

第17号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第16回WFPフェアリー作品展
- ・ 推理将棋第28回出題
- ・ OFM 第153回出題

結果発表

- ・ 第15回WFPフェアリー作品展
- ・ OFM 第152回出題
- ・ 推理将棋第27回出題
- ・ Fairy of the Forest #21

読み物

- ・ 果報は寝て待て
- ・ 第5回詰将棋課題コンクールをばか詰で
- ・ 妖精賞の系譜(5)

Fairy paradise

2009/11

はじめに

母の七回忌が今月初めにあり広島に帰ってきました。これまでは費用もばかにならなかったのですが、高速道路の一律1000円の恩恵があり気軽に帰られる様になりました。最終日に時間があつたので家内と娘とで錦帯橋へ行ってきました。



日本三名橋、日本三大奇矯の1つに数えられている名勝です。広島からはそんなに遠くないのですが私が訪れたのはこれが3回目です。定期的に紅葉にはちょっと早かったのですがのんびりとした時間を過ごして来ました。宮島～錦帯橋が1つのセットでちょうどいい観光コースだと思います。皆さんも是非一度訪れて見られてはいかがでしょうか？なんなら詰四会を広島で開催しましょうか？（笑）

さて今月は通常作品展の他に、興味深い募集があります。神無七郎氏主催「果報は寝て待て」です。詳細は当ページを読んで頂くとして、ばか詰と共に普通詰将棋も募集しておりますので、フェアリーはちょっと～という方でも参加は可能と思いますのでふるってチャレンジしていただきたいと思います。

いよいよ来月で今年も終わりですね。1月号ではフェアリー作品の年賀詰も届いたものは掲載したいと思いますので、WFP宛にフェアリー作品年賀状をお送り下さい。数が集まるようでしたら懸賞出題も考えておりますのでよろしくをお願いします。（条件はありません）

【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。ページが埋まれば私は嬉しい？読者サロンのような感じで送っていただければと思います。

感想

第16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>

[作品投稿要項]

- 1) 作品投稿は随時受け付けています
- 2) ルールは不問です。フェアリー系ルールならばかしこでも可です(安南詰 etc)
- 3) FM 等で検討済みの場合はその旨を付記して下さい
- 4) FM 等で検討出来ない場合は検討の手伝いをします

[解答要項]

解答締切：平成21年12月15日

本作品展は、正式発表とし TOP IXの対象となります。また解答のコメントは結果発表にて掲載いたしますのでご了承下さい

作品投稿及び解答は

webfairyparadise_you@yahoo.co.jp

をお願いします

余詰・近況報告は

<http://circe-pro.cocolog-nifty.com/blog/>

で行っています。確認の上、解答下さい

ルール説明

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方玉を詰ます

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰ます

【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

【キルケ】

1. 駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に駒が戻される。戻せないときは持駒になる。但し、玉には適応されない
2. 戻す位置が2つある場合(5筋の金銀桂香) 戻す位置の選択は取った側が行う
3. 成駒は生駒として復活する。と金が復活して二歩になる場合は、復活できずに持駒になる
4. 成駒は生駒で戻る

【強欲】

攻方、受方とも、駒取りの手があるときは、駒を取らない手を禁手とする。駒取りの手がなければ、駒を取らない手は有効

【対面】

敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる

【前節】

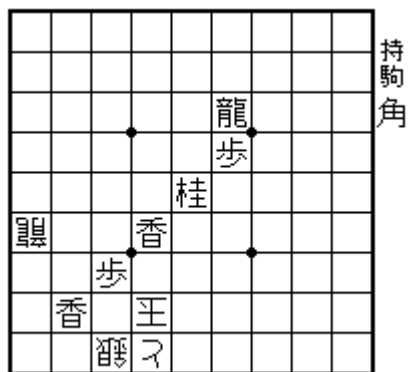
今回は神無太郎氏が初投稿でした。有難うございます。今後も宜しくお願いします

担当の作品を含む全6作です。担当の作を抜いて5題にしようかとも思ったんですがまあそんなに難しい作品でもないと思うので……

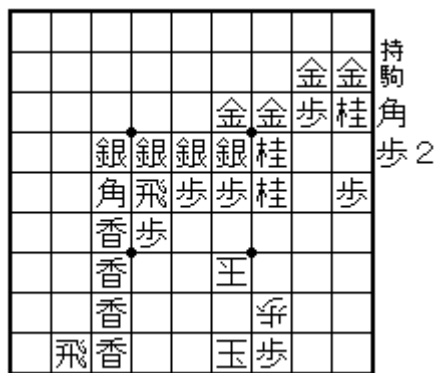
第2番は難物かもしれないそうです。お急ぎ解図をした方が良いかもしれません

第6番は後手の持駒に飛角金銀桂香歩が無限にある状態で詰ませて下さい

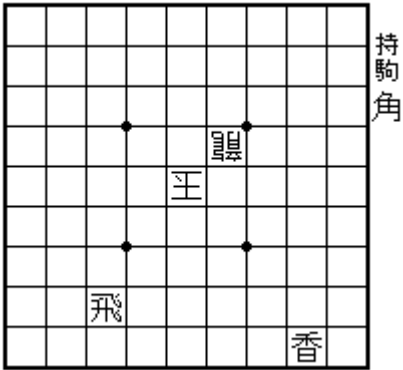
第1番 董川ぬぬぬ氏作 キルケ協力詰 7 手



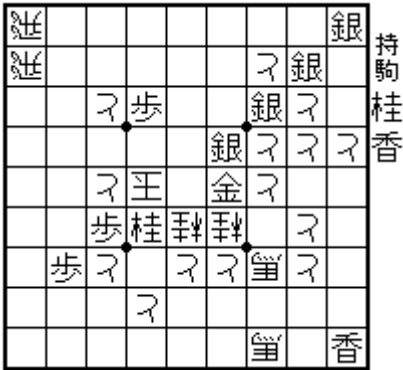
第2番 雲海氏作 協力詰 107 手



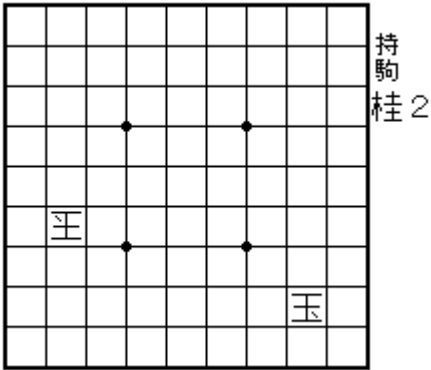
第 3 番 雲海氏作 安南協力詰 5 手



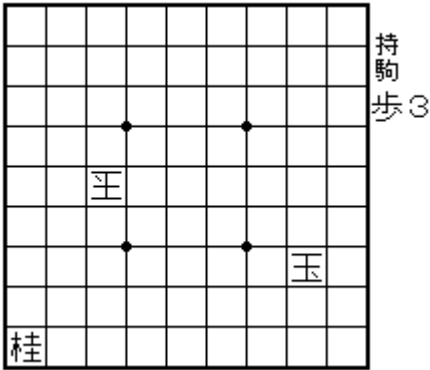
第 4 番 たくぼん氏作 強欲協力詰85手



第 5 番 神無太郎氏作 対面協力自玉詰12手



第 6 番 神無太郎氏作 対面協力自玉詰16手
* 後手の持駒無制限



推 理 将 棋 第 28 回 出 題

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パズル、推理将棋の第28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

(http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html) をごらんください。

解答、感想はメールで2009年11月20日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第28回解答」をお願いします。

全解答者から抽選で1名に賞品リスト

(<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/tenji/shohin.htm>)からどれでも一つご希望のものをプレゼント！

推理将棋第28回出題 担当 タラパパ

推理将棋にも趣向を凝らした作品が数多くありますが、鈴木康夫さんの作品は、3題とも「先手も後手も1枚の駒しか使わない」で統一したものの。

もちろん一度動かしたら、ずっとその駒を動かし続けなければなりません。

駒を取るのも成るのも自由ですが、取った駒は使えません。

必然的に「玉vs歩」の争いとなり、初手に突くはも自ずから限定され、手数は長くて、いわゆる難問はありません。

そんな条件で作品になるのって？いやいや、そのご心配は無用ですから(^^)

28 - 1 初級 鈴木康夫さん作

一騎討ちその1

19 手

動いたマスが3箇所しなければ、あそこで詰ませるしかありません。

28 - 2 中級 鈴木康夫さん作

一騎討ちその2

17 手

詰上がり玉位置の予想が大切になります(全問共通ですが)。

28 - 3 上級 鈴木康夫さん作

一騎討ちその3

21 手

例えば 41 金が取られたら、41 は「味方の駒の利きのない場所」に変身。

追加ヒント (11月11日タラパパ)

今回の追加ヒントは、作者からのものです。初級はすごく親切(^^)

ついでに言ってしまうと、先手の突いた歩はすべて異なります。

初級 後手玉の動いた3箇所には2二が含まれます。

中級 動いた駒は2七歩ではありません。

上級 動いた駒の候補は2つ有りますが、一方はある駒が障害になって詰みません。

28 - 1 初級 鈴木康夫さん作

一騎討ちその1

19 手

「この間の将棋は僕も相手も1枚の駒しか使用しないで戦ったんだ」

「どっちが勝ったの」

「僕が 19 手で詰めたよ」

「相手の駒は玉しかないよね。どんな動きをしたの？」

「後手玉が動いたマスは3箇所しかなかったね」

(条件)

- ・ 19 手で詰んだ
- ・ 先手も後手も1枚の駒しか使用しなかった
- ・ 後手玉の動いたマスは3箇所 (51 玉と指さない限り 51 は数えません)

28 - 2 中級 鈴木康夫さん作

一騎討ちその2

17 手

「この間の将棋は僕も相手も1枚の駒しか使

用しないで戦ったんだ」

「どっちが勝ったの」

「僕が 17 手で詰めたよ」

「相手の駒は玉しかないよね。どんな動きをしたの？」

「最初に居た 51 を含めて 5 つのマスしか存在しなかったよ」

(条件)

- ・ 17 手で詰んだ
- ・ 先手も後手も 1 枚の駒しか使用しなかった
- ・ 後手玉の存在したマスは 51 を含めて 5 箇所

28 - 3 上級 鈴木康夫さん作 一騎討ちその 3

21 手

「この間の将棋は僕も相手も 1 枚の駒しか使用しないで戦ったんだ」

「どっちが勝ったの」

「僕が 21 手で詰めたよ」

「相手の駒は玉しかないよね。どんな動きをしたの？」

「後手玉が動いたマスは 4 箇所しかなかったね。後手玉には常に味方の駒が利いていたけれど最後に利きから外れたんだ」

(条件)

- ・ 21 手で詰み
- ・ 先手も後手もそれぞれ 1 枚の駒しか使用しなかった
- ・ 後手玉の動いたマスは 4 箇所 (51 玉と指さない限り 51 は数えません)
- ・ 19 手目までは後手玉に味方の駒が利いていたが、 20 手目で利きから外れた

果報は寝て待て

presented by メタリカ情報局

<http://metallica.livedoor.biz/>

今度のアルバムは 果報は寝て待ってタイトルでどうだ？



果報は寝て待って何だ？

ヨネスケみたいなもんよ



合ってるのか？
その例え・・・

Cronus Crown

<http://crocro.com/>

あってないよ！

開催日 : 2009 年 11 月 8 日 (日)
 解答締切 : 2009 年 11 月 28 日 (土)
 解答発表 : 2009 年 11 月 29 日 (日)

神無七郎 作

Isardam(タイプB)協力詰 323手

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

攻方持駒 歩76

【ルール説明】

協力詰 (=ばか詰)

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

Isardam (タイプB)

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。
 成駒と生駒は別の駒として区別する。
 以上の条件は王手には適用されない。(玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合でも王手とみなす。)

本作の E-mail で管理人宛
 (janacek789@ybb.ne.jp) に送ってください。

【コメント】

今回の出題のちょうど前日、「将棋と科学」
 (<http://minerva.cs.uec.ac.jp/~ito/entcog/>) と
 題した企画がありました。コンピュータ将棋は
 近年さまざまな新技術が出現し、興味深い展開
 を見せていますが、特に目を引いたのが「文

殊」一思考システムを複数使って合議制で指し
 手を決定するシステムです。ちょっと話を聞いた
 だけでは本当に効果があるのかどうか疑わしい
 「合議」という手続きが、実際に棋力アップ
 をもたらしめているという所に面白さを感じま
 す。コンピュータ囲碁でも近年「モンテカルロ
 法」という、これまた話を聞いただけでは俄か
 には信じがたい手法が実績を挙げていました
 し、最近のゲームプログラミングの分野は本当
 に見ていて退屈しません。

この日のイベントでも「文殊」はそれぞれ微
 妙に性格の異なる Bonanza を 6 つ並行稼働さ
 せ、その合議によって指し手を決定していまし
 た。ただ、今年 5 月に行われたコンピュータ将
 棋選手権のときとは異なり、単純に「多数決」
 で結論を出すのではなく「最も評価値の高い
 手」を結論にするという新しい意思決定の仕組
 みを採用したそうです。これが単純な多数決よ
 り優れている理論的な裏付けはまだ出来ていな
 い(統計的には良い成績を残している)そうで
 すが、逆に考えればまだ伸びしろがあるという
 ことで、今後の発展に期待が持てます。

この「合議制」、私達の日常生活に決して無
 縁のものではありません。上は国の意思を決め
 る国会から、下は文化祭の出し物を決めるホー
 ムルームまで、およそ人の集まるところには必
 ず「合議」が出現し、異なる意見の比較考量や
 集約が行われます。当面はこうした人間社会に
 既に存在する意思決定のモデルをシステムに取り
 入れる方向で研究が進むのでしょうか、理論
 が人々の予想を超えて発展し、人間社会に逆輸
 入しても良いくらいの意思決定方法が生まれな
 いとも限りません。科学の発展は、しばしば一
 見無駄にしか思えないような研究から生まれて
 きます。将棋が科学の発展に役立っても、少し
 も変ではありません。

さて、そろそろ話を将棋より科学の発展の役
 に立たなそうな詰将棋の世界に移しましょう。
 今回の出題は「非標準駒数」シリーズの第 3
 弾。手順は長いですが、単純な趣向作ですの
 で、最初と最後だけ頑張れば普通に解けると思
 います。今回も受方の持駒は関係してこないの
 で、受方持駒は「なし」でも「無制限」でも好
 きなように考えてください。

(担当：神無七郎)

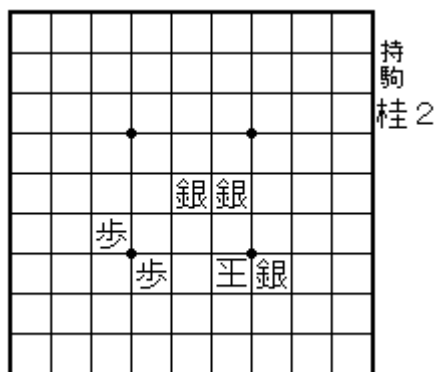
解答者：5 名

全題正解者：市村道生氏 神無七郎氏 雲海氏
隅の老人B氏 たくぼん氏

【前置き】

結果稿作成期間中に風邪をひきまして中途半端な形になってしまいました。申し訳ありません。現在、考えているのは解答者が解説出来るシステムです。これは面白い！！と解答者が感じた作品に対して解答者が解説出来るシステムです。是非、解説を書いてみたいと思った作品があれば解説を書いて解答と一緒に送信して下さい（別に解説書く手間を省こうとしているわけではないんですよ（汗））

第 1 番 雲海氏作 協力詰 9 手



【作意】

36銀引 56玉 45銀 65玉 54銀直 64玉
56桂打 55玉 47桂打 迄 9 手

【作者コメント】

テーマは玉の位置変えです。左辺へ移動させることがバレバレですが

【担当コメント】

歩の配置が少し残念ですが。。。紛れは豊富だと思いました

【短評】

市村道生氏：

7 段目での収束がこの形の常套だが、巧く行きません。目を変えてのチャレンジで登頂に成功しました

神無七郎氏：

雲海氏作にしては珍しく簡単に解けたので却って不安になりました。都詰ということは、もしかしたら FOF#21 向けの作だったのでしょか？

雲海氏：

そういえばFOFと課題が同じで詰上がりが55でした。急造したものだから気がつきませんでした。一応関係ありません。

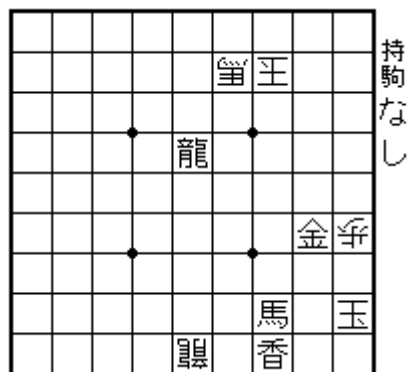
隅の老人B氏：

持駒があると、直ぐに打ちたくなる。悪い癖、この歳では、もう直らない

たくぼん氏：

桂をなかなか打たないのが狙いかな。結構時間がかかりました

第 2 番 雲海氏作 協力自玉詰10手



【作意】

65馬 39龍 94龍 43香 同馬 同馬
92龍 82角 38香 同龍 迄 10 手

【作者コメント】

前回の角が 1 回転するのを創っている途中に思いついたものです。連続開き王手（といってもたった 2 回だけですが）が狙いですが、最高何回続けられるのでしょうか？

【担当コメント】

連続開き王手より、92龍～82角で枠組みを作る手順に魅力を感じるのは私の感覚が少しずれているからだと思います

【短評】

市村道生氏：

54馬での終形は、手数が減らない。雲海さんの作品にはいつも意外性で悩まされます

神無七郎氏：

3手目第一感は58龍でしたが、見事にハズレ。54飛でなく54龍になっている理由を最初に考えれば良かったですね…解けてみると、いつものように盤面を大きく使った雲海氏らしい作品でした

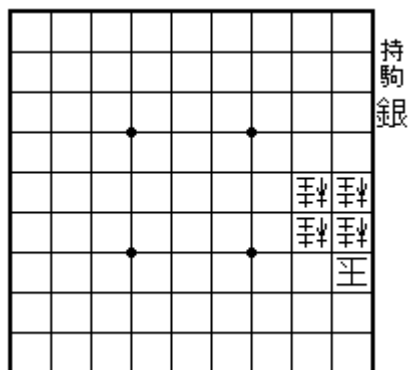
隅の老人B氏：

次々と飛び出す離れ業。あれも良いな、この手も良いな

たくぼん氏：

詰上りが見えるのでそれに向けて手順を構築する。分かっているけど94龍は気持ちよい一手。香合はちょっと見えにくかった

第3番 たくぼん氏作 協力詰11手



【作意】

18銀 28玉 17銀 27玉 16銀 18玉
27銀 17玉 18銀 16玉 28桂 迄11手

【作者コメント】

形だけですが、楽しく解いてもらえれば OK

【担当コメント】

初形から桂を取って其処に入れて終わりという簡単な作品

【短評】

市村道生氏：

美しい初形と綺麗な詰上り。たくぼんさんの作風の原点を見た感じです

雲海氏：

初形が綺麗。銀の動きも綺麗。好作ですね

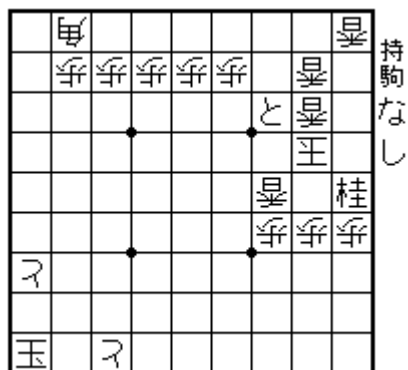
神無七郎氏：

穴を空けてそこに玉を入れる感じの手順ですね。最初は桂2枚取る手順かと思ったのですが、ちょっと違いました。まあ、形を楽しむ作でしょうか

隅の老人B氏：

珍にして妙。ぐるっと回って、煙草に火

第4番 アンチキルケ協力自玉詰28手



【作意】

34と 13玉 24と 同香 23桂成 同香
14歩 22玉 13歩成 32玉 22と 33玉
32と 43玉 33と 53玉 43と 63玉
53と 73玉 63と 83玉 73と 92玉
83と 91玉 92と 同角 / 22角 迄28手

【作者コメント】

くるくるアンチキルケばか自殺ですが、序がちよっとくるくるしてないかも

【担当コメント】

角復活場所を開ける為に事前工作してから9筋

に追います。後は角を復活させて終わりです。
くるくる級の易しい作品でした

【短評】

市村道生氏：

怪しげな右上隅の配置は、22角のカモフラージュ。角は遠方にあるけど、手数が多いので大丈夫。この直感が見事に的中しました

雲海氏：

2筋の香の数を増やして軽趣向にできそうに見えたので、少し考えてみましたが余詰が強力で断念

神無七郎氏：

アンチキルケの取禁的性質が強く出た作。序の邪魔な香をどける手順は、もっと徹底して繰り返した方が良いと思うのですが、余詰に負けたのでしょうか。それとも何か隠れた狙いが…？

隅の老人B氏：

最後にアンチキルケらしい手が出ます。最初は単純に王を追いかけて、苦労。待たで、伏線を発見。ヤッター！嬉しいな

【総評】

雲海氏：

投稿状況を把握できるようにするというと、「おもちゃ箱」みたいにするのですかね？私は賛成です。投稿をサボりたい時もあるのですが、投稿がないのでは、という懸念にかられて結局投稿している状況ですので……

* 投稿に関してですが作品がある一定時期に投稿がなかった場合、担当が作り始めるので基本的に投稿0という事にはなりませんので御安心下さい。ただ、たくぼん氏からも近況出した方が良いでしょう？という指摘がありましたので今後は最大限近況報告したいと思います

神無七郎氏：

うーむ、今回は作家数2ですか。
自分も投稿していないのであまり言えないですが、この少なさは淋しいですね。できれば新しい人にも投稿して欲しいところです

Onsite Fairy Mate 第152回出題解答

開催日 : 2009 年 10 月 11 日 (日)
解答締切 : 2009 年 10 月 31 日 (土)

神無七郎 作
協力詰 95手

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

持駒 金26銀21桂

【ルール説明】

協力詰 (=ばか詰)
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【手順】

67 銀 同金 57 銀 同銀生 66 金 同龍
65 銀 同馬 55 金 同馬左 45 銀 同飛
46 金 同銀生 57 銀 同龍 66 金 同金
67 銀 同龍 57 銀 同銀生 46 金 同馬
55 金 同馬寄 65 銀 同金 66 金 同馬
55 金 同馬左 46 金 同銀生 57 銀 同龍
67 銀 同馬 66 金 同馬上 55 金 同金
65 銀 同馬 66 金 同龍 57 銀 同銀生
46 金 同金 55 金 同飛 45 銀 同金
46 金 同銀生 57 銀 同龍 66 金 同馬上
65 銀 同飛 55 金 同馬 66 金 同馬引
67 銀 同龍 57 銀 同銀生 46 金 同馬
55 金 同馬右 66 金 同飛 65 銀 同馬
55 金 同馬引 46 金 同銀生 57 銀 同龍

67 銀 同飛生 66 金 同馬左 55 金 同銀
46 金 同龍 57 銀 同飛生 68 桂
まで 95 手

神無七郎 作

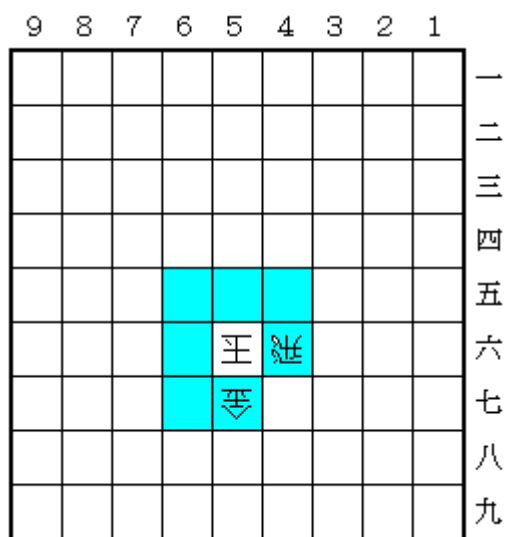
協力詰 95手 (詰上り)



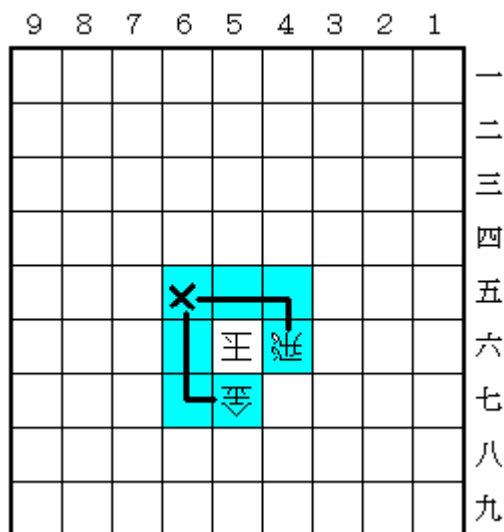
持駒 なし

【解説】

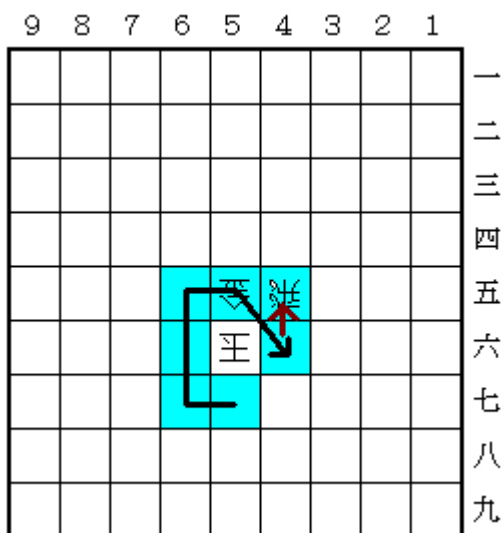
もし初形で 46 飛が 57 にあれば 68 桂の 1 手詰。駒を入れ替えてそれを実現しよう——本作の内容を一言で表すようになります。玉の移動は不可能なので周辺の駒を動かしてそれを実現するのですが、ここでは金と飛に注目点を絞ってみます。



上図で水色で示した範囲が駒を動かせる領域です。さて、ここで強引に飛を 57 に持ってきてようすると困ったことが起きます。下手な動かし方をすると金と飛が衝突してしまうのです。



他の駒は斜めに動けるので割と入れ替えに融通が利くのですが、金は斜め後ろに動けないので飛と衝突しやすいのです。唯一可能な入れ替え方は下図のような経路で動かすことです。



飛を 45 地点に、金を 55 地点に置く形を作れば、図のように入れ替えが可能です。金は斜め後ろには動けませんが斜め前には動けるからです。

ここが分かれば後は細かい調整です。途中馬で逆王手が掛かるのを避け、なるべく無駄のない入れ替え手順を選び、使用する駒数を確認す

るという作業を地道にやっていけば、時間の問題で正解に辿り着くでしょう。

こうした駒の入替パズルは連続詰（森茂氏にすばらしい作品群があるのでぜひ鑑賞を！）や PWC など駒を消費しない・消費が少ないルールに作例が多いのですが、駒を消費するルールでも使用駒数を拡張すれば実現することができます。むしろ、駒の消費や入手の方法も含めて構想を立てることにより、これらのルールで実現できなかったような表現も可能だと思います。皆さんもぜひ試してみてください。

【正解者及びコメント】（正解 5 名、感想 1 名：到着順）

瘋癲老人さん

最初は飛車を 68 に退避させる筋かと思いましたがそれでは詰む形がないですね。

そうなれば桂吊るしを目指すことになります。

57 に馬が来たり 46 の馬の利きが通らないように馬をやりくりして手数を伸ばすあたり非常によくできていると思います。

駒数は圧倒的に足りないですが本質的には駒移動パズルなので全く困りませんでした。

☆ 逆王手を使って手順を伸ばしたり限定したりするのは本当はちょっと安易な方法なのですが、便利なのでついつい多用してしまいます。長手数が敬遠されるかとも思ったのですが、出題日の翌日に解答が来たのは嬉しかったです。流石は瘋癲老人さんですね。

香箱さん

一見して飛車を 5 7 まで連れてくるパズル。これなら解けるはずと腰を据えました。

最初 4 6 手目を同馬引と誤り、手数を合わせるのに一思案。

☆ 香箱さんも出題翌日の解答。ちょうど連休と時期が合ったこともあるでしょうが、皆さんお強いです。

46 手目同馬引だと 4 手（銀 2 枚分）不足になりますね。この紛れをうまく作意に取り入れられると面白いのですが…

たくぼんさん

狙いは一目で分かるのだが、そこからが長かった。45 飛・55 金の形を目指してひたすらに駒を動かしました。もっと論理的な解法があるのだろーと思いつながら…。

しかしこう言う作品ほど解けたときの喜びは大きいですね。

実際に解図した人には解後感最高だけど、解答を見ただけではきっとそのすごさは分かりにくいそんな作品かもしれません

☆ 本作については、早い解答者の方々の評でも少しは紛れに入っているようなので、ある程度試行錯誤は避けられないと思います。

論理的に解く方法については、もしかしたら後で紹介する雲海さんの解答が参考になるかもしれません。

市村道生さん

持駒の数と手数を比べて、まず一安心。よく見ると、客車の入れ替え。飛車を先頭に、金を殿に。これで良し、さあ出発進行。

パズルの醍醐味に酔いました。綺麗な手順に感動しました。楽しい時間を頂き有難う。

☆ 前回に引続き、たくぼんさんが市村さんの解答を中継してくださいました。

短編だと手数と持駒数の比較をして解図に役立てることはよくやるのですが、長編でもしっかりそこを確認するのはさすがですね。「氾濫」などでも、市村さんは難しい問題でも必ず挑戦して下さいますし、短評でも常に温かい褒め評をくださるので、作家にはとても励みになります。

今後も引続き宜しく解答をお願いします。

雲海さん

最終形は「57 飛& 67 に空間& 66 の駒は龍ではない」の 1 つしかないの、如何に効率良くその形にするかのパズルですね。

解く上の制限が「57 馬の禁止& 57 に空間があるときの 46 馬の禁止& 46 馬の時に 57 の駒を動かすのを禁止」だけで、唯一解になるのは凄いです。

15 パズルの亜種みたいなものでしょうか。そのような感じを受けました。

解く鍵となるのは、57 の金が 46 の飛を 57

へ移動させるのに邪魔をしているので、「45 飛& 55 金& 46 に空間」の形を作ればよいこと。

いやあ、論理的に解ける難しくないパズルは嬉しいですね。こういう作品にもっと出会いたいものです。

話は逸れますが、フェアリーを創作するとき、根本としては楽しんで創作しておりますが、普通詰将棋のこともちょくちょく意識します。フェアリー独特の表現か？そうならば普通詰将棋に導入できないか？そうでないなら普通詰将棋との違いは何か？

残念ながら、上記の問いに対する満足な答は得られません。（普通詰将棋の創作技術が皆無であることが理由の一端。）

フェアリーにしか存在できないと思われた表現を普通詰将棋でも表現できたとき、新しい分野を開拓できると信じているのですが、それ以前にフェアリー人口の少なさが問題ですね。

☆ 雲海さんの解答は Excel を使った表形式のユニークなものでした。受方駒の動きと何を捨てたかを対応させ、捨駒を、金・銀・どちらでも可の3つに分類して集計し、最終的に「どちらでも可」が実は一通りしかないと示すやり方です。

この解答を見て筆者はクロスワードパズルを連想してしまいました。問題を見てパズルを連想することは時々ありますが、解答を見てパズルを連想するのはめったにない経験です。

短評の後半は出題時のコメントへの反応ですね。たとえ満足な答えが出なくても、こういう根本的な問いを持っていることは有意義だと思います。その問いに関するその人の答えは、かならずその人の創作活動に反映されるはずですから。

若林さん（感想）

<感想>

シンプルなスライディングブロックパズル。

57 に馬を動かせないのが良いアクセントで楽しめました。

<余談>

>新たな展開

これはパズル一般も含めて微妙なテーマですね。

・そもそも新たな展開を求めている嗜好

伝統ルールの手筋ものが愛されているように、ペンシルパズルではさらにルーチンワークと言える数独が多くの人に愛されています。

数独では既に数字配置から解き味（解くために必要な手筋＝読み）まで含めた自動生成がある程度実用化されています。

・個人による新たな展開の差異

私に関して言えば、新しいルールで旧ルールでも可能なことをやっているような作品でも充分楽しんでしまえます。

また、チェスのプルーフゲームのように、古いけれど知らないからこれからでも楽しめる、というパズルが盤駒パズルだけでもたくさんあります。

最近ではInvisibleの Sake Tourny が面白かったですね。

H#2で馬鹿みたいに沢山のInvisibleが判明する Special Prizeが面白かったですが、新しさという意味ではInvisibleが全く判明しない1st Prize でしょうか。

しかし、これが橋本氏の求める「新たな可能性」ではなさそうだな、とは思います。

（フェアリー含む）詰将棋を長年見てきた方が何を新たな展開と思うのか、ということには興味があります。私の認識ではフェアリーでは「超長手数の可能性の示唆」「多数の超長手数作品の発表」というのが一番大きなもので、他には主に変身ルールを主体としたフェアリーメイト、「密室型超手数もの」が挙げられると思っています。

☆ 若林さんは、感想と出題時のコメントに関するご意見を送っていただきました。

フェアリーにも「進歩」を期待する筆者の意見とは異なりますが、フェアリーに何を求めるかは十人十色だと思うので、このような見方も当然あると思います。

私自身の考え方は「夢銀河」などでも書きましたが、作品から「不思議さ」を感じられるかどうかということが重要です。

いくら新しいルールを考えても、いくら新しい出題形式を持ち出しても、そこから起こるべくして起こることしか作品に含まれていなければ、不思議さを感じることはできません。また、予測できないことが作品に含まれていたら、今度はそれが新たな常識に組み込まれるので、常に進歩が必要です。

今のフェアリー界は新ルールにしても何にしても、手っ取り早く成果を上げる手段に使われるだけで、その後が全然続きません。そこに筆者は物足りなさを感じています。

☆ 今回は出題が連休に重なったこともあってか、解答の出足が好調でした。やはり、詰将棋に最も必要なものは「時間」なんですね。次回の出題も未定ですが、「氾濫 31」との関連もあるので、おそらくは「非標準駒数作品」の続きになると思います。

(2009.11.1 七郎)

果報は寝て待て

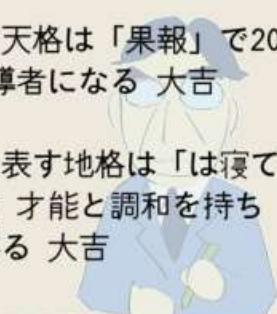
今日は 社内で
密かに占いだ

果報は寝て待て
の
姓名判断を
するぞ！



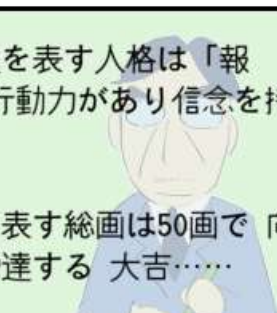
成功運を表す天格は「果報」で20
画 優秀な指導者になる 大吉

人生の前半を表す地格は「は寝て
待て」で30画 才能と調和を持ち
高い地位を得る 大吉



人生全般の運を表す人格は「報
は」で16画 行動力があり信念を持
つ 半吉

人生の後半を表す総画は50画で 向
上心が強く栄達する 大吉……



あの
浦内課長…
仕事をして
ください



Cronus Crown

<http://crocro.com/>

果報は寝て待ての占いで強引すぎないか？

詰将棋メモ

推理将棋第 27 回出題解答

担当 タラパパ

出題日 : 2009年10月 2 日

解答締切 : 2009年10月20日

27-1 初級 ミニベロさん作 銀2枚取り 9手

例によって、傍目八目の3人の会話です。

「たった9手で銀2枚取って詰ませるとは、なかなか出来るな！」

「しかもそのうち1枚は不成りで取っているとは！」

「後手の4手目の4筋の手が大悪手だったからで、大したことはないよ」

さて、どんな手順の将棋だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 先手は取った2枚の銀のうち、1枚は不成りで取った
- ・ 4手目は4筋の手

出題のことば (担当 タラパパ)

9手で銀を2枚取って詰める基本パターンは二つ。さて、本局はどっち？

追加ヒント：

- ・ 終了時の先手の持ち駒は銀が一枚だけ。
- ・ 「4手目は4筋の手」を「6筋」に変えるとよく似た別手順になります。

推理将棋第27回解説 担当 タラパパ

解答が伸び悩んで焦りましたが、〆切最終日に常連さんからどおーんと届いてひと安心といったところでした。

最終日まで持ち越したのは、担当者の責に負うところが多く、これは反省点。

それは個別に触れることとして解説に入ります。

推理将棋27-1 解答

▲7六歩、▽5四歩、▲4四角、▽4二銀、
▲7一角不成、▽5三銀、▲4二銀、▽5二玉、▲5三角成 まで9手

詰上り図

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

持駒 銀

初級向きの作品が少ないことを詰工房でぼやいたら「こんなのはどう？」と出してくれたのが本作品。

「すぐ解けるでしょ？」

「判った、76歩、52玉、33角不成、42銀、同角不成、54歩、64銀、53銀、同銀成迄・・・ん？」

「不正解！71銀を2コマ動いちゃ反則ですよ、お客さん。」

「あらら（^；」

こんな感じのやり取りのあと、小考してなんとか面目を保つことができたのですが（笑）よく知っている手順なのに、いきなり出題されるとパッと出てこないものですね。

銀という駒は、一枚だけ取る分には（役に立つ駒の中では）角の次あたりに易しいのですが、二枚取ろうとすると二枚銀の距離が遠い分、却って金よりも取りにくくなります。42銀と上がる手は的を得ていたのですが、動いた銀ではなく動かない71銀をはじめに狙うのが正解でした。

S. Kimura 「ヒントなしで分かりました。反対側の銀を取っても詰みそうですね。」

■2枚銀を取るもう一つのパターンがこれ。具体的には……。

はてるま 「4手目を6筋にすると、96歩、54歩、97角……ですね。7手詰の筋の延長バージョンで、きれいにまとまっていますね。」

■まるで左右対称のような手順。96歩の方が裏筋で見えにくいかもしれません。

ミニベロ 「簡単すぎて申し訳ない。一瞬でも33からの侵入を考えてもらえたら成功。銀2枚取り9手詰はこのパターンしかないんですね。」

■この二つ以外には恐らくないと思うのですが。

まさ 「2枚取る事を考えれば自然に解ける。」

■という初級向けの好題でした。

渡辺 「効率良く銀を取るには角しかありません。31角生か71角生で銀を取る間に後手が取られて詰む53に銀を持っていく御膳立てをするのは慣れれば、第一感でしょう。これは初級にぴったりですね。」

■私の第一感は、いきなり作者の希望通り33角不成でしたが（泣）

斧間徳子 「5三銀が妙手。難しくはないが、解いて楽しい好作。」

■奇数手の短篇では、やはり後手の好手（好ア

シスト）に期待しないと。

鈴木康夫 「手数から最後が銀取りなのは必然ですね。」

■先手の指し手4手では、詰める云々より2枚取り自体が不可能ですものね。

リーグ戦ファン 「初見がこの筋で、7手目を53角成として、後手があと2手指してくれば詰むがサスガにこれはありえない、他に銀を取る方法は……と考え、たどり着きました。二つ目の基本パターンが全然分からないのですが、どのへんを見ればよいのでしょうか。」

■上をご覧ください（笑）

はらたつと 「最初、後手の左銀→右銀の順かなとおもいましたが、王手の対処で52玉を先にしないといけないので、詰まないなあ。と。右銀からだとなら71でとって最後53角成ができるのであつという間でした。」

■左銀を取る順が多いのですが、本局では逆を突く右銀からでした。

けいたん 「手順前後のきかない素材を厳選しているのでしょうね」

■作品化で案外見落とすのが手順前後。わたくしよく泣かされております。

たくぼん 「53銀としてからの42銀が逆モーション。暗算では読みにくい」

■そんなことないでしょ、たくぼんさん（笑）推理将棋は盤を使うより暗算向きのパズル？

竹野龍騎 「盲点に入って暫し悩んだ。」

■どうやら私と同じ過ちを犯したと見た。

隅の老人B 「7手目が皮肉な？好手。不成りで取る、これで手順が確定でした。」

■「不成で取る」と謳っている時は、成って取る順でも成立しそうな順を探すのもコツかと。

○術師 「9手で銀2枚を取れる手順自体が中々浮かびませんでした。詰み形は大体想像通りでしたが、玉の腹に角で頭に銀とってしまったため、入れ替えるのに時間を要しました。」

■ですね？そうしたことを踏まえて、はてるまさん「7手詰の筋の延長バージョン」ということでしょう。

正解：16名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん けいたんさん
鈴木康夫さん 隅の老人Bさん たくぼんさん
竹野龍騎さん 躑躅さん はてるまさん
はらたっとさん 平尾一土さん まささん
○術師さん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

中上級 渡辺秀行さん作 8手目の桂打ち

A君「ちょっと聞いてくれよB君。8手目に桂を打たれたよ。しかも初手と同じ筋に」
B君「奇遇だね。僕も同じだったよ。その後どうなった？」
A君「7段目の玉が悪かったのか、10手目に角を打たれて詰められてしまったよ。
しかも初手と同じ筋に」
B君「10手で詰められたのは同じだね。僕の場合は相手は成駒で飛車を取ったのに、
使ってこなかったんだ。飛車余りで詰められるなんて口惜しいなあ」

さて、A君とB君の指した将棋はどんな手順でしょうか？推理して下さいね。

27-2 中級 渡辺秀行さん作
8手目の桂打ち（A君） 10手

- （条件）
- 10手で詰み
 - 8手目は初手と同じ筋の桂打ち

- 7段目の玉を初手と同じ筋の角打ちで詰めた

出題のことは（担当 タラパパ）

7段目の玉位置を、勘で決めうってくださると解き易い？

- 追加ヒント：
- 最後に角を打ったのは9段目。
 - 桂馬を打ったのは4段目。

推理将棋27-2 解答 担当 タラパパ

▲9八香、▽3四歩、▲7六歩、▽8八角成、
▲6八玉、▽8九馬、▲7七玉、▽9四桂、
▲6八銀、▽9九角 まで10手

詰上り図

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

持駒 なし

上級作品と共に「8手目は初手と同じ筋の桂打ち」で揃えた一局目。

手順前後が効く手順は作品化にけっこう困るものなのですが、それを発想の転換で格好の材料として料理してしまったのが本作。

もう一つの巧みさが、9手でできる手順を敢えて一手加えたところ。初手に98香と上がらなくても、同様の手順を経て88角（先手番なら22

角)と打てばいいものを、余計に手数をかけて上がった香の陰に打たせる。掘り尽くされた感もある9手素材を生き返らせる手法はさすが渡辺さん。

角桂を取らせるために76歩が必然。更に2手かけて玉が7段目に行くとなると、先手に残されたのはあと一手しかありませんから、77以外の地点で詰む形を作るのは困難です。そこを決め打てば解決。

まさ 「77玉型で角桂同じ筋に打つ形を考えれば見えてくる。初手の98香がいい味。」

■77玉を決め打つことができれば、ここに角を打つ順が見えますね。

たくぼん 「初手98香を成立させる初手と同じ筋の桂打ちの条件が巧みですねえ」

■初手を省いた9手、たくぼんさんの作品でしたね。

ミニベロ 「9手の素材を旨く10手にアレンジして昇華させてますね。この手法もこれからの主流になるかも。」

■作者が開発された数多い手法の一つ。かなり有力な手法だと見ています。

渡辺 「8手目桂打、10手目角打なので4手目6手目は角桂取り。そのためには先手初手か3手目に76歩が必須で、玉の7段目は最低限の手で済む77玉と推測される。7筋の角打では77玉を王手できないので76歩は3手目。よって?、34歩、76歩、88角成、?、89馬、…となるが、「89馬、77玉」の形で角打で詰むなら最終手99角が有力で、初手98香、8手目86の逃げ道を塞ぐ94桂も想像に難くない。」

■こうして渡辺さんに説明していただくと、いかにも簡単に解けそうな気がしてきます。

斧間徳子 「桂の打ち場所が94とは意外でした。」

■上級の初手もそうですが、この意外性が身上でした。

鈴木康夫 「”七段目の玉”から詰上がりが想像できました。」

■77玉を角打ちで詰ませるには88か99しかない筈ですが、簡単に浮かぶかというところでもない?

リーグ戦ファン 「この問題、▲98香のない9手の筋を自作で考えたことがありました。桂の打ち場所以外に非限定がなく美しいのですが、条件付けが難しくて諦めていたら・・・なるほど、一手加えてこう処理しますか。桂の限定と初手の意外性でぐっと引き締まりますね。さすが。」

■たしか、たくぼんさんの9手作品は「先手は1筋に桂を打った」の1条件でした。

はらたつと 「とどめ角打だと、玉上部から打つのは歩移動合いを防げないだろうから、下部からうつとすれば、飛車の横利きを寸断しながら、金銀にじゃまされないようにするには、玉は77で決め打って、角桂の打ち場所は9筋で決定!」

■はい(^^)

竹野龍騎 「98香と99角の形が閃いた瞬間に解けました。懸案の初手が最も意外性のある98香なのが素晴らしい。」

■この初手だけでも価値ある手順でした。

隅の老人B 「二つのヒントに助けられて、初手を発見。98香には驚いた。」

■普通考えられない手ですものね。

S. Kimura 「第1ヒントで分かりました。初手が9八香とは意外でした。」

■初手98香で何か作れないかと考えたことはありますが、この筋は浮かびませんでした。「初手と同じ筋」だけの条件で成立とは!

躰躰 「玉を7段目に運ぼうとしたら手数的に後手が角を打てそうなのは9筋くらいしかない

ので、簡単に解けました。」

■それでも私は悩みましたが（汗）

はてるま 「極隅から角打ちで仕留める形が格好良い。88よりは99に打ちたくなりますね。上級より手順的には凝っていると思います。」

■たしかにそうかもしれません。私は条件の上手さに感心しましたが。

正解：14名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん 鈴木康夫さん
隅の老人Bさん たくぼんさん 竹野龍騎さん
躑躅さん はてるまさん はらたっ子さん
平尾一土さん まささん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

27-3 上級 渡辺秀行さん作 8手目の桂打ち（B君） 10手

（条件）

- ・ 10手で詰み
- ・ 8手目は初手と同じ筋の桂打ち
- ・ 後手は成駒で取った飛を使わなかった

出題のことば（担当 タラパパ）

飛車を何手目にとったかは論理的に決まるはず。その先はヒネリが……。

追加ヒント：

- ・ 問題文にハマらないでください。止めは連続王手。
- ・ 桂馬を打ったのは6段目。

推理将棋27-3 解答 担当 タラパパ

▲3八銀、▽3四歩、▲1六歩、▽4四角、
▲1七桂、▽同角成、▲4八玉、▽3六桂、
▲3九玉、▽2八馬 まで10手

詰上り図

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

持駒 なし

8手目に桂馬を打ったのですから、少なくとも桂馬を2手目か4手目を取るのですが、問題はその時に飛車を手持ちにしていたのかどうか。もしもすでに飛車も手持ちにしていたなら、その手順は角の成・不成を別として、76歩、34歩、77桂、同角成、68飛、同馬、48玉、7?桂……と進めるしかありません。これが詰まないのは明らかなので、後手は8手目までに飛車を入手できないことになります。

「飛車を何手目にとったかは論理的に決まるはず」のヒントは、この手順にハマらないようにというつもりでしたが、「後手は成駒で取った飛を使わなかった」には、飛車を「使うことができたが使わない」意味を含む言葉と捉えられても仕方ありません。ここで悩まれた方が少なからずあったことは短評からも明らか。担当の不明でした。

作意手順を解明したあとでなお、その手順が条件に合っているのかどうかの不安を解答者が抱えるようではいけません。作者にはその意図はありませんでしたが、条件の不手際ですので、全員正解と扱わせていただきます <(_ _)>

まさ 「左辺で飛を取る筋を先に読んだが、良く考えれば28で取るのが一番自然ですね。ところで、「取った飛を使わなかった」は、ニュア

ンス的に「使えるのに使わなかった」とも感じ取れるのでちょっと誤解されやすいかも。「この手順なら『使わなかった』じゃなくて、『使えなかった』じゃないの？」とか。76歩、34歩、77桂、同角成、68飛、同馬、…という「8手目に飛車を使うのに使わない」という追い方もできるのでそちらに迷い込む人がいるかもしれません。」

■おっしゃる通りでした。まささんから「駒台に飛車があったではどう？」という案を頂戴しました。

ミニベロ 「これは全然見えません。「使おうと思えば使えたのだが、あえて使わなかった」でしたら、短評は「ギブアップ」でお願いします。「10手目で飛車を取って、使う暇が無かったので使えなかった」でしたら、下記順（作意）でお願いします。これでしたら、普通に「終局時飛車余り」ではいけないんでしょうか。」

■いつも光速で解答を送っていただける氏が、べ切日の解答でしたから悩ませてしまいました。すいません。

斧間徳子 「桂を取る位置として、77→89→37の順に考えた後、最後に17を考えてようやく解けました。17で取るのは59玉から遠いので心理的に考えにくい。」

■桂馬を取るなら普通は左桂ですから、右桂を取る順は考えにくいもの。

鈴木康夫 「10手目に飛車を取るのはレトリックから分かりましたが、追加ヒントを貰っても解けませんでした。降参です。解答プログラムを組んで解かせました。」

■何でもOKです。しかし簡単にプログラムが作れることが羨ましい。

リーグ戦ファン 「6手目に飛車を取れる順は▲76歩▽34歩▲77桂▽同角成▲68飛しかありえなくて、それだと7筋に桂を打つ手が成り立たないことはすぐに判るので、ということは10手目で飛車を取るのかあ、（表現は少しズル気味？）と思いながら解きました。「端を使う意

外性」という隠し味が共通で、セット問として綺麗だと思います。あと、▲76歩▽34歩▲78飛▽88角成▲68玉▽89馬▲59金左▽66桂▲88銀▽78馬の筋で、この順だと▲68玉を初手に出来ない紛れがいいですね。」

■後半に触れた手順も巧みな順。周到的な作者はこれもしっかり読んでいました。

はらたつ 「タラパパさんのコメントの「飛車を何手目でとったかは論理的に決まるはず」という文言は6手目飛車取りをあらわしているのだとすれば、76歩、34歩、77桂、同角成、68飛、同馬（飛車を成り駒でとる）まで確定するように思える……。だとすれば8手目76桂打の王手を実現せず……。というところで行き詰まりになってます。これが「問題文にハマらないように」というコメントになっているのでしょうか？」

■むしろ、その手順はダメですよといったつもりでしたが……。失敗。

たくぼん 「う～ん。この順は多分誤答だと思います。この順だと成駒で取った飛を「使わなかった」ではなく「使えなかった」ですよねえ。ギブアップです。」

■実は正解手順でした。

隅の老人B 「残念、ギブアップ。解説が楽しみです。」

■出題の不手際で、ギブアップは当方でした（汗）

S. Kimura 「第1ヒントでも謎は解けず、頼みの第2ヒントでも分かりませんでした。8手目に桂馬で王手して、9手目に玉が逃げて、10手目に馬を飛車で取る？」

■ご明察でした。

躑躅 「最初左桂をどうやって渡そうかと少し悩んだのですが、右桂で考えたらずぐでした。」

■右桂に発想を転換すること自体が難しいんで

すよね。

はてるま 「おそらくこれでいいと思うのですが……。タラパパさんの「こそっ」を見て少し自信が出ました。箇条書きの条件として「取った飛を使わなかった」というのはいいですが、会話の中で「飛車を取ったのに使ってこなかった」と言われるとやっぱり違和感が……。というのが正直な感想。初手38銀というのはなかなか見ませんね。オリジナリティーがあると思いました。」

■「こそっ」は〆切日にこっそりコメントを付けたものでした。

正解：16名 （出題不手際のため全員正解とします）

S. Kimuraさん 斧間徳子さん けいたんさん
鈴木康夫さん 隅の老人Bさん たくぼんさん
竹野龍騎さん 躑躅さん はてるまさん
はらたっとさん 平尾一土さん まささん
〇術師さん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

総評など

鈴木康夫 「前回の推理将棋の賞品ありがとうございました。」

■当選されたんですね。何を選ばれたんでしょう？よい賞品がたくさんありますから。

平尾一土 「推理将棋というものの存在すらこれまで知らなかったのですが、今回初めて挑戦してみました。実際にやってみると、詰将棋とは違った面白さがあり、とても楽しめました。時間があるときには、また解いてみたいと思います。今後よろしくお願いします。」

■初解答ありがとうございます。次回の出題こそ、慣れない方にもってこいなので、また解答いただければと思います。

隅の老人B 「気がつけば、今日は20日、締め切り日。慌てて考えても、もう遅い。尤も時間があっても、全題解くのは私にはムリでしょう。2題で満足、これも正解か否かは分かりません。」

■第3問が正解扱いなので、全問正解です(^_^)

躑躅 「今月は時間がなかったので諦めるつもりでしたが、先ほど思い出して少し覗いてみたらすぐ解けましたので解答送信します。追加ヒントは無しで大丈夫でした。」

■そう楽に解ける問題でもなかったと思うのですが（汗）

推理将棋第27回出題全解答者： 16名

S. Kimuraさん 斧間徳子さん けいたんさん
鈴木康夫さん 隅の老人Bさん たくぼんさん
竹野龍騎さん 躑躅さん はてるまさん
はらたっとさん 平尾一土さん まささん
〇術師さん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

当選： 隅の老人Bさん

おめでとうございます。

Fairy of the Forest#21結果発表

- 2009年08月18日：課題発表：初形または詰上りが都玉（協力詰）
- 2009年10月15日：投稿締切
- 2009年10月18日：出題
- 2009年11月15日：解答締切
- 2009年11月18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、○雲海、○隅の老人B、○たくぼん

たくぼんー出題数はやや少なめですが、質は高く満足できました。ただメンバーが固定化されそうですので新しい風を期待しています。

たくぼんさんのおっしゃるとおり、創作・解答ともメンバーが固定化していますね。この閉塞状況を何とか打破したいものです。もっと情宣活動が必要なのでしょうか。

酒井博久

■ 21-01 雲海 協力詰 7手

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

持駒 銀桂

56銀 同玉 65銀 45玉 57桂 55玉 54と
まで7手

作者ーこの課題で最初に思いつくのは、やはり都還元玉でしょうね。その方向で創りました。易しいですが、協力系独特の打ち換えが入ったので良しとしました。なお、私に立体曲詰を期待してはいけませんよ。

☆雲海さん、解答手順間違っていましたよ。まあ、作者ということで、正解扱いにしましたが。

隅の老人Bー還元王、大袈裟かな。打ち直す銀、成る程ね。

たくぼんー54銀65銀で47桂の形かと思い悪戦苦闘。序の3手が上手い導入。

神無七郎ー46桂が47桂までの詰上がりを匂わせる巧妙な配置。曲詰っぽい形から協力詰ならではの「同一箇所への打ち直し」が出現し、詰上りは還元玉。紛れだけでなく作意にも唸られます。

☆初形は「K」の字とも言えますが、特に曲詰を意識したものではないのでしょうか。捨駒して、また前と同じ地点に同一駒を打ち直すのは、普通詰将棋ではあり得ない手法です。6手目の局面で、初形から57桂が発生し、65銀に紐が付いた形になっているので、54とまでで詰み上げることができます。

■ 21-02 たくぼん 協力詰 7手

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

持駒 なし

77馬 65玉 45飛 74玉 73桂成 64玉 55馬
まで7手

作者ーまあ何かダサイ手順とでも言おうか・。

☆「作品不足であれば使って」ということで、急遽送られてきたもの。作者らしい詰めにくさのある作品だと思います。

雲海ー4手目と5手目が見えず、しばらく悩まされました。

隅の老人Bー引く手に好手あり、そう言うことにしておこう。

☆これは初手の馬引きですか？ 意外と4手目の玉引きかも。

神無七郎ーたくぼんさんらしい心理作。大駒を活躍させる間に渋い73桂成が入るのが見えにくい手です。飛は馬にヒモを付ける役割ですが、敢えて強い駒にして紛れを持たせるのが巧いテクニックですね。

☆そうですね。73飛成までの詰上りもありそうですね。

■ 21-03 神無七郎 協力詰23手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
				馬					二
				と	と	ス			三
			歩	科	進	金			四
			香	王					五
			桂		金	龍			六
			王	桂					七
				桂					八
									九

持駒 金4銀4香2

45金 同龍 54と 同龍 45金 同飛
47桂 同馬 46銀 同飛 56香 同飛
46銀 同馬 45金 同馬引 44銀 同馬引
46銀 同飛 45金 同飛 56香 まで23手

作者ーOnsite Fairy Mate 第152回出題作の元ネタを課題に合うようアレンジしました。最初から最後まで都玉です。

☆OFM第152回作は、「非標準駒数」という条件の下で作られた長編でしたが、本作はそれより小規模になっています。規模の違いはありますが、「打ち捨てによる守備駒の入れ替え」という狙いは共通しています。

たくぼんー事前にOFMで予習してたので楽しく解けました。

隅の老人Bー課題に忠実。不動明王、一步も動かず。逆王手、何するものぞ、です。

雲海ーOFM第152回出題の姉妹作でしょうか。34馬の利きを外したくなる解答心理をついていきますね。その紛れにはまりました。また歩以外の駒を使い切っているのが巧くもあり、羨ましくもあります。

☆初形で56への守備駒の利きがなかったら、56香までの1手詰です。これを実現させるために、守備駒の移動を図ります。ただし、34馬によって王手がかかっているの、その利きを防ぎつつ、移動させていきます。手始めは46馬を動かす障害になっている36龍から。まずこれを54に移動させます。次は46馬を移動させたいのですが、44飛が邪魔をしています。そこで、44飛を一旦56地点に移動させます。そうすれば、馬を44地点まで持ってくる事ができるわけです。最後に56飛を45まで戻し、目論見通り56香までの詰上りとなります。

この間のパズルチックな駒操作が、本局の命でしょう。

■ 21-04 雲海 協力詰75手

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

持駒 桂

37角 45玉 57桂 35玉 46角 26玉 35角
37玉 26角 28玉 17角 37玉 26角 28玉
29歩 39玉 17角 48玉 26角 57玉 35角
46桂 同角 48玉 57角 37玉 48角 27玉
19桂 17玉 39角 26玉 48角 35玉 57角
46歩 27桂 26玉 48角 17玉 39角 27玉

28歩 26玉 48角 37桂 同角 35玉 47桂
同歩生 46角 26玉 27歩 17玉 35角 28玉
46角 39玉 57角 48圭 同角 28玉 39角
37玉 28角 36玉 48桂 35玉 17角 26桂
同角 45玉 57桂 55玉 37角 まで75手

作者－密室物でも都還元ができないかと模索した結果、出来たものです。玉と角が1間離れながら移動する手順に面白味を感じております。

密室物で攻方が歩を打てる筋（本作は2筋）近傍で詰まない作品があるというのが、私としては意外でした。

☆今回の掉尾を飾るのは、「密室物」で売り出し中の雲海氏の力作です。細かく局面を変化させながら詰型を築いていくのですが、その過程が難しい。苦しんだという感想が集まりました。

隅の老人B－最初に詰上がり図を考える。使える駒は、角、桂2枚と歩、これしかない。これで、一日以上は費やした。あるHPのパズルの欄に、次の言葉が載っている。「根気、根性、忍耐」、だって。加えて、私は時間がタツプリ、暇なもの。体力不足は日数でカバー。「待った」すること幾度ぞ。ようやく解けたら、締め切り間近、ヤレヤレ。

☆48桂・57桂で玉の退路を塞ぎ、受方47歩発生により合利かずの詰上りに至る－と筋書きだけ取り出せば簡単ですが、それを最短手数で実現するとなると、いろんな紛れがあつて、読み切るのは大変です。

神無七郎－最初は倍くらいの手数で詰めていたのですが、改善に改善を重ねて何とか作意順に辿り着きました。それだけの紛れの中で成立している手順ですから、一手一手の密度が半端ではありません。苦勞しただけに、還元玉で詰上げたときの充実感は格別でした。たくぼん－見事に還元玉で詰むのに感心。途中打った桂を跳ねる手や歩不成などにも感心。それにしても解くのはシンドイ。

☆「密室物」を見るたびに思うのは、よくこういう形を探してくるなあということです。何か特別なセンスが必要なのでしょうか。

作者－入手する歩は17の歩のみ、成桂は最後まで入手しない、攻方の歩は詰上がりに使用しない、という点から難しいかもしれませんね。

還元玉ということでご容赦願います。

☆都還元で画竜点睛の感があります。

【総評】

隅の老人B－このあいだ、パラ誌の幼稚園を解いていて、担当は酒井さん。何かあったな？で、このコーナー思い出しました。加えて、14日のたくぼんさんのHP。忘れそう、だって、私も同じ。もう一日ありますが、人生（大袈裟？）、何時、何があるか分からない。そこで、気が付いたときに、解答しよう、です。

☆締切前日の解答でした。毎度ありがとうございます。

神無七郎－問題数は少ないものの、ヘビー級の21-04のおかげできちんと脳に汗をかくことができました。短編2題も面白かったですし、良い回だったと思います。

☆あとは「新しい風」が待たれます。

Fairy of the Forest #22 課題発表

■ 2009年11月18日：課題発表：受方の同一地点の捨駒を複数回含む作品（協力詰）

☐ 2010年01月15日：投稿締切

☐ 2010年01月18日：出題

☐ 2010年02月15日：解答締切

☐ 2010年02月18日：結果発表

■ 課題発表

次回冬の課題募集に対して具体的提案があったのは、たくぼん氏のみ。ただし、考える所があったので、たくぼん氏案はいったん採用保留としました。

標記のような変な(?)課題とします。「受方」というのがミソです。また、「同一地点」にもご注意を。なお「複数回」としましたが、捨駒回数は多ければ多いほど望ましいです。

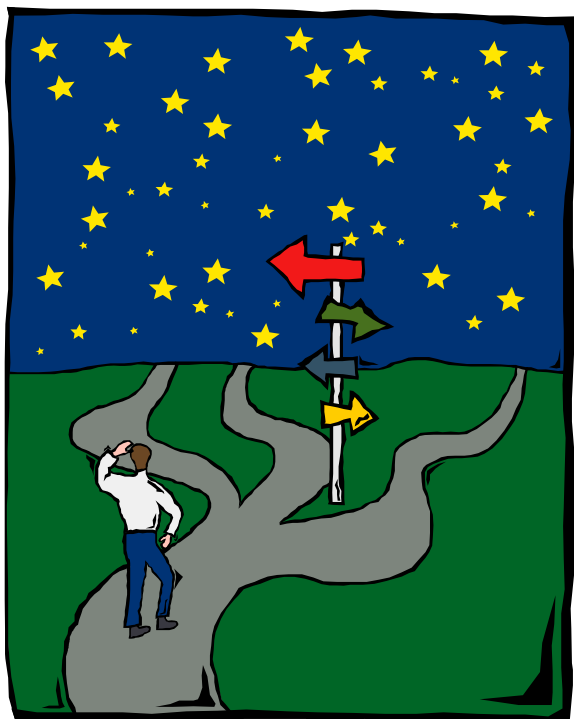
(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

Good things come to those who WAIT.

～果報は寝て待て～

【課題】パスができれば短い手数で詰む詰将棋を作れ



担当：神無七郎

1. 「何もしないこと」は時に最善となる

チェスにツークツワンクという用語があります。これは「自分の手番であるために悪い手を指さざるを得ない状況」を指します。できればパスをしたいけれども、ルールでパスが禁止されているので悪手を指さざるを得ないケースのことです。将棋では対局者双方が局面の打開を嫌って千日手すれすれの駆け引きが行われる場合がありますが、チェスと違って総駒数が減らない将棋では、明確にパスが最善と結論の出る局面はほとんどありません。もっとも、駒数が少ないミニ将棋ならはっきりと「もしパスができればそれが最善」と結論が出ることがあり、田中哲朗氏による『「どうぶつしょうぎ」の完全解析』（http://media.itc.u-tokyo.ac.jp/k_tanaka/dobutsushogi/）では21839個のツーク

ツワンク局面（ただし初期配置から到達できない局面も含む）が「どうぶつしょうぎ」にあったと報告されています。囲碁でも「セキ」というお互いに先に手を出せない状況がありますが、チェスや将棋と違いパスが許されているので着手せずに放置したまま終局します。一般にゲームと「パス」は切っても切れない関係にあり、「パス」に関するルール設定はそのゲームの戦略を大きく左右します。

2. パスと詰将棋

ツークツワンクという用語があるくらいですから、チェスプロブレムの世界では「パス」にまつわる作品は数多く作られています。ルール上「パス」はできなくとも、実質的に「パス」したのと同じ手順を見つけるわけです。詰将棋でも「パス」にまつわる作品は創作可能なはずですが、現実にはほとんど例が見られません。おそらく攻方王手義務がその原因になっているのでしょう。攻方の「パス」は王手義務違反ですし、受方の「パス」は王手放置の反則です。「見た目はまったく同じで手番だけ違う」局面が出現することはありません。当然、「パス」をテーマに作品を創作しようとする動機を持つことも少なくなります。

とはいえ、詰将棋で「パス」をテーマにした表現が不可能かと言えば、そんなことはありません。「もしパスができれば～」という想定でいくらでもテーマが設定できるからです。今回の課題はそれを実際にやってみようという試みです。

3. 課題の説明と例題

今回用意した課題は2つあります。まずは、「パスができれば短い手数で詰む協力詰（通称：ばか詰）を作れ」という課題です。

これをもう少し、厳密に表現するとこうなります。

【課題A】

受先形式の協力詰ならN手、通常の協力詰ならN+3手以上で詰む図を作れ。ただし、両者の詰上りは（持駒も含めて）同一であること。

理解しやすいよう具体的な例を見ていただきましょう。

4. 募集要項

以下の要領で今回の課題作を募集します。寄せられた作品は WFP で出題し、解答募集もを行います。

◆ 作品要件

【課題A】または【課題B】の条件を満たす作品を募集します。

花駒を置く代わりに受方持駒制限することは可ですが、これ以外のフェアリー条件の付加や、フェアリー駒の使用などはしないでください。

◆ 募集締切

2010 年 1 月 15 日（金）

◆ 送り先

神無七郎宛（janacek789@ybb.ne.jp）に

E-mail で作品をお送り下さい。

このときメールの件名になるべく「作品投稿」という語句を入れてください。

（誤って迷惑メール扱いされることを防止するためです。）

◆ 出題

WFP19 号（2010 年 1 月 20 日）を予定。

投稿数に制限はありません。不完全や類作など出題不適切な事由がない限り出題します。

◆ 備考

この企画は一応「フェアリー版詰将棋課題コンクール」の位置付けですが、本家と異なり担当による審査や順位付けは行いません。作品の評価は個々の鑑賞者の持つ価値基準にお任せします。

以 上

第 5 回詰将棋課題コンクールをばか詰で

11/8 たくぼんの解図日記のエントリーの内容に加筆修正したものです。

11/6 のエントリーで「第 5 回詰将棋課題コンクールをばか詰で」を募集開始しました。内容は

- ・ 攻方の駒を一手で 8 マス移動させる。
 - * ただしその駒は打った駒とする
- ・ 単玉のばか詰
 - * 短手数・使用駒数小を目指して下さい。

というもの。私自身かなり難易度が高いとふんでの出題でしたが、翌日に、ほとんど究極の図が届きまして、また同じ図が数名から届くという完全に企画失敗ということになりました。というわけで条件を改めて再募集という形をとります。（詳細は最後に）ここでは 11/6 発表の条件で届いた作品を紹介していきたいと思います。

まず当日 1 番で届いた図がこちら。初めての方で躰躰さんです。詰将棋メモの推理将棋解答でお名前を見かけます。読み方は「つつじ」さんかな。

躰躰作 ばか詰 17 手

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

持駒 香

29 香 17 玉 18 歩 16 玉 17 歩 15 玉
16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 12 玉
13 歩成 11 玉 21 香成 同玉 22 金

作者「限定のさせ方がダサいですが、使用駒数最小はこのあたりでしょうか。」

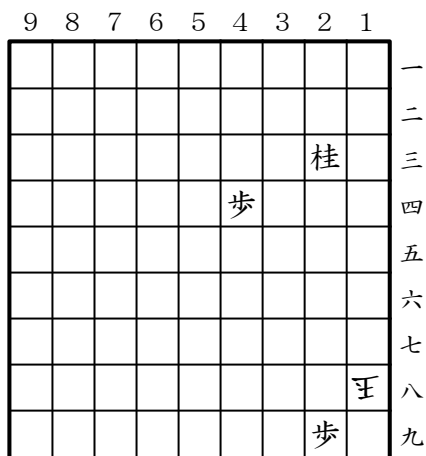
使用駒4枚でほとんど究極の図でした。（参りました）質駒を直接取るパターンでした。

そしてその日の夜中（7日）若林さんより全くの同図が送られてきて、7日の夜11時過ぎに伊達悠さんより同図が届き、8日午前0時過ぎにKAMUさんより同じ図が届きました。計4名の方がこの図に到達したことになります。（恐れ入りました）

とりあえず1番早く投稿頂いた躑躅さん作という形でフェアリーギネスに登録しようと思います。他の3名の方には申し訳ない。

また神無太郎氏より送られてきたのが、使用枚数は5枚ですが、質駒を取らず8マス移動時に詰上げる作品でした。（これには感心しました）作者も意識して駒取りにできなかったようです。

神無太郎作 ばか詰 15手

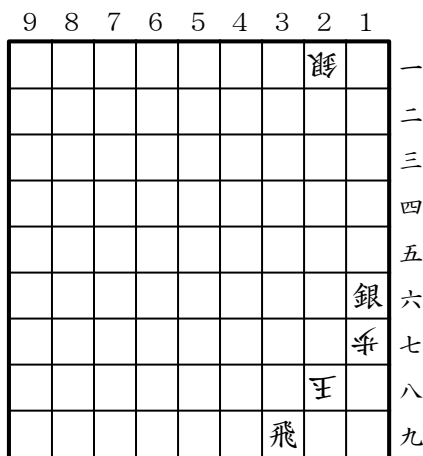


持駒 香

19香 27玉 28歩 26玉 27歩 25玉
26歩 24玉 25歩 33玉 43歩成 22玉
33と 21玉 11香成 迄 15手

そして若林さんからは質駒を直接取って王手ではなく開き王手で取る5手詰（6枚）も添えられていました。私はこの方法が全然浮かびませんでした、ちょっと考えれば分かりそうなものですよええ。

若林作 ばか詰 5手



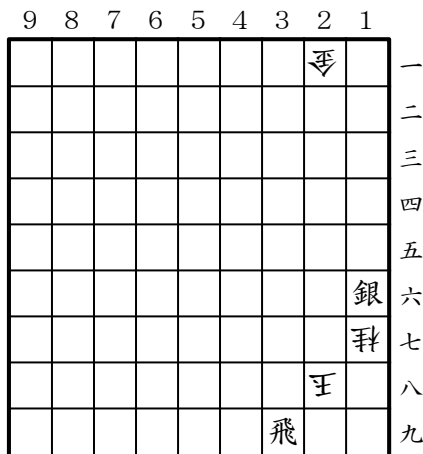
持駒 香

29香 19玉 21香成 18玉 19銀 迄5手

作者「銀銀歩はいろいろな組合せが可能ですが、面積を小さくすることを優先しました。」

その日の午前中に推理将棋でお馴染み dsk さんより同様の図（5手詰・6枚）が・・・

dsk 作 ばか詰 5手



持駒 香

29香 19玉 21香成 18玉 19金 迄5手

作者「このネタはこれが限界かと…。駒取ではないネタも考えます。」

続いて同じ開き王手ものでエントリーは山田嘉

則さんの作品。こちらは5手詰（5枚）です。

山田嘉則作 ばか詰 5手

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

持駒 香

29香 19玉 21香成 28玉 38飛打 迄5手

開き王手では一番短手数&使用枚数小（5枚）でした。さすがの切れ味と太郎さんも言ってます。

上記3題は質駒の種類が銀、金、飛と異なっているのも面白いですね。皆さん素晴らしい発想と閃きをもっていらっしゃいますね。ありがとうございました。

なお他に投稿いただいている図は次の新課題に絡んでくる可能性もあり、図の紹介は止めておきます。ご了承下さい。

<余談>

なお若林さんより余談という形でメールを頂いております。面白い内容ですので掲載します。
(>若林さん 勝手にすいません)

若林

同じスキーム（x8玉に香打ち+歩追い、x1に質駒）で他の質駒を考えてみました。
歩以外は枚数を問わなければ作図可能ですが、歩は打歩詰もあってなかなか簡単にはいかなそうです。歩、と金だけでは最終手非限定を避けられない筈ですし、限定できそうな手順自体浮かばないです。

若林作 ばか詰 19手

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

持駒 香

若林作 ばか詰 19手

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

持駒 香

若林作 ばか詰 17手

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

持駒 香

若林作 ばか詰 17 手

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

持駒 香

解は考えてみてください。（収束だけ考えればいいですね）

ということで新課題です。

第5回詰将棋課題コンクールをばか詰で

作品募集！

【新課題】

- ・ 限定打（最遠打）で打たれた駒の（打った次の移動が）8マス移動
- ・ 単玉のばか詰

* 打つ駒を最遠打（8マス離して王手）するという条件を付加しました。

* 部門を香、飛、角と分けます。各々挑戦してください。難易度は香→飛→角との事です。角は果たして可能なのか？というのも注目です。
* なるべく短手数・最小使用駒数を目指して下さい。

締切は本家 TTT05 と同じ2009/12/31とします。
宛先は私まで（ takuji@dokidoki.ne.jp ）

フェアリー



Cronus Crown

<http://crocro.com/>

プロ雀士？何で？

妖精賞の系譜（５）

前回に続き、今月は第7回の妖精賞受賞の作品を紹介していきたいと思います。選考は第1回～4回までが読者投票によるもので第5回以降は担当者の独断で決定となっています。今回より担当が菊田氏より筒井浩実氏に替わりしました。

第8回 妖精賞（1995年）

この期は担当者の筒井浩実氏の選考で受賞作が決まりました。今期は短編がトド氏作で、中編は岩本氏作が3期連続の受賞！長編は該当なしとなりました。

【短編部門】

詰将棋パラダイス 1995 年 3 月号
トドさん 作 ばか詰 5 手

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

持駒 飛

11 飛 27 玉 12 馬 16 玉 34 馬 まで 5 手

【担当者】

11 飛限定打が絶妙の一手。普通かしこでは打歩がらみで作例もありますが、ばか詰ではこのように、打歩を用いずに5手で表現できます。作者は余詰消しの配置が多くなったことを気にしていますが、私はこの構想にしては少なくまとまったと思います。

詰上図

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

持駒 なし

小林理

遠打で実現させた夢の両王手。

不儀礼の康助

いっぺんに2手指したみたい。

★遠打からのバッテリー再構築が狙い。1972/4大和敏雄作ばか詰5手（盤面9枚）が先行作であった。最近では WFP 2号に発表された菫川ぬぬぬ作が盤面6枚で実現しておりこの手の決定版とも言える。ちなみに作者のトドさんは私の広島時代の数少ない棋友で広島将棋センター勤務の久保茂氏である。

【中編部門】

詰将棋パラダイス 1995 年 10 月号
岩本修 作 安南詰 45 手

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

持駒 飛歩6

16 飛 25 玉 15 歩 24 玉 95 歩 25 玉
 15 歩 24 玉 85 歩 25 玉 15 歩 24 玉
 75 歩 25 玉 15 歩 24 玉 65 歩 25 玉
 15 歩 24 玉 55 歩 25 玉 15 金 24 玉
 56 飛 13 玉 16 飛 ④ 24 玉 14 金 25 玉
 15 歩 24 玉 45 歩 25 玉 15 歩 24 玉
 35 歩 25 玉 15 金 24 玉 23 角成 同飛
 26 飛 同玉 16 金 まで 45 手

④ 14 合は、同金、12 玉、23 金、21 玉、
 12 飛成迄（二歩の為同歩と取れない）

詰上図

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

持駒 なし

解説（筒井）

3 手目からすぐに 15 金、24 玉、23 角成としたのですが、同飛とされると横に逃げられてしまいます。そこで横への逃げを防ぐ為に歩を並べるのですが、単に並べるだけだと一歩足りずに逃げられてしまうので、55 まで並べたところで 56 とを取るようになります。このタイミングで取れば 15 金にヒモがつきます。最後は還元玉で詰み上がります。文句なしの傑作と言えるでしょう。

あーくん

趣向はすぐわかるが、1 歩不足で悩んでしまった。うまい入手方があったものだ。しかもいいタイミングで、だ。

久保茂

13 玉の変化がポイントか。割と素直な手順。

赤木誉幸

1 歩足りないと思い、17 の歩を取ってしま

い大混乱。今期の 1 番と見た。

★ 普通に進めていくと 95 ～ 35 まで 7 枚の歩が必要になるが持駒の歩は 6 枚で 1 枚足りない。で 25 手目の場面がこちら

25 手目

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

持駒 歩

歩を取る手は 2 つで 56 飛と 17 飛。果たして正解はどちらか・・・

歩が足りないと考えたら 17 歩を取ってしまうかも知れない（笑）正解は 56 飛と 56 とを取る。ではなぜ 17 歩ではいけないか？

それは④の変化が大きく関係してくるのだ。

では変化④の詰上図を見てもらおう。

変化④詰上図（14 合は桂馬とする）

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

持駒 桂歩2

22 の歩は玉の性能だが、17 歩の存在で 12 同歩と出来ない（二歩禁）つまり 17 歩を取っ

てしまうと上記詰上図で二歩禁が解けて 12 同歩で不詰となるのだ。

単なる趣向部分だけだとこれほどの評価は得られなかったと思うが、上記の謎解きや 56 とを取るタイミングが 55 歩出現時のみで成立するなどの構成が抜群で受賞も納得である。なお岩本氏はこれで妖精賞中編賞 3 期連続受賞となった。

【長編部門】

該当なし

第 9 回 妖 精 賞 （1996 年）

この期も担当者の筒井浩実氏の選考で受賞作が決まりました。今期は短編が弘光氏作で、中・長編は出題の少なさも影響して該当なしとなりました。

【短編部門】

詰将棋パラダイス 1996 年 7 月号
弘光 弘 作 ばか詰 13 手

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

持駒 飛角金銀桂香歩

17 金 同玉 26 銀 同と引 27 飛 同と引
39 角 28 と寄 19 香 同飛生 18 歩 同飛生
29 桂 まで 13 手

終局図

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

持駒 なし

受賞理由（筒井浩実）

持駒七色の最短手数ばかり詰である弘光弘作を挙げます。持駒七色で 13 手という条件は、見た目より難しい条件で、いざ創ろうとしても、容易にできるものではありません。そんな難条件を、なかなかの好手順で実現した本作は妖精賞の名に相応しいものだと思います。

解説（筒井）

手順の方は文句のない出来と言えます。いきなり金を捨てるのには抵抗がありますし、続いて銀、飛と捨ててしまうのはあまり紛れがないとは言え、驚かされます。39 角を据えてからも軽い捨駒を連発して詰上げます。清涼感がないとはいえ清涼詰なのも見逃せないところです。

この作者でこの初形だと、かつての「弘光氏愕然とする事件」を思い出します。昔の詰パラを調べれば、分かる人には分かるかも。

喜多真一

金をトドメに打つ詰上りでない所がよい。持駒趣向とパズル性をもった初形に賛同します。

駒井信久

奇跡的な限定。手順もなかなかのもの。

★ 持駒七色は駒の性能の違いをいかに手順に表現するかが問われる。本作は全く無駄がなく完璧な内容となっている。どれほど難しいかは是非皆さん挑戦してみて実感してみてください。

投稿募集中

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

第1回フェアリー詰将棋

短編コンクール作品募集

投稿締切：2009年12月6日（日）

ルール・手数：協力詰系＜※注＞の作品（7手以内）。

出品数：1人2作以内。

送り先

小峰耕希（jigsawbox@nifmail.jp）

★ 小峰さんの HP に投稿用フォームが設置されていますのでそちらを利用されてもいいでしょう。

[K.Komine's Home Page](http://19900504.web.fc2.com/index.html)

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

第5回詰将棋課題コンクールをばか詰で

作品募集！

投稿締切：2009年12月31日（木）

課題：限定打（最遠打）で打たれた駒の（打った次の移動が）8マス移動する単玉のばか詰

送り先：たくぼん宛

（takuji@dokidoki.ne.jp）

* 詳細は本文をお読み下さい

果報は寝て待て作品募集

投稿締切：2010年1月15日（金）

課題：パスができれば短い手数で詰む詰将棋

送り先：

神無七郎宛（janacek789@ybb.ne.jp）にE-mailで作品をお送り下さい。

* 詳細は本文をお読み下さい

Fairy of the Forest#22作品募集

投稿締切：2010年1月15日（金）

課題：受方の同一地点の捨駒を複数回含む作品（協力詰）

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

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。

11月20日（火）

詰将棋メモ 推理将棋第28回出題

* 推理将棋3題

10月31日（土）

Onsite Fairy Mate 153回出題

* Isardam(タイフ°B)協力詰 1題

12月15日（日）

第16回WFPフェアリー作品展

2009年 第17号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十一年十一月号

平成二十一年十一月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp