



Web

Fairy

Paradise

第105号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第89回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第90回 WFP フェアリー作品展
- ・ 教材に使えるフェアリー作品展
- ・ 第110回推理将棋出題

結果発表

- ・ 第88回 WFP フェアリー作品展
- ・ かしこなフェアリー
- ・ Fairy of the Forest #50
- ・ 強欲な世界 PART9

読み物

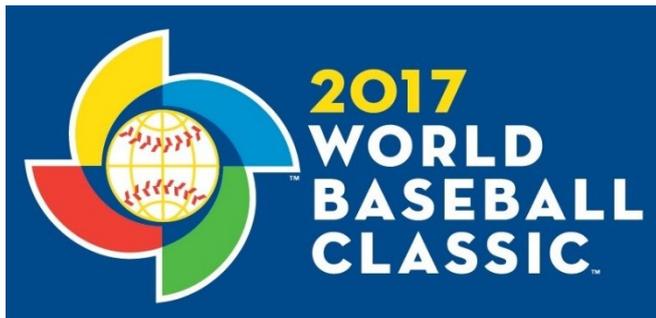
- ・ FairyTopIX2016 お気に入り投票要項

(改訂:2017/4/6)



2017/3

はじめに



WBC

今、なんと言っても注目しているのは WBC です。WFP と字面が似ているというのも気になるのですが、何と云っても各国が国の威信に掛けて戦っているという真剣さがたまらないですね。

日本は、大リーグの前田健太、ダルビッシュ、マー君といった面々も不参加で大谷選手もケガで辞退となれば「こりゃダメかな」という雰囲気が出てました。他の国は、大リーグの錚々たるメンバーが名前を連ねていたりして苦戦は必至だと誰もが思ったことでしょう。ところがどっこい予選リーグより6連勝で無敗で準決勝進出を決め、準決勝ではアメリカと敵地で対戦とこれは楽しみなことです。多分準決勝が最大の山場となることでしょう。菅野選手が先発と思いますが頑張ってください。

あて今年に入り超超多忙な時間を過ごしてきた私ですが、相変わらずの忙しきで先月は何十年ぶりかという詰パラ解答0という前代未聞の事態になってしまいました。過去にも多忙な時期があった時も最低フェアリーランドだけは解答を出していたのですがそれも適いませんでした。

先月巻頭で書いた Fairy of the Forst#50 の解答も出せずに酒井さんには申し訳ないことをしました。出来ないのなら書くなですね。反省しきりです。

もう少しで繁忙期も終わると思います。早く普通の生活に戻りたいと思っています。

なお Fairy TopIX2016 お気に入り投票につきましてはまだ告知原稿等準備が出来ていない為、次回の改訂時に掲載します。昨年同様お気に入り投票締切は 5/10 頃を予定しています。皆様も心積もりよろしくお願い致します。

【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105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89回WFP作品展(再掲)及び
第90回WFP作品展 担当：神無七郎

河原泰之「WALTZ」

詰将棋 255手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(近代将棋、1994年4月)

文章を多く書くと間違ったことも多く書いてしまうものですが、先日自分が書いた論考の誤りに気付きました。詰将棋パラダイス2009年8月号に掲載された『広沢芳香作「古時計」「古時計Ⅱ」の研究』です。

私はこの論考で『龍以外の駒が龍追いで「はがし」に使われる例は、「古時計」以外には糟谷祐介作「カミトチル」(357手)くらいしかありません』と書いたのですが、他にもありました。それが冒頭に掲げた河原泰之作「WALTZ」です。この作品は龍追いで歩を桂に変換し、その桂の助けを借りて、角でと金をはがす構成になっています。つまり、龍追いなのに角で「はがし」を行う作品なのです。

この論考で『「カミトチル」しかありません』と断言せず、『「カミトチル」くらいしかありません』と微妙に言葉を濁していたのは何だか自信が持てなかったからですが、この種の後ろ向きな予感はいたい当たるものですね。この反省を踏まえ、今は1990年台を中心に超長編の復習をしています。特にお世話になっているのが、「おもちゃ箱」と「詰将棋一番星」の2つのサイト。ここにある沢山の資料はまさに宝の山で、しばしば時間を忘れて、作品鑑賞に浸ってしまいます。

誤りの報告は以上ですが、これだけでは芸がないので、この論考では書かなかった龍追いの分類について考察したいと思います。

あの論考では「はがす駒」に着目した分類について述べたのですが、「はがし方」に着目した分類も可能です。

まず、大きな分類は「はがした地点が空所になるかどうか」です。

「WALTZ」の場合、はがす地点は58です。一回はがすと58地点は空所になり、次のはがしを行うには、桂を使って58にと金を呼び出さねばなりません。

一方「カミトチル」の場合、はがす地点は54と43の2箇所ですが、どちらも一回はがすとその地点に次のと金があるので、呼び出しを行わずに、次のはがしを実行できます。

糟谷祐介「カミトチル」

詰将棋 357手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(詰将棋パラダイス、2006年3月)

「古時計」や「古時計Ⅱ」は「カミトチル」と同じく、はがし地点が空所になりません。はがしに使う駒が角か香かという違いはあっても、この点は共通しています。

一方、はがし地点が空所になるパターンは、どの駒で呼び出しを行うかによって更に細かく分類することができます。「WALTZ」や伊藤看寿「寿」の場合、呼び出しを行う駒は桂でした。井上徹也作「涛龍」では角です。

どちらのパターンのはがしでも、よく使われる駒・あまり使われない駒・まったく使われない駒があり、敢えて後の2つに挑むのは価値があることでしょう。

また、はがし地点が空所になるパターンは呼び出し回数で分類することも可能です。「龍追い」以外なら、複数回の呼び出しを要する例は古くからあります。例えば黒川一郎作「不知火」がそうです。

者に直接的関連性はありません。**89-9** は易しいので今回の「癒やし枠」になるかもしれませんがね。**89-10** では「ピンメイト」という聞きなれない言葉が出てきますが、これは「駒がピンされていることによって、王手の駒を取れないために詰んでいる状態」のことを指します。ただし、この場合の「ピンメイト」は最終手で王手を掛けている駒は必ずピンされた駒の利きにいたってはけません。

例を挙げて説明しましょう。

実戦初形から「**76 歩、74 歩、55 角、62 銀、82 角成、73 桂、91 馬、42 銀、73 馬、52 金右**」となった局面を想定してください。ここで**71 飛**は**62 銀**(馬でピンされている)の利きに打っているのでピンメイトですが、**81 飛**や**91 飛**は何も利いていない場所への着手なのでピンメイトとはみなしません。これがピンメイトの本来の定義かどうかは分かりませんが、本局はその前提で解いてください。

89-11 から **89-13** は変寝夢氏の作品。いつものようにフェアリー駒がたくさん登場しますので、少しヒントを多めにしておきましょう。

89-11 は中立駒とフェアリー駒が同時に使われていてややこしそうですが、手数が短いので案外手段は限られています。同じ「蝨」を使用した**87-11**も参考になると思います。

89-12 も中立駒とフェアリー駒が使われ、龍がロイヤル駒(自玉が龍の利きになったと思ってください)になっています。つまり**32 龍**が取られたり、自分で王手に掛かりに行く手(例えば初手**31 龍**)は指せません。受方持駒は「なし」なので、主役は桂と包(Pao)です。

89-13 は Leo という駒が使われています。これは Pao (包) の利きを Queen の方向に拡張したものです。表記は Pao と同じ「包」を使っていますが、前局の「包」とは異なった駒なので注意してください。なお、Leo は第**68**回作品展の**68-7**で登場していますので、こちらもご覧ください。

〔第 90 回作品展各題への補足説明〕

第 89 回の出題は全 9 題。内訳は変寝夢氏 4 題、青木裕一氏 1 題、上谷直希氏 2 題、尾形充氏 2 題です。作品の並びは投稿順なので、易しそうな問題から取り組むことをお勧めします。最近、解答が少ないので以下の説明にヒントを多めに付けています。解図前にぜひご一読を。

90-1 から **90-4** は変寝夢氏の作品群。例によってすべて異なるルールですので、一つずつ補足説明をしていきます。

まず、**90-1** は本作品展でもすっかりおなじみになったレトロの問題。詰将棋のレトロなので攻方王手義務があることを前提に逆算してください。もちろん受方の持駒は「残り全て」です。

90-2 は最終手まで玉が盤上にいない「リパブリカン」の作品。安南と組み合わせられているので難しいと思ってしまう人がいるかもしれないので、ヒントを出しておきましょう。安南自玉詰としては割とポピュラーな詰上りです。

90-3 は 2 種類のフェアリー駒、Q (Queen) と包 (Pao: 中国将棋の包) が使われています。基本的には大駒 2 枚を使った協力自玉詰と同じなのですが、フェアリー駒を上手く使えば通常 8 手掛かるパターンが 6 手で済んでしまいます。さて、どんな使い方をするのでしょうか？

90-4 も協力自玉詰ですが、今度は中立駒の香が持駒にあります。これが普通の香ならとても 8 手では詰みませんが、自分の駒であると同時に相手の駒でもある中立駒の性質を上手く使って自玉を詰めてください。

90-5 は青木裕一氏の作品ですが、ルールや特殊な配置から大技が出てくることが予想できますね。縦シリンダー盤は同じ筋同士が上下で繋がった盤なので、Imitator は一段目や九段目で行き止まりになることはありません。縦シリンダー盤という円筒形の盤を使っているのに「メビウスの帯」の命名が与えられているのも大きなヒントです。

90-6 と **90-7** は上谷直希氏の作品。**90-6** を見てほっとしている解答者も多いでしょう。間違いなく今月の癒やし担当ですね。一方、**90-7** は解く時に気合を入れる必要のある作品。「69 と」の配置が目立ちますが、この駒で詰めようとしてはけません。

90-8 と **90-9** は尾形充氏の作品。どちらも対抗形ルールなので、今まで出てきた協力系ルールから頭を切り替える必要があります。ただ、この 2 作は作者が「教材に使えるフェアリー作品展」を目指して作られていたものなので、難度はそれほど高くないはずです。

90-8 は本作品展では久々登場の「最悪詰」。このルールが登場したのは **39-6** の神無太郎氏作「アンチキルケ最悪詰」以来です。また、他のルールや条件との組み合わせがない純粋な

「最悪詰」となると、第 24 回作品展 (WFP25 号) の真 T 氏作まで遡らなくてはいけないので、本当に久しぶりの登場です。本局は見るからに合駒物ですが、実は合駒の種類は統一されています。さて、それは何でしょう？

90-9 は尾形氏得意の自玉詰。「最善」指定があるので、攻方最短で解いてください。初形から龍で自玉を詰めることは予想できると思いますが、そのためには事前工作が必要です。

解答要項

第 89 回分解答締切: 2017 年 4 月 15 日 (土)

第 90 回分解答締切: 2017 年 5 月 15 日 (月)

宛先: k7ro.ts@gmail.com (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 k7ro.ts@gmail.com 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。

【自玉詰】

攻方は受方がどのように応じてても自玉が詰むように攻め、受方はなるべくそれを妨げるよう応じる。

(補足)

いわゆる「自殺詰」と同じ。

「最善」の指定がない場合は、長手数余りを不完全扱いする規定や、同手数駒余りを劣位変化として扱う規定が適用される。ただし、明示のない場合、無駄合概念はない。

【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、長手数余りの詰は不問。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

(補足)

- ・特に指定のない場合 WFP 作品展では「利き二歩有効」
- ・「行き所のない駒」の概念はない。

【詰将棋】

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

【協力詰】

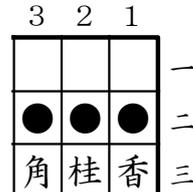
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。飛び越すことは可能。



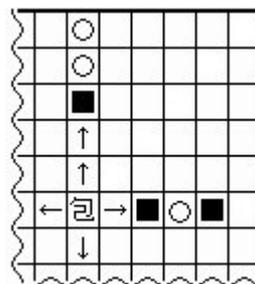
例えば左図で、
12 香や 11 香成は不可。
22 角や 11 角は不可。
11 桂成や 31 桂成は可。

【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。

【Pao】(包)

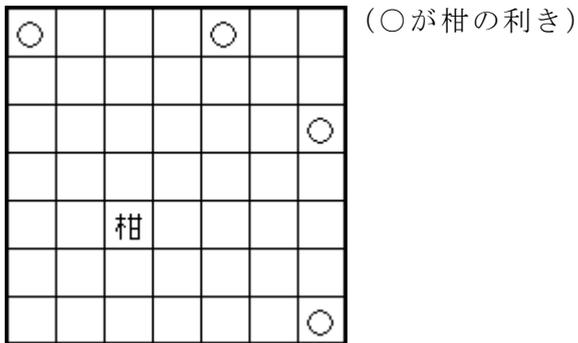
中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。



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

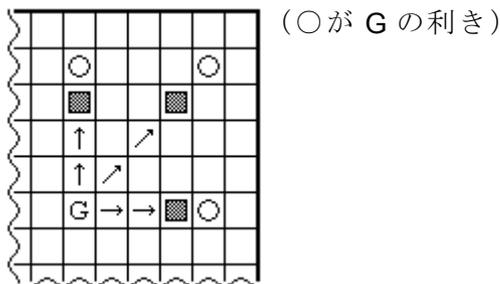
【Root-20-Leaper】(柑)

(2,4)-leaper。2 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。



【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。



【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【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(王手は掛かかっていないが合法手のない状態)にする。

【受先】

受方から指し始める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【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)

戻り方等は以下の細則に従う

- 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。

【連続協力詰 n+1手】

受方が連続してn手指し、攻方が1手で詰める。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

【中立駒】(「𠩺」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

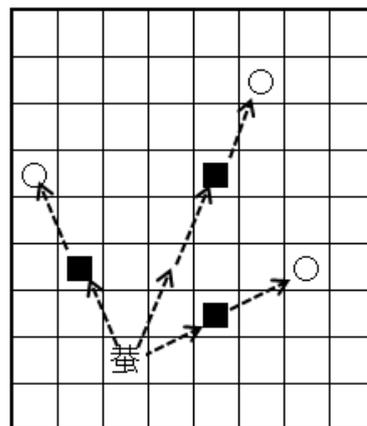
横向きの字か横にnを付加して表記。

(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。

【NightRider Hopper】(蜚)

ナイトライダーの線上で、ある駒を1つ飛び越した次の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。細則はグラスホッパーと同様。

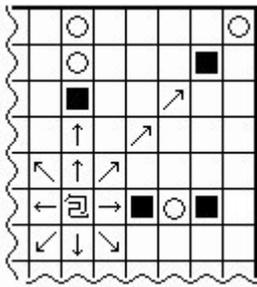


(○が蜚の利き。■は敵または味方の駒。)

【Leo】(包)

フェアリーチェスのLeo。

中国象棋のPaoの利きの方向をクィーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクィーンと同じ。駒を取る時はクィーンの方に1枚だけ駒を跳び越えて動く。



(矢印が Leo の動く方向。○は Leo が駒を取る時の利き。■は敵または味方の駒。駒を2枚跳び越すことはできない。)

【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

【リパブリカン】

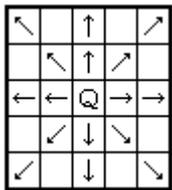
最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。

(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。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印が Q の走る方向)

【縦シリンダー盤】

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。

【最悪詰】

攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように応じる。

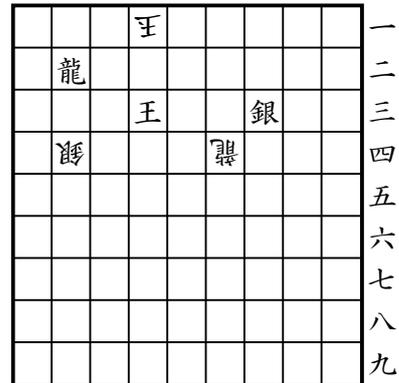
《第 89 回 WFP 作品展》(再掲)

解答締切：2017 年 4 月 15 日 (土)

■ 89-1 尾形充氏作

最善自玉詰 16 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



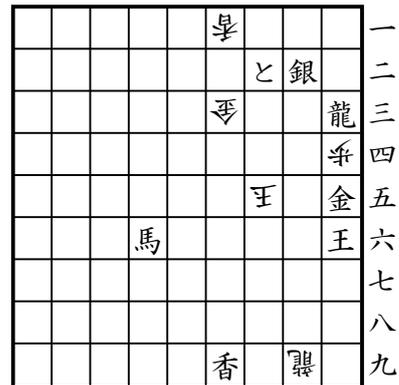
持駒 角2 桂2

※同手数駒余りの規定適用

■ 89-2 尾形充氏作

自玉詰 16 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

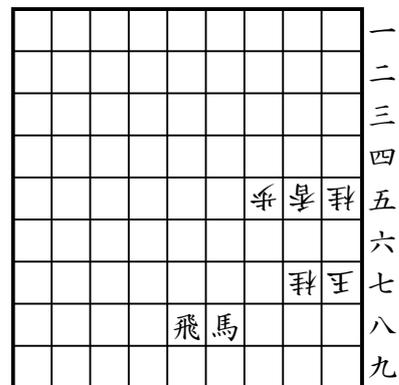


持駒 香

■ 89-3 尾形充氏作

安南詰 13 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

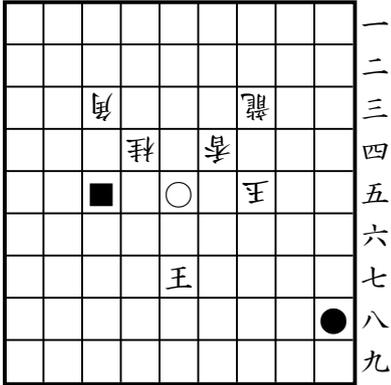


持駒 銀

■ 89-4 占魚亭氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

※■:Imitator

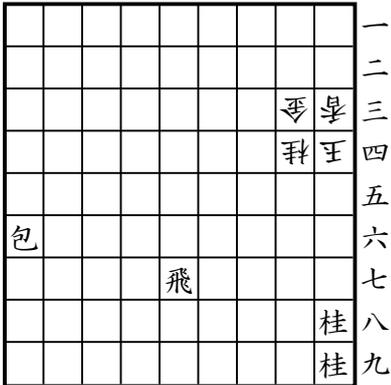
●:着手不可、不透過

○:着手不可、透過可

■ 89-5 青木裕一氏作

安南詰 57手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



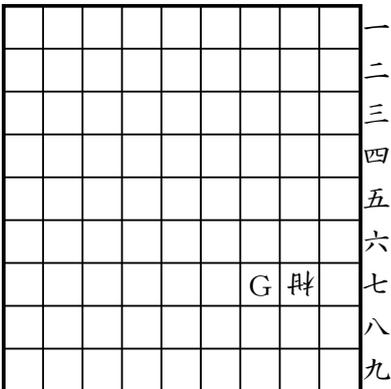
持駒 桂香歩

※包:Pao (象棋の包)

■ 89-6 神無太郎氏作

打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G2

受方持駒 残り全部+G5

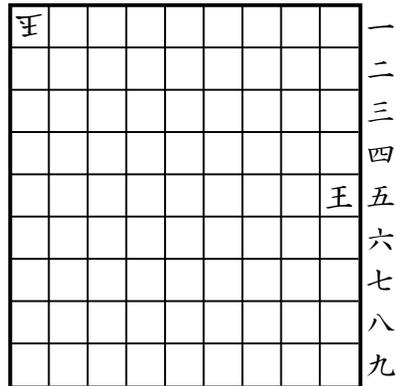
※科:Root-20-Leaper王

G:Grasshopper

■ 89-7 神無太郎氏作

協力自玉スタイルメイト 9手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G4

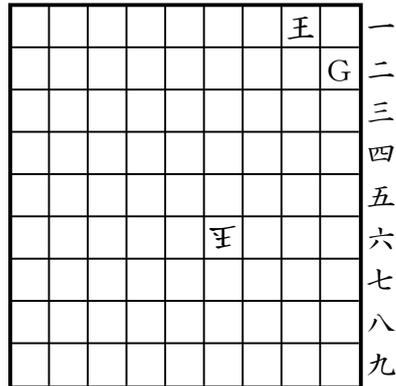
受方持駒 残り全部+G5

※G:Grasshopper

■ 89-8 神無太郎氏作

協力自玉詰 11手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 G5

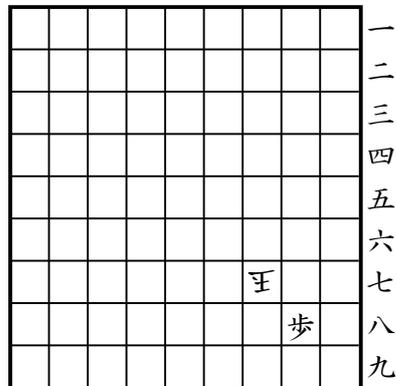
受方持駒 G6

※G:Grasshopper

■ 89-9 上谷直希氏作

安南協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀桂歩

■ 89-10 上谷直希氏作

推理将棋

「11手目のピンメイトで詰まされちゃった。
10手目は飛車を成るはじめてのチャンスだったのに」

[条件]

- ① 11手目にピンメイトで詰み
- ② 後手番で飛成が可能だったのは10手目だけ

■ 89-11 変寝夢氏作

協力詰 3手

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

九
八
七
六
五
四
三
二
一

持駒 飛n香

※ 菘: Nightrider-hopper

39角及び持駒n香は中立駒

■ 89-12 変寝夢氏作

協力詰 7手

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

九
八
七
六
五
四
三
二
一

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ 包: Pao (象棋の包)

32龍は玉

15桂25桂23包は中立駒

■ 89-13 変寝夢氏作

協力詰 9手

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

九
八
七
六
五
四
三
二
一

持駒 包

※ 包: Leo (Q利きの包)



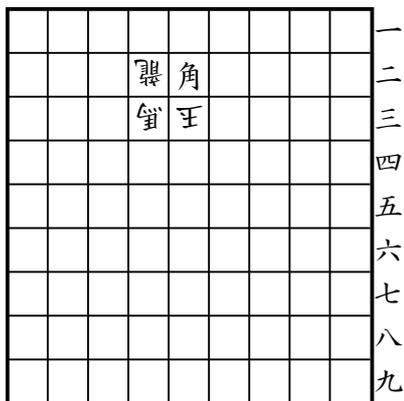
《第 90 回 WFP 作品展》

解答締切：2017 年 5 月 15 日 (月)

■ 90-1 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

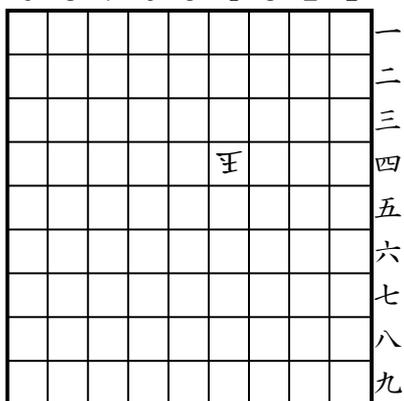


持駒 なし

■ 90-2 変寝夢氏作

リパブリカン安南協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

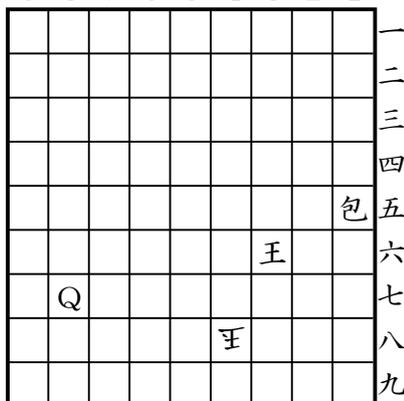


持駒 飛銀

■ 90-3 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

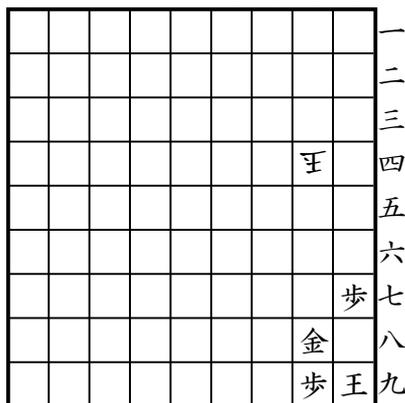
※包: Pao (象棋の包)

Q: Queen

■ 90-4 変寝夢氏作

協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



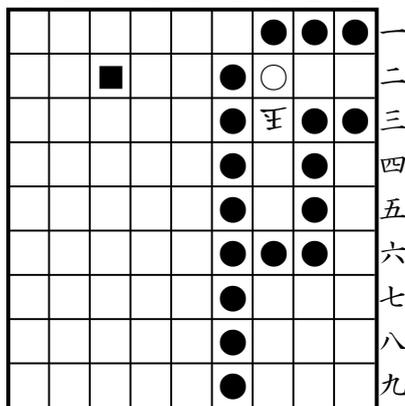
持駒 銀n香

※n香: 中立駒の香

■ 90-5 青木裕一氏作『メビウスの帯』

縦シリンダー盤協力詰 109手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 飛

受方持駒 香

※■: Imitator

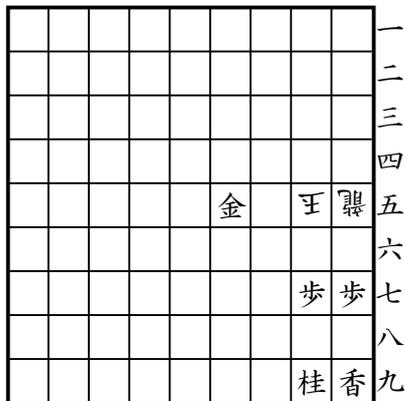
●: 石 (着手不可、不透過)

○: 穴 (着手不可、透過可)

■ 90-6 上谷直希氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 90-7 上谷直希氏作

協力自玉詰 40手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

■ 90-8 尾形充氏作

最悪詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 90-9 尾形充氏作

最善自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2

「第 46 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 46 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「手番」です。

手番に関する変則ルール作品や、手番に関する主題を持ったフェアリー作品をお寄せください

例)

- ・ 受先形式のように受方から指し始めるもの
- ・ 連続詰のように片方の手番が続けて指すもの
- ・ 手番渡し（パス）と同等の手順を含む作
- ・ 原位置に移動できる駒（中将棋の獅子など）を使ってパスをする作

また 1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。必ずしもお題とリンクしていなくても良いですが、今回のお題と何らかの関連を持った作品を優先します。

作品要件	手番に関するフェアリー作品
募集締切	2017 年 4 月 16 日（日）
募集作品数	4 + 1（ばか詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 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 日までに通知します



以上

「教材に使えるフェアリー作品展」出題

上谷直希

創棋会さんの『ネット作品展「教材に使える 10 手台」』に触発され、完全に乗っかりで始めてしまった「教材に使えるフェアリー作品展」。なんと 18 作ものご投稿がありました！作者の方々
は以下の 11 名（アイウエオ順、敬称略）です。

青木裕一、尾形充（3 作）、神無七郎、神無月生、久保紀貴、高坂研（3 作）、占魚亭（2 作）、褒寝夢（2 作）、ほっと、Pontamon（2 作）、山路太輔

おかげ様で盛況となりました。ありがとうございます。

易しく、そして明快な狙いの作品が多く寄せられ、フェアリーらしさを存分に楽しめるラインナップになっているのではないのでしょうか。また今作品展が WFP 初登場の方もいらっしゃいます。これからも WFP で名前をお見かけすることができればとても嬉しいなと思っています！

フェアリー初解答も歓迎いたします。作品数が多いのでお早目に取り組みください。ただ全作解けなくても、解けた分だけで構いませんので是非ご解答をお送りください。

【解答締切】5 月 10 日

【連絡先】上谷:tsumecontact☆gmail.com（☆を@に）

【解答要項】

- ・評点や投票は（悩んだんですけど）無しで。短評は是非お願いします。
- ・1 題から解答を受け付けます（いっそ 0 でも大丈夫です）。解けたぶんだけでもご解答をお寄せください。
- ・ソフト解答も OK とします。ただし「ソフト使用」とご併記ください。解けなかった作品についても、ご感想や鑑賞のコメントを是非お願いいたします。
- ・出題順はルール of 知名度や、作品の手数・難易度などを考慮しながら（勝手に）決めました。
- ・ヒントはすべて作者によるものです。

■ルール説明

W F P 作品展 登場 ルール の ま と め

（<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule88.pdf>

）より引用

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【受先】 受方から指し始める。

【天竺】 玉（王）の利きが王手をした駒の利きになる。

【背面】 敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【禁欲】 駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【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）

【マドラシ】 同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

【Orphan】（飴）

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。

【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。

【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。

【透明駒】 位置・種類が不明の駒。 着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→詳しいルール説明は WFP83 号「透明駒の紹介」を参照のこと。

【推理将棋】 将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

・ 図面作成に Onsite Fairy Mate さんの「Shogi3」を早速活用させていただきました。フェアリー駒の表記であったり、備考を簡単に組み込めるところであったり、非常に便利ですね。助かりました。

・ 特に明記のない限り後手の持駒は「残り全部」です。

・ 11 人居て、なんと誰一人としてルールが被らないという非常に多彩な出題稿になりました。ある意味すごいですね。

① 久保紀貴氏作

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

持駒 なし

- a) 普通詰 3手
- b) 協力詰 3手

※同じ図を a)b)の 2つのルールでお考えください。

[ヒント] 協力詰ではすかし詰が認められていないので.....

② 青木裕一氏作

協力詰 8手

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

持駒 なし

(受先形式) ※受方が自由に指せる 1手+7手詰ということです。

[ヒント] まず、詰ますのに有用な質駒を打つ。何を打つ？

③ ほっと氏作

天竺協力詰 3手

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

持駒 角

- a) 出題図
- b) 95飛→桂

※(a)出題図、(b)95 飛→桂の両方の図をお考えください。

[ヒント] ツインなのでご注意を。隅から隅まで眺めてみましょう。

④山路大輔氏作

マドラシ協力詰 5手

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

持駒 歩

[ヒント] トドメは歩！

⑤尾形充氏作

PWC協力詰 5手

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

持駒 なし

[ヒント] 66 飛は 4 回「移動」します。

⑥尾形充氏作

背面協力詰 9手

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

持駒 歩

[ヒント] 持駒の歩は（と金も含め）4 種の駒に変身します。

【BONUS TRACK】持駒歩→桂で 7 手詰になります。

⑦尾形充氏作

白玉詰 12手

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

持駒 飛 金 桂

※かしこ詰です。受方は抵抗しますのでご注意ください。

[ヒント] 持駒のどれかを初形のどこかに置ければ 2 手詰ですが…。

⑧神無月生氏作

禁欲最善詰 11手

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

持駒 なし

※最善詰ですので指定手数以内で詰む手順をお答えください。(4/5 図を修正しました)

[ヒント] 禁欲手を消して強欲手を可能にする

⑨変寝夢氏作

協力詰 7手

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

持駒 G

G: Grasshopper [1+0]

[ヒント] 2手目は慎重に

⑩変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

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

持駒 角G

G: Grasshopper [1+0]

[ヒント] 初形で盤上にある駒は不動です

⑪神無七郎氏作

協力詰 5手

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

持駒 歩 歩

[ヒント] 打歩詰回避の手筋

⑫ 占魚亭氏作

協力詰 5手

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

持駒 金

■: Imitator

[ヒント] 両王手

⑬ 占魚亭氏作

協力詰 5手

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

持駒 桂

■: Imitator

[ヒント] 両王手

⑭ 高坂研氏作

協力詰 3手 (透明駒 1+1)

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

持駒 なし

※ (透明駒 X+Y) 表記は、攻方に X 枚、受方に Y 枚透明駒があることを指す。

[ヒント] 最短で持駒を補充するには？

⑮ 高坂研氏作

協力詰 3手 (透明駒 0+2)

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

持駒 なし

[ヒント] 28 にいる透明駒を確定させましょう。

⑩高坂研氏作

協力詰 5手 (透明駒 1+3)

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

持駒 桂

[ヒント] 玉方透明駒を確定させる必要はありません。

⑪Pontamon 氏作

推理将棋 10手

「大駒大活躍の10手で勝ったんだって？」
 「小駒の手は初手と2手目だけで、駒成りもなく、空き王手の止めだったんだけど…」
 「空き王手とは凄いな。けど、何なの？」
 5「感想戦で『おなじ止めの手でも、この手順だったら両王手でしたね』と対局相手に指摘されたんだ」

○条件

- 1) 10手で詰んだ
- 2) 止めは空き王手で詰ましたが、同じ止めの手で両王手にする手順があった
- 3) 小駒の着手は初手と2手目のみ
- 4) 駒成りなし

[ヒント] 空き王手の別手順を発見したら2, 8, 10手目を見直しましょう。両王手を見つけたら2手目と8手目の再チェックです。

⑫Pontamon 氏作

推理将棋 10手

「町内の将棋大会の記録係をしたんだけど面白い発見をしたよ」
 「素人だから思いがけない手を指したのかな？」
 「2回目の王手で、たったの10手で詰んだのもそうだけど、驚いたのは初手は68地点の手で、止めが55地点への駒打ちだった対局が3局もあったんだよ」

○条件

以下の条件を満たす3解を求めよ。

- 1) 2回目王手の10手で詰み
- 2) 初手は68地点の着手で止めは55地点への駒打ち

[ヒント] 68地点の初手は4択。そのうちの3つが3解への分岐となります。止めの駒種も3種です。

推理将棋第 110 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 109 回出題です。はじめての方は どの将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。
解答、感想はメールで 2017 年 4 月 10 日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール
の題名は「推理将棋第 110 回解答」をお願いします。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。

お待たせしました。
今月は初級 11 手、中級 10 手、上級 11 手。いずれも簡素条件の 3 題を出題します。

初級と中級は Pontamon さんの作品。初級は「11 手詰の難度ゼロ」、中級は「1 条件の 10 手詰」、いずれも 110 回に因んでの出題です。一つの鍵から手順を導いてください。

上級は渡辺さんの 11 手詰作品。易度ゼロというほどの難問ではありません。九段目の手で詰む謎に挑戦してください。

■ 本出題

110-1 初級 Pontamon 作

1 条件の妙 11 手

「左不成」と記述する形を推理しよう。

110-2 中級 Pontamon 作

棋譜研究 (9 手目 56 金) 10 手

先手金の経路を推理しよう。

110-3 上級 渡辺秀行 作

遠隔詰その 1 11 手

9 段目の手で詰む玉形を推理しよう。

■ 締め切り前ヒント (4 月 3 日頃コメント欄に掲載 NAO)

110-1 初級 Pontamon 作

1 条件の妙 11 手

「角の着手が多かったけど 11 手で勝ったね」

「角を取って、それを使ったからさ」

「だから 7 手目に、44 地点での「同角左不成」なんて手もできたんだね」

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 7 手目は 44 地点での「同角左不成」

110-2 中級 Pontamon 作

棋譜研究 (9 手目 56 金) 10 手

「何やってるの？」

「研究室のコピー機が故障してるから、棋譜全体をデジカメで撮った画像を PC で整理しているんだ」

「この「10 手詰め 9 手目 56 金」というファイル名の画像を見せてよ」

「上手に撮れているだろ。このファイル名さえあれば全手順が判るんだ」

「へえ、これだけで再現できるんだ。でも画像の転送や整理なんかしなくてもファイル名にした情報だけを手書きした方が早かったんじゃないの？」

「あっ…」

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 9 手目は 56 金

110-3 上級 渡辺秀行 作

遠隔詰その 1 11 手

「昨日の将棋 11 手で詰んだんだって？」

「うん。とどめは 9 段目の着手だったよ」

「2 手目は初手と同種の駒で付き合ったけど、歩じゃなかったよ」

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 初手と 2 手目は歩でない同種駒の着手
- ・ 止めは 9 段目の着手

第88回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第88回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の出題数は全7題。解答者数は6名。解答の内訳は以下の通りです。**88-3**は2解なので、各解1点で計上しています。

〔第88回WFP作品展成績〕(敬称略)

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3a	3b	4	5	6	7	計
変寝夢	-	○	○	○	○	○	○	-	6
青木裕一	-	○	○	○	○	○	-	-	5
縫田光司	-	-	○	○	○	○	-	-	4
井上順一	-	○	○	-	○	○	-	-	4
占魚亭	○	-	-	-	-	○	-	-	2
詰ガエル	-	-	-	-	○	○	-	-	2

ご覧の通り**88-7**は解答者なし。**88-1**と**88-6**も解答者は作者のみで実質解答者はゼロでした。通常「解答者ゼロ」は「難解」と同義ですが、フェアリーでは内容以前にルールを見ただけで見向きもされないことがあるので、必ずしもそう言い切れません。作家は単に作品を作るだけでなく、自作への関心を集める必要がある——それが多様化したフェアリーの宿命です。

最近上谷直希氏が提唱した「教材に使えるフェアリー作品展」はその好機の一つかもしれません。この作品展で自分の好きなルールの魅力を皆に知って貰えれば、本作品展での発表作にも関心を持って貰えるでしょう。他にも解答の意欲を持って貰う方法はないか、皆さんの知恵をお貸してください。

■ 88-1 占魚亭氏作 (正解1名) ※実質解答者なし

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

※■: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 (■)

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】(※Imitatorの動きを[]内に表す)

35 飛 57 桂 76 王[I56] 66 金

同王[I46] 49 桂成[I38] 75 王[I47] 66 馬[I65]

55 金 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

今度は桂です。余詰消しの配置が見苦しくなっていました。

【解説】

動かない玉と動く玉。

Imitatorを使った作品では不動玉も珍しくないのでありますが、自玉が動くことで、不動玉がより際立ちます。

攻方の目的は金の入手。前回の**87-14**と同様、腹金の詰上りを目指します。初手 35 飛の王手でImitatorの足止め用の駒を打たせ、それを取るのが基本方針ですが、2手目すぐに57金と打っても馬が利いているので取れません。その代わりに、76王(香で取れない!)と迂回してから66金を発生させれば、今度は馬の利きが57の駒で止まっているので取れます。

でも、57には何を打つのでしょうか？ 66王が王手にならないだけなら、金桂香歩のどれでも良さそうです。

正解は2手目 57 桂ですが、これは6手目 49 桂成[138]の妙手を見据えた伏線的な応手です。この手は 48 馬を Imitator の壁にする意味ですが、逆王手となるため非常に指しにくい手です。

これに対する受けも意外。逆王手を放置し、更に自分から王手に掛かりに行くように見える 75 王！ Imitator のお陰で香も馬も 75 王を取れないのですが、これもまた見えづらい手です。

受方は 75 王を壁として使う 66 馬[165]で飛の王手を受けますが、当初の狙いであった腹金の詰上りが実現します。

87-14 もかなり難しい作品でしたが、本局は金の入手までの過程がかなり凝っていて、一桁手数超短編とは思えない重量感です。特に相手駒の利きに飛び込むかのような自玉の大胆な動きは印象的です。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

2手目の合？が予想外。飛の王手に対して玉を逃げながら imitator をコントロールすることしか考えていなかった。協力詰の場合 imitator と玉の間への駒打ちがかなり有効のようですね。

占魚亭さん（※解答時のコメント）

桂の二段跳ね・三段跳ねも考えていますが、今の所、上手くいっていません。いつか発表出来ればいいなとは思っていますが……。

☆本局、作者以外の解答者はなし。二段跳ね、三段跳ねとなると、解くのも難しくなりそうなので、解答が集まるかどうか心配ですね。



■ 88-2 変寝夢氏作（正解3名）

キルケ連続協力詰 5+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※15桂・27銀・35香は中立駒

【ルール】

•連続協力詰 n+1 手

受方が連続して n 手指し攻方が 1 手で詰める。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

•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）

戻り方等は以下の細則に従う

- 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、戻り位置を選択できる。

•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。

•キルケルールと中立駒

取られた中立駒は相手番側の駒として戻る。戻り位置や戻り方は相手番側の通常の駒と同じ。(例：27 の中立駒の銀が取られたときは 39 に戻る。39 が埋まっていれば受方の持駒になる。)

•連続詰と中立駒

連続詰において途中で自玉に王手が掛かる手を指してはいけないというルールは、中立駒にも適用される(相手に手番が渡らないので自玉への王手にならないとは解釈しない)。

【解答】

36n 香 同 n 銀生 / 19n 香 27n 桂生
同 n 銀生 / 29n 桂 同玉 / 39n 銀
37 金 まで 5+1 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

キルケで復活する先手駒を後手の駒として動かしておく×3が狙いです。

4 9 玉が苦心の配置。

【解説】

連続詰は一方の手番が連続で指すルール。非限定が大量に発生しそうですが、巧い構図でそれを防ぐのが作家の腕の見せ所です。この分野では、森茂氏が巧妙で大規模な入替えパズル型の長編作品を発表していますが、本局は短い手数で、ある狙いをコンパクトに表現しています。

その狙いとはキルケルールを利用した実戦初形の(一部)復元。

キルケは実戦初形の初期位置に駒を戻すルールなので、手順を経るに従って、盤上に散在していた駒が実戦初形に戻っていく趣向が考えられますが、すべての駒を実戦初形に戻すのは難しく、まともに挑戦したら煙詰以上の創作難度となるでしょう。

ただ、全駒煙ではないミニ煙に一定の価値があるように、全駒でない実戦初形復元も上手く作れば十分に楽しめる作品になります。

本局はミニ実戦初形復元に一捻りを加えています。それは復元する駒を中立駒にしたこと。中立駒を使うことで変わるのは駒の動きです。

銀桂香は上下の利きが対称でないので、自分の駒と相手の駒では進む方向が違います。本局のルールは連続詰なので手番は受方にあり、受方の駒としての利きで動きます。

ところが取られる時は違います。受方の手番で取られたので、取られた駒は攻方の駒として戻ります。動きは敵駒なのに戻り位置は自陣…なんだか妙な挙動ですが、これが中立駒を使った意味なのです。

また中立駒の性質が別の形で現れるのが 5 手目「27 同玉 / 39n 銀」です。それまでこの銀は駒を取る役でした。最後に自分が取られることで自陣に戻ります。同じ手番が続くのに、一つの駒が取れる役にも取られる役にもなる、これも中立駒を使った意味の一つです。

最初に連続詰は非限定を生じやすいと書きましたが、手順の限定には「王手禁止」の規定が大いに役立っています。

例えば初手。いきなり 27n 桂生と取ると 39 に銀が復活して自玉への王手の反則となります。2 手目同 n 銀成だと 4 手目が自玉への王手となります。3 手目 27n 桂成も自玉への王手で反則です。中立駒なので自分が動かした駒が自分に王手を掛けるのを心配しないといけません。

また、49 王の配置は初手から「48n 香生 同 n 銀」とする筋を防いでいます。どちらの玉に対する王手もだめなわけです。

このように「王手禁止」を手順の限定に役立つのは、連続詰創作における基本的なテクニックです。

【短評】

青木裕一さん

実戦初形を一部再現。形と駒種からこうなりそうな気がしてました。

井上順一さん

キルケで連続詰だと、詰上がりが想定できる。

☆解説はやたら長くなりましたが、狙いが分かりやすいので、ルールさえ理解できれば解きやすかったと思います。

■ 88-3 変寝夢氏作 (正解 a) 4名、b) 3名)

Andernachリパブリカン

協力自玉詰 6手 ※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
						王			七
									八
									九

持駒 角

【ルール】

• 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)。

• 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)

- 4) 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
- 5) 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。
- 6) 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。

【解答】

a) 13角 58玉 68角成 47玉 69馬
58金(+59王) まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) 35角 48玉 26角 39玉 17角
28金(+19王) まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

辺と角での基本的な詰め方をセットにしてみました。

【解説】

Andernach の基本手筋「取れそうで取れない詰上り」を使って、玉座詰と雪隠詰をセットにした作品。裸玉に攻方持駒1枚という最も簡潔な表現であり、上谷氏が募集している「教材に使える」フェアリー作品の条件にも当てはまりそうです。

この結果稿では便宜上、玉座詰の解を a)、雪隠詰の解を b)とします。

a)は Andernach における頭金の基本形。金を同馬と取ると馬が相手の駒になり、自玉への王手となる反則です。前回の 87-13 でも同様の(ただし駒の変身がある分本局より複雑な)詰上りが使われていたので記憶に新しいところです。

b)も基本的には同じです。金を同角と取ると、角が相手の駒になって自玉に王手を掛ける反則になるわけです。注意しないといけないのは、自玉の発生場所。18王だと同角生転と取った時に自玉への王手にならないので詰みになりません。易しくても油断は禁物です。

ところで、b)は最初から 19王を置いても完全作として成立するので、一種の「玉探し」とみなせるのですが、a)の方は最初から 59王を置いてあると 2手目 58玉ができず不詰となります。リパブリカンが「玉が隠れているルール」ではなく「玉が最後になるまで現れないルール」であることが a)の解に示されています。本局はこの点でも「教材向き」だと思います。

【短評】

青木裕一さん

成と生でうまく手順を成立させていると思います。

井上順一さん (※a)のみ解答)

他の解は見つけられなかった。

初手 93角で 2解ということではないと思う。

☆キルケ系のルールのように左右非対称なルールは別ですが、本作品展では左右対称形からの左右対称解は一つの解として扱います。これは途中左右対称でも同様です。

縫田光司さん

この形と持駒でツインとしての対比のある手順が成立しているのは絶妙な幸運だなあと思いました。

■ 88-4 変寝夢氏作 (正解 5名)

レトロ協力両王手 -6+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

•両王手

詰みではなく両王手の達成を目的とする。

•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)

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】

22 桂持 46 角 12 玉(+11 圭) 23 圭(=桂)

13 玉 35 桂 / 23 桂成 まで -6+1 手

(最終図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

(逆算図からの手順) 23 桂成 まで 1 手
(初形への手順)

23 桂生 12 玉 11 桂成 同玉 55 角 22 桂
まで 6 手

【作者のコメント】

目的を両王手にしてみた。
桂の2段バネが狙い。

【解説】

詰将棋で達成すべき目的は「詰」ですが、フェアリーでは目的を「詰」以外に設定するルールがあります。

ポピュラーな例は「スタイルメイト」や「千日手」であり、これらの作品は数多くあります。また、希少な例として WFP93 号で「詰またはスタイルメイト」を目的とする作を、WFP102 号で「逃れ」(王手が掛からない状態にする)を目的とする作を紹介しました。

そして、本局はおそらく推理将棋に類するもの以外では初めての「両王手」を達成すべき目的とした作品です。それも、「両王手で詰」ではなく単に両王手が掛かれれば良いのです。

一口に両王手と言っても、実現しやすい組み合わせと、実現しにくい組み合わせがあり、本局の「角と桂」というコンビは両王手のために桂が成る必要がある組み合わせです。これに使用駒の制限が加わることで、6 手という割と長い逆算の手順が限定されています。

解図方針は明快。両王手を見据えた角の移動場所を考えれば、移動先は 46 か 64 に絞られ、後は盤上にある桂を受方の駒から攻方の駒に変え、角筋の開き王手で成れる位置に置く手順を

考えれば自然に答えにたどり着きます。解いてから手順を逆算から順算に直すと、桂の二段跳ねから桂合で出題図、両王手も桂跳ねで、正に桂が主役の作品です。

両王手で詰むわけではないので、詰将棋的な達成感は薄いですが、たまには「詰」以外の目的を探すのも気分転換に良いと思います。

【短評】

青木裕一さん

戻してみて気づく「成ればよかった」。

井上順一さん

使用駒が限定されているので、何とか解けた。

縫田光司さん

6 手も戻すというのは解くのが難しいかなと初見では思いましたが、双方持駒なしだと手が限られるので何とかなるものですね。

☆本作品展ではレトロの解答の書き方として、レトロ独特の記法の他に、逆算配置・出題図への手順・逆算図から手順の三つを組みにする書き方も受け付けています。参考までに、詰ガエル氏の解答を紹介しましょう。

初期配置は、46 角 35 桂/13 玉/持駒なし。
23 桂生、12 玉、11 桂成、同玉、55 角、
22 桂、で出題図。
23 桂成で両王手。

☆この記法は場所を取りますが、レトロ独特の記法だと途中で反則をしていても気づかないことが(特に他の変則ルールが絡むと)多いので、誤解答を防ぐのにも有効です。



■ 88-5 変寝夢氏作 (正解 6 名)

連続自玉詰 9+1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・連続自玉詰 n+1 手

攻方が連続して n 手指し、受方がどう応じて
も 1 手で攻方玉を詰めるようにする。
ただし、途中で玉に王手を掛けてはいけない。

【解答】

23 桂生 31 桂成 32 圭 33 圭 34 圭 35 圭
25 圭 15 圭 23 歩成 同龍 まで 9+1 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									糸	一
									王	二
								驥		三
								王		四
								圭		五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

【作者のコメント】連続自玉詰入門編です。

【解説】

桂を原位置で裏返す明快な主題の作品。

いきなり 23 歩成では同龍に同桂が可能なため詰みません。15 桂は動かしたくないのですが、23 への利きはなくしたい。この両方の要求を満たすのが桂を成桂に変えることなのです。

ただし本局は桂を一回跳ねて元に戻すので

はなく、二回跳ねてから元に戻すという捻った構成になっています。すぐに成ると 23 桂成が王手になるので、連続詰のルールに違反するわけです。また、24 歩が成桂の戻るルートを限定しているのも巧いですね。

桂の二段跳ねは前局 88-4 と共通ですし、88-1 でも桂跳ねが重要な役割を果たしています。同時期の作品には不思議にこういう符合がありますね。

【短評】

青木裕一さん

8 手かけて桂を原位置で裏返す。
他に手がないので分かりやすいです。

井上順一さん

桂を圭に変えるという狙いが明確でよい。

縫田光司さん

成らせ物というか成り物(?) といふか、良い意味で露骨な味わいの手順だと思いました。

占魚亭さん

シンプルな狙いで好み。面白かったです。

■ 88-6 変寝夢氏作 (正解 1 名) ※実質正解者なし

協力自玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
									王	五
										六
										七
										八
										九

持駒 鬼

※鬼:最も近い敵駒を取る

【ルール】

・鬼

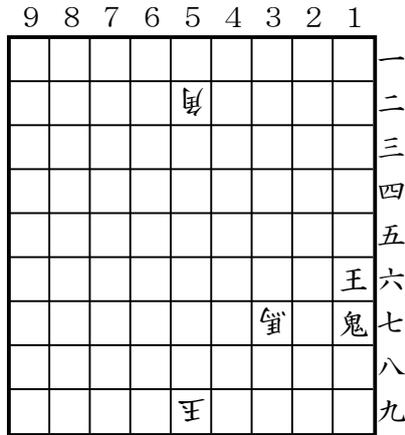
一番近いところにいる敵駒を取ることに
よってのみ移動する駒。

距離の測り方はマキシと同じ。

【解答】

17 鬼 16 飛 同玉 37 角成 52 飛 同角
まで 6 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

上谷氏のブログから刺激を受けソフトに鬼を加えて1作作ってみた(コメントに掲載)。

orphan 同様使いにくいですが、使い方次第では面白そうな駒ですね。

【解説】

相手駒の配置により利きが変わる「鬼」。

不用意に近寄ってはいけない盤上の鬼ごっこを行いながら、自玉を詰めねばなりません。

協力自玉詰では自玉に近い場所へ自駒を打って退路封鎖に使う手筋がありますが、鬼はあまり相手の玉から遠くへは打てません。17 鬼は 59 玉に届くぎりぎりの遠さなのです。付け加えると、17 鬼は 59 玉と 55 角から等距離なので、両取りにもなっています。

2 手目は玉や角が動く応手も可能ですが、鬼に近い場所に駒を打つ手が合駒の代わりになることも忘れてはいけません。2 手目 16 飛は合駒代わりの手であり、攻方玉を詰みやすい位置に誘導する限定打となっています。

自玉で飛を取ると鬼の王手が復活するのですが、ここで移動合代わりの 37 角成が好手。後は飛を使った通常の協力自玉詰と同じです。

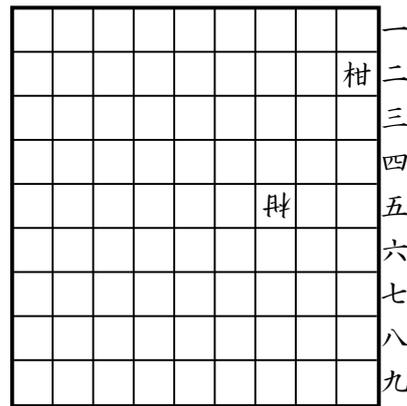
合駒以外に駒を打つ受けが可能という点で、鬼は性能変化ルールと似ています。安南や対面の手筋が鬼でも実現可能かもしれませんね。

本局は鬼の WFP 作品展デビュー作でしたが、残念ながら正解者は出ませんでした。

■ 88-7 神無太郎氏作 (正解者なし)

協力自玉スタイルメイト 10 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



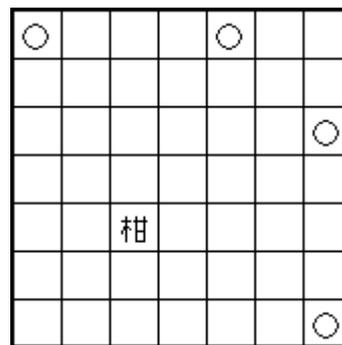
攻方持駒 飛 G4

受方持駒 残り全て + G5

【ルール】

• Root-20-Leaper (柑)

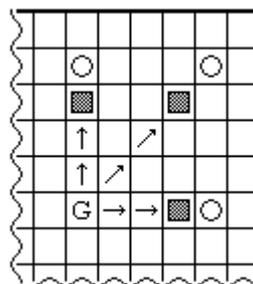
(2,4)-leaper. 2 対 4 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が柑の利き)

• 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。



(○がGの利き)

• 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】

95 飛 11 柑 19G 18 角 17G 14 飛
13G 53 柑 43G 95 柑 まで 10 手
(最終図)

										一
									柑	二
					G				G	三
									進	四
柑										五
										六
									G	七
									馬	八
									G	九

攻方持駒 なし
受方持駒 残り全て+G5

【解説】

まず最初にお詫びを。元々本局は受方持駒に **Grasshopper** がある設定でした。作意には影響がないのですが、ここでは本来の出題図に訂正します。

本局は正解者なしという結果からも分かる通り、かなりの難解作です。

持駒が5枚もあるので、攻方柑王が不動であることは分かります。また、初手は飛を打つか王手がなく、Gの利きを考えると受方柑王が11に跳ぶことも推測できます。

ただし初形から容易に分かるのはそこまで。飛は強力な駒ですし、打ったGの跳び先をどう埋めるかも問題です。すべての持駒を消すことは当然無理です。

解図の最も大きな手掛かりは攻方柑王の跳び先です。12 柑の跳び先は54と36なので、1筋のGで王手を掛けることを考えると、54は14 飛合で止め、36は18 角合で止める形が思い浮かぶと思います。問題は14 飛が逆王手になってしまうことですが、諦めずに13Gと逆王手すれば、14 飛によって13Gがピン止めされる副次的な効果も得られます。

以上のように1筋には3枚のGを打たねばならないわけですが、Gの利きにGを打って動きを止める方針で進めれば17Gの限定打も判明します。

問題は残った1枚のGと初手に打った飛（打ち場所不明）の始末です。

これには本局随一の大技が使われます。

初手95 飛と限定打をしておいて、11 柑がGで追われる間に大きなストライドを活かして11→53→95と進み、この95 飛を除去してしまうのです。同じようでも初手37 飛とすると、11→53→37のルートで飛を除去した後に、37 柑が17Gや19Gのジャンプ台になってしまい、スタイルメイトになりません。

最終図を改めて見ると、19Gと17Gは跳び先を味方のGが埋めており、13Gは14 飛でピン止めされ、43Gは盤上に跳び先がありません。Gは結局1枚も消えませんでした。最初に打った飛が最後に取りられてスタイルメイト達成という手順構成も見事で、正解者ゼロは勿体ないと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

初手が良い味。ある方向の移動幅が4の駒は将棋盤と相性が良いかも。

☆移動幅4は9×9の将棋盤にピッタリですし、八方桂のちょうど2倍の距離を跳ぶのも良いですね。大桂馬という言葉は既に使われているので、「柑」は八方倍桂馬と呼ぶべきでしょうか。

【総評等】

変寝夢さん

1と7は正解が入るかどうかに興味があります。

縫田光司さん

今回は問題数も少なめだし、初日に3問解けたから全解を狙いたいなあと思ったのですが、結局それ以降1問も解けませんでした。残念。個人的には「鬼」は好きな駒なので特に6番は何とかして解きたかったのですが…。結果稿を楽しみに待ちます。

占魚亭さん

今回は2作（実質1作）ですみません。

☆今回も解答は全般に低調。かくいう担当も花粉症に悩まされて原稿が捗りませんでした。来月も試練は続きますが、お互い頑張りましょう。以上

Fairy of the Forest # 50結果発表

- 2016年12月20日：課題発表：（協力詰）
「『50』にちなんだ作品」
- 2017年02月15日：投稿締切
- 2017年02月20日：出題
- 2017年02月21日：訂正・追加
- 2017年03月15日：解答締切
- 2017年03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、井上順一

☆たくぼんさんはお疲れか……。

■ 50-01 小林看空 協力詰5手

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

持駒なし

43 飛生 55 玉 53 飛生 44 玉 54 飛成
まで 5手

（詰上り図）

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

持駒なし

占魚亭一手順はひと目。50に関わっている理由を色々考えてみましたが、全く分からず。

井上順一—詰上がりが見えてローマ数字の50。

☆詰上りはアルファベットではなく、ローマ数字だったのです。この手は、私も九州G会合50回の作品展で使ったことがあります。「50」は難しいけれど、「L」は大して難しくないので。

七郎—同じ駒で成と不成を使い分ける看空さんらしい作。詰上り「L」でローマ数字の50なんです。64歩→64と、とすれば63銀は省けますが、そういうわけにいかないのが曲詰の辛いところ。

☆飛不成2回で玉を44に引き寄せ、最後は飛成まで、狙いの両王手が決まります。配置の苦しさは、七郎さんのおっしゃるとおりですね。



■ 50-02 神無七郎 協力詰 95 手

後手の持駒：なし

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
歩										五
歩		香	玉	歩	歩					六
	歩				香	金				七
銀	歩		歩	歩		歩				八
	香			玉	歩	歩				九

持駒 角2

48 角 同玉 57 角 59 玉 68 角 48 玉
 57 角 59 玉 48 角 68 玉 69 歩 79 玉
 57 角 68 角 同角 78 玉 67 角 69 玉
 58 角 78 玉 67 角 69 玉 78 角 58 玉
 67 角 48 玉 57 角 59 玉 48 角 69 玉
 78 角 同玉 79 歩 同玉 57 角 68 角
 同角 同玉 86 角 77 角 同角 79 玉
 88 角 68 玉 77 角 79 玉 97 角 88 歩
 同角右 68 玉 79 角 59 玉 68 角 48 玉
 57 角 59 玉 48 角 68 玉 86 角 79 玉
 97 角 同歩成 57 角 68 角 同角 同玉
 86 角 77 角 同角 79 玉 88 角 同と
 57 角 68 角 同角 78 玉 79 歩 同と
 67 角 69 玉 78 角 58 玉 67 角 48 玉
 57 角 59 玉 48 角 69 玉 58 角 68 玉
 69 歩 同と 57 角 78 玉 67 角 まで 95
 手

(詰上り図)

										一
										二
										三
										四
歩										五
		香	玉	歩	歩					六
	歩		角	角	香	金				七
銀		玉				歩				八
	香		玉	歩	歩					九

持駒 なし

作者一角の着手が先後合わせて 50 回出る作品です。退路封鎖のため、96 歩を 69 まで運ぶ手順が狙い。

☆初手 48 角～57 角は必然手。すぐに 68 歩をはがし、69 歩～57 角に 68 角合でもう 1 枚の角を入手します。その角を 67 に据え、今度は 58 歩をはがします。

☆2 枚角を巧妙に運用し、79 歩、同玉、57 角に 68 角合、同角に同玉で、新たな段階へ移行します。86 角、77 角合、同角以下、88 歩のはがしを狙うわけです。

☆2 枚角の巧妙な運用はさらに続きます。右側の角で玉を追い、97 に打った左側の角を 86～97 角と再活用するのが素晴らしい。同歩成と 97 にと金ができました。

☆後はこのと金を「88 角、同と…79 歩、同と…69 歩、同と」と 69 地点まで移動させます。その理由は、詰上りを見れば一目瞭然。「69 と」が玉の退路を塞いでいるのです。

☆角を中心とした複雑な駒繰りにより受方歩を移動させ、玉の退路を封鎖するという、遠大な構想を実現した妙作です。

占魚亭一角の着手 50 回。巧妙な角のパズル。96 歩が 69 地点まで移動するとは！

■ 50-03 神無七郎 協力詰 50 手 (受先)

受方持駒：歩3

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
								銀		五
						金	桂	歩		六
						歩	香	玉		七
						歩				八
			金	桂		銀	角			九

持駒 なし

17 歩 38 角 18 玉 27 角 19 玉 28 銀
29 玉 18 角 38 玉 39 銀 49 玉 27 角
38 歩 同銀 48 玉 49 銀 39 玉 48 銀
29 玉 18 角 38 玉 39 銀 49 玉 27 角
38 歩 同銀 48 玉 49 銀 39 玉 48 銀
29 玉 18 角 38 玉 39 銀 49 玉 38 銀
48 玉 49 銀 同玉 27 角 38 銀 同角
同玉 39 歩 28 玉 29 歩 18 玉 19 銀
27 玉 28 歩 まで 50 手

(詰上り図)

作者—最初にできた候補はこれです。作品が少ないようなので、今からこれを追加するのも可能でしょうか？

☆というわけで、追加出題となりました。

占魚亭—手数 50。楽しい角銀繰り。これが 02 に発展したわけですね。

☆こちらは角以外に銀が加わっています。ただし、角合がないので、その分 02 のような複雑さには欠けます。それでも執拗な駒繰りは十分楽しめます。

☆受方の手番から始まりますが、その初手は 17 歩。38 歩でも手は続きますが、詰上りを見越して 17 地点を塞いでおくのが急所です。

☆49 玉／39 銀・18 角の形から「27 角・38 歩合」を二度繰り返して、歩 2 枚を入手します。三度目は 39 銀を 38～49 銀と消去し、「27 角」に今度は「38 銀合」で銀を入手します。こうして得た銀と歩を連打し、最後は「28 歩」までの突歩詰となります。

☆還元玉のオマケ付き。初手「17 歩」の効果が光っています。形と手順のバランスが取れた佳作と言えるでしょう。

【総評】

七郎—「50」と「詰将棋」で連想が繋がらないので、今回の課題は結構困りました。投稿が少ないのもそのせいでしょうね。

☆何かこじつけろと言っても、無理がある課題でしたか。投稿が少ないのは今回に限りませんが（自虐）。

占魚亭—50 回おめでとうございます。

100 回記念(まだまだ先ですけど)には何か投稿できるといいのですが……。

☆まだまだ先は長いですね。何とか続けていきたいものです。

Fairy of the Forest # 51 課題発表

■ 2017 年 03 月 20 日：課題発表：（協力詰）

「退路封鎖」

2017 年 04 月 15 日：投稿締切

2017 年 04 月 20 日：出題

2017 年 05 月 15 日：解答締切

2017 年 05 月 20 日：結果発表

■ 課題発表

50 を超えての 1 回目。特別なことは何も思いつきません。苦し紛れに「退路封鎖」としました。50-02 や 50-03 から浮かんだものです。

いつも期待外れに終わっていますが、今回も多数の投稿を期待しています。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

強欲な世界 PART9 たくぼん

1ヶ月解答を延長しましたが1名しか増えず計4名の解答でした。

①
たくぼん作 強欲協力詰 77手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							歩	と	一
						銀	歩	と	二
玉		角				歩	香	と	三
入				飛					四
歩	歩	手			全		玉		五
	入		龍		入	玉	玉		六
		歩	全		歩	歩	香	歩	七
	歩		香		桂		入	圭	八
銀		入	香	玉	圭				九

持駒なし

94 飛 同玉 95 角成 同玉 86 龍 同圭 96 歩 85 玉 76 全 96 玉 86 全 同玉 78 桂 77 玉 88 銀 78 玉 79 銀 69 玉 78 銀 68 玉 69 歩 同金 同銀 同玉 59 金 同玉 49 圭 同玉 38 角 同玉 28 圭 47 玉 37 圭 同玉 36 全 27 玉 26 全 17 玉 16 全 同玉 26 金 同金 15 金 同玉 16 歩 同金 14 と 同玉 15 歩 同金 13 と 同玉 14 歩 同金 12 と 同玉 21 銀生 23 玉 32 銀生 22 玉 23 歩 33 玉 34 歩 同玉 43 銀生 23 玉 24 歩 同玉 36 桂 23 玉 24 歩 同金 32 銀生 同玉 24 桂 31 玉 32 金 まで 77手

★本作の狙いは41手目26金当たりからの収束にあります。これまで何十作と強欲煙を創ってきましたが、本作の収束が一番のお気に入りです。前半も趣向っぽい手順で構成できれば言うことないんでしょうがそんなには上手くいきませんよね。といいつつ考えたりもします。

詰上図

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

持駒なし

橋本孝治

金に近付くのではなく、金を近付ける収束が新鮮。玉がお供を連れて移動する「夏木立型」趣向ですが、煙詰でこういう趣向が入ると楽しさも倍増します。

占魚亭

26 金～12 同玉の所が楽しく、素晴らしい手順。質駒の金の取り方も巧いです。

井上順一

63 手目 43 銀成とせずに1歩捨ててからの銀生がうまい。

河童生

一瞥、全駒図の強欲詰。作者はたくぼんさん、予想は煙詰。巧妙な手順で駒が消えて行く、やっぱり、煙？45手を過ぎて、48桂が消えません。煙？いっばいの不安感。最後は桂を2段跳ねての終局、「うーん、上手いものだなあ」、です。

★皆さん後半部分を楽しんでいただけたようですね。



②

たくぼん作 強欲協力詰 83手

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

持駒 なし

81 香成 同玉 91 香成 同玉 82 角 同玉 73 桂成 同玉 65 桂 同と 76 飛 同と 83 香成 同玉 94 と 同玉 95 歩 同玉 77 角 同と 96 歩 同玉 97 歩 同玉 88 金 同玉 78 金 同玉 68 金 87 玉 77 金 同玉 78 歩 67 玉 58 杏 78 玉 59 杏 28 全 69 杏 同玉 58 銀 同玉 48 と 同玉 38 と 同玉 28 と 同と 27 銀 同玉 28 銀 16 玉 15 と 同玉 26 銀 24 玉 25 銀 同玉 37 桂 同金 26 歩 34 玉 35 歩 同玉 27 桂 26 玉 37 銀 27 玉 28 金 16 玉 17 歩 25 玉 26 歩 35 玉 36 銀 26 玉 27 銀 15 玉 16 歩 25 玉 26 銀 16 玉 17 金 まで 83 手

★19 手目の場面

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

持駒 歩2

ここで 96 歩、同玉、97 歩、同玉、88 金、96 玉、97 金、同玉、88 角で同玉や 87 玉など手が続く場面。作意は 77 角とタダ捨てします。歩の質駒を作るわけですがインパクトはあったと思います。

詰上図

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

持駒 なし

橋本孝治

19 手目 77 角の伏線が絶妙。これを入れなくても手は続きますし、入れない方が絶対有利に見えるので、効果は絶大です。60 手目 37 同金も地味に難しい応手。34 歩を取って桂を残したくなりますが、それでは銀で金を取った時、玉が 3 筋に来るため損なのですね。難解作という程ではないですが、所々にこういう骨のある手が入っていると、手順全体が引き締まって見えます。

占魚亭

77 角、59 成香に少し手間取りました。収束にもちょっと苦戦。

河童生

これも予想は煙、アタリ、やっぱり煙。前半は「どちらを取るの？」の二者択一の手順で王を追います。手馴れているとはいえ、銀を使つての収束には感心、そして妙味を堪能。

【総評】

橋本孝治

「氾濫 45」結果稿執筆の合間の気分転換に解図。趣向手順が印象的な 1 番と、伏線手が印象的な 2 番が対照的で、バランスの良い出題だったと思います。

河童生

何時もながらの強欲煙 2 局を解図、楽しい一時、いいえ長時間でした、感謝。解答締め切りが延長は解答者が少ないのかな？です。どうして、こんな面白いパズルを解かないのかな？それは、たぶん宣伝不足ですね。将棋パズルマニアの皆さん、「強欲詰は面白いですよ。一度、挑戦を試みて下さいな。」

かしこなフェアリー結果 山路大輔

以下の4名（敬称略、解答到着順）から解答をいただきました。

神無七郎、占魚亭、変寝夢、井上順一、尾形充

井上順一さんが③の解答で、他の方は全解でした。ありがとうございました。

○ルール説明

【強欲】駒を取る手を優先する

【禁欲】駒を取らない手を優先する

【自玉詰】攻方の玉を詰める

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

※攻方は最短手数（指定手数）を選び、指定手数を超えた手数で詰ませるのは不正解。無駄合概念はない。

①強欲詰 11手

			角						
				角					
				王	金				
			歩						
				馬					
					桂				

持駒 金桂2

56金、54玉、(A)66桂、同銀不成、(イ)55金、同銀、46桂、同銀、45金、同玉、44角成 まで11手詰

(A)46桂は

・同銀不成ならば、45金寄、63玉、54金、同玉、45金、同玉、44角成として作意同様に詰む。しかし

・同銀成とされると、45金のところで同成銀とする手ができ詰まない。

(イ)同玉は以下73角成、54玉、44金、65玉、64馬で同手数駒余り。

〔作者コメント〕

本作の手順構成は深和敬斗氏作「急がば回せⅡ」（詰パラ2014.8）にインスピレーションを受けたもの。

				馬				と	
					王			歩	
				桂				料	
					金				
馬	角			玉	馬	香		馬	

持駒 桂2歩

深和敬斗氏は同い年（らしい）ということもあって、こちらから一方的にリスペクトさせてもらっている作家さんです笑。

深和氏の作品で回転させる駒は角ですから、打歩に絡めた意味付けでしか作図できません。しかし自作のように角を銀にすれば、打歩の意味付けでなくとも動かすことができるのではないかと思ったのが発端でした。

出来上がってから考えてみると、「別に強欲じゃなくてもつくれたな」というのが本音です笑。

フェアリーを使うと簡単にできるテーマはたくさんあると思います。それをズルと見られるかどうかは分かりかねますが、意義はあるんじゃないかなあと考えるのが私の立場です。

〔解説〕

初手は当然として3手目が問題。もしここで46が塞がっていれば、玉を45に誘導して44角成まで。

しかし、ここで急いで46桂では、同銀成とされて45金に同成銀とされてしまいます。ここでもし46成銀が後ろに利かない生銀だったら…。その答えが本手順。銀を57→66→55→46と迂回させれば、なんと不思議なことに46は生銀になっています！手順に無駄がなく、狙いが明確に表現された一作ではないでしょうか。

〔短評〕

神無七郎さんー46桂だと同銀成とされるけど、逆から打てば成れない。というわけで寄り道してから46桂なんですね。「某作」がすぐには思い出せませんが、きっと結果稿で教えて貰えるでしょう。

占魚亭さんー
受方銀を呼んで退路封鎖。いちばん易しいのに、何故か苦戦。

変寝夢さんー
初手の紛れと、銀成の変化で参った。76歩の意味がわかりニヤリ。客寄せにはきびしいかも

尾形充さんー
一見どこが客寄せなのかと思いましたが、詰上りに気づいたらすぐ解けました。銀の回転が可愛い小品ですが、グイッと押し出す55金の感触も良いですね。対抗系ルールは（例え浅くても）変化手順の設定があれば引き締まりますね。強欲は玉方応手の制約がかなりきついで、変化紛れの重厚な表現が難しいように思えますが、反面、本作やたくぼんさんの煙詰の様に、趣向的な狙いとは相性が良いのでしょうか。

☆強欲詰で重厚な作品をつくるのは難しいですね…。必然かはわかりませんが、強欲の自作としては軽めの短編作が多くなっていきます。

②最善自玉詰 18手

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

持駒 飛2銀2

28飛、39玉、57馬、(イ)48銀、29飛、38玉、39銀、(ロ)同銀成、49銀打、同成銀、48

馬、同成銀、28飛、39玉、38飛打、同成銀、29飛、同成銀 まで18手

(イ)48歩合は29飛、38玉、49銀打、同歩成で作意順と合流する。

他合も同様。

(ロ)同銀生は28飛、同銀成 まで早詰。

〔作者コメント〕

自玉詰史上初？の受方無防備の初形です。

(少なくとも私にとっては)初めての挑戦であるだけに、若干機械的な印象があるかもしれませんが。ただこの今後の発展性は是非とも強調しておきたいところです。とても魅力的な条件とと思いますし、試してみた感じかなり色々な可能性がありそう。是非皆様にもつくっていただきたいジャンルです。

〔解説〕

この盤面で「自玉詰」を達成するためには玉方の戦力を発生させる必要があります。当然それは合駒になるわけですが、「最善詰」である以上、玉方は攻め方の自殺を防ぐように合駒を選んできます。そのため、自身を詰ますためには28もしくは29へその合駒を運ぶことになるわけですが、玉方はなるべく迂回できるような駒を合駒に選ぶことになります。そこで4手目の合駒がポイントになります。たとえば動きに自由度の低い駒である歩を選んだ場合、7手目49銀打として、同歩成から作意順に合流します。歩以外にも香や金でもこの手順が成立することが分かります。しかしこの合駒がもしも銀だったら…。7手目同様に49銀打では同銀生とできるではありませんか！そのため作意順では一度39銀として銀を成らせる手順が入るわけですが。あらためて作意順を鑑賞すると、この成生の駆け引き一つで銀の翻弄手順が美しく表現されていることが分かります。一作品目の強欲詰が「銀を成させない」、二作品目の最善自玉詰が「銀を成らせる」というテーマになっており、銀一つでも様々な表現ができることを実感させられますね！

〔短評〕

神無七郎さんー

自玉詰初の無防備図式ですが、銀合限定とその銀の大活躍で、単なる条件作に終わっていない

のがさすがです。前局が成らせないための遠回りだったのに、今度は成らせるために 49 銀打を後回しにしています。問題の並べ方にも工夫が感じられますね。

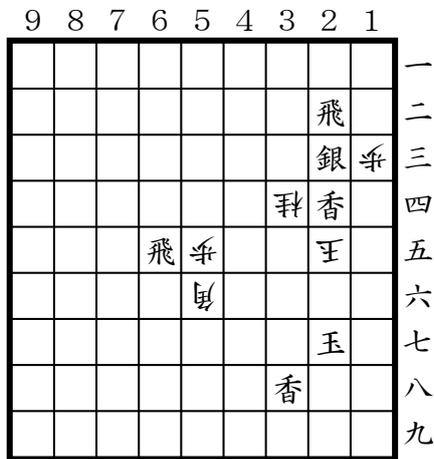
占魚亭さんー
合で出した銀（成銀）の翻弄。お見事。

変寝夢さんー
歩合の方が短くなる事にびっくりでした

尾形充さんー
無防備玉ですね。以前少し考えたことはあります。作図自体は難しくないとは思いますが、シンプルな構図と収束が思いつきませんでした。しかし本作は、8 段目で銀合を引き出したこと、その銀の翻弄により、以降の手順を単なる後片付けにしていなくて流石です。白玉詰は、数年前までは私ぐらいしか手掛けておらず寂しい状況でしたが、上谷さんが参入され好作を発表されていることは、嬉しくもあり脅威(?)でもあります。

☆収束が難しかったです。

③禁欲最善詰 21 手



持駒 なし

14 銀不成、15 玉、55 飛、(イ)45 角打、同飛、(ロ)35 桂、同飛、25 香、26 角、同桂、16 歩、14 玉、15 歩、同玉、25 飛、14 玉、(A)15 飛、同玉、16 香、25 玉、17 桂 まで 21 手詰

(イ)4 手目

・25 歩合は 16 歩、14 玉、23 飛成まで。

・25 香合は同飛、14 玉、23 飛成、25 玉、26 歩、15 玉、16 香まで。

・35 歩合は 16 歩、14 玉、23 飛成、25 玉、35 飛まで。

・45 歩合は 16 歩、14 玉、15 歩、25 玉、45 飛、35 歩、26 歩、15 玉、35 飛、25 歩、16 歩、14 玉、23 飛成。

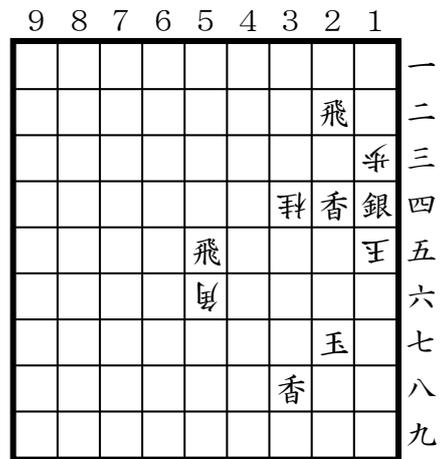
(ロ)6 手目 35 桂合を省きいきなり 25 香合とすると 26 角、同桂、16 歩、14 玉の局面で 23 飛成がある。

(A)17 手目 16 香は 15 合、23 飛成、同角、15 飛、24 玉、14 飛、25 玉、17 桂と詰むが手数オーバー（最善詰では攻方最短が義務付けられているので、この順を答えると不正解）。

[作者コメント]

角桂香で 3 連続の逆王手のイメージがもともとあって、これを如何に実現させるかという勝負でした。

2 連続合の実現は比較的容易ですが、3 連続ともなると工夫が必要なようで、それを達成するための私なりの答えは 56 角と 34 桂の合わせ技でした。3 手目 55 飛の局面（以下 A 図）が問題の局面です。



持駒 歩

普通の合駒では 16 歩と打たれて簡単に詰みます。この歩を打たせる余裕を与えてはいけません。A 図では逆王手をするしかありませんが、だからといっていきなり 25 香とするのは不正解。25 香の前にナナメに利く駒を攻方に渡しておけば、禁欲ルールを活用してその駒を 26 に打たせることができます。

受方の目標は、結局「34 の桂を跳ねて 56 の角の利きを 23 まで通す」ことに集約されます。A 図でナナメ駒を渡す逆王手……、それが 45 角打です。

しかしA図から45角、同飛とした局面は、通したかった角筋が閉じてしまっています。次ぐ35桂合は一旦閉じられてしまった角筋を再び開放するための逆王手。こういった意味付けで3連続合を成立させました。4手目の55角打は「角筋を通すために、角筋を閉じる手」とも言えるでしょうか。この皮肉っぽさが作者の好みであったりします。

禁欲のかしこ詰は合駒と双玉が面白いです。まだまだ色々な構想が眠っている気がします。皆様も是非禁欲詰で遊んでみてください！

〔解説〕

連合モノにもいろいろありますね。普通詰将棋であれば、有名なところで四香連合、四桂連合、四銀連合などでしょうか。ところが、本作は前代未聞の角桂香連合！しかもすべてが逆王手です！逆王手連合とでも言いましょうか。なぜ逆王手で連合が必要なのか。作者が構想について解説しているので詳細は省かせていただきますが、禁欲ルールならではの「駒を敢えて渡す」ことにより結果として「渡された駒を使わざるを得ない状況」がつくられ、それにより「角筋が通る」ために結果として局面打開が達成されるわけです。禁欲ルールのもとで、「駒を敢えて渡す」ためには「駒取り以外の有効着手がない」ことが必要です。そのために逆王手駒が合駒として選ばれるわけです。禁欲詰の底知れぬ可能性を感じさせる傑作だと思います。

〔短評〕

神無七郎さんー

何の気なしに解き始めたら角桂香の3連合にビックリ。34桂を跳ねさせるというただ一つの目的のために、これだけの大技が必要なんですね。禁欲詰の底知れぬ可能性を感じさせる、素晴らしい作品だと思います。

変寝夢さんー

35桂は単純な手だが、45角と25香という関連性のある手の中に自然に入っているのが面白かった。収束にかなり手こずった

井上順一さんー

3連続の逆王手合駒がみごと。最善指定がないと17手目16香でも詰む。

占魚亭さんー

角合・桂合・香合の3連続逆王手が入るとは驚きです。

尾形充さんー

あえて取らせるために逆王手する45角と35桂、かと思えば逆王手するのにと取られたくない25香、このひねくれた論理が禁欲らしい面白さ。細かい変化の綾も十分堪能しましたが、事後処理の冗長さと取り残された22飛がやや残念なところでしょうか。禁欲（特に対抗系）は、玄妙な攻防や論理性を表現するのに適したルールと思います。反面、地味な変化読みに終始することも多く、鑑賞向きじゃないというか、解いた人しか分からない作品になってしまいがちであるとも思います。ともかくジャンルとしての可能性、魅力は大いに感じますので、上谷さんはもちろんのこと、色々な方の作品をもっと見てみたいです。

☆厳しいご指摘。メインでやることが決まっているからこそ、変化もできるだけシンプルにして、できるだけ早く幕を閉めたつもりだったのですが…。作者は実際に解いたじゃないので、なんとも言えますからね…。

鑑賞するだけでも狙いがわかる作品を目指していきたいところです。

〔総評〕

神無七郎さんー

今月はWFP作品展と「氾濫」の結果稿が重なるので、本来なら執筆に集中しないといけませんが、なぜかこういう時ほど、別の作業に手を出したくなってしまいます。現実逃避の一種でしょうか？①が面白かったので一気に解いてしまいました。

ちなみに「かしこなフェアリー」の担当は誰なんでしょうね？最有力候補はWFP作品展の前担当者だと思っているのですが。

変寝夢さんー

解答が寂しいということなので、解答選手権のトレーニングも兼ねてチャレンジ。どれも細かな読みが必要で、いい汗かきました。

Fairy TopIX2016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 TopIX2016は2016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

【スケジュール】

投票開始：2016年4月5日
投票締切：2016年5月10日
結果発表：WFP平成29年5月号(107号)

【対象】

2016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くと助かります。

- ・ 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。

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。

2017年4月10日(月)

第110回推理将棋出題 推理将棋 3題

*今回より WFP の発行に合わせた締切に変更になりました。お心遣いありがとうございました。

2017年4月15日(土)

第89回 WFP 作品展 フェアリー作品 13題

2017年5月10日(水)

教材に使えるフェアリー作品展 フェアリー作品 18題

2017年5月15日(月)

第90回 WFP 作品展 フェアリー作品 9題

作品募集一覧

第46回神無一族の氾濫

課題：手番に関するフェアリー作品

投稿締切：2017年4月16日(日)
投稿先：神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

詳細は P12 をご覧下さい。

Fairy of the Forest#51

課題：退路封鎖
投稿締切：2017年4月15日(土)
投稿先：酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細は P31 をご覧下さい

あとがき

他人の話で聞いて面白くないのは、「自慢話」「病気の話」と「仕事が忙しい話」ですね。まあ先月号でも後2つはしてしまいましたので何だか申し訳ないと思います。ついでに自慢？話も、1月末で私の体重が79kgでした。身長は174cm弱ですのでバドミントンやってるくせにやや肥満の分類に入っていました。で今日現在計ると73.4kgでした。5.6kgのダイエットに成功しました～・・・やった～と言いたい所ですが・・・

まあ会う人会う人に「須川さん、大丈夫ですか？顔がやつれてますよ(不安顔)」と声をかけられてますので、ダイエットとは呼べないものですが(笑)

あ～またこんな話を書いてしまった。

来月は明るく楽しい話題でいきましょう！

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

2017年 第105号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十九年三月号
平成二十九年三月廿日発行

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 takuji@dokidoki.ne.jp