



Web Fairy Paradise

第54号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 48 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 62 回 推理将棋出題
- ・ フェアリー短編コンクール#03
- ・ 落穂拾い(問題編) 神無太郎
- ・ 年賀詰作品展

結果発表

- ・ 第 47 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

読み物

- ・ 裸玉鑑賞(神無七郎)
- ・ おばかな問題(神無太郎)
- ・ ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦四～六度 (神無太郎)
- ・ 裸玉創作の工業化!?(神無太郎)



2012/12

はじめに



上の写真の商品。そうトイレが詰まった時に使うやつですけど、正式名称を皆さんご存知ですか？通称「すっぽんすっぽん」と呼んでますが・・・

正式名称は「ラバーカップ」というそうです。

先日家中のトイレが詰まるという事態に遭遇しました。愛犬 JII 君が体調を崩してドッグフードを食べるごとに家の中に吐き回り、その汚物をトイレに流していたのが原因と判断し、慌ててホームセンターに「すっぽんすっぽん」いや「ラバーカップ」を買いに行きました。それにしてもこれを持ってレジに並んでいると、いかにも「私の家のトイレが詰まりましたよ」と言っているのと同じで恥ずかしいもんですね。

水道屋の友人にやり方(引くときに力を入れるのがコツ)を聞いて何 10 回も挑戦しましたが、ダメ。結局水道屋の友人に来てもらい調べてもらおうとトイレが詰まっているのではなく外の下水管に植物の根が入り込み汚水を塞ぎ止めていたと判明し、業者に来てもらい大作業となってしまいました。年末になる前に分かってまあ良かったと思っています。

やはり「詰まる」より作品を「詰める」方がいいですね。

今月は WFP 作品展は詰パラで開催中「神無一族の氾濫」作稿のためお休みです。(氾濫には拙作も出題中ですので解答してね) 変わって年末恒例フェアリー短編コンクール#03 を開催しています。今回募集期間が短かったため出題数はやや少なめです。その他年賀詰作品展や太郎さんの作品展とお正月に楽しめる内容となっています。

早いもので今年もあと10日ちょっと来年も良い年でありますように・・・よいお年を～～

【募集】

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第54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。

フェアリー短編コンクール

担当：小峰耕希

今年は開催決定も急だったりして、これまでと比べて手抜きな感がありますが、とにかく今回は余計な事はせずに、期限遵守で作稿することを最優先しようと思っていますので、何卒ご理解のほどお願い致します。

尚、今回も解答募集期間を少し長めに設定していますので、各自のペースで解図に取り組んで頂ければ幸いです。

- ・解答締切：2012年2月3日（日）
- ・結果発表：2月20日（水）＜WFP第56号＞
- ・手数・ルール：8手以下、全ルール可
- ・出題方法など：作者名は伏せた上で全局一斉出題。評価点の平均で作品の順位を決定する。不完全作は失格（自動最下位）。
- ・評価方法：ABCの3段階評価。A＝3点、B＝2点、C＝1点、誤無解＝計数除外。
- ・解答／問合せ先：小峰耕希
(jigsawbox@gmail.com)

【協力詰】 別称ばか詰。双方が協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】 別称ばか自殺詰。双方が協力して最短手数で攻方の王を詰める。

【協力自玉スタイルメイト】 別称ばか自殺スタイルメイト。双方が協力して最短手数で攻方をスタイルメイトする。

【スタイルメイト】 略称STM。自玉に王手は掛かっていないが合法手のない状態。

【推理将棋】 将棋の対局内容に関する会話（または条件）をヒントに、初手からの手順を推理し復元する。

【PWC】 位置交換キルケ。取られた駒は取りを行った駒が元あった場所に復元する。

【安南】 ある駒Aの1マス後方に味方同士の駒Bがある場合、Aの性能（利き）がBの性能に変化する。

【非王手】 最終手以外の手順中に王手をしてはならない。

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

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

●今回の出場者（投稿到着順、敬称略）
神無太郎 変寝夢 橘 圭伍 たくぼん

03-01

PWC 推理将棋 ?手

- ・最短手順を求めよ。どちらの玉を詰ませてもよい。

03-02

PWC 推理将棋 5手

- ・2手目は玉の手
- ・互いの駒台に駒が置かれることはなかった

03-03

安南協力詰 5手

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

持駒 なし

03-04

非王手協力詰 5手

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

持駒 飛

03-05

背面協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 飛2桂香

03-06

キルケ協力自玉詰 8手

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

持駒 飛角

推理将棋第62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62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2013年1月20日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名 は「推理将棋第62回解答」 お願いします。

推理将棋第62回出題 「平成25年の年賀推理将棋特集(前編)」 担当 DD++

今回は出題期間2ヶ月となります。内容は予告していた通り平成25年の年賀推理将棋特集(前編)。10月の結果発表時に募集したところ、11月末までに5名の方から7作の投稿をいただきました。それらをまず今回全員1作ずつ、2月に2作投稿いただいた方の残り1作ずつにわけて出題します。今月は「上級→中級→初級→初級→上級」という出題順なのでご注意ください。

1問目は今年後半積極的に作品投稿して下さったチャンプさん作。平成25年の年賀ではなく平成24年の年の瀬をテーマにした作品なので、上級でありながらトップバッターです。2問目の橘圭伍さん作のタイトルまでは年の瀬で、橘さん作の問題内容からが新年、まずは1月1日にちなんで「11」に徹底的にこだわった作品です。mixiで橘さんがそのような条件付を提案したのに乗ったのが3問目のNAOさん作。同様に2013年の「13」で統一した条件の問題。4問目はベテラン渡辺さんから。「25」の手で詰ませる、投稿作の中でおそらく一番簡単なお年玉問題ですかね。そしてラストを飾る作品は解答強豪である斧間徳子さんから。「13」手で「25」地点の玉を詰めるかなりの難問!

■練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△42飛▲33角成△44歩▲22馬△62飛まで見てたけどどうなった？」

「25の手まで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 2-1 上級 チャンプさん作

一年の締めくくり 14手

なぜこれが今年の年の瀬をテーマにした作品なのか、がわかるとヒントになるかも。

6 2-2 中級 橋圭伍さん作

良いお年を 11手

11角で詰む形とはどんな形でしょうか。

6 2-3 初級 NAOさん作

2013年の指し初めは？ 13手

8手はほとんど明らか。事実上残り5手の問題です。

6 2-4 初級 渡辺さん作

14の駒は？ 10手

ひねって考えると逆に苦戦するかも。

6 2-5 上級 斧間徳子さん作

平成25年年賀推理将棋 13手

半分まではすぐにわかりますが、残りの半分はよく考えて。

■締め切り前ヒント (元日と締め切り直前に2回投下する予定 DD++)

6 2-1 上級 チャンプさん作

一年の締めくくり 14手

少年A「指し掛けだった将棋を再開したって聞いたけど、どんな将棋だったのか教えてよ。」

少年B「大晦日に指した将棋のこと？王手が3回あって14手で詰ませて勝っただけだよ。」

少年A「それだけでは何も分からないよ。」

少年B「まあそうだろうね、僕（後手）は4筋の手しか指さなかったよ。」

「それと相手（先手は）は5筋の手があったね。」

少年A「王手が3回あったんだよね？それを教えてよ。」

少年B「そう言うと思って今日はちゃんとメモしてきたよ。」

少年A「そうこなくっちゃ。」

少年B「飛成りの王手があった」

「飛打ちの王手があった」

「竜を動かしての王手があった」

少年A「これは全て君が指した王手なの？」

少年B「それは教えられないね。ただ終局時、僕の持ち駒は無かったよ。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・14手で詰んだ
- ・後手の着手は4筋のみ、先手は5筋への着手があった
- ・終局時、後手の持ち駒は無かった
- ・王手は3回で、その内容は以下の通り
飛を成っての王手
飛を打っての王手
竜を動かしての王手

※指し掛け局面から14手ではなく、指し掛け前とあわせて14手です。また、各条件は指し掛け前の手順にも適用されます。解答は指し掛け前も含め全ての手順をお答えください。

6 2-2 中級 橋圭伍さん作

良いお年を 11手

謹「今日の新春対局、11角迄11手、11箇所着手だったね」

賀「成る手はなかったね」

新「先手が同じ筋に続けて着手するのはなかったね」

年「2手目に42に着手してたね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・11箇所の着手で11角迄11手で詰んだ
- ・成る手はなかった
- ・先手が同じ筋に連続で着手する事はなかった
- ・2手目は42の着手

6 2-3 初級 NAOさん作

2013年の指し初めは？ 13手

「さっきの将棋、どうだった」
 「駒を着手した地点が13カ所あって、13歩不成まで13手の詰みで勝ったよ」
 「へえ、それは2013年の新年からめでたいね」
 「一つの駒を4回続けて動かす手もあったよ」

さて、指し初めのめでたい一局とはどんな将棋だったでしょうか？
 手順を推理してみましょう。

(条件)

- ・着手点が13カ所あり、13歩不成まで13手で詰んだ
- ・一つの駒を4回続けて動かした

6 2-4 初級 渡辺さん作

14の駒は？ 10手

「さっきの14に歩以外の着手をしていた将棋はどうなった？」
 「10手目25の着手で詰んだよ」
 「変な将棋だったね。5筋の着手も変だったし、それより前にあった3筋の着手も変だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手目25の着手で詰んだ
- ・14に歩以外の着手があった
- ・5筋の着手より前に3筋の着手があった

6 2-5 上級 斧間徳子さん作

平成25年年賀推理将棋 13手

「正月に指した将棋、わずか13手で2五にいる相手玉を詰ましたんだって？」
 「うん。今年は2013年で平成25年だよ。正月から縁起が良さそうだな。
 そういえば、1手目と3手目と13手目が同

じ筋への着手だったのも、

2013年と語呂が合っていた・・・いや、これは考えすぎかな。

とにかく、駒を成る手が1回もなかったし、不思議な将棋だったなあ」

「2五で詰ましたってことは、とどめは3筋に金でも打ったのかい？」

「いや、3筋への着手は、相手の4手目と10手目だけだったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・13手で詰んだ
- ・後手玉は2五で詰んだ
- ・1手目と3手目と13手目は同じ筋への着手だった
- ・3筋への着手は、4手目と10手目だけだった
- ・駒を成る手はなかった

■練習問題解答

問題以下、▲33馬△52玉▲25角まで。

詰上り図

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

25の手まで9手の順はこのように角で詰ます形と、54-1のように25桂と打って詰ます形があります。さて10手以上になると他にどんな形が可能になるでしょうね。

第48回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

〔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
										八
										九

持駒 なし

16角 28桂 27角 まで 3手
(詰上り)

										六
										七
										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」でこのルールの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

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

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

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

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 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

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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】

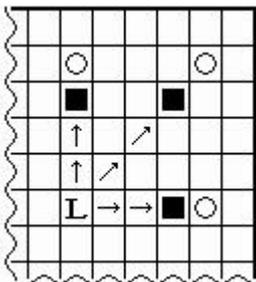
駒取りがあったとき取られた駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【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】

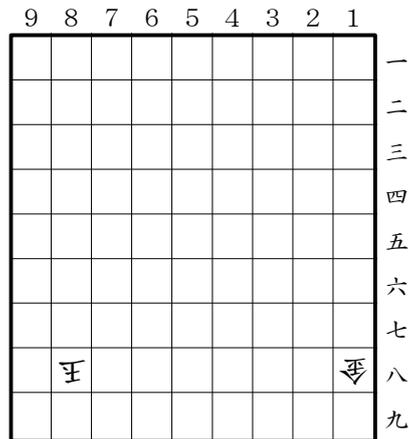
駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

【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とはできない。

■ 48-1 変寝夢氏作

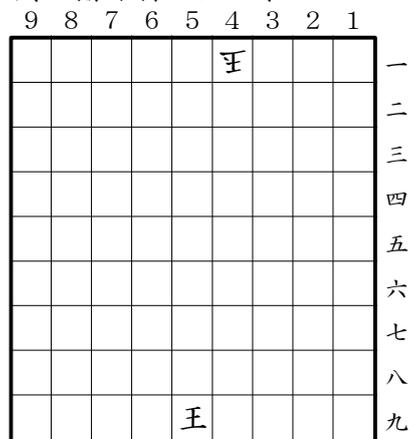
協力詰 5手 ※L=Locust



持駒 L

■ 48-2 神無太郎氏作

側面協力自玉詰 8手

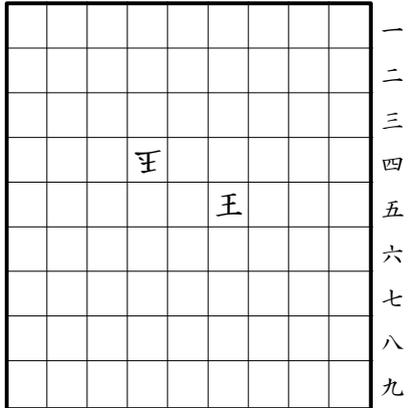


持駒 桂

■ 48-3 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

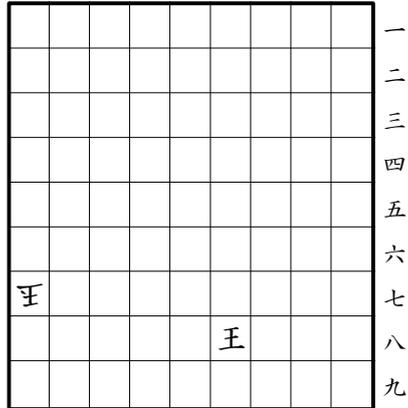


持駒 飛

■ 48-6 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

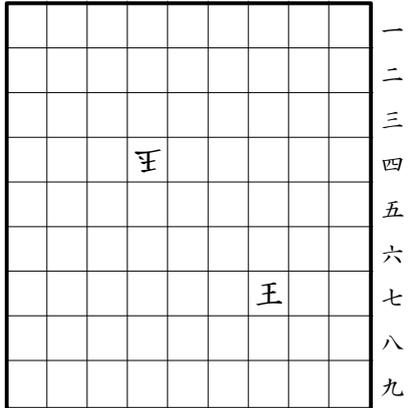


持駒 飛

■ 48-4 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

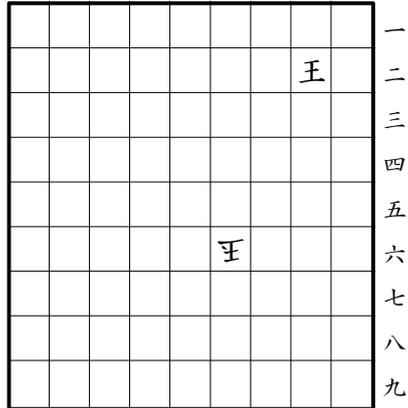


持駒 飛

■ 48-7 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

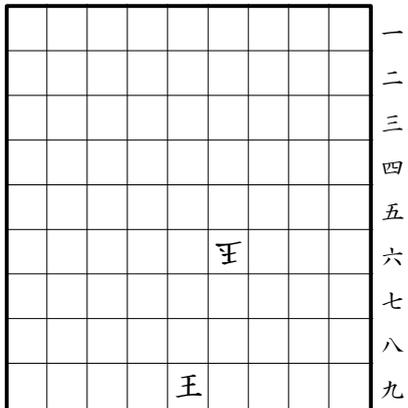


持駒 飛

■ 48-5 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

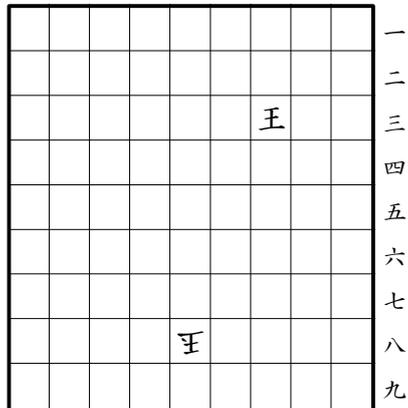


持駒 香

■ 48-8 神無太郎氏作

安東西協力自玉詰 8手

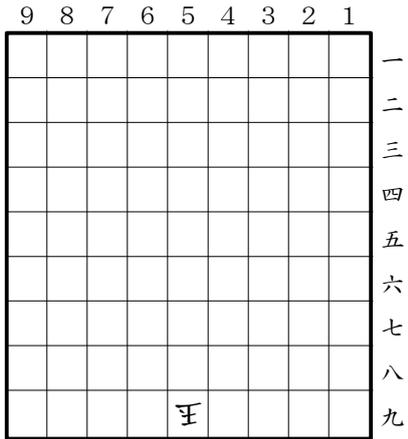
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

■ 48-9 若林氏作

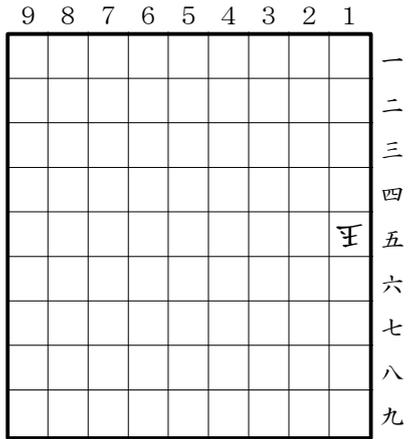
強欲協力詰 17手



持駒 金3 桂 歩3

■ 48-12 上谷直希氏作

アンチキルケマドラシ協力詰 5手

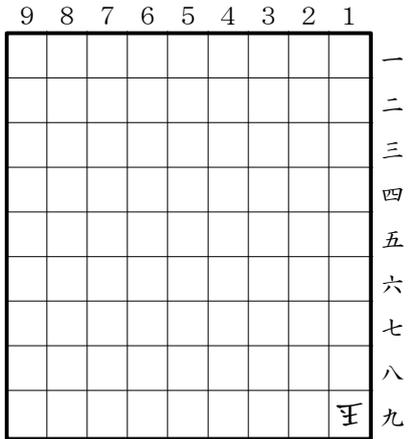


持駒 角 銀

以上

■ 48-10 若林氏作

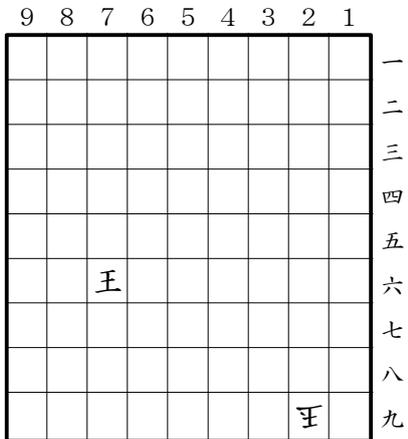
強欲打歩成禁協力詰 27手



持駒 金2 銀 桂 歩6

■ 48-11 若林氏作

強欲協力詰 45手



持駒 銀4 歩9

WFP に投稿した読み物で図面だけを公表したものが3題あります。作意を公表しないままなのも何なので、まとめて解答募集してみました。どうぞよろしくお願いいたします。

解答締切：2013年1月15日

解答宛先：sgr03057@nifty.com（神無太郎）

結果発表：2013年1月20日 WFP55号

ルール説明：

【ばか詰】

攻方受方協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【ばか自殺スタイルメイト】

攻方受方協力して最短手数で攻方の合法手がない状態にする。

【ばか千日手】

攻方受方協力して最短手数で元の形に戻す。

【Kマドラシ】

同種（生駒と成駒は区別する）の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。玉と王も例外としない。

【PWC】

取られた駒が、取った駒が元あった位置に戻される。二歩禁や行き処のない駒禁のために駒が戻せないときには取った方の持駒になる。

【グラスホッパー王】

王がグラスホッパーの性能になる。グラスホッパーはフェアリーチェスの駒。チェスのクイーンの利き方向に走り、駒を1つ跳び越したその直後の枡に着地する。そこに敵駒があれば取れる。



【第一番】2011年11月 WFP41号

～詰将棋の設計～

グラスホッパー王ばか千日手 32手

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

持駒 なし

【第二番】2012年9月 WFP51号

～握り詰の呪縛と脱出～

PWCばか詰 33手

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

持駒 香

【第三番】2012年8月 WFP50号

～『矢絰Ⅱ』までの道のり～

命名『ラウンドアバウト』

Kマドラシばか自殺スタイルメイト 58手

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

持駒 桂26

※後手持駒無制限

第47回WFP作品展結果 担当:神無七郎

第47回WFP作品展も全10題(ツインを含むので実質11題)の大量出題でした。解答者はわずか3名。解答成績は以下の通りでした。

【第47回WFP作品展解答成績】(敬称略)

○:正解 -:無解

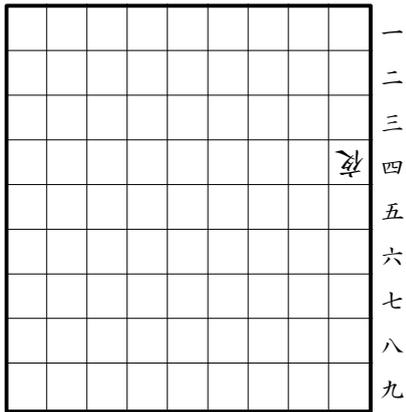
解答者名	1	2	3	4	5	6a	6b	7	8	9	10	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	10
変寝夢	○	○	-	○	-	○	○	-	-	-	-	5
DD++	○	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	3

47-9 上谷直希氏作は極めて意欲的な作だったが、解答者ゼロは残念です。47-10も作者以外の正解者はなし。実質解答ゼロでした。こちらは難解さより「最後まで辿りつけなかった」のが要因かもしれません。

■ 47-1 変寝夢氏作 (正解3名)

ナイトライダー王協力詰3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

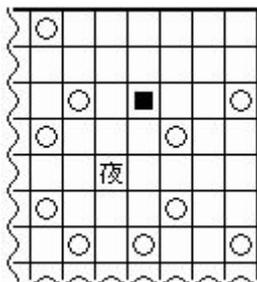


攻方持駒 Q 角
受方持駒 なし

【ルール】

• 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。

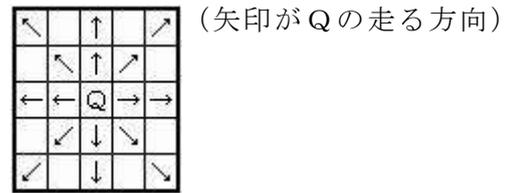


(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

• 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。



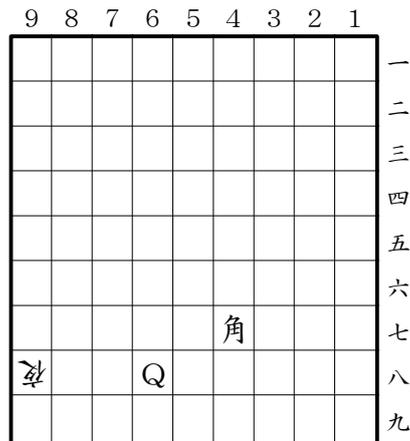
• 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

47角 98夜 68Q まで3手

(詰上り)



攻方持駒なし
受方持駒なし

【作者のコメント】

90度ずつ角度を変えると、違う感触になりませんか?

【解説】

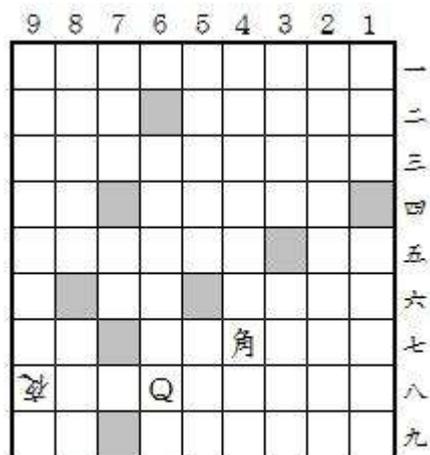
「90度ずつ角度を変える」という謎のようなコメントが付いている本局。出題図を良く見ると盤を回転させても角の成・不成以外は影響の出ない形と使用駒です。ナイトライダーやクイーンのようなチェスに由来する駒は、利きが縦横斜めに対称的な場合が多いので、出題図そのままで解けなかったら、盤を回転させて解くのも一法かもしれません。

ナイトライダーを詰める場合の定跡は、その広い行動範囲をできるだけ狭めること。つまり、できれば盤の周辺部へ、悪くても盤の周辺部から一周内側に居て貰うことです。本局の場合、合駒がありませんからナイトライダーは1回動きます。ならば、22か98に動いて貰うのが良いでしょう。71も利きが少なそうに思えますが

22 や 98 と比較した場合、71 の方が利きは 2 箇所多くなります。

場所が決まれば後はひたすら探索です。角とクイーンではナイトライダーの利きを遮断することはできませんから、利き先すべてに睨みを利かす形を探します。作意は素直に 98 に飛ぶ順なので、注意深く利きの確認を行っていけば、時間の問題で正解に到達できるでしょう。以下に、利きの確認用の図を示します。

《参考図》 利きの確認



攻方持駒なし
受方持駒なし

チェスプロブレムではナイトライダーはグラスホッパーに負けにくいらいポピュラーな存在だそうですが、詰将棋への導入は散発的な範囲に留まっています。詰パラでは「第8回神無一族の氾濫」の神無右京氏作が出ただけですし、ネット上でも出題は多くありません。以下に参考となるリンクを示します。

- 第8回神無一族の氾濫 (神無右京作)
http://www.abz.jp/~k7ro/overflow/hr08_r.htm
- Onsite Fairy Mate 第126回出題(小峰耕希作)
<http://www.abz.jp/~k7ro/solve/solution25.html#126>
- 妖精都市 JEWEL BOX #04 (小峰耕希作)
<http://www.geocities.jp/cavesfairy/jewelbox/04.htm>
- 資料集 (Onsite Fairy Mate)
<http://www.abz.jp/~k7ro/data.html#駒詰>

変寝夢氏のフェアリー駒シリーズ、第48回では Locust が登場します。こうした駒が詰将棋界で市民権を得られるかどうかは不明ですが、今は「まず顔と名前を憶えて貰う」段階ですね。

【短評】

たくぼんさん

解いたというより風潰しでした。
利きが少ない 22 か 98 でよかった。

DD++さん

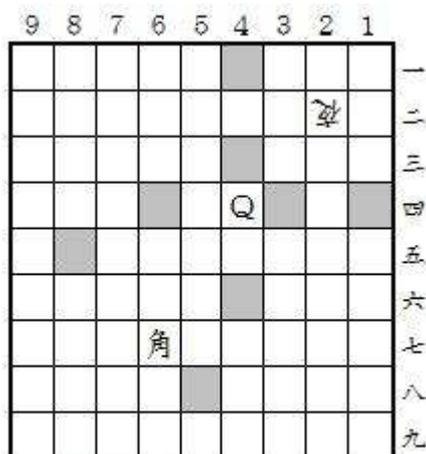
夜の利きが直感的にわかりにくいので、角の利き、クイーンの利き、夜の利き、9筋九段の枠という4枚の透過画像パーツを用意して、画像編集ソフト上でぐりぐり動かして解きました。角とクイーンの2枚でその利き全部を覆える夜の位置は盤上2種12箇所？

☆ 詰将棋を解くのに画像編集ソフト!?

何とも意外な組合せです。

コメントにある12箇所とは、98と同等の位置関係にある8箇所と、22と同等の位置関係にある4箇所の計12箇所のことですね。

《参考図》 22夜をQと角で詰める

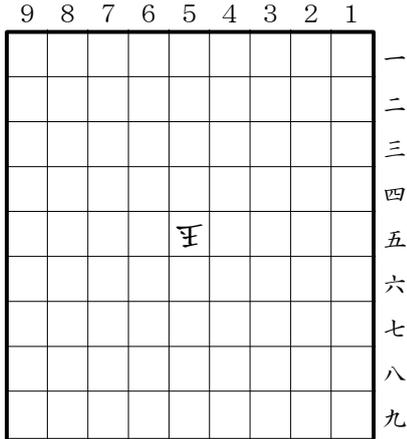


攻方持駒なし
受方持駒なし

☆ 上の図では角を67に置いているのですが、これは王手にならないので、本局の解にはなりません。クイーンと角以外だとどんな詰上りがあるのか、詰ましやすいい12箇所以外の詰上りにはどんなものがあるか…それが今後のナイトライダー作品の着目点の一つになりそうですね。



■ 47-2 神無太郎氏作 (正解 2 名)
対面協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 桂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。

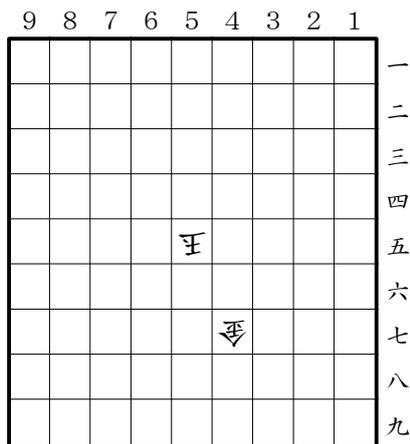
• 協力自玉スタイルメイト

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

【解答】

47 桂 46 金 56 桂 同金 47 桂 同金
まで 6 手

(最終形)



持駒 なし

【解説】

持駒消去の基本問題。

攻方は持駒の桂を消したいのですが、桂は玉ですぐに取れません。そこで駒取り役の金を対駒で発生させるのが本局のポイント。とはいえ、

桂に金対は対面の基本手筋なので、解図は難しくありません。

本局は初形はだけでなく、4手目金で桂を取った局面も左右対称形となります。本作品展では途中左右対称形からの左右対称解も基本的に同一解扱いしていますので、5手目からの手順は非限定とはみなしません。

自玉スタイルメイトは多数の持駒を持たせられるルールです。本局はこのまま持駒を増やして桂4枚などとすると非限定を生じますが、適当な条件を付加すれば、「多持駒裸玉」に発展させられるかもしれません。

【短評】

変寝夢さん

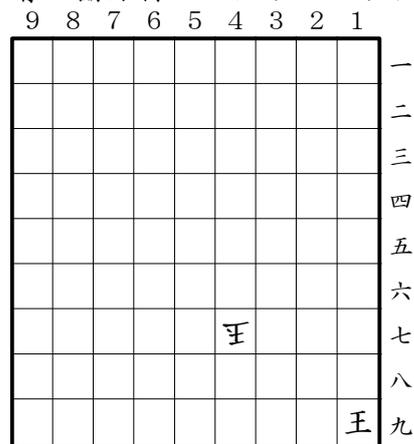
作意自体より、作者がわざと左右同型にしているかが気になる。

☆ 太郎さんは前号で報告された裸玉の絨毯爆撃のときもそうですが、(キルケ系のように左右を区別するルールを除いて)常に左右対称形からの左右対称解は同一解扱いをしていますね。本局は1筋に玉を置いても同様の手順が成立しますが、筆者も途中局面からの左右対称解は気にしないので、1筋に置くより5筋に置く構図を選択すると思います。

たくぼんさん

玉が不動でなんだかユニーク。

■ 47-3 神無太郎氏作 (正解 1 名)
背面協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 金香

【ルール】

• 背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【解答】

38 金 39 飛 48 香 58 玉 41 香生 38 飛成
まで 6 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

本局はさながら打ち上げ花火。開き王手によって1段目に香を発生させる作品です。

性能変化ルールでは一般に、性能変化によって動ける位置であれば一時的に「盤上に利きのない駒」の存在が許されます。この原則を背面ルールに適用すると「どの駒がどこにあっても良い」ということになります。本局はそれを利用して「1段目の香」という、通常では見られない配置を出現させるのが狙いです。

本局とルールは異なりますが、筆者は WFP34 号の神無太郎氏作を思い出しました。Fairy Top IX 2011 短編部門 1 位に輝いた傑作です。

(→参考図)

この作品では開き王手の軸となるのは角でしたが、本局は飛。しかも、性能変化によって金が“化けた”飛です。金を化けさせている本物の飛は自玉を逆王手で睨んでいるように見える(金の性能になっているので本当は逆王手ではない)ので、なかなかスリルがありますね。開き王手でスタイルメイトの局面に到達すると、この不安は解消されて一気に安定な局面になるので、爽快感があると思います。

なお、詰パラ 12 月号に出題中の「神無一族の氾濫」では、そんな「利きのない駒」をお題とした作品が出題されています。ぜひ本局を解図の参考にしてください。

《参考図》 神無太郎作

安南協力自玉スタイルメイト 10 手

(2011 年 4 月 20 日、WFP34 号、

Fairy Top IX 2011 短編部門 1 位)

安南協力自玉スタイルメイト 10 手

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

持駒 角2

19 角 37 香 同角 45 玉 18 角 27 飛

36 香 37 飛生 31 香生 18 歩生 まで 10 手

【短評】

たくぼんさん

1 段目の香生を予想はよかったのですが、実現に四苦八苦。

変寝夢さん (※無解)

初手金打に背駒のパターンに絞ったがだめです。

3 八金、3 六玉だけはありませんように。

☆たくぼんさんは、割と早く開き王手を予想したようですね。変寝夢さんは「37 金 38 角」や「48 金 49 角」のような手から読んだのでしょうか。確かに、この局面で飛の背駒はちょっと怖いすよね。



【ルール】

•側面

敵駒が横にいと、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。

【解答】

36香 26桂 同王 35歩 46桂 36歩
まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

「側面」という見慣れないルール。しかも、初っ端にしては高級な手筋を含んだ作品です。読者の皆さんの中に、次の手順を読んだ人はいませんか？

36香 35桂 同香 同玉 47桂 37歩
まで 6手??

1打で2枚の駒を同時に変身させる見事な詰上り…ではなく、この最終手は打歩詰。残念ながら反則です。

普通の発想だと「歩合の代わりに香合にできないか」と考えるのですが、もっと上段の構図でないと香に化けた玉の脱出を防げません。従って、ここでは別の解決手段を用います。先に歩を打っておいて、後で歩を動かして詰める—そう、「先打突歩詰」ですね。とはいっても、これはフェアリー。突歩は突歩ですが、歩は玉の頭からではなく横から王手を掛けます。

何とも奇妙な詰上りですが、作意の最終局面

で攻方の玉と角は歩の性能、歩は玉+角の性能ですから確かに詰んでいます。

性能変化ルールでは「先打突歩詰」のフェアリー版、「先打動歩詰」が打歩詰打開・回避の手段として用いられますが、まだまだ目にする事の少ない高級手筋には違いありません。それが裸玉で見られるというのは驚きですね。

なお「側面」の手筋を勉強するには以下のページを見るのが良いと思います。

ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦

(<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/hn/index1.htm>)

これは WFP 前号で神無太郎氏が報告された「ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦再び」「ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦三度」の更なる続編で、多数の調査結果が追加されています。そして、この中の「X面(-)」の項が、今回出題した「側面」に相当します。これは手筋の勉強になるので、ぜひ一度目を通してください。「X面(-)」の完全作のリストの先頭には、本局と同様の「先打動歩詰」が登場するので、いきなり見ると驚くと思います。

なお、上記のページには本作品展で出題中のものが含まれていて、ちょっと困った事態になっているのですが、自力解答される方は該当分野だけ目を瞑ってスルーしてください。

【短評】

たくぼんさん

側面では一番悩んだ作品。

歩合から 36歩が見えにくかった。

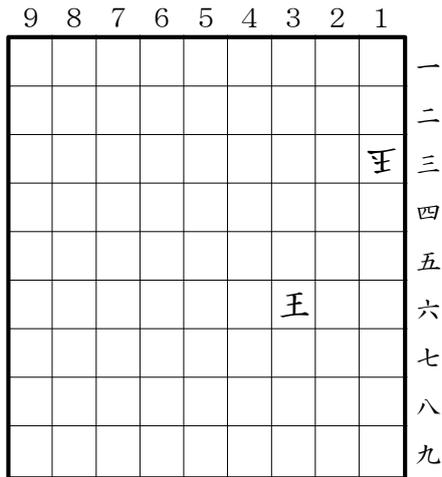
変寝夢さん (※無解)

香打から角を入手して最終2手は角打(47辺り)、玉と角の間に桂打(37)と思いましたが……。次があるので違いますね。

☆「対面」で頭桂が有効だったように、「側面」では側桂が有効です。本局でもその紛れがあるので、側歩に的を絞るのは難しかったかもしれません。

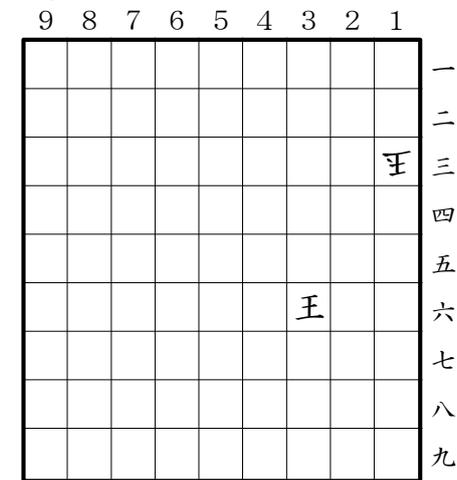
■ 47-6 神無太郎氏作（正解3名）

a) 側面協力自玉詰6手



持駒 桂

b) 側面協力自玉詰6手

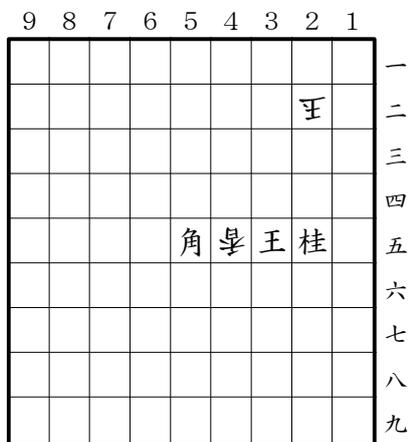


持駒 香

【解答】

a) 25 桂 35 角 同王 22 玉 55 角 45 香
まで 6 手

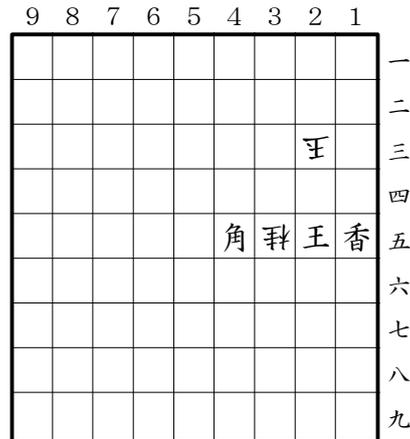
(詰上り)



持駒 なし

b) 15 香 25 角 同王 23 玉 45 角 35 桂
まで 6 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

「対面」や「背面」では香や桂がとどめに使われますが、この2つの駒の有効性は「側面」でも同様です。特に端玉に対しては桂香歩（歩は打歩詰でないとき）で簡単に詰む場合が多数あり、その点でも「対面」や「背面」と似ています。違うのは銀を横に貼り付ける形でも割と簡単に詰むこと。いわば「側銀」の手筋です。

本局は基本的な「側香」または「側桂」の詰上りなのですが、「角を途中に挟む」「a)は桂で始まり香で終わり、b)は桂で始まり香で終わる」という対比をなす」という2点の工夫で作品価値を高めています。

詰上りを見ると b)は対面を横にした割と普通の形ですが、a)の方は特殊で、香の性能になった玉の走るコースを、受方の玉と角の性能に化けた香で睨んでいます。47-1 もそうでしたが、飛角香のような「走る駒」の利き筋を途中で遮らない詰上りはとても面白く感じますね。

【短評】

たくぼんさん

- a) 非限定が懸念される角合が意表。限定の意味づけも側面ならでは。
- b) 似たような順でも最終手の駒種が変わるのは面白い。

変寝夢さん

- a) なるほど。最終手は34に逃げられないようにしながら王手を防いでいるのですね。
- b) これは対面の90度変換のイメージで解

けました。

DD++さん

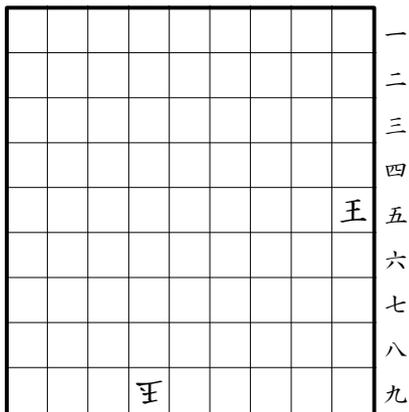
持ち駒が香なら桂打ちで詰み、
持ち駒が桂なら香打ちで詰む。素晴らしい。

☆ 本局は解答者全員（3名ですが）正解。筆者はb)で16香 26角 同王…を一瞬読んだのですが、「同王」とはできません。自分が解答者だったら危なかったかも…

■ 47-7 神無太郎氏作 (正解1名)

側面協力白玉詰6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



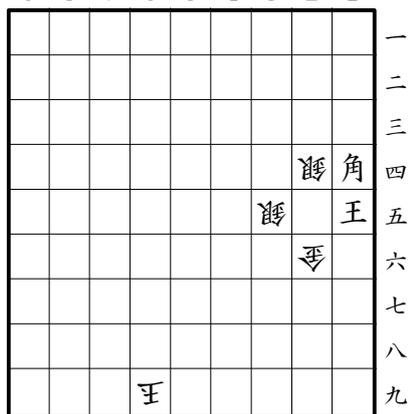
持駒 角

【解答】

36角 26金 25角 35銀 14角 24銀打
まで6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【解説】

玉同士が離れすぎているので、遠隔操作の手順が求められる図です。しかし、飛角香のような駒を発生させるのも難しいので、「ある手筋」

を知らなければ途方に暮れるかもしれません。

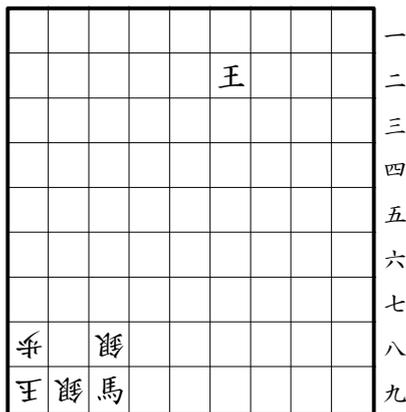
その「ある手筋」は「側面」ではなく「対面」ルールで発見されたもの。持駒角のときに成り立つ特殊手筋で、それを最大限まで拡張したのが神無太郎氏の傑作「百万石」です。

《参考図》

神無太郎作 対面ばか自殺詰 16手「百万石」
(詰将棋パラダイス、1994年12月、第3回
神無一族の氾濫)

対面ばか自殺詰 16手

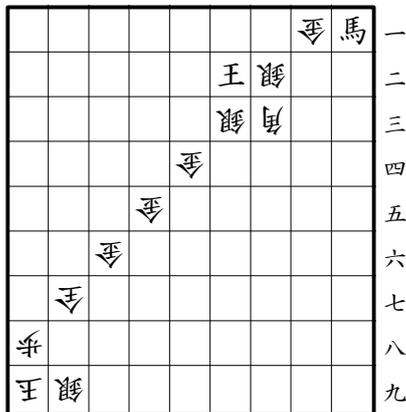
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

88馬 87銀成 77馬 76金 66馬 65金
55馬 54金 44馬 43銀 33馬 32銀打
22馬 21金 11馬 33角 まで16手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

角がその利き筋に沿って動けるように対駒を発生させ、その過程で包囲網を形成するのがこの手筋の根幹です。

「百万石」の豪華さと比べると本局は「一万石」くらいの規模かもしれませんが、「対面」で発見されたこの手筋が「側面」にも応用可能なことを示したのが本局の価値です。おそらくは

他の「×面」にも同様の（あるいは角以外の駒への）応用作品があることが予測されます。

【短評】

たくぼんさん

実はこれが一番最初に解けました。
対面のような駒使い。

変寝夢さん（※無解）

角打、背駒、角上、背駒・・・だったらいい
なと思いましたが・・・。

☆ 変寝夢さんも「百万石」的な筋には気付いて
いらしたようですね。あと一步？

■ 47-8 上谷直希氏作（正解1名）

クイーン王協力詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
						○		歩	四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金桂2

【ルール】

・クイーン王

玉がクイーンのパフォーマンスを持つ。

【解答】

26 桂 31Q 21 金 42Q 34 桂打 12Q
22 金 まで 7 手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初めてクイーンを使ってみました。小作ですが、少しでもクイーンらしさを感じられたら、と思います。

【解説】

47-1 でもそうでしたが、クイーンは利きが大きく詰めにくい駒です。その詰めにくい駒を小駒だけで詰めるのが本局の特徴です。小駒でクイーンを詰める場合は、クイーンの周りを四角く囲むのが常道ですが、本局の場合は桂や歩を主体に組み上げられたスカスカの形でクイーンを捕らえてしまいます。

詰手順はこの詰上りが分かれば易しいと思いますが、控えて打つ3手目 21 金が渋くて良い味を出しています。この 21 金を入れなければ「14Q、持駒金桂2歩、7手」という裸玉にできるのですが、さすがにこれでは面白くありませんね。形より手順を取った作者の判断は正しいと思います。

【短評】

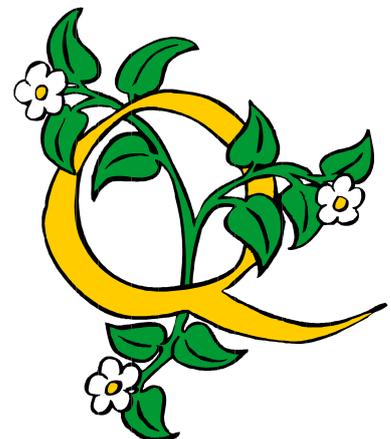
たくぼんさん

詰上りが見えたので意外と早く解けました。
21 金は良い手でした。

変寝夢さん（※無解）

やはりQは手強い。31と13を埋めて11玉に22金（OR桂成）で詰まそうとしたが9手にしかならなかった。残念。

☆ 変寝夢さんは 11Qにヤマを張ってしまいましたか。実は 11Qと 12Qは利きの範囲があまり変わらないので、11Qで詰みが見つからない場合は、12Qの詰上りを考えると良いと思います。



■ 47-9 上谷直希氏作 (正解者なし)

背面キルケ打歩協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛2

【ルール】

•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。

【解答】

31 飛 41 香 73 飛 82 玉 23 飛生 28 歩

22 飛生 32 歩 まで 8手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

合駒で終わるとい珍しい(?)フィニッシュが狙い。

3段目に復活するという歩独特の性質を最大限生かしたいという気持ちを詰め込みました。手順中は背面もキルケも全くない構成になってしまったのは残念ですが、とにかく3枚で配置

が落ち着いたので良かったです。

このルールは非常に詰みやすいもので、この図に至るまでは余詰に相当苦労しました。そのことを考えると3枚で済んだのは奇跡に近いです(笑)。双裸玉でまとめていらっしやる皆様はすごいですね…。

「打歩」ルールが…。ちなみに打歩ルールがない場合、この図は不詰ですのでお買い損した気分。普通打歩にすれば詰み「にくく」なるはずですからね(背面だと逆なのかもしれません)。

【解説】

まずは詰上り図を見てください。「これで本当に詰んでいるの!？」と一瞬目を疑うことでしょう。パッと見、こんな疑問が浮かぶのではないのでしょうか?

Q. 打歩詰なのに玉頭に歩を打ってない…

A. 「背面」の効果で32歩が飛の性能になり、王手を掛けています

Q. 32歩を飛で取れそう…

A. どちらの飛で取っても、取られた歩が33に復活して自玉への王手になります

Q. 28歩も取れそうなんだけど…

A. 28歩を王で取ると取られた歩が23に復活して自玉への王手になります

Q. 27王と逃げられそう…

A. 27王と逃げると「背面」の効果で28歩が玉の性能になり、自玉への王手になります

Q. 22飛はなぜ成ってないの?

A. 成ってしまうと最後33龍が可能になってしまいます

打歩自玉詰は「取りたくても取れない歩」で詰ますしかありませんが、性能変化のないルール下でそれを実現する方法は「ピンされた駒による王手」か「完全打歩の利用」しかありません。

しかし、本局では「取っても(復活するので)取れない歩」という「キルケ」の効果を利用した方法を提示しています。もちろん単なる「キルケ」では打った歩が復活した位置でもう一度王手を掛けることはできませんから、「背面」という性能変化ルールを組み合わせ、復活時に再

び王手が掛かるような仕掛けを施しています。

この構想を盤上玉2枚と角1枚という最小限の配置と、飛の限定打・限定開き・不成での移動という趣向を凝らした手順で実現した本作は、正に作者入魂の力作と言えるでしょう。作者自身は「打歩」で終わるより、単なる「合駒」にしたかったようですが、その合駒が歩であるためにルールが「打歩」になってしまったのを残念がっています。フェアリー的には打歩で詰めても良い「打歩詰可」というルールがあっても良さそうですね。

解答者がゼロに終わったのは残念ですが、玉の周囲の3つの筋の内、2つまでを歩で抑える本局の詰上りはなかなか思いつくものではなく、この結果もある程度仕方ないかと思えます。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

背面に慣れていないからか上手い打歩の型が思いつきませんでした。

☆たくぼんさんのギブアップで、本局の正解者はゼロとなってしまいました。年の瀬の何かと多忙な時期なので、解答陣も大変だったのでしょうか。

■ 46-10 たくぼん氏作（正解1名(作者のみ)）
限定協力詰9手

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

持駒 金 銀 桂 香 歩

【ルール】

・限定

駒を余らせず、指定手数で詰める。

【解答】

56歩 45玉 55金 36玉 25銀 同飛
28桂 35玉 36香 まで9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

詰上り型を探す問題です。

【解説】

詰将棋のルールに関してよくある誤解の一つに「駒を余らせずに詰ませなければいけない」というものがあります。これは作家が考慮する事項であって、解答者はそれに配慮する必要はないのですが、これを本当に条件の一つに組み込んでしまったルールがあります。それが「限定」ルールです。それだけではありません。「限定」ルールには「指定された手数で詰める」というおまけまで付いています。当初はf mの簡易検討用に提案されたルールですが、f mではこのルール向けの最適化は特に行われなかったため、当初期待された効果は得られませんでした。現在は簡易検討用ではなく、マイナーなルールの一つとして残っています。

さて、その珍しいルールに目をつけたのが、たくぼん氏。たくぼん氏は「強欲」ルールというマイナーなルールの巧い使い方を編み出し、その地位を大きく引き上げた実績があります。本局はそれを「限定」ルールで再現するかと期待したのですが、作者以外の解答者がいなかったため、効果があったのかどうか分からずじまいになってしまいました。

本局でまず目を惹くのはその形。市松状に配置された多数の駒が凸レンズ型に並んでいて、何だか目のようにも見えますね。ルールといい、形といい、もしかしたら前号で開催された「おぼかな作品展」を目指して作成されたものかもしれません。

この配置は桂を使いにくくする効果がある

ので、キーとなるのは桂の打ち場所だろうと想像は付くのですが、いかんせん筆者は投稿を受け取った時に解答を見てしまったので、これがどのくらい難しいのか分かりません。作意を見る限り、そう難解には思えないのですが、桂の犠打(あるいは駒を余らせないための打ち捨て)を中心に読んでしまうと難解になるのかもしれませんが。

本局は「多数ある紛れから条件に合う手順を見つける」型の問題でしたが、きっと「限定」ルールには他の使い方もあると思います。「駒を余らせない」は自玉系や悪魔詰系でもしばしば見られますし、「手数指定」はプルーフゲームでしばしば見られるような、わざと手数を損する手順が自然に実現できます。過去には手数指定で4組という作品さえありました。

《参考図》

神無六郎作 ナイト王限定ばか詰 X手
(Online Fairy Mate、1994年5月29日)
ナイト王限定ばか詰7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

									駒	一
										二
										三
										四
										五
					騎					六
										七
										八
										九

持駒 歩3

a) (上図)7手 b) 9手 c) 13手 d) 15手
(解答省略)

更にこの図は17手以上で完全にならない(必ず非限定が出る)ことも知られています。読者の皆様も「限定」ルールの新たな可能性を探してみませんか？

【短評】

たくぼんさん

解くほうは楽しくないでしょうね。

☆ 筆者にとっては(解いていないにも関わらず)良い刺激でした。実は本局の投稿を受け取ってから気付いたのですが、「限定協力詰」

は「悪魔詰」の検討(完璧な検討ではなく簡易検討)に利用することができます。以前はfmで「悪魔詰」を検討する裏技として、神無太郎氏の発案したトレース機能(ITオプション)を使う方法が知られていたのですが、「限定」ルールを使っても同様の効果が得られるのです。これは「fm虎の穴」に掲載すべき記事ですが、過去の「悪魔詰」の検討結果も含むので、WFP向けの記事にして報告したいと思います。

【総評】

変寝夢さん

詰みそうで詰まない適度ないらいら感に大満足です。

まあ私レベルにとってはですが・・・。

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。

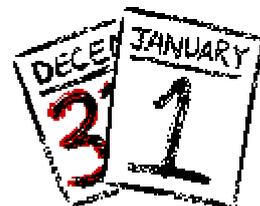
DD++さん

前回いくつか解けていたのに送り忘れてとほほ。

☆ 今回の作品展は前回より易しいと思っていたのですが、解答数は残念ながら減ってしまいました。筆者自身も雑用や年賀詰の創作で時間を取られてしまい、「おぼかな作品展」の解答が中途半端になったり、フェアリー短編コンクール向けの作品が用意できなかったりと、結構苦戦しました。やはりこの時期は皆さん多忙なのでしょう。

☆ 既報の通り、WFP 作品展の今月の出題と来月の結果稿はお休みします。この間を利用して解答成績のまとめの作成や、登場ルーラーの更新など、いくつかの作業を行う予定です。何かと至らない点もあるかと思いますが、また来年もWFP 作品展をよろしく願います。

以上



推理将棋第6 1回出題解答担当：DD++

出題： 平成 24 年 11 月 4 日
 解答締切： 平成 24 年 11 月 20 日

今回は上級の難易度付けが失敗でしたね。17 手という手数により手を出すハードルが高いのではないかという疑念と、私自身が実はけっこう悩んだので上級にしましたが、どうやらけっこうな見込み違いだったようで。反省を踏まえ、来月からは難易度決定における手数の重要度を下げようと思います。

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

出題のことば (担当 DD++)

この馬寄りに先手は何手かかる？

追加ヒント：

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。

推理将棋 6 1-1 解答

- ▲ 7 六歩 ▽ 4 二金 ▲ 3 三角成 ▽ 5 四歩
- ▲ 4 三馬 ▽ 5 三金 ▲ 同 馬 ▽ 7 二金
- ▲ 5 二金 まで 9 手。

詰上り図

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

さすがはベテランという、シンプルながらも手がかり満載な「53 に馬を寄った」条件。論理パズルとしてはお手本のような条件付けです。

53 へ馬を寄るためにはその直前に 43 か 63 に馬がいなければ行けません。しかしその 2 箇所は筋違いの場所。つまり 53 へ馬を寄る最短手順は「76 歩～33 角成～43 馬～53 馬」で、先手はあと 1 手しか残りません。しかしもちろん馬 1 枚で 53 馬までの詰みはこの手数では無理というもの。つまりあと 1 手は当然何か駒を打つ手。ですが、あれ、打つ駒はどこで入手するのでしょうか？

そこで推理将棋ならではの手が登場します。先手が駒を取りに行く隙がないなら後手が駒を自ら献上すれば良いのです。つまり、2～6 手目で「42 金～54 歩～53 金」(あるいは銀)と指せば 7 手目 53 同馬で金か銀を先手が入手できるわけです。

あとはこれを 52 へ打ってトドメ、といきたいところですが守備金と飛車が邪魔。そこで左金は後手に渡してしまい、右金は残る 1 手で 72 金と通常は絶対に指さないような手でどかしてしまいましょう。これがうまいこと飛車筋を遮ってくれて 52 金まで見事詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

隅の老人 B 「攻方の手順、最初 4 手はこれしかないと確信。応手は？です。」

■これに自然に行き着ける条件がさすがベテラ

ンの味。

斧間徳子 「第1問に最適な問題ですね。」

■タラパパさんは初級問題作るのが本当に上手いんです。

チャンプ 「さすがは達人。こんな短手数の中に作者のらしさが存分に表現されてるところに深く感心しました。言葉巧みな条件もさすがですね。」

■全くもって。

星の平原 「馬寄りの手順の中で攻め駒がもう一枚欲しいところを解決する後手金の二段活用がよい味。」

■こういう手順の発想力は私もほしいです。

諏訪冬葉 「もう一手あればいろいろなルートが成立したのに・・・」

■推理将棋の1手差って非常に大きいですからねえ。

くるぼん 「トドメの金をくれてやるのが推理将棋らしい手」

■こういう手が面白いと思える人は推理将棋向き。

橘圭伍 「両方の金が自滅するように動くのが良い調和」

■居玉頭金手順の宿命。

S.Kimura 「53馬と寄るのはなかなか難しいですね。」

■53角成ならともかく馬の手は案外難しいんです。

宮谷保可楽 「この条件だと、先手は7手目まで歩以外の駒が入手できない。『9手目が初王手』が惜しいかな。」

■2手目と4手目の手順前後だけあるんですよ

ね。おいしい。

NAO 「53に寄る手だけで手順がきっちり限定できるんですね。」

■こういうのタラパパさんは見つけてくるのが上手いんです。

やまかん 「初級にしては難しい。玉方の手が妙手すぎる^^。最終手53馬の図を考えて苦戦。それにしてもうまく手が限定されてますねえ。」

■この53金は推理将棋の手筋ですが、やはり知らないと思いつくのは大変。

鈴木優希 「理詰めで考えれば、馬寄りで駒入手は目に見えていますが、この53馬を『馬を寄る』と表現すると違和感があるのは自分だけかな。」

■うーん、どうなのでしょう。もし違和感ある方が多いならこの表現の是非を考える必要があります。

鈴木康夫 「やっぱり頭金が詰みの基本ですね。」

■9手くらいになるとやさしい頭金は多いですね。

平井康雄 「金を取ってもらうために涙ぐましい努力。それにしても、どこをもって『優劣不明の難しい将棋』なのでしょうかね？」

■互いにこんなセオリーから外れまくった手をお互い指すような将棋では、普通の優劣の尺度は通用しないでしょう（笑）

変寝夢 「5三金のただ捨てより、7二金のようなおマヌケな指手の方が好みです」

■こういう手を好む方は珍しいかも。その独自の感性で作問すると個性的な問題ができそう。

たくぼん 「馬を寄っての詰上りと勘違い（泣）ヒントで勘違いに気づきました。やれやれ」

■53馬と寄っての詰みは11手必要になってしまいますね。

枘彰介 「簡単に見えたが、金の入手ルートが盲点でした。」

■ 9手で3段目の駒渡しは6手目7手目でしか成立しない、というのを知っていたら気づきやすかったかもしれませんね。

渡辺 「金をただ取りすれば勝利を確信できますね。」

■ 地味なところでヒントになってるんですよ。

はらたっと 「最終手53馬を考えましたが紐つかないので、頭金しかないですかね。」

■ そうなんです。それにスッと気づけばあとは簡単。

はなさかしろう 「簡潔な2条件の組み合わせが絶妙ですね。導かれるままに解けているのに新しさのある手順で目が覚めました。」

■ 普通はこの順は44角から53角成ですからねえ。

正解：20名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん くるぼんさん
鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん
諏訪冬葉さん たくぼんさん 橘圭伍さん
チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん
はらたっとさん 平井康雄さん 変寝夢さん
星の平原さん 枘彰介さん 宮谷保可楽さん
やまかんさん 渡辺さん

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

出題のことば (担当 DD++)

思い込み注意。

追加ヒント：

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。

推理将棋 6 1-2 解答 担当 DD++

▲ 7六歩 ♽ 3四歩 ▲ 2二角不成 ♽ 4二玉
▲ 8八角不成 ♽ 2二銀 ▲ 3一角 ♽ 3二玉
▲ 2二角上成まで9手。

詰上り図

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

ミスディレクションと言われる手法の問題です。「桂頭に着手」と聞いて「22地点か82地点、どっちを攻めるか……」とどうしてもつい考えてしまいがち。しかし、桂の頭というのはこの2地点だけではないのです。桂が跳ねれば桂頭も移動しますし、それ以前に桂は21と81以外にももう2枚。これに気づかないとこの問題は永遠に解けません。

まず4回の桂頭の先後割り振りを考えましょう。4回全部先手だとすると先手は3手目以降全部桂頭着手。最終手が駒成ということは「76歩〜22角不成〜88角不成〜22角不成〜88角成」ということになりますが、もちろんこんな手では詰みません。一方で後手は玉の移動とその周辺の整備をしなければいけないので、4手で2回

も桂頭の手を指すことはかなり困難でしょう。となると「先手3回、後手1回」ということになりそうです。

これを決め打ちすると収束も自然に見えてきます。先手は「76歩～22角不成～88角不成か打～22角成」に加えて、22に紐をつけつつ42を塞ぐ「31角不成か31角打ち」。後手はまず「34歩」と突いて「42玉～32玉」と桂頭の手である「22銀」。これらをちゃんと手順が成立するように並べ替えれば作意となります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

隅の老人B 「この条件で2度の角生。解けて、『上手い、上手い』。」

■単純に成生指定しないのが素敵でした。

斧間徳子 「手順、条件とも申し分ない完成作品。」

■31角不成で銀を処理するのではなく22銀と31角打ちでないといけないというのが好手順。

チャンプ 「正直少し考えさせられました。22角不成～88角不成の食い逃げ大作戦がいい味を出していますね。」

■「え、角を食った？ 私は88から動いてませんよ？」

星の平原 「△2二銀→▲3一角の手順がなかなか見えず。取った角を8八か2二に打つ手をどうしても考えてしまいますね。」

■取った角を88に打つ、は確かに考えた人は多そう。

諏訪冬葉 「これが一番悩みました。なぜか途中で△33桂▲34角成などという手も考えてしまいました。」

■33桂34馬もわりとありえそうな筋。

くるぼん 「角の往復便が楽しい。最終手成りで全てが限定できている。」

■3手目成や5手目成だと不十分なのかな？ そっちはあまり検討してませんがどうなんだろう。

橘圭伍 「目に入ったヒントがこの入りじゃないという示唆かと思いましたが……先手が3回やるのが一番楽です」

■ありゃ、そんなに紛らわしいコメントでした？

S.Kimura 「88角不成に気付いた時、「やられた」と思いました。22角不成が邪魔駒だったとは・・・」

■すごく不思議な感触の1手ですよ。

宮谷保可楽 「角に往復運動させるのが、結局一番ラクな方法だった。」

■です。意外となかなか気づかなかつたりするんですけどね。

NAO 「31角は不成で入るもの、88角は打つものと思い込んでしまい、思わぬ苦戦。某所某氏出題の55手詰よりも解図時間を要してしまいました。」

■誰ですかね、55手詰なんて恐ろしいのを出したのは（目を逸らしつつ）。

やまかん 「22銀から31角が妙手ですね。これは条件がうますぎます。ヒントみるまで解けませんでした。傑作です！」

■ぜひ88角不成も褒めてあげてください。

鈴川優希 「往復とは思いませんでした。22角不成～31角不成かとばかり。」

■ですから思い込み注意と。

鈴木康夫 「今回はこれが一番難しかったです。」

■今回は上級の難易度をだいたい読み違えたようです……。

平井康雄 「22角成までの予想はつくが、桂頭

の手が3つまではわかって後1つがどうしてもわかりませんでした。22銀が絶妙手で、これによって31角も可能になるわけですね。」

■桂頭3回の9手だと実はこれ以外にもかなりの数の手順が存在するんですよね。42飛成までとか。

変寝夢「2二銀が妙手。これのおかげで、実質4手詰で悩む羽目に・・・」

■59-2と相通ずるものがある手ですね。あれも22銀に悩んだ人が多かった。

たくぼん「なぜか31角が見えず。時間を食ってしまいました。普通の手なのにね」

■"推理将棋としては"普通の手ですね(笑)

枡彰介「詰め上がりが見えず、上級より後に解きました。条件を満たしつつ角打ちのスペースを作る22銀が見えなかった。」

■詰め上がりをわかりやすく限定しそうで案外そうでもないこの条件。

渡辺「88に角を打つより引く方が後手が22に先手の駒を取らずに行けるので効率良いんですね。そのことに気付くまで少し時間がかかりました。」

■88と31に角を用意する手段は2つあるんですねこれが。

はらたつ「桂頭4回で22銀を限定させるのがウマイ。」

■本当によくできた条件です。

はなさかしろう「これも綺麗な2条件。ソツなく解けました。」

■普通なら3条件くらいかかりそうな手順なんですけどねえ。

正解：20名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん くるぼんさん 鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん たくぼんさん 橋圭伍さん チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん はらたつとさん 平井康雄さん 変寝夢さん 星の平原さん 枡彰介さん 宮谷保可楽さん やまかんさん 渡辺さん

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たね・・・」

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。

出題のことば(担当 DD++)

先手の着手を思い切って決め打ちすることが重要かも。

追加ヒント:

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。

推理将棋 6 1-3 解答 担当 DD++

▲4八金	▽3四歩	▲3八銀	▽7七角成
▲6八金	▽6七馬	▲7八銀	▽4五馬
▲6七金	▽4二玉	▲7七銀	▽3三玉
▲6六金	▽4四玉	▲7六銀	▽5四玉

▲ 6 五金 まで 17 手。

詰上り図

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

持駒 なし

50-2 で双方直進のみというのがありましたが、今回は先手のみただし金銀限定。敵陣に攻め込むことが難しいので後手の馬と玉がかなり頑張らないといけないことは見え見えですね。決め打ちがピタリはまった人はさぞ気持ちよく瞬殺だったことでしょう。

先手は5手目「68 金」7手目「78 銀」まではともかくとして、9手目に金を進めるためには47歩か67歩のどちらかを後手に取ってもらうしかありません。つまり後手は「34 歩～77 角成～67 馬」以下。

ここからは収束図の決め打ちが必要になります。先手の左金銀がずんずん進めば76銀65金に行き着くので、これで64玉を頭金に打ち取るというのが多くの方の第一感でしょう。実際玉移動5回もしくは44歩+玉移動4回でびたり頭金になりますが、67で金が馬を取ってしまつて条件違反。

ではどうしよう、と考えた時に1手足りない分54玉でどうにかしようと考えたあなたは正解。幸い44地点は金が動いて角筋が通るので、45地点さえどうにか塞げばいいですね。67から馬を逃げる手が必要なのでそれを45へ動かしておけばオーケー。あっさりと作意にたどり着きます。

そしてこちらは余談ですが66から65へ玉や金や銀を進める手というのは44玉を詰める常套

手段。88角の利きを開きつつ最も塞ぐのに難儀する54地点を移動した駒が同時に塞げるため、おもちゃ箱でも何度か出題されている形です。34地点には後手歩を置いて、残る35と45地点はかなり塞ぐ手段が豊富、今回も例えば「▲36銀▲65金▲88角△44玉」のような一見なんとかなりそうな形が多数。ベテラン勢を中心にこの形を知っている人が何人もこっちにハマるかなあ、と思っていたのですが……。

それではみなさんの短評をどうぞ。

隅の老人B 「8手目の馬の引き場所が妙手。88角の利きに気付いて解決。」

■馬を逃げる手をこう使うのは一石二鳥。

斧間徳子「先手の歩を除去してから4五の逃げ道を封鎖する後手の馬が隠れた主役。」

■縁の下の力持ち、というやつですね。

チャンプ「確か『初級でもいけるかも?』と書いて投稿したハズなんですけどねえ(笑)条件が先手の縛りでありながら後手の指し手が全て限定されてるところだけが取り柄です。初手と3手目は何かって?目が眩んでいて何も見ていません(笑)」

■そう書かれた問題に担当は小一時間本気で悩みましたすみません(ちなみに中級は1分)。

星の平原「後手馬の引き場所をとりあえず決めて必然手を積み重ねていたら詰んでました。確かにこれが初級でもよかったかも。」

■54玉が必然手に思えるかが瞬殺できるかどうかの分水嶺。

諏訪冬葉「・先手の歩の壁は後手に取ってもらわないといけない ・後手の歩の壁は取れないので玉が前に来てもらわないといけない と考えたらすぐでした。」

■お見事です。

くるぼん「先手は歩を動かす手がないので馬による露払いから撤退がみえれば半分解けたよう

なもの。最初は暗算で角道がふさがっているのに気付かずドツボになりかけたのはナイショ。」

■この角筋はよく暗算において悪さをしてくれますよね。

橘圭伍 「最終手の感触を楽しむ作品」

■64と54と44を一気に塞ぐ1手！

S.Kimura 「88角の効きを見落としていたため、悩みました。」

■金銀しか動かさないことと金銀しか使わずに詰めるのは全く違うんですが、先入観とは恐ろしいもので。

宮谷保可楽 「48金も38銀もこれ以上動かないと決めつけると、あとはゴールまで一直線。77→67→45馬もピッタリ。」

■一方で一直線に44玉開き王手のゴールに駆け込もうとした担当者。

NAO 「手数長くても難しいところがなく、難度は初級クラスでした。」

■難しいことを考えると逆にハマるパターンでした。

やまかん 「4, 5手目を発見すればヒントにあるように確かに易しかったが手順は美しい^^。初手と3手目がなければ傑作と思うのだが、惜しい。。」

■攻方7手玉方8手という順は作る側としても困るんですよね。今回だと金の方は削ろうと思えば削れますが。

鈴川優希 「初級よりも簡単。1条件でまとまったのが良いですね。」

■けっこう無理矢理に1条件にまとめる感もないではないですが（笑）

鈴木康夫 「長いですが右の金銀が5手目以降動かないのはほぼ自明なので簡単でした。」

■そのようですね。担当はなぜこれにドハマリしたのか。

平井康雄 「手数は長いですが、実は紛れようのない一本道。最初に右側を動かしているのが惑わされそうになるが、37歩、47歩を取ってもらい余裕はまずないので、5手目以降は左側の金銀を動かすしかなく、その時点で先手の手が全て確定。最後65金で詰む形もこれしかないのですが、本当に紛れる余地がない。同じことなら、以下のようにした方が良かったのではないですか？1. 16手で詰。2. 後手は2手目72銀以降、銀金を交互に駒取りなく直進し続けた。これなら右金を動かす紛れがちょっとだけできるはずですよ。」

■解説でも書いたように44玉も実は結構それっぽい形だったりします。完全作である以上当然ながら間に合わないわけですが。

変寝夢 「何とか解けたようです。玉のルートは3三からということと、金銀で角道を防ぐ必要があることなどを念頭に進めていたら偶然行き着きました。角道をダブルで防ぐところが面白かったです。」

■玉上がりのために88角の利きを遮る手はよく発生しますが、シャッター2枚というのは珍しい。

たくぼん 「48金も38銀も何だか寂しそうですね（笑）駒を動かしたら詰みました。」

■みんな44玉に引っかかってくれない（泣）

枡彰介 「11~15手目で角の利きが止まる間に玉が33、44を移動する阿吽の呼吸が上手い。」

■かなりギリギリのタイミングですね。

渡辺 「詰形が意外。空き王手ばかり考えていました。」

■ですよ？ ですよ？ですよ？

はらたつ 「48金38銀がムダ手ながらも金銀の行進の準備運動みたいな動きで面白いです。」

■ どうせ銀が無駄手になるなら金も、という意図で 16 手詰ではなく 17 手詰を選択したんでしょうね、きっと。

はなさかしろう「迷うことなくずんずん行進しました。」

■ 玉が直接出迎えることも迷わなかったら瞬殺、と。

正解：20名

S.Kimura さん 斧間徳子さん くるぼんさん
鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん
諏訪冬葉さん たくぼんさん 橋圭伍さん
チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん
はらたっとさん 平井康雄さん 変寝夢さん
星の平原さん 枘彰介さん 宮谷保可楽さん
やまかんさん 渡辺さん

総評

隅の老人B 「いつも苦戦の推理将棋、11 月は何だかすんなり解けた気がする。毎回どん尻解答だが、今月は一番槍かも？如何なりまやら。11 月 4 日朝の 7 時 55 分。」

■ お見事一番槍でした。2 着の斧間さんと 6 時間差のぶっちぎり。

チャンプ 「今回は宣言通り易しかったですね。はてさて来月は如何に？」

■ 間違いなく今月よりは難しいと思います。特にチャンプさんの問題が。

星の平原「中級がなかなか閃かず苦戦しましたが、なんとか追加ヒント前に完答できました。今年の四月から推理将棋の回答を始め、初の長手数モノでしたが簡単でよかったー。ほっとしています。」

■ 年賀推理将棋は手数長めのものも投稿されているので、ここで肩慣らしということで。

くるぼん「今回は実質上級なしだったのではじめて追加ヒントなしで解けました。」

■ たまにはこんなサービス回があってもいいですよ！（言い訳）

橋圭伍「ヒントが直ぐ目に入るのも困りものですね。変な勘ぐりをしてしまいます」

■ うーん、そこはもう毎回同じレイアウトなのを見越して読み飛ばしていただくしか。

S.Kimura 「今回はヒントが出る前にすべて解けました。」

■ 今回はそういう方が多かったです。

宮谷保可楽「今月は 2 が最難問でした。これだけで 10 日かかっています。最近疲れが抜けなくなってきたせいか、易問でも解くのがしんどくなっています。とりあえず今日は、ここまですべてにして休みます。ではまた。」

■ ごゆっくり養生なさってください。

NAO 「今月は中級で盲点にはまりました。」

■ 思い込みは推理将棋の最大の敵ですね。

やまかん「今月の 3 作はかなりよい作品に感じました。手順もうまいけど条件がもっとうまかった。ただ少ない条件でうまく手順を限定するためか自分には難しくててこずりました。ただ考えやすいので(易しいという意味ではない)空時間によく考えてしまい詰将棋の創作がはかどらないのが痛かった。条件がシンプルなので解けないと結構思いつすんですよ。。」

■ 条件が少ないのは覚えやすくはありますが、必ずしも解きやすいとは限らないんですよ。初級問題を作る時には覚えておいていただきたいポイント。

鈴川優希「今月はどれも易しくて助かりました。これからもできる範囲で解答していきたいです。」

■ 創作の方もあわせてぜひ。

平井康雄 「前回メールで書いた通り、今回は上級が極端に易しく紛れる余地なくすぐにわかりましたが、初級、中級は最終ヒントが出るまで全然わかりませんでした。今回のクラス分けは相当に疑問があります。」

■推理将棋は詰将棋と比べて解答の妥当性の証明が容易なので、最初に作意が見えると紛れはほぼ見えなくなりとても簡単に見えたりします。逆に簡単な問題でもわずかな思い込みで大ハマリすることも。今回は上級の紛れにハマった人が少なかったのが別回の中級とすべきだったかもしれないが、初中級は解答者の反応を拝見する限りこれで特に間違いはなかったはず。

変寝夢 「やはり全題解けると気持ちいいもんですね。その分疲れますが・・・。」

■しかし何も悩むことなく全題正解してもおそらくはあまり気持ちよくないという。

枘彰介 「先月は難しすぎて解答をパスしましたが、今月は初級と上級の先手の手が限定されていたのでとっかかりやすかったです。」

■1題や2題だけでも解けた時にはぜひぜひご解答ください。

はらたっと 「取っつきやすいが、ちょっと考えさせられる3問でした。皆さん条件付けがウマイですよね～。」

■タラパパさんやチャンプさんはもう何十問あるいは百問以上作ってるでしょうから、上手くなるというものでしょう。

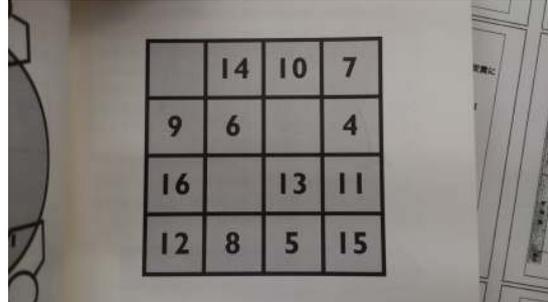
推理将棋第61回出題全解答者： 20名

S.Kimura さん 斧間徳子さん くるぼんさん
鈴川優希さん 鈴木康夫さん 隅の老人Bさん
諏訪冬葉さん たくぼんさん 橘圭伍さん
チャンプさん NAOさん はなさかしろうさん
はらたっとさん 平井康雄さん 変寝夢さん
星の平原さん 枘彰介さん 宮谷保可楽さん
やまかんさん 渡辺さん

当選： NAOさん

11月も終わろうかというある日、娘からのメールが届いた。お願いごとがあるときだけのメールだ。

娘「1,2,3はどこに入る～～??」



太郎「なんだこ～れ!？」

娘「なんか一つの法則に従って数字が入ってるらしい～～全然法則がわからんちん」

友達から出題されていて、正解するとキャラメルがもらえるらしい。直感的に完成度の低い問題だと思ったが、なかなかエントロピーの低い答が見つからない。結局、こういう答(ADとBC、ABとCDをつなげてクラインの壺を作って、ナイト跳びで一周する)を送ったのだが、

A		D																
	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1 4</td> <td style="text-align: center;">1 0</td> <td style="text-align: center;">7</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1 6</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">1 3</td> <td style="text-align: center;">1 1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1 2</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">1 5</td> </tr> </table>	2	1 4	1 0	7	9	6	1	4	1 6	3	1 3	1 1	1 2	8	5	1 5	
2	1 4	1 0	7															
9	6	1	4															
1 6	3	1 3	1 1															
1 2	8	5	1 5															
B		C																

娘「わけわかめ」

で、連番にならないようにする、が法則だったようだ。なんだそ～れ!？というわけで、まだキャラメルは届いていない。

「おぼかなフェアリー詰将棋」でも、なんだそ～れ!？が連発されそうで、心配ではある。

おばかな作品展 解答発表



先月出題のおばかな作品展解答発表です。

解答者は、小林看空、若林、橋本孝治、中山省吾、DD++、洞江元太、一乗谷酔象（敬称略）の7名と多数の解答を頂きました。

〔解答成績〕（敬称略）

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
若林	○	△	×	×	×	△	×	○	△	○
橋本孝治	○		○	○		△				
中山省吾	○	-	○	○	○					
洞江元太	○	×	○							
一乗谷酔象	○		×			○			×	
DD++	○	○	○	○	×	○	-	-	△	-
小林看空		×	○	×						

解答者名	11	12	13	14	15	計
若林	×	×	×	×	○	5.75
橋本孝治			○	×		4.75
中山省吾						5.00
洞江元太		○			○	4.00
一乗谷酔象		○		×	○	4.00
DD++	-	○	-	○	○	8.50
小林看空						1.00

最多正解者は、DD++さんでした。「新約・神話大全」をお送りしますので住所をメールいただけますか。自作があったのが大きかったですね。2位は若林さん。自作なしですのでこれも凄い。正解者0の作品は2題で7番と11番。7番は発想が飛びすぎ、11番はやや考えにくかった感じでしたか。

各題の短評の名前の前に正誤を記載しております。正誤判定につきましては、以下の基準（太郎案）で判定しております。

- ×：論理が破綻している or 理解不能
- △：合理性は認められるが、作意と比較すると明快性に劣る
- ：作意 or 作意と同等の明快性あり
- ◎：作意以上の明快性あり（今回はなし）

判定の難しいものにつきましては作者に判断を委ねております。いろいろ言い分もあるかと思いますが寛容をお願いします。なお再度お願い申し上げておきますが怒らないでくださいね。

解答発表の前に先月お話した山本作について2名の方からメールを頂きましたので紹介します。その作品はこちら↓

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	
							王	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？」

このような疑問に対して以下の返答がありました。

小林看空さん

2.5 2.5 角成に対して、玉が逃れるとしたら、

- (1) 1.5 0.5~1.0(0.5 刻み)
 - (2) 0.5 0.5~1.5(0.5 刻み)
- の5通りが考えられますが、

- (1)ならば、隣に銀がいるので玉は寄れないでしょう。
- また、(2)ならば、隣は壁なので寄れないのです。ですから作意で詰んでいる、と解釈するのが、妥当だと思います。

橋本孝治さん

この問題には山本氏の次のコメントが付いてい

ます。

「23 と 32 の中間地点にな、角を移動して両王手をかけるのが妙手なんや。たしかに角はルール通り斜めに動いとるやんけ。」

このコメントの「ルール通り」がキーワードです。例えば、Wikipedia で角の利きを見てみましょう。

角「斜めに何マスでも動ける」

「何マスでも」動けるので、その通り角が斜めに 2.5 マス動いたわけです。(本当は動くマス目の数は整数でないといけないのですが、将棋の入門書の多くはそのことを書いていません。)

一方、玉の利きについても Wikipedia で見てみましょう。

玉「全方向に 1 マス動ける」

角と異なりちゃんと「1 マス」と明言されています。「全方向」は「縦横斜め」のこと(ちゃんと図に書かれています)ので、出題稿で述べられていたような逃れ順は指せません。

というわけであくまで「ルール通り」に指した結果があこの 1 手詰です。

ここでは Wikipedia を例に挙げましたが、多くの入門書では飛角香の動くマス目の数が整数に限ることは(当たり前のこととして)言及していません。山本氏の作品は、そのような入門書の読者の一人がこの 1 手詰めを答えた、

という状況を想定すれば理解できると思います。

本来なら冗談作品に論理的な分析を加えるのは無粋な話なのですが、妙な方向に解釈が進んでいるようなので、コメントさせて戴きました。

あの作品は山本氏のコメントを見る限り、「盤を 0.5 マス刻みで動ける」

という発想で作られたものではないと思います。

★ 解説を頂き、理解できました。DD++さんも納得いただける事と思います。

1. たくぼん 作

協力詰 1 手詰 13 解

後手：持駒なし

				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

正解：

- 35 角成 35 角生 44 銀成 44 銀生
- 52 飛成 52 飛生 52 金
- 63 桂成 63 桂生 63 香成 63 香生
- 72 歩成 72 歩生 13 解

解が異なる 13 種の着手というだけにはあるが史上初？だと思います。王を入れていないのは全くのうっかり。発行少し前に気づいたのですが短時間では王の王手を入れられませんでした。

○若林

歩成生～飛成生までの 13 解。ルールがかしこじやないのはおぼか作だから？導入に最適。

★おぼかですので・・・

○橋本孝治

13 種着手総出演。玉は監督として舞台袖に待機でしょうか。こうやって書き並べると普通の将棋では金が成れないのが残念に思えます。

○中山省吾

唯一のまともな作品

○DD++

あれっ、玉の手は？という無理難題を振ってみたり。

○洞江元太

王手が全て詰むという問題ですね。他の問題が難しすぎるので目の保養(?)になりました 笑

○一乗谷酔象

なぜ1番に出題されたのか？意味不明

★他の作品と違い考えなくてもいいということで客寄せ用の意味。

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

正解：52角成 まで1手

作者解説

反則は、対局相手または観戦者の指摘を受ければその時点で負けとなります。しかし反則に誰の指摘もないまま終局を迎えた場合には、その後から感想戦などで反則が指摘されてももう勝敗が覆ることはありません。これは日本将棋連盟のサイトのQ&Aにも記載されています。

さて本局ですが、53の生角を52に進めるのはもちろん角の移動できる範囲を逸脱しているので反則です。しかし協力詰、つまり相手が詰みに対して協力的なのであれば、着手直後にこの反則を第三者が指摘する前に急いで詰みを認めて終局としてくれるわけです。よって初手52角成で詰んで先手の勝ちとなります。

一応余詰がないか想像のつく範囲で（他のトンデモ駒移動とか隠し駒とか）いろいろ考えましたが、おそらく二手指し以外はちゃんと防いでいるのではないかと思います。二手指しは文字通り二手なので指定手数オーバーの誤答となります。

（解答時コメント）

例題2作を見てすぐ閃いたのがこれ。しかし「他のトンデモ移動をする」余詰だけでなく「隠し駒をしていた」等、同じ理屈でいける反則の種類が意外と多くて難産でした。

×小林看空

42角成+52香成 まで1手

説明

ばか詰3手詰の途中であるとして、原図はAまたはB

A

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

持駒 なし

ここより

53角(生←途中なので成れない!)(1/2手)+54香(1/2手)

51玉

42角成(1/2手)+52香成(1/2手) まで

B

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

持駒 なし

ここより

53角(2/3手)+54香(1/3手)

51玉

42角成(1/3手)+52香成(2/3手) まで

いずれにしても上記解は成立していると思いま

す。なかなか面白い。

作者 (DD++) 正誤判定

なるほど、これは面白い内容ですね。ただ、今回は不正解とさせていただきます。理由は以下に。

A図で1手指したところで角は着手途中になっています。ここから角を1手分動かす場合、まず1/2手を使って42へ成り、そして着手の残り1/2手を使って42から馬を動かすことになります。

つまり移動途中の53角をあと1手で62へ動かせないため、この初手「53角(1/2手)+54香(1/2手)」は王手になっていません。もし非連続王手協力詰だったら、あるいはこれが開き王手になっていれば、間違いなく正解にしていたと思いますけれども。

△若林

チェスのヘルプ1手と解釈（後手から後手、先手と1手指して後手玉が詰む）。
（後手）盤面を左に4マス動かす（結果、駒が1筋に移動する）
（先手）31角成
チェスなので当然持駒は双方なし。チェスルールなのはともかく初手が酷いので作為ではないでしょう。

作者 (DD++) 正誤判定

盤の方を動かすと来ましたか。確かにこれを否定する理由は私には作れそうにありません。チェスのヘルプメイトというのも同様に。これは合理性という点では問題無いと思いますが、二重に特殊解釈を使うため明快性で劣るということで△で。

（若林別解）

53香成/42,62角分裂成

「かくぶんれつ」って書きたかっただけのような気がしますが、先手配置は42,62馬、53杏となります。

★この発想は素晴らしい

×洞江元太

4.5 2.5 角半成、52角成まで1手

半手ずつ指すということなのかなと思ったんですが、それだと42角半成、51角成が出

来てしまう気もするので自信ないです。

作者 (DD++) 正誤判定

1/2手指すというのはあくまで「1手を半々に分けて指すもの」と考えます。よって前半1/2手を指してから後半1/2手を指さずにそのまま別の動きをするのはその部分を補う説明もなければ合理性として不完全であると判断します。

×中山省吾

詰みません。絶対に。

★気持ちは分かります。

3. 小林看空 作 1手詰

		6	5	4	3	2	1	
					角			一
		飛				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。

正解：11金成=飛 !!

作者解説

つまり盤上の金は中将棋の駒だったので。盤は中将棋盤だったとしてもよいですし、(9x9)にして枰をあいまいにする術も可。。

また中将棋の金が紛れ込んでいたとしてもいいと思います。わざと、後手も持駒は標示してありませんし、本当は52飛が赤飛車だが、印刷の関係で黒くなっていたとしてもいいです。(一応飛車になるヒントのつもり)

なお、中将棋の金は不成ではいった場合、駒を取るか、一段目に到達しないと、成れないのですが、1手詰の図は、これもクリアしています。

×若林

22全→23銀生まで。22の駒が金に見えるのは目の錯覚です。成駒が生に戻ってもいいじゃないですか！14を塞ぐのはこれが一番早い

ですが、双玉、52 飛の説明がつかないのでまだ見つかっていない意図がありそうです。

★22 合がありますね。

○橋本孝治

11 金成 (=飛) まで 1 手

部分図を使ったトリック。実は中将棋の詰将棋なので金が成れるということですね。「表示以外の駒配置はありません」が「表示以外のマス目はある」の裏返しだったとは！

○中山省吾

1 一金成 まで 1 手詰

本将棋でないのでしょうか。中将棋は駒を取らなければ成れないので、大局将棋かな。

○DD++

11 金成 まで。この金は実は、中将棋から輸入した成ると飛車になれる金である。

危うく、これは実は詰中将棋である、と答えそうになりました。盤の大きさはともかく駒成ルールも中将棋のものにしてしまうと 11 金は不成でしか指せなくて詰まないんですね。あぶないあぶない。

別解？：34 香まで。これは実は背面協力自玉詰（受先）の作品である。

作者解説

図は、実は、中将棋の詰め物としても成立しています。中将棋の場合、駒が不成で入った場合、敵の駒を取るか、一番奥の段に行かないと成れない、ということで、この場合は一番奥の段(11)なので、金は飛車に成ることができる、のです。まあ、部分図なので、いろいろ解釈ができるわけで、

1. 中将棋盤である。中将棋の詰め物である。
2. 将棋盤である。中将棋の駒が紛れこんでしまった。

と解釈するのが、素直(!?)だと思います。

また、

1. の場合、盤上の飛車は余詰消しのように見えますが、飛車がなくても 12 金成とはいけないので、余詰ないのです。しかし、飛車がないと、玉一枚になった瞬間、玉方は負けとみなされてしまうので、(一見余詰消しの)飛車を配したものです。

○洞江元太

11 金成迄 1 手

実は詰中将棋というこですがうまく創ってあります。図面が途中までしか書いてないのがヒントですね。某会合で見せていただいた時は二人がかりでといたので（自分は1割くらい）短評だけということをお願いします。

×一乗谷酔象

23 王まで 1 手。

玉を取るために王は取られてもよい（苦しいか）

★ さすがに・・・ねえ

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枡に着地します。

正解：22G まで 1 手

詰上り

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						G	G	王	一
						龍			二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

作者解説

1手詰の作意手順の途中の局面が出題図。
32 龍は移動中のGに隠れて見えていないのだ。

×若林

(持ち上げた飛を) 2/1.5 飛成まで。

これでライン上のマスと 21,22 は龍がフォローし、11,12 に G が効く。同玉はできない。それはナイトの動き。G 配置を活かすとしたらこれしかないかと。

作者 (神無太郎) 正誤判定

2/1.5 に駒があっても、31、32 の G の利きは11、12 には及ばない。利きの方向がずれているので。

○橋本孝治

21G左 まで 0.5 手

32 に龍が居り、43G が 32 龍を跳び越して 21 に向かう途中…というのが出題図の状況。
G の動きは「跳び越える」と表現しますが、物理的に跳び越えるとは…

○中山省吾

4 三にあった攻方の G が、3 二にある攻方の龍を、飛び越している場面。

古典的？な問題でした。

○DD++

21G上 (43 から移動) の後半 まで 0.5 手。
32 の上をジャンプ中のGの下に隠れてしまって現在見えない龍がいる。

例題の 1/2 手を応用したような問題ですね。
G の性質上、必然的に下にある駒が見えなくなっているというのもあって面白い。

×小林看空

22 玉

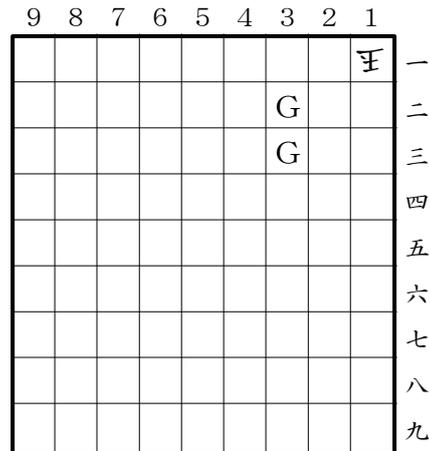
余詰？ 21 玉

よくみると、この論理ですと、41 金打も余詰？っぽい。

(★ 看空さんの説明は後ほど)

変奏局(作意は下記、作意になってしまった。)

A : Grasshopper 詰 1/2 手



持駒 なし

解 22 玉まで

解詳細その 1

32G(←31G) (-1/2 手)

22 玉(1 手)

合計(1/2 手)

解詳細その 2

33G(←34G) (-1/2 手)

22 玉(1 手)

合計(1/2 手)

解詳細その 2b

32 の Grasshopper の過去が 35 以遠 (35,36,37,38,39)の場合は、35 以遠地点から 32 に向かう空中にあり、盤には現れないので、「詰」対象としない。

(32G(←←3xG)) (-1/2 手)

22 玉(1 手)

合計(1/2 手)

説明

Grasshopper 詰なので、Grasshopper を詰める問題と解釈。ということは、A 図の前は、G 側の手番だったことになる。それは、31 にいた G が 33 に動いたか、34 にいた G が 32 に動いたか、しか考えられない。

そこで、1/2 手だけ戻す(!)と、二枚の G が 32 もしくは、33 で重っているにちがいない。いずれ

にしても 22 玉とすれば詰みである。
 (32 で重なっている場合は、21 玉もあるが。
 まあ不問) 説明終わり

解詳細その 3

32/33 のどちらかの Grasshopper が持駒(!)だった場合は、その駒はまだ盤には出現しておらず、空中にあるので、「詰」の対象になる盤上の Grasshopper は、22 玉までの「詰」となる。

=====

but A は 39 飛打(!)などが気になるので、玉方 35 歩を置いて完全(!?)としたいですが。どうでしょうか? やはり、A がいいかな?

変奏局

A2 : Grasshopper 詰 1/2 手

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

持駒 なし

持駒 : なし

もっとも、39 飛はもと G がいた可能性があるのですが、打てないという考え方もあります。

=====

さらにさらに

変奏局

B : Grasshopper 詰 1/2 手

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

持駒 なし

作意

23 金打!!まで

これは唯一解?

(31,36 に駒を置く気にはなれない)

作者 (神無太郎) 正誤判定

攻方を 0.5 手だけ戻して、受方を 1 手進めるといいますかね? そうすると、解詳細その 2 とか解詳細その 2b、解詳細その 3 は不成立だと思います。そういう逆算はできないので。

解詳細その 1 も、そもそも攻方を 0.5 手だけ戻すことに合理性は感じられないので、×ですかねえ。△は無理だと思います。触発されそうですが。

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って、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枡に跳べる駒のこととします。

正解 : 21 飛 まで 1 手

作者解説

チェス盤は正方形なのかもしれないが、将棋盤は長方形。日本将棋連盟の Web サイト (<http://www.shogi.or.jp/faq/index.html#kigu>) によれば、将棋盤の大きさは一般的に縦 1 尺 2 寸、横 1 尺 1 寸で、四方に 2.5 分の余白があるとのこと。つまり 1 枡の大きさは、縦 23/18 寸、横 7/6 寸である。したがって、1 寸を距離

の単位とすれば、integer-leaper である 11 玉の利きは 71 にしかないことになるのだ。

間違ったinteger-leaperの利き
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

正しいinteger-leaperの利き
9 8 7 6 5 4 3 2 1

		○							王	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 飛

※ 酒井さんの評判が最も悪かった作。当初は反射角の斜め 45 度の利きとの合わせ技で、(21, 23)-rider 相当の駒を使う作に仕上げるつもりだったのだが、きれいにまとめられなかった。

×若林

11 飛((1,i)飛)まで一手。i は虚数単位。とにかく(1,1)以外の(1,1)~(9,9)に効きがある飛車を定義しなくては行けない。そこで、飛車の動きの定義を見直す。飛車はベクトル(x,0)または(0,y)に動ける。これをなんとかして(x,y)に動かしたい。敵が integer-reaper なので実数、では無理だ。虚数を持ちだそう。こちらは imaginal-rider だ！
飛車の位置 (x,y)を x+yi(x,y は 1~9 の整数)で定義し、飛車は任意の正複素数(x+yi,x,y は整数)ベクトルだけ動ける。ただし x,y とともにゼロでは行けない。よしできた。これなら打ち場所も

11 に限定できる。そして x,y とともにゼロでは行けないのは integer-leaper にも同じように適用すれば同玉とは取られない。……高尚におほかですわね、これが作為だと思いますがさて。

作者 (神無太郎) 正誤判定

飛車 (imaginal-rider) の利きが相対位置 (0, 0) にないのなら、11 飛では王手になっていない。ついでに、imaginal-rider という名称は、complex-(number)-rider ではないかと思う (虚数ではなくて複素数かと)。しかし盤を複素平面ととらえるこのアイデアで何かできそうだ。

★私にはちんぷんかんぷん

○中山省吾

ここで盤上の 2 つの升目 x、y 間の距離を次の関数によって定める。

$$d(x, y) = 0 \quad (x = y)$$

$$d(x, y) = \sqrt{2} \quad (x \neq y)$$

この距離関数は明らかに距離の公理を満たす。このとき 1-1 からの距離が整数である点は 1-1 のみであるため、1-1 の玉は動けない。ゆえに、1-2 飛 まで 1 手詰

正解ではないと思いますが、思いついてしまったので…。このほかに、1-5 解もありますね。

作者 (神無太郎) 正誤判定

作意より明快。ただし非限定 (15 解ではなくて 2 解ですが) になるのがちょっと残念で、その分減点。

×DD++

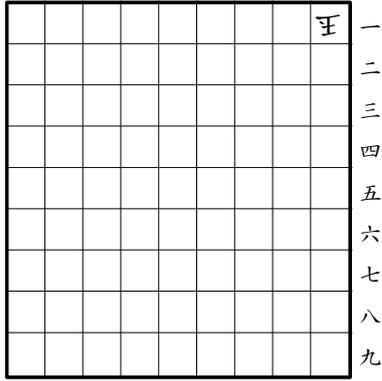
無解

距離が自然数のマスではなく距離が整数のマスということは、距離 0 の移動で事実上の手パスができるということ。それを活かす作品だったら面白いなあ、と思ったもののあまりに無意味な発想でした。残念。

6. 神無太郎 作

反射角詰1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



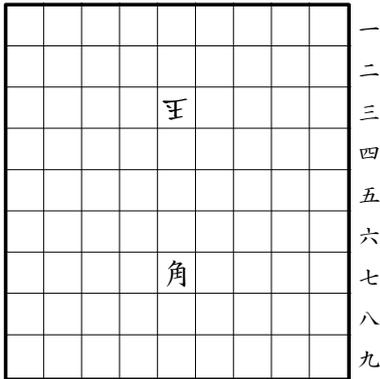
持駒 角

※ 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

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

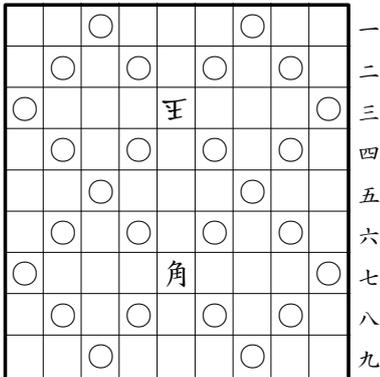
正解：99角まで1手

作者解説

例示した四重王手図の反射角の利きを○で図示してみよう。

間違った反射角の利き

9 8 7 6 5 4 3 2 1



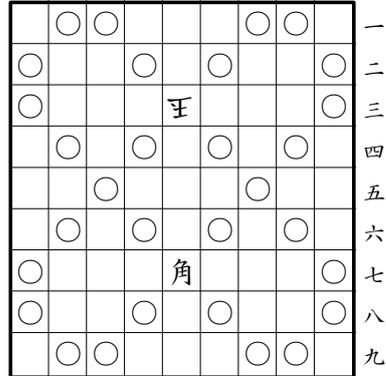
持駒 なし

実はこれは間違い。なぜならこの図だと反射角の利きは、盤の端ではなくて端枡の中央で反射していることになるから。

正しくはこうである。

正しい反射角の利き

9 8 7 6 5 4 3 2 1

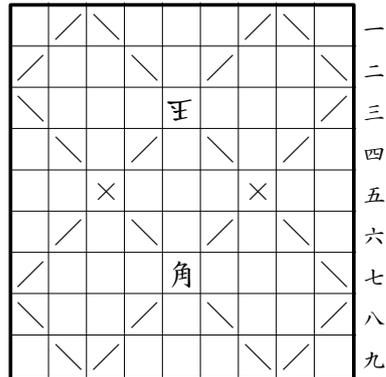


持駒 なし

ちょっとわかりにくいので、利きを線で表すようになる。

正しい反射角の利き

9 8 7 6 5 4 3 2 1

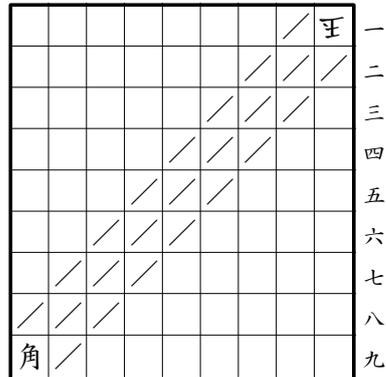


持駒 なし

同様に、作意の詰上りはこうなる。三重王手なのである。

詰上り

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

○に近い△若林

(1.5,2.5)角、(2.5,1.5)角までの2解。

玉がライン上に逃げない設定ならこれで詰みますが（合駒は逆回りできるので効かない）、4,5 ときてこれは作為ではないと思います。

○に近い△橋本孝治

(1.5,2.5)角 まで 1手

これは山本昭一流ですね。確かに角は斜めに利いてます。そして反射角で1枚両王手。盤に線を引くと綺麗な模様が楽しめます。

作者（神無太郎）正誤判定

反射角の利きが盤の端で反射することが押さえられている。ただし分数の座標を持ち出さなくても、整数の座標の範囲で詰められる（作意）ので、その分減点。

○中山省吾

9九角 まで1手詰

盤の端で反射するので、9九角の右下への利きは、8.5九・五で反射し、8九を通り、1二まで向かう。0.5一・五で更に反射し1一に至る。同じように左上への利きも1一へ向うため、三重王手が掛かっています。

四重王手の説明もできるので、これかなと。

○DD++

99角 まで1手。

右上の利きが直射、右下の利きは 99-(反射)-89-78-67-56-45-34-23-12-(反射)-11、左上の利きも同様にと三重王手になっているので合駒はできない。

例題が頭にあったせいか 8.5八・五角として「22合で詰まないよなあ」と唸ってました。ちゃんとマス目に着手して21と12を塞ぐ方法はあったんですね。

○一乗谷酔象

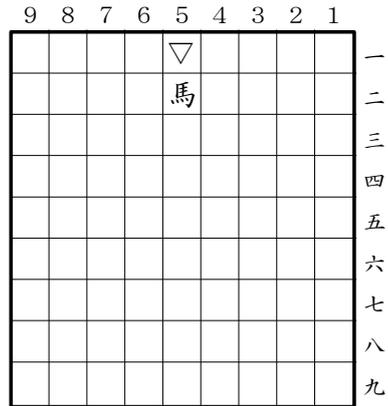
99角まで1手。

8.5-9.5や9.5-8.5で反射できると判断しました。

7. 神無太郎 作

安南詰 1手

安南詰 1手



持駒 △

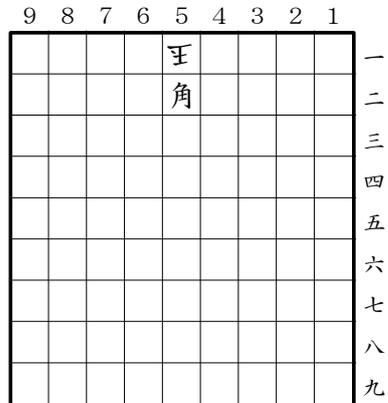
※ 普通の安南詰です。

正解：53金 まで 1手

実は、盤を裏から見ている図。

52馬⇒角、51△⇒玉、持駒の△⇒金。△は覆面駒ではなくて（わざわざ「普通の安南詰」と断った所以）、裏面に何も書かれていない駒。つまり、出題図は本当はこのようなのである。

安南詰 1手



持駒 金

なお、筋の座標は左右逆にしていないが、左右対称図にして、その影響が出ないように対策してある。

※ 抜かりはない。

×若林

無解

補足の「普通」を考える。普通に考えたら「かしこ」ということか。

でなければ△は覆面ではないという解釈もある。いずれにせよ、現状が王手放置でない理由をでっちあげて、その上で53△か(5,1.5)△が詰むようにすれば良い。後者の場合、現状が王手放置でない理由は説明がつくが、後手覆面が飛角だと逃げられる(桂は52馬がつかまえている)。ということで無解です。これを考えていたらこんなのが浮かびました。

1 手詰 持駒△

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

7 番コメント中の 1 手詰作為

32△打まで1手(△=奇)。馬→駒です。22△から精算する余詰がありますが、馬を強調したかったのと、おぼかなので明白なキズがあったほうがかえっていいかな、と。全→金からの発想ですが、もうちょっと穏やかな2題。

1) 協力詰 1 手

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

持駒 桂

2) 自玉ステイルメイト 4 手

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

持駒 なし

双方持駒なし

作為

基本的に同じコンセプトで、覆面要素とフェアリーピースを消したものです。

- 1) 23 桂 (→桂馬) まで。5 手の完全作でもあります。
- 2) 13 龍 (→龍王) 12 銀 22 龍王 (既にロイヤル駒ではない) 同玉まで。後手に変化の余地はありません。

×DD++

無解

詰将棋である以上は盤上に後手玉があるはずなので51▽=玉。で、そこからどうしたものか。

8. 神無太郎 作

安北詰 1 手

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

持駒 なし

正解：13歩成 まで 1手

作者解説

実は、盤を手前方向、ほぼ真横の高さから見ている図。

傾斜している駒の構造のため、受方の駒の上面は見えるが、攻方の駒は後面しか見えない。つまり□としか見えないのだ。14、27、28の駒がそうで、27□には後面になにやら横書きの文字（「叶」）が見える。それは将棋駒職人の署名だと思われるので王だとわかる。すると、28□の利きが19玉に当たっていることになるが、14□と28□がともに歩のときだけ利きは消滅する。

つまり、出題図は本当はこうなのである。

安北詰 1手

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

持駒 なし

○若林

13□成まで(14□=歩、28□=歩、27 固=龍か馬か玉)

固の解釈。28 を動かすのか、14 を動かすのか。

いろいろありますが、14□配置からオーソドックスに効き2歩無効ルールにして、28歩の19への効きを復活させる解釈でいくことにしました。あとは理屈づけです。13□成が王手になるので14,28は歩に決定。27は先手銀角馬龍玉の選択があります。銀角でなければ詰みです。そこで「固」です。これは「固定」の「固」で、すなわち変化しない、成れないことを示します。つまり銀角ではありません！

これは作為の手応えを感じます。作為でなくてもこの解釈には満足しています。楽しめま

した。

作者（神無太郎）正誤判定

ほとんど作意。「固」の部分の解釈は作意でもお遊び（演出）なので不問。

×DD++

無解

「固」を結局扱いきれませんでした、無念。国構えは覆面詰の四角と同義で中の「古」というのが何か別の意味、なのかなあ。

9. 神無太郎 作

背面詰 1手

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

持駒 なし

正解：49龍 まで 1手

作者解説

実は、駒が磨り減って文字の一部が消えてしまっている図。

47王⇒47「龍」王、67龍⇒67龍「馬」。つまり、出題図は本当はこうなのである。

背面詰 1手

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

持駒 なし

△若林

58 王まで

一応この解釈を書いておきましょう。龍「王」がいるので合法手です。太子みたいなものですね。

作者（神無太郎）正誤判定

おいしい！龍「王」に気づいたのならもう一ひねり欲しかった。

△DD++

58 香 まで1手。図は持駒となっていた香を既に取り上げた後なので駒台の上には何もありませんが実は先手の右手に香がある状態である。

背面詰であるからには 58 に着手するのだろうが 58 玉はできないし 58 龍は詰むわけがない、ならばと考えるとこんな結論になりました。ダメですかね？（桂や銀でもできるので作意でないことは明らかですが）

作者（神無太郎）正誤判定

持駒を手にもったまま考えているとは新解釈！で作意と言ってもいいでしょう。持駒が限定できていないのでその分減点。

×一乗谷酔象

58 王まで1手.

玉を取るために王は取られてもよい（苦しいか）

作者（神無太郎）正誤判定

苦し過ぎです。

10. 神無太郎 作

キルケ詰1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

正解：78 銀 まで 1手

作者解説

実は、チェスな人が読み上げた配置を、将棋な人が聞いて駒を置いた図。

将棋とチェスでは座標の原点の取り方が違うので、上下左右が入れ替わってしまったのだ。つまり、出題図は本当はこうなのである。

キルケ詰1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
香	王									九

持駒 銀

異文化交流の難しさを表現してみた。

○若林

32 銀まで

ここで使用されている駒は全部フェアリーピースでなので、チェス同様、すべて敵陣1段目に復活し、効きが逆転するキルケです。通常キルケで 19 香,28 銀,38 銀、敵方 29 玉の普通の詰みを裏返したものとなります。

作者（神無太郎）正誤判定

チェスとの混淆はもはや作意と言ってもいいでしょう。

×DD++

無解

11 香が行きどころがないのをうまく説明する屁理屈が思いつかず。

★ それにしてもよくこんな事を思いつくもんですね。それにまた正解を入れてくる若林さんもすごい発想力です。

1 1. 神無太郎 作

対面打歩詰 -3.5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
			王						四
									五
			王						六
									七
									八
									九

持駒 なし

対面打歩ばか詰 1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
			科		科				三
				王					四
									五
				王					六
			桂		桂				七
									八
									九

持駒 歩

正解：55歩 まで 1手

詰上り

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

作者解説

この問題の詰上りが、これで正しいかどうかを確認するために、【詰上り】から、55同桂、同桂、同桂、同桂と4手進めたところで、

禁手での詰上り

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

これ以上手は進められず、打歩以外で玉を詰めていることになるので、4手目の55同桂は禁手となることわかる。(以下再帰的に、3手目、2手目、1手目の55同桂も禁手となり、

【詰上り】が正しいことわかるのだが)ということで、【詰上り】から4手進めた【禁手での詰上り】から3手進めた局面に戻そうとして、55桂を手にとった瞬間の局面が出題図なのである。出題図は【詰上り】から3手進めた局面と4手進めた局面の中間の局面なので、-3.5手詰というわけだ。

なお、【詰上り】から確認のために手を進めている間、手にとった駒はそのまま手に持ったままで、駒台には置かなかったようだ。

×若林

盤面は駒台から手にとった歩を55歩に打つところ。3.5手逆算した局面は先手53桂56玉、後手52玉、持駒香歩で、以下53同玉、54香、同玉、歩を持ち上げる。

53桂配置は44/64玉の応手を残して5筋配置の顔を立てるため。逆算が限定ではないのでやはり読み抜けはありそうです。

作者(神無太郎)正誤判定

詰上り図と出題図の手数の差が詰手数なので、上記解は、-3.5手詰ではなくて、0.5手詰になってしまう。さらに上記3.5手逆算局面からは53同玉とは進めない。

×DD++

無解

マイナス手数な上に小数、もうどうすればいいやら完全にお手上げです。

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

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。

正解：

85 玉、93 桂合、同香不成/81 桂、同桂/99 香、同香不成/81 桂、同桂/99 香、同香不成/81 桂、同桂/99 香 まで

作者解説

連続王手の千日手は連続王手をかけていた方の負けですが、双方連続王手だった場合の勝敗は（本将棋では不可能なため）取り決めが存在しません。

「先手が先に王手をかけたから先手の負けでいいのでは？」

「千日手が成立する手を指した後手が責を負うべきだろ？」

「通常の千日手と同じく指し直しでいいんじゃないの？」

「でも片方連続王手のルールに厳密に従えば両方黒星1つとも考えられるぜ？」

実際に発生したらもめること間違いなしでしょう。

このルールだと最終手がどちらとも決まらない、イコール初手がどちらとも決まらない

ので手番の但し書きは必須です。

双方連続王手千日手ネタ、あるいはもうちょっと広く将棋の二人零和有限確定完全情報ゲームとしての不完全性を突いたネタ（普通詰将棋で最後の審判という前例あり）は絶対に誰か思いついてそうですが、はたして。

×若林

ルール名の時点で笑わせて頂きました楽しいトラブルメイトを期待しています。6手でステイルメイトにはできますが、トラブルメイトのアイデアが浮かばず。

○洞江元太

85 玉、93 桂、同香/81 桂、同桂/99 香、同香/81 桂、同桂/99 香、同香/81 桂、同桂/99 香 まで8手

最終手 93 桂を置く前に 99 香を置けば先手連続千日手の反則負けで、先に 93 桂を置くと後手が反則負けということでしょうか？

これも自信がないです。

○一乗谷酔象

85 王 93 桂

93 同香生/81 桂 93 同桂/99 香

93 同香生/81 桂 93 同桂/99 香

93 同香生/81 桂 93 同桂/99 香

まで8手。

- ・連続王手の千日手だが「先後どちらに回避義務があるか」わかりにくくもめる。
- ・2手目 93 桂の局面が 4,6,8 手目にも現れて、同一局面4回となり千日手。連続王手を始めたのが先手であるが、逆王手で応じたのが後手。
- ・勝負の解釈が分かれるトラブルメイトかもしれないが、先に王手をかけ始めた先手の負けは明白でしょう。

作者解答時のコメント

フェアリーならではの双方連続王手ネタは誰かとバッティングするだろうなあ、と思ったら全然だったようで。



13. 金子清志 作

安南ばか自殺反則負け 6手

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

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。

正解：51 香不成、36 と、同飛、同歩、27 歩、同桂不成 まで6手

作者解説

作意手順の説明

詰パラ流の安南では、1段目の桂香歩・2段目の桂の配置はOKであるが、その意味は「利きが復活して動ける可能性がある」から「行き所のない駒ではない」ということであろう。これを踏まえて6手目の局面を考えてみる。

7手目に攻方は89玉とせざるを得ず、受方は配置の凝り形や二歩禁のために、8手目は持駒飛を打つか、攻方玉を詰ます以外にない。飛を4・5・6段目に打っても、横に動く歩が二歩になるため、凝り形を解凍することはできない。

99飛と打てば攻方持駒に飛を与えることができるが、同玉の次の手で攻方玉を詰ませるしかない。ゆえに、6手目の局面では、どうしても51香に利きが復活する可能性は皆無になっているので、攻方の反則負けとなる。

作意手順が限定であることの説明

2手目36歩、同飛、同と、27歩、同桂不成では、7手目から89玉、99飛、同玉、31歩、52飛となって、51香が復活できる。

6手目同桂成では、99飛捨の後に29香成が可能で51香を復活させられる。6手目同玉も同様。作者コメント 6手より長い、有意な逆算

が見つからなかったが、51香を何とか発生させることができた。

ルール名は詰でもSTMでもないし、思わせぶりで悩ませる意図もないでダイレクトにしましたが、拘りはありませんので誤解のない名称に変えても結構です。

×若林

超解釈。

実は安南打歩ルールだった。

89玉、36と、99玉、27桂、89玉で6手目。ここで後手は打歩以外の詰か2歩を強制させられて反則負け。

ルールを変えた上に飛香が自由なので作為ではないでしょう。5152で飛香を動けなくすることは可能ですが、非限定なので玉を動かす方向で。

○橋本孝治

51 香生 36 と 同飛 同歩 27 歩 同桂生 まで 6 手

6手目で先手の負けが確定。この後、後手は反則を指さない限りどう頑張っても勝ってしまう…

今回の作品展ではこれが一番お気に入り。

★お見事です。

×DD++

無解

二手指しはないという前提で最後に攻方の着手で反則負けになるなら初手は玉方の着手。しかしそれならきっと(受先)の但し書きをつけてくれるのではないだろうかと思じると、きっと作意は玉方の手までで攻方の反則負け。スタイルメイト(将棋には規定がない)での持ち時間切れの負けもあまり論理的な感じがしませんし、だとすると考える反則の内容は連続王手千日手くらい…とまで考えたものの、しかしこの図が実は何手か指してこの局面になった図だということにしてついに千日手には持ち込めず、撃沈しました。

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い将棋を指し、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幅移動がないため、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んだろうか。

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。

正解：▲投了 まで、対局料 0 円。

詰ませないと終局できないというルールは存在しない。

【解説？】

こんなにもおぼかな問題ですが、推理将棋はもともと詰みを要求するとは限らないものなので、これでも普通の推理将棋の範疇に実は収まっていたりします。

×若林

縦横 9 マス移動+桂跳ね、駒とりなしで詰むんですか。それより効率の良い手順がある？ しかも初手が違う？ うーん。
誠京麻雀あたりが元になっているかと思いますが、これ、おぼかじゃない狂気を感じる設定ですねえ。

×橋本孝治

68 玉 84 歩 76 歩 94 歩 77 玉 83 飛 86 玉 85 歩 96 玉 95 歩 まで 10 手

問題文の賭け金 1123 円の対局はなんとか再現できたみたいですが、もっと安い手順は分かりませんでした。

×一乗谷酔象

68 玉 84 歩 76 歩 94 歩 (77 玉 86 玉) 85 歩 96 玉 95 歩 まで 9 手

・77 玉～86 玉が2手指しで、双方気づかぬふりをして掛け金が 1023 円、対局料が 204 円。舞台設定が大がかりなだけにもっと真面目な解答が正解だろうが正統な手順は見つからなかった。気の利いた短編小説の続編を期待します。

作者 (DD++) 正誤判定

合理性にも明快性にも問題はないのですが、ここは×としてください。この問題が「最低値を求める」問題である以上、その値が作意より劣っているものは無条件に誤答です。

作者解答時コメント

0 手の推理将棋を作ってみよう、というだけ。長々とした問題文、面倒臭そうな計算ルール、試行錯誤の例示、目標金額設定、それら全てがミスディレクションです。真面目に考えた方、ゴメンナサイ。

そういえば問題文中にある賭け金が 1123 円の順をお伝えしてませんでした。非限定がかなりありますが、以下が一例です。

▲76 歩 △92 香 ▲68 玉 △84 歩 ▲77 玉 △94 歩 ▲86 玉 △85 歩 ▲96 玉 △95 歩
たぶんこれより少ない順は詰む順の中には存在しないかと思います。

★ まさに作者の勝利で、長い問題文でうまく煙に巻きましたね。

**15. 洞江元太 作
推理将棋**

問題

「昨日のおぼかな将棋大会、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

正解：76 歩、32 飛、33 角不成、52 玉、22 角不成、37 飛不成、13 角不成、27 飛不成、31 角成、47 飛成、23 飛不成、17 香不成、43 飛不

成、19 香成、53 飛成迄 15 手

作者解説

不成も『——成』に入るということを使っただけの問題です。普段生表記を使ってる詰キストは結構悩むんじゃないかな、と思って作りました。ちょっと手順がまじめになってしまったのが心残りです。もっとおぼかっぽい手順ができればよかったですけど・・・

15 手中 12 回成るのは理論上不可能なのでそこまで意地悪な問題ではないと思います。

構想は 2 年ほど前からあったのですが、普通に出题するとさすがに怒られるので今回投稿させてもらいました (笑)

こういう楽しい企画は本当にうれしいです。他の作品も楽しみにしています。

○若林

不成または成が 12 手、なところだけお遊びだと思います。その想定を超えていたら素晴らしい。

○DD++

▲76 歩 △32 飛 ▲33 角不成△52 玉▲22 角不成△37 飛不成 ▲13 角不成△27 飛不成 ▲31 角成△47 飛成▲23 飛不成△17 香不成 ▲43 飛不成△19 香成▲53 飛成

▲76 歩 △32 飛 ▲33 角不成△52 玉▲22 角不成△37 飛不成 ▲13 角不成△27 飛不成 ▲31 角成△17 飛不成▲23 飛不成△47 飛成 ▲43 飛不成△19 香成▲53 飛成

17 の歩を飛香どちらで取るかで 2 解ありますね。

これがもし『成』の字がつく着手が 12 回」だったら「27 成香」なども視野に入ってきて大混乱間違いなしでした。親切な作者でよかった。

★余詰のようですね。せっかくの作品ですので修正よろしく願います。

○一乗谷酔象

76 歩 32 飛 33 角不成 52 玉 22 角不成 37 飛不成 13 角不成 27 飛不成 31 角成 47 飛成 23

飛不成 17 香不成 43 飛不成 19 香成 53 飛成まで 15 手。

・普通に「生 8 回で、終局図で成駒 4 枚あった」なら立派な推理将棋。ただし本問を「生」で解答したら誤答になりますね。

+++++

総評

橋本孝治

12 月はいろいろ予定もあるので、現時点で解けた分だけ送ります。とは言っても、「解けた」と確信を持って言えるのは 1 番のみ。残りは「たぶん解けた」と、推量を表す副詞を添えなければいけません。

若林

いろいろ考え、楽しみましたが、現時点では無解のキルケ協力トラブルメイトが一番気に入っています。理不尽さとパズルのバランスが素晴らしい。解答期待しております。

中山省吾

7 番以降、無解

全く手を付けておりません。むずかしそう。ともかく、解答が楽しみです。今月もあまり時間がなく、WFP は、パスさせていただきます。

DD++

1 番を見て初めてたくぼんさんの本当の募集意図を知るもすでに遅しでした。私の作品で言えば 14 番はわりと近かったのかもしれませんが。

★実はまさに仰せのとおりで、私の予想をはるかに超えた作品展になってしまいました。

洞江元太

こうも一手詰に悩むという状況は極光Ⅱ依頼でした(笑)全く分からない問題ばかりでしたので解答が楽しみです。こういう企画を考えてくださってありがとうございます。

一乗谷酔象

謎が深すぎて、解に近づいているのか、全然離れた所なのか、さっぱりわかりません。難問ばかり・・・

★ お楽しみいただけましたでしょうか？

裸玉鑑賞

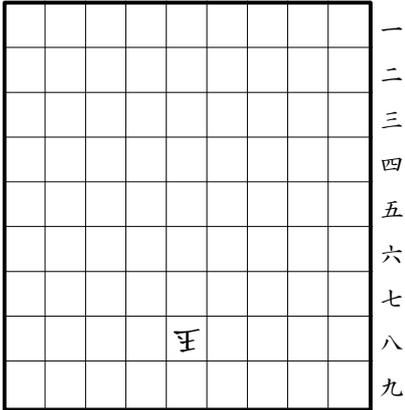
神無七郎

WFP53 号に神無太郎氏による協力詰系裸玉の大規模な調査結果が報告されました。WFP 誌上でもそのうちいくつかの図が紹介されていますが、ここでは私が個人的に面白いと思った作をいくつか紹介していきたいと思います。

《マドラシ》驚異の飛石化解除

マドラシ協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



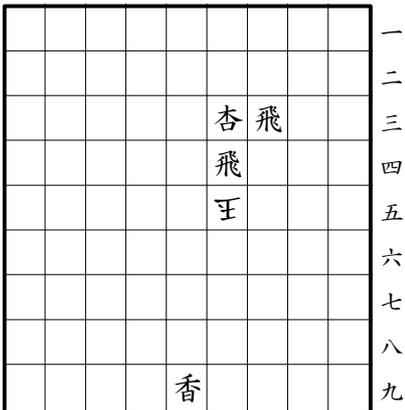
持駒 香2

【解答】

59 香 47 玉 49 香 48 飛 同香 36 玉
33 飛 43 飛 同香成 45 玉 44 飛 まで 11 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



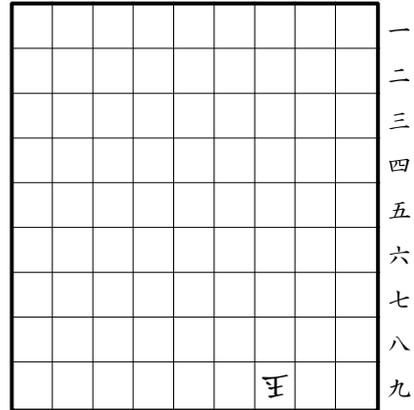
持駒 なし

石化と石化の解除はマドラシの花形手筋ですが、これは最も強烈。飛合・限定打・石化・石化解除の一連の手筋が、裸玉から出現するとは俄かには信じられません。

石化・石化解除の手順が出てくる裸玉は他にもあります。以下に金・銀・桂の例を挙げますので、ぜひ解いてみてください。(解けない場合は調査結果のページで答えを探してください。)

マドラシ協力詰 9手

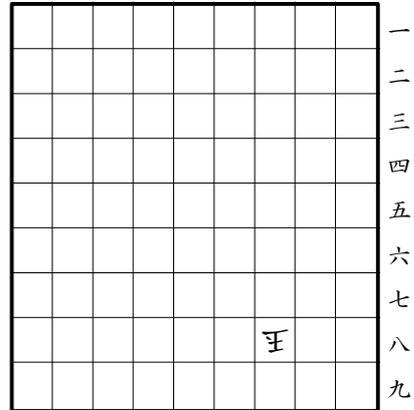
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金2歩

マドラシ協力詰 11手

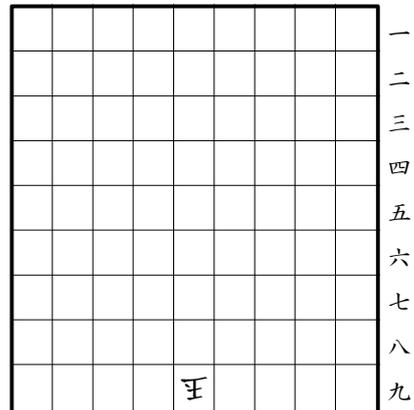
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀桂2歩

マドラシ協力詰 15手

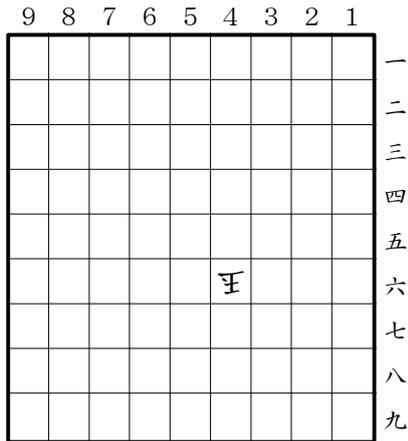
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金桂3

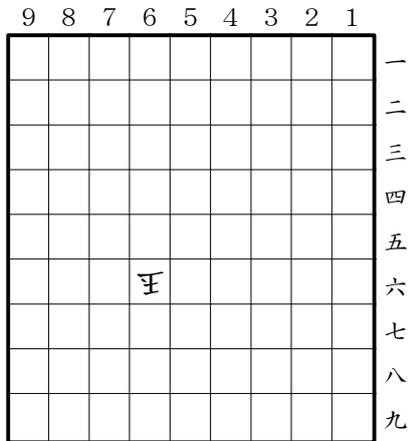
《キルケ》 左と右は違う

a) キルケ協力詰 5手



持駒 飛 銀 歩

b) キルケ協力詰 5手

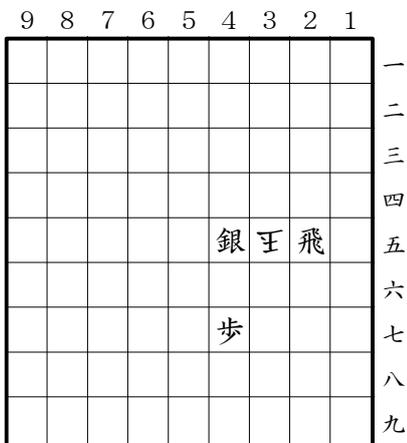


持駒 飛 銀 香

上の図は5筋を中心に左右対称。でも、持駒が微妙に違っていています。a)で持駒が飛銀香だと余詰多数、b)で持駒が飛銀歩だと不詰なります。

【解答】

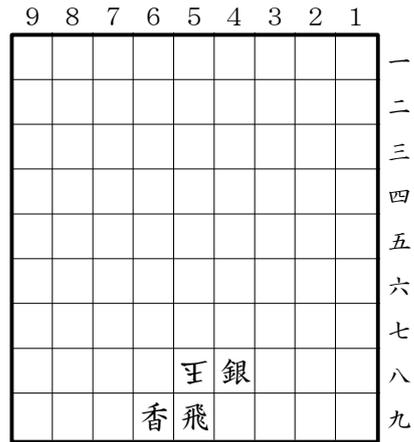
a) 47歩 36玉 45銀 35玉 25飛 まで 5手 (詰上り)



持駒 なし

b) 69香 57玉 48銀 58玉 59飛 まで 5手

(詰上り)

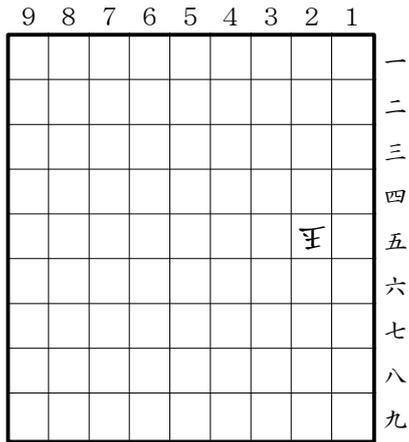


持駒 なし

a)は取れない飛、b)は取れない銀が詰上りに関係し、形式上の統一性も取れています。キルケが左右非対称のルールであることを再認識させる図です。

《キルケ》 先打突歩詰

キルケ協力詰 7手

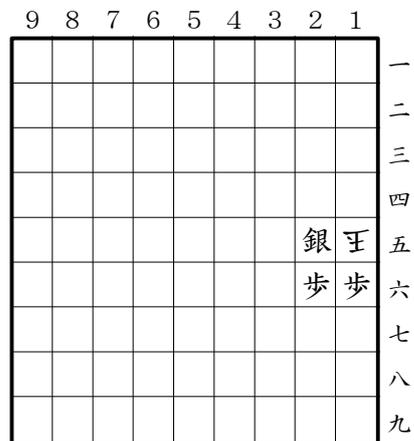


持駒 銀 歩2

【解答】

26歩 14玉 15歩 24玉 25銀 15玉/17歩 16歩 まで 7手

(詰上り)



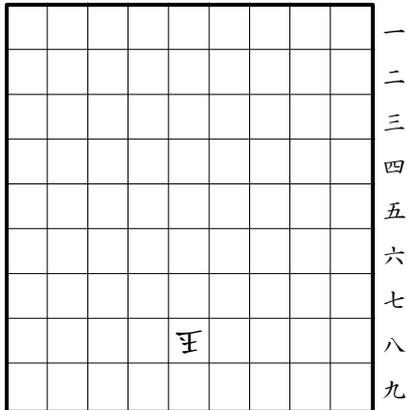
持駒 なし

3手目すぐに「25銀 15玉」とすると16歩が打歩詰。これを避けて先打突歩詰にする妙手が15歩です。

この図は11手まで逆算できます。また、もし左右対称解を不問にするなら13手まで逆算できます。(下図：左右対称解あり)

キルケ協力詰13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



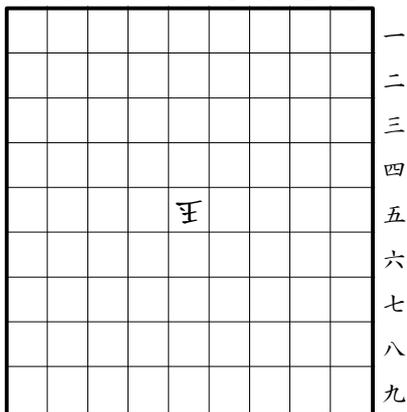
持駒 銀 歩5

キルケは左右非対称ルールのため、5筋の裸玉は高確率で余詰となります(5筋以外の着手があると、その時点で余詰の存在が確定するため)。飛角香を使用しない図では、キルケ系でも左右対称解を不問にしても良いかもしれません。

《PWC》人知れず眠っていた盤上の宝石

PWC協力詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

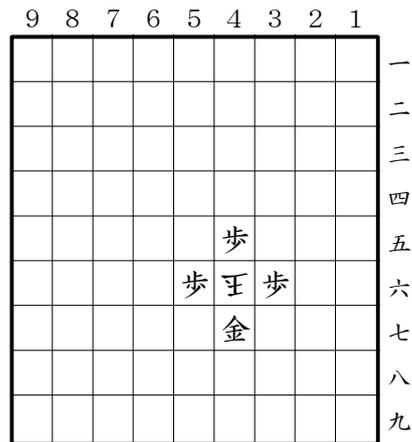


持駒 金 歩3

【解答】

56歩 44玉 45歩 35玉 36歩 46玉
47金 まで7手

(詰上り)



持駒 なし

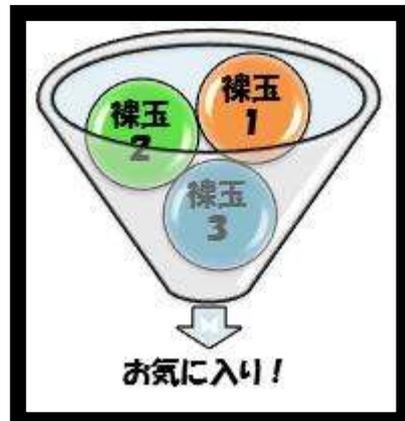
これは説明不要ですね。盤上の1点から十字架へ。筆者は2006年下期 Fairy TopIX短編の部2位に輝いた伊達悠氏の作品(打歩協力詰13手 2006年8月 第7回 PWC ばか詰作品展)を思い出しました。まさか裸玉でこの詰上りを見られるとは!

以上で今回の裸玉鑑賞を終わります。今回は Isardam やアンチキルケなどは取り上げなかったのですが、もちろんそれらの中にも面白い裸玉はいっぱいあります。調査結果全体は以下のページにありますので、皆さんも「自分のお気に入り」を見つけてください。

ばか詰裸玉絨毯爆撃作戦

<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/hn/index1.htm>

以上



ばか詰裸玉の絨毯爆撃はついに安X、X面、複合マドラシ、複合キルケの禁断の領域に突入。もはや人間の頭では着いていけないような手順の作が出てくるルール群である。爆撃結果のサマリは表1の通り。爆撃結果詳細は例によって<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/profile/>で公開している。f mの簡易出力形式の一覧

で、こんな感じ。

ルール +持駒, 玉位置 #手数

詰手順

利き二歩有効はルール部分には明示されていないのでご注意を。また、安X、X面だと通常の詰手順表記法では表現しきれない駒の移動があるので、駒の移動起点を()で表記する方式になっている。この点にもご注意を。

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
安X (ー) 有効		24	37	19	14	9	5	6		114
安X (ー) 無効		24	38	19	14	9	5	6		115
安X () 有効		17	32	15	11	5	4	1	1	86
安X () 無効		17	31	15	11	5	3	1	1	84
安X (+) 有効		17	19	12	12	3	2			65
安X (+) 無効		17	18	14	12	3	2			66
安X (K) 有効		25	24	23	15	7	4		1	99
安X (K) 無効		25	24	23	14	7	4		1	98
X面 (ー) 有効	7	36	4							47
X面 (ー) 無効	7	36	16							59
X面 () 有効	10	18		3						31
X面 () 無効	10	18		3						31
X面 (+) 有効	12	26	2							40
X面 (+) 無効	12	26	2							40
X面 (K) 有効			68	12	3	4				87
X面 (K) 無効			68	12	3	4				87
安南マドラシ 有効		4	67	44	31	7	5	1	1	160
安南マドラシ 無効		4	67	44	31	7	5	1	1	160
安北マドラシ 有効		21	53	44	23	7	1			149
安北マドラシ 無効		21	55	40	27	9	1			153
対面マドラシ 有効		35	25		1					61
対面マドラシ 無効		35	25		1					61
背面マドラシ 有効		91	59	12	10	5	3			180
背面マドラシ 無効		91	59	12	10	5	3			180
キルケマドラシ		14	155	106	53	27	4	6		365
アンチキルケマドラシ		4	74	23	8	8	6	4	4	131
安南キルケ 有効		67	93	51	24	6	4		2	247
安南キルケ 無効		67	93	51	24	2			2	239
安北キルケ 有効		77	64	35	24	6				206
安北キルケ 無効		77	56	29	20	6				188
対面キルケ 有効	23	109	46	10	4					192
対面キルケ 無効	23	109	46	10	4					192
背面キルケ 有効	27	200	73	12	3	8	1	2		326
背面キルケ 無効	27	200	73	12	3	8	1	2		326
合計	158	1549	1566	705	410	167	63	30	14	4665

* : 有効=利き二歩有効、無効=利き二歩無効

本来なら全体を俯瞰して整理したうえで、いくつか特徴的な作を紹介すべきなのだろうが、数が多過ぎるので、各位の研究にお任せしたい。

一応、利き二歩有効と利き二歩無効の差分だけは抽出してある。⇒表 2

研究のご参考に。

表 2 利き二歩有効・無効の差分

ルール	<*>	玉位置、持駒、手数
安 X (-)	無効	17 玉、金歩 2、5 手
	有効	18 玉、銀桂歩 3、9 手
	無効	29 玉、金歩 2、9 手
安 X ()	有効	17 玉、金歩 2、5 手
	有効	25 玉、金歩 2、7 手
	無効	26 玉、金歩 3、7 手
	有効	58 玉、銀桂歩 2、13 手
安 X (+)	無効	17 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	17 玉、金歩 2、5 手
	無効	18 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	36 玉、銀桂歩 2、7 手
	無効	37 玉、金歩 2、7 手
	有効	46 玉、金歩 2、9 手
安 X (K)	無効	46 玉、金歩 3、9 手
	有効	17 玉、桂 2 歩 2、11 手
	有効	18 玉、桂 2 歩 2、13 手
	無効	18 玉、桂 3 歩 2、13 手
	無効	38 玉、桂 3 歩 3、11 手
X 面 (-)	有効	58 玉、銀桂歩 3、9 手
	無効	15 玉、歩 2、5 手
	無効	16 玉、歩 2、5 手
	無効	17 玉、歩 2、5 手
	無効	18 玉、歩 2、5 手
	無効	25 玉、歩 2、5 手
	無効	26 玉、歩 2、5 手
	無効	27 玉、歩 2、5 手
	無効	28 玉、歩 2、5 手
	無効	55 玉、歩 2、5 手
	無効	56 玉、歩 2、5 手
	無効	57 玉、歩 2、5 手
	無効	58 玉、歩 2、5 手
	X 面 ()	差分なし
X 面 (+)	差分なし	
X 面 (K)	差分なし	
安南マドラシ	差分なし	
安北マドラシ	無効	15 玉、金歩 2、5 手
	無効	16 玉、桂 3 歩 2、9 手
	無効	16 玉、金歩 2、5 手
	無効	17 玉、金歩 2、5 手

	有効	18 玉、銀桂歩 2、7 手
	有効	18 玉、金歩 2、5 手
	有効	27 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	28 玉、桂 2 歩 2、7 手
	無効	29 玉、金桂歩 2、9 手
	無効	37 玉、桂 4 歩 2、11 手
	無効	38 玉、桂 4 歩 2、11 手
	無効	48 玉、銀歩 2、9 手
	無効	57 玉、桂 3 歩 2、9 手
	有効	57 玉、銀 2 歩 2、7 手
	有効	57 玉、金銀歩 2、7 手
	無効	58 玉、桂 3 歩 2、11 手
	有効	58 玉、銀歩 2、9 手
	無効	58 玉、銀桂歩 3、9 手
	無効	58 玉、金 2 歩 2、7 手
	有効	59 玉、銀歩 2、11 手
対面マドラシ	差分なし	
背面マドラシ	差分なし	
安南キルク	有効	27 玉、桂 3 歩 2、11 手
	有効	37 玉、桂 3 歩 2、11 手
	有効	38 玉、桂 3 歩 2、13 手
	有効	48 玉、桂 3 歩 3、13 手
	有効	68 玉、桂 3 歩 3、13 手
	有効	77 玉、桂 3 歩 2、11 手
	有効	78 玉、桂 3 歩 2、13 手
	有効	87 玉、桂 3 歩 2、11 手
安北キルク	有効	14 玉、銀歩 2、5 手
	有効	15 玉、金歩 2、5 手
	有効	17 玉、金歩 2、5 手
	有効	18 玉、銀桂歩 2、7 手
	有効	18 玉、金歩 2、5 手
	有効	27 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	28 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	38 玉、桂 3 歩 2、9 手
	有効	39 玉、銀桂 2 歩 2、9 手
	有効	78 玉、桂 3 歩 2、9 手
	有効	79 玉、銀桂 2 歩 2、9 手
	有効	87 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	88 玉、桂 2 歩 2、7 手
	有効	94 玉、銀歩 2、5 手
	有効	95 玉、金歩 2、5 手
	有効	97 玉、金歩 2、5 手
	有効	98 玉、銀桂歩 2、7 手
	有効	98 玉、金歩 2、5 手
対面キルク	差分なし	
背面キルク	差分なし	

* : 有効 = 利き二歩有効、無効 = 利き二歩無効

裸玉創作の工業化！？

神無太郎

気持ちの赴くままに進めてきた裸玉の絨毯爆撃だが、爆撃を重ねるたびにその手法の完成度は向上していきいていると思う。だが、

<http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/profile/>

で手順はすべて公開しているものの、途中で色々な手作業が必要な状態のままなのが気に入らない。

というわけで、爆撃したいルールを指定するだけで、自動的に（たぶん）全完全作が効率的に抽出できてしまう手順としてまとめなおしてみた。これを裸玉創作ということには強い違和感を覚える人もいるだろうが、職人業を工業化しただけだと私は思う。

基本的には Windows の機能と fm と C コンパイラを使う。C コンパイラは Borland 社が無償公開している Borland C++ Compiler 5.5。後述のファイル群を用意して、main.bat の in に続く()内に、fm で解釈できるルールを表す文字列を羅列して動かすと、勝手に裸玉が抽出できてしまう。

ほとんど説明なしで恐縮だが、A4 で 2 枚程度の手続きをつらつらと書くだけで、簡単に裸玉が採れてしまうのだ。なんともインチキくさい創作法ではあるが、最初にばか詰の絨毯爆撃を試行錯誤しながらやったときからこの手続きにたどり着くまで 7 年を要しているの、それだけのノウハウの蓄積があるということは認めて欲しい。

一方で、採れた裸玉の評価の工業化は難しい。まあ、人でも難しいのだから当然か。

~~main.bat ソース始まり~~

```
for %%r in (h a t) do sub.bat %%r
```

```
pause
```

~~main.bat ソース終わり~~

~~sub.bat ソース始まり~~

```
pre %1 > %1.pre.fmi
```

```
fm /b /l1 /m9,10 /s- /i%1.pre.fmi /o%1.pre.fmo
```

```
dat < %1.pre.fmo > %1.dat
```

```
copy %1.dat dat.txt
```

```
bcc32 bf.c
```

```
bf %1 > %1.fmi
```

```
fm /b= /l2,p /m9,10 /s- /xy /i%1.fmi /o%1.fmo
```

~~sub.bat ソース終わり~~

~~pre.c ソース始まり~~

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <stdlib.h>
```

```
#include <string.h>
```

```
void main(int argc, char *argv[])
```

```
{
```

```
    char *rule;
```

```
    int eop;
```

```
    int gy, hi, ka, ki, gi, ke, ky, fu;
```

```
    rule = "h";
```

```
    eop = 59;
```

```
    if (argc > 1) rule = argv[1];
```

```
    if (strstr(rule, "c") eop = 99;
```

```
    for (gy = 11; gy <= eop; gy++) {
```

```
        if (gy % 10 == 0) continue;
```

```
    for (hi = 0; hi <= 2; hi++) {
```

```
    for (ka = 0; ka <= 2; ka++) {
```

```
    for (ki = 0; ki <= 4; ki++) {
```

```
    for (gi = 0; gi <= 4; gi++) {
```

```
    for (ke = 0; ke <= 4; ke++) {
```

```
    for (ky = 0; ky <= 4; ky++) {
```

```
    for (fu = 0; fu <= 4; fu++) {
```

```
        if (hi + ka + ki + gi + ke + ky + fu > 2)
```

```
continue;
```

```
printf("%%s ,%dgy%hi%dka%dki%dgi%dke%dky%dfu%d#  
#33¥n", rule, gy, hi, ka, ki, gi, ke, ky, fu);
```

```
}}}}}}}
```

```
}
```

~~pre.c ソース終わり~~

~~dat.c ソース始まり~~

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <stdlib.h>
```

```
#include <string.h>
```

```
int p_size(char *buf)
```

```
{
```

```
    char *p;
```

```
    p = strstr(buf, "#");
```

```
    if (p == NULL) return 0;
```

```
    return atoi(p + 1);
```

```
}
```

```
int gy_pos(char *buf)
```

```
{
```

```
    return atoi(strstr(buf, "玉") - 2);
```

```
}
```

```

int km_num(char *buf, char *km)
{
    char *p;
    int n;

    p = strstr(buf, "+");
    p = strstr(p, km);
    if (p == NULL) return 0;
    n = atoi(p + 2);
    if (n == 0) n = 1;
    return n;
}

void main(void)
{
    char buf[1024];
    int gy, hi, ka, ki, gi, ke, ky, fu, size;

    printf("char pre[][9] = {¥n");
    while (gets(buf)) {
        size = p_size(buf);
        if (size == 0) continue;
        gy = gy_pos(buf);
        hi = km_num(buf, "飛");
        ka = km_num(buf, "角");
        ki = km_num(buf, "金");
        gi = km_num(buf, "銀");
        ke = km_num(buf, "桂");
        ky = km_num(buf, "香");
        fu = km_num(buf, "歩");

        printf("¥t{%d, %d, %d, %d, %d, %d, %d, %d, %d}, ¥n",
            gy, hi, ka, ki, gi, ke, ky, fu, size);
    }
    printf("¥t{0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0} ¥n");
    printf("}; ¥n");
}

~~dat.c ソース終わり~~

~~bf.c ソース始まり~~
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include "dat.txt"
int gy, hi, ka, ki, gi, ke, ky, fu;
int gy0;
int is_skip(void)
{

```

```

int m, i;

m = hi + ka + ki + gi + ke + ky + fu;
for (i = gy0; pre[i][0] == pre[gy0][0]; i++) {
    if (pre[i][1] > hi) continue;
    if (pre[i][2] > ka) continue;
    if (pre[i][3] > ki) continue;
    if (pre[i][4] > gi) continue;
    if (pre[i][5] > ke) continue;
    if (pre[i][6] > ky) continue;
    if (pre[i][7] > fu) continue;
    if (pre[i][8] > m * 2 - 1) continue;
    if (pre[i][1] + pre[i][2] + pre[i][3] +
pre[i][4] + pre[i][5] + pre[i][6] + pre[i][7] == m)
        continue;
        return 1;
    }
    return 0;
}

void main(int argc, char *argv[])
{
    char *rule;
    int eop;

    rule = "h";
    eop = 59;
    if (argc > 1) rule = argv[1];
    if (strstr(rule, "c")) eop = 99;
    for (gy = 11; gy <= eop; gy++) {
        if (gy % 10 == 0) continue;
        for (gy0 = 0; pre[gy0][0]; gy0++) if
(pre[gy0][0] == gy) break;
        for (hi = 0; hi <= 2; hi++) {
            for (ka = 0; ka <= 2; ka++) {
                for (ki = 0; ki <= 4; ki++) {
                    for (gi = 0; gi <= 4; gi++) {
                        for (ke = 0; ke <= 4; ke++) {
                            for (ky = 0; ky <= 4; ky++) {
                                for (fu = 0; fu <= 18; fu++) {
                                    if (is_skip()) continue;

                                    printf("%%s , %dgy+hi%dka%dki%dgi%dke%dky%dfu%d#
#99¥n", rule, gy, hi, ka, ki, gi, ke, ky, fu);
                                }
                            }
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
    ~~bf.c ソース終わり~~

```

解答募集締切一覧

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

1月15日(火)

年賀詰作品展

フェアリー作品 3作

落穂拾い(問題編)

フェアリー作品 3作

1月20日(火)

第62回推理将棋出題

推理将棋 5作

2月3日(日)

フェアリー短編コンクール #03

フェアリー作品 6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

- 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

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)

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

★ 第14回詰四会は、香川県宇多津のゆーぷらざうたずで開催します。初の香川県開催です。これであと徳島県で開催すれば4県制覇となります。岡山、関西方面からも近いと思いますのでご参加よろしくお願ひします。開催日は2013年1月27日(日)午後1時～5時です。

あとがき

初めての開催となった「おぼかな作品展」私の思惑をはるかに凌駕した内容となってしまいました。解答者の反応を見ると楽しんでいただけたようでもありますが、この結果稿を読んでいたあとの反応の方が気にもなりますし、怖くもあります。感想等頂ければ幸いです。その結果を見て第2回をするかどうかとも考えたいと思います。正誤判定までして頂いた作者の方には心よりお礼申し上げます。

たくぼん

2012年 第54号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十四年十二月号

平成二十四年十二月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp