

Web Fairy Paradise

第5号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第4回WFPフェアリー作品展
- ・ 推理将棋17回出題
- ・ OFM 第141回出題
- ・ 入門5 Messignyばか詰宿題
- ・

結果発表

- ・ 第3回WFPフェアリー作品展
- ・ 第5回詰四会フェアリー作品展
- ・ OFM 第140回出題
- ・ 推理将棋16回出題
- ・ 入門4 Messignyばか詰宿題
- ・

読み物

- ・ Word・Excelで将棋盤を描く
- ・ Messignyばか詰入門5

2008/11

はじめに

寒くなりましたね。今日愛媛でも初雪を観測したとか、また1月初旬と同じ気温だったとか・・・。コタツにみかんで詰将棋をとという冬の風物詩のような光景が見られるのももう少しでしょうか。私の家は2年前に建て替えてから全館空調システムになり、必要が無くなったと言う事でこたつがありません。なんだか寂しいと感じる今日この頃です。

今月初めに川崎弘さんが亡くなられた時に、私の勘違いから青木みどり氏は川崎さんのペンネームと発表してしまい多くの皆さんに混乱を招いてしまいました。完全に誤った思い込みをしており申し訳なく思っております。今後はこのような軽率な事はしないよう反省したいと思います。

なお先月号に紹介しました詰陽会ですが今月23日に行われます。先月は私も参加予定と言いましたが、急な用事が入ってしまいどうも行けそうにありません。この点もお詫び申し上げます。尾道観光も久しぶりなので楽しみにしていたのですが残念です。楽しい会になることを期待しております。

今月の読み物は、神無七郎さんの「受先協力 自玉詰双裸玉 調査結果報告」は検討が終わらず今月はお休みです。来月も微妙な感じとの事です。その代りとして「Word・Excelで将棋盤を描く」と題した原稿を送っていただきました。感謝感謝です。意外と知らない方も多いと思いますので参考にしていただければと思います。

第4回WFPフェアリー作品展は、程よい作品が集まったようです。メンバーが固定化するのなんですから新しい方の投稿も期待したいところです。もちろん解答もです。私のMessigny協力詰は、慌てて今月用に送りましたが、そうする必要もなかったです（謎）

それにしても今号も42ページ。印刷するのも大変でしょうね。

【 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。ページが埋まれば私は嬉しい？読者サロンのような感じで送っていただければと思います。

感想

第5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/>

第 4 回 WFP 作品展 担当 紅月花煉

【 作品投稿要項 】

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

【 解答要項 】

解答締切：平成20年12月15日

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

作品投稿及び解答は

webfairyparadise_you@yahoo.co.jp

をお願いします

余詰・近況報告は

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

で行っています。確認の上、解答下さい

【入選回数一覧】

- ・神無七郎氏：5回
- ・たくぼん氏：7回
- ・橋圭伍氏：9回
- ・シン氏：4,5回

ルール説明

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方玉を詰ます

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方玉を詰ます

【攻方取禁】

攻方のみ駒を取る事が出来ない

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる

【アンチキルケ】

1. 駒取りを行った場合、駒取りをした駒は最も近い初形位置に戻る
2. 5筋の金銀桂香は取った側が戻る位置を選択できるが、片方のみ戻れる場合はそちらに強制的に戻る
3. 成駒は成ったまま戻る
4. 初形位置に戻れない駒は戻らない
5. 駒取り発生時、駒が戻るまでを一手とする
6. 詰みの概念はフェアリーに準ずる

【 Messigny 】

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

【Proof Game】

指し始めの局面からある局面に至る、与えられた条件を満たす手順を求める。

【前置き】

今回は投稿後に担当が解いた作品は1～3番＋PG・推理将棋の部のみです。そんな訳で少しバランスが悪いかもしれません

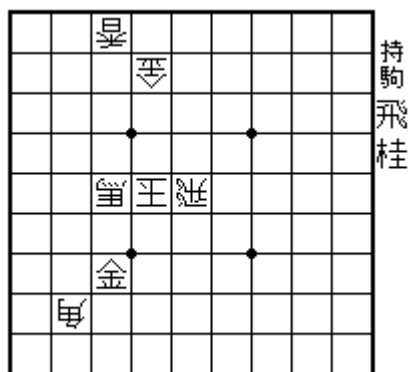
フェアリーの1～3番はそれ程難しくないと思いますのでゆっくりしていきましょう?? 4番は少し難問かもしれません。5番はこれから解きますが、この形とこの持駒なので楽しめる手順ではないかと思っています

推理将棋は兎も角 PG は今回または次回で打ち止めかもしれません。作者両氏にストックがないみたいなので…

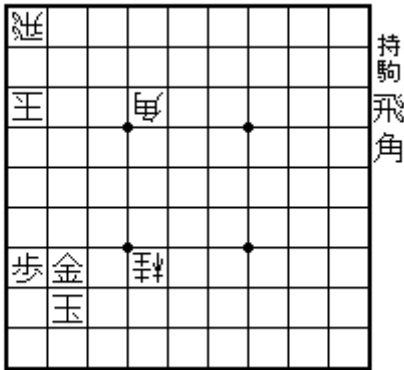
今回の竹野氏は素晴らしい作品ですので是非、解図してみてください。2番はいきなり貰ったので出題文がかなり適当です。異例の処置として箇条書きが載せてありますが御容赦を!

【フェアリー】

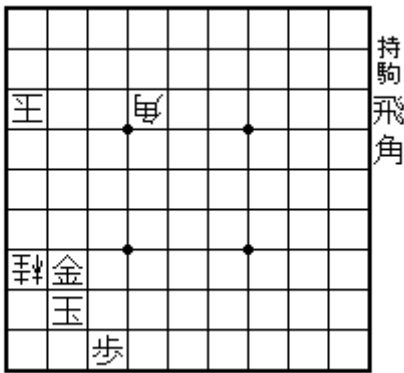
第1番 たくぼん氏作 安南協力詰5手



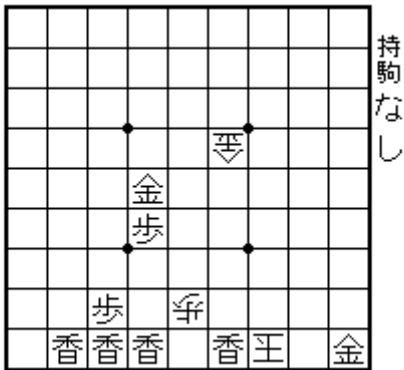
第2番 シン氏作 アンチキルケ自玉詰5手



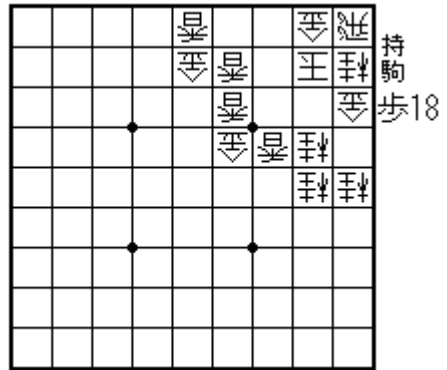
第3番 シン氏作 アンチキルケ自玉詰5手



第4番 たくぼん氏作 Messigny 協力詰27手

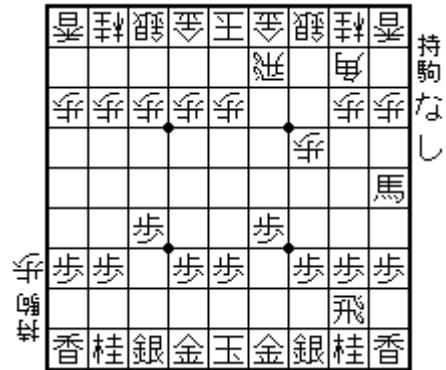


第5番 神無七郎氏作 攻方取禁協力詰63手



【PG・推理将棋】

第1番 竹野龍騎氏作 Proof Game12手



第2番 橋圭伍氏作 「ゲイ・ボルク」

ひより「この76歩で始まった将棋はどうなんですかねえ…」

みゆき「先手は2回だけ王手掛けてますが両方開き王手でしたね」

ひより「先手は開き王手しかしていないのに桂成迄の13手で詰ましてるっすね…」

みゆき「これで詰まされる後手もどうかと思うんですが…」

ひより「駒成と駒打ちが一度ずつあった他は特記する事ないっすね」

【条件】

- 1) 13手で詰み
- 2) 先手は2回だけ王手を掛けたが、共に開き王手だった(両王手は不可)
- 3) 76歩で始まり、止めは桂成だった
- 4) 駒成・駒打ちは共に1度だけだった

詰将棋メモ

推理将棋第17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17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2008年11月20日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第16回解答」をお願いします。

全解答者から抽選で1名に賞品リスト

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

推理将棋第17回出題

担当 タラパパ

今月は、独自の世界を持つ魚熊さんの特集です。新鮮な発想を堪能してください。

17-1 初級 魚熊作 豆腐将棋 (金豆腐) 11手

金頭に歩を打った手を7手目と明示したのは、作図の原点がここにあるから

17-2 中級 魚熊作 仮説棄却1 10手

駒取りもないのに自陣で詰むとすれば、○が目しかなさそうですね

17-3 上級 魚熊作 駒の活用 11手

今月の目玉作品。非凡な着想に気づくことができるでしょうか？

17-1 初級 魚熊作 豆腐将棋 (金豆腐) 11手

「さっきの将棋はどうなった？」
「11手で詰ましたよ」
「どんな将棋だったんだい？」
「7手目に金の頭に歩を打ったのが勝因だと思うな」
「他には？」
「成る手はなかったけど、最終手以外に王手が1回あったよ」

(条件)

- ・ 11手で詰んだ
- ・ 7手目に金頭に歩を打った
- ・ 成る手なし
- ・ 王手2回

17-2 中級 魚熊作 仮説棄却1 10手

推理将棋の問題を解いてこう考えた。

「成る手がなければ、敵陣に進む意味がない。駒を取る手がなければなおさらだ。そんなときは、必ず中段玉の詰みになるのではなかろうか」

こんな仮説を作って検討してみましたが、あっさりと棄却されてしまいました。

対局者「わずか10手で詰まされちゃったよ」
友人「どうせまた、駒をいっぱい取られたんでしょ？」

対局者「いや、駒を取る手はなかったよ」

友人「じゃあ、駒をいっぱい成られた？」

対局者「それもなかった」

友人「じゃあ、王様が一人でふらふらと盤の真ん中の方に進んでいったんだ！」

対局者「いんや、自陣内から出なかったよ」

友人「よくわからない対局だなあ」

対局者「初手は歩で3手目に金の手を指したんだけど、この組み合わせが悪かったかなあ？

それとも2手目の端の手に油断しちゃったのが原因かなあ？」

(条件)

- ・ 10手で詰んだ
- ・ 成る手も駒を取る手もなし
- ・ 先手玉は自陣内(7-9段目)で詰まされた
- ・ 初手は歩、3手目は金
- ・ 2手目は端の手

17-3 上級 魚熊作 駒の活用 11手

「また11手で詰まされちゃったよ」
「どんな将棋だったんだい？」
「いろんな駒を使わなきゃだめだって言われたんで、王も含めて5種類の駒を動かしたんだ」
「うん。それで？」
「でも相手は最初に端歩を突いた後、1種類の

駒しか使わなかったんだよ」

「それだけじゃ判らないな。他に何を覚えている？」

「えーっと、4手目に金を動かしたな。あ、そうだ、大駒を続けて動かしたよ」

(条件)

- ・ 11手で詰んだ
- ・ 先手は最初に端歩を突いた後は1種類の駒(※)しか使わなかった
- ・ 後手は王を含む5種類の駒を動かした
- ・ 4手目は金
- ・ 後手は大駒を動かす手が続いた事がある

※飛と龍など生駒と成駒は別種扱い(XX飛と動けば、飛打やXX飛成は可ですがXX龍は不可)

☆ 締切まで期間が短いですが解答よろしくお願ひします。

Onsite Fairy Mate 第 141 回出題

開催日 : 2008 年 1 1 月 9 日 (日)
 解答締切 : 2008 年 1 1 月 2 9 日 (土)
 解答発表 : 2008 年 1 1 月 3 0 日 (日)

神無七郎 作

Isardam 協力詰 127 手

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

持駒 歩²

【ルール説明】

Isardam

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

成駒と生駒は別の駒として区別する。

王手の概念は通常通り。

(玉を取ると同種の敵駒の利きに入るの取れない、とはしない。)

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。

本作の解答を E-mail で管理人まで送ってください。(janacek789@ybb.ne.jp)

【本サイトへのメールについて】

解答や感想など、本サイトにメールを送っていただくときに、メールの件名に次の単語のうち一つ以上を入れるようにしてください。

「OFM」(小文字でも可)、「解答」、「感想」これらの単語を件名に含むメールが迷惑メール扱いされないよう設定しました。

確実にメールが届くよう、ご協力をお願いします。

【コメント】

先日全詰連のホームページで詰将棋の同一作チェックが公開されました。「詰将棋データベース」は価格が高価なこともあって、利用者はごく一部の研究者やマニアに限られていましたが、「同一作チェック」は誰でも無償で使用できます。一般の詰将棋ファンはもちろんですが、作り初めて前例をあまり知らない入門者や、初めて詰将棋を投稿する人には特に活用して貰いたいと思います。筆者自身は長編作品を創作することが多いので、データベースの恩恵を受ける機会は少ないのですが、前例の有無が気になるような簡素な図を得ることも皆無ではありません。また、とりあえず自作を検索してみてデータベースに登録されていることを確認し「ああ、この作もちゃんと載ってる」という感慨に浸ったりしています。(全然本来の使い方ではありませんが…)

さて、今回の出題は「Isardam」というチェスプロブレムからの輸入ルールです。このルールの名称は「Madrasi」に由来したもので、Madrasiが「同種の敵駒の利きに入ると利きが消える」のに対し、IsardamではMadrasiの現象が起こる手を禁止します。Madrasiの綴りを逆にしただけという安直なネーミング(日本語で考えると「シラドマ」?)ですが、意味は分かり易いと思います。

「こんな妙なルールならデータベースで調べるまでもなく日本では前例なんてないだろう」と思っではいけません。1996年2月～3月「Online Fairy Mate」に小林看空氏がIsardamの協力詰や協力白玉詰を全部で8作発表しています。ただ、この時はチェスプロブレムのIsardamと同様に「王手に対してもIsardamを適用する」という過激な設定でした。例えば今回出題の図で言うと、21歩成12玉11と22玉と進むと王手が存在しなくなる(22玉に23との利きがあるので、と金で王手できない)という具合です。今回の出題はIsardamより王手の方が優先という設定なので、割と普通の感覚で解けるとと思います。

担当 神無七郎

第 3 回 WFP 作品展結果 担当 紅月花煉

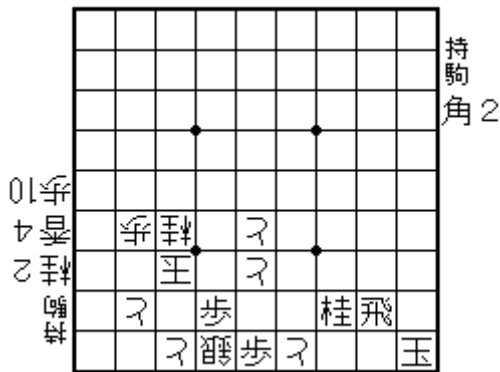
余詰 1 題…陳謝です
 次回は大丈夫なはず……

【解答成績】

解答者数：5 名
 全題正解：神無七郎氏
 全題正解者（仮）：たくぼん氏
 8 題正解者：真 T 氏
 7 題正解：香箱氏
 4 題正解：高坂研氏 赤土氏
 正解者＝短評あり、です。
 一応、解答成績の序列では神無氏が単独トップ
 という事にさせて貰います
 今回は目玉 2 題の内、真 T 氏作が想像を超えて
 難しかったので選題バランスが悪くなりました。
 自分で解いている為かどうも解答者目線での
 コメントになっていますね。解説者目線とい
 うのが難しいです。時間の都合上、全体的に手
 抜きぼくなってしまいました。御容赦を

【フェアリー作品】

第 1 番 董川ぬぬぬ氏作 協力詰 7 手



【作意】

11 角 22 香 33 角 68 玉 46 桂 22 香生
 77 角成 迄 7 手

【コメント】

既成手順の 7 手の一部を限定桂跳ねに変えただけの代物。時間の関係で配置整理する時間がなかったのが残念……神無氏からも指摘がありましたがもっと整理できそうです。受方持駒指定は単なる余詰消しでしかありません。不要駒とかもありそうですね…困ったものです

【短評】

神無七郎氏：いかにも何かありそうな配置と持駒制限から、期待に違わぬ大技が出てきまし

た。でもこの手順なら、もっとスマートな実現法がきっとあると思います

たくぼん氏：狙いは見事に実現されているが、形は凄いですね

香箱氏： 一番フェアリーらしい手順はこれだろ、ということで序の 2 手を発見。

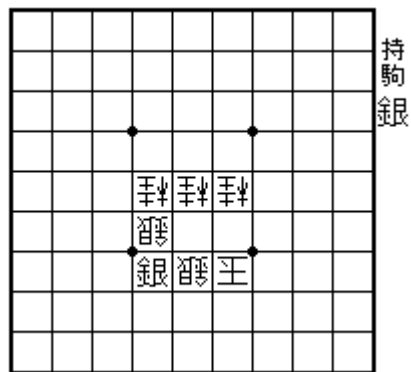
真 T 氏：19 玉の意味を考えたら解けました。限定打 2 発気持ちいいですね

高坂研氏：これは完全に同一構想がありますね。後手の持駒制限も意味がよく分からないし…

【無解者の声】

赤土氏：玉方の持ち駒から考えて、おそらく最終手 29 飛車で合い駒利かずだと思うんですが、まったく手順が見えません。と金の波に飲まれてしまったようです。無念

第 2 番 たくぼん氏作 協力詰 9 手



【作意】

56 銀 46 玉 55 銀 37 玉 46 銀 47 玉 59 桂
 56 玉 47 銀 迄 9 手

【作者コメント】

4 番とエースが抜けた戦力で今年によく戦ってくれました。初形 C です。作品の出来は 4 位です

【担当コメント】

最初、C に見えなかったのは担当だけでしょうか？ 作意は、紛れる所も少なく一本道ですが巧く出来ています

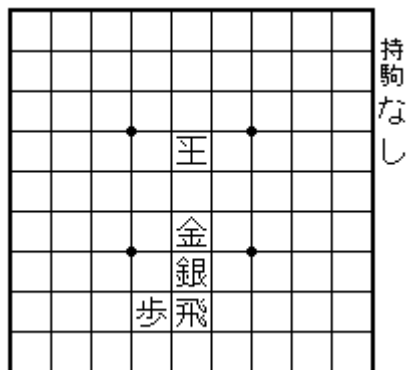
【短評】

神無七郎氏：作者名と初形から「C→V」の立体曲詰を予想したせいで、余分に解図時間が掛かってしまいました。解図に予断は禁物ですね
 香箱氏： 桂が 3 枚並んだままでは詰まないの
 で 1 枚取らせてもらいました

真T氏：初手58銀だけは読むまいと解図。正解でした

赤土氏：三枚の桂馬の守備力が強すぎるので、銀ではなく桂馬を一枚はがすということはずぐに見えました。ちなみに、三手目の図はグラスみたいな形ですが、これをCarp→優勝カップ→持ち越しと見るのは、深読みのしすぎでしょうか？

第3番 安南協力詰5手



【作意】

47金 45玉 56金 46玉 38飛 迄5手

【作者コメント】

昔の安南ばか詰入門の例題で創った物です。紛れがどれくらい効いているのか？

【担当コメント】

担当は少し悩みました。短評にもあるように68歩が一石二鳥の巧い配置。こっそりとある金のスイッチバックもあり易しいながら良い作品

【短評】

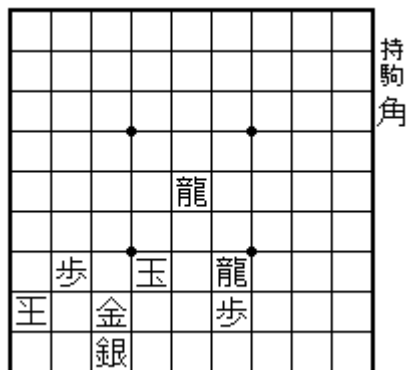
神無七郎氏：歩が置いてあるせいで、つつい左側に行く手順を読んでしまいます。非限定の解消と紛れの増加を兼ねた、うまい配置

香箱氏：安南は難しい。金のスイッチバックで玉を懐中に呼び込んでの38飛がいい味

真T氏：46玉にびっくり。面白い詰上がりです

赤土氏：68の歩は、最初、金が座らないようにするためのものと思いましたが、左右の限定をかけるためなんですね。金の一人時間差攻撃もなかなかの味ですし、この詰上がりも思い浮かべにくく、いろんな筋が凝縮された中身の濃い作品ですね。

第4番 真T氏作 最悪詰 20手 C+



【作意】

75香 88金 99玉 89金 同玉 78銀
同香生 59龍 79角 同龍 同玉 13角
69玉 79角成 同玉 13角 69玉 79角成
同香成 58龍 迄20手

【変化】

- ・ 2手目89角は同玉88金99玉以下、98金は同玉58龍左88歩同龍迄
89金は同玉78銀99玉59龍89銀同龍迄
- ・ 4手目98金は同玉58龍左78角同龍88銀89龍同銀生58龍88歩同龍迄
- ・ 6手目98角は同玉58龍左88歩同龍迄
78角は同香同銀99玉59龍89銀同龍迄
- ・ 8手目98角は99玉、59龍、89銀、同龍迄
- ・ 10手目98角は88玉79龍同玉13角69玉79角成同香成58龍迄
- ・ 12手目88角は69玉58角59玉77角68歩同角迄

【紛れ】

初手74香は95龍以下逃れ

7手目99玉は59龍89銀88角98玉89銀以下逃れ

9手目79銀は同龍同玉88銀69玉58角以下逃れ

【作者コメント】

狙いは13角×2です。47龍にもう一働きさせてくて序を入れました

【担当コメント】

自由度が高い55龍か78金の動きを縛る97駒打や89角等の強力な紛れがある中で**75香!**55龍の動きを制限する働きもあるのだが非常に紛れが強力なので打ち難くなっている。この手によって、先手は金・銀を捨てざる負えなくなり10手目の局面へ。途中に初手で打った香が不成で動くのも巧く出来ている。最後に13角～成り捨ての繰返しが行われて終幕。最後に初手に打った香がもう一度動く。全体的な構成バランスも良く、完成度も高い傑作と言えると思う。

作者がもう一働きの為に入れた序の為にかなりの難解作になってしまったようだ。時間の都合上、途中で諦めたが自力解答出来た自信なし…

【短評】

神無七郎氏：初手89角・97銀・97角などの紛れが強力で、思いっきり嵌ってしまいました。常に角打ちの変化を残す75香は心理的にやりにくい手ですが、角消去が出てきてようやく「筋に入った」ことを実感。攻防系ルール面白さと難しさを味わえる作品でした

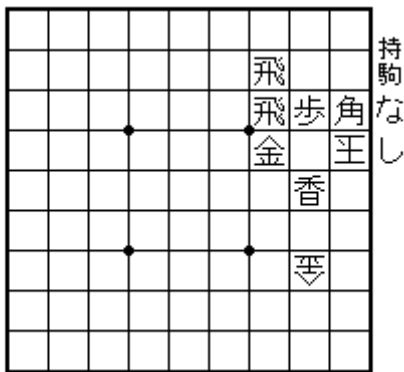
たくぼん氏：初手89角でさ迷う事1週間。とても紛れ順とは思えないほど際どい。それにしても75香からそれを不成で動かす手順は信じられない順で、最悪詰史上の最高傑作ではないだろうか

【無解者の声】

香箱氏：初手は89角、ですよね？かなり考えたんだけど降参

赤土氏：ここは、触っていません。ただでさえ最悪詰めは苦手なのに、偶数手だなんて、初手からして検討がつきません

第5番 神無七郎氏 最悪詰 21手



【作意】

24金 15玉 14金 同玉 34飛生 24桂 同飛 15玉 14飛 同玉 34飛生 24桂 26桂 同金 24飛 15玉 27桂 同金 14飛 同玉 24角成 迄 21手

〔変化〕

11手目34飛のところ先に26桂とすると、同金 34飛生 24角以下早い

【作者コメント】

WFP3の真T氏の作品の応用です。11手目と13手目の手順前後が成立しないところがミソ。

【担当者コメント】

24角成とする為に飛と金を消す必要があるがその方法が問題。作意は桂合×桂合で27金を2度動かすのだが、手順前後すると角合に変化して早いのは結構見落としやすいかもしれない

【短評】

たくぼん氏：ヒントがありましたので狙いは簡単に分かりました。合駒の桂を上手く処理するのに感心しました

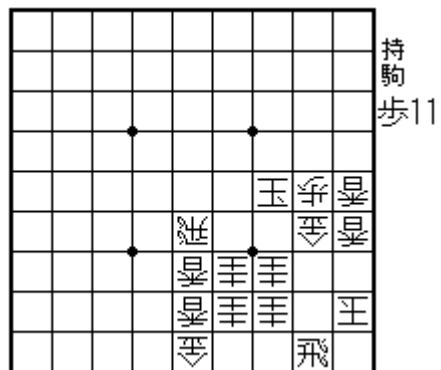
香箱氏： 11手目26桂を先に打つと？34飛生に角合が生じるんですね

真T氏：手順前後、合駒の綾が面白いですね

【無解者の声】

赤土氏：おそらく、最初は24金、15玉、14金、同玉、34飛生、13玉…だとは思いますが、この後上から捨てるのか、下から捨てるのかどちらも詰まないような気がして仕方がないです

第6番 神無七郎氏作 攻方取禁協力詰 65手



【作意】

19飛 28玉 29歩 同圭 18飛 27玉 28歩 同圭上 17飛 38玉 39歩 同圭左上 18飛 37玉 38歩 同圭寄 17飛 28玉 27飛 18玉 19歩 同圭 17飛 28玉 29歩 同圭上 18飛 37玉 17飛 48玉 18飛 38圭上 49歩 47玉 17飛 37圭 48歩 同玉 18飛 28圭上 49歩 37玉 17飛 27圭 38歩 同玉 18飛 47玉 48飛 37玉 47飛 28玉 48飛 17玉 18歩 同圭上 47飛 28玉 48飛 27玉 47飛 37歩 28歩 38玉 48飛 迄 65手

【作者コメント】

いわゆる「倉庫番」物。双方取禁よりも攻方取禁の方が小細工がしやすいようです。

【担当者コメント】

密室系は実際に解図しないと良さが分からない場合が多い気がします。なので、並べて下さい！鑑賞して下さい！と書いておいて解説を放棄するという選択肢もありますね（→な訳ないですか……）

まずは、後手玉がこの密室内から出た瞬間に王手が可能になるので密室内で収束する事が分かります。では、歩と飛での詰上りはどのような形があるのか？弄ってみれば分かると思いますが、後手に歩を発生させる必要がある⇒3筋の歩合がある事が想像出来ます。ここからこの詰上り形は予想しやすいと思いますが難関があります。この形にするには4枚ある圭を18・19・29・39に配置しないと行けません。歩打ちと移動合で局面を少しずつ変化させる事でこの最終形に持っていく事になります。この順序が結構厄介で実際に解くのは大変です
解説になっていないのですが……結論は一度並べて下さいという事です

【短評】

たくぼん氏：最後まで残ったのがこれ。成桂と香の配置で歩合が出る詰上りは予想できましたが、18圭型を作るのが難しくかなりの時間を費やしました。圭の移動合を上手く利用するのがポイントだったんですね

【無解者の声】

赤土氏：手をつける余裕がありませんでした。詰上がりもピンときません。

【推理将棋・PG 作品】

第1番 竹野龍騎氏作 Proof Game13手



【作意】

26歩 24歩 25歩 同歩 同飛 84歩
23飛成 83飛 32龍 23歩 92龍 82飛
25歩迄 13手

【作者コメント】

チェス・プロブレムのPGにおける「一見不可能に見える駒進入」がテーマ。しかし、26飛から横に移動して「不可能にしか見えない！」と考える方がいるだろうか、いないな……

【解説】

92飛が打たれた物でないという事は手数から分かる。何故なら、歩2手飛車2手以外の3手で初形にある飛車を手駒にするのはこの形では無理だからである。という事は、92龍は初形にあった飛車が成って侵入したもの=最低4手は必要+1枚歩を取った事が分かる。初形にない歩を打った可能性はないので25歩は打たれた駒=後手が取られた歩は2筋の歩で、先手の歩は後手の23歩に取られた事が分かる

【短評】

神無七郎氏：飛車が通るため道を空け、通った直後にフタを閉める火災時の非常シャッターみたいな動き。面白い

たくぼん氏：まずはオーソドックスな駒の進入ですね

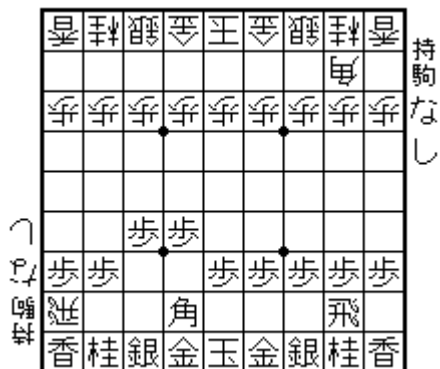
香箱氏：龍の足跡を消す32龍→23歩、92龍→82飛、最後に25歩。すっかり騙されて96飛經由の筋をしっかりと読まされました。

真T氏：なぜ飛ではなく龍なのだろうと考えたら解けました

高坂研氏：82飛の小さなスイッチバック。まずは小手調べ

赤土氏：どうやって、飛車/竜をニートにさせるかが今回のテーマのようですが、本問ではわざわざ成っているから、手順前後が起きていないなら、どこかで斜めに動いているはずだからと推測して、23飛成、〇〇、32竜、という手順がどこかに入り、さらに、83が開いていることから、83飛→92竜→82飛の手順が入ると考え、解答にすぐにたどり着きました

第2番 Proof Game12手 2sol



【作意】

- ① 76 歩 94 歩 77 角 95 歩 同角 92 飛
68 角 97 飛生 66 歩 98 飛生 97 歩
93 歩 迄 12 手
- ② 76 歩 44 歩 同角 42 飛 77 角 47 飛生
66 歩 48 飛生 47 歩 98 飛生 68 角
43 歩 迄 12 手

【作者コメント】

狙いは、2 解を利用して飛車を 1 回転させる事です。実際、創作動機に第 1 番は何ら関与していませんが似た感じの作品なのでセットでの採用を希望します。寝る前数分で作った手抜き作品……

【コメント】

縦と横からの飛車の進入だが先手の手順を支えるのは 68 角という最終位置。これによって手順が限定されている。先手が歩取り→歩打ちを行っている事が分かれば先手が指した手の大部分は限定される。後はこの局面に持っていく方法探しだけです。順番に探した人が多かったみたいです

【短評】

神無七郎氏：角に取らせるには飛先以外の歩を突くのが早道。これが PG の手筋なんですね。たくぼん氏：最初に 9 筋の手順が閃いて、次に他の筋を 1 つずつ考えて 4 筋の解を見つけました。結構面白かったです。

香箱氏：① は素直な順。2 解ものということは飛の進入経路の縦横の対比だと決め打ちしたのであまり労せず②も発見。飛の軌跡隠匿という点で # 1 に似た感触とも言える

真 T 氏：42 飛の方は一目でしたが 92 飛の方はなかなか見えず、3 番が解けてやっと見えましたが

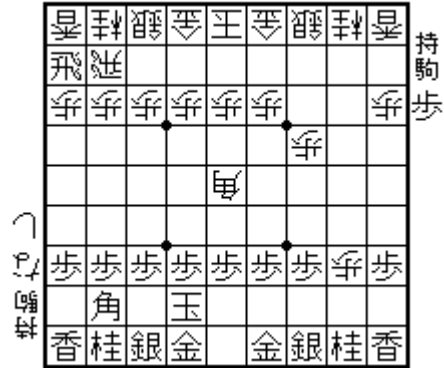
高坂研氏：飛の侵入ルートがどちらでも、68 角にするには 3 手かかる。着眼点が鋭い！

赤土氏：二解を求めさせる問題ですが、要は、縦から引きこもるのか、横から引きこもるのかという問題ですね。どの筋から、飛車が侵入してくるかを 8.7.6 筋と順にしらみつぶしをしていったので、難しいほうから解を見つけていきました。普通は、9 筋からつぶしていくべきなのでしょうが、第一問の派生作品と書いてあったので、手順も似ているのかなと思い、飛車先から次に歩のついている筋へと順に検討してしまいました。この飛車は引きこもった割にはゆったりとしたスペースがあるなあ

第 3 番 Proof Game12 手

→余詰に付き出題取り消し

第 4 番 Proof Game13 手 2sol



【作意】

- ① 26 歩 34 歩 25 歩 55 角 24 歩 同歩
同飛 12 飛 22 飛生 27 歩 92 飛 82 飛
68 玉 迄 13 手
- ② 26 歩 24 歩 25 歩 同歩 同飛 34 歩
55 飛 同角 58 玉 68 飛 同玉 27 歩
92 飛 迄 13 手

③

【作者コメント】

直接進入と駒打ちによる 92 への進入

【コメント】

解答者諸氏の反応を見るに②だけにした方がよかったのかもしれない。が、玉の位置を変えるとかしいといけな思われるが……
解答者の意見を総合判断するに②だけの方が良かったかもしれない

【短評】

神無七郎氏：これも 2 つの解の価値に差があり過ぎ。2 手目 24 歩の解だけになるよう構成して欲しかった。

たくぼん氏：飛を打つパターンが 1 つはあるかなと思ったらまさにその通り。でも 58 玉が良い味を出しています

香箱氏：① は予習済み。しかし 2 解目は手強い。9 筋から縦の進入は能わず、ならば 92 飛打ちを成立させるには？角道が開いた刹那の 55

飛！が豪快。58玉とテンポを取る手も入り間然
するところなし

真T氏：2解目の58玉が好手

高坂研氏：これまた前作で予習したので、1解
目は簡単。でも2解目には悩まされた。玉のテ
ンポムーブが出てくるとは！

【総評】

神無七郎氏：「氾濫29」の（fmで検討できな
い）作品の検討に時間を消費してしまい、自作
2題を解かなくて良いにも拘らず、解答を出す
のが遅くなってしまいました。当然、詰四会作
品展の方はまだ手をつけていないのですが、ど
うしよう…

（難解作がありませんように！）

たくぼん氏：難解作がいくつかありましたの
で、私の客寄せ作品の力だけでは解答者数ア
ップには力不足かもしれませんね

高坂氏

【フェアリー】残りもやればできそうだが、時
間切れ。取り組むのが遅すぎた。

【PG】

第4番が一番面白いが、それでも複数解とし
ては2解に共通するテーマとかが感じられない
のが減点材料。厳しく言うと、2解目では角が
22-99を往復するとかでない2sols.として認
められないと思う。（勿論、期待しているから
こそその苦言です）

赤土氏：とりあえず解いたものはこれだけ
です。なんだかたくぼんさんの問題とPGしか解
いていないような気がします…気のせいです
よね、たぶん。では、編集作業は大変でしょう
が、宜しくお願いします

たくぼん

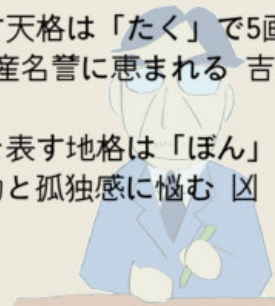
今日は 社内で
密かに占いだ

たくぼんの
姓名判断を
するぞ！



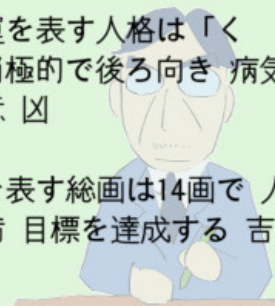
成功運を表す天格は「たく」で5画
幸運体質 財産名誉に恵まれる 吉

人生の前半を表す地格は「ぼん」
で9画 無気力と孤独感に悩む 凶



人生全般の運を表す人格は「く
ぼ」で8画 消極的で後ろ向き 病気
や失敗に注意 凶

人生の後半を表す総画は14画で 人
間関係が円満 目標を達成する 吉
……



あの
浦内課長…
仕事をして
ください



<http://crocro.com/>

（いったい良いのか悪いのか…たくぼん）

第5回詰四会 Fairy 作品展

開催日 : 2008年10月5日(日)

【課題】四国に因んだ作品

かなり強引な課題でしたが皆さんいろいろと工夫して頂き8題それぞれ個性のある作品で楽しんでいただけたのではないのでしょうか。ただそれが解答者数に反映できなかったのは担当のせいですね。反省反省。作品展の盛況はなかなか難しいことと実感しました。

解答いただきました4名の方に感謝いたします。

第1番 シン作 アンチキルケばか詰 4手
命名「鳴門のうずしお」 受先



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

持駒なし

55角 21香生/19香 同角生/22角 12銀
迄 4手

詰上図

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

持駒なし

作者

まとまった初形からダイナミックな駒移動が売りの作品です。

香を取るための限定角移動から、角のスイッチバックが実現します。移動距離が長いので、なかなか気に入っています。

収束も角不成からの頭銀。やはりこの作品で一番の利点は「無駄が全く無い」ということでしょうか。逆に欠点は「紛れが少ない」ということ。こればかりは仕方ありません。

命名は、はっきりいって適当です(^^; 詰四会の課題を見て、四国では徳島しか行ったことのない私は、「角の動きが鳴門海峡のうずしおに見えなくもない!？」と意味不明な理由をこじつけた……。というわけです。

さらに、運よく「4」手になっていました。これは狙ったのではなく偶然です(笑)

- ★ かつて1大ブームを起こしたアンチキルケばか詰でしたがしばらくは余り見かけなくなっていました。しかしここ最近若手の作家の方がぼちぼちと作品を発表されておりブーム再燃? 喜ばしいことです。本作は受先とアンチキルケルールを上手く使ってもの凄いスピードの角の1回転がテーマとなっており解答者も満足の1作でしょう。何といってもこの簡素な形がいいじゃないですか。4手もグ〜!!

橘圭伍

角の渦潮ですね。綺麗に回転しています

橋本孝治

こんな急激な渦に巻き込まれたら間違いなく死にそう。キルケ系の1手で2手分指す感覚を活かして短手数で還元角を実現しています。しかもさりげなく双方不成。

シン

すっきり? いい客寄せになったらいいですね。もうちょっと凝ってもよかったかも?

**第2番 中村雅哉作 ばか詰 15手
命名「室戸岬」**

四国の南東に位置する室戸岬。台風が名前が付いたことで有名になった。室戸岬灯台は「日本の灯台 50 選」の一つで、歴史的価値から保存灯台ともされている。ちなみに私はまだ訪れたことはありません。



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

持駒 銀

88銀 98玉 99銀 87玉 98銀 77玉
67と 78玉 68と 79玉 69と 88玉
79と 99玉 89と 迄 15手

詰上図

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

持駒 なし

作者

題して「むろと (66 と) 岬」・・・ちょっと苦しいか (笑)。余詰ボロボロかもしれませんが。

- ★ 見事に完全作。6六とで室戸というさまへの三村さんに思わず突っ込みを入れられそうな課題クリアです。玉が1段目まで行こうとすると手数オーバーですから中下段で詰ますこととなりますが、97玉・87銀+98とのような形とか99玉・78銀+89とのような形とかいろいろ詰上図が浮かびますので悩むかもしれません。しかし銀で王手をしていると意外と手が限られていることが分かるでしょう。初形や66とを寄せてくる順や詰上りと言い、気持ちよい作品です。

橋圭伍

題名との関連は分かりませんが。足摺しか行ったことないです

橋本孝治

前局の影響か、これも玉の渦潮に見えてしまう...初形から詰上りが予想できるので、解くのは易しかったです。

シン

上に追うと2手足りない。直角に動くと金が印象的でした。

高坂研

最初はどンドン上に上がっていくのかと思った。

第3番 神無七郎作 キルケバカ詰 25手
命名「佐田岬」

佐田岬は佐多岬半島の最西端にある岬である。九州の佐賀関半島と向かい合い、豊後水道の最も狭い部分である豊予海峡（速吸瀬戸）を形づくっています。ここで獲れるサバ・アジは日本一と言われ三崎漁師が釣り上げて佐田岬漁港に水揚げされれば「岬（はな）サバ」「岬（はな）アジ」と呼ばれ1つのブランドとなっています。なお佐賀関の漁師に釣り上げられれば関アジ・関サバとなります。（つまり、名前は違いますがどちらも同じ魚です。）



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

持駒 歩

- 73歩 82玉 72歩成 83玉 82と 73玉
- 72と 63玉 62と /91 香 53玉
- 52と /81 桂 43玉 42と /11 香 33玉
- 32と /82 飛 23玉 22と 33玉 23と 42玉
- 43歩 31玉 32歩成 21玉 32と右 迄 25手

詰上図

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

持駒 なし

作者

【どこが四国にちなんでいるかの解説】

佐田岬は四国にある日本一細長い半島です。よく九州の佐多岬と間違えられる可哀想な半島でもあります。出題図はその佐田岬を模したものです。左側にちょこっと見えているのは大分の関崎で、82の空白が豊予海峡だと思ってください。私は佐田岬に隣接する愛媛県八幡浜市の生まれで、佐田岬灯台とか伊方原発などにも何度か遊びに行っていたことがあります。特に佐田岬灯台は半島の先端にあり、瀬戸内海と宇和海を繋ぐダイナミックな潮流が楽しめるので、とても好きな場所でした。



★ 初形と地図が見事にマッチしていますね。流石生まれ故郷というわけです。ルールがキルケバカ詰だったので解答者は作者以外1名しかいませんでしたが、手順はともかく地形作品として記憶に残ります。駒を取れそうなのは歩だけですので解くのは難しくはありませんね。

橋圭伍

途中で一直線。手順も一直線・・・

シン

・・・解けません。

第4番 たくぼん作 取禁ばか詰 25手 命名「遍路」

他の巡礼地と異なり、四国八十八カ所を巡ることを特に遍路と言い、地元の人々は巡礼者をお遍路さんと呼びます。伝統的には、四国遍路は「歩き」（歩き遍路と呼ばれる）で、1日30km歩いて約40日を要します。最近は公共機関や車を利用するケースが多いようです。

ちなみに私の住む新居浜市には四国八十八カ所のお寺はありません（泣）



ス	ス	ス	ス						
	王		ス						
	桂		ス						
		金	ス						

持駒 銀

78 金 97 玉 87 金 98 玉 97 金 99 玉
 98 金 89 玉 99 金 78 玉 89 金 87 玉
 98 金 77 玉 87 金 78 玉 77 金 79 玉
 78 金 89 玉 79 金 98 玉 89 金 97 玉
 98 銀 まで 25手

詰上図

ス	ス	ス	ス						
王			ス						
銀	桂		ス						
	金		ス						

持駒 なし

★ 作品で八十八カ所を巡りを創るのは無理（81マスしかないもんね）なので88の地点を廻ってもらうことにしました。題して「八八廻り」くだらねえ～と言ってもらえれば作者は本望です。

橋圭伍

何か発展性がありそうな予感

橋本孝治

これは文句なく楽しい。霊場88箇所の代わりに88地点を巡る、ちょっと横着なお遍路さんの物語。この作品展で一番好みの作品です。

シン

詰め上がりは銀打ちで確定。銀を打って詰むのは・・・?と考えてできました。玉が途中逆回り。

第5番 中村雅哉作 推理将棋

『どうぞ温泉』



(同5温泉ニュースより)

×月×日、温泉試掘場で発見された古文書は、調査の結果××時代に指された将棋の棋譜と判明した。古文書は腐食が著しく、以下の部分しか判別できない。

『・・・、・・・、・・・歩、同・・・、
 ・・・歩、同・・・、・・・、同・・・、
 ・・・、・・・、
 同・・・、・・・、同龍まで14手で詰み。』

「、」は1手毎の区切りで「・・・」は判別不能部分である。

同5温泉町はこの手順を推理できた人に年間無料入浴券を提供するとしている。あなたも推理してみてください。

56歩 34歩 55歩 同角 46歩 同角
 68飛 同角生 58玉 18飛 28銀 同飛成
 38金 同龍 迄 14手

詰上図

	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										
七	歩	歩	歩	歩			歩	歩	歩	
八		角		銀	王		銀			
九	香	桂	銀	金				桂	香	

持駒 なし

★出題時に12手目の「同」が抜けていましたことをお詫びします。「同4温泉」じゃ洒落にもならないですね。

3手目に突いた歩を角で取らせるのはちょっと考えれば分かります。(歩で取らすと6手目がない。)可能性があるのは、66歩と55歩。66歩の場合を考えると
 ○○○、34歩、66歩、同角、の時5手目

先手が突いた歩を後手は同角と取らなければいけないので初手は76歩か56歩となります。初手76歩の場合は、以下75歩、同角、86歩、同角(ここまで8手)まで必然となりますが、後手はこの後、飛車を取り飛車を打ち、飛車を成り、同龍とするには4手かかりますのでダメ。つまり8手目までに飛を取らないといけません。同様の理由で初手から56歩、34歩、66歩、同角の順も8手目までに飛が取れないのでダメ。残るは56～55歩となります。

56歩、34歩、55歩、同角にここで2手段46歩か66歩。46歩なら飛を68で取らせることになり、66歩なら48で取らせることとなります。これを比べると飛を打って成って同龍とするには最低3マスの空きが要りますので68で取らせて飛は18から打つというのが見えますね。理詰めで解ける問題でまた難易度もそう高くありませんので気持ちよく解図できる良問ではないでしょうか。

橋圭伍

理詰で溶ける温泉??

橋本孝治

虫食い算ならぬ虫食い将棋ですね。初めて見る出題形式ですが、佳作だと思います。最後の「同龍」の指定で推理将棋にありがちな成・不成に関わる条件指定を回避しているのも巧妙。

高坂研

5手目46歩か66歩かで迷った。12手目の同・・・は確かに要らないかも。

第6番 ミニペロ作 推理将棋

『復活 歩編 44手』

「変な局面になったね。馬が44と46にいるけど、あとは初形のままだね」

「これでも44手指してるんだよ。ただしすべての歩は一度取られているけどね」

「たしか76歩・34歩の出だしだったよね」

「先手は馬を連続で動かすことはなかったし、後手は連続して駒を取ることはなかったんだ。また両方とも9筋から1筋に順に歩を打ったよ」

「へ～、それでこんな局面んいなるんだ」

「不成はなかったよ。どうしてこうなったか、想像してみてください」

- ・ 4 4 手で終了
- ・ 終了時 4 4 と 4 6 に馬がいたが、他の駒はすべて初期配置の状態だった。

ただし、すべての歩は一度取られていた。

- ・ 7 6 歩、3 4 歩の出だし
 - ・ 先手は馬を連続で動かすことはなかった
 - ・ 後手は、連続して駒を取ることはなかった
 - ・ 不成りはなかった
 - ・ 双方とも 9 筋から 1 筋に順に歩を打った
- 最後は「詰み」ではありません。

76歩 34歩 66角 74歩 93角成 88角成
 83馬 97馬 36歩 93歩 74馬 87馬
 97歩 83歩 63馬 76馬 87歩 73歩
 53馬 67馬 77歩 63歩 43馬 57馬
 67歩 53歩 34馬 47馬 57歩 43歩
 23馬 36馬 47歩 33歩 13馬 27馬
 37歩 23歩 46馬 17馬 27歩 44馬
 17歩 13歩 迄 44手

作者

4 4 手ということで、詰四会でどうでしょうか。

★本作も出題時には非限定があり、最後の条件を慌てて追加致しました。申し訳ありません。作品の方は実に気持ちよく解けると思います。高坂さんも言ってますが王手にならない様に 36 歩と 74 歩を突かないといけないのですがその突くタイミングが見事に限定されているのはさすがです。

橋圭伍

途中非限定だらけで良く分からない
 (担当注：修正前の解答です)

橋本孝治

これだけ条件が多いと「推理」というより「帳尻合わせ」のような気がしてきます。やっぱり、次の作くらいに条件を減らさないと

...

高坂研

歩を取る手が 9 手、歩を打つ手が 9 手だから、残りは各々 4 手しかない。趣向は予想がつくが、条件によって 74 歩と 36 歩のタイミングが決定されているのには感心させられた。

第 7 番 ミニペロ・まさ 合作 推理将棋

『失われた 44 手』

* 『何故か合作になっていますが、本作にはミニペロは全く関与していません』

推理将棋名人戦の大盤解説会に、仕事で大幅に遅刻しそうな M 君。一足先に行っている友人の携帯に電話して様子を聞きました。

「どうなってる？」

「それが、両者共に、1 筋から 9 筋の順で 9 連続で歩を打つ、という意表の展開でね。今 44 手目が指された局面だけど、なんと対局開始前の初形状態に戻っちゃったよ。」

「何でそうなったんだ??・・・もしもし??」

どうやら携帯の電池切れのようです。

さて、いったいこの 44 手はどんな手順だったのでしょうか？

- (1) 44 手で初形回帰
- (2) 先手、後手いずれも、1 筋～9 筋の順で 9 手連続して歩を打った。

16歩 94歩 15歩 95歩 14歩 96歩
 13歩成 97歩成 23と 87と 33と 77と
 43と 67と 53と 57と 63と 47と
 73と 37と 83と 27と 同飛 83飛
 28飛 82飛 17歩 13歩 27歩 23歩
 37歩 33歩 47歩 43歩 57歩 53歩
 67歩 63歩 77歩 73歩 87歩 83歩
 97歩 93歩 迄 44手

★本作には作者より手順検証が示されていますのでそれを掲載しましょう。

【検証】

先手、後手ともに指せる手は 22 手。

9 連続歩を打つには、9 枚歩を取らねばならない。また、最初の 1 手は歩取りも歩打ちも指せない。

よって、

- 最初の 1 手
- 歩取り 9 手
- 歩打ち 9 手
- その他 3 手

もし、歩以外の駒 X を取る場合は、その他 3 手の中で X 取り、X 打ちが必要。

従って、手数的には殆ど余裕がなく、アプローチは以下のパターンに限定される。

- (1) 飛を使って歩を取りに行く
- (2) 角を使って歩を取りに行く
- (3) 桂を使って歩を取りに行く
- (4) 歩を使って歩を取りに行く

- (1) 飛を使って歩を取りに行く
 - (イ) 飛先を交換に行き、順次歩を取って戻る
 - (ロ) 飛先の歩を取らせて取り返し、それから飛を活用する。

(イ) 飛先を交換に行き、順次歩を取って戻る
 26歩 84歩 25歩 85歩 24歩 同歩
 同飛 86歩 同歩 同飛 23飛生 87飛生
 13飛生 97飛生 33飛生 77飛生
 43飛生 67飛生 53飛生 57飛生
 63飛生 47飛生 73飛生 37飛生
 83飛生 27飛生 93飛生 17飛生
 23飛生 87飛生 28飛生 82飛生
 17歩 13歩 27歩 23歩 37歩 33歩
 47歩 43歩 57歩 53歩 67歩 63歩
 77歩 73歩 87歩 83歩 97歩 93歩
 (50手要。明らかに手数オーバー)

(ロ) 飛先の歩を取らせて取り返し、それから飛を活用する。
 96歩 14歩 95歩 15歩 94歩 16歩
 93歩成 17歩成 83と 27と 同飛 83飛
 23飛生 87飛生 33飛生 77飛生
 43飛生 67飛生 53飛生 57飛生
 63飛生 47飛生 73飛生 37飛生
 83飛生 27飛生 93飛生 17飛生
 23飛生 87飛生 28飛生 82飛生
 17歩 13歩 27歩 23歩 37歩 33歩
 47歩 43歩 57歩 53歩 67歩 63歩
 77歩 73歩 87歩 83歩 97歩 93歩
 (50手要。明らかに手数オーバー)

→以上より、飛で取りに行くのは難しい。

- (2) 角を使って歩を取りに行く

馬で取りに行く際に問題となるのは3筋と7筋の歩の取り方。
 初形位置で取ると、王手防ぎ(玉移動など)～

初形戻し(玉を再移動など)で2手掛かる。それよりは歩を突いて(34歩や74歩など)、そこで取らせる方が効率的(1手のロスで済む)。

従って、76歩～33角成といった攻め方は非効率的なので、最初の2手で歩を取ることはできない。

そうすると、76歩～66角～93角成といったパターンが最も効率的。

また、生角のまま取りに行くと、偶数筋の歩は突いてもらう必要が生じて効率が落ちるので成って3～4段目の横ばいが最も効率的。

(a)

76歩	34歩	36歩	74歩	66角	44角	93角
成	17角成	83馬	27馬	74馬	36馬	63馬
47馬	53馬	57馬	43馬	67馬	34馬	76馬
23馬	87馬	13馬	97馬	17歩	12歩	27歩
23歩	37歩	33歩	47歩	43歩	57歩	53歩
67歩	63歩	77歩	73歩	87歩	83歩	98歩
93歩	97歩	13歩	88角	22角		

(46手。惜しい!)

(b)

76歩	34歩	66角	74歩	93角成	88角成
36歩	97馬	83馬	87馬	74馬	76馬
63馬	67馬	53馬	57馬	43馬	47馬
34馬	36馬	23馬	27馬	13馬	17馬
18歩	12歩	27歩	23歩	37歩	33歩
47歩	43歩	57歩	53歩	67歩	63歩
77歩	73歩	87歩	83歩	98歩	93歩
97歩	13歩	88角	22角		

(46手。惜しい!)

(a) (b)いずれのケースにしても、歩取り&歩打ち18手に加えて、歩取り前に2手+36歩(74歩)

で1手、角を取る手と打つ手で2手、合計それぞれ18+2+1+2=23手要なので、46手が最短。

→以上より、角で取りに行くのは難しい。

- (3) 桂を使って歩を取りに行く

まずは歩を突き、桂を端に成り込んで、突いた歩を含めて端まで歩を取っていく順になる。桂は歩で取り返して打ち直すことになる。

76歩	34歩	77桂	33桂	85桂	25桂
-----	-----	-----	-----	-----	-----

93桂成 17桂成 83成桂 27成桂
 73成桂 37成桂 63成桂 47成桂
 53成桂 57成桂 43成桂 67成桂
 33成桂 77成桂 23成桂 87成桂
 13成桂 97成桂 17歩 12歩 27歩 23歩
 37歩 33歩 47歩 43歩 57歩 53歩
 67歩 63歩 77歩 73歩 87歩 83歩
 98歩 93歩 97歩 13歩 89桂 21桂
 (48手)

→以上より、桂で取りに行くのは難しい。

(4) 歩を使って歩を取りに行く

歩で取りに行くには、

- ・敵陣に到達する前に3手(N6、N5、N4)、
- ・相手の動いていない歩を取るのに8手
- ・相手の動いた歩を取るのに1手・・・明らかに、敵陣の歩を取っていく「と金」とは別の駒。
- ・歩を打つのに9手

で最低 $3 + 8 + 1 + 9 = 21$ 手必要。残り1手しか余裕がない。

つまり、相手の動いた歩を取った駒が1手で元の位置に戻るしかない。

こういう事ができるのは、88角(97か77~88)、又は28飛(27~28)しかない。

(a) 77角

96歩 14歩 95歩 15歩 94歩 16歩
 93歩成 17歩成 83と 27と 73と 37と
 63と 47と 53と 57と 43と 67と
 33と 77と 同角 33角

(…23歩と87歩を取り残しており、失敗。)

23と、87ととしてから77と、33とと戻るのは、本質的に次の(b)と同じ。

(b) 97角

96歩 14歩 95歩 15歩 94歩 16歩
 93歩成 17歩成 83と 27と 73と 37と
 63と 47と 53と 57と 43と 67と
 33と 77と 23と 87と 13と 97と
 同角 13角 88角 22角 17歩 13歩
 27歩 23歩 37歩 33歩 47歩 43歩
 57歩 53歩 67歩 63歩 77歩 73歩
 87歩 83歩 97歩 93歩

(46手。惜しい！)

13と&97とが、歩を取らない遊び手になってしまっている。

(C) 27飛

16歩 94歩 15歩 95歩 14歩 96歩
 13歩成 97歩成 23と 87と 33と 77と
 43と 67と 53と 57と 63と 47と
 73と 37と 83と 27と 同飛 83飛
 28飛 82飛 17歩 13歩 27歩 23歩
 37歩 33歩 47歩 43歩 57歩 53歩
 67歩 63歩 77歩 73歩 87歩 83歩
 97歩 93歩

(→44手。条件に適合。)

→以上より、歩で取りに行くのは(c)の1パターンのみ成立。

→以上より、全体を通じて、歩でいく1通りしか成立しない。(検証終わり)

★ 解説するところはありませんね(笑)第6番を解図中に本作が出来たのでしょうか?何故か合作になっています。第6番と第7番の手数を合わせて88手でお遍路さんという趣向でした。

橋圭伍

これは簡単明瞭で綺麗

橋本孝治

推理を捨て娯楽に徹したユーモア作。簡潔な条件が趣向を活かしています。

高坂研

こちらは6番よりもっとオートマティック。とはいえ、最初96歩から始めて逆に取ってしまい、しばらく悩んだ。相変わらずバカだねえ。(それにしても、関与していない人と合作とは??こちらの方が作品よりよほどミステリアス?)

第8番 DS戦隊シルバーMAS作 推理将棋『さぬきの将棋』

「さっき見た将棋だけど、さぬきの将棋だったから、指してる人はきっと香川県民だ。」

「たった9手で詰んだあの将棋がさぬきだって、どうして分かるの?」

「棋譜を見れば分かるよ。『さ』が抜けているんだ。」

「本当だ！3筋の手と三段目の手が一度も出てきて無い。」

「他に、先手に大駒の指し手が4回あって、そのうち2回は王手だったね。」

「それに、後手は2つの筋の手を交互に指しただけで、他の筋の手は指していないんだ。」

(1) 9手で詰め

(2) 三段目と3筋の手は一度もなかった。

(3) 先手の大駒の着手4回中、2回は王手だった。

(4) 後手は2つの筋に交互に着手し続けた。

※三段目と3筋の手とは、3三桂のように、三段目や3筋に駒を動かしたり駒を打ったりする手です。

76歩 62金 55角 74歩 82角生 61玉
51飛 72玉 71飛成 迄 9手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	龍			金	銀	科	皇	一
	角	王	金				角		二
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
		歩							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 銀

★ ハンドルネーム（ペンネーム？）が若い人のように感じられる（おじさんには分からない…）がなかなかしつかり創ってある。3筋がダメとなれば角の取得は無理なので飛を取りに行くのが本筋。74歩は突くだろうから、後手が着手する2筋は6.7筋と予想もつく。1.3手目を交互に指すという条件で上手く限定させているのは感心。手順はよくある順ですがなかなか面白い条件付けと感じました。強いてあげれば「さぬき」が「3筋3段目なし」と言うのはかなり強引…（こう言うのは担当者は大好きです）

橋圭伍

題名だけです。手順も良くある手順

橋本孝治

角で王手を掛けようとして、ちょっと遠回り。ひょっとして題名から先に決めて作品を作ったのでしょうか？もしそうなら、かなりの力技ですね。

高坂研

3筋の着手が禁手となれば、角は取れない。推理しやすい条件設定に作者の優しさを感じた。

【総評】

橋圭伍

1番が最も良いですね。題名ともあってますし

★

解答一番乗りでした。

橋本孝治

今月は予定が立て込んでいて解答が出せるかどうか心配だったのですが、易しい作が多くて助かりました。今回の作品展では第4番と第5番がお気に入りです。

シン

はじめてこんなに長い手数のもので解けてちょっと感動しています。

★

私の25手でこれだけ喜んでもらえて私も嬉しい。

高坂研

では、詰パラの推理将棋の解答も忘れないうちにお願いします！

★

よく忘れるので耳が痛いなあ・・・

【解答成績】

解答者数…4名 全題正解者…2名

全題正解者 橋圭伍、橋本孝治

5題正解者 高坂研

3題正解者 シン

★ 「解けませんでした」と言う短評を除いて短評掲載者＝各題正解者となります。

Onsite Fairy Mate 第140回出題解答

開催日 : 2008年10月 5日(日)
 解答締切 : 2008年11月 1日(土)
 解答発表 : 2008年11月 2日(日)

神無七郎 作

攻方取禁協力詰 217手

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

攻方持駒 歩43

受方持駒 なし

【ルール説明】

攻方取禁

詰手順中に攻方に駒を取る手があってはならない。

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。

【手順】

18と 同玉 29と 同歩成 19歩 17玉
 18歩 28玉 39と 同玉 49と 同玉
 59と 同玉 69と 同玉 79と 同玉
 89馬 69玉 79馬 59玉 69馬 49玉
 59馬 39玉 49馬 28玉 39馬 18玉
 19歩 同と 29馬 17玉 18歩 同と上
 39馬 27玉 28歩 同と右 49馬 38と左
 28歩 同玉 29歩 同と右 39馬 27玉

49馬 38歩成 28歩 同玉 39馬 27玉
 28歩 同と右 49馬 37玉 38歩 同と右
 59馬 48と左 38歩 同玉 39歩 同と右
 49馬 37玉 59馬 48歩成 38歩 同玉
 49馬 37玉 38歩 同と右 59馬 47玉
 48歩 同と右 69馬 58と左 48歩 同玉
 49歩 同と右 59馬 47玉 69馬 58歩成
 48歩 同玉 59馬 47玉 48歩 同と右
 69馬 57玉 58歩 同と右 79馬 68と左
 58歩 同玉 59歩 同と右 69馬 57玉
 79馬 68歩成 58歩 同玉 69馬 57玉
 58歩 同と右 79馬 67玉 68歩 同と右
 89馬 78と左 68歩 同玉 69歩 同と右
 79馬 67玉 89馬 78歩成 68歩 同玉
 79馬 67玉 68歩 同と右 89馬 77玉 78歩
 同と右 99馬 88と寄 78歩 同玉 79歩
 同と右 89馬 77玉 99馬 88歩成 78歩
 同玉 89馬 77玉 67馬 87玉 77馬 96玉
 78馬 87と寄 97歩 同玉 98歩 同玉
 99歩 同と 89馬 97玉 98歩 同と上
 88馬 96玉 78馬 97玉 96馬 88玉
 89歩 同と左 97馬 78玉 96馬 87と左
 79歩 88玉 97馬 77玉 78歩 同と上 88馬
 76玉 77歩 同と左 87馬 66玉 67歩
 同と上 76馬 56玉 57歩 同と上 66馬
 46玉 47歩 同と上 56馬 36玉 37歩
 同と上 45馬 26玉 44馬 15玉 33馬
 14玉 32馬 13玉 23馬 まで 217手

【解説】

1サイクルで5枚の歩を消費する趣向手順を中心に構成し、左右に2往復する趣向作です。通常枚数でこの趣向を作ろうとするとサイクル数が少なくなるので、開き直って80枚以上の歩を使いました。普通の詰将棋を作っているときにも、駒数不足にはいつも悩まされていたので、たまにこういう作品を作るとストレス解消(?)になりますね。

それでは手順の説明です。

まず序に軽い伏線があります。4手目29歩成とし18歩型にしてから左辺に向かう手順です。普通に29同玉とすると右辺に帰って来たときに手詰まりになってしまうので気付き易いでしょう。更に左辺で折り返して一往復してから、本作の主題である5枚の歩を消費する20手サイクルの趣向手順が現れます。この辺までは特に難

しいところはないのですが、問題は151手目からの折り返し手順。解答された方々のコメントにもありますが、作者も当初は86地点に穴を空け、右辺に戻って来させるつもりでした。76地点に穴を空けるこの手順はf mが検出したもので、作者自身にとっても盲点でした。

もし主要な紛れがこれだけなら、図を修正する可能性もあったのですが、もう一つ大きな紛れがありました。本図では持駒歩43枚ですが、これを持駒歩44枚にすると174手目からこんな手順が成立します。

87と直 97歩 86玉 77馬 97玉 86馬
88玉 89歩 同と上 77馬 97玉 98歩
同と上 88馬 86玉 87歩 同と 97馬
77玉 78歩 同と上 88馬 76玉 77歩
同と上 87馬 66玉 67歩 同と寄 88馬
76玉 66馬 87玉 88歩 86玉 77馬
97玉 87馬 まで 211手

と金群から脱出せずに、穴の中で片を付けてしまうという恐ろしい手順です。

結局、こうした紛れ手順を消すのは勿体ないということで、折り返し部ではなく収束の方を変更することにしました。

攻方取禁という条件で「と金」を掻き分けて掻き分けて掘り進み、詰め上がった時には生き埋め状態から地上への脱出を果たしたような爽快感を味わって貰えればと思った本作ですが、紛れを重視しすぎて正解者が1名だけになってしまいました。趣向手順を重視して紛れを削るか、難解性を重視して紛れを増やすか……バランスを取るのはいつも難しいですね。

【正解者及びコメント】

(正解1名！ 感想2名：到着順)

たくぼんさん

意外と手が狭いので、簡単な趣向作と思ったのが間違いでした。詰上りも予想がつくのになんかでも手数オーバー・歩不足で悩むことに。間違いの根本は美しく86と～26とまで順番に玉の退路を空けようとしたこと。どうしても2歩不足する。序で歩を節約出来ないかとか散々考えたがダメ。

そしてやっと86と不動&76と移動合で歩を節約する順に気付きました。

美しく見えた趣向作にも棘がある。きっちり謎解きを仕込んでくるところは流石です。

序と収束は見えやすいと思うのでたくさんの解答者にチャレンジして頂きたい作品ですね。

☆ 今回唯一の正解者となったたくぼんさん。解答到着も早かったです。

正解者が少なかったのは残念ですが、駒数が異常に多いこの出題では仕方がなかったかもしれません。

この部分だけ取り出して、通常枚数で別作に仕立てた方が良かったかも…

香箱さん(感想)

とうとう年貢の納め時のようです。

173手目78馬、174手目87と直までは正しいと思うんですが、どうなのでしょう。ここからあと1歩あれば、という順を2通り読んでいました。

①97歩同玉88馬86玉97馬77玉78歩同と上88馬86玉87歩同と97馬76玉77歩同と上86馬、、、と右にトンネルを掘って追いかけて37歩が打てず終了。もし歩が足りても13玉23馬までの収束は非限定。

②97歩86玉77馬97玉86馬88玉89歩同と右上77馬97玉98歩同と上88馬96玉78馬87と97歩同玉88馬86玉97馬77玉78歩同と上88馬76玉77歩同と上87馬66玉67歩同と寄88馬76玉66馬以下1歩あれば88歩を据えて87馬までながら歩切れかつまたもや非限定。

とまれ4週間充分(過ぎるほど)楽しませてもらいました。

※2008.11.3 香箱さんから追加の感想を戴いたので追記します

86とを残したまま！右へのトンネルは掘れたんですね。そうでないと自玉の顔が立ちませんもんね。んー、と金の海で溺死しちゃった。感心50%、残念50%

☆ 香箱さんは86地点でなく76地点に穴を空ける所で躓いていますね。でも、作者も最初はそのつもりで折り返し部分

を作ったので、そう考えてしまうのが自然だと思います。

たくぼんさんの域に達するには、ちょっとやそつと諦めない根性と、相当の年季が必要……

橘圭吾さん（感想）

白旗です・・歩1枚と4手不足。。。何処か盲点になった所で削れるのでしょうかという訳で少し早いですが手をあげておきます

☆ 橘さんが嵌ったのは歩が持駒に1枚多いときの紛れ手順ですね。こんなに豊富に持駒があるのに、たった1枚の差で成立したりしなかったりする手順があるので、協力詰は本当に気が抜けません。まあ、そんな一筋縄ではいかない所が面白い所でもあるのですが。

☆ 今月は予定が立て込んでいて「氾濫29」の出題用原稿も未完了です。次回の出題作候補は2つあり、まだどちらにするか決めていません。普通の協力詰と今まで扱ったことのないルールで作です。その時の気分次第…かな？

(2008.11.2 七郎)



詰将棋メモ

推理将棋第 16 回出題解答

担当 タラパパ

出題日 : 2008 年 10 月 5 日

解答締切 : 2008 年 10 月 20 日

16-1 初級 夏休み作 3 段目への駒打ち 9 手

「9 手で詰んだね」
 「成る手はなかったのにね」
 「3 段目に駒を打つ手が 2 回あったけど、同じ場所に打ったね」
 「王手は最後の 1 回だけだったよ」

どんな将棋でしょうか。

- ・ 9 手で詰み
- ・ 3 段目に駒を打つ手が 2 回あったが同じ場所だった
- ・ 成る手はなかった
- ・ 王手は最後だけ

出題のことは (担当 タラパパ)

3 段目の同じ場所はどこ？

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

▲7六歩、▽3四歩、▲2二角不成、▽6四歩、▲6三角、▽6二玉、▲4一角不成、▽7二玉、▲6三金 まで9手で詰み

3 段目の同じ場所に 2 度駒を打つ条件が解図の

キーポイント。「後手～先手」の順番で9手で詰みに至るのは不可能なことがすぐに検証できます。「先手～後手」の順番なら、他に何の条件もなければ「76歩、34歩、22角不成、72金、32角、22銀、41角不成、32角、52金」のような手順がありますが、打つ場所が3段目となるともういけません。

というのも、9手で詰ませる時に後手が打てる駒は角か桂しかなく、「取った駒を6手目に打ち、8手目に動く筋」では後手に許される4手が「34歩、駒を取る手、駒を打つ手、駒を動く手」で早くも手一杯になり、先手に協力する術がない（例えば82飛の横利きを消す）のです。

こうして「先手～先手」が決まると、ずっと考え易くなります。先手の5手が「76歩を突く、駒を取る、打つ、駒を取りながら打った駒を動く、打つ」が決まります。歩を取っても使えませんが、序の3手「76歩、34歩、22角不成」が決定します。この後の先手の手順も、5手目に3段目に打ち、7手目に移動し、9手目に同じ場所に打つしかないわけですから、4手目は4段目の歩を突く一手。なぜなら33角と打つ筋は、33桂の利きがあって33駒打ちまでの手順が組めませんから。

3段目の駒打ちで詰むとすれば、どうやら玉が2段目に出てくることも決まりそうです。

そろそろ作意手順が見えてきそうですね。玉が移動し、3段目に駒を打って51に逃がさない手段を探せば解決します。

とはいっても、実際に解くとすると疑心暗鬼が付き物。72玉と寄る手にはなかなか気づかないものです。

なお「王手は最後だけ」は、4手目に54歩と突き、53角、42銀、同角不成（王手）、52玉、53銀までの順を消した周到な条件でした。

少ない条件に72玉の好手（同じようでも32玉と寄る筋は、22角が先手駒で壁になりません）、初登場に似つかわしくない洗練された好作でした。

作者（夏休みさん） 「いじっていたら偶然できました。同じのがなければいいんですが」

■大丈夫。チェックした限りでは、同じ作品はありませんでした。

高坂研 「確かに素直。スターターに最適。」

■初級問題はなるべく素直な作品を出したいと思っています。

中村雅哉 「考えやすく、トップバッターとしては好適と思います。」

■まささんには朝飯前といったところでしょうか。

隅の老人B 「簡単に解けると、感想が難しい。角生が好手かな。」

■易しすぎました？（笑）

リーグ戦ファン 「同じ場所に駒を打てるのは5手目と9手目だけで、5手目に打てる駒は角しかない、と、ロジカルに解ける佳品ですね。これだけ素直だと実に解きやすいです。」

■9手で比較的簡単に、しかもロジカルに解ける作品、貴重なんですよね。

はらたつと 「これは、3手目駒取り5手目駒打ち7手目駒取り9手目王手。となると、3手目は角をとるしかない。最終手以外王手がかけられないとなると、駒を打つところは53ではダメ。43から金をとって角側に寄せると22角がとられてしまうので残りは63ですね。」

■43から金を取ると22角が取られてしまう。些細なことですが、こんな意味づけで限定する味は格別でした。

鈴木康夫 「どうしても一段目に逃げられると悩みましたが 飛車を逆用すれば金駒は頭に打たなくても良いのですね。」

■そこがポイントでした。51の穴を塞ぎたいと考えるのですが、41金が取られてしまうと

一手で塞ぐすべがありません。駒を使わずに飛車の壁を利用する 72 玉が好手になります。

S.Kimura 「今回は波長があつたせいか、割と早く解けました。」

■波長が合わないと、推理将棋では易しい作品でも難解作になってしまいますから。

諏訪冬葉 「角が成れないので下に逃げられる。なら下に逃げれない場所に誘導すればいいのか。」

■ピンポ〜ン♪そこに気づくまでが大変なのですが。

はてるま 「43 や 53 だと微妙にだめなのがいいですね。」

■53 では王手がかかり、43 では 22 角が取られてしまう。それが味でした。

ミニベロ 「基本手筋の 63 に金を打つ形は便利ですね。」

■そうか、これは基本手筋でしたか（^^）

渡辺 「最初に「53 角、42/62 銀、同角生、52 玉、53 銀」の筋にはまってしまって、「最終手玉頭とずれた位置に打つ」「玉から出向いて退路を狭める」になかなか気付かずに苦労しました。味方の 22 角が居ない方で詰むのも盲点。」

■私と同じ紛れに嵌まってる（笑）

竹野龍騎 「素直に……先後 1 回ずつ駒打ちと想ったらハズレ。」

■それは決して素直ではないと……思うのですが（笑）

たくぼん 「第 1 感は 53 地点でしたが、王手条件が効いてますね。」

■王手は最後だけ、がソツのない条件でした。

躑躅 「分かりません。」

■中級・上級が解けているのに初級で躓くのが推理将棋。出題側も難易度設定にいつも悩みます。最近では「まあ、いいか」って割り切っています（笑）

魚熊 「同じ場所に 2 回駒打ちするには 5 手目と 9 手目が必然。従って 3 手目と 7 手目の駒取りも絶対。そのため最初の 3 手は確定（ここまで書いてまだ解けていない……）。上記のコメントからこの解答にたどりつくまで 3 週間。つまり気づいたのは解答締め切り日でした。

64 歩の 1 手を見つけるのにそれだけ時間を要したことになります。」

■64 歩を見つけるのには、後続の 72 玉の好手に気づかなければなりません、この一手が気づきにくいんです。

正解：14名

魚熊さん S.Kimura さん 高坂研さん
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 竹野龍騎さん 中村雅哉さん
はてるまさん はらたっとさん ミニベロさん
リーグ戦ファンさん 渡辺さん

16-2 中級 零号機作 初成りの単騎詰 9手

「さっきの隣の将棋にはびっくりしました」
「初めて成ったと思ったら単騎詰で詰んでいましたね」
「2手目の72銀は変でしたね」

- ・ 9手で詰み
- ・ 2手目は72銀だった
- ・ 最初に成った手で単騎詰だった

単騎詰を定義しておきます。詰将棋でいう単騎詰とは、詰上がり局面で詰方の駒が盤面に一枚しかないものをいいますが、詰方 20 枚の初形から始まる推理将棋では無謀ですね。ここでは、ほぼ認知されたミニベロさん定義に沿うこととします。

この条件に合致していれば、どんな形も単騎詰として扱います。

単騎詰：王手をかけている唯一の駒以外、詰方の駒を全部外しても詰んでいる形。

単騎詰の一例を示します（最終図で 34 馬を除く先手駒全部を外しても詰み）。

76 歩、42 玉、33 角不成、32 玉、88 角不成、24 歩、33 角不成、23 玉、24 角成、12 玉、34 馬 まで 11 手

出題のこぼ（担当 タラパパ）

単騎詰の最短は 8 手、9 手もそう多くはない筈

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

持駒 金

▲7 六歩、▽7 二銀、▲5 五角、▽7 四歩、▲8 二角不成、▽6 二金、▲4 二飛、▽6 一玉、▲4 一飛成 まで 9 手で詰み

単騎詰のできる駒は、龍、馬、飛、角、桂、香の 6 種類。

担当の知る範囲で単騎詰の最短は、龍で 8 手、馬で 10 手、飛、角、桂、香で 11 手かかります。今後これが更新されるものかどうかは別にしても、まだまだ新たな発掘の期待できる魅力的なテーマの一つです。

9 手の本作も龍を使うのが正解。後手の飛車が一目散に 39 飛成と突っ込んで居玉を捉える 8 手単騎詰（76 歩、32 飛、33 角成、同飛、68 飛、37 飛不成、58 金右、49 飛成迄）を応用したいところですが、2 手目の 72 銀は

協力放棄宣言ともいえる手。そこで先手は別手段、後手の飛車を取って詰める方針で進めません。

本作を解くには、72 銀を活かしつつ単騎で詰む形を探してやる必要があるのですが、72 銀、62 金、61 玉に 41 龍で合効かずの形が思い浮かべられたかどうか。この形さえ閃けば、あとは一気呵成に手順が組めることでしょう。

作者（零号機さん） 「最初は 32 銀だったけど、余詰みがあるので 72 銀に変更」

■その修正だけで済んだのは何よりでしたが、反面 82 角の利きが味を落とすことにもなりました。

高坂研 「これは定義に当てはまっていると思うけど、71 への角の利きがあるのがちょっと嫌味ですね。」

■32 銀で同じ筋であれば角の利きが遠く、もう少しカッコイイ単騎詰でしたが。

魚熊 「有名な 71 飛成までの筋は、2 手目の指定で消されているので、最終形を探すことから始めることに。最も最終形に気づけば、（第 1 問が解けた勢いで）すぐに解けてしまいました。ただ、82 角があるので（単騎詰めに違いはないのですが）ちょっとイメージが合わなかったなあ。」

■82 角・・・ちょっと不満が残る詰上がりでしたか。それでも、きっちり条件は満たしているのですが（汗）

竹野龍騎 「居なくても詰むとはいえ、82 角が居るのは味が悪い。」

■あちゃ～！やっぱり？（汗）

中村雅哉 「単騎詰のパターンを知っていれば簡単。」

■ことによると、初級と逆でしたか？

隅の老人 B 「単騎詰のイメージは少ないが、

たぶん、この手順でしょう。」

■ビンゴです。

ミニベロ 「2手目 32 銀という条件でもよさそうだが・・・?!」

■ミニベロさんの指摘も 32 銀のほうが味がいいというものでしたが、32 銀では、玉方 74 歩、42 金、52 金右の計 4 手で、72 飛～71 飛成の”はてるま手筋”の順に持ち込めるのです。1 条件増やすか、発表作のように 2 条件で行くか、悩ましいところではあります。

リーグ戦ファン 「短手数で単騎で詰ませられるのは普通は飛車でしょう。先手の飛車を使うにはアシストが欲しいのに、役に立たない 72 銀。としたら、5 手目に飛車を取り、7 手目に打ち、9 手目に成る。一本道でした。少しだけ悩んだのが「82 の角が詰みをアシストしてるかどうか」という点でした。タラパパさんが「単騎詰の定義」をきっちり書いてくださったお陰で深く悩まず済みました。」

■82 角を外しても詰みますので、一応単騎詰です。

はらたっと 「しばらく角での単騎詰めを考えてましたが、最終手以外成れないとなると、詰める場所がないので飛車をとって 72 銀を悪手にする 1 段目飛車成りしかないなあ。と。」

■72 銀を悪手にする。その発想が大切でした。

鈴木康夫 「手数から最後の 2 手は飛車打、飛車成しかないと分かったら理詰めで解けました。」

■手数から龍単騎が予想できれば、比較的解き易いと思いますが、担当者はけっこう悩みました。

S.Kimura 「はてるま手筋を予想したものの、2 手目が 72 銀では先手の飛車が敵陣に行けない・・・と思ったら、後手の飛車を取る手がありましたか。」

■同じ単騎でも、手数が一手増えると可能性が大きく広がるのが推理将棋なんですね。

諏訪冬葉 「72 銀があるので 62 玉に 44 馬という形を考えただけ 52 角を打つ暇がない。なら龍単騎だと考えて到達。」

■62 玉に 44 馬の単騎詰、何手でできそうでしょう？ひとつ作ってみませんか？

はてるま 「6、7 筋に飛車を打つことを考えてけっこう悩みました。」

■今では”はてるま手筋”と呼ばれる 8 手龍単騎詰の創始者。この人が悩んでくれたら作者も本望でしょう。

渡辺 「この手数で入玉は無理なので、角（馬）の単騎詰は受け方角と攻め方角（馬）の筋が違う必要があり、成は最後なので馬を寄せることができず、角交換が必須となる。これは手数的に無理、ということで飛車を取りに行けば自然に詰みました。個人的にはこちらの方が初級より易しく感じます。」

■単騎詰の重要なポイントがこれ。単騎詰でもっとも多いのが馬単騎ですが、玉の上方からの馬単騎には、玉の腹に玉方の角がいることが必須。この条件（最初に成った手で単騎詰）では、まさしく飛車で詰めるしかありません。見事な推理でした。

たくぼん 「単騎詰、単騎詰って詰上りは役に立ってない 82 角だって飛車取る活躍してるのに・・・（笑）」

■82 角も活躍しているんですね。41 龍だけが主役じゃないって、82 角が文句を言いそう？

正解：15名

魚熊さん S.Kimura さん 高坂研さん
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 竹野龍騎さん 躰躰さん
中村雅哉さん はてるまさん はらたっとさん

16-3 上級 三日京作 古図式発見! 12手

「古い文献を調べていたら、こんなのが出てきたんだけど」

「どれどれ、これは21世紀初期の推理将棋だね。ここに条件が書いてある」

「図面も棋譜もないみたいだから、推理するしかないね」

「12手で端で詰んだ」

「後手は不成で駒を4枚取った、か」

「他に、初手と最終手は小駒の手と書いてあるぞ」

「なるほど、分かったぞ!」

昔の推理将棋って、どんな手順だったのでしょうか。

- ・ 12手で詰み
- ・ 先手の玉は端で詰んだ
- ・ 後手は4枚の駒を全て不成りで取った

初手と最終手(1手目と12手目)は小駒の手不成4回は言わずと知れたあの駒。手筋の知識もほとんど役に立たない面白パズルです。初手は解けた瞬間になってから気づく?

出題のことば (担当 タラパパ)

遠い未来に発見された古図式とは?

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

持駒 なし

▲1八香、▽3四歩、▲6八飛、▽7七角不成、▲4八玉、▽6八角不成、▲3八玉、▽5七角不成、▲2八玉、▽3九角不成、▲1九玉、▽2八銀 まで12手で詰み

推理将棋には「駒取り」テーマにする分野があります。もちろん反対の「駒取らず」も。本局のテーマは「不成による駒取り」。2手目に34歩と突いて(条件から必然)、駒を取りながら角不成を4回続けて(これも必然)、端の玉に小駒で止めを刺す手順を求める問題。

最終手に端歩突きはあり得ませんから、小駒の手といえば金か銀を打つ手。後手はこれで一杯です。一方先手は、端に玉が移動するのに4手、残る余裕といえは2手だけです。

初形のままの先手の駒を生角で4枚取るには、77歩、88角、97歩、79銀を取る手順しかありません。この4枚を取って端で詰めるとすれば、最後に79銀を取って97銀と打つくらいでしょうか。それには89桂が邪魔になり、先手に桂を跳ねさせると今度は89が空いてしまうのでこの順はありません。従って先手の少なくとも一手は、後手に連続で取らせることのできる位置に駒を動かす手になります。

ここまでは簡単に推理ができるのですが、ここから先どう方針を立てましょう?

よくある形に、96玉、77角(68角、59角)で頭金(95金)がありますが、77地点に玉と後手角が重複して、うまく交差して抜け出すことができません。かといって、うっかり86歩とでも突こうものなら、そこがザルの穴と化して失敗しますし、端に行く手数がかかり過ぎる56歩も無理筋。そう、6段玉では無理なのです。

後手の角が飛び込む位置は77地点。ならば駒取りが、やり易そうな左辺で解決したいのが心理なのですが、こちらで組み立てるとどうしても88角が邪魔になり、上手く端に行く事ができません。理屈で考えても28飛車の利きを塞ぐ一手が必要になります。困りましたね。

正解はなんと18香!そして継続手が68飛。その意味するところは、28飛や88角が邪魔になるなら、容易に動けない角を戦線から外し、動ける

飛車を後手に処分させると同時に端への道を開拓し、戦場を右辺に持っていきこうという発想です。

後手角の軌道は77～68～57～39。そして止めは28銀。そのための初手18香でした。

推理将棋では手数長い部類に入る12手、しかも簡素な条件に意表の初手。余詰のないのが不思議な傑作でした。

作者（三日京さん） 「詰将棋的に言えば、初手の伏線の効果が一番遠い最終手に現れる理想形。この条件で余詰がなかったのは幸運に尽きる」

■作者は詰将棋のベテランの方でしょうか？見事な伏線に感服しました。次作に大いに期待したいものです。

たくぼん 「これは素晴らしい。誰だって9筋と思いますよね。手順も美しく傑作！」

■まさに同感です。

はらたつ 「1筋にもっていくには、初手飛車を動かすしかない。という先入観があって9筋で詰めることばかり目がいきましました。最終手大駒でしか詰めれなくてようやく1筋に追う順を検討。78飛、68金で金をとらせると最後飛車の利きがあって詰まない。飛車を取らせると持ち駒で使えるのは銀だけ。。。そこでようやく18香にたどりつく。問題文に「初手は解けた瞬間になってから気づく」なるほど、そのとおり！」

■担当者も9筋ばかり追いかけて実に苦労しました。解けた瞬間に初手に気づいたのは自分なのですが、恐らく他の方も同じだろうと（笑）

リーグ戦ファン 「この問題は、先手は玉4手、後手は34歩→角不成4手→トドメ、が固定されているので、極端に候補手が狭い。角側には玉が自爆せずに端玉に進むルートがないので、飛車側で詰むに違いないと狙いを定めました。4回の駒取不成で端玉を詰めた、という条件だけなら、先手が初手パスして28飛までの11手詰、と考えたら、それに一手足したところに

解を発見。なるほど、最後に見つけたのは初手。タラパパさんのヒント通りになりました。」

■冷静な分析でした。リーグ戦ファンさんのように切り替えができれば、悩まずに済んだのでしょね。

隅の老人B 「「端で詰む」に惑わされて、3日も9筋方面を彷徨、ダメ。諦めて、1筋に転向、初手に吃驚。解けて、ヒントの上手さに感心です。」

■誰でも9筋を考えますよね？

高坂研 「最初に思い浮かんだ手は98香でした。勘がいいのやら悪いのやら…」

■そういうところに発想が行くこと自体、勘が冴えていますね！

渡辺 「とにかく手が広い。最終手15金から95金まで全部読まされました。紛れが強烈で、最終手飛車打ちで詰む順が10通り以上あると思います。また、「68金、34歩、69玉、77角、78玉、88角、77玉、79角、86玉、68角、96玉、95金」の筋にはまり込んで苦労しました。よくこの条件でユニーク解になったと思いますが、実は「後手は4枚の駒を全て不成で取った」は「後手は4枚の駒を全て成らずに取った」（前者は「成ることが可能だけど成らない」後者は前者に加え「そもそも成ることが不可能な場合もOK」）に変更しても一意性は保たれると思います。」

■たしかに「全て成らずに取った」でも良さそうですね。それなら更に初手66歩などの紛れも出て難しそうですね。作者の親切心なのかもしれません。

S. Kimura 「88角が邪魔なので先手玉は1筋に行くこと予想しました。そして、角は77→68→57→39で駒を取り、玉を穴熊にして28銀で詰みにたどり着きました。個人的には簡単に解けました。」

■この難問が簡単に解けるとはお見事というしありません。88角が邪魔になると判っても、

追いたくなるものなのですが。

鈴木康夫 「玉は9筋、持ち駒に金が必要、との先入観が答えを見にくくしました。」

■普通初めに読む筋はそうなのです（多分）

ミニベロ 「私好みの初手ではあるが、これに気付いたのは、中段では詰まないことを散々読まれた後の話。でも本当に未来にまで推理将棋が遊ばれているといいですね。」

■まさにミニベロさん好みかも。推理将棋の未来は、ことによると「詰み」が主流ですらないかもしれません。20年後が見てみたいものです。本作あたり「古典の傑作」と呼ばれていたりして。

中村雅哉 「難問でした。できる事は限られているのに、なかなか18香に思い至りませんでした。」

■18香に辿り着くまで、たしか1週間ほどかかりましたから、まささんよりずっと考えましたよ（笑）

竹野龍騎 「初手がキーポイントなら？と思いき、香の手が閃きました。不成の駒取りは銀桂香での最終手の可能性などもあるので、この条件で余詰なしは凄いです。ところで、小駒は玉含まず？」

■余詰なしだけで素晴らしい作品。小駒は「金銀桂香歩」でしょうが、玉は大駒とも呼びませんし困り物です（汗）

諏訪冬葉 「角が届きにくい1筋に逃げるとは・・・」

■この発想がなかなかできないんですね。ここに気づいた作者も素晴らしい！

はてるま 「最初9筋に玉を送ることしか考えていなかったの、ずいぶんと紛れを読まされました。99玉だと、最後の88銀が飛車利きにあたるのが癪だとは思っていたのですが・・・。そこから発想を転換するのにずいぶんとかかってしまいました。もし対局者のコメントが残っ

ていれば、「振り飛車穴熊目指して一目散に行ったら、あっけなく詰まされてしまいました」といったところですかね？」

■どうしても一つの事にとらわれてしまうのが人間。ダメだと思えば、すぐに発想を転換することができると思いますが、読み落としがあるのでは？と疑心暗鬼を呼んでしまうのは自分も同じです。

魚熊 「解答期限の時間が過ぎて、2題だけで解答しようと保存していたファイルを開いて最後の御願いで考えてみる。金を取る順はうまくいきそうにないのはさんざん考えた。銀で詰ますためには、と18香を考えたら詰みそうに見えた。詰んだのを確信したのは、上記の解答を4手まで書いた時だった。雪隠詰めは私も考えていて12手かかることは確認済みだったので、私の考えていたのは角側の方。飛車側をこの手順と条件で出題されては、私の問題を表に出す気持ちが薄れてきました。」

■いえいえ、違う筋なのですからぜひ表に出してください。

正解：15名

魚熊さん S.Kimuraさん 高坂研さん
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 竹野龍騎さん 躑躅さん
中村雅哉さん はてるまさん はらたつとさん
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

総評など

総評に入る前にご報告しておきます。16-2の解説で、自分の知る範囲で単騎詰の最短は、龍で8手、馬で10手、飛、角、桂、香で11手と書いたところ、早速、桂単騎詰に10手が見つかりました。龍、馬、桂は限界だろうと思われませんが、飛、角、香の単騎は、作品が少ないだけに短縮の余地があるのかも？

中村雅哉 「新人特集でしたが、どれも少ない

条件の佳作揃いで楽しめました。どなたも次作が楽しみです。」

■はい、ぜひ継続して投稿いただきたいものです。

はらたつ 「11回に初投稿してから初めて全問回答？解答？しました。うれしいです。問題文の狙いがだんだん分かってきました。自分としては1→3→2の順に解けました。級の設定は難しいですね。」

■全問解答は初めてでしたっけ？私の中ではもう常連強豪なのですが（笑）。ちなみに級の正確な設定は、もう諦めています（汗）

ミニベロ 「新人3人とは嬉しい話。」

■新人の方からの投稿は、なるべく早く採用する方針です。奇しくも詰パラも新人特集で、喜ばしいことにだんだん層が広がってきましたね。

推理将棋第16回出題全解答者： 15名

魚熊さん S. Kimuraさん 高坂研さん
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 竹野龍騎さん 躑躅さん
中村雅哉さん はてるまさん はらたつとさん
ミニベロさん リーグ戦ファンさん 渡辺さん

当選： リーグ戦ファンさん

おめでとうございます。

TETSU

お父さま
TETSUさんが新しい
名前が欲しいそ
うです



ほうっ
それは殊勝な心
掛けだ



TETSUの新しい
名前は
いびつな悪運の
虎だ！



TETSUさん
よかったです
ね！



<http://crocro.com/>

(ご本人には無関係です・・・たくぼん)

Word、Excelで

将棋盤

を描く

by 神無七郎

0. はじめに

皆さんはワープロ等で将棋盤を描く時、どうやっていますか？

一昔前は面倒だった将棋盤の作成ですが、現在は様々なツールが存在し、結構簡単に図が出来てしまいます。最近ではShogi Franceの将棋図面作成ツール

(<http://wormz.free.fr/kifugen/>)のように、Web上で使えるツールも多くなりました。

しかし、ここでは敢えてそういうツールに頼らず、WordやExcelの元からある機能だけで将棋盤を描く方法について説明します。ツールは確かに便利ですが、いろいろと小細工をしたときに融通が利かないからです。

1. 将棋盤の作成例

まずは論より証拠。Wordで将棋盤を描いた例を見て戴きましょう。

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	一
し		馬						馬		二
な	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三 持駒
						歩				四 駒
										五 なし
駒			歩							六 なし
将	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
		角						飛		八
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

せっかくワープロで書いたので色々と遊んでいます。一番ポイントとなるのは逆さ文字の入力です。例えばWordの〔書式〕メニューから〔縦書きと横書き〕を選ぶと、次のような画面が出てきます。



これでは文字を横にすることはできても、ひっくり返すことはできません。では、いったい上の図はどうやって作成したのでしょうか？

2. 縦書きフォントを使う

答えは意外と簡単です。

縦書きフォントを使うと、90°回転した文字が入力できます。これを先程の〔縦書きと横書き〕で更に90°回転してやると、180°の回転となります。

縦書きフォントは元のフォントの頭に@を付ければ指定できます。例えば元のフォントが「MS明朝」であれば「@MS明朝」としてやれば良いのです。

ね、簡単でしょ？

3. 将棋盤作成を阻むもの

ただ、上の方法で実際にWordで将棋盤を作ろうとすると最初は結構苦労すると思います。なぜならWordには行間や余白などを勝手に修正する「余計なお世話」な機能がいっぱい付いているからです。そうした機能や設定をすべてオフにしてやると望み通りの将棋盤を得られるでしょう。

4. Excel の場合

Excel の場合も要領は同じで、縦書きフォントを指定して、文字を 90 ° 回転させれば OK です。回転は〔セルの書式設定〕の〔配置〕で行います。



Word と違って余計なお世話をしてしまう機能が少ないので、図面の作成だけなら Excel の方が楽かもしれません。

5. 他のソフトではどうか (情報求む!)

ここでは Word と Excel という Windows 環境での定番ソフトで将棋盤の作り方を説明したのですが、他のソフトではどうかというのも興味があります。例えば、フリーのオフィススイートとして有名な「OpenOffice」や、日本語ワープロとして一部で根強い人気を持つ「一太郎」ではどうかというのはぜひ知りたいところです。使っている方がいらっしゃいましたら情報をお寄せください。

以上

神無七郎

神無七郎は腹黒いよね



お前は神無七郎のことをどれだけ知っている!



ええ〜

そんなこと言われても……



神無七郎とはユーザー登録よ!



<http://crocro.com/>

(神無七郎氏は腹黒くありません)

Messigny ばか詰入門・・・5

たくぼん

【Messigny】

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

欧州ルール：相手が駒を入れ替えた直後の手番に駒を入れ替えることを禁ずる

日本ルール：直前の局面に戻す手を禁ずる

では今回もいろいろな手筋を考えていきます。

3. 非配置駒で詰める

前回の宿題③の例を見てもらえば分かるようにMessignyばか詰では止め駒と配置駒の関係を利用した作品が他のルールにはない味が出せます。つまり「攻方の止めの駒と同種の受方駒が玉の利き以外の盤面に存在していると詰まない。」というMessignyの特性を利用した作品で、たとえばこの作品。

Messignyばか詰 1手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					馬		飛		一
							銀	王	二
									三
							金	歩	四
							桂		五
									六
									七
									八
龍	雀	雉	雉	手	ス				九

持駒 なし

普通の詰将棋でもばか詰でもどうやっても詰む図ですが、Messignyばか詰では見事に作品として成立します。

13歩生 迄 1手

11飛生は22玉で不詰。他の王手では受方の配置駒とラップするため駒交換で不詰。歩生しか詰まないなんて面白いでしょ。

これはシンプルな表現ですが、たとえば遠打と組み合わせるとこんなのも簡単に出来ます。

Messignyばか詰 3手

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

持駒 飛角

初手21角です詰みそうですが、29に同種の駒の角がいるのでダメ。では角を馬にしまえば同種駒で無くなり解決というわけです。とうことで29の角に馬になってもらいましょう。

作意は、92飛 同角成 21角 迄

限定打や成生限定はMessignyでは意外と簡単に創れそうですね。

前回の宿題③の解答での橋本さんのコメントで「こっちのほうに応用範囲が広いかも・・・」とありましたがまさにその通りだと思います。他のルールにはない目新しさがとても魅力的です。

創り手の皆さんも是非、この路線で一ひねりでもふたひねりでも加えた作品を創ってみてはいかがでしょうか？

できたら是非ここに投稿してくださいね。

Messigny ばか詰宿題解答

先月の宿題の解答発表です。簡単な問題ばかりでしたが、解答者数は6名と伸びませんでした。

① 赤土陽一作 Messigny ばか詰 3手 「千ヶツト売り場」

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

持駒 金

12金 同金 /31金 21金打 迄 3手

詰上図

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

持駒 なし

★ 楽屋話ですが、作者からの投稿は②の作品で検討したら①の手順の早詰があり、この3手の順の初手12金もなかなかの手触りということでこちらも出題することになりました。13金→13とで②は修正です。

竹野龍騎

かわいい。センスがいい。

橘圭伍 (①②に対する評)

このルールの説明用に最適

真T

まさに初心向け。でも、一目では解けなかったりします。

香箱

命名のココロが難しく分らない。

橋本孝治

「金はとどめに残せ」は Messigny でも有効。金で詰めるために玉と金を近付けるような手筋もあるかも。

シン

とどめは腹金。こんなすっきりした作品をつくってみたいです。

② 赤土陽一作 Messigny ばか詰 5手 「コーヒーカツ」

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

持駒 金

21金 同金 /31金 同金 同玉 22金 迄 5手

詰上図

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

持駒 なし

作者

キルケやメッシニーでは飛び駒が忙しく動き

回りますが、金駒はあまり動かないなあと思います、作ってみたものです。普通なら一手詰なのと思っていただければ幸いです。

竹野龍騎

前作と揃いで楽しい。

真T

これも一目では解けません。易しいけど難しいです。

橋本孝治

紐がない場所で清算。大駒でやったら派手そう。

シン

3手目「同金」か単に「21金」かわからない？

③ たくほん作 Messigny ほか詰 7手

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

持駒 なし

33馬 21玉 43馬 32金 同馬 11玉 22金
迄 7手

詰上図

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

持駒 なし

★ 本作は作品というよりも説明用作品と言った意味合いで出題しました。

Messigny 交換も手順には出てきませんので不思議に思った解答者が多かったようです。後手の配置駒に無い駒で止めを刺すという手筋とでも言いましょうか。大げさなユーモア作もこんな感じで創れそうですが、今回は普通にしてみました。初形から 22 馬や 22 歩成は後手の配置駒にありますので詰みません。飛合～飛打～飛成の筋 (33馬 22飛 同馬 同馬 /27馬 21飛 12玉 22飛成 他)も龍配置でダメ。ということで盤面に無い金を合駒で取るということになります。

竹野龍騎

上下対称形が綺麗。交換着手がないので、余詰のようです.....

(修正) ③は交換なしが作意なんですね！

龍が不要かと思っていましたが、22 飛合から、最後 22 飛成を防いでいるのですね。失礼しました。

橋圭伍

入れ替えられない駒を 22 に打つのが狙いでしょうか？

真T

なんか怪しい手順ですが...

香箱

手順に Mes が出てこないけどこれでいいのでしょうか。

橋本孝治

ついに駒交換のない作品が登場。特定の駒で詰められないように Messigny ルールを使っていますね。案外こっちの路線の方が応用範囲が広いかも。

シン

自信ないです、誤解かも？

【総評ほか】

橋本孝治

常設作品展の第4番で苦戦しているので、こちらを先に解答しました。

シン

私もつくってみたいのですが・・・時間とアイデアがなくて(汗)

【解答成績】 解答者数&全題正解者：6名

全題正解者

竹野龍騎、橋圭伍、真T、香箱、橋本孝治
シン

Messigny ばか詰宿題 4

なおついにと申しましょうか、Messignyばか詰がfmに対応されました。日本ルール・欧州ルールにも対応しております。これによりたくさんの方が発表されることが期待できますね。神無次郎氏・七郎氏ありがとうございました。Messignyばか詰対応のfmはOFMのページよりダウンロードしてください。

今月の宿題は、投稿2作&自作1作の計3題です。楽しめる作品が揃ったと思いますので解答よろしくお願いします。

解答先：たくぼん takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切：2008年12月15日

① 竹野龍騎作 Messigny ばか詰 5手

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

持駒 金

② たくぼん作 Messigny ばか詰 7手 日本ルール

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

持駒 飛

③ 神無七郎作 Messigny 打歩ばか詰 9手

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

持駒 銀桂歩

★ 解答よろしくお願いします。

作品募集締切一覽

12月28日(日)

Fairy of the Forest #18

課題：対子図式(協力詰)

投稿先：酒井博久 sakai8kyuu@hotmail.com

「対子(トイツ)図式」とは、使用駒が同一駒種2枚ずつのこと。同一駒種の定義は、成生不問とします(歩と「と」、飛と龍などは、同一とみなす)。ただし、玉については単玉でも双玉でも可とします。

同一駒種の定義や玉の扱いについては、潔癖な定義を求める人もおられるでしょうが、とりあえず左記のようにしておきます。(潔癖な人はその人なりの基準で解釈して作ってください。)

投稿締切は12月28日(日)です。作家の皆さん、よろしくお願いします。偶数手詰(受先)も引き続き募集します。

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。

11 月 20 日 (木)

詰将棋メモ 推理将棋第17回出題
* 推理将棋 3 題

11 月 29 日 (土)

Onsite Fairy Mate 141 回出題
* Isardam 協力詰 1 題

12 月 15 日 (土)

第 4 回 WFP フェアリー作品展
Messigny ほか詰宿題 4

あとがき

最近、フェアリー系作品展の解答が少ない状態が続いている。九州 G しかり OFM しかり。特殊なルールはちょっとという方も多いと思いますが、九州 G は協力詰のみですのでそれは理由にならないようです。詰パラフェアリーランドや推理将棋コーナーは数十名解答が届いていますので、そのあたりの差はどこから来るのか考えねばならないでしょうか。メールで解答というのはとても楽だと思うのですが・・・。
ご意見があればお伺いしたいと思います。

今年もあと 1 ヶ月ちょっとになりました。フェアリー詰将棋の優秀作を表彰する FairyTopIX の対象期間もあとわずかです。今年度は対象期間が 1 年間になりましたので 2008 年 1 月～12 月が対象となります。選ばれるのは短編・中編・長編の 3 部門 (各々 3 位まで) + 特別賞でかなりの激戦が予想されます。受賞を狙いたい方は是非来月発表に間に合わせて投稿をしてみても・・・。

なお FairyTopIX の詳細は妖精都市にて発表があると思います。

WFP 発行の 1 つの理由にネット上に発表さ

れるフェアリー詰将棋の作品の散逸を防ぐという意義も持っています。WFP を見るだけで FairyTopIX の対象作品を全て見ることが出来るというわけです。しかし今年に限ると WFP の 1 号発行は 7 月ですので今年後半は網羅していることとなりますが、前半が抜けています。FairyTopIX の投票時にたくさんの方の投票があるように工夫しなければいけません。

というわけで来月号で今年前半発表作品一覧を掲載したいと考えています。さすがに短評までは難しいとは思いますが、ご期待下さい。

(いったい何ページになるのか? 今考えるだけでも恐ろしい??)

たくぼん



2008 年 第 5 号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十年十一月号

平成二十年十一月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp