



Web Fairy Paradise

改訂：2016/8/8

第97号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 83 回 WFP フェアリー作品展 (再掲)
- ・ 第 84 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 103 回 推理将棋出題
- ・ 第 104 回 推理将棋出題
- ・ Fairy of the Forest#48

結果発表

- ・ 第 102 回 推理将棋出題

読み物

- ・ 100 号 記念 1 人 1 作 作品展 について (内容変更あり)



2016/7

はじめに



詰将棋全国大会

第32回詰将棋全国大会が2016年7月17日(日)に倉敷市芸文館で開催されました。初の中四国開催ということで詰備会のメンバーを中心に行われましたが交通の便も良かったのか、地方開催ながら110名もの参加者と盛会だったようです。

四国からも近く参加するチャンスだったのですが、いつも通りバドミントンの主要大会と重なりました。例年、隣の西条市で開催されていたので午前中で試合が終われば、そこから急いで向かえば懇親会には出席できると思っていたのですが、残念な事に今年は、松山開催ということで野望は泡のごとく消え去ってしまいました。

まあおかげさまで、何とか年齢別の部ダブルスで5連覇を達成でき一安心。9月の四国大会2連覇に向けてよいスタートを切れました。それにしても趣味である詰将棋と、半分仕事のバドミントンの年1回の主要イベントが同じ日にあるとは何という巡り合わせか・・・

今回の全国大会には参加できませんでしたが、影で少しだけ協力させて頂きました。解答競争用の作品群は目安として、私がどれくらいで解答できるかという事で事前に挑戦させていただきました。その時の設定時間は5分でしたが、「5分は無理」と感想を述べ、当日は10分になったと思います。あと中四国一人一局集に参加させていただいております。執筆者特典で何冊か購入致しましたので、今後 WFP での景品に使いたいと思います。全国大会に参加出来なかった皆さん、乞うご期待！

100号記念1人1局集について一部募集内容を変更致しました。該当ページを確認下さい。

【募集】

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第96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>

フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

占魚亭残日録

<http://d.hatena.ne.jp/sengyotei/>

第83回WFP作品展(再掲)及び
第84回WFP作品展 担当：神無七郎

○ T松田「夢双風」
(近代将棋、1980年3月) ※不詰？

詰将棋 103手

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

持駒 歩13

筆者は最近 Worst1.exe のテストのために、専ら“普通の”詰将棋を解かせています。

このプログラムは元来「最悪詰」を検討するためのものですが、フェアリーは作品数が少ない上、簡単な問題は簡単過ぎ、難しい問題は難し過ぎるので、テスト用には向かないのです。この時、テストのためだけに問題を解かせるのはつまらないので、過去の作品から適当に選んで「鑑賞」も同時に行っています。選ぶ問題は1980年代の作品が多いのですが、これは自分が詰将棋を好きになった時期と一致しているからでしょう。

そんな中、思わぬ「不詰」に出くわしました。塚田賞長編賞を受賞した○T松田作「夢双風」です。

問題は22手目。作意は22玉と歩を取るのですが、ここで単に23歩合とすると詰みません。以下、13歩 22玉 99馬右、と進むのですが、ここで77歩等と中合され、後の開き王手の時98馬がタダで取られてしまいます。

この作品は、詰棋めいと18号(1995年6月)「歩詰手筋総まくり」の中でも取り上げられていましたが、22手目の変化については触れていません。代わりに6手目77歩合の変化が取り上げられ、「どの局面でも歩の中合は同馬で詰む」と書かれています。似たような局面のせいで、この変化が無視されてしまったのです。

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

持駒 歩10
※22手目 23歩合の変化

ネットで検索すると「○T松田作「夢双風」修正図どこかに出ていますか？」という某掲示板からの抜粋が出てくるので、一部の人には問題点の存在が知られていたようですが、筆者は最近まで知りませんでした。修正図は探しても見つかりません。

この例が示すのは、よく知られた名作によく知られていない欠陥が潜伏している可能性です。すべての作品をチェックするのは無理ですが、主要な賞(看寿賞、塚田賞、半期賞)を獲った作品については、総チェックを掛けた方が良いと私は思います。

超長編の分野では、加藤徹氏がコンピュータをフル活用し、300手を越えるすべての作品の検証作業を行っています。同様の作業を主要な受賞作に対して行うことは十分に可能でしょう。こうした作業は個人がコツコツと行うこともできますが、できれば全詰連が音頭を取って組織的に行った方が、短い期間で信頼性の高い成果が上げられると思います。

ところで、今回お話しした不詰筋ですが、初形で歩を使い切っているので、中合防止の歩を置いて防ぐわけに行きません。作意を変えない修正は難しそうです。読者の皆さんには何か妙案がありますか？

さて、今回のWFP作品展は第83回分の再掲と第84回分の新規出題です。特に第84回は尾形充氏、青木裕一氏の初登場されており、マニアには見逃せない回だと思います。問題数が15題もあるので、早めに解図に着手しましょう。

〔第 83 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 83 回の出題は全 16 題。そのうち 1 題はツインなので実質 17 題の大量出題です。内訳は占魚亭氏 2 題、神無太郎氏 2 題、小林看空氏 2 題、変寝夢氏 10 題。問題数が多いだけでなく、難度が高いものもあるので、まずは易しそうなものから取り掛かってください。幸い、今回は解答募集期間が一ヶ月長いので、この期間を有効に活用しましょう。

83-1 と **83-16** は占魚亭氏の Imitator 作品。投稿順に並べているので、位置が離れてしまいました。**83-1** はもちろん龍で王手が掛かっていません。Imitator が盤端を越える手は王手といえども反則です。**83-16** は金と銀の違いによる組局。玉が中立駒で難しそうですが、受方持駒が角のみななのを利用して解いてください。

83-2 と **83-3** は神無太郎氏の Isardam 作品。**83-3** は受方持駒に Grasshopper が 3 枚ありますが、これは受方が指せる手の回数に合わせたものです。3 枚全部を使うとは限りません。

83-4 と **83-5** は、PWC は意外にも初めてという小林看空氏の作品。どちらも「打歩」の条件が付いています。**83-5** は準実戦初形ですが合駒で歩を稼げない形なので、歩を入手するまでの道のりが大変です。

83-6～**83-15** は変寝夢氏の様々なルールの作品群。とはいえ、個々のルールはこの作品展で既に登場済みなので、面食らうことはないでしょう。以下は個々の作品に関する補足説明です。

83-6 の Queen は中立駒です。やみくもに王手を掛ける前に、なぜ中立駒なのか理由を考え、作戦を立ててください。

83-7 で配置されている Queen は中立駒ではなく、普通に攻方の駒です。「こんなの楽勝」と思った方は「ヘルプセルフ」という条件を見落としているかもしれません。これは「最後にどう応じられても自玉が詰むようにせよ」という指定です。途中までの手順では協力系自玉詰（ヘルプメイト）で、最後だけ対抗系自玉詰（セルフメイト）になるとことから「ヘルプセルフ」と名付けられているのでしょう。

83-8 は Eagle（鷲）という Grasshopper の変種を使った作品です。ジャンプ台から先へ真っ直ぐ進むのではなく、曲がって 90° 横に着地します。本作品展では **76-9** で登場しているので、参考にしてください。

83-9 は同種の駒が一斉に動く「ボカスカ」ルールの作品。複数の駒が同時に動く系統のルー

ルは頭の中だけで解くのは大変ですが、本局の場合は受方持駒指定があるので、比較的容易でしょう。**82-7** でも出題されましたが、過去問は **75-8** を参考にしてください。

追記：ボカスカの記譜表記について

棋譜表記は指し手が分かれば何でも構いません。推奨は 1 手で複数の駒が動くとき、個々の手を括弧で括る方法です。例えば桂を **15** と **26** に打つ場合（**15 桂**、**26 桂**）などとします。

83-10 と **83-11** は共に Grasshopper を使ったレトロの問題。受方持駒制限がある上、攻方王手義務があることを前提にした逆算なので、手は見た目より絞られます

83-12 は中立駒をキルケに適用した問題。中立駒のキルケでの戻り位置は、中立駒を相手番側の駒とみなしたときの戻り位置で、成駒が生駒になって戻るという設定も適用されるものとします。

83-13 は初手が一つしかありません。Lion、中立玉、桂でどう詰めるか想像しにくいので、後半が難しいと思います。

83-14 と **83-15** はミニ将棋の一種である「京都将棋」の作品。駒の種類が 1 手指すごとに変わるカメレオン系の特徴を持ったルールなので、常に元の駒と変身先の駒の両方の利きを念頭に置いて手を進めねばなりません。どの駒がどの駒になるか思い出せない時は「京都銀閣金鶏秘譜」と呪文を唱えるのが効果的です。

〔第 84 回作品展各題への補足説明〕

第 84 回の出題は全 15 題。内訳は尾形充氏 3 題、北村太路氏 4 題、神無太郎氏 1 題、変寝夢氏 6 題、青木裕一氏 1 題です。突出した難解作はありませんが、充実したラインナップになっていると思います。

今回は初登場が 2 名。尾形氏はフェアリーランドの常連、青木氏は進境著しい構想派作家として名を馳せており、このお二人の参入は本作品展に新しい風を吹き込んでくれるでしょう。

以下は各題への補足説明です。

84-1～**84-3** は尾形充氏の作品。尾形氏はフェアリーランドでの「自殺詰」の印象が強いです。このルールは攻方が駒を取りにくいのが特徴で、それを「克服」したり「逆用」したりする手順が見所となります。**84-3** は氏お得意の自殺詰ですが、従来の自殺詰のように長手数と認めると余詰になってしまうので、攻方最短を義務化す

る「最善」指定が付いています（そのためルール名も「最善自玉詰」としてあります）。協力系ルールではないので、紛れだけでなく、変化もしっかり読んでください。

84-4～84-7 は北村太路氏の作品。それぞれバラエティに富んだルールで作られています。変寝夢氏の孤軍奮闘に近い（現時点では）マイナーな分野も含まれており、今回の作品が「お試し」なのか「本格参入」なのかは要注目です。

まず **84-4**。盤面一杯の **Grasshopper** が目を惹きますね。例えば初手 **99G** には **96G** (**66G** が **96** に跳ぶ) 受けがあり、この時点では詰んでいません。どうやって受けのない形を作るか、よく作戦を練ってください。なお、「取禁」の条件はあくまで「詰手順中に駒取りがない」という条件であり、「詰」自体の概念に変更はありません。もし、駒を取る手で逃れていれば、その局面は「詰」ではありません。

84-5 は王がない「リパブリカン」の作品。自玉詰なのに自玉がいませんが、このルールでは最終手で攻方の玉を盤上に発生させます。もちろん攻方は通常の協力自玉詰と同じように後手玉に王手を掛け続けます。この種の問題に慣れた人ならば、持駒と手数を見た瞬間にどんな手順か見当が付くと思います。

84-6 は中立駒を大量に使っている以外に、取った駒が持駒にならず、盤上からも駒台からも消えてしまう「取捨て」の設定が与えられています。まるでチェスや中将棋みたいですね。「取捨て」はスタイルメイトの達成には有利な条件ですが、手数が短いので効率的な手順を選ばないとすべての駒を消すことはできません。さて、最も効率的な駒の消し方は？

84-7 は「ボカスカ」と中立駒の組み合わせ。同種の駒は同方向に動く（ただし先に行けなくなった駒はそこで止まる）というボカスカルールの性質は中立駒にも適用されるものとします。もちろん生駒と成駒を区別するという細則も適用されます。受方玉は不動玉となっており、「零」で表されています。「●」は不透過・不可侵の領域を表します。つまり、動かせるのは中立駒の飛だけなんですね。2枚の中立飛をどう操れば不動玉を詰めることができるでしょう？

84-8 は神無太郎氏の作品ですが、**√40Leaper** (栖) という見慣れない駒が使われていますね。これは6対2の距離に跳ぶ大八方桂で、「行き所ない駒」の禁則が適用されるものとします。つまり、盤面中央部の3×3の領域にこの駒を打

つことはできません。（詳しくは **WFP96** 号の「行き所ない八方桂」の記事をご覧ください。）この作品には「栖」以外にも、フェアリー駒、**Bishop-Grasshopper** (僧) が使われていますが、これは以前の作品展にも登場している「角筋に制限された **Grasshopper**」です。「栖」も「僧」も受方は5枚持っていますが、これは10手で合駒できる枚数上限に設定しているだけで、全部使うとは限りません。

84-9～84-14 は変寝夢氏の作品。ルールは様々ですが、どれも一度は **WFP** 作品展に登場したものなので、困ったときは以前の作品を参考にしてください。

まず、**84-9～84-11** は **84-5** と同じく「リパブリカン」の作品です。このルールにおける合法手の判定については第81回 **WFP** 作品展の結果稿で述べましたが、今回の作品群はそのルール解釈の範囲内で解けます。**WFP95** 号のリパブリカンに関する記事に出ていたような、法則問題型の逃れは考えなくて構いません。

84-12 は **Kangaroo** (考) というフェアリー駒を使った作品。これは **Grasshopper** の強化版で、二枚の駒を跳び越します。裏を返すと二枚のジャンプ台がないと王手を掛けられないわけで、何をジャンプ台にするかよく考えてください。なお、**Kangaroo** の表記に「考」を使うのは、神無三郎氏の発案。音の類似だけなのですが、言葉遊びに向けた表記だと思います。

84-13 と **84-14** は中立駒を使った協力自玉詰。**84-13** は飛が3枚使われており、受方持駒は「飛を除いた残り全部」となっています。**84-14** は見た目通りの軽趣向作。どちらも、中立駒に慣れてさえいれば易しい作品だと思います。

84-15 は尾形氏と共に **WFP** 作品展初登場の青木裕一氏の作品。中編構想作を中心に好作を続々と世に出している作者ですが、普段とは異なるフェアリーの分野でも作者らしさが存分に発揮されています。なお、この作品は「強欲」条件以外は普通詰将棋と同じルール設定で解いてください。**84-3** と同様、対抗系の（協力系でない）ルールなので、変化・紛れをきっちり読み切る必要があります。



解答要項

第 83 回分解答締切:2016 年 8 月 15 日(月)

第 84 回分解答締切:2016 年 9 月 15 日(木)

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。

WFP 作品展: 今後の予定

10 月は WFP100 号の記念出題が予定されているため、10 月の WFP 作品展新規出題はお休みさせていただきます。

今後の予定は以下のようになっていますので、あらかじめご承知ください。

	8 月	9 月	10 月	11 月
第 83 回	結果			
第 84 回	再掲	結果		
第 85 回	出題	再掲	再掲	結果
第 86 回		出題	再掲	再掲
第 87 回				出題

ルール説明

※WFP のページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfpr2015.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【Imitator】(■または I)

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。これは王手の判定にも適用される。

【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)

成駒と生駒は別種の駒として区別する

【協力自玉スタイルメイト】

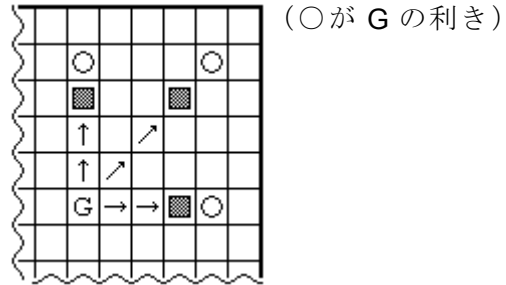
先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイト(王手は掛かっていないが合法手のない状態)にする。

【受先】

受方から指し始める。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。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。



【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)

- 1) 駒の成・生の状態は維持されたまま位置交換される。
- 2) 位置交換の結果、相手駒が二歩になったり、行きどころのない駒になる場合は、通常の駒取りと同じで、盤上に戻らず、自分の持駒になる。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

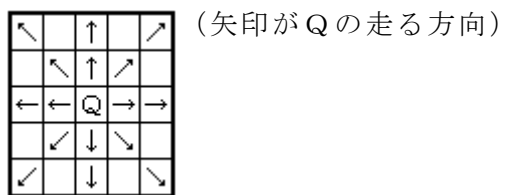
【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。

飛車と角を合わせた性能を持つ。



【中立駒】(「♁」あるいは「n 駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

横向きの字か横に n を付加して表記。

(補足)

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻っ

たときには中立駒として振舞う。

- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 二歩禁が適用される。手番を問わず、中立駒の歩や通常の歩がある筋に、更に中立駒の歩を打つことはできない。
- 6) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 7) 中立駒でも自玉への王手は反則。自玉への王手となっているかどうかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。
→詳細は WFP61 号の「中立駒の紹介」参照。

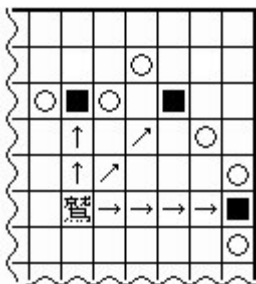
【ヘルプセルフ】

最終手はどんな応手をされても目的を達成できなければならない。

【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスの Eagle。

グラスホッパーの変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 90° 曲がった場所に着地する。



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【ボカスカ】

盤上にある味方の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

- ・成駒と生駒は別種とみなす
- ・動かさない駒があれば動かせるだけ動かす。
- ・成・不成は1枚毎に自由。持駒も同じ種類の駒はすべて同時に打つ。
- ・歩だけは例外で打つのも動くのも単独。

【レトロ -m+n 手】

m 手逆算して n 手で詰む手順を求める。

(補足)

- 1) 特に注釈のない場合、逆算も攻方王手義務があることを前提とする
- 2) 協力系の場合逆算も双方が協力する

【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。

(補足)

- 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

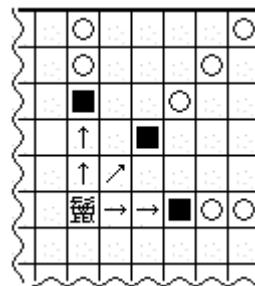
りする場合は戻れない。

- 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。

【Lion】(鬘)

フェアリーチェスの Lion。

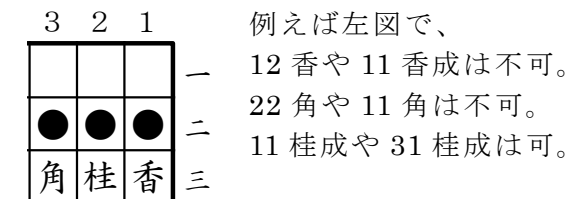
クィーンの利きの方向にある駒を 1 つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



(○が鬘の利き。■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。)

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。飛び越すことは可能。



【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一。

- ・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。

【Andernach】

駒取りを行った駒 (玉を除く) は、その場で相手の駒となる。

(補足)

- 1) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない。

- 2) 駒の向きの転換は成生の選択の後に行われ、成生の選択権は駒を取った側にある。
- 3) 駒取りの場合に限り、8段目への桂の不成、9段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）。

【最善詰】

攻方は受方なるべく早く詰むよう王手を掛け、受方はなるべく詰まないよう応じる。

(補足)

いわゆる普通の詰将棋から枝葉（無駄合概念や、駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則）を取り除き、攻方最短を義務化したもの。攻方最短・受方最長のみが正解で、長手数数の余詰は不問。

【自玉詰】

攻方の玉を詰める。

(補足)

- ・「自玉詰」は「自殺詰」とも呼ばれる。詰パラではこの呼称で表される。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

(補足)

「詰」の概念は通常通り。詰み等の概念も駒を取れないことを前提とする場合は「全」を付け、「全取禁」とする。

【取捨て】

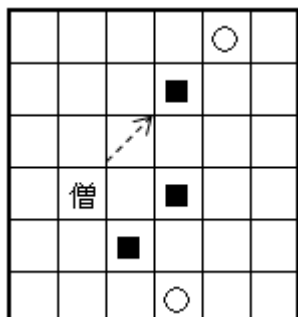
駒を取っても持駒にならずに消える。

【Zero】(零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。行き所のない駒にはならない。

【Bishop-Grasshopper】(僧)

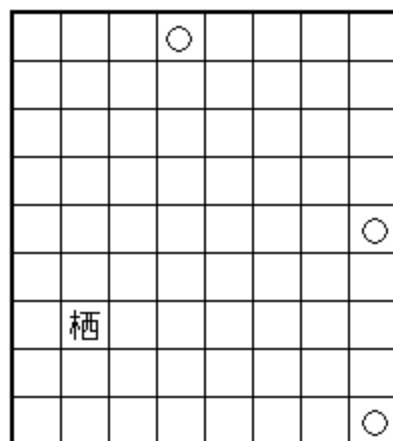
Grasshopperの動きを斜線上に制限したもの。斜め方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は何らかの駒。
○が僧の利き)

【Root-40-Leaper】(栖)

(2,6)-leaper。2対6の位置に跳ぶ八方桂。

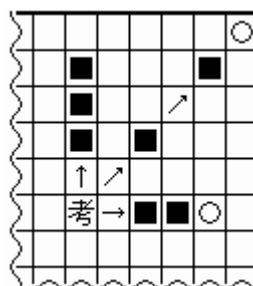


(○が栖の利き)

【Kangaroo】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

クィーンの利きの方向にある駒を2つ跳び越えその先のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。3つ以上は跳び越せない。跳び越す2つの駒は間が空いていても良い。



(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【リパブリカン】

最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。

(補足)

- 1) 双玉等において詰める対象でない玉は通常の玉と同じく、最初から最後まで盤上に存在する
- 2) 詰める対象の玉は「盤上にあるが見えない」わけではなく、詰むときに盤に出現する。従って玉がどこかにいる前提での着手の合法・非合法の判定は行わない。ただし、最終手では玉を置いた後の配置で合法局面かどうかの判定を行う。
- 3) 単玉の場合最終手を除き王手義務はない。自玉系のルールのように、詰める対象の玉と王手義務の対象となる玉が異なる場合は、王手を掛けるべき玉に対する王手義務がある。
→詳しいルール説明や例題は WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」を参照のこと。

■ 83-7 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手 ※ヘルプセルフ

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

持駒 なし

※Q:Queen

■ 83-8 変寝夢氏作

協力詰 7手

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

持駒 銀鷲

※鷲:Eagle

■ 83-9 変寝夢氏作

ボカスカ協力自玉詰 4手

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

攻方持駒 飛金

受方持駒 桂2

■ 83-10 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -2+1手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

※G:Grasshopper

■ 83-11 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛

※G:Grasshopper

■ 83-12 変寝夢氏作

キルケ協力自玉詰 10手

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

持駒 n香

※38銀及び持駒香は中立駒

《第 84 回 WFP 作品展》

解答締切：2016 年 9 月 15 日（木）

■ 84-1 尾形充氏作

Andernach協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	
					香	皇				

持駒 香2

■ 84-2 尾形充氏作

Andernach協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			飛							
									王	
					銀					
					香				皇	
					銀	王				

持駒 角

■ 84-3 尾形充氏作

最善自玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			皇	皇						
				王						
			香							
				王	龍					
			皇						飛	
			皇							

持駒 金

■ 84-4 北村太路氏作

取禁協力詰 15手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			皇					皇		
皇								皇		
			皇	皇	皇	皇				皇
			皇	皇	皇	皇				
	皇		皇	皇	皇					
									皇	
										皇
	皇									

攻方持駒 G

受方持駒 なし

G:Grasshopper

■ 84-5 北村太路氏作

リパブリカン協力自玉詰 70手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						皇	皇			
						王	皇			
						香				

持駒 歩18

■ 84-6 北村太路氏作

協力自玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							飛	飛	飛	
							飛	飛	飛	角
							飛	飛	飛	角
							飛	飛	角	王

持駒 なし

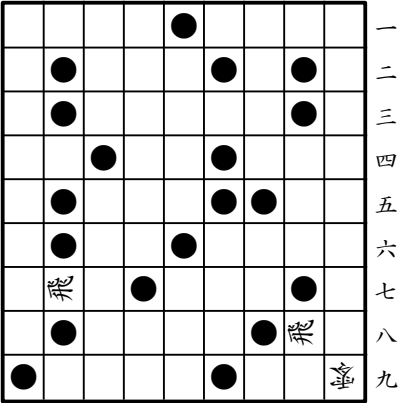
n飛:中立飛, 取捨て

n角:中立角, 取捨て

■ 84-7 北村太路氏作

ボカスカ協力詰 33手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

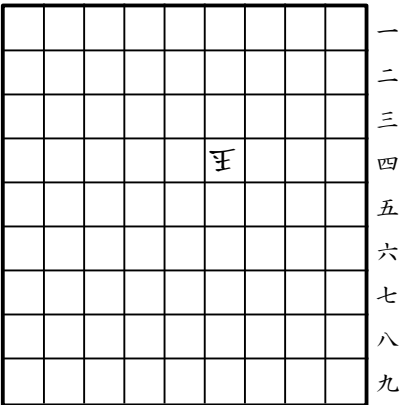
零:(0,0)-Leaper王

●:石、n飛:中立飛

■ 84-8 神無太郎氏作

協力自玉スタイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 角僧3栖

受方持駒 残り全部+僧5栖5

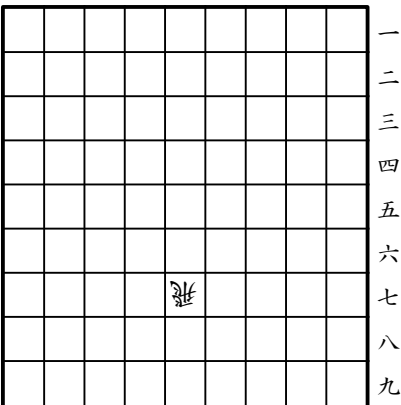
僧:Bishop-Grasshopper

栖:Root-40-leaper

■ 84-9 変寝夢氏作

リパブリカン協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



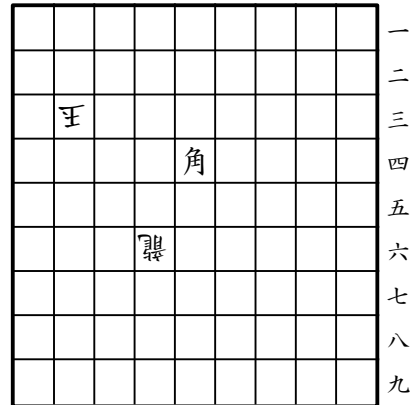
攻方持駒 銀香

受方持駒 なし

■ 84-10 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

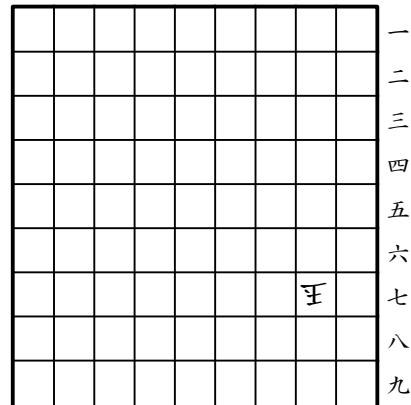


持駒 なし

■ 84-11 変寝夢氏作

リパブリカン協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

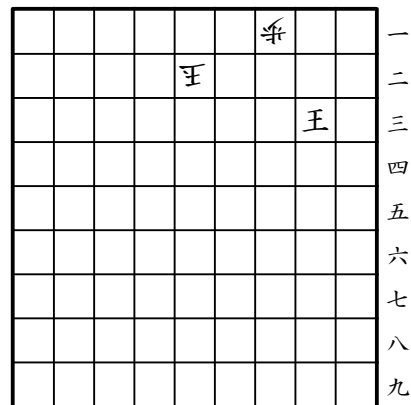


持駒 香歩

■ 84-12 変寝夢氏作

協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香考

考:Kangaroo

■ 84-13 変寝夢氏作

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 飛2香

受方持駒 角2金4銀4桂4香3歩18

n角:中立角

■ 84-14 変寝夢氏作

協力自玉詰 18手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

金	香								一
と									二
と									三
と									四
と									五
と									六
と									七
							王		八
	王						銀		九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

n飛:中立飛

■ 84-15 青木裕一氏作

強欲詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香歩

以上

推理将棋第103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103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2016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103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。

特集が続いていましたが、今回は通常の出題です。初級9手、中級10手、上級14手。

初級は渡辺さんの9手詰1条件、簡素な易しい作品。さくっと解いていただきましょう。

中級はPontamonさんの10手詰。1条件で表現することも可能な作品ですが、第103回に因み、敢えて“10手目3条件”で出題します。“10手目”の謎を解き明かしてください。

上級はチャンプさんの美野樫兄妹シリーズ、久々の登場です。前回(96-2)は隆二と七海の二人で戦いましたが、今回は源三と六実の兄妹コンビで戦いを挑みます。

■本出題

103-1 初級 渡辺秀行 作
54の駒を取る 9手

31の成駒が働く詰形を推理しよう。

103-2 中級 Pontamon 作
とどめは3段目の初王手 10手

3段目の初王手の駒種を推理しよう。

103-3 上級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その11) 14手

3筋と6筋、二つの筋の効率のよい駒の活用方法を推理しよう。

■締め切り前ヒント (7月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

103-1 初級 渡辺秀行 作
54の駒を取る 9手

「昨日の将棋31への駒成に54の駒を取って応じているのを見たけどどうなった？」

「9手で詰んだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・9手で詰んだ
- ・31への駒成に54の駒を取る手で応じた

103-2 中級 Pontamon 作
とどめは3段目の初王手 10手

「さっきの対局は、やけに早く終わったようだね」

「初王手が3段目の手だったけど、それで仕留めたよ」

「となると7手か9手かな？」

「いや、後手番だったから10手もかかった」

「それじゃ、駒打ちまでだね？」

「いや、とどめは駒を動かす手さ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・10手目は初王手
- ・10手目は3段目の着手
- ・10手目は駒を打たずに動かした

103-3 上級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その11) 14手

健一「隆二に負けず劣らず七海もやるじえねえーか」

七海「わたくしは何も・・・隆二さんのおかげです・・・」

四郎「その謙虚なところが七海らしいね」

健一「さあみんな、このまま突き進もうぜ」

隆二「ああ、最初から優勝しか考えてないからな」

八重「九美、決戦に備えて少し稽古をしましょうか」

九美「かしこまりいー！じゃあ次はウチ達お休みねえー」

健一「ん・・・？なんだか浮かない表情だな源三」

源三「いやいや、みんな気合入っとるなー思いうてな」

六実「源ちゃん、次は私と一緒にやってみよ～よ～」

圭五「おー？また新たなゴールデンコンビの結成かー？」

源三「わしなんかとでホンマにエエんか？」

六実「ちょうど指したくてウズウズしてたところよ～」

隆二「じゃ、二人に任せませ」

六実「私たちの後手よ～」

源三「(わしだけいつまでもこんなやアカンな)」

源三「おっしゃ行くで六実」

六実「任せて～」

・・・対局開始・・・

健一「おー、豪快に仕留めたみたいだぜ」

源三「スマンスマン、勝つのに14手も掛かってもうわ」

源三「成る手あれへんかったんが原因やろか」

六実「それでも二人交互に指しての大勝利よ～」

源三「同じ段へ2回駒を打ったな」

源三「そや、11手目の▲28銀は問題やったんとちゃうか？」

六実「私たちの迫力に圧されたって感じ～？」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・14手で詰んだ
- ・後手は3筋と6筋の手を交互に指した(初手は3筋か6筋のいずれか)
- ・成る手はなかった
- ・同じ段へ2回駒を打った
- ・11手目は▲28銀

※美野樞家の将棋ルール

名前につく漢数字=着手筋の担当

・本作品の場合、源三が3筋を、六実が6筋を各々担当

推理将棋第104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103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2016年8月20日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第104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。

7月17日、今年も詰将棋全国大会に参加し、ツメキスト、スイリストの皆さまと楽しく楽しいひとときを過ごしました。

さて、今月の出題は、初級10手、中級13手、上級14手の3問。

初級は、絶好調の Pontamon さんの簡素な10手詰作品を出題。最終手のみの指定でどんな手順が飛び出すでしょうか。

中級は、初登場のほっとさんの記念作品を出題。毎月名古屋で開催されている詰将棋の会合、香龍会が300回を迎えられるとのこと、おめでとうございます。

上級はチャンプさんの美野樫九兄妹シリーズから出題。今回は、健一、隆二、八重、九美が登場。年の離れた四兄妹が繰り出すサイド攻撃が見所です。

■本出題

104-1 初級 Pontamon 作
87銀まで 10手
87銀で詰む形を推理しよう。

104-2 中級 ほっと 作
香龍会300回記念対局 13手

香と龍を並べる最短の手順を推理しよう。

104-3 上級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その12) 14手
桂馬を両端で上手く活用する手順を推理しよう。

■締め切り前ヒント (8月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

104-1 初級 Pontamon 作
87銀まで 10手

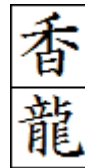
「この87銀で詰みだね」
「ありゃ、10手で負けちゃった」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)
・10手目の87銀で詰んだ

104-2 中級 ほっと 作
香龍会300回記念対局 13手

「記念対局を指したんだって？」
「そうそう、僕が先手なんだけど、途中で、僕の香のすぐ下に龍が居る局面が出現したよ。つまり、先手から見てこんな配置だね」



「へえ、珍しい形だね」
「それがさあ、その直後に後手は龍頭の香を取る手を指してきたんだよ。

せっかくの配置を崩すなんて、呆れたよ。まあ、13手目で詰まして勝ったけどね」
「勝ったならいいじゃん。で、盤上に龍があるということは、成る手を指したんだね」
「うん、飛車を3マス移動させて成ったよ。飛成以外の成る手は、先手が0回、後手も0回だった」
「今、ゼロを無理矢理2回使ったね……」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)
・13手で詰んだ
・先手は香・龍を縦に並べたが、その直後に龍頭の香を後手に取られた。
・先手は飛を3マス移動させて成る手を指した。

・飛成以外の成る手は、先手が0回、後手が0回。

・後手は1、2、8、9筋への着手のみで4つ全ての筋で成も不成も付かない桂の着手があった

・駒を取る手が3回あった

・3回あった駒取りは全て桂で取る手だった

104-3 上級 チャンプ 作
美野樞9兄妹の一局(その12) 14手

健一「ようやく源三もエンジン全開ってとこだな」

四郎「六実のお陰だね」

源三「スマンかったな六実、気い遣わせてもうて」

六実「ん～？なんのこと～？」

隆二「やれやれ・・・(どうやら買い被り過ぎのようだぜ)」

八重「九美、戦の支度はよろしくて？」

九美「いつでも行けるよおー」

健一「お、それなら隆二俺たちも一緒にどうだ？」

隆二「兄貴に誘われちゃ断れないな」

圭五「よっしゃー！サイド攻撃で崩してオレのヘディングが炸裂って、おーい！」

七海「4人で行ってしまわれました・・・」

九美「ウチ達の後手だよおー」

・・・対局開始・・・

圭五「ストライカー不在で誰がシュート決めるんだよー！」

四郎「ははは、でも心配いらなかったみたいだよ？」

隆二「ちゃんと14手で詰ましておいたぜ」

八重「ま、熱い方がいなくとも快勝ですわ」

健一「そういや全員、成も不成も付かない桂の手を指してたよな？」

~~丸美「駒を取る手が3回もあったねえー」~~

丸美「駒を取る手が3回もあったけどお、3回とも桂で取る手だったねえー」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・14手で詰んだ

Fairy of the Forest #48出題

酒井博久

■ 2016年05月20日：課題発表：(協力詰)

風船図式 (盤周に配置駒なし)

■ 2016年07月15日：投稿締切

■ 2016年07月20日：出題

□ 2016年08月15日：解答締切

□ 2016年08月20日：結果発表

■ 出題

詰将全国大会の余韻が冷めやらぬ(とはいえ私は参加していませんが)中での出題。三郎氏から5手詰6題のご投稿は作品不足の折、助かりました。02~04は姉妹作でしょうか。

あとは、久しぶりの占魚亭氏、常連のたくぼん氏から短編各1題。そして最後に七郎氏の長編が控えています。

短編が多いので取り組みやすいと思います。七郎作にもぜひチャレンジしてみてください。占魚亭作は「受先」にご注意を。また、七郎作には「受方持駒制限」があります。多数のご解答をお待ちしています。

(解答先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 48-01 神無三郎 協力詰5手

				飛					
				飛					
				王					
			飛						
	角								

持駒なし

■ 48-02 神無三郎 協力詰5手

	飛			香		王			
	角	角							

持駒なし

■ 48-03 神無三郎 協力詰5手

	龍			香		王			
	角	角							

持駒なし

■ 48-04 神無三郎 協力詰5手

	龍		香			王			
	角	角							

持駒なし

■ 48-05 神無三郎 協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 48-06 神無三郎 協力詰 5手

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

持駒 なし

■ 48-07 占魚亭 協力詰 8手 (受先)

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

持駒 なし

■ 48-08 たくぼん 協力詰 9手

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

持駒 なし

■ 48-09 神無七郎 協力詰 93手 (受方持駒制限)

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

攻方持駒 香

受方持駒 歩13

第4回フェアリー入門出題

担当者多忙により、次回更新時に追加掲載します。

推理将棋第102回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年5月22日
 解答締切：平成28年6月20日

第102回に因んだ10手詰2条件特集。23名の解答をいただきました。

102-1 初級 Pontamon 作 2つのフナリ 10手

「10手で詰んだ対局で歩成が2回あったと聞いたけど、本当？」

「歩成りが2回じゃなくて、不成と歩成の着手があったんだよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・不成の着手があった
- ・歩成の着手があった

出題のことば (担当 NAO)

歩成とはどの地点でどの駒を取るのか、推理しよう。

追加ヒント

7段目に不成の歩を8段目で成る。

推理将棋102-1 解答

▲6八玉 △8四歩 ▲7八玉 △8五歩
 ▲6八銀 △8六歩 ▲7九角 △8七歩不成
 ▲8八角 △歩成 まで10手。
 詰上がり図

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

持駒 なし

(条件)

- ・不成の着手(8手目△87歩不成)
- ・歩成の着手(10手目△88歩成)

本作は、「歩不成」から「歩成」で詰む10手詰です。最終手が「88歩成」の8筋攻めと判れば一本道の手順ですが、先手の「不成」や7段目の「歩成」の綾があり、これらを読まされると結構大変です。

解図は、「歩成」で詰む基本手順、『飛車先8筋攻め』と決め打ちで手順を構成していきましょう。

・後手の手順は、△84歩～△85歩～△86歩～△87歩不成～△88歩成と一気に8筋に歩を進めると、「不成」と「歩成」の両方を含む手順が決定。

・先手は最終手△88歩成に合わせ、玉を7筋に移動して9手目▲88Xを目指せばよい。玉を68～78に移動した後は、玉の退路封鎖と角の引き場所を作る▲68銀がぴったり。初手から「▲68玉 △84歩 ▲78玉 △85歩 ▲68銀 △86歩」

9手目▲88角とするため一旦角を引けば「歩成」の詰みを実現する。7手目から「▲79角 △87歩不成 ▲88角 △歩成」まで。

・先手の「不成」の筋は？

先手の「不成」は「歩成」との組み合わせなら可能。ただし、同の付かない「歩成」に限られる。たとえば「▲76歩 △42飛 ▲33角不成 △44歩～△47歩成」の筋。この筋では歩成の直前に47の手が入らず、「歩成」と先手「不成」は両立できない。また、他に後手が「歩以外の不成」を指す筋もあるが「歩成」とは両立しない。

・7段目の「歩成」の筋は？

「歩成」だけなら7段目に歩の成る筋がある。たとえば「▲46歩 △42飛 ▲58金左 △44歩～▲47金 △歩成」の筋。ただし、この筋に「不成」の手は入らず、「不成」と7段目「歩成」は両立できない。

着手筋が8筋であることを伏せて、「不成」と「歩成」が同じ駒と思わせない条件が上手い10手詰でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon(作者) 「『10手／8段目の同歩成で詰んだ』の1条件では味が無いので、2条件にして味付けしました。"不成"が無い7段目での同歩成(8, 10手目)とか、余裕手等で"不成"ができるかを読んでもらえたら成功なのですが…」

■"10手目8段目の同歩成で詰み"であれば、簡素1条件の易しい10手詰です。本作は8筋も8段目も伏せた"同歩成"として、しゃれた推理問題に仕上がりました。

金少桂 「1枚の歩で不成と歩成両方やるとは！この筋の問題に悩まされると不思議と少し悔しさと苦笑い」

渡辺 「これは難しい。同で取られるためだけの角の往復…ところで、最初の条件はフナリじゃなくてナラズですよ。"不成"をフナリと読むのは株式売買用語です。ちなみに株式売買用語には"寄成"もありヨリナリと読みます。これも将棋とは違う読みですね」

■8筋の歩は87に成るのが常識。ところが87フナリでなく87にナラズ。

占魚亭 「手数から玉の詰み位置と後手の手は確定。角と銀のどちらを歩で取るかを考えるだけでした」

山下誠 「8手で取らせる駒を銀と決め打ちして苦しみました。角の往復とは軽い」

■88銀を目指すと動いた角の効きが残って失敗します。

ジェシー 「"同歩成"を実現させる条件って、意外にハードルが高いんですね」

たくぼん 「歩を取って打って・・・と考えているようだとダメですね。3題中最後まで残りました」

斧間徳子 「76歩、44歩、同角、42飛の筋かと思ったら、"同"歩成とできず。超基本形の変形だが、条件が面白い」

■4筋攻めでは以下「53角不成 47飛成～48歩～49歩成」と進む紛れ手順がありますが"同"の手が入りません。

加賀孝志 「ストレートだが角引きに味」

小山邦明 「後手の歩の動きに、先手は何をしているの？という手順」

隅の老人B 「手が滑って87歩生、『待った』は無しですね」

布哇齋 「角を引いて戻す手順が思い浮かばず、銀を上げて取らせる手順とか、駒を打って取って成る手順がないかまで考え始めてしまい、この問題で数日悩んでしまいました。考えてみれば、歩を突いて最短7手で詰む訳ですから、これくらいの無駄な手は当然あり得る訳ですね。気づいてしまえばなぜここで悩むという感じですよ。

不成と歩成をただ両方するための意味のない不成なのではなくて、成っていたら8手で詰んでいるというあたりが面白いところだと思いました」

■角の往復の2手は全くの無駄手。この2手で最終"同"歩成が実現しました。

S.Kimura 「飛車先の歩を成るのは想像できましたが、同歩成を実現するのが意外と難しかったです」

諏訪冬葉 「歩が成る手順といえばこの手順でしょう」

小木敏弘 「後手の歩が進み8段目で成るならば、この手順しかないと思うが、他に余詰がありそうな気もするが、"同"が効いていてなさそうでもある」

RINTARO 「基本手筋の応用」

はなさかしろう 「さわやかな一直線。手順はひと目ですが、解き終えて、他にはないのか！？となりました。攻めの条件付けですね」

波多野賢太郎 「これは8筋の歩を突いていくという第一感が当たりスナリ解けました。も

し不成の手が先手だったら、なんて考えてみたら、これはこれでいろいろ楽しめました」

飯山修 「不成と成の両方とも歩と考えるかどうか。両方なら8筋しかないので一気。不成を先手にさせようとすると泥沼」

変寝夢 「プラス条件として後手の着手は8筋のみ、全着手は4～9筋で135万局面1分でした。プラス条件なしでは意外と手が広く、PCより人間の方が早く解けるタイプの問題です」

DD++ 「ひねって考えるとダメなやつだと直感できたので一発。案外これで限定されてるものなんですね」

■歩成=8筋と決め打てば簡単な一本道の手順でした。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
 斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん
 小木敏弘さん 小山邦明さん ジェシーさん
 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん
 たくぼんさん 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
 布哇斎さん 変寝夢さん Pontamonさん
 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

102-2 中級 上谷直希 作
 最遠移動 10手

「10手で勝ったらしいね。どんな対局だったの？」

「最後は最遠移動で詰ませたよ。あとは、成駒を連続で動かす手順が双方にあったなあ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・止めは最遠移動(10手目は8マス分動く手)
- ・先後双方ともに成駒を連続して動かした

出題のことば(担当 NAO)

8マス移動する王手とはどこからどこに移動する手なのか、推理しよう。

追加ヒント

先手は成った馬を2回続けて引き、後手は単騎の龍を1段目から9段目に移動する。

推理将棋102-2 解答 担当 NAO

▲7六歩 △3二飛 ▲3三角成 △4二銀
 ▲7七馬 △3七飛成 ▲6八馬 △3一龍
 ▲5八金右 △3九龍 まで10手。

詰上がり図

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

持駒 歩

(条件)

- ・止めは最遠移動(10手目△39龍:31龍が8マス分動く)
- ・先後双方ともに成駒を連続して動かした(先手:5手目▲77馬~▲68馬、後手:8手目△31龍~△39龍)

本作は、9段目の龍単騎で詰む"はてるま手筋"の応用問題。1段目の龍を9段目に8マス分動かす"最遠移動"を実現します。

解図は、成駒を動かす連続手を織り込みながら龍単騎を目指しますが、自然に手順が構築されていきます。

・先後とも5手ずつの着手のうち、双方とも駒を成る手に1手、成駒を動かす手に2手を要する。先手は3手目▲33角成から馬を動かす手が速く、後手は3筋での飛を活用を図る。4手目は王手を防ぎつつ後の8マス移動のため31地点を空ける△42銀がこの一手。初手から「▲76歩 △32飛 ▲33角成 △42銀」

・31 から 39 への最遠移動を実現するため、後手は以下 37 飛成～31 龍～39 龍が確定。39 龍単騎の詰形には先手の 58 と 68 の塞ぎが必要だが、6 手目△37 飛成ができるように 5 手目▲77 馬～▲68 馬と続けて馬を引く。これが先手"成駒の連続移動"を満たす。▲58 金右の後、とどめは 31 から 8 マス移動の▲39 龍。5 手目から「▲77 馬 △37 飛成 ▲68 馬 △31 龍 ▲58 金右 △39 龍」まで。

"最遠"の 8 マス移動が可能な駒は、飛、龍のほか、馬、角、香がありますが角や香の最遠移動は短手数で詰型を作るのは無理なので"龍単騎の詰み"が連想しやすく、また、"双方成駒の連続移動"が解図のヒントになって易しめの中級作品に仕上がっています。馬と龍の豪快な動きが印象に残りました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(作者) 「この単騎詰は恐らく多数の作例があるでしょうが、最遠移動という狙いと組み合わせたのが創意です。4 手目が自然に限定され、そして龍が上下に動く味が出てきたかなと思います」

■短編フェアリーの作品を多く発表されている作者のセンスが光りました。推理将棋でも今後のご活躍が楽しみです。

小山邦明 「大駒をダイナミックに動かす手順が得意な作者ですね」

RINTARO 「成駒の連続移動の条件が上手い」

占魚亭 「条件から竜の単騎詰しかないのが易しかったです。双方の大駒の動きが印象的」

■豪快な後手龍と地味な先手の馬引きは対比の妙。

金少桂 「角での 11→99 最遠移動は玉移動が間に合わなさそうなので、はてるま手筋だろうと直感。42 銀が合駒と 31 の空間空けとの一石二鳥の攻防手」

斧間徳子 「今月は本作が最初に解けました。33 角成に対する応手をうまく限定している。成生を含め、きれいにまとめられた条件に感心」

Pontamon 「8 マス移動ができる香や角

(馬) では紐が要るので手数が足りない。となると単騎で行ける飛(龍)の『はてるま手筋』だと判明。42 銀が王手の応手と 31 地点を空ける一石二鳥の手でした」

はなさかしろう 「△42 銀の限定がいい感じ。最遠移動詰、飛・龍以外だと 8 マス動かしての単騎詰ができないので、相当手数がかかりそうですね」

隅の老人 B 「42 銀、これで最遠移動が可能です。馬の動きも面白い」

たくぼん 「最遠移動により 42 銀が限定されるのが上手いと思いました」

■4 手目限定手の△42 銀が好評。

渡辺 「10 手目最遠移動はこの縦の筋以外無理そうですね。限定条件が巧い。豆知識としては 10 手の先手の成駒移動が必然になるのは 68 か 59 への逃げ道塞ぎ」

山下誠 「よく見たら、6 八地点を馬で埋めるという手段がありました」

ジェシー 「角(馬)の暴走ぶりを呆然と見守る他の駒のあきれ顔が目につかびます」

S.Kimura 「先手の成駒連続移動は、逃げ道をふさぐ好手だったとは」

■この詰形なら 68 地点を塞ぐ駒種は通常、飛金銀の三種ですが、"成駒"と"連続移動"で 68 馬が確定しました。

波多野賢太郎 「最初はちょっと難しそうな条件だなと思いましたが、最遠移動なら飛車(龍)で、それならばこの詰上がりだろうと考えたら、案外すんなり解けました。成駒の条件がうまいと思いました」

飯山修 「久々のような気がするはてるま手筋。久々の移動距離問題」

小木敏弘 「飛車の縦移動が有力とすると、狙いは先手の39銀」

■序の32飛～33角成が3筋で飛を使う特急券。わかっているけど気持ちいい手順。

DD++ 「先手も駒を成るのを隠すとだいぶ難度が上がろう。もちろん、難しいから良いというものでもないわけで、私はこの易しいヒントは素晴らしいと思います」

加賀孝志 「ヒント条件が活きました。竜の動き」

■先後双方の連続成駒移動は、易しいヒント条件になって、解きやすい作品となりました。

布哇齋 「この問題を解き始めた時点でヒントが出てしまっていたため、つい見てしまったら10分かからずで終わってしまいました。

最遠移動と成駒を2回動かすから、龍を作った後引いて上がって詰ませるのはヒントがなくても第一感で、その点、また、先手にも成駒がある点から、先手は3筋の歩を取って馬を作るのも十分予想可能なのですが、2度の馬引きの位置が限定出来、最終的にこれ以外にない位置に来るのが先手の成駒を無駄にしない見事な手順だなと感じました」

変寝夢 「PCに条件を設定している間に解けちゃいました。締め切り前ヒントで助かりました。双方成駒を連続で動かす、が絶妙な条件設定になっていますね」

諏訪冬葉 「ヒントを見るまで飛車成は全く考えず、『▲99馬だと玉移動に3手かかるから無理』とあきらめていました」

■わかってみれば当たり前の手順ですが、追加ヒントでは先手の馬引きと後手の9段目への龍移動を明かしました。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん
小木敏弘さん 小山邦明さん ジェシーさん
隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん
たくぼんさん 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
布哇齋さん 変寝夢さん Pontamonさん
山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

102-3 上級 金少桂 作
不当な関係 10手

「隣の10手で詰んだ将棋、歩頭への着手がやたらと目立っていたね」

「数えてみたら、"先手の歩頭"への着手が3回、"後手の歩頭"への着手も3回あったよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・『先手の歩頭』への着手が3回
- ・『後手の歩頭』への着手が3回

出題のことば (担当 NAO)

各々の歩頭とはどの地点か、推理しよう。

追加ヒント

『先手の歩頭』への着手は5、6、8手目。『後手の歩頭』への着手は3、5、10手目。5手目が『先手の歩頭』と『後手の歩頭』を兼ねる。

推理将棋102-3 解答 担当 NAO

▲7六歩 △6四歩 ▲4四角 △6五歩
▲6六角 △同歩 ▲6八玉 △5六角
▲5九金右 △6七角成 まで10手。

(条件)

- ・『先手の歩頭』3回(5手目▲66角、6手目△66同歩、8手目△56角)
- ・『後手の歩頭』3回(3手目▲44角、5手目▲66角、10手目△67角成)

詰上がり図

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

持駒 なし

本作は、"先手の歩頭"、"後手の歩頭"への着手がいずれも3回となるよう手順を構成する作品。単に歩頭の着手を合計6回重ねても詰みがありませんが、一工夫して"先手の歩頭"と"後手の歩頭"の双方を1回ずつカウントする1手、すなわち一問離れた"先手の歩"と"後手の歩"の間に飛び込む1手を織り込んで、合計5回の"歩頭"着手で詰形を築いていきます。

解図のポイントは以下の2点です。

- (1) "歩頭"の回数を稼ぐ形＝一問離れた歩の配置を目指す。
- (2) 最終手が歩頭の着手で詰む形＝8段目の先手玉に対し6段目の後手歩～歩頭の7段目着手で詰む形を目指す。

・後手が指す5手

後手の着手5手のうち、歩突きは少なくとも3手必要で4～6段目に着手。後手の6段目の着手は"先手の歩頭"になる。後手の残りの2手は"歩頭"への駒打ちととどめの1手"後手の歩頭"7段目着手に振り当てる。

・歩と歩の間への着手

先手方が、"7段目の先手歩"と"5段目の後手歩"の間に着手できれば、"先手の歩頭"と"後手の歩頭"双方を満たす。このとき、6段目の歩と歩の間にすぐ移動できる駒は角しかなく、着手は▲66角に決定。後手は△64歩～△65歩と6筋を攻める間、1手余裕がある先手は▲76歩～▲44角～▲66角と進め、44角で"後手の歩頭"1回を稼ぐ。初手から「▲76歩 △64歩 ▲44角 △65歩 ▲66角」ここまで、"先手の歩頭"が1回、"後手の歩頭"が2回。

・とどめは歩頭

▲66角の後、△66歩が"先手の歩頭"の着手で角を入手。66歩の頭、67着手の一手での詰みを狙い、"歩頭"の角打ち～"歩頭"の角成りの詰形を目指せばよい。68玉型が67角成で詰む形。6手目から「△66歩 ▲68玉 △56角 ▲59金右 △67角成」まで。8手目△56角が"先手の歩頭"の3回目、とどめの角成が"後手の歩頭"3回目でぴったり。

1手で2回の"歩頭"着手を稼ぐことに気づいた後も、直ぐには6筋攻めが見えづらく、謎解き要素の詰まった好作でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(作者) 「今回拙作が初採用。先手の歩頭への着手3回と後手の歩頭への着手3回、歩頭への着手が合計6回と思ってもらえればしめたものです。どんな反応が返ってくるか楽しみにしています」

斧間徳子 「歩頭でない手が5手あるとはずるい、という声があがりそうだが、このきれいな条件はすばらしい」

変寝夢 「3+3=6手ではなかったのか。うまいとみるかそんなのありーとみるか。44角から66角が好手順」

渡辺 「こういうまとめ方があったとは…。このアイデアは買い。これは書きようによっては一条件とも出来る簡潔さ。その昔9手で『先手の歩頭への着手が3回/後手の歩頭への着手が2回』とその逆をmixiで出題していたのですが、すっかりしなかったのを思い出しました」

■渡辺さん作の9手詰は『"先手の歩頭"への着手が3回/"後手の歩頭"への着手が2回』と『"先手の歩頭"への着手が2回/"後手の歩頭"への着手が3回』のツインで、本作と狙いは同じでした。金少桂さん作は、+1手を"後手の歩頭"への玉方の手に振り当てる10手で実に美しくまとまりました。

RINTARO 「いやぁ、難しかったです。双方の角を使う手ばかり読んでいました。

64歩 65歩の牛歩戦術が間に合うんですね。恐れ入りました」

占魚亭 「76歩 34歩 44角同角や 76歩 34歩 66角同角の筋を考えていたので、64歩は全く浮かびませんでした。ヒントに助けられました」

Pontamon 「初手と3手目で手順前後がない81手順のうち、歩頭への着手数を稼げそうな「76歩、34歩、66(44)角、同角」と「46歩、34歩、45歩、44角」に絞って考えたのが失敗。先手4筋の代わりに後手6筋の歩を突く順を考えるとすんなり解けましたが、この盤面反転までに時間がかかりました。不動の後手角なのに、先手の角を取って、打って、成ってが間に合い、しかもその3手全てが歩頭の着手だったとは」

はなさかしろう 「これは、凄い。まず、ものすごく難しかった。裏推理を使いましたが、▲76歩△34歩▲44(or66)角△同角と、▲46歩△34歩▲45歩△44角の紛れからなかなか抜け出せず、詰め方も二枚角や中段玉からなかなか離れられませんでした。本手順はせっかく作った一間を△同歩でつぶしてしまうのに抵抗がありましたが、この歩が最後に利くんですね。最短9手の詰みに更に1手加えて条件を整える、素晴らしい離れ業です」

DD++ 「危うくおもちゃ箱で初めてヒント待ち戦術を取るところでした。▲76歩▲66角△74歩▲75角△同歩と5手で延べ4回を達成できてしかも攻方が3手も残る形を先に見つけてしまったばっかりに…」

■4筋の歩や74歩など、いろいろな誘い手もありましたね。

山下誠 「後手2・4手目の素朴な歩の突出しに考えが全く及ばない。直前ヒントがなければお手上げでした」

小山邦明 「詰形が見えず苦労しました。角だけではなく、歩で歩頭の手があるのが、大変面白くて難しい手順になっていると思いました」

加賀孝志 「歩頭の意味が分かりづらかった」

波多野賢太郎 「これは難しくて、締め切り前ヒントでようやくでした。この条件では詰上がりが見えなかった。生角二枚では詰まず、困ってしまいました。最後の角成が後手の歩頭になるのが盲点でした」

飯山修 「昔「ヒントでピンと」という番組がありましたが、今回の直前ヒントはこの言葉がピッタリ。後手の歩頭といえば、どうしても四段目ばかりのイメージにとらわれ、直前ヒントが出るまではまるで判りませんでした」

小木敏弘 「締め切り前ヒントで解きました。6筋が抜けていました。完敗」

隅の老人B 「ヒントに従って、指し手の歩頭への指し順表を作成。これで解決」

諏訪冬葉 「ヒントを見て『5手目に双方の歩が1マス開けて向かい合う』を目指しました」

S.Kimura 「てっきり中段玉で詰ますと思っていたので、ヒントを見てもしばらく答えが分かりませんでした。最終手も確かに歩頭なのですが、通常の将棋の感覚からすると盲点になりますね」

たくぼん 「ヒント無ければ解けなかったでしょう。56角～67角成が見え難い」

布哇齋 「これは、回答を出した今でも、ノーヒントではどう解くか全くイメージできません。『"先手の歩頭"への着手が3回、"後手の歩頭"への着手も3回』という条件だけで、正解がこの形一つに限定されているのです。そう考えるととても凄いです。

ただ、こちら解き始めたときにはヒントが出ていたため、見てしまったらやはり数分でした。ヒントだけで6手目までが2通り(後手が2筋を突くか6筋を突くか)に自動的に絞れてしまう上、2筋は詰みそうに見えないので、残り4手、しかも攻めに使えそうなのが手持ちの角と盤上の歩1枚ずつとなると、詰ませる方法はとてもシンプルです。そういう意味では、ちょっとヒントが多かったかなと感じました」

ジェシー(無解) 「時間切れです。詰み型のイメージが浮かびません・・・」

■今回の上級は解図の道標が少なく難問でした。ヒント待ちの方も多かった。

正解：22名

飯山修さん S.Kimuraさん NNNさん
斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん
小木敏弘さん 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
ティエムガンバさん DD++さん 波多野賢太郎さん
はなさかしろうさん 布哇齋さん
変寝夢さん Pontamonさん 山下誠さん
RINTAROさん 渡辺さん

総評

渡辺 「今回は待ち手特集になりましたね。私が mixi の推理将棋のコミュニティに入り出したころには待ち手はあまり市民権がなかったのですが、私が好んで待ち手を含む問題を出していました。待ち手は推理将棋がフェアリ詰将棋の協力詰の延長ではないことの証拠でもあります。

待ち手は巧く使うと条件を綺麗にできますし(3番)、変った条件を満させたりできます(1番：同歩成、2番：最遠着手)。手順がコミカルになったりもします。

個人的な事情もあり今回は3番→2番→1番の順に解けました」

■10手詰+2条件に加え、意図せずに"待ち手"特集となりました。非限定の多い基本型も1~3手の待ち手を加えるだけで、手順を限定、すっきりした条件でできることが多いのはご指摘のとおり。渡辺さんを始めとするベテラン作者抜きで3問揃ったのが一番の収穫です。

金少桂 「今回のシリーズは手数と条件数がほど良く、手をつけやすかったです」

RINTARO 「102-3のような作品を解くとまだまだだなあと実感します」

Pontamon 「上級の解答を、△34角~△67角成で解答するところでした。危ない、危ない。来月は10手3条件特集？さすがにそれは無いか」

斧間徳子 「今回は、3作ともすばらしく、大いに楽しめました」

はなさかしろう 「第100回からの10手の3連打にすっかり魅了されました。条件数が少ない場合は裏推理が利くはずなのですが、裏推理を解禁しても容易に解けない問題が続々登場、推理将棋の華が10手にも及んで来たか、と思いました」

DD++ 「10手は玉方の5回目の着手が可能になるので、見たことない詰形がいくらかでも眠っていそうですね」

■10手詰手順は4000万通り以上。未だ未だ奥が深そうです。

波多野賢太郎 「今回は初中級の二問が調子よく解けたのですが、上級で困ってしまいました。この一問ばかり考えていました。私にとっては、ヒントなしでは不倒な問題でした」

NNN 「いつも楽しく解いております。最近は何もヒントが出てからしか解けてないですね。難しくなったわけではないとは思いますが」

小木敏弘 「もう一歩深く、検討する姿勢が必要でした」

隅の老人B 「庭の紫陽花に雨。それを横目に推理将棋を解いている。1問、1問また1問。3題が解けても、まだ雨降り止まず。さて、今度は何をしようかな？爺さん、閑居して暇を持て余しています」

変寝夢 「今回はスマートな作品ばかりでしたね。PCでも10手だと全問は厳しいのですが。どの作品も条件設定が絶妙なのですが、締め切り前ヒントはもっと絶妙だったと思います」

■追加ヒントの匙加減は、常連の皆さんが無理なく解けるくらいが適度と思ってます。

布哇齋 「先日、先崎先生のエッセイ『今宵、あの頃のバーで』を読んでいて推理将棋を知り、検索して TETSU 様の Blog を見つけました。推理将棋入門がとても面白かったため、今回の出題にチャレンジしてみました。

個別のコメントでも書きましたが、2 問目の先手の成駒が先手玉の詰みに生きる流れがとても見事で気持ちいい問題でした。次回もチャレンジしてみたいと思います」

■初解答ありがとうございます。103 回以降も挑戦ください。

S.Kimura 「今回は締め切り 35 分前の解答でした。最後から 2 番目ぐらいですかね？」

■最後から 4 番目！でした。締切 1 時間以内はゴールデンタイムですね。

推理将棋第 102 回出題全解答者： 23 名

飯山修さん S.Kimura さん NNN さん
斧間徳子さん 加賀孝志さん 金少桂さん
小木敏弘さん 小山邦明さん ジェシーさん
隅の老人 B さん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん
たくぼんさん 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
布哇齋さん 変寝夢さん Pontamon さん
山下誠さん RINTARO さん 渡辺さん

WFP100号記念 1人1作作品展

先月号で概略を発表しました 100 号記念作品展ですが、一人で出題、解説等こなすのは慣れた人ならともかくそうでない方には負担が大きいのではないかとご意見を頂きました。確かに仰せの通りでたくさんの方に参加頂くのが一番ですので、募集内容を一部変更いたします。

まず全体を 3 つに分けます。

1. 1人1作作品展
2. 1人1局集
3. 1人一言

1の1人1作作品展につきましては、大まかには先月号発表の要項通りで、新作の発表、解答募集形式をとります。先月号では作者自らの解説と明記しましたが、新たに別途担当者を設けて解説をして頂く場合も OK とする部門を増設したいと思います。担当者につきましては事務局にて人選してどなたかにお願いをする予定です。

1人1作作品展（新作・解答募集形式）

- ・作者自らの解説
 - ・解説担当者による解説
- （上記どちらかを選択下さい）

なお出題稿につきましては、先月お知らせした内容で投稿頂ければ結構ですが、最低限の内容でも投稿頂ければこちらで調整致します。無理に1ページを創らなくても結構ということです。

次に2の1人1局集ですが、100号で新作を用意できない方向けです。体裁は400人1局集を想像して頂ければいいと思います。自身の過去作の中から自薦作+文章という形で1ページを埋めて頂ければと思います。

1人1局集

- ・過去作の中から自薦作+文章+プロフィール

最後の3. 1人一言につきましては、作品を発表していない方（解答者等）向けです。プロフィールと WFP100 号に寄せてという項目を含めてお好きな事をお書き下さい。

1人一言

プロフィール+コメント

1 ページに拘らなくても結構です。好きな文量でお送り下さい。

以上3種類の項目にて募集いたします。1, 2, 3 重複して送っていただいても結構です。

フォームに関する部分については先月号を確認下さい。

また事務局より参加お願いのメールをお送りする場合もあると思いますが、可能であればぜひ参加の程よろしくお願い致します。

またご不明な点がありましたら、事務局までメールにて問い合わせ下さい。



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。

2016年8月15日(月)

第83回 WFP 作品展

フェアリー作品 16題

Fairy of the Forest #48

協力詰 9題

2016年9月15日(木)

第84回 WFP 作品展

フェアリー作品 15題

2016年?月?日(?)

第4回フェアリー入門

フェアリー作品 ?題

*改訂時に加筆します。

作品募集一覧

第5回フェアリー入門

*改訂時に加筆します。

WFP100号記念1人1作作品展

詳細は P29 をご覧下さい。

詰四会20回記念フェアリー作品展

第20回詰四会を8月21日(日)午後1時より香川県宇多津町ゆーぶらざうたづで開催します。それに合わせて久しぶりにフェアリー作品展を開催したいと思います。以前は会合毎に開催していたのですが最近はお休みでした。

課題：20(回)10(年)に因んだフェアリー作品(その他の条件はありません)

楽しめる作品を気楽に投稿頂ければと思います。

送り先：たくぼん

takuji@dokidoki.ne.jp

または、当日詰四会会場

出題は WFP99号(9月号)、解答発表は WFP101号の予定です。

あとがき

早いもので100号まで今号含めて4号となりました。企画展も概略は纏めたものの参加者がどれだけあるのか？まったく手探りの状態であるので不安がいっぱいです。フェアリー界の大物でもいっしょにすれば巻頭のお祝いの言葉でもお願いしたいところですが、人脈もなくなかなか難しい所です。過去にお世話になった方々に参加お願いメール作戦を執行することになるかもしれません。メールが届きましたら何とかよろしく対処頂ければと思います。

おまけですが、どうもカープが優勝しそうな勢いです。C→Vの立体曲詰の創作をそろそろ始めないといけないかもしれません。こちらは嬉しい苦労ですが、過去にメークミラクルで11.5ゲーム差をひっくり返された事例もありますからまだまだ安心ではありません。果たしてどうなりますやら・・・

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

2016年 第97号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十八年七月号

平成二十八年七月廿日発行

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 takuji@dokidoki.ne.jp