

Web

第20号

Fairy paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第19回WFPフェアリー作品展
- ・ 推理将棋30回出題
- ・ OFM 第 156 回出題
- ・

結果発表

- ・ 第18回WFPフェアリー作品展
- ・ OFM 第 155 回出題
- ・ 推理将棋第29回出題
- ・ Fairy of the Forest #22
- ・ 果報は寝て待て
- ・ 第1回フェアリー短編コンクール

読み物

- ・ Fairy TopIX2009お気に入り投票要項
- ・ 福優慶麗作は一本道詰将棋ではなかった！
- ・ 妖精賞の系譜（8）
- ・ 馬くらべ（赤土陽一）

2010/2

はじめに



バンクーバーオリンピックが始まりました。これを書いている時点では、スピードスケート男子500mで銀メダル1つと銅メダル1つ、フィギア男子で銅メダル1つの計3つのメダルを獲得しています。あと期待できそうなのは女子フィギアくらいでしょうか？前回はメダル1つだったので個数は増えていますが、前回のメダルは荒川さんの金メダル。やはり1番というのは輝きが違いますからねえ。

最近注目しているのはカーリング（写真）氷上のチェスとかビリヤードとか言われてます。私はまだまだルールがよく分かっていませんがかなり深い所での駆け引きがありそうで面白そうです。ふとカーリングのような手順の作品が出来ないか？ちょっとそんなこと考えてみました。無理かな。

今月結果発表の第1回フェアリー短編コンクール。最近ではコンクール形式が少なくなっているのが目新しい感じがしました。あわてて2作エントリーした誰かさんは予想通りの結果でしたが、新しい方の参加や若手の活躍と今後に期待できる結果となりましたね。担当の小峰さんありがとうございました。

お久しぶりに登場の赤土さんは作品ではなく小嘶での登場です。このような才能をお持ちとはビックリです。WFPでは将棋に関するものならなんでも受け付けますのでお気軽にどうぞ。

またこんなことやってみたいとかありましたらお気軽に言ってみてください。新たなるチャレンジは大歓迎です。

Fairy TOP IX2009のお気に入り投票がいよいよ始まります。詳しくは要項をご覧ください。たくさんの方の投票を期待しています。

【募集】

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第20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>

イラスト・素材提供：幻想素材サイトFirst Moon

<http://www.first-moon.com/>

* 表紙のイラストを使用させて頂いております。

[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22年 3 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】

先手後手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

【ステイルメイト】

合法的な着手がない状態にする

【禁欲】

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

【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

【成禁】

成る手を認めない

【覆面】

手順が合法であるという事を根拠に、駒を(部分的)に特定し、それによって目的達成を証明する

【前節】

今回は、縫田氏が覆面ルールで初登場になります。今後も宜しくお願いします

さて、図面を作成しようとしたのですが巧くで

きず…という事で分かりにくいですがこういう表記になりました。申し訳なし

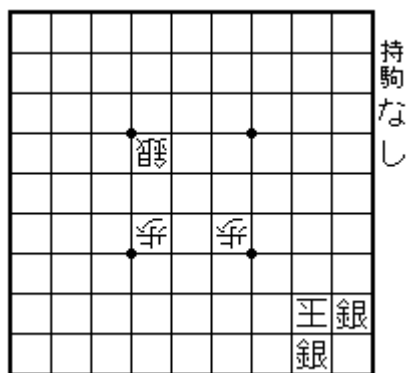
35の地点に攻方の覆面駒 (X) ・57の地点に受方の覆面駒 (Y) がある図面で考えて下さい。また、繰り返し関係の禁手は全て4回以上で反則となります。悪しからず(少し曖昧ですが察して下さい…) 覆面にかしこに関しては、取った覆面駒は覆面駒として打つ事になりますので表記に気を付けて下さい。Xを24に動かす時は24Xと書きます(仮に今後の手順で駒何か判明しても24Xと表記します) 後、手順が合法である事の証明に関しては省略して手順だけでもいいです

メールの返信に関しては復活しております。大変迷惑をお掛けしました

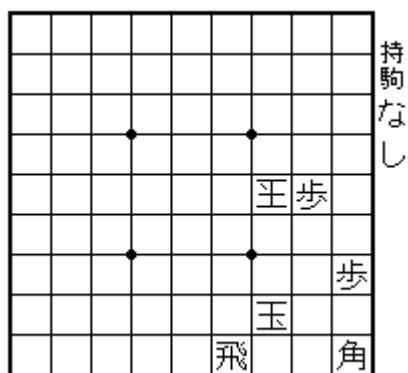
【妖精】

第1番 たくぼん氏作 協力詰12手

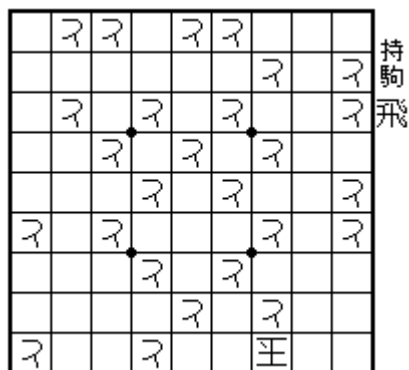
題名「テトリス」



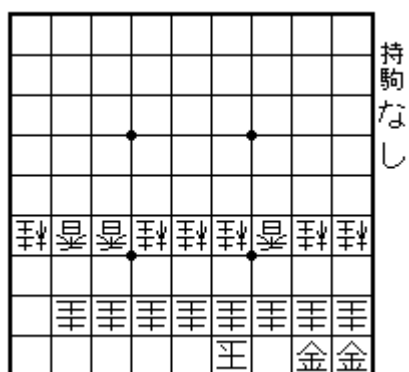
第2番 雲海氏作 協力自玉詰12手



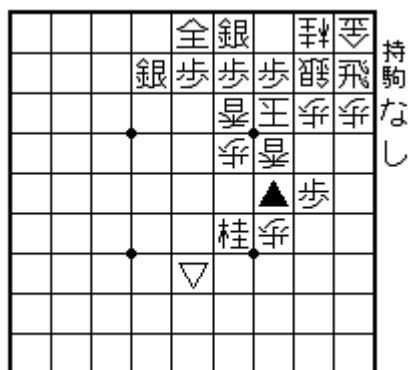
第3番 たくぼん氏作
強欲成禁協力詰59手



第4番 たくぼん氏作 禁欲協力詰 215 手



第5番 縫田光司氏作 覆面入りかしこ詰29手
題名「ダブルアクセル」 (C-)



35▲ : 攻方覆面駒 = X

57▽ : 受方覆面駒 = Y

(注) 編集部で図面作成しました

Onsite Fairy Mate

第156回出題

開催日 : 2010 年 2 月 14 日 (日)

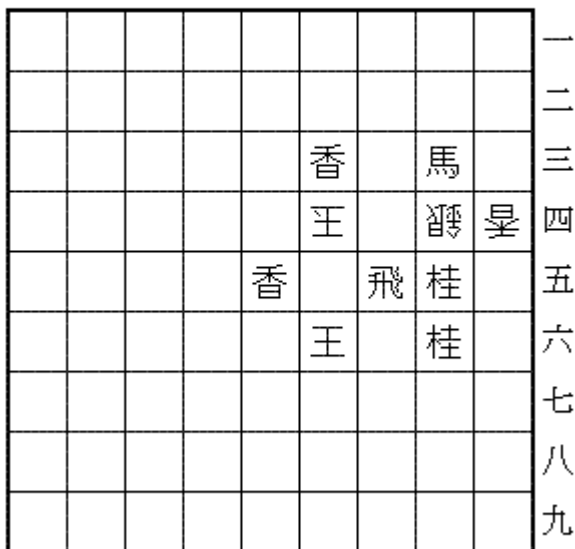
解答締切 : 2010 年 3 月 14 日 (土)

解答発表 : 2010 年 3 月 15 日 (日)

神無七郎 作

PWC打歩協力詰 73手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【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。

打歩

打歩以外の詰手は禁手。

PWC

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。ただし二歩や行き所のない駒は復元せず、取った方の持駒となる。

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】

今月の詰パラに詰四会作品展の結果稿が載っていますが、拙作の立体曲詰は問題それ自体ではなく、何の形を表しているかで皆さん悩まれていたようです。作意は「C」から「V」の立体曲詰で、本サイトの殿堂入り解答者であるたくぼんさんのリクエスト通りに作ったものだったのですが、肝心のカープの成績がアレだったので、事情を知らない人には推理不可能だったようです。

でもこの曲詰、まったく無意味になったわけではありません。「V」をローマ数字の「5」と解釈すれば「C→5」つまりカープの5位を表す記録として使えます。新ジャンル「ドキュメンタリー曲詰」ですね！（←こじつけ）

ところで昨年のセリーグの順位には、1位2位と3位以下、そして5位と6位の間に大きなゲーム差があるのですが、これに関してある仮説が浮かびました。それは「各チームがセオリーに忠実に従った結果こうなったのではないか」ということです。

例えば複数人で1つのタイトルを争うとします。この時の勝負のセオリーは「最も強い相手を全力で倒しにいけ」になります。タイトルが1人にしか与えられない場合、1番強い人が独走すると自分にチャンスが回らないからです。現実には「自分だけ全力を出して他人が手を抜いたら自分だけ損だ」とか「暗黙の結託なんて卑怯だ」等、様々な要素が働くため、完全にこのセオリー通り行くことはないのですが、一つの有力な戦略であることは確かです。

ところが、これが「2位までOK」だったらどうなるでしょう？ 今度は「2番目に強い相手を全力で倒しにいけ」にセオリーが変わるでしょう。2位で良いのですから一番強い人には勝手に独走して貰えば良いのです。一番強い人にとっても2位さえ叩いておけば自分は安泰なので、2番目に強い人が集中的に狙われることになります。同様に「3位までOK」ならば3位が熾烈な争いの中心になります。

今度は最下位に目を転じてみましょう。仮に最下位に一切ペナルティがなくても「最下位だけは避けたい」というのは人間の心理として当然あると思います。そうすると首位争いの裏返しが最下位争いに生じます。つまり「一番弱い相手だけには絶対負けるな」ですね。こうして

「3位までOK」のクライマックスシリーズ制度の元では、1位2位と最下位が無風状態、その中間で激しい順位争いが起こるのが自然な状態になるわけです。昨年のセリーグの順位が正にそうでした。

この仮説には別に数学的な裏付けがあるわけではありません。でも、なんとなくそれらしく聞こえないでしょうか？ 強い相手に勝っても弱い相手に勝っても同じという「勝率」で順位が決まる制度では、多少無理してでも強い相手に勝つ動機付けが弱くなると思います。少し面倒ですが、チェスやアマチュア棋界で用いられているような「レーティング」によって順位が決まる制度の方が、よりスリリングな順位争いが期待できるのではないのでしょうか。

念の為に申し上げますと、今回の考察は「第8回詰四会作品展」のテーマ「プロ野球チームにちなんだ作品」にちなんだもので、今回出題した作品の内容とはまったく関係がありません。（上の文章をいくら深読みしてもヒントは隠れていません。）結構難しい問題だと思いますので、解答募集期間もいつもより1週延ばして4週間としています。難しい問題でも易しい問題でも同じ1点にしかならない本サイトの解答募集方法にも問題はありますが、どうかそこは不問をお願いします。（担当：神無七郎）

お便りより

WFP19号に関する指摘1件（厳密にはWFPそのものではなく、その参照先の記事の問題です）と感想1件です。

【指摘】 P.19 福優慶麗作の図面。「59」とは「59歩」の誤り。59と配置では一本道詰将棋になりません。原本で確認したところ確かに「59歩」でした。

詰パラの紹介ページの図面の誤りですね。

【感想】 P.25 たくぼん氏作 強欲ばか詰 75手 これ私も解いたのですが、とても難しかったです。41手目から紛れが増え、51手目からはどうやっても手順が切れそうで、不詰感に苛まれました。年賀詰で詰上り「1」と分かっていなければ更に苦勞したかと... やっぱり難易度詐称はいけませんねえ（笑）。

神無七郎

推 理 将 棋 第 30 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30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2月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第30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30回出題 担当 タラパパ

1月はお休みなので、今年の初出題になります。ということで、あまり難しい作品は避けたつもりです。初級向けの投稿が少ないので、またしても自作が紛れ込みました。

中級は1題で2手順を問う渡辺さんの十八番問題です。本来は切り離し不可能なのですが、採点の都合から便宜的に分けました。

30-1 初級 タラパパ作

宝船

9手

2つの筋は直感で浮かぶあの筋。さて3つ目はどの筋？

30-2 中級 渡辺秀行さん作

同一局面詰め入門(1) 10手

後手の使ったただ一枚の駒、歩ではなさそうですが・・・。

30-3 中級 渡辺秀行さん作

同一局面詰め入門(2) 10手

後手が先手に渡せる駒といえバ？

30-1 初級 タラパパ作

宝船 9手

「今年の初対局、怒涛の攻めで9手で詰ませたぞ」

「3つの筋で、銀頭に金がいる所を見たけど」

「宝船みたいで豪華だろ？」

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 銀頭に金がいる局面が、3つの筋で現れた(※)

※例えば、先手39銀の頭(38地点)に金(先後問わず)が居るような局面が、他の異なる2つの筋(1筋と2筋とか)でもあったようなこと。

中級 渡辺秀行さん作 同一局面詰め入門

A君「お互い10手で同一局面の詰みで勝つとは珍しいねえ」

B君「しかも最初の3手と最終手も同じだね」

A君「僕は一つの駒しか使わなかったよ。先手は最後の角がマズかったね」

B君「僕の棋譜は『同○、同△』という手順があったよ」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？推理してくださいね。

< 共通条件 >

- ・ 10手で詰み
- ・ 最初の3手、最終手、終局図(盤面&持駒)がいずれも他方と同じ

30-2 中級 渡辺秀行さん作

同一局面詰め入門(1) 10手

(A君のみの条件)

- ・ 後手の使用駒は1枚
- ・ 9手目は角

30-3 中級 渡辺秀行さん作

同一局面詰め入門(2) 10手

(B君のみの条件)

「同○、同△」という手順があった(※)

※n手目とn+1手目が「同」の付く手。

【解答者】5名（全員全題正解）

市村道生、神無七郎、隅の老人B、雲海、たくぼん

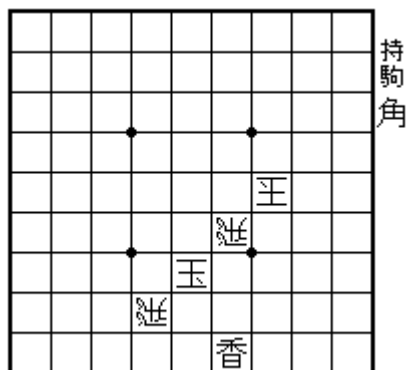
【前置き】

本当は年間最優秀解答者を、と思ったのですが、色々あって出来ませんでした。次回に発表したいと思います。今回はどうだったんだろうと書いて Topix の方を完全に失念していた事を思い出しました orz 急がないといけないのか！！もう終わっているのか！？原稿終わったら見ないと（汗

今回は客寄せ祭りの予定が…それでも解答者増えず……やはり担当の力不足ですね

【妖精】

第1番 雲海氏作協力自玉詰8手



【作意】

71角 62角 同角成 45玉 72馬 63香 67角 同飛成 迄 8手

【作者コメント】

初手が全て。この意味づけの限定打（遠打）をやりたかっただけです

【担当者コメント】

角を打つしかないのですが、53とか62に打つと角を取った次に寄る地点が54と63になって先手玉を縛る位置に合駒出来ないという仕掛け。単純なのですが、46にがいる飛車で何かしようとして嵌ると結構大変です（→私も犠牲者…）

【短評】

市村道生氏：

端から行くのが作者の得意技。これも見事に決まります。いつもながら、巧い合駒の使い方、感服します（先月のご労作、「七種合」に気付かず、大変失礼しました）

神無七郎氏：

46飛を動かす筋ばかりが目映るので、意外と難しかったです。答えが分かった後で見ると、この46飛は効率の悪い配置にしか見えませんが、紛れでは大きく役立っています

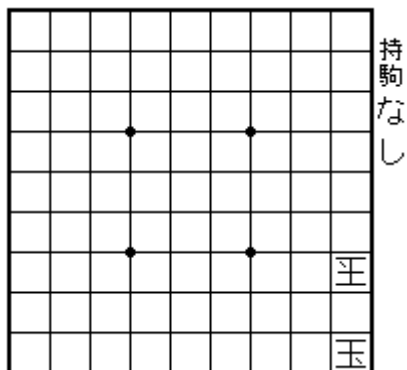
隅の老人B氏：

初手、角打しかないのだが、さて、何処へ？ 最遠打、これは直観だが、合駒は？、で悩む。角合、香合、8手でも難問

たくぼん氏：

67に何を利かすかを考えればいいが、香は第一感ではありませんでした。初手の71限定と3手目成限定がいい味です

第2,3番 たくぼん氏作 PWC 協力自玉詰8手



b) 後手17玉→27玉

【作意】

- a) 39角 26玉 48角 37飛 同角 /48飛 17玉 28角 同飛成 /48角 迄 8手
- b) 49角 38香 同角 36玉 47角 27玉 29香 28金 迄 8手

【作者コメント】

bは PWC らしさが余りなし

【担当者コメント】

2つ分けた方が良かったです（図面作製の手抜きではないですよ…）

共に易しく特に言う事のない作品でしょう

【短評】

市村道生氏：

椰子の砂浜。紺碧の青い海。真っ白な波を蹴立てて走る2組のPWC。ほんの少し若かりし頃を思い出させる、見事な姉妹局です

雲海氏

a)：角の回転が心地よいです

b)：こちらは意外と普通の手順（失礼・・・）でした。そのためか香合にちょっと気がつかなかったです

神無七郎氏：

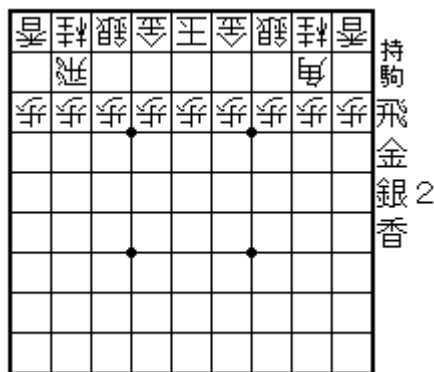
PWCは詰み易いので、双裸玉で良い問題を作るのは難しいですね。このツインも例外ではないようで…でももう少し駒を足すか、何か付加条件を付けければ、面白い作が出てくるルールでもあると思います

隅の老人B氏

a) 前問のおかげで、上辺から角打？ダメだよーん。今度は下辺で、飛合発見。万歳、万歳

b) 1路ずらさだけで、全く手順が違います。フェアリー、ルールがいろいろ、難しい。

第3番 たくぼん氏作強欲協力詰13手



【作意】

42銀 同飛 62銀 同銀 52香 同玉 51金
同銀 82飛 72金 同飛生 61玉 71金
迄 13手

【作者コメント】

新年1発目ということで実戦初形&相変わらずの強欲ばか詰です。不要駒は目をつぶってください

【担当者コメント】

不思議と不要駒に関して何の指摘もなかった作品（笑 作者の遊び心が伝わった結果でしょう！！ 手順もいきなり銀の打ち捨てから入り結構意外感のある仕上がりになっています

【短評】

市村道生氏：

あまりにも綺麗な初形なので、俄然食欲が湧きました。作意順は、強引さがなく、ごく自然な手順なので、好感が持てる作品です。収束も気が効いて、爽やかな詰後感です

雲海氏：

初手に香打をずっと考えて数十分。いきなり連続銀捨てとは気がつかなかったなあ

神無七郎氏：

これはアイデアの勝利。この形、このルールで、桂馬を使わない詰筋があるとは思いませんでした。数ある実戦初形図式の中でも、とびきりウィットの利いた珍品

隅の老人B氏：

強欲＝貪って飽くことを知らぬ心、食欲、大欲・・・広辞苑 駒を捨てまくって、最後は身銭。これで強欲？納得しない。取れるときは取れ。最終手、飛or歩が取れるよ。

【総評】

神無七郎氏：

今月は「氾濫31」結果稿等で着手が遅れました。個人的には2月から5月まで試練の季節（花粉症のため）ですが、何とか解答を継続して、皆勤を果たしたいですね

たくぼん氏：

一つだけ解けばいいとはちょっと物足りないなあ

*大変申し訳なし……

Onsite Fairy Mate 第155回出題解答

開催日 : 2010 年 1 月 17 日 (日)
 解答発表 : 2010 年 2 月 6 日 (日)

神無七郎 作

協力詰 307手

フェアリー駒=(11|-11|01|-10):虎

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

攻方持駒 虎154

【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。

虎 (盲虎)

中将棋の盲虎。前方を除く周囲1マスに動ける。

○		○
○	虎	○
○	○	○

なお、中将棋本来の盲虎とは異なり、この盲虎は成らない。

【手順】

89 虎 同玉 99 虎 同香成 98 虎 同杏
 99 虎 同虎 88 虎 同杏 98 虎 同玉 89 虎
 同杏 88 虎 同玉 98 虎 同香成 97 虎 同杏

98 虎 同虎上 87 虎 同杏 97 虎 同玉 88
 虎 同杏上 87 虎 同玉 97 虎 同香成 96 虎
 同杏 97 虎 同虎上 86 虎 同杏 96 虎 同玉
 87 虎 同杏上 86 虎 同玉 96 虎 同角 85
 虎 同飛 95 虎 同玉 86 虎 同飛 85 虎 同
 玉 95 虎 同角 84 虎 同飛 94 虎 同玉 85
 虎 同飛上 84 虎 同玉 94 虎 同角 83 虎
 同飛右 93 虎 同玉 84 虎 同飛上 83 虎 同
 玉 93 虎 同角 82 虎 同飛寄 92 虎 同玉
 83 虎 同飛上 82 虎 同玉 92 虎 同飛 91
 虎 同飛寄 81 虎 同角 72 虎 同玉 82 虎
 同飛引 83 虎 同玉 72 虎 同飛寄 82 虎 同
 飛右 92 虎 同玉 83 虎 同飛上 82 虎 同玉
 92 虎 同角 81 虎 同飛左 71 虎 同飛引
 72 虎 同玉 82 虎 同飛上 81 虎 同飛左
 71 虎 同角 62 虎 同玉 72 虎 同飛引 73
 虎 同玉 62 虎 同飛寄 72 虎 同飛右 82 虎
 同玉 73 虎 同飛上 72 虎 同玉 82 虎 同角
 上 71 虎 同飛左 61 虎 同飛引 62 虎 同玉
 72 虎 同飛上 71 虎 同飛左 61 虎 同角
 52 虎 同玉 62 虎 同飛引 63 虎 同玉 52
 虎 同飛寄 62 虎 同飛右 72 虎 同玉 63 虎
 同飛上 62 虎 同玉 72 虎 同角 61 虎 同飛
 左 51 虎 同飛引 52 虎 同玉 62 虎 同飛上
 61 虎 同飛左 51 虎 同角 42 虎 同玉 52
 虎 同飛引 53 虎 同玉 42 虎 同飛寄 52 虎
 同飛右 62 虎 同玉 53 虎 同飛上 52 虎 同
 玉 62 虎 同角 51 虎 同飛左 41 虎 同飛引
 42 虎 同玉 52 虎 同飛上 51 虎 同飛左
 41 虎 同角 32 虎 同玉 42 虎 同飛引 43
 虎 同玉 32 虎 同飛右 42 虎 同飛右 52 虎
 同玉 43 虎 同飛上 42 虎 同玉 52 虎 同角
 41 虎 同飛左 31 虎 同飛引 32 虎 同玉
 42 虎 同飛上 41 虎 同飛左 31 虎 同飛左
 21 虎 同飛引 22 虎 同玉 32 虎 同飛上
 31 虎 同飛左 21 虎 同飛左 11 虎 同飛引
 12 虎 同飛引 13 虎 同玉 22 虎 同飛左
 12 虎 同角 23 虎 同玉 13 虎 同飛 14 虎
 同玉 23 虎 同飛寄 13 虎 同角 24 虎 同玉
 14 虎 同飛 15 虎 同玉 24 虎 同飛寄 14
 虎 同角 25 虎 同玉 15 虎 同飛 16 虎 同
 玉 25 虎 同飛寄 15 虎 同角 26 虎 同虎引
 27 虎 同玉 16 虎 同虎引 17 虎 同虎引
 18 虎 同玉 27 虎 同虎引 29 虎 28 玉 18
 虎打 同虎引 19 虎打 まで 307 手

神無七郎 作

協力詰 307手 (詰上り)

フェアリー駒=(11|-11|01|-10)虎

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

攻方持駒 なし

【解説】

「盲虎」を使ったいくつかの入替趣向を合成した作品。

最初の 14 手の入替で玉が 1 段上がる趣向が創作の端緒で、次の 10 手の入替はその簡略版です（成らせを入れられないため）。上辺に来てからの 30 手の入替が本作のハイライト部分。角を移動させるため、玉が一旦戻るような動きをするのが面白いと思います。そして、角の移動を省略した簡略版の入替を経由して右辺に移り、そこからは序盤の 10 手の入替が上下逆になって再現し、右隅で収束します。

ちなみに、33 香は近道禁止のための配置です。これを飛にすると途中から斜めのコースを辿られてしまい、収束に短絡します。本当は 30 手サイクルの入替をもう 1 回繰り返したかったのですが、巧くいきませんでした。

この作を作る上でこだわったのは、枰を出ないこと、枰の内部を完全に埋め尽くすこと、そして「盲虎」が横に並んだ詰上りでした。

理屈の上では「酔象」を上下逆にしても同じことができるはずですが、「前に利かない駒」である「盲虎」の方がインパクトがあります。全く異質ではないけれど、世界地図を上下逆にして見たときのような妙な違和感を与えてくれ

る…「盲虎」はそんな駒のひとつだと思います。

【正解者及びコメント】（正解 8 名：到着順）

香箱さん

導入部の 14 手組は盲虎の頭の丸さがもどかしくも面白い順。中盤、角を退けるための手順は 33 香配置をクリアする必要から 30 手サイクルだと発見できた。詰上がりもこの駒の特性が十二分に発揮されていて解後感良好。中将棋駒はシリーズ化していただきたいです。

☆ シリーズ化ですか…次回は普通の駒の作品を予定しているので、ご期待に添えなくて申し訳ありません。でも、今度の「詰四会作品展」には別の古将棋駒の作品を投稿しましたので、発表されただけひご覧になってください。不定期にはなるとはと思いますが、今後も中将棋を含む古将棋の駒を使った作品は出題していきたいと思っています。

雲海さん

この作品の本質は第 152 回出題作品と同じく駒の入れ替えパズルでしょうか。（最後は違いますが）

29 にある空間を手に入れるために、15 パズルのように解いているときはとても面白かったです。

考えさせられたのは以下の 3 点でした。

- ・ 68 手目 83 同飛は、73 と 93 のどちらで取るか。73 が飛になるか角になるかの違いでしたが、後述のサイクルのために 73 は飛でないといけないうことに気が付くまで、ちょっと迷いました。

- ・ 上辺の趣向手順
1 サイクル 30 手のちょっとややこしい手順。角を移動させるのが鍵でした。

- ・ 収束
盲虎の利きに慣れていないためか、一番考えてしまいました（笑）

最終形は予想通り、初形と同じく左右対称形になってとても嬉しかったです。形は凱旋門（といっても沢山ありますが）に似ていますね。七郎さんの作品は発表されるたびにワクワクして、とても楽しいです。今年もよろしくお

願います。

余談

古将棋の駒を fm で使えることは恥ずかしながら知りませんでした。まだまだ fm を使いこなせていないです。

ところで古将棋の駒で真っ先に思い浮かべるのが酔象です。

私の故郷では毎年、酔象将棋大会（本将棋＋玉の前方に酔象を置いて対局を行う大会。太子も扱う。そのため酔象を持駒としての使用はできない。）を行っていて、学生時代に参加していたため、酔象にはちょっと興味がありますね。

☆ 「酔象将棋」は Wiki の小将棋の項で「朝倉将棋」として紹介されているのと同じものでしょうか。ちょっと変わった将棋を楽しみたいときには良さそうですね。

なお、太子には成れませんが酔象と同じ利きを持つ駒は fm で扱うことができます。フェアリー駒用 fm で、「 /EFP=(10|11|-11|01): 酔

（駒を表す文字は任意）でオプションを指定すれば可能なので、ぜひ試してみてください。香箱さんからのリクエストもありましたし、もし宜しければ投稿もお待ちしています。

渡辺さん

今回は手数と持駒数を比べれば先手は虎を打つしかない訳で、後手の応手もこれを取るしかありません。玉の前方に虎を打っても王手ではありませんから、玉の前方以外の玉周り 7ヶ所のどれかを常に空白にしながら玉と空白を右下隅まで運ぶ入れ換えパズルとなります。

このパズルを解き切れば、あとは虎の丸い頭を利用した予想通りのこれしかない、という詰め上りとなります。詰将棋として考える部分は最後の 5 手だけというほぼ入れ換えパズルの問題でした。

最初は真中に飛び出して簡単に詰むぞ？と思っていたのですが、よく手を見なおすと玉頭に虎を打っていました。さらに、最初の香を成って戻すのを見逃がしていて全然前に進まなかったのですが、これに気付くと左辺はクリア。

次に上辺が以外と手強く最短のサイクルが 15

回の移動、上辺をクリアするとターンと右辺の下りは簡単で、145 回の移動 (=290 手) で下記の図面となります。

図は 290 手目 15 同角まで

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

ここで最初は 280 手と勘違いしていて、299 手で玉を 59 で詰めて香と虎が沢山余ってあれ？となっていました。仕方なく余詰報告しようと手順を整理すると、10 手勘定間違いであることに気づき、無事作意解に辿りつきました。

☆ 私は最近入替パズル系の作ばかり作っていて、本作も詰将棋っぽいのは収束だけです。普段使わない駒を使うときは余計にそうなる傾向が強いので、今度は紛れの多い構図や合駒なども取り入れて、より詰将棋っぽい作に挑戦したいと思います。

若林さん

玉頭に空間を作ってはいけないという制約のブロックパズル。

オセロ駒でも足りなかったので基石で並べました。

上段での角の整理が思いのほか手間がかかって楽しめました。

☆ 今回試験的に「解答は詰上り図だけで OK」としたのですが、図面のみで解答されたのは若林さんを含め 3 名でした。

他の方は略記とか、手順の概略を文章で加えたりというのが多く、Excel の資料添付による解答も複数ありました。

考えてみれば、図面だけというのも誤植の危険があったりしますから、意外と気を遣うかもしれません。

本作のように手順が無駄に長いような問題には良い解答募集形式だと思うので、今後も問題の性格と照らし合わせて、今回のような試みをしてみたいと思います。

たくぼんさん

テキストファイルをみながら途中図を作って解図しました。特に上辺の角の入れ替えになかなか気づかず行き詰って頭をひねってしまいました。詰上りも虎という駒の特性を十分にいかしたのになっており、凱旋門みたいできれいでした。

☆ 凱旋門ですか…パリの凱旋門は一度生で見てみたいですね。日本でも凱旋門はいくつかあるようですが、どれも小ぶりでしかも気軽に行ける場所ではなさそうです。

虎と門で虎ノ門…でも良いのかもしれません。が、残念ながら虎ノ門の語源になった江戸城の虎ノ門は、とくに撤去されているとのこと。やっぱり本物が一番でしょうか。

市村道生さん

いやー、驚ろきました。最終形も左右対称の美しい門形ですね。趣向部は多種多様、色々な手順を楽しめました。

特に上辺での角の入替（30手サイクル）は難解かつ華麗、絶品ものです。

最後を飾る5手のフィナーレは、まるで、別世界で妖精と戯れている様な不思議な感激を味わいました。

☆ 過分のお褒めの言葉恐縮です。上辺の趣向と収束で何とか作品になっていますが、それ以外の部分は弱いので、物足りない方も居るのではと心配していました。

なお、この短評に「色々な手順」とありますが、創作時は実際にいくつかに分割してf mで検討をしました。駒数も既定の枚数を越えてしまったので、最後には神無次郎氏にお願いして上限を増やして貰っています。フェアリー駒用f mだけ駒数上限が255枚になっているのは、こういう経緯があるのです。

NAOさん

5局分楽しめました。92～42の移動（1路移動に30手）と収束部がなかなかいい感じです。

☆ NAOさんは新人の方ではなく、押しも押されもしない実力者の一人。活動再開の知らせは嬉しい限りです。解答・創作共に期待していますので、本サイトも宜しく願います。

ぼこさん

基本的な動きの確認に1週間、（当初は4七虎・4八虎・4九玉の形で考えていたので）この形の詰み上がりに気づくまで1週間、右側の飛角のループの絡みで4手余分にかけたことに気付くのに2週間。なんとか時間ぎりぎりで解けました。できることが限られているので手数割にとつつきやすく、パズル（というか倉庫番？）感覚で解けたと思います。

☆ ぼこさんは本当にお久しぶりです。何と第111回出題（2006年6月）以来の3年半ぶりの解答です。

詰将棋には「休眠」はあっても「引退」はないと言われますが（えっ、聞いたことないですか？）、気が向いたときに活動し気が向かなければ休めるのが趣味の世界の良さですからね。今後も気の向いたときに解答をください。

☆ 今回は「盲虎」という見慣れない駒を使用したため解答減を心配しましたが、逆に1通ではありますが解答が増えました。おかげさまで、なかなか幸先の良いスタートが切れたと思います。なお、WFP第19号で解答を募集している「果報は寝て待て」は毎月15日が解答締め切りです。まだ解答が1通も送られてきていないので、こちらの方も宜しく願います。次回の出題はPWCルールの作を予定しています。余裕のある方はPWCばかり詰作品展などで予習をされると効果的かもしれません。

（2010.2.7 七郎）

詰将棋メモ

推理将棋第 29 回出題解答

担当 タラパパ

出題日 : 2009年12月 6 日

解答締切 : 2010年 1 月20 日

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

出題のことば (担当 タラパパ)

手数は一番長いけれど、もっとも推理のし易い長編入門作。

追加ヒント: 後手玉が 51 から 99 に、8 手で到達するルートは一つだけ。

推理将棋第 29 回解説 担当 タラパパ

新年の挨拶には遅い時期ですが、推理将棋ファンの皆さま、今年もよろしくお願いいたします。

推理将棋 29 - 1 解答

▲ 7 六歩、▽ 4 二玉、▲ 3 三角不成、▽ 同玉、
▲ 6 六歩、▽ 4 四玉、▲ 7 七桂、▽ 5 五玉、
▲ 6 五歩、▽ 6 六玉、▲ 8 五桂、▽ 7 七玉、
▲ 7 八銀、▽ 8 八玉、▲ 7 九金、▽ 9 九玉、
▲ 8 九金 まで 17 手

詰上り図

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
									四
	桂		歩						五
		歩							六
歩	歩			歩	歩	歩	歩	歩	七
		銀					飛		八
王	金			王	金	銀	桂	香	九

持駒 歩

8 手で玉が 99 まで動くのですから、後手は玉しか動かせず、道筋も 51 ~ 33 ~ 99 と決まります。一方先手は、33 で渡す角と 99 香を取らせ、その他の駒は渡せませんから、玉の道筋に利きを持つ 67 歩と 89 桂を逃がさなければなりません。先手の同種駒の連続着手は最後の2手 (79 金 ~ 89 金) が絶対。すると残る着手は自然に推理できるのですが、当初出題条件 (先手が2手連続で同じ駒を動かしたのは1回だけ) では、89 桂を逃がすのに 77 桂 ~ 85 桂のほかに 96 歩 ~ 97 桂といった手段 (余詰) がありました。作者・担当者とも迂闊と言わざるをえません。たいへん失礼しました。

橘圭伍 「特に言う事はない優しい作品」

■ 17 手ともなると、ある程度優しさが必要？

ミニベロ 「初級に最長 17 手とは、おしゃれな選題ですね。確かに初級だ。」

■ 迷わず「初級」でした。

はてるま 「題材としてもおいしいですが、持ち駒「角香」の条件がうまい調理の仕方ですね。一本道のところにちょっとしたスパイスを効かせています。」

■同種手順で様々な調理が可能ですが、持ち駒に着目したのがアイデアでした。

渡辺 「これは易しく、考えるのと答を書くのがほぼ同時でした。最高の客寄せですね。持ち駒の条件を思い付いたのが素晴らしい。65 桂と跳ねることができないのは幸運。」

■65 桂と跳ねられない。こうした些細なことが嬉しいのが推理将棋なんですね。

斧間徳子 「本問、やはり2通りの解答（つまり余詰め）があるようです。・・・66 歩、44 玉、96 歩、55 玉、65 歩、66 玉、97 桂・・・」

■最初の条件での解答。即座に指摘されてしまいました。

中村雅哉 「99 に行くには後手は玉しか動かせないので、方針が極めて立てやすい、初級者でも解ける作品と思います。ちなみに私は Norman 氏の類似作品（mixi127 番）を知っていたので、見た瞬間に手順が浮びました。」

■その作品は選題時にすぐ浮かびました。本作はそれよりも更に易しくできています。

リーグ戦ファン 「後手玉は一本道、先手は玉の道筋の邪魔になる駒の移動を考えると残るは最終2手だけ。最終図には後手角が利いて88が塞げないことが想像されるので、トドメは89であること確実。メチャクチャ論理的、分殺でした。これは初級問題の手本のような、素晴らしいです。・・・あれ、余詰めがあるんですか？あ、桂を97の方へ逃がす手があるんですね。」

■そこに桂馬を跳ねる隙間があったために、わざわざ場所を作る手（96 歩）が見えませんでした（汗）

神無七郎 「条件を「最後まで同じ種類の駒は続けて動かさなかった」とするには…などと考

えると推理将棋に嵌ってしまうんでしょうね。考えないようにしましょう。」

■ぜひそんなことを考えてやってください（笑）

平尾一土 「序の4手さえわかれば、後は簡単。」

■序の4手も文字通り必然ですから。

躑躅 「余詰順の方しか考えてなかったの、合ってるか見直すためにおもちゃ箱に來たらびつくりしました^^;」

■新年早々、驚かせてしまってスイマセン。

はらたつと 「玉の滝登りに対してよけながら最後でしとめる。痛快でした。」

■丁重に奥の院まで招き寄せるといった風情？

たくぼん 「分かりやすくてちょっとだけ考えさせてくれる。そんな理想的な作品だと思います。」

■ありがとうございます。

DD++ 「後手玉のために先手が必死で駒をどける様がまるで王様のパレードですね。」

■礼をもって遇する。後手玉はVIPなんですね。

隅の老人B 「3手目に不成の角、これで全手順が決まります。」

■この”不成”が、どうしても条件に要るんですね。

S.Kimura 「桂馬がそっぽに跳んで、金で詰ますとは意外でした。」

■おっ！意外とは意外（笑）

竹野龍騎 「昔、似た手順で作った覚えがあります。」

■そうでしたね。99 までには行かないのです

が、実は私にも似たのがあるんですよ。

高坂研 「一目散に雪隠を目指す王様。推理将棋の楽しさを初心者に教えるのについてつけの作品ですね。」

■推理だけで楽に正解に到達できますので。

正解：18名 双方解：斧間徳子さん

S.Kimura さん 斧間徳子さん 神無七郎さん
高坂研さん 隅の老人Bさん たくぼんさん
橘圭伍さん 竹野龍騎さん 躑躅さん
DD++さん 中村雅哉さん はてるまさん
はらたとさん 平尾一土さん ○術師さん
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

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

追加ヒント：
大駒を動かしたのは先手だけです。

推理将棋29 - 2 解答 担当 タラパパ

▲7六歩、▽8四歩、▲6八玉、▽8五歩、
▲7七玉、▽8六歩、▲6八飛、▽3四歩、
▲7八玉、▽8七歩成 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						角		二
歩		歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
						歩			四
									五
		歩							六
歩	ス		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角	王	飛						八
香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	九

持駒 なし

推理将棋新聞より「・・・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。」

なんでもない問題文なのですが、この”気持ちの良い”空き王手が、まさか単純な34歩だとは思わない。

人の心理の機微を心憎いまでに読んだ上なのか、あるいは瓢箪から出た駒なのか、26歩からつつん歩を突く推理将棋の基本7手に、余分な手を付け加えただけの代物でありながら、普通なら最初に動かす歩を、我慢して、我慢して、8手目まで引っ張る作意は、多くの解答者の目を眩ませてくれたようです。

橘圭伍 「一番時間が掛かった作品。単純過ぎて見えなかったか」

■気付かないと苦労すると見たのは、解けずにととう解答を覗いてしまった自己の経験から。作意に呆然（笑）

ミニベロ 「この作者は、推理将棋の勘所をよく御存知です。この条件でこの詰みは見えます。」

■実際に勘所を捉えていると思います。

はてるま 「実をいうと相当悩みました。別にひっかけでもないのに、まんまとやられた、といった感じがするのはなぜ？個人的に傑作と思

います。」

■その感触ははてるまさんばかりではありませんでした。

渡辺 「拙作だったのですが、手元のメモから消えていて少し考えてしまいました。推理将棋の基本7手詰ですね。これだけの条件で限定できたのは幸運でした。」

■作者までが考えてしまう。これはやはり傑作なのかも。

斧間徳子 「最初、76歩、32飛、33角成、同飛、68玉、〇〇〇、77玉、〇〇飛・・・の筋かと思ったが、これだと3手目の成/不成が非限定となるので却下。8手目が34歩となる筋を考えたらあっさり解けました。」

■つまり「空き王手=34歩」と見当をつけないと解けない？

中村雅哉 「角取り～角打ち～開き王手の筋はまるで詰まないし、32銀～31角～54歩は、もう1手の手順限定ができない。よって8手目34歩しか考えにくく、すると玉軌跡指定がないので56歩～58（48・68）玉～57玉～66玉のような手順のはずがないので76歩～68玉～77玉はまず間違いない。では後手は34歩を突くまでどうやって手順限定されるのか考えると84歩～85歩～86歩くらいしか考えられず、そこから作意が見えました。7手目66玉と思い込むと悩みそうです。」

■冷静ですねえ。私なんか解けずに頭がパニックってました。

リーグ戦ファン 「▲86玉▽85歩までの筋、が先に見えて、完全にハマリ、一日では解けませんでした。まさか基本7手詰筋に3手足しただけとは。まさに「推理将棋は条件付け」ですねえ。」

■上で斧間さんが示された筋ですね。

神無七郎 「角筋を開けるのを最後まで我慢できれば解ける作。しかし、これが第1局という

ことは続きがあるということでしょうか。観戦記者が職務放棄したくなるような展開に期待。」

■その我慢がしきれません。あと6局、きっと続くのでしょうねえ。

平尾一土 「この条件でこの詰め上がりになるのは、意外だった。」

■ですよ。

はらたつと 「33桂、33飛と据えてから、移動での空き王手でしばらく検討しました。

「えー、なんで後手の手の縛りが全然ないの？」と思ったらもしかして7手詰めの変形という考えに至り、そこからは一瞬でした。後手の初形からの34歩が空き王手というのは個人的にはあんまり受け入れ難い条件です。」

■34歩・・・たしかに空き王手なんですけどね。

たくぼん 「いろいろな空き王手を考えただけに、何だかだまされた気分（笑）」

■だまされる楽しさでしょうか。

DD++ 「ギブアップです。先手がこの条件のために大駒を動かすイメージがさっぱりわいてきません・・・。」

■DD++さん、初解答ですがかなりの実力者とお見受けしました。作意を見て驚くでしょうね。

隅の老人B 「77王が大妙手、2手目に34歩として大苦労。」

■8手目まで待てませんよねえ～♪

S.Kimura 「この筋にまた悩まされるとは思いませんでした。」

■柳があれば、必ず3匹はドジョウがいるのです。きっとまたこれに悩まされますよ（笑）

竹野龍騎 「簡潔な条件に驚く。」

■「不成はなかった」とか、無意味な条件をつけたら却って難しいのかも。邪道ですけど。

高坂研 「例の7手詰の筋だが、味付けが絶妙ですっかりダマされた。」

■同感です。なにしろ解けなかったのですから。

○術師 「今年に入ってから長期間ハマっていました。頭の中で考えているのに限界を感じ、盤駒使ったら解けましたが、無駄手が作意の中心になっている手順は相変わらず私にとって鬼門です・・・。」

■ 76 歩、 77 玉、 34 歩の3手が無駄手。嗚呼！

正解：17名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 神無七郎さん
高坂研さん 隅の老人Bさん たくぼんさん
橘圭伍さん 竹野龍騎さん 躑躅さん
中村雅哉さん はてるまさん はらたっとうさん
平尾一土さん ○術師さん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

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

出題のことば (担当 タラパパ)

不成で動いた駒を小駒で取ったのは、先手？それとも後手？

追加ヒント：不成で動いた駒を小駒で取ったのは後手です。

推理将棋 29・3 解答 担当 タラパパ

▲7六歩、▽3二飛、▲3三角不成、▽同桂、▲4八玉、▽4五桂、▲4六歩、▽3七飛不成、▲3八歩、▽5七飛成 まで10手

詰上り図

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

持駒 なし

まず先手は積極的に駒を取りにいったのか？それとも濡れ手で粟のように、飛び込んできた駒を取ったのか？を考えてみます。

「駒を打ったのは先手だけ」ということは、初形配置から動かした駒だけで先手玉を詰ませたわけです。

たった5手しか指せない中で、後手から駒を渡しに行く余裕などありません（唯一の可能性、龍による単騎詰は”玉頭の歩突き”で不可）。先手は自ら駒を取りに行かなければなりません。そこで先手の指し手を数えると・・・。

玉頭の歩を突いたのは当然先手ですから、最低でも次の動作が要ります。

(1) 玉を一つ上げる (2) 玉頭の歩を突く (3) 駒を取る (4) 駒を打つ。

先手に残された手はあと一手だけ。積極的に駒を取りに行かなければならないとすれば、残る一手を 76 歩と決めてよさそうです。ならば、条件2の「不成で動いた駒」は先手の角。それを小駒で取ったとすれば、後手駒の活用面から、33 角不成、同桂の応酬がほぼ必然。そ

の歩を先手が打てるとすれば、第一候補が3筋。こうした推理から、作意手順は構築し易い目論見でしたが、感想を拝見する限り、なかなかそうでもなかったようです。

橋圭伍 「条件から推理しやすい作品。2つ目の条件を何とかしたかったか？」

■2つ目の条件をスマートにする一つの可能性が次の渡辺さん案。

渡辺 「この作者らしい、ひと捻りある詰め上がり図。「不成の駒を小駒で取る」の「小駒」が後手であることに気付けば、その小駒が活躍することを考えると33角生、同桂～45桂は自然の成り行き。「相手の駒頭への歩の手を連続で指した」という条件でも面白そう（全然検討していませんが...）。」

■なるほど、「相手の駒頭への歩」は名案の予感があります。

ミニベロ 「結局「小駒で取った」が重要なヒントになるのだが、プロセスが全く見えない。さすがに上級の難問です。」

■上級ではなく、中級なのですが・・・（汗）

はてるま 「38歩がびったりすぎて笑えました。問題文、手順ともけいたん流と呼びたいような個性を感じます。」

■38歩はけだし妙手。いかにもけいたん流そのものでした。

中村雅哉 「33角生に同桂が珍しい感じですね。38歩なんて打つなよ！（笑）」

■過去の作品で33角生には、同飛、同角、同銀の順に多いでしょうか。同桂はあまり見かけた記憶がありません。

リーグ戦ファン 「条件が「後手の駒打ちなし」なのだと覚え間違っていたので、▲78玉▲76歩▲33角不成▲68飛▽87歩成までの10手かと思い、9手目非限定（▲88玉も可）として危うく回答するところ。29-2とツイン問題なのですね、と、コメントまで書いてました。この解の筋も、▲48玉▲46歩▲58

玉と玉にムダなステップを踏ませるのだと思います。込んでました。（先手駒打ち条件を忘れている）我ながら学習能力が低い・・・」

■「駒打ちは先手だけ」から、「後手駒打ちなししかあ」と考えて、いつかそれが条件に変化してしまう。何度も身に覚えがあります（笑）

神無七郎 「「玉頭の歩を突く」は少なくとも2つの動作が必要。なるほど、こうやって少ない条件で動作を縛るのが推理将棋創作の手筋なのですね。短い手数で華麗な飛の動きと珍しい詰上りが楽しめる作でした。」

■「玉頭の歩を突く」は、ご指摘の通り推理将棋創作の手筋。開発者は中村雅哉さんあたり？

躑躅 「先手が歩を取る展開だと歩の打ち場所が難しいと考えてしまい、なかなかこの筋に入れませんでした。」

■たしかに歩は打ちにくい駒。角なんかを取りたくなりますね。

はらたつと 「居玉のままでは詰まないだろう。とすると先手の手は、76歩、33角不成、○8玉、○6歩、××歩打しかない。ここまで分かっているのに、飛車で3筋を突破する筋がなかなかみえない……。見えると、なんだろう？としか思えない順でした……。」

■なんとなく、5手では作れそうにない詰上がりだから？

たくぼん 「ちょっと思いつかない詰上り。不成で動いた駒を小駒で取るの条件がなかったら解けなかった」

■この条件があるので、もっと易しいつもりでしたが、以外に難問だったようです。

DD++ 「33同桂～25or45桂と32飛～37飛はすぐに思い至ったのですが、48玉の詰み形が見えずに苦労しました。」

■この詰上がりは初だと思います。これが今まで埋もれていたということは、それだけ見えにくいのでしょう。

隅の老人B 「解けて？から、指し手に沿って、出題文を読み返す。大丈夫、これで正解でしょう。」

■てことは、もしかして・・・秒殺？

S.Kimura 「38 歩でわざわざ逃げ道を塞ぐとは」

■惚れ惚れする妙手（悪手）でした。

正解：14名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 神無七郎さん
隅の老人Bさん たくぼんさん 橋圭伍さん
躑躅さん DD++ さん 中村雅哉さん
はてるまさん はらたっとさん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

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、棋譜を読んでみしてくれる？・・・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

出題のことば（担当 タラパパ）

手数も長く難局かと。ヒントは「友達をなくす作品」。

追加ヒント：34 歩や 36 歩を「突いた」と即

断してはいけません。

推理将棋 29 - 4 解答 担当 タラパパ

▲7 六歩、▽3 二飛、▲3 三角不成、▽同飛、
▲4 八玉、▽3 七飛成、▲同玉、▽7 七角打、
▲4 六玉、▽3 四歩、▲3 六歩、▽5 五角右成
まで 12 手

詰上り図

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

持駒 飛

「34 歩に 36 歩と応じた」が、「突いた」と思い込ませようと謀るイタズラ。どこかでこの手を「打った」のだと勘ぐらないと、道が拓けない仕掛けになっていますが、作者は解答者をひっかけようとしながら、一方で気付いて貰おうとあがいています（笑）

さて詰上がり暗示する重要な手がかりが 36 歩と 77 角打。これがどちらも必要な手であるとして、77 角のラインにもう一枚の生角を置き、36 歩が生きる典型的な詰上がり形といえ、46 玉に 55 角成までの形。34 歩や 36 歩が無駄手でないのが、ささやかな自慢ですが、条件は最真目にみても上等とはいえません。

橋圭伍 「一番易しかったかもしれない作品。

77 角打から詰上がりが見えてしまうのが難点。条件の書き方も白々しいので嵌らないかも・・・」

■橋さんは騙せません。条件はちょっと露骨？

ミニベロ 「本作は過去に苦戦して解いているはずなのに、あらためて挑戦するもまるで見えない。古いデータを探してカンニングしました。こりゃ友達失くすはずだ（笑）」

■ 12 手あると、なかなか覚えきれませんものね。

はてるま 「76 歩、34 歩、36 歩・・・とまず読んだのは思惑通り、といったところでしょうか？詰めあがりは何となく想像できたのですが、条件が合わず困ってました。ヒントを見たら瞬殺でしたが、ヒントなしではたして読めたかどうか・・・。」

■ 早めに抜けて貰うのもまた思惑でした・・・。

渡辺 「詰め上がり図は想像通りだったのですが、34 歩を突く手を考えて詰まなく、2 日目入浴中に 34 歩と打てばどうだろう、と考えるも打つための歩はどこで入手する？ということに挫折。36 歩も打つことに気付けばあとは流れるように解けました。ところで、題名と出題の言葉の意味が分かりません。」

■ 「歩突き」でハメようなどと姑息な手を使うと、お友達をなくしますよと・・・。

斧間徳子 「難問とのことなので、出だしは平凡な 76 歩、34 歩、36 歩ではないんじゃないかと思いましたが、他に候補が見当たらないので、まずはこの筋を考えました。が、4 手目候補の 88 角不成・33 桂・32 飛がいずれも詰まず頓挫。その後、76 歩、32 飛、33 角生の筋に思いあたり、ようやく解けました。

34 歩～36 歩を（序盤の歩突きではなく）後半の歩打ちとして出現させるだけであれば、解答者の意表をつく戦略かと思われてしまいますが、本作の場合、34 歩～36 歩が詰め上りに必要な配置になっているので解後感が good です。何とか解けたので、友達でいましょう。」

■ こんな仕打ちをしてもお友達でいてくれるとは・・・涙。34 歩～36 歩が詰め上りに必要というのが売りでした。

中村雅哉 「36 歩と突いて 77 角打？これは

55 角成までが見えており簡単だね、と安易に考えましたがどうもうまくいかない。変だな、と疑い始めたら、急に「後手 34 歩に先手 36 歩」が臭い始めました。「ひょっとして…」。タラパパ氏の「友達をなくす」作風を知らない人には難問と思われます（笑）。最初は完全に騙されました。」

■ 信じません。中村さんはいきなり気付いた筈です（笑）

リーグ戦ファン 「これは題名が強力なヒントですよ。ヒッカケ条件であること確実で、となれば▽ 34 歩▲ 36 歩を素直に突きあったのではない、というのは、想像できることです。（私はもっと悪質な叙述トリックを疑ってしまったので時間がかかりましたが・・・）。ところで、角打の位置が 88 だと余詰があるんでしたっけ？」

■ 当初案は 88 角打でしたが、76 歩、34 歩、36 歩、54 歩、77 角、同角不成、48 玉以下、余詰がありました。悪質といえば、全条件がヒッカケなんてのもありますが・・・さすがにここでは出題できません。

神無七郎 「これは強烈。「不親切設計」とか「さらば友よ」とか、やたら不吉な言葉が並ぶと思ったらこういうことでしたか！詰将棋でも、すぐにやれる手を迂遠な手順の後に実行するのは「妙手」ですので、この条件の付け方も決して邪道とは思いません。」

■ そこが、心優しい担当者の親切設計でした（笑）

躑躅 「これは詰上がりがすぐ見えたので割と簡単でした。」

■ 34 歩、36 歩に意味があって、角が斜めラインに並んでからの詰上がりといえは 55 角成・・・これが解図の急所でした。

たくぼん 「おねだりのヒントでやっと解けました。2 手目 3 手目に散々 34 歩 36 歩と考えさせられて作者を喜ばした気がします」

■ そういうたくぼんさんだから、誰にも好かれるんです(^^)

DD++ 「不親切というヒントから、10 手目 34 歩、11 手目 36 歩と決めてかかってみたら推理将棋初心者でも一ヶ月かけてなんとかできました。ところで、後手持ち駒なし条件は何の余詰を消しているのでしょうか？」

■ 58 金左、34 歩、36 歩、77 角不成、69 玉、88 角不成、48 金左、77 角打、78 銀・・・など色々あります。

隅の老人B 「「突いた」と即断、大苦戦。タラババさん、ヒントをありがとう。これで正解？まだ不安。」

■ ヒントを出すのが少し遅くなって、申し訳ありませんでした。

S.Kimura 「ぎりぎりまで考えましたが、分かりませんでした。ヒントからすると 32 飛から飛車が活躍するのでしょうか。」

■ ビンゴ！

正解：12名

斧間徳子さん 神無七郎さん 隅の老人Bさん
たくぼんさん 橘圭伍さん 躰躰さん

DD++さん 中村雅哉さん はてるまさん
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

総評など

ミニベロ 「今回は難問ぞろいなのか、私の解図力が落ちたのか、苦戦しました。」

■ きっと解図力が落ちたんです（笑）

はてるま 「今回はわりと飛車が活躍する（陰の支えでも）のが多かったですね。」

■ 気付きませんでした、言われてみれば確かに。

斧間徳子 「先日は、おもちゃ箱の推理将棋の賞品（盤上のファンタジア）を早々に送っていただき、ありがとうございました。前から欲しかった本で、大変うれしいです。暮れと正月はこの本で十分楽しめそうです。」

■ 詰キスト垂涎の「盤上のファンタジア」！
「おもちゃ箱」の景品はあきれるほど凄い。

リーグ戦ファン 「全体に脳内で解ける系の問題だけで構成されているのに、分殺から数泊ものまで、難易度のバランスが取れていて、素晴らしい選題だったと思います！」

■ そう言っていただけると、なにより励みになります。

神無七郎 「正月の帰省でパソコンに触れず、暇を持て余したので久々に推理将棋を解図してみました。後半の2題が特に良かったと思います。」

■ パソコンに触れずにおもちゃ箱。もしかして、全問の条件を頭の中に入れました？

隅の老人B 「20 日の朝、29-4が未だ解けない。私には、たぶん解けない、諦めて、解答書書き。ふと、ヒントがあるかと思い出す。

「おもちゃ箱」を覗く、ありました。突くと打つでは、大違い。もう少し出題文は丁寧に書いて欲しいな、でした。もっとも、あまりきつくりと書くと、問題にならないかもね。」

■ 文章は懇切丁寧に書く。ふふふ、それって常識ですよ。

○術師 「29-3、29-4。29-2にハマっていたので手を付けられませんでした。長期間あったのに申し訳ないです。」

■ 29-2、予想を越えたイタズラ者でした（笑）
ありがたい2問解答です。

推理将棋第29回出題全解答者： 18名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん 神無七郎さん
高坂研さん 隅の老人Bさん たくぼんさん
橘圭伍さん 竹野龍騎さん 躰躰さん

DD++さん 中村雅哉さん はてるまさん
はらたつとさん 平尾一土さん ○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： たくぼんさん、橘圭伍さん

Fairy of the Forest#22 結果発表

- 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

■ 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、○隅の老人B、○たくぼん、○雲海、

熊本転勤で身辺慌ただしく、作稿の余裕がありません。よって、今回は短評の羅列となってしまいますが、ご容赦ください。

それにしても、創作・解答ともメンバーが完全に固定化してしまっています。これはかなり厳しい状況ですね。しかし、打開策を思いつきません（詰バラでの宣伝等は考えていますが）。まあ、ボチボチ続けていくしかないのでしょうか。

あと、今回は課題についての問題点もありました（【総評】参照）。ちょっと安易だったかなと反省しています。雲海さんもおっしゃっているように、まだしも『捨駒』を『合駒』にしておくべきでしたね。

酒井博久

- 22-01 たくぼん 協力詰 10 手 (受先、受方持駒制限)

後手: 歩16

持駒なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1
	旦							
		●				●		
			王					
王								
		●		王		●		
		と			辛			
		角	角					

68 歩 同と 46 玉 58 と 68 歩 47 歩
55 玉 88 角 56 玉 78 角 まで 10 手

作者（投稿時）－短編を創るのはかなり難しいですね。2、3日考えっぱなしでした。

とりあえず創ってみましたが、課題が分かっているので作意はばれればで、後手持ち駒制限ありと どうしたものでしょう。

作者（解答時）－無理やり創ったけど、条件に合致もせず、持駒制限もあり、余詰防止で受先だし、これはお恥ずかしい。

神無七郎一長編の収束みたいで意外と見えにくい手順。でも、受先形式とか自陣と金とか必然性に疑問の付く点が多いので、この辺は何とかして欲しかったと思います。

隅の老人B—解いているような、創っているような、そんな気分。初手が決まれば、意外に簡単。口で言うのは易しいけれど。

雲海一課題を考慮すると比較的楽に解けますね。しかしこの課題を短編でするのはやはり無理があるでしょう。苦労されたのがよく分かります。

- 22-02 たくぼん 協力詰 67 手

角	飛	金	銀	銀	銀	銀	金	飛				
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩				
卒	王		卒	卒	卒	卒	卒					
旦	角	旦										
	香	卒										
王						王						

98 角 87 香 同香 76 玉 86 香 同玉
89 香 88 香 同香 87 桂 同香 76 玉
86 香 同玉 89 香 88 香 同香 87 桂
同香 76 玉 86 香 同玉 89 香 88 香
同香 87 桂 同香 76 玉 86 香 同玉
89 香 88 香 同香 87 桂 同香 76 玉
86 香 67 玉 79 桂 57 玉 69 桂 47 玉

59 桂 37 玉 49 桂 27 玉 29 香 28 金
同香 同玉 27 金 38 玉 37 金 48 玉
47 金 38 玉 48 金 27 玉 37 金 16 玉
26 金 17 玉 27 金 18 玉 28 金 19 玉
18 金打 まて 67 手

作者（投稿時）－普通考えればこんな感じになりますね。太郎さんや看空さん、七郎さんあたりだともっと凝った作りになるのですが、私ではこの位が精一杯です。

87 への捨駒が 5 回、88 への捨駒が 4 回となっています。前半は 2 段捨合の繰り返し、中盤は桂の 4 連打、終盤は金追いと趣向作とすればまあまあ納得の出来です。

作者（解答時）－全く無駄がないくるくる級趣向で、個人的には気に入ってます。

神無七郎－これは課題を最も素直に表現した作ですね。今度は「持駒を蓄えて脱出」ではなく「持駒を稼いで少しずつ局面打開を繰り返す」に期待しておきます。

隅の老人 B－右边に迫るのは分かっている、さてと。その前に楽しい趣向で持駒増やし。最後はお金で示談成立。

雲海－持駒増幅機構を使った軽い趣向作品だと思います。この課題と持駒増幅機構は相性がいいと言いますか、真っ先に考えますからね。

■ 22-03 神無七郎 協力詰 113 手

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

69 角 58 香打 同角 同香成 49 香 48 角
同香 同玉 66 角 57 香 同角 同玉
59 香 58 角 同香 同玉 36 角 47 香

同角 同玉 49 香 48 角 同香 同と
69 角 58 香 同角 同と 49 香 48 角
同香 同玉 66 角 57 香 同角 47 玉
49 香 37 玉 48 角 47 玉 75 角 37 玉
48 角 47 玉 39 角 48 香 同香 57 玉
47 香 同玉 48 香 57 玉 47 香 48 香
同角 同と 59 香 58 角 同香 同玉
49 角 47 玉 58 角 同と 49 香 48 角
同香 同玉 75 角 66 香 同角 57 と
同角 同玉 59 香 58 角 同香 同玉
36 角 47 香 同角 同玉 49 香 48 角
同香 同玉 75 角 66 香 同角 57 香
同角 同玉 59 香 58 角 同香 同玉
36 角 47 香 同角 同玉 49 香 48 角
同香 同玉 37 角 同香生 49 歩 57 玉
59 香 58 角 同香 47 玉 36 角 迄 113 手

作者－最初は開き王手を軸にした割と単純な趣向だったのですが、推敲するうちにかなり複雑になりました。特に 49 手目から 4 手掛けて香をタダで渡すのが、協力詰らしいと思います。

隅の老人 B－配置図を睨んで考える。詰上がり図は？ 使える駒は、角香歩ぐらいだろう。あれやこれやらで、数日過ぎる。アレッ、75 香が取れるぞ。取るには取ったが、此処までは、正解？ 詰手数は 113 手と。書いてある。まだまだ先は長いな、草臥れた、とりあえず、ギブアップ。

数日経過、暇、また、考える、執念深いね。根気の賜？ なんとなく、詰上がり図が浮かんだ。これから先も長かった。詰むには詰んだが、最初の手順を忘れてる。思い出すのに、また一苦労。

最後に一言、七郎さんは、いつも凄いや。

たくぼん－ 37 のと金を取る壮大なストーリー。歩一枚が詰上げるのに重要な駒とは気づきにくく収束がなかなか見えなかった。51 手目 48 香の短打が局面打開の一手で印象に残りました。

頭が痛くなるまで考え込まれた作品とか・・・傑作。

雲海－ 75 香と 84 金の配置から 75 香を開き王手で取ることは予想がついたのですが、75 香を取ってからずいぶん悩まされました。理由は 51 手目 49 香として以下 48 と、同香、といった手順だけをずっと考えていたからです。

作意の 48 香～ 47 香という、香を受方に渡すためだけの手順はちらっとは考えましたが、まさかとしか思っておらず、試しにやってみたら、手順が続いて驚きました。膠着した局面を開くための手順がこれしかないとは思議です。収束も巧くて憎いですねえ。

■ 22-04 雲海 協力詰 125 手

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

29 角 46 玉 58 桂 36 玉 18 角 27 歩
同角 47 玉 38 角 58 玉 49 角 37 玉
58 角 37 玉 38 歩 同玉 49 角 37 玉
38 歩 36 玉 58 角 47 桂 同角 27 玉
36 角 38 玉 27 角 29 玉 18 角 38 玉
29 角 37 玉 38 歩 36 玉 18 角 27 歩
37 歩 47 玉 29 角 37 玉 38 歩 36 玉
28 桂 同歩成 18 角 27 桂 同角 47 玉
36 角 38 玉 27 角 29 玉 18 角 38 玉
29 角 37 玉 38 歩 36 玉 18 角 27 と
37 歩 47 玉 29 角 37 玉 38 歩 36 玉
37 歩 同と 48 桂 同と 18 角 27 桂
同角 47 玉 36 角 38 玉 27 角 29 玉
18 角 38 玉 29 角 37 玉 38 歩 36 玉
18 角 27 歩 37 歩 47 玉 29 角 37 玉
38 歩 36 玉 28 桂 同歩生 18 角 27 桂
同角 47 玉 36 角 38 玉 47 角 49 玉
58 角 38 玉 49 角 37 玉 38 歩 36 玉
58 角 47 と 37 歩 27 玉 49 角 18 玉
27 角 29 玉 18 角 38 玉 29 角 37 玉
38 歩 46 玉 58 桂 36 玉 18 角 まで 125
手

作者（解答時）－解答は省略してもよろしいでしょうか？ もう自作の解答を間違えたくないです（笑）。
以下は解説みたいな文章です。

1 サイクルが「桂の活用＋2 歩消費」となっており、それにより局面を少しずつ変えていきます。

- ① 1 手目～ 26 手目
途中合駒で得た歩と 39 歩を消費することで、3 手目に 58 へ打った桂を持駒にします。
- ② 27 手目～ 50 手目
壁駒がないと詰まないの壁駒を 2 枚発生させます。まずは 27 歩～ 28 歩成で 28 とを発生させます。
- ③ 51 手目～ 76 手目
最終的には 28 の駒は受方の歩にしたいので、28 とを移動させます。サイクル手順の邪魔にならないように 48 へ移動させますが、27 ～ 37 を経由させるのが近道です。
- ④ 77 手目～ 100 手目
②とほとんど同じ手順で、違いは 28 とではなく 28 歩を発生させることです。
- ⑤ 101 手目～ 125 手目
48 とを 47 へ移動させ、最後は合駒利かずで詰まします。2 手目～5 手目と 122 手目～ 125 手目が同じ手順なのが、ささやかな主張です。

神無七郎－これまでの雲海氏の密室シリーズの中で一番易しい作でした。と金を 48 に置いたまま手を進めるのは割とすぐに分かりましたが、少し考えたのは 46 手目 26 桂合のところ。
ここで「27 と」ではなく「27 桂」が成立し、非限定を回避できたのは作者の実力と幸運の両方の力が働いたのでしょう。

隅の老人 B－王を詰めるのに、使える駒は、角、桂、歩。歩の使える筋は？、攻方は 1。王方は 3 筋あるけれど、少し考えたら、これも 1。これで初日は終わり。
2 日目、王方は歩が成れるぞ、でも、最終図が浮かばない。今迄に、この種の雲海作は幾つも解いた。きっと解けるぞ、絶対に解くぞ、頑張ろう。後は日数の勝負です。

運鈍根、最終図、これかな？ 125 手、結局は根気ですね。雲海さん、創るに要した時間はいかほど？

たくぼん－詰上りの想定は早かったのですが、初手から 38 角、57 玉、49 桂、58 玉、47 角、49 玉、38 角…の 1 歩不足の紛れに嵌ってしまいました。
角は取られない、歩が使えるのは 3 筋だけ、

し今回も出題者が固定化されてますね（汗）

課題の意味についてですが、捨駒の定義は、「相手に取られるのを承知で指した駒」で、相手を取るか取らないかは関係がなかったと思います。

ただ、「取られないと捨てたとは言わない」、という主張も分かりますので、「捨駒」ではなく「合駒」とした方が分かり易かったと思うのですがどうでしょうか？

Fairy of the Forest #23 課題発表

■ 2010 年 02 月 18 日：課題発表：握り詰
＝玉角金銀桂 4 歩 5（協力詰）

□ 2010 年 04 月 15 日：投稿締切

□ 2010 年 04 月 18 日：出題

□ 2010 年 05 月 15 日：解答締切

□ 2010 年 05 月 18 日：結果発表

■ 課題発表

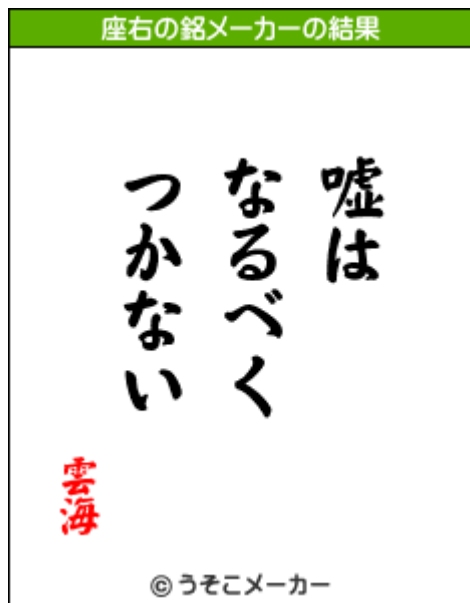
雲海—ところで次の課題はもしかして握り詰でしょうか？ 協力詰で握り詰はかなりハードルが高い気がします。次は出題できる自信が無いです……。受方持駒制限でもやりますか……。

そのとおり、握り詰です。使用駒は「玉角金銀桂 4 歩 5」。成駒可です。双玉については、いちおう可としておきます。難課題ゆえ投稿が危ぶまれますが、何とぞよろしくお願いします。

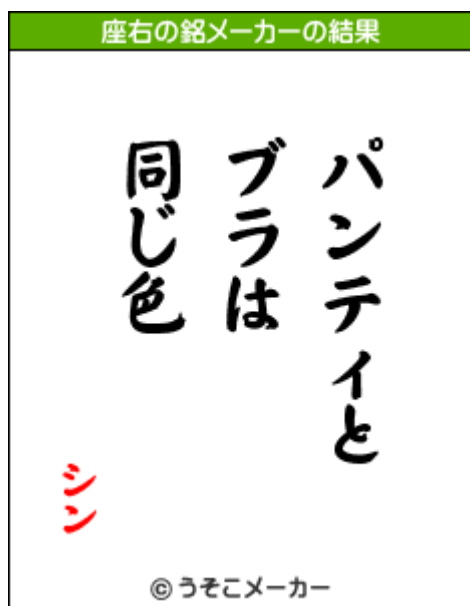
（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

フェアリストの座右の銘を調べて見た 1



* 偽作意はダメということですね。



* うむこれはまずいぞ。シンさんてまだ未成年だと思うぞ。これ載せていいのか？

～果報は寝て待て～ 結果稿

担当：神無七郎

「パスができれば短い手数で詰む詰将棋」を8作出題した「果報は寝て待て」の企画。問題自体は易しいと思ったのですが、企画の内容が難しかったせいか解答者はわずか5名でした。なお、今回は「コンクール」と銘打ちながら順位付けを行っていません。評価は読者各自の価値観にお任せします。

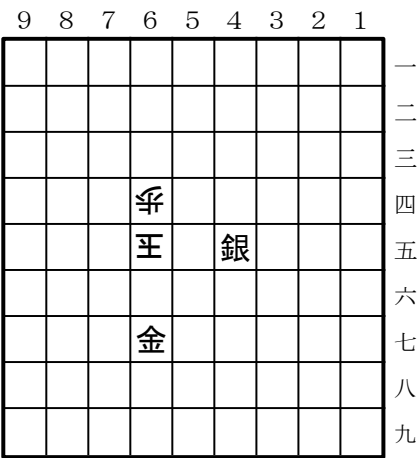
ではさっそく、協力詰の課題作から行きましょう。

【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。

第1番 渡辺秀行氏作

協力詰 5手&2手



持駒 なし

56銀 54玉 45銀 55玉 56金 まで5手 &
(受先) 55玉 56金 まで2手

【作者のコメント】

原理図です。持駒交換以外では Rundlauf(直に戻るのをそう言うかどうかはさておき)が使えるネタです。

たくぼんー軽い銀の往復が幕開けに最適

隅の老人Bー簡単に解けて、嬉しいな。残りも、きっと解けるだろう。これで、やる気が起きました。

☆こういうイベントには必須と言って良い、原理抽出型作品。担当者としては大助かりです。受方は早く詰む位置(55地点)に玉を移動させたいのですが、攻方の手番だと玉を動かすわけにはいきません。王手を掛けながら相手玉に動いて貰う分、パスができる場合より余計に手数が掛かるという理屈です。

☆実は今回の課題を満たす方法は2つに分類することが可能で、今回の出題ではその両方が登場しています。それが分かるように、本作の手順の構造を図で表してみましょう。

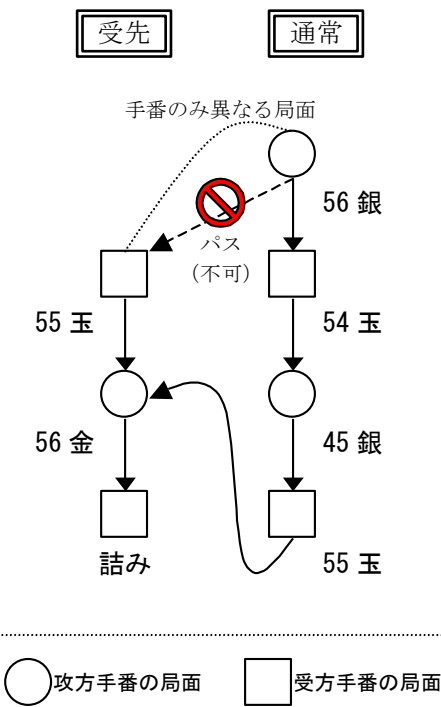


図1. 第1番の手順構造

☆上図は手番のみが異なる局面から出発するため、パス(禁止されている)の代わりに3手の遠回りをする本作の構造を表しています。ここで「受先」と「通常」の合流が手順の途中に起こっていることを覚えておいてください。

☆なお、Rundlauf（ルントラウフ）はチェスプロブレム用語で、ある駒が何度か動いて元に戻ることを指します。直に戻る場合はSwiith back（スイッチバック）と呼ばれることが多く、最近では詰将棋の世界でも割と良く使われる言葉になりました。詰将棋でも「還元玉」という言葉がありますが、王手義務のないチェスプロブレムでは、玉以外の駒に対しても特別な用語が適用されるわけです。本作では通常の解で攻方の銀がスイッチバックを行っています。

☆ところで、本作の初形についてこんな指摘がありました。

雲海—オーソドックスな詰上がりですが、通常だと協力詰特有の位置を変えるための手順が味えますね。第2番と対比になっていると思うので、67金→47金にするのが好みです

☆た、確かに。これに気付かないとは、担当者は何をやってたんだか…

第2番 渡辺秀行氏作

協力詰 9手&2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

56銀 66玉 67銀 55玉 56銀 44玉 45銀
55玉 56金 まで 9手 &
(受先) 55玉 56金 まで 2手

【作者のコメント】

その1の発展形で大きな Rundlauf を作ってみました。

たくぼん—銀の移動距離が長い一往復ですね。
1番とセットでいい感じです

隅の老人B—前問で学習済みだが、段々と難しい。先が思いやられる。

雲海—54への利きがあるせいで、今度は一旦玉を上部へ行かせることになるのが面白いです。第1番と同じく銀の動きがスイッチバックになっているのも良いですね。

☆第1番が原理図なら第2番は正に「作品」。
作者は当初もっと大掛かりな構図に取り組んでいたのですが、余詰があったため結果的には簡潔な本図に落ち着きました。
でもこれはむしろ怪我の功名。無駄の無い初形と短手数で4回もの銀の活躍が楽しめる魅力的な小品を得られたと思います。

第3番 渡辺秀行氏作

協力詰 11手&2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			と						二
			と						三
									四
									五
継	桂								六
角									七
	龍		歩	マ	歩				八
	歩			王					九

持駒 なし

79龍 69角 同龍 同玉 87角 78飛 同角
同玉 73飛 69玉79飛成 まで 11手 &
(受先) 69玉 79飛成 まで 2手

【作者のコメント】

余詰 / 非限定を防ぐためにこれもまた大袈裟な配置になってしまいました。持駒交換ネタです。飛が品切れなので一旦角にしてから飛を入手という寸法です。

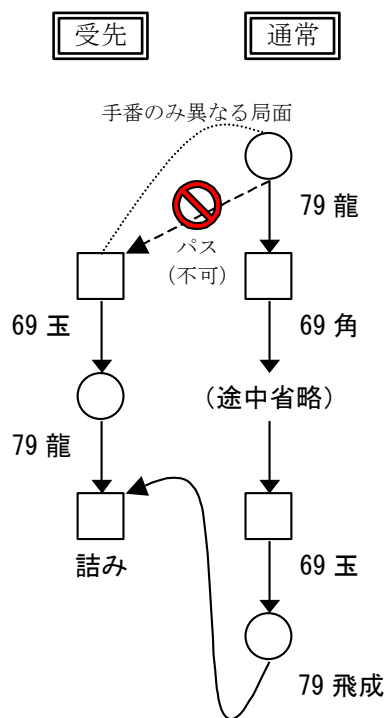
たくぼん—例題にもう一ひねりですね。一度相手に飛を渡すところがユニーク。

隅の老人B一取られたら、取り返せ。目には目を、ですね。3問を通じて受先が簡単で大助かり、でした。

雲海一例題の応用という感じを受けました。うまく角合が入っています。

☆例題では飛の王手で飛合を稼いでいたのを、途中に角合を挟む構成に拡張した作品です。途中に挟む合駒の種類や数をもっと拡張することができれば、課題を抜きにしても立派に通用する作品になると思うのですが、誰か挑戦しませんか？

☆ここで第1番と同様、本作の構造を図で表してみましよう。



○ 攻方手番の局面 □ 受方手番の局面

図2. 第3番の手順構造

☆図1との大きな違いは「受先」と「通常」との合流が最終(詰み)局面で起こっているこ

とです。その一つ前の攻方の局面はわずかな違い(88龍か73飛か)があるため完全に同一な局面ではありません。意外性はたぶん途中で合流するタイプより大きいと思いますし、作るのも難しそうです。

また本作の場合、合流する局面が受方の手番であることも前2局と異なっています。協力系のルール場合は「攻番合流型」「受番合流型」のどちらに属するかは、それほど作り方の違いに影響しませんが、普通の詰将棋のような対抗系のルールでは、紛れを消すのか変化を消すのかという作り方の違いに直接関わってきます。この後の作品もそういう観点から鑑賞していただくと、より理解が深まると思います。

第4番 たくぼん氏作

協力詰 11手&4手

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

持駒 金歩

16金 27玉 26金 37玉 36金 27玉 28歩
16玉 26金 17玉 27金 まで 11手 &
(受先) 27玉 28歩 17玉 27金 まで 4手

【作者のコメント】

新作とは言いがたいのですが、簡素形で1作。

隅の老人B一持駒金歩で詰む場所は？、これで解決。それでも暫くは、鬼ごっこ。

渡辺—これは巧い仕掛。受先が2手になる原形ばかり考えていたので思いつきませんでした。

雲海—シンプルさではこれが1番でしょうね。

☆これはもしかしたら究極の作品かもしれません。解説を書くにあたり、「ばか詰裸玉リスト」 ([http://www.dokidoki.ne.jp/home2/tak-
uji/nude-king.html](http://www.dokidoki.ne.jp/home2/tak-
uji/nude-king.html)) にある作品のうち5手以上の作を片っ端から受先にしてf mで検討したのですが、完全作になるものは見つかりませんでした。つまり裸玉+1枚の本作は盤上最少枚数でこの課題を実現した究極の図ということになります。これを越えるには、持駒を1枚に減らすしかない！？

☆また、本作は合流の仕方が「終点合流型」で、最終局面以外で受先手順に出てくる4局面はすべて通常手順に出てこない局面です。このように局面の乖離の大きさを際立たせるのも、この課題における有力な表現法だと思います。

第5番 たくぼん氏作

協力詰 51手&4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金桂

28金 16玉 17金 15玉 16金 14玉 15金
23玉 14金 33玉 23金 43玉 33金 53玉
43金 63玉 53金 73玉 63金 83玉 73金
93玉 83金 94玉 93金 95玉 94金 96玉
95金 97玉 96金 98玉 97金 99玉 98金
89玉 99金 79玉 89金 69玉 79金 59玉
69金 49玉 59金 39玉 49金 28玉 39金
37玉 49桂 まで 51手 &
(受先) 28玉 39金 37玉 49桂 まで 4手

【作者のコメント】

誰でも考える筋だと思います。早い者勝ちでしょう。しかし金追いはステージ作りがなかなか

難しく余詰との戦いですね。

隅の老人B一何処までも金が追ってくる。私の人生、先が短い。何とかしてよ。受先なら、51手が4手とは！、驚き木、桃の木、何とやら？

渡辺一第4番の仕掛からの発展形。両方の手順を合せて39～39への金の Rundlauf のような感じ。拙作で失敗した銀の大 Rundlauf もこの仕掛を利用すれば再生できるかもしれない。

雲海— 28 までへの道のりがこんなに変わるとは面白いですね。ここまでやるなら周辺廻りして欲しいのが、正直な気持ちですが、おそらくたくぼんさんも考えたと思いますし、難しかったのでしょうね。

☆ずばり本作は今回の作品展で最大の手数差 (51 - 4 = 47 手) を実現した作品です。前局で局面の乖離を際立たせる表現法について述べましたが、この課題で考えられるもう一つの (そして最も分かり易い) 表現法は 手数の乖離 を極限まで大きくすることでしょう。すぐ傍に近道があるのに、手番が合わないせいで遠回りさせられるというのは、理屈抜きで愉快です。

【課題B】

☆さて、ここからは普通の詰将棋でこの課題を実現した作品を見ていただきます。まずは課題の再確認から。

【課題B】

受先形式の詰将棋ならN手、通常の詰将棋なら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。

☆普通詰将棋の場合は協力詰と違って「変化」があるので、受先の手順で不詰になる心配をしないといけません。更に今回は「詰上りが同一であること」という条件も加わっているので、単に不詰となる変化を回避するだけでなく、受先の変化群の最長手数が作意と一致

する必要が生じます。今回の各作品がどのようにこの技術的課題に対処したかにも注目してください。

第1番 たくぼん氏作

詰将棋 13手&4手

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

持駒 なし

37馬 35玉 46馬引 44玉 55馬 35玉
46馬上 26玉 44馬 27玉 45馬引 26玉
36馬引 まで 13手 &
(受先) 27玉 81馬 26玉 36馬引 まで4手

〔変化〕初手27桂(成)は16飛まで
〔紛れ〕受先、通常とも最終手は36馬寄でも良い(非限定)

【作者のコメント】

玉を53まで引く張ったりして、馬と馬のコンビネーションで手数を稼ぎたいと思うのだが、詰上り同一の条件が厳しすぎてなかなかうまくいかず・・・

隅の老人B一創るのに苦労したのでしょうね。
花駒がいっぱい、これで苦労が分かります。

☆課題をクリアする最も簡単な方法は、通常の手順に合流する以外の変化を一切なくすることです。(筆者の例題がそうでした。)
本作の27桂の変化に、その安易な方法避けようとした作者の努力の跡が残っています。

雲海—この課題と馬知恵の輪をくっつけるとは思ってもみなかったです。流石ですね。

☆この作は普通作部門で最初の投稿だったので

すが、筆者もこれにはなるほどと膝を叩きました。結果的に馬の王手の回数は7回に留まりましたが、何をしたかったかが良く分かる作品です。千日手絡みの2枚馬の追い手順が出る構造を作っておいて、受先だとすぐ収束に、通常だとその追い手順を経てから収束に入る仕掛けです。この構造は当然、2枚馬以外でも実現可能なはずなので、幅広い応用が考えられるでしょう。例えば堀半七流の2枚飛追いとか、龍追い軌道に載せるとか…で、実際の応用例のひとつが第3番になったわけです。

渡辺一なるほど、こういう仕掛けが考えられるのですね。初手27桂(成)には16飛の早詰めが用意されています。かと言って歩は2歩で打てないので27玉と動くしかありません。この課題は受先の駒打への対処のために持駒制限が必要になってきますね。

ところで「希望限定」と言う言葉の意味が今一つ分からないのですが、本問の最終手のように、「非限定であるが、作意がどれであるかは別の理由から明らか」な場合のことでしょうか? 「別の理由」とは、本問なら課題の条件である「詰め上がり図が同一」を満たすこと、他にもあぶり出しなら、字形になる手が作意と分かる、とか。

推理将棋的な発想かもしれませんが、「攻先でも受先でも沢山解はあるけれども、同一局面になる解は攻先、受先それぞれ1つの手順しかない」というパズルを作っても面白いかもかもしれません。

☆「希望限定」は最終手36馬引のことです。ここを36馬寄とされると、もう1枚の馬の位置が異なるため「詰上りが同一であること」という条件を満たさなくなってしまいます…仰るとおり、曲詰で「(強制はできませんが)どうか字の形になるように逃げてください」というのと似たものと考えてください。

☆また、渡辺さんの仰る同一局面解探しのパズルは、終点合流型の解を見つけることを、解を絞る条件に逆用しようという発想ですね。こういう発想の種がきちんと形になると、どんな姿に育つか楽しみです。

第2番 志賀友哉氏作

詰将棋 19手&14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								歩	一
		王		歩		龍		歩	二
		歩		王	早				三
									四
		香	と		と		皇		五
		香			歩	歩	歩		六
	銀	歩		歩	銀			歩	七
歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	八
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	九

持駒 歩

* ^ 54と 左同杏 同と 同玉 34 龍 53 玉
33龍 54 玉 56 香 65 玉 63 龍 64 歩 54 龍
66玉 55 龍 67 玉 68 歩 同玉 66 龍 まで
19手&
(受先) * イ 64歩 * ^ 54と左 同杏 同と
同玉 * ^ 56香 65 玉 35 龍 66 玉 55 龍 67
玉 68 歩 同玉 66 龍 まで 14 手

〔変化〕

イ：33、34杏は54と。
54、44杏は同と。
42杏は54と以下。
23桂は54と直 同杏 23 龍 52 玉 32 龍
53玉 65 桂 同杏 54 歩 64 玉 62 龍まで
(13手)。
61～68(64、65を除く)歩は54と 同杏
同と 同玉 56 香以下(13手以内)。

〔紛れ〕

A：54と右でも詰む(非限定)
B：34龍 53 玉 43 龍 54 玉 56 香でも詰む
(迂回)

【作者のコメント】

持駒ありを目標として作ろうと思いのちに二歩
になる歩を打たせる順を思いつきましたが、初
期の案では龍位置変更を入れなかったため同手
数になってしまいました。4手目の局面に似た
図を得た後も受先54玉以下の同手数などが消
せず、無理に逆算した結果この図になりました。

☆通常の手順に入る以外の変化をなくすのが今
回の課題をクリアする最も簡単な方法です

が、本作は敢えて楽な道避け、茨の道に挑
戦した作品です。受先の初手の数は実に13通
り。内訳は成香が5通り。桂が1通り。歩が
7通りです。このうち1つだけが最長でなお
かつ通常時の作意手順に合流しなければいけ
ないのですから、その困難さは察するに余り
あります。しかも「移動」でなく、「打」が
正解になるのが驚きです。

たくぼん一受先の64歩が協力詰のようですね。
面白いアイデアと思います。

☆攻方が余分な手間を掛けて発生させる歩を自
分で打つわけですからね。本作の受先手順で
は「これならパスした方がマシだ!」という
受方の嘆きの声が聞こえるようです。

隅の老人B一詰上がりが愉快。受先で苦労しま
した。指せる手は少ない、で、初手64歩打と
決めました。これには迂回手順ありで、自信
なし、です。

渡辺一仕掛が複雑で巧妙。と金の順序非限定は
この課題としては完全として良いと思いま
す。
手の短い受先の方から読もうと23桂と当り
をつけて、どうしても駒が余って(45歩、同
玉、35龍までの詰み)大苦戦。結局攻先が先
に解けて64歩と分かって解決し、23桂は駒余
り変同であることが判明。仕組も複雑で、受
先では手順が変化しさらに龍の軌道が32→34
→33→63→54→55のところ32→35→55と変
化しており、仕組を先に考えて手順を見い出
そうとしても上手くいかなかった訳が解けて
から分かりました。どうやってこの仕組を思
いついたのかが不思議です。

雲海一歩を打つことで早く詰まされるというの
が、結構不思議に感じました。

☆期せずして「不思議」という言葉を使った短
評が2つ続きましたが、これは詰将棋(特に
フェアリー)においては最大の賛辞の一つで
す。最も歴史があり、作例の多いこのルール
でこの言葉を引き出した本作、企画立案者の
期待を上回る成果を生み出したと言えるでし
ょう。

第3番 神無七郎作

詰将棋 55手&18手

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

持駒 歩

36金 27玉 46金 26玉 71馬 37玉 47金
 27玉 72馬 26玉 36金 27玉 46金 26玉
 62馬 37玉 47金 27玉 63馬 26玉 36金
 27玉 46金 26玉 53馬 37玉 47金 27玉
 54馬 26玉 36金 27玉 46金 26玉 44馬
 37玉 47金 27玉 45馬 26玉 25馬 同玉
 36金 *イ 24玉 25歩 *ロ 14玉 26桂 13玉
 46馬 35角 同馬 同桂 24角 23玉 33と
 まで 55手 &

(受先)

*ハ 35玉 *ア 45馬 26玉 25馬 同玉 36金
 24玉 25歩 14玉 26桂 13玉 46馬 35角
 同馬 同桂 24角 23玉 33と まで 18手

〔変化〕

イ：14玉は26桂 24玉 35金以下早詰
 (従って24玉は限定)

ロ：13玉は46馬 35角 同馬 同桂 24角
 23玉 33と 14玉 26桂 23玉 33と
 まで同手数 (非限定)

ハ：35桂は36馬 17玉 35馬 27玉 45馬
 26玉 25馬 同玉 36金 14玉 26桂
 24玉 25歩 13玉 12馬 まで16手
 (この変化のために収束に一定以上の長さ
 が必要)

〔紛れ〕

A：36金は44玉 45金 53玉 54金 52玉以下
 不詰 (43香はこの紛れに備えた配置)

☆たくぼんさんの投稿作を見て、旧作 (http://www.geocities.jp/k_7ro/o08.html) を課題
 に当てはめてみました。この複式馬鋸は機構

がシンプルなため応用範囲が広いのですが、
 自分自身はこの機構をうまく展開できていま
 せん。例えば山崎健氏作「馬×(馬+α)」
 (2007年3月おもちゃ箱 <http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/challenge/ct014.htm>)
 などを見ると、もっと研究しないといけない
 なあとと思います。

たくぼん一馬鋸は第一感ありえると感じまし
 が、実際創ってみると結構難しいです。私も
 手数を伸ばそうといろいろ考えましたが、出
 来ませんでした。本作は過去作の機構をうま
 く利用されて実に本格的な作品に仕上がって
 いると思います。すばらしいです。まあちょ
 っとだけお役に立てたことで満足ということ
 にしておきます (笑)

隅の老人B一流石！、七郎さん。馬鋸、面白
 なあ。切れた？と思ったら、46馬の好手あ
 り。受先、動かせる駒が少ない、そして同じ
 収束です。違った手順を創るのは難しいので
 しょうね。

NAO一七郎さんの作、詰上がり同一なので、
 解けたと思ったが、出題と手数が合わない。
 手数誤記？or 誤答？ と思いましたが、いった
 ん37に玉をかわして手数稼ぎをするのを忘れ
 てました。

果報は寝て待て課題で、手数を何手短縮した
 かというのが記録とすると、現在はこれ
 (55-18=37手) が最大でしょうか。

☆とりあえず【課題B】内の記録ですね。【課
 題A】も入れると、たくぼん氏作の方が長
 くなります。普通作では本作のように手数の乖
 離で勝負する作の他に、第2番のように変化
 の多さで勝負する路線も有力ですね。
 ちなみに複式馬鋸を単純馬鋸にする見落とし
 は「旧作」の発表当時も多かったそうです。

渡辺一受先の9手目 / 攻先の46手目以降は、
 13玉、46馬、35角、同馬、同桂、24角、14
 玉、26桂、23玉、33と
 13玉、46馬、35角、同馬、同桂、24角、23
 玉、33と、14玉、26桂
 の順もあり、とくに後者は詰め上りも異な
 り、すっきりしません。

本問の場合、受先で3手指した局面と攻先で40手指した局面が同一なので、「すっきりしなさ」も共有しているので課題としては良いと思いますが。本問は受先とペアになっていなければ解けていないと思います。単純ではない馬鋸に少し慣れることが出来ました。

☆ご指摘の順のうち後者は同手数駒余り（33との所で33角成以下の順がある）で処理できるので、条件は満たしていると思いますが、前者はねえ… 駒も充分余ってますし、もう少し時間があれば、変同のない収束にできたと思うのですが、締切間際ということもあって、少し手抜きになってしまいました。

雲海一旧作？ということで、普通詰将棋作品集を鑑賞しました。第8番の金の動きを絡ませた馬鋸ですね。ふむふむ、トゲはなさそうですね・・・

☆この作の場合、合駒の余地がないので嵌る箇所はないでしょう。でも、誤答というのはたいてい作者の意図しない所で起こるもの。易しいからと言って油断は禁物ですよ。

【総評等】

たくぼん一協力詰はなかなか面白いものが出来そうな気がします。通常の詰将棋は、なかなか難しそうですね。詰上り同一がかなりの難条件と思います。

☆確かに難しかったですね。でも、最初に最も極端なケースをやって良かったと思います。たぶんこの経験は「応用」を行うときにも役に立つでしょう。巧い応用が思いついたら、提案をお寄せください。

NAO—たくぼん氏の3作は、いずれも課題作としてふさわしく、狙いがシンプルでわかりやすい。

課題Bは受方の着手制限をしないと受先の方がすぐ不詰か、違う詰上がりになってしまうので創作が難しいことがわかりました。今後、駒制限のための大げさな配置がない新しい展開を期待したいと思います。それならお前がつくれと言われそうですが、果報は寝て待つことと致します。

☆合駒制限排除の仕組みは何とか発見したいですね。今回の出題では志賀氏の作品がその点で最も良い成果を挙げていますが、更に高度な手法の発見を期待します。

隅の老人B—果報は寝て待て、待てば海路の日和あり、ですか。切り株に腰掛けて、幾ら待っても兎（好作）は来ない。2兎を追うものは、何とやら。一粒で二度美味しいは、難しい。初参り、内の婆さんがお神籤。肅々と開いたら、「気長に待つべし、良縁あり」。婆さん、ニッコリ、果報は寝て待て。

☆おお、素晴らしい！ 本当に良縁が訪れると良いですね。（良いのかな？）

雲海—ところで、今回の作品を短編・中篇・長編に分類するときに、例えば課題Aの第5番はどれに属することになるのでしょうか？ この場合だと通常なら長編、受先なら短編になります。通常と受先、それぞれ1作ずつ発表したことにする方法が現実的かもしれませんが、今回の場合は2作併せて鑑賞するべきだと思うので、ちょっと違和感がありますし、Fairy Top IXではどういう扱いになるのでしょうか？

☆これは盲点でした。正式にどう取り扱うかはたくぼんさんが決めてくれると思いますが、セットで評価することにして手数区分は長い方に合わせるのが無難そうですね。【課題B】も対象になる？

あとがき

今回の企画は詰将棋では普段あまり意識しない「手番」に焦点を当てるものでした。別な形で「手番」に深く関連する課題も考えているのですが、作品が集まるかどうか怪しいので思案中です。それが果報になるかどうかはさておき、気長にお待ちを願います。

【解答者名】（到着順。全員全題正解）
たくぼん、NAO、隅の老人B、渡辺、雲海

第1回 フェアリー短編コンクール 結果発表

☆ 早速解説に移ります。詰パラの短コンに倣って順位下位の作品から見ていく事にしましょう。

7位 第2番 たくぼん 平均：2.00

安南協力詰 5手

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

45飛 24玉 46角 15玉 37角 まで 5手

【第5手▲3七角まで】

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

作者—本作は、初手限定打からの両王手がポイントです。

市村道生—両王手が見事に決まります。戊亥の方角は禁門。

☆ 安南条件を活かした「開き王手ではない両王手」。詰上り図で玉の性能は「と金」なので、24へ引く事も出来ません。

☆ B評が多く、他にAとCが1つずつ入ったためにこうなりましたが、作者の言っている限定打+両王手が簡潔に表現されており、主眼は殆どの解答者に伝わっているので、そんなに悪い印象を持たれたわけではないと思います。

神無七郎—いかにも復活両王手の詰上りが予想できる形ですが、ちょっとだけ離す45飛が好感触。初形「3」にも何か意味がありそう…。

(☆特に意味は無さそう…?)

雲海—綺麗な初形から、限定打2回で最後は両王手。WFP17の作品展の拙作と比べると・・・負けました。(泣&笑)

不透明人間—4手目に玉を左辺へ飛ばす筋かと思ひ、時間がかかりました。

acceleration—手順の割に配置が重いかも。

7位 第3番 不透明人間 平均：2.00

協力詰 7手

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

12香成 同香 23歩 11玉 22歩成 同角
23桂 まで 7手

【第7手▲2三桂まで】

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

☆ 新顔登場！ 今後とも宜しくです。

☆ 双方協力して最短手順で穴熊に囲うのがポイントで、角頭の吊るし桂が決まります。

作者—7手だと余詰を防ぐのが精一杯で紛れをつくる余裕がありませんでした。

☆ 創作方針は人それぞれなので、ここから述べるのはあくまで私見に過ぎませんが、紛れの有無とかはさして気にせず、作品の狙い・主張が明瞭になるように努力するのも1つの道です。解答者の盲点を狙ったつもりがあっさり解かれてしまうと何も残りませんが、狙い筋の方は難易度に関わらず主張として残せるからです。

神無七郎—誰も一度はやりたくなる桂の単騎詰。でも、ちょっとコンクールには不向きでしょうね。

acceleration—既視感のある形と手順。

☆ 最初は同一図があるのではと心配したのですが、x4ccでは検出されませんでした。ただ既視感は強いので、コンクールでは順位が上がらないのは仕方ないようです。

☆ でも、次のような意見も多数。

hadrianus—いかにも協力詰めという感じの作品。7手詰めという長さも程よく、好きな作品です。

たくぼん—これぞ協力詰ですね。ちょっとだけ懐かしい香りがします。

市村道生—例の手筋で気持ちいい詰上り。初手に少考。

雲海—協力詰（ばか詰）の原点を見た感じですね。癒されました。

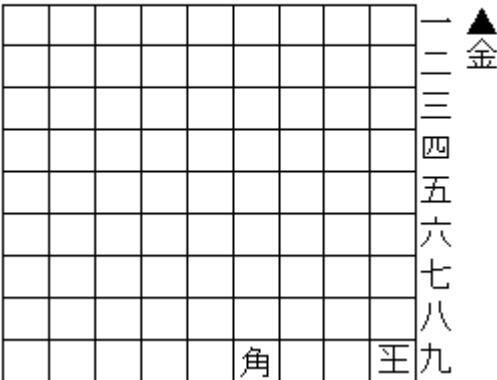
☆ 2作しかない誤無解ゼロの1つでもあり、客寄せとして効果大だったようです。

☆ 因みに僕が「いかにも協力詰」と感じるのは「狩シリーズ」的作品の方だったりしますが。（←ひねくれ者）

6位 第6番 たくぼん 平均：2.20

対面協力詰 7手

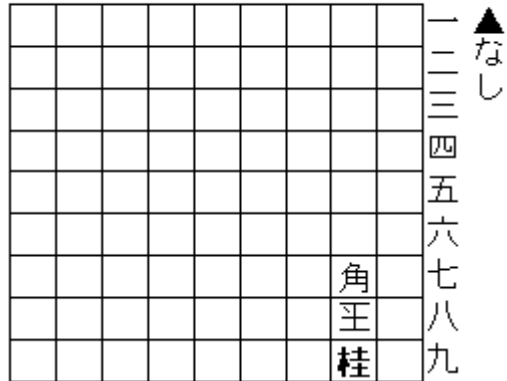
9 8 7 6 5 4 3 2 1



18金 29玉 28金 27桂 同角 28玉 29桂 まで 7手

【第7手▲ 2九桂まで】

9 8 7 6 5 4 3 2 1



作者一年の初めという事で・・・。

雲海—詰上がり「1」の字でしょうかね。この時期にピッタリです。（☆ご名答。）

神無七郎—対駒外しの手筋。ちょっと表現が地味過ぎるかな…詰上りを「1」とみなして、評価は少し甘めにします。

市村道生—桂馬の取得方法。3手目に仕掛けるのがベテランの味。

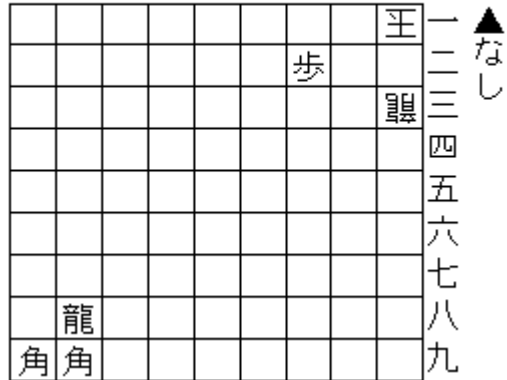
acceleration—5手の素材。よい逆算とは思えない。。

☆ 対面の最強手筋「9段目の頭桂」で詰上るのですが、手順に新味はありませんので、解答者が炙り出しを評価しない場合、低評価になるのはやむを得ないようです。

5位 第8番 神無七郎 平均：2.33

獅子王協力詰 7手 a)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



b) 8 9 角 → 9 8 角

a) 84 龍 32 玉 34 龍 12 玉 44 龍 11 玉 41 龍 まで 7手

【第7手▲4一龍まで】

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

b)82 龍 23 玉 33 角成 41 玉 42 龍 21 玉
31歩成 まで 7手

【第7手▲3一歩成まで】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						と	王		▲なし
					龍			驥	一
						馬			二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
角									九

☆ 獅子王は非常に頑強なので（獅子の性能については出題稿を参照して下さい）、攻方も遠方からの両王手など工夫した詰上りを目指す必要があります。

作者—獅子を両王手で詰める筋のツイン。a)で獅子の動きを限定するために32歩が必要になったので、この歩の顔を立てるためb)を付け加えました。

☆ a)では32歩（省くと2手目が非限定）はあっさり消えて、最後は99角+龍の両王手。89角が12に利いているのがポイントです。

☆ 一方b)では98角+32歩がバッテリーになっているのを利用し、角+と金の両王手を目指します。こちらは「顔を立て」て貰った歩が手順の軸になっていますね。

☆ ところで本局、a)も易しいとは言えないでしょうが、特にb)が難解だったようです。

acceleration—ざっと解いて、7bが残って、気がついたら締め切りでした。今晚になって少し考

えてみましたが解けず。慣れないルールで難しかったです。残念。

たくぼん—b) ギブアップです。どうしても詰みません。

雲海—aは詰上がりが想定しやすかったのが比較的楽でしたが、bに大苦戦。詰上がりが両王手くらいしかないと予想はしていても、その詰上がりが思い浮かばず、手順中の41玉&42龍はずっと思考外だったため苦勞しました。

市村道生—難解で煩雑。デバッグなので苦勞しました。

☆ 最後のお二方が自力解者でした。ちょっと難し過ぎたか点数は伸びず。

☆ 因みにこの獅子、本当はなかなか取られない駒の筈なのですが、僕が中将棋を指したときは、敵の走り駒の利きをうっかりして味方の獅子をすぐに取りられました（一；）

3位 第1番 神無太郎 平均：2.50

協力詰 5手 2解

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									▲角二金
									一
									二
									三
									四
									五
								曇	六
								銀	七
								王	八
驥	驥								九

1) 91角 同龍 82 角 同龍引 29 金まで 5手

【第5手▲2九金まで】

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

2) 28角 同玉 39 角 19 玉 29 金 まで 5手

【第5手▲2九金まで】

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

☆ 明快さでは抜群の本局が3位タイに入賞。
市村道生一出城型・籠城型の真反対の攻略。上手いツインの組み合わせです。

たくぼん—最遠打と短打の競演見事です。

雲海—遠打2回+不動玉と短打2回+還元玉の対比が綺麗。

acceleration—遠打・短打の対比できちんとできている。

☆ どちらの手順も守備龍の利きを消して29金までの詰みなのですが、遠打解では角を取らせる事によって龍筋を逸らすのに対し、短打解では39角を発生させる事によって龍筋を遮っています。

hadrianus—2八角からの手順は面白いのですが、9一角からの解がちょっと微妙。持ち駒の枚数による打ちっぱなし限定とあわせて、後者の手順はやや簡単すぎる印象。

不透明人間—長と短の対比という意味づけでしょうか。余詰と複数解の違いがよくわかりません。

☆ 意図的且つ対照的な手順で楽しませるのが複数解。ポリシー抜きでただ詰むのが余詰です。（←根拠無く断言）

神無七郎—遠打2発と短打2発。突飛さはないものの、2解物の見本のような構成です。きっと全解答者が遠打の方から読むと予想します。

☆ 遠打解を先に書いた人5名、短打解が先の人2名。メンバーから察すると、フェアリー慣れした人ほど遠打から読む（書く？）傾向があるみたいです。

☆ 本局も第3番と共に誤無解ゼロでした。やはり純粋協力詰は人気があります。

3位 第7番 雲海 平均：2.50

キルケ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

12飛成 同龍 /28 飛 17角 13玉 /19 香
35角 まで 5手

【第5手▲3五角まで】

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

作者—狙いはバッテリーが無い状態から、連続空き王手です。最短だと4手で可能ですが、あまり面白くなかった（五十歩百歩ですが）5手にしました。

市村道生—飛角香の総てが正面に回って総攻撃。キルケの醍醐味。

☆ 3位タイのもう1人は雲海さん。「バッテリー無しからの連続空き王手」という、複合ルールを活かしたテーマ作ですが、それそのものに言及した短評は無し。ただ、代わりに3手目17角が大好評で、作者の主張は最低限解答者に伝わったと言えると思います。

acceleration—17角と引く手がよい感触。

たくぼん—さりげない17角がいい感じです。

神無七郎—溜めを作ってバーンと跳ぶ。鮮やかな両王手を、更に鮮やかに見せる下準備の17角が良いアクセントです。

2位 第5番 雲海 平均：2.75

背面キルケ協力詰 4手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



89香 (!) 64角 83玉 82角成 まで 4手

【第4手▲8二角成まで】

9 8 7 6 5 4 3 2 1



作者一詰上がり、そのための初手が狙いです。複合ルールのため、ややこしいですが、4手くらいならまだ皆さん解いてくれると思うので投稿することにしました。

たくぼん—89香と打てるなんて・・・忘れてました。

市村道生—初手が命の作品。巧いキルケでの止どめ。

☆ 指将棋では「香は下段に」などと言いますが、本局は「最上段に妙手あり！」。

☆ 背面条件と89香のせいで、最終手82角成 (余談：解答者の中に「82角引成」と書いたごく健全な感覚の持ち主がいらっしゃいましたが、実は「引」は不要です。) に対して、同玉も同飛も禁手になっています。88に角が復元した際、その性能が「香」になるため8筋の玉が串刺しです。

☆ B評1つ分の差で優勝を逃しましたが、短コンらしい一発芸で高得点。雲海さんは2局揃ってのベスト3入りです。

神無七郎—「飛がもう一枚あったらなあ」とか

なり悩んだ後で、ふと89香が禁手でないことに気付く…一発芸的ではありますが、「変身ルールなら受先の初手をこう使える」ということを示した意義深い作品だと思います。

acceleration—受先は解くのが面倒なので、それに見合う何かしてほしい。本作はちょっと物足りない。

☆ 上の短評はどちらも「受先条件」について論じているのですが、いろいろな見方・感じ方があって興味深いですね。

☆ ところで雲海さんの解答メールには本局の元ネタ図も付されていたのですが、あれを不出題にするの勿体無くないですかね？ 自作を無闇に発表したがるタイプなのでそう思ってしまうのかも知れませんが。

優勝 第4番 シン 平均：3.00

PWC協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



66飛 36桂 28桂 同桂成 / 36桂 44桂 17玉 16飛 まで 7手

【第7手▲1六飛まで】

9 8 7 6 5 4 3 2 1



作者—詰将棋から遠ざかっていたのですが、フェアリーの短編コンクールと聞いて黙っているわけにはいきません。といっても、長期のブラ

ンクがありなかなか良いものができず、結局昔のものを出すことにしました。凄く簡単です。さりと解いていただければ幸いです。

☆ というさりとした投稿コメントでしたが、絶賛続々。蔵出し品にもかかわらず見事満点優勝！

acceleration—飛車のアンピンの簡潔な表現。
市村道生—最後まで残った問題。 36 桂は、絶賛に値する絶妙手です。

雲海—一角の利きを遮断することはすぐわかるけれど、こんな方法は予想外で驚愕。

☆ 正直僕にとっては手順に若干既視感があったのですが、双方の桂が跳び回る躍動感、そして最後の跳躍（5 手目44桂）でのアンピン実現など巧い構成なのは確かです。

たくぼん— PWC 独特の中盤の数手が印象に残ります。

神無七郎—詰み易すぎる PWC 協力詰というルールですが、王手の掛かった形から出発することで、うまく派手な手順を成立させています。いろいろと発展性がありそうで、創作意欲が刺激される構図です。

<総評など>

不透明人間—第 4 番以下無解答。協力と安南のルールでしか解図できませんでした。ごめんなさい。

☆ いえいえ。こちらこそ作図と解答で参加して頂けて嬉しかったです。

たくぼん—なかなか佳作が揃いましたね。新しい人からの投稿もあり今後は楽しみです。全解出来ず無念です。

市村道生—いずれの作品も、粒揃いの好局で、評価に迷いました。

雲海—自作についての評価は無しでお願いします。どうしても客観的に見られません。むしろ主観を排するのは不可能？

☆ 採点で悩まれた方は多かったようです。

☆ 今回は人気投票方式（好きな作品を 1～3 つ選ぶ）で良いのではという意見もありました。この辺りは検討課題という事で。

☆ あと、雲海さんは作者当てに挑戦して下さいました。内容は 1 番と 4 番が入れ替わっただけ。惜しい！

☆ 尚、作者当てで全部正解しても、（担当が僕である限りは）財政上の都合により景品はありません（笑） 悪しからず。

神無七郎—あまり凶悪なルールがなかったの（ルール名でちょっと引くのは第 5 番くら

い？）、割と気持ちよく解けました。これで心置きなく年の瀬を迎えられます。WFP発行が遅れた分ホームページで先行公開されたのも、配慮が行き届いていて大変良かったです。願わくは、順位など気にしなくて良いから、もっと新しい方が出てくればと思います。

☆ 告知。次回の担当をやってみたい方いらっしゃいましたらお申し出下さい。開催時期や細則は独断で決められますので。

☆ 挙手がなければまた僕がやりますけど。

☆ 次は JIGSAW BOX #05 でお会いしましょう！ ただniftyがサービスを打ち切るせいでメルアドの変更が確実ですが…（涙）。

小峰耕希

作者／評点	誤解	無解	A	B	C	無評価	平均	順位
01.神無太郎	0	0	3	3	0	1	2.5	3
02.たくぼん	0	1	1	3	1	1	2	7
03.不透明人間	0	0	2	2	2	1	2	7
04.じん	0	2	5	0	0	0	3	1
05.雲海	0	2	3	1	0	1	2.75	2
06.たくぼん	0	2	2	2	1	0	2.2	6
07.雲海	0	2	2	2	0	1	2.5	3
08.神無七郎	0	4	1	2	0	0	2.33	5
解答者	解答成績							
神無七郎	8							
市村道生	8							
雲海	8							
acceleration	7							
たくぼん	7							
不透明人間	3							
hadrrianus	2							
※8題正解で全解								

フェアリー版「迷宮の果てに」余談 福優慶麗作は一本道詰将棋ではなかった！

(記：神無七郎)

WFP19 号に掲載された『フェアリー版「迷宮の果てに」記録更新』の記事に NAO 氏から指摘がありました。あの記事で引用されていた福優慶麗氏作の一本道詰将棋は、実は一本道詰将棋ではなかったのです！

確認のため、福優慶麗氏作の図と作意をご覧ください。

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

福優慶麗氏作 35 手詰 1981 年 6 月
詰将棋パラダイス 「読者サロン」

25馬 同銀 17 歩 26 玉 27 歩 36 玉
37歩 46 玉 47 歩 56 玉 57 歩 66 玉
57桂 64 玉 **65 歩** 73 玉 83 と 同玉
93香成 73 玉 83 成香 同玉 93 香成
73玉 83 成香 同玉 93 香成 73 玉
83成香 同玉 93 香成 73 玉 83 成香
同玉 93 龍 まで35手

問題は15手目の65歩。ここでは56桂も王手なので一本道詰将棋になりません。詰パラホームページにある紹介記事 (<http://www005.upp.so-net.ne.jp/tsumepara/contents/4appre/appre/appre03.htm>) では、「59歩」が「59と」に誤植されて余計な紛れが生じていましたが、正図でも作意以外の紛れがあるため（作品としては完全ですが）一本道詰将棋の条件を満たしていませんでした。

私が書いた記事では、この作が志賀氏の記録更新に役立ったことを受けて、『「傑作」や「名作」以外も鑑賞しよう』という話に結びつけたのですが、こうなると『「失敗作」も鑑賞しよう』に話を広げなくてははいけないかもしれ

ません。

念のため、この号以降の詰パラのバックナンバーも確認したのですが、このことに関する指摘はありませんでした。やはり、同月に玉野忠捨氏作が出たため、注目を浴びなかったのでしょうか。

ところで、玉野忠捨氏作と同月に発表された一本道詰将棋はもう一つありました。作者は切敷芳朗氏。手数は奇しくも福優慶麗氏作と同じ35手です。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			と	と	角				▲歩四
銀		と		銀					一
角	香	桂	金		銀		金		二
	桂		金					香	三
	香	香	歩	香	香	香	香	銀	四
香								王	五
			香					香	六
歩			香			王		歩	七
飛	金	桂	桂					香	八
									九

切敷芳朗氏作 35 手詰 1981 年 6 月
詰将棋パラダイス 「読者サロン」

17歩 15 玉 16 歩 26 玉 27 歩 36 玉
37歩 46 玉 47 歩 56 玉 57 歩 66 玉
67香 76 玉 77 歩 86 玉 87 歩 96 玉
97歩 95 玉 96 歩 94 玉 95 歩 93 玉
94歩 84 玉 74 金 同玉 64 金 84 玉
74金 同玉 63 銀不成 84 玉 74 銀成
まで 35 手

皮肉なことにこちらは条件面も問題なく、正真正銘の一本道詰将棋でした。もし詰パラホームページの紹介記事でこちらの作の方が紹介されていたら、志賀氏の作も生まれなかったかもしれない……と考えると複雑ですね。

妖精賞の系譜（８）

第 12 回 妖 精 賞 （1999 年）

この期は、読者投票による選考を行い投票者が 9 名。集計の結果妖精賞を決定した。短編部門は 1 位が同点のため担当者により最終決定となった。

【短編部門】

詰将棋パラダイス 1999 年 4 月号
近藤 武 作
K マドラシばか自殺スタイルメイト 6 手

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

持駒 なし

83 桂生 79 角生 43 歩生 47 香生 32 銀生
18 飛生 まで 6 手

詰上図

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

持駒 なし

花田勉（妖精賞投票コメント）

6 種・全着手生&マドラシ。意欲的。

弘光弘（妖精賞投票コメント）

最短手数の 6 種不成が簡単に成立しているのがよい。うまいルールを見つけたもの。

筒井浩実（担当）

6 種生、8 種マドラシの快作。形はドツイが、ルールさえ理解できれば意外に簡単（?）。ちなみに 86 金がないと 2 手目香合から 43 歩生に 53 角生の筋が生じます。

工藤聡明

六手連続生、やるもんですね。

高橋耕之介

生々といくところが面白い。32 銀から先にやったら香が動けなくなる。金 2 枚は飾り？

佐藤宜多

6 種不成の最短手数。96 と 86 の金に作者のこだわりを感じます。

★ まさにアイデア賞。金が初形から石化は惜しいがしますが成れませんからね。

【中編部門】

詰将棋パラダイス 1999 年 10 月号
上田吉一 作 自殺詰 16 手

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

持駒 なし

27 金 47 玉 37 金 同玉 28 龍 47 玉 17 龍
27 桂 同龍 37 桂 59 桂 同と 58 金 同と

38 龍 同桂成 まで 16 手

詰上図

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

持駒 なし

★

自玉詰のルールは以下の通り

- ・ 先手の玉が詰まされることが目的
- ・ 後手は先手の玉を詰めないよう最善をつくす（最長の順を選ぶ）
- ・ 先手は常に王手をかける。ただし後手の玉を詰めてはならない

初手 38 龍、同桂成、同金で簡単なようだが角生があり失敗。では 2 手目 47 玉の時に 38 龍と行けば今度は後手玉が詰んでしまふ。後手玉を詰めない様に力を弱めながら攻める工夫が必要と言う訳。 11 手目いきなり 58 金も後手玉が詰んでしまうため桂を捨ててと金の利きを残すのが面白い。

佐藤宜多（妖精賞投票コメント）

フェアリーを解いて、こんなに一手一手の意味に納得させられた作品はありません。ぶっちぎりです。

弘光弘（妖精賞投票コメント）

ジャマ駒消去からの龍ソッポがすばらしい

解説（筒井）

こういう表現が適切かどうか分かりませんが、手筋モノの自殺詰です。

17 金の邪魔駒消去の序奏から、28 龍～

17 龍と龍のソッポ行きが好手。逆王手以外の応手では 38 金、同桂成迄なので 27 桂は絶対。27 龍に対して前にきく駒では、38 金、同桂成、同龍、同合迄なのでもう 1 回桂合をす

ることになります。桂合に対しては中合で得た桂を使って 49 金を消去して、38 龍で収束します。

西輝人

17 金は邪魔駒だった。

花田勉

わざわざ攻めの力を弱めにいくなんて、打歩詰回避に似た味わい。

【長編部門】

詰将棋パラダイス 1999 年 11 月号

森 茂 作 ばか自殺詰 122 手

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

持駒 なし

32 歩生 41 玉 51 と 同玉 61 と 同玉
71 と 同玉 81 と 同玉 92 歩成 71 玉
82 と 61 玉 72 と 51 玉 62 と 41 玉
52 と 32 玉 42 と 33 玉 32 と 43 玉
44 歩 54 玉 55 歩 53 玉 54 歩 52 玉
43 歩成 63 玉 53 歩成 64 玉 54 と 65 玉
76 と 56 玉 66 と 47 玉 38 と 57 玉
48 と上 46 玉 56 と 36 玉 47 と右 27 玉
28 歩 26 玉 27 歩 25 玉 26 歩 34 玉
44 と引 35 玉 45 と引 24 玉 25 歩 23 玉
22 と 同歩 24 歩 33 玉 23 歩成 同歩
44 と寄 24 玉 34 と寄 25 玉 24 と 同歩
35 と 26 玉 25 と 同歩 36 と 27 玉
26 と 同歩 38 と 36 玉 27 と 同歩成
46 と 25 玉 26 歩 同と 36 と 14 玉
15 歩 13 玉 14 歩 23 玉 13 歩成 32 玉
22 と 43 玉 44 歩 33 玉 43 歩成 34 玉
44 と 24 玉 25 歩 同と 35 と 13 玉
12 と 23 玉 24 歩 同と 34 と上 32 玉
23 と 同と 33 と 31 玉 22 と上 同と

21 と 同と まで 122 手

花田勉（妖精賞投票コメント）

何より宙空をさまよう中での完全限定がすばらしい。

弘光弘（妖精賞投票コメント）

とうふの煙で手順も限定させているのがよい。

途中 1 図

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

持駒 歩4

解説（筒井）

途中 1 図までは絶対で、ここで最後は 3 枚による詰上りになることが明らかになります。もっとも、自信が確信になっただけです。

ここから、遠く 87,59 のとを戦線に担ぎ出すために、玉は中央部を移動します。このあたりは、収束にもかかわるので、俄かには手順を決定できかねます。

途中 2 図

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

持駒 歩4

右辺に駒の集まった途中 2 図以降は 21 歩を成り戻らせる収束になりますが、考える所もあり、単調なものにはなっていません。

詰上図

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

持駒 なし

駒井信久

大海をさまようような解図の過程から、一つの限定手順が浮かび上がってくるような感じ。これだけの手順限定は見事と言う外ない。

作者

豆腐図式の煙詰で還元玉が主な狙い。詰上り 3 枚のうち初形と変わったのは、歩が成り戻っただけということに面白みを持たせたつもりです。独りよがり？

★ 正解者駒井氏ただ一人。 21 歩を成り戻らせるという手順を思いつくことは出来るかもしれないが、大海の中に放り出されたかのようなこの順は難解極まりない。一ヶ月では解ける自信はまったくない。それにこの手順が完全限定というのが信じられない。まさに森氏渾身の一作。この当時 f m で検討できたかどうかは分からないが現在でもかなりの時間が掛かると思われる。

赤土陽一

ご近所付き合いが希薄になってきてまして、地域一体で催すお祭りなんかは、あまり見かけなくなりました。では、昔はどうだったかといいますと、一年に一度あるお祭りを、首を長くして、そこで行われる様々な踊りや興業を楽しみにしたものです。そのうちの一つに馬くらべという、いうなれば、競馬のような催し物がありまして、出店がずらっと並んで、結構な賑わいを見せたようです。こっそり、勝ち馬を賭けるなど小さな賭場が開かれたりするからかもしれません。まあ、いつも懐が寂しい私にとっては、どちらでも見せしめ、いえいえ、見世物でしか過ぎません。どこぞの夫婦なら別でしょうがねえ。

「君はさっきから何を読んでいるのかい？」
「瓦版ですよ。あ、そうそう、もうすぐですねえ、あなたあ。」

「そうだな、後少してタバコがなくなるから、買っといてくれ。」

「はい、分かりました。ってそのことでは無くてですねえ、ほら、もう秋が深くなってきましたしい。」

「分かった。今晚は秋刀魚が食べたいんだね。」

「今日のおかずは、おからの炊いたのと、胡桃と菜の和え物に朝のめぎしの残りですよ。つもう、とぼけないでくださいな。秋刀魚は昨日も召し上がったでは無いですか。大体、お野菜も頂かないと太っちゃ」

「なるほど、馬のことだね。天高く馬肥ゆる秋っていうことかな。」

「私は、そこまで太りません。ふん！」

「何も君のことをいった訳じゃ無いよ。そういえば、近くの境内に馬が集まり始めていたっけなあ。」

「そうですよ。せっかくのお祭りですよ。楽しみではないんですか？」

「そりゃ、お祭りは楽しみさ。しかし、お祭りは騒ぐものとはいえ、騒ぎ過ぎるのは好ましくないね。第一、去年のお祭りの後で当たり馬を外したからって、近くにある半鐘を鳴らしたてたのは、どこのだれだい。」

「もう、そのことは言わないでください。当てれば、お小遣いが手にはいりますし、ちょっとした憂さ晴らしも兼ねているんですつ。」

「私に対して何か鬱憤でも溜まっているのかね？」

「そうですよ。嗜み程度で将棋をするのは構いやしませんよ。でも、どうして高い盤駒を三つも買う必要があるんです？それも使っているのは、一つだけで残りの二つは使った試しが無いじゃありませんか。まあ、隣のネコがしょっちゅうお昼寝しにくるから、役に立っているかしら、それに…」

「んっん。そ、そうか。」

「あっ、あのう、今のはつい、本音がっ。」

「ふむ。」

「いえ、その、そうではなくて…ご、ごめんなさい！」

「まあ、構わないさ。盤駒を三つも買う必要はなかったし、迷惑をかけているとは思うよ。」

「あなたあ」

「うむ、今度からは、盤に削り節でも置いておいてやろう。」

「ええ、そうね、って、もう、どうして、私じゃないのよ！ワダジヨリ、ヒック、ネコノボウガ、ック、ダイジダッデイウノ？」

「すまん、すまん。からかい過ぎて悪かったよ。今度の馬くらべの当たりを占ってやるから、機嫌を直してくれよ。」

「ボンドオニ？ズズッ」

「ああ、将棋の駒を使って占うんだ。結構当たるって評判なんだ。」

「へへっ、それでは、最近だと何が当たりましたか？ズズッ」

「ハハッ、もう泣き止んでしまったか。そうだな、昨日、隣のネコが何匹ネズミを捕まえるかを当てたな。」

「……ちゃんとお仕事してくださいまし。」

「まあ、まあ、とりあえず占ってあげるから、勝ちそうな馬をあげてみなさい。」

「もう、真面目にやってくださいな。はい、この瓦版に書いてあるのが、走る馬の一覧です。この中で勝ちそうなのは、これとこれと…全部でこの五頭ですね。」

「そうか、ならちょうどいい、駒箱を三つ用意しよう。」

「あら、三つともつかうなんてめずらしいですね。」

「うむ、振り駒で決めようと思ってね。」

「振り駒ってなんですか？」

「振り駒っていうのは、将棋でどちらが先に指すかを決める方法なんだよ。まず、この、歩と

書いてある駒を五枚手に握って良く手の中で混ぜて振るんだ。そして、歩と書いてある面が上を向いている駒を数えるんだ。って、コラコラ、何をしている？」

「へっ？駒を放り投げるんでしょ？」

「そんなことをしたら駒を無くしてしまうじゃないか！後で拾っておきなさい。正しくは、静かに畳に振るんだ。こんな風にね。」

チャカチャカジャラッ、バラバラパラ

「で、歩と書いてある面が三つ以上なら、振った人が先に指すといった風に決めるんだ。」

「ええっ！本当にこんなので占えるのお？」

「当たるも八卦当たらぬも八卦っていうからな。嘘だと思うんなら、それはそれで構わんよ。」

「怪しいったらありやしませんわ。まあ、ものは試しに、振ってみてくださいな。」

「待て、まて。今回は馬を占うんだから、この駒を使おうじゃないか。」

「これ、なんて書いてあるんですか？さっきの歩とかいう駒より少し大きいですね。」

「それは角というんだ。この裏には、赤い字で馬って書いてあるんだ。」

「あ、なるほどねえ、だから、この駒を使うんですね。」

「名案だろ。」

「私は、てっきり、隣のネコが小さい方の駒を爪でギザギザにしたから使わないのかと……」

「何か言ったかい？」

「い、いえ。何も言っていないわ。それより、早く振り駒をしてみましょうよ。」

「それもそうだな。よしまず、角を五枚集めよう。ええっと、ひい、ふう、みい、よお、い

つつと。ん？何だ、この削りくずは？もう、削り節を置いておいてくれたのかい？」

「そ、そんなわけないでしょ、もう。は、早く振ってよ。」

「わかったわかった。じゃ振るぞ。」

チャカチャカジャラッ

タッタッタ、ミヤア、

パラパラッ、パシッ

カラカラッカラッ

「ああ、また隣のネコね。折角の占いが台無しじゃなあい。」

「でも、これも占った結果の一つなんだから、今の振り駒の結果を元に勝ち馬を予想したら良いんじゃないか？」

「ええ、もう一回やりましょうよ。ねえ。」

「当たるも八卦当たらぬも八卦。」

「はいはい、信じてみることにします。それで、この結果はどう読んだらいいんですか？」

「四だろうなあ。」

「四ですか。では四で勝ち馬を予想してみます。」

こうして、馬くらべの予想を振り駒に託すことにした奥方は、早く馬くらべの当日にならないかとそわそわしては、階段でこけてしまい、一方、旦那は旦那で、馬が家中を駆け巡るかのように騒がしくなる馬くらべの日が、一刻も早く、過ぎるようお願い、階段に座り込んで、ためいきをついておりました。

そんなこんなで、馬くらべが行われる日がやってきました。

「あなたあ、ちょっと聞いて下さいよ。」

「そんなに肩を落としてどうしたんだい？やっぱり、外れたのかい？」

「そうじゃありませんよ。いえねえ、当たりはしたんですよ！ちゃんと、賞金も少しですけど頂いたんですよ。」

「本当かね。そりゃよかったじゃないか！当たったお金は好きに使っても構わないよ。できれば、秋刀魚が良いなあ。」

「秋刀魚に使うぐらいなら、自分のかんざしに使いますよ。でも、そんなお金も、もう手元から無くなっちゃったんですよ。」

「なんだ。もう使い切っちゃったのか。」

「いえ、そうではないんですよ」

「じゃあ、取られたっていうのかい。まさか、あのネコじゃないだろうな。」

「そのまさかなんですよ、あなた。実は、賞金をもらった帰りに隣のネコの傍を通っただけで、飛びついてきて手を噛まれてしましまして……って何をしていますのですか！？」

「怪我は大丈夫なのか？今日という今日こそ

は、あのネコ、とっちめてやる。」

「やめてくださいな。そんなに大したことはなかったんですよ。念のために、塗り薬を買ったんですよ。それに、~~ネコが噛んで、~~ねごとではないんですからね。」

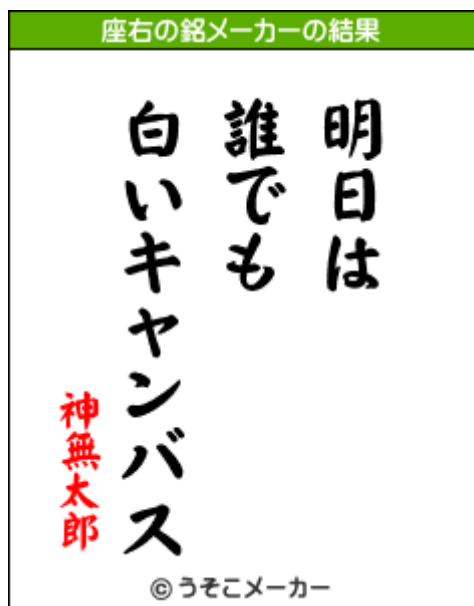
「つまり、賞金は薬に消えちゃったんだな。惜しいことをしたもんだなあ。ただあつ」

「ただ、何です？」

「いやあ、ネコが怒っていた理由に心当たりがあるんだ。」

「それってもしかして」
「いくら私でも、ネコから、秋刀魚を取り上げるなんてことはしておらん。それより、占いの結果を覚えているかい？」
「ええっと、四枚は赤い字の方で、残りの一枚は、確か、ネコに弾かれましたね。」
「そうそう、それで、後でみたら、こんな風な形で転がっていたんだよ。」
「でも、これだと、馬が出たのかどうか分からないから、その一枚は、省いたんでしょう。だから、四つという結果になったんじゃないんですか。」
「じゃあ、この残りの一枚は、どんな風に見えるかい？」
「そうね、駒が立っているみたいに見えるかしら。」
「そう、立てたんだよ。あのネコは、角を立てていたんだよ。」

フェアリストの座右の銘を調べて見た 2



* 音楽好きの太郎さんにはピッタリですね。

Fairy TopIX2009 投票要項

Fairy Top IXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy Top IX 2009 は 2009 年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

【投票宛先】

WFP事務局（たくぼん）宛にメールにてお願いします。
takuji@dokidoki.ne.jp

【スケジュール】

投票開始：2010 年 2 月号発行日

投票締切：2010 年 3 月 31 日

結果発表：WFP4 月号

【対象】

2009 年に Web Fairy Paradise 誌に掲載された作品。（解答募集形式の出題、ギネスに挑戦等にエントリーされた作品が対象）なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。

【部門区分】

フェアリー詰将棋

短編部門：～15 手

中編部門：16～49 手

長編部門：50 手～

推理将棋・プルフゲーム部門

（手数区分なし）

以上4部門となります。

【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目を記載いただくと助かります。

- ・ 部門名
- ・ WFP 何月号（または何号）
- ・ 作品展名（またはコーナー名）
- ・ （あれば）作品番号
- ・ 作者名&ルール名&手数

- ・ 投票作品へのコメント（部門別及び全体通してのコメントも出来ればお願いします）

* なお後日発行の対象作品一覧には通し番号を打ってますのでそちらの記載でも構いません。

【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1 位：5 点、
- 2 位：3 点
- 3 位：2 点
- 上記以外：1 点

各部門得票数上位 3 作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

【特典】

今回、お気に入り投票して頂きました方、もれなく現在編纂中「私家版協力詰五手詰傑作選」（PDF 版）をもれなく差し上げます。

選考ではありませんので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1 票でも得票がある作品はすべて 4 月号に掲載いたします。昨年は投票が少なく寂しい想いをしましたので今年はたくさんの投票をよろしくお願いします。

解答募集締切一覧

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

2 月 20 日（土）

推理将棋 第30回出題
* 推理将棋 3 題

3 月 14 日（土）

Onsite Fairy Mate 156 回出題
*PWC 打歩協力詰 1 題

3 月 15 日（月）

第19回WFPフェアリー作品展

作品募集締切一覧

Fairy of the Forest #23

課題

握り詰＝玉角金銀桂 4 歩 5 （協力詰）

投稿締切

2010 年 04 月 15 日

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

あとがき

いよいよ Fairy Top IX 2009 のお気に入り投票がスタートします。昨年耳にしたのは、「全部の作品を見てないから・・・」と言った声でした。選考という目で見てしまうとどうしてもそのような気になりますね。しかし今年は「お気に入りの投票」と敷居を低くしました。全部見ていなくても構いません。目にした中でお気に入りの作品にお気軽に投票頂ければ結構ですと致しました。締切も昨年より半月延ばしております。また各部門別に対象作品一覧（図面・手順・正解者数記載）も早いうちにアップ予定です。（本当は同時が良かったのだが数が多く予想以上に時間が掛かってしまいました。お詫びします）

それでは皆さん投票よろしくお願ひいたします。
たくぼん

2010 年 第 20 号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十二年二月号

平成二十二年二月廿日発行

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