改訂：2014/10/25　PM12:00

Web Fairy Paradise

第76号

今月のフェアリー詰将棋

- 第 66 回 WFP フェアリー作品展（再掲）
- 第 67 回 WFP フェアリー作品展
- 第 82 回推理将棋出題
- 第 83 回推理将棋出題
- Fairy of the Forest #41
- 禁欲ばか詰作品展（たくぼん）

結果発表

- 第 65 回 WFP フェアリー作品展
- 第 81 回推理将棋出題

2014/10

はじめに

（16 日初冠雪だったんですね）

東京

毎年この時期は新居浜太鼓祭なのですが、今年はちょーえりと1泊2日で新居浜脱出して東京へ行ってきました。

スケジュールは、初日 JR で朝5時出発。新居浜→岡山→東京。スカイツリー→日本橋→築地で寿司。2日目は築地市場→歌舞伎座で一幕→東京駅界隈→JR で岡山→新居浜。午後10時半着という旅でした。スカイツリー意以外は予定を組んでいなかった行き当たりばったりなきままな旅。仕事柄なかなか旅行に行けないので泊旅行は何年ぶり？？というくらい久しぶり。東京に着くまで5時間超あるが、旅の友「詰パラ」があればお釣りが来る位だと余裕ぶっこいていましたが、かばんを開けてびっくり･･･9月号でした。(泣)

この先いろいろ珍道中となるのですが･･･ここではスペースが足りません。またどこかでお話しましょう。

東京の感想「上がったり下がったりばっかりじゃ」

これは築地で見たカラフルな台車。ちょっとだけ将棋関係ということで。

【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

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66回WFP作品展(再掲)及び第67回WFP作品展

担当：神無七郎

先日約４年ぶりに Worst1.exe の最新版を出しました。このプログラムは元々「最悪詰」の解図と検討を行うものですが、今回は「最善詰」系統のルールも扱えるようにしています。テスト用に過去の自殺詰（Worst1.exe では「最善自玉詰」）を解かせたときに、新発見の余詰・早詰が見つかっているのですが、これについては、いつかまとめて報告したいと思います。

また、今回提供した機能のうち「最善自玉ステイルメイト」は過去の作例が一作のみ（上田吉一氏作、自殺ステイルメイト 40 手、詰将棋パラダイス、1993 年 6 月発表）しかなく、「最悪自玉ステイルメイト」は過去の作例が一つもありません。この分野に新しい参入者が現れることを期待します。

幸いなことに今回の最新版では、過去の自作の修正図が検証できるようになりました。それは「第２回最悪詰作品展」（http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/saiaku2k/saiaku2k.html）第 14 番。当初誤解扱いだった隅の老人Ｂ氏の解が、後日 Worst1.exe によって余詰指摘だったと判明したという顛末があります。その後修正案も作ったのですが、今までの Worst1.exe ではなかなか検討が完了せず、今回の最新版でようやく完全性を確認できました。余詰報告が他ならぬ WFP１号だったので、修正図の発表もこの場を借りて行いたいと思います。

神無七郎 作（修正図・作意不変）
（第２回最悪詰作品展、2007 年 6 月）

最悪詰 77手

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

持駒 歩

Worst1.exe は最新版になって、若干性能は改善されていますが、メモリを大量に消費し、早詰や不詰の確認が苦手なところは変わりません。自分でも頑張って改善したいと思ってはいますが、力不足は如何ともしがたく、より強力で高性能なプログラムの登場が待ち望まれます。

それでは、今回の出題作の紹介です。

〔第 66 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

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と思いますので、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５×５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います。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しょうが、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さると、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。「おもちゃ箱」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テイルメイト。自玉がないのに自玉ステ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。

〔第 67 回作品展各題への補足説明〕

第 67 回の出題は全 12 題。ただし、**67-8** はツインですので、実質は 13 題です。一桁手数の作が多いので、解き易そうな作から着手してください。

67-1 と **67-2** は上谷直希氏の短編協力詰。本作品展にもとっつきやすい作が欲しいというリクエストに応えて送ってくださった作品です。送られてきたのは４作ですが、今月はまず２題。残り２題は次回に出題する予定です。新ルールや複合ルールはどうも…という方はこの２題だけでも解いてください。

67-3～**67-5** は占魚亭氏による複合ルール作品。氏はブログ「占魚亭残日録」（http://d.hatena.ne.jp/sengyotei/）で投稿に至らなかった作品を披露されており、解図の参考になる情報があるかもしれません。複数の性能変化系ルールが合成されている場合は、適用順序が問題になりますが、本作品展では適用順にルール名を並べています。例えば **67-5** の「背面マドラシ」では先に「背面」が適用され、背面で変化した利きを前提として「マドラシ」が適用されます。

67-6～**67-11** は変寝夢氏のミニ個展。投稿順に並んでいるので、難易度とは一致しません。以下は個々の作品に関する注釈です。

67-6 と **67-7** は Imitator という他の駒の動きに追随する特殊駒を使った作品です。Imitator が番外に出たり、盤上の駒と衝突したりする手は禁じられるので、それを前提とした詰手順を求めてください。作者自身による Imitator に関する紹介記事が WFP75 号に載っているので、まずはその記事を読むと良いでしょう。この駒を「摸」などの漢字で表記しても良いのですが、この記事で「■」が使われていたので、今回の出題でも Imitator は■で表しました。**67-6** は受方持駒制限に気をつけてください。

67-8 はＰＷＣと中立駒の組み合わせ。ＰＷＣは「駒取り」が「位置交換」に変更されるルールなので、中立駒が「現手番側の駒を取れない」という規則をＰＷＣに適用すると「現手番の駒と位置の交換ができない」という規則へ再解釈されることになります。ナイトライダーが使われていて厄介ですが、これ１枚だけでは詰められないことや、受方持駒制限により合駒がないことを考慮すれば、詰上り型も見えてくると思います。

67-9～**67-11** は作者が追加で投稿されたもの。中立駒とナイトライダーに慣れるためにも、こ

の３作を先に解き、その後で **67-8** に取り組むのがお勧めです。

67-12 は今回の出題のトリを務める一乗谷酔象氏の作品。何でも「同」と取る「堂々巡り」問題のバリエーションです。今回は後手が 10 手目から「同角」しか指さないという縛りが掛けられていますが、本当にそれですべての駒を取ることが可能なのでしょうか？ 実際に解いて確かめてみてください。

解答要項

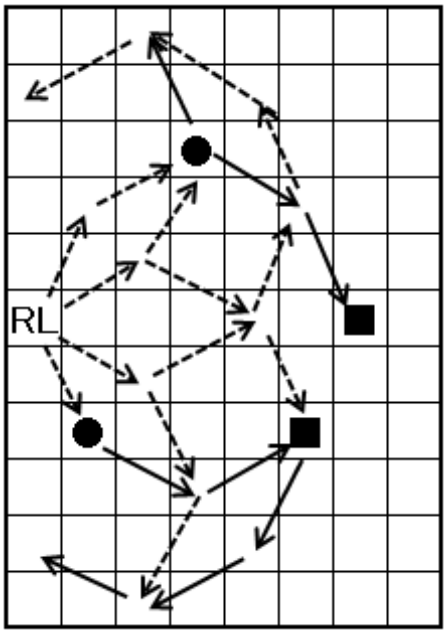
第 66 回分解答締切：2014 年 11 月 15 日（土）
第 67 回分解答締切：2014 年 12 月 15 日（月）
宛先：janacek789@ybb.ne.jp（メールの件名に「解答」の語句を入れてください。）

作品投稿について

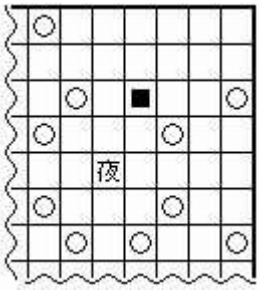
作品投稿は随時受け付けます。（原則として毎月 15 日の投稿まで当月号に掲載します。）
宛先は解答と同じ janacek789@ybb.ne.jp へ。
メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

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。
【協力自玉詰】
先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。
【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、途中の駒を一つ跳び越えその先の（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、二枚以上跳び越したり、盤をはみ出したりすることはできない。
（注意）
RoseLion の利き筋は１周分で終了する。
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ない。１枚跳び越した後、元居た位置にまで戻ることはできる。

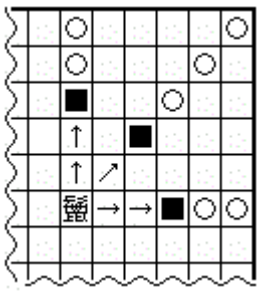


点線と実線の矢印が RL の軌道。●が敵または味方の駒で、そこを通過した実線部の矢印の終点に着地できる。■が敵駒なら取れる。
【ナイトライダー】（夜）
フェアリーチェスのナイトライダー。
ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



（○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。）

【Lion】（鬣）
フェアリーチェスの Lion（鬣）。
クィ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。）

【中立駒】（「[illegible]」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。

【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）

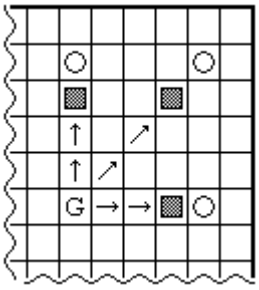
・位置交換をすると「行き所のない駒」や「二歩」になる場合は普通に取られて相手の持駒になる

【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。

【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。



（○が G の利き）

（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。

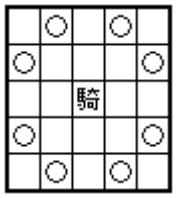
・２つ以上の駒は飛び越せない。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【ナイト】（騎）

ナイトはチェスの駒。八方桂。



（○が騎の利き）

【ステイルメイト】

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がない状態）

【協力自玉ステイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をステイルメイトにする。

【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。

【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。

【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）

【キルケ Isardam】

キルケ及び Isardam を両方適用する。

【キルケマドラシ】

キルケ及びマドラシを両方適用する。

【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。

【Imitator】（■）

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。

→詳細は WFP75 号の「Imitator の紹介」を参照してください。

≪第 66 回 WFP 作品展≫（再掲）
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
	龍							王	三
							鬣		四
									五
王		心							六
夜									七
									八
飛									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※夜：ナイトライダー、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

京都将棋協力自玉詰 16手

5	4	3	2	1	
王			銀	桂	一
	香	金			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マドラシ協力自玉詰 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

協力自玉詰 6手

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

持駒　なし
※騎：ナイト

■ 66-9　詰ガエル氏作

協力自玉ステイルメイト 28手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									一
							銀	銀	二
				歩	歩			歩	三
					玉	歩	歩	桂	四
							桂	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。
飛車打ちがあって成る手がない将棋でたったの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回と銀の手があったね」
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？

<u>一郎の条件</u>
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回あった
4) 銀の着手があった

<u>二郎の条件</u>
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

<u>三郎の条件</u>
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

<u>四郎の条件</u>
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

≪第 67 回 WFP 作品展≫
解答締切：2014 年 12 月 15 日（土）

■ 67-1　上谷直希氏作

協力詰 5手

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

持駒 銀

■ 67-2　上谷直希氏作

協力詰 17手

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

持駒 桂2

■ 67-3　占魚亭氏作

キルケIsardam協力詰 7手

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

持駒 角

■ 67-4　占魚亭氏作

キルケマドラシ協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 67-5　占魚亭氏作

背面マドラシ協力自玉詰 8手

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

持駒 桂

■ 67-6　変寝夢氏作

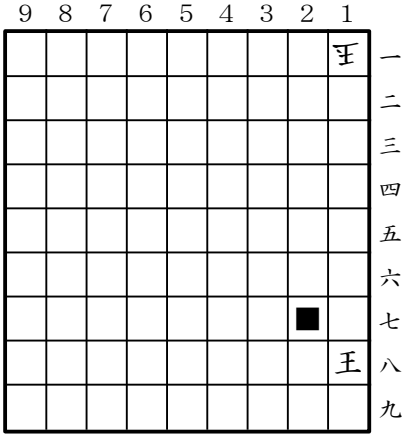
協力詰 3手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※■：Imitator

■ 67-7　変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

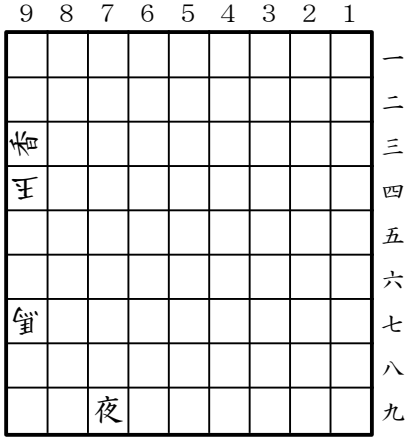


持駒　金

※■：Imitator

■ 67-8　変寝夢氏作

a)　PWC協力詰 9手

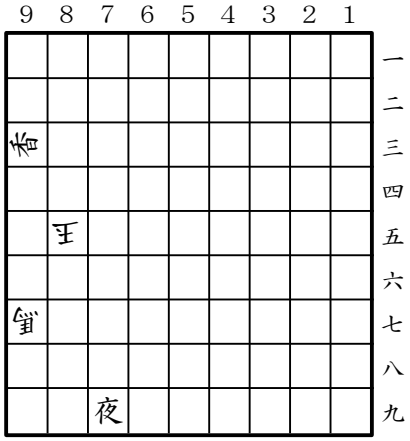


攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜：ナイトライダー、93香は中立駒

b)　PWC協力詰 9手



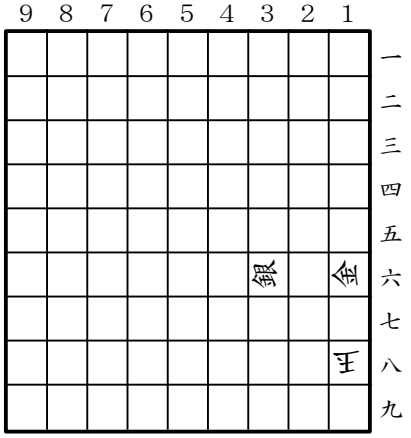
攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜：ナイトライダー、93香は中立駒

■ 67-9　変寝夢氏作

協力詰 5手

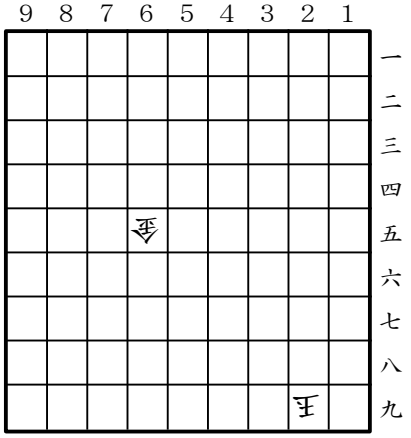


持駒　なし

※16金、36銀は中立駒

■ 67-10　変寝夢氏作

協力詰 5手

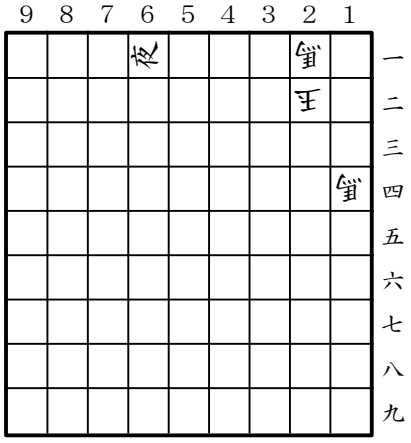


持駒　n角

※持駒n角は中立駒

■ 67-11　変寝夢氏作

協力詰 5手



持駒　飛

※夜：ナイトライダー、61夜は中立駒

■ 67-12　一乗谷酔象氏作

推理将棋『威風堂々、斯々然々』

「誇らしげに胸を張ってご機嫌だね。
なにかいいことあった？」
「たったの 54 手で詰ませて圧勝したよ」
「ホントかい？どんな将棋だった？」
「斯く斯く然々、相手の態度が癪に障ったから、全駒で負かせてやった」
「それじゃわかんないよ。
相手はどんな手を指したんだい？」
「先手は指し手の順番に不思議なこだわりがあって、不成と指した駒を後手に取られたとき、先手の応手は必ず歩を突く手だった。そして、先手が４段目の手を指した次の手では、不成の手を指すことがなかった。そんな指し回しが癪に障ったね」
「それでどうしたんだい」
「10 手目以降、相手が直前に着手した駒をひたすら堂々と取り続けたよ。それも角だけでね」
「相変わらず、強欲な奴だな。抵抗されなかったのかい」
「この将棋、成る手は１回もなかったんだけど、同角不成の手に対しては駒を打たれる応手が１回だけあった。玉頭に駒を打つ手もあったけど駒を打った場所は全部で４カ所だけだったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

<u>条件</u>

1) 54 手で詰んだ
2) 10 手目以降、後手は「同角」(相手が直前に着手した駒を角で取る手)を連続して指し続けた
3) 先手は、４段目に着手した次の手(2 手後)に不成の手を指すことはなかった
4) 不成で動いた駒を後手に取られたとき、先手の応手は必ず歩突きの手だった
5) 同角不成の手に対する先手の応手には１回だけ駒打ちの手があった
6) 駒打ちの場所は、玉頭を含む４カ所だけだった
7) 成る手はなかった

以上

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８２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）メールの題名は「推理将棋第８２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。

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。回り道のようでも一つ一つ条件を整理していって手順を絞り込んで理詰めで解くのも案外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ぱ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：7 手目に端銀を打って王の逃げ道を塞ぎます。
82-2 中級：とどめの１手は 78 同飛成。最後に銀を取って詰みます。
82-3 中級：とどめの１手は 56 同飛。合駒があると詰まないのでご注意を。

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

８２-２　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）

・１２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

８２-３　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）

・１２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
・金取りに駒を打つ手があった
・　成る手はなかった

（追記）
８２-３について､渡辺さんから余詰の指摘をいただきました。粗検深くお詫び申し上げます。
４番目の条件「金取りを掛ける手があった」を次のように変更して修正とします。
　　「金取りに駒を打つ手があった」
なお、解答につきましては元の条件を満たしていれば正解とさせていただきます。　(10 月 11 日　ＮＡＯ)

推理将棋第８３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８３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１１月２０日までにTETSUまで　（omochabako@nifty.com）メールの題名は「推理将棋第８３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。

今回は端と隅の問題が出そろいました。玉と遠いところでどんな奇手妙手が現れるのでしょうか？

初級は担当から９手詰を出題します。ベテランの方はさくっと解けるでしょうが、初級者には難しめです。
中級はミニベロさんから久々の新作ミステリーをお届けします。冬眠から目覚めた三捨利警部の推理は如何に。
上級ははなさかしろうさんから骨のある作品。端の手は異なる六つの段に現れます。

前回より手強いですが、秋の夜長にお楽しみください。

◇年賀推理将棋の作品募集◇

恒例の年賀推理将棋特集を年末に出題する予定です。年賀詰は簡単な問題の方が解答者に好まれますが、難易度問わず作品を募集します。作品ができた方は是非ご投稿ください。投稿〆切１２月３日。

■本出題

８３-１　初級　ＮＡＯ作
縄の端に鐘を掛けて　９手
有効な金の打ち場所を推理しよう。

８３-２　中級　ミニベロさん作
三捨利警部の推理・凶器は隅に　１１手
隅に空間を開ける１手を推理しよう。

８３-３　上級　はなさかしろうさん作
夜の長い季節は端で　１２手
詰みに繋がる伏線を推理しよう。

■締め切り前ヒント　（１１月１３日コメント欄に掲載予定　ＮＡＯ）

８３-１　初級　ＮＡＯ作
縄の端に鐘を掛けて　９手

「さっきの将棋どうだった？端の手を指す所だけ見たんだけど」
「結局９手で詰んだよ。７筋に金を打った手が勝敗を分ける一手だったね」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・９手で詰んだ
・端の手があった
・７筋に金を打った

８３-２　中級　ミニベロさん作
三捨利警部の推理・凶器は隅に　１１手

警官「警部起きてください、１１手詰の事件です」
警部「冬眠中なんだがな。どれ」
警官「８手目は飛車で端の手だと判明しています」
警部「それだけでは推理のしようがないよ」
警官「とどめの凶器は、隅の空間に着手されています」
警部「隅の？　それじゃ犯人は隅の老人さんだな」
警官「警部、真面目にやってください」
警部「すまんすまん。だが８手目の謎は解けたよ」

さて、どんな手口だったのでしょうか。推理し

てみてね。
（条件）

・１１手で詰んだ
・１１手目は隅の空間への着手（つまり、駒を取る手は×）
・８手目は飛車で端の手

８３-３　上級　はなさかしろうさん作
夜の長い季節は端で　１２手

「12 手で詰んだって？暦好きの君らしいね。それで、どんな将棋だったの？」
「最初の３手と最後の３手が端の筋の手で、それから…」
「ちょっと待った。つまり、1、2、3、10、11、12 手目が端の筋の手だったんだね？」
「そう。それで、その６手は互いに異なる段の手だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

（条件）

・１２手で詰んだ
・最初の３手と最後の３手は互いに異なる段の端の筋の手

Fairy of the Forest #41出題

■　2014 年 08 月 20 日：課題発表：（協力詰）
　　金または「と」が活躍する作品
■　2014 年 10 月 15 日：投稿締切
■　2014 年 10 月 20 日：出題
□　2014 年 11 月 15 日：解答締切
□　2014 年 11 月 20 日：結果発表

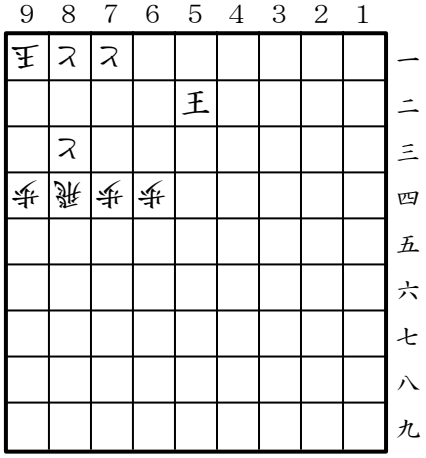
■ 出題

　相変わらず作品数こそ少なめですが、課題ゆえか、長手数作が含まれています。そのぶん解きごたえもあると思うので、振るってご解答ください。
　１題でも解けた方は、ご解答をお送りいただければ幸いです。

（解答先）
→酒井博久（sakai8kyuu@hotmail.com）

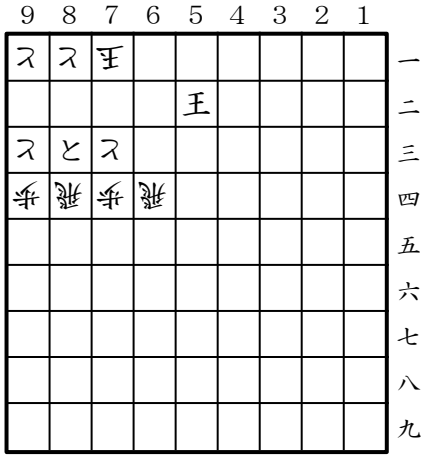
――――――――――――――――――――――――

■ 41-01　たくぼん　協力詰 27 手



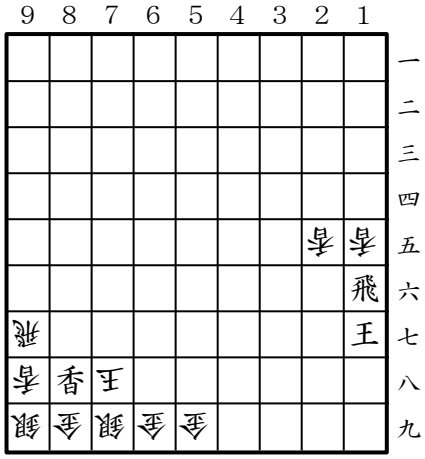
持駒 歩3

■ 41-02　たくぼん　協力詰 31 手



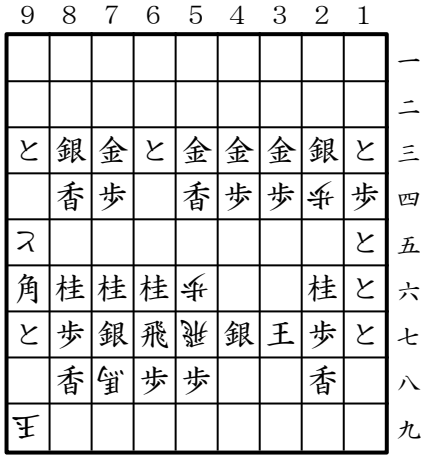
持駒 歩2

■ 41-03　神無七郎　協力詰 107 手



持駒 金桂歩18

■ 41-04　小林看空　協力詰 261 手「輪廻」



持駒 なし

第65回WFP作品展結果　担当：神無七郎

今回は第 65 回 WFP 作品展の結果を報告します。出題は全 11 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。**65-10** のツインは 2 点で計上しています。

〔**第 65 回 WFP 作品展成績**〕（敬称略）

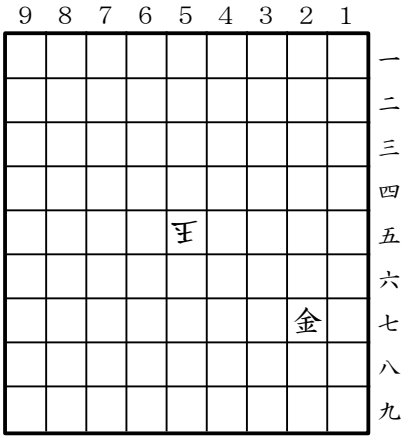
○：正解　－：無解

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

ご覧の通り解答は **65-7** から **65-10** に集中。マドラシ、Isardam 系の複合ルールが敬遠される傾向が読み取れます。正答数は増えましたが、担当者としては解答者の顔ぶれが固定化しているのも気になります。

■ 65-1　上谷直希氏作（正解２名）

AndernachIsardam協力詰 7手



持駒　飛 歩

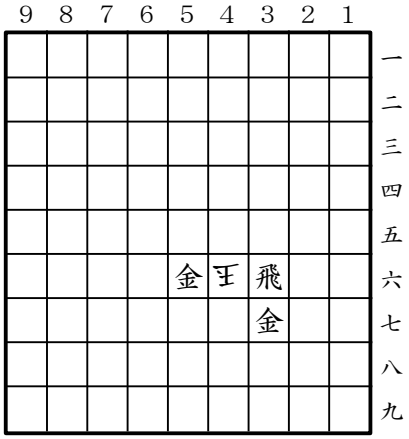
【ルール】

- **協力詰**
  先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。
- **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】

35 飛　45 金　56 歩　46 玉　37 金　56 金転
36 飛　まで　7 手

（詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

フェアリーメイトから逆算。
簡素図が最大にして唯一の取り柄？

【解説】

AndernachIsardam は同種の駒が複数利いていると、なぜかそこが安全地帯となるルール。しかしこれは裏を返すと、安全地帯から一歩でも外に出ると、周りは地雷だらけという危険な状況とも言えます。そして、そこに別の駒の王手が加わると、簡単に詰んでしまいます。

これを利用して金で玉を取り囲み、飛でトドメを刺す構成に仕上げたのが本作品。普通なら捕まりにくい空中の玉を、金２枚を密着させて包囲します。王手を掛けつつ、その２枚の金を両方同時に守る飛車は、とても良い働きをしていますね。２枚の金のうち１枚は合駒を寝返らせて発生させるので、手順にも Andernach らしさが出ています。

自分にとって未知のルールに取り組む場合、まずはそのルール特有の詰上り（フェアリーメイト）から考えるのが創作の常道です。ルールに慣れるためにもフェアリーメイトの発掘に勤しみましょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
これは、解きたかったのにーと思いつつ途中までただの andernach と勘違いしてては到底・・・・。５６金転は妙手。

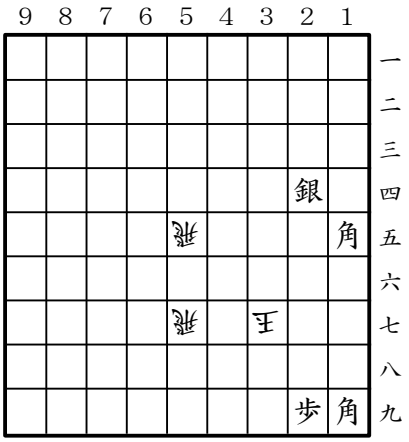
たくぼんさん
単なる Isardam ルールと勘違いし 37 金が出来ないと思い込み悩む。
詰上りは３重王手に見えて実は飛だけなのだが身動き取れず面白い。

占魚亭さん
飛打ちの受けは効かないわけですね。

☆単独の Andernach や単独の Isardam と感覚が混じるせいか、皆さん意外と苦戦しています。もちろん最終手に飛を打つ受けは効きません（Andernach で駒がひっくり返るので、Isardam の禁則に抵触しない）。

■ 65-2　上谷直希氏作（正解１名）

AndernachIsardam協力千日手 20手



持駒　なし

【ルール】

• 協力千日手
先後協力して最短手数で初形に戻す。

【解答】

28 歩　26 金　27 歩　25 金　26 歩　48 玉
25 歩転　26 歩　37 角　27 歩生　19 角　37 玉
28 金　46 玉　29 金　28 歩生　37 角　29 歩生転
15 角　37 玉　まで　20 手

【作者のコメント】

合駒制限の５筋の飛車が目障りですけども、（飛合とは別の）余詰の関係で、いずれにせよ何らかの駒は置かなければならなかったことを考えると多少納得できる…かと言えばそうでもなく、やっぱり目障り。色々考えてみたのですが、飛合で最短 16 手で詰んでしまうのではこれ以外無かったのかなぁと頭をかきむしっております。
「どうせ配置にシワ寄せが来るならば手順の充実を」と考え、歩の往復の復路を趣向的に仕上げることができた点は良かったです。

【解説】

どこからともなく現れ、役目を終えるといずこともなく去る…まるでドラマのように、意外な登場人物（駒）が活躍する作品。
まず玉を角２枚で睨む初形が目を惹きますが、両王手ではありません。王手ですらありません。AndernachIsardam ではこれは王手になっていないのです。王手を掛けるにはどちらかの利きを無効化する必要があるのですが、おあつらえ向きに 29 歩が置いてあります。ここから次のような手順が思い浮かびます。

28 歩　46 玉　27 歩　37 玉　26 歩　48 玉
25 歩　37 玉　…

玉が角の焦点に出入りするうち、歩が 25 まで進みました。いかにもそれらしい手順ですね。でもこの後、何をすれば良いのでしょうか？
実は何もできません。盤上にこの状況を打開する駒は存在しないのです。
解決をもたらすのは受方の駒台にある「金」です。協力千日手は局面を初形に戻さねばなりませんから、普通は歩合を発生させて 29 歩を打ち直す筋を考えます。ところが本局の解決策は違います。歩に合駒を取らせて反転させ、進む方向も反転させて、歩を 29 に戻すのです。
合駒は何でも良いわけではありません。歩の進む位置「25」に移動できる駒、金合が正解になります。つまり上記の歩の行進の間に 26 金合と、その金を 25 に移動する応手が挿入されるのです。
これで一つの難関を越えたわけですが、まだ解決には至りません。歩が 25 から帰還するときにも２枚角を利用するのですが、この切り替えには角を同じ筋に並ぶ形を利用します。これ

もまた AndernachIsardam における同種の駒の代表的な利用法であり、今まで本作品展でも何度か登場しましたね。

歩を呼び戻すときは、進むときとは逆に攻方が金を打ち、金を引く手段を用います。これも前半と対称的です。更に 19 角と同様に 15 角を往復させる手順にも上下の対称性が表れます。

本作の目的は「千日手（＝初形に戻す）」ですから、空中から出現した金は空中に消えていきます。歩の往復とそれを助ける金、玉と角の出入り、これら対称的な手順の集積が結果的に趣向風の手順を創り出す構成は、とても現代的です。

フェアリーでは多くの分野が草創期です。どんなルールも提唱されて間もないときは未開拓なため、そのルールの基本手筋を含んでいれば作品として通用してしまいます。そして、発展的技法を追求するより、別の分野に移ることを作家達が選べば、その分野は時間が経っても草創期のまま停滞してしまいます。しかし、時としてそんな未熟な状態を打破し、従前のレベルを超越した高度な作品が生まれることがあります。本局は AndernachIsardam の世界でそんな「草創期からの脱却」を成し遂げた最初の作品と言えるでしょう。これが単発に終わらず、他の作品にも波及し、この分野全体のレベルが向上するのかどうか、今後の進展を見守りたいと思います。

【短評】

たくぼんさん

初めの想定は 29 歩が 27 で U ターンだと思ったのですが 25 まで行くとは大仰天。これは凄い 1 作。解けて感動。FairyTopⅨ中編賞はほぼ決まりか。

占魚亭さん（※無解）

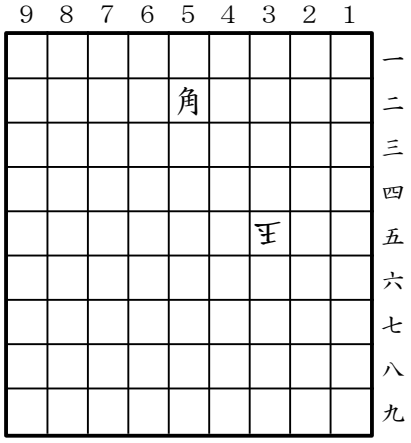
29 歩不成転までだと思うのですが……。降参。

☆本作唯一の正解者はたくぼんさん。

この正解は非常に価値が高いと思います。

■ 65-3　神無太郎氏作（正解２名）

Isardam打歩協力詰 9手



持駒 香

【ルール】

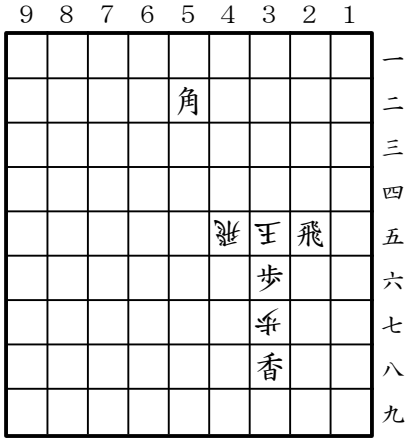
• 打歩

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【解答】

39 香 38 飛 同香 37 歩 15 飛 25 歩
同飛 45 飛 36 歩 まで 9 手

（詰上り）



持駒 なし

【解説】

大駒の利きに玉を挟んで身動きできなくする Isardam の典型的パターン。ただし使うのは角ではありません。この構図は「玉が角筋にいない」、「角が成れる位置にいる」という悪条件が重なっていて、角による挟撃形が構成しにくいのです。代わりに香で飛合を稼ぎ、飛の王手と、飛の応手で玉を挟みます。トドメを刺すのが歩という弱い駒なので、玉の移動場所をなくすよう飛を玉に密着させるのが特徴的です。

もう一つ重要なのは４手目 37 歩合。これは最終手に対する 34 歩の受けを防ぐ意味です。「打歩」に対して「歩」で受ける手をどう防ぐかは Isardam 打歩詰で考慮すべき最優先事項ですが、本局では「二歩禁の利用」がその答えになっています。

では歩合の代わりに香を 34 に打って受けるのはどうでしょう？　これなら歩を打つ受けはありません。しかし、４手目 34 香には角の利きを遮るという「副作用」があるため、最終手で飛を取られてしまいます。本局では実現しなかったこのタイプの受けは次局で登場します。

【短評】

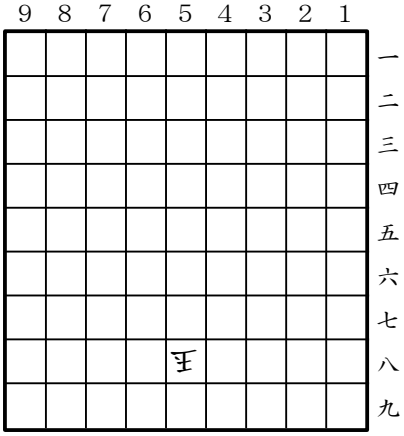
<u>変寝夢</u>さん（※無解）
単純打ち歩だったとは気がつかず。
首尾一貫とした手順。

<u>たくぼん</u>さん
4 手目非限定かと思ったが、最後 34 歩という防手があるんですね。

<u>占魚亭</u>さん
第一感は香でしたが、よくよく考えてみると歩を打つと利きが遮られるのでダメでした。

■ 65-4　神無太郎氏作（正解２名）

Isardam打歩協力詰 13手

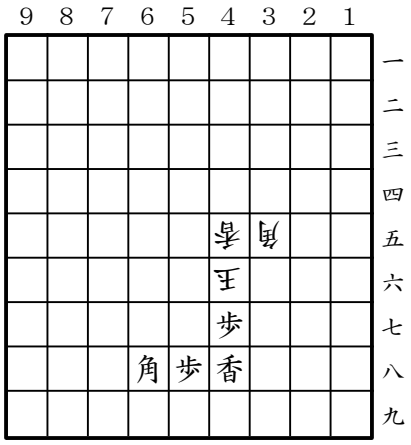


持駒　香 歩

【解答】

59 歩　57 玉　58 歩　46 玉　49 香　48 角
同香　45 香　79 角　68 歩　同角　35 角
47 歩　まで　13 手

（詰上り）



持駒　なし

【解説】

一般的に「打歩」ルールで歩を手放すのは抵抗感がありますが、本局の場合は香を先に使うと手が続かないので初手は自然の一着です。問題はむしろ２手目。すぐに筋をずらして合駒を稼ぎにいくと空間が足りなくなるので、もう一度歩で玉を追ってから香で合駒を稼ぎます。

前局の解説で「打歩」に対する「歩」の応手を防ぐ手段について言及しましたが、本局では「玉の下のマスを埋める」という方法でそれを実現しています。前局と異なり、玉の下のマスを埋めても「副作用」はまったくありません。そして前局では実現しなかった角による挟撃形も本局で実現しました。そういう意味で本局は前局と補完関係にある存在です。

Isardam において「打歩」に対して「歩」で受ける応手を防ぐ手段は、「二歩の利用」「歩の打ち場所を埋める」だけではありません。少なくともあと２つの手段があります。それが何かは敢えて書きませんので、読者の皆さんは演習問題として、その手段を考えてみてください。

【短評】

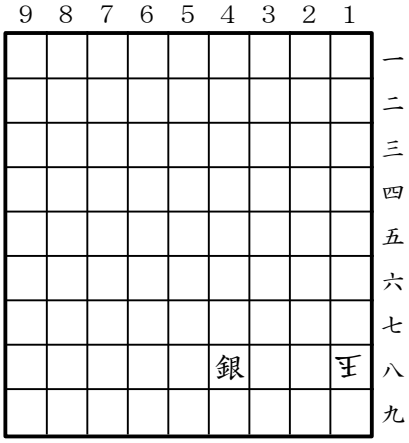
<u>変寝夢</u>さん（※無解）
ここにきて、太郎氏の場合はシリーズになってたんだと気がついた。
金気がない分清楚な手順。

<u>たくぼん</u>さん
45 香 35 角と玉を狭める応手が当然とはいえ協力詰っぽい手順。裸玉からの手順としては最高。

占魚亭さん
3 が飛車だったので今度は角と決め打ちしました。

■ 64-5　神無太郎氏作（正解２名）

Isardam打歩協力詰 17手

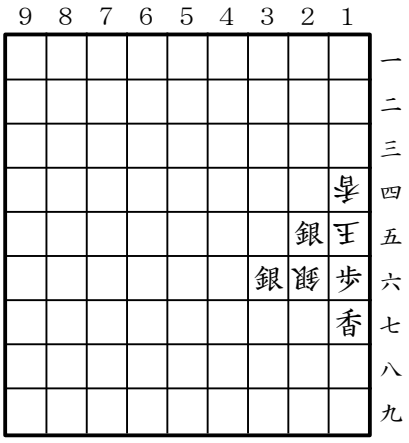


持駒 香

【解答】

19 香 28 玉 37 銀 27 玉 36 銀 18 銀
同香 26 玉 17 銀 15 玉 16 銀 26 銀
25 銀右 17 歩 同香 14 香 16 歩 まで 17 手

（詰上り）



持駒 なし

【解説】

ここから「打歩」は主役ではなく重要な脇役。即ち、単なる Isardam だと平凡な手順で詰むのを防ぐ役割を果たしています。

手順は銀の王手に銀で受け、それを香で払って攻駒を増やすのが基本。単なる Isardam だと銀を２枚稼いで分かりやすく詰みますが、「打歩」にしたことで、工夫しないと詰まないようになっています。

解図のポイント２つ。一つは４手目いきなり 17 銀としないこと。早く銀を稼ぎたい所ですが、香が上ずってしまうと後で歩合を稼ぐのに苦労します。もう一つのポイントは３枚目の銀を取りに行かないこと。３枚目の銀は取らずに「壁」として利用するのです。この「壁」を作る 12 手目 26 銀が妙手で短評もそこに集中しました。

【短評】

変寝夢さん（※無解）
今さら１８銀の取り方は isardam+andernash でも変わらないんだと気がついた。
これも清潔感が漂っている。

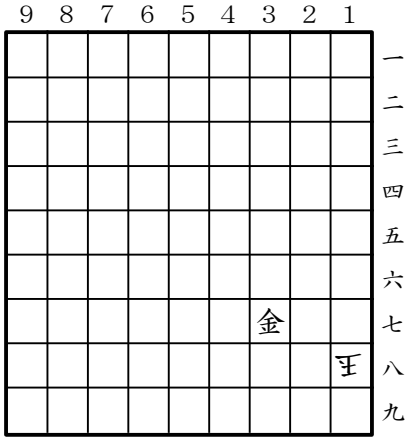
☆部分的には「AndernachIsardam」でも銀は取れますが、取った香が反転するので、何だか詰みそうにありません。「打歩」の条件がなければかなり長手数で詰むと思いますが…

たくぼんさん
26 銀が気付き難かった。

占魚亭さん
２六銀が好手。

■ 65-6　神無太郎氏作（正解２名）

Isardam打歩協力詰 19手

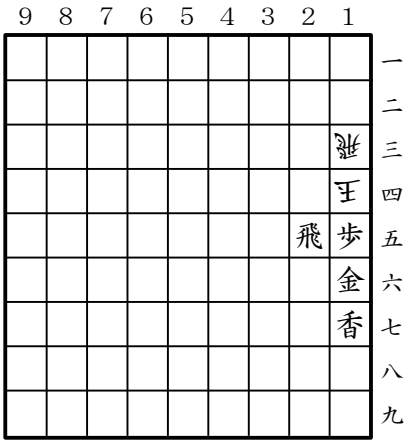


持駒 香

【解答】

19 香 28 玉 27 金 18 金 同香 27 玉
28 金 26 玉 17 金 15 玉 27 金 17 飛
同香 16 歩 25 飛 13 飛 16 金 14 玉
15 歩 まで 19 手

（詰上り）



持駒　なし

【解説】

前局と同じ流れで金をどんどん発生させる作…ではありません。確かに金は１枚稼ぎますが、盤上に元居た金はあっさり捨ててしまいます。つまり金は合駒を稼ぐ形に持ってくるまでの繋ぎの役割だったのです。

本局の本当の主役は飛。ただし、**65-3** のように飛で玉を挟むのではなく、横からの飛に縦の飛で受ける形で、効率よく玉の逃げ道を塞ぎます。ついでに 13 飛は 13 歩の受けを防ぐ役割を果たしており、この点でもこの筋は効率的です。

なお、詰上りで 23 玉とは逃げられません。13 飛は「23 飛生」を防いでいますが「23 飛成」は防げないからです。成駒と生駒は別種の駒として扱う…これはマドラシ系ルールの重要な特徴です。

【短評】

<u>変寝夢</u>さん（※無解）

６５−５がある以上どうかな、と思うがシリーズの一局というところか。

<u>たくぼん</u>さん

序は進むが後半が難解。

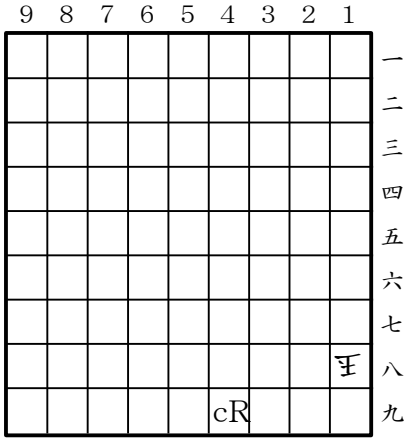
飛合からの攻防は見事。

<u>占魚亭</u>さん

後半は 3 の手順が参考になりました。

■ 65-7　変寝夢氏作（正解４名）

協力詰 7手



持駒　なし

※cR：カメレオン駒、現在の状態はR

【ルール】

•カメレオン駒（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（クィーン）→S（騎）→B（角）→R（飛）→Q→（以下繰り返し…）

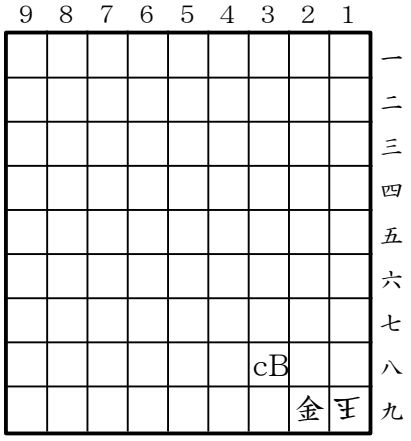
取られたときはその状態で相手の持駒となり、その状態で打つことができる。

【解答】（※変化後の駒種を＝で表記）

48cR=cQ 38 金　26cQ=cS 29 玉

38cS=cB 19 玉　29 金　まで　7 手

（詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

手は限られてはいるのですが、意外と考えにくいかも。

【解説】

一回動くごとに種類が変わるカメレオン駒。出題時に「１手指すごとに駒の種類が替わる」と書いてしまったために、着手しなくても自動的に駒の種類が変わるかのような誤解を生んでしまいました。本当はそのカメレオン駒の着手を１回行うごとに駒の種類が変わるのであって、放置していても駒の種類が変わるわけではありません。

さて、本局はそのカメレオン駒のお披露目的作品。７手という最短手数で、カメレオンの全状態が一通り登場します。現在の状態と次の状態を常に頭に入れて読まねばならないので、慣れるまで解図は大変でしょう。R（飛）から Q（クイーン）の変化は利きに共通性があるのでまだ良いのですが、Q から S（騎）や、S から B（角）は利き筋が根本的に変わるのでなかなか大変です。実際本局でも、２手目の合駒を５手目に取るという遠回りを強制されています。

カメレオンに類する駒は、巡回に登場する駒種や巡回の仕方で､無限の駒が定義できますが、「行き所のない駒」とか「二歩禁」などが絡む日本将棋の駒でやってみても面白い駒ができそうに思います。

【短評】

ＤＤ++さん

合駒を素直に取れないのがもどかしい。

たくぼんさん

駒１つ取って詰ますのはこの詰上りだろうと山を張って正解でした。カメレオンは本当に利きが何だったか分からなくなりますね。

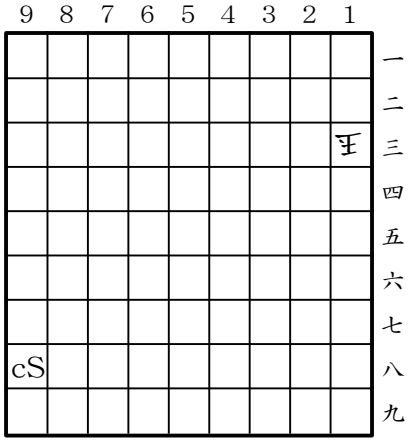
占魚亭さん（※無解）

初手４五 cR で、合駒（飛か香？）を取って最終手に打つ？

うーん、降参です。

■ 65-8　変寝夢氏作（正解５名）

打歩協力詰 7手



持駒　なし

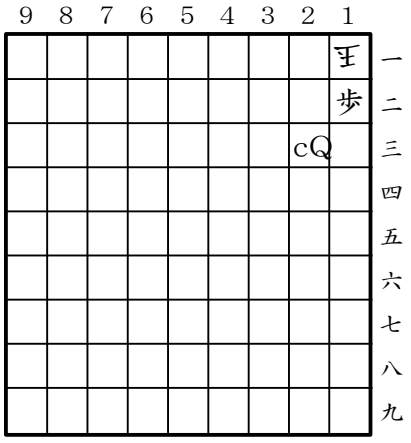
※cS：カメレオン駒、現在の状態はS

【解答】

79cS=cB 22 玉　24cB=cR 23 歩

同 cR=cQ 11 玉　12 歩　まで　7 手

（詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

詰め上がりは見当がつくと思います。

【解説】

こちらもカメレオンの一巡もの。

「打歩」という条件が付いていますが、この種の制約は簡単に詰む筋を防げるので、余詰防ぎは容易になります。QSBR はどれも強力な駒なので､余詰防ぎの駒をベタベタと置くよりも、こうした条件で防いだ方がスマートな解決法なのかもしれません。

今回は合駒を発生させ、それを取るのはＲからＱに変化するところ。やはり利きに共通性があるこの部分が一番使いように見えます。

QSBR のカメレオンは利きが常に強いので、やはり短編向きの駒に思えます。もっと弱い駒でカメレオン駒を構成すれば、チェスプロブレムとは違う傾向の作品が生まれるでしょう。

【短評】

ＤＤ++さん
初手の王手が唯一なのが残念ですがさすがに仕方のないところでしょうか。

たくぼんさん
普通の詰上りでちょっとビックリ。

占魚亭さん
本作は解けた気がします。
カメレオンは着手しなければ変身しないという理解でいいでしょうか。

☆はい、その理解で結構です。
逆に何もしなくても指定手数ごとに種類が変わる駒を作っても良さそうですね。

■ 65-9　変寝夢氏作（正解４名）

協力自玉詰 16手

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

【解答】

81n 桂生 73n 桂 61n 桂生 53n 桂
41n 桂生 33n 桂 21n 桂生 13n 桂
21n 桂生 33n 桂 41n 桂生 53n 桂
61n 桂生 73n 桂 19 鬣 同と まで 16 手

（詰上り）

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

攻方持駒 なし
受方持駒 鬣Ｇ

【作者のコメント】

ｎ桂鋸です。１９Ｇを防ぐためのものですが、単純すぎましたか。

【解説】

中立駒は行き所のない駒になりません。進めないように見えても手番が変われば動かせるので、一時的に「行き所のない駒」になっても不問とするのです。

本局はそんな中立駒の性質を活かした不成中立桂鋸です。Lion は１枚駒を跳び越える駒なので、桂が玉との間に入れば王手になります。受方は王手を外すため、すぐさまその桂を動かします。この繰り返しで、普通の詰将棋では見ることのできない横に進む桂鋸が出現します。途中で桂を成ってしまうと足の短い金鋸の動きしかできないので、敢えて不成で入り、大きく動く派手な生桂の鋸引きを行います。

桂鋸の目的は 13Ｇの消去と Lion のジャンプ台の提供です。桂が 73 に行けば Lion を斜めに動かすことができますが、Lion は１枚跳び越せても２枚は跳び越せないので、13Ｇが残ったままでは 19 に跳んでも王手になりません。そのため 13Ｇを除去する往路の桂鋸と、73n 桂でジャンプ台を提供する復路の手順を合わせた往復の桂鋸が必要になるのです。

13 の駒がＧであるのは特に意味はなく、余詰を生じないような攻方駒なら何でも構いません。また、「不動玉」の表現は単に手順中で動かないのか、そもそも利きがなくて動けないのか（本局では後者）紛らわしいので、出題時の補足説明で明確にしておくべきでした。この辺の説明不足で解けなかった人がいたら申し訳なく思い

ます。

【短評】

ＤＤ++さん
趣向は予想できても全然詰まないと思ったら、不動玉をすっかり忘れてました。

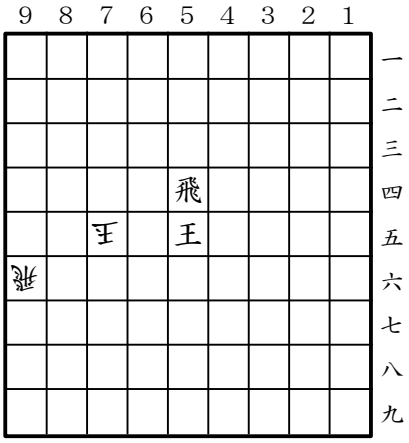
たくぼんさん
王が動かないのか、動けないのかちょっと悩みました。利きが無いロイヤル駒の方が解答者には分かりやすいかも。趣向は中立駒を上手く使って良かったです。

☆確かに「不動玉」という表現は紛らわしかったですね。利きのない駒に何か固定の名称を付けて明確にしたいところです。
本局では作者は「石」という表現を使っていましたが、これだと不可侵領域を表す「石」と紛らわしいので、できれば別の字を割り当てたいところです。将棋の駒は宝物が由来なので、「その場に留まる」の意味も込めて利きが無い駒に「瑠」を使うのはどうでしょう？ これなら攻方の駒か受方の駒か明確に区別できると思います。

占魚亭さん
n 桂を 81～21 まで移動させるのでしょうが、その後が……。

■ 65-10　たくぼん氏作（正解５名）

協力詰 7手

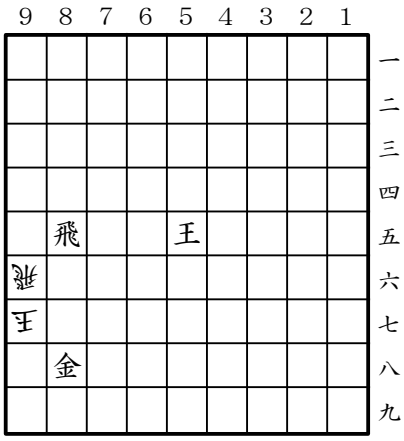


持駒　なし
b)後手が先手を詰ます（協力詰 7手）

【解答】

a) 74 飛 86 玉 84 飛 85 金 同飛 97 玉 88 金 まで 7 手

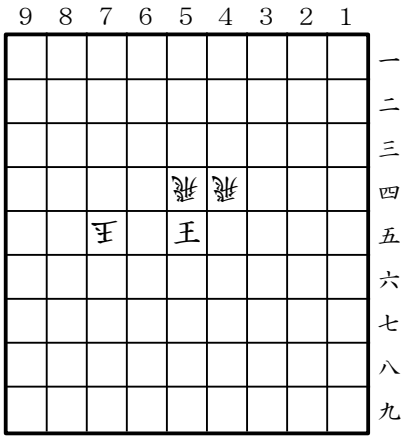
（詰上り）



持駒　なし

b) 56 飛 44 玉 54 飛 45 玉 44 飛 55 玉 54 飛打 まで 7 手

（詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

１盤面で両サイドより考えることが出来る協力詰。手順が平凡なのがいただけませんが手数が揃ったのと不要駒がないのでまあお許しください。

【解説】

負けそうになった側が将棋盤をひっくり返すというのは定番のヘボ将棋ジョークですが、変則将棋のネタとしては案外悪くはありません。もし予測可能なタイミングで盤がひっくり返るなら、そんな無茶なルールでもそれなりの戦略が立てられるでしょう。

盤を 180°ひっくり返して同じ条件で解けという出題形式はチェスプロブレムでは Duplex と呼ばれています。将棋には盤だけでなく駒台もありますから、Duplex を詰将棋に適用する場合は駒台も動くのかどうか決める必要がありますが、今回の出題では駒台は盤と独立です。受

方の駒台が「残り全部」となっている日本の詰将棋に適用する場合、これは現実的な Duplex の翻案だと思います。

このルール設定さえ分かれば本局を解くのに困ることはありません。百鬼夜行状態の本作品展ではオアシスとも言える作品であり、解答者すべてが正解でした。その分、解説することも少ないのですが、今後はこの出題形式を巧く活かした作品も現れてくるでしょう。

【短評】

変寝夢さん
これのみ解答の方が多いのでは。
創作は相当難しそう。

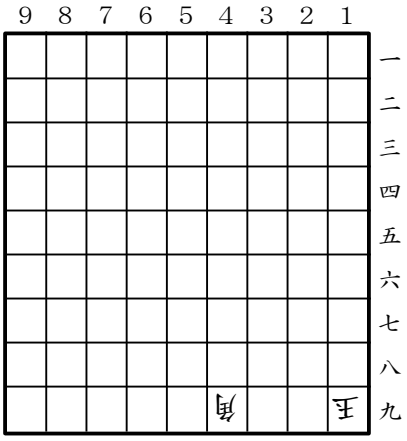
ＤＤ++さん
b の方、飛車なんて取ったらどうとでもなりそうでいてこれしか詰まないのですね。

占魚亭さん
面白い出題方法ですね。
作るのは大変そうですけど。

☆不要駒を気にせず、完全作を作るだけなら別に難しくないと思います。面白い作ができるかどうかは別ですが。

■ 65-11　占魚亭氏作（正解２名※実質１名）

対面マドラシ協力詰 5手

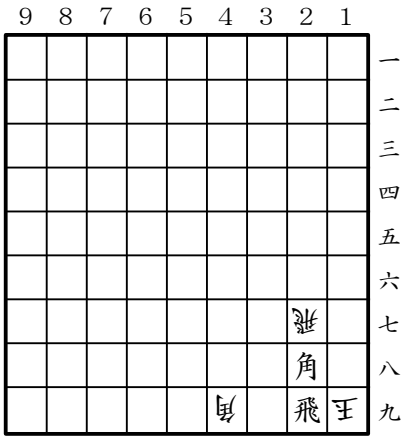


持駒　飛

【解答】

39 飛　29 角　同飛　27 飛　28 角　まで　5 手

（詰上り）



持駒　なし

【作者のコメント】

背面の次は対面――ということで作ってみましたが、試作の域を出ていませんね……。

【解説】

両王手のようで両王手でない詰上り。マドラシで石化している駒の間に王手で別の駒を挟むと、石化解除された駒との両王手になります。ところが本局の場合は、「対面」ルールで角が飛に変わってしまうため両王手にならなりません。でも角のままだと、18 玉や 29 玉と逃げられます。両王手より単独王手の方がこの場合は都合が良いのです。

両王手の必要がないなら他の駒でも良さそうですが、２手目角合に替えて銀合だと最終手に同飛不成とする受けがあります。前に利く駒はいけないのですね。もちろん、九段目の桂合や香合は対面でも禁手なので、「39 飛　29 桂合　同飛　18 玉　19 桂」などという解答は誤りです。

作者は **64-12** で背面マドラシ協力詰を発表していますが、手順から受ける印象は **63-14** の AndernachIsardam 協力自玉詰に近いものがあります。いろいろなルールをやっていると、違うルールでも手順は似てくるのかもしれません。

【短評】

たくぼんさん
銀ではダメなところなど上手く出来ている。

☆作者以外の正解者はたくぼんさんのみ。今回はマドラシ系ルールが避けられているみたいですね。

【総評】

変寝夢さん

まぁ今月もほぼボウズです。まぁ鑑賞を第一、解図は力試し、と割り切っているのですが、かしこもフェアリーもやはり解図が基本と考えられてるんでしょうかね。

ソフトで解図して感想を送るのも問題がないと思うのですが（解答は後述の理由で×です)。

ＰＣを用いて解図、創作というのは会合で、他人に感想を聞いたりする、教えてもらったりすることと同等の行為です。否定する人は誰とも関わり合いを持つなと言っているようにしか思えません。ただ人力のみでという縛りをかけている競技などでは使用しないでね、というだけのことです。

逆にＰＣを用いた解図競技というのも面白いかと思います（技術革新にならないかな)。

☆本作品展では「感想のみ」の送付も受け付けています。自力で解けなかった場合でも、「難しすぎる」「〇〇が盲点だった」など、鑑賞者としての視点からの感想を送ってください。正解者の声だけでなく、鑑賞者の声も作者にとっては有益なはずです。

ＤＤ＋＋さん

やはり 65-10 みたいなのがあると安心します。

たくぼんさん

難易度が少し下がって楽しめる範囲になりました。Worst も最新版が出来てこちらの対応作品も期待しています。

☆Worst1.exe は名前に反して最善系の詰将棋も扱うことになりました。これを契機に最悪詰や自殺詰など対抗系ルールのフェアリー作品が盛んになればと思います。

以上

推理将棋第８１回出題解説

担当：NAO

出題：　　平成 26 年８月 24 日
解答締切：　平成 26 年９月 20 日

担当の初回出題にどの程度解答をいただけるか心配しましたが、予想以上に多くの方から解答いただきました。

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

出題のことば（担当　ＮＡＯ）
桂を使う前に角を活用しましょう。
追加ヒント
5 手目は角成りで金を取ります。

推理将棋８１-１　解答
▲９六歩　△５四歩　▲９七角　△４二金
▲同角成　△６二玉　▲９七桂　△７二金
▲５二金 まで９手。

詰上り図

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

持駒 なし

入門用にと７手で詰む手順に無駄手を加えました。７手詰は全部で２９通りありますが、その中でも角が 33 から進入して５手目に 42 地点で金を取って金打までで詰ます手順は１２通り。たとえば、▲76 歩 △42 金 ▲33 角不成 △62 玉 ▲42 角成 △72 金 ▲52 金まで。

本問では、７手詰手順の▲76 歩～▲33 不成を▲96 歩 △54 歩 ▲97 角に変更して、７手目に 97 桂（端桂）の１手が入ります。桂跳ねを用意しつつ角を活用するには初手 96 歩しかなく、後は導かれるまでに解けたことでしょう。

２手目 54 歩は 97 角の進入を助ける必然手。金を取る場所は 42 しかないので４手目は 42 金。同角成と取ってから７手目 97 桂、８手目 72 金に 52 金打まで。角の進入ルートを限定するための端桂条件でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

はなさかしろう 「まずはウォーミングアップ。ベースは７手の金使いの手順ですね。端桂がうまい手稼ぎでした。」

■客寄せとしてはまずまずでした。

斧間徳子 「初級にふさわしい易しい問題。９４問題で、手順限定のために無駄手（97 桂）を指定するのは新手筋か？」

■無駄手の指定は新手筋ではないと思いますよ。７手詰を９手詰にアレンジする時のテクニックの一つ。

飯山修 「端桂が遊びと判れば簡単」

■初級は易しさが一番大事。

まさ 「この端桂はあまり妙味が感じられません。」

■ベテランにとってはちょっと物足らない手順です。

小山邦明 「先手の 7 手目の手待ちがうまく限定できていると思いました。」

■無駄手ならではの限定でした。

渡辺「論理的に桂が無駄手であることが推理できます。」

■しっかりロジカルに見抜かれてしまいました。

DD++ 「５手目を不成、６手目 52 玉としてずっと考えてしまいました。なるほど、初級出題ですもの成る方が自然ですよね。」

■一瞬でも不成を考えてもらえばうれしい限りです。４２銀なら不成で取るんですけどね。

Pontamon 「94 問題は初めてでしたが、9 月は毎年恒例なのですね。会話が無いと何か寂しい感じです。「７手目は端桂」が引っ掛けとヒントと限定の三役で「端」の一文字が効いてました。」

■９４問題は条件のみですぱっと出題します。次回は Pontamon さんの作品で会話文を楽しめますね。

波多野賢太郎 「タイトル「端桂戦法」ということで、桂馬が詰みに関わるのだと考えてしまいました。角でトドメの金を取る、とわかれば詰みが見えますね。」

■一瞬で桂馬が詰みに関係ないとわかれば、推理将棋の上級者入りです。

ミニベロ「７手目の端桂が詰に関係ないと分かれば、無駄なく端からの角の侵入が見える。７手基本詰の応用は、９４問題に最適。」

■初代担当からは的確なコメントいただきました。

S.Kimura 「端桂が手待ちであることに気付くまでしばらくかかりました．新担当からの洗礼を浴びた気がしました」

■１分でも考えていただけたら、出題した甲斐があります。

諏訪冬葉「端桂に何か意味があると思ったら初手の限定だった」

■限定の意味だけで、詰みには役立ちませんね。

チャンプ「初級でなければ端桂に惑わされるところでした（笑）」

■悩ませるために上級で出題した方がよかったか（笑）

占魚亭 「7 手目端桂が最大のヒント。」

■ヒントになる限定条件でした。

隅の老人Ｂ 「パスは出来ない、そこで桂を跳ねました。」

■余った１手を指定したんですね。

はらたっと 「端桂は限定のムダ手。」

■そのとおり。７手詰基本手順も侮れません。

たくぼん 「手としては無駄手（笑）の 97 桂が作品としての好条件なんですね」

■好条件か微妙ですが、取っつきやすい条件付けになったようです。

正解：１８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　たくぼんさん　チャンプさん　テイエムガンバさん　DD++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　ミニベロさん　渡辺さん

８１-２　中級　DD++さん作
空蝉の術　　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

出題のことば（担当　ＮＡＯ）
　最終形が見えないと手強いかも。
追加ヒント
　5 手目は歩しか取れません。玉を４段目に引っ張り出して最後に成るのは角。

推理将棋８１-２　解答　　担当　ＮＡＯ
▲７六歩　△４二玉　▲６六角　△５四歩
▲９三角不成　△５三玉　▲５六歩　△６四玉
▲７五角成 まで９手。

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	七
		歩		歩					六
		馬							五
			玉	歩					四
	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	三
	飛						角		二
香	桂	銀	金		金	銀	桂	香	一

持駒 歩

９４形式では、９手詰みを「○手目は・・・」の４条件でシンプルに表現しますが、皆さんに好まれる作品の特徴は、主に次の三つです。

１）　初心者が順に推理できる親切問題
２）　９手とはいえ、やはり考えさせる問題
３）　条件に統一性のあるきれいな問題

前問８１－１「端桂戦法」は、初心向け１）が主で３）の特徴を加味した出題でしたが、８１－２「空蝉の術」はどうでしょうか？前担当のDD++さんからの出題は、純粋に２）で、命名の通り謎解きの要素が濃い考えさせる問題でした。

「初手は歩」はヒント条件でこの条件が無くても９手詰・３条件として成立しています。３条件「２手目は４筋、５手目は三段目、９手目は駒成」の意味を考えて手順を推理しましょう。

２手目と５手目は漠然としているので９手目の意味から考えます。９手目に成るためには、次のいずれかを目指します。
A)先手の駒（飛角桂歩）を７手目迄に次に成れる位置まで運ぶ
B)後手の駒(飛角銀桂)を５手目迄に取り、７手目に次に成れる位置に打つ
（ただし２手目 34 歩のときのみ、３手目角取り～５手目角打ちも可）

ところが、

・「２手目４筋」で３手目に角を取る手はない
・２手目４筋の後の「５手目三段目」で取れる駒種は歩しかない
ことが容易にわかります。すなわち、ここで上記のＢ）はなく、方針Ａ）に決定です。ここで「５手目三段目」が可能な駒は当然、角。５手目に角着手となると、他の駒(飛桂歩)では手数が足らず、Ａ）の成駒種も角に絞られます。
ようやく、「９手目は角成。成ったのは初形８８に居た角」と確定しました。

次に詰形を推理しましょう。角が成って詰む形とは？
５手目に取れる駒は歩で、７手目に別の駒を取ったとしても打つ暇がありません。とどめの１手の角成を支える駒は当然、盤上の歩です。ほら、６段目の歩の上に角が成る形が浮かんできました。

実は９手詰で９手目５段目歩の上に角が成って詰む形は、中段の６４玉形しかありません。角移動は３３→２２→５５のルートと本問の６６→９３→７５のルートです。５手目三段目条件から６６→９３→７５に確定し、残りの手順も決まります。

・初手は７６歩
・２手目は４２玉（以下、後手は５４歩→５３玉→６４玉）
・５手目は９３角不成（３手目は６６角）
・９手目は７５角成（７手目は５６歩）
それではみなさんの短評をどうぞ。

DD++（作者）　「たぶん前例のない 94 形式でのミスディレクションに挑戦。３条件で限定す

るところに初手歩を足して「歩突き→三段目→駒成」で角が後手陣に踏み込むのを誘導してみたつもりですが、どこまで成功するでしょうか。」

■一度騙された後に成る駒が角しかないことに気づきます。が、その後が難しい問題でした。

はなさかしろう「実質９３問題？　２手目と５手目の条件で、強い駒を取って打つ暇がないことがわかり、中段玉に決定。２手目は△４二玉なので...と､論理的に小気味よく解けました。」

■２手目と５手目の条件だけで中段玉が浮かぶのは形に明るい上級者だけです。

斧間徳子 「5 手目は角しかないが、ここで歩以外の駒を取れないと分かり、中段玉を角成で詰める本手順に思い当たる。ありれた手順だが、巧妙な条件付けにより一筋縄では解けない作に仕上がっている。」

■歩以外の駒が取れないとわかってからが難問でした。

飯山修「9 手では玉が 4 段目も行けるんですね」

■後手の着手４手で、玉移動が３手と歩突きの１手が指せますから。

まさ「玉が上部へ出るとき一旦逆方向に動くのはよくあるパターンですね。ところで「初手は歩」は必要でしょうか？不要な条件なら削除すべきと思います。」

■９４問題形式は解答者が容易に推理できるような啓蒙用の出題形式です。３条件で手順が限定できてもあえて４条件目をサービスで付けてます。ただ、初手は歩ではヒントにもなりませんでしたね。

小山邦明 「5 手までに後手陣に入れる駒は角しかなく、また今回の条件では駒は歩しか取れないと思うので、最終の駒成は角と予想して解きました。」

■ずばり的確な推理手順でした。

渡辺 「論理的に角成「だけ」で詰めないといけない(他は不詰)ことが導かれてあれ？となるのですが、そこで歩で支えることに思い至れば解けます。それにしてもこんな角の軌道があったとは知りませんでした。」

■角成とわかってからがホントの推理。９手詰の達人にも未知の手順があったとは推理将棋の奥は深い。

Pontamon 「ホームズは「不可能なものを全て除き、残ったものがどんなに突飛でもそれが真実」と言ったものの、さすがに馬単騎は無いだろうと思うこと自体が間違いなのか？（DD++さんが 9 手の馬単騎を見つけたと聞けばきっと信じるだろうし。）歩以外の駒を 5 手では取れず、自分の飛や桂との協力には手数が足りないので、馬単騎でないとなると残るは歩との協力しかないが、取った歩を打つ手順がない。自陣の歩との協力だったとは盲点でした。」

■最後に角を成る手を知らないと､驚きの手順。

波多野賢太郎「今回の３問の問題で一番悩んだ問題でした。馬１枚でどうやって詰ますのか、もしかして２八の飛車の力を借りるのか、とあれこれ考えました。詰み形がたまたま閃いて、解答にたどり着きました。」

■詰み形から考えないと迷宮入りです。閃きの快感味わえましたか？

ミニベロ 「かなり縛りがきつく、有効駒を取っての最終成は不可能。となると馬による中段詰しかない。知っていないと難問。」

■条件付けで選択の幅は狭いです。詰み形が見えるか見えないかが勝負の分かれ目。

S.Kimura 「試行錯誤の末，中段玉しかないと思ったのですが,詰み形が分からなかったので,ちょっとずるをして，ミニベロさんの推理将棋講座を復習してしまいました．この 93 角は自力で発見することはできなかったでしょう.」

■ミニベロさんの講座には中段玉の類作紹介がありましたね。

諏訪冬葉 「玉を 4 段目に持ってくるのに気付くまで 10 日以上かかりました」

■ぎりぎりヒント投入前に解答いただけました。

チャンプ「中級にしてはやや難しい気もしました。題名のセンスの良さに感心。」

■二度、三度考えさせられる設問でした。空蝉の術とはホント巧いネーミング。

占魚亭「今回の出題作の中で一番難しかったです。初手を活かすことに気付くまでかなりの時間がかかりました（右辺で詰ますことに拘ったのが原因)。」

■２手目４筋で右へ誘導されますからね。

隅の老人Ｂ 「出題時、少し考えたが解けず、ここでの妙手はヒント待ち。ヒントを読んだら 5 分で解決。」

■ヒント投入前に１３名の解答がありましたが、念のため、ヒントはうんと易しめにしました。

はらたっと「５手目３段目は角生ならここしかない。と決めてようやく詰め上がりが見えました。」

■序盤は玉の動きに入らないように角を使うのがコツです。

たくぼん「9 筋に行くとは遠くなるようでちょっと面白い」

■やはり２手目４筋に引っ張られますね。

テイエムガンバ 「最終形が全く見えず、「玉を４段目に引っ張り出す」というヒントが出なかったら棄権するところでした。」

■中段玉のヒントで解いてもらえてよかった。

正解：１８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　たくぼんさん　チャンプさん　テイエムガンバさん　DD++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　ミニベロさん　渡辺さん

８０-３　上級　チャンプさん作
５筋の謎を解き明かせ　９手

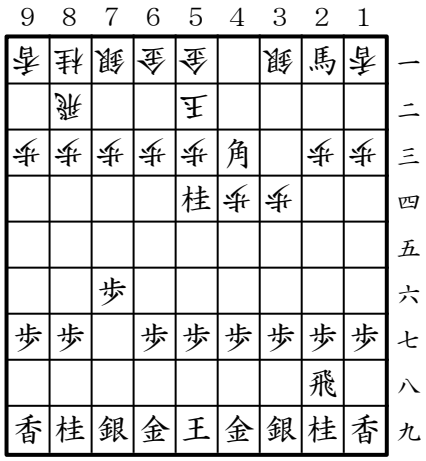
（条件）

・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

出題のことば（担当　ＮＡＯ）
　角の手で詰むための５筋の形は？
追加ヒント
　とどめの１手は 43 に打ちます。

推理将棋８１-３　解答　　担当　ＮＡＯ
▲７六歩　△３四歩　▲２二角成　△４四歩
▲２一馬　△５二玉　▲５四桂　△５一金右
▲４三角 まで９手。

詰上り図



持駒 なし

本問８１－３「５筋の謎を解き明かせ」は、主な狙いが『９手とはいえ、やはり考えさせる問題』ですが、『条件に統一性のあるきれいな問題』として表現されています。明かされているのは後半６手目以降の４手。創作するのも解くのも

難しい上級向けの条件付けです。主題となる５筋の謎は６～８手目。後手が２手と先手が１手指せるわけですが、どんな詰み形になるか解き明かしていきましょう。

まず、後手が初形から５筋に着手可能なのは、52 玉、52 飛、52 金右、52 金左、54 歩ですが、いずれも９手詰ではよくある手で絞り込むのは大変です。

最大のヒントは「９手目は角打ち」。９手詰で角打ちで詰む玉位置は３筋から７筋までありますが、後手の６手目，８手目が５筋となると 52 玉形が最有力になります。

他の玉形を除外する理由は下記のとおり：

・玉位置が３筋(31,32,33)、７筋(72)は５筋に手を掛ける余裕がなく詰み形が得られない。
・41 玉形：32 角打で詰む形はあるが、41 玉の前に 52 金左を指す必要があり、後手の６，８手目の連続５筋が困難。
・42 玉形：33 角打で詰む形はあるが、先手７手目の５筋着手が困難。
・51 玉形：42 角打で詰む形はあるが、後手６手目か８手目に 42 への金の効きを外す手(５筋以外)が必要。
・62 玉：42 馬から 53 角打で詰む形はあるが、先手７手目の５筋着手が困難。
これらの玉形は余詰の検討には必要ですが、第一感で 52 玉を考えた方は読む必要がないでしょう。

さて、52 玉を詰ます角打ちは 43 の直打ちと 34(25,16)の離し角があります。（限定された打ち場所と裏読みすると 43 角とわかります）いずれにしても 43 に空間を空ける必要があります。また、52 玉の周囲(42,51,62)をどう塞ぐか。

一旦整理してみましょう。必要なことは次の３点です。

１）　52 玉を角打ちで詰ます
２）　43 の空間を開ける
３）　玉の退路(42,51,62)を塞ぐ

ここで、鍵となるのは「７手目は５筋の手」。この１手を玉の退路塞ぎに利用できることに気がつけば解が得られます。すなわち、42 と 62 は７手目 54 桂で塞ぎ、51 は８手目 51 金右で塞ぐ。金が動いた後、61 地点が空きますが９手目角筋に入るので大丈夫。４条件がくっきりと浮かびました。

・６手目は 52 玉
・７手目は 54 桂
・８手目は 51 金右
・９手目は 43 角打
５手目までに角桂取りが必要ですので、▲76 歩△34 歩 ▲22 角成 △XXXX ▲21 馬・・・のように進みます。４手目は"43 の空間を開ける"△44 歩、９手目も 43 角に確定です。巧いことに 43 角には 21 馬の紐がついていますね。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ（作者）「５筋の謎を解き明かした後に浮かび上がる４手目△44 歩の発見が真の狙いです。最終４手をスマートに明かして限定できたのでまずまずの仕上がりかと思います。」

■６手目以降を統一性のあるきれいな条件にまとめ、たっぷりと考えさせる傑作です。解答者のコメントも「桂の縛り」、「21 馬と 43 角の連係」、「伏線手 44 歩」、「最終４手条件」等の多様な手順に触れられていました。

はなさかしろう「△５二玉に対して▲５四桂～▲４三角は本命ですが、６１は角が通るので空けて良いことになかなか気付きませんでした。無駄のない詰め上がりが好感触です。」

■△62 金と▲33 馬＋▲43 角の組み合わせは見たことがありますが、▲54 桂と△51 金右でもできるのです。

斧間徳子「条件がうまくまとめられた好作。論理的には（多分）解けないので、詰み筋が閃かないと苦戦しそう。」

■私もロジカルな解説を試みましたが困難でした。閃きが一番です。

飯山修　「桂の縛りは推理将棋の重要手筋」

■54 桂がすぐ浮かべば上級者入りです。

まさ 「条件の美しさ、効率的な作意順など、申し分ない好作。」

■９４形式問題のお手本になりますね。

小山邦明 「6 手目からのこの条件で、5 手目までがすべて限定されるのが面白い。7 手目の 5 筋の着手で後手玉の行き場所を一番なくせるのが桂だからですね。」

■６手目以降の４条件問題は作るのが難しいのですが、解けた感触は心地よいものです。

渡辺 「5 筋の謎(52 玉、54 桂、51 埋め)は予想通り。最初は離し角を考えたが 34 と 25 の区別がつかないので直打ちだろう。21 馬と桂をとれば 43 に利いているのでこれ幸い、と詰める。この形も知りませんでした。」

■裏読みは流石ですが、達人でも知らない形がありましたか。

DD++ 「33 馬で 43 角打ちはよく見ますが、21 馬で 43 角打ちなんて形があるとは。」

■DD++さんも初見とは驚きです。

Pontamon 「33 馬と 43 角の二枚角かと思ったけど、62 を埋めるための手数が足りないし 7 手目が非限定。33 馬が無くても 42 地点をカバーでき、62 にも効く 54 桂がピッタリでした。」

■統一した５筋の手条件を満たす妙手が桂打でした。

波多野賢太郎 「これも難しかったですが、角打で詰ます形をいろいろ考えているうちに、桂馬を取って５四桂で縛ることを思いつきました。こんな条件で詰み手順が決定してしまうのは面白いですね。」

■きれいな条件に隠された難解手順。

ミニベロ 「９手で最終手角打ちの詰は、かなり限定できるのだが、６・７・８手目が５筋となると、相当な難問」

■最終角打ちと３連続５筋の手はなかなか関連付けしにくい組み合わせ。

S.Kimura 「54 桂は浮かんだのですが，角を下から打つことしか頭になく，偶然にも，43 角に気付いたのは幸いでした.」

■一段目の角打ちで詰ます筋は、なかなか「５筋の謎」とかみ合いませんでしたね。

諏訪冬葉（再解答時） 「"・９手目は角"と勘違いしていました。」

■締め切りまでは再解答可能です。

占魚亭 「頭 3 手はこれしか考えられず、大まかに角打ち迄の詰み形をイメージしたら（殆ど決め打ち）6・8 手目がピンときたので、それほど苦労せず解けました。」

■21 馬～54 桂が苦労せず浮かぶとは、手がよく見えてます。

隅の老人Ｂ 「角を取らせて、次の 44 歩が巧手の伏線。これで最後に角が打てます。」

■伏線手が作者の狙いでした。

はらたっと「ヒントで４３角がでて２１馬５４桂の形がすぐ見えるなら上級者ですかね。」

■21 馬と 43 角の組み合わせは上級者でもなかなか見えませんよ。

たくぼん 「この形を思い出すのに 1 時間。疲れた頭には堪えました。」

■経験ありましたか。私はこの形は初めてでした。

テイエムガンバ 「７手目の▲５四桂が妙手。」

■５筋の謎の一つは妙手桂打ち。

正解：１８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　たくぼんさん　チャンプさん　テイエムガンバさん　DD++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　ミニベロさん　渡辺さん

総評

はなさかしろう 「NAO さん、よろしくお願いいたします。そして… 盤寿、おめでとうございます！」

■ありがとうございます。解答も作品投稿もよろしくお願いします。

斧間徳子 「毎年、暑いこの時期に９４問題特集を当てるのは好手ですね。」

■９４問題は清涼剤。すっきりできましたか。

飯山修「昨日の詰工房でアップされたばかりの８１回問題を持って行ったらメンバーが強力で全部解けてしまいました。作意は直前ヒントがあれば解けそうな問題なので自力でなくて申し訳ありませんが解答します。」

■詰工房にはご無沙汰してます。普及活動に感謝！

まさ 「最近、あまり好きでないツインが多く解図意欲が落ちていましたが、今回は推理将棋の王道に戻った印象で楽しく解図できました。易しいですが解いて楽しい出題でした。」

■９手詰は推理将棋の基本ですね。９手詰はできるだけ毎月出題したいと思います。

小山邦明 「94 形式問題を初めて解きましたが、簡素な表現からの推理を楽しむ事ができました。」

■94 問題は創作の入門用にも最適です。

渡辺 「先月は送りそびれてしまいました…。今月は 9 手なので忙殺されない内に。９手で新味があるのはすばらしいですね。」

■元々渡辺さんが提案された９４形式の設定が優れものなんですね。

DD++ 「このコーナーに解答を送る感覚が、懐かしいのを通り越して新鮮でした。数えてみたら、私の参加数は解答者として 14 回のあと担当者として 38 回。新鮮に感じるのも当然の話でした」

■今後とも末永く解答をお願いします。私は出題と解説をまとめるのに、新鮮な感覚を味わってます。未だ未だ辿々しい担当ですが、DD++さんを見習って明解な解説を心がけたいと思います。

Pontamon 「94 問題、恐るべし。理屈攻めと詰み形を知っているか（想像できるか）が解く鍵で、それらしい不要手を条件指定されたり、この形式を二桁の手数でやられたらとても解けない気がします。」

■94 問題は短編の創作にも役立ちますよ。私が初めて作った 9 手詰も 94 形式でした。次回の 94 問題特集でのご投稿をお待ちしております。

波多野賢太郎「まだ推理将棋の経験が浅い私にとっては９４形式の問題は条件がシンプルで考えやすくありがたかったです。担当はいろいろ大変かと思いますが、頑張ってくださいね。これからよろしくお願いします。」

■今後も短手数問題はできるだけ毎月出題しますので、解答をよろしくお願いします。

ミニベロ 「DD++さん、長い間お疲れ様でした。ＮＡＯさん、御祝儀解答です。さすがに実力作家３人が９４問題を作れば、なかなか捻った作品になるものですね。条件付けが旨いです。」

■94 問題の師匠からコメントいただき、ありがとうございます。御祝儀といわず、今後とも解答いただければ幸いです。

S.Kimura 「先月の推理将棋に当選とのこと，有難うございました．今回も上級に手を焼いていたのですが，珍しくヒント前に答えを見つけることができました.」

■難問に行き詰まったときは一旦忘れて２、３日寝かしておくと、手が浮かぶことがあります。

チャンプ「ＮＡＯさん担当就任おめでとうございます。これからも創作＆解答に励んで行きますのでよろしくお願いします。」

■今回は傑作をいただきありがとうございます。

占魚亭 「ＮＡＯさん、担当就任おめでとうございます。これからよろしくお願いします。」

■易問、難問織り交ぜて出題していきますので、解答よろしくお願いします。

隅の老人Ｂ「今月は何時もより早く、3 題が解けた気がする。この勢いで「パラ」の推理将棋を解こう、です。秋の夜長に推理将棋で夜が深ける。風流？　いいえ、ただ暇なのですね。」

■９手詰を３題出題できるのは当面 94 特集だけ。次回は１２手詰姉妹局２題で秋の夜長をお楽しみください。

はらたっと 「最終日に突然見えました。何が起こったのでショー。」

■締め切りが近づくと脳が活性化して底力を発揮できるそうです。皆さんも経験あるでショー。

たくぼん 「NAO さんよろしくお願いします。出来るかぎり解答していきます。（キッパリ）」

■解答締め切りの 20 日は、Web Fairy Paradise の発行日がかぶってたいへんでしょうが、よろしくお願いします。締め切り厳守ですよ（キッパリ）

推理将棋第８１回出題全解答者：　１８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　たくぼんさん　チャンプさん　テイエムガンバさん　DD++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　ミニベロさん　渡辺さん

禁欲ばか詰作品展

たくぼん

【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ない。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ない。

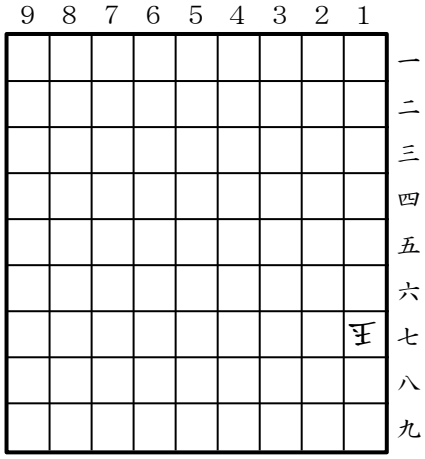
先月号で募集しました禁欲ばか詰作品ですが、余りに期間が短すぎたのか、ルールに興味を持って頂けなかったのか１０月１４日時点で投稿０。自作が１作ありましたがこれは作品展開催は無理かなと判断し、某所へ投稿しました。その後１５日になって１作投稿があり、あわわ。某所への投稿取り消しも出来たと思いますが、いやいや一度投稿したものを引っ込めるのも不義理となる。それから無い頭を振り絞って１作拵えて一応作品展開催へと漕ぎ着けました。
では投稿頂きました上谷直希さんのコメントから・・・

上谷直希さん
「今月の WFP の禁欲協力詰の記事、楽しく読ませていただきました。禁欲ルールの面白さを知ることができて、創作意欲が湧いてきましたね。そして今色々試行錯誤しているのですが、かしこルールだったり、打歩ルールだったり、そのルールがあってこその構想ばかりがでてきてしまって、純粋なルールでの創作が難航しております。そんななかできた偶然の産物を１作投稿します。このルールの例題としてちょっと記憶に残るようになってもらえたら嬉しいですね。またそれ以外の禁欲の詰将棋も、また近いうちに何か別の形で発表できたらと思います。そのときは是非解図していただけたら幸いです。」

さて今回の作品展は２題。
１番は上谷さんの裸玉です。普通のばか詰では７手（複数解あるので完全ではありません）はたして禁欲ルールではどんな手順が出てくるでしょう。２番は自作。どうやったら金が取れるのかを考えてみましょう。

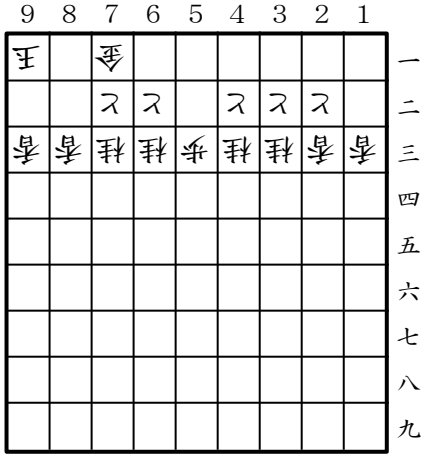
解答送り先はこちら　解答締め切りは 11/15
takuji@dokidoki.ne.jp

１番　上谷直希作
禁欲ばか詰　１１手



持駒 金香

２番　たくぼん作
禁欲ばか詰　９３手



持駒 歩12

禁欲で検索すると出てくる画像・ガンジーの部屋

解答募集締切一覧

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

11 月 15 日(土)

第 66 回 WFP 作品展
フェアリー作品　９題
推理将棋　　１題

Fairy of the Forest #41
協力詰　　４題

禁欲ばか詰作品展
禁欲ばか詰　　２題

12 月 15 日(月)

第 67 回 WFP 作品展
フェアリー作品　１２題
推理将棋　　１題

作品募集一覧

フェアリー版くるくる展示室

おもちゃ箱で開催されているくるくる展示室のフェアリー版展示室を開催しようと思います。一応条件は、本家と同様

「(暗算でも解ける) やさしい趣向詰」

とします。フェアリー各ルールの特徴を生かした趣向作を期待しています。難易度が高いと判断した場合には、WFP 作品展へ移管することとなりますのでご了承ください。

なお細則として、初心者の方にも取っ掛かり易いように以下の条件を基準としたいと思います。(のちのち変更するかもしれませんが)

- 盤は９×９、駒は普通の将棋駒及び駒数内(フェアリー駒はとりあえず不可)
- 後手持駒制限 OK
- ルールは何でも OK (協力詰、かしこ詰、打歩詰、自玉詰系、ステイルメイトなど何でも OK)
- 手数制限なし

投稿先は、WFP 編集部
たくぼん　takuji@dokidoki.ne.jp

何作か集まった時点で「フェアリー版くるくる展示室」として発表します。

投稿よろしくお願いします。

【あとがき】

WFP は難しいという声をよく聞きます。会合なんかで話をしていると、WFP を読んでいますという人は多いのですが、なかなか解いて解答頂ける所まではいかないようです。確かにちょっと解いてみようかと思う位の作品はこれまで余り無かったように思います。

67 回 WFP 作品展では１，２番に短編のばか詰も出題され担当者の七郎さんも意識されているようです。また今回「フェアリー版くるくる展示室」と題して、暗算でも解ける趣向作という作品を募集してみる事にしました。新しく解答してみようという人を増やすのが目的です。WFP の立ち位置を現在模索中と言ってもいいかもしれません。この当りのことについてご意見がありましたら編集部までメールにてお願いします。

たくぼん

2014 年　第 76 号

Web Fairy Paradise

非売品
平成二十六年十月号
平成二十六年十月廿日発行

発行所　愛媛県新居浜市
発行兼編集人　須川卓二
発行所　Web Fairy Paradise 編集部
問合先 takuji@dokidoki.ne.jp