

改訂版：2014/2/24 PM17:05

Web

第68号

Fairy

Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 59 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 60 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 74 回 推理将棋出題
- ・ 第 75 回 推理将棋出題
- ・ 王手をかけると1手詰 (一乗谷酔象) 再延長

結果発表

- ・ 第 58 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 73 回 推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest #38
- ・ 伝統ルールを改変する (橘圭伍)

読み物

- ・ 記録に挑戦! (連続不成回数)
- ・ 創作ルール「肩車」(時風瑞季)

2014/2

はじめに



ソチオリンピック

ソチオリンピックが始まりました。スポーツマンの端くれとしては血沸き肉踊る・・・となる予定でしたが、今回は時間帯が余りに日本とずれすぎて夜中に起きていないと見られない。若いときなら大丈夫だったのでしょうが、50も過ぎれば回復力に限界があり仕事に差し支えるのでさすがに自重しております。しかしながら朝起きたら結果が分かっているというのは味気ないものですね。ところが、我妻ちよーえりは見たい競技のときは夜中まで根性で起きて観戦しています。何なんでしょう？もちろん朝起きて朝ごはんは作ってくれますが、その後布団に後戻りでお昼くらいまで寝てたりしています。う〜む。

作品展や投稿をメールで頂くことが多いですが、その時間を見てみると夜中の3時やら朝の4時5時とか凄まじい(私にしてみれば)時間の送信がよく見られます。フェアリスト(詰キスト)って夜型の人多いと感じます。眠くならないの???

さて今月号は、先月で投稿募集した記録に挑戦が意外にも反響大でその経過を記事にしました。作家の皆さんは創作意欲を掻き立てられると凄まじいパワーを発揮できるもの痛感させられました。是非お読み下さい。

新しい方からの新ルール紹介も掲載しています。面白いルールかどうかは今後発表される作品によると思います。成り行きに注目です。でも年取るとなかなかややこしいルールには対応が困難になってくるんですよえ。。。。

と年取った・・・ボヤキばかりではいけませんね。

老体に鞭打って解図に創作にがんばりましょう!!(また言った)

【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68号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

<http://www.geocities.jp/cavesfairy/>

詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

Onsite Fairy Mate

<http://www.abz.jp/~k7ro/>

K.Komine's Home Page

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

第59回WFP作品展(再掲)及び 第60回WFP作品展

担当：神無七郎



まだまだ寒い日が続きますが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。上の写真は近所の土手で撮ったものですが、木々に少しずつ花が咲き始め、芽や蕾が膨らんでいるのを見ると、着実に春が近づいているのが分かります。ただ、春の訪れは「花粉の訪れ」でもあるので、個人的には悩ましい季節です。今年は花粉の飛散量が少ないといわれているので、その予報が当たることを期待しましょう。

さて、今回のWFP作品展は第59回の再掲と、第60回の新規出題です。第60回は初登場となる方が2名いらっしゃいます。また、ルールの方も日本の詰将棋では初お目見えになるものや、新規に考案されたルールが登場しています。ただし、難易度だけ見れば今回は異例とも言える易しさ。最初は新ルールなどでとっつきにくいかもしれませんが、解図に取り組みさえすれば、着実に正解に辿り着けるはずです。

〔第59回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第59回の出題は9題。問題は手数順に並んでいますが難易度とは無関係です。初登場の駒や珍しいルールが多いので、以下の説明をよくお読みください。

59-1 は橘圭伍氏による Locust (蝗と表記) を使った問題です。Locust は第48回WFP作品展にも登場しているので(そのときはLと表記)、Locust のことを知らない、あるいは忘れた方は、第48回の出題稿・結果稿を参照してください。本局では盤上にある2枚の蝗はいずれも玉で、92が受方玉、18が攻方玉です。本局は自玉詰ですから92蝗に王手を掛けながら18蝗を詰めます。更に、本局は「Kマドラシ」なので、この2つの玉にも石化の可能性があります。蝗の利き筋は、移動先ではなく、ジャンプ台の位置(蝗が動いたとき取られるのはジャンプ台とな

る駒です)であることに注意してください。

59-2 はほとんどない駒が使われています。Rose (薔と表記) という「円形ナイトライダー」です。通常のナイトライダーはナイト(騎)の利きの方向に真っ直ぐ進みますが、この駒は一つ進むごとに騎の方向に曲がり、遂には一周してしまいます。騎の方向は8つありますから、全部の利きを合成すると、確かに薔薇の花のような複雑で華麗な模様になります。

この駒に関する詳しい説明は以下のブログ記事を参照してください。

「フェアリーチェス_~チート駒紹介番外編 2 ~フェアリーチェス駒」

<http://akasaka0x16.blog.fc2.com/blog-entry-38.html>

作者の変寝夢氏もこの記事を見て今回の作品を創ったそうです。2解を求める作品ですので、なるべく両方の解を求めてください。持駒の「薔」以外は通常の駒種・駒数ですので、その点はお間違えなく。

59-3 も変寝夢氏の作品ですが、何だかいろいろとルールがくっついていきますね。一つ一つは、これまでもWFP作品展で出てきたルールなので、あまり警戒しないでください。また、本局の「打歩」は「単純打歩」(「打歩詰」以外の詰みを「禁手」ではなく「失敗」とする)ですので、法則問題に悩む必要もありません。

59-4 も変寝夢氏の作品ですが、本局のルールはWFP作品展初登場となる「Andernach」です。このルールはWFP13号で紹介されていましたが、基本的には「駒を取ると駒の向きが変わる(相手の駒になる)」という比較的分かりやすいルールです。ただ、二歩や行き所ない駒、成生の選択などについて注意が必要ですので、細則をご確認ください。

59-5 は橘圭伍氏の推理将棋ですが、作者の意向により、条件の箇条書きは行っていません。文章を読み解くのも推理将棋の楽しみのうち、ということで、読者の皆さんはご自分で条件を整理して解図に臨んでください。

59-6 は上谷直希氏のクイーンを打歩で詰めよという問題です。前回は「打歩詰可」という設定で登場していましたが、今度は打歩でないといけないので、混同しないようご注意ください。

59-7 は上田吉一氏のPWC作品。手数が意外と短いので、効率の良い手順を選ばないと正解に到達できませんが、ひょっとすると、今回の出題作の中で最も易しいかもしれません。

59-8 は一乗谷酔象氏の推理将棋。テーマについて作者のコメントがありますので、それを紹介しましょう。

本作は、同一地点、同種駒着手最大の8連続がテーマです。3年前にmixiコミュで話題になりました。8連続同との最短手数探索が主題であり、強引な条件付けは不要かもしれません。当時、Norman氏が最短手数58手解を発見されましたが、条件や手順は開示されてませんでした。

もし余力があったら、本作を解くだけでなく、最短手数の更新にも挑んでください。

59-9 はどこかで見たような形ですね。そう、橘圭伍氏が「第38回神無一族の氾濫」で発表された作品のバリエーションです。このときは「金」と「と金」の呼び出しが主題でしたが、今回はどんな狙いでしょうか。

【第60回作品展各題への補足説明】

第60回の出題は11題。全体的に難度は低めで、前回までの問題に比べれば「楽勝」に感じられるでしょう。ただ、新しく考案されたルールや珍しいルールが多いので、以下の説明をよくお読みください。

60-1～3 は本作品展初登場の時風瑞季氏の作品です。時風瑞季氏は最近、解答の方で本誌デビューされましたが、いよいよ創作の方にも進出です。今回の3作は、自分で考案されたオリジナルのルールで登場です。

まず**60-1**、これは通常の盤ではなく、穴の空いた盤を使用します。ルールは以下の通り。

【穴空き盤】

- ・任意の地点に穴が空いている。
- ・穴の空いている地点への、盤上のコマの移動と駒打ちは非合法。
- ・飛角香などの飛び道具は穴の空いている地点を貫通でき、穴の上を飛び越えて移動できる。(例えば**60-1**で51角は王手になる)

出題図では「穴」を◆で表しています(これは現在fmで採用されている表記です)。この「穴」には攻守どちらの駒も入れません。

次に**60-2**。こちらは「持駒推理」と命名されています。

【持駒推理】

- ・攻方持駒の種類及び枚数は不明。
- ・攻方は早詰めが発生するような駒を持駒とすることはできない。
- ・攻方は、作意を詰め上がり図まで並べた時、

最終的に駒余りになり、かつ作意に全く関与しない駒を持駒とすることはできない。

- ・解答者は、作意ではなく攻方持駒の種類及び枚数を答える。
- ・解答者は、攻方持駒が0枚の場合「持駒なし」と解答する。

つまり適切な持駒を指定して完全作を作れという趣旨ですね。例えば持駒香としてしまうと、「13香まで1手」の早詰が生じてダメというわけです。これは「覆面駒」や「透明駒」のような論理パズルではなく、作図問題の一種と考えた方が良いでしょう。

60-3 は「強欲」と「禁欲」という何やら矛盾しそうな条件が付いています。これはいったいどういうルールなのでしょう？

【強欲禁欲】

- ①合法手に駒を取る手が存在する場合、駒を取らなければならない。
- ②合法手に駒を取らない手が存在する場合、駒を取ってはいけない。

必要事項だけを書くと上の通りなのですが、これだけだと分かりにくいですね。作者の補足説明をご覧ください。

強欲条件である①と禁欲条件である②を同時に満たさなければなりません。よって、以下のようになります。

- ・合法手が駒を取る手のみの場合、駒取りは合法。
- ・合法手が駒を取らない手のみの場合、駒を取らない手は合法。
- ・合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面が出現した場合、失敗。

つまり、強欲禁欲協力詰というルール設定の場合、「合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面を避けつつ、先後協力して後手玉を詰める」というルールになります。

例えば今回の出題作で、初手12金は「同玉」「同角」という駒を取る手しかないので指せませんが、初手21金は「同玉」「12玉」という取る手と取らない手の両方があるため指せません。かなり詰めにくそうなルールですが、それでも詰将棋が作れるのですね。

以上時風瑞季氏の3作、どれも意欲的な試みですね。問題自体は易しいと思うので、面白いと思った方はこれらのルールで創作したり、ルールにアレンジを加えたりすると良いでしょう。

60-4～6 も珍しいルールが続きます。作者は変寝夢氏。誰ですか、作者名をみただけで身構えているのは！？

60-4 はそろそろ本作品展でもお馴染みになった「中立駒」を使った作品です。今回中立駒になっているのは「玉」。「中立駒って自分の手番のときは自分の駒の扱いなんですよ。そもそも王手が掛からないじゃん」という声が聞こえそうです。でも大丈夫。例えば本局では初手に**88** 銀や **68** 銀と銀を置いておけば、受方の手番になったとき、受方が白玉に王手が掛かっていると認識してくれます。また、中立駒は自分の手番で自分の駒を取れず、相手の駒は取れるという性質がありますが、これは玉を中立駒にしたときも同じです。つまり手番によっては **79** 銀や **89** 金も玉で取れるということですね。以上の設定に留意して解図を行ってください。

60-5 は本作品展では初登場の **AntiAndernach** です。**Andernach** は駒を取るときに所属が変わるルールですが、**AntiAndernach** は駒を取らない時に所属が変わります。「PWCだと駒を取れないじゃないか！」という方もいらっしゃると思いますが、たとえ駒台に載らなくても、駒位置交換が発生する状況は、駒を取ったものとして扱ってください。

60-6 はフェアリー駒が2つも使われている上に、「ヘルプセルフ (Help-Self)」という妙な条件が付いています。これは何を指しても詰む局面でしか詰ませられないルールです。例えば、本局で普通の協力詰のように「**13** 香 **12** 合 **21** 歩成」とするのは不正解。最後の **21** 歩成のところ、持駒を打ったり、**12** の駒を取ったりする手があるからです。

「ヘルプセルフ」は元々チェスプロブレムの白玉詰系のルール的一种で、途中までヘルプメイトで最後だけセルフメイトになるという妙なルールです。これを王手義務のある日本の詰将棋に適用すると更に妙に感じると思います。ただ、本局ではこの条件が大きなヒントとなるので、解くのは易しいと思います。

さて **60-7～9** は作者が橘圭伍氏に変わりますが、安心するのはまだ早いですよ。**60-7** には蝗 (Locust) が使われています。これは **59-1** と同様にどちらも玉が蝗の利きになっている問題設定なので、**59-1** が解ければ、こちらも解けると思います。

60-8 になってようやくお馴染みの「キルケ」が

登場。ここからは、たぶん解答者の皆さんもルールに違和感なく解くことができる作が並びます。受方持駒制限もありますが、狙いが分かれば一瞬で解けると思います。

60-9 は **59-5** の続編となる短編推理将棋。作者の意向により、この推理将棋には条件の箇条書きを付けていません。ただ、箇条書きが必要ないくらい条件は簡潔ですので、「条件過多の推理将棋は手を出さず気が起きない」という方もぜひ取り組んでください。

60-10 及び **60-11** は「平やっくん」の本誌デビュー作。「詰将棋劇場 blog」の2014年1月25日の記事 (<http://hiraiyas.blog.so-net.ne.jp/2014-01-25>) で本作誕生、たくぼんさんとの共作の経緯などが書かれていますので、こちらも併せて読んで戴ければ、俄然興味が湧いてくると思います。

解答要項

第 59 回分解答締切：2014 年 3 月 15 日 (土)

第 60 回分解答締切：2014 年 4 月 15 日 (火)

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。

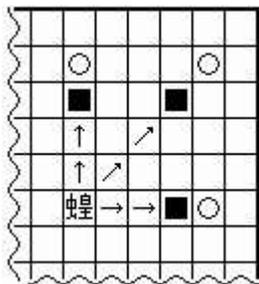


ルール説明

【Locust】

フェアリーチェスの Locust (蝗)。

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。



(○が蝗の利き。
■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。)

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。Kマドラシでは玉もこの作用の対象となる。

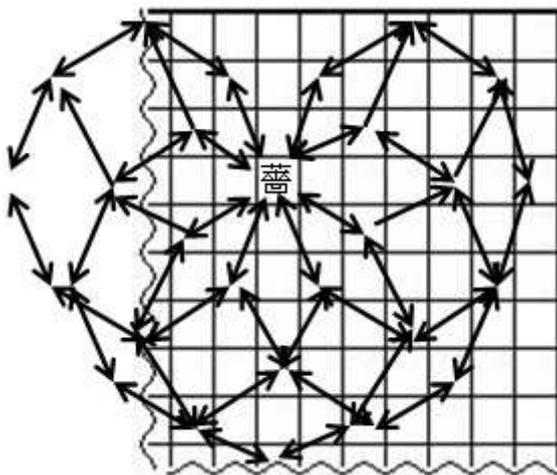
【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Rose】

フェアリーチェスの Rose (薔)。

円形に進むナイトライダー。途中に駒があったり盤をはみ出したりするとそこから先に行けない。



→詳細は以下のブログを参照してください。
「フェアリーチェス_~チート駒紹介
番外編 2~フェアリーチェス駒」

<http://akasaka0x16.blog.fc2.com/blog-entry-38.html>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【中立駒】(「𠩺」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

横向きの字か横に n を付加して表記。

→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」の記事を参照してください。

【天竺】

玉の利きが、王手をした駒の利きになる。

【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)

・位置交換をすると「行き所のない駒」や「二歩」になる場合は普通に取られて相手の持駒になる

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

【Andernach】

駒取りを行った駒(玉を除く)は、その場で相手の駒となる。

(補足)

・取ると二歩になる場合相手の駒にならない
・駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は駒を取った側にある
・駒取りの場合に限り、8段目への桂の不成、9段目への桂香歩の不成が可能(二歩の例外を除く)

【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。

【クイーン王】

玉がクイーン(飛と角を合わせた性能)の利きを持つ。

【穴】

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所。(◆で表記)

【持駒推理】

図が与えられた手数で完全作となるように攻方の持駒を設定する。

【強欲禁欲】

合法手に駒を取る手と駒を取らない手がどちらも存在する局面を避ける。

【AntiAndernach】

駒を取らない盤上の移動(駒を取る及び持駒を打つ以外の着手)を行うと、着手後に相手の駒となる(玉を除く)。

細則は Andernach と同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。キルケ系のルールとの組み合わせの場合、取ったはずの駒が駒台に乗らなくても、取ったものとみなす。

【ヘルプセルフ】

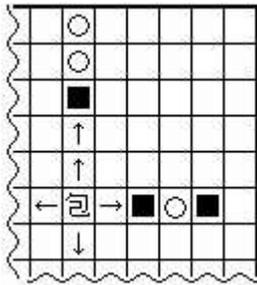
最終手は攻方が(王手以外の指手も含む)どの手を指しても詰んでいなければならない。

【パオ】(包)

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。

(補足)

- 飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- 成ることはできない。特に記述しない限り受方の持駒に包はない。
- 2つ以上の駒は飛び越せない。

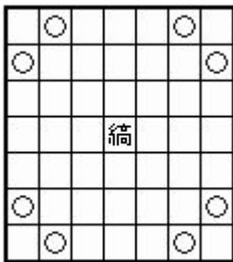


(■は敵か味方の駒。○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

【Zebra】(縞)

Zebra はフェアリーチェスの駒。

3対2の方向に跳ぶ八方桂。



(○が縞の利き)

【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

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【成禁】

手順中に駒を成る手があってはならない。
(ただし「詰」の概念は駒を成れないことを前提としない。あくまで手順中に成る手が現れないだけ。)



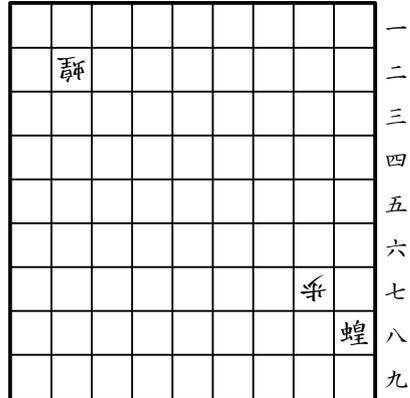
《第59回 WFP 作品展》(再掲)

解答締切：2014年3月15日(土)

■ 59-1 橘圭伍氏作

Kマドラシ協力白玉詰4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



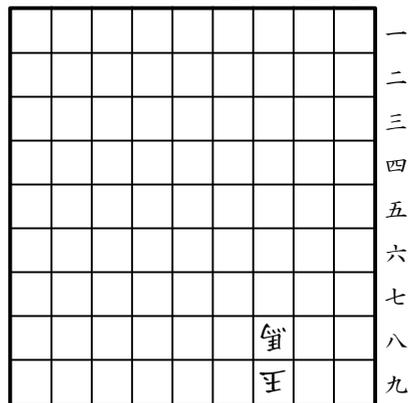
持駒 飛金

(※蝗=Locust王)

■ 59-2 変寝夢氏作

協力詰5手※2解

9 8 7 6 5 4 3 2 1



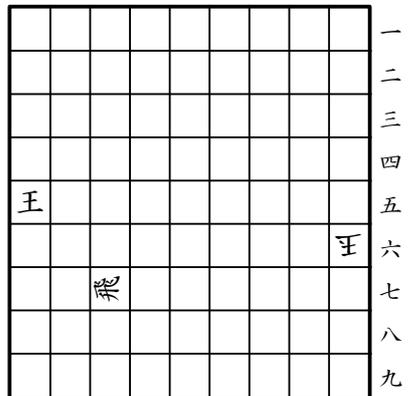
持駒 薔

(※薔=Rose)

■ 59-3 変寝夢氏作

天竺PWC打歩協力白玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

(※77飛は中立駒)

■ 59-4 変寝夢氏作

Andernach協力詰 9手

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

持駒 桂 香

■ 59-5 橋圭伍氏作

推理将棋『古壺新酒』

後手「油断していたら 9 手で詰まされたよ」

A 「一体、どんな将棋だったの？」

後手「止めが唯一の駒成りだったんだけど相手の指が震えていた。こんな詰みを見落とした僕に対する怒りだろうね」

A 「うーん、全く分からないね。他に印象的だった手はないのかな？」

後手「相手方の 2 種類の駒の利き以外に効きがない地点に駒を打つ事が 2 回だけあったんだ」(注)「相手方」とは、駒を打つ側の相手の事

A 「駒打ち 2 回とは珍しいね。先手が打ったの？後手が打ったの？」

後手「それは教えられないね。後、棋譜上、同の付く着手はなかったよ」

A 「本当に変な将棋だったんだね」

さて、どんな将棋だったのでしょか？

■ 59-6 上谷直希氏作

打歩クイーン王協力詰 13手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
						香			二
						歩	と		三
									四
					と		〇		五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩2

■ 59-7 上田吉一氏作

PWC打歩協力詰 49手

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

■ 59-8 一乗谷酔象氏作

推理将棋『怒濤の同と』

「さっきの将棋、先手番の君が 13 手目に 24 歩と打った後、相手も 16 手目に歩を打ったね。君が 21 手目に玉を動かす処まで見ていたけど、その後どうなったの？」

「飛車の手に対する応手は必ず大駒の手だったね。29 手目に歩を打ったら後手も歩を打ってきた。そして、その 10 手後の 39 手目の歩打ちのときも更にその 10 手後の 49 手目の歩打ちのときも直後に歩を打たれて対抗されたよ」

「ということは歩打は、13,16 手目のほか、29,30 手目、39,40 手目、49,50 手目ということだね。なかなかの接戦だったみたいだけど、勝負はどうなったの？」

「驚いたことに『同と』の手がずっと連続して 8 回目の『同と』で負けちゃった」

「え？どういうこと？」

「細かく言うと 51 手目から『同と引 同と引、同と寄 同と寄、同と左 同と左、同と 同と』迄 58 手で詰まされちゃったんだよ」

さて、どんな将棋だったのでしょか？

条件：

- 1) 51 手目から「同と引、同と引、同と寄、同と寄、同と左、同と左、同と、同と 迄」58 手で詰んだ。
- 2) 歩を打つ手が 8 回。13 手目の 24 歩打のほかは、16,29,30,39,40,49,50 手目。
- 3) 飛車の手に対する応手は必ず大駒の手。
- 4) 21 手目は玉の手。

■ 59-9 橘圭伍氏作

キルケ協力詰 133手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし
受方持駒歩

《第 60 回 WFP 作品展》

解答締切：2014 年 4 月 15 日 (火)

■ 60-1 時風瑞季氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛 角
(※◆は「穴」)

以上

■ 60-2 時風瑞季氏作

持駒推理協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒？
受方持駒？

■ 60-3 時風瑞季氏作

強欲禁欲協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2 桂 香



■ 60-4 変寝夢氏作

協力詰 7手 ※69玉は中立駒

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

持駒 銀

■ 60-5 変寝夢氏作

AntiAndernach-PWC協力自玉詰 6手

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

攻方持駒 飛 金
受方持駒 なし

■ 60-6 変寝夢氏作

協力詰 ※ 9手

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

持駒 香 歩 縞 包

(※ヘルプセルフメイト：最終手は攻方が
(王手以外の指手も含む) どの手を指しても詰んでいなければならない。
縞：Zebra、包：パオ)

■ 60-7 橘圭伍氏作

協力自玉詰 6手

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

持駒 角
(※蝗 = Locust 王)

■ 60-8 橘圭伍氏作

キルケ協力詰 15手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 歩7

■ 60-9 橘圭伍氏作

推理将棋『離合!?!』

-
- A 「歩を取って王手する手が2回あったと聞いたけど一体どんな将棋だったの？」
後手「最終手に唯一の駒成りで詰まされたよ。今回も前回同様に9手目の出来事だったよ」
A 「また、残念な結果だったね…」
後手「玉を42に動かして抵抗はしたのだけど駄目だったよ」
-

さて、どんな将棋だったのでしょか？

■ 60-10 平やっくん氏作

成禁強欲協力詰 73手

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

持駒 歩10

■ 60-11 平やっくん&たくぼん氏作

『埋蔵金伝説』

強欲協力詰 105手

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

持駒 なし

以上



推理将棋第74回出題

担当：DD++

将棋についての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73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 をごらんください。

解答、感想はメールで2014年2月20日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メールのお題名は「推理将棋第74回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で2名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！1題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第74回出題（年賀詰2ヶ月出題）

担当 DD++

あけましておめでとうございます（フライング）。告知していたとおり、今回は募集していた年賀詰の特集です。チャンプさん、渡辺秀行さん、はなさかしろうさん、斧間徳子さん、NAOさん、そして当コーナー初登場の諏訪冬葉さん、となんと6名もの方から投稿いただきました。しかも全員11手を作ったのに手順が見事にバラバラ。

とはいえテーマが共通なため、あれを解く過程があちらのヒントになったり、そっちを解くつもりがこっちの手がかりが見つかったり、ということがあちこちで発生します。これを2分割するのは特集として味消しだろう、ということで今回は中級6題一気にどかんと出題です。2ヶ月出題だといってもさすがに多すぎる気もしないでもないですが……。順番は難易度順ではなく単純に投稿順ですので、練習問題の後は興味を引かれたものから挑戦してください。くれぐれも類似条件の取り違えは起こしませんよう。

年末年始の本コーナー予定

第73回：(11月下旬出題、12月20日締め切り)、1月中旬に結果掲載

第74回：12月下旬出題、2月20日締め切り、2月末以降に結果掲載(年賀詰2ヶ月出題)

第75回：2月下旬出題、以後平常出題

■練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△34歩▲22角成△62金▲33角△52玉まで見てたけどどうなった？」

「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

74-1 中級 チャンプさん作

今年の運勢は？ 11手

条件から詰み形をさっさと決めてしましましょう。

74-2 中級 渡辺秀行さん作

馬遊び 11手

盤面は大きく使って。

74-3 中級 はなさかしろうさん作

2611馬 11手

同じ筋に指さないように馬で攻める方法をあれこれ考えましょう。

74-4 中級 斧間徳子さん作

うま年の指し初め局 11手

2枚の角はそれぞれ何手目に何をしますか？

74-5 中級 NAOさん作

26には勝負手を放つ 11手

馬を捨てるためにはまず攻め駒確保から。

74-6 中級 諏訪冬葉さん作

26年の将棋 11手

さて最後の玉位置は何筋？

■お年玉ヒント

あけましておめでとうございます。お年玉というには遅いですが、中間ヒントを。もう1回ヒントがあることを考えて緩めのヒントです。

74-1 (チャンプさん作)：駒柱はもちろん2筋。

24と25には何があるのが理想的でしょうか。

74-2 (渡辺秀行さん作)：駒打ちができない先手が攻め駒を足す手段をまず考えましょう。

1筋を考えるのは後回し。

74-3 (はなさかしろうさん作)：先手の着手筋を重複させないためには馬を1筋2筋にも有効に指したいですね。

74-4 (斧間徳子さん作) : 74-2 とは異なり駒打ちで攻め駒が足せる、となると金銀あたりがほしいところ。

74-5 (NAOさん作) : 馬を捨てるとなると駒打ちを頑張る必要がありますね。さて 26 へ打って有効そうな駒は。

74-6 (諏訪冬葉さん作) : 馬は取られますし、桂跳ねも実はフェイク。では何で詰ませましょう。

7 4 - 1 中級 チャンプさん作

今年の運勢は？ 11 手

「元旦に指した将棋どうだったの？」

「11 手で詰まして勝ったよ。」

「元旦に 11 で勝つとは洒落てるね。他には？」

「26 馬という手があったかな。」

「26 年午年に 26 馬とは縁起がいいね。他には？」

「初王手で駒柱が完成したよ。」

「えっ？新年早々駒柱って・・・。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 26 馬という手があった
- ・ 初王手で駒柱が完成した

7 4 - 2 中級 渡辺秀行さん作

馬遊び 11 手

「1 月 1 日から 11 手で相手を詰めるのは縁起がいいね」

「お互い馬で遊び合って合計 5 回も馬移動があったよ」

「その中には 1 筋の着手もあったらしいね」

「そうだよ、歩以外の駒が取られることはなかったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 馬を移動する着手は 1 筋の着手を含め 5 回
- ・ 歩以外の駒が取られることはなかった

7 4 - 3 中級 はなさかしろうさん作

2611 馬 11 手

「謹賀新年、あけましておめでとう。指し初めしてきたよ」

「賀正賀正、おめでとうさん。今年も熱心だね。で、どんな将棋だったの？」

「元日らしく、11 手で詰んだよ。それから、先手の着手は全て異なる筋だったな」

「なるほど、指し初めにふさわしい一局というわけだね。それから？」

「金の手は 2 回全てが一段目だったよ。それから、大駒の手は 6 回全てが盤上の手だった」

「ふむ。つまり、大駒を打つ手はなかったってことだね。でも、それだけでは手順がわからないし、今年にちなんだ一局という気もしないけど」

「えっ？今年が平成 26 年だから、2 と 6 を織り込んでみたんだけどなあ。それならとっておき、馬の手で締め括ったんだけど、これでどうかな？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 先手の着手は全て異なる筋
- ・ 金の手は 2 回全てが一段目
- ・ 大駒の手は 6 回全てが盤上の手
- ・ 最終手は馬

7 4 - 4 中級 斧間徳子さん作

うま年の指し初め局 11 手

「昨日の指し初めの一局、あっという間に君が勝ったんだね」

「うん、11 手目の初王手で相手玉を詰ましたよ」

「投了した局面を見たけど、相手の駒台には何もなくて、君の駒台には角と歩が 1 枚ずつあったね」

「うん、完勝だったよ」

「どんな将棋だったの？」

「うま年だからって訳じゃないけど、馬の手が 5 回もあったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11 手目の初王手で後手玉が詰んだ
- ・ 馬の手が 5 回あった
- ・ 終局時の持駒は、先手が角と歩が 1 枚づつで、後手はなし

7 4 - 5 中級 NAOさん作
26 には勝負手を放つ 11 手

「今年の指し初めの一局はどうだった。馬の手が 1 回だけあったそうだけど」
 「そうなんだ。玉が動いたから馬で王手をかけたんだけど、馬は玉に取られちゃった。でも、最後は 11 の手で 11 手で詰ませて勝ったよ」
 「どんな手を使ったんだい？」
 「好手を発見して、26 地点に勝負手を放ったんだ。それが勝因だよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？そして 26 年、貴方の勝負手は？

(条件)

- ・ 11 手目に 11 の手で詰んだ
- ・ 26 の手あり
- ・ 馬の手は 1 回だけで、玉の手に対し王手をかける手だった
- ・ 馬は玉で取られた

7 4 - 6 中級 諏訪冬葉さん作
26 年の将棋 11 手

「今年の年明けにふさわしい将棋を指してきた」
 「どんなの？」
 「11 手で勝ったんだけど後手玉が 5 段目まで上がってきたんだ。初日の出みたいだろ」
 「それはちょっと無理がないか？」
 「こっちは馬を作る手と桂馬の手を続けて指したんだ。午年らしいだろ」
 「まあそれはわかる」
 「あとは 2014 年で平成 26 年だから最初の 2 手は 26 と 14 の手だった」
 「・・・最初の初日の出はいらなかったんじゃないか？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 最初の 2 手は▲26 歩△14 歩
- ・ 先手は馬を作る手の次に桂馬の手を指した
- ・ 後手玉は 5 段目まで動いた

■練習問題解答

問題以下、▲23 馬△44 歩▲34 馬まで。

推理将棋 74 練習問題詰上り図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀			金	銀	桂	香	一
	飛		王						二
歩	歩	歩	歩	歩		角		歩	三
					歩	馬			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 歩2

意外と難しかったのではないのでしょうか。この詰み形は、離れた王手だけれども合駒できる駒がないから詰み、いわゆる合い効かずという形の 1 つ。これに馬の行動の手広さが加わると、本問のように予想外のところから詰みが生じる場合が多々あります。今回のような筋違い角を平行に 2 枚使うパターンの他、前回の練習問題のように斜めに十字を作る形も、そしてもちろん補助の駒に角以外を使うようなパターンも、さらには馬一枚だけで詰ませるような究極形も。

今回の出題もどうやらいくつかこれらの応用の形のものがあるようです。なお、普通の詰将棋では合駒しても取られるだけで無意味なものを無駄合で無効としますが、推理将棋では結果的に無駄だろうがなんだろうが合駒で手数を伸ばせるなら有効な応手ですのでご注意ください。

推理将棋第75回出題

担当：DD++

将棋についての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75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 をごらんください。

解答、感想はメールで2014年3月20日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第75回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で2名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第75回出題 担当 DD++

推理将棋では他人の作品に触発されて派生作を作ることがしばしばあります。特に特徴的な条件を課している場合に同じ条件の全く別手順を作ることが多いようで、もちろん手順が別なので別作品扱いになります。今回の中上級はそんな感じの派生作。

初級は、時期遅れになってしまいましたが、渡辺さんからもう1ついただいていた年賀推理です。9手ではあるのですが、前回の11手のいくつかがより難しいと感じる方もいらっしゃるかもしれません。中級は諏訪冬葉さんからの投稿で、66-2(チャンプさん作)の解答時に「こんな作品もできそう」と短評にあったものを採用させていただいたものです。ベテランには見慣れた手順ですが、条件の組み合わせによる限定の妙味をお楽しみください。上級は72-2のコメント欄で渡辺さんが存在を仄めかしていた問題です。多くは語りません、ぜひ頑張って考えてください。

■練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△34歩▲22角成△42飛▲21馬△52金左まで見てたけどどうなった？」

「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

75-1 初級 渡辺秀行さん作

平成26年はウマ年 9手

26馬はともかく、2手目に飛を動かす意味があるとすれば何でしょう？

75-2 中級 諏訪冬葉さん作

桂馬乱舞 10手

桂馬の目の前にいる大駒はもちろん自駒でも敵駒でも可です。

75-3 上級 渡辺秀行さん作

桂の四変化 Part II 13手

72回上級とは違い、桂の手に王手指定はありません。

■締め切り前ヒント (3月14日コメント欄に掲載の予定 DD++)

75-1 初級 渡辺秀行さん作

平成26年はウマ年 9手

「新年早々9手で相手を詰めるのは縁起がいいね」

「しかも26馬の着手があったんだよ」

「平成26年はウマ年って訳だね」

「そう。2手目は飛の着手だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・26馬という着手があった
- ・2手目飛の着手

75-2 中級 諏訪冬葉さん作

桂馬乱舞

10手

「この前の将棋は10手で終わったけど桂馬が活躍したよ」

「どんな感じ？」

「目の前にいる大駒を飛び越える手が3回あった」

「あれ、それ前にもなかったっけ？」

「今回は桂馬の手が合わせて6回あった」

「それは多いな」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 桂馬の手が6回あった
- ・ 大駒が前にいる桂馬を動かす手が3回あった

75-3 上級 渡辺秀行さん作

桂の四変化 Part II

13手

「また負けたのか」

「うん、またもや桂不成、桂成、桂打ち、成桂移動の順に指されてね」

「序の16歩、34歩までは良かったようだが」

「うん。先手が持駒を使い切って油断していたら13手目に、

僕の角が『同○』と取られて詰みさ。あっけなかったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 13手で詰んだ
- ・ 先手が桂不成、桂成、桂打ち、成桂移動の順に着手した(※)

・ 初手16歩、2手目34歩

・ 先手は途中、持駒を使い切った

・ 最終手は棋譜に「同」の付く着手で角を取った

(※)棋譜表記は問いません。桂不成の着手、桂を成る着手、桂を打つ着手、成桂を移動する着手、の順に指しさえすれば条件を満します。

■練習問題解答

問題以下、▲62角△41玉▲33桂まで。

推理将棋75練習問題詰上り図

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

持駒 なし

初形でたくさん駒の利いている33地点もたった9手でこの通り。初形の思い込みで手順が見えにくくなる手順の一例ですね。どうにもうまくいかない時には余計な先入観にハマっていないか、常識を疑ってみるのも1つの方法です。

王手をかけると1手詰 (解答再延長)

担当：一乗谷酔象

ヒント投入し、締め切り再延長です。

第1問『109通りの王手』

博士「王手の種類の多い1手詰を考えてみよう。何通りぐらいできる？」
 助手「50通りぐらいですか？」
 博士「いや、もっと多いよ。よく考えてごらん。」
 助手「あっ、そうか。80通りは楽に越えそうですね。頑張れば90通りも越えるかも」
 博士「100通りを越せないかな？ちょっと考えてみなさい」
 助手「はい。がんばります。博士」
 後日・・・
 助手「博士。できました」
 博士「そうか、100通りができたか」
 助手「いいえ。109通りです」
 博士「ほんとか。それはすごい。持駒には何枚使ったの」
 助手「持駒は3種類で6枚だけです」
 博士「ちょっとそれを将棋盤に並べてくれないか」
 助手「それでは・・・っと」
 助手が並べはじめ盤面に、と金を12枚おいたところ【図1】で・・・
 博士「ひょっとして成駒はと金だけかな」
 助手「はい、そのとおりです」
 博士「なるほど、わかったよ。手番が先手番でも後手番でも王手をかけると必ず1手詰になるね。よくやったな。王手種類が109通りの1手詰の完成だ。おめでとう」
 助手「ありがとうございます」
 さて、王手種類109通りの1手詰とはどのような駒配置でしょうか？
 二人の会話を元に推理してください。

【図1】

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

先手持駒 (先後合わせて3種6枚)
 後手持駒

【出題条件の整理】

以下の全ての条件を満たすような、盤面(駒配置)と持駒(先後とも)を推理してください。

- (1) 手番が先手番の場合、王手をかけると必ず1手詰
- (2) 手番が後手番の場合、王手をかけると必ず1手詰
- (3) 王手の種類は、上記1)と2)を合わせて109通り
- (4) 持駒は、駒の種類が3種類で先後合わせて6枚
- (5) 11,12,13,14,15,16には先手のと金があり、91,92,93,94,95,96には後手のと金がある。
- (6) 成駒は、'と金'だけ

※持駒6枚と指定の'と金'12枚以外の残りの22枚は盤面に配置すること。

【ヒント】

先後の玉位置と持駒を開示

【図1】

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

先手持駒 なし
 後手持駒 金4銀香

第2問『王手110越え』

助手「博士。王手の種類が増えました」
 博士「そうか、110通りができたか」
 助手「いいえ。110を越えました」
 博士「ほんとか。それはすごい。ちょっとそれを将棋盤に並べてくれないか」
 助手「それでは・・・っと」
 助手が並べはじめ盤面に、5枚おいたところ

【図2】で・・・

博士「ひょっとして成駒はと金だけかな」
 助手「はい、そのとおりです。そして、持駒は4種類で7枚です」
 博士「ふむ、なるほど・・・わかったよ。手番が先手番でも後手番でも王手をかけると必ず1手詰になるね。王手種類は112通りだね。よくやったな。おめでとう」
 助手「ありがとうございます」
 さて、王手種類112通りの1手詰とはどのような駒配置でしょうか？二人の会話を元に推理してください。

【図2】

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

先手持駒 (先後合わせて4種7枚)
 後手持駒

【出題条件】

- 以下の全ての条件を満たすような、盤面(駒配置)と持駒(先後とも)を推理してください。
- (1) 手番が先手番の場合、王手をかけると必ず1手詰
 - (2) 手番が後手番の場合、王手をかけると必ず1手詰
 - (3) 王手の種類は、上記1)と2)を合わせて112通り
 - (4) 持駒は、駒の種類が4種類で先後合わせて7枚

- (5) 盤上の駒のうち5枚のみ明示(先手の15と,16と,62と,93と,後手の31香)
 - (6) 成駒は、'と金'だけ
- ※持駒7枚と盤上明示の5枚以外の残りの28枚は盤面に配置すること。

【ヒント】

先後の玉位置と持駒を開示

【図2】

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

先手持駒 なし
 後手持駒 金4銀桂香

第3問『王手が200種』

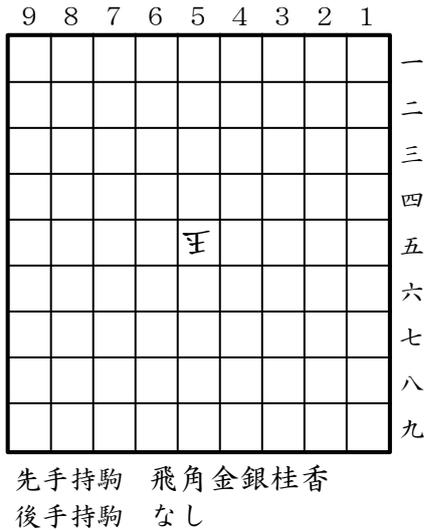
博士「今度は駒数を制限しないで王手の種類の多い1手詰を考えてみよう。何通りできるか予想してごらん」
 助手「150通りぐらいですか？」
 博士「いや、もっと多いよ。ちょっと考えてみなさい」
 助手「はい。がんばります。博士」
 30分後・・・
 助手「博士、できました。ちょうど200通りです」
 博士「ほんとか。小駒は何枚使ったの？」
 助手「盤上にはゼロです。先手持駒は飛角金銀桂香の六種で後手持駒はなしですね」
 博士「じゃあ成駒は何枚使ったの？」
 助手「成駒は、龍13枚と馬10枚の合わせて23枚です」
 助手が並べはじめ盤面に、玉をおいたところ

【図3】で・・・

博士「なるほど、王手をかけると必ず1手詰になるね。王手の種類はちょうど200通りだね」
 (第4問に続く)

第4問『王手が200越え』

【図3】



【出題条件の整理】

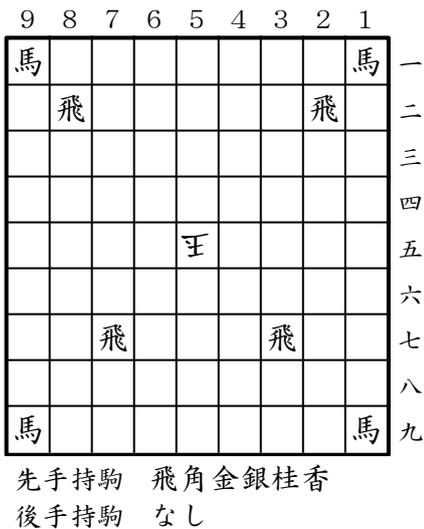
以下の全ての条件を満たすような、局面を推理してください。

- (1) 後手玉(単玉)に対し、先手が王手をかけると必ず1手詰になる
- (2) 王手の種類は200通り
- (3) 盤上の大駒の使用枚数は無制限。小駒なし
- (4) 成駒は龍13枚と馬10枚の計23枚
- (5) 先手持駒：飛角金銀桂香、後手持駒：なし

【ヒント】

一部の駒を開示

【図3】



博士「王手種類が200通りとはよくやったけど成駒がちよっと多いね。小駒を増やして成駒を減らせないかな」

後日・・・

助手「博士、できました。小駒は盤上に金銀桂香歩各2枚使用で合計10枚。成駒は龍1種類だけで8枚です」

博士「ほんとか。それはすごい。ちょっとそれを将棋盤に並べてくれないか」

助手「それでは・・・っと」

助手が並べはじめ盤面に、歩を2枚おいたところ【図4】で・・・

博士「なるほど、わかったよ。王手をかけると必ず1手詰になるね。おっと、王手種類も増えたようだね」

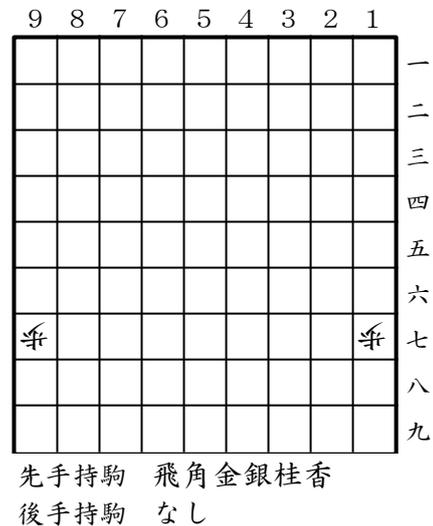
助手「はい、206通りです」

博士「よくやったな。王手種類最大の1手詰の完成だ。おめでとう」

助手「ありがとうございます」

さて、王手種類206通りの1手詰とはどのような駒配置でしょうか？二人の会話を元に推理してください。

【図4】



【出題条件の整理】

以下の全ての条件を満たすような、局面を推理してください。

- (1) 後手玉(単玉)に対し、先手が王手をかけると必ず1手詰になる
- (2) 王手の種類は206通り
- (3) 盤上の大駒の使用枚数は無制限

- (4) 成駒は龍のみで8枚
- (5) 盤上の金銀桂香歩は各2枚(17と97に後手歩あり)
- (6) 先手持駒：飛角金銀桂香、後手持駒：なし

【ヒント】

一部の駒を開示

【図4】

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

先手持駒 飛角金銀桂香
後手持駒 なし

解答お待ちしております。一問のみの解答も歓迎します。また、条件外での超正解（通常40枚使用の王手種類113通り以上、駒数無制限での王手種類207通り以上）も歓迎します。

解答は下記まで

締切：平成26年3月10日（月）

ichi.suizo@gmail.com

一乗谷酔象

第57回WFP作品展57-12 及び 第58回WFP作品展結果 担当:神無七郎

今回は締め切りを延長した **57-12** 及び第 **58** 回 WFP 作品展の2つの結果を報告します。出題は全 **12** 題 (複数解を別に数えると **13** 題)。解答者は6名でした。以下に今月の解答成績をまとめます。

〔57-12、第58回WFP作品展成績〕(敬称略)

○：正解 -：無解 ×：誤解

解答者名	12	1	2	3	4	5	6	7	8a	8b	9	10	11	計
たくぼん	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
橘圭伍	-	○	-	-	○	-	-	○	○	○	○	-	○	8
変寝夢	-	-	-	-	○	○	○	-	○	-	-	-	○	5
占魚亭	-	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
荻絵香木	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	1
時風瑞季	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	1

57-12 は締切延長の甲斐なく、残念ながら正解者なしとなりました。第 **58** 回分は、たくぼんさんが全問正解。全体的に低調な成績ですが、去年2月は解答者4名でした。年始に解答が少なくなるのは毎年の傾向でしょうか？

■ 57-12 一乗谷酔象氏作 (正解なし)

推理将棋『明日があるさ』

「駒をぼろぼろ取られた後ぺたぺた打たれて
70手で負かされたよ」
「何枚ぐらい駒を取られたの？」
「連続王手で17枚も取られたよ」
「そんなに駒を取られて未だ投げずに粘ったのかい？」
「そうなんだ。でも、取る駒がなくなった後、今度は17回連続して駒を打つ連続王手をかけられたんだ。初手の着手地点に飛車を打たれる手もあった。最後詰まされたとき一つの筋には駒が8枚もあった」
「残念な一局だったね。でも、駒柱詰を免れたのがせめてもの救いだ。明日があるさ」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

条件

- 1) 70手で詰んだ。
- 2) 後手は17回連続して駒を取りながら王手をかけた後、17回連続して駒を打って王手をかけた。

- 3) 終図では一つの筋に駒が8枚あった。
- 4) 初手の着手地点に飛車を打った。

【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】

46歩 34歩 36歩 77角生 68銀 同角生
48玉 57角生 47玉 46角成 58玉 36馬
68玉 69馬 77玉 87馬 66玉 88馬
77桂 同馬 57玉 67馬 48玉 49馬
37玉 27馬 46玉 28馬 47玉 29馬
37玉 19馬 28銀 同馬 26玉 17馬
同玉 18金 26玉 17銀 25玉 16銀
34玉 35金 43玉 42歩 53玉 64角
63玉 62歩 64玉 72桂 55玉 54歩
同玉 53歩 同玉 52歩 44玉 46飛
35玉 34歩 同玉 33歩 23玉 22歩
24玉 12桂 15玉 14香 まで 70手

(詰上り)

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

持駒 角2金歩8

【解説】

前局の **57-11** は **16** 回連続王手で駒取りを行い、これを全部最短で消費するのが主題でした。3手目から先手が連続王手の駒取りを行う場合はこれが最大値なのですが、4手目から後手が連続王手の駒取りを行うのなら **17** 回連続王手駒取りが可能です。そのため、その条件下での最大値を主題とした本局が生まれたのです。注目すべきは条件 **3)** の「準駒柱」。これが **57-11** と大きく異なる手順を生み出します。

まずは、駒の取り方を確認しましょう。連続王手駒取りを行う主役の駒が馬であることは

57-11と同じですが、57-11ではまず右辺の駒を取ってから左辺の駒を取るのに対し、本局ではまず左辺の駒を先に取り、駒を取り終わった後、先手玉が右辺に残るようにします。これは後半の「準駒柱」に備えた手順です。初手と3手目に46歩・36歩の2枚を突いたのは、玉をまず左辺に導くためだったのです。(この2枚の歩を突く順序は条件4)で限定されています。)

では、なぜ左辺から右辺の順なのか？

取った駒の消費で最も厄介なのは「歩」の存在です。将棋には二歩禁ルールがあるので、後手陣に玉を誘導しないと歩を打つことができません。そのための進入路は34地点です。玉を左辺から34に動かすと、駒を横に使わねばならず、駒を縦に置く「駒柱」は作れません。逆に玉が右辺にあれば、駒を縦に使っても34に到達することができます。これが玉を右辺に誘導する理由です。

次に注目すべきは取った駒の消費方法です。一番の問題は歩が7枚もあること。使える筋は2～6筋の5つ、歩は7枚。これで、どうやったら歩を使い切ることができるのでしょうか？

答えは44手目35金と48手目64角の犠打。直接の捨駒ではありませんが、後に取りられる位置に打つのが絶妙です。これで段を一つずらして、同じ筋で歩を2回打てるようになるのです。角と銀は非限定が生じやすいのですが、角が盤上に残ると歩の消費の邪魔になるので、どちらを使うかが限定されます。

本局は「連続王手駒取り」の前半と「取った駒の消費」という2部構成の作品ですが、「準駒柱」という一風変わった条件が効果的に働いて、少ない条件で限定された手順を生み出しています。正解者がゼロだったため、作意に対する感想を聞けなかったのは残念ですが、本局を解こうとした方ならば、この手順を並べるだけでも、その精緻さを感じることができるのではないのでしょうか。

ところで、このテーマの自然な拡張として、5手目(あるいはそれ以降)から何回以上王手連続駒取りが可能なのかという疑問が生じます。一旦相手に駒を渡す手が入れば連続駒取りの回数も増やせますから、可能性は大きく広がります。また、角ではなく飛が動き出すと指し手の限定が難しくなるので、この辺りの手順構成や条件設定は腕の見せ所ですね。読者の皆さんも、ぜひ一度考えてみてください。

【短評】

たくぼんさん(※無解)

解けません。頭が3手が分からない。

36歩 34歩 58金右 77角成 68金寄 同馬
 49玉 67馬 48玉 57馬 38玉 39馬
 37玉 28馬 26玉 17馬 37玉 27馬
 46玉 36馬 57玉 47馬 68玉 69馬
 77玉 87馬 66玉 88馬 56玉 89馬
 66玉 99馬 88銀 同馬 75玉 97馬
 66玉 . . .

☆たくぼんさんは無解だったものの、ご自分の読み筋を披露してくださいました。作意と異なるのは、駒を取り終わったところで先手玉が左辺にいるか右辺にいるかです。この手順は初手36歩で、17連続王手駒取り自体は達成していますが、玉が左辺にいるため34地点への進出が難しく、準駒柱の作成に支障をきたしています。3手目58金右のところ46歩とすれば作意に合流しますが、この手順前後は条件4)「初手の着手地点に飛車を打った」で防がれているはず。残念ながら作意には届かなかったものの、他の解答者が手も足も出ない状況だったことを考えると、今回たくぼんさんが最も健闘したのは間違いのないでしょう。

■ 58-1 上谷直希氏作(正解3名)

安南マドラシ協力詰5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
							金	ス	四
								玉	五
				飛					六
									七
									八
									九

持駒 飛 銀

【ルール】

- 協力詰
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- 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
- マドラシ

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

●安南マドラシ

安南とマドラシを両方適用する。利きの変化は「安南」が先、次に「マドラシ」の順。

【解答】

35 飛 36 飛 25 金 16 金 26 銀 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

玉頭金受けの変則系の手順。

どういう意味で「変則」かと言うと、25の金の動きを変えることで、玉頭の金の動きを制限する点にあるといえます。

さすがにその3手だけでは面白くないので、少し最終手のために準備をします。

それが2枚の飛車の手順にあたります。この飛車は互いに石化され、詰みには全く影響がないようにみえます。何のためにこの準備が必要なのでしょう？

最終手は別に両王手ではなく、銀の単独の王手ですので、マドラシならば銀打による受けが生じます。1筋に17銀とするのは(金の存在によって)無理なので、残りは3筋に銀を打つ2通りの受けが残ります。この2つの受けを2枚の飛車で防いでいることをご確認ください。

【解説】

「石化」を避ける「第3の方法」を図化した作品。

マドラシで同種の駒で利きを消されることを「石化」と呼びますが、これを防ぐ代表的な手段は、「石化用の駒の指す箇所を埋める」と「石化に使える駒を使い切らせる」の2つです。しかし、本局はこのどちらも使いません。詰上り

図を見てください。今王手を掛けているのは26銀だけなので、17や37に銀を打てば受かるように見えますね。でも、銀を17に打つと金の利きに、37に打つと飛の利きになってしまうため、26銀には利きが届きません。種を明かせば簡単ですが「性能変化で駒の利きを予め避ける」のが、「安南マドラシ」という複合マドラシの性質を活かした石化防止策です。この状態を実現する伏線が頭の2手。これがないと37銀の受けが残ってしまうわけです。(複合マドラシ独特の方法ではありませんが、同時に35銀の受けも防いでいます。)

ただ、これだけではまだ詰んでいるか確認できません。まず、王手を掛けているのは銀。これは飛では取れません。飛が石化しているからです。また、玉でも取れません。16金の利きが本来の利きになり25金の利きが復活するからです。最後に金で取れないことも確認しましょう。25金は詰上りでは銀の性能なので、16金は動けないのです。いやあ、詰上りの確認だけでも大変ですね。

なお、初形の56飛は46飛などでも構いません。56飛配置で「45飛 35合」の紛れを生むためかと思うのですが、こればかりは作者に聞かないと分からないですね。

【短評】

たくぼんさん

7段目の銀打が受けにならないのに気付くまでに時間がかかる。

占魚亭さん

17飛 57飛不成 27銀の筋を考えましたがダメなんですね。

橘圭伍さん

銀打ちで逃れられないようにする為に5手掛けるのが味のある展開。

変寝夢さん (※無解)

45飛、55銀とか読んでみたんですがさっぱり分かりません。しばらくは解答を見て感覚を身につけたいと思います。

☆ 変寝夢さん紛れ筋は面白そうですね。誰かこの筋で一局作ってみませんか？

■ 58-2 上谷直希氏作 (正解 2 名)

安南マドラシ協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				王					五
									六
									七
				角					八
									九

持駒 金

【解答】

46 金 36 金 同角 64 玉 74 金 65 金
63 角成 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			馬						三
		金	王						四
			玉						五
					金				六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

安南マドラシをいじっていくうちに見つけた手筋がこれ。腹金への応手としての頭金です。

一応応手としては成立しているものの、玉が移動した瞬間に玉方金の斜め後ろの利きが消失し、攻方金の利きが復活してしまいます。

結局、

●●○

○☆○

●●○

のように、玉周辺黒色の4マスを手で包囲することができるため、非常に効率のよい方法になります。

宙ぶらりんの応手が成立することも、複合マドラシの面白さの1つですね。

【解説】

意外な空中捕獲が狙いの作品。

安南では性能変化で玉の利きを弱くして玉を空中捕獲することがしばしばありますが、本局は玉を玉のままに捕まえてしまいます。

例によって詰上りの確認をしましょう。74 金は 65 金で利きを一方的に消されています。そのため玉の周りには攻駒の利きがなく「スカスカ」に見えます。ところが、いざ 63 馬とされると、同玉でも 75 玉でも 65 金の変身が解け、74 金の利きが復活し、王手となります。まるで「安北」で頭に歩を載せた玉を詰めているような感覚ですね。

この意外な詰上りのせいで、攻駒から遠ざかる4手目 64 玉は、かなり読みにくい手になっています。頭3手で金を1枚稼ぐ序はマドラシではよくある手順ですが、普通はここでもう一枚金を足したくなる所です。複合マドラシには単なるルールの合成以上の難しさがあります。

【短評】

たくぼんさん

不思議な詰上り。

変寝夢さん (※無解)

出足は46金、47金、同角ですが、これだと普通の安南ですよ。

占魚亭さん

これは易しかったです。

☆この作に易しいという評が付くのは意外でした。詰棋人の適応能力の高さ！

■ 58-3 上谷直希氏作 (正解 1 名)

クイーン王協力詰 13手 ※打歩詰可

9 8 7 6 5 4 3 2 1

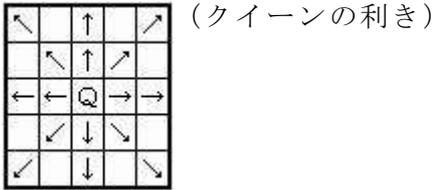
							王		一
								と	二
							と		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩3

【ルール】

•クイーン王

玉がクイーン（飛と角を合わせた性能）の利きを持つ。



•打歩詰可

打歩詰で詰ませても良い。

【解答】

32 と 51Q 52 歩 61Q 51 歩成 43Q
 42 と 23Q 13 と 21Q 22 歩 11Q
 12 歩 まで 13 手

(詰上り)

持駒 なし

【作者のコメント】

「打歩可」というルールを見て、このルールを活かす道がなかなか思いつかないというのが本音でした。

詰みが打歩じゃないならわざわざ打歩可と言う必要もないですし、打歩詰が目標ならば打歩可なんて言わずに打歩って言えばいいじゃないか、いやらしいなあと考えてしまいます。

それでも利用するとしたら、明らかに打歩以外でも詰みそうだけど、打歩じゃないと詰まない、あるいは詰めあがりか打歩かそれ以外か予想できないような条件下で使えば一応許されるのではないか、と考えました。

それがクイーンの豆腐図式です。

クイーンを飛車だけで詰ますのが難しいように、包囲することが重要視される条件下では、強力な駒より弱い利きの駒が使い勝手がいいこ

とがあります。

そうすると、と金だけで詰ますのは小回りがきかず、生の歩を駆使して囲む戦術が有効になる場合も出てくる…というのがカラクリになっているのではないかと考えられます。

肝心の手順のほうは、6筋まで逃がす一見非効率な追い方や、できる限りQには玉でもできる動きはさせない（これはどの作でも心がけていますが）など一応狙いはあるものの、打歩への実験的要素が大部分を占めるのは否めません。

【解説】

「打歩詰可」の条件が解答者の心を惑わす作品。果たして「打歩詰」でしょうか、普通の詰でしょうか？

まず予備知識を確認しておきましょう。クイーンを「と金」と「歩」だけで詰ますには、何枚必要でしょうか？

もし9段目で詰めるなら3枚(例:19Q、17・28・29と)で詰みますが、1段目だと4枚が必要です。この初形と手数では入玉まで持ち込むことはないですね。更に、「打歩詰」限定だと5枚が必要になります。つまり、「歩」で詰めるより「と金」で詰める方が通常は効率的なのです。

こういう予備知識があると、敢えて非効率な「打歩詰」の方を作意に据えていることは容易に推定できるでしょう。なぜなら詰棋人というのは、実現困難な方を選ぶ人種だからです！それに「打歩詰」の方に絞れば駒を捨てる手を読まなくて済むので、正解にも早くたどり着けるでしょう。ただ、実際に正解に辿り着けたのは、たくぼんさんお一人でした。

なお、本局の投稿時は「打歩詰可」という条件はf mに実装されておらず、作者は打歩ルールと打歩なしの双方で検討して、前者に詰みがあり、後者に詰みがないことで完全性を確認していました。f mを上手く使えば検討できないはずのルールも検討できるという実例ですね。

【短評】

たくぼんさん

打歩詰可となれば打歩で詰上りと予想できますね。詰上りQ王の横の動きを抑えるのが難問でした。

変寝夢さん (※無解)

うちのソフトもクイーンが入ると途端に時間がかかるんですよ。打歩詰可の表示が気

になります。ダイレクト系ならわかるんですけど・・・。

☆ 作者のコメントにもあるように「打歩詰可」を効果的に使うのは案外難しそうですね。大量に出題するとき、ブラフで使うと解答者から顰蹙を買いそうですし…

■ 58-4 変寝夢氏作 (正解 3 名)

安北 2 打歩協力詰 5 手

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

持駒 歩

【ルール】

- 安北 2
2 枱前に味方の駒があるとその利きになる。
- 打歩
打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【解答】

35 銀 44 玉 32 飛成 35 角 34 歩 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

あまりルールの特長が出せていないが、安南北も出てきたということで・・・。

安騎とどっちが取っつきやすいのかな？

【解説】

目には目を歯には歯を、そして飛には飛を一本局は攻守双方に現れる飛への性能変化が見所の作品です。

飛は案外弱い駒です。安南系ルールでは玉を飛にして詰める例が結構あります。「飛は強い駒」という先入観があると、わざわざ強い飛にする手順は意外性があり、作家にとっては結構人気のテーマです。論より証拠、35 年以上前の作例を紹介しましょう。

〔参考図〕 安南で玉を飛にする例
左真樹 (詰将棋パラダイス 1978 年 11 月)

安南ばか詰 5 手

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

持駒 金 銀

26 銀 同銀生 36 金 同飛生 28 王 まで 5 手

この「安北 2」でも主役は徹底して飛です。初手は銀を飛にする手、2 手目は玉を飛にする手が出現します。最後は歩を龍 (成飛) に変える手で絞めます。

安南系ルールでは変身の元をどの位置に取るかで様々な変種が考えられます。この「安北 2」は「安騎」よりは親しみやすそうに思えます。f m では拡張セットの fmy.exe でこのルールが扱えるので、興味を持たれた方はお試しください。

【短評】

たくぼんさん

46 飛配置から、やはり玉を飛の利きにしたいですね。

橘圭伍さん

このルールでどんな事が出来るのか、をこれ

から示してくれる事に期待。

☆ 橘さんのコメントにあるように、フェアリーでは持続性はかなり重要です。単発の使い捨てルールばかりだと、解答者や他の作家の興味を惹きません。新領域の開拓と、内容の充実の両立は難しいことですが、どちらも満たして初めて人々の興味を惹き、多くの人が入り、更に内容が充実する好循環を生むのだと思います。

■ 58-5 変寝夢氏作 (正解 3名)

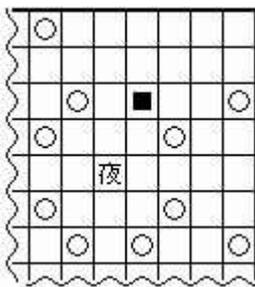
縦シリンダー盤協力詰 3手

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

攻方持駒なし
受方持駒なし

【ルール】

- 縦シリンダー盤
一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。
- ナイトライダー (夜)
フェアリーチェスのナイトライダー。
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。)

【解答】

19夜(31) 96玉 12夜(59) まで 3手

(詰上り)

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

攻方持駒なし
受方持駒なし

【作者のコメント】

遠ざかるような感触を感じてもらえば。
ライダーは線状に動く、ならば端玉に99飛89飛と並べて詰むならナイトライダーでもできるだろうというのが創作動機です。

【解説】

ナイトライダーを使った壮大なダブルそっぽ行き。

本局で使われているのは、ナイトライダーが2枚。ただでさえ強いナイトライダーの利きが、縦シリンダー盤で更に縦横無尽に盤上を覆い尽くします。利きを確認するだけで大変ですが、手順も普通に書くと、どのナイトライダーが動いたか判別しにくいので、上記の手順では()内に元位置を付記しました。

詰上りでの2つのナイトライダーの利きを確認しましょう。12夜の利きを赤で、19夜の利きを青で示しています。(重複は赤優先)

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

攻方持駒なし
受方持駒なし

変寝夢氏も利きの確認に苦慮したのか、自作プログラムに利きを確認する機能を追加されたそうです。そのスクリーンショットをご覧ください。



これらの図をよく見ると 95 や 96 地点はすっかりナイトライダーの利きで埋まっております、ここに玉を置けばナイトライダー 2 枚だけで玉を詰めることが可能だと分かります。縦シリンダー盤でのナイトライダーは、近くにいるときより、遠くにいるときの方が危ないわけで、これが玉から遠ざかるような本局の手順を生み出しているわけです。

ちなみに変寝夢さんのプログラムは公開間近の状態だそうです。Mac 用と伺っているので、Windows 機をご使用の方々（筆者を含む）には残念ですが、Mac をお持ちの方には心強い味方が増えることとなります。楽しみにお待ちください。

【短評】

時風瑞季さん

夜の利きの性質がよく分かる作品です。

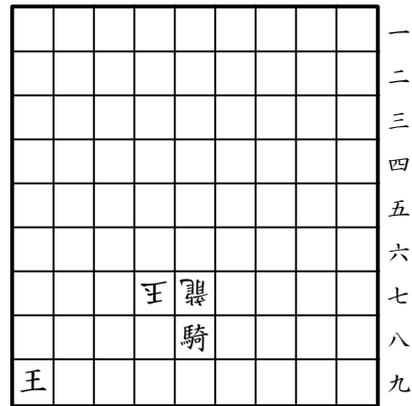
たくぼんさん

解いたというより探したという感じですかね。手数がもっと長いと解ける気がしません。

☆ チェスプロブレムには利きの大きいフェアリー駒が多いですが、これは短編で使われることを前提にしているためでしょう。中長編には弱い駒の方が便利です。

■ 58-6 変寝夢氏作 (正解実質 1 名)

PWC協力自玉スタイルメイト 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

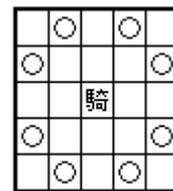


持駒なし

【ルール】

- ナイト (騎)

ナイトはチェスの駒。八方桂。



(○が騎の利き)

- 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)

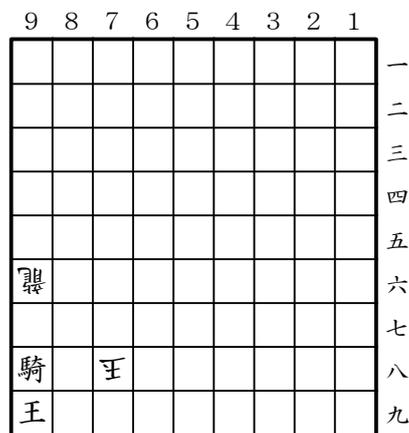
- 協力自玉スタイルメイト

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。

【解答】

79 騎 66 玉 87 騎 同龍/57 騎 78 騎 67 玉
86 騎 同龍/87 騎 75 騎 77 玉 96 騎 同龍/86 騎
98 騎 78 玉 まで 14 手

(最終形)



持駒なし

【作者のコメント】

ナイトと龍の細かい動きが狙い。詰め上がりは縦型横型両方あるので、解きにくいかも。

【解説】

駒が消えないPWC。スタイルメイトを達成するには、駒を龍でピンし、逃げ道を玉で封じる形しかないので、最終形は作意の形、あるいは96龍の代わりに97龍とした形、そしてこの2つを斜対称に移した形の4通りしかありません。更にその前の位置を考えると、駒は86（あるいはその斜対称の68）にあるわけで、初形から駒で王手しながら龍を、その位置まで運ぶ手順の探索となります。

作者の狙いは「龍の細かい動き」ですが、この構図はかなり早詰や非限定になり易い性質があります。おそらく作者も何度も試行錯誤して、この図を得たのでしょう。

以下に駒や龍を細かく動かすことの困難さを「実演」で見てください。

筆者などはこういう素材を得たら、まず趣向作にならないか考えるのですが、そうはうまくいきません。実際に試してみると…

〔参考図1〕 趣向作になるか？

PWC協力自玉スタイルメイト 12手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
							龍			六
								王		七
							駒			八
王										九

持駒 なし

76駒 同龍/66駒 78駒 67玉 86駒 同龍/76駒
88駒 77玉 96駒 同龍/86駒 98駒 78玉 まで12手

とまあ、ここまではそれっぽく進むのですが、ここから更に4手逆算しようとする早詰が生じてしまいます。

〔参考図2〕 趣向作にならない

PWC協力自玉スタイルメイト 12手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
							龍			六
								王		七
							駒			八
王										九

持駒 なし

66駒 57玉 78駒 67玉 86駒 同龍/56駒
75駒 77玉 96駒 同龍/86駒 98駒 78玉 まで12手

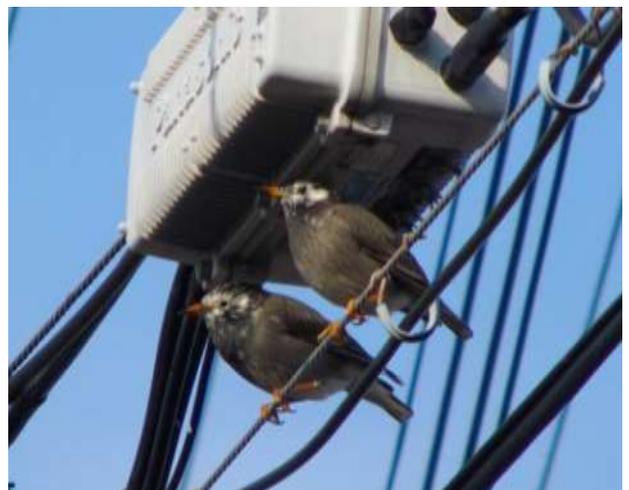
このように「駒」は勝手に跳びたがり、「龍」は一気に飛びたがるので、なかなか作者の思うように動いてくれません。本局は「駒」を巧くコントロールし、狭い範囲で粘りのある手順を生み出していると思います。

【短評】

たくぼんさん

詰上りは2通り予想でき、79 同龍/68 桂,89駒,87玉本命と予想しましたが受方68龍になかなか辿り着けず路線変更しました。こちらも探す作業でした。

☆ 本局は手数が14手しかないのに難しくないと思っていたのですが、正解者はわずかに2名。そのうち1名は作者自身ですので、実質正解者は1名（たくぼんさん）だけになりました。斜対称の最終形が見える分、難度が2倍になってしまったようです。



■ 58-7 橘圭伍氏作 (正解実質1名)

キルケ協力自玉詰 10手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

王										一
龍		金							飛	二
	金									三
	桂	桂								四
										五
										六
										七
										八
	王									九

持駒 飛香

【ルール】

•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。

【解答】

11 飛 81 龍 99 香 98 角 同香 96 角
19 角 11 龍/28 飛 88 飛 19 龍 まで 10 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

作っていなかった3隅遠打です。キルケでも出来ますよ、的な作品なのでこれはキルケのルール紹介の例題でも問題ありません。

【解説】

豪快な3種最遠打。
将棋の駒で、いわゆるライダー（走り駒）は

3種類、飛角香の3つです。これを全部最遠打するテーマの作品は、意外と見かけません。「3種最遠打」は実現だけなら易しいので、記録作として扱うには難度が低すぎるせいでしょう。むしろどうやって遠打に効果的な演出を施すかが問題になってきます。

本局における演出方針は単純明快。攻方のみならず受方の手もすべて走り駒で統一し、限定合や龍の大きな動きで遠打を盛り立てていくのです。中でも光るのが7手目 19 角の遠打の意味付け。これは8手目の「魔女返し」を可能にするための遠打で、これ単体ではキルケの基本手筋に過ぎませんが、このように演出の一部として組み込むと、手順の質が大きく上がります。

実は本局は次局と同時に投稿された作品で、作者は例題でも良いと仰っていたのですが、それでは勿体ないので、出題に回しました。正直もっと多くの解答を期待したのですが、これも実質解答者1名となってしまったのは淋しいですね。

なお、最遠打ではなく、単なる「3種遠打」なら比較的多くの作品が発表されています。参考までに以下の図を解いてみてください。駒数がやたら多いですが、ルールは普通の詰将棋で、5手詰です。

[参考図] 泰永三二郎氏作

(詰将棋パラダイス 1980年2月)

詰将棋 5手

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

持駒 飛角香

(※解答は本稿の末尾に)

【短評】

たくぼんさん

龍の半周旅行。
これは考えやすく楽しめる作意。

橋圭伍さん

上辺の配置を弄りながら本当に詰みやすくて泣きそうでした。狙いを決めた瞬間にほぼ作意は出来ていたのですが……。

変寝夢さん (※無解)

22歩は88角成を防いでいるんだよね。しか分からないや。

☆22歩は直接的には、角合を入手するためですね(角の復活防止)。角合なしで3種最遠打を作るとなると、手順・構図の大きな変更が必要になると思います。

■ 58-8 橋圭伍氏作 (正解2名、部分解1名)

キルケ協力自玉スタイルメイト 16手 ※2解
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒香4
受方持駒なし

【解答】

a) 38 香 48 玉 32 香生 37 玉 38 香 48 玉
33 香生 37 玉 38 香 48 玉 34 香 37 玉
38 香 48 玉 35 香 28 と まで 16 手

(最終形)

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

攻方持駒なし
受方持駒飛

b) 38 飛 26 玉 29 香 28 と 36 飛 17 玉
19 香 同と 18 香 同玉 38 飛 29 玉
28 飛 同玉 29 香 同玉 まで 16 手

(最終形)

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

攻方持駒なし
受方持駒飛香4

【作者のコメント】

完全な戯曲です。

1回目の香が4本縦に並ぶスタイルメイトが無いというのを昔のWFPで見て作った物になります。

キルケでは取るのに手数が掛かるので復活位置までの移動距離を稼いでやれば簡単に実現可能です。

本作品では復活位置に寄せる事によって1解目では全て残る、2解目では全て消えるという手順を実現しました。

1解目だけにするのが良いかもしれませんがこちらを最終図としたいと思います。

【解説】

「全部残る」対「全部消える」。

本局は香を全部盤上に残す解と、受方に全部取らせる解の2つの解で構成されています。複数解物によくある解同士の対比ではなく、方針あるいは最終局面の対比がテーマになっており、独特の面白い構成ですね。ここでは便宜上、香を残す方の解を a)、消す方の解を b)とします。

a)の香を4枚縦に並べるスタイルメイトは、なかなか見ない形です。それは並んだ香の先頭をどうやって止めるかという問題があるからです。通常のルールでは香の先を止めるのは玉(玉以外の駒を使う場合でも最終的に玉でフタをする)ですが、本局はキルケの特性を活かし、取ると自玉に王手が掛かる駒を置くことで、先頭の香の動きを封じています。

また、普通はステイルメイトで駒を取らせることは当たり前で価値が低いのですが、キルケでは駒が消えにくいので、駒を消す手順にも高い価値があります。実際 b)では2手目 27 玉ではなく 26 玉と逃げたり、4手目すぐに香を取らずに一旦「28 と」と溜める手が入ったり、なかなか渋い味わいの手が出てきます。

作者が戯作と自認するように、大掛かりな構想作ではありませんが、独特のユーモアを感じさせる作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

作者の本来の作意は香並びの方で、余りに面白い余詰が1解あったということでしょうか。特徴のある2解でこれはありかと。

橘圭伍さん

狙って2解にしたのですが香が並ぶだけの方が良いというのが大半の意見のような気がします。

変寝夢さん (※a)のみ解答)

3 8 香、4 6 玉、4 7 香、5 5 玉、5 6 香、6 4 玉、6 5 香、同玉、と書こうとしたら19と99に香が出るやん、ということで一思案した結果3 8 香、4 8 玉、3 2 香生、3 7 玉、3 8 香、4 8 玉、3 3 香生、3 7 玉、3 8 香、4 8 玉、3 4 香、3 7 玉、3 8 香、4 8 玉、3 5 香、2 8 とまで16手までの解はひねり出しました。もうひとつは分かりません。

☆ 香の斜め連打から一往復……なかなか大胆ですね。これを作意に据えた作品を誰か作ってみませんか？



■ 58-9 上田吉一氏作 (正解2名)

PWC協力千日手 20手

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

持駒 香

【ルール】

• 協力千日手

先後協力して最短手数で初形に戻す。

【解答】

32 角生 12 玉 23 角生 11 玉 19 香 21 玉
 12 角生 11 玉 89 角生 12 歩 同香生 21 玉
 98 角 12 玉 89 角 23 香 同角生 11 玉
 12 歩 21 玉 まで 20 手

【解説】

3×3のコンパクトな初形から、9×9の大きな手順が繰り広げられる作品。さりげない形に「遠打」と「最遠移動」という盤面を大きく使う2つの手段が両方組み込まれています。

PWCは基本的に持駒の増減がないルールですが、「二歩」や「行き所のない駒」絡みで持駒が増減することがあります。本局では後者の手段を使って歩を入手する(2手目に取られた歩を取り返す)ため、香の最遠打を行います。ただし、すぐに歩合はしません。歩を取った後、更に香を取り返せるよう、あらかじめ角を空き王手で89に移動させておくのです。基本手筋の組み合わせと云ってしまえばそれまでですが、ともすれば大げさな表現になり易い「遠打」「遠移動」を無駄なくシンプルに実現したところに本局の価値があると思います。

ところで、改めて局面を見ると12の駒が「歩→香→歩」と、ワンクッションを経て元に戻っていますね。この作をご覧になられた方は、ぜひ二クッションが可能かどうか考えてみてください。

【短評】

たくぼんさん

PWC の特性を生かした 89 角。右上隅 6×6 の盤面を出題されると苦勞したかも。

変寝夢さん (※無解)

ラストは 89 角、23 香、同角生、11 玉、12 歩、21 玉までですかね。
どうやって 98 に角を持ってくるの？

橘圭伍さん

今となっては懐かしい感じのする作品ですが、PWC 作品の例題としては最適でしょう。慣れてないと 19 香と 89 角が見えないようですが……

PWC では下段の飛び道具が強い!?

かしこで最も遠くに引いて歩桂香合を否定するそんな作品も作れそうです。

☆ 現在の PWC ルールの細則を提唱したのが橘さん。おかげさまで、持駒の増減がある日本式 PWC を楽しませて貰っています。

■ 58-10 上田吉一氏作 (正解 1 名)

PWC協力自玉スタイルメイト 36手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

【解答】

73 銀生 64 角 62 銀生 72 玉 73 銀生 同角/64 銀
63 銀生 61 玉 54 銀生 62 角 同香/65 角 同玉
53 銀生 51 玉 44 銀生 54 角 同香/55 角 52 香
同香/54 香 同玉 43 銀生 41 玉 34 銀生 44 角
同香/45 角 42 香 同香/44 香 同玉 33 銀生 31 玉
24 銀生 32 香 同香/35 香 同玉 23 銀生 同角/45 銀
まで 36 手

(最終形)

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

攻方持駒なし

受方持駒香

【解説】

初形で横一線に並んだ香が印象的な作品。趣向手順もその形に似合う、素朴なもの…のはずが、作者が（おそらくは後から）加えたであろう「角」の参加により、変則的で難解なものになりました。

本局の構造を理解しやすくするために、まずは次の仮想図と仮想の手順をご覧ください。

〔仮想図 1〕

PWC協力XX ?手

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

攻方持駒なし

受方持駒香

54 銀生 62 香 同香/65 香 同玉 53 銀生 51 玉
44 銀生 52 香 同香/55 香 同玉 43 銀生 41 玉
34 銀生 42 香 同香/45 香 同玉 ……

開き王手と香合の繰り返しにより、香を逆向きにする 6 手サイクルの素朴な趣向で、おそらくこれがこの作品の出発点だと思います。また、香を逆向きにする意味付けとして自玉詰系のルール（本局では自玉スタイルメイト）を選んだ

のも、自然の成り行きでしょう。

さて、仮想図1に「角」を絡めるとどうなるかも見てみましょう。

〔仮想図2〕

PWC協力XX ?手

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

攻方持駒なし

受方持駒香

54 銀生 64 角 同香/65 角 62 香 同香/64 香 同玉
 53 銀生 51 玉 44 銀生 54 角 同香/55 角 52 香
 同香/54 香 同玉 43 銀生 41 玉 34 銀生 44 角
 同香/45 角 42 香 同香/44 香 同玉 ……

角と香の位置交換が挟まることにより、1サイクルは8手になり、ひっくり返った香が5段目ではなく4段目に並びました。実はこれが本局の基本サイクルで、作意手順中には2度、この基本サイクルが出てきます。

本局を難しくしているのは、基本手順を挟む導入と収束の変則サイクルです。上の仮想図では受方持駒に香を持たせていますが、実際の作品では攻方の香を受方に取らせて香を持たせませす。これは作る立場から言えば必然の序奏なのですが、通常のサイクルでは香が果たす合駒の役割を角が担い、手順に変則要素が加わっているため、解答者にとっては基本サイクルを予想しづらくなってしまいます。

次に難しいのは最後の変則サイクル。実はこれは仮想図1で説明した「出発点」そのものなのですが、それまで絡んでいた角が突然「不干涉」に態度を変えるので、意外性があります。更に最終サイクルの後、たった2手(23 銀生 同角)で収束してしまうのも本局を難解にする要因です。(ちなみに、サイクルに絡む受方の駒が銀ではなく、角なのはこの収束を実現するためです。)

最後に、スタイルメイトの局面を確認してみ

ましょう。45 銀は 44 香でピンされており、横には動けません。44 香を取ると位置交換した香が白玉に王手を掛けるためアウト。また、45 が成銀だと最終手で「46 全」が可能になるので、銀は最後まで成れません。

改めて全手順を見直すと、変則部分も含めてすべての趣向サイクルがこの最終形を形作るために使われています。これは趣向の意味付けが効率的に成されている証拠で、作者の極めて優れた創作技術を示すものと言えます。本局の解答者が少なかったのは作者としては予想外だと思いますが、解答者の立場に立つと、本局が難解作に思えるのも無理ないように思います。

【短評】

たくぼんさん

香を取らせて2段目香合は見えるが、角を一旦73に持っていくのが盲点でした。角の移動合が手数最短に見事に絡んでくる。36手にするのにかなり悩みました。

変寝夢さん (※無解)

詰め上がりすら思いつきませんでした。

橘圭伍さん (※コメントのみ)

fm使用という事にしておいて下さい。

検討の関係で私自身はこれを自力では解いていけませんので並べるだけで楽しめる軽い趣向作品。ただ、解くのは大変そうです。

☆ 橘氏は正解を送っていただきましたが、この自己申告により「コメントのみ」という扱いとしました。

■ 58-11 幻想咲花氏作 (正解4名)

詰将棋 11手 ※透明駒使用

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

持駒なし

※透明駒 攻方1枚、受方0枚

【ルール】

•透明駒

位置・種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→詳細は詰将棋パラダイス 2013年 11月号の「透明人間の逆襲」を参照してください。

【解答】

51 馬 42 角 同馬 33 銀 24 角 同玉
+33 (銀生) 35 玉 53 馬 同龍 36 銀打
まで 11 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【変化】

2 手目同龍は+51、同龍、25 飛まで。(x=角 or 馬)

2 手目 24 合は+24 まで(x=銀 or 角 or 馬)

2 手目 42 銀合は+42 まで(x=角 or 馬)

6 手目同銀は+24 まで(x=銀)

【紛れ】

5 手目同馬は 24 合で角、銀共に売り切れのため+24 が出来ず不詰。

【作者のコメント】

今月のパラの話題の一つとなっている「透明駒」作品です。WFP なら扱ってくれる…のでしょうか？

2 手目、4 手目の 2 種中合が狙い。素直に 24 合では+24 で 1 手詰なので、24 に合駒をするまでに角と銀を使い切って透明駒=角 or 銀の可能性を消してしまおう、という意味づけです。

本作では先に銀合をしては+42 で透明駒が角

か馬に決定してしまうので、まず角の可能性を消しておく、という意味づけで手順前後不成立の 2 種合を実現しました。

龍 2 枚の配置は x=龍の可能性を消しているだけですが、一応 57 龍も最終手限定に役立ってはいます。

収束は決まったので、手順は悪くないかと思えます。

まだまだ浸透してるとは全く言えない透明駒ですが、だからこそちよくちよくでも載せていただければ、と思っています。

【解説】

本誌初登場の「透明駒」。作者は浸透度の薄さを心配していましたが、ふたを開けてみれば、今回の作品展で最多（と言っても4名ですが）の解答を集める作品となりました。詰パラ 11月号に詳しいルール説明と例題があったことと、「覆面駒」という類似の概念があったことが功を奏したのでしょうか。(WFP 誌では第2号に既に「覆面駒」は登場しています。)

さて、本局の解説に移りましょう。

まずは初手 51 馬。ここから既に透明駒の特徴が現れます。透明駒は位置を指定できないので「25▲ (=金) まで1手」などと主張することはできないのです。ただし透明駒は駒を取ったときに「+XX」(+は駒を取ったという印、XXは取った位置)として駒を取ったことを主張でき、このときに位置を判明させることができます。また、攻方には王手義務があるので、上手くいけば同時に駒の種類を確定したり、絞り込んだりすることができます。そこで攻方は受方に合駒を尋ね、都合の良い位置で取って、透明駒を都合の良い普通駒に変えたいわけです。逆に受方は、延命のため、透明駒を攻方にとって都合が悪い普通駒にしようとしします。

こうした綱引きにより、2 手目以降も独特の手順が続きます。詳しくは変化・紛れの記述を参照して戴くこととなりますが、受方は自分にとって最も都合が悪い「透明駒は角」という主張を予防するため、最初に角合を出します。2 手目同龍の応手は最悪です。なぜなら「+51」(つまり同角か同馬)を主張されて、なおかつ飛を持駒にされるのですから！

とはいえ、角を取られる犠牲は大きく、受方の危機と苦心の受けは続きます。次に「透明駒=銀」という主張を予防するため自分から銀合

をします。銀は2枚残っていますから、銀を品切れにするためには24銀ではダメで、33銀合としなくてははいけません。この33銀合に対しうっかり「同馬」としてしまうと、すかさず受方は「24銀合」とし「透明駒＝銀」の主張を予防してしまいます。(作者の投稿の紛れの記述では単に「24合」となっていたので、上記の紛れの記述もそのまま引き写しましたが、正しくは「24銀合」と思われます。)紛れの中に隠れている銀2枚の連続合が、作意で登場する角銀の連続中合を引き立てていますね。

中心主題の連続中合が終わった後は、返し技の24角から53馬の捨駒で鮮やかな収束。「透明駒」の魅力をアピールする作品としては理想的な出来栄えではないでしょうか。

なお、こういう不確定要素がある中で、論理的な推論を使いつつ問題を解く形式の問題は、古くは「衝立詰」などの例があり、形は変わってもフェアリーでは連続と続いている分野です。最近「量子詰将棋」などという言葉もちらほら聞きますし、フェアリーの解答者には「見えない駒」や「不確定な駒」を扱う新たなスキルを要求される時代がやってくるようです。読者の皆さんも今から訓練しておきましょう。

【短評】

たくぼんさん

3連合で両方品切れになるとは思いませんでした。発想の転換が必要でした。

荻絵香木さん

オーロラ的な紛れが面白いです。

☆私も似た印象を持ちました。斜めに連続合が出ると「オーロラ」と呼ぶのはもう詰将棋用語にしても構わないと思います。

変寝夢さん

いやー、やっとの思いで解けました。龍の配置に感心しました。透明駒があちこちに出現するところが面白い。

橘圭伍さん

序盤の角による抵抗が味噌。綺麗に纏まっています。ただ、ルール解説のパラ丸投げは止めて欲しかったです。新ルールの説明は作者の義務だと思いますので……。

☆これはもったもな指摘です。WFPの読者がすべて詰パラ読者だとは限りませんから、できればWFP誌内でルール説明が完結するのが望ましいですね。今回の場合、詰パラの原稿が結構良い説明だったので、それを誰でも閲覧・引用できるよう公開の場所(WEBなど)に置くような方法でも、ルール説明に関する問題を解消できると思います。

☆また新ルールを考案した場合は、いきなりWFP作品展で出題するより、まずルールの紹介記事を書いて、読者にある程度ルールに馴染んで貰ってから出題することを推奨します。記事の中に例題なども入れるようにすれば、自分自身がそのルールでの創作に慣れ、作品の質の向上にも寄与するので、一石二鳥ですよ。

【総評】

たくぼんさん

おもちゃ箱の新春特別出題とか、一乗谷さんの1手詰とかにも手を取られ満足の行く解図が出来ませんでした。

橘圭伍さん

早い上に、殆ど解けてませんが解答しておきます。基本的に今月は時間がありませんでした。予定していた推理将棋投稿作品が再度の精査で潰れたりしている関係で次回も怪しいです。

変寝夢さん

11番が解けて満足。安南マドラシもそのうち頑張ろうっと。

☆皆さん年の初めは何かと忙しいようですね。かくいう筆者も思うように解図の時間が取れず、「おもちゃ箱」の「年賀詰作品展」や「新春特別出題」はチラ見程度、本誌の「王手を掛けると1手詰」も未着手のまま締切が過ぎてしまいました(一乗谷酔象さん、申し訳ありません!)。この原稿自体も締切ぎりぎりの執筆です。次号はなんとか余裕ができると良いのですが……

〔参考図〕 泰永三二郎氏作の解
詰将棋パラダイス 1980年2月)

詰将棋 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角香

76香 64玉 14飛 55玉 99角 まで 5手

☆ 初手 79香とした人はいませんか？
これは 77桂成の移動捨合で逃れています。
いかにも三種遠打と見せかけて、その裏をかいた作品です。



Fairy of the Forest #38解答発表

- 2013年11月20日：課題発表：(協力詰)
攻方王または受方同一駒(玉を除く)
の複数回移動(途中成っても可)
- 2014年01月15日：投稿締切
- 2014年01月20日：出題
- 2014年02月15日：解答締切
- 2014年02月20日：結果発表

■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

- 神無七郎、時風瑞季、○隅の老人B、
- たくぼん、占魚亭

☆時風瑞季さんが1題のみながら初解答。占魚亭さんもそうですが、やはり長編2題の壁は厚かったか。それでもご解答いただき、ありがとうございます。

■ 38-01 たくぼん 協力詰7手

持駒 金3香

46金 同と 57香 同と 67金 同と 寄
46金 まで7手

(詰上り図)

持駒 なし

作者一持駒の打ち捨てによると金移動ですが、さすがに持駒が強力なので余詰防止駒で醜い形に……。持駒金4でも同じ作意で完全ですが、紛れがほとんど消えてしまうので形式美より紛れ優先ということで香にしました。でも作意が透けてますよねえ。

時風瑞季一初形に苦労の跡が見えます。

☆作者の言からもそれがうかがえますね。

占魚亭一と金を誘導。

隅の老人B一瞥、どの駒が複数回動くのだろうか？ 2枚のと金か、桂 or 竜？ しばし小考、なるほど、なるほど。

☆今回の課題を考えると、こういう解き方も有効ですね。

七郎一全応手「同と」。これも「記録に挑戦」ネタになるのでしょうか。本当だったら紛れが多くて結構困ると思うのですが、課題から最も多く動けそうな駒を探したら正解に行き当たりました。

☆隅の老人さんと同じような解法。詰上りは39角の照射が生きています。

「同○」の記録も気になるところですが、はたして？

■ 38-02 神無七郎 協力詰 97 手

					皇				一
					角				二
				銀	王	角	進		三
銀									四
歩	銀					科			五
香	王	香							六
桂		科	銀						七
金		香							八
驥		手							九

持駒 歩16

44 銀生 53 歩 87 金 同玉 88 歩 同玉
 89 歩 同桂成 (77 桂→89 圭)
 53 銀生 97 玉 44 銀生 88 玉 53 銀生 87 玉
 88 歩 86 玉 44 銀生 53 桂 87 歩 同玉
 88 歩 同玉 53 銀生 87 玉 88 歩 86 玉
 98 桂 同龍 (99 龍→98)
 44 銀生 53 桂 87 歩 同玉 88 歩 同玉
 53 銀生 87 玉 99 桂 同圭 (89 圭→99)
 88 歩 86 玉 44 銀生 53 桂 87 歩 同玉
 88 歩 同玉 89 歩 同圭左 (79 圭→89)
 53 銀生 87 玉 88 歩 同龍 79 桂 同龍
 (98 龍→88→79)
 88 歩 86 玉 44 銀生 53 桂 87 歩 同玉
 88 歩 同玉 53 銀生 87 玉 88 歩 86 玉
 98 桂 同圭 (99 圭→98)
 44 銀生 53 桂 87 歩 同玉 88 歩 同玉
 53 銀生 87 玉 99 桂 同圭寄 (89 圭→99)
 88 歩 86 玉 44 銀生 53 桂 87 歩 同玉
 88 歩 同玉 89 歩 同龍 (79 龍→89)
 53 銀生 97 玉 44 銀生 86 龍 (89 龍→86)
 89 桂 88 玉 35 銀 87 玉 79 桂 まで 97 手
 (詰上り図)

					皇				一
					角				二
					王	角	進		三
銀									四
歩	銀					銀			五
香	驥	香							六
	王		銀						七
手		香							八
手	桂	桂							九

持駒 なし

作者一持駒変換×駒の入れ替え、という構成です。まだ工夫の余地がありそうに思ったのですが、現時点で歩を使い切っているのので、これで完成としておきます。

☆たくぼんさんから「出題稿 2 番作者名の郎の字が違ってました。すいません。」との連絡がありました。そもそも私が作者名・手数等の部分を書いていなかったのが間違いでした。アップされてから図面は確認したのですが、名前は見過ごしてしまいました。作者には不手際をお詫び申し上げます。

たくぼん一桂と歩だけで局面を変えていく手腕に感嘆。詰型を探すのも意外と難渋しました。

☆本局の骨格は、

- ①44 銀～53 銀の往復による角の王手
- ②それに対する 53 桂合 (最初だけ歩合)
- ③ 8 筋の歩打による玉・龍・圭の移動
- ④53 で入手した桂打による龍・圭の移動

によって成り立っています。そうして最終的に「99 龍を 86 へ、77 桂を (圭として) 98 へ、79 圭を 99 へ」移動させ、その空いたスペースに 89 桂～79 桂と打つことによって詰上り形が得られます。

隅の老人 B 一取れそうな 35 桂がなかなか取れない。幾度「待った」をしたのやら。95 手目によく桂が取れました、「万歳、やったぞ。」です。

☆すぐ 35 桂を取ると手が続かなくなるので、最後に取りることになります。それまでの駒の操作は、まるで入れ替えパズルを見る思いがしますね。いつもながら巧妙です。

■ 38-03 小林看空 協力詰 111 手

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

持駒 歩22

48 歩 58 玉 59 歩 68 玉 69 歩 78 玉
 79 歩 88 玉 89 歩 97 玉 98 歩 96 玉
 64 王 87 玉 88 歩 77 玉 78 歩 67 玉
 68 歩 57 玉 58 歩 46 玉 74 王 64 桂
 47 歩 同玉 48 歩 58 玉 59 歩 68 玉
 69 歩 78 玉 79 歩 88 玉 89 歩 98 玉
 99 歩 97 玉 98 歩 96 玉 64 王 74 歩
 97 歩 87 玉 88 歩 77 玉 78 歩 67 玉
 68 歩 57 玉 58 歩 46 玉
 38 桂 同桂成 (26 桂→38 圭)
 74 王 64 桂 47 歩 同玉 48 歩 58 玉
 59 歩 68 玉 69 歩 78 玉 79 歩 88 玉
 89 歩 97 玉 98 歩 96 玉 64 王 74 歩
 97 歩 87 玉 88 歩 77 玉 78 歩 67 玉
 68 歩 57 玉 49 桂 同圭 (38 圭→49)
 58 歩 46 玉 74 王 64 桂 47 歩 同玉
 48 歩 58 玉 59 歩 68 玉 69 歩 78 玉
 79 歩 88 玉 89 歩 97 玉 98 歩 96 玉
 64 王 87 玉 88 歩 77 玉 78 歩 67 玉
 68 歩 57 玉 58 歩 46 玉 38 桂
 まで 111 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

たくぼんーこちら桂と歩を使って組み立てるんですね。手数は長いですが要所を押さえれば難しくはありません。看空さんならもっと凝った内容にも出来そう。

☆本局の構成は前局と似ています。すなわち、

- ①44～53の銀の往復
→64～74の王の往復
- ②53桂合(53歩合)→64桂合(74歩合)
- ③8筋の歩打による玉移動
→並び歩とその突き出しによる玉移動
- ④桂打による龍・圭(2枚)の移動
→桂打による桂(圭)の移動

と対比させてみれば、その類似性がよく判ります。

相違点は、③の玉移動が並び歩を使って横に大きく往復させる点と、④の守備駒移動が単一である点でしょうか。③のために標準より多くの歩が必要だったとも言えます。

七郎ー森茂氏の「龍の顎」を連想させる玉の往復。でも「角の顎」では語呂が悪いですね。桂はがしを予想させる形なので、桂の移動が目的というのは意外性があります。

☆「龍の顎(あぎと)」は完全限定1万手超の協力詰大作。詰パラ2004年3月号に特別懸賞出題され、七郎さんが結果稿を書かれています。詳しくは、http://www.abz.jp/~k7ro/report/agito_para.html をご参照ください。

隅の老人Bー手数は長いですが、桂を使っての収束が意外と簡単に見破れるので、解くのは、そんなには難しくはない。歩を使っての楽しい趣向作です。

☆26桂を49に移動させて38桂迄の詰上りという筋書きは、七郎さん作より見えやすかったかも知れませんか。

七郎ーところで駒数過剰は今回の特例でしょうか？駒数制限だけでなく駒数過剰でも良いとすると、創作はやり易くなりますね。

☆正直、きちんと考えていませんでした。今回の七郎さんの作品も、歩の数が多ければ、さらに工夫ができそうですね。いちおう今回だけの特例ということで、ご了承願います。

【総評】

七郎ーこの課題ならいくらでも作れそうなのに、出題作3つだったのは意外です。

☆うーむ、私も考えないといけませんね。

時風瑞季ー詰将棋パラダイス誌及び Fairy of the Forest の担当業務は大変だと思いますが、陰ながら応援しておりますのでお体にお気をつけて頑張って下さい。Fairy of the Forest の方にも解ける問題が出題されれば解答を送りたいと考えていますので、今後とも宜しくお願い致します。

☆幼稚園も F O F も、ちとマンネリ？ こちらこそよろしくお願ひします。

隅の老人 B-02 で大苦戦、出題時に「解きごたえあり」の言あり、納得です。フェアリーには、それぞれにいろいろなルールがあり、すぐにそのルールを忘れます。でも、「協力詰」だけは大丈夫。で、せめて「協力詰」だけは解きたいな、です。今回も面白い作、3題、楽しく長時間を遊ばせて頂きました、感謝します。

☆毎度のごひいき、ありがとうございます。協力詰はやはりルールが面倒くさくない所がいいですね。F O F を続けている意義もその辺にあると思っています。

たくぼんー長編2作が面白かった。こういう作品をもっと解きたいですね。

☆実力者ならでは……。

占魚亭ー02 と 03 も考えましたが行き詰ったので降参します。

☆今回の経験が次につながってほしいです。

Fairy of the Forest #39課題発表

- 2014年02月20日：課題発表：(協力詰)
馬または桂馬が活躍する作品
- 2014年04月15日：投稿締切
- 2014年04月20日：出題
- 2014年05月15日：解答締切
- 2014年05月20日：結果発表

■ 課題発表

38-01 に対する七郎さんの感想に刺激されて、「攻方または受方の着手駒が1種」という課題も浮かびましたが、これは記録面での興味はあっても、創作上の自由度は少ないと判断し、自ら却下しました。「記録に挑戦」とかで出題してもらいたい気はしますが……。

閑話休題。次回の課題は、今年の干支にちなんで「馬または桂馬が活躍する」作品とします。新年出題の前回にしとけば良かったって？そこは私の「マ抜け」などところと、笑って許してください。

多くの方々のご投稿をお待ちしています。

(投稿先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

まずは、解説から書いていきます。

[第1番]

橘 圭伍氏作 7手詰

					銀		王	
					飛	歩		歩
						笛		金

銀
桂

[作意]

11歩成 同馬 31歩成 同銀 33桂 同馬
12銀 まで 7手詰

解説

変化同手数を許容しない場合どうなるかの試行時に出来た作品。33馬のスイッチバックが狙い。逆算を使用すれば変化同手数の問題は生じない気もするがそうすると順算方式では殆ど作れないという事になる可能性が高いかと思えます。実際、変化同手数を許容しないで順算で狙いのある作品を作ろうとして殆ど成功していません。

短評

神無七郎氏

完全限定が強制されると、手順もギクシャクするかと思ったのですが、意外と普通ですね。今回のルールは同手数駒余り変化を利用する作品や、空き王手絡みの作品には大きな影響がありますが、大技を使わない短編なら、影響は限定的だと思います。

たくぼん氏

ルール問題に関しては私は疎いので、本作がこれまでのルールと本ルールでどのように違うのがよく理解できません。解説が楽しみです。

[第2番]

橘 圭伍氏作 15手詰 通常

王			王					
桂	と		王					
	歩			歩	玉			
	王							
桂	王							
	桂	歩						
					馬	歩		
	桂	王		香				
					王			角

[作意]

57角 75飛 同角 73玉 64角 同玉
44飛 54角 同飛 63玉 64飛 同玉
46角 63玉 74馬 まで15手

解説

まずは、お詫びからです。12手目 73玉でも変同でした。粗検陳謝します。順算での制作となります。最終2手が変化同手数ですが主題が終わった後になります。この程度なら許容してもいいだろう、というのが本ルールにおける変化同手数許容の概要です。

短評

神無七郎氏

これは普通に良い作だと思います。初手から 48角 57歩… の手順が予想される初形で、一つ短く 57角と打つ手はなかなか浮かびません。私は 48角がダメとなったところで 96桂の紛れを読んで首を捻っていました。

ところで「14手目から変同あり」とありますが、12手目 73玉も変同ではないでしょうか？

たくぼん氏作

変化も含めて面白い作品。大駒2枚捨てるリズムが良い

[第3番]

上田氏作 57手詰 Circe

					金			
								角
								玉
皇								
王			と					
	飛							

持駒 双方なし

[作意]

88飛 同玉/28飛 78と 99玉 29飛 98玉21
 角成 32馬 99飛 同玉/28飛
 22馬 33馬 29飛 98玉 32馬 43馬
 以下、同様の手順で両馬を接近させて
 77馬 88馬 29飛 98玉
 87馬 同馬/88角 99飛 まで57手

解説

Circe ルールとの組み合わせである本作。
 まずは、と金を78に移動させて相手玉の動きを封じる軽い序奏から入ります。双方持駒がないので飛道具による王手に対して常に移動合で応じる必要があります。なので、29飛に対して逃げるしかありません。
 7手目 21角成で終わりかと思うのですが13に王が居る為に32馬という粘りがあります！（同馬は22に角が復活するので禁手）
 99飛同玉/28飛に**22馬！**が circe ならではの着手で後手は同馬とは取れません(取ると88に復活する)よって、33馬と移動合する一手です(98玉と逃げるのは99馬まで1手詰)
 後は、同様の手順で両馬を接近させれば77馬に対して88馬の1手となり馬を捨てて99飛まで詰む形を作れます。

[短評]

神無七郎氏

馬の押し付け合い。
 「取れよ」「おまえこそ取れよ」の口論が聞こえるようなユニークな趣向です。これは非限定などもなく、

明快で、橋案④による救済も不要ですね。

たくぼん氏

キルケらしい趣向の馬鋸。取れとぶつける馬がインパクト大

[総評]

神無七郎氏

出題稿でも触れられていますが、私の考えでは①～③のみ取り出した「最善詰」があればフェアリーでは充分だろうと思っています。そこからはみ出す部分は、都度明記すれば良く、ルール化する必要もないと思うからです。フェアリーでは様々なルールを絡めるため、コアとなる部分はなるべくコンパクトで、余分な枝葉がない形で定義されていた方が使い勝手が良いはずです。
 世の中にはすでに普通の詰将棋がいっぱいあるので、「最善詰」を単体で使う必要はないと思いますが、一種の抽象ルールとしてこれを定義しておくのと、派生ルールとして様々なルールを定義できるので便利です。(例えば今回の橋案は「最善詰」+④で定義できる)

[担当者総評]

今回、自作の伝統ルールを出したのは主にこのルールでもそれなりの作品が作れますよという事を示すためになります。
 改変ルールは、伝統ルールとは違い超手数余詰が認められています。なので、そもそも超手数余詰がないような今回の2作品では伝統ルールとは全く差が出ていません。
 なので、今回の第1番のたくぼん氏の評に関しては同じですという解答になります。
 旧来の伝統ルールでは超手数余詰は認められていないが、非限定は認められています。一方のフェアリー系のルールでは超手数余詰は認められていて、非限定は認められていません。なので、これらを組み合わせるとそのまま導入を考慮した場合、矛盾したルール設定になってしまいます。このような事態を避ける為に新たにルールを設定しようと考えました。
 上田氏が第3番のような作品を創作していると聞き、早い段階でルールを整備する必要があると感じましたので、上田氏・神無七郎氏両氏に話を聞いて私が第1案を提案するに至

っています。ルールはコンパクトかつシンプルに。これには私も同意見ですので最後に神無七郎氏提案を纏めて現在の最終案としておきたいと思います。

伝統ルール現代版：最善詰

- ① 攻方最短・受方最長
- ② 無駄合概念なし
- ③ 手順は完全限定

用語

変化：作意手順中、玉方の逃げ方の選択に

よって作意手順以下で詰むもの

紛れ：作意以外の手順だが詰まないもの、または作意より長い手順で詰むもの

余詰：作意手順ではない手順で、作意手数以下で詰むもの

[追記]

さて、提案はしましたがどのような作品が作れるかは未知数です。今回の第3番を見るとこの世界でも楽しめる事が想定されます。其処で、「最善詰作品展」を作品がある程度集まれば開催していきたいと思います。但し、私の都合と作品の集まり具合で開催・非開催が決定されます。また、余詰検討を手で行う必要がありますのでこれにも時間を掛けなければなりません。勿論、フェアリールールとの組み合わせでなくても可です(今回の第1番のような作品)超手数余詰が認められるので此方でも新しい何かがあるかもしれません。

大体、1年に2回程度を目標にしていきたいと思います。

応募は随時行っていきます。

下記まで図面・作意・変化・紛れを記載の上、メールで作品を受け付けます。

[年賀詰解答]

22金 同全 同香成 同玉 13桂成 同玉 22銀 12玉 13歩 同全 同銀成 同玉 14歩 同玉 15歩 同全 23銀 13玉 14歩 同全 同銀成 同玉 15歩 同玉 16歩 同玉 17歩 同玉 26銀 16玉 17歩 同全 25銀 15玉 16歩 同全 24銀 14玉 15歩 同全 23銀生 13玉 14歩 同全 同銀成 同玉 34飛 同馬 15歩 同玉 16歩 同玉 17歩 同玉 18歩 同龍 26銀 16玉 17歩 同龍 同銀 同玉 18歩 同玉 19歩 同玉 29飛 18玉 19香 まで 69手

神無七郎氏の短評

飛で香を取ると、馬が働いてきそうであつと抵抗がありました。そこさえ乗り越えれば特に難しいところもなく、銀歩送りの繰り返しを楽しむことができました。

keigotatibana@hotmail.com

推理将棋第 7 3 回出題解説

担当：DD++

出題：平成 25 年 11 月 24 日
 解答締切：平成 25 年 12 月 20 日

原稿を仕上げている本日、世はセンター試験初日。文系試験ばかりなので仕事で出番がない私は久々の休みで執筆しております。来年からは新課程教育を受けた生徒が受験に参入するため、センター試験も理科を中心に出题範囲どころか制度ごと変わるそうで。そんな話を聞きながら推理将棋の原稿を書いていると、ここでも何かガラッと違う形式での出題ができないものか、などと考えてしまいます。何か面白い形式での出題アイデアを眠らせてる方、いらっしやいませんか？

7 3-1 初級 橘圭伍さん作 秋珊瑚

9 手

「9 手で詰んでいたけどどんな将棋だったの？」
 「先手は自身を除く 3 種の駒の効きがある地点へ角生・角成・飛打の着手を指していたよ」
 「後手は自身を除く 3 種類の駒の効きがある地点へ金を動かしたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 先手は自身を除く 3 種の駒の効きがある地点へ角生・角成・飛を打つ手を指した
- ・ 後手は自身を除く 3 種類の駒の効きがある地点へ金を動かした

※参考：「自身を除く 3 種類の駒の効き」の例

- ・ 初手 68 玉とした場合、(玉を除いて) 飛金銀が利いているので 3 種類で OK。そこから 78 玉は動かす前は飛の効きがないので金銀 2 種類で NG。
- ・ 先手馬、後手角、後手金、後手金の 4 枚が利いている地点に別の駒を着手する場合は馬

角金の 3 種で OK。

- ・ 先手馬、後手角、後手金、後手銀の 4 枚が利いている地点だと 4 種になってしまうので NG。

出題のことば (担当 DD++)

6 手目まではあつという間に二択に絞れます。追加ヒント

先手の条件は 7 手目までに満たして飛成でトドメ。2 手目の駒種は金が正解です。

推理将棋 7 3-1 解答

- ▲ 7 六歩 △ 3 二金 ▲ 3 三角不成 △ 4 二飛
- ▲ 同角成 △ 6 二玉 ▲ 5 一飛 △ 5 二金
- ▲ 同飛成 まで 9 手。

詰上り図

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

持駒 金歩

何枚の駒の利きに着手、という条件は以前 57-1 や 57-2 でも出題されました。その時も駒の利きについて問題になったので注意深く注釈をつけたつもりだったのですがまだ不足だったようで、申し訳ありませんでした。

さて解いてみましょう。まず先手は 3 種の利きに 3 回着手しなければなりません、さすがにこの手数で敵陣に味方の駒 3 種の利きはないでしょう。また 9 手なので開き王手や両王手の詰みでもなさそう、と考えるとこれらは最終手にはなりえません。つまり、3 手目角不成、5 手目角成、7 手目飛車打。3 種の利きということも考えると「▲76 歩△32 金か飛▲33 角不成△42 飛▲同角成△62 玉、以下」まではあつという間に決まります。

ここから「3種の利きに飛打ち、3種の利きに金、トドメ」という形にするには2手目に**32**金と金をどかしておいて「▲51 飛△52 金▲同飛成」の形しかなく、練習問題をいつも解いている方ならすぐに答えは見つかったかと思いません

それではみなさんの短評をどうぞ。

橘圭伍（作者） 「題名は「三種の利き」→「サンシュのキキ」→「サンシュの木々」→「サンシュの木々」という駄洒落？です。生薬なので効果とかでヒントにならないかとも思いましたが無理でした。」

■仮にうまくヒントになっていたとして、絶対伝わらないのでは……。

まさ「条件が不明確でこれでいいのか自信がありません。「自身を除く3種の駒」とは、自身が角だったら角以外の3種が効いている必要がある、とともれます。この場合上記解答では3手目**33**角生は条件を満たしません（**22**「角」の効きも除外される）。多分動いた駒の効きを考慮しないというだけだと思いますが、わかりにくいです。」

■仰るとおりですね。ここも注意書きをするか表現の修正を求めるべきでした。

はなさかしろう 「後手の条件を満たすのは2度目の金の手なのでですね。形の良い詰め上がりでした。」

■8手目**72**金とするよりも最後気分がいいですよ。

鈴木康夫 「3種の駒に勝手に「自分の」と言う条件を付けて「不可能だ」と思ってしまいました。」

■そうなんです。「実はこれは書いてない」を見つけるのはけっこう大事。

EOG 「7手目以降利きの確認で少し考えた。」

■わかりにくい基準ですみませんでした。

渡辺 「飛打ちが7手目であることを考えると、最初の5手はほぼ確定(この段階では一応最終手角成の可能性もあり)するので、あとは条件を満たす金を探せば良い。」

■角成の可能性があるというのは、9手だから開き王手はないし両王手は手順が限られているという消し方を最初にしなかった場合ですかね。

斧間徳子 「2手目**32**金は2種の効きだから**NG**、と思わせて後から**52**金。」

■条件を満たすことを焦るのは禁物なのと同様、こういうので正解を切らないようにも注意しないとイケませんね。

N A O 「8手目**52**金は吸い込まれるような1手でした。」

■こういう最後に取りさせるために動かす手、推理将棋だと多そうに思えて実際そうでもなかったり。

S.Kimura 「題名の読み方が分からなかったのですが、**35**で空き王手とか、ヒントになっているのかと思います、調べてみると・・・ああ、そっちでしたか。」

■私も一瞬それを考えて、9手の開き王手までの詰みはないなと思返し、検索して納得。

chemical 「初型で4枚も利いている**52**への着手で詰みとは面白いです。」

■同じ初形4枚利きの**42**地点での詰みは結構多いですけどね。**62**地点はあまりないかな？

諏訪冬葉 「よく見たら2手目が条件を満たさなかったのであわてて8手目（最初**72**金を考えていた）を変えました」

■危なかったですね。

占魚亭 「2手目は飛車か金かで迷いました。」

■推理将棋ではそういう場合2手目は後から指

すのが手筋(?)です。

しまぎろう「条件をクリアしない2手目が指しがたかったです。」

■ どうせ金なんて後でまた指す、と割り切れるかどうか。

変寝夢「与えられた条件プラス、3手目までに角生、5手目までに角成、7手目までに飛打(それぞれ3種の利きに打つように設定している)で5手目までに少なくとも1回は先手は3種の利きに打つ、5手目までに先手は後手の飛車を取る、初手は7六歩にして9000局面、秒殺でした。利きの数を数えるとき、先手の駒をうっかりしてしまいそうになりますね?。」

■ こういう条件は機械のほうが強いでしょうね。数え間違いも(プログラムのバグがなければ)ありませんし。

隅の老人B「なんとなく解けた気がする。あと2題、これで今年が暮れて行く。」

■ そういえば今年は2ヶ月出題が1ヶ月ずれているので2013年は1年の出題数がこれまで最も多かったですね。

チャンプ「新しい感じの条件設定で面白いと感じました。解く側も慣れれば問題ないと思いますので、条件文の確立こそが今後の課題かも知れませんね。」

■ 駒の利き枚数は難しいんですよ。▲18飛としてから▲16歩とした場合、この歩の着手点には飛は利いていたのかだけでなく香の利きはどう考えるのかも絡んできますし。そこでの取り合いに何枚が参加できるかで決めると今度は△54玉△55金▲58桂▲59香での46地点の取り合いに55金は参加できるのかなどが判断が難しいです。結局は場合ごとに注釈しておくしかないのかなと思います。紙面が限られるパラなどでは話は変わるかもしれませんが。

正解: 16名

EOGさん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
chemical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
橘圭伍さん チャンプさん NAOさん
はなさかしろうさん 変寝夢さん まささん
渡辺さん

73-2 中級 橘圭伍さん作

春黄金花

9手

「9手で詰んだのを見たんだけど何があったの?」

「先手は、3種類の駒の効きがある地点に銀を打ってたよ。」

「後手は自身を除く3種類の駒の効きがある地点に飛を動かした事が2回あったんだ」

「先手が取った駒は金銀歩の3種類だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 先手は3種類の駒の効きがある地点に銀を打った
- ・ 後手は自身を除く3種類の駒の効きがある地点に飛を動かした事が2回あった
- ・ 先手が取った駒は金銀歩

※参考:「自身を除く3種類の駒の効き」の例

- ・ 初手68玉とした場合、(玉を除いて)飛金銀が利いているので3種類でOK。そこから78玉は動かす前は飛の利きがないので金銀2種類でNG。
- ・ 先手馬、後手角、後手金、後手金の4枚が利いている地点に別の駒を着手する場合は馬角金の3種でOK。
- ・ 先手馬、後手角、後手金、後手銀の4枚が利いている地点だと4種になってしまうのでNG。

出題のことば(担当 DD++)

ヒッカケにはまらなければ初級並。

追加ヒント

歩を取ると聞いて▲33角成(不成)は不正解。

銀を取るのも 31 の銀ではありません。

推理将棋 7 3-2 解答 担当 DD++
▲ 7 六歩 ▽ 4 四歩 ▲ 同 角 ▽ 5 四歩
▲ 7 一角成 ▽ 6 二飛 ▲ 7 二銀 ▽ 4 二飛
▲ 6 一馬 まで 9 手。

先手は金銀歩を取って銀を打ちました。前題と同様に考えて銀打ちはトドメではなく、3 手目に金銀は取れないので、3 手目歩取り、5 手目銀取り、7 手目銀打ち、9 手目金取り、はすぐにわかります。

ということは3 手目 33 角成、5 手目 32 馬と銀を取って……などとしたくなりますが、ここがこの問題が曲者である原因。最後金を取って詰みにしようとする、「▲76 歩△42 飛▲33 角成△32 銀▲同馬△62 飛▲42 銀△52 玉▲41 馬」という感じになりますが、よーく数えると銀打ちに利いている駒が玉飛馬金で4 種。これではアウトです。(が、これを解答した方が余詰誤指摘含め2 名)

ここで冷静になれたかどうかは解答時間はかなり左右したでしょう。3 手目に歩を取ったからといって、▲33 角成とは限りません。次が銀取りなので「▲76 歩△44 歩▲同角△54 歩▲71 角成」という出だしだってありなのです。これにさえ気づけば▲72 銀から▲61 馬は当然ですから、飛車が△62 飛経由で△42 飛と動くこともすぐにわかりますね。△62 飛の代わりに△52 飛では3 枚ではありますが2 種なので条件不適合です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

橘圭伍(作者) 「此方が先に作った作品。この流れはパラ自作でも使用しましたが実は作例は余りない気がします。作りにくい要因は1 手だけ余るから何ですが今回は一度停車することで消費しました」

■同意見です。少しだけ注意すればけっこう使いやすい順だと思えるんですけどなぜかあまり使われない。ちなみに余る手は2 手ですかね。

まさ 「最初 76 歩、42 飛、33 角成、32 銀、同

馬、62 飛、42 銀、52 玉、41 馬までと思い解答を書きかけて 42 に 4 枚効いているのに気付きました。この「×枚効きがある地点に着手した」という条件は、あまり多くの手に適用するのは数えるのが煩雑なだけで面白みを感じられない気がします。」

■新しい系統の条件はどうしても使い方が未成熟な状態ですから、今回に限らずこれはやむを得ないかもしれません。

はなさかしろう「利きを数え損ねて誤答しそうになりました...と言いつつ、なおも不安になる条件付け。取った駒条件が▲33 角成を誘うかのように面白い書き方でした。」

■私も余詰指摘しそうになりました。このミステイクは新しいような気も。

鈴木康夫 「3 手目歩を取るのが明白なので、33 角(不)成ばかり考えて時間を浪費しました。2 手目 44 歩に気付いてからは一分でしたが。」

■やはりそこから考えますよね。次に銀を取ることで考えるとさもありなんという感じなのですが。

渡辺 「3 手目歩取り、5 手目銀取り、7 手目銀打、9 手目金取りは確定。3 種利き急いで逆から行くと銀の打ち場所が4 種になって失敗。」

■意外と利きって減らせないんですね。

斧間徳子 「3 手目 33 角成(生)とばかり思って苦戦。」

■その場合 42 飛と 32 銀の手順前後が実は非限定だと気づくのもなかなか難しいですね。

NAO 「2 手目が意外でした。裏から迫る感触。」

■フェイントをかけて逆サイドから。

S.Kimura 「左銀を取るしかないと考えてはまりました。こうすれば5 手で右銀を取れたの

ですね。」

■ どころか歩を取らなくていいなら先手3手後手1手の4手でいけます。

chemical 「3種の駒の利き条件で、飛車の途中下車を自然に見せたのがお見事。」

■ これは見事な小技というのは同感です。

諏訪冬葉 「最初に考えた▲76歩△32銀▲33角成△42飛▲32馬△62飛▲42銀△52玉▲41馬までが間違っている(42銀は4種類の駒がきいている)ことに今朝気付いて大慌て(今回こればかり)。」

■ 大丈夫です、締め切りまでに気づけば。

占魚亭 「33角で行けそうに見えましたが44角だったとは。」

■ 実に巧妙な罠。さすがに初級では出せませんでした。

しまぎろう 「62飛の無駄手が上手い。」

■ なぜかあまり無駄手と認識されてないですが44歩もうまいです。

変寝夢 「プラス条件5手目までに銀歩を取る、初手7六歩で30分440万局面でした。2手目32銀や32飛の紛れが強烈。左から仕掛けるのは意外でした。」

■ これも機械なら一瞬……かと思いきやけっこう時間かかっていますね。銀の打ち場もそれほど候補はないと思うのですが何に時間かかったんでしょう？6手目の後手角移動？

チャンプ 「条件から△32銀と△42飛の手順前後が限定できないので3手目▲33角成の変化を考えずに済みました。こういう解き方ばかりしてるから余詰め検討が甘くなるんですよね(笑)」

■ 非限定を見逃さなくなる力をつくんでしょうけどね。

正解：14名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん chemicalさん
しまぎろうさん 鈴木康夫さん 諏訪冬葉さん
占魚亭さん 橘圭伍さん チャンプさん NA
Oさん はなさかしろうさん 変寝夢さん
まささん 渡辺さん

73-3 上級 チャンプさん作 少年の将棋は？(おもちゃ箱限定 ver) 13手

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

少年B 「どんなと言われても、王手が3回あって13手で詰ませて勝っただけだよ。」

少年A 「それだけでは何も分からないよ。」

少年B 「仕方がないな、じゃあ3回あった王手の内容を教えてあげるよ。」

少年A 「そうこなくっちゃ！……って、これいつものパターン？」

少年B 「○四角の王手があった」

「○五角の王手があった」

「○六角の王手があった」

少年A 「一応聞くけど、どちらの王手かは教えてくれないんだよね？」

少年B 「全て僕(先手)の王手だったけど？(笑)」

少年A 「あれ？じゃあ後手は一体何をしていたのかな？」

少年B 「相手(後手)は最初から4手連続全て異なる段へ着手してたよ。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 13手で詰んだ
- ・ 2、4、6、8手目は全て異なる段への着手だった
- ・ 王手は3回あり、その全てが先手の王手
- ・ 王手の内容は
- ・ 「○四角」の王手
- ・ 「○五角」の王手

・「○六角」の王手

※全て棋譜表記のため、同・成・不成・打などは付きません

出題のことば (担当 DD++)

角の手の棋譜に成も不成もつかないためには？。

追加ヒント

3筋の角2枚で14玉を仕留めます。ポイントは15地点を後手が塞ぐことですが1手でどうにかしてください。

推理将棋 7 3-3 解答 担当 DD++

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角不成 △4二玉
▲1三角不成 △3三玉 ▲3五角不成 △1五香
▲4四角 △2四玉 ▲3五角 △1四玉 ▲3六角 まで13手。

この問題については本当に申し訳ございませんでした。冷静になればあれで余詰がないわけがない、というところなのですが完全に判断を誤りました。本当に皆様にはご迷惑をお掛けしました。

言い訳めいたものになりますが、この不手際の経緯を。実はこの問題、これでもかなりの回数修正されています。問題はその際の修正の仕方、条件を追加ではなく変更するという形が取られていました。1回2回ならともかくそれを5回6回繰り返すと、「この手順はさっき確認したから大丈夫」(実は確認したのは1つ前のバージョン)という事態が次々発生して、「よし、余詰修正されたし他の順もひと通り確認したし大丈夫」(実は全然大丈夫じゃない)ということになります。今回送られてきた数々の余詰指摘も、古いバージョンでは大丈夫だったものがほとんどで、問題を修正するという事については慎重になってなりすぎることはないというのを痛感させられました。短手数なものなら機械検討にかけてもらうのも一案ですが、この手数この条件だと時間が恐ろしくかかるでしょうし、他に何か現実的な対処手段があればいいのですが。

さて、解答です。まず条件のためにはやはり角が2枚ほしいですね、ということで「▲76歩△34歩▲22角不成」は必然でしょう。さてここからですが、角は中段に戻りたい一方で後手

玉には四段目まで出てきてほしい、という2つをどう両立するかがポイントになります。普通に考えれば「△42玉▲44~66角」と続けたいところですが、これだと次に△33玉ができません。

そこで発想の転換。角はどうせ玉がある程度上がってくるまで王手できないのですから、13角不成から回りこんできましょう。「▲76歩△34歩▲22角不成△42玉▲13角不成△33玉▲35角不成△??▲44角△24玉」でいい感じに進めますね。手順の流れからするとここから「▲35角△14玉▲36角」とすすめたいところで、問題になるのは15地点。先手の手が残っていないので▲16歩は指せず、ではどうやって。

暗算で解いていた方は気づきにくかったかもしれませんがね。13の歩がいなくなっているので、11香が8手目△15香と飛んでくるのができるのです。これが本作の目玉の1手。おそらくチャンプさんが安全な修正を取りたがらなかったのは、この手の匂いを条件から極力消したかったからなのだろうなあ、と思います。

なお、余詰指摘をかなりたくさんいただきましたが、主に以下の4系統でした。

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角不成 △5四歩
▲1三角不成 △5五歩 ▲4六角不成 △6四歩
▲2四角 △6二玉 ▲3五角 △7二玉 ▲3六角 まで13手。

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角成 △5四歩
▲1五角 △6二玉 ▲2六角 △4四歩
▲3一馬 △7二銀 ▲4一馬 △9四歩
▲4四角 まで13手。

▲7六歩 △3四歩 ▲1六歩 △4四角
▲9六歩 △4二玉 ▲9五歩 △3三玉
▲4四角 △2四玉 ▲3五角 △1四玉
▲3六角 まで13手。

▲7六歩 △5二玉 ▲3三角不成 △4四歩
▲2二角不成 △4三玉 ▲5四角 △3四玉
▲4五角 △2五玉 ▲3三角不成 △1四玉
▲3六角 まで13手。

粗検深くお詫びいたします。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者） 「沢山の余詰めのご指摘ありがとうございました。余詰めが発覚してから改めて条件を見直してみましたが、こんな緩い条件で成立してるほど推理将棋は甘くないですよ(苦笑)さすがに夢を見過ぎました(猛省)散々な結果にはなってしまいましたが、ふわりと浮き上がる△15 香の感覚を少しでも味わって頂けたら本望です。」

■私も相談いただいて何回かは余詰撃墜したのですが力及ばず申し訳ありませんでした。

はなさかしろう 「手の付け所に迷いましたが、先手が案外忙しいことに気付いたところで道が開けました。▲13 角不成から△15 香の周到な下ごしらえとショートレンジの角の王手、素晴らしい手順の面白い詰め上がりでした。」

■あとはこれで余詰がなければ完璧でした。

EOG 「13 角から 15 香が好手順。」

■そういう手順があることは知っていても狙って作るの難しいパーツです。

橘圭伍 「24 経由で 46 角に 55 角が格好良く見えたがどう足掻いても詰まない。追加条件から 2～8 手目までに五段目着手があるのに気付ければ易しいですね」

■62 や 72 近辺で詰ませる順が 51 金を使うことで追加条件をすり抜けられないか不安でしたが、一安心。

渡辺 「どうやって後手が 8 手目まで 4 つの段を指すのかに悩みました。一つの方法は 76 歩、42 玉、33 角(成)、同玉、から玉が 5 段目まで上がる方法ですが、角を取られては無理そうです(取り返す方法もありますが同角が王手にならないようにするのが難しい)。それに成生条件がない以上、少なくとも作意ではありません。もう一つは玉以外を 5 段目以降に動かす方法で、35 歩や後手角が無駄に出る(それでも 66 角は面白いのですが)以外の方法で

自然に手順が決まる方法を考えると、上記順に辿り着きました。」

■最初の検討手順は 33 角が余計な王手になる時点でダメですが、やはり 5 段目(または 1 段目)の手を探すことでだいぶ近道になりましたかね。

NAO 「修正後の追加条件「異なる段」にはしびれました。指したい手がいろいろある 2 段目と 4 段目が 1 回ずつしか使えないとは・・・特に 4 段目 2 回なら手段多いのになあと思いつつ、玉の詰む位置が右か左か中央か解らず。後手の手で 5 段目を塞ぐ 8 手目が全くの盲点で、1 筋で詰む形は 10 日後によく浮かびました。」

■この 15 香(95 香)は私も何度出されてもなかなか見えるようになりません。

S.Kimura 「玉が中段に出てくるのではないかと予想はしましたが、条件が広すぎて難しかったです。かなり踏み込んだヒントを出してもらえたので、何とか解けましたが、そうでなければ、きっと解けなかったことでしょう。」

■15 香を思いつかないと近い順を思いついてもすぐ捨てるでしょうから、難問だっただろうと思います。

chemical 「少ない条件で 15 香と走る妙手もある佳作。」

■しかし最初では条件が少なすぎました。修正後だと多少ゴツイ感じもありますしね。

諏訪冬葉 「ヒントを読んでから始めました。「33 に玉を動かすために 22 角をどかす」と「13 歩を消去して 15 香と出す」が繋がって衝撃を受けました。」

■実にテクニカルな手順構成です。こういう順を見つけるとどうしても条件付けが無理したくなるんですよ……。

占魚亭 「五段目の着手の発見に苦労しました。」

■そうなると同じ歩を2回突いて詰む順を探したくなりますね。

隅の老人B 「いつもの癖で、「角生、角打」と書いてしまう。この手順で良いのかな？」

■「(王手条件は) 全て棋譜表記のため、(それら王手に) 同・成・不成・打などは付きません」という注意書きなので、他の手は普通に生と書いてくださって大丈夫ですよ

正解：14名

EOG さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
chemical さん 鈴木康夫さん 諏訪冬葉さん
隅の老人Bさん 占魚亭さん 橘圭伍さん
チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん
まささん 渡辺さん

総評

はなさかしろう 「前は20分遅刻でなんとか最終回答者にさせていただきましたので、今月は即答を目指しました。合っているのか一抹の不安はあるのですが。」

■大丈夫、全題正解です。今後はなるべく遅刻なさいませぬよう。

鈴木康夫 「月内に解答送るのは久しぶりです。3に修正案がでたら再挑戦します。」

■まだ月末出題にしたばかりでしょうに、と書いてから確認してみたら実は半年も前の話でした。月日の流れる速さに愕然。

橘圭伍 「自作で表現上の問題を出してしまいました。以後は注意したいと思います。」

■担当としても今後はより注意深くチェックします。

斧間徳子 「今月は、最初の2題は条件がややこしく、最後の1題は余詰、と今一つすっきりしない3題と感じました。」

■最初の2題は条件のややこしさよりも注釈を含めた書き方の問題かと思えます。以後この

ようなことがないように心がけます。

chemical 「前は桂馬特集だったので、今回は桂馬以外が活躍してますね。お正月の特集が楽しみです。」

■というわけでお正月は馬特集ですのでがんばってください。

しまぎろう 「来年もよろしくお願ひします。と書いておきながら1月の解答を年内に送るかもしれません(笑)。」

■はい今年もよろしくお願ひ致します。試験、うまくいくといいですね。

変寝夢 「新年は今より上級が沢山解けるソフトになりますように……。また担当様もお体ご自愛の程を。来年もよろしくお願ひします。」

■本年もよろしくお願ひ致します。私は昨年後半もかなり無理していましたが、高3生が進路決めてくれるまで講師の方が力尽きるわけに行かないので2月末までは……。

チャンプ 「今年も最後の最後でまた得意の不完全作を披露してしまいました。また来年もめげずに作品を投稿していきたいと思ひますのでお付き合いのほど宜しくお願ひいたします。皆さん良いお年を。」

■初中上級いずれもドシドシご投稿いただけると担当して非常に助かります。

推理将棋第73回出題全解答者：16名

EOG さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
chemical 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
橘圭伍さん チャンプさん NAOさん
はなさかしろうさん 変寝夢さん まささん
渡辺さん

記録に挑戦！（攻方連続不成回数）

担当：たくぼん

WFP 1月号（67号）で募集しました「記録に挑戦！」の中で、1. 攻方連続不成回数の部にたくさんの投稿を頂きました。最後には凄い記録が誕生いたしました。その経緯を時系列で追って紹介していきます。

まず初めに投稿いただきましたのは北村さんです。

1/26 北村太路さん

「とりあえず作りました。仕組みがよくないのかこれ以上伸ばせませんでした。もっといい方法を考えないといけないかもしれません。」

北村太路 協力詰 23手 記録 11回

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

持駒 なし

31 飛生 49 玉 41 飛生 38 玉 31 飛生 27 玉
 21 飛生 36 玉 31 飛生 45 玉 41 飛生 54 玉
 51 飛生 63 玉 61 飛生 72 玉 71 飛生 82 玉
 81 飛生 92 玉 91 飛生 82 玉 92 飛打
 まで 23 手

☆ 先手飛の動きを制限して一直線に不成が最短の収束へ呼び込みます。パッとこう言う発想が浮かぶあたりさすがだと思います。とりあえず1作届いたので企画発案者としてホッとしました。

続いて届いたのは再び北村さん。いろいろな形を考えられたのでしょう。

1/30 北村太路さん

「紛れもなにも全然ないです。単純なつくりでは回数があまり増やせそうにないです。考えてみましたが今のところ思いついていないです。とりあえず自分はこれくらいまでかなと思います。」

北村太路 協力詰 39手 記録 17回

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

持駒 なし

34 銀生 54 玉 43 銀生 同玉 34 角生 54 玉
 43 角生 63 玉 54 角生 74 玉 63 角生 83 玉
 74 角生 94 玉 83 角生 85 玉 94 角生 74 玉
 83 角生 63 玉 74 角生 54 玉 63 角生 43 玉
 54 角生 34 玉 43 角生 23 玉 34 角生 14 玉
 23 角生 25 玉 14 角生 16 玉 25 角 27 玉
 36 角 37 玉 47 金 まで 39 手

☆ 前作は飛生でしたが、本作は角が主役、邪魔駒消去で銀生の2回入ってます。角系で創ればこう言う形になるでしょうが、回数をこれ以上増やすのは難しい？

続いて届いたのも再び北村さんでした。

2/7 北村太路さん

「20越えました。なかなかうまくいったと思うんですが。」

北村太路 協力詰 59手 記録 22回

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

持駒 なし

93 飛生 74 玉 94 飛生 73 玉 93 飛生 64 玉
 94 飛生 63 玉 93 飛生 54 玉 94 飛生 53 玉
 93 飛生 54 玉 94 飛生 43 玉 93 飛生 34 玉
 94 飛生 33 玉 93 飛生 34 玉 94 飛生 23 玉
 93 飛生 14 玉 94 飛生 13 玉 93 飛生 14 玉
 94 飛生 23 玉 93 飛生 34 玉 94 飛生 43 玉
 93 飛生 54 玉 94 飛生 63 玉 93 飛生 74 玉
 94 飛生 85 玉 95 飛 86 玉 96 飛 77 玉
 68 と 同玉 69 歩 67 玉 68 歩 56 玉
 38 角 47 桂 同角 46 玉 38 桂 まで 59 手

☆ 北村さんがうまくいったというくらいで、
 内容も面白い作品。収束に桂の合駒をする
 ために 13 桂を玉方に取りませます。3, 4 段
 目の香と歩は手数を稼ぐ配置です。本作で
 20 回を突破しました。

そして次の日再び北村さん。

2/8 北村太路さん

「すみません、昨日のは無駄な部分があったの
 で見直しました。」回数も増やしました。

北村太路 協力詰 65手 記録 24回

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

持駒 なし

12 飛生 24 玉 14 飛生 23 玉 13 飛生 34 玉
 14 飛生 33 玉 13 飛生 34 玉 14 飛生 43 玉
 13 飛生 54 玉 14 飛生 53 玉 13 飛生 54 玉
 14 飛生 63 玉 13 飛生 74 玉 14 飛生 73 玉
 13 飛生 74 玉 14 飛生 83 玉 13 飛生 94 玉
 14 飛生 93 玉 13 飛生 94 玉 14 飛生 83 玉
 13 飛生 74 玉 14 飛生 63 玉 13 飛生 54 玉
 14 飛生 43 玉 13 飛生 34 玉 14 飛生 25 玉
 15 飛 36 玉 16 飛 47 玉 48 歩 56 玉 89 角
 78 香 同角 66 玉 67 香 56 玉 65 香 同玉
 56 角 66 玉 67 金 まで 65 手

☆ 前作の香と歩に無駄な所があったようで次
 の日により洗練された作品となって投稿さ
 れました。こちらは香取らせ→香合で収束
 します。記録も 24 回に伸びました。

さてここまで北村さんの独壇場でしたが、つい
 に新たなチャレンジャーが登場します。WFP
 作品展でも登場したことのある soja さんです。

2/8 soja さん

「角追いで案外回数が伸びるのが意外でした。
 一本道詰将棋の記録作を参考にして、銀捨てを
 挟めないか検討したところ、右端には簡単に
 入れられることが分かりました。調子に乗って左
 端にも入れようと思いましたが、上手くいきま
 せんでした。」

soja 協力詰 57手 記録 25回

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

持駒 なし

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

持駒 なし

32 角生 52 玉 43 角生 63 玉 52 角生 72 玉
 63 角生 83 玉 72 角生 92 玉 81 角生 83 玉
 92 角生 72 玉 83 角生 63 玉 72 角生 52 玉
 63 角生 43 玉 52 角生 32 玉 21 銀生 23 玉
 32 銀生 同玉 43 角生 23 玉 32 角生 12 玉
 21 角生 23 玉 12 角生 32 玉 23 角生 43 玉
 32 角生 52 玉 43 角生 63 玉 52 角生 72 玉
 63 角生 83 玉 72 角生 92 玉 81 角生 83 玉
 92 角生 72 玉 73 歩 63 玉 81 角生 72 金
 同角生 73 玉 63 金 まで 57 手

☆ 北村さんの2作目の角銀生と同様の構想です。途中でと金を取る銀生が入りました。25回と記録を更新しました。

ここで新たなる刺客が登場します。フェアリー界初登場(?)の馬屋原さんです。普通詰将棋では長編の趣向作の好作、傑作をたくさん世に出されている方です。

2/11 馬屋原剛さん

「81手目まで飛車の不成が続きます。一応FMで完全性は検討いたしました。長編ばかり創作ははじめてゆえ、不備等ございましたらご指摘いただければと思います。よろしくお願いたします。」

馬屋原剛 協力詰 137手 記録41回

13 飛生 24 玉 14 飛生 33 玉 13 飛生 23 歩
 同飛生 34 玉 33 飛生 24 玉 34 飛生 13 玉
 33 飛生 23 歩 同飛生 14 玉 13 飛生 24 玉
 14 飛生 33 玉 13 飛生 23 歩 同飛生 34 玉
 33 飛生 24 玉 34 飛生 13 玉 33 飛生 23 歩
 同飛生 14 玉 13 飛生 24 玉 14 飛生 33 玉
 13 飛生 23 歩 同飛生 34 玉 33 飛生 24 玉
 34 飛生 13 玉 33 飛生 23 歩 同飛生 14 玉
 13 飛生 24 玉 14 飛生 33 玉 13 飛生 23 歩
 同飛生 34 玉 33 飛生 24 玉 34 飛生 13 玉
 33 飛生 23 歩 同飛生 14 玉 13 飛生 24 玉
 14 飛生 33 玉 13 飛生 23 歩 同飛生 34 玉
 33 飛生 24 玉 34 飛生 13 玉 33 飛生 23 歩
 同飛生 14 玉 13 飛生 24 玉 15 飛成 34 玉
 45 龍 同歩 37 香 44 玉 45 香 同玉 46 歩
 同玉 47 歩 57 玉 58 歩 68 玉 69 歩 67 玉
 68 歩 66 玉 67 歩 65 玉 66 歩 64 玉 65 歩
 73 玉 74 歩 同玉 75 歩 同玉 76 歩 同玉
 77 歩 同玉 78 歩 88 玉 89 歩 97 玉 98 歩
 96 玉 97 歩 95 玉 96 歩 94 玉 95 歩 同馬
 93 金 同玉 94 歩 92 玉 81 銀生 同金
 91 桂成 82 玉 81 圭 92 玉 82 金 まで 137 手

☆ これまでは不成駒で玉を移動させて局面を開いていく手法でしたが、本作は歩を合駒させてそれを取るという順を繰り返すことで不成回数を増やしました。狭い範囲でのやり取りですので成ると合駒の歩を取れなくなるという事です。10枚の歩を取ると左辺に追い出して収束することができます。本作は単なる記録追及作というよりも全体的な構成が素晴らしく、初めて創った協力詰という言葉が信じられないくらいです。特に収束へのポイント45龍の一手は素晴ら

しいと思いました。今後フェアリー界への参入を心より期待しています。ここにきて一気に41回まで記録が伸びました。

そしてここに来て記録といえばこの方。荻絵香木さんが登場します。

2/13 荻絵香木さん

「不成回数の記録に挑戦をやってみました。初手から22回で、ピンを3つ使っている割には大したことがないです。」

荻絵香木 協力詰 53手 記録22回

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

持駒なし

43 飛生 38 玉 33 飛生 47 玉 43 飛生 36 玉
 33 飛生 45 玉 43 飛生 54 玉 53 飛生 64 玉
 63 飛生 75 玉 73 飛生 66 玉 63 飛生 76 玉
 73 飛生 67 玉 63 飛生 78 玉 73 飛生 69 玉
 63 飛生 78 玉 73 飛生 67 玉 63 飛生 76 玉
 73 飛生 66 玉 63 飛生 75 玉 73 飛生 64 玉
 63 飛生 54 玉 53 飛生 45 玉 43 飛生 36 玉
 33 飛生 47 玉 55 歩 83 桂 43 飛生 36 玉
 33 飛生 34 金 同飛生 25 玉 35 金 まで 53 手

☆ 飛生で玉を移動させる手順ですが、34筋と67筋の2ヶ所を使うのがちょっと面白い。ピンはずしの為の合駒が出来るように69桂を取らず順はなかなかの発想です。ただし不成回数は22回とまだ新記録とはいきません。

そして同日に記録が更新されます。再び荻絵さんです。

2/13 荻絵香木さん

「48回に伸びました。4手で一枚の歩を稼ぐのを12回繰り返します」

荻絵香木 協力詰 147手 記録49回

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

持駒なし

83 飛生 74 玉 73 飛生 84 玉 74 飛生 93 玉
 73 飛生 83 歩 同飛生 94 玉 93 飛生 84 玉
 94 飛生 73 玉 93 飛生 83 歩 同飛生 74 玉
 73 飛生 84 玉 74 飛生 93 玉 73 飛生 83 歩
 同飛生 94 玉 93 飛生 84 玉 94 飛生 73 玉
 93 飛生 83 歩 同飛生 74 玉 73 飛生 84 玉
 74 飛生 93 玉 73 飛生 83 歩 同飛生 94 玉
 93 飛生 84 玉 94 飛生 73 玉 93 飛生 83 歩
 同飛生 74 玉 73 飛生 84 玉 74 飛生 93 玉
 73 飛生 83 歩 同飛生 94 玉 93 飛生 84 玉
 94 飛生 73 玉 93 飛生 83 歩 同飛生 74 玉
 73 飛生 84 玉 74 飛生 93 玉 73 飛生 83 歩
 同飛生 94 玉 93 飛生 84 玉 94 飛生 73 玉
 93 飛生 83 歩 同飛生 74 玉 73 飛生 84 玉
 74 飛生 93 玉 73 飛生 83 歩 同飛生 94 玉
 93 飛生 84 玉 94 飛生 73 玉 93 飛生 83 歩
 同飛生 74 玉 85 飛成 65 玉 76 龍 同角生
 57 桂 同龍 66 歩 同玉 67 歩 同玉
 68 歩 58 玉 59 歩 48 玉 49 歩 47 玉
 48 歩 46 玉 47 歩 45 玉 46 歩 34 玉
 35 歩 23 玉 24 歩 同玉 25 歩 同玉
 26 歩 同玉 27 歩 同玉 28 歩 18 玉

14 飛生 33 玉 13 飛生 44 玉 43 飛生 54 玉
 53 飛生 44 玉 54 飛生 33 玉 53 飛生 43 歩
 同飛生 24 玉 23 飛生 14 玉 13 飛生 24 玉
 14 飛生 33 玉 13 飛生 44 玉 43 飛生 54 玉
 53 飛生 44 玉 54 飛生 33 玉 53 飛生 43 歩
 同飛生 24 玉 23 飛生 14 玉 13 飛生 24 玉
 14 飛生 33 玉 13 飛生 44 玉 43 飛生 54 玉
 45 飛成 53 玉 55 龍 54 飛 64 龍 同玉
 65 歩 73 玉 74 歩 83 玉 73 歩成 同銀
 84 歩 93 玉 83 歩成 同銀 94 歩 同玉
 95 歩 同玉 96 歩 同玉 97 歩 同玉
 98 歩 88 玉 89 歩 77 玉 78 歩 68 玉
 59 銀 67 玉 68 銀 78 玉 79 銀 77 玉
 59 角 68 飛 同銀 78 玉 79 飛 まで 233 手

☆ これが記録作となります。記録は96回です。
 拍手拍手！馬屋原さんの作品が荻絵さんの
 記録を呼び込んだといった感じでしょうか。
 ここ数日の流れが楽しめましたので時系列
 で列記してみました。

最後に一乗谷酔象さんより投稿が・・・。

2/16 一乗谷酔象さん

「ちょっと出遅れました。90手超には遠く及び
 ませんが、銀4枚で、連続不成23回の協力詰
 を送ります。」

一乗谷酔象 協力詰 63手 記録23回

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

持駒 なし

43 銀生 同玉 34 銀生 54 玉 43 銀生 63 玉

54 銀生 74 玉 63 銀生 83 玉 74 銀生 94 玉
 83 銀生 同玉 92 銀生 74 玉 83 銀生 63 玉
 74 銀生 54 玉 63 銀生 43 玉 54 銀生 34 玉
 43 銀生 23 玉 34 銀生 14 玉 23 銀生 同玉
 12 銀生 34 玉 23 銀生 43 玉 34 銀生 54 玉
 43 銀生 63 玉 54 銀生 74 玉 63 銀生 83 玉
 74 銀生 94 玉 83 銀生 95 玉 94 銀成 96 玉
 95 全 97 玉 96 全 98 玉 99 歩 同と 97 全
 89 玉 79 金 同玉 69 金 88 玉 28 飛 77 玉
 78 飛 まで 63 手

☆ メインは角ではなく4枚の銀。これは良い
 ものを見せて頂きました。まさに完成品。

さて今回投稿があったのは、1. 攻方連続不成
 回数のみでした。2. 受方連続不成回数、3.
 攻方受方連続不成回数は投稿がありませんで
 したので、過去該当作を掲載しておきます。これ
 より回数が多い作品をご存知の方がいらっしゃ
 いましたら連絡下さい。

2. 受方連続不成回数

2006/4/1

第7回九州Gフェアリー作品展 07-09

小林看空作 協力詰 13手 記録6回

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

持駒 金3銀桂

68 桂 同銀生 67 金 同歩生 57 角成 同桂生
 48 桂 同香生 47 金 同飛生 46 金 同角生
 45 銀 まで 13 手

3. 攻方受方連続不成回数

2006/6

第 25 回神無一族の氾濫 1

神無七郎作 ばか詰 5 手 記録 5 回

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

持駒 なし

23 桂生 36 飛生 43 歩生 55 角生 42 銀生
 まで 5 手

創作ルール「肩車」

担当：時風瑞季

1.序文

WFP 誌読者の皆様。はじめまして。時風瑞季と申します。本記事の主旨は自作フェアリールール「肩車」の説明です。肩車の内容を一言で説明すると「味方の駒の上に移動できる」となります。この一文が肩車の骨子であり、他の細則はこの一文を成立させるための補助的なものです。生まれて間もないルールであり、定義が曖昧な部分があるかもしれませんが、できるだけ分かり易く書きますので、ご一読くだされば幸いです。

- ※ 以下、任意の地点に攻め方、玉方問わず二枚以上の駒が重なり合っている状態のことを状態 x と呼称します。
- ※ 本記事の本文中や棋譜上では、説明を明快にするために状態 x を「()」で表記します。状態 x の一番上の駒と下に重なっている駒の持ち主が同じ場合は特別な記号は付けず、例②の△とのように、状態 x の一番上の駒と下に重なっている駒の持ち主が違う場合だけ△や▲で駒の持ち主を表記します。

例①、23 の地点に上から順に、攻め方角、攻め方金の 2 枚の駒が存在する場合。
23 角(金)

例②、11 の地点に上から順に、攻め方飛、玉方と、攻め方銀の 3 枚の駒が存在する場合。
11 飛(△と,銀)

- ※ 特に断りが無い場合、初形に状態 x は存在しません。
- ※ 初形に状態 x が存在する場合は、棋譜表記で注釈を付けます。

2.「肩車」ルール説明

- ・味方の駒の上に移動できる。
- ・同一地点へ駒を重ねる枚数の上限は無し。
- ・上に駒が乗ると、下の駒の利きは無くなり動けなくなる。
- ・王や玉の上に味方の駒が乗る手は非合法。

- ・状態 x の敵駒を取った場合、取れる駒は一番上に乗っている駒のみ。よって、結果的に敵味方の駒が入り乱れて重なり合う場合もある。
- ・味方の駒の上への駒打ちは合法だが、敵駒の上への駒打ちは非合法。
- ・状態 x の一番上に乗っている駒が動く時、動けるのは一番上に乗っている駒のみで、残りの駒は状態 x が元々存在していた地点に取り残される。一番上に乗っている駒の移動後、新たに状態 x の一番上になった駒は利きが復活する。
- ・飛角香が味方の駒を間に挟んでその先へ移動する手は非合法。
- ・状態 x に味方の歩が一枚でも含まれている場合、その状態 x と同じ筋に歩を打つ手は二歩禁にあたりますので、非合法です。

3.例題

1 番 肩車協力詰 3 手

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

持駒 金

2 番 肩車協力詰 3 手

※ 14 香(馬)

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

持駒 なし

3番 肩車協力詰 3手

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

持駒 金

4.解答と解説

1番

34金 13玉(金) 24金まで3手
 24歩 13玉(金) 23金は14玉(歩)で逃れ。
 24歩 13玉(金) 24金(歩)は同玉(▲歩)で逃れ。
 初手は限定打です。また、12地点には先手王が利いているため後手玉は移動不可能。13金の上に玉が移動し金の利きを無くす、肩車特有の手筋です。初手34金に対し△23金(玉)と玉を守る手は非合法です。

2番

14歩(△馬) 12玉 13香まで3手
 初手14歩で取れる駒は香のみで、馬は14の地点に残るが、馬の上に先手の歩が乗っているので、馬の利きは無効化され逆王手も掛かりません。よって、13香が可能になります。ルール上は味方の駒の上に駒を打つ手も合法ですが、3手目14歩(歩、△馬)と打つと13地点に合駒が可能になるため、本問では13香が限定になります。また、15香以遠では、間に味方の歩を挟んでいるので王手になりません。

3番

23金(角) 31玉(金) 32金まで3手
 初手は角が動く詰まないの、金で王手をした所ですが、23以外から金を打つと3手目に困ります。よって、角の上に23金(角)と重ねて打つのが好手。31玉(金)を実現できます。最終手は32金の頭金までですが、32金とした時に

攻め方 23角の利きが復活し詰め上がるという仕掛けです。3手目32金で、23の地点にいる角は金と一緒に動くということは無く、23の地点に留まります。

5.おわりに

駄文ではありますが、最後まで本記事を読んでくださった方へ、感謝申し上げます。余談ですが、将棋の駒というものは完全な平面ではなく少しだけ傾斜がついています。肩車作品を実際に盤の上に並べてみると、駒が重なっていくに連れ傾斜も急になり、一定の枚数以上重なると駒が崩れてしまいます。これには困りました。

本記事に関するご意見ご感想、ルール不備の指摘や修正案などありましたら、下記アドレスまでご一報ください。

asser223@gmail.co.jp

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。

3月10日(月)

王手をかけると1手詰 (解答期間再延長)
推理将棋 4題

3月15日(土)

第59回 WFP 作品展
フェアリー作品 7題 推理将棋 2題

4月15日(火)

第60回 WFP 作品展
フェアリー作品 10題 推理将棋 1題

作品募集締切一覧

Fairy of the Forest#39
課題:馬または桂馬が活躍する作品 (協力詰)
締め切り:4月15日(火)
詳細はP41 参照

記録に挑戦条件応募

先月号にて募集した「記録に挑戦」コーナーの条件ですが、時風瑞季氏よりメールが届きました。ありがとうございます。

時風瑞季
「記録に挑戦のコーナーの条件をいくつか考えました。面白そうなのがありましたら採用して頂けたら嬉しいです。」

- ①～⑥は協力詰。⑦のみ協力自玉スタイルメイトです。
- ①条件:初形攻め方持ち駒数最大。
 - ②条件:同一駒連続着手(同種ではない)
 - ③条件:玉の移動したマスの種類最大
 - ④条件:不動玉。手数最長。
 - ⑤条件:初形で玉が11地点。詰め上がり時、玉が99地点。手数最短。
 - ⑥条件:先手連続駒打ちかつ後手連続駒取り。連続回数最大。
 - ⑦条件:詰め上がり時、盤面攻め方駒数最大。

- ☆ ①に関してはかつて募集したことがあったと思いますが、ちょっと調べてみます。(こう言うときに WFP 記事総覧みたいなのを作っておくと便利なんじゃないかな。)
- ②. ③は条件として面白そう。④は七郎さんの作品が記録作としてあります。(調べておきます。)⑤はある程度出来そう(配置最小が面白いかも)⑥はなかなか難易度が高そう。⑦は局面作成の方がよさそうかな。

なかなか面白い条件もあり、チャレンジする方も出てきそうです。今月はとりあえず FOF 結果稿でも話題に出ています。以下の記録に挑戦していただきましょう。もちろん投稿がない場合はこの企画はうやむやになります(お約束)

1. 受方同一駒連続着手回数

攻方同一駒連続着手は、今月号で発表した萩絵さんの不成回数記録作と被ります(同一駒連続着手回数は99回)のでとりあえずは保留。100回超えたら是非投稿下さい。

条件は、協力詰、通常駒数、通常盤、双玉可とします。同一駒であれば成生混ざっても可(1回目合駒で出しても可)一番伸びそうなのは玉としますので、玉の部と、その他の駒の部で分けても良いかもしれません。投稿状況を見て判断します。なお投稿状況は「たくぼんの解図日記」に掲載予定です。

送り先:たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

2014年 第68号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十六年二月号
平成二十六年二月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市
発行兼編集人 須川卓二
発行所 Web Fairy Paradise 編集部
問合せ takuji@dokidoki.ne.jp