



Web Fairy Paradise

第57号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 50 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 51 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 64 回 推理将棋出題

結果発表

- ・ 第 49 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 63 回 推理将棋出題

読み物

- ・ 工業化創作始動 (神無太郎)
- ・ Fairy TopIX2012 お気に入り投票要項



2013/3

はじめに

WFP と感じは似てますが全然関係ない第3回 WBC が終わりました。3回連続優勝を目指した侍ジャパンでしたが惜しくも準決勝でプエルトリコに惜敗し3連覇ならずでした。まあベスト4なら胸を張ってよいでしょう。

準決勝は月曜日の午前中でしたのであわただしく仕事をしている間に気づいたら終わってましたので何だか消化不良の WBC となりました。個人的にはマエケンの活躍が嬉しいの一言。しかし世界で注目されてしまって黒田同様に大リーグに行ってしまうのは確実になったともいえるでしょうか。それはそれで嬉しいのですが、マエケンがいる間に優勝をしてほしいというのも本音です。黒田が帰ってきてマエケンと2枚看板で優勝というのがカープファンの夢でもあります。

話は変わりますが、黄砂、PM2.5、花粉と大気にはいろいろな物質が飛びまくっているのも最近マスクが手放せません。昔、花粉症の症状がひどかった時期もあったのですが、ここ数年は鼻がむずむずする位で症状も軽いものでした、ところが今年は、くしゃみ連発、鼻はぐずぐずと中程度の症状となつてちょっと煩わしい感じが続いています。フェアリストの方で花粉症の方もいらっしゃると思いますが、集中できずになかなか作業するのも大変なことでしょう。もう少しの辛抱ですかね。がんばりましょう。

Fairy TopIX2012 のお気に入り投票実施中です。締切を4月7日に延ばしております。全てを見る必要もありませんので、気に入った作品の投票をどうぞよろしくお願ひします。

【募集】

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第57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。

(詰上り)

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

持駒 なし

例えば初手 23 桂に対する応手は 12 玉・22 玉・同飛の3つですが、12 玉は距離 1、22 玉は距離 $\sqrt{2}$ 、同飛は距離 2 なので、最大距離の「同飛」が選ばれます。以降も常に最大距離の手を受方が指していることを確認してください。

今回の出題は飛や馬という移動距離の大きな駒を詰める作品ですので「マキシ」の条件に一層の注意が必要です。また両作は受方持駒が「なし」となっていますが、合駒の出ない形なので、実際は駒があっても変わりません。

50-3~7 は、たくぼんさんによる強欲協力詰の煙詰・準煙詰です。作品の並びは手数順ではなく、f m で検討した時の解析局面数順です。ただし、1 題だけ準煙詰があるので、これだけ並び順を変えています。

50-8 は久々に担当からの出題。少し難しいかもしれませんが、第 48 回の結果稿を読んでから臨めば、かなり筋を絞り易いと思います。

〔第 51 回作品展各題への補足説明〕

51-1 は変寝夢さんの「カンガルー」を使った作品。カンガルーはグラスホッパーに似た動きをしますが、グラスホッパーが 1 枚の駒を跳び越えるのに対し、カンガルーは 2 枚の駒を跳び越えます。跳び越える駒は敵でも味方でも良く、間が空いていても構いません。跳び越えた先に敵駒があれば取れます。

今回の出題ではカンガルーに「考」の字を割り当てています。この表記を考えたのは神無次郎さんですが、面白いので今回の出題にも採用しました。不評だったら次回から別の表記を考えます。

以下に例題を用意しましたので、これを利用してカンガルーの特徴を掴んでください。

〔カンガルーの例題〕 神無七郎作

協力詰 3 手

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

攻方持駒なし

受方持駒なし

※考：カンガルー、11 考は玉

31 角成 15 歩 21 角成まで 3 手

(詰上り)

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

攻方持駒なし

受方持駒考

初形で 15 考は 3 枚の壁に阻まれています。13 角を移動すると壁が 2 枚になるので 15 考が 11 考に王手を掛けられます。作意は 31 角成ですが、うっかり 22 角とすると「両王手」となり受方は「15 考」とせざるを得ず、詰まなくなります。初手 21 角成でも「15 考」で詰みません。最終手は「16 考」とされないよう 21 角成。ここでうっかり 21 馬と寄ると「16 考」と逃げられます。また初手 31 角生などと洒落た手を指すと、最終手 21 角成に対し「41 考」と逃げられます。

カンガルーは駒の並び方によって利きが生じたり消えたりするので、駒配置をよく確認し

てください。

51-2 は変寝夢さんの二玉詰。実はこれ双玉作品で、**19 騎**は実は攻方玉です。ですから **19 騎**は自分に王手を掛ける手や、逆王手の放置をしてはいけません。普通に受方の玉が 1 枚なら詰まない形ですが、受方に玉が 2 枚あることをうまく利用して詰ましてください。二玉詰は第 **41 回** (WFP45 号) や第 **44 回** (WFP49 号) でも出題されていますので参考にしてください。

51-3 は担当者の作。2 年以上前に作って、そのままお蔵入りしていたものです。下手に桂が跳ぶと「成禁」の条件のせいで、桂が役立たずになってしまうので慎重に手を選んでください。

51-4 は橋圭吾さんの推理将棋。題名が大きなヒントになっていますので、手順の推理に活用してください。

解答要項

解答締切：

第 50 回：2013 年 4 月 15 日 (月)

第 51 回：2013 年 5 月 15 日 (水)

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。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

【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。

【飛王】

駒詰の一種。玉が飛の性能になる。

【馬王】

駒詰の一種。玉が馬の性能になる。

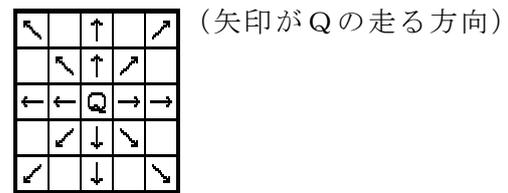
【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【クイーン】

チェスのクイーン (Q)。飛車と角を合わせ

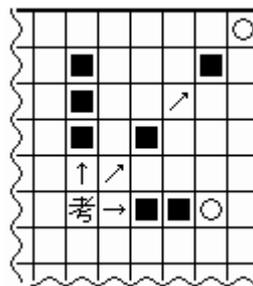
た性能を持つ。



【カンガルー】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

クイーンの利きの方向にある駒を 2 つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3 つ以上は跳び越せない。跳び越す 2 つの駒は間が空いていても良い。



【二玉詰】

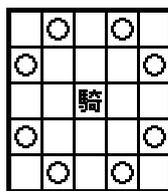
複数の玉のどれかを詰ます。王手もどれかの玉に掛ければ良い。王手を外せなければ詰み。

【騎王】

駒詰の一種。玉が騎の性能になる。

【ナイト】(騎)

ナイトはチェスの駒。八方桂。



【推理将棋】

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。



(準用河川・新川で撮影したヒヨドリ)

■ 50-7 たくぼん氏作

強欲協力詰 79手

	ス							科	と	一
歩	手	銀	歩	銀		ス	角	と		二
香	龍					歩	ス	と		三
	歩	金		ス	垂	金	と	と		四
			銀							五
					龍					六
桂		香		銀				馬		七
		歩				香		歩		八
	桂	垂	香	歩	歩	垂	王			九

持駒 なし

■ 50-8 神無七郎作

成禁強欲協力詰 65手

					王					一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 銀桂歩16



(桜堤公園付近の木にとまっていたカワラヒワ)

《第 51 回 WFP 作品展》

解答締切：2013 年 5 月 15 日 (水)

■ 51-1 変寝夢氏作

協力詰 5手

									王	一
										二
										三
							雀			四
					考					五
										六
										七
	Q									八
									龍	九

攻方持駒なし

受方持駒なし

※考：カンガルー、Q：クイーン

■ 51-2 変寝夢氏作

二玉協力詰 33手

										一
										二
王				龍						三
										四
龍				龍						五
				科						六
										七
										八
							王	騎		九

持駒 なし

※19 騎は王、上図の配置以外は標準駒数

■ 51-3 神無七郎作

成禁協力詰 61手

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

持駒 歩10

■ 51-4 橋圭吾氏作

推理将棋『右往左往！?』

A 「32歩同龍 41金同龍 61金迄 23手で詰んだ将棋はどうだったの？」
 先手「一つの駒で2種類合計8枚の駒を取って駒得したから勝ったと思ったよ。
 でも、5筋で駒を取る事はなかったよ」
 後手「41金と61金の2回王手されたけど、他に王手の手はなかったよ」
 A 「もう少し教えて欲しいんだけど…」
 後手「一局を通して駒打ちは3回だけで、歩の着手は2回だけだったよ」

さて、これはどんな将棋だったのでしょう？

条件

- 1) 23手で詰んだ
- 2) 最後の5手は「32歩 同龍 41金 同龍 61金」だった
- 3) 先手は一つの駒で2種8枚の駒を取った
- 4) 先手は5筋で駒を取ることはなかった
- 5) 41金と61金は共に王手で、他に王手はなかった
- 6) 一局を通して駒打ちは3回、歩の着手は2回だけだった

以上



「第38回神無一族の氾濫」ゲスト参加募集

「第38回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。

今回は「攻方が損をするフェアリー作品」を募集します。普通の詰将棋では攻方が損をしているように見えても、必ず何かの代償を得ています。しかし、フェアリーでは純粋に攻方が損することは珍しくありません。例えば自殺系のルールでは、持駒を邪魔駒として捨てる手筋が頻繁に使われます。

そこで今回の「氾濫」では攻方が代償を得ずに損をするフェアリー作品を募集します。ここで言う「損」は「駒損」を想定していますが、「手損」や駒の性能に関係した損（ただし打歩詰に無関係なもの）でも構いません。

作品要件	攻方が損をするフェアリー作品
募集締切	2013年4月15日(月)
募集作品数	4 (+α)
送り先	神無七郎 (janacek789@ybb.ne.jp) 上記宛先へE-mailでお送りください。
備考	1人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は4月21日までに通知。



(飛び石に佇むコサギ、芥川にて撮影)

推理将棋第64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64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3月20日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メールのお題名は「推理将棋第64回解答」をお願いします。

推理将棋第64回出題 担当 DD++

問1。将棋で詰みにするためには最低「何回」着手すればよいでしょうか。答えはみなさん御存知の通り「7回」です(すかし詰なしの場合)。では問2。将棋で詰みにするためには最低「何箇所」着手すればよいでしょうか。「5箇所」という手順は例題のように比較的簡単にできますが、「4箇所」では果たして？そして可能ならばどんな4箇所の組が可能でしょうか？

そんな話題が少し前に mixi の推理将棋コミュで話題になりました。結論は「手数をかければ4箇所でも何パターンか可能」なのですが、そんな中、渡辺秀行さんが面白い4箇所の組をいくつか見つけたとおもちゃ箱に投稿してくださいました。難度は全て上級かそれ以上なのですが、面白いテーマなので今回は「4箇所問題特集」を出題します。10日頃と16日頃に2回大きなヒントを出しますので、自信がない方は最初からヒント待ちするのも手かもしれません。

練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△62玉▲33角不成△51金左▲同角不成△52玉まで見てたけどどうなった？」

「9手で詰んだよ。着手地点は5箇所で成る手はなかった、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。

推理将棋64練習問題(6手目)

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

持駒 金歩

■本出題

64-1 上級 渡辺秀行さん作

4箇所着手3局(A)

17手

成大駒は強すぎるので、着手地点を後手玉周辺に固めると失敗しそうです。

64-2 上級 渡辺秀行さん作

4箇所着手3局(B)

20手

先後ひっくり返しただけで先手玉の詰みに役立ちそうな駒は限られますね。

64-3 上級 渡辺秀行さん作

4箇所着手3局(C)

25手

4箇所着手の詰手順のうちこの順以外にはまず存在しない特徴があります。

■中間ヒント (3月10日 DD++)

予告していた通り、中間ヒントです。

64-1 :

着手する地点のうち3箇所は、42、53、76。しかしあと1箇所は33ではありません。

64-2 :

着手する地点のうち3箇所は、34、77、68。しかしあと1箇所は69ではありません。

64-3 :

着手する地点のうち3箇所は、32、33、76。しかしあと1箇所は42ではありません。

■締め切り前ヒント (3月16日 DD++)

締め切り前ヒントです。

64-1 :

53地点で駒交換の応酬。先手は取った飛を銀に交換し、次いで馬を金に交換して、▲42金まで。

64-2 :

飛車の往復で形を整えながら△68銀までを目指します。先手の左銀を取らせることを急ぐと銀の手4連続が指せなくなって失敗。

64-3 :

32と33に「と金」を往復させながら形を作り、▲32龍▲33角で合い効かずの詰み。この「と金」を作るためには最初の6手は……。

64-1 上級 渡辺秀行さん作

4箇所着手3局 (A)

17手

A氏「昨日、最初から最後までたった4箇所しか指さない珍しい将棋を見たんだ」

B氏「偶然だね、僕もだよ」

C氏「俺もだ」

A氏「17手目に後手玉が詰んだんだけど、駒成が2回あって少なくとも一方は、直前の相手の着手を取る手ではなかったな」

B氏「僕のは20手目に先手玉が詰んだときに、初期配置から先後の向きだけが逆になっている駒があったんだ」

C氏「俺のは25手で詰むまでに『同』と付く着手は5回だったけど不成の着手はなかったね。」

B氏「うん、僕のは先手は後手の駒成の着手を『同』と取ったんだけど、その駒を打ったら直に後手に『同』と取り返されてそのまま先手が取り返すことはなかったんだ。先手は同じ種類の駒を4連続で着手したよ」

C氏「俺のは後手が最後から2～4番目に着手した駒は順に、角、金、角だったね」

A氏「それで後手が最後に着手した駒は?」

C氏「それは言えないね」

(条件)

- ・17手で詰んだ
- ・着手地点は4箇所

- ・駒成は、同の付かない着手を含め2回あった

64-2 上級 渡辺秀行さん作

4箇所着手3局 (B)

20手

64-1と同じ会話文

(条件)

- ・20手で詰んだ
- ・着手地点は4箇所
- ・終局図で初期配置と比較して先後の向きのみ逆になっている駒があった
- ・先手は後手の成る手を「同」と取り、その駒を打ち、直に後手に「同」と取られ、その後その駒は先手が取ることはなかった。
- ・先手は同種の駒を4連続で着手した。

64-3 上級 渡辺秀行さん作

4箇所着手3局 (C)

25手

64-1と同じ会話文

(条件)

- ・25手で詰んだ
 - ・着手地点は4箇所
 - ・「同」と付く着手が5回あった
 - ・不成はなかった
 - ・18、20、22手目の着手駒は順に「角」「金」「角」
- ※「5回あった」は過不足なく5回です。6回以上あってはいけません。

■練習問題解答

問題以下、▲33角不成△62金▲51金まで。

詰上り図

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

このような筋は作意よりむしろ余詰に非常に現れやすく、問題を作る時にはこういった筋にご注意を。

この局面からあと3手で詰ますための7手目は実に43通りもあります。しかし「着手地点が5箇所」に反しないのはそのうち▲33角不成、▲33角成、▲33金(最終手42金が必要で失敗)のみ。着手地点数の制約は想像をはるかに超えて不自由な駒組みを強要されます。

特に今回の手順で注目したいのは2手目の△62玉。ここで直接△52玉としてもよさそうですが、どうでしょう。「▲76歩△52玉▲33角不成△51金左▲同角不成△62金▲33角不成」としたところで何か8手目を5箇所からはみ出ないように……おや、手パスでも詰むところなのに何か1手指すと詰めろが崩れてしまうようです。これでは失敗。△62玉はこのためにわざわざ遠回りをすることで駒組みのタイミングの調整をしていたのですね。

例題では△62玉は明示してありましたが、このようにただ1手を浪費する手が巧みに伏せられていると難易度は急上昇。今回はそういった「手パスしたいところをうまく消化する」技量がどの問題でも問われることとなります。

詰める形としては後手が2手(44歩と42玉)余る手順です。推理将棋では条件を満たすために一度詰みに無関係な寄り道をしてから詰み形に向かう独特の手順が生じることがあります。今回の場合だと例えば「3手続けて4筋に着手した」といった条件を満たすためにうまく無駄手を使って手順構成した感じでしょうか。

第14回詰四会フェアリー作品展

担当：たくぼん

今回の課題は、「四国名物」似たような課題を何回かやってきましたが、この課題もそろそろネタ切れのようで、投稿は神無太郎氏のみでした。2番～4番の3題は組曲となっております。何が四国名物か？そちらの方が難問かもしれません。

解答送り先

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

解答締切：平成25年3月17日（日）

第1番

神無太郎作

対面ばか自殺スタイルメイト 12手

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

持駒 飛香4

第2番

神無太郎作

龍王成禁ばか詰 13手

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

持駒 桂7

第3番

神無太郎作

飛王成禁ばか詰 11手

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

持駒 桂6

第4番

神無太郎作

馬王成禁ばか詰 9手

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

持駒 桂5

【ルール説明】

- ばか詰：先後協力して最短手数で、受方の玉を詰める
- 対面：敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる
- 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。
- 龍王、飛王、馬王：駒詰の一種。玉が龍、飛、馬の性能になる。
- 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。

第49回WFP作品展結果 担当:神無七郎

第49回WFP作品展も第48回に引続き全12題の大量出題。そのせいか解答者はわずか3名でした。解答成績は以下の通りです。

【第49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	6	7	8	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
橋圭吾	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	-	-	3
変寝夢	-	○	-	○	-	-	○	-	-	-	-	-	3

こうして見ると神無太郎さん以外は全部出題者が解答者も兼ねています。2月で日数が少ないせいもあったでしょうが、やはり問題がかなりヘビーだったのでしょう。

なお、前回の結果稿を読み返していて48-5の解説に大きな誤りがあったことに気付きました。これは49-3とも関係しているので、そこで説明したいと思います。

■ 49-1 神無太郎氏作 (正解1名)

安東西協力自玉詰8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王													
													王

持駒 角

【ルール】

• 安東西

味方の駒が横にいと、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。

(行き所ない駒の概念はなし)。

• 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】

29角 92玉 73王 74飛 同角 93玉
63飛 82玉 まで8手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

着手した駒と王手を掛ける駒が違う—これを仮に「連携王手」と呼ぶことにしましょう(もっと良い呼び名が欲しい所ですが)。連携王手は普通詰将棋では「開き王手」でしか見られない現象ですが、性能変化ルールでは性能変化・性能復元の場合にもこれが起こります。本局冒頭の連続王手は性能変化・性能復元による連携王手の典型例です。角を打ったときは玉で王手、玉が動いたときは角で王手をしています。

作意は4手目合駒で飛を入手し、最後の王手も性能変化による連携王手。詰上りは玉同士が接触する「川中島」型で、飛の性能になった攻方玉を受方が玉1枚だけで詰ませてしまいます。安南でも「飛頭玉」の詰上りをしばしば見かけますが、飛というのは接近戦では意外と弱い駒なのです。

紛れとしては初手28角や、2手目合駒が考えられます。特に2手目合駒の紛れは強力で、手数が10手なら以下の手順でも詰みます。

29角 28飛 同角 82角 71飛 92玉

81飛成 38玉 18王 28角成 まで10手

早く合駒を出したいのは双裸玉の解図では自然な心理ですが、時には本局のように最適な時期を待つ必要があります。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

うーん、初手は29角は必然。

もし2手目が4六より上部なら初手は28角でもいいので、合は28の一手。

同角に、合は手数的に間に合わないともて8一玉。あと4手は浮かびません。

もうここで違うのかな？

☆ 2手目合駒、4手目81玉でも10手あれば結構詰みますね。例えば

**29角 28金 同角 81玉 91金 72玉
18王 73玉 81王 72玉 まで10手**

とか、

**29角 28香 同角 81玉 18王 71玉 73香
61玉 63王 52玉 まで10手**

などの攻方玉を飛ばす筋が出てきます。後者の筋は49-3でも現われます。

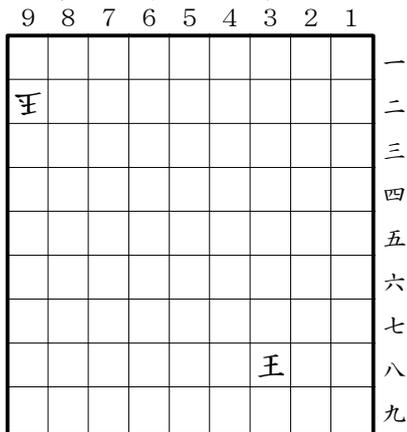
たくぼんさん

詰上りを見るとやはり安南系だなあと感じます。

☆ 確かに。安南ではこの図の飛角を入れ替えた詰上りが出てきますね。以下にその代表的な作品を紹介します。

[参考図] 山田嘉則・山田康平
(詰将棋パラダイス/1989年8月)

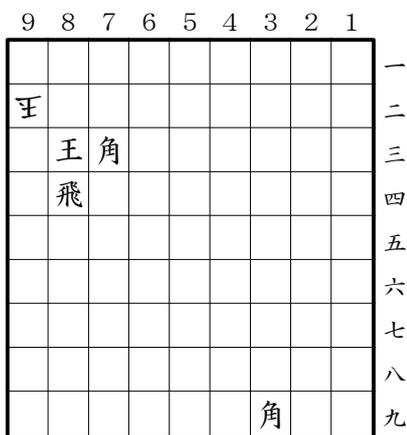
安南ばか自殺詰8手



持駒 飛角

**39角 81玉 84飛 83角 同王 91玉
73角 92玉 まで8手**

(詰上り)

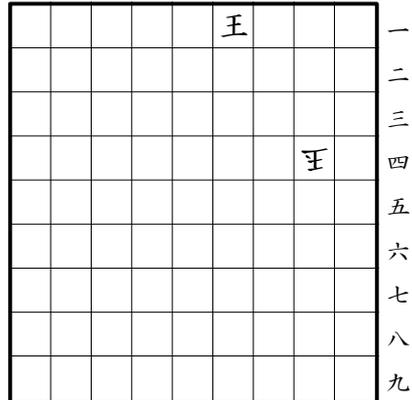


持駒 なし

■ 49-2 神無太郎氏作 (正解2名)

安東西協力自玉詰8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

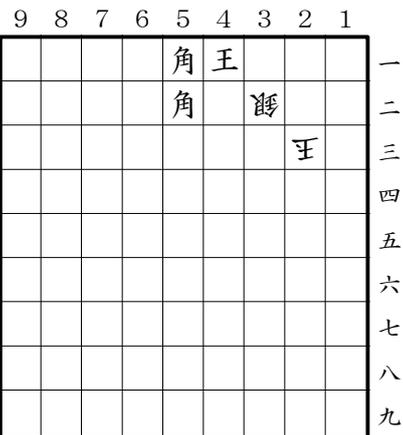


持駒 角

【解答】

**42角 33角 同角生 34玉 52角 23玉
51角生 32銀 まで8手**

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

性能変化ルールは性能変化が起こる着手を主題に据えることが多いのですが、本局もそんな「変身しないための限定打」が印象的な作品です。初手51角では王手にならないので初手42角はある意味当然なのですが、最終手で51角とすることにより、性能変化を避ける初手と性能変化を起こす最終手が見事に対応します。手順全体も二度の角の限定打、二度の角の不成でとてもよくまとまっていると思います。

【短評】

変寝夢さん

3四玉に気がつき、ホッと一息。

2度の角生が当然ながらいい味付け。

たくぼんさん

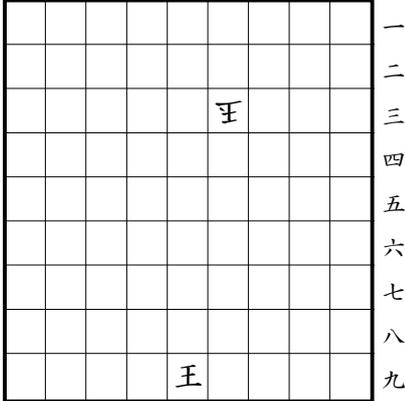
飛とくれば次は角。
初手限定になるのもなんだかいい感じ。

☆ そういえば今シリーズの持駒は飛角香ですね。変身物&飛び道具は素材の宝庫ですね。

■ 49-3 神無太郎氏作 (正解1名)

安東西協力自玉詰8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



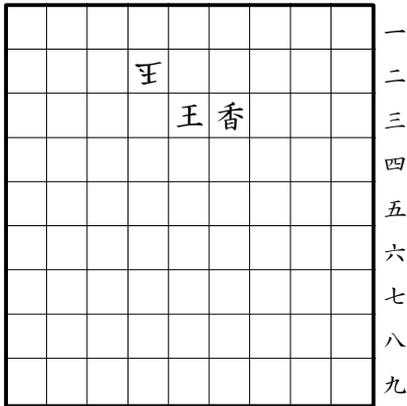
持駒 香

【解答】

48 香 52 玉 58 王 41 玉 53 王 51 玉
43 香生 62 玉 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【解説】

前回 48-5 の解説に大きな誤りがありました。48-5 は本局と同様、持駒香の双裸玉なのですが、自玉の横から香を打つ手を紛れとして紹介していたのです。ルールが「安東西」ですから、香は玉の性能になり、王手になりません。従って、香は自玉の真横ではなく斜め横から打たねばなりません。本局の初手 48 香も正にそういう手で、前局の初手と同様「性能変化を避けるため

の限定打」なのです。

しかし、この香打は「性能変化を避ける」と同時に「次の性能変化を可能にする」ことを見越しています。だから自玉に近く、なおかつ性能変化を起こさない斜め横に打ち場所が限定されるのです。

そして、受方の玉も奇妙な動きを見せます。通常協力自玉詰系の作品では玉同士が近づいた方が詰ましやすいのですが、この玉は一步ずつ後ずさりしていきます。逆に攻方は玉と香が連携して前に進みます。

この2つの動きの目的は攻方玉を詰型に誘導すること。即ち攻方玉を 53 地点に持ってきてその横に香を添えた「香側玉」の形を作ることです。受方玉は 53 玉のスペース確保のために後退し、攻方は玉と香のジャンプを実現するために前進をしていたわけですね。

本局は玉と香という複数の攻方駒が協調する趣向の手順が特徴で、単純に1枚の駒で追うよりも面白いと思います。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

4 八香、5 四玉、5 八玉の流れと思うんですが・・・。

たくぼんさん

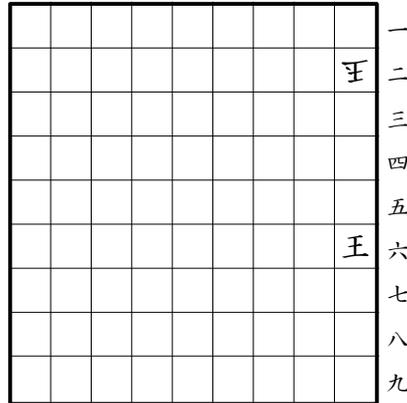
香の特性を十二分に発揮した手順ですね。これ好きです。

☆ 飛だと強すぎてこうは上手くいきません。弱い香だからこそ成り立つ好手順です。

■ 49-4 神無太郎氏作 (正解2名)

側面協力自玉スタイルメイト8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 桂4

【解答】

24 桂 34 飛 22 桂打 24 玉 36 桂 同飛
26 桂 28 飛成 まで 8 手

(最終形)

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

持駒 なし

【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。

• 協力自玉スタイルメイト

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

【解説】

ここから3作は「側面」ルール下で自玉をスタイルメイトにする問題が並びます。シリーズ最初の本局は、持駒4枚で8手なので持駒をすべて打つしかなく、今回の3作の中では一番解きやすいと思います。おそらく2手目の34飛さえ分かれば、後は時間の問題で、玉と飛がピョンピョン跳ぶ楽しい手順を味わえるでしょう。

ただし、最終手は本当にスタイルメイトになっているかどうか、半信半疑で指すことになると思います。26桂が動けそうに思えるからです。

しかし、この桂は14に跳ねても34に跳ねても24玉が桂の性能になり、自玉への王手となってしまいます。これは性能変化を利用したピンの変種で、対面系のルールに登場する高級手筋です。

行き所のない22桂と行き所はあっても動けない26桂。攻駒が盤上に残留するスタイルメイトで、それぞれ動けない理由が違うのは面白いですね。

念のため付け加えると3手目22桂打は「側面」ルール下では反則ではありません。「側面」はどんな場所にどんな駒があっても良いのです。

【短評】

変寝夢さん

最後の最後でこれで詰みと分かった。若干天竺の詰め上がりっぽいかな。

たくぼんさん

2手目飛が分かればあとはすらすら。

☆ この作を「側面」シリーズの冒頭に置いたのはどうやら正解だったようですね。珍しく複数の正解者が出ました。

■ 49-5 神無太郎氏作 (正解1名)

側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
						玉			九

持駒 角

【解答】

38 角 28 飛 58 角 38 玉 47 角 57 飛
49 角 59 歩 まで 8 手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

中段の玉を3枚の大駒で包囲する作品。

もっとも、そのうち1枚は歩ですが、性能変化で実質的に角なのです。

さて、性能変化を伴うスタイルメイトで問題になるのが、性能変化の元になった駒をどうするかという問題です。本局では動けそうで動けない49角がその解答を示しています。最終形をみてください。この状態で49角は歩の性能ですが、48角とすると38玉が角の性能になり、自玉への王手となってしまいます。これは前局の26桂と同様の状態ですが、26桂が本来の利きのままで動けなくなっているのに対し、49角は変身した状態で動けなくなっています。一般的に言えば、後者の方が性能変化を伴う分だけ、想定困難だと思われます。本局の場合は49歩が行き所のない駒に見えるので、余計に発見が難しいかもしれませんね。

付け加えると、打歩詰は反則ですが、打歩スタイルメイトは反則ではありません。ですから49歩の最終手も何も問題はありません。

【短評】

たくぼんさん

49角まで読んでダメだ〜と打ち切っていましたが、59歩に気づいて飛び上がりました。

変寝夢さん（※無解）

6七角、7七飛、2七角の出だしかと思いましたが・・・

☆ 初手67角も有力ですが。2手足りません。どれだけ早く紛れを捨てるかが解図の鍵ですね。

■ 49-6 神無太郎氏作（正解1名）

側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 角

【解答】

17角 28飛 同角 18桂 36飛 26香
33飛成 23桂 まで 8手

(最終形)

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

持駒 なし

【解説】

本局には性能変化を利用した機構の異なる2種のピンが出てきます。また玉の包囲にも明示的な性能変化と、暗黙の性能変化が使われており、今回の3作の中で最も手の込んだ作品となっています。

初手は飛を入手して自玉の包囲網を作るための手ですが、4手目18桂の側桂が深謀遠慮の受け。この意味は6手目26香で明らかになります。この時角は桂の性能になっていますが、26香を配置したことで16にも36にも動けなくなって（ピンされて）います。これは前々局(49-4)の26桂が動けなくなったのと同じ仕組みですが、角の動きを直接止めるのではなく、桂に変身させて止めるのが巧妙です。

また、26に打つのが香なのは、次の飛の活用を見据えた手。直感的には、飛を1段目や2段目といった働きが悪くなりそうな場所に移動させるのが目的のように思えますが、実際に飛が動くのは三段目。しかも不成でなく成です。自玉の近くで強力な駒を作ることで包囲網を形成するのです。そして6手目23桂が龍をピンする手。33龍を動かすと23桂が元に戻って王手になるという、性能復元を見越したピンです。26香が性能変化を見越したピンであるのとは対照的です。

また26香の働きはこれだけではありません。この駒は攻方玉が16に動くとき玉の性能になって王手を掛けるので、隠れた利きによって攻方玉の包囲網を形成しているのです。これは23

桂がその明示的な性能（龍の性能）によって包囲網を形成しているのとは対照的です。

本局はこのように側面ルールを最大限に活用したステイルメイトで、解図にはこのルールに関する経験と、かなりの棋力が必要だと思います。

【短評】

たくぼんさん

飛を 33 に導く 26 香が面白いと思いました。

☆ 今回の 12 題のうち半数の 6 題は正解者がたくぼんさんのみ。他の皆さんも頑張ってください！

■ 49-7 変寝夢氏作（正解 2 名）

協力詰 11 手



攻方持駒 Li
 受方持駒 なし
 ※Li (Lion) 使用

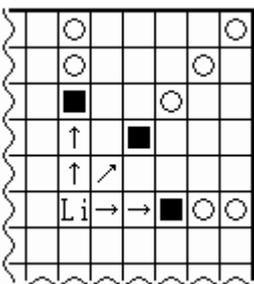
【ルール】

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

• Lion

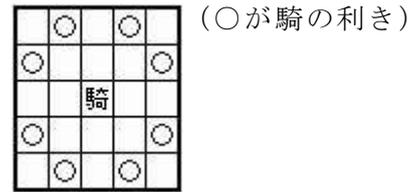
フェアリーチェスの Lion (Li)。
 クイーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○が Li の利き。■は敵または味方の駒。)

• ナイト

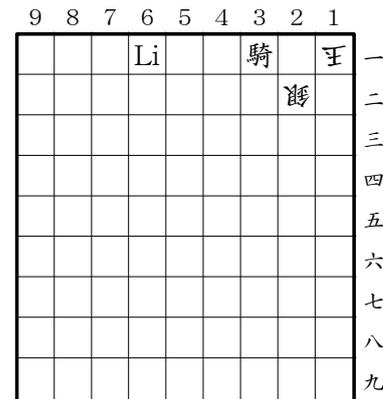
ナイトはチェスの駒。八方桂。



【解答】

23 騎 22 玉 25Li 12 玉 31 騎 22 玉
 43 騎 11 玉 61Li 22 銀 31 騎 まで 11 手

(詰上り)



攻方持駒なし
 受方持駒なし

【作者のコメント】

狙いは詰め上がりで、4 三騎を見越した 2 五 L I の限定打です。騎の動きも面白いかと思います。

手数が 11 手ですので、今の段階では（解答者の方のフェアリー駒への慣れ具合）出題が難しいと言うことでしたら、先延ばしにさせていただいても結構です。一応解析局面数は 11、000 ぐらいなので（加賀さんの 7 手 9 手ぐらい）大丈夫かと思いますが。

【解説】

Li は限定打が難しい駒です。なぜなら跳躍台までの距離に関係なく、跳躍台から先への利きが決まってしまうからです。でも跳躍台となる駒が別にあるか、跳躍台自身が動いてしまえば、話は別です。次の跳躍を見越した限定打、それが本局の狙いの一つ 3 手目 25Li。騎が 43 に来たら Li が跳ねる狙いです。

そしてもう一つの狙いが詰上り。受方持駒は制限されているので合駒はできませんが、21 玉は受けになりません（跳躍台の 31 騎から先、Li は飛のように振舞います）し、31 銀と取って

も利きは消えない (Li の跳躍台は先後どちらの駒でも良い) ので、これで受けはありません。

決して難しくはないと思うのですが、慣れない駒のせいかな解答が集まりませんでした。作者が危惧していたように、もう少し例題級の作品を出してからの方が良かったかもしれません。

【短評】

たくぼんさん

詰上り 33 駒、44 (55) Li、32 銀と決め打ちして全ての順を読んでいったが解けず。

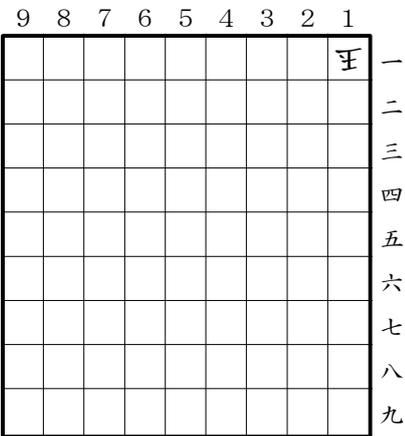
締切前に布団の中でもう一つの詰上りが浮かんで何とか解決。

25Li の限定打に感心したが、Li は駒の性格上限定打になりやすいんですね。

☆ 出題時に 11 駒と 31 玉を逆にしてしまっただけで作者には申し訳ないことをしてしまいました。この事実から「きっと逆の配置でも作意が成立するから間違えたんだな。ということは 2 手目は 22 玉しかない！」と推理して解答される方が居るのでは…と少し期待をしていました。たくぼんさんは普通に解いたみたいですね。

■ 49-8 たくぼん氏作 (正解 2 名)

歩王協力詰 31 手



持駒 桂3

【ルール】

・歩王

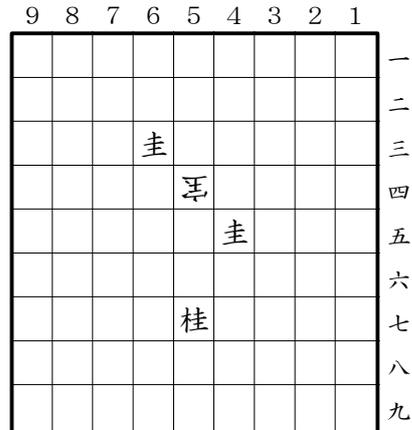
駒詰の一種。玉が歩の性能になる。歩と同様成ることもでき、「と金」の性能になる。

【解答】

23 桂 12 玉 11 桂成 13 玉 12 圭 14 玉
13 圭 15 玉 14 圭 16 玉 15 圭 17 玉成
16 圭 27 宝 17 圭 37 宝 49 桂 36 宝

27 圭 35 宝 26 圭 45 宝 57 桂 44 宝
35 圭 43 宝 55 桂 53 宝 63 桂成 54 宝
45 圭 まで 31 手

(詰上り)



持駒 なし

(成玉 = 宝と表記)

【解説】

歩の性能の玉を詰める作品。

歩なんて詰めるのは簡単だろうと思われるかもしれませんが、持駒は桂のみ。しかも、この玉は歩と同様「と金」になります。「と金」にならないよう不成で頑張っても九段目まで来たところで強制的に成らされます。であれば、詰め易い七段目で成る方が得策です。

玉が「と金」になった後も大変です。これを詰めるために一段目まで戻しては手数足りません。何とか中段で片を付けたいのですが、そのためには攻方も成桂 1 枚では足りません。もう一枚成桂を作る必要があります。金は後ずさりさせるのが難しく、案外手は限られます。七段目まで追って中段に戻して成桂 2 枚と生桂 1 枚で詰ませるといふ大方針が立てられれば、何とか解を求められるでしょう。

本局、11 歩王の配置から担当は年賀詰用の作品かと勘違いしたのですが、作者に聞くとそうではないそうです。でも、たったこれだけの仕掛けでこんな手順が成立するなんて、まるで詰将棋の神様からお年玉を貰ったような感じですね。

【短評】

橘圭伍さん

桂馬を打って何処かで 1 度跳ねる必要があるという事が試行錯誤で分かりました。其処から完全限定という事を利用して解けました。中空に追い出す意外感が狙いかもですがこ

の方法だと中空追い出し以外に限定出来そうな展開がありませんでした。

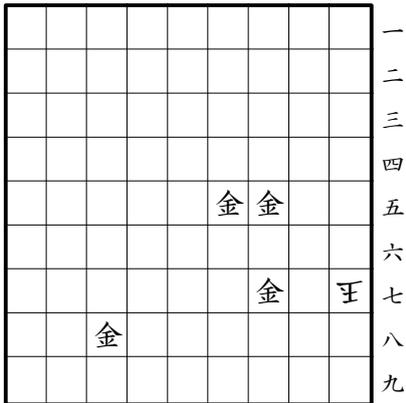
☆ 中段の金を金で詰めるのは結構難しいのですが、何とか作者以外の正解者が出ました。ちなみに、以下の作を知っていれば多少は解答がし易かったかもしれません。金が金の頭に回り込む手順を引き出すのがコツです。

[参考図]

神無一族の氾濫・番外：神無金四郎個展より
(詰将棋パラダイス 1995年12月)

金王協力詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



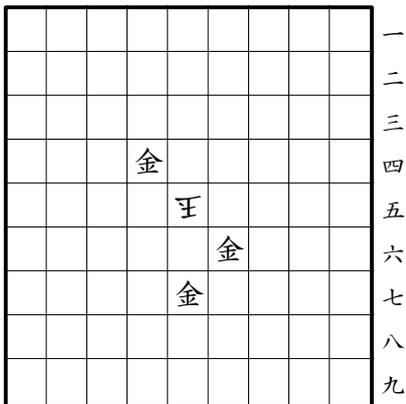
持駒 なし

※玉は金の性能

27 金 18 玉 17 金 28 玉 27 金 38 玉
37 金 同玉 36 金 47 玉 37 金 57 玉
68 金 56 玉 46 金引 66 玉 57 金 65 玉
56 金寄 64 玉 65 金 63 玉 74 金 54 玉
64 金 55 玉 46 金右 まで 27 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

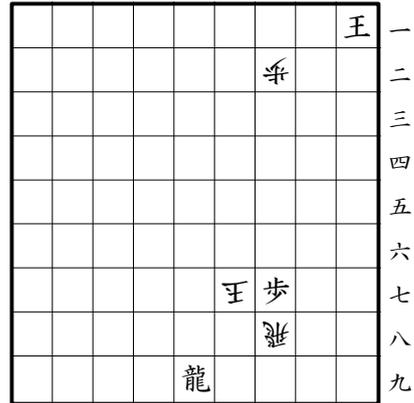


持駒 なし

■ 49-9 橘圭伍氏作 (正解2名)

キルケ協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角 香

【ルール】

•キルケ

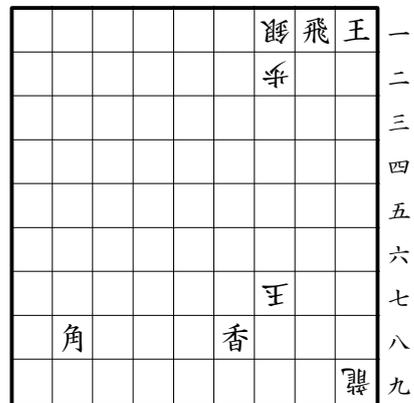
駒取りがあったとき取られた駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

【解答】

49 香 48 銀 同香/31 銀 37 玉 19 角 28 飛成
39 龍 同龍/28 飛 21 飛生 19 龍/88 角
まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

詰パラ 2012年7月号 FL⑤の藤原氏作が元になっている作品。収束4手が同じ構図です。元の作品では、33 銀や龍が初めから配置されていたのでそれらを作る方向での逆算にしました。

circe 協力自玉詰というルール上戻そうと思えばかなりの手数逆算は可能になるのですが今回は形を重視して+6手で止めました。32 歩が若干残念な事になっていますが流石に 82 飛が復活する形を残しては無理でした。

circe としての新鮮味は皆無ですが、綺麗に纏まっているかなと思います。

【解説】

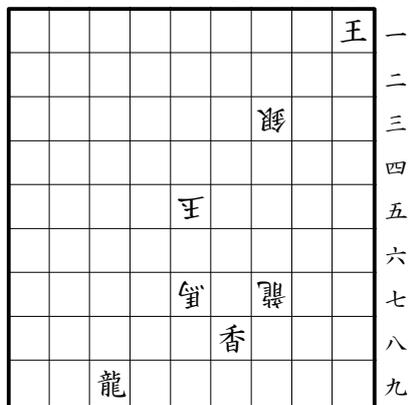
キルケの手筋の一つに、駒の復元を利用してピンされているはずの駒を動かす手があります。本局では 8 手目の「同龍/28 飛」が正にその手です。普通であれば 28 龍は 19 角でピン止めされて動けないのですが、28 が飛の復元地点であるため、飛を取るときだけ例外的に動くことができます。

作者が元ネタとして言及しているのは、以下の作品です。

[参考図] 藤原勝博氏作
(詰将棋パラダイス 2012 年 7 月号)

キルケ協力自玉詰 8 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



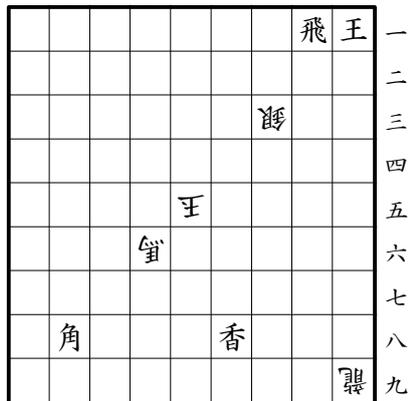
持駒 角 銀

66 銀 同馬 59 龍 57 龍 19 角 59 龍/28 飛

21 飛生 19 龍/88 角 まで 8 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

この作品は典型的な「魔女返し」、つまり攻方の駒の復元を合駒代わりに使う手筋で、復元する駒と PWC のように入れ替わる本局とは微

妙に構造が異なります。元ネタが大きく龍を動かしているのに対し、本局では小さく動かし、その代償として合駒から復元による「銀の設置」、「生飛車配置」、「全体の構図の簡素化」などを実現しています。

解図や鑑賞をしていると「ここがこうできたらなあ」と思うことはしばしばあります。そんな時は皆さんもまずは盤に向かってその実現方法を考えてみてください。実際に満足できる作品に仕上がるかどうかは別として、必ず得るものはあります。

【短評】

橘圭伍さん

もう少し展開を練った方が面白かったかもしれませんが原作の雰囲気重視だったという事にしておきます。

最終 4 手だけをみた素材はもっと色々展開出来るかなあというのが再度見た時の印象ですが、私がこの展開を弄る事は恐らくもうないので別の人に任せます。

☆ 私だったら意味付等には凝らずに、繰り返し趣向風にアレンジすると思います。実際似たような素材があるので、いつか本作品展に登場するかもしれません。

たくぼんさん

キルケの王道を行く手順ですね。

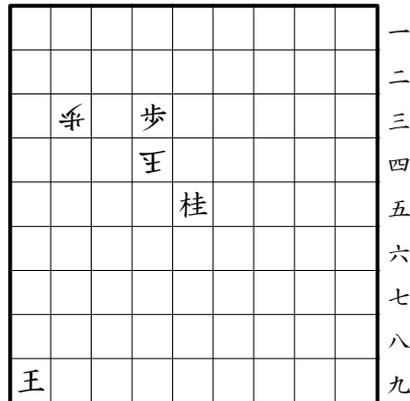
21 飛生がいいアクセント。

☆ 初形の飛が龍になり、龍が飛になる。この対比は面白いですね。成駒が生駒になって戻るキルケの性質をうまく利用しています。

■ 49-10 橘圭伍氏作 (正解 2 名)

キルケ協力自玉詰 12 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

【解答】

94 飛 55 玉/89 桂 95 飛 46 玉 96 飛 37 玉
97 飛 28 玉 98 飛 88 角 同飛/22 角 同角成
まで 12 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

元ネタは WFP 作品展 37-4 変寝夢氏作
Circe 協力自玉詰 6 手の改作自案。

改作図は Circe 協力自玉詰 8 手

攻方：38 歩 99 王 持駒 飛

受方：18 玉 58 龍

という全く作品の体を成していない作品でしたが、これを見ている内に 28 玉 99 王/飛という構図を取って 98 飛 88 飛 同飛/82 飛 同飛成迄という手順を生成すれば自玉詰にも関わらず玉が遠ざかるという作品が出来る事に気付いて図化してみました。

実際、復活を阻止する為に復活位置を防ぐというのは幾つか発表されていると思いますが玉で塞ぎに行くのは初めてじゃないでしょうか？(何処かで誰かが既に作っていきそうな手順ですが)

因みに、改作案はこのままでは余り発展の余地がなさそうなので没になりました。ただ、こういう駒位置の変換から何かが生まれる可能性はある気がします。

【解説】

玉が遠ざかる自玉詰。

基本となっているのは収束の 4 手なので、その形を思い浮かべれば解図は一瞬で終わるのですが、この構図で最初からそれに気付く人はいないでしょう。

なぜ玉がわざわざ 28 まで出張するか？

それは 28 地点が空くと 12 手目が「同角成」の代わりに「同角成/28 飛」になってしまうつまり 28 に飛が復活して詰みを防いでしまうからです。

この種の作は復活場所を遠打や開き王手に伴う移動などで塞ぐのが定番ですが、玉がこんな長距離を出向いて塞ぐのは作者が言うように前例がないと思います。玉の出張の邪魔をしないよう 55 桂が左辺に復元するのも良い味です。

ところで、作者の言及した元ネタは以下の作品です。

〔参考図〕 37-4 変寝夢氏作

キルケ協力自玉詰 6 手

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

持駒 なし

89 龍/71 銀 38 龍/29 桂 37 桂/21 桂 同龍/29 桂
同桂/82 飛 89 飛成/28 飛 まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

これは絶対に当たりませんね。なにしろ、詰める駒が龍から馬に変わっていますから。

なお、筆者はこの作品から「フェアリー短編コンクール」の 03-06 (WFP54 号参照) が真っ先に浮かびました。こちらは飛の復元を防ぐ代わりに、復元した飛の利きが通らないよう、角

の限定打を8段目に行うという構想でした。一つの主題にもさまざまな展開があるのですね。

【短評】

橘圭伍さん

合駒の位置が限定出来そうにないのでこの展開は読みやすいかもしれないですね。こちらに関しては原作を予想できる人が居れば凄いですね。

たくぼんさん

閃くまで時間がかかり閃いたらあっという間に終わり(笑)。29に桂が飛ぶと玉移動の邪魔になるのがユーモラス。

☆ 作者が変寝夢氏作から思いついたという最初の改作案を以下に示します。作者の投稿時コメントには「18玉」とありましたが、たぶんこれは「17玉」でしょう。

[参考作品] 橘圭吾氏作

キルケ協力白玉詰8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

※解答は本稿の最後に示します。

■ 49-11 上谷直希氏作 (正解1名)

対面マドラシ協力白玉詰4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
王								王	五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛 角

【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。

• マドラシ

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。玉を対象外とするものを単に「マドラシ」、玉も対象とするものを「Kマドラシ」と呼ぶ。

【解答】

96角 41角 25飛 14飛 まで 4手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

これはほとんど発見賞。しかし発見してしまった以上、一応発表。

25飛の限定打の理由がダブっているところがイマイチ。石化能力の非対称性を知るための例題として…といったところか。

【解説】

「たった四杯で夜も眠れず」は黒船来航時の狂歌ですが、本局はさながら「たった4手で夜も眠れず」。詰上りを見てもなぜこれで詰んでいるのか分からない人も多いでしょう。複合マドラシの恐ろしさを示す作品です。

では詰上りの確認をしていきましょう。対面マドラシではまず「対面」の評価を行い、次に「マドラシ」の評価を行います。この局面で対面の関係になっているのは1筋と9筋です。従って、駒の性能は以下の通りです。

-
- 14 飛：玉の性能
 - 15 玉：飛の性能
 - 95 玉：角の性能
 - 96 角：玉の性能
-

次に「マドラシ」の評価を行います。これは盤上のすべての駒を確かめてみましょう。

-
- 14 飛：玉の性能
 - 15 玉：飛の性能
 - 25 飛：なし（14 飛が利いている）
 - 41 角：角の性能（96 角は利いていない）
 - 95 玉：角の性能
 - 96 角：なし（41 角が利いている）
-

「マドラシ」の効果で受方玉への王手はすべて消えていることを確認してください。攻方の25 飛 96 角の2枚の利きが消えているのに対し、受方の41 角はそのままの性能、14 飛は玉の性能を保持しています。通常のマドラシでは利きの双方向性から双方の駒の利きが消えるのですが、性能変化ルールと組み合わせた複合マドラシでは、このように一方的な利きの消滅が起こるのです。

次に攻方玉が詰んでいることの確認です。

41 角の利きは生きていますので14 飛を同玉と取ることはできません。16～19 玉と飛の性能を活かして逃げる手は、対面の効果が消え14 飛が元の性能に戻って白玉への王手になります。他に手はありませんからこれで確かに詰みです。

詰みを確かめるだけでも、これだけ難しい複合マドラシ……何とも恐ろしいルールです。

ここまでの説明が分かれば頭2手の意味も容易に理解できるでしょう。初手96 角は次の41 角を引き出すための種駒だったのです。対面の効果で96 角が玉になり41 角の利きだけが生き残って96 角の利きを消すという寸法です。

作者は25 飛の意味付けが二重になってしまった（14 飛によって利きを消されるという意味以外に、25 の退路を封鎖する意味がある）ことを惜しんでいます、これは仕方ないですね。

【短評】

たくぼんさん

4 手なので簡単と思ったら、ルールに慣れていないのか筋が見えず。

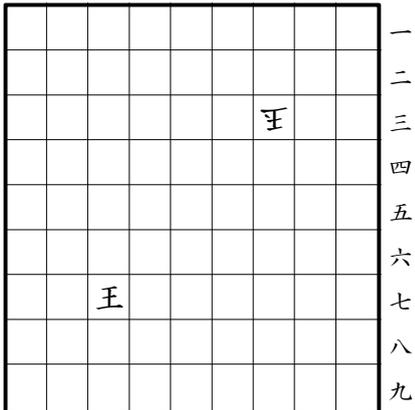
初手96 角に気づくのが遅かった。

☆ いやいや解けただけで充分凄いです。多くの解答者は解く以前に白旗ですから。

■ 49-12 上谷直希氏作 (正解 1 名)

背面Kマドラシ協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛 角

【ルール】

• 背面

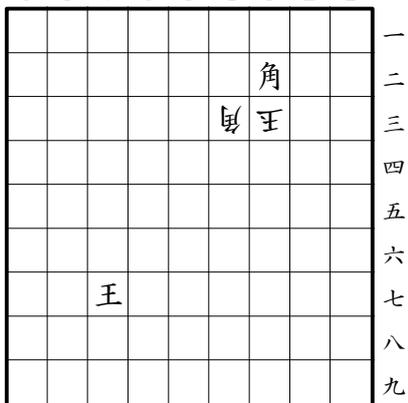
敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【解答】

43 飛 44 角 32 角 43 角 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

Kマドラシ (添付ファイル参照) の可能性を発見してしまったからには、自玉詰を作らずにはいられない。3 2 角 3 3 玉の形による串刺しという目標はすぐ見える。それを 4 手でどう実現するか。

32 角を打つため、
一旦玉同士のナナメのラインを塞ぐ



32 角



ナナメのラインを開きかつ 32 角を石化する
たった 4 手でこれだけやらねばならない。

そう考えると、すべき手順はカチカチっと決まっていく (作図も全く同じ思考法でやっています)。

悩んだのは、本図と「2 2 玉 2 8 玉」の図どっちがいいのかということ。結局紛れも考えて 3 3 玉 7 7 玉に。こちらの図で、最終手 14 角じゃダメかな? などなど、紛れを通して複合マドラシについて考えるきっかけにいただけると嬉しいです。

【解説】

背面マドラシも対面マドラシと同様、非双方向的な利きの消滅が起こるルールです。前局は飛の王手に飛で返す手順を狙いとしていましたが、本局で同じように 66 角と打つてもどうにもなりません。

ここで WFP55 号に載った上谷氏の論考を思い出してください (作者コメントにある「添付ファイル」とはこの論考のことです)。この論考の最後に、双玉の安南Kマドラシにおいて玉で玉の利きを一方的に消滅させて詰める例題が載っていましたね。普通の方法では捕まらない中段玉であることと、ルール設定が単なる「マドラシ」ではなく「Kマドラシ」となっている理由に思いを巡らせれば、玉で玉を詰ます筋を想定することができます。

ただしいきなり 32 角は自玉への王手となってしまうので、その前に遮蔽駒を置き、最後に遮蔽駒を取り払うという手続きが必要になります。普通に考えるとこの手順の実現には 6 手必要に思えるのですが、これを 4 手で実現したのが作者の非凡なところ。おそらく作者は複合マドラシの研究を通して「この構想は 4 手でできる」という確信を得ていたのでしょう。

では、最後に一通り手順に沿って各手の意味を見ていきましょう。

- 初手 43 飛 王手。後に取られることを目的とした限定短打。
- 2 手目 44 角 飛の性能を角に変えて受けると同時に次の 32 角が自玉への王手にならないようにする。
- 3 手目 32 角 背面効果による王手、33 玉は角の性能になる。
- 4 手目 43 角 44 角は飛の性能なので取れる。背面の効果に先に適用され、33 玉は 77 へ利いているので王手で且つ 77 玉は動けない。マドラ

シの効果で 32 角と 43 角の利きは消えるが、背面が先に適用されるので 33 玉の角としての利きはそのまま残りこれで詰み。

以上のように本局では短手数で極めて濃い手順が繰り広げられました。複合Kマドラシ特有の「玉で玉を詰める」手筋を出発点に、凝った構想を驚くべき短手数・高密度で実現した作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

33 玉を角にするしかないので 32 角はあると思ったが背角から飛を取る順は思いつきにくい。
これより長い手数だったら解けないだろう。

☆ この最終手は二重三重の意味がありますね。たくぼんさんは今作品展の半数で「唯一の正解者」になっていますが、複合マドラシ2作の正解は特に価値が高いと思います。

【総評】

橘圭伍さん

事実上の 1 題解答ですが送っておきます。
49 回から少しずつ解答復帰出来ればなあと思っていますが……どうなりますか。
担当が代わってから解答しようと思ってましたがなかなか復活する意欲がありませんでした。が、今回の投稿と共に創作意欲と鑑賞意欲が戻ってきました。特に、協力自玉詰系統の中でも **circe** は最も好きなルールなので最近創作されている方には少なからず触発されています。
自玉詰は他にも何種類かルールで弄っているので意欲が持つ内に後、数個は物にしておきたい所です。なお、変身物は鏡を除いて個人的に好きでないので全く手を出していません。これは某U氏の影響もありますが……やはり、興味の問題でしょうかね。
喰わず嫌いかもしれないですが当面は解答を待つてゆっくり鑑賞したいと思います。

変寝夢さん

解図には、作品との相性というのにも影響があるのかなと思いました。

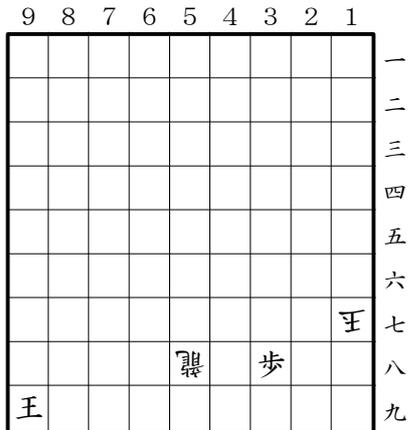
たくぼんさん

ルールの多様化で頭を切り替えるのが大変です（笑）
王道の普通のばか詰もたまには出題して欲しいですね。

☆ とのことなので、普通の協力詰（ばか詰）の投稿もお待ちしています。難問+大量出題にも関わらず解答を送ってくださったお三方に感謝致します。

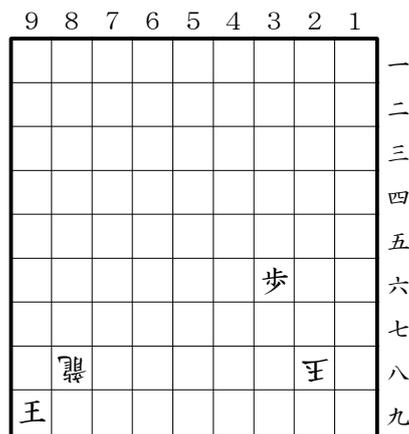
[参考作品] 橘圭吾氏作の解答

キルケ協力自玉詰 8手



持駒 飛

87 飛 38 龍/37 歩 36 歩 同龍/37 歩
同歩/82 飛 28 玉 88 飛 同飛成 まで 8 手
(詰上り)



持駒 なし

☆ 2 回の歩の「魔女返し」が面白いですね。「28 玉を玉で埋める」手が 6 手目に出現し、これが 49-10 に繋がったことが分かります。

以上

第14回 詰四会フェアリー作品展 解答
担当：たくぼん

今回の課題は、相変わらずの「四国名物」でした。解答者は2名。全題正解者は橋本さん1名という結果でした。最近の解答者数の伸び悩みはちょっと寂しいですね。問題の難易度や取っ付き難さにも原因はあるのですが・・・。投稿頂いた太郎さん、解答頂いた2名の方に感謝申し上げます。

○：正解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	計
橋本孝治	○	○	○	○	4
変寝夢	-	-	-	○	1

【ルール説明】

- ばか詰：先後協力して最短手数で、受方の玉を詰める
- 対面：敵駒と向かい合うと、互いに利きが入れ替わる
- 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。
- 龍王、飛王、馬王：駒詰の一種。玉が龍、飛、馬の性能になる。
- 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。

第1番

神無太郎作

対面ばか自殺スタイルメイト 12手

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

持駒 飛香4

49香 48角 67飛 56玉 58香 67玉 69香 68角 56香 同玉 57香 同玉 まで 12手

詰上図

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

持駒 なし

作者

詰上り「こんびらさん」。



★ 詰上り「こんびらさん」。筆者にはよく分からなかったんですが本殿の写真を見ると何だか雰囲気は出ているような・・・。作者の思惑と同じかは分かりませんが。

★ 手順は対駒が動けば逆王手になるような組み合わせ（49香/48角、69香/68角）をセットしてスタイルメイトを目指します。たまに出てくる筋ですので慣れた解答者ならちょっと考えれば予測できると思いますが、慣れていない人は覚えておきましょうね。変寝夢さんの短評を見るとこの詰上りは予想できたようですが、本作が難しいのはここからなのです。3手目以降わざと取られる位置に打つ67飛、58香から6筋に呼んで69香/68角をセットし56香と取られる位置に移動の開き王手で香を消去し57香、同玉でスタイルメイトとなります。この手順が見えにくいのは初手打った香（2手目以降は角の利き）を利用することが巧み過ぎるという事です。12手が1つの手順と言える好作です。

橋本孝治

最初は8手目を「51香生」としていました。担当業務で神無太郎さんのステイルメイト作品をたくさん見てきたのですが、あやうくそれが裏目に出るところでした。

★ 太郎作で1段目の香生はよく見かけるのでよく分かります。

変寝夢

5七玉、5九玉、4九香、4八角、6九香、6八角の詰め上がりと思うが繋がらない。

第2番

神無太郎作

龍王成禁ばか詰 13手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									王

持駒 桂7

23桂 14玉 26桂 44玉 36桂 43玉 35桂 32玉 24桂打 22玉 14桂打 13玉 25桂 まで 13手

詰上図

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

持駒 なし

★ 2番～4番は組曲ということですがその謎は最後にお知らせするとして手順の説明に参ります。

★ 2番は成禁で龍の利きの玉を詰める作品。13手で持駒桂7枚ですので、攻方は桂を打つだけです。こう言った作品の解き方はまず詰上りを想定することが第一歩なのでちょっと考えて見ます。まず詰上り時の玉は何段目にいるでしょう？攻方は桂を1, 2段目に打てないため龍王の横利きを抑えられない。よって3段目以上（もちろん8, 9段目はダメ）となります。次に詰上り時の玉の上と下をどう抑さえるか。上は玉頭に桂打を入れてその桂に紐を付ければOK。下は桂を打って抑えるのはその桂にも紐を付けないといけないので手数がかかりそうなので桂の利きで抑えることになりそう。となると下の升目が少ない3段目が見えるでしょう。

次に筋を考えると龍王の場合は周囲のタテ、ヨコ、斜め1つと強力ですので周りを囲むしか無さそうです。となると片側少ない端の筋（1筋）が本命でとなり最終玉位置 13 が浮かびます。（こう書けば簡単そうに思えますが、私も結構あれやこれや考えて辿り着きはしました）

13玉と置けば、頭（14）に桂、それを支える26桂、横を押さえる23桂、それを支える35桂、12を抑える24桂、それを支える36（16）桂、最終手25桂と詰上型が分かります。あとはその桂を打つ順番を考えていけば正解に辿り着けるでしょう。

橋本孝治

13に入るまでちょっと遠回りする龍王に「ご苦労さま」と言いたくなる作。詰型が予想通りだったので、盤上に桂を打つ順番を示す番号を振って解きました。

★ 玉が龍の利きですので動ける範囲が広く順番を決めるのも結構大変な作業ではあります。

変寝夢

詰め上がりすら浮かばない、玉の逃げ方が限定できるとは思えないのだが・・・。

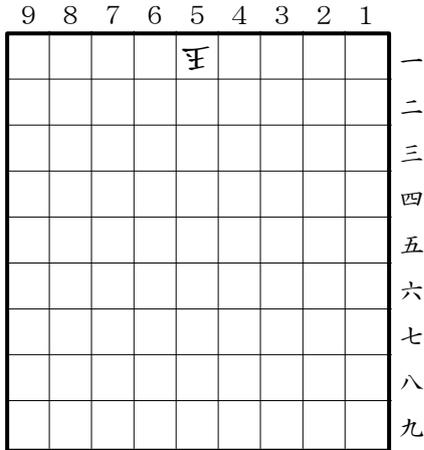
もしかして2三桂、2二玉、3四桂、3三玉あたりで右辺に寄せて、桂で囲むのかな？。はい時間切れです。

★ 頭から解こうとすると難しさ何十倍という気がします。

第3番

神無太郎作

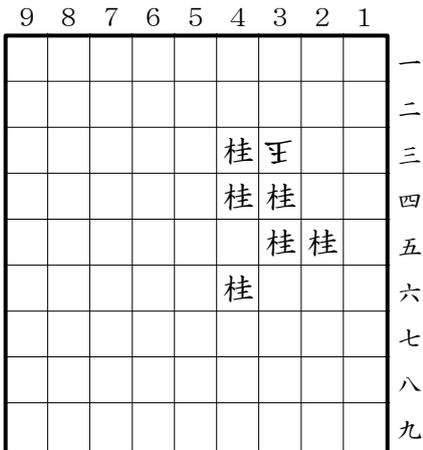
飛王成禁ばか詰 11手



持駒 桂6

43 桂 54 玉 46 桂 52 玉 44 桂 22 玉 34 桂打
23 玉 35 桂 33 玉 25 桂 まで 11手

詰上図



持駒 なし

★ 解き方、考え方は前作参照。前作は龍王でしたが本作は飛王ですので詰み易そうですがさにあらず。本作が難しいのは詰上り位置の想定が難しい為です。前作と同じように 13 での詰上りを考えてみると初手 43 桂と打たざるを得ないので残りの桂が5枚となり 13 での詰上りでは飛王でも6枚必要となる為詰まないのです。ということで初手打つ 43 桂を横抑えの駒として使うべく最終位置 33 玉とする事に気づくかが本作が解けるかどうかのポイントといえるでしょう。

橋本孝治

詰型がいろいろありそうで意外とどれも詰まず、これが一番難解でした。33 での詰上りは試行錯誤中に発見。

★ 橋本さんが悩まれているくらいですので難解だったということは間違いありませんね。

変寝夢

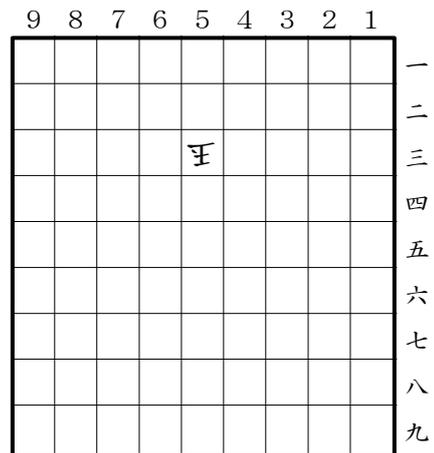
これも桂で囲むのかな。それにしても全部打なのに……。左右対称だから手は半分しか読まなくていいのに……。初手は4三桂オンリーだし。読みの力の無さにガッキシです。

★ 難解ですので落ち込まなくても大丈夫です。

第4番

神無太郎作

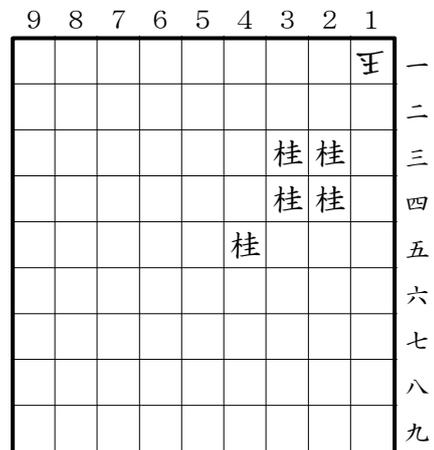
馬王成禁ばか詰 9手



持駒 桂5

45 桂 42 玉 34 桂 32 玉 24 桂 21 玉 33 桂打
11 玉 23 桂 まで 9手

詰上図



持駒 なし

★ 龍、飛ときて次は馬。詰上り位置を考えると角の利きが1方向になる 11 が予想できませんが、それが正解でした。解答者もすんなり気づいて解けたようです。本作が組曲の先頭であればお客の入りも良かったかもしれませんが理由で順番は変えられず仕方なしでした。

橋本孝治

詰型も手順も予想通り。これがこのシリーズ中で一番易しい作でした。

変寝夢

4 五桂、4 二玉、3 四桂、3 二玉、2 四桂、2 一玉、3 三桂打、1 一玉、2 三桂まで9手
「これは一目でした。何故最後に？」

それでは何が四国名物なのか作者に聞いて見ましょう。

作者

非標準持駒の組曲「四角スイカ」です。

「四角スイカ」は香川県善通寺市の特産品ですが、この組曲の持駒数の7、6、5は善通寺市の郵便番号を表しているのです。

香川善通寺産の四角スイカ「縞王」



★ 怒らないでくださいね。私は隣の県に住んでますが、「四角スイカ」知りませんでした。作品と四角スイカの関連性は、

四角スイカ→香川県善通寺市特産→香川県善通寺市の郵便番号は〒765→作品の持駒数が順に7,6,5

という事です。また無理やりこじつけですが、詰上図を見ているとたくさんの桂の並んでいる姿がすいかの縞模様に見えなくもありません。

「四国にちなんだ」「四国名物」もそろそろマンネリ化してきたようですのでしばらくはお休みします。また新たな面白い課題を考えたいと思います。

推理将棋第63回出題解説

担当：DD++

出題：平成24年2月4日
 解答締切：平成25年2月20日

今回はなんと初解答者が3名も。初級が手を出しやすかったのと、あとは年賀推理特集というのがいい宣伝効果になったのでしょうか？しかし一方で上級のヒントが不足だったようで全答者数はあまり伸びず。今後の参考にさせていただきます。

63-1 初級 DD++作 大当たりの歩を求めて 20手

「あけましておめでとう。新年から何してるんだ？」

「さっき指した将棋の棋譜並べ。」

棋譜見てもらえればわかるけど、今年の指し初めに相応しい奇跡が起きたんでね」

「▲76歩△34歩▲66角△44角まではともかく、その後の▲36歩△74歩▲48玉ってなんだ。」

しかも8手目以降に着手された駒は3枚だけじゃないか」

「でもすごいだろう、2人あわせると20手で13枚の歩を取って詰んだんだぜ」

「君らは福袋を漁る主婦か何かなのか？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・20手で13枚の歩を取って詰んだ
 - ・指し始めの7手は▲76歩△34歩▲66角△44角▲36歩△74歩▲48玉
 - ・8手目以降に着手された駒は3枚だけ
- ※途中で成っても1枚は1枚です。

出題のことば (担当 DD++)

1箇所さえ間違えなければ絶連どころかほぼ一本道。

追加ヒント：

龍では強すぎて失敗。飛は不成で使いましょう。

推理将棋62-1 解答

▲7六歩 △3四歩 ▲6六角 △4四角
 ▲3六歩 △7四歩 ▲4八玉 △1七角成
 ▲9三角成 △2七馬 ▲8三馬 △3六馬
 ▲7四馬 △8七飛不成 ▲6三馬 △6七飛不成
 ▲5三馬 △5七飛不成 ▲4三馬 △4七馬 まで20手

詰上がり図

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

持駒 歩6

20手と聞くと一瞬怯みますが、蓋を開けてみればそれがまやかしであることがわかります。20手中13手が歩を取る手なのに、7手目まで歩をとる手はなし。つまり「8手目以降は実は全て歩を取る手」であり、これが判れば既に正解に7割以上近づいています。

8手目に可能な歩を取る手は△17角のみ。成生は次の歩を取るために当然成ですね。9手目も同じく▲93角で当然成。以下△27馬▲83馬△36馬▲74馬とほぼ一本道に進みます。

鍵となるのがこの次の14手目。まず△47馬とはできません。なぜなら15手目に王手対処をしなければならなくなり、歩取りが途切れるからです。では他に14手目に歩を取る手は、と探すと91香と82飛がありますね。97香成ではその後に役に立ちそうにないので87飛。成生はとりあえず勢いで成ってみましょう。

これで動く駒3枚は出揃ったので先手はあと▲63馬▲53馬▲43馬とひたすら寄るだけです。後手もあと3手ですが、問題となるのは59地点。歩を取りつつここを封じるには△67龍△57

龍として……おっと、王手がかかってしまいました。△57 龍で詰みとはなりそうもないのでこれでは失敗。

さて何が悪かったかなと振り返ると、87 で飛車を成ったのが失敗だったことがわかりますね。つまり後手は△67 飛不成△57 飛不成と生飛車で玉を狭めてから△47 馬でトドメを指すのが正解だったわけです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

橘圭伍 「コメントに困る」

■初級ですから、まずは誰でも解けることが一番重要なのです。

チャンプ 「まさに歩を漁りまくる両者の手順。手拍子に△87 飛成とすると迷宮入りですね。」

■1 回失敗して苦笑いしながら不成に直す、くらいで解かれるのが理想ですね。

渡辺 「20 手 13 枚で 2013 ですか。それにしてもこの 7 手暴露条件、アイデアの勝利ですね。惜しまれるのは巳年なのに馬が大活躍なこと。」

■20 手かつ間違えやすいところがありながらも誰でも解ける、そんな問題も作れるんだよという好例を作ることはできたかと。

NAO 「導かれるままに解けました。歩のある所をなぞるだけですが、初形図がないと暗算では解きにくい感じ。」

■取られる駒も含めると移動する駒の枚数がかなり多いのは確かに難点でした。

斧間徳子 「こんなに易しい長編は初めてだが、成不成の条件なく飛生が連続する手順は巧妙。」

■実際、手順そのものはこの不成でなんとか保っているような内容です。

妙高仙人 「残り 13 手、歩を取り続ければ解決。」

■謙虚に歩を狙い、謙虚に不成で迫ります。

はなさかしろう 「20 手！ 13 枚！！ 恐れをなしましたが、手を出してみると実はほぼ一直線。易しく、とても楽しい手順でした。事前準備で王手をうまく回避、手数もぴったり。2013 年の年賀推理将棋にふさわしい、センスの良い素晴らしい一問ですね。」

■びびったら負けというか、びびらなきゃ勝ちです。

占魚亭 「3 枚を 3 種類と勘違い（苦笑）。」

■推理将棋解いてるとよく出ますよね、妖怪「思い込み」。

しまぎろう 「飛生が巧い手だと思いました。」

■指将棋では絶対ありえないこういう手が平然と登場するのが推理将棋の醍醐味の 1 つです。

はらたつ 「1 回目は飛成で失敗。」

■素直ないい解答者です。

隅の老人 B 「手数は長いが一本道の感もある。でも、手順は 3 度の飛生が入って面白い。」

■この飛生がなければただの冗長な手順となる所でした。

はやし 「直前ヒントで簡単に解けました。歩を突き合っているので、王手にならないので困らずに済んだ。」

■中級以上ならここでどう王手回避するかも問題にするんでしょうけどね。

平井康雄 「20 手もの手数で初級とは驚いたが、条件を翻訳してみたら、『8 手目以降は双方とも歩を取り続けた』であることが判明。それなら確かに選択の余地はほとんどないですね。」

■長くても解けた！ という自信にさせていただければ。

ギリギリス 「馬で歩を取り合うことしか考えつかなかったのですが、ヒントで飛車の活用に気がつきました。」

■この形で飛車先が開くのは意外と盲点に入りやすいんですよ。

水狂 「初めて参加します。早々と王手になってしまう・・・と思ったら飛車を発見して解けました！」

■この散々悩んだ後の閃き、喜びは一入。

たくぼん 「長いけれども気持ち良く解ける。それでいてちょっと考えるところがある。理想的ですね。」

■まさにそれが狙いでした。うまくいったようで一安心。

榊彰介 「13手で13枚の歩を大駒3枚で取っていくのを考えるので易しい。」

■長くても初級で出すにはそれなりの理由があります。

やまかん 「7手目48玉を含めて出題した方が面白いと思う。もったいない素材のような。」

■ここから48玉条件を削ると手順前後はもちろん全く別の順も出るので条件付けが悩ましいのです。

S.Kimura 「ここまで来ると、歩を全て取って詰ましたくなりますね。」

■歩18枚全て駒台に乗っての詰み、さて最短何手でしょうかね。最終18手が全て歩取り、まで制限しても面白いかも。

諏訪冬葉 「残りの13手が全て歩を取る手なのですぐ分かりました（飛車不成は）。」

■年賀らしく大ヒントなのでした。

正解：21名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん キリギリスさん
しまぎろうさん 水狂さん 隅の老人Bさん
諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん

橘圭伍さん チャンプさん テイエムガンバさん
NAOさん はなさかしろうさん はやしさん
はらたつとさん 平井康雄さん 榊彰介さん
妙高仙人さん やまかんさん 渡辺さん

63-2 中級 チャンプさん作

2013（巳年）指し初め式の一局とは？18手

「毎年恒例の指し初め式に参加してきたんだって？」

「それがさ、僕が3手目に7筋の歩をぶつけてトイレに立って帰ってきたら終わってたんだよね」

「せっかく参加できたのにどんな将棋だったのか解らないまま帰ってきたの？」

「一緒に参加してた友達の話では18手で後手側が詰まして勝ってたらしいんだけどね」

「あら～そんな短手数で終わっちゃったんだ、内容については何か聞けなかったの？」

「駒成りは九段目に歩が成っただけって聞いたよ」

「ということは先手側はその“と金”にやられたのかな？」

「そういや4回連続“と金”で金駒（かなごま）を取ってたって言ってたな」

「となるとこの手順だね」

「なるほど、こんな将棋だったのか」

「これは有名な【マムシのと金】だね！」

「意外にも巳年に相応しい将棋だったんだね（笑）」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

- ・18手で詰み
 - ・3手目に7筋の歩と歩がぶつかった
 - ・駒成りは歩が九段目へ成った手のみだった
 - ・4手連続“と金”で金駒（銀 or 金）を取った
- ※4回連続“と金”を動かして金駒（銀 or 金）を取って下さい（歩成で駒を取るのはカウントしません）

出題のことば (担当 DD++)

これも悩むところは1箇所だけかと。

追加ヒント：

「79歩成」から横に動いて「39と」まで。
問題は紐駒ですが、後手陣から大駒を持って
くるのが早そうです。

推理将棋 6 2-2 解答 担当 DD++

▲7六歩 △7四歩 ▲7五歩 △3四歩 ▲
6六歩 △同 角 ▲7四歩 △7八歩 ▲6
八銀 △7九歩成 ▲4八玉 △6九と ▲5
九銀 △同 と ▲3八玉 △4九と ▲5六
歩 △3九と まで18手。

詰上がり図

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

持駒 歩

これも18手ですが、情報はかなり豊富です。
まず3手目までは▲76歩△74歩▲75歩確定。
まず先手は金銀を縦横ひとつながりにするのが
必須。さらに金銀4枚を取られたところで王手
される必要があるので、最低でも▲48玉▲38
玉▲68銀▲59銀とした形が必要ですね。この
形を見ると後手も、△78歩△79歩成△69と△
59と△49と△39と(または48と?)、を指すの
はほぼ明らかで、当然歩を打つためにはぶつか
った歩は▲74歩と先手が取るのでしょうか。

これであつという間に18手中14手の内容がほ
ぼ決定しました。残りは先手2手と後手2手。
それでやることは「後手が歩を取る」「39とに
紐付け」または「後手が歩を取る」「48とに紐
付け」「△48銀と上がる」。紐駒に何をを使うか
ですが、取った金銀は使えません。一度金銀を取

ればそのまま取り続けて詰みですから、打つ暇
がありませんので。

ではまさか自陣から? と考えると実は1つだ
け可能性があるのです。それは△34歩△66角
▲56歩。後手が歩を取るのも残り1手で先に▲
66歩としておけばクリア。あとはこの18手の
内容が上手く交互に指して成立するかですが…
…なんと15手もあるにも関わらずちゃんと指
せる順番は絶妙なタイミングで成立するただ1
通りだけ。そしてそれがずばり作意でした。

ところでこの問題、成駒が朱で書かれた駒を使
うと、と金で朱字の「一」が書かれての詰みにな
ります。チャンプさんも狙っていたのか偶然
なのかはわかりませんが、おめでたいですね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者) 「数字ではなく巳年をテーマ
に構想を練ったところ【マムシのと金】に辿り
着きました。テーマから手順を創作したので条件
が少し強引にはなりましたが、手順の流れと
してはそれなりに満足のいく仕上がりになった
と思っています。ただ投稿してから少しずつ条件
を修正したので難度が分からなくなりました
(笑) 皆さんいかがでしたでしょうか?」

■発想のポイントがさすが詰将棋よりも指将棋
を専門にしてる方だなあと感心させられました。

橋圭伍「と金で金駒を4連続で取るのが作図の
切欠ですかね。条件付けには若干不満ありそう」

■おそらく7筋を明かさざるを得なかったのは
チャンプさんにとって痛恨だったでしょう。

渡辺「条件から後手しかと金が作れないので最
後の条件の連続は後手だけの連続で良いのです
よね。8手目にと金を作るのは無理で、10手目
だと手段が沢山(歩成の位置で1、3、5、6、
7、9筋)あって迷いましたが、後手の他の駒が
良い位置に来るのが66角でした。最終48とを
予想しましたが手が足りず、遠そうな39が正
解とは意外。」

■連続に関して、その通りです。最終条件に「後
手は」をつけるべきでしたね、失礼しました。

NAO 「歩を取りながら急所の 66 に角が移動すれば必然手の連続。しかし、4 手目 34 歩が平凡すぎて盲点になり悩みました。」

■この条件で 34 歩を突く余裕があるという印象は確かにあまり受けません。

斧間徳子 「6 筋で歩を取る意外性と、面白い詰上がり形が出色。」

■普通は 66 地点の応酬といえば△66 角▲同歩の方ですものね。

妙高仙人 「最終手で金気を取って詰む形はこれ。今回の初級・中級は、くるくる推理だね。」

■反復趣向とは少し趣が異なりますが、長くてもやさしいという点ではまさに。

はなさかしろう 「巳年でマムシ、ナイスアイデア！ ですが、のみならず。個人的には今回の最難問。不可能では？ と思いきや、7 手目までに双方が歩を取る手順は思いのほか多彩。もう一枚の援助を歩の壁を越えて先手陣内に届かせるには角しかないのだから先の見通しが立たなくても序はこうなるところですが、最後に▲56 歩！ 王手がらみで手順前後が利かない見事な手順にも唸りました。」

■歩を取り合う手順は△75 歩▲同飛みみたいな同じ筋で交換する手順も多いですからねえ。

占魚亭 「金駒を打って詰ますと思っていたので、角を使うのは予想外。」

■後手が歩を打てる最短は 8 手目だ、ということを知っているかどうかでもこの問題の体感難度は分かれたかもしれません。

しまぎろう 「難しかったです。」

■初解答者にはかなり大変だっただろうと思いますが、それでも正解を入れてくるのはお見事です

はらたつと 「4 手目 75 同歩としてしばらく悩みました。」

■先手飛車で取り返して 78 歩打ちから手が続きそうにも見えます。

隅の老人 B 「4 手目で大苦戦。ヒントに感謝、後は一直線。」

■ぶつけられると取りたくなるのが習性。

はやし 「後手の歩の入手に困ったが、並べてみると思ったよりも簡単でした。」

■手数が多い場合は暗算だとくだらない見落とししたりしますからね。

平井康雄 「この条件で手順前後が回避できていることに驚く。」

■運が味方につかないとこういう手順はなかなか発掘できません。

キリギリス 「最終形▲66 角、▲39 と、△38 玉になるように手順を考えて正解にたどり着きました。」

■66 角がけっこう思いつきにくい問題だったと思いますが、お見事でした。

水狂 「無駄のない動きになるものですね。」

■左銀は無駄のない無駄な動きという感じ。

たくぼん 「56 歩を突く暇はないように思っていたけどマムシのと金の足は意外と遅かったのか」

■と金を作るまでが意外と遅いのが要因かと。

榊彰介 「後手の余裕手が 2 手しかないので、歩を取りつつ、と金と連携する 66 角はすぐ見えたが、詰め上がりが「48 と」までと当たりをつけたので先手が一手足りず大苦戦。実戦終盤や詰め将棋で下から攻める 39 とまでは詰ましくく珍しいので、なかなか思いつきませんでした。」

■七段目に壁がないとたしかに難しいですが、推理将棋だと歩が動かないので逆によく出る形

なのです。

やまかん 「66 角に気づけば易しかったが 79 銀の捌きは面白い。」

■一度逃げてから捨てる不思議な 2 手。

S.Kimura 「後手がどのように歩を取るのかと
思いましたが、66 角と取る発想が、なかなか出
ませんでした。」

■こういう一石二鳥の手が手数不足を救うので
す。

テイエムガンバ「▽7 八歩～▽7 九歩成でと金
を作って金駒を取って詰み、という手順はすぐ
わかったのですが、7 筋の歩を交換、という先
入観からなかなか抜け出せませんでした。。」

■目先に置かれた 75 歩は毒饅頭なのでした。

諏訪冬葉 「最初 4 手目から△72 飛▲74 歩△同
飛 と考えてはまりました。」

■私もそれ、散々やりました。

正解：2 1 名

S.Kimura さん 斧間徳子さん キリギリスさ
ん しまぎろうさん 水狂さん 隅の老人 B さん
諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん
橘圭伍さん チャンプさん テイエムガンバさ
ん NAO さん はなさかしろうさん はやし
さん はらたっとさん 平井康雄さん 榊彰介
さん 妙高仙人さん やまかんさん 渡辺さん

6 3-3 上級 渡辺さん作

歩と駒成

10 手

「さっきの将棋 34 歩に対して成る手で応じて
いたよね」

「うん。3 回目の成る手より後にも歩の着手が
あったよ」

「それで結局どうなったの？」

「10 手目 25 の着手で詰んだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 10 手目 25 の着手で詰み
- ・ 34 歩に対して駒成で応じた
- ・ 3 回目の駒成の後に歩の着手があった

出題のことば (担当 DD++)

技巧者渡辺さんの本領発揮。

追加ヒント：

条件の「34 歩」に惑わされないように。後手
が 33 の歩を突いたとは限りませんよ。

推理将棋 6 2-3 解答 担当 DD++

▲7 六歩 ▽3 二飛 ▲3 三角成 ▽同 飛
▲5 八玉 ▽3 七飛成 ▲3 四歩 ▽7 七角成
▲4 六歩 ▽2 五角 まで 10 手。

詰上がり図

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

持駒 なし

問題を読んで「ふむふむ 3 回成るってことは先
手も成るんだな」「なるほどその駒成は後手が
34 歩と突いた直後か」「よしざっくり条件がわ
かったところで本腰を入れて……」と考えた方
は多いのではないのでしょうか。そう思われた方
は私を含め、この時点ですでに渡辺さんの術中
にハマっています。この罠に気づけるかどうか
がこの上級問題最大の難所でした。

34 歩を一度頭から消して考えてみましょう。こ
の短手数で 3 回成るということは、それは常識
的に先手角と後手飛角でしょう。ならば出だし

は▲76歩△32飛▲33角成からが常道。いきなり△34歩が指せなくなりましたが無視して続けます。後手はあと4手指せませんが最後は25の手。つまりその内容は△33同角△77(?)角成△37飛成△25角もしくは△33同飛△37飛成△77(?)角成△25角のいずれかなのでしょう。

さて残るは先手3手。まず△25角で王手をかけてもらうために▲58玉と▲46歩は必須ですね。そしてあと1手は……あれ、これで詰み？ いえいえ、推理将棋はフェアリーの協力詰と同じく無駄合という概念はありません(※1)。つまり36歩合という抵抗が残っていたらこれでは詰みにならないのです。

これを防ぐには余っている1手で3筋のどこかに歩を打ち捨てればいいですね。さてどこに、と考えた所で最初に頭から消した条件を思い出しましょう。「34歩に対して」と見れば普通は△34歩と突いて先手が成ることを考えますが、しかし条件として「△34歩に対して」とは一言も書いてありません。つまり「この歩捨てで▲34歩と打って直後に後手が駒を成る」という形でも、確かに、間違いなく、与えられた条件を満たすのです！

あとは条件を満たすように順番を試行錯誤すれば終わりですね。一部の方々は最初からどうせ先手34歩だろうと決め打って楽に解いたようですが、この見事な罠にかかって撃沈した方も少なくなかったようです。

(※1：というのを出題で補足すべきだったかもしれないとこの原稿を書きながら気づきました、申し訳ありません。どの道34歩は条件から必須なので余詰むわけではないのですが。)

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺(作者) 「34歩には一応36歩の合駒を出来なくする意味があり、全くの無駄手ではありません。76歩、34歩、33角成、同角、68飛、55角、58玉、37角成、46歩、25角という作意と双子の紛れ筋があり駒成をどうやって一つ増すのかが課題。条件にわざわざ34歩とあれば怪しいのでこれの手番を変えてあげれば68飛--37角成が77角成--37飛成になって巧く駒成が増えるという仕掛でした。」

■34歩の意味を3筋からの後手飛出動余詰の阻止と思ってドロ沼にハマったのが私です。

橘圭伍 「これは先月の年賀詰より優しいですね。10手成3回ならこの出だし以外に幾つかしかないはず」

■このやり口をよく知っている方ならすぐ解ける場合も。

チャンプ 「条件を見た瞬間、怪しい(ひっかけだ)と感じました(笑)もし作意が▲76歩△34歩▲33角成で始まるのであれば、そんな回りくどい表現はしないはずなので34歩は先手の着手であろうと決め打ち。あとは一直線でした。」

■この出題順は何かなければありえない順ですものねえ。我ながら怪しさ満点。

NAO 「渡辺さんのお約束(先手に34歩を指させるミスディレクション)が入った難問です。『25着手の詰み』『成り3回』とは、過激すぎる組み合わせのため、逆に詰形が浮かびました。3手目に成らないと成り3回は難しいことに気づけくかどうかが鍵。」

■加えて、その角成で応手条件を満たすことを焦らないこともですね。

斧間徳子 「予期した通り、34歩は先手の着手でした。成不成を限定し手順前後を防止する巧みな条件付けが秀逸。」

■こういう条件付けの小技では渡辺さんの右に出る人はいないのではないかとすら思います。

妙高仙人 「34歩は先手だと決め打ち。この手数で3回成る順となると。それにしても巧みな条件。」

■見事ストレートに正解に迫りました。

はなさかしろう 「遊び手が含まれていそうでいない、奇妙な感触の手順。上級なので34歩のミスディレクションに警戒しつつ、第3条件からすると極めて派手な展開なのだろうし、先手の玉移動は最低一手は必要だろう、とすると、

こんな感じ... 隠しテーマは、蛇の道は蛇？」

■やっぱりこの上級は露骨過ぎましたかね。

占魚亭 「25 角までと決め打ちしていたので簡単でした。」

■決め打ちが必要なところはもっと別のところにあるような気がしないでもないですが……。

しまぎろう 「全てのタイミングがピッタリで驚きました！」

■針の穴を通すように成立しています。

はらたっと 「34 歩が先手の手と分かればすぐなんだけど、ヒントが出るまでなかなか気がつかなかった。」

■それだけ渡辺さんが巧妙ということですね。

隅の老人B 「詰んでから条件を再読。うん、これで大丈夫。」

■ええ、解答前の確認は大事です。

はやし 「34 歩が 33 から突かれたものではない → 先手が置いてみるとあとはすっきりでした。」

■大変お見事でした。

平井康雄 「10 手の間に 3 回成るだけでも相当な難事。76 歩、42 飛、33 角成、44 歩、同馬くらいしか考えられないのだが、後 5 手の間に 2 回成って、34 歩を打って、詰めるなんてとても無理っぽい。先手玉を動かせる余裕はほとんどないのに、それを 25 の手で詰めるなんて、全く思い至らず。ならばと、76 歩、32 飛、33 角成、同飛、48 玉、37 飛成、同玉というのも考えたが、後 3 手ではどうにもならず。結局お手上げです。最終ヒントはもう少し具体的なのが欲しかったです。」

■34 歩は先手着手、まで出すかどうか迷ったんですよね。正答者数を見るに、出しておけばよかったようです。失敗しました。

キリギリス 「降参。むずかしいです。」

■25 角と離し打って詰み、というのは慣れないと思いつくのは大変。

たくぼん 「34 歩の条件が巧すぎる。そして全てが繋がる素晴らしさ」

■ミスディレクションの巧妙さとして屈指だと思います。

やまかん 「34 歩の条件がしっくりこないので解後感はあまりよくない。」

■この手の問題はそこで好みが分かります。

S.Kimura 「ヒントを見て、意味が良く分からないまま、先手が 34 歩とする方法をあれこれ考えたら、答えが見つかりました。最初は無駄な手なのかと思っていましたが、ちゃんと必要な手になっていて驚いています。」

■最後が 36 角だったらただの無駄手なのに、不思議な感触です。

テイエムガンバ 「推理将棋において 7 手目の▲3 四歩、のようなミスディレクションはよくある、とわかっているはずなのに見事に引っかかってしまいました。」

■私も同じく……。

諏訪冬葉 「▲76 歩△34 歩▲33 角成△同角▲58 玉△15 角▲68 金△37 角成▲46 歩△25 角という手順が思い浮かびましたが、成りは 2 回です」

■渡辺さんが挙げた双子の紛れ筋そのものですね。ある意味作者の狙いを正確に読み取ったと言えるのかも。

正解：16名

S.Kimura さん 斧間徳子さん しまぎろうさん 隅の老人Bさん 占魚亭さん たくぼんさん 橋圭伍さん チャンプさん テイエムガンバさん NAOさん はなさかしろうさんはやしさん はらたっとさん 妙高仙人さん

やまかんさん 渡辺さん

総評

橘圭伍 「今月は非常に楽でした。単純な展開程難しい!？」

■手数の長さを苦しめない+ミスディレクションを見抜ける人には今月はボーナスステージ。

チャンプ 「年賀推理将棋第2弾は3作とも歩がテーマでしたね。また来月も楽しみにしております。」

■私はなぜか無意識に歩絡みの問題を3つ並べることが多いようです……。

NAO 「年賀詰の後半戦は、手数の割には解きやすい問題でした。昨年後半は手が見えなくなり苦戦続きでしたが、これをきっかけに復調したいと思います。」

■問題投稿の方もぜひよろしくお願ひします。

はなさかしろう 「Happy New Year(旧暦)! 先月は寝正月で送信しそびれたので、今月こそ、と。来年は...14手で馬がテーマ!? 難問が並びそうで、早くも恐ろしいです(笑)」

■14馬まで、26馬まで、馬で26手(!?)、いろいろありますね。さて簡単なのはどれでしょう。

しまぎろう 「初解答させて頂きます。しまぎろうと申します。推理将棋はとても面白いので来月も解答します。これからよろしくお願ひ致します。」

■来月はかなり難しい出題になりますが、解答お待ちしております。

はらたっと 「ほとんど一本道の問題が、2問共に脇道に反れました。一筋縄にはいかないですね。」

■プラスに考えれば、その問題を紛れまで楽しみ尽くしたということ。

隅の老人B 「2月末、我が家の庭の紅梅が開花宣言。それを窓越しに眺めながら推理将棋を考える。風流? いいえ寒さに負けて外出しないだけ。はやく暖かくなならないかなあ、です。」

■暖かくなるとさらに外出したくなる、花粉症持ちな担当です。

はやし 「最近の本誌が難しく、おもちゃ箱の直前ヒントがないと解けない!」

■おもちゃ箱はヒントで難度調整できるので選題者としてもありがたいですね。

榊彰介 「難易度と逆に、上級の方が条件だけで年賀詰めと分かりやすいのが面白いです。初級と中級は会話文がないと、どこが年賀詰めか分かりません。」

■一方で、会話があつてこそその推理将棋という考え方もあります。実際にパラなどでは会話文だけですね。

推理将棋第63回出題全解答者: 21名

S.Kimuraさん 斧間徳子さん キリギリスさん
しまぎろうさん 水狂さん 隅の老人Bさん
諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん
橘圭伍さん チャンプさん テイエムガンバさん
NAOさん はなさかしろうさん はやしさん
はらたっとさん 平井康雄さん 榊彰介さん
妙高仙人さん やまかんさん 渡辺さん

さて、裸玉の絨毯爆撃を工業化してはみたものの、過去の爆撃をなぞるくらいしか使い道がないなあ、と思いながらそういうことをやっていた。しかしまあ、その効果は歴然。例えば、準ばの爆撃は、2005年当時は若干の試行錯誤もあったとはいえ半日くらいの作業時間がかかったとの記憶がある。爆撃数は数万。それが工業化手法では、バッチファイルの1か所を書き換えるだけの手間で1時間少々で結果が出る。爆撃数も数千程度。もちろん結果に差異はない。

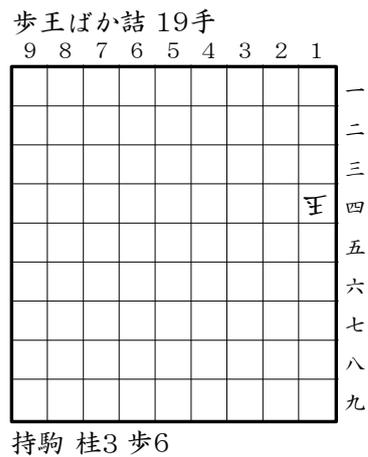
で、まだ爆撃していない駒詰でも対象にしてみようとふと思ひ、まず飛王をやってみたのだが、これが難物だった。予備爆撃でさえなかなか終了する気配がない。利きが強すぎる玉なので、2枚の駒ではなかなか捕えられないということなのだろう。というわけで予備爆撃の途中で中断して頓挫。

その後ふと小駒の駒詰を爆撃してみようと思いたった。すぐに詰んでしまうだろうから、まったく期待していなかったのだが、アニハカランヤ、予想に反して意外な収穫があったのだ。完全作数は表1の通りで、最長手数は31手。これまでの絨毯爆撃の最長手数の17手の壁を軽く超えてしまったのではないか。また、最多持駒数も9枚で、これも6枚の記録を更新。なお、この31手はWFP55号掲載のたくぼん作と同一である。持駒9枚の作は右図の通り。

というわけで、小駒以外の駒詰の絨毯爆撃にも再挑戦。残念ながら時間がかかりすぎるため、龍王は持駒に少なくとも飛角香のいずれか1枚が含まれるパターンでのみの爆撃に制限。さらにQ王に関してはそれでも時間がかかりすぎるので断念。新たな爆撃数削減の手法開発が必要なようだ。

結果は例によって例のサイトで公開している。請うご研究。

※爆撃した中で持駒数最多の裸玉



15歩 同玉 16歩 同玉 17歩 同玉成
18歩 27宝 28歩 37宝 29桂 36宝
37歩 35宝 27桂 26宝 38桂 16宝
17歩 まで 19手

表1 駒詰裸玉絨毯爆撃結果サマリ (手数別完全作数)

手数	歩王	香王	桂王	銀王	金王	角王	飛王	馬王	龍王	騎王	G王
1手	51	37	49	8						1	27
3手	11	23	16	45	25	54	28	9	3	61	5
5手		2	5	24	32	102	96	89	81	57	
7手		2	9	20	25	32	40	32	35	49	
9手		3	7	10	25	27	12	2		16	
11手	4	7	11	6	12	5	9			12	
13手	2	6	5	11	8	2				4	
15手	6	16	5	13	6	1				4	
17手	12	19	9	8	1	1				2	
19手	5	1	6	5						1	
21手	4	2	3	4						1	
23手	3										
25手	1										
27手	1									1	
29手	1										
31手	1										
合計	102	118	125	154	134	224	185	132	119	209	32

Fairy TopIX2012投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・ブルーフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2012は2012年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。takuji@dokidoki.ne.jp

【スケジュール】

投票開始：2013年2月号発行日

投票締切：2013年4月7日

結果発表：WFP4月号(58号)

【対象】

2012年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)で全作品動く盤面で鑑賞いただけます。

【部門区分】

フェアリー詰将棋

短編部門：～15手

中編部門：16～49手

長編部門：50手～

推理将棋・ブルーフゲーム部門

(手数区分なし)

以上4部門となります。

【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目を記載いただけると助かります。

- ・ 部門名
- ・ WFP何月号(または何号)
- ・ 作品展名(またはコーナー名)
- ・ (あれば)作品番号
- ・ 作者名&ルール名&手数
- ・ 投票作品へのコメント(部門別及び全体通してのコメントも出来ればお願いします)

*WFPのページに対象作品一覧を掲載していません。通し番号を打ってますのでそちらの記載でも構いません。

【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

1位：5点、

2位：3点

3位：2点

上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

☆選考ではありませんので、全部の作品を見なくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて4月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしくお願いいたします。

3月20日現在・・・投票数 1

参考

WFP作品展の作品についてはブラウザ上で動かして鑑賞できるサイトがあります。

神無七郎さんのサイト

Onsite Fairy Mate のWFP作品展鑑賞室

<http://www.abz.jp/~k7ro/wfp/EnjoyWFP.html>

解答募集締切一覧

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

3月20日(水)

第64回推理将棋出題

推理将棋 3作

4月15日(月)

第50回WFP作品展

フェアリー作品 8作

5月15日(水)

第51回WFP作品展

フェアリー作品 3作

推理将棋 1作

作品募集一覧

Fairy of the Forest #35

- 2013年02月20日：課題発表：(協力詰)
初手と最終手が同じ(着手先と駒種)
- 2013年04月15日：投稿締切
- 2013年04月20日：出題
- 2013年05月15日：解答締切
- 2013年05月20日：結果発表

■ 課題発表

九州Gでこれと似たような課題を出した際、この課題はすでにTTTで出題済みとの指摘があったのですが、フェアリーならいいだろう、ということでこれにします。ちと安易かもしれませんが…。

多くの方々のご投稿をお待ちしています。

(投稿先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

「第38回神無一族の氾濫」ゲスト参加募集

課題：攻方が損をするフェアリー作品

応募締切：平成25年4月15日(月)

送り先：神無七郎 (janacek789@ybb.ne.jp)

詳細はP8をご覧ください

あとがき

Fairy TopIX2012 お気に入り投票中ですが、候補作の作者別発表数を出してみました。ベスト3を書いてみます。

短編の部

- 1位 神無太郎・・・67作
- 2位 小林看空・・・51作
- 3位 たくぼん・・・13作

中編の部

- 1位 神無太郎・・・13作
- 2位 神無七郎・・・6作
- 3位 小林看空・・・4作

長編の部

- 1位 たくぼん・・・5作
- 2位 神無太郎・・・4作
- 3位 神無七郎・・・2作

推理将棋・PGの部

- 1位 チャンプ・・・9作
- 2位 山葵茶漬け・・・5作
- 2位 一乗谷酔象・・・5作

たくぼん

2013年 第57号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十五年三月号

平成二十五年三月廿日発行

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