

Web Fairy Paradise

第1号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 推理将棋13回出題
- ・ JIGSAW BOX #3
- ・ おもちゃ箱カピタン展示室
- ・ 九州G作品展 #16
- ・ OFM第137回出題

結果発表

- ・ 第11回アンチキルケばか詰作品展
- ・ 第11回 PWC ばか詰作品展
- ・ 第136回 OFM 出題
- ・ 推理将棋12回出題

読み物

- ・ 中村雅哉作PG56手のすべて
- ・ Messigny ばか詰入門
- ・ NEWS

2008/7

はじめに

一体、いつの間に自分がやることになったのか分からないのだが、気がついたら自分がやっていた。お気楽な気持ちで第0号を創ったら、詰将棋メモに大々的に取り上げられて後へ引けなくなってしまったというのが正直な所。

それにしても作品展を開いてもミスだらけでたくさんの人に迷惑をかけているのにこんな私でいいのだろうか？まあ印刷物と違ってすぐに訂正できるからね。

現在のフェアリー詰将棋界はネットを除くと発表場所が詰パラのみである。これだけでは少なすぎる。ネット上では、各担当者によりいろいろな催しが開催されているので現在はこちらが本流の感さえる。しかし、開催場所もまちまちであり、たとえば **Fairy Top IX** 選考時に候補作をすべて見ようと思うと結構大変だったりする。

そこで、全てを網羅したような冊子があれば便利ではないか？と思ったのがそもそもの始まり。誰かやってくれないかな？とは全員が思ってたでしょう。

ある方よりウェブマガジンとは何ですか？ホームページとどう違うのですか？と質問されました。実は私もよく知らないんですね。とりあえずは PDF ファイルにて配布し各自印刷したら1冊の冊子になるものとお答えしましたが、正解かどうかは怪しい。

内容としましては、当面はネット上で開催されている解答募集形式の作品展の掲載が主となります。各担当者様より転載の許可を快く頂きましたので、ご迷惑だけはかけないようにしたいと思っています。解答が増える一助になればいいと思います。

その他には読み物、研究などをどんどん掲載していきたいと思っていますが、こればかりは投稿頂けないとどうにもなりませんので、皆様のご協力を節にお願いするものであります。

今回はフェアリーパラダイスということで普通詰将棋は取り上げられません。その点はお詫び申し上げます。そこまでやるのは一人の力では無理です。どなたか手を上げていただければ私は少なからず協力したいとは思っています。

今月の目玉は何と言っても詰パラ4月号に掲載された中村雅哉氏のプルーフゲーム 56 手の投稿原稿掲載です。今回新たに WFP 用に内容を書き直して頂いております。投稿原稿と言うより1つの読み物として素晴らしい内容です。解いた人も解かなかった人も是非読んでほしいと思います。

【募集】

Web Fairy Paradiseでは以下の通り投稿を受け付けますのでよろしくをお願いします。

常設フェアリー作品展用作品

毎月詰パラのような感じで常設の作品発表場所を設けようと考えています。余り題数が多くなっても困るのですが1人1作程度くらいならいけるかなと思っています。出来れば担当も募集したいところですが、1ヶ月周期での発行となるとネットであれば翌月に解答発表したいところであり作稿期間が5日位しかとれなさそうです。当面は私が担当します。

- ・ フェアリー詰将棋ならなんでも
- ・ 推理将棋も可
- ・ 検討は作者の責任でお願いします。
- ・ 投稿作にはルール名、図、作意、コメントをお書き下さい。

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。ページが埋まれば私は嬉しい？読者サロンのような感じで送っていただければと思います。

感想

第1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。

たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

推理将棋第13回出題

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第13回出題です。はじめての方は

どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門

(http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html) をごらんください。

解答、感想はメールで2008年7月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名 は 「推理将棋第13回解答」 でお願いします。

全解答者から抽選で1名に賞品リスト (<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/tenji/shohin.htm>) からどれでも一つご希望のものをプレゼント！

推理将棋第13回出題 オール初級
担当 ミニベロ

今回はオール初級の7手・8手・8手。易しい3題です。多くの解答をお待ちしています。

13-1 橘圭吾作 強欲 7手

7手28種のどれにあたる？

13-2 リーグ戦ファン作 縦列駐車 8手

初解答した次の月にもう出題！

13-3 魚熊作 字数の多い棋譜 8手

今売り出しの新鋭の実力拝見！

13-1 橘圭吾作 強欲 7手

「さっきの相手、駒を取れるときは必ず取る奴だったんだ」

「やな奴だね。勿論やつけたんだらうね」

「2手目に52玉と指したら、7手で詰まされちゃった」

「弱い奴だね！」

- ・ 7手で詰み
- ・ 先手は駒を取れる時には必ず取った
- ・ 2手目は52玉

7手の手順を推理してくださいね。

13-2 リーグ戦ファン作 縦列駐車 8手

「初手が歩突きでない、変わった趣向のあの将棋、8手で詰んだって？」

「この駒が縦に二枚並んでる詰め上がり図が面白いだろ。歩だったら二歩だけど、さしずめこれは二？ってところだ。トドメは駒打ちでも駒成りでもなかったよ」

「さすがに歩なら二枚並べないと思うけど」

- ・ 8手で詰んだ
- ・ 終局時、2枚の同種駒が縦に接して同じ方向に並んでいた（成り駒と生駒は別とする）
- ・ 先手の初手は歩の手ではない
- ・ 最後の手は成る手でも打つ手でもない

どんな将棋だったのか、推理してくださいね。

13-3 魚熊作 字数の多い棋譜 8手

「この棋譜見てくれよ」

「8手しかないね」

「その割に字数が多いだろ」

「最初は普通なのに、3手目からは妙にごちゃごちゃしてるね」

「右・左・寄・成・不成が出そろってるだろ」

- ・ 8手で詰み
- ・ 3手目以降に「右」「左」「寄」「成」「不成」の手があった。
※一つの手に複数付いていてもかまいません。

さて、どんな棋譜だったのでしょうか？

*本稿は、TETSUさんのご好意により詰将棋メモより (<http://toybox.tea-nifty.com/>) より転載させて頂いております。

締切までに日にちがありませんが解答よろしくお願ひ致します。

今年は駒種からして投稿数が不安だったのですが、結果的には作品数は過去最高！ 応募して下さいの方々には心から感謝致します。

折角9作も集まったので、今回は2コース制を採用しました。

Aコースは協力詰を中心に、比較的ルール・条件の組み合わせがシンプルな作品群。原則手数昇順ですが、ルールを揃えた方が良いかなあという事で、第3番と第4番は非手数順です。

Bコースは性能変化系の特集。対面・安北・安南・マドラシといろいろなルールが集まりました。配列は手数降順。

また、昨年に引き続き作者名を伏せて出題しますので、興味のある方は予想してみても如何でしょうか。

小峰耕希

<ルール説明>

【STM】正式名称「ステイルメイト」。合法的な着手が出来ない状態。

【安南】ある駒Aの1マス後方に味方同士の駒Bがある場合、Aの性能(利き)がBの性能に変化する。

【安北】ある駒Aの1マス前方に味方同士の駒Bがある場合、Aの性能(利き)がBの性能に変化する。(安南の逆)

【打歩協力詰】通称打歩ばか詰。必ず打歩で詰ませなければならない協力詰。

【利き二歩】性能変化系ルールにおいて、玉を取ったときに二歩になる手に対するルール解釈。具体的には、下記局面を「詰んだ局

面」と見るのが「利き二歩有効」、「11歩成迄1手詰」と見るのが「利き二歩無効」。

【協力自玉STM】通称ばか自殺ステイルメイト。略称協自STM。双方が協力して最短手数で先手をステイルメイトする。

【協力詰】通称ばか詰。双方が協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【最悪詰】攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように応ずる。

【対面】ある駒Aの1マス前方に敵駒Bがある場合、Aの性能(利き)とBの性能(利き)が入れ替わる。

【取禁】駒を取る手は原則禁手。但し、駒を取らなければ王手を回避出来ない場合に限り、駒を取って良い。(全取禁とは別ルール)

【マドラシ】ある駒Aの利きに敵の同種駒Bが入った場合、AとBが感電(無能化)する。

【ロイヤル駒】玉と同じ扱い(敵駒の利きに立ち入れない等)を受ける駒。

★参考文献(Webサイト)★

Onsite Fairy Mate <http://www.abz.jp/~k7ro/>

<解答募集>

- ・使用駒 : 玉飛桂香3歩6 (±1枚可)
- ・出題 : 7月19日(土)
- ・解答締切 : 8月17日(日)
- ・結果発表 : 9月7日(日) ←前倒しあり
- ・解答先 : 小峰耕希 (スパム対策につき、下記メアドを手入力お願いします)

jigsawbox@nifmail.jp

安南詰 ?手

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

なし

<出題・Aコース>

【出場者】 50音順、敬称略
 萩絵香木 神無七郎 神無太郎 たくぼん

【コメント】
 第3番と第4番は受方持駒制限がありますので
 ご注意ください。
 又、第1番と第4番の作者は同じ方です。

A—第1番

協力詰 15手

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

桂
歩
四

A—第2番

協力詰 21手

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

桂
歩
四

A—第3番

協力詰 41手 ※受方持駒なし

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

歩
二

A—第4番

取禁協力詰 33手 ※受方持駒なし

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

なし

A—第5番

最悪詰 49手

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

なし

<出題・Bコース>

【出場者】 50音順、敬称略
 神無太郎 小峰耕希 たくぼん

【コメント】

第2番のルール解釈は「利き二歩有効」です。「利き二歩無効」と解釈すると手が続かないのですぐわかると思いますが(^^)

第4番の29桂はロイヤル駒ですので、解図の際ご注意願下さい。またfm未検討なので、不完全作である可能性が排除出来ない点ご了承願います。

第1番と第4番の作者は同じ方です。

B—第1番

対面協力詰 35手

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

B—第2番

安北打歩協力詰 35手 ※利二歩有効

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

B—第3番

安南打歩協力詰 21手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
								王	一
								王	二
					王	王	王	香	三 歩四
					王				四
								歩	五
								歩	六
									七
									八
									九

B—第4番

マドラシ協自STM 18手 ※29桂は“玉”

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三 飛香歩六
香	香								四
								王	五
									六
									七
									八
								桂	九

詰将棋おもちゃ箱

今月のカピタン展示室

* 本稿は TETSU さんのご好意でおもちゃ箱
<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/index.htm>
 より転載させて頂いております。

カピタン展示室 No.20

初入選 シン アンチキルケ協力詰 7手

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

持駒 桂

※ 55 龍は王手ではありません
 (28 龍に戻るの)

カピタン展示室 No.21

初入選 荻絵香木 協力詰 29手

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

持駒 歩

※ 狙いは・・・の短手数記録

【ルール説明】

アンチキルケ

駒取りを行った場合、駒取りをした駒は最も近い初期位置に戻る。

協力詰

先後手協力して、最短手順で後手玉を詰ます。

解答募集： 解答、短評をメールでお寄せください。
omochabako@nifty.com

解答は最終手と手数だけでOKです。

締切：2008年7月末

全解答者から抽選で2名に詰将棋の本やCD-ROMを呈賞。

1題でも解けたら是非ご解答ください。

正解者は各展示室のコーナーで掲載、全解答者と当選者はその後ここで発表します。

★ シンさんは期待の新人、荻絵さんは好作連発の注目の作家です。解いて損のない2題です。たくさんの解答をお送り下さい。

作品募集

各展示室向けの作品を募集します。投稿は下記を明記してメールで。

omochabako@nifty.com

作者名・どの展示室向けか・図面・手順・狙い（図面、手順は柿木将棋の kif 形式が望ましい）

解説はご自分で書くことも可能です（歓迎します）。お申し出ください。

アート展示室 美しい詰将棋
 くるくる展示室 (暗算でも解ける) やさしい趣向詰

記録展示室 何らかの記録を更新する作品
 ドキドキ展示室 大道詰将棋 (形良く誘い手のある作品)

研究展示室 裸玉、300手以上の長手数作品

記念展示室 記念曲詰など、何らかの記念作品

カピタン展示室 フェアリー詰将棋

Fairy of the Forest #16

- 2008年05月05日：課題発表：初形で玉or王が5筋（協力詰）
- 2008年06月28日：投稿締切
- 2008年07月01日：出題
- 2008年07月28日：解答締切
- 2008年08月01日：結果発表

■ 課題発表
 小峰耕希一次回希望課題（募集されてませんが、多分必要な筈なので）そろそろアイデアが品切れなのですが、今回も捻り出しました。
 「初形で玉or王が5筋」
 他に案が無い場合は使ってやって下さい。

第15回の解答に付された上記文を見てビックリ！第16回の課題募集をすっかり失念していたのです。とは言え、いつも課題募集に応じてくれる方は、小峰氏ほかごく少数。
 考える余地もありません。小峰氏の案を採用します。課題作の投稿締切は、6月28日（土）です。作家の皆さん、よろしくお願ひします。偶数手詰（受先）も引き続き募集します。

■ 出題
 このたび「九州Gフェアリー別館」から「Fairy of the Forest」に改称し、「妖精都市」に移転してより広い発表の場を求めたのですが、いきなり苦況に陥るはめになりました。

締切日までに集まったのは、太郎氏・七郎氏から1作ずつで、合計たったの2作！これはもうたくぼん氏のwebマガジンに再移転するしかないかと考えていたところ、そのたくぼん氏から3作まとめでの投稿がありました。まさに救いの神です。今回は何とか切り抜けられましたが、ゆくゆくは上記マガジンへの移転を考えなければならないでしょう。それについては決まり次第また報告します。

今回の課題は「初形玉（王）が5筋」というもの。3は受方の手から始まるのでご注意ください。解答締切は7月28日（月）です。多数の解答・感想を期待します。

【解答宛先】
 酒井博久 sakai8kyuu@hotmail.com

16-01 たくぼん 協力詰 5手

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

持駒 なし

16-02 たくぼん 協力詰 7手

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

持駒 銀

16-03 神無七郎 協力詰 8手

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

持駒 桂4

■ 16-04 神無太郎

協力詰 19 手

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

持駒 桂2歩

■ 16-05 たくぼん

協力詰 29 手

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

持駒 なし

* 本稿は酒井さんのご好意により妖精都市 (<http://www.geocities.jp/cavesfairy/>) より転載させて頂いております。解答は今月 28 日までですのでたくさんの方の解答よろしくお願い致します。

Onsite Fairy Mate 第 137 回出題

開催日 : 2008 年 7 月 13 日 (日)
 解答締切 : 2008 年 8 月 2 日 (土)
 解答発表 : 2008 年 8 月 3 日 (日)

神無七郎作 協力詰 59 手

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

持駒 桂歩16

【ルール説明】

協力詰 (=ばか詰)

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

本作の解答を E-mail で

管理人 (janacek789@ybb.ne.jp) までお送りください。

【コメント】

今月の詰パラをお読みになった方は既にご存知かと思いますが、私は看寿賞の選考委員を降板しました。理由はいくつかありますが、一番大きな要因は選考作業の負担が大きいことです。例えば、選考委員には3月頃に「候補作リスト」が示されますが、このリストには 60 作以上の作品が含まれます。そして、投票や討議のスケジュールに間に合わせるために、これを一ヶ月以内に解かなければいけません。普段から解答者・担当者として活動している人には既知の作品が多いのですが、いつもはフェアリー欄しか読まず、気が向いたときだけ「大学院」を見るという自分にとっては、その多くが初見になります。しかも、自分にとって3月は花粉症真っ只中の季節なので、集中するのが難

しい状態で大量の解図を行わねばなりません。大げさに言えば、この時期はいつも「ちょっとした地獄」でした。当然、いくつかの作品は解けずに「鑑賞」だけになったり、十分な分析ができなかったりしました。また、私生活でも若干の環境変化があり、これ以上の継続は無理と判断して、昨年の選考作業の終了を機会に降板を申し出ました。

私の選考委員の在任期間は5年だったわけですが、これは自分の感覚では「やや長い」と思います。最近は選考委員だけでなく、詰棋校の担当者や他の仕事でもかなり長期間同一人物が担当することが多く、これはとても良くない傾向だと感じています。詰将棋界は基本的にボランティアで成り立っているのです、特定の人だけに仕事が集中しやすい傾向があります。だからこそ、負担を分散することや、新人（“若い人”だけでなく“能力のある未経験者”を含む）をどうやって発掘するかということが、もっと議論されたり試みられたりしても良いのではないのでしょうか。特定の人々に負担が集中することにより、ますます仕事の引き受け手が減るといふ悪循環からは何とか抜け出したいものです。

さて、今回の出題はフェアリーの基本中の基本とも言える協力詰（通称：ばか詰）です。前回の出題から本サイトでも「ばか詰」→「協力詰」、「自殺詰」→「自玉詰」という用語の変更を行っていますが、これは「不特定の読者による閲覧を想定したWebでの出題では、こういう穏当な用語を使う方が適切だろう」という判断に基づいています。もちろんルール自体は変わっていませんので、多くの解答をお待ちしています。

* 本稿は橋本さんのご好意により Onsite Fairy Mate(<http://www.abz.jp/~k7ro/>)より転載させて頂いております。解答よろしくお願ひ致します。

橋本孝治の4コマ漫画1

ばか詰

何？
人生の曲がり角
で悩んでいる？



そういう
時は
新しい
名前だ！



ばか詰にニックネームを授けてやる



熟れた魅惑の怪人だ！



<http://crocro.com/>

第 11 回 アンチキルケ ばか詰作品展解説

主催 : たくぼんのページ
開催日 : 2008 年 6 月 15 日
解答締切 : 2008 年 7 月 13 日

解答者数は 7 名とやや少なめでした、間が空きすぎてルールが分からなくなった?かな。新しい方から解答があり今後に期待できそうです。

① シン作 (初登場) アンチキルケばか詰 6 手

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

持駒 なし

【作意】

28角打 73龍 同角生 /22 角 84角
86玉 87金 迄 6 手

★ 期待の新人シンさんの登場です。中国地方在ということで伊達・吉川両君のライバル出現といった感じでしょうか?今後に期待できます。

本作はアンチキルケばか詰における初の受先作品だと思うのですが、初手に主張がありとても新人の方の作品には見えませんね。初手28を埋めるのが3手目を王手にする手段です。埋める駒が角以外だとどうなるのでしょうか?例えば28歩だと73龍と取った時に龍がそのまま残ってしまい84角のラインが51に届かなくて不詰となります。73龍を同角と取れる初手28角これがいい手です。ただ先手12玉が角を使うのが見えやすいのでやや残念な配置です。投稿図には12玉は無く3手目が成生非限定となっていた

のでやむなく私のアドバイスで配置となりましたが、よかったかどうかは分かりません。

橋本孝治-受先形式を活用した新手筋.....いや、シン手筋と呼ぶべきでしょうか。同じようでも合駒でこれをやったら狙いがミエミエになってしまいますからね。A

冬眠蛙-28角打!絶妙ですね!他の駒だと84角が51に効かないので逃れ、というところがすごい。

隅の老人B-帰れる、帰れない。2手目の王手で、初手を発見。A

北村太路-12玉がすべての秘密をばらしてしまっているのが残念。しかし鮮やか手順で気持ちいい。A

シン-自分の作品は・・・無評価ってことでお願いします。

② シン作 (登場 2 回) アンチキルケばか詰 7 手

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

持駒 角

【作意】

91角 36龍 /82 龍 同角成 /88 馬 56玉
55飛 67玉 77馬 迄 7 手

★ 初手角を打つ場所はかなり多く悩ましいですが、2手目合駒を取ることを考えれば非限定にならない91角が見えることでしょう。この時に、駒を打つ合駒は非限定になりますので36龍/82龍しかありません。アンチキルケルールに馴染んでないとなかなか見えにくい筋ではあります。その後は51を抑える55飛を打ってコンパクトに詰上げます。27飛を龍にしてど

うちの龍に取らせるか？という創り方もあったかもしれませんがもう1枚駒を置かないといけないようです。

橋本孝治—右边が主戦場かと思ったら、左辺が本当の主戦場でした。しかも「アンチキルケ版魔女返し」の感覚をすっかり忘れていたので、結構解くのに時間が掛かりました。B
冬眠蛙—角打が限定になるところはここしかないですから。…とかいいながら36龍が見えずだいたい苦労しました。銀とか思わせぶりすぎです(笑)

隅の老人B—先ずは何処かへ角打だろう。でも、この合駒には、驚いた。A

シン—同じく無評価。しかし、無理矢理感たっぷりですね(^^)；

★ 簡素な初形が作者のセンスの良さを感じさせますね。

③ たくぼん作 (登場 25 回)

アンチキルケ打歩ばか詰 7手

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

持駒 角

【作意】

57角 35歩 同桂 25飛 43桂生 14玉
15歩 迄 7手

★ 法則系がきれいな私ですが、ひょうな事から出来たのが本作。とはいえ無理創りの感拭えず、案の定解答者からの評判もマイチでした。

初手は46角でも同じように見えますがある事情により57限定、5手目も51には63桂が利いていますので43桂成でもよさそうに見えますがこれもある事情で生限定。そのある事情とは・・・。

詰上図

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

持駒 なし

★ 詰上図を見ると同馬または同飛と取れそうに見えます。しかし同馬/22馬は先手玉が打歩ではなく詰んでしまうので禁手。同様に同飛/82飛も先手玉が詰んでしまうので禁手となるのです。ある事情とは同飛/82飛の局面で初手が46角であれば、同角/88角と取ることが可能。また43桂生が成だと同飛/82飛の局面で52成桂などの応手が可能となり不詰という事でした。

そして誰にも気付かれませんでした。63桂は不要駒。なぜ配置したか？43桂生に51に利かす為という役割を与えたくなかったのです。この気持ち分かってもらえるかなあ。また68金はと金でも余詰が生じるし初手限定の為にも絶妙な配置と思っているのですが全然そう見えないのが悲しいですね。

橋本孝治—飛でも馬でも取れない最終手。

これの究極は何枚でしょう？ 「飛馬金銀圭と」の5枚？ B

★ これは出来る？誰かお願いします。

隅の老人B—打歩詰、なぬ？法則問題で難解。

68金の意味が最後に分かる。A

北村太路—どう見ても法則型にしか見えないけど手順がわからない。解けなかったくせに、6三桂とか6八金とかもう少し配置がなんとかならなかったんですか？と聞いてみたい(笑)

シン—なるほど、最終手はどの駒でも取れないのですね。B (FM使用)

④ 伊達悠作（登場6回）

アンチキルケ打歩ばか詰 9手

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

持駒 香

【作意】

26香 24歩 同馬 /88馬 31玉
61飛生 42玉 33馬 52玉 53歩
迄 9手

【作者コメント 2006/7のメール】

アンチキルケ打ち歩ばか詰で9手です。実はこの作品、今までのアンチキルケばか詰作品展の中にもなかったある狙いが隠れています。実際、この狙いは今まで2作しか前例がありません。……っていったらわかるか。まあ要するにこの狙いを無理やりに打ち歩に持ってきただけの作品ともいえますが。9枚に抑えることができたので満足と言えば満足です。ただし攻め方1五歩配置は残念ではありますが（なかったら余詰が多発しました）。

★ 現在受験生で某大学を目指す伊達君の2年前の投稿作です。打歩と言えは伊達ですね。第10回にぎりぎりでも間に合わず約2年間目の目を見ることが出来ませんでした。ごめんね。27香配置から初手は26香は読めそうですね、慣れて来ると24歩合、同馬 /88馬の三重王手は何となく分かるようになってきます。（橋本さんのように裏を読みすぎる場合もありますが、2年前の作品ですので作者は純情？です）後は詰み型を考える手順ですが、当然とは言え61飛生が上手い一手。33馬で51を抑えて53歩まで。ここで改めて初手

26香の意味が分かりました。25香だと最終手に同馬 /22馬があるんですね。難しそうでそうでないと言った感じでしょうが抑えるところは抑えてあるのはさすがです。

橋本孝治— 26香 24歩 ... の筋は最初に目に付いたのですが、「三重王手はきっと罠に違いない」と余計な深読みをしてしまいました。散々他の筋を読んだ後、答えが分かって脱力……アンチキルケの勘も鈍ってますが、解図の勘も鈍っているようです。A
隅の老人B— 4問目、調子が出てきた、これは楽勝。61飛生が好手かな。A
シン— 凄く難解・・・なんだと思います。 B (FM使用)

⑤ 伊達悠作（登場7回）

アンチキルケ打歩ばか詰 9手

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

持駒 角2

【作意】

45角 54歩 同香 /19香 54香
72角 92玉 56角 同香 /91香
93歩 迄 9手

【作者コメント】

この前、久しぶりにアンチキルケ打歩モノを創ろうと思って盤に向かっていたら一つできたのでお送りします。原案では余詰が一つしかなかったのですが、なかなかその余詰を消すことができませんでした。ふと消去案が浮かんだのは電車の中。早速メモ帳に書き留めて家に帰ってからFMで調べてみると完全作。作意を見ればわかりますが、「オーロラ」の角の限定合+香

車連打の筋をもとにしたもの。なかなかうまくできたように思います。よろしくお願ひします。

★ 45角の限定打に54歩合（これは予想通り）同香の時にどちらに復活するか選択肢は2つ。99香とすると作意順の92玉が出来ないので遠い19香に復活します。その時の54歩合が実に上手い一手。オーロラでは玉方が延命の為に香を打ちますが、本作は早く詰むように香を打ちます。面白いですね。しかし何のために香合？打歩の形を作るのに91の空間が邪魔なんですね。何とかそこを埋めたい。香の合駒を出して駒を取らせたい！それを実現するのが初手の45地点の限定打～54香～56角～同香/91香というわけです。まったく無駄のない配置でこの順が表現できるとはまったく恐れ入りました。

橋本孝治—双方の香が 19 と 91 に跳ぶ大技をととてもスッキリと実現しています。今回の作品展で一番好きな作品です。A

隅の老人B—歩合はともかく、香合はピカリ。52歩が作意を暗示。A

シン—香が詰め上がりにもで働く。香が大活躍な作品。A（FM使用）

【総評】

橋本孝治—以前のアンチキルケ作品展と比べると物足りませんが、インターバルの長さを考えると、意外と粒が揃っていたと思います。定期開催になれば、大物も出現するかも。

◇解答7名 全解3名

	正	A	B	C	※	平均
① シン	6	3	0	0	3	3.00
② シン	6	1	1	0	4	2.50
③ たくぼん	4	1	1	0	2	2.50
④ 伊達悠	3	2	1	0	1	2.67
⑤ 伊達悠	3	3	0	0	1	3.00

【全題正解者】

橋本孝治、しろねこ、隅の老人B

【2題正解】

冬眠蛙、花井秀隆、シン

【1題正解】

北村太路

【当選者】シン

橋本孝治の4コマ漫画2

詰将棋

何？
詰将棋について知っているかだって？

ちょっと待て
思い出す

詰将棋は人類に親しまれてきた 詰将棋はメールに保存してあります 詰将棋は苦手という方も多いと思います 詰将棋は解答を並べているだけで楽しい 詰将棋はお金になるかすばり申し上げます 詰将棋は そんなにたくさんあるものではありません……

すまん……
よく分からなかった

第 11 回

PWC ばか詰 作品展

主催 : たくぼんのページ
 開催日 : 2008 年 6 月 15 日
 解答締切 : 2008 年 7 月 13 日

こちらの解答者数は 6 名。アンチキルケばか詰より 1 名減でした。PWC ルールの方が最近ではメジャーな感じがしていたのでこれはやや意外でした。

① 小峰耕希作 (初登場)

PWC ばか詰 3 手

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

持駒 飛

【作意】

53 飛 58 歩 同飛成 / 53 歩 迄 3 手

【作者コメント】

角版を作っている内に、簡潔な表現法に気付きました。

- ★ 最初に送られてきた飛版は、配置駒が 6 枚でした。それを 1 日で 3 枚に減らして再投稿でした。作品は 2 手目に何を合駒するか？角金銀は逆王手、桂は行き所のない駒、香は最終手で同香と取れるということで歩限定です。この簡素な形での歩の限定合というだけで充分な好作です。

橋本孝治—飛び駒に蓋をする手筋の簡潔な表現。もしかしてこれが最少枚数？ B

冬眠蛙—PWC 初めて解きました。これで詰んでるんですね！

隅の老人 B—まずは、ルール確認。解けたぞ、②を解こう。3 手詰でも好手がいっぱい。①に最適の出題です。A

北村太路—客寄せを買って出てくれて感謝。しかし評価となると・・・C。もしくは D、あるいは E？（自分は何もしないくせに他人にだけは超キビシイ）*①②に対する評です

② 小峰耕希作 (登場 2 回)

PWC ばか詰 3 手

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

持駒 角

【作意】

73 角 28 香 同角成 / 73 香 迄 3 手

【作者コメント】

こちらもう少し配置を削る事が出来るのかも知れません。あとは香ですか。

- ★ こちらの場も、龍金銀は逆王手、桂は行き所のない駒、歩は二歩というわけで香限定。配置駒がやや多い（①が少なすぎるんだな）感じが解答者はしたようです。

橋本孝治—蓋が消えないように合駒の種類を選ぶという意味付けが面白い。飛 2 枚の配置はちょっと残念ですが。B

冬眠蛙—①の方がシンプルな分出来が良い...かな？

隅の老人 B—①の余勢で②です。創り手も解き手も気分は同じ。前が飛車なら、今度は角か。香合が少し良いね。A

③ 神無七郎作（登場 10 回）

PWC 打歩ばか詰 26 手

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

持駒 金

【作意】

74歩 42金 同玉 /51 金 41金 /51 金
 52玉 42金 62玉 52金 72玉 62金
 73玉 72金 同飛 /82 金 83金 /82 歩
 62玉 73金 52玉 63金 同玉 /52 金
 53金 /52 歩 64玉 54金 73玉 64金
 62玉 63歩 迄 26手

【詰上図】

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

持駒 なし

★ 本作と次の④の作品は、昨年12月に私が日記で後手実戦初形偶数手ばか詰シリーズのネタを書いた時に例題用として3作送られてきたものの中の2作です。残り1作の12手の作品は当時日記で解答募集しましたがこの2作は難易度からこちらの作品展にて発表となりました。

本作には初手54歩とする強烈な紛れがありま

す。ここから42金、同銀 /31 金、41金 /31 金～や62金、同玉 /51 金、61金 /51 金～などいろいろな手段があり、その順は取った1枚の歩をと金にして使うものだが、どうしても2手オーバーとなる。

また、初手64歩もキワドイ。

作意同様に追う順にもなるが途中4筋まで玉が戻らなければならずこれも2手オーバーとなる。初手54歩、43歩、63歩を散々考えた挙句73歩を考えることになるというのが普通の考え方とするとかなりの解答者が苦戦したのではないだろうか？

先手の金が8筋まで行く順が発見できるか？がポイントとなる。72を埋める駒が歩ではなく飛という順が唯一解というのが私には信じられない気がする・・・。

作者を除く正解者は闇雲流総帥・隅の老人Bさんと、作品展初解答のしろねこさんの2名だけ。しろねこさんの解図力は相当なものです。

★ 最後に1つだけ、*11 香、13歩、21桂、23歩、93歩の5枚はその1枚のみ除いても作意は成立します。

隅の老人Bーこんな作品の初手が分かる筈がない。まずは金打、追っかけよう。いづれ何処かで、2歩禁利用で歩を手に入れる？それから先が長かった、運も良かった、万歳三唱。A

④ 神無七郎作（登場11回）

PWC 打歩ばか詰 38 手

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

持駒 歩3

【作意】

64歩 52歩 62玉 63歩 52玉 62歩成
 同金 /61 と 51と 同金 /41 と 42と
 61玉 52と 同玉 /61 と 62と /61 金
 41玉 52と 同玉 /41 と 42と 62玉
 52と 63玉 53と /52 歩 72玉 63と
 同玉 /72 と 62と 53玉 54歩 42玉
 53歩成 32玉 43と 41玉 42歩 同銀
 52と寄 31玉 32歩 迄 38手

【詰上図】

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

持駒なし

【作者コメント】

日記で出題されていた「偶数手実戦初形ばか詰」のシリーズに影響を受けて、いくつか試作しましたので投稿します。

★ 本作にも強力な紛れがある初手44歩である。40手解が9解あり44歩から入るとんでもないことになったであろう。たとえばその解の中にこんな順がある。

44歩 52歩 42玉 52玉 42歩成 同金 /41と 51と 同金 /61と 62と 41玉 52と 同玉 /41と 42と /41 金 61玉 52と 同玉 /61と 51と /61 金 42玉 41と /51 金 32玉 31と /41 銀 42玉 32と 43玉 33と /32 歩 52玉 43と 62玉 53と 同玉 /62と 63と /62 歩 54玉 64と 43玉 54と 42玉 43歩 52玉 53歩 迄 40手

18手目より、先手のと金が51～41～31～32～33～43～53～63～64～54と連続移動する順が

美しい見事な順だ！でも2手オーバー。この辺りを彷徨いだすともうにっちもさっちもいかない。おまけに作意の初手64歩にも2手オーバーの順は山ほどある。③のように玉を2段目で詰まそうとするとどうしても38手では収まらないのだ。本作を解くコツは唯一つ

「根性」ひたすら駒を動かし続けることだ！本作では28手目54歩～53歩成～詰上りが見えるかどうかポイントのようだ。本作も作者を除く正解者は闇雲流総帥・隅の老人Bさんと、作品展初解答のしろねこさんの2名だけであった。

最後にこちら、11香、13歩、82飛、91香の4枚はその1枚のみ除いても作意は成立します。（あるほうが自然ですよ）

隅の老人B一持駒が3歩ある、歩は取らなくても、大丈夫？先ずは52歩打、すぐにダメ。4、5、6筋の歩を突いてみる。行けそう、また、根気仕事の始まりです。閃きのない私には、こんな解き方しか出来ません。解けた？時には、ハイライトが1箱以上は消えていた。禁煙宣言は幾度したやら、72才、まだ生きている。A

⑤ 神無七郎作（登場12回）

PWC 打歩ばか詰 73手

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

持駒なし

【作意】

28銀 /29 飛 18玉 27銀 17玉
 26銀 /27 と 28玉 17銀 19玉
 28銀 18玉 19銀 17玉
 18銀 同と /27 銀 26銀 28玉
 17銀 27玉 28銀 同飛生 /29 銀
 18銀 /29 と 26玉 17銀 同と /16 銀
 27銀 25玉 26銀 16玉

25銀 同飛生 /28 銀 17銀 /28 と 27玉
 28銀 /17 と 18玉 19銀 27玉
 18銀 同と /17 銀 16銀 26玉
 15銀 /16 歩 17玉 26銀 28玉
 17銀 27玉 28銀 26玉
 27銀 15玉 16銀 /27 歩 26玉
 15銀 17玉 26銀 16玉
 17銀 同と /18 銀 27銀 /18 歩 15玉
 26銀 16玉 17銀 /26 と 27玉
 28銀 同と /29 銀 18銀 16玉
 27銀 同と上 /26 銀 17銀 15玉
 16歩 迄 73手

【詰上図】

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

持駒 なし

【作者のコメント】

例によつての銀追いパズル。初形が「P」っぽく見えるのは仕様です

隅の老人 B — 今回の出題で最長手数だが、難度は5題中で3番かな。手順はともかく、歩の入手方法と最終局面が、なんとなく分かる。目標は決まった。後は、いつもの闇雲流、時間はたっぷり、暇、暇、暇。煙草も買った。後は駒を動かすだけです。 A

★ いよいよラストは箱物の PWC 打歩ばか詰です。狭い空間ですのでこちらもひたすら駒を動かせば解けると思っています。同一局面にならないように手を続けていけば意外といけたりするんですよ。(全然解説になっていない)
 歩の入手方法は盤面に歩が1枚しかありませんので二歩ではなく行き所のない駒で取

ります。また詰上りは銀と歩で詰型を考えればそんなに難しくはないでしょう。それにしてもこの僅か10の空間で73手もの手順が繰り広げられるのですから PWC も奥が広いですね。

【総評】

橋本孝治 — 自作が半分以上なので解答が楽ですねえ。良いような悪いような…。でも、PWC はルールが分かり易いので、今後はコンスタントに作品が集まりそうな気がします。

★投稿よろしくお願ひします
 北村太路 — 表紙のフェアリーっぽい絵がカッコいい。最後の駒の絵がカワイイ。

★ネットからの拾い物です。
 花井秀隆 — はじめまして。花井秀隆と申します。解けたぶんだけですが、解答を送りたいと思います。(ちなみに私は洞江元太と同じ高校の2年です)

★今後ともよろしくおねがひします。創作も期待しています。

◇解答6名 全解3名

		正	A	B	C	※	平均
①	小峰耕希	6	1	1	1	3	2.00
②	小峰耕希	6	1	1	1	3	2.00
③	神無七郎	3	1	0	0	2	3.00
④	神無七郎	3	1	0	0	2	3.00
⑤	神無七郎	3	1	0	0	2	3.00

【全題正解者】

橋本孝治、しろねこ、隅の老人 B

【2題正解】

冬眠蛙、北村太路、花井秀隆

【当選者】花井秀隆

全回開催から2年経ってしまいましたが、ある程度の解答者と新しい方の参加があり少なからず開催した意義があったと思います。今後は常設展示室にての出題という形になりますが、アンチキルケ& PWC ばか詰共によりよろしくお願い致します。

たくぼん

Onsite Fairy Mate 第 136 回出題解答

開催日 : 2008 年 6 月 15 日 (日)
 解答締切 : 2008 年 7 月 5 日 (土)
 解答発表 : 2008 年 7 月 6 日 (日)

神無七郎作

成禁協力自玉スタイルメイト 100手

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

持駒 なし

【出題時のコメント】

今月、本サイトで詰将棋用 XML ビューアを公開しました。以前「ブラウザ上で動く盤面」として JavaScript で書いていたものを、多くのブラウザで使えるよう、Actionscript で書き直したものです。新しい言語を覚えなければいけないので、リファレンスと首っ引きでプログラミング作業を行ったわけですが、そこでひとつの言葉が目飛び込んできました。

「アフィン変換」

これを使えば、ベクトルで表された図形の回転・伸縮・平行移動が一発でできるという優れたモノなのですが、一般の人は「何それ？」という感想しか持たないと思います。筆者も普通ならそういう反応をするはずなのですが、この言葉は例外でした。なぜなら、大学時代に何を思ったか「アフィン空間」の講義を選択し、全然ついていけずに単位を落とした記憶があるからです。でも不思議と不快感はありません。むしろ予期しないところで古い友人に再会したよう

な気分です。

よく「日常生活で数学なんて使わない」という人がいますが、事実はむしろ逆です。「犬も歩けば数学に当たる」と言っても良いくらい日常生活には数学が溢れています。それを普段意識しないのは、蛇口を捻れば水が出ることを普段は意識しないのと同じ理由です。「なぜ蛇口を捻ると水が出るのだろう」と考え、それを追求すると、数学のみならず物理、化学、社会、経済、法律など、ありとあらゆる人間の活動が芋づる式に出現します。筆者も普段はそんなことを意識して生活していませんが、たまには「日常の舞台裏」を覗いてみるのも良いでしょう。意外なものに意外なところで遭遇できるはずですよ。

さて、今回の出題は駒数制限オーバーの作です。ルール設定さえ理解できれば半分解けたも同然ですが、気分転換にはなるかもしれません。

【ルール説明】

成禁

手順中に成る手があってはならない。

協力自玉スタイルメイト

先後協力して最短手数で攻方の王をスタイルメイトにする。

スタイルメイト

王手は掛かっているが、指し手がない状態。

【手順】

28銀 同玉 39銀 同玉 48銀 同玉 49銀
 同銀 37銀 同玉 46銀 同玉 57銀 同玉
 58銀 同銀 68銀 同玉 69銀 同銀 79銀
 同玉 88銀 同玉 77銀 同玉 78銀 同銀
 86銀 同玉 87銀 同銀 95銀 同玉 84銀
 同玉 75銀 同玉 76銀 同銀 64銀 同玉
 65銀 同銀 55銀 同玉 56銀 同銀 44銀
 同玉 45銀 同銀 35銀 同玉 36銀上 同銀
 26銀 同玉 27銀上 同銀 15銀 同玉 16銀
 同銀 24銀 同玉 25銀 同銀 13銀 同玉
 14銀 同銀 22銀 同玉 23銀 同銀 31銀
 同玉 32銀 同銀 42銀 同玉 43銀 同銀
 51銀 同玉 52銀 同銀 62銀 同玉 63銀
 同銀 71銀 同玉 72銀 同玉 81銀 83玉

72銀 同銀 まで 100手

最終図

神無七郎作

成禁協力自王スタイルメイト 100手

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

持駒 なし

【正解者及びコメント】（正解 5名：到着順）

香箱さん

最初目がチカチカしたけれど、序盤で26と35の銀を消しておけばあとはすらすらと解けて心地よい。誤記がありませんように。

☆ 香箱さんの解答は出題当日の23:59に到着。「最も遅い当日解答」というレアな記録を打ち立てました。

ちなみに、こういう作品では解けていることが分かれば良いので、誤記はあまり気にしなくて大丈夫ですよ。

たくぼんさん

初形を見てビックリ。でも解図の方向は分かりやすいのでとっつきやすい。

とはいえ9手目57銀とやって苦しみました。37銀から35銀を消去しておけば

あとが流れることがわかり解決。煙詰はいつ解いても気持ちよいですね。

☆ たくぼんさんの解答は「成禁ですので生の表記は省略しています」と丁寧な注釈付でした。fmの出力でもちゃんと「生」を省略してくれますし、「成禁」の条件下においては「生」がない方が棋譜が見易くなるので、むしろ推奨の記譜法です。

小峰耕希さん

今日（5日）になってやっとやる気が出て、盤

に並べたのですが、当然ながら駒種を度外視しても一組では足りず、マグネット盤付属の駒も動員したので、盤上には大きさバラバラの駒が混在（笑）。

しかも「角」や「金」を「銀」と読み替えるのを忘れて迷走したり（爆）。

ただ目が慣れてからは楽勝。序の伏線（すぐに57とやらない）がちよっと気が利いてますね。☆ 今回は駒数が通常より多いので皆さんいろいろ工夫をされていたようです。例えばKifuwに駒数オーバーオプションとか、未定義駒作成機能とかあると、PC画面上で駒を動かして確認できるので、とても嬉しいのですが…。

えっ、自分で作れって？ うーん、実は昔VBで作ろうとしたことがあったのですが挫折しました。Kifuwの操作性はとても優秀なので、これに匹敵するようなフェアリー用の棋譜管理ソフトを作るのは難しいです。

真Tさん

初形を見て「純度95.1」を思い出しました。

「純度95.1」は暗算で解けたのですが、同○でない手が意表をついて最初の方にあるのではないかと、銀を最短で83または72に運ぶには…とか考えてしまったために暗算では解けませんでした。

58の銀を連れた趣向手順に気づいてからも26銀と35銀の消去と収束で苦勞して、存分に楽しむことが出来ました。

☆ 前回ややこしい問題を出してしまったせいかな、必要以上に警戒させてしまったみたいですね。

「純度95.1」は盤上に駒が増えていくタイプの作品だったので、その逆を作る計画もあったのですが、実現できませんでした。いつか完全に盤面を埋め尽くす初形からの煙詰も作りたいですね。できれば趣向手順を入れて。

瘋癲老人さん

並べるのが億劫でほったらかしでしたが締め切り間際になったので碁石を並べて考えました。

7手目から右辺の銀を3枚さばいておくところが難しい。間に合わないかと思いました。

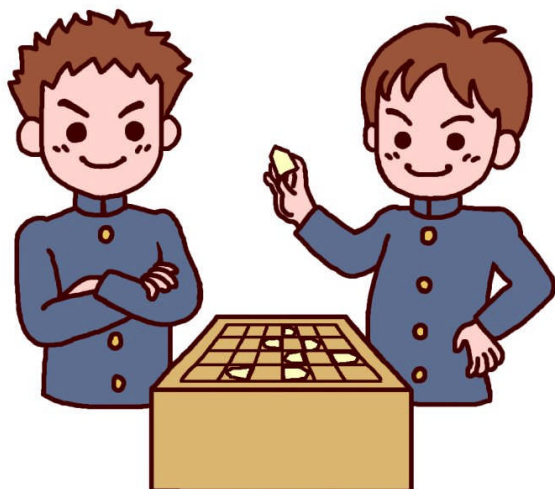
☆ なるほど、碁石を使うのですか！

うちには碁石はありませんがオセロのセットが

あるので、これから多量に同種の駒を使うときはオセロの駒を使いましょう。これからのフェアリー作家・解答者は、基石かオセロの駒を常備することが必要ですね！（多分違う）

☆ 出題翌日には解答が2つ到着し出足好調だった今回の出題ですが、その後パタリと解答が途絶えました。「最近のネット出題で解答が集まらない傾向はここにも現れているなあ…」とか思っていたのですが、最終日になって解答が3通集まり、胸をなでおろしました。

解答者を増やすという意味では、解答・出題の場所を集約できる「ウェブフェアリーパラダイス」への移転を検討した方が良くと思います。そのときには他の出題コーナーとの兼ね合いで、どういう位置付けでどのような作品を募集・出題するかという点を明確にしないといけません。当面は、ここに書いた出題稿や結果稿を転載してもらおう形を採り、どのような形で「ウェブフェアリーパラダイス」へ移転するか考えたいと思います。



詰将棋メモ

推理将棋第 12 回出題解答

本稿は、TETSU さんのご好意により詰将棋メモ (<http://toybox.tea-nifty.com/memo/>) より転載させて頂いております。

推理将棋第 1 2 回出題 タラパパさん特集 担当 ミニベロ

出題日 : 2008 年 6 月 4 日

解答締切 : 2008 年 6 月 20 日

今月は、推理将棋界の重鎮タラパパさんの特集です。長い・短い・お笑い作・芸術作と何でも来いの作者ですが、今回は覚えやすい「オール2条件&短手数」でお願いしました。ヒントの意味も込めて、あえて会話部分を長くしています。豪快な詰め上がりで「軽いいたずら」をお楽しみください。

12-1 初級 タラパパ作 逃げたらアカン！ 9 手

「角頭に打った手が勝因だった」
「9手で詰みか、あの6筋の手は意外だったよね」
「逃げたらアカンよ」
「それって、なんのこと？」

- ・ 9手で詰み
- ・ 先手は後手の角頭に駒を打った
- ・ 6筋の手があった

さて、どんな将棋だったのでしょ。推理してくださいね。

【出題のことば（担当 ミニベロ）】

♪逃げたら、惨めになるだけ？

推理将棋 1 2 - 1 解答 担当 ミニベロ

▲7六歩、▽4二飛、▲3三角不成、▽5二玉、▲4二角不成、▽5五角、▲5六飛、▽6六角、▲5三飛成 まで9手で詰み

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丕		丕	爵	科	皇	一
				王	角				二
歩	歩	歩	歩	龍	歩		歩	歩	三
									四
									五
		歩	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

4 2 で飛車を成らずで取って、それを2 3 に打って5 3 に成る、この強烈な紛れ(まさ氏の名作順)が呪縛となって、肝心の角が移動する順が見えない。それさえ分かれば「6 筋の手があった」の意味も理解出来ようというもの。

作者の軽いいたずらに、ちょっぴり考えさせられた人もいるだろう。しかしこれで驚いているようでは、中級は解けない。

作者(タラパパさん) 「推理将棋の基本中の基本手筋を応用してみました。後手の最後の2手は無意味な手なのですが(^ ^ ; 」

■遊び手の活用は推理将棋の腕の見せ所ともいえます。

リーグ戦ファンさん 「こんにちは、初めて投稿いたします。リーグ戦ファン と申します。私、チェスのプルーフゲーム、特に初形問題が大好きで、将棋でも初形問題が流行していることを知り喜んでいました。20年前に若島正さんが将棋世界に将棋のプルーフゲームの連載をされていたときにも投稿しておりました。近代将棋誌を久々に立ち読みして、今日このページにたどり着きました。楽しい出題たち、もっと早く知っていればよかった・・・」

■近代将棋は残念でした。でもここはファンの皆様の支持がある限り大丈夫です。

毎回素敵な作品をご紹介します。詰パラの推理将棋と共に、これからも、おもちゃ箱の推理将棋をよろしく！

リーグ戦ファンさん 「3、2、と、完全限定の作品だったので、限定になりえない手順は当初からはずして、と。3 2馬で取った飛車を2 3に打ち込み、4 3馬で詰む筋が限定になりそうだったので、かなりこだわり、時間をロス。あきらめて限定にならない筋の悪い解を考え始めて(恥ずかしながら2 2角成同銀なんて筋まで考えました)もう一度飛車取りの筋に戻ったら・・・なるほど、縦に使うんですね。6筋って・・・なるほど、最後の角の行き先を限定できるのか！ 所要時間約一時間。

実際問題として、将棋の初形プルーフゲームでは、後手の手順の非限定と、先手の成不成にはそれほどこだわらなくてもかまわないと思ってます(そうでないと、楽しい問題が限定されてしまう!) 今回は、全問が完全限定ってのがすごいです。素敵な問題をありがとうございました。一つだけ不満は、難易度表示が反対のような・・・」

■ようこそ、推理将棋の世界へ！

しかし、リーグ戦ファンさんは、こういったパズルの相当の手練のようですね。

生まれて1年ちょっとの推理将棋は、現在では一部例外を除き完全限定前提で行われています。作品数も400を超え、もうこのスタイルで定着しているようです。

余詰と作品の難易度は作者には分からない、というのが定説のようで、それではこの「上・中・初」はどうやって決めているのか、ですが、実は担当(ミニベロ)の個人的な振り分けなんです。

ということは、どんな名作でも私が解けないと掲載できない、ということです。

ということは、まだまだ物凄い作品がゴロゴロしている、ということなんです。

たけとひでさん 「感想戦ではなさそうなので、控室の会話？」

■応援してたのかな。

話違うけど、「悲しい色やね」は、私の18番です。♪大阪ベールブルース、野球の歌だったかな？

S.Kimuraさん 「ぎりぎりまで考えたのですが、12-3は解けたものの、それ以外が解けませんでした。」

■ありがとうございます。初・中が難しかったとは！ ミスチョイス。

中村雅哉さん 「駒を打つ場所が56とは予想しにくかった。」

■たまたま私が割とあっさり解けたもんだから、初級に置いてしまいました。

たくぼんさん 「23飛の筋かと思ったのに・・・」

■それは、まさ作の順で、狙いの紛れ順でもあります。

魚熊さん 「すいません。今回は全く歯が立ちませんでした。」

■ウーム、今売り出しの魚熊さんが無解とは、ちょっと予定外。これに懲りず、また解答よろしくをお願いします。

けいたんさん 「▽5 5角から▽6 6角とは！タラパパさんは遊び手活用の元祖かな？」

■5 5にワンクッションさせることで、「角頭」という条件を発生させています。

Normanさん 「移動した後手角の頭に打つこと、6筋の手は66角、それぞれはすぐに浮かびましたが、なかなか1つの手順として結びつかなかった。」

■そこまで見えてて手間取りましたか。

高坂研さん 「解ければあの会話も納得するが、それまでは手がかりの少なさに苦戦させられた。やはり推理将棋は難しい。」

■これは易しいと思っただけの初級出題だったんですが、推理将棋は難しい。

natsuoさん 「初級のわりには結構難しいかも。後半の手順を限定させるやり方は他にもいろいろありそうですね。」

■角の横とか、後手に持ち駒ありとか、いろいろ考えられますね。

【正解：8名】

高坂研さん たくぼんさん たけとひでさん
タラパパさん 中村雅哉さん natsuoさん
Normanさん リーグ戦ファンさん

12-2 中級 タラパパ作 ミスディレクション 10手

「10手で詰ませたと聞いたけど」
「駒を成ったのは玉の斜め下に打った角が直後に成る一手だけで、
持駒を余さずに詰めることができたよ」
「それだけじゃ判らないんだけど」
「これだけで判る筈さ。悩んだらタイトルを見るといいよ」

- ・ 10手で詰め
- ・ 駒を成る手は、玉の斜め下に打った角が直後に成る一手だけ
- ・ 終局時、後手に持駒はなかった

どんな手順だったのでしょうか。この謎を解き明かしてくださいね！

【出題のことば（担当 ミニベロ）】

手品師の動いてないほうの手に要注意

推理将棋 12-2 解答 担当 ミニベロ

▲7六歩、▽4二玉、▲3三角不成、▽同玉、
▲6八玉、▽2四玉、▲7八玉、▽3三角打、
▲6八銀、▽8八角成 まで10手で詰み

12-2詰上り図

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

持駒 歩

この手順をみて、どういう感想を持たれたら

うか。

解説も何も、玉の斜め下に打った角が、直後に成っただけ。ただ肝心のその玉が5 1 近辺にいなかった、というだけの話なのだ。玉が2 4にまで行かなかった、という条件はどこにもないし、そもそも先手の玉とも後手の玉とも言っていない。

「ミスディレクション」。優しい作者は、タイトルをヒントにしてくれた。「誤誘導」などと訳されて、手品や推理小説・パズルの世界では常識のテクニック。観客の先入観や思い込みを極限まで利用して、ラビリンスへと引きずり込む。

これを魔術と見るかペテンと見るか、はたまたトリックなのか。私はこれこそが「推理将棋」だと思っている。

作者（タラパパさん） 「ある看寿賞作家から、さんざん痛めつけられた意地の悪い手口。やり過ぎると友人をなくします。」

■誰だか大体想像はつきますが、内緒にしておきましょう。

リーグ戦ファンさん 「叙述トリックのミステリが大好きなので、題名を見る前、「玉の斜め下に打った角が直後に成る」と見た途端に、このトリックを真っ先に疑ってしまった自分がかなり嫌です。実は、正しい筋（先手玉に角打玉手して詰ます）のほうを全然読んでいません。かなりきわどい筋がありそうですから、出題される側のチェックは相当に大変なんじゃないね。所要時間2分。」

■「グリーン車の子供」と同じ手法なんですけど、これを2分で見破るとは、マジシャン泣かせの解答者です。

詰将棋と同じ完全限定ルールですので、手順前後や成り不成りはチェック簡単ですが、全く違うアプローチにはお手上げです。

勿論余詰はいけないのですが、「過剰防衛の条件過多はより恥ずかしい」というのも定説のようです。

たけとひでさん 「タイトルを見ても、英語が

ワカンナイ。」

■私も辞書で調べて書いとります。

中村雅哉さん 「後手玉の斜め下とは！秀逸な着想に脱帽。」

■こういういたずらにはいいですね。パズルの原点です。

たくぼんさん 「まさか自玉の斜め下とは・・・まさにミスディレクション！」

■まさかたくぼんさんまでとは・・・。

けいたんさん 「玉の斜め下に敵が打つと思いついていた」

■そのミスディレクションが作者の狙いでした。

Normanさん 「そうか後手玉か！ ミスディレクションのヒントがあっても全く見えず。完敗・・・。」

■この人が解けないと困るんですよ。担当の想像以上の難問だったのか・・・。

高坂研さん 「先手玉ではなく、後手玉の斜め後ろだったとは！その可能性には気づいたものの、「ありえないな」とすぐに捨ててしまいました。完敗です。」

■ミスディレクションを仕掛けている側の人なのに・・・。

natsuoさん 「タイトルの意味は……後手玉があらぬ方向に出かけていくということでしょうか？」

■実は私も慌てて調べました。

「犯人は体の大きい奴だった」として、男や大人を連想させる手法らしいです。

オレオレ詐欺とか「消防署の方から来ました」の手口もこれかな。

【正解：5名】

たけとひでさん タラパパさん 中村雅哉さん
natsuoさん リーグ戦ファンさん

12-3 上級 タラパパ作 小金持ち 11手

「11手で詰ませて、持駒を5枚も貯めこんだ
って？」
「うん、駒を成る手は最終手だけだったけど
ね」

- ・ 11手で詰み
- ・ 終局時、先手の持駒が5枚
- ・ 駒を成る手は最終手のみ

さて、どんな手順だったのでしょうか。推理して
くださいね。

【出題のことば（担当 ミニベロ）】
豪快に取りまくってください

推理将棋 12-3 解答 担当 ミニベロ

▲7六歩、▽4四歩、▲同角、▽4二飛、
▲5三角不成、▽4七飛不成、▲3一角不成、
▽4八飛不成、▲同飛、▽4二金、▲同飛成
まで11手で詰み

12-3詰上り図

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

持駒 飛金銀歩2

11手で5枚ということは、初手は駒を取れないから、詰め方は最後まで駒を取り続ける。打つこともできないので単騎詰を考えるが、成る手は最終手だけとなるとそれもパス。さんざん考えさせられて自飛車の出動に思い当たれば、

正解はもうすぐだ。

それにはまず玉方の飛車に、邪魔な47の歩を取らせる。さらにその前に、邪魔な43の歩を44で取っておく。これだけ駒が動いて11手とは、なんと効率のいい駒さばきだろう。

「成る手は最終手だけ」は、最後62銀・41馬のような順も消していて用心深い。

この作者には他に、「13手6枚」や「15手7枚」という「がめつい奴シリーズ」もあるが、本作は「11手5枚」なので「小金持ち」というわけだ。

作者（タラパパさん） 「ミニベロさんのお陰で生まれた作品。馬による単騎詰か、自陣から協力駒を連れて来るしかありませんが、単騎詰11手では4枚取るのが限界のようです。」

■そうか、11手では自由に成っても単騎で5枚は無理だったのか。

15手あれば、7枚取ることは比較的簡単なんですね。

リーグ戦ファンさん 「すばらしい！ 二手目の奇想、44歩が「消去法的に思い受かぶかどうか」ではなくて、これしかない！と積極的に発想させるところが素敵。

そもそも、途中手段がロジカルに限定される問題は大好きです。

（先手は3手目から最後まで駒取しかありえなくて、初形から角以外にもう一枚活用させないと詰むはずがない）

もう一枚の活用として普通思いつくのは 77桂→65桂→53桂成で、その筋に10分くらいこだわってしまいました。77桂でなければ、残るは飛車しかなくて、すると二手目の44歩は、それしかない、と、気がつきますね。所要時間15分。」

■解説ありがとうございます。

これだけ論理的に解かれれば、作者も満足でしょう。15分は速過ぎだけど・・・。

たけとひでさん 「華麗なる捌き、どちらかと言えば後手の。」

■バカ詰系ですから、斬られ役が旨くないと。

S.Kimuraさん 「角だけでは駒を5枚取っても詰まないのだから、飛車を活用することを考えましたが、後手の飛車が3筋ではなくて4筋から来たのには驚きました。」

■私も最初は3筋を考えました。

4筋のほうが玉が動かなくてもいいので、手数が節約できるんですね。

中村雅哉さん 「飛の活用はなかなか見えなかった。簡素な条件に巧みな手順の秀作。」

■私も角で散々な目に会いました。へトへトになってやっと飛車の活用に至るも、しばらくは3筋でウロウロしていました。

たくぼんさん 「48飛生が上手いです。5枚も取れるとは思わなかった。」

■攻め方の最大は手数マイナス1ですから、6手ある本作では5枚。後手も取っているので計6枚。先後合わせて取れる最大枚数は何枚なのかな？

けいたんさん 「駒取りでも美しく表現できるんですね。」

■駒取り回数や王手回数は、きつい縛りのようで実は親切なヒントでもあります。

Normanさん 「76歩を除き全て駒取り、詰ますために飛車の援軍、と考えたらなんとか解けました。論理的に解ける好作。」

■これは難しいと思ったのですが、難易度の判定、間違っていましたかね。

高坂研さん 「5連続で駒取りをしなければならぬのだが、全部角で取るとばかり思い込んだために思考が袋小路に。3題の中では一番論理的にアプローチできる作なのに…。これまた完敗です。」

■私も最初は角でずっと追いかけていました。

natsuoさん 「3手目から常に駒を取る必要があるため、難易度としては他の2問と同じくら

いに感じました。33ではなく、44から駒取りが始まることに気づくのがポイントですね。」

■通常後手の飛車の活用は3筋ですので、4筋は最後になってしまいますね。

【正解：8名】

S.Kimuraさん たくぼんさん たけとひでさん
タラパパさん 中村雅哉さん natsuoさん
Normanさん リーグ戦ファンさん

【あとがき】

参りました。担当自信の「タラパパ特集」解答者激減！ こんな好作ぞろいなのに、もったいない！ 作者にも解答者にも悪いことをしてしまった。結果として選題ミスでした。推理将棋の難易度は本当に分からない。反省して次回は易しい作品を集めましょう。担当は毎回、いけしゃあしゃあと解説を書いているように見えるが、実は、泥沼を這いずり回ってやっと正解にたどり着いての選題。だから、解けたときの喜びを共有し合える皆さんの短評が何よりの励みだ。

今後とも、「おもちゃ箱の推理将棋」をよろしくお願いします。

7手詰は全手順29通りであることは周知だが、このたび橘氏のご尽力で、8手詰全手順3420通りがすべて解明された。勿論微細な非限定や手順前後を、すべて別手順としてみた場合であるが、この中には、詰みまでに必ず8手必要な順と、7手に無駄手を1手挟んだ順がある。

しかし1手増えただけで約118倍に膨れ上がるとは、9手・10手が、短編とはいえ難しいのも分かるような気がする。

今現在で、MIXI内で発表されている推理将棋の作品数は400を超えている。そのほとんどが10手前後の短編である。そして毎日のように新しい作品が生み出されている。推理将棋は、まだ始まったばかりです。

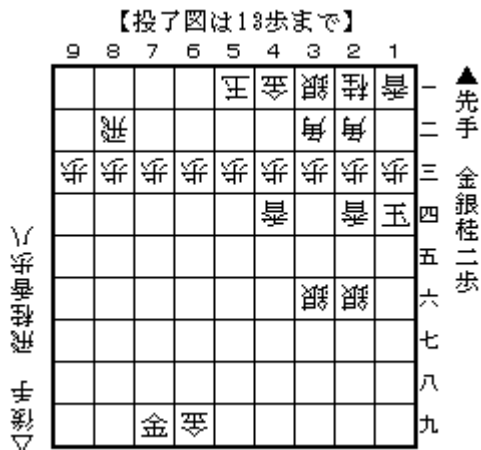
『ある夜の会話』

7月のある夜、A県の某有名学習塾の一室で、二人の男が話しこんでいた。一人はこの学習塾のカリスマ塾長K坂氏、もう一人は彼の詰将棋・推理将棋仲間のN村氏である。

K坂「・・・ところで、先日の推理将棋名人戦では、挑戦者が勝ったようだね。」

N村「そうそう。ここに新聞記事があるよ。」

N村はそういうと、バッグから1枚の新聞紙を取り出した。某全国紙の1面に、終局図が載っていた。



N村「新聞記事によると、56手までで挑戦者が圧勝したんだけど、どうも腑に落ちないんだ。敗れた名人は終局後の談話で、『推理将棋名人戦にふさわしい棋譜を残せて満足している』って言っているんだよ。ポロ負けなのに、何でそんなコメントになるんだろう。」

K坂「それは棋譜を見るのが早いんじゃないか。棋譜は社会面掲載して書いてあるよ。」

N村「それがうっかり社会面を捨てちゃって、棋譜がわからないんだよ。」

K坂「ふーん。」

K坂は新聞に載った図面を見つめていたが、しばらくするとN村を見て言った。

K坂「ひとつ、僕たちでどんな将棋だったか推理してみようじゃないか。」

N村「そりゃあ無理だよ。どの駒をいつ動かしていつ取ったのか、56手もあるんだから組み合わせが多すぎて、棋譜を正しく再現できる確率は極めて低いと思うよ。」

K坂「まあそう簡単にあきらめるなよ。手掛りは56手という手数と、盤上と駒台に残った駒しかないけど、良く見ると物言わぬ駒たちが色々な事を語っているよ。」

N村「ほう、例えば？」

K坂「まずは、13の歩だ。先手玉が詰まされているのだから、最終56手目は13歩の王手以外ありえない。この歩は打ったのか突いたのか、どっちだと思う？」

N村「打ったのなら打歩詰で挑戦者の反則負けなんですけど。」

K坂「そういう見方もあるけど、もし歩を打ったのなら、11香の効きが14玉に直通するので歩を打つ前から王手となり、成立しない。つまり13歩は12にいた歩を突いたはずだ。ということは、後手は12へ歩を打ったことがわかる。」

N村「そうだね。」

K坂「次に盤面全体を見てみよう。それぞれ何枚の駒が取られたと言えるだろうか？」

N村「先手は盤上に14玉と79金しか残っていないから、最初盤上にあった20枚のうち18枚は取られているね。後手は盤上に22枚も残っているけど、91香と81桂は間違いなく取られたと言えるだろう。盤上に桂は1枚だけだし、91香が44や24へは動けないからね。」

K坂「それだけでは検討不足だね。まず、君が言う通り後手の91香は間違いなく取られているが、盤上にも先手の駒台にも香がない。よって、先手はどこかに香を打ち、後手はその香を取ったはずだ。つまり、後手は先手の駒を少なくとも18+1枚で19枚取ったはずだ。また、さっき確認した通り13の歩は12にあったはずだから、後手の13歩は先手に取られたはずだ。」

N村「なるほど。」

K坂「それに、先手の駒台に金銀桂桂歩がある

ので、今までにわかった91香・81桂・13歩以外にも、後手は金銀桂を取られた事になる。」

N村「21桂が残っているのに桂をもう1枚取られたということは、後手はどこかに桂を打って先手に取られたということかな。」

K坂「あるいは、21桂が取られた後そこに桂を打ち直したかのどちらかだね。ではここで後手の持駒をもう一度確認しよう。飛桂香歩8、全部で11枚だ。後手は少なくとも19枚の駒を取ったことがわかっていて。ということは？」

N村「後手は少なくとも8枚は駒を打ったことになるね。」

K坂「その通り。つまり、後手は少なくとも駒取りに19手、駒打ちに8手、合計27手必要だ。この将棋は56手で終わっているの、後手は $56 \div 2 = 28$ 手しか指せない。しかも、後手の最初の手、すなわち2手目は先手の駒を取る事も、もちろん打つことも不可能だ。つまり、後手は2手目に駒取りでも駒打ちでもない手を指した後は、4手目からずっと、駒取りか駒打ちのいずれかの手を指し続けた事になる。手数に余裕がないので、駒取り回数と駒打ち回数もそれぞれ19手と8手に決定だ。」

N村「取ったり打ったり忙しいな。」

K坂「次は先手側だ。持駒は金銀桂桂歩の5枚。しかし香を取って打って後手に取り返された事はわかっているから、少なくとも6枚取って1枚打った事はわかっている。では、これ以外に駒を取った可能性はあるだろうか？」

N村「もし何か取ったとしたら、駒台に残っていない以上打ったはずだ。とすれば、79の金か、後手に取り返されたかのいずれかな。」

K坂「ところが、後手は先手陣の玉金を除く18枚と打たれた香1枚の19枚しか取る余裕がない。もし79金が打たれた駒なら先手陣の駒は玉以外の19枚が全て取られた事になり手数不足だ。つまり、先手が香以外の駒を打ったことはありえないし、取った駒も6枚に限定される。」

N村「なんだかややこしくて、頭が混乱してきたぞ。」

K坂「そうだね。この辺で、得られた情報を整理してみよう。」

K坂はそう言うと、部屋の中にあったホワイトボードに近付くと、わかった事を書き出し始めた。

情報A：後手は4手目（後手の2手目）以降、全て駒取りか駒打ちの着手だった。取った駒は先手陣の玉と金1枚を除く全ての駒18枚、及び香の19枚だった。

情報B：先手が取った駒は金銀桂桂香歩の6枚、打った駒はこのうち香1枚だけだった。取った歩は1筋の歩だった。

N村「なるほど。こうやってわかった事を書き出してみると、僕にも見えてきた事があるよ。」

K坂「ほう、他に何に気が付いた？」

N村「情報Bから、2～9筋の歩を先手が取ったことはない。ということは、2～9筋の歩はどれも初形の位置に居る以上、全く動いていないことがわかる。それに11香が打った駒なら、元いた11香は先手に取られたはずだけど、情報Bから先手は1枚しか香は取れなくて、これは明らかに91香だ。よって11香も動いていない。」

K坂「なかなか良い点に気付いたね。」

K坂はホワイトボードに書き足した。

情報C：後手陣の2筋から9筋の歩及び11香は、初形から動いていない。

K坂「そろそろ見える範囲で指し手を特定していこうか。わかった手を書き出していこう。」

K坂はそう言うと、部屋の片隅からもう1台のホワイトボードを運んできた。

K坂「1手目から58手目と書いても良いが、それぞれの指し手を別々に考える事になりそうだから、先手・後手それぞれの指し手に番号を振ろう。先手の指した28手

は、最初から順にS 1～S 28、後手の指し手はG 1～G 28だ。つまり、G 28は最終手の13歩になる。」

K坂はボードに縦一列にS 1～S 28、少し間を空けて同じく縦1列にG 1～G 28と書き出し、G 28の横に「13歩」と書き込んだ。

K坂「では、最初から始めようか。先手の初手、S 1は何だろう。言うまでもないが、ポイントは情報Aだ。後手の2手目、つまりG 2は駒を取らねばならない。」

N村「じゃあ、S 1=76歩と突いて、S 2=33角成と突撃するか。これならG 2=同角と取れるぞ。」

K坂「君はさっき、情報Cを自分で言い出したじゃないか。33の歩を取ってどうするんだ。」

N村「おっと、そうだった。となると……。2～9筋の歩が動けない以上、後手は1筋で駒を取ったとしか考えられないな。ということは……。」

K坂「もうわかっただろう。S 1=16歩、G 1=14歩、S 2=15歩、G 2=同歩以外ありえない。」

N村「情報CからS 3=15同香、G 3=15同香とは指せないから、S 3=16香、G 3=同歩か。」

K坂「ピンポン！」

N村「ということは、必然的に、S 4=17桂、G 4=同歩成に決まるぞ。」

K坂「細かく言えば、G 4=同歩不成の可能性はあるけどね。ちょっと一息入れようか。」

K坂はS 1～S 4、G 1～G 4の手順をボードに書き込んだ後、コーヒーを入れに行った。10分ほどのコーヒブレイクの後、手順探しがまた始まった。今度は、どこから探してきたのか机の上に将棋盤が広げられ、G 4までの局面が並べられている。

K坂「今度は、この局面からどうやって後手陣の91香～61金の4枚が消えたのか推理してみようじゃないか。」

N村「情報Cで歩が突けない以上、少なくとも91香・81桂はこの場で取られたとしか考

えられないな。」

K坂「そうだね。では、その取った駒はどこから来たんだろう。」

	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
	▲	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	▲
		▲	歩						▲		▲
		▲	香	香	香	香	香	香	香		
▲	香	桂	銀	金	玉	金	銀				

N村「…変だな。後手陣は93～23の歩と22角、21桂の壁に囲まれて先手駒が侵入するルートがない。よって駒を打って91～61の駒を取りに行くしかない。打てる駒は情報Bから香だけだ。しかしその香は91にある！これじゃあ八方ふさがりじゃないか！」

K坂「よく考えろよ。確かに壁はあるが、穴が開いていて後から塞いだ可能性はないかい？」

N村「先手が壁の穴を開けるためには駒を取ったはずだ。情報Bから、取れる駒は6つだけ。金銀桂香は壁の内側にある。13歩はもう取った。とすると、残りは……21の桂か！」

K坂「その通り。後手陣右翼の金銀桂香を取るには、先手は13～12～21～32のルートで後手陣に侵入し、その駒で取りに行かねばならない。」

N村「ちょっと待った！よく考えると、そうとばかりは言い切れないぜ、明智君。」

K坂「K坂ですけど。」

N村「確かに先手は21桂以外の壁の駒を取れないが、後手が自発的に動かして修復可能な箇所が1箇所ある。22の角だ。例えば先手駒が何か12へ侵入した後、後手が13へ角を移動し、12の駒で右翼の金銀桂香を取りに行った後、後手は22へ角を戻す。この可能性は残っているぜ。」

K坂「なかなか鋭い点を突いてきたな。」

N村「まあね。いつも言われっ放しじゃ悔しいからね。」

K坂「君の言う手順が成立するか否かはひとまず置いて、はっきりしたことは、91香～61金を取りに行くために、先手の自陣にあった駒が12方面から侵入した、ということだ。では、その駒は何か考えてみよう。

もしその駒が銀だったとすると、12銀～21銀生～32銀成～42成銀と進んでいけるが、そこで王手になってしまう。情報Aより、後手はその駒を取るしかないの、右翼の駒を取る前に消えてしまう。金でも馬でも、全て同じ理屈だ。

ということは、唯一12方面から入って91～61方面に辿り着けるのは何か？」

N村「明らかに、飛か龍しかないね。途中で王手を掛けずに72まで行ける。」

K坂「その通り。飛か龍が72まで行けば、71銀・81桂・91香は問題なく取れる。残る問題は61金をどう取るかだ。」

N村「何が問題なんだ？61龍と取るだけじゃないのか？」

K坂「話はそう単純じゃない。けど、その前に1つ大事な点を考えておこう。最終手13歩も情報Aから駒取りだ。では、ここで取った駒は何か？」

N村「その駒は後手の駒台に残っているはずだから、飛桂香歩のどれかのはずだね。」

K坂「そうだ。そして、G4までに先手の17歩・19香・29桂は盤上から消えている。情報Aから香以外の駒は打てない。つまり13で取られた駒は、28にもと居た飛か、91に居た香を先手が打ったものか、いずれかしもありえない。」

N村「可能性は2つだけか。」

K坂「これを覚えておいて、話を61金の取り方に戻そうか。61金を取った駒は飛又は龍か、それ以外の駒かの2通りで、取った場所も61かそれ以外の場所かの2通りしかない。」

K坂はそう言うと、先ほど書いた情報Cの下に、場合分けを書き出した。

<61金の取り方> 次の①～④のどれか。

- ① 飛で、61で取った
- ② 飛以外の駒で、61で取った

③ 飛で、61以外で取った

④ 飛以外の駒で、61以外で取った

N村「当たり前の事を書き出しただけじゃないか。」

K坂「では、①から考えよう。この場合明らかに61金を取った手が王手で、情報Aから後手は同玉と取り返す。よって飛が消えたので13で最後に取りられた駒は香だ。ところで、このままでは玉が61に居るので51に戻る手が必要だが、情報Aからこの手は駒取りのはずだ。先手は唯一打てる香は13で取らせるので、51で取らせる駒は自陣に居た何かになる。」

N村「なるほど。」

K坂「次に②だが、先手陣の飛以外の駒が王手を掛けずに61へ近付くことは出来ないの、61金を取るには香を打つ必要がある。ということは、13で取られた駒は香ではあり得ないので、飛か龍だ。すると、61香成か成香、同玉とした後51へ玉を戻すために、やはり先手は自陣の駒を何か51へ進める必要がある。

③はどうか。61以外という事は、61金が駒を取って別の場所、つまり52・62・72・71のどこかへ動いたはずだ。しかし、これらの場所に飛以外の先手陣の駒が王手を掛けずに近付く事はできないのは明らかだ。よって、先手は香を打ってこれらの場所で取らせて、飛か龍で取り返した事になる。よって、13で取られた駒はやはり飛か龍になる。

最後に④だが、金を取る位置におびき寄せる手、その金を取る手どちらも先手陣の飛以外の駒では役に立たないので、飛を捨てておびき寄せ、香を打ってその金を取りに行くしかない。しかしこれでは13に飛も香も持って来れないので、最終手に取らせる駒がなく、成立しない。

④は却下だ。今言った事をまとめてみよう。」

K坂はそう言うと、先ほどの④を消し、①～③を次のように修正した。

<61金の取り方と、その時の駒の残し方>

以下の①②③のどれか。

- ① 61飛（龍）、同玉と61金を取った後、自陣

の駒が51へ行き同玉と取らせた。

13で取られた駒は香（成香）。

- ② 61香成（成香）、同玉と61金を取った後、自陣の駒が51へ行き同玉と取らせた。13で取られた駒は飛（龍）。
- ③ 61の周囲に香を打ち金で取らせそれを飛（龍）で取った。13で取られた駒は飛（龍）。

K坂「では、君がさっき指摘した、22角が移動して飛の侵入ルートを作ったという可能性が成り立つのか考えてみよう。言うまでもなく、角が13へ動くのも、その後22へ戻るのもどちらも駒を取る手だ。しかし、61金の取られ方①②③のどの場合でも飛や香をこの角移動のために取らせる事はできない。よって、先手は自陣の駒2枚を13と22へ移動させねばならない。」

N村「そうだね。可能性としては88角や39銀、49金あたりかな。」

K坂「最短手数を考えてみよう。19香・29桂はG4までに取られて使えないから、一番足が早い角を22へ、1筋へ一番近い39銀を13へ移動したとする。他の障害物が一切ないとすれば、88角は79・13・22の3手で22へ、39銀は28・17・16・15・14・13の6手で13へ到達できる。合計9手だ。」

N村「以外に早かったな。」

K坂「そうかな？ではそれ以外に先手が指さねばならない手を数えてみよう。61金の取り方①②③にかかわらず必要な手として、S1～S4までの4手、69金が79に動く1手、玉が59から14に行くのに5手、合計10手必要だ。先手が指せる手数は、 $56 \div 2 = 28$ 手だ。このうち $9 + 10 = 19$ 手はすでに使ってしまう、残りは9手だ。あと①～③でそれぞれ何手必要かな？」

N村「まず①は、と…。28飛が銀桂香を取ってから61で金を取るまでに、 $18 \cdot 12 \cdot 72 \cdot 71 \cdot 81 \cdot 91 \cdot 61$ で7手だな。あと自陣の駒が51へ行くのに…。」

K坂「考えるまでもなく手数不足だ。②も飛が龍になり銀桂香を取って13へ戻るには、 $18 \cdot 12 \cdot 72 \cdot 81 \cdot 91 \cdot 71 \cdot 72 \cdot 12 \cdot 13$ で9手掛かり、手数不足で51へ自陣駒を送

る余裕はない。

最後の③が一番まじだが、考え方は②と同じだ。龍が13へ戻るのに9手掛かるので、香が打てない。

つまり、どの条件も成立しないので、22角を動かして侵入する事は不可能だ。よって、先手の飛は12飛成～21龍～32龍～72龍と、桂を取りながら侵入した事がわかった。11香は取れない事が情報Cより明らかだからね。ここまでは良いかな？」

N村「認めるよ。そんなに勝ち誇った顔をしなくてもいいとは思うけどね。」

K坂「へっへっへ。まあいいじゃないか。では、61金を取った手段は①②③のどれか、順番にチェックしてみよう。まず①②③共通の必要手として、さっきと同じように考えると、序盤の4手、金移動1手、玉移動5手で10手だ。残りは18手になる。」

N村「今度はかなり余裕があるな。」

K坂「①の場合、龍が61金を取るのに、 $18 \cdot 12 \cdot 21 \cdot 32 \cdot 72 \cdot 71 \cdot 81 \cdot 91 \cdot 61$ で9手、13で取られる香を打つのに1手、合計10手掛かる。残り $18 - 10 = 8$ 手で、自陣の駒を51へ持っていかねばならない。銀を使うのは、 $28 \cdot 17 \cdot 16 \cdot 15 \cdot 14 \cdot 13 \cdot 12 \cdot 21 \cdot 32 \cdot 42 \cdot 51$ で11手掛かり手数オーバーだ。ということは、…。」

N村「角しかないな。79銀と57歩が消えていれば、 $79 \cdot 13 \cdot 12 \cdot 21 \cdot 32 \cdot 42 \cdot 51$ の7手で行けるから、1手余裕があるよ。あるいは、77歩さえ消えてば $55 \cdot 46 \cdot 13 \cdot 12 \cdot 21 \cdot 32 \cdot 42 \cdot 51$ と行く事もできる。こっちは8手で余裕なしのびったりだけどね。」

K坂「ところが、一見うまくいきそうだけど、そうは問屋が卸さないんだ。いいかい、先手が駒を動かしている間、後手はひたすら駒を取るか打つかしなければならぬ。特に九段目の金銀をどう取るかが問題だ。G4までの局面で後手が取った駒は桂香歩だが、桂は21へ、香は24か44へ、歩は12へ打つのが明らかで、どちらも金銀を取る役には立たない。つまり、少なくとも金銀を最初に取った駒は17のと金としか考えられない。」

K坂はそう言うと、机の上に並べてあった図を以下の様に並べ替えた。

			王	馬	香	香	香	香	香	▲先手
	進			馬		香				▲先手
	香	香	香	香	香	香	香	香		▲先手
										▲先手
								玉		▲先手
										▲先手
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	香	▲先手
										▲先手
	香	桂	銀	金		金	銀			▲先手

K坂「先手の手だけ進めて、玉も駒を取りながらの移動の邪魔にならないように25まで動いたものとしたが、要はこういった形で、どう17とで金銀を取るかが問題だ。」

N村「このままじゃ駒を取り続けながら九段目に行く事は不可能だ。少なくとも1手、例えば98香と指せば17～97・98・89・79・69と片方は取れるな。」

K坂「それでは39銀が取り残される。少なくとも銀は39銀・79銀の両方を取れなきゃダメだ。片方を取るのに1手使って7段目と9段目を繋げば、それで指せる手は無くなる。もう一方を取ることは出来ないんだ。つまり、27歩～97歩をAブロック、49金・39銀をBブロック、69金～99香をCブロックとして、この独立した3つのブロックに1回（1手）橋を架けるだけで全部行こうとするようなもので、明らかに不可能だ。」

N村「確かに17とで全部回るのは無理だけど、79銀を取ってそれを打って39銀や49金を取る事も考えられるじゃないか？」

K坂「そうはいかない。例えば39や49で駒を取った銀は、最終的には26か36に戻らねばならない。でもそのためには駒を取りながら動く必要がある。最初に79銀を取るのに余裕手を使いきって先手は何も指せないのだから、26や36に先手の駒がいたはずがない。」

N村「うーむ。その通りだ。」

K坂「つまり、①は成立しないんだ。次は②を見てみよう。28飛が13龍と戻るまで、18・12・21・72・81・91・71・72・32・21・12・13で12手、香で61金を取るのに62香・61香成の2手、先手陣の最速の駒の角が51へ行くのに79・13・12・21・32・42・51で7手、合計12+2+7=21手掛かる。18手しか余裕がないので明らかに手数オーバーで、②も成立しない。よって、残された可能性は③しかない事が明らかになった。」

N村「かなり絞り込めたな。」

K坂「では、③で香を打った場所はどこだろうか？」

N村「そのくらい僕にも出来るぜ。とにかく王手になると王手を掛けた駒を後手が取らなければならなくなってまずい、というのは前に出てきたからな。金が動ける場所は71、72、62、52の4箇所、そのうち龍で取られて王手にならない場所はたった一つ、72だ。」

K坂「ご名答。この辺で整理をしておこうか。」

K坂はそう言うと、先ほど書いた①～③を消して、以下の通り書き直した。

情報D：先手の飛が12飛成～21龍～32龍と侵入し、71銀・81桂・91香を取り、このうち香は72に打って金で取りそれを龍で取り返した。最終的にこの龍は13に戻り最終手で取られた。

K坂「さて次は、72香と打った時、先手の龍はどこにいたか推理しよう。」

N村「手順の効率を考えれば、72龍で81、91、71の順に桂香銀を取り、72香、同金、同龍とするのが一番早そうだな。」

K坂「71に龍がいたら、72香に同金と取ったら王様を素抜かれてゲームオーバーだよ。」

N村「そっか……。うっかりしていたな。81でも同じ事だし、62、52、42では龍で王手が掛かった状態になってしまうし、可能性は32しか残っていないな。」

K坂「その通り。という事は、先手の龍は32から72へ行き、銀桂香を取って、72から32

へ戻り、72香と打ち金で取らせて龍で取り返してからまた32へ戻り、21龍～12龍～13龍と動いたわけだ。では、銀桂香の取り方は特定できるだろうか？」

N村「72から出て72へ戻るわけだろ。71龍、81龍、91龍とすると、72へ戻るのに81か71へ戻る必要があるのもう2手掛かるな。81龍、91龍、71龍の順で取れば1手で72へ戻れる。この順が最短だな。」

K坂「ピンポン。現時点では最短手を選ばねばならないかどうか判明していないけど、ひとまず最短手順を選ぶとしたらその通りだ。ここまでの手順を、仮にS5から入れてみよう。」

K坂はそう言うと、以下の手順をS5から書き込み始めた。

18飛、12飛成、21龍、32龍、72龍、81龍、91龍、71龍、72龍、32龍、72香、72同龍、32龍、21龍、12龍、13龍（合計16手）

K坂「これで仮想S5～S20までの16手が入ったな。あと先手が指せるのはS28までの8手だけだが、59玉が14へ動くのに5手は必要だからあと3手残る。あとは79への金移動だけど、厳密に考えれば69金を79金とすれば1手、49金が79金まで移動するのは3手。いまの時点ではどちらも成立し得る。」

N村「さっきの銀桂香の取り方も含めてね。」
K坂「では、この79金の問題に決着を付けようか。どうせそ曲がりの君はこの金は49にあったと主張するんだろうが、それが成立しないことを説明しよう。」

N村「49金だったはずだとは一言も言っていないけど。」

K坂「君の心を読んだのさ。さて、49から79へ移動するには3手かかる、すると、S21～28までの8手は、金移動3手と玉移動5手で使いきり、他の駒は一切動かさない。」

そういうとK坂は、机上の盤面を以下の様に作り直した。

K坂「先手陣の39銀がどうやって取られたか考えてみよう。さっき①の検討でやったの

と同じ要領だ。59の玉は駒を取る事も取られることもできない駒だから、14に消えておいてもらう。28の飛は最終形の13龍まで進めておこう。さて、先手の駒はもう49金が79へ動く以外は動けない。どうやってこの形から39銀が取れる？」

					王	零	駒		皇	▲先手
		継						毎		二 金銀桂二
卒	卒	卒	卒	卒	卒	卒	卒	卒	竜	三
									玉	四
										五
										六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	弓	七
	角									八
香	桂	銀	金			金	銀			九

▲先手
二 金銀桂二
三
四 玉
五
六
七
八
九

卒二皇
卒
歩
角
香

N村「無理だな。39銀は孤立している。取れっこない。」

K坂「そう。余裕手がない限り取れっこない。つまり、49金が79へ動いた可能性はない。よって、79金は69金が寄ったものだが、その場合でも余裕手は最大2手しかない。」

N村「どうせそうだろうと思ったよ。」

K坂「では次は、先手陣の駒がどう取られていったか推理しよう。ポイントはやはり49金・39銀の孤立ブロックだね。後手はこの金銀を何で取ったのか？」

N村「17のと金で取ったとしか考えられないだろう？他に考えられるのは79銀を取ってそれを打って、という順だけど、打った銀は36か26に駒を取りながら戻ったはずだけど、79銀を取るまでに27歩や37歩は消えているし、先手は情報AとDからもう駒を打てないので26や36に駒がいた事はありえない。」

K坂「その通りだ。では、どうやって取るか。見ての通り、と金はまっすぐ歩を取りながら左辺に向かえば、88角、99香、89桂、79銀と一通り取れるが、49金や39銀が取り残される。しかも、終着点の79と49を結ぶラインには、最後まで残る69金が頑張っている。39銀や49金を2手で79

とに取られる位置まで持っていくのは無理だ。よって、39銀や49金は左辺に移動する途中で取らせねばならない。」

N村「なるほど。だんだん仕掛けが見えてきたぞ。途中で取る、という事は、取った後また7段目に戻ってきて残りの歩や左辺の角銀桂香を取って行かねばならない、という事だな。とすると、例えば1手使って49金を38に上がって、27と〜38と〜39と、という具合に取らせるのではダメだ。39から7段目に戻ってくる事が出来ない。」

K坂「その通り！また、そのケースで27と〜38と〜37と〜47と、という具合に金だけ取って7段目に戻っても、銀が取り残されてしまう。つまり、残りの余裕手2手を使って、39銀・49金を8段目に上げ、そこで取らせてから再び歩を取って7段目に戻る、というテクニックが必要なんだ。

では、その手順はどうすれば良いか考えてみよう。」

K坂はそう言うと、再びG 4まで進めた局面に並べ直した。

	9	8	7	6	5	4	3	2	1		▲
	皇	料	龍	王	料	龍	料	皇		二	先
		歩						歩			手
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三	なし
										四	
										五	
										六	
▲	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七	
		角						飛		八	
▽	香	桂	銀	金	玉	金	銀			九	

K坂「ではここからは考えられる組み合わせをチェックして、うまく金銀を取りながら左辺にと金移動できる手順を探してみよう。」

N村「ポイントは、48や58に金銀が行く形はマズイ、という点かな。同とが王手になって、玉で取ると台無しだし、逃げる手は指す余裕がない。とすると、金銀2枚を

8段目で捨てるのは28と38しかないな。つまり、28銀・38金の形しかあり得ない。」

K坂「だんだん調子が出てきたじゃないか。あとは、飛を寄る手・12へ行く手とのタイミングの問題だけだ。ちょっと書き出してみよう。」

K坂は、手順を書き出していた方のホワイトボードの余白に、組み合わせを書き始めた。

- ① 18飛、27と、12飛成、37と、38金、同と、28銀、同と、21龍、… 失敗。
- ② 18飛、27と、12飛成、37と、28銀、同と、38金、同と、21龍、… 失敗。
- ③ 18飛、27と、38金、同と、28銀、同と、12飛成、… 失敗。
- ④ 18飛、27と、28銀、同と、38金、同と、12飛成、37と、21龍、47と、…成功！
- ⑤ 18飛、27と、28銀、37と、38金、28と、12飛成、38と、21龍、… 失敗。
- ⑥ 38金、27と、18飛、38と、28銀、同と、12飛成、… 失敗。

K坂「以上の通りだ。金銀を上げるタイミングが遅くなると①②のように7段目に戻れない。唯一の可能性は、27〜28〜38〜39と動けるよう、27との前に28飛を18へ寄って、ぎりぎり27とが37へ行く前に28銀を指すしかない。④が唯一の手段だ。」

N村「そういう事か…。9段目の駒はどの順で取ったのかな？」

K坂「先手には79金と玉の移動以外指せる手はない。盤上に後手のと金が残っていない以上、金か玉の動きの中でこのと金を取らねばならない。明らかにと金の最終位置は79で、それを69金が取ったんだ。つまり、と金の97からの移動は、97〜88〜99〜89〜79の順だ。」

N村「先手の余裕手2手をぴったり使いきってぎりぎり成立していると言う事は、71銀・81桂・91香の取り方も81・91・71の順に限定されるという事だね。」

K坂「そういう事だ。」

K坂はまた、ボードに得られた情報を書き込んだ。

情報E： 後手の16歩は、17歩成以下、27、28、38、37、47、57、67、77、87、97、88、99、89、79と移動した後、先手の69金が79金と寄る際に取られた。

情報F： 先手陣の駒（59玉・28飛・69金以外）は全て上記と金で取られた。

情報G： 先手飛（龍）の軌跡は、18・12・21・32・72・81・91・71・72・32・72・32・21・12・13の順。

K坂「いよいよ大詰めだな。お互い、殆どの指し手が明らかになった。あとわかっているのは、59玉が14玉へ移動したルートだけだ。最短5手で計算してぎりぎりだったのだから、寄り道している暇はない。すると、次のどれかのルートを通るしかない。」

K坂は先ほど書いた28銀・38銀の取り方を検討した①～⑥の手順を消し、新たに5つの手順を書き出した。

- ① 59玉→48玉→37玉→26玉→15玉→14玉
- ② 59玉→48玉→37玉→26玉→25玉→14玉
- ③ 59玉→48玉→37玉→36玉→25玉→14玉
- ④ 59玉→48玉→47玉→36玉→25玉→14玉
- ⑤ 59玉→58玉→47玉→36玉→25玉→14玉

K坂「さあ、最後の仕上げの推理の前に、もう一度コーヒープレイクにしようか。」

N村「賛成。腰を落として、慎重に掛からないとね。」

2度目のコーヒープレイクの後、K坂は隣の部屋から3台目のホワイトボードを運び込んできた。

K坂「では、先手と後手、それぞれの指した手を書き出してみよう」

K坂はそう言うと、新しいボードに以下のように整理して行った。

- (1) 先手の指し手（S 1～S 28）
 - (イ) 初手～13龍まで（S 1～S 4、仮想S 5～仮想S 20。合計20手）

- (ロ) 39銀、49金の移動（2手）
- (ハ) 69金→79金の移動（1手）
- (ニ) 59玉→14玉の移動（①～⑤のいずれか。合計5手）

以上合計 20+2+1+5=28手

- (2) 後手の指し手（G 1～G 28）
 - (イ) 13歩の移動（G 1～G 4、及び情報Lの14手。合計18手）
 - (ロ) 72香を同金と取った手（1手）
 - (ハ) 盤上への駒打ち（32角、69金、26銀、36銀、21桂、24香、44香、12歩。8手）
 - (ニ) 最終13歩（1手）

以上合計 18+1+8+1=28手

K坂「これで指された手は殆どわかった。あとはこれをS 1～S 28、G 1～G 28に正しく埋め込めば終了だ。では、今度は逆に詰上がりから追っかけてみよう。」

N村「任せてくれ。最終手G 28は13歩だ。」

K坂「もう書いてありますけど。」

N村「おっとそうだったか。その前のS 28はと……。動かす対象の駒13龍、79金、14玉のうち、13龍は12から、79金は69から来たことがわかっているけど、12と69にはどちらも後手の駒がある。よって直前に12や69から動いたことはあり得ないので、S 28は玉を動かす手だった事は明らかだな。つまりS 28=14玉だ。玉が14へ動いてくるルートは、①～⑤のいずれかなので、直前の指し手は15玉→14玉か、25玉→14玉しかあり得ない。このうち、もし25から14へ動いて来たとする、S 28を指す時点で、先手玉には24香と36銀の両王手が掛かっていた事になる。これはルール上あり得ないな。」

K坂「その通り。G 27が24香であれ36銀であれ、それを指す時点でもう一方の駒で既に王手になっていたわけだから、ルール違反だ。よって、S 28=14玉（15から）であることがわかる。従って、玉の移動ルートは、唯一15を通る①である事もこれでわかった。では次、G 27行ってみよう。」

N村「これは簡単だ。G 27=26銀以外ありえない。他の手だったとしたら、その手を指すまでもなく王手が掛かっていたことになり、反則だ。」

K坂「その通り。ではS27は？」
 N村「状況はS28の時と変わってないぜ。13龍も79金も動いたはずがない。おまけに玉の動きは①から前の位置は26だと分かっている。答えはS27=15玉（26からだ。）」

K坂「いいぞ。続けて行ってみよう。」
 N村「G26はG27とおなじ理屈で、王手を掛けた手しかあり得ない。G26=24香だ。S26はS28と同じ理屈で、玉移動以外あり得ない。S26=26玉（37から）だ。」

以下同じ要領で、G25=36銀、S25=37玉、G24=44香、S24=48玉、G23=69金に決定するな。

ここで玉を動く手は使い切ったけど、やっと69金が消えてくれて、先手の金が戻せる状態になった。13龍はまだ動かさないから、S23=79金に決定だ。

その前のG22は、と・・・。12歩・21桂・32角・79とのどれかのはずだな。」

K坂「その前のS22は何だったか考えれば・・・」
 N村「皆まで言うな。今説明しようと思っていたんだ。」

玉、金の動く手は全て使ったから、残るのは龍の動きだけだ。つまり、S22=13龍で、これは12から動いて来たものだ。つまり、龍が動いた直後に出来た12の空所へ、今歩を打った以外あり得ない。G22=12歩、S22=13龍だ。同様に考えれば、S21=12龍で、必然的にG21=21桂になる。同じく、S20=21龍で、G20=32角になる。先ほど書いた仮想手順では13龍がS20だったが、実はS22であることがわかった。2手のずれは、途中で28銀・38金の2手を入れなければならなかったからだな。」

K坂「素晴らしい。わかっているじゃないか。ここまで来ればもう終わったも同じだ。最後まで仕上げてください。」

K坂はN村の解説した手順をボードのS21～G28の部分に書き込みながら、N村を促した。

N村「OK。さっき39銀、49金の動きを推理した中で、S5=18飛、G5=27と、S6=28銀、G6=同と、S7=38金、G7

=同と、S8=12飛成、G8=37と、というところまでは明らかにした。このあと、S9～S20までの手順は一本道で、手順前後の余地はない。唯一の破調は72香打ちで、これも72龍が32へ戻ってすぐに打たねばならないので、手順前後して別のタイミングで打つ事は不可能だ。あとは、後手の手順はひたすらと金で駒を取りながら、唯一先手が72香と打った瞬間に同金と取るだけだ。すぐに取らないと先手が次の72同龍と指せないからね。よって、手順は全て限定された。」

N村はそう宣言すると、K坂と一緒にボードに書き込み始めた。

先手の指し手		後手の指し手	
S 1	16歩	G 1	14歩
S 2	15歩	G 2	同歩
S 3	16香	G 3	同歩
S 4	17桂	G 4	同歩成
S 5	18飛	G 5	27と
S 6	28銀	G 6	同と
S 7	38金	G 7	同と
S 8	12飛成	G 8	37と
S 9	21龍	G 9	47と
S 10	32龍	G 10	57と
S 11	72龍	G 11	67と
S 12	81龍	G 12	77と
S 13	91龍	G 13	87と
S 14	71龍	G 14	97と
S 15	72龍	G 15	88と
S 16	32龍	G 16	99と
S 17	72香	G 17	同金
S 18	同龍	G 18	89と
S 19	32龍	G 19	79と
S 20	21龍	G 20	32角
S 21	12龍	G 21	21桂
S 22	13龍	G 22	12歩
S 23	79金	G 23	69金
S 24	48玉	G 24	44香
S 25	37玉	G 25	36銀
S 26	26玉	G 26	24香
S 27	15玉	G 27	26銀
S 28	14玉	G 28	13歩

K坂「Q. E. D. (証明終わり)・・・」

二人ともしばらく、虚脱状態で声がなかった。やがて、N村が思い出したように口を開いた。

N村「名人の『推理将棋名人戦にふさわしい棋譜』というコメントの意味がやっとわかったよ。盤上の駒だけで手順を完全限定させるとは、確かに推理将棋名人の譜にふさわしい。」

K坂「恐るべき技量だね。名人はおそらく、2手目14歩と突かれた時点で自分の負けを読みきったんだ。あとはどうやって名人にふさわしい棋譜を残すか、その答が3手目15歩からの突撃だったんだね。」

N村「それに応えた挑戦者の技術もまた素晴らしいじゃないか。それに、G18(36手目)で89と、と指した時点で、もし次に名人にS19=61金と打たれていたら、挑戦者の負けだったんだぜ。名人の15歩を敗北宣言と見抜き、相互の信頼があればこそ成立した棋譜だ。」

K坂「それを言うなら、G11(22手目)に48金と打てばそこで勝負ありだったわけだけだね。

おっと、もうこんな時間か。今日は名人の棋譜を肴に、うまい酒が飲めそうだ。そろそろいつもの店に行こう。」

二人は連れ立って、なじみの居酒屋へと向かった。

(完)

なお、当作品に登場する人物・団体は、いかなる実在人物・団体とも無関係です。

【作者よりコメント】

本作の狙いは「論理的に解ける長編」でした。よって、手順の証明ができて初めて創作の終了と考えていましたが、これが結構難物でした。本稿はその「手順の証明」を読み物風にまとめたものです。

作意手順を見つけるだけなら龍を21経由で

使うと分かった時点ですぐ見えると思います。それが絶対である事を証明するには、回りくどい場合分けをせざるを得ませんでした。きっと、もっとエレガントな証明手順があると思いますが、非才な作者には見えませんでした。

証明が面倒で普通に箇条書きして整理していると途中でやる気がなくなりそうだったので、少しでもやる気が出るように、と単に自分の遊びで会話調のまとめをしてみました。よって、公開は全く考えていなかったのですが、たくぼんさんの要請とご好意により、公開することになりました。

なお、本文は詰パラ投稿時のものより圧縮しています。これは長すぎると(まだ十分長いですが・・・)読んで下さる方が少ないと考えたためです。証明としてはかなり省略箇所が多く(例えば、61金を王手で取ったら同玉とせざるを得ない、とした箇所など、厳密にはそう断定するにはその証明が必要です)稚拙ですが、読み物としてご笑覧頂ければ幸いです。あまり「ここがおかしい」とか厳しい指摘をしないで頂けると嬉しいです(笑)。

★今年4月の詰備会会場にて、平井さんとこのプルーフゲームを解いた際、帰りの車中でお読み下さいと頂いたのが、A4サイズで21ページにも亘る投稿原稿でした。ビールを飲んだ後でしたので論理的な説明はほとんど頭にはは入りませんでした。手順証明を楽しめる読み物として纏められておりこんなに面白く読み応えがある文章を読んだのは久しぶりと思うほどでした。

詰パラ7月号に本作品の解答・解説が載っているのを見てやや物足りなさを感じたのは、この投稿原稿を知っていたからでしょう。

そこで是非この原稿を皆さんに読んでいただきたいと考へ作者にお願いしましたところ快く承諾頂き、おまけにWF P向けに改稿までしてもらえという望外のお申し出を受けました。中村さんには心より感謝申し上げます。ありがとうございました。ともあれこの名稿がたくさんの人に読んでもらえると言うことは喜ばしいことで、本作を超える作品の誕生の礎になればこれほど嬉しいことはありません。

Messigny ばか詰入門・・1

たくぼん

えらそうに Messigny ばか詰入門と謳ったが私も初心者である。つまり「初心者の私と一緒に勉強していきましょう。」というわけです。全体構成も考えず、思い付きで進めていきますがそのこのところは大目に見てね。

まずはルールを確認しましょう。ルール内容はプロパラを参考にさせていただいております。

【 Messigny 】

- 1 盤上に置かれている双方の同種の駒（玉を含む。成駒は別種の駒として区別する）は、1手でその位置を交換することができる。
 - 2 交換するときに駒を裏返すことは出来ない。
 - 3 行き所のない駒や、二歩が発生するような交換は禁手。
 - 4 x と y の位置にある駒を交換する着手を、y / x で表す。（*）
- *はプロパラとは異なります。詳細は後述。

（注）実はプロパラでは、この他に、「相手が駒を入れ替えた直後の手番に駒を入れ替えることを禁ずる」（欧州ルール）と「直前の局面に戻す手を禁ずる」（日本ルール）というルールも書かれてる。いちいち〇〇ルールと明記するのもちょっと煩わしいところもあり、詰上図を見ただけではそれが詰んでいるかどうかを判断できない場合も想定される。（図）

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

持駒 なし

図では持駒を使って32金と打ったのであれば11/32金で逃れることになるが、先手の11金が後手の32金と交換された（11金 / 32金）のであれば日本ルール欧州ルールとも詰みとなる。つまり図だけでは判断できないわけで手順も確認が必要となる。

結局いろいろ考えた挙句、当入門編ではばか詰でもあり、日本・欧州ルールの両方ともルールとしないことにしたいと思う。最終手に交換の手が採用できないというマイナスの部分はあるが、広く知っていただくためには分かりやすさが大事ではないかと思うからだ。

ルールが統一されないというのはまずいかもしれないが、慣れてきたら各ルールに自ずから対応できるのではないかと思います。このあたりご意見があればお聞きしたいと思います。

次に表記の部分の分かりやすく説明しておきましょう。実はこの部分もややこしいことになっています。まずプロパラに書かれている表記方法です。

左下の図を、先手が32金と持駒を打った局面とします。この時、後手が11金と32金を交換して王手を防いだ手の表記方法は、

「11/32金」と書きます。

交換する自駒がいる位置 / 交換する相手駒がいる位置 駒種

とこれがプロパラに書かれている表記方法ですが、現在交換するタイプでもう一つPWCというルールがあります。

PWCルールの表記方法は全く逆で、この場合「32/11金」と書きます。同じ交換系のルールで表記方法が逆と言うのはややこしいことこの上ありません。実際たくぼんの解図日記で解答募集した際の解答者からの表記方法は、ほとんどがPWCの表記方法でした。

というわけで当入門編では表記方法を現在のPWCルールと同様の方式を採用しようと思いません。

交換する相手がいる位置 / 交換する自駒がいる位置 駒種

という形式になります。プロパラと異なると言うのは問題がありますが、今後調整できればと思います。（プロパラ解答の際は気をつけてください）

改めて表記方法を説明すると、

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

持駒 なし

11金と32金を交換したのなら、32/11 金
51金と32金を交換したのなら、32/51 金
となります。

ではルール1にいきます。

- 1 盤上に置かれている双方の同種の駒（玉を含む。成駒は別種の駒として区別する）は、1手でその位置を交換することができる。

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

持駒 なし

図を見てください。先手は22飛成や23飛成のように普通に王手をかけることも出来ますし、16角と22角を交換（表記は 16/22 角）して王手をかけることが出来ます。ただし、成駒と生駒は別の駒として区別されますので26飛と12龍を交換することは出来ません。

玉も例外ではなく交換が出来ます。図では先

手から交換するのは13玉が白玉に王手をかける手になりますので禁手ですが、この図が後手の手番だとすると、13/15 玉で相手玉に王手をかけることが出来ます。Messignyばか詰では双玉に面白い手筋がたくさんありそうな気がします。皆さん是非新手筋を探してみてください。

次にルール2と3にいきます。

- 2 交換するときに駒を裏返すことは出来ない。
- 3 行き所のない駒や、二歩が発生するような交換は禁手。

図で説明します。

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

持駒 なし

図で先手の27歩と後手の23歩を交換するとしましょう（表記は 27/23 歩）。この時に先手の27の歩が23に行くからといって成る事は出来ません。後手も同様です。これがルール2。次に17歩と23歩を交換しようとする27歩の存在で23歩が二歩になりますのでこの交換はすることが出来ません（禁手）。

また38桂と34桂を交換しようとするのも後手の桂が38に来て行き所のない駒となる為、これも交換することは出来ません。これがルール3。

まあ分かりやすいといえば分かりやすいですね。ここまでお分かり頂けましたか？

おっとここでページが無くなってしまいました。次回はいろいろな手筋を披露していきましょう。こんな手筋がありますよという方、簡単な例題を是非私までお送り下さい。よろしくお願ひします。

Messigny ばか詰

ここではたくぼんの解図日記にて解答募集されたMessignyばか詰を紹介します。

1. 2008年6月28日発表

伊達 悠作 Messigny ばか詰 5手

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

持駒 飛角

【作意】

92角 83飛 64飛 64/83飛 85飛成
迄 5手

【作者コメント】

いやー最近は本当に両王手の素材が自分のところに転がってきます(笑)

このルール、中々に発展性がありそうなルールであるような気がします。最終手王様を交換する関係での限定打とか。もうちょっと色々といじくってみたいと思います。

★最近両王手ものを相次いで発表している作者ですので、解答者の皆さんも想像がついたかな？

★ Messigny というルールはまだ調べていないのですが、面白い手順(趣向)が出来そうな気がしています。

入門編を書けという声も上がってきそうですが、FMで対応できるようになるまで待った方がよさそうです。

日本ルールと欧州ルールの件は、ばか詰に関していえば共に無い方が良いかも知れません。

作意はとて詰むとは思えない形から、

Messigny ルールをうまく使い、

92角&83飛の形を構築しています。64を埋める手と相まって無駄ない手順です。ばか詰よりもっと効率良く舞台造りが出来るんですね。

それでは解答者の声を聞いてみましょう。

1番乗りは勿論この方、

橋本孝治さん

形から両王手と見当が付くので解き易かったです。このルールはキルケ系と似た味がありますが、「直前の局面に戻す手を禁ずる」という設定がいかにも人工的で嫌ですね。攻防系ではなく協力系での使用に向いているルールに思えます。

★ちょっと私には難しいところですね。

続いては今一番旬なこの方、

武紀之さん

解図時間3分程。プロパラで解いていたのが活きたようです。限定打・限定中合をあつかりと表現していて巧い！ヒントの意味を解答から推察しますと、伊達さんといえば両王手ということでしょうか。

★武さんには是非フェアリー詰将棋創作をお願いしたいですね。

続いては解答強豪のこの方、

香箱さん

遠打で合駒を発生させ、ルールを生かして邪魔駒化し、最後は両王手、攻方2枚の詰上がり。間然するところなし。

★実に的確に本作を評されています。

続いては推理将棋担当でおなじみのこの方

高坂研さん

最初のコメントで誤植ではないかなどとご指摘してしまい、すみません。大駒が成れるのを忘れていました(笑)。

この作を見た瞬間思い出した作品を、参考までに紹介します。

若島正 (Problem Paradise Issue no.12)
バカ詰 (5手、All-in-Shogi)

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

b) 持駒 飛→角

ちなみに、All-in-Shogi というのは、以下のよ
うなルールです。

双方とも、自分の手番のときに相手の駒を動か
すこともできる。敵玉を王手がかかる位置に動
かしてもいいし、敵の持駒を打ってもいい。た
だし、双方とも1手前の局面に戻すような着手
は禁手とする。

★皆さん是非考えてみてください。

次は若手ばか詰作家のこの方、

赤土陽一さん

ルールから考えて、合い駒で飛か角を発生さ
せればいいことにきづければ、あとはわかりや
すいですね。messigny では合い駒で移動先を
作るのなかなか面白いですね。

こういう軽快な作品をみると、私も余裕があれ
ば、作ってみようかなという気になっちゃいま
すね。

★よろしくお祈いします。

最後はは同じ受験生のこの方、

洞江元太さん

3手目の限定打がうまい。

★洞江さんからは1作投稿を頂きました。検討
(ある意味かなりややこしい) が終われば第2
弾で出題します。

★解答者6名全員正解でした。解答頂いた方あ
りがとうございました。



早詰発見!

先日、橋本孝治さんよりメールが届き、昨年
5月と6月に開催した第1、2回最悪詰作品展
の長編2作に早詰が発見されたとのこと。

橋本「最新のWorst1.exeのテストのため、第
1回最悪詰作品展の作品を解かせていたとこ
ろ、たくぼんさんの作品(第16番83手詰)
に75手の早詰が見つかりました。20手目に
27同玉とするのではなく38玉として、中央
から上段に入り込むというなかなか強引な手順
で、実はまだ変化をきちんと確認してはいない
のですが、直感的には成立していそうに思いま
す。第1回最悪詰作品展で余詰が見つかった
のはこの作だけで、他の作については最新の
Worst1.exeで完全性が確認されています。」

第1回最悪詰作品展 16番

たくぼん作 最悪詰 83手

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

持駒 なし

【作意順】

88銀 同と 89金 同玉 79金 同玉
 69金 同玉 59金 同玉 58と 同玉
 57飛 同玉 47と 同玉 37と 同玉
 27と 同玉 16馬 同玉 15飛 27玉
 17飛 38玉 37飛 49玉 39飛 58玉
 59飛 67玉 57飛 78玉 77飛 89玉
 79飛 98玉 99飛 87玉 97飛 78玉
 77飛 69玉 79飛 58玉 59飛 47玉
 57飛 38玉 37飛 29玉 39飛 18玉
 19飛 27玉 17飛 同玉 18歩 16玉
 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉
 14歩 22玉 13歩成 31玉 22と 42玉
 32と 52玉 42と 62玉 52と 72玉
 62と 82玉 72と 93玉 84と 迄 83手

【早詰順】

88銀 同と 89金 同玉 79金 同玉
 69金 同玉 59金 同玉 58と 同玉
 57飛 同玉 47と 同玉 37と 同玉
 27と 38玉 37と 39玉 38と 49玉
 39と 59玉 49と 同玉 16馬 27銀
 同馬 59玉 49馬 同歩成 48銀 同桂右成
 55飛 69玉 59飛 78玉 79飛 87玉
 77飛 98玉 97飛 89玉 99飛 78玉
 79飛 67玉 77飛 56玉 57飛 45玉
 55飛 34玉 35飛 43玉 45飛 44と
 同飛 同玉 45歩 43玉 44歩 52玉
 43歩成 62玉 52と 72玉 62と 82玉
 72と 93玉 84と まで 75手

たくぼん「忙しくて変化をまだ確認していませんが、この順はまさに想定外恐れ入りました。最悪詰は検討が大変ですので仕方ないかも・・・パワーアップしたWorst1.exeに協力をお願いしますのしかありません。」

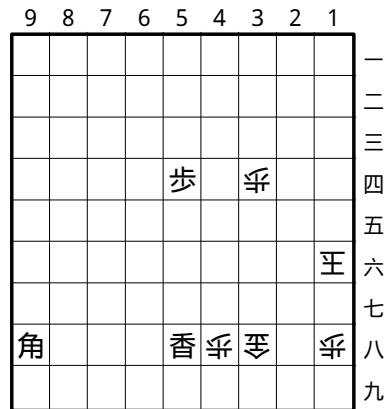
★そして翌日再びメールが・・・。

橋本孝治「その後、第2回最悪詰作品展第14番（自作）にも早詰が見つかりました。」

★第2回でトリを飾った、持ち歩が邪魔駒になるという素晴らしい作品にも横槍が入ったんですね。短編ならまだ何とかできるのですが、中長編は本当に完全にするのが難しいですね。紛れを残そうと思うとなかなか大変です。

第2回最悪詰作品展 14番

神無七郎作 最悪詰 77手



持駒 歩

【作意順】

17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉
 14歩 23玉 13歩成 24玉 14と 25玉
 15と 26玉 16と 27玉 17と 28玉
 18と 同玉 19歩 17玉 18歩 16玉
 17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉
 14歩 23玉 13歩成 24玉 14と 25玉
 15と 26玉 16と 27玉 17と 28玉
 18と 29玉 19と 39玉 29と 49玉
 39と 59玉 49と 68玉 59と 79玉
 69と 同玉 87角 78金 同角 59玉
 69金 49玉 59金 39玉 49金 29玉
 39金 同金 56角 38金 同角 39玉
 49金 28玉 39金 19玉 29金 まで
 77手

【早詰順】

17歩 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉
 14歩 23玉 13歩成 24玉 14と 25玉
 15と 35玉 25と 44玉 35と 33玉
 24と 44玉 34と 同玉 89角 78歩
 35歩 45玉 78角 44玉 45歩 33玉
 34歩 23玉 33歩成 24玉 34と 25玉
 35と 26玉 36と 27玉 37と 28玉
 38と 19玉 29金 同玉 28と 19玉
 18と 同玉 19歩 29玉 56角 38金
 同角 39玉 49金 28玉 39金 19玉
 29金 まで 61手

結果発表時、隅の老人Bさんの解答（67手解）は誤解扱いでしたが、合っているかもしれないので、精査した方が良いでしょう

う。修正は可能だとは思いますが、完全性の確認が一仕事になりそうですね。

というわけで隅の老人Bさんの解答を見直します（下記手順）と、ほぼ早詰順に準じておりました。（後半やや乱れはありますが、早詰順の中の話なので・・・）よって正解とさせていただきます。大変失礼致しました。

【隅の老人Bさん解答手順】

17歩打 15玉 16歩 14玉 15歩 13玉
14歩 23玉 13歩成 24玉 14と 25玉
15と 35玉 25と 44玉 35と 33玉
44と 24玉 34と 同玉 89角 78歩合
35歩打 45玉 78角 44玉 45歩打 33玉
34歩 23玉 33歩成 24玉 34と 25玉
35と 26玉 36と 27玉 37と 28玉
38と 19玉 29金打 同玉 28と 39玉
38と 29玉 28と 39玉 38と 29玉
28と 39玉 38と 29玉 39と 19玉
29と 同玉 56角 38金合 同角 19玉
29金打 迄 67手詰

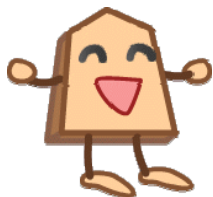
橋本「なお『第2回最悪詰作品展』は、この作と千日手を利用した2題以外は全検が終了し、完全性が確認されています。」

★確認作業ご苦労様でした。今月中にはパワーアップした最悪詰検討ソフトWorst1.exeがお披露目されるとの事。楽しみです。

★最後にこのコメントが・・・

橋本「妙な形でウェブフェアリーパラダイスにネタを提供してしまったかも...」

★ネタ頂きました・・・（笑）・・・が当事者2名の作品が早詰とは・・・トホホ



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。

7月20日（日）

詰将棋メモ 推理将棋第13回出題
* 推理将棋3題

7月28日（月）

Fairy of the Forest（九州G）#16
* 協力詰5題

7月31日（木）

おもちゃ箱 展示室
* アンチキルケ協力詰1題
* 協力詰1題

8月2日（土）

Onsite Fairy Mate 137回出題
* 協力詰1題

8月17日（日）

Jigsaw Box #3
* いろいろなルール9題

2008年 第1号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十年七月号
平成二十年七月廿日発行

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
須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp