 薨に辿り着くのは時間の問題でしょう。

それにしてもこんな非常識なまでに強力な駒を使った作品にこれだけ解答が集まるとは…人間の適応能力はある意味恐ろしいですね。

### 【短評】

#### 占魚亭さん

玉を閉じ込めることはすぐに分かりましたが、Rose の動きに不慣れなので説明を参照しながら解きました。

#### 井上順一さん

これは詰上がりが想定できるのでそこから逆算。

#### たくぼんさん

詰上りを予想したらすぐ解けました。  
薨の動きが少々地味（笑）

#### 一乗谷酔象さん

1 枚の駒で両王手。合い効かず。

#### 詰ガエルさん

こういう方向性の作品は好みです。  
欲を言えば 22 と配置が惜しい。  
さらに欲張って周囲 8 マス全てを埋めるような作品も見てみたいです。

☆盤上に散らばっている駒が集まって都詰だったら絶賛の嵐でしょうね。でも周囲 8 マスを埋めなくても 7 マスで足りる（Rose の利きは玉の後ろに回り込むことができる）ので、8 マス埋める作品を創るのは難しそうです。都詰以外なら可能性はあるかも…

### 【総評】

#### 変寝夢さん

神無氏の作品群に圧倒されました。  
人間はまず自らの非力さを知り、喜ぶべきでしょう。いや～参りました。

#### たくぼんさん

バラエティに富んで楽しめる内容でした。  
太郎さんの作品群はかなりの難問でした。

#### 一乗谷酔象さん

今回は痛恨の転記ミスで全解を逃しました。

☆原因は手数誤認でなく転記ミスでしたか。  
実質的には全題正解だったのですね。

以上

#### ※79-5 参考図：小倉杏作の解答

28 金 26 玉 96 飛 86 歩 18 金転 17 玉  
97 飛 87 歩成 28 金 26 玉 96 飛 86 と  
18 金転 17 玉 97 飛 77 と 28 金 26 玉  
96 飛 76 と 18 金転 17 玉 97 飛 67 と  
28 金 26 玉 96 飛 66 と 18 金転 17 玉  
97 飛 57 と 28 金 26 玉 96 飛 56 と  
18 金転 17 玉 97 飛 47 と 28 金 26 玉  
96 飛 46 と 18 金転 17 玉 97 飛 37 と  
28 金 26 玉 37 金転 29 金転 96 飛 17 玉  
18 歩 まで 55 手

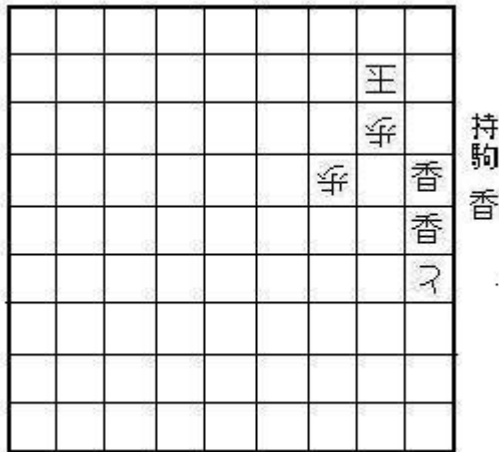


## 第2回フェアリー入門結果 担当：橘圭伍

解答者：井上順一氏、占魚亭氏、たくぼん氏、橋本孝治氏の計4名でした。有難うございました。今後共宜しくお願い致します。

課題「強欲」「禁欲」

### ① DD++氏作 強欲協力詰 5手



作意：13 香成 31 玉 33 香 21 玉 12 成香 迄 5手

解説：

初手はこれしかないですが逃げ方がポイントです。11 玉型にすると無条件で 23 杏としない駄目になるので 21 玉 12 杏型を目指します。その為に 31 玉 33 香となります。もう少し巧い 3 手目の限定の仕方があればと思いますが入門には最適です。

橋本孝治：

2 手目、本能的に 11 玉を読んでしまう。後から考えると初手が協力詰ならではの利き筋削減の手筋でした。

占魚亭：

禁欲のような強欲。面白い。

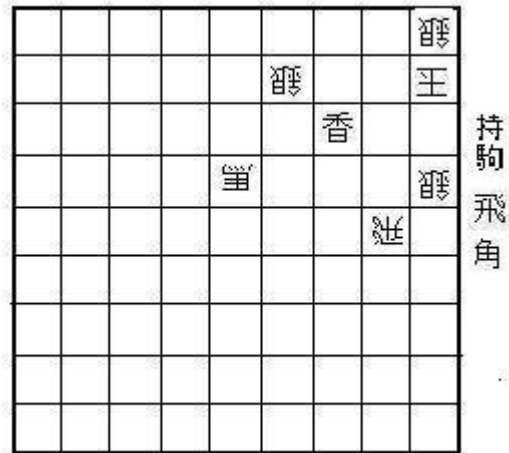
たくぼん：

あれ 3 手？ 23 歩取る筋があるんですね。やられました。

井上順一：

14 香の二段活用。

### ② 尾形充氏作 禁欲協力詰 5手



作意：23 角 21 玉 91 飛 81 馬 32 香成 迄 5手

解説：

初形を見る限り駒の利きが彼方此方にあって詰まないように見えます。この内、利きが外れば詰みそうなものは 54 馬を外して 21 玉型で詰ます位しかありません。その為に 23 角 21 玉に対して 91 飛！！と限定最遠打を行い 81 馬で利きは外します。これにより当初の目的が果たせて 32 香成までとなります。11 玉に対して 91 飛は出来そうですがどうでしょうか。

橋本孝治：

花沢正純氏の有名な作品(協力詰 14 桂+飛金, 11 玉 55 角 #3)を思い出しました。これは取らせるための遠打でしたが、本局は禁欲なので取らなくて済むための遠打になるのが面白いところ。

占魚亭：

91 飛が目の覚める一手。角の短打と飛の最遠打の対比が素晴らしいですね。

たくぼん：

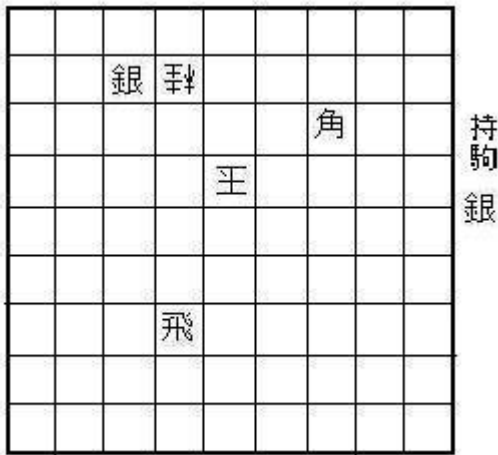
禁欲なるがゆえに 81 飛はダメなんですね。持駒に飛がなかったら桂合の筋で詰むのも面白い。

井上順一：

大駒の最近打と最遠打。遠打は花沢氏のばか詰 3 手詰を思い出す。



③ 上谷 直希氏作 強欲協力詰 5手



作意：65 銀 53 玉 54 銀 同桂 63 飛成 迄 5手

作者：まずは 55 銀としてほしい。

解説：

初形で既に詰上りは見えており 53 玉型で 63 飛成迄です。ところがその為には 62 桂が邪魔なので跳ねさせておきたい所。なので、銀打→54 銀・同桂を目指します。その際に飛車の効きを消しておかないと強欲ルールの為に 62 飛成を強制させることになりそれを避ける為に初手が 65 銀となる仕組みです。シンプルですが綺麗に出来ています。

橋本孝治：

自駒の利きを遮って取る手を消す手筋。過去の作品にもこういう手を含んだものがあるかもしれませんが、新鮮に感じます。

占魚亭：

63 に成るため、ひと手間かける。

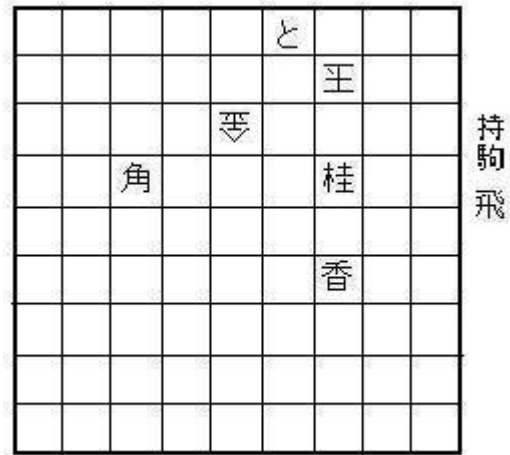
たくぼん：

3 手で詰むと勘違い。取れる桂を逃がして 63 飛成を実現する。強欲ならではの手筋

井上順一：

初手 55 や 63 から打つのは 3 手目に桂取りを強制されるので初手は限定打。意味付けがおもしろい。

④ 上谷 直希氏作 強欲詰 5手



作意：31 と同玉(A)42 桂成同玉 41 飛 迄 5手詰

(A)61 飛は 51 歩！の中合。

同飛成には 32 玉、42 桂成に同玉と取ってもらえなくなってしまう。

同飛不成でも以下 32 玉、42 桂成、同玉のとき 53 飛成を強制され、同玉で逃れ。

作者：「3 手目飛車を打っても同じじゃないか」と疑ってもらえないと、ただの詰む将棋になってしまいます。(A)61 飛に対して、41 の捨合へは同飛成で終わりですが、51 への中合を成って取ったとしても打開できないのですね。まず飛車打ちのほうを読んでもらえるよう誘導するまでが仕事であるのは重々承知しているのですが、意味付けを実現するまでで精一杯でした。

解説：

変化 A に気付いて貰えるかどうかなのですが難しい所ですね。配置されている方が損をするというのはかしこ系では打歩絡み以外ではあり得ないかなと思います。強欲の場合はそれがシンプルに出来てしまいます。

橋本孝治：

初手 42 飛の紛れに一瞬誘われました。作意は邪魔駒除去で利きを削減する手筋ですが、ちょっと地味ですね。

占魚亭：

きれいな邪魔駒除去。啓蒙作の傑作だと思います。

たくぼん：

41 とが邪魔駒なんですね。分かりやすく入門編に最適です。

井上順一：



## 強欲な世界 パート5 解答発表

いつも5題出題と解答者の方に負担をかけていましたので今回より1題出題としましたが、目立たなかったのか解答者数が減って3名となっていました。(泣)

【解答者】(敬称略)

橋本孝治、井上順一、占魚亭

### たくぼん作 強欲協力詰 73手

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

持駒 なし

83 銀成 85 玉 96 飛成 同玉 45 歩 36 と  
 87 銀 同玉 78 銀 同金 88 歩 77 玉  
 67 金 88 玉 79 角 同金 同角 同玉  
 69 金 同玉 68 金 59 玉 69 金 48 玉  
 59 金 38 玉 48 金 39 玉 38 金 49 玉  
 39 金 58 玉 49 金 47 玉 36 銀 同玉  
 37 歩 45 玉 46 歩 55 玉 54 と 同玉  
 55 歩 64 玉 65 歩 55 玉 56 歩 46 玉  
 47 歩 37 玉 38 歩 28 玉 39 金 19 玉  
 29 金 同玉 19 金 38 玉 28 金 47 玉  
 37 金 56 玉 46 金 65 玉 55 金 74 玉  
 64 金 83 玉 73 金 92 玉 91 と 同玉  
 82 金打 まで 73 手

★ 初手の成生選択が収束を見越した1つのポイント。保留でそのまま進んで最後に選択するのが常道です。5手目45歩 or 87銀の選択が出てきますが角道を開けておく45歩は妥当な所。この作品のセールスポイントはここからの手順で48金からの金の回転で桂4枚を消去しその後は歩の階段を作って左上に追い込みます。65手目55金の場面で初手が銀生だと74歩が取れず同玉で不詰となり初手が銀成と判明します。

橋本孝治

24手目手拍子に49玉として58桂の処理に困りました。九段目に香や歩でなく桂が並んでいる時点で、少し怪しいとは思っていましたが、後からでは消せないで、先に桂を消して舞台を整えておかないといけなわけですね。91付近の3枚で収束が見えたので、初手の成・不成の選択は無事クリア。収束での一気の斜追いは気持ち良かったです。

井上順一

玉を左上に持っていくための歩の階段を作るところがおもしろい。60手以上あとにわかる初手の成生の選択もうまくできている。あと収束がやさしいので助かる。(前回唯一解けたのも、趣向が終わってそのまま収束なしで詰み というものでした)

占魚亭

と金は83の方でしたか(87とだと思っていました)。歩の連打と金追いが素晴らしい手順ですね。★2歩指摘感謝です。

## 強欲な世界PART6

今回は煙ではありませんのでご注意ください。

解答宛先: takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切: 2016年4月17日(日)

### たくぼん作 強欲協力詰 77手

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

持駒 なし

たくさんの解答をお待ちしております。

# 推理将棋第98回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年1月1日  
 解答締切：平成28年2月20日

年賀詰特集の後半4題。  
 元旦出題の担当作が余詰んでしまい失礼いたしました。年始の厄落としということでご容赦ください。

## 98-1 初級 NAO 作 1筋の香 11手

「さっきの勝負どうだった？正月らしく7手目に駒が成ったそうだけど」

「11手目に1筋の香の手を指して詰ませて勝ったよ」

「おめでとう。2016年の指し初めにふさわしい一局だね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？  
 そして2016年、貴方の勝負手は？

(条件)

- ・11手目に1筋の香の手で詰んだ
- ・7手目に駒が成った

出題のことば (担当 NAO)

1筋の香とは何段目の香か、推理しよう。  
 追加ヒント

7手目に取った香は最終手で16に打つ。  
 修正

『成る手があった』→『7手目に駒が成った』に修正

▲7六歩 △4二玉 ▲3三角不成 △3二玉  
 ▲2二角不成 △2四歩▲1一角成 △2三玉  
 ▲3四角 △1四玉 ▲1六香 まで11手

(条件)

- ・11手目に1筋の香の手 (▲16香) で詰んだ
- ・7手目に駒が成った (▲11角成)

詰り図

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

持駒 歩

今年の年賀詰に関連する数字は11、16、28の三つ。止めが16の11手詰が最も作りやすそうでしたが、16角打の筋がありふれているためか、出題は長編の投稿作がメインとなりました。本作品は、角以外のトドメ16香がテーマの11手詰。着手地点を1筋と限定して出題。

1筋の香で詰むには、玉は1筋方面に移動するしかありません。玉移動に要するのは2筋まで3手、1筋までなら4手。先手は香取りに角を捌いていきますが、後手が角道を開ける協力手△34歩があるか否かが推理の分岐点です。

A) △34歩のある場合、先手は▲76歩～▲22角～▲11角と5手目には香を取ることができるが・・・

・初手から「▲76歩 △34歩 ▲22角不成 △42玉」

以下「▲11角不成 △32玉」と進めると、22や33地点の王手が強すぎて7手目角成とする適当な場所がない。また、「▲XXXX △32玉 ▲11角成」と一旦角成を保留して11に成ったとしても、後の1筋の香で詰ます手段がなく失敗。

B) △34歩のない場合、先手は▲76歩～▲33角～▲22角～▲11角成と7手目に香を取って成ることができる。

・後手玉の動きと合わせると初手から「▲76歩 △42玉 ▲33角不成 △32玉 ▲22角不成」と進める。

・後手は△24歩と扉を開いて23から中段の14に玉が移動する。△14玉を▲16香で仕留めるため先手は23と25の退路を塞ぐが、9手目

▲34角がぴったり。6手目から「△24歩 ▲11角成 △23玉 ▲34角 △14玉 ▲16香」まで。これが正解。

・修正前条件「成る手があった」の余詰手順  
▲76歩 △34歩 ▲22角不成 △42玉 ▲11角不成 △32玉  
▲12香 △33桂 ▲同角成 △21玉 ▲11香成まで

7手目12に香を打って11香成で21玉を詰ます手順。角成は3手目か5手目に指して後は馬を動かしても詰む。

それでは皆さんの短評をどうぞ。

小木敏弘 「はじめに余詰の手順を見つけ、出来たと思っていたら手順前後が可能と気が付き、本手順が別にあると思って解きました」

DD++ 「なるほど、まさか最初に飛び込んだ角が詰みに全く関係ないとは盲点。初級にしては時間がかかりました。」

■11手詰が少なく、意外にも16香で詰ます既往の作品例もなかったので出題しました。年賀らしく"派手に成った"のが余詰の原因です。小木さんとDD++さんのご両名から余詰のご指摘をいただきました。

Pontamon 「11手目が香打ちでなく香成でも良いと気付いて解けた順は余詰順。うまい事に3, 5, 9手目の角成は可能だけど7手目だけ成立しない。解けてから出題の言葉の意味が判りました。11手の香打ちで詰むなら、玉との位置関係はこれしか無いですね」

NNN 「1筋だと空き王手はない(のかな?)ので、素直に玉を端に近づけられました。考えたことのある手順だったので、その分すんなりと解けました」

はなさかしろう 「年賀の条件は「不成」より「成」ですね。シンプルで美しく、7手目の限定が絶妙。結構難しく、解いて楽しい問題でした」

■Pontamonさん、NNNさん、はなさかしろうさんは作意と余詰の双方解。2局分楽しんでいただきました。

S.Kimura 「玉を1筋に動かす割には、手数が短かったので簡単に解けたのですが、7手目以外に駒が成る手順はわかりませんでした」

RINTARO 「余詰は残念。余詰手順は未だに分からない」

波多野賢太郎 「第一感は3四歩を突くのかなと思いましたが、意外とうまくいかないんですね。1尽くしな上に1六で締めて年賀にぴったりと思いました。余詰は1一香成までの11手でしょうか」

■第一感2手目34歩の筋が11手目11香成までの余詰筋。

小山邦明 「『成る手はなかった』という条件でも大丈夫でしょうか？」

■出題前に余詰に気がついていれば、シンプルに『成る手はなかった』で出題していました。出題後は、修正といえどもなるべく作意変更したくありませんので。

変寝夢 「PCに考えさせている間に34角を発見。ほどなくPCも8分半で解答。追加条件は初手76歩、11手の間に1筋から4筋の指し手が9回以上、4手目着手した直後後手玉が3筋にいる、で900万局面でした」

榭彰介 「九手詰めの5四香までの合い利かすの形を思わせる角と香の連携」

諏訪冬葉 「香車で詰めるときには尻角(銀)が多いので34角は珍しく思いました」

占魚亭 「34角に気付けば簡単ですね」

攻めダルマン 「34角好手ですね」

孔明 「始めは2四歩・1四玉型の詰み形がわからず、玉の移動ルートを3三だと想定していたのですが、それだと角のラインに入るので筋をズらすのに先手の手が足りなくて困りました。▲3四角というごく単純な手が読み抜けてました」

■34角は短編でもあまり見かけない退路封鎖の手筋。

隅の老人B 「『7手目に駒が成った』ハハン、それまでは不成だな」

たくぼん 「少ない条件で2016年を祝う縁起の良い1作ですね」

まさ 「玉を移動するしかないので方針が立てやすい。年賀向けトップバッターにちょうどいいですね」

渡辺 「手なりで解けて良い感じですが、初級にしては難しい方？」

■難度は初級と中級の間ぐらい。客寄せには貢献できました。

斧間徳子 「香を早く取りたいからと、2手目34歩と急ぐと失敗する。解けてから2016年の16に引っかかっていることがわかるのはあぶり出しのよう」

■年賀詰なので、16は見え見えでも良しとしました。余詰筋も11ですけどね。

飯山修 「1筋の香とあるから11の香では詰まないのかと思ったら素直な問題でした。91香をとるほうは全然考えませんでしたが多分足りないんでしょうね」

■91香を取るには後手方の協力が要るので間に合いません。11手目に9筋の香の手で詰む筋はあります。

山下誠 「1筋の香が6段目とはなかなか気づきませんでした」

加賀孝志 「詰め上がりが想像出来なかった」

■14玉を16香で詰ます手順は意表でしたか。楽しんでもらえて何よりです。

正解：23名

双方解：NNNさん、小木敏弘さん、DD++さん、はなさかしろうさん、Pontamonさん

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 孔明さん 小木敏弘さん 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 波多野賢太郎さん  
はなさかしろうさん 変寝夢さん Pontamonさん まささん 榊彰介さん 山下誠さん  
RINTAROさん 渡辺さん

## 98-2 中級 斧間徳子 作 2016(平成28)年の指し初め局 16手

「昨日の指し初め局は勝ったかい？」

「うん、16手目に28に着手した5回目の王手で相手玉を詰ましたよ」

「へえ、16手目に28の手で詰めたとは、今年の年初にふさわしい一局だね。で、どんな将棋だったんだい？」

「相手は3手目からずっと同じ種類の駒の手を指し続けてきたんだ。そこで猿まねというんじゃないけど、僕も4手目からずっと同じ種類の駒の手を指し続けたんだ。駒を成る手はなかったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・16手目の28への着手で詰んだ
- ・先手は3手目以降、同じ種類の駒の手を指し続けた
- ・後手は4手目以降、同じ種類の駒の手を指し続けた
- ・王手が5回あった
- ・駒を成る手はなかった

出題のことば(担当 NAO)

5回王手が掛かる手順を推理しよう。

追加ヒント

先手は初手▲38銀の後、玉のみ動かして39地点で詰まされる。

▲3八銀 △3四歩 ▲6八玉 △7七角不成  
▲5八玉 △8八角不成 ▲5九玉 △5五角不成  
▲4八玉 △3七角不成 ▲3九玉  
△2八角不成 ▲4八玉 △3七角不成 ▲3九玉  
△2八角打 まで16手。

詰上り図

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

持駒 なし

(条件)

- ・ 16手目の28への着手(△28角打)で詰んだ
- ・ 先手は3手目以降、同じ種類の駒(玉)の手を指し続けた
- ・ 後手は4手目以降、同じ種類の駒(角)の手を指し続けた
- ・ 王手が5回あった(△77角不成～△37角不成～△28角不成～△37角不成～△28角打)
- ・ 駒を成る手はなかった(77～88～55～37～28～37角不成)

Suiri982

年賀詰後半の2問目は、平成28年(2016年)に因んで28地点の着手で詰む16手詰。3手目以降の着手駒が先後とも1種類、かつ、最終手が28地点ですので、手順が絞れ込めます。

・玉以外に1手だけ動かして28地点の着手で詰む形は、18香-19玉型か38銀38玉型。前者は玉の19までの移動と、後手が28飛と39銀の2枚を取るのに手数がかかり全く間に合わない。詰型は38銀-39玉型に決定。

・着手駒は、先手3手目以降が玉、後手4手目以降が角。玉と角が掛け合って王手回数を増やしながら手順を進めていく。3手目は王手を受けるよう68に移動。初手から「▲38銀 △34歩 ▲68玉 △77角不成」

・38銀-39玉型が詰むには48の退路を塞ぐように37角+28角が形。後手は、角を拾った後最終型の39玉に迫るよう角を2筋方面に不成で展開する：△77角不成～△88角不成～△55角不成～△37角不成～△28角不成～△37角不成～△28角打。

後手の着手は決定。

・後手が王手可能な着手点は77,37,28の3箇所合計5回。37角と28角が王手となるよう先手玉が動く。5手目から「▲58玉 △88角不成 ▲XX玉 △55角不成」と7手目未定のまま進めると、9手目以降「▲48玉 △37角不成 ▲39玉 △28角不成 ▲48玉 △37角不成 ▲39玉 △28角打」が先に確定する。7手目は▲59玉に決定。

3手目以降の先手玉と後手角の掛け合いが面白く、移動を小休止する7手目▲59玉の味と▲48玉～▲39玉の往復運動が楽しめる中編の好作品でした。

それでは皆さんの短評をどうぞ。

斧間徳子(作者) 「年賀詰らしく易しい問題です。16手詰が本作だけだったのは意外」

■8作中唯一の16手詰でした。着手駒種が少なく16手でも短く感じますね。

小木敏弘 「同じ駒を動かし続けるのは大好きです」

孔明 「条件から先手は玉、後手は角を動かすしかなく、あとは5回の王手のために手順を工夫するだけで簡単でした」

S.Kimura 「王手の回数が多いのと駒成がなかったので詰み形が想像しやすかったです」

RINTARO 「詰み上がり図が容易に想像できるため、易しい」

加賀孝志 「ヒントで手を伸ばす手順を発見」

■後手の着手がすぐ決まり、手数の割に易問でした。

小山邦明 「28角の打ち場所をうまく作り出す巧妙な条件で見事な年賀作」

占魚亭 「18香の筋を追って躓きました」

Pontamon 「後手は生角2枚での攻めが確定なので、そこから予想した雪隠詰めの初手18香に引っ掛かりました」

山下誠 「初手が全て。1八香と3八銀にあたりを付けました」

まさ 「38銀か18香の2択。極めて易しく条件も2016年(平成28年)にぴったり。年賀向け秀作」

■初手▲18香は飛と銀が邪魔で間に合いません。

榊彰介 「玉方取禁のフェアリー詰め将棋のような、取れる4回の王手を全て取らず、最後に討ち取られる玉がユーモア」

渡辺 「これも手なり。難しそうに見えて実は最後に解きましたが、解き始めると一瞬でした。玉の軌道が複数ありそうですが、パリティが効いていて実は一意になっているあたりがまるでチェスのプルーフゲームのようです」

波多野賢太郎 「この条件ならこの詰上がりしかないとわかったので、どの駒種が続くのかと初手、2手目はすぐにわかりました。王手5回の条件で角と玉の動きがうまく限定されているなあと思いました」

たくぼん 「先手王の移動を見事に限定させていますね」

DD++ 「よくこの玉軌道が限定できたもの！」

NNN 「詰め上がり予想ができたので、意外とすぐ解けました。うまく玉の手が限定されているのですね」

■前半の68~58~59~48の玉移動が巧みの技。

変寝夢 「ソフトと二人三脚でした。プラス条件としては2手目4手目6手目10手目を指定して73万局面46秒でした。7手目59玉の構想に痺れました。これはやってみたい筋でしたね」

隅の老人B 「7手目の59王が巧妙な応手。7度の角生も面白い」

はなさかしろう 「個人的には今年の年賀推理将棋の白眉にして最難問。これしかない詰形なのに、角打ちで詰ますことができることになかなか気付きませんでした。59での手待ちを含む玉の軌道がこの条件で一意に決まるというのは本当に素晴らしいと思います」

■急げば回れ。7手目▲59玉は1手パスと同じ。▲48玉を急ぐと10手目の△37角不成にタイミングが合いません。

諏訪冬葉 「28飛車は最終手で取るものとばかり思っていました」

■一旦飛を取った角がどいて角の打場所をつくれます。

飯山修 「年号=手数の問題は年々長くなる事を考えるとこの辺で終わりにしてほしいです」

■来年はどうでしょうか。11手詰メインに戻るのかどうか。"29着手で詰む17手詰"なんて作るのも解くのも難しそうですね。

正解：22名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 孔明さん 小木敏弘さん 小山邦明さん 隅の老人Bさん  
諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん  
DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん 変寝夢さん Pontamonさん まささん 榊彰介さん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

### 98-3 上級 渡辺秀行 作 推理敵への年賀状 28手

「そう言えば、今年に出し返した問題を見せて欲しいって言ってたな。いいよ。

どうだ、いい感じの返しになっているだろ？」  
<簡条書条件を見せる>

「なにに簡単だって？まあ有り得る詰形がそんなにならね」

<簡条書条件>



- ・28手で詰んだ
- ・後手はある端歩を6連続で動かした後、同じ端の筋の8箇所に着香した(※)
- ・駒成は不成だと反則になる場合だけ
- ・先手はある駒をこれまで居たことがない所に丁度11連続で動かしたが、うち6手は1筋側に寄る手であった
- ・5筋の着手が2度あった

(※) 香を移動する手と香を打つ手が可。香が移動して成も不成も可。成香の移動は不可(香の着手と見做さない)

出題のこぼ(担当 NAO)

先手の"ある駒"の軌跡を推理しよう。

追加ヒント

先手は15手目▲55玉の後、4連続で寄る手を指して15地点で詰まされる。

- ▲2六歩 △1四歩 ▲5八玉 △1五歩
- ▲4八玉 △1六歩 ▲3八玉 △1七歩不成
- ▲2七玉 △1八歩不成 ▲3六玉 △1九歩成
- ▲4六玉 △1二香 ▲5五玉 △1三香
- ▲4五玉 △1四香 ▲3五玉 △1五香
- ▲2五玉 △1六香 ▲1五玉 △1七香不成
- ▲2五歩 △1八香不成 ▲2六飛 △1一香 まで28手.

詰上り図

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

持駒 なし

(条件)

- ・後手はある端歩(13歩)を6連続で動かした(2手目△14歩～△19歩成)後、同じ端の筋の8

箇所に着香した(14手目△12香～△18香不成、△11香)

- ・駒成は不成だと反則になる場合だけ(12手目△19歩成)
- ・先手はある駒をこれまで居たことがない所に丁度11連続で動かした(3手目▲58玉～▲15玉)が、うち6手は1筋側に寄る手(▲48玉～▲38玉、▲45玉～▲15玉)であった
- ・5筋の着手が2度あった(3手目▲58玉、21手目▲55玉)

年賀詰後半の3問目は、前回出題97-4へのお返し。平成28年の年賀に因んで11連続移動駒があつて28手で詰む中編の年賀推理。先後とも着手駒が限定されていますが、玉の経路が発見しづらく年賀詰としてはやや難しめの作品です。

解図は、まず詰型の推理から始めます。

- ・28手詰の先手後手とも着手は14回ずつ。後手は2手目から"ある端歩"を6連続で動かした後、同じ筋の8箇所に着香。
- ・先手はある駒をこれまで居たことがない所に丁度11連続で動かし、そのうち6手は1筋側に寄る手。

→"ある駒"は玉であり、後手の着手する"端歩"が1筋であるのは明らか。

- ・後手は「14歩 15歩 16歩 17歩不成 18歩不成 19歩成」と端歩を6連続で動かし歩香を取る。残りの8手は1筋の8箇所の香の手だが、"19と"が残っているので11～18の8箇所に着手するよう「12香 13香 14香 15香 16香 17香不成 18香不成 11香」と進める。11の香打ちがトドメの一手。

- ・先手は"玉"の連続11手の他に3手だけ。11の香打ちで詰む1筋の玉型を考えればよい。玉以外の3手で可能な詰形は"25歩-26飛-15玉"型か"26歩-27飛-28銀-17玉"型のいずれか。後者は、26歩の後に玉が27經由で4段目に出た後、17玉～27飛～28銀と指す必要があり後手の1筋攻めと手順が噛み合わない。(23手目17玉の予定のところ22手目16香でダメ)したがって詰形は"25歩-26飛-15玉"型に決定。先手は初手に26歩と突いておき、玉を連続移動して23手目以降は「15玉 25歩 26飛」と指す。

続いて、玉の経路を確定していきます。玉移動の条件を整理します。

1. 初手 26 歩の後、11 連続で居たことのない所に着手し、最終形は 15 玉。
2. 1 筋側に寄る手が 6 手
3. 5 筋の着手が 2 度

玉は 27 から 36 を経由して 5 段目に進出する。玉が 1 筋側に複数回寄ることができる段は 8 段目と 5 段目。

・ 8 段目 3 回 + 5 段目 3 回の玉の経路：68-58-48-38-27-36-46-45-35-25-15

・ 8 段目 2 回 + 5 段目 4 回の玉の経路：58-48-38-27-36-46-55-45-35-25-15

前者は 5 筋の手が 1 回で条件を満たさず、玉の経路は後者に確定。

・ 序盤は後手が歩を進める間、先手は 2 筋の歩を 1 手突いてから玉を中段に進出初手から「▲26 歩 △14 歩 ▲58 玉 △15 歩 ▲48 玉 △16 歩 ▲38 玉 △17 歩不成 ▲27 玉 △18 歩不成 ▲36 玉 △19 歩成」

・ 中盤は後手が香を 1 路ずつ進める間、先手は 55 地点で折り返して 1 筋側に連続して寄る「▲46 玉 △12 香 ▲55 玉 △13 香 ▲45 玉 △14 香 ▲35 玉 △15 香 ▲25 玉 △16 香 ▲15 玉 △17 香不成」

・ 終盤は詰形を作り、11 地点に香打ち「▲25 歩 △18 香不成 ▲26 飛 △11 香」まで。

それでは皆さんの短評をどうぞ。

渡辺秀行(作者) 「条件には無いですがこちらでも止めは 11 になっています。先手は玉以外 3 手指して可能な詰形を探すだけです」

小木敏弘 「玉の動きを限定する楽しいヒント条件です」

斧間徳子 「先手の玉以外の 3 手を考えると詰み形がわかる。数ある玉のルートをもつ条件だけで限定する手腕は流石」

■ 注意深く条件を整理すれば詰み形が決まり、寄りと 5 筋の条件で玉経路も自然に絞り込めます。

まさ 「易しい長編作。ただ今回出題作の中では一番難しかった。年賀詰としてはもっと難度を落とした条件設定にしたい」

波多野賢太郎 「年賀詰のお返しということでしたが、私にとっては 3 倍返し並みに難しかったです。とにかく詰上がりがなかなか思い浮かびませんでした。11 連続で玉が動くとなると、その他の駒は 3 手しか動かさないし、5 筋に 2 手、寄る手が 6 回という条件にも悩まされました。いろいろ考えているうちに、玉は頑張っても 1 六か 1 五くらいしかたどり着けなさそうだと思います、ようやく詰上がり手順がわかりました」

DD++ 「五段目とは意外でした。86 から 26 まで横這いして 17 玉とか、66 から 16 まで横這い+どこかで 1 回とかを不可能と断言するのは私には怖い……」

NNN 「詰め上がりは 1 筋以外?とも考えましたが、さすがに 1 筋しか無さそうでした」

孔明 「▽1 一香までの詰みだということはすぐにわかったんですが玉の移動ルートと 2 筋の退路封鎖がなかなかわからず苦労しました」

占魚亭 「後手の着手条件が面白いですね。先手の着手にかなり悩みました」

小山邦明 「『寄る手』を『近づく手』と思い込んで苦戦しました。」

隅の老人 B(無解) 「香の着手が 7 箇所なら何とかが、8 箇所ではギブアップ。残念」

榊彰介(無解) 「ギリギリまで考えましたが、分かりませんでした。

後手の指し手は、一筋の歩を 9 段目まで進めて最後に成り、香車を 8 段目まで一手ずつ、成らずに進め、最後に 1-1 に打つ(8 箇所目の一筋の香車の着手)で、丁度 1 4 手なのですが、先手の玉が 5 五まで動く手を限定出来ませんでした」

■ 詰み形と玉経路の双方を順序立てて考えないと迷路に入ります。寄りが絡んだ経路探しに苦戦された解答者が多数おられました。

S.Kimura 「初手 26 歩だと 5 筋の着手 2 回は無理だと判断してしまい、玉が 95 に移動すると手数が足りないと勘違いしていました。このため、簡単だ、という会話にも関わらず、ヒントを出るまで解けませんでした」

はなさかしろう 「と金は取るものとの思い込みを払うまでが一苦労でしたが、盤があれば玉の経路は割と簡単。解図直前まで 1 筋と 9 筋を取り違えていましたが、9 筋だと 12 連続も可能で 11 連続では余詰みあり、まで考えたところでようやく気が付きました」

■ 9 筋を試されるとは、廻り道をしました。

山下誠 「玉が 2 筋で詰む形ばかりを考えて悩み続けました。玉の軌跡が面白いです」

諏訪冬葉 「最終手 11 香は 2 筋が塞げないと思っていました。

▲38 飛△14 歩▲66 歩△15 歩▲65 歩△16 歩  
▲68 玉△17 歩不成  
▲58 玉△18 歩不成▲67 玉△19 歩成▲76 玉△12 香▲66 玉△13 香  
▲56 玉△14 香▲46 玉△15 香▲36 玉△16 香  
▲26 玉△17 香不成  
▲同玉△11 香▲28 玉△18 香成  
という手順を考えたら最終手が条件を満たしていませんでした」

■ 成れるのは 9 段目だけなので、28 では詰みません。

加賀孝志 「1 5 手目王移動で完成、詰め上がりも上手い穴塞ぎ、5 8 王に痺れました」

たくぼん 「何故か 58 王が見えずに頭を捻りました。5 筋 2 度が 55、56 とばかり思っ  
て・・・」

■ 3 手目 48 玉から入り、48-38-27-36-46-56-55-45-35-25-15 でぴったりと思ったら 1 筋方面に寄る手が 5 回。1 回足りません。

RINTARO 「いろいろ非限定があり、おかしいなと思っていたが、条件を今一度読み込むことで、間違いに気づいた」

飯山修 「期待通り甘いヒントで助かりました。26 手目ウツカリ成としそう」

Pontamon 「注釈の「香が移動して成も不成も可」に引っ張られて 26 手目非限定の連絡をしてしまいました。(笑)」

■ 新年早々余詰め連発かと焦りましたが、幸いの誤報で助かりました。もちろん、完全限定です。

-----  
正解：19名

飯山修さん S.Kimura さん NNN さん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 孔明さん 小木敏弘さん 小山邦明さん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん Pontamon さん まささん 山下誠さん RINTARO さん 渡辺さん

-----  
**9 8 - 4 上級 DD++ 作  
新年の無茶振り 2 8 手**

「新年あけましておめでとう。早速指し初めしようぜ」

「ふむ、平成 28 年の 1 月 1 日か。では僕は 2 8 手目の『1 1 と』で君の先手玉を詰ませたいのでよろしく」

「え？」

「それと僕は、初志貫徹で 1 枚の駒を着手し続けたい。ああ、でも、27 年は終わったし、その駒で 27 地点に立ち寄りたくはないな」

「は？」

「君も僕もそれぞれ、唯一の成は駒を取らずに指したいね。お互い欲張った一年にはしたくない」

「ねえ、待って」

「その上で、君は歩を初手しか指さないのも成駒を動かさないのも余裕だよな」

「あの、ちょっと意味がわからないんだけど」

「なんだい。君が指し初めをしたいと言っただろう。じゃあ始めようか」

さて、あなたは注文通りに指して無茶振りに応えることができるだろうか？

(条件)

- ・28手目の「11と」で詰みにしたい
- ・後手は、27を避けて同じ駒を着手し続けたい
- ・先後それぞれ、唯一の成は駒を取らずに指したい
- ・先手は、歩の手は初手だけ、成駒の手はなしにしたい

出題のことば (担当 NAO)

後手の"11と"で詰む形を推理しよう。

追加ヒント

先手は15手目▲11飛不成の後、5連続で動いた玉が21地点で詰まされる。

- ▲2六歩 △1四歩 ▲4八玉 △1五歩
  - ▲3八玉 △1六歩 ▲2七玉 △1七歩不成
  - ▲3六玉 △1八歩成 ▲2七飛 △2八と
  - ▲1七飛 △1八と ▲1一飛不成 △1七と
  - ▲2五玉 △1六と ▲1四玉 △1五と
  - ▲2三玉 △1四と ▲1二玉 △1三と
  - ▲2一玉 △1二と ▲1三香成 △1一と
- まで28手。

詰上り図

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

持駒 桂香歩

(条件)

- ・28手目の「△11と」で詰み
- ・後手は、27を避けて同じ駒を着手し続けた (初形13歩、経路14-15-16-17-18-28-18-17-16-15-14-13-12-11)

- ・先後それぞれ、唯一の成は駒を取らずに指した(10手目△18歩成、27手目▲13香成)
- ・先手は、歩の手は初手(▲26歩)だけ、成駒の手はなし

年賀詰の最後は、平成28年の年賀に因み、1枚の駒を動かし続けて"11と"で詰む28手、中編の年賀推理です。指し初めに課せられたのは自陣の"と金"で詰ます無茶振りでした。"11と"で詰むように後手は"と金"を作り、先手玉も後手陣に進入しないとはいけません。守り駒が待ち構えています。

解図は条件を整理して詰み形に至るまでの手順の骨組みを作っていきます。

- ・後手は同じ駒を着手し続けて11まで"と金"を引き戻す。1筋の歩を進めていくが、手順中に"唯一の成で駒を取らない"ので、先手の歩を取るときは不成で取ってから18に空成りしてから引き戻す。仮に後手の着手のみ一直線に進めると「14歩 15歩 16歩 17歩不成 18歩成 17と 16と 15と 14と 13と 12と 11と」と往復に12手かかる。残り2手はどうかは一旦保留。また、"11と"と引くためには邪魔な自陣の11香は先手に取ってもらう。
- ・先手は"唯一の成で駒を取らない"ので、11香を1段目の不成で取る。すなわち飛を使い11飛不成を目指す。また、先手玉は"11と"で詰められるために玉が後手陣の奥"21地点"まで潜り込む。玉の経路を考えると初手に歩を突いた筋の7段目から中段に進出して、後手駒の効きのない23地点を目指す。11香がいなければ、14～23～12～21の経路で進入が可能。さて、初手はどの筋の歩を突いたらよいか？1筋への飛活用と右辺への玉進出に有効な26歩。玉の移動は一直線に進めると「48玉 38玉 27玉 36玉 25玉 14玉 23玉 12玉 21玉」と9手かかる。
- ・双方の指し手を整理すると、  
先手は、初手▲26歩、玉：▲48玉～▲21玉、飛：～▲11飛不成。  
後手は、△14歩～△17歩不成 △18歩成～△11と。  
両者を合わせて手順を組み立てる。
- ・初手から「▲26歩 △14歩 ▲48玉 △15歩 ▲38玉 △16歩 ▲27玉 △17歩不成 ▲36玉 △18歩成」

・ここで飛が 11 に進むために"と金"と体を入れ替える手順が必要。11 手目から「▲27 飛 △28 と ▲17 飛 △18 と ▲11 飛不成 △17 と」(11 手目から 25 玉 17 と 18 飛 27 と 11 飛不成 17 と と進めるのは条件"27 を避けて"を満たさない)

17 手目から「▲25 玉 △16 と ▲14 玉 △15 と ▲23 玉 △14 と ▲12 玉 △13 と ▲21 玉 △12 と」

・最後は、11 への 19 香の効きを消して収束する。先手の最終手は"唯一の成"で駒を取らない協力手 13 香成。27 手目から「▲13 香成 △11 と」まで。

・条件"先手成駒の手なし"は、「17 飛～11 飛不成」の代わりに「12 香成～11 成香」とする筋を消すため。

それでは皆さんの短評をどうぞ。

DD++(作者) 「『28 経由で 11 へ行く』というのをどうにか形にしてみました」

Pontamon 「取った駒を打って 13、23 や 32 へ成るには手数不足、飛成で引くスペースもなくて困っていたら、▲13 香成で全て解決。最終手『△11 と』を同香成で取られないように事前に香を取っておかなければいけないという先入観から『△28 と』に中々気付きませんでした」

■27 を通らずに 28 を経由するのが無茶振り条件に現れないもう一つの狙い。

渡辺 「できる。(できないことを証明する問題だったら嫌だなあ)

最初、先手の手数を数え間違えて 1 手足りないと思い込んでいたのですが、後日、手順を書き出して見ると間に合っていてびっくり。11 香は飛で取るしかなく、27 で躲すのもすぐに浮ぶかと思えますので、これも数え間違えなければすぐに解けるかと思えます。『過去に指された将棋』に対する条件でないのが新鮮」

■無茶振りに応えることができるか? の問いには『できる』が正解!

NNN 「歩だけ動かして 1 一とで詰みというのが突拍子もなく面白いですね。簡単そうで難しかったです」

加賀孝志 「と金の追跡つかれました。2016 年幕開けとしては難解でした」

RINTARO 「条件設定がくどいが、理解した時には素晴らしい詰手順が現れた」

はなさかしろう 「規格外の快作(怪作!?)で、凄いの一言です。まず、会話が楽しく、推理将棋と指し初めは相性が良いと改めて思いました。解図では条件をひとつずつ見ていったのですが、最後の『先手成駒の手なし』を早く取り入れるべきでした。後手の 28→11 のルートを一歩ずつ動かしていく手順と、先手の玉と飛の複雑なルートとが、不思議な条件でまとめ上げられており、長手数の楽しさ満載の一間でした」

たくぼん 「見事に 21 まで到達する手順に感服しました」

■11 が後手方の"と金"が規格外の遠大な構想。先手玉は"と金"の追跡をかわしながら 21 へトライ。

諏訪冬葉 「そうか、先手の駒は 27 を通ってもいいのか」

隅の老人 B 「二日間も考えて、初手の 26 歩に気付く。こんなことに二日間、それにしても暇人ですね」

占魚亭 「初手 16 歩・36 歩の筋しか考えていなかったのも、26 歩は完全に盲点でした」

■後手は"27 を避けて"、先手は玉飛が 27 を通る展開のため初手▲26 歩。

孔明 「後手が歩しか動かせない状況で先手が 1 一の香車を不成で取る手は飛車しかないことはすぐにわかったんですがなかなか上手いかわず、初手に▲2 六歩と突く手が見えてようやく飛車で取りに行く手順がわかりました。その後、先手の成る手がわからなかったんですが、

12 手目に香車を取らなければ成れると気付いて全て解けました」

小木敏弘「成りが駒をとらないというのが面白い条件です」

まさ「詰み形や後手のやることが決まっております、11 香を不成で取る方法を考えれば方針は立てやすい。年賀向け好作」

波多野賢太郎「すごい無茶振りがちょっと面白かったです。3 番と手順が似ている上に、詰上がりがすぐ分かったので考え易かったです。先手の成は飛車で、それをと金に取らせるんだと思ったので、そこは悩みました。1 三に香成は盲点でした」

■11 飛不成を軸に手順を組み立てれば、自然に絞り込める構成です。

飯山修「27 手目の謎が判った時の嬉しさは格別ですね。28 手で収めるためには 26 歩しかないのも不思議」

S.Kimura「玉を 21 に潜り込ませる手順が分からず、難儀しました。詰みに邪魔になる 19 の香は取らせなくても、13 に成れば良いと気づいたときは、とても感動しました」

斧間徳子「少し考えると 11 飛生が必要とわかるが、その飛車を 15 などに成るのかと思いきや、13 香成とは・・・感動しました。『終わった 27 年を避ける』という条件もすばらしい！」

山下誠「先手唯一の成が飛車ではなく、香車だと分かってやっと解決しました」

榊彰介「玉が最終知的の 2-1 に到達した後、最後の先手の手(27 手目)をどう限定するかと思ったら、唯一の成が▲1 三香成でピッタリ」

小山邦明「『駒成は駒を取らずに指したい』という条件が、最終手にぴったりでした」

■駒を取らずに 13 に成る手が 11 への効きを消して、着地が決まりました。

正解：21 名

飯山修さん S.Kimura さん NNN さん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 孔明さん 小木敏弘さん 小山邦明さん 隅の老人 B さん  
諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん  
DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん Pontamon さん まささん 榊彰介さん 山下誠さん RINTARO さん 渡辺さん

## 総評

波多野賢太郎「今回の年賀詰特集もとても面白かったです。3 番にすごく悩み印象に残りました」

斧間徳子「98-3 と 98-4 の序盤が似ているのが面白かった。この 2 局は正月早々の力作ですね」

小木敏弘「同一駒の条件は、絞り込みが出来るので大変助かります」

はなさかしろう「今回の 4 問からは、旅の要素とでもいいですか、今までの推理将棋とは一味違う雰囲気を感じました。一方では 10 手までで実現できる詰形は計算ですべて洗い出しが済んでいる様子。これからの推理将棋の展開を考えると、短編にはコンピュータが入ってきて、長編は過程のおもしろさの追求が進んでいくのかな、と思ったりもしますが、98-4 のような問題は果たして次々産み出されるものなのか、楽しみ半分おそろしさ半分といったところですね」

■今年の年賀詰は中編の力作が揃いました。中長編の構想は無限です。たまには長いものも出題していきたいですね。

DD++「元日解答、残り数分でギリギリセーフ？」

渡辺「今回は年賀らしい易しい問題で良かったです」

まさ 「新年早々面白い作品・易しい作品が揃い楽しめました」

NNN 「いつも楽しく解いています」

たくぼん 「長めですが楽しめる難易度で解後感良かったです」

■強豪の方々にも楽しんでいただけて何よりです。

RINTARO 「簡素図式が好き。条件が複雑だと自らの間違いに気づくのにも一苦労」

榊彰介 「前は、難しく解けず応募しませんでした。今回は3つ解けました。手数が多いと長いと、解けても解答を打ち込むのに時間がかかります」

隅の老人B 「今回は3題しか、いいえ、3題も解けました。解けなかった1題の手順は如何？に、正解発表が待ちどおしいですね」

■1題解答も、短評のみも大歓迎。

占魚亭 「締切り前ヒントに助けられました」

S.Kimura 「今回もぎりぎりまでかかってしまいました。2月は日数が少ないのに、次回は難解作ですか。またもや、厳しい戦いになりそうです。

■2月出題の第99回難解9手詰はヒント待ちでクリアを目指しましょう。

---

推理将棋第98回出題全解答者： 23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
斧間徳子さん 加賀孝志さん 孔明さん 小木敏弘さん  
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 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん  
変寝夢さん Pontamonさん まささん  
榊彰介さん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

## Fairy TopIX2015投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2015は2015年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

### 【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。[takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

### 【スケジュール】

投票開始：2016年3月号発行日  
投票締切：2016年5月10日  
結果発表：WFP平成28年5月号(95号)

### 【対象】

2015年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

### 【部門区分】

#### 【フェアリー詰将棋】

短編部門：～15手  
中編部門：16～49手  
長編部門：50手～

#### 【推理将棋・プルフゲーム】

短編部門：～15手  
中長編部門：16手～

以上5部門となります。

### 【投票の仕方】

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

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

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

### 【投票集計方法】

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

1位：5点、  
2位：3点  
3位：2点  
上記以外：1点

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

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

対象作品一覧は4月始めにアップ予定です。しばらくお待ち下さい。



## 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。

### 2016年4月15日(金)

#### 第80回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題

### 2016年4月17日(日)

#### 強欲な世界 PART 6

強欲協力詰 1題

#### フェアリー版くるくる展示室 6

協力自玉詰 2作

### 2016年5月15日(日)

#### 第81回 WFP 作品展

フェアリー作品 14題

### 2016年6月10日(金)

#### 第3回フェアリー入門

フェアリー作品 5題

## 作品募集一覧

---

### Fairy of the Forest #47

課題：玉が動いて王手

投稿締切：2016年4月15日

送り先：

酒井博久 sakai8kyuu@hotmail.com

詳細は、WF P 92号 P57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

### 第44回神無一族の氾濫

お題：逆王手を含む作品

送り先：神無七郎 (janacek789@ybb.ne.jp)

1人何作でも可

詳細は P8 をご覧下さい。

### 第4回フェアリー入門

【課題】「G(グラスホッパー)」を含む作品

【ルール】最善詰、かしこ、協力詰

【手数】1,3,5手

【採用基準】担当が1時間以内で解ける

\* G以外のフェアリー駒禁止、駒制限は可

\* 投稿多数時は採用基準に漏れた場合に返送となる可能性があります。

投稿・解答要項

【送り先】keigotatibana@hotmail.com

【投稿・解答締め切り】2016年6月10日

## あとがき

---

スペースがない(笑) Fairy TopIX2015のお気に入り投票よろしくお願ひします。

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

2016年 第93号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十八年三月号

平成二十八年三月廿日発行

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