

2009/12/26 23:40 改訂

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第17回WFPフェアリー作品展
- ・ 推理将棋第29回出題
- ・ OFM 第 154 回出題
- ・ 第7回詰四回フェアリー作品展
- ・ 第1回フェアリー短編コンクール

結果発表

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

読み物

- ・ 妖精賞の系譜（6）
- ・

第18号

Fairy paradise

2009/12

はじめに

この冬一番の寒気が襲来という事で、ここ数日寒い日が続いています。ただ新居浜で寒い寒いと言っていますが、ニュースを見ていると日本海側では積雪数十センチとか氷点下何度とか・・・ちょっとクタが違いますねえ。私には住めないですねえ・・・

早いもので今年もあとわずかです。年を重ねるほど1年が早く経つて感じます。

WFPも本号で18号、1年半経ちました。好きでやっているのでも苦労はありませんが発行前の数日は結構ばたばたやっています。各担当者の方々も少ない日数で作稿をして頂き、本当に感謝感謝です。

来年は、マンネリ打破に向けて新たな展開も考えていかないとはいけません。作者や解答者の固定化傾向も気になるころではありますので、新人の登場にも期待しつつ、とっつきやすい作品展の開催、新人コンクールなどもいいかもしれません。

こんな作品展やコンクール、募集をやってみてはというのがあれば是非メールにて送ってください。もちろんご本人が担当になる必要はありませんので、好きなだけ言っていただいて結構です。

私がやってみたいのは、以前から言っていますが、「おばか作品展」、しょーもなさ、おばかさをフェアリー作品で競うというもの。評価はおばかさで・・・どうでしょうか？作品集まるかな？単なる絶連ではおばかさ不足だと思いますので意外と難しい課題のような気もしますが・・・

今号の注目は小峰氏担当の「第1回フェアリー短編コンクール」です。初登場の方もいらっしやいますので楽しみですね。たくさんの解答があることを期待しています。

また第7回詰四回フェアリー作品展は投稿があったのが太郎氏の4作のみでしたので、おまけで私の在庫を1つ付けて計5作での開催です。私もまだ解いていないので難易度は分かりませんが、田舎の曲詰ですので創造できるかもしれませんね。

【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18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/>

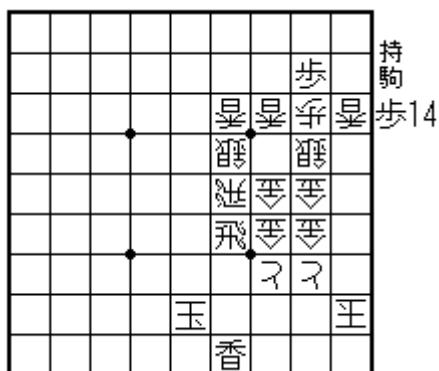
K.Komine's Home Page

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

第4番 神無太郎氏作 PWC 詰 104 手
命名「ブルーライン」
受先、同一局面4回となる手は禁手



第5番 神無七郎氏作 攻方取禁協力詰 105 手



第6番 たくぼん氏作 強欲協力詰 89 手



詰将棋メモ

推理将棋第29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29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2010年1月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第29回解答」でお願いします。

全解答者から抽選で2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29回出題 担当 タラパパ

今年最後の出題、忙しい師走に難問は不向きでしょうから、どれも親切設計の3局の筈でした(難易度はさほど変わらないかと)。ところがぎゅっちょん。今月はお正月をはさんでメ切的長い月なんですよ。

「この3局だけではすぐに解かれてしまう。どうしよう?」

なんて経緯を経て、とんでもなく不親切設計の担当者作を追加。

お年始の挨拶代わりです(ニヤっ)

12月18日 斧間徳子さんより29・1に余詰指摘があり、成立していることが確認できましたので、作者に修正をお願いしました。作者ともども、粗検を深謝します(担当者)。

29・1 初級 ○術師さん作

入玉したのに 17 手

手数は一番長いけれど、もっとも推理のしやすい長編入門作。

29・2 中級 渡辺秀行さん作

8手目は空き王手 10 手

易しいけれども気付かないと苦労するかも

れません。

29 - 3 中級 けいたんさん作
小駒で取る 10手

不成で動いた駒を小駒で取ったのは、先手？
それとも後手？

29 - 4 上級 タラパパ作
さらば友よ 12手

手数も長く難局かと。ヒントは「友達をなくす作品」。

29 - 1 初級 ○術師さん作
入玉したのに 17手

「せっかく 99 まで入玉したのに、17 手で詰まされちゃったよ」
「入玉した割には持駒も角香だけか」
「そっちは前の手と違う駒（違う種類の駒）ばかり動かしてきて 同じ駒（同じ種類の駒）が2手続いたのは1回だけだったよね」
「入玉なのに、お互い成った手もなかったか」

(条件)

- ・ 17 手で詰んだ
- ・ 99 で詰んだ時、後手の持駒は角香だけ成った駒はなかった
- ・ 先手が2手連続で同じ駒（同じ種類の駒）を動かしたのは1回だけだった

12月18日修正：

" 同じ駒 " → " 同じ種類の駒 "

" 違う駒 " → " 違う種類の駒 "

29 - 2 中級 渡辺秀行さん作
8手目は空き王手 10手

推理将棋新聞より

「第n回推理将棋名人戦七番勝負の第1局は名人の先手で初手は歩と平凡な展開かと思われたが、10手で名人の玉がトン死する大波乱となった。勝った挑戦者は『8手目の空き王手が気持ち良かった』と感想で述べている。」

さて、七番勝負の第1局の棋譜は？

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 初手は歩
- ・ 8 手目は空き王手

29 - 3 中級 けいたんさん作
小駒で取る 10手

「これが10手で詰んだ将棋か」
「ああ、不成で動いた駒を小駒で取ってたな」
「駒を打ったのは先手だけみたいだね」
「そう、玉頭の歩も突いたよ」
(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 不成で動いた駒を小駒で取る
- ・ 駒を打ったのは先手だけ
- ・ 玉頭の歩を突く

29 - 4 上級 タラパパ作
さらば友よ 12手

「さっき12手で詰まされた将棋は悔しいなあ」
「あの成と不成の王手ばかり3回あったヤツだね？34歩に36歩と挨拶した手が敗因じゃないの？」
「それだけじゃ納得いかないなあ、棋譜を読んでみってくれる？・・・それだ！8手目の77角打を軽視したんだ」
「まあ、後手の駒台に何も残らないギリギリの勝負だったんだからさ、落ち込むことはないさ」

(条件)

- ・ 12 手で詰んだ
- ・ 後手の34歩に先手が36歩と応じた
- ・ 8手目は77角打（棋譜表記上）
- ・ 全3回の王手は、成と不成の王手ばかり（ALL成・ALL不成はNGです）
- ・ 終了時、後手に持駒はなかった

開催日 : 2009 年 12 月 6 日 (日)
 解答締切 : 2010 年 1 月 9 日 (土)
 解答発表 : 2009 年 1 月 10 日 (日)

神無七郎 作

強欲協力詰 59 手

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

持駒 金4桂2香2歩2

【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。

強欲

攻方は駒を取る王手があれば、その手を選択しなければならない。

受方は駒を取る王手回避手があれば、その手を選択しなければならない。

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】

現在、詰パラ増刊号の企画として「四百人一局集」の原稿募集が行われています。思い起こせば詰パラ 300 号記念の「三百人一局集」の時、私にはまだロクな発表作がなく、参加はできませんでした。「三百人一局集」は今でも折

に触れ読み返すお気に入りの詰将棋作品集なので、今度の「四百人一局集」には必ず参加したいと思います。

ただ、少し困っているのが代表作の選択です。原稿は 1 頁に限られており、自分の愛好している長編分野から作品を選ぶことはできません。もちろん畢生の代表作を選ぶ必要はないのですが、中編以下の手数だとどれも決め手に欠ける作品ばかりです。下手をすると原稿提出が締切りぎりぎりになるかもしれません。

ところで「三百人一局集」の中にある「詰将棋作家の名前」というコラムによると、詰将棋作家には「山本」「伊藤」「小林」「佐藤」の姓を持つ人が多いそうです。どれもありふれた名前なので当然と言えば当然ですが、これが「四百人一局集」になるとどうなるでしょう？私の姓もありふれたものなので、結構上位に来るのではないかと予想しています。

ありふれた姓は結構不便です。例えば、名前を呼ばれて返事をしたら呼ばれたのは別人だった、などというのは日常茶飯事ですし、ある病院で自分のカルテのトップに同姓同名注意！と朱書きされていたのを見たときなど、少し命の危機を感じました。詰将棋の世界では本名よりペンネームの方が良く知られている方が結構いらっしゃいますが、これは単に“粋”でやっているだけでなく、同姓の作家との混同を避ける実用的効果もあります。私の場合はペンネームの使用が遅かったので、フェアリー分野のみで「神無七郎」の名義を使っていますが、まだ発表数が少なくありふれた姓を持っている人は、今のうちにペンネームを考えておくのも良いかもしれません。

さて、今回は非標準駒数の出題から通常駒数の出題に戻ります。比較的易しい作品ですが、WFP の発行間隔との同期及び年末年始のスケジュール調整のため解答募集期間を 5 週間としています。年内に解図して左団扇で年末を迎えるもよし、年始の解き初めに残しておくもよし。多くの解答をお待ちしています。

(担当：神無七郎)

第7回 詰四会フェアリー作品展

課題：田舎の曲詰

【ルール】

ばか詰：先後協力して最短手数で、受方の玉を詰める

ばか自殺スタイルメイト：先後協力して最短手数で、攻方の王を王手は掛かっているが、合法手のない状態にする。

強欲：攻方は駒を取る王手があれば、その手を選択しなければならない。受方は駒を取る王手回避手があれば、その手を選択しなければならない。

【解答締切】 2010 年 1 月 17 日（日）

【解答宛先】 takuji@dokidoki.ne.jp

① 神無太郎 作

PWC ばか自殺スタイルメイト 8 手

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

持駒 香

② 神無太郎 作

PWC ばか自殺スタイルメイト 8 手

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

持駒 香

③ 神無太郎 作

PWC ばか自殺スタイルメイト 8 手

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

持駒 香

④ 神無太郎 作

PWC ばか自殺スタイルメイト 10 手

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

持駒 香

⑤ たくぼん 作

強欲ばか詰 8 3 手

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

持駒 なし

▲飛角

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

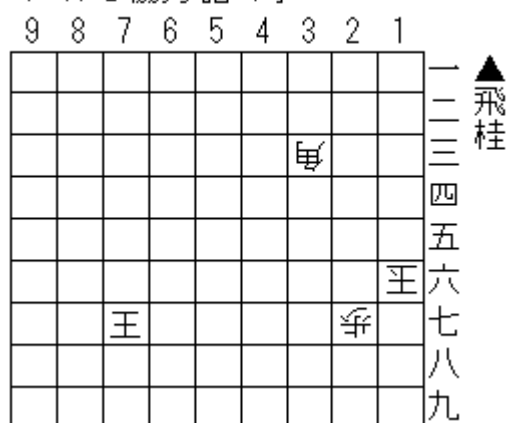
第3番

協力詰 7手



第4番

PWC協力詰 7手



第5番

背面キルケ協力詰 4手 (受先)



第6番

対面協力詰 7手



第7番

キルケ協力詰 5手



第8番

獅子王協力詰 7手 a)



b) 8 9 角 → 9 8 角

解答者：4 名

全題正解者：雲海氏 神無七郎氏 たくぼん氏

4 題正解者：市村道生氏

【前節】

バランスの良い選題になったと思ったけど解答者数は伸びず。やはり、解説者のせいですかねえ。困った物です

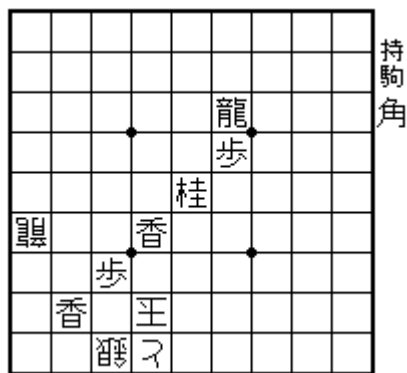
【お詫び】

出題稿ではスペースの都合上書けなかったのこちらでお詫びします。原稿遅延申し訳ありません。暫く厳しいですがやっていきたいと思えます。また、前回書いたように 1 題でも良いから解説してみたいという人がいれば解答と一緒に送るか、書いてみたい！！とメール下さい。フェアリーの作品の解説を書く人の養成というのも必要かなと思う最近です。解説を書くなんて大それた事……と躊躇せずにどしどし応募下さい（担当が手抜きをしたいからではないですww）

では、結果稿です

【フェアリー】

第 1 番 董川ぬぬぬ氏作 キルケ協力詰 7 手



【作意】

13角 57 桂 同角成 /81 桂 77 玉
73龍 同桂 /28 飛 78 飛 迄 7手

【作者コメント】

駒を復活させるための取り駒を復活させるのが狙い。書くと非常に分かりにくい…本当は金でやりたかったんですが余詰が酷く。。。因みに66香とか54桂は形が良いからでなくて変えると余詰めになったからです……

【短評】

市村道生氏：

合駒に飛車があればと気付き、キルケの魔法を使って、念願を達成しました。盤面の全域を巧妙に利用した、雄大で優れた構成の佳作です

雲海氏：

龍を取らせるための桂を復活させる構想ですね

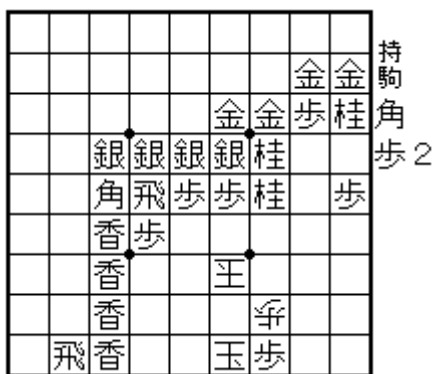
神無七郎氏：

馬を作るついでに龍を自陣にワープさせる装置を設置。最初は 83 龍 84 歩 同龍 /83 歩 84歩 /28 飛 みたいな筋と絡めて、両王手の詰上りかと思ったのですが、ちょっと形が違いましたね

たくぼん氏：

配置は仰々しいが、手順は飛を取らせる桂を出現させる面白い順でした

第 2 番 雲海氏作 協力詰 107 手



【作意】

14角 25 歩 同角 36 桂 同角 56 玉 47 角
67玉 58 角 56 玉 67 角 47 玉 56 角 36 玉
47角 27 玉 19 桂 16 玉 38 角 15 玉 27 桂
16玉 15 桂 27 歩 17 歩 15 玉 16 歩 25 玉
47角 36 桂 同角 16 玉 28 桂 同歩成 25 角
27玉 16 角 37 玉 38 歩 47 玉 25 角 36 歩

同角 56 玉 47 角 67 玉 58 角 56 玉 67 角
 47 玉 56 角 36 玉 37 歩 25 玉 47 角 16 玉
 38 角 27 桂 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉 47 角
 36 歩 同角 25 歩 15 歩 同玉 16 歩 同玉
 27 角 15 玉 16 歩 14 玉 26 桂 同歩 36 角
 25 桂 15 歩 同玉 16 歩 同玉 25 角 27 玉
 16 角 37 玉 29 桂 47 玉 25 角 36 歩 同角
 56 玉 47 角 67 玉 58 角 56 玉 67 角 47 玉
 56 角 36 玉 37 歩 25 玉 47 角 16 玉 17 歩
 27 玉 36 角 迄 107 手

【作者コメント】

おそらく難易度は高いと思う作品。投稿しようか迷いましたが、することにしました。難所は17手目の19桂、42手目の36歩合、詰上がりの想定、でしょうか

【解説】

神無七郎氏：

難解な密室パズル。解図上の主なポイントは次の4つでした。

1. 詰上り型を正しく想定すること（38角型だと手数が余分に掛かる）
2. 14 手目36玉～17手目19桂（1筋の歩の消去に歩ではなく桂を使う）
3. 38 手目37玉（このタイミングで歩を稼ぐ。18玉と回ると損）
4. 58 手目27桂（後で取るための桂合！これで一步余分に稼げる）

特に難しかったのは2.と4.で、本作でも白眉の妙手順です。FOF#21 の同氏作と比べると易しいですが、壁駒が2枚発生し（しかも両方1回動く）、且つ100手を越える手順を瑕疵なく纏めた手腕は見事で、完成度は高いと思います

【担当者コメント】

密室系の作品です。使用できる駒が角桂1枚と歩しかないので受方の駒で何ヶ所か逃げ道を防ぐ必要があります。詰ますには角桂が必要なので防ぐのに使用可能な駒は歩のみです。生角しか止めに使えない事を考えると最後は38角か36角なので最低2ヶ所塞ぐ必要がある＝と金を作る必要がある、という事になります。此処から解説にある手順1が出来れ

ば後は手数短縮という事になります。最大のポイントは手順2のようで、これが一番盲点になりやすいかもしれません（たくぼん氏の評と担当の解図によると）詰上りが比較的想定しやすい分解きやすいとは思いますが鍵が巧い事入っていて完成度が高いものに仕上がっています

【短評】

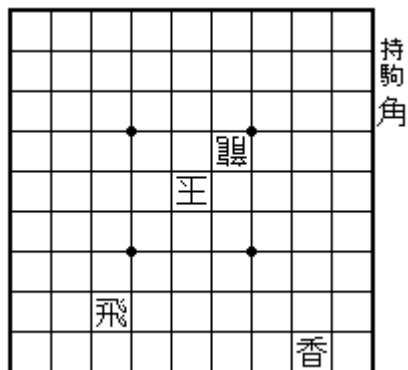
市村道生氏：

白旗です

たくぼん氏：

詰上型が予想ついたので28と、26歩の発生を考える。28とはまだしも26歩の発生の煩わしいこと。それとかなり手数オーバーにかなり悩まされました。特に序の19桂からの桂消去になかなか気付きませんでした。最近絶好調の作者、これも受賞級でしょう

第3番 雲海氏作 安南協力詰5手



【作意】

19角 45 玉 18 飛 15 玉 37 角 迄 5 手

【作者コメント】

神無太郎さんの妖精賞作品から影響を受けた物。最後の手で両王手になると気づいて、作ってみました。無駄なくできたのでそれなりに満足です。客寄せにどうぞ

【担当者コメント】

担当がさっくりと解けなかったのが客寄せになれなかった可哀そうな??作品です。安南らしい手順を考えれば良かったのですが気付かなか

った物は仕方ないです……

【短評】

市村道生氏：

最初の詰上りは34角の位置で、これが誤解と判ったのが解答清書の時点。短手数の中に玉・飛車の三変化がそれぞれ鮮やかに決まります

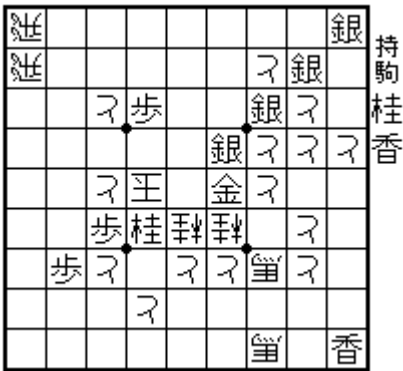
神無七郎氏：

「一番派手な手順は？」と考えると自然に答えに辿り着く。今回の作品展で最初に解いたのはもちろんこれです。

たくぼん氏：

安南なので19角、45玉が第一感。マニア過ぎるかな

第4番 たくぼん氏作 強欲協力詰85手



【作意】

55金 66玉 56金 76玉 66金 同玉 55銀
同玉 44銀生 同玉 36桂 同馬 33銀生 同
玉 25桂 同と左 22銀生 同玉 13香成
同玉 19香 14香 同香 同玉 19香 15香
同香 同玉 19香 16香 同香 同玉 19香
17馬 同香 同と寄 49角 27馬 同角 同玉
54角 36角 同角 同玉 54角 45角 同角
同玉 89角 56角 同角 同玉 89角 67角
同角 同玉 89角 78角 同角 同玉 45角
87玉 54角 65と 同角 76角 同角 同と
88歩 同玉 55角 66と 同角 98玉 99歩
97玉 75角 86香 同角 同玉 89香 88金
同香 97玉 87金 迄 85手

【作者コメント】

これまで煙ばかりなので趣向作を投稿します。

収束をあっさりまとめたいところですが、考えどころがあってもいいかなということで

【担当者コメント】

軽い序奏から入って香打香合→角打角合が出現するという趣向作品。考え所が少しずつ入っていて楽しい作品になっています

【短評】

市村道生氏：

白旗です

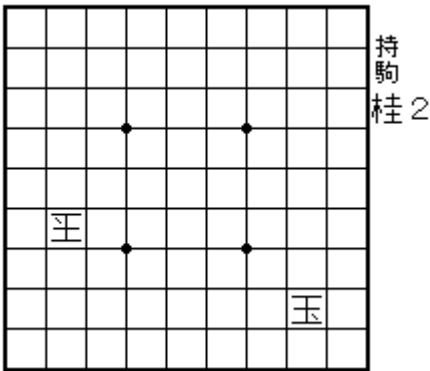
雲海氏：

これも面白い趣向ですね。香、角ときたら後は飛だけです、難しかったのでしょうね

神無七郎氏：

これは面白い！最初は全然詰む感じがしなかったのですが、小さな伏線をクリアしながら細い攻めを繋いで行くと、意外や意外、攻めが切れずに進んで行きます。特に角打角合が始まってからは、意味不明だった初形の配置の役割が判明し、先の展開を読むのがとても楽しかったです。できれば、もう少し角打角合の手順を粘って、と金の塊りをほぐすような展開も見なかったのですが、それは次回のお楽しみですかね

第5番 神無太郎氏作 対面協力自玉詰12手



【作意】

78桂 77飛 98桂打 85玉 77桂 76飛 25飛
35桂 86桂 77玉 27飛 同桂生 迄 12手

【作者コメント】

第5番を作っているときにできました

【担当者コメント】

詰上り自体は対面ルールでは良くある玉頭桂の形なのですが肝心のその形をどうやって作り、また玉の上部脱出を如何に防ぐかが問題になります。雲海氏評にもありますが玉を1筋方面に飛ばす紛れに嵌ると厄介です。作意は遠隔操作で詰ますという面白いものになっています

【短評】

市村道生氏：

先ずは大駒の確保、次は王と対面する駒の用意。繋ぎはキラリと光る86桂の名技。スムーズに流れる綺麗な手順の好局です。実は、98桂から入ったので、苦労しました

雲海氏：

頭桂は真っ先に考えるけれど、玉を王の近くに飛ばす筋かと思い込んで苦戦しました

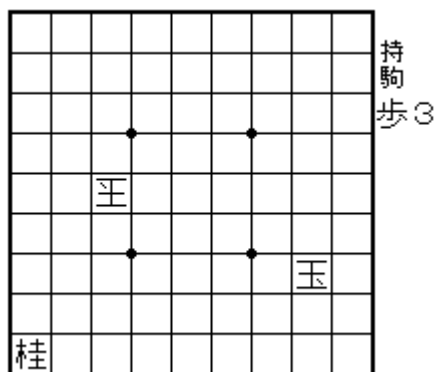
神無七郎氏：

基本に忠実な「桂に飛対」と「玉頭桂」。次の6番が降りる手順主体なので、昇る手順から入る本作は良い対比になっています

たくぼん氏：

太郎氏初登場は嬉しいです。27桂は87辺りで発生させると思い時間がかかりました。35とは・・・

第6番 神無太郎氏作 対面協力白玉詰16手
* 後手の持駒無制限



【作意】

87桂 86 飛 76 歩 同玉 88 桂 87 飛打 77 歩
同玉 89 桂 88 飛打 69 桂 68 飛成 78 桂 89
玉 88 歩 同玉 迄 16 手

【担当者コメント】

軽趣向作品。飛車の壁を出して終わりかと思いきや、14手目の局面で歩が余り少し焦る事になりました。これを最初に持ってきてても良かったですね

【短評】

市村道生氏：

飛車3枚の壁を作ったものの、詰めが解らず、途方に暮れました。14手詰でも立派な作品なのに、作者が用意した最後の1着88歩は、攻防を兼ねた画龍点睛の絶妙手で、感動しました。何処かに必ず解答者を感動さす手順が入っている作風、これが太郎氏の魅力です

雲海氏：

最初は楽しい軽趣向。最後はやや蛇足感があるのがちょっと残念

神無七郎氏：

14手目まで手拍子で指して、歩が1枚残っていることに焦る作。余分(?)な1枚の歩が良いアクセントになっていますね。これで受方持駒無制限作品に慣れたら、ぜひ「氾濫31」の方にも挑戦してください。(※最後は担当者としての宣伝ですいません)

たくぼん氏：

68飛成が巧手でした。おまけのようなラスト3手もユーモラス。氾濫に漏れた作でしょうか？

【総評】

神無七郎氏：

やはり(自作以外の)長編の出題があると嬉しいです。内容も良かったのでとても満足しています。第2番ではちょっと説明的に短評を書いてみました。さすがに「解説」まで書くのは気が引けるので、参考程度に見て戴けたらと思います

雲海氏：

解答者が解説できるシステムは面白い試みだとは思いますが、衝突したらどうするのですか？

* 仮に衝突したとしても全て掲載すればよいかと思っています。解説の視点も異なるものが見られて面白いと思いますがどうでしょうか？

Onsite Fairy Mate 第153回出題解答

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

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	巡	馬	王		金	金	一
香	香	香	香				香	香	二
㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦			三
㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦		王	四
									五
	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	㊦	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。)

【手順】

15 歩 13 玉 14 歩 23 玉 13 歩成 24 玉
 25 歩 同と上 14 と 同玉 15 歩 13 玉
 14 歩 23 玉 24 歩 同と上 13 歩成 33 玉
 34 歩 同と左 23 と 同玉 24 歩 13 玉
 23 歩成 14 玉 15 歩 同と寄 13 と 24 玉
 25 歩 同と上 23 と 34 玉 35 歩 同と寄

24 と 同玉 25 歩 13 玉 14 歩 23 玉
 24 歩 33 玉 34 歩 同と上 23 歩成 同玉
 13 歩成 24 玉 25 歩 同と上 23 と 34 玉
 33 と 同玉 34 歩 23 玉 24 歩 同と
 33 歩成 13 玉 14 歩 同と寄 23 と 同玉
 24 歩 33 玉 23 歩成 34 玉 33 と 24 玉
 25 歩 同と右 23 と 34 玉 35 歩 同と上
 33 と 44 玉 45 歩 同と寄 34 と 同玉
 35 歩 23 玉 24 歩 33 玉 34 歩 43 玉
 44 歩 同と上 33 歩成 同玉 23 歩成 34 玉
 35 歩 同と上 33 と 44 玉 43 と 同玉
 44 歩 33 玉 34 歩 同と 43 歩成 23 玉
 24 歩 同と右 33 と 同玉 34 歩 43 玉
 33 歩成 44 玉 43 と 34 玉 35 歩 同と右
 33 と 44 玉 45 歩 同と上 43 と 54 玉
 55 歩 同と寄 44 と 同玉 45 歩 33 玉
 34 歩 43 玉 44 歩 53 玉 54 歩 同と上
 43 歩成 同玉 33 歩成 44 玉 45 歩 同と上
 43 と 54 玉 53 と 同玉 54 歩 43 玉
 44 歩 同と 53 歩成 33 玉 34 歩 同と右
 43 と 同玉 44 歩 53 玉 43 歩成 54 玉
 53 と 44 玉 45 歩 同と右 43 と 54 玉
 55 歩 同と上 53 と 64 玉 65 歩 同と寄
 54 と 同玉 55 歩 43 玉 44 歩 53 玉
 54 歩 63 玉 64 歩 同と上 53 歩成 同玉
 43 歩成 54 玉 55 歩 同と上 53 と 64 玉
 63 と 同玉 64 歩 53 玉 54 歩 同と
 63 歩成 43 玉 44 歩 同と右 53 と 同玉
 54 歩 63 玉 53 歩成 64 玉 63 と 54 玉
 55 歩 同と右 53 と 64 玉 65 歩 同と上
 63 と 74 玉 75 歩 同と寄 64 と 同玉
 65 歩 53 玉 54 歩 63 玉 64 歩 73 玉
 74 歩 同と上 63 歩成 同玉 53 歩成 64 玉
 65 歩 同と上 63 と 74 玉 73 と 同玉
 74 歩 63 玉 64 歩 同と 73 歩成 53 玉
 54 歩 同と右 63 と 同玉 64 歩 73 玉
 63 歩成 74 玉 73 と 64 玉 65 歩 同と右
 63 と 74 玉 75 歩 同と上 73 と 84 玉
 85 歩 同と寄 74 と 同玉 75 歩 63 玉
 64 歩 73 玉 74 歩 83 玉 84 歩 同と上
 73 歩成 同玉 63 歩成 74 玉 75 歩 同と上
 73 と 84 玉 83 と 同玉 84 歩 73 玉
 74 歩 同と 83 歩成 63 玉 64 歩 同と右
 73 と 同玉 74 歩 83 玉 73 歩成 84 玉
 83 と 74 玉 75 歩 同と右 73 と 84 玉
 85 歩 同と上 83 と 94 玉 95 歩 同と
 93 と 84 玉 83 と 74 玉 73 と 84 玉
 85 歩 93 玉 83 と 94 玉 84 と まで 323

手

神無七郎 作

Isardam(タイプB)協力詰 323手(詰上り)

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

攻方持駒 なし

【解説】

盤面に大量のと金が配置されているので、これを片付けていく問題であることは初形を一見して予想できると思います。また、1段目の配置に着目すると角の利きが24地点に届いており、これが右辺での詰型を消していることが分かります。盤の反対側である84地点には角が利いていないので、玉を9筋に持って行って「85歩 84と」の形を作る方針を立てることも比較的容易だと思います。

ただ、その方針に沿ってと金を片付けようとしてもIsardamの条件に引っ掛かって、一筋縄では行かなかったと思います。まず、と金を移動させるために空間を十分に確保しなければいけません。そのために、右に寄せたいと金を取って一旦左に移動しておく必要が出てきます。序盤の19手目に出てくる「34歩 同と」はその一例ですが、趣向のサイクルに入っても5段目でと金を一旦左に寄せる手順が入ります。

次にポイントになるのが39手目から「25歩 13玉 14歩 23玉 24歩 33玉」と歩を並べていく手順です。ここで「13玉 14歩」の

2手を省略して「25歩 23玉 24歩 33玉」とすると、後でと金を作るために「24歩 13玉 23歩成 14玉 13と 24玉」と余分に手間を掛けねばならず、手数オーバーとなってしまいます。“急がば回れ”の典型例のようなミニ伏線ですね。

この2点がクリアできれば収束までは一直線ですが、最後に小さな罠が待っています。313手目「93と」のところで、ついつい今までの癖で「84と」と進めてしまうと1枚余分に歩を消費してしまうのです。意識的に設けた罠ではありませんが、作意と同手数なのでかなり嵌り易い手順だと思います。

この作品は最初は標準の駒数で作っていたのですが、序奏+1サイクル+収束で駒を使い切ってしまったため、趣向作になりませんでした。そこで開き直って、98枚の歩を使う非標準駒数作品に仕立て直したという経緯があります。また、6段目に並べてあると金は作意に関係なく、歩の並びでも構いません。視覚的な観点からこの配置にしています。（と金配置のおかげで、f mでの検討時間が歩配置の100倍以上掛かりました……）

【正解者及びコメント】（正解4名、解答1名：到着順）

渡辺さん（初解答）

確かにヒントにあった通り最初を抜けるのと、最後に歩が一枚足りなくなりそうなのがポイントでした。最後はと金で余計に追って歩を省略しても手数は伸びない仕掛なんですね。

☆ 渡辺さんは初解答。フルネームは記載されていなかったのですが、「詰将棋は不得意ですが、入れ換えパズルなら出来そうなので挑戦しました」とのことなので、フェアリーだけでなく詰将棋の分野でも初デビューか、それに近い新人の方だと思います。

しかし、パズル的に処理できるとはいえ、この問題を解ききって一番に正解を送ってくるとは驚きです。今後が大変楽しみな新人が現れました。

若林さん

序は比較的すんなり入れたのですが、趣向手順探しに手間取りました。

36 手まで並べて初手に戻ることを繰り返していました。

歩を横に3枚並べるのが盲点になっていたようです。

どこか箱入り娘を連想させる作品ですが、ピースが歩、と金、玉だけでとても綺麗な手順を楽しませて頂きました。

<余談>

51 角が無いときの右側で詰ませる手順探しに意外に手間取りました。

また、6 段目のと金杵も、壊そうと思えば壊せるのが印象的でした。

壊したところで歩だけではどうやっても詰みません。

140 回出題（攻方取禁でと金群を掘る作品）などもあわせて考えると、fm の 99 枚という駒数制限を超越した作品の登場もありそうです。打ち捨てを多用して局面を変化させる作品ではとんでもない枚数の作品が可能かもしれません。

また、駒数無制限で真っ先に浮かんだのが、

81 マス全駒配置の（強欲）煙です。

純度 95.1 とは対極にあたる作品ですね。おそらく強欲煙を作られた方なら成立させるだけなら可能でしょう。初手に取った駒の処理がポイントでしょうか。

<完全に別の話>

と金の密集ということで詰パラの「点と線」を連想しましたが、これはとても惜しい作品ですね。

ほぼ自明な非限定（と金のクロス）があるのでおそらく素直な修正は不可能です。

仲人（前後に動ける）などを異歩（二歩が適用される）として採用すれば手順は成立するでしょう。

しかし、それが受け容れられるかどうかに興味があります。

果たして最初から異歩ばかり玉詰として発表されていたらどう思ったか自分自身もよく分かり

ません。

その場合採用されそうな紙媒体は Problem Paradise かと思いますが。

☆ 現在 fm の取扱駒数の上限は 99 で、本作は 98 枚の歩を使っています。近々、これが 127 枚まで拡張された版が提供される予定ですので、楽しみにしておいてください。ひょっとしたら 255 枚までは比較的小規模な変更で行けるかもしれないとのことなので、127 枚でも足りない構想があったら要望を出してください。

「完全に別の話」は非限定や余詰を消すために特別なルールを付加することの是非、ですね。私だったら、「こんなルールを付けてまで実現する手順じゃないなあ」と否定的な感想を持つと思いますが、慣れもあるでしょうし、かなり個人差もあると思います。皆さんのご意見はどうですか？

ちなみに「仲人」は第3回神無一族の氾濫で取り上げたことがあります。結構好評だったように思います。どんなルールでも、それを導入する必然性があるか、解答者や鑑賞者に満足感を与えられるかどうか、が鍵になると思います。

たくぼんさん

FB 将棋 for FLASH というソフトで図面を作って解図しました。

やはり盤面で動かさないと分かりにくいです。手順の方は手が繋がるように進めればよいとは思ったのですが、なかなか筋に入らず一筋縄ではありませんでした。

と金を捨てて歩を並べる順に行き当たりやっと前に進んでくれました。

それにしてもこれが氾濫に載らないとはきっと 12 月号には恐ろしい作品が並んでいるのだろう。

☆ 12 月号の「氾濫」は多分それほど難しくないと思いますよ。ここ2回の「氾濫」は解答数が極端に少ない状態が続いたので、意図的に長編を減らしています。

でも、非標準駒数作品は盤に並べられないので、それでも解答数が減らないか担当としては心配です。

ちなみに「FB 将棋 for FLASH」は「win 将棋」（<http://www.win-shogi.net/>）というペー

ジで公開されています。入手、ご利用方法などはそちらをご覧ください。

雲海さん

綺麗な形に食指が動きましたが、趣向が複雑という毒があり、苦しみました。
と金を右へ格納していくのはすぐわかったのですが、そのためか右へ動かしたと金を左へ動かすのに、空間を作るためとはいえ抵抗があり、趣向部分がなかなかわかりませんでした。
それにしても、このような綺麗な形でこのような手順と手数が表現出来るとは驚きます。
こういう作品を作るコツって何かあるのでしょうか？

☆ 基本的にはこの作も試行錯誤で趣向手順になりそうなネタを探し、ネタが見つかったらそれを膨らませたり変形させたりする方法で作ったのですが、試行錯誤を減らす方法はあります。性質の似たルールでの経験を利用するので

Isardam(B) は同種の駒を取れない点で「取禁」に似ています。本作のような設定の場合、玉は歩と異種なので駒を取れ、「攻方取禁」に近くなります。また、Isardam(B) では同種の駒の利きに入れないので、密集形にした場合に確保すべき空間は「攻方取禁」より少し大きくなります。従って、「攻方取禁」よりやや緩い密度の密集形を調べれば、Isardam(B) 独自の手順が出てくる可能性は高くなる…という具合です。

この方法は似たような手順しか出ない危険もあるのですが、幸運に恵まれればルールの小さな違いが大きな違いを生み出すこともあり、結構面白いと思います。

おそらく Isardam(A) はもっと風変わりな手順が出てくると思いますが、まだ全然研究していません。

市村道生さん

苦手のルールで、しかも、初めてのBタイプの解図なので、前途多難を覚悟したのですが、Aよりもチェックポイントが少ないので、順応できました。

歩の積み替えの趣向部は、かなり頑張った末に、『歩の3枚連続使用』の手順が閃き、一気

に解決して喜んだのも束の間、9筋での詰上りで大幅な手順超。

最後の難関は、12手の短縮でしたが、『逆方向、歩の3枚連続使用』の手順の発見で解決した次第です。

美しい初形、粹な積み替え。緻密で精巧な手順。超一流の作品です。

☆ 市村さんの解は残念ながら313手目84として1歩多く使った誤解でした。最初に「96歩95と」の詰上りを想定したために、その紛れを乗り越えて油断されたのだと思います。

市村さんはWebの閲覧ができないため、WFP発行から一週間（たくぼんさんに転送して貰っているので実質的にはもっと短い期間）で解かなければいけません。他の方に比べて不利です。

次回は解答期間を長めにとって、本サイトでの出題とWFP発行のペースを近付けるようにしたいと思います。

☆ 年末に向け、いろいろとやる事が溜まってきました。ネットフェアリーだけでも短編コンクールや、第5回詰将棋課題コンクールをばか詰で、第16回WFPフェアリー作品展など

12月が締切りの作品募集・解答募集企画が目白押しです。

更に本サイトの出題ペースをWFPの発行ペースに合わせることも必要ですので、次回の出題は解答期間をたっぷり（5週ほど）取ろうと思います。出題自体は来週に行いますし、難度もそれほど高くない作になる予定です。

(2009.11.29 七郎)

詰将棋メモ

推理将棋第 28 回出題解答

担当 タラパパ

出題日 : 2009年11月 2 日

解答締切 : 2009年11月20日

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)

出題のことば(担当 タラパパ)

動いたマスが3箇所しかなければ、あそこで詰ませるしかありません。

追加ヒント:

後手玉の動いた3箇所には2二が含まれます。

推理将棋第28回解説 担当 タラパパ

「玉vs歩」の一騎討ち、いかにも手を付けやすい魅力的な条件が功を奏したのでしょうか。もう少しで20名に届こうかという解答をいただき

ました。この一騎討ちテーマも意外に多く作られています。今回の作品群は、条件が少なく暗記し易く、すべて異なる歩を使うのが面白いところ。

推理将棋28-1 解答

▲2六歩、▽4二玉、▲2五歩、▽3二玉、
▲2四歩、▽4二玉、▲2三歩不成、▽3二玉、
▲2二歩成、▽4二玉、▲1二と、▽3二玉、
▲1三と、▽4二玉、▲1四と、▽3二玉、
▲2四と、▽2二玉、▲2三と まで19手

詰上り図

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

持駒 角

玉が動いた場所が3箇所となると、22玉に23と迄の手順しか考えられません。

更に初級向けらしく、作者の用意された追加ヒントも実に親切です。51から22へ行くにはこのルートしかありませんから。

それでもきっちり23歩不成が自然に限定していたり、12と～13との活用なんか、美味しい手順が構築されました。

鈴木康夫 「これは簡単だったと思います。3箇所しか動けないなら詰む場所は22しかなく23とまでの詰みが見えれば絶連です。」

■長編は絶連くらいがいい？

ミニベロ 「最終のと金位置が23は、魚熊さんの15手が有名ですが、12からの迂回は面白いですね。」

■15手は12で詰む順ですね。「玉vs歩」ではそれが最短でしょうか。

渡辺 「これは解説不要でしょう。タラパパさんの19手よりもさらに簡単。この条件で成立することを発見したのが素晴らしい。」

■私の19手って、何でしょう？覚えてなかったりして（汗）

まさ 「これは最も気付きやすい詰み形。」

■初級にはもってこいでした。

リーグ戦ファン 「3手となれば、22で詰む、しかないでしょう。22まで進めたと金を24まで引きつける手順も必然。これは私が理想とする「手が先に動いて解けてしまう」好問ですね。」

■手が先に動く。なかなか含蓄ある言葉ですね。

竹野龍騎 「シンプルで楽しい。条件が少ないのがまた良い。」

■手順の急所を条件文に入れてでも、条件を少なくするのが最近の方向性になりつつあるようです。

隅の老人B 「最終の「と金」には、紐が付いている筈。で、何気なく26歩。右往左往の王がユーモラス。」

■「と金」による単騎詰はありえませんかものね（笑）

たくぼん 「一番最初に考えるのが2筋の歩。全く無駄のない順で美しい。」

■まず2筋問題から。どうやら作者と解答者の波長が一致していたようです。

松田浩輔 「19手最初の条件だけでは解けませんでした。追加ヒントのおかげで解くことができました」

■作者のナイスアシストでした。

はらたつと 「「歩vs玉」となると自分のなかではまずは飛車先の歩が第一候補。という意味で初級問題の本筋が2筋で助かりました。
（笑）玉が3箇所から詰め上がり場所は22決めうちですね。」

■なにしろ3箇所ですものね。

○術師 「この問題は2筋の歩+後手玉42~32往復で決め打ちでした。と金が1筋を迂回するまどろっこしさには、と金が斜めに引けたらいいのと思いました。」

■そのまどろっこしさがいいのです。

高坂研 「支え駒が飛と分かれば、自然に手順が見えてくる。23歩生がいいアクセント。」

■何も謳わずに不成が限定する美味しさ。

魚熊 「事前出題で解いていたにもかかわらず、思い出すのに苦労してしまいました。」

■事前出題とはmixiのコミュニティのことですが、記録しておかないと思いつけないことってよくあります。

S. Kimura 「歩不成に気づき、ヒントなしで分かりました」

■初級だけに。

はてるま 「23歩が生限定なのがちょっとだけおいしい。シンプルだけどうまくできています。」

■こういう限定はかなり美味しいかと。

正解：18名

魚熊さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
高坂研さん 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 橋圭伍さん
躑躅さん はてるまさん はらたつとさん
まささん 松田浩輔さん ○術師さん
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

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

出題のことば (担当 タラパパ)

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)。

追加ヒント:

動いた駒は2七歩ではありません。

推理将棋 28-2 解答 担当 タラパパ

▲7六歩、▽6二玉、▲7五歩、▽5一玉、
▲7四歩、▽6二玉、▲7三歩成、▽5一玉、
▲7四と、▽6二玉、▲7五と、▽7三玉、
▲7六と、▽6四玉、▲6六と、▽5四玉、
▲5五と まで17手

詰上がり図

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

持駒 歩

3局とも先手は歩(と金)一枚しか使えませんから、なにか飛び道具と組み合わせて詰めるしかなく、初手の候補手は16歩、26歩、77歩、97歩の4つだけ。27歩からの紛れもかなりなのですが、中級は88角を利用する手順でした。

では88角を利用して詰められる場所はどんな場所がありうるのか? 12玉に11と迄という形も見ありそうですが、最終一手前の玉の手が指せず、候補は3箇所しかありません。もっとも22と迄の順では、82飛まで取るとなるとカヤの外ですが。残る2つのうち、玉が5箇所の制約で行ける場所は54玉に55と迄の詰上がりただ一つ。角筋を使ってここで詰め上げる形、気付かないと大変だったかもしれませんが、解けるとちょいといい気分?

鈴木康夫 「一騎討ちシリーズで最初に作った作です。27歩以外で詰ませる筋はないかと考えたらうまく55とまでの手順が出来ました。27歩だどうしても15手か19手になってしまい余詰が無いのは幸運でした。12玉23と、15玉25との紛れを読んでもらえば出題した甲斐があります。」

■飛車先の紛れにハマると大変かも。

ミニベロ 「最終と金位置が55は、拙作にもありましたが、条件のシンプルさで本作のほうがはるかに優れています。」

■ミニベロさんのお墨付きが出ました。あの作

品には悩まされた記憶がありますから上級問題でしょうが。

渡辺 「2筋ばかり考えてはまりました。1ヶ所または2手足りない。7筋開始に気付けるかどうかのカギ。」

■2筋は結構な紛れですが、渡辺さんがここにハマるとは！作者も嬉しい？

まさ 「ぴったりつかまるのが気持ちいい手順。」

■詰上がりとしては一番気持ちがいい手順かもしれません。

リーグ戦ファン 「この玉歩問題はお互いのテンポの偶奇が重要で、▲23と まで、の15手詰の筋だと、2手伸ばすことになってテンポが合わないことは確実。51へ戻ることを認めても限定できていると言うことは4手目には51へ戻る手しかなかった、8手目か12手目に進める場所に今は進めない、ということですから、12手目で初めて3段目に上がるに違いないと、ズル解きスタートでしたが、これも手が勝手に動きました。これは「56と、まで」の形が思い浮かばないと難しいかも。（私は別件でこの作者さんに指摘されるまで気付きませんでしたし・・・）」

■「4手目には51へ戻る手しかない」その推理は鋭い！

竹野龍騎 「これが最後に解けました。角筋も使えるのですねえ。」

■使えるものは親でも使えといいますから・・・って、関係ないか（笑）

隅の老人B 「今度も、初手に26歩。これで大苦戦。半日かけて、こりゃダメだ。発想転換、76歩。」

■半日で転換できてよかったですねえ。転換への決断は厄介ですから。

斧間徳子 「26歩以下の手順だと詰みそうで詰まないのも面白く、3作の中ではこれが一

番。」

■作者の期待通り（^^）

たくぼん 「2筋以外で思いつくのは7筋～55と。これも玉の足踏みがピッタリで美しい」

■55と、すぐに気付いちゃいました？

はらたつと 「「歩vs玉」だと残りは1、9筋の香先の歩か7筋をついて角筋にと金をもってくるしかないだろうなど。51玉を含む5箇所となると、最初は51と○2を往復するしかない展開で、あと3手で向かうとすれば角筋にと金を効かす54玉（55と）の組み合わせしかなく考え易かったです。」

■リーグ戦ファンさんと同じ思考回路で行きましたか。

○術師 「条件が他の2題と違ったので、後手玉が51or52どちらの移動も可、という局面が現れるのだろうと推測しました。最初は73のと金が歩をパクパク食べて33に達する手順で考えましたが、33への後手駒の利きを減らすための手数にはさすがに足りず。73を生かして後手玉の進路を確保しつつ、最後は後手玉が退路のない場所に移動、と考えていたら解けました。3題中1題はこうした中段玉があるのでは？と予想していました。」

■○術師さんも同じですね。中断玉予想は鋭いです。

高坂研 「こちらは支え駒が角。1での予習が効いて、解に辿り着くのに苦労しなかった。」

■単独で出題されるよりも、3局揃ったために考え易くなったとしたら最高です。

魚熊 「この手順は私自身で見つけていたので一目でした。」

■そりゃ早い筈だわ。

S. Kimura 「初手76歩は33ととなるので詰まないと勘違いし、初手27歩として18玉で詰ませよ

うと頑張っていたため、ヒントが出たときは頭を抱えました。」

■18ではなく15でしょうか？ 76 との筋を早くに切ってしまったのなら焦りますよね。ヒント大成功でした。

はてるま 「これが一番時間がかかりました。2筋と両端は思いつくけど、7筋でも行けるんですね。7筋の歩が行って戻ってくる動きもユーモラス。」

■もしかすると、こちらが上級に相応しかったでしょうか？

正解：17名

魚熊さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
高坂研さん 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 橘圭伍さん
躑躅さん はてるまさん はらたつとさん
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

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

出題のこぼ (担当 タラパパ)

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：

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。

推理将棋28-3 解答 担当 タラパパ

▲9六歩、▽6二玉、▲9五歩、▽7二玉、
▲9四歩、▽6二玉、▲9三歩成、▽7二玉、
▲8二と、▽6二玉、▲9一と、▽7二玉、
▲9二と、▽6二玉、▲9三と、▽7二玉、
▲9四と、▽8二玉、▲9三と、▽9一玉、
▲9二と まで21手

詰上り図

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

持駒 飛

渡辺 「条件から玉が隅に向うのが自然。1筋だと飛車が利いて駄目なんですね。」

■最後に12同飛と取られてしまいますから。このあたりが本局の売り。

鈴木康夫 「27歩77歩以外で作れないか考えると残りは香のバックアップのある端しか有りません。1筋だと同じ条件で詰まないの作品

になりました。」

■些細なことなのですが、飛車と角の差で自然限定されたりすると、作者はすごく嬉しいものなのです。

ミニベロ 「1対1の詰みは、攻め方の長距離砲の後押しが必要なので、4パターンのどれかではあるのですが、この筋は新手ですね。「味方駒の利きから外れた」は、旨い条件です。3作そろい踏みは豪快ですね。」

■3題とも「玉vs歩」ですから、やはり揃えないと（笑）「利きから外れた」がなかなか見かけないアイデアでした。

まさ 「4回動いて味方の効きから外れる場所は？と考えれば見えてくる。」

■私なんかはじめ、4手では行けない15を考えましたから（汗）

リーグ戦ファン 「これは別作品「最後に利きハズレた玉、23手」を解く時に初見で迷い込んだ道だったので、私としては簡単でした。利きをハズレた詰み位置としては、91と15は真っ先に思いつくところなので、上級にするなら23手の方が良かったのでは。」

■その23手も面白い手順なんですよ。 「玉vs歩」の狭い条件で、かなりの作品ができるものです。

竹野龍騎 「飛車を消すために左側（9筋）になるのが面白い。三者三様で条件少なく実に巧く出来ている。」

■この手順で一番美味しいのが、その部分だと思っています。

隅の老人B 「長考、問題文が頭にこびり付く。お使いで地下鉄、座席で瞑考、利きのない処は？91王、良さそう、96歩。解けたぞ、手数勘定、21手。気が付いたら、降りる駅を2つもオーバー。」

■あらら、自分にも思い当たる経験が。気付い

て冷静を装うのが、乗り過ぎしのプロですからね。

斧間徳子 「今月は3題とも手数は長いが難しくなく、一風変わったパズルとして楽しめました。3題とも少ない条件の中、解が唯一に限定されているのが驚きです。」

■「少ない条件」は推理将棋では貴重な要件。詰将棋は頭に図を描いて暗算しますが、推理将棋ではぜんぶ同じ図（笑）文章を覚えるのって、意外に頭に入りにくいですから。

たくぼん 「動いた駒の候補は2つありますが・・・26歩と76歩と思い頭を捻りました。3題だから同じ初手はない！と考えてゴール。」

■候補は2つ・・・4つのうち、どの2つと言っていないですものね（汗）

橘圭伍 「どうしても良いですが、第三番は全くヒントになっていないのではないかと思いますはどうなのでしょう？」

■おっしゃる通り。「対比できる場所」といった勘を飛躍させないとヒントになりませんよね（笑）

はらたっと 「実は最初（ヒントを確認する前）9筋でも1筋でも同様に詰む（飛車の横効きをまったく読んでない）から余詰？と思ってました。（ハズカシイ）詰め上がり場所が11、91しか条件を満たせないの、あとは22、82をと金が通過するだけです。ヒントをみて、あっそうかと。早まって投稿して余詰指摘しなくてよかった・・・」

■ふふふ、わたくし早トチリでよくやります（笑）

○術師 「28-2を解いているつもりが気がついたらこちらが先に解けていました。が、手順を検証している内に、これって左右同じ手順でも行けるのでは・・・あっ！最初に考えていた1筋はハマリ筋だ！という経過をたどりました。」

■ある作品を考えていて、別の作品を解いてしまうのは、推理将棋ならでは。

S. Kimura 「一番最初に解けたのがこの問題でした。香車の利きで詰めば面白い、と考えて28-2の答えを考えたのですが解けず、28-3にしてみましたできた次第です。」

■○術師さんパターン。でも・・・これ上級なんですけど（汗）

高坂研 「飛一角とくれば、最後は香しかない。「詰上がり場所が11か91か」さえ考えれば、あとは楽しい一本道。」

■はい。4手で行ける場所ですから。

魚熊 「1番・2番は実質的に知っている問題でしたので、今回初見はこの問題のみ。1番が飛車、2番が角を使う問題だったので、香を使う筋とは想像していたものの、目が1筋から離れずになかなか答えが思いつかない。目が9筋に向いた数分後には解決してしまいました。が・・・。」

■右利きだからなのか、端を考える時には自分も必ず1筋に目が行っちゃいます。

はてるま 「なるほど1筋だと飛車が邪魔になるというわけですね。それにしてもうまいこと限定になっているものです。」

■20手前後の手数になると、少ない条件で限定されているだけで貴重。

正解：17名

魚熊さん S. Kimuraさん 斧間徳子さん
高坂研さん 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 橘圭伍さん
躑躅さん はてるまさん はらたとさん
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

総評など

橘圭伍 「所要時間殆ど0秒なのでおもちゃ箱解答」

■↑実は感想ではなく、通信文のタイトルの言葉ですが。

ミニベロ 「1対1は、4パターンのどれかと書きましたが、実は飛・角・香の後押しが無くて詰む形が一つだけあります。手順はあえて限定しませんが、最終と金の位置はどこでしょうか？」

■んんんんーっ！ さて皆さん、その形とは？

渡辺 「今回は手数が多いのに簡単な問題ばかりで一休みですね。この中では中級が一番難しいと思います。とは言え一騎打ちの中でも易しいものばかりでした。同じ作者で23手の一騎打ち、あるいはリーグ戦ファンさんの29手だと少し骨があります。」

■一騎打ちにもたくさん作例がありますが、骨がありすぎても出題に困ったりして。

まさ 「3題それぞれ飛・角・香を使った詰め形。考えてみたくなる面白い条件でした。」

■考えてみたくなる。推理将棋の大切な要素だと思います。

躑躅 「飛、角、香の3種類を綺麗に使い分けてますね。解図は非常に簡単で、3題で3分くらいでした。」

■ここでの出題が4局なら、1筋も含めて全部揃ったところでした。

リーグ戦ファン 「この「一騎打ち」は自作しようと相当にパターンを考えぬいたので、どの問題も実際には初めて解いたのですが、初めてという気が全くしません。玉の動いた位置をカウントする、という条件付けだけで、限定できるものですね。」

■条件が揃った上に、使う歩がすべて異なる点が魅力。

たくぼん 「これでこの条件の詰上りは出尽くした感じですね。どれも美しい手順でした。」

■いえいえ、詰上がりはまだ出尽くしてはいませんよお。

松田浩輔 「推理将棋の解答は始めてで、1問だけですが解答をお送りいたします。これからよろしくお願いします。」

■初解答ありがとうございます。こちらこそよろしくお願いします。

はらたつと 「わたしの住んでおります秋田市では、新型インフルエンザが猛威を振るっております。私は3児の父であります、10月下旬から子供3人とも順番に1、2日おきに感染。本問題がでた11月2日はまさに私自ら感染・・・39度の熱にうなされながら推理将棋の解図。その甲斐あってか、全問解けました！！11日の追加ヒントを確認して自信を深め晴れて投稿となりました。」

■39度の熱で考えていたら、下がらないでしように。困った人だ。

○術師 「久々に全題解くことができました。1題だけなどだと、中途半端な気持ちが残るのですが、今月はスッキリです。ヒントをいただいた後の投稿ですが、ヒントなしで解けました。ぼーっと考えていると段々見えてくる手順の中で、実は論理的な面もしっかりしているという楽しめる作品群でした。特に28-3は頭の中だけで考えていて、最後にあっ！となったことでより印象深くなりました。誤った手順で解答して月末にあっ！となっても楽しめたかもしれません。」

■それでは次回はぜひ月末に「あっ！」と（笑）

高坂 研 「動かす駒がたった1つというのは相当厳しい条件だと思うが、それでも推理将棋ができちゃうんですね。作者の眼の付け所の

よさには脱帽です。尚、今回は両側でしたが、片側にだけ強い条件をかけてもパズル的な要素を含んだ長編が創作可能ですよね。出来ることなら、これからの長編推理将棋は是非そちらに向かって進んで欲しいなあ。」

■片側にだけ強い条件をかけた長編傑作は過去に多数ありますが（最近では、まささんの作品が傑作揃い）、どうしても出題に二の足を踏んでしまいます。

はてるま 「確かにおっしゃるとおり、こんなシンプルな条件でそれぞれ作品になっているのはびっくり。上質なパズルといった具合ですね。」

■実力者は楽をしたかもしれませんが、お陰さまで好評でした(^ ^)

推理将棋第28回出題全解答者： 19名

Ikeさん 魚熊さん S.Kimuraさん
斧間徳子さん 高坂研さん 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
橘圭伍さん 躑躅さん はてるまさん
はらたつとさん まささん 松田浩輔さん
○術師さん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

当選： 斧間徳子さん

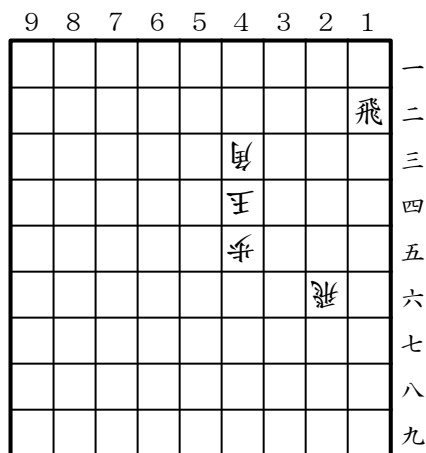
妖精賞の系譜（6）

第 10 回 妖精賞（1997 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。今期は短編がちゃっくん作ばか詰と中村圭吾氏作覆面ばか詰で、中編は該当なし、長編は森茂氏のばか千日手の超大作が受賞となりました。

【短編部門】

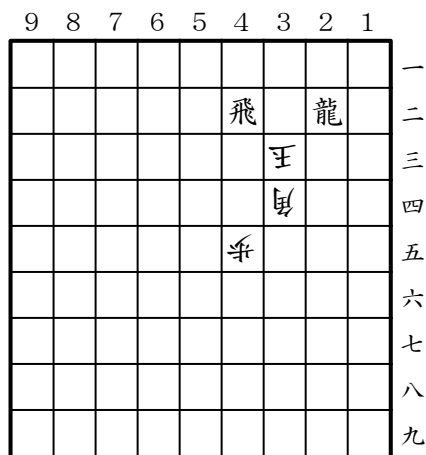
詰将棋パラダイス 1997 年 2 月号
ちゃっくん 作 ばか詰 7 手



持駒 なし

14 飛生 24 飛 同飛 34 角 42 飛 33 玉
22 飛行成 まて 7 手

詰上図



持駒 なし

筒井浩実（妖精賞発表コメント）

普通の作品ですが、一般紙（週間文春4.17）に紹介された作品で、そういった記念碑的な意味も込めての受賞です。

筒井浩実（担当）

大駒の連続移動合が狙いと思われます。その前の飛不成も、常識ではありますが、よい味付けです。

秋元節三

成れる飛を成らないのが盲点

吉田直嗣

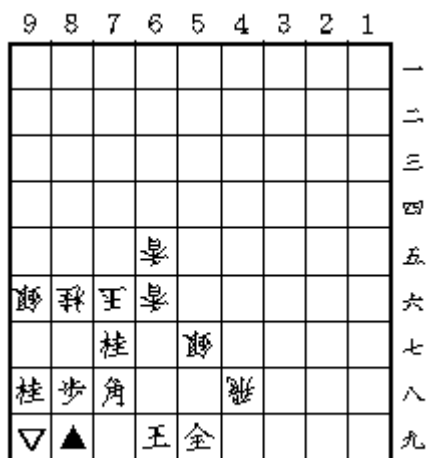
45 歩に惑わされそう。45 歩の意味は？省ければ評価は1ポイントアップと思う。

★ 45 歩は不要駒で、無くても完全作です。初手の成生選択は無くなりますが、12 飛を持駒にすることも可能です。詰上りはあの橋本さんの名作 5 手詰と同じですので作品的には受賞は？？と思いますが、担当の受賞理由は別のところにあるようですので・・・

詰将棋パラダイス 1997 年 7 月号

中村圭吾 作 ばか詰 7 手

条件：初形は不可能局面ではない



持駒 銀

67 角 77 玉 68 成銀 88 玉 78 成銀 97 玉
88 銀 迄 7 手

筒井浩実（妖精賞発表コメント）

レトロの概念をばか詰に持ち込んだことによ

って、覆面の新しい可能性を示しました。

★ 4 手目 88 玉とすると 89 ▲の駒が角と確定できます。以下 78 全、97 玉、88 銀 迄で詰み？ 詰上図はこのようになっています。

詰上図

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

持駒 なし

99 ▽の駒が銀なら不詰ですが、4 枚使っているのダメ。だけでもう 1 枚龍の可能性がありまね。あれ？やっぱり不詰？では初形に戻してみましょう。

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

持駒 銀

初形は逆王手ですよ。ではこの 1 手前はどのようなものでしょう。考えてみると 76 玉は 67 から移動し、その前の先手の手は 87 角が 78 の銀を取って王手したことが分かります。もう一つ戻すと先手が 99 龍に対して 89 角と逆王手をかけて 78 銀合です。ではここま

で戻した図を見てみると・・・。

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

持駒 角

さてこの図ですが、99 龍は一体どこから来たのでしょうか？そうですありえない図なのです。99 飛であれば打った可能性が出てきますが龍では不可能。そうです不可能局面です。結局 99 ▽は銀でも龍でもありえない。よって作意順で詰みとなるわけです。ばか詰にレトロの概念を持ち込んだ作品でした。

青木すみれ

追い詰めだが、構想は面白い。

今泉桂花

こういうことを思いつく脳が羨ましい。

【長編部門】

詰将棋パラダイス 1997 年 11 月号

森 茂 作 ばか千日手 462 手

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

持駒 なし

★以下発表時の解説含む手順

32 銀右生 42 玉 31 銀生 51 玉 52 銀生 62 玉 51 銀生 71 玉 82 と 61 玉 72 と 52 玉 62 と 41 玉 42 銀左生 32 玉 41 銀生 21 玉 22 銀上生 12 玉 21 銀生 13 玉 22 銀生 24 玉 13 銀生 35 玉 (26 手目)

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

持駒 なし

ここまでで変わったのは、93 と→ 62 と、31 玉→ 35 玉の2点。このことによって9筋をまわって7筋に抜けることが出来るようになりました。

24 銀生 36 玉 47 金 26 玉 36 金 16 玉 26 金 17 玉 16 金 18 玉 17 金 28 玉 18 金 29 玉 28 金 39 玉 29 金 48 玉 39 金 58 玉 48 金 68 玉 58 金 78 玉 68 金 79 玉 78 金 89 玉 79 金 98 玉 89 金 97 玉 98 金 86 玉 97 金 76 玉 86 金 66 玉 76 金 56 玉 (66 手目)

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

持駒 なし

9筋が開いたからといってすぐ行くと54 成銀が邪魔なので、成銀を移動させる準備をしました。

55 全 46 玉 56 全 36 玉 46 全 26 玉 35 銀 17 玉 26 銀 28 玉 17 銀 39 玉 28 銀 48 玉 47 全 58 玉 48 全 68 玉 58 全 78 玉 (86 手目)

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

持駒 なし

成銀の移動と共に、将来上辺に入る時の為に銀も移動させておきます。76 金の存在によって、55 と 77 の空間がつながっているのが分かります。

77 金 79 玉 78 金 89 玉 79 金 98 玉 89 金 97 玉 98 金 86 玉 97 金 76 玉 86 金 66 玉 76 金 56 玉 66 金 46 玉 56 金 35 玉 46 金 44 玉 55 金 34 玉 44 金 35 玉 34 金 26 玉 17 銀 36 玉 (116 手目)

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

持駒 なし

再び金追いですが、ここでも9筋に入りたい気持ちを抑えて28 銀→ 17 銀と位置変更して後に備えます。

35 金 46 玉 36 金 56 玉 46 金 66 玉 56 金 76 玉 66 金 86 玉 76 金 95 玉 86 金 94 玉

95 金 93 玉 94 金 82 玉 93 金 73 玉
(136 手目)

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

持駒 なし

ようやく 9 筋に入ることが出来、序盤の細工が
生きてきました。

72 と 74 玉 73 と 64 玉 74 と 54 玉 64 と
44 玉 54 と 35 玉 26 銀 24 玉 35 銀 13 玉
24 銀 22 玉 13 銀生 31 玉 (154 手目)

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

持駒 なし

ついに玉が 31 に戻ってきました。この図を初
形と見比べてみると、金→成銀、成銀→と、と
→金になっていることが分かります。従って、
同様の手順をあと 2 回繰り返す 462 手が正解と
なります。

32 銀右生 42 玉 31 銀生 51 玉 52 銀生 62
玉 51 銀生 71 玉 82 金 61 玉 72 金 52 玉
62 金 41 玉 42 銀左生 32 玉 41 銀生 21 玉
22 銀上生 12 玉 21 銀生 13 玉 22 銀生 24
玉 13 銀生 35 玉 24 銀生 36 玉 47 全 26 玉

36 全 16 玉 26 全 17 玉 16 全 18 玉 17 全
28 玉 18 全 29 玉 28 全 39 玉 29 全 48 玉
39 全 58 玉 48 全 68 玉 58 全 78 玉 68 全
79 玉 78 全 89 玉 79 全 98 玉 89 全 97 玉
98 全 86 玉 97 全 76 玉 86 全 66 玉 76 全
56 玉 55 と 46 玉 56 と 36 玉 46 と 26 玉
35 銀 17 玉 26 銀 28 玉 17 銀 39 玉 28 銀
48 玉 47 と 58 玉 48 と 68 玉 58 と 78 玉
77 全 79 玉 78 全 89 玉 79 全 98 玉 89 全
97 玉 98 全 86 玉 97 全 76 玉 86 全 66 玉
76 全 56 玉 66 全 46 玉 56 全 35 玉 46 全
44 玉 55 全 34 玉 44 全 35 玉 34 全 26 玉
17 銀 36 玉 35 全 46 玉 36 全 56 玉 46 全
66 玉 56 全 76 玉 66 全 86 玉 76 全 95 玉
86 全 94 玉 95 全 93 玉 94 全 82 玉 93 全
73 玉 72 金 74 玉 73 金 64 玉 74 金 54 玉
64 金 44 玉 54 金 35 玉 26 銀 24 玉 35 銀
13 玉 24 銀 22 玉 13 銀生 31 玉 32 銀右生
42 玉 31 銀生 51 玉 52 銀生 62 玉 51 銀生
71 玉 82 全 61 玉 72 全 52 玉 62 全 41 玉
42 銀左生 32 玉 41 銀生 21 玉 22 銀上生
12 玉 21 銀生 13 玉 22 銀生 24 玉 13 銀生
35 玉 24 銀生 36 玉 47 と 26 玉 36 と 16
玉 26 と 17 玉 16 と 18 玉 17 と 28 玉 18
と 29 玉 28 と 39 玉 29 と 48 玉 39 と 58
玉 48 と 68 玉 58 と 78 玉 68 と 79 玉 78
と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉 98 と 86
玉 97 と 76 玉 86 と 66 玉 76 と 56 玉 55
金 46 玉 56 金 36 玉 46 金 26 玉 35 銀 17
玉 26 銀 28 玉 17 銀 39 玉 28 銀 48 玉 47
金 58 玉 48 金 68 玉 58 金 78 玉 77 と 79
玉 78 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉 98
と 86 玉 97 と 76 玉 86 と 66 玉 76 と 56
玉 66 と 46 玉 56 と 35 玉 46 と 44 玉 55
と 34 玉 44 と 35 玉 34 と 26 玉 17 銀 36
玉 35 と 46 玉 36 と 56 玉 46 と 66 玉 56
と 76 玉 66 と 86 玉 76 と 95 玉 86 と 94
玉 95 と 93 玉 94 と 82 玉 93 と 73 玉 72
全 74 玉 73 全 64 玉 74 全 54 玉 64 全 44
玉 54 全 35 玉 26 銀 24 玉 35 銀 13 玉 24
銀 22 玉 13 銀生 31 玉 まで 462 手

解説 (筒井)

本作、銀 3 枚と金、成銀、とを駆使して局面
を復元させるのですが、55 や 47、77 など
いくつかあるポイントをどのように活用するか
が鍵です。

銀で追い出したあと、再び戻って来ることが
出来るように、金、成銀、とが細かく局面を変
化させるという構成で、複雑ながら明快な論理

があり、完成度の高さを感じます。

筒井浩実（妖精賞発表コメント）

論理的な作品で傑作だと思います。

花田勉

しばらく手を追ってみて、と金・成銀、金の置換が狙いだろうと感ずるのだが、その実現が難しい。特に、一旦 28 銀を 17 に移す手を見つけるのに苦労した。

★ 妖精賞に関していえば初受賞。氏はこの後もこの手の論理的なばか千日手を何作か発表されますが、氏以外ではほとんど見ることはありません。長手数になると f m での検討も難しく完全作にするのも大変なのです。

投稿募集中

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WFP17号をお読み下さい

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WFP17号をお読み下さい

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。

1 月 20 日（火）

詰将棋メモ 推理将棋第29回出題

* 推理将棋3題

1 月 10 日（土）

Onsite Fairy Mate 154 回出題

* 強欲協力詰 1 題

1 月 17 日（日）

第1回フェアリー短編コンクール

第7回詰四会フェアリー作品展

1 月 18 日（月）

第17回WFPフェアリー作品展

2009 年 第 18 号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十一年十二月号

平成二十一年十二月廿日発行

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