



Web Fairy Paradise

第32号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第30回WFPフェアリー作品展
- ・ 第41回推理将棋出題

結果発表

- ・ OFM 第167回出題
- ・ 第40回推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest #26

読み物

- ・ Fairy Top IX 2010お気に入り投票要項



2011/2

はじめに

まず、仕事が多忙で発行が遅れましたことをお詫びいたします。WFP フェアリー作品展においては新担当者の七郎さんの機転によりとりあえず暫定版を出して頂き感謝いたします。春需の山を何とか越えましたのでこれから今までの分を取り戻したいと思えます。

この春の目玉としまして、フェアリー詰将棋作品集として「新約・神話大全」が4月に発行予定です。公開の基本は電子版で希望者が多ければ簡易製本版の発行もあるようです。

参加者は以下の通り

- ・ 雲海さん
- ・ 萩絵香木さん
- ・ 神無七郎さん
- ・ 神無太郎さん
- ・ 小峰耕希さん
- ・ 北村太路さん
- ・ 小林看空さん
- ・ たくぼん
- ・ 真Tさん
- ・ 森茂さん
- ・ もずさん

の計 11 名となっており、2001～2010 年に活躍したメンバーとなっております。私はともかく凄いメンバーが各々自作を厳選しコメントを書いておりますので、各人の個性も垣間見えて読むだけでも楽しめるものとなっております。

その他、図面作成ソフトで神無次郎さん、イラストで ASTURIAS メンバーの筒井香織さん、校正で酒井博久さん、そして編集作業を神無太郎さんというメンバーです。

今から4月の発行が楽しみです。皆さんも是非読んでみて下さい。発行されましたらまた詳しく紹介いたします。

いよいよ今月より Fairy Top IX 2010 のお気に入り投票が始まります。投票期間は3月末まで、対象作品一覧は現在製作中ですので完成しましたらアップします。なにとぞ投票よろしくお願ひします。

【 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31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://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。

第30回WFP作品展 担当：神無七郎

ご挨拶 & 今回の出題について

長らく担当を務められた紅月氏に代わり、今回より私、神無七郎が WFP 作品展の担当を務めさせて戴きます。

私は Onsite Fairy Mate で定期出題の担当を経験していますが、これは原則として1回に1作の出題でした。定期的に複数の作品を扱う経験は初めてですので、勝手が違うこともあるかもしれません。ですから、慣れるまでは「**締切厳守**」を当面の目標にして地道にやっていきたいと思ひます。

さて、今回の作品展は当初投稿が1作しかなく一時はどうなることかと思ひましたが、最終的には3氏より計4作の投稿があり、無事作品展開催をすることができました。作品は手数順に並べてありますが、手数と難易度は必ずしも比例しませんので、解きやすそうなものから解いてください。

解答要項

解答締切：2011年3月15日（火）
宛先：janacek789@ybb.ne.jp
メールの件名に「解答」の語句を入れて下さい。

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。（毎月15日の投稿まで当月号に掲載します。）
宛先は解答と同じjanacek789@ybb.ne.jpへ。
メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。

ルール説明

【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。

【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方の王をスタイルメイト（王手は掛かっているが、合法手のない状態）にする。

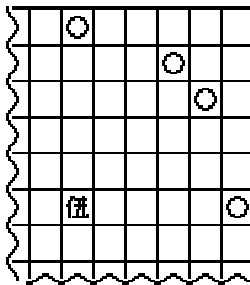
【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

【Five-Leaper 王】

玉の利きが Five-Leaper（伍と表記）となる。

Five-Leaper は距離5のマスに跳ぶ駒。



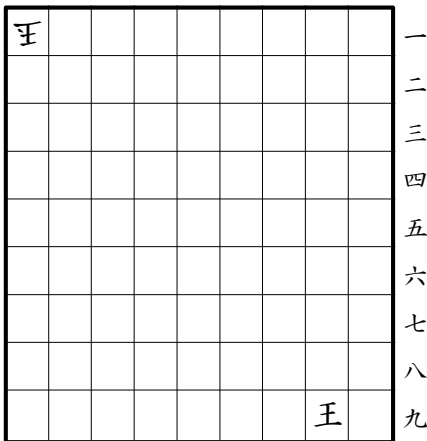
(○が伍の利き)

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰ます。

【強欲】 駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

■ 30-1 神無太郎氏作

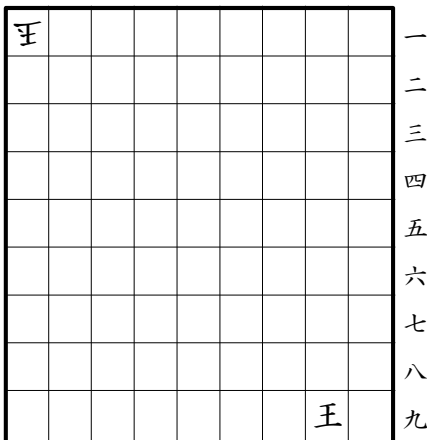
安南協力自玉スタイルメイト 12手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角 金 銀2

■ 30-2 神無太郎氏作

安南協力自玉スタイルメイト 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角 歩3

■ 30-3 北村太路氏作

Five-Leaper王協力千日手 32手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

■ 30-4 たくぼん氏作

強欲協力詰 103手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	金	糸	科		糸	と		と	一
手	角		歩					ス	二
圭	糸		飛		香			ス	三
と		ス		駒		香		ス	四
	銀	王		桂	歩	と	ス		五
	香			銀				ス	六
	ス				金		龍		七
	香				銀	ス			八
角	歩				金				九

持駒なし



詰将棋メモ 2010/2/4 出題

推理将棋第41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41回出題です。

はじめての方は

[どんな将棋だったの? - 推理将棋入門](#)

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

解答、感想はメールで2010年2月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com)

メールの題名は「推理将棋第41回解答」でお願いします。

推理将棋第41回出題 担当 タラパパ

推理将棋の多くは手数が示されています。”最短手数を探せ”では、徒に難解になるだけですから、パズルとして楽しむには当然の配慮。一方で、手数が示されていることは、それが条件として縛りにもなります。

7手で実現できる条件なら、9手でも同様な手順が構築できそうなものですが、必ずしもそうでないのが面白いところです。その極めつけと言うべき問題が、32回出題「DD++さん作 両隣の将棋」でした。手数以外は同一条件ながら、一方は9手で詰み、一方は10手で詰むというもの。この形式で先後分かれる問題は、いまだにこの一局しか発表されていません。

同じ手数違い同条件でも、先後が変わらない問題なら(意図的でないケースが多いのですが) 幾つか作例があります。自作で恐縮ですが中上級はそんな問題。登場2度目の小春日和さん作は、前作とうってかわった易しい初級問題です。新春出題に骨があったので、今月は骨休め問題です(^^)

41-1 初級 小春日和さん作
順序正しさは律儀に優る? 10手
活躍できる駒はほぼ限られています。

41-2 中級 タラパパ作
止めはどれも銀(1) 11手
玉は7筋で詰んだようです。

41-3 上級 タラパパ作
止めはどれも銀(2) 15手
玉が8~9筋まで逃げるために必要な2手目

は？

追加ヒント (2月16日 タラパパ)

恒例のヒントです。

初級：後手は4手目から最後まで同種駒の手を指しました。

中級：止めは角筋に銀を成る手。

上級：止めは角筋に銀を打つ手。

**41-1 初級 小春日和さん作
順序正しさは律儀に優る？ 10手**

「たった10手で詰んでしまいました、先手の敗因は何だったのでしょうか？」

「3手目から律儀に、3・4・5・6筋の順に指したことじゃろのお」

「では後手の勝因は？」

「4手目から順序正しく、1・2・3・4筋の順に指したことじゃよ」

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 先手は3手目から3・4・5・6筋の順に指した
- ・ 後手は4手目から1・2・3・4筋の順に指した

**41-2 中級 タラパパ作
止めはどれも銀(1) 11手**

盛大に開催された、第41回推理将棋全国大会の会場にて。

ぼく「いやぁ派手な将棋を見たよ。先手が3手目に3筋で王手をかけたと思ったら、5手目は4筋で王手、7手目は5筋で王手と、次々に左隣の筋に移して、最後まで王手をかけ続けたんだ」

A君「僕もそんな将棋を見たよ」

B君「僕の見たのもそんな将棋だったね。これ

だけ対局があれば似た将棋もあるさ」

ぼく「でもね、最後まで大駒を成る手がなかったんだ。珍しいだろ？」

A君、B君「同じ同じ」

ぼく「え？まさか、止めは銀の手じゃないよね？」(※)

A君、B君「銀の手だったよ」

全員「どうやら僕たちは3人とも、同じ将棋を見ていたんだね」

ぼく「たった7手で詰まされた後手、気の毒で見られてなかったよねえ」

A君「7手だって？違うさ、11手で詰んだよ」

B君「何言ってるんだ。15手だよ、15手で詰み。間違いない」

どうやら、3人とも別の将棋を見ていたようです。ぼくの見た将棋は、言うまでもなく76歩、54歩以下53銀までの7手なのですが、A君、B君の見た将棋とは？

(A君の見た将棋：条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 先手は3手目に3筋で王手をかけると、次々に左隣に着手を移して王手をかけ続けた
- ・ 大駒を成る手なし
- ・ 止めは銀の着手

※ 銀の手とは、銀を動かすあらゆる着手や銀を打つ手。成銀を動かす手は除かれます。

**41-3 上級 タラパパ作
止めはどれも銀(2) 15手**

中級と同じ会話

(B君の見た将棋：条件)

- ・ 15手で詰み
- ・ 先手は3手目に3筋で王手をかけると、次々に左隣に着手を移して王手をかけ続けた
- ・ 大駒を成る手なし
- ・ 止めは銀の着手

出題：2011年1月16日(日)
 解答締切：2011年2月12日(土)
 解答発表：2011年2月13日(日)

雲海 氏作

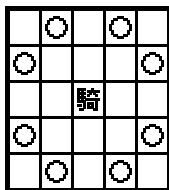
ナイト王成禁協力詰 87手

			争		争				一
									二
									三
									四
									五
									六
争								争	七
		歩		争		歩			八
歩								歩	九

持駒 歩10

【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。
- **成禁**
 詰手順中に成る手があってはならない。
- **ナイト (騎)**



(○が騎の利き)

チェスのナイト。いわゆる八方桂。
 本作では玉がナイトの利きを持つので、「騎」と表記しています。

【2011年2月6日に追加したヒント】

4手目が肝。ここで選択を誤ると、一見詰みそうに見えても決して詰みません。

【手順】

59歩 46騎 47歩 38騎 39歩 57騎
 58歩 45騎 46歩 37騎 38歩 56騎
 57歩 68騎 69歩 76騎 77歩 55騎
 56歩 67騎 68歩 46騎 47歩 54騎
 55歩 66騎 67歩 47騎 48歩 28騎
 29歩 36騎 37歩 55騎 56歩 67騎
 68歩 75騎 76歩 54騎 55歩 35騎
 36歩 27騎 28歩 46騎 47歩 34騎
 35歩 26騎 27歩 45騎 46歩 66騎
 67歩 74騎 75歩 53騎 54歩 65騎
 66歩 73騎 74歩 52騎 53歩 33騎
 34歩 25騎 26歩 44騎 45歩 32騎
 33歩 24騎 25歩 43騎 44歩 64騎
 65歩 72騎 73歩 84騎 85歩 63騎
 64歩 51騎 52歩 まで 87手

ナイト王成禁協力詰 87手(詰上り)

			争	争	争				一
				歩					二
		歩			歩				三
			歩		歩				四
	歩					歩			五
									六
争								争	七
									八
歩								歩	九

持駒 なし

【作者のコメント】

[神詰大全 \(PDF版\)](#) の53ページで紹介されている成禁の駒詰と、[OFMの資料集](#)にある駒詰を拝見したのですが、成禁+歩の配置だとなんか疑問に思いました。

試しにナイトで fm を走らせてみた所、完全

作が得やすく、80～90手台の完全作が何作か得ることができました。中には初形と最終形が共に左右対称形の作もあって、その方向で良いのができないか試行錯誤した所、上記の作が得られました。

当初は

- ・初形と最終形が共に左右対称形
- ・歩 18 枚使い切り
- ・手数は 80 手台以上

の3つが共存できないかなと思っていたのですが、なんと希望していたものが見つかってしまい、これ以上欲張りたいことが思いつかなかったのので、これで投稿させていただきます。

難易度は・・・すみません、わかりません。51でしか詰まない形ではあるのですが、そこからの逆算で解くのも難しそうなのがします。

【解説】

私がこの投稿を受け取った当初は「詰上りはひとつしかないのだから、そんなに難しくないだろう」と思ったのですが、これはとても甘い予想でした。それどころか、この作品は正に迷宮そのものでした。宝物庫がすぐ近くに見えているのに、どの通路を使ってもそこに辿り着けません。堂々巡りを繰り返すうち、ついには時間と体力の限界が来ました。つまり、自力では解けなかったということです。

まず、初形を見てみましょう。初形は綺麗な対称形。1筋と9筋の向かい合った歩の配置と成禁の設定から、この筋は使うことができず、実質2筋から8筋までの7×9の盤で解かねばならないことがわかります。

また、41と61に置かれた歩からこの位置での詰上りが防がれており、51で詰む形しかないことがわかります。また少し逆算をすれば詰上りが以下の1通りしかないことも容易に分かると思います。

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

持駒なし

ここから10数手はほぼ必然の逆算が続き、その少し先には左右対称の綺麗な形も出現します。

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

持駒なし

これが最善かどうかはともかく、まずはこの形を目指して手を進め、歩の数や手数が足りなかったら別の逆算コースに修正して最善解を求めれば良い……というのが、私が解図した際の基本方針でした。実際少し試行錯誤するだけで、趣向的に玉を運ぶ繰り返しパターンが出てきて、これに非常によく似た形に辿り着きます。でも、まったく同じ図にはなりません。どうしても歩や駒の位置が一手分ずれてしまうのです。

なぜ、うまくいかなかったのか？——実は最初の選択肢ですすでに間違えていたのです。これが問題の局面、4手目の選択の場面です。

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

持駒 歩8

そこまでの3手は左右の違いこそあれ選択の余地はありません。ここで初めて選択肢らしい選択肢が登場します。とは言っても、2筋方面に駒が跳ぶ手はすぐに切れてしまうので、実質6筋方面に跳ぶ2つの手と、38駒の3択です。私はここで一番自然に見える67駒を中心に読んだのですが、実はもうこの時点で不詰が決まっています。それもただの不詰ではありません。歩の枚数や手数に制限がなくとも金輪際詰まない「絶対的不詰」です。つまり、とりあえず詰む手順を見つけてから最善解を求める、という解図方針はここですでに破綻していたのです。

なぜ67駒とすると詰まないのか？

自分では理由が分からなかったので神無太郎氏に相談したところ、見事に「詰まないことの証明」を見つけてくれました。以下に神無太郎氏からのメールからの抜粋と、それについての補足を交えながら説明をしていきたいと思えます。まずは前提となる重要な概念から。

神無太郎氏のメールより（その1）

到達図と初形での歩の位置の距離から手数の偶奇が決まります。
途中で取られても打ち直して元の位置に戻すには2手必要なので、偶奇には影響しません。

証明を行う上で、重要な概念に偶奇性（パリティ）があります。盤面をチェス盤のように白と黒の市松模様に塗り分けた場合、駒は「白→黒→白→…」のように必ず1手毎に色違いの場

所を通過していくこととなります。仮に将棋盤のマスに「筋+段」が奇数のものを「奇マス」、偶数のものを「偶マス」と呼ぶことにすると、本作は「奇マス」（58）から出発して、「偶マス」（51）に到達するので、通過する「奇マス」と「偶マス」の数は一致します。

また、証明には歩の移動も考慮に入れねばなりません。特に途中で歩を取って打ち直す場合が厄介そうに思えますが、上記引用の2行目にあるように偶奇には影響しません。つまり「歩が最初にどの段に出現し、どの段で止まるか」だけを考えれば良いということで、これが証明の重要なポイントになります。

さて、ここからが本番です。67駒とした局面が上記の必要条件（駒が通る「奇マス」と「偶マス」の数が一致すること）を満たさない（つまり詰まない）こと証明します。詰上りでの歩の位置は決まっていますから、ここから駒の経路を検証します。

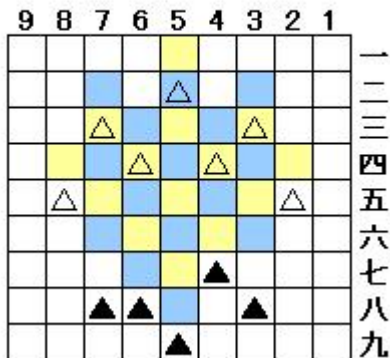
神無太郎氏のメールより（その2）

▲は歩の初期位置、△は最終位置を示しています。
駒の通過枡を58含めて市松模様に色づけしました。
駒は水色の枡と黄色の枡を交互に通過することになります。
ただし、色付けしたのは、▲と△の位置だけから考えられる最低限の通過位置で、▲の位置から△の位置まで一枡ずつ満遍なく通過することからの色付けです。
なお、途中で歩が取られた場合。（昨日書いたように）2手増加、つまり連続した2枡を追加（水色1枡+黄色1枡）で通過することになります。

（中略）

下側が失敗図（紛れ）です。
水色の枡が黄色の枡より1つ多い状態なので、このままでは58→51の移動は不可。
2筋と8筋の▲は△と同じ位置に仮置きしてあるが、これを下げても水色の枡が黄色の枡に先行して増えるので、水色の枡と黄色の枡の数は、やっぱり同じにできません。

失敗図(4手目67騎)



上図で色が塗られた箇所は、歩で王手することから、騎が必ず通らなければいけない最小限の領域を示しています。色を数えると、青色（奇マス）が 15、黄色（偶マス）が 14 で黄色が一つ足りません。2筋と8筋を除いて3筋から7筋で考えると、青色 15、黄色 12 とその差はさらに増え、2筋と8筋の歩が最初に出現する位置がどこであっても、青色の数に黄色の数が追いつかないことがわかります。また、二歩禁を考慮すると、同じ箇所が二重にカウントされるのは一旦歩を消して打ち直す場合だけです。このとき青色と黄色は同数ずつ増えるため、この方法でも黄色の数が青色の数に追いつくことはありません。3・4・6・7筋では▲が一旦△を追い越す場合も考えられますが、詰めるためには元の△の位置に戻る必要があるので、歩の打ち直しが行われ、このときに青色と黄色は同数ずつ増えます。結局詰むための必要条件（青色と黄色が同数であること）を満たす方法はありません。つまり、詰まないということです。

また、これと同様の図を4手目65騎に対しても作成すれば、こちらも不詰であることがわかります。結局4手目は38騎とするしかなかったわけですね。

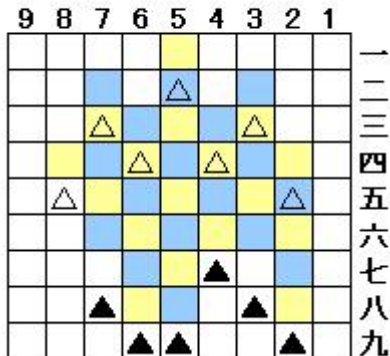
念のため、同じ論法で作意順が必要条件を満たしていることを確認してみましょう。（太郎氏のメールでは成功図の方が先に説明されました。）

神無太郎氏のメールより（その3）

上側が成功図（作意）で、8筋の▲は△と同じ位置。

水色と黄色が同数で増加分も同数なので、初期位置（58）の水色から詰上り位置（51）黄色まで移動できる（交互に）ことと矛盾しません。

成功図(4手目38騎)



作意では6筋での最初の歩の出現が15手目69歩、2筋での最初の歩の出現が31手目29歩で、それがこの図に反映されています。青色17、黄色17でちゃんと条件を満たしていますね。失敗図と比べた場合、異なっているのが6筋の歩の出現位置です。これが失敗図に比べ1段低く、黄色の不足を補っています。また、仮に4手目38騎を読んでも、うっかり66歩などと打つ展開（例えば8手目から65騎とする順）に入り込んでしまうと、またしても詰まなくなります。2・6・8筋の歩は奇数段目に打つよう注意しながら手順を進める必要があるわけです。

本作の作意では3筋・5筋・6筋で1度ずつ、4筋では2度も歩の打ち直しが発生し、8筋には最後まで手を付けけないという、普通ならとても指す気がしないような、直感に反する不自然な手順を読むことが要求されます。また、至る所に「絶対的不詰」の落とし穴が存在し、しかも穴に落ちたことがはっきりとは分からないため、「とりあえず詰む手を探して、それから手数短縮」という協力詰の常道的な解き方も通用しません。上述の「偶奇性」を意識せずに解こうとすれば、膨大な試行錯誤が必要となるでしょう。これまでずいぶん難問を出題してきたこのコーナーですが、こういうタイプの難解

作はありませんでした。左右対称の初形から始まって、左右対称の詰上りに到達するのに、手順はまったく左右対称でないというのも不思議な話で、本作は「計画性のないやみくもな読み」や「過去の経験から蓄積された手筋」だけではなかなか解けない、理論的分析を要求する稀有の作品ということになりそうです。

また、本作は「ある筋から出発した駒が元の筋に戻るとき、元の段の1段上か1段下に戻らねばならない」という条件の付いた「ナイト・ツアー」の一種とみなすこともできます。将棋盤上では複数の条件が絡み合い、例外条件を含むことも多いので、「ナイト・ツアー」の研究成果そのものが役に立つことは少ないと思いますが、それらの成果を得るために使われた手法は詰将棋への応用も充分可能だと思われます。

WikiのKnight's tourのページを見ると、この種の問題はすでに9世紀頃には出現していたそうなので、興味のある方はこの世界を覗いてみると良いでしょう。古人の知的遊戯の産物に接することは古図式鑑賞に通じるものがありますし、もしかしたら創作意欲を刺激するような「作品」だって存在しているかもしれません。

なお、本サイトでのトップページ出題は今回をもって一旦休止になります。節目の出題にふさわしい作品を寄せて戴いた雲海氏、及び一見混沌とした手順の持つ本当の意味を明快な分析で炙り出してくださった神無太郎氏に改めて感謝したいと思います。

筆者はこの後、WFP作品展の方で担当を務めさせて戴きますので、本サイトをご愛読してくださった読者諸氏には、引き続きWFP作品展の方に作品や解答をお寄せくださるようお願いいたします。

【正解者及びコメント】

(正解者なし→正解者：1)

☆ 難問のため解答募集期間を通常より1週間延長し、ヒントも追加した今回の出題ですが、危惧していた通り正解者ゼロとなりました。ただ今回は小峰さんがfmで解答を見て「感想」を送ってくださいましたので、これを掲載します。本日以降でも感想を送って戴ければ、随時追記していきたいと思います。

小峰 耕希さん

OFM#167の解答手順をfmでカンニングしました。

根気強く解図するという作業をサボったので、手順だけを眺めても、全てを理解する事は到底出来ませんが、確かに4手目はつい他の場所へ逃げる手から考えてしまいそうです。

手順自体はまったく左右非対称なのだが、詰上ってみると何故か再び左右対称形になっていて感心しました。

自分も以前、ナイト王やナイトライダー王の作品を発表するのに凝った時期がありましたが、そのときやったのは「創作」ではなく「発見」や「発掘」と称されるべき作業でした。

別にどちらの作業が尊くてどちらが卑しいなどとは思いませんが、本局で作者が意識的にコントロールした(出来た)のがどの辺りまで、どこから先が偶成なのか興味のあるところです。

☆ 私は偶然の産物か意図的な創造物なのかはあまり気にしない方なのですが、本局は「偶然×意図的選択」の成果でしょうね。

良い成果が得られやすそうな領域を選び、試行錯誤を繰り返して、得られたものを評価し、満足のいくものが見つからなければ更に探索領域を修正する…といった作業の繰り返して良い物を見つけだしたのだと思います。

今回は神無太郎さんの分析で、なぜこんな不思議な手順が成立するのかという理論的背景まで明らかになったので、この作品の意義が一層高まったと思います。今後はこの成果を利用して意図的なコントロールを徹底して行った作品も現れるかもしれません。

2011.2.13 17:30追記：

☆ 結果稿をアップロードした後、たくぼんさんからメールが届きました。実はこの問題、たくぼんさんは解いていたらしいのです。曰く、「OFM167回出題は解図しておりましたが、土曜日にメールをするはずが、仕事多忙と夕方からの発熱でダウンしてしまい、適いませんでした。申し訳ありません。」とのこと。自己申告ですが、たくぼんさんですから解けているのは間違いないと思います。解答番付等へ

の反映は後日行い、まずは感想を掲載します。
 (※ 14 日に解答番付に反映しました)

たくぼんさん

詰上り位置は、予想が付く (51 玉) ので逆算にて解図を開始して流れを掴み、正算で解図してドッキングという手法を用いました。4 手目のヒントをもらって、あとはひたすら手をつなげていく闇雲流。何故解けたかはよく分からないですが、偶然なのでしょう。詰上り左右対称は見事でした。

☆ さて、少し変則的ですが今回がちょうど区切りということで、今回の分も含めて解答成績を集計しました。

結果はたくぼんさんが粘り腰で首位をキープ。これで4年連続の単独首位です。

☆ なお通算解答成績でも、たくぼんさんはトップ。こちらは累積なので余裕の首位快走です。やはり「継続は力なり」ですね。

2010年度解答成績

(第155回～第167回までの得点による)

氏名	解答数
たくぼん	10
瘋癲老人	8
雲海	7
渡辺	6
隅の老人B	4
若林	4
NAO	3
市村道生	3
北村 太路	2
香箱	1
藤田 周	1
変寝夢	1
ぽこ	1
もず	1
橘 圭吾	1

(2011.2.13 七郎)

【参考】

出題時のコメントに出てきた加藤徹氏の作品。

加藤徹／詰将棋パラダイス／1975年1月

ナイト王協力詰 169手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
							皇		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
皇									四
									五
									六
									七
									八
			歩	歩	歩	歩	歩	歩	九

持駒 歩35

(※序に非限定があるため2解)

☆ 解答は作者のサイト「おもちゃ箱」の「いろいろなルールの作品」 (<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kato/fsonota.htm>) のページで見ることができます。

Fairy of the Forest#26結果発表

■ 2010年11月18日：課題発表：（協力詰）
突き歩詰

■ 2011年01月15日：投稿締切

■ 2011年01月18日：出題

■ 2011年02月15日：解答締切

■ 2011年02月18日：結果発表

■ 出題

今回の課題は「突き歩詰」です。課題発表後に思ったのですが、「き」の送りがなは不要だったかも知れません。「打ち歩詰」の「ち」を普通書かないように。

細かいことはともかく、今回の出題は4作。相変わらず集まりませんねえ。しかも、雰囲気がよく似た作品もありますし。その辺はバリエーションとしてご海容いただければ幸いです。

手数のバランスは良いと思います。1題でも結構ですので、ご解答をお待ちしています。

■ 結果発表

【今回の解答者】

（敬称略、到着順、○は全題正解者）

○神無七郎、小峰耕希、○隅の老人B、
たくぼん、占魚亭、○雲海

占魚亭－1問だけですが解答を送ります。

☆こういう解答があると、嬉しいです。もっと増えてもらいたいものです。

■ 26-01 雲海 協力詰15手

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

持駒 歩2

25銀 17玉 18歩 28玉 29歩 27玉 16銀
38玉 27銀 37玉 26銀 27玉 28歩 16玉
17歩 まで15手

作者－突き歩詰の短編を作ろうと思ったら、こんな原理図みたいのしか浮かびませんでした。同一作は無かったのですが、類作が心配です。紛れはほとんどないですが、客寄せにはなるかと。

☆初形打歩の状態から、盤上に歩が出現して、最後はその歩を突いて詰め上がる一という理想的なストーリーです。

普通詰将棋でも伊藤正氏の看寿賞受賞作があり、新鮮味は薄いのかも知れませんが、やはり魅力的な表現ですね。

小峰－「突歩詰」なら誰でも考える先打突歩をシンプルに表現。

占魚亭－17歩を実現。シンプルだがうまい。

隅の老人B－初形で18歩があったらなあ。でも、上手いな。

七郎－初形に歩が加わっただけの見事な先打突歩詰。この筋の作品は必ずあるだろうと思ったので、私自身は意識的にその路線を避けたので

すが、（後略、03に続く）

☆「通俗」を避けられたわけですか……。

たくぼん一作者には珍しく簡単な作品。だが初形と詰上りの対比を見ればさすがと思わされます。

☆インパクトの強い構成です。

■ 26-02 たくぼん 協力詰25手

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

持駒 なし

18歩 同玉 19香 同玉 28銀 18玉 19銀 29玉 18銀 28玉 17銀 27玉 16銀 18玉 27銀 29玉 38銀 18玉 19歩 28玉 29銀 27玉 28歩 17玉 18歩 まで25手

作者一手数は中編ですが手順はほぼ一本道です。無理やり初手と最終手を呼応させようとしたので初形がごちゃごちゃしてしまいました。

☆銀をやり繰りしての先打突歩詰という所は、前局と似ています。

小峰一素直な手順。

隅の老人B一なんとなく詰んじやった。巧み？一本道の感もある。

雲海一11手目が考えどころ。29銀から考えてしまった私は一体……。

七郎一これの祖先(?)はもしかしたら、こんな図でしょうか？これだと余詰があるので、余詰を消して逆算したらこの図になったと(勝手な推測ですが)。

協力詰 13手

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

持駒 歩2

☆3手目29銀～最終18歩以外に、3手目17銀～最終18銀の順も成立していますね。この順から察すれば、雲海さんの感覚もむべなるかなと思われるのですが……。

■ 26-03 神無七郎 協力詰41手

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

持駒 なし

17銀 27玉 28銀 36玉 37銀 45玉 46銀 54玉 55銀 63玉 64銀 74玉 75銀 85玉 86銀 96玉 97銀 85玉 86銀 74玉 75銀 63玉 64銀 54玉 55銀 45玉 46銀 36玉 37銀 27玉 28銀 38玉 39銀 37玉 38歩 36玉 37歩 27玉 28銀 16玉 17歩 まで41手

作者一すぐに歩を突くと同飛で逆王手。その利きを遮るため97歩を取りに行きます……なんて説明も不要なほど分かり易い作だと思いま

す。

☆今回の課題作中では、本作だけ「先打突歩」ではありません。作者が意図的に避けられたようですが、簡単ながら面白い構想だと思います。

小峰一玉と銀の大遠征。突歩詰と銀が相性が良いのでしょうか。

雲海-01~03は、双玉、還元玉、銀の着手が多い、という共通点がありますね。皆さん考えることは一緒か……。

作者-（前略、02から続く）歩を支える駒に銀を使ったために、雰囲気は似てしまいましたね。

☆流石にこの点はやむを得ないでしょうか。

隅の老人B-土産に貰った玉手箱。中から1歩、これで解決。

たくぼん-歩を取って帰る一幕物。最後の38歩~37歩がいい手でした。

雲海-38歩~37歩が直感から外れた手。軽い戯作でしょうか。

☆作者は本局以外にもいろんな構想を考えておられたようです。

作者-本局は歩を取る駒の利きを遮断する構想ですが、他にも

1. 利きの遮断を受方の駒で行う
2. 歩を取る駒自体をピンして動けなくする
3. 歩を取る駒を他の（歩を取れない）受方駒と入替える

などの方法を考えていました。

特に1.などは自由度が高くて凝った作ができそうに思えたのですが、間に合いませんでした。2.は構図を全面的に見直す必要がありそうですし、3.も（実現するだけならともかく）構想を強く印象付けるには工夫が要りそうです。ということで、結局投稿は素材そのままの本図だけになってしまいました。

☆他の構想もぜひ実現していただきたいもの

です。

■ 26-04 雲海 協力詰89手

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

持駒 角

36角 27角 同角 (A図) 29玉 47角 38歩 同角右 18玉 29角 27玉 36角 同玉 18角 27角 同角 47玉 29角 38歩 (B図) 36角 同玉 18角 27角 同角 47玉 38角 36玉 (C図) 47角 27玉 36角 28玉 19角 29玉 47角 38歩 同角 18玉 27角 29玉 18角 39玉 28角 48玉 39角 47玉 29角 38歩 同角 36玉 47角 26玉 17角 15玉 16歩 同玉 38角 17玉 18歩 同玉 29角 17玉 18歩 16玉 38角 27角 17歩 同玉 18歩 同玉 27角 (D図) 29玉 47角 38歩 (E図) 同角右 18玉 29角 17玉 18歩 16玉 17歩 27玉 36角 同玉 18角 27角 同角 26玉 35角 15玉 16歩 まで89手

☆作者得意の密室物。悴駒を考えると、角・歩以外の駒は使えないのですが、どうやって突歩詰に持っていくのでしょうか？

隅の老人B-まずは、何処で、どうして、歩の入手。続いて、最終図を考える、使える駒は角と歩だけ。歩の打てるのは1筋しかないな。「この詰上がり？」は良かったが、それから先が長かった。

☆1~4筋に攻方歩が置かれていますが、このうち紐付きでないのは1筋の歩のみ。したがって、この歩を消去して（仮想消去図）、16歩までにて詰め上がる（仮想詰上り図）ことが推測できます。

(仮想消去図：？手目15玉の局面)

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

持駒 歩

(仮想詰上り図：89手目16歩の局面)

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

持駒 なし

☆結論から言いますと、仮想消去図から仮想詰上り図まで最短で37手かかり、そのためには歩が4枚必要です。つまり、 $89 - 37 = 52$ 手で歩4枚を入手しつつ、仮想消去図に到達しなければならないのです。

作者－一年半位前に出来た物を引っ張り出してきました。一応突き歩詰ですが、メインテーマは66手かけての邪魔駒（15歩）消去です。3手目～9手目と69手目～75手目の形を比較すると一目瞭然です。

(途中図A：3手目27同角の局面)

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

持駒 角

(途中図B：18手目38歩の局面)

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

持駒 歩

(途中図C：26手目36玉の局面)

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

持駒 角歩2

(途中図D : 69手目27角の局面)

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

持駒 角

(途中図E : 72手目38歩の局面)

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

持駒 なし

作者—最初の1歩を稼いだ時に12手サイクルの持駒増幅機構が見えるため、それにより2枚目以降の歩を稼ごうとしても最短でも2手超過になってしまう紛れがあり、その辺りが厄介だと思います。

☆本作の難関は、この2手をどうやって縮めるかにあります。作者の言う「12手サイクルの持駒増幅機構」とは『36角、同玉、18角、27角、同角、47玉、29角、38歩、同角引、36玉、47角、27玉』という手順のこと（序のみこの手順中3手目18角の代わりに36角から始められるので1サイクル10手）ですが、この機構を使って仮想消去図（15玉の局面）まで持っていくには、どうしても54手かかってしまうのです。

小峰—うーむ。随分粘っているのだがどうし

ても4手が縮まらない。上記手順（☆注：誤答）では前半に非限定がかなりあるので、普通に考えればその部分でロスしている筈なのだが、どこに問題があるのかさっぱり見当がつかず……。

☆小峰さんはB図で同角引と歩を取ったために2手伸び、またE図で歩を取らず18角としたために2手伸びて、合計4手超過ということになってしまいました。残念！

七郎—普通にやったらどうしても2手足りなくて大変苦労しました。19手目36角はまだ読みの範囲内だったのですが、27手目47角からの展開は完全に想像の範囲外でした。課題的には収束14手目からの先打突歩詰が主役なのでしょうが、作品的にはこの2手短縮が本当の主役だと思います。

☆思考の慣性から脱して、27手目47角～30手目28玉～31手目19角という破調の手順を発見するのは、並大抵の苦労ではなかったでしょう。特に19の隅に打った角が28～39～17と活用されるのは、鮮やかかつ発見困難な手順です。作者および正解者のお二人に敬意を表する次第です。

たくぼん—仕事多忙で時間がほとんど取れず。作者には、申し訳ない次第。

☆たくぼんさんにもチャレンジしてほしい難解作でした。

【総評】

七郎—「氾濫33」結果稿の作稿中に、ついこの作品展に目を通したのが運の尽き。なかなか解けない26-04が頭の片隅に残ってしまい、作業が一向に捗りません。とりあえず、明日からは頭をすっきりさせて、原稿の仕上げに掛かれそうです。

☆七郎さんの解答は1月下旬に到着。「氾濫」作稿、お疲れさまです。

隅の老人B—締め切り最終日に、ようやく4番が解けました。万歳、ヤッター！、嬉しいな、です。

☆いつもご解答、ありがとうございます。お

疲れさまでした。

たくぼん一時間が無くて全部解けませんでした。無念。

☆お忙しいみたいですね。でも、ご無理なさらずに。

Fairy of the Forest #27課題発表

■ 2011年02月18日：課題発表：（協力詰）強駒先打

- 2011年04月15日：投稿締切
- 2011年04月18日：出題
- 2011年05月15日：解答締切
- 2011年05月18日：結果発表

■ 課題発表

☆今回の課題は従前であれば九州G作品（普通詰）展と同じになるのですが、そちらが「限定打」となって昔のFOF（#10）の課題と重なってしまったので、今回も森茂作品をモチーフにしたいと思います。参考にしたのは次の作品です。

★ 2002年9月号／ばか詰9手

【たくぼんのページ／森茂作品集（詰将棋パラダイス編）第28番】

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/mori/moriPara.html>

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

持駒 香3

18金 同玉 19香 28玉 29歩 37玉 39香
27玉 28香 まで9手

☆3手目がいわゆる「香先香歩」です。とはいえ「香先香歩」だと狭すぎるので、今回の課題は「強駒先打」とします。持駒に複数種の駒があるとき、強い（一般的な意味で）方の駒を先に打つということです。

☆多数の投稿をお待ちしています。

（投稿先）

→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

詰将棋メモ

推理将棋第 40 回出題解答

担当 タラパパ

出題日 : 2010年12月 6 日

解答締切 : 2011年 1 月20 日

推理将棋第 40 回解説 担当 タラパパ

正月用に 5 題。面白い作品を揃えることができましたと思いますが、どうも思った以上に難しかったらしく、解答者ダウン新年スタートでした (泣) 担当として、この読み違いはいかにも痛かったですねえ。出題数が多かったかなあ？

40 - 1 初級 夏休みさん作 1 度に 8 マス移動できる駒 9 手

「隣の将棋は凄いね。一度に 8 マス移動する手を指したよ」 (※)

「しかもその駒は、そのあとさらに動いたぞ」

「あれれ、9 手で詰んじゃった」

どんな将棋だったのでしょか。推理してください。

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
 - ・ 1 度に 8 マス動いた駒が、そのあとさらに動いた
- ※ 例えば、99 角が 11 に動く、19 香が 11 に成るような動き。

出題のことば (担当 タラパパ)

わずか 9 手で最大移動できる駒は一つだけ。その駒の邪魔をしないで。

追加ヒント :

- ・ 後手玉は居玉で詰みました
- ・ 1 度に 8 マス動いた駒は 92 から動きま

した

推理将棋 40 - 1 解答

▲ 7 六歩、▽ 3 四歩、▲ 2 二角成、▽ 9 二飛、
▲ 2 三馬、▽ 1 二飛、▲ 1 四角、▽ 6 二飛、
▲ 4 一馬 まで 9 手。

詰上り図

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

持駒 金歩

「1 度に 8 マス動いた駒が、そのあとさらに動いた?」。「ありえないだろう!」と叫びたくなる突飛な条件が、否が応にも解図欲を刺激してくれます。たった 9 手の短手数の中で、8 マス動いた上に、更にもう一度駒が動くなどということが可能?

もしも可能であるならそれは飛車に違いありません。先手の飛車が 8 マス動こうとすると、歩を突いて角を逃がして、28 飛が 3 回動いておしまい。ですから誰にでも、それが後手の飛車だと推測ができますが、二段目を素通しにしたまま一段玉を詰ませる手段なんてある?

足の長い馬だからこそ実現できる手順があります。その手始めが 5 手目の 23 馬。14 角と足し算して、2 段目を越して 41 金に狙いをつけてやれば、後手もこれに呼応して、きっちり 62 飛で協力体制がとれます。

いってみれば一発芸ですが、これこそが短編の

理想といえます。なんとも爽快かつ驚愕の技。
9手1条件屈指の名作で、夏休みさん、前回余詰のリベンジを果たされました。
ちなみに詰みの条件で角を8マス動かそうとすると、そこだけで10手を要し、”更にもう一度動く”はできないようです。

橘圭伍 「単純な条件で全部限定出来ているのは美しいですね」

■条件、手順ともに美しい9手でした。

ミニベロ 「後手の飛車の動きを指定しただけですべて限定できるとは、今どき9手1条件は貴重品です。」

■9手1条件の貴重さ以上のものがあるかと。

はてるま 「これはいい。私好み。とっつき易くユーモアもある小品ですが、14角なんて巧まず見事に限定されているものですね。感心しました。」

■9手でユーモラスまで感じさせてくれて、夏休みさん、会心の作品ではないでしょうか。

DD++ 「これは渡辺さんの制作講座を見て作ったのでしょうか。「後手にやりにくいことをさせる」のがそれっぽい香り。飛をもう1度動かすことで7手目32角や52角も消して1条件、お見事！」

■「やりにくいことをさせる」のは有力な創作手口ですものね。しかしこの条件は上手い。

渡辺 「後手飛を動かすために22の角を素早く取って退く、と考えるとこの筋(と53角上成の筋)に辿りつくのは早いですが、飛がもう一度動いたで限定されるのは巧い！23-1の作者として完敗です。」

■23-1は本局の62飛が銀に変わるだけで、ほぼ同じ形で詰上がる作品。こう綺麗に決められては、さすがの渡辺さんもシャッポを脱がざるをえませんでした。

斧間徳子 「後手の飛車は元気があり余っている感じ。23馬～14角がいい味。」

■元気よすぎて勝手に動いた挙句が、最悪の62飛ってわけですね。

中村雅哉 「1条件にまとめたのは見事。」

■しかも覚え易い条件。

NAO 「シンプルな条件で、飛車の右往左往が表現されてますね。」

■無駄手活用術の見本的な作品でした。

はらたつと 「8マス動かす駒は何か。詰めれそうな感じなのはやっぱり後手の飛車だよなあ。」

■他に候補がないところがまたいいんですよ。

S.Kimura 「9二飛とわざわざ寄るのも驚きましたが、1四角も意外でした」

■継続手として14角は最高の打ち場所でしょうね。

はなさかしろう 「後手の手数を稼ぐ飛車移動で▲31馬～32角のような余詰も解消。シンプルで解き易く綺麗な条件づけでした。」

■居玉を2枚角(馬)で詰ませる手順はたくさんあるのですが、他の筋をひとまとめに消して、一番素敵な手順を残しました。

たくぼん 「邪魔にならない23馬が上手い一手。これは良く出来ている」

■ここまで絶賛された9手は、あまり覚えがありません。

正解：13名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん たくぼんさん
橘圭伍さん 躑躅さん DD++さん
NAOさん 中村雅哉さん はてるまさん
はなさかしろうさん はらたつとさん
ミニベロさん 渡辺さん

40・2 中級 DD++ さん作
左から打つべし

21 手

「昨日面白い将棋を見たんだ。」
 「ほう、どんな将棋だい」
 「まず 5 手目に 9 筋に駒を打って王手がかかったんだ」
 「いきなりか、急戦だな」
 「続いて 9 手目、また 9 筋に駒を打って王手がかかったんだ」
 「変な王手が好きなやつだな」
 「そして 13 手目・・・」
 「おいおい、13 手目も 17 手目も 21 手目もなんて言わないだろうな」
 「よくわかったね。ちなみにその 21 手目で詰みだったよ」
 「あきれた将棋だな」
 「ちなみに、成る手、後手の駒打ち、金の手は全てなかったよ」

さてどんな将棋だったのでしょか？

(条件)

- ・ 21 手で詰んだ
- ・ 5 手目から 4 手毎に 9 筋に駒を打つ王手があった (5、9、13、17、21 手目)
- ・ 成る手なし
- ・ 後手の駒打ちなし
- ・ 金の手なし

出題のことば (担当 タラパパ)

手数が長くても 15 手目まで絶対手の連続、16 手目も絶対ですが好手。

追加ヒント：

- ・ 止めは 95 に打つ手です
- ・ 銀を打つ手が二度ありました

推理将棋 40・2 解答 担当 タラパパ

▲ 7 六歩、▽ 3 四歩、▲ 2 二角不成、▽ 7 四

歩、▲ 9 五角、▽ 6 二飛、▲ 同角不成、▽ 同玉、▲ 9 二飛、▽ 7 三玉、▲ 3 一角不成、▽ 8 四玉、▲ 9 五銀、▽ 同玉、▲ 9 一飛不成、▽ 7 三桂、▲ 9 六香、▽ 8 四玉、▲ 7 一飛不成、▽ 8 五桂、▲ 9 五銀 まで 21 手。

詰上り図

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

持駒なし

今回、「辺に打つべし」のシリーズ全 3 局を並べました。” 5 手目から 4 手ごとに王手で駒を打つ” 単調なリズムが推理将棋に馴染み易く、DD++ さんの 1 号局 (本局) が mixi 上で発表されるや、次々に垂流が生まれ、一つのブームにまで広がりました。

先手の指し手が「駒を取る」「王手で駒を打つ」の繰り返しで、手が限られる考え易さが最大の長所です。それが証拠に、21 手の長さにも関わらず、本局では殆どの手が必然です。5 手目に打てる駒は角しかありませんので、シリーズは全て「76 歩、34 歩、22 角不成 (成)」からスタートします。

その解き易さを見ていきましょう。5 手目は 95 角ですから、4 手目は 74 歩と突くしかありません。この角で駒を取って 9 筋で王手をかけるには、62 飛、同角不成、同玉、92 飛もまた紛れなしの必然です。92 飛と打ったらどうしましょう？ 後手に角合 (駒打ち) は許されません。すると次に先手の取れる駒は小駒 (銀、香) だけです。13 手目に 9 筋に打って王手をかけるには、一目散に 84 玉まで突っ走って貰い、95 銀と王手する以外に手段がありません。92 飛に 73 玉、31 角不成、

84 玉、95 銀。これもまた紛れゼロの必然手。次に先手の取れる（王手可能な）駒は香車しかありません。従って、95 同玉、91 飛不成もまた必然。

なんと、紛れようのないまま 15 手も進んでしまいました。残る手数はたったの 6 手です。

ここで玉方に妙手が出ます。73 桂！ 妙手といたしましたが、実はこれもまた絶対手で紛れがない手なのです。なぜならこの局面で先手が取れる歩以外の駒は 81 桂だけ。しかし桂馬を取っても次に 9 筋で王手をかけることができません。従って 16 手目は、先手が王手をかけることのできる質駒を与える着手でなければなりません。その着手は盤上に 2 つ。42 金と金を質に入れるか、73 桂と銀を質に入れるか。ところが 42 金は条件で禁じられています。73 桂もまた必然でした。96 香、84 玉、61 飛不成。絶対の着手を進めて、ついに残り 2 手。跳ねた桂を再度 85 に使う手を見つけるのに、時間はかからないと思います。

まったくといえるほど紛れのない本局ですが、73 桂で手が続くのに”気付く”ことは、そうそう発想できるものではありません（特に作り手）。しかも銀を取った飛車が、73 の逃げ道を幸便に封じ、更に跳ねた桂が 85 桂の退路封じに二段活用できるとは、天の配剤のように出来すぎた手順と言えましょう。

本局は見事に全員正解でした。長編必ずしも難しからずです（^^）

橘圭伍 「条件から見るに少し無理のある展開だったような気がします（金の着手を縛っている辺りが）。でもそのせいで考えやすくなっていると見ることも可能ですか……。悩ましい所ですね」

■条件面から見たとき、確かにこの”金の手なし”条件だけは惜しい気がします。

ミニベロ 「後手桂の健気な働きに心打たれます。」

■収束を支える一番手柄の駒。目の覚める働きでした。

はてるま 「条件のユニークさもさることながら、73 桂、85 桂が絶妙。よくこんな手が残っていたものです。こういう発見があると、創作側もうれしいですね。」

■作者は小躍りしたでしょうね。きっと。

DD++ 「20 手台だって簡単かつ面白い問題は作れるんだぞ！という主張のために作った問題が mixi で予想外の大流行。結局 mixi ではこの 3 局に始まる打つべしブームで 15 局くらいありましたかね。銀を取らせるために 16 手目に跳ね、今度はその銀の腹を埋めるために 20 手目に 2 段跳ねするこの桂が非常に味よし、と自画自賛。」

■ほらね（笑）

斧間徳子 「91 飛生以下の収束 7 手が絶妙かつ爽快な手順。」

■実に、実に。

中村雅哉 「手数の割りに考えやすく、仕上がりも綺麗。こういう作品が増えてほしい。」

■易しい長編の雄といえば中村さんですが、長編に求められる”手の付け易さ”と”解後感のよさ”を兼ね備えた作品でした

NAO 「元祖打つべし。素晴らしい捌きの収束でした。」

■さすがに”元祖”は強い。

たくぼん 「簡単だけど 73 桂～ 85 桂は素晴らしい手順です。」

■いわゆる”ツボにはまった”手順でした。

はらたっと 「73 桂、85 桂が凄い！解けたら感動しました。」

■作者はもっと感動したかも。

みや 「後手桂の活用に、少し時間がかかりましたが、楽しく解くことが出来ました。」

■詰将棋でも推理将棋でも、楽しめることが一番ですね。

S.Kimura 「桂の2段跳ねが上手いですね」

■ 85 桂にだけ意味があるのではなく、73 桂にも大きな意味がある点が素敵です。

鈴木康夫 「駒の効率が良くて気持ち良い作品ですね。」

■”打つべし”シリーズのコンセプトが優秀ですから。

はなさかしろう 「長手数ですが面白く覚えやすい主条件でバラエティに富んだ王手を楽しめました。先手の飛車と後手の桂馬の動きが絶妙でした。」

■本局の特徴をすべて言ってもらった短評でした。

占魚亭 「桂跳ねがナイスアシスト。」

■実戦でこういうアシストだけはやめましょう(笑)

渡辺 「13 手目まで一本道、その後も手段は限られるのになかなか見えない桂の二段跳ね。「金の手がなかった」はもう一方の詰み筋を防ぐものだが、考える範囲を狭めてくれる親切な条件。」

*タラパパさんの結果稿に抜けていたようなので追加しました (TETSU)

正解：16名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 鈴木康夫さん
占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん
躑躅さん DD++ さん NAOさん
中村雅哉さん はてるまさん
はなさかしろうさん はらたっとさん
ミニベロさん みやさん 渡辺さん

40-3 中級 DD++さん作 上から打つべし

13 手

「昨日面白い将棋を見たんだ。」
「ほう、どんな将棋だい」
「まず5手目に1段目に駒を打って王手がかかったんだ」
「なんか嫌な予感がするぞ」
「続いて9手目、また1段目に駒を打って王手がかかったんだ」
「この話の流れはいつもの・・・」
「そして13手目、1段目に駒を打って詰んだんだ」
「えっ、もう詰んじゃうの？」
「ちなみに、52に着手されたのは金だけだったよ」

(条件)

- ・ 13 手で詰んだ
- ・ 5 手目から4手毎に1段目に駒を打つ王手があった(5、9、13手目)
- ・ 52に着手されたのは金だけ

出題のことば (担当 タラパパ)

40-2よりも歯ごたえあり。8～9手が詰将棋にはありえない組手筋。

追加ヒント：

- ・ 角で2段目の駒を取る手があります
- ・ 10手目は同玉

推理将棋40-3 解答 担当 タラパパ

▲7六歩、▽3四歩、▲2二角不成、▽4二玉、▲5一角、▽3二玉、▲3一角不成、▽4二金、▲4一銀、▽同玉、▲4二角右不成、▽5二金、▲3一金 まで13手。

詰上り図

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	爵		角	王	金	科	皇	
二		難			季	角				
三	季	季	季	季	季	季		季	季	
四							季			
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 なし

短手数とはいえ、シリーズの中で意外に厄介なのが本局。4手目 62 玉では 51 角に 72 玉と、どんどん攻駒から遠ざかってしまいそうです。一方 42 玉に 51 角なら、32 玉と寄れる。そしてそのためには 22 角は不成でなければならない。条件に成・不成の記述がないことにも納得できるとなれば、こちらがビンゴでしょう。もっともこうした読みは、51 角を取らないだろうという前提ですが。

31 角不成の次は、21 か 41 に銀を打たなければなりません。33 桂では 21 銀のあと取れる駒ができません。ですから 42 金はこの一手。41 銀、同玉で玉を下段に落として、42 に上がった金を右角で取って収束します。もちろん角は不成。52 を塞ぐ駒は条件から金です。

42 金、41 銀、同玉の応酬は推理将棋ならではの実現できる小粋な手筋でした。41 銀を同金と取られると、相手に持駒を提供するだけです。決して詰将棋に現れることはありません。推理将棋であれば、41 同金と取らせることもできそうですが(^^)果たしてどうでしょうか？

「52 に着手されたのは金だけ」の条件は、一見やぼったいようですが、これが実に様々な余詰消しになっています。例えば

76 歩、34 歩、22 角生、62 玉、51 角、同金左、31 角生、42 金、51 銀、52

玉、42 銀生、62 金、51 金 まで。
76 歩、34 歩、22 角成、62 玉、51 角、52 玉、31 馬、72 金、61 銀、51 玉、72 銀成、52 金、61 金 (41 金) まで。

橘圭伍 「これが一番出来が良いと思いました。成生に言及しないで手順が限定されている点が特に秀逸」

■作者がニンマリするのはこんな時。

ミニベロ 「42 金、41 銀は、詰将棋の手触り。」

■詰将棋では絶対にあり得ないにもかかわらず、この妙手感はまさに然りなんですよ(笑)。

はてるま 「7手目まではほぼ必然ですが、その後で迷いました。「角で2段目の駒を取る」のヒントは11手目のことだったので(さすがに3手目のことではないよなー、と)思っていました。短いです、難易度はシリーズ中一番でした。」

■おお〜っとお！3手目も「角で2段目の駒を取る」でした(汗)忘れていました、ヒントにならないじゃん(大汗)。

DD++ 「左からを作ったら鈴木さんに右から(40-4)をやられたので、じゃあ、と作った問題。成生限定条件がないので、勇んで22角成とするとハマります。やっぱり角で玉を捕まえておくには不成でないと。ちなみに、制作時一番悩んだのは条件でも会話でもなく、「これは上からなのか？下からなのか？」という点だったり(笑)。」

■その悩み、よ〜く判ります。詰将棋で11玉に19香と打った時、「下段玉に下段から香を打った」が正しいでしょうが、そうは書きにくいものです。

渡辺 「成生の条件がないのは何故？と考えると作意に早く辿り着く。それにしても成ると詰まないのが不思議。「上じゃなくて腹だよ」と題名に突っこみたくなる最終手が意外でし

た。」

■そこはやはり突っ込まないと。31金はタイトル違反だそうですよお～！DD++さあん。

斧間徳子 「42金が気づきにくい妙手。」

■41銀とセットで妙手といえそう。

中村雅哉 「明らかに6手目31銀を取るしかない。するとどうやって3手目成生を限定するのか？という点が推理の糸口になりました。」

■やはりねえ～。これが直線的に作意に迫る、解答強豪の所以なんですよねえ。

NAO 「上からだと攻め駒が近いから短手数で詰みますね。金の動きが絶妙。」

■一段目の王手って、いかにも窮屈ですものね。

たくぼん 「42金、41銀の応酬が暗算では見えなかった。一番最後まで残りました。」

■手を続けるにはこれしかない。そうした手順なのですが、切れそうな細い糸を繋げる不安感がありますね。

はらたつと 「1段目に打つ手は意外に狭く一気に解けました。」

■推理将棋の創作はある面で、狭さの創出なのかもしれません。特に長編では最近そう感じます。

S.Kimura 「収束に悩みましたが、駒3枚で囲むとは思いませんでした」

■でも重たさもなく連携バッチリですよ。

鈴木康夫 「52の着手は金だけという条件を満たすのが難しかったです。」

■52玉とできたらなあ～、と思いました？

はなさかしろう 「あれ～この辺のはずなんだけど、例の店、どこにあるんだろう...と、番地

を見たりしながらうろろろする感じの解き心地でした。」

■ふふふ、わかるわかる(^^)

占魚亭 「5→4→3と王手する筋が移動していくのが面白い。」

■なるほど、それは気付きませんでした。

正解：15名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 鈴木康夫さん
占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん
躑躅さん DD++さん NAOさん
中村雅哉さん はてるまさん
はなさかしろうさん はらたつとさん
ミニベロさん 渡辺さん

40-4 中級 鈴木康夫さん作 右から打つべし

29手

「昨日面白い将棋を見たんだ。」

「ほう、どんな将棋だい」

「まず5手目に1筋に駒を打って王手がかかったんだ」

「いきなりか、急戦だな」

「続いて9手目、また1筋に駒を打って王手がかかったんだ」

「変な王手が好きなやつだな」

「そして13手目・・・」

「おいおい、13手目以降も4手毎に1筋に駒を打って王手がかかったなんて言わないだろうな」

「よくわかったね。ちなみに29手目で詰みだったよ」

「あきれた将棋だな」

「ちなみに、成る手はなかったね。先手の取った小駒は金が1枚のみだったけれど、その金は打った後動くことは無かったよ」

(条件)

・ 29手で詰んだ

- ・ 5手目から4手毎に1筋に駒を打つ王手があった(5,9,13,17,21,25,29手目)
- ・ 成る手なし
- ・ 先手の取った小駒は金が1枚のみ
- ・ 金は打った後動くことがなかった

出題のことば (担当 タラパパ)

金は取れる形を作り満を持して取ります。収束が上手くできています。

追加ヒント：

- ・ 12手目は金の着手です
- ・ 止めは角を打つ手ですが、35からの逃げ道をどう塞ぐ？

推理将棋40・4 解答 担当 タラパパ

▲7六歩、▽3四歩、▲2二角不成、▽同飛、▲1五角、▽4二飛、▲同角不成、▽同玉、▲1二飛、▽2二角、▲同飛不成、▽3二金、▲1五角、▽3三角、▲同角不成、▽同玉、▲1五角、▽2四角、▲同角、▽同玉、▲1五角、▽同玉、▲3二飛不成、▽3六角、▲1六金、▽2四玉、▲3六歩、▽1四角、▲1五角 まで29手。

詰上り図

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

持駒なし

おそらく”打つべし”シリーズ3問の中で、一番難しいのがこの作品。1筋攻めの手順は先手

22角が残らない(残すと玉が33から出られない)ので、9筋攻めよりも更に手数がかかります。

解答者はまず「先手が金を取った」という課題を克服しなければなりません。素直に考えれば金を取るには、51玉に対して15角、42金、同角とするか、42玉に対して12飛、32金、同飛とする手順です。金を質に入れるチャンスは、51玉か42玉の瞬間しかありませんから。ところが困ったことに、これら手順で42や32で金を取っても、次に1筋からの王手がかげられません。これが最初の謎。

移動合した駒はすぐ取る。先入観に陥り易いところですが、これは必ずしも真理ではありません。12飛、22角合、同飛、32金と、ここでは金を質にするだけで満足し、15角と課題をクリアする時間差手段があります。このことに気付かないと、本問は不可能問題になってしまいます。

15角には33角合とする作意の他に、24角合、同角、同歩、32飛、同玉、14角と進めるような紛れもあります。最後の条件から金打は最終手ではなさそうだと考えれば、16金、24玉、15角で詰める順を目指すべきでしょう。もちろん最終手が金を打つ手だとしても、「金は打った後動くことがなかった」に違反するわけではありませんが、そうした手口はあまり使わないものです(笑)

止めを15角と決め打てば、解決への道は容易に開けます。14を塞ぐには後手がここを14角と埋めるしかありませんし、もう一つの逃げ道35を塞ぐ課題も明確。36角、同歩(実際は直ちに同歩とは取れませんが)とする妙案も浮かぶというものです。

橘圭伍 「収束の仕方が面白いですね。歩頭に角を打つ辺りは特に」

■この手が出て、収束が締まった感があります。

ミニベロ 「忙中閑あり。」

■なんだか哲学的で、返し技に悩むコメントで

すが、金を質に入れておきながら、放っておく
感触をたどりました？

はてるま 「32 金が発見できればあとはリズム
に乗りますが、36 角が推理将棋らしい手筋
ですね。硬軟織り交ぜた、適度な難易度の、中
編の傑作かと思います。」

■ 32 金と 36 角、いい味を出したと思いま
す。

DD++ 「mixi で出された当初は 2 筋に金をお
びき出す必要があると思いついて悩んだ記憶が
あります。22 角合に同飛で 32 金合
として質駒にするなんて方法があったとは。
後手の角打ちが、36 角といい 14 角という
まいこと筋悪な手があるものだなあ（笑）」

■ 担当も実はまったく同じ箇所を悩んだ記憶が
あります。意外に見えないんですよね質駒放置
の手筋。

渡辺 「条件から一枚しか取れない金を途中で
手放さなければならぬのが辛いところ。詰み
形はほぼ予想が着きますが、逃げ道を塞ぐ歩の
ところに予め置いておく 36 角が推理 将棋な
らではの一手。」

■ おっしゃる通り。

斧間徳子 「40-2 と同じく、収束がきれいで引
き締まっている。」

■ 終わりよければ全てよしとは詰将棋で引用さ
れる格言ですが、長編推理将棋でも同じことが
いえます。

中村雅哉 「15 からの角打角合は既視感があ
るのでやや印象が弱いものの、12 手目 32 金
は気付にくい妙手。」

■ おそらく本問で最大の謎でした。気付かない
んですよ、これが。

NAO 「21 手目以降の応酬は緊張感があり
ます。」

■ その前にも緊張感ありませんでした？（笑）

たくぼん 「36 角！からの収束は短編の切れ
がありますね」

■ 測ったような妙手とは、このことでしょう。

はらたつ 「手順長いですが一本道ですね。
一旦後手に角 2 枚渡すので退路を塞ぐ手を考え
たら 36 と 14 が見えました。」

■ 難解ではないと思われませんが、他局と較べると
紛れもあり、一本道とまではいえないよう
な・・・。

S.Kimura 「3 六角があるのなら、打った金
が動かないという条件も納得です」

■ 打った金が動くとは何かがあるのか、実は担当者
判っていなかったりします（汗）

鈴木康夫 「40-2 に触発されて作りました。コ
ンピュータで 4 手置きに 1 筋から駒を打つ手順
を出力させました。成りを許すと最短 23 手で
詰んで最後が打ではなくなるので味が悪いで
す。したがって、成りは無しにしたところ最短
は 29 手になりました。金駒を取る手を無制限
にすると多数の手順が有るので金を 1 枚だけ
にしたところ 2 通りになったのでその一方を
作意にしました。先手の取った「小駒は金 1 枚」
ですが「金駒が金 1 枚」でも限定できていま
す。」

■ シリーズ作はぜんぶ最終駒打ちまでです
から、23 手という仲間入りできないかも
（笑）鈴木さんの作品はコンピュータ検討が
できるので、安心して出題できます。

はなさかしろう 「このシリーズは導入部の必
然性が高いので取り組み易いのですが、本作も
収束がユニークで面白かったです。」

■ 小駒条件で止めを 15 角にした作者のファイ
ンプレーでした。

正解：14 名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 鈴木康夫さん

たくぼんさん 橘圭伍さん 躑躅さん
 DD++さん NAOさん 中村雅哉さん
 はてるまさん はなさかしろうさん
 はらたっとさん ミニベロさん 渡辺さん

40-5 上級 渡辺秀行さん作
 とどめは初手の跡地 10手

A君「10手で詰んだ変な将棋を見たよ。これが終局図さ」

B君「あれ？僕が見たのも10手で全く同じ終局図だよ。最初の図はどうだった？」

A君「もちろん、この図さ」

B君「おっ！僕が見たのも全く同じだよ！これは奇遇だねえ」

A君「何を馬鹿言ってるんだよ。最初の図が同じなのは当たり前だろ！」

B君「あっ、そうか。では3手指した図はこれだったんだけど」

A君「僕が見たのも同じだよ。とどめの着手は初手に着手した駒の元の位置だったんだ」

B君「つまり初手が26歩だとすると、その歩の元の位置は27だからとどめは27ってことだよな。僕も同様だったよ。あと、先手が最後9手目に大駒を打ったのを見たよ」

A君「そうか、僕は6手目に後手が自陣の駒を動かして成っていたのを見たね」

B君「ということは飛角香のどれかを4マス以上動かしたってことか」

A君「そういうことになるね」

(共通条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 3手指した局面も、終局図も、他方の見た将棋と同じ
- ・ 最終手の着手地点は、初手の着手駒の元の位置

(A君の見た将棋の条件)

- ・ 6手目は自陣からの駒成

(B君の見た将棋の条件)

- ・ 9手目は大駒打ち

A君の見た将棋とB君の見た将棋は、同一では

ありません。両方の手順を教えてください。

出題のことは(担当 タラパパ)

なぜ駒成をわざわざ”自陣からの”と謳ったのでしょうか？

追加ヒント：

・実はこの問題、ヒント？に溢れているのです。まず簡単に推理できること。

(1) B君の見た将棋で後手は、駒を何枚取る必要がある？

(2) A君の見た将棋で、6手目に成った大駒を特定しましょう。

(3) A君の見た将棋で、6手目に成った場所を特定しましょう。

- ・ズバリ！B君の見た将棋の9手目は88角

推理将棋40-5 解答 担当 タラパパ

(A君の見た将棋)

▲7八金、▽3四歩、▲7六歩、▽3三角、
 ▲6八飛、▽7七角成、▲4八銀、▽7八馬、
 ▲5八飛、▽6九金 まで10手。

(B君の見た将棋)

▲7八金、▽3四歩、▲7六歩、▽8八角成、
 ▲5八飛、▽4八角、▲同 銀、▽7八馬、
 ▲8八角、▽6九金 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		飛								
三	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	
四							歩			
五										
六			歩							
七	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	
八		角	雀		飛	銀				
九	香	桂	銀	王	金			桂	香	

持駒 なし

たった数行の出題文ですが、実は十分なヒントがあります。ただ別の将棋の条件を、こちらの将棋の参考にするといった、普通の推理将棋とは毛色が違う問題だけに、考えが纏まりにくい難問でした。この作者の十八番なのですが、担当もいつも痛めつけられています。

さてA君の見た将棋の6手目、「自陣からの駒成」は飛車でしょうか、角でしょうか？

それが飛車であった場合、およそ次のような類の手順しかありません

(1) 76歩、32飛、33角成、同飛、68玉、37飛成・・・・。

(2) 76歩、44歩、同角、42飛、53角成、47飛成・・・・。

どちらの手筋を使うにも初手76歩が必然ですから、最終手は77地点の着手。少なくとも玉が68に、止めは77に跳ねた桂を取る手になりそうですから(2)は問題外。またB君の「9手目は大駒打ち」条件から、詰んだ形は先手に大駒が2枚以上ある形。となれば、(1)の手順の次の手は37同桂で、9手目が飛打ち。手数をかけて成った飛車を取られるようでは、止めの77着手はおろか、先手玉を詰ませることなど到底できません。

従ってA君の見た将棋の6手目、自陣から成った駒は角です。後手は馬を作り駒を取り、馬と取った駒とを連携して詰めたのが最終図と考えられます。この時に後手は先手の角を取ることができません。それを打つ余裕がない(先手が大駒2枚持てない)からです。

B君が9手目に打ったという大駒は何でしょう？誰もが角と推測しそうですが、一応飛がないことを検証してみます。

先の手順のように後手は自陣の飛車に手数をかける訳にはいかないので、先手が飛車を取ったなら後手陣。それも初手に76歩を突き、5手目に取るしかない。例えば

(3) 76歩、32飛、33角成、42銀、32馬、88角成・・・・。

77には89桂の利きがあります。やはり77着手で詰上げる条件にはほど遠く、ましてや同一詰上がりの別局など作りようがありません。

こうして先手の打った大駒が角と決まれば、A君の見た将棋で後手の着手は

34歩～88角成～角打～駒取り～駒打ち
A君の見た将棋で後手は他の駒を動かしていませんから、B君の見た将棋でも他の駒は動かさせません。また後手は角を取れないのですからB君の見た将棋は

34歩～33角～77角成～駒取り～駒打ち

といった結論がほぼ導き出せます。B君の見た将棋、なんと後手は33角の待ち手を指しているのです。

では両局の8手目、駒を取った位置はどこ？

77からも88からも動ける場所で、詰に有効な駒が取れる場所といえば78しかありませんね。そしてB君の見た将棋では、先手88角は事実上動きようがありませんから、A君の見た将棋で先手が打った大駒の手とは、88に角を打つ手です。ベテラン解答勢の中でも、ずっと簡単に解かれた方は、問題を眺めたとたんこの手(先手88角)を予測していた模様です。経験から来る勘でしょうが鋭いものです。

ここまでくれば、初手78金も他に考えられないところ。あとは止め(69金)の着手をアシストすべく、うまく先手が58と48を塞いでやれば解決。58飛、48銀ですね。

以上は担当の解図過程ですが、他のアプローチもありそうです。片や駒を打ち、片や駒を打たないなら、打たないほうの手順に遊びがあつて当然ですし。

橘圭伍 「A君の条件と合わせてB君が打った大駒が88角だと推測できるかどうかが鍵でしょうね。これは推理要素も満載で正に推理将棋の名に相応しい作品だと思います」

■本格的に推理を楽しむなら、こうした作品が一番かもしれません。

ミニベロ 「57・47への銀打ちを読まされました。」

■担当が解いた時は全く紛れに入ることがなかったのですが、殆どの方が初手56歩の紛れに

陥ったようでした。難度を見誤った原因かも
(汗)

DD++ 「30-2,3で渡辺さんの同一局面のやり口は既に見抜きました(笑)。「自陣から」は単純に無駄手を33角に限定する意味だけでなく、「56歩、74歩、76歩、88角不成、58玉、79角成、同金、48角、69角、57銀」(1手順で両方満たせる)や「56歩、74歩、76歩、77角不成、48玉、68角成、59金左、79馬、58玉、57銀&56歩、74歩、76歩、88角成、58玉、59角、同金左、79馬、88角、57銀」の余詰消しの役割もして、うまいもんです。」

■「自陣から」には深い意味があったのですねえ。出題時、そんなに深いところまで考えませんでした。

斧間徳子 「ただでさえ2局セットのものは難しいのに、なぜか初手56歩とばかり思いこんでしまったため、解くのに苦労しました。初手78金(68金)では?と考えたら、割とすぐ解けました。もっとも、「なぜ駒成をわざわざ"自陣からの"と謳ったのでしょうか?」のヒントがあったからこそ解けた感じがします。手順は両局とも濃密な好手順。」

■DD++さんの評を拝見すると、ちょっとピント外れ感のあるヒントでしたが(汗)

中村雅哉 「B君の9手目は88角と決め打ちして解きました。飛躍した手がないので地味な印象。」

■う〜ん、ズルイ! つうか、勘が働きすぎ。

NAO 「方針が立てにくく難問です。はじめ初手56歩に決打ちしたため苦戦でした。条件3)に加えて、「最終手は初手の着手駒と同種駒を着手」だったとは!」

■そうか、それを追加ヒントにしたら良かったかも。

たくぼん 「最終ヒントの前に何とか解けました。初手56歩の紛れにどっぴりと嵌りました。」

た。」

■たくぼんさんも、この紛れに入りましたか。

S.Kimura 「頼みの第2ヒントも予想していたことでした。79角成→57銀の詰みを予想するもののA君とB君を両立させる答えが見つかりませんでした。」

■どうもヒントの出し方が下手なようです。もっと決定的なヒントを考えないと(^^)

はなさかしろう 「弁当箱に御菜を外枠から詰めていく感じ。この手数なら見た目ほどは難しくはないのですが、普通の推理将棋とは考え方が少し違う気がしました。」

■ピッタリな比喻ですねえ。最後に梅干を乗せて、お弁当完成ってところでしょうか(^^)

正解: 9名

斧間徳子さん たくぼんさん 橋圭伍さん
DD++さん NAOさん 中村雅哉さん
はなさかしろうさん ミニベロさん 渡辺さん

総評,

DD++ 「今回は出題当日午前中に全部解けたのでタラパパさんを一安心させることができそうです。よかったよかった。」

■う〜ん、一安心とも行かなかったようで・・・残念。

橋圭伍 「非常に易しい5題でした。5)は特に名作ですね」

■しかし難しかったようで(汗)

渡辺 「4手毎に駒を打つ問題は手の広がり制限のバランスがうまく取れて良いですね。今回は5番が自作なので楽でした。」

■同感です。ブーム化したのも、DD++さんのアイデアが優れている証拠。個人的には解く側のとっつき易さが魅力と感じています。

ミニベロ 「手数長めで、解答者減が心配。2か月あるからたっぷり遊べると思えばいいんだけど。こっちは忙中閑なしで、やっと解答に手をつけました。これから車で京都です。雪が心配。」

■2ヶ月遊べる問題をと考えたのですが、さすが前担当者、解答者減の予想が当たってしまいました(泣)

中村雅哉 「半分以上は知っていた作品なので助かりましたが、公平に見て新春出題としては難しすぎですね。新年早々なかなか解けないのがっかりすると思うので、できれば お屠蘇気分分で解ける超簡単な作品(できれば一桁手数)を並べて欲しいです。」

■なかなか一桁物がなくて……。集めにいかない。

NAO 「今回は、シリーズ3作とも妙手順あり楽しませていただきました。」

■それぞれの好手順、まったく上手く出来ているものです。

推理将棋第40回出題全解答者：16名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 鈴木康夫さん
占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん
躑躅さん DD++さん NAOさん
中村雅哉さん はてるまさん
はなさかしろうさん はらたっとさん
ミニベロさん みやさん 渡辺さん

当選： はてるまさん、みやさん

おめでとうございます。

Fairy Top IX 2010 投票要項

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・プルーフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy Top IX 2010は2010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：2011年2月号発行日
投票締切：2011年3月31日
結果発表：WFP4月号(34号)

【対象】

2010年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。

【部門区分】

フェアリー詰将棋

短編部門：～15手

中編部門：16～49手

長編部門：50手～

推理将棋・プルーフゲーム部門

(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)

* なお後日発行の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。

☆選考ではありませんので、全部の作品を見なくても構いません。お気に入りの作品をお好きに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。今年も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15日（火）

WFPフェアリー作品展

作品募集締切一覧

Fairy of the Forst #27

「強駒先打」の協力誌

* 詳細はP17をご覧ください

あとがき

今月開催予定の第10回詰四会フェアリー作品展でしたが、一部投稿作品の検討が完了していないものがありますので、とりあえず一ヶ月伸ばして次号で開催いたします。投稿頂いている方々、もうしばらくお待ち下さい。

それにしてもこの1、2月は忙しかった。年度末は忙しいのが世の常ではあるが、今年は県内あちらこちらで建物が立ち、内装の職人さんがほとんどいなくなるといった状況に陥った。私も数日夜遅くまで職人となり働いたが、日頃しない業務のため背中が疼いて夜寝られなかったり、カッターで指を何箇所も切ったり、もう大変だった。何とか一段落はしたが、これで利益が出るかどうかという状況なのだから何をやっているんだか……。建築業の不況の波はまだまだ続いている……

たくぼん

2011年 第32号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十三年二月号

平成二十三年二月廿日発行

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