改訂：2014/6/27

Web Fairy Paradise

第72号

今月のフェアリー詰将棋

- 第 63 回 WFP フェアリー作品展（再掲）
- 第 78 回推理将棋出題
- 第 79 回推理将棋出題（改訂時）

結果発表

- 第 62 回 WFP フェアリー作品展
- WFP 作品展特別出題
- 第 77 回推理将棋出題

読み物

- 近代将棋のフェアリー詰将棋（神無七郎）
- 譲ります（神無太郎）

2014/6

はじめに

ワールドカップ

　やはり今の話題といえばサッカーのワールドカップでしょうか。これを書いているのは、20日の日本対ギリシャ戦が終了したあとですのでちょっと消化不良の心のモヤモヤが残っております。最後10人のギリシャは足が止まった状態になっているのになぜ日本は3人目の交代枠を使わなかったのか･･･。一般の人が皆感じている事をザッケローニ監督はなぜ･･･。私たちには分からない深い理由があるのでしょうねえ。香川選手のパフォーマンスも良い時の状態に比べればかなり低めでチャレンジする気迫が感じられずちょっと残念です。
　これで次の強敵コロンビアに勝って、コートジボアールがギリシャに負けないかぎり決勝トーナメントには行けないわけで、そうなるとワールドカップへの関心がやや薄れてしまうのは間違いないですね。是非コロンビアに勝って欲しいと思います。

　さて今月号は WFP 特別出題の解答発表が注目記事です。作者の投稿原稿も掲載されておりますので作者の思惑を十分に感じ取っていただけると思います。
　今月は新規出題がありませんが、WFP63 回出題の出題数がかなり大目ですのでちょうど良いかもしれません。7月20日には詰将棋全国大会も開催されます。フェアリストもかなりの人数参加されると思いますのでぜひ参加のほどお願いします。

【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でも研究物でも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７２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

第63回WFP作品展　　担当：神無七郎

今月の新規出題はお休みです。
本稿では第 63 回 WFP 作品展の出題稿を再度掲示します。

〔第 63 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 63 回の出題は全 20 題。ツインが 1 題あるので実質 21 題です。個々に見れば極端な難解作はないと思いますが、何しろ出題数が多いので、計画的な解図が必要です。本作品展に初登場の作者の方もいらっしゃいますので、ぜひ多くの解答をお寄せください。

63-1 及び **63-2** はＤＤ++氏による「持駒推理」です。持駒推理は時風瑞季氏が考案したルールですが、一種の作図問題ですので、特別な知識は必要ありません。攻方の持駒を適切に設定して、出題図を完全作にしてください。

63-3 は上谷直希氏の「キルケ」作品。ある有名手筋がキルケならではの手順で表現されます。

63-4 は本誌初登場の御堂和柾氏の作品。ルールは（筆者個人にとっては）ちょっと懐かしい「アンチキルケ」です。このルールは初めてとか、ルールを忘れたという方は、たくぼん氏の「アンチキルケ入門」（http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirce.html）をご覧になってください。

63-5 及び **63-6** は橘圭伍氏お得意の「キルケ」の協力自玉詰。どちらもある「元ネタ」を応用したもので、表現の仕方に違いがあります。**63-6** には受方持駒制限があるので、こちらの方が易しいかもしれません。

63-7 は改めて上谷直希氏の登場。こちらは氏が得意としている複合マドラシです。複合マドラシでは、相互的ではなく一方のみが石化されるという状況が起こります。手数は短くても手ごわいかもしれません。

63-8 及び **63-9** はたくぼん氏の Andernach 作品。作者自身がルールに慣れるために作った作品ということですが、解答者にとってもこれはルールに慣れるチャンスだと思います。

63-10～63-13 は小林看空氏の AndernachIsardam シリーズ。ただでさえ慣れない Andernach に Isardam が加わって、かなりとっつきにくいと思いますが、前回の神無太郎氏のシリーズ及び例題などを参考に解図をお願いします。

63-14 と **63-15** も AndernachIsardam ですが、作者はいつも解答の方で活躍されている占魚亭氏です。まずは **63-14** で肩慣らしをして **63-15** に挑戦、ですね。

63-16～63-18 はフェアリー駒と中立駒を使った作品。こう聞けば、もう作者は変寝夢氏だと分かるでしょう。**63-16** で使われているフェアリー駒は Empress（后）。飛と騎が合わさった利きを持つ駒です。前回 **62-4** で Princess（姫）という角と騎が合わさった利きを持つ駒が登場しましたが、やはりチェスの世界でも、駒の力関係は「飛＞角」なのでしょうか。また **63-17** では中国象棋の馬（Mao）という駒が登場します。これは性能としては騎とほとんど同じ八方桂なのですが、騎と異なり障害物によってその動きを止めることが可能です。（これは「塞馬脚」と呼ばれます。）つまり、合駒が可能ということで、日本の詰将棋でも結構使えそうな駒です。そして、**63-18** は中立駒を使ったツイン。受方の持駒の設定が a)b)で少し異なっており、a)は単に残り全部（中立駒は数に入れません）、b)は攻方持駒の香が減っている代わりに、受方の持駒に中立駒の角が加わっています。この違いが手順の違いにどう影響するか注目ですね。

63-19 と **63-20** は「透明人間の逆襲」の記事で「透明駒」を詰パラデビューさせたご本人、會場健大氏の作品。もちろん本作品展では初登場です。**63-19** では「連続王手の千日手の禁止」という指し将棋のルールが適用され、同一局面４回となる手を指すことができません。ちょっとネタばらし的になってしまいますが、本作品展では「連続王手の千日手の禁止」はローカルルール扱いなので、常にそのルールの使用と適用条件を明示して出題します。今後、この規定を利用した作品を投稿される方も、その点については予め念頭に置いてください。**63-20** には「成禁」の条件が付いていますが、これは手順中の「成」を禁止するだけで、初形に成駒がある可能性を排除しません。

解答要項

第 63 回分解答締切：2014 年 8 月 15 日（金）
宛先：janacek789@ybb.ne.jp（メールの件名に「解答」の語句を入れてください。）

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。（原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載します。）宛先は解答と同じ janacek789@ybb.ne.jp へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。ｆｍ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：今後の予定

今月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、WFP 作品展の新規出題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。

	６月	７月	８月
第 63 回	再掲	再掲	結果
第 64 回		出題	再掲

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。

【持駒推理】
図が与えられた手数で完全作となるように攻方の持駒を設定する。

【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
戻り方等は以下の細則に従う
1) 成駒は生駒になって戻る。
2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩や行き所の無い駒になったりする場合は戻れない。
3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
4) 金銀桂香（成駒も含む）が５筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

【アンチキルケ】
駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。
戻り方等は以下の細則に従う
1) 成駒は成ったまま戻る。
2) 戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かったりするため、戻れない場合は戻らない。
3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
4) 金銀桂香（成駒も含む）が５筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

【協力自玉詰】
先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【安北】
味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【マドラシ】
同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。

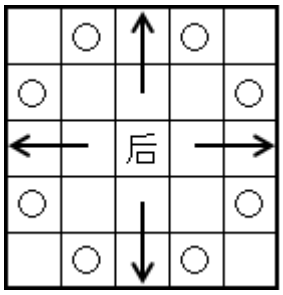
【安北マドラシ】
安北とマドラシを両方適用する。
順序は安北、マドラシの順。

【Andernach】
駒取りを行った駒（玉を除く）は、その場で相手の駒となる。
（補足）
・取ると二歩になる場合相手の駒にならない
・駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は駒を取った側にある
・駒取りの場合に限り、８段目への桂の不成、９段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）

【Isardam】
同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。
玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。（タイプＡ）

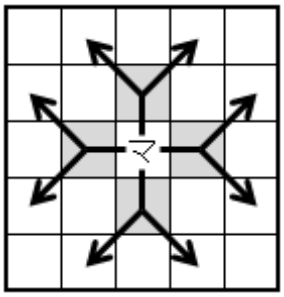
【AndernachIsardam】
Andernach 及び Isardam を両方適用する。

【Empress】（后）
フェアリーチェスの Empress。
飛とナイトを合わせた利きを持つ。



（○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。）

【Mao】（マ）
中国象棋の馬（Mao）。合駒の利く八方桂。



（一旦前後左右に一マス進み、次いで斜めに一マス進んだ場所に着地する。
網掛けで示した所に駒があると、その先のマスに進めない。）

【中立駒】（「𠀋」あるいは「n 駒」）
どちらの手番でも動かせる駒。
横向きの字か横に 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。

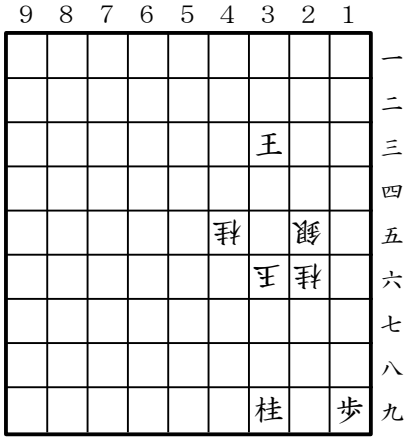
【成禁】
手順中に成る手があってはならない。

【透明駒】
位置・種類が不明の駒。
着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。
→透明駒の詳細及び例題は詰将棋パラダイス 2013 年 11 月号の「透明人間の逆襲」または「詰将棋における透明駒の説明」（http://tsumesyogi.blogspot.jp/2014/03/blog-post.html）を参照してください。

≪第 63 回 WFP 作品展≫
解答締切：2014 年 8 月 15 日（金）

■ 63-1　ＤＤ++氏作

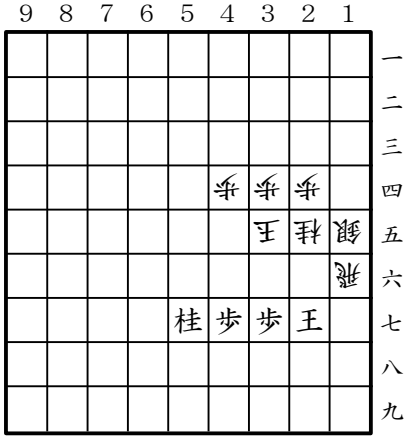
持駒推理協力詰 7手



持駒　？

■ 63-2　ＤＤ++氏作

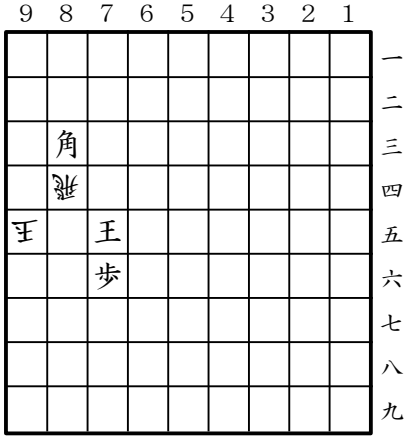
持駒推理協力詰 9手



持駒　？

■ 63-3　上谷直希氏作

キルケ協力詰 9手



持駒　歩

■ 63-4　御堂和柾氏作

アンチキルケ協力詰 9手

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

持駒　なし

■ 63-5　橘圭伍氏作

キルケ協力自玉詰 12手

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

持駒　なし

■ 63-6　橘圭伍氏作

キルケ協力自玉詰 16手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 63-7　上谷直希氏作

安北マドラシ協力詰 5手

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

持駒　銀 香

■ 63-8　たくぼん氏作

Andernach協力詰 9手

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

持駒　桂2

■ 63-9　たくぼん氏作

Andernach協力詰 21手

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

持駒　角

■ 63-10　小林看空氏作

AndernachIsardam協力詰 5手

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

持駒　角2

■ 63-11　小林看空氏作

AndernachIsardam協力詰 5手

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

持駒　飛

■ 63-12　小林看空氏作

AndernachIsardam協力詰 7手

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

持駒　なし

■ 63-13　小林看空氏作

AndernachIsardam協力詰 13手

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

持駒　飛

■ 63-14　占魚亭氏作

AndernachIsardam協力自玉詰 4手

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

持駒　飛 角

■ 63-15　占魚亭氏作

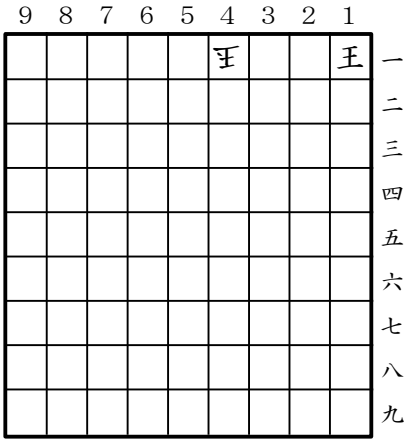
AndernachIsardam協力自玉詰 12手

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

持駒　なし

■ 63-16　変寝夢氏作

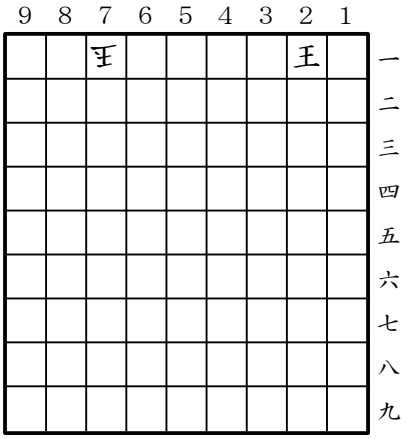
協力自玉詰 6手



持駒 后
（后＝Empress：飛＋騎）

■ 63-17　変寝夢氏作

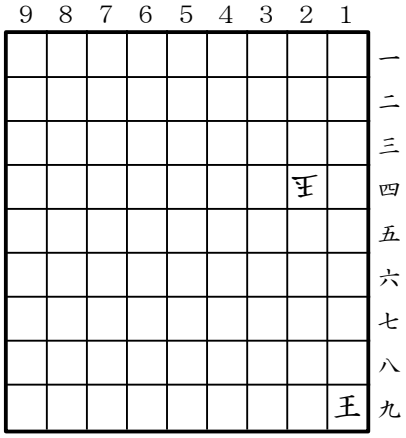
協力自玉詰 6手



持駒 マ2
（マ＝Mao）

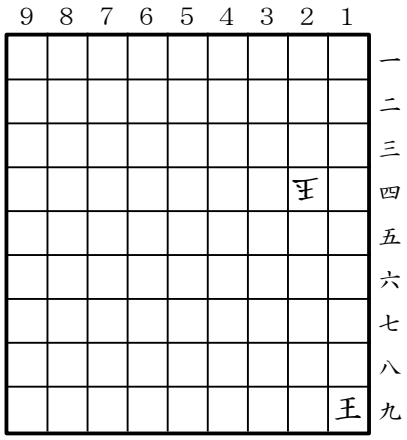
■ 63-18　変寝夢氏作

a)　協力自玉詰 4手



持駒 n飛 香

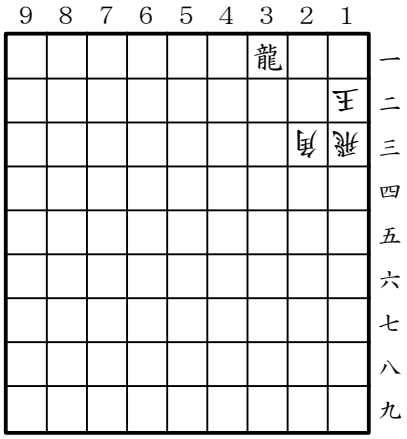
b)　協力自玉詰 4手



攻方持駒n飛
受方持駒 残り駒全部、n角

■ 63-19　會場健大氏作

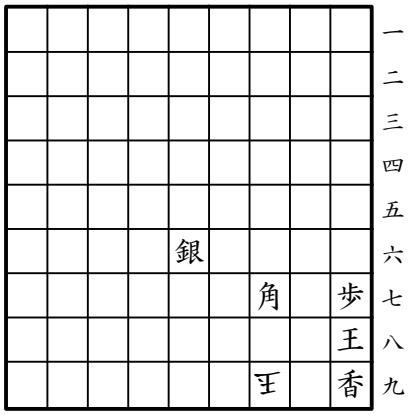
詰将棋 13手



持駒 なし
透明駒 攻方１枚、受方０枚
連続王手の千日手禁止

■ 63-20　會場健大氏作

成禁協力詰 7手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
透明駒 攻方１枚、受方１枚

以上

推理将棋第７８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７８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２０１４年６月２０日までに TETSU まで　（omochabako@nifty.com）メールの題名は「推理将棋第７８回解答」でお願いします。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。
はるか昔、第 34 回や第 35 回の初級で私が「手順の半分をまるっと全部明かすことで難度を下げる」という実験をしていました。これが今の練習問題の原点なのですが、これをより長い手数でやるとどうなるか。最終的には、注目して欲しいところ以外をこの手法でスムーズに解かせることで長編くるくる推理将棋が作れるかもしれませんね。
今回の初級は拙作 12 手ですが、後手の６手を予め９択まで絞ってあります。この手法の威力を御覧ください。中級は Pontamon さんから、11 手の二歩反則問題。こちらもまた後手の数手を必然の手とすることで難度を下げてありますが、慣れない解図となることが予想されるので中級としました。上級はチャンプさんから、先月と同じく駒打ちは飛打ちのみ、今度はどんな詰み形でしょう？

■練習問題
「さっきの将棋、▲76 歩△64 歩▲33 角成△62 玉▲77 桂△63 玉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

７８-１　初級　DD++作
無気力試合　12 手
後手の手は９択、さてどの歩でしょう。

７８-２　中級　Pontamon さん作
駒台の駒を摘み間違えた結果は？　11 手
詰みでの終了ではないのでいつもの常識は捨てましょう。

７８-３　上級　チャンプさん作
超一流のスイーパー　13 手
スイーパーというのもちょっとしたヒント？

７８-１　初級　DD++作
無気力試合　12 手

「この前、とってもやる気のない指し手と対局してさ」
「へえ、どんな感じだったの？」
「１枚の歩を突き続けるだけで他は何もしてこないんだ」
「12 手目に最奥で強制的に成って、14 手目はどうしたの？」
「さあね。こっちもさっさと終わらせようと 12 手で自玉が詰むように指したから」
「ひどい勝負だな」
「おいおい、相手の意図に気づいてとっさに端歩を突いた５手目を褒めてくれよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・12 手で詰んだ
・後手は１枚の歩を最奥まで突いた
・５手目は端歩を突いた

７８-２　中級　Pontamon さん作
駒台の駒を摘み間違えた結果は？　11 手

A「この前の対局、後手は２筋の駒（初形で２筋にあった駒）だけしか指さない、変な指し方の相手だったよ。」
B「で、何手で勝負がついたの？」
A「11 手だよ。」
B「じゃ、勝ったんだ。」
A「いや、負けたんだよ。10 手目の初王手の時、駒台に３つ駒があって、合い駒に歩以外の駒を摘んだつもりだったけど実は歩で、それを合い駒の場所の 68 に打ったから二歩反則負けだったんだ。」
B「でも、最後の二歩の手を除けば、５回の着手で駒を３つ取ったんだ。大駒が成って大活躍だったのかい？」
A「いや、駒成りはなかったよ。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・初王手に対して、合い駒として打った 11 手目の▲68 歩で二歩反則負け
・後手の着手は２筋の駒（初形で２筋にあった駒）のみ
・終局時、先手の駒台には２つ駒があり、少なくとも１つは歩以外の駒
・駒成りはなかった

７７-３　上級　チャンプさん作
超一流のスイーパー　　13 手

女「貴方の腕を見込んである男と対決して欲しいの。」
男「美女の頼みを断るほど俺は野暮じゃないぜ。」（おっ！すげぇもっこりちゃん！）
女「将棋のルールは知ってるかしら？」
男「玉に狙いを定めて撃ち抜けばいいんだろ？」（え？なに？将棋で対決なの？）

女「まぁそうね、お願いできるかしら？」
男「任せておきな・・・これでどうだい？」（えーい、こうなったらヤケクソだ！）
女「流石ね、13 手目▲51 角不成、初王手で見事に詰みに討ち取ったわ。」
男「美女との約束は必ず守る主義でね。」（え？なにがどうなった？）

女「７手目の飛打ちが唯一の駒打ちとは無駄がないわね。」
男「どんな敵でも一撃で仕留めるのが俺の流儀さ。」（ひょっとして上手くいった？）
女「８手目の小駒の手に対して９手目に同じ筋への小駒の手で合わせたところが素敵だったわ。」
男「照準を合わせた時点で俺の勝ちは決まっていたな。」（それっぽく言っておこう）

