



Web Fairy Paradise

改訂：2016/6/24

第96号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 83 回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第 102 回推理将棋出題
- ・ 第 103 回推理将棋出題(改訂時)

結果発表

- ・ 第 82 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 101 回推理将棋出題
- ・ 強欲な世界パート 8

読み物

- ・ 行き所の無い八方桂(神無七郎)
- ・ 100 号記念1人1作作品展について



2016/6

はじめに



バッファローズポンタ

プロ野球交流戦もほぼ終わりです。わがカープは例年交流戦で苦勞するのですが、今年は何のまちがいも貯金5の絶好調。ペナントレースも2位のチームに6ゲーム差(6/20 現在)とちょっとだけこの先楽しみになってきました。例年9月ごろに失速するケースが多いのでまだまだ安心は出来ないのがカープファンの胸のうちではないでしょうか。

そんな中最近嵌っているのがバッファローズポンタです。まあ知っている人も多いでしょうが、ツイッターでオリックス・バッファローズを応援するポンタの公式アカウント。試合結果に一喜一憂する様がたまらなく可愛いのです。

ちなみに上のイラストは 6/19 のオリックス・広島 3 回戦の試合開始前のツイートイラスト。試合は序盤で4-0とリードしたオリックスでしたが、中盤に追いつかれ、最後8回にそれまで2試合連続サヨナラホームランを打った鈴木選手にまたまた決勝ホームランを打たれ結局負けてしまいました。その後ツイートされたイラストがこれ↓



勝った時より負けた時のほうが、悲哀を感じて楽しめるんだけどバッファローズファンには辛いかもですね。興味ある人は登録して、ポンタの一喜一憂を楽しまれてはいかがでしょうか？

【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96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>

フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

占魚亭残日録

<http://d.hatena.ne.jp/sengyotei/>

第83回WFP作品展(再掲) 担当：神無七郎

今月の新規出題はお休みです。
本稿では第83回WFP作品展の出題稿を再度掲示します。

〔第83回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第83回の出題は全16題。そのうち1題はツインなので実質17題の大量出題です。内訳は占魚亭氏2題、神無太郎氏2題、小林看空氏2題、変寝夢氏10題。問題数が多いだけでなく、難度が高いものもあるので、まずは易しそうなものから取り掛かってください。幸い、今回は解答募集期間が一ヶ月長いので、この期間を有効に活用しましょう。

83-1と**83-16**は占魚亭氏のImitator作品。投稿順に並べているので、位置が離れてしまいました。**83-1**はもちろん龍で王手が掛かっていません。Imitatorが盤端を越える手は王手といえども反則です。**83-16**は金と銀の違いによる組局。玉が中立駒で難しそうですが、受方持駒が角のみなのを利用して解いてください。

83-2と**83-3**は神無太郎氏のIsardam作品。**83-3**は受方持駒にGrasshopperが3枚ありますが、これは受方が指せる手の回数に合わせたものです。3枚全部を使うとは限りません。

83-4と**83-5**は、PWCは意外にも初めてという小林看空氏の作品。どちらも「打歩」の条件が付いています。**83-5**は準実戦初形ですが合駒で歩を稼げない形なので、歩を入手するまでの道のりが大変です。

83-6～**83-15**は変寝夢氏の様々なルールの作品群。とはいえ、個々のルールはこの作品展で既に登場済みなので、面食らうことはないでしょう。以下は個々の作品に関する補足説明です。

83-6のQueenは中立駒です。やみくもに王手を掛ける前に、なぜ中立駒なのか理由を考え、作戦を立ててください。

83-7で配置されているQueenは中立駒ではなく、普通に攻方の駒です。「こんなの楽勝」と思った方は「ヘルプセルフ」という条件を見落としているかもしれません。これは「最後にどう応じられても自玉が詰むようにせよ」という指定です。途中までの手順では協力系自玉詰(ヘルプメイト)で、最後だけ対抗系自玉詰(セルフメイト)になるとことから「ヘルプセルフ」と名付けられているのでしょう。

83-8はEagle(鷲)というGrasshopperの変種を使った作品です。ジャンプ台から先へ真っ直ぐ進むのではなく、曲がって90°横に着地します。本作品展では**76-9**で登場しているので、参考にしてください。

83-9は同種の駒が一斉に動く「ボカスカ」ルールの作品。複数の駒が同時に動く系統のルールは頭の中だけで解くのは大変ですが、本局の場合は受方持駒指定があるので、比較的容易でしょう。**82-7**でも出題されましたが、過去問は**75-8**を参考にしてください。

83-10と**83-11**は共にGrasshopperを使ったレトロの問題。受方持駒制限がある上、攻方王手義務があることを前提にした逆算なので、手は見た目より絞られます

83-12は中立駒をキルケに適用した問題。中立駒のキルケでの戻り位置は、中立駒を手番側の駒とみなしたときの戻り位置で、成駒が生駒になって戻るといった設定も適用されるものとなります。

83-12は初手が一つしかありません。Lion、中立玉、桂でどう詰めるか想像しにくいので、後半が難しいと思います。

83-14と**83-15**はミニ将棋の一種である「京都将棋」の作品。駒の種類が1手指すごとに変わるカメレオン系の特徴を持ったルールなので、常に元の駒と変身先の駒の両方の利きを念頭に置いて手を進めねばなりません。どの駒がどの駒になるか思い出せない時は「京都銀閣金鶏秘譜」と呪文を唱えるのが効果的です。

解答要項

第83回分解答締切：2016年8月15日(月)
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。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

WFP作品展：今後の予定

7月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、7月号の新規出題と8月の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	6月	7月	8月
第83回	再掲	再掲	結果
第84回		出題	再掲
第85回			出題

ルール説明

※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfpr2015.pdf>)があるので、それも参考にしてください。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Imitator】(■またはI)

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。このImitatorが駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

【Isardam】

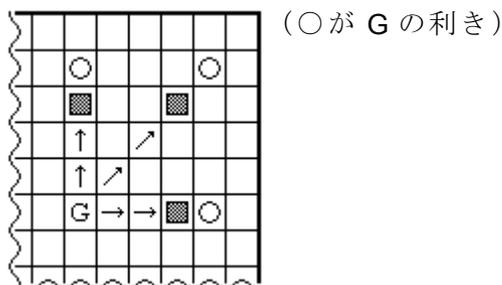
同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)成駒と生駒は別種の駒として区別する

【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(王手は掛かっているが合法手のない状態)にする。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



【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)

- 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の

駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。

- 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

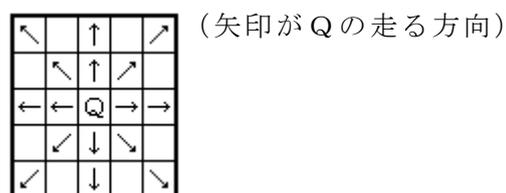
【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Queen】(Q)

チェスのQueen。

飛車と角を合わせた性能を持つ。



【中立駒】(「♞」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。(補足)

- 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行く。→詳細はWFP61号の「中立駒の紹介」参照。

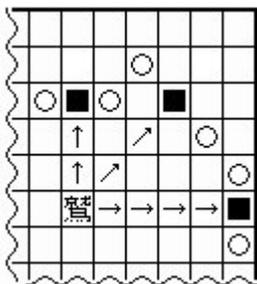
【ヘルプセルフ】

最終手はどんな応手をされても目的を達成できなければならない。

【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスのEagle。

グラスホッパーの変種で、Queenの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し90°曲がった場所に着地する。



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【ボカスカ】

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

- ・成駒と生駒は別種とみなす
- ・動かさない駒があれば動かせるだけ動かす。
- ・成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- ・歩だけは例外で打つのも動くのも単独。
- ・棋譜の書き方は、右上銀、下2飛（飛を2つ引く）等と書くことにする。成りを指定するときは、上3香(23,33)成、等と書く。（これはすべての香車が3マス走って23と33に来た2枚だけが成った、の意味）打つときは、(23,33,24,34)桂、のように書く。1枚だけ動く、または打つときは、一般的な記法(32金など)で書く。

【レトロ -m+n手】

m手逆算してn手で詰む手順を求める。

(補足)

- 1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する

【キルケ】

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

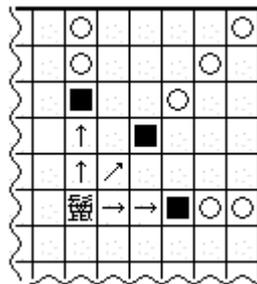
(補足)

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

【Lion】（鬣）

フェアリーチェスの Lion。

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



(○が鬣の利き。■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【石】（●）

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。

	3	2	1	
				一
●	●	●		二
角	桂	香		三

例えば左図で、

12香や11香成は不可。

22角や11角は不可。

11桂成や31桂成は可。

【京都将棋】

盤面は縦横5マス。自陣・敵陣はない。

駒は次の5種類を先後各1枚ずつ持っている。

動きは将棋のものと同じ。

- ・玉：表裏とも玉
- ・香と（きょうと）：表が香、裏がと
- ・銀角（ぎんかく）：表が銀、裏が角
- ・金桂（きんけい）：表が金、裏が桂
- ・飛歩（ひふ）：表が飛、裏が歩

駒は成らず、その代わりに1手動くごとにその駒を裏返す。すなわち駒は1手ごとに性能が変わる。

将棋同様取った駒は打てるが、表裏どちらで打ってもよい。

打歩詰、二歩は禁止されていない。行き所のない駒も禁止されていない。



■ 83-7 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手 ※ヘルプセルフ

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

持駒 なし

※Q:Queen

■ 83-8 変寝夢氏作

協力詰 7手

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

持駒 銀鷲

※鷲:Eagle

■ 83-9 変寝夢氏作

ボカスカ協力自玉詰 4手

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

攻方持駒 飛金

受方持駒 桂2

■ 83-10 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1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 飛

※G:Grasshopper

■ 83-11 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1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 飛

※G:Grasshopper

■ 83-12 変寝夢氏作

キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 n香

※38銀及び持駒香は中立駒

推理将棋第102回出題

担当：NAO

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102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2016年6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102回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1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。

短編推理将棋では、前回出題のように簡素な1条件だとヒントが少なすぎて難しくなる面があり、他方4条件以上だと煩雑で条件が覚えにくくなる面があって、2～3条件くらいがちょうど取り組みやすいと思います。さて、今月は面白いテーマの作品が揃いましたので、第102回に因んだ「10手詰2条件」の3題を出題します。

初級はPontamonさんから“フナリ”がテーマの易しい作品。不成と歩成、両方の“フナリ”を手順に織り込みます。

中級はフェアリー短編で活躍中の上谷さんが初登場。最大の“駒移動”を10手詰で実現します。

上級は金少桂さんから、“歩頭”がテーマの作品。如何に多く“歩頭”に着手できるか、謎を解き明かしましょう。

■本出題

102-1 初級 Pontamon 作
2つのフナリ 10手

同歩成とはどの地点でどの駒を取るのか、推理しよう。

102-2 中級 上谷直希 作
最遠移動 10手

8マス移動する王手とはどこからどこに移動する手なのか、推理しよう。

102-3 上級 金少桂 作
不当な関係 10手

各々の歩頭とはどの地点か、推理しよう。

102-1 初級 Pontamon 作
2つのフナリ 10手

「10手で詰んだ対局で歩成が2回あったと聞いたけど、本当？」

「歩成りが2回じゃなくて、不成と同歩成の着手があったんだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・不成の着手があった
- ・同歩成の着手があった

102-2 中級 上谷直希 作
最遠移動 10手

「10手で勝つらしいね。どんな対局だったの？」

「最後は最遠移動で詰ませたよ。あとは、成駒を連続で動かす手順が双方にあったなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・止めは最遠移動(10手目は8マス分動く手)
- ・先後双方ともに成駒を連続して動かした

102-3 上級 金少桂 作
不当な関係 10手

「隣の10手で詰んだ将棋、歩頭への着手がやたらと目立っていたね」

「数えてみたら、“先手の歩頭”への着手が3回、“後手の歩頭”への着手も3回あったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・『先手の歩頭』への着手が3回
- ・『後手の歩頭』への着手が3回

推理将棋第103回出題

担当：NAO

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103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2016年7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103回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1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。

特集が続いていましたが、今回は通常の出題です。初級9手、中級10手、上級14手。

初級は渡辺さんの9手詰1条件、簡素な易しい作品。さくっと解いていただきましょう。

中級はPontamonさんの10手詰。1条件で表現することも可能な作品ですが、第103回に因み、敢えて“10手目3条件”で出題します。“10手目”の謎を解き明かしてください。

上級はチャンプさんの美野樫兄妹シリーズ、久々の登場です。前回(96-2)は隆二と七海の二人で戦いましたが、今回は源三と六実の兄妹コンビで戦いを挑みます。

■本出題

103-1 初級 渡辺秀行 作
54の駒を取る 9手

31の成駒が働く詰形を推理しよう。

103-2 中級 Pontamon 作
とどめは3段目の初王手 10手

3段目の初王手の駒種を推理しよう。

103-3 上級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その11) 14手

3筋と6筋、二つの筋の効率のよい駒の活用方法を推理しよう。

■締め切り前ヒント (7月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

103-1 初級 渡辺秀行 作
54の駒を取る 9手

「昨日の将棋31への駒成に54の駒を取って応じているのを見たけどどうなった？」

「9手で詰んだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・31への駒成に54の駒を取る手で応じた

103-2 中級 Pontamon 作
とどめは3段目の初王手 10手

「さっきの対局は、やけに早く終わったようだね」

「初王手が3段目の手だったけど、それで仕留めたよ」

「となると7手か9手かな？」

「いや、後手番だったから10手もかかった」

「それじゃ、駒打ちまでだね？」

「いや、とどめは駒を動かす手さ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・10手目は初王手
- ・10手目は3段目の着手
- ・10手目は駒を打たずに動かした

103-3 上級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その11) 14手

健一「隆二に負けず劣らず七海もやるじえねえーか」

七海「わたくしは何も・・・隆二さんのおかげです・・・」

四郎「その謙虚なところが七海らしいね」

健一「さあみんな、このまま突き進もうぜ」

隆二「ああ、最初から優勝しか考えてないからな」

八重「九美、決戦に備えて少し稽古をしましょうか」

九美「かしこまりいー！じゃあ次はウチ達お休みねえー」

健一「ん・・・？なんだか浮かない表情だな源三」

源三「いやいや、みんな気合入っとるなー思いうてな」

六実「源ちゃん、次は私と一緒にやってみよ～よ～」

圭五「おー？また新たなゴールデンコンビの結成かー？」

源三「わしなんかとでホンマにエエんか？」

六実「ちょうど指したくてウズウズしてたところよ～」

隆二「じゃ、二人に任せたぜ」

六実「私たちの後手よ～」

源三「(わしだけいつまでもこんなやアカンな)」

源三「おっしゃ行くで六実」

六実「任せて～」

・・・対局開始・・・

健一「おー、豪快に仕留めたみたいだぜ」

源三「スマンスマン、勝つのに14手も掛かってもうわ」

源三「成る手あれへんかったんが原因やろか」

六実「それでも二人交互に指しての大勝利よ～」

源三「同じ段へ2回駒を打ったな」

源三「そや、11手目の▲28銀は問題やったんとちゃうか？」

六実「私たちの迫力に圧されたって感じ～？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・14手で詰んだ
- ・後手は3筋と6筋の手を交互に指した(初手は3筋か6筋のいずれか)
- ・成る手はなかった
- ・同じ段へ2回駒を打った
- ・11手目は▲28銀

※美野樞家の将棋ルール

名前につく漢数字=着手筋の担当

・本作品の場合、源三が3筋を、六実が6筋を各々担当

第82回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第82回WFP作品展の結果を報告します。

今回の解答者数は8名。全題正解者は4名でした。詳細は以下の通りです。

〔第82回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	計
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	7
詰ガエル	○	○	○	○	○	○	○	7
北村太路	○	○	○	○	○	○	○	7
井上順一	○	○	○	○	○	○	○	7
たくぼん	○	-	○	○	○	○	○	6
占魚亭	○	-	○	○	-	○	○	5
一乗谷酔象	○	-	○	○	○	○	-	5
DD++	-	-	○	○	○	○	-	4

解答者数は相変わらずですが、全解者も多く、成績は大変良好でした。難度が低かったこともあり、問題数が少ない分、集中して解図できたのだと思います。

WFP作品展は自由出品を基本とし、投稿作は不完全や類作がない限り、すべて掲載しているのですが、今までの傾向を見ると、ある程度数量制限を設けた方が良く思います。年内は現在のやり方を続けますが、来年以降の方式は見直すことになるかもしれません。

■ 82-1 神無太郎氏作（正解7名）

Isardam協力詰7手

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

持駒なし

【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。

• Isardam

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。（タイプA）

成駒と生駒は別種の駒として区別する。

【解答】

26角 37金 同角 68角 49金 69金
48金 まで7手

（詰上り）

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

持駒なし

【解説】

合駒できそうでできない、すかし詰のようですかし詰ではない不思議な詰上り。

初形は玉に攻守の飛が利いて Isardam 特有の均衡を保っています。作意はこれに角による均衡、金による均衡を追加していきます。しかし、その目的が見えません。むしろ、金を追加したことにより飛の利きが遮断され、行き詰ってしまったように感じられます。最終手 48 金は苦し紛れで指した方も多いのではないのでしょうか。

この 48 金は攻方の飛の利きを復活させる手ですが、受方は飛の利きを復活させることができません。68 金とする手を角が妨げています。4 手目 68 角の限定打の意味は、金の移動を物理的にブロックすることだったのです。

一応、他の受けもチェックしておきましょう。金銀の合駒はもろに Isardam の禁則。飛角は品切れ。桂香歩の合駒は「行き所のない駒」で禁止です。

入玉型では「行き所のない駒」の禁則により、高い合駒を含む手順を実現しやすいのですが、本局はこれに Isardam を絡ませ、まったく合駒がない特殊な状況を作っています。金に対するステイルメイトのような奇妙な味わいも含め、初形からは想像しにくい展開だったと思います。

【短評】

変寝夢さん

なるほど、これで合利かずですか。
最終手の局面まで行きながら、無解となるどころでした。

井上順一さん

最後の王手に対して、飛角は品切れ、金銀は Isardam で合駒ができず詰み。
69 金が動ければ飛で玉にヒモをつけられるのだが、それもできない。
すごい詰上がり。

北村太路さん

詰みの形の想定が出来ず凄い時間がかかりました。

たくぼんさん

発想が素晴らしい。
合いに打つ駒がないんですね。

占魚亭さん

金は斜めに下がれない。
最終手の味がいいですね。

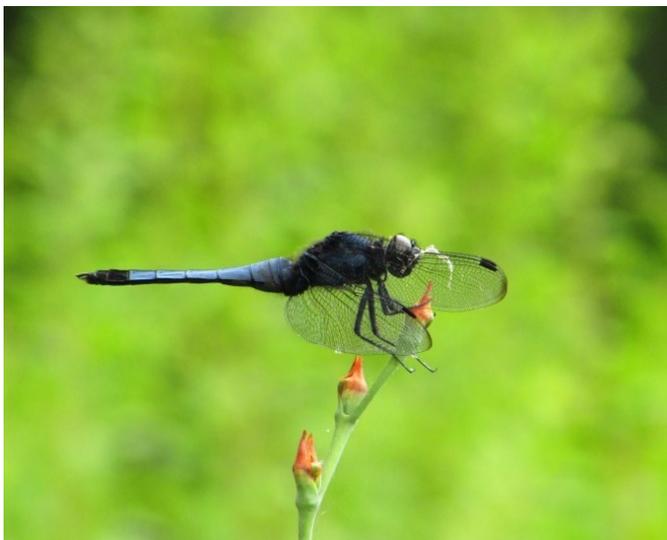
詰ガエルさん

詰め上がりが素晴らしい。

一乗谷酔象さん

身動きの取れない 69 金。

☆合駒できない詰上りと、動けない金。
明確な狙いは、解答者にも伝わっています。



■ 82-2 変寝夢氏作 (正解 4 名)

協力詰 7手

								金		
									鮪	
								王		

持駒 鮪

※鮪:Dolphin (Grasshopper+Kangaroo)

【ルール】

• Dolphin (鮪)

Grasshopper と Kangaroo の動きを併せ持つ駒。クィーンの線上にある駒を1つ、または2つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。

								○		
						■				
○										
■		○								
■	■									
鮪			■	□	□					

(■は敵または味方の駒。○が鮪の利き。□が共に敵駒ならどちらかを取れる。)

【解答】

38 金 29 玉 39 金 19 玉 46 鮪 37 銀成
28 金 まで 7手

(詰上り)

								鮪		
									王	
									金	
										王

持駒 なし

- 3)中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4)中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5)二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6)中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7)中立駒でも白玉への王手は反則。白玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行く。
- 詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」参照。

【解答】

29n 角 18n 角成 29n 馬 19n 馬 29n 馬 83 歩
同 n 馬 91 玉 92 歩 まで 9 手

(詰上り)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王	馬									一
歩										二
	馬									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】

右下での折衝が狙い。

【解説】

「打歩」ルールなのに、盤上には攻方の歩が1枚だけ。受方持駒制限があるので、この歩を何とか受方に渡さねばなりません。歩は玉から離れた19に置いてあります。普通なら玉に向いて貫って歩を渡すのですが、たった9手ではそんな余裕もありませんね。

幸い攻方の持駒には「中立駒」、それも強力な「中立角」があります。これを使って迅速に歩を渡しましょう。

初手 29n 角はこの歩に狙いを付けた限定打。筋違いの角なのですぐに歩を取ることはできま

せんが、角を馬に変えれば歩を取ることができます。それが2手目 18n 角成です。2手目不成で3手目成っても同じ、などと考えるはいけません。3手目は攻方の手番なので、八・九段目は自陣であり、角は成れないのです。

4手目、受方の手番で19歩を取り、受方に歩が渡れば後は通常の打歩協力詰と同じです。3度目の29馬(角)による王手で念願の歩合を出すことに成功しました。

手番と成・生の関係で駒を取れるタイミングが限られ、取りたい駒の近くで角が右往左往するユーモラスな手順。単純な意味付けで趣向的な角の動きが味わえる楽しい作品だったと思います。

【短評】

井上順一さん

受方に歩を取らせて合駒で手に入れるしかないので、最後の6手が先にわかり、それから初手を見つけた。

北村太路さん

解いたときは別段思いませんでしたが、書くと2九にしつこく指して面白い、かも。

たくぼんさん

馬鋸も出来そうな気がしますね。

占魚亭さん

n 角(馬)を繰り返つつ歩を渡し合う。シンプルで好みます。

DD++さん

このくらいの解きやすいのは楽しい。

☆皆さん慣れたのか、他の変則駒や変則ルールと絡めなければ、中立駒を使った作品にも解答が集まるようになりました。



■ 82-4 変寝夢氏作 (正解8名)

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

• レトロ -m+n 手

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

【解答】

59 銀(+68 龍) 67 龍 / 47 龍 まで -2+1 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(逆算図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(出題図への手順) 68 龍 同銀生 まで 2 手

(詰手順) 47 龍 まで 1 手

【作者のコメント】

作る方からすると地味な 6 7 龍が好みなのです。

【解説】

大駒を使う作品は、できるだけ大駒を派手に動かしたいのが人情ですが、本局は逆に小さく地味に使います。逆算手順では一マス分、詰手順でも二マス分しか動かない龍は、どちらも地味で、逆に不成で使う(逆算なので不成は当然ですが)銀の方が目立っているくらいです。

ただ、渋い手を主題とする作品では、作者の演出の手腕が問われます。作意以外に有力な紛れがあるとか、作意に強烈な不利感が伴う等の工夫がないと「渋い手」は「平凡な手」になります。本局では第一感がそのまま作意になっているので、評価は芳しくありませんでした。

【短評】

井上順一さん

これは最終形が想定できる。

たくぼんさん

詰上りはこれぐらいしか思いつかなかったです。

占魚亭さん

これはひと目でした。

DD++さん

前回出題に続いて、意外と自由にならない銀。もしかしてレトロではかなり鍵になる駒なののでしょうか。あるいは作者の作風か、それとも単なる偶然か。

☆今の所、サンプルが少ないので分かりません。

銀の使い勝手の良さは全ルール共通ですし。



■ 82-5 変寝夢氏作 (正解7名)

レトロ協力詰 -10+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

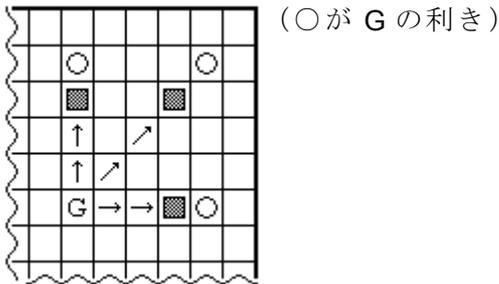
受方持駒 G

※G:Grasshopper

【ルール】

• Grasshopper (G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



【解答】

29 龍(+39G) 17G 18 龍 39G 29 と 37G
28 と(=歩) 39G 29 角 39G 持/37G まで -10+1手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

(逆算図)

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

攻方持駒 G

受方持駒 なし

※G:Grasshopper

(出題図への手順)

39G 38 角生 37G 29 歩成 39G 28 と

17G 29 龍 39G 同龍 まで 10手

(詰手順) 37G まで 1手

【作者のコメント】

3×3での駒繰りが気に入っている。

【解説】

Grasshopperを使った単騎詰。ジャンプ台となる駒に移動されると困りますが、盤上は動き易そうな駒ばかり。

でも「28 と」に着目すれば問題は自然に解決します。これが「と金」のままだと不都合ですが、これを「歩」に戻せば「動かないジャンプ台」にするのは簡単です。歩の移動先を何かで埋めれば良いのです。すると詰上りは攻方 37G・受方 28 歩を軸に、18 と 29 は角か龍(飛)で埋めるといふ形が想定できるので、これを目標に逆算していけば良いこととなります。

本局は単騎詰にヤマを張れば、論理的に解ける作品だと思っていたのですが、解答者の評を見ると、Grasshopperを持駒にする逆算が意外と見えづらいようでした。駒を打つ動作を逆にするだけなのですが、利き手とは逆の手で文字を書くのが困難なように、慣れない逆算の動作に感覚が順応してくれないのでしょう。

【短評】

井上順一さん

飛び越す駒が動けないように、と金を歩に変える狙いがおもしろい。

北村太路さん

最初逆算してたのですが、途中で面倒になって、初形はこれだろと見当をつけて普通に解きました。飛車も成らせたと予想しましたが違ってました。

たくぼんさん

最後のGを持駒に出来るのを忘れてました。手は限られているので楽しめる一作。

詰ガエルさん

パズル的な手順で面白い。

一乗谷酔象さん

不思議な駒の入れ替え。
はじめ王手義務に気づかず、攻め駒2枚の筋を追ってしまいました。

DD++さん

スイリストにとっては 39 龍配置が飛でなく龍なのが特大のヒント。

☆飛でなく龍なのは斜めに動くからに違いない、という推理が成り立つわけですね。なるほど。

■ 82-6 変寝夢氏作 (正解 8 名)

リパブリカン協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【ルール】

• リパブリカン

最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。(補足)

1) 双玉等において詰める対象でない玉は通常の玉と同じく、最初から最後まで盤上に

存在する

- 詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の合法・非合法の判定は行わない。ただし、最終手では玉を置いた後の配置で合法局面かどうかの判定を行う。
- 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。自玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。

→詳しいルール説明や例題は WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」を参照のこと。

【解答】

28 銀 18 龍 27 桂(+29 玉) まで 3手

(詰上り)

										9
										8
										7
										6
										5
										4
										3
									桂	2
								銀	龍	1
						金	王			九

持駒 なし

【作者のコメント】

無駄手のような最終手が狙い。

2手終わった局面で19桂がなければ不詰なのです(奇数手が終わった後なら詰んでいる)。

【解説】

パス代わりに最終手。金銀どちらも動かしたくないので、代わりに関係のない桂を関係のない場所に動かします。こんな“無意味”な手を指しても玉の方から王手となる場所に出現してくれるので、「王手義務」の放棄にはなりません。

作者の言うように、もし桂がないと金か銀かどちらかを動かさねばならず、不詰となります。パスをするために必要な駒…なんだか名辞矛盾のようですが、これが修辞法ではなく、ありのままの実体を表わすのがフェアリーの面白いところです。

【短評】

井上順一さん

3手目は金銀を動かさなくてすむ唯一の手。

たくぼんさん

なんだか詰みに関係ない最終手がユニークでした。

占魚亭さん

手順前後に注意。
玉を1九に置くことも一寸考えました。

一乗谷酔象さん

このルール未だ面白さがよく判りません。

DD++さん

推理将棋ではよくある「攻方手パスでいいのに何か指さなくてはいけない」局面。詰将棋だと王手義務のないルール限定ですかね。

☆王手義務があるのに王手義務がないように見えるのが、本局の面白さですね。

■ 82-7 変寝夢氏作（正解6名）

ボカスカ協力白玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 桂2

【ルール】

• ボカスカ

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

- 成駒と生駒は別種とみなす
- 動かさない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。

- 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。
- 棋譜の書き方は、右上銀、下2飛（飛を2つ引く）等と書くことにする。成りを指定するときは、上3香(23,33)成、等と書く。
（これはすべての香車が3マス走って 23と33に来た2枚だけが成った、の意味）打つときは、(23,33,24,34)桂、のように書く。
1枚だけ動く、または打つときは、一般的な記法（32金など）で書く。

【解答】

右上3角 47玉 左上1角 (36,45)桂
右下4角(37)成 左上桂(28,37)成 まで6手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角

【作者のコメント】

ボカスカらしさは出ていると思う。

【解説】

連携を保つための不成と二枚桂の限定打が主題の作品。

フェアリーでは「成駒と生駒は別種とみなす」という設定のルールがあります（というより、そちらが主流です）。ボカスカでも事情は同じで、連携を保った方が良いのか、独立に動けた方が良いのかで成と生を選択する作品を作ることができます。

本局は3手目「生」を選んで連携を保つのが作意なのですが、「生」で移動した角を攻方の最後の着手で成るのが粋な演出。成駒と生駒に分かれた攻方の角に対し、受方の二枚桂が揃って成るのがまた好対照です。

本局は初手で角を引くのか出るのか、また二枚桂をどの位置に出現させるかでやや紛れがあり、詰上りを正しく想定できないと苦戦するか

もしれません。でも本局より **82-2** の方が多くの無解者を出したは意外でした。

【短評】

井上順一さん

3 手目に角を **73** で成らず、5 手目に **37** で成ることにより、合駒をピンしている角も一緒に動かして、最終手の桂成が可能となる。うまくできている。

北村太路さん

ボカスカのルール、全部いけない駒は不動と勘違いして、ずっと解けないと唸ってました。詰みの想定も違いました。ボカスカも答えの書き方がイマイチわからず間違っているかも。

たくぼんさん

2 枚桂成の詰上りは想像つくので簡単かと思ったら **73** 角生が **25** 角と連動させる好手でこれになかなか気付きませんでした。

☆たくぼんさんの解答表記は、同時に複数の駒が動く場合、それらを括弧で括る方式でした。

(64 角・16 角) 47 玉 (25 角・73 角不成) (36 桂・45 桂) (37 角成・16 角) (同桂成・28 桂成) 迄 6 手

☆この表記は従来の表記と比べて読みやすく、合理的です。欠点は表記が長いことと、動く距離が表記されないことですが、前者は電子本である WFP 誌では気にする必要性はなく、後者も実際に並べてみれば確認できるので支障はありません。次回からボカスカルールの手順を記述する際には、この表記法を使用したいと思います。

占魚亭さん

初手右下角は詰みそうで上手く逃れている。

詰ガエルさん

今回の 7 問の中で一番苦勞しました。

【総評】

変寝夢さん

isardam が解けたのは嬉しい。

北村太路さん

82 回はなんとか解けましたが、83 回分が全然解けません。答え書くのが面倒なので普通のルールがいいと思いました。

たくぼんさん

総会シーズンで何かと忙しく時間が取れませんでした。

DD++さん

7 問中 4 問解答。私の実力からすれば今月はよく解けた方ですかね。

☆前々から予定だけはあった「自殺詰検討結果報告」ですが、まとまった記事を書く時間が取れないので暫定版を Onsite Fairy Mate のページ (<http://k7ro.sakura.ne.jp/report/selfmate/SList.html>) とブログ (<http://k7ro.sblo.jp/article/175508566.html>) で公開しました。今後、毎月 1 回くらいずつ報告を追加して行きたいと思います。ある程度の報告が溜まったら、WFP 誌向けに編集し、本誌で報告する予定ですが、いつになるでしょうか。

以上



強欲な世界 パート8 解答発表

全回のパート8 解答者数が5名と平行線。

【解答者】(敬称略)

一乗谷酔象、橋本孝治、河童生、占魚亭、井上順一

たくぼん作 強欲協力詰 91手

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

持駒 なし

67馬 69玉 78馬 同玉 83桂成 68玉
 79飛成 同玉 89金 同玉 79金 99玉
 98金 同玉 88金 同玉 89香 97玉
 96と 同玉 95と 同玉 94と 同玉
 93成桂 同玉 83歩成 94玉 93と 同玉
 83香成 94玉 93成香 同玉 83香成 94玉
 93成香 同玉 83香成 94玉 93成香 同玉
 83香成 同玉 74と 同玉 64と 75玉
 65と 同玉 57桂 55玉 54銀成 56玉
 55成銀 57玉 56成銀 同玉 46と 同玉
 36と 47玉 46と 37玉 36と 同玉
 26と 45玉 35と 同玉 34と 同玉
 23銀生 同玉 32銀生 同馬 14と 同玉
 15歩 25玉 14銀 同馬 24金 15玉
 14金 同玉 41角 32飛 同角成 13玉
 14飛 まで91手

★ 途中裸玉は過去に2009/6に神無一族の氾濫で発表した妖精賞受賞作がありますが、ちょっと意表を突く収束といえるでしょう。それだけでは見所が薄いので序にありがちな香消去趣向を付けてみました。

詰上図

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

持駒 なし

一乗谷酔象

一気に手が進むが、79手目からの収束が難しかった。

橋本孝治

途中裸玉や序の趣向など見所はいろいろあると思いますが、個人的には51手目57桂近辺の繊細な手順が好みです。紙を挟んでぶら下がっているクリップを、弱い磁石で動かす時のように、うっかりすると玉が離れて行ってしまいそうです。

河童生

この作品の出題の際に、たくぼんさんが「短評の書き所がある」と書いている。書き所＝褒め所(たくぼんさんの自慢の手順)と解釈すれば、それはこの作品の手順のどの辺りでしょうね。河童君が解き終えて、一番に感心したのは収束に王を裸で無仕掛にする処ですね。次は出だしの8,9筋の駒を次々と消して行く一連の趣向。それにしても、またまたの煙詰の発表、これにも感心。最後に質問、「たくぼんさん、お仕事は忙しいですか？」

☆ 一言で言うと忙しいです(泣)

占魚亭

8筋の香を消すところがとても楽しかったです。このままサクサク進むと思っていたら、終盤で苦戦。まさか裸玉になるとは…。

井上順一

50手目くらいまでは順調に進んだが、そこから玉を23に持って来るまでに一苦労。さらに収束の仕方が、全然わからなかった。金銀を両方捨てて角1枚で詰ますとは思わなかった。締切をぎりぎりに設定してくれていたもので、なんとか間に合いました。

推理将棋第101回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年4月23日
 解答締切：平成28年5月20日

第101回に因んだ10手詰1条件特集。今年最多24名の解答をいただきました。

101-1 初級 渡辺秀行 作
 75飛まで 10手

「どうだ！10手目この75飛で詰みだ」
 「参りました」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・10手目75飛で詰んだ

出題のことば (担当 NAO)

75飛で詰む形を推理しよう。

追加ヒント

67経由で76地点まで玉が進出。

推理将棋101-1 解答

▲6八飛 △3四歩 ▲5八玉 △7七角不成
 ▲6六歩 △7四歩 ▲6七玉 △6八角成
 ▲7六玉 △7五飛 まで10手。

詰上がり図

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

持駒 なし

(条件)

・10手目△75飛で詰んだ

本作は、最終手を明かすだけで全手順を限定する10手詰。詰形を76玉に絞り込んで75への飛打ちを目指せば易いのですが、後手飛車を活用する手順や開き王手がちらつくと迷宮に入ります。

解図は、ずばり先手76玉型に75飛打ちの詰みを目指し手順を構成していきましょう。76玉の退路となる両脇の66と86をどう塞ぐか、飛をどこで入手するかが鍵です。

・先手は、先手は玉移動に3手、取らせる位置までの飛車移動が1手。残り1手は玉移動のための歩突き、76歩は突くと邪魔になるので66歩と突いて67地点を空けて玉を移動させる。
 ・後手は、角を活用し飛車を取るため、34歩～77角～飛取り～75飛打ち。他にトドメの75飛を支える手(74歩)が必要になる。また、先手飛車を68角成で入手するが、玉に触らないようタイミングを計る。

以上のことを整理して手順を構成すると、全手順が決定。

- 1.玉移動の前に飛車を68地点に移動。初手から「▲68飛 △34歩 ▲58玉 △77角不成」
- 2.角が進出した後に先手は66歩と突き玉の進路を開け、後手は予め74歩と突いて75飛の支えを準備し、先手玉が67に上がった後に68角成で飛を取る。5手目から「▲66歩 △74歩 ▲67玉 △68角成」
- 3.予定の76玉型で詰み。9手目から「▲76玉 △75飛」まで。

簡素な最終手1条件ながら、双方歩突きのタイミングを含め手順前後を許さない内容の濃い10手でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行(作者)「初級という程易しくないですね。10手の1条件で易い問題を新たに作るのはなかなか難しいですね。既発表作ならまあまああるのですが」

■1条件はヒントが少なく難しくなりがちですが、渡辺さんのネタはまだまだ尽きないでしょう。

斧間徳子 「最終手 75 飛だけですべてが限定されているのに驚き。こんな短編の 1 条件の名作が未だ埋もれているんですね」

Pontamon 「10 手なのに最終手の地点と駒種だけで限定できているとは驚きです」

はなさかしろう 「これは凄かった。個人的には今回の最難問でしたが、シンプルな条件から緊密な手順が導かれ、機能的な詰め上がりに至る、完璧な一問。推理将棋の奥深さを広く伝えるのにも好適と思います」

RINTARO 「最終手のみで完全限定は価値がある」

ジェシー 「この一条件ですべて限定されるとは・・・。推理将棋の美しさが凝縮されていますね」

■簡素条件で唯一解を示す、10 手詰 1 条件出題作として完成品であるだけではありません。たった一つの条件からヒントを探りだして唯一手順を導くプロセスを解答者に体感させて楽しませてくれる傑作でした。

山下誠 「この条件で、玉の軌跡・角の成生などを全て限定していることに感心しました。詰み形を想定するのは、結構難しかったです」

隅の老人 B 「たったの 1 行、それも 11 文字で手順が確定とは！これより短い条件の作品は、今までにあったのかな？」

■最終手のみ指定の 1 条件は 7 手詰以外の発表例がほとんどなく、希少です。

NNN 「後手飛車では手数が足りず、先手飛車でトドメと見切れればかなり手が絞られます。でも確かに易しくはないですね」

飯山修 「最初何故か 35 飛で詰ますものと勘違いし、27 経由の詰みを発見。75 飛でも応用できないかと動かしてみたら 67 経由にすることで飛廻りの 1 手が稼げることを発見。幸運な勘違いでした」

DD++ 「けっこう悩みました。初級出題であることを思い出すまでは。3 筋 7 筋の飛車トドメ中編は開き王手や両王手の筋が怖いんですね、初級じゃなかったら」

■通常出題なら中級レベルです。開き王手の筋もちらつきますが、素直に玉頭飛車の詰上がりを目指せば難しくありません。

占魚亭 「最後に解けたのが本作。手の組み合わせが大事」

変寝夢 「追加条件で 7 手目指了時 8 段目に玉はいない、10 手中 8 手は 5～9 筋の着手で 4200 万局面目で詰みを発見しましたが、余りにも膨大な数になるので打ち切りました。何気ない角と玉のすれ違い、歩突きのタイミング全てが一つに繋がっていて大変面白く感じました」

■角と玉が上手くすれ違うため、手順前後は許しません。

小木敏弘 「66 歩のタイミングが絶妙でした。角をすり抜けて上がっていく王様が面白い」

小山邦明 「先手玉を 76 にどう動かすのが良いかを推理した」

S.Kimura 「先手の飛車を角で取らせると王手がかかって、玉を 76 に動かすのが難しいかと思っていたのですが、77 ではなく 67 から抜ければ良かったのですね」

■68 馬が居るのが前提で考えると、76 への玉移動は難しいと錯覚しますね。

原岡望 「74 歩は絶妙のタイミング」

波多野賢太郎 「成生限定で手順前後なしなら飛車を振るのだろうと予想はつきました。飛車をすぐ取るのではなく、7 四歩と先に突くのがうまいと思いました」

■玉が 3 段目に移動するのをじっと待って力を貯める 74 歩突きです。

金少桂 「素直に 78 で飛車を受け渡す順から考えて四苦八苦。68 で渡せばびったり 86 地点の逃げ道も塞げるのですね」

加賀孝志 「飛をどこでとるか考えた」

■ 「▲67 玉 △68 角成 ▲76 玉」の応酬が必然で、歩突きのタイミングも決まりました。

たくぼん 「詰上がりを想定すれば見えてくる。68 角成でないといけないので手順が見事に限定されるのが見事」

榊彰介 「直前ヒントをもらった後も後手の飛車を 7 五まで動かす手順ばかり考えて、さっぱり分かりませんでした。先手飛車を取らせた後手馬が玉の全ての逃げ場を塞いでくれました」

諏訪冬葉 「ヒント前：▲65 玉▲56 歩△39 角△75 飛で詰めばきれいだったのに手数が足りず断念。ヒント後：67 と 86 を同時にふさぐ方法が見えず苦戦」

■ 67 と 86 を塞ぐ 68 馬の効きが強力です。強力すぎるので▲68 角成は 8 手目迄じっと我慢。

正解：24 名

飯山修さん S.Kimura さん NNN さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん 小木敏弘さん 小山邦明さん ジェシーさん 隅の老人 B さん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん DD++ さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん 変寝夢さん Pontamon さん 榊彰介さん 安井豊さん 山下誠さん RINTARO さん 渡辺さん

101-2 中級 渡辺秀行 作
念には念を 10 手

「9 手目相手の飛を取っても良かったんだけどね。念には念を入れて、36 歩と指してさらにその飛に取りをかけたんだよ」

「そんな悠長なことしているから 10 手目に詰まされるんだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10 手で詰んだ
- ・9 手目の 36 歩は取れる飛にさらに取りをかける手

出題のことば (担当 NAO)

取りをかけなくても取れる飛はどこに居るのか推理しよう。

追加ヒント

48 地点の飛に更に"角の効き"で取りを掛ける手が 36 歩。

推理将棋 101-2 解答 担当 NAO

▲7 六歩 △4 四歩 ▲同 角 △4 二飛
▲2 六角 △4 七飛不成▲4 八金 △同飛不成
▲3 六歩 △4 九金 まで 10 手。

詰上がり図

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

持駒 歩

(条件)

- ・9 手目▲36 歩は取れる飛(48 飛)にさらに取りをかける手

本作は、取れる駒に更に効きを増やすという凝った 1 条件の 10 手詰です。▲36 歩が後手飛車への効きを増やす一手ですが、飛車の居場所は素直な 35 ではありません。

・35 飛はどうか？

取りが掛かっている後手 35 飛に▲36 歩と突く手順を考えると、たとえば「76 歩 32 飛 33 角成 42 銀 44 馬 35 飛 36 歩 同飛 58 金右

39 飛成」が惜しい筋。しかし、68 の退路を塞ぐ一手が足らず、詰みには至らない。

・▲36 歩は角の効きを通す一手

55 角～36 歩で 28 地点に効かすか、26 角～36 歩で 48 地点に効かすか、いずれかが考えられる。前者は 28 に後手飛を置くのに手数が掛かりすぎて失敗。したがって、後者の 26 角～36 歩で 48 地点に効かす形「▲26 角+△48 飛」を目指す。

・2 手目△44 歩～トドメは腹金

先手角のルート 44～26、後手飛車のルート 42～48 が見えているため、2 手目は 43 歩を消すよう幸便に△44 歩と突く。初手から「▲76 歩△44 歩 ▲同角 △42 飛 ▲26 角 △47 飛不成」

以下、48 飛型を活用して腹金で詰み。7 手目から「▲48 金 △同飛不成 ▲36 歩 △49 金」まで。

凝った一手 36 歩は詰みと関係ない無駄手ですが、44 角～48 飛の特急券を導き出す鍵となりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺秀行(作者) 「36 歩が角筋を通す手であることに気付けば易しいのですが…。気付くかどうか」

■一旦は 35 飛を試し、すぐ頓挫することから、角筋を通す手を考え始めるのが普通の思考手順でしょう。

斧間徳子 「飛の位置は 35 ではないと思ったが、第一感の 28 でもなかった」

波多野賢太郎 「3 六歩で取りをかける飛車の位置は、最初は 3 五だと考え、次に 2 八だと考え、その後ようやく 4 八の本手順が閃きました。難しかったです」

飯山修 「36 歩は絶対 35 飛に向かってではないとの前提でスタート。しかし 28 飛ではうまくいかない。他の場所はと考えると 48 飛に行きつく」

はなさかしろう 「△35 飛の可能性は早々に捨てましたが▲55 角△28 飛の形にとらわれまし

た。解手順の序については思い違いがあり、重い気もして手が伸びなかったのですが... ▲48 金の一手で詰み形をアシストできるんです」

■「▲55 角△28 飛」型を作るまでは結構手数が掛かります。

ジェシー 「無駄手を表に出して本筋を隠す、絶妙な活用方法でした」

■詰みと関係ない▲36 歩だけを表に出す巧みの技でした。

金少桂 「この問題文であるかもしれないとは思ったけど、まさかというべきか案の定というべきか、空き王手ならぬ空き飛車手だった」

RINTARO 「36 歩のヒントが詰み形を暗示している」

加賀孝志 「ヒント条件にユウモア、最初に解けた」

Pontamon 「9 手目の 36 歩で飛への当りは 4 枚目!!震えが出ては勝てなくて仕方ないですね」

■"念には念を"入れて重ねて取りを掛ける一手が敗着。

占魚亭 「大駒を取り合うのは間に合わないのでも序はこれしかなく、後は一本道。見事な角の転回」

原岡望 「角の旅行とは」

NNN 「26 角に気づかなかったですね。ヒントなしで解きたかったです」

山下誠 「4 四角から 2 六角が意表を衝く展開。後半の飛車を 4 八に持ってくる手順には痺れました」

■先手は 3 手掛ければ 26 角が可能、基本手筋だが気づきにくい。

榊彰介 「後手飛車を短手数で先手陣に侵入させるため、4四の歩を先手角に取らせるのは既存の手順ながら、1条件に組み込まれると、なかなか見えませんでした」

変寝夢 「5手目までは読めたので、そこから90万局面30秒でした。締め切りヒントがなければ、相当な難物かと思います」

DD++ 「これは35飛だと無理がありすぎるので気づきやすい。あとはパックマンから26角が推理将棋では定跡なのを知っているかどうか」

■序の「▲76歩 △44歩 ▲同角 △42飛・・・」は、後手の奇襲戦法「パックマン」と同じ。以下、指し将棋なら「▲53角成 △34歩」が定跡ですが、推理将棋は▲26角が常識でした。

小山邦明 「35飛の位置ではダメな事はわかったが、36歩の前の段階で飛取りができる駒を一つと思い込んで苦戦した」

■36歩の前は、玉か銀で飛取りが可能。いくつ効いていても取りが掛かっていることに変わりありません。

安井豊(無解) 「わかりませんでした。残念」

たくぼん 「取った飛を打つ順を考えて遠回り。角の移動と飛の道を開ける協力体制が決まりましたね」

S.Kimura 「先手の角は46に移動させ、後手は飛車を取って28に打つと思っていたのですが、後手の飛車が出てきても良かったのです」

諏訪冬葉 「ヒント前：▲78飛△34歩▲?△77角成▲?△78馬▲55角△28飛▲36歩△?の順を読むが詰まない。ヒント後：飛車は先手のを取ると決めつけていたので6手目までに▲26角を置く手が見つからず苦戦」

小木敏弘 「一番苦しみました。後手角を使わない筋だと思わなかったのが、先手飛車を角で取る筋などを考えて迷路をさまよっていました」

隅の老人B 「48飛は打つものと思い込んで大苦戦。まさか82飛が48まで行くとはね！」

■飛車を取って打つ順は、ぴったりする形がありませんでした。44歩～同角が26角～48飛を実現する唯一の組み合わせです。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん 小木敏弘さん 小山邦明さん ジェシーさん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん 変寝夢さん Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

101-3 上級 NAO 作
ダンシングクイーン 10手

「70年代の洋楽がBGMとは懐かしいね。将棋の調子はどうだい？」

「おかげさまで右へ左へ軽やかなステップを踏んで10手で詰ませたよ。隣り合う2つの筋をA、Bとすると着手した筋は『A B B A、A B B A、A B』の順番だったんだ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・10手で詰んだ
・隣り合う2つの筋をA、Bとすると、着手した筋は"A B B A A B B A A B"の順番だった

出題のことば(担当 NAO)

隣接する二つの筋だけで詰む形を推理しよう。

追加ヒント

初手76歩。

推理将棋101-3 解答 担当 NAO

▲7六歩 △6四歩 ▲6八玉 △7二金
▲7七玉 △6三金 ▲6六玉 △7四金

▲ 7 七角 △ 6 五金 まで 10 手.

詰上がり図

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

持駒 なし

(条件)

- ・隣り合う 2 つの筋を A、B とすると、着手した筋は "A B B A A B B A A B" の順番だった (A = 7 筋、B = 6 筋)

本作は、隣り合う 2 つの筋に双方とも交互に指す 10 手詰です。攻め方が 2 つの筋を交互に指していったらどんな詰み筋があるのか？大駒の活用が難しいことに気がつくのが解図の近道になります。

- ・先手は A B A B A、後手は B A B A B
双方ともに隣合う筋を交互に指す。攻め方は大駒を捌くのが難しいので小駒の活用を図る。後手は二つの筋を使って 5 段目まで金駒を進出できるので、5 段目の金で詰むよう先手は玉を中段に移動すればよい。玉金の移動が可能な隣り合う 2 つの筋は (3, 4) 筋、(4, 5) 筋、(5, 6) 筋、(6, 7) 筋のいずれか。

・5 段目の金で詰む形

6 段目に進出した先手玉を 5 段金で詰ますには、玉の斜め下が埋まっていないといけない。歩頭の 6 段玉を寄る手は三つ目の筋となって指せないため、玉の通り道の 7 段目を 1 手で埋める。3 ~ 7 筋で 7 段目に 1 手で指せるのは 37 桂、77 桂、77 角のいずれか。すなわち、36 歩 ~ 46 玉か 76 歩 ~ 66 玉。頭金で詰む形だが、37 桂や 77 桂が入ると玉頭に効きが生じる。よって、76 歩 ~ 66 玉 ~ 77 角型に決定。

A = 7 筋、B = 6 筋。後手は 65 金が頭金となる形を目指す。

初手から「▲ 76 歩 △ 64 歩 ▲ 68 玉 △ 72 金 ▲ 77 玉 △ 63 金 ▲ 66 玉 △ 74 金」

玉の斜め下を角で塞いで頭金で詰み。9 手目から「▲ 77 角 △ 65 金」まで。

玉と金の軽やかなステップが楽しめる一局でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

NAO (作者) 「原案は『先手も後手も、先後共通の隣り合う二つの筋のみで(自分の手番で)交互に筋を変えて着手し続けた』でした。こちらの方が紛れが広い("ABBA ABBA AB"のほか "AABB AABB AA" もあり)なのですが、表現がイマイチ。ちょっと判りにくそうなので、A B と並べたら A B B A が出現して、玉金のダンスが活きました」

渡辺 「条件を見て中段玉に頭金を決め打ち。30 秒でした。これは 100 回向けでも良かったかもとも思いますが、金の出動を考えなければいつまでも解けないでしょうね。(後日、コメント追加) 今気付きましたが、パラ 4 月号の 288 と 6 筋 8 筋が違うだけです。こんなに見た目の違うになるとは...」

斧間徳子 「ユニークな条件が面白い。パラ 4 月号を解いたばかりなのですぐに解きました」

■おもちゃ箱に出題した後に、詰パラ 4 月号を解いて、あれっカブってしまったかと一瞬思いました。が、条件がまるっきり違うのでこれもアリですね。

Pontamon 「隣合う筋の着手を 2 回と 3 回の計 5 手しかないとなると、大駒の出番は無く、金の出陣が見えました。7 7 角の絶妙なタイミングと役割が素晴らしい。ダンシングクイーンをググったら 1976 年の曲なんですね」

DD++ 「9 手目と 10 手目の 7 筋 6 筋が余っているように見えて、実はダンシング・クイーンのリリースは 1976 年である、まで答えてやっとなんて完全作意解と睨みますがどうしょう」

■単に 9 手目、10 手目の A B は余ってしまいました(笑)。70 年半ばと覚えていましたが、

'76年とは知りませんでしたので。それよりも76年リリースに合わせて"初手76歩"とは出来過ぎですね。同じく76年リリースの"マネー、マネー、マネー"とするタイトル案もありました。金を多く使う手順ですので。

原岡望 「問題文に感服」

波多野賢太郎 「ABBA (アバ) で『ダンシングクイーン』が"うまいっ"と思いました。大駒の方が早く玉に迫れるのかと思いましたが、全然うまくいかず、桂吊るしもダメで、けっこう悩みました。ダンシング金とは意外でした」

はなさかしろう 「ABBA のダンシングクイーン、音楽に疎い私でも覚えてます。初演奏は王様の結婚式だったんですね。本題はダンシング玉(キング) & ダンシング金ですが、第一感で幸いする解けました。ところで、A と B が隣でない手順は... 今のところ見つかりませんが、さて」

変寝夢 「320万局面2分半でした。駒の軌跡が美しいですね。玉と金がステップを踏んでいるように見えてしまいました」

小山邦明 「ダンスに最適な駒は玉と金ですね」

たくぼん 「筋が決まれば一流れ。右へ左の軽やかなステップが大ヒントでした」

占魚亭 「玉と金の軽やかなステップがいいですね。すぐに詰み形をイメージできたので、すんなり解けました」

■ダンシング・クイーンならぬ、ダンシング・キング&クイーンでしたか。

山下誠 「出動する駒が金と分かるまで随分時間を要しました。それにしても愉快的な条件で、楽しめました」

RINTARO 「金を使うことに気づけば解決」

加賀孝志 「筋を考えながら解く、楽しい企画でした」

飯山修 「この詰み形は2列だけで成立していることを覚えていたので試してみるとコレだー」

■金に気がつくまでは上級という狙い。頭金の詰型を知っていれば初級問題です。

諏訪冬葉 「ヒント前：初級・中級が解けていないので『3, 4筋で角を使うのかな』と漠然と考える。ヒント後：大駒が使えなさそうなので小駒の活用を考えました。ヒントを見てから回答にたどり着くのににかかった時間より、問題を見てタイトルにたどり着くまでにかかった時間のほうが長かったと思います」

ジェシー 「なるほど、左右逆ではダメなのですね」

金少桂 「3, 4筋を使う順を本命で考えてたっぷり苦しみました。これは追加ヒントのおかげで解けました。普段なかなか出番のない自陣金だけだと思っていたよりは意外と足が速いんですね」

■筋のいい方は、後手が角を使えそうな3, 4筋にまず手が伸びます。が、本線は先手の角が使える6, 7筋でした。

NNN 「答えが分かってみて意外と時間が掛かってしまったなと思いました。一瞬で解けた人もいそうですね。この手順をうまく一条件にしていて上手いと思います」

隅の老人B 「A筋が7筋ならB筋は6筋と決めて、ゴチャゴチャと駒を動かす。偶然に正解？手順に到達。下手な鉄砲でも偶には当たりますね」

小木敏弘 「桂や大駒を使う筋をいだけ考えて、王様の一人旅になかなか気がつきませんでした」

S.Kimura 「詰み形が分からず、途方に暮れていました。飛車や桂馬を使うことばかり考えていたため、金を移動させることに思い至りませんでした」

榊彰介(無解) 「七八の玉を6二飛と連携させて六七歩成までの詰みを考えていましたが、分かりませんでした」

■大駒が使えないことにいかに早く気づくどうか。意外にも飛車は使えず、金の出足は速かったのです。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん 小木敏弘さん 小山邦明さん ジェシーさん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん 変寝夢さん Pontamonさん 安井豊さん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

総評

DD++ 「1条件を3題並べて余詰なし、すばらしい。丁寧な検討の賜物ですね」

斧間徳子 「今月は、101-3が一番簡単でした。先月に続いて、渡辺さんのハイレベルの短編2題に堪能しました」

RINTARO 「渡辺氏の作風好きだな。今月は全て暗算で解けました」

渡辺 「今回は実質1問が易しかったので一瞬でした。」

■渡辺さんから希少な1条件作品を2題いただき、特集が組めました。

波多野賢太郎 「今回も好作目白押しでとても楽しかったです。たかが10手といえど、なかなか考えさせるなあと思いました。一条件で完全限定手順というのは、作るのが大変だと思いますが、また一条件特集を楽しみにしています。

100回記念で当選、本当に嬉しかったです。ありがとうございました」

Pontamon 「10手1条件特集、楽しめました。1条件の作品は狙っては作れませんよね？初級のように特殊状況なら可能かもしれませんが、そんなに数があるとは思えないし、第一、2600万手順くらいありそうな10手詰めで余詰みを避けるのは難しそう。中級・上級のよう条件文を捻り出すものが多いのかな？」

■後日、Pontamonさんから10手詰が4200万以上の手順があることを教えてもらいました。101-1では、4200万手順のうち最終手75飛がたった1手順とは凄いですね。

変寝夢 「10手ともなると相当読みの量が増えますね。ここら辺りは中編のように思っています」

■玉方の先手が5回着手できるのが大きいですね。

S.Kimura 「1条件だと考えやすかったのか、私にしては珍しく、ヒントが出る前に解けました。しかし、今回の問題に、解答者の世代テストが入っているような気がするのですが・・・」

■'60年代生まれの担当からの出題。世代テストの答えが直ぐわかる同年代か、全く判らない若手か、Kimuraさんはどちらでしたか？

飯山修 「毎月このくらいのレベルだと嬉しいです」

はなさかしろう 「第100回と合わせて5問、10手詰1条件を堪能しました。初級の2題が難しかった。今回は王道のストレート、前回はチェンジアップで翻弄された感じでした。私にとって難しい初級のパターンというのがあるのかな、と思ったりしています」

隅の老人B 「5月18日、デジカメ持参でバラ園へ。帰宅後、解けてない『101-2』に再度の挑戦。苦戦の約1時間で正解？手順に到達。解ければ『なあんだ』、これは何時もの科白です。」

原岡望 「ヒントで一気に解決へ」

占魚亭 「なんとか全部解けました。10手1条件はきついですね（汗）」

榊彰介 「2ヶ月連続で無解かと思いましたが、ギリギリで2問分かりました。1条件は具体的な手順が示されず苦勞しますが、飛車や香車は短手数で使う手順が限られているので、1条件問題にしやすいのでしょうか」

■ 1条件は解図への道標が少ない分難しいが、推理を存分に楽しめる点、お得です。担当はヒントの匙加減をどうするか楽しんでいます。

小木敏弘 「一条件の横道にはまる怖さと、抜け出した時の感動を味わせていただきました。先回のあぶり出しには気がつきませんでした」

小山邦明 「(前回の作品の解説を読んで)100-3丁寧な手数の説明ありがとうございました。最初の12金打が私の盲点になっていました。あぶり出しの作品が解けず残念」

■ 追加ヒントを易しくしても、盲点に入ると解き切るのが難しいことがあります。そのときは結果稿で楽しんでいただきましょう。

たくぼん 「100回出題時にお願いしたお気に入り投票に数名の方からご参加を頂きました。この場をお借りしてお礼申し上げます。結果はWFP95号にて発表していますのでご覧下さい」

■ Fairy TopIX2015 へのおもちゃ箱出題作品をご投票いただいた方、ありがとうございました。

推理将棋第101回出題全解答者： 24名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん 小木敏弘さん 小山邦明さん ジェシーさん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん DD++さん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん 原岡望さん 変寝夢さん Pontamonさん 榊彰介さん 安井豊さん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

【問】

リーパー（一般化された八方桂）に「行き所ない駒」の禁則を適用すべきか？

これは以前からあった問題ですが、ルールとして明確な線引きが必要になりました。完全作かどうか、このルール設定に依存する作品がWFP 作品展に投稿されてきたからです。

もちろんこの問題に対しては「作品ごとに必要に応じて決める」という対処法もありますが、デフォルト解釈（省略時解釈）がないというのは何かと不便なので、一応のルールを決めたいと思っています。当面の運用については本記事の最後に述べますが、広く読者の皆様のご意見を募りたいと思います。

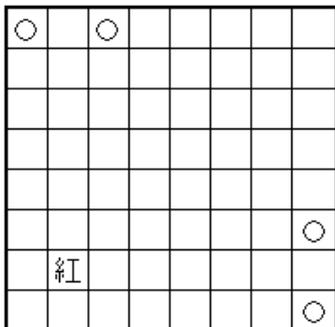
1. 具体例

ここでは具体的な例を使って説明します。

リーパーとして(1, 6)-LeaperのFlamingo(紅)を使います。

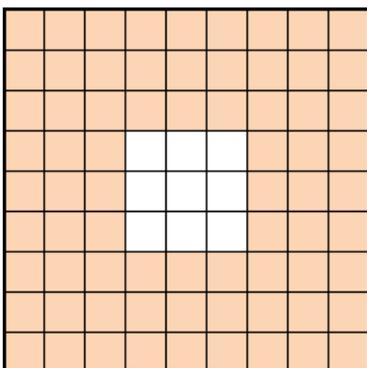
【Flamingo】(紅)

フェアリーチェスのFlamingo。(1, 6)-Leaper、即ち1対6の位置に跳ぶ八方桂。



(○が紅の利き)

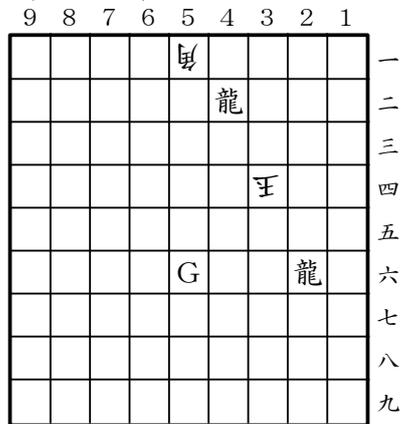
この駒に「行き所のない駒」の禁則を適用すると、Flamingoが盤上で存在できる領域は以下ようになります。(着色した領域に存在可能。)



一般に跳び幅の大きい（具体的には5マス以上の）リーパーに「行き所のない駒」の禁則を適用すると、盤上に置けない領域が生じ、それを合駒の限定や余詰防止等に利用することができます。以下の図をご覧ください。

〔参考図1〕

協力詰1手



持駒 紅

G: Grasshopper

紅: Flamingo, (1,6)-Leaper

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。

この図の解は「93 紅 まで 1手」ですが、「45 紅 まで 1手」の余詰を「行き所のない駒」の禁則が防いでいます。

余詰防止のような地味な目的以外にもこの禁則は活用できます。例えばPWCでは位置交換でうまく場所を選んで「桂香歩」を持駒にする手筋がありますが、同じ要領でリーパーを持駒にすることができます。

従来はリーパーで直接的に王手を掛ける作品が多かったので、「行き所のない駒」の禁則は関係なかったのですが、最近ではホッパー系の駒との併用も増え、間接王手に使われる場合を考慮せざるを得なくなりました。これが今回、リーパーに「行き所のない駒」の禁則を適用するかどうかという問題を取り上げた理由です。

2. 特殊なリーパーはどうか

跳び幅の大きいリーパーは「行き所のない駒」の禁則と関係しますが、逆に跳び幅が小さいリーパーはどうでしょう？

具体的には(0,0)-Leaperをどう扱うかです。

チェスプロブレムでは(0,0)-Leaperはずばり、Zeroという名前がついていて、これは「動かない」ではなく、「元の位置に動く」と解釈されています。つまり「行き所」は「現在位置」であり、どこにあっても「行き所のない駒」にはなりません。結果的にはパスと同じでも、動いたと解釈するわけです。

それに対し、本当に動かない駒はDummyと呼ばれています。リーパーの一種というより、特殊な駒と考えた方が良いでしょう。チェスでは元から「行き所のない駒」という概念がありませんし、「持駒」というルールもありません。ですから、この駒に対する禁則については独自に決める必要があります。

以下は、この2つの駒の定義と、「行き所のない駒」の禁則の適用に関する規則(案)です。

Zero (零) :

(0,0)-Leaper。現在位置に移動する。
行き所のない駒にはならない。

Dummy (偶) :

自分では動かない(ルールによっては受動的に「動かされる」ことはできる)。
持駒であれば任意の空き枡に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)

この2つの違いを以下の図で説明します。

[参考図2]

協力自玉スタイルメイト 2手

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

持駒 偶
偶: Dummy
G: Grasshopper

参考図2の解は「17 偶 19 と まで 2手」。

Dummyは盤上に残っても動けないので、消さなくてもこれでスタイルメイトになります。

[参考図3]

協力自玉スタイルメイト 4手

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

持駒 零
零: Zero,(0,0)-Leaper
G: Grasshopper

参考図3の解は「17 零 同玉 39G 同と まで 4手」です。Zeroは盤上に残ると元の位置に動くので、これも消さないとスタイルメイトになりません。

なお、古いfmza.exeではDummyに「零」が割り当てられていたので、チェスプロブレムの名称に慣れた人にとっては誤解を招き易い状態になっていました。最新版では本稿で説明した名称と機能が割り当てられています。

3. リーパー以外の駒はどうか

リーパー以外のフェアリー駒について「行き所のない駒」の禁則の適用対象になる可能性があるか考えます。フェアリー駒は無数にあるので、ここでは全般的な傾向のみ簡単に述べます。

また、「行き所のない駒」の禁則は局面に依存しない概念です。ある枡に駒を置き、そのルール下で一つでも行き所がある局面が構成可能ならば、その場所はその駒にとって「行き所がある」とみなします。

(1) 将棋駒

桂香歩が該当。上下非対称の利きを持つ駒は「行き所のない駒」の禁則に掛かる可能性がある。将棋駒を元に新種のフェアリー駒を定義した場合も要注意。

(2) ライダー（走り駒）

跳び幅が小さい（4マス以内の）駒は対象外。
跳び幅が大きい駒は注意が必要だが、将棋盤で考えると実質的にはリーパーと同じ。

(3) ホッパー系、象棋（Pao）系

利きに対称性があるため対象外。
ただし上下非対称・左右非対称なホッパーを新たに作った場合は考慮が必要。

(4) 中将棋、古将棋

中将棋には上下非対称な利きの駒があるがどれも対象外。禽将棋は左右非対称な駒（左鶺や右鶺）があるが、これらも対象外。

(5) 中立駒

中立駒は定義により対象外。自分の手番で動かさない場合も相手の手番で動かせるという考えに基づく。

(6) その他特殊駒

個別に事情を考え、適用の有無を決める。
Orphan（餌）は他の駒から利きを与えられるので対象外。**Imitator** も元から自身の利きを持たず、他の駒に動かされるので対象外。
Chameleon 系の駒もチェスプロブレムの純正な **Chameleon** なら対象外。

(7) 変則条件下（性能変化ルール 等）

性能変化ルールでは性能変化により対象外になる可能性があるかどうかで判断。縦シリンダー盤では定義によりすべての駒が対象外。京都将棋では定義により桂香歩も対象外。

4. 当面の運用

いろいろ書きましたが、当面 WFP 作品展で大きく跳ぶリーパーと、それを元にした駒には「行き所のない駒」の禁則を適用するという方針で行きたいと思います。

もちろん、そんなリーパーであっても、他の条件（性能変化ルールやトラス盤を使う等）で「行き所のない駒」の禁則を逃れる場合は、この禁則を適用しません。また、本稿で述べた以外の駒やルール設定の場合については、個別に扱いを検討したいと思います。

以上

WFP100号記念 1人1作作品展

WFPも10月号で100号を迎えます。それを記念して「WFP100号記念1人1作作品展」を開催します。要項は以下の通りです。細かな部分で変更はあるかもしれません。

10月号発表の体裁は以下の通りです。

1. 作品展 NO.

これは投稿順とします。事務局で割り振ります。解答募集の題数は1作に限りませんので作品NOではなく投稿人に割り当てる番号です。

2. 作者名（ペンネーム）を含むプロフィール

①生年月日、②住所、③職業、④発表数、⑤受賞歴、⑥著書・著作、⑦趣味、⑧好きなフェアリスト⑨その他

3. 作品1作（組曲やツインなど複数物でも可）

解答募集形式を取り、解説文は作者ご自信でお願いします。10月20日が発表になりますので、解答期間は最低翌月15日位～長いものは無制限としますが節度あるところでお願いします。

解答締切：2016年○月○日

解答送先：メールアドレスを明記下さい。

発表号：結果発表する号数・年月を明記下さい。

（注）メールアドレスを明示したくない方は、解答送り先を事務局にさせていただいても結構です。その場合は私が解答送りにくいんですが・・・。

解答発表月の18日までに原稿をWFP事務局まで送ってください。解答宛先が事務局の場合は解答期間を15日までもしくはそれより以前に設定して頂いて、16日に全解答を送付します。

作品については、全くの無条件とします。普通詰将棋でも推理将棋でも可とします。自信作！100号に関する作品など大歓迎ですが、それ以外の作品でも構いません。たくさん参加を希望します。ルール説明につきましては一括して掲載しますので特殊なルールを除いては明記不要です。

4. WFP100号によせて

WFP100号記念ということでWFPに関するコメントをお願いします。個人的な誹謗中傷など以外であれば何を書いて頂いても構いません。WFPの思い出などよろしくお願いします。

5. ページ数

1人1ページを基準としますが、2ページ以上になっても可とします。ただし中途半端にならないようお願いします。ページ単位でお願いします。余ったらイラストか写真で埋めてください。

6. ページ設定

現在WFPはWord2013で制作しています。ページ設定は以下の通りです。

段組；2段

横書

文字数：21 字送り：11.65pt

行数；50 行送り：15.1pt

余白：上下左右 15mm

作品の図面化はこちらで行いますのでkifファイル添付で構いません。紙上では13行分となります。

なおいずれWFPのページに作品展用

WORD用紙をアップしますのでそちらを用紙として活用下さい。

【作品は無いという方は】

解答専門の方など創作されない方は、上記の項目で作品の部分を除いたもので結構です。お送り下さい。作品展とは別枠で「100号に寄せて」で発表させていただきます。

ご不明な点がございましたら、事務局までメールにて問い合わせ下さい。

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。

2016年7月10日(日) 1ヶ月延長!

第3回フェアリー入門
フェアリー作品 5題

2016年8月15日(月)

第83回 WFP 作品展
フェアリー作品 16題

作品募集一覧

第4回フェアリー入門

【課題】「G(グラスホッパー)」を含む作品

【ルール】最善詰、かしこ、協力詰

【手数】1,3,5手

【採用基準】担当が1時間以内で解ける

* G以外のフェアリー駒禁止、駒制限は可

* 投稿多数時は採用基準に漏れた場合に返送となる可能性があります。

投稿・解答要項

【送り先】keigotatibana@hotmail.com

【投稿・解答締め切り】2016年7月10日
(1ヶ月延長しました)

Fairy of the Forest #48

課題：協力詰「風船図式」

投稿締切：2016年7月15日

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

詳細は WFP95号 P34 をご覧下さい



あとがき

詰将棋全国大会は7月17日(日)に倉敷市芸文館で11時受付開始12時30分～17時。懇親会は18時開始で開催されます。

ほんの少しだけ影ながら参加しておりますが、当日はやはりバドミントンの試合と被っており不参加となりました。5連覇がかかっているので仕方ないですね。当日会場の配り物の中で私の名前がどこかにあると思います。上谷さんとか関西のフェアリストの方などに会えるチャンスだったのに残念です。

その代わりといっはなんですが、詰四会第20回会合を8月21日(日)PM1時に香川県宇多津町「ゆ〜ぶらざうたず」にて開催します。

前は天候不良で開催を断念した経緯がありますので、1年ぶりの開催になります。課題は「20」にちなんだ作品(もしくは10周年ですので10にちなんだでも可)を募集します。当日こられない方はメール投稿も可ですので送ってください。普通詰将棋は基本詰パラにフェアリー作品はWFPに掲載予定ですのでよろしくお願ひします。

第3回フェアリー入門は、解答、投稿とも数が少なく共に1ヶ月募集・解答期間延長となりました。たくさんの投稿、解答よろしくお願ひ致します。(といいつつ私も忘れていました・・・反省反省)

結果稿を読んでの感想、意見、返信等ありましたらメール下さい。改訂時スペースに追加掲載します。(25日前後まで) たくぼん

2016年 第96号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十八年六月号

平成二十八年六月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp