



Web Fairy Paradise

第51号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第45回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第46回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第59回 推理将棋出題

結果発表

- ・ 第44回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第58回 推理将棋出題

読み物

- ・ Fairy of the Forest #32 補足
- ・ 王手は追う手追記 (神無七郎)
- ・ 握り詰の呪縛 (神無太郎)
- ・ おばかなフェアリー詰将棋募集



2012/9

はじめに



過去最大級の台風が九州の西を通過したのだから四国にもかなりの雨が降り続けました。それにしても雨の多いこと。私は過去にむちうちになった関係か雨だと首の後ろがおもだるく感じるので雨は降らないほうが体にはいいんです。まあ水不足になってもいけませんので全てはほどほどがいいんでしょうね。

以前にも書きましたが私は収集癖がありましていろいろな所へ行ったときに必ず買うのがその地方(観光地)の耳搔きです。写真は四国のお遍路さん耳搔き。写真は無いですがかつて鎌倉に行ったときに買った鎌倉大仏耳搔きが一番のお気に入り。常に仕事机の上に置いてあります。まあ変な趣味です。で現在耳搔きのホームページを作成中。はっきり言って自己満足でしかありませんが・・・。

マニアックなところで今回、長年の夢であった「おばかなフェアリー詰将棋」を開催することにしました。50号突破記念ということでちょっと変わったことをしてみます。投稿が無ければまずいのですが、是非とも解答者がびっくりするような視点のおばかな作品をよろしく願いいたします。WFP は難しいから敷居が高いという声を良く聞きます。今回かなり敷居を低くしてお待ちしておりますのでよろしく願いいたします。

もちろん本家 WFP 作品展はそれなりの作品を集めて開催されておりますのでそちらも挑戦してみてください。

【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51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。

第45回WFP作品展(再掲)

第46回WFP作品展出題 担当：神無七郎

詰将棋ではしばしば使用駒を指定した創作が行われます。例えば前号で発表された **Fairy of the Forest#33** の課題は「盤面駒に一色ふくむ」でした。「ふくむ」という言葉が付いているので条件としてはかなり緩い課題です。何しろ飛や角なら2枚だけで一式成立ですからね。これが逆に「一色だけ」だと、かなり困難な創作条件になるでしょう。

詰将棋だけではなく、音楽にも使用駒指定に相当する作品があります。例えば、リゲティの「ムジカ・リチェルカータ」——これは11曲から成るピアノ曲集ですが、第1曲が2種、第2曲が3種…という具合に使う音の種類が1つずつ増えていき、最後の11曲目では12音全部が使われるという趣向になっています。

ここで注目するのは第1曲。この曲で2音目が現われるのは最後だけで、それまでに使うのはA(ラ)の音だけ。ほぼ「一色だけ」の音楽です。たった1つの音なんて、単なるパルス音じゃないか…と思うかもしれませんが、それは違います。1種類とは言ってもオクターブが異なる音は使えるので、音高の変化も和音もあります。以下の動画で確認してみてください。

György Ligeti - Musica Ricercata [1/11]

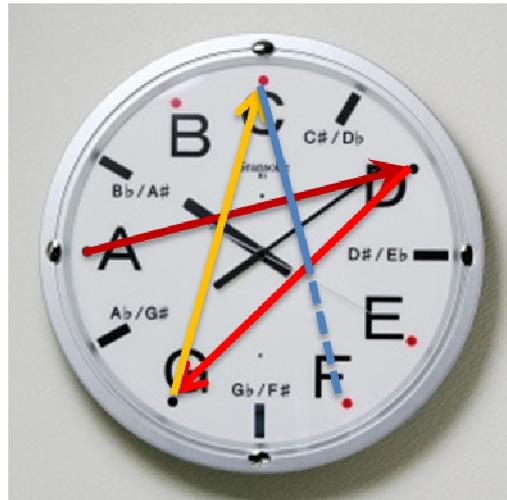
http://www.youtube.com/watch?v=nls3jechQ_E

ここで一つの疑問が浮かびます。なぜリゲティは最後までこの曲を1音だけで通さなかったのかということです。個人的には最後までA音で通しても文句は出ないと思うのですが、作者はなぜか最後にD音(レ)を入れています。作者の性格を考えると単なる天邪鬼ということも考えられますが、ここでは別の説を提唱しましょう。実は作者は最後の音を入れることにより1オクターブすべての音を「巡回」できるようなこの作品を作ったのです！

これがどういうことか説明しましょう。A音からD音への変化は半音5つ分です。楽譜通りにムジカ・リチェルカータ第1番を弾いた後、今度はA音をすべてD音に置きかえて演奏します。最後の変化は半音5つ分ですから、今度はG音(ソ)で終わります。同様に今度はG音が主の演奏をしてC音(ド)で終わり……ということを続けると、12音すべてを巡回することができます。

これは図で見た方が分かり易いかもしれま

せん。1オクターブ中の12の半音を時計回りに並べて、A→D→G→C→…の推移を矢印で示すところになります。



このまま推移すれば、時計の文字盤の「全格巡り」が達成できることが分かります。

ついでに「なぜA音からD音か」ということも考えましょう。「全格巡り」をするだけならA→A#→…やA→A♭→…のように半音1つ分ずらす方法もありますが、この曲の最後では2音が同時に鳴るので、AとA#やA♭が重なるのは良くありません。またA→E→…のように半音7つ分ずらすのは、半音5つ分と逆回りの巡回になるだけです。12と互いに素となる12未満の自然数は1,5,7,11の4つだけですから、音程を一定の値ずらすだけで「全格巡り」を達成する方法は他になく、A音からD音への移行は半ば必然だったことが分かります。

「ムジカ・リチェルカータ」には1曲目がA音で始まり11曲目がA音で終わるといふ、曲集単位の大きな巡回があるのですが、こんなところにも小さな巡回が隠れていると考えると面白いですね。ただし、リゲティが暗黙の巡回をこの曲に埋め込んだというのは私の妄想なので、これを事実として吹聴するのはやめましょう。

ちなみに「ムジカ・リチェルカータ」の中で私が一番好きなのは、8音を使った第7番だったりします。音の数と曲の良し悪し(あるいは好き嫌い)は直接関係ありません。

György Ligeti - Musica Ricercata [7/11]

<http://www.youtube.com/watch?v=BmuK8Wtux6Q>

例によって雑談が長引いてしまいましたが、本題のWFP作品展の説明です。

今回のWFP作品展は前月から解答を募集している第45回作品展の再掲載と、今回新規に

解答を募集する第 46 回作品展の 2 つです。

第 46 回作品展は一題一題の難度はそれほど高くありませんが、出題数が多いので早目の着手をお勧めします。第 45 回作品展の締切は 10 月 15 日、第 46 回作品展の締切は 11 月 15 日です。

〔第 45 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

45-1 は安南協力詰の裸玉。この分野は持駒 2 枚以下については調査が完了していますが、持駒 3 枚以上はまだ全貌が知られていません。

なお、本作は利き二歩有効でも利き二歩無効でも同じですので、そこは気にせずに解いてください。

45-2 は極めて野心的な作。ルールは基本的に普通の詰将棋ですが、ルール解釈で混乱が生じないように、以下の 2 点を明確にしておきましょう。

- ・還元型無駄合の概念を利用する
- ・収束余詰を許容する

議論の多い前者と比べ、後者は一般的に広く受け入れられているルールですが、ここで明示的に宣言しておきます。駒余りや長手数順の有無に関わりなく、攻方最短の詰手順のみ解答してください。

45-3～5 は小林看空氏によるクィーン (Q) を詰める協力詰です。難度を考慮して、出題順を投稿順と若干変えています。もともと、これは担当者の主観的な難度なので、皆さんの感じる難度とは異なるかもしれません。

なお、**45-2～5** はいずれも受方持駒に制限がありますので、指定された駒のみを使用して解いてください。

〔第 46 回作品展各題への補足説明〕

46-1 はクィーン (Q) を使った作品。Q を詰めるわけではなく、通常通り玉を詰めます。盤上にある 3 枚の Q 以外は通常の使用駒で解いてください。

46-2 は「取禁」の条件が付いていますが、「詰み」の概念は通常通りです (駒が取れないことを前提とした「詰み」ではありません)。手順中に駒取りのない解を求めてください。

46-3 は **soga** 氏によるツイン。安南協力詰ですが、通常の安南と、「行き所ない駒を発生させてはいけない」という条件の安南の 2 つを解いてください。前者を B 式安南、後者を A 式安南と呼ぶ場合もありますが、ここではその呼称を使いません。(理由は結果稿で詳述したいと思います。)

46-4 も **soga** 氏によるツイン。WFP17 号で企画募集した「果報は寝て待て」の変種です。同じ図を a)「通常」(攻方から開始)と b)「受先」(受方から開始)のそれぞれで解いてください。a)「通常」の方は受方の持駒制限は不要ですが、分かり易いよう同じ図にしています。

46-5～7 は小林看空氏によるクィーン (Q) を詰める打歩協力詰シリーズの続編です。狙いが分かり易いので、第 45 回の 3 題より解きやすいと思います。難易度を考慮して 13 手の方を先に、11 手の作の方を後にしています。なお、**46-6** には受方持駒に制限があります。

46-8～10 はたくぼん氏の強欲協力詰。本誌の読者であれば、作者名とルールを聞いただけでどんな作品か予想できるでしょう。趣向手順を中心に構成されているものが多いので、強欲ルールは初めてという方にもお勧めです。

解答要項

解答締切：

第 45 回：2012 年 10 月 15 日 (月)

第 46 回：2012 年 11 月 15 日 (木)

宛先：janacek789@ybb.ne.jp

メールの件名に「解答」の語句を入れてください。

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。(原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載します。)宛先は解答と同じ janacek789@ybb.ne.jp へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。f m 検討済みなら.fmo 形式のファイル添付を推奨します。

ルール説明

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【還元型無駄合】

盤上の配置が同じで攻方の持駒だけが增える局面に至るような合駒はしない。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

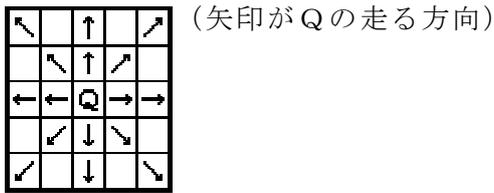
【異王 (X/Y)】

攻方の王が X の性能、受方の玉が Y の性能になる。

(今回の出題作では攻方王は王のまま、受方玉が Q の性能になっている。)

【クイーン】

チェスのクイーン (Q)。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

「詰み」や「王手」の概念は通常通り。

【強欲】駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

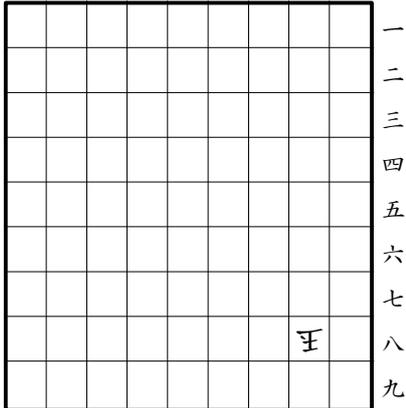
《第45回 WFP 作品展》(再掲)

解答締切：2012年10月15日(月)

■ 45-1 神無太郎氏作

安南協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

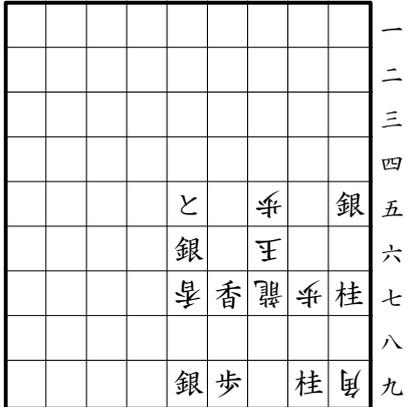


持駒 銀歩2

■ 45-2 洞江元太氏・志賀友哉氏作

詰将棋 27手 ※還元型無駄合概念あり

9 8 7 6 5 4 3 2 1



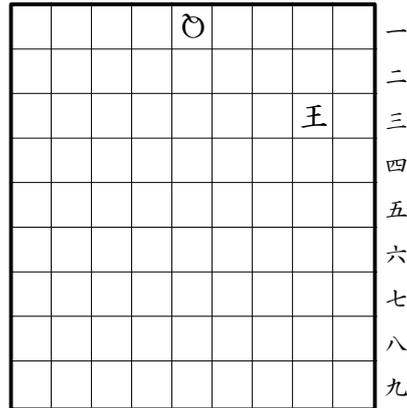
攻方持駒 飛

受方持駒 香2

■ 45-3 小林看空氏作

打歩異王 (王/Q) 協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



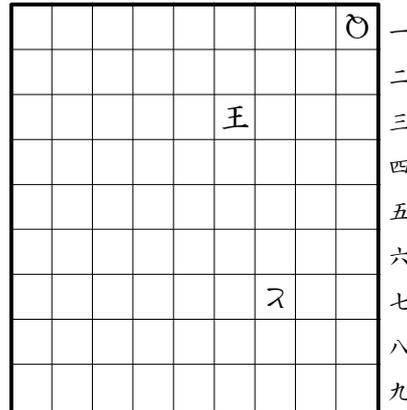
攻方持駒 飛

受方持駒 歩2

■ 45-4 小林看空氏作

打歩異王 (王/Q) 協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



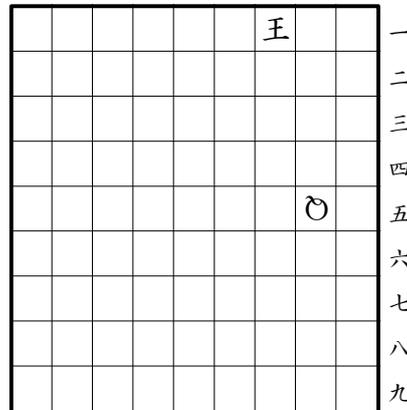
攻方持駒 飛 歩

受方持駒 なし

■ 45-5 小林看空氏作

打歩異王 (王/Q) 協力詰 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 角

受方持駒 歩2

■ 46-7 小林看空氏作

打歩異王 (王/Q) 協力詰 11手

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

持駒 なし

■ 46-8 たくぼん氏作

強欲協力詰 79手

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

持駒 なし

■ 46-9 たくぼん氏作

強欲協力詰 81手

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

持駒 なし

■ 46-10 たくぼん氏作

強欲協力詰 79手

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

持駒 なし

以上

「第 37 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 37 回神無一族の氾濫」(詰パラ 12 月号掲載予定)へのゲスト参加を募ります。

今回は「利きのない駒を使う作品」を募集します。普通詰将棋では盤上に利きのない駒は存在してはいけませんが、フェアリーでは必ずしもそうではありません。対面のように利きがなくても性能変化で動ける位置なら良いものや、マドラシのように利きが消える状況があるもの、あるいは明示的に利きのない駒を使用する場合もあります。

利きのない駒が初形あるいは手順中のどこかで存在するフェアリー作品を送ってください。

作品要件	利きのない駒を使う作品
募集締切	2012年10月14日(日)
募集作品数	4 (+α)
送り先	神無七郎(janacek789@ybb.ne.jp) 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1人何作でも投稿可 採否は10月21日までに通知

推理将棋第59回出題 担当：DD++

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59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2012年9月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの名前は「推理将棋第59回解答」でお願いします。

推理将棋第59回出題 担当 DD++

今回は毎年9月恒例、94形式問題です。94形式問題とは、会話文はなく、「○手目は××」という形式のヒントが4つある形式の9手詰問題です。

初級は私から、94形式入門として簡単な問題を。中級は渡辺秀行さん、94形式でよく見られる趣向作です。上級は、実は本コーナーには初登場のNAOさんから、9手といえどかなり難解な作品。

■練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△74歩▲55角△62銀▲82角成△42銀まで見てたけどどうなった？」

「以後6筋の手はなく9手で詰んだよ、って言えば残りの3手は分かるよね」

さて、残りの3手はどんな手だったでしょうか。

■本出題

59-1 初級 DD++作

大返し 9手

後手玉がどこへ行けばいいのかを考えましょう。

59-2 中級 渡辺秀行さん作

手目+筋=8 9手

6手目や7手目にどのような意味を持たせましょうか。

59-3 上級 NAOさん作

2筋の決め手 9手

最終形が見えないとかなり手ごわい問題・・・

■締め切り前ヒント (9月16日 DD++)

締め切り前ヒントです。

初級：84玉に馬でトドメを刺しましょう。

中級：1筋に角を打って、最後は馬の移動で詰み。

上級：トドメは角打ちですが、その角は5手目に急いで取らず7手目に取るのです。

59-1 初級 DD++作

大返し 9手

- ・9手で詰んだ
- ・2手目は玉
- ・3手目は不成
- ・5手目は歩
- ・9手目は95

59-2 中級 渡辺秀行さん作

手目+筋=8 9手

- ・9手で詰んだ
- ・4手目は4筋に金
- ・?5手目は3筋に成
- ・6手目は2筋
- ・7手目は1筋

59-3 上級 NAOさん作

2筋の決め手 9手

- ・9手で詰んだ
- ・2手目は金
- ・5手目は2筋に不成
- ・7手目は歩
- ・9手目は2筋

■練習問題解答

問題以下、▲73馬△52金右▲71飛まで。

9手の中で一二を争う奇怪な詰め上がり。合駒できる駒はなく、馬があるので71同銀とも取れません。この最終3手がすんなり見えた方は推理将棋特有の詰め上がりを閃くセンスに優れていると言っていいでしょう。

ちなみに6筋の手を許すとここから3手で詰ます手順があと3つ(互いにほぼ同じですが)。見つけられますか？

詰上り図

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

持駒なし

おばかなフェアリー詰将棋募集

長年やりたくてしかたなかった企画をいよいよ募集することにしました。真面目な作品はもちろん素晴らしいのですが、ちょっと視点を変えた所から作品を見てみるのもいいのではないのでしょうか？

ユーモア溢れる作品を募集します。

条件：面白さ、楽しさ、おばかさ、奇想天外さを追求したフェアリー詰将棋（推理将棋含む）。手数・ルールは問わず。独自のルールや独自のフェアリー駒使用でも構いません。

投稿先：たくぼん

takuji@dokidoki.ne.jp

投稿締切：平成24年11月15日

開催：WFP53号（11月号）

なお投稿作が無い場合はこの企画はうやむやになります（笑）。

*かつての1/2手詰などのパターンや題名と絡ませたジョーク作、フェアリー詰将棋ならではの笑いを取れる作品などなど。

皆さんの柔らかい頭で奇想天外なおばか作品を期待しています。



第44回WFP作品展結果 担当:神無七郎

第44回WFP作品展は出題数4題、神無太郎氏と変寝夢氏の二人展でした。解答者は4名。解答成績は以下の通りです。

〔第44回WFP作品展解答成績〕(敬称略)

○:正解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	計
たくぼん	○	○	○	○	4
中山省吾	○	○	○	○	4
変寝夢	○	○	-	○	3
DD++	-	○	-	-	1

今回はWFP作品展初解答となる中山省吾氏が全問正解でデビューしました。中山氏は先月のJIGSAW BOX #07で第1番(最悪詰33手)に、ただ一人正解を入れたのが印象的でした。今一番の注目株ですね。

■ 44-1 神無太郎氏作(正解3名)

PWC協力詰15手

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

持駒 香2

【ルール】

• PWC

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。二歩や行き所ない駒になるため、復元できない場合は、通常の駒取りになる。

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

49香 37玉 39香 38香 同香 26玉
29香 28香 同香 27桂 同香 16玉
28桂 15玉 16香 まで 15手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

PWCの基本手筋を使ったミニ・オーロラ。攻方の香が斜めに並んだ詰上りが綺麗ですね。

ルール説明の下線で強調しているように、PWCでは桂香歩に限って駒の増減があります。更に、香は1段目でしか「行き所のない駒」にならないのに対し、桂は2段目でも「行き所のない駒」になるという性質を利用すると、本局のように「香桂」の連続合の順序が自然に限定されます。なお、25歩を省くと以下の余詰があります。

49香 37玉 39香 38香 同香 26玉
29香 27歩 同香 15玉 16歩 14玉
15歩 13玉 23香成 まで 15手

このようにPWCでは駒が成れると簡単に詰むので、凝った手順を見せたいなら「成禁」の条件と組み合わせるのも一つの方法です。例えば本局も「成禁」の条件を加えれば25歩を省いて裸玉にできます。

しかし「成禁」の条件を加えるからには、もっとも凝った内容にしたいと思うのは自然な成り行きでしょう。そうして凝りに凝って行き着いた先がJIGSAW BOX #07の第2番だった…と考えると(本当にそういう経緯で出来たかどうかは別として)、素材とその応用の見本を見ているようで面白いですね。

【短評】

中山省吾さん

簡単な駒取り問題でした。

☆ 最近WFP作品展で難問が続いたので、太郎さんが気を利かしてくれたのでしょうか。この

作品で慣れたら、過去問の鑑賞や創作もやってみてください。面白いルールですよ。

変寝夢さん

久しぶりに解けてよかった。でもヒントの所の二重線&強調がなければ、危なかったです。飛、金合で泥沼に陥るところでした。

☆ PWCは飛合や金合が作意に絡むと一気に難しい手順になりますね。初っぱなから難しい作品のはずがないと予想できれば、その筋は読まずに済んだかも。

たくぼんさん

久しぶりに PWC を解いたので感覚を忘れてました。香と桂を取る基本手筋でしたね。

☆ 作っていると忘れないんですけどね。私は久々にPWCばかり詰作品展 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/PwcS.html>) を見て懐かしく感じました。

■ 44-2 変寝夢氏作 (正解4名)

二玉詰 31手

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

持駒 金16

【ルール】

• 二玉詰

複数の玉のどれかを詰ます。
王手もどれかの玉に掛ければ良い。
王手を外せなければ詰み。

【解答】

21金 33玉左 23金 同玉上 22金打 34玉左
24金 同玉上 23金打 35玉左 25金 同玉上
24金打 36玉左 26金 同玉上 25金打 37玉左
27金 同玉上 26金打 38玉左 28金 同玉上
27金打 39玉左 29金 同玉上 28金打 19玉
29金打 まで 31手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

【解説】

二玉詰の未来を感じさせる美しい趣向作。
送り趣向は通常なら玉の退路を狭めるための大掛かりな配置、あるいは飛び駒による包囲が必要となりますが、二玉詰では両取りを活用して構図が広がるのを防ぐことが可能です。本局はそんな二玉詰の性質を分かり易く提示しており、これは新手筋の発見と同じくらい重要なことだと思います。

では、この趣向の仕組みを手順を追って確認していきましょう。

初手の 21 金はほぼこの一手ですし、対する 33 玉左も拠点を取り払う当然の受けです。

問題はここから。普通に「22 金打」などとするのは「43 玉」から左辺に脱出されます。31 香の守りも良く効いていて、左に玉を逃がすと詰めるのは絶望的です。

そこで放つのが「23 金」という両取りの捨駒。両取りなので無視して逃げることはできません。これを「同玉寄」と取ると「22 金打」まで両取りで詰みですから、「同玉上」と取らざるを得ず、ちょうど初形から両方の玉が1段上がった形になります。同様の手順を九段目まで繰り返せば、最後は 39 玉・19 玉の形に追い込むことができ、「29 金打」の両取り王手で鮮やかに詰上ります。

なお、最初の 21 金に対し 13 玉と逃げるのは、22 金打 43 玉 23 金打 14 玉 24 金打… と 1 筋の方に逃げた玉を普通に詰めて早詰です。途中 1 筋に逃げる変化も、すべて同様の手順で早く詰みます。

詰上り I は作者の意図にない偶然の産物ですが、2 枚玉がくるくると舞う趣向手順とあいまって、本作を一層価値あるものにしていきます。

【短評】

中山省吾さん

玉のエレベーターが面白い問題。

☆斜めでなく真っ直ぐ降りるので、どちらかと言えばエスカレーターっぽいですね。

私は「クイズタイムショック」の「地獄の回転椅子」（解答成績が悪いと椅子が回転しながら降下する。女性解答者の場合はここで「キャー」と悲鳴を上げるのがお約束）を思い出してしまいました。

DD++さん

まさかの「I」あぶり出し！

☆これはアルファベットのIかローマ数字のIか……再変換で確認したらローマ数字のIでした。

たくぼんさん

二玉詰にはまだまだ面白い趣向が眠っているそうですね。

☆趣向自体も価値がありますが、本局は二玉詰での構図の取り方も教えてくださいよね。こんなに広くても捕まえられるんだという…本局とは逆に玉同士が離れるような構想作や趣向作の登場も待っています。

■ 44-3 神無太郎氏作（正解2名）

Isardam協力自玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
王										五
										六
										七
										八
									王	九

持駒 飛角

【ルール】

• Isardam

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。
玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。（タイプA）。

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

15 飛 98 飛 97 角 25 香 86 角 73 角
まで 6 手

（詰上り）

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

持駒 なし

【解説】

駒を打つ開き王手——語義的には矛盾していますが、マドラシや Isardam では、駒を打って開き王手と同じ効果を得ることができます。つまり、着手した駒自身ではなく、別の駒で王手を掛けることができるのです。

本局はそんな「打つ開き王手」が重要なキーとして使われています。それは3手目 97 角です。これは受方の飛筋を遮ることにより、16 飛に再度王手させ自玉を包囲するための 26 香を発生させると同時に、収束に向けた角自身の活用を見据えた限定打です。

また、本局は様々な意味での非対称性を意識させられる作品でもあります。例えば初手から 99 飛 26 飛 … と進めた局面を考えてください。作意と同様に 75 角と打っても 98 に何を合駒するかで困りますよね。香は縦に利いても横には利かないという非対称性が、縦と横を入れ替える余詰を防いでいるわけです。

更に詰上りを見てください。最終手 73 角に対し 18 王とはできません。15 飛は 18 飛生を防いでいますが、18 飛成は防いでいません。Isardam では成駒と生駒は別種の駒として区別するのです。これは、2手目の 98 飛が 15 飛による王手を防いだのとは対照的です。ここでは可成領域の設定で盤の上下が非対称であることが大きく働いています。

また、最終手に対し 64 角とできないことにも注目しておきましょう。Isardam だから当然と言えば当然ですが、飛に飛合ができない、角に角合ができないという状況は、慣れないうちは戸惑うものです。

【短評】

中山省吾さん

Isardam は初めて見たルールでしたが、面白いルールだと思います。
王手を防ぐ手が多くて、苦戦しました。
短手数が幸いして何とか解けました。

☆ 試しに本局の頭 2 手の局面数を通常の協力自玉詰と Isardam 協力自玉詰で比較してみました。

通常 : 476

Isardam : 568

頭 2 手で 1.19 倍ということは、単純計算で 6 手だと 1.70 倍。やはり Isardam は難しいのですね。

たくぼんさん

6 手ながらなかなか難しい。
97 角が独特の手でした。

☆ 開き王手と同様、97 角のような間接的な王手は難しいです。たくぼんさんもお得意の安南で間接王手作品を作ってみては？

変寝夢さん (※無解)

ええとこまでいったんですけど、結局辛抱たまらず FM 様にお伺いを立ててしまいました。結論からいけば、97 角と 24 香が見えませんでした。逆に最初から 1 五飛、9 八飛と角打に対しての 7 三角のフィニッシュは気がついていました。
地味な手は力がないので分かりにくいです。イスラダム、天竺や鏡の法則問題 (昔 6 手とかでありましたよね、担当者様のも (^_^))。たしか双裸玉+桂 1 枚でしたか) 同様苦手です。

☆ 変寝夢さんは 97 角を挟まずに直接王手に行く筋を追ってしまったのですね。なお、Isardam は「アイザーダム」と読むらしいですよ。なお、このコメントに出てきた担当者作は KAMINA PUBLICATIONS の「無神都市」で見ることができます。(http://homepage1.nifty.com/kamina/pub/allot/taizen/tz7ro.htm)

■ 44-4 変寝夢氏作 (正解 3 名)

ナイト王成禁協力自玉スタイルメイト 44手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

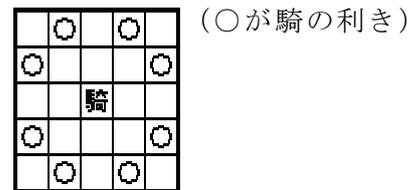
									一
歩								歩	二
									三
				歩					四
									五
									六
歩								歩	七
									八
								騎	九

持駒 金

【ルール】

• ナイト王

玉がナイト (騎) の性能になる。
ナイトはチェスの駒。八方桂。



(○が騎の利き)

• 協力自玉スタイルメイト

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

• 成禁

手順中に成る手があってはならない。

【作者のコメント】

これしかない詰め上がりからの逆算。
こういうのは、本来連続詰で表現するべきなのかな？

【解答】

- 93 金 73 騎 83 金 94 騎 84 金 82 騎
- 83 金 74 騎 84 金 95 騎 85 金 76 騎
- 86 金 97 騎 87 金 85 騎 76 金 64 騎
- 65 金 56 騎 55 金 35 騎 45 金 43 騎
- 34 金 22 騎 23 金 34 騎 24 金 15 騎
- 25 金 36 騎 26 金 17 騎 27 金 25 騎
- 26 金 46 騎 36 金 34 騎 35 金 46 騎
- 45 金 同歩 まで 44 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

盤上の最短経路問題。

92 から出発した受方の騎が、盤上に配された攻方の4枚の歩をすべて拾い、最後に46に行く——初形とルール設定からそのストーリーは明白でしょう。となると、問題はどのような順番で歩を取れば良いかということになります

類似の問題で有名なものに「巡回セールスマン問題」があります。本局の場合は、元の位置に戻る必要がないので、より正確には最短の「ハミルトン路」を求める問題と言うべきかもしれませんが。一般にはこの種の問題で最適解を求めるのは極めて困難なのですが、通常の将棋盤程度の大きさであれば「根性」だけで解くことも可能です。ただ、もし楽に解ける方法があるなら、それを使うに越したことはありません。実は、比較的簡単で、それらしい解答を求める近似解法が知られています。それは「最近傍法」と呼ばれる方法です。何だか仰々しい名称ですが、要は「まだ行っていない中の一番近い所に行く」という、かなり場当たりの方法です。本当の最短経路を見落とすことも多々ありますし、後の方にシワ寄せが来ることが多いという欠点もありますが、分かりやすい方法には違いありません。この方法を本局に適用してみましよう。と、その前に「騎」についての盤上の距離を確かめておかねばなりません。何しろ「騎」は八方桂で、利きの方向は真っ直ぐではありません。直線距離で近い場所でも、「騎」にとって近いとは限らないのです。

以下に「騎」についての距離を数値と色相で表します。ここで「距離」は、盤上に邪魔物がない場合、最短何手で到達できるかを示します。

《騎にとっての距離》

• 11 騎にとっての距離

4	5	4	3	2	3	2	3	0
5	4	3	4	3	2	1	4	3
4	5	4	3	2	3	4	1	2
5	4	3	4	3	2	3	2	3
4	5	4	3	4	3	2	3	2
5	4	5	4	3	4	3	4	3
6	5	4	5	4	3	4	3	4
5	6	5	4	5	4	5	4	5
6	5	6	5	4	5	4	5	4

• 55 騎にとっての距離

4	3	2	3	2	3	2	3	4
3	2	3	2	3	2	3	2	3
2	3	4	1	2	1	4	3	2
3	2	1	2	3	2	1	2	3
2	3	2	3	0	3	2	3	2
3	2	1	2	3	2	1	2	3
2	3	4	1	2	1	4	3	2
3	2	3	2	3	2	3	2	3
4	3	2	3	2	3	2	3	4

代表として「騎」が11に居た場合と、55に居た場合を示しました。注意したいのは11騎にとっての22地点の距離です。一般に騎が斜めに一つ進むのは2手で済みますが、ここは4手必要です。盤の端が邪魔をしている影響で距離が伸びるのです。これを「周辺効果」と呼びましよう。

たいていの場合「周辺効果」は無視できるので、上の図を適当に平行移動・反転すれば任意の地点間の距離が求まります。例えば、本局で92騎が一番近いのは82歩で、距離は3です。同様にいくつかの地点の距離を求めて、盤上に書き込んでみます。(面倒なのですべての距離は書いていません。)

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

「最近傍法」によれば、一番近いのは 82 なのでは 82 に行きます。その次に行く場所は 22 でも 97 でも 17 でも同じで、どれも距離 4 です。さて、どれを選ぼうか…と考える前に、本局が連続詰ではなく詰将棋であることを思い出しましょう。詰将棋は王手と応手が常にペアになっています。「騎」が勝手に跳ねていくと、王手を掛ける「金」が追いつかなくなります。

こういう場合は基本的に「足の遅い方に合わせる」必要がありますから、「金」にとっての距離も求めておきましょう。

《金にとっての距離》

• 99 金にとっての距離

8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7	8
6	6	6	6	6	6	6	7	8
5	5	5	5	5	5	6	7	8
4	4	4	4	4	5	6	7	8
3	3	3	3	4	5	6	7	8
2	2	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
0	1	2	3	4	5	6	7	8

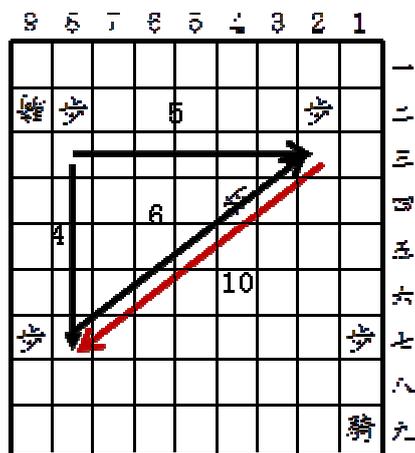
• 11 金にとっての距離

8	7	6	5	4	3	2	1	0
9	8	7	6	5	4	3	2	1
10	9	8	7	6	5	4	3	2
11	10	9	8	7	6	5	4	3
12	11	10	9	8	7	6	5	4
13	12	11	10	9	8	7	6	5
14	13	12	11	10	9	8	7	6
15	14	13	12	11	10	9	8	7
16	15	14	13	12	11	10	9	8

代表として「金」が 99 に居た場合と、11 に居た場合を示しました。最大の特徴は距離の非対称性です。99 から 11 への距離は 8 ですが、11 から 99 への距離は 16 もあります。喩えるなら、「金」にとって盤は平地ではなく、前が下り、後ろが上りになっている傾斜地なのです。

「騎」にとって真横は距離 3、「金」にとって真横は距離 1。ですから 92 騎が 82 歩を拾いに行くときには、足の遅い「騎」の方に「金」が歩調を合わせます。残り 3 つの歩を取るときは逆に「金」の方が遅くなるケースが出てきます。

「金」の通るコースはどう王手を掛けるかにも依るので一概には言えませんが、ここではサンプルとして 83・23・87 の地点で 82 騎・22 騎・97 騎に王手を掛ける場合を取り出し、その距離を算出します。



例によって一部しか書いていませんが、順番が違えば距離が変わることが、この図から分かります。同じ駒を取るのでも、83→87→23 のルートなら合計距離は 4+6=10、83→23→87 のルートなら合計距離は 5+10=15。途中で 17 歩を拾える可能性があるのも後者の効率が悪いと断言はできませんが、好んで選ぶルートではありません。

以上のように、「騎」と「金」にとっての距離を考え、その大きい方の合計を最小にするようルートを選ぶと、歩を取る順番は 82 歩→97 歩→22 歩→17 歩だということが想定できます。盤上には 44 歩があり、それが邪魔をしないか考える必要がありますが、実際に駒を動かして確かめてみると、44 歩を回避できるルートがあることが分かります。

また、本作には手数調整のために「騎」が「金」を待つ場面が 2 回出てきます。

一つは 20 手目 56 騎。97 騎→22 騎とするルートでは、「騎」に「金」が追いつかないので、64→43 と行けば一手で間に合う所を「騎」を 64→56→35→43 と大回りさせ、2 手余分に掛けることでタイミングを合わせます。

もう一つが収束 39 手目から「36 金 34 騎 35 金 46 騎」とするところ。ここは金を 26 から 35 へ移動するため、「騎」が動いて元に戻り、結局 2 手パスします。「騎」だけ見ると動いていないのと一緒なので、パスしていることが分かり易いですね。なお、44 歩が他の駒（例えば 53 桂）だと、「パス」の代わりに 37 手目から 36 金 44 桂 …と大回りをする手段も成立してしまいます。44 歩は最後に金を取るだけでなく、ルートの限定も兼ねていたのです。

以上、かなり長々と説明した解法の要点をまとめておきましょう。

1. 最近傍法でおおまかなルートを決める
2. 各地点の距離は遅い駒を基準に測る
3. 遅い駒に速い駒が歩調を合わせる

実際の解図には、玉と王手駒だけでなく、他の駒の影響も考えなくてはいけないのですが、本局の場合、44歩と19騎はルート選択に影響を与えないので、純粋に玉と王手駒だけの最短ルート探しで済みました。作者は「連続詰で表現すべきなのかな？」と仰っていますが、連続詰ではなく詰将棋であることが本作ではちゃんと活かされているので、これで良かったと思います。

本局の構想の発展や応用は様々に考えられます。例えば、歩の配置を増やす、位置を変える、騎ではなく他の駒で巡回する、最近傍法が通用しない「反例」を考える…等々。例えば最初に述べた「周辺効果」を利用して本局を2手伸ばすことができます。即ち92騎を91騎にすれば82歩がルート限定にも役立って、46手の完全作が得られます。

果たして最短経路問題や、これと真逆の最長経路問題を詰将棋で表現すると、どんなことができるのか。まだまだ研究が進んでいない分野ですが、それだけに今後の発展が楽しみです。

【短評】

中山省吾さん

今回で一番苦戦。根性で解けるだろうと後回しにして、いざ解こうとすると、根性も根性、大根性を要しました。玉が歩の裏をまわる筋（20手目で4三騎）の48手解にはまってしまい、ずいぶん遠回りました。

☆私も解説ではあたかも論理的に解いたように書いていますが、たいていの場合「根性」で解いて、後付けで論理を構築しています。今回の解説は、なぜ騎がこんな経路を取るのか、その理論的背景を明確にすることを目標にしました。今後、同様の問題を解図・創作される場合の参考になれば幸いです。

たくぼんさん

詰上りはすぐ分かったが83金から入り手数が短縮出来ずアップアップ。初手93金と20手目56騎がポイントでした。

☆あらかじめ「92騎にとって82地点は距離3」ということが頭にあれば、初手83金の紛れは早く抜け出せたかもしれませんね。フェアリーには先例が少なく、「手筋」を自力で整備しないとイケないので大変です。

【総評】

中山省吾さん

今回は、銀を用いた問題がありませんでしたね。まあ、たまたまでしょうが。

DD++さん

久々に1題解けました。できればもう少し簡単な出題もほしいです……。

変寝夢さん

久しぶりに正解に辿り着くとこんなに嬉しいものかと再認識しました。

☆本作品展は構成も難易度も担当者は制御していません。基本的に全て投稿次第です。WFPはページ数の制限がないので、投稿された作品は（同一作・類似作・不完全など出題に不適切な要素がない限り）すべて出題するのが、本作品展の方針です。もし、出題数が多すぎて担当の解説が行き届かない場合は、どうか読者諸氏のお力で不足を補ってください。

☆ただ、出題作が難しい作品ばかりになった場合は、少々問題数が増えても易しい作を混ぜた方が良くもありません。今後、そういう試みもしていきたいと思います。

以上



(2012.9.9 津ノ江公園付近にて撮影)

推理将棋第58回出題解答 担当：DD++

出題： 平成24年8月4日
 解答締切： 平成24年8月20日
 推理将棋第58回解説 担当 DD++

今回は初級2問のかわりに上級が難問でしたが、思っていた以上にたくさんの解答をいただき一安心。ありがとうございます。

58-1 初級 山葵茶漬けさん作 左から順に 8手

「昨日恥ずかしい将棋指しちゃったよ」
 「恥ずかしいってどんな将棋だよ」
 「初手から、左銀、左金、玉、右金、と順番に動かしていったんだ。
 ところが9手目に右銀を動かそうとしてあることに気づいたんだ」
 「動かせる場所がなかった、とか？」
 「半分正解」
 「半分？ どういうこと？」
 「確かに動かせる場所もなかったけど、そもそも9手目がなかったのさ」
 「あー、こういう手順で8手で詰んだわけね。この手は成生どっち？」
 「普通の将棋だもん、わざわざ不成の手なんてあるわけないよ」

さて、どんな将棋だったのでしょ。

(条件)

- ・ 8手で詰んだ
- ・ 先手は「左銀、左金、玉、右金」をこの順で動かした
- ・ 終局時、先手の右銀を動かせる場所はなかった
- ・ 不成なし

出題のことば (担当 DD++)

4枚のうち2枚の行き先は明らかですね。
 追加ヒント：
 68へ上がった金を奪って打ちましょう。

推理将棋58-1 解答

▲7八銀 △3四歩 ▲6八金 △7七角成
 ▲4八玉 △6八馬 ▲3八金 △5八金
 まで8手。

詰上り図

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

持駒なし

初級の中でもかなり簡単な問題。ほとんどの方が一目だったようです、というか紛れにハマる方が難しいと言っても過言ではありません。

まず先手の着手ですが、右銀を動かす場所がないということは、玉は48へ、右金は38へ行くしかありません。一方後手の着手ですが、攻め駒が2枚必要で先手は歩を突かないということは、34歩、77角成、2段目で何か取って、打ってトドメ、しかありません。

先手の右半分の形からすると68馬と金を取って58金を打つのはすぐに見て取れるでしょう。左銀は詰みに関わらないのでどこへ動いてもいいのですが、邪魔にならない場所は78のみです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ 「手順はさておき、問題文(会話)にセンスを感じました(笑)」

■ こういう問題は会話でどう色を付けるかが重要ですね(笑)

斧間徳子 「確かにこれは入門級の易しさ。」

■せめて3回に1回はこの難度の問題を出したいものです。

星の平原 「手なりで一分でした。」

■お見事。

NAO 「右銀が動けない方は、一目でした。」

■むしろ迷うとしたらどこなのかを探す方が大変。

渡辺 「これは文句なく易しい。」

■この簡単さは貴重です。

変寝夢 「王手を避ける6八金～4八玉がユーモラス」

■言われてみれば、きわどく王手に先手先手で対応してるんですねこれ。

朱 「壁を作るとどめに金。基本に忠実な手順でツイン問題の1問目に最適ですね。やはり使う駒が分ると考えやすいです。」

■簡単な問題を作る時のポイントですね。

はやし 「直感の手順で解けたのでラッキー。」

■おめでとうございます。

鈴川優希 「右銀動けない条件から、5、7手目が確定なのでカンタン。」

■まさに。

くるぼん 「銀の行く手を塞ぐのが最後の悪手」

■これ以外なら即詰むことはなかったというのに。

はなさかしろう 「7手の中でも地味で忘れがちな手順。8手のツインで復活ですね。」

■7手の中で最も手順パターンが豊富な順なん

ですけどね。

鈴木康夫 「7手詰のパターンからすぐに解けました。」

■左銀と左金のどちらかが無意味、と決め打つと7手リストから探す手もありますね。どっちが早いかはきわどいところですが。

はらたつ 「3手目角とり、右銀が動けないだとこれしかない。」

■玉周りがかっちり決まりますからね。

S.Kimura 「終局時の駒で、玉以外の駒の状態（この問題では銀が動けないこと）を条件にしたのは珍しいのではないのでしょうか。」

■途中でもよければ33-1で「3手指し終えたら先手の飛車は動けなくなった」という前例がありますね。珍しいのは間違いないですが。

諏訪冬葉 「銀の動きを封じるには頭2つを押さえる。」

■しかも贅沢に玉を使って。

隅の老人B 「条件通りに先手の駒を動かしたら、一発で解けました。こんな時には感想で苦勞する。」

■私も解説することがなくて大変。

平井康雄 「右銀が動けないなら48玉、38金は明らかなのでさすがに易しいですね。」

■難易度、入門でよかったかなあ。

たくぼん 「こちらは第一感の手順。気持ちよく解図」

■初級はそうこなくちゃ。

かめぞう 「ヒントから先手の指し手が論理的に分かるため簡単だった。」

■綺麗に解答へ誘導する条件付けでした。

正解：21名

S.Kimura さん 斧間徳子さん かめぞうさん
くるぼんさん 朱さん 鈴川優希さん 鈴木康
夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん たく
ぼんさん チャンプさん テイエムガンバさん
NAOさん はなさかしろうさん はやしさん
はらたっとさん 平井康雄さん 変寝夢さん
星の平原さん 宮谷保可楽さん 渡辺さん

5 8-2 初級 山葵茶漬けさん作
左から順に II 8手

「今日また恥ずかしい将棋指しちゃったよ」
「また初手から、左銀、左金、玉、右金、と順
番に動かしたのか？」
「そうそう、今度は9手目に右銀を動かす場所
を残しておいたんだけどね」
「でも動かせなかった、と？」
「そう、またしても8手目で詰まされちゃった
からね」
「今度はこういう手順で詰んだわけね。この手
は成生どっち？」
「だから、普通の将棋にわざわざ不成の手なん
てあるわけないって」

さて、どんな将棋だったのでしょ。

(条件)

- ・ 8手で詰んだ
- ・ 先手は「左銀、左金、玉、右金」をこの順で動かした
- ・ 終局時、先手の右銀を動かせる場所があった
- ・ 不成なし

出題のことば (担当 DD++)

初級とよく似ていますが、一度思考をリセッ
トしてからどうぞ。

追加ヒント：

88で角を奪って打ちましょう。

推理将棋 5 8-2 解答 担当 DD++

▲6八銀 △3四歩 ▲5八金左 △7七角成
▲6九玉 △8八馬 ▲5九金寄 △7八角
まで8手。

詰上り図

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

持駒なし

1問目とよく似た問題ですが解くためのアプ
ローチは全く違います。1問目の先入観に囚われ
た方は初級8手とはいえ苦戦したかもしれませ
ん。この問題のポイントは玉と馬の位置関係で
す。後手の着手は先程と同じく、34歩、77角
成、2段目で何か取って、打ってトドメ、とい
うことを念頭に置いて解いてみましょう。

まず1問目同様68馬と48玉の場合を考えてみ
ましょう。5筋側から王手をかけた場合、38へ
の逃げ道が残っています。しかしこの地点は右
銀の移動先として残しておかなければいけない
スペース。つまりこの形では詰みません。

では78馬の場合はどうでしょう。48玉は先ほ
どと同じ理由でダメなので、あるとすれば58
玉。しかしその場合7手目に右金が動く関係で
今度は49地点が穴になります。67に馬を持っ
てくる余裕はないのでこれもダメそうです。ず
るい見方をすれば、ここで78馬なら「この手
は成生どっち？」とはならないだろう、という
予測からも除外できますね。

しかしここで困った事態に遭遇します。馬が68
にも78にも進めないということは、金も銀も
取れないということ。じゃあ最後に打つ駒はい
ったい？ そこでよーく77馬の周辺を見ると、

かろうじて 88 角がありました。これを使うしかなさそうです。

馬が玉から遠ざかってしまいますが、そこで 69 玉と玉の方から攻め駒に近づくのが推理将棋らしい 1 手。これなら 78 角の王手でなんとかなりそうです。68、58、59 と 3 箇所逃げ道がありますが、先手が動かす銀金金できっちりこれらの場所を塞ぐことができ、無事に詰めてもらうことができます。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ「同じ条件のようで全く違う 2 通りの手順。二人の会話が面白く十分に楽しめました。」

■ ちょっと条件が違うだけでこの変わりよう。

斧間徳子「これもコメントのしようがないほど超易しい問題。」

■ しかしこちらは手間取った方もいらっしやっただようです。

星の平原「三分。敵地にひよこひよこ近づく玉と逃げ道を塞ぐ金寄りがいいコンビです。」

■ 三分ということは実はちょっと悩みました？

NAO「右銀が動ける方は、すぐには詰上がりが見つからず。馬が強すぎて左側で詰むのが気づきにくい。」

■ しかも入手できる角は頭も丸く横利きもないですからねえ。

渡辺「これも今度は逆側だろうと考えれば一発。」

■ 製作者心理を読んだの解答、お見事でした。

変寝夢「5 八金左～6 九玉になかなか気づかなかった」

■ 馬がいるせいで 69 に行っても大丈夫とは思えないですね。

朱「ちょっと条件が違えばしばらく悩む。角で詰めるのが鍵でした。1 問目とは逆に裏をかく手順で上手いなあ。」

■ むしろ 1 問目があるからこそ作意と違う道にいつてしまう、という感じ？

はやし「これはヒントに助けられた。」

■ 8 手といえどハマるときはハマります。

鈴川優希「金が銀を取るのだろうと思って苦戦。右金は 2 問とも退路封鎖に使うのですね。」

■ この手数だと特殊な形以外は逆側は玉方がどうにかしないと間に合いませんから。

くるぼん「金が逃げ道を塞ぐのがツイン？」

■ この 2 問は単純に条件のツインですね。手順はむしろ片方が見るともう片方が見えにくくなるトラップの構成。

はなさかしろう「玉方が右側に壁を築くこの形、最短 8 手だったんですね。ちょっと意外で不意を衝かれた感じでした。」

■ 76 歩、34 歩、58 金左、88 角成、69 玉、68 角、59 金寄、79 角成までという順もありますね。59 金寄が無駄手で良ければ 79 馬まででも。

はらたつ「生角を打って詰むのが 1 番を解いてすぐだと見えにくい手順です。」

■ これをスッと解けた人は短手数に強いか頭がめちゃくちゃ柔らかいかでしょう。

S.Kimura「先手の手が限られているので、7 八角は割と簡単に見つけられました」

■ 金銀角の 3 択ですしね。

諏訪冬葉「右左をよく間違えるのでこの表記で勘弁してください」

■ 私と TETSU さんにわかる表記であれば問題ありません。ついでに言えば、誤記であっても作意順がわかっていると判断できる場合は正解

とさせていただきますのでご安心ください。

隅の老人B 「59 金寄が上手い手、そういう事にしておこう。易しくても、解ければ嬉しくなる。単純な爺さん、ここにあり。」

■しかしそういう人も少なくないはず。誰でも解けてみんな嬉しい作品の投稿はありがたいものです。

平井康雄 「最初、金か銀を取ることを考えてちょっと苦戦。角とわかると一気。初心者向け姉妹作として記憶に残る作品となりそうです。」

■そもそも初級レベルの姉妹作はあまりないですしね。

たくぼん 「角を取るのはちょっと意表を突かれましたよ」

■1 問目が金だから 2 問目はきっと銀、とした人が多いのでは？

かめぞう 「初級と同じで後手は角を使うしかないから考えやすい。」

■どう使うか、というところで少しハードルがありますけどね。

正解：21名

S.Kimura さん 斧間徳子さん かめぞうさん
くるぼんさん 朱さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん
隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん たくぼんさん
チャンプさん テイエムガンバさん NAOさん
はなさかしろうさん はやしさん はらたっとさん
平井康雄さん 変寝夢さん 星の平原さん
宮谷保可楽さん 渡辺さん

58-3 上級 チャンプさん作
少年の将棋は？（その5） 13手

少年A 「君の将棋早く終わったみたいだけど、どんな将棋だったのか教えてよ。」

少年B 「どんなと言われても、王手が4回あって13手で詰ませて勝っただけだよ。」

少年A 「それだけでは何も分からないよ。」

少年B 「仕方がないな一、じゃあ僕（先手）が指した王手の内容を教えてあげるよ。」

少年A 「そうこなくっちゃ。」

少年B 「不成りの王手があった」
「一段目に持ち駒を使う王手があった」
「九段目に持ち駒を使う王手があった」

少年A 「もう一回は？」

少年B 「それは相手（後手）の王手だから教えられないよ。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

- ・13手で詰んだ
- ・王手が4回あり、内3回は先手の王手（1回は後手の王手）
- ・?先手の王手の内容は
- ・不成の王手
- ・一段目に持ち駒を使う王手
- ・九段目に持ち駒を使う王手

出題のことば（担当 DD++）

3種の先手王手、トドメになるのはどれ？

追加ヒント：

4回の王手は、5手目角不成、8手目角打ち、11手目角打ち、13手目角打ち。玉の最終位置は14です。

推理将棋58-3 解答 担当 DD++

▲7六歩 ▼3四歩 ▲2二角不成 ▼4二玉
▲3三角不成 ▼同 玉 ▲4六歩 ▼6八角
▲同 金 ▼2四玉 ▲5一角 ▼1四玉
▲6九角 まで13手。

詰上り図

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

持駒なし

今回初級が2問だったかわりに上級が屈指の難問。4回の王手の条件がぼんやりと与えられているものの、それらの順番がどうなのか、それぞれ王手をかける駒が何なのか、玉がどこでどんな形で詰むのか、一切ヒントがないのです。

なんとか足がかりになりそうなのは9段目の王手。後手玉が入玉するのは不可能なので、王手するのは飛角香のいずれかです。もし飛香だとしたら縦に道を通さねばなりません。例えば「56歩、58飛、55歩、何か、54歩、何か、53歩不成、逆王手、48玉、何か、52歩不成、同玉、59飛」と言う感じ。しかしこれだけで13手を使い切り、1段目の王手を挟む余裕がありません。

ということは9段目の王手は角ですね。多くの方が最初に思いつくのは99角でしょう。例えば「76歩、34歩、22角不成、42玉、33角不成、同玉、98香」という感じ。しかしこうすると今度は玉が上がったせいで1段目からの王手が困難になります。飛を奪う余裕はなさそうなので既に空いている51に角を打って王手をすしかなさそう。おや、角を2枚取る必要が出てしまいました。後手が取った角もどうにか渡してもらわなければならないようです。

だとすれば98香を少し後回しにして、「76歩、34歩、22角不成、42玉、33角不成、同玉、51角、44玉、98香、角打ち王手、同何か、何か、99角まで」？ いえ、54と45と35、3箇所も逃げ道があるので詰みませんでした。しかし、条件の4つの王手は満たせたので筋は悪くなさそうです。

うーん、と首をかしげながら局面を見ると、打った51角が完全に遊んでいます。24や15へ利いているラインをなんとか3筋ずらして54や45を塞ぐのに使えないでしょうか。とはいえ51角を代わりに81へ打つことはさすがに無理というもの。では逆に、99角を69角、44玉を14玉とこちらを平行移動すればどうでしょう。これなら35地点への逃げ道も壁になるので考えなくて大丈夫そう。

「76歩、34歩、22角不成、42玉、33角不成、同玉」まで来たところで急いで51角を打ってしまうと玉が24へ上がられません。ということで7手目は一旦パス。その後「24玉、51角、14玉」と進んでここで69角の王手を通せれば詰みです。そのためには残り3手で、46歩と突く、69金をどかす、後手が角を打って王手、それを先手が取る、が必要。68角に同金で後ろ3つは満たせるのでこれを24玉の前に挟み、残った46歩を7手目に当てはめれば完成です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者） 「この作品は作意の製作時間が1分程で出来た省エネ問題です（笑）。当初つけた条件が3回の先手の王手のみで、残り1回を明かさない（後手の王手というのを隠した）形でmixiに出題したところ、そうは問屋が卸さないとばかりに余詰解答の嵐（苦笑）。仕方なく残りの1回を後手の王手と明かしたという経緯があります。しかしこれが上手くマッチし、条件がスマートに引き締まったのを覚えていません。ヒントを1つ増やしたにも関わらず難度が変わらない（人によっては難度が上がったかも？）というのは私が手掛けた問題の中ではこれが唯一かもしれません。全ての王手が角によるものでありながら、それを条件に出さなくて済んだのは幸運だったと思います。でも私の一番のお気に入りポイントは▲46歩のタイミングなんですよ〜（笑）」

■この手順前後なく成立する順の発見にたった1分とは、素晴らしい。

斧間徳子「最初は99角打の王手かと思ったが、それがうまくいかないので69角打に思い当たる。69金の移動の限定を含め、条件をすべて王手絡みでまとめあげたのがすばらしい。」

■手順も濃密で、文句なく傑作でしょう。

星の平原「締め切り前ヒント後五分。ヒント前になんとなく分かったのは九段目の駒打ちは角というところまで。まさか7六以外の自陣の歩を突いて別のラインを作る手が間に合うとは盲点でした。」

■この46歩は最後まで見えてないと指せない1手です。

NAO「69角かあ。これは参りました。14玉のヒントがないと解けませんでした。難問の多いチャンプさんの少年シリーズの中でも最難問でしょう。」

■ですね。しかも美しさのある難しさ。

渡辺「これは難問。とくに後手77角を同桂と取り89角で仕留める順ばかりをずっと読んでいたため、うまく1段目の駒打王手が入らず。挙句の果てに『使う』とは『打つ以外に何かあるのかなあ』などと考えだしたりしていました。n手目に打った後、n+2手目の空き王手でn手目の駒で王手するなら持駒を『使った』王手をしたことになるのかなあ？など。」

■私も出題前に「使う」に他の解釈がないか入念に確認していました。チャンプさんはこっちの表現を好むようです。

朱「九段目に打つ駒は飛か香と思い込み、玉を左辺に追う順ばかり考えました。ヒントを読んだ、嗚呼！ 角2枚の詰上がりが美しい。」

■角の王手だと玉が大きく動かないと、というのを実行するのに抵抗がありました？

はやし「ヒントでこの手順が思いついた。きれいなのがよい。」

■本当に盤面全体を使ったいい手順です。

鈴川優希「9段目の王手から考えるのが良いだろうと思って、香をどかしてから99角だと決め打ちしてしまいました。しかしこれだと後手の王手に対する応手が完全に無駄手になってしまい、これが作意なわけがない。じゃあ、後

手の王手を同○と取らせて、その隙間に角打たろう、と考えると、手数的に14玉に69角迄が怪しいということに。この条件から31角不成の王手は出てこないだろう、という裏読みも功を奏し、追加ヒントを見ずに解けました。いやあ達成感のある問題をありがとうございました。」

■99角で77角合逆王手に同飛、1段目に角を打ってから73飛不成の開き王手までとか。さすがに一目で無理ですか（笑）

くるぼん「最終ヒントで46歩がひらめいて解決しました。」

■この手順1番の急所。

はなさかしろう「第一感の14玉が当たったので解図は一直線。終了図が美しい。中段玉への筋違い角は9手から。4手の延長をこの条件だけで?! 技術点も高得点。」

■この14玉が第一感とは、強い！

鈴木康夫「9段目の王手は99とばかり思い込んで解けず、ヒントのお世話になりました。『9段目王手』が8,9,13手目を限定する名条件ですね。」

■99から69へシフトできるかが勝負どころでした。

はらたつ「ヒントが出て筋違い角が見えました。」

■1段目と9段目からだとは他には、52玉を51角59飛で詰めるような形、あるいは89角で12玉を単騎詰くらいでしょうかね。

S.Kimura「後手玉は3三ぐらいに動くのかと思っていたんですが、ヒントを見て愕然としました。先手、後手ともに、相手に角を取らせる手も流石ですが、2枚の角による詰上がりもとても美しいですね。」

■見方を変えれば、玉がこれくらい動かないと手順前後の限定条件がいらないことなどありえないという。

諏訪冬葉 「最初▲99 角から▲11 飛や▲33 角成-▲32 馬-▲21 銀 を考えたが手数が足りず断念。▲66 歩△77 角▲同桂△12 玉▲89 角 までという手順も考えたが1 段目の王手が入らない。最後の手段『ヒント待ち』」

■11 飛までは検討が及んでませんでした。あぶないあぶない。

隅の老人B 「9 段目は何処？99 と思い込んで、幾日ぞ。ヒントを読んだら、今度は10 秒。」

■ちょっとヒントがやさしすぎました？

平井康雄 「玉方王手というのがわかりにくかったです。角を渡して69 地点を開けるという二重の意味を持っていました。」

■おもちゃ箱ではあまり出ない手ですもんねえ、逆王手。

たくぼん 「ヒントを見たから解けたけどヒントなしなら解けなかった。ヒントなしで何人正解が入るかも気になります。」

■私も不安でしたが、どうやら4 人か5 人くらいはいらっしまった様子。

正解：19 名

S.Kimura さん 斧間徳子さん くるぼんさん 朱さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人B さん 諏訪冬葉さん たくぼんさん チャンプさん テイエムガンバさん NAO さんはなさかしろうさん はやしさん はらたっとさん 平井康雄さん 星の平原さん 宮谷保可楽さん 渡辺さん

総評

星の平原 「全くの余談になりますが推理将棋はiPhone の柿木さんの kifu アプリの盤面を使って解いています。(解けたら棋譜を出題番号名で保存。回答送付時に答えを思い出すのと、符号を間違えないために使えて一石二鳥です。)普通の本将棋の棋譜並べ(自分の将棋ではなく将棋

世界等に載ってる棋譜とかが多いです) も同じく柿木さんの kifu アプリを使っていますので、普通の棋譜の中に一種異様な推理将棋が紛れ込んでいるのが何となく楽しい今日このごろです。」

■棋譜の正確さはその手のソフト使うのが一番確実ですね。

NAO 「ヒントが出るまでには解答しようと思いましたが、上級が難問でした。」

■NAO さんがヒント待ちとは、やはり難度は高かった。

渡辺 「最後の問題に最後まで悩まされました。」

■渡辺さんも苦戦とは、やはり難度は超高かった。

変寝夢 「同じような作品なのに、2の方が捻ったような感じがしました。」

■実際指しにくい手がいくつか入る手順ですからねえ。

はらたっと 「3 問目、玉の位置は大ヒントでした。」

■そこが見えれば46 歩も見えますから、大サーベス。

隅の老人B 「秋立ちぬ、目にはさやかに見えねども。とは云うものの、まだまだ暑い。残暑、お見舞い申し上げます。」

■ああ、そういえば暦の上ではもう秋ですか。……どこが!?

推理将棋第58 回出題全解答者：21 名

S.Kimura さん 斧間徳子さん かめぞうさん くるぼんさん 朱さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人B さん 諏訪冬葉さん たくぼんさん チャンプさん テイエムガンバさん NAO さん はなさかしろうさん はやしさん はらたっとさん 平井康雄さん 変寝夢さん 星の平原さん 宮谷保可楽さん 渡辺さん

Fairy of the Forest #32補足

酒井博久

☆03 および 04 について、補足しておきます。

■ 32-03 北村太路 協力詰 15 手

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

持駒 なし

27 龍 15 玉 17 龍 16 歩 26 龍 14 玉
 23 龍 15 玉 14 龍 26 玉 24 龍 25 歩
 35 龍 17 玉 37 龍 まで 15 手

☆作者の狙いは「攻方龍のルントラウフ」だったとのこと。気づいていないこともなかったのですが、やはり言及しておくべきでした。気が利かず、申し訳なし。

■ 32-04 神無太郎 協力詰 15 手

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

持駒 なし

「18 飛 39 玉 19 飛 38 玉」×3
 18 飛 39 玉 19 飛 まで 15 手

☆上記が作意ですが、「同一局面」が千日手の

成立条件なので、途中の「39 玉」は「29 玉」も可ではないか、という指摘が神無七郎氏からありました。言われてみればその通りで、「同一手順」の方が馴染み深い私は、うっかり見逃していました。作者によると、「当初の図は玉の軌道は限定されていたのですが、推敲するうちに何らかの思い込みが生じた」とのこと。「当初の図」を修正図として掲げておきます。

(32-04 修正図 神無太郎 協力詰 15 手)

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

持駒 なし

「38 龍 19 玉 39 龍 18 玉」×3、
 38 龍 19 玉 39 龍 まで 15 手

Fairy of the Forest #33 課題発表

- 2012 年 08 月 20 日：課題発表：(協力詰) 盤面駒に一色ふくむ
- 2012 年 10 月 15 日：投稿締切
- 2012 年 10 月 20 日：出題
- 2012 年 11 月 15 日：解答締切
- 2012 年 11 月 20 日：結果発表

(投稿先)
 →酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

*詳細は WFP50 号 (8 月号) P29 をご覧ください。

王手は追う手 (追記) 神無七郎

以前 WFP34 号で「王手は追う手」と題して「王手義務のない協力詰」についての記事を書きましたが、紹介した作品に余詰がありましたので報告します。

■ 宇野敏満作 (1972 年 7 月 詰パラ)

非連続王手協力詰 3 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

【作意】

22 飛 44 玉 24 飛成 まで 3 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

作意は上記の通りなのですが、以下の 2 通りの余詰があります。

53 銀生 43 玉 44 角成 まで 3 手

63 銀成 43 玉 44 飛 まで 3 手

特に前者の方はどうして気付かなかったという簡単な余詰で、お恥ずかしい限りです。後者はソッポ行きでちょっと面白い手順ですね。当時も NoCheck5.exe を使っていたはずですが、

どうやら作意解を検出した時点で満足してしまって、完全検討を行っていなかったようです。

ただ、これが単純な余詰かどうかは若干疑問が残ります。というのは、この余詰は 32 金を 42 金とすることで簡単に解消できるからです。

(修正案)

非連続王手協力詰 3 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

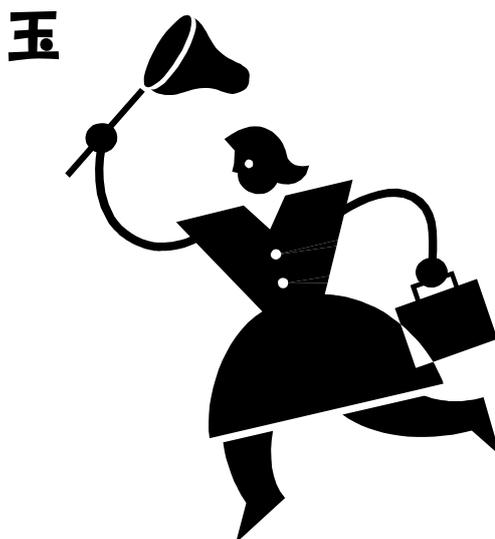
								角	一
							王		二
									三
			銀	王					四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛

これほど修正が簡単だと「誤図」の疑いもあるということで神無太郎氏らにも調べていただいたのですが、当時の詰パラには訂正記事らしきものは載っていないそうです。

結局当時の事情は不明ですが、とりあえず元の図のままでは余詰があること、容易に修正が可能であることの 2 つを報告しておきます。

以上



これは WFP 作品展宛に投稿したもの。

PWCばか詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
								王		六
										七
										八
								歩		九

持駒 香

28香 27歩 同香/28歩 同玉/26香 28歩 16玉 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉 23香成 まで 13手

しかし、収束が PWC ばか裸玉リストに載っている林さん作と 8 手も被っているので再アレンジをとのことで返送されてきた。若林作はこれ。

PWCばか詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
								王		八
										九

持駒 香2

39香 27玉 29香 28歩 同香 16玉 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉 23香成 まで 13手

やはり序の駒の入れ換え2回程度では弱過ぎるか。で、どう再アレンジしようかと考えていたところに、アマレン杯の握り詰の駒の発表があり、JIGSAW BOX での作品募集があった。冒頭作の使用駒は、握り詰使用駒のサブセットになっていたもので、JIGSAW BOX 投稿作として再アレンジすることにした。で、手数を伸ばせば手順はついてくるということで、こういう作図方針を

たてた。

- ・ 飛車は使わない：暴れ出すと制御が難しくなる
 - ・ 成禁：PWC で駒が成るとすぐ詰んでしまう
 - ・ 打歩：詰上りを制限して道のりを伸ばす
- そうして得たのが JIGSAW BOX #07出題図のこれ。

PWC打歩成禁ばか詰 47手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

19香 18香 同香 27玉 29香 28香 同香 37玉 39香 38香 同香 46玉 49香 48歩 同香 47桂 同香 35玉 27桂 同金右/36桂 44桂 37桂 同香 36金 同香/37金 26玉 27香/28金 同玉/26香 39桂 18玉/27香 19歩 17玉 18歩 16玉 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 24玉 25香/26歩 同玉/24香 26香/27歩 15玉/25歩 27桂 14玉 15歩 まで 47手

収束の駒の連続入れ換え4回でまずまずか。さて、握り詰の呪縛に捕らわれたままなのも癪なので、そこからの脱出を試みた結果がこれ。

PWCばか詰 33手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

使用駒種、ルールが冒頭作に収束して作者としては満足。なお、握り詰の経路なくしては、この作は生まれなかっただろうとは思う。

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。

10月15日(月)

第45回 WFP 作品展

フェアリー作品 5作

11月15日(木)

第46回 WFP 作品展

フェアリー作品 10作

作品募集一覧

第37回神無一族の氾濫

作品要件：利きのない駒を使う作品

締切：平成24年10月14日(日)

募集作品数：4 (+α)

投稿先：神無七郎 janacek789@ybb.ne.jp

(詳細はP7参照)

Fairy of the Forest #33

課題：盤面駒に一色ふくむ協力詰

締切：平成24年10月15日(月)

投稿先：酒井博久 sakai8kyuu@hotmail.com

(詳細はWFP50号P29参照)

おぼかなフェアリー詰将棋

作品要件：ユーモア溢れるおぼかなフェアリー詰将棋(手数、ルール等は自由。独自のルールや独自のフェアリー駒使用もOK。推理将棋、プルーヴゲームもOK)

締切：平成24年11月15日(木)

投稿先：たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

(詳細はP9参照)

【あとがき】

今回おぼかなフェアリー詰将棋を募集開始いたしました。参考までに過去の名作を2作紹介します。ちょっと頭を柔らかくして考えて・・・

1988/5 カピタン39号 小林看空作
1/2手詰

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

持駒なし

1989/7 カピタン40号 山本昭一作
1手詰

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

持駒なし

たくぼん

2012年 第51号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十四年九月号

平成二十四年九月廿日発行

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 takuji@dokidoki.ne.jp