



Web Fairy Paradise

改訂：2016/8/27

第98号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 84 回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第 85 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 104 回推理将棋出題
- ・ 第 105 回推理将棋出題

結果発表

- ・ 第 83 回 WFP フェアリー作品展
- ・ Fairy of the Forest#48
- ・ 第 103 回推理将棋出題

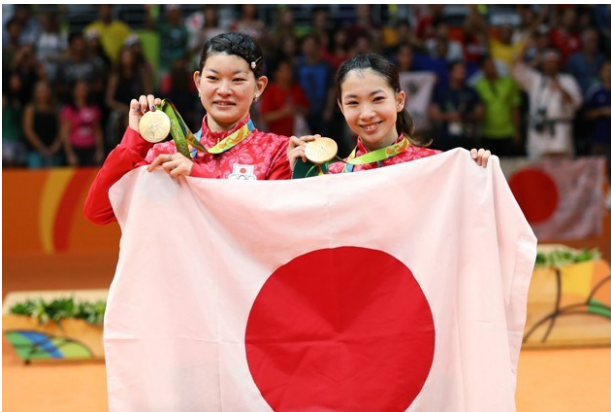
読み物

- ・ 100 号記念1人1作作品展について



2016/8

はじめに



リオ・オリンピック

リオデジャネイロオリンピック開催中で、いろいろな競技で戦う日本選手を見て一喜一憂しています。今日この原稿を書いている時点で、陸上男子4×100mリレーで銀メダルを取ったというニュースが流れてきました。今大会で一番のビッグニュースかもしれませんが。

しかしやはり興味が一番あったのはバドミントン。ずーっとマイナースポーツという位置付けできていたバドミントンがオグシオ当たりより少しずつ日の目が当たりだし、今回のオリンピックで高橋・松友組が女子ダブルス金メダル、女子シングルスで奥原選手が銅メダルを獲得し、またテレビ中継もかなりの数バドミントンを中継してくれスポーツとしての注目度もだいぶ上がってきたように思います。桃田問題でかなり印象を悪くしたオリンピック前でしたが、それを忘れさせてくれるような選手の活躍でした。

それとちょっと印象に残ったのが以下の記事です。

リオオリンピックのバドミントン競技女子ダブルスで金メダルを手にした松友美佐紀が涙を流しながら語った言葉「試合をしていく上で、五輪で最後と決めている選手もたくさんいて、それがつらくて。いろいろな選手がいて、いまの自分がいる。もう戦えないと思うとつらかったです・・・」(日刊スポーツ・阿部健吾氏の記事より)

これは私も常々思っていることで、私もプレーヤーとして年齢別大会を主戦場として戦いますが、年齢が上がるにつれケガや病気などで切磋琢磨してきたライバルがだんだん減ってきます。その喪失感、感謝の念を松友選手も持っていて涙する。松友選手が好きになりました。

【募集】

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第98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84回WFP作品展(再掲)及び 第85回WFP作品展

担当：神無七郎

今回の WFP 作品展は第 84 回分の再掲と第 85 回分の新規出題です。いつもなら前置き代わりの駄文から始めるのですが、今月はそんな余裕がないので、いきなり本題に入ります。

まずは重要な連絡から。**84-7** に早詰があったと作者から連絡がありました。幸い、受方持駒制限で修正できるようなので、今回出題の図では「受方持駒：なし」を追加しています。これから解答される方は、この修正図で解答をお寄せください。

また、第 85 回作品展では詰ガエル氏の作品を特別出題しています。この作は計算機を使わずに解くことが困難で、作者も「**コンピューターを使用しての解答を強く推奨する**」としています。もちろん計算機を使わずに解ければそれでも構いません。締切等は他の出題と同じです。

〔第 84 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 84 回の出題は全 15 題。内訳は尾形充氏 3 題、北村太路氏 4 題、神無太郎氏 1 題、変寝夢氏 6 題、青木裕一氏 1 題です。突出した難解作はありませんが、充実したラインナップになっていると思います。

今回は初登場が 2 名。尾形氏はフェアリーランドの常連、青木氏は進境著しい構想派作家として名を馳せており、このお二人の参入は本作品展に新しい風を吹き込んでくれるでしょう。

以下は各題への補足説明です。

84-1～**84-3** は尾形充氏の作品。尾形氏はフェアリーランドでの「自殺詰」の印象が強いですが、**84-1** と **84-2** の 2 題は **Andernach** 作品です。このルールは攻方が駒を取りにくいのが特徴で、それを「克服」したり「逆用」したりする手順が見所となります。**84-3** は氏お得意の自殺詰ですが、従来の自殺詰のように長手数を認めると余詰になってしまうので、攻方最短を義務化する「最善」指定が付いています(そのためルール名も「最善自玉詰」としています)。協力系ルールではないので、紛れだけでなく、変化もしっかり読んでください。

84-4～**84-7** は北村太路氏の作品。それぞれバラエティに富んだルールで作られています。変寝夢氏の孤軍奮闘に近い(現時点では)マイナーな分野も含まれており、今回の作品が「お試

し」なのか「本格参入」なのかは要注目です。

まず **84-4**。盤面一杯の **Grasshopper** が目を惹きますね。例えば初手 **99G** には **96G** (**66G** が **96** に跳ぶ) 受けがあり、この時点では詰んでいません。どうやって受けのない形を作るか、よく作戦を練ってください。なお、「取禁」の条件はあくまで「詰手順中に駒取りがない」という条件であり、「詰」自体の概念に変更はありません。もし、駒を取る手で逃げていれば、その局面は「詰」ではありません。

84-5 は王がない「リパブリカン」の作品。自玉詰なのに自玉がいませんが、このルールでは最終手で攻方の玉を盤上に発生させます。もちろん攻方は通常の協力自玉詰と同じように後手玉に王手を掛け続けます。この種の問題に慣れた人ならば、持駒と手数を見た瞬間にどんな手順か見当が付くと思います。

84-6 は中立駒を大量に使っている以外に、取った駒が持駒にならず、盤上からも駒台からも消えてしまう「取捨て」の設定が与えられています。まるでチェスや中将棋みたいですね。「取捨て」はステイルメイトの達成には有利な条件ですが、手数が短いので効率的な手順を選ばないとすべての駒を消すことはできません。さて、最も効率的な駒の消し方は？

84-7 は「ボカスカ」と中立駒の組み合わせ。同種の駒は同方向に動く(ただし先に行けなくなった駒はそこで止まる)というボカスカルールの性質は中立駒にも適用されるものとします。もちろん生駒と成駒を区別するという細則も適用されます。受方玉は不動玉となっており、「零」で表されています。「●」は不透過・不可侵の領域を表します。つまり、動かせるのは中立駒の飛だけなんですね。2枚の中立飛をどう操れば不動玉を詰めることができるでしょう？

※84-7 に早詰がありました。受方持駒「なし」とした図が修正図です。これから解答をされる方は修正図で解いてください。

84-8 は神無太郎氏の作品ですが、**√40Leaper** (栖) という見慣れない駒が使われていますね。これは 6 対 2 の距離に跳ぶ大八方桂で、「行き所ない駒」の禁則が適用されるものとします。つまり、盤面中央部の 3×3 の領域にこの駒を打つことはできません。(詳しくは **WFP96** 号の「行き所ない八方桂」の記事をご覧ください。) この作品には「栖」以外にも、フェアリー駒、**Bishop-Grasshopper** (僧) が使われていますが、これは以前の作品展にも登場している「角筋に

制限された Grasshopper」です。「栖」も「僧」も受方は 5 枚持っていますが、これは 10 手で合駒できる枚数上限に設定しているだけで、全部使うとは限りません。

84-9～**84-14** は変寝夢氏の作品。ルールは様々ですが、どれも一度は WFP 作品展に登場したもので、困ったときは以前の作品を参考にしてください。

まず、**84-9**～**84-11** は **84-5** と同じく「リパブリカン」の作品です。このルールにおける合法手の判定については第 81 回 WFP 作品展の結果稿で述べましたが、今回の作品群はそのルール解釈の範囲内で解けます。WFP95 号のリパブリカンに関する記事に出ていたような、法則問題型の逃れは考えなくて構いません。

84-12 は Kangaroo (考) というフェアリー駒を使った作品。これは Grasshopper の強化版で、二枚の駒を跳び越します。裏を返すと二枚のジャンプ台がないと玉手を掛けられないわけで、何をジャンプ台にするかよく考えてください。なお、Kangaroo の表記に「考」を使うのは、神無三郎氏の発案。音の類似だけなのですが、言葉遊びに向けた表記だと思います。

84-13 と **84-14** は中立駒を使った協力自玉詰。**84-13** は飛が 3 枚使われており、受方持駒は「飛を除いた残り全部」となっています。**84-14** は見た目通りの軽趣向作。どちらも、中立駒に慣れてさえいれば易しい作品だと思います。

84-15 は尾形氏と共に WFP 作品展初登場の青木裕一氏の作品。中編構想作を中心に好作を続々と世に出している作者ですが、普段とは異なるフェアリーの分野でも作者らしさが存分に発揮されています。なお、この作品は「強欲」条件以外は普通詰将棋と同じルール設定で解いてください。**84-3** と同様、対抗系の（協力系でない）ルールなので、変化・紛れをきっちり読み切る必要があります。

〔第 85 回作品展各題への補足説明〕

第 85 回の出題は全 12 題。内訳は上谷直希氏 2 題、青木裕一氏 2 題、神無太郎氏 2 題、変寝夢氏 5 題、詰ガエル氏 1 題です。今回はいつものような投稿順ではなく、難易度やルールの類似を意識して若干並び順を調整しています。また、詰ガエル氏の作品は解答に計算機が必須と思われるため「特別出題」としました。締切等は他の出題と同じです。

以下は各題への補足説明です。

85-1 と **85-2** は上谷直希氏の作品。**85-1** は元々 Fairy of the Forest の課題に合わせた作品だったのが間に合わなかったそうです。易しいのでまずはこの作を解いてウォーミングアップをしてください。**85-2** は駒取りの時に駒の所属が変わってしまう Andernach ルールの作品。青木裕一氏の投稿作も偶然同じルールだったので、**85-3** と **85-4** に並べて置かせて貰いました。**85-4** には「打歩」の条件が付いているので、最後は打歩詰で詰ませてください。

85-5 と **85-6** は神無太郎氏の Isardam 作品。駒の枚数を見ると攻方の着手はすべて「打」と分かりますが、それでも（特に **85-6** は）かなり難しいと思います。

85-7～**85-11** は変寝夢氏の作品。ルールは様々ですが、新規のルールはなく、これまでに WFP 作品展に登場したルールか、その組み合わせです。

85-7 は受方が最大距離の応手を選ぶという「マキシ」ルール。これは **50-1**、**50-2** 及び **61-3** で登場しているので参考にしてください。この作品は協力詰ではありません。最善指定があるので攻方最短・受方最長のみが正解となります。

85-8 は「リパブリカン」に Grasshopper を絡めた作品。受方持駒は標準駒の「残り全部」なので、Grasshopper が合駒で出てくる心配はありません。

85-9 は中立駒を使った自玉スタイルメイト。要は攻方の駒をなくせば良いのですが、中立駒が残っていると攻方はそれも動かせるので、盤上に中立駒が残らないよう手順を組み立ててください。

85-10 はレトロの基本問題。フェアリー駒も使われていないので易しいと思います。

85-11 は第 76 回から登場した Orphan。この時は、Orphan から Orphan への利きの転写は登場しなかったのですが、今回はそれも頭に入れて解図してください。

85-sp は特別出題。詰ガエル氏の作品です。この作品は拡大盤の一種、「左下無限盤」を使っています。この盤は右と上には端があるのですが、左側と下側には無限に広がっています。攻方持駒は NightRider (夜) 1 枚。受方持駒はありません。玉は多数の穴（通過は出来るが着手はできない領域）に取り囲まれて出ることはできません。**61** に金が落ちていますが、どうやってこれを拾うかが問題です。

ヒントとして、この作品の仕組みを少しだけ説明しましょう。NightRider で 11 玉に王手を掛けるのは簡単ですし、着手位置も割と自由に選べます。ところが、玉が 12 に逃げた後も王手を続けようとする、初手はかなり制限されます。例えば「35 夜 12 玉 54 夜」という感じですね。更に玉が 13 へ移動しても王手を継続するには「59 夜 12 玉 75 夜 13 玉 37 夜」のように、もっと遠くに打たねばなりません。同様に玉が 24 や 35 に移動しても王手を続けるには、初手は相当な遠距離から打たねばならないことが想像できます。

作者は計算機を使用しての解答を推奨している、遠慮なく、むしろ積極的に計算機を使ってください。解答表記は自由ですが、読んで分かる形をお願いします。例えば 101 筋、201 段目への NightRider の着手を(101,201)夜と表す方式をお勧めします。

解答要項

- 第 84 回分解答締切:2016 年 9 月 15 日(木)
- 第 85 回分解答締切:2016 年 11 月 15 日(火)
- 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。)
- 解答メールが届かない場合は掲示板 (<http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html>) やブログ (<http://k7ro.sblo.jp/>) でお知らせください。

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: 今後の予定

10 月は WFP100 号の記念出題が予定されているため、10 月の WFP 作品展新規出題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。

	8 月	9 月	10 月	11 月
第 84 回	再掲	結果		
第 85 回	出題	再掲	再掲	結果
第 86 回		出題	再掲	再掲
第 87 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。

【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)

- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない。
- 2) 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。
- 3) 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)。

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【最善詰】

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

(補足)

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

【白玉詰】

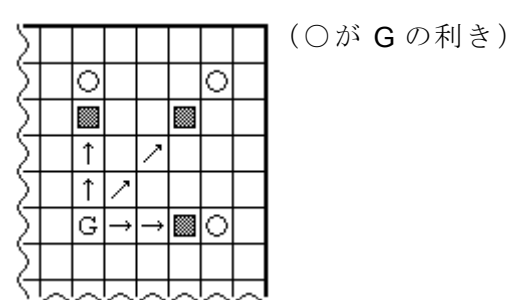
攻方の玉を詰める。

(補足)

- ・「白玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。
- 詰パラではこの呼称で表される。

【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。



【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

(補足)

「詰」の概念は通常通り。

詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする場合は「全」を付け、「全取禁」とする。

【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。ただし、最終手では玉を置いた後の配置で合法局面かどうかの判定を行う。
- 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。

【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。

【取捨て】

駒を取っても持駒にならずに消える。

【ボカスカ】

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

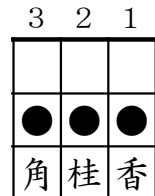
- ・成駒と生駒は別種とみなす
- ・動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。
- ・成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- ・歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

【Zero】（零）

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。
行き所のない駒にはならない。

【石】（●）

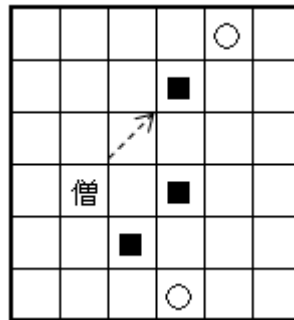
不透過・不可侵の領域を表す。
飛び越すことは可能。



例えば左図で、
一 12香や11香成は不可。
二 22角や11角は不可。
三 11桂成や31桂成は可。

【Bishop-Grasshopper】（僧）

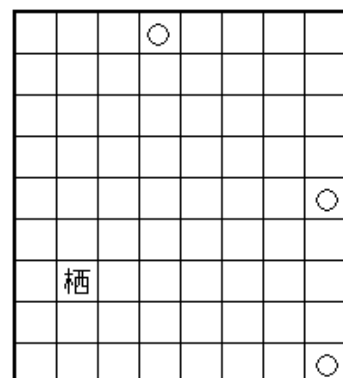
Grasshopperの動きを斜線上に制限したもの。斜め方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



（■は何らかの駒。
○が僧の利き）

【Root-40-Leaper】（栖）

(2,6)-leaper。2対6の位置に跳ぶ八方桂。

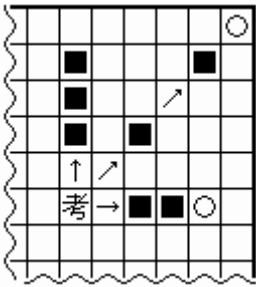


（○が栖の利き）

【Kangaroo】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

クィーンの利きの方向にある駒を2つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が空いていても良い。



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

【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)

成駒と生駒は別種の駒として区別する

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方は任意の着手が可能(ただし王手義務はある)
- ・距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなし通常平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離1と定義する。

【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

【Orphan】(罅)

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)

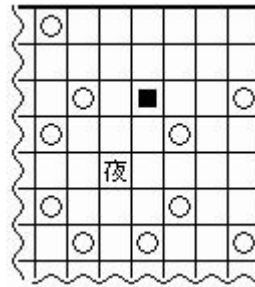
- ・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。
- ・敵 Orphan から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。

(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)



【左下無限盤】

左及び下方向に無限に広がった盤を使う。

【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を表す。



《第 84 回 WFP 作品展》

解答締切：2016 年 9 月 15 日（木）

■ 84-1 尾形充氏作

Andernach協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	
					香	皇				

持駒 香2

■ 84-2 尾形充氏作

Andernach協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			飛							
									王	
					銀					
					香				皇	
					銀	王				

持駒 角

■ 84-3 尾形充氏作

最善自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			皇	皇						
				王						
			香							
				王	龍					
			皇						飛	
			皇							

持駒 金

■ 84-4 北村太路氏作

取禁協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			皇					皇		
皇								皇		
			皇	皇	皇	皇				皇
			皇	皇	皇	皇				
	皇		皇	皇	皇					
									皇	
										皇
	皇									

攻方持駒 G

受方持駒 なし

G:Grasshopper

■ 84-5 北村太路氏作

リパブリカン協力自玉詰 70手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						皇	皇			
						王	皇			
						香				

持駒 歩18

■ 84-6 北村太路氏作

協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							飛	飛	飛	
							飛	飛	飛	角
							飛	飛	飛	角
							飛	飛	角	王

持駒 なし

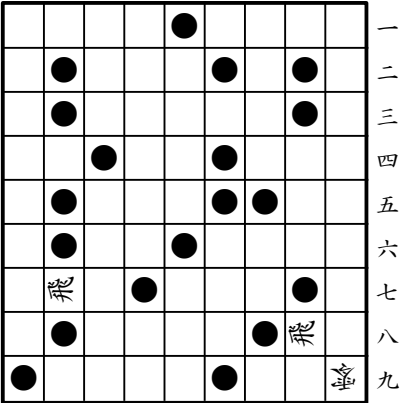
n飛:中立飛, 取捨て

n角:中立角, 取捨て

■ 84-7 北村太路氏作

ボカスカ協力詰 33手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

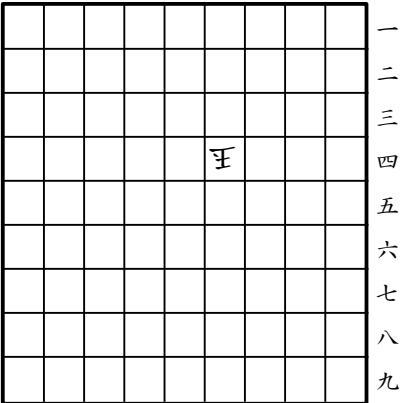
零:(0,0)-Leaper王

●:石、n飛:中立飛

■ 84-8 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3栖

受方持駒 残り全部+僧5栖5

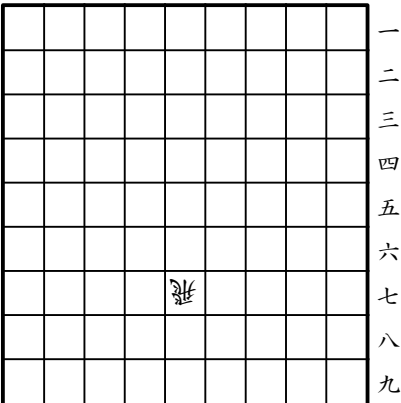
僧:Bishop-Grasshopper

栖:Root-40-leaper

■ 84-9 変寝夢氏作

リパブリカン協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



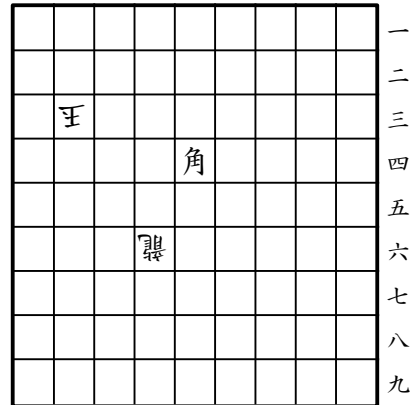
攻方持駒 銀香

受方持駒 なし

■ 84-10 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

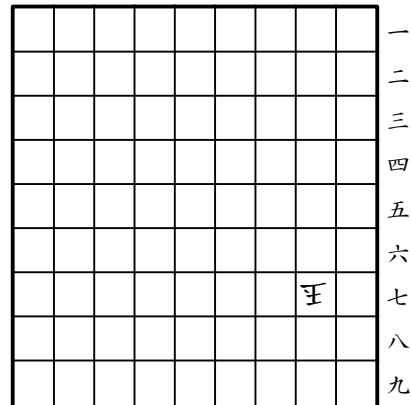


持駒 なし

■ 84-11 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

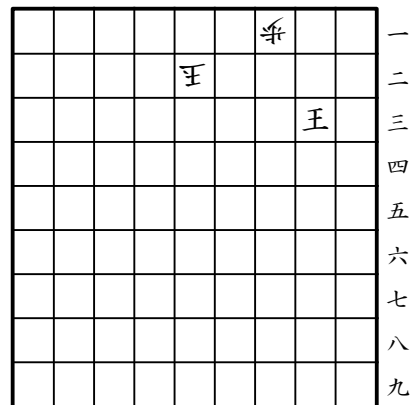


持駒 香歩

■ 84-12 変寝夢氏作

協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香考

考:Kangaroo

■ 84-13 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

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

攻方持駒 飛2香
受方持駒 角2金4銀4桂4香3歩18
※99角は中立駒

■ 84-14 変寝夢氏作

協力自玉詰 18手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※29飛は中立駒

■ 84-15 青木裕一氏作

強欲詰 21手

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

持駒 香歩

《第 85 回 WFP 作品展》

解答締切：2016年11月15日(火)

■ 85-1 上谷直希氏作

協力詰 7手

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

持駒 金桂歩2

■ 85-2 上谷直希氏作

Andernach協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 85-3 青木裕一氏作

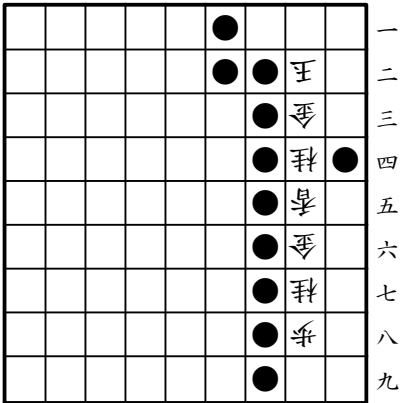
Andernach協力詰 23手

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

持駒 桂4

■ 85-4 青木裕一氏作

Andernach打歩協力詰 49手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

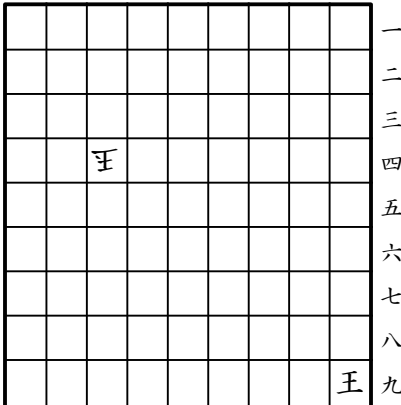


持駒 飛角

※●：石（着手不可、通過も不可）

■ 85-5 神無太郎氏作

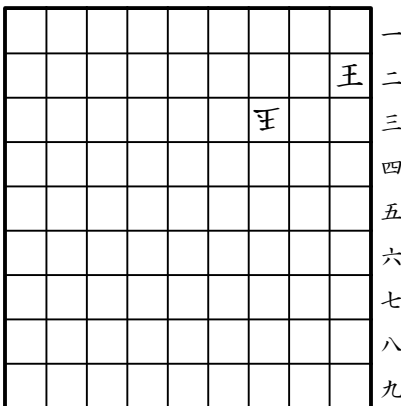
Isardam協力自玉スタイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛角桂

■ 85-6 神無太郎氏作

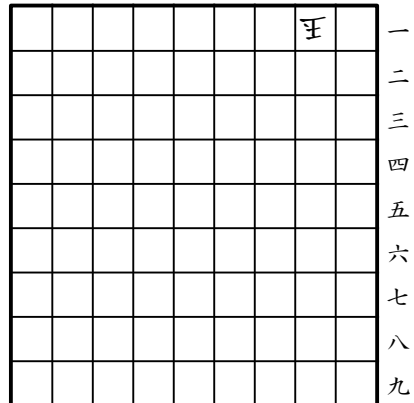
Isardam協力自玉スタイルメイト 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛2角2

■ 85-7 変寝夢氏作

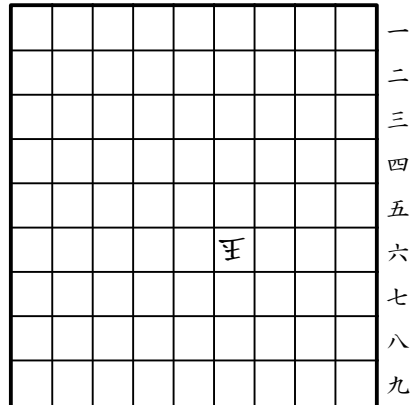
マキシ最善詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛銀

■ 85-8 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

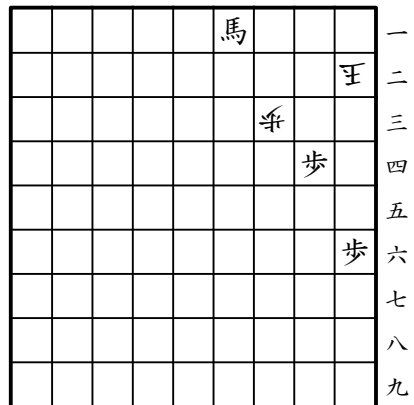


持駒 飛G

※G: Grasshopper

■ 85-9 変寝夢氏作

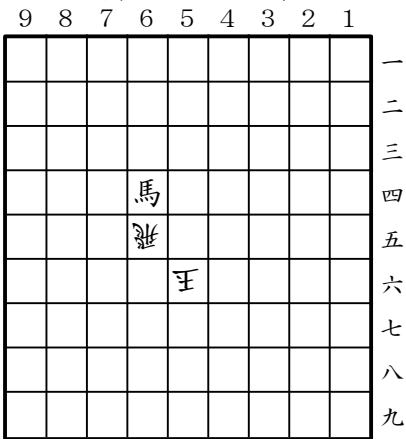
協力自玉スタイルメイト 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n角2n桂2

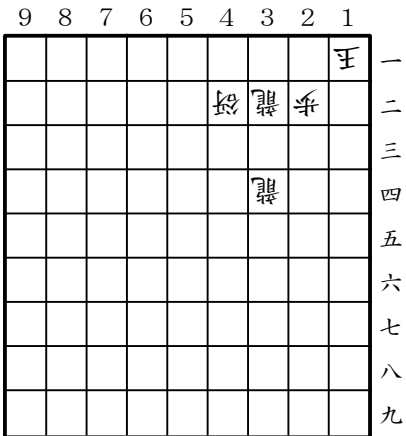
※持駒n角及びn桂は中立駒

■ 85-10 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -2+1手



持駒 なし

■ 85-11 変寝夢氏作
協力詰 5手

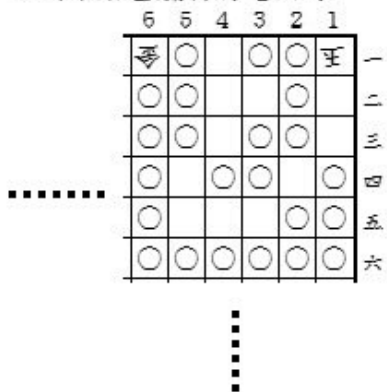


持駒 碇

※碇: Orphan

■ 85-sp 詰ガエル氏作 ※特別出題

左下無限盤協力詰 137手



攻方持駒 夜

受方持駒 なし

※夜: NightRider

○: 穴 (着手不可、通過は可)

推理将棋第104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104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8月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールのお題名は「推理将棋第104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。

7月17日、今年も詰将棋全国大会に参加し、ツメキスト、スイリストの皆さまと楽しく楽しいひとときを過ごしました。

さて、今月の出題は、初級10手、中級13手、上級14手の3問。

初級は、絶好調のPontamonさんの簡素な10手詰作品を出題。最終手のみの指定でどんな手順が飛び出すでしょうか。

中級は、初登場のほっとさんの記念作品を出題。毎月名古屋で開催されている詰将棋の会合、香龍会が300回を迎えられるとのこと、おめでとうございます。

上級はチャンプさんの美野樫九兄妹シリーズから出題。今回は、健一、隆二、八重、九美が登場。年の離れた四兄妹が繰り出すサイド攻撃が見所です。

■本出題

104-1 初級 Pontamon 作
87銀まで 10手
87銀で詰む形を推理しよう。

104-2 中級 ほっと 作
香龍会300回記念対局 13手

香と龍を並べる最短の手順を推理しよう。

104-3 上級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その12) 14手
桂馬を両端で上手く活用する手順を推理しよう。

■締め切り前ヒント (8月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

104-1 初級 Pontamon 作
87銀まで 10手

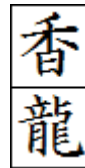
「この87銀で詰みだね」
「ありゃ、10手で負けちゃった」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)
・10手目の87銀で詰んだ

104-2 中級 ほっと 作
香龍会300回記念対局 13手

「記念対局を指したんだって？」
「そうそう、僕が先手なんだけど、途中で、僕の香のすぐ下に龍が居る局面が出現したよ。つまり、先手から見てこんな配置だね」



「へえ、珍しい形だね」
「それがさあ、その直後に後手は龍頭の香を取る手を指してきたんだよ。

せっかくの配置を崩すなんて、呆れたよ。まあ、13手目で詰まして勝ったけどね」
「勝ったならいいじゃん。で、盤上に龍があるということは、成る手を指したんだね」
「うん、飛車を3マス移動させて成ったよ。飛成以外の成る手は、先手が0回、後手も0回だった」
「今、ゼロを無理矢理2回使ったね……」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)
・13手で詰んだ
・先手は香・龍を縦に並べたが、その直後に龍頭の香を後手に取られた。
・先手は飛を3マス移動させて成る手を指した。

・飛成以外の成る手は、先手が0回、後手が0回。

・後手は1、2、8、9筋への着手のみで4つ全ての筋で成も不成も付かない桂の着手があった

・駒を取る手が3回あった

・3回あった駒取りは全て桂で取る手だった

104-3 上級 チャンプ 作
美野樞9兄妹の一局(その12) 14手

健一「ようやく源三もエンジン全開ってとこだな」

四郎「六実のお陰だね」

源三「スマンかったな六実、気い遣わせてもうて」

六実「ん～？なんのこと～？」

隆二「やれやれ・・・(どうやら買い被り過ぎのようだぜ)」

八重「九美、戦の支度はよろしくて？」

九美「いつでも行けるよおー」

健一「お、それなら隆二俺たちも一緒にどうだ？」

隆二「兄貴に誘われちゃ断れないな」

圭五「よっしゃー！サイド攻撃で崩してオレのヘディングが炸裂って、おーい！」

七海「4人で行ってしまわれました・・・」

九美「ウチ達の後手だよおー」

・・・対局開始・・・

圭五「ストライカー不在で誰がシュート決めるんだよー！」

四郎「ははは、でも心配いらなかったみたいだよ？」

隆二「ちゃんと14手で詰ましておいたぜ」

八重「ま、熱い方がいなくとも快勝ですわ」

健一「そういや全員、成も不成も付かない桂の手を指してたよな？」

~~丸美「駒を取る手が3回もあったねえー」~~

丸美「駒を取る手が3回もあったけどお、3回とも桂で取る手だったねえー」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・14手で詰んだ

推理将棋第105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105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9月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第105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。

今月は初級11手、中級12手、上級15手の3問。いずれも着手地点に制限のある作品から選題しました。

初級は渡辺さんの11手詰。簡素条件のやさしい作品です。

中級はチャンプさんの美野樫九兄妹シリーズから出題。今回は、四郎がたった一人で戦います。

上級は、はなさかしろうさんの構想作品。部活のアヤしい会話に隠された謎を解き明かしましょう。難問ですが、意外と指し手は狭いです。

■本出題

105-1 初級 渡辺秀行 作 自陣駒の活躍

11手

13地点で詰む玉位置を推理しよう。

105-2 中級 チャンプ 作

美野樫9兄妹の一局(その13) 13手
駒を打たずに盤上の駒だけで詰む形を推理しよう。

105-3 上級 はなさかしろう 作

モチヅキ・ナナと一途な後輩 15手
2マス離れた7筋の攻防手の組み合わせを推理しよう。

■締め切り前ヒント (9月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

105-1 初級 渡辺秀行 作

自陣駒の活躍

11手

「おお、13に駒が動いて11手までの詰みか」
「その駒はもともと自陣にあった駒だよね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・11手で詰んだ

・とどめは初形で自陣にあった駒を13へ移動する着手

(成り、不成などは不問。打つのは不可)

105-2 中級 チャンプ 作

美野樫9兄妹の一局(その13) 12手

九美「やっぱり八重ねえと一緒に勝てるねえー」

八重「さっきのは兄上方の手柄よ」

健一「おっ、嬉しいこと言ってくれるじゃねえか」

圭五「準決勝進出！もう優勝間違いなしだぜー」

八重「油断は禁物よ」

源三「そやで、すぐ調子に乗るんが圭五の悪いことや」

隆二「ところで次は誰が行くんだい？」

七海「えーっと・・・四郎さんに任せてみては如何でしょう？」

四郎「え？僕はいいから、誰かやってきなよ」

九美「うちも、おにいのカッコイイとこ見てみたいなあー？」

四郎「九美まで・・・」

健一「こりゃもうやるしかないんじゃねえか？」

四郎「・・・わかったよ」

健一「分析してみたいだな、何かいい作戦はあったか？」

四郎「そうだね、この形は応用できるかも」

四郎「僕の後手か、ここまできて負ける訳にはいかないな」

隆二「随分あっさり終わったらしいぜ」

四郎「よかったー、予定通り12手で勝てたや」

四郎「駒を成る手も打つ手も無かったね」

六実「え～？せっかく主役なのに、たったそれだけ～？」

隆二「相変わらず控え目な奴だな」

七海「六実さんも見習っては如何かと・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・12手で詰んだ
- ・後手は4筋のみ着手した
- ・駒を成る手も打つ手もなかった

105-3 上級 はなさかしろう 作

モチヅキ・ナナと一途な後輩 15手

「部長さん！ 見てください。ナナ先輩に一局教えていただきました！！」

「モチヅキと指したの？良かったねえ。君は後手番で、15手で詰まされちゃったか」

「ナナ先輩といえば15と7ですよ。7筋でぐいぐい来られて、1回我慢できなくて」

「たしかに、7筋以外への着手は、君が1回指しただけだね。それから君、モチヅキが指したばかりの場所の2マス手前に5回も指しているけど」

「はい、ナナ先輩にできるだけついて行こうと思って。一緒に棋譜が作れて感激です！」

「おやおや。天にも昇る様子だねえ。足許に気をつけるんだよ」

(条件)

- ・15手で詰んだ
- ・7筋以外への着手は後手の1回のみ
- ・後手は直前の先手の着手点の2マス手前の地点に5回着手した※

※後手から見て2マス手前(例えば先手の76 地点着手に対しては74 地点)、つまり、先手の7筋n段目の着手に対して後手が7筋(n-2)段目に着手した場合にカウントします。

第83回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第83回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の解答者数は7名。全題正解者はいませんでした。詳細は以下の通りです。

〔第83回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16a	16b	計
たくぼん	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	14
占魚亭	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	○	-	○	○	○	13
変寝夢	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	10
縫田光司	-	-	-	○	-	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	-	7
井上順一	-	-	-	-	-	○	-	-	○	○	-	-	-	○	○	-	-	5
北村太路	-	-	×	-	-	○	○	-	○	○	-	-	-	-	-	-	-	4
詰ガエル	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	4

今回は出題数が実質 17 題。一部の作品に解答が偏らないか心配したのですが、たくぼん氏と占魚亭氏の活躍のおかげで多くの作が「正解者ゼロ」や「実質正解者ゼロ」の事態を免れています。惜しかったのが 83-12。たくぼん氏の解答が自玉への王手で誤解となり、正解者は作者のみとなっていました。

作品の方は残念ながら 83-16b が余詰。詳しくは解説で。

■ 83-1 占魚亭氏作（正解2名）※実質1名

協力詰 7手

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

持駒 桂

※■：Imitator

【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。
- 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。

【解答】

43 桂 16 飛 62 龍[I39] 41 玉[I49]

51 龍[I38] 11 飛[I33] 31 桂成[I21] まで 7手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

第81回の3作と同時期に完成しましたが、80-3の結果稿が出るまで眠らせていました。狙いは勿論、2手目16飛・6手目11飛です。23地点の受方駒は何でもいいのですが、対子が裏テーマ（実は80-3もそうでした）なので桂に。詰上りで、攻方成駒・受方生駒の対比にもなりました。

【解説】

孤立した Imitator を引き寄せて詰める問題。

初形で Imitator が 2 筋にいるため龍で王手を掛けるのは不可能。初手は 43 桂しかありません。これに対して 16 飛の限定打で受けるのが好手。Imitator の足を止めるため、盤上に壁を足す受けですが、なぜ飛なのでしょう？

そのヒントになるのが 23 桂の配置。

62 龍、41 玉、51 龍と細かく位置調整をして Imitator を 3 筋に動かし、狙いの 11 飛の大移動が登場します。今度は盤上の 23 桂を壁として使ったわけですね。最終手の 31 桂成に対しては、もちろん同玉とはできません。11 飛が壁として働き、Imitator の動きを止めているからです。飛が限定打で登場し、桂と連携して Imitator を八段目から一段目まで運ぶ大活躍でした。

手順全体を振り返ると、ポツンと離れたところにある Imitator を、駒の密集度が高いエリアに運ぶことによって、詰め易くしていることが分かります。これは Imitator 作品を解く場合の基本的な指針となる考え方です。Imitator は初めてだという人は、83-16 でもこの観点から鑑賞すると良いでしょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

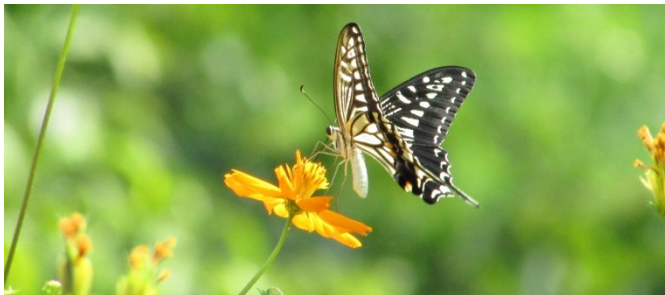
4 3 桂、1 6 X までは勘でわかったのですが、その後は見当が付きませんでした。

X=角（4 3 に利く）とちらっと思いましたが。最終形は打での逃れが絶対出来ない形になっているのが新鮮です。

たくぼんさん

飛を出現させて■を 21 迄連れて来る手順が見事です。

☆正解者は実質たくぼんさんのみ。筆者も含め、皆 Imitator には手を焼いているようです。



■ 83-2 神無太郎氏作（正解 1 名！）

Isardam 協力自玉スタイルメイト 10 手

			王						一
						王			二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角 2

【ルール】

• 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）

成駒と生駒は別種の駒として区別する。

• 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（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。

【解答】

16 角 25 飛 同角 34 飛 31 飛 41 桂
72 角 同玉 36 角 同飛 まで 10 手

（最終形）

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

持駒 なし

【解説】

敵味方の飛で挟む Isardam の基本手筋。

飛の王手に飛で受けると、玉が飛筋から外れる手が Isardam の反則になるので、スタイルメ

イトを実現するのが容易になります。

6 手目桂合がちょっと変わった限定合。最終図で 33 王の着手を防いでいます。自玉の周りが広く見えるので、この地味な合駒が却って意外です。

なお本局と次局は「第 44 回神無一族の氾濫」向けに用意された図の一つ。この回のお題は「逆王手」だったのですが、Isardam のこの手筋を使うと自然に逆王手を盛り込めます。

【短評】

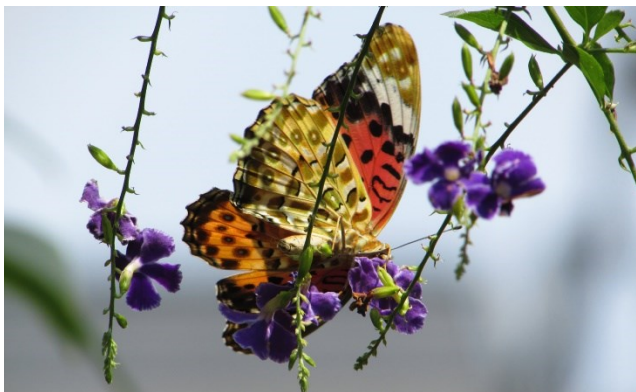
変寝夢さん (※無解)

初手と最終形飛玉飛の並びは予想どおりだが、横型で行うものと思っていました。

たくぼんさん

どう 33 の地点を抑えるか。
割と分かりやすい展開でした。

☆正解僅か 1 名。Isardam の定番手筋なので、もっと解答が集まると思ったのですが…



■ 83-3 神無太郎氏作 (正解 3 名)

Isardam協力自玉スタイルメイト 5手

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

攻方持駒 飛角

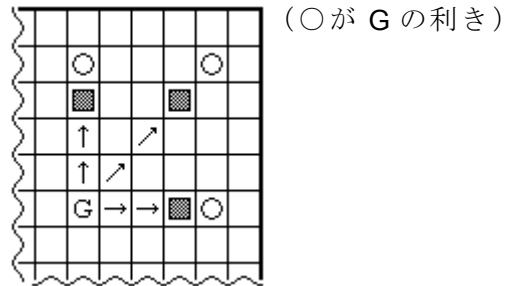
受方持駒 残り全部+G3

※受先、G : Grasshopper

【ルール】

• 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。



• 受先

受方から指し始める。

【解答】

35 角 13 角 22 飛 34 飛 32G まで 5 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

自由に指せる初手をどう使うかは、「受先」形式の出題では重要な問題。本局の初手はこれを「35 角」に使うのですが、なぜ短打なのか、この時点では分かりません。正解者もとりあえず感覚的にこの手を指して、後から理屈を考えたのではないかと思います。

2 手目は角の逆王手。これは前局の飛で挟む手筋と同じ原理で、玉を角で挟むのが目的です。この状態で自玉は 35 にしか動けません。

更に逆王手の応酬が続きますが、5 手目 G 合はこの 35 王を防ぐための限定合であり、34 飛は 32G の跳躍台を作るための限定打であり、3 手目は 34 飛を動けなくするための限定合だっ

た……という具合に手順の後ろの方から合駒の種類が判明していきます。ここまで来ると初手35角は、57以遠だと13角が受けになっておらず、46だと36Gのジャンプ台になってしまう、という理由で限定されていることが分かります。

と、ここまでの説明で納得してしまった方はいませんか？ まだ、重要なことが抜けていますね。それは「最終手はなぜ32Gか？」ということですよ。

一見、ここは33Gでも同じに見えます。これは取れませんし、攻方のどの駒も釘付けにされているように見えます。でも、実は33Gには22角とする手が可能です。一見35角で自玉を取られそうに見えますが、王を取ると36Gの利きが33Gに当たる反則になります。この簡素形からは想像しにくいですが、32Gは36Gの利きを事前に避け、Isardamの禁則の再帰的適用を免れるための限定打なのです。短手数ですが極めて密度の高い手順ですね。

「氾濫44」を解いた方は分かると思いますが、これは「氾濫44」の③をより簡潔な初形で表現した作品です。Grasshopperを使っているため、詰パラではなく、本作品展での出題となったのですが、作者自身はこちらを本命と考えていたと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

初形で35角が置いてあったらなんとかなったかも。最終手の飛の横移動を防ぐためのGなんですね。バッタ以外のライオンやカンガルーでも面白そうですね。

北村太路さん（※誤解）

解くのが大変でしたが、ごちゃっとやってなんか詰んでるなあという感じであまり感動はなかったです。

☆北村さんは作意に肉薄していましたが、最終手33Gで惜しくも誤解。ああ勿体ない！

たくぼんさん

最終手の33Gとの違いにしばし悩みました。

占魚亭さん

13角22飛が見えたので、すぐに初手を発見できました。

詰ガエルさん

最後32Gか33Gかが非限定に見えるので、何か勘違いをしているはずですが、結局分かりませんでした。白旗です。

☆詰ガエルさんは32か33か迷って32に。指運でも正解には違いありません。



■ 83-4 小林看空氏作（正解3名）

PWC打歩協力詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

【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）

（補足）

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2) 位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

• 打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする。（単純打歩）

【解答】

19 香 18 香 同香 17 桂 同香 同と上/26 香
 28 桂 15 玉 16 香 24 玉 36 桂 同龍/25 桂
 33 桂成 25 歩 34 圭 同龍/36 圭
 25 圭/36 歩 23 玉 35 圭 24 歩 同圭 22 玉
 13 圭 11 玉 12 歩 まで 25 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									王
									歩
									圭
						龍			
						香	香	香	
							玉	玉	

持駒 なし

【解説】

意外にもPWCは初めてという小林看空氏。本局は「打歩」という条件が付いているので、歩を入手しなければいけません、それには「二歩禁を利用する」と「行き所のない駒の禁則を利用する」の二種類の方法があります。

単に歩を入手するだけなら「行き所のない駒」の禁則を利用するのが手っ取り早いですが、PWCは基本的に持駒が増えないルールなので、香一枚では後が続きません。幸い、「行き所のない駒」の禁則で、香と桂を入手できるので、まずはこれらを手に入れ、玉を四段目まで戻し、詰ませ易い形に持ち込みます。

本番はここから。桂と龍の位置交換で受方の遮蔽駒を攻方の遮蔽駒に変えるのが巧い手筋。続く手でも圭と龍の位置交換を利用し、香筋で玉の前から王手を掛ける形を維持しつつ、局面を進めていきます。

そして2筋で歩合し3筋の圭と位置交換するという手順を繰り返せば、二回目で「二歩禁」に掛かって歩が持駒になるので、それを使って収束することができます。

香で香合・桂合を拾って作品の舞台の作るのはPWCではほぼ定跡で、以後の展開が勝負なのですが、本局は龍との位置交換を交えながら桂馬が大活躍するので、気持ちが良いですね。もしかすると、この作品を作れたことがPWC

への興味を増し、次局の創作に取り組む動機になったのかもしれませんが。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

いやー、この(何故これが最善なのか)理解出来ない手順の心地よさ。秩序より混沌を好む私には耽美の風景です。

縫田光司さん

PWCに不慣れなので、歩を持駒に入手する手段になかなか気付かず、気付いた後も36桂に23玉~25香から合駒請求しようと頑張っ
てしまい苦労しました。
綺麗に割り切れるものですねえ。
2手目の限定の理由が「遠くに利かせるため」でないのがちょっと面白く感じました。

☆12手目から23玉、25香/26龍、32玉、24桂、23玉、32桂成、24歩……だと作意より一手遅く、龍も使いにくいですね。作意は龍を早めに活用しています。

たくぼんさん

歩の取り方に妙味があります。簡素な形からの完成品。

占魚亭さん

合で出した桂が大活躍。なかなかいいですね。

☆合駒が活躍すると「作品」になるのは、どんなルールでも共通ですね。

■ 83-5 小林看空氏作 (正解1名!)

PWC打歩協力詰 103手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	龍	香	王	香	龍	科	皇	
と	龍	歩	歩				皇		
歩	香	香	香	香	香	香	香		
香									

持駒 なし

【解答】

61歩成/62金 52玉 51と 同金/41と
 42と 61玉 52と 同玉/61と
 51と/61金 42玉 41と 32玉
 31と/41銀 42玉 32と 51玉
 41と/32銀 52玉 51と 同金/61と
 62と/61金 41玉 52と 同玉/41と
 51と/41金 同金右/61と 62と 42玉
 52と 31玉 42と 同玉/31と
 41と/31金 52玉 42と 61玉
 51と/42金 72玉 82と/92飛 62玉
 61と 52玉 62と 41玉 52と 同玉/41と
 42と/41金 61玉 52と 同玉/61と
 51と 同金/41と 42と 61玉
 52と 同玉/61と 51と/61金 62玉
 72と 同銀/71と 61と右/51金 52玉
 62と 42玉 52と 同金/51と
 41と 同金/31と 32と/31銀 51玉
 61と 同銀/72と 62と 同玉/51と
 61と/51銀 72玉 71と 82玉
 81と/71桂 72玉 82と 61玉
 72と 同玉/61と 62と 81玉
 92歩成/93飛 同飛/93と 72と 同玉/81と
 71と/81桂 62玉 61と 72玉
 83と 同玉/72と 73と/72歩 84玉
 74と 93玉 84と 82玉 83歩 まで 103手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

看空氏は実戦初形に準ずる初形の作品を「原始図式」と呼んでおり、初めて手掛けるルールの試作に愛用しています。実戦初形は適度に玉の周囲の空間が狭く、ある程度手を絞って読めますし、盤上に七種の駒が揃っているのも、飾り駒などを気にしなければ、実験には適してい

ます。何と云っても、見慣れた駒の並びが解図欲を刺激します。本局はそんな「原始図式」を舞台とした倉庫番型パズルです。

配置を見ると歩を手に入れるには、とにかく邪魔な駒を片付けて、9筋を活用するしかなさそうです。ただし、駒の当たり具合などを見て62歩で61金を、72歩で71銀を、92とで82飛を片付ける……などと予想すると失敗します。実は72歩は82飛を横に活用させないための早詰防止駒。却って邪魔になるだけなので、早いうちに盤上から消えて貰います。この歩の消去に「行き所のない駒」の禁則を利用するのが、後の「二歩禁」の利用と合わせて考えると面白いところです。

72歩が消え「92と」が動き出すと、今度は最初に作ったと金が邪魔になりますが、これは盤上から消すことはできません。最初に片付けた金銀をわざわざ戻すような駒練りで、邪魔にならない32の位置に片付けておきます。

ここからやっと収束。93歩を「と金」に変えて元の位置に戻せば「83と」の時に「二歩禁」が働いて念願の歩を入手できます。これは「92歩成/93飛、同飛/93と」という手順が必要ですが、これが成立するには玉は81に居なければいけません。そのためには81を空所にせねばならず、細かく配置を変えて準備を整えねばなりません。

本局は二歩禁による歩の入手という目標に向かって、一つずつ順番に関門をクリアしていく作品です。解図は容易ではないですが、盲点を突くというより、論理を丁寧に積み上げていく手順なので、根性で乗り切れると思います。

この2局ではPWCに「打歩」という条件が加えられているのですが、PWCはかなり詰みやすいルールなので、このように詰みにくくする条件を加えることで、凝った手順を実現することが可能になります。これからPWCで作品を作る方は、何か付帯条件を付けることも検討してみてください。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

スペースを空けるために金銀桂を右に寄せて、スペースを埋めるために駒を呼び戻しているのかな。作者お得意の箱物ですね。

たくぼんさん (※無解)

いけそうに見えてなかなか手ごわい。
根性流では時間切れ。

占魚亭さん

71 銀の運び方にかなり悩みました。
巧妙な金の入れ替えが素晴らしいです。

☆一時は解答者ゼロかと思われた本局ですが、
締切間に占魚亭さんから正解が到着！


■ 83-6 変寝夢氏作 (正解 7 名)

協力自玉詰 4手

										一
	王									二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
	王									九

持駒 nQ
※nQ:中立Queen

【ルール】

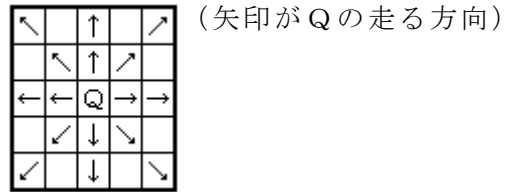
- 中立駒 (「」あるいは「n駒」)
どちらの手番でも動かせる駒。
横向きの字か横に n を付加して表記。
(補足)
- 8) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる (利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 9) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 10) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 11) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 12) 二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 13) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 14) 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。

• Queen (Q)

チェスの Queen。
飛車と角を合わせた性能を持つ。



• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

45nQ 81nQ 93王 83金 まで 4手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

さりげなく全着手王手だったりします。

【解説】

王手にならない場所に駒を打つマジック。
玉が空中にいては詰まないで、端によせた形。自玉を動かすには開き王手の形を作りたいのですが、初手 81nQ は王手になりません。でも攻方でなく受方の手番を使うことに気付けば問題は解決します。最初に王手になり、次の手番で Q が 81 に移動できる位置…という条件で探すと初手 45nQ が判明します。
この 2 手が分かれば自玉を詰めるのは容易。開き王手に金合までの詰めです。この金を「同 nQ」と取ることはできません。自玉への王手になるからです。

持駒を本来打てない場所に打つには、通常は

開き王手を利用して最低4手掛かります。中立駒だからこそ、たった2手でこんな凝ったことができるのですね。また、作者のコメントにもあるように本局は全着手王手になっています。解けた後にこんなさりげない趣向に気づくと、嬉しいですね。

【短評】

縫田光司さん

中立駒は初めてだったのでルールの把握に時間がかかりました（正しく理解できたと信じているのですが…）。よく見たら全着手王手なのですね。

井上順一さん

nQ を使うことで、攻方の玉を動かすことを可能にしている。

北村太路さん

盤の広さ的に唯一解だとこの辺の配置しかないのかな。全く確認せずに書いてますが。

たくぼんさん

やはり開き王手ですね。45nQがこの1手。

占魚亭さん

透かし詰を予想していましたが、腹金でしたか。

詰ガエルさん

選題の補足説明をヒントに解きました。

☆解答者全員正解！

■ 83-7 変寝夢氏作（正解6名）

協力白玉詰6手 ※ヘルプセルフ

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※Q:Queen

【ルール】

•ヘルプセルフ

最終手はどんな応手をされても目的を達成できなければならない。

【解答】

15Q 16香 37Q 27香 26Q 同玉 まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ヘルプセルフを利用した underpromotion。合駒＝プロモーションなんですね。

【解説】

途中まで協力するのに最終手だけ協力しない「ヘルプセルフ」。何をやっても詰むように見えますが、この「掌返し」が待っているせいで、意外にどれも詰みません。この形なら合駒を発生させて「28Q 同X」が定番ですが、Qを取らずに玉が逃げると詰まないのです。

作意は香合連発。なるほど、確かにこれなら詰みますね。最終手 26Qに逃げ道がないので、「同玉」と取らざるを得ず、二枚香によって白玉を詰めることができます。

2回の香合のうち、どちらか一方でも飛合をすると最終手に対し「同飛」で詰みませんし、他の合駒では詰型が作れません。強力な飛合ではだめで、弱い香合が正解というのが洒落ていますね。作者の言う Underpromotion とは少し違う気がします、一種の不利合駒とは言えるでしょう。

途中でルールが変化するルールは、これまでも何度か提案や試作がされたことがあります、検討が難しいせいか、なかなか定着して来ませんでした。「ヘルプセルフ」でのルール変化は最

終手だけなので、それほど過激ではないですし、機械検討ができれば検討で苦勞することもないでしょう。「ヘルプセルフ」が今後どうなるか、これからの展開を見守りたいと思います。

【短評】

縫田光司さん

ヘルプセルフは初めてだったので、「最終手が他にない」という状況を作る以外にどうにかする方法が思いつかず、それが逆に幸いして解くことができました。

北村太路さん

ヘルプセルフに慣れてなくて最初わかりませんでした。
1六香がなるほど上手にできている。

たくぼんさん

飛先飛香の1種かな。

占魚亭さん

飛車だと最終手同飛があるので香限定、ということでもいいのかな。(自信なし)

■ 83-8 変寝夢氏作 (正解4名)

協力詰7手

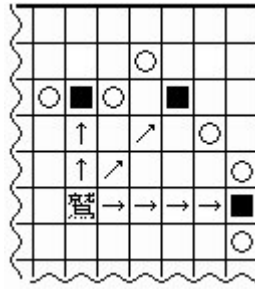
9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 銀鷲
※鷲:Eagle

【ルール】

•Eagle (鷲)

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



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【解答】

35 銀 25 玉 33 鷲 34 飛 同銀 14 玉
12 飛 まで 7 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								飛
						鷲		
						銀	玉	

持駒 なし

【作者のコメント】

ホッパー系の合駒問題。

【解説】

曲がった利きを持つ駒が作り出す、奇妙な非接触型詰上り。最終手 12 飛に対して合駒は利きません。合駒出来ない理由はもちろん無駄合でもすかし詰でもありません。詰上りで 13 に合駒をすると、Eagle の 90° 曲がった利きが自玉に利く反則になるので、合駒するわけにはいかないのです。そして、3 手目の限定打もこの詰上りを実現するためです。

同じ原理の詰上りは 77-7 で Sparrow (進行方向に対し 135° 曲がった場所に着地する Grasshopper の亜種) を使って実現されていますが、一般に曲がった利きを持つホッパーでは同様の手筋を実現することができます。

念のために書いておくと、最終手 11 飛は 12 合でダメ。詰上りで 24 玉は Eagle の利きがあるため指せません。裸玉から二度の限定打とフェアリーメイトが登場する好作です。

【短評】

縫田光司さん

この手数で合駒を稼げるのはこの位置関係のみ、というのは早々に気付いたのですが、詰み形を発見するのに難儀しました。まさか協力詰で最終手に飛び道具を離し打ちするとは！

北村太路さん（※無解）

一回解いた気がするけど忘れてしまいました。金が出てきた気がする。金取って打って詰んだような。驚とか利きがややこしいだけであまり楽しくない。

たくぼんさん

裸玉からの合い利かずの限定打の詰上りが見事。

☆たくぼんさんは **77-7** の唯一の正解者。この時の経験が活きましたね。

占魚亭さん

13 に合をすると驚の利きが発生するので出来ないわけですか。

■ 83-9 変寝夢氏作（正解7名）

ボカスカ協力白玉詰4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
						王			六
									七
									八
		王							九

攻方持駒 飛金
受方持駒 桂2

【ルール】

• ボカスカ

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

- 成駒と生駒は別種とみなす

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

【解答】（※複数の駒の着手を括弧内に表記）

96 飛 (74 桂・86 桂) 66 金 (同桂・88 桂成) まで 4 手

(詰上り)

										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

【作者のコメント】

ピン駒入れ替えが狙い。

【解説】

通常、合駒は直後に動くことはできません。例外としては、王手駒と合駒の軸線上に他の駒が挟まり、それを取る場合があります、その時は王手の利き筋上を合駒が動きます。

そんな常識に当てはまらない現象を「ボカスカ」ルールを利用して実現したのが本局。

その仕組みは明快。2つの駒を同時に打って、一つを合駒、もう一つを「控え」として準備します。そして、合駒が動く時に「控え」を合駒だった駒の「代役」として用いることで、合駒だった駒は王手駒の利き筋を離れることができます。本局はこの手筋の原理図的な作品ですが、このくらい明快な方が人々の記憶には残りやすいと思います。

この手筋はボカスカに限らず、複数の駒が同時に動くルールで実現可能です。今回登場したルールで言えば、Imitator がそうですね。

本局は攻方の利きを遮る受方の駒が入れ替わる手順でしたが、過去の発表作の中には攻方の利きを遮る攻方駒が交替する作品があります。

71-8の結果稿で一度紹介していますが、もう一度改めて紹介しましょう。

〔参考〕花沢正純『邪魔な助太刀』
(将棋パズル 1986年5月3日)

ボカスカ詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(11桂成・23桂生・35桂・47桂)22玉 21圭 同玉
(11桂成・23桂生・35桂)22玉 21圭 同玉
(11桂成・23桂生)22玉 21圭 同玉
11桂成 同玉 (21香成・22香成) まで 15手

なお、今回からボカスカで同時に動く駒を括弧内に並べて表しています。これは前回たくぼんさんが使われた表記で、従来の表記より分かり易いと思います。

【短評】

縫田光司さん

初めて見たルールでしたが、賑やかなルールですねえ。手順としては、最終手が成と不成の対比（後者はそもそも可成区域外なのですが）になっていてまとまりが良いと思います。

井上順一さん

持駒制限と短手数のため、何とか解けた。
4手目の表記はの方が左上桂(78成)よりもわかりやすいと思います。

☆井上氏は2手目(86桂,74桂)、4手目(同桂,78桂成)の解答。やはりこのタイプの表記の方が分かりやすいですね。

北村太路さん

狙いがわかりやすくて面白い。

たくぼんさん

飛の利きを通さない2枚桂の連携が面白い。

占魚亭さん

桂2枚で詰ますならこの手順。

■ 83-10 変寝夢氏作 (正解6名)

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

※G:Grasshopper

【ルール】

•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)

- 3) 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
- 4) 協力系の場合逆算も双方が協力する

【解答】

16G(+18龍) 19G / 29龍 まで -2+1手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
								將	四
								王	五
								△	六
						△			七
									八
								龍	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
								駒	四
								王	五
								王	六
						王			七
								龍	八
								G	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

(出題図への手順) 17G 18G まで 2手

(詰手順) 29龍 まで 1手

【作者のコメント】

龍のソッポが少し面白いかな。

【解説】

龍が動いて“縦方向”の開き王手。

この初形を見れば、まず Grasshopper を動かしたいところ。Gを16に戻して、跡地に飛や龍を置く逆算は想定しやすいと思います。でも、問題はそこから先。

仮に本局の逆算図を示されれば龍の開き王手は容易に指せますが、縦筋にいる玉に対して龍や飛を開き王手で動かした経験は（フェアリー愛好家でもめったに）ないので、本局の龍ソッポ行きの手詰を想定するのは難しかったと思います。

逆算で18に置く駒を飛でなく龍にした意味はその手詰で判明します。飛だと28飛のとき根元の19Gを37Gで取られるのです。もちろん27龍も16Gに38Gと逃げる手や、37Gを17Gに移動合する受けがあるのでだめです。

本局は狙いのソッポ龍が見えないと、銀や玉を動かす逆算を考えて苦労しそうですね。特に14銀は14玉・14Gの双方を防いでいるので、触ってはいけません。

【短評】

縫田光司さん

私にとって「ルールもフェアリー駒も初挑戦でない」のがこの作品と次問しかなかったこともあり、今回の中では最初に解けました。

ところで、構図を全体的に上側にずらすと、-2手目19Gを最遠限定移動にできるような気がするのですが、それだと余詰むのでしょうか？

☆14・15・17の3枚の配置を縦に移動させるということですね。一つ上に移動すると不詰なので、二つか三つ移動させることが考えられますが、いかにも危なそうです。この疑問については作者のコメントを待ちましょう。

(※追記)

作者より以下の回答を戴きました。

83-10は上にずらせることが出来るのでは？と質問がありましたが、調べた結果3つ上でも大丈夫でした。最終手の紛れで斜めのGの逃れ筋にとらわれ縦の逃れ筋は全く気づいていませんでした。確かに遠く出来ればその方がいいですね。御指摘感謝です。

井上順一さん

1手詰の限定移動がいい。

北村太路さん

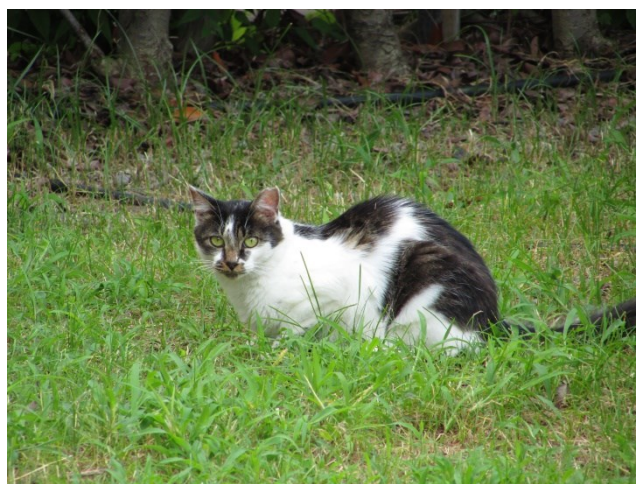
普通の駒でも戻せないですが、Gとかだとさらに訳がわからなくなります。

たくぼんさん

銀が気になって苦戦しました。関係なかったですね。

占魚亭さん

素直に逆算したら解けていました。



■ 83-11 変寝夢氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名

レトロ協力詰 -4+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

※G:Grasshopper

【解答】

16G 17G持 14G(+16龍) 36龍(+16G) /
35龍 まで -4+1手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

(出題図への手順)

16龍 同G 17G 18G まで 4手

(詰手順) 35龍 まで 1手

【作者のコメント】

初手で攻方の駒を発生させないのが狙い。

【解説】

レトロ版心理的難解作。

正算でも逆算でも、玉は狭めておきたいものです。人情としては、龍は早く盤上に置きたいですし、玉の周囲の駒が減るような逆算はしたくありません。ところが本局は逆算の初手で龍を置かず、2手目は Grasshopper を盤上から取り去ってしまいます。

狙いは持駒制限を利用した“実質的”単騎詰。Gで玉の上下を塞げば、龍1枚で詰めることができます。46歩に惑わされてはいけません。これは龍の動きを限定するための駒で、詰上りには直接関与しないのです。この実質的単騎詰があるからこそ、一見のんびりした冒頭の2手が入るのです。

なお、前局と同じように 18 に龍を置く逆算をすると 14 が空いているので困ります。前局はヒントか、それともミスリードか。果たして皆さんにとってはどちらだったでしょう？

【短評】

縫田光司さん

前問の発展形なのでしょうが、-1手目に龍を戻す筋や 17 のGを攻めに活用する筋ばかり追っていて、17Gを一旦持駒にしてから玉方の駒として退路封鎖に使う手段の発見にえらく難儀しました。

今回解けた中では最後に解けました。好作だと思います。

たくぼんさん (※誤解)

いつも持駒に出来るのを忘れてしまう。

11Gが良い決め手。

☆たくぼんさんは「16G(+龍) 17G持 14G 27龍 / 11G」の解答。一瞬余詰かと焦りましたが、最終手に 16Gで逃れていますね。

■ 83-12 変寝夢氏作（正解 1 名） ※実質正解者なし

キルケ協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 n香

※38銀及び持駒香は中立駒

【ルール】

•キルケ

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

- 1) 成駒は生駒になって戻る。
- 2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合は戻れない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香（成駒も含む）が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。
- 5) 中立駒のキルケでの戻り位置は、中立駒を相手番側の駒とみなしたときの戻り位置。成駒が生駒になって戻るという設定も適用される。

【解答】 27 と 同 n 銀生 26n 銀 16 玉 17n 銀 25 玉 26n 香 15 玉 26n 銀/11n 香 同玉/39n 銀まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

打った駒をすぐ取る、ですがキルケで表現してみました。

【解説】

作品の解説の前にまずはお詫びを。

本局、出題時の補足説明で中立駒のキルケでの戻り位置を「相手番側」と書くつもりが、「手番側」と間違えて書いて、意味が真逆になってしまいました。改めて作者並びに解答者の皆様にお詫びします。

念のため、このルールについて補足します。

中立駒の重要なルール設定の一つに「中立駒は取れる」があります。中立駒は双方の敵駒と考えることもできるので、取れても不思議ではないのですが、中立駒を双方の味方の駒と考えると自分の駒は取れないので、取れるのは不思議な気がします。実際、昔のフェアリーでは「中立駒は取れない」というルール設定で作られた作があります。いつごろから中立駒が「取れる」設定になったのか分かりませんが、「持駒」という将棋のシステムを活用するには良い変化だったと思います。

ただ、このルール設定はキルケと絡んだときに問題になります。同じキルケ系のルールでも、PWCでは単に位置交換が行われるだけなので、中立駒が取られたときの戻り位置で悩むことはありません。でも、キルケだと所属によって戻り位置が異なるので、そこに何らかの決まりが必要です。そこで「取る＝相手の駒とみなす」と解釈することにより、中立駒の戻り位置を相手番の駒としたときの戻り位置と定義することができます。今後も同様の作を出題する場合は、特に断りのない限り、今回と同じルール設定を適用したいと思います。

さて、ルール説明はこのくらいにして本題に戻りましょう。

本局は持駒の香を相手にどうやって渡すかが問われる作品です。問題はキルケによって渡した香が 11 に復活して逆王手になってしまうこと。その瞬間に自玉が詰めば良いですが、詰まなければ後続手に困ってしまいます。

香が復活したときに自玉が詰むためには、玉が 27 にいる形が有力ですが、例えば

27 と 同 n 銀生 18n 銀 26 玉 27n 香 16 玉 27n 銀/11n 香 同玉/39n 銀 まで 8 手？

などとしてはいけません。3手目 18n 銀が自玉に王手を掛ける反則になっています。(手番が終わった時に王手の判定を行うため。中立駒に関するルール説明の補足 7)を参照。)

そこで作意は反則を避け、2手余分に掛けて、銀を自玉から遠ざけます。中立駒の銀は味方の駒であると同時に敵の駒でもあるので、自玉から遠ざけないといけないわけですね。相手玉が遠ざかった代わりに、中立駒の銀が自陣に復活し、28王と脱出する手を自動的に防いでいます。中立駒には次のような貼り紙が必要ですね。



以上のように戻り位置とセルフチェックの反則さえ気を付ければ、ほぼ型通りの手順で詰むのですが、ルール説明の失敗のせいか、解答者がいなくなっていました。

【短評】

たくぼんさん (※誤解)

狭い中での攻防は見ごたえ十分。楽しめました。

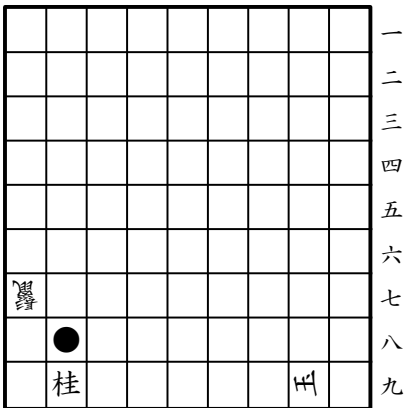
☆たくぼんさんの解答は「27と 同n 銀生 26n 銀 同玉/39n 銀 28n 香 17 玉 28n 銀/11n 香 37n 銀成 27n 成銀 同玉/39n 銀」でした。

7手目 28n 銀/11n 香が自玉への王手となる反則です。やはり自玉近辺の中立駒使用は危険ですね。

■ 83-13 変寝夢氏作 (正解 3 名)

協力詰 17手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 鬣

受方持駒 なし

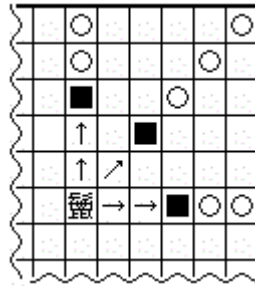
※鬣:Lion、●:石、29玉は中立駒

【ルール】

•Lion (鬣)

フェアリーチェスの Lion。

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



(○が鬣の利き。

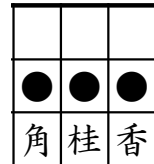
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

•石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

3 2 1



例えば左図で、

12 香や 11 香成は不可。

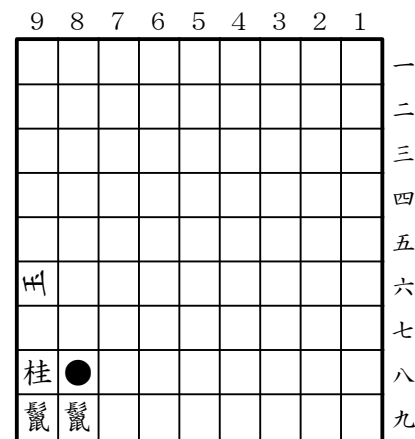
22 角や 11 角は不可。

11 桂成や 31 桂成は可。

【解答】

99 鬣 38n 玉 49n 玉 58n 玉 69n 玉 79 鬣
同 n 玉 89n 玉 87 鬣 78n 玉 77n 玉 86n 玉
89 鬣 87 桂 同 n 玉 96n 玉 98 桂 まで 17 手

(詰上り)



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

中立玉を使った軽趣向。

収束も、らしく作ったつもり。

【解説】

初手 Lion の遠打はこの一手。玉と左辺の駒が離れており、他に適当な手もないので、鋸引きで玉を寄せてくるのはすぐわかると思います。でも、問題はそこからの手順。Lion や桂など利きがスカスカの駒ばかりなので、詰上りの想定が難しいのです。

88 に石があるので、これを利用すると効率の良い詰形が得られます。例えば 99n 玉に対して 96 鬣 97 桂 87 鬣などと並べる形です。ただこれは正解ではありません。詰上り図を見ていただければ分かる通り正解はその上下逆。六段目に玉を追い、九段目に並べた Lion で仕留めませ

す。手順のポイントはなるべく攻方の手番で玉が駒取りを行うこと。玉は中立駒なので、攻方の手番で駒を取れば攻方の持駒になり、手の自由度は広がります。7 手目 79 同 n 玉（鬣を入手）や 15 手目 87 同 n 玉（桂を入手）がそうですね。もっとも、それだけだと手が続かないので、8 手目 89n 玉から 9 手目 87 鬣のように、王手を継続するための盤上の配置駒も維持しておかねばなりません。

玉を中立駒にした作品は、玉自ら王手に掛かりに行く手を指さねばなりません。これは詰棋人の本能に逆らうような手なので、感覚的に指すことは難しい手です。本局も特別な仕掛けは何もないのですが、解くにはかなりの試行錯誤が必要だったと思います。

【短評】

たくぼんさん

序盤がいるかどうかは微妙だけど、やや難しい後半だけだとバランスが悪いかも。

☆Lion の遠打は入れたい手ですね。

序に何か鍵となる手を入れて前半と後半のバランスを取れば良いのですが。

占魚亭さん

穴を飛び越す手が見えづらかったです。
（ルール説明に目を通していない事がバレてしまった……）

■ 83-14 変寝夢氏作（正解3名）

京都将棋協力白玉詰 14手

	5	4	3	2	1	
一	王					
二			歩			
三			歩			
四		香		香	角	
五		金	香	銀	王	

持駒なし

【ルール】

• 京都将棋

盤面は縦横 5 マス。自陣・敵陣はない。駒は次の 5 種類を先後各 1 枚ずつ持っている。動きは将棋のものと同一。

- ・玉：表裏とも玉
- ・香と（きょうと）：表が香、裏がと
- ・銀角（ぎんかく）：表が銀、裏が角
- ・金桂（きんけい）：表が金、裏が桂
- ・飛歩（ひふ）：表が飛、裏が歩

駒は成らず、その代わりに 1 手動くごとにその駒を裏返す。すなわち駒は 1 手ごとに性能が変わる。

将棋同様取った駒は打てるが、表裏どちらで打ってもよい。

打歩詰、二歩は禁止されていない。行き所のない駒も禁止されていない。

【解答】（※変化後の駒を=で表す）

- 41 香=と 同玉 31 歩=飛 同玉 22 香=と 同玉
34 金=桂 同金=桂 23 角=銀 同玉
34 銀=角 同飛=歩 35 桂 同歩=飛 まで 14 手

（詰上り）

	5	4	3	2	1	
一						
二						
三				王		
四						
五			歩		王	

持駒なし

【作者のコメント】（※次局と纏めてのコメント）

煙 2 題です。
駒に慣れるために作ってみましたがどんな

もんでしょうね。

【解説】

作者は以前、66-4で京都将棋の自玉煙詰を発表しています。このときは惜しくも準煙だったのですが、今回の2局はどちらも京都将棋のすべての駒を使った「純煙」です。

手順に難しいところはなく、景気良くどんどん駒を捨てれば良いのですが、気を付ける点が一つあります。それは7手目。ここで「34金=桂 同金=桂」という2手を挟まないと、次のように進みます。

23 角=銀 同玉 34 銀=角 同飛=歩
35 金=桂 同歩=飛

作意と似ていますが、この時持駒に金（桂）があるために、自玉が詰みになりません。自分の金で相手の金を取れる形なのに、逆に自分の金を取らせて持駒を減らしたわけです。

作者のコメントから考えると、これは意図的なものではなさそうですが、持駒が少なくなるように手順を進める高級な手順がさりげなく入ったことで、単なるミニ煙より一段評価が上がったと思います。

【短評】

井上順一さん

7手目の金捨て(桂捨て?)がうまい。これを省略すると、同様に進んで 35 金→桂 同飛→歩に 35 で取った駒で合駒ができてしまい失敗。

たくぼんさん

解けた中で最後まで残ったのが本作。後手の金を取る場所が 34 とは意表を突かれました。玉を 23 に引っ張り出すのに非限定があるので 35 ではダメですね。

占魚亭さん（※無解）

降参。
4 一 香=と、同玉、3 一 歩=飛、同玉、2 二 香=と、同玉、2 三 角=銀、同玉、3 四 銀=角、同飛=歩、3 五 金=桂、同歩=飛まで 12 手の順しか浮かびませんでした。

■ 83-15 変寝夢氏作（正解4名）

京都将棋協力自玉詰 16手

5	4	3	2	1	
王			銀	王	一
	飛	香		歩	二
	香	桂		金	三
				銀	四
					五

持駒なし

【解答】（※変化後の駒を=で表す）

52 飛=歩 同玉 42 香=と 同玉 41 桂=金 同玉
31 香=と 同玉 23 金=桂 41 玉 32 銀=角 同玉
31 桂=金 同玉 13 銀=角 同歩=飛 まで 16手

(詰上り)

5	4	3	2	1	
		王		王	一
					二
				桂	三
					四
					五

持駒なし

【解説】

こちら景気良く捨駒連発。12歩がいかにも飛になることを主張しているの、その実現を目指します。選択枝らしい選択枝があるのが9手目くらいなので、まったく迷うこともないでしょう。

前局もそうですが、京都将棋では歩は動くとき飛なので、とても強力な駒です。桂と歩が盤面にあったら、それは金と飛と見なして解くのが解図の早道でしょう。

【短評】

井上順一さん

これも煙。最終手が予想できるので、こちらのほうが14より早く解けた。

たくぼんさん

こちらはすんなりでした。煙2作楽しめました。

占魚亭さん

特に難しい所はなく、サクサク手が進む綺麗な煙。

■ 83-16 占魚亭氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名

a) 協力自玉詰 8 手

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

攻方持駒 金2

受方持駒 角2

※■ : Imitator、51玉は中立駒

b) 協力自玉詰 8 手

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

攻方持駒 銀2

受方持駒 角2

※■ : Imitator、51玉は中立駒

【解答】

a) 42 金 75 角 52n 玉 [I67] 77 角 62 金

95 角成 [I85] 61 金 [I84] 62 馬 [I51] まで 8 手
(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

b) 42 銀 75 角 52 銀 65 角 33 銀生 [I57]

84 角 [I66] 61n 玉 [I76] 83 角 [I94] まで 8 手
(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【作者のコメント】

n 王と Imitator 併用の協力自玉詰。

たいして難しくないと思います。

受方持駒制限なしで実現できればベストですが無理でした。

頭 2 手が同一 (駒種は違いますが) なのが痛いところ。

【解説】

持駒金二枚と銀二枚を対比させた組局。とはいえ、似ているのは初形だけで詰筋はかなり異なるので、たまたま形が似ている別々の作品と考えた方が良いでしょう。どちらも Imitator を利用して盤上に二枚角を配置する手順から始まりますが、実は a) は二枚共角である必要性はありません。

a) 図の基本的な狙いは馬を作って玉を詰めることです。馬を作るには成れる位置に角を発生させねばなりません。例えば 41 金 52n 玉 42 金だと Imitator が 68 に来てしまい、Imitator の隣に角を打っても、角筋が玉の筋と重なってしまいます。作意のように 42 金、75X (角でなくとも良い)、52n 玉とすれば Imitator を 67 に置くことができ、角も玉と筋違いに置けるわけです。微妙な位置の調整が面白いですね。

角二枚に必然性がないとはいえ、後半の手順は Imitator を最大限に活用しており、見応えがあります。特に 6 手目二段目の「金玉金」の並びと対応するように、四段目の「馬■角」の並びができるのは、Imitator の語義である「模倣者」の面目躍如たる展開です。

一方、受方持駒制限を積極的に活かしているのが **b)** の図。

b) の基本的な狙いは筋違いの角を使って玉を詰めることですが、角二枚では完全に玉の逃げ道を塞ぐことはできないので、一方の逃げ道を自分の銀で、もう一方の逃げ道を端の **Imitator** で塞ぎます。この手順中重要なのが **5** 手目の銀を成らないこと。成ると最終手に対し、**34** 全 **[195]** とされ、せっかくの角筋を無効化されてしまいます。**84** 角を壁にされてしまうのです。

しかし問題発生。**b)** は銀の連打を角の連打で受ける手から始まりますが、銀を逆順に打っても詰んでしまいます。現在の **fmza** はこの非限定を見落とすので、作者も気づかなかったのだと思います。結果稿を書くまで気付かなかった担当も要反省ですね。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

a は **imitator** の移動、**b** は角の移動が派手に見えますね。**imitator** はチェスより詰将棋向けの駒なのかも。

たくぼんさん

a) ふわっとした **61** 金になかなか気付きましたでした。

b) **33** 銀生が素晴らしい一手。成ると **34** 成銀で防がれるんですね。

☆そもそも解答が少ないため **b)** の非限定の指摘もなし。この非限定を検出できるよう修正された **fmza** は近日中に公開予定です。

【総評】

変寝夢さん

自作以外は解くには無理ですし、並べるでも意味はわからないのですが、じわーっときますね。

縫田光司さん

久々に本誌を拝見してみたら知らないルールだらけになっていて隔世の感でしたが、新鮮で楽しめました。解けた作品の中では **8 3 - 8** と **8 3 - 1 1** が特に印象的でした。

ところで、「ニコリ」誌を久々に買って見たらこれまた知らないパズルが随分と増えていたのですが、共通の土壌から派生ルールを生

み出して愛でるという点でフェアリー詰将棋と似た味わいがあるなあと感じました。

（将棋を知っているニコリストにならフェアリー詰将棋の魅力を説明しやすいかも？）

北村太路さん

時間がありましたが全然解けませんでした。

たくぼんさん

中立駒と **imitator** は相変わらずの苦手です。

まあでも面白いんですけど。

☆10月には **WFP100** 号の記念号。**WFP** 作品展は臨時休業で、私も記念出題の準備に入ります。みんなで記念号を盛り上げましょう。

以上

Fairy of the Forest #48結果発表

酒井博久

- 2016年05月20日：課題発表：(協力詰) 風船図式 (盤周に配置駒なし)
- 2016年07月15日：投稿締切
- 2016年07月20日：出題
- 2016年08月15日：解答締切
- 2016年08月20日：結果発表

- 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

○神無七郎、○占魚亭、○たくぼん、井上順一、変寝夢

■ 48-01 神無三郎 協力詰5手

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

持駒 なし

36 飛 54 玉 34 飛 43 玉 33 角成
まで 5手
(詰上り図)

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

持駒 なし

作者「風船図式」若干作投稿します。
やさしいものばかりですがよろしくお願ひします。

☆必ずしもやさしいとは思えませんが、客寄せとして手頃だったのは確かでしょう。

七郎ー結構考えました。桂2枚は余詰消しではなく壁だったんですね。

☆こういう短編では、いかに詰上りを見えにくくするかが作る側の苦心点ですね。解く側はそれを見破る必要があります。

たくぼんー一度解いたが、解を忘れ再考。2度目は合駒ばかり考え苦戦。解けたら思い出した。あるあるですね。

変寝夢ー2手目金合と思いいろんな所に飛を動かしました。

☆合駒の紛れも読み切る必要があります。

占魚亭ー飛車を成るところでした。

☆最後、飛車を成ると、苦労が水の泡です。

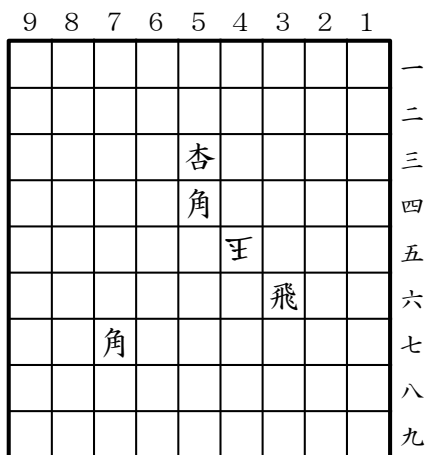
■ 48-02 神無三郎 協力詰5手

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

持駒 なし

53 香成 35 玉 36 飛 45 玉 54 角
まで 5手

(詰上り図)



持駒 なし

たくぼんー飛角で詰めようとするこの詰上りが第一感。

井上順ー詰上がりはこれが一番。

☆54 角が馬になった詰上り形はよく見ますが、本局はそれを生角にする代わりにもう1枚の角で利きを補った形になっています。飛角の利きを存分に生かした詰上りです。

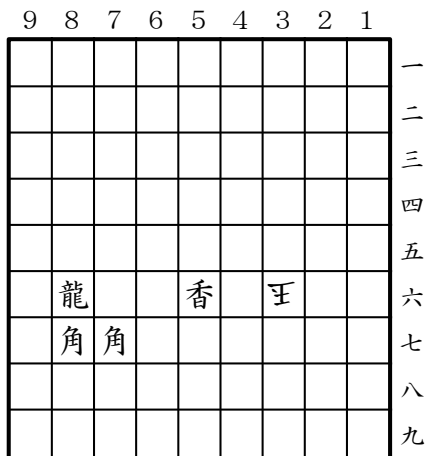
占魚亭ーけっこう素直。

☆詰上り形から考えるとそのようにも言えますが、何せ攻撃陣が協力なので、紛れも結構あります。

変寝夢ー少し 55 香を考えました。

七郎ーこれも意外と盲点を突く手順。角が成る筋を追ってしまいます。

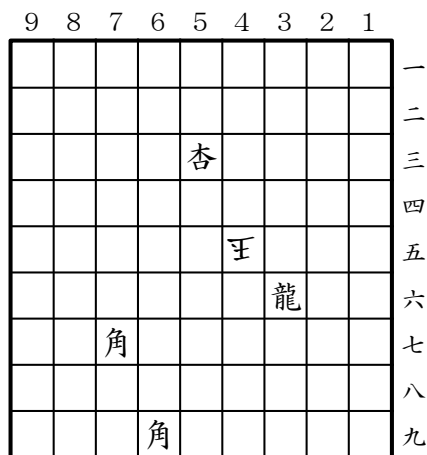
■ 48-03 神無三郎 協力詰5手



持駒 なし

69 角 46 玉 53 香成 45 玉 36 龍
まで 5手

(詰上り図)



持駒 なし

井上順ー初手香とっていた。初形のわずかな違いで、異なる詰手順になるのがすごい。

☆前局の「86 飛」が「龍」に変わっただけの配置。初手の角引をはじめ、意外性のある手順だと思います。

占魚亭ー02 が香からだだったので、今度は角と決め打ち。三姉妹の中で一番好きです。

☆「決め打ち」とは……巧妙な解き方？

七郎ー次局のように香を短く開く手順を読まされました。作意は香のソッポ行きのような感触で今回の一連の作品の中ではこれが一番好きです。

変寝夢ー後半3手が盲点。大分苦しみました。

たくぼんー暗算では解けず盤駒使用で何とか解けました。角の利きがややこしい。

☆よく駒が働いた詰上りです。

■ 48-04 神無三郎 協力詰 5手

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

持駒 なし

65香 45玉 46龍 54玉 44龍
まで 5手

(詰上り図)

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

持駒 なし

変寝夢—香が左に寄っているので2手目が4筋の手に決まりますね。

井上順—三姉妹ではこれが最初に解けた。香で角筋を止めたところに玉を持っていくという詰上がりが想定しやすい。

☆前局の「56香」が「66」に変わっただけの配置。初手は香の一目上がりで、87角の利きを自ら遮ります。

占魚亭—味のいい初手。

たくぼん—玉の逃げ道を確保する初手が上手い。

七郎—これは前局で考えた筋。龍の回り込みは

48-01とも似た感覚。これ単独だと感想も違ったかもしれません。

☆87角を陰にした詰上り。

■ 48-05 神無三郎 協力詰 5手

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

持駒 なし

75飛 65銀 76飛右 64玉 73飛成 まで
5手

(詰上り図)

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

持駒 なし

七郎—65飛、同銀としての開き王手や両王手を考えたくなる形ですが、飛を捨てなくても銀を動かせるのでした。飛が二枚縦に並ぶ形は「重い配置」ですが、そこから一手飛が動くだけで「気持ち良い」と感じるのは不思議です。

☆紛れはありますが、「53と」を活かすことを考えれば詰上りは見えてくるでしょう。

変寝夢—これは瞬殺。一目手が行くところで

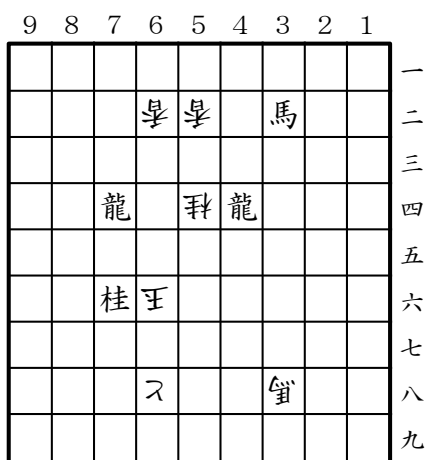
占魚亭－移動合で玉の移動場所を作るのはすぐに見えました。

井上順一飛2枚を移動して角道を通すという筋道が明確。

たくぼん－全て飛の手で見事です。

☆狙いがはっきりした（その意味では解きやすい）作品でした。七郎さんのおっしゃる通り、最終手はなぜか「気持ち良い」ですね。

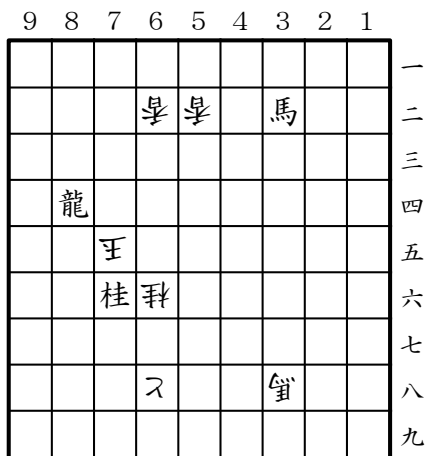
■ 48-06 神無三郎 協力詰5手



持駒 なし

63 龍 75 玉 66 龍 同桂 84 龍 まで 5手

(詰上り図)



持駒 なし

占魚亭－ストックにある物とほぼ同じ構成でした。

変寝夢－2手目 57 玉で少し迷いました。

☆さすがにこちら方面では詰まないだろうと思いますが……。

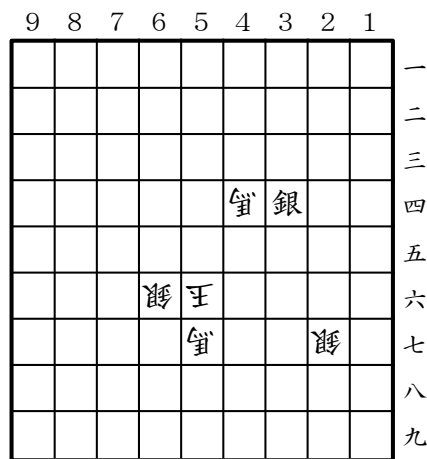
たくぼん－66 龍捨てが協力詰らしからぬ好手。

☆初手 63 龍のソッポ行きで 75 玉の形にしておいて、66 龍捨てが狙いの一手。同桂と取らせることにより、44 龍と 32 馬の利きがいつぺんに通ります。最後は 76 桂を活かした詰上り。

七郎－凶面を見ながらだとなかなか解けなかったもので、目を瞑って考えたら解けました。暗算だと余詰消しの配置が消えるので筋を掴みやすいようです。爽快な詰上りなので、協力詰に限らず普通詰将棋でももっと使われて良い形だと思います。

☆仰々しい配置は余詰防止のためやむを得ないのでしょね。

■ 48-07 占魚亭 協力詰8手 (受先)



持駒 なし

45 飛 同銀 46 玉 16 飛 26 飛 同飛 35 玉 25 飛打 まで 8手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—飛を2枚出すのが見えみえですね。一瞬でも金を出すことを考えてもらえたら成功？

☆出題時に「久しぶり (の投稿)」と書いてしまったのですが、これは私の勘違い。どうやら「初投稿」のようで、作者には失礼しました。

七郎—作意とは思えない手順。

何度も図を確認しましたが、これで合ってますよね？

☆「受先」ですが、初手は 34 銀に取らせる駒を…ということで 45 飛。次の飛合もすぐ決まり、最後は飛2枚と銀が協力する形で詰み上がります。確かに物足りない感じは否めませんね。

たくぼん—初手もう一つ捻りが欲しい感じがです。

変寝夢—これは初手が飛金だから何とかなつた。初手は 63 に打つ様な手で作ってみたい。

☆飛を取らせる前に何かなかったか、とは思いますが。次作に期待しましょう。

■ 48-08 たくぼん 協力詰9手

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

持駒 なし

45 金 36 玉 35 金 46 玉 38 桂 同馬
66 飛 55 玉 67 桂 まで 9手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者—初形のみですが。

七郎—形から言えばこれが本当の風船図式。現代的なUF〇型ですね。7手目は「66 飛生」と書きそうになりました。

☆面白い形で、解いてみようという気を起こさせますね。さて、中味の方は……。

占魚亭—馬を移動させるには——と考えれば、ひと目ですね。

☆①44 金を動かして 35 桂を入手→②その桂を 38 に打って 56 馬を移動→③66 桂を入手し、その桂を打って詰上り、という構成になっています。二度の駒取りがイマイチですかね。

■ 48-09 神無七郎 協力詰 93 手 (受方持駒制限)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
			進	馬	歩	と			二
		歩	入	王	香	歩			三
									四
			玉						五
						桂	香		六
						料			七
				皇					八
									九

攻方持駒 香
受方持駒 歩13

57 香 56 歩 同香 55 歩 54 歩 43 玉
53 歩成 同玉 55 香 54 香 同香 43 玉
53 香成 同玉 57 香 56 香 同香 55 歩
54 歩 43 玉 49 香 同桂成 53 歩成 同玉
55 香 54 香 同香 43 玉 53 香成 同玉
57 香 56 香 同香 55 歩 54 歩 43 玉
48 香 同成桂 53 歩成 同玉 55 香 54 香
同香 43 玉 53 香成 同玉 57 香 56 香
同香 55 歩 54 歩 43 玉 47 香 同成桂
53 歩成 同玉 55 香 54 香 同香 43 玉
53 香成 同玉 57 香 56 香 同香 55 歩
54 歩 43 玉 46 香 同成桂 53 歩成 同玉
55 香 54 香 同香 43 玉 53 香成 同玉
57 香 56 香 同香 同成桂 54 歩 43 玉
49 香 48 香 同香 47 成桂 同香 34 玉
46 桂 43 玉 44 香 まで 93 手

(詰上り図)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
			進	馬	歩	と			二
		歩	入		王	歩			三
				歩	香				四
			玉						五
						桂	桂	香	六
						香	料		七
				皇					八
									九

持駒 なし

作者一香による呼び出しはがしです。成桂をはがす場所を5筋でなく4筋にしたのが工夫ですが、それ以外は既成手筋の域を出ていません。なお、受方持駒は「歩2」でも良く、「歩13」は「歩だけ残り全部」と同じ意味です。

占魚亭一サイクル手順は分かりやすいので、桂を取るタイミングを計るだけ。流石の完成度です。

☆趣向手順と類似した序を経た後、繰り返し部分に入ります。『57香、56香、同香、55歩、54歩、43玉、4n香、同桂成（または成桂）、53歩成、同玉』の10手が基本サイクルで、これをn=9~6まで繰り返し、成桂を46まで移動させます。その後、46成桂をさらに56に呼び出し、47で剥がして、桂を入手。以下はその桂を使った収束となります。

たくぼん一収束が見え難かった。手なりに成桂を引くのは何となく分かるが、49香からの収束での成桂捨てからの46桂が見事。まさに1本の糸が繋がる瞬間でした。

☆序から収束まで首尾一貫。まとまりの良さは抜群です。解答者が少ないのが悔やまれます。

【総評】

七郎一最初に解いたときにメモを残しておかなかったのが、解答を書くときにまた考える羽目になったのですが、同じ問題で同じ紛れに嵌ってしまいました。「記憶」とか「学習」を当てにしていけませんね。

☆人間は「忘れる」動物なんですかね。人工知能ならそういうことはないのでしょうか……。

たくぼん一短編協力詰が多いので解答者が増えるといいですね。

☆私もそれを期待していたのですが、目論見通りとは行きませんでした。

変寝夢一5手協力詰もまだまだ奥が深いですね。

☆とっつきやすいのが何よりの魅力ですね。

Fairy of the Forest #49 課題発表

■ 2016年08月20日：課題発表：(協力誌)

「詰手数 16～49 手」

- 2016年10月15日：投稿締切
- 2016年10月20日：出題
- 2016年11月15日：解答締切
- 2016年11月20日：結果発表

■ 課題発表

もうすぐ 50 回。ここまで来たのかとそれなりに感慨深いものがありますが、作品・解答不足が悩みの種。まあ、継続することに意義ありとは思っていますが……。

次回の課題は「詰手数 16～49 手」とします。これは「中編」ということで、この辺りの投稿作が少ないように思われるからです。

「49」回にもいちおう関連しています。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

フェアリー入門出題・解答発表

担当者多忙により、原稿届き次第追加掲載します。

推理将棋第103回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年6月22日
 解答締切：平成28年7月20日

易しい初級と難しめの中級・上級でしたが、19名から解答いただきました。

103-1 初級 渡辺秀行 作 54の駒を取る 9手

「昨日の将棋31への駒成に54の駒を取って
 応じているのを見たけどどうなった？」
 「9手で詰んだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・31への駒成に54の駒を取る手で応じた

出題のことば (担当 NAO)

31の成駒が働く詰形を推理しよう。
 追加ヒント
 7手目の角成で取った銀を9手目に打つ。

推理将棋103-1 解答

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角不成 △5二玉
 ▲5四角 △5一金左 ▲3一角成 △5四歩
 ▲5三銀 まで9手。

詰上がり図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	金		馬	桂	香	一
	飛			玉					二
歩	歩	歩	歩	銀	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

(条件)

- ・31への駒成に54の駒を取る手で応じた(7手目▲31角成。その応手8手目△54歩が角を取る手)

本作は、「駒成」と「駒取」の着手点を指定した易しい問題です。

条件に導かれるままに手を追っていけば、自然に詰手順に到達します。

・先手は、▲22角不成～▲31角成を目指す
 が、後手に「駒取」させるため角成の前に「駒打」
 するよう、「▲76歩～▲22角不成～▲54角打
 ～▲31角成」と進める。

・後手は、先手に協力して2手目△34歩。▲31
 角成に対しては△54歩と取る。初手から「▲
 76歩 △34歩 ▲22角不成 △XXX ▲54角 △
 XXX ▲31角成 △54歩

▲XXX」の手順で詰む形を考えればよい。

・詰形は、54歩で空いた53地点に31で取っ
 た銀を打つ52玉型がぴったり。4手目以降
 「△52玉 ▲54角 △51金左 ▲31角成 △54
 歩 ▲53銀」まで。

1条件に解図のヒントが詰まった、初心者にも
 易しい渡辺作品でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺(作者) 「53銀と打つまでの9手1条件
 を求めるようなものがあつたので投稿してみま
 した。条件は『5手目54へ駒打、7手目31
 駒成、8手目54歩』であることを示していま
 すから、『76歩、34歩、22角生、?、54
 角、?、31角成、54歩、?』まで必然でしょ
 う。ここまでくれば、DDさん時代にあつた例
 題のレベルですね」

DD++ 「54で先手駒を取らせる→先手駒は実
 質3枚必要→3手目22角が必然。理論的に攻
 める練習としていい問題」

■既往の詰手順ですが、初心者向けの好作品に
 再生できました。本作のような初級向け簡素条
 件の易しい作品は、できれば毎回出題したいの
 で大歓迎。みなさまのご投稿をお待ちしてお
 ります。

たくぼん 「1条件で最初の1問として最適な難易度ですね」

斧間徳子 「お馴染みの基本手順だが、1条件にまとめたのがうまい」

はなさかしろう 「すっと解けるパズル。不思議な問題です」

占魚亭 「理詰めですぐに解ける軽作」

布哇齋 「これは一目でした。角を不成で取って打つのは第一感で、先手の4手分、後手の2手分が確定しますから、残り3手で詰む形を作るのは簡単です」

■軽い頭の体操にちょうどよい感じですよ。

Pontamon 「条件をクリアするために角を取って54へ打ち、31へ角成したら、素直に解けました」

隅の老人 B 「54角打が大妙手、そう言うことにしておこう」

S.Kimura 「54角に気づけば、簡単に解けました」

攻めダルマン 「第1感どおり54角だったので易しかったです」

■31角成の前に取った駒を54に打つしかありません。

山下誠 「8手目は5四歩に決め打ち。3一へ成る駒はなぜ不成ではないのか？4一へ利かせるためだと考えました」

小山邦明 「5手目の金寄りの手がうまい手だと思いました」

小木敏弘 「意外と51金左が見えず、ちょっとだけ悩みました」

■唯一考えるところかもしれません。▲31角成～△51金左は52玉型の基本手順の一つ。

諏訪冬葉 「54で(歩で)何かを取ることから、53に金駒を打って詰ます順が浮かびました」

波多野賢太郎 「これは条件から詰上がりが見えやすく易しかったです。取れる角をなかなか取らず、でも最後に角を取って詰まされちゃうのがちょっぴりユニークですね」

飯山修 「先手後手の区別のつかない問題なのでまず31駒成を後手がやる方法を考えたが全くの無駄骨。簡素な易しい作品とあるのだから1秒も考えるべきではなかった」

金少桂 「31の成駒と54の駒取からだいたいの流れは見えただけ、取った角を後手が使わないのがちょっと意外だった」

■推理は簡単でも、手順には意外性がありました。

正解：19名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 金少桂さん 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
布哇齋さん Pontamonさん 山下誠さん 渡辺さん

103-2 中級 Pontamon 作

とどめは3段目の初王手 10手

「さっきの対局は、やけに早く終わったようだね」

「初王手が3段目の手だったけど、それで仕留めたよ」

「となると7手か9手かな？」

「いや、後手番だったから10手もかかった」

「それじゃ、駒打ちまでだね？」

「いや、とどめは駒を動かす手さ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・10手で詰んだ

- ・10手目は初王手
- ・10手目は3段目の着手
- ・10手目は駒を打たずに動かした

出題のことば (担当 NAO)

3段目の初王手の駒種を推理しよう。

追加ヒント

10手目は3段目の馬を寄る。

おまけヒント

初手は▲68玉。

推理将棋 103-2 解答 担当 NAO

▲6八玉 △3四歩 ▲7八玉 △7七角不成
 ▲8六歩 △3三角成 ▲8七玉 △4四歩
 ▲9八玉 △4三馬 まで10手。

詰上がり図

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

持駒 なし

(条件)

- ・10手目は3段目に駒を動かす初王手 (△43馬)

本作は、とどめに自陣内の駒を動かして詰ます爽快な作品。10手目の後手陣着手の詰みは"打つなら角"、"動かすなら馬"の単騎詰です。

端玉に馬単騎の筋が現れたのは久々のため、推理将棋を最近始められた方には目新しかったのではないのでしょうか。

・"端玉に馬単騎"の詰型は、たとえば「▲68玉 △XXX ▲78玉 △XXX ▲86歩 △34歩 ▲87玉 △77角成 ▲98玉 △76馬」のように98玉に馬を効かす形。先手は68玉～78玉～86歩～87玉～98玉の5手が必要だが、後手は

34歩～77角成～76馬の僅か3手で済むので、後手の手が余る。

・本問は、10手目が初王手となるよう、序盤で角の王手を掛けないよう手を進める。初手から「▲68玉 △34歩 ▲78玉 △77角不成」後半後手は、端玉に王手がかかる3段目の手△43馬を目指す。5手目から「▲86歩 △33角成 ▲87玉 △44歩 ▲98玉 △43馬」まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Potamon(作者) 「後手の手数が余るこの馬単騎では、後手に何をさせるのかで条件が変わります。余詰み連発の修正に半年かかり、3回目の投稿でようやく完成した作品です。本手順を『43馬の初王手で詰み』では、馬単騎ですよと言っているようなものなので、駒種や着手地点を隠しました」

波多野賢太郎 「苦戦しましたが、なんとかこの詰上がりが閃いて、ヒントなしで解けました。こんな詰まされ方もあるんですね。無駄手がなく一直線な感じなので、たしかにもっと条件をシンプルにできそうですね」

渡辺 「知ってれば簡単。『10手目、3段目への駒移動で初王手の詰み』と書けますよね…」

■『10手目43馬の初王手で詰み』が一番シンプルと思います。担当のわがままで103回にこじつけて、"10手目3条件"として出題しました。

隅の老人B 「米長玉にしたのが大失敗。米長先生、講評をお願いします」

■ミスをしたのは、私が弱かったからだ・・・とのことです。

占魚亭 「条件から単騎詰の線が濃厚。玉の詰み位置を予想できれば易しい(?)」

小山邦明 「単騎詰のこの形が、面白い条件で限定できていると思いました。あき王手狙いの手順と思い、非常に解くのに時間がかかりました」

山下誠 「定型的な詰上がりなのに、馬の位置が遠いと全く見当違いの手を考えてしまいませぬ。面白い条件ですね」

布哇齋 「馬単騎詰の手筋を知らないと中々浮かばないが、知っていれば詰み上がりの基本形ということで、まさに中級向けと思いました。三段目の横移動での王手、気づくと気持ちいいですね」

たくぼん 「この詰上がり、何だか久しぶりに見た気がします」

斧間徳子 「これもお馴染みの手順だが、10手目に集中させた綺麗な条件が出色」

■自陣で移動する馬単騎詰は、おもちゃ箱10-3や詰パラ67番の作品例がありました。久々に登場したので新鮮です。

飯山修 「解けてみると過去問10-3等何回か出ている手順。しかし直前ヒントを見ても全く気が付かなかった。詰パラ全国大会で直前ヒント第二弾を頂きどうにか到達」

■おまけヒントのリクエスト感謝。おかげさまで解答者増えました。

DD++ 「今回の馬単騎みたいに意外性を主眼にした問題は、関係の薄いポイントを大きく明かす『先手玉は端まで移動します』みたいな追加ヒントだと評判がいいようです（私の経験上）。担当の主義の違いというのももちろんあるでしょうけれど」

■ご指摘通り"先手玉は端まで移動"とのヒントの方が正解者が更に増えた気がします。

はなさかしろう 「今月もまた、素晴らしい10手が来ましたね。悩みました。馬単騎は最短で10手、と覚えていたのがとんだ生兵法で、実は3+5（攻方3手、玉方5手）のアンバランスな珍しい筋だったことに初めて気付いた次第。解けて爽快、目から鱗が落ちました」

諏訪冬葉 「玉位置は5-6段目とっていました。まさか98とは・・・」

小木敏弘 「開き王手かなと思いましたが、角の通し王手もありかと思いついたら解けました。王様がうまく98の定位置に行けました」

S.Kimura 「飛車の空き王手で詰ませるとばかり思っていたので、この単騎詰めには考えが至りませんでした」

■古典の基本型の詰みでありながら、練られた条件からは詰筋が見えにくく、"端玉に馬"初見の方にとってはかなりの難問でした。

正解：16名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
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
布哇齋さん Pontamonさん 山下誠さん 渡辺さん

103-3 上級 チャンプ 作 美野樫9兄妹の一局(その11) 14手

健一「隆二に負けず劣らず七海もやるじゃねえーか」

七海「わたくしは何も・・・隆二さんのおかげです・・・」

四郎「その謙虚なところが七海らしいね」

健一「さぁみんな、このまま突き進もうぜ」

隆二「ああ、最初から優勝しか考えてないからな」

八重「九美、決戦に備えて少し稽古をしましょうか」

九美「かしこまりいー！じゃあ次はウチ達お休みねえー」

健一「ん・・・？なんだか浮かぬ表情だな源三」

源三「いやいや、みんな気合入っとなる一思うてな」

六実「源ちゃん、次は私と一緒にやってみよ～よ～」

圭五「おー？また新たなゴールデンコンビの結成かー？」

源三「わしなんかとでホンマにエエんか？」

六実「ちょうど指したくてウズウズしてたところよ～」

隆二「じゃ、二人に任せませ」

六実「私たちの後手よ〜」

源三「(わしだけいつまでもこんなやアカンな)」

源三「おっしゃ行くで六実」

六実「任せて〜」

・・・対局開始・・・

健一「おー、豪快に仕留めたみたいだぜ」

源三「スマンスマン、勝つのに14手も掛かってもうわ」

源三「成る手あれへんかったんが原因やろか」

六実「それでも二人交互に指しての大勝利よ〜」

源三「今思えば、わしと六実1回ずつ同じ段へ駒打ったんやな」

源三「そや、11手目の▲28銀は問題やっとなとちやうか？」

六実「私たちの迫力に圧されたって感じ〜？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・14手で詰んだ
- ・後手は3筋と6筋の手を交互に指した(初手は3筋か6筋のいずれか)
- ・成る手はなかった
- ・後手は3、6筋に1回ずつ同じ段に駒を打った
- ・11手目は▲28銀

※美野樫家の将棋ルール

名前につく漢数字=着手筋の担当

- ・本作品の場合、源三が3筋を、六実が6筋を各々担当

出題のことば(担当 NAO)

3筋と6筋、二つの筋の効率のよい駒の活用方法を推理しよう。

追加ヒント

後手は2手目6筋から指し始める。3筋には角を打ち、6筋には飛を打つ。

おまけヒント

初手▲76歩、2手目△62飛。

修正

『同じ段へ2回駒を打った』→『後手は3、6筋に1回ずつ同じ段に駒を打った』に修正

推理将棋103-3 解答 担当 NAO

▲7六歩 △6二飛 ▲3三角不成 △同 角
 ▲6六歩 △同 角 ▲6八飛 △3三角
 ▲6三飛不成 △同 飛 ▲2八銀 △3九角
 ▲5八金左 △6九飛打 まで14手。

詰上がり図

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

持駒 歩2

(条件)

- ・後手は3筋と6筋の手を交互に指した(62飛 33同角 66同角 33角 63同飛 39角 69飛打)
- ・成る手はなかった(3手目▲33角不成 9手目▲63飛不成)
- ・後手は3、6筋に1回ずつ同じ段に駒を打った(12手目△39角 14手目△69飛打)
- ・11手目▲28銀

本作は、美野樫兄妹シリーズの第11問。源三と六実の兄妹のコンビで戦います。その10と同様の二人指しで離れた筋を交互に指していきますが、詰みの形が見えにくい難問でした。

同じ段の3筋と6筋に駒を打ったことを手掛かりに手を進めます。

- ・14手のうち後手の着手は7回。着手筋は3-6-3-6-3-6-3か、6-3-6-3-6-3-6の順のいずれかで、最終14手目の着手筋は後手最初の着手2手目と同じ。最終手が3筋で詰む形は想定しづ

らく、後手は2手目6筋から指し始め14手目6筋の着手"69飛打"で詰む形を目指す。

・3筋と6筋に1回ずつ駒を打つので前半に少なくとも2回の駒取りがある。うち1回は33に角を活用。また、2手目は後の飛活用の準備のため△62飛。初手から「▲76歩 △62飛 ▲33角不成 △同角」

・11手目▲28銀のために先手は飛を動かす。この飛を後手に取らせるには先手の歩も取らせる必要があり、5手目から「▲66歩 △同角 ▲68飛 △33角」と進める。飛を取らせる位置は63,64,66の3地点が可能だが、後手飛車を効かすよう63地点に決定。9手目から「▲63飛不成 △同飛 ▲28銀」

・以下は9段目に角、飛を打って詰み。12手目から「△39角 ▲58金左 △69飛打」まで。

出題時の修正前「同じ段へ2回の駒打ち」では、34角～67角や36角～69角の筋違い角を活用する余詰め筋が生じていました。

(修正前の余詰1、ご指摘は渡辺さん。

Pontamonさんの余詰解も同様の筋)

▲76歩 △62玉 ▲33角生 △同角 ▲38飛 △64歩 ▲48玉 △34角 ▲59金右 △67角生 ▲28銀 △34歩 ▲56歩 △66角 まで。

※4段目34への駒打が2回。2手目,6手目等、非限定多数。

(修正前の余詰2、ご指摘は渡辺さん)

▲76歩 △62玉 ▲33角生 △同角 ▲48飛 △66角 ▲46歩 △36角 ▲66歩 △69角生 ▲28銀 △36角生 ▲16角 △69金 まで。

※6段目の駒打が先後各1回。2手目,13手目等、非限定多数。

また、13手目▲39角とすると9段目の駒打が先後各1回。

(修正前の余詰3、はなさかしろうさんの余詰解)

▲76歩 △64歩 ▲33角生 △同角 ▲36歩 △63角 ▲46歩 △36角 ▲39歩 △69角生 ▲28銀 △36角生 ▲39歩 △69金 まで。

※9段目の駒打が先後各1回。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者) 「いやはや余詰むものですね(苦笑) その10と11を見直してみると、条件が緩く、指し手の自由度が高すぎたため余詰みが生じてしまったと反省しております。さて、このシリーズもいよいよ後半戦突入です。最後まで気長にお付き合い頂けたら幸いです」

渡辺 「飛角共ぶつかりに行行って取られる感じがコミカル」

DD++ 「39飛までは無理そう、ならば最終手は6筋だろうと2手目62飛を指す、ここが一番難しい。すると66角は邪魔駒になるが39角と銀を取るわけにもいかないの33角と戻って放置する決断ができればそこからは詰みまでまっすぐ」

Pontamon 「駒打ちは先手と後手で1回ずつかと思っていて、後手が駒打ちを2回するなら、手に入り易い角と歩だと思い、余詰み手順を見つけたところ、その日に条件が修正されていて、私にとってはかえってハードルが高くなりました。2枚取って2枚打つだけで4手。角は取るとしてもう一枚は飛金桂のどれなのか…。必要手として34歩もありそうだから残りは2手で、角移動か？」

予想は外れ、後手は大駒着手だけで3枚も駒を取るとは驚きの手順でした。前回は飛車の往復で今回は角の往復の趣向が面白く、詰み上がりの飛角の配置が綺麗な作品ですね」

小山邦明 「収束形が見えないと非常に解きづらい問題ですね。いろいろな手順を考える事のできる良問だと思いました」

■2手目△62飛がわかるまでが難解。69飛打で詰む形を予想して飛車を後手に渡す手順が浮かぶかどうか解図の鍵です。

隅の老人B 「"同じ段に駒を打つ"、この段を何故か3段目と思い込んで大苦戦。成人学校で国語の勉強をする必要あり、ですね。今更かな？」

たくぼん 「同じ段と言われると中段を予想してしまいますね。9段目とは恐れ入りました」

S.Kimura 「駒打ちは4段目を予想していただけに、おまけヒントの2手目62飛の意味を理解するのに、かなりの時間を要しました」

■余詰め筋にあったように4段目、6段目の駒打ちも際どい形がありました。

山下誠 「後手6二飛を有効にする先手の手は6三飛、先手2八銀を有効にする後手の手は3九角か3八角、とあたりをつけました。最後の3三角は無駄手に見えて発見に苦労しました」

波多野賢太郎 「難解で、一回目の締切前ヒントでどうにか解けました。詰上がりが全く浮かばず、とりあえずやってみようで考え始めて弱りました。後手2手目が3筋でも6筋でも先手角を4手目に取れるので、序盤から手順が絞れなかったのも大変でした。また、後手は角を打って駒取をするんだと思ってました。2手目の6二飛はなるほどなあという手でした」

飯山修 「6筋から始まる順はひっかけと思い確かめると39角を先手が指す順を発見。なるほどこれが余詰順と納得したが肝心の3筋から始まる作意が全く判らない。よって直前ヒント待ち。6筋が先と知り愕然」

斧間徳子 「後手の飛が働く順は思いつきにくい」

占魚亭 「飛車の取り方と詰み形の予想がたたず苦戦。66歩～33角とは上手い手順があったものですね」

諏訪冬葉 「後手に飛車角を取らせるまでで10手消費。残る2手で飛車角を打ったら詰んだ」

■最終型が想定できて初めて指せる2手目△62飛。6筋から指し始める"限定手だから△62飛"との裏読みはなかなかできません。

はなさかしろう 「△69金 or 飛が圧倒的に詰ましやすいのですが、最初に△64歩からの筋が見えてしまったせいか、無理な3筋からの展開を読みに行ってしまう、▲63飛不成の筋はヒントを見るまで一瞬も考えませんでした」

小木敏弘 「おまけヒントでやっとなんて解けました。飛車を63で取る筋が見えませんでした」

金少桂 「追加ヒント、おまけヒントのおかげでなんとか解けました！11手目28銀の意味が最後の最後によくわかってスッキリ。初めて見る詰め上がりも面白い」

■追加ヒント投入後も解答数が伸びないときは、おまけヒントを出していきたいと思いません。

布哇齋 「最終ヒントまで、そもそも詰み形が見えませんでした。2手目△6二飛から、6筋の2枚飛車で詰ませる(=玉は5筋)、手順の非限定が発生するため△6四歩を突かない(=6三の歩は角ではなく飛車を取る)の二つを決め打ちで読んで漸く解けました。これは難しいです。

ちなみに、(初手は3筋か6筋のいずれか)から、先手の1手目は3筋か6筋なのかと思っていました……」

■条件から読み間違えることはないですが、後手の指し始め"2手目"を初手と表記したことは紛らわしかった。今後気をつけます。

正解：17名

双方解：はなさかしろうさん Pontamonさん 渡辺さん

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
金少桂さん 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 布哇齋さん
Pontamonさん 山下誠さん 渡辺さん

総評

Pontamon 「久々の通常出題の回でしたが、易しいものから難しいものまでバランスの取れた回だったと思います」

小木敏弘 「いろいろなレベルの問題があり、楽しめました」

布哇齋 「初級、中級、上級と、ランク通りに所要時間が増えていきました。中級まではヒントが出る前に解けましたが、上級ノーヒントクリアへの道はまだまだ遠そうです」

■今回は、難度がはっきりと初級<中級<上級となるよう出題しました。10手詰以下の特集が続いた後なので、難解に感じられたかもしれません。

波多野賢太郎 「今月もかなり難しかったです。そんな中でのサラッと解ける初級問題は本当にありがたいですね。渡辺さんの作品は、条件がシンプルでわかりやすく、いつも凄いなあと思いつつ解いています」

斧間徳子 「103-1と103-2は、既成手順でも条件次第で新作となることを改めて示した好作でした」

DD++ 「12玉や98玉の馬単騎は昔はよく出題されていましたが、比較的新しい人には逆に新鮮なのかもしれませんね。同じように古典のバリエーションで冬眠したままの手順がいくつかありそう」

■既往の形でも、条件次第で再生可能。古典手順のご投稿も歓迎します。

はなさかしろう 「待ち手というのが正式名称なのではないでしょうか、遊びの手が入る問題は難しいです。103-2は最終手のみで限定できる緻密な手順がシンプルで美しく、個人的な不備を衝かれたのも面白かったです。103-3では、玉方が玉の左側の筋を飛車で突破する詰みは11手、という先入観があって、14手では試してみる気がしなかった、というところがあり、手数伸びると格段に難しくなると思いました」

隅の老人B 「1と2は簡単に解けたが、3は苦戦でヒント待ち。ヒントを読んで、今日は猛暑日、額に汗の1時間。ようやく解けたぞ。クーラーをONにすることを忘れていましたね」

加賀孝志 「暑い。お体大切に！」

S.Kimura 「今回の問題は難解で、初級しか解答できないと諦めていましたが、おまけヒントで救われました。ヒント追加を要望して下さった方に感謝します」

諏訪冬葉 「今回は第2ヒント待ちでした。正直な話、追加ヒントがなかったら中級はあきらめていました」

占魚亭 「3が難しかったです。ギブアップ寸前でしたが、なんとか解けてひと安心」

攻めダルマン 「今回は1問だけですがよろしくお願いします」

■難易織り混ぜての出題ですが、ヒントを活用ください。もちろん1題だけの解答も歓迎します。

たくぼん 「推理将棋出題も100回を越え盛会ですが、WFPも今年10月で100号となります。100号記念として1人1作作品展等企画しておりますので、推理将棋作品でも受けますので是非ご参加をお願いします」

■WFP記念号への推理将棋作品の投稿もよろしく。

推理将棋第103回出題全解答者： 19名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 金少桂さん 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 布哇齋さん Pontamonさん 山下誠さん 渡辺さん

WFP100号記念 1人1作作品展（再掲）

先月号で概略を發表しました 100 号記念作品展ですが、一人で出題、解説等こなすのは慣れた人ならともかくそうでない方には負担が大きいのではないかとご意見を頂きました。確かに仰せの通りでたくさんの方に参加頂くのが一番ですので、募集内容を一部変更いたします。

まず全体を 3 つに分けます。

1. 1人1作作品展
2. 1人1局集
3. 1人一言

1の1人1作作品展につきましては、大まかには先月号發表の要項通りで、新作の發表、解答募集形式をとります。先月号では作者自らの解説と明記しましたが、新たに別途担当者を設けて解説をして頂く場合も OK とする部門を増設したいと思います。担当者につきましては事務局にて人選してどなたかにお願いをする予定です。

1人1作作品展（新作・解答募集形式）

- ・作者自らの解説
 - ・解説担当者による解説
- （上記どちらかを選択下さい）

なお出題稿につきましては、先月お知らせした内容で投稿頂ければ結構ですが、最低限の内容でも投稿頂ければこちらで調整致します。無理に1ページを創らなくても結構ということです。

次に2の1人1局集ですが、100号で新作を用意できない方向けです。体裁は400人1局集を想像して頂ければいいと思います。自身の過去作の中から自薦作+文章という形で1ページを埋めて頂ければと思います。

1人1局集

- ・過去作の中から自薦作+文章+プロフィール

最後の3. 1人一言につきましては、作品を發表していない方（解答者等）向けです。プロフィールと WFP100 号に寄せてという項目を含めてお好きな事をお書き下さい。

1人一言

プロフィール+コメント

1 ページに拘らなくても結構です。好きな文量でお送り下さい。

以上3種類の項目にて募集いたします。1, 2, 3 重複して送っていただいても結構です。

フォームに関する部分については先月号を確認下さい。

また事務局より参加お願いのメールをお送りする場合もあると思いますが、可能であればぜひ参加の程よろしくお願い致します。

またご不明な点がありましたら、事務局までメールにて問い合わせ下さい。

【現在までの投稿状況 2016/8/20 現在】

1人1作作品展（2名）

- ・神無太郎氏
- ・はなさかしろう氏

1人1局集（0名）

1人一言（0名）



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9月15日(木)

第84回 WFP 作品展

フェアリー作品 15題

2016年11月15日(火)

第85回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題
(特別出題含む)

2016年?月?日(?)

第4回フェアリー入門

フェアリー作品 ?題

*改訂時に加筆します。

作品募集一覧

第5回フェアリー入門

*改訂時に加筆します。

WFP100号記念1人1作作品展

詳細は P49 をご覧下さい。

詰四会20回記念フェアリー作品展

第20回詰四会を8月21日(日)午後1時より香川県宇多津町ゆーぷらざうたづで開催します。それに合わせて久しぶりにフェアリー作品展を開催したいと思います。以前は会合毎に開催していたのですが最近はお休みでした。

課題: 20(回) 10(年)に因んだフェアリー作品(その他の条件はありません) 楽しめる作品を気楽に投稿頂ければと思います。

送り先: たくぼん

takuji@dokidoki.ne.jp

または、当日詰四会会場

投稿締切: 2016年9月15日(木)

出題は WFP99号(9月号)、解答発表は WFP101号の予定です。

8/20 現在 3作(神無太郎)

Fairy pf the Forest #49

課題: 「詰手数 16~49手」の協力詰

投稿先: →酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

投稿締切: 2016年10月15日(土)

詳細は P40 をご覧下さい。

あとがき

いよいよ 100号まであと2号となりました。100号に向けて1人1作作品展、1人1局集、1人一言の投稿もぼちぼち戴いておりますが、参加者が多いことが100号成功への道と思えます。また100号向けの論考や読み物なども募集します。形に捉われない投稿も大歓迎。皆さんよろしくお願ひします。

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

2016年 第98号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十八年八月号

平成二十八年八月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp