

# Web Fairy



# Paradise

改訂：2015/6/29

**第84号**

## 今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第73回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第73回 WFP フェアリー作品展特別出題(再掲)
- ・ 第90回推理将棋出題
- ・ 第91回推理将棋出題
- ・ フェアリー版くるくる作品展2

## 結果発表

- ・ 第72回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第89回推理将棋出題

## 読み物

- ・ WFP を読んで(若林)



**2015/6**

## はじめに

---



### 釣り

2, 3年前は時間が空いたときによく新居浜の岸壁に釣りに行っていました。しかし、何かと忙しくなかなかなか行かなくなりました。で先週の土曜日に半日、仕事も、バドミントンも、解図の予定もないという状況になり久しぶりに行ってまいりました。ハリスも昔のままかなり劣化しているようでしたがそれは仕方ないと店を広げます。まあ釣りといっても、本格的なものではなく、投げ釣り用の竿にゴカイをつけて投げるだけ。あとは車に乗って待ちながら、当たりがあるとリールを巻く。日頃あくせく過ごしている自分ですのでたまにこういう時間もいいものです。2 時間ばかりで釣果はキス2匹とカレイ1匹。この時期カレイというのもびっくりでした。知人にメールで釣果を送ると「キスの仲が悪そうだ」と返信が……。よしそれならば……



オチはよろしいようで。

## は

### 【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84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73回WFP作品展(再掲)

担当：神無七郎

今月の新規出題はお休みです。

本稿では第73回WFP作品展の出題稿を再度掲示します。

### 〔第73回作品展各題への補足説明〕

第73回の出題は全10題。内訳は上谷氏3題、変寝夢氏6題、会場氏1題です。これとは別に詰ガエル氏の作品を特別出題していますので、こちらもお忘れなく。今回は6月号の新規出題がお休みになる関係で、解答締切がヶ月長くなります。この期間を有効に利用してご解答ください。

※73-2は元のルールでは長手数之余詰があることが判明したため、「最善」の指定を追加しています。また73-9は手数が誤っていました。不詰で悩まれた方々にお詫びして訂正致します。

73-1～73-3は「協力」ではない「禁欲」「強欲」の作品です。「禁欲」や「強欲」の協力系ルールへの適用はかなり開拓が進みましたが、攻防系ルールへの適用はまだまだなので、これらの作品が良いサンプルとなると思います。73-1と73-3は「最善」を付けていないので、通常詰将棋の慣習が適用されます。つまり、基本的に長手数之余詰があったら不完全です。ただし、最終手余詰は不問とします。73-2は「最善」を付加しているので、攻方最短のみが正解です。

73-4は鬘(Lion)と中立駒の角という2枚のフェアリー駒が使われています。自玉は詰みにくい位置にいますが、合駒と中立駒をうまく活用して詰型を作ってください。受方の持駒は標準の残り全部。つまり「飛2角2金4銀4桂4香4歩18」がまるまる合駒として使えます。他の問題でも同様ですが、特に指定のない場合、初形に登場していないフェアリー駒が途中で登場することはありません。

73-5は詰パラでは「鏡」と呼称される天竺ルールの登場です。果たして天竺と鬘(Lion)の組合せからどんな手順が飛び出すのでしょうか。

73-6は中国象棋の包(Pao)を使った協力自玉詰。「打歩」の条件が付いているので、通常なら自玉の詰型は極端に限られるのですが、包を活用した明快な手順があります。(逆に明快な手順が出てこなかったら、きっと紛れに嵌っているはずです。)

73-7は最善詰。受方は攻方に協力しないので、

変化手順をよく確認してください。無仕掛け図ですが、持駒のナイト(騎)が強力なので、意外と易しいと思います。また、「22 零」の配置が気になると思いますが、これは利きのない駒、フェアリーチェスで言えばDummyに相当します。フェアリーチェスのZero(パスできる駒)と紛らわしいですが、「石」は不透過・不可侵領域を表す記号として使っているので、今回の「零」の表記にしました。いつかはこれらの記号の整理を行いたいですが、当面は都度、記号の意味を付記する方式で行きたいと思います。

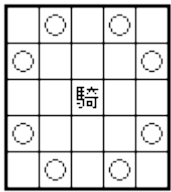
73-8はクィーンとナイトの両方の利きを持つAmazonという駒を詰める作品です。以前「后」(飛+騎)、「姫」(角+騎)という駒を使った作品が登場しましたが、それより更に強力です。漢字表記は少し迷いましたが、女王と騎ということで、「媽」という字を割り当てました。もっと良い案があったら解答時にご提案ください。

73-9は攻方のみが連続で指し、最後の1手だけ受方に指させ、自玉を強制的に詰めさせるというルールです。本局の場合は攻方が21手連続で指して、受方が1手で詰めるので、21+1手という手数表記になっています。王手は最終手(攻方の21手目と受方の1手)のみ掛けることができますが、途中で王手を掛けたり、掛けられたりしてはいけません。

また、ここで使われているLocust(蝗)は、以前本作品展でも登場したことがありますが、「ジャンプ台となるのは敵駒だけ」、「ジャンプ台を取ってしまう」という点がGrasshopperと異なります。例えば、初手68玉などと指そうものなら、64蝗王によって「同蝗」と取られてしまいます。うっかり蝗の利きに入らないよう、気を付けて手順を進めてください。

73-10は第63回作品展から1年ぶりの登場となる会場健大氏による「透明駒」作品。「自玉を詰めろと言われても、玉がないじゃないか!」という抗議の声が聞こえてきそうですが、実は玉も透明になって盤上のどこかにいるのです。また、攻方は「持駒:なし」となっていますが、これは「見える持駒がない」という意味で、透明駒が持駒である可能性は排除されていません。もちろん本当に持駒がないこともあり得ます。皆さんの名推理で、見えない自玉を見事詰めてください。





(○が騎の利き)

【零】

利きのない駒。石(●)と同様不透過だが、取ることは可能。フェアリーチェスの Dummy に相当 (Zero ではない)。

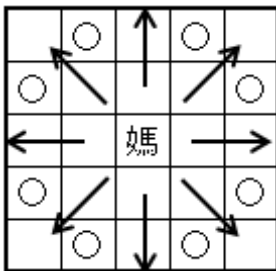
【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Amazon】(媽)

フェアリーチェスの Amazon。

クイーンとナイトを合わせた利きを持つ。



(○に着手する、または矢印の方向に走ることができる。)

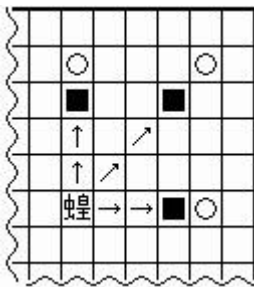
【連続自玉詰】

攻方のみが指定手数連続して指し、受方が1手で自玉を詰めざるを得ないようにする。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

【Locust】(蝗)

フェアリーチェスの Locust (蝗)。

クイーンの利きの方向にある敵駒を跳び越えその先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る。



(○が蝗の利き。 ■は敵駒。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていると跳べない。)

【透明駒】

位置・種類が不明の駒。

着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→透明駒の詳細及び例題は、WFP83号「透明駒のご紹介」等を参照してください。

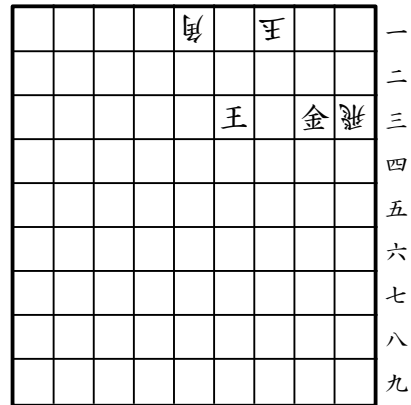
《第73回 WFP 作品展》

解答締切：2015年8月15日(月)

■ 73-1 上谷直希氏作

禁欲詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

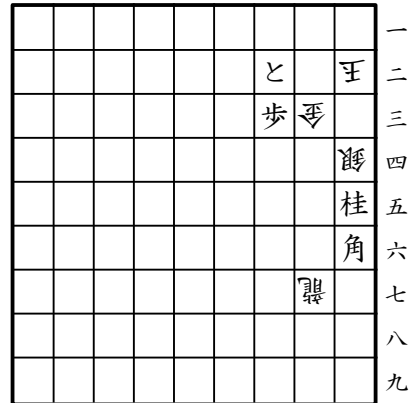


持駒 香

■ 73-2 上谷直希氏作

禁欲最善詰 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

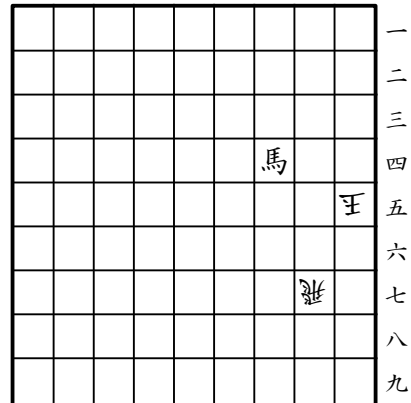


持駒 角

■ 73-3 上谷直希氏作

強欲詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金桂2歩









(1)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 126手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								馬	馬	一
								皇	皇	二
								皇	皇	三
								皇	皇	四
								皇	皇	五
								皇	皇	六
								皇	皇	七
								皇	皇	八
								皇		九

攻方持駒 香∞  
受方持駒 香∞

※色：1対6の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

(2)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 2760手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								馬	馬	一
								馬	香	二
								皇	皇	三
								皇	皇	四
								皇	皇	五
								皇	皇	六
								皇	皇	七
								皇	皇	八
								皇		九

攻方持駒 香∞  
受方持駒 香∞

※色：1対6の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

(3)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 162手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	皇	一
								皇	皇	二
								皇	皇	三
								皇	皇	四
								皇	皇	五
								皇	皇	六
								皇	皇	七
								皇	皇	八
								皇		九

攻方持駒 香∞  
受方持駒 香∞

※色：1対5の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

(4)

縦シリンダー盤安南多玉協力千日手 10800手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

								皇	皇	一
								皇	皇	二
								皇	皇	三
								皇	皇	四
								皇	皇	五
								皇	皇	六
								皇	皇	七
								皇	皇	八
								皇		九

攻方持駒 香∞  
受方持駒 香∞

※色：1対5の大桂馬、盤上の駒はすべて玉

### 解答要項

解答締切：2015年8月15日（土）

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。）

### ルール説明

#### 【縦シリンダー盤】

一段目と九段目の同じ筋同士が繋がった盤。

#### 【協力千日手】

先後協力して最短手数で初形に戻す。

#### 【安南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

#### 【多玉】

複数の玉を使用する。どの玉に対しても王手放置は禁手。

#### 【持駒：∞】

指定駒を無限に持っていることを示す。

（本局では双方が香を無限に持っている）

以上



## 推理将棋第90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90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2015年6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90回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第90回出題 担当 NAO

今月は第90回に因んで「9手詰難度ゼロ」の易問特集です。やさしい初級問題が並んでいますので奮って解答ください。

### ■本出題

#### 90-1 初級 鈴木康夫さん作

##### 三人の見た棋譜 9手

一枚の駒を2回打つ。駒の受け渡し方を推理しよう。

#### 90-2 初級 渡辺秀行さん作

##### 歩の遅早 9手

歩が成るのは9手目より前。7手目に歩が成る形を推理しよう。

#### 90-3 初級 NNNさん作

##### 浅い攻め 9手

先手は3手目以降3段目のみ。4回の3段目着手を推理しよう。

■締め切り前ヒント (6月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

#### 90-1 初級 鈴木康夫さん作

##### 三人の見た棋譜 9手

A「駒を打つと言うのは日本将棋独特のルールだよ。打たれて取られてを繰り返せば、所有者が何度も変わる」

B「将棋では別に珍しくないよ」

A「でも9手と言う短手数で詰んだ棋譜なのに、ある特定の一枚の駒が二回も打たれたんだ。その棋譜には不成の手はなかった」

B「僕を見た棋譜もそうだったよ」

C「君たちもかい！僕もだよ」

A「じゃあ、三人とも見た棋譜は同じだったのかな。僕を見た棋譜は小駒を打つ手はなかったよ」

B「僕を見た棋譜は後手陣の外に駒を打つ手があったよ」

C「僕を見た棋譜は一段目への駒打ちはなかったよ」

A「じゃあ、全員が別の棋譜をみていたんだね」

さて、三人の見た棋譜とはどんな将棋だったのだろうか？

(A~C 共通条件)

- ・9手で詰んだ
- ・特定の一枚の駒が二回打たれた
- ・不成の手なし

(個別条件、A, B, C 各々の手順を求める)

- ・(A)小駒を打つ手なし
- ・(B)四~九段目の何処かへ駒打ちあり
- ・(C)一段目への駒打ちなし

#### 90-2 初級 渡辺秀行さん作

##### 歩の遅早 9手

「9手で詰められちゃったよ。最初に62金としたのがダメなのかな？」

「途中で歩が成ったのが勝負の分けめじゃないか？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・2手目は62金
- ・最終手以外で歩が成った

---

90-3 初級 NNNさん作  
浅い攻め 9手

「隣の将棋は短かったなあ。9手だよ、9手。」

「先手は3手目以降3段目の手だけだったよね。」

「そうだね。敵陣には深入りしない慎重派だね。」

「後手もグレードの高い駒から順に指したりしなければもう少し粘れたのにね。」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・3手目以降先手は3段目の手のみ
- ・後手はグレードの高い駒※から順に指した

※注 駒グレードの高い方から順に玉飛角金銀桂香歩。本問後手はそのうち4種を着手。

## 推理将棋第9 1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9 0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2015年7月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第9 1回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

推理将棋第9 1回出題 担当 NAO

今月は第9 1回に因んで「9手詰難度ゼロ」の易問特集です。やさしい初級問題が並んでいまずので奮って解答ください。

### 9 1-1 初級 NAO作 二段目の悪手 9手

「さっきの将棋、あっという間だったね」  
「9手で詰まされちゃった。6 2金打に二段目の手で応じたのが失敗だったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・6 2金打に対して二段目の手で応じた

### 9 1-2 中級 はなさかしろうさん作 最後の角の手は 9手

「9手で詰んだとのことですが、何があったのですか」  
「角の手が何手かあったね。でも、1一角不成が最後で、その後は角の手はなかったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・角の手は1一角不成が最後

### 9 1-3 上級 渡辺秀行さん作 玉頭駒打戦法 9手

「昨日の将棋はどうだった？」  
「敵が不成としてきた駒を同金で取って直ぐ様敵の玉頭に打ったんだよ」  
「玉頭駒打戦法か、角頭歩突戦法なら聞いたことがあるけど。それでどうなったんだい？」  
「9手目に詰んで終局さ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・相手の不成の駒をすぐ金で取り、次の自分の手番でその駒を相手玉頭に打った※

※棋譜の一部に「駒Aの不成、同金(必要なら左、右など)、?、駒Aを玉頭に打つ」という4着手の並びがあったということです。

## フェアリー版くるくる作品展2

投稿が無かった為、半年以上開催できなかったフェアリー版くるくる作品展ですが、最近大活躍の上谷さんより2題（内1題はツインいやトリプルか）投稿頂きましたのでくるくる2の開催です。

くるくる3はキルケ協力詰。手順がちょっと趣向っぽい1作。くるくる4は3部作の協力千日手59の駒の種類が変わることで手順がどのように変化するでしょうか。

解答締切：2015年7月15日（水）

解答送り先：takuji@dokidoki.ne.jp たくぼん

### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 【キルケ】

駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。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。

### 【千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

### ヒント

くるくる3

合駒が2回出ます。先手王に逆王手がかからないように気をつけます。

くるくる4

流れは、初手59の駒を取る→後手に合駒させる→初形に戻す（当たり前ですが）

## くるくる3 上谷直希作

### キルケ協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			王						二
王									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

## くるくる4 上谷直希作

4-a

### 協力千日手 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
			飛	王					九

持駒 なし

4-b

### 協力千日手 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
			飛	王					九

持駒 なし

4-c

### 協力千日手 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
			飛	王					九

持駒 なし

# 第72回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第72回WFP作品展の結果を報告します。解答者は7名。攻防系の作品や超長編があったにもかかわらず、5名が全題正解という好成績でした。以下に今月の解答成績をまとめます。

## 〔第72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	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
詰ガエル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
若林	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
やよい	○	-	○	○	-	-	-	○	○	5
DD++	-	-	○	○	-	-	-	○	○	4

作品の方は惜しくも **72-2** に余詰が発生しました。解答者からの指摘は無く、機械検討による発見です。幸い修正不可能な余詰ではなかったもので、本文で修正図を紹介します。

### ■ 72-1 上谷直希氏作（正解6名）

#### 最善自玉詰 14手

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

持駒 金2 桂

#### 【ルール】

##### • 最善自玉詰

攻方は自玉がなるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべくそれを防ぐよう応じる。

#### 【解答】

33 金 同龍 52 飛成 42 龍 23 金 31 玉  
43 桂 同龍 32 金 同龍 23 桂生 同龍  
22 龍 同龍 まで 14 手

（詰上り）

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

持駒 なし

#### 〔変化〕2手目同龍のところ

- ・ 同桂は 52 飛成 42 合（31 玉は 23 桂 同龍 21 金 同龍 まで） 24 桂 31 玉 23 桂生 同龍 22 金 同龍 まで
- ・ 31 玉は 43 桂 同龍 42 金打 同龍 22 金 同龍 まで

#### 【作者のコメント】

早速 Worst1.exe を使わせていただきました。習作なので投稿しないつもりが、友人にそこそこ好評ですんなり翻意してしまうのでした。駒を捌ききる清涼感があれば嬉しいです。

#### 【解説】

自玉詰は詰める気のない受方に、無理やり自玉を詰めさせるルールです。従って、自玉を詰める種駒を遠くから運んでくる作品は珍しくありません。でも、本局の龍は 34→33→42→43→32→23→22 という複雑な経路を辿るので、「運搬」ではなく「翻弄」という言葉が良く似合います。

本局は序に少し変化があります。一番面倒なのが2手目の変化。初手 33 金は上部脱出の防止に必要な手ですが、この手に対し「同龍」「同桂」「31 玉」の3つの応手があります。作意の「同龍」以外はどれも早く詰むことを、上記の〔変化〕で確認してください。11 玉を龍で詰めるには「21 龍」と「22 龍」の2つの形があり、応手に応じて使い分けるのがポイントです。

変化は4手目にもありますが、龍移動合以外の合駒は 22 金 同龍、31 玉と逃げるのは 22 龍 同龍で、どちらも容易に詰みます。この変化は選択肢の幅は広いですが、深度が浅いので、2手目の変化よりは易しいと思います。

4手目 42 龍と決まってからは、いかにも「自

玉詰」らしい展開。受方は選択肢のない一本道のレールの上を走ります。2手目と4手目で変化を読まされた分、捨駒連発で玉以外の攻駒がすべて消える収束は気分爽快ですね。

ところで本局には「最善」、つまり攻方最短を強制する条件が付いているのですが、これが無いとどうなるのでしょうか？

具体的な手順を示すのは難しいですが、初手 23 桂成 31 玉 32 金 同龍 同圭 同玉 44 桂 以下、二枚龍で合駒を稼ぎなら玉を追い回す凶悪な手順で余詰みそうです。以下に、受方持駒が少ない場合の参考図をお見せしますが、受方の持駒がもっと多くても、同様の手順で無理やり自玉を詰めることができます。

【参考図】二枚龍による典型的な余詰筋

自玉詰

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

攻方持駒 飛 金 桂  
受方持駒 金 銀 桂 歩

44 桂 31 玉 21 飛 42 玉 52 桂成 32 玉  
33 金 同桂 22 飛生 31 玉 33 飛成 32 金  
41 圭 同玉 32 龍 51 玉 31 龍 41 金  
42 飛成 61 玉 41 龍寄 51 銀 52 龍寄  
71 玉 51 龍寄 61 桂 62 龍引 81 玉  
61 龍右 71 桂 72 龍引 91 玉 71 龍右 81 歩  
82 銀 92 玉 81 龍上 83 玉 73 龍 94 玉  
93 銀成 95 玉 84 龍右 96 玉 85 龍 97 玉  
88 龍 96 玉 87 龍引 95 玉 94 全 同玉  
85 龍 93 玉 84 龍 92 玉 94 龍 93 銀  
83 龍上 91 玉 93 龍寄 81 玉 83 龍上 71 玉  
82 龍直 61 玉 63 龍 51 玉 41 金 同玉  
52 龍寄 31 玉 33 龍 32 金 22 龍 同金  
21 金 同金 まで 78 手

(※この手順はあくまで一例です。  
攻方最短の保証もありません。)

自玉詰は油断するとすぐ余詰が発生する危険なルールです。でも余詰を防ごうとすると、

あまり大胆な構図が取れません。ですから、自玉詰を作る場合は「最善」の条件を付加し、攻方最短を強制するルール下で創作するのが現実的だと私は思います。

【短評】

若林さん

かしこを解くのはおそらく 10 年ぶりでしょうか。自信はありませんが、龍を翻弄するらしい手順になったので送ってみます。

変寝夢さん

やはり最善自玉の方が最終2手を限定しやすいただけあって、清廉な感じがします。

たくぼんさん

最近普通詰将棋でも見る龍翻弄物ですね。移動合は普通詰将棋ではなかなか入らないでしょう。

一乗谷酔象さん

打ちにくい初手の 33 金。不思議な感触。

やよいさん

王以外の攻方駒が最後に全て消えるのが良いです。

詰ガエルさん

龍の翻弄が楽しいです。  
解答を書いている龍の軌跡が同じ場所を一回も踏んでいない事に気付き驚きました。

☆これは良い着眼点ですね。

翻弄物は最近流行っていますが、移動地点の重複がなく、軌跡に自明な規則性のない翻弄物は価値が高いと思います。



■ 72-2 上谷直希氏作 (正解 5 名) ※余詰

禁欲詰 15手

										一
				角					料	二
									王	三
								香		四
									糸	五
						王			桂	六
										七
										八
										九

持駒 香

【ルール】

・禁欲

駒を取らない手を優先する。

【解答】

14 香 同玉 41 角生 32 銀 同角成 23 角  
 25 銀 13 玉 14 銀 同角 同馬 同玉  
 32 角 13 玉 23 角成 まで 15 手

(詰上り)

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

持駒 なし

〔変化・紛れ〕

※ここでは作者自身による投稿時の変化・紛れを、ほぼそのまま転載します。当時は「禁欲詰」の機械検討はできませんでした。

■ 変化

○4 手目

単純に 23 合は同角成で詰み。

そのため 32 に捨合し、持駒を邪魔駒にするのが狙い。駒を取る以外の王手がある場合、そちらの選択肢を優先しなければならない禁欲ル

ールならではの抵抗です。

・歩 or 香合は同角成、23 合とした局面でやはり 23 同馬以外の王手がないので、単純に馬で合駒を取って詰み。

・桂合は同角「生」、23 合、26 桂 (駒を取らない王手を強制される)、13 玉、23 角成※で詰み。

3 手目または 5 手目で角を成ってしまっていると、※の局面で 22 馬や 31 馬といった、駒を取る以外の王手の余地が発生してしまい 23 角成とできない。

この桂合の変化は他の飛、角、金合に応用ができる。

・金合、飛合も同様に同角不成、23 合で 13 金 (飛)、同玉、23 角成。

○6 手目

・ナナメに利かない合駒の場合、作意と同様に進んだ 25 銀打~14 銀に対して同玉しかなく、目的であった持駒の消去を達成し、23 馬とフィニッシュできる。

・銀 (金) 合は前述の 14 銀に対して同銀 (金)、22 馬まで。

斯くして 6 手目は逆王手ができる角合で決定。14 同馬、同玉とした局面はちょうど盤面の角が持駒に移動しただけ (こういった微小変化が好きなのです)。そこで再び 41 角打などと攻めてしまっは元の木阿弥。捨合を許さぬ 32 角打で今度こそ決着となります。

双玉配置に作為的な印象が無いと言えば嘘になりますが、自身で王手をかけることのない駒を配置しなければならない事情もあり、部分的には必然性を確保できている？

■ 不安な紛れ (機械検討ができないルールですから…)

○初手 23 香成

14 玉に 13 杏では同玉、14 香、22 玉、13 玉、13 香成、11 玉、22 杏、同玉で正真正銘不詰。

残るは 25 角成ですが、23 玉、24 馬、32 玉、33 馬、41 玉などとでもした局面は、いくら取禁に似た環境下であるとはいえ捕まえるのは難しいと判断しました。

○3 手目 41 角成



不成ならば変化は問題なく割り切れることは上述の通りです。しかし3手目を成生非限定としないためにも、41角成ならば絶対的不詰である分岐が欲しいところです。

特に41角成に対して32飛合～23金合として、以下13飛、同玉、31馬、14玉、13馬、同金とする紛れは、信頼度が高いのではないのでしょうか。

他には32桂合も比較的安全と思います（同馬、23歩合、31馬、22桂合、23香成、同玉、32馬、13玉、15歩、同桂…）。

#### ○5手目同角不成

以下23合に25銀、13玉、14銀、22玉の局面で

13銀は33玉、43角成、同玉で攻め切れ。

よって21角成が考えられます。不安なところですが、33玉、43馬、32馬、11玉、33馬、21玉（22合でも大丈夫だろうと思います）、32馬、11玉…と千日手の展開にするなどして捕まらないと考えています。

検討力がないので、読み抜けがなければいいのですが…

#### 【作者のコメント】

持駒が邪魔駒になる場合がある禁欲ルール。この狙いの表現はかしこに向いているという確信は以前からありました。明快な形にするのは想像以上に難しかった…！

角を据えればどうあがいても即詰みに見える局面から繰り広げられる、不思議な延命策と角不成の事前工作が狙いです。

角を据えなおす展開は意地でも表現したかったところ。ストーリー性が演出できていれば嬉しいです。あとは余詰がないことを祈るばかり……。

#### 【解説】

攻防系禁欲の奥の深さを示す一局。余分に合駒を取らされないよう、遠くの角を近くの角に置き換えるのが構想の核ですが、これに成・不成の対比を絡ませ、まるで「打診中合」に見えるような不思議な応酬が繰り広げます。

手順を見ていきましょう。初手は玉を角筋に呼ぶ妥当な手。3手目さっそく角不成という注目すべき手が出てきます。ここで角を成っては、32に角または桂を合駒されて不詰。この合駒は

相手を強力にすることによって、駒取り以外の筋を可能にして逃れるという「禁欲」ならではの受けなのです。

角不成に対しては銀合が最善。攻方に渡す駒が銀なら25銀13玉の後も14銀の手が残るといっていますが、なぜ金合ではないのでしょうか？ 実は金合だと「同角生」と取った後、23合駒に対して金を13から打つ早詰があります。つまり金合で作意同様に詰ませた解答は変別解となります。作意の銀合の場合は「同角成」とするのが巧妙。これは14銀に22玉と脱出する手を防ぎ、14銀を取る手を強制するのです。合駒によって角の成・不成がコロコロ変わるので、頭がクラクラしそうですね。

銀合後も受方は依然絶体絶命の状況。23に合駒すると「禁欲」ルールで延命を図れますが、25銀以下の詰筋をどう凌げば良いのでしょうか？

ここで、23の合駒を角にするのが受けの妙手。これなら14銀を同角と取った手が逆王手なので同馬とせざるを得ないわけです。

さて、相手の選択肢を増やし過ぎず減らし過ぎず、絶妙のバランスの上に成り立つ応酬を経ると盤上の角が持駒になっています。これを41に打ってしまうと3手目に逆戻りですが、そんなことをする人はいませんね。待望の13手目32角に対して合駒は同手数駒余り（これが「禁欲最善詰」ではなく「禁欲詰」で出題せねばならない理由）なので13玉と逃げ、23角成まで詰上ります。最終手23香成以下でも詰みますが、これは最終手余詰として無視されます。

以上のように、本局は「禁欲」の性質を最大限に活かした素晴らしい作品でしたが、複数の余詰がありました。一つは、作者が心配していた5手目同角生の紛れ、もう一つは9手目22馬の紛れです。

#### 〔余詰1〕5手目同角生

14香 同玉 41角生 32銀 同角生 23飛  
25銀 13玉 14銀 22玉 21角成 33玉  
43馬 22玉 13銀生 11玉 33馬 22金  
12銀成 同玉 23香成 11玉 13飛 21玉  
32杏 同金 11飛成 まで 27手

#### 〔余詰2〕9手目22馬

14香 同玉 41角生 32銀 同角生 23飛  
25銀 13玉 14銀 22玉 22馬 同玉  
23香成 31玉 42角 41玉 51角成 31玉  
41馬 21玉 31馬 11玉 22杏 まで 21手

いずれも「禁欲」の取禁的な性質を利用した手順ですが、特に後者の余詰が強力で、修正は容易ではありません。作者は修正図で歩を2枚追加せざるを得なかったことを嘆いていますが、これでも少ない駒数で済んだ方だと思います。

〔修正図〕（※作意不変）

禁欲詰 15手

					角	歩				皇
						歩				王
								香		
										將
						王				桂

持駒 香

作者のコメント：

「33歩を置いたことで5手目角生の逃れ方が変わります。(14銀、22玉の局面で21角成には取るしかなくなる) ああ、みっともない配置です。」

原図が素晴らしかっただけに、修正図に関する作者のコメントにも無念さが滲みます。でも、本局が攻防系のフェアリーの持つ奥の深さや可能性を示した意義は失われません。協力系偏重の現在のフェアリー界だからこそ、今回の余詰で委縮せず、攻防系フェアリー再興の機運を盛り上げてくれることを期待します。

【短評】

変寝夢さん

透明駒を思わせるような、虚々実々の攻防が見事。中でも5手目の成が、奥行き深い手(敢えて自分の手を広くして不利に見える)でこれを発見して、詰んだと確信した。となると初手の生は打診なのかな。あと最長手順探しのキーが逆王手とは意外だった。

たくぼんさん

変化の角合の為の不成が深い味付けですね。

若林さん

先に第73回作品展の禁欲2題がいい練習になりました。41角では延命でき、32角なら詰む意味付けがとても気に入りました。かしこならではの佳作。

一乗谷酔象さん

角合の抵抗があった。

詰ガエルさん

禁欲特有の中合手筋に態度保留の不成、逆王手目的の角合に持ち駒を増やさないための近打と素晴らしい内容ですね。どうしたらこんな作品が作れるのか謎です。

☆解答者はすべて作意解で双方解はなし。

私がフェアリーを始めた時代にはfmも存在せず、出題された作品が不完全作で潰れるのは日常茶飯事でした。出題された作の半数以上が潰れることも珍しくなかったのです。不謹慎かもしれませんが、この余詰で自分がフェアリーを始めたころを思い出し、少し懐かしい気分になってしまいました。とはいえ、余詰を防げればそれに越したことはないので、これを機にWorst1.exeに長手数余詰を検出する機能を追加しました。仕様確定後、一定の動作確認を終えたら、一般公開しようと思います。

■ 72-3 変寝夢氏作 (正解7名)

二玉協力詰 5手

						王				

攻方持駒 香鬣

受方持駒 象

※鬣: Lion

象: 酔象 (成ると太: 太子)

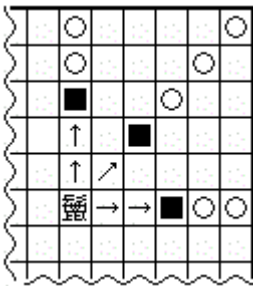
【ルール】

•二玉詰 (多玉詰)

複数の玉を使用する。  
どの玉に対しても王手放置は禁手。  
王手を外せなければ詰み。

•Lion (鬣)

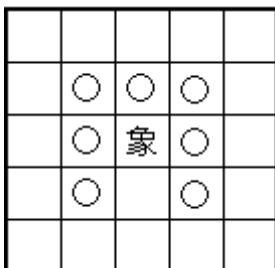
フェアリーチェスの Lion。  
クィーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスを着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



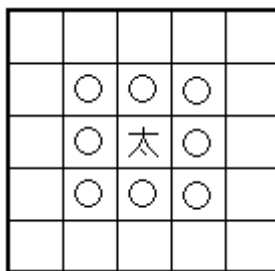
(○が鬣の利き。  
■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

•酔象 (象)

中将棋の酔象。後方以外の周囲7マスに進める。成ると太子 (太) になり、二枚目の玉として使える。



(○が象の利き)



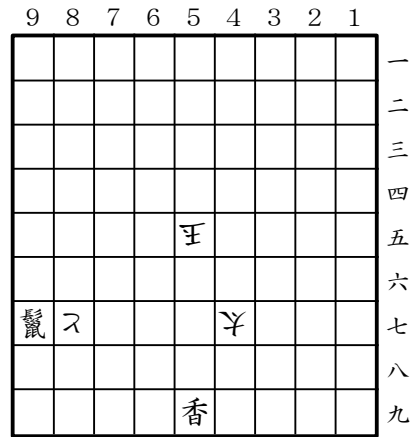
(○が太の利き)

(補足)

- 1) 酔象が成る条件は将棋で成る条件と同じ。  
中将棋のように敵陣に入るときや、敵陣で敵駒を取るときしか成れなかったり、四段目で成ったりすることはない。
- 2) 中将棋等で太子ができた場合、一方を取って他方を詰める必要があるが、今回の出題はどちらかを取れば良い。

【解答】

59 香 56 象 57 鬣 47 象成 97 鬣 まで 5 手  
(詰上り)



攻方持駒なし  
受方持駒なし

【作者のコメント】

最終の両王手が狙い。

【解説】

将棋の格言に曰く「両取り逃げるべからず」。でも、取られそうな駒が両方とも玉だったら、どうなるでしょう？

二玉詰では二枚の玉に「両取り」を掛けて、一度に受けられないようにするのが手筋です。でも本局の「両取り」は、一枚の駒による普通の両取りではありません。二枚の玉に二枚の駒で同時に王手を掛ける「両王手」のような「両取り」なのです。普通「両王手」というと1枚の玉に2つの駒で王手を掛けるものなので、相違を明確にするためには、既存の言葉を流用するより、「複王手」などのような別の言葉を作った方が良いのかもしれませんが。

用語の問題はさておいて、本局における最終手の効果は正に「両王手」そのもの。詰上りを見てください。59 香による 56 玉への王手と、97 鬣による 47 太への王手を同時に防ぐ手段はありません。もし、受方に駒があれば 57 合で両方の王手を防ぐことができますが、あいにく持駒制限がされていて、受方は合駒を持っていないのです。

また、この詰上りにより初手 59 香は限定打だったことも分かります。初手 58 香だと、最後に「58 太」で逃げてしまうのです。「両王手」も万能ではないのですね。

解図に当たっては「87 と」が大きなヒント。Lion がこれをジャンプ台にするような手順を探せば、手順の絞り込みは難しくないでしょう。また、今回の作品はあくまで「二玉詰」の枠内で酔象を使った作ですが、出題時にコメントし

たように、酔象入りの詰将棋には、中将棋本来の酔象と同様に「玉と太子のどちらかを取り、残った方も詰めると詰み」というルール設定で作られたものもあります。二玉詰仕様の酔象とは随分、振る舞いが異なるはずなので、こちらの分野の作品も見てみたいと思います。

【短評】

**若林さん**

最終手の感触はちょっと気持ちいい。

**たくぼんさん**

87との存在価値を考えれば見えてくる。  
ヒント付という感じ。

**一乗谷酔象さん**

酔象入りは解いておかないといけません。

☆普段はフェアリー駒にあまり熱心でない「酔象」氏もさすがに本局は素通りできませんね。

**やよいさん**

初手うっかり58香とすると、「両王手」を外されてしまう。

**詰ガエルさん**

初手がちゃんと限定打になっているのがいい。

**DD++さん**

両王手に57合の珍手妙防がありそうな形だけど駒台に駒がない……ってことでいいんですよね？（未使用通常駒は後手駒台に乗っていないんですよね？）。

☆受方持駒は「象」のみで、他はなしです。  
本作品展でフェアリー駒以外が標準駒数のときは、「残り駒全部+象」のように表記するか、持っているすべての駒を明示します。



■ 72-4 変寝夢氏作（正解7名）

協力自玉詰6手

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

持駒 鬣象

※鬣：Lion

象：酔象（成ると太：太子）

【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。  
（※本局は「太子」を詰める）

【解答】

23象 25玉 21鬣 24飛 13象成 22金  
まで6手

（詰上り）

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

持駒 なし

【作者のコメント】

24飛は逆王手ではないのです。

【解説】

自玉がない自玉詰。まるで名辞矛盾ですが、出題ミスではありません。自玉は途中で「作る」のです。そう、酔象を成って太子を作り、それを玉として詰めるわけですね。

そうすると手順の骨格は自然に決まります。

まず、6手で自玉を詰めるには、5手で太子を作らねばなりません。太子は曲がりなりにも「玉」ですから、太子で直接王手することはできません。従って、酔象が成る手は開き王手になります。開き王手の軸になるのは **Lion** ですが、**Lion** にはジャンプ台が必要です。ですから酔象を先に打って、次に **Lion** を打つという順番も決まります。これで、攻方の手は「象」「鬣」「象成」の順に決まり、受方の手も「玉移動」「合駒1」「合駒2」に自然に決定します。厳密に言えば、受方の最終手は「合駒1の移動」という可能性もありますが、**Lion** は合駒を取れないので、大抵は合駒を増やした方が詰みやすいと考えられます。

このようなストーリーが組み立てられれば、後は可能な組み合わせを、有力なものから試すだけです。酔象の後ろの方の利きを使って王手を掛け、玉を遠い方の **25** へ移動させるのはやや意外な展開。これは酔象が成れる位置を確保するために生じる現象です。もし初形が **12** 玉なら「**23** 象 **21** 玉 **24** 鬣 **22** 歩 **13** 象成 **23** 金 まで **6** 手」というような、上から押さえる平凡な詰め筋が使えるのですが、本局で同じように上から行くと、酔象が成ることができません。解答者の感想を読むと、作意の **25** 玉は感覚的な不利感を伴い、想像以上に見えにくい手だったようです。

【短評】

**若林さん**

象打、玉移動、Li打、合駒、象成、合駒とほぼ必然の手順なのに結構考えた上に一度誤解を送付。参りました。

**たくぼんさん**

1路遠くに **25** 玉が上手い。  
24玉でかなり考えました。

**一乗谷酔象さん**

4手目鬣から遠い方、酔象の背後から先に打つ。

**やよいさん**

裸玉に少し身構えましたが、割とすぐ解けました。**Lion** の動き方によりやく慣れてきました。

☆**Lion**に限らず、フェアリー駒は「慣れ」が大

きいと思います。できれば例題を多く出して、解答者の皆さんが感覚を身に着けた段階で本命作の解答募集をしたいのですが、そうするのはなかなか難しいですね。

**DD++さん**

入玉形で鬣が最奥にあると想像以上に詰まないものなのですね。

最初は **22** 鬣と **14** 龍かと思ったのですがここで飛車が成れるはずありませんでした。

■ **72-5** 変寝夢氏作 (正解5名)

背面協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
						王			二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 駱

※駱：Camel

【ルール】

•背面

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

•Camel (駱)

Camel はフェアリーチェスの駒。  
3対1の方向に跳ぶ八方桂。

		○		○					(○が駱の利き)
○								○	
			駱						
○								○	
		○		○					

【解答】

61 駱 62 飛 31 駱 63 玉 62 駱 94 玉  
54 飛 55 角 93 駱 まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

66-8 に似ているような似てないような・・・。

【解説】

第66回 WFP 作品展で「騎」と背面の組合せを披露してくれた変寝夢氏。本局も性能変化ルールと八方桂の組合せですが、今回は「騎」よりも跳躍距離が大きい Camel (駱) を使った作品です。

背面ルールなので、できれば桂や香を手に入れて玉の背後から打ちたいのですが、Camel の跳躍の大きさが災いし、なかなかうまく行きません。簡単に手に入るのは飛なのです。

ある条件下では Camel のように足の長い駒ではなく、足の短い駒でも同様の (桂香より飛を入手しやすい) 現象が起こる場合があります。例えば持駒が銀で駒が成れないと仮定してください。この場合は「41 銀 42 飛 31 銀 33 玉 42 銀」で飛を入手できます。Camel の場合、距離が少し横に間延びしていますが、同じ要領で飛の背駒を取ることができます。本局で出てくる飛の入手法は、Camel 固有のものではなく、背面や対面のような性能変化ルールに共通したパターンとってください。

飛を入手してからは 66-8 と同じパターンで詰上げます。角の背駒で飛を変身させ、八方桂の利きのうち半分を一度に抑え、最後は玉と Camel の利きを交換してとどめです。

初めてこの種の作品に取り組まれた方は、フェアリー駒と性能変化ルールで頭がクラクラするかもしれませんが、実際には駒の入手法も、玉の詰め方も基本に忠実な作品です。基本から外れた「離れ技」が見られるのは次局です。

【短評】

たくぼんさん

駒を取るとしたら金だが上手くいかない。序の4手で光明を見出し詰上りに感嘆。

若林さん

Ca 単騎ではほぼ詰まないのので背駒を最短で取って収束。とか思っていたら次で……。

一乗谷酔象さん

奪った飛を 55 角で上下に角筋を効かす。

詰ガエルさん

解くのに苦労しました。詰め上がりが綺麗ですね。

☆解けてみれば基本手筋の組合せなのですが、慣れない駒に性能変化が加わると、やっぱり解くのは難しいですね。短評からも苦労が伝わります。

■ 72-6 変寝夢氏作 (正解5名)

対面協力詰 9手

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

持駒 駱

※駱: Camel

【ルール】

•対面

敵駒と向かい合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【解答】

63 駱 62 角 45 駱 44 飛 25 駱 24 角  
61 駱 31 玉 32 駱 まで 9 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

退路を飛と角で塞ぐのが滑稽。

2 1 玉からの 1 1 手もある。がこの図だと面白いことに、持駒を 14 リーパー（ジラフ）、16 リーパーでも同様の手順が成立し 15 リーパーだとおまけの余詰があるが、割と面白い手順なのです。

【解説】

局面は前局とまったく同じで、違いはルールが「背面」から「対面」になったこと。つまり上下関係が逆になったわけです。でも、手順は上下対称ではありません。それどころか、手順の構造がまるっきり違っています。何しろ本局では1枚も駒を取らないのです。

普通に考えると、桂ならともかく八方桂で、駒を取らないで詰めるのは不可能に思えます。玉が八方桂に変わった時の飛び先を全部対駒で埋めなければいけないからです。でも、本局ではそんな虫の良い手順が成立しています。

3 つもの飛び先を全部対駒で埋めて単騎詰にするという凝った手順は、裸玉から出てきたにしては出来過ぎの感があり、今回のシリーズ3作の中では、一番面白い作品だと思います。

前局のような飛を取る手順が成立しないのも面白いところ。上下を逆にして前局と同様の手順を踏むと、「63 駱 62 飛 33 駱 61 玉 62 駱」までは行くのですが、この後そのまま続けると玉が盤外に飛び出してしまいます。盤内に収めようとようとして 92 玉と跳んでも後が続きません。大きく跳ぶ駒を使う時は、盤サイズの限界が手順に大きな影響を与えるわけですね。

本局と前局はルールを「背面」「対面」と上下逆にすることで対比を強調しているわけですが、ルールは「背面」のままで玉位置を 38 にしても

同様の手順が成立します。ルールを変えるか配置を変えるかは、作者の選択次第です。

また、作者のコメントではもっと跳躍力の大きいリーパーに関しても言及されており、本局の手順が Camel 固有のものでないことが示されています。実は私たちが知らないだけで、凝った手順が自然な形の中に潜んでいる例は、まだまだあると思います。

【短評】

たくぼんさん

対面のほうが考えやすい。  
それにしても楽しい手順。

若林さん

こちらは単騎詰でした。  
これはツインにしない訳ですね。  
好みはこちらです。

一乗谷酔象さん

単騎詰とは参りました。72-5 と同じ筋を追うが、63 駱 62 飛 33 駱 61 玉 62 駱 92 玉 で駱が邪魔をして 52 飛が王手にならない。

詰ガエルさん

面白い。

☆皆さんの短評は本当に短めですが、本局の面白さを語るのに多弁は無用ですね。

■ 72-7 変寝夢氏作（正解5名）

対面協力詰 13手

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

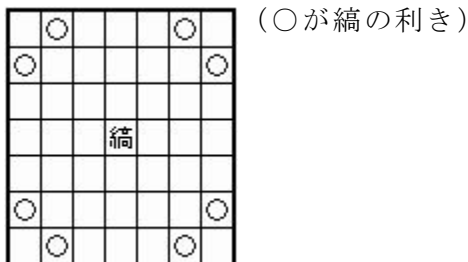
持駒 縞

※縞：Zebra

【ルール】

- Zebra（縞）

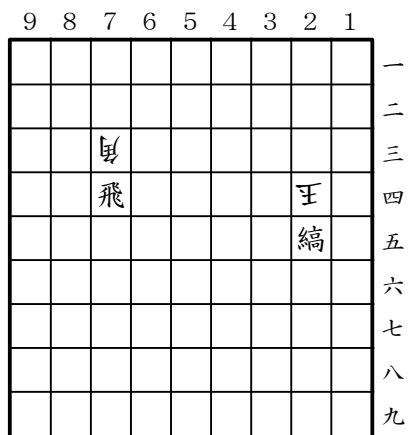
Zebra はフェアリーチェスの駒。  
3対2の方向に跳ぶ八方桂。



【解答】

54 縞 53 飛 14 縞 41 玉 42 縞 24 玉  
25 縞 52 玉 53 縞 24 玉 74 飛 73 角  
25 縞 まで 13 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

大足リーパーらしい細かい揺さ振りが好み。

【解説】

Zebra は Camel より大きく跳ぶことができますが、それは目が粗くなるのと同義語で、玉を詰めるには却って不便です。本局の手数が少し長めなもの Zebra の不便さの影響です。

本局における手順の基本構成は 72-5 と同じ。つまり 2 手目に発生させた飛を取って、その飛を角に変身させて八方桂になった玉の脱出防止に使うのです。ただ、解答者の中には「72-5 と同じ手順のはずはないから、2 手目は角対なのでは…？」と、深読みする方もいらしたかもしれません。実際、「54 縞 53 角 32 縞 63 玉 64 縞 35 玉 36 縞 52 玉 53 縞…」等の紛れは有力です。

作意は素直に 72-5 と同じ飛対で、異なるのは飛を取るまで余分に手数を掛けないといけないことです。足が長い駒の不便さが実感できる一

局だったと思います。

【短評】

たくぼんさん

金が取れないもどかしさ。  
72-5 で予習したので何とかです。

若林さん

54Ze、53 飛、14Ze、13 角以下の 15 手解（13 角が残るので左右非対称）に散々はまりました。41 玉に気づいた瞬間飛車の斜めに Camel が移動して終了。対駒を最短で取って収束、という構成は 72-5 と同じですね。

一乗谷酔象さん

9 手目に駒を取る手段はいくつかありそうだが、飛を取る順は限られますね。

詰ガエルさん

最初は 54 縞、53 角、32 縞、の手順を読みましたが、事前に 72-5 を解いていたのですぐ本手順に気付くことが出来ました。  
10 手目が非限定で一瞬おかしいと思いましたが、左右対称なので不問ということですね。

☆ 9 手目に途中左右対称形になりますが、本作品展では途中左右対称形からの左右対称解は同一のものとして扱い、非限定とはみなしません。





■ 72-8 変寝夢氏作（正解7名）

『シールドマシン』

アンチキルケ連続協力詰 517+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

手		と	と	●			と	●	一
歩	●	●	歩	と		歩	歩	と	二
●	と	と	●	●	歩	●	●	と	三
と	歩	と	と	と	●	●	●	と	四
と	●	歩	●	と	と	●	と	歩	五
と	●	●	●	歩	と	と	●	●	六
と	●	と	と	●	●	●	●	王	七
と	●	と	●	と	●	●	金		八
●	と	と	●	●	と	歩	歩	王	九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※●は不透過・不可侵の領域

【ルール】

•アンチキルケ

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

- 1)成駒は成ったまま戻る。
- 2)戻り位置に駒があったり、自玉に王手が掛かったりするため、戻れない場合は戻らない。
- 3)駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4)金銀桂香（成駒も含む）が5筋で駒取りを行い、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

•連続協力詰

受方が連続して指して最短手数で受方の玉が1手詰となる形を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

•石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。  
飛び越すことは可能。

【解答】

(※たくぼん氏の解答を流用させて戴きました。)

81 圭 71 圭 / 81 圭 (71 と消去)

71 圭 61 圭 / 81 圭 (61 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 / 81 圭 (52 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
(21 と消去)

12 圭 / 21 圭 (12 と消去)

12 圭 13 圭 / 21 圭 (13 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 / 21 圭 (14 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 / 21 圭 (25 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 / 21 圭  
(36 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 / 21 圭  
(46 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭

45 圭 / 21 圭 (45 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
55 圭 / 21 圭 (55 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
55 圭 54 圭 / 21 圭 (54 と消去)

12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
55 圭 54 圭 64 圭 / 81 圭 (64 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 / 81 圭 (74 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 / 81 圭

(73 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 / 81 圭  
(83 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭  
94 圭 / 81 圭 (94 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
95 圭 / 81 圭 (95 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
95 圭 96 圭 / 81 圭 (96 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

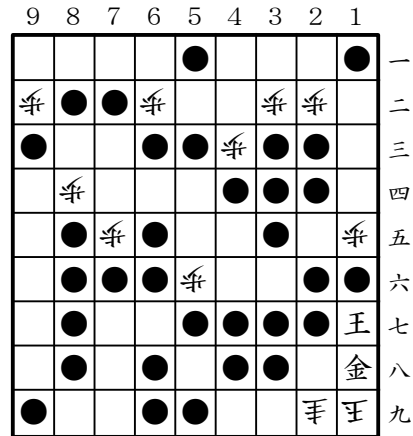
55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
95 圭 96 圭 97 圭 / 81 圭 (97 と消去)

71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭

55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 / 81 圭 (98 と消去)  
 71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 / 81 圭  
 (89 と消去)  
 71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 / 81 圭  
 (79 と消去)  
 71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭  
 78 圭 / 81 圭 (78 と消去)  
 71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 78 圭  
 77 圭 / 81 圭 (77 と消去)  
 71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 78 圭  
 77 圭 67 圭 / 81 圭 (67 と消去)  
 71 圭 61 圭 52 圭 42 圭 41 圭 31 圭 21 圭  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 78 圭  
 77 圭 67 圭 58 圭 / 21 圭 (58 と消去)  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 78 圭  
 77 圭 67 圭 58 圭 49 圭 / 21 圭 (49 と消去)  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 78 圭  
 77 圭 67 圭 58 圭 49 圭 39 圭 / 21 圭  
 (39 歩消去)  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭  
 95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 78 圭  
 77 圭 67 圭 58 圭 49 圭 39 圭 29 圭 / 21 圭  
 (29 歩消去)  
 12 圭 13 圭 14 圭 25 圭 36 圭 46 圭 45 圭  
 55 圭 54 圭 64 圭 74 圭 73 圭 83 圭 94 圭

95 圭 96 圭 97 圭 98 圭 89 圭 79 圭 78 圭  
 77 圭 67 圭 58 圭 49 圭 39 圭 29 圭  
 18 金 まで 517+1 手

(詰上り)



持駒 なし

【作者のコメント】

物騒な初形の割に分かり易い手順かなと思います。作ってみて案外手数は伸びないなという印象でした。

【解説】

シールドマシンは掘削機のこと。ギリシャ神話のシーシュポスのように、岩盤を一つ崩すたびに刃が欠け、修理のため最寄りの基地に戻ります。何という難工事なのでしょう。

掘削機の目指す目的地は 29。ここに圭を運べば 18 金の 1 手詰が実現するのですが、「アンチキルケ」の働きで駒を取るたびに所定位置に戻されてしまいます。

圭の戻り位置は桂の戻り位置と同じ。つまり 81 か 21 の近い方です。つまり左辺で駒を取ったときは 81 に戻り、右辺で駒を取ったときは 21 に戻ります。5 筋で駒を取ったときは 81 と 21 のどちらを選んでも良いのですが、手数が少ない 21 を常に選びます。

以上の基本事項さえ押さえれば、解図はほぼ終了です。この仕組みを発展させれば、いくらでも凝った手順にできそうですが、素材の味をそのまま残し、あっさり仕上げるのが、作者の好みなのでしょう。

【短評】

若林さん

とりあえず手数を度外視して詰ますまでは一瞬、手数勘定にちょっと時間をつかい、妙な短縮手順がないことにほっとしつつちょ

っと寂しさを感じるのに数秒。  
この問題、本題は手順ではなくタイトルのその心は、という気がしますが閃かず。

たくぼんさん

駒を動かしたら解けるんですが、もうちょっと凝った作品にも進化していきそうですね。今後に期待の分野でしょうか。

一乗谷酔象さん

一個づつと金の積み木を崩していく。  
51 を空けておいて玉が 51 に戻る余地を残したかったが 51 と 29 の両方を塞ぐのは難しいか？

やよいさん

「掘っては押し戻され、掘っては押し戻され」というイメージですね。

DD++さん

このままではただの算数の問題なので、何か1つ工夫が欲しかった気がします。盤面が2つに分断されていて、5筋の駒取りで適切に戻らないと玉がない側に圭が閉じ込められる、とか。

☆同感です。むやみに難度を上げる必要はありませんが、手順の単調さを避けるため、どこかにスパイスが欲しいところです。特に5筋の駒取りの時、戻り位置の選択をする場面が一つくらいは欲しかったですね。



■ 72-9 変寝夢氏作 (正解 7 名)

『玉環』

二玉協力白玉詰 4626手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 金

※盤上の駒 (玉龍金銀) はロイヤル駒

受方持駒の金は通常の金

●は不透過・不可侵の領域

【解答】

以下のように略号を定義する。

A(X) = 「11 龍 12 金 同龍 24 金 X 金 同金」

a(X) = 「11 龍 12 金 同龍 24 金 X 金 同玉」

B(X) = 「21 龍 22 金 同龍 14 金 X 金 同金」

b(X) = 「21 龍 22 金 同龍 14 金 X 金 同玉」

同金が複数可能な場合はすべて時計回りの移動として、元位置の記譜表記は省略する。

(詰手順) ※玉が動く手順を下線で強調

- A(26) B(35) A(45) B(55) A(65) B(74)
- A(63) B(53) A(42) B(51) A(61) B(71)
- A(81) B(91) A(92) B(93) A(94) B(95)
- A(96) B(97) A(98) B(99) A(89) B(78)
- A(67) B(57) a(58) B(49) A(38) B(37)
- A(26) B(35) A(45) B(55) A(65) B(74)
- A(63) B(53) A(42) B(51) A(61) B(71)
- A(81) B(91) A(92) B(93) A(94) B(95)
- A(96) B(97) A(98) B(99) A(89) B(78)
- a(67) B(58) A(59) B(49) A(38) B(37)
- A(26) B(35) A(45) B(55) A(65) B(74)
- A(63) B(53) A(42) B(51) A(61) B(71)
- A(81) B(91) A(92) B(93) A(94) B(95)
- A(96) B(97) A(98) B(99) A(89) b(78)
- A(67) B(57) A(58) B(59) A(49) B(38)
- A(37)
- B(26) A(35) B(45) A(55) B(65) A(74)
- B(63) A(53) B(42) A(51) B(61) A(71)
- B(81) A(91) B(92) A(93) B(94) A(95)



B(37)

A(26) B(35) A(45) **b(55)** A(65) B(74)  
A(63) B(53) A(42) B(51) A(61) B(71)  
A(81) B(91) A(92) B(93) A(94) B(95)  
A(96) B(97) A(98) B(99) A(89) B(78)  
A(67) B(57) A(58) B(59) A(49) B(38)  
A(37)

B(26) A(35) **b(45)** A(55) B(65) A(74)  
B(63) A(53) B(42) A(51) B(61) A(71)  
B(81) A(91) B(92) A(93) B(94) A(95)  
B(96) A(97) B(98) A(99) B(89) A(78)  
B(67) A(57) B(58) A(59) B(49) A(38)  
B(37)

A(26) **b(35)** A(45) B(55) A(65) B(74)  
A(63) B(53) A(42) B(51) A(61) B(71)  
A(81) B(91) A(92) B(93) A(94) B(95)  
A(96) B(97) A(98) B(99) A(89) B(78)  
A(67) B(57) A(58) B(59) A(49) B(38)  
A(37)

**b(26)** A(35) B(45) A(55) B(65) A(74)  
B(63) A(53) B(42) A(51) B(61) A(71)  
B(81) A(91) B(92) A(93) B(94) A(95)  
B(96) A(97) B(98) A(99) B(89) A(78)  
B(67) A(57) B(58) A(59) B(49) A(38)

**b(37)**

A(26) B(35) A(45) B(55) A(65) B(74)  
A(63) B(53) A(42) B(51) A(61) B(71)  
A(81) B(91) A(92) B(93) A(94) B(95)  
A(96) B(97) A(98) B(99) A(89) B(78)  
A(67) B(57) A(58) B(59) A(49) **b(38)**

**a(29)** まで 4626 手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 金

【作者のコメント】

憧れの作家小野小町氏作の集積回路番外編 PART II に感銘を受け、創作しました。パクリと見られるかもしれませんが、自分自身達成感を感じています。

命名は玉の軌跡と楊貴妃（小野小町氏作からのイメージですから）の幼名から。

【解説】

盤上の駒はすべて「玉」。唯一、普通にやりとりできるのが持駒の金ですが、これを利用して局面を進行させていきます。

攻方には「玉」が2枚ありますが、詰めるのは18金の方です。21龍を詰めても良いのですが、それは不可能です。

受方にはたくさんの「玉」がありますが、本来の玉の利きを持っているのは49玉のみ。他はすべて「玉」扱いになった金です。これら「玉」の列は壁に閉じ込められ、数珠繋ぎになっています。ある「玉」を一つ動かせば、元の位置が空いて次の「玉」が動けますが、順番を飛ばすことは原則できません(後で例外が出てきます)。また、数珠は時計回りに回り、逆回転はできません。金は斜め後ろに動けないので、壁の形が回転方向を決めているのです。ポツンと離れた14金は、攻方の龍と組んで持駒の金を受方から攻方に供給する役目を負っています。

さて、これで手順の大枠は分かりました。龍で金に王手して金を稼ぎ、その金で王手して、数珠つなぎになった「玉」の列を順々に回していくわけです。

〔途中図〕 161 手目 58 金の局面

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

問題は本当の「玉」が金とは性能が異なり、

時々近道ができることです。49→58、58→67、89→98、92→81へ移動する4回。これらの移動は近道ができるだけでなく、まるで王手をしていないように錯覚しやすいのです。上に161手目58金の図を掲げましたが、49玉への王手ではないので、まるで王手をしていないように見えます。でも、これは二玉詰なので確かに王手なのです。

この近道に気を付ければ、後は丁寧に手数計算をするだけ。もちろん最終目標は本物の「玉」を29に持ってくること。玉の斜め後ろの利きが有難く感じる作品ですね。

なお、39銀は早詰防止の配置。これを石(●)にしてしまうと、「49金 同金」のところで、「29金 49金 38金 同金」として1サイクル分を省略する早詰が生じます。39銀があれば「29金 49金」とする手は王手放置の反則になるというわけです。

念のため、作者のコメントに出てきた「集積回路番外編：Part II」を紹介しましょう。この作品では玉の輪の中に金が混じっていますが、「玉環」は逆で、金の輪の中に玉が混じっています。

【参考図】小野小町「集積回路番外編：Part II」  
(カピタン 1990年3月 早詰)

ばか自殺詰 21302手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

玉	玉	玉	●	玉	玉	玉	●	玉	一
玉	●	玉	●	玉	●	玉	●		二
玉	●	玉	●	玉	●	玉	●		三
玉	●	玉	●	玉	●	玉	●	玉	四
玉	●	玉	●	玉	●	玉	●		五
玉	●	玉	玉	玉	●	玉	●		六
玉	●	●	●	●	●			●	七
玉	玉	玉	玉	玉	玉	玉	●	●	八
								玉	九

攻方持駒 飛  
受方持駒 飛 金

この「集積回路番外編：Part II」は8842手の早詰が指摘されていましたが、fmza64.exeにより最短は7400手と判明しました。機会があればこの早詰順についても報告したいと思います。

【短評】

若林さん

最初全く考えどころがないかと思ったら、手数表示がなければ非常に間違えやすい計算問題でした。

たくぼんさん

普通にやるとかなりオーバー。

玉が2手進む箇所があることに気付いてそれでも900手位オーバー。

王手じゃないように見える58玉に67金のような手があることに気付きやっと作意に行き着きました。

森茂さんの連続詰やばか千日手を思い出しましたが、こういう作品にもっと出会いたいですね。

一乗谷酔象さん

一回転の手数が増えるので総手数の確認が大変でした。

やよいさん

「作動原理」はすぐ判りましたが、手数は表示が無ければ絶対間違っていました。

DD++さん

39銀配置は、これのおかげで29金で手数短縮するカラクリが不成立になり解答を書きやすくなって大変助けられた一方、問題の美しさを削いでいるような気もしないでもなくて、うーん。

☆私も39銀を●に変える方に一票。作者は作意成立を優先させたのだと思いますが、個人的には異質な39銀を配置するよりは、「自然現象」として、この短縮順をそのまま受け入れた方が良かったと思います。



【総評】

若林さん

73-10 の透明駒を考え始めたら、あれこれ手を付けてしまったので解答を送付します。  
WFP に解答送付をするのは初めてかもしれません。

☆作品の方では登場して戴いたことがありますが、解答の方では初めてですね。今後もよろしくお願ひします。

変寝夢さん

フェアリーのダイレクト系には沢山の宝が眠っているようですね。

たくぼんさん

上谷さんの充実ぶり、変寝夢さんのいろいろな分野への挑戦。楽しめる作品群でした。

一乗谷酔象さん

全問に解答するのは久しぶりです。

詰ガエルさん

今回は対面・背面裸玉の 5,7 が大変で手こずりましたが、何とか全て解答することが出来ました。

DD++さん

解く時間がないかと思ったらそれ以上に手の出せるルールの問題が少なかった。対抗ルールや性能変化ルールはどうも苦手です。  
ところでふと疑問に思ったことなのですが、72-8 の玉方歩や 72-9 の銀みたいなのって行き所のない駒にはならないんですかね。  
着手禁止とはいえマスがないわけではないからセーフ、ということなのでしょう。

☆ルール設定次第と言ってしまうとそれまでですが、不可侵領域も「盤内」には違いないので 72-8 の玉方歩や 72-9 の銀も「行き所のない駒」としないのが普通です。特定のマス「盤外扱い」とする作品を出題する際は、出題時にその旨を説明します。

以上

## フェアリー版くるくる作品展2

投稿が無かった為、半年以上開催できなかったフェアリー版くるくる作品展ですが、最近大活躍の上谷さんより2題（内1題はツインいやトリプルか）投稿頂きましたのでくるくる2の開催です。

くるくる3はキルケ協力詰。手順がちょっと趣向っぽい1作。くるくる4は3部作の協力千日手59の駒の種類が変わることで手順がどのように変化するでしょうか。

解答締切：2015年7月15日（水）

解答送り先：takuji@dokidoki.ne.jp たくぼん

### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 【キルケ】

駒が取られると最も近い将棋での指し始め位置に戻される。戻せないときは持駒になる。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。

### 【千日手】

先後協力して最短手数で初形局面に戻す。

### ヒント

くるくる3

合駒が2回出ます。先手王に逆王手がかからないように気をつけます。

くるくる4

流れは、初手59の駒を取る→後手に合駒させる→初形に戻す（当たり前ですが）

## くるくる3 上谷直希作

### キルケ協力詰7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
			王						二
王									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 角

## くるくる4 上谷直希作

4-a

### 協力千日手10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
			飛	王					九

持駒 なし

4-b

### 協力千日手12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
			飛	王					九

持駒 なし

4-c

### 協力千日手14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
			飛	王					九

持駒 なし



# 推理将棋第 8 9 回出題解説

担当：NAO

出題：平成 27 年 4 月 23 日  
 解答締切：平成 27 年 5 月 20 日

チャンプさんの連作「美野樫 9 兄妹」シリーズの第二弾。今回出題の 3 作品では 9 兄妹全員が活躍しました。

## 8 9-1 初級 チャンプさん作 美野樫 9 兄妹の一局(その 4) 9 手

健一「さあこの調子で本戦も突き進むぜ、次は誰が行く？」  
 圭五「よっしゃー！もうアップは万全だぜー」  
 隆二「そろそろ俺も行くかな」  
 九美「次はウチも混ぜてえー」  
 六実「連戦連勝の立役者、私たち双子も行きま〜す」  
 七海「・・・というわけで自動的にわたくしも・・・」  
 四郎「・・・双子なのに何でああも違うもんなんだろね」  
 八重「・・・・・・・・」  
 七海「わたくし達が先手の模様です」

・・・対局開始・・・

源三「ん？もう終わったんか？」  
 圭五「たった 9 手で無敵艦隊の勝利だぜー！」  
 六実「またまたみ〜んな一手ずつ指したわ〜」  
 九美「でも成る手が無かったよねえー？」  
 七海「・・・察するに 4 手目の銀の手が悪手かと」  
 隆二「ま、俺たちに敗北の二文字は無いぜ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 先手は 2、5、6、7、9 の筋に一手ずつ着手した(順不同)
- ・ 4 手目は銀の着手
- ・ 成る手はなかった

出題のことば (担当 NAO)

使いにくい筋は 2 筋と 9 筋。攻めの急所となる着手を推理しよう。

追加ヒント

9 筋の着手は角打ち。次の金取りを狙う。

## 推理将棋 8 9-1 解答

- ▲ 7 六歩 △ 3 四歩 ▲ 2 二角不成 △ 6 二銀
- ▲ 9 四角 △ 8 四歩 ▲ 6 一角不成 △ 3 二金
- ▲ 5 二金 まで 9 手。

詰上がり図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科		角	王		將	科	皇	一
	遊		將	金		将	角		二
歩		歩	歩	歩	歩		歩	歩	三
	歩					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 なし

条件

- ・ 先手は 2、5、6、7、9 の筋に一手ずつ着手した(76 歩、22 角不成、94 角、61 角不成、52 金)
- ・ 4 手目は銀の着手(62 銀)
- ・ 成る手はなかった(22 角不成、61 角不成)
- ・ 美野樫兄妹シリーズの 4 問目は、先手が 2 筋、5～7 筋、9 筋の 5 つの筋を 1 手ずつ着手する 9 手詰。一見使いにくい 9 筋の一手の役割を推理するのが謎解きのポイントになります。先手の着手だけ見れば、2 筋で取った角を 9 筋に打ち、その角で 6 筋の金を取って、5 筋の頭金まで無理のない流れで進んでいることがわかります。
- ・ 先手の着手のうち、▲76 歩～▲22 角不成は角を活用するお決まりの手順。7 筋と 2 筋はこれしかない。初手から「▲76 歩 △34 歩 ▲22 角不成」
- ・ 残りの 5、6、9 筋で詰ます形は？  
 入手した角を 9 筋に打った後、6 筋で金を入手して居玉の頭金を目指す。▲94 角～▲61 角生～52 金。後手の協力手は 94 角の角道を通す△84 歩と詰め駒 52 への効きを塞ぐ△62 銀と△

32 金が必要なので 4 手目以降 「△62 銀 ▲94 角 △84 歩 ▲61 角生 △32 金 ▲52 金」まで。  
・紛れ筋には 62 地点の銀を角生で取って 53 に打つ手順が浮かぶ。たとえば 4 手目以降 △62 銀 ▲95 角 △74 歩 ▲62 角生 △52 玉。ここで 54 歩が突いてあれば 53 銀で詰むが後手の手が一手足りない。

それではみなさんの短評をどうぞ。

作者「初登場となる九美の一手がカギを握る構成です。とはいえ▲94 角は割と見えやすい部類ではないかと推測します」

■ 6 筋方面を狙う角打ちは見えやすいんですが、▲94 角とセットの△84 歩が見えにくく結構悩まれた方もおられました。

くるぼん 「9 筋の着手に気づけば一瞬でした」

斧間徳子「3 題の中で一番やさしかったですが、一番好みます」

■ もちろん、最易問のつもりの出題ですが、やさしかったという感想は意外にも少数でした。

孔明「9 筋が詰みに直結するには大駒の手しかないと考えたので 3 手目▲2 二角不成の発見は早かったです。ただ後手の金駒を取るための▲9 四角▽8 四歩が難しく、わかった時は気持ちよかったです」

波多野賢太郎「後手の角を取るんだろうとは思いましたが、9 四角の一手がなかなか浮かばず悩みました。着手筋以外の条件が少なく、いい問題だと思いました」

小山邦明「角を 9 筋に持ってくる場所を考えたら、何とか 94 角が発見できました。初級問題とは思えません」

■ 角で金を取る筋は 9 手詰の典型の一つですが、▲94 角～△84 歩が面白い応酬。わざわざ 83 歩の陰から打って歩を突かせる手順は見えにくくなっています。

加賀孝志 「手探り、角打を見つけホッ！」

隅の老人 B 「9 筋の手は？ まさか、こんな処に角を打つなんて」

山下誠「9 筋に角を打って詰む形をなかなか思いつけなかった」

占魚亭「95 でなく 94 に角を打つのは盲点でした。銀の着手が分かれば一発なんですけどね」

Pontamon「4 手目銀の餌に喰い付いて▲95 角では最終手の 53 銀を打てず、見事に引っ掛かりました」

■ 95 角～62 角不成の筋ですね。一見有力なこの筋は後手が 54 歩と指す暇がなく一手足りませんね。

NNN「3 手目二筋でないと手が続かなさそうでしたが、5、7、9 手目の組合せはあまり見た記憶がなく、気付きにくかったです」

■ 5 手目角打～7 手目金取り～9 手目 52 金打で詰む手順、実は 9 手詰の典型的手順の一つ。7000 通り以上あるようです。

柘彰介「会話が楽しい美野樫 9 兄妹シリーズ、待ってました。基本 7 手詰めの端角から銀を奪って詰ます手順の筋違い角バージョンとでも言うのでしょうか。(筋違い角なので入手駒は銀ではなく金)」

たくぼん「61 の金を凄いところから狙う筋にびっくり」

はなさかしろう「6 一の金を狙いにいきたくするのは、オーソドックスなのか、推理将棋にされているからなのか… 5+3 手で、本当は難しめの初級と思います」

■ 7 手目 61 金取り～9 手目 52 金打で詰む 9 手詰手順は 1700 通り余り。オーソドックスといえますが、5400 通り以上ある 7 手目 41 金取り～9 手目 52 金打よりは少ない。

諏訪冬葉「34 歩も 62 銀も 84 歩も 32 金も普通に指される手なのにどうしてこうなった」

■94 角～61 角生が実戦では指されない、特異な手順ですから。

飯山修 「94 角は衝立将棋のハメ手で出てきそうな手ですね。飛先の歩はすぐ突くが端歩はすぐには突かないだろうから」

■いきなり玉腹の金を取られてびっくり。

S.Kimura 「4 手目も悪手だけど、一番悪い手は 8 手目じゃないのかな・・・」

■ 8 手目△32 金。守りの要をそっぽに逃がす大悪手でした。

DD++ 「これ、形としては 22 角が無意味に残るので少し残念なんですよね。九美を登場させるとしてももう少し何かあったような感はありますが、一方で初級作も必要になるのであまり難しくしてもというのもあり、悩ましいところ」

■ 9 手詰の攻め方着手は 5 回だけ。端 1 回だけ着手する手順は、謎解き要素が少し加わり、それだけでも十分でしょう。健一や九美が登場する作品は、今後も要注目です。

正解：19 名

飯山修さん S.Kimura さん NNN さん  
 小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん  
 くるぼんさん 孔明さん 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 DD++さん 波多野賢太郎さんはなさかしろうさん Pontamon さん 柊彰介さん 山下誠さん

89-2 中級 チャンプさん作  
 美野樫9兄妹の一局(その5) 10手

健一「みんな絶好調だな、次は男性陣5人で行くか」

一同「OKー！」

六実「え～っ！無敵シスターズはお休みなわけ～？」

七海「わたくしは構いません・・・」

八重「・・・・・・・・・・」

四郎「僕たちが後手に決まったよ」

・・・対局開始・・・

九美「おにい達もう終わったみたいだよおー？」  
 圭五「10手で完勝！見たか兄ちゃん達の強さをー！」

源三「またみんな一手ずつ指しよったな」

隆二「成る手は無かったが、気にすることはないな」

四郎「分析によると初手の4筋、3手目の5筋の手がマズかったみたい」

健一「よーし、このまま勝ち進むぜ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・後手は1、2、3、4、5の筋に一手ずつ着手した(順不同)
- ・初手は4筋、3手目は5筋の着手
- ・成る手はなかった

出題のことば(担当 NAO)

同じ筋には指せないので効率のよい攻めが必要。玉に迫る1筋2筋の手を推理しよう。  
 追加ヒント

1筋の着手は飛打ち。両王手を狙う。

推理将棋89-2 解答

- ▲4八銀 △3四歩 ▲5六歩 △5五角
- ▲3六歩 △2八角不成 ▲6八玉 △1八飛
- ▲5九銀 △4六角不成 まで10手。

詰上がり図

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

持駒なし

条件

・後手は1、2、3、4、5の筋に一手ずつ着手した(34歩、55角、28角不成、18飛、46角不成)

・初手は4筋(48銀)、3手目は5筋(56歩)

・成る手はなかった(28角不成、46角不成)

・美野櫨兄妹シリーズの5問目は、後手番で五兄弟が1～5筋の筋を1手ずつ着手する10手詰。22角が直射する7筋方面を攻めず、1～5筋を1回づつ使うので、普通の攻めではなかなか詰みまでいきません。攻め駒と逆方向に動く先手68玉に対し、2筋で取った飛を1筋に打ってから4筋に角不成。鮮やかな両王手ですばっと詰ませる好作品です。

・本作は両王手の形が思いつかないとかなりの難問。飛車を取った28角の陰に18飛打は両王手のためのお決まりの形ですが、初めて見ると驚きの一手。受け方の先手も68玉型に56歩と36歩で協力します。

・両王手の詰みは最短9手で可能。9手詰では、ミニベロさんの名作「恐怖の9手」おもちゃ箱4-3がありました。後手42玉型を先手82角～92飛～64角で詰ます手順は本出題と同じですが、玉方が51への退路塞ぎは右金が寄る1手でした。本出題の10手詰では玉方が1手余分に指せるのでわざわざ2手掛けて右銀を59に移動します。"初手4筋"で48銀を強要するのが巧い条件付けです。

それではみなさんの短評をどうぞ。

作者「初級よりも早く解けた方も多いのではないのでしょうか？新鮮味はありませんが、兄貴5人だけの問題を入れたくて組み込んでみました」

■難しさ中級ですが、両王手の基本筋を知っていれば早く解けます。予備知識の有無で難易度ががらっと変わる典型でしょう。

斧間徳子「9手詰の筋をわざわざ10手に延ばしたのは、登場人物を男性陣で固めたかったからですかね？」

はなさかしろう「かの『恐怖の9手』で有名な、水平型の両王手。10手にしたのは…八重ちゃんの温存でしょうか」

■攻め方先手の9手詰とすると、圭吾と妹4人

になりますね。作者コメントのとおり、兄貴5人で固めました。八重ちゃんは次局で華々しくデビューします。

孔明「始めは初手▲4八玉で▽4六角不成の開き王手や▽4六飛での詰みを考えていたんですが、逃げ道を塞げずに悩んでいました。金銀の形をいろいろ考えていたらもしかしたら両王手が行けるんじゃないかと思ひ正解にたどり着きました。攻め駒と逆に玉が行くのは心理的に考えにくいです」

■予備知識なしの自力で両王手を発見されましたか。立派な上級者です。

隅の老人B「1筋の手は？と考えて飛打に決定。それから先が長かった」

飯山修「過去問4-3を知らなくても、1筋の条件を満たすため何となく飛を打ってみて発見できそう」

■なんとなく、1筋に飛を打ってから両王手に思い至る。身体で覚えたスイリストの思考ですね。

Pontamon「89-1の条件に9筋の着手があるのを見て、この両王手の手筋かと思ったけど8筋の代わりに2筋。両王手は先後を変えてこっちの中級でした。『玉に迫る1筋2筋の手を推理しよう』、玉とは更に離れる1筋の着手でしたね」

■『玉に迫る』とは、詰形に近づけるの意味でしたが、玉と攻め駒の距離は離れますね。

小山邦明「両王手狙いに方針変更して、角の動きを考えたら何とか解く事ができました」

■方針変更後の狙いが的中しました。

NNN「1筋ということで過去出題の開き王手のパターンを思い出しました」

■単純な開き王手では合い駒が利きますので、飛角の両王手で決めます。

占魚亭「後手の着手条件から両王手の筋なのは明らかなので簡単でした」

諏訪冬葉 「この両王手の順が5～9筋(先手の場合)に1度ずつ指すことは知っていたので簡単でした」

■両王手を達成するための着手筋は限られてます。解答強豪のお二人にはピンと来たんですね。でも、"5つの筋は両王手" そんな予備知識はどこから仕入れたんでしょう。

たくぼん 「この条件で大技炸裂とはやりますね」

■1～5筋着手は、両王手の大技を使わないとなかなか成立しませんね。

DD++ 「1人1手問題は性質上手数が控えめになります、これはその中でもトップクラスに難問。次のその6とセット出題でなければ上級でもおかしくなかったと思います」

■両王手の手順を見たことがあるかどうかで難易度が全く変わります。中級出題ですが、両王手を知らない解答者には上級問題でした。

枘彰介 「ヒント待ちで解けました。取った角の影に飛車を打つ手順に感心しました」

くるぼん 「詰みの形が想像できず両王手のヒントで解決」

波多野賢太郎 「飛車を取るんだろうとは思いましたが、詰上がりが見えず、先手の着手にも悩みました。1六飛から4六飛で詰ますことを考えてうまくいかず、両王手に気づくのに時間がかかりました」

加賀孝志 「まさか両王手とは。難解でした」

■ヒント待ちの方もおられましたが、結果全員正解！ ヒントで両王手を明示してないと、無解者が増えたかもしれませんね。

S.Kimura 「両王手で詰ますことは見当がつかしましたが、わざわざ2手をかけて、銀で59を塞ぐところが意外でした」

山下誠 「先手右銀の動きが面白い。後手の飛角筋をきれいに開けている」

■9手詰では金寄の一手で済ますところ、銀を千鳥に2手動かす。初手4筋条件がよく効いています。

-----  
正解：19名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん  
小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん  
くるぼんさん 孔明さん 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 DD++さん 波多野賢太郎さん  
はなさかしろうさん Pontamonさん 枘彰介  
さん 山下誠さん  
-----

### 89-3 上級 チャンプさん作 美野樫9兄妹の一局(その6) 19手

健一 「さあて、次はどんなメンバーで行くかな・・・」

八重 「ちょっとーっ！私の出番は一!？」

四郎 「そういえば・・・八重ってまだ・・・」

健一 「あっ・・・ああ、悪い悪い、じゃあ次は八重と・・・」

八重 「私ひとりですら十分よ！皆は休んでて！」

隆二 「いやちょっと待て、いくらなんでもそれは無謀だろ」

七海 「わたくしもそう思います、みんなで力を合わせて・・・」

八重 「いいから、私に任せなさいっ!!」

一同 「はっ・・・はい・・・」

圭五 「あちゃーこりゃキツイ試合になるぜー」

九美 「八重ねえ、大丈夫かなあー？」

源三 「まあ負けてもエエやないか好きにさせたる」

・・・対局開始・・・

八重 「さてと、私の先手ね、こんな弱そうな相手、恐れるに足りずだわ」

八重 「は一？何それ！アンタ最初は歩を動かさずって習わなかったの？」

八重 「19手で詰みね、成る手が無くて手数は掛かったけど楽勝ね」

八重 「最後の桂打ちで弾(持ち駒)は全て使い切ったわ」

八重 「そういえば私が85同歩と指したら慌て

て玉を初めて動かしてたわね」  
 八重「一体何に怯えてたのかしら」  
 六実「え～ホントに勝っちゃった！八重ちゃん、  
 すご～い！」  
 健一「つ・・・つええ・・・ていうか八重って  
 怖ええ・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・19手で詰んだ
- ・先手は8筋の着手のみ
- ・2手目は歩以外の着手
- ・▲85同歩という手に対して初めて玉を動かした
- ・最終手の桂打ちで先手の持ち駒は無くなった
- ・成る手はなかった

出題のことば(担当 NAO)

先手は8筋の着手だけ。8筋の桂打ちで詰む形を推理しよう。

追加ヒント

85同歩で桂を入手。93玉を85桂で仕留める。

推理将棋89-3 解答

- ▲8六歩 △9二香 ▲8五歩 △9四歩
- ▲8四歩 △9三桂 ▲8三歩不成 △同 飛
- ▲8六歩 △8五桂 ▲同 歩 △6二玉
- ▲8四歩 △7二玉 ▲8三歩不成 △同 玉
- ▲8一飛 △9三玉 ▲8五桂 まで19手。

詰上がり図

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

持駒 なし

条件

- ・先手は8筋の着手のみ(86歩、85歩、84歩、83歩不成、86歩、85歩、84歩、83歩不成、81飛、85桂)
- ・2手目は歩以外の着手(92香)
- ・▲85同歩という手に対して初めて玉を動かした(12手目62玉)
- ・最終手の桂打ちで先手の持ち駒は無くなった(19手目85桂)

・成る手はなかった(7手目83歩不成、15手目83歩不成)

・美野樫兄妹シリーズの6問目は、八重が初登場の19手詰。たった一人、8筋の着手のみで勝ってしまいます。8筋着手条件のため初手が86歩に限られ3手目以降も歩を突いていくしかなく、長手数割にはとっかかりやすいはずですが、端玉の詰み形と85同歩と取る駒が桂であることが想定しづらく、思考の最後に伏線手2手目92香が明らかになる中編推理問題です。

・先手は「86歩～83歩不成」を2回繰り返しますが、2回目の86歩～83歩の間、85で桂、83で飛を取ります。後手は12手目以降4手掛けて玉を93に移動し、先手は81飛打の後、85桂で端玉を射止めます。

・推理の鍵は、85同歩と取る駒種(桂)と詰み形の玉位置(93玉)の二点です。

・▲85同歩と取る駒は？

初手から先手は86歩～85歩～84歩と進めるしかありません。3手目に85同歩と進めるのは困難なので、2回目の85歩が必要です。すなわち、歩を取って86歩と打ち85の駒を同歩と取ります。取る駒種は桂(解)のほか飛歩も考えられます

が、桂以外は上手くいきません。

・85で桂を取る

「▲86歩 △A ▲85歩 △B ▲84歩 △C ▲83歩 △同飛 ▲86歩 △85桂 ▲85同歩 △62玉」ここで△B～△Cは△74歩～△73桂か△94歩～△93桂か。後手のA、B、Cは一旦保留。

・85で飛車を取る手順は逃れ

「▲86歩 △A ▲85歩 △84歩 ▲同歩 △同飛 ▲86歩 △85飛 ▲85同歩 △62玉」以下、13手目から「▲84飛 △74歩 ▲81飛生 △73玉・・・」玉の6筋への退路を塞ぐことができない。13手目から「▲84飛 △72玉 ▲81飛

生・・・」玉の8筋移動ができない。また、13手目から「▲84歩 △72玉 ▲83歩 △同玉 ▲84飛 △92玉 ▲81飛生 以下」手数超過。

・85で歩を取る手順も逃れ

「▲86歩 △A ▲85歩 △84歩 ▲同歩 △同飛 ▲86歩 △85歩 ▲85同歩 △62玉 ▲84歩」

以下は、飛車を取る手順と同様に逃れ。

・詰み形は？

最終手の桂打ちで詰む玉位置はどこでしょうか。8筋に桂を打って詰む玉位置は当然7筋か9筋に限られますが、7筋玉は6筋方面への退路を塞ぐのが難しく9筋玉に絞られます。桂の他に飛を奪って8筋の飛桂で詰ます形になります。85で桂を取る手との関連で、先の△B～△Cは△94歩～△93桂と進め、最終玉位置が93に決まります。

・93玉に85桂打

後手は12手目62玉で初めて玉を動かし、残りの3手で△72玉～△83玉～△93玉と進める。伏線手の2手目△Aは△92香に決定。13手目以降「▲84歩 △72玉 ▲83歩不成 △同玉 ▲81飛 △93玉 ▲85桂まで」

・94玉に86桂打の形は逃れ

14手目以降の後手は、玉に3手(72-83-94)と他に1手(95歩)以上必要。

・95玉に87桂打の形も逃れ

14手目以降の後手は、玉に4手(72-83-84-95)必要。

それではみなさんの短評をどうぞ。

作者「条件を把握すれば先手のみならず後手の指し手もかなり制限されているのが分かるはずです。この状態で2手目△92香を果たして何番目ぐらいに考えられるかが最大の関門だと思います」

■序盤から考えて△92香はまず浮かばない一手でしょう。推理の最後に決定する伏線手。この手が入って狭い制限のなかで考えさせる密室推理将棋となりました。

くるぼん「85に突っ込む駒を飛車と思って悩む。桂を飛ばせば先手が打った飛車を動かす必要がないのに気付いて解決」

枡彰介「ヒントが無ければ永遠に85同歩で飛車を取る手ばかり考えてました」

諏訪冬葉「桂馬で詰ますためには玉を9筋に誘導して退路を飛車で潰す。まではすぐ浮かんだのですが、桂馬は飛車で取るとばかり思っていました」

■85同歩で飛車を取って飛で桂を取る順は玉が立ち往生します。ここで悩まれる方が多かったです。

孔明「始めは85で取らせる駒が桂馬だと思っていたんですがその時は▲8二歩不成で飛車を取って最終形を▲8二飛▲8一金型で考えていました。▽8三同飛から最終形▲8一飛型に気付いた時は85で取らせる駒を飛車で考えていたのでなかなか正解にたどり着けませんでした。考えていたのは4手目▽8四歩▲同歩▽同飛～▽8五飛でこれだと▲8二飛～▲8一飛不成とするので2手目▽9二香だと9三に玉が入れなくて悩んでました。始めの考えの桂跳ねに戻ってようやく解けました」

■鋭い第一感信じるのが吉。82飛型は手数超過しますね。

占魚亭「同じ地点での2度の歩不成がいいですね」

斧間徳子「解答を書いている、86歩～83歩生が繰り返されていることに気づき感心。それにしても八重ちゃん、強い！」

■86歩～83歩生を繰り返し、飛、桂を打つだけ。八重のやっていることは簡単なんだけど勝っちゃった。

隅の老人B「最初に想定した詰上がり図が適中。上級？珍しく爺さんには簡単でした。それでも解けて、大喜び」

■この詰み形が想定できるのは素晴らしい解図センスです。

Pontamon「会話を読み進めた際、八重だけの出番なので飛角サンドイッチと思いきや、トドメは桂とのことなのでこの系統が浮かびました。解いた後で試しに飛角サンドイッチで詰めてみると、とても19手では…」

■2 手目 34 歩と突けたとしても角の登場は遠いですね。

小山邦明 「後手の桂を 93 から動かすのが、玉の移動場所確保のためのポイントですね」

■玉位置と取り駒種が確定します。

NNN 「面白い問題でした。すっきりした詰め上がりで私は好きです。始めは桂の単騎詰めと考えましたが、後手の手も足りない。飛を使うと気づくと答えが見えました」

■飛桂の連携の攻めでないとなかなか詰み形になりません。

DD++ 「85 同歩というのが、3 手目の強制 85 歩は同にできないし、最後まで引っ張ると今度は邪魔駒になるし、非常に憎たらしい条件。19 手としては楽な部類ですが、並の 15 手くらいの難度はあるでしょう。果たして何人正解できるでしょうか」

■追加ヒント前は 8 名解答でしたが、最後は 19 名全員正解。同歩で取る桂と詰め形 93 玉開示のヒントはサービスしすぎでしたか。

飯山修 「飛と桂をとって吊るし桂はすぐ分かったが 95 だとばかり思って、93 玉は 1 秒も考えてなかった。直前ヒントを見て呆然。指導将棋でプロの上手に感想戦で"この局面でこう指せばよかったですね"と言われた時の感触とよく似ていた」

■95 玉型には手数足りませんね。結局、序盤で 92 香の一手が指せるのが粋な伏線でした。

はなさかしろう 「玉条件と持駒条件がなければ 15 手の詰み形。手順条件がなかなかうまく捉えられず、的が絞りにくい問題でした」

■詰み形だけなら『▲86 歩 △92 香 ▲85 歩 △94 歩 ▲84 歩 △62 玉 ▲83 歩不成△72 玉 ▲82 歩不成 △同玉 ▲85 飛 △93 玉 ▲81 飛不成 △XXXX ▲85 桂まで 15 手』ですが、玉移動と持ち駒の限定で形も手順も見えなくなりました。

山下誠 「8 二ではなく、8 三で飛車を取るのが早道とは不思議」

■2 回目の 83 歩不成で取るのがぴったりのタイミング。飛を早く取り早く打ってしまうと玉移動が困難になりますから。

波多野賢太郎 「これはとても面白かったです。玉も歩も動かさない 2 手目でいきなり悩んでしまいました。詰上がりはわかったところで、2 手目の謎やその後の手順もスッキリ判明しました。8 筋だけの着手だけで詰ますなんてよく考えるなあと思いました」

■いきなり 2 手目を推理するのは難しい。推理の末に伏線手が判明するのは味がありますね。

S.Kimura 「ヒントを見るまで、後手玉の位置は一段目か二段目と考えていたため、桂馬で詰ます形が分からず、苦戦していました」

■桂打ちで仕留めるための三段玉。8 筋だけの攻めなので一段玉や二段玉では抜けてしまいます。

小木敏弘 「89-1、89-2 はノーヒントで解けましたが、89-3 はヒントを見て解きました。ヒント前は 9 筋で詰むという考えがなく、7 筋で考えていたので解けませんでした」

■ヒント待ちは必勝定跡です。大いに活用してください。

加賀孝志 「8 筋のみの条件はおお助かり、長い作品でも手が出た」

■手数は長くても先後とも選択の幅は狭いからです。

たくぼん 「たまには長いのもいいですね。手数は長いけど考えやすい作品」

■細かい手順を上手く繋いでいくのはたくぼんさんお得意のジャンルでした。

-----  
正解：19 名



飯山修さん S.Kimura さん NNN さん  
小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん  
くるぼんさん 孔明さん 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 DD++さん 波多野賢太郎さん  
はなさかしろうさん Pontamon さん 枡彰介  
さん 山下誠さん

---

## 総評

チャンプ 「今回は無事全員参加となりました  
(笑) 実は六実と七海が双子だったり、八重は  
強烈な性格だったり、このシリーズは情景を  
思い浮かべながら解いて頂けると幸いです」

たくぼん 「美野樫家登場人物多すぎて何が何だ  
か(笑)」

くるぼん 「この兄妹の活躍を楽しみにしてます」

S.Kimura 「『美野樫 9 兄妹』シリーズを楽しませ  
て戴きました。次回も期待しています。でも、  
9 兄弟が負ける対局はあるのでしょうか」

■スケールの大きな展開ですが、大河ドラマと  
いうより朝の連ドラ(笑)のような親しみやす  
さでしょう。今後の展開も目を離せませんね。

枡彰介 「89-2 が全部男性陣だったので、そ  
の流れで89-3 は全員女性陣かと思ったら予  
想の斜め上をいくまさかのソロ！1人で指す将  
棋と変わらなくなりましたが、満を持して登場  
した八重は美野樫 9 兄妹の切り札だったん  
です」

波多野賢太郎 「続編を待っていたので、いつも  
以上に楽しみながら解きました。八重さんの出  
番があって良かったです(笑)。そして、八重さん  
一人で勝利した19手の問題がやっぱり印象に  
残りました」

■八重は九兄妹の最終兵器でした。

DD++ 「不成大好き美野樫家」

■これまでの6局全対局で不成を指し、今回は  
3局とも不成の手が2回ずつ現れましたね。

隅の老人B 「いろいろな事情があって、5月は  
解答が出来ないかも。別に、一番槍を狙ったわ  
けでもないし、ゴールデン ウィークで遊びに行  
くわけでもない。で、すこし早い解答ですが、  
よろしくお願いします」

Pontamon 「『美野樫 9 兄妹』シリーズ、町の将  
棋大会を制して全国大会への続きがあるのか  
な？第 89 回は一日出遅れてしまいました。毎  
月、22 日くらいから出題チェックをする必要が  
ありそうですね。」

■ご両名には、出題の翌日 24 日に解答いた  
だきました。気分のいい一番解答目指すなら当日  
解答でしょうけど、易問特集の 90 回、91 回は  
激戦が予想されます。皆さまのご健闘を期待し  
ています。

---

推理将棋第 89 回出題全解答者： 19 名 (全  
員 3 問正解！)

飯山修さん S.Kimura さん NNN さん  
小木敏弘さん 斧間徳子さん 加賀孝志さん  
くるぼんさん 孔明さん 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 DD++さん 波多野賢太郎さん  
はなさかしろうさん Pontamon さん 枡彰介  
さん 山下誠さん

## WFPを読んで

若林

久しぶりに解図した後、WFPを読みふけりまして、浮かんだものを送付します。

>WFP20号、果報は寝て待てより

受先のほうが3手以上早く詰む協力詰で、シンプルなものを探しました。

基準はたくぼんさんの盤面2枚、持ち駒2枚。

### 協力詰 7手&2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒なし

使用枚数3枚ということで。作れと言われたら多分多くの方が思いつきます。

盤面2枚、持ち駒1枚は受先で初手壁駒打が厳しく、できていません。

>WFP63号 逆算せよから

元の問題：協力詰で、手順に対する図面が1つである手順を探せ。

当時思いついたしょーもないものは13歩、11玉、12金。

13歩は生がついていないので持駒。金は置駒だと最終手12歩成が成立するので持ち駒。

しかしこれでは残念感がありすぎます。

不要駒なしに加えて、「使用駒数最小」を加えて考えたのがこちら。

解答:19歩 同桂成 29角生 28玉 38角成まで5手

図面

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

持駒 歩

手順から自動的に攻方83角 92角持駒歩、受方18玉 27桂まで確定。

5手目で詰むためには17を塞ぐ必要がある。

しかし、17を塞ぐだけでは初手29角成が成立。これを防ぐには17桂または37桂配置が必要。前者はこれだけで17も塞げ完全。後者はまだ17が塞げていないので追加駒が必要。

こんなところでいかがでしょうか。逆算の自由度が低すると、成不成を軽い条件とよべるかどうかですが、そうでもないと言駒と持駒を区別するのが難しいです。

WFP74号

>ところで、(必ずしも Isardam を伴わない)

>Andernach で持駒1枚の裸玉は成立するの

>>でしょうか? 受方持駒制限などをしないと

>完全作を作るのは無理そうですが…

柔らかな回廊の取禁を Andernach に変えればおそらく成立しますね。

というのを当時考えましたが、流石に転が生じないと Andernach とは主張できない。

しかし、完全性や標準駒数を無視しても手順に

Andernach (転) を出すのは無理そうです。

・持駒は合駒に対して王手を続けるために飛で決定

・転をした時点で受方には持駒が残る  
 ・持駒が残っていても単騎で詰むのは桂のみだが、これは無理。

⇒可能性があるのは斜めへの龍の王手に対する同飛転のみ。

(同×転、同×転、を間にはさむことはできる)

しかし、せっかく盤上に打たせた飛を駒台に戻して、龍を生飛車にしたほうが効率的な状況が浮かびません。

では、どんな条件を付加したら可能でしょうか？

非限定が消せないのでは作品としては成立しませんが、こんな図を見つけました。

PC 検討なしです。非限定は収束のみのつもりです。

後手持駒：角 7

消失キルケ Andernach 協力詰 51手

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

持駒 飛

【消失キルケ】

取られた駒は駒台に行かずにそのまま消滅する。このルールは初形で持駒があることを否定しない。

大仰なルール名ですが、要するにチェスなどと同様に取った駒が持ち駒にならないだけです。

作為

93 飛、74 玉、94 飛成、84 角

85 龍、83 玉、94 龍、73 玉、93 龍、83 角

82 龍、74 玉、72 龍、73 角

63 龍、75 玉、64 龍、76 玉、74 龍、75 角

85 龍、65 玉、76 龍、64 玉、66 龍、65 角

55 龍、74 玉、54 龍、64 角

63 龍、85 玉、74 龍、76 玉、85 龍、67 玉、87 龍、77 角

78 龍、66 玉、68 龍、同角成転!

57 馬、76 玉\*、67 馬\*\*、86 玉、77 馬\*\*、85 玉、86 馬、74 玉、96 馬

まで 51 手

\*77 玉も可。

\*\*馬の動きは非限定。

詰め上がり図

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

持駒 なし

## 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。

### 2015年7月15日(水)

フェアリー版くるくる作品展2  
フェアリー作品 2題 (1題トリプル)

### 2015年8月15日(水)

第73回 WFP 作品展  
フェアリー作品 10題

第73回 WFP 作品展特別出題  
フェアリー作品 4題

## 作品募集一覧

---

### Fairy of the Forest #44

課題：邪魔駒消去の協力詰

今回のお題は、最も基本的な詰手筋の一つである「邪魔駒消去」とします。普通詰将棋ではありふれていますが、協力詰ではどこまでの表現が可能か、チャレンジしていただきたいと思えます。

多くの方々のご投稿をお待ちしています。

(投稿先)  
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

### フェアリー版くるくる展示室

- ・ 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



## あとがき

---

詰四会の開催日が決まりました。

### 第19回詰四会

日時：

平成27年8月23日(日)午後1時～5時

場所：

香川県綾歌郡宇多津町 ユープラザうたづ

会費：大人500円

最近詰備会も欠席が続き、前回の詰四会も不幸ごとく欠席となりほぼ1年会合に出ていないという状態でしたが今回はもちろん出席予定です。夏休みのフェアリストの皆さんの出席期待しています。

\*\*\*\*\*

結果稿を読んでの感想、意見、返信等ありましたらメール下さい。改訂時スペースに追加掲載します。(25日前後まで) たくぼん

2015年 第84号

### Web Fairy Paradise

非売品

平成二十七年六月号

平成二十七年六月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合せ先 takuji@dokidoki.ne.jp