



第149号

Web Fairy Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第126回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第127回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第134回出題
- ・

結果発表

- ・ 第125回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第132回解答
- ・ 第8回神無太郎の氾濫 解答編

読み物

- ・ レトロプロブレム入門(11) by 高坂研
- ・ 「詰将棋メーカー」のフェアリー詰将棋(占魚亭)



2020/11

はじめに



紅葉

なんとコロナの第3波が現実的なものになってきました。愛媛県でも1日で10名を越える感染者が出てきました。都会や北海道などでは1日に200～500名超と桁が違いますが、それでも危機感のはかりしれません。気温が低くなり窓やドアを開放できなくなれば密閉という事になりますし、湿度も下がれば乾燥状態でウイルスが拡散しやすい状態となります。ますます注意が必要になりそうです。お気をつけ下さい。

話は変わりますが、先日紅葉を見にお隣西条市にある西山興隆寺に行ってきました。寺伝によれば、皇極天皇元年（642年）に空鉢上人によって創建されたということで実に「もみじの西山興隆寺」として知られています。自宅から約1時間で行くことができます。びっくりしたのが物凄い人が来られていたことです。おいおいこれじゃ密になってるよ……。

とはいえ上の写真でも分かるように実に見事な紅葉でした。心洗われるような言葉がまさにぴったりで疲れた心身を癒すことが出来た1日でした。

さて本号で、WFPも149号となりました。来月号がいよいよ150号となります。大きな催し物はありませんが、1つの節目となりますのでご期待ください。

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149号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

<http://cavesfairy.gl.xrea.com/pub/>

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

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第126回WFP作品展(再掲)及び 第127回WFP作品展

担当：神無七郎

駒台は無限への扉

前回、悪魔詰の近縁ルールとして「協力逃れ」(先後協力して最短手数で王手が掛からないようにするルール)に言及しましたが、現在のNoCheck5の「協力逃れ」の処理には「最初に見つけた逃れ順しか出力しない」という欠点がありました。これを直したところ、第87回WFP作品展(WFP102号)で紹介した大恥早計氏の作品に余詰が見つかりました。

大恥早計作(将、1990年6月)
ばか逃れ 24手

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

持駒 なし

(作意)

83馬 74角 同馬 65金 29角 38金
同角 47金 55金 同と 65馬 同と
66金 同と上 67龍 同と 57歩 同と
47角 同と 46金 同と 45龍 同と
まで 24手

(余詰)

83馬 74金 同馬 65角 55金 同と
65馬 同と 29角 38金 同角 47金
66金 同と上 67龍 同と 57歩 同と
47角 同と 46金 同と 45龍 同と
まで 24手

2手目から分岐して12手目で作意に合流する「中岐れ」型の非限定です。従来のNoCheck5では、これは検出できませんでした。

「協力逃れ」は発表作が少ないので、テスト用の例題をいくつか作ったのですが、やっけていくうちに「このルールは駒が余った方が面白い

のではないか」と思うようになりました。
次の例図をご覧ください。

[例題1] 持駒が余る「協力逃れ」

協力逃れ 8手(駒余り可)

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

持駒 金桂4

13桂 32玉 24桂 33玉 25桂 23玉
15桂 14玉 まで 8手

(最終形)

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

持駒 金

もし持駒に金がなければ、桂の打ち方も玉の逃げ方も非限定ですが、金の王手を消すために、自然に唯一の手順が決まります。

上の例図は持駒を「金4桂4」などとしても成立しますが、「紛れを増やすためだけの無駄な配置をしない」という伝統的な詰将棋の慣習を持駒にも適用すれば、金は1枚で充分でしょう。

「駒余り可」が合うルールは他にもあります。例えば「第33回神無一族の氾濫」で出題された金子清志氏の「ばか自殺スタイルメイト 54手」は、最後に攻方歩9枚が余る作品でした。この作品は惜しくも余詰でしたが、「持駒があるのに使えない」という面白さが「スタイルメイト」

によく合っていました。

また、WFP72号で発表された **soga** 氏の「詰将棋コンピュータ」では、持駒で「プログラム」「入力データ」「出力データ」を表し、詰上りは必然的に駒余りになります。盤の大きさは有限でも、駒台には無限のサイズが与えられているので、どんな計算でも可能になるのです。

筆者自身も「第45回神無一族の氾濫」で「持駒：歩 ∞ 」という作品を発表していますが、これも詰上りに必ず駒が余ります。

「詰上りに攻方持駒が余らないように作れ」というのは、美学的な見地から作家に課された条件であり、詰将棋が実戦のための練習問題から離れ、独自の発展を始めた証拠の一つです。しかしこの条件のせいで、駒台に関する変則ルールの開拓は遅れています。

ルールが異なれば美の基準も異なるのは当然のこと。「最後に駒が余っても良い」とした方が“美しい”場合もあるはずです。無駄な時間を費やしたという不快感を解答者に与えないよう、紛れを増やすためだけの持駒付与は避けるべきですが、必然性があれば駒余りを積極的に活用することもフェアリーでは考えるべきでしょう。それは「駒台」という未だ十分に開拓の行われていない世界への入り口となるはずです。

良い機会ですので、最終手に持駒が余る「協力逃れ」の例をもう一つ示します。解答は本稿の末尾に掲載しますので、余った攻方持駒の存在理由も考えてください。

〔例題2〕持駒が余る「協力逃れ」

協力逃れ6手(駒余り可)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角2 桂2 歩2

では今月の出題です。今回は第126回の再掲載分と第127回の新規出題です。

第127回への投稿は前回からの繰越分等を含め15題。登場回数のない方の作品を優先して12題を選び、3題が次回に繰り越しとなりました。どうかご了承ください。

〔第126回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第126回の出題は全10題。今回登場する作者は高坂研氏、神無太郎氏、占魚亭氏、上谷直希氏、はなさかしろう氏、真T氏、上田吉一氏、変寝夢氏の8名です。ナンバリングこそ10題分ですが、複数解を求める問題やツインがあるので、実質は14題分になります。通常よりやや多目ですが、あまり投稿作を滞留させたくないなので、この出題数になりました。解答者諸氏の奮戦を期待します。珍しいルールや新登場のルールもあるので、以下の説明をよくお読みください。

126-1 は高坂研氏による「透明駒&安南」の作品。**124-8** 及び **125-1** と同時に投稿されたものですが、出題数等の都合で今回の登場となりました。本局には2つの解があるので、なるべく両方の解を求めてください。受方にも透明駒があるので、潜在的な守備力が強いことをお忘れなく。

126-2 は神無太郎氏による「Imitator&中立駒」の作品。攻方玉を動けなくするには、新たな中立駒の発生が必須ですが、中立駒は動きを止めにくい駒です。となれば、Imitatorをどこに動かすかは分かりますね。

126-3 は占魚亭氏による「Imitator&中立駒」の作品。前回の**125-7**とも共通する点がありますが、協力自玉スタイルメイトなので**124-4**の方が参考になると思います。

126-4 は上谷直希氏による近縁ルールのツイン(組局)。配置はまったく同じで一方が「マドラシ」、もう一方が「Kマドラシ」です。両者の違いは玉もマドラシ特有の「石化」の対象になるかどうかだけですが、その違いが手順にどのように影響するか興味深いですね。

126-5 は上谷直希氏による「透明駒&マドラシ」の作品。初形からは想像しにくいと思いますが、マドラシらしい大技が飛び出します。

126-6 は、はなさかしろう氏による「推理将棋×透明駒」という、新しい形式の作品。推理将棋は実戦初形から始まるわけですが、指定さ

れた枚数の駒が透明駒化し、しかもどの駒が透明駒化したか分からない状態から、与えられた条件を満たす詰手順を求めよというものです。

以下に作者自身によるルール説明と例題を掲載しますので、これをよく読んで解図に臨んでください。

☆★☆☆ 推理将棋×透明駒 ☆★☆☆

推理将棋に透明駒を導入してみました。導入にあたっての変更点は以下の2点です。

- ・設問条件に即して一部の駒を透明化してから指し始めます。
- ・攻方(奇数手数では先手、偶数手数では後手)に王手義務を課します。

★☆☆ ルール ☆★☆☆

通常の推理将棋と同様、出題では手順(棋譜)が満たすべき条件を提示し、条件を満たす棋譜を回答します。

一局は①駒並べ→②透明化→③着手の順に進めます。このとき、条件は②の透明化および③の着手に対して制約を与えます。解は③の着手の部分のみ、棋譜として表記します。

以下に一局の流れに沿って詳細を示します。

① 駒並べ：

全ての駒を、透明駒ではない通常の駒(以下、「通常駒」と記す)として、通常ルールの将棋の初形配置に並べます。

② 透明化：

(比喩的な意味で)盤面に覆いをかけ、設問条件に沿って通常駒を透明化します。透明化とは、「初形配置から取り除き、透明駒にして再配置」することを意味し、位置、所属、成生の状態が不定になります。

透明化する通常駒の枚数、種類、場所、あるいは透明化後の所属の配分などは、設問条件で限定されることがありますが、条件が及ばない範囲では合法(二歩や行き所のない駒がなく、後手玉に王手がかかっていない状態)でありさえすればどのような状態も取り得ます。

また、透明化は玉に対しても例外なくできるものとしますので、例えば透明玉が持駒である可能性も、一方が二玉になる可能性もあります。

なお、特に断りを入れられない限り、透明化後の局面が通常の将棋対局的な意味で初形から到達

可能である必要はありません。

③ 着手：

透明化後の局面から指し始めて、設問条件および攻方王手義務を満たす棋譜を求めます。

攻方王手義務とは、奇数手で詰む問題の場合は先手、偶数手で詰む問題の場合は後手の着手が、全て王手である必要があることを意味する、というのがデフォルトの定義です。

なお、このルールで自玉詰も可能です。

自玉詰の場合はその旨を明記すると共に、例えば偶数手の問題の場合、先手の全ての着手と後手の最終手に王手義務がある、といったように、別途付記するとわかりやすいと思います。

透明駒の可視化(透明駒が通常駒になること)の要件は通常の透明駒のルールと同様です。すなわち、ある着手の結果、場所、種類、所属が一意に定まった透明駒は着手の直後に可視化し、その次の手以降は通常駒になります。

なお、詰みの定義は通常の透明駒問題と同様です(二玉の場合も通常の二玉詰めと同様、どちらか一方でも王手を回避できない玉があれば、詰みです)が、改めて、棋譜が解となり得る要件を記載します。

- 1)その棋譜で全ての着手が合法であり、攻方の着手が全て王手であり、全ての設問条件を満たすような、合法的な指し始め状態(透明化後の局面)が一つ以上存在する。
- 2)1)を満たすいかなる指し始め状態から始めても、指し終わり状態は詰みである。

★☆☆透明化における盤面の覆いと

着手に対する条件について ☆★☆☆

盤面に覆いをかける、というのは、透明駒を導入するうえで必須の要件で(透明駒を用いた詰将棋の場合、玉方の駒台に覆いがかかっていることに対応しています)、目隠し将棋(脳内将棋)を指している状況をイメージしていただければと思います。言い換えれば、通常駒とは指し始めて初期配置に並べられ、棋譜では通常の棋譜表記ルールに従う駒であり、透明駒とは指し始めて配置、所属、成生状態が不定で、棋譜では透明駒の棋譜表記ルールに従う駒である、というように定義を読み替え、盤面ではなく棋譜が主体であるようなゲームをしています。

このため、着手に対して条件を課す場合には

注意を要します。

透明駒の手に対しても条件を課すことは可能ですが、明確に表現するには **all** と **any** の区別が必要です。例えば、「初手は 3 段目」という条件は、初手が -X だった場合、①最終的に -X は 3 段目の着手以外あり得なかったことを証明しなければならない、あるいは、② -X が 3 段目だった可能性がひとつでもあれば良い、という二様の解釈ができてしまいます。

従って、「初手は 3 段目以外あり得なかった」あるいは「初手は 3 段目だった可能性がある」と記載しないと不明確になる恐れがあります。

そこで、このような複雑さを回避するために、「明示的に」という言葉を導入し、「対象の手が通常駒の手であるか、通常駒を取る手である」ことを意味するものとします。つまり、「初手は明示的に 3 段目」という条件の場合、初手「-X」はたとえ最終的に 3 段目の着手以外あり得ないことが証明できたとしても条件を満たしたことになります。「33 角成」や、「63X」のように、棋譜で 3 段目の着手であることが明示される手のみが条件を満たせる、というものです。

★ ☆ 例題 ☆ ★

■ 推理将棋×透明駒 #1 (3 解)

- ・駒 2 枚を透明化した
- ・3 手で詰んだ

では、三つある解（実は…私は以下の分を含めて 2 解だと思っていたのですが、神無七郎さんから別解のご教示をいただきました！ ありがとうございます！！）のうちの一つを明かしてしましましょう。

以下の手順（棋譜）を考えてみます。

31X、-X、21 銀 まで

手数は 3 手なので初手と最終手は王手です。最終手から逆算してみます。21 銀が王手ですので、指し終わりで後手玉は 12 か 32 にいたこととなります。ということは、透明化した駒のうち一枚は後手玉でなければなりません。

また、最終手で 21 に駒を打ててしまいました。ということは、21 の地点には通常桂はいなかったこととなります。ということは、透明化したもう一枚は、21 の桂でなければなりません。

さて、初手 31X は透明駒の手です。指し始め

状態には **31 銀が透明化している場合と 31 銀が透明化していない場合がありますが、初手 31X が着手されたことによって、可能な指し始め状態として、31 銀が透明化していない場合のみが選ばれます。**初形配置では 23 と 43 に歩がいるので、31 地点に生桂を飛び込ませるのは不可能ですが、最初から成桂として配置してあったならば、初手 31 成桂はあり得ます。そして、この手は王手です。すると、先ほどの最終手条件からして、後手の透明玉は 21 に配置されており、-X は 12 玉でなければならないこととなります。先手は 31X で銀を取っていますので、21 銀と打つことができます。初手 31X のもとになる成桂は 42 にいたと考えれば、指し始めの状態は合法です。

すなわち、31X、-X、21 銀まで、という手順が、攻方の着手が全て王手であり、全ての着手が合法になるような、合法的指し始め状態として、「51 の後手玉と 21 の桂を透明化し、21 に後手透明玉、42 に先手透明成桂を配置」が存在し、本問ではこれ以外に合法的指し始め状態は存在せず、最終手を指し終えた時点で後手玉は詰んでいます。従って、「31X、-X、21 銀まで」は本問の解といえます。

本問には解があと二つありますが、こちらは WFP 作品展への出題とさせていただければと思います。

【追記：2020/11/17】

★ ☆ 「推理将棋×透明駒」ルールへの補足説明 ★ ☆

推理将棋に中立駒を導入する場合（例えば WFP 作品展 105-7）、「初形配置のうち n 枚を中立駒にした」とすれば良いのですが、透明駒を導入する場合は同様にすると、盤上に残っている通常駒の配置を確認すればどの駒が透明駒になったかが分かってしまいます。透明駒の魅力を十分に発揮するために必要な、通常駒への不定性の導入について補足説明します。

まず、通常駒の不定性ですが、実は通常の透明駒を用いた詰将棋の場合にも存在します。例として、盤上と攻方持駒に合計 3 枚の香または成香があり、透明駒が (1+0) の状況を考えてみます。攻方の透明駒は①香または成香である、②（香または成香）以外の駒である、の 2 通りの可能性があります。①の場合は受方持駒には通常香はなく、②の場合は受方持駒に通常香があることになり、①、②のどちらであるかは不

定です。

手が進み、攻方の透明駒が香であることが確定すれば①が選ばれますし、受方が香を打てば②が選ばれることとなります。このように、透明駒を用いた詰将棋では、受方駒台という通常駒のプールの状態が実は不定になっており、指し手の進行に伴って適宜、実在可能な場合のみが選ばれていきます。つまり、通常の詰将棋では受方持駒についての記載がなかったり、「残り全部」と記載されたりするのは単に煩雑を避けているにすぎず、全てを記載しても何ら問題はありませんが、透明駒を用いた詰将棋の場合は、実は受方持駒にあるべき通常駒は、不定、という積極的な意味があり、この通常駒の不定性が透明駒のバラエティを支えているわけです。では、推理将棋の場合かというと、初期配置では持駒はないので、残る唯一の通常駒のプールである盤面を、不定にするしかありません。盤面が不定というのは奇異なようですが、目隠し将棋をしているときのように棋譜で着手を伝えれば実行できます。指し手の進行に伴って適宜、実在可能な場合のみが選ばれていくのは透明駒を用いた詰将棋の場合と同じで、例えば例題の初手 31X では、この手が指されることによって 31 の銀が透明化されなかった場合のみが選ばれることとなります。つまり、通常の推理将棋では初期盤面の記載が無いのは単に煩雑を避けているにすぎず、初期盤面を記載しても何ら問題はありますが、「推理将棋×透明駒」の場合は、実は初期盤面は、不定、という積極的な意味があることとなります。

最後に余談ですが、逆算可能性が要求される透明駒入り詰将棋の場合、戻るべき初期状態はどのようなものなのでしょうか。「推理将棋×透明駒」は、不定にする場所が通常の透明駒入り詰将棋とは異なっていますので、いわばシステムが異なる別種の競技、という位置づけです。透明駒入り詰将棋のどのような局面にも変容可能かつ普遍的な初期状態の作り方がルール化できるのか、興味を持っています。

【追記ここまで】

以上で、ルール説明及び例題の解説は終わりです。透明玉を持駒にもできるというのは、なかなか過激なルール設定ですね。

今回の出題では上記の説明で解の一つが示されているので、残り 2 つの解を求めてくださ

い。解の一つは筆者が偶然発見したのですが、たぶんそちらの方が易しいと思います。

(追記：既報の通り本作には複数の余詰がありました。すべての解を求める必要はありませんので、見つけた分だけ解答を送ってください。)

126-7 は真 T 氏による禁欲詰。今回唯一の対抗系ルールの作品ですが、「最善」指定はありません。つまり作意より長手数之余詰はないはずです。また、本局は普通詰将棋と同様、同手数駒余りの変化を劣位変化として扱う附則が適用されます。

126-8 は真 T 氏による悪魔詰。本作品展では悪魔詰は初登場ですが、ルール自体は 1977 年から存在する由緒あるものです。悪魔詰は千日手を利用した作品が多いのですが、本局はそうではありません。付加ルールのない、純正の悪魔詰のルールで解いてください。

126-9 は上田吉一氏による PWC 作品。初形からどんな狙いか見当がつくはずなので、特にヒントは要らないでしょう。

126-10 は変寝夢氏による PWC & 中立駒の作品。詰みやすい PWC と詰みにくい中立駒の組み合わせですね。中立駒で詰める時の代表的な手筋を思い出して解いてください。

【第 127 回作品展各題への補足説明】

第 127 回の出題は全 12 題。今回登場する作者は占魚亭氏、上田吉一氏、はなさかしろう氏、さんじろう氏、神無太郎氏、たくぼん氏、真 T 氏、くろねこ氏、変寝夢氏、青木裕一氏の 10 名です。今回の出題作は総じて難易度が高いですが、解答募集期間が通常より一ヶ月長いので、一題ずつコツコツと取り組んで、着実に正解数を増やしましょう。

127-1 は占魚亭氏による「Imitator&中立駒」3 部作の締めとなる作品。手順構成も最終形もこれまでとは異なるので、先入観を排して取り組んでください。

127-2 は上田吉一氏による PWC の趣向作。受方持駒「なし」なので、自玉を詰める駒は予想しやすいと思います。龍が中立駒なので、手番に注意しながら手順を進めてください。

127-3 ははなさかしろう氏による「推理将棋×透明駒」の 2 作目。**126-6** が余詰だったため、検討をやり直し、改めて投稿されたものです。手数が偶数手なので、このルールでは後手側に王手義務が課せられていることに注意して解い

てください。

127-4 及び **127-5** は、さんじろう氏による発掘物。Queen 王の双裸玉で持駒が桂のみという条件から2作が選ばれています。どちらも手順や詰上りに特徴がありますが、特に **127-5** の詰上りは意外性があると思います。

127-6 は神無太郎氏の点鏡作品。目標は攻方をスタイルメイトにすることなのですが、双裸玉なので盤上の駒を増やさないと目標は達成できません。点鏡らしい遠隔操作に注目です。

127-7 は、たくぼん氏の禁欲協力詰。狭い密室の中、禁欲の条件下でどの駒をどう取り、どんな方法で詰めるか。解答者の根気が試される作品です。

127-7 は All-in-Shogi の超短編。真T氏にしては珍しいと思われるかもしれませんが、解けば真T氏らしい手順だと納得できるはずです。

127-10 及び **127-11** は、くろねこ氏の協力自玉詰。Fairy TopIX 長編部門1位の **WFP114-10** を思い出す方も多と思います。今回は短編と中編ですが、解き応えは充分のはず。

127-11 は変寝夢氏のフェアリー駒作品。今回使われているのは Bishop-Lion という本作品展では初登場となる駒です。これは斜め方向に駒を1枚跳び越してから走る駒で、Lion (Queen 方向に駒を1枚跳び越してから走る) の利きを斜めに限定したものです。受方持駒「なし」なので、まず受方に駒を渡す方法を考えましょう。

127-12 は青木裕一氏の禁欲協力詰。**127-7** と同じルールですが、こちらは根気よりも、構想を看破する力が求められます。

解答要項

第 126 回分解答締切：2020 年 12 月 15 日 (火)

第 127 回分解答締切：2021 年 2 月 15 日(月)

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が、投稿作が一回の出題数(12 題)を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。

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：年末年始の予定

来年 1 月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展 12 月号の新規出題と来年 1 月号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りますので、あらかじめご承知おきください。

	11 月	12 月	1 月	2 月
第 126 回	再掲	結果		
第 127 回	出題	再掲	再掲	結果
第 128 回			出題	再掲
第 129 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/wfprule119.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【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。

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

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

→参照：WFP83 号「透明駒の紹介」

【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。

【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にする。


【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。

(補足)

- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitator は元の駒と同時に動く

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

【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。

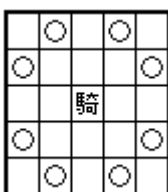
取り方や動かし方は以下の細則に従う

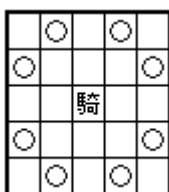
- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる (利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも 自玉への王手は反則。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。

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。

 (○が騎の利き)



【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は除く。

(補足)

- ・玉にもこの規則を適用する場合は「Kマドラシ」と表す。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えば A と B が互いに利きを消していて、新たな C がその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでに AB の利きが消えているから C の

利きは消えない」とは解釈しない。

【Kマドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。これは玉にも適用される。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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。

※「推理将棋×透明駒」のルールについては〔**第126回作品展各題への補足説明**〕を参照

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【悪魔詰】

攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方もなるべく自玉が詰まないように応じる。

(補足)

- ・不詰は最長手数 (手数∞) とみなされる
- ・連続王手の千日手を利用する作品の場合、千日手を利用することと、その成立条件を明示することが望ましい。(過去の悪魔詰作品では千日手の成立条件が変更されたことにより、作意が成立しなくなったものがある。)

【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)

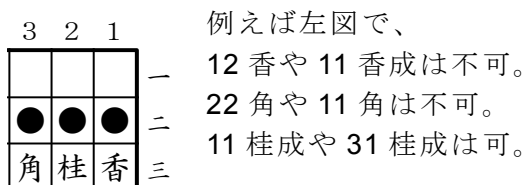
戻り方等は以下の細則に従う

- 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。
- 4) 取られた玉は復元しないものとする。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

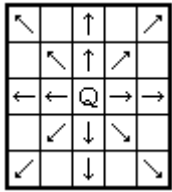
跳び越すことは可能。



【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を

持つ。



(矢印がQの走る方向)

【点鏡】

55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

【All-in-Shogi】

双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも 1 手前の局面に戻す着手は禁手とする。

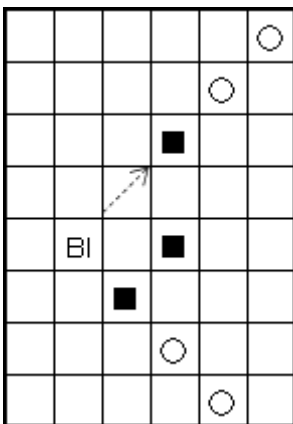
(補足)

- 1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- 4) 自玉を取らせる手は反則

→参照：WFP122 号「All-In-Shogi の紹介」

【Bishop-Lion】 (Bl)

角の利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。フェアリーチェスの Lion の利きを斜めに制限したもの。

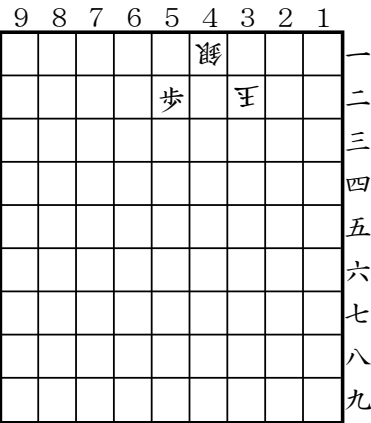


(○が Bl の利き。

■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

<第 126 回>解答締切:2020 年 12 月 15 日(火)

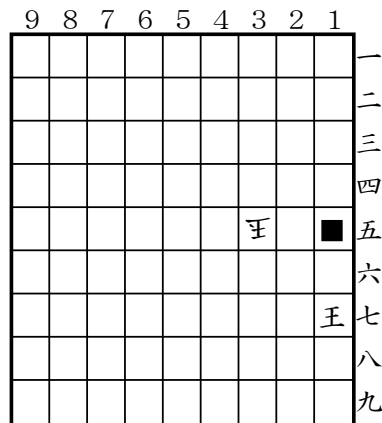
- 126-1 高坂研氏作
安南協力詰 3 手 (2 解)



持駒 金

※透明駒:攻方1枚、受方1枚

- 126-2 神無太郎氏作
協力自玉スタイルメイト 6 手

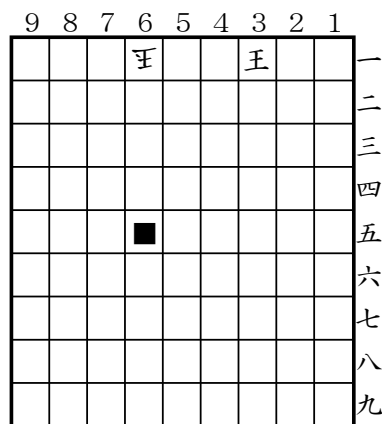


持駒 n 角

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

- 126-3 占魚亭氏作
協力自玉スタイルメイト 6 手



持駒 n 騎

※■:Imitator

n 騎:中立 Knight

■ 126-4 上谷直希氏作

a) マドラシ協力詰 7手

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

持駒 銀

b) Kマドラシ協力詰 7手

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

持駒 銀

■ 126-5 上谷直希氏作

マドラシ協力自玉詰 4手

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

持駒 なし

※透明駒:攻方2枚、受方1枚

■ 126-6 はなさかしろう氏作

推理将棋×透明駒 #1 (3解)

[条件]

- ・駒 2 枚を透明化した
- ・3 手で詰んだ

※上記 2 条件を満たす 3 解のうち、例示した解以外の 2 解を解答してください。

■ 126-7 真T氏作

禁欲詰 41手

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

持駒 なし

※同手数駒余り変化を劣位変化とする

■ 126-8 真T氏作

悪魔詰 51手

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

持駒 飛金桂

■ 126-9 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 10手

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

持駒 香

■ 126-10 変寝夢氏作

PWC協力詰 7手 (2解)

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

攻方持駒 n角
受方持駒 なし

※馬・角・香はいずれも中立駒
●:着手不可、不透過



<第 127 回>解答締切:2021年2月15日(月)

■ 127-1 占魚亭氏作

協力自玉スタイルメイト 6手

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

持駒 n駒

※■:Imitator

n駒:中立Knight

■ 127-2 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 48手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※74龍は中立駒

■ 127-3 はなさかしろう氏作

推理将棋×透明駒 #2

[条件]

- ・駒 1 枚を透明化した
- ・4 手で詰んだ
- ・通常駒を取る手は 1 回

■ 127-4 さんじろう氏作

協力詰 19手

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

持駒 桂3
※Q:Queen王

■ 127-5 さんじろう氏作

協力詰 25手

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

持駒 桂4
※Q:Queen王

■ 127-6 神無太郎氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 桂

■ 127-7 たくぼん氏作

禁欲協力詰 63手

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

持駒 銀2 歩

■ 127-8 真T氏作

All-in-Shogi協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 127-9 くろねこ氏作

協力自玉詰 12手

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

持駒 飛角金銀

■ 127-10 くろねこ氏作

協力自玉詰 30手

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

持駒 なし

■ 127-11 変寝夢氏作

協力自玉詰 20手

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし

※Bl:Bishop-Lion

■ 127-12 青木裕一氏作

禁欲協力詰 9手

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

持駒 なし

[例題2] 解答

協力逃れ 6手 (駒余り可)

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

持駒 角2 桂2 歩2

34角 21玉 54角 31玉 43桂 42玉
まで 6手

(最終形)

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

持駒 桂 歩2

☆持駒桂が余るのは角を限定打にするため。
持駒に歩がないと「24桂 23玉 12角 14玉
26桂 15玉 まで」が成立。歩が1枚だけだと
「24桂 13玉 14歩 同玉 26桂 15玉 まで」
が成立。つまり、盤上ではなく駒台に余詰
防止駒を配置しているわけです。



以上

第125回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第125回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の出題は全12題。解答者数8名。全題正解者2名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第125回WFP作品展成績〕(敬称略)

◎:複数解 ○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
真T	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
一乗谷酔象	◎	○	○	-	○	-	-	○	○	○	○	○	9
占魚亭	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	9
はなさかしろう	○	○	○	-	-	-	-	○	-	-	○	○	6
変寝夢	○	○	-	-	○	-	-	-	-	○	○	-	5
神在月生	○	○	○	-	-	-	-	○	-	-	○	-	5
北村太路	◎	-	-	-	○	-	-	○	-	-	-	-	3

既報の通り125-1に余詰がありました。上の表では複数の解を解答された方と、単一手順の解答を分けていますが、解答点数に差はつけていません。今回は最難問と思われた125-6や、Imitator絡みの125-4や125-7にも複数の正答が寄せられ、解答成績は上々だったと思います。

■ 125-1 久保紀貴氏作 (正解7名) ※余詰

安南協力詰3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
								王	七
									八
									九

持駒 桂

※透明駒:攻方2枚、受方1枚

【ルール】

- 協力詰
先後協力して最短手数で受方玉を詰める。
- 透明駒
位置・種類が不明の駒。

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

→参照：WFP83号「透明駒の紹介」

• 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。

(補足)

- 行き所のない駒の禁則は適用されない

【解答】(※判明した透明駒を括弧内に示す)

18 桂 71 玉 81 桂生(X=19馬、82 飛)
 まで3手

(詰上り)

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

持駒 なし

※16の透明駒は受方角または馬

(余詰)

- (1) 77 桂 71 玉 73 桂成 まで3手
 (透明駒:攻方78 飛または78 龍、攻方72 桂
 または72 角、受方16 角または16 馬)
- (2) 37 桂 19 玉 28 桂 まで3手
 (透明駒:攻方38 龍、攻方29 銀または29 角、受方16 香または16 飛)
- (3) 28 桂 71 玉 73 桂成 まで3手
 (透明駒:攻方29 角または馬、攻方72 桂、
 受方16 角または16 馬)

【投稿者(高坂研氏)のコメント】

これは、久保君が別な拙作に余詰指摘してくれた際の手順を抽出したもの。手順は結構面白いのではないかと考えている。

【解説】

玉を弱い駒にする安南の常套手段が通用しない作品。受方に透明駒があるので、潜在的な守備力が強いのです。

例えば「-X 16 桂 27 桂(X=28 飛)」としてみましょう。これは 27 桂自身、または性能変化の元になっている 28 飛を透明駒で取ることによって逃れます。何とか透明駒を絞り込んで、自由に使えないようにしなければなりません。

そのための手段が玉を性能変化で動かすこと。16 に受方の透明駒があることにして、透明駒の種類と場所を絞り込むのです。そのためには玉が玉で可能な動きをしてはいけません。飛角桂香の動きで玉本来の性能とは違う性能になっていることを明示するのです。

作意はとても巧妙。角の動きで玉を大きく飛ばし、受方の透明駒を 16 角（または馬）にして使用済みにし、更に桂を一段目に不成で動かすことで、82 飛の存在を主張します。この着手で 19 の透明駒が前に利く角、すなわち馬であることも判明し、これが 82 飛に紐を付けます。「81 桂不成」は特に安南らしい着手ですね。

以上のように作意手順は素晴らしく、完全作ならば高い評価を得られたはずですが、残念ながら本局には複数の余詰がありました。

余詰(1)は作意と合わせ縦と斜めの対照性のある手順（チェスプロブレム用語で ODT）なので、作者からは余詰(1)を作意に取り込んで 2 解とする修正図が示されています。

〔修正図〕

安南協力詰 3手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
								玉	七
									八
							ス		九

持駒 桂

※透明駒:攻方2枚、受方1枚

余詰を作意にした作品は、作意の乗り換えに

気を取られて別の余詰を見落としやすいので、機械検討できないルールでは特に要注意です。

【短評】

真Tさん (※作意、余詰(1)(2)の解答)

最終手生限定がすごい。

19 馬が幾重にも働くのがいいですね。

たくぼんさん (※作意、余詰(1)(3)の解答)

これはなかなかの手順ですね。

余詰はザンネン。

変寝夢さん (※余詰(1)の解答)

これしか浮かばず。多分作意かな。

作者が余詰を見落とした原因は、利き等の見落としではなく、判明のタイミングかなと予想しましたが。

神在月生さん (※余詰(1)の解答)

最初尻 最終頭 角ありき

北村太路さん (※余詰(1)(2)(3)の解答)

1 目玉方 2 八歩配置、2 目玉方 2 七歩配置、3 目玉方 2 六歩配置でツインの 3 パターン版！（名前失念）…と思ったけど手順の中に関連性の意味がなく無価値か。

これだけの余詰はさすがにちょっとお粗末かも。

はなさかしろうさん (※作意解)

桂を腹に打ったり玉を跳ばしたりして透明駒を表現することをあれこれ考えましたが、桂の追撃は衝撃的でした。果たしてこの解の位置づけは？ 他の解とは？ 発表が楽しみです。

☆作意単独の解答は、はなさかしろう氏のみ。

完全作であれば大変好評だっただろうと思います。

一乗谷酔象さん (※余詰(1)(2)の解答)

玉の後が香か角(馬)。どちらも作意っぽい。

初めから 2 解求める出題ならよかった。

盤面玉 1 枚の修正案があるとすれば桂成の方が作意か。

■ 125-2 さんじろう氏作（正解7名）

協力詰 17手

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

持駒 歩3
※騎:Knight王

【ルール】

• Knight（騎）

チェスの Knight。八方桂。

	○		○	
○				○
		騎		
○				○
	○		○	

（○が騎の利き）

【解答】

17歩 35騎 36歩 23騎 24歩 15騎
16歩 34騎 35歩 22騎 23歩生 14騎
15歩 33騎 34歩 12騎 22歩成 まで 17手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

ルール：

ばか詰（協力詰）、双方の王将がチェスのナイ

ト（騎士）の動きをします。

ナイトは成りません。

持駒を歩だけに限定した上記ルールで、今回双裸玉を全検(ほぼ)してみました。解析にはfmzaを使用しました。双方の玉位置と持駒の歩の枚数と手数を入力するだけなんですが、完全にプログラム上で検索するわけには行かないため、全検といっても人力が介在することが防げず、多分漏れがあるかと思います。

また機械検討で唯一解であっても、先手玉を除いた単玉状態でも最短手順が変化しないものは、先手玉を置く意味がないので除いてあります。結果的に単玉のデータベース化を先に片付けるべきことに後から気づきました。以上の結果生き残ったものが288題でした。

その後、フェアリーデータベースで「ナイト王」で既発表作を検索したところ、数百題出てきましたが、本件の双裸騎士王詰(持駒歩だけ)の条件に合うものが、7題だけひっかりました。いずれも作者は神無六郎氏でした。

fmで裸玉を全検するって、要するにやっていることが20年以上古い感じですね。我ながら...。自分としては理由があります。

- ほぼ30年冬眠した
- fmを入手したのが昨年秋のこと

正直今のフェアリー詰将棋のメインストリームには全然ついていけないので、自分なりに興味の持てる分野でぼちぼちやって行こうと考えている次第です。

今回発見した288題の中には、陽の目を見せたい面白いものがありましたので、厳選(?)して2題だけWFP宛に投稿いたします。他にも残すべきと思われる問題が数題ありますので、後日読み物としてまとめたいと考えています。

【解説】

本局と次局はいわゆる絨毯爆撃物。一定の条件下で、網羅的に調査を行うやり方です。

「絨毯爆撃」には主に2つの目的があります。一つは未開拓な分野の「常識」を知ること。「創

作」を始めるには、まず対象となる世界の常識を知る必要がありますが、フェアリーでは創作以前の下調べの産物が「作品」として発表される場合が多々あります。普通詰将棋に喩えれば金頭桂の原理図がそのまま作品と称して発表されているような状態です。「絨毯爆撃」ですべての手筋を見つけられるわけではありませんが、何も知らないよりはましになります。

もう一つは網羅的な調査によって、その条件下での解図・鑑賞に値する優れた作品を発掘すること。今回の2題はこちらに該当します。

本局は「騎 (Knight) 王双裸玉、持駒歩のみ」の協力詰の網羅的調査で発掘された作品の一つ。「騎王裸玉、持駒歩のみ」は既に調査済みなので、攻方に騎王を追加したことで、どのような新しい要素が加わるかが注目点になります。

手順の前半には特に変わったことはありません。騎を歩3枚で螺旋状に追う手順は単裸玉でも見られた基本手筋そのままです。ただ、攻方騎王の存在により、コースが限定されていることは注意しなくてははいけません。騎王が16→24→36→15→…と動くコースは24地点に攻方騎王が利いていることで通れなくなっています。3つの筋を騎が螺旋状に進む方法は、時計回りの作意と上に示した反時計回りの2つですが、使用する筋が多くなれば、別の方法が可能になることも頭の片隅に入れておいてください。

攻方騎王を追加した効果をはっきり現れるのが、11手目の「23歩生」です。ここで成ってしまうと33地点に戻れなくなるため、却って遠回りになってしまいます。攻方32騎が24に利いているので、受方12騎の形でも詰むというのが単裸玉では生じなかった状況です。これにより、騎王が33を経由して12に行くのが最短の詰手順となるわけです。

通常なら可成地域に入ると、歩が成ってパターンが崩れ、趣向手順から離れた収束に向かうわけですが、本局では可成地域でも1サイクル分の繰り返しが行われるのが特徴的です。反面、この配置によってこれ以上の逆算が阻まれるため、騎王単裸玉の最長手数(38騎王、持駒歩3枚、27手)に手数では及びませんでした。

念のために書いておくと、「絨毯爆撃」にはコンピュータが必須というわけではありません。手作業だと多大な手間が掛かるというだけです。

普通詰将棋では機械検討が可能になる前から、裸玉について手作業による体系的調査が行われていました。フェアリーでも同様のことは行われていたと思います。以前、fmを使って「八方桂+持駒歩」の体系的調査をしたとき、出口信男氏の作品が、3対2の八方桂(Zebra)の利きになった玉を歩だけで詰める最長手数作品だったことに驚きました(参照:<http://k7ro.sakura.ne.jp/report/komamap.html>)。出口氏がどうやってこの図に辿り着いたのかは分かりませんが、背景に深い研究があったことは確かでしょう。

現在は誰でも機械検討が利用できるもので、興味を持ったら、範囲を絞った小規模な絨毯爆撃を行うのも良いでしょう。これで得た知見は、直接の成果に結びつかなくとも、作品に深みを与えるのに役立つはずです。

【短評】

真Tさん

三位一体で一歩ずつ前に進んでいくのが面白いです。

たくぼんさん

くるくる回る軌跡が美しいです。

変寝夢さん

こら面倒くさそうやな、と思ったが途中で趣向に気がつき、これはスッキリしているよなあと思ひ直した。

最初将棋ソフトで並べていたのだが、騎を玉で配置していたため、後手が23や33に行く手は禁手と勘違いしていた。

占魚亭さん

螺旋の軌跡。

神在月生さん

騎の利きは 慣れない故に 戸惑いし

はなさかしろうさん

6手ひと組、グライダーのような動きでした。

一乗谷酔象さん

3歩を連動して詰め上げる。

■ 125-3 さんじろう氏作（正解6名）

協力詰 17手

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

持駒 歩5

※騎:Knight王

【解答】

19歩 37騎 38歩 25騎 26歩 17騎
 18歩 36騎 37歩 24騎 25歩 45騎
 46歩 37騎 38歩 16騎 17歩 まで 17手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

今度は持駒の歩が5枚。歩が増えた分をどう使うかが気になりますね。最初は前局同様、時計回りに騎王を追っていきますが、流れのまま手を進めると14手目にハタと手が止まります。47騎が35に利いているため、35に進めないからです。歩があと1枚あれば37の歩を取って強引に脱出することもできますが、歩だけでなく手数も足りません。手順を遡り、何とか別の手段を探さねばなりません。

でも、探せば手はあるものです。12手目、思い切って4筋に跳び、3筋の歩を打ち直して、

逆回りで1筋に向かえばあら不思議。突歩詰であつという間に詰め上がります。

もし攻方騎王がなければ、中段の騎を生歩で詰めることはできません。将棋には二歩禁という規則があるからです。

前局は「と金」で詰めるため、攻方騎王の有難さはあまり感じなかったのですが、今回は生歩だけで詰めるので、攻方騎王を置く必然性が強く感じられたと思います。

作者によれば、調査した図は288あるそうなので、今回出題された2題の他にも面白い作が眠っているかもしれません。Onsite Fairy Mateで調査データを公開する計画もあるので、その際は一通り調査結果に目を通すことをお勧めします。

【短評】

真Tさん

詰上がりが見えたので、逆算で解きました。3筋の歩を一度取らせるのがポイント。

たくぼんさん

下に追おうとして悩む。歩が5枚あると中段でもOKか。

変寝夢さん（※無解）

4手目は二歩を気にして、左へ動く一手とばかり考えてしまいました。12手目が逆モーション。

占魚亭さん

前作同様の軌跡かと思ったら、45騎で破調。

神在月生さん

歩成でも 打ち歩でもなく 突き歩かな

はなさかしろうさん

最後の騎の位置は18か16、いずれにせよ18歩を急ぎたい。グライダーから回転につなぎ、綺麗に解けました。

一乗谷酔象さん

3筋に2枚歩を使うのは盲点だった。昔、フェアリーランドでお世話になったあの方ですか。復活は大歓迎です。



■ 125-4 神無太郎氏作 (正解 3 名)
協力自玉スタイルメイト 6 手

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

持駒 n 金
※■:Imitator
玉以外はすべて中立駒

【ルール】

• 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。

(補足)

- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitator は元の駒と同時に動く

→参照：WFP75 号「Imitator の紹介」

• 協力自玉スタイルメイト

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

【解答】

11n 金 95n 桂 15 王[I93] 94n 桂
14 王[I92] 93n 桂 まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

スタイルメイトは概して盤上の駒が減っていくものですが、本局はその真逆。盤上の駒を増やしてスタイルメイトに持ち込む作品です。

本局は玉以外の駒はすべて中立駒になっているという設定です。中立駒は動きを止めづらい駒なので、スタイルメイトを達成するには Imitator の特殊能力を活用するしかありません。

思い浮かぶのは「Imitator は盤隅に」の格言ですが、この手数ではそれは無理。どんなに頑張っても Imitator は二段目までしか運べません。しかし二段目を一段目と同様に使う秘策があります。

その秘策が桂の連打。最初に王手を掛けた後、発生させる壁駒を全部（中立駒の）桂にするのです。桂打・攻方玉移動を繰り返して Imitator を二段目まで運べば、動ける駒はなくなります。中立桂は攻方手番では攻方の桂として振舞うので、どの中立桂が動いても Imitator が盤から外へこぼれ落ちてしまいます。

もちろん中立桂以外の駒も動けません。93n 桂が Imitator の壁になって 11n 金や 14 王は後ろに動けませんし、Imitator が 9 筋にいるせいで左に動くこともできません。14 王が前に動くのは自ら王手になる反則になります。スタイルメイトの達成ですね。

初手に王手を掛けたまま、Imitator の壁駒を発生させる手順は、Imitator 利用の代表的なパターンですが、本局では「二段目を盤端代わりにする」という仕組みで壁駒を桂に統一しています。Imitator 作品にありがちな煩雑さを感じさせない良作だと思います。

なお、発生させる桂を 4 枚にしたいと思う方

もいらっしやると思いますが、作者がそれを断念したことから分かる通り、一筋縄ではいきません。各自ご研究をお願いします。

【短評】

真Tさん

桂の柱ができる。
神無太郎の氾濫 7-3 がヒントになりました。

☆先月号に結果稿が載っている「神無太郎の氾濫」7-3 が、連打ではありませんが中立香の柱ができる作でした。規則性のある本局の方が解くのは易しかったと思います。

たくぼんさん

ふふふって笑っちゃいそうな手順でした。

変寝夢さん（※無解）

9筋に打てる駒は二段上より下に利きがないものに限るんですね。
中立駒で中立駒を取るのはややこしく感じるかも。

占魚亭さん

「Imitator を盤端に」を維持。



■ 125-5 真T氏作（正解6名）

最悪詰 37手

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

持駒 なし

【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。

(補足)

- ・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【解答】

94 飛 84 歩 同飛 74 歩 同飛 64 歩
同飛 54 歩 同飛 44 歩 同飛 34 歩
同飛 24 歩 同飛 同銀 15 歩 13 玉
14 歩 23 玉 13 歩成 同玉 14 歩 同玉
15 歩 同玉 16 歩 同玉 17 歩 同玉
18 歩 28 玉 29 歩 同玉 38 銀 19 玉
29 金 まで 37 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

狙いは歩の7連合。

合駒制限がないのが取り柄でしょうか。(と言いつつ、もし受方が香を5枚持っていたら余詰あり。標準使用駒数という合駒制限は使っています。)

【解説】

使用駒わずか6枚の簡素形で歩7連合を実現した作品です。

最悪詰での歩7連合自体は初めてではありません。北村太路氏の先例があります。

〔参考1〕最悪詰での歩7連合

北村太路

最悪詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

(Takubon's 詰将棋,2007年5月15日,
第1回最悪詰作品展)

98 飛 88 歩 同飛 78 歩 同飛 68 歩
同飛 58 歩 同飛 48 歩 同飛 38 歩
同飛 28 歩 同飛 同玉 29 歩 37 玉
38 歩 48 玉 49 歩 57 玉 58 歩 68 玉
69 歩 77 玉 78 歩 88 玉 89 歩 97 玉
96 飛 まで 31 手

この作品はロジックの明快さを重視しているため、多くの駒を使用しています。

では、なぜ本局は初形6枚という驚くほど少ない駒数で歩7連合を達成できたのでしょうか。歩7連合の実現には「別の駒を合駒する紛れへの対処」と「合駒で入手した7枚の歩の処理」という2つの難題があります。

まずは前者。途中、1枚でも歩以外の合駒をするとどうなるでしょうか？

例として14手目24桂の紛れを考えてみましょう。これは、「同飛 同銀 26 桂」と進んで詰みません。

では香合はどうでしょうか？

24 香なら作意同様に進んで31手目18歩の代わりに19香とされ、2手長くなります。

つまり強力な駒を渡すと、攻方はそれを使って不詰か長手数に導くことができるわけです。

次に後者。取った歩の処理を見ましょう。

歩を入手した後、二歩禁回避のための23歩の消去を入れたのが秀逸。これで歩2枚が処理できたので、残りは歩5枚。この5枚は知る人

ぞ知る定番の収束を利用して消すことができます。その収束を使った代表例は以下の作品です。

〔参考2〕歩を多く使用する作品

小林看空

最悪詰 25手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩7

(Takubon's 詰将棋,2007年5月15日,
第1回最悪詰作品展)

16 歩 同玉 17 歩 同玉 18 歩 26 玉
27 歩 35 玉 36 歩 同玉 37 歩 46 玉
47 歩 57 玉 66 銀 48 玉 57 銀 39 玉
48 銀 28 玉 39 銀 29 玉 38 銀 19 玉
29 金 まで 25 手

この収束の肝は「18歩」を打たせること。18が埋まってしまえば、攻方は29金を打たざるを得なくなります。本局の場合、玉が14に居たので1筋で4枚、2筋で1枚歩を使わせて、この収束に持ち込めるというわけです。

ただ、定番の収束を使っているとは言っても、それが使えたのは23歩の消去という巧妙な手順があればこそ。作品価値を損なうどころか、既存の手順を更に発展させた価値の方がはるかに大きいと思います。

また、作者のコメントに香が5枚の場合の余詰について言及されていますが、それはこんな手順です。

〔香が5枚あった場合の早詰(例)〕

94 飛 84 香 同飛 74 香 同飛 64 香
同飛 54 香 同飛 24 香 同飛 同銀
15 香 同玉 19 香 17 香 同香 26 玉
29 香 27 歩 同香 17 玉 19 香 18 香
同香 28 玉 29 香 同玉 38 銀 19 玉
29 金 まで 31 手

(※24 香以外の合駒の場所は非限定)

もし香が5枚あったら 23 歩の消去が不要になるため、早詰が発生してしまうわけです。

このように、作意が成立する背景には多くの変化・紛れが隠れています。精査すればするほど、本局が繊細なバランスの上に成立する作品であることが分かります。

なお、上で紹介した小林看空氏の作品は実は「縮小版」で、当時の Worst1.exe では全検できなかったため、本来より小規模な形で発表されました。ここに「オリジナル版」を紹介します。

【参考3】参考2のオリジナル版

小林看空 作
最悪詰 45手

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

持駒 歩14
(Takubon's 詰将棋,2007年5月15日,
第1回最悪詰作品展発表作のオリジナル版)

解答は本稿末尾に掲載しますので、ぜひ解いてみてください。

【短評】

たくぼんさん

取った歩の処理も上手いものです。
次の氾濫に欲しかった所ですね。

☆「氾濫 53」にはもっと凄い作を投稿して戴いたのをご心配なく。詰パラ 12 月号でお披露目となる予定ですので、どうかご期待を。

変寝夢さん

連続歩合を全部取り切ってからが意外な展開だった。

占魚亭さん

見事な7連続歩合。

北村太路さん

あああ、歩の七連打ってこう作ればいいのか。自分はしょぼいのを作ってしまった。
ヒント見ないと解けてないし、次の 125-6 は解けないし、アカン。

一乗谷酔象さん

18 歩を残すための 23 歩消去。

■ 125-6 真T氏作 (正解3名)

最悪詰 23手

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

持駒 飛

【解答】

16 飛 17 角 同飛 同玉 44 角成 16 玉
17 馬 同玉 53 角 44 歩 同角成 35 桂
18 歩 16 玉 17 歩 同玉 35 馬 18 玉
17 馬 同玉 29 桂 16 玉 25 銀 まで 23 手
(詰上り)

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

持駒 なし

【主な変化】

- ・初手 28 飛は同玉で
 - ①55 角生は 17 玉、28 角、16 玉、25 銀まで。
 - ①55 角成は 46 桂、同馬、17 玉で
 - ②35 馬は 18 玉、17 馬、同玉、29 桂、16 玉、25 銀まで。
 - ②28 馬は同歩成、29 桂、27 玉、37 金、16 玉、27 金、同と、25 銀まで。
- ・5 手目 53 角は 18 玉、17 角成、同玉、44 角成、35 桂、同馬、18 玉、17 馬、同玉、29 桂、16 玉、25 銀まで。
- ・9 手目 62 角は 53 桂、同角生、18 玉、17 角成、同玉、29 桂、16 玉、25 銀まで。
- ・9 手目 44 角は 16 玉、25 銀まで。
- ・13 手目同馬は 18 玉、17 馬、同玉、18 歩、同と、29 桂、16 玉、25 銀まで。

〔主な紛れ〕

- ・2 手目 17 桂は同飛、同玉、44 角生、28 玉、55 角、17 玉、44 角以下逃れ。
- ・10 手目 44 桂は同角生、28 玉、55 角、17 玉、44 角以下逃れ。

【作者のコメント】

狙いは 9 手目 53 角限定打。

意味は持駒なしなら成りたいけど桂を持たら成りたくない、というもの。

受方は仕方なく歩合をして成らせてから桂合をすることになります。

【解説】

成る権利を 1 回だけ残すための限定打と、打診中合のような連続合の応酬。奥深いロジックに支えられた本格的な中編です。

まずは本局の骨格を知るために初手 17 飛の変化を読んでみましょう。

17 飛 同玉 44 角成 35 桂 同馬 18 玉
17 馬 同玉 29 桂 16 玉 25 銀 まで 11 手

攻方はこの手順に入るのをなるべく避け、受方はこの手順に持ち込みたい。これが本局の応酬を生み出す原理です。

まず攻方は 16 飛で合駒を稼いで延命を図ります。受方は使い勝手の悪い駒を渡すわけですが、桂合だと後に 44 角生とされて困ります。こ

のため合駒は角合になります。この角は後の手順の主役になるので、効果的な導入です。

その後、攻方は 33 角を消去するのですが、ここは手順前後できません。先に持駒の角を使うと早詰です。これは本局の主題とも関係します。33 角で王手するにはこれを 44 に動かす必要がありますが、これは打つ場所を選択できる持駒の角に比べて（局面を不詰に誘導するという点で）不利です。最終的に角は両方とも処分しないといけないので、持駒の角の方を温存するという理屈なのです。

33 角を消した後に、本局の主題である 53 角の限定打が出現します。

攻方は合駒で得た（というより押し付けられた）角を処分したいのですが、なぜ 53 なのでしょう？ 44 より近くや、62 より遠くではなぜいけないのでしょうか？

44 より近い位置がだめなのは分かりやすいですね。16 玉と応じられて早詰です。角が成れないのが痛すぎます。

では、成れる 71 角や 62 角ならどうでしょう。

この場合、受方は 53 桂合をします。その合駒を取った時、角はまだ成れる位置にあります。そのため 18 玉と逃げて王手が続き、早詰となります。今度は成れることが裏目に出ました。この手順では「成る権利」が「成る義務」になってしまうのです。

では作意の 53 角ならどうでしょう？

合駒を取った時、成か生か態度を決めねばなりません。合駒の種類に応じて一回は成か生かを選択できます。

「必ず成れない」でも「必ず成れる」でもダメ。成・生の選択肢がある唯一の地点が 53 だったのです。

53 角に対する合駒は 44 歩。最悪詰に無駄合の概念はないので、「打診中合」ではなく「打診合」と呼ぶべきでしょうか。同角生で取ると早詰なので、実質的には打診と言うより成の強制です。これで成・生の選択権は失われ、馬が残ったので受方は安心して桂合をし、攻方に押し付けます。攻方は桂を取りたくないの、先に押し付けられた歩を処分して手数を稼いでから、渋々桂を取ります。これで、最初に読んだ初手 17 飛の詰筋に合流して収束となります。

本局の 53 角は紛れもなく新機軸です。

以遠打の可能な状況で、角を中途半端な位置に打つ限定打は、王手を掛けた筋とは別の筋に角を働かせるためであることが多いのですが、あくまで王手を掛けたその筋だけで限定打を成立させるといふ本局の構想には驚きを禁じ得ません。

また、この主題を引き立てるため、主役の角を合駒で入手し、33角の消去を入れる等、手順構成にも抜かりはありません。中編はかくあるべしというお手本のような作品です。

【短評】

たくぼんさん

紛れが多くて大変でした。
角合に驚き、打診中合?にも驚きました。

変寝夢さん (※無解)

1 6 飛、1 7 合、同飛 (又はいきなり 1 7 飛)、同玉、4 4 角成は 3 5 歩、同馬、1 8 玉以下早詰なので 2 8 飛、同玉なんだろう。そこで 5 5 角生なんだろうけど、読み切れませんでした。

☆この手順は 35 歩をせずに 16 玉なら作意通りなのですが、変化・紛れが多くて混乱してしまっただけでしょうね。初手 28 飛も本筋っぽいのでこの変化に嵌るのも無理ありません。

占魚亭さん

同地点に捨てる統一感がいいですね。

■ 125-7 占魚亭氏作 (正解 3 名)

協力自玉詰 6 手

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

持駒 n 騎
※■:Imitator
n 騎:中立 Knight

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

46n 騎 14 飛 23 王 [I45] 34n 騎 [I33]
13n 騎 [I12] 同飛 [I11] まで 6 手
(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

中立 Knight+Imitator (その 1)。
123-3 同様、飛車で取って詰ますパターン。
易しすぎますかね。

【解説】

WFP123-3 と同様、飛を壁駒として発生させ、Imitator を盤隅に移動させつつ、発生させた飛で攻方玉を詰める作品。

こう書くと易しそうですが、問題は飛を発生させるタイミング。本局は 2 手目にいきなり飛を発生させるので、これが逆王手になってしまいます。

でも、逆王手を避ける手順を探すと、もうこの問題は解けません。逆王手に対して攻方玉を躲した手が更に逆王手になって手が続くことに気付かねばなりません。この手は盤端にいる自玉をわざわざ中央に寄せる手でもあり、指すのはかなり勇気が要ると思います。

この難所を乗り切れば、「Imitator は盤隅へ」の格言に従った収束へ一直線。駒が中立駒なので双方の手番を使った高速移動が可能です。

ノーヒントでは難しそうだったので、出題時に WFP123-3 が参考になると書いたのですが、それでも正解者は 3 名 (作者を含むので実質 2

名) だけでした。Imitator だけでも難しいのに、それに中立駒（しかも利きの多い Knight）が絡むので、最初から白旗を上げた人が多かったのでしょうか。

【短評】

真Tさん

123-3 が参考になるというヒントを元に逆算で解く。詰上がりがありました。

たくぼんさん

どうやったら■が端に行くか・・・を考えるようになって少し解けるようになってきました。

変寝夢さん（※無解）

3 4 ~ 1 3 n 駒の動きがかっこいい。



■ 125-8 上田吉一氏作（正解 7 名）

PWC協力白玉詰 10手

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

持駒 なし

【ルール】

• 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。
- 4) 取られた玉は復元しないものとする。

【解答】

11 馬 22 飛打 同馬/11 飛 33 香
同馬/22 香 44 香 同馬/33 香 55 香
同馬/44 香 66 香 まで 10 手

（詰上り）

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

持駒 なし

【解説】

横の整列から斜めの整列へ。

本局は 4 香連続移動合が主題の作品です。意味付けは邪魔駒の除去。PWC なので香は取られず盤面に残り、美しい斜めの軌跡を残します。香が残るのは半ば成り行きですが、副次的な作用として 11 飛が馬で取られることを防いでいます。いわば盾の役割ですね。

本局は二枚飛車で端玉を詰める協力白玉詰の典型的な詰め上がりですが、そのうち 1 枚を合駒で発生させるのが特長です。

できれば 2 枚とも合駒で発生させたいところですが、単純にそれを凶化すると、最後の香移動が成・生非限定になります。これを避けるため移動する香を 1 枚削るのは本末転倒ですし、詰将棋はなかなか上手くいかないものです。

【参考】 飛 2 枚とも合駒にすると…

PWC協力白玉詰 12手

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

持駒 なし

11 馬 22 飛 同馬/11 飛 33 飛
同馬/22 飛 44 香 同馬/33 香 55 香
同馬/44 香 66 香 同馬/55 香 77 香成 (生)
まで 12 手

ところで皆さんは普通詰将棋で受方「11 飛」の棋譜表記を見たことがあるでしょうか？

攻方なら「11 飛」は珍しくありませんが、受方の「11 飛」の棋譜表記は見たことがない人もいるでしょう。多くの場合、受方の「11 飛」は「同飛」になります。例外は開き王手の元の駒を飛で抜く場合だけなので、この記譜表記を見る機会は極めて少なくなります。本局はPWCなので(攻方手番ではあるものの)受方駒の「11 飛」という珍しい棋譜表記を見られるのです。

更に言えば「11 歩」「11 香」「11 桂」のような棋譜表記は普通詰将棋では一切目にする事ができません。そんな着手を狙って出すようなフェアリー作品を作るのも面白いと思います。

【短評】

真工さん

4 連香移動合。

11 飛を発生させるのがいいですね。

たくぼんさん

楽しい趣向。PWC の楽しさを感じられる 1 作。

占魚亭さん

楽しかった。

神在月生さん

最終は 同馬の暇 盡き哀れ

北村太路さん

香が斜めに並ぶとオーロラに見える。

いやいや打合じゃないか。

しかしヒントの盤駒使用推奨がわからない。

うーむ？

☆単純に曲詰を楽しむ感覚で「盤駒使用推奨」としたのですが、深読みさせてしまったようで申し訳ありません。

はなさかしろうさん

美しい詰め上り。

一乗谷酔象さん

最遠の 11 に止めの飛を置く。

■ 125-9 たくぼん氏作 (正解 4 名)

強欲協力詰 89手

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

76 龍 88 玉 87 龍 同玉 88 香 同玉
97 角 同玉 96 金 98 玉 97 金 同玉
83 銀生 93 歩 86 銀 同玉 76 金 同玉
75 金 同玉 74 銀成 同玉 37 香 84 玉
83 角成 同玉 82 と 同玉 81 と 同玉
93 桂生 71 玉 81 桂成 61 玉 72 歩成 同金
71 圭 同金 62 歩 同玉 53 歩成 同玉
42 銀生 同玉 41 と 同玉 31 と 同玉
36 香 同桂 21 と 同玉 26 香 同桂
22 歩 同玉 23 歩 同玉 24 歩 同玉
25 歩 同玉 26 と 同玉 27 歩 同玉

28歩 同桂成 同と 16玉 27と 同玉
 39桂 36玉 48桂 35玉 47桂 44玉
 56桂 43玉 55桂 52玉 64桂 51玉
 63桂生 61玉 71桂成 同玉 72金
 まで 89手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

考えどころは、13手目成生選択と14手目の取り駒選択。33手目以降の収束のための71金型を作る折衝です。

【解説】

2枚桂追いの入った煙詰。桂1枚では連続王手で玉を追うことはできませんが、桂2枚なら互いが連携することで王手を継続しながら桂を跳ねていくことができます。

WFP123-7 (伊達悠氏作) への短評で、たくぼん氏が「桂2枚で追う収束は実は未発表作にある」と書いていましたが、これがその作品です。

主題が始まるのは73手目39桂、75手目48桂から。この2枚の桂のうち、39に打った桂は4段跳ねで消え、48に打った桂は2段跳ねの後、玉を詰める72金の支えとなります。玉を追う2枚の桂を最初から据えているのではなく、打つところから始め、最大限に活用するのが良いですね。

この主題の前に重要な伏線があります。37手目から「71圭 同金」とする2手です。これを省略すると、85手目63桂生に対して「同金」と応じざるを得なくなり詰みません。息の長い伏線で、煙詰を予想しないと指せない手です。

この伏線を成立させるために、更に準備が必要です。序盤の選択肢はたくさんありますが、

「14手目は同歩か同とか?」「27手目は93桂成か82とか?」「29手目は93桂成か81とか?」の3つの選択は、すべて「93桂生」の実現に関わってきます。ここを誤ると、37手目の伏線にさえ辿り着かないわけですね。

他にも「7手目は77角か97角か?」「10手目は同玉か98玉か?」「13手目は成か生か?」など、序盤は特に細かい選択が必要です。また、33手目72歩などという俗な清算は、もちろん詰まないように作られています。

こうした細かい折衝を経ての2枚桂による追い落としは、とても爽快です。「苦悩を通して歓喜へ」というのは今年生誕250年を迎えたベートーヴェンの作品に対してよく使われるフレーズですが、詰将棋でも「序盤で苦勞させて、終盤気持ちよく」というのは、解答者に良い解後感を与える鉄板の構成なのでしょう。

【短評】

真Tさん

収束を見据えて71に金を動かしておく。
 収束が気持ちいいです。

変寝夢さん (※無解)

72手目からの追い趣向が面白い。
 序盤で見落としがあり、解答は出来ませんでした。残念。

占魚亭さん

受方の金と桂2枚の配置が見るからに怪しい(笑)。

一乗谷酔象さん

頭金の伏線となる左上部の捌きが難しかった。





■ 125-10 変寝夢氏作 (正解 5 名)

協力白玉詰 10手

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

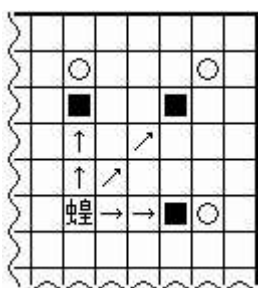
攻方持駒 金4
受方持駒 なし
※蝗:Locust

【ルール】

• Locust (蝗)

フェアリーチェスの Locust (蝗)。

Queen の利きの方向にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○が蝗の利き。

■は敵駒。これを取って○に移動する。

■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりすると跳べない。)

【解答】

34 金 同-24 蝗 34 金 同-44 蝗 24 角生 36 玉
26 金 同-17 蝗 26 金 同桂 まで 10 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 金4

【作者のコメント】

ローカストの翻弄と角生が狙いです。成ると最終手に14馬が生じます。

【解説】

同一地点への連続捨駒。

普通は「同」の手でその地点が埋まるため、こんなことはできません。しかし駒を取る場所と、移動場所が異なる Locust (蝗) ならそれができます。本局はこれを横と斜めで行うことで、主題を強調しています。

34 地点の連続捨駒はどちらも Locust で取ります。Locust の着地点は取った駒の1つ先なので、往復のジャンプをしても元の位置には戻りません。これで位置調整を行うのも Locust らしい手順です。

後半の 26 地点での連続捨駒は、Locust と桂で取ります。なぜ Locust の斜め往復を入れなかったか……それは作者にはもっとやりたい手があったからでしょう。5 手目 24 角生です。

これは最終手に備えた伏線です。成ると最終手に対し 14 馬という受けが残ってしまいます。Locust の王手には王手駒と玉の間ではなく、その延長上の一つ先に合駒 (この場合は移動合) をする手があるので、それを前もって防いだけですね。

2 回ずつ同一箇所打ち、4 金をすべて捨てる手順。ジャンプ先を空ける開き王手。ジャンプ先への移動合を防ぐ角生。本局は Locust を巡る手筋が満載された、内容豊かな作品です。

また、本局を見て分かるように Locust には様々な軌跡を描かせることが可能です。現実の

蝗は食害を起こして人を困らせませんが、盤上ならば話は別。景気良く餌を与えて盤上を跳ねまわらせましょう。

付け加えると、「同一地点への連続捨駒」は獅子のような「居食い」ができる駒を使ったり、アンチキルケのようなルールを使っても可能です。来月の「アンチキルケばか詰作品展」で、そのような作が見られるかどうか注目ですね。

【短評】

真Tさん

同一地点への連続捨駒。
蝗なら可能なんですね。

たくぼんさん

34 と 26 に 2 回ずつ打つ金や、24 角生の意味など結構奥深い作品。

占魚亭さん

5 手目角不成がポイント。

一乗谷酔象さん

同じ場所に 2 回ずつの金打。不思議な感触。

■ 125-11 馬屋原剛氏作（正解 6 名）

協力詰 5 手

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

持駒 なし
※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【解答】

65 香 56 玉 - X 65 玉 75 龍 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし
※攻方透明駒が56に利いている

【作者のコメント】

「同時に 2 枚の駒を取れない」という当たり前の事実を利用した作品。

4 手目に 65 香を取っているので透明駒は取られていない。ゆえに、56 に利きがあることが確定する。

【解説】

派手なばかりがフェアリーではないことを再認識させる作品。

注目は初手 65 香の二目上り。一目上りでもなく、最遠移動でもない、中途半端な位置への限定開き王手という、何とも渋い妙手です。

その目的は「取られるため」。

仮に初手 66 香では 4 手目 65 玉ができませんし、64 より先に移動すると、65 玉が駒取りにならないため、透明駒を取った可能性が残ってしまいます。この場合、最終手 75 龍に対して 56 玉と応じられ、3 手目が 65 銀や 65 角だったことにされてしまうのです。

従って初手は 2 つの解釈が可能です。自分が取られることによって、透明駒を取られないようにする「取られるための限定移動」という解釈。「犠打」ならぬ「犠移動」ですね。

もう一つは 65 に透明駒を打たせないための「邪魔になるための限定移動」という解釈。邪魔駒消去はよく見かけますが、邪魔駒を自発的に発生させるのは珍しいと思います。普通詰将棋では打歩絡みでしか、このような手筋は見られません。

本局の構想が成立するためには、最終手 75 龍が透明駒の 56 の利きを遮断しない着手である

ことも重要です。透明駒は飛角香である可能性があるのですが、その利きを止める可能性のある着手を最後に持ってきてはいけません。

また、78香は3手目78角の可能性を消しています。詰上りに必要な駒でさりげなく不詰筋を消し、駒効率も良いですね。噛めば噛むほど味が出るタイプの作品だと思います。

【短評】

真Tさん

65Xを防ぐ限定移動。

たくぼんさん

65角の可能性を消す初手65香はまさにこの1手。

変寝夢さん

最初は余詰順かなと思ったが、なるほど初手は56にヒモをつけるために限定なのか。

神在月生さん

六五の場 角銀なくを 証明す

はなさかしろうさん

初手の限定。

一乗谷酔象さん

香は打ちたくない所に移動。

■ 125-12 馬屋原剛氏作（正解4名）

詰将棋5手

									馬	一
		ス						と	科	二
				科	科					三
			と		玉	ス			飛	四
				ス						五
							香			六
				香	と	科				七
										八
										九

持駒 歩

※透明駒:攻方1枚、受方0枚

【ルール（補足）】

透明駒を使う以外は普通の詰将棋と同じ。

無駄合概念が適用される。

【解答】（※判明した透明駒を括弧内に示す）

55歩 同玉 67X(=桂) 54玉 43銀 まで 5手
(詰上り)

										馬	一
			ス					と	科		二
					科	科	銀				三
				と		玉	ス		飛		四
				ス							五
								香			六
					桂	と	科				七
											八
											九

持駒 なし

【変化】

・2手目

- ①同と左は、32X迄（透明駒は香(成香)）
- ②同と右は、75と迄（透明駒は飛(龍)）
- ③同桂は、72X（透明駒は角(馬)）。

【主な紛れ】

・初手32Xは、同角、44飛、55玉で不詰（47歩が47桂を防いでいる）。

【作者のコメント】

作意と変化で透明駒が4種の駒に化ける。単玉で比較的少ない駒数で実現できたと思う。

【解説】

透明駒は神出鬼没で変幻自在。受方の出方によって出現場所も種類も変化します。透明駒は1枚なのに、何枚もあるように思えますね。

本局、協力系ルールではないので、玉頭を歩で叩く初手55歩はほぼ必然。32Xは少しだけ有力に見えますが、「主な紛れ」にあるように抜かりなく置かれた47歩が余詰を防いでいます。

55歩に対する応手は4つありますが、各応手に対応して透明駒が飛角桂香に変化するのが本局の主題です。本手順は透明駒が桂に変化する5手詰ですが、それ以外の3つの変化手順を含めた樹形図全体（専門的な用語を使えば Proof Tree：証明木）が作意なのです。

本局の表現法は複数解物と似ていますが、

「紛れ」と違って「変化」は必ず読まないといけないので、「複数の解を求めよ」と指定しなくても、解答者は自然に複数の手順を読むことになります。

この時重要なのは、変化手順の唯一性です。解答者は作意手数より短ければ、変化手順をどう詰ませても構いません。作者は単に「変化は詰めば良い」ではなく、解答者が作者の意図した変化手順を自然に読んでくれるよう、構成に配慮する必要があるのです。

その点本局は（透明駒の所在位置や成・生についての不確定性は除いて）各変化の詰手順の唯一性が保たれています。解答者の皆さんも、変化手順ごとに場所と姿を変える透明駒の「分身の術」を堪能できたのではないのでしょうか。

【短評】

真Tさん

2手目の応手で透明駒が飛角桂香に変わる。

たくぼんさん

変化でいろいろな駒が現れる不思議。

はなさかしろうさん

初手 55 歩に対して、同と寄は、75 とまで。同桂は、+32、同角、44 飛まで。同と上は、+32 まで。詰手順を考えてみましたが、十分に理解していない感じ。発表が楽しみです。

一乗谷酔象さん

空き王手の変化が沢山。



【総評】

たくぼんさん

最近のラインナップは解いてて楽しい。あとは新しい方の登場を期待です。

変寝夢さん

今月も割と解きやすい作品があって楽しめました。

神在月生さん

限界か ルール理解が まーまだよ

北村太路さん

今月は全然解けませんでした。一番考えてるのが来月の 126-1 でまだ 1 解もわかりません。

☆先月 24 日、上谷直希氏主催の「第 1 回フェアリー入門講座」に参加しました。1 対 1 のオンライン通話は普段もやっていますが、多人数のオンライン会議は初めてだったので、貴重な体験ができました。上谷氏の講義資料は良くまとまっていたし、進行も滞りなく、とても良い講座だったと思います。「第 2 回フェアリー入門講座」は来月の 19 日だそうなので、皆さんもぜひ参加しましょう。たぶん筆者は WFP 作品展の結果稿作成に追われている最中だと思いますが、少しでも顔を出すようにしたいと思います。

以上



[125-5 参考3 解答]

小林看空 作

最悪詰 45手

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

持駒 歩14

(Takubon's 詰将棋,2007年5月15日,
第1回最悪詰作品展発表作のオリジナル版)

12歩 同玉 13歩 同玉 14歩 同玉
 15歩 同玉 16歩 同玉 17歩 同玉
 18歩 26玉 27歩 25玉 26歩 34玉
 35歩 同玉 36歩 同玉 37歩 45玉
 46歩 54玉 55歩 64玉 65歩 75玉
 84銀生 66玉 75銀 57玉 66銀 48玉
 57銀 39玉 48銀 28玉 39銀 29玉
 38銀 19玉 29金 まで 45手

(詰上り)

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

持駒 なし

☆ご覧の通り「オリジナル版」は歩 18 枚をすべて使用し、盤の左端にある 93 銀を延々と引っ張ってくる作品でした。「縮小版」の発表から 10 年以上経ってしまいましたが、本来の姿を披露できることを喜びたいと思います。

推理将棋第134回出題

将棋についての話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第134回出題です。はじめての方は どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門 をごらんください。

解答、感想はメールで2020年12月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第134回解答」でお願いします。

推理将棋第134回出題 担当 Pontamon

12月の出題はお休みにして、第135回は2021年元日出題を予定しています。なので、今回が2020年の最後の出題です。

初級は担当からの9手。過去に類作の出題が2回あり、本作が3作目になります。

中級は渡辺さんからの11手。担当は、盤上の歩を動かす手は全て歩突きで、歩突きした時に成ることがあると思ってました。担当のように将棋用語を知らない入門者のために「歩成ではない」ことを明記していただきました。

2020年のトリはミニベロさんからの12手。金に挟まれて景気が良さそうですが…。

■本出題

134-1 初級 Pontamon 作

角成では詰まない 9手

駒が直接利く最多は10枚。過去作を研究していれば3回目のこの類作は楽勝？

134-2 中級 渡辺秀行 作

3筋の歩突きまで 11手

悩ましい否定条件は無かったことにして、歩突きで詰む形から解きましょう。

134-3 上級 ミニベロ 作

金と金の間 12手

3手目条件が可能なのは16通り。どの形が詰みへ至るのか推理してください。

■締め切り前ヒント (12月3日頃 Pontamon)

134-1 初級 Pontamon 作

角成では詰まない 9手

「あっちの対局で、先手は3種4枚の後手駒が

利いている玉腹へ着手したってね」

「9手で詰んだけど、角成では詰まないから他の駒が成ったらしいよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・先手は3種4枚の後手駒が利いている玉腹へ着手した
- ・最終手は駒成だったが角成では詰まなかった

134-2 中級 渡辺秀行 作

3筋の歩突きまで 11手

「11手目3筋の歩突きまでで詰めたよ。33に角が成ることはなかったよ」

「最後の歩は成ったのかい？」

「いや、歩を成る場合は歩突きとは言わずに歩成と言うよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・最終手は3筋の歩突きで、歩成ではない
- ・角は33で成らなかった

134-3 上級 ミニベロ 作

金と金の間 12手

「この12手目で詰みだね」

「おお、金と金の間に着手とは、お見事でした」

※

「珍しい終局図だね。成る手もなかったし」

「玉の隣に指した3手目がまずかったかな」

さて、どんな将棋だったのでしょうか。

景気のいい詰め上がりを見つけてくださいね！

※12手目の駒が 前後か左右に、金に挟まれている詰め上がり

(条件)

- ・最終手は、金と金の間
- ・3手目は、玉の隣
- ・成る手なし

推理将棋第132回出題解説

推理将棋第132回解説 担当 Pontamon

第132回の9手特集では6題出題にもかかわらず、解答者は前月より1名増えて16名でした。解答、ありがとうございます。

第133回の出題では2021年の年賀推理の募集をしています。解答のみならず作品投稿もよろしくお願ひします。

132-1 初級 Pontamon 作 攻めにも逃げにも遠い金 9手

「9手で詰んだ対局の話聞いたんだけど、手順がよくわからないんだ」

「どんな対局だったって？」

「34金の着手があつたらしいけど、指したのは先手なのか後手なのか聞いてなくて…」

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 34金の着手があつた

出題のことば (担当 Pontamon)

「○手目は34金」なら91問題ですが、どちらが指した手なのか分からない条件です。

締め切り前ヒント

91問題なら「8手目は34金」。41の金は42、33、34と動きます。

推理将棋132-1 解答

▲76歩、△32飛、▲33角成、△42金、▲32馬、△33金、▲42飛、△34金、▲41馬まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 34金の着手があつた (8手目△34金)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

1条件の34金は先手の手でしょうか？後手の手でしょうか？

先手が金を取って34へ打つ手順で詰めることができるかやってみたのが参考1図で、34金を支えにして9手目に32の馬を▲43馬とした図です。馬が動いたために41地点が玉の退路として空いてしまい失敗です。34の金を▲43金とすると61地点が空いています。8手目に△51金と寄らなければ61地点は埋まっていますが51が空いていて詰みません。

参考1図：▲76歩、△32金、▲33角成、△52玉、▲32馬、△62飛、▲34金、△51金、▲43馬まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

金を34ではなく33へ打てば下記手順で詰め

ることができるのですが...

▲76 歩、△32 金、▲33 角成、△52 玉、▲32 馬、△62 飛、▲33 金、△42 銀、▲同金 まで 9 手で詰み

後手の 41 の金が 42、33、34 の順に移動するのなら参考 2 図のような手順でしょうか。

参考 2 図：▲76 歩、△42 金、▲33 角成、△41 玉、▲22 馬、△33 金、▲42 角、△34 金、▲31 馬 まで 9 手

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩

この手順だと金移動の 3 手の他の残り 1 手を玉移動に使ったため、52 地点を埋める手を指せないのが詰んでいません。4 手目に△32 銀として 5 手目▲同馬だと玉は動かないのですが、▲41 銀と打って▲52 馬で詰ますには飛の横利きを遮る△72 金が必要になり手数オーバーです。

金の移動経路が違っていただけでしょうか？ 32、33、34 と移動する場合、▲33 角の王手に対して△42 銀や△42 飛で合いをして▲同角と指すと結局は玉が逃げなければいけなくなって手数オーバーになります。かと言って初手から▲76 歩、△32 金、▲33 角成、△41 玉の後に▲22 馬、△33 金、▲42 角、△34 金、▲31 馬なら参考 2 図と同じになります。

34 へ行くために急いで指した 2 手目の△42 金が間違いです。2 手目に△32 飛として▲33 角成の王手に対して△42 金、その後▲32 馬で

飛を入手すれば、金が 33、34 と移動している間に▲42 飛、▲41 馬で居玉を詰めることができます。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

飯山修さん「解いた記憶があると思って調べてみたらパラの問題は 34 銀だった。ソッポという手は印象に残るのかも」

■34 銀だと 7 手目の先手番での 34 銀の手順があるので、先後どちらの手なのか限定されません。

NAOさん「金が馬をすり抜ける筋。パラ 53 番「24 銀」、パラ 235 番「34 銀」の予備知識で解けました。」

■よくあるのは角不成でのすれ違いなので角成が見えにくい想像したのですが、ベテランには通用しませんでした。

RINTARO さん「素直な問題。」

■凝った会話ではなく素直な会話だった？

渡辺さん「作った覚えがあるので一瞬でした。」

■渡辺さん作の詰パラ 53 番の「詰み上りで 24 に銀があった」ですね。担当はまだ推理将棋の存在を知らなかった 2009 年 9 月号での発表。

ミニベロさん「金を奪って 3 4 金がなければこれしかない。」

■先手が金を奪って 33 金は可能なので、先手の 34 金も検討していただけなら大満足です。

ジェシーさん「これだけの条件で限定できるんですね〜。」

■1 条件で限定できる手順を探すのが大変。

小山邦明さん「34 の金は後手と予想されるので、3 手で行ける道筋を考えました。」

■予想と反対の手番になる問題を作れるかなあ。予想通りになる初級でした。

はなさかしろうさん「42で合駒して馬をやり過ごせば、5+3手の詰み。待ちの一手条件ですね。」

■後手の余った1手で△34金。△24金でも1手順ですが、これだと後手着手が見え見え。

諏訪冬葉さん「後手の金が上がるのはすぐ見えたけど▲42飛が見えづらかった」

■金が34へ上がって行ける経路は4つ。(△44歩を突いて43経由は考えない)

べべ&ぺぺさん「2手目と4手目の手順が限定できる手順を考えた」

■いわゆる裏読みですね。有効な解図手段です。

原岡望さん「ヒントで3手目判明。」

■後手が2手目△34歩なら▲22角成ができますが34に歩が邪魔になるので、3手目は▲33角成で3筋の歩を取ります。

山下誠さん「3四金を後手の手と考えれば容易でした。」

■肩慣らしの初級でした。

占魚亭さん「後手の金と決め打ちしたら秒殺でした。」

■秒殺だったとは、復調の兆しか？

神在月生さん「主を見捨て 一目散の 逃避行」

■金は玉の守りの要のはずなのに...

正解：16名

飯山修さん NAOさん RINTAROさん 渡辺さん ほっとさん ミニベロさん ジェシーさん 小山邦明さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん べべ&ぺぺさん テイエムガンバさん 原岡望さん 山下誠さん 占魚亭さん

神在月生さん

132-2 初級 けいたん 作
居角なの？ 9手

「9手で詰みか。どんな将棋だったの？」
「22への着手で詰めた88の角は打った駒ではないんだよね」
「ほんと？」

(条件)

- ・9手で詰み
- ・22への着手で詰めた88の角は打った駒ではない

出題のことば (担当 Pontamon)

最終手で88の角が22へ動きますが、その駒のサポートはどうなっているのでしょうか。

締め切り前ヒント

3手目▲22角不成で取った角を打って最終手で22へ動いた角着手を支えます。

推理将棋 132-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△42玉、▲88角不成、△22銀、▲31角、△32玉、▲22角上成 まで9手

(条件)

- ・9手で詰み
- ・22への着手で詰めた88の角は打った駒ではない (5手目▲88角不成、9手目▲22角上成)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀

最終手は 88 の角が 22 へ動くとのことですが▲22 角成のように成る手なのは想像できません。成った馬を支える駒は何なのでしょう。

参考 1 図は先手の 2 筋の歩を突き進めて、▲23 歩不成で 22 の馬を支えようとした図ですが、▲22 角成は 11 手目になるので手数オーバーの失敗です。

参考 1 図：▲26 歩、△42 玉、▲25 歩、△32 玉、▲24 歩、△42 銀、▲23 歩不成、△34 歩、▲76 歩 まで 9 手

参考 1 図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

飛先の歩を交換してからの▲25 同飛で最終手の▲22 角成を支える方針はどうでしょう？参考 2 図はその方針で駒を進めてみたものです。

参考 2 図：▲26 歩、△24 歩、▲25 歩、△同歩、▲同飛、△34 歩、▲76 歩、△42 玉 まで 8 手

9 手目に▲22 角成が可能です。後手玉は△42 玉が精一杯で詰みになりません。詰みになるには△32 玉、△42 銀の 2 手が足りません。

どうやら先手角は居角ではないようですが、打った駒でもないとのことなので、一旦移動してから 88 へ戻って来た角になります。つまり、必要な手の構成は、▲76 歩、▲○○角、▲88 角、最終手▲22 角成の 4 手は確定でしょう。残る 1 手は▲22 角成を支えるための手になるはずなので、最初の角移動は 22 の後手角を 3 手目で取る手順で、取った角を 5 手目か 7 手目に 22 へ利いている地点へ打つ手のはずです。初手から▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成 までの 3 手は確定します。

玉は▲22 角成で詰む地点なので、31 か 32 に居ることになり、42 地点が玉の退路にならないようにする必要があります。思い浮かぶ配置は参考 1 図のように△32 玉と△42 銀の形です。後手は 2 手目に△34 歩を指しているので残り手数は 3 手なので、△42 玉、△32 玉、△42 銀の 3 手で良さそうなのですが、この順だと▲22 角成を支えるための角打ちができません。もちろん、先手が▲88 角不成で引いた後に▲55 角打のように角を打って、打った角が▲22 角成で成るのであれば詰むのですが、最終手は 88 の角が▲22 角成としなければいけないので、支えとなる角の打ち場所は 11、13、31 のどれかになります。後手の△12 香か△14 歩が無ければ 1 筋へ角を打つことができないので、打ち場所は 31 しかありません。でも前述の手順では角の打ち場所に居る銀が移動するのは 8 手目になるので間に合いません。▲31 角を打てば玉の退路の 42 地点をカバーできるので△42 銀は不要になります。しかし角を打てるように 31 地点を空ける必要があるので△22 銀が必要で玉は△32 玉の位置のはずです。22 に先手角が居るので 4 手目は△22 銀ではなく△42 玉で先手は 22 の角を 88 へ引く▲88 角不成が 5 手目になります。続いて△22 銀、▲31 角、△32 玉、▲22 角上成で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

飯山修さん「88 角が不動では角入手は難しいので出戻りと考えるのは自然の成りゆき」

■22 の角を取って不成で 88 へ戻ることに初心者には見えにくい手順でした。初級の入門問題に最適。

NAOさん「角打を作り 22 への効きを消す銀が絶妙な協力手。」

■△22 銀が一番の考え処。

RINTARO さん「22 銀が好手。」

■これが思い浮かばないと詰みません。

渡辺さん「理詰めで解けますね。」

■解答の 8 手目も 42 玉になっていましたが 32 玉の誤記と判断しました。

ほっとさん「表現はもっとわかりやすくしてほしいが。」

■大差ないけど「88 の角を 22 へ動かして詰めたけど、その角は打った駒ではなかったよ」が良かったか。

ミニベロさん「推理将棋らしい手順の妙。」

■実際には無駄な動きだけど、会話を聞くと勘違いしやすいのが推理将棋。

ジェシーさん「2 二銀がタイミングを含めて盲点でした。」

■一石二鳥の△22 銀に気付くかどうか助演賞。

小山邦明さん「22 にいった角を 88 に戻す手順は思いつきやすかった。」

■一旦 88 へ角が戻るの容易に想像できましたか。

はなさかしろうさん「31 を空ける 22 銀。意外に選択の余地のない手順でした。」

■△12 香、▲11 角打からの▲22 角上成でも良さそうに見えるけど 31 の銀が邪魔でした。

諏訪冬葉さん「打ってないなら戻ってくるしかない」

■タイトルの居角の可能性はないですからね。

原岡望さん「角の大活躍。」

■先手の 5 手中の 4 手が角の手。

山下誠さん「打った駒でなければ、不成で戻る以外にないでしょう。」

■「角」の駒種指定で不成 2 回を限定。

占魚亭さん「角の動きが丸見えなので簡単でした。」

■角の戻りの手筋は一度出会うと

神在月生さん「吹き戻し 如くの情緒 行き来角」

■短評が五七五！

正解：15名

飯山修さん NAOさん RINTARO さん
渡辺さん ほっとさん ミニベロさん ジェシーさん
小山邦明さん はなさかしろうさん
諏訪冬葉さん テイエムガンバさん 原岡望さん
山下誠さん 占魚亭さん 神在月生さん

1 3 2-3 中級 ミニベロ 作
金頭にいた角 9手

「隣の将棋だけど、角が最終 9 手目に不成りと動いて詰んだね」

「それ、さっき金頭にいた角だよ」

「後手の着手にも問題あるね。駒ランク下からしか指さないんだから」

「金銀は動くことも取られることもなかったね」

「うん、釘付けだったね。財布の金はすぐに出て行くけどね」

(条件)

- ・ 9 手詰
- ・ 金頭にいたことがある角が、最終手で不成りと動いた
- ・ 後手は駒ランク下から着手
- ・ 金銀釘付け

※駒ランクは下から順に、歩、香、桂、銀、金、と、成香、成桂、成銀、角、飛、馬、龍、玉 とします。

出題のことば (担当 Pontamon)

金は角頭や角尻へ動けないので、角筋である金頭へ角の手が指されたこととなります。

締め切り前ヒント

金頭の角は無駄手で 8 手詰の形ですが 8 手詰だと駒ランクを下からの順は無理。

推理将棋 1 3 2 - 3 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△33 桂、▲68 角、△52 飛、▲77 角、△42 玉、▲33 角不成 まで 9 手

(条件)

- ・ 9 手詰
- ・ 金頭にいたことがある角が、最終手で不成りと動いた (5 手目 ▲68 角、9 手目 ▲33 角不成)
- ・ 後手は駒ランク下から着手 (2 手目 △34 歩、4 手目 △33 桂、6 手目 △52 飛、8 手目 △42 玉)
- ・ 金銀釘付け

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 桂

金銀釘付けとは、初期配置の金銀 8 枚が取られることもなく動くこともないという条件です。金銀が動かずに 1 段目に居座られては、2 段目

の駒での王手は難しいし、居玉を吊るし桂で詰めたいところですが、最終手は角不成が指定されています。2 段目の駒で王手を掛けていても取れずに詰ます方法で思い浮かぶのは両王手でしょう。参考 1 図は 9 手詰で唯一の空き王手(両王手)の手筋で最終手を角不成にしたものです。しかし、後手の着手では△42 玉の後に△51 金右を指しているのでランクの下からの順にはなっていません。また、最終手で▲64 角不成とした角は金頭ではなく桂頭に居た角なので失敗です。

参考 1 図：▲76 歩、△74 歩、▲55 角、△54 歩、▲82 角不成、△42 玉、▲92 飛、△51 金右、▲64 角不成 まで 9 手

参考 1 図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

両王手なら釘付けの金銀の影響を無視できるはずでしたが失敗しましたので別の手を考える必要があります。金銀が釘付けで 2 段目着手での王手が難しいのであれば、中段へ玉が出て来てもらい金銀の影響を受けない手で詰めれば良さそうです。そのような都合の良い手順はあるのでしょうか？

参考 2 図は 64 の中段玉を角の最終手で詰めたものですが、最終手が▲55 角不成では 54 地点と 65 地点の逃げ場が残ってしまいます。それに▲55 角成は金頭に居た角ではありません。▲68 金から▲46 角と出る手順でも玉の逃げ場があるのは同じですし、最終手に不成が付きません。

参考 2 図：▲76 歩、△74 歩、▲33 角不成、△

62 玉、▲22 角不成、△73 玉、▲56 歩、△64 玉、▲55 角成 まで 9 手

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 角歩

最終手が角成ではなく角不成という指定も解図を難しくしています。銀が動けるなら△32 銀の尻の△31 玉を▲33 角と▲22 角不成で詰ます手順はありますが、金銀が釘付けなので 2 段目でのとどめは難しいです。中段玉も駄目なら、可能性があるのは中段の角での合利かずの形で 2 段目玉を詰める形です。

9 手詰なので後手は 4 手しかありません。金の着手はできないので形としては△52 飛と△42 玉の形ですが、23 の歩を 2 手突いておく暇はありません。となると最終手は 33 角不成で決定で 32 地点をカバーするには 22 で角を取る時に角成しておいて 32 地点は馬でカバーします。33 角不成を指す角は金頭の 42 地点から動かすことはできません。金頭から 33 へ角を動かせるのは 42 地点しかありませんが、条件をよく読んでると金頭の角が顎いたとはなっていない、金頭にいたことがある角が動けば条件をクリアできることとなります。となると自陣の金頭へ角を打つ▲68 角から▲77 角を経由して最終手▲33 角不成の手順であることが判明します。

3 手目に▲33 角不成や▲33 角成では王手になってしまうので、2 手目は 3 筋の歩突きです。初手から▲76 歩、△34 歩、▲22 角成の後の 4 手目は最終手の▲33 角不成を△同桂とできないように先に桂を跳ねておく△33 桂です。5 手目に▲68 角と打ち、6 手目△52 飛から▲77 角、

△42 玉、▲33 角不成で詰みました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「これだけ条件多くて見劣りするね。シンプルな 9 手、いろいろ持ってるんだけどなあ。」

■3 条件の 9 手は普通ですが、今回の出題では他の問題の条件が少なかったですね。9 手をはじめ多数投稿いただいていますので順次発表させていただきます。

飯山修さん「危うく 78 金 77 角で解答するところだった」

■金銀釘付けの金を動かしてはいけませんし、11 手になってしまいますね。

NAOさん「自陣角を打つと停滞なく動けるのか。なるほど。」

■先手の 1 手余りを消化する金頭条件。

RINTAROさん「詰上図の発見が全て。」

■角不成で詰む形が思い浮かべば解図は簡単になりますね。

渡辺さん「金釘付けの金頭は 4 箇所しかない。」

■その 4 択から最終手に繋がるのは 1 箇所。

ほっとさん「金頭にいたのは 5 手目。しかしせっかくの叙述トリックも金銀が動いていないという条件があつては……。」

■はい、金頭の角は 5 手目の▲68 角。4 択にトリックの要素はないと思います。

ジェシーさん「これは制約が多いので、逆にすぐ分かりました。」

■駒ランク条件でしょうか？手順前後を排除するに有効な条件になっています。

小山邦明さん「駒ランク下から着手」という条

件は面白い。また、金頭の角が自陣角の手順も面白かったです。」

■「駒ランク下から着手」の条件はたまに出てきますね。

はなさかしろうさん「69の金かな…と思えば、後はすぐだったのですが。やられました。」

■ゾロ目地点の角筋へ行き易い▲68角で正解でした。

諏訪冬葉さん「他は駒が利いているので▲53角不成を本線で考えていました」

■2段目でなく3段目狙いは正しかったのですが…。33は桂が利いているので敬遠しがち。

原岡望さん「金頭が大きなヒント。満を持しての角の出動ですね。」

■金頭以外の条件だと「端にいたことがある角」でも行けるかな？

山下誠さん「6八角と自陣に打っても間に合うとは思いませんでした。」

■先手には1手の余裕があるので行けるのですが、盤上の距離を感じて勘違いしますね。

神在月生さん「息ひそめ 一呼吸おく 忍者角」

■すいとんの術で自陣から浮かび上がったからの飛び道具。

正解：14名

飯山修さん NAOさん RINTAROさん 渡辺さん ほっとさん ミニベロさん ジェシーさん 小山邦明さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん テイエムガンバさん 原岡望さん 山下誠さん 神在月生さん

132-4 中級 NAO 作

高飛車くん

9手

「見たかい。俺の5段飛車」
「得意の高飛車戦法だね。たったの9手で詰みか。5段目の飛車より後の4筋の角が勝負を分けたね」

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・5段目の飛の手より後に4筋の角の手を指した

出題のことば (担当 Pontamon)

高飛車(5段目の飛着手)はどちらが指した手なのか推理しましょう。

締め切り前ヒント

7手目に飛を5段目へ打ちます。その後の角の手は8手目か最終手になります。

推理将棋 132-4 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△42飛、▲33角不成、△52金左、▲42角不成、△41玉、▲35飛、△44角、▲31飛成 まで9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・5段目の飛の手より後に4筋の角の手を指した(7手目▲35飛、8手目△44角)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩

高飛車の手と言えば、飛先の歩を交換して5段目に▲25飛とするのが最速なので手を進めてみたのが参考1図。詰みなのですが11手掛かっています。8手目△62金上の後に▲31龍なら9手で詰みですが角を打つ暇が無くて失敗です。

参考1図：▲26歩、△24歩、▲25歩、△同歩、▲同飛、△52金左、▲22飛成、△32銀、▲42

角、△41 玉、▲31 龍 まで 11 手

参考 1 図

後手の持駒：歩

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

持駒 歩

会話からすると高飛車の手は先手が指したように読めますが、得意の高飛車を指したけど負けた後手の会話の可能性がゼロではありません。
(後手と観戦者の会話だとすれば)

2 手目△32 飛なら 6 手目に△35 飛が可能です。詰み形が見えないので 4 筋から飛が出て行く手順を考えてみたのが参考 2 図です。

参考 2 図：▲76 歩、△44 歩、▲同角、△42 飛、▲33 角不成、△52 金左、▲22 角成、△45 飛、▲42 角、△41 玉、▲31 馬 まで 11 手

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩2

詰んでいるのですが、こちらも 11 手掛かってしまいました。

先手も後手も自陣の飛を 5 段目へ移動させる手順では 9 手では詰みそうにありません。となると、最短の 5 手目に後手の飛を取って、7 手目に 5 段目へ打ち、8 手目が後手の角の手で 9 手目で詰ますか、7 手目に 5 段目へ飛を打って、9 手目に飛の利きへの角着手で詰ますことになりそうです。

△42 飛を▲42 角不成で取ると 7 手目の▲45 飛と打ったあとの最終手で 4 筋の角着手はできません。3 筋の△32 飛を取るには▲33 角成から▲32 馬なので、最終手で角の着手は指せません。つまり、5 段目の飛の後の 4 筋の角の手は後手の着手のはずです。

つまり 8 手目は△44 角のはずなので序で先手は後手角を取ることはできませんし、後手の角道が開いている必要があります。初手から▲76 歩、△42 飛、▲33 角不成、△何か、▲42 角不成で飛を取って 7 手目に 5 段目へ飛を打つこととなりますが、▲42 角が利いている筋の▲35 飛になるでしょう。最終手は▲31 角成か▲31 飛成になるはずですが、参考 1 図の攻め方の駒配置が有望です。となると 4 手目は△52 金左で 6 手目△41 玉の後▲35 飛、△44 角、▲31 飛成で詰みになります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAO さん(作者)「5 段飛車 1 条件の感触はいかがだったでしょうか。高飛車くん続編をお楽しみに。」

■6 題中の最難問だったようです。次回の「高飛車くん」は易くなるのか?

飯山修さん「相当昔のパラの問題は 6 段目の手が 3 つという条件だった」

■須川卓二さん作の詰パラ 17 番ですね。9 手詰め/最終手は 1 段目への飛成/6 段目への着手が 3 回

RINTARO さん「最後に解けた問題。」

■皆さんの感想でも本問が一番の難問だったよ

うです。

渡辺さん「飛と角のパターンを結構試しました。」

■ 5段目の飛着手があるのが分かっているので、詰めるなら角との連動になる予想は付くのですが、それからが大変。

ほっとさん「相手の飛を取って打ったのを高飛車戦法と呼べるのだろうか。」

■ 本作では5段目の飛の手なので解図には関係しない会話部分ですが、ネットで調べるといろんな説明がされていました。

ミニベロさん「なぜか見えないこの9手。知ってる順なのになあ。4筋角がいい条件。」

■ 4筋角が先手の攻め手にも見えます。

ジェシーさん「今回一番の難問でした。打った飛車が一段目まで成り込むというのが盲点でした。それにしても「4筋の角」は絶妙な条件ですね。」

■ 着手地点を限定する条件になりますが、先手の着手の可能性もあってうまい条件付けでした。

小山邦明さん「5段目の飛の手より後に4筋の角の手を指した」の条件を「5段目の飛の手の前に4筋の角の手は指せない」と思い込んで、3手目を角成の手順で考えていたので解くのに大苦戦しました。」

■ 痛い勘違いでしたね。5手目の▲42角不成を指せないと解なしになりますが、5段目の飛の手より前の4筋の角の手については何も言及されていないので指すことができます。

はなさかしろうさん「手順は31角成までの7手に似ているけれど、条件から想像がなかなか働きませんでした。今回は同時に手を出したのですが、本問が解けるまで煮詰まっておりました。」

■ 今回一番の難問も、他作品と同時に解図していると、検討済みの序が参考になります。

諏訪冬葉さん「ヒントを見るまで飛車を打つ手

は全く考えていませんでした」

■ 過去作では後手の飛が2段目の利きを外す目的で5段目へ浮く手筋があったので惑わされます。

原岡望さん「最後まで残りました。4手目から52玉 42角生 55角 55飛 46角 などと馬鹿ことを考えてしまいました。パソコンの盤駒をいじってようやく解決。暗算では無理。つい高飛車を取りに行ったのが敗因ですね。」

■ なるほど、5段目の飛の手の後の4筋の角条件なので△46角ですか。△44角だと▲53飛成を同で取られてしまうし△48角だと王手になってしまう。△45角でも良さそうですが、角を持ち駒にしているのは先手ですね。

山下誠さん「5段目の飛車と4筋の角の組み合わせが全く思い浮かびませんでした。」

■ 攻め手の4筋角を予想してしまいます。後手の角を4筋へ移動させるのは31地点への利きを外すためでした。

神在月生さん「期待した 直前ヒント 役立たず」

■ 「角の手は8手目か最終手」では役立たずのヒント。「8手目に4筋の角着手」でしたか。

正解：12名

飯山修さん NAOさん RINTAROさん 渡辺さん ほっとさん ミニベロさん ジェシーさん 小山邦明さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん テイムガンバさん 原岡望さん

132-5 中級 ぬ作

何筋の歩成？

9手

「この歩を成る手で9手で詰みだ」
「(6筋の駒を指さして)この駒を4手目に4筋に動かしたのがまずかったのかなあ？」

(条件)

- ・ 9手目の歩成で詰み
- ・ 4手目に4筋に着手した(現実の将棋でいうところの物理的な)駒が終局時に6筋にいた

出題のことば (担当 Pontamon)

初登場の「ぬ」さんからの出題です。4手目に4筋へ着手できる駒は6種7枚。

締め切り前ヒント

後手が指した6筋の駒は先手取ってから打った角です。

推理将棋 1 3 2 - 5 解答 担当 Pontamon

▲46歩、△34歩、▲45歩、△44角、▲同歩、△42玉、▲65角、△51金右、▲43歩成まで9手

(条件)

- ・9手目の歩成で詰み
- ・4手目に4筋に着手した(現実の将棋でいうところの物理的な)駒が終局時に6筋にいた(4手目△44角、5手目▲44同歩、7手目▲65角)

詰上り図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	桂	銀		金	玉	金	銀	桂	皇
	飛				王				
歩	歩	歩	歩	歩	と		歩	歩	
						歩			
			角						
歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩	
	角						飛		
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	

持駒 歩

会話と条件に出てくる括弧内の注釈が気になった方も居るかと思います。終局時に6筋にあった駒は先手が指したのか後手が指したのかは不明ですが、4手目に後手が指した駒そのものだけということです。

物理的に同じ木片としての駒を示しているのに同種の他の駒ではないことを注釈で補足していますが、更に念を入れて、PCの画面等の物理的に同じ場所に表示された駒ではなく現実世界での駒であることにも言及している注釈だと担当は理解しました。

まずは4手目に4筋へ着手できる駒を考えてみます。31の銀、41の金、51の玉、61の金、82の飛、43の歩、22の角の6種7枚が4手目に4筋着手が可能です。61の金は2手目△52金右のあと4手目に△42金寄、22の角は2手目△34歩のあと4手目△44角で、それ以外の駒は1手で42地点や44地点への着手ができます。41の金は△42金の後△41金と戻る手もあります。

歩成で詰むとのことなので思い浮かぶのは7手詰の▲23成までの手順。これに2手加えたものが参考1図です。2手目の△42玉のところを一旦△52玉として4手目に4筋着手にしています。4手目が玉だったので7手目に先手の無駄手として▲68玉を指せば終局時に6筋に玉があり、4手目の玉着手と駒種は一致していますが、同一の駒(物理的に同じ駒)では無いので条件をクリアできていません。

参考1図：▲26歩、△52玉、▲25歩、△42玉、▲24歩、△32玉、▲68玉、△42飛、▲23歩成まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	桂	銀	金		金	銀	桂	皇	
					飛	王	玉		
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	と	歩	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	
	角		玉				飛		
香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	

持駒 歩

注釈が効いたのか、この手順の解答や余詰指摘はありませんでした。

歩成で詰むなら玉は2段目が有力。4手目に4筋へ着手した玉を6筋へ移動して63歩成までの詰みを目指したのが参考2図の手順です。

残念ながら△51金引の手が間に合わず、詰んでいません。

参考2図：▲68 飛、△52 金左、▲66 歩、△41 玉、▲65 歩、△51 玉、▲64 歩、△62 玉、▲63 歩成 まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

2手目△52玉の後31の銀が△42銀、△51銀、△62銀と移動した場合でも、▲43歩成なら△51玉と逃げられてしまいます。41の金の場合には4手目に△42金か△41金で後手の最終手の8手目に△62金へ行くのが精一杯なので玉は居玉になってしまい3段目の歩成での詰みはありません。

後手の駒が盤上移動で4手目4筋から6筋移動する手順では詰みが無さそうです。となると可能性として残るのは、4手目に4筋へ着手した駒を先手が取って6筋へ打つ手順になります。たとえば、△42金を取る手順で、初手から▲76歩、△52玉、▲33角不成、△42金、▲同角不成、△72金、▲61金、△14歩、▲51角成だと9手で詰みだが最終手は歩成ではありません。

先手が歩成までで後手玉を詰ますなら歩を突く手が4手で最後の4手目は歩成の手順になり、先手の手は残り1手です。その残り1手で歩成の駒を支える必要があり、駒を打つのは6筋が指定されます。歩を突き進めて金や銀を取れるのは7手目が最短なので6筋への駒打ちをする暇がありません。

となると、先手は5手目までに取った駒を7手目に6筋へ打って、9手目の歩成を支えることになります。金銀は7手目なので5手目取る

駒は角しか残っていません。4手目の着手は4筋なので先手が歩を突いて行く筋は4筋に決まります。初手から、▲46歩、△34歩、▲45歩、△44角を5手目に▲44同歩で取り、6手目△42玉に7手目▲65角として9手目の▲43歩成を支えます。8手目は玉の退路を塞ぐ協力手△51金右になります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

飯山修さん「条件文が6筋の駒は先手の駒と暗示しているように感じた。そうすると一直線」

■先手の駒である可能性もありますよという親切な注釈でした。

NAOさん「条件満たしているか不安もあるが、会話文のように、盤上の先手駒65角を指してこの駒を4手目に動かしたという感想戦に納得。条件文の(現実の将棋でいうところの物理的な)の意味がわかりません。注釈要るのかな。着手した→動いたの方が会話とも合致し自然。」

■解説のようにいろんな勘違いが無いように配慮した注釈だと思います。担当なら「同一の駒」で充分だと思うのですが、「同一」でも、駒種が同じとか持ち主が同じとかに拡大解釈される心配があるかな？

RINTAROさん「物理的という注釈のおかげで解けました。」

■物理的という注釈が無かったら、同種の(物理的には)駒と解釈したのかな？

渡辺さん「これは無理感がすごかった。あわや白旗。条件の「物理的な駒」とはそういう意味だったのか。偶然にも伝説の「終局図で76に『先手の歩』以外の駒があった」と似た詰上がり。」

■川上和秀さん作の詰パラ9番ですね。

ほっとさん「この駒」が取られているとは。」

■「この駒」の取り方が中々思い付かない手順でした。

ミニベロさん「4 4 同歩で角を取る順を知らないと難問になる。

本作のように、自駒が相手の駒になる場合、「印をつけたある駒が」ぐらいの表現のほうが分かりやすいかも。」

■無くした駒の代わりに1枚だけプラスチックの駒を使っていた。のような状況設定とかも。

ジェシーさん「最初の「6種7枚」のヒントに助けられました（それがなければ角には気づかなかっただろうから。）」

■最終手が歩成でなければ金や飛を取る手順での詰みがあるのですが、歩成までなので角に気付かなければ解けなかったですね。

小山邦明さん「4筋の歩をのぼして相手の角を取り、それを6筋に打つのは、斬新な手順だと思いました。」

■10年ぶりに出現した手順だったようです。

はなさかしろうさん「取れば良いのですが、取ることになかなか気づかない。面白い条件でした。」

■△44角を△62角へ移動してみたり、△42飛から△62飛は金銀玉の移動よりも1手早く6筋移動が可能です。最終手の歩成条件では詰みがありません。

諏訪冬葉さん「「4筋の駒を取って打つ」は早い段階で考えたのですが、手数が足りず困っていました」

■先手の角で後手の4筋の角を取る場合、初手とか3手目が無駄になって手が足りなくなります。

原岡望さん「歩の遅速ですね。」

■6題の出題なら似た手順が出てくるので、忘れた頃にやって来る歩の遅速の手筋でした。

山下誠さん「物理的に同一の駒の解釈が正しければいいのですが・・・」

■「同一の」なら「物理的に」は要らないと思うので念押しですね。将棋や日常の会話でも「同一」という言葉は使われているので解釈間違いは起きないと思います。

神在月生さん「寝返って 猪突猛進 歩を援護」

■上五無し 寝返り1回 歩を支援（上五が無いので上五を上五にしてみました）

正解：14名

飯山修さん NAOさん RINTAROさん 渡辺さん ほっとさん ミニベロさん ジェシーさん 小山邦明さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん テイエムガンバさん 原岡望さん 山下誠さん 神在月生さん

1 3 2 - 6 上級 渡辺秀行 作

嘘吐き 94 問題

9 手

- ・ 9手で詰み
- ・ 以下のうち3つが正しく1つが嘘
- 2手目 62 飛
- 3手目 33 角生
- 6手目 42 玉
- 9手目 同角成

※嘘の条件を解答するのではなく、嘘条件以外の3つの条件を満たす手順を解答してください。

出題のことば（担当 Pontamon）

93問題を4回解くことにはなりますが、解けないのか不詰なのかの判断で迷うかも。

締め切り前ヒント

6手目は玉ですが42ではありません。つまり嘘の条件は「c. 6手目 42 玉」です。

推理将棋 1 3 2 - 6 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△62飛、▲33角不成、△42金、▲同角不成、△52玉、▲41金、△51金、▲同角成まで9手

(条件)

- ・ 2手目 62 飛
- ・ 3手目 33 角生
- ・ 9手目 同角成

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 金歩

4つの条件には、「2手目は11角」のようなあからさまな嘘はありませんのでひとつずつ可能性を考えて行きます。

「a. 2手目 62 飛」

先手の1筋側からの攻める場合、62 飛や 62 銀などの着手で玉の退路を塞ぐ協力はよくあります。この条件では2段目に飛が居ることになるので最終手が「d. 9手目同角成」なら、それは2段目ではなく1段目である可能性が高いでしょう。

「b. 3手目 33 角生」

3手目で先手角が33に居るままでは「c. 6手目 42 玉」は指すことができません。もし、33 角不成が王手なら後手は△52 玉として逃げておいてから6手目に△42 玉を指すこととなります。先手角は51-15のライン上に居ることはできないので5手目に△22 角不成くらいでしょう。

参考1図の手順では4つの条件全てを満たしているようですが、実は最終手は同角成ではなく同角引成になっているので3つの条件を使った手順なのですが、52 地点が空いているので詰んでいません。52 飛の形なら詰んでいるのですが8手目に△52 飛を指すと、9手目の33 地点での角成には同が付きませんし▲同桂で詰んでいません。

参考1図：▲76 歩、△62 飛、▲33 角不成、△

52 玉、▲22 角不成、△42 玉、▲44 角打、△33 桂、▲同角引成 まで9手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 桂歩

「c. 6手目 42 玉」

3手目▲22 角で後手角を取る手順だと2手目は△34 歩なので、「a. 2手目 62 飛」が嘘になってしまい、嘘条件が「a」と「b」になるので推理が間違っています。

「b. 3手目 33 角生」が嘘だと3手目の▲44 角から△54 歩、▲62 角不成で2手目に指した飛を取り、6手目△42 玉は可能で、7手目に飛を打ったあと最終手で1段目か3段目へ同角成で詰める手順はあるのでしょうか。最終手を同角成にするには7手目に▲53 飛と打って、8手目に51 金（右、左）を同角成と取ったとしてももう一枚の金が51へ利いているので△同金で詰みませんし△53 玉で飛を取って逃げる手もあります。

「d. 9手目同角成」

9手目が同角成でなくて良いのなら、参考1図のように「引」が付く手や「同」が付かない角成で仕留めることができるようになるはずです。

参考2図の手順は、9手目▲31 角右成で詰めたものですが、△42 玉ではなく△41 玉ですし、玉の手は8手目になっているので失敗です。

参考2図：▲76 歩、△62 飛、▲33 角不成、△42 金、▲22 角不成、△52 金寄、▲42 角、△41

玉、▲31 角右成 まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩

振り返ってみると、どの条件が嘘であっても何か詰め手順がありそうなのですが失敗しています。33 角不成のままだと 42 玉を指せないからと言って、5 手目に 22 角不成を指したり、そもそも 33 角不成をしないで 44 角から 62 の飛を取ってみたいりましたが、これらに共通しているの 6 手目に 42 玉を指そうとしているのが原因になっていそうです。言い換えると「c. 6 手目 42 玉」が嘘の条件なのかもしれません。

参考図は示しませんでしたでしたが、62 の飛を取って 53 へ打ち、51 金寄を同角成で取る手順では、もう一枚の金が居るので詰みませんでした。先に金一枚を取っていれば残りの金での△51 金を▲同角成で取って詰めることができそうです。(51 地点は角筋です) 取った飛を打っていると手数が足りなくなるので、3 手目▲33 角不成から△42 金、▲同角不成、△52 玉とすれば、8 手目の△51 金を最終手で▲同角成ができます。玉は 52 に居て馬が 51 に居る配置なので、馬を支える駒として▲41 金を 7 手目に指せば良いことに気付きます。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

渡辺さん (作者) 「6 手目 42 玉が嘘でした。62 飛の条件が良い味を出しているかと。」

■62 飛を取る手順や飛の横利きをかわして角

成の段は 1 段目なのか 3 段目なのか。考え処がいろいろありました。

飯山修さん「6 手目 42 玉は 3 手目 33 角生と共生が難しい。どちらかが嘘と想定したら上記手順が出てきた」

■共生ができるかもしれないという解説が難しかった (笑)

NAOさん「嘘吐きとは珍問。解くのも難しいが、創作と検討が大変でしょうね。

.3 手目 33 角生と c.6 手目 42 玉は相性が悪そうなので b 抜き acd と c 抜き abd を考えたらあっさり解決。」

■嘘吐き問題の二の矢を放つのは誰?

RINTARO さん「素直に ab 条件を採用し、42 金と指したら収束まで見えました。」

■▲33 角不成の王手に△42 金か△42 銀の合いをするのが普通。4 手目△42 飛、▲42 同角、△42 同玉にして、飛打ちから飛成までの詰み筋を検討された方はいないのかなあ? (d が嘘の前提で)

ほっとさん「条件 a.b.d. 以外は不詰? 解が 4 つあるのかと思って延々と考えていたのだが。」

■a.b.d.以外の 3 条件の組み合わせは全て不詰でした。

ミニベロさん「9 4 問題で 9 手詰の世界を大きく広げた渡辺さんの「嘘つき 9 4 問題」がおもちゃ箱で見られるとは、嬉しい限りです。

しかし 9 4 問題に比べてこの「嘘つき問題」は、氏以外は誰も作りません。なぜなら余詰の危険が膨大で作者の負担が大きいからです。勿論私も怖くて手が出せません。

それでも本作は比較的易しい古典手順からの出題でした。」

■創作に食指が動くけど.....。難しいだろうなあ。

ジェシーさん「3 三角と 4 二玉は相性が悪そうだったので、このどちらかが嘘と推測し、試しに 4 二玉を抜いたら、ほぼ偶然にあっさり解け

てしまいました。」

■ 3 手目▲33 角不成と 6 手目△42 玉の相性を糸口にされた方が多いようですね。

小山邦明さん「c.6 手目 42 玉」ともっともありそうな着手が嘘でした。3 手目までが確定する「a.2 手目 62 飛」と「b.3 手目 33 角生」が正しいという仮定で始めて良かった。」

■クイズなら、最初から嘘は言わないだろうし最後の嘘もない可能性が大。嘘は中間の 2 つ目か 3 つ目と予想することもあるけど、条件の順番は 94 問題同様に手番の順なので予想できない。と思いきややはり 3 つ目でした。

はなさかしろうさん「じわっと解きました。他の 3 通りの組み合わせでは詰みがないことは作者の側が証明しなければならないので、作るのも結構大変そう。これで 4 解とか作れたら…3 条件 3 解でも凄いと思います。」

■ 4 解？ 全部の条件を満たす手順はなくて、4 つの条件から 3 つの条件を選んだ 4 組とか 3 つの条件から 2 つの条件を選んだ 3 組が全て 1 解ずつになるという問題ですね。

「同の着手あり」と「同の着手なし」の相反する条件にはできないけど、「不成なし」と「駒成なし」なら両方採用されても大丈夫そう。この場合、最低でももう一つ条件が必要になるから 4 解問題になってしまう。

諏訪冬葉さん「ヒントを見てしまえば先手の手順はかなり絞られました」

■嘘の条件を明かしても通常の 9 手詰問題に戻るだけなので、「6 手目は玉」のヒントで 94 問題。

原岡望さん「ヒントがあると手が限定されて易しくなりますが、何もなしだとつらいです。余詰検討も大変そうです。」

■ 3 条件で解けない時、不詰みの条件を選んだせいなのか単に解図に失敗しているだけなのかの判断がつかないので大変です。自分を信じるころから始めるしかありません。

山下誠さん「見慣れた詰み形のせいかな、これが

最初に解けました。」

■ 2 手目の 62 飛がそのまま動かないと決め打ちすると 1 筋側からの攻め方は限られます。

占魚亭さん「解くのに苦労したけど、面白い出題方法だと思いました。」

■慣れていない出題方法だと、何か感覚が狂います。

神在月生さん「新趣向 四題分を 解けと言い」

■締切りに 解答届き ありがたや

正解：15 名

飯山修さん NAOさん RINTAROさん 渡辺さん ほっとさん ミニベロさん ジェシーさん 小山邦明さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん テイエムガンバさん 原岡望さん 山下誠さん 占魚亭さん 神在月生さん

総評

飯山修さん「6 番難しいと思って先送りしようとしたら解答らしき順が出てきたので送ってみます。直前ヒントをみて送り直すかもしれませんが。」

■全問正解で再解答は不要でした。

NAOさん「たかが 9 手詰、されど 9 手詰。多様な作品で溢れた短編集を楽しめました。」

■易問になるだろうから 6 題出題という間違った判断が間違い。結果稿作成が大変になりました。

年賀推理は何題集まるだろうか？ 2020 年は 3 題ギリギリだった。

RINTAROさん「今回は短時間で解けました。

唯一、悩んだのは 4 です。

出題日に解けた方もいらっしゃいますし、解答者増えるといいですね。」

■ 6 問もあったので解答者数は微増。大幅に減らなくて良かったです。

ほっとさん「叙述トリックは、他の条件がすっ

きりしている方が効果的だと感じた。」

■ 叙述トリックに限らず、条件は簡素なものが良いですね。でも叙述トリックの作品はあったかなあ？

先入観や思い込みにつけ入るのが叙述トリックで、例えば、「22 角成があった」で後手の角が引いて成るのであれば、先手の角が 22 で成るといふ先入観を突くものなので叙述トリックですが、「88 の角が 22 へ動いて詰んだ」や「金頭にいたことがある角が、最終手で不成りと動いた」は先手着手が明確です。「34 金があった」、「5 段目の飛の手」、「6 筋の駒」は騙しではなく、先手の着手なのか後手の着手なのか明言されていないだけでトリックでは無いですね。

ミニベロさん「9 手特集はいいですね。まだまだ未知の手筋がありますよ。9 手詰は推理将棋の花です。」

■ 来年の 9 月にも 9 手特集を組ます。ただし 3 題かな？今回は出し過ぎました。担当になった頃は出題する作品が無くなって 6 月で休載になるかと心配してたのが嘘のようです。

ジェシーさん「今回は簡素な条件が多かったので、出先などでも十分時間を使って考えられました。」

■ 作者の方々は簡素条件を念頭に入れているので、状況設定のために条件が多くなったり、まとめた表現にすると簡素でなくなったりします。

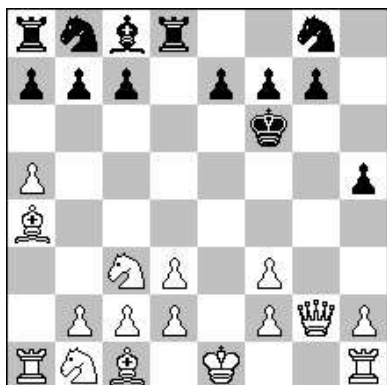
諏訪冬葉さん「ヒントが出る前に最終問題以外は回答したいと思っていたら 4 問目だけ解けなかった」

■ 見た目、4 題相当の最終問題が残りそうな気がします。

原岡望さん「今回 2 と 3 以外はヒント頼み。4 に大苦戦したのは想定外でした。全部できてほっとしました。詰パラも何とか解けてめでたし。」

■ 担当の難度設定で中級にしていた 132-4 が最難問だったようです。出題時に予め言うておいてよかった。

推理将棋第 1 3 2 回出題全解答者： 16 名
飯山修さん NAOさん RINTAROさん 渡辺さん ほっとさん ミニベロさん ジェシーさん 小山邦明さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん ベベ&ペペさん テイエムガンバさん 原岡望さん 山下誠さん 占魚亭さん 神在月生さん

(37) Michel Caillaud
(Messigny 06/1995, 1st Prize)

Proof Game in 16.0 moves (16+13)

白にはなくなった駒はありませんが、黒は QBP の 3 枚を取られています。白がそれらを取った場所も全て明らかですね。手数計算をすると、白は 15 手 (Q は g4-c8-f8-c8-g4(h3)-g2 と動いている)、黒は盤面配置に 7 手 (Sg8 は 2 手動いている)、そして Q と P でも 5 手費やしているので、全部で 12 手です。

どちらにも手数に猶予がありますが、少し考えてみれば分かる様に、黒 Bc8 は原型位置のままだと白 Q の、そして h3 に移動すると今度は白 Bf1 の移動の邪魔になってしまいます。白駒どうしの軌跡も一部重なっていることで、結果的に黒 B は c8-h3 の間を 2 往復することになります。これで黒は 16 手ちょうど。一方白は、1 手の猶予を初手の single step によって消費することになります。

作意は以下の通りです。

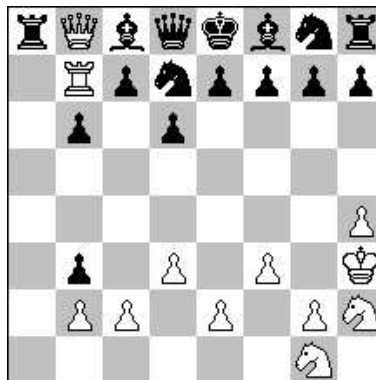
1.a3 d5 2.a4 d4 3.a5 d3 4.exd3 Bh3 5.Se2 Kd7 6.Sec3 Ke6 7.Qg4+ Kf6 8.Qc8 Qd5 9.Qxf8 Qf3 10.xf3 Bc8 11.Bh3 h5 12.Bd7 Sh6 13.Ba4 Bh3 14.Qc8 Rd8 15.Qg4 Sg8 16.Qg2 Bc8

黒 B による駒取りなしでの Switchback の反復。高度な主題にもかかわらず、手順限定のロジックには全く無理がありません。それに加えてこの解き易さ！Sg8 の小さな switchback も装飾として気が利いているし、私の大好きな作です。

尚、類似の主題を扱った作として、次図も是非覚えておきたいところです。

(reference problem)

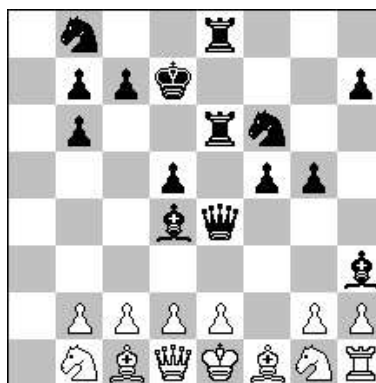
橋本 哲 (Problem Paradise 14 1999)



Proof Game in 16.0 moves(12+16)

作意は 1.h4 a5 2.Rh3 a4 3.Rb3 xb3 4.d3 Rxa2 5.Sd2 Ra8 6.Ra7 b6 7.Rb7 Ra1 8.Sdf3 Rxc1 9.Sh2 Ra1 10.f3 Ra8 11.Qa1 d6 12.Qa7 Sd7 13.Qb8 Ra1+ 14.Kf2 Rxf1+ 15.Kg3 Ra1 16.Kh3 Ra8

というもの。こちらは (駒取りありとはいえ) R の Switchback 三往復！流石は世界の Hashimoto です。

(38) Michel Caillaud (G.Donati 50th
JT 12/2003, 1st Prize)

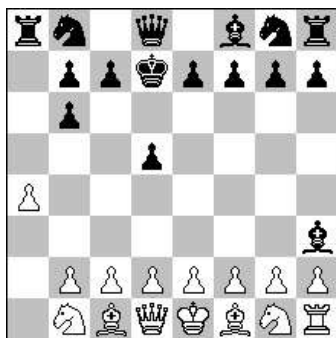
Proof Game in 15.0 moves (13+15)

なくなった駒は白が RPP の 3 枚で、黒は P1 枚のみ。また、黒の手数計算をすると、盤面配置だけで 15 手ちょうど。よって、黒 Pe7 は不動のまま取られています。白 R が b6 で取られているのはほぼ明らかです。また、a 筋の白 P は黒 Ra8 が a8-xa4-e4-e6 と巡回する途中に取られたのでしょうか。では、f 筋の白 P は何処で取られたのでしょうか。或いは、取られずに原型位置

に戻っているのでしょうか。いずれにせよ、直進途中で取られることはありませんから、f 筋の白 P が成っていることは確定です。これに a 筋の P の 1 手と R の 3 手を加えても、まだ白には 6 手も猶予があります。これは何を意味するのでしょうか。実際に駒を動かしながら考えてみることにしましょう。

先に Bd4 を置いてしまうと Ra8 の邪魔になることが分かれば、序は 1.a4 d5 2.Ra3 Bh3 3.Rb3 Kd7 4.Rb6 xb6 とするしかありません。

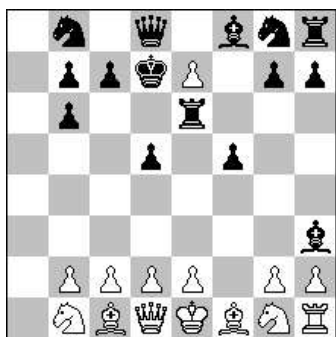
(4.0 手目の局面)



この後も、5.f4 Rxa4 6.f5 Re4 7.f6 Re6 8.xe7 f5 と進むのが自然な流れですね。ここが問題の局面です。

ここで例えば、9.e8=R??などとして悠長に構えていると、11...Qh4+のチェックの応対に苦しめられることになります。白 Sb1 を f2 にでも連れてくれば何とかチェックは受かりますが、残念ながらあと 3 手では b1 に戻れません。

(8.0 手目の局面)



この S を黒に取らせて成 S を b1 に戻す (Pronkin) とか、或いは e3 に何か遮蔽駒を置いて、白 K を一旦 f3 迄脱出させるとか、チェックを受ける手段は色々考えられ

ますが、いずれもあと 6 手では実現不可能です。

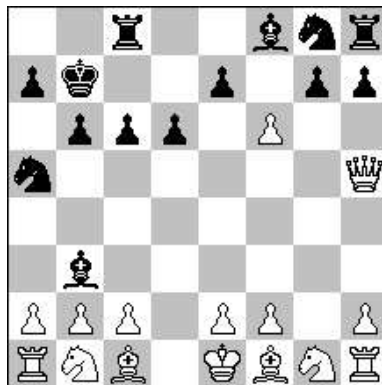
よって白は、9.e8=S!とします。この成 S を g3(f2 ではない!)に挟み込むことでチェックを受け、その後この成 S を再び e8 に戻して黒 R に取らせるのです。何という巧妙な筋書きでしょう! 9.0 手目以降の具体的な手順は以下の通り。

9.e8=S Bc5 10.Sd6 Bd4 11.Se4 Qh4+ 12.Sg3 Qe4 13.Sh5 g5 14.Sg7 Sf6 15.Se8 Rxe8

成 S による Rundlauf (これは Ceriani-Frolkin にもなっています) というテーマが、実に見事に演出されています。1st Prize も当然の傑作でした。

(39) 橋本 哲

(Problemesis 12/1999, 2nd Prize)



Proof Game in 12.0 moves (15+14)

なくなった駒は白が P1 枚で、黒は QP の 2 枚。また盤面配置を作るのに白は 5 手、黒は (castling をしても) 10 手。更に、白 Pf6 が同じ筋の黒 P を取っているのも明らかですから、これでも 1 手かかります。すると、黒の猶予はあと 1 手しかありません。

黒が castling をする為には、黒 Q をどこかす必要があります。しかし、例えば白が B や S で黒 Qd8 を取りに行くのはいずれも手数オーバー。黒 Q は 1 手動いてから白に取られたのです。これで黒の手は 12 手ちょうどになりました。

従って、直進途中の d 筋の白 P を取れる黒駒はありません。これより、この白 P が c7 で黒 Q を取り、更に成っていることが判明しました。

ではここから、実際に駒を動かしてみる

ことにしましょう。序は、1.d4 Sc6 2.d5 Sa5 3.d6 c6 4.Qd5 Qc7 5.dxc7 d6 6.Qh5 Be6 となりますね。

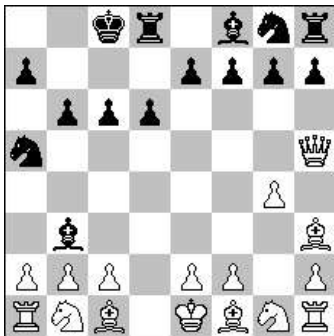
(6.0 手目の局面)



さて、この後黒の castling を邪魔しないためには、何に成ったらよいでしょうか？

勿論それは B です。6.0 手目以降は、7.c8=B Bb3 8.Bh3 b6 9.g4 0-0-0 と展開します。成ったばかりの B を最遠移動し、Pg4 とすることで c8 への利きを消す訳です。

(9.0 手目の局面)



更にこの後は、10.g5+ f5 11.Pxf6 e.p.+ Kb7 12.Bc8+ Rxc8 となって出題図に到達します。en passant capture した後、h3 に引いた成 B を再度 c8 に放り込んでフィニッシュ！実に見事な幕切れではありませんか！

Valladao theme を僅か 12.0 手の中で表現した、作者の代表作。単に条件を満たしたというのではなく、それぞれの要素 (castling, en passant,そして promotion) が有機的に作用しあっている点が素晴らしいですね。

(40) Thierry le Gleuher
(Problem Paradise 10 1998)



Proof Game in 17.0 moves (15+15)

なくなった駒は白が B1 枚で、黒も P1 枚のみ。黒は盤面配置のみで 17 手ちょうなので、黒 Pc7 は不動のまま取られています。黒とは対照的に、白には 10 手以上の猶予がありますので、その間に Pc7 を取ることは一見簡単そうに見えますね。

ところが、ことはそう簡単ではありません。まず、S で取りに行くと黒 K にチェックがかかってしまいます。R は自陣から出られません。B も枡目の色が違うのでダメですね。すると Q でしょうか？しかしこれも、外に出るには K を h3 あたりまで一旦連れ出す必要があります、手数オーバーしてしまいます。ということで、何と残った候補は K です。一番足の遅い駒で取りに行くのはかなりの意外性がありますね。

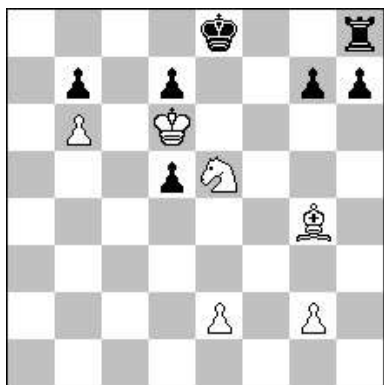
作意は 1.g3 a5 2.Bh3 Ra6 3.Kf1 Rh6 4.Kg2 d6 5.Kf3 Qd7 6.Ke4 Qa4+ 7.Kd5 b5 8.Bd7+ Sxd7 9.Kc6 g6 10.Kxc7 Bg7 11.Kc6 Bc3 12.Kd5 Bb4 13.Ke4 Rh3 14.Kf3 h5 15.Kg2 h4 16.Kf1 Rh5 17.Ke1 Rd5 となります。

8 手目の白 B の active sacrifice が、作品に彩を添える妙手。tempo move ですが、実に洒落た一手ですね。



では、今月の出題です。

(41) Michel Caillaud
(Diagrammes 09-10/1979)



SHC#6 (6+7)

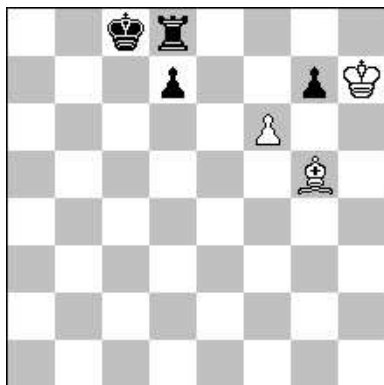
(42) Theodor Tauber, Michel Caillaud
(The Problemist 1991)



SH#3 (14+11)

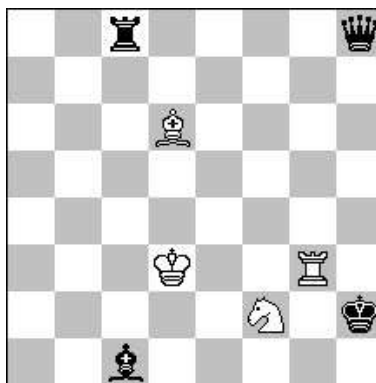
A Posteriori

(43) Hans Heinrich Schmitz
(feenschach 11-12/1963)



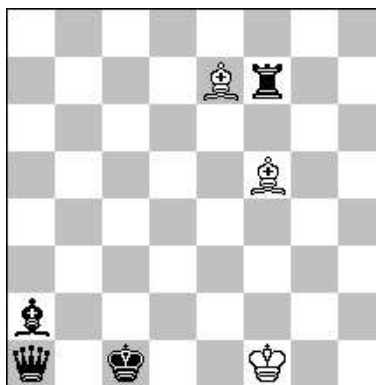
#2 Proca Retractor (3+4)

(44) George C. Alvey
(The Chess Amateur 05/1924)



#2 Høeg Retractor (4+5)

(45) Narajan Shankar Ram
(The Problemist 1981, 1st Prize)



#16 Pacific Retractor (3+4)

ルール説明

Series Help Consequent

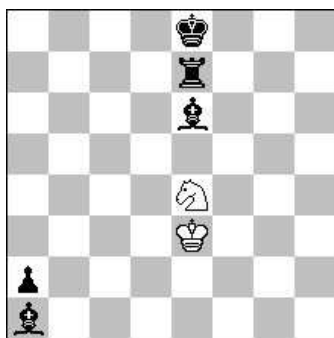
Series Help Consequent(SHC#n)とは、SH#nに「連続着手中のそれぞれの局面を全て独立したものと見做す」という一文を付け加えたものです。言い換えると「それ以前の着手についての情報が全くないものとして、それぞれの局面の合法性を判定せよ」ということです。そうすると、どういったことが起こるのでしょうか？

例えば、成Rとcastlingすることが可能になります！何故なら、それ以前の着手の情報がない場合、そのRが初形から不動である可能性を否定できないからです。

(例題 1)

Jacques Dupin

(Rex Multiplex 1985, 7th Prize)



SHC#7(2+5)

b)Pa2→b2

作意は

a)1.Be5 2.a1=R 3.Ra8 4.0-0-0! 5.Bb8
6.Rc7 7.Bd7 Sd6#

b)1.b1=R 2.Rh1 3.Rh8 4.0-0 5.Bh8 6.Rg7
7.Bf7 Sf6#

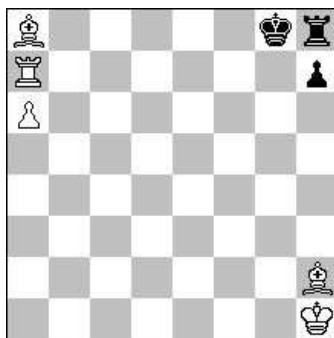
となります。

勿論、散々動き回った K や R が初形位置に戻ってきてから、素知らぬ顔をして castling することも（それも複数回！）可能です。

(例題 2)

Claude Wiedenhoff

(Rex Multiplex 1985, 6th Prize)



SHC#8 (5+3)

例題 2 の作意は

1.Kf8 2.Ke8 3.0-0! 4.Rxa8 5.Kf8 6.Ke8
7.0-0-0! 8.Rd7 Ra8#

となります。

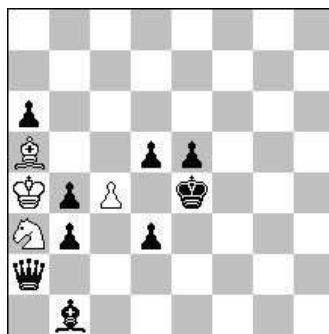
en passant についても同様で、直前の白の手が P のダブルステップ以外にない局面を構成すれば、その時点で en passant

capture が可能になります。

(例題 3)

Michel Caillaud

(Diagrammes 09-10/1979)



SHC#6(4+9)

例題 3 の作意は

1.Qf2 2.Qb6 3.Kd4 4.bxc3 e.p. 5.Qg6
6.Qe4 Bb6#

ですね。

3.Kd4 の時点で、白の直前の手が Pc2-c4 以外ないことを御確認下さい。

普通は castling も en passant も、ある局面において不可能であればそれ以降も不可能です。ところが、このルールでは、手を進めると不可能であったものが可能になるのです！面白いと思いませんか？

尚、この「それぞれの局面を独立したもの」と見做す」という条件は黒の連続着手にのみ（SHC#n ならば、黒の初手から (n-1) 手目迄）適用します。黒が (n-1) 手指して得られた局面は通常の H#1 として扱いますので、御注意下さい。

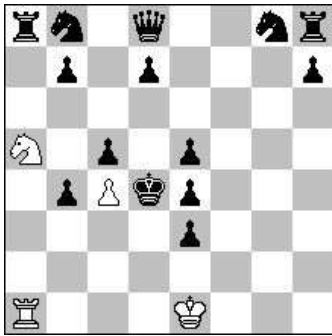
A Posteriori

例えば「もし白（又は黒）の castling が可能ならば、直前の手は P の double step 以外あり得ない」という局面があったとします。通常のルールなら、castling が可能であるという証明ができない限り en passant capture はできません。

しかしこの A Posteriori というルールは、このような状況下での en passant capture を許可します。但し、それを「正当化」する為、後で白（又は黒）は必ず castling しなければなりません。

これは、このルールを端的に示す原理図です。

Karl Fabel
(Heidelberger Tageblatt 1954)



H#1 A Posteriori(4+14)

直前の白の手が Pc2-c4 かどうかは、この局面だけからは分かりません。しかし、白の castling が可能だと仮定すれば、それが言えますね。そこで、作意は 1.Pb4xc3 e.p.! 0-0#となります。詰めるだけなら白の最終手は単に Rd1 でもよい訳ですが、それでは en passant capture を「正当化」できないのです。

Proca Retractor

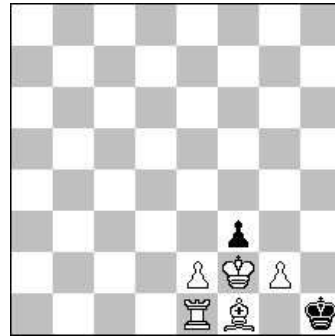
Retractor に分類される作品は、基本的に全て「過去にあった 1 手詰の局面を復元すること」が目的です。そして、逆算の際に黒が白に協力してくれるタイプを Help Retractor、黒が白に抵抗するタイプを Defensive Retractor と呼びます。

Proca Retractor は後者に属し、従って白は黒の逆算を巧く制限するような形で手を戻す必要があります。このような Defensive Retractor のうち、特に手を戻す際「その手が駒取りかどうか、そして駒取りの場合は何を取ったのか」を、手を戻す側が決定できるのが Proca Retractor です。

手数表記についても説明しておきましょう。#2 というのは、戻す手数についての表記です。Orthodox と同じように数えますので、本作では白黒白と戻してから、更に白が 1 手指して詰める手順を求めていることとなります。又、当然のことながら、手順中に不可能局面を作ってははいけません。尚、手順については、駒取りを戻したことが分かり易いように、例えば Qa1-a2(+P) と表記することにします。

例題を一つ紹介しましょう。

Robert Lürig
(Funkschach 30/05/1926)



#2 Proca Retractor(5+2)

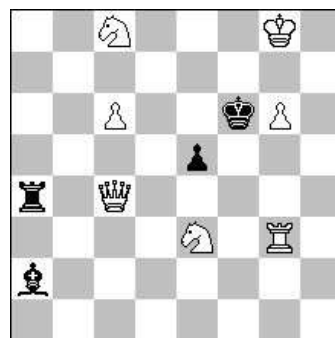
作意は、Retract:-1.Ra1-e1(+B) Ba5-e1+ -2.Ra4-a1 & 1.Rh4# となります。ちなみに、黒 S を戻したりすると -1...Kh2-h1(+R) とされて逃れます。

Høeg Retractor

Høeg Retractor も Proca Retractor と同様、Defensive Retractor に分類されます。但し、Proca とは逆に「その手が駒取りかどうか、そして駒取りの場合は何を取ったのか」を決定するのは、取った側ではなく取られた側です。黒の逆算を制限するような方向で戻さないと巧く行かないのは、Høeg も同様です。一見 Proca よりも更に黒の抵抗が強くなるように思えますが、黒の着手において白が有利な駒を戻す手も生じるので、どちらが難しいかは一概には言えないようです。

例題を一つ紹介しましょう。

Norbert Kovacs, Dezső Elekes
(Magyar Sakkvilag 09/1924)



#1 Høeg Retractor(7+4)

作意は

- 1.Pf5xh6?? but +bPg5!
- 1.Pd5xc6?? but +bPc5!
- 1.Ph5xg6(+X) & 1.Rxg6#
- 1.Ph5xg6 e.p.(+Pg5) & 1.Rf3#

というもの。一見、Pf5 や Pd5 と戻しても良さそうですが、これらはいずれも逃れ。en passant に対応できる Ph5 のみが正解となります。

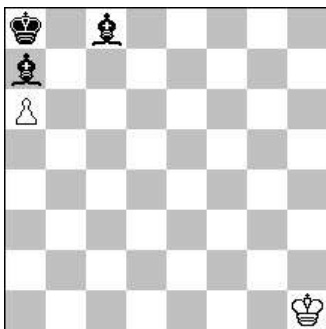
Pacific Retractor

これまで紹介した Proca や Høeg と同様、Pacific Retractor も Defensive Retractor に分類されます。但し、Pacific Retractor は「双方とも逆算途中に駒取りを戻す手は禁止」なので、逆算中に盤面の駒数が増減することはありません。

最終手を除いて駒取りもなく、配置駒のみに集中すればよいので、今迄のものよりは考えやすいのではないのでしょうか。

若島 正

(Problem Paradise 04/1996)



#20 Pacific Retractor(2+3)

- Retract: 1.Kg1 Bb8 2.Kh2 Ba7 3.Kh3 Bb7
4.Kg2 Bc8 5.Kf2 Bb8
6-9. Kf2-g3-g4-f3-e3 Bb8
10-13. Ke3-f4-f5-e4-d4 Bb8
14-17. Kd4-e5-e6-d5-c5 Bb8
18.Kd6 Ba7 19.Kd7 Bb7 20.Kc7 &
1.Pxb7#

簡素な配置からの四段 K 鋸。巧いものですね。

「詰将棋メーカー」のフェアリー詰将棋

占魚亭

詰将棋のウェブプラットフォーム「詰将棋メーカー」では、数は少ないですがフェアリーも発表されています。

本稿では springs さんのフェアリー31作[2020年11月15日時点]の中から4作紹介します(図面のみ)。

※springs さんはパラ本誌・スマホ詰パラで活躍中の方で、10月に作品集『春暁』を電子書籍で刊行されました。紙媒体でのフェアリー発表は、『暁将棋部屋』第5号と『詰パラ』2020年11月号の2作。

① springs 作 協力白玉詰 6手

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

持駒 角

(2020/6/1 発表)

② springs 作 協力白玉詰 8手(2解)

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

持駒 角銀

(2020/6/7 発表)

③ springs 作 協力詰 5手(4解)

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

持駒 なし

(2020/9/17 発表)

④ springs 作 攻方取禁協力詰 155手

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

持駒 歩2

(2020/9/26 発表)

springs さんの他の作品が気になる方は、「詰将棋メーカー」でチェックしてみてください。

占魚亭

※「伝承」の公開ページはまだ全部チェックできていませんが、原本の PDF 化は本当にありがたいです。

※いくらでも活用ください。

<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。

【点鏡】

55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

[補足]

行き所のない駒の禁則は適用されない。

【Grasshopper】(G)

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

<問題>

【8-1】

点鏡協力詰 5手

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

持駒 角金G

※後手持駒にも G 3 枚

91 角 19G 46 金 73G 55G まで 5手

占魚亭

聖域への着手で決める。

【8-2】

点鏡協力詰 7手

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

持駒 銀G

※後手持駒にも G 3 枚

37 銀 73G 55 銀 37 玉 46 銀 64 金 55G
 まで 7手

占魚亭

聖域への着手で決める (パート 2)。斜一線のきれいな詰上り。

【8-3】

点鏡協力詰 7手

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

持駒 香G

※後手持駒にも G 3 枚

59 香 58G 51G 56G 同香 53G 55G
 まで 7手

占魚亭

聖域への着手で決める (パート 3)。4・5 手目が上手い。

解答募集締切一覧

ネットでのフェアリー詰将棋の解答募集締切一覧です。締切日が早いもの順です。解答先は各々異なりますのでお間違えにないように。

2020年12月10日(火)

推理将棋第134回出題

推理将棋 3題

2020年12月15日(火)

第126回 WFP 作品展

フェアリー作品 10題

2021年2月15日(月)

第127回 WFP 作品展

フェアリー作品 12題

作品募集一覧

詰将棋メモ

◇年賀推理将棋の作品募集◇

2021年の初回は恒例の年賀推理将棋特集の予定です。(全投稿作採用)

難易度問わず作品を募集します。投稿〆切12月20日。

("2021", "21", "3", "11", "丑", "牛"などにちなんだ推理将棋)

※詳細は WFP148号(2020/10月号) P51 をご覧ください

WFP150号記念復活

第12回アンチキルケばか詰作品展

開催号：WFP150号(2020年12月号)

作品要件：アンチキルケばか詰(通常駒数を基本としますが、後手持駒制限は可とします。他のルールとの組み合わせは不可。手数は無制限)お一人何作でも可。たくさんの出題で作品展を盛り上げて欲しいと思います。

2020年11月20日現在の投稿数・・・5

(神無太郎1、神無七郎1、真T1、青木裕一1、たくぼん1)

投稿先

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

投稿締切：

2020年12月15日(火)

Fairy of the Forest #65

課題：自由課題(協力詰)

投稿締切：2020年12月15日(火)

投稿先：

酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

ちょっと早い2021年年賀詰作品展

恒例の作品展です。フェアリー作品、普通詰将棋、推理将棋なんでも可です。干支は「丑」です。

投稿締切：2020年12月15日(火)

投稿先：たくぼん(takuji@dokidoki.ne.jp)

【急募】

来月の150号記念号に「WFP150号」に対する雑文、エッセイ、お祝いコメント、作品発表、他なんでも募集します。字数制限もありません。

記念号ですので少しは賑やかに祝いしたいと思いますので皆さんよろしくお願いします。

(先月号に募集かけるの忘れていて準備期間が少なく申し訳ありません)

送り先は。たくぼんまで

takuji@dokidoki.ne.jp

たくぼん

2020年 第149号

Web Fairy Paradise

非売品

令和二年十一月号

令和二年十一月廿日発行

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