

# 第5回詰四会 Fairy 作品展

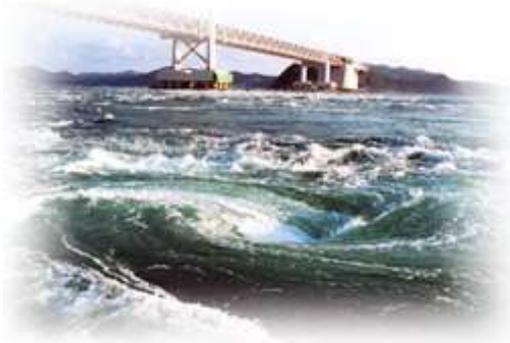
開催日 : 2008年10月5日(日)

【課題】四国に因んだ作品

かなり強引な課題でしたが皆さんいろいろと工夫して頂き8題それぞれ個性のある作品で楽しんでいただけたのではないのでしょうか。ただそれが解答者数に反映できなかったのは担当のせいですね。反省反省。作品展の盛況はなかなか難しいことと実感しました。

解答いただきました4名の方に感謝いたします。

第1番 シン作 アンチキルケばか詰 4手  
命名「鳴門のうずしお」 受先



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

持駒 なし

55角 21香生 / 19香 同角生 / 22角 12銀  
迄 4手

詰上図

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

持駒 なし

作者

まとまった初形からダイナミックな駒移動が売りの作品です。

香を取るための限定角移動から、角のスイッチバックが実現します。移動距離が長いので、なかなか気に入っています。

収束も角不成からの頭銀。やはりこの作品で一番の利点は「無駄が全く無い」ということでしょうか。逆に欠点は「紛れが少ない」ということ。こればかりは仕方ありません。

命名は、はっきりいって適当です(^^; 詰四会の課題を見て、四国では徳島しか行ったことのない私は、「角の動きが鳴門海峡のうずしおに見えなくもない!？」と意味不明な理由をこじつけた・・・というわけです。

さらに、運よく「4」手になっていました。これは狙ったのではなく偶然です(笑)

- ★ かつて1大ブームを起こしたアンチキルケばか詰でしたがしばらくは余り見かけなくなっていました。しかしここ最近若手の作家の方がぼちぼちと作品を発表されておりブーム再燃? 喜ばしいことです。本作は受先とアンチキルケルールを上手く使ってもの凄いスピードの角の1回転がテーマとなっており解答者も満足 of 1作でしょう。何とんでもこの簡素な形がいいじゃないですか。4手もグ〜!!

橘圭伍

角の渦潮ですね。綺麗に回転してます

**橋本孝治**

こんな急激な渦に巻き込まれたら間違いなく死にそう。キルケ系の1手で2手分指す感覚を活かして短手数で還元角を実現しています。しかもさりげなく双方不成。

シン

すっきり? いい客寄せになったらいいですね。もうちょっと凝ってもよかったかも?

**第2番 中村雅哉作 ばか詰 15手  
命名「室戸岬」**

四国の南東に位置する室戸岬。台風の名前が付いたことで有名になった。室戸岬灯台は「日本の灯台 50 選」の一つで、歴史的価値から保存灯台ともされている。ちなみに私はまだ訪れたことはありません。



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

持駒 銀

88銀 98玉 99銀 87玉 98銀 77玉  
67と 78玉 68と 79玉 69と 88玉  
79と 99玉 89と 迄 15手

**詰上図**

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

持駒 なし

**作者**

題して「むろと (66 と) 岬」・・・ちょっと苦しいか (笑)。余詰ボロボロかもしれませんが。

★ 見事に完全作。6六とで室戸というさまへずの三村さんに思わず突っ込みを入れられそうな課題クリアです。玉が1段目まで行こうとすると手数オーバーですから中下段で詰ますこととなりますが、97玉・87銀+98とのような形とか99玉・78銀+89とのような形とかいろいろ詰上図が浮かびますので悩むかもしれません。しかし銀で王手をしていると意外と手が限られていることが分かるでしょう。初形や66とを寄せてくる順や詰上りと言い、気持ちよい作品です。

**橋圭伍**

題名との関連は分かりませんが。足摺しか行ったことないです

**橋本孝治**

前局の影響か、これも玉の渦潮に見えてしまう...初形から詰上りが予想できるので、解くのは易しかったです。

シン

上に追うと2手足りない。直角に動くと金が印象的でした。

**高坂研**

最初はどンドン上に上がっていくのかと思った。

第3番 神無七郎作 キルケばか詰 25手  
命名「佐田岬」

佐田岬は佐多岬半島の最西端にある岬である。九州の佐賀関半島と向かい合い、豊後水道の最も狭い部分である豊予海峡（速吸瀬戸）を形づくっています。ここで獲れるサバ・アジは日本一と言われ三崎漁師が釣り上げて佐田岬漁港に水揚げされれば「岬（はな）サバ」「岬（はな）アジ」と呼ばれ1つのブランドとなっています。なお佐賀関の漁師に釣り上げられれば関アジ・関サバとなります。（つまり、名前は違いますがどちらも同じ魚です。）



金		玉	香	桂	香	飛	歩	歩	

持駒 歩

- 73歩 82玉 72歩成 83玉 82と 73玉
- 72と 63玉 62と /91 香 53玉
- 52と /81 桂 43玉 42と /11 香 33玉
- 32と /82 飛 23玉 22と 33玉 23と 42玉
- 43歩 31玉 32歩成 21玉 32と右 迄 25手

詰上図

香	桂						玉	香	
金	飛				と	と		歩	

持駒 なし

作者

【どこが四国にちなんでいるかの解説】

佐田岬は四国にある日本一細長い半島です。よく九州の佐多岬と間違えられる可哀想な半島でもあります。出題図はその佐田岬を模したものです。左側にちょこっと見えているのは大分の関崎で、82の空白が豊予海峡だと思ってください。私は佐田岬に隣接する愛媛県八幡浜市の生まれで、佐田岬灯台とか伊方原発などにも何度か遊びに行ったことがあります。特に佐田岬灯台は半島の先端にあり、瀬戸内海と宇和海を繋ぐダイナミックな潮流が楽しめるので、とても好きな場所でした。



★ 初形と地図が見事にマッチしていますね。流石生まれ故郷というわけです。ルールがキルケばか詰だったので解答者は作者以外1名しかいませんでしたが、手順はともかく地形作品として記憶に残ります。駒を取れそうなのは歩だけです。解くのは難しくはありませんね。

橋圭伍

途中で一直線。手順も一直線・・・

シン

・・・解けません。



(同 5 温泉ニュースより)

×月×日、温泉試掘場で発見された古文書は、調査の結果 ×× 時代に指された将棋の棋譜と判明した。古文書は腐食が著しく、以下の部分しか判別できない。

『・・・、・・・、・・・歩、同・・・、  
 ・・・歩、同・・・、・・・、同・・・、  
 ・・・、・・・、・・・、  
 同・・・、・・・、同龍まで 14 手で詰み。』

「、」は 1 手毎の区切りで「・・・」は判別不能部分である。

同 5 温泉町はこの手順を推理できた人に年間無料入浴券を提供するとしている。あなたも推理してみてください。

56歩 34歩 55歩 同角 46歩 同角  
 68飛 同角生 58玉 18飛 28銀 同飛成  
 38金 同龍 迄 14手

詰上図

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

持駒 なし

★出題時に 12 手目の「同」が抜けていましたことをお詫びします。「同 4 温泉」じゃ洒落にもならないですね。

3 手目に突いた歩を角で取らせるのはちょっと考えれば分かります。(歩で取らずと 6 手目がない。) 可能性があるのは、66 歩と 55 歩。66 歩の場合を考えると ○○○、34 歩、66 歩、同角、の時 5 手目

先手が突いた歩を後手は同角と取らなければいけないので初手は 76 歩か 56 歩となります。初手 76 の歩の場合は、以下 75 歩、同角、86 歩、同角(ここまで 8 手)まで必然となりますが、後手はこの後、飛車を取り飛車を打ち、飛車を成り、同龍とするには 4 手かかりますのでダメ。つまり 8 手目までに飛を取らないといけません。同様の理由で初手から 56 歩、34 歩、66 歩、同角の順も 8 手目までに飛が取れないのでダメ。残るは 56 ~ 55 歩となります。

56 歩、34 歩、55 歩、同角にここで 2 手段 46 歩か 66 歩。46 歩なら飛を 68 で取らせることになり、66 歩なら 48 で取らせることとなります。これを比べると飛を打って成って同龍とするには最低 3 マスの空きが要りますので 68 で取らせて飛は 18 から打つというのが見えますね。理詰めで解ける問題でまた難易度もそう高くありませんので気持ちよく解図できる良問ではないでしょうか。

橘圭伍

理詰で溶ける温泉??

橋本孝治

虫食い算ならぬ虫食い将棋ですね。初めて見る出題形式ですが、佳作だと思います。最後の「同龍」の指定で推理将棋にありがちな成・不成に関わる条件指定を回避しているのも巧妙。

高坂研

5 手目 46 歩か 66 歩かで迷った。12 手目の同・・は確かに要らないかも。

第 6 番 ミニペロ作 推理将棋

『復活 歩編 4 4 手』

「変な局面になったね。馬が 4 4 と 4 6 にいるけど、あとは初形のままだね」

「これでも 4 4 手指してるんだよ。ただしすべての歩は一度取られているけどね」

「たしか 7 6 歩・3 4 歩の出だしだったよね」

「先手は馬を連続で動かすことはなかったし、後手は連続して駒を取ることはなかったんだ。また両方とも 9 筋から 1 筋に順に歩を打ったよ」

「へへ、それでこんな局面んいなるんだ」

「不成はなかったよ。どうしてこうなったか、想像してみてください」

- ・ 4 4 手で終了
- ・ 終了時 4 4 と 4 6 に馬がいたが、他の駒はすべて初期配置の状態だった。

ただし、すべての歩は一度取られていた。

- ・ 7 6 歩、3 4 歩の出だし
  - ・ 先手は馬を連続で動かすことはなかった
  - ・ 後手は、連続して駒を取ることはなかった
  - ・ 不成りはなかった
  - ・ 双方とも 9 筋から 1 筋に順に歩を打った
- 最後は「詰み」ではありません。

76歩 34歩 66角 74歩 93角成 88角成  
 83馬 97馬 36歩 93歩 74馬 87馬  
 97歩 83歩 63馬 76馬 87歩 73歩  
 53馬 67馬 77歩 63歩 43馬 57馬  
 67歩 53歩 34馬 47馬 57歩 43歩  
 23馬 36馬 47歩 33歩 13馬 27馬  
 37歩 23歩 46馬 17馬 27歩 44馬  
 17歩 13歩 迄 44手

#### 作者

4 4 手ということで、詰四会でどうでしょうか。

★本作も出題時には非限定があり、最後の条件を慌てて追加致しました。申し訳ありません。作品の方は実に気持ちよく解けると思います。高坂さんも言っていますが王手にならない様に 36 歩と 74 歩を突かないといけないのですがその突くタイミングが見事に限定されているのはさすがです。

#### 橘圭伍

途中非限定だらけで良く分からない

(担当注：修正前の解答です)

#### 橘本孝治

これだけ条件が多いと「推理」というより「帳尻合わせ」のような気がしてきます。やっぱり、次の作くらいに条件を減らさないと

...

#### 高坂研

歩を取る手が 9 手、歩を打つ手が 9 手だから、残りは各々 4 手しかない。趣向は予想がつくが、条件によって 74 歩と 36 歩のタイミングが決定されているのには感心させられた。

### 第 7 番 ミニペロ・まさ 合作 推理将棋

#### 『失われた 44 手』

\* 『何故か合作になっていますが、本作にはミニペロは全く関与していません』

推理将棋名人戦の大盤解説会に、仕事で大幅に遅刻しそうな M 君。一足先に行っている友人の携帯に電話して様子を聞きました。

「どうなってる？」

「それが、両者共に、1 筋から 9 筋の順で 9 連続で歩を打つ、という意表の展開でね。今 44 手目が指された局面だけど、なんと対局開始前の初形状態に戻っちゃったよ。」

「何でそうなったんだ??・・・もしもし??」

どうやら携帯の電池切れのようです。

さて、いったいこの 44 手はどんな手順だったのでしょうか？

- (1) 44 手で初形回帰
- (2) 先手、後手いずれも、1 筋～9 筋の順で 9 手連続して歩を打った。

16歩 94歩 15歩 95歩 14歩 96歩  
 13歩成 97歩成 23と 87と 33と 77と  
 43と 67と 53と 57と 63と 47と  
 73と 37と 83と 27と 同飛 83飛  
 28飛 82飛 17歩 13歩 27歩 23歩  
 37歩 33歩 47歩 43歩 57歩 53歩  
 67歩 63歩 77歩 73歩 87歩 83歩  
 97歩 93歩 迄 44手

★本作には作者より手順検証が示されていますのでそれを掲載しましょう。

#### 【検証】

先手、後手ともに指せる手は 22 手。

9 連続歩を打つには、9 枚歩を取らねばならない。また、最初の 1 手は歩取りも歩打ちも指せない。

よって、

- 最初の 1 手
- 歩取り 9 手
- 歩打ち 9 手
- その他 3 手

もし、歩以外の駒 X を取る場合は、その他 3 手の中で X 取り、X 打ちが必要。

従って、手数的には殆ど余裕がなく、アプローチは以下のパターンに限定される。

- (1) 飛を使って歩を取りに行く
- (2) 角を使って歩を取りに行く
- (3) 桂を使って歩を取りに行く
- (4) 歩を使って歩を取りに行く

- (1) 飛を使って歩を取りに行く
  - (イ) 飛先を交換に行き、順次歩を取って戻る
  - (ロ) 飛先の歩を取らせて取り返し、それから飛を活用する。

(イ) 飛先を交換に行き、順次歩を取って戻る  
 26歩 84歩 25歩 85歩 24歩 同歩  
 同飛 86歩 同歩 同飛 23飛生 87飛生  
 13飛生 97飛生 33飛生 77飛生  
 43飛生 67飛生 53飛生 57飛生  
 63飛生 47飛生 73飛生 37飛生  
 83飛生 27飛生 93飛生 17飛生  
 23飛生 87飛生 28飛生 82飛生  
 17歩 13歩 27歩 23歩 37歩 33歩  
 47歩 43歩 57歩 53歩 67歩 63歩  
 77歩 73歩 87歩 83歩 97歩 93歩  
 (50手要。明らかに手数オーバー)

(ロ) 飛先の歩を取らせて取り返し、それから飛を活用する。  
 96歩 14歩 95歩 15歩 94歩 16歩  
 93歩成 17歩成 83と 27と 同飛 83飛  
 23飛生 87飛生 33飛生 77飛生  
 43飛生 67飛生 53飛生 57飛生  
 63飛生 47飛生 73飛生 37飛生  
 83飛生 27飛生 93飛生 17飛生  
 23飛生 87飛生 28飛生 82飛生  
 17歩 13歩 27歩 23歩 37歩 33歩  
 47歩 43歩 57歩 53歩 67歩 63歩  
 77歩 73歩 87歩 83歩 97歩 93歩  
 (50手要。明らかに手数オーバー)

→以上より、飛で取りに行くのは難しい。

- (2) 角を使って歩を取りに行く

馬で取りに行く際に問題となるのは3筋と7筋の歩の取り方。  
 初形位置で取ると、王手防ぎ(玉移動など)～

初形戻し(玉を再移動など)で2手掛かる。それよりは歩を突いて(34歩や74歩など)、そこで取らせる方が効率的(1手のロスで済む)。

従って、76歩～33角成といった攻め方は非効率的なので、最初の2手で歩を取ることはできない。

そうなると、76歩～66角～93角成といったパターンが最も効率的。

また、生角のまま取りに行くと、偶数筋の歩は突いてもらう必要が生じて効率が落ちるので成って3～4段目の横ばいが最も効率的。

(a)  
 76歩 34歩 36歩 74歩 66角 44角 93角  
 成 17角成 83馬 27馬 74馬 36馬 63馬  
 47馬 53馬 57馬 43馬 67馬 34馬 76馬  
 23馬 87馬 13馬 97馬 17歩 12歩 27歩  
 23歩 37歩 33歩 47歩 43歩 57歩 53歩  
 67歩 63歩 77歩 73歩 87歩 83歩 98歩  
 93歩 97歩 13歩 88角 22角  
 (46手。惜しい!)

(b)  
 76歩 34歩 66角 74歩 93角成 88角成  
 36歩 97馬 83馬 87馬 74馬 76馬  
 63馬 67馬 53馬 57馬 43馬 47馬  
 34馬 36馬 23馬 27馬 13馬 17馬  
 18歩 12歩 27歩 23歩 37歩 33歩  
 47歩 43歩 57歩 53歩 67歩 63歩  
 77歩 73歩 87歩 83歩 98歩 93歩  
 97歩 13歩 88角 22角  
 (46手。惜しい!)

(a) (b)いずれのケースにしても、歩取り&歩打ち18手に加えて、歩取り前に2手+36歩(74歩)

で1手、角を取る手と打つ手で2手、合計それぞれ18+2+1+2=23手要なので、46手が最短。

→以上より、角で取りに行くのは難しい。

- (3) 桂を使って歩を取りに行く

まずは歩を突き、桂を端に成り込んで、突いた歩を含めて端まで歩を取っていく順になる。桂は歩で取り返して打ち直すことになる。

76歩 34歩 77桂 33桂 85桂 25桂

93桂成 17桂成 83成桂 27成桂  
 73成桂 37成桂 63成桂 47成桂  
 53成桂 57成桂 43成桂 67成桂  
 33成桂 77成桂 23成桂 87成桂  
 13成桂 97成桂 17歩 12歩 27歩 23歩  
 37歩 33歩 47歩 43歩 57歩 53歩  
 67歩 63歩 77歩 73歩 87歩 83歩  
 98歩 93歩 97歩 13歩 89桂 21桂  
 (48手)

→以上より、桂で取りに行くのは難しい。

(4) 歩を使って歩を取りに行く

歩で取りに行くには、

- ・敵陣に到達する前に3手(N6、N5、N4)、
- ・相手の動いていない歩を取るのに8手
- ・相手の動いた歩を取るのに1手・・・明らかに、敵陣の歩を取っていく「と金」とは別の駒。
- ・歩を打つのに9手

で最低  $3 + 8 + 1 + 9 = 21$  手必要。残り1手しか余裕がない。

つまり、相手の動いた歩を取った駒が1手で元の位置に戻るしかない。

こういう事ができるのは、88角(97か77~88)、又は28飛(27~28)しかない。

(a) 77角

96歩 14歩 95歩 15歩 94歩 16歩  
 93歩成 17歩成 83と 27と 73と 37と  
 63と 47と 53と 57と 43と 67と  
 33と 77と 同角 33角

(…23歩と87歩を取り残しており、失敗。)

23と、87ととしてから77と、33とと戻るのは、本質的に次の(b)に同じ。

(b) 97角

96歩 14歩 95歩 15歩 94歩 16歩  
 93歩成 17歩成 83と 27と 73と 37と  
 63と 47と 53と 57と 43と 67と  
 33と 77と 23と 87と 13と 97と  
 同角 13角 88角 22角 17歩 13歩  
 27歩 23歩 37歩 33歩 47歩 43歩  
 57歩 53歩 67歩 63歩 77歩 73歩  
 87歩 83歩 97歩 93歩

(46手。惜しい!)

13と&97とが、歩を取らない遊び手になってしまっている。

(C) 27飛

16歩 94歩 15歩 95歩 14歩 96歩  
 13歩成 97歩成 23と 87と 33と 77と  
 43と 67と 53と 57と 63と 47と  
 73と 37と 83と 27と 同飛 83飛  
 28飛 82飛 17歩 13歩 27歩 23歩  
 37歩 33歩 47歩 43歩 57歩 53歩  
 67歩 63歩 77歩 73歩 87歩 83歩  
 97歩 93歩

(→44手。条件に適合。)

→以上より、歩で取りに行くのは(c)の1パターンのみ成立。

→以上より、全体を通じて、歩でいく1通りしか成立しない。(検証終わり)

★ 解説するところはありませんね(笑)第6番を解図中に本作が出来たのでしょうか?何故か合作になっています。第6番と第7番の手数を合わせて88手でお遍路さんという趣向でした。

橘圭伍

これは簡単明瞭で綺麗

橘本孝治

推理を捨て娯楽に徹したユーモア作。簡潔な条件が趣向を活かしています。

高坂研

こちらは6番よりもっとオートマティック。とはいえ、最初96歩から始めて逆に取ってしまい、しばらく悩んだ。相変わらずバカだねえ。(それにしても、関与していない人と合作とは??こちらの方が作品よりよほどミステリアス?)

第8番 DS 戦隊シルバー MAS 作 推理将棋 『さぬきの将棋』

「さっき見た将棋だけど、さぬきの将棋だったから、指してる人はきっと香川県民だ。」

「たった9手で詰んだあの将棋がさぬきだっ  
て、どうして分かるの?」

「棋譜を見れば分かるよ。『さ』が抜けているんだ。」

「本当だ！3筋の手と三段目の手が一度も出てきて無い。」

「他に、先手に大駒の指し手が4回あって、そのうち2回は王手だったね。」

「それに、後手は2つの筋の手を交互に指しただけで、他の筋の手は指してないんだ。」

- (1) 9手で詰み
- (2) 三段目と3筋の手は一度もなかった。
- (3) 先手の大駒の着手4回中、2回は王手だった。
- (4) 後手は2つの筋に交互に着手し続けた。

※三段目と3筋の手とは、3三桂のように、三段目や3筋に駒を動かしたり駒を打ったりする手です。

76歩 62金 55角 74歩 82角生 61玉  
51飛 72玉 71飛成 迄 9手

詰上図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	龍			香	爵	科	皇	
二		角	王	香				皇		
三	香	香		香	香	香	香	香	香	
四			香							
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 銀

★ ハンドルネーム（ペンネーム？）が若い人のように感じられる（おじさんには分からない…）がなかなかしっくり創ってある。3筋がダメとなれば角の取得は無理なので飛を取りに行くのが本筋。74歩は突くだろうから、後手が着手する2筋は6.7筋と予想もつく。1.3手目を交互に指すという条件で上手く限定させているのは感心。手順はよくある順ですがなかなか面白い条件付けと感じました。強いてあげれば「さぬき」が「3筋3段目なし」と言うのはかなり強引…（こう言うのは担当者は大好きです）

橋圭伍

題名ですね。手順も良くある手順

橋本孝治

角で王手を掛けようとして、ちょっと遠回り。ひょっとして題名から先に決めて作品を作ったのでしょうか？もしそうなら、かなりの力技ですね。

高坂研

3筋の着手が禁手となれば、角は取れない。推理しやすい条件設定に作者の優しさを感じた。

【総評】

橋圭伍

1番が最も良いですね。題名ともあってますし

★

解答一番乗りでした。

橋本孝治

今月は予定が立て込んでいて解答が出せるかどうか心配だったのですが、易しい作が多くて助かりました。今回の作品展では第4番と第5番がお気に入りです。

シン

はじめてこんなに長い手数のものが解けてちょっと感動しています。

★

私の25手でこれだけ喜んでもらえて私も嬉しい。

高坂研

では、詰パラの推理将棋の解答も忘れないうちお願いします！

★

よく忘れるので耳が痛いなあ・・・

【解答成績】

解答者数…4名 全題正解者…2名

全題正解者 橋圭伍、橋本孝治

5題正解者 高坂研

3題正解者 シン

★ 「解けませんでした」と言う短評を除いて短評掲載者＝各題正解者となります。