



# Web Fairy Paradise

第59号

## 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第52回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第53回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第66回 推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest#35

## 結果発表

- ・ 第51回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第65回 推理将棋出題

## 読み物

- ・ フェアリー四十人一局集とりあえず(神無太郎)
- ・ WFP5周年記念作品展5手(以下)明かし詰コンクール作品募集(橘圭伍)
- ・ WFP5周年記念「解くのに頭を悩ます?5手協力詰作品展」作品募集



2013/5



### プチ旅行

今年は春儒期から多忙が続き、ゴールデンウィークも全て仕事でした。この先見てもバドミントンの世話を含めると7月初めまで日曜日が全て埋まっている状態。体がいくつあっても堪らない。

そんな中先週の日曜日、昼で仕事が終わったので、ちょーえりと2人でプチ旅行へ行ってきました。場所は高知県の中土佐町久礼という漁師町。町自体が国の文化財にもなっています。その中の大正町市場では取れたての魚がその日のうちに店先に並んで食堂ではそれを食べさせてくれる。おいしいよと知り合いの方から聞いていたので高速を飛ばして2時間で到着。散策して市場の中の店で鰯の叩き定食(700円とは安い)を食べ、地元産のいちごをふんだんに使ったケーキを太平洋の海を見ながら食べて満足し、ふたたび高速を駆けて2時間新居浜に帰ってきました。いくら余暇の時間が取れないとはいえなかなかの強行軍で帰ったらへとへとでした。

写真はそんな商店街の中の案内所の概観。なんとも懐かしい看板がたくさん付いており思わず見とれてしまいました。左上のカンコー学生服のカンコーは漢字で書くと「菅公」、菅原道真公のことなんだよと知ったかぶりの知識を披露するも、ちょーえりの頭の中には鰯の叩きの事しか無いようでした。

WFP は次号で満5年で60号になります。2つの企画を準備しています。たくさんの参加をお願いします。

### 【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59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](mailto: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52回WFP作品展(再掲)

## 第53回WFP作品展出題 担当：神無七郎



(「Riot at the Rite」の一場面)

今から 100 年前、1913 年 5 月 29 日にストラヴィンスキーのパレエ「春の祭典」が初演されました。この初演は音楽史上に残る大混乱となり、20 世紀の音楽を語る上で欠くことのできないエピソードの一つに数えられています。この時に起こった騒動がどのようなものであったか、それを知っているのは、実際にその場に居合わせた人々だけであり、私たちはその「証言」から想像するしかありませんでした…つい最近までは。

2005 年、イギリスの B B C がこの時の騒動を再現した「Riot at the Rite」というドラマで状況は変わりました。約 35 分の上演が一観客らの騒ぎも含め一まるまるこのドラマの中で再現されているのです。ドラマ全体はバイセクシャルであったニジンスキーを中心に組み立てられ、「男→男←女」という奇妙な三角関係なども描かれています。そうした一般視聴者向けのドラマ部分は別として、頭の中で空想するしかなかった伝説の舞台をまるまるその場に居合わせたかのように体験できるのは素晴らしいことです。こうしたテレビ番組では、つまみ食いの的においしそうな場面だけ取り出して、作品を台無しにしてしまうことが多いのですが、ノーカットで最初から最後まで通して映像化した B B C には惜しみない賛辞を贈りたいと思います。

ただ、残念なことに「Riot at the Rite」は日本語吹き替えの DVD などには手に入らないようです。今確実に見られるのは YouTube なので、いつ消されるか分かりませんが紹介しましょう。もちろん日本語字幕はありません。

**Riot at the Rite** (<http://www.youtube.com/watch?v=JcZ7lfdhVQw>)

私は既に「春の祭典」以降の世界に生きており、この映像を見ても当時のパリの観客と同じ衝撃を受けることはないのですが、音楽好きの一人として、この初演は「もしタイムマシンが発明されたら見てみたい」ものの一つです。

こうした後々の世に語り継がれる出来事は、いつ起こるか分かりません。それは来年かもしれないし、明日かもしれません。あるいはすでに起こっていて、伝説になるのは時間の問題ということもあるでしょう。例えば先月行われた将棋電王戦は将棋の世界では間違いなく伝説として残る出来事だと思います。では、詰将棋の世界ではどうでしょう？ ひょっとしたら今月の WFP 作品展だって、後々から振り返ってみれば重要な節目だった…ということもあるかもしれませんよ。

さて今回の WFP 作品展は第 52 回の再掲と、第 53 回の新規出題です。今回は純協力誌の大量投稿をいただいたので、これを A コースとしてまとめました。それ以外のルールや推理将棋は B コースとしています。ただし、両コースとも解答締切は同じなので注意してください。

また、例年通り次月の WFP 作品展の新規出題はお休みとなります。その分、第 53 回の解答募集期間は一か月長くなります。ただ、B コースには難物が多いので、締切はまだまだ先だと油断するのは禁物です。

### 〔第 52 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

**52-1** は変寝夢さんによる Equihopper を使ったツインです。なるべく a)b)セットで解答してください。

Equihopper は equal を意味する接頭辞 equi が付けられた hopper で、直訳すると「等距離を跳躍するもの」。ジャンプ台となる駒(敵味方を問わない)を中心に、点对称の位置に着地し、そこに敵駒があれば取ることができます。例えば 33 に Equihopper があるとき、55 に駒があれば 77 へ、45 に駒があれば 57 に跳べるといった具合です。

Equihopper には途中に別の駒が挟まっていると跳べないものと、挟まっても跳べるものがあり、前者を単に Equihopper、後者を Non-Stop Equihopper と呼びます。今回の変寝夢さんの作品では後者の Non-Stop Equihopper が使われています。

参考までに Non-Stop Equihopper を使った過

去の作品の例をご覧くださいませ。1996年7月のフェアリーランドで発表された汐多ダダ氏の作品です。出題時の駒の名称は単なる「Equihopper」ですが、フェアリーランドではNon-Stop Equihopperを単にEquihopperと呼びます（1996年4月号に「途中に何枚駒があっても良い」と説明されています）。

〔Non-Stop Equihopper を使った作品〕

汐多ダダ氏作（詰将棋パラダイス 1996年7月）

ばか詰 15手

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

持駒 なし

※ E : Non-Stop Equihopper

82歩成 63玉 72と 54玉 73と 45玉  
63と 36玉 64と 27玉 54と 18玉  
55と 19玉 29と まで 15手

(詰上り)

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

持駒 なし

この作品ではEは一度も動いていませんが、最終手を除いて92Eと81Eが交互に王手を掛けています。代わりに動くのがジャンプ台となる「と金」で、玉は次に王手となる位置を選んで移動していきます。その結果、「と金」は金鋸

の軌跡を描き、玉はまっすぐ斜めに移動します。このように趣向の中に異なった軌道が混在するという作品は極めて珍しく、Equihopperが通常の駒と異なる現象を起こせる駒であることを強く印象付けられます。

52-2は担当者の作品。52-4の投稿があったので、ルールが同じ本局を出すことにしました。ただし、本局には「37玉は不動」という条件が付いています。11王は通常通りの利きですので、普通に詰めてください。受方の持駒を制限しているの、使用駒は飛角図式になっています。

52-3はDD++さんによる「将」ルールと「限定」ルールを使った珍しい作品。「将協力詰」は「すかし詰」を可とする協力詰です。昔は「ばか詰」でも「すかし詰」は可だったのですが、後に「すかし詰不可」がデフォルトに変更されました。「将」というミニコミ詰では、このルール変更後も「すかし詰可」のばか詰を扱ったので、「すかし詰可」の「ばか詰」を「将ばか詰」と呼ぶようになりました。

また「限定」ルールは指定手数で（指定手数よりも短くても長くてもいけない）、駒を余らせず詰めよというルール。詳しくは第47回WFP作品展（WFP53号）の説明をご覧ください。

52-4は不透過・不可侵のマスを表す●（チェスプロブレムのPyramidと同じ。f mでは「石」と呼んでいます）を使った作品です。●を置くだけのことはある、手応えのある問題です。

〔第53回作品展各題への補足説明〕

第53回出題のAコース12題は、筆者が本作品展を担当して初めての短編協力詰特集。作者は小林看空氏と上谷直希氏のお二人です。

看空氏の作品は10題。元々は詰将棋解答選手権の松本会場で行われた「ばか詰解答選手権」用に用意されていた作品で、このときに使用されなかった問題から選ばれています。上谷氏の作品はどちらも実戦型。ただし攻方の実戦型で入玉形というのが、いかにもフェアリーらしいところです。この12題は「ばか詰解答選手権・番外編」として、時間を計測しながら解くのも一興ですね。

Bコースは7題。見慣れないルールや難問があるので、じっくりと取り組んでください。

53B-1と53B-2は変寝夢さんによるPWC作品。しかし両作ともPWCだけではないフェアリー要素が付加されています。

まず53B-1では中将棋の「獅子」が導入され

ています。獅子は玉2手分の動きができる駒で、その特徴とPWCが組み合わさると何が起こるか、考えてみてください。

**53B-2**はPWCにKoko（本来の綴りはKōkoですが便宜上Kokoと表記します）が加わっています。初形で王手が掛かっているように見えますが、Kokoは周囲に駒がない場所への着手ができないというルールなので、56金とはできず（PWCで玉は復活しないことに注意）王手ではありません。王手を掛けるには攻方の香を玉の周辺のマスに動かす必要があるわけです。

KokoについてはWFP42号に小林看空氏の紹介記事がありますので、参考にしてください。

**53B-3**は橋氏お得意のキルケ作品。出題図を見るだけで大技登場の期待が膨らみます。また、**53B-4**と**53B-5**は「強欲協力自玉詰」という本邦初のルール。「強欲協力詰」が数多く作られるようになった現在でも、「強欲協力自玉詰」は発表されていませんでした。「強欲」の条件があるので自玉を詰めるのは大変ですが、だからこそ解き甲斐もあるはず。そして**53B-6**も橋氏の作品。シンプルな条件付けで、19手の比較的長手数の限定を実現した推理将棋です。今月は橋氏が活躍ですね。どれも力作なのでお見逃しなく。

**53B-7**は一乗谷氏による長手数推理将棋。「真似将棋」で盤面ほぼ全部（79箇所！）を使えという、パズルの要素の強い条件です。条件が多数ありますが、まずは条件1)2)を満たすことを考え、後から残りの条件に合わせてみましょう。

### 解答要項

解答締切：

第52回：2013年6月15日（土）

第53回：2013年8月15日（木）

（※Aコース、Bコース共）

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。

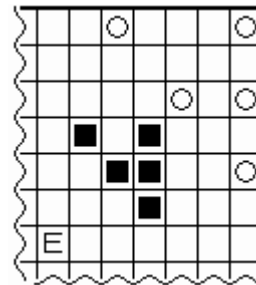
### ルール説明

#### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

#### 【Non-Stop Equihopper】（E）

盤上の任意の駒を中心に現位置から点対称の位置に着地する。着地点に敵の駒があれば取れる。現位置と着地点を結ぶ線上に余計な駒が挟まっても跳べる。



（○がE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

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【将】

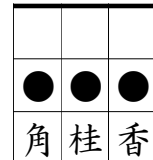
協力系ルールで「すかし詰」を可とする。

#### 【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【●】不透過・不可侵の領域を表す。飛び越すことは可能。

3 2 1



例えば左図で、

一 12香や11香成は不可。

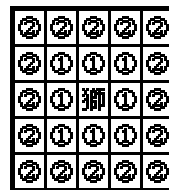
二 22角や11角は不可。

三 11桂成や31桂成は可。

#### 【獅子】（獅）

中将棋の駒で、1手で1回または2回動ける。

1回動くときは図の①または②の位置に動く。2回動くときは1手目で①の位置に、2手目で隣接する8枡のいずれかに動ける。結果的に動かなかったり、動かずに①の位置の駒を取ったり、2つの駒を取ったりすることができる。



#### 【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）

【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。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

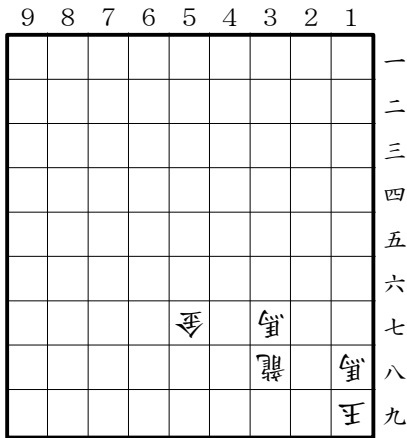
【推理将棋】

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。

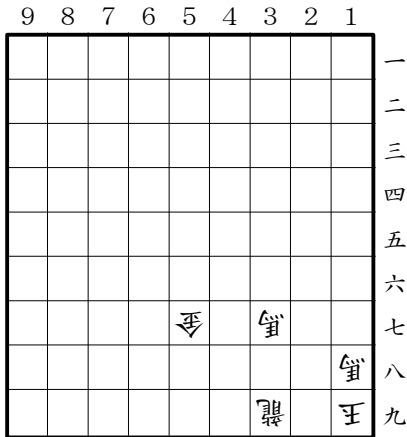
《第52回 WFP 作品展》（再掲）  
解答締切：2013年6月15日（土）

■ 52-1 変寝夢氏作

a) 協力詰 5手

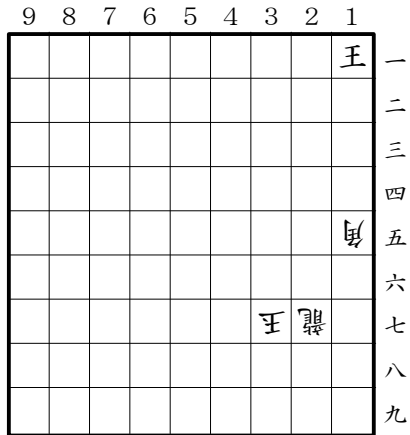


b) 協力詰 5手



■ 52-2 神無七郎作

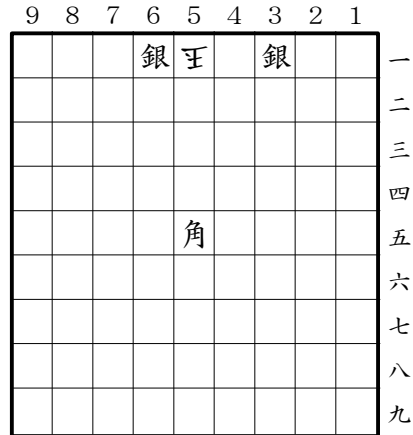
キルケ協力自玉詰 20手



攻方持駒 飛角  
受方持駒 なし  
※37玉は不動

■ 52-3 DD++氏作

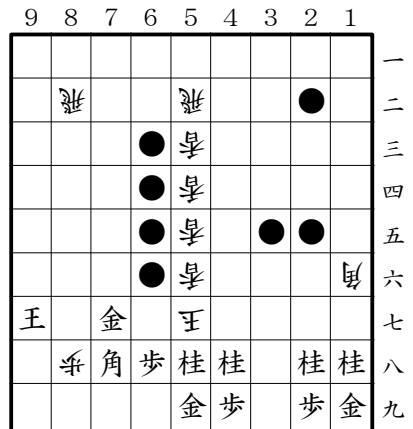
将限定協力詰 37手



持駒 歩18

■ 52-4 橘圭伍氏作

キルケ協力自玉詰 74手



攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

《第 53 回 WFP 作品展 A コース》  
 解答締切：2013 年 8 月 15 日（木）

■ 53A-1 小林看空氏作

協力詰 3 手

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

持駒 銀

■ 53A-2 小林看空氏作

協力詰 5 手

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

持駒 銀

■ 53A-3 小林看空氏作

協力詰 5 手

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

持駒 なし

■ 53A-4 小林看空氏作

協力詰 5 手

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

持駒 角 銀

■ 53A-5 小林看空氏作

協力詰 5 手

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

持駒 なし

■ 53A-6 小林看空氏作

協力詰 5 手

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

持駒 なし

■ 53A-7 小林看空氏作

協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 53A-10 小林看空氏作

協力詰 7手

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

持駒 なし

■ 53A-8 小林看空氏作

協力詰 5手

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

持駒 桂

■ 53A-11 上谷直希氏作

協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 53A-9 小林看空氏作

協力詰 7手

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

持駒 桂

■ 53A-12 上谷直希氏作

協力詰 17手

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

持駒 角



■ 53B-1 変寝夢氏作

PWC協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王										
金										
										蝨

持駒 角

※91 玉は不動

■ 53B-2 変寝夢氏作

Koko-PWC協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			馬							
		金	王							
										香

持駒 なし

■ 53B-3 橘圭伍氏作

キルケ協力自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

馬										
										王
										銀
			角							王

持駒 なし

■ 53B-4 橘圭伍氏作

強欲協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		馬						王		
		馬					歩			
			金							
		王								

持駒 角 香

■ 53B-5 橘圭伍氏作

強欲協力自玉詰 28手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王										
							ス			
馬	王	馬	馬	馬	馬					
				ス	ス					
歩		歩								
	馬									

攻方持駒 桂4 香4

受方持駒 なし

■ 53B-6 橘圭伍氏作

推理将棋『帰巢本能』

A 「19 手で終わった将棋はどんな将棋だったの？」

先手「僕はたった一つの駒を動かしてただけだったんだけど気付いたら勝ってたよ」

後手「18 手目に、小駒の成駒を動かしたらその駒を最終手で取られて詰まされたんだ」

A 「うーん、それだけじゃ分からないよ」

後手「僕は2 手目に 52 玉と指したよ」

A 「それでどんな将棋か分かったよ！」

さて、どのような将棋だったのでしょか？

## 条件

- 1) 19 手で詰んだ
- 2) 先手が着手した駒は 1 枚だけだった
- 3) 後手は 18 手目に小駒の成駒を動かし、先手は 19 手目にその駒を取った
- 4) 2 手目は 52 玉だった

### ■ 53B-7 一乗谷酔象氏作

#### 推理将棋『泣く金、マネーゲーム』

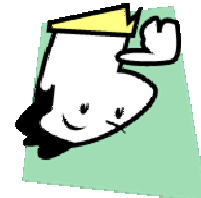
- ・「マネーゲームに手を出したって。危ない奴だなあ」
- ☆『真似将棋の相手をしただけだよ』
- ・「初めのうちは、不況だから景気を様子見てから、慎重に商品(タマ)を比較した上でお金を銀行に預けていたのに」
- ☆『初手から歩香桂、玉飛角金銀の順に 8 種の駒を一回ずつ動かしたんだ』
- ・「後に不況が続いた後、景気が跳ね上がったら、今度はすぐ銀行の金を大きく動かしたね」
- ☆『後で歩香桂銀金の順に小駒一回ずつ動かし、その直後に大駒を動かす一連の手順があっただけだよ』
- ・「連夜に金を動かしたって」
- ☆『金寄りの手は連続した 2 回だけで、他に連続して金を動かす手順はなかったよ』
- ・「空売りを 2 回やって、頭に来て金を動かしたって」
- ☆『空成りの手が 2 回あっただけだよ。2 回目空成りのすぐ後に玉頭の歩を突いてから金を動かしたけど』
- ・「箸も付けないで一人で動き続けたんだって」
- ☆『一つの駒を 8 回続けて動かした直後、端の手を指しただけだよ』
- ・「それなのに太ったんだって」
- ☆『駒取りは歩取りが 2 回あっただけだよ』
- ・「全ての物事は一歩ずつ地道に進めないと痛い目に会うよ」
- ☆『盤上にある自分の歩を全て右の筋から左の筋の方に順番に各筋 1 路ずつ前進させる一連の手順もあつたよ』
- ・「せっかく稼いだ金が泣くよ。マネーゲームから早く抜け出さないと」
- ☆『79 手で 79 箇所着手して 79 金迄。真似将棋は先手が勝ったよ』

さて、どのような将棋だったのでしょうか？

## 条件

- 1) 79 手で 79 箇所着手して 79 金で詰んだ。
  - 2) 駒打ちなしのマネ将棋★  
※以下 3)~9)は先手側の着手条件
  - 3) 先手は、初手から歩香桂玉飛角金銀の順に 8 種の駒を 1 回ずつ動かした。
  - 4) 先手は、歩香桂銀金の順に小駒を 1 回ずつ連続した直後、大駒を動かした。
  - 5) 先手の駒取りは 2 回だけで、いずれも歩を取る手
  - 6) 先手の空成りは 2 回だけで、2 回目空成りの直後に玉頭の歩を突き次に金を動かした。
  - 7) 先手の金寄りは 2 回だけで、連続した着手だった。その他には金を連続して動かすことがなかった。
  - 8) 先手は一つの駒を 8 回続けて動かした直後、端の手を指した。
  - 9) 先手は、盤上にある自分の歩を全て右の筋から左の筋の方に順番に各筋 1 路ずつ前進させた。
- ★マネ将棋：後手は 2 手目以降直前の先手の指し手をマネ(55 地点を点対称に着手)し続けた。

以上



**推理将棋第 6 6 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 6 6 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](http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html)) をご覧ください。

解答、感想はメールで 2013 年 5 月 20 日までに TETSU まで

([omochabako@nifty.com](mailto:omochabako@nifty.com)) メール の 題名は「推理将棋第 6 6 回解答」でお願いします。

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞		丞	爵	科	皇		一
				王	角		馬			二
歩	歩	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 飛

**推理将棋第 6 5 回出題** 担当 DD++

ついに初級の在庫が尽きました。初級はほとんど明け透けで構わない(むしろその方が好ましい)ので、推理将棋出題に興味がある方、挑戦してみませんか? 余詰検討に不安がある方はその旨併記してくだされば私も検討にご協力します。

というわけで今月の初級は担当から。11 手ですが、序さえわかればあとは一本道。中級はチャンプさんから、桂が大活躍する 10 手の作品です。上級は橋圭伍さんの長編。27 手ではありますが、最終 5 手が明かされている上に先手がやることも明白なので手数ほどの難しさはありません。Web Fairy Paradise 誌で現在出題中の「右往左往! ?」の姉妹作です。

練習問題

「さっきの将棋、▲96 歩△54 歩▲97 角△42 飛▲同角不成△52 玉まで見てたけどどうなった?」

「成る手なく 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

6 6 - 1 初級 DD++作

居玉は避けよというけれど 1 1 手

邪魔な後手駒をどかす方法は?

6 6 - 2 中級 チャンプさん作

大駒を超えて 1 0 手

盤面を広く見た方が解きやすいでしょう。

6 6 - 3 上級 橋圭伍さん作

逃避行! ? 2 7 手

条件数が多いのは、裏を返せば手がかり豊富ということでもありますね。

■締め切り前ヒント (5 月 16 日 DD++)

初級: 邪魔になる駒をどけるには▲33 角不成が有効。最後は歩で玉を追い込みます。

中級: 桂跳ねは全て後手桂が後手大駒を飛び越えます。トドメを指すのは 22 地点の不動角。

上級: 先手馬は最終的に推理将棋の馬の定位置 43 地点へ。71 で銀は取りにくいので△72 銀と馬の経路上に後手から差し出すのがポイントです。

6 6 - 1 初級 DD++作

居玉は避けよというけれど 1 1 手

「昨日『居玉は避けよ』って聞いたから、早速あることを試したんだ」

「何をしたんだい」

「後手番で、8 手目までかけて玉を端に移動してみた」

「そりゃまた極端なことを。で、どうなった？」  
 「7手目から連続王手をかけられて、そのまま  
 11手で詰まされちゃった。」

最後まで駒を成られはしなかったんだだけ  
 ね」  
 「あらら。何事もほどほどが一番だね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11手で詰んだ
- ・ 8手目に後手玉が端（1筋か9筋）に移動した
- ・ 7手目から最終手まで先手の連続王手
- ・ 駒成はなかった

6 6 - 2 中級 チャンプさん作  
 大駒を越えて 10手

「さっきの将棋、駒を成る手も無く 10手で詰  
 んだみたいだね。」

「ああ、大駒の1マス下にいる桂を跳ねる手が  
 3回もあったよ。」

「初手に玉を動かしたのは疑問手じゃないか  
 な？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 初手は玉の手
- ・ 成る手なし
- ・ 大駒の1マス下にいる桂を跳ねる手が3回あ  
 った

※本問では【下】とは指し手側から見て下の意  
 味。つまり先手が桂を跳ねるなら九段目側、後  
 手が桂を跳ねるなら一段目側が下になります。

6 6 - 3 上級 橘圭伍さん作  
 逃避行！？ 27手

A「41金同飛 42金同銀 61銀成迄 27手で詰  
 んだ将棋はどうだったの？」

先手「一つの駒で3種類計9枚の駒を取って駒

得になったから勝ったと思ったね。ただ、5筋  
 で駒を取る事はなかったね。」

後手「1段目に2回だけ着手したよ。」

A「駒は何回打ったの？」

先手「丁度3回だけだね。王手も同じ回数だっ  
 たよ。」

A「まだ、分からないなあ。」

後手「一局を通して、金の着手は同じ筋に2回  
 だけだったし、歩の着手も同じ筋に2回だけだ  
 ったよ。」

(条件)

- ・ ▲41金△同飛▲42金△同銀▲61銀成迄 27  
 手で詰んだ
- ・ 先手は一つの駒で3種類計9枚の駒を5筋以  
 外で取った
- ・ 駒打ち及び王手はそれぞれ3回だけだった
- ・ 金の着手は同じ筋に2回だけだった
- ・ 歩の着手は同じ筋に2回だけだった
- ・ 後手の一段目着手は2回だけだった

■ 練習問題解答

問題以下、▲51角不成△55歩▲54飛まで。

派手なのに忘れられがちな詰み形。後手持ち駒  
 がないので合駒ができない、推理将棋特有の詰  
 め上がりです。左右対称に62で飛を奪う形  
 の他、22角と11香を奪って51角と54香と打つ  
 形もありますね。

なお、ここから「成る手なし」の代わりに「成  
 る手あり」だと▲31角成△51金左▲53銀まで  
 で、一応こちらも完全。

推理将棋66練習問題詰上り図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞	角	丞	爵	科	皇		一
				王			皇			二
歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩		三
				飛						四
				歩						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

# Fairy of the Forest #35出題

- 2013年02月20日：課題発表：(協力詰)
- 初手と最終手が同じ
- 2013年05月15日：投稿締切
- 2013年05月20日：出題
- 2013年06月15日：解答締切
- 2013年06月20日：結果発表

## ■ 課題発表

締切をひと月延ばした結果、やっと4作集まりました。作者の皆さん、特にギリギリまで粘ってくださったたくぼんさんに感謝します。  
面白い作が集まったと思うので、解答の方もよろしくお願いします。1題でも結構です。

(解答先)  
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

### ■ 35-01 たくぼん 協力詰 7手

金										
香	王									
		歩								
銀		龍								
	歩									
	龍									

持駒 なし

### ■ 35-02 小林看空 協力詰 35手

				金	金	金	歩			
			銀	銀	銀	銀	角			
		角	金	歩	歩	歩	歩			
		龍	歩				王			
		飛								
		王								

持駒 香

### ■ 35-03 神無七郎 協力詰 53手

飛	馬			王			馬	飛		
			桂		桂					
	銀	金	香		王		香	金	銀	
		歩		歩		歩		歩		

持駒 歩7

### ■ 35-04 たくぼん 協力詰 95手

							香	香	飛	
銀	銀	銀	銀	金	金	金	歩	飛		
歩	歩	歩	香	歩	歩	金	歩	歩		
		桂			角	香				
又	桂			角	王	又	桂			

持駒 なし

# 第51回WFP作品展結果 担当:神無七郎

今回の作品展は全4題。問題数が少ない分、解答の出足も好調でした。最終的な解答成績は以下の通りです。

## 【第51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
一乗谷酔象	○	○	○	○	4
DD++	○	○	○	○	4
橋圭吾	○	-	○	○	3
変寝夢	○	○	-	-	2

全題正解が3名も！ 厳密に調べたわけではありませんが、筆者が担当を始めて以来最高の正解率かもしれません。

### ■ 51-1 変寝夢氏作 (正解5名)

協力詰5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

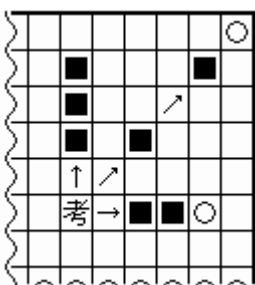
									王	一
										二
										三
								雀		四
				考						五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒なし  
受方持駒なし

#### 【ルール】

#### •カンガルー (考)

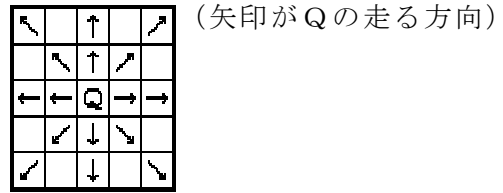
フェアリーチェスの Kangaroo。  
クイーンの利きの方向にある駒を2つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が空いていても良い。



(○が考の利き。  
■は敵または味方の駒。)

#### •クイーン (Q)

チェスのクイーン。  
飛車と角を合わせた性能を持つ。



#### •協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

#### 【解答】

17Q 12馬 71Q 21龍 44Q まで5手

(詰上り)

										王	一
										雀	二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

攻方持駒なし  
受方持駒なし

#### 【作者のコメント】

ソフト作成のきっかけとなったカンガルーを使ってみました。初手8 1 Qの紛れが入って作品になったかな？

#### 【解説】

本作品展初登場のカンガルー。出題時に例題を交え長々と説明しましたが、実は本局ではカンガルーは最初から最後までまったく動きません。攻方の3手すべてがクイーンの着手です。では、カンガルーは役に立っていないかという、さにあらず。縁の下の力持ちとして確かな存在感を示しています。

変寝夢さんはこのところフェアリー駒を使った作品を連続で発表されていますが、どの作品でも必ずそのフェアリー駒の特性を活かした手筋が組み込まれています。本局で登場するのは「カンガルーと飛び駒の協力で合駒を無効する」という手筋。まずは詰上がりを見てください

い。最終手に対し、22馬や22龍とするとカンガルーが利いてくるので、結局合駒できないのです。グラスホッパーを2枚重ねて合駒を無効化する手筋はしばしば見かけますが、カンガルーを使うと普通の飛び駒との組み合わせでも合駒を無効化できるのが特徴です。

とはいえ、カンガルーによる合駒の無効化は万能ではありません。合駒した次のマスまでしかカンガルーの利きは届かないので、例えば33に合駒が可能だと詰みません。本局で受方の持駒が制限されているのは、玉に隣接しない合駒をされないためだったのです。

本局はカンガルーを活かしたこの詰上がりから逆算し、パートナーとなるクイーンを使って玉の周囲の退路を順序よく塞いでいく構成です。作者のコメントにもあるように、縦を塞ぐか横を塞ぐか、どちらを選ぶかという紛れがあることが良いプラスアルファになっていますね。

ところでカンガルーの漢字表記、「考」ですが、出題時に「この表記を考えたのは神無次郎さん」と書いたのは誤りで、実際は神無三郎さんの提案でした。変寝夢氏からは「袋」が提案されているので、次の機会があれば今度はそれを使おうかと思っています。

#### 【短評】

#### DD++さん

なるほどこの合駒対策はカンガルーならではの。

#### 一乗谷酔象さん

カンガルーの性能を考える問題かと思ったら、実はQの捌きを考える作品でした。

#### 橘圭伍さん

考ならでの詰上りですね。  
合駒があると33で逃れですか。

#### たくぼんさん

カンガルーは動けそうにないので、それらしい順を考えたらたどり着きました。  
適度な難易度でした。

☆ 本局は全員正解。詰将棋の世界でのカンガルーの認知度も急上昇…かな？

#### ■ 51-2 変寝夢氏作（正解4名）

#### 二玉協力詰 33手

										一
										二
王				龍						三
										四
龍				龍						五
			科							六
										七
										八
						王		騎		九

持駒 なし

※19騎は王、非標準駒数

#### 【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。

#### • 騎王

駒詰の一種。玉が騎の性能になる。

#### • ナイト（騎）

ナイトはチェスの駒。八方桂。

	○		○	
○				○
		騎		
○				○
	○		○	

（○が騎の利き）

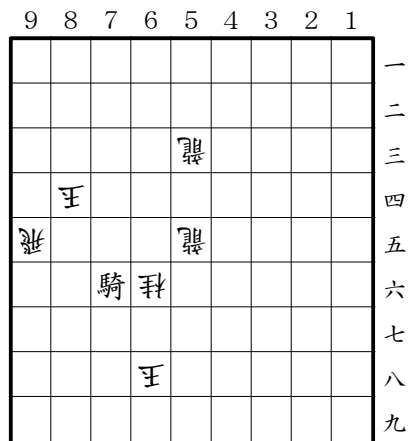
#### 【作者のコメント】

1つ目の玉を移動させておいて、ある地点からは2つ目の玉を追っかけていくというストーリーです。2つ目の玉への揺さ振りが少ないですが、まあこれが実力の限界といったところです。頑張ればもっと大仕掛けも出来そうな気がします。一応ロイヤルは、93, 39, 19の駒だけです。

#### 【解答】

27騎 38玉 19騎 48玉 27騎 47玉  
39騎 46玉 27騎 56玉 48騎 57玉  
69騎 67玉 88騎 68玉 76騎 69玉  
88騎 79玉 67騎 78玉 86騎 79玉  
74騎 94玉 86騎 84玉 67騎 69玉  
88騎 68玉 76騎 まで 33手

(詰上り)



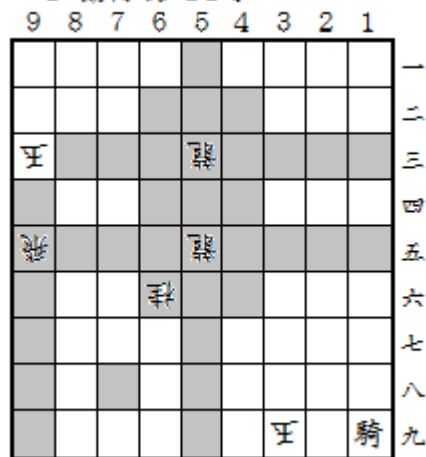
持駒 なし

【解説】

二玉詰に騎追いの要素を取り入れた作品。

大きな特徴は 19 騎を攻方玉としたことです。玉は自分への王手を避けねばなりません。本局では縦横に飛や龍が利いており、侵入禁止区域を常に意識しながらの行動が要求されます。分かりやすいよう、侵入禁止区域を図に示しましょう。

二玉協力詰 33手



持駒 なし

灰色に塗りつぶしたマスが侵入できない場所です。玉は動くのでその利きは塗りつぶしていません。

さて次は「どうやって詰めるか」という方針についてです。盤上に騎で拾える駒は落ちていません。従って二玉詰特有の詰上がり「玉に両取りを掛ける」を使うしかないでしょう。そのために二枚の玉を近づけねばなりません。つまり左辺の玉に向かって右辺の玉を寄せていく必要があるわけです。

もし「侵入禁止区域」を無視できるなら、この目標は楽に達成できます。例えば、

27 騎 38 玉 19 騎 48 玉 27 騎 **58 玉**  
39 騎 68 玉 47 騎 67 玉 **59 騎**…

実際にはこの手順では 59 騎が自殺手になってしまいます。何も考えずに玉を先行させると、騎が追い付かず、侵入禁止区域に引っかかってしまうのです。そこで、玉は騎が都合の良い位置に来るまで待機し、侵入禁止区域を飛び越える態勢を整えさせます。そのため6手目は 58 玉ではなく、47 玉になっているわけです。

首尾よく左辺に移ってからは、今度は左辺の玉にちょっかいを掛けながら、両取りの可能な位置まで誘導します。左辺の上段は動ける箇所が少ないので、常に下段に戻れる準備が必要で、ここも手順に面白味を与えています。

作者自身もコメントしているように、2つ目の玉の誘導にもう少し凝った手順が欲しいところですが、作り慣れるまでは仕方ないところもありますね。今後この素材を様々な展開していけば、自然に凝った作品もできるようになると思います。

本局で示されるように玉を使って玉を追うのは制約が大きく、それが協力系のルールではプラスに働きます。普通詰将棋での「龍追い」が膨大な作品を生む一分野を形成したように、協力詰での「ロイヤル駒追い」も大きな可能性を秘めていると思います。

【短評】

DD++さん

こっちからでは間に合わないと思っていたので修正で驚きましたが、そうか、97 から玉を引っ張り出せばいいんですね。ところで、53 龍があるなら標準駒数で 95 香でもよかったのでは？

☆ DD++さんからは最初に出した誤図 (53 龍がない図) での解答も戴きました。二度手間を掛けさせてしまい、申し訳ありません。95 香案はもつともで、余詰等がなければこの方が良いと思うのですが、変寝夢さんは最近フリーダムというか、標準駒数はあまり気にしていない感じがします。フェアリー駒には標準駒数という概念自体がありませんから、合駒絡み以外では駒数を気にしない習慣



ができてくるのだと思います。

**一乗谷酔象さん**

5筋より左側は着手点が少ないので93玉を攻めるのが大変。

微妙に玉位置を変更しながら騎の回転(88-76-88-67-86-74-86-67-88-76)し、79玉をセットしてからのピンポイント74に侵入して解決。

騎玉と二玉詰の条件組み合わせは新鮮でいろいろ発展できそう。

**橘圭伍さん (※無解)**

騎に関しては将棋盤を格子状に塗り分けて考えているんですが余り効果はなく無解です。詰上りの想定が巧く出来ませんでした。

**たくぼんさん**

2手目29玉から考えて4手超となり散々考えましたがギブアップ寸前。

仕方ないので完全に後ろから逆算で考えたらすんなり道が分かりました。

初めから逆算で考えたらよかったです。

なかなか面白い謎解きで楽しめました。

☆ 2手目29玉は「急がば回れ」の手で、成立したら面白いですね。この辺りは二玉詰でなくともできるはずですので、ぜひ苦労した手順を作品化してください。

■ 51-3 神無七郎作 (正解4名)

成禁協力詰61手

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

持駒 歩10

【ルール】

• 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。

【解答】

19歩 28玉 29歩 37玉 38歩 36玉  
 37歩 35玉 47桂 44玉 45歩 54玉  
 55歩 63玉 64歩 53玉 54歩 43玉  
 55桂 52玉 53歩 51玉 63桂 同桂  
 52歩 62玉 63歩 61玉 62歩 52玉  
 53歩 43玉 44歩 同玉 45歩 35玉  
 36歩 同玉 37歩 27玉 28歩 37玉  
 29桂 26玉 27歩 25玉 17桂 24玉  
 36桂 33玉 25桂 32玉 33歩 同桂  
 44桂 41玉 33桂 42玉 54桂 51玉  
 52歩 まで 61手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

「成禁」というのはなかなか面白い条件です。将棋では駒が成るとたいてい「金」の性能になってしまいます。元の性能が失われ、駒の個性も消えてしまうのです。将棋の駒には前に行く後ろに戻れない駒が3つ(桂香歩)もあるので、後ろに戻れるような性能変化を起こさせるのは自然なルール設定ですが、「成禁」でそれを禁止させると、行き所のない駒になってしまう前に対策を講じなくてはいけなくなります。つまり、工夫が必要になるわけで、詰将棋的には面白いネタが数多く転がっている可能性があるのです。

さて本局に話を移しましょう。全体のストーリーは比較的単純です。

1. 39桂を71桂と交換し持駒にする。
2. その桂で17桂を取り、2枚桂で追う。
3. 21桂を入手して詰める。

最終ステップで21桂は「交換」ではなく(歩だけの消費で)「取る」ことができるのがポイントで、最後は玉座での詰上がりとなります。

本局の創作にあたってこだわったのは次の2点です。

- ① 11以外で詰むこと。
- ② 桂ではなく歩で詰めること。

この方針でいろいろやっただのですが、そのうち本局の一つ前の図を紹介しましょう。

[参考図]

成禁協力詰 55手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								科		一
										二
										三
										四
										五
										六
									科	七
									王	八
								桂		九

持駒 歩9

(※解答は本稿の末尾に)

この図の初形は三筋に収まっていて、①も達成しているのですが、残念ながら②は達成できていません。今回出題した図は少し形が広がっているのが不満なのですが、突歩詰の最終手がやりたかったのが妥協しました。すべてが上手くいく図は、なかなか得られないものです。

【短評】

DD++さん

17桂を取った時に19歩を処分して、▲24桂 ▲23歩 ▲12歩 △11玉 △21桂の形目指して長時間四苦八苦。そうか、17で取った桂を使えば21桂を先手桂の犠牲なしに取れて桂3枚使えるんですね。

一乗谷酔象さん

桂を入手することはすぐ解るが、最終形の見極めが難しい。54桂が解りようやく解決した。62歩生を効かすこと、45歩が残っても桂2枚で4筋を押さえられることはなかなか気づかない。19歩を活用したい気もするが流石に手数超過大。

橘圭伍さん

単純な仕掛けなのに色々考え所があつて相当苦戦しました。最初は誤図かと思いましたが...

迷走した原因は、桂2枚歩3枚の形で詰まそうとした事もありますが、それ以上に上辺で一回61玉として歩を下げておく順に気付かなかったからです。63歩・53歩のままで進んで永遠に迷走してました。

たくぼんさん

配置的にすぐ取れるのは71桂だけなので解図の方向性は見えやすい。感心したのは61玉と逃げ62歩を決めておくところ。早く戻りたい所だけに心理的妙手となった。

変寝夢さん (※無解)

どうしようもないのでFM様に教を乞いました。

いや一少なくとも全ての桂を取ることはない、詰む場所は雪隠しかない、これだけ読みが外れるとは、下段の玉がもう一度27まで浮上するところが見どころか。

☆ 皆さん28手目から「61玉 62歩」の2手を挟むところで苦勞されています。この手が入ったのは偶然なのですが、突歩詰にこだわった創作方針が良かったとは言えそうです。

■ 51-4 橘圭伍氏作 (正解4名)

推理将棋『右往左往! ?』

A 「32歩同龍 41金同龍 61金迄 23手で詰んだ将棋はどうだったの?」

先手「一つの駒で2種類合計8枚の駒を取って駒得したから勝ったと思ったよ。

でも、5筋で駒を取る事はなかったよ」

後手「41金と61金の2回王手されたけど、他に王手の手はなかったよ」

A 「もう少し教えて欲しいんだけど…」

後手「一局を通して駒打ちは3回だけで、歩の着手は2回だけだったよ」

さて、これはどんな将棋だったのでしょ?

条件

1) 23手で詰んだ

2) 最後の5手は「32歩 同龍 41金 同龍 61

金」だった

- 3) 先手は一つの駒で2種8枚の駒を取った
- 4) 先手は5筋で駒を取ることはなかった
- 5) 41金と61金は共に王手で、他に王手はなかった
- 6) 一局を通して駒打ちは3回、歩の着手は2回だけだった

【ルール】

• 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。

【解答】

76歩 42飛 33角成 62金 23馬 61玉  
 41馬 32飛 63馬 51玉 73馬 41玉  
 83馬 61金 同馬 37飛成 43馬 51玉  
 32歩 同龍 41金 同龍 61金 まで 23手

(詰上り)

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

持駒 歩5

【作者のコメント】

題名が会心の出来の作品。

フェアリーの連続詰ばいものを推理将棋でアレンジした作品。

この作品では、王手回数と駒取りをメインにして全体の手を限定しています。

解く事自体はそれほど難しくないと思いますので右往左往する王様の様子を楽しんで頂ければと思います

以下の理由から恐らく完全かと思われます。

先手の着手は12回 後手の着手は11回…①  
 先手の駒取りは8回なので、41金・61金は駒打ちによる物。  
 →先手の駒打ちは3回(32歩・41金・61金)で  
 後手による駒打ちは0回

→是と①から3手目から連続で先手は駒取りを行った事が分かる

→先手の最初の2手は76歩33角である

→歩の着手は76歩32歩の2回と分かり、後手に歩の着手はなかった事が分かる。

→後手の歩6枚は全て初形位置で取られた

41金61金は駒打ちによる王手なので最終後手玉の位置は51…③

5筋の歩が取られなかった事により、5筋を跨いで歩を取りに行く場合は必ず金を取る必要がある…④

後手の駒打ちがなかった事により、最終図で52が後手の駒で埋まっている事はあり得ない。

→これと③から最終先手の馬位置は43. 34. 25. 16の何れか

→3手目で33に居て、最終的に1~4筋に戻ってくる間に歩を6枚取る事から1度は5~9筋に行っている…⑤

④⑤から、先手は33角以降、金取り→6~9筋→金取り→1~4筋と行う必要がある…⑥

→先手の最終馬位置は43(+61金)型が最終詰め上がり図…⑦

43馬の直前の駒取りが52とすると後手玉を1手で51に移動できないので1手前は61。戻していくと83→73→63(63を取らないとすると1筋または9筋で歩を取った事になり、⑥が不可能になる)。

63の前に1回目の金取りがあったはずであるが52で行う場合その直前は43になり、⑦に矛盾する。

よって金は41にて取られた。

以上から、先手の手順は76歩33角成23馬41金63馬73馬83馬61金43馬32歩41金61金であった事が分かる。

18手目での玉位置が51である事から16手目での玉位置は41(他の位置では先手の王手を避けられない)。

8手目での玉位置は61または71であるが71の場合、72銀62玉71玉と指した事になり、王手を避けながら先手の手順を満たす展開は存在しない。よって、8手目の玉位置は61。

以上から後手の手順は42飛62金61金32飛51玉41玉61金37飛成51玉同龍同龍。

二つを足し合わせたのが条件を全て満たす唯一の手順である。

若干端折っている部分があるので其処で見落としがあり余詰の可能性は否定できませんが…

### 【解説】

題名通り玉と馬が右往左往する作品。馬が右辺の金を取るときは玉が左辺に寄り、馬が左辺に移ると玉が右辺に避けます。この2つの駒の動きに注目すると「すれ違い」という題名でもよさそうに思えます。

なぜこの手順で唯一解なのかは、作者自身のコメントで詳細に語られており、解説者の出る幕が無いくらいです。ただ、これは検討用の紛れの分析が主であり、解答者は「だいたいこんな感じだろう」とヤマを張って解けるのではないかと思います。コメント中には若干の誤記もあるようです（例えば「以上から」で始まる文中の先手の手順と後手の手順）が、作意から明らかなので、特に修正せず原文のまま収録しています。

担当が個人的に感心したのは条件の4)。「先手は5筋で駒を取ることはなかった」がとてもよく働いていて、馬が右辺から左辺に移るとき平凡な直線コース、あるいは5筋をまたいだ折れ線コースを辿ることを防いでいます。

作者のコメントにあった連続詰との関係についても若干補足しておきましょう。連続詰は片方が指定の手数連続で指し、その後で他方が1手指す（あるいは何も指さずに終わらせることもある）ルールです。これを交互に指す普通のルールに置き換えると、一方が指している間、他方が手待ちのため玉を左右に動かすだけ…という手順構成になりやすい傾向があります。つまり片方は手待ちしているだけで、あまり面白くない手順になりがちです。

本作はそれを逆手に取り、わざと連続詰っぽく、玉が左右に動く手順を作意に持ってきています。にもかかわらず、本局では玉の動きは飛や金を動かすタイミング及び先手の馬の動きとも密接に絡んでおり、単なる手待ちではない、丁寧な読みが要求されます。手順だけ見ると連続詰っぽくても、やはりこれは推理将棋なのです。

### 【短評】

#### DD++さん

パッと見て△52 玉△51or62 金(右)△61 玉か

らトライして失敗。これがきわどく余詰にならないとは絶妙なバランスです。

☆ たぶんこれが一番きわどい紛れですね。

76歩 52玉 33角成 51金右 23馬 61玉  
41馬 62金 63馬 51玉 73馬 41玉  
83馬 61金 同馬 32飛 43馬 51玉…

と進めて「あれ？ 一手足りない」という事態に陥ってしまいそうです。

#### 一乗谷酔象さん

先手5筋禁の限定でぴったり。収束にたどり着くまで駒を取り続けられないといけないので意外と手は狭い。

#### 橘圭伍さん

6条件と一見多いように見えるんですが組み合わせると噛み砕く事によって全体が単純化される形になってます。

条件3)が根幹を縛る肝となる条件である事に気付けば其処から先手の手は限定出来るようになってます。推理将棋派の人の解答が増えれば幸いです…

WFPの方には理詰めで解ける作品を送りたいですがなかなか巧く出来ません。

#### たくぼんさん

まさに右往左往。  
考えやすい条件で楽しく解けました。

### 【総評】

#### DD++さん

推理将棋があるので久々に解答者増に貢献できそうとか思っていたら、あれよあれよと全部解けました。全部合っていれば初めての全題正解ですが果たして。

#### 橘圭伍さん

全題正解は出来そうで出来ません。  
51-3に苦戦し過ぎて51-2をじっくり考える時間がなくなりました。  
52回への浮気や創作への浮気も原因ですが…どうも、一つの問題を集中して考えられなくなってます。

#### たくぼんさん

変寝夢さんの作品群は、ルールの勉強にもな

り楽しめますね

### 変寝夢さん

作品数が4局で自作が2つ、これでダメならまあ全部解ける月はないでしょう(>\_<)。まあそれにつけても、次回の作品数の多さ。頑張ります。

☆最近パソコンを買い換えました。移行作業でいろいろ時間がとられる上、新しいパソコンではユーザインタフェースや、細かい設定・動作等が変わり、慣れるまではしばらくはバタバタしそうです。ただ、今回のパソコンは32GBのメモリを搭載しているので、かなり強力です。これまでに解けなかった難問も解けるようになるかもしれません。過去の作品の検証作業などにも役立つでしょう。新たな研究結果が出たら報告したいと思います。

### WFP 作品展：今後の予定

7月は「氾濫」の結果稿作成と重なるため、6月号の新規出題と7月号の結果稿はお休みさせていただきます。予めご了承ください。

月	出題稿	結果稿
6月	第53回（再）	第52回
7月	第53回（再々） 第54回	お休み
8月	第54回（再） 第55回	第53回

☆今月の4日、岡田敏氏の訃報が舞い込んできました。氏は、私が詰将棋を始めた頃にはすでにベテランとして多大な実績を残されていました。それから四半世紀経っても現役の詰将棋作家として精力的に創作を続けられてきたのですから、その詰将棋界に対する貢献は計り知れません。

☆岡田氏の作品と言えは真っ先に浮かぶのは曲詰ですが、氏はあらゆるジャンルで数多くの作品を残しており、どんな詰将棋愛好家も必ず自分好みの作品を必ず見つけることができるでしょう。ここでは筆者にとって特に思い出深い一局をご紹介します。

### 岡田敏氏作「銀波」

(詰将棋パラダイス/1956年9月)

#### 詰将棋 89手

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

#### 持駒 銀4

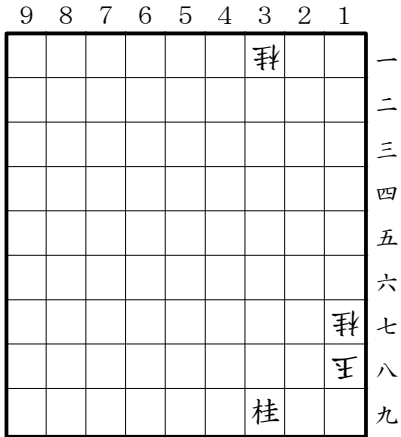
☆本局は銀4枚を波形に繋いだ横型の銀知恵の輪です。現在の目から見れば不完全作とみなされるようなキズが収束にありますし、岡田氏自身ももっと巧妙な長編作品を残されていますが、個人的な意味では他のあらゆる岡田作品に勝るものがあるのです。

☆筆者はこの作品を「百合の露」という1979年に刊行された作品集で知りました。この本は近代将棋の懸賞に当選した時の賞品で、当時作図も解答もよちよち歩きだった私は、この本をむさぼるように読んだ記憶があります。この作の単純明快な論理構造は、そんな駆け出し作家にとっては最高のお手本でした。あまりにも傑出した作品や、凝りすぎて手順の成立理由が分かりにくい作品は、初学者にとっては有難味がありません。素直な手順、素直な趣向、しかしその先により大きな世界の存在を示唆する本作は、私のような新参加者にもよい挑戦目標を与えてくれたのです。この作を思い出すたび、いわゆる名作・傑作ばかりが詰将棋の世界を支えているわけではないことを再認識させられます。

☆筆者が岡田氏と直接会ってお話したのは全国大会など限られた機会にとどまりますが、その少ない機会でも氏の詰将棋に注ぐ情熱とエネルギーを感じるには充分でした。そんな方でも来るべき時は来るのですね。ご冥福をお祈りします。

[参考図解答]

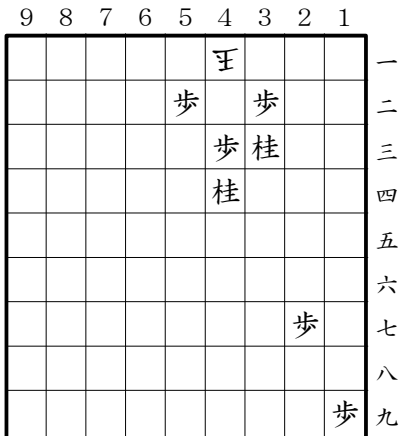
成禁協力詰 55手



持駒 歩9

- 19歩 28玉 29歩 37玉 38歩 36玉  
 37歩 35玉 47桂 44玉 45歩 43玉  
 44歩 53玉 54歩 63玉 55桂 52玉  
 53歩 51玉 43桂 同桂 52歩 42玉  
 43歩 同玉 44歩 同玉 45歩 35玉  
 36歩 同玉 37歩 27玉 28歩 37玉  
 29桂 26玉 27歩 25玉 17桂 24玉  
 36桂 33玉 25桂 43玉 44歩 42玉  
 43歩 32玉 44桂 31玉 32歩 41玉  
 33桂 まで 55手

(詰上り)



持駒 なし

以上

# 推理将棋第 6 5 回出題解説

担当 : DD++

出題 : 平成 24 年 4 月 4 日  
 解答締切 : 平成 25 年 4 月 20 日

電王戦、面白かったですね。かなり複雑な思考を求められる分野でコンピュータが既に人間と肩を並べているという事実は大変興味深いです。しかし、推理将棋の場合は言葉の問題ですし、今月の作品のような機械的に扱いやすいもの以外はコンピュータには難しいんでしょうね（余詰作を出す恐怖に怯える担当の嘆き）。

## 6 5 - 1 初級 チャンプさん作 縦横斜打 弟作 9 手

父「二人ともゲームばかりしてないで、たまには推理将棋の問題でも作って見たらどうだ？」  
 弟「え～今いいとこなのに一。」  
 兄「面白いかもよ、何手で作ればいいの一？」  
 父「そうだな、9 手で作ってごらん。条件は少し変わってて面白い方がいいな。」

・・・数分後・・・

弟「パパ、できたよ。」  
 父「お、随分と早く出来たみたいだな、どれどれ見せてごらん。」  
 弟「えーっとねー。」

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 後手は駒を縦、横、斜め、の順に動かし最後に小駒を打った
- ・ 成る手が 1 回だけあった
- ・ 2 筋の着手は 1 回のみ

出題のことば (担当 DD++)

2 筋の手を無駄な手にしないためには何を指せばよい？  
 追加ヒント :  
 8 手目はもちろん 99 で取った香打ち。なら

ば最初の「縦横」だけで金付き居玉を崩しておかないと先手が攻め手に困りそうです。

推理将棋 6 5 - 1 解答

▲ 7 六歩 △ 6 二金 ▲ 3 三角成 △ 6 一玉  
 ▲ 2 三馬 △ 9 九角不成 ▲ 4 一馬 △ 7 二香  
 ▲ 5 一金 まで 9 手。

詰上り図

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

持駒 歩

9 手詰で後手が駒打ち。それは当然後手が駒を取ることを意味していて、どうにも先手の攻めを阻害しそうですね。

さて初級は打つ駒が小駒と指定されています。後手陣まで攻めてきた小駒を取ってしまうと先手の攻め駒が足りなくなりますね。よって後手から先手陣に小駒を取りに行くことが必然。もちろん取る駒とは角道さえ開いていれば 1 手で取れる 99 香ですね。ここまでは手筋。当然ここで後手は「斜」を消費するので、あとは「縦」「横」「打」で詰み形を作らねばなりませんね。

ここでもう一つ推理将棋の知識を加えます。それは「金付き居玉は詰ませにくい」ということ。金付き居玉を詰ませる方法は「金をピンする (10 手～)」「桂吊るし (9 手～)」「両王手 (10 手～)」のいずれか。もちろん今回はそのどれも実現不可能。よって金付き居玉を「縦」「横」で崩しておくしかありませんね。

さらに 2 筋の手は何か、というのを考えましょう。後手が 34 歩を突けないことははっきりしましたので、先手は▲76 歩▲33 角成 or 不成と

したことは明らかです。ここから2筋の手を指そうと思うと角は取れないので▲23馬、さらに攻め駒補充のために金を▲41馬で取る順が本命。

さて考える場所が先手と後手を行ったり来たりでせわしないですが再び後手に注目します。後手の「縦」「横」で41金を動かすわけにはいけなくなりました。しかも▲41馬が王手になってはいけなくなると、この部分は△62金△61玉に絞られます。

ここまでの考えをまとめると、▲76歩△62金▲33角成△61玉▲23馬△99角不成▲41馬△香打ち▲金打ち。ここまでくれば最後の2手が△72香▲51金であることは簡単にわかりますね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者）「基本手筋のおさらい問題です。後手角で99の香を奪う筋を知っている方には評価が低く、逆に知らなかった方には評価が高い一作かも知れません。」

■評価の高低以上に、感じる難度の高低が割れたみたいです。

鈴木康夫「65-2に条件を合わせて3筋の着手は1回のみにする余詰むのでしょうか？」

■5手目は「▲23馬」「▲32馬」「▲42馬」があるので、32を排除するだけでは不十分なのです。

はなさかしろう「8手目小駒打ちで後手の形を絞り込み、2筋1回で先手の手順を決める。正攻法でほど良く解ける、据わりの良い問題でした。」

■初級にするにはもうすこし手軽でもいいかなという気もしますが、捻くれたことをする必要がない点は初級向き。

NAO「縦、横」なら、52玉～51金左(右)の筋と決め打ちし失敗。香打はお決まりとしても、61玉が盲点となりました。」

■それだと銀をどかせないんですね。

斧間徳子「8手目に打つ小駒は99の香を取って打つしかなく、それをどこに打つかという問題。」

■同じように香を取っても、打つ場所は条件次第でかなり多岐にわたるんですね。

鈴川優希「玉方が小駒を取るには99の香を狙うしかない。」

■歩を取っても打てませんからね。より正確には歩を打つと9手では詰みません。

平井康雄「そもそも、後手方が8手目に小駒を打てる、という状況が検討もつきませんでした。6手目99角以外にはないことに気付くまで相当な時間を要しました。中級よりも難しかったです。」

■「実現手段が1つしかなくてそれを思いつかないと苦労する」と「実現手段が複数あって絞り込むのに苦労する」のは一般的にどちらが難しいのでしょうかね。

キリギリス「はじめ、条件2の小駒は金銀と思っていたので、駒交換では手数不足なので悩みました。」

■攻め方が小駒を打つなら金銀桂ですが、玉方の小駒打ちはほとんど香なのです。覚えておくと今後役に立つかも。

しまぎろう「23馬が面白いと思いました。」

■私はよくこの手を見落とすので苦手なのです……。

諏訪冬葉「小駒を取るためには△99角しかない」という読みからはじめました。▲76歩△42金▲33角成△41玉▲43馬△99角不成▲61馬△32香▲51金という順はすぐに浮かんだのにこの解答にたどり着くのに5日かかりました。」

■あとは左右反転するだけなのですが、それが思いつかないんですね。



隅の老人B「最後に打つ小駒は何処で取るの  
考えた。」

■先手陣隅は考えから外しちゃってました？

橘圭伍「小駒を打てる展開が殆どないので易し  
いですね。初心者向き」

■殆ど無いがゆえに手のつけようがないように  
見える難点はあるんですけどね……。

占魚亭「2筋着手の条件が頭から抜けていたの  
で、42金を考えていました。」

■そして32香打ですか。そっちの方が先に浮  
かぶ方が多いんですかね？

たくぼん「取る小駒は香しかないので考えやす  
い。香以外だったらすごいけど」

■9手詰で後手小駒打ちは香しかないですね。  
詰まなくていいなら歩がありますが。

はらたっと「成1回を99角成と思って勝手に  
悩みました。」

■こういう手の成生はあとで決めることにして  
解くのが推理将棋のミソ。

ひろぼん「成る手が一回で悩みました。」

■どうでもいいところを不成で指す推理将棋特  
有の手が見えなかったんでしょうかね。

S.Kimura「香車を取る手に早く気付いたので  
簡単だと思ったのですが、23馬に気付かず、し  
ばらく悩まされました。」

■そうそう、案外見えないんですよこの手。

渡辺「これは2筋の手の存在で限定されるが、  
2筋が存在する順を探すのは難しい。「後手が小  
駒を打つ=香」は何時かは覚えなれないといけ  
ない手筋ですが、初級ではない気がします。実は  
これが一番時間がかかった。」

■私も初中級逆の方がよいのではないかとチャ  
ンプさんに伝えたのですが、チャンプさんの希

望でこの順(難易度指定含め)になっています。

やまかん「この条件での出題は初めての経験だ  
ったのでヒントがあっても結構でこずりました。」

■知っている順でも条件が変わると全く違うも  
のに見えるんですよ。

-----  
正解：19名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん キリギリスさ  
ん しまぎろうさん 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 占魚亭  
さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさ  
ん NAOさん はなさかしろうさん はらた  
っとさん 平井康雄さん ひろぼんさん やま  
かんさん 渡辺さん

-----  
**65-2 中級 チャンプさん作**  
**縦横斜打 兄作 9手**

父「なるほど、こんな短時間で作った割には、  
なかなかの出来だったな。」

兄「でも、簡単だったよ？」

弟「そんなことはないもーん。」

兄「僕ならもっといい作品に出来るよ。」

弟「じゃあ作って見せてよー。」

・・・数分後・・・

兄「出来たよ。」

父「お、そうか、どれどれ見せてごらん。」

兄「これだよ。」

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・後手は駒を縦、横、斜め、の順に動かし最後  
に大駒を打った
- ・成る手が1回だけあった
- ・3筋の着手は1回のみ

-----  
出題のことば (担当 DD++)

初級と条件が酷似しているのうっかり混同

しないように注意。

追加ヒント：

後手大駒打ちで思いつくのはやはり角交換。  
3筋着手を避けるには、さて左右どちらの金を奪う？

推理将棋 6 5 - 2 解答 担当 DD++

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角成 △同 飛  
▲5二角 △7二金 ▲4一角不成 △4二角  
▲5二金 まで9手。

詰上り図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	駒		王	角	駒	科	皇	一
		△		金	皇		△		二
△	△	△	△	△	△		△	△	三
						△			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

さてさて今度は後手の打つ駒が大駒ですね。これは実は2通りあるのですが、中級ですし、素直な方で考えてみましょう。すなわち、▲76歩 △34歩 ▲22角成 or 不成 △同飛と「縦」「横」でさっさと角交換するわけですね。

さて敵陣に攻め駒がなくなりましたので、ここから先手は角を打って何か取って打ってトドメ、ですね。そうすると狙うは手筋に金。そこを不成で取って逆サイドの金を後手が斜めに逃せば ▲52金までで行けますね。61金を 72へ逃がす場合には8手目角打ちを 32地点か 42地点に打って飛の利きを遮る必要があります。

5～8手目はかなり多数の組み合わせがありますが、ここで3筋の着手がないのはなんとたった1つ、「▲52角 △72金 ▲41角不成 △42角」だけ。3種類の非限定をこれだけで限定した手腕には称賛の評も多数寄せられました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者） 「初級条件との違いを見つけるのが一番の悩みどころだったかも知れませんが（笑）3筋着手1回の条件により余詰筋が全て消えたので作者としては満足の仕上がり。」

■これは稀に見る好限定でした。

鈴木康夫 「多数非限定がでそうなところを「3筋着手1回」の一文で限定しているのは見事ですね。」

■まったく、感心させられます。

はなさかしろう 「考えながら動かしていると自然と詰むのですが、解き終えてなんとなくそわそわと。」

■あれ、これで本当に限定なの？ という感じでしょうか。

NAO 「大駒を打つ展開は読みやすい。3問中では易問でした。」

■これが一番簡単という意見は多数でした。

斧間徳子 「多くの余詰筋が「3筋の着手は1回のみ」の1条件で防がれているのがうまい。」

■この問題の魅力はここに集約されてますよね。

鈴川優希 「42角が限定されているのが巧い。」

■うまいというか運がいいというか。

平井康雄 「3題中では一番素直な手順ではないでしょうか。似たような手順が左右で数パターンある中で、「3筋の着手1回のみ」の条件だけで1つに絞れているのには感心しました。」

■数パターンどころか百を超えますけどね、△32金なら角打ちの場所がほぼ自由ですから。

ギリギリス 「条件4で最初の3手は予想できたので、4手目に最も自然な同飛の局面で残りの手順を考えました。」

■一番自然な流れでの解図ですね。

しまぎろう 「42角が決め手ですね。」

■純粋に飛車筋を遮るためだけの駒打ちは珍しいかも。

諏訪冬葉 「「3筋の手は1回」を見落として▲76歩△34歩▲22角成△同飛▲52角△32金▲61角不成△（どこでも）角▲52金 という順で複数解？とってしまいました。」

■危ないところでしたね。

隅の老人B 「飛車の利きを遮る角打の限定で、一つ条件が増えました。」

■と思いきや、5手目の角の打ち場非限定や左右対称解も消す役割のほうが大きいので実質何も増えてなかったり。

橘圭伍 「個人的にはこれが一番ですね。一度動いた飛車筋をブラインドする角打ちは味が良いです」

■9手で実現するのは難しいというのもありますね。

占魚亭 「52角に気付くのに少し時間がかかりました。」

■普通の将棋では敵玉頭に角を打ったりなんかしませんものね。

たくぼん 「3筋条件が素晴らしすぎるほど利いている」

■偶然性が多分に含まれてはいるでしょうが、よく気づいたもの。

はらたっと 「3筋縛りのおかげで限定される72金と42角ですな。」

■52角もですな。

S.Kimura 「双方が取った角を都合の良いところに打てる問題だったので、初級よりも早く解

けました。」

■攻め筋に限れば確かに初級よりも見えやすい。

渡辺 「2手目以外3筋を使わないということからすべて限定されるのが面白い。これが3問中、最も素直で簡単でした。」

■このシンプルな条件でここまで縛れるのは珍しいですね。

やまかん 「52角からの手順が妙手順」

■針の穴を通すような3筋回避。

-----  
正解：18名

S.Kimura さん 斧間徳子さん キリギリスさん  
しまぎろうさん 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 占魚亭さん  
たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん  
NAOさん はなさかしろうさん はらたっとさん  
平井康雄さん やまかんさん 渡辺さん

-----  
**65-3 上級 チャンプさん作**  
**縦横斜打 父作 9手**

弟「ボクが考えた条件をマネするのはズルイ〜。」

父「まあまあ、しかしこれは兄弟作としては面白い作りになったんじゃないかな。」

兄「それなら、お父さんも作ってみてよ。」

父「ほほう、そうきたか。どれどれ、それなら一つ作ってみるとするか。」

・・・数分後・・・

父「よし、これで完成。」

弟「見せて見せてー。」

父「悪いけど父さんもマネさせてもらったよ。」

兄「似たような問題が3つも揃っちゃったね（笑）」

弟「誰の問題が一番いい出来だったかなあー？」

父「解答者に尋ねてみたらどうだい？」

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 後手は駒を縦、横、斜め、の順に動かし最後に駒を打った
- ・ 成・不成、どちらかの手が1回だけあった
- ・ 同と付く着手は1回のみ

出題のことば (担当 DD++)

たった9手とっていると気づきにくいかもしれません。

追加ヒント:

8手目は大駒打ちですが、88にいた角ではありません。同の手が2回になったら「横」「斜」の再考を。

推理将棋 6 5-3 解答 担当 DD++

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角成 △3二飛  
 ▲5二角 △同金左 ▲3二馬 △6二角  
 ▲4一飛 まで9手。

詰上り図

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

持駒 なし

さて最終局は成生条件が他の2問と違います。成生のどちらかが1回、というのは今までの2種類の駒の渡し方どちらでもうまくいきません。△99角成などでは先手が後手陣に着手できなくなりますし、▲22角成△同飛でもその後ほとんど後手陣内に着手できませんから。

では他の手段を考えてみましょう。こういう場合は作者が何を狙って3題セットにしたかを考えてみると早道なことが多いです。初級は「先

手陣にいる駒を取りに行く」でした。中級は「後手陣に飛び込んできた駒を取る」でした。上級に第3の方法があったら組局としては美しそうですね。その実際の方法は……「先手が取った角を渡してもらおう」方法!

そうです、これなら最初に▲22角成としたあと、角を打つ手は成も不成もつかず、その後馬を動かす手も成も不成もつかないので、補助記号付きの手を減らせるわけです。あとは流れるように角金交換をして、「▲76歩△34歩▲22角成△52飛▲32角△同金▲同馬△62銀▲41金」で綺麗に詰みますね。

と、勢いでうっかりこれを解答すると誤答です。これだと「同」の手が2回。どうにかこれを1回減らさなくてははいけません。とはいえこの手順にはほとんどいじる余地がありません。できそうな改変といえば角を取らせる位置を変えて「▲76歩△34歩▲22角成△32金▲52角△同飛▲32馬△62銀▲41金」くらいですが今度は後手の順が「縦横斜打」になりません。さて困ったというところでもう一声。△32金△52同飛ではなく、△32飛△52同金左と飛車の方を渡しても最後▲41飛で詰み。ここまでやってようやく答えにたどり着きます。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ (作者) 「上級は最後に打つ駒の指定をしないことだけを決めていました。全ての縦横斜打手順を確認した上で作意を決め、その解を唯一のものにするための条件付けといった順序で創作したので当然ながら悪戦苦闘。ようやく完成したと思った後に既存手順だったことを発見……。作意から創り直す気力も無くそのまま投稿～採用に至りました (笑)」

■完全に同一手順なでも別の問題ができるのは推理将棋の面白さの1つです。が、今回は流石に相手が強すぎたかもしれませんね。

鈴木康夫 「これは苦勞しました。「同」が1回しか許されないで先手も後手も駒を取るが困難です。金を斜めに動かして腹金か腹飛車しかないで見当をつけてようやく解けました。」

■そういえば先月も「同」の手制限でしたね。

案外使いやすい条件なのでしょうか？

はなさかしろう「確かにこれはお父さんの一間ですね。」

■9手の中でもかなり難しい方に数えられるでしょうね。

NAO「短手数の中で角のやりとりがあり傑作。1回だけの「同」も52とは考えにくい。」

■9手の手順とは思えないほどいろいろ詰まっています。

斧間徳子「詰パラ2008年1月号の中村雅哉氏作と同一手順。前作が「大駒を打つ手が3回」という1条件の傑作であったため、（シリーズ物としてではなく）単独の作品として比較すると、本作は大きく見劣りがするが、シリーズ物としては十分成立。」

■だいぶ絞り込み方が違うので、単品だとしてもそこそこ面白い作品だと担当は思います。

鈴川優希「まさ氏の名作があるので、すぐに解けた。」

■あの作品を知っていればさすがに、ね。

平井康雄「推理将棋初心者には「成・不成どちらかが一回」というのを解釈しにくかったです。3手目22角？、同飛があり得るのかどうか疑問だったのですが、限定できない手順は作意になり得ない、ということなので、これは無いことがはっきりしました。結局、3手目は成に限定以外はありえないこと、5手目角打、6手目同？（斜め）も必然であること、7手目も32馬以外はまずあり得ないこと、これだけそろってやっと手順が見えました。それでも最初に到達した手順は同が2つあってガックリ。考え直して何とかたどり着きました。」

■「成でも不成でもいい非限定な手が1回」という条件は手順を完全確定しなければいけない推理将棋では絶対に使われませんが、たしかにそういう先入観なしに日本語だけ見るとそうも読めるんですよ。チャンプさんと2人して唸りました。

しまぎろう「手順に無駄が無く美しいと感じました。」

■おそらくは9手詰で最も濃ゆい手順です。

諏訪冬葉「成・不成条件から馬を捨てるのは難しいと判断し、取った角を打ち捨てるという順を考えました。」

■鋭い！ お見事です。

隅の老人B「上級？ 兄弟の作でいろいろ考えたので、これは楽勝。」

■ほう、これが楽勝というのはすごい。

橘圭伍「これは……………」

■これは……。これは、なんだったんでしょう（笑）

占魚亭「取った角を打ち捨てることに気付くかどうかポイントですね。」

■9手だとかこういう手には意識がいかないんですよ。

たくぼん「小駒、大駒、あと何だろう？と思っただら別の大駒でしたか。縦横斜めの条件より取る駒の方が解図の大きなヒントでしたね」

■やっぱりそこから考えますよね。作家的な考え方。

はらたつと「角取れるのに逆に取らせる32飛に気がつけば簡単ですね。」

■もひとつ、取れる32飛を見逃して52角っていうのもですかね。

S.Kimura「条件が漠然としていて、方針が立たずに難儀しました。ヒントを見るまで、32飛は思い浮かびませんでした。」

■指将棋なら、コンピュータで指してて指定を1マス間違えた時くらいしか発生しない手でしょうね。

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 占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん NAOさんはなさかしろうさん はらたっとさん 平井康雄さん やまかんさん 渡辺さん

-----  
総評

チャンプ（作者）「似たような条件を3作揃えた上で、要する手筋や詰み上がりの形が全て異なるように創作させて頂きました。そのため条件文がやや不十分だったかも知れません。個人的には兄作が一番いい仕上がりになったのではないかと考えています。親子3人のやりとりを楽しんで頂けたのであれば嬉しく思います。」

■3作それぞれに味があって全て好作と担当は思います。

鈴木康夫「兄弟作親子作として見事に成立していますが、この条件でちょっとした条件の違いで作意が大きく変わる兄弟作ならではの意外性を求めるのは酷ですかね。」

■それはけっこう備わっているかと思っていたのですが、なかなか手厳しいですね。

はなさかしろう「3分とは行きませんでした、今月はチェンジアップ。初級が好みでした。」

■やっぱり3分は無茶振りが過ぎました？

NAO「3作とも考えるところあり、セット出題がぴったりです。縦、横、斜めの着手では横の手の発見が難しいですね。好みは弟作。3問で30分以上要しました。1問3分以内ではとても無理なので、まだまだ修行が足りません。」

■初形で横に動けるのは飛車だけ。それを見越した2手目の縦をどうするかというのもポイントでしたね。

斧間徳子「3部作で、条件と手数をここまで見事に揃えたことに感心。作品の内容から推測すると、兄の方が弟よりパパ似ですね。」

■だとすると母親は香打ちの手順を作るのでし

渡辺 「文脈から作意を汲むとこの順。ただし、例えば、成・不成、どちらかの手が1回だけあったが、他方の手は3回だけあった。とあれば、「成1回不成3回」または「成3回不成1回」の意味になる。推理将棋では書かないことについては不問が鉄則なので、正確に本文の条件を解釈するなら、成・不成、どちらかの手が1回だけあったが、他方の手の回数は不問。と同じ意味となり、兄の手順なども正解となり多数の余詰解が存在する。これは「どちらかの手」を主語とする文を作ったのが原因で、こうすると

暗黙に「他方の手」に関しての記述が期待されてしまう。これを防ぐには、例えば、

成と不成については、どちらか一方の手だけが、(丁度)1回あった。

成と不成の手は合計で(丁度)1回あった。

とすれば「他方の手」に関する期待が作意通りになります。あるいは  
開き直って

成・不成、どちらかの手が1回だけあったが、他方の手はなかった。

でも(少しまどろっこしいですが)いいでしょう。」

■うーん、これはどうなのでしょう。「どちらかが1回」という日本語は普通「どちらかだけがあり、その回数が1回」という意味になるのではないのでしょうか。回数とは違いますが、例えば「AとBのどちらかが1つおまけされます」という場合、「じゃあA3つとB1つおまけしてください」にはなりませんよね。確かに「どちらかの回数が1回である」という意味に誤解する余地を潰しておくに越したことはないのは事実でしょうけれども。

やまかん 「32 飛のお手伝いがうまい^^」

■いかにも推理将棋という1手ですね。

-----  
正解：17名

S.Kimura さん 斧間徳子さん しまぎろうさ

ようかね。

鈴木優希 「9手詰で後手駒打となると、かなり条件が厳しいので考えやすかったです。お気に入りには兄作。次回も挑戦したいと思います。」

■はい、次回もお待ちしております。

しまぎろう 「似ている条件でも手順が全く異なるのはすごいと思いました。今月はヒント無しで全題解けたので嬉しかったです。」

■チャンプさんももうベテラン作家ですからね。次回もぜひヒント無し解答目指して頑張ってください。

隅の老人B 「私の好みでは弟作が一番の出来。桜花が散っても未だ寒い日がある。こんな時には家に籠って推理将棋を考える。隅のB爺さん、今日も暇。」

■今日暑いなあ、と思ったら次の日は寒かったり、勘弁してほしいですね。

橘圭伍 「他所の創作解答が一段落したので解答。易しいという評判ですが確かに易しいですね」

■9手にしてはかなり難しい部類だとしても、それでも9手だとベテランには知れてる難易度ですしね。

占魚亭 「今回の3作の中では、2の兄作がいちばんだと思います。」

■どうも兄作が一番人気なようです。

たくぼん 「3分は無理無理(笑)」

■ええ、せめて5分くらいにすべきでした。…変わらないかな？

はらたっと 「パッと解けないのでヒント待ちでした。ヒントを見たらパッと解けました。」

■ちょっとヒント出しすぎました？

S.Kimura 「誰の問題が一番」と言われれば、解きやすそうなのに随分悩んだ弟君の問題です

かね. 兄さんの問題は割と早く答えが見えましたが、お父さんのはヒントを見るまで方針が立たなかったです。」

■弟作が2番人気でしょうか。そして票の入らない父作。

渡辺 「軸となる後手の条件は面白くて、丁度良い具合に手順がバリエーションを残したまま絞れます。9手とは思えない難しさの残る問題を作るには丁度良い条件。」

■ちょうど3パターンに絞れる主軸条件を探すのは難しいですね。ましてそれが面白いものとなればなおさら。

やまかん 「今月のこの親子作？条件がうまいですね。最初はとっつきにくいと思いましたけど。」

■考えるとなかなか奥が深いんですよこれ。

-----  
推理将棋第65回出題全解答者： 19名

S.Kimura さん 斧間徳子さん キリギリスさん しまぎろうさん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん はらたっとさん 平井康雄さん ひろぼんさん やまかんさん 渡辺さん

## フェアリー四十人一局集とりあえず 神無太郎

「フェアリー四十人一局集」は相も変わらず頓挫したままです。あまりにも高い頂であるにもかかわらず、あまりにも正攻法で挑もうとしているからではないかと思えてきました。

ならばとりあえず適当に作ってしまえ、そうすれば各方面からあれこれ意見がついで議論が進むに違いない、と短絡的に考えてみました。

というわけで、下記のように独断的な方法で収録作家と収録作を暫定的に決めてみました。

- ・フェアリー四十人一局集収録対象はフェアリーデータベース収録作家、収録作の範囲から選択する。

※フェアリーデータベースには 2010 年 12 月 31 日までに発表されたフェアリー詰将棋のほとんどが収録されています。ただし将棋パズルに関しては結構な収録積み残しがあります。

- ・収録作家は、発表数と、前衛賞、妖精賞、Fairy TopIX の受賞数で決める。

※Fairy TopIX に関しては、各部門の 1 位～3 位を受賞とみなします。

- ・収録基準は下記のいずれかを満たすこととする。

- ① 発表数 100 局以上
- ② 受賞数 2 回以上
- ③ 発表数 50 局以上かつ受賞数 1 回以上

- ・複数名義を使用している（と思われる）作家は名寄せしたうえで集計する。

※名寄せは当然ながら完璧なものではありません。

- ・複数名義を使用している（と思われる）作家の場合には、もっとも世の中で通用している（と思われる）名義で収録。

※ここは異論が出るかもしれませんが。

- ・収録作はとりあえず初登場作としておく。

※ここは当然ながら異論しかないと思いますが、一番機械的にできる方法にしておきました。

- ・プロフィール等はとりあえず割愛。

※肝心の部分ですが、逆にこれがないことで気軽さが三倍増、四倍増になります。

結果はこうです。初登場の古い順に並べてみました。

1. 1963 年 2 月 花沢正純
2. 1969 年 7 月 田宮克哉
3. 1970 年 2 月 中出慶一

4. 1970 年 6 月 加藤徹
5. 1972 年 12 月 森茂
6. 1973 年 7 月 小林看空
7. 1975 年 1 月 若島正
8. 1975 年 6 月 飯田岳一
9. 1975 年 11 月 上田吉一
10. 1977 年 3 月 泰永三二郎
11. 1977 年 6 月 服部敦
12. 1977 年 11 月 左真樹
13. 1979 年 4 月 小石広志
14. 1979 年 11 月 佐々木康司
15. 1981 年 5 月 山田義則
16. 1981 年 12 月 佐藤伸夫
17. 1981 年 12 月 橋本孝治
18. 1984 年 1 月 金子清志
19. 1984 年 3 月 神無太郎
20. 1989 年 6 月 佐々木寛次郎
21. 1990 年 9 月 岩本修
22. 1991 年 7 月 加賀孝志
23. 1993 年 9 月 神無次郎
24. 1995 年 2 月 赤木誉幸
25. 1996 年 3 月 内田昭
26. 1998 年 3 月 長谷繁蔵
27. 2001 年 1 月 もず
28. 2002 年 8 月 北村太路
29. 2004 年 10 月 たくぼん
30. 2005 年 4 月 荻絵香木
31. 2005 年 9 月 小峰耕希
32. 2006 年 2 月 伊達悠
33. 2006 年 11 月 真T
34. 2008 年 8 月 雲海

それなりの作家の一覧になっているように見えます。収録作家予定数は 40 なので、実際にはさらに何名かの候補を追加したあと、絞り込むことになるでしょう。皆様のご意見やコメントを期待しています。特に建設的である必要はありません。

収録作付きのやっつけ一覧は、ちょっとページ数をとるのでこちらに載せました。↓

<http://www.geocities.jp/cavesfairy/fairy40/f40-0.1.pdf>

表紙の霧の森の向こうにぼんやりと見える鉄塔は自然と人工の融合を表したもの。フェアリー創作における人間とコンピュータの共闘を象徴させてみました。



# WFP5 周年記念作品展 5手(以下)明かし詰コンクール

担当:橋圭伍

## [初めに]

たくぼん氏が 2008 年 6 月に立ちあげた Web Fairy Paradise が 6 月に発行の 60 号で 5 周年を迎える事になります。当初は協力詰部門で体感 5 手詰コンクールを開こうと思っていましたが巧く纏まらずに終わりました。機会があれば企画を纏めてやってみたいと思います。今回は、60 回 5 周年を祝して推理将棋作品展を以下の要綱で開催したいと思います。

## [内容]

作品展の企画を立案するにあたり、DD++氏にアドバイスを頂きました。この場をお借りして感謝します。

課題は以下の通りになります。

条件 1 手数は不問 最終目的は「詰み」のみ

条件 2 全手順中、任意の 1~5 手を明かす

条件 3 他に条件を付加してはならない

(補足 1)

明かす事が可能な内容は以下の 3 つ及びその複合とさせていただきます。

① 着手地点 : 12、52 etc

② 着手駒 : 玉、金 etc

③ 棋譜上表記 : 33 角成、52 金右 etc

(補足 2)

手順を明かす上で何手目の着手であるかを明かす事は認めます。

例 1 : 3 手目が 33 角成だった

例 2 : 最終手が 33 だった

例 3 : 最終手は 12 に飛車の手だった etc

## [終わりに]

当初は、5 手以外の手順を明かして推理将棋で 5 手詰コンクールを開催する予定でしたが思った以上に難しく上記のようになりました。明かす手数を 5 手に限定した方が 5 周年記念作品展に近い形になるのですが創作難度との兼ね合いの上、1~4 手も認める事になりました。

なお、今回の作品展では会話文の方だけでの出

題とさせていただきます。会話文がメインで問題は簡単のような作品もお待ちしています。会話文の長さもネット上での発表なので不問です。また、本来は 2 手明かすだけで完全だけど易くするためにもう数手を明かす、会話文の都合によりもう数手を明かす、完全作の自信がないので余分に明かす等は問題ありません。

**[締め切り] 少し早いので注意して下さい**

平成 24 年 6 月 13 日(木)

**[応募先及び課題に対する疑問・質問]**

[keigotatibana@hotmail.com](mailto:keigotatibana@hotmail.com)

(注意 1)

必ず、「WFP 作品展の投稿」と題名で分かるようにしておいて下さい。

(注意 2)

基本的に余詰検討は行いませんが、余詰が心配の場合はその旨を記載して頂ければ検討に御協力致します。但し、締め切り間際の場合には行えないかもしれません。

(注意 3)

投稿受理の場合は返信致します。返信のない場合は御手数ですが再送下さい。(土日に受け取った場合は返信できません)

平成 24 年 5 月 橋 圭伍

## WFP 5 周年記念

### 解くのに頭を悩ます？ 5手協力詰作品展 作品募集

橘氏の提唱により WFP 5 周年を記念して新しい試みの作品展を開催することにしました。題して「解くのに頭を悩ます？ 5手協力詰作品展」。一般の方（表現が変？）にも参加しやすいようオーソドックスな5手協力詰（ばか詰）にしました。主旨としては「5手協力詰でどれだけ解答者を悩ませられるか？」

作品展では解答者に解図時間を計ってもらい解答に記載頂きどの作品が一番頭を悩ませたかを決めたいと思います。解答者も何らかの賞を予定しています。作者、解答者ともに楽しめるのではないのでしょうか？

作品展は部門を2つに分けます。

A：無駄駒、花駒なし部門

B：無駄駒、花駒あり部門

A 部門は、無駄駒、花駒なしで解答者と対決、B 部門は、無駄駒、花駒すべてありでとにかくいろいろな手段を講じて解答者を惑わせて頂きたい。

無駄駒、花駒の定義は以下の通りとします。

無駄駒：

その駒を盤上から取り除いて玉方持ち駒に加えても作意が変わらず完全であるもの、複数枚セットでの無駄駒もあり得る（例：「▲22歩▲23龍△11玉△32龍、持駒香、1手詰」の▲22歩と△32龍）

花駒：

その駒を盤上から取り除いて駒箱に戻しても作意が変わらず完全であるもの

※ 主催者の描く姿は、A 部門はある程度の簡素な形、B 部門はなんでもありの百鬼夜行という感じですのでよろしくご配慮下さい。

作品展開催：平成 25 年 6 月 WFP60 号

作品投稿締切：平成 25 年 6 月 16 日（日）

作品条件：

5手協力詰（双玉可）、標準駒数、フェアリー駒使用不可、通常盤使用

投稿数：各部門とも1人2作まで

投稿先：メールにて たくぼん迄

takuji@dokidoki.ne.jp

以上 よろしくお願ひいたします。

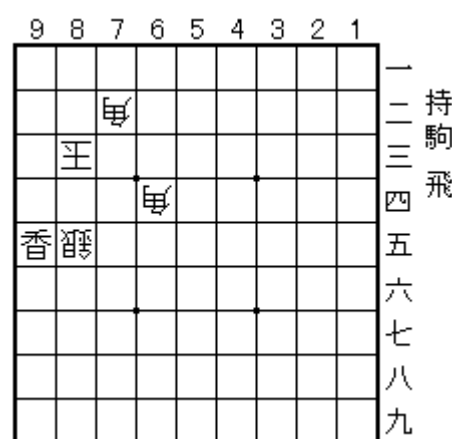
不明点があれば私（たくぼん）まで

#### 【おまけ】

5手協力詰の難解作としてよく紹介される作品を載せておきます。初見の方はトレーニングとして解いてみてください。すぐ解けた方は自慢していいですよ。

詰パラ 2000 年 9 月号フェアリーランド

勇者ロト作 ばか詰 5手



紹介されるときによく右側になっていますが発表時は左側でした。

## 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。

### 6月15日(土)

#### 第52回 WFP 作品展

フェアリー作品 5作

#### Fairy of the Forest #35

協力詰 4作

### 8月15日(月)

#### 第53回 WFP 作品展

フェアリー作品 17作 推理将棋 2作

## 作品募集一覧

### JIGSAW BOX #08

今年も握り詰の季節がやって来ました。多くのご参加を期待しております。

- ・使用駒 : 玉、角、金、銀、銀、銀、桂、香、歩4の12枚。±1枚可。
- ・ルール : 詰将棋なら何でも可
- ・手数/投稿数 : 無制限
- ・投稿/解答先 : 小峰耕希 (jigsawbox@gmail.com)
- ・投稿締切 : 6月9日(月)
- ・出題 : 6月20日(水) ←WFP第60号に掲載
- ・解答締切 : 7月28日(日) ←多少遅れ可
- ・結果発表 : 8月20日(月) ←WFP第62号に掲載

#### ★補足事項★

例年同様、課題駒種に1枚足し引き可の準握り詰とします。  
投稿作がPC未検討の場合は必ずその旨明記して下さい。  
投稿や解答のメールを頂いた際には、こちらから必ず受取通知のメールを返送します。もしメール送信後3日以上経っても音沙汰が無い場合は、本ブログかK. Komine's Boardにご連絡下さい。

#### Fourth Of May

<http://fourth-of-may.cocolog-nifty.com/blo>

g/

[K. Komine's Board](http://www.komine.com)

<http://jigsawbox.green.coocan.jp/?m=listtop>

メール整理の都合上、作品投稿の際には件名に「JIGSAW」の文字列を組み入れて下さい。  
ルールは文字通り無制限(自由)です。普通のルールの詰将棋でもOKです。

\*今回は担当者小峰さんのご都合で簡略解説となることをご了承下さい。

\*\*\*\*\*

#### あとがき

4月13日に「第10回詰将棋解答選手権初級一般戦」が開催されました。私も広島会場でお手伝いしてきていたのですが、今年興味深かったのは松本会場のオリジナルイベント「ばか詰解答選手権」でしょう。私も近くなら駆けつけるところですが遠いので断念しました。後日問題がアップされましたので私もチャレンジしてみました。

問題は「詰将棋解答選手権 in 松本」のブログより見る事が出来ます。

<http://tsumematsumoto.blog114.fc2.com/blog-entry-36.html>

制限時間は30分との事ですが、私のタイムは19分24秒でした。2番と5番以外は30秒以内でクリアしましたが、その2つに嵌ってしまいました。作者は1~5が看空さんで6が筒井さん。5番が良い作品で感心しました。感想は一般向けでは無いですね。難しすぎます(笑)

たくぼん

2013年 第59号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十五年五月号

平成二十五年五月廿日発行

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

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp