

改訂：2014/9/25

# Web

第75号

# Fairy

# Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 65 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 66 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 81 回 推理将棋出題
- ・ 第 82 回 推理将棋出題

結果発表

- ・ 第 64 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 80 回 推理将棋出題

読み物

- ・ フェアリーデータベース再開 (神無太郎)
- ・ Imitator の紹介 (変寝夢)
- ・ 禁欲ばか詰について (たくぼん)

2014/9

## はじめに

---



### 愛犬

写真は愛犬 JII 君(フレンチブルドッグ3歳)です。口の下に見える風船は通称「よだ(れ)ちゃん」と呼ぶ体調が悪い時に現れるものです。余りに見事な大きさなので思わずスマホでパチリ。

JII 君飼い始めの時知り合いの獣医さんに「フレンチは体が弱いので大変ですよ」と言われましたが、まさにその通りでチェリーアイになったり、嘔吐が続いたり・・・治療費もばかになりません。よだれで室内の汚れも凄い・・・。それでも何とか家族の一員として何とか過ごしています。

ちょっと前までは私が抱っこしても何ともなかったのですが、最近は抱っこすると牙を向いて「う～～」と唸るので出来なくなりました。抱っこを許すのはちょーえり(妻)だけになりました。ちょーえりの背中を搔いてあげていると何処からともなく跳んできて私を威嚇しますし、どうも JII 君内の格付けはちょーえり>JII 君>ばあちゃん=たくぼんのようにです。しかし今月息子が結婚しましてしばらく同居することになりました。第三者が入って来たためか JII 君も最近は興奮気味です。さてさてこれからどのような順位変動があるのでしょうか・・・

今月、読み物として変寝夢氏の「Imitator の紹介」と私が「禁欲ばか詰」を紹介しています。後者は作品も募集しておりますので、是非ともチャレンジして頂きたいと思っています。

### 【募集】

#### 作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

#### 読み物

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

#### 感想

第 75 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](mailto: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65回WFP作品展(再掲)及び 第66回WFP作品展

担当：神無七郎

花沢正純氏作：第12回前衛賞長編部門  
(詰将棋パラダイス 1985年4月)

マキシ詰 125手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

早詰：(※作意は本稿の末尾に)

78 と 同玉 88 金 69 玉 58 銀 同金引  
68 金 79 玉 78 金右 69 玉 68 と 同金  
同金 同玉 58 と 79 玉 89 金打 69 玉  
79 金 58 玉 48 と 67 玉 66 金 まで 23 手

以前から待ち望まれていた f m のかしこ詰対応が始まりました。まだ試験的な実装の段階ですが、既に重要な成果が出始めています。上の早詰順はその試運用の中で発見されたものの一つ。前衛賞を受賞した花沢氏のマキシ詰(作意 125 手)への早詰指摘です。

早詰の発生箇所は上記手順の 15 手目「58 と」。ここで作意は 78 金なのですが、手薄な方に追う手が成立していたのです。そのため、作意にある 96 銀消去の伏線も関係なく詰んでしまいました。この作品が出題されたとき、私も解答者として参加していたのですが、「58 と」は一瞬たりとも読んでいませんでした。言われてみれば簡単な手なのですが、これはどの解答者にとっても盲点だったようです。

この「かしこ詰」の解図機能が搭載された f m は、従来の f m とは別系列で開発されているため、公開までには時間が掛かると思われます。でも、これが公開された暁には、これまで手薄だった対抗系のフェアリールールにおいて、作家の創作活動を大いに助けてくれるでしょう。

さて、今回の WFP 作品展は第 65 回分の再掲載と、第 66 回分の新規出題です。第 66 回は変寝夢氏から 8 題の投稿を載いているので、小規模な個展みたいになっています。例によって見慣れないルールがたくさんありますので、以下の補足説明を読んでから取り組んでください。第 65 回より第 66 回の方が難度はたぶん低いと思います。

## 〔第 65 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 65 回の出題は全 11 題。作品の並び順は(作稿の都合上)投稿順です。作品自体の難易度とは関係がありません。手数等に関係なく、解き易そうなものから取り組んでください。

65-1 及び 65-2 は最近売り出し中(?)の An dernachsardam。作者は上谷直希氏です。複合ルールで難しそうですが、作例も増え、そろそろ手筋が一通り出揃いました。まずは 65-1 で感覚を思い出し、65-2 は手筋から一歩進んだ応用に進んでください。

65-3~65-6 は神無太郎氏による Isardam 作品。今回は「打歩」の条件が付いていますが、いわゆる法則問題ではありません。でも、法則問題でなくても法則問題っぽいのが Isardam というルールなので、くれぐれもご注意ください。

65-7~65-9 では変寝夢氏がフェアリー駒が活躍する作品を見せてくれます。まず 65-7 と 65-8 では「カメレオン」という本作品展では初めてのお目見えとなる駒が登場。「カメレオン」は 1 手ごとにサイクリックに性能が変わる駒で、変化の順序は以下のように定義されています。

Q → S → B → R → Q → …

念のために書いておくと、Q はクイーン、S はナイト、B はビショップ、R はルークです。ポーンとキング以外のチェスの駒を巡回する感じですね。

「カメレオン」を日本の将棋で使う場合の問題は取られたときの処置をどうするかですが、変寝夢氏は「カメレオン」が取られた時、カメレオン性は失わず、取られたときの状態(取られた次の状態ではない)から再利用される、という定義にしているそうです。今回の出題作では手数が短いのであまり関係ありませんが、今後は「カメレオン」が持駒として出てくることもあるでしょう。

65-9 はフェアリー駒いっぱい作品。中立駒

や不動玉もフェアリー駒とみなせば、普通の駒は「と金」だけになりますね。この種の作品は見た目よりも易しいと相場が決まっているので、初形を見ただけで白旗を上げるのは早計です。

なお、今回の出題でもそうですが、使用されるフェアリー駒の種類と枚数は初形に現れているものだけです。指定のないフェアリー駒を受方が持駒に持っていることはありません。

**65-10** はたくぼん氏による盤を  $180^\circ$  ひっくり返しても同じ条件で解ける作品です。この出題形式はチェスプロブレムでは **Duplex** と呼ばれています。もし詰将棋でもこの出題形式が流行るなら何か用語を考えねばなりません。**Duplex** に相当する語を「双方」として、「双方協力詰」とでもしましょうか？

なお **a)**が「先手持駒なし、後手残り全部」なのと同様、**b)**は「後手持駒なし、先手残り全部」として解いてください。ひっくり返るのは盤だけで、駒台は動かない設定です。

**65-11** は占魚亭氏の複合マドラシ作品。氏は前回、背面マドラシ作品で登場されましたが、今回の作品の方が易しいと思います。

#### 〔第 66 回作品展各題への補足説明〕

第 66 回の出題は全 10 題。ただし、**66-10** は 4 題がセットですので、実際は 13 題です。作品数は相変わらず多いですが、個々の作品は飛び抜けて難しくないので、解き易そうなものから着実に解いていってください。

**66-1** から **66-8** は変寝夢氏のミニ個展。今回も変わった駒や希少ルールが満載です。以下の説明をよく読んで解図に取り組んでください。

まず、**66-1** は **Rose Lion (RL)** という珍しい駒を使った作品。少なくとも筆者は初見です。以前、**59-2** で **Rose** (薔) という円形に進むナイトライダーが登場しましたが、**Rose Lion** はこれに **Lion** (鬣) の性質、つまり必ず駒を一つ跳び越えて動くという性質を付加したものです。駒を一つ跳び越えないと動けないし、二つ以上は跳び越えられないので、駒の利き自体は少し弱まっています。駒の居場所によって出たり消えたりする利きに注意してください。

**66-2** ではその **Lion** (鬣) に加え、中立駒や **Nightrider** (ナイトライダー) など、3 種のフェアリー駒が使われています。ただし、この種の作品は狙いが分かれば易しいとしたもの。**65-9**

がヒント…と言えれば狙いが分かるでしょうか？

**66-3** 及び **66-4** は「京都将棋」という  $5 \times 5$  の盤で行うミニ将棋の協力自玉詰です。京都将棋の大きな特徴は「一手指すごとに駒の種類が変わる」こと。前回登場したカメレオン駒と同様の性質が、玉を除くすべての駒に与えられているのです。ただし、カメレオン駒のように 4 種の駒の間をサイクリックに巡るのではなく、2 種の駒の間で振動するように変化します。駒の対応は金⇄桂、銀⇄角、香⇄と、飛⇄歩となっていて、持駒になった場合はどちらでも（例えば金が持駒の場合は桂としてでも金としてでも）打つことができます。行き所のない駒や二歩の禁則はありません。

出題図では残り駒も明示しておいたもので、とりあえず上記の事項だけ知っていれば今回の作品は解けると思います。京都将棋についてより詳しく知りたい方は **Wikipedia** に記事があるので、そちらを参照してください。

**66-5** は「PWC」と「Kマドラシ」の組み合わせ。複合ルールで難しそうですが、PWCの基本手筋を知っていれば一目だと思えます。今回の出題で一番易しいかもしれません。

**66-6** は中立駒とグラスホッパーという 2 種のフェアリー駒が登場します。**61-2** から続く「ある狙い」を主題とした作品ですが、その狙いを実現する前に一工夫必要です。

**66-7** と **66-8** は形式的にはツインとしても良いのですが、内容的には **66-7** が前座で **66-8** が真打でしょうか。八方桂と背面が組み合わせると、どんな大技が繰り出されるのか楽しみですね。

以上、変寝夢氏のミニ個展ですが、以下の 2 点に注意してください。

- ・フェアリー駒（中立駒を含む）は初形に示された種類と枚数ですべて
- ・受方の持駒が省略されている場合は、通常の駒の「残り全部」が受方の持駒

つまり、初形にないフェアリー駒が突然登場したりすることはないわけですね。これは以前からそうだったのですが、今回は様々なフェアリー駒が登場するので改めて強調しておきたいと思います。

さて、今回は変寝夢氏以外にもお二人の方から投稿を戴いています。

**66-9** の詰ガエル氏は **WFP** 作品展初登場。「お

もちや箱」で何度かお名前を拝見していますが、その実力をフェアリーに注ぎ込むとどんな作品が生まれるのか、今から楽しみです。今回の作品は単玉の協力自玉スタイルメイト。自玉がないのに自玉スタイルメイトとはこれいかに、という感じですが、要するに攻方の指し手をなくせば良いのです。紛れはありますが、本誌読者なら必ず解けると思います。

**66-10** はいつも本作品展でトリを務めて貰っている一乗谷酔象氏の推理将棋です。ただし、今回に限っては究極手順を求めるような難解作ではなく、ちょっとユーモラスな4局セットの推理将棋です。一段目から四段目まで一段ずつ違う「飛打」の条件がどう影響するのか、実際に解いて確かめてください。

**解答要項**

**第 65 回分解答締切:**2014 年 10 月 15 日(水)

**第 66 回分解答締切:**2014 年 11 月 15 日(土)

宛先 : [janacek789@ybb.ne.jp](mailto: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](mailto: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。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

**ルール説明**

**【協力詰】**

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

**【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。

**【協力千日手】**

先後協力して最短手数で初形に戻す。

**【打歩】**

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

**【カメレオン】(cX : Xはその時の状態)**

1 手指すごとに駒の種類がサイクリックに入れ替わる。変化の順序は

Q (クイーン) → S (騎) → B (角) → R (飛) → Q → (以下繰り返し…)

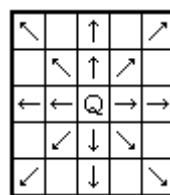
取られたときはその状態で相手の持駒となり、その状態で打つことができる。

(追記)

カメレオン駒について「1 手ごとにサイクリックに性能が変わる」と説明しましたが、これは「1 回動くごとに～」と解釈してください。動かなくても手が進むと自動的に性能が変わるわけではありません。

**【クイーン】(Q)**

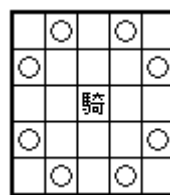
チェスのクイーン(Q)。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印が Q の走る方向)

**【ナイト】(騎)**

ナイトはチェスの駒。八方桂。



(○が騎の利き)

**【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。

**【協力自玉詰】**

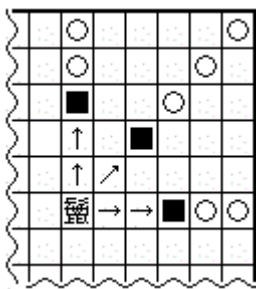
先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

**【Lion】(鬘)**

フェアリーチェスの Lion (鬘)。

クイーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点

に敵駒があれば取れる。



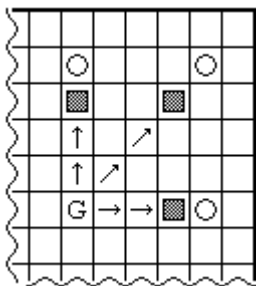
(○が鬣の利き。  
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【グラスホッパー】(G)

フェアリーチェスの **Grasshopper**。クィーンの線上で、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)

【対面】

敵駒と向かい合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。Kマドラシでは玉もこの作用の対象となる。

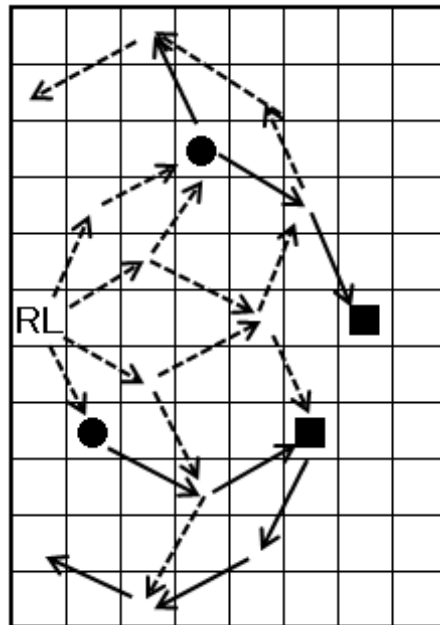
【対面マドラシ】

対面とマドラシを両方適用する。順序は対面、マドラシの順。

【RoseLion】(RL)

フェアリーチェスの **Rose** (薔) に **Lion** (鬣) の性質を付加したもの (**Rose** の動きは第 59 回出題を参照してください)。

円形に進むナイトライダーで、途中の駒を一つ飛び越えその先の (**Rose** としての) 任意のマスに着地する。そこに敵駒があれば取れる。ただし、二枚以上飛び越したり、盤をはみ出したりすることはできない。



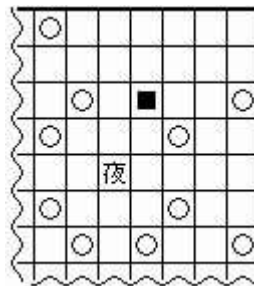
点線と実線の矢印が **RL** の軌道。●が敵または味方の駒で、そこを通過した実線部の矢印の終点に着地できる。■が敵駒なら取れる。(追記)

**RoseLion** の利き筋は1周分で終了します。

一周した後、自分自身をジャンプ台として先に移動することはできません。1枚飛び越した後、元居た位置にまで戻ることができます。

【ナイトライダー】(夜)

フェアリーチェスのナイトライダー。ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【京都将棋】

盤面は縦横 5 マス。自陣・敵陣はない。駒は次の 5 種類を先後各 1 枚ずつ持っている。動きは将棋のものと同じ。

- 玉：表裏とも玉
- 香と (きょうと)：表が香、裏がと
- 銀角 (ぎんかく)：表が銀、裏が角
- 金桂 (きんけい)：表が金、裏が桂
- 飛歩 (ひふ)：表が飛、裏が歩

駒は成らず、その代わりに1手動くごとにその駒を裏返す。すなわち駒は1手ごとに性能が変わる。

将棋同様取った駒は打てるが、表裏どちらで打ってもよい。

打歩詰、二歩は禁止されていない。行き所のない駒も禁止されていない。

【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

【スタイルメイト】

王手は掛かっていないが合法手のない状態。(玉がない場合は単に合法手のない状態)

【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にする。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

【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。



《第 65 回 WFP 作品展》

解答締切：2014 年 10 月 15 日 (水)

■ 65-1 上谷直希氏作

AndernachIsardam協力詰 7手

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

持駒 飛歩

■ 65-2 上谷直希氏作

AndernachIsardam協力千日手 20手

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

持駒 なし

■ 65-3 神無太郎氏作

Isardam打歩協力詰 9手

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

持駒 香

■ 65-4 神無太郎氏作

Isardam打歩協力詰 13手

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

持駒 香歩

■ 65-5 神無太郎氏作

Isardam打歩協力詰 17手

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

持駒 香

■ 65-6 神無太郎氏作

Isardam打歩協力詰 19手

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

持駒 香

■ 65-7 変寝夢氏作

協力詰 7手

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

持駒 なし

※cR：カメレオン駒、現在の状態はR

■ 65-8 変寝夢氏作

打歩協力詰 7手

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

持駒 なし

※cS：カメレオン駒、現在の状態はS

■ 65-9 変寝夢氏作

協力自玉詰 16手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※鬣：Lion、G：Grasshopper

※93桂は中立駒

※双方不動玉



■ 65-10 たくぼん氏作

協力詰 7手

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

持駒 なし

b)後手が先手を詰ます (協力詰 7手)

■ 65-11 占魚亭氏作

対面マドラシ協力詰 5手

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

持駒 飛



《第 66 回 WFP 作品展》

解答締切：2014 年 11 月 15 日 (土)

■ 66-1 変寝夢氏作

協力詰 7手

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

持駒 香RL

※RL：Rose Lion

■ 66-2 変寝夢氏作

協力自玉詰 12手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜：ナイトライガー、鬣：Lion

76とは中立駒

■ 66-3 変寝夢氏作

京都将棋協力自玉詰 8手

5	4	3	2	1
				一
	王			二
				三
			銀	四
	金	王		五

持駒 なし

※京都将棋 (金⇔桂、銀⇔角、香⇔と、飛⇔歩)

受方持駒は残りすべて (歩 2 金銀香 2)

■ 66-4 変寝夢氏作

京都将棋協力白玉詰 16手

5	4	3	2	1	
王			飛	科	一
	香	香			二
	歩			角	三
					四
			香	王	五

持駒 なし

※京都将棋 (金⇄桂、銀⇄角、香⇄と、飛⇄歩)  
受方持駒は残りすべて (歩)

■ 66-5 変寝夢氏作

PWCKマドラシ協力白玉詰 4手

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

持駒 香

■ 66-6 変寝夢氏作

協力白玉詰 6手

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

持駒 香 n桂

※G：グラスホッパー、n桂は中立駒

■ 66-7 変寝夢氏作

背面協力詰 9手

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

持駒 なし

※騎：ナイト

■ 66-8 変寝夢氏作

背面協力詰 9手

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

持駒 なし

※騎：ナイト

■ 66-9 詰ガエル氏作

協力白玉スタイルメイト 28手

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

持駒 なし

■ 66-10 一乗谷酔象氏作

推理将棋『樋内一族の四兄弟』

樋内一族の四兄弟は街のならず者だ。

飛車打ちがあつて成る手がない将棋でたつたの9手で相手をぶっ倒した。

一郎「俺が飛車を打ったのは一段目。

打つ手が2回と銀の手があつたね」

二郎「俺が飛車を打ったのは二段目。2手目は5筋で止めの1手は角の手だった」

三郎「俺が飛車を打ったのは三段目。

もちろん2手めは5筋だ」

四郎「俺が飛車を打ったのは四段目。

2手目は6筋さ」

さて、樋内一族四兄弟の指した4つの対局とは、どんな将棋だったのだろうか？

一郎の条件

- 1) 成る手なく、9手で詰んだ
- 2) 一段目に飛を打った
- 3) 持駒を打つ手が2回あつた
- 4) 銀の着手があつた

二郎の条件

- 1) 成る手なく、9手で詰んだ
- 2) 二段目に飛を打った
- 3) 2手目は5筋に着手した
- 4) とどめの1手は角の着手だった

三郎の条件

- 1) 成る手なく、9手で詰んだ
- 2) 三段目に飛を打った
- 3) 2手目は5筋に着手した

四郎の条件

- 1) 成る手なく、9手で詰んだ
- 2) 四段目に飛を打った
- 3) 2手目は6筋に着手した

以上

[参考] 花沢正純氏作マキシ詰 125手の作意

78 と 同玉 87 銀 同玉 98 金 78 玉  
88 金 69 玉 58 銀 同金引 68 金 79 玉  
78 金右 69 玉 68 と 同金 同金 同玉  
78 金 59 玉 58 金 69 玉 68 金右 59 玉  
58 と 同金 同金 同玉 68 金 49 玉  
48 と 同玉 58 金 39 玉 49 金 同玉  
59 金 38 玉 48 金 29 玉 28 と 同玉  
38 金 19 玉 18 と 同玉 29 銀 同玉  
39 金 18 玉 27 銀 同玉 28 金 36 玉  
37 金 45 玉 46 金 34 玉 35 歩 同桂  
同金 23 玉 13 香成 同玉 25 桂 22 玉  
12 と 同玉 13 桂成 21 玉 31 香成 11 玉  
21 杏 同玉 32 と 同玉 42 香成 21 玉  
32 杏 同玉 22 圭 43 玉 44 金 52 玉  
53 金 41 玉 42 金 同玉 32 圭 53 玉  
54 と 62 玉 63 と 51 玉 52 と 同玉  
42 圭 63 玉 64 と 72 玉 73 と 61 玉  
62 と 同玉 52 圭 73 玉 74 と 82 玉  
83 桂成 71 玉 72 圭 同玉 62 圭 81 玉  
92 香成 同玉 84 桂 81 玉 72 圭 91 玉  
82 圭 同玉 83 と 71 玉 72 と まで 125 手



## 推理将棋第81回出題

担当：NAO

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81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9月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の題名は「推理将棋第81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。

今月から推理将棋を担当します、NAOです。どうぞよろしくをお願いします。

推理将棋コーナーも今回で81回、盤寿を迎えました。

今回は恒例の94形式問題特集です。この形式では9手詰を「○手目はXX」の簡素な表現で4つの条件で示し手順を推理します。具体例はこれまでの出題(第36回、第48回、第59回、第70回)をご参照ください。

初級は、新担当からのご挨拶で簡単な問題を出題。中級は DD++さん。詰形が見えないと意外と難しいかもしれません。上級は、チャンプさんからやや難しい作品を。三連続5筋の謎とは？

### ■本出題

81-1 初級 NAO作  
端桂戦法 9手

桂を使う前に角を活用しましょう。

81-2 中級 DD++さん作  
空蟬の術 9手

最終形が見えないと手強いかも。

81-3 上級 チャンプさん作  
5筋の謎を解き明かせ 9手  
角の手で詰むための5筋の形は？

■締め切り前ヒント (9月13日頃コメント欄に掲載予定 NAO)

81-1 初級 NAO作  
端桂戦法 9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・4手目は金
- ・7手目は端桂
- ・8手目は金
- ・9手目は金

81-2 中級 DD++さん作  
空蟬の術 9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・初手は歩
- ・2手目は4筋
- ・5手目は三段目
- ・9手目は駒成

80-3 上級 チャンプさん作  
5筋の謎を解き明かせ 9手

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・6手目は5筋の手
- ・7手目は5筋の手
- ・8手目は5筋の手
- ・9手目は角打ち

## 推理将棋第82回出題

担当：NAO

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81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10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82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。

推理将棋の醍醐味の一つは直感を信じてずばっと手順が決まったときに味わえる爽快な解後感です。しかし、カンを信じて漫然と指してみてもなかなか解に近づかない難しい問題も少なくありません。回り道のように一つ一つ条件を整理していった手順を絞り込んで理詰めで解くのも意外と早く解けるものです。さて、あなたは直感派でしょうか？理詰め派でしょうか？

初級は入門用に9手詰を担当から出題します。直感派の貴方にはすばっと決めてもらいましょう。

中級は新進気鋭の Pontamon さんから12手詰の姉妹局2作品を出題します。やや長めの手数ですが手順がぐっと絞られてますので、理詰め派にとっては易しめかもしれません。

### ■本出題

#### 82-1 初級 NAO作 端銀戦法 9手

端銀が現れる位置を推理しよう。

#### 82-2 中級 Pontamon さん作 臆病な飛車(A) 12手

盤上の駒だけで詰む形を推理しよう。

#### 82-3 中級 Pontamon さん作 臆病な飛車(B) 12手

詰み形を作るための金取りの手を推理しよう。

■締め切り前ヒント (10月13日頃コメント欄に掲載予定 NAO)

#### 82-1 初級 NAO作 端銀戦法 9手

「さっきの将棋、不成の手があって9手で詰んだみたいだね」

「ああ、端に銀の手のある珍しい戦型だった。42地点の着手が2回あったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・端(1筋か9筋)に銀の着手があった
- ・42地点に2回の着手があった
- ・不成の着手があった

#### 81-2 中級 Pontamon さん作 臆病な飛車(A) 12手

甲「12手詰のツイン作品を作ったんだけど、ちょっと見てくれないかな？」

乙「いいよ、どれどれ。手数以外に共通条件が二つだね」

甲「異なっている条件は、A局は『持駒を打つ手はなかった』で、B局は『成る手はなくて、金取りを掛ける手があった』だよ」

乙「ツインだと裏読みされそうだけど、それは仕方ないね」

甲「共通条件の一つは“棋譜に‘同飛’が付く着手が不連続で3回”だけど、これがメインの条件なんだ」

乙「飛車以外の駒での‘同’は無いんだし、不連続で3回ってのは判りにくいね。単刀直入に書いた方がいいよ」

甲「じゃ、『棋譜上「同」の着手は「同飛」の付く着手3回だけで、4手目以降4手毎(4、8、12手目)に指された』にするね」

乙「もう一つの共通条件の『飛車を取る機会はなく、飛車取りを掛ける手もなかった』はこの

表現でいいと思うけど、この『蝶のように舞い、蜂のように刺す』ってタイトルは何だい？」

甲「後手飛車へ先手の攻撃が届かないイメージが合っていると思うんだけど．．．」

乙「僕に言わせりゃ、敵の射程外でコソコソしている臆病な飛車だね」

甲「甲乙つけ難いね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 1 2 手で詰んだ
- ・ 棋譜上「同」の着手は「同飛」の付く着手 3 回だけで、4 手目以降 4 手毎 (4、8、12 手目) に指された
- ・ 飛車を取る機会はなく、飛車取りを掛ける手もなかった
- ・ 持駒を打つ手はなかった

---

### 80-3 中級 Pontamon さん作

#### 臆病な飛車 (B) 12 手

会話文：臆病な飛車 (A) と同じ

(条件)

- ・ 1 2 手で詰んだ
- ・ 棋譜上「同」の着手は「同飛」の付く着手 3 回だけで、4 手目以降 4 手毎 (4、8、12 手目) に指された
- ・ 飛車を取る機会はなく、飛車取りを掛ける手もなかった
- ・ 金取りを掛ける手があった
- ・ 成る手はなかった

## 第64回WFP作品展結果 担当:神無七郎

今回は第64回WFP作品展の結果を報告します。出題は全14題。解答者は5名でした。以下に今月の解答成績をまとめます。

### 〔第64回WFP作品展成績〕(敬称略)

○:正解 -:無解

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

ご覧の通り無解ラッシュ。全題正解者はなく、3問が正解者なしとなりました。いつもなら1題くらいは「全員正解」となる作品があるのですが、今回はそれありません。作品の方でも**64-5**に余詰発生。担当としては筆が重い回ですが、気を取り直して解説に進みましょう。

### ■ 64-1 変寝夢氏作 (正解2名 ※実質1名)

#### 非連続王手協力自玉詰4手

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 n角 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。
- 非連続王手  
攻方に王手の義務がない。

#### 【解答】

93馬 13n角 79n角成 97n香 まで4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

#### 【作者のコメント】

- 初手は最終手91~93n香成を防いでいる。
- 2手目24~68の間に打つと3手目に成れなくなり89玉とされてしまう。

前からこの形式をやってみたかった。

創作は相当厳しいですが、手数の割に中味が濃くなるような気がします。

#### 【解説】

中立駒を成らせない「そっぽ馬」の伏線手が主題の作品。

初手93以外に馬を動かすと、作意通り進めて最終手97n香に対して93n香成の逃れがあります。93馬があればn香は94までしか進めない(中立駒で自分の手番側の駒は取れない)ため、成ることができず、王手が掛かった状態が維持されます。なぜ初手は93馬なのか、なぜ香が受方の駒ではなく中立駒なのか、この最終手ですべて判明するわけです。

構成として面白いのは初手と対になる2手目13n角。どちらも3段目の着手ですが、13n角の限定打は馬を作るのが目的です。角が中立駒なのは攻方の手番を利用するためだったので、作者の言うように「手数の割に中味が濃くなる」のは、中立駒の効果です。

香は成ると性能が大きく変化する駒です。本作では香の成・不成は紛れに隠れて作意表面には出てきませんが、香と成香の大きな違いが、感じられる作品でした。

【短評】

たくぼんさん

ルールによると攻方に王手義務がないとあるけど受方に王手義務がある？  
だどこの解は誤解かな。

☆いえ、正解です。要はチェスプロブレムのヘルプメイトと同じ出題形式です。でも、解答者が余計な疑問を持たずに済むよう、受先形式の協力詰で出題すべきだったかもしれません。

■ 64-2 変寝夢氏作 (正解 3 名)

協力自玉詰 6 手

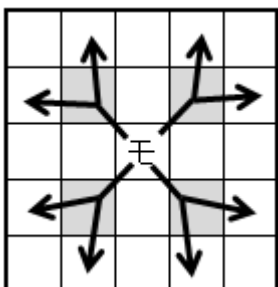
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
									二
									三
									四
王									五
		王							六
		歩							七
									八
									九

持駒 モ3  
(モ：Moa)

【ルール】

• Moa (モ)

中国象棋の馬 (Mao) の斜め版。合駒の利く八方桂。Mao が上下左右のマスに駒があると先に進めないのに対し、Moa は斜めのマスに駒があると先に進めない。



(一旦斜めに一マス進み、次いで縦横に一マス進んだ八方桂の位置に着地する。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。)

【解答】

87 モ 84 玉 65 モ 74 桂 96 モ 85 角  
まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

77 歩が残念。

【解説】

先月 Moa に対する「取れない飛合」を見せてくれた作者。今回は Moa に対する「取れない角合」で詰め上げる作品を見せてくれます。

Moa と騎 (八方桂) との違いは受方の応手に表れます。2 手目は通常の桂の王手に対する移動と同じですが、4 手目と 6 手目は合駒。騎に限らず、普段は桂に類する駒に対して合駒は考えないので、なかなか新鮮です。

本局に登場する合駒は角と桂ですが、これは中段玉を詰める場合に意外に良く出る組み合わせです(本当は桂と馬の組み合わせの方が便利)。中段玉の自玉詰を見たら、一度はこの 2 枚の詰上りを考えましょう。ただ、Moa は合駒を取れないので、通常の協力自玉詰よりも 2 手短く詰んでしまったような気がしますね。

作者のコメントは 77 も Moa で埋めたかったということだと思いますが、仮に 2 手逆算して持駒 Moa 4 枚、96 玉、8 手とし、「77 モ 95 玉」から始めると、最終手の 85 角を「同モ」と取られてしまいます。構図を平行移動して、持駒に Mao を混ぜる手もありますが、そこまでして双裸玉にする意味もないでしょう。

飛や香などの走り駒は通常無限の射程を持ち、障害物がなければ盤の端まで利きが通ります。Mao や Moa は短い射程を持つ走り駒。限定打や短打の味わいは出せませんが、射程が短いゆえの活用法がきっとあると思います。



【短評】

たくぼんさん

2 手目王移動がちょっと盲点でした。

☆なるべく合駒を早く出すのは協力自玉詰の常道ですからね。あたかも何もしないような手は協力系のルールでは盲点です。

一乗谷酔象さん

Mao マの問題(63-17)と違って飛車が出てこない手順でした。

■ 64-3 変寝夢氏作 (正解 2 名 ※実質 1 名)

協力自玉詰 6手

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

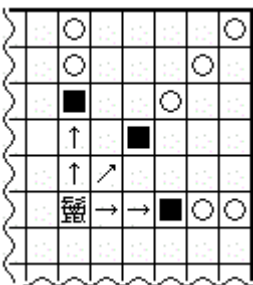
持駒 桂鬣  
(鬣：Lion)

【ルール】

• Lion (鬣)

フェアリーチェスの Lion。

クイーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○が鬣の利き。  
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

【解答】

59 鬣 58 飛 47 王 28 飛成 57 桂 58 角  
まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

5 8 ~ 2 8 飛成の流れが好み。

玉方の駒が最後モデルメイトになっているところも。

【解説】

Lion を使った王手の掛け方、Lion の王手の外し方の様々なパターンを学べる作品。

初手は Lion が1枚跳び越す性質を利用した王手。攻方玉自身をジャンプ台として利用するのは。これに対し、2手目は Lion が2枚の駒を跳び越せない性質を利用した合駒です。攻方玉を詰め易いよう、合駒は飛を選びます。

3手目は遮蔽駒を移動する開き王手。間に1枚駒を挟むことを除いては、Lion は飛と同じ使い方ができるのです。4手目はジャンプ台を撤去する応手。移動先が比較的自由に選べるので、開き王手のような感覚がありますね。本局では攻方玉を包囲するため、28 地点に飛を成ります。

5手目はジャンプ台を置く王手。攻方玉が元いた位置に打つところに味があります。最終手は遮蔽物を2枚にする合駒。強力な角で攻方玉にとどめを刺します。そして、前局の Moa と同じく Lion はこの角を取れません。「合駒を取れない」フェアリー駒はいろいろと面白い使い方がありそうですね。

作者のコメントに出てきた「モデルメイト」はチェスプロブレムの用語で、玉を詰める駒の利きが重複していない詰みを指します。これは駒効率を表す一つの指標であって、これだけを重視する必要はありませんが、詰上りの鮮やかさを主眼に創作する場合は参考になる概念です。

【短評】

たくぼんさん

双裸玉でこの手順は面白いと思います。

☆構成自体は合駒を2つ発生させて詰める標準的な協力自玉詰なのですが、フェアリー駒絡みのせいか、正解者はお一人だけでした。解答者の棋力が不足しているとは思えないので、どうやって解答者にフェアリー駒に対する興味を持って貰うかが課題なのだと思います。

■ 64-4 神無太郎氏作 (正解2名)

AndernachIsardam協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		王							一
								王	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角2

【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】

17角 26飛 53角 82玉 28角 93玉  
75角成 84飛 82角成 14飛 まで 10手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

フェアリーでは珍しい「成」が主役の作品。  
このルールで合駒を動かして同種の駒の焦点を作る受けの手筋は前回も登場しましたが、今回は焦点が 93 であるため、どちらか一方、あるいは両方が生駒の場合、成生選択により Isardam の禁則を逃れることができます。この場合、最終手の 14 飛は受けになりません。しかし作意のようにどちらの駒も成っている場合、これ以上駒の種類を変えることはできないので、焦点を作る受けが、ちゃんと受けになるのです。

2枚飛車による詰上りは端玉に対する定番ですが、「受方の開き王手(?)」でこれが実現すると新鮮に感じます。64-3 でも Lion を使った受方の開き王手のような手が出てきましたが、フェアリー駒を使わずにそんな手を織り込めるのが AndernachIsardam の特徴です。詰上りを見ると、右辺が玉の周りに二枚飛車、左辺が玉の周りに二枚馬で、別々の詰将棋が同時進行しているような奇妙な感じを与えます。

本局は双裸玉の初形から大駒4枚すべてが盤上に登場します。同様の趣向は次局にも続くはずだったので…

【短評】

変寝夢さん (※無解)

97角、26飛は直感で分かるが、そこで詰め上がりは21～23飛成までと決め打ってしまった。両方馬に出来るんですね。

たくぼんさん

詰上りの予想が出来たので何となく解けました。成～成が抑えておくポイントですね。

占魚亭さん

飛車2枚で詰ますと当たりをつけて手順を捻り出してみましたが自信ありません。

■ 64-5 神無太郎氏作 (正解者なし) ※余詰

AndernachIsardam協力自玉詰 10手

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

持駒 角2

【解答】

49角 58飛 67角 **78飛** 同角転 83玉  
38角 65飛 13飛 23金 まで 10手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

正解者ゼロとなった本局、実は手順の構造は前回の **63-12** 小林看空氏作と同じです。つまり同じ筋に角を並べ、最初の角に対する合駒がわざと取られる位置に移動するのです。構図が中段玉なので合駒は飛となり、小林氏作を 90° 回転させた状態になっています。

本局の特徴は詰上り。23金は取れそうで取れません。取ると 23飛が反転し、自玉への王手となります。また、この 23金には反転した角で紐が付いているため玉で取ることもできません。初手から3手目までの一連の限定打は、こ

の角の位置を生み出すためだったのです。

さて、これで済めば良かったのですが、よく見ると4手目は成・不成非限定。(変寝夢氏のVMによる指摘です。)すぐに取りられるので気づきにくいですが、余詰と扱うのが妥当でしょう。悪いことに f m でもこの非限定は検出されず(重複解を防ぐための処理に不具合があったそうです)、機械に頼り過ぎた弊害が出る結果になりました。まったくチェックせず出題してしまった担当も含め、三重のミスですね。この非限定があるせいで読みを打ち切った解答者がいたとしたら、申し訳ない限りです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

もはや最終手はノーマルな感じがします。それよりうっかり同角成とする方がいたりして。

☆Andernach ルールの細則は「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」となっています。つまり5手目同角成転とはできません。解答者ゼロのため、ここで躓いた方がいるかどうかは分かりませんが、Andernach に関係ない「成・不成」で余詰んだのは皮肉です。

たくぼんさん (※無解)

余詰とのことだけど詰上りが想定すら出来ず無解です。

■ 64-6 上谷直希氏作 (正解2名)

AndernachIsardam打歩協力詰 11手

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

持駒 銀

【ルール】

•打歩

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【解答】

24 銀 同金転 16 歩 14 歩 25 金 26 玉  
15 金 16 玉 14 金転 15 玉 16 歩 まで 11 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

今話題の **AndernachIsardam** 初挑戦。**Isardam** があるとなると歩の入手は比較的簡単ですね。

狙いは単純明快、先打突歩詰ならぬ後打打歩詰 (笑)。

全体として直接的すぎる嫌いがあるものの、作意順だけ見れば **AndernachIsardam** らしさを盛り込めたので及第点でしょうか。

持駒角でも完全作で、そちらのほうが当然紛れも多いですが、小駒だけで歩を入手する雰囲気大切にしました。

【解説】

火星の空は昼間が赤く夕焼けは青。原因はその大気です。大気の違いが地球と火星で真逆の現象を生み出すように、打歩条件の変更は、逆の目標に向かって進む手順を生み出します。

本局の主題は打歩打開の手筋である「先打突歩詰」を裏返すこと。作者によって「後打打歩詰」と名付けられた構想です。盤上にある歩を突いては打歩詰にならないので、10 手掛けてこの歩を持駒に変え、打歩詰を実現するのです。

打歩詰のための歩を発生させるのは 4 手目。歩の王手に対して歩で玉に紐を付ける **Isardam** 特有の応手です。

次の問題はこの歩をどうやって手に入れるかです。**Andernach** の条件が付いているので簡単にはこの歩を取れません。

この難しい駒取りを実現するのが、金 2 枚の利きが重なる領域を玉が漂う不思議な手順。同

種の駒の焦点が **AndernachIsardam** では安全地帯となるので、そこを玉が動いて 16 歩を消去します。一方、金は焦点を解消する手によって、間接的に王手を掛け、14 歩を獲得。9 手目「14 金転」がそれです。

そして詰上りは初形で歩を突いたのとほとんど (持駒がなくなっている以外) 同じ形。打歩物としては理想的な仕上がりです。

持駒が角でも良いところを銀にしたのは良い判断。合駒ができない初形にすることで、「打歩」の条件と「**Isardam**」の関係を分かりやすい形で示しています。

【短評】

**変寝夢**さん (※無解)

そうか、26 玉か。久しぶりに目から鱗の手ですなあ。個人的にはソフトのバグを修正できたので感謝。

**たくぼん**さん

詰上りが予想できたがそこに辿り着くまでの手順が秀逸。これは傑作。

**占魚亭**さん

17 歩の消去と歩の入手方法の謎解き。

とても綺麗にできていて、素晴らしいです。

■ 64-7 上谷直希氏作 (正解 1 名)

**Andernach**打歩協力詰 17手

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

持駒 銀

【解答】

44 馬 16 玉 43 馬 34 飛 25 銀 15 玉  
33 馬 同飛転 13 飛成 14 歩 24 龍 26 玉  
14 銀転 16 玉 27 龍 15 玉 16 歩 まで 17 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

最近やっと **Andernach** のルールを多少理解してきたようですので初挑戦。

「駒取るの難しそうだな」というのが第一感だったので、打歩ルールをつけてみると予想通り簡素形にしては長手数の手順ができました。

自然に任せたような手順で、転も不足気味ですが、創意があるとすれば2手目の玉ソッポでしょうか。ルールに直接関係するものではありませんですけれどもね…。

【解説】

前局と同様（創作はこちらの方が先だそうです）打歩詰の局面を作るのが目標ですが、今度は駒台にも盤上にも歩がありません。つまり歩合を取って打歩詰を実現するしかないわけです。

でもルールは **Andernach**。駒を取るの簡単ではありません。方法としては開き王手で掠め取るしかないのですが、馬をそのまま使うのではなく、飛にバトンタッチするのが妙手順です。しかも飛合以下の手順に備えて、馬と玉を遠ざける細かい下準備が入ります。協力詰では派手な手順よりこんな渋い手順の方が妙手なのです。

一見すると盤上の馬を持駒にして27玉持駒角銀の裸玉にしても良さそうに思えますが、それでは飛合のタイミングが非限定になってしまいます。それに、仮に非限定がなくとも、序に工夫がある本図の方が優ると思います。

【短評】

**変寝夢**さん（※無解）

予想どおりの渋い手順。33馬が好手。

**たくぼん**さん

馬より飛（龍）の方が打歩にしやすそうなので飛を攻方に加える順を模索しました。歩の取り方も粋でした。

■ 64-8 上谷直希氏作（正解者なし）

AndernachIsardam協力自玉詰14手

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

持駒 桂香

【解答】

59香 44玉 54金 52香 同王 53香  
58桂 54玉 57香 56飛 46桂 同飛転  
43王 41飛 まで14手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

久しぶりに自殺系をつくりました。双裸玉にできなかったです。

FMは左右対称の2解(11手目46桂と66桂)を答えてきました。これは余詰ではないと判断して投稿しますが、慣習をよく知らないもので自分の判断に自信がありません。

【解説】

この作品の解説をする前に、ルールに関する説明をしなくてははいけません。それは **Isardam**

で玉が玉の利きに入ることができるかどうかという問題です。これは通称「川中島問題」と呼ばれています。

**Isardam** の元になったのは、マドラシですが、マドラシでは玉同士が互いの利きに入れず石化もしない「マドラシ」と、玉同士が互いの利きに入ることができ石化もする「Kマドラシ」の2種類があります。これに対応して **Isardam** でも玉が相手玉の利きに入ったら即アウトという「K-Isardam」と、(取られなければ) 相手の利きに入っても良い「Isardam」の2種が生まれました。(タイプA、タイプBとはまた別の分類です。)

本局は **AndernachIsardam** ですが、この **Isardam** は玉が相手の利きに入っても良い **Isardam** です。作意の 13 手目を見てください。43 王は相手の玉の利きに入る手ですが、これに対して同玉とする手は、香同士が互いの利きに入るので禁手。従って 43 王とできるという解釈です。

でも、川中島(=玉同士の接触)が可能な **Isardam** は正直ややこしいルールです。本局に正解者がいなかったのはこのルール設定のせいとは言えませんが、今後のことを考えると川中島禁止の **K-Isardam** の方をデフォルト扱いにした方が良いでしょうと思います。

ルールに関する説明が長くなりましたので、作品に戻しましょう。

協力自玉詰で攻方の玉が動く作品は難解作になりやすく、同時に良作になる可能性が高くなります。これは自玉が動くことで予想外の詰上りになることが多いからです。オールドファンなら「自玉が動く協力自玉詰」で川清雄氏の名前を思い浮かべる方も多いでしょう。本局では攻方玉の移動が2回。その間、攻守の香の間に駒を入れたり出したりする繊細なやりとりが繰り返されます。

詰上りでは受方の玉は香に挟まれ、攻方の玉は飛に挟まれています。両者とも同じような状況なのに、なぜ攻方は詰みで受方は詰みでない(そもそも王手すら掛かっていない)のでしょうか? そう、それは5筋の攻方の香が1枚ではなく2枚であるためです。今まで **AndernachIsardam** 作品で何度も出てきましたが、同じ筋に複数の駒が利いていると、駒を取ったときに **Andernach** で向きが変わり **Isardam** の禁則に引っ掛かってしまい、王手が利かないのです。

これに対し、攻方玉は攻守の飛に挟まれ身動

きが取れません。飛筋から外れれば **Isardam** の禁則が適用されますし、飛筋に留まれば飛の利きに晒されたまま。持駒も尽きたので合駒もできません。最初に述べたルールの問題を抜きにしても、この手順を想定するのは大変難しく、正解者ゼロという結果も、ある程度やむを得ないかもしれません。

なお、作者が気にしていた途中左右対称形からの左右対称の手順は、問題なしということが良いと思います。fmは初形の対称性しかチェックしないので、何もしないと2解扱いになりますが、「/XY」のオプションを付ければ途中の左右対称形に対しても左右対称手順のチェックをしてくれるので、1解となります。ご確認を。

#### 【短評】

#### 変寝夢さん(※無解)

玉方の連続香打など緊張感のある手が続く。この作品もソフトのバグを修正できたので、作者には更に感謝。

#### たくぼんさん

手が広すぎるし、最終形も想定不可能。解けません。



■ 64-9 小林看空氏作 (正解者なし)

AndernachIsardam協力自玉詰 18手

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

持駒 飛角金銀

【解答】

62 角 同飛転 52 銀 42 玉 43 銀生転 52 銀  
 43 金 同玉 49 飛 34 玉 39 飛 25 玉  
 29 飛 35 玉 39 飛 38 角 36 歩 34 歩  
 まで 18 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

詰め上がりが面白いです。

【解説】

作者は実戦初形に少し手を加えた作品を「原始図式」と呼び、いろいろなルールで「原始図式」を発表しています。実戦初形は形で解答者の目を惹きますし、全種の駒が盤上に配置されているので、作家自身がルールに慣れ、手筋を発見するのも役立ちます。何か新しいルールが考案されたみたいだけど、どんな作品を作ればよいか良いか分からない…そんなときはまず「原始図式」から始めましょう。実戦初形ですべての配置に意味を持たせるのは難しいので、

不要駒も多くなりますが、堅苦しく考える必要はありません。洒落を楽しむ大らかな気持ちで臨んでください。

さて、本局は形こそ「原始図式」ですが、そこから生み出される手順はかなり高度です。持駒はかなり強力ですが、このルールでは駒を取りにくいので手は意外と限られます。

例えば初手 42 銀は「同銀」や「同金」で取ることができません。Andernach で向きが変わり自玉への王手になってしまうからです。となると「同玉」と取って、62 や 72 から飛を打つ手段が有力に見えますが、もっと良い手がありました。62 に何かを打ち、飛で取らせ、飛を自駒にして活用するのです。これで持駒の飛を温存することができました。

この後、52 銀 42 玉…と進めることを想定すれば、初手は 62 角か 62 金に絞られますが、頭に利く金の方を残すのが正解です。

初形で攻方玉は中段にいるのでどこかに穴を空ける必要があるのですが、銀の開き王手を使って 43 に穴を空けるのが正解です。そして、空いた 43 に歩ではなく金を打つのが本局最大の山場、「金先金歩」の登場です。

この「金先金歩」の意味は最後の 2 手で判明します。歩を残しておいたおかげで、歩の王手で可能になり、それに対して歩で玉に紐を付ける 34 歩が可能になります。この 34 歩は 22 角の睨みを活かした逆王手になっており、これで攻方玉を詰めることができるのです。開き王手が逆王手になってトドメを刺す収束は、なかなか見ることのできない大技で、中心主題となる「金先金歩」に華を添えています。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

玉がえらいとこまで上がってきましたね。軽快な前半が好みます。

たくぼんさん (※無解)

43 歩で引っ張り出してからが分かりません。

☆たくぼんさんも「43 歩」…本局の「金先金歩」が妙手だった証しですね。

■ 64-10 小林看空氏作 (正解 2 名)

AndernachIsardam協力自玉詰 20手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	爵	香	玉	香	爵	科		一
	飛						皇	王	二
糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角 金 香

【解答】

52 香 42 玉 51 角 32 玉 42 角成 同銀転  
31 銀成 同角転 22 金 31 金転 11 金 42 玉  
32 金 52 金転 33 金転 31 玉 42 金 同飛転  
32 歩 22 飛 まで 20 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

素直な(!?)手順。

【解説】

いったいどこから潜り込んだのか、攻方玉が12にいる奇妙な原始図式。自玉を詰めるには角が邪魔なことは分かりますが、ここに飛を打って詰みとはちょっと想像ができません。詰上りを見てください。11 金など「どこから出現したんだ！」と驚くしかありません。

本局、序の数手は難しくありません。「62 角 同飛転 52 香 42 玉 51 香成…」の筋と作意の筋を比べれば、前者の効率の悪さが目立ち、作意の筋に入りやすくなっているからです。

6 手目初めての「転」が登場してからは、華麗な「転」の応酬が始まります。駒が不足している場合は「転」で駒を足し、駒が過剰になったときは、一方の駒を待避させます。このやりとりの間に 11 を金で埋め、取り残されそうな左辺の金や飛を動員する手順は見事です。

そして詰上りは Isardam 特有の間接的防御。32 歩をピンする 22 飛で攻方玉を詰上げます。実に鮮やかな幕切れですね。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

今回の連作中ベストと思う。

ただしソフトでの分析結果では一番解析局面数が少なかったのですが・・・

☆64-9 と 64-10 は甲乙つけがたい作品ですが、手がすべて後手陣内で収まっていることと、「転」が多いことで私も 64-10 に軍配を上げたいと思います。

たくぼんさん

思いのほか手が限られているので何とか・・・転が多く Andernachらしい作。

占魚亭さん

9 と 11 はさっぱりですが、本作はなんとか。金の攻防が見所ですね。

■ 64-11 小林看空氏作 (正解 1 名)

AndernachIsardam協力自玉詰 20手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

皇	科	爵	香	玉	香	爵	科	皇	一
	飛						皇		二
糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	糸	三
									四
								王	五
									六
								桂	七
									八
									九

持駒 角 金 銀

【解答】

42 角 同飛転 52 銀 62 玉 63 銀生転 52 銀  
63 歩 同玉 54 金 同歩転 53 歩成 同銀転  
62 飛生 54 玉 64 飛生 45 玉 44 銀成 35 玉  
34 全 14 飛 まで 20 手



(詰上り)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞		丞	爵	科	皇	一
							馬		二
歩	歩	歩			歩	歩	歩	歩	三
			飛			全		遊	四
						王		王	五
									六
								桂	七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

意外と短手数で詰められます。

【解説】

64-9 と 64-10 の両方を合わせたような作。

序盤に穴を空ける方法は 64-9 と同様ですが、攻方玉から遠い方の 63 地点に穴を空けるのが意表を突いています。43 だと近過ぎて、以下のように却って手数が掛かるのです（下線部の 2 手が余分に必要な手順）。

62 角 同飛転 52 銀 42 玉 43 銀生転 52 銀  
 43 歩 同玉 54 金 同歩転 53 歩成 同銀転  
 42 飛生 54 玉 44 飛生 55 玉 54 飛生 45 玉  
 44 銀成 35 玉 34 全 14 飛 まで 22 手

上記以外にも 22 手で詰める紛れは多数あるので、43 に穴を空けることに固執すると本局はとんでもない難解作になってしまいます。

詰上り間接的な飛対を作るのは 64-10 と同様。もし最初にこれを見たのなら結構感心すると思いますが、前二局の後だとさすがに霞んでしまいますね。

17 桂は以下の余詰筋の防止。私なら攻方 25 歩で防ぎますが、この辺は好みでしょうか。

【参考】 17 桂がない場合の余詰筋

62 角 同飛転 52 銀 42 玉 43 銀生転 52 銀  
 43 歩 同玉 34 金 同歩転 33 歩成 同角転  
 42 角成 34 玉 33 馬 35 玉 24 馬 36 玉  
 14 馬 25 金 まで 20 手

【短評】

変寝夢さん (※無解)

ラストが凄いい形でびっくり。  
前半が 6 4-9 と対称になっていますね。

たくぼんさん

43 から馬で行くと 17 桂に防がれる。  
飛でいくと直に触れてしまう。  
遠い 63 からが正解とは上手い創り方。

■ 64-12 占魚亭氏作 (正解 2 名 ※実質 1 名)

背面マドラシ協力詰 9 手

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

持駒 桂

【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。
- マドラシ  
同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。
- 背面マドラシ  
背面とマドラシを両方適用する。  
順序は背面、マドラシの順。

【解答】

36 桂 26 玉 18 桂 27 玉 26 桂 34 桂  
36 歩 19 玉 18 歩 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

### 【作者のコメント】

一本道で面白くないかも知れませんが、桂→歩の打ち換え（と言っていいのかな？）が入りまらずまらずでしょうか。

### 【解説】

出題時のヒントで『本局の前半には「○○○」が出てきません』と書きましたが、この伏せ字の部分には「マドラシ」が入ります。

では、前半だけでなく、最後まで「マドラシ」を封印したらどうなるでしょう？

実はこの場合「36 桂 26 玉 18 桂 27 玉 28 歩 29 桂 36 歩 28 玉 27 歩 まで 9 手」という手順が成立します。歩が大活躍するので作意っぽいですが、実際の出題には「マドラシ」の条件があるので、上記の手順は 26 歩の受けで逃れます。

作意の手順も玉の背面に歩を打つので、同じように見えますが、二歩禁により 17 歩の受けはありません。

もちろん作者の狙いはそんな紛れではなく、「打歩詰」を「動歩詰」に変える「先打動歩詰」が主眼です。6 手目いきなり 19 玉ではなく、一旦 34 桂と受けるのが狙いの一手。26 桂の利きは消えますが、27 玉が桂の利きであるのは変わらないので、依然として 19 玉は可能です。36 歩に 19 玉と跳んだ局面は 6 手目 19 玉とした局面とほとんど変わりませんが、こんどは 18 歩が「打」から「移動」になっています。2 手と引き換えに打歩詰の禁手を逃れたわけです。

最初の 2 手はほとんど必然手ですが、37 角にもう一働きさせるためには必要な導入部。これを背駒などで発生させられればなお良かったのですが、主題との兼ね合いもあり、どこま

で逆算すべきは難しいところです。

### 【短評】

#### 変寝夢さん（※無解）

3 6 桂、2 6 玉、1 8 桂、1 9 角生で最終手は 1 8 玉に 1 7 桂の詰め上がりと思いましたが、2 5 に駒を埋めることができませんでした。

結果稿で勉強させていただきます。

#### たくぼんさん

打歩にしないようにワンクッション。

ヒントでかなり助かりました。

### ■ 64-13 チャンプ氏作（正解 3 名）

#### 推理将棋『角への執着の果て』

「さっきの将棋、10 手目に君が歩で角取りをした局面だけを見たんだけど結局どうだったの？」

「実はあの将棋 4 手目から最後まで縦横の十字方向から角取りを掛け続けたんだよ」

「え？そんな最初の方から執拗に角を追い掛け回してたんだ」

「うん、だけど一局を通じて角を取れる局面が一度もなかったんだ」

「あら、それは残念だったね、それで何手で負けちゃったの？」

「いや、それが 18 手目に角取りを掛けたら先手玉が詰んじゃったんだよ」

「勝っちゃったの？それはきっと角の神様が微笑んでくれたんだね」

「でも、角が取れなかったから嬉しさ半分ってとこだけだね」

さて、どんな将棋だったのでしょか？

### 【条件】

- 18 手で詰み
- 後手は 10 手目の歩の着手を含め、4 手目から 18 手目まで縦横の十字方向からの角取りが可能な局面を保ち続けたが、一局を通して一度も角を取れる局面が現れることなく先手玉を詰ました

### 【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】

76 歩 44 歩 同角 42 飛 26 角 46 飛  
36 歩 同飛 44 角 43 歩 88 角 38 飛生  
68 銀 同飛生 79 角 78 銀 88 角 69 銀成  
まで 18 手

(詰上り)

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

攻方持駒 歩  
受方持駒 金

【作者のコメント】

いかがでしょうか？

条件文は長いですが内容は至って単純です。手順だけではなく成り・不成の限定もされており、終局時の後手陣の形が飛車だけワープしてきたような形になっており、お気に入り度の高い作品となっています。

気に入って頂ければ幸いです。

【解説】

本作品展初登場のチャンプ氏。本局は手数の高さや難しさなどから「おもちゃ箱」ではなく、本作品展に投稿されました。

本局には攻方の角に対して、王手ならぬ「角手」を続けながら、攻方玉を詰めよという変わった条件が付いています。でも、これは王手を掛ける対象と詰める対象が別というルール（例えば協力自玉詰）に慣れている本誌読者の得意とするところではないでしょうか。実際、正解者3名は“今回の作品展では”最多です。

この「角手」には縦または横方向から、という縛りが付いており、必然的に飛による「角手」が多くなるのですが、10手目には歩を使えという例外的な指示が付いています。これは10手目34飛とする非限定の防止なのですが、ちょっと惜しい条件ですね。

紛れは比較的少ないのですが、角の追い方には計画性が必要です。角に密着して追い回すと、局面の打開ができません。角と飛の距離を適度に空け、「角手」に対する合駒で次の2つの目的を達成します。

1. 飛が先手陣に入る経路を確保する
2. 詰めに必要な駒を入手する

この1.に対応するのが26角～36歩の手順であり、2.に対応するのが44角～88角～68銀の一連の手順です。

こうして飛の侵入と銀の入手を達成したら、ラストは「開き角手」となる銀成のソッポ行きで、気持ち良い収束。解答者からも好評でした。

【短評】

たくぼんさん

ラストが決まっていますね。

38 飛生まではすんなり行ったのですがこの収束はなかなか気付きませんでした。盤全体を使った好作と思います。

DD++さん

43 歩が特徴的。

条件で明示するのを避けていればなお印象的だったでしょうが、その分難しくもなったでしょうし、悩ましい。

一乗谷酔象さん

18 手では実現しにくそうな条件も、仕掛けがあって解決。鮮やかなフィニッシュでした。



■ 64-14 橘圭伍氏作 (正解 2 名)

キルケ協力自玉詰 148手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
歩										二
王	皇								飛	三
	入							歩	王	四
手	飛									五
王	銀									六
	歩	桂								七
將		歩								八
	香									九

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【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】

97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 86 飛 同圭/28 飛  
 97 銀 95 玉 25 飛 85 圭 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 26 飛 76 圭  
 97 銀 95 玉 25 飛 75 圭 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 26 飛 66 圭  
 97 銀 95 玉 25 飛 65 圭 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 26 飛 56 圭  
 同飛/21 桂 95 玉 96 飛 同玉/28 飛 97 銀 95 玉  
 25 飛 同全/28 飛 86 銀 96 玉 97 銀 同玉/79 銀  
 88 銀 96 玉 26 飛 36 全 97 銀 95 玉  
 25 飛 35 全 86 銀 96 玉 97 銀 同玉/79 銀  
 88 銀 96 玉 26 飛 46 全 97 銀 95 玉  
 25 飛 45 全 86 銀 96 玉 97 銀 同玉/79 銀  
 88 銀 96 玉 26 飛 56 全 97 銀 95 玉  
 25 飛 55 全 同飛/71 銀 75 と 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 56 飛 66 と  
 97 銀 95 玉 55 飛 65 と 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 56 飛 同と/28 飛  
 97 銀 95 玉 25 飛 55 と 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 26 飛 46 と  
 97 銀 95 玉 25 飛 45 と 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 26 飛 36 と  
 97 銀 95 玉 25 飛 35 と 86 銀 96 玉  
 97 銀 同玉/79 銀 88 銀 96 玉 26 飛 同と/28 飛  
 97 銀 95 玉 86 銀 同香/79 銀 まで 148 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【解説】

5筋の「世界線」を中心に、左から中央へ動くもの、右から中央に動くもの、左から右へ中央を跨ぐもの。3つの成駒の移動が一局の中に登場する作品です。

初形を見ると 13 飛が攻方玉を睨んでいます。83 香を動かして詰めることは想像できますが、これを動かすには「84 と」が邪魔です。これを処理するのに「鋸引」を使うことも予想できますが、「84 と」を鋸引きさせるには「95 圭」が邪魔です。更に「14 全」の扱いも問題。これは 71 に復活して貰い、自玉の逃げ道を塞がねばなりません。でも、これらの移動には同じ軌道を使うので、ひとつずつしか処理できません。何をどの順番で処理するのでしょうか？

「鋸引」のエンジンとなるのは使っても減らない銀と飛です。橘氏のキルケ作品をご覧になってきた方にはお馴染みの機構ですね。何度でも甦る飛と銀を使って邪魔な駒を一つずつ処理していきましょう。

まず初めは圭鋸。圭が 95 からどかないと始まらないので、これは分かりやすいですね。圭鋸の目的地は5筋。ここまで来れば、取った時 21 への復活させることができ、逆王手にならないからです。

次は全鋸ですが。「84 と」よりも「14 全」の移動を優先させる理由はすぐには分かりません。全鋸の目的地が5筋なのは圭と同じ。これを5筋で取れば 71 へ復活させて、自玉の逃げ道を塞ぐことができます。

最後にと金の処理。今度の目的地は5筋でなく2筋です。途中でと金を取るのは3段目に復活されて邪魔になることは分かりませんが、2筋

に持ってくると何が変わるのでしょうか？

その理由を理解するために「と金鋸」の途中で収束に入ることを考えてみましょう。

〔途中図〕 107 手目 56 飛の局面

		歩						飛		
歩										
王	皇								銀	
									金	
			ス							
王				飛						
	歩	桂								
歩	銀	歩								
	香									

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

ここから「同と/28 飛 97 銀 95 玉 86 銀 同香/79 銀」で詰みでしょうか？

残念ながらそうではありません。この手順に対しては「24 飛/23 歩」とする受けがあります。と金を2筋まで運んでおけば、この受けはありません。なぜなら、2筋の「と金」を取ると、23に「歩」として復活せねばなりません。それは「24 歩」の存在のため、二歩禁となり不可能だからです（つまり盤上から消え、普通に取った時と同じく持駒となる）。飛の利きを遮るための鋸引…こんな意味付けもあるのです。最初の圭鋸もそうでしたが、「成駒は生駒として戻る」というキルケの細則を上手に使っています。

また、これで全鋸を先に処理する意味も分かりました。「と金」は結局盤上に最後まで残るので、邪魔されないよう全鋸を先にするしかなかったのです。

もう一つ細かい注意点があります。全を取るタイミングです。82 手目に全が 56 に来るので、ここで全を取りたくりますが、遠回りのようでも 56 でなく 55 で取るのが重要です。全を 56 で取ってしまうと、攻方の銀が置いてきぼりになるので、結局は「96 飛 同玉/28 飛」の2手を余分に入れるはめになるのです。

本局はキルケに精通した橘氏らしい作品で、単調な繰り返しに終わらない、内容豊富な構想型趣向作だったと思います。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

88 手目以降のと金送りより前半の力強い手順に惹かれる。

たくぼんさん

本当にホッとしますね。このルール名。中段の駒を右へ左へ適正な位置へ復活させて見事フィニッシュ。手数を数えると 150 手あれ？ よく見ると短縮出来る箇所がありました。これもまた楽し。

一乗谷酔象さん（※初回解答時）

成桂と成銀の鋸の向きが左右逆向きなのがおもしろい。巧い趣向の完成品と思ったが、表記手数よりずいぶん短かった。また、ルールを勘違いしてましたか？

一乗谷酔象さん（※追加解答時）

やはり勘違いしてました。前の解答では 24 飛/23 歩の受けがありました。と金を 2 筋まで持ってこないといけないんですね。わざわざ移動させてとらないところが巧妙でした。成銀を 56 よりも 55 で取らせる方が 2 手短いのも細かい手順。

☆本局を正解したお二人とも、一度は 56 で全を取る紛れに嵌ったようですね。それだけ盲点になりやすい手順なのでしょう。

【総評】

変寝夢さん

今月は相当解答者が減りそうな……

たくぼんさん

ややこしすぎて解答側が着いていけないですね。私がそう感じるのですから一般の方はなおさらかも。WFP に詰パラの保育園、幼稚園クラスも少しは必要かなと思います。

DD++さん

欲張りは言いません。せめて1問、最初の1問だけでもいいので普通の短編作品をください。危うく「答える意欲はあっても解答が送れない」という事態になるところでした。

☆今回は慣れないルールと問題の難解さが崇

って、正答数が激減しました。本作品展は「どんな投稿でも載せる」「投稿作はすぐに載せる」のが基本原則ですが、今後は易しめの作をある程度ストックして小出しにすることも考えたいと思います。入門者向け短編で、発表までに時間が掛かっても構わないという作品を投稿して戴ける場合は、その旨を明記してご投稿ください。

---

☆話は変わりますが、先月号に載った **soga** 氏の「詰将棋コンピュータ」の感想を。

☆今まで詰将棋とコンピュータの関わりと言えば「コンピュータで詰将棋と解く」とか「コンピュータで詰将棋を検討する」といったコンピュータ側からの作用ばかりでした。しかし、先月の **soga** 氏の論文は詰将棋そのものがコンピュータと同等の能力を持つことを明らかにしています。

第62回WFP作品展特別出題で出題した詰将棋コンピュータの「ミニ版」は、「掛け算」や「二乗」を計算するための「専用マシン」でした。しかし先月の論文で提示されたのは「汎用マシン」、つまりプログラムを与えればどんな計算もできるマシンです。そして **soga** 氏は、このコンピュータに与えるプログラムを書くための言語「KR2」も同時に設計しています。つまり、「KR2」でプログラムとデータを書いて、それを「持駒」として「詰将棋コンピュータ」に与えれば、「詰将棋コンピュータ」が計算を実行し、計算結果を「持駒」として返してくれるという仕組みになっています。

☆意外だったのは「詰将棋コンピュータ」の大きさです。盤の大きさわずか128筋！ たったこれだけで詰将棋コンピュータが作れるとは想像もしていませんでした。

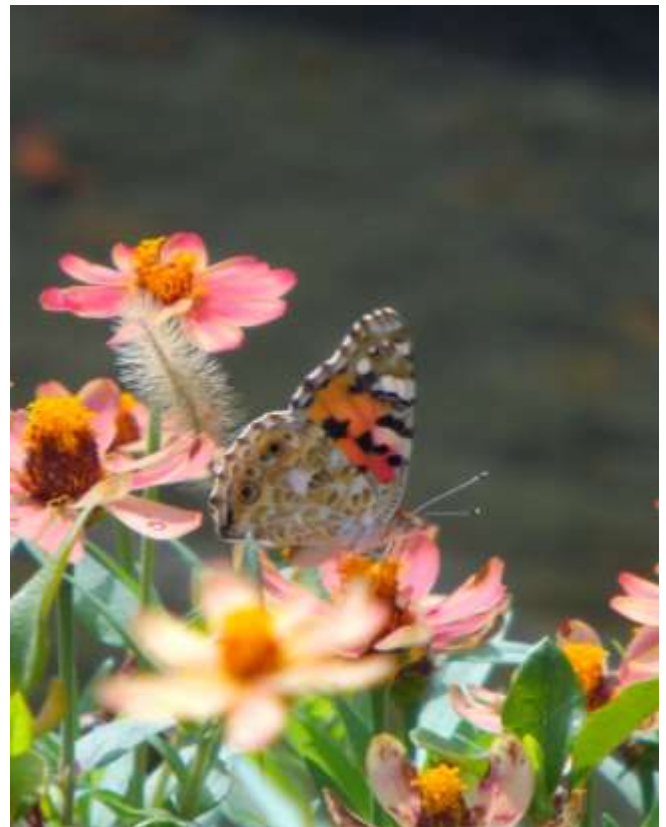
ただし、盤を小さくした皺寄せは駒台に来ています。「詰将棋コンピュータ」に与えるプログラム（持駒数）の見積もりは何と10の10の119乗乗。現在観測されている宇宙より大きい駒台が必要になるではありませんか！ ましてや計算に掛かる時間に関してはもう遙か想像の域外…

ただ、途方もなく大きな駒台が必要とはいえ、「詰将棋コンピュータ」が実際に姿を現した

ことは感無量です。自分が生きている間にそういうものが見られるとは、正直思っていませんでした。より洗練された設計が考案されれば、盤と駒台を合わせた大きさをもっと小さくできると思いますが、今回の **soga** 氏の成果は大きな一歩だと思います。

☆余談になりますが、この論文で挙げられていた参考文献も面白いですね。特に「ふいっしゅっしゅ」氏の「巨大数論」はお勧め。名前はふざけていますが、中身はきちんとしています。真面目な研究にはついていけなくても、雑学的な好奇心は満たしたいと思っている私のような人間にとって、この種の本はありがたい限り。ただで読むのが申し訳なく感じるほど楽しい読み物です。

以上



# 推理将棋第80回出題解説

担当：DD++

出題：平成26年7月24日  
 解答締切：平成26年8月20日

ツイン×2はさすがにヘビーでしたかね。今回は全て9手ですから、ここ2回苦労した方も次回はぜひリベンジを。

## 80-1 初級 DD++作 将棋ソフトの謎戦術 (A) 9手

「この将棋ソフト、なんか戦術おかしくない？」  
 「どうも棋譜に『44角』と記録されると必ず『62飛』と応じるみたいだね。

実際にそのやりとりが行われた棋譜が2つある」

「どちらも9手で詰んでるね。

こちらは先手が成る手2回で銀歩を取ったのか。

もう1つは先手が成る手2回で金歩を取ってるんだね」

「何にしる、このソフトは使い物にはならないね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 9手で詰んだ
- ・ 「44角」に「62飛」と応じた（どちらも棋譜上表記）
- ・ 先手は成る手2回で銀歩を取った

### 出題のことば (担当 DD++)

条件は棋譜上表記で指定されているので「44角不成」などではダメです。ご注意ください。

### 追加ヒント

▲44角に△62飛と応じます。3手目は不成で。

### 推理将棋80-1 解答

▲7六歩 △3四歩 ▲2二角不成 △5二玉  
 ▲3一角成 △5一金左 ▲4四角 △6二飛  
 ▲5三角成 まで9手。

### 詰上り図

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

持駒 銀歩

成る手2回で銀歩を取った。成る手以外で駒を取ってもよいわけですが、いずれにせよ銀は取らねばなりません。後手銀は31と71にいますが、71の銀を狙うと「▲76歩△54歩▲44角」としたところで強制的に「△62飛」と銀への利きを遮られて失敗します。よって狙うのは31の銀ですが、その場合▲44角と途中下車すると「▲76歩～▲44角～▲53角不成～▲31角成」で、あと1手ではもう1枚の駒成ができません。

というわけで発送の転換。31銀を取るのに「▲76歩～▲22角不成～▲31角成」とすると持ち駒に角があるので、「▲44角」と打ってこっちで条件をクリアすればいいのです。最後はもちろん駒成で歩を取らなければならないので「▲53角成」しかないですね。

こうなると先手の手は全て見え、後手も2手目「△34歩」と8手目「△62飛」は確定しているのであと2手。詰ましてもらうためには4手目6手目で「△52玉△51金左」でいいですね。

なお、5手目に44に角を打ち7手目に「▲31角成」とする順は、22に残っている生角が44に利いているせいで棋譜が「▲44角」ではなく「▲44角打」になってしまうため、失敗です。

それではみなさんの短評をどうぞ。

斧間徳子 「成る手が2回あり、しかも44角という手があるため、22角不成は指しにくい。」

■逆にそこさえ指せばあとは絶連かと。

Pontamon 「角成りで取った銀を 2 段玉の腹へ打って、53 銀成りで歩を取って詰み」が第一感。でも、62 飛が邪魔だし最後の 53 銀成りの目標の歩が居なくなる。「あれっ？手順前後の非限定？」と思いきや、一方は「打」が付くのが見事で、2 回騙されました。」

■62 飛は詰みには無意味なのですが、余詰消しには大活躍でした。

NAO 「銀歩取るのは無理のない手順」

■角が自然に利く場所にいますからね。

小山邦明 「銀を取る時に成りが必要という事で、22 角不成が限定できるところが良いと思いました。」

■テクニカルな限定方法です。あまり狙ってできる方法ではありませんが、うまくはまるとインパクト大きめ。

飯山修 「まずは先手で考えればこの手順は常道。」

■44 角にさえ騙されなければこちらは素直です。

チャンプ 「棋譜上の条件で手順前後を回避するのは熟練の技ですね。ただ、これ初級にしては難しくないですかね？(笑)」

■あら、難しいですかね？間違えるとしたら 44 角を 88 から持ってくる思い込みだけのつもりでしたが。

諏訪冬葉 「成らないときに別の駒を取っていい」ことを見落としていました。」

■推理将棋で一番怖いのが、誤った先入観。

波多野賢太郎 「こちらはスンナリ解けました。」

■やはりこちらを先にして正解でした。

隅の老人 B 「22 角生に 52 王の応手が好手。それほどの手でもないか」

■62 飛を引っ張るためにさっさと玉周辺を整える、ということですね

はなさかしろう 「金銀の対が綺麗で個性的な姉妹。好条件のツインですね。姉はオーソドックス。棋譜表記で限定するのが良い感じですよ。」

■誕生順で言うと実はこっちが妹。手順の幅がほどほどにあるので、飛成の方を限定できる条件をいくつか探して、その中から対になる条件でこっちも限定できるものを探して作ったのでした。

S.Kimura 「44 から 53 に角を成ることに気付いて割と簡単に解けました。」

■53 でトドメを指す形は見えやすいですよ。

占魚亭 「44 角の条件に惑わされて、角を取る筋をうっかりしていました。」

■初級でも油断するとこんなことも。

はらたつ 「棋譜「4 4 角」で限定なんですね。7 手目じゃないと 4 4 角打になってしまうのですね。」

■そういうことです。うまいでしょう。

-----  
正解：1 3 名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
小山邦明さん 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 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん はらたつとさん Pontamon さん

-----  
**8 0-2 初級 DD++作**  
**将棋ソフトの謎戦術 (B) 9 手**

8 0-1 と同じ会話

(条件)

・9 手で詰んだ



- ・「44 角」に「62 飛」と応じた（どちらも棋譜上表記）
- ・先手は成る手 2 回で金歩を取った

**出題のことば (担当 DD++)**

何が対比になっている手順かを考えるのもひとつの道です。

**追加ヒント**

△44 角に▲62 飛と応じます。3 手目は成で。

**推理将棋 80-2 解答**

▲7 六歩 △3 二飛 ▲3 三角成 △4 二金  
▲3 二馬 △4 四角 ▲6 二飛 △2 二銀 ▲4 二飛成 まで9手。

**詰上り図**

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	爵	帝	王			科	皇	
二						龍	馬	爵		
三	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	
四						馬				
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 金歩

条件はたった 1 文字の違い、駒成で取った駒の片方が銀ではなく金になりました。銀と違って金は角で取るのが容易ではありません。また、歩は打てず金は成れないのもう 1 枚、成る手以外で金歩以外の何かを取って打ち、それを 2 回目の駒成に使うことになります。これをベースに考えてみましょう。

駒取り 3 回駒打ち 1 回はいずれも初手ではないので、3 手目は駒取り。3 手目から取れる駒は 3 枚あります。「▲76 歩△44 歩▲同角」は成る手以外で金歩以外の何かを取るという考えから外れるのでダメ。「▲76 歩△34 歩▲22 角不成」の場合、角を奪ってしまったので「44 角」は先手にしか指せませんが、ここで 5 手目に何を指すかを考えると、角を打てば 22 の生角の利きで「44 角打」になり、かといって 22 からの駒

成で金か歩を取るのもうまくいかず失敗。

ということで 3 手目は「▲33 角成」と歩を取ってしまう順です。こうなればあとは「取って」「打って」「成る」でフィニッシュ。「44 角」か「62 飛」のどちらかは先手が指さなくてはいけないので、「▲22 馬～▲44 角～▲角成」か「▲32or42 馬～▲62 飛～▲飛成」のどちらか。前者の場合、44 から角が成って詰ませられる位置に金を持ってくるのは困難です。

ということで、後者を考えましょう。飛車を取らせることを考えると、全体は「▲76 歩△32or42 飛▲33 角成△王手回避▲32or42 馬△44 角▲62 飛△何か▲飛成で金取り」となります。2 手目△42 飛だとすると 5 手目は▲42 馬なので 4 手目は△62 玉しかなく、7 手目に飛車が打てません。ということは 2 手目は△32 飛で 5 手目は▲32 馬。

これでだいぶ見えてきました。62 から飛車が動いて金を取るとなると▲61 飛成を考えたくありませんが、32 の馬と互いに連携できません。離し王手も無理となると▲61 飛成では詰まないということになります。ということは右金ではなく▲42 飛成で左金を取るのが正解。つまり 4 手目は「△42 金」で王手回避しつつ餌を差し出し、8 手目は余計な利きを消すため「△22 銀」として作意となります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

斧間徳子 「DD++さんの自信作となれば、どちらか一方は 44 角が後手の手だと裏読みしました。本局は濃密な 9 手で特に 22 銀の味がよく、単独の作としても好作ですが、対比が明確な姉妹局として秀逸。」

■44 角 62 飛が先後逆のツインと最初に決めたのですが、よもやこんな美味しい手順が出てくるとは、儲けものでした。

Pontamon 「80-1 で邪魔をしていた 62 飛が今度は主役に！80-1 の手筋にしばらく引きずられましたが、出題解説の 32-2,3 の 原案の発想がヒントになりました。条件の適用が先後対比になっていて、自信作と言われる通り面白い作品ですね。」

■加えて、手数+たった2条件で成立させているので手を出しやすいというのもポイント。

NAO 「62 飛が後手と思ひ込むと迷路に入りますが、騙されません。」

■作者が何を狙っているかを考えると一瞬でバレますね。

小山邦明 「80-1 と違ってこちらは難しかった。88 角から 44 角の手順を最初に考えましたがうまくいかず、もしかして 44 角は後手の手順かと考え直してみたら、最初には予想もしない手順を見つける事ができました。作者の自信作の姉妹局とあって、わずかな違いで手順も大きく変わるすばらしい作品だと思いました。」

■一桁手数ですから手を出さ抵抗感もなく、自画自賛ではありますが理想的なツイン作品になったと思っています。

飯山修 「62 飛を後手で考えればこの手順も常道。上級が難しい時はこういう問題は助かります。」

■こっちは 61 飛成の誘惑と 22 銀があるので銀の方よりは少しひねくれているかも。

チャンプ 「創り手としての感想を一つ。A 局の創作で満足するのが至って並な感覚です。しかしそこを敢えて突っ込んでツイン作にしてしまうとところが並で収まらない感覚です。最後の最後で創作者としての意地を感じました。」

■最初から目標はツイン、片方しか成立しなければ良手順でも捨てるつもりでした。創作者としての意地というならばその点ですね。

諏訪冬葉 「「2 回成る」は結構厳しい条件でした。」

■頑張ると 9 手で先後合わせて 3 回成れます。……おや、意外と面白い題材かも。

波多野賢太郎 「こちらはヒントなしでは解けず、ものすごい悩んでしまいました。後手 4 四角に先手 6 二飛だったとは…。このツイン作、もの

すごくよくできていると思いました。ほとんど似た条件で、これだけ違う手順が登場するとは…。面白かったです。」

■お楽しみいただいたようで何よりです。

隅の老人 B 「44 角、62 飛の 2 手の手番が先後手と変わるの面白い。」

■まさにそれが狙い。別の手の組み合わせで似たようなことができる手はありますか？

はなさかしろう 「姉とは条件の先後を入れ替えてパンチのある手順の妹。こんな 9 手があったんですね。あれこれ考えた末に△4 四角～2 二銀にたどり着き、爽快でした。」

■そして実はこっちが姉でした。意外と忘れがちな形です。

S.Kimura 「44 角と 62 飛が 80-1 と先後反対であることは想定していましたが、61 ではなく、42 の金を飛車で取ることに気付かず、悩んでいました。」

■4 手目を後回しにしていると金が 41 にいるままなので、こちらは少し見えにくい。

占魚亭 「単騎詰かと思いました。」

■61 飛成単騎詰は 82 で飛を取ればいけますが、歩が取れませんね。

はらたつ 「ヒントがあるまでは、後手 4 四角先手 6 二飛と思いつきませんでした。先入観って怖いですね。」

■長期間解けない場合は一度先入観を疑った方がいいことが多いです。

-----  
正解：13名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん  
小山邦明さん 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 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん はらたつとさん Pontamon さん

80-3 上級 Pontamon さん作  
前後反対の鏡 12手×2

A局(?) 「すーさん、これが12手で詰めた終局図だよ。」

B局(す) 「あれっ、デジャヴかな。そうか、僕が12手で詰めた対局と似てるんだ、これだよ。」

(?) 「本当だ、裏から透かしてみると似てるね。鏡って、左右反対じゃなくてこんな風に裏から表を見ている前後反対なんだってね。」

(す) 「へえ、そうなの。それより見比べてみようよ。僕らの飛車の着手は、1マス～5マス移動が一度ずつの5回だね。そのうちの2回は横移動ってところも同じだね。」

(?) 「先手は各手番に着手した駒種は両局とも同じで、7手目は銀だね。1手目と5手目は着手地点も同じなんだ。」

(す) 「2手目は着手地点も駒種も違うけど、4手目は着手地点が同じだね。」

(?) 「違うところは、僕は角を取ったくらいかな。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・両局とも12手で詰んだ
- ・両局とも、後手の飛車の着手は、1マス～5マス移動が一度ずつの5回で、そのうち横移動は2回
- ・(先手) 各手番に着手した駒種は両局とも同じで7手目は銀。1手目と5手目は着手地点も同じ
- ・(後手) 2手目は着手地点と駒種の両方が異なり、4手目は両局とも着手地点が同じ。
- ・A局では後手が角を取った。

出題のことば (担当 DD++)

12手分の棋譜の枠を用意し、共通部分に印をつける作業から始めるとよいでしょう。

追加ヒント

A : ▲49 玉を△69 飛成で単騎詰。後手飛は3筋から出ていきます。

B : ▲69 玉を△49 飛成で単騎詰。後手飛は4筋から出ていきます。

推理将棋 80-3 解答 担当 DD++

A

▲ 7六歩 △ 3二飛 ▲ 3三角不成 △ 5二玉 ▲ 6六角不成 △ 3六飛 ▲ 3八銀 △ 6六飛 ▲ 4八金 △ 6七飛不成 ▲ 4九玉 △ 6九飛成 まで12手。

詰上り図

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

持駒 歩

B

▲ 7六歩 △ 4四歩 ▲ 同 角 △ 5二飛 ▲ 6六角 △ 4二飛 ▲ 7八銀 △ 4七飛不成 ▲ 6八金 △ 4五飛不成 ▲ 6九玉 △ 4九飛成 まで12手。

詰上り図

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

持駒 歩

問題を見れば明らかに両局とも飛か龍の単騎詰ですね。このような場合、「どこで」を考えるのが解答の最短コース。この問題の場合、後手飛が動いたのは全部で1+2+3+4+5=15マス、というのがポイント。将棋盤を11地点を黒マ

スとしてチェス盤のように白黒交互に塗ってみましょう。黒マスの隣は白マス、白マスの隣は黒マスですから、黒マスである 82 地点から 15 マス移動するとどう移動しても白マスにしか行き着けないのです。

白マスに龍を置いて短手数でどうにか単騎詰を作れそうなのは、▲18 玉△38 飛成、▲49 玉△69 飛成、▲69 玉△49 飛成、▲98 玉△78 飛成、くらい。その中で、今回は後手が飛の通り道を開けられないので先手が角を使って後手歩の壁を破るのに 2 手使うので、端玉はまったく手数が足りません。つまり本命は、▲49 玉△69 飛成、▲69 玉△49 飛成。それぞれ検討してみましょう。

まず▲49 玉△69 飛成。このとき、先手には 67 歩をどける余裕がないので、1 マス 3 マス 4 マス 5 マスで 67 の歩を取って、最後に 2 マス移動の 69 飛成です。飛車が出られるのは 3 筋か 4 筋ですが、4 筋から出ると 6 筋への 2 マス移動が使えないのでダメ。ということで 3 筋から出る 82→32→36→66→67→69 という経路になります。このとき先手は歩を取った後の角をさらに動かさないといけないので、先手着手は歩角角銀金玉の順。

次に▲69 玉△49 飛成。このとき、先手には 47 歩をどける余裕がないので、47 で歩を取って、最後に 49 飛成です。3 筋から出ると 4 手かけて 47 の歩を取り最後に 2 マス移動とするしかありません。しかし縦移動 3 マスと 4 マスを組み合わせて 5 段下がるのは不可能なのでダメ。ということで 4 筋から出ましょう。この場合、最初に横移動を 2 回使って 4 筋へ移動してから連続縦移動 3 回という形になり、82→52or72→42→47→45→49 という順になります。(いろいろありそうに見えて意外にもこれしかありません)。先手着手はやはり歩角角銀金玉の順。

なんとなく作者のやりたいことが見えてきた気がしますね。手順を整理すると△69 飛成型は「▲76 歩△32 飛▲33 角成 or 不成△王手対処▲??角 or 馬△36 飛▲38 銀△66 飛▲48 金△67 飛不成▲49 玉△69 飛成」で△49 飛成型は「▲76 歩△44 歩▲同角△52or72 飛▲??角△42 飛▲78 銀△47 飛不成▲68 金△45 飛不成▲69 玉△49 飛成」となります。

このうち角を取れるのは△69 飛成型で 5 手目に▲66 角不成とした場合だけ。つまりそれが A 局。B 局はこれと着手駒が異なるのでこちらは△49 飛成型。4 手目の着手地点を揃えるには A を△52 玉で B を△52 飛とするしかなく、これで作意となります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon (作者) 「個別だと条件数が多い駄作なのですが、連立ツイン作品として日の目を見れました。ツインにすると、飛角の駒成り条件、角の移動先限定、▲33 角の王手の処理、余詰み筋回避などが不要になり、作っていて面白かったです。雲を掴むような飛車移動距離条件なので、左右対称以外にもうひとつヒントを会話に入れてありました。対局者の「？」と「す」は、飛車の移動軌跡に似た文字を使ったのですが、これがヒントになった方は居ますかね？」

■「?」「す」の指摘は残念ながらゼロでした。それよりも、「左右反対じゃなく前後反対」というのを何を示唆しているかで悩んだ方が(私を含め)多数だったようです。

斧間徳子 「猛暑の中、嫌いな連立問題で、しかも条件が多いのでゲンナリでした。4 手目の着手地点が 42 だと手順が限定されないことを利用して解けました。」

■いくつか不要な条件があるんですね。最低限の条件を抽出すればたぶんこう。

- ・両局とも 12 手で詰んだ
- ・両局とも、後手の飛車の着手は、1 マス～5 マス移動が一度ずつの 5 回で、そのうち横移動は 2 回
- ・2 手目は駒種が互いに異なり、4 手目 5 手目はそれぞれ着手地点が同じ、7 手目はどちらも銀
- ・A 局では後手が角を取った。

こういった条件の減量は慣れないと余詰リスクが跳ね上がるので実行するか判断に難しいところですが。

N A O 「条件で飛車移動の終点が限定され、意外と狭いかも。それより、会話文の鏡に惑わされました。形は似ているが反転している訳でも

ないので。」

■見た目のゴツさのわりに解くステップ数は多くありません。鏡は詰みに絡む玉金銀龍の配置がちょうど左右逆だからということですね。全盤面左右反転まではさすがに……。

小山邦明 「(後手)2手目に飛以外の駒を動かす事が必要なので、飛の単騎詰と予想して、飛が9段目までいける縦と横の移動数を考えて、何とか解くことができました。角や飛が行って戻ってという巧妙な手順が入った傑作だと思います。」

■地味な手ですが、推理将棋的には66角が巧手。条件の多ささえ目をつぶればとても面白い作品ですよ。

飯山修 「12手あればいろいろな事ができるがほとんどが限定1手順が不可能。4手目の限定方法で考えればなるほど52飛はMUSTですね。直前ヒントのどる前に解きたかった。」

■条件を1個だけ満たせないのが続くと悔しいですよ。

チャンプ 「問題を解くのに初めて用紙とペンを使わされました(笑)この手順だけを見ればそれほど魅せる手も無く、ただ疑問だけが残る何の変哲もない作品ですが・・・しかしこれをツインにすることでA局で感じた月並み感は一気に消し飛びます。しかもこの序で4手目△52飛。この常識に囚われない感覚は大変好感が持てます。条件のゴツゴツ感は否めませんが今後も自由な発想を大切に創作して頂きたいですね。」

■創作が常識に囚われない場合、解く側も常識を捨てないと太刀打ち出来ないことが多いですね。私もかつてWFPでフェアリー詰将棋を画像編集ソフト使って強引に解いたことが……。

諏訪冬葉 「一番考えたのは「終局図をどこまで似せるべきか」でした。」

■解図に関係なさそうに見えて実はけっこう近道。

隅の老人B 「今回も上級が解けない、残念。「デジャヴ=何処かで見たような」、そんな意味ですか？「前後反対の鏡」、この意味も判らない。」

■連立は解くのにちょっとコツがいりますからねえ……。

はなさかしろう 「条件を覚えるまでが大変でしたが、飛車の移動距離のバラエティが面白く、連立ならではの、双方の折り合いをつけながら同時に解いていくのが新鮮でした。」

■1から8マスだと39飛成までができるところ、1から5マスだと39に行けないのがまたいい味を出しています。

S.Kimura 「単騎詰は予想できたのですが、4手目と5手目を満たす手順が分からず、かなり苦労しました。ヒントから、Aは5手目に66で角を取ることに気付いたのですが、それでも、4手目52玉に気付くまでに時間がかかりました。」

■3手目33角成への王手対処は意外と幅広いのです

-----  
正解：9名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん  
小山邦明さん 諏訪冬葉さん チャンプさん  
NAOさん はなさかしろうさん  
Pontamonさん

-----  
総評

斧間徳子 「DD++さんの解答稿における論理的でわかりやすい名解説にはいつも唸られました。長い間、担当の激務をお疲れ様でした。」

■自分の解説って自分で読んでもわかりやすいのか判断しにくいものなのですが、そう言っただけで嬉しいです。

Pontamon 「79回上級からの3連続ツインでDD++さん担当出題の締めになりましたが、担当最終回にご一緒できて光栄です。80-3の飛車移動距離条件は、87手の駒柱20連続「同」着手の駄目出し後、73手まで手数を削る過程で飛

の着手条件数を減らすために編み出したもので、あの駄目出しがなければこの連立ツインは生まれなかったでしょう。示していただいた 69 手順は、手筋満載で勉強になりました。長い間、担当、お疲れ様でした。(今年の疲れる原因はお前だって言われそうですが...) (^^)」

■担当最後の採用作にどなたの作品を使うか迷ったのですが、やはり新しい風に期待したいということで Pontamon さん作を選びました。まだまだ荒削りな感は否めませんが着想は非常に良いセンスを持っており、Pontamon さんの今後には本当に期待しています。一つだけ望むのならば、NAO さんが泣かないようにできれば手数が長すぎないもの (~10 手台前半くらい) を……。

小山邦明 「DD++さん、3 年半の担当ご苦労様でした。私が解答を始めたのは今年からですが、推理将棋の面白さを楽しむ事ができました。ありがとうございます。NAO さん、7 月の全国大会でお声をかけていただき、ありがとうございました。毎回、苦戦していますが、多くの解答をこれからもできたらと思っています。」

■今後は NAO さん担当になるので、また違った面白さも見えるかもしれませんね。これもまた担当交代をする大きな理由です

チャンプ 「もう 3 年半もの月日が流れたんですね。毎月 DD++さんの名解説を楽しみにしていたので担当を退くと知って大変残念に思っています。(実は私がこのコーナーに初めて解答を送ったのも DD++さんが担当になった月からです)。しかし今後はまた原点に戻って創作者としての本領を発揮して頂けるのではないかと期待しています。長年に渡りお疲れさまでした。」

■初解答、そういえばそうですね。こう客観的に見てみるとずいぶん長い間担当していたものです。

諏訪冬葉 「会話文を鵜呑みにしてはいけないと思いました。」

■場合によってはいいヒントになることもあるので難しいところ。

波多野賢太郎 「上級作はやはり難しくて解けませんでした。もう少しゆっくり考えてみたいと思います。今回は 1 問解けたので満足です。担当、お疲れ様でした。推理将棋の楽しさを知ることができました。」

■今後も NAO さんが楽しいコーナーにしてくださいと思いますので、お楽しみに。

隅の老人 B 「1 と 2 はヒントなしでも簡単に解けたが、3 は少し、いいえ、だいぶ考えたが解けません。8 月の猛暑に長時間の思考はムリ。ハイ、これはギブ、アップです。」

■次回は上級も 9 手なので全問正解チャンス！

はなさかしろう 「はや 3 年半。長きにわたって毎月楽しい出題&解答をありがとうございました。

先月は欠席すみませんでした。初級は楽しく解けたのですが、中・上級でヒントを使うはめになり、解いたところで力尽きました。中級を相当考えたのですが、盲点、というよりも、潜在意識が読むのを拒否していたのではないか、というくらいの穴を衝かれて心が折れてしまい、上級は検討量が全く足りませんでした… 渡辺さんの問題はおそろしいです。

今月は先月に比べればだいぶ解きやすかったです。初級はどちらもびったり 9 手、条件と手順のコントラストが美しく、DD++さん担当回の掉尾を飾るにふさわしいツインでした。上級の連立は、手数は長いながら裏まで使えば手順をかなり絞りやすく、一味違う解き方で面白かったです。

3 年半で 120 問！ 推理将棋が作風を変えながら進化してきたことを改めて感じます。拙作も採用していただけて大変光栄でした。特に 46-3、55-3、76-3 は解答発表が終わるまで気が気ではありませんでしたが、残せて良かったと思っています。改めまして、おつかれさまでした&ありがとうございました。」

■今後、担当交代することでまた別の進化を辿るのではないかと思います。これからもコーナーを盛り上げるべくお互いいろいろ投稿していきましょう。

S.Kimura 「DD++さん、長い間お疲れ様でし

た。出題日を早くして戴いたので、考える時間が増えて助かりました。とはいうものの、最近には私にとって難問が多く、ヒントがあっても解けずに申し訳なかったのですが、最後はどうか全問解けて良かったです。」

■上級は当然手応えある問題を置くことになるので、ちょっと難しすぎることもあったかもしれませんね。そんな場合にヒントでどうにかするのが担当の仕事のはずだったのですが、うーん。

はらたつと「DD++さんご苦労様でした。1問目2問目秘蔵というだけあってすばらしい問題だったと思います。」

■ありがとうございます。次回から担当が変わっても本コーナーをよろしくおねがいます。

NAO「DD++さん、長い間のご担当お疲れ様でした。次回からは私が推理将棋を担当させていただきます。初級～中級向けの易しい問題の投稿をお待ちしております。」

■NAOさん、次回からよろしくお願ひ致します。みなさんは、ぜひ投稿をお願いします。担当としては投稿に不完全作が多いことより投稿が何もないことの方が怖いので、みんなでNAOさんを安心させてあげましょう。

-----  
推理将棋第80回出題全解答者： 13名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん  
小山邦明さん 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 波多野賢太郎さん はなさかしろうさん はらたつとさん Pontamonさん  
-----

身辺整理も一段落し、詰将棋の同一作チェックからも完全撤退し（不義理には驚きました）、氾濫向け投稿も済ませたし・・・。

ということで、しばらく休止状態にあったフェアリーデータベースのデータ登録作業を再開しました。直接のきっかけは、近代将棋に掲載されていたフェアリー詰将棋を七郎さんが発掘したことだったのですが、で、将棋パズルを除いて、2010年発表分まではほぼ登録完了していたので、2011年から2013年発表分を登録対象にしました。幸いなことに、Web発表作に関してはたくぼんさんがFairy TopIX候補作一覧としてまとめてくださっていたので、活用させてもらいました。いろいろ調べる手間が省けると、図面は再入力しないといけません手順はコピーで済むので、とても助かりました。詰パラは2011年1月号から2013年12月号まで。フェアリーランド分はすべて再入力しました。ただし短編はfmがあるのでほぼ図面入力だけで済みました。氾濫分は七郎さんがデータをまとめてくださっていたので、ほぼそのまま流用させてもらいました。当初はお盆休み中にやっつけるつもりでしたが、いろいろイベントがあったり、長時間の単純作業でなかなか大変だったりして、結局、翌週末までかかりました。とりあえず、これまでの登録分に関しては、妖精都市で公開済みです。それで、なかなかその気になれなかった将棋パズルに手をつけようと思っていた矢先、たくぼんさんからデータベースの修正依頼が届きました。山田さんが将棋パズル収録の花沢さんのボカスカ詰を解説するにあたり、データベースを参照されたところ、収録ミスが発覚したようです。なんという奇遇でしょう。将棋パズルのデータ登録がなかなか終了しないのは、1号あたりの掲載数が多いこともさることながら、「百鬼夜行」の勝手気ままなルール設定にやる気を削がれてしまうためです。とても一人でやっつける気はしません。そこで、**【急募!!】** 将棋パズル掲載作のフェアリーデータベース登録に協力してもいいという方、[sgr03057@nifty.com](mailto:sgr03057@nifty.com)までご連絡ください。

1号あたり一人で1ヶ月くらいの作業量を目安に考えています。全部で14号分が残っています。年内完了が目標です。どうぞよろしくお願ひします。なお、ご協力いただいても何もいいことはありません。すみません。

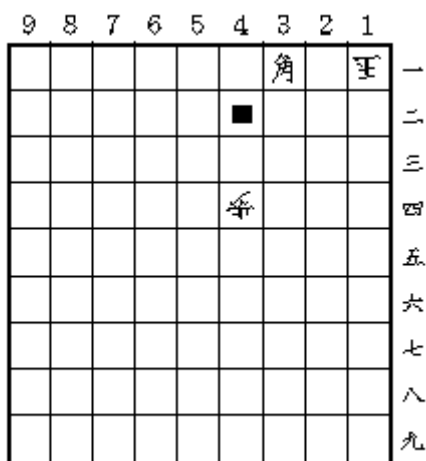
# Imitator の紹介

変寝夢

極光2の定義によると、「Imitator は着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。このImitatorが駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止」となっております。このこの定義に沿って説明させて頂きます。なおImitatorは「■」で表記します。

## ルールの説明

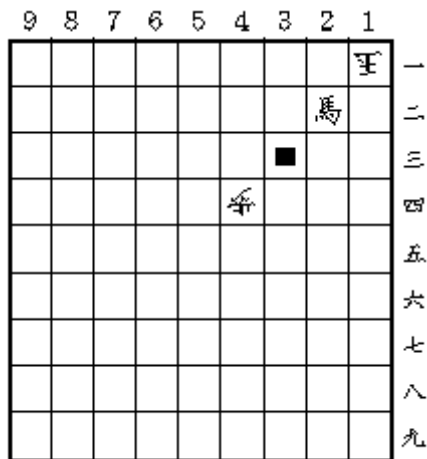
### 1. 着手と同じベクトルだけ動く



持駒 なし

上図で13角成としてみましょ。斜め下に2つ進んでいますので Imitator も同じ動きをします。24に進みますね。この時の表記は 13 角成 [I24] (括弧内の I は Imitator の意です) となります。左下には Imitator があります。角の利きを止めているように見えますが、角が動くと同時に Imitator も動いているので、42角 [I53]、53角 [I64]、64角 [I75]・・・と動くことができます。

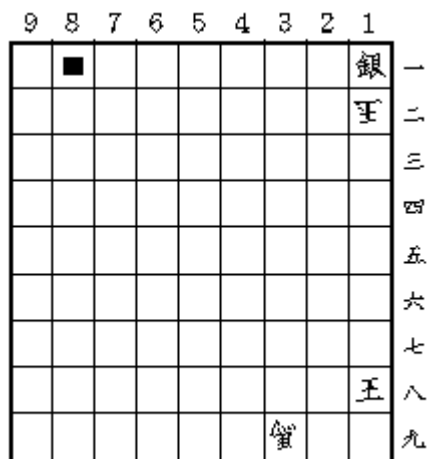
### 2. 駒のある地点に着手できない



持駒 なし

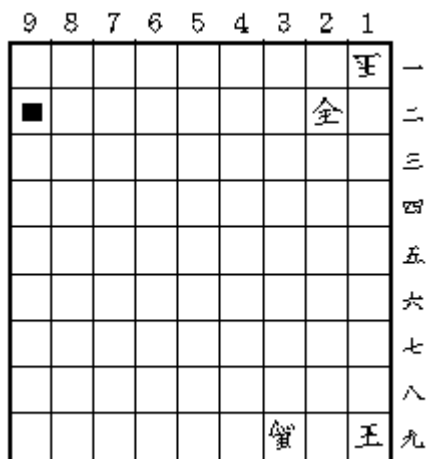
上図は22角成としたところです。応手で真っ先に浮かぶ同玉ですが、その時 Imitator は33にいますので移動先は44になります。しかし44には後手の歩がありますね。こういった場合 Imitator は44に行くことが出来ません。すなわち22同玉の着手自体ができない、つまり詰みということになります。逆に12玉や21玉のような受けが成立する場合もあります。仮に24に歩がある場合は12玉、42に香がある場合は21玉があるので詰みではありません。

### 3. 盤の外に出たりするような着手は禁止



持駒 なし

上図(協力白玉詰4手)ですが、初手は22銀成 [I92] の一手です。ここで玉方の応手はどんな手があるでしょうか？。まず22同玉ですが、既に Imitator が9筋にありますのでさらに左に行くとはみ出してしまいます。こういったはみ出る手は禁止ですので、成立しません(21玉も同じ)。11玉 [I91] と下がる手はどうでしょう。11の玉は取れそうですが、Imitator が1段目にいますので上がる手はさせません。よって成立しています。これが作意ですが、他には13玉 [I93] や82に駒を打つ手も成立しています。ここで先手の番ですが、19玉 [I92] が妙手で王手が復活します(次図)。



持駒 なし



以下28馬 [I81]まで(これで詰んでいることを確認して下さい)が作意でした。

#### 4. 駒を飛び超えることは出来ない

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

持駒 飛

上図(協力自玉詰2手)ですが、初手は飛を打つ一手。かといって、21飛や12飛だと12玉 [I36]となり失敗。14飛だとどうでしょうか?。次に1手で自玉を詰める手はあるのでしょうか?。

ここで33飛と打つのが好手で、次に先手は11飛成としたいのですが、Imitatorの目的地は32で空地ですが、33の飛を飛び越えることが出来ませんので指すことができません。よってこれで詰みです。同じようでも初手13飛打としてしまうと2手目は34、33飛になり33飛 [I55]ができてしまい不詰です。

#### 5. 最後に

相当未開発な領域があり魅力的です。これに変身系、キルケ系が加わるとえらいことになりそうです。また、超短編、超長手数両分野とも可能性があると思いますし、プルーフゲーム等の分野もいけそうです。ただし、検討は相当厳しいと思いますので、その点は覚悟の程を。

さて、この未知なる駒には一体どれだけの可能性が秘められているのでしょうか。皆さんの目で実際に確認してみませんか?。

禁欲ばか詰について

たくぼん

ここ何年か強欲ばか詰を中心に創作活動をしてしていますが、最近注目しているのが禁欲ばか詰です。なかなか面白い所もあるルールだと思うのですが手がける人が少なくマイナーなイメージとなっています。面白さを少しは分かって頂きたくしばらくお付き合いください。

【禁欲】

攻方は駒を取らない王手があれば、その手を選択しなければならぬ。受方は駒を取らない王手回避があれば、その手を選択しなければならぬ。

ルールは強欲と反対でですので分かりやすいと思います。似たようなルールに取禁（攻方・受方も駒を取れない）がありますが、禁欲では取る手しか王手や王手回避にならない場合は取る事が出来るというのが大きな違いとなります。その部分をいかに作品に生かしていくかが大切となります。

禁欲の特徴として一番注目したい所は「持駒が邪魔駒になる」という点です。通常のはか詰等でもそういう例はありますが、多くの場合は相手にその駒を渡してその駒を合駒させて詰めるといったケースですが、禁欲の場合は少々特殊です。

例を示します。

WFP14号(2009/8) 神無七郎作 禁欲協力詰の収束の部分です。

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

持駒 なし

この局面からの手順は、  
22 銀生 12 玉 21 銀生 11 玉 12 香 22 玉 32

銀成 12 玉 22 全 同飛 24 桂 21 玉 12 桂成 32 玉 22 圭 41 玉 31 飛 迄 です。

ではこの局面で持駒に歩が1枚あったらどうなると思いますか？先ほどの順では 22 銀生と香を取る事が出来ました。それはこれしか王手が無いからです。しかし持駒に歩があると 12 歩という駒を取らない王手があるためその手を選択しないといけません。受方もその歩を取れませんので以下9筋まで行き 91 と 同玉まで王手が続けられなくなり不詰となってしまいました。歩が無いと詰んで歩があると不詰というちょっと変わった現象が起きるのがこのルールのちょっと変わった特性です。なおこの作品はこの局面で歩が2枚持っていれば再び1筋に帰って来ることが出来るため詰ますことが出来ます。歩2枚を消費するのに40手余分にかかります。歩が偶数なら詰みますが奇数なら詰みません。七郎さんは持駒を歩18枚として桂も持駒+配置して長編に仕立て上げました。

神無七郎作 禁欲協力詰 411手

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

持駒 桂歩18

24 桂 11 玉 12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 41 玉 31 と 51 玉 41 と 61 玉 51 と 71 玉 61 と 81 玉 71 と 91 玉 81 と 同玉 92 桂成 71 玉 81 圭 61 玉 71 圭 51 玉 61 圭 41 玉 51 圭 31 玉 41 圭 21 玉 31 圭 11 玉 21 圭 同玉 12 桂成 31 玉 21 圭 41 玉 31 圭 51 玉 41 圭 61 玉 51 圭 71 玉 61 圭 81 玉 71 圭 91 玉 81 圭 92 玉 91 圭 同玉 92 歩 81 玉 91 歩成 71 玉 81 と 61 玉 71 と 51 玉 61 と 41 玉 51 と 31 玉 41 と 21 玉 31 と 11 玉 21 と 12 玉 11 と 同玉 12 歩 21 玉 11 歩成 31 玉 21 と 41 玉 31 と 51 玉 41 と 61 玉 51 と 71 玉 61 と 81 玉 71 と 91 玉 81 と 92 玉 91 と 同玉 92 歩 81

玉 91歩成 71玉 81と 61玉 71と 51玉 61  
 と 41玉 51と 31玉 41と 21玉 31と 11玉  
 21と 12玉 11と 同玉 「12歩 21玉 11歩成  
 31玉 21と 41玉 31と 51玉 41と 61玉 51  
 と 71玉 61と 81玉 71と 91玉 81と 92玉  
 91と 同玉 92歩 81玉 91歩成 71玉 81と 61  
 玉 71と 51玉 61と 41玉 51と 31玉 41と  
 21玉 31と 11玉 21と 12玉 11と 同玉」×  
 8  
 22銀生 12玉 21銀生 11玉 12香 22玉 32  
 銀成 12玉 22全 同飛 24桂 21玉 12桂成 32  
 玉 22圭 41玉 31飛 まで 411手

もう1作紹介します。今度は自作です。  
 たくぼん作 WFP23号 (2010/5)  
 禁欲協力詰 31手  
 a)

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

持駒金

b)  
 禁欲協力詰 31手

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

持駒金歩

盤面は全く同じで持駒に歩1枚あるかないかだけの違いで手順が変わります。頭6手は同一手

順でその盤面がこちら。

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

持駒なし

この局面で持歩があるかないかでここからの攻方が変わります。まず a)は 38金、18玉として次に王手は 28金と歩を取るしかないので攻めが続きます。しかしこの局面で歩があると 38金、18玉の場面で 19歩と打たなければならず以下 17玉、18歩 26玉で詰みません。ということで b)の歩がある場合は 18金と反対に出て 26玉に対して 27歩と打つことが出来て成銀を取る事が出来るのです。歩が無いと 27歩が打てませんのでこの順は詰みません。盤面が同一で持駒に歩1枚のあるなしで違う詰手順になるというのは禁欲ルールではある事なのです。

この作品の詰手順を載せておきます。

a)  
 18金 29玉 19金 38玉 29金 27玉 38金 18玉 28金 19玉 18金 29玉 19金 38玉 29金 27玉 28金 26玉 27歩 同全 37金 17玉 27金 18玉 17金 28玉 19銀 37玉 27金 38玉 28金 まで 31手

b)  
 18金 29玉 19金 38玉 29金 27玉 18金 26玉 27歩 同全 17金 37玉 27金 38玉 37金 29玉 38銀 18玉 29銀 19玉 28銀 18玉 27銀 29玉 38銀 18玉 19歩 28玉 29銀 17玉 18歩 まで 31手

★ 募集

禁欲ばか詰の作品

他のルールとの複合はなし。手数無制限。超長編や禁欲独特の趣向などを期待しています。何か集まれば次号にて作品展開催します。投稿先は WFP 事務局までお願いします。

## 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。

### 10月15日(水)

#### 第65回 WFP 作品展

フェアリー作品 11題

### 11月15日(土)

#### 第66回 WFP 作品展

フェアリー作品 9題  
推理将棋 1題

## 作品募集一覧

### 「第41回神無一族の氾濫」作品募集

「第41回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。

今回の募集テーマは「相手の駒で詰める」です。初形で相手の側だった駒で詰める作品をお寄せください。(自分の側だった駒で詰められる自玉詰系の作品でも構いません。)

これは普通のルールでも可能ですが、駒の所属が頻繁に変わるようなルールや、逆に容易に変わらないようなルールを使って、フェアリーらしく表現してください。募集作品数は4題です。

募集締切	2014年10月20日(月)
募集作品数	4
送り先	E-mail で神無七郎(janacek789@ybb.ne.jp)宛にお送りください。
備考	1人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は10月27日までに通知します。

## Fairy of the Forest#41

課題：金または「と」が活躍する協力詰  
\*と金の代わりに小駒成駒可

投稿締切：2014年10月15日

(投稿先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

### 【あとがき】

私の詰将棋関連の月スケジュールは、概略で20日WFP発行→詰パラ解図・解答(～月末)WFP解図・解答(～15日)→WFP編集(～20日)気が向いたときフェアリー創作となっています。

で問題となるのが、詰将棋メモの推理将棋出題と詰パラの推理将棋。メモの締め切りが20日ですのでWFP完成～20日PM11:59が主な解図期間となり時間が無くなったり解けなかったりでここ数ヶ月解答を出せませんでした。で先月WFPでもおなじみDD++さんが担当を降りられ新担当NAOさんにバトンタッチされました。DD++さんお疲れ様でした。DD++さん最後の出題位は頑張って解答をと思ったのですが時間切れ。すいません。NAOさん初出題の今回何とか午前中に編集が終わりそうですのでこれから頑張ります。詰パラ推理将棋はメール締め切りが7日というのをすっかり忘れて・・・また言い訳ですけどね。

たくぼん

2014年 第75号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十六年九月号

平成二十六年九月廿日発行

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

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp