



Web Fairy Paradise

第64号

改訂版 2013/10/24

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第56回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第57回 WFP フェアリー作品展
- ・ Fairy of the Forest #37
- ・ 第71回 推理将棋出題
- ・ 第72回 推理将棋出題
- ・ 王手が9割(一乗谷酔象) 中間結果/再出題

結果発表

- ・ 第55回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第70回 推理将棋出題
- ・ 上田吉一氏作品展

読み物

- ・ 裸玉鑑賞2(上谷直希)



2013/10



金毘羅さん

9月10月と多忙な日が続き、全ての土日を仕事とバドミントンの大会で潰してしまいました。で数ヶ月ぶりの自由な休日が本日10月20日でした。まあ家族サービスということでちょーえりと金毘羅辺りを散策してきました。ちょっと小雨が降っていましたが参拝する人は結構いましたね。足元がすべるので二人相合傘でゆっくり風情ある階段を進み、しばし日ごろの喧騒を忘れさせてくれました。2/3位のところで、ちょーえりが「膝がピキッって音がした。」というので本院までを諦めてUターン。日頃の運動不足(バドはしても使う筋肉が違うようです)が祟ったようです。

写真は道半ばにある「こんびら狗」の像。江戸時代、飼い主に代わって犬がこんびら参りしたそうです。家でお留守番をしているJII君に代わってお参りしてもらえばよかったですかね(笑)

そして家に帰って、WFPの編集作業の締めをしている次第です。相変わらず時間に追われていますねえ。

なお上田吉一作品展結果発表は、20日創棋会時に作者と打合せする関係で、2、3日後に発行する改訂号にて追加掲載予定です。今しばらくお待ちください。

【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64号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

イラスト・素材提供：幻想素材サイト First Moon

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

*表紙のイラストを使用させて頂いております。

第56回WFP作品展(再掲)

第57回WFP作品展出題 担当：神無七郎

今月は第56回出題の再掲載と、第57回の新規出題です。第57回も上田吉一の本作品展への初登場をはじめ、力作や珍しいルールなど、盛りだくさんの内容です。協力詰の3手詰など、解答者に優しい作品もありますので、普段は解答をされていない皆様もぜひ解答をお寄せください。

なお、半期末は「神無一族の氾濫」の担当と重なるため、WFP作品展の12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。そのため、第59回の出題は年明けとなります。あらかじめご了承ください。

【第56回作品展各題への補足説明】(再掲)

第56回出題も前回と同様、計14題の出題です。今回も出題作品は多種多様。新ルールが登場したり、超長手数作が登場したりしますが、怖がらずにチャレンジしてください。

56-1は変寝夢氏のパオを使った作品。パオは中国象棋(xiangqi)の駒で、単に動くときは飛と同じ、駒を取るときは、何か駒を1枚飛び越してから取るという動きをします。私たちにとってはチャイニーズピースとして、チェスプロブレムで見る機会の方が多いかもかもしれません。漢字表記は炮・砲・包など様々ですが、ここでは包と表記します。

パオを使ったフェアリー作品はかなり作られています。ここではすべての手がパオのジャンプに関連している作品をご覧ください。

〔参考図〕パオ(包)を使った詰将棋
汐多ダダ(詰将棋パラダイス 1991年8月)

協力詰5手

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

持駒 包 歩

【解答】

55包 43龍 53歩 54龍 52歩成 まで5手
(詰上り)

					王					一
					と					二
				歩						三
				龍						四
				包						五
				桂						六
										七
										八
										九

持駒 なし

初手「55包」が52龍を飛び越すパオらしい手。これに対して受方はジャンプ台を除去する「43龍」で受けます。3手目「53歩」もパオらしい王手。グラスホッパーも駒を飛び越す点では似ていますが、グラスホッパーが飛び越した直後のマスに着地するのに対し、パオは飛び越した先の任意の地点に着地します。4手目「54龍」はパオが2枚以上は飛び越せないことを利用した受け。最終手「52歩成」に対し、同龍でも同玉でもパオの利きが玉に当たるため、受けがないことを確認してください。

なお、パオに限りませんがフェアリー駒が使われた場合、特に指定のない限り駒数は出題図に現れた駒数がすべてです。つまり**56-1**ではパオの枚数は盤上の1枚と持駒の2枚の計3枚です。もっとも、この作品では受方が余分にパオを持っていても手順に影響はありません。

56-2、**56-3**も本作品展では初のお目見えとなるルール。変寝夢氏による中立駒を使った作品です。中立駒とは先後どちらも自駒のように動かせる駒で、その詳細については変寝夢氏ご自身がWFP61号に「中立駒の紹介」という優れた記事を書かれています。初めて中立駒を使った作品を解図・鑑賞する場合は、上記の記事を必ず読んでください。

過去の作品例もご覧ください。ここでは中立駒の表記は盤上では横向きの駒文字で、持駒や地の文では駒の横に「n」の文字を付けて表記します。

〔例題〕 橘圭伍

キルケ協力詰 33手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒桂4 香8

受方持駒なし

【解答】

22 香 11 玉 12 香 同金/19 香 21 香成 同玉

22 香 同金寄 13 桂 11 玉 21 桂成 同金/29 桂

13 香 同金 12 香 22 玉 23 香 同玉

15 桂 同金上 24 香 12 玉 23 香成 11 玉

22 香 同金 23 桂 12 玉 24 桂 同金左

13 香 21 玉 11 桂成 まで 33 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒なし

受方持駒桂2 香6

【作者のコメント】

攻方取禁ルールは状況によってはキルケで代用できる事に気付いて作り始めた作品群になります。見た目だけで避けられてしまうのを避ける為に例題を用意する事にしました。

飛・金だけは取ると逆王手になるので取れないという事を利用した密室物となります。

この作品は 15 の空きを利用して 11 桂成迄の形に持っていく細かい駒繰りを楽しんで貰える作品だと思います。ただ、キルケではなくて攻

方取禁で問題ないのでキルケを使用している特徴は薄いと思います。

キルケ協力詰（特に長編）を作っていると、守備駒をいくら強化しても、その防御壁を突破される余詰で潰れることがあり、結構悩みの種なのですが、この作品群では使用駒を復活時に逆王手が掛かる駒に限定し、取禁あるいは密室物の味わいも出しています。この例題では取禁的な性質のみがクローズアップされていますが、出題した3題には、キルケならではの手も出てくるのでご期待を。

56-11 は「最近忙しくてなかなか作品ができませんが、忘れられないように1作投稿します」というコメントと共に投稿された、たくぼん氏の作品。たくぼん氏は解答や他の催しで継続的に活躍されているので、担当としては「そんなに投稿がなかったの？」という感じですが、前回の登場が第 50 回なので、ちょっと間が空いたと感じられたのでしょう。

ルールはお得意の強欲協力詰です。

煙詰？ いえ、実は別の狙いがあります。

56-12 と 56-13 の2題は萩絵香木氏の超長編。カムバックの挨拶代わりに千手越えで登場とは驚きですが、これを見逃す手はありません。

ルール自体は純粋な協力詰ですので「新しいルールにはついていけなくて…」と敬遠されている方にもぜひ解いていただきたいと思います。

56-14 はこの作品展の「第 56 回」にちなんだ投稿していただいた、一乗谷酔象氏の推理将棋です。この「56」という数字、実はある条件下の究極の長手数を示しています。まず、作者のコメントをお読みください。

【作者のコメント】

同々巡りで最後詰みとなる最長数を更新(54手→56手)し、3年越しの謎が氷解しました。当時下記コメントのようにステイルメイトが56手迄可能なのに、詰みが54手迄しかできず、もどかしく思っていました。

第 10 回詰四会フェアリー作品展の結果稿 (WFP35 号)より

「4手目から後手が『同X』を連続する手順、推理将棋」を「同々巡り」問題と呼んでいます。同々巡り問題では、最長何手まで手数を延ばせるか？現在のところ、最終形によって手数は異なりますが判明し

ている最長手数は次のとおり。

- 1) 先手玉が詰み：54 手
- 2) 先手玉がスタイルメイト：56 手
- 3) 最終手が王手：58 手

つまり、詰みで終わる「同々巡り」問題の最長手数作が登場したということです。第 10 回詰四会フェアリー作品展で出題された、一乗谷氏の「馬ががんばった堂々巡り」が参考になると思いますので、こちらもお覧になると良いと思います。

以上のように第 56 回は新ルール、シリーズ物、超長編など盛りだくさんの内容です。これだけ豪華な作品が並んでいるのですから、読者の皆さんもこれを見逃すのは勿体ありません。奮って解答をお寄せください。

〔参考図〕 中立駒を使った詰将棋

上田吉一 (Problem Paradise 1998 年 11 月、ツイン b)) の解答

97n 馬 88n 歩 87n 歩 88n 飛 87n 飛 78 玉
79n 歩 まで 7 手

☆手順構成は a) と同じ。

2 回目の合駒が「n 銀」から「n 飛」になっています。

〔第 57 回作品展各題への補足説明〕

第 57 回出題も出題作品は多種多様。珍しいルールやまだ馴染みの薄い条件を伴った作品が含まれますので、以下の説明を読んで解図に挑んでください。

57-1~57-3 は小林看空氏による協力詰 3 手詰特集。奇妙奇天烈なルールや難問に辟易されている方々にとっては一服の清涼剤ですね。**57-2** はツインなので両方を解いて戴くのが望ましいですが、片方だけの解答でも受け付けます。

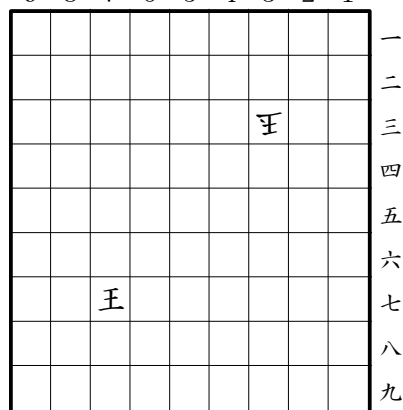
57-4、57-5 は積極的に未開拓のルールに挑む変寝夢氏による「ネコネコ鮮」ルールの作品です。「ネコネコ鮮」は「敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上から n 番目の駒は下から n 番目の駒の性能になる」という過激なルールです。対面系・安南系のルールを合成して、更に拡張した感じですね。歴史は意外と古く、公式発表は 1988 年に遡ります。

〔参考図〕 ネコネコ鮮の作品

クトゥルフ (詰将棋パラダイス 1988 年 1 月)

ネコネコ鮮協力白玉詰 4 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



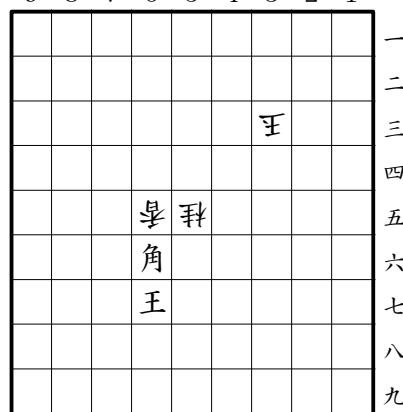
持駒 角

【解答】

66 角 65 香 67 王 55 桂 まで 4 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

初手は普通の王手ですが、2 手目 65 香がルールの特徴を活かした対面ルールのような受け。これで角と香の利きが入れ替わっています。角の利きを消すだけなら香以外の駒でも良さそうですが、香でなければならぬ理由は最終手で判明します。更に 3 手目 67 王がネコネコ鮮独特の王手。縦に並んだ駒が奇数枚になったので、中央の駒が本来の性能 (この場合は角) に戻ったのです。そして最終手は逆王手の 55 桂。これを同角と取ると 65 香が白玉に王手を掛けています。同角を防ぐだけなら 65 飛でも同じように見えますが、それでは白玉が飛の性能になっているので、詰んでいません。本局で示されるように、詰める対象を利きの弱い駒に変身させるのがこの種のルールのセオリーです。

このルールに関しては、WFP43 号に「ネコ

ネコ鮮の紹介」と題した小林看空氏の記事がありますので、ぜひご一読を。**57-5**はG（グラスホッパー）も使われていて、一層ややこしく感じるかもしれませんが、受方持駒の制限もありますし、詰上りにヤマを張れば意外と簡単に解けるかもしれませんよ。

57-6は第**56**回でも登場した「中立駒」の作品。「中立駒」に慣れていないと難しそうに思えるかもしれませんが、この作品も受方持駒の制限があるので、意外と読みやすいと思います。

57-7は上谷氏が研究を進めている複合マドラシの作品。今回は「安南マドラシ」です。性能変化を伴うルールを組み合わせたので、その適用順序が問題ですが、このルールでは名称通り「安南」→「マドラシ」の順に性能変化を適用してください。これが逆になると作意は成立しません。本局最大の謎は「打歩ルールなのに歩の合駒を出せそうな駒がない!？」ということですが、皆さんもぜひこの謎に挑戦してください。なお、「安南」には「行き所のない駒」がないので、「安南マドラシ」にも「行き所のない駒」はありません。

57-8はキルケを得意とする橘氏が本格的にPWCに進出したことを示す作品。PWCは桂香歩を除いて基本的に駒が消えないルールですが、どうすればステイルメイトにできるのか？ぜひこの謎解きに挑戦してください。

57-9も橘氏の作品ですが、どこかで見た気がしませんか？実はこれWFP63号に掲載された「上田吉一氏作品展」の2からヒントを得た作品なのです。その辺りの楽屋話は結果稿のお楽しみとして、まずは馬と桂の織り成す摩訶不思議な手順を解き明かしてください。

57-10はWFP63号で本誌に初登場された上田吉一氏の作品です。上田氏は日本の詰将棋にPWCを導入した先駆者ですが、最近ではProblem Paradise誌でもPWCの長編作品を発表されており、PWCブーム再来の火付け役になるかもしれません。いずれにしても、上田氏の楽しい趣向作を本誌でも解図・鑑賞できるようになったのは嬉しいですね。

57-11と**57-12**は共に一乗谷酔象氏の長編推理将棋。今度は「連続王手」で「連続駒取り」からの「連続駒打ち」という派手な手順が主題です。**57-11**の**16**回連続も充分派手ですが、**57-12**はその上を行く**17**回連続という驚くべき回数です。皆さんも作者と共に、「連続王手で連続駒取り」の限界に挑んでください。

解答要項

解答締切：

第**56**回：2013年11月15日（金）

第**57**回：2013年12月15日（日）

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

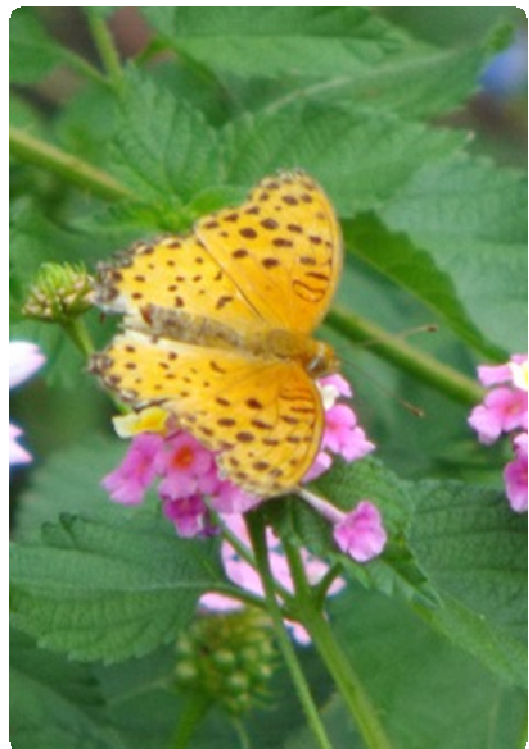
作品投稿は随時受け付けます。（原則として毎月**15**日の投稿まで当月号に掲載します。）宛先は解答と同じjanacek789@ybb.ne.jpへ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。f m検討済みなら.fmo形式のファイル添付を推奨します。

WFP 作品展：年末年始の予定

来年1月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP作品展の12月号の新規出題と来年1月号の結果稿はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	11月	12月	1月	2月
第 57 回	再掲	結果		
第 58 回	出題	再掲	再掲	結果
第 59 回			出題	再掲
第 60 回				出題



ルール説明

【協力詰】

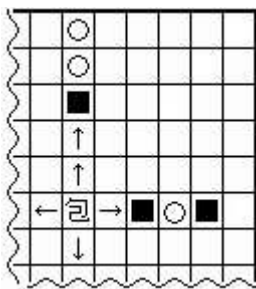
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【パオ】(包)

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。

(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越えた駒の隣でなくてもよい。
- ・成ることはできない。特に記述しない限り受方の持駒に包はない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。



(■は敵か味方の駒。
○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

横向きの子か横に n を付加して表記。

→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」の記事を参照してください。

【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる

【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。

【安南北】

味方の駒が前後にいると、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。

※上記「安南」「安東西」「安南北」のいずれも「行き所のない駒」の概念はなし。

【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。

【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

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【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。

【ネコネコ鮮】

敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上から n 番目の駒は下から n 番目の駒の性能になる。

(補足)

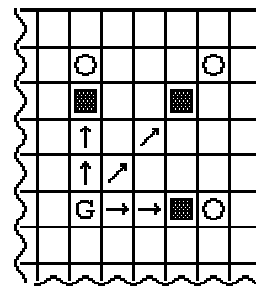
- ・並ぶ駒の枚数が奇数枚のとき中央の駒は本来の利きになる
- ・行き所のない駒の概念はなし

【グラスホッパー】(G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。

(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- ・成ることはできない。特に記述しない限り受方の持駒にGはない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。



(○がGの利き)

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

【安南マドラシ】

安南とマドラシを両方適用する。利きの変化は「安南」が先、次に「マドラシ」の順。

(補足)

- ・安南なので行き所のない駒の概念はなし

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

- ・位置交換をすると「行き所のない駒」や「二歩」になる場合は普通に取られて相手の持駒になる

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

《第56回 WFP 作品展》(再掲)
 解答締切：2013年11月15日(金)

■ 56-1 変寝夢氏作

協力詰 5手

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

持駒 包2
 (※包=パオ)

■ 56-2 変寝夢氏作

協力詰 3手

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

持駒 金
 (※13 飛は中立駒)

■ 56-3 変寝夢氏作

協力詰 3手

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

持駒 n香 銀
 (※持駒の「n香」は中立駒)

■ 56-4 神無太郎氏作

安南協力自玉スタイルメイト 12手

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

持駒 桂4

■ 56-5 神無太郎氏作

安東西協力自玉スタイルメイト 10手

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

持駒 桂4

■ 56-6 神無太郎氏作

安東西協力自玉スタイルメイト 12手

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

持駒 桂4

■ 56-13 荻絵香木氏作『BATACO』

協力詰 4247手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

▲				馬		王			一
銀	金					▲			二
	香			桂				▲	三
	金	桂	金	香	▲				四
		▲	桂	▲		科		▲	五
	▲	▲					▲	王	六
					歩				七
			歩	歩		歩		歩	八
歩	歩	歩				▲	歩		九

持駒 なし

条件

- 1) 56 手で詰んだ
- 2) 4 手目以降、後手は『同 X』（相手が直前に着手した駒を取る手）を連続して指し続けた
- 3) 後手の角が初めて動く前に駒を打つ手が 3 回あった
- 4) 先手が大駒を着手するときは必ず『歩を突く手、大駒の手、歩を突く手』の順番で指した
- 5) 先手が金を着手するときは必ず『歩を突く手、香の手、金の手』の順番で指した
- 6) 動いた金は全て大駒に取られた
- 7) 不成は 1 回だけ

■ 56-14 一乗谷酔象氏作

以上

推理将棋『堂々巡りの果て』

「全駒で勝ったよ。

たったの 56 手で詰ましちゃった」

「ホントかい？ どんな将棋だったんだい」

「動いた金は全て大駒に取られたし、不成の手は 1 回だけだったよ。後手の角が動き出す前に先手の駒打ちが 3 回もあって序盤は先手ペースで進んだ。なんとか、打たれた駒は全部『同 X』で取ったけどね」

「相手は抵抗しただろ」

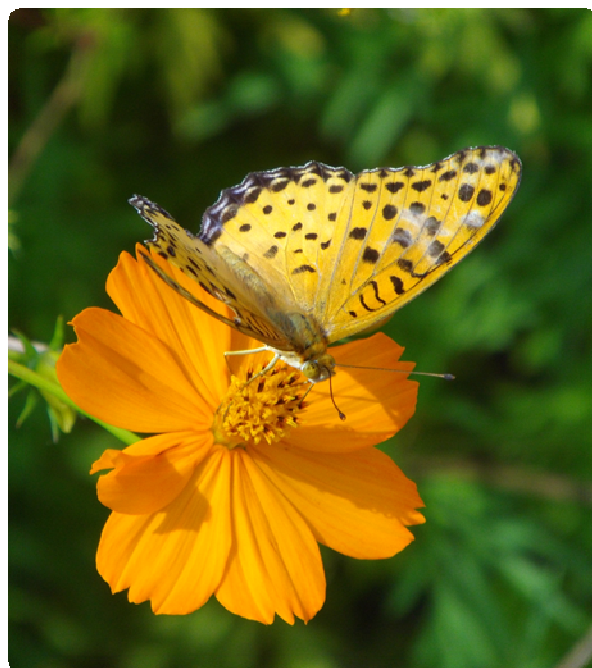
「ああ、先手は指し手の順番に不思議なこだわりがあって、先手の大駒着手は必ず歩突きと歩突きの間だった。『歩を突く手、大駒の手、歩を突く手』の順番で指したってことだ。癩に障ったから、歩も大駒も全部『同 X』で取ったけどね」

「相変わらず君は意地悪いな。それから？」

「もう一つ、先手の金の着手は必ず『歩を突く手、香の手、金の手』の順番に指してきたんだ。歩も香も金も全部『同 X』で取ったけどね」

「全く強欲な奴だな。まだあるんだろ？」

「強いて言えば 4 手目から最後まで後手は『同 X』の手を指し続けたってことかな」



さて、どんな将棋だったのだろうか。

《第 57 回 WFP 作品展》

解答締切：2013 年 12 月 15 日（日）

■ 57-1 小林看空氏作

協力詰 3手

持駒 銀

■ 57-2 小林看空氏作

a) 協力詰 3手

持駒 なし

b) 協力詰 3手

持駒 なし

■ 57-3 小林看空氏作

協力詰 3手

持駒 なし

■ 57-4 変寝夢氏作

ネコネコ鮮協力詰 5手

攻方持駒 なし
受方持駒 角2 桂

■ 57-5 変寝夢氏作

ネコネコ鮮協力詰 5手

攻方持駒 G2
受方持駒 銀2
(※G = グラスホッパー)

■ 57-6 変寝夢氏作

協力詰 5手

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

攻方持駒n桂
受方持駒なし
(※16 香と持駒の桂は中立駒)

■ 57-7 上谷直希氏作

安南マドラシ打歩協力詰 13手

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

持駒 銀 桂

■ 57-8 橘圭伍氏作

PWC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
									九

持駒 飛

■ 57-9 橘圭伍氏作

PWC協力自玉詰 142手

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

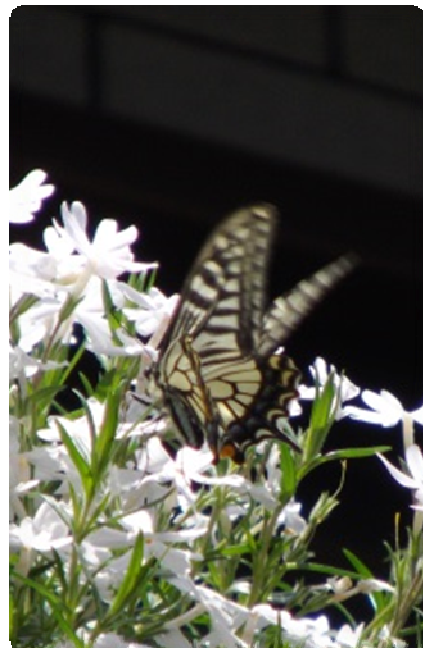
攻方持駒なし
受方持駒なし

■ 57-10 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 102手

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

攻方持駒なし
受方持駒なし



■ 57-11 一乗谷酔象氏作

推理将棋『人生いろいろ』

「完敗だ。駒をぼろぼろ取られて 66 手で負かされたよ。途中、大駒を 2 枚取られたとき先手陣には未だ小駒が 5 種類残っているから勝負はこれからと思ったんだけど・・・」

「何枚ぐらい駒を取られたの？」

「連続王手で 16 枚も取られたよ。16 回目の王手では初手に動かした駒を取られた。このとき玉は 5 段目にいたんだけど、王手に対する応手は 5 筋の手だった」

「そんなに駒を取られて未だ投げずに粘ったのかい？」

「そうなんだ。でも取る駒がなくなった後、今度は 16 回続けて駒を打つ連続王手をかけられた。金を続けて打たれたし、銀頭に駒を打たれた手が 3 回もあった。最後は詰まされたよ」

「それは残念。いくら打たれ強い君でも粘りきれなかったか。人生いろいろ、王手もいろいろあるね」

さて、どんな将棋だったのでしょか？

条件

- 1) 66 手で詰み。
- 2) 後手は 16 回連続して駒を取りながら王手をかけた。
- 3) 後手は 16 回連続して駒を打って王手をかけた。
- 4) 後手が 2 枚目の大駒を取ったとき、先手陣には 5 種類の小駒が残っていた。
- 5) 16 回目の王手は、初手に先手が動かした駒を取る手だった。そのとき、先手玉は 5 段目にいたが、王手に対する先手の応手は 5 筋の手だった。
- 6) 後手は金を続けて打った。
- 7) 後手は 3 回銀頭に駒を打った。

■ 57-12 一乗谷酔象氏作

推理将棋『明日があるさ』

「駒をぼろぼろ取られた後ぺたぺた打たれて 70 手で負かされたよ」

「何枚ぐらい駒を取られたの？」

「連続王手で 17 枚も取られたよ」

「そんなに駒を取られて未だ投げずに粘ったのかい？」

「そうなんだ。でも、取る駒がなくなった後、今度は 17 回続けて駒を打つ連続王手をかけられたんだ。初手の着手地点に飛車を打たれる手もあった。最後詰まされたとき一つの筋には駒が 8 枚もあった」

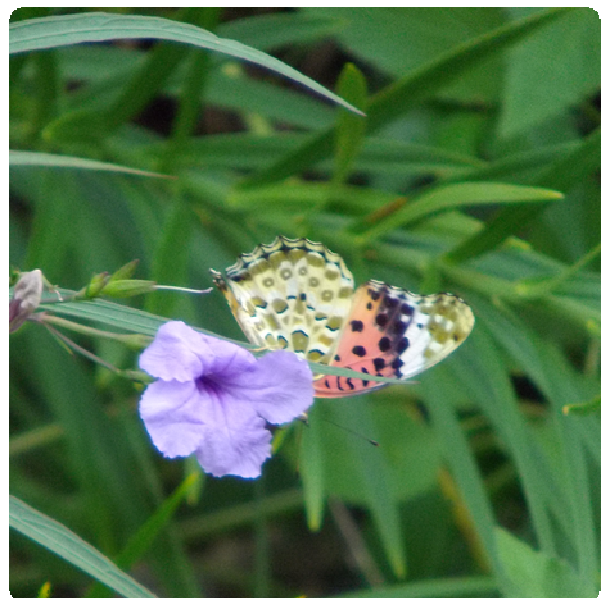
「残念な一局だったね。でも、駒柱詰を免れたのがせめてもの救いだ。明日があるさ」

さて、どんな将棋だったのでしょか？

条件

- 1) 70 手で詰んだ。
- 2) 後手は 17 回連続して駒を取りながら王手をかけた後、17 回連続して駒を打って王手をかけた。
- 3) 終図では一つの筋に駒が 8 枚あった。
- 4) 初手の着手地点に飛車を打った。

以上



Fairy of the Forest #37 出題

- 2013年08月20日：課題発表：(協力詰)
- 6種以上または2種以下の着手駒
- 2013年10月15日：投稿締切
- 2013年10月20日：出題
- 2013年11月15日：解答締切
- 2013年11月20日：結果発表

■ 出題

課題に2種以下の「以下」を追加しました。課題発表時に「最小は1種でしょうが、それだと1手詰になるので、実質的に最小の2種とします」と書いたのですが、これはとんでもない誤り。なぜか受方玉が動くものと思い込んでおり、不動玉の可能性を忘却していたのです。不動玉なら1種でも手数を伸ばせます。誠に汗顔の至り。訂正の上、お詫び申し上げます。

さて、今回は短編ばかり。01~05 および 06 と 07 は組局となっています。

手数が短いので、解答者増を期待します。

(解答先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 37-01 神無太郎 協力詰 5手

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

持駒 金3

■ 37-02 神無太郎 協力詰 5手

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

持駒 銀

■ 37-03 神無太郎 協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 37-04 神無太郎 協力詰 5手

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

持駒 香

■37-05 神無太郎 協力詰 5手

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

持駒 なし

■37-08 たくぼん 協力詰 15手

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

持駒 なし

■37-06 小林看空 協力詰 7手

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

持駒 飛

■37-07 小林看空 協力詰 7手

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

持駒 なし

王手が9割 中間結果/再出題

一乗谷酔象

実戦初形から指し始めて全着手中の王手の割合が9割に達する手順を求める最短手数探索型の将棋パズルです。WFP61号出題の第1問には、2名から解答いただきました。

■第1問の解答結果

- ・荻絵香木 87479手。王手率 90.003315% (78734/87479)
- ・DD++ 720手。王手率 90.0% (648/720)

荻絵香木さん、DD++さんのいずれも見事王手率90%を達成されました。おめでとうございます。2名様には、賞品として『酔象駒』をお贈りいたします。

荻絵香木さんは、8万手越えの超長手数で、しかも最初の出題から僅か1週間以内に解答いただき、長編作家の実力を示されました。

DD++さんは、効率の高いループ機構を発見されて720手の短手数手順を達成されました。

ご両名とも解答はいずれも独創的な手順を追究されて面白いので、次の機会に紹介したいと思います。

■第2問、第3問の結果

- ・いずれも解答者なし。

残念ながら解答者ありませんでした。このまま手順を開示するのも惜しいので、再出題させていただきます。ヒント条件として総手数と途中図まで手数と王手回数を明示しますので、是非挑戦してください。

第2問は800手で詰み(王手720回)、第3問は570手で詰み(王手513回)になります。

ルール (案)

王手九割詰：実戦初形から指し始め、同一局面なしで王手率が90%以上に達して詰みに至る手順を求める。非限定は許容する。

王手率：全着手中の王手の割合

解答〆切り：11月15日

解答は下記まで

ichi.suizo@gmail.com

■第2問 (再出題)

王手九割詰(成禁)

【途中図、手番は先手】

先手持駒 金3銀3香3歩3
後手持駒 金銀桂香歩2

条件

- 1) 実戦初形から指し始め、途中図を経由して、800手で詰んだ。途中図は64手目46角まで(33回目の王手から逃れた局面)
- 2) 同一局面なし
- 3) 成る手なし

■第3問 (再出題)

王手九割詰

【途中図、手番は先手】

先手持駒 歩3
後手持駒 金4銀4桂4歩3

条件

- 1) 実戦初形から指し始め、途中図を経由して、570手で詰んだ。途中図は98手目44同玉まで(67回目の王手から逃れた局面)
- 2) 同一局面なし

推理将棋第7 1 回出題

担当：DD++

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元するパズル、推理将棋の第7 1 回出題です。はじめての方は

どんな将棋だったの？ - 推理将棋入門

(http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html) をごらんください。

解答、感想はメールで2013年10月20日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第7 1 回解答」をお願いします。

推理将棋第7 1 回出題 担当 DD++

本コーナーはおもちゃ箱の他に Web Fairy Paradise 誌にも掲載されているのですが、そちらで毎号掲載されている WFP フェアリー作品展にも最近推理将棋がよく登場しています。ここ4ヶ月の出題は「19手」「79手」「81手」「55手」「56手」「最短手数探索(数百手?)」と決して簡単な問題ではありませんが、鑑賞するだけでも面白いと思いますのでぜひ。逆にmixiは最近静かで、時代にあわせて活動場所を動かす必要もあるのかなあと思う今日このごろです。

さて、今月の初級は山葵茶漬けさんから、初級らしく最初から手順のかなりの部分が見える問題です。だからといって残りの部分も一瞬とは限りませんが。中級は担当から。最近手数+1条件問題がないなあ、と思ったので昔作ったものを引っ張りだしてきました。上級はチャンプさんから。一見とっつきやすそうにも見える問題ですが、皆様の解図日数や如何に。

■練習問題

「さっきの将棋、▲76歩△34歩▲22角成△42玉▲31馬△33玉まで見てたけどどうなった？」
「9手で詰んだけど五段目の手はなかったよ、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

7 1-1 初級 山葵茶漬けさん作

マイペースな将棋指し 9手

先手が成る駒はすぐにわかりますね。

7 1-2 中級 DD++作

成大駒のカニ歩き 11手

11手で龍を2回も動かす方法はかなり限られます。

7 1-3 上級 チャンプさん作

少年の将棋は？(その10) 12手

先入観にとられると鍵となる1手はいつまでも見えません。

7 1-1 初級 山葵茶漬けさん作

マイペースな将棋指し 9手

「あれ、あそこの対局もう終わり？」

「なんでも、先手が2手続けて空成して9手で詰んだらしい」

「お、後手が2手続けて同じ駒を動かしたのが敗因とか聞こえるな」

「お互い2手続けてって、どっちもマイペースだねえ」

「しかし、一体どんな将棋だったんだろう」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰み
- ・先手は2手続けて空成の手を指した
- ・後手は2手続けて同じ駒を動かした

7 1-2 中級 DD++作

成大駒のカニ歩き 11手

「よし、この将棋2回目の龍の手で横移動だ」

「では、この将棋2回目の馬の手も横移動だ」

「あれ、11手で詰んじゃった？」

「そういえば飛車の手も角の手も2回だったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 龍も馬も 2 回目の着手で横に動いた
- ・ 飛車の手も角の手も 2 回だった

7 1-3 上級 チャンプさん作

少年の将棋は？ (その 10) 12 手

少年 A 「君の将棋早く終わったみたいだけど、
どんな将棋だったのか教えてよ。」

少年 B 「どんなと言われても、12 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 「仕方がないな一、成る手は無かったけ
ど 1 筋へ 3 種の駒の不成があったよ。」

少年 A 「それだけ？せめて初手ぐらい教えて
よ。」

少年 B 「初手は 7 筋の手だったね。」

さて、どんな将棋だったのだろうか。

(条件)

- ・ 12 手で詰み
- ・ 初手は 7 筋への着手
- ・ 成る手は無く 1 筋へ 3 種の駒の不成があった

■ 練習問題解答

問題以下、▲32 銀△24 歩▲22 角まで。

五段目に着手してよければ、25 銀、72 銀、
22 角までなどという順はすぐに見えるでしょ
う。今回の問題の主眼はそれぞれの指し手を条
件を満たすようにやりくりする方法。それぞ
れの手の意味を分析してみましよう。25 銀はた
だ 24 を塞ぐだけの手、72 銀は飛を 22 に利かせ
ないためだけの手。22 角は替えが利かないと
して、他の 2 手は同じ役割を果たせる手なら
なんでもよいのです。

しかしそうは言っても銀は結局五段目に打

つしかないのでは……？ いいえ、実はそう
でもありません。詰将棋にはない推理将棋特有
の手法として「先手がやりたいことを後手が
かわりにやってもよい」というのがありま
す。つまりこの場合、後手が 24 地点を塞ぎ、
先手が飛の利きを遮ったってよいわけです。
このような手は推理将棋でも盲点になりやす
く、問題の難易度が一気に跳ね上がること
になりますね。

詰上り図

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

持駒 なし

推理将棋第72回出題

担当：DD++

将棋についての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72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」をごらんください。

解答、感想はメールで2013年11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72回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第72回出題 担当 DD++

第70回のしまぎろうさんに続いて初入選者の登場です。chemicalさんの初作品はなんと桂馬主役の16手ツインという力作。最初から手がある程度絞れるので激ムズというわけではありませんが、手数長めなので今回はダブル上級です。そして初級は先月粗検でご迷惑をおかけしましたということで今度こそ1条件作品。9手の全657904手順リストで検索をかけながら検討したので今回は大丈夫なはず。

そして募集をすっかり忘れていたのですが、今年も年賀推理将棋特集をやるつもりです。午年なので馬を主役にするだけでいいため作りやすい年かもしれませんね。11月末日までの投稿はどうかして全採用するつもりですので、作品ができた方はぜひともご投稿ください。たぶん簡単すぎるほど簡単な問題のほうが担当に喜ばれます。

■練習問題

「さっきの将棋、▲36歩△54歩▲37桂△62金▲45桂△53金まで見てたけどどうなった?」

「9手で詰んだよ、って言えば残りの3手は分かるよね」

さて、残りの3手はどんな手だったでしょうか。

■本出題

72-1 初級 DD++作

早馬 9手

初級ですから、素直に考えて大丈夫です。

72-2 上級 chemicalさん作

桂の四変化(A) 16手

後手の着手内容から見当をつけるのが早いかもしれません。

72-3 上級 chemicalさん作

桂の四変化(B) 16手

Aの条件とは最終玉位置の違いのみですがもちろん手順はかなり違います。

72-1 初級 DD++作

早馬 9手

「昨日9手で詰まして勝ったんだって?」
「うん。飛車の手があったんだけどそれより前に7~9筋全てに桂馬の着手があったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・飛車の手より前に7~9筋全てに桂馬の着手があった

72-2 上級 chemicalさん作

桂の四変化(A) 16手

- A「さっきの将棋、桂不成、桂成、桂打ち、成桂の順で王手を指されたよ。」
B「同じ将棋かな。私の将棋は6筋の手と八段目の手がそれぞれ6回あったね。」
A「それも同じだね。5手目に左金、15手目に右金を動かした手が敗因かな。」
B「それで、最後は、48で詰まされたよ」
A「僕は69だよ。」
B「え!」
A「似てるけど、違うみたいだね。」

さて、どんな将棋だったのだろうか?

(条件)

- ・ 16 手で 69 にいる玉が詰んだ
 - ・ 後手が桂不成、桂成、桂打ち、成桂の手の順で王手をかけた
 - ・ 5 手目は左金、15 手目は右金を動かした
 - ・ 6 筋の手と八段目の手がそれぞれ 6 回あった
- ※68 地点の手があれば 6 筋の手と八段目の手両方にカウントします。

詰上り図

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

持駒 なし

7 2 - 3 上級 chemical さん作
桂の四変化(B) 16 手

7 2 - 2 と同じ会話

(条件)

- ・ 16 手で 48 にいる玉が詰んだ
 - ・ 後手が桂不成、桂成、桂打ち、成桂の手の順で王手をかけた
 - ・ 5 手目は左金、15 手目は右金を動かした
 - ・ 6 筋の手と八段目の手がそれぞれ 6 回あった
- ※68 地点の手があれば 6 筋の手と八段目の手両方にカウントします。

■ 練習問題解答

問題以下、▲同桂成△72 銀▲62 金まで。

桂馬を使う順としてはこんな順もあります。5 手目 6 手目は隠して残り 5 手でも完全です。手順としては△72 銀がポイント。一段目玉の詰みだと二段目に強烈に利く飛車の防御をどう消すかに悩まされることも多いのですが、この△72 銀はそれを遮りつつ銀の守備を外す妙防(推理将棋としては)の 1 手。また、4 手目 42 金でも 4 手目まで明かせば完全で、こちらの場合には△72 金が同様の妙手です。短手数ではよく登場する手なのでぜひとも覚えておきたいですね。

ちなみにこの手順、52 金右や 52 金左でも 4 手目までで唯一手順なので、実は意外と問題を作りやすい手順だったり。

第55回WFP作品展結果 担当:神無七郎

第55回の作品展は全14題。解答者は6名でした。問題数が多いだけでなく内容も充実しており、担当としては嬉しい作品展だったのですが、解図は大変だったと思います。

以下に今月の解答成績をまとめます。55-2は複数解なので、解数を示します。また55-4は余詰があったので、双方解の解答成績は「2」としています。

【第55回WFP作品展成績】(敬称略)

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	計
たくぼん	○	4	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	16
橘圭伍	○	4	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	-	15
占魚亭	○	4	○	2	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-	12
DD++	-	4	○	○	○	○	-	-	-	-	-	○	-	○	10
一乗谷酔象	○	4	-	-	○	○	-	-	-	-	-	-	○	○	9
変寝夢	-	3	○	○	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	6

55-1と55-2は解答者全員完全正解を予想していたので、無解や部分解があったのは意外でした。55-9は残念ながら作者以外の正解者はゼロ。これは問題自体の難しさと、今回の問題数の多さが影響したのかもしれませんが。

なお、上の成績表では難度に関係なく同じ点数を割り当てています。これはルールが異なる作品を扱う以上、難度を客観的に測ることは無理と割り切って、この作品展ではこういう扱いにしているからです。点数はあくまで参考程度に考え、難度も考慮した解答成績は各自が自分なりの評価基準で行ってください。

■ 55-1 上谷直希氏作 (正解4名)

協力詰9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂3

【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。

【解答】

28 桂 25 玉 37 桂 同角生 26 歩 同玉
18 桂 17 玉 29 桂 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

双玉である意味はほとんど無いのですが、38玉を金にしてしまうとあと3枚の追加が必要だと言え、回答になるでしょうか…。実戦型として許していただければ幸いです。

手順は捨駒もそこそこに、37桂の捨駒がスパイスになっているのでしょうか。ばか詰で手筋物というところな感じになるのかもしれないですね。

【解説】

作者の自陣実戦形シリーズの一作。一番の見所は17玉の詰上りを目指して29桂を消去する手順でしょう。最初から29桂がなければ7手詰だったというわけです。打歩詰でもないのに攻方の利きを削減するのは協力詰らしいですね。作者が気にしている駒数削減のための双玉も角の不成を生むのに役立っています。

また、18桂で自ら19香の利きを止める手順も目を惹きますが、実はこれは一種のフェイク。19香は実は歩でも同じなのです。

自陣実戦形の形を整えるための配置に見える桂香が、邪魔駒だったり、紛れを増やすための偽装だったりする本局。軽いながらも協力詰のエッセンスはしっかり織り込まれています。

4) 95 飛 36 玉 96 飛 25 玉 26 飛 15 玉
25 金 まで 7 手
(詰上り)

持駒 なし

【解説】

飛を四方の盤端から打つ複数解物。各解の間に強い関係性はなく、単純に個々の遠打とその意味付けを楽しむ作品となっています。とはいえ、まったくの無構造というわけではありません。4つの解は大きく「盤上の金を取る」と「合駒の飛を取る」の2グループに分かれ、詰上りも飛+X（飛龍と飛金）で対になっており、4解全体に緩やかな統一感を醸し出しています。

筆者の好みは初手 41 飛の解。53 の移動の余地を残す飛不成が良い味です。短評を見てもこの解を最後に解いた人が多かったようです。少し残念なのは 96 金の配置でしょうか。39 金と違ってこの場所である必然性がなく、95 飛の解を無理にねじ込むための配置に見えます。

【短評】

変寝夢さん (※初手 15 飛以外の 3 解の解答)
あと 1 解が見えない。
3 解と差違が生じるのは桂取りに打つしかないと思うのだが。

DD++さん

3 つまではすぐわかりましたが 41 飛は予測で打っても手順がなかなか見えずに苦労しました。

たくぼんさん

これを見ると 55 地点で飛か角で四隅から出来ないか？って思いますね。ちなみに解けた順番は 49 飛→95 飛→15 飛→41 飛でした。

☆ 55 玉型だと左右の違いが出ないので、45 玉型にしたのは意図的なものだと思います。

橘圭伍さん

持駒と初形から 4 方向からというのが分かるので苦労はないが出来れば飛・金で統一したかったか。

占魚亭さん

上下左右からの飛車打ちで 4 種類の手順が成立するとは。

■ 55-3 変寝夢氏作 (正解 5 名)

縦シリンダー盤協力詰 3 手

持駒 角

【ルール】

• 縦シリンダー盤

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。
(今回の作品はすべて「通過成可」の設定)

【解答】

91 角 54 玉 64 飛成 まで 3 手

(詰上り)

持駒 なし

【作者のコメント】

角の利きの点検が大変そう。

【解説】

初手 91 角は打ち間違い！？

いえ、そうではありません。縦シリンダー盤ではこれは王手なのです。

縦シリンダー盤では縦の端を跨ぐとき、角が筋違いで利いてきます。つまり通常の王手が掛かる位置の隣に角を打っても王手が掛かることがあるのです。実際、作意の「91 角」は通常の斜めの利きの他に、89、78、67、56、45…と伸びる筋違いの利きを持っており、この 45 への利きで王手をしているのです。

3 手目 64 飛成は成る場所を間違えた！？

いえ、そうではありません。本局は「通過成可」のルール設定で作られています。これは移動元・移動先だけでなく、「経由地点」が可成地点であれば成ることができるというルールです。つまり「64 飛成」は 66 飛が直接 64 に最短距離で移動して成ったのではなく、69 へ引いて 61 から再度登場し、61、62、63 の可成地点を通過してから 64 で成ったと考えるわけですね。これは逆回りでも 64 を通過し、その先の 63、62、61 の可成地点を通過し、更に 69、68、…、65、64 とはるばる一周と 2 マス分を旅して 64 地点で成ったと考えても同じです。

本局は通常の利きと筋違いの利きをあわせた多方向から角を打つ紛れと、「通過成」という新ルールの両方がわずか 3 手の中に現れます。縦シリンダー盤のお披露目にふさわしい作品だったのではないのでしょうか。

【短評】

DD++さん

角の利きは 4.5 マス進んだところで交わり、と考えると数え間違えにくいですね。

☆ 縦シリンダー盤での角の利きは厄介ですが、これは参考になりますね。筆者は斜めに 4 つ進んだところで 2×2 の小さな四角を（頭の中で）書くようにしています。

たくぼんさん

全ての王手を書き出して考えたが解けないので諦めていたんですが、再度見直すと初手 91 角が漏れてました。あ～疲れた。

橘圭伍さん

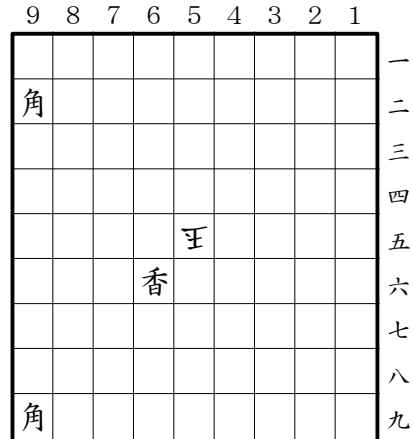
効きを整理するのが大変。

占魚亭さん

43 金配置がヒントになりました。

■ 55-4 変寝夢氏作（正解 5 名）※余詰

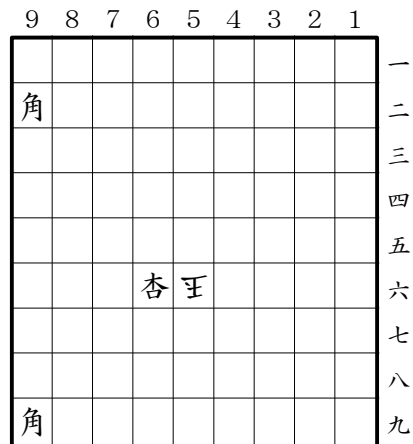
縦シリンダー盤協力詰 3 手



持駒 なし

【解答】

65 香 56 玉 66 香成 まで 3 手
(詰上り)



持駒 なし

余詰：65 香成 56 玉 66 香 まで 3 手

【作者のコメント】

こちらの方が派手な分わかりやすいか。

【解説】

初手から通過成両王手が見えていますが、すぐにはこれを実行せず、一拍置いてから通過成両王手を行うのが本局の狙いだったのですが、残念ながら初手の通過成両王手で詰んでいまし

た。しかも解答のほぼすべてがこの解で、作意と両方の解は占魚亭さんのみでした。簡単な余詰を見落としてしまい申し訳ありません。

気を取り直して詰上りを確認しましょう。香は元の位置に戻って成香に変化しています。99角は65杏を支えると同時に盤を一周して45を押さえ、92角は両王手で47への逃走を防ぐと同時に、盤を一周して57と46への逃走も防いでいます。動くのは香、動かないのは角、その両者がうまく連携して逃げられそうな玉を捕まえるというのが本局の見所でした。

修正について作者は「一手で一度通過した場所にもう一度入ることはできない」というルールにすることを提案しています。これなら初手65香成は一周と1マス分を進んだところで同じ個所を二重に通過しているので成立しなくなります。また、55-3などの場合は前向きに一周と2マス分進むのはダメですが、後向きに進めば一周未満で成れるので、確かに作意は成立します。筆者の意見としてはこのような制限を入れるより、本局で現れたような一周以上の回転ができる方が面白いと思いますが、どうでしょうか？ このルール設定について、皆様のご意見をお聞かせください。

【短評】

DD++さん

香が1周以上進んでの通過成が出てくるのは説明を聞いたところで予測していました。

たくぼんさん

これは直に見えました。こんなところに香が成れるとは面白いですね。

橘圭伍さん

この位置から角を動かすと縦シリンダーでの効率的な位置というのが分かりやすいですね。

占魚亭さん

成生どちらがいいのか分からないのですが、成の方に見えます。

☆ 占魚亭さんは余詰解の解答でしたが、短評から双方解と分かるので、その分解答成績に計算しました。

■ 55-5 橘圭伍氏作（正解4名）

キルケ協力詰7手

									王	一
										二
									飛	三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 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】

12 香 21 玉 11 香成 同玉/19 香

13 香生/82 飛 12 角 同香成/22 角 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

客寄せ用のキルケ作品として投稿します。シンプルですがキルケらしい作品に仕上がっていると思います。

【解説】

一見地味な2手目21玉が妙着。ここですぐに「同飛/19香」としては角合の余地がなくなります。手損のような手で角合の余地を作り、その角の復活により飛の利きを遮るこの手は、キルケ系特有の手筋の巧妙な応用技です。最終

手も「取れない端香」で見事に決まっています。

また、本局を見ても分かるように、キルケでは最後の合駒を「取る」(実際は逃げられる)ことができます。これを利用すれば、他のルールでは駒余りのせいで実現できなかった手順ができる可能性がありますね。

【短評】

変寝夢さん

これはなんとしても詰ませたかった。
最終2手を見る限り未開発な部分が多いようなルールのように思える。

DD++さん

詰み度外視で合駒を発生させることを考えたらその先に答えがありました。

たくぼんさん

これ簡素な初形ながら奥の深い好作と思います。

橘圭伍さん

キルケ作り始めた頃の作品ですが誰にも発表されなかったのが不思議な位ですね。

☆ 普通詰将棋でも「こんな作品が残っていたのか!」と驚くことがあるので、フェアリーなら掘り出し物はもっとあるはずです。

占魚亭さん

入門向けにぴったりの小品。

■ 55-6 橘圭伍氏作 (正解4名)

キルケ協力詰7手

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

持駒なし

【解答】

53 龍 52 金 62 龍/63 歩 42 玉
52 龍/41 金 31 玉 22 龍 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒なし

【作者のコメント】

42 玉がちょっとしたポイントで 41 に逃げると自動的に 61 に復活するので最後に詰まないという罠になっています。世界線に合わせて作った作品。

合駒で発生させた駒を取って退路封鎖するシリーズを作ろうと思っていた事があってその一環になっています。

【解説】

4 手目 42 玉は地味な好手と呼ぶべきでしょうか。41 玉だと金の復活場所の候補の一つが消えてしまうので、これを回避する手です。復活した駒で退路封鎖すること自体はキルケではよくあるのですが、5 筋を挟んで反対側への復活の選択肢を残したことで、選択肢を確保するための伏線手順となる構成は珍しいと思います。

本局の見所はこの復活場所を確保する手筋なのですが、最後もキルケ名物「取れない2筋の飛車」でしっかり締めています。ルールの特徴を活かしたフェアリーメイトを最終手に持ってくる構成は、普通詰将棋で手筋の収束を使うのと同様、解後感を良くする鉄板の構成と言えます。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

5 4 龍から連続合とみているが、どの駒を発生させたらいいのか分からない。

DD++さん

駒が取れそうになると 22 龍まで、ならば 41 金の復活は自然な流れですかね。

たくぼんさん

駒を取りながら退路封鎖も出来るなんてキルケならではですね。

橋圭伍さん

キルケ協力詰では作りにくい 5 筋利用の合駒ですがむしろ、42 玉の限定が個人的な好み。

占魚亭さん

以前に似たような順の作品を解いた記憶が。

☆ 作者が期待していたよりは 42 玉の注目度は低いようですね。玉に近い場所なので、自然な手としか認識されなかったのでしょうか。となると、今度はこの手筋をもっと印象に残るような演出を考えることが、作家側の課題と言えそうです。

■ 54-7 上谷直希氏作（正解 3 名）

キルケマドラシ協力詰 5 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛 角

【ルール】

・マドラシ

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

【解答】

18 飛 12 飛 13 角 88 馬 同飛/22 角 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

88 飛の詰形へどうもっていくか。
88 飛の実現のために必要な条件は 2 つ。

- ① 88 飛の石化の阻止。
- ② 66 馬の存在に対応。

の二つになる。

まず①になるが、受方には飛車を手順中で消費してもらえない。キルケルールから、攻め方が飛車を取りに行くことはできない。そうになると、もう 1 枚の飛車は 88 に利かせることができないような場所に配置するということになる。しかし、飛車には縦横の移動がある。そのため、例えば 1 1 に飛車を置いたとすると、88 飛の石化に対して 18 飛、81 飛の 2 通りの応手がある。我々はこの 2 つのルートをつぶさないといけなく、攻方の角によって 1 つのルートは遮断できたとしても、まだもう 1 つルートを消さねばならないのだ。その解決案が作意順である。

では飛のルートをつぶす角の打ち場所はどこでもいいのか？いやいや、もう一つ解決しなければいけない②の問題がある。いやらしいことに、66 馬を飛で取ったとしても、角として 22 に復活する。それでも 88 に利きが残ることがいやらしい。

その解決案が 13 角である。後々 22 にやって来るであろう受方角を石化せんとする手だ。

かくして 88 飛への応手をすべて潰して、めでたく詰みとなる。

すべては 22 角のため、という伏線の手順。伏線というには手数が短すぎるかもしれないけ

ども。

【解説】

この形ではキルケ名物「取れない8段目の飛車」が有力です。実際、88飛と打てば玉では取れません。でも玉で取れないだけで、66馬では取れてしまいます。復活した飛で再度この馬を取っても、馬が22角として飛を取ってしまいます。これでは千日手ですね。

解決策はマドラシの効果を利用して22角を無効化することです。そのための13角を発生させるため双方1筋に飛を打ち（これを「マドラシ対」と呼びましょう）、その間に挟んで13角を発生させます。これが本局最大の狙いです。

これは一石二鳥の手段でもあります。初手88飛は飛による石化で受けることができるので、飛は品切れにしておきたいのですが、飛のマドラシ対を作るのはこの目的にも役立ちます。

次に、12飛の限定打の意味を説明しましょう。2手目11飛だと最終手に81飛と回る受けがあります。また、1筋でなく3筋に「マドラシ対」を発生させた場合でも飛が8筋に回ることができます。復活した角を壁として利用することで、飛の活用を防ぐわけです。これは偶然ながら55-5と相通ずる狙いとなりました。

「マドラシ対」は「直接的に王手を掛けない場所に攻駒を移動する」あるいは「直接的に王手を防がない場所に受駒を移動する」機構として使うことができます。後者の方が作例は少ないはず（感覚的なもので実際に数えたわけではありません）なので、新しい手筋もそこに隠れていそうです。また、狭い構図から盤面一杯の手順を登場させるのは、ある意味作家のロマンでもあります。「マドラシ対」はその意味でも作家にとって魅力的な存在だと思います。

【短評】

たくぼんさん

12飛を封じ込める作戦が見事です。

橘圭伍さん

最終回られないように12に限定で打つのが狙いですかね？

キルケマドラシは昔触りましたが一見派手そうな事はかなり出来るんですねえ…

占魚亭さん

華々しい応酬がいい。

■ 55-8 上谷直希氏作（正解3名）

背面マドラシ協力詰5手

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

持駒 角 金 銀

【ルール】

•背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

•背面マドラシ

「背面」「マドラシ」の各ルールをこの順番に適用する。

【解答】

36角 27金 19金 37金 28銀 まで5手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

持駒から推定すれば、ただ駒を打ち続ければ詰む形。19金、28銀の形を想像し、どうやって28銀を金で取る応手を潰すかというのが目標になる。その解答が4手目37金。非常に危なっかしい手だが、角が金の利きになるため、

【作者のコメント】

シリンダー盤特有の詰め上がりではないのでまだ分かりやすいと思いますが。

解析局面数は結構いきました。

【解説】

縦シリンダー盤で拡張された角の威力をまざまざと見せつける作。作者以外の正解者はなく、実質的に正解者ゼロとなりました。

難解さの源は頭2手。互いの玉を近づけると同時に、玉と馬を都合の良い位置に移動する手なのですが、8手というただでさえ短い手数で、合駒を出さない2手を指すのは心理的に非常に抵抗があります。もしこれが「16馬、24玉型から6手で22の自玉を詰めよ」という形で出題されていれば、苦戦はするでしょうが、解答者ゼロにはならなかったでしょう。また本局は「通過成可」の設定なので64馬を角にすることもできますが、これが馬であることで初手48馬の紛れが極めて強力になっています。この配置も正解者ゼロとなった要因でしょう。

しかし、ラスト6手は実に縦シリンダー盤らしい手順ですね。通常の盤では、馬が筋違いに動くためには、玉も一緒に動かないといけないのですが、本局では玉が不動のまま馬だけが連続で筋を変えます。6手で2回も合駒を出し、そのうち1枚を動かすという、普通なら2枚の王手駒がないとできない手順を、たった1枚の王手駒でやってのける手順は、縦シリンダー盤上での角の威力をまざまざと見せるものです。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

利きがややこしいので暗算で考えられないのが辛い。

橋圭伍さん（※無解）

色々手があるのですがどうにも見えてこない。

☆あまりの難解さに強豪解答者もお手上げでした。もう少し作例が積み重なって、解答者も経験が増えればなんとかなると思います...

■ 55-10 神無太郎氏作（正解2名）

対面協力自玉ステイルメイト 10手

				王					一
									二
							王		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛2 角 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。

• 協力ステイルメイト

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

【解答】

52 桂 43 玉 32 角 31 桂 44 桂 55 玉
15 飛 14 桂 35 飛 34 角 まで 10 手

（最終形）

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

持駒 なし

【解説】

初形双裸玉が、双玉飛角+四桂図式に収束する美しい作品。

持駒5枚ということから、すべての手が「打」だということが分かるのですが、攻方玉位置が

盤端から離れているので、自玉の包囲網形成と持駒の処理を同時に行わねばなりません。単に駒を捨てる、という原始的な方法では目的は達成できないのです。

少し勇気のいる手順ですが、初手から思い切って 52 桂～44 桂と打つ筋を読むことができれば後は割と論理的に解けます。桂の跳び先を自駒で埋めるように、その自駒の利き筋を桂の対駒で減らすように気を付けながら手順を進めれば良いのです。そんな中、6 手目に 55 玉という意外な手が登場します。ここは 35 玉を最初に考えてしまう局面ですが「ソッポ行き」のように遠い 55 に跳ぶのが好手で 35 飛・34 角の対を発生させ（34 角は間接王手なので 35 飛は動けない）、自玉の包囲網が完成しました。

最終形では持駒 5 枚がすべて盤上に残るのが印象的。また、自玉を含めて 6 枚の駒が移動できない理由も多種多様です。形、手順、意味付け、すべてにバランスが取れ、高いレベルの完成度を誇る作品です。

【短評】

たくぼんさん

55 玉に気付いて道が開けました。
持駒 5 枚で助かった。

橘圭伍さん

打っていただけだからやってみましたが桂及び対桂で桂の動きを縛る基本筋で良かったです。

☆ 持駒数がヒントとなったのは幸いでした。これで苦戦すると次局にも響きますからね。

■ 55-11 神無太郎氏作（正解 2 名）

安南協力自玉スタイルメイト 12 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角 香 2 歩

【ルール】

• 安南

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【解答】

92 角 56 桂 47 香 48 桂成 41 香生 28 玉
91 香 46 銀 38 角成 19 玉 37 歩 38 圭
まで 12 手

（最終形）

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

持駒 なし

【解説】

まずは最終形をご覧ください。1 段目に 2 枚の香が並ぶ見慣れない形です。安南では「行き所ない駒」はないので、香が 1 段目にあっても不思議ではないのですが、初形では 1 段目どころか盤上のどこにも香はありません。どうやったら「1 段目の香」を 2 枚も発生させられるのでしょうか。

実は筆者も本局の解図を試みたのですが、「1 段目の香」をある程度予想していたにもかかわらず、解くことができませんでした。それは 2 手目の 56 桂が盲点だったからです。普通に駒を消すと 2 手足りないので、盤上の 48 銀はできるだけ効率的に消さねばなりません。別の合駒を想定したために、銀を取らせるために余分の手数を要していたのです。56 桂合は地味な手ですが、93 角の利き筋に合駒でき、しかも一手で 48 銀を取れる唯一の合駒です。この桂は最終手で 38 馬を取るのにも使われ、二度とも性能変化を起こす種駒を除去する役割を担っています。

安南などの性能変化ルールで性能変化の元を取り払う手は妙手感が強く、これを手順の主

体に据えた作品には高級感が生まれます。

「1段目の香」2枚のうち1枚は最遠移動で、もう一枚は最遠打で発生させるという対比、性能変化の種駒を取り払う手筋、桂銀の限定合から玉を歩に変化させての収束など、本局は極めて密度の高い手順を織り込んでおり、とても高度な作品だと思います。

【短評】

たくぼんさん

92角から91香(歩)はあると思い解図しましたが、悩むこと半月。そして閃いた56桂が素晴らしい一手でした。玉を歩にする収束にも感嘆。これは素晴らしい。

橋圭伍さん

何というか、たまたま見ていた37回氾濫⑥のおかげで解けました。
1段目の香を1枚は発生させるとは思ったんですが2枚ともとは。

☆神無太郎氏は「第37回神無一族の氾濫」の第6番で玉と桂の大ジャンプを見せてくれています。こちらでご鑑賞を。↓

http://k_7ro.abz.jp/overflow/hr37_r.pdf

■ 55-12 神無太郎氏作 (正解2名)

『柔らかな回廊』

取禁協力詰83手

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

攻方持駒 飛
受方持駒 金20

【ルール】

• 取禁

手順中に駒を取る手があってはならない。
(ただし「詰」の概念は駒を取れないことを前提としない。あくまで手順中に駒取りの手が現れないだけ。)

【解答】

- 41 飛 22 玉 42 飛成 32 金 31 龍 23 玉
- 21 龍 22 金打 12 龍 34 玉 14 龍 24 金
- 23 龍 35 玉 33 龍 34 金打 44 龍 26 玉
- 46 龍 36 金 35 龍 27 玉 25 龍 26 金打
- 16 龍 38 玉 18 龍 28 金 29 龍 47 玉
- 49 龍 48 金 38 龍 57 玉 37 龍 47 金打
- 46 龍 68 玉 66 龍 67 金 57 龍 78 玉
- 58 龍 68 金打 69 龍 87 玉 89 龍 88 金
- 98 龍 76 玉 96 龍 86 金 87 龍 75 玉
- 77 龍 76 金打 66 龍 84 玉 64 龍 74 金
- 75 龍 83 玉 85 龍 84 金打 94 龍 72 玉
- 92 龍 82 金 81 龍 63 玉 61 龍 62 金
- 72 龍 53 玉 73 龍 63 金打 64 龍 42 玉
- 44 龍 43 金打 53 龍 31 玉 51 龍 まで 83 手

(詰上り)

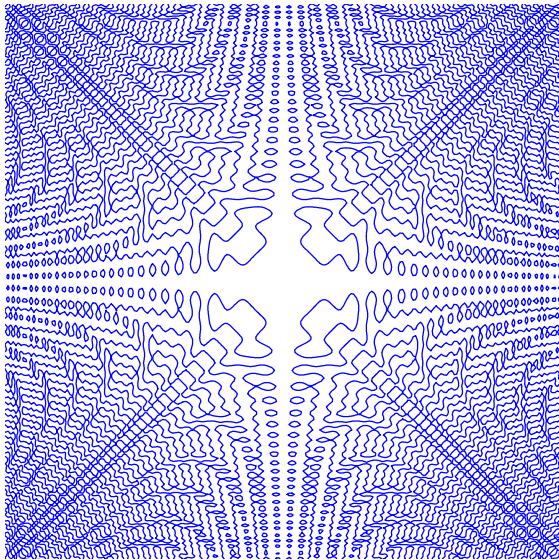
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				龍		玉			一
	香		香			香	香		二
			香		香				三
	香	香				香	香		四
									五
	香	香				香	香		六
			香		香				七
	香		香		香		香		八
									九

攻方持駒なし
受方持駒なし

【解説】

盤上に忽然と現れる結晶構造。これを作り出すのは物理法則ではなく詰将棋のルールです。現れるのは自然界の結晶に多く見られる並進対称性ではなく、回転対称性と鏡像対称性。玉の出発地点であり終着地点でもある31付近には格子欠陥(配列の乱れ)が存在しますが、局所的な不規則性を大域的な規則性が包み込む姿はまるで自然の写し絵です。

筆者はこの詰上りから周期関数を組み合わせさせたグラフを連想しました。



($\cos(X^2) + \cos(Y^2) + \cos(XY) = 0$ のグラフ)

三角関数などの周期関数を組み合わせて陰関数を作ると、その組み合わせ方や係数により様々な模様が得られるのですが、その美しさと複雑さは数式の単純さからは想像ができません。本局もルールは比較的シンプルですが、この初期設定からは想像もつかない紋様が浮かび上がりました。

解図は論理的に考えると比較的容易だと思います。受方持駒の枚数を考えると、4手に1回のペースで合駒を出し続ける必要がある上、限られた空間を有効に活用せねばならないので、龍の経路と合駒の場所は限られます。筆者の場合は以下のように、合駒の順序を盤上に書いていく方法で解図しました。

	17		18			1	2
			19		20		
	16	15				4	3
	13	14				5	6
			10		9		
	12		11		8		7

本局の「龍で追い回して合駒ができない詰上りを目指す」手順構成は、神無太郎氏（六郎原案）自身の『龍踊り(じゃおどり)』を彷彿させます。また、超簡素形から幾何学模様が浮かび上がる様は第42回WFP作品展の『矢絰II』を思い起こさせます。

[参考図] 神無太郎（六郎原案）『龍踊り』
(詰将棋パラダイス 1999年12月)

攻方取禁ばか詰 37手

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

持駒 なし

(手順等は http://www.abz.jp/~k7ro/overflow/hr12_r.htm をご覧ください。)

[参考図2] 神無太郎『矢絰II』
(WFP46号 2012年4月)

Kマドラシ協力自玉スタイルメイト 52手

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

攻方持駒 桂25

受方持駒 ∞

『龍踊り』と本局『柔らかな回廊』の間には14年近くの年月があるのですが、盤上に玉以外の駒を一切置かず、還元玉で仕上げるなど、表現は格段に洗練されています。しかも詰上りは幾何学模様が浮かび上がる象形、あるいは「抽象的曲詰」と呼ぶべきかもしれません。これは『矢絰II』で幾何学模様を描き出すことに成功した作者の方法論が『龍踊り』と結びつき、取禁ルールでも成功したことを示しています。

これまで積み重ねてきた幾多の試みが集約され、目に見える成果として結実したのがこの作品であると言えるでしょう。

【短評】

DD++さん

もしかして同一盤面で金 3 枚と手数 12 手減らしても完全だったりしますかねこれ。
 11 飛 32 玉から逆回りで 48 金 49 龍に 37 玉と変化して最後は 57 玉 55 龍まで。
 最初は 20 枚でもこの詰み形だろうとばかり思っていました、金の枚数が偶数だと最後横に詰ますしかないことに気づいてセーフ。

☆ DD++さんの案でも完全のようです。金の枚数が減る上、格子欠陥が増えるので、原図の方が良いことは変わりませんが、ちょっと条件が変わると結晶の成長の仕方が異なるというのは面白いと思います。

【参考】金が3枚少ない71手詰だったら詰手順：

11 飛 32 玉 12 飛成 22 金 21 龍 43 玉
 41 龍 42 金 32 龍 53 玉 33 龍 43 金打
 44 龍 62 玉 64 龍 63 金 53 龍 72 玉
 52 龍 62 金打 61 龍 83 玉 81 龍 82 金
 92 龍 74 玉 94 龍 84 金 83 龍 75 玉
 73 龍 74 金打 64 龍 86 玉 66 龍 76 金
 75 龍 87 玉 85 龍 86 金打 96 龍 78 玉
 98 龍 88 金 89 龍 67 玉 69 龍 68 金
 78 龍 57 玉 77 龍 67 金打 66 龍 48 玉
 46 龍 47 金 57 龍 38 玉 58 龍 48 金打
 49 龍 37 玉 39 龍 38 金打 28 龍 46 玉
 26 龍 36 金 35 龍 57 玉 55 龍 まで 71 手

(詰上り)

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

攻方持駒なし
 受方持駒なし

たくぼんさん

方針は立てやすいのですがむしゃら流で解きました。裸玉で出来るところが恐れ入る。

橋圭伍さん

4 隅で同じ図形が出るので最初も同じ形にして 57 玉で詰まそうとしていました。手数的に金を 20 枚発生させて 3 手詰なのであり得ないんですが。美しい形になるのも考え物です。

33 からだと 41 玉・21 玉しかないのですがそれを捨てて 41 からに決定出来てからはすんなり進みました。

一乗谷酔象さん (※無解)

美しい対称形で詰んだと思ったら 87 手でした。

■ 55-13 橋圭伍氏作『世界線』(正解3名)

キルケ協力自玉詰 180手

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

攻方持駒香
 受方持駒なし

【解答】

15 香 同玉/19 香 16 金 同玉/49 金 27 銀 同玉/39 銀
 37 馬/41 金 16 玉 27 馬 15 玉 16 馬 14 玉
 15 馬 同玉/88 角 33 角成 16 玉 34 馬 27 玉
 45 馬 37 玉 55 馬 27 玉 54 馬 同杏/88 角
 28 銀 16 玉 27 銀 15 玉 16 銀 14 玉
 15 銀 同玉/39 銀 33 角成 16 玉 34 馬 27 玉
 45 馬 37 玉 55 馬 27 玉 54 馬/11 香 同と/88 角
 28 銀 16 玉 27 銀 15 玉 16 銀 14 玉
 15 銀 同玉/39 銀 33 角成 16 玉 34 馬 27 玉
 45 馬 37 玉 55 馬 27 玉 54 馬/53 歩 37 玉
 64 馬 27 玉 63 馬 同圭/88 角 28 銀 16 玉
 27 銀 15 玉 16 銀 14 玉 15 銀 同玉/39 銀

〔参考図1〕神無七郎作

(Onsite Fairy Mate 掲示板 2002年12月8日)

キルケ協力自玉詰 100手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					と		と		一
					麩	王		王	二
									三
									四
							糸		五
							桂		六
							桂		七
麩	角								八
									九

攻方持駒なし

受方持駒なし

〔参考図2〕もず氏作

(Onsite Fairy Mate 掲示板 2002年12月8日)

キルケ協力自玉詰 144手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		麩							一
									二
	王								三
銀	と								四
糸					皇		料		五
									六
王									七
	香	桂			ス				八
角	角								九

攻方持駒飛歩

受方持駒なし

筆者の図は単に構想を縮小して銀1枚の呼び出しにしたものですが、もず氏は呼び出しの機構を馬ではなく飛に変えています。複数駒の呼び出しという構想の柱を実現しており、仕組みも大変巧妙です。

橘氏が本局の原図を発表した2002年から10年以上が経ち、本局『世界線』でようやく作者自身も満足のいく形で構想を図化することができました。作家がルールに習熟し、思い通りに操れるようになるには、それなりの時間が必要です。「草創期」を脱する前に手掛けた分野から撤退した人も多いでしょう。作品の方向性は異なりますが、本局は神無太郎氏の『柔らかい回廊』と同様、たっぷりと積み重ねた時間を作品に注ぎ込み、フェアリーの世界では希少な“熟成された作品”を見せてくれていると思います。

【短評】

たくぼんさん

持駒にならないように邪魔駒を除けていく。難易度的には先行作にもっと難しいものがあったと思うが完成度の高さは群を抜いている。傑作。

橘圭伍さん

発表図面になると意味づけを統一する為に53杏63と→63杏とする図が良いか、複数の意味付けになるが種類が増える本図がいいか悩みますね

今回は、当初の目的である4種類を呼んでくる方を重視という事で。

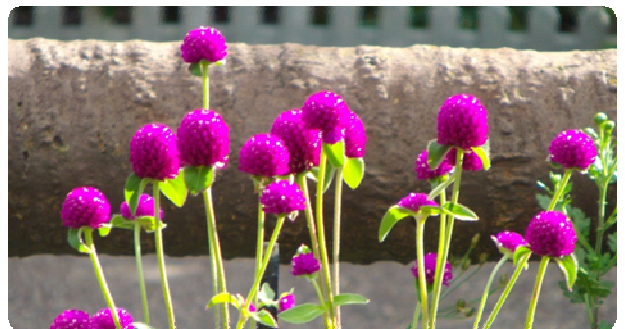
キルケ自玉詰はとりあえず本作品が此処10年の集大成となります。掲示板で御世話になった方々には感謝します。

一乗谷酔象さん

龍の効きを91に効かすとともに馬鋸の通り道を邪魔する小駒(と、成香、成桂、成銀)を取り除く遠大な構想。4種の成駒を同一地点(54)で取るのが面白い。

- 復活地点を玉から遠ざけるため5筋で取らせる。
- 歩を残さない(合駒品切れにする)ため歩は53に復活させる
- 桂香は6筋より左では取ることができない(禁手)ので5筋で取って右辺に復活
- 銀は邪魔駒、5筋で取り31に復活させて龍の効きを通す。

☆駒の呼び出しの意味付けが複数になることはあまり気にならないと思います。一乗谷さんの短評のように、意味付けの違いを(重複はありますが)楽しむこともできますよね。



■ 55-14 DD++氏作（正解3名）

推理将棋『午後のマネ将棋』

「昨日午後、道場で指してたら真似将棋を仕掛
けられたんだ」

「それって1手負けるだけだと思うんだけど。
でも君のことだ、ただでは済まさなかったん
だろう？」

「ああ、もちろん屈辱的になるよう 55 地点の
手で詰ませたよ。それも 55 手目にして 55ヶ
所目の着手だった」

「あいかわらず君は意地が悪いなあ。どんな手
順だったんだい？」

「駒取りはなかったね。着手した駒は5種の生
駒だけで、最終手以外は安い順に着手したよ。
歩は互いに自分から見て右側にあるものか
ら順に着手して、玉の手は歩の手より多かっ
た。飛車の手は縦に動く手が横に動く手より
4手多かったね。さあこれでわかるだろ
う？」

「……あいかわらず君は意地が悪いなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか。

条件

- 1) 55 手で 55ヶ所に着手して 55 地点の手で詰んだ
- 2) 駒取りのない真似将棋
- 3) 着手された駒は5種の生駒だけで、最終手を除いて安い順に着手した
- 4) 歩は互いに自分から見て右側にあるものから順に着手した
- 5) 飛車の手は縦に動く手の方が横に動く手よりも4手多かった
- 6) 玉の手は歩の手より多かった

【ルール】

• 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

【解答】

- 16歩 94歩 26歩 84歩 36歩 74歩
 35歩 75歩 34歩 76歩 56歩 54歩
 66歩 44歩 96歩 14歩 68銀 42銀
 57銀 53銀 46銀 64銀 79角 31角
 27飛 83飛 28飛 82飛 18飛 92飛
 17飛 93飛 37飛 73飛 38飛 72飛

48玉 62玉 59玉 51玉 58玉 52玉
 67玉 43玉 78玉 32玉 88玉 22玉
 98玉 12玉 97玉 13玉 86玉 24玉
 55銀 まで 55手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

前回の解説で本局『午後のマネ将棋』を「真似将棋という条件を付けた推理将棋のルーツ」として紹介しましたが、これは舌足らずでした。作者ご本人から以下のコメントを戴いているので紹介します。

なお、前回「真似将棋という条件を付けた推理将棋のルーツ」とのご紹介を頂きましたが、正確には「XY 手で XYヶ所着手して XY 地点の手で詰みの長編に真似将棋条件を使うようになったルーツ」です。普通に真似将棋なのは昔からありますので。

確かに、「真似将棋」だけなら筆者も確か見た記憶があります。では訂正が終わったところで、解説に移しましょう。

真似将棋の条件下で常に問題になるのが詰上りです。本局の場合、「55X」で詰めるのですが、55にXが行けるとということは、後手のXも55に行けるといことです。本局の場合、「駒取りなし」という条件が付いていますから、Xを打って詰ますこともできません。では、これは達成不可能なのでしょうか？

いいえ、一つだけ手段があります。Xで王手を掛けて詰ますのではなく、Xは「開き王手」に使い、X以外で詰ませるのです。これなら後手のXが55に利いていても関係なく詰ますことができます。

次に実際に X と詰める駒の組み合わせを考えねばなりません。有力候補は角と金、または角と銀ですが、これは個々に詰上り位置と手順を考え、条件に合うことを確かめながら絞り込むしかありません。

更に本局には 55 手という詰めるための必要最小限を大きく越える手数が設定されています。その象徴が条件 5) と 6)。まるでもう一問別の問題が組み込まれているような感じです。特に条件 5) はすぐ隣に動ける飛を(元の位置に戻る手も含めて)遠回りさせるトリッキーな動きを生み出す面白い条件だと思います。

WFP 作品展 55 回記念に「55 の真似将棋」を送ってくださった DD++ さんの粋な計らいに感謝します。

【短評】

DD++ さん

後手に 55 地点に利いている駒があるのに 55 地点の手で詰む謎さえ解ければあとは数合わせ。とはいえそれで詰む形が 2 つあるのでハズレを引くと大変ですが。

たくぼんさん

玉の動きが見事に限定されていて感心しました。59 王が実は盲点でかなり時間を喰ってしまいましたが楽しい手順でした。

☆たくぼんさんは最初 5) の条件を勘違いされていて、作意解にもかかわらず誤解とおられました。「4 手多かった」を片方の手番だけで達成しないといけないと思っていたそうです。もしこれが原因で他にも無解となった方がいたとしたら残念です。

橘圭伍さん (※無解)

解けませんでした。いや、これは完敗ですね。飛車の動きの制御をどうやってクリアすればいいのか全く想像できませんでした。ただ、推理将棋から少し離れて他のフェアリーに手を出しまくっているせいでこちらの解図能力もかなり低下してありますが……と負け惜しみをしておきます。

一乗谷酔象さん

玉と飛の動きに詰みに必要ない余分な手順が入り、巧みな謎解きになった。

【総評等】

変寝夢さん

今回のラインナップは相当強力ですね。パラの学校と比べてもひけを取らないボリュームかと。
1 つしか解けてないですが、苦手分野なので充実感があります。

DD++ さん

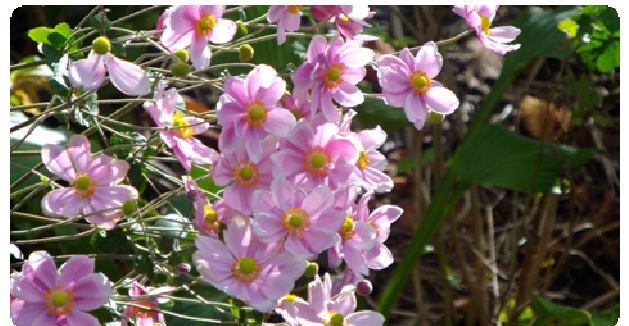
前回の 54-11 の歩を突く順、実はメモ書きではちゃんと 9 筋から突いてる解答になってました。にも関わらずなぜ間違えたのかといえれば……55-14 の投稿清書に続けてよく似た問題の解答清書なんてするもんじゃないですね！！

たくぼんさん

ハードでした。先月もそうですが、結局締め切りまで悪戦苦闘するため、次号分の解図時間も 1 ヶ月となってしまいます (2 ヶ月もらっているのにねえ)。
でも作品群は素晴らしいものばかりですので解答者が奮起しないといけませんね。

☆ 今月も事情により縮小気味の結果稿です。持久戦の様相なので、この状態がしばらく続くかもしれません。状況が変わりましたら報告します。

以上



上田吉一氏作品展結果稿

担当 橋圭伍

[協力]

先後が協力して最短で目的を達成する

[打歩詰]

打歩詰以外でのあらゆる詰みを禁手とする

[Circe]

駒取りがあった時、取られた駒は最も近い将棋での初形位置に復元する

[PWC]

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する

[最初に]

出題稿には書きませんでした。「と」を呼んでくる作品のみを抽出しています。つまり、WFP 作品に送った作品はこれらとは趣きが違うという事です。そして、そちらも素晴らしい作品ですので本作品は忙しくて解けなかった！という方は是非解答に挑戦してみてください。

解答者は6名と予定より少なくなりましたが解答して頂いた方には大いに楽しんで頂けたと思います。

10月の創棋会にて上田氏本人にコメントを頂いたので担当で纏めて掲載していきます。

[上田氏コメント(全体)]

昨年の暮れ～正月に掛けて作ったプロパラ最新号に掲載されている「竜頭蛇尾」が発端になって作った作品。

1. Circe 打歩協力詰 125 手

						玉	
爵						飛	
	王						王
飛	マ					歩	桂
						金	

持駒 双方なし

[作意]

26 飛 15 玉 95 飛 85 金 25 飛 16 玉
 96 飛 76 金 26 飛 15 玉 95 飛 75 金
 25 飛 16 玉 96 飛 66 金 26 飛 15 玉
 95 飛 65 金 25 飛 16 玉 96 飛 56 金

26 飛 15 玉 95 飛 55 金 25 飛 16 玉
 96 飛 46 金 26 飛 15 玉 95 飛 45 金
 25 飛 16 玉 96 飛 36 金 26 飛 15 玉
 95 飛 35 金 25 飛 16 玉 96 飛 26 金
 同飛引/41 金 15 玉 95 飛 85 銀
 25 飛 16 玉 96 飛 76 銀 26 飛 15 玉
 95 飛 65 銀 25 飛 16 玉 96 飛 56 銀
 26 飛 15 玉 95 飛 45 銀 25 飛 16 玉
 96 飛 36 銀 26 飛 15 玉 95 飛 25 銀
 同飛上/31 銀 16 玉 96 飛 86 と 26 飛 15 玉
 95 飛 85 と 25 飛 16 玉 96 飛 76 と
 26 飛 15 玉 95 飛 75 と 25 飛 16 玉
 96 飛 66 と 26 飛 15 玉 95 飛 65 と
 25 飛 16 玉 96 飛 56 と 26 飛 15 玉
 95 飛 55 と 25 飛 16 玉 96 飛 46 と
 26 飛 15 玉 95 飛 45 と 25 飛 16 玉
 96 飛 36 と 26 飛 同と 同飛 15 玉
 16 歩 まで 125 手

[解説]

打歩協力詰なので、歩を入手する必要があるのですが取れる歩は「87 と」のみになっています。単純に取ると、キルケでは歩は取った筋に再生するので、先手玉で埋まっている23に着目して、「87 と」を25または26に移動させて取る事になります。玉が15, 16しか動けないので3段目に復活したら最後入手は不可能になってしまいます。

「87 と」を入手するには86金が邪魔ですが飛を9筋から動かすと今度はと金と呼べなくなります。9筋に飛車を維持したまま金を取るには2筋の飛車の上下運動をしながら金を2筋に呼んで取る以外にありません。以下が金を取った50手目の局面です。

図1 50手目 15 玉 まで

						王	
						玉	
爵							王
						飛	
飛	マ					歩	桂
						金	

普通にと金を取りに行きたいのですが26で駒を取った事により飛の効きが6段目で2重になっておりこれを解消しなければ87にいると金を取る事が出来ませ

ん。その為に94にいる銀を一度8筋に呼んでこなければならず、8筋に呼んできた瞬間にと金を取る為の邪魔駒になってしまうという仕組みです。この銀は25で取れるので晴れて25飛型で96飛86とを達成できて26にて取る事が出来ます。

非常に明瞭な仕組みで3枚の駒を2筋に呼んでいます。

[上田氏コメント]

②③と同様に後手の駒が接近するのは同じですが、攻方の駒は接近しないようになっています。相手の駒が自動的に接近してくるような作品を作ってみようと思って作ったものです。

[短評]

神無七郎氏

暗算で解いたので、最後1回余分に上下してしまいました。キルケだと剥がした駒の処分を考えずに済むので、こんなに簡潔に3つの駒の呼び出しハガシができるのですね

上谷直希氏

これが解けて、3題解く決心がつかしました。最後の飛捨てがぴりっと効く。捨駒の爽快感は、フェアリーでもかしこでも共有の財産ですね。

一乗谷酔象氏

と金を捌く前に飛車を一路移動させるためだけに邪魔になっていない銀を使うのが面白い。

たくぼん氏

と金を取るには2筋まで運んでくる必要があります、邪魔な金と銀も25飛に取らす必要がある。簡単で分かりやすい機構でキルケ打歩協力詰の楽しさを充分味わえる作品

たけとひで氏

金・銀・と金が次々右飛の虜になる楽しい趣向

2. PWC 打歩協力詰 133手

				金			
		金					
香	馬						
王	玉						
				銀			
			歩				

持駒 双方なし

[作意]

75馬 98玉 65馬 97玉 64馬 98玉
 54馬 97玉 53馬 98玉 43馬 97玉
 42馬 98玉 32馬 97玉 31馬 42歩
 同馬/31歩 98玉 32馬 89玉 23馬 79玉
 13馬 89玉 12馬 98玉 21馬 32歩
 同馬/21歩 89玉 23馬 79玉 13馬 89玉
 12馬 98玉 21馬/12歩 97玉 31馬 98玉
 32馬 89玉 23馬 79玉 13馬 89玉
 12馬/13歩 98玉 21馬 97玉 31馬 98玉
 32馬 89玉 23馬 79玉 13馬/23歩 69玉
 14馬 79玉 24馬 89玉 23馬/24歩 98玉
 32馬 97玉 42馬 98玉 43馬 89玉
 34馬 79玉 24馬/34歩 69玉 25馬 79玉
 35馬 89玉 34馬/35歩 98玉 43馬 97玉
 53馬 98玉 54馬 89玉 45馬 79玉
 35馬/45歩 69玉 36馬 79玉 46馬 89玉
 45馬/46歩 98玉 54馬 97玉 64馬 98玉
 65馬 89玉 56馬 79玉 46馬/56歩 69玉
 47馬 79玉 57馬 89玉 67馬 98玉
 76馬 97玉 75馬 98玉 65馬 89玉
 56馬/65歩 79玉 57馬 89玉 67馬 98玉
 76馬 97玉 75馬 98玉 65馬 97玉
 98歩 まで 133手

[解説]

将棋版 PWC では、2歩禁や行き所のない駒を利用する事によって、歩香桂を増減できる仕組みになっています。そして、同時に「成駒が取られても成った状態のまま復元する」事になっています。通常のキルケにおいては取られた駒が生駒として再生するのに対してこちらは成った状態で再生するという規定にしています。これによって、PWC 作品展・氾濫で発表された北村氏の名作のような成駒を知恵の輪上にして回転させる事や本作品・次作のような大駒鋸による呼び出しが可能となっています。

本作品では、馬鋸を利用して歩を7筋に呼んできて2歩禁を利用する事で歩を入手します。歩を入手すれば98歩迄なので歩を呼んできましょう。その前に下図を見て下さい。

							香
香	馬						
王	玉						

持駒：双方なし

馬鋸で21歩を取りに行った場合、22馬・同歩/21馬としても21馬/22歩としても同じ形です。そのどちらの形でも手詰まりなので、打開する為には馬を歩に干渉する事なく、32に移動する必要があります。すると、22馬/32歩となります。32→33歩も同様です。つまり、PWCにおいて馬鋸を利用して歩を呼ぶ為には「馬を歩に干渉する事なく、歩を跨いだ逆位置に運ぶ」必要があります。これを実現する機構として、本作品では、「馬鋸が可能な筋を増やす」という事を使用しています。

それでは、詳しい手順を見ていきます。

馬鋸で遠ざかって行き、14手目に同歩では手詰まりになるので31馬・42歩・同馬/31歩とします。此処で32馬・同歩/31馬とすると歩を32に配置したまま97、98で馬鋸をする事を可能にしなければ近づける事は出来ませんが77に玉がいる為に不可能です。其処で、69,79,89という3ヶ所に移動してこの位置で馬鋸を行います。その筋では、32→21→12と移動が可能です。移動した局面が39手目の21馬/12歩の局面です。

此処から12→23→…と近づきたいのですが単純に行くと先に解説したように歩に干渉してしまい失敗します。其処で、今度は97、98の筋で歩へ干渉しない筋で馬鋸を行い、必要な位置まで近づけた後に69、79、89での馬鋸を行います。これによって、当初の目的が達成されて歩を近づける事に成功します。PWCというルールで馬鋸を使用して駒を近づけるといテーマを簡潔に行った好作と言えると思います。

[上田氏コメント]

5段馬鋸(*1担当注)

20世紀に作られた4段鋸は2作品のみ

1作目が藤本和氏作「夢の旅人」

2作目が添川氏作「銀馬車」

4段鋸でも歩は接近するが、既にかしこ詰であるので作っても意味はない。なので、5段鋸にした。6段以上に展開する事も可能であるがそうすると馬鋸という雰囲気は無くなったので5段鋸でとどめた。

*1氏の言うn段馬鋸というのは、馬筋の数がn本の事を言うそうです。

[短評]

神無七郎氏

藤本和氏の「夢の旅人」を彷彿とさせる、いや、それを越える華麗な7段馬鋸。(重複部分も加算すれば8段馬鋸。)意味付けやトリックに凝るのも良いですが、趣向作はやはり駒の動きが命。馬が盤上狭しと暴れまわる本作が、今回の3作の中で一番の好みです。

● 上田氏と同じ夢の旅人に言及した唯一の短評でした。

上谷直希氏

まずひと目、馬鋸とともに歩を7筋まで運搬して、二歩禁を利用して歩を入手するのは容易に想像できる。しかし、手をつけてみればすぐ分かるが、肝心の運搬がうまくいかない。2つの角のラインを使う、最も一般的？とされる馬鋸では全然歩が前進してくれない。PWCルールなのだから当然なのだが、同じ位置にある歩を取るにしても、それを取る馬の事前の位置をきちんと考慮しなければ、すぐに行き詰まってしまうことにまず気付く。とにかく歩を前進させることができる手順を組み立てていこう。しかしこれがまた難しい。馬一玉のラインを5つに拡張する勇気がまず1つ。そしてその機構に歩を前進させる機構を混ぜる勇気。自分の脳みそが情報処理についていってくれるのかという心配。試行錯誤の末、見つけた解決策が両端で食い込んでいく馬であった。このサイクルを発見したからこそ、歩をそのライン上に乗せるためには序はこれしかないと理解できるのだが、それでも本来の目的地と逆方向に歩を送る序は、果たして本当に正しいのかと心配になる。そしてサイクルに入っていくものの、きちんと緊張感をもって送っていかないとただ馬をこねくり回すだけになって今何をしているかわからなくなってしまう(多分これは私のワーキングメモリーの貧弱さ故ですが笑)。そして収束。散々序盤で「これだと歩をこれ以上進められない」と私を悩ませた順が最後には正解となるのも心憎いというか、救われるような感じだ。

いやあ、PWCってこんなことができるんですね！

変寝夢氏

なるほど。前段のはともかく後半の馬鋸は相当絶品。右上に紛れ込む順を59歩1枚で収めているところが凄い

一乗谷酔象氏

歩鋸で近づけるのはすぐ解るが、ブーメランのような歩の軌跡が現れ驚きました。41-42-31-32-21-12-13-23-24-34-35-45-46-56-65

たくぼん氏

直線で歩を呼んで来るといきや、結構迂回するのが何だかユーモラス。これも PWC の楽しさを充分伝えていると思います

3. PWC 打歩協力詰 77 手

					弁		
							龍
				玉		金	
			銀				
						王	香

持駒 双方なし

[作意]

- 28 金 39 玉 38 金 29 玉 25 龍 19 玉/29 香
 - 14 龍 29 玉/19 香 23 龍 19 玉/29 香
 - 12 龍 29 玉/19 香 28 金 39 玉
 - 32 龍 同歩/31 龍 38 金 29 玉
 - 22 龍 19 玉/29 香 13 龍 29 玉/19 香
 - 28 金 39 玉 33 龍 同歩/32 龍 38 金 29 玉
 - 23 龍 19 玉/29 香 14 龍 29 玉/19 香
 - 28 金 39 玉 34 龍 同歩/33 龍 38 金 29 玉
 - 24 龍 19 玉/29 香 15 龍 29 玉/19 香
 - 28 金 39 玉 35 龍 同歩/34 龍 38 金 29 玉
 - 25 龍 19 玉/29 香 16 龍 29 玉/19 香
 - 28 金 39 玉 36 龍 同歩/35 龍 38 金 29 玉
 - 28 金 19 玉/29 香 18 金 29 玉/19 香
 - 26 龍 39 玉 37 龍 29 玉 27 龍 39 玉
 - 36 龍/27 歩 29 玉 28 金 同歩生/27 金
 - 39 龍 19 玉/29 香 28 香 18 玉 19 歩
- まで 77 手

[解説]

前の作品が馬での接近だったのに対して本作品は龍による接近となります。8段目に居る金と9段目に居る香の効果で玉はこの

ままでは9段目から動けません。打歩で詰ます為には①歩を入手する ②玉を 8 段目に移動させる という2つを行う必要があります。①は歩が1枚しかないなので今回は行き所のない駒の禁を利用して入手するのは直ぐに分かると思います。

②は金が8段目に居るので玉はこのままでは8段目には行けません。つまり、本作品を詰ませる為には金を7段目に動かせるように歩を7段目に持つてくる必要があります。

この2つを頭に入れつつ、手順を追う事にします。玉は9段目を這うしかできないので龍を利用する事は直ぐに分かるかと思ひます。歩を1段上げる為には2段目で龍を取るか、龍が22→31と取るかのいずれかしかありませんが、後者の場合、28 金 19 香 + 39 玉の形で31 龍/22 歩と進み、詰んでしまうので失敗です。

つまり、歩を呼んでくる機構は前者しかありません。金を3筋に移動させて1・2筋で龍鋸をすると12に龍を移動する事が出来て、28 金・39 玉・32 龍・同歩/31 龍とすれば31 歩→32 歩をなります。後は、同じように1・2筋で龍を歩の居る位置の1段上まで移動させて3筋で歩に取らせれば6段目まで運ぶ事が出来ます。作意は以下が収束で、歩が6段目に居る場合に限り、26 龍→37 龍→27 龍→36 龍と動く事で27へ歩を移動させるのを短縮可能になる破調があります。歩が7段目に来た事で金を7段目に移動可能になり、玉を8段目に移動可能にしながら歩を入手出来ます。

手なりで37へ歩を移動させて手数オーバーした人は多いと思います。私も作者もこの順に嵌ってFM先生が短縮を教えてくださいました。

では、短評です。

[上田氏コメント]

金と組み合わせれば3段鋸で歩の接近が可能になるので作ってみた。

[短評]

神無七郎氏

三段龍鋸&呼び出しハガシの楽しい趣向作。これも最初は6手オーバー。局所的にしか成立しない龍の妙技のおかげで、ちょっと苦勞しました。でも、後味の良い苦勞です

上谷直希氏

これは軽妙な趣向作。流れるように解けました…といいたいところですが、最後の締めで苦戦。調子に乗って龍と歩をおろしすぎても手数オーバーになりますからね。収束もちょっと見えにくい。歩を取るのが金でも龍でもなく香だとは。個人的なミスで手数勘定が全然合わなくて大いに焦ったのは内緒です

変寝夢氏

上品な手順。上田さんのこういったものは鋸ではなく、らせん階段を想像したりします。

一乗谷酔象氏

歩の入手方法が難しかった。26 龍以下の収束にはしびれました。

たくぼん氏

呼んでくるのは簡単だが、収束でちょっと頭を使わないといけない。意味がなさそうで行ったり来たりする 19 番が最後に重要な役割を果たしましたね。

[総評]

神無七郎氏

今月はあまり創作や解答に時間を割かないつもりでしたが、1番の図面を眺めていたら頭が勝手に解図を始めてしまったので、そのまま全部解きました。あの上田氏の登場ということで構えてしまう人も多いかもしれませんが、氏のフェアリー作品は一部の例外を除けば決して難解ではありません。それはおそらく自分で楽しむために作られているからだと思います。上田氏の WFP 登場で、その楽しみのお裾分けに預かれるチャンスが増えたのは嬉しいですね。

上谷直希氏

長編初挑戦でしたが、なんとか解けてホッとしています。妙味あふれる3題でした。特に2番については解いて一日たった今でも脳みそを刺激し続けているほどのインパクト。なんだか若返った気がする！ 手順はもちろん、作図もあまりにも巧みで、ただただ感嘆させられます。幸せな時間をありがとうございました！

変寝夢氏

今回は MY ソフトを使ったので1はパス。

ネタは小出しの方が良かったかもね。

特に今月は WFP もきついしね

一乗谷酔象氏

上田氏の柔軟な発想と構想作に触れる機会をいただきありがとうございます。2番の歩の軌跡と3番の収束はどちらも感動モノでした。

PWC 打歩協力詰のルールではまだまだ新しい手順が開発されるのでしょうか。

たくぼん氏

3作とも打歩に必要な歩(と)を運んでくるシリーズで難しくなく、本当に楽しめる3作でした。上田氏の作品をもっと見たいと皆さん思うのではないのでしょうか？期待しています。

[感想]

多くの方に楽しんで頂ければと思い、頂いた作品の内、3 題選んで個展という形で出題させて頂きました。どうでしたでしょうか？

今年になって氏にあった事で私自身も「世界線」をはじめとする作品を物に出来ました。この作品群を見てフェアリーの世界に足を踏み入れる方や新しい作品を生み出すきっかけになればと思います。最後に、投稿して頂いた上田氏に感謝をします。

推理将棋第70回出題解説

担当：DD++

出題：平成24年8月23日
 解答締切：平成25年9月20日

先月中旬に台風が来てから一気に涼しくなりましたね。かとおもいきやまた暑くなってみたりまた台風が来てみたり。気候が次々変動して、皆様体調など崩されてはいないでしょうか。私は神経を患っているせいもあり身体がまったくついていけずに体調を大きく崩してしまいました。いつも通りの時期に結果発表がないので心配して下さった方もいらっしゃるかもしれませんが、ひとまずの快復はしましたのでご安心ください。また、結果発表時期を遅らせることを快諾して下さった TETSU さん、ありがとうございました。

70-1 初級 しまぎろうさん作 金遣い 9手

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 4手目は4筋に金
- ・ 6手目は5筋に金
- ・ 7手目は6筋に金打ち
- ・ 8手目は6筋に金

出題のことば (担当 DD++)

後手の金の手はそれぞれ左右どちらの金？

追加ヒント

全ての鍵は2手目の玉早逃げ。さて52と62どちらなら途中で余計な王手がかからない？

推理将棋70-1 解答

- ▲ 7六歩 ▽ 5二玉 ▲ 3三角不成 ▽ 4二金
- ▲ 同角不成 ▽ 5一金 ▲ 6一金 ▽ 6二金
- ▲ 5一角成 まで9手。

詰上り図

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

条件にずらりと並ぶ金の手条件。7手目に金打ちという条件が大きなヒントで、金を最速の5手目で取るしかありません。ですから先手は76歩から33角と指しておいて、4手目42金を5手目に同角(馬)とすることになりますね。

しかしここで6手目条件は5筋に金。王手解消の手ではありません。ということはこの42同角(馬)は王手ではないということがわかりますね。つまり玉はこのときすでに51にはいません。2手目に既に逃げていたようです。

王手といえばもう1つ。8手目の金は同金ではさすがにないでしょうから、7手目の金打ちもまた王手になってしまっただけは困ります。それが可能な位置関係は、詰みに効きそうな位置では52玉に対して61金と打つ形か、64金と打つ形のみ。後者は4手目に空いた41地点が抑えられないので、前者で51角成と詰ます形が正解です。

後手の右金は51金と62金のどちらかでいいものをわざわざよろけて両方指す手、またわざわざ敵陣に不成で進む手、どちらも非常に推理将棋らしい手でも初投稿とは思えない面白い作品でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

しまぎろう (作者) 「改めて見ると易しすぎますね・・・」

■しかし推理将棋を初めて解く方向けに、実は

そういう問題の方が重宝されます。

斧間徳子「7手目以降の無意味な駒の動きが推理将棋らしくていい。」

■94 形式だと条件を揃えるためにこういう手は入りやすいですね。

渡辺 「金のやりくりがコミカル。」

■51 金から 62 金というのはあまりないですよ。

チャンプ「ファーストアタックは題名の「遣い」を「這い」と見間違え見事に撃沈(笑)しまぎろうさん初入选おめでとうございます。今後とも創作に解答に頑張ってください。」

■私もしまぎろうさんの今後には大変期待しています。

占魚亭 「金繰りに少し悩みました。」

■2枚の金が近い分いろいろな可能性が考えられますしね。

橘圭伍 「一度 51 を経由する事で1手を稼ぐのがポイント」

■解くにしろ作るにしろこういうのは大きなポイントですね。

EOG 「素直に進めたら詰んでいた。」

■それでこそ理想的な初級問題。

はらたっと 「5手目金取り。7手目6筋金打ちだから最後5筋に角成りだろうと思ったらビンゴ！わざわざ 62 金とよろけるのが味ですかね。」

■見事な読みです。

NAO 「金の交差が不思議な感触です。」

■かなりギリギリな移動をしています。

変寝夢 「初手 76 歩指定で2分 20 秒 350 万局

面。最終3手のマヌケさが愉快です」

■初手 76 歩指定の有無でどれくらい変わるんでしょうね。倍くらい？

S.Kimura 「61の金を4筋に持ってくることも考えましたが、考えすぎだったようです。」

■けっこう使われる手段ではありますが、今回は深読みでしたね。

中村雅哉 「確かに初級向け。方針が立て易い。」

■短手数だと金をどうするかが鍵なことも多いので、それが明示されているのはやりやすいですよ。

やまかん「金だけに統一とは分かりやすくてよい条件ですね。」

■7手目も「6筋に金」でいければなお良かったのですが、残念ながらそれでは不成立だったようです。

キリギリス「▲6一金を可能にする△5一金～△6二金が面白い金の動きでした。」

■普通の指し将棋ならただ1手無駄にただけですし、なかなか見ない動き。

隅の老人B「条件通りに金をうごかしたら、「アレッ、詰んじゃった。」

■そして一見さんが2問目に手を出してくれれば完璧。

たくぼん「ここまで丁寧に条件を出されては時間をかけずに解けました。でも気持ちよい手順でした」

■こういうのもいいものでしょう。

ひろぼん 「51 金が見えず、悩みました。」

■普通はあまり指さない手ですが、推理将棋では立派な候補手になります。

諏訪冬葉「7手目に金を打つためには5手目に

取る必要がある。から逆算しました。

■見事な正攻法です。

正解：19名

EOGさん HMさん S.Kimuraさん 斧間
徳子さん キリギリスさん しまぎろうさん
隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚
亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャン
プさん NAOさん 中村雅哉さん
はらたっとさん ひろぼんさん 変寝夢さん
やまかんさん 渡辺さん

70-2 初級 NAOさん作
トドメは空成 9手

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 3手目は王手
- ・ 5手目は王手
- ・ 7手目は王手
- ・ 9手目は空成

出題のことば (担当 DD++)

連続王手をしなからすべきことは？

追加ヒント

最後に成るのは角。53角成では空成になりま
せんので 51 ですが、邪魔な金をどう処分す
るか。

推理将棋 70-2 解答 担当 DD++

- ▲ 7六歩 ▽ 7二金 ▲ 3三角不成 ▽ 4二金
- ▲ 同角不成 ▽ 6二玉 ▲ 6一金 ▽ 5二玉
- ▲ 5一角成 まで9手。

詰上り図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	駒	金	馬		駒	科	皇	一
		銀	金	王			馬		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩		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

先手は初手以外全て王手という非常にわかりやすい条件。ですが解くために注目すべきは空成の方です。普通は詰ますためには駒が2枚必要ですが、3手目に角を取れず最終手に駒を打てないということは、先手は「76歩～33角～駒取り～駒打ち～空成」しかないですね。しかも連続王手で5手目に取れるのは42に移動合した飛金銀のいずれかのみ。これだけでもかなり形が限られます。

駒が2枚必要といえどもう1つ、それらが最後にちゃんと連携する必要があります。角(馬)の方は駒打ち時点で42地点にいるので、トドメは5筋上だという予想も簡単に立ちますね。しかしこれは少し面倒です。51地点か52地点は金が2枚利いてますし、53は歩がいるせいで空成になりません。さてどちらをどけるのが正解でしょう。

答えは金をどける方。2手目に72金と1枚目をどけ、4手目に42金と取らせて2枚目を消せば目的達成。金は成れないので最後は51角成まで、となると51に利かせながら王手する金打ちのために62玉とよろける順も見えますね。

解けた方は気がついたと思いますが、実はこれ、前問とほぼ同じ形です。しかし前問はなるべく王手がかからないようにと考えたのに対しこちらは王手の連続。無駄な1手の内容と手の順番を変えるだけでまるで逆に見える問題ができるところも推理将棋の面白いところですね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

NAO (作者) 「9手目は王手」でまとめたかったが、駒取りで成る手がありました。」

■王手はさすがに無理として、駒成で△61玉▲62銀△52玉▲53角成があるのが非常に残念でしたね。

斧間徳子 「2手目を考える問題。第1感は2手目は歩と思いましたが外れでした。」

■なるほど、54歩から最後53角成までを考えたわけですね。

渡辺 「70-1 と同じような詰上がりなのにこうも条件が異なるとは面白いものです。」

■しまぎろうさん作の方が後から届いたのですが、問題のみて思わずにやりとしました。

チャンプ 「これ初級ですか〜？(笑)2手目がまるで見えずに大苦戦しました。」

■え、42駒取りが明らかなので簡単じゃないですか？

しまぎろう 「62玉〜52玉が上手いと思いました。」

■連続王手の長編が多いので実はこのよるけ方はけっこう研究されていたりします。

占魚亭 「飛か銀を打って空成りすると思っていました。1と同様の形をイメージすればよかったんですね。」

■33角成で考えてしまうと取る駒の候補から金が外れるのは確かに畏かも。

橘圭伍 「連続王手+空成りだけで巧く纏まっています」

■先手の手だけ並んでいるのでわかりやすいですしね。

EOG 「70-1がヒントになった。」

■全然違う条件なのにこれというのは面白いですよね？

はらたつ 「1問目の残像が残っていてファーストアタックで仕留めました。」

■なんと、この条件で実は同じだと見抜けましたか。

変寝夢 「無指定で1分17万局面。72金を伏線気味に上がるところが光る。」

■さすがに王手が多いと応手が限られるので速いですね。

S.Kimura 「解いてみると、70-1とほぼ同じ形でしたが、玉が51→62→52の動きの方が見つけづらかったです。」

■ラストが見えてもつい直接52へ動かしちゃうんですね。

中村雅哉 「これが一番難しかった。「4回目の王手は空成」で手数+1条件で作りたい。」

■たしかに1条件でもいけます。が、1条件にする理由は覚えやすさなので、この94も劣るものではないと思います。

やまかん 「分かりやすそうな条件なのに意外と苦戦。2手目金を動かすのが急所と分かって解けた。」

■「とりあえず何も指さずに先へ進む」という考え方をしないと初手を指したまま固まりますね。

キリギリス 「先手の最初の3手は想定できましたが、2手目が気が付きにくかったです。」

■手筋ではあるんですけどね、72金。飛の利きも消えるので一気に52周りの守備が薄くなるのです。

隅の老人B 「3手目に王手、これで2手目が決まるのが妙。成る程。」

■42に駒を動かすときに2手目4手目を限定する有力手段の1つですね。

chemical 「連続王手だと最長何手で何処まで逃げられるのか気になります。」

■王手だけだといくらでも。さらに付加条件がついたものはmixiを探すとたぶんいろいろ探索問題が出てきて面白いかもしれません

たくぼん 「成ったらもっと早く詰むのにね」

■確かに7手で終わりますね。

ひろぼん 「王手が続くように金を渡す42金と

角の不成がおもしろいです。」

■ 5手目 42 角は推理将棋だとけっこうな割合で不成だったりします。

諏訪冬葉「よく見たら空成りで詰む手順がすぐそこにあった。」

■ ばれてしまいましたか。

正解：20名

EOGさん HMさん S.Kimuraさん 斧間徳子さん キリギリスさん chemicalさん しまぎろうさん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん NAOさん 中村雅哉さん はらたっとさん ひろぼんさん 変寝夢さん やまかんさん 渡辺さん

70-3 中級 渡辺秀行さん作

4段目の角は何処? 9手

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 6手目は6段目
- ・ 7手目は5段目
- ・ 8手目は4段目に角
- ・ 9手目は3段目

出題のことば (担当 DD++)

もちろん条件の全てが詰みに関わる手とは限りません。

追加ヒント

角が派手に動き回りますが、実は詰みの主役は角ではなく飛車(龍)。

推理将棋 70-3 解答 担当 DD++

▲ 7六歩 ▼ 4二飛 ▲ 3三角不成 ▼ 5二玉
▲ 4二角不成 ▼ 6六角 ▲ 5五飛 ▼ 8四角
▲ 5三飛成 まで9手。

詰上り図

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

着手段が順番に並んでいますが、場所が場所なのであまり簡単にクリアできる条件とも思えません。最終手3段目はともかく、6~8手目が全て中段。初形から詰ませるには先後合わせて最低7手有効な手が必要なので、このうち最低でも1手を詰みに結び付けなくてはなりません。しかし6段目の手は駒を先手に受け渡す手には使えませんし、最後に四段目に角を動かすのも詰みに役立つとは思えません。

だとするとやはり怪しいのは7手目の五段目の手。ぱっと思いつくのは65桂として53桂成ですが、残念ながら角が1回しか動けないので51地点を塞ぐのが間に合わず。ならば65桂から73角成と考えようにも8手目に四段目角など指す余裕はありませんね。ということは狙うは駒打ち、それも五段目から後手陣に届く飛香打ちという線が濃厚になります。ここまで予想が付けばそこからは難しくありません。

取った後の角の位置を考えて「76歩、42飛、33角不成、52玉、42角不成」と玉腹の角を作る手筋を思い出せば、あとの4手は条件があるので簡単ですね。6手目の六段目として指せるのは「66角」のみ、7手目は53に利かせて「55飛」、8手目は44に引けないので「84角」と引き、最後は「53飛成」で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

渡辺(作者) 「後手が6段目に指したこと、続いて4段目に角を指したこと、から考えて頂ければ解き易いかと思います。」

■と、作者の意図は私の解説とは逆順だったようです。最初から 66 角 84 角を決め打ちしてしまえということですね。

斧間徳子「最近見たような手順と思ったら、先月の 69-3 とよく似てました。」

■そういえば。

チャンプ「これは素直な問題で助かりました。最終 4 手を明かすだけのヒントで最大何手ぐらいの作品ができますかね？」

■どうなんでしょうね。最終 4 手の棋譜をまるっと明かしてよければそこその長さができそうですが、面白いかとは別問題ですし難しいところ。

しまぎろう「無駄手の使い方がさすがですね。」

■条件を整えつつ多数の余詰を消すさすがの手腕。

占魚亭「角桂で詰めると思っていたので、この詰み形に辿り着くまで時間がかかりました。」

■角桂 9 手の形は先手が後手陣に手を加えられないことを知っておくといいかも。

橘圭伍「55 に駒を打つ事で 4 段目への退路を断つのは分かっているけども巧い」

■実は打たなくても 53 に利くとまづかたりするんですけどね。

EOG「なぜか難しかった。」

■解けてみるとなんで難しかったのかわからない、推理将棋ではよくある話です。

はらたつ「条件から 5 段目飛打ち 3 段目飛成が早いかなと思ったらビンゴ！」

■数を解いている経験が活きた感じですね。

NAO「69-3 のイメージが残っていたので、すぐ解りました。」

■NAO さんならそうでなくてもすぐだったでしょう。

変寝夢「76 歩指定で 30 分 4600 万局面。別に利きを遮る必要が無いのに 5 五飛なのが面白い。前半手が広いのは難しそう。」

■あ、これでも 76 歩だけで 30 分に収まるんですね。6 手目に条件を満たす手がなくてバッサリ切られる枝が多いからかな？

S.Kimura「6 手目と 8 手目は見当が付いたのですが、7 手目と 9 手目が浮かばなくて苦労しました。」

■桂の方を考えちゃいました？

中村雅哉「これは初級クラス。1 分掛からなかった。」

■経験豊富な方にはすぐわかる問題です。

やまかん「最初は戸惑ったが飛車を取ればいいのではと思ったらほどなく解けた。」

■そこが見えるかどうかほぼ全てだったかと思えます。

キリギリス「ヒントを見るまで飛車とは全く思いもよりませんでした。」

■これは経験が物を言う問題でした。

隅の老人 B「条件を付けて無駄手？の行き先を決める。パスは出来ないからね。」

■パスはできない、制作側にも解答側にもよく障害となりますね。

chemical「5 段目から 3 段目という文章を見て桂馬を連想して苦戦しました。」

■ふっふっふ、見事に引っかけられましたね。

たくぼん「無意味な 66 角～84 角がなんだかユニークですね。」

■珍しい動きです。

ひろぼん 「王手が続くように金を渡す 42 金と角の不成がおもしろいです。」

■ 5 手目 42 角は推理将棋だとけっこうな割合で不成だったりします。

諏訪冬葉 「6 手目に 6 段目に出た角を 8 手目で引く」「引く場所が一意的なので多分最終手が 53 だろう」と予測して手を進めたら予想通りになった・・・が、この手順だとそもそも 44 に引く手は存在しなかった。」

■ 44 に引けない理由の重複だけはちょっと残念なところではありました。

正解：19名

EOGさん HMさん S.Kimuraさん 斧間徳子さん キリギリスさん chemicalさん しまぎろうさん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん チャンプさん NAOさん 中村雅哉さん はらたっとさん 変寝夢さん やまかんさん 渡辺さん

総評

斧間徳子 「奇しくも(?)最初の2題はよく似た手順ですね。94問題は4つの条件をいかに揃えるかが大きな評価ポイントになりますが、今月の3題はこの点、すばらしいです。」

■この2問が別に打ち合わせたわけでもないのに揃うというすごい偶然の産物でした。

チャンプ 「この流れで行くと来月は難問が揃うパターンですね。皆さん覚悟しておきましょう(笑)」

■上級はハマるかもしれませんが、初中級は71回も簡単です。

しまぎろう 「94問題は解きやすく楽しいですね。来年は上級を狙います!!」

■投稿楽しみにしています。

占魚亭 「3に苦戦しましたが、なんとかヒント前に全作解けました。」

■おめでとうございます。

橘圭伍 「久し振りに全題が真に易しい気がします。この位の作品ばかりだと気楽に解けて良いですね」

■このくらいの簡単な作品の投稿が多ければもっとやりたいんですけどね。

はらたっと 「94問題は解き心地爽快でした。」

■次回は出題者側で、とかいかがですか。

NAO 「3問に共通する着手が4手(76歩,33角生,42角生,52玉)もありましたが、微妙に味の異なる手順になりましたね。94も奥が深い。9月4日に解答します。」

■まあ94形式で限定しやすい順ですしね。それでも条件はこの通りバラバラなのも奥深さ。

変寝夢 「ソフトでの解答及び検討ですが、数十時間という単位なら難しいですが、検討に数百時間ぐらい(1ヶ月前後)使う人なら大丈夫かと思えます。結局時間が左右されるのは手数ではなく、ある起点からその終点まで不確定な手数がどれぐらい空いているかというところですね。具体的に申し上げると、3手ごとに確定できる条件が入っていれば長手数でも速く解けますが1カ所でも5手確定できなければと簡単な9手でも相当かかります。要は9手の作品でも条件が後ろの4手に固まっていれば相当難儀するのです。そういった意味でこのタイプの作品は早く解けるのではないかと思っています。」

■いつぞやの「打つべし」各種などは20手超えでも一瞬なのでしょうね。

やまかん 「今回は少し易しそうだったのでヒントなしで頑張って解いてみました。それではよろしくお祈りします。」

■今回はノーヒント解答の方が多くて安心して

いられました。

隅の老人B 「9月15日 台風が近づいているらしくて、朝から雨。外出もままならず、それなら「おもちゃ箱」の推理将棋を解こう。暇な爺さん、これで一日？過ごします。」

■一方その頃愛知の東側は干上がるまで1日を切ったダムに雨が降って歓喜していました。代わりに私がぶっ倒れましたが。

推理将棋第70回出題全解答者： 20名

EOGさん HMさん S.Kimuraさん 斧間
徳子さん キリギリスさん chemicalさん
しまぎろうさん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
占魚亭さん たくぼんさん 橘圭伍さん
チャンプさん NAOさん 中村雅哉さん
はらたっとさん ひろぼんさん 変寝夢さん
やまかんさん 渡辺さん

どうもお久しぶりです。お久しぶりすぎてすみません…。

今回も神無太郎氏の裸詰のデータベースから1つ1つ参考にしつつ、それを通して複合マドラシを理解していこうという考えのもとやっぺいこうと思います。一番の山場である複合マドラシに関しては、前回のほうも参照していただけるとありがたいです。前回は今年の1月なので、随分時間が空いてしまっていますが…。

とりあえず難所は前回のほうで越えてしまっていますので、今回は気楽にやっぺいしていきたいですね。

今回のテーマを大別すると、

- 1, 複合マドラシ
- 2, 複合キルケ

となります。

1のほうは前回のほうでおおむね解説しましたが、なにぶん厄介な代物ですし、前回紹介できなかった作品とともに復習していこうと思います。

2については初ですね。しかし1と違って意識改革を迫られることはなく、単純にルールに関しては1 + 1 = 2と考えてもよいでしょう。

さてここで使用するルールを事前に示しておきます。

- ・安南
- ・安北
- ・背面
- ・対面 (以上性能変化が起こる4ルール)
- ・キルケ
- ・マドラシ

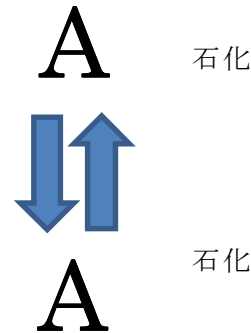
の6つです。ルールは Onsite Fairy Mate さん (<http://www.abz.jp/~k7ro/rule.html>) などで確認していただけるとありがたいです。

では早速、複合マドラシから始めていきましょう。

1, 複合マドラシ

復習になります。

マドラシの基本的考え方はこうでしたね。

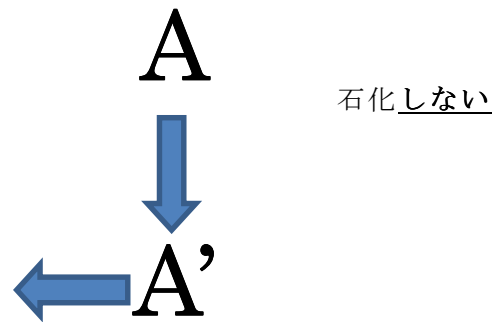


(A と A'は同種の駒です)

とにかく一番大切なことは、一つ一つの駒が能動的存在、いふなればメデューサだということです (もちろん同種の駒しか石化することはできませんが)。石化を駒が向かい合った結果起きた現象だと考えるのではなく、すべての駒が同種の駒を石化させる能力を持っていると考えます。

通常使われる詰将棋の駒では、同種の駒を睨むことは同時に相手のその駒に睨まれることとなります。そして同時に石化が起こります。

しかし同種の駒でも性能が変わりうるルール下では、相手の目を盗んで一方的に相手を石化することが可能になります。

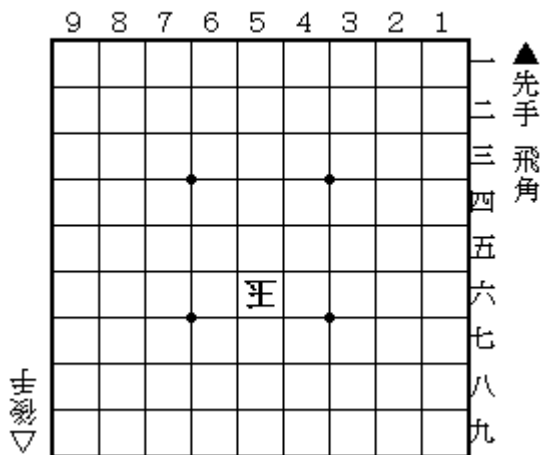


石化しない

石化

(上図は A'の利きが変化した場合) 具体例をあげて考えていきます。

背面マドラシ協力詰 5手



45 角 46 飛 65 角 66 金 55 飛 まで5手

この局で A と A'に当たるのは飛車ですね。この詰め上がりを見て最初に考えることは、**「55 飛に対し 45 飛という応手は成立しないのか？」**

ということではないでしょうか。

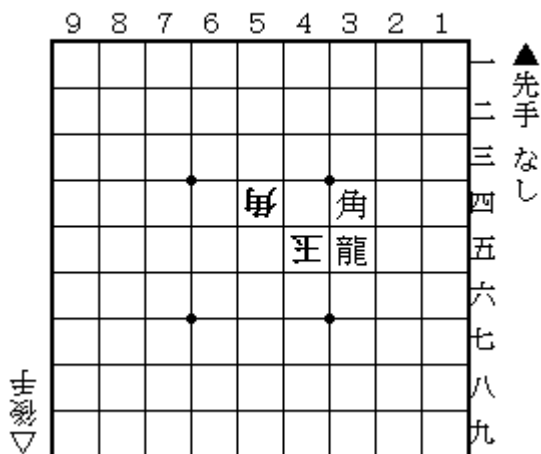
確かに、△46 飛を 45 に動かせたとしたら応手として成立します。しかしこの場合、▲55 飛が背面ルールによって玉の利きになっており、これに睨まれた 46 飛は身動きがとれません。よって△45 飛という応手をする事ができないということになります。

もう1つ付け加えると、66 金は背面によって角の利きになっているので、一見この金で 55 飛を取れそうなのですが、66 金が動いた瞬間に 65 角は本来の角の利きになってしまうので、66 金も動かせません。こういう背面のアクセントがあると作品としてもグッと締まって見えます。

さて、この図、もう1つ別解があります。

53 飛 45 玉 34 角 54 角 35 飛成 まで5手

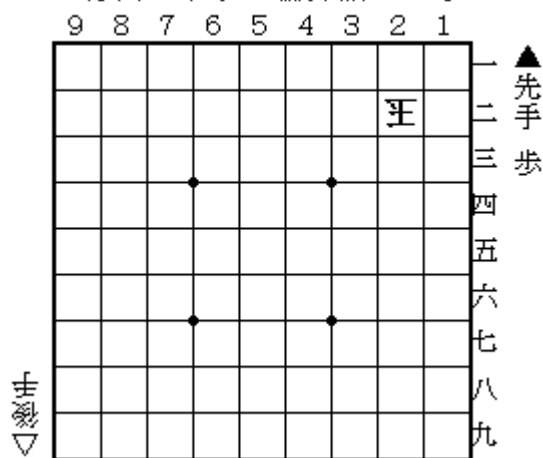
5手目 35飛成まで



見よ！この詰め上がりを！美を感じさせるほどに効率的で、天衣無縫とはこういうことを言うのだと思わせます！4 手目以外特に背面マドラシの特色がどうこうという手順ではないとしても、この詰め上がりだけでも十分驚愕に値すると思います。

ここでの 4 手目 54 角は確かに複合マドラシでなければお目にかかれない着手です。複合マドラシでは、上記の手順のように両王手で仕留める手筋も（特に余詰順で）多く見受けられます。大概駒余りですね…。作者としては念頭に置く必要がありそうです。

背面マドラシ協力詰 11手



23 歩 24 角 12 歩成 13 角 21 と 12 玉 22 と 23 角 13 と 14 桂 11 角 まで 11 手

作意順を見れば、角を品切れにさせること、桂馬の利きを利用して 21 に睨みをきかすことも確かに理解はできる。理解はできるのですが、なぜこんなに虫がいい手順でしか詰まないのか。複合マドラシは詰みにくいルールとはいえ、ここまでできるルールなのだと再確認させられます。とにかく爽やかですね。

ールの絨毯爆撃の成果も自身の HP で発表なされています。また WFP54 号に七郎氏、WFP53 号に太郎氏の裸詰鑑賞が掲載されており、ここではキルケルールのもので取り上げられています。読み返してみてもいいのではないでしょうか。

さて話を複合キルケに戻します。

複合キルケ系は

- 1, キルケ+性能変化系
- 2, キルケ+マドラシ

の2つに大別されます*。いずれにしても、複合マドラシのような意識改革は必要ありません。しかし、単純に2つのルールが同時に存在しているだけでも人間にとっては難しいものです。

今回は2については置いておいて、1に集中して取り組んでいくという方針をとります。原稿を書いているうちに、流石に一気にすべて解説するというのも無理であるような気がしてきたためです。どうかご了承ください。

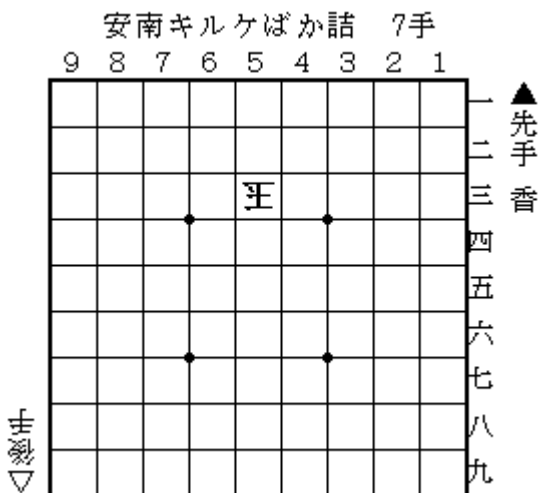
※キルケマドラシは複合キルケと呼ぶべきなのか、複合マドラシと呼ぶべきのかなど色々悩みはあります。自分でもよくわかっていません。この区別は果たして正しいのだろうか…？

1, キルケ+性能変化系

まずは実際に作例を見て、慣れていることが大切です。

このルールは未開拓の原野だというわけでもないようで、過去にこのルールで発表された作品もあります。

神無大九郎氏作 第16回 神無一族の氾濫

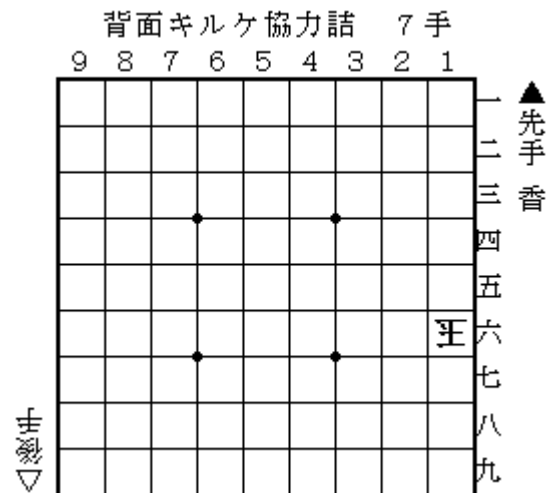


59 香、58 歩、同香、55 歩、54 歩、同玉 / 57 歩、55 歩 / 53 歩迄 7 手。

(http://www.abz.jp/~k7ro/overflow/hr16_r.htmより)

最後の突歩で一気に詰め上がり図が浮かんでくる構成が見事です。詳しくはリンク先の記事を参照していただけると幸いです。

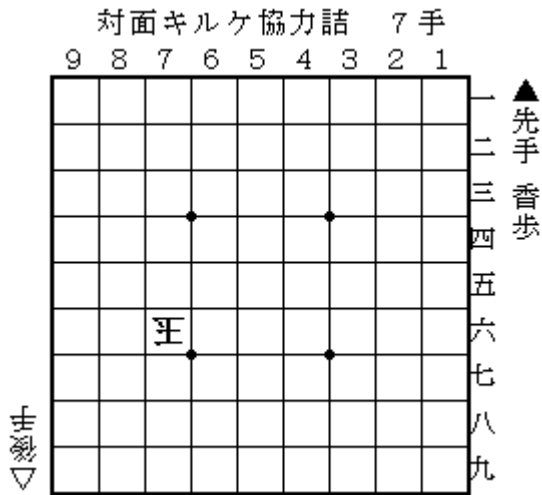
以下からは太郎氏の絨毯爆撃の成果から選んできたものです。まずは、手順中でキルケと性能変化が分離して理解しやすいものから取り上げていきます。



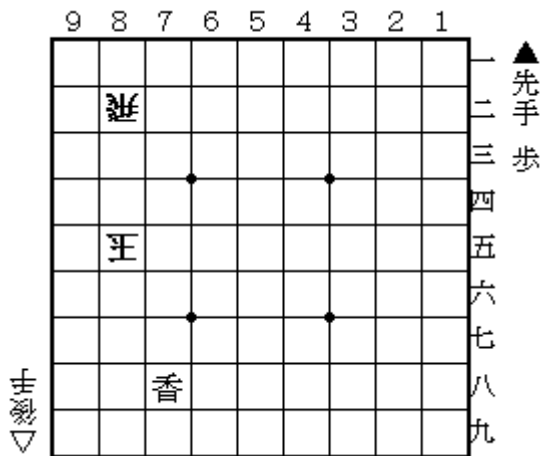
19 香 18 桂 同香/21 桂 17 桂 同香 18 角 15 桂 まで 7 手

まず前半5手。このようにキルケルール下では同種の駒の連合によって駒を獲得する筋がよく見られます。その筋によって、背面ルールにおいて絶大な力を発揮する桂を獲得します。詰め上がりはやはり尻桂。桂の利きになった玉を28へ逃さないための18角という好手も入り、類型的ながらも一本筋が通った作品になっていると感じました。

・変則的先打動歩詰



79 香 78 飛 同香/82 飛 85 玉 までで下図



飛を1回取り、82飛を発生させるのは同じなのですが、その目的は2回目の飛車取りで飛車を入手するためではありません。つまり、82に飛車を置くこと自体が目的であるということです。玉の退路封鎖というわけでもないようですし、一体何のためなのでしょう？

ここで、対面+キルケでの玉頭歩について考えます。

ひとまず玉が5段目にいたときの玉頭歩を考えてみます。対面ルールによって、玉が動くとしても歩を取る方向にしか動けません。しかし歩を取ったとして、歩は7段目に復活しますので、詰みとなります。駒が自らにヒモをつける手筋で、「ゴースト」という名前でも有名です。

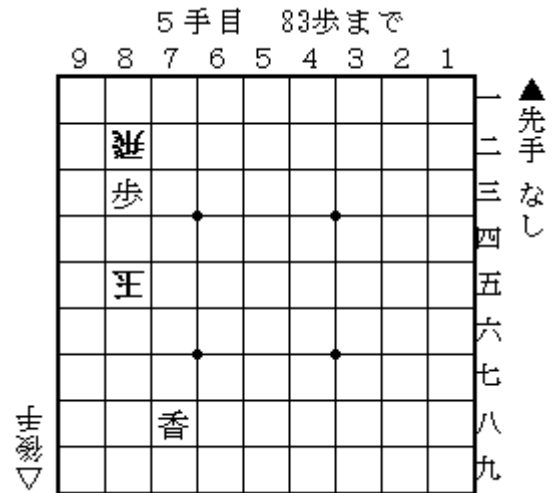
つまり5段目にいる玉の頭に歩を叩けば簡単に詰むということになりますが、持駒の歩を叩けば当然打歩詰です。ならば問題図から「77歩 75玉 76歩」で詰みでしょうか？しかし対面ル

ール下では75玉という手がありませんので、これも不可です。

目標は「歩を先に打ち、7段目に歩、5段目に玉という状況をつくる」であることがわかってきました。

ではこれをどうやって実現するのか。

ここでやっと82飛を発生させた理由が明らかになります。



83歩! 同飛/87歩!

86歩 まで7手詰

「7段目に歩を配置する」イコール「7段目に歩を打つ」とは限らないことが本作のキモです。キルケの駒の復活をうまく活用して、相手に歩を取らせることが目標だったのです。82飛は、歩の性能を変えその上でその歩を取り7段目に復活させる。この2つの役割を果たす一石二鳥の駒だったということです。

実に変則的で、実に深みのある先打動歩詰の傑作ではないでしょうか。

[まとめ]

今回はたくさんの作品を紹介するという狙いのもと書きましたが、かつ解説も行うとなると、難しいですね。ともかく、複合ルールという、難しいながらも楽しさ一杯の分野が多くの方に親しまれることを願って結びの言葉といたします。

解答募集締切一覧

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

11月15日(金)

第56回 WFP 作品展

フェアリー作品 13作 推理将棋 1作

王手が9割(再出題)

推理将棋 2作

Fairy of the Forest #37

協力詰 8作

12月15日(日)

第57回 WFP 作品展

フェアリー作品 10作 推理将棋 2作

企画作品展募集締切一覧

本年12月号(66号)はWFP作品展がお休みとなり、小峰氏多忙のため短コンの開催も難しそうです。という事は、12月号の出題がちょっと寂しいことになるかもしれません。というわけで、急遽、個人作品展を募集します。

【条件】

募集：個人作品展

作品内容：自由

題数：自由

出題：2013年12月号(66号)

解答締切：2014年1月15日

解答発表：2014年1月号(67号)

・なお解答宛先は出題者とし、解説は出題者自らお願いします。

募集締切：2013年12月15日(日)

応募時に下記内容をメールにてお送り下さい。(メール宛先 takubon)

- ・ 作品展名
- ・ 作品図面 (kifファイル、画像)
- ・ 解答送り先
- ・ 出題稿用 コメント (前書き)

出題稿はこちらで作稿します。応募頂きましたら全て開催します。面白い企画展、シリーズ物、なんでも結構です。

作品募集締切一覧

年賀詰作品展

新年に向けての作品を募集します。お正月に解いて頂けるよう12月号に掲載します。

作品は、フェアリー作品、推理将棋とし、ルール、手数、条件は自由とします。

投稿締切：12月15日(日)

投稿先は、

たくぼん(takuji@dokidoki.ne.jp)迄

あとがき

最近のWFP作品展の充実ぶりはすごい。今回も解けなかった作品があった。変寝夢氏作の55-9の縦シリンダー盤協力自玉詰だ。全ての王手を書き出して虱潰しに当たって行って結局解けず白旗であったが、初手16馬が正解とは驚いた。1ヶ月くらい考えてたったの1秒も読んでいなかったからだ。全ての王手を書き出して・・・が漏れていたわけで何をやっているんだかお恥ずかしい次第です。

たくぼん

2013年 第64号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十五年十月号

平成二十五年十月廿日発行

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