女「ありがとうおかげで助かったわ、ところで報酬はいくらかしら？」
男「金なんて要らないさ、報酬は君の身体で・・・。」（それでは、いっただきまーす）

？「この、もっこり男がぁあぁぁああ～～天誅ぅぅうう～～【100t ハンマー発動】」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

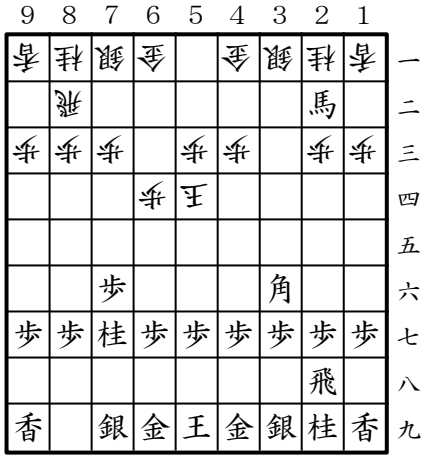
（条件）

・13 手目の▲51 角不成が初王手で詰んだ
・７手目の飛打ちが唯一の駒打ち
・８手目と９手目は同筋への小駒の着手

■練習問題解答

問題以下、▲22 馬△54 玉▲36 角まで。

詰上り図



ベテランにはお馴染みの手順ですが、知らないとなかなか気づかない順です。推理将棋を始めたころにこの形を出題されて衝撃を受けた方も多いことでしょう。

推理将棋第７９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７９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２０１４年７月２０日までに TETSU まで　（omochabako@nifty.com）メールの題名は「推理将棋第７９回解答」でお願いします。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。

今回は古豪渡辺さんから、中級の難解９手と上級の連立 11 手です。上級が２局組なのでこの２問３局で出題してもよかったのですが、やはり客寄せ作が欲しいのと、渡辺さん作に対する考え方のコツの理解が必要なので私が急遽初級も用意しました。練習問題の解説が大きなヒントになると思いますので、ぜひ理解してから本丸に挑んでください。

練習問題

「さっきの将棋、▲76 歩△52 金左▲33 角成△42 銀▲43 馬△33 銀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

７９－１　初級　DD++作
右桂の活躍　　９手
練習問題の解説を実際に使ってみてください。

７９－２　中級　渡辺さん作
銀で応じる　　９手
いつもの初級９手のようにはいきません。

７９－３　上級　渡辺さん作
金一枚違う　　11 手×２
連立推理将棋の前例は 30-2,3 や 40-5 などを御覧ください。

■締め切り前ヒント　（７月１４日頃コメント欄に掲載予定　DD++）

７９－１　初級　DD++作
右桂の活躍　　９手

「さっきの将棋、▲36 歩△42 金▲37 桂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６手は分かるよね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・▲36 歩△42 金▲37 桂、以下９手で詰んだ

７９－２　中級　渡辺さん作
銀で応じる　　９手

「この前の９手で詰んだ将棋ってどんな感じだった？」
「駒を成る着手に 72 銀と応じたり､玉の斜め移動に対して
　銀で王手して応じたり…」
「他には？」
「記憶にないよ。この銀で応じた２手だけ印象的だった」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・９手で詰んだ
・駒成の着手に 72 銀と応じた
・玉の斜め移動に対して銀で王手して応じた

７９−３　上級　渡辺さん作
　金一枚違う　　11 手×２

Ａ「11 手で詰めて勝ったよ。ほら」
Ｂ「奇遇だね。僕もそうだよ。あら、僕のも同じ局面かな？82 に銀があるし」
Ａ「いや、盤面は同じだけど駒台を見ると僕の方が金一枚多いよ」
Ｂ「なるほど、実力は金一枚違う、という訳だね。ところで僕は後手の金を
　　同角生と取ったんだ」
Ａ「僕もそうだよ。だけど君とはそのときの角移動の左右の向きが違うんだ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・　２局とも 11 手で詰んだ
・　終局図は２局とも盤面は同じで 82 に銀が居たが、先手の持駒はＡ君の終局図の方がＢ君の終局図より金一枚多かった
・　２局とも先手は後手の金を同角生と取ったが、一方の局では１筋側から、他方の局では９筋側から取った

■練習問題解答

問題以下、▲33 同馬△41 玉▲32 銀まで。

詰上り図

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

持駒 歩2

今回の渡辺さん作へのステップアップとして、しっかり解説をしてみましょう。考え方のベースになるのは「敵玉を詰ますには攻め駒は２枚以上必要（単騎詰でない限り）」という明らかな事実。詰将棋では捨て駒に捨て駒を重ねて引き算で２枚残すのが美しいとされていますが、推理将棋の場合はこの２枚を足し算で用意することになります。それをどう足し算するかを考慮すると次の手の選択肢をグッと減らすことができる場合があります。

例えば、この例題。現状の攻め駒は馬１枚だけで、先手が指せるのは残り２手。持ち駒の歩は打てず、自陣から２手で使えそうな駒もありません。ということは攻め駒２枚以上を意識すると、７手目に馬で何か取って、最終手に駒打ちで２枚にする以外に可能性はありませんね。しかも 52 馬は８手目に馬が取られて攻め駒１枚に逆戻りするので、７手目は「33 同馬」「21 馬」の２通りだけしっかり考えればよし、となるのです。

このような考え方をする際に有用なもう１つの知識が「角を取れるのは３手目から、桂は４手目から、飛金銀香は５手目から」ということ。これらを組み合わせると例えば「９手で詰み、最終手は銀成」という条件だけでも「５手目に銀を取る順以外は考える必要はないな」などとすることができます。

今回の初級、手なりでも解けるかと思いますが、解けた後になぜその手順が必然なのかまで考えてみるときっと中上級の助けになるはずです。

第62回WFP作品展結果　担当：神無七郎

今回は第 62 回 WFP 作品展の結果を報告します。出題は全 13 題。解答者は全５名でした。

以下に今月の解答成績をまとめます。62-1、62-3 及び 62-6 はツインや複数解なので２点分で計算しています。また、余詰解についても２点分で計算しました。特別出題については別稿をご覧ください。

〔第 62 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

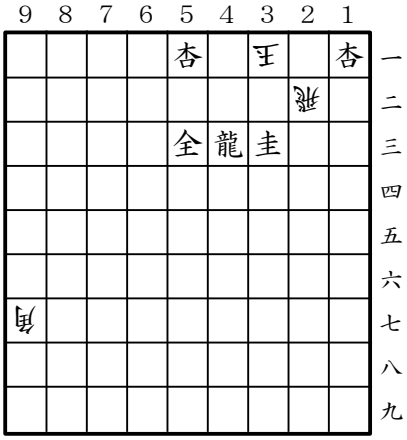
◎：余詰解　○：正解　△：部分解　－：無解　×：誤解

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

今回は残念ながら 62-12 に余詰がありました。出題初期に一度修正したのですが、狙いが狙いだけに簡単には修正できなかったようです。基本的に担当の方で検討作業を行うことはないので、投稿時には慎重に自力検討をお願いします。

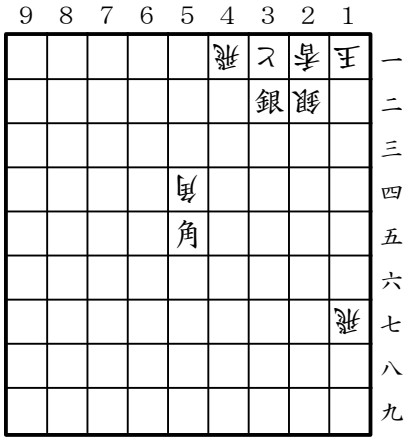
■ 62-1　時風瑞季氏作（正解５名）

共振協力詰 5手 a)



持駒　なし

共振協力詰 5手 b)



持駒　桂

【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。

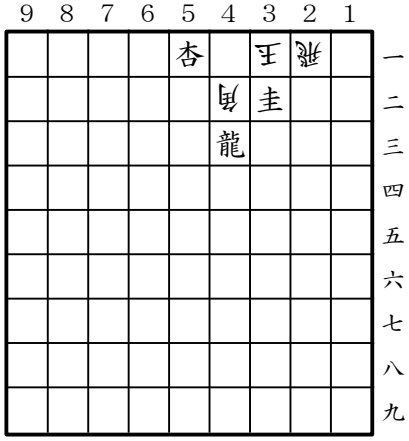
- **共振**
  複数の図で同一手数目に着手出来る駒は同種の駒のみとする。
  詳細は以下の通り。

①共振ルールにおいては、必ず複数の盤面を同時に出題します。
②同時に出題された複数の盤面においては、同一手数目に着手出来る駒は同種の駒のみです。駒の「成」「不成」は区別しません。
③受方は、条件②を満たす着手が存在しない場合に限り、全ての合法手から自由に着手を選択することが出来ます。攻め方は、条件②を満たす王手が存在しない場合に限り、全ての王手の中から自由に着手を選択することが出来ます。
④共振ルールにおいては、一般的な協力詰における「詰み」の状態のみを詰みであるとみなします。（例えば、62-1a)においては、事実上龍は動くことの出来ない駒ですが、龍が動けない事を利用して、玉が自分から龍の利きに移動する手は非合法です。）
⑤解答者は同時に出題された全ての盤面の作意を答えます。片方のみが詰む順は不正解です。

【解答】

a)42 全　同角生　21 杏　同飛　32 圭　まで　5 手

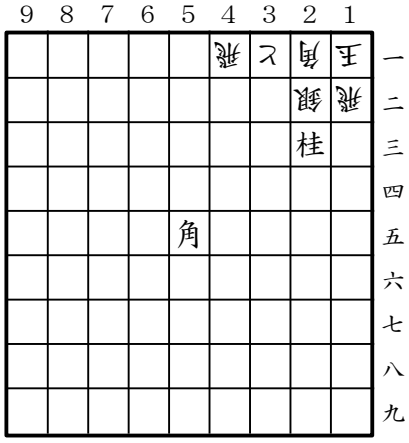
（詰上り）



持駒　なし

b)21 銀成　同角　12 香　同飛生　23 桂　まで　5 手

（詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

a と b の作意手順は、a の 2 手目「角生」と b の 4 手目「飛生」の対比が狙いです。

【解説】

一つの盤上で複数の駒が絡み合うのが「量子将棋」なら、複数の盤が絡みあうのが、この「共振」ルールです。複数の盤が絡むゲームというと、Alice Chess という一手ごとに別の盤に移動するルールを思い浮かべますが、このルールの影響というよりは、「量子将棋」の発想から自然な延長として生まれたのが、「共振」の発想でしょう。今回の作品、成駒の配置などから、最初に b)があり、これに合う形で a)が作られたものだと想像されます。もし、b)単独なら例えば初手 22 角生などの詰筋があるわけですが、そういった紛れは a)の存在によって防がれています。もし b)の作意が先に見えれば、a)は非常に解き易くなりますが、それでも「51 杏」と「11 杏」のどちらを動かすかで、少し迷うのではないでしょうか。互いが影響して紛れを抑え込む「共振」の性質をうまく使えば、とんでもない難解作もできそうですね。本局での作者の狙いは成・不成の対比とのことですが、この対比が一対しか現れないのは物足りなく思います。せっかく新ルールを披露するのですから、全着手で成・不成が反転するような、もっと野心的な作品を用意して欲しかったところです。読者の皆さんなら、この「共振」で何を表現しますか？

【短評】

<u>変寝夢</u>さん

両方キルケにするとか、あるいは禁共振の方がいけそうな気がします。

☆どちらも面白そうな応用ですね。特にキルケの左右非対称性を利用する路線は有力だと思います。

<u>一乗谷酔象</u>さん

最後まで「成」「不成」の区別をしないの意味が解りませんでした。

「成」「不成」の区別をせず、「生駒」「成駒」の区別もしないの意味ですね。

☆これは確かに誤解を招く表現でした。

②の『駒の「成」「不成」』を『生駒と成駒』という表現に置き換えた方が良いですね。

<u>ＤＤ++</u>さん

この種の制約で無理矢理な成駒が多いと面白みに欠けますね。やはり解答者にあっと言わせる仕掛けがほしい。新ルールは解答者に馴染んでもらうための超易題とそのルールを最大限活かした本命の二段構えで投稿するのがいいのかもしれませんね。

<u>たくぼん</u>さん

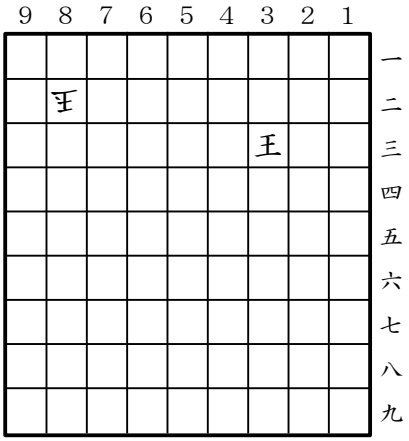
２作に対比性があれば楽しめるかもしれない。

<u>占魚亭</u>さん

生駒と成駒を別種にしたほうがいいような気もしますが、どうなんでしょう。

■ 62-2　変寝夢氏作（正解３名）

協力自玉詰 4手



持駒 n飛
受方持駒は残り全部＋n香

【ルール】

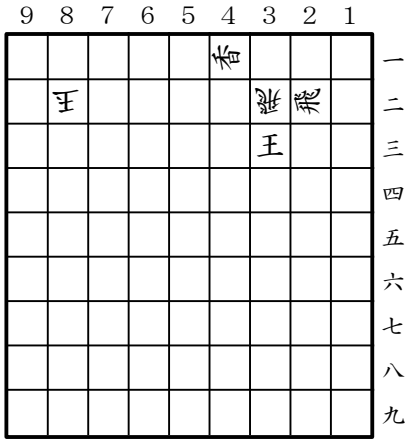
• **協力自玉詰**
先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

• **中立駒**（「𠮷」あるいは「n 駒」）
どちらの手番でも動かせる駒。
横向きの字か横に 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。

【解答】

22n 飛　42n 香　41n 香生　32 飛　まで　4 手

（詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

中立合を取り入れてみた。後手の持ち駒には角以外の中立駒を入れても完全だが、それはいかんだろうということで。その分確実に解きやすくなっていると思うんですが。

【解説】

「合駒がその直後に動く」と言えば普通は次の手番、つまり２手後に動くことを指します。ところが中立駒はどちらの手番でも動かせるので、「１手後」が「直後」となります。それが２手目・３手目の「42n 香　41n 香生」です。

ここで気になるのが３手目の「41n 香生」。これを「行き所のない駒」と思った人はいませんか？　中立駒はどちらの手番からも動かせるので「行き所のない駒」にならないのです。「41n 香生」は「合駒が１手後に動く」「最上段に生で動く」という二重の意味で中立駒ならではの手なのです。作者は受方の持駒の「n 香」を目立たせて、この狙いが分かりやすいよう、親切に出題図を設定しています。

最後に詰上りを確認しましょう。32 飛は一見 22n 飛で取れそうですが、それは自玉への王手となるので不可。もちろん、２筋や３筋へ逃げる手や、32 飛を取る手は、それが自玉への王手となります。事実上、受方飛２枚と香が並んでいるのと同等の詰上りですね。中立駒は「動かせる敵駒」なのです。

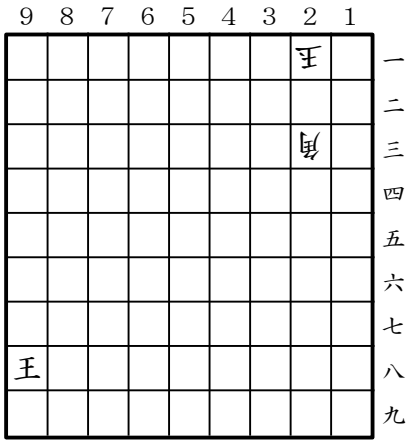
【短評】

一乗谷酔象さん
3 手目香生が発見しにくい妙手。
たくぼんさん
１段目の香生が出来ないと思い込んで苦戦。

☆１段目香生の作例は性能変化系ルールで良く見かけますが、まだまだ新鮮味充分。

■ 62-3　変寝夢氏作（正解１名、部分解１名）

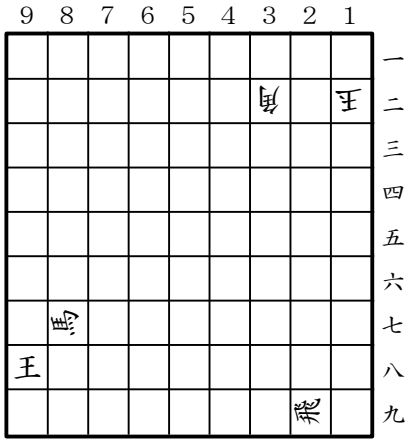
協力自玉詰 6手 ※2解



持駒　角 n飛 n角
受方持駒は残り全部

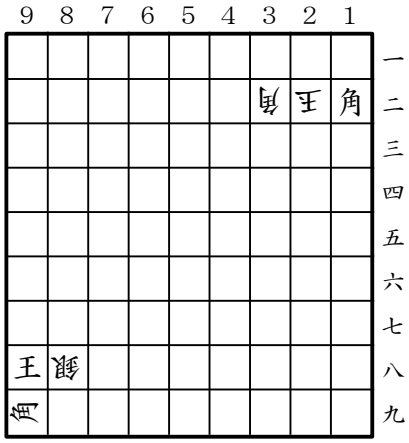
【解答】

1) 87 角　32 角　29n 飛　12 玉　78n 角　87n 角成
まで 6 手　（↓詰上り）



持駒　なし

2) 12 角　22 玉　99n 角　88 銀　32n 飛　同角
まで 6 手　（↓詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

1)へのコメント：
中立駒での最終手を角で表現してみました。こちらが本命でした。

2)へのコメント：
９９ｎ角、８８銀の応酬が見どころ。
余詰筋ですが近打->遠打->近打のリズムが気に入ったので。

【解説】

ある意味 WFP61-2 の続編とも言える作品。この作品ではトドメの駒は n 龍（飛）だったのですが、今度は n 馬（角）を使っています。また、本局には同じ構図を利用した「オマケ」も付いており、これも独特の味があります。

まずは「本命」の 1)から見ていきましょう。この作の特徴は最終手中立駒で詰めるという珍しさにあります。中立駒で詰めようとすると、その中立駒が移動することを考えねばならないのですが、本局では「87n 馬」がどこに移動しても「32 角」が直射するので、王手を逃れられない仕掛けになっています。もちろん「32n 馬」のように中立駒で「32 角」を取ってしまう手も受けになっていません。初手に打った「29n 飛」が自玉の退路封鎖によく働いていますね。

作意にはこの詰上りを狙いとして３つの遠打と移動合が登場し、とても華やかな手順となっています。もう一つの解で短打による「渋さ」が味わえるという対比も良いですね。

元々は余詰だったという 2)の解は、敢えて狭い場所に打つ「12 角」から始まります。感覚的には広い左から角を打ちたくなりますが、そうすると最終手で「32 角」の利きの邪魔になってしまいます。３手目「99n 角」は合駒請求と同時に、その合駒に紐を付ける一石二鳥の手。これも中立駒の特徴が良く出ています。

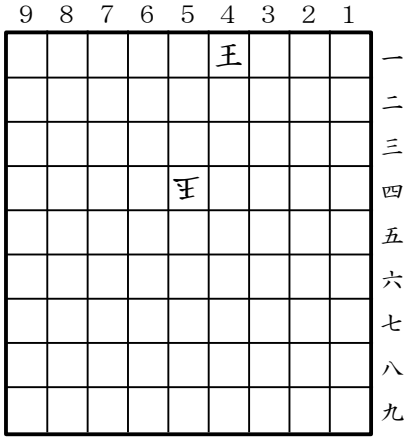
【短評】

たくぼんさん（※2)のみ正解）
もう１解分からず。中立駒の飛を使う順なんでしょうねえ。

☆一乗谷氏は誤解で、頼みのたくぼん氏も 1)は無解。1)の正解者は作者のみという寂しい結果になりました。

■ 62-4　変寝夢氏作（正解２名※実質１名）

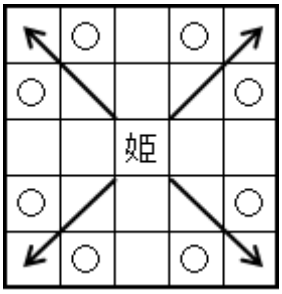
協力自玉詰 6手



持駒　姫
（※姫＝Princess：角＋騎）

【ルール】

• **Princess**（姫）
フェアリーチェスの Princess。
角とナイトを合わせた利きを持つ。

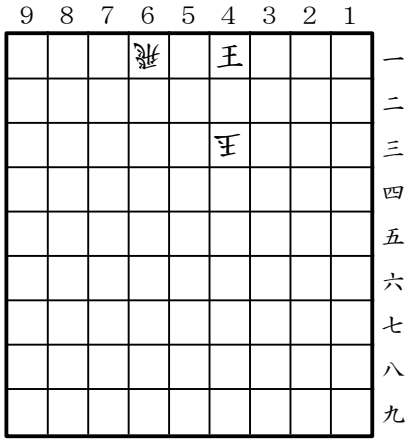


（○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。）

【解答】

81 姫 63 飛 73 姫 43 玉 61 姫 同飛
まで 6 手

（詰上り）



持駒 なし

【作者のコメント】

持駒角銀での同様の手順（７２角以下）を持ち駒１枚にしてみました。合駒を取らなくていいので便利です。

【解説】

合駒→玉移動→合駒移動、という６手協力自玉詰の典型的なパターンを辿る本局。でもどこかが少し変ですね。これは普通なら持駒２枚が要るパターンなのですが、本局では持駒「姫」が「角＋騎」の利きを持っており、これ１枚で２枚分の働きができるのです。実際、持駒に角と桂（騎の代用）を持たせれば、

72 角 63 飛 46 桂 43 玉 61 角 同飛 まで

という詰手順が成立します。

本局は１枚で２枚分の働きをする「一人二役」ですが、何種類もの駒の働きを１枚で行うのはフェアリー駒を使う意味がはっきり出るので、面白そうなテーマです。皆さんも適当な合成駒を使って「Ｘ刀流」や「一騎当Ｘ」に挑戦してみませんか？

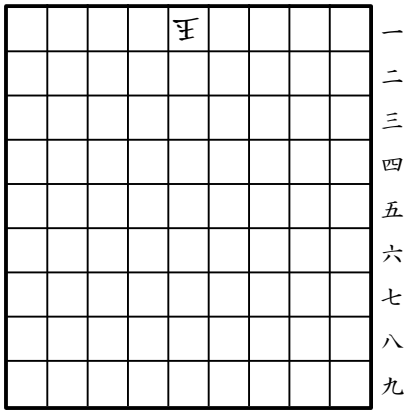
【短評】

たくぼんさん
最近解けたと思っても間違っていることが多くこれもちょっと疑心暗鬼。

☆正解です。見慣れない駒でも１枚だけなら対応は可能なはず。今回解図を見送られた方も次回はぜひ挑戦してください。

■ 62-5　神無太郎氏作（正解２名）

AndernachIsardam協力詰 7手



持駒 金3

【ルール】

• **Andernach**
駒取りを行った駒（玉を除く）は、その場で相手の駒となる。

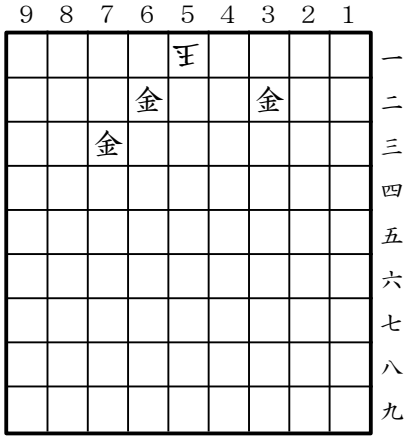
• **Isardam**
同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。
玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。（タイプＡ）

• **AndernachIsardam**
Andernach 及び Isardam を両方適用する。

【解答】

42 金 62 玉 73 金 61 玉 62 金打 51 玉
32 金 まで 7 手

（詰上り）



持駒　なし

【解説】

ここから「神無太郎 AndernachIsardam 小特集」が始まります。本局はその導入的作品。

見所は玉が攻駒の焦点に突っ込み、攻方は玉から離れることでトドメを刺す異様な手順。初めて見た人は驚くと思いますが、これは Andernachlasardam の基本手筋です。

本局の 5 手目「51 玉」は、まるで王手を無視するかのような手ですが、51 玉をどちらの金で取っても、その金が Andernach の効果でひっくり返り、Isardam の禁則が適用されます。攻方はこの状態を解消するため、玉に利いている２枚の金のうち１枚を玉から離します。それが最終手の「32 金」。逆側の金を例えば「72 金」などと動かすのは、普通に「42 玉」と取られて失敗です。

本局のように同種の駒が近い場所にあると、AndernachIsardam の作用で王手が無効になるので、駒が玉から逃げるように動く手順が出てくることがあります。まるで「モーゼ効果」（水は反磁性を持つので、強力な磁石を水に近づけると、磁石から水が逃げようとする）みたいですが、長編マニアの筆者としては、「同種の駒の焦点へ玉が移動」→「駒が離れて王手」という手順を繰り返す大々的な「モーゼ効果」を見たいと思います。どなたか挑戦してみませんか？

【短評】

<u>変寝夢</u>さん（※誤解）

誤解扱いでお願いします。実は、６１金、５２玉、６３金、６２玉、５１金（７１金）、同玉、５２金打の読みで、１００％余詰と思いＶＭにかけたら「読みが甘いね。６２玉で詰まないよ」と言われました。

ごっつい悔しいです。

<u>占魚亭</u>さん

なるほど、の最終手。

<u>たくぼん</u>さん

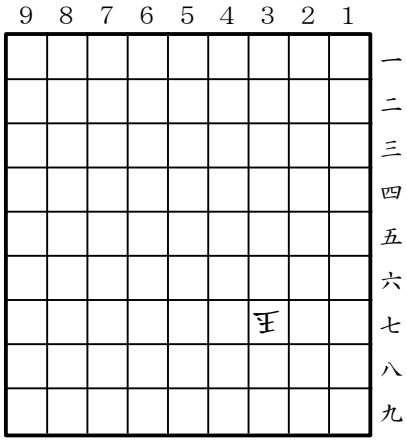
52 金、同玉、53 金、51 玉、52 金打で簡単ジャンと思ったら思わぬ攻防が・・・。

奥が深い。

☆この紛れは最終手に 42 玉と金の焦点に逃げる受けがあります。

■ 62-6　神無太郎氏作（正解２名、部分解１名）

AndernachIsardam協力詰 11手 ※2解

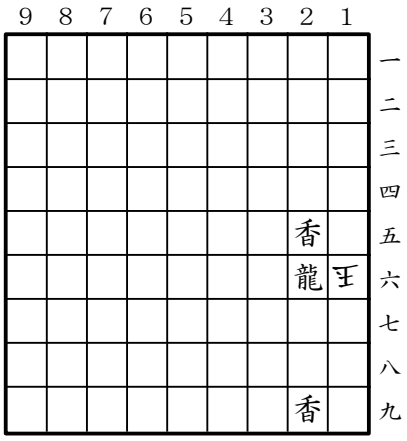


持駒　香3

【解答】

1) 38 香　26 玉　29 香　28 飛　27 香　38 飛成転
　37 龍　17 玉　25 香　16 玉　26 龍　まで　11 手

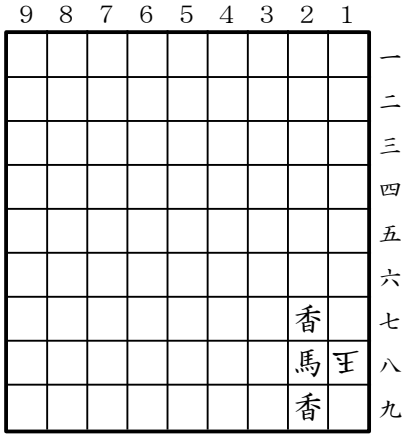
（詰上り）



持駒　なし

2) 39 香　26 玉　29 香　28 角　27 香　39 角成転
　48 馬　17 玉　39 馬　18 玉　28 馬　まで　11 手

（詰上り）



持駒 なし

【解説】

AndernachIsardam の特殊効果を使ったピン止め外し。

1)の解で 4 手目終了時、28 飛は 29 香でピン止めされ、２筋以外に動くことはできません。通常、ピン止めを外すには玉が動くか、間に別の駒を挟むなどの手続きが必要で、ピン止めされた駒が直後に可動域を外れることはできません。しかし、本局の場合は 27 香と２筋に重ね打つことによって、ピン止めされたはずの飛が可動域を外れることができます。なぜなら 27 香が玉を取れば Andernach の効果で反転し、29 香と向かい合う Isardam の禁則の対象となるからです。Isardam においては敵味方の同種の走り駒に挟まれた駒が行動を制限されることがありますが、この手筋はその裏返しと言えるかもしれません。

本局はこの手筋を使って初手 38 香なら 4 手目飛合、39 香なら 4 手目角合となる対比を見せています。

面白いのは 1)の 9 手目 25 香の限定開き王手。香と龍の間に隙間があると、最終手に対しその隙間に香を打って受けることができます。これは Isardam 単独の効果を利用した受けですが、Andernach との組み合わせに気を取られていると、うっかりしやすい手順ですね。中途半端な距離の限定移動は裸玉らしからぬ妙手です。

【短評】

<u>変寝夢</u>さん（※2)のみ正解）

８手目に合駒しそうになりました。

ただもう１解探していて、初手から３９香、２６玉、２９香、２８角、２７香、３９角生転、２８角、２７玉、７３角成（８２以遠も可）以下と、３８香、２６玉、２９香、２８飛、２７香、３８飛成転、３７龍、１７玉で２５香以遠も可で非限定作と感じてしまい、ＶＭで確認しましたが、解が２つしか出てきませんでした。

あれっと思い詰め上がりを調べたら、「香打たれたら玉取られへんのんちゃうん？」とお叱りを受けました。

非常に残念です。

ということで最初の解だけ正解扱いにしてください。いやー、４手目を見つけて舞い上がってしまったということはあるのですが、間接的な Isardam はやはり苦手です。

☆1)の 9 手目は非限定と勘違いしやすいみたいですね。Andernach＋Isardam の複合効果ばかり気にしていると、ついつい単独効果を忘れがちになります。

<u>占魚亭</u>さん

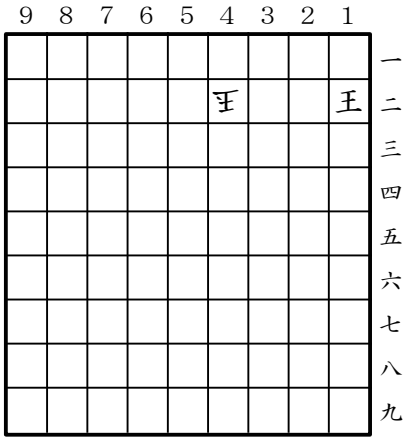
これは出来過ぎの手順。

<u>たくぼん</u>さん

角合と飛合のセットとはさすが。飛合の最後、香打の防手の為の 25 香が面白い。

■ 62-7　神無太郎氏作（正解３名）

AndernachIsardam協力自玉詰 4手

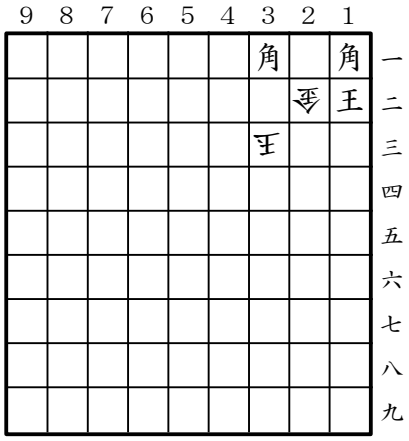


持駒 角2

【解答】

31 角 33 玉 11 角 22 金 まで 4 手

（詰上り）



持駒　なし

【解説】

焦点打一発。AndernachIsardam の特殊効果を直接的に利用した作品です。

最終手の 22 金は取れそうで取れません。同角生は Andernach で反転したとき、Isardam の禁則に引っ掛かり、同角成は反転した後、自玉への王手となる反則です。これは 11 角・31 角のどちらで取っても起こることなので、結局受ける手はありません。

AndernachIsardam では同種の駒の焦点を狙った手筋がいろいろと出てきます。

【短評】

<u>変寝夢</u>さん

真っ先に浮かんだ手順ですが、最初は同角成で不詰めだなと判断してました。

どうにも他の手順が見つからなかったので、もう一度考えようやく詰んでいると判断できました。

☆作意が見えているのに不詰と勘違い。

慣れないルールだと私もよくやります。

<u>占魚亭</u>さん

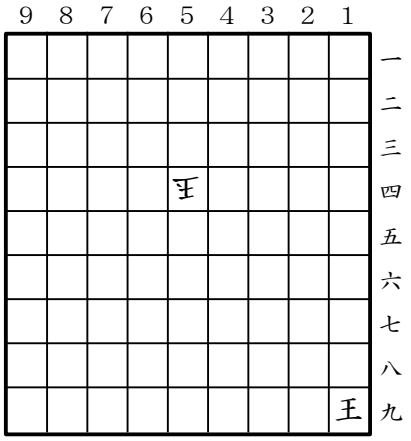
シリーズ 6 作中、いちばん易しいですね。

<u>たくぼん</u>さん

後から思えば簡単なんだけど、慣れていないと転するのを忘れて悩むことが多い。

■ 62-8　神無太郎氏作（正解２名）

AndernachIsardam協力自玉詰 6手

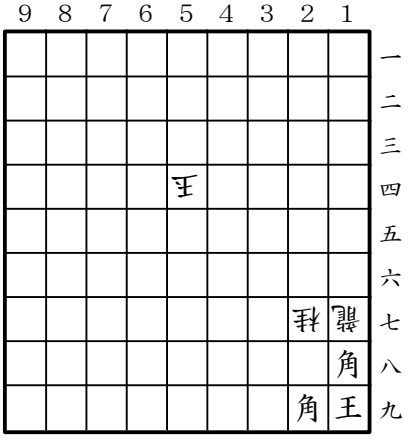


持駒　角2

【解答】

18 角　27 飛　65 角　17 飛成　29 角左　27 桂まで 6 手

（詰上り）



持駒　なし

【解説】

同一駒で焦点を作ってピン止めを外す手筋。原理的には 62-6 と同様ですが、3 手目 45 角では後の角の活用ができません。作意の 3 手目 65 角は「29 角左」と引き付けて、自玉の退路を塞ぐ狙い。詰上りだけを見ると、まるで普通の協力自玉詰ですね。でも、双方不動玉で大駒の活躍する手順は AndernachIsardam というルールを上手く利用しています。

同種駒の焦点を解消することで王手を行う AndernachIsardam の手筋は、「動いた駒と王手を掛けている駒が違う」という点で、開き王手と同様の効果があります。本局はこの性質を玉の退路封鎖に利用したわけですが、開き王手に

関係する様々な手筋をこのルールに応用するとどうなるか、興味深いところです。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
結構粘りましたがダメでした。近いところまではいってたのですが。
２９を角で防がないと行けなかったのですね。３８龍２７桂の形だと思ったのになぁ。

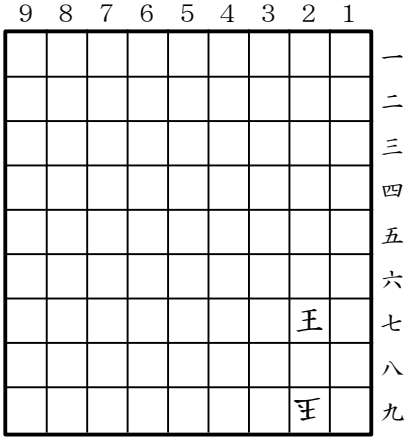
占魚亭さん
予想通りの吊るし桂。

☆この「予想通り」の短評にはビックリ。
62-7 が良いヒントになったのかも。

たくぼんさん
持駒の２枚の角が逃げ道を塞ぐ。
面白いストーリー。

■ 62-9　神無太郎氏作（正解２名）

AndernachIsardam協力自玉詰 8手

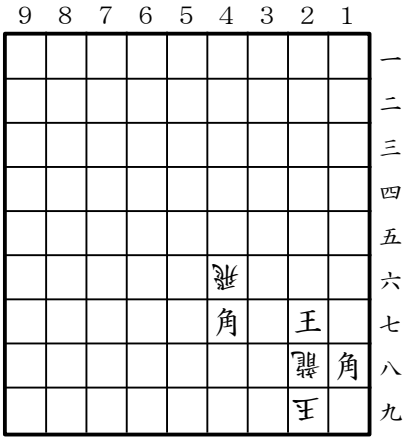


持駒 飛 角

【解答】

49 飛 39 角 47 角 46 飛 39 飛転 38 飛生
18 角 28 飛成 まで 8 手

（詰上り）



持駒 なし

【解説】

初手に打った飛が華麗な三段活用を見せる作品。

Isardam で入玉形、そして持駒飛角とくれば、「走り駒に玉を挟む詰上り」を考えたくなります。飛や角の対を作って、その間に玉を挟むのです。例えば持駒が「飛角角」なら「28 飛 39 玉 84 角 75 飛 57 角 25 飛 まで 6 手」、持駒が「飛飛角」なら「99 飛 89 角 18 角 19 玉 29 飛 45 角生 まで 6 手」といった筋があります（いずれもこのままだと非限定あり）。あいにく持駒は「飛角」で１枚駒不足。この筋は断念せざるを得ません。

作意手順は別の手段で Isardam を活用します。それが初手から 4 手目の一連の手順。47 角をピン止めするための 46 飛で自玉の上部を抑えることに成功しました。単なる Isardam なら次の 39 飛は両王手になりますが、Andernach により飛は受方に寝返り、合駒として活用されます。最後は Andernach と Isardam の複合効果で「玉を敢えて焦点に晒す」28 飛成。これが自玉を仕留めます。6 手目は不成で 8 手目が成というのも芸が細かく、よく見ると初手に打った飛がミニ飛鋸の軌道を描いています。

終わってみれば、詰上りは双玉飛角図式。出来過ぎの感じもありますが、完成品という表現はこういう作品のためにあるのでしょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
まぁこの辺は無理ですね。合を取りにくいルールでどうやって手を繋げるのかなと思いましたが、杞憂でしたね。飛が４９～２８に

行く様は転がっているように見えました。

占魚亭さん
飛車で上下を押さえるしかないので案外易しかったです。

たくぼんさん
Isardam 特有の手筋 46 飛がなかなか見えない。

☆46 飛が見えないのは、やはり Andernach との複合効果を考えてしまうからでしょうか。単独の Isardam なら割と浮かびやすい筋なのですが…

■ 62-10　神無太郎氏作（正解１名！）

AndernachIsardam協力自玉詰 8手

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

持駒　飛 角

【解答】

18 角 27 香 11 飛 92 玉 29 角 同香生転
12 飛生 22 香 まで 8 手

（詰上り）

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

持駒　なし

【解説】

前局では紛れに隠れていた「走り駒に玉を挟む詰上り」が実現する作品。ただし、使うのは飛でも角でもありません。最初は盤上にも攻方の持駒にも存在しない「香」で詰めるのです。

玉を挟む香２枚は合駒で発生させますが、そのうち１枚を Andernach の「転」で攻方に変更します。それが初手から６手目の手順。ここで最下段への香不成が出てきますが、これは反則ではありません。「転」で向きが変わるので「行き所ない駒」にならないのです。

ただこの 6 手、読むのはかなり勇気が要ると思います。6 手目の局面はあと 2 手で詰むとは思えない形をしているからです。でも、合駒で 22 香を発生させると、意外や意外、これで詰んでいるではありませんか。Isardam 単独ならこれは王手になりませんが、Andernach と組み合わさっているため、25 香が「転」となり、Isardam の禁則に引っ掛からないわけです。逆に玉が 2 筋から逃げると Isardam の禁則に引っ掛かります。更に 22 香を同飛と取ると「転」で自玉に王手が掛かります。12 飛生はここで「23 龍」とする受けをなくすための不成ですが、これは見慣れない筋ですね。普通は合駒を取る筋の対処を考えないといけないので、合駒に対して更に移動合する手を防ぐ、などという手は出てきません。

本局は答えを先に見ると易しく思えるかもしれませんが、最後の２手が AndernachIsardam 特有のもので、これが見えないと、かなりの難問だと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
当然これもＶＭで解かせたんですが、バグで詰まず焦りました。すぐ直りましたけど。
作者に感謝。詰め上がりが滑稽ですね。

占魚亭さん
詰み形のイメージが湧かず、たいへん苦戦しました。

☆ここで遂に、たくぼんさんが脱落。占魚亭さんが「神無太郎 AndernachIsardam 小特集」の全題正解者となりました。

■ 62-11　橘圭伍氏作（正解５名）

推理将棋『Duplex』

Ａ　「9 手の壁が高いと聞いたけど諦めないの？」
後手「うん。今回は 2 回目の王手の 9 手で詰まされたよ。それまでに、相手は飛車の利きがある地点へ 2 回馬を動かしたよ。」
Ａ　「君は抵抗しなかったの？」
後手「自分は馬の利きがある地点へ 2 回飛車を動かして抵抗したよ。」
Ａ　「うーん、他には？」
後手「歩の着手が 2 回あったよ」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

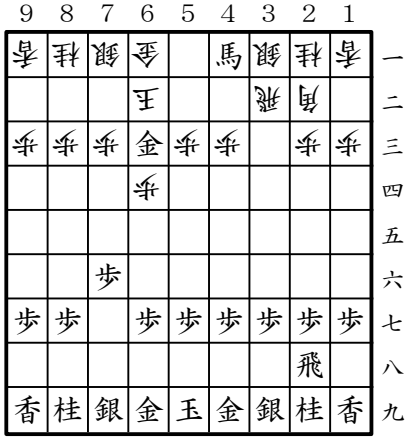
【ルール】

・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】

76 歩 64 歩 33 角成 42 飛 32 馬 62 玉
41 馬 32 飛 43 金 まで 9 手

（詰上り）



攻方持駒 歩
受方持駒 なし

【作者のコメント】

・先手は飛の利きがある地点へ 2 回馬を動かした
・後手は馬の利きがある地点へ 2 回飛を動かした
この対比がテーマとなっています。

最初にこれを設定してから手順を探しましたが意外に悪くない形となりました。

王手回数条件が手順限定の為に必要になりましたがそれも 2 回と一致しました。此方は幸運です。

類似で 76 歩 32 飛 33 角成 42 飛 43 馬 62 飛 61 馬 42 玉 43 金までみたいな手順もあり、これなら 1 条件で出来そうですが作意順の方が色々面白いと思います。

【解説】

59-5『古壺新酒』で「利き」という目に見えない条件を利用した推理将棋を披露した作者ですが、本局はそれを Duplex（二重）に使用しています。

先手の手は 76 歩から角を活用する常識的な展開なので割と易しいですが、後手の手は詰上りを見据えて敢えて王手を食らう 64 歩や、詰みを邪魔しない 32 飛（逆に 52 飛とすると馬の利きを遮断してしまう）など味のある手が並びます。「馬の利きがある地点へ 2 回飛を動かした」が実によく働いているわけですね。

ところで本局の当初の出題では「歩の着手２回」の条件がなく、余詰がありました。本文に「詰んだ」ということも明記されていなかったので、この手直しも同時にしています。

「歩の着手２回」の条件がないと次の余詰があります。（指摘はＤＤ++氏。）

76 歩 32 金 33 角成 42 飛 32 馬 41 飛
43 馬 72 金 61 金（または 52 金）まで 9 手

紛れに関する作者の読みは以下のようなものでした。

飛車の利きに馬を動かせるのは 5 手目以降である。
両王手による詰みが出来ないので馬を動かしたのは 5 手目 7 手目である。
以上から、先手の手は 76 歩角成馬馬駒打となる。
一方、後手が飛車を馬の利き内に動かす事(＝条件Ａ)が可能なのは 4 手目 6 手目 8 手目である。
①3 手目 22 角成＋4 手目条件Ａの場合
4 手目は 32 飛、5 手目は 31 馬または 33 馬となる。
31 馬とすると連続王手となる為に条件Ａ2 回を満たせない。

33 馬とすると王手 2 回から止めは角打ちになるが此処から詰ます形は存在しない。
②3 手目 22 角成＋4 手目条件Ａでない場合
5 手目は 32 馬(12 馬は詰まない)となるので 6 手目は 42 飛
よって、条件Ａと王手条件を同時に満たす手順が存在しない。
③33 角成の場合
4 手目は 42 飛(飛車の利きを残す必要がある)、5 手目は 32 馬または 43 馬となる。
43 馬の場合、条件Ａを満たすのは 62 飛 61 馬であるがこれは王手条件に反する。
32 馬とした場合、次は 41 馬とする 1 手であるので 6 手目は 62 玉の 1 手。
飛車を馬の利きに着手する為には 32 飛しかなく、また、この形で 2 手目に飛車の利きに干渉しない着手は 64 歩のみである。
以上から、作意手順以外に詰ます順は存在しない。

これだけ読んでも抜けが出るのが詰将棋の怖いところ。22 角成は作者の意図した「誘い手」であり、深く検討されていたようですが、33 角成の作意順に入った後の読みが不足していたようです。とはいえ、ＤＤ++氏の素早い指摘のおかげで、多くの方が修正図で解答することができました。ありがとうございます。

【短評】

変寝夢さん
詰め上がりはすぐ見えたのですが、どうしても２手目に飛車を振りたくなって少し考えました。飛の利きに馬の条件は２３馬を消していたのですね。

一乗谷酔象さん
詰みと関係ない 32 飛の見せ方が巧い。

ＤＤ++さん（※余詰指摘＋修正図の作意解）
余詰解（41 飛 43 馬）の方が面白みのある手順な印象。投稿前に見つけていたら橘さんはどちらを作意に選んだでしょうか。

☆作者のコメントからすると 43 馬の筋は考えていたようですが、41 飛・43 馬の組み合わせは想定外だったようですね。ただ、詰みのために必要な 41 飛と、詰みを邪魔しないための 32 飛。どちらが優るかは難しいところです。

たくぼんさん
意表を付いて 88 馬なんて考えたが素直な筋が正解でした。

占魚亭さん
2 手目を保留して考えたら、あっさり解けました。

■ 62-12　橘圭伍氏作（正解２名）※余詰

推理将棋『night walker』

Ａ　「初手から 36 歩 14 歩と進んだ局面から指し継いだ将棋はどうなったの？」
後手Ｂ　「自分が桂のみを 4 ヶ所に着手してたら相手が詰んだよ。これが 3 手目からの棋譜だよ。」
～　鑑賞中　～
Ａ　「3 手目から 28 手も掛かっているのに、成る手も金の着手も一回もないとは珍しいね。」
後手Ｂ　「他にも特徴があってね。何と、歩を除く取られた駒は、全て同〇という着手で取られているんだ。」
Ａ　「駒取りに関して言われたから気付いたけど、後手が先手の桂を取ったのは一ヶ所だけなんだね。」

さて、どんな将棋だったのでしょうか？

〔条件〕
1. 36 歩 14 歩以下 28 手で詰んだ(合計 30 手)
2. 後手は桂のみを 4 ヶ所に着手した
3. 歩以外で取られた駒は全て同〇で取られた
4. 先手の桂が取られた地点は 1 ヶ所のみ
5. 成る手・金の着手はなかった

【解答】

36 歩 14 歩 37 桂 13 桂 25 桂 同桂
48 玉 17 桂生 同香 21 桂 14 香 13 桂
25 桂 同桂 18 歩 17 桂生 同歩 21 桂
37 玉 13 桂 25 桂 同桂 26 玉 17 桂生
同玉 21 桂 13 香生 同桂 26 桂 25 桂
まで 30 手

（詰上り）

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

攻方持駒 なし
受方持駒 香 歩2

【作者のコメント】

題名は、昔から良く知られている night walker → knight walker というもの。

今更な感じと桂が knight なのか？という疑問はありますが……

出題時コメントで触れたように本作品は circe に似た桂の無限再生を推理将棋で行った作品です。

後手側だけですが先手同〇に対して後手 21 桂となる事を重視して構成しています。

此処に拘らないのであれば桂を起点と終点を変えながらパズルのように展開・16 歩 14 歩から始めて 37 で桂を玉で取りながら歩を前進させるみたいな展開も可能です。

分かりやすく、解きやすくなるように条件を付けたつもりです。

作品の性質上、手順前後が面倒なのですが条件 4 だけでほぼ封殺出来たようです。

【解説】

桂が大活躍する推理将棋の趣向作。

ユニークなのが「後手は桂のみを 4 ヶ所に着手した」という条件で、後手は同じ手ばかり指し、その間に先手は自玉を詰めるための準備を着々と整えるという展開になります。

桂馬は先に進むとどこかで行き止まりにならざるを得ないので、成る手がなかったという条件と合わせると、21 桂からの 3 段跳ねが何度も繰り返すのが適切な手段となります。また、先手は後手の桂を取った後、後手の手が行き詰らないよう、桂を補給・供給しながら、合間を見て自陣の整備をしなければいけません。そのためのテクニックとして「桂を取るために控えて打つ」15 手目 18 歩や、香筋を遮断したまま「桂に取られる位置に移動する」27 手目 13 香生など、味わいのある手が登場します。

そして最も重要なのが詰型。桂 1 枚で詰ますのではなく桂香の両王手で詰ますのです。「桂が主役」と刷り込まれているだけに、これは盲点になりやすいところですね。そしてこれを前提とすれば、桂 3 段跳のコースは「21→13→25→37」ではなく「21→13→25→**17**」だったという、どんでん返しが待っているわけです。

ところで、本局も出題当初の問題文では余詰があり、「金の着手がない」という条件が追加されています。この条件がないと、次のような桂の吊るし詰めの余詰が発生します。

36 歩 14 歩 58 金左 13 桂 48 金寄 25 桂
37 桂 同桂生 同金 21 桂 46 金 13 桂
48 玉 25 桂 37 桂 同桂生 同玉 21 桂
26 玉 13 桂 38 銀 25 桂 37 桂 同桂生
同玉 21 桂 26 桂 13 桂 48 金 25 桂 まで 30 手

指摘者はＤＤ++氏。前局に引き続き、早期の余詰指摘に感謝します。

ちなみに作者の（投稿時の）読みは以下のようなものでした。

条件を整理すると下記のようになる。
1. 36 歩 14 歩以下 28 手で詰んだ(合計 30 手)
2. 後手は桂のみを 4 ヶ所に着手した
3. 歩以外で取られた駒は全て同〇で取られた
4. 先手の桂が取られた地点は 1 ヶ所のみ
5. 成る手はなかった

以下の n 手目とは 3 手目を初手とした場合とする。

成る手がなかったので桂は 9 段目に着手が出来ない。つまり、桂を動かした 4 ヶ所は 21. 13. 25. 17 または 37 となる。

この桂の軌道で詰む形は
①17 玉に対する両王手
②18 玉に対する開き王手である(先手持駒なし)

先手が指す事が出来る手は合計 14 手であるが①②何れの場合も玉移動に 4 手必要である。

後手は最低 3 回桂を渡す必要があるので先手

は最低 3 回桂の手を指す必要がある。
37 桂だった場合、17 歩は先手が伸ばして取られた事になるので最低 4 手必要。
条件 3 から桂は同〇と取られる必要があり、37 で取られる場合には 1 回に当たり先手は 2 手必要。
玉で行うにしても飛金銀で行うにしても①②の詰上りを構築するには手数が足りない(詳細省略)
4 ヶ所は 17 桂であった事になる。この場合、開始 7 手目までは 5 手目を除き、条件から作意手順以外にはない事が分かる。
「37 桂 13 桂 25 桂 同桂 〇 17 桂 同香」
次の 4 手以内に先手は 17 香を動かし、更に桂を打ち、更に桂を同〇と取る駒を準備する必要がある。
よって、桂は 21 に打たれた事になり先手は 18 飛または 18 歩と指した事が分かる。
また、条件 4 から桂は 25 で取られているので以下は次の通りになる。
「21 桂 14 香 13 桂 25 桂 同桂
18 歩(または飛) 17 桂 同歩」
21 桂以外は 17 で同〇と取る駒を用意出来ないので再び 21 桂と打たれた事になる。
「21 桂 〇 13 桂 25 桂 同桂 〇 17 桂 同〇」
所で、玉は 1 筋にある必要があり、①②何れの形でも香捨て及び桂打ちを行う必要がある。
つまり、最終 5 手は「21 桂 13 香 同桂 ●桂 25 桂」となる。
さて、玉を 1 筋に運ぶには最低 4 手必要であるので上記中の〇は全て玉である事が判明する。
以上から、作意手順以外条件を満たす手順はない。

つまり 1 筋での詰型を前提としたために、読みの漏れが生じていたわけです。
ところが、修正後の問題に対するＤＤ++氏の解答で、これでもまだ修正が不十分であることが判明しました。以下がその手順です。

36 歩 14 歩 16 歩 13 桂 48 玉 25 桂
37 桂 同桂生 同玉 21 桂 26 玉 13 桂
38 銀 25 桂 37 桂 同桂生 同銀 21 桂
48 銀 13 桂 18 香 25 桂 37 桂 同桂生
同銀 21 桂 17 玉 13 桂 26 桂 25 桂
まで 30 手

作者に問い合わせましたが、すぐには修正できないようです。後日、改めて修正が行われるのを待ちましょう。

【短評】

一乗谷酔象さん
詰む玉位置の候補がいろいろあって悩みました。
最終形を実現するための 15 手目 18 歩、27 手目 13 香不成、29 手目 26 桂の 3 手が意表の着手です。

ＤＤ++さん（※余詰解）
推理将棋でありがちな、余詰順が先に見えると作意順が見えなくなる現象にハマりました。これも非限定があるのできっと作意ではないでしょう。同条件で 16 手、22 手、28 手なら非常に作意っぽい順ができるのですが、30 手だと、うーん……。

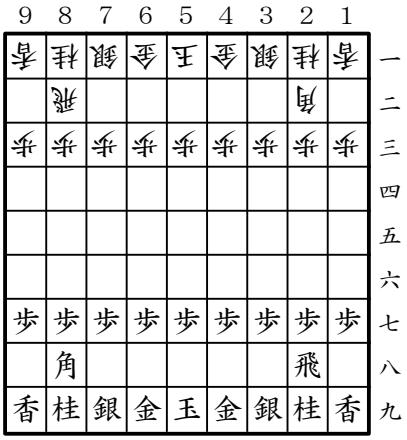
参考：16 手の順
▲36 歩 △14 歩 ▲37 桂 △13 桂
▲25 桂 △同桂 ▲48 玉 △37 桂不成
▲同玉 △13 桂 ▲25 桂 △同桂
▲38 玉 △26 桂 ▲29 玉 △37 桂不成
（推理将棋では手数は短くてもダメというのがスタンダードなので、これは早詰指摘ではありません）

たくぼんさん（※誤解）
詰んでいるようだが勘違いしているところがあるかも。

☆たくぼん氏の解は以下の通り。
36 歩 14 歩 37 桂 13 桂 25 桂 同桂
48 王 37 桂生 同玉 21 桂 38 王 13 桂
25 桂 同桂 48 王 37 桂生 同玉 13 桂
25 桂 同桂 38 王 37 桂生 同玉 13 桂
25 桂 同桂 38 王 26 桂 29 玉 37 桂生
まで 30 手。
28 手目 26 桂が桂の 5 箇所目の着手となり条件 1.に反します。ＤＤ++氏が参考として挙げた手順のように「21 桂」を打たずに手数調整できればあるいは…というところですが。

■ 62-13 一乗谷酔象氏作（正解２名※実質１名）

非王手連続ステイルメイト 26手 ※条件付



持駒 なし

〔条件〕

・26手目は20回目の不成の着手
・一つの駒を8連続で着手し、
　その直後に別の一つの駒を8連続で着手
・一つの筋に9回着手

【ルール】

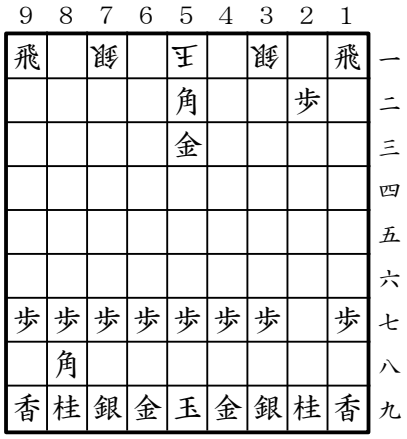
• **非王手**　王手を掛けてはいけない。

• **連続ステイルメイト**
片方の手番のみが連続して指し、ステイルメイトにする。（今回出題の 62-13 では先手のみ指す）

【解答】

26 歩 25 歩 24 歩 23 歩生 22 歩生 27 角
63 角生 41 角生 32 角生 21 角生 43 角生 61 角生
52 角生 23 飛生 33 飛生 53 飛生 73 飛生 83 飛生
82 飛生 81 飛生 91 飛生 23 飛　93 飛寄生 13 飛生
53 金 11 飛生 まで 26 手

（最終形）



攻方持駒 金 桂2 香2 歩9
受方持駒 なし

【作者のコメント】

成る手なしの連続ステイルメイトは、最短 25 手迄の手順が見つかってみつかっているようですので、26 手になると種々のバリエーションがあります。本作はその一例です。前作 61-11 投稿よりも以前に 2 筋着手 9 回の原案がありましたが、余詰のため、条件を見直しました。28 飛を働かせる前に奪った角で一仕事しますが、条件から 2 筋角打は必然。金の筋に合わせるため、23,25,27 の角打が考えられ、後の展開から終着点は 52 になります。

・23～41～63～72(52)～61～52 では 6 連続
・23～41～32～21～43～61～52 では 7 連続
・25～43～61～72(52)～63～41～52 では 7 連続
・25～43～61～72～81～63～41～52 では 8 連続になるが後の展開(82 飛を取った後の継続手)が困難になる
・27～63～41～32～21～43～61～52 は 8 連続(作意)

最短手数探しでは、見つかっている範囲で、23 手(一例が 61-11)で、成る手が２回以上。成る手１回制限だと 24 手、成る手なしが 25 手。成る手１回と成る手なしは今後手数短縮があるかもしれません。

【解説】

前回の 61-11 と同様「実戦初形から先手だけ指して最短で後手をステイルメイトにせよ」という問題。前局とは異なり、本局には「不成 20 回」という事実上「成禁」と同じ条件を付け、簡単には駒を取れなくしています。成禁の条件下では 25 手が現在判明している最短手数だそうですが、本局は手数を１手分緩め、その代わり「一つの駒を８連続で着手×２」というかなり厳しい条件を付けています。

この厳しい条件をクリアするポイントの一つは前局と同様、駒を取らずに「ピン止め」で済ますことです。61-11 ではピン止めする駒は 31 銀１枚だけですが、本局では 71 銀もピン止めして取らないで済ませる駒を２枚に増やしています。もちろん、このためには相手の飛を取るだけでなく、自らの飛も活用せねばなりません。２筋の歩を伸ばす一見のんびりした出だし

は、このための先行投資であり、２枚の銀を取らずに済ますという形で回収されます。

もう一つの、そして最大のポイントは、作者自身が詳しく説明されていますが、入手した角をどこに打つかです。「一つの筋に９回着手」の条件が付いているので、具体的には角を 25 に打つか 27 に打つかの二択なのですが、両者の違いは角で 81 桂を取るか 21 桂を取るかです。結局、飛の８連続着手のことを考えると 21 桂が優先となり、角の打ち場所は 27 に決定されます。「一つの筋に９回着手」は角だけでなく、後の 23 飛の限定にも役立っており、大駒中心の手順では、こういう条件の付け方も有効なのだと認識させられます。

61-11 同様、本局の正解者はＤＤ++氏のみ。良問なのに解答者が少ないのが残念です。

【短評】

たくぼんさん（※無解）

すいません時間がとれず。

ＤＤ++さん

昔の出題と条件が変わっていて手間取りました。なるほど 21 桂は２筋に打った角でちゃんと取りにいけるのですね。

☆同じような問題で手順が違っていたら焦りますね。おかげさまで「実質正解者」ゼロを免れました。

【総評】

変寝夢さん

AndernachIsardam のちょうどいいイライラ感は癖になりそうです。

ＤＤ++さん

自玉詰が苦手すぎると再認識、AndernachIsardam も理解しきれず、特別出題含めてまともに手を出せたのはわずか６問。そして余詰解答４。個人的には大波乱の回でした。

おまけ：

推理ハム将棋、余詰です。

というかただの手順前後ですが。

78 金、32 銀、76 歩、34 歩、22 角成、31 金、同馬、62 銀、42 金

☆確かにご指摘の通りです。「ハム将棋」ではハム側の手順に条件を付けられないので完全限定は難しいですが、せめて人間側の手順前後は消しておくべきでした。

たくぼんさん

最近全解出来ず、悔しいです。

【前回のレビュー】

☆前回出題の WFP61-3 で、會場氏が「マキシは易しくするための追加だったり？」というコメントをされていました。その推測に対する回答を変寝夢氏からいただいたので、ここに掲載します。

変寝夢さん

６１－３の拙作ですが、マキシは単に余詰消しです。実は打歩の方がポイントなのです。本作は持駒の歩を香にして単に協力詰にしても完全です。打歩ルールにすることで駒打の順番を自動的に確定させ、解答者の方を角連打の作意に誘導しようとしていたのでした（結果は残念でしたが）。決して易しくしたわけではありません、念のため。

以上

WFP作品展特別出題結果

担当：神無七郎

これからWFP作品展始まって以来となる「特別出題」の結果を報告します。今回出題したのは soga 氏の作品２題。いずれも通常の盤より大きな拡大盤を使用した作品です。

普通に解説を進めたのでは、この作品の意味が分からないおそれがあるので、必要な予備知識を「序論」で説明し、次に作品本体の解説に移りたいと思います。その後、作者の投稿原稿により理論的背景を知っていただき、最後に簡単な補足と考察を行いたいと思います。

1. 序論

1.1 なぜ拡大盤を使うのか

昨年２月、通常より大きな盤、多数の駒を使った注目すべき作品が発表されました。糟谷祐介氏の「茫々馬」です。（http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kinen/kinen017.htm）

この結果稿の中で糟谷氏は拡大盤・非標準駒数で詰将棋を作る意義について論じ、「詰将棋が究極的には人間性の発露を受け入れるほどの器を持たなければならない」と述べています。

soga 氏はその「器」が実際に構成可能であることを示しました。それが「詰将棋コンピュータ」であり、そのミニチュア版が今回の出題図なのです。

1.2 詰将棋コンピュータとは何か

拡大盤では通常の９×９の盤で不可能なことが可能になります。これは量的な面だけでなく、質的な面でも言えます。そして、拡大盤の能力は、人間の思考の限界と等しい（または包含する）可能性があります。これを実証するため、拡大盤で「コンピュータ」と同等の能力を持つ詰将棋を実現することを考えます。

ここで言う「コンピュータ」は現実に存在するコンピュータから物理的な限界を排除した仮想的なものです。つまり、記憶容量は必要に応じていくらでも増やすことができ、計算速度も不問とします。これが人間の思考の限界と同等以上のものかどうかは自明ではありませんが、ここではその前提で話を進めます。

物理的な制約さえなければ、理論上コンピュータを実現することは難しくありません。コンピュータには、実装方式に依存しない「計算モデル」がいくつも提案されており、具体的な設計図を示さなくとも、その計算モデルの要件を満たせばコンピュータを作れることが保証されます。コンピュータが必要とする基礎的な要素は、実はとても単純なものなのです。

1.3 今回の作品の「計算モデル」

数ある計算モデルの中でも、最も歴史があり、最もよく研究されているのは「チューリング・マシン」です。中でも「万能チューリング・マシン」と呼ばれるものは、私たちが今使っているコンピュータの理論的基礎となっています。

「チューリング・マシン」は特定の計算をする機械です。これに対し、「万能チューリング・マシン」は与えるプログラムによって、どんな「チューリング・マシン」にもなります。つまり、私たちが使っているコンピュータが、与えるソフトによってワープロになったり、ゲーム機になったり、将棋ソフトになったりするのは、現在のコンピュータが「万能チューリング・マシン」を模して造られているからなのです。

そして「万能チューリング・マシン」と同等の能力を持つ計算モデルは「チューリング完全」と呼ばれます。このキーワードは後に紹介する soga 氏の投稿原稿にも出てくるので、頭に入れておいてください。

ただし―これが素晴らしい着眼点なのですが―soga 氏は「チューリング・マシン」を直接の計算モデルとして採用しませんでした。代わりに採用したのが「レジスタ・マシン」という計算モデルです（正確にはレジスタ・マシンの一種である「Minsky Machine」）。

レジスタ・マシンは、簡単に言えば、「レジスタ」と呼ばれる記憶装置を持ち、「加算」「減算」「条件分岐」「次に実行する命令の指定」が行える機械です。たったこれだけでまともな計算ができるのか心配になるほど単純ですが、これはチューリング・マシンと等価です。しかもレジスタ・マシンはチューリング・マシンより直感的にアルゴリズムが表現でき、人間にとって動作が理解し易いという利点を持っています。

では、レジスタ・マシンを詰将棋で実現するとどうなるか。実際の作品でその動作と計算結果を見てみましょう。

2. 作品及び解答

WFP70 号で最初に掲載された図には早詰がありました。以下は修正図にて解説します。作意は変わりません。両題の正解者はＤＤ++、やよい、たくぼん氏の３名でした。

■ 第１問 soga 氏作

多玉禁欲成禁協力詰 42n＋33手詰

15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕		燕	燕	01
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	02
歩	歩	歩		歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	03
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		04
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	05
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕		燕	燕		燕		燕	06
	●	●	●	●	●							銀	●	●	07
	●				●	●	●						桂		08
●	●		狼	●		牛	●	●				●	●		09
●	王	●	●	●				●	●		●	●			10
●			●	●	●	●	●		●	●	●	狼	燕	●	11
●				●	●		●	燕	●	●				●	12
●						●	角	●				●	王	●	13
●					●		●	●			●	●			14
飛				龍	王					龍	飛				15

攻方持駒:燕n
受方持駒:燕∞ 歩∞

【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。

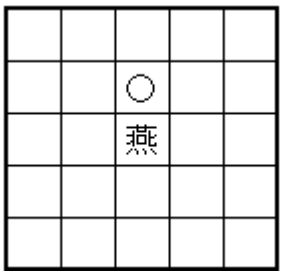
・禁欲
駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

・成禁
詰手順中に駒を成る手があってはいけない。

・多玉
複数の玉を使用する。
どの玉に対しても王手放置は禁手。

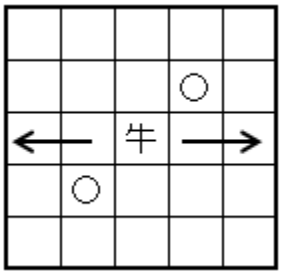
・●（不可侵領域）
●は不透過・不可侵の領域を表す。
取ることも通過することもできない。
（駒と言うより、マスの性質。）

・燕
禽将棋の「燕」。動きは歩と同じで、二歩禁の代わりに三燕禁のルールが適用される。つまり、同じ筋に三つの燕が存在することはできない。また打歩詰同様、打燕詰も禁手。



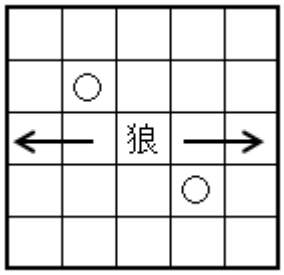
（○が燕の利き。
同じ筋に三つ以上の燕は存在できない。）

・横牛（牛）
大局将棋の「横牛」。
横には自由に走ることができ、斜め右上と斜め左下に一つ動ける。
左右非対称の利きが特徴。



（○の地点及び左右へ横牛が動ける。）

・横狼（狼）
大局将棋の「横狼」。
横には自由に走ることができ、斜め左上と斜め右下に一つ動ける。
「横牛」とは左右逆の利き。



（○の地点及び左右へ横狼が動ける。）

・駒 n
持駒の数を（特定の数ではなく）変数 n で指定する。これに伴って手数指定も n の関数として表現される。n が∞のときはその駒を無制限に使えることを表す。

【解答】

「1415 龍 1311 玉 1315 龍 1212 玉
1215 龍 1113 玉 1115 龍 1013 玉
0914 角 0912 玉 1013 角 0813 玉
0912 角 0712 玉 0813 角 0711 玉
0712 燕 0810 玉 1010 牛 0910 歩
同牛 0909 玉 1010 牛 1009 玉
0909 牛 1108 玉 1308 狼 1208 歩

同狼 1209 玉 1308 狼 1309 玉
1209 狼 1410 玉」×n (カッコ内 34 手×n 回)
1415 龍 1311 玉 1315 龍 1212 玉
1215 龍 1113 玉 1115 龍 1013 玉
0914 角 0912 玉 1013 角 0813 玉
0912 角 0712 玉 0813 角 0613 玉
0615 龍 0513 玉 0515 龍 0412 玉
0212 狼 0312 燕 同狼 0311 玉
0212 狼 0211 玉 0311 狼 0210 玉
0211 燕 0109 玉
「0110 歩 0108 玉 0109 歩 同玉」×2n
(カッコ内 4 手×2n 回)
0208 銀 0110 玉 0212 桂 まで 42n+33 手

【解説】

本局は「定数倍」の機構を表した作品。「燕」がｎ枚与えられると、それを２ｎ枚の「歩」に変換する仕組みです。本局での倍率は最小限の「２倍」ですが、これを３倍や４倍など、任意の倍率に容易に拡張できます。

本局を構成する各モジュールを見ていきましょう。まずは「横牛」を使った「歩」の加算機構です。

11	10	09	08	07	
	●	●	●		08
●		牛	●	●	09
●			王	●	10
●	●	●	●		11

このモジュールは玉が 0810 にいるとき、次の手順で「歩」を稼ぎます。

1010 牛 0910 歩 同牛 0909 玉
1010 牛 1009 玉 0909 牛 1108 玉

この手順が終わると、玉は 1108 に抜け、「牛」の位置は元に戻ります。９筋は三燕禁により燕合ができないので、このモジュールを通るたびに「歩」が１枚増えます。

同じ仕組みを上下逆にしたのが「横狼」を使った「歩」の加算機構です。

14	13	12	11	10	
●	●	●	●	●	07
●			王	●	08
●		狼	●		09
	●	●	●		10

このモジュールは玉が 1108 にいるとき、次の手順で「歩」を稼ぎます。

1308 狼 1208 歩 同狼 1209 玉
1308 狼 1309 玉 1209 狼 1411 玉

内容的には「牛」の機構を上下逆にしただけなので、片方だけでも良いのですが、モジュールを抜けたときに玉が上に顔を出すか、下に顔を出すかの違いがあるので、利便性の観点から両方のモジュールが導入されています。

次に「減算」に関わるモジュールを見ましょう。「燕」を１枚減らし、かつ「燕」が持駒にあるときとないときで、行き先を切り替えます。

10	09	08	07	06	
			●	●	10
●	●	●		●	11
●		●	燕	●	12
王	●	角	●		13
●		●	●		14

このモジュールは玉が 1013 にいるとき、次の手順で「燕」を消費します。

0914 角 0912 玉 1013 角 0813 玉
0912 角 0712 玉 0813 角 0711 玉
0712 燕 0810 玉

この手順が終わると、玉は 1008 に抜け、「燕」が一つ減ります。でも、この手順は持駒に「燕」がないと成立しません。「燕」が持駒にない場合は以下のように 0613 へ玉が抜けます。

0914 角 0912 玉 1013 角 0813 玉
0912 角 0712 玉 0813 角 0613 玉

本局の左辺は以上の３つの機構が直列に繋がっており、「燕の減算」１回につき、「牛」による「歩の加算」と「狼」による「歩の加算」が１回ずつ行われます。つまり全体的には「燕」１枚を「歩」２枚と交換することになります。

本局の狙いである「定数倍」はこれで実行可能になりましたが、この「定数倍」を行わず、途中で切り上げてしまう紛れを消す必要があります。つまり持駒に「燕」があるときは通り抜けられず、「燕」がないときは通り抜けられる「ゲート」が必要です。それが右辺のこの配置です。

04	03	02	01	
●	●			10
●	狼	燕	●	11
王			●	12
	●	王	●	13
●	●			14

この持駒に「燕」がある状態で玉が 0412 に辿り着いたとしましょう。作意は、

0212 狼 0312 燕 同狼 …

ですが、「禁欲」ルールの働きでこの手順の「同狼」ができません。持駒に「燕」があるので、「0413 燕」を強制されてしまうのです。逆に持駒に「燕」がなければ他に手がないので「同狼」が可能になり、手の継続が可能になるわけです。（実は最初の図では「0213 王」が「0213●」になっており、「燕」を持った状態でも

0413 燕 0312 玉 12 狼 …

と進められる早詰がありました。「0213 王」配置はこの筋の防止です。）

これで「定数倍」の機構は完了ですが、詰将棋としての体裁を整えるために、持駒を処分するモジュールが用意されています。「駒余り可」の設定にして、このモジュールを省略しても良いのですが、「そうしたければ伝統的な作法に従うことも容易に可能」であることを示すのも重要です。そして、ここでも「禁欲」ルールを活用します。

03	02	01	
銀	●	●	07
	桂		08
●	●	王	09
●			10
狼	燕	●	11

このモジュールは玉が 0109 にいるとき、次の手順で「歩」を消費します。

0110 歩 0108 玉 0109 歩 同玉

この４手一組で歩が１枚、持駒から消えていきます。歩の枚数分これを繰り返して、歩がなくなったら、ようやく 0208 桂を取ることができ、以下簡単に詰上ります。

さて、詰将棋としての本局の解図はこれで完了ですが、これは元々「レジスタ・マシン」を詰将棋で表現したものでした。では、「レジスタ・マシン」を表す一般的な記法で本局の仕組みを表すとどうなるでしょうか。作者の投稿文からその部分を抜粋しましょう。

> 持歩を１枚増やす操作を「INC (歩, i)」と書き、持燕を減らす部分を「JZDEC (燕, i, j)」と書くことにします(ただし、i は足し算・引き算に成功したときの次の操作の番号を表し、j は引き算に失敗したときの番号を表す)。このとき、今回の配置は、
>
> 1: JZDEC (燕, 2, 詰み)
> 2: INC (歩, 3)
> 3: INC (歩, 1)
>
> という配列だと解釈できます。

このプログラム・リストのような記法を見ると、本局の「乗算」の機構が「加算」「減算」「条件判定」「次の操作の指定」の組み合わせで実現されていることが良く分かると思います。

もちろん、「乗算」よりもっと複雑な操作も、同じ部品の組み合わせで実現可能です。それを明確に表すため、筆者から作者にリクエストして作って貰ったのが次の第２問です。さあ、皆さん準備はできましたか？

【短評】

ＤＤ++さん

while ループみたいなものですか。
if 文のような構造を内包。

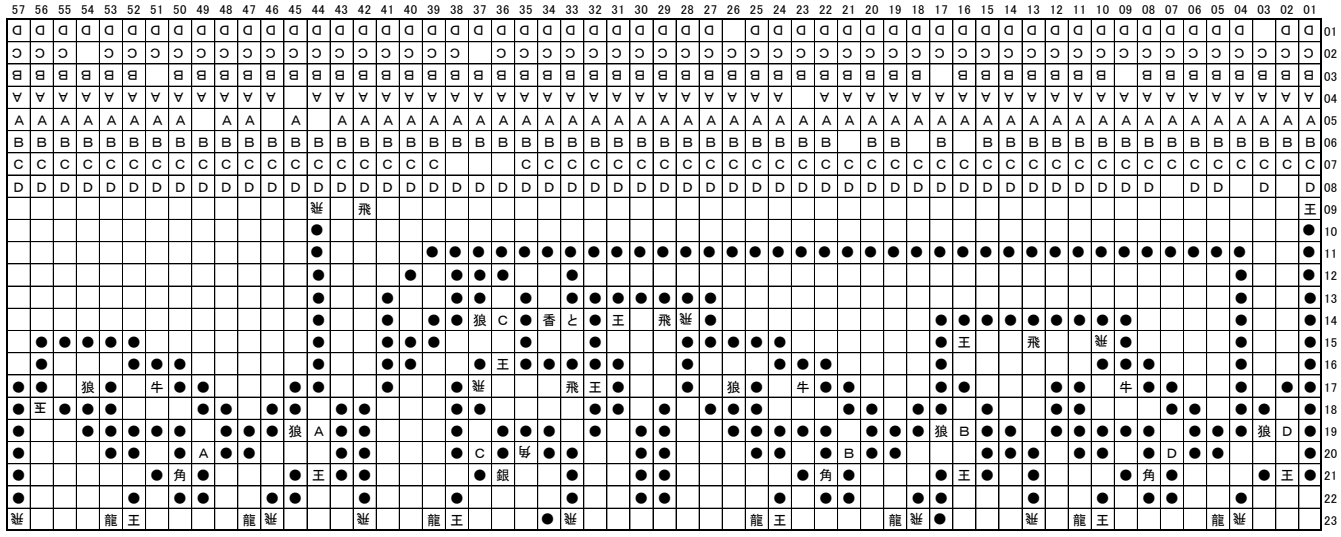
たくぼんさん

ウォーミングアップに最適。作者の意図がくみ取れました。牛、狼、禁欲がベストマッチですね。

☆やよい氏も本局を正解していますが、短評は２題分まとめていただいているので、総評の欄で紹介します。

■ 第２問 soga 氏作

多玉禁欲成禁協力詰（駒余り可） 66ｎ^2 ＋ 224ｎ ＋ 51 手詰



攻方持駒:An
受方持駒:A∞ B∞ C∞ D∞

【ルール】

•駒余り可

詰上りに攻方持駒が余っても良い。

•歩Ａ～歩Ｄ（Ａ～Ｄ）

Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄは異種の歩。いずれも「歩」と同じ性能で、同じ筋に２つ以上の同種の駒が存在できず、打歩詰の禁則も適用される。

【解答】

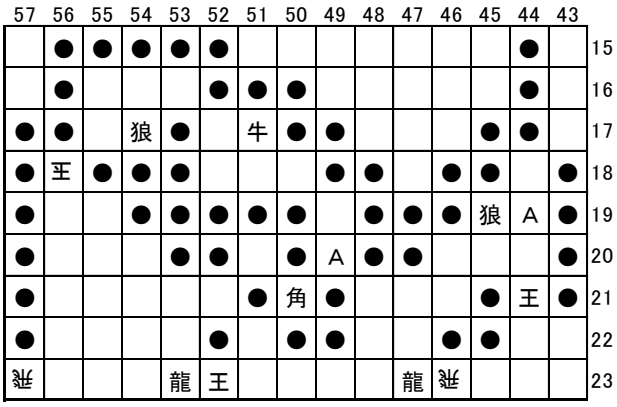
「5623 龍 5519 玉 5523 龍 5420 玉
5423 龍 5321 玉 5323 龍 5221 玉
5122 角 5120 玉 5221 角 5021 玉
5120 角 4920 玉 5021 角 4919 玉
4920Ａ 5018 玉 5218 牛 5118Ｂ
同牛 5117 玉 5218 牛 5217 玉
5117 牛 5316 玉 5516 狼 5416Ｃ
同狼 5417 玉 5516 狼 5517 玉
5417 狼 5618 玉」×ｎ （34 手×ｎ回）
5623 龍 5519 玉 5523 龍 5420 玉
5423 龍 5321 玉 5323 龍 5221 玉
5122 角 5120 玉 5221 角 5021 玉
5120 角 4920 玉 5021 角 4821 玉
4823 龍 4721 玉 4723 龍 4620 玉
4420 狼 4520Ａ 同狼 4519 玉
4420 狼 4419 玉 4519 狼 4418 玉
4419Ａ 4317 玉 4309 飛 4217 玉
4209 飛 4118 玉（この部分は 34 手）
『4123 龍 4019 玉 4023 龍 3920 玉
3923 龍 3821 玉 3722 銀 3720 玉
3621 銀 3719 玉 3720Ｃ 3618 玉
3617 飛 3518 玉 3517 飛 3418 玉
3417 飛 3319 玉 3317 飛 3220 玉
3223 龍 3119 玉 3123 龍 3018 玉
3014 飛 2917 玉 2914 飛 2818 玉
(この部分は 28 手)
「2823 龍 2719 玉 2723 龍 2620 玉
2623 龍 2521 玉 2523 龍 2421 玉
2322 角 2320 玉 2421 角 2221 玉
2320 角 2120 玉 2221 角 2119 玉
2120Ｂ 2218 玉 2418 牛 2318Ａ
同牛 2317 玉 2418 牛 2417 玉
2317 牛 2516 玉 2716 狼 2616Ｄ
同狼 2617 玉 2716 狼 2717 玉
2617 狼 2818 玉」×ｎ （34 手×ｎ回）
2823 龍 2719 玉 2723 龍 2620 玉
2623 龍 2521 玉 2523 龍 2421 玉
2322 角 2320 玉 2421 角 2221 玉
2320 角 2120 玉 2221 角 2021 玉
2023 龍 1921 玉 1923 龍 1820 玉
1620 狼 1720Ｂ 同狼 1719 玉
1620 狼 1619 玉 1719 狼 1618 玉
1619Ｂ 1517 玉 1515 飛 1418 玉
1415 飛 1319 玉 1315 飛 1220 玉
(この部分 36 手)
「1223 龍 1121 玉 1123 龍 1021 玉
0922 角 0920 玉 1021 角 0821 玉
0920 角 0720 玉 0821 角 0719 玉

0720D　0818 玉　1018 牛　0918B
同牛　0917 玉　1018 牛　1017 玉
0917 牛　1116 玉　1115 飛　1216 玉
1215 飛　1317 玉　1315 飛　1418 玉
1415 飛　1319 玉　1315 飛　1220 玉」
(32 手×n 回)
1223 龍　1121 玉　1123 龍　1021 玉
0922 角　0920 玉　1021 角　0821 玉
0920 角　0720 玉　0821 角　0621 玉
0623 龍　0521 玉　0523 龍　0420 玉
0220 狼　0320D　同狼　0319 玉
0220 狼　0219 玉　0319 狼　0218 玉
0219D　0317 玉　0309 飛　0216 玉
0209 飛　0315 玉　0309 飛　0214 玉
0209 飛　0313 玉　0309 飛　0212 玉
0209 飛　0311 玉　0309 飛　0410 玉
0409 飛　0510 玉
0509 飛　……（66 手略）……　3910 玉
3909 飛　4011 玉　4009 飛　4112 玉
4109 飛　4213 玉　4209 飛　4314 玉
4309 飛　4215 玉　4209 飛　4316 玉
4309 飛　4217 玉　4209 飛　4118 玉
(この部分は省略部分込みで 126 手)』×n
((66n + 190)手×n 回)
4123 龍　4017 玉　4023 龍　3916 玉
3923 龍　3815 玉　3615 狼　3715C
同狼　3714 玉　3615 狼　3614 玉
3714 狼　3613 玉　3614C　3512 玉
3413 と　まで　$66n^2+224n+51$ 手

【解説】

前局が「２倍」を表現したものならば、本局は「２乗」を表現したものです。こちらも、作品を構成する各機構を紹介した後、最後にレジスタ・マシンの表記で全体構成を説明します。

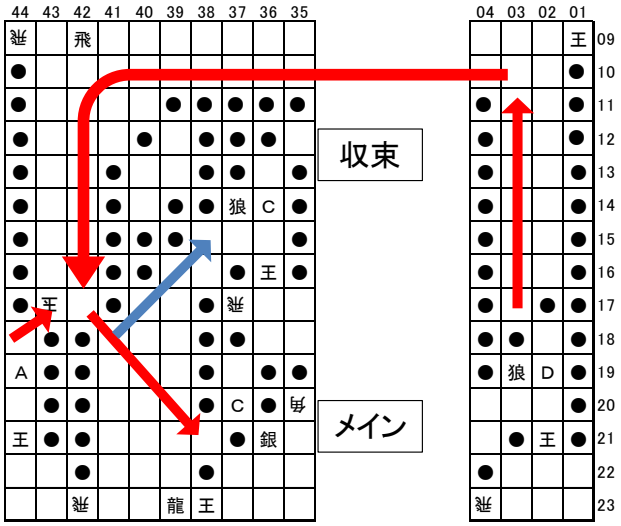
まずは盤面の左側に注目します。



この構図は第１問とほぼ同じです。違うのは、51 筋で「歩Ｂ」、54 筋で「歩Ｃ」が合駒できるようになっていることです。49 筋では「歩Ａ」を消費するので、「歩Ａ」が一つ減ると「歩Ｂ」と「歩Ｃ」が一つずつ増えることになります。

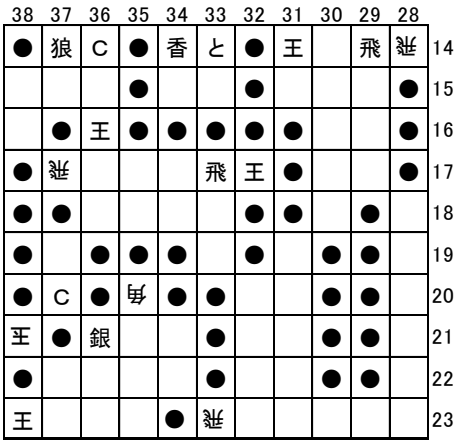
46 筋から 44 筋は「歩Ａ」がなくなったときだけ通り抜けられるゲートになっており、全体としてＡの値をＢとＣにコピーし、Ａは０になる仕組みです。

次は 43 筋より右を見ましょう。



玉は 4118 に達した後、右上に進むルート（青矢印）と右下に進むルート（赤矢印）の２つのルートを選べます。ただし右上に進むルートの先には「歩Ｃ」がなくなったときにしか進めないゲートが待ち構えているので、通常は右下のルートに進みます。実は右上に進むルートは、収束用の機構であり、右下がＢ×Ｃを計算する（どちらもＡのコピーなので、実質はA^2を計算する）メインの機構なのです。

次にメインの機構の先頭部を見てみます。



これは「歩Ｃ」を１枚消費し、玉を 3821 か

ら 2818 へ運びます。そして運ばれた先で次の機構と合流します。

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	
●	●	●	●	●							●	王		15
●				●	●	●					●			16
●		狼	●		牛	●	●				●	●		17
王	●	●	●				●	●		●	●		●	18
		●	●	●	●	●		●	●	●	狼	B	●	19
			●	●		●	B	●	●				●	20
					●	角	●				●	王	●	21
				●		●	●			●	●			22
			龍	王					龍	飛	●			23

これももう見慣れた機構ですね。23 筋で「歩Ａ」、26 筋で「歩Ｄ」を稼ぎ、21 筋で「歩Ｂ」を消費。18 筋から右に「歩Ｂ」がなくなったときにだけ通れるゲートが待ち構えており、全体として見ると、ＢをＡとＤにコピーして、Ｂを０にする仕組みになっています。先に説明した機構と併せて考えると、「歩Ｃ」を一つ減らしたら、「歩Ａ」が「歩Ｂ」の枚数増えるわけです。もしここで「歩Ｂ」の枚数が元に戻せれば「歩Ａ」の枚数をＢ×Ｃにできる…と気づけば「歩Ｄ」の役割が見えてきます。「歩Ｄ」は「歩Ｂ」を復元するためのバックアップだったのです。

ではさっそく「歩Ｄ」から「歩Ｂ」を復元する機構を見ていただきましょう。

13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	
●	●	●	●	●					●			●	14
飛			飛	●					●			●	15
			●	●	●				●			●	16
	●	●		牛	●	●			●		●	●	17
	●	●				●	●		●	●		●	18
	●	●	●	●	●		●	●	●	狼	D	●	19
●	王	●	●		●	D	●	●				●	20
●				●	角	●				●	王	●	21
●			●		●	●			●				22
飛		龍	王					龍	飛				23

これももう見慣れた形ですね。07 筋で「歩Ｄ」が１枚減少し、09 筋で「歩Ｂ」が１枚増え、04 筋から右には「歩Ｄ」がなくなったときだけ通れるゲートが待ち構えています。つまり、全体としてＤをＢにコピーする仕組みです。

コピーが終わったら玉を反時計回りに大回りさせて、4118 まで戻します。

さて、「歩Ｃ」がなくなったらＢ×Ｃの計算結果がＡに格納されています。最後に復元したＢは元々Ａなので、「歩Ａ」は元の枚数の２乗、「歩Ｂ」は「歩Ａ」の元の枚数となっています。詰将棋の標準的な作法に倣って、「歩Ａ」「歩Ｂ」を消去することもできますが、本局のように「駒余り可」とした方が、作品の狙いが分かりやすいでしょう。ではこの作品の実にあっさりとした収束部分をご覧いただきましょう。

38	37	36	35	34	33	
●	●	●	●	●	●	11
●	●	●			●	12
●	●		●		●	13
●	狼	C	●	香	と	14
王			●			15
	●	王	●	●	●	16

「歩Ｃ」がなくなったときにだけ通れるゲートを通り、その後は 3512 玉に対し「3413 と」で最短で収束します。

では、レジスタ・マシンの記法で本局の仕組みを表しましょう。作者も初めにこの記法で全体の仕組みを考え、それを盤駒での表現に翻訳するという手順で本局を作ったのだと思います。

1: JZDEC (A, 2, 4)
2: INC (B, 3)
3: INC (C, 1)
4: JZDEC (C, 5, 詰み)
5: JZDEC (B, 6, 8)
6: INC (A, 7)
7: INC (D, 5)
8: JZDEC (D, 9, 4)
9: INC (B, 8)

1～3 でＡをＢとＣにコピー。Ａは空になります。4～9 がＢ×ＣをＡに格納する処理ですが、4 でＣを減らし 5～7 でＢをＡとＤにコピー、8・9 でＤからＢを復元し 4 に戻ります。それぞれが、盤のどこに対応しているか、解答されなかった皆さんもご確認をお願いします。なお最初の図では「4421」「1621」「0221」の配置が「王」でなく「●」で、第１問と同様、早詰を生じていました。出題早々にこの問題点を指摘していただいたＤＤ++氏に感謝致します。

【短評】

ＤＤ++さん

１問目が自身を２倍する演算（歩を燕に戻す機構をくっつければ）で、２問目が自身を２乗する演算という対比なのかな？

あと、これだけ大きい場合、左とか下にも筋や段を書いてあるとありがたいです。果たして解答中で何箇所数え間違い書き間違いをしていることか。

☆ 確かに仰る通りですね。第２問は出題時に分割していましたから、各図に段の番号を添えるべきでした。今回は第１問を含め、結果稿の各部分図には筋と段を表す数値を添えました。解答の誤記は何箇所か（特に後ろの方に多く）ありましたが別に構いません。逆にこちらの誤記に気づくこともありました。

たくぼんさん

詰将棋コンピュータの定義はよく分かりませんが、作品としては禁欲ルールとフェアリー駒を上手く融合させて回りくどい入れ子構造を見事に構築されていると思います。ただ解答書くのは大変でした。

☆たくぼんさんは n=3 で解答したので 1317 手となるはずですが、解答に書かれた手数は 1293 手。解答を精査すると、途中「0920 角 0720 玉」の２手が毎回抜けており、計 24 手分の差となっていました。単なる誤記なので、正解とします。

【総評】

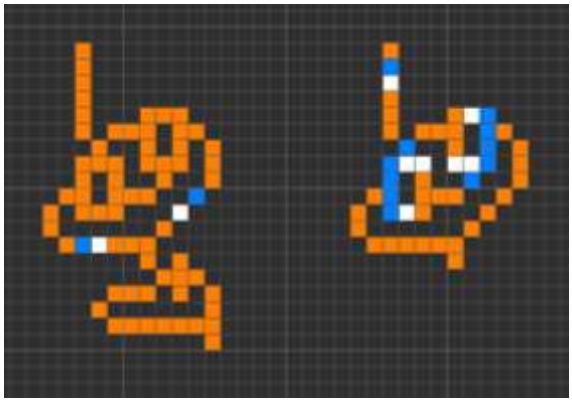
やよいさん（※両題まとめての短評）

フェアリーは「源泉館」の５手詰に難儀するほどの解図力ですが、本作は理解できました。盤面を見たときは、ワイヤワールドを連想しました。四則演算や論理回路の構成なども可能なのか？等、考えされられました。

「詰将棋コンピュータ」がどのような姿を現わすのか、結果稿を楽しみにお待ちしたいと思います。

☆ 修正後の図では、やよいさんが最初に解答を送ってくださいました。

コメントにある「ワイヤワールド」は、単純な法則で複雑な計算を行える世界の一つ。「電子回路」を抽象化したような表現なので、その筋の人にはレジスタ・マシンより、直感的に理解しやすいかもしれません。



ワイヤワールドでのフリップフロップ（一種の記憶装置）の例。

ワイヤワールドは格子状の空間が単純な規則により変化する「セル・オートマトン」の一種です。詰将棋も一種の「セル・オートマトン」ですが、同時並行的なイベントの発生がなく、玉に関連したイベントのみが起こるという点で制約の強い「セル・オートマトン」です。そんな不利な条件をどうやって克服するのか。次は作者の投稿原稿（以下は「論文」と呼ぶこともあります）で仕組みを見ていきましょう。

3. 理論背景

以下に作者の投稿原稿を（若干の手直しを除いて）そのまま掲載します。この「論文」では出題に含まれていない機構（例 :「火将」を使用した交差の機構）についての説明や、発展的話題にも触れられています。

なお、文中の「チューリング完全な配置」を 150 筋程度でできるという見積もりには、作者自身が疑義を呈しており、そんなに楽には実現できないようです。「盤上の万能チューリング・マシン」はもう少しお預けですね。

soga 氏の投稿原稿

多玉禁欲成禁協力詰　42n + 33 手詰

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕		燕	燕	一
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	二
歩	歩	歩		歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		四
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	五
燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕	燕		燕	燕		燕		燕	六
	●	●	●	●	●							銀	●	●	七
	●				●	●	●						桂		八
●	●		狼	●		牛	●	●				●	●		九
●	王	●	●	●				●	●		●	●			十
●			●	●	●	●	●		●	●	●	狼	燕	●	十一
●				●	●		●	燕	●	●				●	十二
●						●	角	●				●	王	●	十三
●					●		●	●			●	●			十四
飛				龍	王					龍	飛				十五

攻方持駒 燕×n,　歩×0
受方持駒 燕×∞，歩×∞

※燕：燕　　（禽将棋）
　牛：横牛　　（大局将棋）
　狼：横狼　　（大局将棋）

作意手順
「14 十五龍、13 十一玉、13 十五龍、12 十二玉、12 十五龍、11 十三玉、
11 十五龍、10 十三玉、9 十四角、9 十二玉、10 十三角、8 十三玉、
9 十二角、7 十二玉、8 十三角、7 十一玉、7 十二燕、8 十玉、
10 十横牛、9 十歩、同横牛、9 九玉、10 十横牛、10 九玉、
9 九横牛、11 八玉、13 八横狼、12 八歩、同横狼、12 九玉、
13 八横狼、13 九玉、12 九横狼、14 十玉」×n (カッコ内 34 手×n 回)
14 十五龍、13 十一玉、13 十五龍、12 十二玉、12 十五龍、11 十三玉、
11 十五龍、10 十三玉、9 十四角、9 十二玉、10 十三角、8 十三玉、
9 十二角、7 十二玉、8 十三角、6 十三玉、6 十五龍、5 十三玉、
5 十五龍、4 十二玉、2 十二横狼、3 十二燕、同横狼、3 十一玉、
2 十二横狼、2 十一玉、3 十一横狼、2 十玉、2 十一燕、1 九玉、
「1 十歩、1 八玉、1 九歩、同玉」×2n (カッコ内 4 手×2n 回)
2 八銀、1 十玉、2 十二桂まで。
(34n + 30 + 8n + 3 =) 42n + 33 手詰。

1. 作品概要

15×15 の盤と、フェアリー駒を用いた多玉禁欲成禁協力詰です。使用したフェアリー駒は、

・燕(禽将棋)
・横牛(大局将棋)
・横狼(大局将棋)
・●(フェアリー駒)

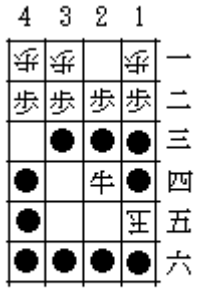
です。その他の駒も無制限に使用しています。なかでも燕は、歩とは別種の駒と解釈し、自歩がある筋であっても、禽将棋のもともとのルール通り、二燕まで存在することが可能としました。

中身についてですが、持駒数を機械的に 2 倍するプログラムを表す禁欲協力詰です。盤面の拡大、フェアリー駒追加などすれば、より複雑なことができます。しかし、手順を清書することが困難になりそうだったので、15×15 でまとまった本図を投稿します。

パーツは、おおまかに「持駒を 1 枚増やす配置」と「持駒を 1 枚減らす配置」の 2 つに分かれます。より複雑なものを作るときに必要になる配置(軌道を交差させる配置)についてもここで述べます。

2. それぞれの配置について

2-1. 持駒を 1 枚増やす配置



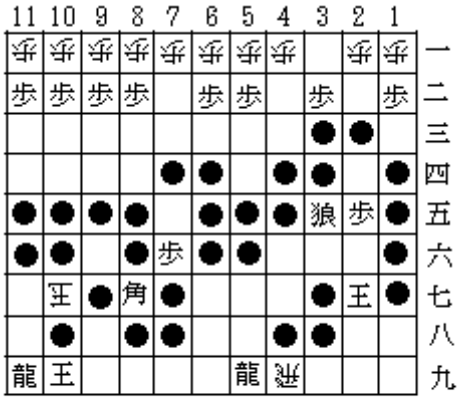
攻方持駒　なし
受方持駒　歩×∞

○想定手順
3 五横牛、2 五歩、同横牛、2 四玉、3 五横牛、3 四玉、
2 四横牛、4 三玉、……

攻方持駒に歩を一枚増やす配置の一例です。横牛を使ったもののほかに、横狼を使ったもの、上下反転させたものも構成できます。本作には、横狼を上下反転させて利用しています。ただ単に持駒を増やすだけなので、作成は難しくありません。持燕を一枚増やす配置も同様に構成できます。

2-2. 持駒を 1 枚減らす配置

2-2-1. その 1



攻方持駒　歩×0 or 1
受方持駒　歩×∞

○想定手順
9 八角、9 六玉、10 七角、8 七玉、9 六角、7 六玉、
8 七角、

①攻方持駒の歩が 1 枚以上
7 五玉、7 六歩、8 四玉、……

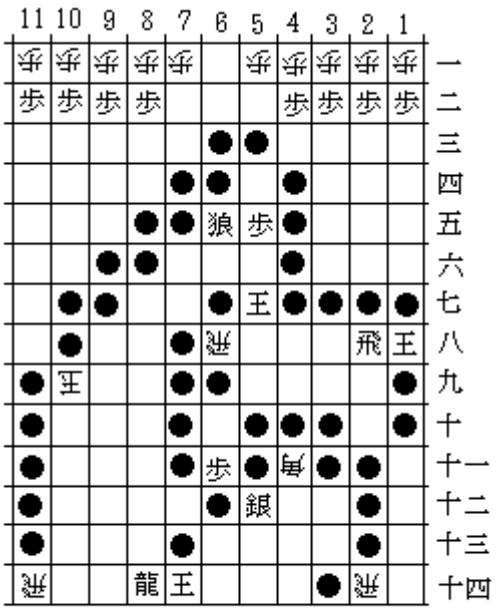
②攻方持駒の歩が 0 枚
6 七玉、6 九龍、5 七玉、5 九龍、4 六玉、
2 六横狼、3 六歩、同横狼、3 五玉、2 六横狼、2 五玉、
3 五横狼、2 四玉、2 五歩、1 三玉、……

この図では入口が 1 つであるのに対して出口が 2 つあります。左上に抜けるルートと、右上に抜けるルートです。それぞれのルートは、

・左上ルート→持歩を消費するため、持歩が最低でも一枚ないと先に進めない
・右上ルート→禁欲ルールを生かして、持歩があると駒取りができずに、先に進めない[1]

というようにしました。左上ルートは持歩を一枚減らす働きをします。右上ルートでは、取った駒を消費する機構も含んでいるので、このルートでの駒の収支はプラスマイナス 0 (=持駒に変化なし)になっています。
これについても、持歩でなく持燕に関するバージョンを同様に作ることができます。

2-2-2. その 2



攻方持駒　歩×0 or 1
受方持駒　歩×∞

○想定手順

[1] 持駒が邪魔駒になるというシステムについては、WFP 第 23 号のたくぼん氏作で初めて知りました。

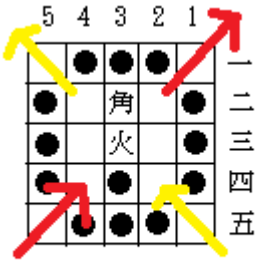
10 十四龍、
①攻方持駒の歩が 1 枚以上
　　9 十玉、9 十四龍、8 十一玉、8 十四龍、7 十二玉、
6 十三銀、6 十一玉、5 十二銀、6 十玉、6 十一歩、5 九玉、
5 八飛、4 九玉、4 八飛、3 九玉、3 八飛、2 十玉、
2 八飛、1 十一玉、……

②攻方持駒の歩が 0 枚
　　9 八玉、9 十四龍、8 七玉、8 十四龍、7 六玉、
5 六横狼、6 六歩、同横狼、6 五玉、5 六横狼、5 五玉、
6 五横狼、5 四玉、5 五歩、4 三玉、……

　0 枚の場合と 1 枚以上の場合の位置関係を入れ替えたものです。こちらの方が使い勝手が良いケースも数多くあります。

2-3. 軌道を交差させる配置

　ピン用の自玉と龍・飛・角などを使うことによって、上記の各ギミックの入口と出口を自由に結合することができます。そのときに問題になるのが軌道の交差です。この場合には大局将棋の火将を使うことで交差が可能だと考えています(下図)。



※火＝火将　(大局将棋)

○赤ルートの想定手順
……、4 四玉、4 二火将、3 三玉、4 四火将、2 二玉、3 三火将、1 一玉、……
　攻方・受方ともに駒打ちが可能だと危険なので、取り扱いには注意が必要です。

　以上のことから、持歩や持燕に関する操作を好きな順番で組み合わせることができると言えます。

3. レジスタマシンとの対応

　持歩を 1 枚増やす操作を「INC (歩, i)」と書き、持燕を減らす部分を「JZDEC (燕, i, j)」と書くことにします(ただし、i は足し算・引き算に成功したときの次の操作の番号を表し、j は引き算に失敗したときの番号を表す)。このとき、今回の配置は、

1: JZDEC (燕, 2, 詰み)
2: INC (歩, 3)
3: INC (歩, 1)

という配列だと解釈できます。「詰み」については、詰上り時の駒余りを避けるため、歩を消費していますが、構想上必須の操作という訳ではありません。

以上のように捉えると、本作は英語版 Wikipedia の counter machine の項にある Minsky machineに対応していることが分かります(文献によってJZDECの書き方や定義が微妙に異なっているのですが、今回はWikipediaの記法に従いました)。すなわち、特殊な禁欲協力詰は、2つのレジスタを持つMinsky machineと同等の計算能力を持っているということになります。そしてこのマシンは、任意のチューリング・マシンをエミュレートできることが知られています。という訳で、「特殊な禁欲協力詰は、チューリング完全である」ことが言えます。

4. その他

問題は「完全かどうか」です。fmが使用できないため、あまり自信はありません。また、「よりよい方法があるかどうか」についても不明です。一応、ルールや使用駒は既存のものの組み合わせで表現していますが、特殊ルール・駒がより少なくて済む方法がある気がします。

さらに「大幅な推敲が可能かどうか」ですが、JZDEC の配置はどちらもかなり非効率的なので、高確率で可能だと思います。エレガントな解は、私には発見できませんでした。

Korec (1996)によると、7レジスタ20命令で、2レジスタマシンの動きをエミュレートできる万能レジスタマシンが作れるとのことです。そのため、有限の盤サイズでチューリング完全な配置が構成可能ということになります。試してみたのですが、現状ではレジスタ用にフェアリー駒を追加して150筋程度必要でした。

5. 参考文献

英語版 Wikipedia ‘Counter machine’
(http://en.wikipedia.org/wiki/Counter_machine, 2014年2月14日時点)
Korec, I. “Small universal register machines”. Theoretical Computer Science, Vol.168, Issue 2, November 1996, pp.267-301.
Weisstein, W. "Register Machine". From MathWorld--A Wolfram Web Resource.
(http://mathworld.wolfram.com/RegisterMachine.html, 2014年2月14日時点)
神無七郎 第92回トップページ発表作出題コメント From Onsite Fairy Mate
(http://www.abz.jp/~k7ro/solve/solution18.html#第92回, 2014年3月1日時点)
たくぼん 禁欲協力詰31手 須川卓二編『Web Fairy Paradise』第23号 p.4。
(http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/WFP23.pdf, 2014年3月1日時点)
山田嘉則 「2010年-2011年ベストフェアリー10局」 若島正編『この詰将棋がすごい』p.91。

4. 補足と考察

4.1 今回の作品の意義

拡大盤・非標準駒数で詰将棋を作る場合、盤や駒数を拡張する意味が必ず問われます。その答えの一つは「通常の盤や駒では実現できない手順を実現する」ですが、その意味で今回の「詰将棋コンピュータ」は行き着く所まで行き着いてしまった感があります。つまり、必要なだけ盤を広げられ、必要なだけ駒の数と種類を増やせるなら、「どんな手順でも可能」だと判明したのです。これが今回の作品の最大の意義だと筆者は思います。

また、今回の作品の出題では拡大盤に相応しい出題形式についても範が示されています。もしかすると、他にもあるかもしれませんが、ここでは以下の３つをピックアップします。

(1) 駒数・手数の変数による指定

拡大盤では手順の相似拡大が容易に可能です。例えば標準駒数の場合だと桂は４枚しかないので、「歩から桂への持駒変換を４回繰り返す」は意味を持ちます。でも駒数が自由に拡張できるなら「４回繰り返す」は意味を持ちません。拡大盤では手数や駒数の指定を変数にした方が、構造が明確になります。これは変数の偶奇によって手順が異なるなどの表現も生み出す可能性があります。

(2) 駒余り可

詰上りに駒が余らないようにするのは、現在の詰将棋の標準的な作法ですが、拡大盤ではそれは絶対のものではありません。持駒を消化するためだけの配置というのは、単なる技巧の問題で、標準盤では意味を持っても、拡大盤では大した意味がないのです。

(3) 成禁指定

今回はフェアリーなので尚更ですが、拡大盤では「成」を使う必要性はかなり少ないと思います。成駒が必要な場合は、それを最初からフェアリー駒として使用すれば良いからです。途中で成ることで成立する手順もあるでしょうが、効率を無視すれば、その手順も「成」を除外した構図で実現できるでしょう。拡大盤では「成禁」の方が標準的な出題形式となると思います。

4.2 課題

作者の「論文」にはいくつかの課題が挙げられています。まず、機械検討ができない現在の状況では作品が「完全かどうか」は大問題です。今回の２題は解答者３名と少ないですが、修正後に寄せられた解答はすべて作意解なので、太鼓判までは押せなくとも、かなり安心といったところでしょうか。

また、「詰将棋コンピュータ」をよりエレガントに構成する方法も重要です。今回の２作では可能な限り既存のルールのみで「詰将棋コンピュータ」を構成するよう、作者は配慮しています。新しいルールを導入するより、既存のもので済ませる方が、この場合は価値が高いからです。いかに「ありふれた」ルールで「詰将棋コンピュータ」を構成するかは、今後も研究に値する命題です。

4.3 拡大盤の今後

今回「詰将棋コンピュータ」が構成可能だと分かったことで、拡大盤を研究する気が削がれた人もいるかもしれません。「どんなことでも可能だと分かっているのに、可能性を追求することに何の意味があるのだろう？」と。

そんな方はこう考えてください。「詰将棋コンピュータ」は「器」を提供するだけで、中身を提供するわけではありません。今回の作品で「二倍」「二乗」という２つの「中身」が「器」の中に入ったわけですが、まだまだ「器」に入れるべき「中身」はあるはずです。高度な「中身」を考案するのは、詰将棋作家の仕事であり、高い創造性が必要です。

今回の作品の登場が拡大盤の「終点」となるのではなく、次に繋がる「里程標」となることを願います。

以上

推理将棋第７７回出題解説

担当：DD++

出題：　　平成 26 年 4 月 23 日
解答締切：　平成 26 年 5 月 20 日

前回は凶悪な難易度でしたが、今回はかなり簡単だったようで、解答の集まりが早かったです。あとは全部完全作なら担当としては非常に安心できる回になったのですが。。

７７-1　初級　はなさかしろうさん作
ささやかな軍議　　10 手

「殿、御味方の動きが鈍うござるが、本日のいくさはいかがあいなりましょうや」
「うむ、やはりな。されど五助よ、いまさら言うまい。我らは前進あるのみぞ」
「喜んで先駆けつかまつる。殿を玉、私を歩に見立てて、交互に直進させまする」
「とはいえ彼奴らめ、きっと裏切り成り上がるであろうよ。それ、この通り」
「南無三、10 手目の成で詰まされるとは。なれど、ならばこそ最後までお供しますぞ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

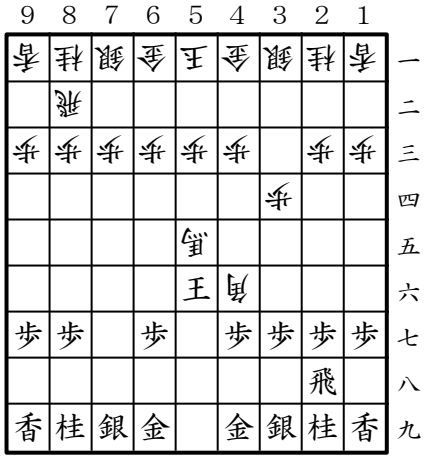
（条件）
・10 手で詰んだ
・先手は玉と歩を交互に真っ直ぐ前に進めた
・最終手は成

出題のことば（担当　DD++）
先手の順に捻りはありませんので先に決めてしまいましょう。
追加ヒント
56 まで来た玉を角と馬で詰ませます。取った方の角で上手に 57 を防ぎましょう。

推理将棋７７-1　解答

▲５八玉　▽３四歩　▲５六歩　▽７七角不成
▲５七玉　▽８八角不成　▲５五歩　▽４六角
▲５六玉　▽５五角右成 まで 10 手。

詰上り図



持駒　なし

先手は玉と歩を交互に進めた。歩はともかく、玉は 57 の歩が邪魔になるので前進するのは大変。これが上級なら△57 角▲同玉なんてトリッキーなやりとりがあるかもしれませんが、初級なので素直に５筋の歩を突くことを考えましょう。

そしてもう１つ、玉の最終位置は初手玉なら 56、初手歩なら 57 になりますが、57 玉は上下に逃げ道が分散するので詰ませるのが大変。ということで 56 玉を考えましょう。これらを信じた場合、先手の手は「▲58 玉▲56 歩▲57 玉▲55 歩▲56 玉」。

一方後手はこの玉の周りをとにかく押さえてしまえばいいですね。１枚では足りないので２枚欲しいところですが、玉方の協力は得られないので「△34 歩△77 角不成△88 角不成」と最速で攻め駒入手（銀を狙うのは▲57 玉が指せなくなるので不可）。

ここからあと２手、となると△46 角で 57 を押さえつつ 55 への利きを作って△55 角成までを見つけるのは練習問題より簡単。素直に考えれば素直に作意に辿り着ける、初級にふさわしい問題なのでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう（作者）　「55-3 の元出題にあった余詰手順の遊びを一手短縮しました。例題よりも冗長ながら解きやすいのではないかと思います。５筋の歩なので五助、なのですが、モ

デルの湯浅五助は侍大将で槍の名手とのこと、本当は歩では役不足のようです。」

■片側の手を大きく明かすのは難易度下げにかなり有効。研究してみると初級用良問が量産できるかも。

飯山修 「「儂の隣にいた四助は何をしておったのじゃ」という殿の嘆きが聞こえそう。」

■そのころ四筋の歩は殿の退路を塞いでいました。

まさ 「素朴な手順。」

■それでいて詰め上がりはかなり綺麗な形。

斧間徳子 「易しい客寄せ問題ですが、後手の手を「最終手は成」だけで限定しているのがうまい。」

■成生の限定はいろいろやり方がありますが、「不成なし」とどっちが綺麗かな？

隅の老人Ｂ「最終手を成りで決めるには？これで２回の不成が決まります、易しいけれど、ウマイ上手い。」

■最終手成指定の方が推理将棋特有の不成が出てくるので客寄せ向けでしょうかね。

小山邦明 「後手の着手が、この条件で限定できているのが素晴らしいと思いました。」

■玉方の協力がないといかに手順に不自由するかがよくわかります。

NAO 「46 角が見えず、ちょっとだけ戸惑いました。」

■玉腹に生角、は手筋なんですが普通は二段目でやることですからねえ。

波多野賢太郎「これは先手の指し手が決まるので易しくありがたかったです。戦国時代を思わせるやりとりにちょっと面食らいましたが、これもなかなか面白いですね。」

■やはりこういう条件は解きやすいんですよね。初級用に研究の価値あり。

Pontamon 「「成り上がる」に騙されそうになったけど第一感通り、角を下がって（引いて）成るので正解でした。成れるのは右の角だけなので「棋譜表記に右は不要か？」と悩みましたが、練習問題が「引成」になっていたので右を付けました。（最近、棋譜表記が気になっていて）」

■２枚以上動ける場合はどんな場合でも必要ですね。片方が動かすと自殺手になる場合とかでも。

金少桂 「推理将棋初挑戦初解答です。そして初めて推理将棋が解けました！親切設計の客寄せ問題ですね、ありがとうございました。」

■ありがとうございます。客寄せ問題を毎回出し続けた甲斐がありました。

EOG 「面白い。」

■46 角という打ち場所は独特。

チャンプ 「これが初級の作り方ですね。条件もスマートで考えやすく好感が持てます。」

■条件で道標をはっきりおいてあげることですね。

ジェシー 「頑張った（？）歩を取って成るというのが、ちょっとした盲点でした。」

■動かす駒は取られてはいけない、という先入観ですね。

占魚亭「歩頭角に気付くまでだいぶ時間がかかりました。」

■よく知る手も場所が変わると途端に見えなくなります。

諏訪冬葉 「最初 54 歩+55 馬 の詰みを考えていたので 57 をふさぐ方法に迷いました」

■玉の尻は推理将棋では玉方駒があることがおおいですが、そうでない場合はだいたい玉腹角です。

渡辺 「最終手 55 角成でも通じますが、将棋連盟の記法だと右成なんですよね。」

■補助記号をつけるかつけないかに、例外は少ないほうがわかりやすいということなのでしょう。

変寝夢 「初手から３手ごとに、直接 58 玉等指し手を、さらに最終手を成に指定して、283 万局面で２分半でした。それにしても泣かせる話ですね」

■五助が先に討ち取られている点がなんとも。

S.Kimura「玉が 57 か 56 で詰む形を考えたら，55 角成に気付きました.」

■55 金は難しいですから 55 馬か龍、55 飛成までは無理と考えると自然にたどり着ける親切設計。

はらたっと 「46 角がピッタリです。」

■すんなり見えました？

正解：２０名
EOG さん　飯山修さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　金少桂さん　小山邦明さん　ジェシーさん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　のくせにさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　変寝夢さん　Pontamon さん　まささん　渡辺さん

７７-２　中級　Pontamon さん作
桂馬の駒を５手　　11 手

A「11 手で勝ったよ。」
B「どんな将棋だったの？」
A「２手目は歩以外の駒だった。後手玉の着手は２回だったね。」
B「先手の君は？」
A「着手した筋は２つの筋だけで、王手は２回だったよ。」
B「やたらと「２」ばかりだね。」
A「そんなことないよ、ぼくは桂馬の駒を５回指したよ。」※

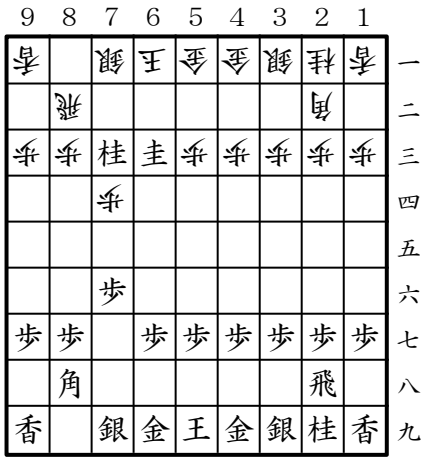
さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）
・11 手で詰んだ
・（後手）２手目は歩以外の駒の着手で、玉の着手は２回。
・（先手）王手は２回で、着手は２つの筋のみ。
・先手は、桂馬の駒を５回指した。※
※「桂馬の駒」とは桂馬の駒を使う手、つまり桂または成桂の着手という意味です。

出題のことば（担当　DD++）
詰み形はいくつか考えられますが、さてどれが正解？
追加ヒント
玉と金を３手かけて入れ替えましょう。最後は桂打ち。

推理将棋７７-２　解答　　担当　DD++
▲７六歩　▽５二玉　▲７七桂　▽７四歩
▲６五桂　▽７三桂　▲同桂成　▽５一金右
▲６三成桂　▽６一玉　▲７三桂　まで 11 手。

詰上り図



初手に桂は指せないので、先手は３手目以降桂馬と成桂のみ。これが攻方５手中桂４手なら歩を突いて三段跳ねで桂を取って吊るし桂までなのですが、この問題では攻方６手中５手なので余った１手をどう使うかがカギとなります。

可能性としては、７手目に成った桂を９手目に移動して吊るし桂か、９手目に桂を打ってから成桂を動かして詰み、９手目に桂を打った桂の方を成って詰み、また２枚目の桂を使わずに成桂を動かす形、など１手増えるだけでバリエーションは広がります。個々に検討していくことになりますが、どれから順に考えたかで解図時間は大きく左右されたでしょうね。

結論としては「７手目に成った桂を９手目に移動して吊るし桂」が正解。後手は歩突き桂跳ねで２手要するので残り３手。これを使って 51 金と 61 玉を入れ替えることで 10 手によくある居玉吊るし桂をちょうど１筋ずれた形で作ることができます。先手は２つの筋しか着手できないので非限定は全て消え、後手は玉がちょうど２回王手されるように動けば手順が決まります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon（作者） 「「吊るし桂」という言葉をまだ知らず、「桂でのトン死筋です」と書いて投稿した派生作品です。いつもと作風が違っていて「比較的おとなしめ」で、自分でつくった気がしません。(笑)」

■他のは良くも悪くもぶっ飛んでるものばかりで、投稿作検討が全く追いついてません……。

飯山修「桂の指手五回となるとどうしても手が限定されます。この条件以外の方法は無理なのでしょうか。」

■玉の手２回の条件を外せば「▲76 歩△52 玉▲77 桂△54 歩▲85 桂△53 玉▲73 桂成△64 玉▲74 成桂△65 玉▲75 成桂」とか、あるいは諸々無視すれば「▲36 歩△34 歩▲37 桂△33 桂▲45 桂△54 歩▲33 桂不成△52 金右▲53 桂△62 銀▲41 桂右成」みたいに全く違う形はいくらでも出てきます。

まさ 「52 玉がとぼけた味で面白い。」

■無駄手に見えて実は必要な一手。

斧間徳子 「条件がやや多すぎるのが難点。今後の作に期待します。」

■２つをまとめて１条件にする技術は慣れですから、今後自然と身につくと思いますよ

はなさかしろう「桂打―成桂移動の順をしばらくさまよいましたが、桂打まででしたか。左右が玉方の飛角の違いで決まるのが巧みで面白い手順でした。」

■感覚的にそちらの方が詰みやすそうなんですよね。

隅の老人Ｂ 「桂を跳ばすのには、初手はどの筋の歩を動かすのかな？最後に気付いたのが、76 歩。情けないなぁ。」

■２つの筋しか着手できないのにさすがに端攻めはちょっと無理があるでしょう。

小山邦明 「先手の５手が桂の着手である事と、着手の筋が２つだけ」は、大きなヒントでした。」

■ジグザグに跳ねていくのが容易に見えますからね。

NAO 「63 成桂と 73 桂の形は、よく見る形とは逆形になっている分気づきにくい手順でした。「桂馬の駒」という表現は違和感があります。率直に桂馬か成桂でいいと思うがどうでしょう・・・飛車か龍を「飛車の駒」とはまず使わない表現でしょうし。」

■誤解の余地がないのであればどちらでも好みの問題かと思います。パラと違って字数に制限があるわけでもないですし。

波多野賢太郎「この詰上がりになかなか気づかず、２九の桂を動かしたり、後手の桂を動かさずに取らせたりしてずいぶん悩みました。５二玉はなるほどなぁと思った一手でした。」

■特に成桂を動かす順はかなりいろいろ紛れがありますからね。深みにハマると大変。

金少桂「初手に桂の道を開けたら先手の手が残り全部桂というのがわかっているので、頑張ってみる気になりました。後手が桂を渡すところまではすぐにわかったのに、61 という詰み場所

がなかなか見つからずに苦戦しました。２手目52 玉がなかなか難しかったです。てっきり 62 玉(か左右逆の 42 玉)と思ってしまっていたので。」

■思い込み、というのはベテランでもやってしまう推理将棋最大の敵ですね。

EOG 「52 玉が洒落ている。」

■王手２回というのに 62 へ出るでもなく 51 で待つでもなく。

チャンプ「初々しさを感じる条件付けで親のような気持ちで解かせて頂きました（笑）Pontamon さん初入選おめでとうございます。今後の問題も楽しみにしてます。」

■今後の問題はなんというか、こう、恐ろしいです。特に担当にとって。

ジェシー「玉と金の入替だけで３手も使うという無駄手感が盲点でした。」

■実際は無駄手ではない最短なんですが、どうにか短くなりそうな気がして仕方ありません。

占魚亭 「詰み形はすぐ見えたのに 52 玉に気付くのに一週間強。ギブアップ寸前でした。」

■玉金の３手入れ替えは実は２通りに見えて３通りあるんですよね。

諏訪冬葉 「63 成桂が見えませんでした」

■成桂はトドメだと思っちゃいました？

渡辺「際どいところで色々なものが限定されているのが良い。29 桂を出動すると 33 の角の利きか２つの筋の条件に阻まれる。」

■検討という目で見てみると実はかなり綱渡りしてるんですよね、この条件。

変寝夢「条件の二つの筋を６筋７筋に固定して 120 万局面１分 40 秒でした。条件を入れてる最中にＭｙ脳でも発見できました。ちょっぴり嬉しい。いや嬉しくないか」

■機械は速いだろうと思いましたが、初級より速いとは驚き。

S.Kimura 「桂馬を打ってから成桂で詰ませることばかりを考えていたので,ヒントを見ても,しばらく答えが分かりませんでした.」

■思ったよりも幅広いですよ､桂と成桂で５手。

はらたっと 「３、４筋でダメで角の効きがない６、７筋だなと。」

■問題によっては飛の利きがない 32 地点を使うこともありますね。

正解：２０名
EOG さん　飯山修さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　金少桂さん　小山邦明さん　ジェシーさん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　のくせにさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　変寝夢さん　Pontamon さん　まささん　渡辺さん

７７-３　上級　チャンプさん作
金縛りの歩　　11 手

半　蔵「拙者が先手のようだな、では初手はこうだ。」
十兵衛「そうきたか、では儂はこうするとするか。」
半　蔵「忍奥義、歩不動金縛りの術！！」
十兵衛「なっ、なぬ！？」
半　蔵「さあ、これで互いに歩を動かすことも取ることも出来なくなった。」
十兵衛「くそっ、お主このような場でも忍術を使うとは・・・。」
半　蔵「それでは続けるとするか、次は３手目だったな。」
十兵衛「まだ勝負は始まったばかりだ、儂は負けん！」
半　蔵「これでどうだ？どうやら 11 手で詰みのようだな。」
十兵衛「唯一の駒打ちが五段目の飛打ちとは・・・無念。」

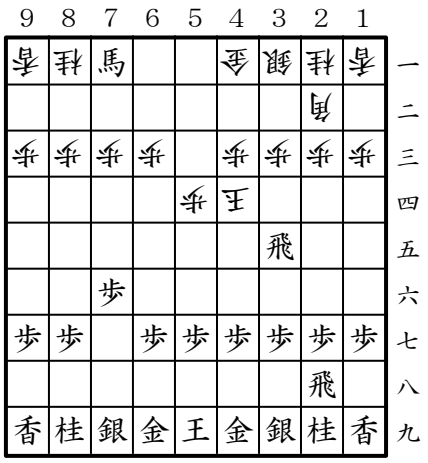
さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）
・11 手で詰み
・３手目以降、歩は動くことも取られることも無かった
・五段目への飛打ちが唯一の駒打ち
詰みは「忍術を解かせてから歩を指す」応手も存在しないようにしてください。

出題のことば（担当　DD++）
　打った飛車の活用法をよく考えて。
追加ヒント
　44 玉に対して裏からの馬の合い効かずです。

推理将棋７７-３　解答　　担当　DD++
▲７六歩　▽５四歩　▲４四角　▽６二飛
▲同角成　▽４二玉　▲６一馬　▽５三玉
▲３五飛　▽４四玉　▲７一馬　まで 11 手。

詰上り図



持駒 金銀

　推理将棋において歩というのは邪魔になりがちな駒です。自陣から駒を出動するのに歩の壁を超え、敵陣に突入するのにまた歩の壁を越え。そこで通常は突いたり取り去ったりあるいは取った駒を打ち込んだりするわけですが、それが禁じられたらどうなるか、という問題。

　敵陣に潜り込めるのは角１枚。中段で協力してくれるのは飛であって、敵陣への利きは歩に阻まれます。ということで、玉の方が歩の壁を越えてくるという逆転の発想が出てくればしめたもの。ですが 11 手の場合、出入口が１つしかないので角の利きと交錯しないためには諸々のタイミングが強く制約されます。

つまり、５手目に飛を取り、７手目に角の利きを出入口から外し、そのタイミングで８手目に玉を三段目に上がり、９手目に飛を打って、10 手目に玉を四段目に上がり、11 手目に角の利きを戻して詰み。必然的に合い効かずの詰みになります。

さて、５手目に飛を取れる場所は４箇所。32、42、62、82 が候補ですが、32 や 42 で取ると８手目に玉が三段目に上がれません。また 82 で取る場合は最終形が 91(82)馬 64 玉の形になりますが、71 銀の存在が非常に邪魔で、82 合や 73 合が残って詰みません。

ということで 62 で取ることになり「▲76 歩△54 歩▲44 角△62 飛▲同角成△42 玉▲馬移動△53 玉▲35 飛△44 玉▲71 または 62 馬」または「▲96 歩から左右逆の形」まで一気に決定。金と銀を消しておかなければいけないので初手 76 歩から始めて７手目は 61 馬と 71 馬に決定されます。

　と、１つのポイントにさえ気づけば気持よく一気に解ける問題だったのですが、残念ながら余詰がありました。
▲７六歩　▽７四歩　▲５五角　▽７二銀
▲８二角成　▽６二玉　▲８一馬　▽７三玉
▲８五飛　▽６二金　▲９一馬
まささんからの指摘の後、多数の方からこちらの解もいただきました。作意が鮮烈なため余詰として何が起きるのか気になった方も多かったようで、また余詰解も手順が強烈だったこともあり、不完全だったこともなぜか一部の方に好評でした。もちろん本来は褒められたことではありませんが。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者）「これはそれなりのに自信のあった作品でした（過去形）作者的には突然宙に浮かび上がる▲35 飛が何とも形容しがたい良い味に感じていました。(以下現実) いやはや 73 玉型に 91 馬までですか・・・散々検討してたハズなのに何故この形に気付かないんですかね・・・呆れました。」

■私も検討したはずなんですけどね。三段玉で詰むわけがないという先入観怖い。

のくせに 「詰み形はすぐ予想できましたが、74 歩 64 玉 55 飛 型だと桂と銀が邪魔でうまくいかないんですね。」

■この形に限らず敵陣隅角の離し王手で詰みの形は銀合を消すのが大変なのです。

飯山修 「最終手が飛打なら、「打った飛の活用」とは言わないので９手目飛打の作意を考え到達しました。ヒントの選び方は難しいですね。」

■おっと、しまった。とはいえ歩を突けない状況で最終手５段目飛打ちの詰みが困難なのはすぐにわかることではあるのですが。

まさ「５段目の飛から飛玉角が斜めに並ぶ形は第一感だったのですが、余詰順のほうが先に見えてしまいました。」

■私は余詰順が見えませんでした……。

斧間徳子 「条件から、４段目の玉を角による合効かずの王手で詰め上げる形だとすぐわかる。条件がよく練られていると感心。」

■２条件で完全ならよかったのですが。

はなさかしろう「本命付近で駒を動かしていると自然に落ち着く手順ですが、この形が 11 手でできるというのは意外でした。角成で玉の経路が一意に決まったり、左右反対を狙うと 31 の地点に玉方の角が利いていたりと、シンプルな条件で精妙なつくりの問題でした。」

■中段玉は玉の経路の非限定が出やすいですが、そこが自然に決まっているのはうまいですね。

隅の老人Ｂ 「最初は 91 馬で似たような詰みを考えた。これには 82 銀の無駄合があって、推理将棋では×ですね。」

■ところが 73 玉形なら 72 銀で合駒を消せたという。

小山邦明「実戦でこのような形で詰ます事ができたら気分が良いでしょうね。」

■私はどっちを持っても一手詰を見落とす自信があります。

NAO 「53 への馬の利きの外し方。62 角成～61,71 馬の動きが妙に見えにくい。余詰順も気になりますが作意の方が素晴らしので追究しないことにします。」

■この馬の動きはチャンプさんの十八番手順ですね。そして余詰順もやっぱりこの動きでした。

波多野賢太郎「一体どんな詰上がりになるのか悩みました。この条件だと玉が上がれるのは４段目が限界なので、じゃあ合い効かずだなと考えて閃きました。飛を打ってから玉が上がって合い効かずになるのが面白かったです。それから、余詰ありということだったので、そちらも気になって考えました。こちらは玉方手順前後や７手目９二馬も成立ですが…。余詰とは半蔵もさぞかし無念でしょうが、私は１問で２度楽しめました。」

■余詰と聞いて探したくなるというのはある意味では作意が魅力的だったことの裏返しなんですよね。作者としては素直に喜べないのがつらいところですが。

Pontamon 「２手目が△74 歩の方をずっと検討していたのに、詰み上がりが作意の形だと予測していたので、この余詰手順には中々たどりつきませんでした。１問で二度楽しめました。」

■本来は二度楽しめてしまってはいけないんですけどねえ……。

金少桂 「２つ解けたので、最後の１つも頑張ってみました。実はこれが一番時間がかかっていません（爆）。歩が動かない条件で五段目の飛車が役立ちそうなのは四段玉しかなく（←練習問題のおかげですぐに見えました！）、それを角で串刺しにするのが見えたので、あとは合駒の利かない場所を探せば、すぐに解けました。」

■合駒がないから詰みというのは詰将棋では普通出現しないわけですが、初挑戦でこれをあっ

さりというのはすごいです。

ジェシー 「何ともアクロバティックな、問題文からは想像もつかないような詰め上がり。」

■ま、まあ、忍者のやることなので……。

占魚亭 「４筋への着手でピンときました。」

■修正で３手目 44 角が見えやすくなりました。

諏訪冬葉 「ヒントから「玉の斜め前に飛車」+「後ろから角」の積み上がりが浮かんだので解けました。」

■ヒント、出しすぎでしたかね？

渡辺 「十兵衛「自分の手番でそんな忍術を使うような奴に負けるとは…」ところで、余詰の方も味がありますねぇ。」

■相手の手番で使わないだけマシかもしれません。余詰は、余詰にしとくにはもったいない順。

S.Kimura 「玉が出てくることは予想できましたが，後ろから串刺しにするのは，ヒントを見るまで分かりませんでした．97 角から 42 で飛車を取ってはダメなのは上手いですね.」

■中級とあわせて、飛角配置で左右対称解が消えると作者としてはガッツポーズ。

はらたっと「５段目の飛車であっという間に玉が身動き出来ない状態になりました。」

■ありそうに見えて案外見たことない逃げ道の塞ぎ方でした。

正解：１９名
双方解： 金少桂さん、波多野賢太郎さん、Pontamon さん、まささん、渡辺さん

EOG さん 飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん 金少桂さん 小山邦明さん ジェシーさん 隅の老人Ｂさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん チャンプさん ＮＡＯさん のくせにさん 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん はらたっとさん Pontamon さん まささん 渡辺さん

総評

斧間徳子「今月は先月の反動？で易しめの出題でした。」

■月によって難度が大きく上下するのはあまりよろしくないですよね。

はなさかしろう「例題もますます好調で９手の奥深さを楽しんでいるのですが、シンプルな９手を作るのはなかなか難しい...今回の 11 手 2 問は解きやすくて面白く、10～13 手のあたりにはまだいろいろありそうに思います」

■シンプルな９手はだいたいどこかで見たようなものになりがちですしね。10 手はおそらく未開部分は山ほどあるでしょうけど、11 手の方が先手攻めなので作りやすいかもしれません。

隅の老人Ｂ 「もうすぐ大型連休が始まる。その前に「おもちゃ箱」の推理将棋を解き終えましょう。あれ。今月は簡単に解けたよう？ これで何処へでも遊びに行ける。もうすぐ５月、皐月の空に鯉幟り、我が家の庭にもバラが咲く、何の不思議もなけれども、です。」

■今月は解答が早かったですね。そんなに簡単だったかなあ。

ＮＡＯ 「今回はヒント前に解答できそうです。春先から解図力が衰えたのかなあと手の見えない不甲斐なさ感じてましたが、前回(76 回)の結果稿を見てちょっと安心しました。76 回はひさびさの難問特集で間違いなかったでした。」

■３年前とかに比べると上級の難易度は確実に上がってますからねえ。

波多野賢太郎「今回は奇跡的に締め切り前ヒントなしで解くことができました。印象に残ったのはやっぱり３問目、こんな詰上がりもあるんだなぁと思いました。」

■こういう形はまだまだ未発掘なものがたくさんあります。面白いものを見つけたらぜひ作品

に。

チャンプ「今年もやって参りました不完全作投稿（呆）創作者の皆さんご注意下さい。推理将棋は甘くないですよ～（笑)」

■本来担当の仕事に検討はないはずなのですが、おかしいですよね。

変寝夢 「たま詰キスト間で、作品名をつけることについて議論が勃発するときがありますが、推理将棋において出題文とはなんぞや、と感じてしまった今月でした。私は箇条書き派（叙情的な心を持ち合わせていないから）なので、今月の出題文にはうまいこと書いてるなぁと思ったりしますが、たまにそれは箇条書きでいいんじゃないの、と思う作品も正直あったりします。」

■逆に箇条書きなしという形もありますね。ミスディレクションはこちらのほうがやりやすいですが、表現が悪いとまともに解けなくなるリスクも高いので大変。

はらたっと 「先月が難しかった分、今月は緩めてもらったような感じでした。」

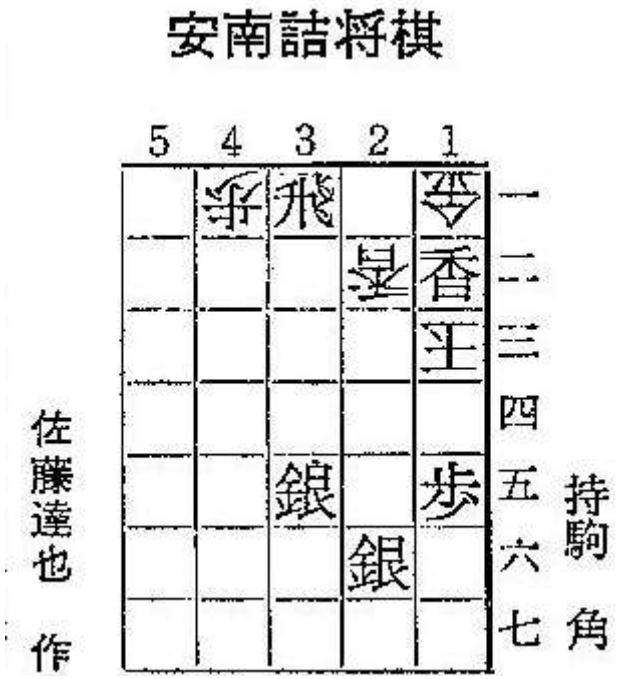
■別に意図したわけではないのですけれどねえ……。

推理将棋第７７回出題全解答者：　２０名

EOG さん　飯山修さん　S.Kimura さん　斧間徳子さん　金少桂さん　小山邦明さん　ジェシーさん　隅の老人Ｂさん　諏訪冬葉さん　占魚亭さん　チャンプさん　ＮＡＯさん　のくせにさん　波多野賢太郎さん　はなさかしろうさん　はらたっとさん　変寝夢さん　Pontamon さん　まささん　渡辺さん

近代将棋のフェアリー詰将棋　神無七郎

とある事情で昔の資料を漁っていたら、「近代将棋」にフェアリー詰将棋が載っているのを見つけました。もちろん「近代将棋」にフェアリー欄はなく、読者投稿を載せる「駅馬車」というコーナーに載っていたものです。



（近代将棋 1980 年 2 月号より）

「安南将棋」は割と古くからあるルールで、安南詰もその詰将棋版として比較的ポピュラーな分野でした。普通詰将棋を解く合間に、ちょっと気分転換するのにも適していたのでしょう。この作品以外にも、時々読者欄などで安南詰の作品が紹介されていたようです。

作者の佐藤達也氏は普通詰将棋でも実績のある方ですが、筆者にとっては「安南の専門家」のイメージがあります。この作品もなかなか面白ので、ぜひ解いてみてください。

（解答は P　）

譲ります　神無太郎

【詰パラ】＠妖精都市
http://www.geocities.jp/cavesfairy/
や、詰パラ 2014 年 6 月号 48 ページの読者サロンでもお知らせしているとおり、「詰パラ 50 年分」をお譲りします。興味のある方はご連絡ください。

【新約・神詰大全】＠KAMINA Publications
http://homepage1.nifty.com/kamina/pub/
で販売している「新約・神詰大全」も残部 5 部のみとなりました。7 月 20 日の詰将棋全国大会にも持ち込む予定です。遠方の方でご入用の方は早めにご連絡ください。

【同人誌など】＠eFreeMarket
Sumpee Topics などの同人誌などもお譲りします。詳細は下記をご覧ください。
http://homepage1.nifty.com/kamina/taro/efm/

連絡先：sgr03057@nifty.com（神無太郎）

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。

8 月 15 日(金)

第 63 回 WFP 作品展
フェアリー作品　２０題

作品募集締切一覧

Fairy of the Forest #39

課題：飛または香が活躍する協力詰
投稿締切：平成 26 年 7 月 15 日（火）
（投稿先）
→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

詳細は WFP71 号 P40 をご覧ください。

佐藤達也氏作、安南詰の解答

14 角 12 玉 13 角成 同玉 11 飛成 12 飛
23 金 同香 14 歩 同玉 12 龍 13 角
25 飛 同香 15 銀 まで 15 手

※初手 14 角が「角先角歩」とでも呼びたくなる構想。初手 14 歩だと、作意同様に進めて９手目 14 角が王手になりません。歩を盤上に残すことにより、角を２枚目の歩として使えるようにするのです。盤上に性能変化のための種駒を残す構想は他ルールへの応用も可能でしょう。本局は飛合、角合を交えた手順も面白く、解答募集が行われなかったのが残念です。

※なお、原図では初手 24 角以下作意と同様に詰める余詰が存在します。これは簡単に修正できる（例えば受方 34 歩追加）ので、作者ご本人による修正図の発表を期待したいと思います。
５手目 11 飛成も非限定（不成でも良い）ですが、これは当時の基準ではまったく問題にされなかった事項です。31 飛を龍にして非限定を消すことも可能ですが、それが必要かどうかは分かりません。

第３０回詰将棋全国大会

日時：
平成２６年７月２０日（日）１１時～１７時
場所：
川崎産業振興会館
会費：
全国大会・1500 円　懇親会・5000 円
*女性・高校生以下は本大会会費 500 円のみで懇親会は無料

第１７回詰四会会合

日時：
平成２６年８月２４日（日）13 時～１７時
場所：
香川県宇多津町　ユープラザうたづ
会費：
500 円（学生・女性　無料）

【あとがき】

妖精賞の発表の時期になりました。昨年は詰パラ７月号で発表されたので今年も多分発表されるでしょう。皆さんは昨年（2012 年分）の妖精賞作品を覚えていますか？短編賞：宮内章良作プルーフゲーム１２手。中編賞：上田吉一作二玉詰２９手「オーロラ３」。長編賞：小林看空作ばか詰１０１手「火車」。私はほとんど忘れてますね。今年は誰が授賞されるでしょうか？

2014 年　第 72 号
Web Fairy Paradise

非売品
平成二十六年六月号
平成二十六年六月廿日発行

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