



Web Fairy Paradise

第99号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 85 回 WFP フェアリー作品展(再掲)
- ・ 第 86 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 詰四会 20 回記念フェアリー作品展
- ・ 第 105 回推理将棋出題
- ・ 第 106 回推理将棋出題(更新時)

結果発表

- ・ 第 84 回 WFP フェアリー作品展
- ・ 第 104 回推理将棋出題

読み物

- ・ カーブ優勝に寄せて(たくぼん)
- ・ 100 号記念1人1作作品展について(再掲)



2016/9

はじめに



カープ優勝

2016年9月10日(土)に我が広島東洋カープは巨人を下して25年ぶり7回目の優勝を成し遂げました。まあ詳細につきましては読み物で読んでいただくとして、ここ数年で一番の嬉しい出来事となりました。

WFPも今号が99号となりいよいよ来月号が100号となります。大きな雑誌であれば100号記念号と盛大にイベントを開催するところですが、何せ零細編集部(名前だけ)ですので、少しだけいつもと違う感じでお祝い号としたいと思います。

企画としまして100人1局、100人1作集なるものを開催予定ですが、1ヶ月前にも関わらずやや集まりが悪い状況となっております。企画発案者としては、なにせ他人任せ的な企画の為、皆さんのたくさんのご参加があつての上と認識しておりますが、なにとぞたくさんの方々にご参加頂き、100号を盛り上げていって欲しいと願っております。

カープ優勝に負けないくらい・・・というのは言いすぎですがそれに少しでも近づけられるよう頑張りたいと思っておりますのでよろしくお願い致します。

読み物「100号記念にむけて」をもう一度お読み頂き是非ともよろしくお願い致します。



【募集】

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

フェアリー詰将棋に関するものに限らず日常のことも研究物でも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99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85回WFP作品展(再掲)及び 第86回WFP作品展 担当：神無七郎

```
1 // ルートでの反復深化
2 procedure Df-pn(r) {
3    $\phi(r) = \infty - 1$ ;  $\delta(r) = \infty - 1$ ;
4   MID(r);
5   if ( $\phi(r) \neq \infty$  &&  $\delta(r) \neq \infty$ ) {
6      $\phi(r) = \infty$ ;  $\delta(r) = \infty$ ;
7     MID(r);
8   }
9 }
```

上は筆者が **Worst1.exe** を作る時に読んだ論文、「df-pn アルゴリズムの詰将棋を解くプログラムへの応用」(長井歩、今井浩、情報処理、Vol.43, No.6, 2002-06-15)にある疑似プログラムの抜粋です。注目して欲しいのは「 $\infty - 1$ 」という謎の記号。これは「無限引く1」ではありません。「小さい無限」という意味です。有限の値をいくら足しても無限にならないように、「 $\infty - 1$ 」をいくら足しても無限にならず、また有限の値をいくら足しても「 $\infty - 1$ 」にはならない、つまり有限と無限の中間的な「小さな無限」というわけです。

df-pn アルゴリズムでは無限を探索の打ち切り基準に使います。6行目の「 $\Phi(r) = \infty$ 」、「 $\delta(r) = \infty$ 」が打ち切り基準を設定している箇所です。日常の言葉に翻訳すると「詰か不詰か白黒つくまで徹底的に調べる」となります。3行目では「 $\Phi(r) = \infty - 1$ 」、「 $\delta(r) = \infty - 1$ 」となっていますが、この打ち切り設定は6行目より緩く、翻訳すると「少し頑張って詰か不詰か千日手絡みだと分かるまで調べる」となります。ただし、この「千日手絡み」が回避不能かどうかは保証しません。言わば「黒っぽい灰色」でも打ち切れるのです。つまり冒頭のプログラムは「少し頑張ってたまたま詰か不詰か分かればそれでよし。もし千日手絡みだったら、詰か不詰か徹底的に調べ直す」という意味になります。

もちろん通常のプログラム言語は「 $\infty - 1$ 」どころか「 ∞ 」すらも備えていないので、冒頭の疑似プログラムを実際のプログラムに直す場合は「 ∞ 」や「 $\infty - 1$ 」に該当する仕組み自分で決め、探索の状況が「有限」・「 $\infty - 1$ 」・「 ∞ 」のどれに属するか、正しくチェックしなければいけません。筆者も **Worst1.exe** を作る時に、この境界チェックの漏れによるバグや性能低下に散々悩まされました。

19世紀末に集合論が登場して以来、「無限」

に大小関係に相当する概念を持ち込むことは、それほど奇異なことではなくなっていますが、「大きな無限」と「小さな無限」などという怪しげな概念が詰将棋を解くのに役立つというのは結構意外です。

でも、考えてみれば詰将棋の世界にはあちらこちらに「無限」が転がっています。

「馬鋸」や「知恵の輪」などでは無限に玉を追い回せる構図を土台に作品を組み立てます。有名な「寿」でも、やろうと思えば何往復も好きなだけ龍追いで玉を追い回すことができます。

無限が顔を見せるのは長編だけではありません。「 $\bigcirc\bigcirc$ が無限にあっても詰まないが、 $\times\times$ なら1枚で詰む」という構想はどうでしょう？ $\bigcirc\bigcirc$ と $\times\times$ の優劣関係が逆のように見えれば、大きな効果が期待できます。

フェアリーではもっと直接的に「無限」が登場します。無限枚の持駒を使った作品は時々発表されていますし、第85回WFP作品展では盤の大きさが無限のものまで登場しました。非標準駒数や拡張盤の研究が進めば、その延長で無限が登場する機会も増えるでしょう。詰将棋は今までも、そしてこれからも「無限」と無縁ではないでしょう。

ところで、ここまで「無限」を強調したのは理由があります。「第45回神無一族の氾濫」のお題を「無限」としたからです。今回の「氾濫」は直接的あるいは間接的に無限と関連する作品を募ります。本稿末尾の募集要項をご覧ください。何かしら「無限」と関連する作品をお寄せください。

さて、今回のWFP作品展は第85回分の再掲と第86回分の新規出題です。次回はWFP100号記念ということで、新規出題は1回お休みで、その分解答募集期間が長くなっています。解答者の皆さんは、この期間を有効に利用してください。また、作者の皆さんは、結果稿まで余分に待たされることとなりますが、今回だけの特例ということで、どうかご了承ください。

〔第85回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第85回の出題は全12題。内訳は上谷直希氏2題、青木裕一氏2題、神無太郎氏2題、変寝夢氏5題、詰ガエル氏1題です。今回はいつものような投稿順ではなく、難易度やルールの類似を意識して若干並び順を調整しています。また、詰ガエル氏の作品は解答に計算機が必須と思われるため「特別出題」としました。締切等

は他の出題と同じです。

以下は各題への補足説明です。

85-1 と **85-2** は上谷直希氏の作品。**85-1** は元々 **Fairy of the Forest** の課題に合わせた作品だったのが間に合わなかったそうです。易しいのでまずはこの作を解いてウォーミングアップをしてください。**85-2** は駒取りの時に駒の所属が変わってしまう **Andernach** ルールの作品。青木裕一氏の投稿作も偶然同じルールだったので、**85-3** と **85-4** に並べて置かせて貰いました。**85-4** には「打歩」の条件が付いているので、最後は打歩詰で詰ませてください。

85-5 と **85-6** は神無太郎氏の **Isardam** 作品。駒の枚数を見ると攻方の着手はすべて「打」と分かりますが、それでも（特に **85-6** は）かなり難しいと思います。

85-7～**85-11** は変寝夢氏の作品。ルールは様々ですが、新規のルールはなく、これまでに **WFP** 作品展に登場したルールか、その組み合わせです。

85-7 は受方が最大距離の応手を選ぶという「マキシ」ルール。これは **50-1**、**50-2** 及び **61-3** で登場しているので参考にしてください。この作品は協力詰ではありません。最善指定があるので攻方最短・受方最長のみが正解となります。

85-8 は「リパブリカン」に **Grasshopper** を絡めた作品。受方持駒は標準駒の「残り全部」なので、**Grasshopper** が合駒で出てくる心配はありません。

85-9 は中立駒を使った自玉スタイルメイト。要は攻方の駒をなくせば良いのですが、中立駒が残っていると攻方はそれも動かせるので、盤上に中立駒が残らないよう手順を組み立ててください。

85-10 はレトロの基本問題。フェアリー駒も使われていないので易しいと思います。

85-11 は第 76 回から登場した **Orphan**。この時は、**Orphan** から **Orphan** への利きの転写は登場しなかったのですが、今回はそれも頭に入れて解図してください。

85-sp は特別出題。詰ガエル氏の作品です。この作品は拡大盤の一種、「左下無限盤」を使っています。この盤は右と上には端があるのですが、左側と下側には無限に広がっています。攻方持駒は **NightRider** (夜) 1 枚。受方持駒はありません。玉は多数の穴（通過は出来るが着手はできない領域）に取り囲まれて出ることでは

きません。**61** に金が落ちていますが、どうやってこれを拾うかが問題です。

ヒントとして、この作品の仕組みを少しだけ説明しましょう。**NightRider** で 11 玉に王手を掛けるのは簡単ですし、着手位置も割と自由に選べます。ところが、玉が 12 に逃げた後も王手を続けようとする、初手はかなり制限されます。例えば「**35** 夜 **12** 玉 **54** 夜」という感じですね。更に玉が 13 へ移動しても王手を継続するには「**59** 夜 **12** 玉 **75** 夜 **13** 玉 **37** 夜」のように、もっと遠くに打たねばなりません。同様に玉が 24 や 35 に移動しても王手を続けるには、初手は相当な遠距離から打たねばならないことが想像できます。

作者は計算機を使用しているの解答を推奨しているので、遠慮なく、むしろ積極的に計算機を使ってください。解答表記は自由ですが、読んで分かる形をお願いします。例えば 101 筋、201 段目への **NightRider** の着手を (101,201)夜と表す方式をお勧めします。

〔第 86 回作品展各題への補足説明〕

第 86 回の出題は全 11 題。2 解を求める問題もあるので、実質は 12 題でしょうか。内訳は神無太郎氏 4 題、変寝夢氏 6 題、上谷直希氏 1 題です。第 85 回出題と同様、**WFP100** 号の記念号を挟むので、解答募集期間はいつもより長くなっています。この期間を上手に利用して解答をお寄せください。

以下は各題への補足説明です。

86-1～**86-4** は神無太郎氏の「柑」($\sqrt{20}$ Leaper) を使った作品。通常の倍の距離を跳ぶ駒です。**84-8** で使われた「栖」($\sqrt{40}$ Leaper) と異なり、盤上のどこでも行き所のない駒にはなりません。見慣れない駒を詰めるのは、やはり難しいので、ヒントを出しておきましょう。**86-1** と **86-2** に出てくる合駒は大駒だけ。**86-3** と **86-4** には小駒の合駒も登場します。

86-5～**86-10** は変寝夢氏の作品で、前半がレトロ。後半は Q (Queen) を使った作品です。

86-6 と **86-7** は事実上のツイン(組局)です。この 2 題には攻方王手義務がありません。今回はこれを「非王手可」と表していますが、これは従来「非連続王手」と表記していた条件と同じです。表記としてはどちらが分かり易いでしょうか？もちろん **86-5** には攻方王手義務があります。

86-8 は「PWC」という、取っても原則駒が

消えずに位置交換になるルールです。強力な Queen が持駒にあります、中立駒なので、使い方が難しいですね。方針としては、例外（二歩や行き所のない駒）を使って駒を入手するか、駒を入手せずに詰めねばなりません。普通ならここでどちらかにヤマを張るのですが、この問題は 2 解を求める設定です。ということは…

86-9 には持駒制限があります。それにしても手数が短いですが、持駒のうち 2 枚は中立駒なので、これらを巧く使って最短で自玉を詰めてください。

86-10 は簡単に詰みそうに見えますが、「ヘルプセルフ」という条件が付いています。最終手だけは受方が協力してくれません。「掌返し」に備えた手順を求めてください。

86-11 は上谷直希氏の透明駒を使った作品。初形を見れば最終形がある程度予測できると思いますが、何しろ相手は透明駒。しっかり論理を組み立て、作意を看破してください。

解答要項

第 85 回分解答締切: 2016 年 11 月 15 日(火)

第 86 回分解答締切: 2016 年 12 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。)

解答メールが届かない場合は掲示板 (<http://k7ro.sakura.ne.jp/wait.html>) やブログ (<http://k7ro.sblo.jp/>) でお知らせください。

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。

	9 月	10 月	11 月
第 85 回	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。

【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)。

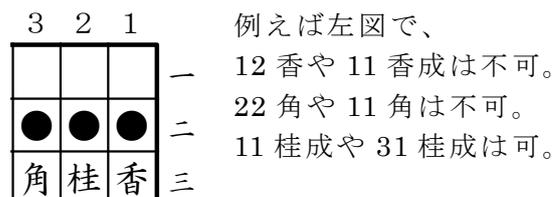
【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。



【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 (王手は掛かっているが合法手のない状態) にする。

【マキシ】

受方は最長距離の着手を選ぶ。

(補足)

- ・攻方は任意の着手が可能 (ただし王手義務はある)
- ・距離は将棋盤を 9 × 9 の正方格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離 1 と定義する。

【最善詰】

攻方は受方が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、駒が余るかどうかが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。

【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。

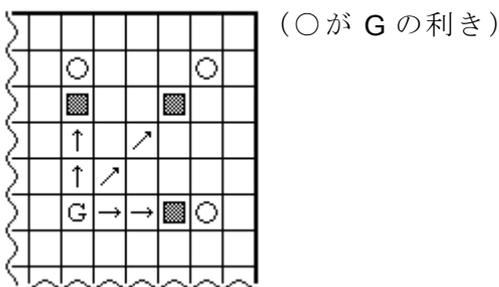
→詳しいルール説明や例題は WFP92 号「リパブリカン詰の紹介」を参照のこと。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【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。



【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。

【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) 特に注積のない場合、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

【Orphan】(飢)

フェアリーチェスの Orphan。

本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

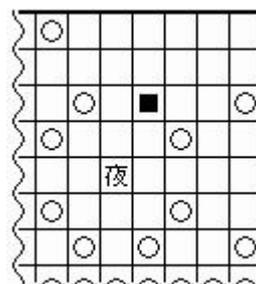
(補足)

- ・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。
- ・敵 Orphan から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Orphan を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



【左下無限盤】

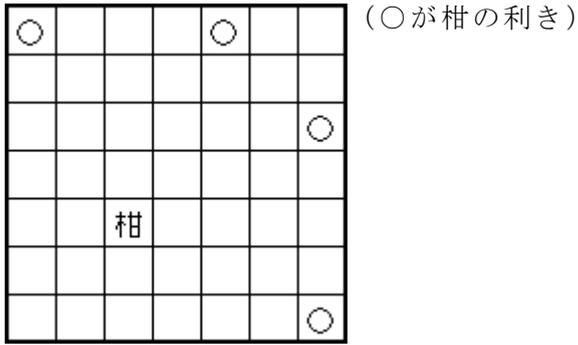
拡大盤の一種。左及び下方向に無限に広がった盤を使う。

【穴】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

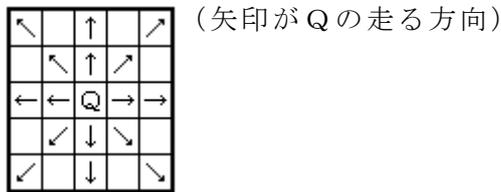
【Root-20-Leaper】(柑)

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。



【非王手可 (非連続王手)】
攻方に王手の義務がない。
(王手をしていても良い)

【Queen】(Q)
チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【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)

- 戻り方等は以下の細則に従う
- 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。

【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。

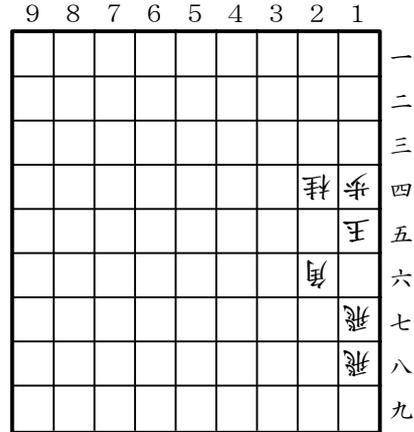
【透明駒】
位置・種類が不明の駒。
着手の合法性、攻方王手義務を満たせる可能性があれば、それを満たしているものとして手順を進めることができる。

→詳しいルール説明は WFP83 号「透明駒の紹介」を参照のこと。

《第 85 回 WFP 作品展》(再掲)
解答締切：2016 年 11 月 15 日 (火)

■ 85-1 上谷直希氏作

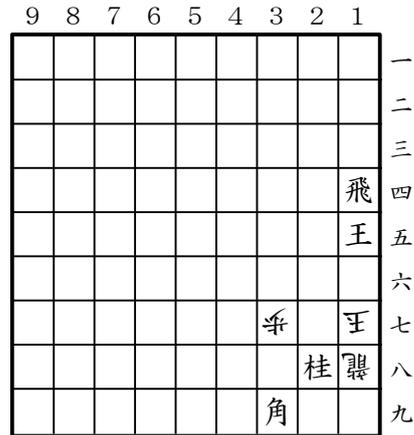
協力詰 7手



持駒 金桂歩2

■ 85-2 上谷直希氏作

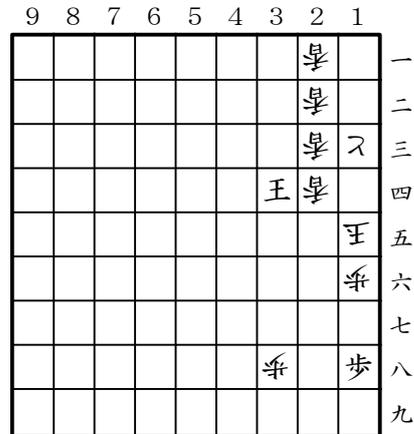
Andernach協力詰 9手



持駒 なし

■ 85-3 青木裕一氏作

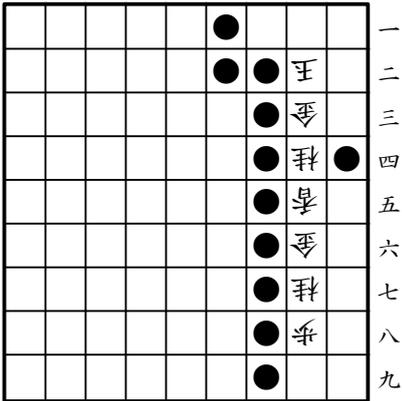
Andernach協力詰 23手



持駒 桂4

■ 85-4 青木裕一氏作

Andernach打歩協力詰 49手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

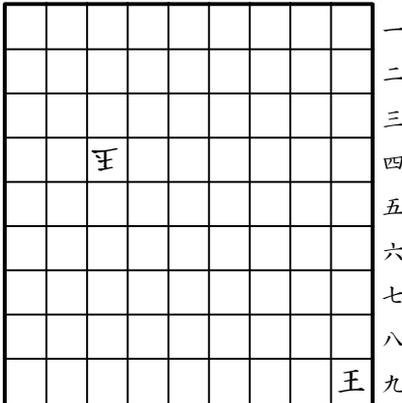


持駒 飛角

※●：石（着手不可、通過も不可）

■ 85-5 神無太郎氏作

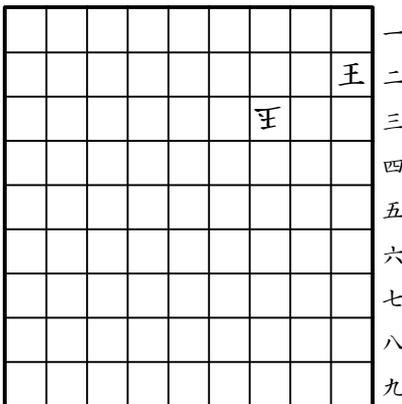
Isardam協力自玉スタイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛角桂

■ 85-6 神無太郎氏作

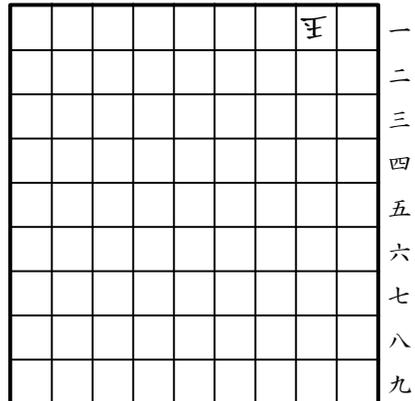
Isardam協力自玉スタイルメイト 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛2角2

■ 85-7 変寝夢氏作

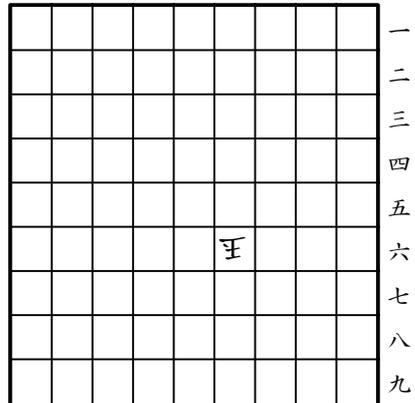
マキシ最善詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛銀

■ 85-8 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

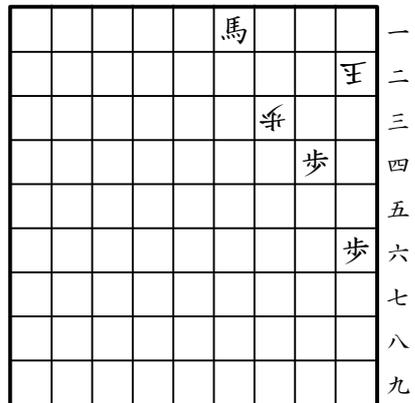


持駒 飛G

※G: Grasshopper

■ 85-9 変寝夢氏作

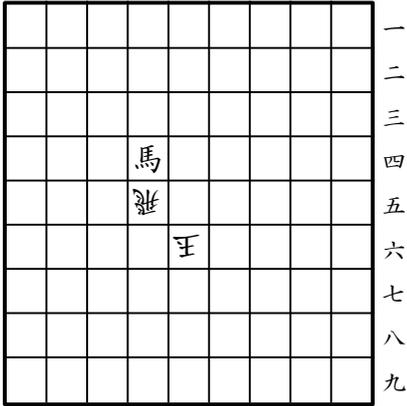
協力自玉スタイルメイト 14手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n角2n桂2

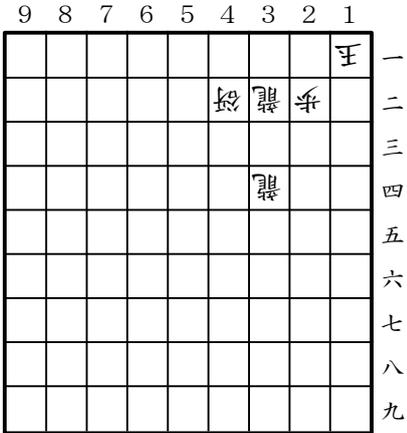
※持駒n角及びn桂は中立駒

■ 85-10 変寝夢氏作
レトロ協力詰 -2+1手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

■ 85-11 変寝夢氏作
協力詰 5手

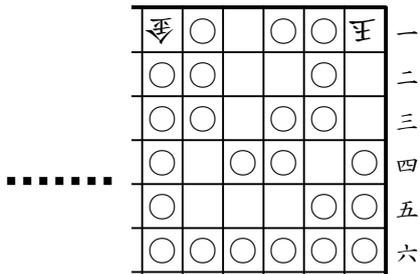


持駒 餅

※餅: Orphan

■ 85-sp 詰ガエル氏作 ※特別出題

左下無限盤協力詰 137手
6 5 4 3 2 1



攻方持駒 夜

受方持駒 なし

※夜: NightRider

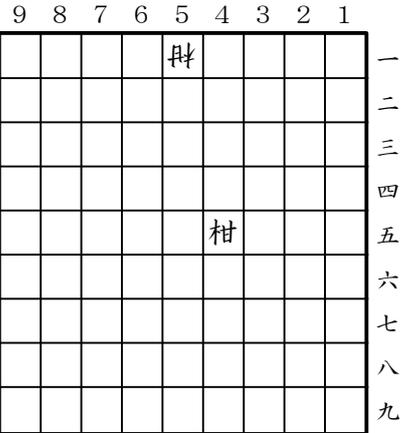
○: 穴 (着手不可、通過は可)

《第 86 回 WFP 作品展》

解答締切: 2016 年 12 月 15 日 (木)

■ 86-1 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

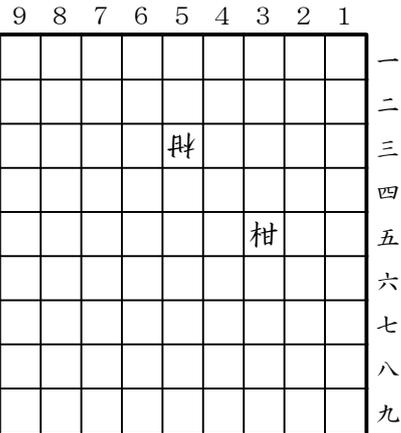


持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-2 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手

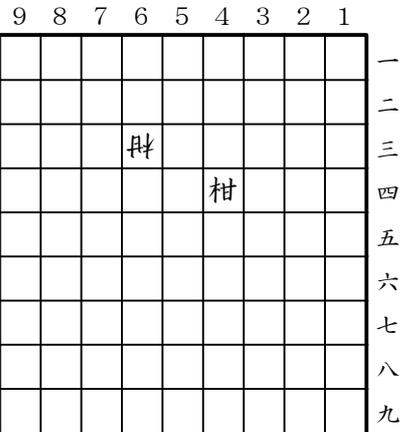


持駒 飛

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-2 神無太郎氏作

協力自玉詰 10手



持駒 角

※柑: Root-20-Leaper王

■ 86-4 神無太郎氏作

協力白玉詰 10手

持駒 飛
※柑: Root-20-Leaper 王

■ 86-5 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手

攻方持駒 なし
受方持駒 飛

■ 86-6 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手 ※非王手可

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 86-7 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -4+1手 ※非王手可

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

■ 86-8 変寝夢氏作

PWC協力詰 5手 ※2解

持駒 nQ
※nQ: 中立Queen

■ 86-9 変寝夢氏作

協力白玉詰 6手

攻方持駒 香nQn桂
受方持駒 なし
※nQ: 中立Queen、n桂: 中立桂

■ 86-10 変寝夢氏作

協力自玉詰 8手 ※ヘルプセルフ
9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
									王	七
									桂	八
									王	九

持駒 Q

※Q:Queen

■ 86-11 上谷直希氏作

協力自玉スタイルメイト 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

				王						一
										二
				王						三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 銀4

※透明駒：攻方0枚、受方2枚

「第 45 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 45 回神無一族の氾濫」へのゲスト参加を募ります。今回のお題は「無限」です。「無限」と直接、あるいは間接的に関係するフェアリー作品をお寄せください。

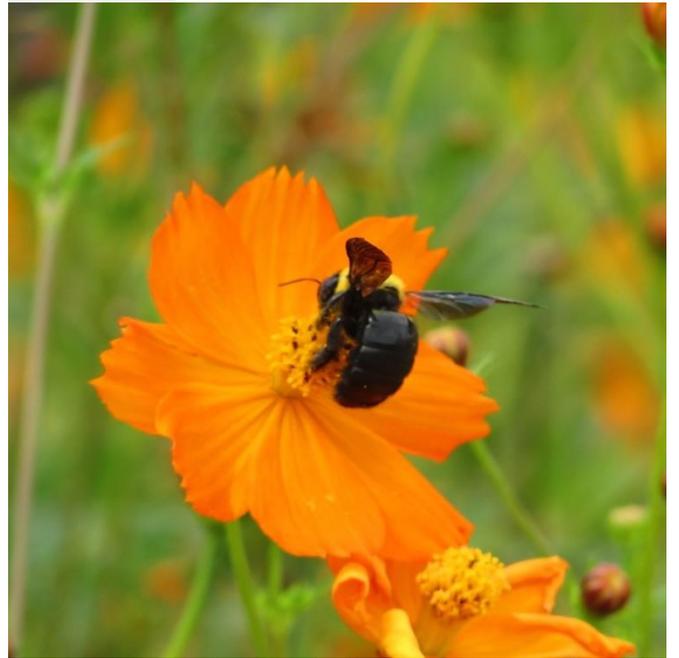
例)

- ・駒数や盤の大きさが無限のルール
- ・「千日手」をルールに含むもの
- ・間接的に無限と関連する構想（例：「金が無限にあっても詰まない」）
- ・無限軌道（例：知恵の輪、馬鋸）を含む趣向作
- ・「∞」形の曲詰

また1題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。必ずしもお題とリンクしていなくても良いですが、今回のお題と何らかの関連を持った作品を優先します。

作品要件	無限にちなんだフェアリー作品
募集締切	2016年10月16日（日）
募集作品数	4 + 1（ばか詰枠）
送り先	神 無 七 郎 (janacek789@ybb.ne.jp)
	上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1人何作でも投稿可 採否は10月24日までに通知

以上



詰四会20回記念フェアリー作品展

20回を記念して久しぶりにフェアリー作品展を開催します。投稿は神無太郎氏3作+担当1作の計4作。詰四会でのすのでピッタリの出題数です。

①～③は太郎氏の柑王ばか自殺詰です。柑の利きは下記の通りで、見た目難しそうなのでヒントを。太郎さんコメント「合駒【四】回入り、Root-【20】-Leaper王、ばか自殺詰【10】手」なお③は、後手柑王が1回動きます。④はいつものあれです。さくさく解けるとおもいます。

解答送り先：takuji@dokidoki.ne.jp 10/15 締切
.....

【協力詰】

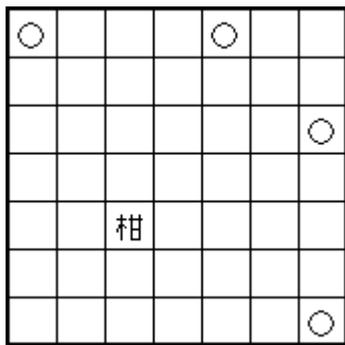
先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【Root-20-Leaper】(柑)

(2,4)-leaper。2対4の位置に跳ぶ八方桂。



(○が柑の利き)

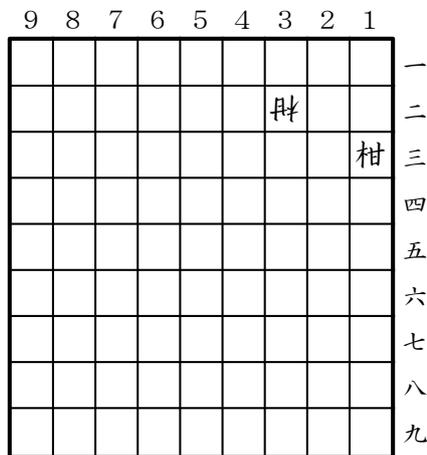
【強欲】

駒を取る手を優先する

.....

① 神無太郎作

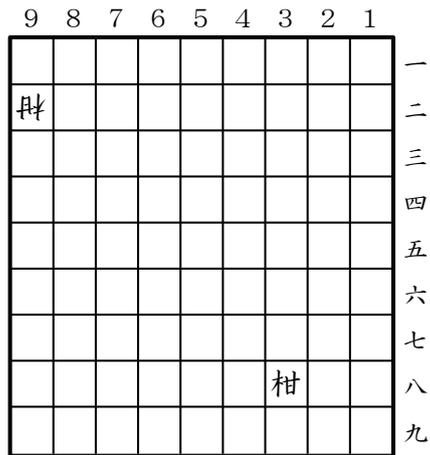
柑王ばか自殺詰 10手



持駒 香

② 神無太郎作

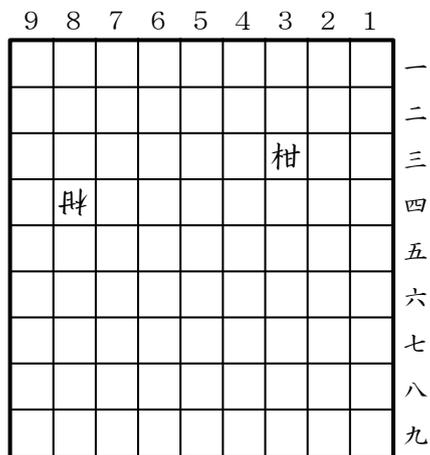
柑王ばか自殺詰 10手



持駒 香

③ 神無太郎作

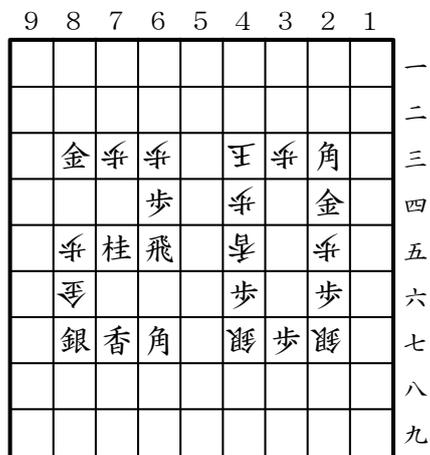
柑王ばか自殺詰 10手



持駒 飛

④ たくぼん作

強欲協力詰 63手



持駒 歩3

推理将棋第105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105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9月20日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メールの題名は「推理将棋第105回解答」でお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント！ 1題でも解けたらぜひご解答ください。

今月は初級11手、中級12手、上級15手の3問。いずれも着手地点に制限のある作品から選題しました。

初級は渡辺さんの11手詰。簡素条件のやさしい作品です。

中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、四郎がたった一人で戦います。

上級は、はなさかしろうさんの構想作品。部活のアヤしい会話に隠された謎を解き明かしましょう。難問ですが、意外と指し手は狭いです。

■本出題

105-1 初級 渡辺秀行 作
自陣駒の活躍 11手

13地点で詰む玉位置を推理しよう。

105-2 中級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その13) 13手
駒を打たずに盤上の駒だけで詰む形を推理しよう。

105-3 上級 はなさかしろう 作
モチヅキ・ナナと一途な後輩 15手
2マス離れた7筋の攻防手の組み合わせを推理しよう。

■締め切り前ヒント (9月13日頃コメント欄に掲載 NAO)

105-1 初級 渡辺秀行 作
自陣駒の活躍 11手

「おお、13に駒が動いて11手までの詰みか」
「その駒はもともと自陣にあった駒だよ」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

・11手で詰んだ
・とどめは初形で自陣にあった駒を13へ移動する着手
(成り、不成などは不問。打つのは不可)

105-2 中級 チャンプ 作
美野樫9兄妹の一局(その13) 12手

九美「やっぱり八重ねえと一緒に勝てるねえー」

八重「さっきのは兄上方の手柄よ」

健一「おっ、嬉しいこと言ってくれるじゃねえか」

圭五「準決勝進出！もう優勝間違いなしだぜー」

八重「油断は禁物よ」

源三「そやで、すぐ調子に乗るんが圭五の悪いところや」

隆二「ところで次は誰が行くんだい？」

七海「えーっと・・・四郎さんに任せてみては如何でしょう？」

四郎「え？僕はいいから、誰かやってきなよ」

九美「うちも、おにいのカッコイイとこ見てみたいなあー？」

四郎「九美まで・・・」

健一「こりゃもうやるしかないんじゃねえか？」

四郎「・・・わかったよ」

健一「分析してみたいだな、何かいい作戦はあったか？」

四郎「そうだね、この形は応用できるかも」

四郎「僕の後手か、ここまできて負ける訳にはいかないな」

隆二「随分あっさり終わったらしいぜ」

四郎「よかったー、予定通り12手で勝てたや」

四郎「駒を成る手も打つ手も無かったね」

六実「え～？せっかく主役なのに、たったそれだけ～？」

隆二「相変わらず控え目な奴だな」

七海「六実さんも見習っては如何かと・・・」

さて、どんな将棋だったのだろうか？

(条件)

- ・12手で詰んだ
- ・後手は4筋のみ着手した
- ・駒を成る手も打つ手もなかった

105-3 上級 はなさかしろう 作

モチヅキ・ナナと一途な後輩 15手

「部長さん！ 見てください。ナナ先輩に一局教えていただきました！！」

「モチヅキと指したの？良かったねえ。君は後手番で、15手で詰まされちゃったか」

「ナナ先輩といえば15と7ですよ。7筋でぐいぐい来られて、1回我慢できなくて」

「たしかに、7筋以外への着手は、君が1回指しただけだね。それから君、モチヅキが指したばかりの場所の2マス手前に5回も指しているけど」

「はい、ナナ先輩にできるだけついて行こうと思って。一緒に棋譜が作れて感激です！」

「おやおや。天にも昇る様子だねえ。足許に気をつけるんだよ」

(条件)

- ・15手で詰んだ
- ・7筋以外への着手は後手の1回のみ
- ・後手は直前の先手の着手点の2マス手前の地点に5回着手した※

※後手から見て2マス手前(例えば先手の76地点着手に対しては74地点)、つまり、先手の7筋n段目の着手に対して後手が7筋(n-2)段目に着手した場合にカウントします。

第83回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第84回WFP作品展の結果を報告します。
 今回の解答者数は8名。全題正解者なし。詳細は以下の通りです。

〔第84回WFP作品展成績〕（敬称略）

○：正解 ×：誤解 -：無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	計
たくぼん	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	-	○	○	○	○	13
詰ガエル	○	-	○	○	○	-	○	-	○	○	○	○	○	○	○	12
変寝夢	○	-	○	-	○	-	○	-	○	○	○	○	○	○	○	11
北村太路	○	-	-	○	○	○	○	-	○	○	○	-	○	○	-	10
井上順一	○	-	○	-	○	-	○	-	○	○	○	-	○	○	-	9
縫田光司	○	-	○	-	○	-	-	-	○	○	○	-	○	○	-	8
一乗谷酔象	○	-	-	-	○	-	○	-	○	○	-	-	-	○	○	7
神無次郎	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	1

今回は解答が集まる作と集まらない作がはっきりと分かれました。**84-2**と**84-8**は何とか「解答者なし」を免れましたが、**84-6**は残念ながら作者以外の解答者はゼロでした。担当として嬉しかったのは**84-7**への神無次郎氏の解答。氏のプログラムではなく、氏自身からの解答は四つ葉のクローバーより貴重です。

■ 84-1 尾形充氏作（正解7名）

Andernach協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香2

【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。
(補足)

- 4) 取ると二歩になる場合相手の駒にならない。
- 5) 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。
- 6) 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）。

【解答】

19 香 18 金 17 香 同金転 26 金転 18 金
 17 香 同金引転 26 金転 25 玉 35 金
 まで 11手

(詰上り)

																		一
																		二
																		三
																		四
																		五
																		六
																		七
																		八
																		九

持駒 なし

【作者のコメント】

(香打金合+金転×2)×2の軽趣向を香一色でまとめました。易しいとは思いますが、後々までの例題にはなれるかなと思っています。

【作者のコメント】

二歩禁を逆用した収束。

同様のテーマは占魚亭氏がおもちゃ箱で上谷氏作を紹介しておられますが、本作は、①初形で持駒及び争点の筋に歩がないこと・②その条件において最短手数であることが主張点になるかと考えました。

【解説】

Andernach における「転」の例外は「二歩」。本局は歩合発生＋歩不成の合わせ技で二歩禁の条件を整え、「転」を防止する作品です。しかも、二歩禁のための歩も、詰めるための歩も盤上にはありません。どちらも合駒で発生させ、一方は捨駒であらかじめ「転」しておくという周到な準備が必要です。

また、主役の歩が盤上にないことの他にも、本局の詰上りを想定困難にする要因があります。それが攻方 39 銀の存在。これは一見玉頭を守っているように見えますが、相手の駒を取ると「転」で自玉に利いてくるので、守りになっていません。しかし、この銀は単なる壁駒ではありません。離し香で詰める筋を合駒で防ぐ役割も果たしているのです。

【参考】 39 銀が 39 歩だった場合の余詰筋
46 飛成 36 飛 34 角 17 玉 26 銀 同飛転
47 龍 27 香 まで 8 手

作者の狙いは二歩禁を利用した寝返り防止の手筋と、それを最短で実現する手順ですが、詰上りの意外性を増す効果と余詰防止を兼ねた 39 銀の配置にも感心させられました。

なお、作者のコメントにあった上谷直希氏の作品は「フェアリー時々詰将棋」の 2015 年 12 月 28 日付の記事 (<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-22.html>) で紹介されています。短手数ながら同一の歩で成・不成を使い分ける興味深い作品ですので、ぜひご覧ください。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

法則問題でしたか。最終手の成の時に逆王手にならない構成の方が好みます。

☆厳密に言うと法則問題ではなく、単に取り返せないだけですが、法則問題っぽい雰囲気は

ありますね。

詰ガエルさん (※無解)

白旗です。詰上りの予想が全くつきません。
2 筋に飛車か香車を合駒しての詰上がりが一番有力だとは予想したのですが。

たくぼんさん

二歩禁を利用した詰上りが面白い。34 角が残っちゃうのが残念だけど仕方ないか。

☆本局はたくぼんさんのおかげで正解者なしを免れました。いつもながらお見事です。

■ 84-3 尾形充氏作 (正解 5 名)

最善自玉詰 12 手

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

持駒 金

【ルール】

• 最善詰

攻方は受方が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。

• 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。

【解答】

33 金 31 玉 11 飛成 21 角 42 金 同玉
22 龍 32 桂 同龍上 同角 54 桂 同金
まで 12 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

予定調和的で易しすぎて物足りないかもしれませんが、自殺詰らしい手順ではありますので、啓蒙作としてどうでしょうか。

【解説】

本局の狙い筋は「43 龍 同馬」。でも、すぐにそれを決行すると、龍を取らずに 31 玉と逃げられます。

そこで搦手から 31 を封鎖するのが冒頭 3 手の狙い。4 手目角合以外なら「22 金 42 玉」から今度こそ「43 龍 同馬」が実現します。角合はこの手順の最後で「同角」で逃れる狙いですが、攻方は「42 金 同玉 22 龍」で再度「43 龍 同馬」を狙います。

8 手目桂合は逆王手で「43 龍」そのものを回避するのが目的。攻方は「43 龍」の狙い筋を諦め「同龍上」で桂を取り、最終的にはその桂を活用して詰みます。

尾形氏はフェアリーランドで「自殺詰」を次々と発表されており、本局も明快な意味付けで角・桂という種類も意味付けも異なる限定合を成立させています。作者は予定調和と仰っていますが、この手堅い構成は、このルールを自家薬籠中の物にしている証拠でしょう。

ただ「自殺詰」は余詰の出やすいルールで、本局も「最善」指定がないと長手数で余詰で潰れます。作者も手数制限なしで出題したかったようですが、こればかりは致し方ありません。

【短評】

変寝夢さん

1 2 飛は 3 2 桂でダメと思っているため、最後の桂合が盲点でした。

井上順一さん

限定合 2 回。

最後は 43 龍同馬と予想していたが大外れ。

縫田光司さん

43 同馬までの詰みをめぐる攻防、と印象付けておいて別の手で締め括るのは意外性があった面白かったです。

たくぼんさん

尾形さんの自玉詰はいつも楽しませてくれます。33 金を打った後に捨てる手順がいい感じです。

☆以下に「最善」指定がない場合の余詰の例を示します。Worst1.exe では実用的な時間でこの種の筋を検出することはできないので、筆者が自力で求めた手順です。自殺詰を作る時は、複数の大駒を使って合駒を強制徴収する余詰筋にくれぐれも注意してください。

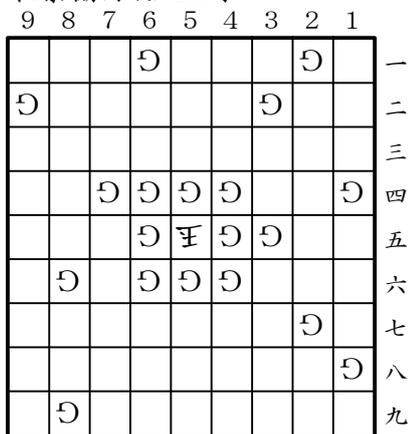
【参考】最善指定がない場合の余詰の例

- 43 金 同馬 同龍 31 玉 13 角 21 玉
- 22 角成 同玉 33 龍 21 玉 25 飛 12 玉
- 22 飛生 11 玉 31 龍 21 歩 同飛生 12 玉
- 11 飛成 23 玉 21 龍左 22 歩 同龍右 14 玉
- 12 龍引 13 歩 23 龍引 15 玉 13 龍引 14 歩
- 24 龍引 16 玉 14 龍引 15 歩 25 龍引 17 玉
- 15 龍引 16 歩 26 龍引 18 玉 16 龍引 17 歩
- 同龍左 29 玉 27 龍引 39 玉 28 龍右 49 玉
- 38 龍引 59 玉 48 龍 69 玉 58 龍 79 玉
- 68 龍 89 玉 98 龍 79 玉 88 龍右 69 玉
- 89 龍左 79 金 78 龍寄 59 玉 79 龍寄 69 金
- 68 龍寄 49 玉 69 龍寄 59 金 58 龍寄 39 玉
- 59 龍寄 49 銀 48 龍寄 29 玉 49 龍寄 39 銀
- 同龍引 18 玉 38 龍左 17 玉 28 龍上 16 玉
- 27 龍左 15 玉 26 龍 14 玉 25 龍 13 玉
- 24 龍 12 玉 21 龍 13 玉 22 龍上 14 玉
- 12 龍引 13 歩 23 龍引 15 玉 13 龍引 14 歩
- 24 龍引 16 玉 14 龍引 15 歩 25 龍引 17 玉
- 15 龍引 16 歩 26 龍引 18 玉 16 龍引 17 歩
- 同龍左 29 玉 27 龍引 39 玉 28 龍右 49 玉
- 38 龍引 59 玉 48 龍 69 玉 78 龍 59 玉
- 68 龍右 49 玉 69 龍左 59 銀 58 龍寄 39 玉
- 59 龍寄 49 角 48 龍寄 29 玉 49 龍寄 39 角
- 同龍引 18 玉 38 龍左 17 玉 28 龍上 16 玉
- 27 龍左 15 玉 26 龍 14 玉 25 龍 13 玉

24 龍 12 玉 21 龍 13 玉 22 龍上 14 玉
 12 龍引 13 歩 23 龍引 15 玉 13 龍引 14 歩
 24 龍引 16 玉 14 龍引 15 歩 25 龍引 17 玉
 15 龍引 16 歩 26 龍引 18 玉 16 龍引 17 歩
 同龍左 29 玉 27 龍引 39 玉 28 龍右 49 玉
 38 龍引 59 玉 69 金 同玉 78 龍 59 玉
 68 龍左 49 玉 58 龍右 39 玉 59 龍左 49 金
 48 龍寄 29 玉 28 金 19 玉 29 金 同玉
 49 龍寄 39 金 同龍引 18 玉 38 龍左 17 玉
 28 龍上 16 玉 27 龍左 15 玉 26 龍 14 玉
 25 龍 13 玉 24 龍 12 玉 21 龍 13 玉
 22 龍上 14 玉 12 龍引 13 香 23 龍引 15 玉
 13 龍引 14 香 24 龍引 16 玉 14 龍引 15 香
 25 龍引 17 玉 15 龍引 16 桂 26 龍引 18 玉
 16 龍引 17 桂 同龍左 29 玉 27 龍引 39 玉
 28 龍右 49 玉 38 龍引 59 玉 69 金 同玉
 78 龍 59 玉 68 龍左 49 玉 58 龍右 39 玉
 59 龍左 49 金 48 龍寄 29 玉 28 金 19 玉
 29 金 同玉 49 龍寄 39 金 同龍引 18 玉
 38 龍左 17 玉 28 龍上 16 玉 27 龍左 15 玉
 17 龍上 16 桂 26 龍直 14 玉 16 龍上 15 桂
 同龍左 23 玉 25 龍上 32 玉 12 龍 31 玉
 22 金 42 玉 31 金 同玉 33 香 32 金
 22 銀 42 玉 43 銀 同金 まで 292 手

■ 84-4 北村太路氏作 (正解 3名)

取禁協力詰 15手



攻方持駒 G
 受方持駒 なし
 G:Grasshopper

【ルール】

•取禁

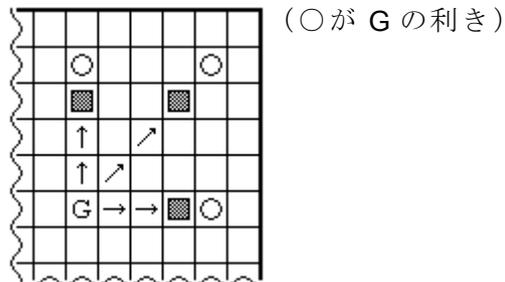
手順中に駒を取る手があってはならない。
 (補足)

「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。

•Grasshopper (G)

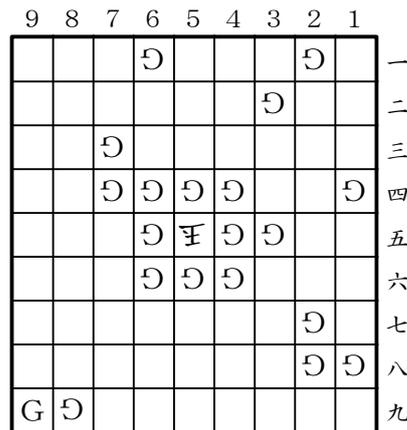
フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



【解答】

59G 57G 95G 75G 91G 73G
 51G 53G 11G 22G 15G 35G
 19G 28G 99G まで 15手

(詰上り)



攻方持駒 なし
 受方持駒 なし

【解説】

Grasshopperは8方向の利きを持つ駒。本局は各方向への王手が1回ずつ、しかも全部盤端から行われます。さしずめGの超特急周辺巡りですね。受方も全てGで対応。玉以外の盤面配置が全てGで、着手も全てGという、まさにG尽くしの一局です。

これだけGがあると目がチラチラして筋を見つけにくいですが、実は出題時に大きなヒントを出しています。それは初手 99Gだと 66Gが 96に跳ねるので詰んでいない、ということ。逆に言えば、66Gが跳ねられなければ 99Gで詰むわけです。

66Gが跳ねるのを防ぐ手段は 86Gに移動して貰うことです。でも初手から 51Gとすると、作意同様に進んだときに 35Gが邪魔になり 15Gができません。そこで初手から「59G 57G」の2手を入れ、あらかじめ 35 地点を空けておくのです。盤面一杯のGに惑わされず、出題時のヒントから逆算すれば、意外と素直な作だったのではないのでしょうか。

なお、「取禁」の条件は以下の早詰を防いでいます。

59G 57G 95G 47G 77G 65 玉
47G 55 玉 11G 22G 33G まで 11 手

G以外の駒を使えば「取禁」を使わないで余詰を消すことも可能かもしれませんが、それは美的観点から許されませんね。「取禁」条件だけで済んだのはむしろ御の字でしょう。

【短評】

変寝夢さん（※無解）

攻方 G の軌跡が面白い。
手順の意味は分かりませんが。

詰ガエルさん

こういうパズル的な作品は凄く好みです。
手順も明快で気に入りました。

たくぼんさん

解けるまで結構くるくる回りました。
楽しい手順。

☆出題時にはヒントの表現が直接的過ぎたかと危惧していたのですが、正解者数は予想を下回りました。解答者が深読みして、99Gを読みから除外してしまった可能性が、なきにしもあらず…？



■ 84-5 北村太路氏作（正解 7 名）

リパブリカン協力自玉詰 70 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18

【ルール】

•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)

- 4) 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
- 5) 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。
- 6) 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。

【解答】

「49 歩 47 玉 48 歩 同玉」×17
49 歩 39 玉(+19 王) まで 70 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

協力自玉詰では定番の持駒消去。最後の歩だけ取らないのが、ちょっとした変化球です。リパブリカンなので自玉をどこに置くかは問題ですが、19王の配置は第一感でしょう。

作者はリパブリカンというルールをあまり気に入っていないようですが、それでも新しいルールを見たらとりあえず試してみるのがフェアリー作家らしいところ。解答者として見る時と、作家として見る時で、そのルールに対する印象が異なる場合があるので、何でも試してみるの重要です。

【短評】

変寝夢さん

持ち駒が邪魔駒という点では、すごく正統な協力自玉詰なんですね。

井上順一さん

歩だけなので後手玉の移動範囲が狭く、詰上がりが見えやすい。

縫田光司さん

初体験のルールでしたが、69手目まで解いてからルールの詳細を調べ始めました。やるのが明確で清々しいです。

たくぼんさん

リパブリカンで持駒消去の楽しい入門編。

■ 84-6 北村太路氏作 (正解1名) ※実質正解者なし

協力自玉スタイルメイト 14手

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

持駒 なし

n飛:中立飛, 取捨て

n角:中立角, 取捨て

【ルール】

• 中立駒 (「區」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)

- 8) 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)
- 9) 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
- 10) 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。
- 11) 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。
- 12) 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。
- 13) 中立駒は行き所ない駒にならない。
- 14) 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。

• 取捨て

駒を取っても持駒にならずに消える。

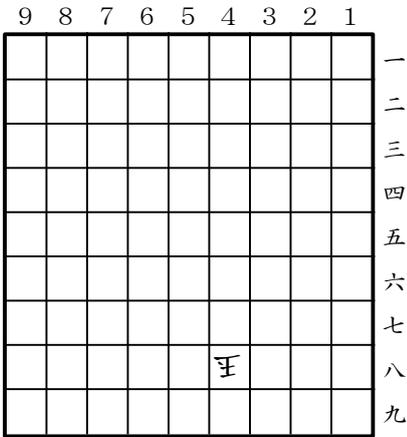
• 協力自玉スタイルメイト

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

【解答】

28n 角 39n 角生 27n 角 16n 角成
 29n 飛 同玉 38n 馬 37n 馬 39n 飛 同玉
 37n 飛 47n 飛成 48n 龍 同玉 まで 14 手

(最終形)



持駒 なし

【解説】

目標は明確なれど道険し…

中立駒はどちらの手番でも動かせるので、中立駒が1枚でも残っているとスタイルメイトになりません。消す枚数は14枚で手数も14手。つまり全着手駒取りしかありません。

問題は玉から遠い駒をどう消すか。玉移動を少なく、遠い駒を間接的に、つまり中立駒で中立駒を取る手順で消すのが基本戦略です。これを具体化するのが冒頭の「28n 角 39n 角生」。これで16n 飛を軸とした開き王手が可能になるので、27n 角から16n 角成の効率的な消去ができます。

ここで16n 角「成」とするのが重要なポイント。3筋と4筋には飛のぶ厚い壁があり、迂闊に近づくとセルフチェックを避けられなくなってしまいます。そこで4手目に作った馬を「38n 馬 37n 馬」と活用し、36n 飛の利きを遮る盾とします。これで玉が3筋に行けるので、4筋の駒も消去できるようになるわけです。

中立駒は中立駒を取れるので、中立駒だらけの本局は、通常の駒の倍くらいの紛れがあるように感じます。「全手順駒取り」というヒントがあっても難しく、作者以外の正解者はゼロとなってしまいました。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

意外と真っ当な手順。2手目の生が予想外。

詰ガエルさん (※無解)

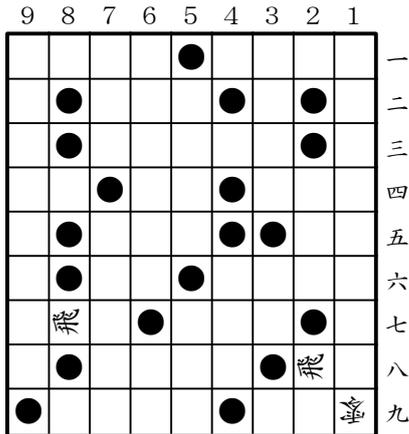
白旗です。好きな設定だったので、どうしても解きたかったのですが、意外と手が広く時間が足りませんでした。

たくぼんさん (※無解)

かなり考えましたが解けず、ラストが逆王手になってしまう。

■ 84-7 北村太路氏作 (正解7名)

ボカスカ協力詰 33手

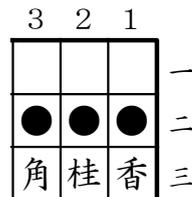


攻方持駒 なし
 受方持駒 なし
 零:(0,0)-Leaper王
 ●:石、n飛:中立飛

【ルール】

• 石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。
 飛び越すことは可能。



例えば左図で、
 12 香や 11 香成は不可。
 22 角や 11 角は不可。
 11 桂成や 31 桂成は可。

• 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。

• 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。

【解答】(※複数の駒の着手を括弧内に表記)

(18n 飛、77n 飛) (28n 飛生、97n 飛生)
 (29n 飛、98n 飛) (28n 飛生、91n 飛生)
 (18n 飛、61n 飛生) (28n 飛生、71n 飛)
 (29n 飛、73n 飛生) (28n 飛生、72n 飛)
 (18n 飛、52n 飛生) (28n 飛生、62n 飛)
 (29n 飛、66n 飛生) (28n 飛生、65n 飛)
 (18n 飛、55n 飛) (28n 飛生、75n 飛)
 (29n 飛、79n 飛) (28n 飛生、78n 飛生)
 (18n 飛、48n 飛) (28n 飛生、58n 飛生)
 (29n 飛、59n 飛) (28n 飛生、57n 飛生)
 (18n 飛、37n 飛) (28n 飛生、47n 飛生)
 (29n 飛、48n 飛) (28n 飛生、46n 飛生)
 (18n 飛、16n 飛) (28n 飛生、26n 飛)
 (29n 飛、26n 飛) (28n 飛生、24n 飛)
 (18n 飛、14n 飛) (28n 飛生、34n 飛)
 (29n 飛、34n 飛) (28n 飛生、31n 飛)
 (18n 飛、11n 飛成) まで 33 手

(詰上り)

				●						龍
	●					●			●	
	●								●	
		●				●				
	●				●		●			
			●						●	
	●							●		龍
●						●				龍

攻方持駒なし
 受方持駒なし

【解説】

→←↓↑キーを操作して石壁に囲まれた迷路を進み、87 飛をゴール(11)に運ぶゲーム。

本局で玉は不動の「零」。これを詰めるには 28n 飛で王手と王手解除を繰り返し、その動きを利用して 87n 飛を 11 地点に運ぶことが必要です。王手と応手は対でないといけなないので、飛を右に振ったら次は左、下に振ったら次は上に動かさねばならない、という制約が自然に生じます。

この制約はコース選びに大きく影響します。例えば 87n 飛を 77 に動かした後、次に 78 から近道で動かすことはできません。「→」キーを押した後は必ず「←」キーを押さねばならないのです。ボカスカでは壁にぶつからない限り止まったままでいることはできない(動けるなら一つ以上動かねばならない)ので、7筋に留まることはできません。9筋から迂回して進むほかはないのです。

同様の制約は4筋の抜け方についても当てはまります。できれば 43 を通って近道したいのですが、その先は一つしか幅がないので、33 に抜けても元に戻らざるを得ません。ここでも更なる遠回りを余儀なくされるのです。

また、最終手はぜひ憶えておきたい手筋です。王手を続けるために 28n 飛が不成を続けるのは当然ですが、これと連動するため、87n 飛も不成を続けていました。でも、最終手だけは「成」で、このリンクを切り離し、28n 飛が動いても自分が 11 に残れるようにします。ボカスカルールは駒の同期が主題になることが多いですが、同期の解除も立派な主題になることを、この作は示していると思います。

なお、本局の初出図には受方持駒制限がなく、24 手目から(28n 飛生、46n 飛成) 16n 龍 18 合同 n 龍までの早詰を生じていました(作者自身による発見)。早くに問題点が見つかったおかげで修正が間に合ったのは幸いでした。

【短評】

神無次郎さん

自作プログラムのテストデータを得るといふ不純な動機で解図に挑戦しました。

いわゆる(?)ボカスカらしさはないように思いますが、ボカスカの新しいパターンではないかと思えます。

ひょっとすると大きな発展があるかも...

☆次郎さんは **fmview** に中立駒+ボカスカを表示する機能を追加するため、本局を解図したそうです。氏のプログラムの解答ではなく、氏自身の解答を貰える機会はそうそうあるものではないので、とても貴重ですね。

変寝夢さん

理屈がわかって一気に解けました。

パズルチックですね。

井上順一さん

最後一方を中立龍とすることでうまく詰む。
 しかしこの手順では受方の持駒があったとしても使いようがなさそう。
 ボカスカの記譜法はこれがよさそうです。
Onsite Fairy Mate の掲示板にある、n 香で前方の n 香を取るという場合はうまくないかもしれませんが。

詰ガエルさん

アイデアも面白いし、飛車の軌跡も工夫されてて楽しめました。

たくぼんさん

最後に片方成って詰上りが目新しい。こんな趣向の筋はまだまだ発掘されそうで楽しみ。

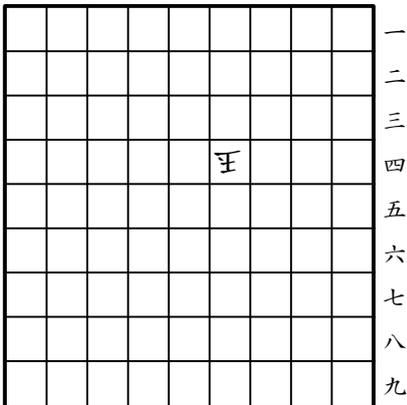
二乗谷酔象さん

成る手に気づかないまま詰形を探していた。



■ 84-8 神無太郎氏作 (正解1名!)

協力自玉スタイルメイト 10手
 9 8 7 6 5 4 3 2 1

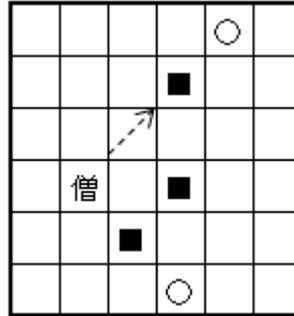


攻方持駒 角僧3栖
 受方持駒 残り全部+僧5栖5
 僧:Bishop-Grasshopper
 栖:Root-40-leaper

【ルール】

• Bishop-Grasshopper (僧)

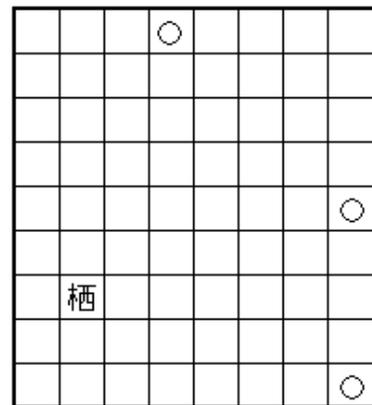
Grasshopper の動きを斜線上に制限したもの。
 斜め方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■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。
 行き所のない駒になる場所(盤中央3×3の領域)に存在・着手できない。

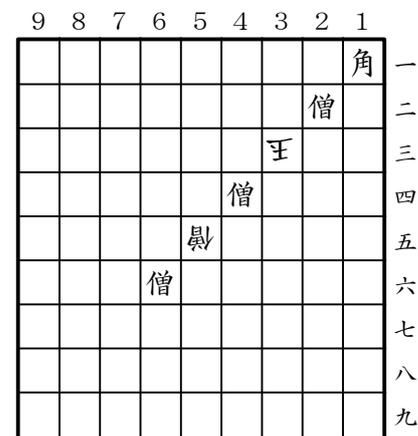


(○が栖の利き)

【解答】

11角 33僧 22僧 55僧 66僧 77僧
 33栖 同玉 44僧 55僧 まで 10手

(最終形)



持駒 なし

【解説】

81-1 で登場した角と僧 (Bishop-Grasshopper) を使ったスタイルメイトを更に発展させたのが本局。81-1 では角は盤上に残らず、斜線の長さは4マス分だったのですが、本局では持駒の角と僧がすべて盤上に残り、斜線の長さも6マス分に伸びています。

こんな離れ技を成立させるために導入されたのが、栖 ($\sqrt{40}$ Leaper) という駒です。これは2対6の位置に跳ぶ八方桂ですが、その性能自体にはあまり意味がありません。重要なのはこれに「行き所のない駒」の禁手が適用されて打ち場所が限られることです。WFP96号で「行き所の無い八方桂」という記事を書いたのは、この作品の投稿があったからです。(本局の出題時にこのルール of 適用は宣言してありましたが、この結果稿でも、強調のため赤字で禁手の適用を示しています。)

本来なら栖も僧にしたい所ですが、それだと7手目55僧の非限定が生じます。以下、作意同様に進めて、最後の55僧が駒取りになるどうかだけの違いですね。つまり栖の起用は「55に打てない駒」という条件から決まったものだったのです。

本局は81-1の上位バージョンで、これを解いた方なら解けるはずだと思っていたのですが、栖に惑わされたか、正解者はたくぼん氏のみとなりました。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

栖は、ほんとに余詰防ぎなんですね。私は作図の際にこの行き所のない駒ルールは利用したくない派です。

☆確かに「行き所のない駒」のルールは面倒ですし、本局での使い方も単なる余詰防ぎで、あまり面白くありません。本作品展ではしばらくこのルールの適用をデフォルトとしますが、もし不評だったら「桂香歩」とその派生駒のみへの適用をデフォルトとする運用に変えたいと思います。

たくぼんさん

栖に惑わされましたが、間に使えば問題なし。

■ 84-9 変寝夢氏作 (正解7名)

リパブリカン協力詰3手

										一
										二
										三
										四
										五
										六
						飛				七
										八
										九

攻方持駒 銀香
受方持駒 なし

【解答】

19 香 27 飛生 37 銀(+17 玉) まで 3 手

(詰上り)

										一
										二
										三
										四
										五
										六
						銀	飛	玉		七
										八
									香	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

手順前後は成立しません。最終着手は王手駒でない方が妙手感はあるかも。

【解説】

リパブリカン特有の待ち伏せ手筋が登場する作品。

通常この使用駒では詰型は作れません。ただ、受方持駒制限があるので話は別。盤端を利用したこの詰上りを想定するのは難しくないと思います。

感覚的に奇妙なのは王手駒となる19香を先に打っておくこと。37銀を先にすると57飛が27へ移動するときに邪魔になります。

最終手だけ見ると、せっかく銀から離れた場所を選んで玉が現われたのに、あっさり香という伏兵に討ち取られてしまったかのようです。小品ですが、リパブリカンの特色がよく伝わる作品だと思います。

【短評】

井上順一さん

銀と香と飛で詰み形を作る。
初手 99 香は少数派？

☆一人くらいは左へ行く解答があると思ったのですが、全員初手 19 香でした。

縫田光司さん

ルールに不慣れなこともあり、王手なしで手順が進んでいくのが新鮮に感じられました。

北村太路さん

なんだか手順前後みたいで気持ちが悪い。

詰ガエルさん

王手駒？を最初に打っておく必要があるのが面白い。

たくぼんさん

この使用駒で思い浮かぶ詰上りはこれですね。

一乗谷酔象さん

先に香を打つ手に違和感がある。
このルール独特の味。

■ 84-10 変寝夢氏作（正解 7 名）

リパブリカン協力自玉詰 4 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解答】

65 角 72 玉 54 角 63 金(+64 王) まで 4 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

詰め上がり一点勝負ですね。

【解説】

龍と金が上下から王手を掛ける夢の両王手。

初形に受方 63 金と攻方 64 王を加えれば、そのまま詰上りなのですが、リパブリカンといえども攻方の手番で金を発生させることはできません。攻方王手義務もあるので、ルール上やむを得ず 4 手後に金と王を出現させます。

玉位置を遠くに離し、金に対する玉の利きをなくした方がより両王手が映えると思いますが、紛れが減るので良し悪しでしょうか。

【短評】

井上順一さん

角のスイッチバック。

縫田光司さん

こういう詰上りが現れるのがこのルールの醍醐味でしょうか。王が「行先を間違えた瞬間移動能力者」のようですね。崖っぷちも甚だしいというか。

詰ガエルさん

リパブリカンならではの両王手。

たくぼんさん

これは悩んだ。合い利かずばかり考えてたらダメで発想の転換が必要。

■ 84-11 変寝夢氏作 (正解 5名)

リパブリカン協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
									八
									九

持駒 香歩

【解答】

28歩 26玉 27歩 15玉 18香 39角(+17王)
まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
								王	五
									六
						歩	王		七
								香	八
						玉			九

持駒 なし

【作者のコメント】

離し角を打つために、玉を1段上げておく。

【解説】

本局はリパブリカン特有の詰上りの中で、最も想定が困難なパターンです。その要因は2つ。

一つは自玉を合駒代わりに使う最終手。これまで何局か登場している手筋ではありますが、慣れるまでは第一感で浮かばないと思います。

もう一つが自玉の背後から飛んでくる 39角の逆王手。それまでの手順で、受方玉への王手とその応手を繰り返していますから、どうしても視線は自玉の前に向かっていきます。そのため逆方向からの王手を読むのが難しいのです。

詰上りだけでなく、手順も一手一手味わいが

あります。

一つ余分に歩を突く手順や、19香ではなく18香とする限定打。どちらもその場では「意味が分からない」手ですが、最後にすべて「意味のある」手になるので、解けたときの達成感はひとしおだと思います。

【短評】

井上順一さん

これは最終形が見えにくかった。

縫田光司さん

攻方王を合駒するという手段に中々気が付かず難儀しました。明後日の位置に打つ39角も味わいがあってよいですね。

北村太路さん

リパブリカンあまり楽しく感じないです。

詰ガエルさん

なぜか五手目で19香と打ってしまい、しばらく悩みました。

たくぼんさん (※無解)

詰まない。1筋で香の頭に王を乗せる筋しか思いつかないが、左下が押さえられない。

☆皆さんやはり苦戦されていたようです。

たくぼんさんが解けないのですから、39角は相当に見えにくい手だったのでしょう。

■ 84-12 変寝夢氏作 (正解 3名)

協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香考

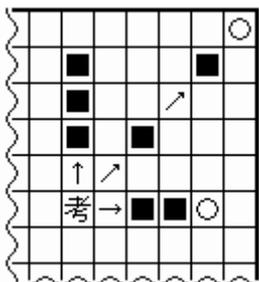
考:Kangaroo

【ルール】

•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。)

【解答】

53香 63玉 13考 33角 34王 51角
43王 33金 まで 8手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

3段目の攻防が狙い。

5 1角は面白いと思うが、5手目を限定するためだけの3 1歩は残念。

【解説】

Kangaroo は二枚の駒を跳び越す駒。これだけ聞くと強力そうですが、盤上に駒が少ないと無力な駒になってしまいます。本局の初手香短打は Kangaroo を活用するためのジャンプ台を設置する意味です。歩でも良い所を香にすることで紛れを増やすのは、詰将棋作家必修のテクニックですね。

本番は 3 手目 Kangaroo を打ってから。まず合駒を何にするかで迷いますし、続く王手も難しいところ。作意は角合から自玉を動かすので

すが、玉の可動域は合駒によっても変わるのでそう簡単には絞り込めません。

ただ、ここで 31 歩に着目すれば 34 王にヤマを張ることができます。作者もコメントしていますが、これは 32 王の非限定を防ぐためだけの配置。双裸玉にならないだけでなく、作意を仄めかしてしまう残念な配置です。

とはいえ、その後の手順は角移動・玉移動・金合と華やかな応酬が続きます。角の移動はもちろん限定。55 角のように逆側に出ると 42 に穴ができるので、金合しても詰みません。

協力自玉詰で自玉が動く作品は、詰上りの想定が困難なため、難解作になり易い傾向があります。本局も作者以外の解答者はわずか2名。これは解答者が Kangaroo に不慣れなせいだけではないと思います。

【短評】

詰ガエルさん

Hopper 系は、間駒を増やしたり減らしたり、多様な受け方がありますね。

たくぼんさん

カンガルーを楽しめる手順だと思います。

■ 84-13 変寝夢氏作 (正解 6 名)

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
馬							馬		九

攻方持駒 飛2香

受方持駒 角2金4銀4桂4香3歩18

※99角は中立駒

【解答】

22 飛 同 n 角生 99 香 同 n 角成 22 飛 同龍
まで 6手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛2 角2 金4 銀4 桂4 香4 歩18

【作者のコメント】

2 2 飛に対していきなり同龍だと同角生があるので9 9 n馬としておくのが狙い。
初形で逆王手なので紛れは少ないと思う。

【解説】

中立駒による「成らせ」手筋。
自玉に王手が掛かっているので初手は 22 飛しかありませんが、これに対する応手が問題。作者のコメントにもあるように、2手目同龍では「同 n 角生」と取られて詰みません。
そこで 22 飛・99 香の2枚の捨駒で「n 角」を「n 馬」に変えておきます。これなら「同 n 馬」が自玉への王手となるので指せません。
最終手、調子に乗って「同 n 馬」としてはいけません。「23n 馬」という受けがあつて詰まないからです。
この手順で面白いのは2手目と4手目の対比。この2つをセットで見ると2手目は「成るための不成」という比較的珍しい手になります。作者が非標準駒数になることを省みず、この構図を選んだ理由の一端がこの「成るための不成」にあるのかもしれませんが。

【短評】

井上順一さん

初手 22 飛同龍は同 n 角生で失敗なので、角生を防ぐため n 角を n 馬に変えておく。

縫田光司さん

持駒を見て「いかにも」という手順を試したらすぐ解けましたが、最終手だけはどちらで取るのか少し悩みました。
最終手同馬には 23 馬の限定逃れなのですね。

(合ってますでしょうか?)

北村太路さん

何回やっても最後馬で取りたくなる。

詰ガエルさん

中立駒ならではの成らせ手筋。

たくぼんさん

中立角の成らせ問題。最後は龍が正解でした。



■ 84-14 変寝夢氏作 (正解7名)

協力自玉詰 18手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※29飛は中立駒

【解答】

28n 飛 27n 飛生 17n 飛 97n 飛生
98n 飛 96n 飛生 98n 飛 95n 飛生
98n 飛 94n 飛生 98n 飛 93n 飛生
98n 飛生 92n 飛生 98n 飛生 91n 飛生
98n 飛生 88 金 まで 18手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 歩6

【作者のコメント】

浪漫派的な手順を目指してみました。
最終形は一応線対称なんです。

【解説】

こちら自玉に王手が掛かっている初形。
中立駒の飛車一枚では詰みそうにないので、
91金を拾う展開は予想できると思います。
そのためには、邪魔な9筋の駒を片付けなくてはいけません。ここで飛が中立駒であることが大いに役立ちます。中立駒なので受方の駒ではなく攻方の駒をはがすことができるのです。
n飛を9筋に持ってくるまでの手順は少し迷うかもしれませんが、その後は収束まで一気に進みます。1枚はがすたびに98地点にn飛を戻して王手を掛ける必要がありますが、このとき不成とするのを忘れてはいけません。自玉への王手はもちろん反則です。また、最終手合駒の金は取れません。繰り返しになりますが、中立駒は先後双方にとって敵駒であり、自玉への王手は反則になります。

81歩は21から91へ飛が周る近道を防ぐ配置。具体的には以下の手順を防いでいます。

【参考】81歩がない場合の早詰

28n飛 21n飛生 11n飛生 91n飛
11n飛生 71n飛 78n飛生 77n飛生
17n飛 97n飛生 98n飛 88金 まで 12手

詰上りの斜対称配置は偶然だと思いますが、できれば配置したくない余詰防止駒で象形になると、作者としては得した気分になれますね。

【短評】

井上順一さん

手数が間に合うかと思ったが、頭金であっさり終了。

縫田光司さん

見た目に変わらず面白いミニ趣向でした。
まだ中立駒の経験が浅いので詰上りが本当に詰みなのか心配になります。

北村太路さん

縦横両方で手数を伸ばすような作りにするのは難しいのかな？

詰ガエルさん

中立駒ならではの剥がし趣向。

たくぼんさん

この手の趣向でn飛が何枚取れるかなんて面白そうです。

一乗谷酔象さん

2手目17玉の迂回ルートに捕まってしまった。

■ 84-15 青木裕一氏作 (正解4名)

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

【解答】

57角 56玉 93角生 46玉 56飛 同玉
58香 46玉 57角生 56玉 75角 57金
同香 46玉 64角 57玉 58歩 66玉
55角 56玉 57金 まで 21手

(詰上り)

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

持駒 なし

[主な変化]

4・8 手目：57 合は同角成まで

12 手目：46 玉は 65 角 35 玉 36 歩 同玉
26 と まで

12 手目：57 香(飛)は同香 46 玉 65 角 57 玉
58 香(飛) 66 玉 55 角 まで

12 手目：57 銀(角、桂)は同香 46 玉 55 銀
(55 角、58 桂) 35 玉 36 歩 同玉
26 と まで

[主な紛れ]

初手：73 角生(角成)は 35 玉 36 歩 同玉
37 角成(馬) 同玉 以下不詰

初手：56 飛は同玉 58 香 57 香同香 46 玉
73 角 35 玉 36 歩 同玉 37 角成 同玉
以下不詰

3 手目：75 角は 57 香 同飛 46 玉 47 飛
同玉 以下不詰

14 手目：56 金は 35 玉 45 金 同玉 以下不
詰

【作者のコメント】

角が成れるようにするための限定移動と成れないようにするための限定移動が狙いです。

この2つをつなげるために不利打ち替えを入れました。

【解説】

今回 WFP 作品展初参加となる青木裕一氏。水面下の駆け引きが飛香打ち替えと、不成を伴う角の運動として現れる作品での登場です。

本局、初形で角は都合の悪い位置に居ます。もし 75 角の配置なら「65 角 35 玉 36 歩 同玉 26 と」で簡単に詰みます。しかし、実際の角の位置は 84 なので、同様の手順を進めると最後

「26 と」の代わりに「37 角成 (または馬)」を強制されて詰みません。「強欲」の条件が働いています。

ということで角を 75 の位置に繰り替えたいのですが、3 手目すぐに 75 角とすると、57 に香や桂の捨合をされてしまいます。以下、「同飛 46 玉 47 飛 (強欲条件による駒取り)」と進み、詰みません。

上記の不詰の原因は飛が横に利くことです。これが香ならば、横利きがないので大丈夫。というわけで強い飛から弱い香への打ち替えを行うのですが、いきなり初手から 56 飛は成立しません。以下「同玉 58 香」にやはり 57 香の捨合をされ、以下「同香 46 玉 73 角 35 玉 36 歩 同玉 37 角成…」と進んで詰まないのです。

そこで 57 への捨合を防ぐため 2 手目 93 角生としておきます。成る権利を留保することで 57 に捨合をしたら「同角成」で詰める含みを残す巧い手です。これによって、飛と香の打ち替えが可能になり、念願の 75 角の形を実現することができました。

75 角に対する 57 金の捨合は最善の粘り。これは 15 手目 56 金なら 35 玉と逃げ、45 金 (強欲条件による駒取り) を強制するのが狙いです。しかし、攻方はその誘いには乗らず、65 角以下自然に収束します。

振り返ってみると、本局の冒頭 4 手は変化に備えた伏線だったわけですが、フェアリーでは、主題に更に伏線を重ねる多層的な構成の作品はあまり見ることができません。一手一手に緊張感を伴う充実した中編作だったと思います。

【短評】

変寝夢さん

1 2 手目の金合が盲点。最悪詰と強欲って似たような構図になりやすいのかな。

詰ガエルさん

角の運動が素敵。

たくぼんさん

75 角にするのは分かるけどすぐにやると 57 に合駒されて 47 を取らざるをえなくなる。そこで一旦 93 角生として飛を捨てる。最後金合が強欲ならではの合駒でなるほど～という手順でした。

一乗谷酔象さん

緩みのない角の往復。

【総評】

変寝夢さん

意外と解けました。いろんなジャンルがあることは良いことです。

北村太路さん

3 か月、自作にどんなと言われるかなあとずっと気になってました。
なんか面白いと言われてるといいなあ。

たくぼんさん

カープの応援で解図時間不足でした。
うれしかゆし（笑）
解けそうで解けないのが2作。
まあ盲点に入ってるんだろなあ。
これがフェアリー詰将棋。

一乗谷酔象さん

多様なルールになかなかついていけませんね。
「枯れ木も山の賑わい」で解答いたします。

☆筆者は WFP100 号向けの原稿の執筆もあり、
今月はやや時間不足気味でした。「氾濫 45」
用の作品と、Fairy of the Forest 用の作品は
これから着手の予定。Worst1.exe の最新版の
公開と、「自殺詰検討結果（暫定版）」の続編
の執筆は少し後回しになりそう。
時間がいくらあっても足りません…

以上



Fairy of the Forest #49 課題発表

■ 2016年08月20日：課題発表：(協力誌)

「詰手数 16～49 手」

- 2016年10月15日：投稿締切
- 2016年10月20日：出題
- 2016年11月15日：解答締切
- 2016年11月20日：結果発表

■ 課題発表

もうすぐ 50 回。ここまで来たのかとそれなりに感慨深いものがありますが、作品・解答不足が悩みの種。まあ、継続することに意義ありとは思っていますが……。

次回の課題は「詰手数 16～49 手」とします。これは「中編」ということで、この辺りの投稿作が少ないように思われるからです。

「49」回にもいちおう関連しています。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

フェアリー入門出題・解答発表

担当者多忙により、原稿届き次第追加掲載します。

推理将棋第104回出題解説

担当：NAO

出題：平成27年7月23日
 解答締切：平成28年8月20日

初解答の方を含め23名から解答いただきました。盛況に感謝です。

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

出題のことば (担当 NAO)
 87銀で詰む形を推理しよう。

追加ヒント

68地点で取った銀を87地点に打つ。

推理将棋104-1 解答

▲6八玉 △3四歩 ▲7八玉 △7七角不成
 ▲6八銀 △同角不成 ▲8六歩 △同角成
 ▲7九角 △8七銀 まで10手

(条件)

- ・10手目の87銀で詰んだ

詰上がり図

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

持駒 なし

本作は、最終手を明かす1条件だけで全手順が限定される貴重な短編です。

本作のように"最終手(棋譜表記)指定"のみの1条件で限定される10手詰手順はいくつあるのでしょうか？答えは手順解説の後で。

解図は、唯一の10手目指定"87銀"を鍵に、後手が銀を入手してから銀を打つまでを考えれば、自然に詰手順が導かれます。

・銀の入手。後手角の活用は当然だが、銀はどこで入手するか、79か68か。

・87の空間。先手が▲86歩と突くか後手が△87歩を取るか。

・87へ駒を利かす。87銀への紐が必要だが、当然、角が成った馬を使う。

・87銀で詰む最終玉位置は78が有力。玉と角が接近するため角不成で銀を取る。

以上の手掛かりから、手順を構成すると

・79で銀を入手する場合：△88角不成～△79角不成～△97角成が有力手順だが、「▲76歩 △34歩 ▲68玉 △88角不成 ▲78玉 △79角不成 ▲86歩 △97角成 ▲68飛 △87銀」では、77に退路があり失敗。

・68で銀を入手する場合：△77角不成～△68角不成～△86角成が正解手順。

後手が攻める10手詰になると早い玉移動が可能。、初手から「▲68玉 △34歩 ▲78玉 △77角不成」

先手は68で銀を渡し、87地点を空けて協力。5手目から「▲68銀 △同角不成 ▲86歩 △同角成」

最後は玉退路を角引きで塞いで銀打ち。9手目から「▲79角 △87銀」まで。

簡素な最終手1条件ながら、先後とも手順前後を許さない緩みのない手が続いてびたり10手で決まりました。

最終手の棋譜表記のみ指定で手順が限定されるのは非常に希であり、4000万通り以上ある10手詰手順の中で、本作を含めたたったの2通りしかありません。もう一作は101-1 渡辺秀行 作「75飛まで」です。

また、102-1 Pontamon 作「2つのフナリ」の詰手順は『10手目の88同歩成で詰んだ』と最終手1条件で限定できます。(棋譜表記の"同歩成"では別解あり)これを含めても最終手指定の10手詰は僅か3通りだけです。

以上は、作者 Pontamon さんからいただいた情報でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

Pontamon (作者) 「101-1では68地点で飛を取って75飛まででしたが、金を取って75金までの詰みもあります。同じく68で取れる銀ではどうかを考えてできた作品です。第102~104回の拙作は、全て初手68玉で3手目78玉。役割は違いますが、本作には前二作にあった68銀からの79角引きや86歩突きが含まれていました。先手の指し手は似ていても終局図は違ってくるものですね」

■作者の10手詰は、いずれも切れ味が鋭い。ますます腕を上げましたね。

布哇齋 「難しい訳ではないけど、ちゃんと考えどころもあって気持ちよく解ける問題でした。3手目▲78玉で4手目△77角不成を回避する筋が見えるかというところでしょうか」

■3手目▲78玉は10手詰の特急券。

渡辺 「これは私にとっては懐かしい形。2010年mixi年賀推理(発表作ではないのでお気になさぬ様)で20手と10手のペア(連立)を作った際、10手の方が本問の手順」

■渡辺さんのmixi連作は担当も作者も類作調査から抜けておりヒヤリとしました。

はなさかしろう 「痺れました。操られるように手が続き、一瞬で解けてしまいながら、詰め上がりは目の覚める美しさ。10手畏るべし、この条件でこんな素晴らしい詰みがあったんですね」

斧間徳子 「やさしい1条件の短編の佳作。第1問に最適」

小峰耕希 「最少にして最大のヒント、87銀」

加賀孝志 「ヒントはスッキリと」

■簡素条件の易問は推理将棋のお手本です。唯一条件87銀に手掛かりが多く含まれていました。

占魚亭 「どこで銀を取るか分かれば。成生情報を入れないスマートな条件設定でいいですね」

ほっと 「"87銀"に成も不成も付いていないので、銀を打つ手。したがって、後手は銀を取っており、また87に空間を作る手が必要……と考えて解決。論理的に解けるのは好みです」

■87への成、不成を許容しても別解はありません。87に紐を付ける1手が不足しますの

攻めダルマン 「条件も1つで手もかなり限られてるので考えやすくてよかった」

波多野賢太郎 「素直で易しかったです。この条件で手順が限定されるのがいいですね」

山下誠 「この手順に限定されることが不思議な程シンプルな条件ですね」

小山邦明 「1条件でこんな面白い手順が限定できるとはすばらしい」

■1条件作品は手掛かりが少ない点、難しくなる傾向がありますが、本作は唯一条件がほどよい手掛かりになり、解きやすい好作品です。

RINTARO 「最終手のみの条件の作品は貴重だと思います」

榊彰介 「最終手のみで全ての手順が限定される問題は美しいです」

■最終手のみ条件の作品は、10手詰に限らず希少価値が大。

DD++ 「97馬型かと思って少し考えましたが、77が塞がらないのでこっちですね」

たくぼん 「初めてみた詰上がりかも・・・」

■希な条件と希な詰形の組み合わせ。

隅の老人B 「簡単に解けると感想を書くのが難しい。さて、どの手を褒めようかな」

小木敏弘 「王様の周りを不成で動く角と、逃げ道封鎖と銀打ちを可能にする角引き、角の活躍が見事です」

飯山修 「86歩が絶妙。1条件作品の手本」

S.Kimura 「79角で玉の退路を防ぐのは基本手筋ですね」

■後手の68角不成～86同角成、先手の86歩～79角、いずれも無駄のない引き締まった手順です。

諏訪冬葉 「ヒントを見るまで銀は79で取ると思っていました」

原岡望 「ヒントで助かりました」

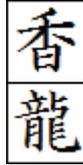
■初級の追加ヒントで解答者が増えるのは嬉しいことです。

正解：23名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 小木敏弘さん 小峰耕希さん
小山邦明さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
攻めダルマンさん 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
原岡望さん 布哇齋さん ほっとさん
Pontamonさん 榊彰介さん 山下誠さん
RINTAROさん 渡辺さん

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。

せつ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。

出題のことば (担当 NAO)

香と龍を並べる最短の手順を推理しよう。
追加ヒント

9手目の同飛成で取った香を龍頭に打つ。

推理将棋104-2 解答 担当 NAO

▲7六歩 △4二飛 ▲3三角不成 △5二玉
▲4二角不成 △9九角不成 ▲3六飛 △3三香
▲同飛成 △4四歩 ▲3二香 △同銀
▲5三龍 まで13手.

(条件)

- ・先手は香・龍を縦に並べた(9手目▲33同飛成～11手目▲32香)が、その直後に龍頭の香を後手に取られた(12手目△32同銀)
- ・先手は飛を3マス移動させて成る手を指した(7手目▲36飛～9手目▲33同飛成)
- ・飛成以外の成る手は、先手が0回(3手目▲33角不成)、後手が0回(6手目△99角不成)

詰上がり図

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

持駒 歩2

香龍会の第300回を祝う記念対局は、会合の名称に因んだ「香・龍」配置に加え、飛成の"3マス移動、飛成以外の成る手が先手"0"回、後手"0"回とやや強引気味の条件です。

"香龍"を縦に並べるのにはどうするか、意外に手数が掛かります。如何に短手数で"香龍"を並べつつ詰み形を築いていくかを鍵に手順を組み立てます。

・11手目に「香・龍」配置を作る。

9手目に「香・龍」配置を作ることはいくらやっても無理。龍頭の香を取らせる1手が入るため、先手が11手目に「香・龍」配置を作る必要がある。では、具体的にどう手を進めるのか。

・香で飛を取る手順「▲96歩 △94歩 ▲95歩 △同歩 ▲同香 △92飛 ▲同香不成 △62玉 ▲96飛 △72玉 ▲93飛成 △92香」、

・飛で香を取る手順「▲26歩 △24歩 ▲25歩 △同歩 ▲同飛 △14歩 ▲22飛成 △13香 ▲同龍 △XXX ▲12香 △同飛」、あるいは

「▲26歩 △94歩 ▲25歩 △95歩 ▲26飛 △96歩 ▲同飛 △93香 ▲同飛成 △62玉 ▲92香 △同飛」

いずれも11手目に「香・龍」をつくり12手目に香を取らせることはできても、あと1手では全く詰まない。このように先手陣の香か飛を活用する手順はいずれも失敗。そこで発想を転換し、後手の飛香を取る先手の手順を考えてみる。

・飛香を取って打つ手順

先手の手順を整理すると、角が飛び出して飛を取るのに3手、飛打ち～飛成りに2手、香取

りに1手、香打ちに1手、とどめに1手、各々要するので単純計算では合計8手かかり"13手詰の先手方7手"を手数超過する。そこで、飛成りの手で香を取って、「飛成り」と「香取り」を兼ねれば、先手方を7手で収めることができる：5手目"飛を取る"～7手目"飛を打つ"～9手目"飛が3マス動いて成り、香を取る"～11手目"龍頭に香を打つ"、この手順を目指す。

・詰み形

飛を取るために敵陣に侵入した角と龍で詰む形、すなわち、52玉型に"42角+53龍"を目指す。53龍の前、飛が3マス移動して成るとき香が取れるよう後手方が協力する。

以上の整理から、詰手順を構築する。

・玉に迫るため5手目42角不成で飛を取る。初手から「▲76歩 △42飛 ▲33角不成 △52玉 ▲42角不成」

・後手は99の香を取って33への香打ちで協力。先手は36地点に飛を打ち、3マス移動して33に成る。6手目から「△99角不成 ▲36飛 △33香 ▲同飛成」

・更に後手は43地点を空ける44歩突きで協力。11手目に『香・龍』配置が完成。

10手目から「△44歩 ▲32香」

・香が取られた後、角龍で詰める典型の最終形に。12手目から「△32同銀 ▲53龍」まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

ほっと（作者） 「難易度的にはこっちの方が上級だと思うのですが。着手するマス目はおろか、着手する筋や段すら明かされていない。ヒントなしで解いた解答者の皆さんがどのような道筋で解いたのか興味があります。

難解な割に、11・12手目が詰みに関係なく、余詰のようにも見えるため、残念ながら解後感あまり良くないと思われまます。また、『(飛成以外の成る手は)先手が0回』の条件は、無くても恐らく余詰はありません。他の駒の成が含まれる筋を切り捨てることのできるため、解図や検討が少し楽になっている、ということで許してください。m(_ _)m

■香、龍、3、0、0を全部織り込んだ素晴らしい記念作品。難しいテーマを巧く昇華された創作力・検討力にも感心しました。通常作品のご投稿もお待ちしております。

山下誠 「香龍会 300 回おめでとうございます。飛車の打ち場所が意外と少なく、考え易い問題でした」

たくぼん 「香龍会 300 回開催おめでとうございます。香龍が見事に出現してお見事な祝賀詰」

斧間徳子 「純粋に条件と手順だけで評価すると今一の作品ですが、香龍会の 300 回記念にちなんだ作品となると傑作ですね」

加賀孝志 「香龍会 300 回おめでとう！ピッタリの作」

■香龍会の発足は昭和 58 年とのこと、継続は力なり。開催 300 回おめでとうございます。

はなさかしろう 「記念対局、面白いテーマでした。龍頭に自香を載せる形は最短 10 手、9 手では無理？ 11 手をいくつか試しているうちに、自然に手順が限定されて詰んでくれました」

渡辺 「強引ながら『香龍 300』を条件に盛り込んだのは巧い。ところで『香龍』の作成(詰まなくて良い)は 11 手が最短でしょうか？」

■龍頭に自香を載せる形だけでも先手なら 11 手、後手なら 10 手が最短ですね。10 手目『香龍』を作成した後、12 手詰もありそう。

占魚亭 「『飛車 3 マス移動で成』条件の確定がポイント。横移動が第一感でした(捻くれてるなあ・笑)」

■2 段目なら横移動しやすいが、2 段龍の頭には香が打てませんね。

S.Kimura 「11 手で詰むところを 11 手目と 12 手目をしなくてはならないのが気になりましたが、余詰を防ぎつつ香龍を出すためには仕方がないのでしょう」

飯山修 「無駄手のオンパレード。だけど面白い」

DD++ 「最終手の前 2 手が両方とも無駄手というのも珍しい。香龍会は距離的には十分参加可能圏内なんですけど、日曜というのがなかなか難しい……」

■記念対局の趣向の実現と手順の限定に無駄手が巧くはまっています。

波多野賢太郎 「ノーヒントで解けましたが、かなり悩みました。後手から香を取るのが盲点でした。それにしても、よく創ったなあと思います」

小木敏弘 「詰みに関係ない香をめぐるやり取りが面白い」

■後手が取った香を打ち、その香を先手が取って打ち、更に後手が取り返す。33 飛成以外は詰みと関係ない手順(36 飛を 56 飛と打てば 33 飛成も不要)でした。

布哇斎 「たった 13 手で香車を取らせて打たせて取って打って取らせるまでできるというのが驚きです。おまけに飛車取りまであるとは。12 手目で香車を取られる以上龍単騎がないのはわかっていたのですが、10 手目の 4 四歩がちょとした盲点でした」

小山邦明 「先手の飛で後手の香を取る手順から考えましたが、後手が 51 玉の位置では詰みそうにないので、発想を切り替えたらうまくいきました」

Pontamon 「最短で香龍にするのはこの手順だと思いつつ、目前の香龍配置に気を取られたのか 10 手目が見えませんでした。自分にとっては上級より難しく感じました」

■42 角不成の 1 手前の 52 玉、先手が香を打つ 1 手前の 44 歩、いずれも忙しい中の協力手ですね。

RINTARO 「難しかったです。ヒント見て解けました。条件が面白いです。香龍会って 300 回も行ってるんですか」

隅の老人B(無解)「解けず、残念。解答発表を楽しみに待つ」

榊彰介(無解)「龍頭香までの手順が分かりませんでした」

諏訪冬葉(無解)「『香龍』と並べることはできたのですが、あと一手で詰ますことができないので投了します」

■追加ヒント後も飛成の着手地点が不明なところは難しかったようです。52玉+53龍の形まで示せば、正解者が増えたかも。

正解：17名

飯山修さん S.Kimuraさん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 小木敏弘さん 小山邦明さん
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 布哇斎さん ほっとさん Pontamonさん 山下誠さん RINTAROさん 渡辺さん

104-3 上級 チャンプ 作
美野樗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「そーいや全員、成も不成も付かない桂の手を指してたよな？」

九美「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

・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

・3回あった駒取りは全て桂で取る手だった

出題のことば(担当 NAO)

桂馬を両端で上手く活用する手順を推理しよう。

追加ヒント

29桂成で取った桂を8筋に打つ。先手玉は8筋で詰まされる。

修正

『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』に修正

推理将棋104-3 解答 担当 NAO

▲9六歩 △1四歩 ▲9七角 △1三桂
▲9八飛 △2五桂 ▲6八玉 △1七桂不成
▲7八玉 △2九桂成 ▲8八玉 △8四桂
▲7八金 △9六桂 まで14手。

(条件)

・後手は1、2、8、9筋への着手のみ(14歩13桂 25桂 17桂不成 29桂成 84桂 同桂)で4つ全ての筋で成も不成も付かない桂の着手(13桂 25桂 84桂 96桂)があった

・3回あった駒取りは全て桂で取る手だった(17桂不成 29桂成 96桂)

本作、美野櫛兄妹シリーズの第12問は、健一、隆二、八重、九美の年の離れた四兄妹が登場。1, 2, 8, 9筋と大きく両サイドを使った攻撃は、センターフォワードが不在のまま詰みを目指します。詰みの形が見えにくい難問でした。

・特殊な"桂"の効きを利用する吊し桂で詰む形を想定して手順を推理します。

・14手のうち後手の着手は7回。1, 2, 8, 9筋全ての筋で"成も不成りも付かない"桂の手を指すには、単純に考えると「14歩～13桂～25桂」と「94歩～93桂～85桂」の組み合わせだが、着手7回のうち6回も使ってしまうと、残り1手では到底詰みに届かない。

・そこで、駒取り3回がいずれも桂で取る手ということから、右の1, 2筋か、左の8, 9筋のいずれかで自陣桂を使い、先手方の桂を取り、他方に打って使う方針に決定。

・桂の手で詰ますとき、桂頭に玉が逃げられないよう、桂頭に攻め駒を利かすか、頭の丸い玉方の駒(角か桂)を置いておく必要がある。吊し桂で詰む玉位置はどこだろうか。右辺では28,29,38、左辺では77,78,79,88,89などが考えられるが、吊し桂の頭=玉のコビンに頭の丸い角をおけるのは77,79,88のいずれか。77玉は退路塞ぎが難しく、有力な79玉はとどめの87桂が"不成"となって失敗する。結局、97角・88玉型を96桂で詰ます形を構築する手順が正解。

・後手は止めの桂を盤面右側で入手し、先手は玉の退路を塞ぎつつ88玉型を築いていく。5手目の98飛がポイント。初手から「▲96歩 △14歩 ▲97角 △13桂 ▲98飛 △25桂 ▲68玉 △17桂不成 ▲78玉 △29桂成」

・止めは84に打った桂を96に跳ねて吊し桂の詰み。11手目から「▲88玉 △84桂 ▲78金 △96桂」まで。

・出題時の修正前「駒を取る手が3回あった」では、先手角が93に飛び込んで後手が93から桂を活用する余詰め筋がありました。

(修正前の余詰1、ご指摘は斧間徳子さん。

Pontamonさん、小木さんの余詰め解も同様の筋。手順前後も多数あり)

▲76歩 △14歩 ▲66角 △13桂 ▲93角成 (不成) △同桂 ▲68玉 △25桂

▲78玉 △85桂 ▲68飛(金) △97香成 ▲86歩 △87(96)角 まで。

(修正前の余詰2、山下さんの余詰め解。手順前後あり)

▲76歩 △14歩 ▲66角 △13桂 ▲93角成 (不成) △25桂 ▲68玉 △93桂
▲78銀 △85桂 ▲79玉 △97香(桂)成 ▲68飛 △88角 まで。

それではみなさんの短評をどうぞ。

チャンプ(作者)「本作は八重と九美の仲の良い一面を描写したくて付け加えた一問です。故にこれまでの問題とは異なり、規則性の無い手順の並びとなっています。後手に関する条件のみを提示することで先手の7手を確定させるのが狙いでしたが、検討が甘く余詰めが生じてしまい申し訳ございません。個人的には手順よりも圭五のコメントがツボで、会話は納得のいく仕上がりになったと思ってます(笑) 皆さんいかがでしたでしょうか？」

Pontamon「大きくサイドをかえて、右サイドから左足のバナナシュート。曲がり甘いぞ。しかしディフェンダーに囲まれて身動きできないキーパー、ヘッドでクリアか? いや、オウン・ゴールです。ストライカー不在でもこれがあったか！」

斧間徳子(余詰解)「5手目の成生や68飛と68金の非限定などを考えるとこれは余詰め順ですね。この作者の作品は、直近4作中3作で余詰めが生じています。もっと検討をしてから投稿してほしいものです」

■連作の投稿ですので、担当も十分に検討すべきでした。続けての余詰出題は申し訳ありません。

はなさかしろう「双方我が道を行く一直線の手順。駒取制限は78玉の詰みを防ぐためでしょうか。桂はいろいろと使いでがありますね。久しぶりに68-3をおさらいしたりして面白かったです」

ほっと「先手の指手に条件が無いと、順序が限定されるような手順を探しているうちに閃く。ユーモラスな詰上り。余詰筋はわかりませんが」

山下誠 「桂成・桂不成は全く許されないと、条件を誤解して悩んでいました。一直線に玉を囲う先手の手順がユーモラスです」

布哇齋 「条件の修正もあって、どちらかのサイドで桂馬を取って、もう一方のサイドの四段目に打って六段目に跳ねてつるし桂という詰み形は直感的に予想しやすかったです。お互いが、お互いの手をそっちのけで自分の手ばかり進めている感じがちょっとユーモラスでした」

たくぼん 「後手の6連続桂の着手はお見事でした。我が道を行く先手の着手もユーモラス」

■『我が道を行く』と『ユーモラス』。いずれも本作品を的確に表したキーワードです。

小木敏弘 「先手、後手それぞれわが道を行く感じが楽しいです。四回の駒取りなら、78玉を詰めるのですが、さらに進んで88玉とは予想外、数日かかりました。飛車が動き過ぎ！」

■確かに、"駒取りが4回あってそのうち3回は桂で取る"なら78でも詰みますね。そのため当初の修正案「桂で駒を取る手が3回あった」は棄却しました。

占魚亭 「吊るし桂をイメージできるかどうか、ですか。先手の桂を85で取って94に打つ筋を考えていました」

■94桂を86に跳ねる筋。89の退路を塞ぐのが難しい・・・

波多野賢太郎 「ヒントを見てようやくでした。そうか、この詰上がりがあったか、という感じでした。条件がちょっぴり複雑でしたが、やっぱりサイド攻撃に限定しても14手になると詰み筋がいろいろあるんだなと思いました」

S.Kimura 「81の桂馬を使うことばかり考えていたので、ヒントを見るまでこの手順に気がきませんでした」

RINTARO 「ヒント見たら、あっさり解けました。手順は面白いので、違う条件設定がありそうです」

渡辺 「最初に桂は指せないので後手は目一杯桂を指した『桂の使い手』ですね。

それにしても『成も生も付かない1289筋の桂4手』と『駒取の桂3手』の共通の手が1手しかないのは意外でした」

小山邦明 「成も不成も付かない着手があったというのが、桂が7段目まではいかないような感覚にさせる絶妙な条件でした」

■両側で桂を使う手順なら一目狭そうでもいろいろな手段がありました。

DD++ 「手数を3手4手で振り分けようと考えた瞬間迷宮入りする恐ろしい問題。ヒントなしで解くなら、片方は自前の桂を跳ねることになるが、五段目で止めては何の役にも立たない、七段目で止めては成生が限定できそうになり、ということで九段目まで跳ねることを主軸に解きはじめることができるかどうか」

■"手の振り分けを考える"のは高等テクニックです。"七段目で止めては成生が限定できそうにない"のは裏読みでしょうか。

隅の老人B 「5手目の98飛が妙手、王の囲い方が面白い」

諏訪冬葉 「7手あるとこんなに玉を囲えるんですね」

飯山修（無解） 「89王型の詰みを考えたが判りません。完敗」

榊彰介（無解） 「端の筋の指し手をサッカーに例えた美野樫兄弟の会話は面白いのですが、解けませんでした。先手玉が詰まされる場所は89と決め打ったのですが、足りませんでした」

■一目、手数不足に思えるので88玉型は盲点でしたか。ヒントは"玉は88で詰まされる"にした方がよかったかも。

正解：17名 双方解：小木敏弘さん、Pontamonさん、山下誠さん

S.Kimura さん 斧間徳子さん 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 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
ほっとさん Pontamon さん 山下誠さん
RINTARO さん 渡辺さん

総評

はなさかしろう 「まだまだ続く10手詰旋
風。推理将棋は奥が深いですね」

■9手以下ではほぼ詰み形に前例があるものが
ほとんどですが、10手となるとまだまだ新しい
形と手順が残ってますね。

渡辺 「7月終りから8月前半は忙がしくてや
っと解答できます」

隅の老人B 「1は簡単に解けたが、2は皆目
解らない。寝ては夢、起きては現、これは嘘。
1筋 or 9筋、はたまた、どの筋？どこで飛車
が成るのやら。長考一番忘猛暑、これは大袈
裟、暑い暑い。暑中お見舞い申し上げます」

■猛暑の中の解答、お疲れさまです。担当もこ
の暑さにバテバテでした。

Pontamon 「香龍会300回おめでとうござ
います。ところで、読みは交流に引っ掛けて"
こうりゅう"ですかね、それともそのまま"きよ
うりゅう"?全国大会で『中合い』が「なかあ
い」ではなく"ちゅうあい"だと、将棋用語を覚
えてきました(汗)」

占魚亭 「今回は、ほっとさんの作が面白かつ
たです」

ほっと 「拙作を採用いただきありがとうございます
でした。せっかくなので解答を送付します」

布哇齋 「今回は、丸1か月間中級の1問で悩
み続けました。条件修正前に取り組んでいない
ので修正前だとわかりませんが、修正後だと、
中級の方が難しいかなと感じました」

■香龍会300回の記念作品は大好評でした
が、難しく感じられた方も多かった。

小木敏弘 「久しぶりに締め切り前ヒントに頼
らず良かったです。104-3の手順が限定されて
いるのが素晴らしいです」

DD++ 「今回は比較的難度高めの3問でした
かね」

波多野賢太郎 「最近はヒントを見ないとなか
なか全題解けません。ドラゴンズもグランパス
も元気ないですが、香龍会も300回記念とい
うことで、私も愛知県民として頑張って楽しく
推理に挑みたいと思います」

RINTARO 「ヒントがあると見ちゃいます
ね。出る前に解けばいいんでしょうけど」

諏訪冬葉 「初級もヒントなしで解けなくなっ
てるというのは解図力が落ちているのだろう」

■意外な1手があったり、想定外の手順がある
と迷宮に入ります。締切前ヒントも大いに使っ
てください。

小峰耕希 「推理将棋はあまり好きではないけ
れど、せっかく解けたのでメールします」

榊彰介 「2ヶ月連続で初級も難しく1問も
解けませんでした、久しぶりに初級が解けた
ので解答を送りました」

■初級1問だけの解答も大歓迎です。

推理将棋第104回出題全解答者： 23名

飯山修さん S.Kimura さん 斧間徳子さん
加賀孝志さん 小木敏弘さん 小峰耕希さん
小山邦明さん 隅の老人Bさん 諏訪冬葉さん
攻めダルマンさん 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 原岡望さん 布哇齋さん ほっとさん
Pontamon さん 榊彰介さん 山下誠さん
RINTARO さん 渡辺さん

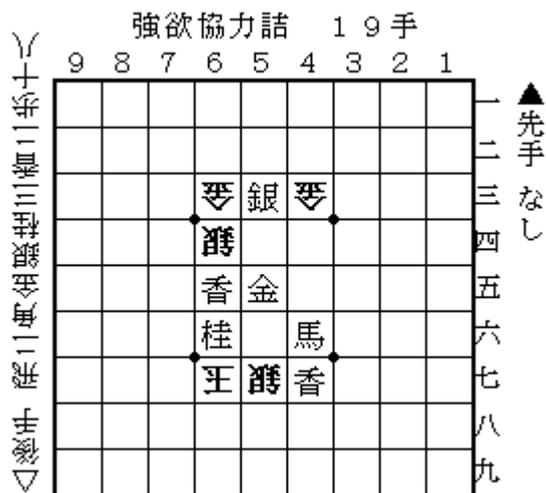
広島生まれの私は、生まれながらのカープファンです。生まれながら・・・というのはやや誇張した言い方ですが、カープファンの両親より受け継ぐDNAを持っているわけです。

カープは親会社を持たない市民球団です。生活での一部にカープが自然と関わりあっています。たとえば市内本通りを歩いているとカープの選手が普通に買い物をしているのを見かけることもよくあります。私も本通りコーネルで正田選手が洋服を買っているのを見たり、西広島の広電会館4Fのレコード売り場で三村選手が夫婦で買い物をしているのを見かけたことがあります。また同級生の父が備前ピッチングコーチでした。私が20歳位の頃に高須より己斐上に引っ越したのですが、近くに衣笠と山本浩二の家があり、通勤時には前をいつも通っていました。カープは生活の一部なのです。

9/3 たくぼんの解図日記 マジック7

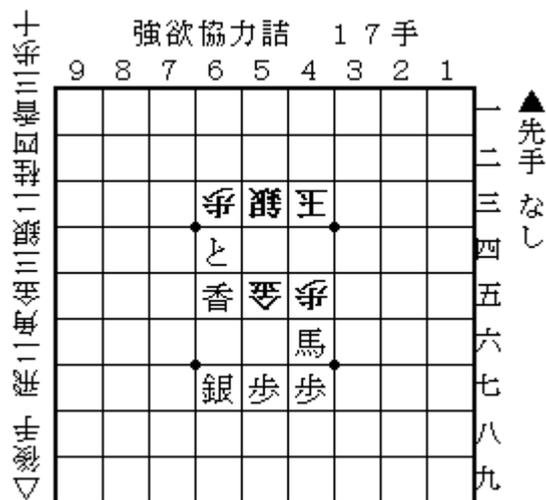


カープは昭和24年に創設され翌25年よりペナントレースに参戦しました。貧乏球団で2年後には遠征する費用でさえ捻出できなくなり、球団消滅、合併がほぼ決定的になりました。それを救ったのが今では伝説となった広島市民による「樽募金」です。原爆で荒廃した広島市の復興の希望であるカープを無くすわけにはいかない。そんな市民の熱い思いがカープを救ったのです。広島では今、小学校の授業でこういったカープ創設時の話を勉強するといえます。(私の時代にはありませんでした)



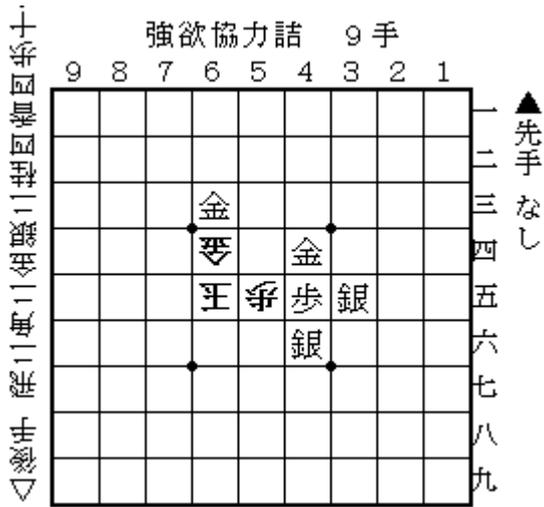
私が初めて市民球場に行ったのが昭和43年9月14日の大洋戦。ブログで何回か書いたことがあります。カープの外木場投手が完全試合を達成した試合でした。2-0で勝ったのですが、9回表の大洋の攻撃のときの静けさは未だに覚えております。

(未発表) マジック5



初優勝は昭和50年。私は高校1年生でした。後樂園球場でピッチャー金城が最後の打者をレフトフライに打ち取り見事初優勝。前年初めてのAクラス3位になるまでは万年Bクラスのお荷物集団と言われたカープがイメージカラーを赤にして赤ヘル軍団として躍動し初めて優勝なんて天にも昇る思いでした。日本シリーズでは阪急に敗れましたが、高校の授業中にこっそりラジオを聴いていたことを今でも思い出します。先生も知ってて見て見ぬふりしてくれてました。

9/5 たくぼんの解図日記 マジック 4



その後、黄金時代となりセ・リーグを5回制しました。最後の優勝が1991年今から25年前です。この年はよく覚えています。4月の巨人戦で1点リードの場面で登場した炎のストッパー津田投手が打たれて逆転負け。その試合は私もテレビで観戦していましたが、津田投手の球の勢いが全くないのに首をかしげていました。その後津田投手は検査の結果、病気で登録抹消となりました。病名は「水痘症」と発表されましたが、実際は「脳腫瘍」でした。このペナントレースの間、私たちはこんな重大な病気であることは知らないまま復帰を待ち臨んでおりました。

9/7 たくぼんの解図日記 マジック 3



ペナントレースも8月になり、首位中日から5、6ゲーム離されて2位のカープでしたが、山本監督が選手に津田投手の本当の病名を告げ、津田の為にも優勝しよう！と・・・

その後快進撃で中日を逆転し、最後は大野投手が9回を見事に3三振で抑え見事に6回目の優勝を勝ち取りました。

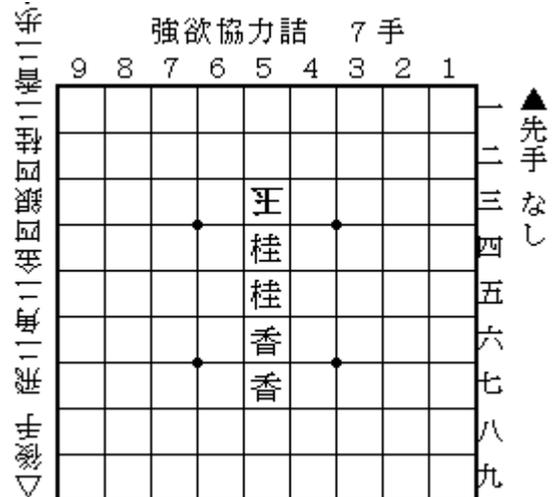
ちなみに津田投手の座右の銘は「弱気は最大の敵」私のフェイスブックの写真はその言葉の刻まれた津田プレート(球場のブルペンにあり、カープの救援投手はこのプレートに手を当てて出て行くと聞いたことがあります)に触れる私です。

9/8 たくぼんの解図日記 マジック 2



その後、25年の月日が流れます。6回目の優勝の2年後私は広島から新居浜に引越しをします。広島ではラジオをつければ必ずカープの中継がありましたが、新居浜では全く中継もなく年に何回か巨人戦がテレビで放送されるだけ。ドラフトの逆氏名制やFA制度の原因でこの当たりからカープの低迷が続きます。

9/9 たくぼんの解図日記 マジック 1



私の応援も結果をプロ野球ニュースや翌日の新聞で確認する程度になりました。そんな中頭角を現してきたのが背番号15黒田投手でした。当時の黒田投手は今とは違いストレートで押す力のピッチングで津田投手と似たような感じ（球は重そうでした）。

2006年にFA権を取得し、国内外へのFA移籍の情報が聞こえ出した頃、広島市民球場に横断幕が現れました。「我々は共に闘って来た今までもこれから… 未来へ輝くその日まで君が涙を流すなら君の涙になってやる Carpのエース 黒田博樹」このファンの熱き思いが黒田選手に届き、「僕が他球団のユニフォームを着て、広島市民球場でカープのファン、カープの選手を相手にボールを投げるのが自分の中で想像がつかなかった」と残留会見で涙を流して語った姿は未だに涙なしには見られない。

翌年黒田は大リーグに行くが、カープは背番号「15」をずっと開けたまま帰りを待つことになる。必ず帰ってくると信じて。

9/10 優勝！ V7

		強欲協力詰 37手									
		9	8	7	6	5	4	3	2	1	
▲先 手 な し	一										
	二										
	三							争	争	争	王
	四										桂
	五	歩					駒			銀	
	六		香			銀				香	
	七			銀							
	八							香			
	九										

昨年、黒田投手が大リーグからの20億超のオファーを蹴って広島に帰って来ました。男気とよく言われますが、私たちはファンはきっと帰ってきてくれると確信に満ちたものを持っていました。でも本当に嬉しかった。同じタイミングで去った新井選手も同じく広島復帰し、前田健太もいて、これは優勝間違いないと私も思いました。しかし優勝から遠ざかる期間が長すぎた為か、選手が優勝へのプレッシャーに負けたのか最後の3位決戦にも破れ4位Bクラスというさびしい結果に終わりました。

今年は前田健太も抜け厳しいかなと流石の私も思いました。しかし新しく加入した外国人や田中、菊地、丸の活躍や鈴木誠也の成長など良い感じでペナントレースを勝ち進み大きな連敗もなく、諦めない心で優勝へと突き進んでいったと思います。

9月初めにマジックナンバーが出ましたが、ちょうどその頃よりバドミントンジュニア教室が火、木で始まり、月、金は通常の練習日ということで優勝決定の瞬間をテレビで応援するのは無理かなと半ば飽きらめていました。

9/8 (木) マジック 2

私は携帯で中継を見ながら、ジュニア教室を行っていました。9時に終わりますので、優勝決定なら飛んで帰って・・・と思っておりましたが、回りの人が「巨人勝ちました」と教えてくれました。カープも勝ちましたのでマジック1です。

9/9 (金) マジック 1

この日、巨人が敗れると優勝が決まります。カープは移動日ですのでこんな終わり方はいやでした。過去には多分なかったと思いますが巨人を初めて応援しました。何とか勝ってくれました。

9/10 (土) マジック 1

巨人との直接対決ですので勝ったら優勝です。この日は唯一用事がない日でしたので、背番号15にユニフォームに着替えてテレビの前に陣取り最後の最後まで応援しました。

プレーボールの時点ですでに涙ぐんでいましたが、鈴木、松山の連続ホームランで早くも号泣。後半は毎回巨人の攻撃でノーアウトのランナーが出るピンチの連続で祈りを捧げて何とか凌ぎ切りました。

優勝の瞬間は、もう何が何だか分かりませんでしたね。胴上げや、黒田の男泣きや新井との抱擁は涙なしには見られませんでした。

このあとCSや日本シリーズもありますが、勝ったら黒田が引退しそうでちょっと複雑な心境ではあります。

カープの皆さん本当におめでとうございました。

WFP100号記念 1人1作作品展（再掲）

先月号で概略を發表しました 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、大まかには先月号發表の要項通りで、新作の發表、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。（解答者に呈賞もご自由にどうぞ）

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、作品を發表していない方（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。

【現在までの投稿状況 2016/9/20 現在】

1人1作作品展（3名）

- ・神無太郎氏
- ・はなさかしろう氏
- ・神無七郎氏

1人1局集（1名）

- ・神無七郎氏

1人一言（0名）



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10月15日(土)

詰四会 20 回記念フェアリー作品展
フェアリー作品 4 題

2016年11月15日(火)

第 85 回 WFP 作品展
フェアリー作品 1 2 題
(特別出題含む)

2016年12月15日(木)

第 86 回 WFP 作品展
フェアリー作品 1 1 題

2016年?月?日(?)

第 4 回フェアリー入門
フェアリー作品 ? 題
*

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 P47 をご覧下さい。

第 4 5 回神無一族の氾濫

課題：無限にちなんだフェアリー作品

投稿先：神無七郎 (janacek789@ybb.ne.jp)

(詳細は P11 をご覧下さい)

Fairy pf the Forest #49

課題：「詰手数 16～49 手」の協力詰

投稿先：→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

投稿締切：2016 年 10 月 15 日 (土)

詳細は WFP98 号 P40 をご覧下さい。

あとがき

いよいよ来月号が 100 号となります。記念号だから盛大に・・・というのは夢ではありますが、まあ自分の背丈にあった程度でいいかなとも思っております。とはいえ 100 号に向けての原稿が不足気味であるのは間違いありません。お力添え戴ける方のご協力よろしくお願ひする次第です。

特に WFP で過去活躍された方からのコメントは欲しいですね。ちょっと失礼かもしれませんが名前を挙げてみます。(投稿戴いている方は除きます) 荻江香木氏、赤土陽一氏、洞江元太氏、もず氏、真 T 氏、シン氏、小峰耕希氏、小林看空氏、雲海氏、志賀友哉氏、伊達悠氏、橘圭伍氏、若林氏、北村太路氏、dsk 氏、縫田光司氏、変寝夢氏、一乗谷酔象氏、DD++氏、神無八級氏、藤原勝博氏、占魚亭氏、上谷直希氏、隅の老人 B 氏、中山省吾氏、soga 氏、上田吉一氏、幻想咲花氏、詰ガエル氏、會場健大氏、時風瑞季氏、やよい氏、井上順一氏。(漏れている方がいらっしゃったらしません)

どうぞ、よろしく

結果稿を読んだ感想、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 99 号

Web Fairy Paradise

非売品

平成二十八年九月号

平成二十八年九月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先 takuji@dokidoki.ne.jp