



Web Fairy Paradise

第53号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第47回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第48回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第61回 推理将棋出題
- ・ おばかな作品展

結果発表

- ・ 第46回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第60回 推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest #33

読み物

- ・ fm虎の穴・出張版(神無七郎)
- ・ ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦再び(神無太郎)
- ・ ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦三度(神無太郎)



2012/11

はじめに



時代遅れでしょっちゅう現場で落としたり忘れてたりするので傷もぐれだった古い携帯からとうとうスマホに替えました。替えたのが11月18日の日曜日でその二日前の金曜日にはちよーえりがスマホに替えました。よってこの数日間、夫婦揃って設定やらなんやらでスマホとにらめっこ。ちよーえりは機能そっちのけで持った感じだけで選んだ機種で、私はiphone5。機種へのこだわりは全然なかったので、ちよーえりの「私と同じだと面白くないのでiphone5にせんかい」の一言で決定。店頭で一言「iphone5下さい」で終了しました。

とりあえずいろいろやってみて感じたのは、字が小さい。老眼になりかけの中年おやじには少々きつい。説明読むのに、虫眼鏡で見ていたら、「iphoneを虫眼鏡で見ている図は滑稽」とちよーえり。アルファベット入力も指が大きいからか目が悪いかから隣のキーをやたら押してやり直すこと数え切れず……。こりゃ使いこなすまでに当分時間が掛かりそうです。でもとりあえず「スマホ詰将棋パラダイス」はすぐダウンロードしましたよ。詰キストなら当然だよな。

さて今月ははじめての試みである「おばかな作品展」開催しています。私の予想をはるかに超える出題数にその内容。ぜひチャレンジしてみてください。

さて今年もあと1ヶ月とちよっと。早いですねえ。来年に向けた年賀詰作品展の募集も最後に載せております。新春に向けてあなたも1作！どうでしょうか……。

【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53号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

<http://www.geocities.jp/cavesfairy/>

詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

Onsite Fairy Mate

<http://www.abz.jp/~k7ro/>

K.Komine's Home Page

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

イラスト・素材提供：幻想素材サイト First Moon

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

*表紙のイラストを使用させて頂いております。

第47回WFP作品展(再掲)

第48回WFP作品展出題 担当：神無七郎

今回の雑談は駒表記の話。

最終的には出題しなかったのですが、筆者は「第37回神無一族の氾濫」向けに、「利きのない駒」を使った作品を用意しました。利きのない駒でも取ったり打ったりはできるので、意外と「動かしやすい」のです。

ただ、少し困ったのが駒の表記です。最初に考えたのは「0」なのですが、これでは先手後手の区別が付きません。次の候補は「零」。これなら先後の区別は付けやすいのですが、画数が多くて解答を書くのが面倒そうです。そこで神無三郎さんから提案されたのが「φ」。空集合を表すのにも使われる記号なので名案だと思ったのですが、これは書体によってずいぶん見え方が異なることが分かりました。

φ	ϕ
MS 明朝	Arial

Arialだと180°回転しても尻尾の部分で見分けがつくのですが、明朝だと180°回転しても上下の長さが違うだけで、区別しにくいのです。これでは出題の図面には適しません。

表記で迷ったといえ、今回出題したLocustもそうです。Locustはイナゴやバッタの類なので、「蝗」とか「蝻」の漢字を当てはめられるのですが、普段使わないせいか難しい字に思えてしまいます。とりあえず今回は「L」で済ますことにしました(安直)。

駒を表す記号は簡単であれば良いとは限りません。その代表例が「と」。平仮名は地の文に混ざり込む弊害があるのです。

例文：先手は21ととと金を活用し…

この文は読みやすいように区切りなどを入れる必要があります。

修正例：先手は「21と」と、と金を活用し…

フェアリーでは他のゲームからの輸入や、創作駒の導入などで、今までにない新しい駒表記が必要になることがあります。もし皆さんが新しい駒を発明して投稿するときは、字の意味だけではなく、判別し易さ、書き易さ、読み易さなども考慮して表記を決めてくださると助かります。

さて、今回のWFP作品展は第47回出題の再掲と第48回の新規出題です。来月のWFP作品展はお休みなので、第48回の解答締切は来年の2月15日となります。出題数が多く、珍しいルールも多いので、ゆとりのある解答期間を計画的に使って解いてください。

もちろん12月15日が締切の第47回作品展もお忘れなく。

〔第47回作品展各題への補足説明〕(再掲)

47-1はクイーン(Q)と角を使い、ナイトライダー(夜)の性能になった玉を詰める作品。ナイトライダーは八方桂の方向に走る駒、Qは飛+角の方向に走る駒、そして角は斜めに走る駒と、走る駒づくしです。たった3手ですが、頭がクラクラしそうですね。「受方持駒なし」なので詰上りは…(以下自粛)

47-2~4は対面・背面の協力自玉スタイルメイトです。対面はごく易しい入門編。背面は少し難しくなります。

47-5~7は「側面」という珍しいルールの協力自玉詰。「側面」は敵駒が横にあるとその駒の利きになるというルールです。両脇に敵駒がいれば合成した利きになります。協力詰でない「側面詰」の例が過去に2作発表されていますが、そのうち1作を紹介します。

〔側面詰の例〕佐藤伸夫作(「将」1993年7月)

側面詰1手

持駒なし

43歩生 まで1手

初形で44歩は金の性能ですが、普通に歩を突き出します。ただし、43歩成とすると、桂や銀が「と金」の利きになるので、同銀や同桂で逃れます。43歩生で歩は銀と桂を合成した利きとなり、玉の逃げ場はありません。また54金

がないと 43 歩生に対して 54 銀とし、歩が桂の性能になって逃れます。

なお 47-6 はツインです。なるべく両方の解を求めてください。(片方だけでも解答成績には加算します。)

47-8 は、クイーン (Q) の利きになった玉を詰める問題。f m の駒詰では Q だけ「クイーン協力詰」と表示されるのですが、ここでは「クイーン王協力詰」と表記を他に揃えました。

47-9 は「背面キルク打歩協力自玉詰」という何とも長い名前ですが、その名前に負けない内容のある作品。貴方は作者の狙いを見抜けますか？

47-10 はこれまた珍しい「限定」ルール。駒を余らせず、指定手数で詰めよ、いうものです。指定手数より短くてもいけません。

【限定協力詰の例】 神無太郎作

(Online Fairy Mate 1999 年 8 月 8 日)

限定ばか詰 7 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2 金 桂

27 金 同玉 49 角 38 歩 19 桂 17 玉

28 角 まで 7 手

山のようにある 1 手詰や 3 手詰をことごとく無視して持駒を使い切ります。そして 4 手目の限定歩合が何とも渋い一着。逆王手も掛からず、横にも利かず、8 段目にも打てる駒は歩だけなのです。(ルール名は発表時のものです。)

指定の手数以内に持駒を使い切れなんて、まるで会計年度末に予算を余らせないよう四苦八苦するお役所の話みたいですが、持駒の節約に慣れた解答者の皆さんも意外と苦労するかもしれません。

【第 48 回作品展各題への補足説明】

48-1 は変寝夢さんのフェアリー駒シリーズ。今回は Locust (L) を使った作品です。Locust はグラスホッパーに似ていますが「ジャンプ台の駒を取る」「敵駒しか飛び越せない」の 2 点がグラスホッパーと異なります。また、本局の使用駒は持駒 L 以外通常通りです。

48-2 は神無太郎さんの「側面」裸玉シリーズの続き。前回出題数を 10 で抑えようとしたため、中途半端なところで切ってしまいました。解答者の皆さんは第 47 回出題分をヒントとして活用してください。

48-3~8 は神無太郎さんの「安東西」シリーズ。「安南」「安北」のように縦の味方駒に影響を受けるのではなく、横の味方駒の利きになります。ルール名は「安側」にしようかとも思ったのですが、「安×」内での統一性を優先して「安東西」としました。次の例題をご覧ください。

【安東西協力詰の例題】 神無七郎作

安東西協力詰 3 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

16 角 28 桂 27 角 まで 3 手

(詰上り)

										六
								角		七
						飛	桂	王		八
										九

持駒 なし

初形で 28 角は桂、38 桂は飛+角の性能になっています。角を 36 に跳ねると両王手になって合駒を出せないで、16 に跳ねて開き王手。これに対し 28 桂合 (安東西ではこれは反則ではありません) で玉を動けなくして、最後は元の利きに戻った角で詰めます。安南では桂頭玉が有効ですが、安東西では桂側玉が有効です。

48-9~11 は第 46 回作品展の結果稿で「多持駒裸玉」を求めたことに反応してくれた若林さんの作品です。**48-11** は双裸玉なので、「多持駒双裸玉」ですね。

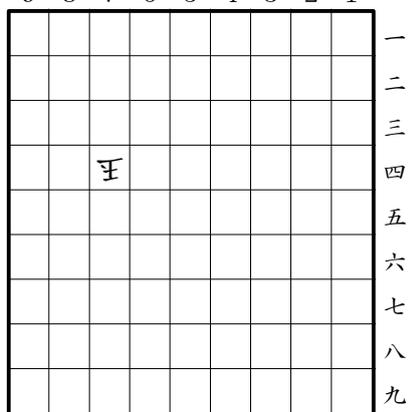
48-12 は上谷さんの「アンチキルケマドラシ」。詰パラ 12 月号掲載予定の「第 37 回神無一族の氾濫」でこのルール of 作品を出題するので、このルールに慣れてもらうために作られた作品です。以下に例題を示します。

〔アンチキルケマドラシ協力詰の例題〕

神無七郎作

アンチキルケマドラシ協力詰 7 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



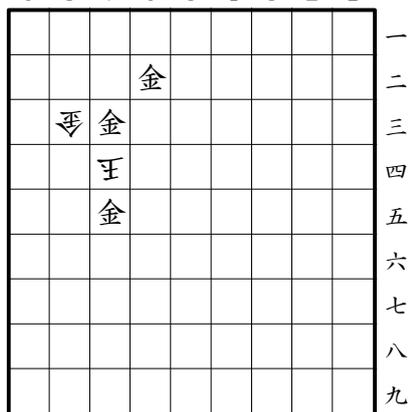
持駒 金3

84 金 63 玉 73 金 83 金 62 金打 74 玉

75 金 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

金を打ったときに金で受けられないようにする品切れ狙いはマドラシの手筋。玉座に利かせて金を取れないようにするのがアンチキルケの手筋。このルールでは両方のルールの手筋が使用できます。アンチキルケは左右を逆にすると答えが変わることがありますが、本局はそ

うではなく、詰上りが「イ」に見えるよう、この構図にしています。

解答要項

解答締切：

第 47 回：2012 年 12 月 15 日 (土)

第 48 回：2013 年 2 月 15 日 (金)

宛先：janacek789@ybb.ne.jp

メールの件名に「解答」の語句を入れてください。

作品投稿について

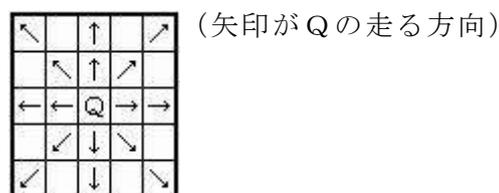
作品投稿は随時受け付けます。(原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載します。)宛先は解答と同じ janacek789@ybb.ne.jp へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。f m 検討済みなら.fmo 形式のファイル添付を推奨します。

ルール説明

【クイーン】

チェスのクイーン (Q)。

飛車と角を合わせた性能を持つ。

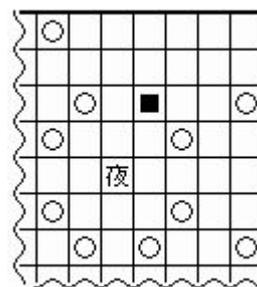


(矢印が Q の走る方向)

【ナイトライダー】

フェアリーチェスのナイトライダー (夜)。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

【協力自玉スタイルメイト】

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

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【側面】

敵駒が横にいると、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【キルケ】

駒取りがあったとき取られた駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される

【打歩】

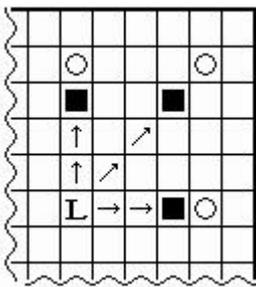
打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【限定】

駒を余らせず、指定手数で詰める

【Locust】

フェアリーチェスの Locust (L)。クイーンの利きの方向にある敵駒を跳び越えその先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○がLの利き。
■は敵駒。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていると跳べない。)

【安東西】

味方の駒が横にいると、その駒の利きになる。複数の駒がある場合は、それらの利きを合成した利きになる。

(行き所ない駒の概念はなし)

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【成禁】

手順中に駒を成る手があってはならない。「詰み」や「王手」の概念は通常通り。

【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

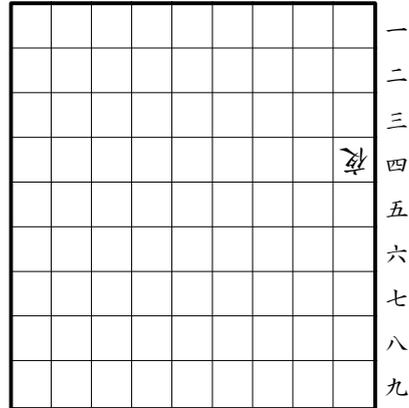
【マドラシ】

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。

《第47回 WFP 作品展》(再掲)
解答締切：2012年12月15日(土)

■ 47-1 変寝夢氏作

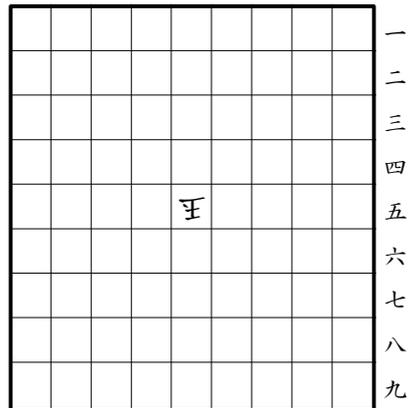
ナイトライダー王協力詰3手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 Q 角
受方持駒 なし

■ 47-2 神無太郎氏作

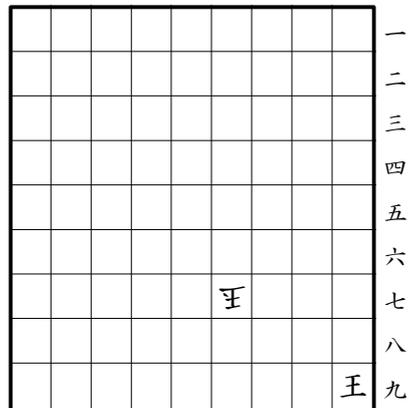
対面協力自玉スタイルメイト6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂2

■ 47-3 神無太郎氏作

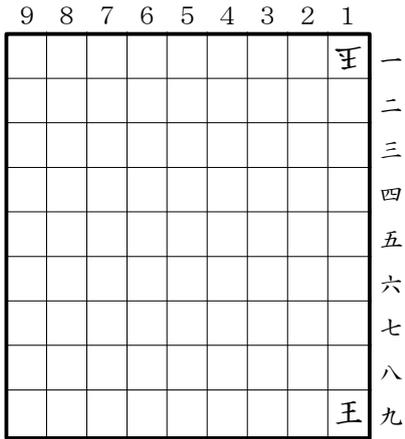
背面協力自玉スタイルメイト6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金香

■ 47-4 神無太郎氏作

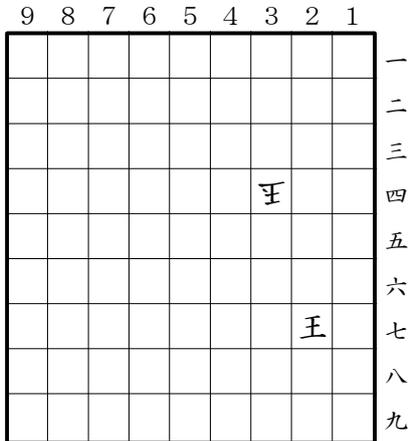
背面協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 飛角香

■ 47-5 神無太郎氏作

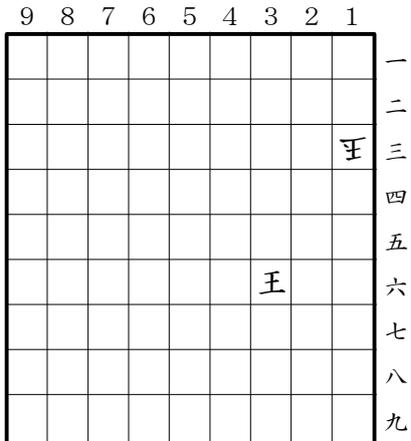
側面協力自玉詰 6手



持駒 香

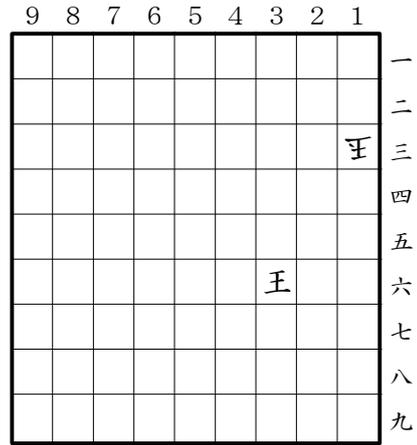
■ 47-6 神無太郎氏作

a) 側面協力自玉詰 6手



持駒 桂

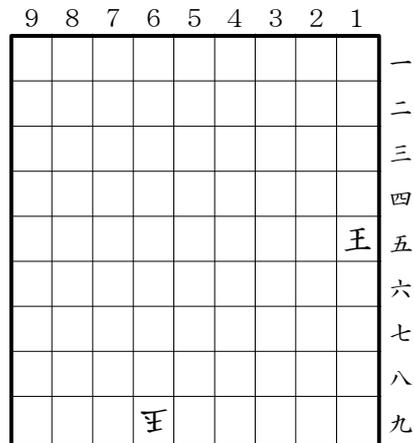
b) 側面協力自玉詰 6手



持駒 香

■ 47-7 神無太郎氏作

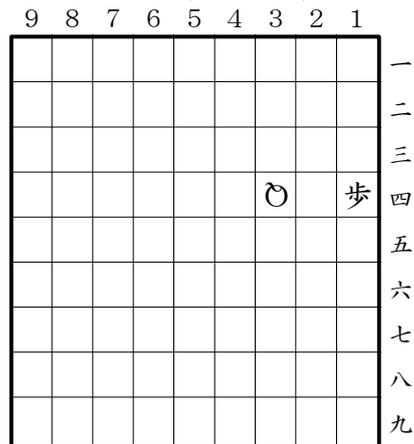
側面協力自玉詰 6手



持駒 角

■ 47-8 上谷直希氏作

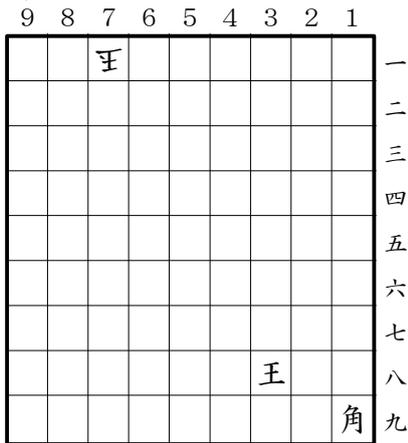
クイーン王協力詰 7手



持駒 金桂2

■ 47-9 上谷直希氏作

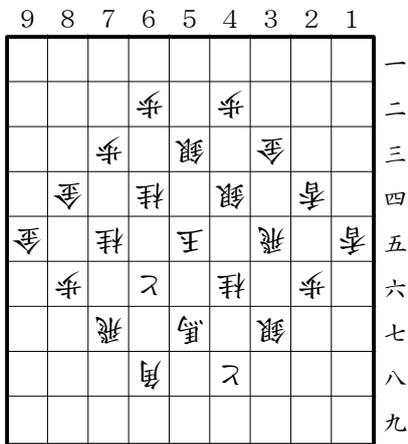
背面キルケ打歩協力白玉詰 8手



持駒 飛2

■ 47-10 たくぼん氏作

限定協力詰 9手



持駒 金銀桂香歩

WFP 作品展：年末年始の予定

1月は「氾濫」の結果稿作成と重なるため、12月号の出題と翌年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

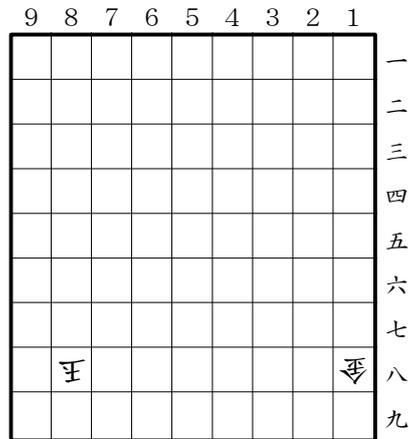
月	出題稿	結果稿
12月	お休み	第47回
2013年1月	第48回(再) 第49回	お休み
2月	第49回(再) 第50回	第48回

《第48回 WFP 作品展》

解答締切：2013年2月15日(金)

■ 48-1 変寝夢氏作

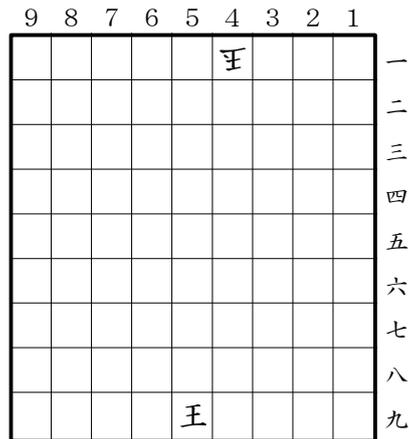
協力詰 5手 ※L=Locust



持駒 L

■ 48-2 神無太郎氏作

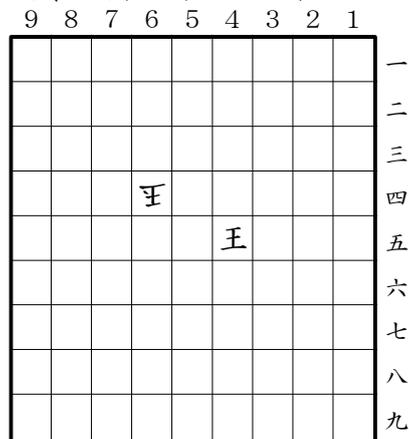
側面協力白玉詰 8手



持駒 桂

■ 48-3 神無太郎氏作

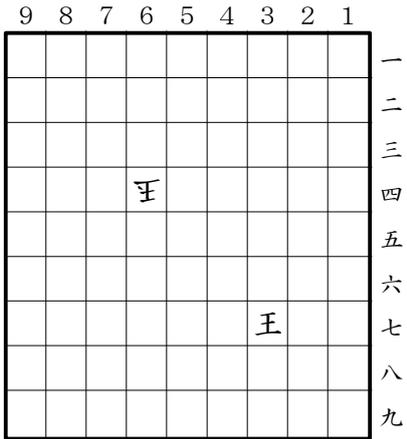
安東西協力白玉詰 6手



持駒 飛

■ 48-4 神無太郎氏作

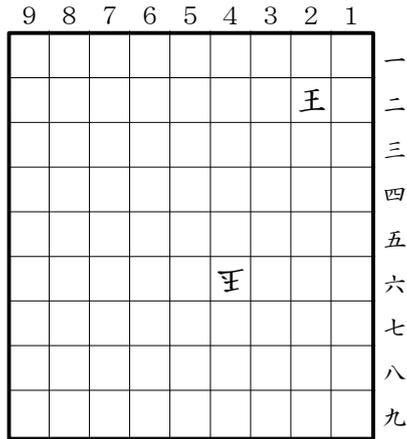
安東西協力自玉詰 8手



持駒 飛

■ 48-7 神無太郎氏作

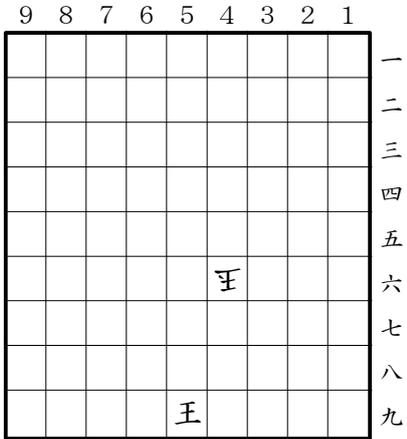
安東西協力自玉詰 8手



持駒 飛

■ 48-5 神無太郎氏作

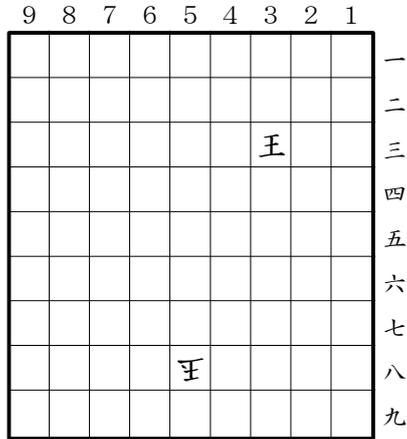
安東西協力自玉詰 8手



持駒 香

■ 48-8 神無太郎氏作

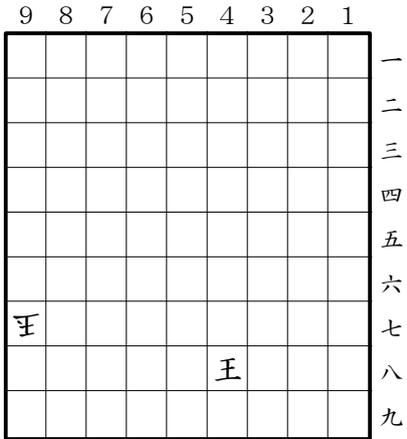
安東西協力自玉詰 8手



持駒 飛

■ 48-6 神無太郎氏作

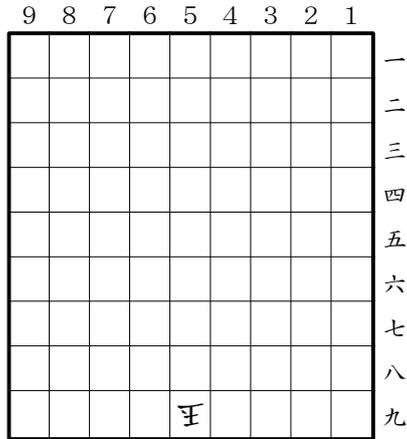
安東西協力自玉詰 8手



持駒 飛

■ 48-9 若林氏作

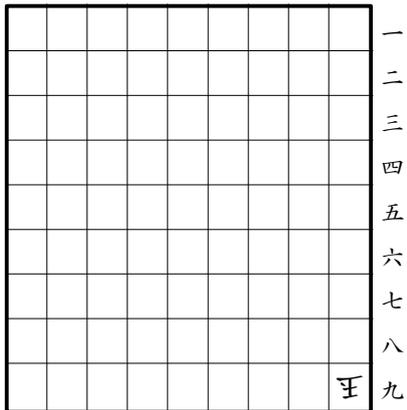
強欲協力詰 17手



持駒 金3 桂 歩3

■ 48-10 若林氏作

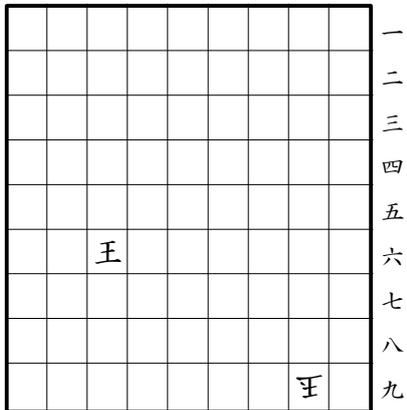
強欲打歩成禁協力詰 27手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金2 銀 桂 歩6

■ 48-11 若林氏作

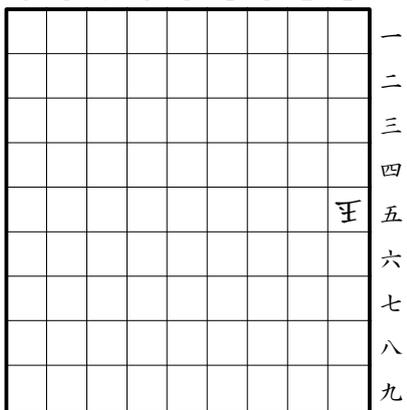
強欲協力詰 45手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀4 歩9

■ 48-12 上谷直希氏作

アンチキルケマドラシ協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角 銀

Fairy of the Forest #34課題発表

- 2012年11月20日：課題発表：(協力詰)
合駒を動かす
- 2013年01月15日：投稿締切
- 2013年01月20日：出題
- 2013年02月15日：解答締切
- 2013年02月20日：結果発表

■ 課題発表

合駒をさせて、それを取るのではなく後で動かす、という課題にしたいと思います。「動く合駒」だと移動合と勘違いする人もいそう？なので、「合駒を動かす」としました。割と簡単にできそうですが、果たして？

刺激的な作品をお待ちしています。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

以上

推理将棋第 6 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 6 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) をごらんください。

解答、感想はメールで 2012 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 6 1 回解答」をお願いします。

推理将棋第 6 1 回出題 担当 DD++

先月が難しかったので、今月は簡単めの 3 作を。

初級は久々登場、前担当者タラパパさんからの久々の投稿。ベテランの渋い条件付けをご堪能ください。中級は KG さんから、プロ野球日本シリーズ大詰めのこの時期に相応しい(?) 問題。挑む際にはぜひ頭を柔らかくしてどうぞ。上級はチャンプさん、手数が長いことを考慮して上級に据えましたが、中級よりも、あるいは人によっては初級よりも簡単に解けるかも!?

前回結果発表で募集した平成 25 年年賀推理将棋の投稿もお待ちしています。

■練習問題

「さっきの将棋、▲76 歩△34 歩▲22 角成△54 歩▲53 角△44 歩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

6 1-1 初級 タラパパさん作 馬を寄る 9 手

この馬寄りに先手は何手かかる?

6 1-2 中級 KG さん作 継投だらけの試合 9 手

思い込み注意。

6 1-3 上級 チャンプさん作

金銀の行進 17 手

先手の着手を思い切って決め打ちすることが重要かも。

■締め切り前ヒント (11月16日 DD++)

締め切り前ヒントです。

初級: 53 へ馬を寄るには先手は 4 手かかります。最終手に強い駒を打つためには後手がこの軌道上に強い駒を移動してやればいいですね。

中級: 桂頭と聞いて 22 ばかりに注目してはいけません。一度出陣した先手角を 88 へ引くのもまた桂頭の着手。

上級: 65 金で頭金までを目指してもわずかに 1 手足りません。やることを終えた馬をうまく使ってこの 1 手を補いましょう。

6 1-1 初級 タラパパさん作

馬を寄る 9 手

「9 手、初王手で詰ませましたね。会心の一局では?」

「優劣不明の難しい将棋でしたが、馬を 53 に寄って勝利を確信しました」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 初王手で詰んだ
- ・ 53 に馬を寄った

6 1-2 中級 KG さん作

継投だらけの試合 9 手

「駒が成って、はいこれまで」

「あ〜あ、9 手で詰まされちゃった」

「それにしても面白い将棋だったな」

「桂頭の手が 4 回もあったからね」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 最終手は駒成
- ・ 桂頭の手が 4 回あった

6 1-3 上級 チャンプさん作
金銀の行進 17手

少年A「こないだ眩しくなるような将棋を見かけたよ」

少年B「眩しく??? 一体どんな将棋だい?」

少年A「初手▲48金、3手目▲38銀で始まった将棋なんだけどね」

少年B「それはまた変わった出だしだね・・・」

少年A「実はその後も先手は金・銀の順で駒も取らず直進し続けて17手で勝っちゃったんだよ」

少年B「どうやら相手は手が見えてなかったようだね」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・17手で詰んだ
- ・初手▲48金、3手目▲38銀以下、先手は最後まで金・銀の順で駒を取ることなく直進し続けた

※金銀交互でさえあれば、都度左と右のどちらの駒を直進してもかまいません。

■練習問題解答

問題以下、▲21馬△52飛▲43桂まで。

推理将棋6 1 練習問題 詰上り図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	龍	王	王	龍	馬	皇		一
				飛					二
歩	歩	歩	歩	角	桂		歩	歩	三
				歩	歩	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

持駒なし

馬と角でどうにか詰ましたくなりますが、うまくいきません。そんな時に推理将棋でヒントに

なりやすいのが「存在理由のわからない情報」。この場合、6手目44歩は一見何の意味もなさそうな手。でも「これが実は詰みに不可欠な手だったら?」と考えることができれば43桂打ちを閃く手がかりになるのです。

もともと、何の意味もない手に見えて本当に何の意味もない手だったりすることも決して少なくはないのですけどね。さて、今回の上級の場合はどっち!?

第3回フェアリー短編コンクール作品募集

担当: 小峰耕希

投稿締切: 2012年12月10日(月)

出題開始: 2012年12月20日(木) WFP54号

解答締切: 2013年2月3日(日)

結果発表: 2013年2月20日(水) WFP56号

手数・ルール: 8手以下 全ルール可

出品数: 1人2作以内

出題方法など: 作者名を伏せた上で全問一斉出題。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。誤無解=計数除外。

作品審査: 基本的に無審査としますが、f m検討の環境がない方の作品検討には協力します。

投稿先: (jigsawbox@gmail.com)

おぼかな作品展



昔からやりたいと思っていた作品展がやっと実現しました。集まった作品は「おぼか」をはるかに凌駕した作品も多く、「おぼか」じゃないだろうという文句も出るかもしれません。私のイメージでは「奇想天外」という言葉が一番ピッタリくるのではと感じています。解答募集も行いますが、見た瞬間解けるものや一筋縄ではいかない超論理的なものまで多種多様。正解手順は作者の想定したのですが、その思惑を超える解答もあることでしょうか。頭をやわらかく固定概念を打破してお考えください。なお本作品展につきましてはどんな正解であろうと笑って受け入れて頂きますようお願い申し上げます。

募集時に例題で提示しました作品に対して不詰では？というメールが届いておりますので紹介します。

1989/7 カピタン40号 山本昭一作
1 手詰

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

持駒 なし

正解：2.5 二・五角成

DD++さん「ところで、カピタン40号山本昭一さん作は、1.5 一玉という応手は成立しないのでしょうか？」

★過去に指摘があったかどうかは私は記憶がないのですが成立するのかな？(0.5 0・五もある)

【解答要項】

解答締切：平成24年12月16日(日)

解答発表：WFP54号(12月号)

解答送付先：メールにて

解答審査：なお作品の解答審査につきましては作者に確認の上(余詰・不詰指摘含め)したいと考えております。また1番のように手順を書くのが面倒くさい場合は省略頂いても結構ですが短評はお書きください(作者の意図がわかるよう)

たくぼん(takuji@dokidoki.ne.jp)

呈賞：解答者の中から最多正解者に「新約・神詰大全」を差し上げます。

※ 本作品展につきまして、各問題の図面のサイズがまちまちとなっております。作者の思惑もある作品もあり統一しておりません。また基本的にルールを含め投稿のまま掲載しております。(一部、修正加筆した部分もあり)なおルール説明も通常は入れるのですが誤誘導になってもいけないので今回は省略しています。(そんな作品があるかないかは別として)ルールを確認したい方は、WFPのホームページの「WFP作品展登場ルールのまとめ」をご覧ください。ルール名が抜けている作品もありますがそれも誤りではありません。

※ 今回投稿いただいたのは、私を含め6名で全15題。フェアリー作品(?)13題と推理将棋2題です。「おぼか」といっても普通に解ける作品は1番のみ、あとは作者との知恵(トンチ)比べ&論理問題です。私が思うには過去最大級の難問作品展(どんなスーパーコンピュータでも全解できない)ではないでしょうか。また作者の思惑を超える解答も楽しみといえば楽しみ。是非とも作者にギャフン(こんな言葉実際に言った人いないだろう)と言わせる解答を期待しています。たくさん解答チャレンジよろしくお願いします。

※ 最後に繰り返しますが、解答発表時どんな正解でも怒らないで笑ってくださいね。

1. たくぼん 作

協力詰 1手詰 13解

後手：持駒なし

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

持駒なし

2. DD++ 作

協力詰 1手

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

持駒なし

3. 小林看空 作

1手詰

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

持駒なし

(注) 表示以外の駒配置はありません。

4. 神無太郎 作

グラスホッパー詰 0.5手

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

持駒なし

※ 31G、32Gはグラスホッパーです。

※ グラスホッパーはクイーンの利きの方向に走り、駒をひとつ跳び越えた直後の柁に着地します。

5. 神無太郎 作

integer-leaper王詰 1手

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

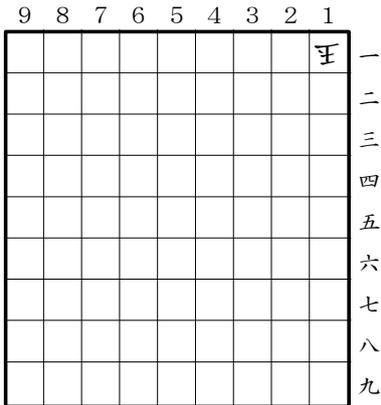
持駒 飛

※ 11玉は integer-leaper の性能です。

※ チェスはよく知らないのですが、もしかしたらすでに integer-leaper というフェアリーチェスの駒があつて、異なる性能が定義されているのかもしれませんが、ここでは距離が任意の整数の柁に跳べる駒のこととします。

6. 神無太郎 作

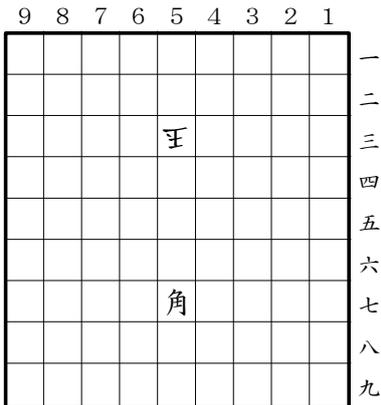
反射角詰 1手



持駒 角

- ※ 持駒の角は反射角です。
- ※ 反射角の定義にはいくつかの流儀があるようですが、ここでは盤の端で利きが反射する角のこととします。例えば次図で57角が反射角だとすると、53玉には四重王手がかかっていることとなります。

四重王手図

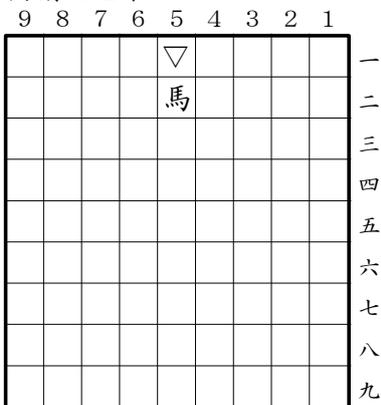


持駒 なし

7. 神無太郎 作

安南詰 1手

安南詰 1手

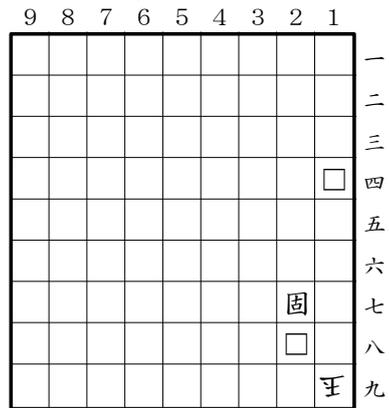


持駒 △

- ※ 普通の安南詰です。

8. 神無太郎 作

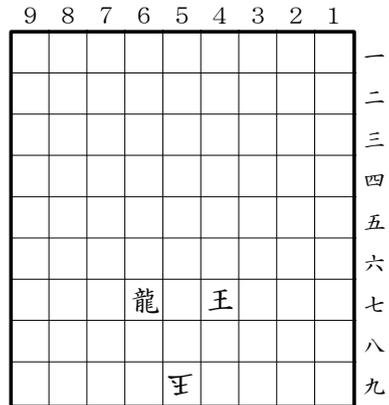
安北詰 1手



持駒 なし

9. 神無太郎 作

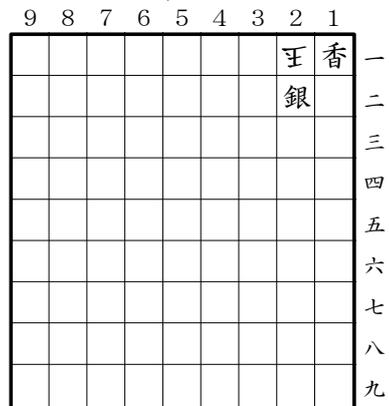
背面詰 1手



持駒 なし

10. 神無太郎 作

キルケ詰 1手



持駒 銀

1 1. 神無太郎 作

対面打歩詰 -3.5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				王				
				王				

持駒 なし

1 2. DD++ 作

キルケ協力トラブルメイト 8手 (攻方先)

後手持駒：残り全部

9	8	7	6	5	4	3	2	1
王								
王								
香								

持駒 なし

【トラブルメイト】

勝敗でもめる状態にする。協力トラブルメイトの場合は双方協力して最短手数で勝敗でもめる状態にする。



1 3. 金子清志 作

安南ばか自殺反則負け 6手

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

持駒 なし

※ 論理的問題です。2手指しとか王手放置とかなどのような反則ではありません。

1 4. DD++ 作

推理将棋

【タイトル】

お金をかけたくない将棋

【問題】

今、僕ら2人はピンチに陥っている。誰かこの危機を最低限の被害で切り抜ける方法を教えてほしい。

僕らは今、上司に連れられてとある将棋バーにきている。ところがこの将棋バー、どうやら違法行為を行なっている場所だったらしいんだ。つまり、賭け将棋を行なっている場所だったんだよ。ルールはこうだ。

1手着手するごとに駒の移動距離×100円を備え付けのザルに入れる。斜めに移動すればルート2マスだから141円だし桂を跳ねればルート5だから223円を入れる。終局したらザルに入っているお金の2割を対局料としてお店に払い、そして残った分を勝者が取ることとなる。小駒をうまく使って勝てば対局料が減るから勝った時の利益が大きくなるというわけだ。ちなみにすべての計算において1円未満は切り捨てらしい。

恐ろしいことに、このルールは取った駒や打つ駒の移動距離にも適用される。駒台の位置は1八と9二のちょうど2マス外側として計算するという規定だ。さらに駒を裏返した時には1

枚につき 300 円が追加で課される。駒取りや駒打ちや駒成りも少なく勝った方が儲かるというわけだ。

(賭けのルール)

- ・1 手着手するごとに駒の移動距離×100 円をザルに入れる
- ・駒取りの場合は、駒台の位置を 1 八と 9 二の 2 マス外側として取った駒の移動距離×100 円もあわせて入れる
- ・駒打ちの場合は駒台を同じ位置として打った場所までの移動距離×100 円を入れる
- ・駒を裏返した時には 1 枚につき 300 円を追加で入れる (成駒を取った時も駒台に置く時に裏返すことに注意)
- ・終局した時にザルに入っているお金の 2 割を対局料として店に払う・その後ザルに残った分を勝者が取る
- ・全ての計算において 1 円未満は切り捨て

このルールはたぶん賭けが好きな人にとっては燃えるルールなのだろう。だけど僕らにとっては迷惑極まりない。なぜなら僕らは賭け将棋などしたくないのだから。しかし上司に連れてきてもらった手前「僕らは指しません」とも言えず、やむなく振り駒をして僕の先手で対局を始めるハメになってしまった。

そこで僕ら 2 人は目線だけである合意をした。すなわち「隣で指している上司がこちらを見ていない間にくだらな将棋を指し、差っ引かれる対局料を最低限にして勝負を終わらせてしまおう」と。一時的に 2 人の間に金の損得が発生したとしても、対局料を折半する形であとで再分配すればよいのだ。僕らが欲しているのはお金ではなく「一応 1 局指した」という事実だけなのだから。

ところがここに 1 つ問題が発生した。一体どんな手順で対局を終えれば最低限の対局料で、つまり最低限の賭け金で対局を終えられるのだろうか、ということだ。

やはり最も金のかかる角は動かしたくないということで、最初に考えたのは「▲26 歩△42 玉▲25 歩△32 玉▲24 歩△42 飛▲23 歩成」だった。7 手で詰む順のうち角を使わないのはこの手順だけだからね。これなら 6 手目までで 941 円、最終手は取った歩の移動が 583 円で歩を進めて 100 円にさらに成るので 300 円とこの

1 手に 983 円もかかってしまうが、トータル 1924 円だから店にはその 2 割の 384 円取られるだけで済むわけだ。

しかしすぐにこの案は却下されることになった。飛車の代わりに金を使って「▲68 玉△84 歩▲78 玉△85 歩▲58 金右△86 歩▲68 金寄△87 歩成」なら、手数は 1 手多いものの飛車の大き移動がないため、賭け金トータルは 1765 円、対局料は 353 円になる。

ぶっちゃけてしまえば 2 人で 353 円なら払っても全く問題ないわけなのだが、ここまで来たらもはや意地というものだ。僕らは 1 円でも被害を少なくするべく手順の模索を開始した。そして僕はやっとのことで賭け金が 1123 円で対局料が 224 円という順を発見した。しかし初手を着手しようとした時に相方の目が言っていたんだよ。もっと安くできる、と。

でも僕にはもうこれ以上安く済む順は思いつかないんだ。だから誰か教えてほしい。最小対局料となる手順はどんな順で、最小対局料はいくらになるのだろうか。

隣で上司が 3 手目 22 角成なんて贅沢な手を指してあっちの対局料はかなり跳ね上がるだろうから、おかげで僕らがどんな露骨な対局をしても店からの文句は来ないと思うのでその点は安心してほしい。

15. 洞江元太 作 推理将棋

問題

「昨日のおばかな将棋大会、15 手で詰んだらしいね」

「へえー、ちょっと棋譜を見せてよ」

「はい、どうぞ。」

「うわー、『——成』っていう手が 12 手もあるよ！」

「ちなみに最終図は成駒が 4 つあったらしいね」

「しかも 5 手目からお互いずっと駒をとってるよ・・・」

条件

- ・15 手で詰み
- ・15 手中 12 手が『.....成』という手
- ・最終局面は成駒が 4 つ
- ・5 手目からは先後とも駒取りのみ

第46回WFP作品展結果 担当:神無七郎

第46回WFP作品展はツイン2題を含む10題という大量出題。かなり癖のある問題もありましたが、解答者は5名で前回より増えました。解答成績は以下の通りでした。

〔第46回WFP作品展解答成績〕(敬称略)

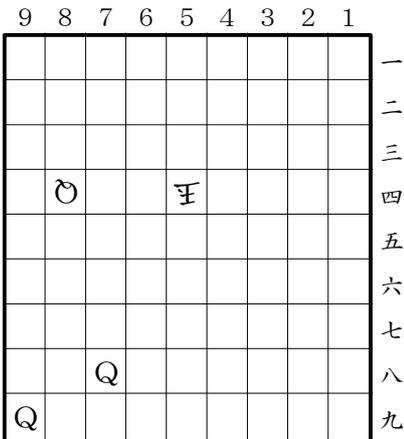
○:正解 -:無解

解答者名	1	2	3a	3b	4a	4b	5	6	7	8	9	10	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
中山省吾	○	○	○	○	○	○	-	○	-	○	○	○	10
隅の老人B	-	-	○	○	○	○	-	-	-	○	○	○	8
洞江元太	○	-	○	○	○	○	-	-	-	-	○	○	7
変寝夢	○	-	○	○	○	○	-	-	-	-	○	-	6

たくぼんさんが安定の全題正解。中山さんは無解の多い46-2や46-6に正解を入れ、たくぼんさんに次ぐ好成績でした。隅の老人Bさん、洞江さんの久しぶりの解答も嬉しいですね。

■ 46-1 変寝夢氏作 (正解4名)

協力詰3手



持駒なし

【ルール】

•クイーン

チェスのクイーン (Q)。飛車と角を合わせた性能を持つ。



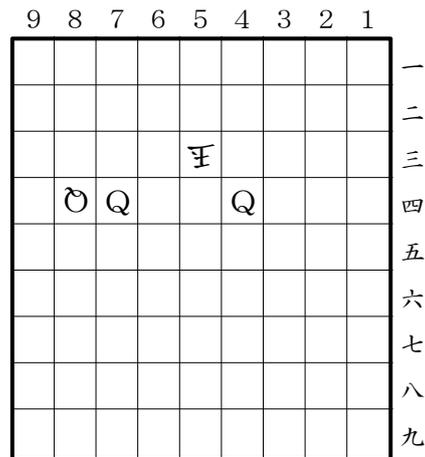
•協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

74Q 53玉 44Q上 まで3手

(詰上り)



持駒なし

【作者のコメント】

なんとか QUEEN (以下 Q) を使った作品が一つできましたので、投稿させていただきます。

Q を持駒にしてみました。余詰が超強力で、泣く泣く置き駒にしました。自前ソフトにバグが在って、余詰んでしまった場合は申し訳ありません (さすがに3手は大丈夫と思いますが)。

【解説】

クイーンの詰上りとしては基本的なものですが、本局は普通の将棋駒ではできないことを実現しています。

それは同種駒2枚での玉の空中捕捉。

通常の将棋駒だと、龍でも馬でも2枚だけでは中段玉を捕まえられません。クイーンならばたった2枚でも空中の玉を捕まえられるというわけです。

クイーンによる空中捕捉の形は2通りあります、玉のコビンに引っ掛けるような本局の詰上りとクイーンで縦横から抑える下図の形。本局の詰上りと比べると武骨ですね。

《参考図 1-1》



もっと強い駒 (例えば天竺大将棋の「副将」

という駒は玉3手分の動きができる)を使えば、1枚だけで空中捕捉ができるので、誰か挑戦してみてください。(…と言ってもはみたものの、そんな強力な駒をうまく制御できるでしょうか?)

クイーンに限らず、強力な駒で悩まされるのが余詰。でも本局では、54玉の形にこだわらなければ、余詰防止の配置を削ることが可能です。更にfmを使った絨毯爆撃を行ったところ、面白い図が見かりました。

《参考図 1-2》

協力詰 3手

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

持駒 なし

74Q 53玉 44Q上 まで 3手

手順は表記上 変寝夢さんの作品と完全一致。しかしクイーンの動きは変寝夢さんの作品が「前」「斜め」の順なのに対し、こちらは「斜め」「前」の順番です。いわば「同音異義」ならぬ「同音異順」。一般化すれば「移動先は全部同じで、移動元が全部違うツイン」となるのでしょう。クイーンのように利きのたくさんある駒は、単に派手な動きができるだけでなく、こういう器用なこともできるのですね。

変寝夢さんはフェアリー駒を積極的に取り組んでいます。今回はクイーンですが、第47回ではナイトライダー、第48回ではLocustを使った作品を披露。更に、これらフェアリー駒を使った作品を検討できるプログラムも自作されています。フェアリー駒だけでなく、今までfmでは扱ってこなかったような様々なルールを取り入れ、現時点で上田吉一氏の「極光II」が三分の一ほど解けるようになったとのこと。

こうした活動は当然創作にも反映されます

から、これからも色々な駒や色々なルールで私たちを楽しませてくれそうです。

【短評】

たくぼんさん

感覚が慣れていないのか苦戦しました。利きが暗算ではごっちゃになります。

洞江元太さん

Qだと2枚で詰ませられるんですね。結構悩みました。

中山省吾さん

Qは苦手なので風潰しに探しました。

☆ 皆さん結構苦戦されたようですが、チェス系のフェアリー駒には Grasshopper や Locust のようにクイーンの利きを応用したものが多いため、これに慣れておけばいろいろ楽しめると思います。チェスだけでなく、中将棋の「奔王」など、クイーン型の利きを持つ駒は古将棋にも多いので、将棋の変種からフェアリー駒を輸入する場合にクイーンのは役に立ちます。

■ 46-2 神無太郎氏作 (正解 2名)

対面取禁協力詰 7手

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

持駒 飛香2

【ルール】

- 対面 敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。
- 取禁 手順中に駒を取る手があってはならない。「詰み」や「王手」の概念は通常通り。

【解答】

19 香 18 桂 17 香 16 桂 15 飛 14 桂
23 飛成 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

自玉への打歩詰誘致という構想を、品切れ狙いの手順と絡ませた構想作。

序の4手を省いて「15 飛 14 桂 23 飛成」とすると、22 桂の対駒で逃れます。そこで序の香打桂対の繰り返しで桂を品切れにするわけです。8 段目にも桂を打てる対面ルールの特質がここでも活かされています。

でも、この説明だけで納得した人はいませんよね。最終手 23 飛成に対して 22 歩と受けるとどうなるのでしょうか？

《参考図 2-1》

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

持駒 なし

上の図で状況を確認してください。
22 歩は打歩詰なので打てないのです！

22 歩に対して同龍は？

「取禁だから考えなくて良い」ではありません。「全取禁」と違って「取禁」は詰みの判定に関しては通常通りなので、取って逃れなら詰みではありません。しかし、22 同龍と取ると 21 桂が龍になって自玉に王手が掛かります。つまり 22 歩は取れません。

改めて見れば、51 飛と 41 香の配置は攻方玉を打歩詰にするための包囲網であり、21 桂は歩を取られる手を防止する配置でした。単なる品切れ用の配置でも、実戦型にするためだけの配置でもなかったわけです。

何だかややこしいと思われる方は、普通詰将棋の逆打歩詰誘致作品と比べてください。

《参考図 2-2》

愛上夫（詰棋めいと 1984 年 6 月）

詰将棋 7 手

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

持駒 飛

66 飛 76 桂 69 玉 77 桂 同銀 97 玉
89 桂 まで 7 手

これは愛上夫こと森長宏明氏の有名な作品。4 手目 77 桂のところ 68 歩を打つと打歩詰の反則です。もし 68 歩を同角と取ったら、49 飛の利きが自玉に利いてきます。

本局で最終手に歩を打たれても取れない状況は、上の図の 3 手目を指した局面とまったく同じということが、納得していただけたでしょうか？

もちろん、森長宏明氏の作品と本局では、歩を取れない理由が違います。一方はピンされた駒の移動で利きが自玉に直射するせいであり、もう一方は性能変化で自玉に王手が掛かるせいです。本局はピンを使った構想を、性能変化を使った構想に置き換えることができることを示す実例とも言えます。

なお「取禁」の条件がなかった場合、以下の余詰筋を防ぐことが難しくなります。

15 香 13 桂 22 飛 21 銀 13 香 まで 5 手

つまり本局の「取禁」は 22 歩を取れないようにするためのものではなく、この余詰筋を防ぐためのものだったのです。

本局はコンパクトでどちらかと言えば横長の初形から、盤面一杯を使った縦長の手順が展開されます。内容は取禁・打歩詰・性能変化が複雑に絡み合っており、サラリとした感触の手順とは裏腹に、極めて論理的な作品です。逆打歩詰誘致という普通詰将棋でも滅多に見られない構想が組み込まれているため、解答者にとっては非常に悩ましい作品だったのではないのでしょうか。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

全取禁でない以上初手 1 3 香に対して同玉は有効かと思うのですが・・・。
よくわかりません。

たくぼんさん

持駒と作者で手順は想定できたが、詰みの確認に手間取る。22 歩が打歩詰になるんですね。

洞江元太さん（※無解）

解けませんでした。
詰み形がまったくわかりませんでした。

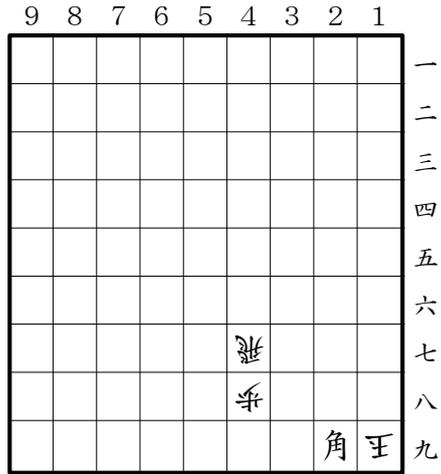
中山省吾さん

この問題は苦戦。
手順は直ぐに思いつきましたが、最終手に対して 2 二歩が利くと思いついた。
打歩詰であると気づいた時の衝撃！
4 一香・5 一飛が合駒制限だけの意味でないとは！
2 三が龍でなければならないとは！
とにかく、個人的にびっくりしました。

☆ 本局は 22 歩が打歩詰であることに気付くかどうかで、正解と無解が分かれました。正解者も正解を先に見つけてから、その手順が成立する理由を考えたみたいです。

■ 46-3 sogas 氏作（正解 5 名）

安南協力詰 3 手



持駒 金 銀

- a) 通常の安南
- b) 行き所のない駒の発生を禁止する安南

【ルール】

• 安南

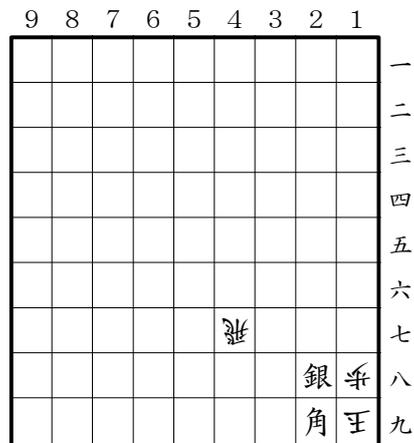
味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【作者のコメント】

安南協力詰と新 A 式安南協力詰のツインです。考えるところは一切ありませんが、無駄駒なしで 18 金と 28 銀の交代が成立しているの得上手くいったと思います。

【解答】

- a) 18 金 同歩生 28 銀 まで 3 手
(詰上り)



持駒 なし

b) 28 銀 同歩生 18 金 まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

微妙なルール設定の違いを小粋な鏡像手順のツインに仕立てた作品。

通常の安南（「B式」と呼ばれる）はどこにどんな駒があっても構いませんが、「A式」と呼ばれる安南では駒の利きが盤上になくなってしまふ手を禁手とします。この違いが a) と b) の違いに現れます。

まず a) は玉を歩にして詰めます。安南の基本手筋「歩頭玉」ですね。初形で歩の性能は飛ですから、これを横に使い、2 手目不成とすることで詰み易い形を実現します。

一方、この手は b) では反則のため指せません。なぜなら、18 同歩生とした局面で玉の利きは歩になり、盤上に利きがなくなってしまうからです。その代わり b) では 28 歩生が有効手となります。歩がこの位置に来ることにより、最終手に対し 29 玉と逃げることができなくなる（29 玉は自ら行き所のない駒になる禁手）からです。

a) と b) で歩の移動場所と移動目的が変わるのが面白いですね。

このツインにはもう一つの特徴があります。2 つの手順を並べると回文になるのです。真ん中に縦棒を置いて a)b) の手順を並べてみてください。

18 金 同歩生 28 銀 | 28 銀 同歩生 18 金

ほら、鏡に映したみたいですよ？ これが本局を鏡像手順のツインと呼んだ理由です。

【短評】

変寝夢さん

a) の感想：

久しぶりの安南で初手に少し時間がかかりました。この時点では作者の意図が分かっていませんでした。

b) の感想：

他に手がないので（まあこれについてはそう作るべきなのですが）手なりで進めたのですが、作意に気がついた瞬間、うーんとなりました。私はこの玉は行き所のない駒とは認めたくはないです。

例えば 18 歩、19 玉の形だと、受け方から 17 飛と打ち 18 歩を移動すれば、玉は動きます。行き所のない駒の定義を、自力では未来永劫動けない駒とするならば「自力」とは駒自身を指すのではなく、その駒を所有している指手の事だと思うからです。

☆ その感覚は私も分かります。

「本当はまだ動けるぞお～」という玉のクレームが聞こえてきそうです。

でも（今回はその用語を使いませんでした）A 式安南というのはそういうルールです。詳しくは次ページの補足説明をお読みください。

たくぼんさん

ルール別で逆の手順とは見事なツイン。

隅の老人 B さん

ルールが違えば答も変わる。
まあ、そういうことですね。

洞江元太さん

ツインでの対比がうまい。

b) のルールは色々調べましたが結局良く分からなかったです（笑）。

中山省吾さん

好対照。

☆ ルール設定に違和感を覚えるかどうかは別として、多くの方が a)b) の対比に言及されています。作者の狙いは無事伝わりましたね。

〔補足〕 A式安南

作者のコメントに「新A式安南」とありますが、そもそも「A式」って何? とか「新」って何? という疑問を持つ方も多いと思いますので、ここで整理しておきたいと思います。

私たちが普段使っている安南は「B式」と呼ばれ、「性能変化で動ける位置ならば一時的に行き所のない駒になっても構わない」というルール設定になっています。このため、どの駒がどこにあっても気にする必要はありません。

これに対し「A式」は性能変化によって（一時的にでも）行き所ない駒になる手を禁手とします。従って、通常の「行き所のない駒になる」手だけでなく性能変化によって「行き所がなくなる」手も避けなければいけません。この性質を利用すれば法則問題のような、奇妙な手順や詰上りを狙うことができます。

ただ、A式はその適用範囲にオプションが多く、仕様がなかなか定まらなかったという経緯があります。soga氏も「新A式安南」について次の疑問を提示しています。

新A式安南詰で参照したのは、

- ・詰パラ 2007年1月号読者サロン
- ・森茂作品集表紙：<http://doki02.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/mori/mori.html>

です。正確なルールは理解していません。具体的には、

- ・詰みと同時に詰まされた側に行き所のない駒が発生した場合、詰み優先か反則勝ち優先か
- ・着手側と相手側に同時に行き所のない駒が発生した場合、どちらが勝ちか

この2点についてどのような裁定がなされるのでしょうか？

ある意味この疑問について「正解」はありません。フェアリーでは自己矛盾を発生させない限りルール設定は自由です。しかも矛盾を含むルールは（元が余程ひどくない限り）「条件」や「優先度」を適当に定めることにより、矛盾を含まないルールに変更することが可能です。

ですから、ここでは新しい解釈には踏み込まず、既存の「A式」と「新A式」について、筆者なりに整理して説明したいと思います。

「A式」と「新A式」の仕様を理解するための主なポイントは2つ。以下の点について Yes か No かです。

- ①行き所のない駒の再帰的判定を行う
- ②行き所のない駒の禁手の方がセルフチェックの禁手より強い

文章だけでは分かりにくいので、図を用いて説明します。

《①の参考図》



23角が動くと22桂が行き所のない駒になる。
従って23角は動かせない。
従って23角も行き所のない駒である。

このように、動けるかどうかで行き所があるかどうかを判定する逆転のアプローチが①のポイントです。ただし、この定義を素朴に適用すると「王手が掛かったときほとんどの駒が行き所のない駒になってしまう」（加藤徹氏の指摘）という不都合があるので、判定基準は適当に変更する必要があります。

《②の参考図》



23角が動くと22桂が行き所のない駒になる。
従って23角は動かせない。
従って23角は王手を掛けていない。

これは「利き二歩有効」「利き二歩無効」の解釈と似ています。「利き二歩有効」「利き二歩無効」が「二歩」と「王手」の優先度設定の問題だったのに対し、こちらは「行き所ない駒」と「王手」の優先度設定の問題です。

①を前提とすると②は自然に付いてきますが、①を前提としない場合でも、②単独で適用するか選択の余地は残ります。

以上の2点について「A式」「新A式」がどう解釈するか、Yesを○、Noを×として表で表します。

	①	②
A式	○	○
新A式	×	○

こうして見ると元の「A式」より「新A式」

の方が若干シンプルになった感じですね。今回の **soga** 氏作の **b)**は「A式」「新A式」のどちらの解釈でも成立します。

では、なぜ出題時に「新A式」と謳うのではなく、「行き所のない駒の発生を禁止する安南」と表現したかと言うと、もっとシンプルなルール設定でもこの作が成立しているからです。

名前は付いていないので、仮に「単純A式」と呼ぶと、①②の適用の有無はこうなります。

	①	②
単純A式	×	×

今回の作品は①②に関する判定の必要がなく、「A式」「新A式」のルール解釈で解答者を余分に悩ませたくなったので、この呼称を避けて出題しました。

ここからは筆者の個人的見解になります。

一般的にルールは単純な方が良いのですが、これは言葉の上での単純さというより、実際の手間の単純さとして捉える必要があると思います。つまり、解答者がルールに則した手かどうかを判定するための手続きが単純であるかどうかが問題です。

最初から複雑なルールにしておけば、ひっかけ問題的な作品を作るのは容易になるでしょう。でも、解答者や作家がルール解釈の複雑さや曖昧さを敬遠する副作用も忘れてはいけません。

その意味では「A式」は本来、上で挙げた「単純A式」を基本とし、①②のような要素は必要に応じて添加する運用にすべきと考えます。

■ 46-4 **soga** 氏作 (正解5名)

打歩協力詰 5手&28手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						歩			三
									四
					玉	角	歩		五
							歩		六
				歩					七
							皇	王	八
					桂				九

攻方持駒なし

受方持駒歩

a) 打歩協力詰 5手

b) 打歩協力詰 (受先) 28手

【ルール】

• 受先

受方から指し始める

• 打歩

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【解答】

a) 36角 27歩 同角 17玉 18歩 まで 5手

b) 67歩 36角 29玉 18角 38玉 29角
49玉 38角 58玉 49角 69玉 58角
78玉 67角 69玉 78角 58玉 69角
49玉 58角 38玉 49角 29玉 38角
18玉 27角 17玉 18歩 まで 28手

(詰上り) a)b)共

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

【作者のコメント】

WFP17 号の「果報は寝て待て」風打歩協力詰です。そのときのルールは「攻方がパスを使う」というものでしたが、今回は「受方がパスを使う」というパターンで作ってみました。

受先協力詰は攻先の場合よりも手数が短くなる（少なくとも攻先+1手以内に収まる）ことが多いので、なかなか珍しいと思います。

手順の方も外側に歩を打たせて取りに行くのがちょっと面白いかなと。

(3筋に歩が打てると、bは36歩、同角以下12手詰になるので、強引ながらも33歩35王配置を採用しました)

【解説】

「パスは22手の得」という作品。

協力詰は双方が協力して最短で玉を詰めるものです。もしパスができたとしても、普通はパスをしない方が得になります。ですから、敢えてその逆の現象が起こる作品を募集したのがWFP17号「果報は寝て待て」でした。この企画ではパスをするのは攻方でしたが、本局は受方がパスをします。本来、将棋にパスはありませんが、仮に「パス可」のルールで受方の手番であれば a)は、

パス 36角 27歩 同角 17玉 18歩 まで 6手

と同等になるわけです。パスができない場合の手数は28手ですから、本局でのパスは22手分の短縮効果があったわけです。本当は歩を手駒に残して合駒に使いたいのですが、パスができないばかりにどこかに打たねばならず、悪い手を指さざるを得ない——これが本局を成立させる基本的な原理です。

ところで、詰将棋では攻方には王手義務がありますが、受方には特に着手の制限はありません。歩の打ち場所はたくさんあるのに、どうやって手を限定するのでしょうか？

この限定打を成立させる機構が角追いです。歩を取らせるためには角追いの経路上に歩を置くのが効率的ですが、狭い場所に置いてしまうと、それが進路の邪魔になります。「角追い軌道上で」、「進路の邪魔にならず」、「最も近い」という3条件を満たす位置が67なので、歩打ちの位置がここに限定されるのです。これが角以外の駒による追い手順だと、軌道限定のため多くの駒を置かざるを得ず、歩の打ち場所が少なくなってしまう。少ない配置で軌道を限定できる角追いの性質を利用するというのは、なかなか上手い発想ですね。

なお、a)は受方持駒制限をする必要はありませんが、「パス」という本局の主題が分かり易くなるよう、同じ図で出題しました。

【短評】

変寝夢さん

手番が違うだけでこうも大回りしないといけないものか・・・

たくぼんさん

どこに歩を置くか。これは面白い。長手数を競っても面白そう。

隅の老人Bさん

初手は王方。

さて、何処で歩を手に入れるには？

歩を手に入れる旅の始まりです。

洞江元太さん

受け先でここまで手数が増えるのは面白いです。

うまく手順も限定できてるのもいいですね。

中山省吾さん

虚空に打たれる6七歩が印象的。

☆ 歩の限定打と手番による手数の違いに、解答者の皆さんも感心されたようです。

これまで「手番」は詰将棋ではあまり意識されることがない要素でしたが、これからはそういう作品も増えそうな気がします。

■ 46-5 小林看空氏作 (正解1名!)

打歩異王(王/Q)協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						桂	王		三
							角		四
							歩		五
									六
									七
									八
									九

持駒 桂 歩

【ルール】

• 異王 (X/Y)

攻方の王がXの性能、受方の玉がYの性能になる。(今回の出題作では攻方王は王のまま、受方玉がQの性能になっている。)

【解答】

69 桂 47Q 48 歩 65Q 57 桂 68Q

45 桂 61Q 53 桂生 31Q 41 桂左成 11Q

12 歩 まで 13 手

(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					圭			〇	一
								歩	二
						桂	王		三
							角		四
							圭		五
									六
									七
					歩				八
									九

持駒 なし

【解説】

桂4段跳。いえ、桂打から始まっているので桂5段活用と呼ぶべきでしょうか。

桂は足が速い駒です。桂の4段跳は華やかな趣向ですが、玉は桂の速さに追いつけないため、桂4段跳を実現するには、割と大がかりな仕掛けが必要になります。

しかし玉がクイーンならどうでしょう？

クイーンは桂に負けにくいくらい足が速いので、桂跳ねに余裕で追いつくことができます。これが比較的簡素な初形で桂を打つところから始める桂4段跳が実現できた要因です。

本局はこの狙いが見えると易しいと思いますが、逆に狙いが見えないと手が広くて苦勞するでしょう。特に桂の陰に隠れる6手目68Qは、他の手と違い直接王手が掛けられない(開き王手が狙い)だけに、全体のストーリーを把握してからでないと思見は難しいと思います。

また、有力な紛れとしては2手目76Qが挙げられます。これは、以下77歩65Q57桂…と続けると、作意と同様桂4段跳が可能ですが、最後に打つべき歩がなくなってしまいます。つまり、2手目47Qは、置き駒の49歩を活用して歩を節約するのが狙いです。

通常の桂4段跳では玉は割と規則的に下がっていく場合が多いのですが、本局はクイーン化した玉が左右上下に不規則に動きます。これもまたクイーンを使った効用の一つでしょう。

【短評】

変寝夢さん(※無解)

前回より全然手広いです。とっかかりすら分かりません。

たくぼんさん

楽しい桂の4段跳ね。
逆王手利用で手順限定もさすが。

中山省吾さん(※無解)

敵飛車を動かす筋はあらかじめ調べた。
もしかしたら2四の角は、不動駒かも…
Time is up.

☆本局と46-7は正解者1名。担当者の予想以上に難しかったようです。

■46-6 小林看空氏作(正解2名)

打歩異王(王/Q)協力詰13手

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

攻方持駒香
受方持駒なし

【解答】

99香 11Q 71龍 19Q 11龍 99Q
19龍 91Q 11龍 71歩 同龍 81香
92歩 まで 13手

(詰上り)

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

攻方持駒なし
受方持駒なし

【作者のコメント】

初手がイノチ。
意味づけが面白いかと。

【解説】

還元玉全隅巡り・超特急版。

前局では桂の動きに合わせ、あっちこっちにひらひらと舞っていたクイーンですが、本局ではその性能を最大限に発揮し、盤の四隅を一気に駆け抜けます。

初形では受方に持駒がないため、19歩を拾うことは確実。となると、初手71龍や99龍がいかにもありそうな筋ですが、これに誘われてはいけません。不足しているのは歩だけではないのです！

詰上りを見れば分かるように、歩を合駒で入手した後、更に合駒がもう1枚必要です。そのため、クイーンの通るルート上に香を置いておき、合駒できるような香を渡してやります。これが初手の香の限定打が成立する理由です。

出題時の雑談でリゲティの「ムジカ・リチュエルカータ」をネタに12音の巡回の話をしたからです。さながら途中駅には止まらない超特急の還元玉周辺巡り。クイーンならではの爽快な趣向ですね。

ところでこの趣向は龍でも可能？

いえいえ、クイーンだからこそ、こんな簡単な仕組みでもちゃんと91に戻るのです。具体的な手順は書きませんが、龍だと他の場所で詰む手順があることをお確かめください。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

最初の3手は非限定と19歩を手に入れる必要があることからある程度絞られてくるはずですが分かりません。

飛（竜）2枚と香で11Qの斜めのラインを防ぐ感じかな？

たくぼんさん

71龍から逆に回してあれ？
逆に回してすぐ解決。

中山省吾さん

初手を香打と決めつけて正解。

☆ 変寝夢さんは逆方向にヤマを張ってしまい

ましたか。他の無解者の方も逆に回したか、そもそもクイーンを見た時点で解図に着手しなかったかのどちらかでしょう。

■ 46-7 小林看空氏作（正解1名！）

打歩異王（王/Q）協力詰11手

						馬	○	一
								二
						歩	王	三
								四
								五
				香				六
								七
								八
								九

持駒なし

【解答】

22馬引 91Q 46馬 97Q 31馬 64歩
同馬上 17Q 53馬上 11Q 12歩 まで 11手

（詰上り）

						馬	○	一
							歩	二
						馬	歩	三
							王	四
								五
								六
				香				七
								八
								九

持駒なし

【解説】

こちらは9×7の矩形巡回還元玉。

クイーンの軌道は11→91→97→17→11で、前局が山手線一周とすれば、本局は途中で中央線を使って近道をした感じでしょうか。クイーンを追う駒も龍から馬になっています。

歩を合駒で入手するには、隅にいるクイーンを一旦外に追い出すことが必要ですが、行き先が71地点だと、クイーンの進むコースが11→71→75→15→11になります。素直にこの手順を進めると…

22馬引 71Q 35馬 62歩 同馬 75Q
31馬 15Q 26馬 11Q 12歩 **31Q!**

31馬にヒモが付いていないので、12歩が打歩詰になりません。

作意の91Qでも3手目46馬に対し素直に歩合すると同じような状況に陥ってしまいますが、ここで巧い手があります。46馬にすぐ合駒するのではなく、次の31馬の時に焦点の歩の合駒をするのです。協力詰で「焦点の合駒」は、王手をした駒以外の駒で合駒を取りたい時に使われますが、本局でもそれを利用し、合駒の入手と31馬へヒモを付ける作業を同時に行います。

また初手22馬上から逆コースを辿る紛れは、やはり横の脱出コースを塞げません。

本局で惜しいのは56歩の配置です。これがないと6手目64歩のところまで53歩の別解が成立します。一拍措いてから合駒を取ることになるので「焦点の歩」より味があり、こちらを作意にしたいくらいですが、いかんせん6筋か5筋のどちらかには歩を置かねばなりません。初形のコンパクトさを考えると、56歩配置の選択は妥当でしょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

2二馬引、4一玉、3一馬、47Q、57馬以下でいったかと思ったら、3手目が王手放置に気がついてがっかり。残念です。

たくぼんさん

56歩に目が眩み試行錯誤を繰り返しました。看空さんも人がわるい。

中山省吾さん（※無解）

全くだめ。
やたら王手は続くが到底詰むとは思えない。

☆ 本局唯一の正解者はたくぼんさん。56歩の配置は作者も（おそらく）予想していない紛れを生んだようです。

また変寝夢さんのコメントにもあるように、双玉は本当に余詰防止に役に立ちますね。クイーンの強力な紛れの多くを、逆王手が防いでくれます。

■ 46-8 たくぼん氏作（正解3名）

強欲協力詰 79手

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

持駒 なし

【ルール】

• 強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【解答】

- 55と 同玉 66龍 同玉 68飛 57玉
- 58飛 同銀生 48角 46玉 37角 同玉
- 28と 同玉 29歩 17玉 18歩 同玉
- 27銀 29玉 38銀 同玉 47銀 49玉
- 58銀 同玉 67銀 69玉 78銀 同玉
- 87角 89玉 98角 同玉 97と 同玉
- 96と 同玉 87金 85玉 76金 同玉
- 67金 65玉 56金 同玉 47金 45玉
- 36金 同玉 46金 25玉 35金 14玉
- 13と 同玉 12と 同玉 22と 同玉
- 23歩 同玉 34金 32玉 43金 同玉
- 55桂 52玉 63桂成 同玉 75桂 72玉
- 83桂成 81玉 92歩成 71玉 81と 同玉
- 82銀 まで 79手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

簡単ないつものやつです。
今回は趣向手順をメインにしました。

【解説】

ひたすら「斜め」「斜め」「斜め」…
強欲詰は協力系でも対抗系でも駒を消しやすく、煙詰と大変相性の良いルールです。ただ、作り易い分、手順に単なる駒消し以上のプラスαが必要になります。本局では「趣向手順」がプラスαです。本局は序がちょっと難しいですが、そこを過ぎれば楽しい趣向が待っているので、一緒に手順を追っていきましょう。

頭の4手は必然ですが、5手目77角とするか68飛とするかが大きな関門。正解は68飛ですが、77角でもそこそこ手が続きます。

(5手目からの紛れ)

77角 同玉 78飛 同玉 87角 89玉
98角 同玉 97と 同玉 96と 同玉
87金 85玉 76金 同玉 67金 …

ここで57桂がなければ65玉以下手が続くのですが…

77角を諦め68飛57玉とした局面では67飛も有力に映りますが、意外と手が続きません。そこで58飛とすると同銀生という感じの良い手が登場します。これは角を取らなくて済むようにする手ですが、これで作意に入った予感がしてきましたね。

更に手を進めると18手目から最初の趣向手順に入ることができます。

(18手目の局面)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	と						と	と	一
爵				歩		歩	歩	と	二
歩			科		科				三
								桂	四
	と	香		香		香		香	五
	と		零		零		零	銀	六
									七
									八
零		馬		爵		爵		王	九
	歩		歩		歩		歩		

持駒 なし

歩を囷に銀で銀や角を取っていく4手一組の送り趣向です。これで1筋の玉を9筋に運んで38手目からは方向が逆転します。

(38手目の局面)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	と						と	と	一
爵				歩		歩	歩	と	二
歩			科		科				三
								桂	四
	香		香		香		香		五
王		零		零		零			六
									七
									八
									九

持駒 金

ここで87金から5段目の駒を囷に金で金を取る第2の送り趣向に入ります。ここでは57桂が消えており、65玉が可能になっていることに注意しましょう。つまり5手目68飛から右辺に行く手順は、57桂を消すために遠回りする迂回的伏線でもあったのです。

(62手目の局面)

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

持駒 なし

そろそろ収束かという62手目からは、もう一回嬉しいオマケがあります。少し変則的な斜め送りの第3趣向です。収束は銀を入手して最短のまとめ。見事に駒が消えました。

作者は斜めに動く趣向手順でほぼ全編を構成し、更にその趣向自体の一部を伏線に使う巧みな構成術を本局で見せてくれました。解いて楽しい、しかし考えどころはちゃんとある、大変優れた煙詰だと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

20手目7六同玉からぱったりです。57桂を消す伏線があるのかな。
たくぼんさんの強欲は難しいです……。

☆ 変寝夢さんは 5 手目 77 角以下の紛れにはまったみたいですね。正解は予想通り 57 桂を消す伏線手順でしたが、58 同銀生が盲点だったのでしょか？

隅の老人 B さん

左に右にと次々に現れる軽趣向が楽しい。どちらを取るの？二者択一で追いかけて、最後は煙。解けて大満足、解いて良かった。

中山省吾さん

強欲協力詰は、特殊な感覚が必要です。取られないように取らせる。絶妙な距離感が難しです。

☆ 強欲詰は昔は淡白な作品が多かったのですが、たくぼんさんの作品群が登場してから一気にレベルが上がりました。「絶妙の距離感」も、氏ならではと言えるでしょう。

たくぼんさん

当初は下段の桂打桂成も趣向っぽい順を予定していましたが余詰が防げずやや中途半端になってしまいました。

☆ 原図は金ではなく桂で桂を取る形だったのですね。でも、その分の桂が伏線の構築に役立ったのですから、結果オーライでしょうか。個人的には今回の強欲煙 3 作のうち、本局が一番面白いと思いました。

■ 46-9 たくぼん氏作 (正解 5 名)

強欲協力詰 81 手

	全	全	全							
	歩	歩	歩							
		金	歩						香	
金			香	飛		歩	歩	王		
			香	香		飛		桂		
				銀	角	歩				
				歩	歩	歩	角	金		
	歩	歩	歩	歩	歩			金		
			桂	桂	桂	歩	歩	歩		

持駒 なし

【解答】

36 角 13 玉 23 桂成 同玉 14 角 同玉

15 飛 同玉 24 角 同玉 34 飛 同玉
 45 銀 同玉 37 桂 55 玉 47 桂 65 玉
 57 桂 64 玉 63 金 同玉 62 全 同玉
 72 全 同玉 82 全 同玉 93 金 同玉
 94 歩 同玉 95 歩 同玉 96 歩 同玉
 97 歩 同玉 98 歩 88 玉 89 歩 78 玉
 79 歩 68 玉 69 歩 58 玉 59 歩 48 玉
 49 歩 37 玉 28 金 47 玉 38 金 57 玉
 48 金 67 玉 58 金 77 玉 68 金 87 玉
 78 金 98 玉 88 金 99 玉 98 金 89 玉
 88 金 79 玉 78 金 69 玉 68 金 59 玉
 58 金 49 玉 48 金 39 玉 38 金 29 玉
 28 金 19 玉 18 金引 まで 81 手

(詰上り)

								金	金	
								玉		

持駒 なし

【解説】

金の横這い一往復を中心に縦横の手順で構成された煙詰。前局と同時に投稿された作品。序は 9 手目の 2 択くらいで、迷う余地は少ないでしょう。流れに乗って上下運動をした後、38 手目に初めて少し迷う局面に突入します。

(38 手目の局面)

王				桂	桂	桂		金		
	歩	歩	歩	歩	歩			金		
						歩	歩	歩		

持駒 歩6

ここで 98 歩 同玉 99 歩…とするのは歩が足

りないので、普通に 98 歩 88 玉 89 歩…とするのですが、途中 7 段目の桂を消す（歩が 8 段目に行く）方が良いのかどうか少し迷います。また、右辺に追った局面では 2 枚金を両方活用したいのですが、そういう手順もなさそうです。

作意の金 1 枚で追う手順は、手が続くように見えず、ここで一旦序盤の方に引き返した解答者も多いと思います。実は 9 段目に並んだ歩のおかげで、金は左辺に戻ってくるができるんですね。

そして詰上りは金一色詰。この形の詰上りは普通詰将棋では非限定が避けられません（試しに逆算してみてください）。伏線などが入っていない分前局よりは易いですが、本局もまたフェアリーならではの煙詰なのです。

【短評】

変寝夢さん

3 8 手目の局面で大弱り。2 8 金からの横滑りを見つけてスッキリしました。

隅の老人 Bさん

予想は煙。段々と持駒の歩が増えてくる、これで煙るのかな？
歩の連打で下辺へ。これで右辺で収束と思ったら、ここから一往復半の趣向ありとは！

洞江元太さん

収束がきれいでした。難しくなく楽しい作品。

中山省吾さん

人生で初めて解図した強欲作品であるとともに、煙詰作品。
強欲ルールと煙詰とは相性が良さそうですね。禁欲煙なんて可能でしょうか。

たくぼんさん

悩むところはあまりないでしょう。

☆ 解答者全員正解。強欲詰・煙詰を本局で初めて解いたという方もいらっしゃるの、強欲詰入門、煙詰入門の役割も果たしました。
禁欲煙…は恐ろしく難しそうですね。誰か挑戦しようという方はいらっしゃいますか？

■ 46-10 たくぼん氏作（正解 4 名）

強欲協力詰 79 手

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

持駒 なし

【解答】

13 と 同玉 22 銀生 12 玉 11 銀成 同玉
12 歩 同玉 23 金 同玉 34 と 同玉
53 銀上生 94 歩 44 銀成 同玉 53 銀生 同玉
62 銀生 同玉 71 桂成 67 と 72 圭 同玉
82 と 同玉 92 と 同玉 93 香 同玉
94 と 同玉 95 歩 同玉 96 歩 同玉
97 金 同玉 88 金 同玉 79 馬 98 玉
89 馬 87 玉 98 馬 78 玉 89 馬 68 玉
67 馬 59 玉 77 馬 49 玉 59 馬 38 玉
37 と 同玉 49 桂 同金 38 歩 同玉
49 馬 29 玉 38 馬 19 玉 29 金 同龍
同馬 同玉 19 飛 28 玉 18 飛 39 玉
19 飛 48 玉 18 飛 28 飛 同飛 39 玉
29 飛打 まで 79 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

後半部分の手順がちょっとお気に入りです。

しかし駒種が偏ったのと歩の配置がネックとなり逆算に難儀しました。ひねりのない前半から中盤は妥協の産物です。

【解説】

前2局から少し間を置いて投稿された作。断片的な趣向手順も出てきますが、趣向手順に力点を置いた前2局と異なり、紛れの多い収束の手順が見所の煙詰です。

途中2度の開き王手がありますが、概ね序盤はスイスイ進みます。難しくなるのは41手目あたりから。

(41手目の局面)

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

持駒 なし

作意は98玉ですが、もしここで87玉とすると以下、97馬 78玉 88馬 68玉 77馬 同玉…と馬を失う展開になってしまいます。作意なら88馬の代わりに89馬の形にできるので、馬を温存できるわけです。これ以降も複数の選択肢がある局面が出てきますが、どれも切れ筋に思えるかもしれません。作意通りに進んだ次の局面もなんだか心細いですね。

(68手目の局面)

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

持駒 飛

ここから盤面に残った駒を囿にした、ミニ玉鋸が登場、最後に飛合が現われて、飛一色詰で

鮮やかに詰上ります。この収束、もっと駒を置けば、ミニ玉鋸をミニでない玉鋸にできそうですが、実際にそうした別案があったそうです。

作者

「収束の飛の動きを趣向っぽくした作品も創ったが手順がちょっと淡泊なのでお蔵入り」

《参考図 10-1》 48-10 の別案

強欲協力詰 81手

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

持駒 なし

(解答は結果稿の最後に記載します)

この素材から出発して、どうして本局のような馬が主体の収束手順になったのか見当が付きませんが、ありきたりな手順は避けたいという作者の確かな意志を感じました。例えば普通詰将棋の煙詰でも、最近では龍追いを極力減らし、大駒の力は背景に置いて、小駒主体の繊細な手順で煙らせるような作品が多くなりました。これは単純に煙れば良いという時代が去り、より高度で洗練された煙詰を人々が求めた結果です。フェアリーはまだそこまで要求水準が高くないですが、創作という行為に携わる以上、目標が次第に高くなるのは自然なことです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

44手目87玉までは間違いないと思うのですが。98馬以下が詰めきれません。己が不甲斐ないです・・・

隅の老人Bさん

最後まで予想通りの煙。一番感心した手は最後の飛合とはね。秋の夜長に煙3題を楽しく解図。たくぼんさん、ありがとう、です。

洞江元太さん

下段に追ってから少し悩みました。
消えるように手順を考えたら分かりました。
良い作品で助かりました（笑）

中山省吾さん

手詰まりのようでも手は繋がるものなんです
ね。

たくぼんさん

後半の馬と玉の鬼ごっこがメイン。

☆ 本局は収束が難しかったせいか、解答者全員
正解とはなりませんでした。強欲煙は間口が
広く、作り易いですが、凝った作品を作るこ
とも可能です。その点では、一時期流行った
天竺煙以上の融通性があると思います。
煙詰を作ってみたいという方は、まず強欲煙
から始めてみてはどうでしょう？

【総評】

変寝夢さん

いやー、これは解説が大変そうですね。

たくぼんさん

程よい難易度でいろいろなルールがあって
フェアリーの楽しさを満喫しました。

隅の老人Bさん

久しぶりにフェアリ-挑戦しましたが、全題は
解けず、です。で、解けただけの解答ですが
よろしく願います。

洞江元太さん

久々に解答参加します。
取り掛かったのが遅くほとんど解けていま
せんがよろしく願います。

中山省吾さん

今月は忙しく、あまり解図に時間が割けませ
んでした。あとは、誤記がないのを願うのみ
です。次回も楽しみです。

☆ 今回は作品数が多いためか、皆さん時間不足
に悩まされたようです。

今回は筆者も結果稿に備え、看空さんの作品
と、たくぼんさんの作品を解いた時のメモを
残しておきました。でも、後で読むと当時何

を考えていたのか不明な箇所が結構ありま
した。メモもキーワードのみではなく、もう
少し丁寧に書いた方が良いみたいですね。

《参考図 10-1》解答

44 銀 同玉 55 馬 同玉 64 銀生 同玉
75 と 同玉 84 角 同玉 93 飛成 同玉
92 銀成 同玉 91 と 同玉 81 と 同玉
71 と 同玉 61 金 同玉 51 金 同玉
41 金 同玉 31 金 同玉 23 桂 21 玉
11 桂成 同玉 12 歩 同玉 13 歩 同玉
14 歩 同玉 15 歩 同玉 16 歩 同玉
17 歩 同玉 18 銀 同玉 19 飛 28 玉
18 飛 39 玉 19 飛 38 玉 18 飛 49 玉
19 飛 48 玉 18 飛 59 玉 19 飛 58 玉
18 飛 69 玉 19 飛 68 玉 18 飛 79 玉
19 飛 78 玉 18 飛 89 玉 19 飛 88 玉
18 飛 99 玉 19 飛 98 玉 18 飛 78 飛
同飛 89 玉 79 飛打 まで 81 手

☆ この「飛の王手で玉鋸」の筋は筆者も使った
ことがあります。

(参考図) 神無七郎 WFP11 号 2009 年 6 月

強欲協力詰 38手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

(解答は省略します)

☆ これは 20 枚近い駒が消える上、無加工で煙
る素材なので煙詰には適しています。反面、
作者も仰るように手順が淡白になりやすい
ので、そこをどう工夫するかが問題ですね。



以上

推理将棋第60回出題解答担当：DD++

出題： 平成 24 年 10 月 4 日
 解答締切： 平成 24 年 10 月 20 日

まず今回のお詫びです。出題後に知ったのですが、「取る一手将棋」は「駒を取ると玉が取られる反則になっても駒を取らなければならない」「駒を取ると玉が取られる場合は他の着手でもよい」「王手の場合は合法的な駒取り着手があっても好きな手を指してよい」と、ルールにいくつかのパターンがあるのですね。その点の認識がなかったためにコメント欄でいまいち噛み合わない質問と回答の応酬となってしまいました。大変申し訳ございませんでした。フェアリーの「強欲」の方で認識した方にはこの混乱はなかったようですが……。

別件ですが、今年も 12 月出題で「平成 25 年の年賀推理将棋特集」を行おうと思っています。面白い作品を思いついた方、これを機に制作に手を出してみたい方、11 月中頃までにぜひぜひご投稿ください。

60-1 初級 チャンプさん作 取る一手将棋!?(その1) 9手

豪「駒を取れる局面では必ず駒を取るというルールで将棋をしようよ」

翼「了解、君が先手だ、お願いします」

豪「それじゃあ最初は▲58飛」

翼「原始中飛車か、それなら僕は△32飛」

豪「おっ、2手目 32飛戦法とは流行の最先端だね」

翼「ふふ、当然だよ」

豪「しかしこれでどう？」

翼「あっ、たった9手で詰まされちゃったな」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ お互いに、駒が取れる局面では必ず駒を取った
- ・ 指し始めは▲58飛△32飛

出題のことば (担当 DD++)

強欲推理将棋ならではの6手目がポイント。

追加ヒント：

▲54歩を△同歩とされないためには、後手側から歩をぶつけてやればよいのです。

推理将棋 60-1 解答

▲5八飛 △3二飛 ▲5六歩 △4二玉
 ▲5五歩 △5四歩 ▲同歩 △5一金右
 ▲5三歩成 まで9手。

詰上り図

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

持駒 歩

初級は強欲ルールに慣れるための問題です。先手が5筋歩を成るのは見え見えで、あとは後手がどう合わせるかだけ。

53歩成で詰ましてもらうために後手が取れる陣形は「42玉と上がって32と51を塞ぐ」「52玉と上がって51を塞ぐ」「62玉と上がって72と51を塞ぐ」の3つです。ここでは32飛と振ったのでいかにも最初のパターンですね。つまり残り3手は「42玉」と「51金右」と……あれ、1手余りました。

ここからが強欲のポイントです。これまで考えた手順を何も考えずに指していくと「58飛、32飛、56歩、42玉、55歩、51金右、54歩」まで指した局面で問題が生じます。この瞬間後手は「同歩」と駒を取る手が存在します。つまり7手目までをこう指してしまうと先手歩が取られて攻め手がなくなってしまうのです。

これを防ぐのはどうすればいいか、というとヒントで書いたとおり。▲54歩にたいして△同歩となって困るのなら、△54歩に対して▲同歩と後手が先に54着手をすればよく、これで先

手歩が残せるわけです。やりとりのタイミングは早すぎてもダメで、4手目△54歩だと5手目▲55歩に6手目△同歩となって失敗。

このように、強欲は「玉方の駒が非常に邪魔になりやすい」「ほとんど同じ手順でもタイミングの微妙な違いで手順が成立したりしなかったりする」という特徴があります。中級や上級でも必要となる知識ですね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者）「創作するにあたって最後に残ったのがこの初級問題でした。毎月の初級問題を見習ってとにかく易しい問題を念頭に手掛けてみました。ただ、簡単なだけでは面白味に欠けるので単調な手順の中に、ある気付き（結果6手目△54歩）を盛り込もうと創作してみました。あと、普段なら読み流されてしまいそうな会話文を3題通して練って見たつもりです。お楽しみ(お気付き?)頂けましたでしょうか? (笑)」

■強欲ならではの手である54歩という手をうまく際立たせた好条件だったと思います。今度もぜひ初級問題作ってください(笑)

NAO 「32飛は42玉とセットでした。」

■玉方が飛を振ったらほぼこれしかないですし。

妙高仙人 「54歩のタイミング。」

■それが全て。

橘圭伍 「まずは肩慣らし。強欲での歩の手筋からですね」

■歩を先にぶつけた方が消えるという法則。

はなさかしろう 「2手目32飛、王座戦で出ましたね! 攻方5手玉方3手の形ですが、なるほど。強欲は△54歩と迎えに行く手が必要なのですね」

■2手目32飛は推理将棋が時代を先取りしています。

渡辺 「強欲で無駄手を限定。」

■ピッタリはまりました。

やまかん 「まずは客寄せ問題ですね。この取る1手将棋も練習問題を解いただけで挑戦したのでよい頭の体操になりました。」

■すぐに大部分が見えてしかしあと一歩のところでスパイスのある、いい初級問題でした。

星の平原 「ずんずん歩突きはこれしかないところ。お尻を塞ぐ手が一手で済む△4二玉が初手を活かして気持ち良い手です。」

■歩突きを受ける基本手筋です。

変寝夢 「タイミング物ですね。5二玉と受け止める図を少し考えてしまいました」

■2手目42銀や62銀だったらそれが正解。

くるぼん 「歩の衝突を回避する42玉がうまいタイミング」

■手順前後が勝手に決まってくれるのが強欲条件のうまみ。

平井康雄 「54歩は最終ヒントまで全く見えませんでした。普通なら絶対無意味な手ですもんね。」

■指し将棋に限らず推理将棋でさえ他の条件ならこれは意味のない手ですものね。

斧間徳子 「手慣らし用の練習問題。」

■初級はいつもそうありがたいもの。

たくぼん 「強欲条件で上手く手順が限定できるのが面白いですね」

■無駄手の内容も含めて決まるというのがおいしい。

隅の老人B 「取って下さいの54歩が妙手です。」

■推理将棋は玉方の手に妙手あり。

占魚亭「5四歩に気付くまで少し時間がかかりました。」

■こういう突き捨ては推理将棋ではあまり見ないからでしょうか。

S.Kimura 「飛車先の歩を進めるのも一苦労ですね。」

■歩のぶつかり方が特殊なんですよね。

諏訪冬葉「強欲条件で手順前後が簡単に消えているんですね」

■そうなんです。だからこそ見えにくいなんてことも。

宮谷保可楽「あの7手詰を彷彿とさせる手順。」

■歩成の順は全ての基礎。

正解：19名

S.Kimura さん 斧間徳子さん くるぼんさん
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 橘圭伍さん チャンプさん
NAOさん はなさかしろうさん
平井康雄さん 変寝夢さん 星の平原さん
宮谷保可楽さん 妙高仙人さん やまかんさん
渡辺さん

60-2 中級 チャンプさん作
取る一手将棋!?(その2) 10手

豪「簡単に終わっちゃったね。もう一局同じルールでしょうよ」
翼「了解、また君が先手だ、お願いします」

豪「おっ、今度は急戦か」
翼「ふふ、当然だよ」

豪「あ、しまった」
翼「よし、10手で詰まして勝ったぞ」

豪「いや～6手目の△47角が好手だったね」
翼「不成の手があったのも見逃せないね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・お互いに、駒が取れる局面では必ず駒を取った
- ・6手目は△47角
- ・不成の手があった

出題のことば (担当 DD++)

強欲推理将棋ならではの5手目と9手目がポイント。

追加ヒント：

後手が最後に金を打てるように、先手は後手馬の利きにある駒をひたすらどけましょう。

推理将棋 60-2 解答

- ▲4六歩 △3四歩 ▲7六歩 △8八角不成
- ▲同 銀 △4七角 ▲4八玉 △6九角成
- ▲8六歩 △4七金 まで10手。

詰上り図

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

持駒 角

これも難易度的には上級への踏み台という位置付けの問題です。ただし、気を抜くとうっかりミスをする罠がちょこっと。

条件付けとしては6手目△47角というのが大ヒントです。記譜上という但し書きがなくとも、この筋違い角は打つしかありません。つま

り最初から角交換が発生することも明らかですね。

では「76歩、34歩、22角不成、同銀 or 同飛」で考えてみましょう。47角を打つためにはもちろん47地点が空いていなければいけないので「46歩、47角」と続きます。8手目に駒を取ってトドメに打つ以外には無さそう、と考えると69の金が狙い目ですね。7手目は69同玉が生じるのを避けるために「48玉」と先に上がります。8手目は銀に余計な取りをかけないように「69角不成」、9手目に「59角」と逃げ道を塞いで「47金」でピッタリ詰み！

……という誤答が2通寄せられました（お一人はその後再解答いただきましたが）。角を成らなかつたことで銀に取りがかかっているかないと安心したくなるのですが、よく見るとこの角は87の歩にも取りをかけています。この取りがかかった状態のまま47金と打つのはもちろん条件違反。大変おいしいのですがこの手順は不正解なのです。

しかし、47角と打っておいて69角 or 馬+47金+48玉の詰み形でないとも考えにくいもの。仕方がないのでなんとか86歩を突く算段をしましょう。先手の5手のうちなんとか外せそうなのはやはり59角でしょう。69の角を成れば59地点は塞げるのですから。しかしそうすると79銀にも取りがかかってしまって今度はこれを88に逃げる必要が。なんだか帳尻合わせがたらい回しにされていますが、ここで「88銀」を見て「ん？」と思った方はすぐに解けたのではないのでしょうか。

思い出すべきは最初の角交換。「76歩、34歩、22角不成、同銀」をぐるっと180度ひっくり返すと「34歩、76歩、88角不成、同銀」とするとちょうどうまいこと銀が動いてくれるのです。初手から76歩を突くと3手目に角が飛び出すハメになるので、46歩を先に突いて76歩のタイミングをギリギリまで引っ張るのがポイント。これで自然に銀が79からいなくなるのでしわ寄せが解消されて作意解にたどり着きます。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者） 「中級の問題ということで簡単すぎず難しすぎず、如何に手順を魅せつつ条件を緩めるか。創作する上でこれが一番大変かと思っていました。しかし手順は上出来、条件

も『6手目は△47角』という普段絶対にしない出血大サービスの条件付けを思いつき、即興で創作した割には上手く仕上がりが満足しています。先手の3回の歩の着手のタイミングが謎を解くカギであり、この作品の味でもあります。」

■47角が大サービスだと思って油断すると87歩に引っかかるんですね。私もうっかり「余詰では？」と送りそうになりましたし。

N A O 「強欲条件のポイントは、実は『いかに取る手を作らないか。駒が取れない局面に誘導する』禁欲状態にすることでした。9段目に成った馬が取る駒が1枚もないとは・・・」

■これにいかに早く気づくかが今月のミソでした。

妙高仙人 「パズルとしては易しいので、条件付の妙を味わう作品。初手や5手目など7手目など、間接限定が巧み。」

■47角が違う位置だともう1条件いるんですよ。うまいものです。

橘圭伍 「取れないように事前に逃げておく。これも気本筋。成りの方が実は限定しにくいルールで成るが良い」

■強欲で角を成るといのがすごいことだと、どれほど伝わったんでしょうかね。

はなさかしろう 「47角といえばこの形。筋違い角なので2~6,8,10手目が確定するのですが、先手の手順をうっかり間違えて強欲道を踏み外しそうになりました。」

■87歩ですね。これは罨すぎますよね。

渡辺 「駒打で詰めてもらうために逃げる。こちらの方が初級より論理的で簡単？」

■どんな簡単な問題でも論理で解くタイプの人にとっては確かにそうかも。

星の平原 「打てるように予め一枚と直後に一枚逃げる。なるほど。」

■強欲は馬を作ると大変。

変寝夢 「『初手から6手がほぼ限定なので助かりました。ちなみに4手目は限定ですか?』と書いてビックリ、そう、4七角に3八金以下で詰ましていました。こういうルール物は勘違いする癖があるのでいやになります(笑)」

■あぶないあぶない。

くるぼん 「47角が成立する可能性が分れば一目。」

■後手からの角交換まで一目とは素晴らしい。

平井康雄 「47金を打ってもらうために銀と歩をどけておく。そのためには後手方から角交換が必要なんですね。6手目47角でなくて14角だったらわかりにくかったかも……。」

■しかし14角だと初手と7手目を入れ替えて余詰むという。

斧間徳子 「88同銀~86歩が独特の手順で面白い。」

■この条件でもなければまず発生しない手順でしょう。

たくぼん 「逃げるのが強欲特有の手筋とは一つの魅力ですね」

■強欲詰だとこういう逃げまくる手順は作りにくそうですが、推理将棋なら自由自在です。

隅の老人B 「9手目の86歩が好手、これで金が打てました。」

■推理将棋は玉方の手に妙手あり(2回目)。

占魚亭 「詰上りをすぐにイメージできて簡単でした。馬の利きから逃れるのがポイントですね。」

■馬を作らない、という方向に考えてしまうと失敗します。

S.Kimura 「駒を取らせないようにする 88 銀

や 86 歩が好手になるとは……」

■推理将棋は普通駒を取らせる方が好手ですしね。

諏訪冬葉 「初手▲76歩として2日悩みました。」

■強力な駒を自由にしすぎると逆に手が進まないんです。

宮谷保可楽 「先手の指し手があまりにも逃げ腰。」

■普通の取る一手将棋なら87歩を取らせて同銀でおいしい状況なんですけどね。

正解：18名

S.Kimura さん 斧間徳子さん くるぼんさん 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 橘圭伍さん チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん 平井康雄さん 変寝夢さん 星の平原さん 宮谷保可楽さん 妙高仙人さん 渡辺さん

**60-3 上級 チャンプさん作
取る一手将棋!? (その3) 11手**

豪 「これで1勝1敗か。最後にもう一局同じルールでしょうよ」

翼 「了解、またまた君が先手だ、お願いします」

豪 「最後ぐらいは基本に忠実に……おっ? 君もかい?」

翼 「ふふ、当然だよ」

豪 「これでトドメだ」

翼 「あー、今度は11手で詰まされちゃったな」

豪 「最後に駒を取って詰みとはツイてたね」

翼 「駒を打ち合う乱戦だったけどやられたなー、今度は駒を成る手が無かったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ お互いに、駒が取れる局面では必ず駒を取った
- ・ 最終手は駒取り
- ・ お互いに駒を打つ手があった
- ・ 成る手は無かった

出題のことば (担当 DD++)

チャンプさん「結構難しいと思うので会話に気持ちだけヒントを入れておきました (笑)」
追加ヒント :

金銀歩のトドメは紐がつけられず、飛角香の離れた王手に合駒なしも短手数で強欲では困難。しかし「離れたところから合駒のできない王手をかけられる駒」が、ほら、8筋あたりにありませんか？

推理将棋 60-3 解答

- ▲ 7六歩 ▽ 3四歩 ▲ 2二角不成 ▽ 同 飛
- ▲ 7七桂 ▽ 3二金 ▲ 1五角 ▽ 4一玉
- ▲ 6五桂 ▽ 5二角 ▲ 5三桂不成まで 11手。

詰上り図

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

持駒 歩

双方強欲の最短の詰みは8手。それよりも3手も長いのに凡庸な条件ばかりが並んでいるように見えます。しかしこの中で1つだけ、強欲においてはかなりキツイ制約となる条件が隠れているのです。それは「最終手は駒取り」条件。強欲なら自然に満たしてしまいそうに見える条件ですが、これを満たすのは実はかなり至難なのです。

例えば金で駒を取ることを考えましょう。こ

の金に果たして紐はつけられるでしょうか。仮に角で紐をつけようとしてみましょうか。角の紐付きということは取る前には角と金が同時に同じ駒に取りをかけていたはずですが、でも不思議ですね。この角と金はどちらが取りをかけたのでしょうか。角が取りを掛けていれば金を打つわけにいかず、金が取りを掛けていれば角は動かさないはずなのに。もちろん手数をかけて舞台装置を整えれば不可能ではありませんが、ここでは 11 手という短期決戦。つまり、最終手に動かした駒には紐がつけられないわけです。

じゃあ飛や角で離れたところから王手、と考えたくりますが、実はこれもまた困難なのです。まず、中級で見た通り大駒を攻めこむとよほど手数をかけてあちこちの駒を逃げないとほとんどまともに着手できなくなります。さらに、強欲であれば後手も駒取りチャンスには駒を取るわけで、合駒を残さないように気を使う必要もあります。これも 11 手では足りません。

どちらもダメで万事休す？ と思いたくなりますが、実は「どちらでもない王手」というのが存在するのです。すなわち生桂の王手。これなら桂馬に紐をつける必要はなく、もちろん合駒もできません。駒の利きが狭いので余計な駒取りも発生しづらいのでこの条件にはピッタリ。

桂を取って打とうとすると、「76 歩、34 歩、22 角不成、同飛 or 同銀、角打ち、歩付き、21or81 角不成、何か、桂打ち、何か、桂跳ね」とほぼ全着手を使い切ることになり、とても詰ませる余力はありません。ならば自陣の桂を 53 まで跳ねていくことにしましょう。

さて、53 桂不成で詰めるためには玉周辺にかなり周到な用意が必要です。まず王手のために金を 32 か 72 へどけて 41 玉か 61 玉が必要。さらに 42+52+51 もしくは 62+52+51 の 3 地点の逃げ道を塞ぐ必要があります。52 地点は先手が塞ごうとすると余計な取りがかかって困るので、後手 52 角が欲しいですね。となると角交換が必須で、そうすると先手も必然角を入手するので 15 角で 42 と 51 を一気に塞げそうですね。

あとはこれらを並べて 11 手として手順が構成できるかどうか。まず角交換なので「76 歩、34 歩、22 角不成」。銀は 31 地点を埋めていなければいけないので 4 手目は「同飛」ですね。ここで先に 15 角を打つと王手がかかって困るので先に「77 桂」。6 手目は玉の逃げ道を用意する「32 金」。7 手目は今度は 65 桂を跳ねてし

まうと 53 歩と 73 歩に取りがかって角が打てなくなるので、このタイミングで「15 角」。王手に「41 玉」と逃げます。ここで満を持して「65 桂」と 53 歩に狙いを定め、「52 角、53 桂不成」までピッタリ手順が構成できました。

もともと mixi での出題時には何度かの余詰修正の後「お互いに駒を打つ手があった」を含む形で出題されていました。しかしチャンプさんが「追加した条件のおかげでこの条件は不要になったのではないかと考え、この条件を削除。私も解説のように駒打ちは条件になくとも導かれると考えていたことと実際に余詰を見つけれなかったことで、この修正を問題ないものと判断しました。が、全く違う視点から「紐をつける必要もなく合駒も不能な王手」の実現に成功した方がお二方。

▲ 5 六歩 ▽ 5 四歩 ▲ 5 八飛 ▽ 5 二飛
▲ 7 六歩 ▽ 5 五歩 ▲ 同 歩 ▽ 同 飛
▲ 同 角 ▽ 4 二銀 ▲ 7 三角不成
(はなさかしろうさんからの指摘順。妙高仙人さんからもほぼ同一順でした)

なるほど、両王手は完全に検討から漏れていました。粗検大変失礼いたしました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者)「当初この問題のみを投稿するつもりでしたが、担当の DD++さんより双方強欲の中級、初級問題を作って特集を組んでみませんか?という問い掛けに、問題文を新調した上で投稿させて頂きました。作意順はかなり難しい(というより条件から詰み上がりが見えにくい)と思っていました。こんな手順が条件 1、4 の 2 つだけ(残りの 2 つは余詰消し条件)で手順前後もなく限定されているのは奇跡に近いと感じています。個人的には 4 手目の△22 同飛～6 手目の△32 金が、まるで飛を囲っているかのようにツボです(笑)ただ、検討をしている際に『双方駒打ち』の条件は削れるかも?という助平心を起こした結果、余詰を招くといった事態を引き起こしてしまい誠に申し訳ございませんでした。また、ルールという表現があまり適切ではなく物議を醸し出してしまい、解答者の皆様ならびに担当の DD++さんにご迷惑をお掛けしましたこと、この場をお借りしましてお詫びいたします。」

■手順前後がいかにもな条件を入れずに限定されているというのはおいしいですよ。ルールという表現が問題ないかは私が気がつくべき点でした。大変失礼いたしました。

N A O 「mixi の予習がなかったら、ヒント待ちの難問でした。追加された双方駒打ちの修正条件がないと手が広すぎて返って見えません。詰形を作る 10 手目駒打ちがこの一手の自爆手でした。」

■最終手駒取りが実はここまで狭い条件だと気づくのはかなり難しいですからね。

妙高仙人「これも既視感たっぷりの順だが、条件の上手さで難問になっている。最終手駒取りは、たしかにきついしぼり。」

■この順をいかにもな手順前後限定条件なしに成立させられると全然見えなくなりますよね。

橘圭伍「双方強欲考えてみてはてるま手筋と自陣桂の筋は作りやすいだろうなあと思っていたらその通りでした。同飛が逃げ道を防ぐ好手。余詰筋が気になる所」

■はてるま手筋はどちらかというとも余詰で登場しやすいですね。

はなさかしろう「駒指定も座標指定もない抽象的な条件づけ、しかも 11 手! 強欲条件で手順が一意に決まり、15 角のラインが美しい。条件良し手順良しの名作ですね。解図は手の付け所に迷います。基本に忠実に、のナイスヒントに助けていただきましたが、桂の 3 段跳ねの筋を知らなかったら解けなかったでしょう。」

■桂跳ねを思いつくまでが大変なんですよ。渡辺「うーん、難しかった。『気持だけヒント』から最初の 3 手は決め打ちしましたが…。他に手がかりが全くなく、無用に難しいと感じました。この作意ならパラ 2008 年 11 月号(あるいは mixi304 番)の条件と詰上がりの方が私の好みです。」

■あれもまた難問でした。どちらにもそれぞれの味があります。

やまかん「これはいろいろな詰上がりをかなり読んでやっとわかりました。桂馬の不成はなかなか 11 手では大変だろうと思って軽視したのが解くのに時間がかかりました。うまく手順が限定されてるのに感心しました。」

■それでも桂馬の可能性に早いうちに気づいたのはお見事です。

星の平原「締め切り前ヒントを見てようやく。トドメ駒が自陣桂の活用と気がつくかですよねえ。締め切り前ヒントの説明で納得しました。」

■今回は上級ヒントの出し方をいつもと変えてみましたが、こっちの方がいいのかな？

くるぼん「会話ヒントで角筋を空ける手と決め打って見たものの後が分からない。強欲条件が着手限定になっているのが何ともいえない」

■といつつもしっかり正解です。

平井康雄「『基本に忠実』が 2 手目までのヒントだったんですね。まさか桂とは夢にも思いませんでした。さて・・・、余詰は何だったんでしょう？」

■推理将棋では忘れたところに登場する桂馬。

斧間徳子「久々の難問で、直前ヒント前に解けなかった。桂を 96～85 に跳ねる順は考えたが、76 歩～22 角～77 桂は盲点でした。手順も面白い。」

■斧間さんがヒント待ちとは、やはり相当な難問でした。

たくぼん「利きが強すぎて大駒が使いにくい駒だけに 15 角の限定打が妙に気持ちよい。」

■場所もタイミングも「強欲」だけで限定してるんですよこれ。

隅の老人 B「解けない、残念、解答発表が楽しみ。」

■15 角や 52 角のところもヒントに入れればよ

かったかなあ。

S.Kimura「ヒントを見て、81 桂を取る手や 89 桂を跳ねていく手などをいろいろと考えましたが、11 手で詰む手が見つかりませんでした。解答を楽しみにしています。」

■89 桂で正解なのですが、15 角が思いつきませんでしたかね？

正解：13名

斧間徳子さん くるぼんさん 鈴木康夫さん
たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん
NAOさん はなさかしろうさん 平井康雄さん
星の平原さん 妙高仙人さん やまかんさん
渡辺さん

総評

チャンプ（作者）「優秀な新鋭作家の方も増えてきた中で、2 回目の特集を組んで頂き大変光栄に思っております。この作品には隠しヒントと、とある謎があることに気付いて頂きましたでしょうか？ヒントというのは上級の会話文にあります。『最後ぐらいは基本に忠実に・・・おっ？君もかい？』これが作意順の▲76 歩△34 歩を示唆してることは最初からトップに書かれていたので、解答された方はお気づきになったと思います。しかしながら、それだけではありません。最終行の『今度は駒を成る手が無かったね』この『今度は』というのは中級へのヒント（駒成りがあったことへの示唆）になっています。また、とある謎というのは登場した豪くと翼くの二人の名前にあります。この二人の読み方は（たけし君・つばさ君）ではありません。正確には（ごう君・よく君）です。このヒントと謎が全て解った方は満点解答者です（笑）」

■「最後ぐらいは」で、最後以外は基本に忠実でない＝中級で 22 角不成はフェイク、が最大のヒントのような。

NAO「チャンプさん特集も予習が効いて無事解けました。作者はシンプルな条件でぎりぎりの変化をちりばめ解答者を混乱させますね。そ

れにしても難問の条件設定が巧いなあ。」

■しかも難問が手順もまたうまいんですね。

妙高仙人「この作者の条件付にはセンスを感じる。」

■本当に。

橘圭伍「基本手筋2題とやや難しいのが1題。色々試行錯誤したのが3~4年前なんでまた一からでしたが楽しめました。」

■これが「やや難しい」で済むとは。

はなさかしろう「推理将棋60回おめでとうございます。取る一手条件？ 強欲条件？ 面白かったです。どうとでもなりそうで案外うまくいかず、難しそうで案外抜け道がある印象。まだまだ宝物が眠っているかもしれませんね。」

■他に普通推理将棋の枠内で表現できそうなフェアルールは「成禁（成る手なし）」「取禁（駒取なし）」「禁欲（駒を取らない手がある場合は駒を取ってはならない）」くらいでしょうか、推理将棋で禁欲はあまり意味がなさそうなので、発展性があるのは強欲だけかも……。

渡辺「今回、難易度は、中級<初級<<<<<<上級で、上級だけが異様に難しかったです。」

■さすがに今回は中級以下の難易度が低くないとさすがに。

やまかん「1, 2, 3、それぞれ3分、5分、75分ってところでしょうか。1は客寄せとして2や3の手順の角打ちなどが作者の狙いの手順でしょうか。この取る1手将棋は意外と手が限定されて読みやすいですね。解くのが早いという意味ではなく脳内で解けるということで。3番で考えたようにこれは詰上がりを考えるのがポイントですかね。面白かったです、又来月も楽しみ。」

■しかし脳内で解くと駒取りがあるのをうっかりするんですよ、これが。

星の平原「締め切り前ヒントが従来は少し奮発しすぎかな？とっていました。今回ぐらいがちょうどいいと思います。」

■奮発しすぎというか、なぜそれがヒントになるのかという説明なしの唐突さがあったんでしょね。今回はそれを緩和してみたのがよかったのかも。

変寝夢「限定じゃないように見えるときは自分を疑わないとダメですね、トホ。」

■と思ったら普通に余詰だったりもするんですよ。いや本来はあってはならないことなんですけれど。

たくぼん「強欲ルールならお任せ下さい(笑)」

■だろうと思ってました(笑)

鈴木康夫「出題日に全問解いたのに、柿木将棋で棋譜を保存する前にパソコンがシャットダウンしたために、締め切り日に思い出しながらメールを書いています。携帯からなので、各間のコメントは失礼させていただきます。」

■ありますよね、大切なデータを保存していないのにシャットダウンとかハングアップとか不正終了とか。

S.Kimura「取る一手将棋はやったことがありますませんが、駒を取れない手が重要だということは良く分かりました。」

■取る一手将棋ではうっかり変な取りをかけるのとハメ手的に殺されるようです。

推理将棋第60回出題全解答者： 19名

S.Kimura さん 斧間徳子さん くるぼんさん
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 橘圭伍さん チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん
平井康雄さん 変寝夢さん 星の平原さん
宮谷保可楽さん 妙高仙人さん やまかんさん 渡辺さん

Fairy of the Forest #33結果発表

- 2012年08月20日：課題発表：(協力詰)
- 盤面駒に一色ふくむ
- 2012年10月15日：投稿締切
- 2012年10月20日：出題
- 2012年11月15日：解答締切
- 2012年11月20日：結果発表

■ 結果発表

【今回の解答者】

(敬称略、到着順、○は全題正解者)

○神無七郎、変寝夢、○隅の老人B、

○たくぼん、中山省吾

☆前回と同じ顔ぶれでした。

■ 33-01 たくぼん 協力詰5手

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

持駒 角

82角 72玉 22龍 61玉 62歩成 まで5手

(詰上り図)

			王							皇	一
龍	角		と							龍	二
											三
											四
											五
											六
											七
											八
										王	九

持駒 なし

作者一初手28角から読んでもらえればOKです。
中山省吾一28角の筋を少し読まされた。

隅の老人B一竜の向こうに香がいる。怖いなあ、です。

☆21香の利きを意識しすぎるといけません。92龍の利きを遮るほうが先決でした。

七郎一素直に82角の筋を読んだため、最初は狙いが分かりませんでした。28角の紛れを読ませる作品だったんですね。

変寝夢一82角は紛れ筋にした方がいいかも。28角に有利感がないので。

☆作者の狙いは、成功したような、そうでないような……。

■ 33-02 一色字郎 協力詰9手

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

持駒 なし

21香成 12玉 11成香 同玉 22香成 同玉
33香成 31玉 32成香 まで9手

(詰上り図)

										王		一
										杏		二
												三
												四
								香				五
												六
												七
												八
												九

持駒 なし

☆ここから4作は、「盤面小駒4枚一色、持駒なし」のシリーズ物です。まずは香一色。

中山省吾—これは暗算出来ました。玉は下段に落とせ。

七郎—22 香を押し売りで消去。協力詰で普通の詰将棋のような手順が出てくると、却って意外に感じます。

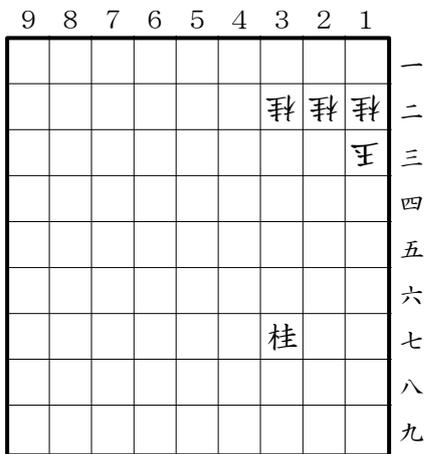
変寝夢—11 杏が微笑ましい。22 の地点が急所なんですね。

☆簡単ながら、11 成香という気の利いた手も入って、気持ちのよい作品です。

たくぼん—2 枚捨てるとは上出来。

隅の老人B—これは珍品、煙詰ですね。

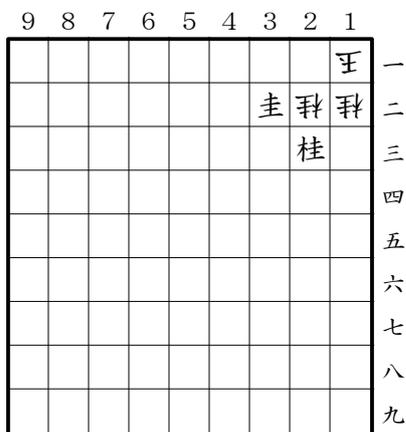
■ 33-03 一色字郎 協力詰 13 手



持駒なし

25 桂 23 玉 13 桂成 33 玉 23 成桂 42 玉
33 成桂 31 玉 42 成桂 21 玉 32 成桂 11 玉
23 桂 まで 15 手

(詰上り図)



持駒なし

☆ 桂一色。

☆

隅の老人B—一本道の感もするが、解ければやはり嬉しいな。

変寝夢—正に一筆書き。玉と桂の軌跡が面白い。

たくぼん—大きく廻ってから桂を取るのがいいんですね。

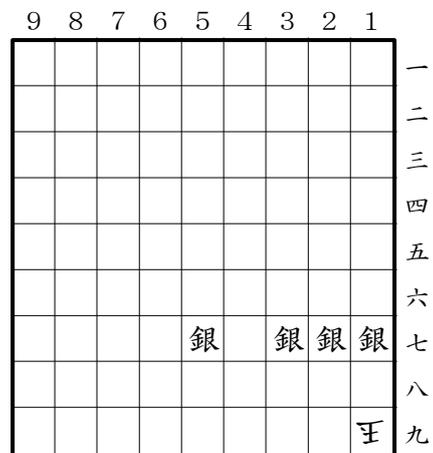
中山省吾—玉がくるっと 11 に行くとは思わなかった。

☆7 手目に 32 桂を取ることができるのですが、そこを我慢して玉を隅に追いやるのがポイントです。最後は雪隠詰。

七郎—「盤面一色」でなければ桂は持駒にしたい形。

☆確かにそのとおりですね。

■ 33-04 一色字郎 協力詰 11 手



持駒なし

28 銀右 29 玉 38 銀 18 玉 27 銀直 17 玉
26 銀左 28 玉 37 銀引 39 玉 48 銀左
まで 11 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

☆銀一色。

隅の老人B－銀の駒繰り。金の遣り繰りなら慣れているのになあ。

たくぼん－これが意外と解き難い。

中山省吾－1段目に銀を置かなきゃとあくせくしている内に見つけました。今回解けた内で一番苦戦しました。

変寝夢－《無解》いやー、このタイプって本当に苦手です。絨毯攻撃はできない体なんです。

☆ということで、無解者まで出た原因は？

七郎－このシリーズの中では最難関。一回出て元に戻る37銀の動きに味がありますね。

☆どの銀を動かすかの選択があって迷わされます。特に9手目の銀引は盲点になりやすそう。最後は4銀詰となります。

■ 33-05 一色字郎 協力詰 13手

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

持駒 なし

18金 同玉 17金 28玉 27金左 38玉
28金 39玉 29金 同玉 28金 19玉
18金引 まで 13手

(詰上り図)

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

持駒 なし

☆ 金一色。

隅の老人B－これも煙詰。金で詰まされ、身も詰まる。

七郎－5手目の27金左が好手。玉は包まないように寄せよ？

変寝夢－3手目28金に嵌まらなければ大丈夫。

☆すぐに29金を取りに行くと、意外と手数が掛かります(最短でも21手)。

中山省吾－37の金で金を取りに行くとわかれば簡単。

たくぼん－淡白かと思いきや、考えどころがあるのが素晴らしい。

☆このシリーズ物に共通する長所ですね。

■ 33-06 神無七郎 協力詰 49 手
(受方持駒なし)

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

持駒 飛銀歩4

38 銀 39 玉 99 飛 38 玉 39 歩 29 玉
 38 歩 89 銀 同飛 38 玉 39 歩 29 玉
 38 銀 同と 同歩 79 銀 同飛 38 玉
 27 銀 同歩成 39 歩 29 玉 38 歩 69 銀
 同飛 38 玉 39 歩 29 玉 38 銀 同と
 同歩 59 銀 同飛 38 玉 27 銀 同飛成
 39 歩 29 玉 38 歩 49 銀 同飛 38 玉
 39 歩 29 玉 38 銀 同龍 同歩 同玉
 39 飛打 まで 49 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一盤上角一色と香一色を含みます。詰上りは飛一色も。手順は軽趣向です。

中山省吾一初め、何をしているのかわからなかったのですが、飛車を取りに行っていたんですね。

☆「38 玉、39 歩、29 玉、38 銀、同○、同歩、

*9 銀、同飛、38 玉」という具合に、38 地点への呼び出しはがし+銀合を基本パターンとして進行しますが、26 歩・25 飛については 38 地点の前に 27 地点に呼び出す必要があるため、上記手順の前に「27 銀、同○、39 歩、29 玉、38 歩、*9 銀、同飛」という手順が加わることとなります。途中の銀合は呼び出しのための必要駒を稼ぐ意味です。こうして最後は飛を入手し、それを打って詰み上がります。

隅の老人 B - 4 回の銀の捨合、お見事。収束が簡潔、これもお気に入り。

たくぼん一図ったようにぴったりの盤のサイズ？ 面白い趣向でした。

☆99 に最遠打した飛車が、49 まで近づいて詰み上がるのが印象的です。

変寝夢一課題が何なのか分からなくなるような普通作。こういった無限サイクルでない有限タイプの方が好みます。

☆55 香以外の 3 枚の香は歩でも大丈夫そうですが、一色に揃えたとともに、盤面歩が多くなりすぎるのを避けた意味もあるのでしょうか。

■ 33-07 たくぼん 協力詰 55 手

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

持駒 歩10

18 歩 同玉 19 歩 28 玉 39 角 同と
 58 飛 17 玉 18 歩 16 玉 26 と 同玉
 38 桂 16 玉 17 歩 同玉 18 歩 同玉
 26 桂 28 と 19 歩 17 玉 18 歩 16 玉
 17 歩 26 玉 56 飛 17 玉 18 歩 同玉

19歩 同と 58飛 17玉 18歩 16玉
 56飛 26桂 17歩 同玉 18歩 28玉
 58飛 37玉 38歩 36玉 56飛 46桂
 37歩 同玉 38歩 47玉 57飛 36玉
 37歩 まで 55手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者ー以前のボツ作も見方によっては、一色を含んでいます(香4飛2玉2)が、盤面の駒数が多くなれば当たり前とも言えるのもっと適応する課題の時のほうがいいでしょうね。

☆ということだったので、折角なので出品していただいた物です。あ、玉は一色とは言わず、双玉かな？

変寝夢ー《無解》ごめんなさい。時間が……。

中山省吾ー《無解》わかりません。詰め上がりが想定出来ませんでした。答が楽しみです。

作者ー手は意外と狭いと思います。

☆攻方は(序盤を除けば)歩打か飛の上下、受方は玉逃げか桂合かと金の活用くらいしか手がないので、それらをどう組み合わせて詰形に持っていくかが問題です。

最初のポイントは20手目28とでしょうか。これにより44手目37玉が可能になり、3筋で詰み上がることとなります。その前に38手目26桂合もポイント。48手目46桂合とともに退路を封鎖しています。

隅の老人Bー最後は突歩とは！

作者はたくぼんさん。これで、同じ作者の強欲

詰を解く気になりました。

☆5筋の飛がピンされているので、横利きを活かした突歩詰はある程度予想がつきますね。

七郎ー最初は1筋で詰める順を読んだので、駒不足、手数不足に悩まされました。2枚合駒を出して3筋で詰めるのは予想外です。でも、1筋で詰める紛れ順の方が私の好みかも…。

☆17歩突までの詰上りを狙うのですね。この図のままでは歩が足りないようですが、徹底的に1筋に拘るのも魅力がありますね。

【総評】

七郎ー軽く解ける作から手応えのある作まで、なかなかバランスの良い作品群でした。緩い課題だったので、私の場合は課題に合わせて構図を調整しただけです。次回も拡大解釈が容易な課題を希望。

☆うーむ……。

変寝夢ーさらっと解けたのだけ解答します。概ね気持ちよく解けました。

☆楽しんでもらえてよかったです。

隅の老人Bーフェアリーにはいろいろな種目(ルール)がある。最近、フェアリーを出題されても、ほとんどのルールはルールブックを再確認です。でも、さすがに協力(ばか)詰だけはしっかり憶えている。そんなわけで、せめて「Fairy of the Forest」だけは解きたいな、です。

☆毎度ありがとうございます。

たくぼんー一色さんのおかげで課題がちゃんとクローズアップされてよかったです。

☆確かにそうです。助かりました。

中山省吾ー協力詰にもそろそろ馴れてきたかな。

☆今後もよろしくお願いします。

★34回の課題発表記事はP10を見てください。

筆者が Onsite Fairy Mate に設置しているコーナーのひとつに「f m虎の穴」があります。これは f mに関するノウハウを集めたものですが、今回はあるきっかけがあり、「出張版」として WFP に記事を投稿させていただきます。その“きっかけ”とは、たくぼんさんから「第37回神無一族の氾濫」への投稿をいただいたことです。この投稿には、

思いついた手順をとりあえず図化して検索してみたのですが、(中略)とても検討が出来そうにありません。より早く検討できる裏技がありましたら教えていただけませんか？

というリクエストがあり、何度かメールのやりとりを行うことになりました。

ここでは、そのやりとりを元に再構成して、f mの上手な使い方をご紹介します。時系列順ではなく、取り上げる項目もバラバラですが、少しでも皆さんの参考になれば幸いです。

1. 入力ファイルを使う

まずは基本から。f mの入力ファイルの使い方とエラーへの対処例です。

(1) 入力ファイルの中身を見るには？

FMIファイルの中身を見るのはどうしたら見られますか？

.fmiファイル(f mの入力ファイル)は普通のテキストファイルですので、メモ帳等で見ることができます。拡張子.fmiも別に.fmiである必要はありません(拡張子を.fmiにしておくと、ファイル指定時に拡張子を省略できます)。簡単には検討できない問題を扱う時には、入力ファイルの利用は不可欠です。f mの入力ファイルが普通のテキストファイルなのは、加工を容易に行うためなのです。

(2) 置き場所に注意

入力ファイル XXX.FMI がオープンできません、となります。

このメッセージが出たときには、まずファイル

の名前が間違っていないか疑うわけですが、名前間違いはたいていすぐに分かります。たくぼんさんの場合、上記のエラーの原因は f m本体と入力ファイルが同じ場所になかったことでした。特にショートカットをたくさん使っていると、自分が使おうとしている f mとは別の場所にある f mを使ってしまう事態が起きかねません。もちろん、使い方を誤らなければ、ショートカットはとても便利なものですが…

(3) スペースは入れない

ファイル名を「i002.fmi」として保存。
FM 起動して
FM>/i i002.fmi
と入力して Enter を押すと
入力ファイル：f.FMI
(中略)
この入力ファイルでいいですか[y/n]:
と表示された。

入力ファイルを指定するときは、/i の後スペースを入れないで、そのままファイル名を入れてください。つまり /ii002.fmi ですね。上の例だとスペースがあったため、f mが/iの単独指定だと解釈したのです。

なお、単独で/iを指定すると f mは.fmiの拡張子を持つファイルを探して、順に表示し、そのファイルで良いかどうか聞いてきます。これはとても親切な機能ですが、入力ファイルが多いときは却って面倒です。状況に応じて使い分けましょう。

/i以外でも f mのオプションは空白を置かないか、単独指定です。

(4) オプション群は問題の前に

構文エラーとでました。

数ある f mのエラーメッセージでもこれは割と悩ましいもののひとつです。しかし、この時は比較的分かりやすい原因でした。オプションを問題の前でなく、後に記述していたのです。

f mでは入出力以外にも、/E や/Mのように解析を助けるオプション類が数多くありますが、これらオプション類は、それを適用したい問題の前に置くのが f mの仕様です。

協力自玉詰 10手

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

持駒 金2 歩2

42 歩 同金 51 と 31 玉 32 歩 同金
22 金 同金 21 金 同金 まで 10 手

今度は解析時間：0 秒、解析局面数：52272 でした。作意以外の別解はありません。同じ図を/ESQNB を使わず/ELT=1 のみで検討した場合は、解析時間：1 秒、解析局面数：666950 でした。すでに一桁の差異が生じています。更に 4 手逆算した図を考えましょう。これに「最後までから 10 手前までに受方 52 金が存在したことがある」意味の条件として、

/ESQNB=10:@52 金

を付け加えます。これは先の条件と併せて、

/ESQNB=10:@52 金;6:@42 金

と記述することができます。区切り記号はセミコロンです。

例) 収束 14 手 (/ELT=1 及び/ESQNB=10:@52 金;6:@42 金を指定して検討)

協力自玉詰 14手

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

持駒 金2 歩3

52 歩 同金 61 と 41 玉 42 歩 同金
51 と 31 玉 32 歩 同金 22 金 同金
21 金 同金 まで 14 手

52 歩 同金 61 と 42 玉 43 歩 31 玉
42 歩成 同金 32 歩 同金 22 金 同金
21 金 同金 まで 14 手

解析時間：0 秒、解析局面数：249283 で検討終了。しかし、それより重要なことがあります。別解が検出されました！ この例図は不完全作です。

この別解は「協力手順」を使った分割検討では検出されないものです。これが「協力手順」でなく/ESQN を使うメリットです。

(本当なら 4 手毎などという細か過ぎる分割はやらないのですが、ここでは/ESQN の利点を示すためにわざと細かい分割をしてみました。) 付け加えると、/ESQN と/ESQNB の違いは「最後までから n 手」とするか「初形から n 手」とするかだけです。逆算前提なら手数の変更の必要のない/ESQNB を、逆算するつもりがなければ手数計算をしなくて良い/ESQN を使うのが定跡です。

3. あなたの論理性が試される

入力ファイル条件におかしいところありますか？

たくぼんさんに/ESQN を紹介したのですが、使い慣れないオプションのせいか、不安を訴えるこんな質問が来ました。事実、このときは/ESQN の指定に一箇所誤りがあり、これで検討を行っても無意味になりかねないところでした。/E 系のオプションは強力な代わり、正しく使わないと誤った結果を返すことがあります。かといって、このオプションを使わないのでは宝の持ち腐れです。

ここでは/E の世界の入り口で二の足を踏んでいる貴方のために、/E で与えた条件が妥当かどうか、自力で調べる方法を紹介します。

(1) 作意は成立しているか？

なにはさておき、作意の妥当性の確認です。フェアリーでは作者の作意誤設定は日常茶飯事です。/E で与えた条件に問題がなくても、それ以前に誤りがあっては、元も子もありません。説明のための先の例図の収束 14 手を使いましょう。この例図は f m の入力形式ではこう表されます。

協力自玉詰 11 王 71 と +金 2 歩 3, 51
玉 62 金 #14

この入力形式のファイルを得るのは簡単です。
f mのスクリーン入力画面を使って図面を入力
した状態なら、>コマンドの後にファイル名を
書いて Enter キーを押すだけです。(詳しくは
「f m虎の穴」の『基本技#10「f mは清書係」』
(<http://www.abz.jp/~k7ro/gym/basic10.html>)
をご覧ください。)

さて、ここに作意を書き加えて、それが成立し
ているか f mに確認させましょう。手数#14 の
前に | (縦線の記号) を挟んで作意手順を書き
加えます。

協力自玉詰 11 王 71 と +金 2 歩 3, 51
玉 62 金 | 52 歩 同金 61 と 41 玉 42
歩 同金 51 と 31 玉 32 歩 同金 22
金 同金 21 金 同金 #14

作意を書き加えたら、ファイルを保存して、
今度はそれを入力ファイルとして、f mに解か
せます。もし、この作業の前に何か/E-を使っ
ていたら、その指定を破棄するために/E-と入力し
てから、入力ファイルを与えてください。

すると、ルールと手数を書いてある行に、

協力自玉詰 14 手 (手順確認)

のように、(手順確認) という文言が付け加わる
はずです。更に作意に誤りがなければ

解析時間 : 0 秒 解析局面数 : 60
検出解数 : 1 手順成立

と、手順成立の文言が解析結果の表示行に付け
加えられるはず。もしこれが手順不成立で
あれば、作意そのものか、作意の記述に誤りが
あることとなります。

(稀には f mのバグの場合もありますが、たい
ていは使用者の側の誤りです。)

(2) 条件を加えたり除いたり

作意が成立すると分かったら、今度は条件を付
け加えても作意が成立するかどうか試します。
まずは/ELT=1 を付け加えてみましょう。

/E-

/ELT=1

協力自玉詰 11 王 71 と +金 2 歩 3, 51
玉 62 金 | 52 歩 同金 61 と 41 玉 42
歩 同金 51 と 31 玉 32 歩 同金 22
金 同金 21 金 同金 #14

念のため/E- をリセットする/E-を冒頭に入れて
おきました。これで以前の作業で使った/E-と二
重指定になる心配はありません。実際にこの入
力ファイルを保存し、f mに与えると、

fmh 2.70g (VC++) - (略)

/ELT=1

(中略)

解析時間 : 0 秒 解析局面数 : 60 検
出解数 : 1 手順成立

最初の方に指定した条件が加わっていること、
最後に「手順成立」と表示されていることを確
認してください。

次は/ESQNB の番です。今回はわざと誤った指
定を入れてみます。

/ESQNB=10:@52 金;6:@32 金

最後「@42 金」とすべきところを「@32 金」
と間違えています。

/E-

/ELT=1

/ESQNB=10:@52 金;6:@32 金

協力自玉詰 11 王 71 と +金 2 歩 3, 51
玉 62 金 | 52 歩 同金 61 と 41 玉 42
歩 同金 51 と 31 玉 32 歩 同金 22
金 同金 21 金 同金 #14

この入力ファイルを保存し、f mに与えると、

fmh 2.70g (VC++) - (略)

/ELT=1,SQNB=10:@52 金;6:@32 金

(中略)

解析時間 : 0 秒 解析局面数 : 37 検
出解数 : 0 手順不成立

/E- の条件に SQNB の指定が加わりました。(同
じシステムのオプション同士はカンマで繋げてまと
めて表示されます。)そして最後に「手順不成立」
と表示されています。/ELT 単独の指定のとき手
順は成立していましたが、/ESQNB の指定に

誤りがあることが分かります。

更に絞り込みを続けましょう。今回の例で与えた/ESQNB はセミコロンで区切った2つの条件から成っていますから、「1つ目の条件」、「2つ目の条件」、「両方」に誤りがある可能性があります。試しに2つ目の条件を削除してみます。

```
/E-  
/ELT=1  
/ESQNB=10:@52 金  
協力自玉詰 11王71と +金2歩3,51  
玉62金 | 52歩 同金61と 41玉42  
歩 同金51と 31玉32歩 同金22  
金 同金21金 同金 #14
```

この入力ファイルを保存し、f mに与えると、

```
fmh 2.70g (VC++) - (略)  
/ELT=1,SQNB=10:@52 金  
(中略)  
解析時間：0秒 解析局面数：60 検  
出解数：1 手順成立
```

今度は「手順成立」と出ました。誤りが2つ目の条件にあることがはっきりしたのです。

今回の説明では/ELTと/ESQNBの2つについて説明しましたが、これは他の条件に関しても同様ですし、条件の数が増えても同様の方法で条件それ自体の妥当性を確認できます。この作業を効率的に行えるかどうかは、f mに関する知識より、使用者の論理的な思考力に依存するところが大きいと思います。

また、この「手順確認」の作業で解析時間が「0秒」になっていることに注目してください。「手順確認」は与えられた手順がルールに沿った指し手かどうかを判断しているだけなので、時間がほとんど掛からないのです。

/E オプションを使わない場合でも、難しい問題や時間が掛かりそうな問題をf mで検討するときは、事前に「手順確認」しておいて損はありません。何時間も何十時間も掛けて「不詰」と出てから慌てて原因を探すより、事前にちょっとした手間を掛けて自分が指定した条件に間違いがないことを確認し、それから本格的に検討を開始した方が、最終的には時間の節約になります。

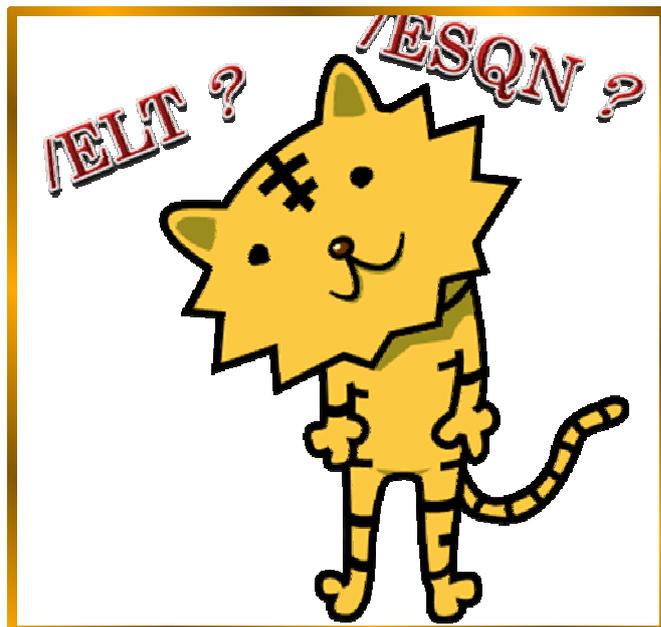
まとめ

今回の記事は入力ファイルの使い方と/E オプション関連の話を中心にf mの様々な機能を紹介しました。特に入力ファイルを扱うことは、難問を検討したり、絨毯爆撃的な大規模な調査を行うには必須の技術ですから、ぜひ身に付けてください。

また、f mの使用に際しては、各種機能を横断的に使う必要が出てきますが、今回は実際にあった事例を元にしたので、その意味では「実践的」な記事になったと思います。

今後はこの記事の内容を本家「f m虎の穴」に収録していきたいと思います。例によって、いつになるかはお約束できません。まあここは時事ネタで「近いうちに」と申し上げておきましょう。

以上



神無太郎のプロフィールのページ (<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/pr/ofile/>) で、ばか詰裸玉の絨毯爆撃結果を公表したのが 2005 年 9 月。ばか詰の裸玉の全貌を明らかにするために全数検索したものである。それからちょうど 7 年が経過した 2012 年 10 月、七郎さんが WFP52 号で安南ばか詰等の裸玉の発掘に言及、「おぼかなフェアリー詰将棋」を考えすぎて、普通のフェアリー詰将棋の創作がまったくできない状態になってしまっていた私は（どうしてくれるんですか、たくぼんさん！）、リハビリのつもりで 2005 年当時と同じ手法で性能変化系のルール（安南、安北、対面、背面）のばか詰裸玉の絨毯爆撃を試みた。今回の絨毯爆撃でも 2005 年当時の手法をそのまま使用しており、性能変化系のルール固有の事情は何ら考慮していないので、あるいは見落としがあるかもしれない。

裸玉の完全絨毯爆撃では持駒の組み合わせの数が膨大になる。単純計算で $3 \times 3 \times 5 \times 5 \times 5 \times 5 \times 19 = 106876$ （意外と少ないと思ったら、裸玉としては玉位置のバリエーションで 45 倍になるんだ。ルールによっては 81 倍）。これをいかにして削減し爆撃を効率化するのがポイント。

2005 年の爆撃時には、裸玉を詰ませるのに都合のいい持駒がある場合、どれくらいの手数がかかるのかをまず評価した。今回も同じことを行った。例えば安南ばか詰の場合、玉がどの位置にあっても、持駒飛車 1 枚で必ず 7 手以内で詰むことは容易に検証できる。このことから、安南ばか詰の裸玉の完全作のうち、持駒に飛車を含む作の持駒数は最大でも 3 枚であることがわかる。なぜなら持駒 5 枚以上なら 7 手以内で使いきれず、持駒 4 枚なら仮に 7 手で持駒を使い切る手順が唯一でも、飛車だけで詰める手順も存在するので完全作にはならないからだ。同様に持駒角やその他のパターンでも最長詰手数がかれば、それを持駒数の上限に置き換えることができる。

というわけで、まず本番の爆撃の前にこの予備調査のための爆撃を行った。⇒表 1

次いで予備爆撃の結果に基づいて持駒のバリエーションを生成するプログラムを作成し、本番の絨毯爆撃を行った。⇒表 2

ここまで調査したところで、七郎さんから

「利き二歩無効」のパターンもあるのでは？との指摘。リハビリもまだまだ中途ということか。あわてて追加爆撃した。⇒表 3（なお、予備爆撃の結果は「利き二歩有効」と同じであった）

利き二歩の扱いによって完全作に差が生じたので、その差を抽出してみた。⇒表 4 うち 2 題を例示しておく。

表 1 予備爆撃の結果（持駒 vs 最長詰手数）

持駒	安南	安北	対面	背面
飛	7	7	5	5
角	7	7	5	5
香<*1>	9	9	9	5
金金	11	11	5	7
金銀	9	9	3	7
銀銀	17	17	7	7
銀銀<*2>	9	9	-	-

*1：玉位置は一段目～七段目

*2：玉位置が一段目～五段目の場合

表 2 絨毯爆撃の結果（利き二歩有効）

項目	安南	安北	対面	背面
完全作数	128	100	94	147
最長手数	17	15	9	7
最大持駒数	6	5	5	3

表 3 絨毯爆撃の結果（利き二歩無効）

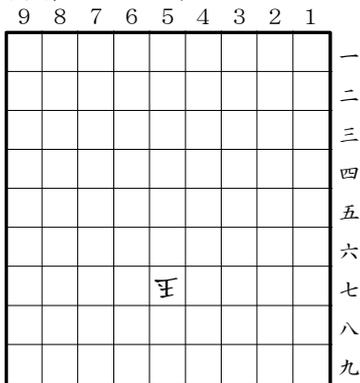
項目	安南	安北	対面	背面
完全作数	125	98	94	147
最長手数	17	15	9	7
最大持駒数	5	6	5	3

表 4 利き二歩の扱いの違いによる完全作の差

ルール	利き二歩	玉位置、持駒、手数
安南	有効	19 玉、銀桂 2 歩 2、11 手
	有効	27 玉、桂 3 歩 3、11 手
	有効	28 玉、桂 4 歩 2、13 手
	無効	57 玉、銀 2 歩 2、7 手
	有効	58 玉、桂 4 歩 2、13 手
安北	有効	18 玉、銀桂歩 2、7 手
	無効	19 玉、銀桂歩 2、15 手
	有効	27 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	28 玉、桂 2 歩 2、7 手
	無効	37 玉、桂 4 歩 2、11 手
	無効	38 玉、桂 4 歩 2、11 手
	有効	49 玉、銀桂歩 3、13 手
	有効	57 玉、銀 2 歩 2、7 手
対面	差はなし	
背面	差はなし	

利き二歩無効の場合にのみ完全となる安南ばか詰裸玉の唯一の例

安南ばか詰 7手



持駒 銀2 歩2

58歩 47玉 48銀 38玉 39歩 49玉
59銀打 まで 7手

詰上り

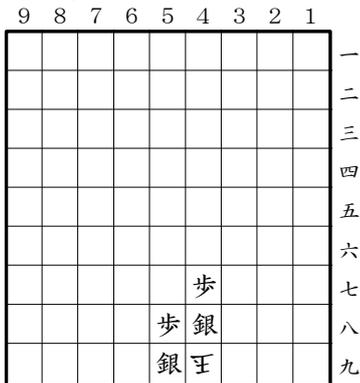


持駒 なし

利き二歩有効だと 5 手目 47 歩も成立。

58歩 47玉 48銀 38玉 47歩 49玉
59銀打 まで 7手

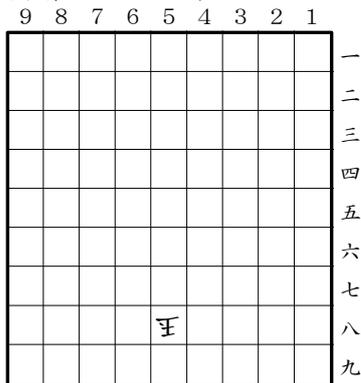
詰上り



持駒 なし

利き二歩有効の場合にのみ完全となる安南ばか詰裸玉の例

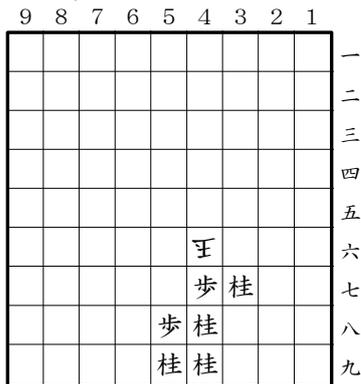
安南ばか詰 13手



持駒 桂4 歩2

59歩 57玉 58歩 46玉 47歩 37玉
49桂 36玉 48桂 45玉 37桂打 46玉
59桂 まで 13手

詰上り



持駒 なし

詰上り桂 6 枚の驚愕の裸玉である。

この作は七郎さんのストックにもあり、中段玉を桂だけで詰めるには 6 枚の桂が必要⇒安南なら性能変化で 6 枚の桂が調達可能⇒その形を探していた時にこの裸玉の存在に気付いた⇒まだ多くの裸玉が眠っている可能性を強く感じた⇒WFP の結果稿で多持駒裸玉の投稿を呼びかけた、のだそうだ。

なお、利き二歩無効だとこの図は 13 手では不詰、15 手では複数解となる。

さて、他のルールでのばか詰裸玉の絨毯爆撃も進行中である。結果はすべて本稿冒頭で記したページで公開予定。七郎さん曰く「Isardam や Messigny は作例自体が少ないので、手筋の勉強になりそうですね」。乞うご研究。

性能変化系のルールに続き、マドラシ系・キルケ系等のルールのばか詰裸玉の絨毯爆撃も完了。過去の絨毯爆撃の結果も含め、ばか詰系裸玉の完全作数を一覧にしてみた。⇒表 1

表 2 は、たくぼんさんが 2005 年と 2006 年にまとめた各種ルールのばか詰裸玉の一覧を表 1 の形式にしたもの。純ばか詰は絨毯爆撃の結果が反映されているが、その他ルールでは多くの裸玉が埋もれていたことが、表 1 と比較することによってよくわかる。

表 1 絨毯爆撃結果サマリ (ルール・手数別完全作数)

ルール	1手	3手	5手	7手	9手	11手	13手	15手	17手	合計
ばか		27	35	11	2	2	2			79
安南 (利き二歩有効)		24	42	30	14	10	5	1	2	128
安南 (利き二歩無効)		24	42	31	14	8	3	1	2	125
安北 (利き二歩有効)		39	17	21	14	5	3	1		100
安北 (利き二歩無効)		39	17	17	14	7	2	2		98
対面 (利き二歩有効)	5	58	13	13	5					94
対面 (利き二歩無効)	5	158	13	13	5					94
背面 (利き二歩有効)	15	106	22	4						147
背面 (利き二歩無効)	15	106	22	4						147
天竺		44	13	5	2					64
マドラシ		2	72	42	20	8		2		146
Isardam (タイプ A)		11	36	21	14	7		1		90
Isardam (タイプ B)		27	36	13	2	2	2			82
キルケ		60	89	48	24	16	5	4		246
アンチキルケ		34	66	15	10	9	6	4	4	148
PWC	6	33	18	19	16	11	8			111
Messigny (標準)		27	35	11	2	2	2			79
Messigny (欧州式)		27	35	11	2	2	2			79
Messigny (日本式)		27	35	11	2	2	2			79
合計	46	773	658	340	162	91	42	16	8	2,136

表 2 Takubon's 詰将棋 ルール別裸玉リストサマリ (ルール・手数別完全作数)

ルール	1手	3手	5手	7手	9手	11手	13手	15手	17手	合計
ばか		27	35	11	2	2	2			79
安南		13	2	2	1				1	19
安北		19	2	3	3	2				29
対面	5	9	5	5	5					29
背面	10	28	5	1						44
マドラシ		3	54	16	3					76
キルケ		25	5	2	4	6				42
アンチキルケ		6	2	4	4	4	6	4	4	34
PWC	6	26	3	4	1	2	2			44
合計	21	156	113	48	23	16	10	4	5	396

- ・安南、安北、対面、背面：利き二歩無効
- ・キルケ、アンチキルケ：6～9筋の玉
- ・Isardam：タイプ B
- ・Messigny：欧州式、日本式

上記パターンを追加爆撃した。結構情けない。

このうち Messigny の完全作群は、標準、欧州式、日本式の各タイプで差はなく、配置、手順とも純ばか詰の完全作群とも一致している。残念ながら、新たな手筋は抽出できなかった。

Isardam (タイプ B) の完全作群は、純ばか詰の完全作群を包含している。以下の3作のみが差分である。

表 3 Isardam (タイプ B) と純ばか詰の差分

玉位置	持駒	手数
18 玉	金香	7 手
28 玉	金香	7 手
56 玉	角桂香	5 手

ルールの特徴が明確に出ている最後の作のみ紹介しておこう。

Isardam(タイプB)ばか詰5手

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

持駒 角桂香

59 香 58 角 48 桂 47 玉 36 角 まで 5 手

詰上り

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

持駒 なし

今回の爆撃で新たに工夫した点はふたつ。ひとつは、マドラシで持駒金 1 枚、2 枚のパターンを前もって爆撃対象から除外したこと。以前、別件で部分的な絨毯爆撃をしたときに、このパターンは不詰であることは学習済みなのだ。

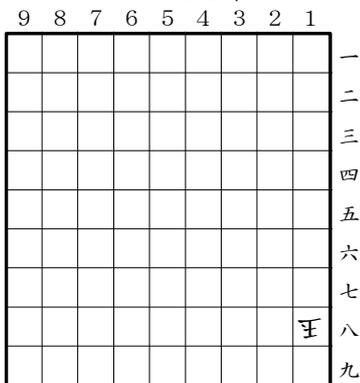
もうひとつは、アンチキルケで玉位置ごとに持駒数の上限の評価をしてみたこと。ルールごとの爆撃数をまとめた表 4 を見ていただきたい。アンチキルケの爆撃数がひととき大きくなっていく。これは、予備爆撃の結果で決める持駒数の上限が他のルールよりもかなり大きいためである。この上限は玉の位置によらず決めているので、玉位置ごとに上限値を決め全体での爆撃数を削減しようとしてみた。しかし爆撃数は思ったようには減らず、166,065 (78%) にしかなかった。しかも、爆撃漏れを起こしてしまった。詳細な説明は割愛するが、絨毯爆撃用の入力ファイルを生成するプログラムが通常のものより若干複雑になり、一部判定処理をミスっていたのだ。これが発覚したのは複雑なプログラムの検証のために、通常版のプログラムで生成した入力ファイルを使った爆撃結果と比較してみたからである。そのあたりの危険を察知する感覚はまだ鈍っていないようだ。よかった。

表 4 ルールごとの爆撃数

ルール	爆撃数
ばか	38,037
安南 (利き二歩有効)	33,215
安南 (利き二歩無効)	33,215
安北 (利き二歩有効)	33,215
安北 (利き二歩無効)	26,615
対面 (利き二歩有効)	26,615
対面 (利き二歩無効)	26,615
背面 (利き二歩有効)	25,725
背面 (利き二歩無効)	25,725
天竺	30,730
マドラシ	62,015
Isardam (タイプ A)	33,540
Isardam (タイプ B)	39,685
キルケ	80,181
アンチキルケ	212,895
PWC	41,855
Messigny (標準)	39,685
Messigny (欧州式)	39,685
Messigny (日本式)	39,685
合計	888,933

爆撃で得た各種ばか詰裸玉の完全作はすべて、
<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/profile/>に掲載している。内容はまだ精査していないので、皆さんにも研究していただくとして、ひとつだけ目に止まった作を紹介しておく。

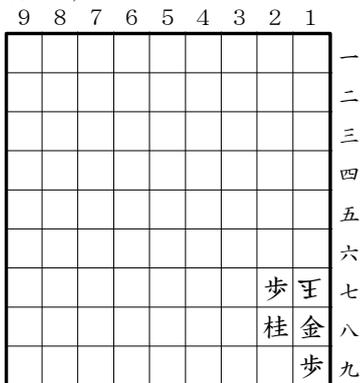
マドラシばか詰 9手



持駒 金 桂 歩2

19歩 27玉 28歩 26玉 27歩 16玉
 28桂 17玉 18金 まで 9手

詰上り

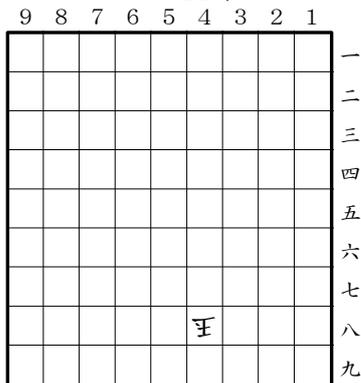


持駒 なし

手順中にマドラシ固有の石化は出てこないが、とどめの金の周りを攻方の駒で囲うことで石化による逃れを狙う受方の金打を防いでいる詰上りには、マドラシの真髓を見る思いである。しかも一切のムダがない。すばらしい。

紙幅に余裕があるのでもうひとつだけ紹介。とは言っても、北村太路さんが2006年2月21日、Takubon's 詰将棋で発表したツインなのだが、左右非対称というキルケの特性が左右反転で鮮やかに表現されており、今見ても感心するばかりである。

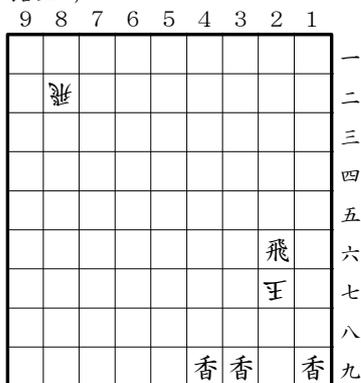
キルケばか詰 11手 ツイン



持駒 香3

49香 37玉 39香 26玉 29香 28飛
 同香/82飛 27飛 同香 同玉/19香
 26飛 まで 11手

詰上り

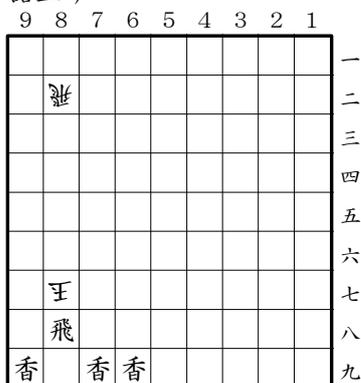


持駒 なし

b) 48玉⇒68玉 (左右反転)

69香 77玉 79香 86玉 89香 88飛
 同香/82飛 87飛 同香 同玉/99香
 88飛 まで 11手

詰上り



持駒 なし

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。

12月15日(土)

第47回 WFP 作品展

フェアリー作品 10作

おぼかな作品展

フェアリー作品 13作

推理将棋 2作

2月15日(金)

第48回 WFP 作品展

フェアリー作品 12作

作品募集一覧

Fairy of the Forest #34

課題：合駒を動かす 協力詰

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は P10 をご覧ください)

第14回詰四会フェアリー作品展

課題：四国名物(フェアリー詰将棋、推理将棋)

投稿締切：平成25年1月27日(日)

出題：WFP56号(2013年2月号)

投稿宛先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp) までメール
または、当日詰四会会場持参

平成25年・年賀詰作品展

平成25年の年賀詰作品(フェアリー、推理将棋など)を募集します。若干早いですが12月号にて出題します。

投稿締切：2012年12月16日(日)

手数、ルール、投稿数：不問

課題：年賀詰(来年は巳年)

第3回フェアリー短編コンクール

課題：8手以内のフェアリー作品(全ルール可)

投稿締切：2012年12月10日(月)

投稿先：小峰耕希

(jigsawbox@gmail.com)

詳細は P12 をご覧ください。

【あとがき】

早いもので1年があつという間に過ぎていきます。あと10日で12月師走です。この1年何をしたのか改めて考えてみても結局何も結果が残っていません。

先日、新居浜市の体育館で行われた平成29年愛媛国体に向けてのバドミントンの国体強化練習会で冒頭挨拶をしました。

「国体はまだ先の5年後ですが、しっかりと先を見据えた目標を持つことが大切です。」

果たして自分は何年後かの未来に向けた目標や夢を描いているのだろうか？言った本人が漠然とした状態でのいかんや・・・。

さてさてフェアリー詰将棋でどんな夢を描けるのか？皆さんはどうでしょうか？

たくぼん

2012年 第53号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十四年十一月号

平成二十四年十一月廿日発行

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 takuji@dokidoki.ne.jp