



# Web Fairy Paradise

2012/1/1 PM16:30改訂

**第42号**

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第2回フェアリー短編コンクール
- ・ 2012 年年賀詰作品展
- ・ 第 51 回推理将棋出題
- ・

結果発表

- ・ 第 38 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 49 回推理将棋出題
- ・ 第 50 回推理将棋出題

読み物

- ・ Köko について(小林看空)
- ・ 神無太郎への九つの質問(神無太郎)
- ・ WFP のばか詰(神無太郎)

**がんばろう！日本**



**2011/12**

## はじめに



クリスマスまであと数日。我が家の家の近くで毎年イルミネーションを飾るお宅があります。しかし震災の影響でしょうか、毎年12月の初めには点灯していたのが今年は今月中旬まで点灯されませんでした。私の地区の小学校も例年より数週間遅れての点灯でした。新聞を見ても今年は今自粛したところも多いようです。

今年もあと10日ちょっととなりました。1年を振り返ってみても今年やったなあと思うことが全く思い浮かびません。何だか単に時間だけが過ぎていっている感じです。やはりちゃんとした目標を立てそれに向けて精進する心構えが必要なんでしょうねえ。来年はひとつ大きな目標でも立てて頑張ってみましょうか！

話は変わりますが、最近また特にボケてきたのかWFPの先月号の表紙のトピックには書いていて記事載せていないのに先ほど気付きました。詰将棋メモの「推理将棋第49回出題解答」です。どなたからも御指摘なかったのが全く気付きませんでした。毎月同じような手順で編集しているのに一体何をやっているのか。ちょっとだけ落ち込んじゃいました。

担当者並びに読者の皆様申し訳ありませんでした。今月号に2ヶ月分(49回、50回)の解答解説を掲載しておりますのでよろしくお願いいたします。

今月号の目玉は、第2回フェアリー短編コンクール開催です。担当は小峰さんです。丁寧な解説は評価も高く適任の担当者と言えるでしょう。たくさんの解答で盛り上げていって欲しいと思います。

あと気が早いですが年賀詰作品展も開催しております。ぎよっとする初形の作品もありますが、お正月はぜひフェアリー詰将棋の解図でお過ごしいただきたいと思ひます。

今年は大変お世話になりました。また来年もよろしくお願ひいたします。よいお年を……

## 【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42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。

## ・第 2 回 フェアリー短編コンクール 出題

### はじめに（雑文）

思う所があって今年ドイツ語の勉強を始めました。原語のドイツ語版で読みたい文献があつての行動なのですが、そんなタイミングで奇遇にもドイツ語起源のルール名を持つ作品がフェアリー短コンに投稿されて来ました。その名も“Köko”。

日本ではまだ馴染みの薄いこのルールの詳細については、WFP 本号の別ページに掲載されると聞いていますので、そちらを参照して頂くとして、ここではドイツ語に縁がない方のために、ルール名に入っている“ö”の字について一言。

この“ö”の上に点 2 つ（横棒一本で表記する場合もある）を乗せた字ですが、“ö Umlaut”（オーウムラウト）または「ö の変音」と呼びます（余談ですが“Umlaut”という用語を最初に使ったのは、グリム兄弟のお兄さんで言語学者の Jacob Grimm [ヤーコプ・グリム] 氏だそうです）。この文字に対応する発音は“ø”で、無理矢理カタカナ表記すると「エ」に近いのですが、日本語にも英語にもない音です。

歴史的にいうと、昔は“oe”と 2 文字で表記していたらしいのですが、そのうちにひげ文字（Fraktur）の活字体の中で 2 文字を横方向に繋げた合字“œ”が現れ、その後更に“ö”の上に“e”の乗せた字体になり、またまたそれも簡略化されて“e”が 2 つの点になり——という段階を経て今の“ö”になったのだそうです（「中級ドイツ語のしくみ」[清野智昭著、白水社] の p.52）。

但し現在でも E メール等で特殊文字が使えないときには原始的に 2 文字で“oe”を使用するそうですので、ルール表記は“Köko”が面倒な方は“Koeko”で良いでしょう。発音としては「ケーコ」か「ケコ」がドイツ語に近いと思われます。

さてこの Köko ですが、ルール名もさることながらルール自体を飲み込むのも慣れが必要です。説明だけ読むと単純なのですが、王手や詰みの概念にも Köko が適用されるのも手伝って、私は解図を試みた際散々に錯覚しました。しかも fm 検討が利かないので、出題図に余詰がある可能性も充分考えられます。なので、ルール解釈に少しでも不安がある場合には遠慮なく質問して下さい。出来るだけお答えします。

コンクール形式の出題なのに、出題時に特定の作品に説明が偏ってしまつて大変恐縮なのですが、何卒ご容赦下さい。また都合上特殊文字

を幾つか使いましたが、もし正しく表示されない読者がいらっしゃいましたらお詫び致します。

第 2 回目のフェアリー短コンも期待通り多彩な顔ぶれが揃いました。中には作者名が一発でわかってしまう作品もありますが、作品募集時の公約なので一応伏せて出題します。今回の配列は「初形の受方玉位置」（11→99）としました。

今回も解答募集期間を長めに設定します。1 題のみや短評だけの参加も大歓迎。多くの方にお楽しみ頂ければ幸いです。コンクールですので ABC 評価もお忘れなく！

- ・解答締切：2012 年 1 月 29 日（日）
- ・結果発表：2 月 20 日（月）<WFP 第 44 号掲載>
- ・手数・ルール：6 手以内のフェアリー作品。
- ・出品数：1 人 2 作以内。
- ・出題方法など：作者名は伏せた上で全局一斉出題。評価点の平均で作品の順位を決定する。不完全作は失格（自動最下位）。
- ・評価方法：ABC の 3 段階評価。A = 3 点、B = 2 点、C = 1 点、誤解 = 3 点、無解 = 計数除外。複数解の作品には、解 1 つ 1 つではなくて、作品全体に対する評価での採点をお願いします。
- ・解答 / 問合せ先：小峰耕希  
( [jigsawbox@gmail.com](mailto:jigsawbox@gmail.com) )  
< <http://19900504.web.fc2.com/index.html> に解答送信フォームあります。 >

### <ルール説明>

**【連続協力詰】** 別称連続ばか詰。まず受方が指定手数（「+」記号の前の数字）以内で連続して着手し、その後攻方が指定手数（「+」記号の後ろの数字）以内で連続着手して、最短手順で受方玉を詰める。

**【協力詰】** 別称ばか詰。双方が協力して最短手数で受方の玉を詰める。

**【マドラシ】** ある駒 A の利きに敵の同種駒 B が入った場合、A と B が無能化する。但し王（玉）にはマドラシは適用されない。

**【複数解】** 解が 2 つ以上ある。

**【協力自玉詰】** 別称ばか自殺詰。双方が協力して最短手数で攻方王を詰める。

**【キルケ】** 駒取りが行われたとき、取られた駒は最も近い指将棋においての初期位置に戻る。

【Kōko】着手は、その周囲8枳に他の駒が存在する地点のみ有効。王手や詰みの概念にもこのルールは適用される。

【受先】初手を受方が着手する。

【推理将棋】将棋についての会話(または条件)をヒントに初手からの指し手を推理し復元する。

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

【アンチキルケ】駒取りをした駒は最も近い指将棋においての初期位置に戻る。

【強欲】駒を取る手を優先。但し攻方には王手義務があり、受方には王手回避義務がある。

<今回の出場者> (敬称略)

神無太郎 小峰耕希 神無七郎 藤原勝博  
 変寝夢 小林看空 たくぼん  
 番外(盤外?) ……近所の猫

■02-01 連続協力詰 5+1手

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

持駒 なし

■02-02 マドラシ協力詰 5手 (2解)

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

持駒 香

■02-03 キルケ協力自玉詰 6手

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

持駒 なし

■02-04 Kōko 協力詰 6手 (受先)

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

持駒 香2

(注: 余詰発生。本作は失格としま。修正図は(1)手数が6手→5手、(2)攻方持駒が香2→香歩、(3)受方玉が34→23)

■02-05 協力自玉詰 6手

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

持駒 飛角

■02-06 対面推理将棋 6手

- (1) 6手にて後手の勝ち。
- (2) 成の手があった。
- (3) 3手目と5手目は同種駒の着手。

■02-07 対面推理将棋 6手

- (1) 6手にて後手の勝ち。
- (2) 5手目は金を斜めに上がる。

■02-08 マドラシ協力自玉詰 6手


持駒 飛

■02-09 Kōko 協力自玉詰 6手


持駒 桂2



■02-10 アンチキルケ協力自玉詰 6手


持駒 なし

■02-11 強欲協力詰 6手 (受先)


持駒 なし



## 推理将棋第5 1回出題 担当：DD++

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5 1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)) をごらんください。

解答、感想はメールで2012年1月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの名前は「推理将棋第5 1回解答」をお願いします。

### 推理将棋第5 1回出題 担当 DD++

今回は年越し2ヶ月出題です。出題数もいつもより1題多く、しかも1つは連立問題なので実質5題。テーマは1ヶ月フライングで「平成24年(龍年)の新春推理将棋」。全ての局に24か龍が関わります。

初級は推理将棋の話題が集まる詰工房の有志で以前作った問題。3-1にある問題の龍バージョンで、ネタ出しも最初に手順を見つけたのも TETSU さん、限定と会話文は私が担当しました。中級はおもちゃ箱担当者の DD++ 作。素直に「24 龍」の着手を鍵にしてみました。上級その1は推理将棋の館管理人の館長さん作。後手が歩ばかり24手指す趣向手順。上級その2は詰パラ担当者の渡辺秀行さん作。トドメが「24の着手」と「龍の着手」という、テーマに非常にふさわしい連立推理将棋です。

現在の推理将棋を引っ張っているメンバーからのお年玉です。旧担当者まで並べるのはさすがに問題数が多くなりすぎるので、現担当者だけでご勘弁を。

#### ■練習問題

「さっきの将棋、▲26歩△24歩▲25歩△同歩▲同飛△62金まで見てたけどどうなった？」

「9手で詰んだよ、って言えば残りの3手は分かるよね」

さて、残りの3手はどんな手だったでしょうか。

#### ■本出題

- ・5 1-1 初級 詰工房有志作

龍を詰ましてみよう 7手

6手目に龍を作る場所は2箇所です。

- ・5 1-2 中級 DD++作

24年の龍の年 11手

この先手龍の作り方はちょっと珍しいかも。

- ・5 1-3 上級 館長さん作

連続24回歩の着手 48手

暗算だとうっかりしやすいところがあるので気をつけて。

- ・5 1-4 上級 渡辺秀行さん作

平成24年新春推理将棋大会 11手×2

各局の最終形を予想できるかが勝負どころ。

- ・5 1-1 初級 詰工房有志作

龍を詰ましてみよう 7手

「よし、後手番だけど龍も作ったし有利に進みそうぞ」

「でも7手目にこうしてその龍が詰むけど」

「げっ、あの6筋の手はそういうことか……」

さて、7手目まではどんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・7手目に後手龍が詰んだ

・6筋の着手あり

- ・5 1-2 中級 DD++作

24年の龍の年 11手

「今年の指し初めは縁起がよかったよ」

「どんな将棋だったんだい」

「24年の龍年の1月1日に指した将棋が、24龍まで11手の詰みで勝ったんだよ」

「へえ、それはおめでたい話だ」

「相手もゲンを担いだのか最初に24に着手してたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・24 龍まで 11 手で詰んだ
- ・後手は最初に 24 に着手した

・5 1 - 3 上級 館長さん作

連続 2 4 回歩の着手 4 8 手

「お互いに最初は同じ筋にあった駒を動かしたあの将棋すごかったね」

「後手は歩の着手 24 回のみで、成ることもなく 20 回の王手で詰ませたよ」

「後手は連続して同じ段の駒は動かさなかったんだ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・後手は歩の着手 24 回のみで、20 回の王手で先手玉を詰ませた
- ・初手と 2 手目は同じ筋にあった駒の着手
- ・後手が連続して同じ段にある駒を動かすことはなかった
- ・成る手なし

・5 1 - 4 上級 渡辺秀行さん作

平成 2 4 年新春推理将棋大会 1 1 手× 2

A 君と B 君が新春推理将棋大会の結果について話しています。

A 君「僕は 1 月 1 日辰年だから 11 手目に龍を動かして相手玉を詰めたよ」

B 君「僕は平成 24 年 1 月 1 日ということで 24 に着手して相手玉を 11 手で詰めたよ。

『同角生』と取った駒を一段目に打った手が決め手になったね。」

A 君「終局図を良く見てごらんよ。駒の向きはさておき、盤面上の大駒と玉の配置が君と僕の将棋でほとんど同じだね」

B 君「そうだね。玉と生角計 4 枚と龍の配置が同じだ。飛の配置が 1 マスだけずれているけどね」

さて、A 君と B 君の将棋の手順は？

<共通条件>

- ・11 手で詰み
- ・駒の向き(先手後手)を無視すると、A 君と B 君の終局図を比べて、

玉 2 枚、生角 2 枚、飛、龍の配置は飛が 1 マスずれている以外すべて同じ

<A 君の条件>

- ・最終手は龍を動かす

<B 君の条件>

- ・最終手は 24 に着手
- ・先手は『同角生』と取った駒を一段目に打った

■練習問題解答

問題以下、▲22 飛成△52 金上▲31 龍まで。テーマにあわせて練習問題も龍の問題。少し珍しい逆サイドからのはてるま手筋です。

31 からののはてるま手筋は 22 角を処分しなければならぬので大変そうですが、実は意外とすんなり成立します。飛が出撃する場合はたいていはてるま手筋に持ち込めるので、解図の場合も検討の場合も要警戒です。

詰上り図

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

持駒 角銀歩

ちよっとだけ早いのですが年賀詰を…  
 解答締切は 2012/1/15  
 送り先は：takuji@dokidoki.ne.jp

【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。

強欲：攻方は駒を取る王手があれば、その手を選択しなければならない。受方は駒を取る王手回避手があれば、その手を選択しなければならない。

禁欲：攻方は駒を取らない王手があれば、その手を選択しなければならない。

受方は駒を取らない王手回避手があれば、その手を選択しなければならない。

成禁：手順中に成る手があってはならない。

年賀 1

神無太郎作 龍王協力詰 9手

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

持駒 金3

龍王とは王の利きが龍の動きをする駒。分かりやすいように龍表示にしています。24龍を詰めて下さい。

年賀 2

神無太郎作 龍王／金王協力詰 7手

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

持駒 なし

攻方 24 の駒は龍王（王の利きが龍の動きをする駒）、受方 42 の駒は金王（王の利きが金の動きをする駒）です。自らが王手となる指し手は出来ませんのでご注意ください。

年賀 3

神無七郎作 強欲成禁協力詰 45手

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

持駒 歩5

年賀 4

たくぼん作 禁欲協力詰 31手  
 (後手：持駒なし)

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

持駒 飛





# 第38回WFP作品展結果 担当:神無七郎

今年最後の WFP 作品展は解答者 5 名。少ないのは相変わらずですが、第 32 回 WFP 作品展と同数で筆者が担当になってから最多です。

まずは解答成績のまとめをご覧くださいませしょう。

〔第 38 回 WFP 作品展解答成績〕(敬称略)

○: 正解 - : 無解 ×: 誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	7
小峰	○	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	6
変寝夢	○	○	○	×	○	○	-	-	-	-	-	5
もず	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	1
ぽこ	×	-	×	-	-	-	-	-	-	-	-	0

もず氏は久々の登場で 38-11 のみの解答。ぽこ氏も Onsite Fairy Mate で解答をいただいて以来、久々の解答参加です。ただ、マドラシのルールを誤って解釈されたため、残念ながら誤答になってしまいました。

フェアリーはいろいろルールがありますし、いろいろな解釈が可能なので「フェアリー Wiki」あるいはガイドブック的なものが欲しいですね。ルールの説明、主な特徴、代表的な手筋の紹介、例題、ありがちな誤解、他ルールとの関係及び変種について…etc.

もちろん、そんな資料を作るのはかなり手間が掛かりますが、一度できてしまえば毎回説明をする手間も省け、初めてそのルールに接する人がルールの誤解をする可能性も減るでしょう。これは来年に向けた課題ですね。

## ■ 38-1 神無太郎氏作 (正解 3 名)

マドラシ協力詰 7 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

												一
												二
												三
												四
												五
												六
												七
											王	八
												九

攻方持駒金4

受方持駒∞

## 【ルール】

### • 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める

### • マドラシ

同種の敵駒が互いの利きに入ると、利きがなくなる。ただし、玉は互いの利きに入ることはできない。

### • 持駒 ∞

飛角金銀桂香歩を無限に持つことを示す

## 【解答】

17 金 28 玉 27 金打 29 玉 28 金打 19 玉

18 金打 まで 7 手

(詰上り)

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

攻方持駒なし

受方持駒∞

## 【解説】

まずは初形、受方「持駒∞」にギョッとされます。攻方の持駒は金 4 枚なので、通常なら受方の持駒の金は「品切れ」となるところですが、「持駒∞」のおかげでそうはなりません。

これがどういう効果を発揮するかは、普通に指してみれば分かります。まずは単なる協力詰を解くつもりで以下のように指してみましょう。

**28 金 19 玉 18 金打**…

ここで受方の持駒に金がなければ、いくらルールがマドラシでも、受けがありません。

しかしこの問題は「持駒∞」なので、受方は金を持っています。上記の手順では「17 金」の受けがあつて詰みません。

このようにマドラシのルールを利用して利きをなくすことを「石化」とか「感電」などと呼びます(統一した呼称はないようなので、本稿では「石化」を使います)。「17 金」は一度に 2 枚の駒を石化する気持ちの良い一手ですが、詰めるためには邪魔な手です。

では 17 金を打たせないために回り道をして

はどうでしょう？

**17金 29玉 28金 19玉 18金打…**

これもダメですね。17金は打てませんが、今回は「27金」で詰みません。27金1枚で一度に3枚もの駒が石化されてしまいました。でも、ここまで来れば答えは分かります。「17金」「27金」の2つの受けを消すために、正解手順のようにもう一つ回り道をして、金を打つスペースを埋めてしまうのです。

詰上り図を見ると、純四銀詰で見られるような四角い塊ができています。非標準駒数の設定とマドラシルールをうまく活用した好作です。

**【短評】**

**変寝夢さん**

痺れ以外でマドラシを表現しているところがすごい。

**たくぼんさん**

持駒∞でこんな面白い手順が表現できるとは素晴らしい。

**小峰さん**

石化逃れを食わないようにしましょうその1。こちらは一番素直な手順。受方持駒を∞にするだけで余詰防止になるというのは柔軟な発想。

☆本作は正にアイデアの勝利。石化が一度も出なくても、マドラシらしい作品はできるのですね。

**ぼこさん（※誤解）**

恐らく初心者向けなのでしょうが、最初は38-2のギブアップ図のような詰め上がりだと思っていたので結構時間がかかりました。玉を隅に寄せて金3枚で囲う形だけは確定だと思ふのであとは虱つぶしで何とか解けた、という感じです。

☆ぼこさんの解答はルール解釈に誤りがあり、残念ながら誤解となってしまいました。ぼこさんの解答は28金 38金 29金以下7手というものでした。

これは最初の2手で2枚の金の利きが消えているので、次の29金が打てるというルール解釈をしたのだと思いますが、マドラシでは順序性は考慮せず、その局面だけで利きの有無を判定します。つまり3手目29金は38

金の「本来の利き」に入っているため、利きが消え、王手にならないのです。

☆マドラシに限らず、性能変化系ルールにおいて、一つの性能変化が次の性能変化にも影響を与えるようルールを設定すると、複雑すぎて創作・解図が困難になる場合が多いので、そのような設定は避け、局所的な判定ができるようルールを設定するのが今は一般的です。ただ、この辺の解釈はよく誤解されるところではあるので、やはりガイドブック的なものを用意して、ルール絡みの誤解をなるべく避けるのが望ましいと思います。それまでは Onsite Fairy Mate 等にある過去問で、ルールの特徴を掴んでくださるようお願いいたします。

■ 38-2 神無太郎氏作（正解3名）

マドラシ協力詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
								王	九

攻方持駒4

受方持駒∞

**【解答】**

29金 39金 18金打 29玉 28金打 38金打

19金打 まで7手

（詰上り）

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒∞

【解説】

マドラシ特有の「石化」が表面に出なかった前局と異なり、本局は石化を前面に押し出した作品です。

石化を防ぐ手段として前局では「打ち場所を埋める」という方法を用いたのですが、方法はそれだけではありません。「最初から打ち場所がない」あるいは「打ち場所が少ない」所から王手を掛けるのが、もう一つの方法です。盤の隅、「19」からの王手は正にそういう手です。

しかし、打ち場所が隅になるということは、玉の場所が隅でなくなるということです。本局で「19金」を決め手にしようとするれば、玉の位置は「29」。従って3筋をどうにかしなければいけません。それに本局は7手詰ですから、攻方59金などと配置する余裕はありません。

ここでマドラシの性質を活用します。石化を利用して3筋に壁金（38金・39金）を発生させるのです。ただ、難しいのが「39金」を発生させる方法です。金は後ろに一つしか利きを持たないので、こういった場所に発生させる手段は限られます。

これを実現するのが頭2手。この後、29金はアッサリと消してしまいます。石化を起こした後、元になった駒を根から削除するのは、石化によって失われた利きを再生させるときによく使われる手筋ですが、本局では単に用済みになった金を取る、自然な（空きマスに進むのと変わらない）手です。こういう何もない意味付けは、フェアリーでは逆に気付きにくい物です。

その後は、28金 38金打の応酬で3筋の閉鎖が完了し、19金で詰上ります。詰上りは見事な長方形。まるで玉を入れた棺ですね。

【短評】

変寝夢さん

1, 2とも受方の持駒を無限大にすることで面白みが増えている。

たくぼんさん

3筋に壁を作る方法にマドラシらしさが良く出ている。

小峰さん

石化逃れを食わないようにしましょうその2。受方の駒で3筋に壁を作るのが巧い。

☆持駒∞の2作。その意味と面白さが解答者の皆さんに、ちゃんと伝わったようです。将棋

では歩以外の駒は4枚以下なので、通常の駒数ではマドラシの効果表現しにくいことがあります。この2作は「持駒∞」の模範的な活用例になっていると思います。

■ 38-3 神無太郎氏作（正解3名）

マドラシ協力詰9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
				王		銀			六
									七
									八
									九

持駒 金

【解答】

47金 37金 同銀 48金 同銀 36金  
55金 46玉 45金打 まで9手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

38-1、38-2と「受方持駒∞」が続いたので勘違いするかもしれませんが、今度の持駒は有限。つまり受方は金を3枚しか持っていません。

そんな時に有効なマドラシの手筋が「品切れ狙い」。石化を防ぐ方法として、「空所を埋める」あるいは「狭い場所を使う」よりも頻繁に使われる手筋です。

本局はその典型例。何と最初6手で石化3連発を行い、受方の金をすべて使ってしまうのです。マドラシでの石化3連打は普通詰将棋の3連打合に相当する離れ業。1枚は石化したまま

逃げ道封鎖に残し、残りの金2枚を使って最短手順で収束します。

ここから先の太郎氏の一連の作品は、マドラシの様々な手筋を楽しめるだけでなく、盤上駒の増殖も楽しめるシリーズ物になっています。

【短評】

**変寝夢さん**

4六玉が盲点となり大苦戦。  
4の詰手順(2, 4手目は質になるような痺れ。6手目は純粹痺れ7, 9手目で質を打って詰み)をトレースしてなんとかあった。

**たくぼんさん**

なぜだかすんなり解けました。  
石の作り方の練習局。

**小峰さん**

こちらより 38-04 の作意が先に見えてしまったため、そのイメージに引きずられて却って5手目48同銀が盲点になった。

☆ おや、こうして見ると3連打による石化(通常の駒数では連打による石化は3回が限界)に触れたコメントがないですね。最後の金を取らなかったせいでしょうか?  
逆に持駒∞で連打石化記録に挑戦するのも面白そうです。

■ 38-4 神無太郎氏作 (正解2名)

マドラシ協力詰9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
				金			玉		六
									七
									八
									九

持駒 銀

【解答】

37銀 46銀 同金 28銀 27銀 36銀  
同金 17玉 18銀打 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

銀がポツンと置かれていた前局とは対照的に金がポツンと置かれた本局。受方玉と攻方駒の位置関係も対照的です。それに手順も対照的。今度は金の代わりに銀が増殖します。

マドラシで石化を利用して駒を稼ぐ手順は、鮎の友釣りに似ています。「囧」を使って同種の駒を誘い出し、待ち構えていた別の駒がそれを捕まえるのです。本局で言えば銀が「囧」、金が「釣り人」に相当します。

こちらも最終的な狙いは銀の「品切れ」。

もし詰上りに 28銀がなく、受方の持駒として残っていれば、「29銀」の受けが生じます。ただし、28銀はこの場所が絶対です。うっかり48銀などとすると、37銀の利きが消えているので「28玉」という逃れが生じます。

ちなみに、6手目36同金は地味に**両王手**になっています。36金による通常の王手と、石化状態から復活した27銀による両王手です。金銀による両王手なんて普通の詰将棋では見られませんので、フェアリーではこういう狙いを創作の中心に据えるのも良いでしょう。

前局と同様、盤上の駒が2枚から6枚に増殖する、増殖シリーズ第2弾でした。

【短評】

**変寝夢さん (※誤解)**

2八銀が逃げ道封鎖の関係で限定なのが笑える。最終2六から打ちそうになった。

☆ 変寝夢さんはほぼ正解だったのですが、4手目から「36銀 同金 28銀」の解答でした。残念ながらこの手順の28銀は両王手を防いでいません。性能変化ルールでは、くれぐれ

も利きの確認をお忘れなく！

**たくぼんさん**

4枚銀を出現させるのが解図のポイント。これも面白い。

**小峰さん**

4手目どこに銀を打っても良さそうに錯覚しますが、実は28を受方の駒で塞いでおかないと詰まない。

■ 38-5 神無太郎氏作 (正解3名)

マドラシ協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
							王		九

持駒 金歩

【解答】

59金 38玉 39歩 37玉 48金 38金  
同歩 27玉 28金 37金 同歩 18金  
38金左 17玉 27金打 まで 15手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

前局、前々局と異なり今度は盤上に攻駒がなく、持駒が金と歩の2種類あります。この場合、どちらが「囷」でどちらが「釣り人」だろう…と悩む必要はありません。歩の王手に歩で受けることはできないので、「囷」が金、「釣り人」

が歩に決定です。厳密には石化を利用しない詰め方も念頭に置かねばなりませんが、この手数では普通の協力詰として詰めるのは無理です。

従って、金を金で石化し、歩で取っていく手順を考えることとなりますが、玉が九段目に居たままでは歩が活用できないので、必然的に詰み易い端の方(この場合、近い1筋の方)へ追っていくこととなります。

手順の中で光るのは、10手目37金から12手目18金へと続く連続石化。これで効率よく金を「品切れ」にし、18の退路封鎖も完了します。詰上りは38-2を思い出させる長方形。盤上の駒だけ数えると5枚の増殖で、前局・前々局を上回りました。

【短評】

**変寝夢さん**

2七玉以降の手順が絶品。  
詰めて密集形にさらにびっくり。

**たくぼんさん**

18金が好手でした。詰上り四角も面白い。

**小峰さん**

手数がやや長めだが、詰上りが想定し易いので割りと簡単に解けた。

■ 38-6 神無太郎氏作 (正解3名)

マドラシ成禁協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								王	三
									四
							王		五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂

【ルール】

•成禁  
詰手順中に成る手があってはならない。

【解答】

26桂 34桂 同王 13玉 25桂 33桂  
同王 12玉 24桂 32桂 同王 11玉  
23桂 まで 13手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

これは解説するのが野暮に思えるくらいシンプルな趣向作。双裸玉・持駒1枚の初形を見ただけでは、こんな手順が出るなんてちょっと予想できません。余分に駒を置いて位置を調整すれば「成禁」の条件を外すこともできますが、それではこの作の美しさを損なうだけでしょう。綺麗に並ぶ桂の柱は自然美そのものです。

【短評】

変寝夢さん

3四桂を発見した瞬間からは耽美の世界へ。心地よい。

たくぼんさん

おもちゃ箱に載せたいくらい皆に見せたい楽しい4桂詰。

小峰さん

これは一目で解ける。

■ 38-7 神無太郎氏作 (正解1名!)

マドラシ成禁協力詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
								王	八
									九

持駒 桂 歩

【解答】

48歩 37玉 29桂 17桂 同王 46玉  
 47歩 45玉 46歩 34玉 26桂 25玉  
 37桂 45桂 同歩 24玉 36桂 44桂  
 同歩 15玉 27桂 まで 21手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

ここから3題は難度が一気に上昇します。

特に本局は初手から「39桂 27桂」とする紛れが強烈。歩と桂を連携させるのは難しいですから、王と桂のコンビで桂を取っていく順を、どうしても優先して考えてしまいます。実際それでも23手で詰むので、一層捨てづらい紛れです。逆に作意の「48歩」は、歩がお荷物になりそうで、打ちづらい手です。

ただ、詰上りを先に考えると少し事情は変わります。例えば「39桂 27桂 同王」と進めると、攻方王が2筋に来てしまい、中段で詰めることができなくなります。王を1筋に戻すのは難しそうですし、かといって受方玉を一段目に追う詰上りは「成禁」条件が良く利いているため、手数不足になります。結論としては、攻方王は1筋から離れてはいけない——つまり本局では王も歩と同じなのです！

こう考えると、作意の「48歩 37玉」は攻方王を1筋から外さない、実に合理的な選択です。「歩&桂」で桂を取っていく手順は工夫を要しますが、「王&桂」でもそれは同じ。ならば、詰上り型を作り易い「歩&桂」で頑張るしかありません。

こうして桂を囷にして歩で桂を取っていく手順を探索すると、四桂詰の典型的な詰上りが現われます。最初に打った48歩が44まで進んだ最終形は、相性の悪いはずの歩と桂が見事なコンビネーションを見せた証しなのです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

四桂詰と決め打ったがどうしても6番の手順がちらついてしまう。  
端じゃなく中空で詰むのかな？

たくぼんさん

こちらは難解。下まで追うと手数が足りない。  
桂を出さない手順に惑わされました。

☆ 多分、今回の作品展で2番目に難しい本作。  
正解者はたくぼんさんお一人でした。

■ 38-8 神無太郎氏作 (正解1名!)  
マドラシ協力自玉スタイルメイト 14手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
									王	六
										七
										八
				王						九

持駒 銀

【ルール】

・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 (王手は掛かっているが合法手のない状態) にする

【解答】

28 銀 39 銀 同王 19 銀 18 銀 29 銀  
同王 26 玉 37 銀打 同玉 19 王 17 銀  
38 銀 同玉 まで 14 手  
(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

一般にマドラシではスタイルメイトは容易に実現できます。特に玉も石化の対象になる「Kマドラシ」では「全部の駒をくっつけて」スタイルメイトが実現できます。これは作家にとって都合が良い場合と悪い場合があり、表現したい内容によって、玉を石化の対象としない「マドラシ」と玉も石化の対象とする「Kマドラシ」を使い分けることとなります。

本局はKの付かない「マドラシ」です。銀は石化で簡単に利きを消せますが、王はそうはいきません。しかも初形で攻方王の位置は「49」。このままではスタイルメイトするのは難しいので、王を移動させて一番閉じ込め易い場所である「19」地点に運ぶのです。

この手段として銀を銀で石化してそれを攻方王で取っていく手順を用いますが、今までの作品と違って、これは「品切れ」が目標ではありません。あくまで王を移動する手段として石化を利用するだけなのです。

狙い通り王を19に移動したら銀を石化し(複数の駒を同時に石化できる!)、38玉で退路を塞いで終了。王の移動という目標設定さえ誤らなければ解きやすい作だと思うのですが、正解者はまたしても、たくぼんさんお一人でした。

【短評】

たくぼんさん

先手王を19に運ぶ順を考えればそう難しくはない。

変寝夢さん (※無解)

2八銀、3九銀、同玉でフリーズ。  
王の左を銀で固めるんだろうなあ。

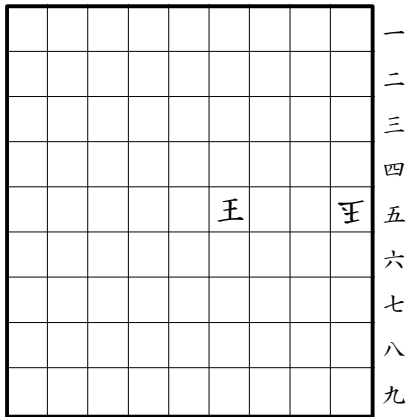
☆ 4手目19銀が少し難しいかもしれませんが。ここで26玉だと17銀 27玉 18銀 29銀…のような展開になり作意より遠回りになってしまいます。

また本局で「王の左を銀で固める」というのは難しいと思いますが、銀を利用したスタイルメイトには典型的な形があります。それは、王を端に置き、その真横に銀を置く形です。筆者の旧作にもその例があるので、この最終形はぜひ覚えておいてください。

[http://k\\_7ro.abz.jp/gym/app1.html](http://k_7ro.abz.jp/gym/app1.html)

このページの最初の図がその収束を使っています。易しいので未見の方ぜひ解図を試みてください。

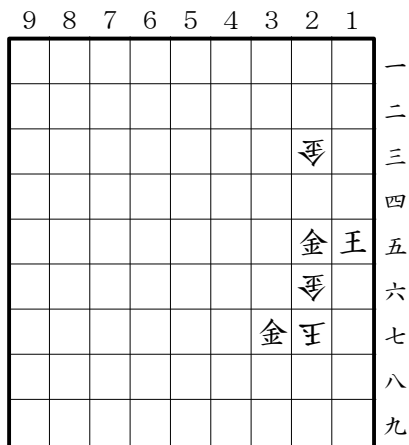
■ 38-9 神無太郎氏作 (正解1名!)  
マドラシ協力自玉スタイルメイト 20手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金

【解答】

26金 36金 同王 24玉 34金 23金  
15金 34玉 25金 26金 同王 15金  
同王 45玉 36金 同玉 47金 27玉  
37金 26金 まで 20手  
(最終形)



持駒 なし

【解説】

今回の作品展でおそらく最も難しい作品。

前局と同様、攻方王が空中にいたのではとてもスタイルメイトにできませんから、移動させなくてははいけません。できれば「19」に移動させたい所ですが、結論から言うとこれは無理。

「19」に移動するには一旦「29」に移動させてから、「18金 19金 同王」とするか、「18」に移動して「29金 19金 同王」とするような手順が必要ですが、手数が足りません。

「19」がだめならせめて盤の端、1筋のどこかへ移動することを考えます。早く1筋に到達するだけなら、

26金 36金 同王 27金 同王 24玉

15金 16金 同王 ...

とすれば良いのですが、金を取り過ぎたため、6手も手数オーバーになってしまいます。

他にも、たくぼんさんのコメントにある「最終14王」の紛れがあります。これは

25金 34金 同王 24金 26金 同玉

25王 15金 同王 ...

とすで手順ですが、惜しくも2手オーバーとなります(以下 36玉 35金 25金 47金 35玉 46金 34玉 33金 22金 45金 33玉 34金 同玉 まで 22手)。

結局、王を1筋に移動するだけでなく、王を頭から抑えるための金を発生させなくてはいけないので、両者を考慮した最適解が要求されるのです。

正解の手順は、王の移動を急がず、先に王の頭を抑える 23金を発生させ、双方の玉同士がほとんど最短の距離ですれ違う巧妙な手順です。最後も金2枚の同時石化で鮮やかな幕切れ。

もしかすると本局は絨毯爆撃による「発掘物」かもしれませんが、それでもこんな作品が盤上に眠っていたことに驚くばかりです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

2六金、3六金、同玉、2七金、同玉、2四玉、1五金上、1六金、同玉ぐらいしか浮かばない。最終手で金が2つぐらい痺れるのだろうか？

たくぼんさん

今回の最難問。先手王を9段目までもっていかうとすれば手数が足りず、1筋にもって行き最終形を想定し道が開けた。

しかし反時計回りの手順に気づくまで試行錯誤の繰り返し。でもはじめは最終14王で22手でした。その後15王に気づいて解決。

☆本局は難問なので、たくぼんさんの正解は、かなり価値が高いと思います。本作品展では難易に関係なく1問1点で集計していますので、心の中で加点しておいてください。





■ 38-10 たくぼん氏作（正解1名）

Isardam協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
									王	九

持駒 金歩

【ルール】

● Isardam

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。  
玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

【解答】

18金 29玉 19金 38玉 29金 27玉  
38金 18玉 19歩 29玉 39金 18金  
同歩 19玉 29金打 まで 15手  
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

Isardam は綴りの通り Madrasi の裏ルールです。つまりマドラシで石化状態になる手を禁手とします。

Isardam と Madrasi は、名前が似ているだけでなく、解図感覚も似たところがあります。囷を使って、別の駒が取るといった手順の流れや、相手の受け場所を消していく、あるいは品切れを狙う、などの基本手筋にも共通するところが多々あります。ただし、マドラシが直接同種の

駒に当てて受けるのに対し、Isardam では同種の駒で玉にヒモを付ける感覚で受けるのが少し違います。

本局は持駒が金と歩の2枚なので、38-5と同様に「金を囷にして金で受けさせ、それを歩で取る」というパターンが使えます。また、盤の隅が一番受けが利きにくく詰めやすいというのもマドラシと共通した特徴。本局の場合は、出発点が隅なので、詰め上げると見事に還元玉になります。

本局は内容的には入門者向け小品ですが、Isardam の浸透度の低さと、太郎さんの作品群による消耗のせい、作者以外の正解者はゼロとなってしまいました。

なお、ここで出題したのは「タイプA」と呼ばれる Isardam です。「タイプB」と呼ばれる Isardam は玉を取る手だけは相手の利きに入って良いので、玉にヒモを付けるような受けをすることはできません。攻方が既に盤上に置かれている避ける詰手順を求める感覚になります。今回のような「裸玉&走り駒なし」の設定はタイプA だからこそ可能になったものなのです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

1八金、2九玉、1九金、3八玉、3九歩、3七玉、3八歩、2七玉、1八金、3七金、同歩ぐらいしか金を取る手段が思いつかない。

☆ 変寝夢さんは歩を打つのが早すぎましたね。来年こそは、たくぼんさんの作品に正解を入れてください。

■ 38-11 一乗谷酔象氏作（正解者2名）

推理将棋『至高のスタイルメイト』

博士「君も腕を上げたな。今度は私が先手番でいいね」

助手「はい。では、お願いします」

・・・29手目先手の着手の後、  
30手目後手の手番で・・・

助手「負けました。

まだ、詰まされていないけど後手に指す手がないから仕方ありません。

21手目に初王手をかけられたところで

はまだまだと思ったんですけど・・・

馬で取られた駒を 27 手目に三段目に打たれてしびれました。

私のどの手が悪かったのでしょうか」

博士「4 手目と 8 手目に香の手を指した序盤が甘かったね。でも、君のおかげで『至高のスタイルメイト』が完成したよ」

さて、至高のスタイルメイトとはどのような将棋でしょうか？

二人の会話を元に推理してください。

条件

- 1) 29 手目を指した局面がスタイルメイト (30 手目の後手番で指す手がない)
- 2) 4 手目と 8 手目は香の着手
- 3) 21 手目は初王手
- 4) 27 手目は、馬で取った駒を三段目に打つ手

【解答】

76 歩 42 金 33 角成 92 香 22 馬 14 歩  
 21 馬 13 香 31 馬 32 金 53 馬 84 歩  
 63 馬 42 玉 73 馬 33 玉 82 馬 24 玉  
 93 馬 15 玉 95 飛 85 歩 71 馬 33 金  
 61 馬 24 金 33 角 93 桂 43 馬 まで 29 手  
 (最終形)

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

攻方持駒金 銀2 桂 歩6  
 受方持駒なし

【作者のコメント】(投稿時)

本問はできるだけ少ない条件付けとなるように工夫しました。詰形は問 1 と左右逆の 15 玉形で左桂を捨てる代わりに左金を使います。玉の後を金が追う手順ですが、角打ちを 27 手目三段目に限定することで、非限定を消します。2 手目 42 金～10 手目 32 金が意表の動きかと思えます。

【解説】

実戦初形から先手と後手が協力していずれかの玉をスタイルメイトにする最短手数は何手か。手数と手順の例を示せ。

上は 2005 年 4 月号にフェアリーランドで出題された亀山杉友氏の問題。これに従来知られていなかった別解を発見し、推理将棋として構成したのが一乗谷酔象氏の作品。今回はその第 2 弾です。本来なら「正解者ゼロ」であってもおかしくない超難問なのですが、作者から提供されたヒントにより正解者ゼロを免れました。

そのヒントとは亀山杉友氏の問題に対するもず氏の解です。もず氏は作意の 29 手には及ばなかったものの、それに後 1 手まで迫るものでした。

(もず解)

98 香 34 歩 68 金 77 角成 69 玉 67 馬  
 66 角 49 馬 84 角 同歩 78 玉 27 馬  
 77 玉 17 馬 26 飛 39 馬 96 飛 29 馬  
 86 玉 19 馬 95 玉 37 馬 77 金 47 馬  
 86 金 57 馬 68 銀 同馬 77 桂 同馬  
 まで 30 手

(最終形)

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

攻方持駒なし  
 受方持駒角 金 銀2 桂2 香 歩7

この解はもず氏のサイトの 2005 年 7 月 1 日付の「衝撃の 29 手」という記事で公開されたものです。更にこの記事の追記には亀山氏作の最短解は担当者である片岩裕貴氏が発見したものであることも書かれています。つまり、先月「亀山解」と呼んだ手順は、正確には「亀山・片岩解」と呼ぶべきものだったのです。

この「もず解」は「亀山・片岩解」とは玉位置が逆で、手数も 1 手余分に掛かっています。

普通に考えれば、この筋をこれ以上追及してもまったく見込みがないように思えますが、一乗谷氏はそうは思いませんでした。曰く、

#### 【作者のコメント】(ヒント提示時)

実は、最短スタイルメイト別解としては問2の方を先に見つけました。ヒントになったのは、亀山さんの29手解に加えて「もず」さんの30手解です。もず解の左玉形に、亀山解の玉と反対側の飛車で歩桂香をピンする形を組み合わせてみたら詰形があっさりできました。

「もず解」と「亀山・片岩解」の融合という、普通の人にはちょっと思いつかないようなことをやってみようと思いついた所に、一乗谷氏の発想の凄さを感じますね。

また、本作は(担当者は推理将棋について詳しくないのですが)条件設定も秀逸だと思います。この手順を少ない条件(たった4つ)で実現したのも凄いですし、その条件で「亀山・片岩解」と逆側に玉が進むことを微塵も匂わせていないのが、更に凄いと思います。

ただ、条件設定を絞り込み、紛れを許容しすぎたせいか、余詰が生じていました。そして本作の解答者のお二人は両方とも余詰解の解答でした。余詰順と修正について述べる前に、そのお二人を含む解答者の感想をご覧くださいませよう。

#### 【短評】

##### 変寝夢さん(※無解)

今月こそは正解者が出るのかそちらの方に興味がある。

##### たくぼんさん

もず手順のヒントが大きな助け舟。96飛はいらな感じて一気に進展しました。

当初馬の軌道を21→31→53→・・・71馬→61馬→43馬と考えていて、21手目の王手がどうしても実現せず。しばらく放置していたら解答順に思いました。

少ない条件で見事に成立させていてお見事としか言いようがありません。先月解けませんでしたので何とか解けてホッとしています。

##### もずさん

Onsite Fairy Mateでのヒントを見て考えま

した。特に「21手目初王手」の条件がよく効いて、手順が限定されていますね。

ただ、10手目と12手目が手順前後可能に見えて自信がありません。

ほかの部分は条件ときっちりかみ合っているのでは作意に近いはずだと思うのですが、この非限定を作者が見逃すとは思えず、かといってほかの手順も見つかりません。上記の手順はすべての条件をみたしているつもりなのですが……。

☆たくぼんさんは言及がありませんでしたが、もずさんと同じく余詰解でした。もずさんは非限定の存在で余詰だと気付かれたようです。久々にもずさんから解答をいただいて喜んでいたのですが、余詰のせいであまり楽しめなかったようで、申し訳ありませんでした。その余詰順は以下の通りです。

#### 【余詰】

76歩 42金 33角成 92香 22馬 14歩  
31馬 13香 21馬 41玉 43馬 84歩  
53馬 32玉 63馬 33玉 73馬 24玉  
82馬 15玉 95飛 85歩 93馬 33金  
71馬 24金 33角 93桂 61馬 まで29手

☆作意とは7手目から分岐します。この作品では金と玉が共に斜めに進むので、どちらかが一旦道を譲らないといけないのですが、7手目31馬とすれば、作意順のように金が道を譲らなくとも、玉が迂回することでスタイルメイトが達成できるのです。

とりあえず、作者からいただいた応急処置的な修正案を Onsite Fairy Mate で告知し、たくぼんさんからは、作意の解答をいただきました。

##### たくぼんさん

先日の解答は余詰順とは。当初考えていた馬のルートでよかったんですね。

32金に気付きませんでした。後から考えれば難しくない手ですが……。

☆後日、作者より正式な修正案をいただきましたので、ここに掲載します。条件4)が少し複雑になる代わりに、手数情報をカットしているので、単なる「修正」以上の、かなり野心的な修正だと思います。

【38-11 の修正】（下線部が修正点）

推理将棋『至高のスタイルメイト』

博士「君も腕を上げたな。今度は私が先手番でいいね」

助手「はい。では、お願いします」

・・・29 手目先手の着手の後、  
30 手目後手の手番で・・・

助手「負けました。

まだ、詰まされていないけど後手に指す手がないから仕方ありません。

21 手目に初王手をかけられたところではまだまだと思ったんですけど・・・  
馬で取られた駒を三段目に打たれ、更に次の手で三段目の駒を取られてしびれました。

私のどの手が悪かったのでしょうか」

博士「4 手目と 8 手目に香の手を指した序盤が甘かったね。でも、君のおかげで『至高のスタイルメイト』が完成したよ」

さて、至高のスタイルメイトとはどのような将棋でしょうか？

二人の会話を元に推理してください。

条件

- 1) 29 手目を指した局面がスタイルメイト (30 手目の後手番で指す手がない)
- 2) 4 手目と 8 手目は香の着手
- 3) 21 手目は初王手
- 4) 先手は馬で取った駒を三段目に打ち、次の手で三段目の駒を取った

☆ なお、作者からは修正案とは別に改作案もいただいています。解答募集はしませんが、ここに問題だけ紹介し、次号で解答を紹介したいと思います。王手を 21 手目からに限定した原作とは逆に、25 手目までに少なくとも 4 回の王手をすることが義務付けられているので、原作とは違った手順が楽しめます。今回の解答を参考に挑戦してみてください。

■ 38-11 改 一乗谷酔象氏作

推理将棋『王手 4 回のスタイルメイト』

博士「君も腕を上げたな。今度は私が先手番でいいね」

助手「はい。では、お願いします」

・・・29 手目先手の着手の後、  
30 手目後手の手番で・・・

助手「負けました。

まだ、詰まされていないけど後手に指す手がないから仕方ありません。

12 手目に歩を突いたところではまだまだと思ったんですけど・・・25 手目に馬で取られた駒を三段目に打たれた 4 回目の王手ですっかり参りました。

私のどの手が悪かったのでしょうか」

博士「2 手目と 8 手目に香の手を指した序盤が甘かったね。」

さて、王手 4 回のスタイルメイトとはどのような将棋でしょうか？

二人の会話を元に推理してください。

条件

- 1) 29 手目を指した局面がスタイルメイト (30 手目の後手番で指す手がない)
- 2) 2 手目と 8 手目は香の着手
- 3) 12 手目は歩の着手
- 4) 25 手目は馬で取った駒を三段目に打つ手で 4 回目の王手だった

【総評】

変寝夢さん

6 まで解けたので至極満足です。

マドラシは地味というか、全然協力詰の感じがせず疲れます。読みの力がない私にはつらかった・・・。

というわけで(?) 来年度もよろしく願いいたします。

☆ 変寝夢さんは解けなかった問題でも感想を寄せて戴けるので、とてもありがたいです。作者にとっては普段は聞けない無解者の感想を聞けますし、担当者にとっては解説すべきポイントが明確になるので、とても助かっています。今後もよろしくお願いします。

## たくぼんさん

マドラシシリーズ楽しめました。石化して壁にする手順もいろいろあり楽しめました。  
石(●)のある作品というのも面白いものが創れるかも。

☆これは面白そうですね。次々回の「氾濫」のお題は「(一時的・永続的を問わず)利きのない駒が出てくる作」にしましょうか。

### 【初年度を終えての感想】

筆者の担当は今年2月(WFP32号)の出題から始まり、ほぼ1年になりました。

やってみるとやはり大変な仕事ですね。

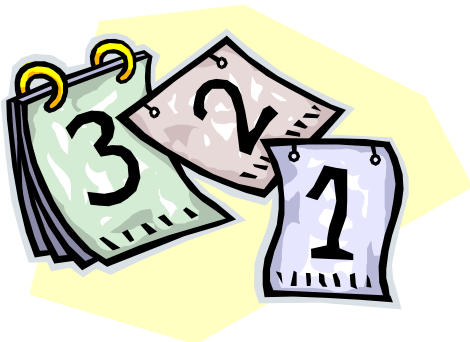
Onsite Fairy Mateで定期出題していた頃は、なんだかんだ言っても1作のみに集中していればよかったのですが、常に複数の作品を対象にするWFP作品展は勝手が違います。詰パラの担当者などは、これに「選題」や「検討」までが作業として加わるのですから、その負担は察するに余りあります。

そのせいか、創作の方のペースはめっきり落ちてしまいました。これからは素材の選別を上手く行って、量より質で(量も質も落ちそうですが)なんとかやっていきたいと思えます。

創作以外にも「やりたいこと」「やるべきこと」「やった方が良くないこと」「いつかやるはずだったのに忘れていないこと」などが目白押しで並んでいるような気がしないでもないですが、当面は「神無一族の氾濫」と「WFP作品展」の担当業務を優先させ、他は思いついたときに無理のない範囲でやっていきたいと思えます。

というわけで、私は来年も引き続きWFP作品展の担当を行います。読者の皆様におかれましては、どうか投稿・解答両面でのご支援をお願い致します。

以上



## 「第36回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第36回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。

今回は「多重王手を含むフェアリー作品」を募集します。「多重王手」は「両王手」を一般化した概念です。普通詰将棋では一度に王手を掛けられる駒の枚数は2枚ですが、フェアリーでは同時に3枚以上の駒が王手を掛ける「多重王手」が可能です。また、普通詰将棋ではあり得ない駒の組合せによる両王手も可能です。多重王手を回避する手段も逃げる手とは限りません。

今回はそんな「多重王手」を手順中に含むフェアリー作品を募集します。

作品要件	多重王手を含むフェアリー作品
募集締切	2012年4月15日(日)
募集作品数	4(+α)
送り先	神無七郎(janacek789@ybb.ne.jp) 上記宛先へ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22日までに通知

出題： 平成 23 年 10 月 4 日  
 解答締切： 平成 23 年 10 月 20 日

今回は解答者の評価が真っ二つでした。ベテラン勢から簡単との声が多数届いた一方、1 題解答 2 題解答もぞろぞろ。中上級のヒントをもう少し出すべきだったのでしょうか。うーむ。

4 9 - 1 初級 山葵茶漬けさん作  
 大駒乱舞の超急戦 10 手

「さっき隣でやっていた将棋、とんでもない急戦だったね」

「王手は 3 手目角成、6 手目飛成、最終 10 手目六七角、の 3 回か」

さて、どんな将棋だったのだろうか？  
 (条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 王手は、3 手目角成、6 手目飛成、10 手目六七角 (棋譜上)、の 3 回

出題のことば (担当 DD++)

王手条件を 1 つずつクリアするように考えてみましょう。

追加ヒント：

後手は 6 手目まで全て飛の着手。59 を塞ぎつつ 67 にひもをつける 8 手目がポイント。

推理将棋 4 9 - 1 解答

▲ 7 六歩 △ 3 二飛 ▲ 3 三角成 △ 同 飛  
 ▲ 4 八玉 △ 3 七飛成 ▲ 5 八玉 △ 7 七角成  
 ▲ 6 六歩 △ 6 七角 まで 10 手。

詰上り図

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

持駒 歩

10 手問題ですが、王手ごとに区切って考えるとそれほど長手数を一度に考えなくても済みます。このように途中途中にチェックポイントがあって区間ごとに答えが出る問題は、長さのわりにとっつきやすくなります。「40-2 左から打つべし」のような簡単長手数が作れる手法の 1 つですね。

前置きはこれくらいにして、解いてみましょう。まずは 3 手目角成王手。これはどう見ても 76 歩～33 角成しかありません。2 手目は不明なのでひとまず後回し。

次は 6 手目飛成王手。先手がこの手順の場合に 6 手目で飛を成るには 2 手目 32 飛、4 手目王手対処、6 手目 37 飛成しかありません。37 飛成が王手になるためには 5 手目は 48 玉の一択。すると 33 の馬は自分から退くことはないので 4 手目 33 同飛と処理するしかありません。これで 6 手目まで全て確定。

残るは 7～9 手目の 3 手。7 手目は王手対処をしつつ 67 角の利きに入る 58 玉、9 手目は 67 を空けるために 66 歩しかありません。となれば 8 手目は 59 を封じつつ 67 にひもをつける手のはずです。ちょっと見つけにくい手ですが、77 角成がこれにぴったりの 1 手となり、トドメに 67 角と打つまで全ての手順が出揃います。

ところで、会話文中で詰みの終局であることが明記されていませんでした。出題前にきちんとチェックすべきでした。大変申し訳ございませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

鈴川優希「無駄手をこう使うか！と言いたくなりました。論理的で楽しめました。」

■ 3 手や 4 手の読みだと論理展開するにしてもそんなに重たくなりません。

斧間徳子「6 手目までは容易にわかるので、実質、7～9 手目を考えるだけの客寄せ問題。」

■ まるで練習問題の延長戦のような問題。

チャンプ 「王手だけの条件で良心的な佳作。」

■ 王手は次の手の選択肢をかなり狭めるので、意外と使いやすい条件なのかも。

橘圭伍「ちょっと条件で手順を見せ過ぎかなあと思います」

■これが中上級なら見せすぎなのでしょうが、初級は初見の方に手を出してもらえるかが重要ですし。

中村雅哉 「6手目まで必然で、以下も方針が明確。初級者向け推理勉強題材として好適。」

■こういう解答者に優しい初級問題の投稿は担当としてもうれしいところ。

リーグ戦ファン 「6手目までは一本道。この後10手で詰む手順は、67角か76角だけでは？▽67角を隠して『トドメは7段目』とでもされたら相当な難問になったと思います。」

■「トドメは7段目」だと、逆側から47角まで、58玉に対して66角と出て57龍まで、59玉と戻ったところに26角と打って57龍で両王手などがありますね。これらを排除するなら「4筋の着手は1回だけ」とか……？

NAO 「大駒王手は大サービス条件」

■と思いきや「37-3 王手成(けいたんさん作)」のように大駒王手条件のせいでハマる場合もあったり。

香箱 「ウォーミングアップ」

■それも初級の役割。

ron 「ノーヒントで解けたのはこの問題だけでした。指将棋で2手目3二飛戦法というのをよく指しているためか、あっさり解けました。」

■32飛と44歩42飛は後手飛を呼び出す2大筋なのでぜひ覚えておいてください。

宮谷保可楽 「3・6・9手目はこれしかない、とわかれば…」

■とりあえずここまではこれ、が簡単にできる問題は優しい易しさ。

変寝夢 「6手目の飛成が開き王手でなくて良かった。」

■さすがに6手目でそれは無理ですって(笑)

はなさかしろう 「ド派手な応酬。親切設計の一

条件が嬉しい問題でした。」

■角成2回に飛成1回の上でトドメに角打ちですからねえ。

隅の老人B 「取らずの応手とは奥ゆかしい。何でも取る爺とは大違い。」

■この7手目や9手目の真似をすると話題を呼ぶこと間違いなしです。え？3手目はどうなのかって？

たくぼん 「上手く手を限定させましたね。新人ならば将来楽しみです」

■解答者にも選題者(検討が必要)にも優しい限定でした。

みや 「詰め上がりは先手にとってはかなり恐怖ですねえ。。」

■大駒3枚がかりですしね。まあ、そのうち2枚は同桂と取れよという話ですが。

ティエムガンバ 「今回解けたのはこの1問のみ。完敗です。」

■1題でも解答いただけるのはありがたいものです。しかし中上級はもう少しヒントを出すべきでした。

S.Kimura 「ほとんどの手が限定されているので、これは簡単でした。」

■初級ならこれくらいではないでしょうか。

占魚亭 「玉の動きがポイントですね。」

■なんともマヌケな動きですが、それも推理将棋。

諏訪冬葉 「6手目までは3手ずつ分けるとこれしかなく、7手目が王手回避・9手目が▲66歩しかないので簡単でした。」

■私が用意していた解説どおりの読みですね。

はらたつと 「3+3+4というのが考え易い条件ですね。」

■まさしくその通り。

はてるま 「77角成、66歩の呼吸にほのかな味  
わいあり。」

■飛び道具がギリギリで通過していく気持ちよ  
さ。

正解：22名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 香箱さん  
鈴川優希さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん  
占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャン  
プさん テイエムガンバさん 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 変寝夢さん みやさん  
宮谷保可楽さん リーグ戦ファンさん ron さん  
渡辺さん

49-2 中級 鈴川優希さん作

とどめは4七金 10手

「隣の将棋、3手目の6八玉まで見てたけど、  
あの後どっちが勝ったんだい？」

「10手目の4七金で先手が詰まされてた。角の  
手が2連続したのが印象的だったなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・3手目は6八玉
- ・最終手は4七金
- ・角の手が2手続いた(※)

※例えば「3手目7七角、4手目同角成」のよ  
うに、先手と後手で棋譜に角のつく手が連続し  
た、という意味です。先手が先でも後手が先で  
もかまいません。「3三角成」は角の手になりま  
すが「3三馬」は角の手になりませんのでご注  
意ください。

出題のことば (担当 DD++)

トドメ地点と逆方向へいく3手目。うまく収  
集をつけてください。

追加ヒント：

玉の最終位置はどこでしょう。誰もが考える  
48玉は作者の用意した罠。

▲5六歩 ▼3四歩 ▲6八玉 ▼7七角不成  
▲5七玉 ▼5九角成 ▲6六角 ▼6九馬  
▲4六歩 ▼4七金 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				角	歩	歩				
七	歩	歩		歩	王	金	歩	歩	歩	
八								飛		
九	香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	

持駒なし

平凡な条件3つで、どれか2つを満たすならい  
くらでも手順があるのに3つそろうとなかなか  
手段がない。こういう3条件問題は手当たり次  
第動かしてもなかなか解きにくく、上級にして  
もおかしくなかった問題です。実際に無解者も  
続出、上級よりも苦戦したという声もちらほら。

やはりこの問題を解く上で鍵になるのはタイト  
ルにもなっている最終手47金。まず、金を「69  
馬」で入手すればそのまま47金のひもになる  
ということは大きな手がかり。そして、47金で  
トドメをさすということは玉の最終位置は限ら  
れます。さて、その最終位置とはどこでしょう。

おそらくほとんどの人が最初に考えるのが48  
玉でしょう。先手は「何か～68玉～58(59)玉～  
48玉+玉移動の合間に角の手」と指せば間に合  
います。初手を46歩にすれば後手も「4手か  
けて69馬～47金」で間に合います。なんとなく  
これでうまくいきそうに見えるのですが、両  
方あわせて並べてみると「46歩、34歩、68玉、  
77角不成(王手)、58玉、68角成(王手)、48  
玉、69馬、角の手、47金」などと玉逃げの必  
要に迫られて角の手が連続してくれません。

実はこれこそが作者の用意した罠。ヒントの通  
り48玉は不正解なのです。他にそれらしいと  
ころといえば38玉ですが、これも当然間に合  
いません。開き王手を疑うも全く手が足りず。  
さて、本当の玉の最終位置はどこに？



正解は 57 玉。47 金に対してあっさり上へ逃げられそうな気がしますが、56 歩と 66 角 (!) によってこれを阻止することができます。となれば先手は「56 歩～68 玉～57 玉+46 歩+66 角」、後手は先ほどと同じく「4 手かけて 69 馬～47 金」でしょう。王手放置にならず角の手が連続する順を探すと 6 手目 59 角成 7 手目 66 角がうまくいき、無事解決。

誰もが考える筋が実は惜しくも、という構成。初制作とは思えない完成度ですね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

鈴川優希 (作者) 「自作なのでなんとコメントしていいかわかりませんが……。条件のつけ方はまだまだ学ぶことがあります。」

■この作品の条件付けはかなり完成度が高いと思いますよ。狙いも解答者にしっかり伝わっているようですし。

斧間徳子 「第 1 感は、48 の玉を 69 馬と 47 金で詰めるのかと思ったが、なかなかうまくいかず。短編で 57 の詰め上がりは珍しく、ちょっと意表をつかれました。」

■3 段目や 7 段目で詰め上げるにはかなりの手数がかかりそうに見えますから、第一感是否定するのが普通でしょうね。

チャンプ 「最終形が見えてから初手の▲56 歩に行き着く。推理将棋の醍醐味ですね。」

■後ろから紐解く問題にはよくあることですね。指し将棋では絶対にありえない手の読み方。

橘圭伍 「上手く限定できているとは思いますが。68 玉→47 金から最終玉位置も一目瞭然ですしね」

■この 57 玉が一目瞭然とは強い。

中村雅哉 「48 玉・47 金型に慣れているのでこずったが、何故先手角位置が限定されるのか考えて解決。」

■裏読みを使うならこの 66 角限定を見抜けるかどうか勝負どころ。

渡辺 「『66 角、57 玉、69 馬、47 金』まったく予想通りの詰上がりなのに、なぜか手順が構築できなくて、この問題に最も悩みました。」

■やはり渡辺さんもこの 57 玉は一目ですか。

リーグ戦ファン 「先手は玉 2 回、46 歩、角の手が確実なので、手が狭く、考えやすい問題でした。」

■それでも本命はかなり見えにくいところだと思うのですが、これが考えやすいとは。

NAO 「10 手で 57 玉は珍しい？」

■そもそも 10 手で 7 段目で詰む形自体がほとんどないような。私が今パッと考えて思いついた形は 5 つ (これ、77 玉が 3 つ、37 玉) だけ……。

香箱 「48 の位置では詰まないのだから 57 で考えたら 66 角がぴったり」

■そうなんですよね。48 玉にどうしても目が行ってしまうんですね。

ron 「1 問目を解いて、気をよくして臨んだのですが、全く解けず。ヒント待ちとなりました。作者の思惑にしっかりハマリ、ずっと 4 八玉の形で詰むと思っていたのですからそれも当然。三問中一番難しかったです。」

■推理将棋初挑戦で真っ先に 48 玉にひっかかれるセンスは素晴らしいと思います。この罨はある程度考え慣れてる人用の罨なはずなので。

宮谷保可楽 「テキトーにやっていたら、突然詰んでしまった。なぜこうなったのか、自分でもよくわからない……。」

■運も実力のうち。冗談抜きで推理将棋ではよくあることです。

はなさかしろう 「『3 手目 68 玉』は 57 に玉を動かすときの手筋。裏アプローチで最後まで行けました。この詰め上がり、好きです。66 角と『角の手が 2 手続いた』の条件付けがぴったり。」

■作り慣れてる人ならではの考え方ですね。角

の手条件は、先手の手順前後、後手の手順前後、4手目の成生、と3つをまとめて限定するフラインプレー。

隅の老人B 「解けて？から条件を再読。なるほど、成る程、納得です。」

■あれ、何か条件に分かりにくい点でもありましたでしょうか……？

たくぼん 「センスあふれるとはこういうのを言うのでしょうか。ヒント無ければもっと苦しんだと思います」

■素直にこのセンスはうらやましいです。今後の作品にも期待ですね。

S.Kimura 「詰上がりの玉の位置が 48 玉では詰まないの、58 玉を考え、まさか、57 玉はないよな、と考えた瞬間、66 角が浮かんで、答えに辿り着きました。」

■57 玉は直感的には「まさか」ですよ。

諏訪冬葉 「△69 馬・△47 金 の組み合わせはすぐ分かりましたが、ヒントを見るまで玉は 48 だとばかり思っていました（作者の罠にしっかりとハマっているな）。」

■思惑にハマってくださる方はいい解答者です。

はてるま 「頭金までと思いきや、腹金とは！発想の転換が必要でした。『角の手2連続』の条件に工夫を感じます。」

■8 段目 9 段目の腹金はありがちですが、7 段目の腹金はなかなか考え付かないところ。

正解：17名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 香箱さん  
鈴川優希さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん  
たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん  
NAOさん 中村雅哉さん はてるまさん  
はなさかしろうさん 宮谷保可楽さん リーグ  
戦ファンさん ronさん 渡辺さん

### 49-3 上級 タラパパさん作 負けて恥かくなり 10手

「駒打ちがないのに駒取りが5回、激しい将棋だったねえ」

「端に角を成って勝ったと思ったのに、たった10手で詰まされて恥かいましたよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 駒打ちなし
- ・ 駒取り5回
- ・ 先手は端に角を成った

出題のことば (担当 DD++)

詰め上がりは平凡でもそこに至る手順はかなり異質。

追加ヒント:

角のひもを頼りに 57 飛成まで。先手角成は無駄手ではありません。

推理将棋 49-3 解答 担当 DD++

▲7六歩 ▼4四歩 ▲同 角 ▼4二飛

▲3五角 ▼4七飛不成 ▲1三角成 ▼同

角 ▲5八玉 ▼5七飛成 まで10手。

詰上り図

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

持駒 歩2

中級と同じく、平凡な条件3つで、どれか2つを満たすならいくらでも手順があるのに3つそろろうとすまいか問題。しかも中級よりも手がかりに乏しく、あてずっぽうで正解をひき当てるのは困難です。特に先手角が成る場所を

主軸に考えた方は、93 角成や 11 角成、22 経由で 13 角成などを考えてなかなか苦労したのではないのでしょうか。

この問題を解く上で鍵になるのは、推理将棋におけるある知識。それは「10 手以内で駒打ちなしの場合、攻め駒は飛角桂歩から大駒含めて 2 枚」ということ。一応例外として「中段玉（4～6 段目）の場合」「単騎詰の場合」がありますが、どちらでも 10 手で駒取り 5 回には足りないので、今回は該当しません。少し長くなりますが、それぞれの場合の攻め方を紹介しながら、今回の正解を探してみましよう。

### ●飛+歩の場合

詰め方は「飛先の歩成」。飛を振るパターンと、飛を振らずに 8 筋の歩を 4 回または 5 回付くパターンがあります。端に先手が角を成ると、例えば「76 歩、42 飛、66 角、44 歩、93 角成、45 歩、48 玉、46 歩、38 玉、47 歩成」などですががんばっても駒取りは 2 回まで。

### ●角+歩の場合

詰め方は「36 歩+37 角成」もしくは「76 歩+77 角成」。「36 歩、34 歩、37 桂、35 歩、48 玉、36 歩、58 金左、55 角、何か、37 角成」など、そもそも先手の端角成が入りません。

### ●飛+桂の場合

詰め方は「45/65 桂+57 飛成/龍」。手順は 2 パターン。3 筋を破る「76 歩、32 飛、33 角成、同桂、58 玉、45 桂、46 歩、37 飛成、何か、57 龍」には端角成の余裕はなく、5 筋を破る「96 歩、74 歩、97 角、73 桂、53 角不成、65 桂、97 角成、52 飛、58 玉、57 飛成」は駒取りはどうかあがいても 2 回。

### ●角+桂の場合

詰め方は 37/57/77 角成に 37/57 桂成と多種多様。しかし、どれも先手端角成が不可能です。

### ●飛+角の場合

これはいろいろあります。攻め方は「角の利きに 57 飛成/龍」もしくは「飛の利きに 57 角成」もしくは「両王手」。両王手場合、形の紹介は割

愛しますが、どれも先手端角成の余裕はありません。角成までは飛成/龍までに比べて 59 を埋める手がかかる分 1 手遅れ、これも端角成の余裕はなし。よって、今回の正解は 57 飛成/龍まで。ここまでヒントにより省略できます。

正直に 5 筋を破る場合「96 歩、14 歩、97 角、13 角、53 角不成、52 飛、97 角成、何か、58 玉、57 飛成」と端角成を含めてもまだ手が余りますが、駒取りは 2 回まで。ならばと 3 筋を破ると「76 歩、32 飛、33 角不成、52 玉、15 角成、37 飛成、58 玉、66 角、46 歩、57 龍」とやはり端角成を含めて詰みますが、これも駒取りは 3 回止まり。では正解は……？

答えはその間、44 歩に同角からの 4 筋突破。44 歩と飛の手 3 回であと 1 手しか残らないので後手角の移動が間に合わないように思えますが、そこで先手端角成の登場。44 で歩を取った角が 35 経由で 13 角成と穴を開けて後手が同角。これで後手が 1 手だけで 57 に角のひもをつけることができるのです。この手順が駒取り 5 回で手順前後も一切なく、正解の手順となります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

鈴川優希 「手順前後限定の条件がないので、そこからの裏解法で解いたら数分で解けて、なんだか損した気分です。3 五角が、普通ではありえない手でした。タイトルが『端角成』でかけてるんですね。」

■裏読みは用法用量を守って正しく(?) お使いください。

斧間徳子 「この条件で、手順が唯一つしかないとは驚き。それにしても先手の角は、後手の飛車と角を次々と世に出す、とんでもない駒ですね。」

■初級も 33 角成の一撃で飛角を出していましたね。玉方角はいつもそんな運命。

チャンプ 「『敗因は恥ずかしい角成り』でしたね(笑)」

■「負けて端角成」だと順序が逆なんですよね。惜しい。

橘圭伍 「担当米から端が実は一段目とかかと思

って迷走しました。駒取り 5 回があるので端で駒取りが確定に近いので比較的容易でした」

■ 11 にも 13 にも 91 にも 93 にも駒があるので最初からその事はほぼ確定してるような……。

中村雅哉「駒打ちなしかつ駒を取りまくるなら、後手は飛角に大活躍してもらう必要があり 2 手目 32 飛か 42 飛が本線と容易に予想できる。こちらの方が中級より易しかった。」

■ 後手角を動くことを考えると 42 飛は見通しが立ってないと指しにくいのですがお見事。

渡辺 「9 手と 10 手と強欲定跡の組み合わせ。知らないといけないかもしれません。解けてから練習問題がヒントになっていることに気付く。」

■ そうそう、練習問題にこっそり上級で使われてる手筋の解説入れておいたんですよ。

リーグ戦ファン「このへんの巨匠になると、端に成る角を単なる無駄手処理条件にするはずがない、と考えた先に解がありました。題名のセンスもなんともタラパパさんです。」

■ 題名センスについてはまさしく。しかし作者名でそこまで読みますか（笑）

NAO「詰上がりは第一感通りなのに、1 週間かかりました。フワッとした 35 角にはなかなか気づかない。」

■ 駒取り 5 回なのにこんなところに単なる接続の 1 手が入るとは考えにくいですものね。

香箱 「後手の大ゴマを捌かせるには 44 歩」

■ 32 飛とあわせて 2 強です。

ron「なんとなく詰み形は想像できていたので、後一步というところで、ヒントがキーとなり解けました。5 手目の▲3 五角から▲1 三角成△同角と手順に後手角を使わせる手順に感心しました。」

■ 本当に珍しいやりとり。タラパパさんはよくこんな手順見つけたものだと思います。

宮谷保可楽 「後手の飛角を世に出して 57 飛成

まで、と思い描いたまではよかったのだが、5 枚目の駒を取るのに大苦戦（4 枚なら余詰だらけ…）。決め手になったのは『先手角成は無駄手ではありません。』のひと言。」

■ あれ、57 飛成までで駒取り 4 回ってできるんですか？ 龍単騎なら駒取り 4 回が可能ですが。

はなさかしろう「龍単騎が足りないのでシンプルな 58 玉-57 龍ですが、66 から角のひもをつけようとするとうもぎくしゃくして足りないことに。先手が 3 枚取らなくてはならないと思うと見えないのが忙しいさなかの▲35 角！そして苦労して作った 13 の馬を△同角と取ってしまいつつ 57 にロックオン。悩ましくも面白い問題でした。盲点を突かれてヤラレタ感でいっぱいです…」

■ この 35 角はなかなか強烈なインパクト。

隅の老人 B「白旗、どうしても駒取り 5 回の壁が越えられない、残念。」

■ 玉方が積極的に駒を取る考え方に慣れないと難しかったでしょうね。

たくぼん「44~35~13 の角のルートはあまり見かけない手順。なんだか遅い感じがする」

■ 角成に 4 手かけますから実際に遅いんですよ。端に角着手の条件がなければまず見ない手順だと思います。

S.Kimura「詰上がりの角の位置として、66 角を考え、79 角も考えましたが、『先手角成は無駄手ではありません』というヒントが出るまで 13 角は思い浮かびませんでした。49-2 もそうですが、先入観に捕らわれていると、難しい問題は解けませんね。」

■ 先入観もそうですが、この手の問題はどんな可能性があるかを広い視点で考えることが大切です。

諏訪冬葉「最初▲33 角と攻めて見たが手数が足りなかつたので▲53 角ばかり考えていました。▲44 角も足りないと思ったら、▲13 角成と△47 飛不成でぴったり間に合った。」

■ 4 筋を最後に回した私の仲間がいらっしやい

ました。よかったよかった。

はてるま「飛車を活躍させる 44 歩～42 飛は第 1 感ですが、駒を取らずに 35 角はなかなか浮かばない。さすが上級、ベテランの味です。タイトルもちょっとしたこだわりがありますね。」

■なんというか、作品全体を通してタラパパさんテイスト全開。

-----  
正解：16名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 香箱さん  
鈴川優希さん 諏訪冬葉さん たくぼんさん  
橘圭伍さん チャンプさん NAOさん 中村  
雅哉さん はてるまさん はなさかしろうさん  
宮谷保可楽さん リーグ戦ファンさん ron さん  
渡辺さん

-----  
総評

鈴川優希「1・3共に、あまり見かけない筋で、なんだか感覚が狂わされました。自作も、楽しんで頂ける作となっているといいのですが…。」

■一番見かけない筋だったのは鈴川さん作だったと思います（笑）

斧間徳子「来月の 11 手詰特集が楽しみです。」

■11 手はそれほど投稿がない上に、それを 3 題も完全検討もするのは私が力尽きるのでゴメンナサイ。

橘圭伍「易しかったので解答」

■ベテランの意見その 1。お久しぶりの解答でした。強欲系に強い橘さんにはこの上級はぬるかったでしょうか。

中村雅哉「今回は難しめとの事でしたが、かなり易しく感じました。」

■ベテランの意見その 2。やはりよくある手順を知り尽くしているのは強い。

渡辺「今回は易しめの範囲内で難易度のバランスが取れていて好出題だと思います。」

■ベテランの意見その 3。私は上級問題を解くのにかかなり苦労したのですが、そんなに簡単でしたかね。

リーグ戦ファン「トドメの手を開示する問題は、とっつき易く『解く気を起こさせ』るので好きです。シリーズ化希望ですが、上級問題を作るのが難しいですかね。」

■実はヒントでも最終手の開示をしていることが多いです。最終手完全開示作品はフリー在庫に 1 作あるので、リーグ戦ファンさんと他もう 1 人から投稿があれば特集にできますね。私が穴埋めすることもできますが、できれば投稿作が並ぶのが理想。

NAO「締切り前ヒントが出る前に解答します。49-3 に大苦戦でした。」

■解答が停滞してたタイミングだったので NAO さんの解答でちょっと安心しました。

ron「先月から詰将棋展示室の解答を始めましたが、推理将棋の解答は今回がはじめてです。きまぐれに初級用問題に挑戦してみたら意外にも解答がわかったので、『これならできるんじゃないか？』と勘違いして、こちらの世界に引き込まれてしまいました。結局自力で解けたのは最初の一問だけに留まりましたが、指将棋や詰将棋とは違った魅力があって、面白かったです。」

■推理将棋の世界へようこそお越しく下さいました。しかしヒント利用とはいえ初挑戦で全正解とはすごい。きっとすぐに解答強豪に名を連ねることになるのでしょうか。期待しています。

宮谷保可楽「1 と 2 は合わせて 1 時間で終わったのに、3 で 10 日以上…。」

■一昨年 of 年越し出題（出題期間が 2 ヶ月）で「上級で 1 ヶ月以上……」をやった人がここにいます。あれもタラパパさん作でしたっけ。

はなさかしろう「10 月は 10 手ですか。あと 2 ヶ月が怖いですね（笑）みなさまは偶数手を解くとき（頭の中の場合でも）盤をどの向きに置きますか？私は通常通り先手を下にして考えたほうがやりやすい気がしています。」

■11月は11手ではなく、1が並んでますから、アレですよアレ。盤の向き、私は推理将棋を知った当初は先手を上にしていました。しかし「4筋の手」で6筋に指したりする間違いが多発したので先手を下にして考えるように矯正しました。みなさんはどうなのでしょう。

S.Kimura 「次回は、50回記念ですね。9手詰、10手詰と来ると、次は11手？いずれにせよ、難しい問題が出題される予感がするのは、気のせいでしょうか。」

■どうでしょうか。手数は長いですがそれほど難しくはない……と思います。きっと。たぶん。そうだといいなあ。

推理将棋第49回出題全解答者： 22名

S.Kimura さん 斧間徳子さん 香箱さん  
 鈴川優希さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん  
 占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん テイエムガンバさん 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 変寝夢さん みやさん  
 宮谷保可楽さん リーグ戦ファンさん ronさん 渡辺さん

### 推理将棋第50回出題解答 byDD++

出題： 平成23年11月4日  
 解答締切： 平成23年11月20日

今回はかなり好評でした。長手数が2つあったにもかかわらず解答者も多く、初解答者の姿も。これで中級の余詰がなければ完璧だったんですが。

#### 50-1 初級 KGさん作

泣く王がよかった 8手

師匠「ほい8手目、これで詰みじゃ」  
 弟子「ま、負けました」  
 弟子「師匠、どこがいけなかったのでしょうか？」  
 師匠「うむ、あそこじゃな」  
 (局面を何手か前に戻す)  
 師匠「ここで『▲7九玉』と指していたらもっと粘れたであろう」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 8手で詰んだ
- ・ 先手は「▲7九玉」と指せる局面で別の手を指した

出題のことば (担当 DD++)

7九玉と指すことができた局面はどんな局面？

追加ヒント：

問題の局面での玉位置は？ 6八玉型では7九玉を指さないと8手では詰みません。

推理将棋50-1 解答

▲6八玉 ▼8四歩 ▲7八玉 ▼8五歩  
 ▲6八銀 ▼8六歩 ▲7九角 ▼8七歩成  
 まで8手。

詰上り図

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

持駒 なし

1条件問題ですから、手がかりはただ1つ。この条件をいかに広げていくかが1条件問題解図のポイントです。問題の局面がどのような状態だったか考えてみましょう。

はっきりしていることは2つ。そのとき79が空所だったことと、玉がその周囲にいたこと。一番手っ取り早いのは68玉と78銀を指すことですが、これを8手で詰ますとどうなるでしょうか。

「76歩、34歩、68玉、88角不成、78銀、77角不成、79玉、88角打」(手順前後等あり)。79玉と指せる局面はありますが、そこで実際に79玉と指してしまいました。これではいけません。76歩を5手目に回せれば、79玉と指せる

局面で一度 76 歩を指しているの条件を満たすのですが、今度は 4 手目 88 角不成が指せなくなります。

68 玉 78 銀ではうまくいかないようです。そもそもこの 2 つの着手の順番が定まらない時点であやしいもの。

では 3 手以内でできる別の形はないかと考えると、あと 2 つあります。その片方、68 玉から 78 玉まで移動して 68 銀。この形を見るとある手順を思い出しますね。飛車先の歩をツンツン突いて 87 歩成まで。先手が問題の局面で指した 1 手は、その 79 への逃げ道を塞ぐ 79 角だったのです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

KG (作者) 「別の手問題は 8 手詰まではリストを見ながら推敲できますが、9 手以上になると自作は難しいです…」

■ 9 手詰は全手順が明らかになってないですからね。しかし全手順明らかになっていても労力がハンパじゃなさそう。

NAO 「『もっと粘れた』と言ってもたった 2 手延命できるだけ。師匠の教えはむなしかった。」

■ それでも 25% 延命したのですから「もっと粘れた」の言葉に嘘はありません (笑)

鈴川優希 「角の出動を考えました。無駄手を利用した手順はちょっと盲点。」

■ 歩成まで 7 手に 1 手加えるのは短手数ヒッカケ手順の常套手段です。

中村雅哉 「この形がピンとくるかどうか。」

■ ピンとこないと 68 玉を角で攻めるマガレがけっこう深くて大変。

はなさかしろう 「巧い！ 角で攻める筋を探しあぐねてしまいました。個人的には今回の最難問かも？」

■ 15 手という長さを苦しめない人にとっては確かにこれが最難かも。

斧間徳子 「78 銀～68 玉を考えてドロ沼に入りかけた。8 手詰も侮れない。」

■ 盲点に入ってしまうと短手数でも苦労します。

鈴木康夫 「後手角出動の紛れに時間を浪費。基本形で 22 角が不要駒と言うのは意外と盲点ですね。」

■ 8 手詰で 22 角を使わないのは 87 歩成までか 39 飛成/龍までしかありませんから思いつきにくいのも当然ですね。

リーグ戦ファン 「弟子の棋力では▲7 九玉と指して粘っても、10 手で詰まされたでしょう。師匠の棋力もかなり怪しい！というか、育てようという気がない師匠ですね。」

■ 弟子に超えられないように悪手を教え込む師匠。

チャンプ 「解くには発想の転換が必要ですね。しかし師匠、79 玉じゃなく同歩の一手でしょう (笑)」

■ 確かに同歩なら 12 手まで延命できますね。66 歩や 59 銀も 10 手で詰むので確かにこの 1 手なのかも。

諏訪冬葉 「最終形が全く浮かばず、▲68 玉▲78 銀△77 馬 のような配置の他、右側の金銀を取って攻める手まで考えてしまいました。」

■ なかなか解けない短手数に出会ったときは疑ってみるべき形の 1 つです。

渡辺 「面白い限定のしかたですね。」

■ 私も最初見たとき「え、こんな 1 条件で本当に限定するの!？」と思いました。

S.Kimura 「しばらく悩みましたが、嫌な予感がして、最近出題されていない飛車先の歩を成る手を考えてみたら、ビンゴでした。」

■ 鋭い。次はまた忘れたところに出題します (笑)

通りすがり 「確かに 7 九角ではなくて 7 九玉といけばもう少し粘れそうでしたね。」

■ええ、もう2手だけががんばれました。

ron 「詰み形のパターンを知らない私は、延々と△7九角不成▲7八玉…とする形を考え続けました。これがどうにも上手くいかないの、飛車を使ってみることにしたら、単純なトリック。これは有名な7手で詰む形に一工夫したものだだったんですね。」

■推理将棋で一番よく使われるトリックです。

井上順一 「手数が短いので、後手は角で攻めてくるとばかり考えてしまった。手順だけ見れば初級なのかもしれないが、これが最後に解けた。」

■手数が短いからといって素直な問題とは限らないのです。

井上順一 「この問題の解答とは直接関係ないですが、例えば76歩 34歩 68玉 88角成 78銀 79馬 77玉 88角・・・のような手順(非限定は無視してください)を考えた場合、79馬に対して「(79)同玉」と取れるのですが、この局面は「『▲7九玉』と指せる局面」という条件を満たしていると考えていいのでしょうか？」

■グレーな正答になります。7九玉と書いてある以上、解答者は棋譜表記で7九玉となる手を考えるのがマナーですが、一方で問題に棋譜上と書いてあるわけではないので7九同玉の解答が来ても誤答とするわけにもいかない、という形です。「▲7九玉(棋譜上)」と書いておけば問題なかったのですが、ケアが不十分でした。申し訳ございません。

はらたっと「78銀 68玉型がうまくいかないの第二候補でした。」

■その形に見切りをつけるのが大変だったと思います。

隅の老人B 「条件を一読、駒を動かす、あれ簡単に解けました。秋の夜の珍事ですね。」

■78玉型をさらりと見つけるとは、お見事。

たくぼん 「結局いつもこの順は最後に考えてしまうんだよなあ。やられた感いっぱい」

■逆にいつも最初に考えていたら、それはそれでどうなのでしょう。

平尾一土 「筋が見えないと苦労しそう。」

■全くもってその通りです。

変寝夢 「頭の中で『お下品』としている手順なので秒殺でした。もしかして好きなのかも・・・？」

■確かに搦め手の部類なのでお上品とは言えないかも。

宮谷保可楽 「解けてみたら『な～んだ…』なんだけど、そこまでが苦行。当初考えていた78銀型を捨てて、やっとな解決。」

■騙し騙されもまた推理将棋。

占魚亭 「角を成ることを考えていたので、完全に盲点でした。」

■成るかどうかはともかく、8手ならまず角を考えますよね。

はてるま 「うっかり10分ほど考え込んでしまいました。しかし師匠、言うなら『86同歩』でしょう(笑)。それならこっちも解答10秒でした。」

■残念、それだと余詰みます。5手目68飛なら7手目ほぼ何を指してもいいわけですし。

-----  
正解：23名

井上順一さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん  
KGさん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん チャンプさん 通りすがりさん 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 平尾一土さん 変寝夢さん 宮谷保可楽さん リーグ戦ファンさん ronさん 渡辺さん

-----  
50-2 中級 チャンプさん作  
直進流 15手

少年A 「将棋には真っ直ぐ進める駒が多いよね



一。」

少年B「そりゃまあ角と桂以外の駒は進めるからね・・・って今更何を言い出すんだい？」

少年A「いやね、昨日▲7八銀△5四歩から始まった将棋を見かけたんだけど。」

少年B「変な出だしだね・・・。それがどうしたの？」

少年A「実はその後もお互いが駒を成らずに直進する手だけを指し続けて15手で詰んだんだよ。」

少年B「それは何とも皮肉な将棋だね。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 15手で詰んだ
- ・ 初手から▲7八銀△5四歩以下お互いに駒を成らずに直進する手だけを指した

出題のことば (担当 DD++)

もちろん玉の尻や隣筋もちゃんと逃げ道を封じてください。

追加ヒント：

後手は5筋しか着手しません。玉尻の塞ぎ方は2つに1つ。

推理将棋50-2 解答 担当 DD++

▲7八銀 ▽5四歩 ▲5六歩 ▽5二玉 ▲5五歩 ▽5三玉 ▲5四歩 ▽同 玉 ▲2六歩 ▽5五玉 ▲2五歩 ▽5六玉 ▲2六歩 ▽5七玉 ▲4八金 まで15手。

詰上り図

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

持駒 歩

15手とはいえ、駒が直進しかできないとなればかなり詰める手段は限られます。特に、実際に動かしてみると処理に困るのが後手玉の尻。

玉の後ろに駒はないので、先手が何かを利かせてやるしかないのですが、4筋6筋を金が進んでいっても王手がかかってしまって玉とすれ違えませんか。つまり大駒で遠くから塞いでやるしかないのです。

手数がかからないのは、76歩と突いて56玉の尻を角筋で塞ぐ方法ですが、65を塞ぐのに▲66歩がおけず、△65歩とするには後手が1手足りないでダメ。2筋の歩を突いておいて飛が前へ出る(何マス進んでも直進は直進!)形の方が正解です。

55玉より下では2筋歩に手がかかりすぎて明らかに詰みません。56玉を詰ますには25飛、47歩とそのヒモ、67金とそのヒモ、あたりでしょうが、後手5筋歩を払う手まであわせると完全に手数オーバー。後手玉に全速力で57まで出てきてもらうことで、26飛、48金、59玉、78銀の形でギリギリ間に合います。

よってこれが条件を満たす唯一の手順……のはずだったのですが。渡辺さんから余詰指摘。玉尻がうまく塞げないなら最初から玉が前進しなければいいという発想で「78銀、54歩、66歩、24歩、65歩、25歩、64歩、26歩、63歩成、27歩成、同飛、62金、22飛成、72銀、62」と。大変申し訳ございませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者)「これは拙作にしては珍しく言葉のトリックを利用した作。『直進』ということは一步前だけではありません(笑)」

■私はモロに引っかかったのですが、残念ながらそのような短評はなし。みなさん意外とハマらないものなのではないでしょうか。

NAO「玉の後をどう押さえるかが鍵。きれいでまっすぐな手順でした。」

■後手の残る手が全て玉の前進というのが美しい。

鈴川優希「玉が5筋の中段～7段目あたりで詰

むことは確実なので、玉の退路を塞ぐためには13手目は王手の必要がある……と考えて解けました。」

■それでもこの飛にはなかなか気づきにくいのですがお見事。

中村雅哉「88角を76歩で使おうとすると泥沼。『直進』が頭に刷り込まれると飛を横に使う発想は浮びにくい。佳作。」

■加えて歩や玉が1つずつ前へ出るので、飛もつい1つずつ前進したくなったりしません？

はなさかしろう「後手玉の突進、先手飛車での足払いは第一感。一直線に解けるのも直進流の奥義？」

■のはずだったんですが、うっかり直進しすぎて脇道を見落としました。不覚。

斧間徳子「初手の78銀が、詰めて初めてその意味に気がつく、味わい深い1手。」

■逆に78銀が意味を成すには67歩のヒモ以外ないので、そこから解くという方法も。

鈴木康夫「第一感が七段目の玉の退路を六段目の飛車で塞ぐ形でしたので、秒殺でした。」

■4筋6筋を塞ぐにはこの形が明らかに一番楽ですからね。

リーグ戦ファン「駒が脳内で勝手に動いて詰みました！私にとって推理将棋では最高の褒め言葉です。」

■なんとなくわかりますその感覚。うれしくなりますよね。

諏訪冬葉「5筋の玉に王手をかけられる駒がほとんどないことと、玉の後ろ側を押さえる必要性から入玉は予想できました。詰んで分かる初手の意味。」

■逆に78銀を隠されると意外と気づきにくかったりして？

KG「はじめ先手7七銀～7六銀の空き王手を考えていました。まさか入玉を狙ってくると

は！」

■おっと、その発想はありませんでした。検討漏れにドキッとする瞬間。

渡辺「なるほど、これは面白い。『成る手なし』で限定かと思います。」

■チャンプさんも同様の修正を示されました。mixiとかなら作意変更して2手目を52玉にするのがきれいな修正だったんでしょうけどね。

S.Kimura「5四歩とした以上、後手玉が出てくるしかないと考え、何とか答えが見つかりました。」

■示された2手とも、後手玉が出て行かないと何も意味のない手ですからね。

通りすがり「玉様のお尻は飛車で抑えるしかなく、上方や横への逃げ道の封鎖のために、勇氣ある玉様には自陣に来ていただきました。猪突猛進の大將には部下もついて来れませんね。」

■もうちょっと手数が長いと角で抑える手もあるんですけどね。王様にでてきてもらわないといけないのは同じですが。

ron「指し手を限定しやすいので考えやすかったです。今月はこれが一番早く解けました。」

■実はこれが一番解きやすいんですが、さすがに初級15手中級8手にする勇氣はありませんでした。

井上順一「こちらから攻めて行くのは無理そうなので後手玉に出てきてもらう。」

■やっぱりそう思いますよね。まさかまともに敵陣に攻め込む余詰めがあったなんて。

はらたつ「56玉の位置で詰ませられず敵陣まで入っていただきました。」

■56玉を詰ますには45と65の塞ぎ方がネックです。しかも最後の王手がかけにくい。

隅の老人B「王のお尻を飛車で塞ぐとは！上級よりこちらの方が難しい、人それぞれですか。」

■人それぞれではあるんですが、これが上級より難しいと感じるのは珍しいかも。

たくぼん「素晴らしいタイミングで限定されている。感動さえ覚える」

■78 銀を初手に指してしまうとその後が全てギリギリ。

変寝夢「締め切り前ヒントのおかげとはいえども、何とか解けてよかった。飛車の活用に気がついて本当によかった。」

■玉尻を角でなんとかしようとはまっている方を救済するためのヒントでした。

宮谷保可楽「玉尻を塞ぐのに、歩を打ったりしていた(前進する手しか指していない、と言っているのに…)が、飛を前進させればよいことに気がついて、ようやくゴールイン。玉が 57 まで突進してくるあたりは面白い。」

■安心してください。担当もうっかり歩を打つことを考えましたから。

はてるま「一見遠そうな飛車の活用に思いつくかどうかが鍵。面白い条件付けですね。」

■条件からすると4～6筋ばかり動かしそうな印象ですものね。

正解：22名 双方解：渡辺さん

井上順一さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
 KG さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の  
 老人Bさん 諏訪冬葉さん たくぼんさん  
 チャンプさん 通りすがりさん 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 平尾一土さん 変寝夢  
 さん 宮谷保可楽さん リーグ戦ファンさん  
 ron さん 渡辺さん

**50-3 上級 DD++作**  
**南無三！ 15手**

「さっきあっちで『南無三！』って叫んでたけど何があったの？」  
 「3枚も歩を成って、たった 15 手で詰ませた

ものだからつい。」

「『南無三！』ってことは、成った場所は7筋と6筋と3筋？」

「うん。順番はバラバラだけどね。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 15手で詰んだ
- ・ 先手は7筋、6筋、3筋(順不同)で歩を成った

出題のことば (担当 DD++)

先手はたった8手で3回の歩成。どうやって実現しましょう。

追加ヒント：

先手歩成は全て異なる段。10手目の歩打ちが鍵を握ります。

推理将棋 50-3 解答 担当 DD++

- ▲3六歩 ▼7四歩 ▲3五歩 ▼7五歩 ▲3四歩 ▼7六歩 ▲3三歩成 ▼7七歩成
- ▲7三歩 ▼7二歩 ▲同歩成 ▼6七と
- ▲6二歩 ▼5二金右 ▲6一歩成 まで15手。

詰上り図

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

持駒なし

先手は8回の着手で3回の歩成。指定の3つの筋で実現するには「歩を4回突いて成る→そこで取った歩を打って成る→そこで取った歩を打って成る」しか実現手段はありません。先手が歩を打つ筋は当然あらかじめ後手が先手歩を取っておかなければならないので、その2つの筋は隣り合う6筋7筋と考えるのが妥当でしょう。

その考えのもと素直に進めると、取ってもらふ歩を73に残すため9筋から桂を使って「36歩、94歩、35歩、93桂、34歩、85桂、33歩成、77桂成、74歩、67成桂、73歩成」で残り4手。そこから62歩成で詰まそうとすると、「64歩、63歩、62金、同歩成」で72銀の1手分足りません。ならばと63歩成で詰まそうとすると、「52玉、64歩、51を塞ぐ手、63歩成」ですが、適切な14手目が存在しません。何かがいけなかったようです。

ここで必要なのが発想の転換。そもそも73に歩を残したかったのは74歩と突くと先手が7筋歩成で歩を取れなくなるからでした。しかし、これを74よりもっと先まで突いてやると、77歩成で後手7筋歩を消去し、取った歩を7筋に打ちなおすという別の道が開けるのです。

73歩と打っては打ちなおしの恩恵が得られないので10手目は72歩、先手は73歩と打って72同歩成。この形になると、73歩成の時には不可能だった61歩成までが可能になり正解に至る、というカラクリでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

NAO「歩を成るには、少なくとも『次に成る位置へ着手～歩成り』の2手かかる→3つの筋で歩が成るには、少なくとも6手かかる。そのため先手の8手中6手要する。残り2手のうち1手は初手。→初手に突いた歩はあと3手かけて成るしかない。他の筋は2手かけるのみ……のロジックで解けました。第一感では、2手目94歩～93桂～85桂でしたがこれはハズレ(73歩が残るため歩成が73になってしまう)。10手目以降の後手の手がびったりで着地が決まりました。」

■想定どおりのアプローチありがとうございます。こう綺麗に解いてくださると制作者としても気持ちいいですね。

鈴川優希「後手角が7七に飛び込んでくると王手で先手数不足。歩のほうの方が早いとは！14手目に、取られるはずの金がかわすのが洒落ています。」

■言われてみればこの金の動きは面白いですね。こういう手はかなり珍しいかも。

中村雅哉「3つとも歩を打って成るのは歩打と歩成で6手要るので5手目には歩を打たねばならないが、これは無理。1枚は自陣駒を進めると決めればあとはそう悩むところはない。易しいが条件設定が不詰感十分で面白い。」

■1条件問題は不詰感たっぷりの作品が多数。

はなさかしろう「先手の手割が歩突×3-歩成-歩打-歩成-歩打-歩成、後手が角以外の駒で6,7筋の歩取。先手の歩成は3-7-6筋の順、ですが△94歩からの桂跳ねでは綺麗に詰型が作れない。99%の論理と1%の閃き、△72歩ががりっと音を立てて打ち付けたくなる一着でした。」

■全体が論理的に進むのに、72歩は論理だけでは出てこない一手。

斧間徳子「一見して困難と思われる条件を先後双方の絶妙な協力で実現する。手順・条件とも巧みな傑作。こんな作をお蔵入りさせる手はないですね。」

■実は1年以上前に投稿した作品で、タラパパさん担当時代に使って欲しかった作品です。

鈴木康夫「苦勞しました。7筋の歩を取る駒は角だと王手になってしまうので候補は歩と桂。桂だと10手目72歩が成立しないのですね。」

■どっちの駒を使ってもいいところで二歩回避のために歩の方を成るという限定方法は史上初かも。

リーグ戦ファン「『63歩成まで』も『62歩成まで』も後手の囲いが一時間に合わない。72歩打、こういう一捻りはまさに『銭の取れるパズル』です。ブラボー！52に飛車が廻れないのがまた良いです……」

■「銭の取れるパズル」とはありがたいお言葉。14手目飛と金の限定のために347筋にすることができず、後手が7筋を突いて先手が3筋を突く妙な展開となりました。

チャンプ「歩成りだけの一条件というのは、かなり異質ではないでしょうか。巧みな手順の限定に感心。」

■今まで見た中でもこれ以外には「7手で詰み、トドメは歩成」しか見たことがありませんね。他に作るなら11手で歩成2回か19手で歩成4回あたりでしょうけど。

諏訪冬葉 「

・8手で3回成るには4手+2手+2手  
・歩を打つためには自分の歩を取ってもらう必要がある  
・角で取られると王手なので他の駒で取る  
ここまで分かって 94歩→93桂→85桂→77桂という手が浮かぶも玉が詰まない。上の順で△94歩を△74歩にして▲72歩成→▲61歩成もなら詰むが、72で歩が取れない。歩を成って72に打ち直す手順に気付くまで2日かかりました。」

■こういう玉方の駒打ちアシストはなかなか気づかないものです。

KG 「3筋と7筋の先手歩のどちらか一方は後手が取らないといけません角で取ろうとするとなかなかうまくいかずに苦労しました。地道に歩で取りに行くのですね。」

■角がダメと気づいた後に、桂を考えるか歩を考えるかでゴールまでの距離が大違い。

渡辺 「これは巧い限定。」

■詰む中できれいに限定するのはこの3つの筋の場合だけ。

S.Kimura 「互いの角で歩を取る手を散々考えたのですが、歩を取って、歩を成っても、歩を突いて行って歩を成っても、どちらも4手かかることに気付き、ようやく、双方が歩を突いていく手にたどり着きました。」

■角は速い反面王手がネックになってしまいます。

通りすがり 「7二歩がたまらなくいい味を出してますね。南無三！」

■こういう手があると推理将棋は面白くなります。なんか自画自賛くさいコメントですけど。

ron 「先後とも平凡に歩を進める手順は手数が必要だろかなと考えると、角や桂といった飛

び道具を使う方法を最初考えました。そして失敗の連続・・・困ったときのヒント頼み。ヒントから詰み形を想定し、逆算する方法で何とか解答を出せました。」

■歩って意外と足が速いんですよ。歩成も桂成もかかるのは4手ですからね。

井上順一 「先手の手が限られるので初級より考えやすい。72歩がうまい。」

■手が限られるのは確かですが、初級より考えやすいとは。

はらたつ 「後手のアシストですが角がダメ。桂も惜しくも足りず、歩を渡すための歩成りがあざやかですな。」

■77歩成から72歩は面白いでしょう。

隅の老人B 「2度、いいえ3度の歩打が巧みな好手、これで歩成の条件達成。」

■実は歩成も3回ではなく4回という。

たくぼん 「とにかく10手目72歩が光り輝く1手。と金3枚で詰上るのは初めて見ました。」

■と金を3枚作るには最低15手必要ですしね。と金2枚ですらほとんど作例はないのでは？

変寝夢 「解けそうな感じだが時間切れ。4二玉、5一金の形で3三歩成までかなと思うが。」

■なるほど、角筋が通るのを利用する狙いですね。しかし後手角と桂の処理がけっこうな手間になるので詰みません。

宮谷保可楽 「初めのうちは、51を埋めて52玉を33・63・73とで詰ます、ことばかり考えていた。しかし、それを否定されるヒントが提示されると、あっさり解けてしまった。72歩～67とが62歩を打たせるナイスな手。」

■まさか後手がここまで先手歩成の支援に回るとは思わなかったでしょう？

はてるま 「3筋から行くのは逆モーシヨンの感じ。10手目72歩として歩を調達するのがミソですね。渋い好作。」

■歩をうっかり 73 で調達したくなるのはトップでした。

-----  
正解：20名

井上順一さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
KG さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の  
老人Bさん 諏訪冬葉さん たくぼんさん  
チャンプさん 通りすがりさん 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 宮谷保可楽さん リー  
グ戦ファンさん ron さん 渡辺さん

-----  
総評

NAO 「1条件に加え、歩の手筋特集でした。歩の着手は1番が後手のみ4手、2番が先手5手を含む6手、15手詰の3番は14手の合計24手もありました。手数割に歩の問題は暗算しやすく解いて楽しく感じます。『知っておきたい推理将棋の各駒手筋、第1回 歩の手筋』を読んでいけば難しくありません。」

■おお、そんな共通点があったとは。

鈴川優希 「今回は、苦手な長手数作品が2作もありましたが、どちらもストレスを感じずに解ける作品で良かったです。」

■本格的に難問になる長手数はおもちゃ箱ではたぶん扱いませんのでご安心を。逆にそういう問題が解きたい方は mixi へいらっしやいませ。

中村雅哉 「50 回到達おめでとうございます。次は 100 回を目指してずっと続けてください。応援しています。」

■第 100 回というと 4 年半後ですか。そのころにはもっと推理将棋が普及しているといいなあ。

はなさかしろう 「50 回記念おめでとうございます。なるほど、11 月は 1+1 の一条件ものですか。裏推理が利きやすいので味消しをしないように、と気をつけましたが杞憂でした。意外性が潜んでいて悩ましくも楽しい回でしたが、タイトルのセンスは脱力系？」

■たしかにタイトルは脱力系……

斧間徳子 「条件の少ない問題は好感が持てますね。特に成/不成について限定する条件が入ると少し興ざめしてしまう（不可避の場合も多いですが……）。50-2 は、作品自体は好作ですが、1 条件問題というにはやや無理があるのでは。」

■50-2 は制作者本人も mixi 出題時に「無理やり手数+1 条件にした気もしますが……」と言っていますが、それでも 1 条件にまとめてあれば 1 条件問題です。

鈴木康夫 「最近解答を送れなかったり、メ切りギリギリの時が多かったのでヒント提示前に解答できてほっとしています。」

リーグ戦ファン 「今回、難易度としては『秒殺・秒殺以前・15 分』なのですが、このセレクションは大好きです。私は脳内解きオンリーなのですが、脳内で駒が勝手に動いて、『詰め上がり図が固まらないまま解ける』という楽しい経験。（1 は 7 手目、3 は 14 手目、2 に至ってはトドメの 15 手目を最後に考えました）推理将棋、こういう楽しさは本当に素晴らしいと思います。」

■ではその楽しさの伝わるような問題をさっくり 5 題ほど作って投稿してください(笑)。いや、本気で問題不足がけっこう深刻なんです……。

KG 「50 回突破おめでとうございます。今回は長手数の問題が多かったですが条件がわかりやすく自分としてはとっつきやすかったです。」

■とっつきやすくなかったらこの手数は出せません。といいつつ来月はもっと長いのが登場しますが。

渡辺 「11 月は 1 条件特集だったんですね、なるほど。しかし、そのうち 2 問が 15 手とは……。」

■長さは確かに長いんですけど、難しいわけではなかったの。

S.Kimura 「15 手詰は難しい印象を持っていましたが、手がかなり限定されていたためか、ノーヒントで解けたのは幸いでした。10 手詰ぐらいではできない手が出てきて楽しめました。」

■ こういう長編が増えてくると嬉しいですね。

通りすがり 「推理将棋、おもしろいですね。普通の将棋にはない独特の感覚が、推理将棋初挑戦の私には難しくもあり新鮮でもありました。」

■ 初解答ありがとうございます。いきなりノーヒント全正解とは素晴らしい。これからも解答お待ちしております。

ron 「今回はヒントなしで二問とけましたが、上級問題にやられました。うーん、自力解答まであとちょっと……。どうも私は『推理将棋は角を使うもの』という先入観が強いみたいです。今回の自分の解き方を振り返ってみてよくわかりました。ところで、15手詰の出題になったのは50回の5とかけているんですか？」

■ 今回は長手数中心だったので角の出番はありませんでしたが、短編、特に10手以内なら角を使うことは非常に多いですよ。といっても50-1があるので説得力に欠けるかもしれませんが。15手詰が並んだのは単なる偶然です。

はらたつ 「今月の問題は8手とmixiで解いたヤツと詰工房でDD++さんとミニベロさんがやりとりしてるのをみていた問題だったけど、いざやってみると時間かかること。。人間は忘れる動物だったと言う事で。」

■ よくありますよね。「これ絶対1回解いたことあるんだけど答えなんだっけー！」ってこと。

隅の老人B 「今月は全題が解けたぞ、嬉しいな。こんなことで喜んでいる爺がいます。ハイ、それは私、B爺です。」

■ 全て解けたときには素直に喜びましょう。わーい。

たくぼん 「50回おめでとうございます。次は100回ですね。私も解答で頑張りたいと思います。」

■ 100回になるころにはまた選題者がきっと変わっているでしょうかね。そのころには私も解答者ががんばります。

変寝夢 「最近の締め切り前ヒントは、私ぐらいのレベルには最適です。」

■ ありがとうございます。ではこの程度のヒントレベルを継続ということで。

変寝夢 「極光21有り難うございました。私も作品集を製作している最中なので、完成したら賞品にして下さいね。数年は先ですが……。」

■ だそうですよ TETSU さん。

宮谷保可楽 「50回達成、おめでとうございます。これからも100回、2000回と頑張ってください。さて今月も無闇矢鱈で解いてました。追加ヒントが出た時点で、1番しか解けていません…。追加ヒントに感謝。」

■ そうですね、100回も200……え、2000回！？

-----  
推理将棋第50回出題全解答者： 23名

井上順一さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
KG さん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の  
老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たく  
ぼんさん チャンプさん 通りすがりさん  
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 平尾一  
土さん 変寝夢さん 宮谷保可楽さん リーグ  
戦ファンさん ron さん 渡辺さん

2011.12.

Fairy のルールもいろいろありますが、今回紹介するのは、Köko というドイツ生まれのルールです。

Kölner Kontaktschach の略で、Köln(ケルン)在住の Heinz Zander さん考案、公式には、1988年11月に Problemkiste 誌にて提案されています。

ドイツ語なのですが ö が気になる方は koko でもいいと思います。(実際イギリスの Problemist 誌では koko になっています)

\*\*追記 同じ Problemist 誌の中で Köko の代わりに、Koeko と表記されているものもありました。ö の発音は o を発音するときの口の形をして ε の発音ですので、Koeko の表記の方がドイツ語に近いでしょう。ö は oe で代用されると辞書にもあるので。(Köko の発音は強いて書けば、ケコですかね) 当面できるだけ Köko の表記としたところです。

Köko のルールは簡単です。Köko のルールの定義(Problem Paradise 誌の解説を引用しておきます。)着手は、そのまわりの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。チェックにもこのルールは摘要される。

駒を打つ手も「着手」であるから Köko の規定が適用されます。

Schwalbe 誌によれば、ルールのランキングでは、Circe 8422 点に対して、Köko は 1550 点、Madrasi は 889 点 Isardam 569 点なので、後発のルールとしては、人気があります。

さて実際例題をみてみましょう。

(1) ばか詰 3手 köko

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

持駒 飛2

(1) 玉と王がかっついていて驚か

ないでください。双方取ることはできません。というのは、取った瞬間王の周りに駒がなくなるので、着手できないのです。で、玉と王がかっついた状態になることも許されるのです。

この状態で、22 王とか 13 王という着手も許されますが、それは王手ではないので、飛車を打つ手を考えてみましょう。飛車の打てる場所は、周りに駒が存在していなと打てませんから、打てる箇所は 11,13,14,21,22,24,32,33,34 のわずか9箇所。このうち 24,33,34 の3箇所は王手ではならず、(21 はなんと王手!!23 王が 12 玉に王手しています。この手筋を「水蜘蛛」と呼ぶことにします。)

また 13,14,22,32 の4箇所は王手をかけた瞬間、23 玉!!と王を取られてしまいますので、残り初手は 11 飛しかないことがわかります。21 飛と 11 飛を検討しましょう。

まず、21 飛車を検討しましょう。これに対して玉方の応手は、玉を動かすことしかできませんので、11,13,22 の3箇所。(念のため、21 と 23 はイレギュラーで着手できません)

22 は同王(飛車)と玉を取られるので、11 か 13 かです。11 玉に対しては、何か玉の周りにもう一枚駒を追加させないと王手になりませんので、21 飛車を動かす手は不可。また王を動かしての王手(12,22)は同玉と取られてしまうので、考えられる王手は、12 と 22 から飛車を打つ手ですが、21 玉と先に打った飛車を取られてしまい、詰んでいません。

次に、21 飛、13 玉ですが、王を動かす手は王手にならず、また飛車を動かすのは 22 しかありませんが、23 玉と王を抜かれてとまいます。

飛車を打つ手は 12,14,22,24 は王手ですが、やはり 23 玉と王を取られます。残るは 11 飛打です。ここで 13 に合駒してくれると 13 王と玉を取れます。しかし、24 玉と王の脇をすり抜ける手があり、これも失敗です。残るは 11 飛です。玉方の応手は、21 しかありません。(11 と 23 は禁手、22 は同王、13 は同飛と玉を取られます) さて、ここで王を動かす手は、12,22 は逆にとられてしまいますし、32 王は 12 玉と抜けられます。次に飛を動かす手では王手が見当たりません。(12 飛成は王手ですらありません。)

そこでもう一枚の飛車を打つ手を考えます。12,22,32,31 と4箇所が考えられます。12 飛打は 11 玉と飛車を取られてもぐりこまれます。22,32 飛は、同玉と取られてしまいます。

最後に残ったのは 31 飛打!で、よくみるとこれで詰んでいるようです。確かめてみましょう。

まず王手であるかどうか。⇒次に左右どちら



かの飛車で玉を取ることができますので、王手ですね。玉方の応手を検討してみましょう。

まず、11玉もしくは31玉と飛車を取る手は、取った瞬間、隣に駒がないので、Kōkoによる禁手で着手できません。また、12,22,32玉は同玉と取られてしまいます。ということで、この玉は詰んでいることが判ります。手順と詰め上がり図を整理しておきましょう。

詰手順 11飛、21玉、31飛まで3手。

(1)詰め上がり図

Kōko

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

持駒 なし

最初なので、詳細に解説してみました。

(編集部注：後日余詰が発見され2解とすると作者より連絡がありました。もう1解は、21飛、11玉、13飛 迄 3手)

さて、先ほど出てきた「水蜘蛛」の手筋の逆で、玉の周りの駒を動かして王手を解除する手筋があります。この手筋を「水蜘蛛返し」と呼んでおきます。図 (1)b をみてください。

(1)b Kōko

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

持駒 なし

この図は詰将棋ではないのですが、34にいた

王が23に動いて、12の玉に王手をかけた状態としてみてください。この王手ははずすには、21玉、13玉といった手が考えられますが、そのほかに11の角を動かす手があります。

角が動ける箇所は22と33の2箇所。22は「水蜘蛛返し」になっていないので、12王と取られてしまいますので×。

33角!が見事な「水蜘蛛返し」になっていて、今度は33の王に12玉から王手返し(「いちよう返し」)にもなっています。

これもKōkoにおける特殊な手筋と記憶ください。なお、23玉は(33角が馬であっても)13の他に32,34といった動きができるので、まだ詰んではないことを確認ください。

---

もう一題みてみましょう。

(2)

ばか自殺詰 3手(受先) Kōko

(注：余詰発見により 38歩→銀に修正)

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

持駒 飛

受先ですが、玉方もKōkoのルールに従って着手します。ですから、初手41香打とか16角とかいった手は禁手です。

現在玉の周りには、玉方38銀がありますので、次の王手はかかる状態ですが。。

作意をみてみます。

38飛生!

生の意味は次で明らかになります。成でも王手ではありません。ついで39飛!ここで飛車が成っていますと逆王手になるので、打てません。

そして、58飛成! 「水蜘蛛返し」です。

これで詰め上がりです。

(2)詰め上がり図 Köko

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

持駒 なし

確認してみましょう。

先ず、次に 49 龍と王を取ることができるので、王手です。

王方の応手は、

58 王は禁手。

38 王、48 王は同龍。

59 王は同角。

頼みの「水蜘蛛返し」は、38 飛以外は禁手で、38 飛は王手解除になっていません。

つまり 49 王は詰んでいます。

作意を確認しておきましょう。

38 飛生、39 飛、58 飛成まで 3 手

さかのぼって 2 手目 19 飛もしくは、27 飛と打ち、58 飛成まで詰めと錯覚しそうですが、これは王手ではありません。

(王手であっても 39 王と寄れますし)

----

それでは、作品を並べてみます。

Köko ルールは、まだ fm ではサポートされていないので、思いもよらない、錯覚があるかもしれないかもしれませんが、それは愛嬌で。

また、(6)Circe との組み合わせにおいては、駒が取られた場合、復活の駒は、周りに駒がない場合にも、Circe ルールに従って復活します。

(着手は、あくまで Köko ルールに従います)

(3)

ばか詰 3 手 köko

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

持駒 香

(注) 余詰発生の為、受方 14 と 24 とを追加しました。(12/27 PM15:45)

(4)

ばか詰 3 手 köko

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

持駒 角2

(注) 余詰発生の為、受方 35 玉→46 玉とし受先 4 手を 3 手に変更しました。(12/27 PM15:45)

(5)

ばか自殺詰 4手 Kōko

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

持駒なし

(注: 余詰発生で6手→4手に修正)

(6)

ばか詰 6手(受先) Circe Kōko

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

持駒なし

(注: 余詰発生により持駒角を攻方 62 馬に修正)

追記: ルールの疑問

Kōko ルールでは、周りに駒が存在しないと着手できないので、不可能局面が生じることがあります。

例えば(4)や(6)は周りに駒が存在してないので、実は不可能局面なのです。

Chess ではどうなっているのか?

調べてみますと、キャスリングなどの特殊なルールがからむときは問題視してますが、

たいていは(特に東欧の方は)、不可能局面関係なく、おおらかに創作されてるようで、この点は安心しました。

さて、Circe との組み合わせで(6)b の局面における疑問。

(6)b Circe Kōko

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

持駒なし

この局面で 22 王と桂馬を取ることができるのか?

取った瞬間、21 桂が復活して王の周りに駒が存在するので、取れるのではないかな?

という疑問が生じますが、この桂は取れないのです。

これを説明しましょう。

Fairy のルールもいろいろあって、Circe は駒を取ったときのルール、Kōko は着手のルールなので、

Kōko が優先されます。

着手とは、駒を動かすこと、駒を打つことですから。

ルールの優先の順位は、

駒の動きのルール > 着手のルール > 駒を取ったときのルール  
です。

取った瞬間、と書いてしまいましたが、実際は時間差があるわけです。

(6)b において、たとえば 11 香があれば、もちろん 22 桂は取れます。

22 桂が銀だったら、取ると 31 銀と復活するので、王では取れません。

33 となら取れます。

では。

【解答募集のお知らせ】

折角ですので、作品(3)~(6)の解答を募集します。解答宛先は [takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

締切は2012/1/15 感想もよろしく

一族での集まり以外には詰将棋の会合にはほとんど出たことがない。全国大会に3回（静岡、府中、横浜）、駿棋会に1回だけ。

作品以外の私を知っている人はほとんどいないと思うので、仮想インタビュー形式？で自己紹介でもしてみる。（多少の演出はご勘弁）

### 【1】お住まいはどちら？

静岡県の沼津市です。とにかく穏やかな気候がすばらしい。もしかしたら冬場は出身地の長崎より過ごしやすいかもかもしれません。

ちなみに、人生最悪の住居地は名古屋近郊の春日井市。夏の暑さ、冬の寒さは尋常じゃありませんでした。二度と住むまいと思いました。

### 【2】お仕事は？

会社員です。たぶん不良です。入社後だいぶたっても不良大学生だと言われていました。今はさすがにそういうことは言われませんが。

嫁さんの高校のときの友達が旅行途中で沼津に立ち寄ってくれたことがありました。確か土曜日で、沼津駅近くの魚の美味しい居酒屋で待ち合わせて食事したのですが、サンダル履きで行ったためか、仕事帰りだというのを信じてもらえませんでした。トホホ。

### 【3】ご家族は？

嫁さん、子供3人、両親の7人家族です。最近では結構めずらしいですかね。本当は両親は子供が小さいうちだけ面倒みるつもりで田舎から出てきていたのですが、よっぽど沼津の居心地がよかったんですかねえ、帰るのやめちゃいました。

娘とは仲いいです。ここに書けないくらい仲いいです。高校のときの娘曰く「おとうさんとお風呂に入っている友達には負ける」そんなレベルです。すごい友達がいたもんだ。まあ平気で脱衣所に入ってきたりはしますが。

### 【4】ご友人は？

一番付き合いが長いのは、あの酒井博久さん。中学以来なので、もう40年近くになりますか。彼からは、詰将棋を初め、ミステリー、プログレなどいろいろ影響を受けました。

披露宴でもスピーチしてもらいました。「完璧を好む」と。嫁さん側の招待客からはどよめき（失笑？）が。嫁さんはある意味完璧なんだが。

### 【5】ところで筆名の由来は？

その昔、どこかにも書きました。「快刀乱麻」のアナグラムです。中学の頃好きだったテレビドラマで、原作は坂口安吾の「明治開花安吾捕物帖」。いわゆる本格探偵小説です。

なので、「神無」は「かみな」と読んでください。

### 【6】フェアリーとの出会いは？

大学のために、酒井さんが持っていた「三百人一局集」に載っていた加藤徹さんの「寿限無」を見たのが最初。そのときは見ただけでした。

その後、社会人になり、いきなり沼津の山奥に配属され、休みの日に何もやることがなくて、暇で暇でしょうがなくて、仕方なくミステリー等の月刊の刊行物をいくつも取り寄せるようになって、そのうちのひとつが詰パラだったんですよね。で、おそらく小林看空さん作だったと思うのですが、ばか自殺詰の華麗な大駒の舞に魅せられて、その後は一直線。

### 【7】伝統詰将棋も作るとは意外です

愛情の度合いがフェアリーとは違いますがね。柿木将棋とか持っていないので、もっぱら酒井さんに検討、推敲してもらっています。自分でも思わぬ作品に仕上がってしまうこともありますよ、ええ。もちろん、酒井さんには、そういうことも期待しているんですが。

### 【8】詰将棋以外の趣味は？

以前はミステリーとかハードSFとかも結構読んでいたんですが、今はプログレ聴いているだけです。節操なく広がるプログレ海の中から好きなところだけをすくいあげて聴いているので、全貌をつかんでいるでもなく、話し相手が見つかるわけでもなく。聴いている曲は、ことごとく娘から悪い曲と言われていきます。

### 【9】お勧めのプログレは？

お勧めしても誰からも共感してもらえないんですよねえ。たくぼんさんがうっかりアコースティック・アストゥーリアスに引っかかったくらいですかね。でもこれは勧めたわけではなくて、自ら勝手に引っかかってきたんですけど。

あえてマイナーなところから挙げるとすれば、やはりKBBでしょう。史上最強のロックバイオリンが堪能できます。電通大出身という超理系バイオリニストがリーダーで、ライブでは音大出との格の違いを見せ付けてくれます。

WFP第41号掲載の第37回WFP作品展結果稿についてのコメントです。

■ 37-1

変寝夢さんの3四銀を5二銀にするのはどうですか？という件。

ばか詰 7手

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

持駒 なし

七郎さんの、「初形と詰上りを比べると2枚銀が斜めに移動し裏返っており、形の変化を楽しめる作品です」という指摘通りの狙いの作でした。なので、34銀44銀の配置は譲れません。しかし、ボカスカの風味を狙ったので、56銀は中途半端な配置。王にしておくべきでした。

■ 37-2

七郎氏が連想したのが、開発コードネーム「裏切りの銀二」の拙作という件。

ばか詰 17手

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

持駒 桂2歩

23桂 同銀 12歩 同玉 24桂 13玉 12桂成  
14玉 13圭 24玉 23圭 同玉 32銀 12玉  
21銀生 11玉 12銀打 まで 17手

詰上り

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

持駒 なし

創作当時、七郎さんからは、初形の2枚の歩も銀にしては？というサジェスションがありましたが、そうすると初形の4枚銀のインパクトがあまりにも強烈で銀の裏返りの印象が弱まると思い、歩のままにしたのでした。

2枚の歩が不揃いの駒だったら七郎さん案にしていたかもしれません。

そういう例がこれ。

キルケばか詰 5手

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

持駒 飛角

19角 81玉 82飛 同玉/28飛 88飛 まで 5手

93金は歩でも大丈夫ですが、金にしている...

と想像していたら、ツインb) 91玉→81玉では93金でなければならないのでした。(作意は、89飛 91玉 82角 同玉/88角 55角 まで 5手)

次郎さんのサジェスションでツインにしたときに、93歩を93金に換えたのだと思いますが、そういうことはすっかり忘れてしまっています。たまには旧作もいじってみるものですね。

(なんとその経緯は「神詰大全」に書いていました。トホホ

## 解答募集締切一覧

---

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

### 1月15日(木)

#### 2012年賀詰作品展

フェアリー詰将棋 4作

#### kokoについて

koko 作品 4作

### 1月29日(日)

#### 第2回フェアリー短編コンクール

フェアリー詰将棋 11作

## 投稿募集

---

### Fairy of the Forest #30

投稿締切：2012年1月15日

課題：「攻方受方双方不成」の協力詰

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

### 第12回詰四会フェアリー作品展

投稿締切：次回詰四会開催日 (1月29日)

課題：natsuo氏結婚祝賀

(手数・ルール・投稿数：不問のフェアリー作品)

発表：WFP44号 (H24/2) 予定

### 第36神無一族の氾濫 ゲスト参加

投稿締切：2012年4月15日

課題：多重王手を含むフェアリー作品

(詳細はP21をご覧ください)

## 【あとがき】

「新約・神詰大全」が発行されて半年以上が過ぎました。書籍版は150部作成でしたが11月初め時点で残部は30部とのことでした。今現在はもっと減っているでしょう。まだ手に入っていない方は無くなる前に申し込みましょう。ちなみに私は今4冊持っていますが、何冊かは景品で使用する予定ですので私も買っておこうかななんて思っています。

私も「詰将棋パラダイス協力詰5手詰傑作集 壺、式」の原稿を作成しましたが私家版として作ったので書籍化はしていません。詰パラ編集部や作者の皆さんの了解等取らなければならないことを考えればなかなか難しく思えて現実には難しそう。

なんてなぜこの事を思い出したかといえば、先日買った先崎学「今宵、あの頃のバーで」。

この本は週刊文春の作者によるエッセイをまとめたもので、例の私のフェアリー作品の話が出てくるエッセイも載っていたので慌てて買いました。その中の文に「特に5手のばか詰は傑作が多くいつか、1冊の本になってほしいと願っている」と書かれている。今回1冊の本になってその注釈に「ホントに強く願っている」と書き加えられているのを読んだからだ。

前回のときも、壺と式を1冊に纏めて先崎先生に送ろうかと思ったのだが、結局送り先を考えているうちにうやむやになってしまった。

やはり気になっていることは前に進めないといけないですね。森茂作品集とともに前に進めて行きたいと思います。(本当か?)

たくぼん

2011年 第42号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十三年十二月号

平成二十三年十二月廿日発行

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