



# Web Fairy

第118号

# Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第101回 WFP 作品展
- ・ 第100回 WFP 作品展(一人一作展)(再掲)

結果発表

- ・ 第99回 WFP フェアリー作品展
- ・ やさしい(?)ImitatorPART2(占魚亭)
- ・ 今川健一氏追悼出題

読み物

- ・ 今川健一氏の短評を振り返る(神無七郎)
- ・ FairyTopIX2017 お気に入り投票要項

(改訂:2018/4/22)



**2018/4**

## はじめに

---



### ハナミズキ

我が家のハナミズキが満開になった。家を建て替えてた時に植えたので10年目となるが、毎年歌と同じで薄紅色の花をつけて目を楽しませてくれます。

ハナミズキにはいろいろな伝説があり、たとえばイエス・キリストが架かった十字架にはハナミズキの木が使われて、そのため以前は大きかった木は小さくなり、花は4弁で十字架に似ていて、花弁に釘を刺された傷跡があるという伝説。

写真を見てもらって、花のように見える部分は実は花弁ではなく総苞（蕾を包んでいた葉のこと）と呼ばれるもので本当の花弁は中央の塊の部分なのだそう。

おまけですが、2004年アテネ五輪女子マラソン金メダルの野口みずきさんの名前の由来にもなっているとのこと。調べてみるといろいろ面白いですね。

Fairy TopIX2017 お気に入り投票の実施中です。HPのWFPのページに候補作一覧を載せていますのでそちらを確認して投票頂ければと思います。今のところ投票者0です。よろしくお願ひします。

### 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118号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：[takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

---

### 協力いただいている方々のHPアドレス

\*ご協力感謝します

#### 妖精都市

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

#### 詰将棋メモ

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

#### 詰将棋おもちゃ箱

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

#### Onsite Fairy Mate

<http://k7ro.sakura.ne.jp/>

#### K.Komine's Home Page

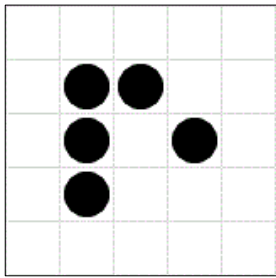
<http://19900504.web.fc2.com/index.html>

#### フェアリー時々詰将棋

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

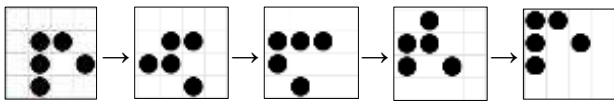
#### 占魚亭残日録

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



筆者はコンウェイの「ライフゲーム」が好きで、しばしばその話題を採り上げています。検索すればすぐ分かるので、このゲーム自体の説明は省きますが、ライフゲームのパターンを詰将棋に「翻訳」することを考えると、詰将棋で深く研究すべき課題が見えるので、今回はその話をしたいと思います。

上に掲げた図はライフゲームの世界では「グライダー」と呼ばれる、最も基本的なパターンです。これは以下のように、4世代ごとに斜めに一つ移動する性質を持っています。



「4手で斜め一つ移動」というと、詰将棋の「馬鋸」を連想しますね。実際ライフゲームの「グライダー」と詰将棋の「馬鋸」には共通点が多々あります。移動を斜めに限らなければ「銀歩送り」というパターンも4手一組ですね。

					五
					六
		銀	王		七
				香	八
		香			九

持駒 歩6

ただ、「銀歩送り」を「グライダー」と比較した場合、機構の面で重要な違いがあります。

「銀歩送り」では移動する駒は「玉金銀」の3枚です。しかし、この機構を成立させるには、「香」という動かない駒による支えが必要です。

一方、「グライダー」の方は移動する5個の生きたセルは他のセルによる支えを必要とせず、独立して動きます（むしろ他の生きたセルが近

くにあると、移動に支障が生じます）。

ここで一つの疑問が浮かびます。

詰将棋で一群の駒が、補助機構なしで、独立して動くことはあるのでしょうか？

例えば原始馬鋸。馬鋸で移動する駒は1枚ですが、移動しない（往復のみの）玉があります。ただ、馬は軌道を維持するための補助の駒や、駒の利き、盤端を必要とせず、何もない空間を移動します。

このように何もない空間を移動する駒、あるいは駒の集団を仮に「独立移動体」と呼称しましょう。すると、いくつか疑問が生じます。

1. 原始馬鋸は移動する駒が1枚だった。複数の駒を含む独立移動体は作れるか？
2. 馬鋸では独立移動体に玉は含まれない。受方玉を含む独立移動体は作れるか？

2.はその駒集団だけで完結するという意味で、真の「独立移動体」であり、「グライダー」の対応物と言えます。ですが、まずは条件の緩い1.から考えてみましょう。これには駒4枚の実例があります。

【参考図1】駒4枚の独立移動体（馬鋸）

森長宏明作「ペガサス」

詰将棋 163手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

馬	歩	皇				歩		一
駒		と			歩			二
					駒		銀	三
						歩		四
				桂			歩	五
			金			皇	歩	六
						駒	歩	七
				皇	桂		王	八
			香	歩	香	飛		九

持駒 金桂歩3

(近代将棋、1979年7月、修正図)

この作品では16手目の局面で盤の左上隅に4枚の駒（攻方馬と受方銀銀歩）で構成された独立移動体が出現します。（下図）

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

持駒 銀 桂

この4枚は 20 手サイクルで斜め右下に1つ移動します。(※解答は本稿末尾)

龍鋸でも4枚の独立移動体の例があります。

〔参考図2〕 駒4枚の独立移動体 (龍鋸)

阿羅人作

詰将棋 125手

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

持駒 なし

(近代将棋、1982年12月)

この作品は初手から趣向が始まりますが、14手目の局面を起点にするとサイクルが判り易いでしょう。(下図)

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

持駒 なし

盤の右端に駒4枚(攻方龍と受方香角歩)で構成された独立移動体が出現し、16手サイクルで左に1つ移動します。(※解答は本稿末尾)

これらの例から、作家が取り組むべき課題が見えてきます。例を挙げましょう。

- ・駒数5枚以上の独立移動体は作れるか
- ・駒数3枚以上の独立移動体で、玉から遠ざかるものが作れるか(駒数2枚なら二枚馬による馬鋸で実現可能)
- ・受方駒を含む駒数3枚以上の独立移動体で、玉から遠ざかるものは作れるか等々

ただ、本命である2の「受方玉を含む独立移動体」の創作は難題です。空中の玉に逃げられないためには強力な包囲網が必要ですが、強力な包囲網は早詰を生じ易いからです。

協力詰だと少し話が違います。

紛れが増えると余詰を生じやすいので、「複数の駒を含む独立移動体」の実現が難しいのは変わりません。でも、2の「受方玉を含む独立移動体」は駒数が少ないうちは楽に作れます。典型的な例は玉を歩で追う形ですね。

	王		
	歩		

ただ、こちらにも駒数が増えると余詰の危険が高くなり、創作は困難になります。

今回取り上げた「独立移動体」は、あくまで仮称ですが、こうして用語を作ること、この分野の研究が少しでも盛んになればと思います。

それに、フェアリーならルールを選び次第で大規模な独立移動体も作り出せるのではないのでしょうか？

例えば、玉を八方桂の利きにすれば、複数の歩で玉を追う形が簡単に作れますし、筆者も「第22回神無一族の氾濫」で Grasshopper 王を含んだ、駒数5枚の受方玉を含む独立移動体を持つ作を出したことがあります。ルールによっては5枚どころか、もっと大勢の駒達がお祭りのように盤上を練り歩く、そんな作品も夢ではないと思います。

さて、今回の WFP 作品展は第 100 回の再掲分と、第 101 回の新規出題分です。第 100 回の原稿は別項に分けていますが、これは記念回だけの特例で、次回より再掲分と新規出題分をまとめる方式に戻したいと思います。

第 101 回の出題数は 14 題。数が多くて大変ですが、解き易そうな問題も何題か混じっています。問題の並びは投稿順なので、難易度とは関係がありません。まずは、解き易そうな問題を探すと良いと思います。

また、第 102 回は解答募集期間が通常よりも長くなります。もし、難解作を投稿される予定があれば、この回が良いでしょう。

### 〔第 101 回作品展各題への補足説明〕

第 101 回の出題は 14 題。内訳は神無太郎氏 3 題、尾形充氏 1 題、占魚亭氏 1 題、Pontamon 氏 2 題、変寝夢氏 4 題、たくぼん氏 3 題です。作稿の都合上、作品は投稿順に並んでいます。並び順と難易度は関係ありません。

**101-1～101-3** は神無太郎氏の中立駒作品。玉を除く標準駒がすべて中立駒になっている設定です。中立駒は敵駒でもあるので、双玉の場合、うっかり自玉へ王手していないか注意してください。

**101-4** は尾形充氏の作品。本局の「打歩」は打歩詰以外の詰みを「失敗」とする「単純打歩」ではなく、「禁手」とする「完全打歩」です。「禁手」判定が再帰的に行われることにも留意して解いてください。

**101-5** は占魚亭氏の *Imitator* 作品。受先形式の出題なので、自由に指せる受方の初手を有効に活用してください。

**101-6** 及び **101-7** は Pontamon 氏の推理将棋。特定の手で全体の棋譜を再現させる「虫食い算」型の推理将棋です。**101-6** には 4 手目に関する指定もありますが、**101-7** は本当に最終手だけしか指定がありません。虫食い算の「孤独の 7」を連想させますね。皆さんの推理で欠けた棋譜を補ってください。**(※追記：101-7 は余詰のため条件追加。一条件ではなくなりました)**

**101-8～101-11** は変寝夢氏の作品。今回は Knight、レトロ、リパブリカン、中立駒に加え、久々に「ヘルプセルフ」が登場しています。「ヘルプセルフ」というのは、途中までは協力するのに、最後だけ急に態度を変えて目的達成に抵抗するルールです。

**101-11** で具体的に説明しましょう。

これは「ヘルプセルフ」の条件がなければ「76 角 同玉 32 角 同龍 まで 4 手」のような手順で自玉をスタイルメイトにできます。ところが、「ヘルプセルフ」の条件があるために、上記手順の最終手で「同龍」としてくれません。玉が逃げたり、合駒したりして抵抗するのです。つまり、最後の最後で「手のひら返し」をされても大丈夫な手順で自玉のスタイルメイトを目指す必要があるのです。もちろん、途中までは協力してくれます。

**101-12～101-14** はたくぼん氏の作品。安南と強欲という得意分野での登場です。**101-14** はあくまで「強欲詰」です。「強欲協力詰」ではないので受方は協力してくれません。ちゃんと変化を読んで不詰筋を避けてください。

### 解答要項

第 100 回分解答締切:2018 年 5 月 15 日(火)

第 101 回分解答締切:2018 年 6 月 15 日(金)

宛先：**k7ro.ts@gmail.com** (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

解答メールが届かない場合は掲示板 (<http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html>) やブログ (<http://k7ro.sblo.jp/>) でお知らせください。

### 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 **k7ro.ts@gmail.com** 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、6 月号の新規出題と 7 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。

	5月	6月	7月	8月
第101回	再掲	結果		
第102回	出題	再掲	再掲	結果
第103回			出題	再掲
第104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/wfprule97.pdf>)があるので、それも参考にしてください。

### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

### 【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横にnを付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 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)
- 2) 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
- 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う。

### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される(完全打歩)。

### 【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。

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

### 【レトロ -m+n手】

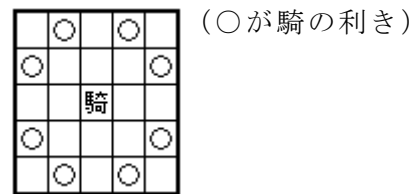
m手逆算してn手で詰む手順を求める。

(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。また、指定より短い手数の逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

### 【Knight】(騎)

チェスのKnight。八方桂。



### 【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
- 2) 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。
- 3) 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。

### 【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。

### 【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。

### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

### 【強欲】

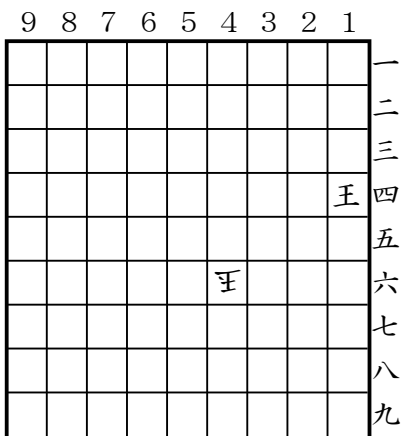
駒を取る手を優先して着手を選ぶ。



《第 101 回》解答締切：2018 年 6 月 15 日(金)

■ 101-1 神無太郎氏作

協力白玉詰 6手

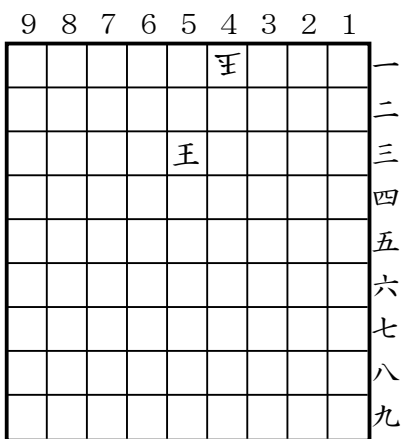


持駒 n角

※玉以外はすべて中立駒

■ 101-2 神無太郎氏作

協力白玉詰 6手

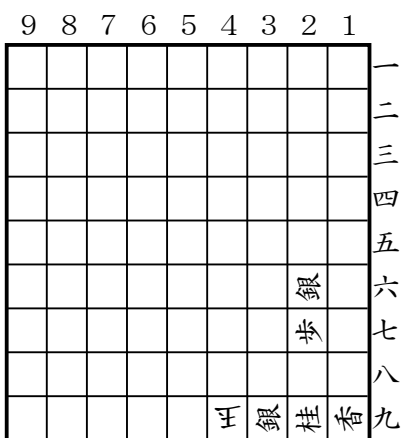


持駒 n角

※玉以外はすべて中立駒

■ 101-3 神無太郎氏作

協力詰 15手

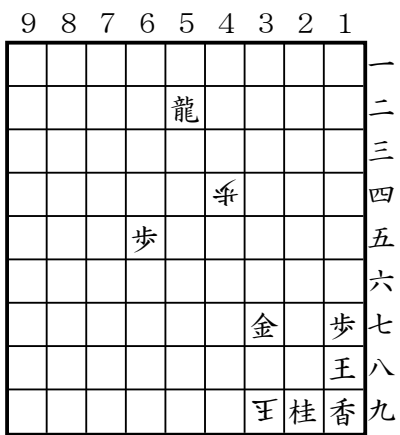


持駒 なし

※玉以外はすべて中立駒

■ 101-4 尾形充氏作

打歩協力詰 9手

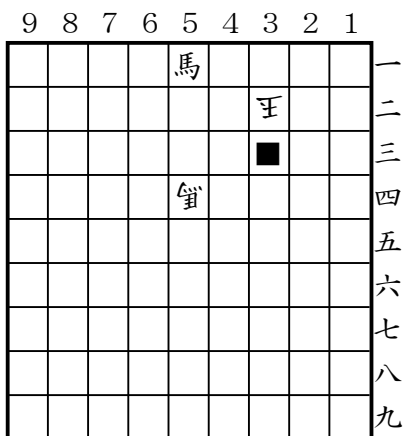


持駒 角

※本局の打歩は「完全打歩」

■ 101-5 占魚亭氏作

協力詰 4手 ※受先



持駒 金

※■:Imitator

■ 101-6 Pontamon 氏作

推理将棋「42角打まで 11手」

「42角打の着手で詰めたって？」  
「4手目は銀だったけど 11手で仕留めたよ」

[条件]

- 1) 11手目の 42角打で詰んだ
- 2) 4手目は銀

■ 101-7 Pontamon 氏作

推理将棋「48角打まで12手」

「48角打の着手で詰めたって？」  
「不成は2回で、12手で仕留めたよ」

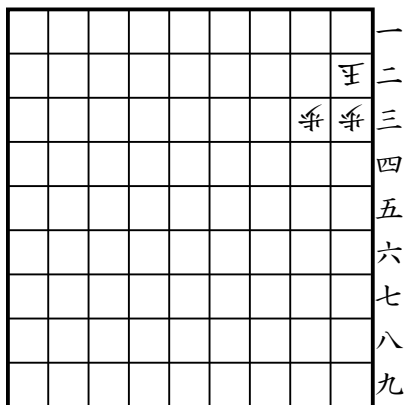
[条件]

- 1) 12手目の48角打で詰み
- 2) 不成は2回

■ 101-8 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

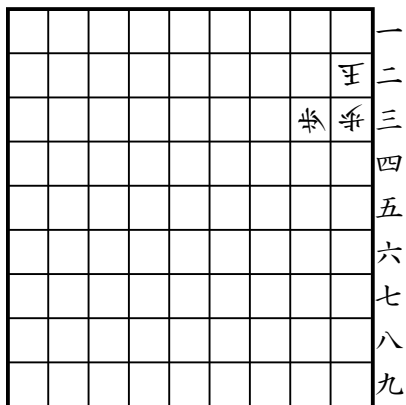


攻方持駒 桂駒  
受方持駒 なし  
※駒:Knight

■ 101-9 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

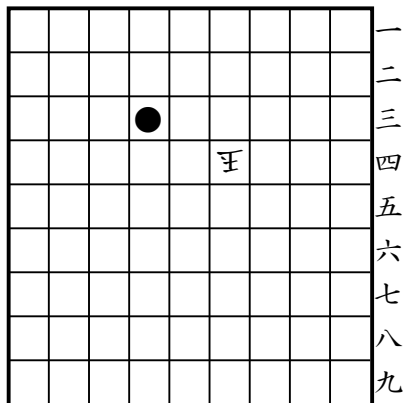


攻方持駒 なし  
受方持駒 銀  
※23歩は中立駒

■ 101-10 変寝夢氏作

リパブリカン協力白玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



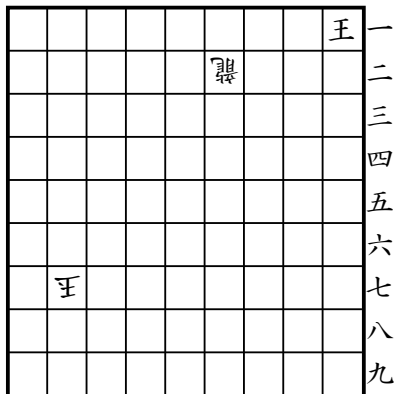
攻方持駒 n角  
受方持駒 n香  
※角、香は中立駒  
●:石 (着手不可、不透過)

■ 101-11 変寝夢氏作

協力白玉スタイルメイト 6手

※ヘルプセルフ

9 8 7 6 5 4 3 2 1

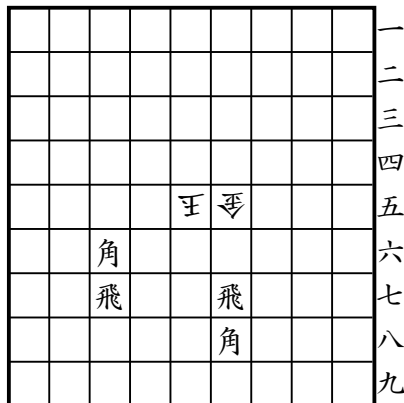


持駒 角2

■ 101-12 たくぼん氏作

安南協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし



■ 101-13 たくぼん氏作

安南協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 101-14 たくぼん氏作

強欲詰 77手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				と						一
		馬	馬		歩					二
		馬	馬			香		歩		三
			馬			と				四
馬	王		馬	と	と	桂	香			五
飛	ス			と	と	歩		と		六
	ス				金		香	と		七
馬		金	歩	歩			角	馬		八
	桂		桂	馬	桂	馬	と			九

持駒 なし

以上



[参考図1の解答]

森長宏明作「ペガサス」

詰将棋 163手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金桂歩3

(近代将棋、1979年7月、修正図)

- 19 金 27 玉 28 歩 同龍 同金 同玉
- 29 飛打 17 玉 18 歩 同玉 19 飛 27 玉
- 28 歩 同玉 43 桂成 82 銀 29 飛左 37 玉
- 38 銀 同玉 92 馬 83 銀打 39 飛 28 玉
- 29 飛右 17 玉 18 銀 同玉 81 馬 72 歩
- 19 飛 27 玉 28 歩 同玉 82 馬 73 銀
- 29 飛左 37 玉 38 銀 同玉 83 馬
- 74 銀打 39 飛 28 玉 29 飛右 17 玉
- 18 銀 同玉 72 馬 63 歩 19 飛 27 玉
- 28 歩 同玉 73 馬 64 銀 29 飛左 37 玉
- 38 銀 同玉 74 馬 65 銀打 39 飛 28 玉
- 29 飛右 17 玉 18 銀 同玉 63 馬 54 歩
- 19 飛 27 玉 28 歩 同玉 64 馬 55 銀
- 29 飛左 37 玉 38 銀 同玉 65 馬 56 銀打
- 39 飛 28 玉 29 飛右 17 玉 18 銀 同玉
- 54 馬 45 歩 19 飛 27 玉 28 歩 同玉
- 55 馬 46 銀 29 飛左 37 玉 38 銀 同玉
- 56 馬 47 銀打 39 飛 28 玉 29 飛右 17 玉
- 18 銀 同玉 45 馬 36 銀成 同馬 同角成
- 19 銀 17 玉 27 飛 同香成 29 桂 26 玉
- 36 飛 15 玉 24 角 14 玉 16 飛 23 玉
- 33 角成 同金 24 歩 同金 同銀成 同玉
- 14 金 35 玉 36 飛 45 玉 56 金 54 玉
- 44 圭 同玉 46 飛 33 玉 24 銀 22 玉
- 23 金 31 玉 41 飛成 同玉 36 桂 31 玉
- 42 香成 同玉 33 銀生 43 玉 44 銀成 42 玉
- 33 金 31 玉 32 歩 41 玉 52 と 同玉
- 43 全 51 玉 42 金 まで 163 手

[参考図2の解答]

阿羅人作  
詰将棋 125手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

銀			龍	銀		入		龍	一
	歩	銀	香				歩		二
王								王	三
								馬	四
歩								歩	五
	歩		桂	桂	王		桂	桂	六
銀		入	歩		歩				七
									八
									九

持駒 なし  
(近代将棋、1982年12月)

- 13 龍 23 香 94 香 84 玉 14 龍 24 歩  
 93 角 95 玉 15 龍 25 歩 96 歩 94 玉  
 14 龍 24 角 95 歩 93 玉 23 龍 33 香  
 94 香 84 玉 24 龍 34 歩 93 角 95 玉  
 25 龍 35 歩 96 歩 94 玉 24 龍 34 角  
 95 歩 93 玉 33 龍 43 香 94 香 84 玉  
 34 龍 44 歩 93 角 95 玉 35 龍 45 歩  
 96 歩 94 玉 34 龍 44 角 95 歩 93 玉  
 43 龍 53 香 94 香 84 玉 44 龍 54 歩  
 93 角 95 玉 45 龍 55 歩 96 歩 94 玉  
 44 龍 54 角 95 歩 93 玉 53 龍 63 香  
 94 香 84 玉 54 龍 64 歩 93 角 95 玉  
 55 龍 65 歩 96 歩 94 玉 54 龍 64 角  
 95 歩 93 玉 63 龍 73 香 94 香 84 玉  
 64 龍 74 歩 73 龍 同玉 64 角 72 玉  
 82 角成 63 玉 64 馬 52 玉 44 桂 43 玉  
 54 馬 33 玉 32 桂成 同と 34 香 22 玉  
 32 香成 12 玉 45 馬 13 玉 46 馬 23 玉  
 24 馬 32 玉 42 銀成 21 玉 22 歩 11 玉  
 12 歩 同玉 13 香 22 玉 34 桂 21 玉  
 11 香成 同玉 33 馬 12 玉 22 馬 まで 125 手

本稿は第100回WFP作品展（一人一作展）の再掲稿です。  
 100-11は余詰のため欠番としています。以降の作品の番号は変更していません。

## 《第100回》解答締切：2018年5月15日（火）

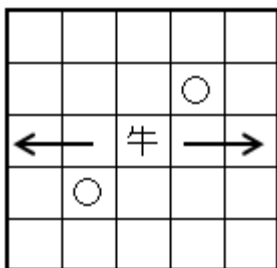
### ■ 100-1 神無太郎氏作

多玉禁欲成禁協力詰 m手

攻方持駒: Bn  
 受方持駒: B∞ E∞ F∞ G∞

### ルール説明

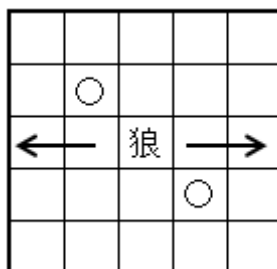
- ・協力詰：先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- ・禁欲：駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。
- ・成禁：詰手順中に駒を成る手があってはいけない。
- ・多玉：複数の玉を使用する。どの玉に対しても王手放置は禁手。
- ・●：●は不透過・不可侵の領域を表す。取ることも通過することもできない。駒というより、マスの性質。
- ・歩B（B）、歩E（E）、歩F（F）、歩G（G）：B、E、F、Gは異種の歩。いずれも「歩」と同じ性能で、同じ筋に二つ以上の同種の駒が存在できず、打歩詰の禁則も適用される。
- ・駒n：持駒の数を（特定の数ではなく）変数nで指定する。  
 これにともなって手数指定もnの関数として表現される。  
 nが無限大のときにはその駒を無制限に使えることを表す。
- ・横牛（牛）：大局将棋の「横牛」。  
 横には自由に走ることができ、斜め右上と斜め左下に一つ動ける。左右非対称の利きが特徴。



(○の地点及び左右へ横牛が動ける。)

- ・横狼 (狼) : 大局将棋の「横狼」。

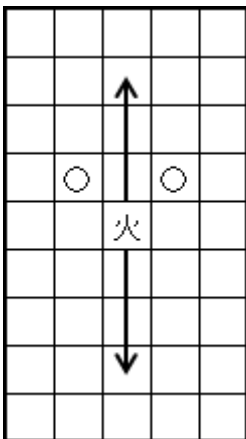
横には自由に走ることができ、斜め左上と斜め右下に一つ動ける。「横牛」とは左右逆の利き。



(○の地点及び左右へ横狼が動ける。)

- ・火将 (火) : 大局将棋の「火将」。

前後に三つ、斜め前に一つ動ける。駒を飛び越えることはできない。



(○の地点及び前後へ3つまで火将が動ける。)

### [100-1 への補足説明]

神無太郎氏の今回の作品は、第 62 回 WFP 作品展で特別出題された **soga** 氏の作品、及び WFP74 号に掲載された **soga** 氏の「詰将棋コンピュータについての補足」に関する研究をもとに作られたものです。その研究結果は WFP114 号の『「詰将棋コンピュータ」を検証する (I)』で報告されており、元論文の誤記・非限定の指摘、実際に簡単な命令を実行させたときの手数 (一つ値を移すだけで約 1 兆手!) 等が報告されており、とても興味深いものです。

この作品はその研究の副産物として生まれたもので、**soga** 氏の提唱するプラットフォームに従って、「ある機構」を実現しています。その機構が何かを見抜いてください。

手数は具体的な数値ではなく、「m 手」と表されていますが、この m は n の関数になっています。可能であれば一般的な m と n の関係を示す解答が良いのですが、具体的な数で解答されても構いません。その場合、「n が 3 のとき」及び「n が 4 のとき」の手順と手数をお答えください。手順は分かる範囲で略記してください。

なお、詰めるべき玉は初形で (50,14) 地点にいます。問題図が見にくい場合、画像ファイルを <http://k7ro.sakura.ne.jp/wfp/wfp100-1.gif> から取得してください。

■ 100-2 占魚亭氏作

協力詰 7手

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

持駒 なし  
 ※■:Imitator

**ルール説明**

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

〔作者のコメント〕

力作は他の方々におまかせして、易作で参加します。

〔100-2 への補足説明〕

作者曰く「易作」とのことですが、本当に易しいかどうかは保証の限りではありません。

27 飛がいかに何かありそうな配置ですが、これが飛である理由を深く考えない方が、早く解けると思います。



■ 100-3 変寝夢氏作

PWC協力詰 13手

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

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし  
 ※飛、角、歩は中立駒  
 ●:石 (着手不可、不透過)

**ルール説明**

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【中立駒】(「●」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1)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)
- 2)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
- 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う。

【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)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2) 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。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

**※注**

駒取りが駒位置交換になるPWCの規則は中立駒にも適用される。中立駒は定義上「行き所のない駒」にならないので、中立駒の歩は九段目や一段目にあっても良い。

**〔作者のコメント〕**

一人一局集ということで少し力を入れてみました。

月刊誌で100回突破は、ものすごい事だと思います。その中に参加できている事にとっても嬉しく思います。私にとってWFPのフィールドはとても貴重で大切な場所です。これからも1回でも多く参加していきたいものです。

**〔100-3 への補足説明〕**

変寝夢氏からはいつも多くの作品を投稿して戴いています。おかげで筆者も本作品展が作品不足に陥る心配をせずに済んでいるので、感謝の念に堪えません。

今回は「少し力を入れてみました」とのこと。もちろん、これは手順が難解という意味ではないでしょう。どこに力を入れたかは解けば自然に分かると思います。

なお、本局は双方持駒なしです。盤上の駒だけで詰めてください。



■ 100-4 青木裕一氏作

最悪詰 47手

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

持駒 歩

**ルール説明**

**【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じる。

**〔100-4 への補足説明〕**

青木氏は 98-5 に引き続いて最悪詰の趣向作での登場です。果たしてどんな趣向で、どんな意味付けなのでしょう。

余裕のある方は、受方 38 歩が置いてない理由も考えてみてください。



■ 100-5 小林看空氏作

背面打歩協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								王	二
									三
						王			四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

※本局の打歩は「完全打歩」

**ルール説明**

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは**先後双方に再帰的に適用される**（完全打歩）。

**[100-5 への補足説明]**

小林看空氏は最近このルールを集中して調べているそうです。詰パラ3月号にもこのルールの作品で登場していますね。

本局での「打歩」は打歩詰以外の詰みを「失敗」とする「単純打歩」ではなく、打歩詰以外の詰みを「禁手」とする「完全打歩」です。

法則問題的な詰上りを視野に入れて解図を行ってください。



■ 100-6 たくぼん氏作

協力自玉詰 100手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂

**ルール説明**

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【作者のコメント】

第100回作品展おめでとうございます。

永年にわたり素晴らしい解説ほんとうにご苦勞様です。WFPは七郎さんでもっているといっても過言ではないくらいです。今後ともよろしくお願い致します。

今回第100回ということでOFMのトップページの100番作品の100手を真似て100手の作品をと頑張りました。

自信作とまではいきませんが、何とか間に合って良かったです。

100手に拘らなければ、後手持駒制限つきでもっとすっきりとした初形にすることも可能なのですが、100手にするためにちょっと醜い初形になってしまいました。

手数は長いですが角香桂の細かいやりとりは楽しめるとお思いますのでたくさんの方のチャレンジをよろしくお願ひします。

**[100-6 への補足説明]**

こちらこそ、たくぼんさんの八面六臂の活躍にはいつも頭の下がる思いです。

毎月欠かさずWFPを発行し、解答や創作は



もちろん、各種の作品展や Fairy TopIX など様々なイベントの企画・実行に多大な労力を惜しみなく注ぎ込むことは、他の人ではおいそれと真似できないと思います。

そんな多忙の中、今回は第 100 回に合わせて 100 手詰を投稿してくださいました。

筆者自身は解答を先に見てしまったので、難易度は分からないのですが、閃きだけで解ける種類の作品ではありません。腰を据えて取り組みましょう。



## ■ 100-7 sogal 氏作

詰将棋 10手 (※受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 銀

### ルール説明

#### 【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じてても詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。(いわゆる普通の詰将棋)

#### 【受先】

受方から指し始める。

#### 【作者のコメント】

WFP 作品展第 100 回おめでとうございます。

ということで、自信作とは言えないまでも、自分らしい(?) 素朴な受先詰将棋が出来たので投稿します。

#### 【100-7 への補足説明】

sogal 氏は 75-2 でも受先形式の詰将棋を見せてくれました。この作品は対抗系の(協力系でない)ルールでも「手番渡し」が成立するという不思議な作品でしたが、本局も何だか不思議な作品です。

解図自体は易しいかもしれませんが、解けた後で考えさせられる作品だと思います。

■ 100-8 北村太路氏作

ボカスカ協力詰 85手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			●				●	全	一
	●				●		●		二
全	●	●	●	●	●				三
●	●	●	王	●	●	●	●	●	四
				●	●	銀			五
	●	全					●		六
	●	●	●	●	●	●	●		七
	●				●		●	●	八
		●	●			●		王	九

持駒 なし

※銀、全 (成銀) は中立駒  
●:石 (着手不可、不透過)

ルール説明

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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)

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 動かせない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 3) 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。
- 4) 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

【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。

【中立駒】(「全」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。  
取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 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)

- 2) 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
- 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う。

【100-8への補足説明】

中立駒+ボカスカルールの作品というと同じ北村氏の 84-7 が思い出されます。ボカスカルールは駒が一斉に動く面白さを強調した作品が多いですが、思い通りに動いてくれないもどかしさを強調した構成は新鮮でした。

84-7 は手数が 33 手だったのですが、今回は 85 手。同時にいくつもの駒が動くので、手数以上にたくさんの手を指した感覚になるでしょう。

なお、ボカスカの指し手の表記ですが、駒の種類と方向で表す従来の表記法は、文字数削減に重きを置き過ぎて、判りにくいと思います。ここでは、各駒の動きを ( ) で括って表す方法を推奨します。

例えば、初手に全が縦に真っ直ぐ動くなら、(75全、92全)のように表すのが一例です。

この時 11 全は動けないのですが、敢えてそれも入れて、(11全、75全、92全)と表した方が誤りを防ぐには良いでしょう。



■ 100-9 一乗谷酔象氏作

「時は金なり3」

成禁非王手可天使詰 40547手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 歩

**ルール説明**

【天使詰（最長協力詰）】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

（補足）

- ・悪魔詰と異なり不詰は避ける
- ・手順中に同一局面があってはならない  
（初形を含む）

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

（補足）

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。  
「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【非王手可】

攻方に王手の義務がない（王手をしていても良い）

【作者のコメント】

WFP作品展の100回達成おめでとうございます。「現時点の最高の自信作をぶつけてください」とのこと、折角の機会ですので長手数天使詰を投稿いたします。

【100-9への補足説明】

「時は金なり」（「氾濫46」⑤）、「時は金なり2」（95-14）、「輪廻の歩」（92-13）に続く天使詰シリーズ最新作。超長手数ですが一連の作品を参考にすれば解けるはず。恐れずに挑戦を！

■ 100-10 尾形充氏作

最善白玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂

**ルール説明**

【白玉詰】

攻方は白玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【最善詰】

攻方は受方がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。

（補足）

- ・いわゆる普通の詰将棋から枝葉（無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則）を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数の余詰は不問。

【作者のコメント】

3月号作品展への投稿作を提出させていただきます。

数年間勿体ぶっておりましたが、「現時点で最高の自信作を」と言われたらこのタイミングしかありません。

【100-10への補足説明】

尾形氏はお得意の白玉詰での登場です。

「最善」指定が付いているので、攻方最短の順のみお答えください。

しっかりと変化を読み切れば、鮮やかな作意を味わえるはずです。



■ 100-12 はなさかしろう氏作

協力自玉スタイルメイト 24手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			▲						一
									二
					▲				三
									四
					▽		▽		五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 ▲8歩3

受方持駒 △12

※▲:攻方覆面駒、△:受方覆面駒

**ルール説明**

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。

【覆面駒】

種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。駒種が確定すると通常の駒に戻る。

（補足）

- ・透明駒と異なり所属・位置は判明している。
- ・手順表記上「成」は指定できるが、「生」は指定できない。つまり、移動についての情報と、駒が裏返ったという情報は与えることができる。
- ・初形が合法局面であることが仮定される。つまり、駒の枚数が正しいこと、行き所のない駒や二歩がないこと、（受先形式でない場合）受方玉に王手が掛かっていないことを推論に含められる。また、特に指定のない限り標準駒数であることも推論に利用できるが、ルールから明らかでない限り双玉・単玉両方の可能性がある。

【作者のコメント】

いつも楽しく拝読しております。

せっかくの機会ですので、第100回 WFP 作品展「一人一作展」に投稿します。

よろしく願いいたします。

【100-12 への補足説明】

はなさかしろう氏は WFP114 号の「ちょっと早い 2018 年年賀詰作品展」で本局と同じく覆面駒を使った協力自玉スタイルメイトを発表されています。この時は惜しくも余詰があったので、捲土重来を期しての登場となります。

今回は受方持駒が（覆面駒なので）種類は分かりませんが、12 枚と指定されています。この 12 枚は全部使うとは限りません。ただ、覆面駒の推定のための重要な情報となりそうですね。



■ 100-13 神無七郎作

PWC協力詰 283手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				馬				王	一
								科	二
								歩	三
									四
							駒	卒	五
					飛				六
						歩	入		七
									八
									九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※零:(0,0)-leaper王

36飛は中立駒・成らない

**ルール説明**

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。


【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)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1)駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2)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。
- 3)駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 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)
- 2) 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。ただし、本局の中立駒の飛は成らない。

- 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う。
- 8) 中立駒の駒取りに関する規則はPWCの駒交換に関しても適用される(手番側の駒に対する位置交換はできない)。

【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。

本局では受方玉が零の性能になっている。

【100-13 への補足説明】

本局は担当の自作です。前々からPWCで作りたいと思っていた機構を、中立駒を使うことで実現できました。

100-3 でもPWCと中立駒の組み合わせがありましたが、念のため補足をおきましょう。PWCでの駒取りは駒位置交換になってしまい、実際は駒を取れないのですが、中立駒の駒取りに関する規定はそのまま適用されるものとし、つまり相手番の駒に対する位置交換はできません。逆に中立駒が位置交換される場合は、どちらの手番からでも可能です。

なお、零王(不動玉)や、「成らない飛」の使用は構図を簡素にするためのものです。ルール設定が増えて面倒に見えますが、紛れは減るので解図はむしろ楽になるでしょう。

収束が少し難しいかもしれませんが、多くの解答をお待ちしています。

以上

# やさしい(?) Imitator PART2【出題編】

占魚亭

今年も「やさしい(?) Imitator」を開催します。  
 前回(『WFP』第 108 号)よりもやさしいはず。  
 解けた分だけで構いませんので、解答をお寄せ下さい(ソフトに解かせる、コメントのみも可)。

締切: 2018 年 4 月 15 日(日)

宛先: 占魚亭 [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) まで

## —ルール—

**【協力詰】** 双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

**【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。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。

## —今回の問題—

### 1. 協力詰 3手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ウォーミングアップ問題。双方持駒なし。

### 2. 協力詰 5手

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

持駒 なし

※銀からか、馬からか(その1)  
 壁駒を打つ応手はありません。

### 3. 協力詰 5手

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

持駒 なし

※銀からか、馬からか(その2)  
 こちらも壁駒を打つ応手はありません。

# 第99回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第99回WFP作品展の結果を報告します。

今回の出題は全10題。99-7がツインなので実質11題です。解答者数は11名。全題正解者1名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第99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	7a	7b	8	9	10	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	11
たくぼん	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
変寝夢	○	○	○	○	○	-	○	○	○	-	-	8
一乗谷酔象	○	○	-	○	-	-	○	○	○	○	○	8
青木裕一	○	○	-	○	○	-	○	○	○	-	-	7
テイエムガンバ	○	○	×	-	-	-	○	○	○	-	-	5
詰ガエル	○	-	-	-	-	-	○	○	○	-	○	5
井上順一	○	-	-	-	-	-	○	○	○	×	-	4
はなさかしろう	○	○	×	○	-	-	-	-	-	-	-	3
Pontamon	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
江市滋	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	1

今回は99-6が最難関でしたが、たくぼん氏がこれに正解を入れ、作者以外の正解者がなくなる事態を回避できました。そのたくぼん氏も99-2を惜しくも誤解し、全題正解は占魚亭氏のみとなりました。

また今回より江市滋氏、テイエムガンバ氏のお二人が解答参加されました。今後も気に入った作品だけで構いませんので、解答をお願いします。

## ■ 99-1 変寝夢氏作 (正解 10名)

レトロ協力詰 -2+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

## 【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。

### • 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)

3) 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

4) 協力系の場合逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数の逆算や短い手数の詰手順が成立する場合、それが優先される。

## 【解答】

12玉(+11角)33と(+23歩) / 22角成

まで -2+1手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								料		一
								馬	王	二
								と	歩	三
								飛		四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

(逆算図)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								料	角	一
									王	二
								と	歩	三
								飛		四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

(出題図への手順) 23と 11玉 まで 2手

(詰手順) 22角成 まで 1手



### 【作者のコメント】

攻め方を間違えて打歩詰の初形というだけ。  
ユーモアと取って頂ければ。

### 【解説】

自玉が打歩詰で詰まないことを見越してギリギリ一手勝ち……指将棋の実戦なら、心臓に悪いハラハラドキドキの勝ち方ですね。本局は1手詰を逃して打歩詰になったその手順を復元せよという問題です。

解図は比較的易しいと思います。

出題図は逆算の自由度が低く、王手駒を受方の駒が取った逆算は考えられません。となれば、玉自身が「23と」に近寄って王手の局面を作り出すしかありません。玉が移動した跡地には、強力な攻方の駒を置きます。詰みやすい形を作るレトロの基本手筋です。

つまり最初の逆算の候補は玉を22に戻して11に飛を置く逆算か、12に戻して11に角を置く逆算の2つが有力です。でも、やはり詰み易いのは端玉です。12に玉を戻して、跡地に角を置くのが正解です。

次の逆算は王手駒を遠ざける手ですが、この時、22への利きを残しておくことと、持駒を盤上に戻す「+23歩」がポイントです。

持駒があるとき、それを盤上に戻した方が良くかどうかは場合によりますが、本局は盤上に戻すことによって、24飛の利きを遮ることができます。これで22角成までの1手詰の局面を作ることができました。

改めて復元した手順を並べると、本局の出題図は「22角成」の一手詰を逃して「23と」とした手に対し、安全な「同玉」や「同飛」ではなく、危ない「11玉」と逃げ、打歩詰でギリギリ逃れた局面になっています。まるでわざと意地悪な逃げ方をして先手をからかっているみたいですね。

本局は難解さやトリックではなく、復元した手順を並べて、先後双方のとぼけたやり取りを楽しんで貰うのが作者の狙いだったのです。

### 【短評】

占魚亭さん

このような作品がトップにあると、安心しますね。

井上順一さん

2枚の駒を盤上に発生させての詰上り。

たくぼんさん

攻方が強欲詰と勘違いしたようですね。

青木裕一さん

打歩詰回避だと思ってしまいました。

Pontamonさん

打ち歩詰め局面になっている趣向が面白い。最初、攻め方が13のと金を23へ動かして歩を入手し、受け方は14の飛が24の桂を取った局面かと思いました。

(+1手は12桂成)。

はなさかしろうさん

こんな感じかな…で解ける嬉しい問題。  
これ以外ないのが意外で面白かったです。

一乗谷酔象さん

24桂や24香の形から考えた。  
王手義務のルールを忘れていた。

☆この作品展での「レトロ」は注釈がない限り、攻方に王手義務がある前提です。

Pontamonさんや一乗谷酔象さんがコメントしているように、推理将棋に慣れていると、つい忘れてしまうかもしれません。

### ■ 99-2 変寝夢氏作 (正解6名)

協力詰5手

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

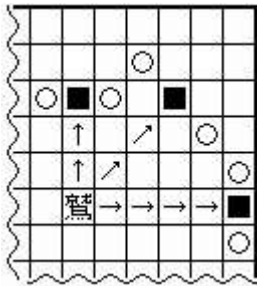
持駒 馬  
※馬: Eagle

【ルール】

•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。)

【解答】

21 鷲 23 龍 同鷲 15 玉 14 飛 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

変則 hopper は 9×9 盤では Eagle が一番しっくりくるような気がします。

【解説】

限定打と移動合、その組み合わせを問う作。玉の隣に歩がいるので 2 筋に Eagle を打てば王手になりますが、なぜ 21 鷲なのでしょう？

仮に初手 22 鷲なら、13 桂をジャンプ台として合駒を取ることになります。以下作意同様に「24 龍 同鷲 15 玉」と進めると、14 飛と打つ手に同玉と応じられてしまいます。

作意のように 21 鷲と打てば、12 金をジャンプ台として合駒を取れるので、23 地点で合駒を取ることができます。そうすると、23 鷲は 13

桂をジャンプ台として 14 に利いているので、14 飛は取れないという仕組みです。使えるジャンプ台が多い方が良いわけですね。

作意の 14 飛はなかなか味な決め手。仮に 16 飛などとすると 2 筋に逃げられてしまいます。14 飛は 24 へ利かすと同時に、それ自身が Eagle のジャンプ台になっているので、25 への逃走を防げるわけです。

なお、初形に 14 龍がないと 2 手目 23 飛合ではなく、23 金合も可となります。14 龍を配置して移動合にしたのは非限定防止のためだったので。

作者のコメントにある「9×9 盤では Eagle が一番しっくりくる」の意味は分かりませんが、進行方向に対し直角に曲がる Eagle は、後に登場する Sparrow や Moose よりは動きが分かり易く感じます。

【短評】

占魚亭さん

鷲入門。23 竜が好手。

たくぼんさん (※誤解)

最終手が不思議な感覚の一手。

☆たくぼんさんは「21 鷲 23 銀 同鷲 15 玉 25 銀 迄」の解答ですが、これは根元の Eagle を抜かれて不詰です。後に出てくる 99-4 の影響でしょうか？

はなさかしろうさん

1 筋の 3 枚の崖を鷲がうまいこと使う、といいますか。ユニークな駒がめいっぱい働いて気持ち良かったです。

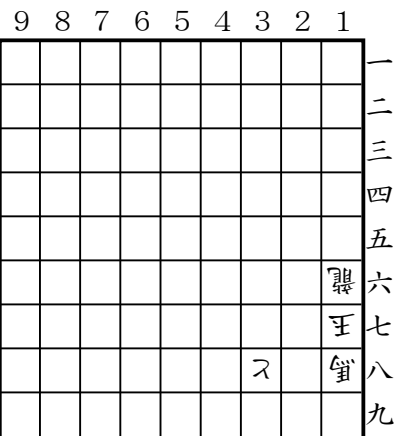
一乗谷酔象さん

斜めの筋を短く使う。鷲の効きに慣れず一見詰んでいるかわからなかった。



■ 99-3 変寝夢氏作 (正解 3名)

協力詰 7手

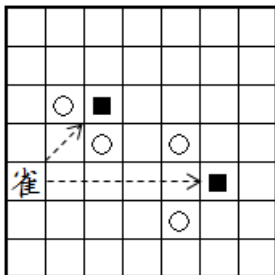


持駒 雀  
※雀:Sparrow

【ルール】

• Sparrow (雀)

フェアリーチェスの Sparrow (雀)。  
グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し135° 曲がった場所に着地する。

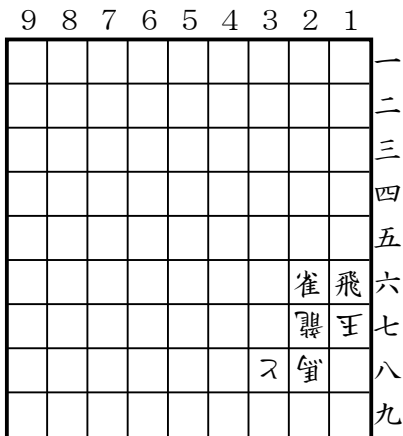


(○が雀の利き。■は敵または味方の駒。)

【解答】

36 雀 28 馬 25 雀 26 飛 同雀 27 龍  
16 飛 まで 7 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

最後の 2 手が気に入っている。

【解説】

Sparrow (雀) は進行方向に対し 45° に曲がって戻る Grasshopper。斜めに曲がる利きを持つ駒に対し、初形配置は四角四面に並んでおり、王手が掛けにくい形です。

こんな場合は Sparrow の方を斜めに使うしかありません。具体的には 27 から 81 への斜線上のどこかです。27 に打つと 16 龍と 18 馬の両方をジャンプ台にする「両王手」になるので、一瞬だけは嬉しいのですが、後が続きません。どちらのジャンプ台を動かしても王手が解除されないのです、手が狭くなってしまいます。

正解は 36 雀。38 とや 16 龍を次のジャンプ台に見据えた手なので、分かりやすい限定打だと思います。

面白いのは 2 手目 28 馬の限定移動。ジャンプ台を撤去する受けですが、Sparrow が 16 龍をジャンプ台にして 25 雀としたときに、王手となるように 28 馬に移動するわけです。

3 手目 25 雀となればようやく合駒を考えることができます。26 地点に駒を打てば、16 龍をジャンプ台にしてこれを取った手が 28 馬を経由した王手になります。合駒が飛なのも妥当なところでしょう。

飛を取った手に対し、移動合の 27 龍が登場します。これは前局の 23 龍を思い出しますね。

この移動合の目的は 16 に空間を作ること。そこに 16 飛を打てば受方はこれを取れません。27 龍経由で Sparrow が利いているので同玉とはできませんし、同龍も 28 馬経由で Sparrow の王手が復活します。つまり 27 龍はピン止めされているわけですね。

ホッパー系の駒を使う時は、常に次のジャンプ先を見越した駒の運用が要求されます。本局でもそうですが、撤去したジャンプ台を、後でジャンプ台として再活用する手は、特に面白いと思います。

【短評】

占魚亭さん

雀入門。2 度の移動合がいい味。

たくぼんさん

2手目 27 への手を読みましたが 28 馬から 25 雀とは予想外。

☆短評はありませんが、テイエムガンバさんは「36 雀 27 馬 同雀 18 玉 29 角 19 玉 18 雀まで」の解答でした。これはたくぼんさんが挙げている紛れと同じものでしょう。もちろん、これは最終手同龍で不詰。仮に 16 が龍ではなく、歩ならこの筋で唯一解になります。この紛れでも分かるように、Sparrow は近接戦に強そうなので、こういった手順は応用が利きそうです。

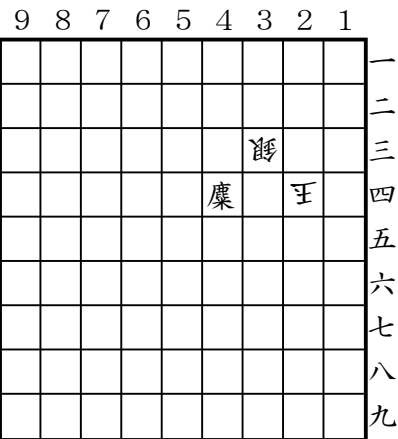
**はなさかしろうさん (※誤解)**

しばらく寝かしているうちに角と雀の連携を追求したくなってくれました。手は狭いのに悩ましく、面白かったです。

☆はなさかしろうさんは「36 雀、27 馬、同雀、25 龍、26 角、16 玉、17 雀まで」の解答。これは最終手 26 玉で角を抜かれて不詰です。Sparrow は近接する駒と連携しやすいですが、連携が崩れやすいのも特徴です。

■ 99-4 変寝夢氏作 (正解 6 名)

協力詰 5 手

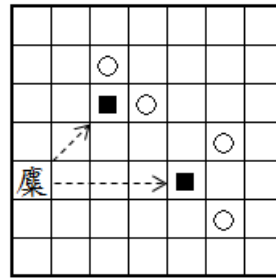


持駒 麩  
※麩:Moose

【ルール】

• Moose (麩)

フェアリーチェスの Moose (麩)。グラスホッパーの変種で、クィーンの利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 45° 曲がった場所に着地する。

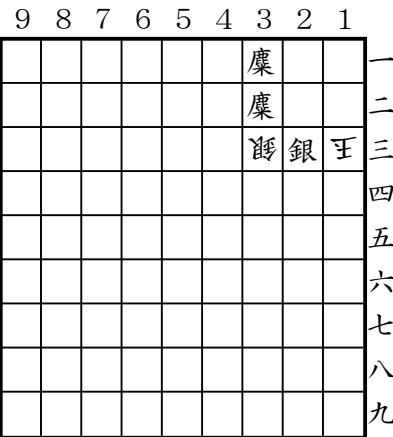


(○が麩の利き。■は敵または味方の駒。)

【解答】

31 麩打 32 銀 同麩 13 玉 23 銀 まで 5 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

最終手もし 32Mo を外せたら逃れになる。ホッパー系はまだ面白い手が残っていると思う。

【解説】

盤上の駒を動かす王手は 32 麩のみ。これでは詰まないのですが、この手をヒントにすることで作意を見つけることができます。なぜなら、持駒の麩を 31 に打って 32 に合駒すれば、これを王手で取れるからです。

問題は合駒の種類ですが、飛でも金でもなく、直接的には王手ができない銀合に限定されるのが面白いところです。合駒を入手して、それで直接王手するのではなく、ジャンプ台として間接的に使うのが、ホッパー系の駒との上手い連携なのです。

銀合は詰上りで玉の逃走路を塞ぐのが主な目的。飛や金では 14 に逃げられますし、角合では 22 に逃げられます。

作者のコメントを少し補足しましょう。例えば初形に 11 桂を追加した図を考えてく

ださい。実はこれでも同じ手順で詰みます。最終手 23 銀を取っても王手が解除されないからです。となると、詰上りをより印象的にするために 33 銀を金や飛に変えたくになります。ところが、それでは根元の 32 麩を抜かれて不詰になります。これが作者のコメントにある「32Moを外せたら逃れ」の意味です。

例えば 33 銀を「33 と」にして「31 麩打 32 飛 同麩 14 玉 24 飛 13 玉 23 飛成 まで 7 手」を作意とすれば、最終手が龍と Moose の両王手なので Moose を抜かれても大丈夫なのですが、これでは銀合の間接王手の味はなくなります。この辺りの選択は難しいですね。

【短評】

占魚亭さん

麩入門。ジャンプ台を設置する、粋な最終手。

たくぼんさん

このあたりで駒の利きが混乱してきました(笑)。

☆同じようで違うルールを同時にやると、混同が起きますね。筆者も対面と安南、キルケとアンチキルケを同時に解くと、読む途中からルールが変わることがよくありました。

はなさかしろうさん

麩と銀のコンビネーションで綺麗な詰め上がり。締切間際で、本当に解けたのか少々不安ですが。

二乗谷酔象さん

なるほど 12,14,22 の 3 地点を塞ぐには銀。



■ 99-5 変寝夢氏作 (正解 4 名)

リパブリカン協力自玉詰 6 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※28柱・39角は中立駒

【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  
2) 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。

3) 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。

・中立駒 (「區」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 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)
- 2) 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
- 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。

•協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

36n 桂 48n 桂生 36n 桂 28n 桂成  
57n 角 39n 角成(+29 玉) まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

桂と角の成変換。  
王手は限られているはず。

【解説】

リパブリカン名物、飛んで火に入る夏の虫。  
自玉が登場する前の作意6手は、自玉が飛び込んだときに詰む場所を用意するために使われます。実に念入りな前準備ですね。

その前準備とは、桂と角を元の位置で成らせること。その2枚の利きが交差する 29 に自玉を飛び込ませれば、両王手でそのまま詰んでしまうという寸法です。

この作品では「中立駒では詰めにくい」という性質と「手番によって成れる場所が違う」と

いう性質を最大限活用しています。

中立駒はどちらの手番でも動かせるので、詰ませにくく、中立駒だけで詰ます場合、両王手は最有力の選択肢です。また、構図が自陣にあるので、駒が成れるのは受方の手番です。従って駒を成るタイミングの非限定は生じません。

更に、初形で 48 歩が邪魔駒になっており、それを消す手順が入っているのも巧妙です。この駒を消すには桂を使うしかないので、最初に桂を不成で動かして 48 歩を消し、その後で桂を元の位置に戻して成り、次いで角を動かして成るという順序が限定されています。

駒が動いて元の位置に戻る手順は、チェスプロブレムの用語ではルントラウフとかスイッチバックと呼ばれます。将棋ではほとんどの駒が成れますし、駒の再利用もできます。従って、原位置回帰のテーマも、成って戻るとか、相手の駒として戻るとか、詰将棋ならではの変種が可能です。本局は駒が成駒に出世して戻るので、「凱旋」テーマと言うべきでしょうか（これは流行らなそう）。

【短評】

占魚亭さん

さらっと n 角と n 桂の成らせ。  
最初は 1 九王だと思いました。

たくぼんさん

n 桂の往復が面白いし、素晴らしい。

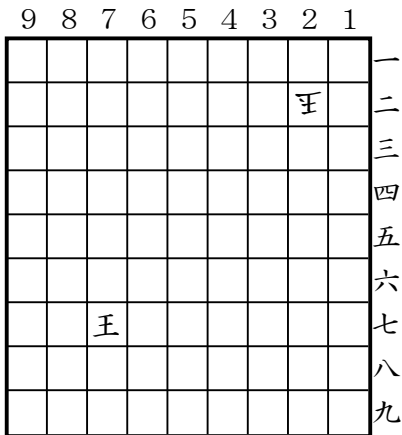
青木裕一さん

そのままの位置で成れば詰んでいる。



■ 99-6 占魚亭氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名!

協力自玉詰 8 手

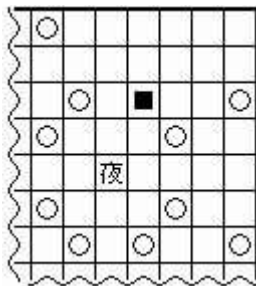


攻方持駒 n夜2 nG  
 受方持駒 残り全部+n夜4 nG4  
 ※夜:中立Nightrider  
 G:中立Grasshopper

【ルール】

• NightRider (夜)

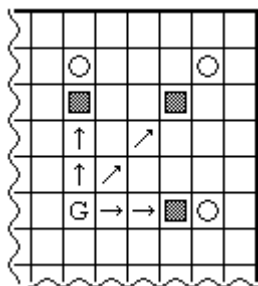
フェアリーチェスの NightRider。  
 ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

• 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。



(○が G の利き)

(補足)

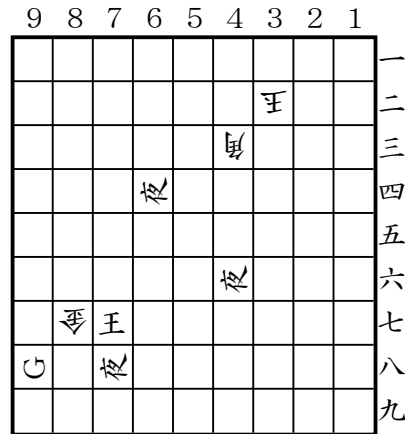
- 飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- 成ることはできない。

• 2 つ以上の駒は飛び越せない。

【解答】

64n 夜 43 角 46n 夜打 32 玉  
 98nG 54n 夜打 78n 夜 87 金 まで 8 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

神無太郎氏の手法を取り入れてみました。  
 7 手目が主眼です。

【解説】

2 種のフェアリー駒に中立駒属性まで付いていかにも難しそうな作品。受方にフェアリー駒を手数分追加するという、神無太郎氏がよく使う出題形式を採っているの、フェアリー駒の合駒も出てきそうです。

でも冷静に初形を見てください。

この形では Grasshopper での王手はできませんし、NightRider に中立駒属性が付与されているおかげで、通常の NightRider より王手が限られています。

具体的に中立 NightRider での王手を考えてみましょう。初手 43n 夜や 64n 夜は可能ですが、85n 夜は自玉への王手となる反則。同じように 34n 夜や 46n 夜は可能ですが 58n 夜は反則です。そして、合駒請求を考えると、初手は 64n 夜と 46n 夜の二択に絞られます。

斜対称の構図なので、どちらも同じように思えますが、2 解作品とはどこにも書いてありません。これは利きが斜対称でない合駒が出てくることを示唆しています。そしてこの推測は、「トドメは金」の格言にも合致しています。

Grasshopper のようなホッパー系の駒は合駒



を取れないので、自玉詰ではドドメの合駒を出すために使われます。

ここまで考えると、中立 NightRider の王手で合駒を請求したり、自玉の周囲に利かせたりして包囲網を作った上で、中立 Grasshopper の王手で金合を発生させて自玉を詰める、という方針が立てられるでしょう。

ところが、これではまだ充分ではありません。正解にたどり着くには、更にもう一工夫が必要なのです。

その工夫とは Grasshopper を単にトドメの金合を発生させるためだけではなく、自玉の包囲網の構築に使うことです。

作意の6手目と7手目をご覧ください。

Grasshopper の王手に、中立 NightRider の合駒を発生させ、直後にそれを動かすことで、自玉の包囲網を完成させ、同時に Grasshopper の二段活用を図っています。合駒が中立駒だからこそできる二段活用ですが、これで受方持駒に追加された中立 NightRider の顔も立ちました。

そして最後は待望の金合でトドメ。詰上り図を見れば、初手 46n 夜ではなく 64n 夜だった理由も納得できるでしょう。上下非対称の利きを持つ金が、斜対称の構図の斜対称解を消し、唯一解にしているのです。

なお、Grasshopper に中立駒属性がないと最終手に 68 玉と逃げられます。合駒請求専用だったのは Grasshopper の方ではなく、初手に打った NightRider の方だったのです。

【短評】

占魚亭さん

余詰が消せず使用するフェアリー駒を変更したため受方が打つフェアリー駒が1種になったので、受方の持駒を「残り全部+n夜」にするべきだったかもしれません。

(それでも難しいことに変わりないですが)

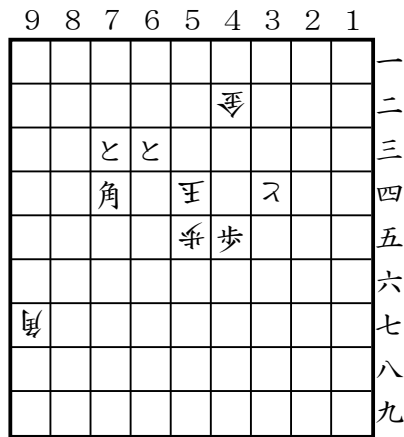
たくぼんさん

ある程度駒を動かしていたら筋が見えてきました。98n Gから 54n 夜~78n 夜の展開は見事でした。

☆作者以外でこの 54n 夜~78n 夜の展開を看破したのはたくぼんさんのみ。作品もお見事ですが、この解答もお見事です。

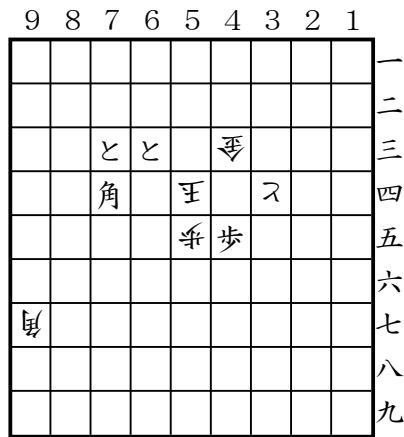
■ 99-7 上谷直希氏作 (a)b)とも正解8名)

a) 協力詰5手



持駒 銀

b) 協力詰5手



持駒 銀

【解答】

a) 64 と 同角生 63 角生 53 玉 54 銀 まで 5 手 (詰上り)



持駒 なし

b) 64 と 同角成 65 銀 同馬 63 角成 まで 5 手  
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

双方大駒不成と双方大駒成のツインです。  
それぞれ単独の手順はよくあるものとは思いますが、2つで1つのものと評価していただければ…。  
不成/成の対比が同一地点で行うことができたのは僥倖でした。タイミングまで一緒にすることも可能で、実際にそれを実現した図もありますが、一緒にしすぎると面白くないことが発覚し、そういう意味でもこちらの図のほうが良いと判断いたしました。

また、どの駒も双方解で必要な駒になっているはずです。

【解説】

双子の中にまた双子あり。  
a)b)がツインになっているのはもちろんですが、各図の手順の中でも受方が不成なら攻方も不成、受方が成なら攻方も成という対応が組み込まれています。  
また、成・不成を行うのが同種の駒（角）である点や、成・不成を行う場所まで同一地点に統一されています。  
このような統一性と対比を金の位置のわずかな違いだけで実現した上に、各図に不要駒がないという、完璧を絵に描いたような作品です。  
作者が自認しているように手順がやや地味ではありますが、これからツインを作る人にはお手本になる構成だと思います。

【短評】

変寝夢さん

a)最終2手を発見するのに数分かかってしまった。頭銀は盲点。  
b)a が解けた瞬間成だなと思った。こちらの方が見えやすい。  
成と生の対比がテーマなのかな。  
派手さは感じないが、相当読みが入ってるんだろうなあと思いました。

占魚亭さん

生には生、成には成。  
これぞツインという感じですね。

井上順一さん

双方の角が 64 と 63 に動くが、a)は双方生で b)は双方成。こういう条件を設定して実現してしまうのがすごい。

たくぼんさん

生生と成成の競演。金1枚の位置の違いで表現できるとはびっくりです。

青木裕一さん

成生の対比。  
受方だけかと思いきや、攻方もでした。

一乗谷酔象さん

不成の応酬と成の応酬。対比が素晴らしい。

詰ガエルさん

双方角生と双方角成の対比がお見事。



■ 99-8 上谷直希氏作（正解 8 名）

協力詰 9手

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

持駒 なし

【解答】

44 龍 34 金 33 龍 同金 44 龍 34 金打  
33 龍 同金 35 金 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

合駒の凝った入手法。  
軽作ですがいかがでしょうか。

【解説】

合駒を取るために、合駒に取って貰うという逆説的な手順。

本局は受方玉の背後に香が控えているため、すぐに逆王手が掛かってしまう形です。無理に玉を動かすなら「44 龍 34 X 35 龍 33 玉 24 龍…」のような手順になりますが、明らかに手数が必要です。

そこで、何とか不動玉のまま詰めることを考えます。それには合駒を入手する必要があります。

すが、合駒を取ったとき「同玉」とするのは話になりません。最初の合駒をすぐに同龍と取るのは諦め、逆に龍をその合駒に取らせることで、二枚目の龍でようやく合駒を取ることができるのです。

その合駒は歩や香では役に立ちません。「44 龍 34 香 35 龍 同香 44 龍 34 香 35 龍 同香」と進めても、香は詰める役に立ちません。

こんな時頼りになるのは、やはり金。二枚の龍の王手にどちらも金合で応じ、逆王手を避けるため龍の捨て場所を 33 にすれば、金の入手と同時に 33 の退路封鎖もできます。そして最後に入手した金を打って終了です。

手順を振り返ると、本局は同じ手順を二回繰返す趣向手順になっています。つまり、合駒をすぐ取らず、ワンクッション置いてから取る高級な手順を、4手一組の趣向手順で実現した、大変珍しい短編協力詰だったのです。

なお、初形の二枚の龍は飛にしても良いですし、馬を角にしても唯一解です。どちらも成駒なのは作者の好みなのでしょうね。

【短評】

変寝夢さん

何度玉が素抜きされたことやら。  
角合なら余詰むことを確認して納得。

☆構図を左に一つずらして角合を可能にすると、「34 龍 24 金 23 龍 同金 34 龍 24 角 25 龍」の7手詰になります。人によってはこちらを好むかもしれません。

井上順一さん

合駒の入手をめぐる攻防がすばらしい。

たくぼんさん

協力詰で軽趣向。  
いやはや何でもござれですね。

青木裕一さん

楽しいミニ繰返し趣向。

一乗谷酔象さん

まさかの同一地点の連続金合。  
馬と香に触らない攻めの発見。

■ 99-9 たくぼん氏作（正解4名）

強欲協力自玉詰 76手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								と	と	王	一
								と	と	と	二
								と	と	桂	三
								と	と	ス	四
								桂	杏	と	五
	ス							馬	全	玉	六
金	ス	歩	と	銀				香	卒	玉	七
	ス	銀	龍	龍				ス	馬	玉	八
玉		桂		玉				杏	歩	桂	九

持駒 なし

【ルール】

・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【解答】

98 金 同玉 87 銀 同と上 88 龍 同と  
 同龍 同玉 89 歩 79 玉 69 馬 89 玉  
 79 馬 同玉 68 銀 78 玉 79 銀 67 玉  
 68 歩 77 玉 78 銀 68 玉 69 歩 同金  
 同銀 同玉 59 金 同玉 49 杏 同玉  
 38 馬 同玉 39 歩 37 玉 27 全 同全  
 38 香 同全 同歩 同玉 27 銀 29 玉  
 18 銀 同金 28 金 19 玉 18 金 同玉  
 17 金 同玉 16 と 同玉 26 杏 同玉  
 25 と 同玉 24 と 寄 35 玉 25 と 同と  
 34 と 同玉 24 と 同と 33 と 同玉  
 23 と 同と 32 と 同玉 31 と 同玉  
 22 と 同と 21 桂成 同と まで 76 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								玉	ス	王	一
											二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
											九

持駒 なし

【作者のコメント】

2月は少なそうなので1作投稿します。

いつもの強欲協力詰ではなく強欲協力自玉詰です。

【解説】

協力自玉詰の全駒煙詰創作は余詰との戦い。その道は苦難の連続で、筆者の知る限り、非限定のない全駒煙はいまだに存在しません。

ところがこれに「強欲」という短い修飾句を付けると事態は一変。あれほど難しかったはずの協力自玉詰の全駒煙が、いとも簡単に姿を現しました。

それに、この初形を見てください。3筋から右が伊藤正作「月蝕」を連想させる密集形になっています。おそらく作者も密集形を目指していたのでしょう。

手順は「強欲」らしい気前の良い捨駒の連続です。自玉を詰めるのは、「14 と」で、捨駒で玉を31に、と金を21までおびき寄せる収束手順が創作の出発点になっているのでしょう。

この収束の前にちょっとしたポイントがあります。それは60手目。59手目「25 と」を「同玉」ではなく、「同と」と取る手です。近づきたい「と金」を遠ざけるような手ですが、「と金」を2筋に動かすチャンスはここしかありません。

また71手目「31 と」にも注意が必要です。ここで「22 と 寄」としてしまうと、「強欲」の条件により「同と 同と」と進めざるを得ず、不詰になってしまいます。固まっていると金を崩して駒を誘導する手順は、どこかで非限定が生じやすいのですが、本局は「強欲」条件を使って手順を限定しているわけです。

序盤で面白いのは、11手目69馬。すぐに68銀とすると89玉で王手が続かなくなるので、馬を犠牲にして89歩を消去し、68銀に78玉とすることを可能にするのです。この手筋だけを取り出して作品化することもできそうですね。

全体として解図は容易なもの、各所に考えどころを用意する、たくぼん氏らしい煙詰だと思います。

【短評】

江市 滋さん

後半の崩し手順は面白いが、見方を変えれば予想通りなのがやや残念なところ。

序盤も、馬の捨て場所に一瞬悩むが、それも底は浅いだろう。  
集層で手順前後が効かない部分には、一瞬なるほど、とは思ったけれど。

☆江市滋さんは本作品展初解答。筆者とほぼ同年代のベテラン詰棋人のペンネームです。この短評もやや辛口ですが、要所を押さえていますね。

**変寝夢さん**（※無解）

小駒煙を思わせるような細かい動きが印象に残りました。

☆小駒煙ではないですが「第 14 回神無一族の氾濫」(<http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr14.htm>) の神無太郎氏作がと金煙です。縦にせり上がる手順が共通しています。

**占魚亭さん**

序の 69 馬がポイント。  
右辺のブロック崩しが楽しかったです。

**井上順一さん**（※誤解）

右辺に持ってくるまでが一苦勞。  
最後までうまく手順が限定されている。

☆井上氏は 71 手目「22 と寄」の誤解。  
厳しいようですが、ここは「強欲」で手順が限定される箇所なので、最後まで油断せずに解いて欲しかったところです。

**一乗谷酔象さん**

切れそうで切れない攻め。  
14 とを 25 に呼ぶのが不思議な感覚。



■ 99-10 尾形充氏作（正解 4 名）

最悪詰 17 手

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

持駒 金

【ルール】

• 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じる。

【解答】

17 金 同玉 44 角 35 桂 同角 26 金  
同角 16 玉 28 桂 同飛生 27 金 同桂生  
14 龍 15 金 25 龍 同金 17 銀 まで 17 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔主な変化〕

- 初手 17 金のところ 28 金 (19 金) は同玉、55 角、18 玉、68 龍、28 飛、同龍まで
- 3 手目 44 角のところ 39 角は 18 玉以下
- 9 手目 28 桂のところ 17 金は同飛、28 桂、26 玉、66 龍、36 銀、同龍まで

## 【作者のコメント】

小奇麗な初形、ほぼ全駒動いてぴたりと収束。自分好みの要素は盛り込みました。

手としては、出された限定合を取らない 25 龍に価値を感じます。

並べたとき多少なりとも気持ち良さを味わってもらえれば本望です。それだけかもしれませんが、そんな路線も一人くらいなら…。

## 【解説】

「どうかこれをお受け取りください。」

「いえいえ。こんなもったいないもの、いただけません。お返しします。」

互いに桂金を押し付け合う、こんなやりとりが聞こえてきそうな一局。受方の桂金の連続合に攻方は桂金の連続捨てで返し、更に受方が飛桂の連続不成で返すという、丁々発止のやり取りが印象的です。

初手 17 金は軽い序奏。他の場所から打つと龍を使われる展開になり、簡単に詰んでしまいます。17 金ならば 28 玉とされても飛を取って不詰に誘導できるというわけです。

続く 44 角の後に飛び出す桂金の連続合が本局のハイライト。桂合はともかく金合には意表を突かれた解答者も多いのではないのでしょうか。仮に金合の代わりに歩合とすると、28 桂、同飛生、17 歩に 27 玉とできてしまいます。最悪詰なので、受方は詰みやすい金を渡すわけです。

これに対し、攻方は貰ったばかりの桂金を順に捨てて対抗します。普通は金から先に捨てたいのですが、17 金を先にすると、28 桂に 27 玉とされて早詰。攻方の龍が動き出すと、簡単に詰む仕掛けになっているわけです。

攻方の桂と金の捨駒に対し、受方が飛桂の不成で取るのは最終手への伏線。

攻方は仕方なく 14 龍で王手しますが、龍が動く時は玉が詰む時です。

14 龍に対する応手は金の限定合。25 龍と取られても玉が動かなくて済むようにするのが目的です。この金合の意味付けは 99-8 に似ていますね。作者自身もこの手が気に入っているようです。最終手 17 銀で飛桂連続不成の伏線が回収され、着地も見事に決まりました。

変化・紛れが少ないので解図は難しくないとはいえますが、最悪詰の面白さを堪能できる良質の作品だと思います。

## 【短評】

変寝夢さん（※無解）

17 金、同玉、44 角、35 合（多分桂）～26 合と思うのですが、詰め上がりが想像できませんでした。

占魚亭さん

金の渡し合いに 2 種不成。上手いですねえ。

たくぼんさん

変化もまあまああり、考えどころありだが気持ちよく解図できる作品。

一乗谷酔象さん

銀や香が出そうな予感の外れ、合駒は意外な桂金金でした。受方の不成応手が巧みの技。

## 【総評】

変寝夢さん

いつもより正解者が多そうですね。

テイエムガンバさん

今回が WFP 作品展初解答です。

最終目標は全問正解ですが、まずは 1 問でも多く解くことに力を入れていきたいと思います。

たくぼんさん

6 番が解けたのでよしとしましょう。

Pontamonさん

100-9 の解図を先にしたり、投稿作を作ったり、推理将棋の資料整理をしていたら 99 回を解く時間が無くなってしまいました。

☆今回は江市滋さんや、テイエムガンバさんの登場で新鮮な顔ぶれになりました。解けた分だけで構いませんので、今後も解答を宜しくお願いします。

来月はいよいよ「第 100 回 WFP 作品展」の結果稿。多くの解答で記念回を盛り上げてください。

以上

## やさしい(?) Imitator PART2【解答編】

占魚亭

☆7名の方から解答をいただきました(前回から2名増)。ありがとうございました。

☆『WFP』初解答の方が多く、これを機に「WFP 作品展」等へも解答を送っていただけると嬉しいです。

### 《解答成績》

【全問正解】(4名)

あっちゃん たくぼん 神無七郎 kisy

【2問正解】(1名)

尾形充

【1問正解】(2名)

林石 轟飛龍

### 【Imitator】

1. 着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く。
2. 駒を飛び越えられない。
3. 駒のある地点に着手できない。
4. 盤の外に出たりするような着手は禁止。
5. 駒を打った時は動かない。

### 1. 協力詰 3手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

### 【手順】

4三飛成[I46]、2二玉[I45]、2四飛[I15]迄3手。

### 詰上り

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

2二飛成(不成)[I25]は1二玉[I14]・1三玉[I15]・1四玉[I16]で続かず、3二飛成[I35]も同様です。

Imitator を盤端に移動させる2四飛[I15]はどうかという、すぐに指すと3三玉[I25]で失敗するので工夫が必要。というわけで、4三飛成[I46]、2二玉[I45]を入れるのがポイント。この2手を入れてから2四飛[I15]とすれば玉は動けず(飛車が壁になっているため、3一玉と着手できない)、詰みです。

☆「Imitator は盤端に」を実行する前の下拵えがポイントとなる作品でした。

☆変寝夢さんが「3手詰なら何とか」という趣旨のコメントをされていたので、久しぶりに3手詰を作りました。詰上りからの逆算で、最終手を決め手にするための玉位置調整が上手く入り、まずまずといった所でしょうか。

☆実を言うと、どうやったら Imitator 使用の3手詰で面白いものができるのか分からず、模索中です。使用駒制限なしで作るのがベストだと思っていますがなかなか上手いかず(壁駒打ちの受けが手強い)、当面の間は使用駒制限で作っていくつもりです。

(2018・3・19 完成/創作方法=逆算)

あっちゃんさん—最終手で 31 に引けないから詰みか、なるほど。

たくぼんさん—3手なのに3題のなかで一番悩みました。パッと見詰んでいるように見えないんですね。

神無七郎さん—ウォーミングアップから挫けそうにな



りました。地味な2手目が指しにくかったです。飛または龍の利き筋に逃げる手が Imitator の手筋っぽく見えるので、ついついそんな手を読んでしまいます。

☆たくぼんさんと七郎さんが苦しむのは想定外でした。2四飛[I15]狙いが見えみえなので、ウォーミングアップ向きの易作だと思っていたのですが……。

**kisy**さん—ウォーミングアップにしては難しかったです。この詰め上がりはイメージできませんでした。

☆Imitator は特殊な感覚なので、詰み形をイメージするのは慣れていても難しいかなと思います。

**林石**さん—当初、23 玉・22 龍・54 飛・55I の詰め上がりの形が浮かび、初手で悩みました。54 飛と 55I、22 龍と 23 玉のそれぞれ1セットは、飛車が玉で取られない限り水平方向についてどこに配置してもよいとわかります。このようにした他の想定詰め上がり図は、例えば 32 龍・33 玉・14 飛・15I です。

23 玉・22 龍・54 飛・55I の詰め上がりについてはここから初期局面まで逆算しようとなると直ちにそれが困難になり、他の妄想した詰め上がりについても同じように手順が辿れないとわかりました。

しかし、頭から手順を考えようとすると 12 飛成、22 飛生、32 飛成、24 飛などが魅力的に映り、一見2枚の飛の利きのサンドイッチからこぼれてしまいそうな初手 43 飛成は浮かびにくい手だったのだと思います。

2, 3問目では玉方に持ち駒があるため、下手な手順では Imitator に対し邪魔駒を置いて王手を防ぐ手段があり、これに引っかかってしまいましたが、1問目については受方の持ち駒がないため大丈夫なのですね。2枚の飛と Imitator がうまく配置された詰め上がりはまさにぴったりといった印象です(特に Imitator の行き先を 24 飛が押さえているところ)。

☆Imitator を飛車の尻に持つてくるという発想は悪くありませんが、23 玉・22 龍・54 飛・55I の局面では1四玉[I46]があるので詰んでいません。**可動域を狭めるため Imitator を盤端や駒の密集地帯へ移動させるのがセオリー**ですので、ぜひ覚えて下さい。

**轟飛龍**さん—正解手順がこれしかないのは驚きです。

☆林石さんと轟さんは本作のみの解答。ありがとうございました。

**尾形充**さん—IM を端にやったら詰む形がないと思い込んで相当悩みました。24 飛の涼やかな感触と無駄のない詰上り、理想的な啓蒙作と思います。条件設定も巧いです。

☆難しかったという評があるので啓蒙作には不資格のような気もしますが、ありがとうございます。

## 2. 協力詰 5手

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

持駒 なし

### 【手順】

3二馬[I61]、1三玉[I52]、1二銀成[I43]、1五馬[I33]、2三馬[I24]迄5手。

### 詰上り

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

持駒 なし

初手の候補は4つ。

1三馬[I42]は1一玉[I31]、1二銀成[I22]に2四馬[I21]や4三銀[I31]があり、逃れ。

2三馬 [I52]も1一玉 [I41]、1二銀成 [I32]に2四馬 [I31]や4三銀 [I41]があり、逃れ。

3二銀成 [I54]は1二玉 [I44]、1三馬 [I43]、1一玉 [I42]、2二成銀 [I32]に1四馬 [I21]で逃れ。

ということで、3二馬 [I61]が正解。1三玉 [I52]に対する1二銀成 [I43]がポイントで、先に2三馬 [I43]とすると1五馬 [I33]が指せないため失敗です。1五馬 [I33]と Imitator を攻方馬の尻に置き、2三馬 [I24]の両王手(銀が壁になっているため、馬を取れない)で詰みです。

☆今回の出題作の中で、一番 Imitator の動きが楽しめる作品になっているかと思います。

(2018・3・12 完成／創作方法＝正算)

**あっちゃんさん**—衝撃の詰上り。15馬がいい手。

☆フェアリーメイトの両王手。**両王手(又は両王手に見えるが違う形)**で仕留めるのは定番の詰み形です。

**たくぼんさん**—両王手を狙うのが壁駒打ち対策の定番の攻めですね。何となく進めたら詰みました。うれしい!

**神無七郎さん**—馬と成銀の両王手という予想は当たったのですが、最初は3手目 23馬 [I43]と手順前後してしまいました。これでは15馬 [I33]が受けになっていませんね。代わりに25馬 [I44]では12銀成 [I35]としても詰みません。というわけで、先に3を解いてからこちらに戻りました。

**kisyさん**—何度も壁駒を打って逃れる紛れにはまりました。解けた! と思ったら実は詰んでなかったということの繰り返しでしたが、とても楽しめました。

**尾形充さん**(コメント)—IMを61まで飛ばす初手が見えなかった。

☆初手はセオリ一通りにImitatorを盤端に移動させるものの、駒の密集地帯から離れてしまうので指しにくいかもしれません。

### 3. 協力詰 5手

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

持駒 なし

#### 【手順】

3二銀成 [I54]、1二玉 [I44]、1三馬 [I43]、2五銀 [I34]、2二成銀 [I24]迄5手。

#### 詰上り

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

持駒 なし

本作も初手の候補は4つで、両王手を狙います。

1三馬 [I42]は1一玉 [I31]、1二銀成 [I22]に2一地点への駒打ちや4二銀 [I31]で逃れ。

2三馬 [I52]は1一玉 [I41]、1二銀成 [I32]に2二銀 [I21]や3一地点への駒打ちで逃れ。

3二馬 [I61]は1三玉 [I52]、1二銀成 [I43]に2五銀 [I34]や4三地点への駒打ちで逃れ。

ということで、今度は3二銀成 [I54]から行きます。1二玉 [I44]、1三馬 [I43]に2五銀 [I34]が狙いの一手。これで成銀を動かすことが可能となり、2二成

銀[124]の両王手(銀が壁になっているため、馬を取れない)で詰みです。

☆受方3三地点の駒は角か馬にしたかったのですが上手いかず、銀にせざるを得ませんでした。

☆2と3はTwitterにツインの図でアップしたのですが、テーマらしいテーマがない(馬と銀が対照になるよう設計していますが)のでバラしました。

(2018・3・12 完成／創作方法＝正算)

**あっちゃんさん**—変化紛れの海を堪能しました。25銀が見つけてしまえばなるほどの一手。第2番と同じく両王手詰。

**たくぼんさん**—2番が馬からでしたので今度は銀成から。こちらは狙いの読みどおりで詰ますことが出来ました。

**神無七郎さん**—適当に動かしていたら、成銀と馬の両王手が出てきました。受方に馬がない分、こちらの方が解きやすいと思います。「壁駒を打つ応手はありません」のヒントに偽りはありませんが、紛れでは壁駒を打つ応手が活躍して、余詰を防いでいますね。

☆2と3の配置を逆にした方がよかったですね。ヒントについては、「作意に」の文言を入れるべきでした。

**kisyさん**—詰め上がりは限られているので考えやすかったです。25銀にハッとさせられました。②との対比が良く、解後感も抜群でした!

**尾形充さん**—2が馬からだったので初手は決め打ちでしたが、それでも相当手こずりました。IMを自由にするような25銀が中々見えませんでした。馬と銀の対照、揃えた手順構成。素晴らしい組曲で感動です。

## 《総評》

**あっちゃんさん**—はじめて取り組みました。Imitatorは軌跡がテーマなんですかね? 3題ともImitatorのルールを理解するのにピッタリでした。3題とも難儀しましたが解けて納得の3題で楽しかったです。これ以上難しいものは解けなさそうですが…。第3回があれば解答したいです。あと、解図時間はだいたい正味4時間ぐらいでした。

☆私はImitatorの軌跡に拘って作ることが多いですが、他の方はどうなのでしょう。今回の3作、楽しんでいただけてよかったです。次回もよろしくお願

います。

**たくぼんさん**—今回は”やさしい”でした。ちょっとだけImitatorが好きになりました。またお願いします。

☆ちょっとだけでも好きになっていただけて、嬉しいです。

**神無七郎さん**—今回の「やさしい(?)Imitator」は、1が最難関でした。体感的には今年の詰将棋解答選手権の5番や10番より難しかったです。筋が見えない…というより、合法手をリストアップする時点で、漏れがないか、本当に合法的な王手や応手になっているか等、疑心暗鬼のまま解図を進めないといけなかったからです。こうして解答を書いている今も、何か勘違いがありそうで心配です。

☆合法手の確認をする必要が出てくるので、難しい面があるのは確かですね。全問正解、お見事でした。

**林石さん**—2, 3番目の作品については、両王手の詰み上がりなのではないかという見当はつきました。しかし無念ながらまだ解けておらず、またfmは何回か遊んでみたことはあるのですが、fmzaに関しては咄嗟に使おうとするとうまく行きませんでした。fmzaを触って慣れるまでにはまだ時間がかかりそうです。

☆ご推察通り、2と3は両王手の詰上りでした。分からないことがありましたら、遠慮なく聞いて下さい。

**轟飛龍さん**—1問しか解けなかったですが、Imtator、面白い条件ですね。

☆ありがとうございます。フェアリーの発表も期待していますよ。

**尾形充さん**—好センスの企画で楽しめました。

☆楽しんでいただけて嬉しいです。

## 《宣伝&次回予告》

☆「第100回WFP作品展」にて7手が出題中です。壁駒入りですがやさしく作ったつもりなので、ぜひ挑戦を。また、「第101回」では4手(受先)を出題中。あまり難しくないと思うので、こちらの方も挑戦を。☆年内に第3回の開催を考えています。3手・5手・受先(2手 or 4手)の3問出題の予定です。

# 今川健一氏追悼出題 結果発表

たくぼん

強欲詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金銀

【強欲】駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

- 21 角成 同玉 12 香成 同玉 15 香 23 玉
- 33 香成 同玉 34 銀 同銀 同歩 同玉
- 25 銀 同玉 29 香 15 玉 25 金 16 玉
- 26 金 17 玉 27 金 18 玉 28 金 19 玉
- 18 金打 迄 25 手

詰上図

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

持駒 なし

- ★解答者は2名でした。
- ★作品のポイントは5手目の香を打つ場所です。33金を取ったあと34に駒を打ち込んで25銀を手にする必要があるため、5手目の香打の場所は25銀に触ってはいけません。かと

いって離して17以降では取らせ駒がないので玉の動きが限定できないのです。15香がまさにこの一手。以下手順を追っていただければ理解できると思います。もう一つのポイントは9手目何を打つか、金銀香のなかで銀を打つ。これも以下の手順を追っていただければ意味がわかるでしょう。初形は隅の「B」最後は19での詰上がりでした。

橋本孝治

強欲詰で1筋に「餌」を置いて詰みやすくする手筋を香の限定打に応用したわけですね。この作は「B」から「.」の立体曲詰でもあり、隅の老人B氏への追悼にふさわしいと思います。

今川健一氏の活躍、特に「隅の老人B」としての活躍は、幾つになっても詰将棋を楽しめることを私達に教えてくれたと思います。その解答に添えられた短評は、解図の苦労や、その過程で感じたことをありのままに語る率直なものでした。私は今川氏と個人的な面識はなく、解答と短評を通して氏が詰将棋に取り組む姿勢を見てきました。その思い出を振り返るために小文をしたためましたので、これをもって追悼の言葉に代えさせていただきます。(後述)

占魚亭

味のある今川さん(隅の老人Bさん)の短評が好きでした。ニッチ路線がメインということもあり、氏から短評を頂く機会が殆どなかったのが悔やまれます。

★3月7日に小川悦勇さんよりメールが届きました。題名「今川健一氏 死去」  
「長兄の健太郎氏から訃報の連絡がありました。死因一胃がん2月24日(土曜日)没」  
あまりにも突然。昨年よりがん治療をされているのは知っていましたがまだまだ大丈夫とおっていました。

★今川健一(隅の老人B)さんと小川悦勇(隅の老人A)さんは仲の良いメル友でよくやり取りをされておりました。お二人から私にも時々輪に入れて頂き会話を楽しませて頂きました。当時のやりとりのデータはパソコンを買い換えた時にどこかへいってしまいましたが近況を自

分の言葉で飾らずに送っていただいた言葉には温かさをいつも感じておりました。

私宛で今川さんから解答を頂いた最後は今年の3月3日にメールで頂いたものでした。「強欲の世界 Part9」の解答で、隅の老人 B 名義です。

隅の老人 B (総評より)

何時もながらの強欲煙 2 局を解図、楽しい一時、いいえ長時間でした、感謝。解答締め切りが延長は解答者が少ないのかな？です。 どうして、こんな面白いパズルを解かないのかな？ それは、たぶん宣伝不足ですね。将棋パズルマニアの皆さん、「強欲詰は面白いですよ。一度、挑戦を試みて下さいな。」

★今川さんは必ず総評を書かれてました。私に対しては「たくちゃんやるね」とかいつも励まして頂いたり、強欲協力詰の楽しさを伝えてくれる文面が多かった。解答者の多くは作品に対する評を書くのが精一杯なところがありますが、今川さんの評は等身大の自分をそのまま表していましたね。こんなに温かい評を書いている方を今川さん以外には知りません。

今川さん、小川さんとのやりとりの中で私に転送頂いた中で最後となったメールは 2017 年 11 月 10 日です。この文面は今川さんが小川さんに送ったものを私にお見せ頂いたものです。題名は「中山作③」あの福村さんが正解できなかった 2017 年 11 月号大学院 9 中山芳樹作に関するやりとりと思います。③とあるので 3 通目のメールと思いますが、当方に来たのはこれだけですので、①②の内容に関しては分かりません。誌上で発表された余詰順を深堀している内容です。最後の最後まで解答者として生きた今川さんの姿が目には浮かびます。

\*\*\*\*\*

題名：中山作③

眼科より帰宅、何のことは無し。2 週間後にまた、おいで。

ただいまの時刻は 11 時 10 分。

11 手目、19 香打に 15 歩合は 25 桂打、以下  
15 桂合は 14 歩打、以下  
15 銀合は 22 銀打、以下  
15 飛合は同香、同銀、12 飛打、24 王、46 角打、以下  
19 香打に応ずる 15 での合駒は、まだ、15 銀の移動合と 15 金合が残っています。  
15 銀の移動合は？  
15 金合は？

16 歩の中合なら、同香と応じて、再度の 15 での合駒調べ、さて、如何なりますやら。

B 爺さんの悪巧み。パラ誌で難解作と書いてあるのを読んで、中山作に挑戦。この作品は変化が多くて、詰め手より、何処に逃げるか、何を合駒するか、が難しい。変化多岐の難解作、自分で逃げるのは面倒で難しい。A さんは、もと「棋将屋さん」、ここは一番、逃げ手を頼もう、です。

ここ何ヶ月も詰将棋は解いたことがない、ただ好きな道、ただ眺めるだけ。

A さんを巻き込んでの解図劇、この作品、解けるかどうか、未だに不明。

それでは、またね。

A さんの奮闘、解答を待っています。

\*\*\*\*\*

★病との戦っている最中に、超難解作中山作に挑もうとする解答者魂。私はまだまだその域には達していません。まだまだ解答者としては道半ばと痛感するメール内容でした。

★平成 22 年に発行された小川悦勇作品集「雨滴」電子出版という珍しい形態で発表されました。題名の「雨滴」は今川さんの命名。私もいくらかお手伝いさせて頂きました。先日より雨滴を読み返しておりましたが、自然と涙が出ます。

小川さんの作品集ですが、1 作だけ隅の老人 B さんの作品も載っています。おもちゃ箱年賀詰展示室に掲載された作品です。



隅の老人 B 作 「陽はまた昇る」

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

持駒 金銀歩

65 銀 77 玉 79 飛 78 銀 86 銀 同玉 87 歩 同玉 98 金 同玉 78 飛 88 銀 同飛 同玉 79 銀 77 玉 78 銀打 86 玉 87 歩 97 玉 88 金 96 玉 86 金 迄 23 手

本作は同時に発表された小川悦勇作年賀詰「初日」というあぶり出し作品に呼応して創られた作品。

平成 19 年 1 月 おもちゃ箱  
隅の老人 A 作

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

持駒 なし

54 と 62 玉 63 と 同玉 36 馬 74 玉 52 角 成 75 玉 42 馬 64 桂 76 香 66 玉 67 龍 55 玉 56 香 同桂 65 龍 同玉 57 桂 76 玉 54 馬 66 玉 75 馬 同玉 65 馬 迄 25 手

この詰上がりが次の図

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

持駒 なし

先にこの作品があり、隅の老人 B さんが私も創ろうと創られたのが前出の作品。その時のやりとりが「雨滴」に書かれています。

B 爺「同じ位置では面白くない？ 同じ創るなら、A 爺さんの詰上がり図を一段下げて、陽が昇るようにしよう、です。」

「雨滴」はこれまでにあまり無い読ませる作品集です。「雨滴」の最後に今川さんはこう書かれています。

「私（今川）からのお願いなのですが、この電子出版の「雨滴」を手にした皆さんに、出来ましたら、ご面倒でも、この「雨滴」を印刷、そしてそれを綴じて、お手元に残して欲しいのです。表紙、目次、そして本文（表裏）等々を総て印刷するには 85 枚の用紙が必要です。

（B5 が最適）」

私は印刷して紙の事務用ファイルに綴じていますが、あらためて綺麗に製本しようと思っています。

改めまして心より今川健一さんに追悼の意を表したいとおもいます。安らかに眠り下さい。

# 今川健一氏の短評を振り返る

神無七郎（橋本孝治）

今川健一氏は普通詰将棋、フェアリー、推理将棋など、幅広い分野で解答強豪として活躍されました。ここでは私が担当した「神無一族の氾濫」に寄せられた今川氏の短評を通して、フェアリー詰将棋の解答者としての今川氏の活動を振り返りたいと思います。

今川氏が初めて「氾濫」に登場したのは「第17回神無一族の氾濫」（2002年6月）でした。これがその時の作品と短評です。

## ①神無太郎

ばか詰 17手

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

持駒 金2

今川健一—最終図は、これと決めて取りかかる。しかし 68 歩を取るとは、思い及ばず苦勞。

「氾濫」では他に条件のない純粋な「ばか詰」を、なるべく1題出すようにしています。このとき今川氏はこれ1題のみ正解でした。この回は神無三郎「親指姫」（ばか詰 73 手）も出題されていますが、この作品は無解でした。

今でこそ「解答強豪」の枕言葉が似合う今川氏ですが、少なくともフェアリーでは、最初から解答強豪だったわけではないのです。

翌年の「第19回神無一族の氾濫」（2003年6月）はフェアリーの原点に帰る意味で「ばか詰特集」を組み、ばか詰6題を出題しました。このとき今川氏は3題を解答しています。

この回は「氾濫」としては異例の解答総数 43 名。今川氏の短評は選に漏れ、結果稿に収録されていません。

ここでは当時の結果稿に収録されなかった、今川氏の短評と総評を紹介します。

## ①神無太郎

ばか詰 11手

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

持駒 金香

今川健一—たった 11 手に 3 日も費やす。暇なのか好きなのか？

## ②神無太郎

ばか詰 17手

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

持駒 桂2歩

今川健一—手は限られているが、銀の取り方に悩む。初形と最終図の対比が妙。

③神無三郎・七郎

ばか詰 53手

									将	将	皇	一
									将	王		二
									将	将	将	三
												四
									歩		イ	五
									王	皇		六
											歩	七
												八
												九

持駒 桂2

今川健一一手順は長いですが、繰り返し趣向で簡単。  
最終5手は、ばか詰の真骨頂。

【総評】

今川健一一悪戦苦闘で、なんとか3題解答。

- ④題で堂々巡りで時間切れ。
- ⑤⑥題は手つかず。
- 解答発表を鶴首で待つ。
- 3ヶ月先とは長いなあ。

こうして改めて読んでみても、今川氏の短評は評論家的短評ではありません。解答者の立場から、どこで苦労したか、何に感心したかを率直に綴るような文章です。作品に真摯に向かい合ってくれていることが伝わるので、作家としてはとても嬉しいですね。

「氾濫」の結果稿は原則4ページと決められているため、作品の特徴を端的に表し、解説の補完になる短評を優先して選ぶこととなります。その結果、今川氏の短評は結果稿に収録できないことも多々ありました。ですから、皆さんが目にしたことのない今川氏の短評も数多くあると思います。

なお、全短評をまとめた資料は毎回「氾濫」参加者に配っています。つまり「氾濫」参加者は、ページ数の制限や、解説の都合に関係なく、解答者の生の声を聞けるわけです。その中にはもちろん今川氏の短評も入っています。これはある意味「氾濫」参加者への特典ですね。

ここまでの「氾濫」で今川氏は純粋な「ばか詰」にのみ解答していました。しかし、今川氏は次第に他のフェアリールール作品も解答するようになります。

「氾濫」で初めて条件の付いた「ばか詰」への解答をいただいたのは、「第23回神無一族の氾濫」(2005年6月)です。その時の短評と総評をご覧くださいませ。

①神無太郎

打歩ばか詰 55手

									将			王	一
									将	皇			二
									将				三
									皇	桂	王		四
													五
													六
													七
													八
													九

持駒 歩18

【打歩】打歩以外で詰ませる手を禁手とする。  
(完全打歩)

今川健一一ルールを良く読まないで解けない。  
大道五目の法則問題に似ています。  
持駒歩 21枚でも大丈夫。

【総評】

今川健一一頑張りましたが、2題しか解けませんでした。頭の固い老人には、新しい？ルールを理解するのが大変、その上に難問と来ては手が出ません。それでも「打歩ばか詰」は初挑戦でなんとか解けて、嬉しかったです。

この「打歩」はいわゆる「完全打歩」であり、法則問題的なものでした。ご本人は「頭の固い老人」と謙遜されていますが、この解答は柔軟な対応力を持っている証拠です。

それから半年後の「第24回神無一族の氾濫」(2005年12月)は、「アンチキルケ」特集でし

た。今川氏はこれにも解答を寄せられ、本格的にレパトリーを広げてきた様子が伺えます。

①神無太郎氏作への短評は結果稿に収録されているので、ここでは結果稿未収録の短評と総評を紹介します。

②神無七郎

アンチキルケばか詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

今川健一—17手目までは、ばか詰。そこからがようやく、アンチキルケ。

③神無三郎

アンチキルケばか自殺詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		王							一
									二
									三
		王							四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 香4

今川健一—香打に合駒、アンチキルケの妙手続出、これは佳作。

④北村太路

アンチキルケばか自殺詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			龍				龍	王	一
			爵	王					二
			桂					留	三
				桂					四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

今川健一—予想通りの詰上がりだが、銀の移動には、大苦勞。

【総評】

今川健一—31日大晦日まで粘ったが、4題しか解けません。いろいろなルールが頭の中で駆けめぐり、大混乱。

4題解けたら、私としたら上出来。来年（といっても明日ですね）も宜しくお願い致します。

それでは良いお年をお迎え下さい。

その後も今川氏からは「第41回神無一族の氾濫」(2014年12月)まで継続的に解答をいただきました。その「氾濫41」から、結果稿未収録の2つの短評と総評を紹介します。

①神無三郎「小車輪」

ばか詰 219手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇					歩				一
角			歩	歩					二
王					歩	歩	桂	金	三
飛				銀	馬			銀	四
			歩		桂		桂		五
							歩		六
				金		王	香		七
	馬	歩		香	香				八
龍	馬			銀		留	入	桂	九

持駒 なし

今川健一と金から成銀へ、そして最後は、またと金。巧みな合駒の変化で難しい。構想の妙、ただただ感心。

②上谷直希

禁欲打歩ばか詰 11手

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

持駒 飛 桂 2 香

今川健一駒を取らない手が優先だって。18 飛合が好手、これでようやく歩を入手。

【総評】

今川健一④、⑤は私には新ルール。今、私は 78 歳、新しいことに挑戦する気が起こらない。それにしても、フェアリーの世界にはいろいろなルールがありますね、です。

この総評で言及されている④は Queen と Pao (包) という 2 種のフェアリー駒を使った作品。⑤はトラス盤という変則盤を使った作品でした。

今川氏の本領はご本人が「闇雲流」と称するように、難しい問題を粘り強く解きほぐす所がありました。未知のルールに対する柔軟な対応力が求められる昨今のフェアリーのトレンドに、苦慮していた部分は確かにあったと思います。

以上が「神無一族の氾濫」を通して見た、今川健一氏のフェアリー詰将棋解答者としての活動の一端です。

手短にまとめると、2002 年頃からフェアリーの解答を始め、「ばか詰」を中心に解答、徐々に難問にも挑み、他のルールにも解答の幅を広げていった、となるのでしょうか。

私は「氾濫」の他にも、フェアリー出題欄の担当をしているので、それも簡単に触れておきましょう。

まずは「Onsite Fairy Mate トップページ」での出題です。

最初に解答を戴いたのは、おそらく「第 70 回 (2003.4.7) 出題」です。この時は「谷口翔太」名義での登場でした。「谷口翔太」は今川健一氏のお孫さんらしいのですが、ある程度は今川氏が解答に関与していたのではないかと思います。

次の登場が「第 72 回 (2003.6.2) 出題」の時で、このときは「今川健一」名義でした。つまり、正式な初登場はこの回になるわけです。

また、「第 102 回 (2005.9.25) 出題」からは「隅の老人 B」のハンドルネームで登場。

以降、フェアリー関連のみならず、ネット上の各所で“隅の老人 B”氏の大活躍が見られるようになりました。

また、私が WFP 作品展を担当することになってから、最初に今川氏から解答を戴いたのは「第 35 回出題」でした。もちろん、その時の名義も「隅の老人 B」です。

私はかつて Onsite Fairy Mate の「第 103 回 (2005.10.23) 出題」結果稿で、こう書きました。

☆隅の老人 B さんは「神無一族の氾濫」にも解答を寄せてくれており、その解図力と、新しいものにチャレンジする意欲にはいつも感心させられます。将来 (20 年後?) 「隅の老人 C」を襲名させて貰っても良いですか？

2025 年の自分が今川氏のように精力的に活動できるかどうか、今は分かりません。でも、“隅の老人 B”氏の大活躍は、高齢になっても詰将棋を楽しめること、新しい分野にチャレンジできることを教えてくれました。私もそれを見習い、幾つになっても詰将棋を楽しみ、自分なりのやり方で詰将棋に関わっていきたいと思います。

【参考】

- ・ 神無一族の氾濫再録：  
<http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow.html>
- ・ Onsite Fairy Mate トップページ発表作解答：  
<http://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution.html>



## Fairy TopIX2017投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルーフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2017は2017年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

### 【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。[takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

### 【スケジュール】

投票開始：2018年4月5日

投票締切：2018年5月10日

結果発表：WFP平成30年5月号(119号)

### 【対象】

2017年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

### 【部門区分】

#### 【フェアリー詰将棋】

短編部門：～15手

中編部門：16～49手

長編部門：50手～

#### 【推理将棋・プルーフゲーム】

今期は16手以上の作品が1作(20手)のみでしたので手数による区分分けをせずに投票をお願いします。

以上4部門となります。

### 【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目を記載いただくと助かります。

- ・ 部門名
- ・ WFP何月号(または何号)
- ・ 作品展名(またはコーナー名)
- ・ (あれば)作品番号
- ・ 作者名&ルール名&手数
- ・ 投票作品へのコメント(部門別及び全体通してのコメントも出来ればお願いします)

\*なお対象作品一覧には通し番号を打ってますのでそちらの記載でも構いません。

### 【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

選考ではありませんので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて5月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしく願います。

### 【投票状況】

2017年4月20日現在・・・0

## 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。

### 2018年5月15日(火)

第100回 WFP 作品展 (一人一作展)  
フェアリー作品 13題

### 2018年6月15日(金)

第101回 WFP 作品展  
フェアリー作品 12題  
推理将棋 2題

## 作品募集締切一覧

### 2018年5月15日(火)

Fairy if the Forest #55  
課題：自由課題  
投稿先：酒井博久  
sakai8kyuu@hotmail.com  
(詳細は先月号 P34 をご覧ください)

## カピタン展示室 No. 29

占魚亭 入選3回

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				♔					四
			♙						五
									六
		♔							七
									八
									九

持駒 Q

協力詰 (ばか詰) :

先手後手協力して最短手順で後手玉を詰ます。

持駒のQはチェスのクイーン(利きは飛+角。八方に走れる)

解答募集：解答、感想(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：2018年4月末

解答者全員から抽選で2名に詰将棋の本などを呈賞。

1題でも解けたら是非ご解答ください。

解答と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。

担当：TETSU

## あとがき

いよいよ待ちに待ったプロ野球シーズンが始まりました。カープは投手がやや怪しい感じですがまあまあスタートといった所でしょうか。横浜、阪神もなかなか侮れない感じでペナントレースは混戦模様で進みそうですね。

恒例の FairyTopIX2017 お気に入り投票も受付中です。これまで解答をして頂いた皆さん、解いた中でこれはいいねと思ったものがありましたら是非投票を！解答は出してないけど解説読んでこれはすごいなと思った方も是非投票を！きっと作者の良き活力になること間違いなし！よろしく願い申し上げます。

たくぼん

2018年 第118号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成三十年四月号

平成三十年四月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp