



Web Fairy Paradis

第55号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第48回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第49回 WFP フェアリー作品展
- ・ Fairy of the Forest #34

結果発表

- ・ 第47回 WFP フェアリー作品展補足
- ・ 年賀詰作品展
- ・ 落穂拾い(解答編) 神無太郎

読み物

- ・ おばか作品展感想(若林)
- ・ 悪魔詰をfmで検討する(神無七郎)
- ・ 左右非対称(神無太郎)
- ・ WFP 作品展登場ルーラー一覧(神無七郎)
- ・ 2012年度解答成績のまとめ(神無七郎)
- ・ 裸詰鑑賞(上谷直希)



2013/1

はじめに

明けましておめでとうございます。今年もよろしくお願ひします。

元旦玄関を出ると家の芝生にどこかの犬のうんこがありました。今年は何にやらついていないと思っていたら案の定。昨日微熱とせきがひどいので病院に行きましたらインフルエンザと診断されました。右足ふくらはぎと肩の筋肉痛もひどいので聞いてみるとそれがインフルエンザの症状ですとのこと。ここ数十年インフルエンザにかかったことはなかったのですかと思いましたが・・・5日間の安静を言い渡されました。まあしんどくなければいいかなという感じだったのですが、微熱と首背中筋の筋肉痛で夜寝られないのが辛いのです。数分うとうとしたかと思うと首背中のこりで目が覚めるの繰り返し、そのうち朝になる。というわけで日中はなんだかぼ～っとしている状態。何だか辛いことです。おっと新年早々から暗いことを書いてしまいました。

今年も WFP 作品展を主にいろいろな企画、読み物等充実した内容でお届けしたいと思っております。企画につきましては、昨年「おぼかな作品展」が思わぬ好評でびっくりしました。何かこんなのでやってくれないかという企画案をお持ちの方がおられましたらぜひ要望をお聞かせ下さい。今年はいろいろやってみようかと考えております。

今月は上谷さんから読み物を投稿いただいております。なかなか興味深い内容となっております。ぜひ読んで感想など頂けると幸いです。

最後に「WFP 作品展登場ルルー一覧」を掲載しております。(WFP のホームページにも同じく載せております。)ルルーが分からなかったらここで確認下さい。

【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55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48回WFP作品展(再掲)

第49回WFP作品展出題 担当：神無七郎



明けましておめでとうございます。

上の写真は近くの土手から写した初日の出の写真です。鉄塔や電線が邪魔ですが、そこはご容赦を。当日は少し雲が出ていたものの、天気は上々。普段は散歩やランニングをする人たちがしかいない時間帯なのですが、この日は初日の出を見に来た人たちで大賑わいでした。

さて、年頭にあたり何か今年の抱負を…と思ったのですが、今年もあまり大きな目標は立てられません。作図・解図をほどほどに行い、「氾濫」やこの WFP 作品展の担当を大過なくこなしたいと思っています。本当は「完璧にこなしたい」と言いたいところですが、昨年末の「氾濫 37」では、自分が検討に加わっていながら非限定(余詰)を見落とすという大失態を演じてしまいました。WFP 作品展は「氾濫」以上に作品数が多いので、なかなか思うようには行かないでしょう。何とかミスレベルを最小限に抑えたいものです。

また、詰将棋以外で一つやりたいことがあります。実は昨年、半休眠状態にあった SC-88Pro という音源を引っ張り出し、いわゆる DTM を始めました。今年はその腕前を上げたいのです。基本的には楽譜を見ながら入力していく作業なのですが、なかなか思うような音が鳴ってくれません。でもこれが結構楽しいんですね。ただ聴くだけでは分からないことが、楽譜を見、音にすることで分かり、その曲への愛着がより深まります。私は楽器を弾く能力がゼロなので、そういうことができなかつたのですが、受動的な関わりよりは能動的な関わりの方が面白いのは、どの分野でも同じです。他人にお披露目できるレベルに達するかどうかはともかく、とりあえず自分で楽しめる程度には腕を上げたいと思います。

さて、今回の WFP 作品展は第 48 回出題の再掲と第 49 回の新規出題です。どちらも出題数は 12 題。しかも、この原稿を書いている時点で第 48 回の解答は 1 通しか届いていません。新しいルールがどんどん出てきて大変だとは思いますが、頑張ってチャレンジしてください。

〔第 48 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

48-1 は変寝夢さんのフェアリー駒シリーズ。今回は Locust (L) を使った作品です。Locust はグラスホッパーに似ていますが「ジャンプ台の駒を取る」「敵駒しか飛び越せない」の 2 点がグラスホッパーと異なります。また、本局の使用駒は持駒 L 以外通常通りです。

48-2 は神無太郎さんの「側面」裸玉シリーズの続き。前回出題数を 10 で抑えようとしたため、中途半端なところで切ってしまいました。解答者の皆さんは第 47 回出題分をヒントとして活用してください。

48-3~8 は神無太郎さんの「安東西」シリーズ。「安南」「安北」のように縦の味方駒に影響を受けるのではなく、横の味方駒の利きになります。ルール名は「安側」にしようかとも思ったのですが、「安×」内での統一性を優先して「安東西」としました。次の例題をご覧ください。

〔安東西協力詰の例題〕神無七郎作

安東西協力詰 3手

持駒 なし

16角 28桂 27角 まで 3手
(詰上り)

持駒 なし

初形で 28角は桂、38桂は飛+角の性能になっています。角を 36 に跳ねると両王手になっ

て合駒を出せないなので、16 に跳ねて開き王手。これに対し 28 桂合（安東西ではこれは反則ではありません）で玉を動けなくして、最後は元の利きに戻った角で詰めます。安南では桂頭玉が有効ですが、安東西では桂側玉が有効です。

48-9~11 は第 46 回作品展の結果稿で「多持駒裸玉」を求めたことに反応してくれた若林さんの作品です。48-11 は双裸玉なので、「多持駒双裸玉」ですね。

48-12 は上谷さんの「アンチキルケマドラシ」。詰パラ 12 月号掲載予定の「第 37 回神無一族の氾濫」でこのルール of 作品を出題するので、このルールに慣れてもらうために作られた作品です。以下に例題を示します。

〔アンチキルケマドラシ協力詰の例題〕

神無七郎作

アンチキルケマドラシ協力詰 7手

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

持駒 金3

84 金 63 玉 73 金 83 金 62 金打 74 玉

75 金 まで 7手

(詰上り)

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

持駒 なし

金を打ったときに金で受けられないようにする品切れ狙いはマドラシの手筋。玉座に利かせて金を取れないようにするのがアンチキルケ

の手筋。このルールでは両方のルールの手筋が使用できます。

アンチキルケは左右を逆にすると答えが変わることがあるのですが、本局はそうではなく、詰上りが「イ」に見えるよう、この構図にしています。

〔第 49 回作品展各題への補足説明〕

49-1~6 は神無太郎さんのミニ個展。前半が「安東西」シリーズ、後半が「側面」シリーズです。前回・前々回の作品や、裸玉の調査結果 (<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/hn/index1.htm>) の「安 X (-)」「X 面 (-)」の項から基本的な手筋を吸収し、解図に臨みましょう。難しい問題もありますが頑張ってください。

49-7 は変寝夢さんのフェアリー駒シリーズ。今回は Lion (Li) の登場です。Lion はガラスホッパーに似ていますが、跳び越した後任意の地点に着地できる所がガラスホッパーと異なります。本局には Lion だけでなく騎 (ナイト) も使われており、両者のコンビネーションが鍵になります。Lion の表記は「獅」としたいところですが、中将棋の獅子と紛らわしいので Li としています。

49-8 は、たくぼんさんの歩を詰める協力詰。歩が成れることを忘れないように！（つまり後半からは「と金」を詰める協力詰になります。）

49-9,10 は橘さんのキルケ作品 2 題。それぞれ元ネタとなる作品があるので、よろしければ解図後に発想の元となった作品を当ててみてください。比較的近年の作品です。

49-11,12 は上谷さんの性能変化系複合マドラシ作品。このルールが提案された当初は、筆者も単なる組合セルールと勘違いしていたのですが、マドラシを性能変化ルールと組み合わせると、単なる組合せ以上のことが起こります。また、従来の「マドラシ」の説明も修正しなければいけません。

〔従来のマドラシルールの説明〕

同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがなくなる。

〔本来のマドラシルールの説明〕

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

今までは将棋駒の利きの対称性により、一方が利いている場合は必ず他方からの利きもあったため、「互いの」という表現を使っていました。しかし、性能変化ルールと組み合わせると、必ず相互に利きを打ち消し合う保証はありません。

同様の現象は性能変化ルールばかりではなく、フェアリー駒を使った場合などにも起こるので、今後は、必ずしも相互的でない石化を想定した表現に修正します。なお、玉を対象外とするものを単に「マドラシ」、玉も対象とするものを「Kマドラシ」と呼ぶのは従来通りです。

説明だけでは分かりにくいと思いますので、実際の作品をご覧くださいませ。

〔対面マドラシ協力自玉詰の例〕 神無右京作
(Online Fairy Mate、2000年9月18日)

対面Kマドラシばか自殺詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛

49 飛 47 桂 同飛 55 玉 67 桂 58 桂 まで 6手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

最終手が対面マドラシならではの手。一瞬王手放置に見えますが、58 桂は対面の効果により玉の利きになり、67 桂はその利きの影響を受けて利きが消えるので、確かに王手の解消になっています。なお、発表時のルールは「Kマドラシ」になっていますが、この作品に限っては単なる「マドラシ」でも同じです。

また、このルールでは利きの変化は「対面」→「マドラシ」の順に起こること（「対面」「マドラシ」の語順に意味がある）ことにも留意してください。以下の例題をご覧ください。

〔対面Kマドラシ協力詰の例題〕 神無七郎作

対面Kマドラシ協力詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂

18 桂 まで 1手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

初形で玉同士が石化しています。このため 18 桂も利きがなく、王手ではない…ということはありません。先に対面の効果が適用され、18 桂は玉の利きになり、確かに王手になります。また、17 玉が桂の利きになるので 28 王は相手玉の睨みから解放され、本来の利きに戻ります。逆に 17 玉は 28 王に睨まれて石化。せつかく桂になったのに、29 玉と逃げることはできません。また、18 桂は桂と復活した王による両王手なので 26 桂とする受けも成立しません。もし攻方 27 桂がなければ、受方は 27 桂と打つことで両王手を逃れることができます。簡素な例題ですが、性能変化を伴うマドラシの油断ならない性質は、この図からも見て取れます。

解答要項

解答締切：

第 48 回：2013 年 2 月 15 日（金）

第 49 回：2013 年 3 月 15 日（金）

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

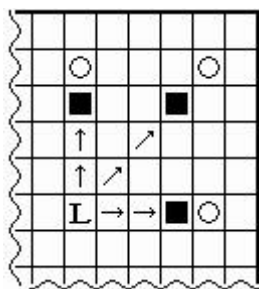
【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Locust】

フェアリーチェスの Locust (L)。

クイーンの利きの方向にある敵駒を跳び越えその先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○がLの利き。
■は敵駒。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていると跳べない。)

【側面】

敵駒が横にいると、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。(行き所ない駒の概念はなし)

【安東西】

味方の駒が横にいると、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

(行き所ない駒の概念はなし)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【成禁】

手順中に駒を成る手があってはならない。

「詰み」や「王手」の概念は通常通り。

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。玉を対象外とするものを単に「マドラシ」、

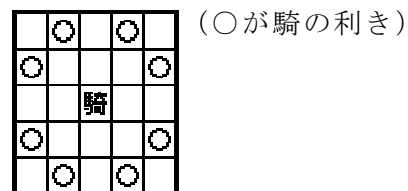
玉も対象とするものを「Kマドラシ」と呼ぶ。

【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。

【ナイト】(騎)

ナイトはチェスの駒。八方桂。

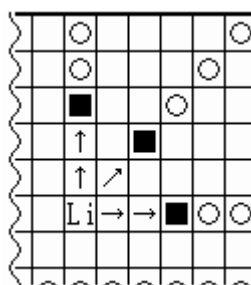


(○が騎の利き)

【Lion】

フェアリーチェスの Lion (Li)。

クイーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○がLiの利き。
■は敵または味方の駒。)

【キルケ】

駒取りがあったとき取られた駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される

【歩王】

駒詰の一種。玉が歩の性能になる。歩と同様成ることもでき、「と金」の性能になる。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【背面】

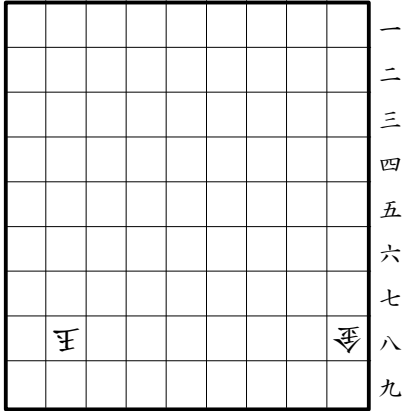
敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入替わる。

解答締切：2013年2月15日(金)

■ 48-1 変寝夢氏作

協力詰 5手 ※L=Locust

9 8 7 6 5 4 3 2 1

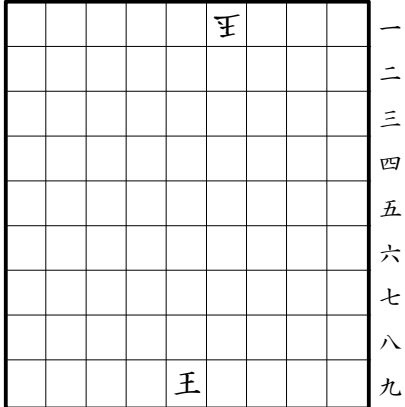


持駒 L

■ 48-2 神無太郎氏作

側面協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

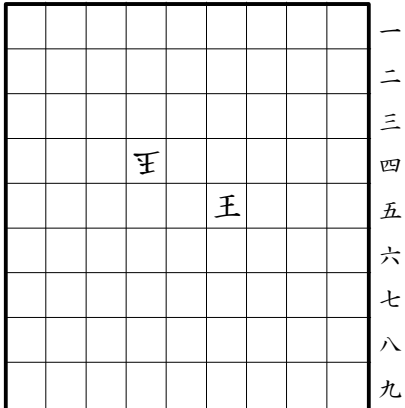


持駒 桂

■ 48-3 神無太郎氏作

安東西協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

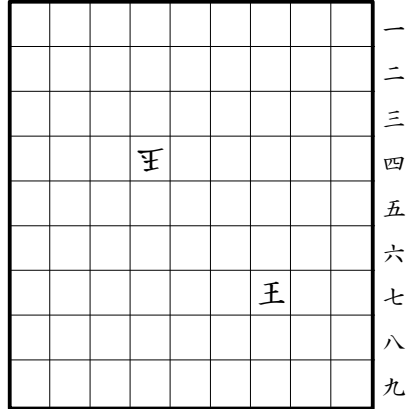


持駒 飛

■ 48-4 神無太郎氏作

安東西協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

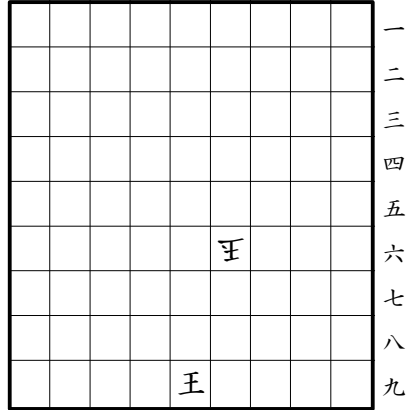


持駒 飛

■ 48-5 神無太郎氏作

安東西協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

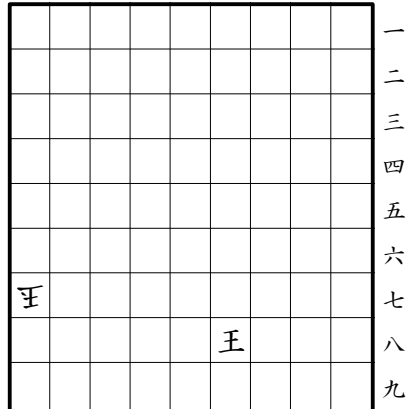


持駒 香

■ 48-6 神無太郎氏作

安東西協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

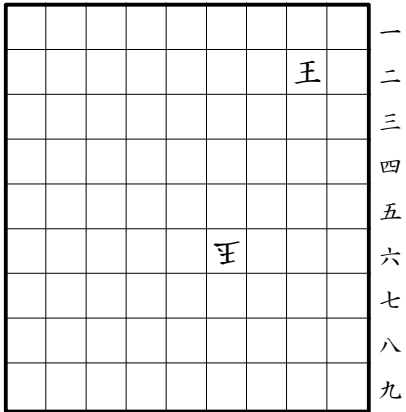


持駒 飛

■ 48-7 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

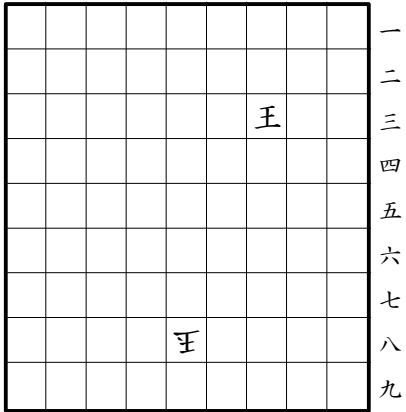


持駒 飛

■ 48-8 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

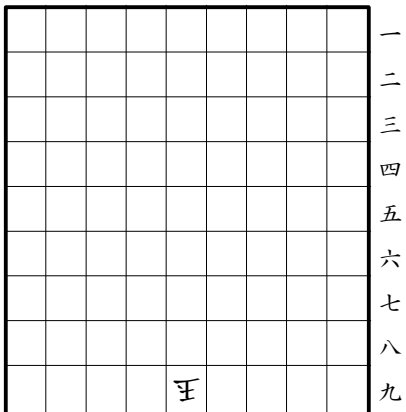


持駒 飛

■ 48-9 若林氏作

強欲協力詰 17手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

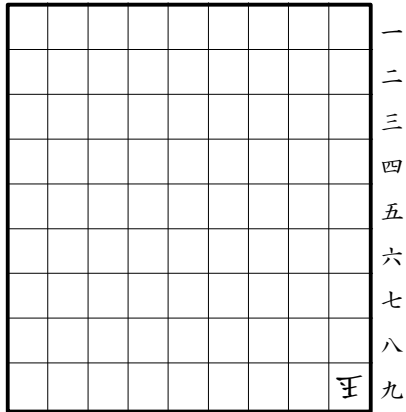


持駒 金3 桂 歩3

■ 48-10 若林氏作

強欲打歩成禁協力詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

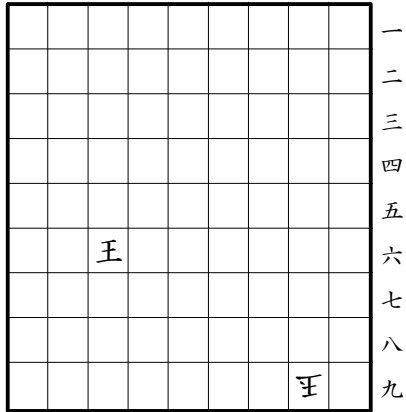


持駒 金2 銀 桂 歩6

■ 48-11 若林氏作

強欲協力詰 45手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

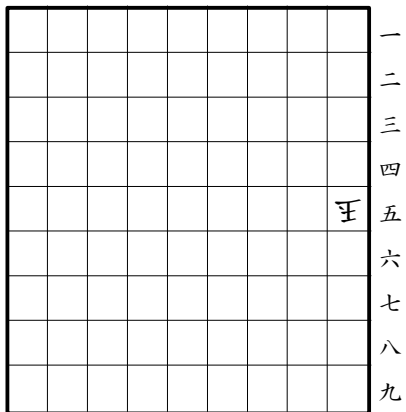


持駒 銀4 歩9

■ 48-12 上谷直希氏作

アンチキルケマドラシ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



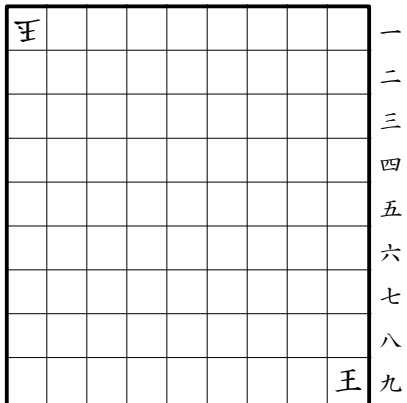
持駒 角 銀

解答締切：2013年3月15日（金）

■ 49-1 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

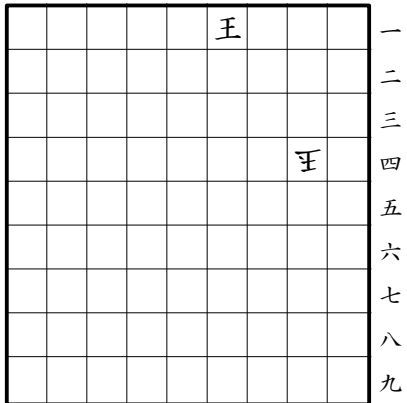


持駒 角

■ 49-2 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

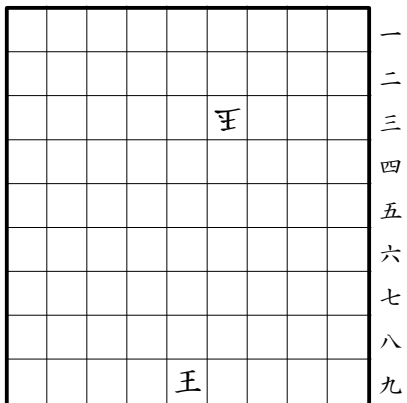


持駒 角

■ 49-3 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

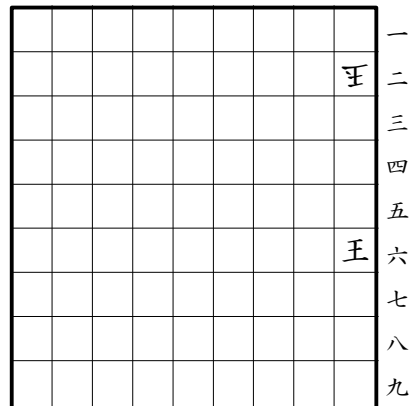


持駒 香

■ 49-4 神無太郎氏作

側面協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

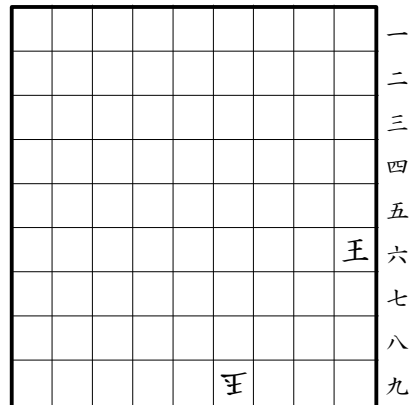


持駒 桂4

■ 49-5 神無太郎氏作

側面協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

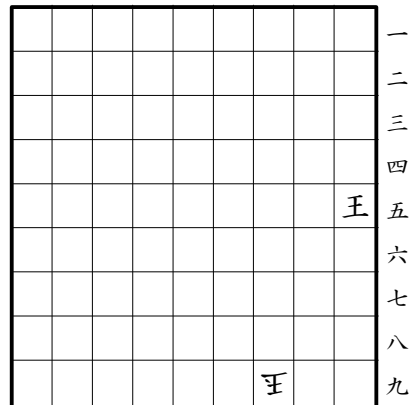


持駒 角

■ 49-6 神無太郎氏作

側面協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

■ 49-7 変寝夢氏作

協力詰 11手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						王	龍	騎

攻方持駒Li
受方持駒なし

※騎（ナイト）及びLi（Lion）使用

■ 49-8 たくぼん氏作

歩王協力詰 31手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王

持駒 桂3

■ 49-9 橘圭伍氏作

キルケ協力自玉詰 10手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王
						歩		
						王	歩	
							龍	

持駒 角 香

■ 49-10 橘圭伍氏作

キルケ協力自玉詰 12手

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 飛

■ 49-11 上谷直希氏作

対面マドラシ協力自玉詰 4手

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 飛 角

■ 49-12 上谷直希氏作

背面Kマドラシ協力自玉詰 4手

9	8	7	6	5	4	3	2	1

持駒 飛 角

第47回WFP作品展補足 担当：神無七郎

■ 47-9 は「打歩詰可」でも完全

第47回WFP作品展の解説に補足があります。f mの機能追加により、以下の作品が「打歩詰可」の条件でも成立することが確認されました。

■ 47-9 上谷直希氏作

背面キルケ打歩協力白玉詰 8手

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

持駒 飛2

【解答】

31 飛 41 香 73 飛 82 玉 23 飛生 28 歩

22 飛生 32 歩 まで 8手

(詰上り)

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

持駒 なし

この作品のルール設定に関して作者はこう仰っていました。

「打歩」ルールが…。ちなみに打歩ルールがない場合、この図は不詰ですのでお買い損した気分。普通打歩にすれば詰み「にくく」なるはずですからね（背面だと逆なのかもしれません）。

確かにこの作品で「打歩」を付けないといけ

ないのはもったいないですね。しかし、f mの2.70r版で「打歩可」のオプションが追加され、この作品が「打歩詰可」の条件下でも成立することが確認されました。

もしこれから「たまたま最後が打歩で終わるんだけど、そのためだけに“打歩”の条件を付けるのは面白くない」という作品がありましたら、「打歩可」の条件で検討することも考えてみてください。

■ 打歩可オプションの提供について

なおf m2.70r版で「打歩可」のオプションが提供されているのは、fmh.exeとfmtc.exeの2つ、つまり純粋な「協力（白玉）詰」と「対面（背面）キルケ協力（白玉）詰」だけです。

これ以外のルールで「打歩可」のオプションが提供されるかどうかは、要望や実際の作品があるかどうかで決まります。もし「打歩可」の実装をご希望であれば、対象となるルールを神無七郎宛てにお知らせください。内容を確認のうえ、神無次郎氏に実装をお願いしたいと思います。

以上

2012年度WFP作品展解答成績及び 出題作品数のまとめ 担当：神無七郎

2012年度のWFP作品展の解答成績と作品出題数を表にまとめてみました。第48回については解答募集中ですので、出題作品数のみ反映されています。

集計の結果は以下の通り。解答成績では昨年に引き続き、たくぼんさんが他の方々を大きく引き離して1位。この棋力と持続力には本当に頭が下がります。また、出題数では神無太郎氏が相変わらずトップで、この傾向は2011年度と変わりませんでした。

延べ解答者数・作者数は解答・投稿とも若干増加しており、これは嬉しい傾向です。総出題数は67から98に大幅な増加を見せており、解答者にとっては厳しい状況かもしれません。昨

年はコース分けをしたり再出題を繰り返したりと、試行錯誤で作品増加に対応していましたが、これだと締切等が錯綜するので、最近では「出題」「再掲」「結果稿」の2ヶ月単位をサイクルとする方式に移行しています。

なお、この集計では易しい問題も難問も同じ1点として計上しています。ですから、この表の数値は解答者や作者の活躍度を測る絶対的な目安ではありません。あくまで参考程度に見てください。

今後も、解答と作品の両面でWFP作品展への皆様のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

[2012年度WFP作品展解答成績]

氏名	39回	40回	41回	42回A	42回B	43回A	43回B	44回	45回	46回	47回	計
たくぼん	12	8	9	10	2	3	7	4	5	12	10	82
変寝夢	7	3	4	4			4	3	2	6	5	38
一乗谷酔象	8	6	9	3								26
小峰	9	5	5									19
DD++	7	3	3	1				1			3	18
中山省吾								4	4	10		18
神無太郎			8									8
隅の老人B										8		8
洞江元太										7		7
雲海	6											6
小林看空	6											6
占魚亭	5											5
soga									4			4
橋圭伍		1			1							2
集計	60	26	38	18	3	3	11	12	15	43	18	247

[2012年度WFP作品展出題作品数]

氏名	39回	40回	41回	42回A	42回B	43回A	43回B	44回	45回	46回	47回	48回	計
神無太郎	9	8	5	3	1	3	3	2	1	1	7	7	50
変寝夢			2	1			4	2		1	1	1	12
たくぼん	2	2	1	2						3	1		11
小林看空				1	2				3	3			9
一乗谷酔象	1	1	1		2								5
上谷直希											2	1	3
若林												3	3
soga										2			2
もず	1												1
北村太路				1									1
洞江元太・志賀友哉									1				1
集計	13	11	9	8	5	3	7	4	5	10	11	12	98

*複数解は1題、ツインは別個に数えています。

*改作案や参考図などで解答募集を行わなかったものは含みません。

Fairy of the Forest #34出題

- 2012年11月20日：課題発表：(協力詰) 合駒を動かす
- 2013年01月15日：投稿締切
- 2013年01月20日：出題
- 2013年02月15日：解答締切
- 2013年02月20日：結果発表

■ 出題

今回は神無太郎氏から2作、神無七郎氏と北村太路氏から1作ずつ、合計4作の投稿があったのですが、このうち2作は太郎氏の発案により、作図問題に回すことにします。

作品としては2作しかなく寂しいのですが、作図問題も併せてお考えください。

■ 34-1作 (作図問題)

合駒が動く最小の協力詰 (受先不可) を作れ。最小とは、

- A.手数最小
- B.使用駒数最小
- C.初形面積最小

のことで、前の条件ほど優先。ただし、初形面積とは、配置駒が収まる矩形の面積です。

ちなみに、太郎氏によれば、合駒不動の場合の最小協力詰問題は1994年8月のOnline Fairy Mate 030号で出題され、正解は、

【参考図・神無太郎作】

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

持駒 なし

31 飛成、21 角、22 龍まで。

A=3手、B=3枚、C=9 (3×3) とのこと。

合駒動の場合は果たして？

正解図は唯一でないかも知れず、「問題」とな

っていますが、とりあえず「競争」としてお考えください。

(解答先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 34-01 神無太郎 協力詰 11手

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

持駒 なし

■ 34-02 神無七郎 協力詰 25手

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

持駒 金香4

WFP53号では、ずいぶんと無茶な『おばかなフェアリー詰将棋』を出題したと反省している。それでも正解を入れてくる解答陣には感心するばかりであり、やむなく×判定した解答の中にも触発もののアイデアが潜んでいるのは凄いとしかいいようがない。

というわけで、またまたできてしまった。当初の『おばかな』という主旨からは完全に逸脱してしまっているような気もするが(まったく反省していないではないか)、触発されてできてしまったものはしょうがない。たくぼんさんのお手を煩わせるのも何だし、自ら解答募集するのも何なので、とりあえず問題のみを公表することにした。作意は別途公表予定。物好きな人は考えてみてください。WFP54号のおばかな作品展解答発表にヒントが隠れているかも。

【第一番】小林看空さんに捧ぐ

香王ばか詰 0.5手

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

持駒 なし

【第二番】若林さんに捧ぐ

複素平面盤詰 1手

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

持駒 なし

ネット上で紹介されているフェアリーの年賀詰を紹介します。解答未発表ですので解は載せません。あしからず。

天津包子 協力詰 5手

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

持駒 なし

★ 作者お得意のあれです。詰上りの山を張れば簡単でしょうか。

小林看空 協力自玉詰 9手 (受先)

後手; 持駒なし

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

持駒 飛

- a) この図で9手
- b) 45馬を角にして13手
- c) 45馬を金にして17手

a)は簡単、b)は一ひねり、c)は難解

おばかな作品展の感想をお送りします。

無駄に長い文を書くのが好きな私としては、
こういうときは Web サイトを持っていると便利ではあるのですが、
やはりなかなか続く気がしませんで、メールさせていただきます。

<個別に誤無解作の作為を見て>

2. 誰もが考える 52 角成が作為とは！ その理由も素晴らしい。
余詰と言って良いのか、別解対策も相当されているようで、お見事でした。

3. 中将棋！ ああ！

4. 作為が思いつかなかったは素直に残念。
G の効きはクイーン方向限定でした。
私の解釈(31,32 の駒を 11,12 に利かせる)が成立しうるのは
31,32 の駒が Equihopper という駒である必要があります。

5. integer-leaper の駒の解釈からしてずれていた訳ですが、全力で間違った方向に楽しませてもらいました。判定については呼称の訂正も含めて完璧だと思います。
complex-rider を認めたところでスタイルメイトでものすね。

7. 8 とセットで視点をいじる設定だったんですね。
△ではなく五角形（駒の形）で出題してもらいたかった気はします。
それだけちょっと残念。

9. 省略された文字の存在や文字の合成などはいろいろ考えていたのに、文字の欠落に思い至ることはありませんでした。従来のおばか作品の系譜につながる正統派の問題だと思います。

11. 作為を読んで理解しました。法則系の打歩詰の確認盤面でしたか。なるほど。レトロは弱いです。何に強いと言われるとそれはそれで困るところですが。

12. 他のいくつかの無茶な問題に解答しておいて、4 番やこれが解けなかったの私は何かがずれている気がします。

13. 「ばか自殺」なのに、着手した方=後手の反則負けという思い込みを全く疑わずにいたので、その時点で完敗です。着手された側の反則負けとは。

「安南なのに行きどころのない駒禁止ルールにひっかかる反則負け」

（既に効きが復活することはない局面だから）

という作為も素晴らしい。飛車を持駒にした状況で成立させているのもチャームポイント。作為を見た上で一番のお気に入り。

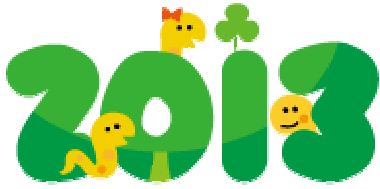
14. 問題文、作為ともに大変素晴らしいですが、1123 円での詰による終局の存在を明示しないほうがより嫌味さが増して好みです。
実戦ルールの解釈を利用している点で、2 番と同じ系統ですね。出題時には考えもしませんでした。

<全般>

素晴らしい作品群、作為、判定でした。また忘れた頃の開催を期待しています。

問題を作る方はともかく、無茶な解釈をひねり出すのは大変楽しいです。

例えば盤面を動かすのが作為な作品はおそらく私には作れませんが、
そういう解釈をでっちあげることはできてしまうようです。



年賀詰作品展 解答

解答者は3名でした。全解は橋本さん。平井さんは日記宛でしたがこちらへ流用しました。
 解答者：橋本孝治(3)、変寝夢(1)、平井康雄(1)

第1番

神無太郎 作

背面ばか自殺スタイルメイト 16手

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

持駒 香4歩4

作者：辰が龍なら巳は香かと

52歩 同玉 51香 53玉 52香 54玉
 53香 55玉 54香 56玉 57歩 同玉
 58歩 同玉 59歩 同玉 まで 16手

詰上図

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

持駒 なし

橋本孝治

ひたすら直進する一本気な蛇。2枚の角を攻方56銀に置き換えて、跳躍→退却→跳躍の変則的動きを入れるのも面白いと思います。

橋本案

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

持駒 香4歩4

52歩 同玉 51香 53玉 52香 54玉
 53香 56玉 57歩 55玉 54香 57玉
 58歩 同玉 59歩 同玉 まで 16手

★ 太郎作は実に素直な作品。橋本案はちょっと一ひねりとどちらもそれなりの良さが見られますね。

変寝夢

3手目歩を打って苦しみました。

★ 3手目歩を打ちちゃうとあとで二歩禁で苦しみます。

第2番

たくぼん 作

強欲ばか詰 12手 (受方先)

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

持駒 歩

85玉 87飛 同銀生 84銀成 同銀 86歩
 74玉 85角 64玉 65歩 同玉 55金

まで 12 手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
	ス		ス	歩	皇				三
	將				糸				四
	角		王	金	科				五
	歩				科				六
	將		桂	と	ス				七
									八
									九

持駒 なし

橋本孝治

2013 ですね。紛れが多いので立体曲詰にヤマを張って解きました。「取らないための不成」の3手目が入ったのは収穫ですね。配置はやや怪しいところがありますが、それも「正月飾り」といことで。

変寝夢

いやー、これだけは詰むかな思っていたましたが、これだけ詰みませんでした。読みの力が無く申し訳ありません。

平井康雄

詰上がり「13」と決め打ちしながらこの手順が見えてこないとは情けないです。強欲バカに関しては天下一品ですね。

★主眼手は 87 同銀生と 84 銀成。初形を除いては上出来と思っている。

第3番 神無七郎 作

協力詰 13手

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

持駒 なし

【蟠蛇】(蛇)

古将棋の駒の一つ。縦と斜め下に1マス動ける。

									(○が蛇の利き)
			○						
			蛇						
		○	○	○					

【解答】

48 蛇 38 玉 47 蛇 37 玉 46 蛇 48 玉
47 蛇 57 玉 58 蛇上 68 玉 57 蛇 59 玉
58 蛇右 まで 13 手

(詰上り)

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

持駒 なし

[コメント]

元旦にちなんだ田舎の立体曲詰です。巳年用なので古将棋から蟠蛇という駒を引っ張り出してきました。「蟠蛇」は「とぐろを巻く蛇」のこと。

詰将棋以外でそんな物騒なものには出くわしたくないものですね…

変寝夢

4 八蛇直、3 八玉、4 七蛇、3 七玉、4 六蛇、3 八玉、4 七蛇、4 九玉、4 八蛇上まで9手「読み抜けですかね。ええ、もちろん私の方ですが・・・。蛇、結構地味な駒に感じました」

変寝夢 (次メール)

年賀詰3番、気になったのでいま自作ソフトで蛇を作って検討したら、あら恥ずかしい。6手目が盲点でした。よく見るよろしです。失礼します。

★ 変寝夢氏の解答は最終手48蛇上が出来ません。慣れない利きなのでつつい間違えちゃうのわかります。

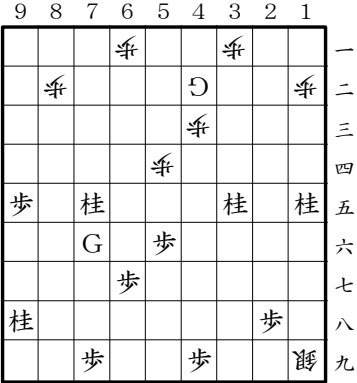
★ 七郎さんは毎年干支にちなんだ駒を巧みに

解答者は神無七郎さんの一名様のみでした。

【第一番】 2011年11月 WFP41号

～詰将棋の設計～

グラスホッパー王ばか千日手 32手



持駒 なし

46G 92G 42G 96G 92G 99G 96G 69G
 99G 39G 69G 34G 39G 64G 34G 68G
 64G 18G 68G 14G 18G 11G 14G 41G
 11G 71G 41G 76G 71G 46G 76G 42G
 まで 32手

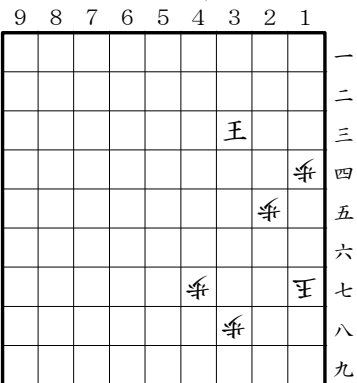
神無七郎-WFP41号の図を見てそれをそのまま辿りました。こんな解法で良いんでしょうか？きっとこの図を見ずに解くと、盤上で迷子になるんでしょうね。

※設計図はうっかりしていました。なお、出題図から出発地点をどう変えても手数は短くなってしまうところは面白いと思います。

【第二番】 2012年9月 WFP51号

～握り詰の呪縛と脱出～

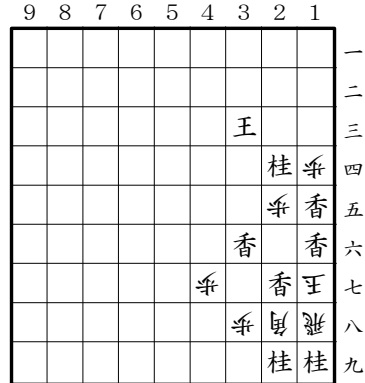
PWCばか詰 33手



持駒 香

19香 18香 同香 26玉 29香 28香 同香 27桂
 同香 同玉/26香 29香 36玉 28桂 26玉/36香
 16桂 28香 同香 27桂 同香 15玉 24桂 16桂
 同香 同玉/15香 19香 18角 同香/19角 17飛
 28桂 同角生/19桂 17香/18飛 同玉/16香 29桂
 まで 33手

詰上り図



持駒 なし

神無七郎一例の握り詰のイメージが残っていたので、歩を取る手を読んでしまいました。収束は習いある筋ですが、これを思い出すまでは16手目辺りの攻防で、いろいろ迷っていました。盤面歩と玉のみの形から桂香が総登場する完成度の高い作です。

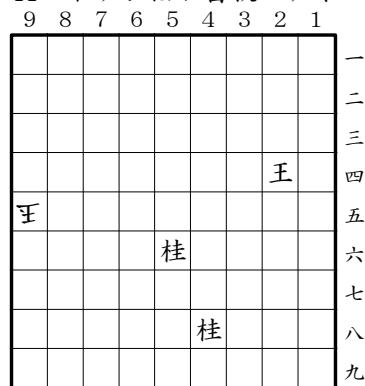
※歩は動きません。なお、香は4枚出ますが桂は3枚のみです。残念。

【第三番】 2012年7月 WFP49号

～『矢絰II』までの道のり～

命名『ラウンドアウト』

Kマドラシばか自殺ステイルメイト 58手



持駒 桂26

※後手持駒無制限

87桂 84玉 96桂 83玉 95桂打 72玉 64桂 63玉
 55桂 64玉 56桂 55玉 67桂 56玉 48桂 67玉

59桂 76玉 68桂 87玉 79桂 67桂 99桂 96玉
 88桂 95玉 87桂打 84玉 96桂打 83玉 95桂打
 72玉 84桂打 92桂 64桂 63玉 75桂打 83桂
 55桂 64玉 76桂打 55玉 47桂打 44玉 56桂打
 64桂 36桂打 43玉 55桂打 63桂 35桂打 32玉
 44桂打 52桂 23桂成 同玉 35桂打 43桂
 まで 58手

詰上り

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

持駒 なし

※玉の軌跡が奇跡的に面白い。本当は駄洒落で
 ごまかすのではなくて、この軌跡の成立理由
 を究明しなくてははいけないのでしょうか。

玉の軌道

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

※○が通過枡で、◎が二重通過枡。玉がくるく
 る回転する様から『ラウンドアバウト』と命
 名してみました。言わずと知れたイエスの代
 名詞的名曲です。最近だと、テレビアニメ『ジ
 ョジョの不思議な冒険』のエンディングテー
 マとしても使われているようです。聴いたこ
 とがない方はこちらからどうぞ↓

<http://www.youtube.com/watch?v=-Tdu4uKSZ3M>

神無七郎—残念ながら解けませんでした。盤上
 の2枚の桂馬が厄介で、動かさねば手が狭く、
 動かすと手のロスを取り戻すのが難しく、あ

ちらが立てばこちらが立たずという状態で
 す。あまり意味はありませんが、参考までに
 私が読んだ60手の解の一つを示します。

87桂 85玉 97桂 84玉 76桂打 64桂 96桂 94玉
 86桂打 83玉 95桂打 72玉 84桂打 71玉
 83桂打 91桂 63桂 82玉 94桂打 73玉
 85桂打 93桂 72桂成 同玉 84桂打 92桂
 71桂右成 同玉 63桂 62玉 74桂打 82桂
 54桂 63玉 55桂打 54玉 66桂 55玉 67桂 75桂
 47桂 44玉 36桂打 43玉 55桂打 63桂
 35桂打 42玉 54桂打 62桂 43桂右成 同玉
 35桂打 32玉 44桂打 52桂 23桂成 同玉
 35桂打 43桂 まで 60手

到達図

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

持駒 なし

※作意は例によって矢継模様ですが、この桂の
 密集はすごいですね。「こわれもの」のジャ
 ケットに描かれた大陸を思い起こしました。



悪魔詰を f m で検討する

神無七郎

悪魔詰はフェアリーの中でも特に人気のないルールです。人気がないと作品が少なく、作品が少ないと検討ツールも作られません。おそらく、誰かがその気にさえなれば、すぐにでも悪魔詰を解くプログラムを作ることができるでしょう。しかし、現時点では実際に悪魔詰の解答・検討を行えるプログラムの存在は知られていません。そこで現在手に入る道具、f mを使って悪魔詰を検討し、その結果を報告するのがこの記事の主な目的です。ついでに、各作品に簡単な解説を付けて、悪魔詰の紹介記事の役割もさせたいと思っています。

1. どうやって検討するか

f mは協力詰を検討する道具です。普通の使い方では悪魔詰を検討することはできません。しかし、協力詰と悪魔詰には一つの共通点があります。それは「先後が互いに協力する」という点です。前者は互いに協力して最短の手数を、後者は互いに協力して最長の手数で目的を達成します。

幸い f mは「最短手数解」だけでなく「指定手数以内のすべての解」を見つけるよう設計されており、解を取捨選択するための多種多様な機能も装備されています。従って、最長手数以外の解をすべて破棄するよう f mに指示をすれば、(効率が良いかどうかはさておき) 悪魔詰として解いた場合の解も得られるはずなのです。今回悪魔詰の検討に使用した f mの機能は以下の4つです。

- [1] 限定ルール
- [2] 協力手順
- [3] /M1,2 の抑止
- [4] 禁欲ルール

このうち[3]は今回の検討作業にあたり神無次郎氏に追加して貰った機能です。具体的にこれらをどのように検討で使うかは、追々説明していきます。

2. 注意事項

今回の結果は本来悪魔詰を解くために作られたわけではない道具を用いています。従って、この検討で余詰や非限定等の問題点が見つからな

くとも、それは完全作である保障にはなりません。逆にこの検討作業で余詰や非限定がみつければ、それはそのまま成立します。つまり「簡易検討」の一種だと思ってください。

3. 既発表の悪魔詰

次ページにフェアリーデータベースから抽出した悪魔詰の一覧を示します。抽出条件はルール名に「悪魔」が含まれること。この条件に合致しないものは含まれていません。例えば、「推理将棋」で悪魔詰と同様に協力して最長手数解を求めさせる形式のものがありますが、それはこの表には出てきません。f mでもこれは扱うことができないので、検討対象からは外しています。

表を見ると 1977 年にこのルールの最初の作が発表されてから全部でわずか 15 作しか「悪魔系」の詰将棋が発表されていないことが示されています。改めてこのルールの不人気ぶりが分かりますね。もし、この表に漏れがあるようでしたらお知らせください。

4. 検討対象

今回は一覧表にある作品のうち、00011、00012 及び 00013 の3作を除いたすべての作品に対して何らかの検討を行いました。

00011 と 00012 は 00001、00002 を紹介した記事から収録され、同じ作品なので除外。また、00013 は 00014 で修正されているので除外しました。

5. 全般的な検討結果

結論から先に言うと、今回の検討作業で特に新しい発見はありませんでした。いくつか非限定が検出された作はありますが、どれも古い時代の作で作者自身が非限定を問題にしていなかったものばかりです。

以下に個々の作品の簡単な紹介と、検討結果の報告を行います。

悪魔詰一覧

フェアリーデータベースから抽出した「悪魔」の名を持つ作品の一覧。

項番	ルール/手数	作者	発表誌	発表年月	題名	備考
00001	悪魔詰 13手	小林博	カピタン	1977年3月		完全
00002	悪魔自殺詰 10手	小林博	カピタン	1977年3月		完全
00003	悪魔詰 391手	加藤徹	カピタン	1977年3月		完全
00004	悪魔詰 953手	橋本哲	カピタン	1980年5月		完全
00005	悪魔詰 703手	加藤徹	カピタン	1980年5月		完全
00006	悪魔詰 27手	山田嘉則	カピタン	1985年11月		完全
00007	悪魔詰 119手	山田嘉則	カピタン	1986年2月		余詰
00008	悪魔詰 459手	山田嘉則	カピタン	1986年2月		完全
00009	悪魔詰 73手	神無太郎	将	1991年8月	恐怖王	完全
00010	悪魔詰 111手	大恥早計	将	1996年1月		完全
00011	悪魔詰 13手	小林看空	詰将棋パラダイス	1987年2月		00001と同じ
00012	悪魔自殺詰 10手	小林看空	詰将棋パラダイス	1987年2月		00002と同じ
00013	悪魔自殺詰 32手	小林看空	詰将棋パラダイス	1987年2月		非限定
00014	悪魔自殺詰 32手	小林看空	詰将棋パラダイス	1987年5月		1987年2月号4修正図
00015	悪魔逃れ 434手	左真樹	詰将棋パラダイス	1988年1月		完全

6. 各作品の検討結果

[00001]

小林博／カピタン／1977年3月

悪魔詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

16歩 14玉 36馬 25金 15歩 24玉

25香 34玉 24金 44玉 34金 同玉

45金 まで 13手

悪魔詰のルールを紹介するために作られた

例題的な作品。どうやっても詰んでしまう局面で、攻守で協力して必死に手数伸ばしをします。4手目に金合が出てきますが、詰める時に有効な金が、詰めたくない時にも有効なのは面白い所です。

本局の検討には「限定協力詰」を使用しました。「限定」ルールは「指定手数で駒を余らせず」目的を達成する手順を求めるルールです。これはそれ自体が一つのルールですが、悪魔詰を疑似的に検討するのにも適したルールです。ただし、悪魔詰では「不詰」が最長手数扱いなのに対し、「限定協力詰」はあくまで詰みを求めます。従って、悪魔詰では不詰となるはずの図が「限定協力詰」では詰んでしまうことがあります。また、長手数の余詰も検出しないので、別の手数を指定してある程度の範囲を余分に検討する必要もあります。

そのようにして f m で検討した結果、最終手 45 金のところで 45 馬とする非限定が見つかりました。ただし、この作は非限定を気にしない時代に作られたものです。この非限定は作者の想定範囲内であり、当時はまったく問題にされなかったことに留意しましょう。

[00002]

小林博／カピタン／1977年3月

悪魔自殺詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
						歩	科	香	六
					角	入	王		七
						香			八
					進		歩	玉	九

持駒 桂香2

39桂 同飛成 28香 同龍 同歩 17玉

27飛 同と 18香 同と まで 10手

悪魔詰の作例と同時にその自殺詰が発表されています。協力自玉詰であれば「28香 同と」の2手詰ですが、飛を攻方に渡して延命を図ります。

本局の検討には「限定協力自玉詰」を使用しました。その結果、最終手「同と」のところ「同桂成」とする非限定が検出されました。ただし、これも前局と同じく、作者の想定範囲。非限定を気にしない時代に作られたものであることに注意してください。

[00003]

加藤徹／カピタン／1977年3月

悪魔詰 391手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

34飛 44飛 同飛 同玉 34と 54玉

44と 同玉 『14飛 24飛 同飛 34歩

54飛 同玉 34飛 44飛 同飛 同玉』×14

14飛 24飛 同飛 34歩 54飛 同玉

34飛 44飛 同飛 65玉 56と 同金

66馬 同金 85飛 75角 同飛 同銀

『38角 47飛 同角 56歩 同角 同金

66歩 同銀 85飛 75角 同飛 同銀

66歩 同金』×16 74銀生 まで 391手

前半が飛を利用した持駒増幅、後半が角を利用した持駒消去の2段構成による長手数作品。

この持駒増幅と持駒消去という正反対の性格を持つ趣向を一局に同居させることが悪魔詰でも可能なことを示し、千日手を利用しない悪魔詰としては現在でも最長手数の作品です。発表された年代を考えれば、驚くほかはありません。むしろ、後年に発表された一連の千日手利用作品に「退化」した印象を与えるほどです。

本局も検討には「限定協力詰」を使っています。その結果390手目「同金」でも「同銀」でも良い非限定が検出されましたが、他に非限定はありませんでした。もちろん、当時はこの程度の非限定が問題にされることはありませんでした。

[00004]

橋本哲／カピタン／1980年5月

悪魔詰 953手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂香歩18

『27桂 同金 19香 18飛 同香 17桂

同香 同金 27桂 同金 19飛 18香

同飛 17桂 同飛 同金 27桂 同金

19香 18飛 同香 17桂 同香 同金

27桂 同金 19飛 18香 同飛 17桂

同飛 同金 27桂 同金 19香 18飛

同香 17桂 同香 同金 27桂 同金

19飛 18香 同飛 17桂 同飛 同金

16歩 同金』×18

27桂 同金 19香 18飛 同香 17桂

同香 同金 27 桂 同金 19 飛 18 香
 同飛 17 桂 同飛 同金 27 桂 同金
 19 香 18 飛 同香 17 桂 同香 同金
 27 桂 同金 19 飛 18 香 同飛 17 桂
 同飛 同金 27 桂 同金 19 香 18 飛
 同香 17 桂 同香 同金 27 桂 同金
 19 飛 18 香 同飛 17 桂 同飛 同金
 16 香 同金 27 桂 同金 14 角成 まで 953 手

「持駒消去」に「飛香の持駒変換」を絡ませ、更に「王手の千日手禁止」を利用して手数稼いだ作品。「千日手」の成立条件は、当時は同一手順3回だったと思いますが、これは現代の指し将棋と同様に「同一局面4回」としても変わりません。

1 サイクルは「飛から香への持駒変換」「香から飛への持駒変換」が各8手、それを3回繰り返して、歩捨ての2手を入れ、合計50手。これを18回繰り返して歩が尽きたら、今度は持駒変換の種駒である桂香も捨て、最後に仕方なく14角成とする構成です。

本局は千日手が絡んでいるため、収束21手を「限定協力詰」で、歩を消去する1サイクル50手を「協力手順」で検討しました。ただし、後者の検討は通常のやり方ではできません。現在の仕様ではfmは/M1,2(千日手防止)のオプションを自動で付加します。すると「協力手順」では、繰り返さずに18手で歩を消去する順を答えてしまいます。

そこで神無次郎氏に/M1,2の自動付加を抑止するオプションを作って貰い、それで検討しました。すると18手(繰り返しなし)、34手(繰り返し2回)、50手(繰り返し3回)の3つの手順だけが検出され、作意の成立が裏付けられました。

また、収束21手の検討では944手目「18香」のところ、「18金」「18銀」「18歩」のどれでも良いという非限定が検出されました。この非限定は当時もまだ問題にされなかったようです。フェアリーで非限定が大きな減価事項になるのは1980年代後半から始まった流れです。

[00005]

加藤徹/カピタン/1980年5月

悪魔詰 703手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			銀			銀			三
					香	香		銀	四
				駒		王	香		五
				桂	桂				六
				金	金	科	香		七
					桂				八
									九

持駒 角2 金2 歩18

26 金 45 玉 35 金 同玉 13 角 24 金
 26 金 45 玉 35 金 同金 36 金 同金
 35 角成 同玉 『「13 角 24 角 同角成 45 玉
 35 馬 同玉 13 角 24 角 同角成 45 玉
 35 馬 同玉」 17 角 26 角 同角 同金

「13 角 24 角 同角成 45 玉 35 馬 同玉
 13 角 24 角 同角成 45 玉 35 馬 同玉」
 13 角 24 角 36 歩 同金 24 角成 45 玉
 35 馬 同玉』 ×18

「13 角 24 角 同角成 45 玉 35 馬 同玉
 13 角 24 角 同角成 45 玉 35 馬 同玉」
 17 角 26 角 同角 同金 「13 角 24 角
 同角成 45 玉 35 馬 同玉 13 角 24 角
 同角成 45 玉 35 馬 同玉」 13 角 24 飛
 同角成 45 玉 35 馬 同玉 36 飛 45 玉
 35 飛 同玉 24 銀 45 玉 54 銀 まで 703 手

前局と同時に発表された千日手利用作。やはり「持駒消去」との組み合わせですが、歩消去に用いる金を合駒で発生させる面白い序が付いています。また、持駒消去のサイクルを繰り返すには、動いた金を元に戻す必要があり、その間に千日手利用の手数稼ぎを2回使う機会があります。上記手順表記では、歩を消す大きなサイクル(36手)を『』で、手順の合間に挟まれる手数稼ぎの手順を「」で示しています。

この作品を前局と同じ方法で検討するのは良いやり方ではありません。千日手利用部分が1サイクルに2箇所にあるため、繰り返し回数が組合せ的に増えるからです。

そこでここでは別の方法を採用しました。手数稼ぎ部分をカットし、残りの部分だけを「限定協力詰」として検討する方法です。

具体的に手数稼ぎ部分をカットしたのが、次の手順です。

26金 45玉 35金 同玉 13角 24金
 26金 45玉 35金 同金 36金 同金
 35角成 同玉 『17角 26角 同角 同金
 13角 24角 36歩 同金 24角成 45玉
 35馬 同玉』×18
 17角 26角 同角 同金 13角 24飛
 同角成 45玉 35馬 同玉 36飛 45玉
 35飛 同玉 24銀 45玉 54銀 まで 247手

実際に「限定協力詰」で検討すると、この手順が唯一解として検出されました。従って、手数稼ぎ部分を復元した元の手順も唯一解だと思われまます。

[00006]

山田嘉則／カピタン／1985年11月

悪魔詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角歩4

75飛 65桂 同飛 55桂 同飛 45桂
 同飛 35桂 同飛 16玉 28桂 同銀生
 17歩 同銀生 28桂 同銀生 17歩 同銀生
 28桂 同銀生 17歩 同銀生 28桂 同銀生
 17歩 同銀生 25角 まで 27手

後半の歩消去で必要となる桂を前半で稼ぐ構成です。[00003]に似ていますが、稼ぐ駒と消す駒が別々なので、作品の仕組みはとてもシンプルです。

「限定協力詰」として検討したところ、唯一解でした。

[00007]

山田嘉則／カピタン／1986年2月／余詰

悪魔詰 119手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 金2 銀2

(作意)

24金 15玉 14金 同玉 15金 同玉
 26金 14玉 15金 同玉 37馬 26香
 同馬 14玉 15馬 同玉 24銀生 14玉
 「15銀 13玉 24銀 14玉 15銀 13玉
 24銀 14玉」 13銀成 同玉 15香 14角
 同香 同玉 「15銀 13玉 24銀 14玉
 15銀 13玉 24銀 14玉」 15銀 同玉
 59角 48香 同角 37香 同角 26香
 同角 14玉 「15銀 13玉 24銀 14玉
 15銀 13玉 24銀 14玉」 15銀 13玉
 24銀 14玉 13銀成 同玉 15香 14銀
 同香 同玉 「15銀 13玉 24銀 14玉
 15銀 13玉 24銀 14玉」 15銀 13玉
 24銀 14玉 13銀成 同玉 15香 14銀
 同香 同玉 「15銀 13玉 24銀 14玉
 15銀 13玉 24銀 14玉」 15銀 13玉
 24銀 14玉 13銀成 同玉 24龍 まで 119手

これは千日手を利用した作品です。上記手順中、千日手を利用して手数を稼いでいる手順を「」で示しました。千日手のことは除いても、初形からはこんなに手数が掛かるとは想像できませんが、角の遠打に香3連合が出てきて、その持駒を消すために多くの手数を必要とします。

この作品には余詰が見つかっています。実は連続香合の部分に銀を挟む大きな非限定があり、作品の根幹にかかわる部分のため余詰として扱われています。今回の検討でもそれが改めて確認されただけで、別の筋の発見はありません。

した。

(余詰の例)

24 金 15 玉 14 金 同玉 15 金 同玉
 26 金 14 玉 15 金 同玉 37 馬 26 香
 同馬 14 玉 15 馬 同玉 24 銀生 14 玉
 「15 銀 13 玉 24 銀 14 玉 15 銀 13 玉
 24 銀 14 玉」13 銀成 同玉 15 香 14 角
 同香 同玉 「15 銀 13 玉 24 銀 14 玉
 15 銀 13 玉 24 銀 14 玉」15 銀 同玉
 59 角 48 銀 同角 37 銀 同角 26 香
 同角 14 玉 「15 銀 13 玉 24 銀 14 玉
 15 銀 13 玉 24 銀 14 玉」15 銀 13 玉
 24 銀 14 玉 13 銀成 同玉 15 香 14 香
 同香 同玉 「15 銀 13 玉 24 銀 14 玉
 15 銀 13 玉 24 銀 14 玉」15 銀 13 玉
 24 銀 14 玉 13 銀成 同玉 15 香 14 香
 同香 同玉 「15 銀 13 玉 24 銀 14 玉
 15 銀 13 玉 24 銀 14 玉」15 銀 13 玉
 24 銀 14 玉 13 銀成 同玉 15 香 14 銀
 同香 同玉 「15 銀 13 玉 24 銀 14 玉
 15 銀 13 玉 24 銀 14 玉」15 銀 13 玉
 24 銀 14 玉 13 銀成 同玉 24 龍 まで 119 手

[00008]

山田嘉則／カピタン／1986年2月

悪魔詰 459手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金歩18

18 銀 16 玉 「27 銀 17 玉 18 銀 16 玉
 27 銀 17 玉 18 銀 16 玉」17 銀 同玉
 16 金 同玉 15 金 17 玉 16 金 同玉
 25 龍 17 玉 15 龍 16 飛 同龍 同玉
 18 飛 17 飛 同飛 同玉 「15 飛 16 飛
 同飛 同玉 18 飛 17 飛 同飛 同玉
 15 飛 16 飛 同飛 同玉 18 飛 17 飛
 同飛 同玉」18 歩 16 玉 17 歩 同玉
 『15 飛 16 飛 同飛 同玉 「18 飛 17 飛

同飛 同玉 15 飛 16 飛 同飛 同玉
 18 飛 17 飛 同飛 同玉 15 飛 16 飛
 同飛 同玉」17 歩 同玉』×17
 「15 飛 16 飛 同飛 同玉 18 飛 17 飛
 同飛 同玉 15 飛 16 飛 同飛 同玉
 18 飛 17 飛 同飛 同玉 15 飛 16 飛
 同飛 同玉」18 飛 17 銀 同飛 同玉
 18 銀 16 玉 「27 銀 17 玉 18 銀 16 玉
 27 銀 17 玉 18 銀 16 玉」17 銀 同玉
 27 金 まで 459 手

前局と同時の発表作で、こちらも千日手を利用して
 います。前局が合駒を大量に発生させてそれを消化する
 構成だったのに対し、こちらは最初から消去の対象とな
 る歩を持っています。構造としては前局よりシンプルです
 が、手数稼ぎが飛打飛合で倍の長さになっていますし、
 繰り返し回数も歩の枚数分なので、かなりの長手数に
 なっています。

これも検討方針は[00005]と同じです。まず、千日手
 を利用した手数稼ぎをカットした手順を考えます。

18 銀 16 玉 17 銀 同玉 16 金 同玉
 15 金 17 玉 16 金 同玉 25 龍 17 玉
 15 龍 16 飛 同龍 同玉 18 飛 17 飛
 同飛 同玉 18 歩 16 玉 17 歩 同玉
 『15 飛 16 飛 同飛 同玉 17 歩 同玉』×17
 15 飛 16 飛 同飛 同玉 18 飛 17 銀
 同飛 同玉 18 銀 16 玉 17 銀 同玉
 27 金 まで 139 手

次にこれを「限定協力詰」として検討します。すると、
 最後の銀合を金合や歩合にした解を含めて3解が検出さ
 れました。しかし、金合や歩合は銀と違って「27 銀 17
 玉 18 銀 16 玉 27 銀 17 玉 18 銀 16 玉」
 のような手数稼ぎを入れられません。従って、銀合い
 のみが成立し、元の手順も唯一解であることが確かめ
 られます。

千日手絡みの作で手数稼ぎ部分をカットして検討し
 た場合は、カットした部分を復元する、あるいは別の手
 数稼ぎで代替可能かどうか、必ず確かめねばなりません。

[00009]

神無太郎「恐怖王」／将／1991年8月

悪魔詰 73手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			皇						三
									四
			王						五
		香		香					六
			玉						七
									八
									九

持駒 香歩18

『56歩 54玉 55歩 同玉』 ×18

56香 まで 73手

題名通り「香歩王」だけの作品。歩 18 枚消去して 73 手という作は他のルールでもときどき見かけますが、悪魔詰でもそれは可能でした。

そのまま「限定協力詰」として検討し、作意と同一解を得ました。

[00010]

大恥早計／将／1996年1月

悪魔詰 111手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金4

76と 94玉 85と 同玉 76角 同玉
 66と 同玉 56と 同玉 46と 同玉
 36と 同玉 26と 同玉 16と 36玉
 26と 46玉 36と 56玉 46と 66玉
 56と 76玉 66と 85玉 76と 94玉
 85と 同玉 96金 76玉 86金 66玉
 76金 56玉 66金 46玉 56金 36玉
 46金 26玉 36金 15玉 26金 同玉
 16金 36玉 26金 46玉 36金 56玉

46金 66玉 56金 76玉 66金 85玉
 76金 94玉 85金 同玉 96金 76玉
 86金 66玉 76金 56玉 66金 46玉
 56金 36玉 46金 26玉 36金 15玉
 26金 同玉 16金 36玉 26金 46玉
 36金 56玉 46金 66玉 56金 76玉
 66金 85玉 76金 94玉 85金 同玉
 86歩 76玉 77歩 66玉 67歩 56玉
 57歩 46玉 47歩 36玉 37歩 26玉
 27歩 15玉 16歩 まで 111手

「と金」と持駒の金を使って横追いを繰り返して、それが尽きたら歩を突き出します。

そのまま「限定協力詰」として検討し、作意と同一解を得ました。ただし、/M9のような手数短縮のためのオプションが使えない（かろうじて/M1,2は使用可能）ため、検討にはかなりの時間を要しました。筆者のマシンで約 8.5 時間です。

[00014]

小林看空／詰将棋パラダイス／1987年5月／1987年2月号4の修正図

悪魔自殺詰 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

39飛 38歩 同飛 37歩 同飛 45玉
 46香 54玉 14飛 24桂 同飛 34歩
 同飛 44桂 同飛 65玉 66歩 75玉
 67桂 同角生 76歩 同角生 67桂
 同角生 76歩 同角生 67桂 同角生 76歩
 同角生 86銀 同金 まで 32手

構成としては[00003]と同じで、前半に稼いだ持駒を後半に吐き出す展開です。合駒を一種類から2種類にしたことと、自玉詰に適用することで逆王手を避ける角不成を入れたことの2つが作者の工夫です。

そのまま「限定協力自玉詰」として検討し、作意と同一解を得ました。

[00015]

左真樹／詰将棋パラダイス／1988年1月
悪魔逃れ 434手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							香	科	香
					桂				
			桂			桂			
						王			
							香	玉	香

持駒 歩18

38歩 36玉 『37歩 35玉 36歩 34玉
35歩 33玉 34歩 23玉 33歩成 13玉
23と 14玉 13と 15玉 14と 16玉
15と 17玉 16と 18玉 17と 19玉
18と 同玉 19歩 17玉 18歩 16玉
17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉
14歩 23玉 13歩成 33玉 23と 34玉
33と 35玉 34と 36玉 35と 37玉
36と 同玉』×9 まで 434手

「悪魔逃れ」は王手が掛からなくなるまでの最長の手順を求めるルールです。手順はほぼ一本道ですが、目的が「逃れ」という f m でサポートされていない状態を目指すものなので、普通には検討できません。

「禁欲協力手順」で最終手を目標局面にし、検討を行いました。通常の「協力手順」でも検討は可能ですが、手数短縮のための f m の機能が軒並み使えないので時間が相当かかります。そこで「禁欲」の条件を加えてなるべく駒を取らない順を優先させたのです。この方法は問題の性質によって使えたり使えなかったりしますが、本局には有効でした。

結果は作意通りの唯一解が出力されました。

余談ですが「逃れ」の定義を「王手が掛からない状態」ではなく「手数無制限の協力詰として解いても詰まない状態」と規定すれば、かなり凝った作品ができそうに思います。(本局だと

初形で既にそうなっていますが…)

6. おわりに

今回は悪魔系のフェアリー詰将棋を「すべて」検討しましたが、特に新しい発見はありませんでした。これは作者がちゃんと検討していた、というポジティブな評価もできますが、逆に紛れを避けて安全運転ばかりやっていた、というネガティブな評価もできます。悪魔系の作はちょっと紛れを持たせると、すぐに不詰となるのですが、それに対する有効な対策を作家が打ち出せなかったのでしょうか。失敗が少ない分野は成功も少ないのです。

それにしても「すべて」が重複等を除いてたった 12 作しかないというのは寂しい話です。本来なら「協力詰」「最悪詰」などと同等にあるべき一分野がほとんど手付かずで残っているということは、もし新しい表現技法を発見すれば、その人は「悪魔詰復興の祖」になれるということです。誰か名乗りを上げませんか？

また、今回の検討では f m を本来の用途とは異なる目的に使用しました。こんなことまで出来てしまう f m の柔軟性に感心させられると同時に、やはり悪魔系の作品を専用に検討するプログラムも欲しいと感じました。そう言う自分が作れば良いという話もありますが、自作の Worst1.exe や NoCheck5.exe も中途半端な状態のままなので、あまり手を広げたくないという気持ちもあります。ここでも我こそはと名乗りを上げる方の出現を期待します。

以上



一連の裸玉の絨毯爆撃では玉位置は基本的に1筋から5筋に限定している。玉位置が6筋から9筋の作は左右反転することで玉位置1筋から4筋の作と一致するので、爆撃を省略しているのである。

しかし、キルケ系のルールでは駒の復活位置が左右対称ではないため、左右反転での爆撃節約はできず、1筋から9筋までのすべての玉位置を爆撃対象にしている。実際にキルケ系の完全作を左右反転させた場合、完全になる作とならない作があり、左右反転させて完全になる作の中にも作意手順が左右反転で一致する作と一致しない作がある。

というわけで、七郎さんからの要請もあり、そのあたりを分類して数を数えてみた。⇒表1「非対称手順」というのが分かりにくいと思うが、初形を左右反転させても完全になる作のうち、作意手順が左右反転したものにはなっていない作（左右非対称手順作）の数である。その数は合計の内数であることに留意願いたい。表2はその非対称手順作の一覧。玉位置1筋から4筋の作のみリストしてある。キルケの11手は、WFP53号でも紹介した北村太路さんの傑作ツインである。

と、何事もなく分類ができたように書いているが、最初、持駒に飛角香がないパターンは左右非対称手順作にならないと即断していた。対面系では飛角香の対駒が発生する可能性があるのをうっかりしていたのだ。表2の背面キルケの11手がその実例。

また、この分類作業の過程でf mのバグが見つかっている。左右反転しても完全性が保持されるはずの作が、玉位置1筋から4筋でのみ検出され玉位置6筋から9筋では検出されていなかったのだ。次郎さんに調べてもらったところ、マドラシとキルケマドラシで詰を見逃す場合があったとのこと。公表済みの絨毯爆撃の結果にも影響があり、新たにキルケマドラシの裸玉7手が1作だけ追加になった。WFP54号の56ページの表1中のキルケマドラシの7手の完全作数も107に訂正。なお、このバグの修正版f mはすでに公開済みである。

表2 非対称手順作一覧

ルール <*>	玉位置、持駒、手数
キルケ	48玉、香3、11手
キルケマドラシ	48玉、香2歩、11手
対面キルケ 有効	26玉、飛銀、3手
対面キルケ 有効	28玉、飛角、3手
対面キルケ 有効	45玉、飛銀、5手
対面キルケ 有効	46玉、飛銀、5手
対面キルケ 無効	26玉、飛銀、3手
対面キルケ 無効	28玉、飛角、3手
対面キルケ 無効	45玉、飛銀、5手
対面キルケ 無効	46玉、飛銀、5手
背面キルケ 有効	22玉、飛角、3手
背面キルケ 有効	26玉、金、11手
背面キルケ 有効	26玉、飛銀、3手
背面キルケ 無効	22玉、飛角、3手
背面キルケ 無効	26玉、金、11手
背面キルケ 無効	26玉、飛銀、3手

*：有効＝利き二歩有効、無効＝利き二歩無効

表1 キルケ系裸玉の対称性による分類

玉筋	1筋～4筋		5筋	6筋～9筋		合計	非対称手順
	なし	あり		なし	あり		
左右反転した完全作の有無	なし	あり	—	なし	あり		
キルケ	11	107	10	11	107	246	2
アンチキルケ	1	73		1	73	148	
キルケマドラシ	13	169	7	8	169	366	2
アンチキルケマドラシ	1	65			65	131	
安南キルケ 利き二歩有効	14	110	5	8	110	247	
安南キルケ 利き二歩無効	14	106	5	8	106	239	
安北キルケ 利き二歩有効	10	93	4	6	93	206	
安北キルケ 利き二歩無効	10	84	4	6	84	188	
対面キルケ 利き二歩有効	13	74	9	22	74	192	8
対面キルケ 利き二歩無効	13	74	9	22	74	192	8
背面キルケ 利き二歩有効	21	131	24	19	131	326	6
背面キルケ 利き二歩無効	21	131	24	19	131	326	6
合計	142	1,21	101	130	1,217	2,807	32

裸詰鑑賞

～という名の「性能変化系+マドラシ」

のススメ ～

上谷 直希

皆様明けましておめでとうございます。今年もよろしく申し上げます。

さて、普段はたまに投稿するだけで特に何か文章を紡いだわけではない私ですが、今回初めて読み物掲載に挑戦してみることにいたしました。というのも、神無太郎氏による協力詰系裸詰絨毯爆撃の調査結果

(<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/hn/index1.htm>) についてです。たかが裸玉と侮るなかれ。驚くべき巧手順が繰り広げられる名作は眠っているものです。特に今回は「性能変化系+マドラシ」ルールに絞って綴っていきたいと思います。対面、安南そしてマドラシ…。それら単独では比較的ポピュラーなルールですが、それらのルールの複合は、それらのルールの特性をあわせ持つことはもちろん、従来のフェアリー詰将棋としてのマドラシでは味わえなかった全くの新感覚を呼び起こす化学反応であるといっても過言ではないと思います。個人的には、それは私の持っていたマドラシというものへの認識を揺るがすほどの衝撃でした。我ながら稚拙な文章で、皆様へのお年玉となり得るかはわかりませんが、できる限り感動を伝えられたら、と思います。

文章だけではなんですので、とにかくこちらの図をご覧ください。



2 1 飛 2 3 桂合 同飛生 1 6 玉 1 5 桂 まで5手詰

背面桂の詰め上がりを目指し、1 6 桂の石化を防ぐことを見越した2 3の攻防が秀逸ですね。2 2 飛 2 3 桂というように、飛と桂が背中合わせになってしまうと飛の利きが桂になってしまいます。背面ルールによる、初手2手目の限定がなされている好作。ですが…、問題は3手目同飛生。この成生限定を初めて見た私にはなんでこんなことが起こるのかさっぱり…。それを理解しようとしていくうちに、ことの重大さをじわじわと知ることになります。

さて Onsite fairy mate におけるマドラシのルール説明を引用すると、

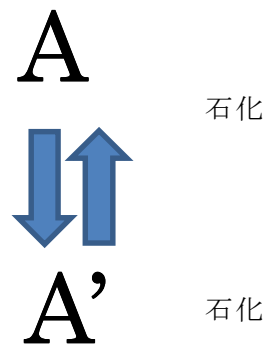
【マドラシ】同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがなくなる。

とあります。同種の駒がにらみあえば、お互い固まってしまうのですね。

さてここで重要なのは、他ルールによる駒の性能変化が起こる場合、同種の駒がにらみ

「あわない」のに石化が起こることがあるということです。

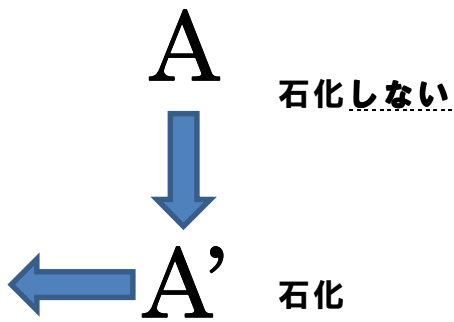
ここに A と A' という同種の駒があり、お互いの利きがぶつかり、石化されているとします。



このように、通常のマドラシルールでは、A と A' の石化は同時に起きます。そのため、ルール説明においても「互いの利きがなくなる」という記述がなされていると思われます。

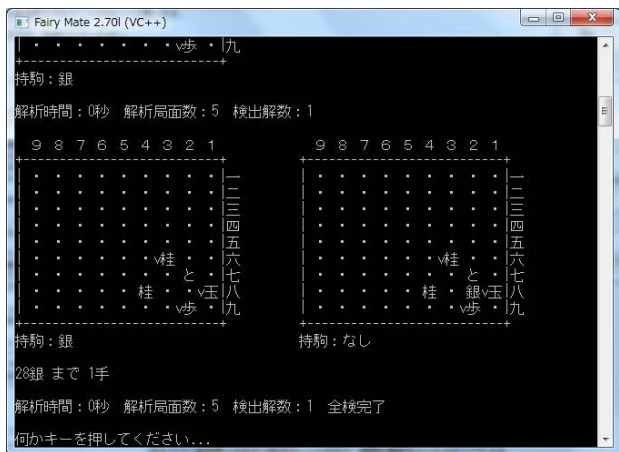
しかし、「互い」という表現を使ってしまうと、性能変化系におけるマドラシでは理解が難しくなる場合が起きてしまうのです。

ここで、A' に性能変化が起き、A' の利きがずれたとします。



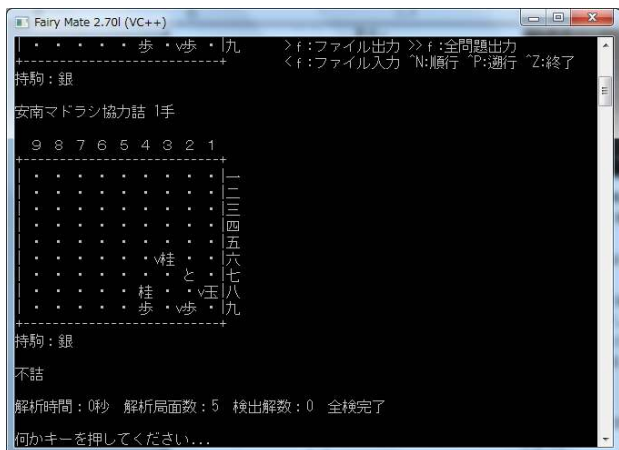
このように相手を睨んでいるAはA'を石化することができますが、Aを睨んでいないA'は相手を石化することができません。証拠として、次の例を見てください。ルールは安南マドラシです。

(FMの局面を使わせていただきました。多彩なルールの対応版を続々と作成して下さる神無一族の皆様には何度頭を下げてでも下げ足りない思いです)



2つの桂は睨みあってお互いを石化しているので、28銀に相手は同桂とできず、詰みとなります。

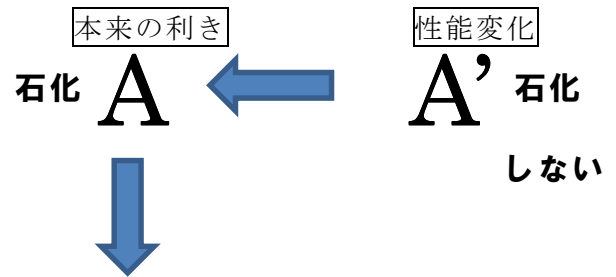
では次の図ではどうでしょうか。



配置に49歩を追加し、48桂の利きが歩のものになっています。つまり、48桂は36に利きがなく、そのため36桂は石化されておらず、28銀に同桂とすることができるため不詰となります。

次の例として、またAとA'に登場してもらいましょう。

本来の利きのままのAと、性能変化したA'ですが、位置関係を変えると、



今度は性能変化したA'が一方向的に相手を石化することができました。このことは、石化能は本来の利きか否かではなく、今自身が宿している利きを相手に向けているかどうかによって依存することを示しています。

ですので、この先マドラシルールを性能変化系にも適用することを考えると、マドラシルールは「ある一方の駒の利きがそれと同種の相手の駒に及んでいるとき、その相手の駒は動けなくなる※」と拡張した説明にすると良いのかもかもしれません。石化という現象を「2つの駒が互いに寄り添ったから」という受動的結果と理解するのではなく、1つ1つの駒を「石化能をもつ能動的存在」と理解するのがポイントなのは、と思います(この説明は通常のマドラシでも適用できます。通常同種の駒ならば互いの利きは同じですので、相手を睨むことは相手に睨まれることを意味しますから、石化能のぶつけあいによる結果として同時石化が起こると解釈できます)。

長々と書いてしまいました。少々くどく、所々当たり前のことを書いているような気がしますが、兎にも角にもここまで読んでいただいた方は、最初の飛生の謎にピンとくるのではないのでしょうか。

接的、根本的な手法以外で自駒を inactive→active へ復活できるのは、向かい合う利きに割り込むことのできる飛、角、香だけでした。間接的な再賦活化を全種の駒で行えるようになったのは、前述の点に加えより手筋の多様性をもたらす重要なファクターであるように思います。

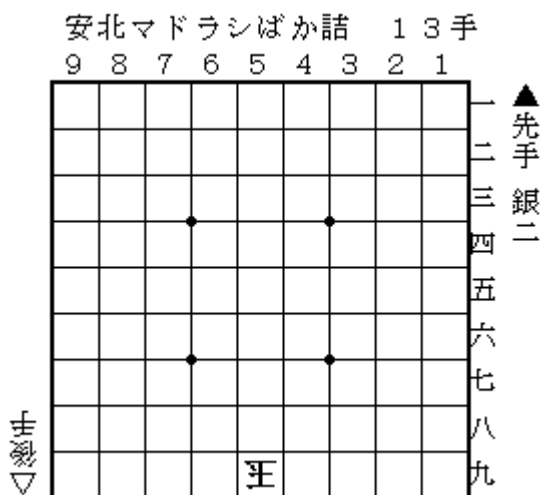
上図の手順に戻って、7手目46金のように自身が石化させている対象を取ることが可能であるというのも、考えてみれば当たり前ですが初見はかなり衝撃でしたね。要するに石化する/されるの主従関係、石化の非対称性があらわれていると理解できます。

…というようにこの図は発見に満ち溢れているだけでなく、8手目33金のような隠れた好手も含んでいるように、作品とみてもかなりの好作ではないでしょうか。

※余談2。性能変化系におけるマドラシのルール説明で「利きがなくなる」という表現を使わず「動けなくなる」という表現を使ったのは、後者の場合のほうが、前述45角が有効手であることが理解しやすいと思ったからです。確かに角の利きになった46金は36金に石化され動けませんが、角の利きは残り、その石化能の射程はきっちりと24金に届いているからこそ、45角という手は有効なのです。

以下は前述の3点のそれぞれ、他の例も見ていきます。

・合駒によらない異種の駒の発生

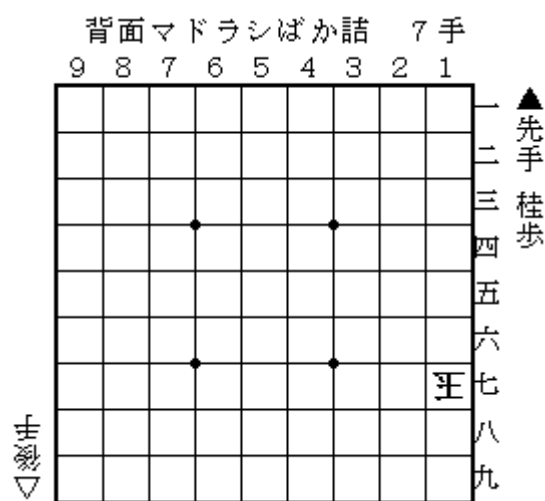


48銀 37銀 68銀 58玉 67銀 38飛 37銀 78銀 49銀 47玉 38銀 79飛 58飛 まで 13手

この形から2回連続で飛が出てくるのが驚き。全体的になぜこの順でしか詰まないのか不思議に思っています！

追加：先行作あり。神無大九郎氏 (Online Fairy Mate 2000年)。神無七郎さんにご指摘いただきました。ありがとうございます。どうするか悩みましたが、今回は紹介という形でご容赦いただけたらありがたいです。

・飛び道具以外の駒での間接再賦活化



19桂 37桂 36歩 18玉 17桂 25桂 24歩 まで7手詰

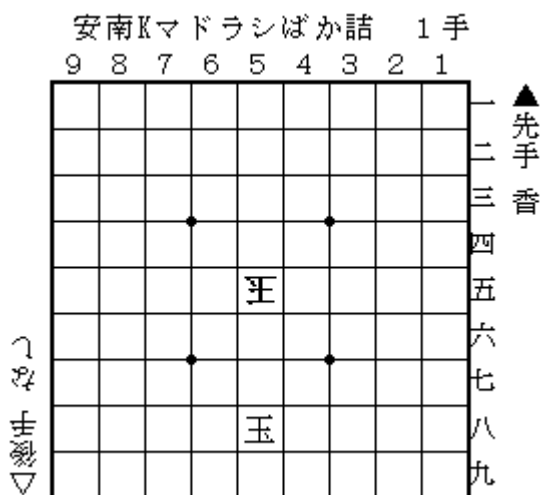
やはり手順中の36歩や24歩というような手はなかなか馴染めない手ですね。1手目19桂に、2, 3手目を抜かしていきなり18玉以下同手順を行なってしまうと最後24歩が打歩詰に。このルールならではの手筋で歩を発生し、そしてその歩を跳ねて仕留める。「先打動歩詰」(先打跳歩詰?)という高級手筋による打歩詰回避を少しの手の緩みもなく裸玉で味わえたことは本当に感動したものです。個人的には、この作品に出会えたことが今回の一番の収穫ではと思っています。



25 銀 16 銀 15 歩 26 歩 24 銀 まで 5 手詰

マドラシルールで歩が主役というものを2作並べてみましたが、マドラシルールのなかで、これほど歩が生き活きと活躍できるだけでもかなりの新感覚ではないでしょうか。手順は銀と歩の active⇄inactive が目まぐるしく変化していくもので、それを追いかけるだけでも一苦労。きりりと引き締まった詰め上がりも好印象ですね。小駒図式の5手詰とは思えないほどの手順の充実ぶりです。active→inactive はともかく、駒取りをすることなくどんな駒でも active←inactive を容易にできるようになったのは、創作を行う我々にとってとても嬉しいことです。短手数なかで駒取りに手数を食うのは、創作の自由度の大きな制限心苦しいですからね…。

・主従関係



※相手の持駒は無し

59 香 まで 1 手詰

自分は石化されないまま、相手だけ一方的に石化できるという上下関係をストレートに伝えるには…、ということで自分でこしらえてしまいました、すみません…。どうしても双玉がわかりやすかったもので…。一応裸玉ということで許していただければありがたいです。

先手の玉は相手玉を動けなくするばかりか、自分で王手をかけるという無敵の働きぶりをしており、1手詰となります。

また K マドラシではこの図で詰みとなりますが、通常のマドラシでは59香に44玉とでも応じて逃れとなります。

K マドラシ→2つの玉を同種として扱う
マドラシ →2つの玉を異種として扱う
(そのためマドラシルールが存在しようと通常通り、玉は互いの利きがぶつかるような移動ができない)

という認識も適用できそうです。

終わりに

思ったことを綴っていくと、とても長くなってしまいました…。ひとまず今回はここまでにさせていただきます。まだ予定していた全部の作品を紹介できたわけではないので、もしかしたら続きを書かせていただくかもしれません。とはいえ、マドラシの非対称性という今回の主題については自分の分かる範囲のことはおおかたまとめられたような気がするので、次回は肩の力を抜いて好作紹介という形にしようかなと考えています。そちらの方も読んでいただければ嬉しいです。

また記事作成に関して、次々と進化していくFMを支えていらっしゃる神無一族の皆様、そして今回多くのアドバイスをくださった神無太郎さんに感謝申し上げます。

読者の皆様、特に「自分も創作してみようかな」という新規の方、是非自分のお気に入りを発掘してみませんか？複雑なルールはたじろいでしまうものですが、奇想天外な手順はむしろ簡勁に妙技を伝えてくれるものですよ。きっと創作のヒントとなるような手筋を発見できると信じています。また自分も、少しでもそのお手伝いができれば嬉しいです。

WFP 作品展登場ルールのまとめ

(第30～48回)

担当：神無七郎

私が担当を開始した第30回以降のWFP作品展で実際に出題されたルールをまとめてみました。説明の詳しさにバラツキがあったり、例図がないなど、不足な点も多々ありますが、簡易リファレンスとしてご利用いただければと思います。

目次

1. 先後の戦略に関するもの	35
【協力詰】	35
【最悪詰】	35
2. 目的に関するもの	36
【スタイルメイト】	36
【千日手】	36
3. 対象に関するもの	36
【自玉詰】	36
4. 性能変化	36
【対面】	36
【背面】	36
【側面】	36
【騎面】	36
【安南】	36
【安北】	36
【安東西】	36
【安騎】	36
【マドラシ】	36
5. 手の選択に関するもの	37
【取禁】	37
【全取禁】	37
【成禁】	37
【強欲】	37
【打歩】	37
【Isardam】	37
【千日手禁】	37
【Koko】	38
6. フェアリー駒	38
【クイーン】	38
【ナイト】	6
【ナイトライダー】	38
【Five-Leaper】	38
【Locust】	39
【麒麟】	39
7. 復活系ルール	39
【キルケ】	39

【アンチキルケ】	39
【PWC】	39
8. その他	40
【受先】	40
【手余り可】	40
【駒詰】	40
【異王 (X/Y)】	40
【二玉詰】	40
【非標準駒数】	40
【持駒：∞】	40
【非連続王手】	40
【n解】	40
【レトロ -m/n手】	40
【推理将棋】	40
【還元型無駄合】	40
【限定】	40

1. 先後の戦略に関するもの

普通の詰将棋は攻方（王手を掛ける側）が、どう受けられても詰む手を選び、受方（王手を外す側）は手数が最も長くなる受けを選ぶ。しかしフェアリーでは先手や後手が別の戦略を採ることがある。

「どのような手を選ぶか」という先手・後手の戦略に関わる変則ルールをここに挙げる。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

[補足]

- ・通称「ばか詰」。
詰パラではこの呼称で表される。
- ・ここでは「協力詰」と書いたが、これは「目的」が「詰」の場合である。目的が変われば「協力千日手」のように変化する。「協力自玉詰」のように、詰める対象が変わる場合もある。

【最悪詰】

攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように応じる。

[補足]

- ・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

2. 目的に関するもの

普通の詰将棋の目的は「詰」（王手が掛かっていて合法的な応手がない状態）であるが、これを変更したルールもある。

【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。

〔補足〕

- ・「協力自玉スタイルメイト」の形で出題される場合が多い。
- ・単玉の自玉スタイルメイトの場合は、単に合法手のない状態。

【千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

〔補足〕:

- ・「協力千日手」の形で出題される場合が多いが、理論上は他の戦略にも適用できる。
- ・戻すべき初形局面は左右の対称性を考慮しない。初形と左右対称の局面になっても、その時点ではまだ千日手は不成立。
- ・「千日手」で達成すべき目標は「同一局面4回」ではない。あくまで初形に戻すことが目的。初形と関係なく千日手にするのが目的でもない。

3. 対象に関するもの

普通の詰将棋で詰める対象は受方の玉であるが、これを変更したルールもある。より一般的に言えば攻方を「目的」の状態にすること。

【自玉詰】

攻方の玉を詰める。

〔補足〕

- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。
- ・「目的」が「詰」以外の場合は、「自玉スタイルメイト」のように変化する。
- ・単玉で自玉がなくても、攻方を「目的」の状態にできるなら「自玉」と呼ぶ。

4. 性能変化

何らかの条件が満たされると駒の性能が変化するルールをここにまとめる。これらのルールでは性能変化が起こる状態が解除されると、性能が元に戻る。また、「行きどころのない駒」や「二歩」の扱いにはくれぐれも注意！

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入替わる。

【側面】

敵駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【騎面】

八方桂の位置にある敵駒の利きに駒の利きが変わる。異なる複数の敵駒がある場合はそれらを合成した利きを持つようになる。

【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。

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【安東西】

味方の駒が横にいと、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【安騎】

八方桂の位置にある味方駒の利きに駒の利きが変わる。異なる複数の味方駒がある場合はそれらを合成した駒の利きを持つようになる。

【マドラシ】

同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがな

くなる。ただし、玉は互いの利きに入ることはできない。

【補足】

- ・玉が互いの利きに入れ、利きがなくなるものは「Kマドラシ」と表す。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。の例えば A と B が互いに利きを消していて、新たな C がその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでに AB の利きが消えているから C の利きは消えない」とは解釈しない。

【性能変化ルール全般的の補足】

(1) 二歩について

性能変化ルールで「玉を取ったとき、二歩になる手を有効とするか否か」でルール設定が分かれる。これを有効とするのが「利き二歩有効」、無効とするのが「利き二歩無効」。何も書いていなければ、WFP 作品展では前者の設定を適用する。

(2) 行きどころのない駒について

性能変化ルールでは、性能変化により利きが復活しうる位置であれば、一時的に利き所の無い駒の存在も許される。具体的には以下ようになる。

安南：何も問題なし

安北：一段目の桂香歩は禁止

対面：一段目の桂香歩は禁止

背面：何も問題なし

WFP 作品展では他の性能変化ルールでも特に指定がない限り、この方式を適用する。上記の判定は（特に指定がない限り）特定の局面に依存しない。

(3) 行きどころのない駒について

上記(2)とは逆に利きのない駒が出現するような着手を禁止するルール設定もある。そのようなルールをA式、(2)のようなルールをB式と区別する。A式はオプションが多様なため、出題時は禁則の適用範囲を明確にする必要がある。

5. 手の選択に関するもの

条件によって手が制限されたり、禁手の概念が変更されたもの。

「詰み」や「王手」の概念が通常通りかどうか、くれぐれも注意！

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【全取禁】

駒を取る手は禁手。詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする。

【補足】

- ・取禁で詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする場合は「全」を付ける。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【補足】

- ・逆に、駒を取らない着手を優先するのが「禁欲」。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される（完全打歩）。

【補足】

- ・打歩以外の詰を禁手とする場合は「完全打歩」、打歩以外の詰を単なる失敗と扱う場合は「単純打歩」と呼ぶ。

【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）

【補足】

- ・玉を取るとき敵駒の利きに入るかどうかを問わない場合は、「タイプB」。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する

【千日手禁】

同一局面が4回現われる手を禁手とする。

【補足】

- ・将棋の実戦と異なり、連続王手かどうかは無関係。持駒の駒数が無限の場合は、有限回の増減があっても同一とみなす。）

【Koko】

着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。王手にもこの条件は適用される。

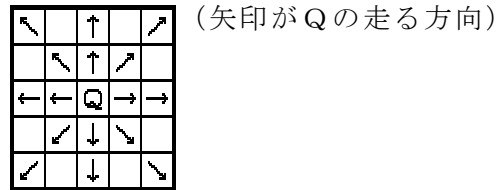
6. フェアリー駒

フェアリーでは、通常の将棋駒とは異なる駒を使う場合がある。そのような駒は無限に考えられるが、ここでは WFP 作品展で実際に出題されたものだけを紹介する。

中将棋系の駒は「成」のルールが面倒なので、成らない設定で出題されることも多い。

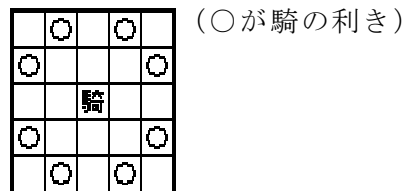
【クィーン】

チェスのクィーン (Q)。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【ナイト】(騎)

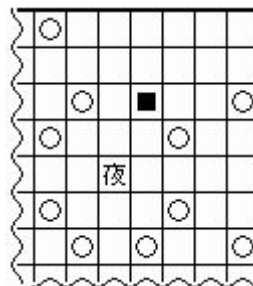
ナイトはチェスの駒。八方桂。



【ナイトライダー】

フェアリーチェスのナイトライダー (夜)。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。

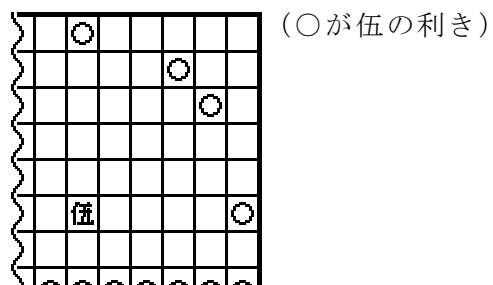


(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【Five-Leaper】(伍)

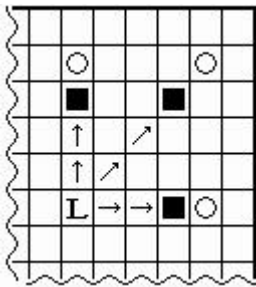
Five-Leaper はフェアリーチェスの駒。

距離5のマスに跳ぶ。



【Locust】

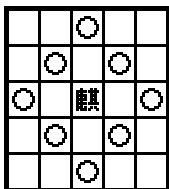
フェアリーチェスの Locust (L)。
クイーンの利きの方向にある敵駒を跳び越えその先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○がLの利き。
■は敵駒。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていると跳べない。)

【麒麟】(麒)

中将棋の麒麟。
斜めと1間跳んだ前後左右に利く。



(○が麒麟の利き)

7. 復活系ルール

駒を取られたときや取ったときの挙動が通常と異なるものを、ここでまとめて説明する。

【キルケ】

駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は生駒になって戻る。
- 2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩や行き所の無い駒になったりする場合は戻れない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香(成駒も含む)が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は成ったまま戻る。
- 2) 戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かっていたりするため、戻れない場合は戻らない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香(成駒も含む)が5筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

[補足]

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2) 位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

8. その他

以上の分類に属さないものをここでまとめて説明する。

【受先】

受方から指し始める。

【補足】

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある

【手余り可】

最後に攻方持駒が余っても良い。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

【補足】

- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・指定駒が古将棋の駒の場合、成れるかどうかは問題の設定による
- ・玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。
- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名＋玉」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。「駒名＋玉」としないのは“大人の事情”。例えば玉の性能が金の場合…（以下略）。

【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。

【補足】

- ・駒詰はこのルールの特別な場合（X＝Yのとき）とみなせる。

【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。

【補足】

- ・玉が3枚以上の「多玉詰」も「二玉詰」で表す。

【非標準駒数】

使用駒の数や種類が通常と異なる。

【持駒：∞】

指定駒を無限に持っていることを示す。
指定が特でない場合は、全種類の駒を無限に持っていることを示す。

【非連続王手】

攻方に王手の義務がない。
（王手をしても良い）

【n解】

解が複数あり、指定されたn個の解を求める出題形式。

【レトロ -m/n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【還元型無駄合】

盤上の配置が同じで攻方の持駒だけが増える局面に至るような合駒はしない。

【補足】

- ・「原型復帰型無駄合」などとも呼ばれる。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

解答募集締切一覧

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

1月20日(火)

第62回推理将棋出題

推理将棋 5作

2月3日(日)

フェアリー短編コンクール #03

フェアリー作品 6作

2月15日(金)

第48回WFP作品展

フェアリー作品 12作

Fairy of the Forest #34

協力詰 2作 + 作図問題

3月15日(金)

第49回WFP作品展

フェアリー作品 12作

作品募集一覧

第14回詰四会フェアリー作品展

課題：四国名物（フェアリー詰将棋、推理将棋）

投稿締切：平成25年1月27日（日）

出題：WFP56号（2013年2月号）

投稿宛先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp) までメール
または、当日詰四会会場持参

★ 第14回詰四会は、香川県宇多津のゆーぷらざうたずで開催します。初の香川県開催です。これであと徳島県で開催すれば4県制覇となります。岡山、関西方面からも近いと思っておりますのでご参加よろしくお願ひします。開催日は2013年1月27日（日）午後1時～5時です。

あとがき

今年父親が入院中ということもあり、正月は新居浜で過ごしました。息子は出張中の奈良県から帰ってきて自室でゲーム三昧。いいかげん彼女でも作ったらいいのと思うが晩熟で興味もないようだ。（本当のことは分からないが）娘は帰省前日に大風邪を引いて熱を出し、帰省をキャンセル。一緒に帰る予定の彼氏も看病のため帰省できずとなり、向こうの親御さんには申し訳ない次第となった。

朝寝坊のちょーえりが起きてくるまで何をしようかと思ったのだが、これまで創りかけていた強欲協力詰の煙や詰上り象形に取り組むことにした。ゴール（初形全駒）があるというのが達成感を感じられるということで心地よいのです。4, 5作創りかけのものがあったのだが、5日間くらいで見事完成。しかしその全ての作品が最後の1枚を置くのに難渋するという工程を経たというのは、「あるある」なんですよね。以前、変寝夢さんが創作話を書いてほしいみたいなことを書かれてましたが、ちょっと書いてみようかと思っています。

強欲ばか詰、創るのは楽しいのですが、なかなか解いてくれる方が少ないのが悩みの種。決して解くのは難しいことではないと思うんだけどなあ。今年は詰パラへも投稿してみようかななんて考えています。

完成した5作お披露目の際には解図よろしくお願ひします。

たくぼん

2013年 第55号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十五年一月号

平成二十五年一月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp