



# Web Fairy Paradise

第21号

## 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第20回WFPフェアリー作品展
- ・ 推理将棋31回出題
- ・ OFM 第 157 回出題
- ・

## 結果発表

- ・ 第19回WFPフェアリー作品展
- ・ OFM 第 156 回出題
- ・ 推理将棋第30回出題
- ・

## 読み物

- ・ 1手詰？コンクール
- ・ 迷宮の果てに後日談
- ・ 妖精賞の系譜（9）
- ・ Fairy Top IX 2009 お気に入り投票要項再掲
- ・ 秘密文書



2010/3

## はじめに



(昨年の広島会場の模様、左端2列目の方が詰パラ中学校担当者のN島さん)

今年も詰将棋解答選手権の季節がやってきました。今回で第7回になります。昨年の初級・一般戦の全国一斉開催開始より詰四会でも松山会場(くるぼん)と広島会場(たくぼん)でお手伝いをさせて頂いております。

今年のチャンピオン戦は3月22日(祝)、初級・一般戦は4月3日(土)に開催されます。

松山会場は昨年と同じで松山将棋センター、広島は昨年と変わって南区地域福祉センターで午後1時より行われます。まだ空きがあるようですので出てみようかなと思う方はどうぞ。

広島会場では、責任者natsuoさんのお手伝いで私が座っているはずですのでお気軽に声を掛けて下さいませ。

出ることなら一緒にばか詰解答選手権でもやりたいところなのですが、さすがにエントリー数が見込まれないのでしょうかねえ。私もやりたいというよりは出たい方なので、出来れば全国大会でやってくれないかな。

Fairy TOP IX2009のお気に入り投票の投票締切は今月末となります。20日現在までの投票者数は4名となっております。数が多くて見るのも大変ですが、全て見ていなくても見た中のお気に入り投票でも全然かまいませんのでなにとぞご協力よろしくお願いいたします。

次号4月号にて結果発表致します。

## 【募集】

### 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

### 読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも4コマ漫画からパロディ、イラスト、マイベスト10、自己紹介、何でもOKです。

### 感想

第21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://www.abz.jp/~k7ro/>

#### K.Komine's Home Page

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

#### イラスト・素材提供: 幻想素材サイトFirst Moon

<http://www.first-moon.com/>

\* 表紙のイラストを使用させて頂いております。

[ 作品投稿要項 ]

- 1) 作品投稿は随時受け付けています
- 2) ルールは不問です。フェアリー系ルールならばかしこでも可です( 安南詰 etc)
- 3) FM 等で検討済みの場合はその旨を付記して下さい
- 4) FM 等で検討出来ない場合は検討の手伝いをします

[ 解答要項 ]

解答締切：平成22年 4 月 15 日

本作品展は、正式発表とし TOP IX の対象となります。また解答のコメントは結果発表にて掲載いたしますのでご了承下さい

作品投稿及び解答は

webfairyparadise\_you@yahoo.co.jp

をお願いします

余詰・近況報告は

<http://circe-pro.cocolog-nifty.com/blog/>

で行っています。確認の上、解答下さい

ルール説明

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方玉を詰ます

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰ます

【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。千日手は許容するものとする

【強欲】

攻方、受方とも、駒取りの手があるときは、駒を取らない手を禁手とする。駒取りの手がなければ、駒を取らない手は有効

【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

【Messigny】

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

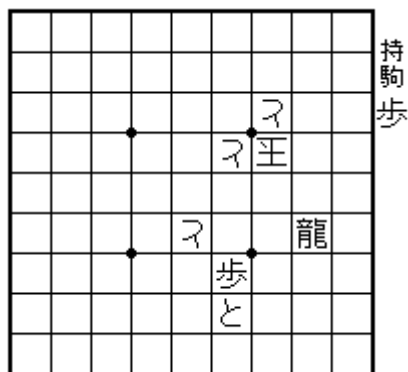
【前置き】

また遅れた……どうしようもないですねえ。何事もなければ今回は大丈夫なはずですけど……一寸先は闇です……今回は客寄せ 1 作+通常以上難易度 5 題です。1 年ぶりの作品投稿を頂いた洞江氏及びかなり久し振りに投稿を頂いた真 T 氏には返信を送れないで申し訳ありませんでした。この場を借りてお詫びします。今後も宜しくお願いします

どうでもいいんですが毎回書くのに苦勞するルール説明をコピペで済むようにしました。つまり、原稿が間違っていると全てが間違ふという事になります。ルール説明の所で間違っている点を見つけた場合御指摘ください

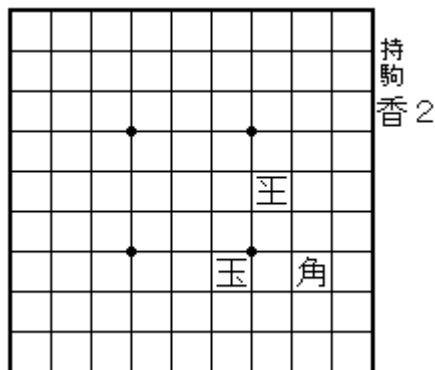
【妖精】

第 1 番 洞江元太氏作 安南協力詰 3 手

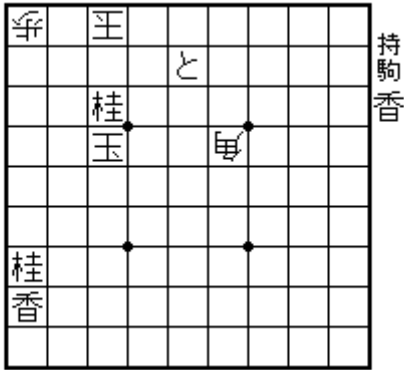


- a) 利き 2 歩有効
- b) 利き 2 歩無効

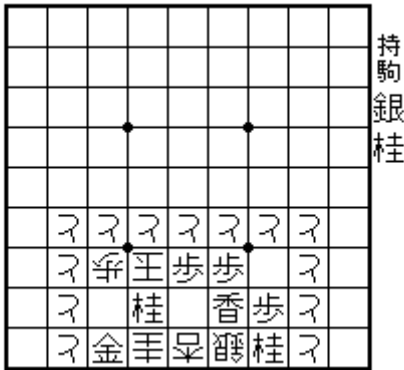
第 2 番 雲海氏作 協力自玉詰 10 手



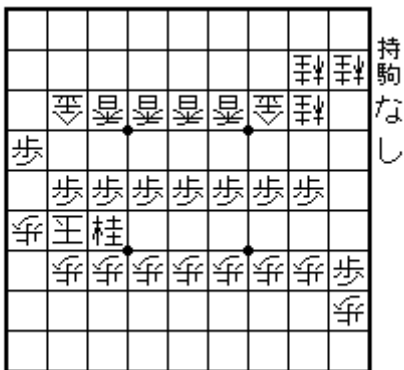
第3番 真T氏作 最悪詰17手



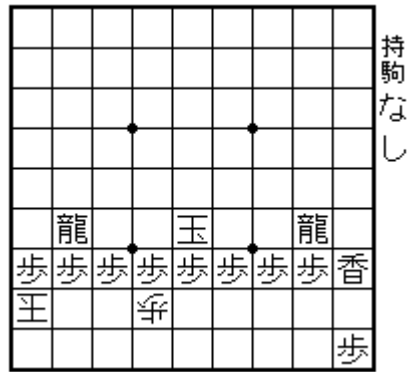
第4番 たくぼん氏作 強欲協力詰 31手



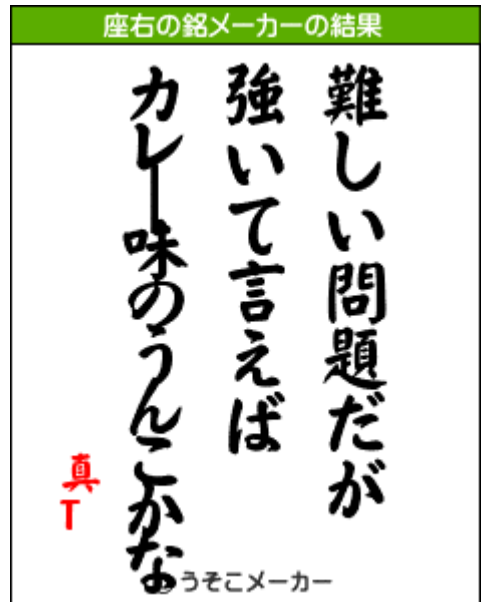
第5番 神無七郎氏作  
Messigny 協力詰 79手



第6番 神無七郎氏 強欲協力詰 89手



先手持駒：角 38 歩 1  
後手持駒：飛角金銀桂香歩無制限



(真Tさんすいません)

開催日 : 2010 年 3 月 17 日 (水)  
 解答締切 : 2010 年 4 月 17 日 (土)  
 解答発表 : 2010 年 4 月 18 日 (日)

雲海 氏作

協力詰 861手 (象 = 酔象)

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

持駒 象431

【ルール説明】

協力詰 (=ばか詰)

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

象 (酔象)

中将棋の酔象。後方を除く周囲 1 マスに動ける。

○	○	○
○	象	○
○		○

なお、中将棋本来の酔象とは異なり、この酔象は成らない。

※注：本作は非標準駒数作品ですが、合駒は出てこないで受方の駒指定は省略しています。

本作の解答を管理人宛

(janacek789@ybb.ne.jp) に E-mail でお送り

下さい。

解答締切：2010 年 4 月 17 日 (土)

解答発表：2010 年 4 月 18 日 (日)

※本作は懸賞出題です。正解者から抽選で 3 名に粗品を差し上げます。

【コメント】

筆者の CD コレクションの中に「電子音楽初期の導師たち」

(<http://www.hmv.co.jp/product/detail/1438046>) というセットがあります。これは 20 世紀の電子音楽を CD 3 枚、DVD 1 枚にまとめたもので、電子楽器という新しい「楽器」を手にした人々が、様々な態度でこの楽器と向き合い、あるいは楽しく遊び、あるいは悪戦苦闘していく様子を俯瞰できる興味深い資料にもなっています。この状況は、詰将棋にコンピュータが使われ始めた 1990 年代と重なるところがあり、私たちがこの「先達」から学ぶことも多いと思います。

ところで、このセットの中で取り上げられている音楽家の一人 Laurie Spiegel は、彼女が 1973 年ごろに使っていたシンセサイザーに関してこんなことを言っています。

Composing using classical notation was too disconnected from actual sound, and the analog synthesizers of the time lacked memory, precision, and complex control logic.

もし演奏者が人間ならば「解釈」によって音色・音価・抑揚等を柔軟に調整できるのでしようが、機械はそうはいきません。結局、デジタルシンセサイザーが登場しプログラミング言語によって詳細な演奏指示が可能になるまで、音楽家はこの不満に耐え忍ぶか、シンセサイザーに見切りをつけるしかなかったわけです。ただ、楽器の能力が上がっても、それで万事解決するわけではありません。むしろ楽器の能力が上がった分、音楽家の表現したいことも増えて更に要求のレベルが上がるからです。例えば、本サイトにある PDF 版「神話大全」の最終ページでは、「イエス」の Bill Bruford のこんな言葉が引用されています。

あの曲にはこれだけの音が要る  
コンピューターが——気まぐれな巨匠ジョンの  
要求を満たしてくれるんだ  
彼は最新のドラムの水準を知り要求を強めてくる

さて、向上した楽器の能力が音楽家に新しいイ  
マジネーションを与え、その楽器の能力を上回  
る要求が生まれたように、向上したコンピュ  
ータ・プログラムの能力が詰将棋作家に新たなイ  
マジネーションを与え、そのプログラムの能力  
を上回る要求が生まれました。つい最近 f m は  
使用駒数の制限を拡張し、フェアリー駒用 f m  
では同種の駒を 255 枚まで使えるようになった  
のですが、今回出題する作品ではその制限を遙  
かに越える枚数の「酔象」が使われています。

作者の雲海氏曰く

私自身制限枚数 255 枚と知った時は、とても多  
いという認識でしたが、今作を作って、そんな  
に多くないという認識になってしまいました  
(笑)

この作品は第 155 回出題に触発されて作られた  
ものですが、内容的には遙かに高度で、解図難  
度も非常に高くなっています。このため、今回  
の出題は特別に懸賞出題としました。f m で直  
接検討できないので一抹の不安もありますが、  
f m を使った部分検討や他の手段との併用で完  
全性を確認していますので、おそらく大丈夫で  
しょう。皆さん、奮って解答をお寄せ下さい。

(担当：神無七郎)

詰将棋メモ 2010/3/3 出題

## 推 理 将 棋 第 31 回 出 題

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を  
復元するパズル、推理将棋の第 30 回出題で  
す。はじめての方は

[どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門](#)

([http://toybox.tea.nifty.com/memo/2007/05/post\\_53f2.html](http://toybox.tea.nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html)) をご覧ください。

解答、感想はメールで 2010 年 3 月 20 日ま  
でに TETSU まで (omochabako@nifty.com)  
メールの題名は「推理将棋第 31 回解答」でお  
願います。

全解答者から抽選で 2 名に賞品リスト

(<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/tenji/shohin.htm>) からどれでも一つご希望のものをプレ  
ゼント!

### 推理将棋第 31 回出題 担当 タラパパ

ミニベロさん、お得意の三捨利警部シリーズ、  
警部は今日も部下任せ。  
はなさかしろうさん作は、一見紛れが豊富そう  
ですが、「〇〇角」という手が指せずに「角  
打」があるのが、実はかなりの手かせ足かせ。  
指せる手は限られますが、なかなか巧妙な順。

#### 31-1 初級 ミニベロさん作 久々の三捨利警部 歩で取った駒 9手

歩で取れる駒といえば?

#### 31-2 中級 渡辺秀行さん作 端に飛成 10手

端に飛成ができる最短手数を見切れれば道が開  
ける?

#### 31-3 上級 はなさかしろうさん作 交通規制 11手

交通規制が激しく、指せる手は意外に狭い。  
角をどう使う?

---

### 31-1 初級 ミニベロさん作 久々の三捨利警部 歩で取った駒 9手

「今回の9手で詰んだ事件ですが、空成りがあったようですね」

「歩で取った駒を1段目に打ったことも確認されています」

「それだけ証拠があれば簡単だよ。君たちで解決したまえ！」

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 歩で取った駒を1段目に打った
- ・ 空成りがあった

※空成りとは言うまでもなく、駒を取らずに成ることです。

---

### 31-2 中級 渡辺秀行さん作 端に飛成 10手

推理将棋新聞より

「第n回推理将棋名人戦七番勝負の第3局は序盤から端に飛が成る急展開で、10手で名人の玉がトン死する大波乱となった。勝った挑戦者は『5手目が4手目と同じ筋の着手で付き合ってくれたので助かった』と感想を述べている。」

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 端に飛車が成った
- ・ 5手目は4手目と同じ筋の着手

※10手中の○手目は序盤ではない・・・というご意見はなしで(^\_^)

---

### 31-3 上級 はなさかしろうさん作 交通規制 11手

「道路工事で渋滞か。退屈しのぎにさっきの棋

譜を検討しようか」

「11手で詰んでいるね」

「角は”成”と”打”が付いている手の一つずつあるだけだな」

「金は4手目に”左”が付いている手があるだけだよ」

「”不成”が付いている手もあるね」

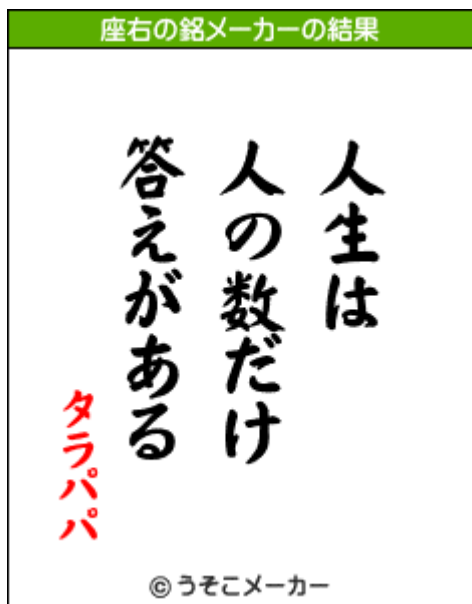
「こんなに交通規制が厳しいと行けるところが限られてしまうな」

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 角の手は成と打の一手ずつのみ
- ・ 金の手は4手目の左の手のみ
- ・ 不成あり

※ 成、打、左、不成はいずれも棋譜に明記する必要がある手です。

棋譜で「○○角」や「○○角不成」はNGですが、角でない「○○馬」はOK



「Fairy of the Forest#22結果発表」

七郎さんが仰る通り、今まで自分が発表した密室物の中では一番簡単だと思っていましたが、苦勞されるものなんですね。

さて、隅の老人Bさんからのご質問「創るのに要した時間はいかほど？」ですが、作ったのが去年の8月下旬のため記憶が少し曖昧なのですが、発表図を得るまでは確か2日くらいかかりました。

作るきっかけは「攻方と受方ともに歩を使える筋を1つだけの密室物はどうだろう」と思ったからでして、いろいろといじっていたら、発表図から39歩が無い121手詰が得られて、そこから発表図の125手詰になりました。

その後は歩の増幅機構が入らないかと1ヶ月以上いじりましたが、結局非限定に泣かされた記憶があり、結局は参考図の319手しか得られなかった記憶があります。

「座右の銘メーカー」  
本名で調べたら、

走る

滑る

見事に転ぶ

でした。つまり途中まで走れるくらい一本道で、最後に滑って転ぶほどの大キズがあって詰上りが重い作品を作るといことですかね。ダメダメじゃん。

座右の銘メーカーはこちら

<http://usokomaker.com/zayu/>

「フェアリー短編コンクール 結果発表」

小峰さんが解説で仰った元ネタ図ですが、それが下図です。

背面キルケ協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
王									六
							王		七
									八
									九

持駒 飛

これはいわゆる作者がいない詰将棋でして、fmが見つけたものです。

これをどこかに投稿することも考えましたが、果たして解図欲が湧くか？と思い、結果フェアリー短コンのような図になりました。

解答は来月にしたいと思いますので、これを見ても解く気が湧く方は解いてみて下さい。ヒントはフェアリー短コンの拙作です。

「馬くらべ」

夫婦漫才の掛け合いを楽しめ、伏線もある面白い噺でした。こういう才は自分には無いので、うらやましくもあります。

ところで「馬くらべ」について少し調べてみましたが、京都の上賀茂神社という所（ユネスコ世界遺産に登録されています）で5月5日に行われるのが有名ならしいですね（競べ馬と呼ばれるらしいですが）





さて、何気ない形から出る飛角のスイッチバックが狙いの本作品。此处までシンプルな形で出来るのか！！という作品に仕上がっています。意味づけも28に合駒させる為（角）、玉の逃げ道を封鎖するため（飛）と全く違うのが面白い所かと思います（同じ意味付けにするのは難しそうですね…）

【短評】

神無七郎氏：

驚異の飛角ダブルスイッチバック。特に19角は一番役に立たないように見える位置なので、驚きも倍増です。この作者は本当に「まさか」と思うような手を実現してくれるので、解くのも楽しいです

たくぼん氏：

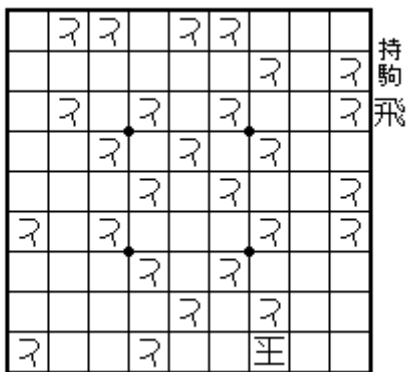
一度動いた先手の飛角が初形と同じ位置に戻るとは心憎い演出

渡辺氏：

自玉詰は慣れないので難しいです。28銀を決めつけたら巧く行きました

第3番 たくぼん氏作

強欲成禁協力詰59手



【作意】

19飛 29飛 同飛 同玉 21飛 28飛 同飛  
 同玉 21飛 27飛 同飛 同玉 21飛 26飛  
 同飛 同玉 21飛 25飛 同飛 同玉 21飛  
 24飛 同飛 同玉 21飛 23飛 同飛 同玉  
 21飛 22角 同飛 同玉 88角 33角 同角  
 同玉 88角 44角 同角 同玉 88角 55角  
 同角 同玉 19角 28と 同角 56玉 57歩  
 同玉 39角 48飛 同角 同玉 18飛 28飛  
 同飛 39玉 29飛打 迄 59手

【作者コメント】

ぐるりっと盤半分を1周。それだけです

【担当者コメント】

強欲ルールを生かしての飛打飛合～角打角合を実現した作品です。打開の鍵は「19角・28と」の2手でこれにより詰ますための空間を作り出します。シンプルですけど楽しめる作品だと思います

【短評】

市村道生氏：

飛・角の軽快なギャロップで中央に。歩の好技を発見して収束。。解いていて楽しい気分になるパズルです

雲海氏：

どうやって詰ますかが考え所ですが、19角&28とを見つけて解決。39玉から始めたのは還元玉にこだわったのですかね

神無七郎氏：

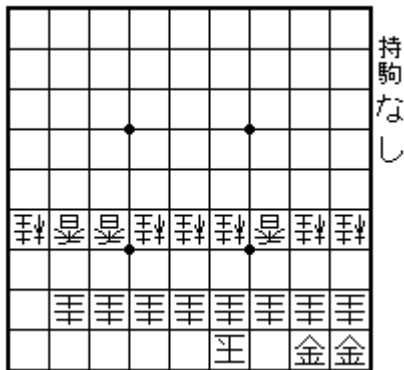
一応還元玉ですが、やや消化不良の感じが拭えませんが、角打角合を続けた後8筋で飛打飛合が再現するとか、飛打飛合の途中で角角打飛合が挟まるとか、もう一工夫必要だと思います

縫田光司氏：

玉を55に連れてくるところまではすんなりいきましたが（他にやることないし）、28と、同角に合駒ではなく玉を逃げる手が思い浮かばずに苦勞しました。そして、手順をメモしていなかったせいで、解答を書く際にもう一度楽しむ羽目になりました。（成禁ルールなので「生」は省きましたが問題ないでしょうか？）

渡辺氏：

考え所は28同角の後12手、飛を二つ渡すことに気付けばそれまで。玉方38とを攻方28飛に変えるのに58手も使うのが面白い



【作意】

39金 59玉 49金 69玉 59金 79玉 69金  
 89玉 79金 98玉 89金 87玉 98金 77玉  
 87金 67玉 77金 57玉 67金 47玉 57金  
 37玉 47金 27玉 37金 17玉 27金 同玉  
 18金 37玉 27金 47玉 37金 57玉 47金  
 67玉 57金 77玉 67金 87玉 77金 97玉  
 87金 98玉 97金 99玉 98金 89玉 99金  
 79玉 89金 69玉 79金 59玉 69金 49玉  
 59金 39玉 49金 29玉 39金 18玉 29金  
 27玉 19桂 37玉 28金 47玉 37金 57玉  
 47金 67玉 57金 77玉 67金 87玉 77金  
 97玉 87金 98玉 97金 99玉 98金 89玉  
 99金 79玉 89金 69玉 79金 59玉 69金  
 49玉 59金 39玉 49金 28玉 39金 37玉  
 29桂 47玉 38金 57玉 47金 67玉 57金  
 77玉 67金 87玉 77金 97玉 87金 98玉  
 97金 99玉 98金 89玉 99金 79玉 89金  
 69玉 79金 59玉 69金 48玉 59金 57玉  
 49桂 67玉 58金 77玉 67金 87玉 77金  
 97玉 87金 98玉 97金 99玉 98金 89玉  
 99金 79玉 89金 69玉 79金 58玉 69金  
 67玉 59桂 77玉 68金 87玉 77金 97玉  
 87金 98玉 97金 99玉 98金 89玉 99金  
 79玉 89金 68玉 79金 77玉 89桂 87玉  
 78金 98玉 88金 99玉 98金 89玉 88金  
 79玉 78金 69玉 68金 79玉 69金 88玉  
 79金 87玉 99桂 77玉 69桂 迄 215手

【作者コメント】

くるくる級趣向作です。非標準駒数です。いつ

も強欲なのでたまには禁欲で・・・

【担当者コメント】

軽い序奏（玉移動）を経て、金追い+圭の剥がし？の趣向が現れます。一回剥がすたびに桂を打っていくのですが収束する為に68圭を取った時に89から打つのがポイントです。こういうのを見ると綺麗に出来たなあと感じてしまいます。序奏～趣向～収束と見事に調和した作品になっていると思います

【短評】

市村道生氏：

見事な構成ですね。一周して一枚消去。辛抱が必要な問題です。いつもながら、あふれ出る新鮮なアイディア。絶好調

雲海氏：

減衰型の趣向はお見事。89桂の破調には気づかず、（気づいた後も）収束では苦労しました

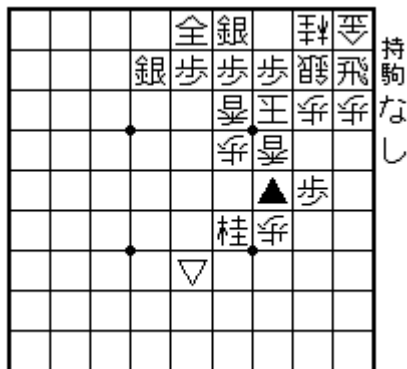
神無七郎氏：

軽い序奏、綺麗な趣向、そして収束にさりげなく入る伏線。特に桂の打ち場所が変わる収束は、自然な流れの中で趣向手順との対比を生み出していて、無理やり取って付けた伏線とは価値が違います。趣向作として理想的に仕上がった作だと思います

渡辺氏：

最後の周回で、勢いを余らさずに桂を反対に打つのがポイント。手数割には易しい

第5番 縫田光司氏作 覆面入りかしこ詰29手  
 題名「ダブルアクセル」 (C-)



35▲：攻方覆面駒=X

57▽：受方覆面駒=Y

千日手関係の同一局面は3回迄

## 【作意】

34X 42玉 33X成 同玉 35香 34香  
同香 42玉 33香成 同玉 35香 34香  
同香 42玉 33香成 同玉 35香 34金  
22飛成 同玉 34桂 12玉 22金 同金  
同桂成 同玉 31銀 12玉 22金 迄29手

### <主な変化>

・6手目、12手目、18手目に34飛は同香、42玉、54桂まで（最長21手）

＊34飛の時点で品切れのためYは龍飛以外と判明、54桂を取れない

・18手目に34香は、同香、42玉となった局面（局面A）で、

・初手から3手目までの手順より、Xは前進して成れる歩と銀以外の駒、即ち香or飛のいずれかに限定される（歩は二歩、銀は品切れ）

・もしX＝香だったとすると、2手目、8手目、14手目の局面と局面Aは全て同一、つまり連続王手中4回目の同一局面の禁手となる

・一方X＝飛だったとすると局面Aはまだ3回目なので禁手にならない

・よって、次に攻方が54桂と指すことで、状況は禁手が発生していない場合、即ちX＝飛の可能性に限定される。すると品切れのためYは龍飛以外なので この最後の54桂を取れずに詰みとなる。（21手）

### <主な紛れ>

・3手目33X（X＝龍馬金圭杏と）は同玉、35香、34香、同香、42玉、33香成、同玉、35香、34香、同香、42玉、33香成、同玉、35香、34香、同香、42玉、33香成（X＝杏ではない）、同玉とした局面が初の連続王手中同一局面4回目となり不詰。

上記手順中、42玉型の局面で54桂は同Y（Y＝龍飛）以下逃れ。

＊つまり、3手目は成限定（上記「主な変化」参照）

### <その他の変化>

・4手目、10手目、16手目に

・同桂は34桂まで

・同銀は31歩成、22金打、32と、同金、同飛成まで（最長21手）

・6手目、12手目に34金は22飛成以下作意同様に早く詰む。

・6手目、12手目、18手目に

・42玉は34桂、33玉、22飛成、同金、42銀ま

で（最長23手）

・34Z（覆面駒）は同香、42玉、54Z打（Z＝桂）、同Y、

同桂まで（最長23手）

・34桂は34Zの場合と同じ

・34角は同香、42玉、31角、同銀、同歩成、22金打、32と、同金、同飛成迄（最長27手）。

・歩合は二歩、銀合は品切れで不可

・20手目同金は34香、42玉、31銀まで（23手）

・28手目は11玉でも同手順

### <その他の紛れ>

・初手22飛成は同玉、34桂、12玉以下、13X成も23X成も同玉以下逃れ

・3手目43X（成）は同玉以下逃れ

・3手目24Xは同歩、34桂、33玉、22飛成、同金以下逃れ

・19手目同香は42玉、

・33金、同桂、同香成、同玉、22飛成、同玉、34桂打、12玉以下逃れ

・33香成は同玉、22飛成、同玉、31銀、12玉、22金、同金、同銀成、同玉、34桂、33玉以下逃れ。

## 【作者コメント】

『最後の審判』の、59手目67角に対する56歩合が打歩詰かどうかという論争の際に提示された主な解釈として、以下の二通りの解釈があると私は理解しています。（現在の私の理解による記述なので、当時のままの表現ではありません）

(A) 「連続王手の千日手」禁は、4度目の同一局面を生じさせる着手自体が禁じられる。つまり、56歩合に対する「56同角」は禁じられているため、56歩合に対する応手が存在せず、56歩合は打歩詰

(B) 「連続王手の千日手」禁は、4度目の同一局面を生じさせる着手自体が禁じられるわけではなく、着手を行った「後に」反則負けとなる。つまり、56歩合に対する「56同角」自体は禁じられていないため、56歩合に対する応手自体は存在し、56歩合は打歩詰でない。さて、本作品の18手目、34金の代わりに34香とする変化では、以下同香、42玉、54桂と進めて、「もしX＝香だとすると、42玉の局面が4度目の同一局面となっているためその時点で攻方の反則となり、その後の54桂という手は存在し得ない、つまり54桂という着手があり得るのはX＝飛の

ときだけなのでX＝飛に確定」という論理で覆面駒を特定するわけですが、この論理は上記の解釈（A）（B）のいずれであっても同様に成立します

従って、本作品の作意が成立するかどうかは、上記の解釈（A）（B）のどちらを選ぶかに依存しません。このような手順をできるだけ普通かしこ詰に近いルールで実現する、というのが本作品の狙いです

### 【担当者コメント】

まずは担当のルール不勉強をお詫びしますルールに関しての事柄は私のブログの方のコメント欄で、神無氏・縫田両氏が説明してくれました。また、最初に千日手の事を明記すべきと指摘頂いた渡辺氏にも感謝いたします  
本作品、全体の要点は以下の通りだと思います（違うかもしれないですが…）

① 35X34 香33玉型の同一局面図は3回迄しか発生させられない

② 34X42 玉型の同一局面図は3回迄しか発生させられない

これらがまず大前提です。そして、34X～33X成と指す事によって、X＝前進できる駒＋成れる駒、つまり香または飛である事が判明します。此处から、次の事が生じます（Yが覆面駒である意味付け）

③ Xが飛であった場合、Y＝飛龍以外になり、34X・42玉型の時点で54桂迄の早詰が生じる。

玉型は①②の局面を3回迄発生できる事を利用して延命を図ります（17手目の局面）

此处で42玉が可能であるとする、②からX＝飛車で合った事が判明して③で詰みます。なので、34合するしかないのですが、34香合を行うと、①から初期のX＝飛という事になり、③の理由で早く詰む事になります。よって、最長の34合は金合（桂合は取って54桂で早く詰む）となり収束します

作成に当たって作者に少し確認したなかで、縫田氏：（中略）ただ、上記の手順を見て気付いたのですが、ルール上、玉方は合駒を打つ際に「この駒はさっき取った覆面駒Xである」と指定して合駒を打つことができるのでしょうか？私はそのような指定はできないものと考えて本作を作ったのですが、もしそのような指定が可能だとすると、作意手順で34香合としてい

る箇所は、玉方の持駒に覆面駒Xがあるときは全て34X合にしても同手順となり、つまり合駒非限定になってしまうものと思われます

34X合というのでしょうか？皆様の見解をお待ちしてます。個人的にはX合は可能ではないかと思っていますが……覆面駒も他のフェアリー駒と同様の扱いかあとみて思いました……

しかし、本作品は57Yという覆面駒を利用する事によって同一局面による千日手という仕組みを巧く成立させた好作だと思います

### 【短評】

縫田光司氏：

解答を書く際に繰り返し手順を何周させればよいか混乱しましたが、手数のヒントがあって助かりました。題名は本当は「トリプルアクセル」にしたかったんですが、「4度目の同一局面」という規定のため回転不足でした。無念

たくぼん氏：

3手目の成で▲を飛か香に限定するところがポイントでしょうか？4回未満で3回転半のダブルアクセル。面白い命名です

渡辺氏：

3回転するとY≠飛、龍が判明して早詰になるのでダブルアクセルで我慢

### 【総評】

神無七郎氏：

今回は特に第2番に驚嘆。  
雲海氏はデビュー当初から質の高い作品を発表していましたが、このところ一層凄味を増していますね。昨年度のFairy TopIXの投票も雲海氏の作ばかりになってしまいました

雲海氏：

縫田氏の登場はとても嬉しいことですね。たくぼんさんも一気に3問出題とは凄いですね。最近の私は月1問の供給が限界です。。。

\*自分のペースで提供をお願いします

# Onsite Fairy Mate 第156回出題解答

開催日 : 2010年 2月 14日(日)  
 解答発表 : 2010年 3月 7日(日)

神無七郎 作

PWC打歩協力詰 73手

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

持駒 なし

### 【ルール説明】

### 協力詰 (=ばか詰)

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 打歩

打歩以外の詰手は禁手。

### PWC

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。ただし二歩や行き所のない駒は復元せず、取った方の持駒となる。

### 【手順】

22馬 33桂 45飛 同桂 /33飛 13飛生 33銀 14飛生 /13香 24銀打 33馬 /22銀 同銀引 /24馬 23馬 24銀 22馬 /23銀 33角 同馬 /22角 同銀 /24馬 15馬 14香 /13飛 33

馬 /15銀 同角 /22馬 14飛生 /13香 24銀上 33馬 /22角 同銀 /24馬 23馬 24銀上 同飛 /14銀 同銀 /15飛 22馬 /23角 33銀 14飛 /15銀 24桂 同飛 /14桂 同銀上 /33飛 36飛成 33銀 45龍 /36桂 同角 /23龍 14龍 /23桂 同香 /13龍 24龍 同銀引 /15龍 33馬 /22銀 同銀引 /24馬 35馬 同桂 /23馬 14龍 /15香 24銀 22馬 /23銀 33歩同馬 /22歩 同銀 /24馬 13馬 24銀右 22馬 /13歩 33歩 同馬 /22歩 同銀 /24馬 13馬 24銀右 22馬 /13歩 33歩 同馬 /22歩 同銀 /24馬 13馬 24銀右 同龍 /14銀 34角 45歩 同角 /34歩 33歩生 34角 45歩 まで 73手

神無七郎作

PWC 打歩協力詰 73手 (詰上り)

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

持駒 なし

### 【解説】

本作は「打歩」で詰めよという条件の詰将棋ですが、持駒に歩はありません。PWCというルールも基本的に駒の増減がないため、ちょっと問題設定を見ただけで難しそうな予感がすると思います。幸い日本で使われているPWCルールでは「二歩や行き所のない駒は復元せず、取った方の持駒となる」という条件が設定されています。この性質を利用して何とか歩を稼ぐ形を作ろう……これが解図の目標の一つになります。実際、本サイトでも第124回に二歩禁を利用して歩を稼ぐ作品を出題した前例がありました。

(参考図1：第124回出題)

神無七郎 作

PWCばか千日手 80手

3	2	1	
飛		王	一
	歩	歩	二
王	王	王	三

ところが、実際に解図を始めてみると歩を稼ぐ手段を考える前に解決しないといけな別々の難題が現れます。初手から4手進めたところで、いきなり歩の打ち場所を桂が塞いでしまうのです。つまり「歩の入手」と「45桂の除去」という2つの課題をクリアする手順を何とか見つけなくてはいけないのです。

この2つの課題うち「45桂の除去」をまず先に考えてみましょう。45桂を何の駒で除去するかを考えると、除去する駒は飛。更にその飛を何で除去するかを考えると、角という想定が可能です。飛を除去するのが桂ではせっかく除去した桂が復活することになりますし、他の駒では飛を除去した瞬間に逆王手が掛かります。飛を除去する角の元の位置については34地点ではダメ（飛を除去したとき逆王手が掛かる）ということを見ると23地点しかなく、以下のような構図が想定できます。

(参考図2：桂を消すために想定される構図)

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

持駒 なし

右側の「?」の配置については後で考えるものとして、まず桂を除去することを考えると以下のような手順が浮かぶのではないでしょう

か?

35 飛生 33 合 45 飛 /35 桂 同角 /23 飛 ...

確かにこれで桂を除去することはできました。しかし、この形では残念ながら後の手順が続きません。空間が狭すぎて駒のやり繰りができないからです。正解は次の手順です。

36 飛成 33 合 45 龍 /36 桂 同角 /23 龍 ...

飛を龍にしてしまうので後が続くか不安になりますが大丈夫。35 地点を空所にした効果でもう一つの課題であった「歩の入手」ができるようになります。実はその鍵は上の構図を実現する2手前の局面にあります。

(参考図3：作意 32 手目の局面)

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

持駒 なし

この局面でなぜ桂合? と、疑問を投げかけたくなるような手ですが、この効果は44手目の局面で明らかになります。

(参考図4：作意 44 手目の局面)

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

持駒 なし

ここから

35 馬 同桂 /23 馬 …

とできるのが、35 を空所にした効果と 32 手目 24 桂の効果です。駒を 1 枚 35 に送り込むことによって空間に余裕を確保し、歩を入手する形を構築できるようにするわけですね。

歩を稼げる形になってからは比較的易しいと思いますが、詰型を作るために歩を 1 枚余分に稼いでおくのが最後のポイント。角がいるので普通に歩を打っただけでは同角と取られてしまいますが、この時自分の歩が復活しないよう歩を不成で 33 に送り込んでおけば、最後の歩を同角と取れなくなります（歩が復活しないので龍の利きが直射する）。

本作では二歩禁を攻方・受方の両方で活用する手順を実現できたので、作者としては結構満足しています。また、本作は二歩禁利用の歩入手を中心に手を組み立てていますが、ちょっと形を変更したり全体の位置をずらしたりするだけで、行き所の無い駒の禁止を利用した桂や歩の入手の機構に変形できるので、そういった応用も楽しめる素材です。

【正解者及びコメント】（正解 2 名：到着順）

### 渡辺さん

本問は PWC 特有の堂々巡りの道中、論理の階段を一步昇る度に視界が広がるのを感じました。これだけ盛り沢山の要素を一つの手順に盛り込めるのはすごいと思います。それにしても、解答を書くと 100 手以上あるように感じるのは 1 手の記述が長いからですね。

さて解図の方ですが、8 手掛けて元の曲面に戻る順などもあり複雑で、闇雲に駒を動かしていても曲面は進みませんから、論理的に解くしかありません。

本当はもっと紆余曲折していますが、本題の論理は下記のような順序です。

初形は、詰方の「玉、香、桂」（動かす手が王手にならない）で受方玉が拘束されているので、45 歩と打つ歩の入手が目標に見えます。また、同一局面にならずに王手が続く手順を考えると最初の 4 手は「22 馬、33 桂、45 飛、同桂 /33 飛」となり 45 に桂が埋まりま

す。

その処理方法は、「斜め後に利く駒に換えて移動合で下らせる」ですが、銀だと「45 飛、同銀 /34 飛」が防ぎにならないので「45 飛、同角 /23(12) 飛」しかなく、23(12)角を作るために「22 角、23(12)馬、33 空」の状態から 22 馬 /23(12) 角とすることを考えます。この形から逆算を利用して 26 手目までの図を得ることが出来ます。

ここでやっと目的の 45 空けが実行できます。

22 馬 /23 角、33 銀打、24 飛 /14 銀、同銀上 /33 飛、35 飛生、33 銀、45 飛 /35 桂、同角 /23 飛、…

しかし、この後二歩にさせて歩を取るために後手に歩を 2 回打たせる必要がありますが、駒が詰まりすぎて出来ません。その打開のためには、

・香は 15 に遣る

・「35 飛生→45 飛」を「36 飛成→45 龍」とすることで 35 の桂を 36 にし、

空いた 35 に駒を一つ遣ること

が必要となります。また、35 に駒を遣るには「35 馬、同 x/xx 馬」とする必要がありますが、可能な駒は「35 馬、同桂 /23 馬」しかあり得ません。これらを満す手順から 47 手目の図が得られます。

この図から「馬の回転+歩合」の繰り返しで 59 手目に歩の入手が可能になるのはすぐに見えるかと思います。

しかし、ここですぐに「34 角、45 歩」としても「同角 /34 歩」で詰みません。34 角を「同龍 /14 角」などとして遠方に運んでも代わりに銀が来るだけで 22 馬としても銀角は後に下がれないので 34 から退いてくれません。

この打開は先に先手も 3 筋に歩を置けば、「同角 /34 歩」は「同角」になって龍による退き王手の反則になる、という事実です。それに気付けばもう一周回って歩をもう一枚取り、33 を空けて「45 歩、同角 /34 歩、33 歩生」で 3 筋に歩を仕込むのは見えてきます。

☆ 今回の出題はかなりの難問で、本サイトの解答王たくぼんさんから白旗メールが送られてきた（もちろん多忙のせいもあったと思います）ほどだったのですが、その難問にいち早く解答を送られてきたのが渡辺さんでした。その



上、解答のメールで解図過程を論理的かつ詳細に述べてくださったので、読者の皆さんもぜひこれを参考にしてください。筆者の解説で足りないところをこれで補っていただけたらと思います。

### 市村道生さん

作者のコメントにもあるよう、結構難解な局です。

1筋の香車を移動する手段が中々判らず苦慮しました。

二歩禁を利用した歩の取得は従来からの好手順ですが、この局での最大の収穫は最後の収束部にあります。

打歩詰を同角と取って凌ぐ手順、二歩禁でその凌ぎを拒絶する手順。

いずれもPWCならではの秘技で、感動しました。

☆ 市村さんの解答はいつもたくぼんさん経由でいただくのですが、「須川さんに、あまりご負担をお掛けしては」ということで、今回は直接郵送で解答をいただきました。しかも、一通目に誤りがあったため訂正版は速達で送られてきました。郵便代を余計に掛けさせてしまったようで少々申し訳ない感じです。（おかげさまでちゃんと締切日に間に合いました。）

本サイトではWeb上での閲覧を前提に出題を行ってきたので、解答もE-mailでお願いしていたのですが、WFPの発行により必ずしもネット環境がなくても本サイトでの出題を見られるようになりました。従って、これからはネット環境をお持ちでない方については郵便での解答も受け付けようと思います。ただし個人情報をもやみにネット上に公開するのは問題が多いので、宛先は非公開とし、あくまで例外的な措置としたいと思います。

ところで、市村さんはそのお手紙の中でこの作の創作の端緒が今年1月のフェアリー短編コンクール第4番（シン氏作 PWC協力詰 7手）だったことも見事に言い当てられていました。せっかくなので、その辺の裏話もしておきましょう。

まず、シン氏作に触発されてPWCの素材をいじっていたのですが、どこでどう間違えたか次の図に行き着きました。

### PWC 協力詰 9手

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

### 持駒 飛

27 飛 同桂右生 /35 飛 15 飛 /35 桂 同桂 /23 飛 27 飛成 /23 桂 同桂右生 /35 龍 15 龍 /35 桂 16 飛 26 龍 まで 9手

結局桂が活躍すること以外はまったくシン氏作と無関係になってしまったのですが、ここから素材を発展させるのは意外と大変でした。そこで横だった玉の並びを縦にし、入替対象の駒を（盤上に置くのではなく）なるべく合駒で発生させることを主眼に置いて構図と条件を変更したのが次の図でした。

### PWC 打歩協力詰 15手

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

### 持駒 角

14 角 25 金 26 飛 同金 /25 飛 15 飛 25 金 16 飛 26 歩 同飛 /16 歩 同金 /25 飛 15 飛 25 歩 同角 同金 /26 角 37 歩 まで 15手

今度は前の図と異なり、大道棋の香歩問題のようにほんの少しの違いでいろいろな手順のバリエーションが生まれる面白い素材になりました。そこから試行錯誤と推敲を経て辿り着いたのが今回出題の図だったというわけです。その途中でいろいろな副産物も生まれたので、ネタに困ったらまたこの素材のお世話になるかもしれません。

☆ 今回の解答者はわずか2名となりましたが、問題の難度を考えると割と妥当かそれ以上の結果かもしれません。解答を送ってくださったお二人に感謝したいと思います。次回は変則的ですが WFP 発行に合わせるため 17 日（水）の出題を予定しています。久々に管理人の作ではなく投稿作品の出題で、今回の問題を上回る超難問です。また、これも異例ですが第 132 回以来の懸賞出題を予定しています。皆様ご期待ください。

（2010.3.14 七郎）

## 「第 32 回 神無一族の氾濫」ゲスト参加募集

「第 32 回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。

テーマは「駒が自分の利きがない場所に動くことがある作品」。

キルケ、Messigny などのルールで、駒が自分の利きがない場所に動く着手がある作品を募集します。

これは安南や対面のように利きが変わるルールではなく、あくまでその時点で利きが無い場所へ移動するルールでお願いします。

1 題は普通のばか詰（協力詰）を出題したいので、募集作品数の目安は 4 題とします。

作品要件：

駒が自分の利きがない場所に動くことがある作品

募集締切：2010年 4 月 18 日（日）

募集作品数：4（+α）

送り先：神無七郎（janacek789@ybb.ne.jp）宛に E-mail でお送りください。

備考：1 人何作でも投稿可。採否は 4 月 25 日までに通知

【補足 OFM 掲示板より】

たくぼん

アンチキルケの居食いはどうなりますか？  
自分のいる場所は利きがない？

神無七郎

これは盲点でした。アンチキルケの居食いは、「移動しない」を「距離 0 の移動」とみなして、OK にしましょう。

ただ、「獅子」のような駒の場合、それは本来の駒の動きなので除外することにはしたいと思います。

# 詰将棋メモ

## 推理将棋第 30 回出題解答

担当 タラパパ

出題日 : 2010年2月5日  
 解答締切 : 2010年2月20日

### 30・1 初級 タラパパ作 宝船 9手

「今年の初対局、怒涛の攻めで9手で詰ませたぞ」

「3つの筋で、銀頭に金がいる所を見ただけ ...」

「宝船みたいで豪華だろ？」

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 銀頭に金がいる局面が、3つの筋で現れた(※)

※例えば、先手 39 銀の頭 ( 38 地点 ) に金 ( 先後問わず ) が居るような局面が、他の異なる2つの筋 ( 1筋と2筋とか ) でもあったようなこと。

### 出題のこぼ (担当 タラパパ)

2つの筋は直感で浮かぶあの筋。さて3つ目はどの筋？

追加ヒント：

銀頭の金、一つは銀を打つ手。

### 推理将棋第30回解説 担当 タラパパ

2010年度の幕開けは、論理的解法でも、感覚的解法でも解けそうな3題を選びました。初級が自作というのが残念なのですが。

### 推理将棋30・1 解答

▲7六歩、▽3二金、▲3三角不成、▽4二銀、▲同角不成、▽5ニ玉、▲6二銀、▽7二金、▲5一角成 まで9手

詰上り図

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

持駒 歩

銀頭に金がいる局面をどちらが作ったのかを考えてみます。先手が後手陣で指したなら、相手の金駒の利きに指す手なので最終手は無理。するとチャンスは7手目しかありません。一方で全部が後手では「76歩、32金、33角成、42金、22馬、32金、同馬、72金」のような展開しかなく詰みませんから、先手から作る手が一度、後手から作る手が2度ということに決定します。後手が指せる2手は32金と72金しかありえません。さて先手は「金頭に銀」なのか「銀頭に金」なのかですが、「銀頭に金」を3・7筋以外で行うとしたら、42銀に43金と打つくらいしかなく、61や62が押さえられません。「金頭に銀」なら、61金の頭に先手が62銀、続けて71銀の頭に後手が72金と、連続で条件を稼ぐ効率よい手順が組めるというわけです。

ミニベロ 「おめでたい作品です！ 難問だったらシャレにならない。」

■ですよねえ。宝船はめでたく全員正解でない。

**DD++** 「最初は勘頼りで適当に動かしていてなかなか答えにたどり着けず、「本当にこれ初級かよ」と思っていたのですが、腰をすえて理詰めめでやったら一瞬でした。やはり勘で解くのは初級問題でもなかなか通用しないものですね。」

■担当の解き方は殆どが勘頼りですけど（笑）

**斧間徳子** 「今年の年頭を飾るのにふさわしい軽佳作」

■担当としては苦しい（汗） 皆さん、奮って投稿をお願いします。

**渡辺** 「これは「銀頭に金が居る」が手順について何も言っていないことに気づけば、論理的に追い詰めることが出来る易しい問題でした。「銀頭に金」の局面を「金の手」で3つの筋でやるのは不可能なので先手は銀を取って金頭に打つことが分かります。すると先手は 76 歩→角の手→角（馬）で銀取る→金頭に銀打→止めの順に指しています。さらに5手目に銀を取られるのでそれまでに「銀頭に金」の 32 金+銀取りの補助に 34 歩か 42 銀、が必要。とすると7手目の金頭の銀打は 62 銀で、8手目は 72 金しかありません。

76 歩、 34 歩、 22 角（不）成、 32 金、  
31 角（不）成 / 馬、？、 62 銀、 72 金、？  
76 歩、 32 金、 33 角（不）成、 42 金、同  
角（不）成 / 馬、？、 62 銀、 72 金、？」

■渡辺さんの解き方を見ると、いかにも簡単そう。

**リーグ戦ファン** 「普通に3筋と7筋、あとは角で銀を取って 62 銀打で6筋を稼ぐ、と、そのまま第一感のままに8手目まではスイスイ進んだのですが、脳内で解いていると詰み形が連想しづらくて（53 までと思い込んでしまうので）、今回の出題で一番時間がかかったのがこの9手目でした。」

■両方の金を開くので、53 で詰めようとすると、どうしても 41 か 61 が抜けてしまいます。

**S.Kimura** 「金頭の銀と勘違いして混乱していました。」

■「金頭の銀」3回・・・う～ん、そりゃ無理そう。

**隅の老人B** 「たったの1行の文章で、総ての手順が決まる、お見事。」

■もう在庫がなくなりました（笑）

**鈴木康夫** 「手数から先手の銀の前に後手の金があると踏んだら解けました。」

■とりあえず2手目 32 金でしょう。

**竹野龍騎** 「先に 32 金を限定しているのが巧い。」

■手順前後多数の順が、これで限定できたのはラッキーでした。

**○術師** 「後手も金気を動かすので、9手では先手は角を使うしかないのですが…。御神酒指しの形を作ってから詰み形を作る…という解き方をしたらハマりました。後手がもう1手別の筋に金気の手を指す手はさすがに足りません。先に金頭の銀を決めてから御神酒指しを作るのに気がつくまでには時間がかかりました。出題者が思っているほど簡単ではないと思います（笑）」

■そうかもしれません、作り手はいつも”自作は易しい”と思うので。

**はなさかしろう** 「先手の角侵入ー銀取ー銀打ーとどめの合間に後手がタイミング良く金を動かす。わかりやすいコンセプトで解く方は楽勝、のはずが案外見えなくて焦りましたが、なんとか。見出すのでしょうか、作り出すのでしょうか？ シンプルは素晴らしい。」

■本作については、この条件で手順があるのかを探った作り方でした。

**はてるま** 「意外と難しく、しっかり追加ヒントを参考にさせていただきました。3手目 33 角成とし、金を取って銀頭に打つ順などにハマっていました。そうですね、銀を取ればいいんですね。いつもタラパパさんの短編は易しそうでいて悩まされます。」

■ 43 金を読んでくれたんですね。

正解：13名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 鈴木康夫さん  
隅の老人Bさん 竹野龍騎さん 躑躅さん  
DD++さん はてるまさん  
はなさかしろうさん ○術師さん  
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

中級 渡辺秀行さん作 同一局面詰め入門

A君「お互い10手で同一局面の詰みで勝つとは珍しいねえ」  
B君「しかも最初の3手と最終手も同じだね」  
A君「僕は一つの駒しか使わなかったよ。先手は最後の角がマズかったね」  
B君「僕の棋譜は『同○、同△』という手順があったよ」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？推理してくださいね。

<共通条件>

- ・ 10手で詰み
- ・ 最初の3手、最終手、終局図（盤面&持駒）がいずれも他方と同じ

30-2 中級 渡辺秀行さん作 同一局面詰め入門（1） 10手

（A君のみの条件）

- ・ 後手の使用駒は1枚
- ・ 9手目は角

30-3 中級 渡辺秀行さん作 同一局面詰め入門（2） 10手

（B君のみの条件）

- ・ 「同○、同△」という手順があった（※）
- ※n手目とn+1手目が「同」の付く手。

出題のことば （担当 タラパパ）

30-2： 後手の使ったただ一枚の駒、歩ではなさそうですが・・・。

30-3： 後手が先手に渡せる駒といえば？

追加ヒント

30-2： 30-3と違って、「同」の付く手はありません。

30-3： 先手は後手の打った駒を取りました。

推理将棋第30回中級解説 担当 タラパパ

別個解説は困難なので、この2題は、まとめて解説させていただきます。

推理将棋30-2 解答

▲7六歩、▽3二飛、▲3三角不成、▽4二飛、▲7七角不成、▽3二飛、▲5八金右、▽3七飛不成、▲6八角、▽3九飛成 まで10手

推理将棋30-3 解答

▲7六歩、▽3二飛、▲3三角不成、▽同飛、▲5八金右、▽3六角、▲同歩、▽同飛、▲6八角、▽3九飛成 まで10手

詰上り図

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

持駒 歩

推理将棋で異手順、同一詰上がり趣向を開拓したのは、記憶に誤りがなければ、かずひでさん。ただでさえ検討が大変な推理将棋にあって、創作難度が高く検討力も要求されるため、そんなに多く作られていません。そして現在、この分野は殆ど渡辺さんの独壇場と言えます。

そこで本局なのですが、ハタと膝を打つアイデアが30-2の「後手は1枚の駒しか動かさない」条件。1枚の駒が歩では異条件2手順が作れるわけもなく、玉・金・銀では10手で詰める筋ひとつありません。可能性は唯一、龍による単騎詰。それも59玉に対して39又は79龍の形。創作の難しさのハードルを一挙に下げたもう発想力。

そこに、30-3では「同○、同×」条件。片や飛車だけが動き、片や後手が打った（又は動いた）駒を直後に取らせるとしたら・・・？一方は取れる駒をあえて取らず、他方は取れる駒を取って渡した、と考えるのが自然。その場合、取らない手や駒を打つ手はどちらも冗長的な着手のはず。

10手ぎりぎりを実現できる手順では苦しいはず。そこで浮かぶのが作意手順より2手短く、推理将棋ではたびたび登場する、例の「はてるま手筋」8手の順です。

これを踏まえて30-2。「76歩、??飛、33角不成、42飛、88角不成、32飛、58金右、37飛成、68銀、39龍」といったような、33で角を取らない手順が作れます。

30-3はどうでしょう？「76歩、32飛、33角成、同飛、58金右、36角、同歩、同飛、68角、39飛成」のような順が得られます。最後にこの2手順を、条件に合うように微調整してやると2問まとめて正解が得られます。

論理的かつ手順限定のためのアイデアに溢れた佳作。創作技術の高さを実感しました。

---

### 30・2への短評

**DD++** 「はてるま手筋は先手角が消えるか、残すと王手の対処が必要だから飛は無理そう。とすると88歩成までくらいしかなさそう。そういえばコメントなんだっけ。・・・え

っ!？」

■しまった! (笑)

**斧間徳子** 「このような1題で2手順を問う問題は、通常なら「手順前後が効く」という理由で捨てられる手順も捨てられないこともあり、解くのがちょっと面倒で、個人的にはあまり好きではないです。」

■そうした面はありますね。本局でいえば単条件なら2手目の32飛が限定するはずがなく、NGとして消せる手順ですものね。

**渡辺** 「本問も論理的に解けて易しいはずですが、皆様の反応は何如に...。」

■「入門」というほど易しくはないような気もしますが、ツインの中では確かに易しい。

**リーグ戦ファン** 「多分こっちが本筋であろうA君の筋、チェスのプルーフ問題っぽくて好みます。ところで、条件「9手目は角」は、33で取られるはずの先手の角について、取らせない手とその前に取り返す手の二つの筋、と気付かせてしまうので、ヒントとして大きすぎる気がします。「9手目は表記上は同じだが片方は打つ手」では、みっともないですかね。」

■意図的に強めのヒントを与えたのではないかと思っていますが。果たして？

**躑躅** 「33角に42飛が見えず、同飛と取られると9手目に角を指せなくなると思い込んでしまつて難渋しました。」

■ツインなればこそその不思議な手順でした。

**S.Kimura** 「最初は金を55まで持つてくるのかと思いました。8手目に飛車が成つて危うく間違いそうになりました。」

■先手玉は66までしか行けず、金では捕まらないんですね。

**ミニベロ** 「渡辺さんお得意のツインですね。こちらはすぐに見えたんですが・・・。」

■あちらで悩みました? (笑)

**はてるま** 「1枚しか使わない駒が歩でないなら、飛車しかないところ。5手目と7手目非限定では・・・と一瞬思いましたが、なるほど、角を動かさないと飛車が3筋に戻れませんでした。8手目は飛成でもよさそうですが、最終手を「成」でそろえるために生、ということですね？」

■そうして、こうして、不思議なほど全手順が限定してしまいます。

**○術師** 「出題時のヒントも見ずに歩で考えて苦労しました。68玉、84歩、78玉、85歩、68銀、86歩、79角、87歩不成、88角、88同歩成までとするとあまりにもピタリとしていましたので。ただ、B君の方に全く当てはまる手順がありませんでした。以前、自分で68角と塞ぐ手順を作ったことがあったので、こちらを思いつきました。」

■歩で迷われたということなら、ヒントは大正解でした(^^)。次回はぜひヒントも眺めてくださいね。

**はなさかしろう** 「考え方を整理していく過程が楽しい趣向ですね。詰み形が浮かばないと難しいと思いますが、龍単騎8手を覚えていたので楽ができました。ところで共通条件を「最初の3手、最後の2手、終局図(盤面&持駒)がいずれも他方と同じ」と変更し、30-2の「9手目は角」を省いたらどうなるのかというのが興味深いところですが...難しすぎてわかりませんでした。どなたかからコメントがあるかどうか楽しみです。」

■”棋譜表記上で同じ”として、その条件で成立しそうに思います。たぶん初級用にするため難度を調整した？

### 30・3への短評

**DD++** 「はてるま手順とすると、あとは1手ずつの無駄手で角を返すだけ、と。3手目と10手目をそろえるという条件で両手順の成生を限定するのは面白い作り方ですね。」

■私には到底作れそうにありません。

**斧間徳子** 「36角が推理将棋ならではのごつい一手！」

■渡された駒を使わざるをえない単騎詰の特徴を生かしています。

**ミニベロ** 「歩頭の角が見えにくい。でも確かにこれは入門レベルなんだよね。もっと難しいの一杯あるから・・・。」

■なんです。

**リーグ戦ファン** 「飛車単騎8手詰筋の応用ですが、そのままでは37飛の成不成・33角の成不成・68の先手駒が限定できないところを、ツイン問題にして縛ったのが巧みすぎます。しかも、一番悩ましいA君の2手目も「1-3手目が同じ」で限定できているとは！」

■そこに発想の素晴らしさがあります。

**はてるま** 「9手目68角と、30-2の手順と表記上同じですが、こちらは実質「打」なので許してもらえるかと・・・。同一局面詰め、「入門」ということはまだまだこれから出てきそうですね。楽しみにしています。」

■「入門」の上は、いきなり難問かも。

**S.Kimura** 「角を打って取らせるのが好手(!?)ですね。」

■更に「角を打たせる」まで好手に入れてください(^^)

**○術師** 「角を取って58に打つのかと思ったら、手が足りませんでした。こちらの手順を見ないと、A君の方の37飛不成が確定しないんですね。」

■そこがツインならではの作りでした。

**はなさかしろう** 「久しぶりに解いた問題がどれもやさしい作りで助かりました。解くのはもちろん作るほうもまた参加したいと思います。」

■作るほう、ぜひお願いします。

30-2、30-3 正解：10名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 躑躅さん  
DD++さん はてるまさん  
はなさかしろうさん ○術師さん  
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

### 総評

**DD++** 「今回の3問の手順を見て思ったこと。76歩、32の手、33角不成、という出だしは汎用性高すぎですね。これが成でなくみなそろって不成なのが推理将棋らしい。」

■恐らく推理将棋で一番頻繁に出てくる手順かと。

**リーグ戦ファン** 「今回は、飛行機出張のお供に、と、プリントアウトしておいたのですが、両問ともに秒殺で終わってしまいました…。条件数を絞った綺麗な問題は、「よくもまあこんな条件を思いつくものだなあ、完成度が高いなあ」と、鑑賞するには楽しいのですが、袋小路に入り込む苦しみを味わいたい趣味からすると、ちと残念でした。」

■次回飛行機出張はいつでしょう？超難問をご用意します(笑)

**隅の老人B** 「頑張りましたが、1題しか解けず、情けないこと。解答を見るのが、楽しみです。」

■易しくても、ハマると全く見えないのが推理将棋。私も最近一ヶ月ぶりに、(難しくない)10手問題が解けましたが、とある9手が解けません(泣)

**○術師** 「30-1でも書きましたが、解く方にとっては簡単ではありませんでした。が、解答1題常連？と化している私が全部解けたのですから、簡単だったのでしょうか...(苦笑)ギリギリ感のある30-1の手順が私にとっては好みです。」

■作品の質は、ツインが数段優りますが。

**ミニベロ** 「一発で作意が見えなくなりました。いよいよ隠居か。」

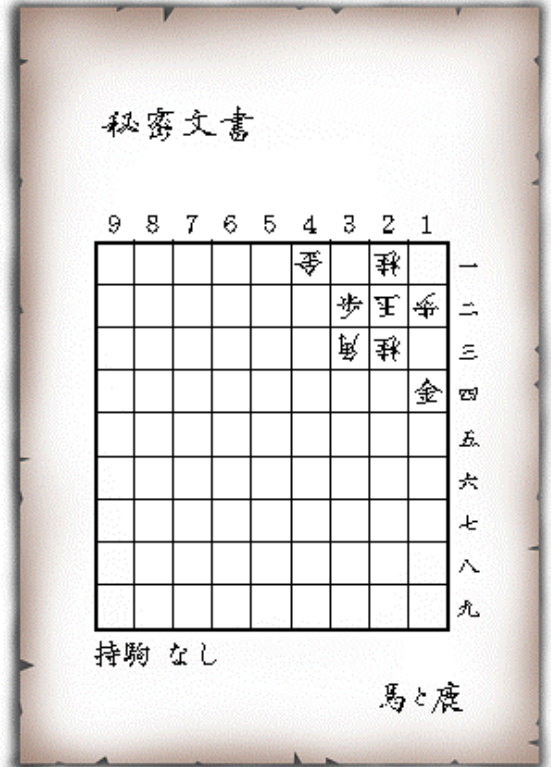
■私より先に隠居は早いでしょ。

推理将棋第30回出題全解答者： 13名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 鈴木康夫さん  
隅の老人Bさん 竹野龍騎さん 躑躅さん  
DD++さん はてるまさん  
はなさかしろうさん ○術師さん  
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

当選： DD++さん

某所より秘密文書らしきもの(そう書いてある)が発見された。その中に重要な機密が暗示されているとの噂が・・・



ある事件に関するものらしいが、その事件とは一体なんだろう？推理してください。  
解答あて先： takuji@dokidoki.ne.jp



～1手詰？コンクール～

担当：神無七郎

現在、冬眠蛙さんのブログ「冬眠蛙の冬眠日記」( <http://sleepingfrog.air-nifty.com/diary/> ) で、無駄合に関する意識調査が行われています。これは、無駄合かどうか疑義が生じそうな図を提示し、読者がそれを無駄合と感ずるかどうかを回答して貰う、という企画です。おそらくこれは無駄合の定義や許容範囲を巡る議論の一つの材料となると思います。そしてこの記事を見て筆者が思いついたのが今回の「1手詰？コンクール」です。(もろに便乗企画…)

これは「無駄合概念のあるルールで1手詰となるという条件付きで、無駄合概念のないルールでの手数長の競う」というものです。「そのどこがフェアリーやねん！」とツッコミが来そうですが、ここはやはり異種ルールに強いフェアリー系の作家がこれを行うべきでしょう。

これがコンクールとして成立するよう、対象となる「無駄合」の種類を次の2部門に分けます。

- A. 間接王手(間接両王手・間接開き王手)に対する合駒
- B. 原形復帰型無駄合

共に、人によって無駄合かどうか判断が分かれる概念ですが、今回の企画で重要なのはそこではありません。重要なのは「これを無駄合いとすると1手詰だが、有効合とするとかなり長い手数になる図を作れる」という性質です。例えば「すかし詰」に出てくるような無駄合だと、一番遠くからの王手に対しても7回合駒すれば終わってしまいます。これではコンクールになりませんね。でも、この2つはまだ分かり易い「限界」が判明していません。その限界に挑戦し、詰将棋の持っている性質のひとつを解き明かそうというのが、この企画の狙いです。

以下に、各「無駄合」の概念がどのようなものか解説します。

1. 間接王手に対する合駒

「間接王手」は「間接両王手」と「間接開き王手」を総称して表す造語です。

間接両王手や間接開き王手は合駒を王手している駒以外の駒で取るとそれを取り返せずに詰み、王手している駒で取ったとき受方がそれを取り返せる状態を指します。両者の違いは、取り返せない理由が両王手か、それ以外かで決まります。まず、間接両王手の典型的な例をご覧くださいませ。

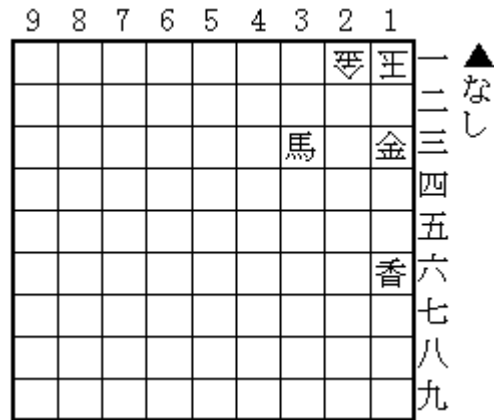


図1. 間接両王手

この図で例えば 22 歩合としても同金と取れば詰みなので、22 歩合は無駄合とするのが間接両王手の概念です。うっかり馬で 22 歩合を取ると同金と取り返せるのが、単なるすかし詰との違いです。

次に、間接開き王手の典型例をご覧くださいませ。

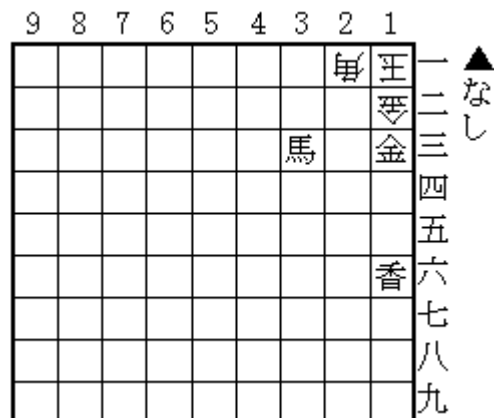


図2. 間接開き王手

この図で例えば 22 歩合としても同金とは取り返さない(16 香が 11 玉に直射してしまうか

ら)ので、22歩合は無駄合とするのが間接開き王手の概念です。これもうっかり馬で22歩合を取ると同金と取り返されます。

理由は異なりますが、共に王手した駒以外の駒で取ったときは取り返せず、王手した駒で取ったときは取り返せるという構造は共通しています。そこで、これを総称して「間接王手」と呼びます。

この「間接王手」がいつ頃生まれたのか筆者は知りませんが、これを使った作品が1970年代の一時期とても流行したそうです。

次に「多重間接王手」を取り上げます。これは合駒を王手している駒以外の駒で取ったときに、その状態が「間接王手」あるいは「多重間接王手」になっている状態を指します。ちょっと分かりにくいかもしれませんが、筆者の知る限りでは1980年12月の詰パラで既にこの概念が提起されています。

☆間接両王手

これは現在認められています、二重に間接両王手がかかっている状態で詰上りと認められますか？



36金、16玉、34角迄3手詰  
岡山市 除脳人間

(詰将棋パラダイス1980年12月号より)

図3. 二重間接王手

この図の最終手25歩合に対し同金と取れば、その図が間接両王手の局面になっているので、間接両王手を認めるなら25歩合も無駄合になってしまうのでは…というのがこの投稿で提起された問題です。

残念ながらこの問題提起はその後ともに議論されることもなく放置されてしまったのです

が、本コンクールではこのような二重間接王手による詰上りも含める前提で作品を募集することにします。可能かどうか分かりませんが三重以上の間接王手の実現できれば、それも対象とします。

図3の最終手1手前を例に取って、間接王手を無駄合とした場合の解と、無駄合概念がない場合の解を比較してみましょう。



図4. 除脳人間作の最終手1手前

間接王手を無駄合とした場合の手順

34角 まで1手

無駄合概念がない場合の手順

34角 25歩 同金 56歩 同飛 46歩 同飛

36歩 同飛 26歩 同金 まで11手

無駄合概念がない場合の手順と比較するとはっきりしますが、この図には間接王手以外の「すかし詰」の概念も含まれています。このように「すかし詰」との複合による詰上りもこのコンクールでは良いものとしします。

また、無駄合概念がない場合の手順には非限定や余詰がたくさんありますが、それは不問とします。あくまで攻方最短・受方最長の手順の長さにも留意してください。

まずは上の11手を参考にどれだけ長い“1手詰？”が可能か挑戦してみてください。実現不可能かもしれない三重以上の間接王手、あるいは「不可能の証明」も募ります。

## 2. 原形復帰型無駄合

原形復帰型無駄合は合駒を取った後、元の局面と比べて持駒だけが増えた局面に到達する場合に、元の合駒を無駄合とするものです。馬鋸などで慣習的に無駄合とされる例が代表的なものです。この習慣がいつごろ広まったのか定かではありません。

よく例として用いられるのが无住僊良「象戯大矢数」の番外に収録された馬鋸（391手詰）ですが、これに出てくる捨合を無駄合として省略するのは、あくまで現代における解釈の一つに過ぎません。「大矢数」や「百手四度戻」の名称から考えると、捨合を省略した85手を作意とするのは無理があると思います。

	王		馬		龍				
		香						銀	
香	銀				香				
香									
		龍	香						
		桂							
		香		香			香		
	桂			金	香	香			
						香			

図5. 无住僊良「象戯大矢数」番外

筆者も原形復帰型無駄合には疑問を持っているので、自作ではそれに頼るような作品の創作は避けていますが、ここでは逆に原形復帰型無駄合を無駄合と認めると、どんなに長い“1手詰？”が創作可能かを追求したいと思います。

次の例図をご覧ください。

	金	飛							
王									
香									
香									
	香	香			香				
		香			角				
		香							
		歩			玉				

図6. 例題（筆者作）

原形復帰型無駄合を無駄合とした場合の手順

73 飛成 まで1手

## 無駄合概念がない場合の手順

73 飛成

「83 歩 82 龍 84 玉 83 龍 75 玉 74 龍  
66 玉 65 龍 57 玉 56 龍 68 玉 59 龍  
67 玉 58 龍 66 玉 56 龍 75 玉 65 龍  
84 玉 74 龍 93 玉 73 龍」× 17

「83 香 82 龍 84 玉 83 龍 75 玉 74 龍  
66 玉 65 龍 57 玉 56 龍 68 玉 59 龍  
67 玉 58 龍 66 玉 56 龍 75 玉 65 龍  
84 玉 74 龍 93 玉 73 龍」× 4

「83 桂 82 龍 84 玉 83 龍 75 玉 74 龍  
66 玉 65 龍 57 玉 56 龍 68 玉 59 龍  
67 玉 58 龍 66 玉 56 龍 75 玉 65 龍  
84 玉 74 龍 93 玉 73 龍」× 4

83 銀 同角成 同飛 82 銀 92 玉 91 金  
まで 557手

初手 73 飛成に歩香桂の合駒をしても、これを直接取らず、82 龍から迂回して取れば、原形に復帰してその合駒だけが増えた局面に誘導することができます。従ってこれは原形復帰型無駄合と判定できます。

「最後の銀合は原形復帰型無駄合ではないのでは？」と思う方もいらっしゃると思いますが、この場合も82 龍から迂回して途中に58 銀と打つ早詰も無視し、他の合駒と同様73 龍まで龍追いを進めれば原形に復帰できるので、やはり原形復帰型無駄合と解釈することができます。

つまり攻方の選択により原形復帰型無駄合となる場合は、原形に復帰する手順に早詰があっても原形復帰型無駄合と解釈するということです。（あくまでこの企画での解釈です。）

ちなみにこの図を柿木将棋で解くと、2手目銀合とした7手詰を解答します。つまり柿木将棋は、この企画での解釈と異なり、原形復帰型無駄合の判定を手順の流れの中で行っており、早詰があればそれを優先するわけですね。

さて、最初からかなり手数長い例図を出してハードルを上げてしまった感がありますが、長手数だけではなく、“超難解1手詰？”とか“美しい趣向の入った1手詰？”とか、条件設定を満たしつつ違う角度から作品価値を主張する作品でも構いません。皆さんの工夫を凝らした作品をお待ちしています。

### 3. 募集要項

以下の要領で今回の課題作を募集します。寄せられた作品は WFP で出題し、解答募集も行います。記録に挑む作品だけでなく、独自の工夫を盛り込んだ作品もお待ちしています。

#### ◆ 作品要件

下記の【課題A】または【課題B】の条件を満たす作品を募集します。

#### ◆ 募集締切

2010年5月15日(土)

#### ◆ 送り先

神無七郎宛 (janacek789@ybb.ne.jp) に

E-mail で作品をお送り下さい。

このときメールの件名になるべく「作品投稿」という語句を入れてください。

(誤って迷惑メール扱いされることを防止するためです。)

#### ◆ 出題

WFP23号(2010年5月20日)を予定。

投稿数に制限はありません。不完全や類作など出題不適切な事由がない限り出題します。

#### 【課題A】

(多重)間接王手に対する合駒を無駄合に含めると1手で詰み、無駄合概念のないルールで解くとなるべく手数が増える図を作れ

補足:

- ・1手詰の手順は(多重)間接王手による詰であり、余詰が一切ないこと
- ・無駄合概念のない方の手順は攻方最短・受方最長の手順の長さのみを考慮し、非限定や長手数の余詰がいくらあっても良いものとする

#### 【課題B】

原形復帰型無駄合に対する合駒を無駄合に含めると1手で詰み、無駄合概念のないルールで解くとなるべく手数が増える図を作れ

補足:

- ・1手詰の手順は原形復帰型無駄合による詰であり、余詰が一切ないこと
- ・無駄合概念のない方の手順は攻方最短・受方最長の手順の長さのみを考慮し、非限定や長手数の余詰がいくらあっても良いものとする

## 最後の審判

ねえ ハモちゃん  
最後の審判って  
いうと  
アイシャドウを  
思い浮かべるよ  
ね



私はももひきだ  
な



やはりお前とは  
意見が合わない



ハモちゃんって  
時々そういうこ  
とよね





# 妖精賞の系譜 (9)

## 第13回 妖精賞 (2000年)

この期も、読者投票による選考を行い投票者が7名。集計の結果妖精賞を決定した。短編部門は1位が同点のため担当者により該当なし、長編部門は投票により該当なしとなったが、投票状況を総合判断し2位の神無大九郎作が特別賞という形で授賞した。

### 【中編部門】

詰将棋パラダイス 2000年 12月号

神無太郎 作

ばか自殺詰 42手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						と	と	と	王
							と	と	と
							と	と	
							と	と	
							と	と	
							と	と	
							と		
							ス	王	

持駒 なし

b) 49 と → 39 と

a)

39 と 同と 28 と 同玉 38 と 同と 27 と 同玉 37 と 同と 26 と 同玉 36 と 同と 25 と 同玉 35 と 同と 24 と 同玉 34 と 同と 23 と 同玉 33 と 同と 22 と引 24 玉 23 と 34 玉 24 と 43 玉 42 と 同玉 32 と 同と 33 と 31 玉 22 と上 同と 21 と 同とまで 42手

b)

28 と寄 19 玉 18 と 同玉 17 と 28 玉 38 と 同玉 37 と 28 玉 38 と 同と 18 と 37 玉 28 と 同と 27 と 同と 36 と 同玉 26 と 同と 35 と 同玉 25 と 同と 34 と 同玉 24 と 同と 33 と 同玉 23 と 同と 32 と 同玉 22 と引 同と 31 と 同玉 21 と 同と まで 42手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王	ス	王

持駒 なし

### 西輝人 (妖精賞投票コメント)

との位置が1つ変わるだけで玉との位置が変化。傑作のツイン。

### 神無七郎 (担当)

aの方はごく普通の手順。収束だけちょっと考えさせられますが、趣向部が必然なので比較の見つけ易いと思います。

問題はb。手数が44手ならaと同様な手順で詰むので簡単ですが、どうやって2手縮めるのでしょうか？

答えは「序を工夫する」。序でと金を2筋に、玉を3筋に持ってきて、収束で大幅に手数を短縮するのです。その実現の鍵は7手目からの「38 と、同玉、37 と、28 玉」の4手。これで36 とを消去することにより、と金と玉の入替えが実現します。

結局、aは3筋をと金が昇り、収束で玉とと金が入替わる。bは序で玉とと金が入替わって2筋をと金が昇って行くという対照的な構成でした。

### 磯田征一

後半型のaと、前半型のbが、と1枚の位置の違いで、しかも同手数で実現できたことがすごい。傑作ツイン。

★ はやり何と言ってもと金1枚の差でこれだけ対照的な手順を表現してしまうとは恐れ入る。とくにb)の手順は素晴らしいの一言。それもa)の手順あってこそである。見事なツイン。

【長編部門 特別賞】

詰将棋パラダイス 2000年12月号  
神無大九郎 作 全取禁成禁ばか自殺詰 64手

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

持駒 なし

33 角生 62 玉 51 角生 53 玉 62 角生 64 玉  
53 角生 74 玉 75 歩 65 玉 66 歩 55 玉  
64 角生 45 玉 46 歩 44 玉 45 歩 33 玉 55  
角 42 玉 64 角 51 玉 42 角生 62 玉 51 角生  
53 玉 62 角生 64 玉 65 歩 55 玉 56 歩 66  
玉 68 飛 76 玉 78 飛 85 玉 77 桂 76 玉 85  
桂 67 玉 68 銀 66 玉 67 銀 57 玉 58 銀 46  
玉 47 銀 57 玉 48 銀 67 玉 58 銀 66 玉 68  
飛 76 玉 66 飛 77 玉 68 金 88 玉 78 金 89  
玉 88 金 79 玉 76 飛 77 角生 まで 64手

詰上図

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

持駒 なし

\* 非限定：21.22手目は33角、53玉でもよい。

【全取禁】詰手順中、攻方・受方共に駒を取る手があってはならない。詰みの概念も取禁を前提としており、駒を取る以外詰みを回避できない局面は詰みとみなす。

【成禁】詰手順中駒を成る手があってはならない。

駒井信久 (妖精賞投票コメント)

解図の手応えでは随一。

西輝人 (妖精賞投票コメント)

どれだけ凄いかは駒井氏の評から理解できるので投票します。

駒井信久

3種の解(85桂・86歩型68手、64金型68手、96飛型66手)から手数短縮を試みて苦戦の末、86歩のムダに気づいた。68手や66手では多かった非限定もわずか1ヶ所で、これは前回出題の全取禁と比べても驚異的。

解説 (神無七郎)

確かに作品も驚異的ですが、これに正解を送ってくる駒井氏も驚異的。

77角の詰上りが見えているので、69金をどこに退避させるかがポイントですが、駒井氏の短評にあるように96飛型(この場合69金は87に退避する)でも66手までしか手数を短縮できません。ましてや、他の詰上りを想定すれば白旗は間違い無しでしょう。本譜は金を88に退避させるため、前もって89桂を85に退避させる巧妙な手順です。

★ 正解者は駒井氏1名。

★ 今では推理将棋の発展でこのような形式の作品を見ることは珍しくはないが、当時とはとにかく斬新でまったくどこから手を付けたらいいのか見当もつかなかった。当時の私も少しだけ考えてすぐに白旗を上げたのを覚えている。出来れば今の解図力でこの作品に臨んで見たかったなあと思うことしきりである。

## Fairy TopIX2009投票要項 再掲

Fairy Top IX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 Top IX 2009 は 2009 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

### 【スケジュール】

投票開始： 2010 年 2 月号発行日

投票締切： 2010 年 3 月 31 日

結果発表： WFP4 月号

### 【対象】

2009 年に Web Fairy Paradise 誌に掲載された作品。（解答募集形式の出題、ギネスに挑戦等にエントリーされた作品が対象）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。

### 【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・プルフゲーム部門

（手数区分なし）

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）

\* 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ひします。

### 【特典】

今回、お気に入り投票して頂きました方、もれなく現在編集中「私家版協力詰五手詰傑作選式」（PDF 版）をもれなく差し上げます。

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 4 月号に掲載いたします。昨年は投票が少なく寂しい想いをしましたので今年はたくさんの投票をよろしくお願ひいたします。





## 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。

3月20日(土)

推理将棋 第31回出題  
\* 推理将棋 3題

4月15日(月)

第20回WFPフェアリー作品展

4月17日(土)

Onsite Fairy Mate 157回出題(懸賞)  
\* 象入り協力詰 1題

## 作品募集締切一覧

Fairy of the Forest #23

課題

握り詰=玉角金銀桂4歩5(協力詰)

投稿締切

2010年04月15日

(投稿先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

1手詰?コンクール

課題A

(多重)間接王手に対する合駒を無駄合に含めると1手で詰み、無駄合概念のないルールで解くとなるべく手数が増える図を作れ

課題B

原形復帰型無駄合に対する合駒を無駄合に含めると1手で詰み、無駄合概念のないルールで解くとなるべく手数が増える図を作れ

\* 詳細は本文をお読み下さい

投稿締切

2010年05月15日

(投稿先)

→神無七郎(janacek789@ybb.ne.jp)

第32回神無一族の氾濫ゲスト参加募集

作品要件:

駒が自分の利きがない場所に動くことがある作品

募集締切:2010年4月18日(日)

募集作品数:4(+α)

送り先:神無七郎(janacek789@ybb.ne.jp)宛にE-mailでお送りください。

備考:1人何作でも投稿可。採否は4月25日までに通知

## あとがき

桜の咲く季節になりました。我が家の娘も晴れて卒業し、4月からは社会人として新居浜から旅立ちます。親としてはホッとするところもあれば、心配なところもありますが、都会に出ても健康で何事もなく過ごしてくれればそれが一番の親孝行だと思います。

たくぼん

2010年 第21号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十二年三月号

平成二十二年三月廿日発行

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