



Web

Fairy

Paradise

第108号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 92 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ やさしい(?) Imitator【出題編】
- ・ 第 113 回 推理将棋 出題

結果発表

- ・ 第 91 回 WFP フェアリー作品展

読み物

- ・ デビュー3 分の 100 周年記念-マイベスト
(神無太郎)



2017/6



藤井聡太四段

今、世の中藤井聡太四段の話題で持ちきりですね。今これを書いている時点で27連勝中、21日に28連勝をかけて澤田六段と対戦します。最後の難関ですね。それにしても何が凄いて、過去の神谷八段の28連勝(凄いのは間違いないですが)は良い所取りの連勝で、藤井四段の連勝はデビュー以来というところで難易度で言えば何十倍の出来事でしょう。私も含め詰キストは詰将棋解答選手権での活躍の頃から応援しているでしょうから記録更新を是非達成して欲しいと願っています。それにしてもテレビのワイドショーでこれだけ取り上げられるとは夢にも思いませんでした。

上記詰将棋は藤井四段が県知事に送った作品

。知事が「難しい？」と尋ねると「プロでも30分以上かかります」と応えてと言うものです。皆さんは何分で解かれましたか？

今年の詰将棋全国大会は中京担当ということでこれも何かの縁。その時まで藤井四段の連勝記録が続いていて会場に本人が登場となったら会場に報道陣が押し寄せるなんて光景が見られるかも・・・

【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108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92回WFP作品展(再掲) 担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。本稿では第92回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。

〔第92回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第92回の出題は全14題。内訳は神無太郎氏3題、占魚亭氏4題、青木裕一氏1題、変寝夢氏3題、Pontamon氏1題、一乗谷酔象氏1題、縫田光司氏1題です。作品の並びは概ね投稿順ですが、最後の3題はかなり難しそうなので、後ろに配置しました。とはいえ、最初の方に並んでいる問題も決して容易ではありません。じっくり腰を据え、十分な時間を投入して、解図に取り組んでください。

92-1～92-3は神無太郎氏による「受先」形式の作品群。主役はGrasshopperです。「第46回神無一族の氾濫」にも、このシリーズの中の一作が登場しますので、前回の**91-2**、**91-3**と比較しながら解くのも良いでしょう。なお、神無太郎氏の作品では恒例ですが、受方持駒には通常に残り駒一式に加え、この手数で打てる可能性のある上限枚数のGが加えられています。全部使うとは限りません。

92-4～92-7は占魚亭氏の作品。作者によれば「易作2作、普通2」とのことですが、この作者ですから「普通2、難解2」と読み替えた方が良いでしょう。前半の**92-4**と**92-5**は性能変化ルールとフェアリー駒の組み合わせ。「背面」「対面」ルールでは大駒より小駒の方が使いやすいのですが、小駒の入手にこだわってはいけません。後半の**92-6**と**92-7**はAntiAndernachという登場頻度の少ないルールとDolphin(鯨)という使用頻度の少ないフェアリー駒の組み合わせが登場します。AntiAndernachは直近では第91回、Dolphinは第82回の作品展に登場していますので、これらの出題稿・結果稿を参照してください。

92-8は青木裕一氏の作品ですが、「全取禁」「限定」という地味に珍しい組み合わせです。「全取禁」だけなら初手12金の1手詰なのですが、「限定」の条件でそれは防がれています。ただ、細かい意味はあまり気にせず「双方駒取なしで持駒を使い切って詰めよ」という問題だと思ってください。持駒8枚なので、要は3×3を埋めつくせということですね。

92-9～92-11は変寝夢氏の作品。それぞれルールがかなり異なります。**92-9**は最終手で玉を登場させる「リパブリカン」の作品。本作品展でもすっかりお馴染みになりましたね。手数がやや長いですが、小駒ばかりなので詰上りを想定しやすいと思います。**92-10**は出題図を指定手数逆算して1手詰にする「レトロ」の作品。本局は何と逆算手数が86手。実戦なら「待った」を43回もやったら相手に怒られますが、詰将棋なので思う存分「待った」をしてください。詰将棋のレトロなので、逆算手順も攻方王手義務がある前提です。**92-11**は「PWC」で、本来は駒の増減が生じないルールですが、日本式のPWCには例外があります。詰将棋作家は例外が大好きだということを念頭に置けば易しいと思います。

92-12はPontamon氏の推理将棋。10手で詰んだこと以外は、与えられた条件がどれも漠然としており、かなりの難問だと思います。上手に論理を組み立ててください。

92-13は一乗谷酔象氏が自身で「天使詰」と名付けたルールの作品。「悪魔詰」と同様、双方が協力して最長手数を目指すのですが、不詰手順があればそれを選ぶ「悪魔詰」と違い、「天使詰」は不詰手順を回避します。つまり意味的には「最長協力詰」です。このルールは「同一局面禁」も内包しており、初形を含め手順中に同一局面が二回出現することは禁止されています。このとき気をつけないといけないのが、「同一局面」の判定基準です。同一局面は盤上の配置、持駒だけでなく、手番も一致しないとけないことに留意してください。

更にこの作品には2つの条件が付加されています。「成禁」と「非王手可」です。「成禁」はあくまで手順中に成る手が出てこないことであり、王手や詰みの判定には適用されません。玉を取る時、駒を成る必要があっても、それは有効な王手とみなされます。また、「非王手可」は文字通り攻方に王手義務がないことです。「王手を掛けなくても良い」であって、「王手を掛けてはいけない」ではありません。

実を言うとこの作品の前身に当たる作品が「第46回神無一族の氾濫」に登場することになっているのですが、後続作の方がお披露目は先になってしまいました。「氾濫46」の作を先に解いた方が、良いかもしれません。

92-14は今回最大の難関。特殊ルール満載の

縫田光司氏の作品です。「鬼」「仲人」といったフェアリー駒については、本誌の読者はそれほど驚かないと思いますが、次の3つのフェアリー要素は見慣れないものでしょう。

1. 盤の大きさが変数で与えられる
2. 駒（鬼）の位置が変数で与えられる
3. 覆面駒を使用するが、覆面駒の種類には一定の制約が与えられている

各項目について説明します。まず、盤の大きさですが、段の数は通常の九段、筋の数が変数 N で与えられています。 N は 8 以上の整数であり、解答者はすべての N についてこの問題を解かねばなりません。つまり本局はツイン(組局)の拡張版です。ツインはごく少数(大抵は2つか3つ)の似た問題をセットで出すのが通例ですが、本局は無数の問題がセットになっており、すべての N に対する答えを出さねばなりません。

N によって変わるのは盤の大きさだけではありません。受方の「鬼」位置も N に応じて変わります。段の位置は六段目で固定されていますが、筋の位置は $[N/4]+2$ と定義されています。

$[]$ は数学で時々使われる記号ですが、 $[]$ 内の小数点以下を切り捨てた整数値を示します。例えば $[1.25]=2$ 、 $[3.75]=3$ といった具合です。

具体的に N の大きさと「鬼」の関係を見てみましょう。

- N が 8~11 のとき、鬼の位置は 46
- N が 12~15 のとき、鬼の位置は 56
- N が 16~19 のとき、鬼の位置は 66

：

このように盤の大きさが大きくなるにつれて、鬼の位置も左に寄っていきます。

次に持駒の覆面駒(今回の出題図では X で表記)について説明しましょう。

覆面駒は透明駒と同様、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駒です。透明駒と違うのは、位置や所属がはっきり分かっていることです。ただし、駒の種類はあらかじめ知ることはできず、手順の中で特定していきます。

本局で使われる覆面駒はどんな種類でも自由に選べるわけではなく、 $(m,0)$ -rider と決められています。自由に選べるのは m だけで、 m は 2 以上の整数でなければいけません。

$(m,0)$ -rider は左右に m マスずつ跳ねて進む駒ですが、これも本作品展では登場したことがないので、具体的な例をいくつか示します。

〔例題 1〕 $(4,0)$ -rider の例

最善詰 1 手

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

持駒 駒

※駒: $(4,0)$ -rider

51 駒 まで 1 手

無仕掛け図の穴熊で全然詰まないように見える形ですが、 $(m,0)$ -rider を使うと簡単に詰んでしまいます。上は $(4,0)$ -rider (駒) の例ですが、これを 51 に打てば合駒の余地がなく、1 手で詰みます。合駒の余地がないという点では桂馬に似ていますね。

ただし、初手 91 駒としてはいけません。51 地点に合駒されると 1 手で詰まないからです。

一般に、 $(m,0)$ -rider と玉の距離がちょうど m なら合駒はできませんが、距離が $2 \times m$ 以上の場合は合駒に注意する必要があります。

次に $(m,0)$ -rider が覆面駒である時の注意点を述べます。

〔例題 2〕 覆面 $(m,0)$ -rider の例

最善詰 1 手

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

持駒 X

※ X : 覆面 $(m,0)$ -rider ($m \geq 2$)

51 X (= $(4,0)$ -rider) まで 1 手 ??

ルール説明

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

【協力自玉スタイルメイト】

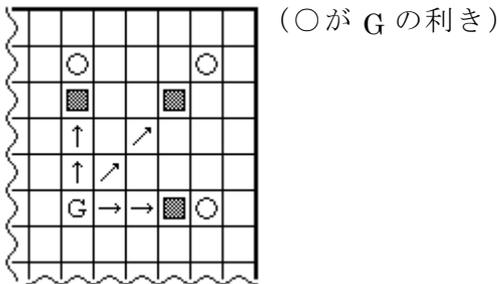
先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。

【受先】

受方から指し始める。

【Grasshopper】(G)

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



【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【協力詰】

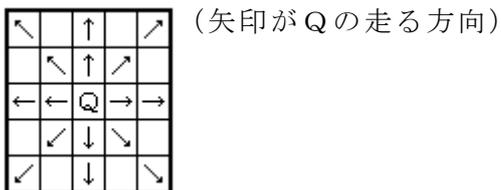
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【Queen】(Q)

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

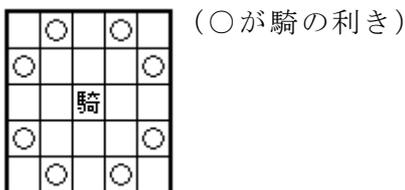


【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入り替わる。

【Knight】(騎)

チェスのKnight。八方桂。



【AntiAndernach】

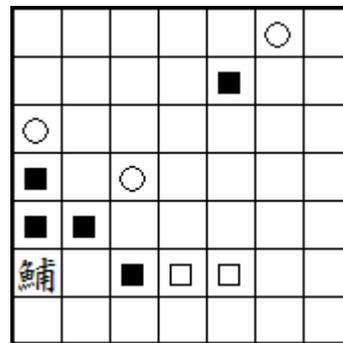
駒を取らない盤上の移動（駒を取る及び持駒を打つ以外の着手）を行うと、着手後に相手の駒となる（玉を除く）。

(補足)

- 1) 取らない移動で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動かした側にある
- 3) 取らない移動の場合に限り、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）

【Dolphin】(鯨)

GrasshopperとKangarooの動きを併せ持つ駒。クイーンの線上にある駒を1つ、または2つ跳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。



(■は敵または味方の駒。○が鯨の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【全取禁】

駒を取る手は禁手。詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【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。

【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

【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	
●	●	●	一
角	桂	香	二
			三

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。

【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)

戻り方等は以下の細則に従う

- 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。

【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。

【天使詰 (最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

(補足)

- ・ 悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・ 手順中に同一局面があってはならない (初形を含む)

【非王手可】

攻方に王手の義務がない。

(王手をしても良い)

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

【 $N \times 9$ 盤】

段の数は通常の盤と同じで、筋の数が N ある盤を使用する。可成地域や行きどころのない駒等の設定も通常の盤と同じ。

【駒位置の変数指定】

駒の初形位置を変数で表す。

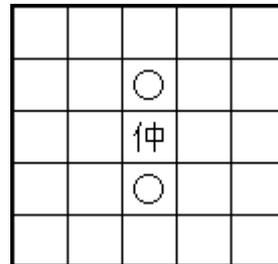
(補足)

- ・ 今回の 92-14 において鬼の位置は、盤の筋が N のとき、六段目の $[N/4]+2$ 筋になる。
([]は小数点以下切り捨てを示す記号。)

【仲人】(仲)

中将棋の仲人。前後に 1 マス動く。

本来の仲人と異なり成ることはできない。



(○が仲の利き)

(補足)

- ・ 今回の 92-14 では玉が仲人の利き。

【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。距離は盤を正方格子とみなした時のユークリッド距離とする。

【(m,0)-rider】

左右に m マスずつ跳ねて進む。

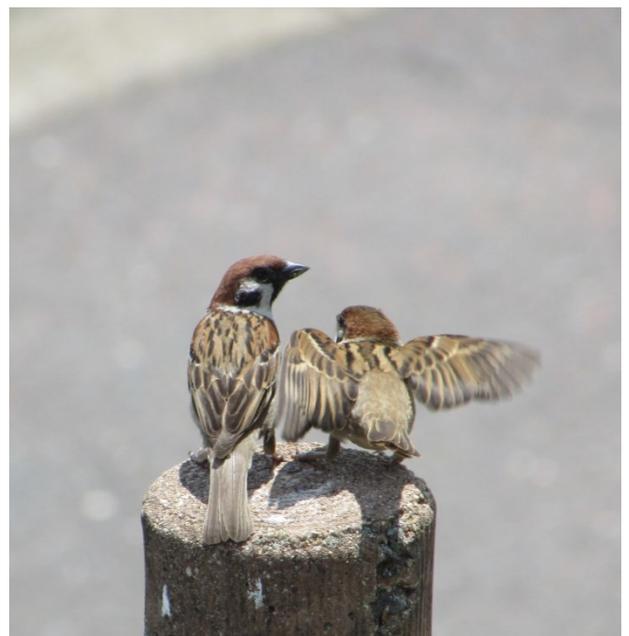
【覆面駒】

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。

(補足)

- ・ 今回の 92-14 では覆面駒の種類は (m,0)-rider に限定されている。不明なのは m のみ。



《第 92 回 WFP 作品展》

解答締切：2017年8月15日(火)

- 92-1 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

										一
										二
										三
										四
								王		五
					王					六
										七
										八
										九

攻方持駒 G4
受方持駒 残り全部+G5
※G:Grasshopper

- 92-2 神無太郎氏作
協力自玉スタイルメイト11手 ※受先
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
	王									三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 G5
受方持駒 残り全部+G6
※G:Grasshopper

- 92-3 神無太郎氏作
協力自玉詰11手 ※受先
9 8 7 6 5 4 3 2 1

					王					一
										二
										三
										四
								王		五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 G5
受方持駒 G6
※G:Grasshopper

- 92-4 占魚亭氏作
背面協力詰5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 Q
※Q:Queen

- 92-5 占魚亭氏作
対面協力詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 騎
※騎:Knight

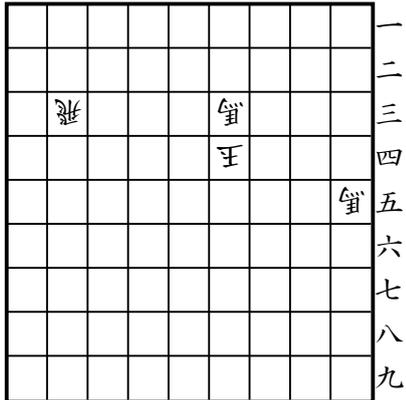
- 92-6 占魚亭氏作
AntiAndernach協力詰9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

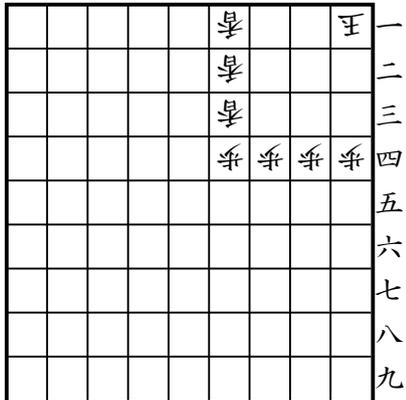
持駒 鯨2
※鯨:Dolphin

■ 92-7 占魚亭氏作
AntiAndernach協力詰 9手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



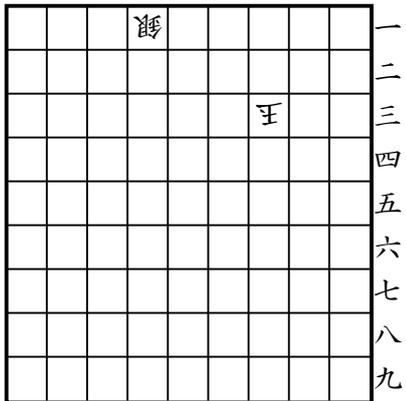
持駒 鮪2
※鮪:Dolphin

■ 92-8 青木裕一氏作
全取禁限定協力詰 15手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



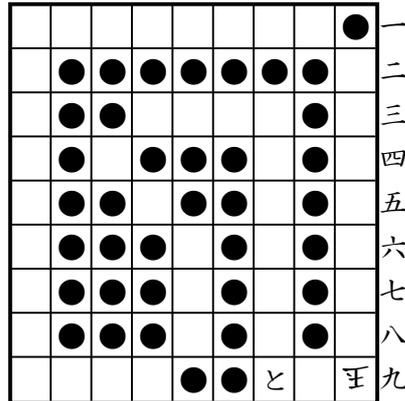
持駒 飛角金銀3歩2

■ 92-9 変寝夢氏作
リパブリカン協力白玉詰 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



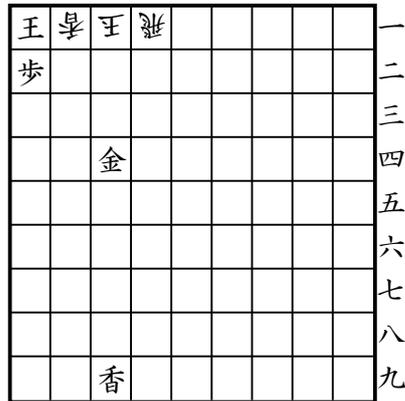
持駒 歩4

■ 92-10 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -86+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし
受方持駒 金
※●:石 (着手不可、不透過)

■ 92-11 変寝夢氏作
PWC協力白玉詰 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 92-12 Pontamon 氏作
推理将棋

「最後の4手しか見ていなかったけど何手で詰んだの？」
「10手だよ。偶数筋の着手は、君が見始める前にあった1回だけだよ」
「駒成は、僕が見た3段目への歩成と最終手だけだよね？」
「そうだよ」

[条件]

- 1) 10手で詰み
- 2) 偶数筋の着手は7手目までにあった1回のみ
- 3) 駒成は7手目以降での3段目への歩成と最終手のみ

■ 92-13 一乗谷醉象氏作「輪廻の歩」

条件付天使詰 41891手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

※条件:非王手可、成禁

■ 92-14 縫田光司氏作

N×9盤詰将棋 5手

8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
				鬼					六
					銀				七
					仲		又		八
				龍					九

持駒 銀X

※N≥8

仲: 仲人王

鬼: 最も近い敵駒を取る。
位置は([N/4]+2, 6)。

X: 覆面(m,0)-rider(m≥2)

以上



やさしい(?)Imitator【出題編】

占魚亭

「教材に使えるフェアリー作品展」の結果稿を読み、(気付くのが遅すぎましたが)やさしい Imitator 使用作を作らないといけないなあと思ったので、入門レベルのやさしい(?)Imitator 使用作を作りました。ヒントつきで3作出題します。

解けた分だけで構いませんので、解答をお送りください(ソフトに解かせ、コメントのみも可)。

締切 : 2017年7月15日(土)

宛先 : 占魚亭 sengyotei@gmail.com

※一応、15日を締切にしましたが、海の日(17日)までは受け付けようかと思っています。

※Imitator については変寝夢さんが『WFP』第75号で「Imitator の紹介」という分かりやすい紹介記事を書かれていますので、解図の手引きにしてください。

1. 協力詰 5手

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

持駒 飛

※■ : Imitator

[ヒント] 飛車だけでは詰まないのので、あの駒を出します。

2. 協力白玉詰 6手

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

持駒 歩

※■ : Imitator

[ヒント] 協力白玉詰。打った壁駒を動かして仕留めます。

3. 協力詰 7手

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

持駒 なし

※■ : Imitator

[ヒント] 両王手(合駒)であの駒を出します。受方竜を絶好のタイミングで動かしてください。

推理将棋第 1 1 3 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 1 1 3 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 2 0 1 7 年 7 月 1 0 日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題 名 は 「 推 理 将 棋 第 1 1 3 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。

今回は、9 手、1 0 手、1 3 手の各 1 題、
いずれもシンプルな 1 条件での出題です。

初級は渡辺さん作の易しい 9 手詰は 112-1 の続編です。中級は Pontamon さん得意の棋譜指定問題。簡素条件から巧妙な詰手順を導いてください。上級は詰将棋もフェアリーも絶好調の上谷さんの作品。1 1 3 回に因み「1 条件の 1 3 手詰」ですが、“成駒を含む駒取り”と“詰み”を両立させる謎を解き明かしてください。

1 1 3-1 初級 渡辺秀行 作 同馬と寄る (その 2) 9 手

寄る前の馬の位置を推理しよう。

1 1 3-2 中級 Pontamon 作 金は引く手に好手あり 1 0 手

棋譜に“引”と付けるための金の位置を推理しよう。

1 1 3-3 上級 上谷直希 作 全部馬！ 1 3 手

取る成駒は何か？玉はどこで詰むのか？推理しよう。

■締め切り前ヒント (7 月 3 日頃コメント欄に掲載 NAO)

1 1 3-1 初級 渡辺秀行 作 同馬と寄る (その 2) 9 手

「また同馬と寄る手に参ったよ」
「そうか、また 9 手で詰んだんだね」
「うん、今度の同馬と寄る手は 2 2 だったんだ」

- (条件)
- ・ 9 手で詰んだ
 - ・ 2 2 同馬と寄る手があった※

※棋譜に「寄」と付く必要はありません

1 1 3-2 中級 Pontamon 作 金は引く手に好手あり 1 0 手

「師匠、1 0 手で負けました。これが棋譜です」
「金は引く手に好手ありとは言うものの、7 8 金引はいただけいな」

- (条件)
- ・ 1 0 手で詰んだ
 - ・ 棋譜表記で“7 8 金引”の着手があった

1 1 3-3 上級 上谷直希 作 全部馬！ 1 3 手

「1 3 手目に馬の手で詰みか」
「途中、成駒を含む 4 枚の駒を取ったのも先手の馬だったよね」

- (条件)
- ・ 成駒を含む 4 枚の駒を先手の馬が取った後、1 3 手目の馬の手で詰んだ

第91回WFP作品展結果 担当：神無七郎

今回は第91回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題数は全14題。解答者数は10名。解答の内訳は以下の通りです。91-1は2解のため2点で計上しています。

〔第91回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解　－：無解　×：誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	計	
はなさかしろう	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	14
占魚亭	－	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	×	12
縫田光司	－	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	○	11
変寝夢	－	－	－	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	○	9
詰ガエル	－	－	－	○	○	－	○	○	○	○	○	○	－	－	×	7
Pontamon	○	－	－	○	－	－	－	－	○	○	○	○	－	－	○	7
青木裕一	－	－	－	○	○	－	－	○	○	○	○	○	－	－	○	6
井上順一	－	－	－	○	○	－	－	○	○	○	○	○	○	○	○	6
若林	－	－	－	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	5

今回は総じて好成績だったのですが、残念ながら91-12が実質正解者ゼロ（作者のみ正解）となってしまいました。Imitatorに多くの解答者が白旗を揚げる中、91-11で、はなさかしろうさんが正解を入れたのが光ります。また、91-13は7手目からの変別や17手の紛れに陥った誤解が続出。変別は単純に誤解扱いですが、17手解を無解とするか誤解とするかは、手数に関するコメントの有無で分けました。

■ 91-1 Pontamon氏作（正解3名）

推理将棋（2解）

「昨日、6手目の棋譜だけで11手詰めの手順を限定できるかなとH氏に話したんだけど…」
 「もし、あったとしてもコンピュータの力を借りなければ人間の頭では解けないだろうね」
 「ところが、今日、2解あったと言って来たんだ」
 「それは凄い、人間業じゃないね」

【条件】

- 1) 11手で詰め
- 2) 6手目の棋譜で全手順が限定される
上の条件を満たす2解を求めよ

【ルール】

• 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。

【解答】

解1：6手目43角

76歩 42玉 44角 同歩 26歩 **43角**
 25歩 32玉 24歩 42飛 23歩成 まで 11手

（詰上り）

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

持駒 歩

解2：6手目53角

76歩 54歩 44角 同歩 77桂 **53角**
 65桂 42玉 53桂成 32玉 43角 まで 11手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

6手目までの総手順数 547,581,517のうち、6手目時点で同一局面にならない手順数は、ぐっと減るけど103,133手順もあります。

コンピュータなら総当たりで解いて行くことになるのですが、人間だと取捨選択や推理ができるので相当数の枝狩りができるとは思うものの…。

6手目までの後手の3手で手順前後が不可

能な手順は、同じ歩を3手進めるとか、△14歩、△13香、△11角とか△92飛、△82銀、△71金とか△52金右、△42金寄、△32金、他には△34歩、△xx角、△角の方向を90度変えた着手などがすぐに思い浮かびます。

H氏は、どんな推理で△43角と△53角を見つけたのかまだお聞きしていませんが、きっと解答時に解説していただけることでしょう。

【解説】

最近、コンピュータ将棋の棋力の話題を目にしますが、推理将棋に関しては人間もまだまだ捨てたものではないようです。特に本問のように具体的な棋譜情報が無いものだと、人工知能とは言えるもののコンピュータは解き方を考えないので人間に軍配が上がります。

1条件作品を研究中、「11手詰めの6手目棋譜で全手順を限定できるものが2つある」とH氏にポロっと漏らしたところ、翌日に解答が送られて来ました。

只只驚くばかりでしたが、着手地点や駒種の情報抜きでも解ける人が居るのならWFP向き(≒難しい)の推理将棋として投稿できそうだと思います。WFPフェアリー作品展への初投稿となりました。

H氏を賞賛する会話にして、「実話に準拠した作品を投稿します」と書いて投稿しましたが、まともな作者解説はありませんでした。出題後になりましたが、コンピュータと人間の解図方法を比較した作者解説をお送りします。

【コンピュータで解く】

やねうら王公式サイト「perft 10 終わった」によると、このやり方だと11手詰全解を求めるには1年近くかかるとのこと。

コンピュータで11手詰全解を求めれば本問を解くことができますが、これでは時間が掛かり過ぎます。

プログラムでは解き方を考えてくれないので、コンピュータを使った別の方法を考えてみます。

6手目の局面を出力するプログラムを書いて、局面図を出力する際に

手数：5

分類：非連続王手協力詰

備考：自由度8 開始手数5 解数2 出力抑制

を先頭に付けてki2形式のファイルで保存し、残り5手の手順を神無七郎氏のNoCheck5.exeで解かせます。上記の設定だと2解を見つけたところでその開始局面での探索を打ち切るのので、全解を求めるよりも時間短縮になります。

6手目までの総手順数は、547,581,517手順(「将棋でPerftしてみたまとめ」のDepth6のNodes参照)ありますが、6手目までの手順に手順前後がない局面、つまり6手目時点で他に同一局面がない手順(多分、104,161手順)だけに絞ればさらに大幅な時間短縮が期待できます。

「1個の解を見つけました」とNoCheck5.exeが出力したものが解になります。

104,161ファイルをバッチでNoCheck5.exeに掛けたところ、6時間で2,200ファイルの解図を完了したので1局面平均10秒、つまり私のPCだと12日くらいで解くことができます。

【人間が解く】

6手目の棋譜が唯一にならない反証手順を示して6手目の着手を消去法で解いてみます。

6手目に可能な着手は、盤上の駒を動かすか、4手目に取った角か桂を打つ手だけです。

反証手順1

▲76歩、△34歩、▲22角生、△同銀、
▲52角、△何か、▲41角生、△72金、
▲52金(3手目の成・生、他非限定多数)

この9手詰め手順では既に後手には1手の余裕があり、11手詰めになると後手には2手の余裕、先手にも1手の余裕ができるので、後手の角打ちが王手だとしても先手の応手が可能です。

また、6手目に初形の後手の駒を動かす着手も可能です。

詳細は割愛しますが、この反証手順と少々の変化手順により、6手目に持ち駒の角を打つ手と盤上の駒を動かす手が消去されます。

反証手順2

▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角生、
▲同角、△桂打ち、▲33角成、△52玉、
▲32角、△62金、▲43角成(4手目の成・

生、他非限定多数)

6手目の桂の打ち場所は合法手となる空きマス全てが可能なので6手目に持ち駒の桂を打つ手は消去されます。(6手目 52 桂の場合は、7手目▲32 角から 41 角生で金を取り、△54 桂と△72 金の協力手で最終▲52 金)

これら2つの反証手順により、6手目着手の可能性として残るのは、2手目か4手目に動かし駒が居た地点へ4手目で取った角を打つ着手に絞られます。

また、角の取り方は4手目の△44 歩または△55 歩になります。

一方、先手の攻め筋としては、角を失っているので2筋の歩を進めて23歩成までの手順か、▲77 桂からの3段跳ねで9手目に角を3段目で取り戻すしかないので可能性は以下の4パターン。

- A. ▲76 歩、△何か、▲44 角、△同歩
6手目は2手目で動かし駒の元位置または43へ角を打つ
- B. ▲76 歩、△54 歩、▲44 角、△同歩
6手目は△53 角
- C. ▲76 歩、△94 歩、▲44 角、△同歩
6手目は△93 角
- D. ▲76 歩、△54 歩、▲55 角、△同歩
6手目は△53 角

(6手目△73 角は桂の経路が2つあるので除外)

これらの4パターンを検討すれば2解を得ることができます。Aパターンの2手目△92 香で6手目△91 角などは読まないでしょう。勘が良ければAとBで1解ずつ見つけて解図終了です。

【解説】

「一を聞いて十一を知る」メタ推理将棋。

条件が一つだけの推理将棋は、詰将棋で言えば簡素図式に相当し、大量の条件で無理矢理に手順を成立させる推理将棋に比べ、エレガントに感じます。中でも一手だけ指定すれば全手順が分かる推理将棋は、究極の簡素図式、裸玉に相当すると言って良いでしょう。これが唯一解ならもっと凄いのですが、2解に絞れる時点で充分驚きです。

ただ本作の場合、その一手が具体的には指定されておらず、「一手だけ指定すれば全手順が分かる推理将棋を探せ」という、推理将棋を推理する問題形式になっています。いわば「メタ推理将棋」というわけです。

「7手詰は推理将棋の基本」(<http://park6.wakwak.com/~k-oohasi/suiri/7tekihon.html>)という記事では、「7手詰は全部で29通り。8手詰は全部で3420通り」という事実が報告されています。

理屈の上ではこれと同様に11手詰の手順をすべて生成し、6手目の重複がない手順を探せば本作は解けるわけですが、現実的にはこれは実行不可能です。

将棋ソフト「やねうら王」の作者として有名な磯崎氏が、10手までのすべての局面生成に挑んだ結果を「perft 10 終わった」(<http://yaneurao.yaneu.com/2015/12/19/perft-10> 終わった)という記事で報告されていますが、その数何と328兆。11手となるとこの50倍くらいの手順を想定せねばならず、機械を使っても力づくで解ける範囲を越えていることは明白。11手詰以外の手順を除外するだけでも大変そうです。

幸いこの問題では「2解あった」という情報がヒントとして与えられています。従って、解答者は以下のような割とラフな解き方で、その2解を割り出すことができるでしょう。

1. 手数が長いので後手の駒では先手の手順を限定できない
2. 先手の駒を渡すなら、使い勝手の良い角
3. 33で渡すと成・生の限定ができないので、角を渡すのは55か44
4. 以下は角の打場所で試行錯誤

これでも解くのは大変だとは思いますが、ここまで絞り込めれば、何とかかなりそうな雰囲気にはなるでしょう。後は経験と勘と根性でひたすら頑張るだけです。

さて、解く側は、ヒントが与えられている上、解さえ得られれば論理に抜けや誤りがあっても構わないのですが、出題する側は作品の完全性を保証しなければいけません。

「2解あった」ではなく、「2解のみ」という結論を出すには網羅的な調査が必要ですが、最

初に説明した通り、素朴な全手順の探索は現実には実行不可能です。では、作者はどうやってこの作を検討したのでしょうか？

その答えは、この問題を途中から「詰将棋」とみなすことです。

詳しくは作者自身の解説で述べられていますが、指定された6手目以降を詰将棋として解いて、非限定が見つければ、その時点で以降の調査を打ち切り、手順を大きく絞り込んでいるのです。

作者はこれに筆者が作った **NoCheck5.exe** を利用しているのですが、こんな使い方は筆者も想定外でした。もし **NoCheck5.exe** にバグがあって詰むはずの手順を見落としていると、この調査結果にも影響が出かねないので、何だか責任重大ですね。

話が少しそれますが、詰将棋を解くための探索手法は、全手順の探索を行わずに結論(勝ち・負け・引き分け)を得る手段として有力です。「将棋」ではまだその手法は使えませんが、ミニ将棋やすぐに終盤になる変則将棋の中には、詰将棋用の探索手法を他の手法と併用して、ゲームの結論を出せるものがあるのではないかと考えています。

なお、この問題文だけ読むとH氏はノーヒントで2解のみの結論を出したように思えますが、これはあくまでフィクションであり、実際は2解あるというヒント付きでH氏は解かれたそうです。では、そのH氏のモデルになった本人も含めた、正解者のコメントをご覧ください。

【短評】

はなさかしろうさん

メタ推理将棋とでもいいですか、ともすれば難しくなり過ぎかねない条件。この種の条件が11手で成立することにまず驚きましたし、生身でも解けるバランスの良さが楽しかったです。特に43角までの方は、2解あると聞かなければまず思いつかない順ではないかと。

私は本問の存在を出題前に教わりましたが…H氏が私?! だとしたら **pontamon** さんは話を盛り過ぎて、私も本問の通り「2解ある」と聞いた上で解きました。

2解あると聞けば生身でもやる気がそそられます。先手の角を自由にしてしまうといくらでも詰んでしまうので、第一感では6手目△5九角成。しかし、▲7八飛△3四歩▲4八玉△7七角不成▲3八玉△5九角成以下、はてるま手筋の詰みがありました。そこでようやく、後手が先手の角を4四で取り、6手目に初形配置で駒のいる地点に打つことで手を絞る方法を発見。▲2三步成までの方はオーソドックスで、▲4三角までの方は△5四歩が丁度離し打ちを妨害していることが盲点になりやすいと思います。

実はこうした「メタ条件」は、現在の推理将棋の黎明期である2007年時点で既にまささん(中村雅哉さん)たちの間でアイデアとして議論されていたようですが、実際には昨年 **Pontamon** さんが **NoCheck5** を推理将棋に導入し始めたことが実際に問題を作る契機になっています。私も9手で詰む全手順までは検索しましたが、**Pontamon** さんはその後工夫を重ねられて、11手までの全検索を達成したようです。

9手では、「9手で詰んだ/手数と最終手の棋譜表記を聞いただけで全手順がわかった」という問題が可能です。私はこれを、mixiの推理将棋コミュニティ1233番に「読み人知らず(読んだのはコンピュータなので)として出題してみたのですが、まささんから正解が寄せられたのには驚きました。まささんはこの問題の解手順に別の条件を付けて出題したことがあったそうで、そうした読みの蓄積がない状態で生身の人間の思考で解けるのか、という点については未解決のままです。

推理将棋は王手義務がないため解答を導くには膨大な手順を扱う必要があります、パズルとして面白いのか、というのは、生身の人間が論理をある程度組み立てて枝刈りできるか、ということと密接な関係があります。その意味では **Pontamon** さんの91-1は上記の9手よりも遥かに解き易く、パズルとして面白く優れていると思いました。

一乗谷酔象さん

※限定手順探し。後手が勝手に6手目迄進めて

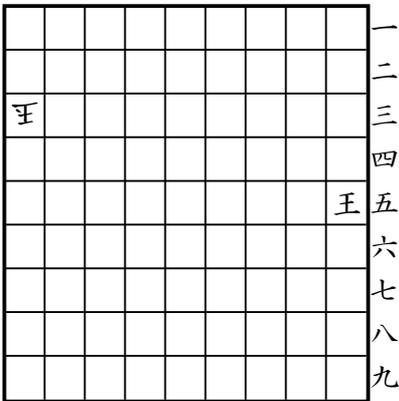
も先手からの歩突きの攻め(2,4,5,6筋)が強く複数解になる。また先手の飛角が飛び込む順は、成生非限定のため使えない。となると意外と手段が狭まるが・・・

☆はなさかしろうさんからは、短評と共に、詳しい解説も戴きました。これを読むと、この種の出題形式(メタ推理将棋)が提唱された時期や、推理将棋コミュニティでの展開が良く分かりますね。担当としては、本作に「H氏」からだけでなく、一乗谷酔象氏からも正解が寄せられたことに安堵しています。

■ 91-2 神無太郎氏作(正解4名)

協力自玉スタイルメイト9手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

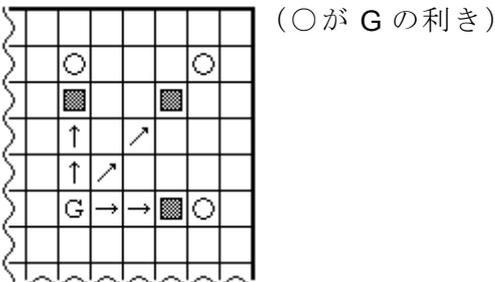


攻方持駒 G4
受方持駒 残り全部+G5
※G:Grasshopper

【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。



• 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(王手は掛かっているが合法手のない

状態)にする。

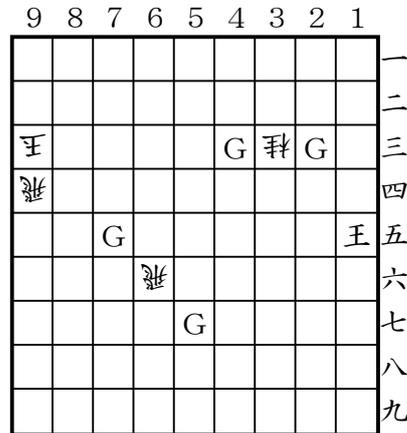
• 受先

受方から指し始める。

【解答】

83 飛 23G 33 桂 43G打 84 飛 57G
66 飛 75G打 94 飛 まで 9手

(最終図)



持駒 なし

【解説】

ジャンプ台を中心に対称的に Grasshopperを配置すると、互いが動けない状態ができます。このG X Gの三つ組を作るのはスタイルメイトでGを使う時の手筋です。本局では持駒にGが4枚あるので、G X Gの三つ組を2つ作るようになります。

問題はこの三つ組が互いに干渉しないようにすることです。最初の横の三つ組が2筋から4筋を利用し、次の斜めの三つ組が5筋から7筋を利用するのは、Gのジャンプ台を作ってしまうためなのです。

合駒の飛飛桂は自玉を捕えるための限定合。最初に 83 に打った飛は 84、94 と細かい動きを見せます。最終手の 94 飛は飛を四段目に置いておくことで攻方玉の包囲網を維持するための限定移動ですが、これによって横の三つ組と斜めの三つ組を作る順序が限定されています。

ジャンプ台となるための限定打が最後にジャンプ台にならないための限定移動を見せるという構成も優れており、完成度の高さに唸られます。

【短評】

はなさかしろうさん

94 飛がぴったり。

Gのサンドイッチによりやく気付いてからも、初手84打からの4段目への玉上がりからなかなか抜けだせませんでした。

変寝夢さん (※無解)

初手は84飛の一手とってたのに。23~43と57~75の組み合わせは面白い。

一乗谷酔象さん

桂合が入って意表を突かれた。

縫田光司さん

二枚飛車で王の上下を塞ぐ筋自体は、先に出題された作品の紛れ筋としてたくさん読まされていたので想定し易かったですが、ちゃんと唯一解になる(33G、43角、53G打、…のような手順は成立しない)のが何とも上手くできているなあと思います。

9×9という盤面の広さが絶妙ということなんですかね。

占魚亭さん

飛車2枚で四・六段目を押さえるのはひと目、25地点を何で押さえるかに少々悩みました。初手に打った飛車の動きがいいですね。

■ 91-3 神無太郎氏作 (正解4名)

協力自玉スタイルメイト9手 ※受先

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
									王	三
										四
										五
										六
										七
										八
									王	九

攻方持駒 G4

受方持駒 残り全部+G5

※G:Grasshopper

【解答】

24角 27G 26桂 25G打 14玉 94G

84角 74G打 46角 まで 9手

(最終図)

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

持駒 なし

【解説】

前局では横と斜めでG X Gの三つ組が登場しましたが、本局で現れるのは縦と横のG X G。更に前局ではXが飛2枚と桂だったのに対し、本局ではXが角2枚と桂。あらゆる点で前局と綺麗な対応を見せる作品です。

手順にも一定の対応があり、違いは5手目の玉移動のみ。最後の角移動は攻方玉を包囲するため46限定となっています。前局を解いた後ならある程度想定できるかもしれませんが、本局単独で出題されていたら、この最終形を想定するのは困難だったと思います。

飛2枚と桂で自玉を包囲する形はスタイルメイトでは割とある形ですが、角2枚と桂の組み合わせはとても珍しいものです。特に九段目の玉は飛1枚と桂だけで包囲できるので、飛合が出ない手順を成立させるだけでも一苦勞です。Grasshopperのジャンプ台を作らない、という制約の強い条件がこのような特殊な手順を成立させる助けになっているのは確かですが、それを加味しても珍しい形だと思います。

【短評】

はなさかしろうさん

こちらは角ですね。ペアの対比が美しく、決め手の角出も気持ち良かったです。

変寝夢さん (※無解)

最終手が渋い。

一乗谷酔象さん

飛が現れないのが意外。

縫田光司さん

これまでに類題を解いてきた蓄積があったので「この形だと途中で玉が1筋に移動する手が入るはず」というところまではすぐにアタリが付きましたが、そこからこの詰み形を見つけるまでにえらく苦労しました。

解けて一度目の感動、これが唯一解として成立している奇跡に二度目の感動、といった解後感でした。

占魚亭さん

STMの形をイメージしやすかったので、2よりもやさしかったです。

☆このところ無解者続出の神無太郎氏の連作ですが、今回は無事正解が寄せられました。2局合わせたペアとしての完成度も高く、好評でした。

■ 91-4 変寝夢氏作 (正解 10名)

レトロ協力詰 -2+1手

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

持駒 桂

【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】

41 玉(+31 馬) 53 馬 / 33 桂 まで -2+1 手

(詰上り)

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

持駒 なし

(逆算図)

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

持駒 桂

【出題図への手順】 31 馬 同玉 まで 2 手

【詰手順】 33 桂 まで 1 手

【作者のコメント】

出現させる駒を馬にしてみました。

【解説】

32 角が 33 桂までの詰上りを暗示する初形。馬と桂による詰上りを想定できれば易しい作品ですが、紛れが皆無というわけではありません。

作意以外に有力なのは龍を発生させる逆算。仮に 34 銀がなければ、以下のような余詰が生じます。

21 角(+32 龍) 52 龍 / 23 桂 まで -2+1 手

41 角(+32 龍) 12 龍 / 43 桂 まで -2+1 手

この紛れさえ克服 (または回避) できれば、馬を発生させる逆算を想定できるはずです。

作者が馬を出現させることを狙いとして挙

げているように、レトロは成駒を駒台から盤上
に移動させられるルールです。通常は駒台から
盤上に駒を移動する手段は合駒ですが、この場
合は生の状態でしか盤上に駒を発生させられま
せん。成駒の発生はレトロ独自の手筋の一大鉾
脈になるかもしれませんね。

【短評】

若林さん

桂打ちの場所が 33 しかない割に考えました。

Pontamonさん

出題図での持ち駒の桂は 31 にあった受方の
桂を取ったものかと思いましたが、それだと
盤上の攻方の駒一枚での一手詰は無いです
ね。

はなさかしろうさん

34 銀で 12 龍や 52 龍を消しているんですね。
レトロ面白いです。

井上順一さん

龍を戻したくなるが馬だった。

縫田光司さん

34 の銀の意味は何かなと思いましたが、41 角
(+32 龍)、12 龍以下や 21 角 (+32 龍)、
52 龍以下の余詰を消しているのですね。
初手に玉以外を動かす紛れが無くなってし
まうので勿体無い気がします。やむを得な
いのでしょうか。

占魚亭さん

51 歩の配置がヒントになりました。

詰ガエルさん

これは、すぐに解けました。

青木裕一さん

34 銀が少し残念な配置。

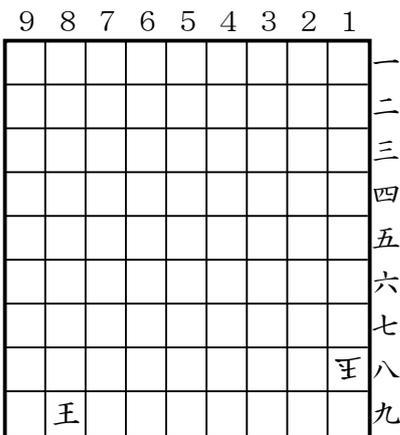
☆解答者全員正解。

今回はこの作品の他に、91-9、及び 91-10 が
全員正解でした。毎回これくらいの正解が集
まると良いのですが。



■ 91-5 変寝夢氏作 (正解 9 名)

協力自玉詰 4 手

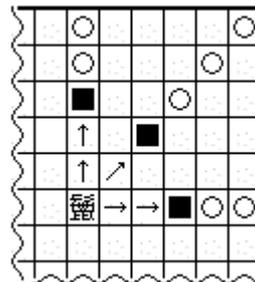


持駒 飛鬣
※鬣:Lion

【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。)

• 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】

98 飛 68 飛 88 鬣 69 飛成 まで 4 手

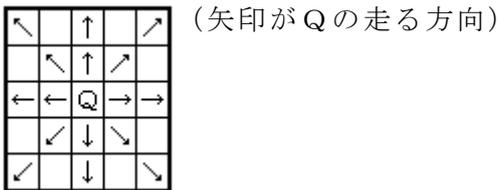
•リパブリカン

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。

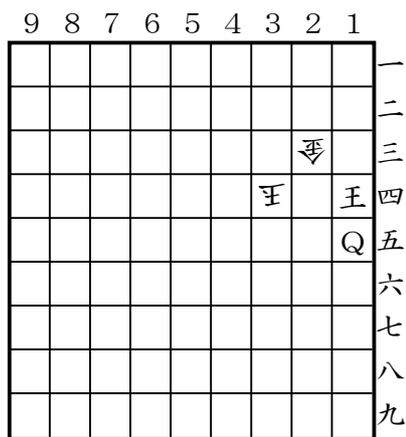
•Queen (Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【解答】

12Q 23金 15Q 34玉(+14王) まで 4手



持駒 なし

【作者のコメント】

意外と骨があるかも。

【解説】

リパブリカンは玉位置不明なため、それだけで難度はかなり上がります。本局では Queen を使うため、更に難しく感じるでしょう。手数は 4 手ですが、実質的には倍の手数くらいの難しさを感じると思います。

更に難しさを増しているのが、玉移動という地味な手が混じっていること。Queen を使っていることから合駒を 2 つ出し、両方からの利きを防げない形を求める問題だと予想してしまうのです。フェアリーだからフェアリーメイト、という思い込みは禁物ですね。実際、91-7 より難しいという短評が多かったです。

【短評】

はなさかしろうさん

91-7 よりも更に悩みました。
玉を動かせば良かったんですね。

一乗谷酔象さん

合駒 2 枚をさんざん読まされた。
4 手目玉は盲点。

縫田光司さん

2 手目の合駒に玉自ら紐を付けにくい筋が見えにくくて苦戦しました。

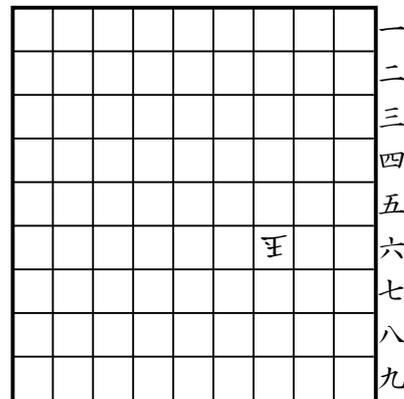
占魚亭さん

なかなか詰み形が見えず苦戦。しばらくの間、初手 1 五 Q の筋を追いかけてました。

■ 91-7 変寝夢氏作 (正解 6 名)

リパブリカン協力自玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

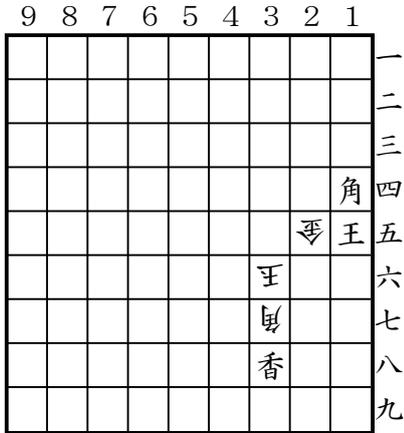


持駒 香

【解答】

39 香 38 角 同香 37 角 14 角 25 金(+15 王)
まで 6 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

もっと詰め上がりの重複感を出したいのだが。

【解説】

両王手になる場所に自玉を置く作品。リパブリカンらしい「飛んで火に入る夏の虫」型の詰上りです。手数は前局より長いのですが、持駒香一枚なので、紛れが少なく、考えやすい作品だったと思います。

面白い紛れを一つ紹介しましょう。仮に受方 47 桂などが置いてあると、以下のような余詰が生じます。

39 香 38 角 同香 37 角 18 角 27 飛(+28 王)
まで 6 手

これも両王手ですが、いわゆる「逆算不能」の詰上りなので、よりリパブリカンらしいと思います。実を言うと、これは本局に寄せられた誤解の一つ。あまりに鮮やかな詰上りなので、39 地点が空いているのを忘れてしまったのでしょう。

なお、このルールなら三重王手以上の多重王手の詰上りも可能です。それは先のお楽しみに取っておきましょう。

【短評】

はなさかしろうさん

これがひと目になればと思うのですが…なかなか見つけれませんでした。

一乗谷酔象さん

ルールを理解しているかどうか未だ不安。

縫田光司さん

改めて手順を見直してみるとそんなに簡単な手順ではないように思うのですが、解いたときは何故かすぐに作意が閃きました。角の二段合が良い味と思います。

占魚亭さん

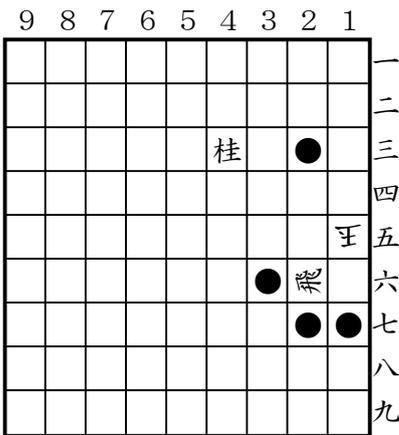
こちらの方はすぐに詰み形をイメージできました。

詰ガエルさん

角の2連合ですね。

■ 91-8 変寝夢氏作 (正解9名)

協力詰 11手

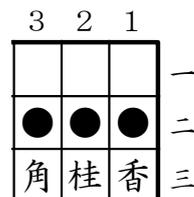


攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※26飛は中立駒、
●:石 (着手不可、不透過)

【ルール】

●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。

- **中立駒** (「𨔵」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。

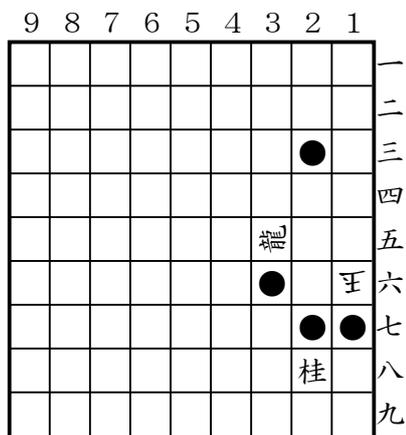
(補足)

- 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。

【解答】

25n 飛 24n 飛 14n 飛 44n 飛 45n 飛 43n 飛
 45n 飛成 35 桂 同 n 龍 16 玉 28 桂 まで 11 手

(詰上り)



攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【作者のコメント】

軽〜い中立駒の連続移動物です。

【解説】

壁の中に中立駒の飛がポツンと置かれてい

る構図。駒数制限がある上、単騎詰も無理な形なので、**43 桂**を活用するしかありません。しかし、玉を追って桂に近づけるのでは、手数が足りません。

そこで中立駒の性質を利用します。受方の手番なら中立駒で攻方の駒を取れるので、桂を受方に渡し、合駒として入手するのです。

桂を取るタイミングは、中立飛で王手を掛けて、それを受方が動かして逃げるときなので、攻方の手番で「**45n 飛 43n 飛**」とすれば良いのですが、いきなり「**25n 飛 45n 飛**」などとするのは王手放置の反則。そのため、「**24n 飛 14n 飛 44n 飛**」の 3 手を挟んで手数調整します。

ちょっと勘違いしやすいのは **6** 手目。このとき手番は受方なので「**43n 飛成**」とはできません。次の **7** 手目は攻方の手番なので飛を成ることができます。中立駒は手番によって可成地域が異なることにも注意してください。

本局は盤上の自駒を持駒にするために中立駒の飛が連続移動する作品ですが、石で作った壁の中を中立駒の飛が動き回る手順から、筆者は昨年度の **FairyTopIX** の中編 2 位を獲得した北村氏作を連想しました (WFP107 号参照)。似たような構図でも作者によって表現が異なってくるのが面白いところです。

【短評】

若林さん

これくらいなら中立駒でもあっさり目。

はなさかしろうさん

玉は大詰めまで動かさないんですね。
 6 手目にうっかり成りそうになりました。

井上順一さん

n 飛 1 枚では詰まない。
 43 桂を取らせて合駒させて入手して詰みというストーリーが明確でよい。

縫田光司さん

43 の桂をそのまま活用する筋ばかり追いかけて大変でした。受方に一度渡してから合駒で返してもらえばよいわけですね。

占魚亭さん

楽しい n 飛練り。

詰ガエルさん

楽しい。もう少し複雑化できそう。

■ 91-9 ほっと氏作 (正解 10 名)

天竺強欲詰 7手

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

持駒 なし

【ルール】

- 天竺
玉(王)の利きが王手をした駒の利きになる。
- 強欲
駒を取る手を優先して着手を選ぶ。
- 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)

【解答】

21 角生 91 玉 16 桂 19 玉 24 桂 11 玉
12 桂成 まで 7 手

(詰上り)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									角	王
										圭

持駒 なし

【作者のコメント】

玉の軌跡 (99→91→19→11) と、大駒 3 枚が隅で順に取られてミニ煙となるのが狙いです。攻方の着手にも統一感を持たせているため、解後感悪くはないでしょう。

紛れが無さ過ぎて説明不要かもしれませんが、このルールの組合せは前例がほぼ無いと思われるため一応解説しておきます。

初手から例えば 43 角成などすると、93 歩合、同飛成、同玉ぐらいで手が続きません。このように、紐つきの王手の場合、玉方は駒を取って逃げる手が無いと自由な応手が可能となるため、歩合などで抵抗されて逃れます。

一方、紐なしの王手の場合は、強欲ルールにより駒を取る応手に限定できます。この方針に従い、初手・3 手目ともわざわざ紐を切るような着手が有効になります。さらに、初手 21 角成では 5 手目が紐つき王手となってしまい逃れ。このため、初手は不成にしておく必要があります。

【解説】

天竺詰は玉が王手駒の利きになるルール。

大駒の王手で玉が大移動したり、弱い駒で玉を仕留めたりする感触が面白く、一時期は大ブームになりました。筆者がフェアリーの道に入ったときは、ちょうど天竺ブームの最盛期で、性能変化ルールとしては「安南」を凌ぐ人気があったと思います。その後、性能変化ルールの中心は「対面」等のより過激なルールに移行し、天竺ルールは下火になりました。今では、散発的に作品が登場することがあるだけです。

本局はそんな天竺ルールに「強欲」の条件を付け、新たな光を当てようとする作品です。

盤の隅に大駒が置いてあるので、慣れた人なら配置から狙いを容易に看破することができると思いますが、期待に違わぬ玉の大跳躍が登場します。四隅を巡る玉と桂の三段跳ねは、説明不要の鮮烈な手順です。

本局の手順で特徴的なのは、敢えて攻方の利きを弱める手が出てくることです。

初手の「21 角生」はその典型ですが、これは 11 飛の利きを遮ることにより、91 玉という駒取りを可能にして、詰みやすい形に誘導する狙いがあります。仮に他の位置に角を移動してしまうと、受方は駒を取れないので、都合の良い

位置に逃げたり、合駒したりして抵抗することが可能になります。3 手目 16 桂も理屈は同様で、11 飛の利きを遮って 19 玉の駒取りを可能にするのが狙いです。利きを遮るための限定開き王手という意味では、ブルータス手筋のような味わいがありますね。

翻って、初手 21 角生が 21 角成でない理由も 11 玉の駒取りを可能にするためです。最終手もうっかり 12 角成では玉が馬の性能になって脱出されてしまいます。徹頭徹尾、攻方の利きを弱める手順ばかりだったわけですね。おかげで対抗系ルールなのに紛れはあるが変化はない、まるで協力詰のような手順が生まれています。

【短評】

若林さん

桂の 3 段活用。完成品。

Pontamonさん

それぞれの役目が違う桂の 3 段跳ねと玉の 4 隅移動、どちらの構想から作ったのかな。

はなさかしろうさん

玉は大詰めまで動かさないんですね。
6 手目にうっかり成りそうになりました。

変寝夢さん

解いてから、対抗系と気がついた。

一乗谷酔象さん

最終手角成としないよう気をつける。

井上順一さん

玉の四隅めぐりに桂の三段跳び。

縫田光司さん

このルールの組み合わせだとかしこ詰でもあまり変化手順が生じないのですね。
解きやすいわりに豪快な手順が実現できてオトクなルールかもしれません。
(天竺詰の登場は「教材に使えるフェアリー作品展」の効果でしょうか?)

占魚亭さん

初手不成がポイント。

詰ガエルさん

玉の連続長距離移動。

91-10 と比べ変化がないので考えやすい。

青木裕一さん

N 字四隅巡り。

■ 91-10 ほっと氏作 (正解 10 名)

天竺強欲詰 9 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

89 飛 11 玉 19 龍 同玉 91 馬 同玉
99 飛 同玉 88 銀 まで 9 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【主な変化】

- ・ 2 手目同玉は 88 龍まで。
- ・ 2 手目 92 玉は 98 龍、同玉、88 金まで。

【作者のコメント】

こちらも、玉の軌跡 (99→11→19→91→99) と、四隅で順に大駒が取られてミニ煙となるのが狙いです。割と虫の良い手順を実現していま

す。

ただ、配置があまりにも露骨なのと、その割に攻方の着手が地味な手ばかりなので、前作と比べてやや爽快感に欠けるのが弱点です。

初手さえ分かれば後は順に隅に捨てていくだけですが、玉方の選択肢が増える手なので(初手 89 飛だと応手は3通り、初手 98 飛だと応手は2通り、それ以外だと応手は1通り)少しやりにくいかも？

【解説】

玉が四隅を跳び、蝶ネクタイ型の軌跡を描いて戻ってくる作品。

前局は玉が行ったきり戻ってこないの、玉が戻ってくる作品も作ってみようと思うのは自然な流れ。ただ、本局は詰手順に「同玉」の表記が3度も出てきます。条件を先に考えて作品を作った場合、手順が単調になってしまうことはよくあります。「同玉」の数は作家にとっては単調さを知らせる危険信号でもあるのです。

作者もそれを感じたのか、初手の紛れとそれに対する変化で手順に厚みを加えています。

天竺で両王手の場合、玉の性能は合成された利きになります。初手 89 飛で玉の性能は「飛+角」。つまり Queen になっているわけですね。両王手は 98 飛でも可能ですし、両王手でない、単なる開き王手も可能です。そんな紛れの中、89 飛が最善であると結論付けるには、一定の読みが必要です。2手目の応手も短いながら変化があり、前局と違って勘だけでなく読みの裏付けが必要なのです。

今回の2作の投稿は fmza が「天竺+強欲」の組み合わせをサポートする前のもの。検討はすべて手作業です。大駒総登場の構図で紛れも多く、検討は大変だったと思いますが、無事完全作として仕上げられたのはお見事でした。

【短評】

若林さん

大駒4枚捨てただけれど全問のほうが好みです。

Pontamonさん

普通の感覚だと詰んでるように思えない詰み上がり図。この9手も玉の4隅移動なので、天竺強欲詰2作はこれがテーマなのですね。

はなさかしろうさん

玉をクイーンなんかにしたら手に負えない、というわけでもないんですね。

変寝夢さん

2手目を92玉と勘違いして早詰かと思った。天竺は両王手とかあるんだよなあ。

一乗谷酔象さん

大転換の2局楽しめた。

井上順一さん

四隅を回って還元玉。

2手目の変化は飛を取ると龍で詰み、馬を取ると(98龍から)馬で詰むという仕掛け。

縫田光司さん

あえて玉の逃げ道を増やす初手が味わい深いと思いました。あと、なぜか最終手で詰んでいることにしばらく気付かず首をひねっていました。

占魚亭さん

玉の四隅巡り。楽しかったです。

詰ガエルさん

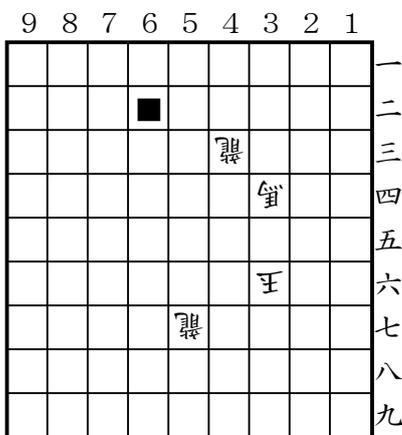
玉の軌跡が面白い。

青木裕一さん

見えた手が本当に詰むかを確認する系。

■ 91-11 占魚亭氏作 (正解2名) ※実質1名!

PWC協力詰 11手



持駒 角
※■:Imitator

【ルール】

• **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。

(補足)

• **Imitator** は位置交換の対象外

• **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)

戻り方等は以下の細則に従う

- 4) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 5) 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。
- 6) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

【解答】

47 角 同龍上/43 角 [I66] 54 角成 [I77] 46 玉 [I87] 36 馬 [I69] 同龍/47 馬 [I58] 57 馬/47 龍 [I68] 55 玉 [I77] 66 馬 [I86] 45 玉 [I76] 55 馬 [I65] まで 11 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

他ルールと **Imitator** の組み合わせをいろいろ試しています。本作はそのうちのひとつで、**Imitator** らしさに欠けるのが難。詰上り龍馬図式がウリ、ということで。

【解説】

PWC 協力詰は単騎の近接王手で玉を詰ますことができるルールです。仮に **Imitator** がなければ以下の手順で簡単に詰みます。

63 角 25 玉 36 角成 16 玉 26 馬 まで 5 手

これに **Imitator** の動きを被せてみましょう。

63 角 25 玉 [I51] 36 角成 [I24] 16 玉 [I15] 26 馬??

残念ながらこの手順では **Imitator** が邪魔で 26 馬ができません。**Imitator** に邪魔されないためには、なるべく盤の中央で局面を推移させるしかないのです。上の手順は 63 角が大きく動いたため、壁に当たってしまったのですが、もう少し小さな動きで馬を作れないでしょうか？

一つ考えられるのは「54 角 同龍上/43 角 54 角成/43 龍」と進める手順です。このとき **Imitator** は 84 に来るので、馬を右に動かす邪魔にはならないでしょう。

もう一つが作意のように「47 角 同龍上/43 角 54 角成」とする手順。これも **Imitator** の位置は 77 で、馬を右に動かせます。

どちらが正解かを判断する決め手はおそらくないので、後は試行錯誤で詰型を探すしかありません。

正解は 47 角から入る手順で、詰上りでは馬と龍を 1 枚ずつ退路封鎖に使い、**Imitator** も壁として逆用します。この詰上りの想定は難しく、そこに至る手順の中にも 6 手目の王手放置のように見える手（実際は 57 龍で **Imitator** がブロックされている）も含まれているので、相当難しいと思います。

【短評】

若林さん (※無解)

imitator は面白さがよくわからず。

メビウスの環くらい狭い局面でないと考える気がしないです。

はなさかしろうさん

方針が立たず、最後まで試行錯誤と偶然に頼り切りでした。初手 54 角も魅力的でしたが、詰ましたつもりが詰んでいなかったことも。

例題の解手順を読み解いてようやく 36 同龍が指せましたが……弧を描く初形と中央での詰め上がりが美しかったです。

変寝夢さん (※無解)

これは正解者いないのでは？

☆出題当初は正解者なしも危惧していましたが、はなさかしろうさんが見事正解を入れてくれました。今回の MVP 解答者ですね。

■ 91-12 占魚亭氏作 (正解 1 名) ※実質正解者なし

AntiAndernach 協力詰 7 手

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

持駒 銀
※■:Imitator

【ルール】

• AntiAndernach

駒を取らない盤上の移動 (駒を取る及び持駒を打つ以外の着手) を行うと、着手後に相手の駒となる (玉を除く)。

(補足)

- 4) 取らない移動で二歩になる場合相手の駒にならない
- 5) 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動かした側にある
- 6) 取らない移動の場合に限り、8 段目への桂の不成、9 段目への桂香歩の不成が可能 (二歩の例外を除く)

【解答】

34 銀 92 角 54 龍転[I82] 81 角転[I71]
54 角成[I44] 23 馬転[I45] 44 飛 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

AntiAndernach は扱いにくいルールという印象がありますが、Imitator を使えば何とかなるかも知れないと思い作ってみました。

壁で出した角が働いて、まずまずでしょうか。

【解説】

AntiAndernach は王手をしにくいルールです。なにしろ駒を取らないと、相手の駒になってしまうのです。でも、本局の場合は話が別。龍を軸とした開き王手が簡単にできる構図なので、Imitator さえ居なければ、「54 銀 52 玉 XX 銀転 53 金 同龍 41(61)玉 42(62)金 まで」という手順で詰むのです。

この手順だと、銀の移動と玉の移動で非限定があるので、「そうか。この手順が限定になるように Imitator が置いてあるのか！」などと早合点すると、この作は解けません。

実を言うと本局の狙いは全く別の所にあります。つまり合駒の代わりに Imitator の壁駒として盤上に駒を発生させ、更にその壁駒を動かすことで、自分の駒にしようというのが一つの狙い。そして、もう一つは一旦相手側に寝返った駒を取って、結果的に盤上の駒を持駒にしてしまおうという狙いです。

狙い通り、合駒代わりに発生した角で龍を持駒にし、その飛を打ったのが本局の詰上り図。これは、三重王手が掛かっているかのように見えますが、実際は飛単騎の王手で、銀と馬はどちらも王手していません。しかし、受方は飛を取ることも玉が逃げることもできず、これで詰んでいます。91-11 もそうでしたが、Imitator と王手駒と玉の三つの駒が隙間なく並ぶ詰上りは、

Imitator の詰上りの基本パターンなので、憶えておくと良いかもしれません。

【短評】

はなさかしろうさん (※誤解)

占魚亭さんの Blog の 4/20 掲載の例題から挑戦して解けず、答を見て「なるほどこうやるのか」と。とはいえ Imitator は厄介で、本問も自信ありませんが。

☆はなさかしろうさんの解は「34 銀、31 馬転[192]、45 龍転[182]、44 玉[183]、45 銀[194]、43 玉[193]、53 飛まで」というもの。

この手順では Imitator の横に何か駒を打つ受けがあるので不詰ですが、飛を入手した点では作意の狙いを一つ実現しています。とにかく本局は難解すぎて、実質正解者ゼロも仕方ないと思います。

変寝夢さん (※無解)

antiandernach は imitator と相性は良さそうだなあ。

■ 91-13 尾形充氏作 (正解 5 名)

最悪詰 15 手

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

持駒 なし

【ルール】

• 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。

【解答】

13 龍 14 桂 同龍 同玉 26 桂 25 玉

34 桂 27 香 同香 26 桂 同香 15 玉
27 桂 14 玉 15 香 まで 15 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【主な変化】

- 7 手目 14 桂は 26 金、同香、15 玉、25 金まで。

【主な紛れ】

- 8 手目 26 金は同香、15 玉、14 金で逃れ。
- 8 手目 27 桂は同香、26 香、37 桂で逃れ。

【作者のコメント】

申し訳ないくらい他愛のない作意ですが、簡素形で細かいところがちゃんと限定されているあたりでギリギリ作品になっていると判断しました。特に①の変化がちょっと嬉しく、これがあるから投稿する気になったものです。

【解説】

最悪詰では攻方が強い駒を持つと不詰になり易い傾向があります。桂や香は最悪詰の必需品であり、端玉を香で詰める詰型は、最悪詰では普通詰将棋の「頭金」に相当します。

ただ、詰将棋の価値は詰上りだけで決まるものではありません。端香で詰む最悪詰でも、手順の面白さで勝負できれば良いのです。例えば小峰耕希作「鶯谷」(<http://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution26.html#128>) がそれですね。

本局は、手順だけ並べると、あっさり風味の入門者向けの作に思えますが、とんでもありません。変化・紛れで誤解者が続出しました。

まず注意すべきは 7 手目の 14 桂の変化です。作意はここで 34 桂なのですが、14 桂でも作意順と同様に詰むように見えますね。でも、それ

は誤りです。7 手目 14 桂には、すかさず 26 金と合駒され、以下、同香、15 玉、26 金まで早詰となってしまいます。作意のように 34 桂なら、ここで「14 金」として不詰になるのですが、14 桂が邪魔駒となって 14 金を打てません。つまり、7 手目 14 桂は変別だったのです。

この金合は作者が用意した「隠し味」なのですが、この金合を作意だと思ってしまうと、大変なことになってしまいます。実際、多くの解答者が 10 手目 14 玉とする紛れに嵌ってしまいました。具体的には以下の手順です。

13 龍 14 桂 同龍 同玉 26 桂 24(25)玉
 34 桂 37 桂 同香 14 玉 26 桂 24(25)玉
 14 桂 26 金 同香 15 玉 25 金 まで 17 手

攻方は金合されないために、14 桂を避けますが、受方は金合を実現するため、桂をもう一枚渡し、14 桂を強制するわけです。いかにも作意っぽいですね。ただ、この手順が作意だと非限定があるので、何かおかしいと気付くはずです。

参考までにこの手順の非限定を消し、唯一解になるよう図を改変するところとなります。

【参考】 10 手目 14 玉の紛れ順の図化
 最悪詰 17 手

										一
										二
					龍					三
										四
								玉		五
								入		六
								桂		七
								香		八
										九

持駒 なし

こうして見ると 17 桂の配置が邪魔ですね。最悪詰では桂香合より金合の方が希少価値が高いので、これを作意にする表現も充分あり得るわけですが、これを敢えて隠し味にするのが作者の美学なのでしょう。

付け加えると、6 手目 24 玉とすると作意同様に進めて 11 手目に 25 香で不詰となります。ごく簡素な形に微妙な変化・紛れの綾を織り込ん

だ、繊細な作品です。

【短評】

若林さん (※17 手解)

無解。紛れにはまってしまいました。もうちょっと粘るべきですがごめんなさい。

はなさかしろうさん

26 桂を 2 度打たせて強引に 14 に跳ねさせるのかと思いきや 2 手短くできるという。止めの香が鮮やかでした。

変寝夢さん

7 手目と 8 手目の表に出ない意味づけが面白かった。

井上順一さん (※17 手解)

作意だとしてもおかしくない手順だと思うが、2 手短縮できない。

縫田光司さん

この簡潔な初形から限定合 3 回とは上手くできているものです。7 手目の選択がアクセント。

占魚亭さん

桂香だけで詰ませられるとは。驚きと面白さのある作品。

詰ガエルさん (※17 手解)

最悪詰特有の詰まされてる感がいいですね。

青木裕一さん (※17 手解)

作意っぽい手順は見えましたが、2 手短縮できませんでした。



■ 91-14 尾形充氏作 (正解9名)

最悪詰 21手

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

持駒 銀

【解答】

27 銀 同玉 87 飛成 77 桂 同龍 67 桂
同龍 57 桂 同龍 47 桂 同龍 16 玉
27 龍 同玉 19 桂 17 玉 29 桂 26 玉
38 桂 16 玉 28 桂 まで 21 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【主な変化】

- ・ 3 手目 87 飛不成は 77 桂、同飛、16 玉、28 桂まで。
- ・ 7 手目 19 桂は 17 玉、67 龍、57 桂で、
α. 29 桂は同角生、57 龍、27 桂、同龍まで
β. 57 同龍は 27 桂、同龍、同角生、29 桂、
26 玉、38 桂、16 玉、28 桂まで

【作者のコメント】

普通詰将棋の名作とは違い、取らせて打たせて終わりです。機械的で素っ気ないですが、やりたいことを最小限の配置と手数で出来たので、

自分としてはこれで良しです。

何もない空間に合駒が出現することには(意味づけを考えたら)さほど価値はないと途中で気づき、その分付加価値としてこだわったのが7・9 手目の変化手順の設定です。前号で紹介された作品群とはこの点で差別化が図られていると勝手に思っておりますがどうでしょうか。

収束は、うまく桂の打順を限定できたため、最速最短の手順にすることができました(原案は打って跳ねる冗長なものでした)。下部4枚の配置で先の変化処理と併せて成立していることに幸運を感じます。

【解説】

四桂合から四桂詰——大変な難条件に聞こえますが、最悪詰においては、これは容易な条件です。単純な例をご覧ください。

【参考】単純な四桂合

最悪詰 17手

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

持駒 なし

18 飛 17 桂 同飛 16 桂 同飛 15 桂
同飛 14 桂 同飛 同玉 26 桂 15 玉
27 桂 16 玉 28 桂 17 玉 29 桂 まで 17 手

原理図あるいは教材用ならこれも良いかもしれませんが、この図にはいくつか問題があります。まずは手順の単調さ。常に王手一つしかありません。もう一つは詰に直接役に立っている桂が2枚しかないことです。

手順が単調ではなく、桂4枚すべてが詰に関与する四桂合四桂詰。これが作者の目指した路線であり、具体的な形に結実したのがこの作品なのです。

本局は3手目から既に単純な連続合とは異なる予感がします。最悪詰の常識として攻方の駒

を強める手が不詰になり易いので、87 飛成はある意味当然なのですが、フェアリーでは一般に「不成」より「成」の方が妙手なので、とても印象に残る序奏でしょう。最悪詰では攻方の選択肢を極端に狭めることが多いので、成・生の2択が入ること自体、一筋縄ではいかない手順だということです。

その後、主題の一つである四桂連合が登場するのですが、桂を1枚入手すると、常に19桂が可能になります。この変化処理は実に巧妙で、17玉と逃げた後、桂を29に打つ変化に対して常に「同角生」を用意しています。かといって、29桂を保留して龍で桂を取る手順を優先すれば今度は27桂、同龍に対し、やはり「同角生」とする手で早詰です。18角が変化で大活躍していることが分かりますね。

桂の連続合を行うのは7筋から4筋。3筋に桂合してしまうと作意同様に進んだ後、26龍で不詰に誘導されてしまいます。かといって、37龍を同玉と取ると今度は17角が動き出してしまうので、これも不詰です。

四桂連合が終了したら、龍捨てを挟んで、直ちに四桂連打の収束に入ります。無駄な繋ぎを最小限に切り詰めた構成に好感が持てますね。

なお、49銀は収束の非限定防止。18手目に先に16玉として、28桂、26玉、38桂とする詰上りを防いでいます。ただ、この解説を書いている気付いたのですが、36歩を26歩に変えれば49銀の配置は省けるようです。昔はこういうことは見逃がさなかったんですけどねえ…

【短評】

はなさかしろうさん

四桂が見えてきてテンションが上がりましたが自信なし。

最悪詰で双玉、頭がねじれそうです。

変寝夢さん

2手目の成をうっかりして苦笑い。

以下は予想どおりの展開だが、18角と49銀の配置の意味に、にっこり。

一乗谷酔象さん

2作とも自由度が低い桂の性質を上手に利用している。

縫田光司さん

ルールと手数を見て少し尻込みしましたが、解いてよかったです。四連桂合と想像が付いてから、変化を一つずつ潰して合駒を確定させていく過程が至福のひと時でした。ミニマムな収束も好みます。素晴らしい作品だと思います。

占魚亭さん

4連桂合に4連桂打、還元玉になるのもいいですね。桂が主役の傑作。

詰ガエルさん

簡素な図から、4桂連続合が出現して驚いた。

【総評等】

はなさかしろうさん

91-2と91-11はとりわけ難しく、1週間以上考えあぐねていました。次回はまた一段と難しくそうです。

変寝夢さん

夏向きの出題でしたね。

縫田光司さん

解けた作品は比較的早い時期に解けていたこともあり今回こそは全部解きたかったのですが、推理将棋とImitatorに阻まれてしまいました。(せめて比較的短めな91-12だけでもどうにかしたかったのですが…残念です。)

☆来月は「氾濫46」結果稿執筆のため、WFP作品展の結果稿はお休みです。第92回作品展はかなり手ごわいですが、一ヶ月長い解答募集期間を利用して、一問でも多く解答をお寄せください。

以上



デビュー3分の100周年記念-マイベスト

神無太郎

私が初めてフェアリー詰将棋を発表したのが1984年3月なので、この2017年6月でちょうどデビュー3分の100周年ということになります。

ということで、記念にこれまでの全発表作の中からこれはという10局を選んでみました。らしくないへビーなラインナップになってしまったような気がしますが、どうでしょうか。

第1番◆『百万石』

1994年12月 詰将棋パラダイス

対面ばか自殺詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

88馬 87銀成 77馬 76金 66馬 65金 55馬 54金
44馬 43銀 33馬 32銀打 22馬 21金 11馬 33角
まで 16手

◆第2番◆『函の中の失楽』

1998年6月 詰将棋パラダイス

ばか自殺詰 170手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

38と 49玉 48と寄 39玉 49と 同玉 48と 39玉
49と 同玉 38銀 48玉 49銀 47玉 29角 38飛
同銀 48玉 49銀 同玉 47飛 48歩 同飛 39玉
38飛 49玉 39飛 48玉 38飛 47玉 37飛 48玉
47飛 39玉 37飛 49玉 38角 39玉 47角 38銀
同飛 29玉 37飛 38銀 同角 39玉 49角 同玉
47飛 48歩 同飛 39玉 38飛 49玉 39飛 48玉
38飛 47玉 37飛 48玉 47飛 39玉 37飛 38角
同飛 49玉 39飛 48玉 38飛 47玉 37飛 48玉
49銀 同玉 47飛 48歩 同飛 同玉 26角 37飛
同角 39玉 48角 49玉 29飛 39銀 38銀 48玉
49銀 47玉 48歩 同銀成 38銀 同全 49飛 48角
同飛 同玉 26角 37飛 同角 39玉 48角 同玉
49歩 同玉 29飛 39角 同飛 48玉 49歩 同全
38飛 47玉 37飛 48玉 47飛 39玉 37飛 29玉
47角 38銀 同角 39玉 48銀 同全 47角 38銀
同飛 29玉 37飛 38全 18銀 39玉 38飛 49玉
39飛 48玉 38飛 47玉 37飛 48玉 47飛 39玉
37飛 38角 同飛 49玉 39飛 48玉 38飛 47玉
37飛 48玉 47飛 39玉 37飛 49玉 47飛 48歩
同飛 同玉 49歩 47玉 29角 38飛 48歩 同玉
37銀 同飛成 まで 170手

◆第3番◆

2002年6月 詰将棋パラダイス

キルケばか自殺スタイルメイト 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
							王		二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
王									九

持駒 金4 香4

53金 同玉/69金 59香 58角 64金 同玉 65香
同玉 68香 67香 76金 同玉 79香 78角 87金
同玉 まで 16手

◆第4番◆ 『ポエニクス』

2002年6月 詰将棋パラダイス

キルケバカ自殺詰 72手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

※神無八級氏との合作

19飛 36歩/49金 58金/53歩 54歩/69金 78金
 同歩成/69金 68金上 同と/69金 78金
 58と/49金 48金 同と/49金 58金 38と/29桂
 17桂 同と/29桂 同桂/13歩 同香生/29桂 37桂
 19香成 同飛/11香 37歩成/29桂 17桂
 28と上/29桂 37桂 29飛 同飛/82飛 85飛/69金
 68金上 25飛/49金 48金上 同と/49金 38金
 58と/49金 48金上 68と/69金 同金上/63歩
 38と/49金 58金上 48と/49金 同金上/43歩
 44歩/39銀 28銀 同飛生/39銀 38銀
 同飛生/39銀 28銀 48飛生/49金 38金
 58飛生/49金 48金上 68飛生/69金 58金上
 78飛生/69金 68金上 74飛生/79銀 88銀
 同歩成/79銀 78銀 同と/79銀 同銀/73歩
 同飛生/79銀 88銀 同飛生/79銀 78銀
 64歩/89桂 77桂 同杏/89桂 同桂/91香
 48馬/49金 同金上/22角 86飛成/79銀 まで
 72手

◆第5番◆

2004年6月 詰将棋パラダイス

Kマドラシバカ自殺スタイルメイト 86手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩18

32桂成 同角 21桂成 同角 12香成 同角 23桂成
 同角 12龍 同角 21飛生 91飛 同馬 21角 12飛
 19飛 同馬 12角 23歩 同角 12飛 18飛 同馬
 12角 23歩 同角 12飛 17飛 同馬 12角 23歩
 同角 12飛 16飛 同馬 12角 23歩 同角 12飛
 15飛 同馬 12角 23歩 同角 12飛 14飛 同馬
 12角 21飛 41飛 同馬 21角 12飛 19飛 18歩
 同飛生 17歩 同飛生 16歩 同飛生 15歩 同飛
 14歩 同飛 13歩 12角 23歩 同角 12歩成 同角
 23歩 同角 34桂 同角 23馬 89角成 78歩 同馬
 67歩 同馬 56歩 同馬 45歩 同馬 34歩 同馬
 まで 86手

◆第6番◆

2005年6月 詰将棋パラダイス

マドラシバカ自殺スタイルメイト 20手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

85金 84金 95銀 94銀 97銀 96銀 89香 88飛
 同香 87香 16飛 26角 同飛 21飛 31角 42香
 22角生 36金 77角生 11角 まで 20手

◆第7番◆

2006年4月 たくぼんの解図日記

PWCバカ詰 119手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

◆第10番◆『岩櫃城』

2016年12月 Web Fairy Paradise

Isardamばか自殺スタイルメイト 18手

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

持駒 飛桂4 香2

49香 52玉 59飛 61玉 53桂 52飛 58桂 53飛
69香 51玉 62杏 61香 68桂 62香 42と 41香
48桂 42香 まで 18手

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7月10日(月)

推理将棋第113回出題
推理将棋 3題

2017年7月15日(土)

やさしい(?) Imitator【出題編】
フェアリー作品 3題

2017年8月15日(火)

第92回 WFP 作品展
フェアリー作品 13題
推理将棋 1題

作品募集一覧

Fairy of the Forest #52

課題：なし (協力詰)

投稿締切：2017年7月15日(土)

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

あとがき

各種団体の総会等なので相変わらずばたばたした時間を過ごしています。これまでの解図中心の日々を取り戻そうとしても一度糸が切れてしまふとなかなか元に戻すのは大変です。創作もほとんど出来ていない状況です。まあ人生は長いので徐々に戻して行きたいと思います。
たくぼん

【WFP 作品展解説追記】6/23 追記

[WFP89-1、90-9に関する尾形充氏のコメント]

90-9の不要駒に関するご指摘、全くその通りで検証不足をお詫びします。

駒が1枚減るばかりではなく、3手目64角など美味しい紛れも生じて良いことばかりなのになぜ気づかなかったのか、恥ずかしい限りです。

89-1のご指摘(持駒桂1枚追加)についても、注釈つきで発表するくらいならそのように修正すべきでした。(ただ、桂の成捨て消去は手順の流れからは冗長な破調という感じで、4手長くなることは大きな減価と個人的には思います。なので、こうしなければならぬのであれば投稿自体見送っていたかもしれません。)

2017年 第108号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十九年六月号
平成二十九年六月廿日発行

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