



第132号

# Web Fairy Paradise

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 111-9 再出題
- ・ 第 112 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 祝改元(令和)作品展(再掲)

結果発表

- ・ 第 111 回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest #59

読み物

- ・ 駒全マネ禁詰の紹介(変寝夢)
- ・ 詰将棋全国大会(神無太郎)

(改訂:2019/6/30)



2019/6

## はじめに

---



### 鬼王丸

6月初旬。少し時間が取れたので以前より行ってみたいと思っていた鬼北町にドライブしてきました。鬼北町は愛媛県の南予（宇和島市の手前を山のほうに入っていきます）にあり、私の住む新居浜市から2時間半位かかります。売りは「日本で唯一“鬼”という字を含む自治体」との事です。あれ鬼怒川とかあるんじゃないの？と思ったんですが、自治体ではないんですね。その鬼北町は「鬼のまちづくり」を観光のメインとして掲げており、その代表的なシンボルが、道の駅「森の三角ぼうし」にある全長5mの恐ろしい風貌の赤鬼のモニュメント（鬼王丸・写真）です。額には2本の角が生え、頑丈そうな金棒を持ち、肩には特産品のきじが乗っています。これ見たかったんですよ。子供が見たら泣きそうな迫力でした。ここでは年1回「鬼嫁コンテスト」というイベントも開かれており、我が家にもいるよ！という方は是非応募されてはいかががでしょうか？（後のことは知りませんよ）

フェアリー駒に鬼という駒もありますし、縁がないとはいえませんが、なるべくなら近づきたくはないですね。

最近、外国の方からの解答が届くようになってちょっとビックリしています。いずれ作品もとちょっと期待しますね。どうぞよろしくお願ひします。

### 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132号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん：[takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

---

### 協力いただいている方々のHPアドレス

\*ご協力感謝します

#### 妖精都市

<http://cavesfairy.gl.xrea.com/pub/>

#### 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://k7ro.sakura.ne.jp/>

#### 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

<https://sengyotei.hatenablog.com>

## 111-9再出題及び

### 第112回WFP作品展(再掲) 担当：神無七郎

今月のWFP作品展の新規出題はお休みです。本稿では第112回WFP作品展の出題稿を再度掲載します。また、今回は解答者ゼロとなった111-9を再出題します。

#### [111-9への補足説明](再掲)

111-9は一乗谷酔象氏の推理将棋。氏が本作品展に投稿する推理将棋は、「究極の手順」を求めるタイプの作品が多いのですが、本作も連続逆王手28回(最初の王手も入れると29連続王手)という、途轍もない手順を求める問題です。条件が10個もあるので大変そうに見えますが、まずは最初の2つの条件を満たす解を求めてください。この2つを満たす解は準正解として1点、すべての条件を満たす解は2点で解答成績に計上します。連続逆王手のイメージが湧かない方は、「おもちゃ箱」の「記録に挑戦!」「4-2 1連続逆王手回数」(<http://www.ne.jp/asahi/tesu/toybox/challenge/index4.htm#kiroku4c>)が参考になると思います。

#### [第112回作品展各題への補足説明](再掲)

第112回の出題は全17題。複数解を求める作品もあるので実質19題です。内訳は神無太郎氏4題、占魚亭氏6題(実質8題)、Pontamon氏2題、変寝夢氏4題、青木裕一氏1題です。大量の作品に圧倒されますが、解等募集期間も通常より一ヶ月長いので、この時間を有効に活用して解図を行ってください。

112-1~112-3及び112-4は神無太郎氏の作品。このうち112-1~112-3はシリーズで出題されているImitator+中立駒の作品です。玉以外の駒がすべて中立駒になっているという問題設定も共通しています。かなり手応えがある作品群なので、過去のシリーズ作品を参考に解いてください。

112-4はこれらシリーズ物とは独立の作品。「結婚したのが平成元年5月で結婚30周年記念です」とのことなので、お祝いにぜひ解答をお寄せください。この作品ではKnight(騎)とRook-Grasshopper(城)という2種のフェアリー駒が使われており、攻方玉は騎の利き、受方

玉は城の利きになっています。各玉は騎と城の偏を「王」にした「琦」と「城」で表していません。単純に言えば、強力な46の八方桂をどうやって包囲するかという問題ですね。

112-5~112-10は占魚亭氏の点鏡作品。このうち112-8及び112-9は2解あるので、なるべく両方の解を求めてください。112-5~112-9はどちらかと言えば練習問題的ですが、112-10は点鏡でImitatorを使うという新しい試みです。なお、Imitatorは「性能」を持っていないので、点鏡ルールの適用対象外です。Imitatorと対称位置にあるからといって、Imitatorと通常駒が「性質」を交換することはありません。

112-11と112-12はPontamon氏の推理将棋。両方共角の使い方が鍵を握っています。112-11は軌跡の「交差」と「重なり」がなかったという条件があり、この2つの用語について作者自身による詳しい説明が付いています。条件3)にも注釈があるので、ここに掲載します。

#### [112-11補足説明]

##### ※1 軌跡の交差と重なりについての説明

- ・▲33角不成の後に55へは戻れない。また、33の先手角が移動した後、後手の△55角も不可(どちらも軌跡が重なる)
- ・先手の▲33角不成の軌跡に対して後手の53の角が△44角や△35角は交差なので不可
- ・▲33角不成を△同角とは取れない(同一地点や軌跡の地点への着手は交差と見做す)
- ・▲33角不成の後で▲22角成とか▲24角成は自分の継続手なので33地点は交差とは見做さない
- ・移動する前の初期配置の角を角や馬で取るのは可(まだ軌跡になっていないので)
- ・角を打つ手は移動としてはカウントしない

##### ※2 相手が動かした駒が居た地点への着手ではない。初手76歩で3手目77桂は不可。77桂は5手目以降であれば可。

112-12には棋譜に「角左」及び「馬左」という表記があったという大きな情報があるので、この情報をフル活用して解いてください。見た目はずいぶん違う2作ですが、両方解くと、共通点が感じられると思います。

112-13~112-16は変寝夢氏による様々なル

ールの作品群。

**112-13** は只今大流行の点鏡作品。持駒は歩2枚だけですが、これでも自玉を詰めるのに困らないというのは点鏡らしい所ですね。

**112-14** は作者お得意の「リパブリカン」ですが、更に Leo というフェアリー駒を使っています。これは中国象棋の Pao を Queen 方向の利きに拡張した駒です。表記は Pao と同じく「包」を使っていますが、これは便宜上のことなので、利きは Leo だということを忘れないでください。受方持駒制限もありますし、初手の王手が2通りしかないので、意外と手を付けやすい作品だと思います。

**112-15** はレトロ協力詰。20手逆算して1手詰を作れという問題です。逆算手数は長いですが、詰型の想定さえ誤らなければ容易に解ける問題だと思います。

**112-16** はボカスカ+中立駒の長編。ボカスカと中立駒の組み合わせでは北村太路氏の作品 (**WFP84-7**、**WFP100-8**) や、変寝夢氏自身の作品 (**WFP103-10**) がありますが、これらはいずれも中立駒同士が同期して動くものでした。本局では中立駒と通常駒の同期が試みられています。つまり、同種の中立駒と通常駒は「手番」が通常駒の所属と一致するときに同期して動くというルール設定です。このようなルール設定からどんな手順が現れるか、実際に解いて確かめてください。

**112-17** は青木裕一氏による「駒余り禁」の作品。詰上りで攻方の持駒が余る解答は失敗です。ただし、「詰」の概念自体を変えるものではありません。あくまで手順の最後で攻方持駒が余る手順を失敗とするだけです。以前、fmでは「限定」(駒を余らせず指定手数で詰める)というルールがサポートされていましたが、「駒を余らせない」と「指定手数ぴったりで」は別の概念なので、今はこの2つを分離しています。fmzaでは「駒余り禁」は「!NPL」、「手数指定」は「!JD」で指定できるので、興味のある方はお試しく下さい。



## 解答要項

**111-9(再)分解答締切:**2019年8月15日(木)

**第112回分解答締切:**2019年8月15日(木)

**宛先:** [k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com) (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 [k7ro.ts@gmail.com](mailto:k7ro.ts@gmail.com) 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

7月は「氾濫」結果稿の作成と重なるため、6月号の新規出題と7月の結果稿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。

	6月	7月	8月
第112回	再掲	再掲	結果
第113回		出題	再掲
第114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/wfprule112.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

### 【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

### 【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。

### 【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 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。

#### 【スタイルメイト】

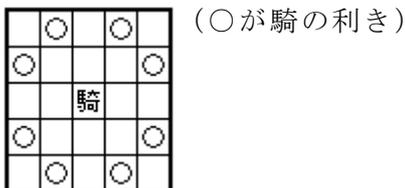
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

#### 【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

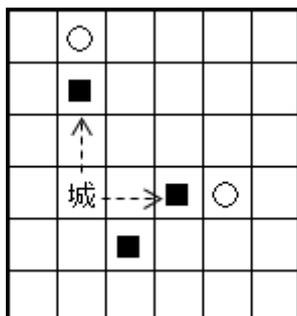
#### 【Knight】（騎）

チェスの Knight。八方桂。



#### 【Rook-Grasshopper】（城）

Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。縦または横方向にある駒を 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。



#### 【受先】

受方から指し始める。

#### 【点鏡】

55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

(補足)

- 行き所のない駒の禁則は適用されない
- **Imitator に点鏡ルールは適用されない**

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【リパブリカン】

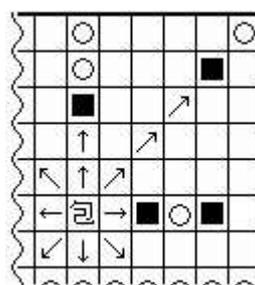
最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つ選んで玉を置き、詰んでいる局面を作る。(補足)

- 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。

#### 【Leo】（包）

フェアリーチェスの Leo。

中国象棋の Pao の利きの方向をクイーンにしたもの。駒を取らずに動く時はクイーンと同じ。駒を取る時はクイーンの方に 1 枚だけ駒を跳び越えて動く。



#### 【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。また、指定より短い手数の逆算や短い手数の詰手

順が成立する場合、それが優先される。

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

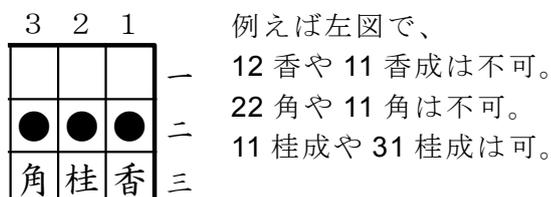
(補足)

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 動かさない駒があれば動かせるだけ動かす。
- 3) 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。
- 4) 歩だけは例外で打つのも動くのも単独。
- 5) 中立駒と現手番の駒は、同じ所属の駒として扱う

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

飛び越すことは可能。



【駒余り禁】

最後に攻方持駒が余ってはいけない。



<111-9(再)>解答締切:2019年8月15日(木)

■ 111-9 一乗谷酔象氏作

推理将棋『平成の逆王手定跡』

博士「新定跡の研究は進んでいるかな。たまには一局やるか」

助手「はい。私の先手番でお願いします」

…31 手目先手着手の後、32 手目後手の手番で…

博士「初王手。目の薬」

助手「目には目を。王手には王手を」

博士「王手！」

助手「王手！！」

…60 手目後手の手番で…

博士「王手!!!!!!!!!!!!!!」

助手「あ。詰みですね。負けました。感想戦をお願いします」

博士「この将棋、先手は4連続で歩の手を指し、後手は5連続で玉の手を指したな」

助手「同種の駒の利きへの着手が10回あり、"同"の付く着手が17回ありました。そして、銀の手より後に金の手はありませんでした」

博士「31手目まで王手がなかったが、次の手から新しい展開になった。29回も王手が続いて、28連続逆王手とは驚いたよ」

助手「不成の手が20回、両王手が1回、3筋の手が9回でした」

博士「まさに2019年、平成31年に相応しい対局。平成の逆王手定跡の誕生だ」

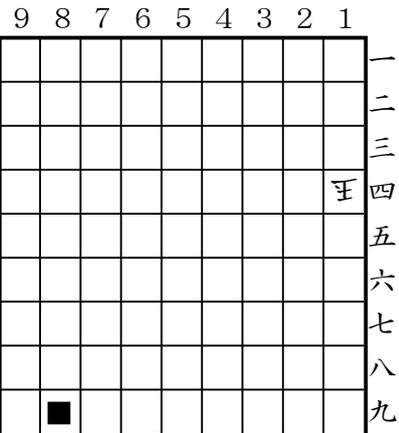
[条件]

- ① 60手目に29回目の王手で詰んだ
- ② 31手目まで王手はなかった (32手目が初王手)
- ③ 不成の手が20回
- ④ 両王手が1回
- ⑤ 3筋の着手が9回
- ⑥ 先手は4連続で歩の手を指した
- ⑦ 後手は5連続で玉の手を指した
- ⑧ 同種駒の利きへの着手が10回
- ⑨ "同"の付く手が17回
- ⑩ 銀の手より後に金の手はなかった

<第 112 回>解答締切:2019 年 8 月 15 日(木)

■ 112-1 神無太郎氏作

協力詰 5手



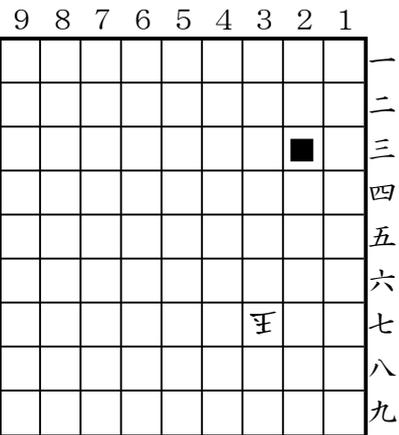
持駒 n香

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

■ 112-2 神無太郎氏作

協力詰 7手



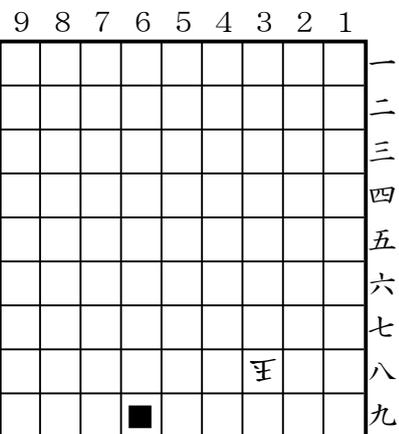
持駒 n香

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

■ 112-3 神無太郎氏作

協力詰 7手



持駒 n角n金

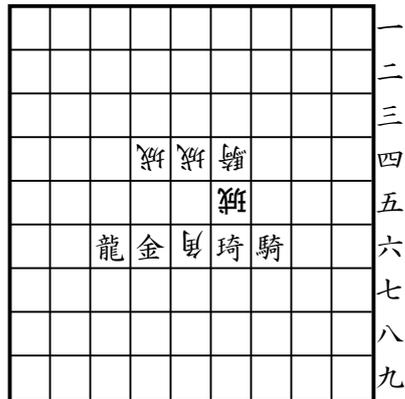
※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

■ 112-4 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 なし

受方持駒 残り全部+騎2城2

※琦:Knight王

騎:Knight

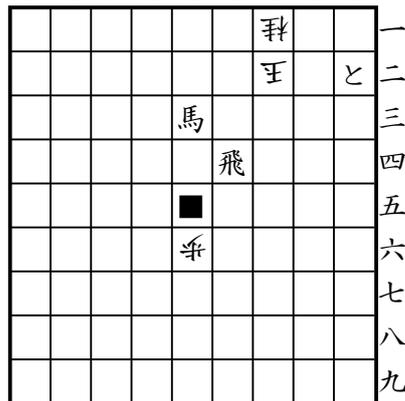
城:Rook-Grasshopper王

城:Rook-Grasshopper

■ 112-5 占魚亭氏作

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



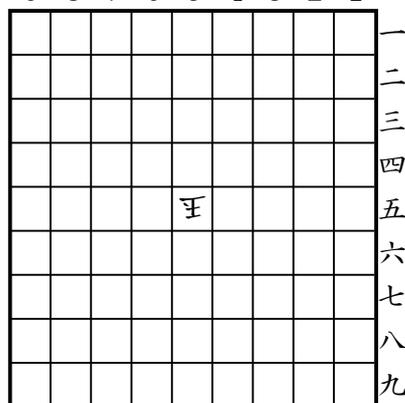
持駒 なし

※■:Imitator

■ 112-6 占魚亭氏作

点鏡協力詰 4手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

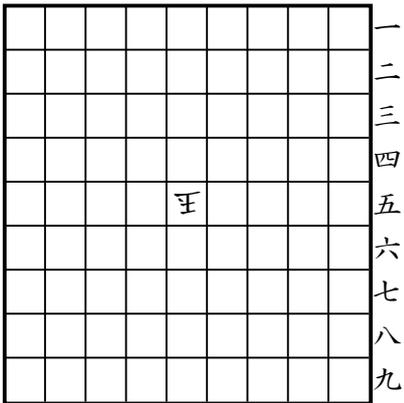


持駒 銀桂

■ 112-7 占魚亭氏作

点鏡協力詰 4手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

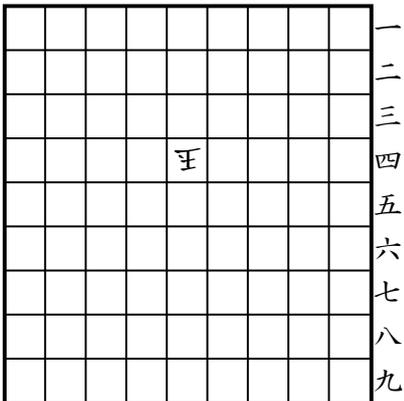


持駒 桂歩

■ 112-8 占魚亭氏作

点鏡協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

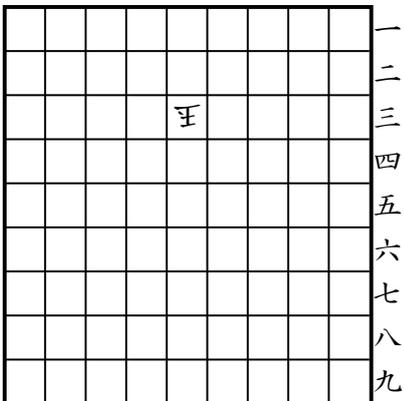


持駒 桂香

■ 112-9 占魚亭氏作

点鏡協力詰 6手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

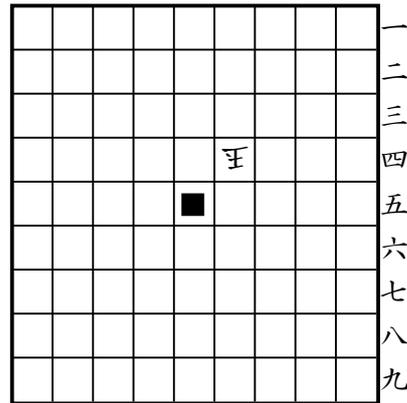


持駒 金

■ 112-10 占魚亭氏作

点鏡協力詰 6手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 銀

※■:Imitator

■ 112-11 Pontamon 氏作

推理将棋

「盤上から盤上への角移動と馬移動の手が多かったね」

「うん、それぞれ3回ずつだったけど、着手した筋が全て別々で、しかも連続する6つの筋だった」

「11手で詰んだから半数以上が角や馬の移動で、面白いことにそれらの6本の移動軌跡は交差することも部分的に重なることなかったね」※1

「面白いと言えば、自分で動かした駒が居た地点への着手が3回あったけど、すぐ次の手番でそこへ指すことはなかった」※2

[条件]

- 1) 11手で詰み
- 2) 角移動3回と馬移動3回の6手は連続する6つの筋へ1回ずつあり、角と馬の移動軌跡6本は交差も重なりもしなかった ※1
- 3) 自分で動かした駒が居た地点への着手3回は次の手番での着手ではなかった ※2 (※1及び※2についての詳細は補足説明を参照のこと)



■ 112-12 Pontamon 氏作

推理将棋

「10 手目の寄る手に対して寄る手で応じて 11 手で詰めたよ」  
 「寄るとか引くとかよく言うけど棋譜には記入されないときもあるよね」  
 「棋譜と言えはこの対局の棋譜には角左や馬左の文字があるよ」

[条件]

- 1) 11 手で詰み
- 2) 10 手目の寄る手に対して寄る手で応じた
- 3) 棋譜には角左や馬左の文字がある

■ 112-13 変寝夢氏作

点鏡協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
	王			王					二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 歩2

■ 112-14 変寝夢氏作

リパブリカン協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 包  
 受方持駒 なし  
 ※包:Leo (Q利きの包)

■ 112-15 変寝夢氏作

レトロ協力詰 -20+1手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
金		王							九

攻方持駒 なし  
 受方持駒 なし

■ 112-16 変寝夢氏作

ボカスカ協力白玉詰 136手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし  
 ※94銀は中立駒  
 ●:石 (着手不可、不透過)

■ 112-17 青木裕一氏作

駒余り禁協力詰 31手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩2  
 受方持駒 なし



## 祝改元（令和）記念作品展

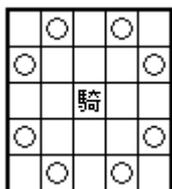
5月1日より新元号「令和」となりました。それを記念して、「祝改元（令和）記念作品展」を開催します。エントリーは私を含めて3名で各作者が2題ずつとなりました。バラエティに富んだ作品で、解答期間も2ヶ月にしましたので皆さんの解答よろしくお願ひ致します。

解答締切：令和元年7月15日（日）

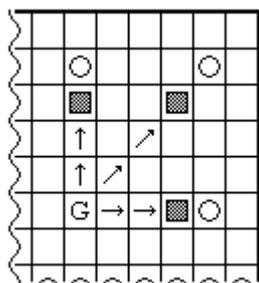
解答送り先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

### 【ルール説明】

騎（Knight）：八方桂の利き



G（グラスホッパー）：Q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。



### 【点鏡】

55 に関して点对称な位置にある2つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

（補足）

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

### 【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。

### 【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。

### 【中立駒】

どちらの手番でも動かせる駒。

[補足]

横向きの字か横に n を付加して表記。取り方や動かし方は以下の細則に従う

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。

### 【安南】

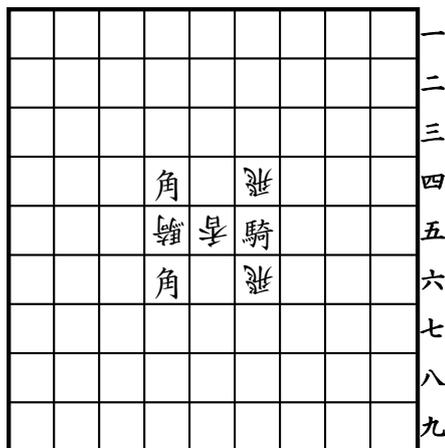
味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは下の駒の利きになる。

【強欲】駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

### ① 神無太郎作

詰将棋1手（※65玉は騎王）

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒なし

### 【作者コメント】

平成(H)から令和(R)へは必然の跳躍の1手

② 神無太郎作

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手  
持駒 飛2角2金4銀4桂4香4歩17G3

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

持駒 歩G

【作者コメント】

Gで飛躍の時代を祈念

③ 神無七郎作

協力詰 19手  
持駒 零5

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

持駒 なし

【作者コメント】

令和にちなんで「零」を使った作品です。19手詰なので 2019 年の改元にも合うと思います。5月改元なので受方持駒や盤上の零が5枚……というのはこじつけで、余詰防止が本当の目的です。

④ 神無七郎作

協力自玉スタイルメイト 42手

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

持駒 n飛

【作者コメント】

そう見えないかもしれませんが、これも「19」と「5」に関連しています。

⑤ たくぼん作

強欲協力詰 11手

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

持駒 なし

【作者コメント】

まあお約束の強欲協力詰です。短手数ですのでお気楽に解いてください。

⑥ たくぼん作

安南詰 65手

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

持駒 飛金2香2歩3

【作者コメント】

改元には余り関係ないのですが、令和になって完成した1号作品。「安南詰全集 小西寛」を紹介したことに佐藤達也さんからお礼のメールをもらい、ちょっと奮起して安南作品を創ってみました。99手の七郎さんの作品には及びませんが楽しめると思いますので是非解いてみて下さい。

(注) 手数を間違えておりました。正しくは65手です。お詫びして訂正します。

第111回WFP作品展の結果を報告します。

今回の出題は全17題。解答者数は8名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りでした。

〔第111回WFP作品展成績〕（敬称略）

○:正解・余詰解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	計
たくぼん	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	15
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	-	-	-	○	○	○	○	○	-	13
Larva	○	○	○	○	○	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	-	12
一乗谷酔象	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	-	-	○	○	-	-	6
変寝夢	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	4
はなさかしろう	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	○	○	-	-	3
縫田光司	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	-	3
Pontamon	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-	-	-	-	-	2

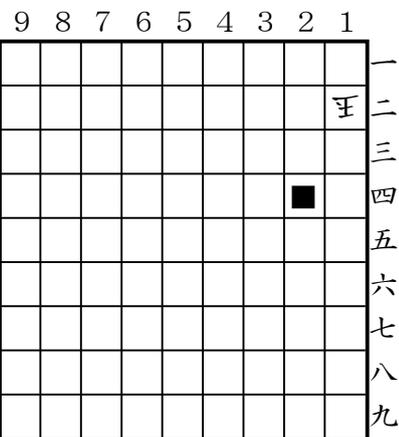
今回は作者以外に正解者がいない作品が2つありました。111-6と111-9の2題です。

最近のWFP作品展は出題数が多いので、こうした場合でも原則再出題は行わないのですが、111-9については再挑戦の要望があったため、第112回分と同じ解答締切で再出題します。

また、作品の方では既報の通り111-10に余詰がありました。作意解はなく、解答者はすべて余詰解でした。詳しくは当該作品の項をご覧ください。

■ 111-1 神無太郎氏作（正解3名）

協力詰5手



持駒 n飛

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

【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。

• 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。

（補足）

1)駒を打ったときは動かない。

2)Imitator は元の駒と同時に動く

→詳しいルール説明は WFP75 号「Imitator の紹介」を参照のこと。

• 中立駒（「區」あるいは「n駒」）

どちらの手番でも動かせる駒。

（補足）

横向きの字か横に n を付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

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く。

【解答】

14n 飛 13n 角 22n 角生[133] 32n 飛  
88n 角成[199] まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

「両王手」、「大移動」、「逆流防止の成」。

本シリーズで追究されてきたテーマがコンパクトに詰め込まれた作品です。

初手 14n 飛はもちろん限定打。これより遠くに打つと、3 手目 22n 角生が王手になりません。2 手目玉頭への合駒は前に利かない n 角か n 桂。これも中立駒の手筋です。

4 手目 32n 飛は 14n 飛の王手を受ける壁駒。3 手目を 22n 角成としてしまうと、同玉と取る応手しかなくなってしまうのですが、不成としたことで、壁駒を打つ余裕が生まれたわけです。

これで狙いの「両王手」のための準備が整いました。最終手に n 角を大移動させ、Imitator を隅に押し込めば、玉の 2 筋への移動を防止すると同時に、無効化されていた 2 枚の n 飛が再活性化して、両王手が掛かります。

言うまでもありませんが、最終手に「成」とするのを忘れてはいけません。「不成」だと 22n

角生[134]で元の局面に戻されてしまいます。両王手だからといって油断できないのが、Imitator 作品の怖さです。

本局は神無太郎氏が発表してきた「中立駒+Imitator」のシリーズの中では小粒ですが、様々な手筋が凝縮されていて、良い教材になりそうな作品だと思います。

なお、今回から Imitator のルール説明に「補足説明」を追加しました。きっかけは Larva 氏から Imitator のルールについて質問を受けたことです。本誌での Imitator の初出は WFP75 号ですが、当時の紹介記事を読んだことのない人も多くなっています。一気にルールの説明を充実させるのは無理ですが、紹介記事やそのルールの作品が最初に載った号などの参考情報を追加して、少しずつルール説明の充実を図っていききたいと思います。

【短評】

Larva さん

2 手目は合駒、4 手目は壁駒を打ち、そして最終手は「逆流防止の成」、これは定跡になるでしょうね。

Second move is a normal block, fourth move blocks the Imitator, and the last move is a "retraction-preventing promotion" --- this seems to be a pattern.

変寝夢さん (※無解)

最終手より、どっちが打ったかわからない 3 2 n 飛の方が好みます。

占魚亭さん

角成のフィニッシュが見事。

たくぼんさん

最後 23 に逃がさない最終手が素晴らしい。



■ 111-2 神無太郎氏作（正解3名）

協力詰5手

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

持駒 n飛

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

【解答】

19n 飛 29n 香 25n 香[I55] 75n 角  
21n 香成[I51] まで5手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

一気に移動できるのに、段階的な移動を行う作品。本局も「両王手」、「大移動」、「逆流防止の成」という三つのテーマを織り込んだ作品ですが、少しだけ趣が変わっています。

今までの作品では、走り駒の性能を最大限に利用して、「大移動」を一手で行って来ました。しかし、本局では敢えて一回途中で止まり、二回目の移動で最遠地点に到達するようになっていきます。次局以降も「大移動」に工夫を凝らした作品が続きます。

本局で（段階的な）大移動を行う駒は n 香です。香は最下段に打つことが出来ませんが、中立駒には「行き所のない駒」の禁則は適用されないので、受方が九段目に n 香を合駒することに何の問題もありません。

また、中立駒を合駒する時に、玉頭だと n 桂か n 角に合駒が限られましたが、玉の横の合駒は少し選択肢が広く、n 金や n 飛などの横に利く駒以外は大丈夫だという特徴があります。こうした特徴を上手く活かせば、通常駒にはない中立駒らしい合駒作品が作れるかもしれません。

「両王手」については、今度は n 飛と n 角の組み合わせで実現されます。特に問題なのが n 角の発生位置。n 飛の横利きを止めるため、n 香と Imitator を動かした段と同じ段に n 角を打ち、n 角自身は玉を睨みつつ、なおかつ玉を取れないという絶妙な位置に n 角を打たねばなりません。それを実現するには、Imitator の移動する5筋に縦の線を引き、19n 飛から角の利きを模した斜めの線を引いたとき、両者の交わる 55 地点に Imitator を移動させることが必要であり、5 段目から 39 玉を睨むには 75 に n 角を打つ必要があるというわけです。こうして両王手の準備を整えて、最終手は「逆流防止の成」。前局は「白玉への王手は禁止」という規則を利用する「成」でしたが、今回は「駒の性能を変えるための成」です。香は成ると性能が変わるので、元の位置には戻れないというわけですね。もちろん、玉に逃げられるのを防ぐため、n 香が成る位置は一段目に限定されています。

一手で行ける地点に何手も掛けて移動するという主題は、香に限らず様々な駒で実現することができます。本局は出発地と目的地のちょうど真ん中で香が止まることにより、この主題を強く印象づけることに成功しています。

【短評】

Larva さん

4 九玉[I 6 一]も、9 七 n 角[I 7 三]も、ぎりぎり王手を外せませぬね。

Both "4 九玉[I 6 一]" and "9 七 n 角[I 7 三]" fall just short of escaping the check.

☆逆に言えば、盤が一筋分狭かったら 49 玉[I61] で不詰となるわけですね。面白い着眼点です。

変寝夢さん (※無解)

imitator も含めた 5 段目の着手が印象的。

占魚亭さん

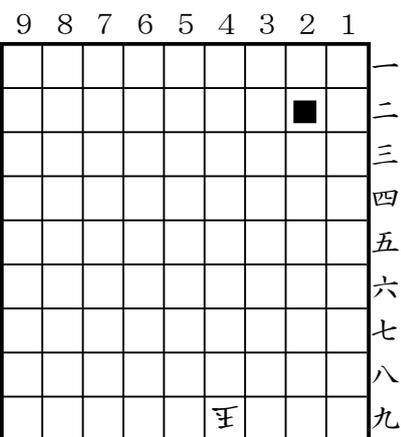
3 手目の停車が盲点でした。

たくぼんさん

75n 角発生の為、2 段階で最遠移動なのが面白い。

■ 111-3 神無太郎氏作 (正解 3 名)

協力詰 7 手



持駒 n銀2

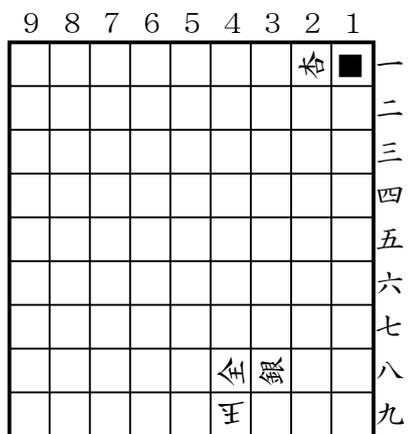
※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

【解答】

58n 銀 47n 銀成[I11] 38n 銀 22n 香  
48n 全[I12] 29n 香生[I19] 21n 香成[I11]  
まで 7 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

前局が二段階移動の渋い技だったのに対し、本局は二連続大移動の大技を見せてくれる作品です。

本局も「両王手」、「大移動」、「逆流防止の成」の3点セット構成。両王手を形成する駒は成銀と生銀です。後の111-14(変寝夢氏作)でも金銀による両王手が出てきますが、All-in-Shogiと異なり、1手前の局面に戻す手を禁じる規則はないので、玉の逃亡はImitatorによって防がねばなりません。

両王手を掛ける前にはImitatorを利用して準備を行うわけですが、n銀だけでは両王手が掛けられないので1枚を成り、実質的に金銀の両王手ができるようにします。そして両王手自体は5手目に早くも実現してしまいます。

ところが、この両王手はあまり有効なものではありません。n全を元の位置に戻せば両王手を受けることができます。All-in-Shogiと違い、1手前の局面に戻す手を禁じる規則がないことが、ここでも詰みの達成を困難にしています。

解消可能な両王手をどうやって解消不能な両王手に変えるか——この難題に対する答えが最後の2手、29n香生[I19] 21n香成[I11]の連続大移動です。

まず29n香生[I19]が、n全を動かさずに両王手を防ぐ技。Imitatorを壁に押し付けて、n全とn銀の両方の利きを無効化します

次の21n香成[I11]がそのImitatorを壁から離して両王手を再度有効化する手です。n香が成るのは、もちろん再度29n香生[I19]とされるのを防ぐためですが、一段目まで走るのは47n全[I11]で両王手を解除されるのを防ぐためです。これで解消可能な両王手が解消不能な両王手に化けました。n香を成る場所が二段目や三段目ではなく一段目に限定されるのは、そのためだったのです。

蛇足かもしれませんが、4手目の壁駒はn飛ではいけません。作意同様に手順を進めると、6手目が自玉への王手になりますし、そうでなくともこの図では「逆流防止」に役立ちません。飛よりも香が役に立つことは普通の詰将棋でも時々ありますが、フェアリーではもっと高頻度でそのような状況が生じます。

ともあれ、本局は連続大移動の大技が光る、このシリーズの中でも白眉の一局だと思います。

【短評】

Larva さん

すべてが面白いです！

攻方の着手で銀は成れないので、玉方の着手で成ります。金駒は同時に王手を掛け、九段目の玉寄りを防止できないので、Imitator は左右から挟まれます。香の往復移動は本当に見事です。

Interesting all around!

The attacker cannot promote the silver, so the defender promotes it instead.

Gold and silver cannot simultaneously give check and prevent the king from moving sideways on the attacker's bottom row, so the Imitator is pinched on both sides. The lance's back-and-forth motion is spectacular.

変寝夢 さん (※無解)

香と imitator が並んでの超高速移動、面白い。

占魚亭 さん

持駒を見て、すぐに作意の見当がつかました。というのも、某誌に投稿した作で同じ狙いをやっていたまして…… (本作の方が完成度が高い)。

たくぼん さん

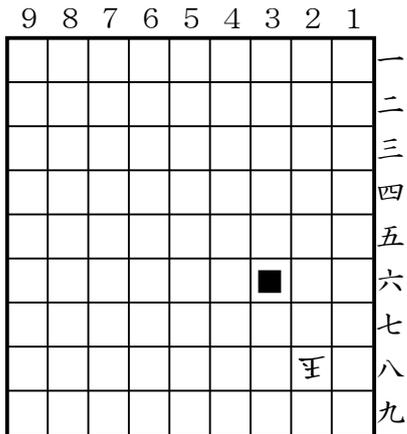
21 から 29 に移動した香が再び 21 へ戻る手順の作品は初めて見た！

☆厳密には香の軌跡は 22→29→21 なんですが、こう言いたい気持ちは分かります。



■ 111-4 神無太郎氏作 (正解 3 名)

協力詰 7 手

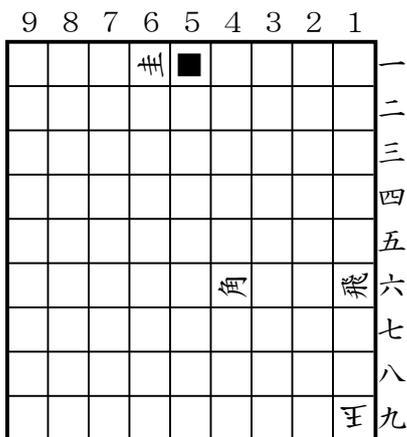


持駒 n 角  
 ※■:Imitator  
 玉以外はすべて中立駒

【解答】

46n 角 37n 桂 45n 桂 [I44] 19 玉 [I35]  
 53n 桂生 [I43] 16n 飛 61n 桂成 [I51]  
 まで 7 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

111-2 は走れる駒をわざと途中で止める作品でしたが、最初から走れない駒を何回も動かしても同じことができるはず。本局は、壁駒で発生させた n 桂を三段跳ねさせて、結果的に大移動したのと同じ効果を実現します。

両王手を形成する駒が n 飛と n 角であることは 111-2 と同じ。111-2 が二段階移動だったのに比べ、本局は三段階移動なので、一回増えているわけですが、その手は何に使われたのでし

よう？

答えは 4 手目 19 玉[I35]。

n 角の利き筋に沿って動くので、受けになっていないように錯覚しますが、Imitatorのおかげで、n 角は玉を取れません。これで玉を詰めやすい盤隅に移動させることに成功しました。

2 回目の桂跳ねで再び n 角の利きが有効化されますが、受方はこれに対し壁駒 n 飛で応じ、これで両王手の舞台が整いました。6 手目の局面を見ると Imitator を介して n 飛と n 角が相互に相手の壁となって、王手を無効化しているのが面白いですね。

最終手の桂跳ねで、無効化されていた n 飛と n 角の利きが一気に有効化され、鮮やかな両王手の詰上り。Imitator と n 桂が並んでいるため 29 への脱出もできません。桂が成るのはもちろん「逆流防止の成」。ここまで来れば、すっかりお馴染みの手筋ですね。

なお、最終手で桂を逆方向に跳ぶ手 41n 桂成 [I31] は、両王手になりません。(n 角の利きが王手にならない。)

本局は一步一步の移動を積み重ね、最終的に大移動を実現する作品です。前局の往復型の大移動もそうですが、単に「移動」だけでも様々な表現や演出の方法があります。フェアリーでは、そのルール特有の移動方法を考えると面白い作品が得られると思います。

【短評】

Larva さん

桂の三段跳の趣向手順ですね。

Funny solution with the triple knight jump.

変寝夢 さん (※無解)

角を短めに打つ理由が面白かった。

占魚亭 さん

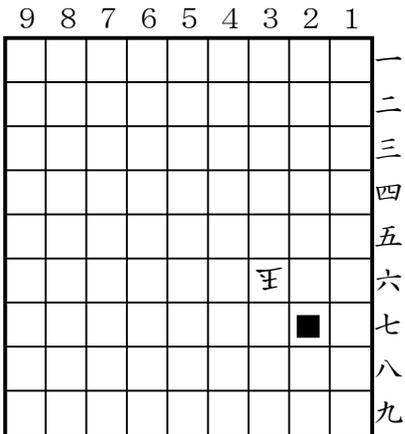
おお、n 桂の三段跳ね！  
(やろうとして、挫折しました)。

たくぼん さん

これも初めて見る順。  
合駒の桂の 3 段跳びに驚愕。

■ 111-5 神無太郎氏作 (正解 3 名)

協力詰 7 手

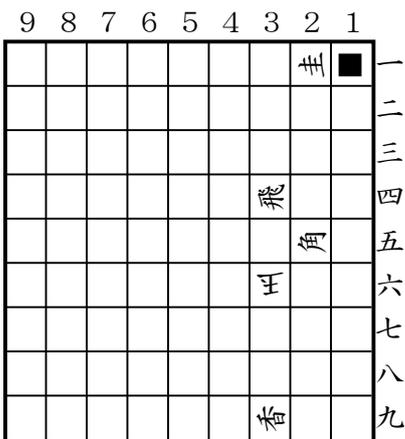


持駒 n 香  
※■:Imitator  
玉以外はすべて中立駒

【解答】

39n 香 37n 桂 45n 桂[I35] 34n 飛  
33n 桂生[I23] 25n 角 21n 桂成[I11] まで 7 手

(詰上り)



持駒 なし

【解説】

本局も前局と同様、桂の三段跳ねが主題。  
しかし跳ぶ方向が一定だった前局と異なり、本局は 2 手目から方向転換して、Imitator を 11 に運びます。Imitator の両脇を駒と盤端で挟み込んで、玉の動きを抑え込む仕組みです。  
n 桂の軌跡だけ見れば、37→45→33→21 のルートではなく、37→25→33→21 のルートでも良さそうですが、これでは 4 手目 34n 飛が受けになりません。

6 手目 25n 角は飛の王手を防いだ手。まるで

自玉に王手を掛けているように見えますね。もちろん、n 飛と n 角の利きは **Imitator** によって無効化されており、最終手で両者が一斉に有効化されて正真正銘の両王手を実現します。

面白いのは初手に打った n 香が、途中から詰手順に一切関与しなくなることです。最後の3手は n 香の存在は忘れても構いません。むしろこのために初手 39n 香が限定打になっています。

仮に初手 38n 香だと、作意同様に進めたとき、5 手目が n 香と n 飛の両王手になってしまい、25n 角が受けになりません。つまり初手は「邪魔にならないための限定打」だったのです。「○○するため」という積極的な意味付けの遠打は多いですが、「○○しないように」という消極的な意味付けの遠打は珍しく、逆に新鮮に感じます。

もちろん、詰上りも三重王手ではありません。詰上り図は **Imitator** の存在を見落としたり、三重王手と勘違いしそうですが、桂の三段跳ねを影で演出しているのは 39 に置かれた控えめな n 香なのです。

【短評】

**Larva** さん

何故か、前の問題を解いた後も、これにかなり時間がかかりました。初手の香をずっと放置することが少し直感に反したのかもしれませんが。

Somehow, I spent a long time on this even after solving the previous one.

Maybe leaving the lance behind is a bit counterintuitive.

**変寝夢** さん (※無解)

4 手目以降、3 9 n 香は王手してませんね。

**占魚亭** さん

こちらも n 桂の三段跳ね。  
個人的には 4 の方が好み。

**たくぼん** さん

3 重王手の詰上りかと思ったら香は王手ではなかった。34n 飛が難手でした。



■ 111-6 占魚亭氏作 (正解 1 名) ※実質正解者なし

AntiAndernach協力自玉詰 6手

										一
										二
										三
										四
										五
					王					六
										七
								王		八
										九

持駒 飛  
※■:Imitator

【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

• AntiAndernach

駒を取らない盤上の移動 (駒を取る及び持駒を打つ以外の着手) を行うと、着手後に相手の駒となる (玉を除く)。

(補足)

- 細則は **Andernach** と同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。
- 1) 駒を取らない盤上の移動で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る
- 3) 駒を取らない盤上の移動の場合に限り、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】

66 飛 68 飛 17 王[I67] 38 飛成転[I37]  
36 龍転[I35] 25 桂 まで 6 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

WFP97-12 の姉妹作。  
転が 2 回入り、まずまずの内容でしょうか。

【解説】

出題時の補足説明で「ヒントはちょっと出しにくい」とした今回の占魚亭氏の作品群。特に本局は WFP 作品展で出題された 97-12 の姉妹作であり、構成も同じ。作者以外に正解者が出なかった結果から考えると、出題時に 97-12 との関連を明かしてしまった方が良かったと思います。

97-12 の解説でも述べた通り AntiAndernach 協力自玉詰を解く時には、いくつか頭に入れておくべき事項があります。特に重要なのが以下の 2 点です。

1. AntiAndernach なので最終手は受方の駒を打つか、駒を取って動かす手。
2. 受方駒は 2 回（駒を取らずに）動かせば受方駒に戻すことができる。

つまりルールと手数から、受方の駒を発生させて、それを 2 回動かして受方の駒に戻し、更に最終手に駒を打って攻方玉を詰める、というストーリーが想定できるのです。

実際、本局も 97-12 と手順構成がまったく同じです。

- 初手 : 飛で王手  
2 手目 : 飛を打って受ける  
3 手目 : 攻方玉を動かして王手  
4 手目 : 2 手目に打った飛を動かして受ける  
5 手目 : 直前に動かした飛を動かして王手  
最終手 : 攻方玉を詰める駒を打つ

参考のため 97-12 (ツインとして出題されたので図は 2 つあります) をもう一度見てみましょう。

【参考】 WFP97-12 占魚亭氏作

a) AntiAndernach 協力自玉詰 6 手

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

持駒 飛  
※■ : Imitator

76 飛 68 飛 26 王[I87] 18 飛成転[I37]  
28 龍転[I47] 37 角 まで 6 手

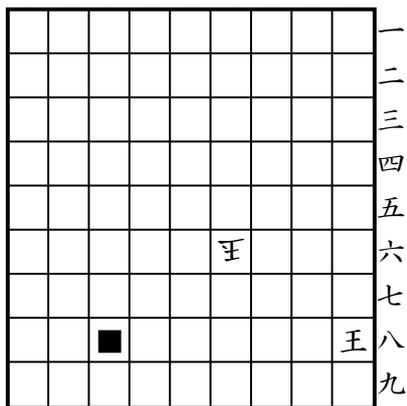
(詰上り)

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

持駒 なし

b) AntiAndernach協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

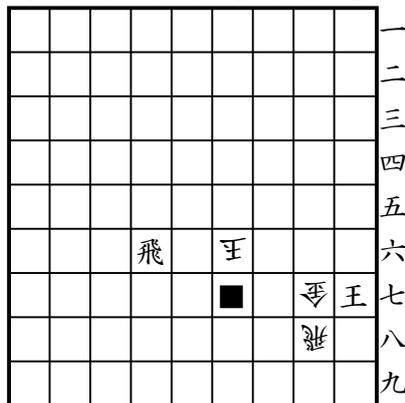
※■: Imitator

66 飛 58 飛 17 王 [I77] 18 飛生転 [I37]

28 飛転 [I47] 27 金 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

いかがでしょうか？

最後にどの駒で詰めるか、飛をどこで発生させどこに動かすか、成か不成か等、細かい違いはありますが、手順構成は同一であることが分かるとおもいます。

本局は二人の姉妹の後に生まれた、ちょっと歳の離れた三姉妹の末っ子なのです。

【短評】

変寝夢さん (※無解)

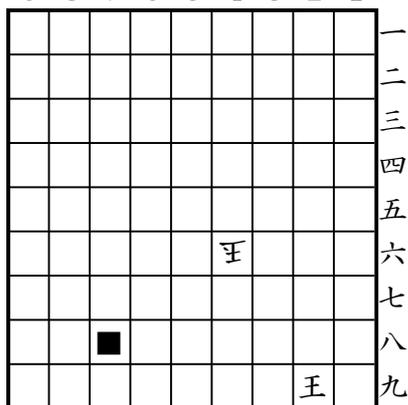
VM 2 で解かせても最終手に 2 7 玉で残っているのではと勘違いしてしまった。

andernach 系は 2 回転すれば、再度自分の駒になるのを再認識。

■ 111-7 占魚亭氏作 (正解 2 名) ※実質 1 名!

協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛

※■: Imitator

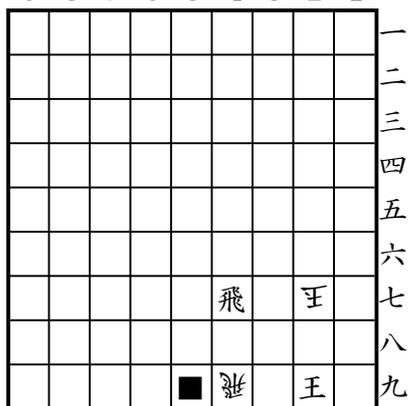
【解答】

47 飛 36 玉 [I68] 46 飛 [I67] 27 玉 [I58]

47 飛 [I59] 49 飛 まで 6 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

攻方飛のスイッチバック。(地味!)。詰上り図に面白味を感じていただければ。

【解説】

最下段の玉に最下段の飛。協力自玉詰では定番の詰上りです。でも Imitator が絡むと「定番」が「異様」に変わります。本局の詰上りは、まるで両者が相手を見捨てて王手を掛け合っているかのようです。

通常、協力自玉詰で (盤上にはない) 飛を使って詰める時、まずは合駒で飛を発生させた後、

その飛を移動させて攻方玉を詰めます。

ところが本局は飛を発生させたその時点で詰んでいます。しかも、攻方の飛で受方の飛を取れそうな形なのに取ることができません。どちらも **Imitator** を使った効果です。

部分的に見れば定番の詰上りでも、ちょっと異質な要素（本局の場合は **Imitator**）が加わると、大きな違いが生じることもあるという好例でしょう。

【短評】

**変寝夢**さん（※無解）

持駒がなければ、間の開いた影挟も可能なのか。

**たくぼん**さん

詰上りが想定できたので逆算で解きました。初形から考えると多分解けない。

■ 111-8 占魚亭氏作（正解2名） **※実質1名!**

協力自玉スタイルメイト6手

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

持駒 飛  
※■:Imitator

【ルール】

•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】

66 飛 37 王[I68] 67 飛[I69] 39 角  
18 王[I58] 28 角成[I47] まで 6手

(最終形)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

前作の姉妹作（と言っていいのだろうか）。**Imitator** 使用のスタイルメイトです。駒の近くに運んで壁を作るのはいつも通りで、**Imitator** ならではの最終手を味わってもらえれば。

【解説】

フェアリーに錯覚はつきものです。しかし、本局が引き起こす錯覚はルールの根幹に関わるもの。「詰」と「スタイルメイト」を間違えさせる錯覚です。最終形を見てください。詰んでいるように見えますよね？でも落ち着いて図を見直すと、**Imitator** のせいで馬は攻方玉を取れません。つまり王手は掛かっているのです。「詰」は王手が掛かって合法手がない状態。「スタイルメイト」は王手が掛かっておらず、合法手がない状態。誰もが将棋初心者の頃、「スタイルメイト」が「詰」なのかどうか悩んだ経験があると思いますが、そんな時期があったことを思い出させてくれる作品です。

【短評】

**変寝夢**さん（※無解）

最終形どう見ても自玉詰。すぐにスタイルメイトと判断できる感性があればなあ。

**たくぼん**さん

あれ？最後これスタイルメイトじゃなくて詰んでるじゃんと思いでいたら王手じゃなかった（笑）。

■ 111-9 一乗谷酔象氏作（正解1名）

※実質正解者なしのため再出題

推理将棋

博士「新定跡の研究は進んでいるかな。たまには一局やるか」

助手「はい。私の先手番でお願いします」

…31 手目先手着手の後、32 手目後手の手番で…

博士「初王手。目の薬」

助手「目には目を。王手には王手を」

博士「王手！」

助手「王手！！」

…60 手目後手の手番で…

博士「王手!!!!!!!!!!!!!!」

助手「あ。詰みですね。負けました。感想戦をお願いします」

博士「この将棋、先手は4連続で歩の手を指し、後手は5連続で玉の手を指したな」

助手「同種の駒の利きへの着手が10回あり、"同"の付く着手が17回ありました。そして、銀の手より後に金の手はありませんでした」

博士「31手目まで王手がなかったが、次の手から新しい展開になった。29回も王手が続いて、28連続逆王手とは驚いたよ」

助手「不成の手が20回、両王手が1回、3筋の手が9回でした」

博士「まさに2019年、平成31年に相応しい対局。平成の逆王手定跡の誕生だ」

[条件]

- ① 60手目に29回目の王手で詰んだ
- ② 31手目まで王手はなかった  
(32手目が初王手)
- ③ 不成の手が20回
- ④ 両王手が1回
- ⑤ 3筋の着手が9回
- ⑥ 先手は4連続で歩の手を指した
- ⑦ 後手は5連続で玉の手を指した
- ⑧ 同種駒の利きへの着手が10回
- ⑨ "同"の付く手が17回
- ⑩ 銀の手より後に金の手はなかった

【ルール】

• 推理将棋

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

【解説】

本作は難問のため、作者以外の正解者はなしとなってしまいました。最近のWFP作品展は出題数が多いため、こんな場合でも通常は再出題をしないのですが、本局は要望があったため再出題することにしました。本来なら解説も今回は省略するところですが、解説の代わりにヒントになりそうな情報を出しておきましょう。

本作の主題となっている双方連続王手には意外と古い歴史があります。今から約40年前に詰将棋パラダイス誌で双方連続王手の回数を競うブームが起こったのです。

あいにく筆者は当時の詰パラを持っていないのですが、神無太郎氏が当時の経緯を調べてくださいました。以下がその調査結果です。

1979年7月号(281号)

袖山博さんの『双方連続王手』という記事で3図(8手~14手)紹介。  
作意付き。「まだ長くなるようです」

1980年1月(287号)

編集部の『双玉連続王手長手数』という記事で7図紹介(21手~41手)  
41手以外は作意付き。  
41手の作者は平博臣さん「これ以上は一寸無理では？」  
編集部「この命題はそんなに面白いものでもなく発展性もないので、今回の紹介で打ち切りたい」

1980年3月(289号)

読者サロンで中島和男さんが45手の図を提示。略解付き。

1980年8月(294号)

読者サロンで複数の人の投稿を同時掲載。  
5図(50手、55手、59手、60手、62手)  
作意なし。

発展性が見込めないとして打ち切り宣言された後で、従来の記録を大幅に塗り替える図が登場したことは、詰棋人の反骨精神をよく表していると思います。

このとき発表された最長手数 **62** 手の図は以下のようなものです。作意手順は発表されていないので、「解答例」は筆者が適当に作成しました（当然ながら非限定がたくさんあります）。

【参考】双方連続王手の最長記録

棋学類想者

双方連続王手 62手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			馬	歩					一
			ス		王			馬	二
			と	歩		歩	と		三
			と	と	王	歩	と		四
			桂	香	桂	香	桂		五
			桂	香					六
					香				七
									八
									九

持駒 金4銀4

(詰将棋パラダイス,1980年8月)

手順例：

42歩成 同と 43と寄 同飛 23と寄 同飛  
 43と左 同飛 23と 同飛 43と 同飛  
 23歩成 同飛 43香成 同飛 23香成 同飛  
 43香成 同飛 23桂右成 同飛 43桂左成 同飛  
 23銀 同飛 43銀 同飛 23銀 同飛  
 43銀 同飛 23金 同飛 43金 同飛  
 23金 同飛 43金 同角 同桂成 同飛  
 23角 同飛 45王 36銀 同香 35金  
 同香 34金 同香 33桂 同香成 同と  
 42金 同飛 43銀 同飛 44桂打 同と  
 同桂 同飛 まで 62手

「詰将棋メモ」の「双方連続王手の記録と千日手」([http://toybox.tea-nifty.com/memo/2008/06/post\\_a7cd.html](http://toybox.tea-nifty.com/memo/2008/06/post_a7cd.html))という記事には 62 手の図が3種収録されていますが、基本的な仕組みはすべて同じで、62手を越えたものはありません。ただし、これが本当に限界なのかどうかは不明

です。

さて、これを推理将棋に応用することを考えてみましょう。

すると邪魔になるのは大量の「と金」の存在。「と金」は作るのに手数が掛かりますし、それを都合の良い位置に配置するにも手数が掛かります。非限定もたくさん発生するでしょう。従って、「と金」を作るとしても、それは最小限の枚数になるはずで

です。ということで、ここで紹介した図と上のヒントを参考に、なるべく無駄なく双方連続王手ができるような構図を想定し、作意を見破ってください。

【短評】

たくぼんさん (※無解)

解けません。この手数で出来るとは思えない。

Pontamonさん (※無解)

チャレンジはしたものの作意解はおろか、別手順での1点獲得にもなりませんでした。  
 (8手オーバー)

参考までに8手オーバー(先手不要手1手含む)の手順を添付しておきます。

76歩 32飛 58玉 52玉 33角生 同飛  
 46歩 37飛生 45歩 39飛生 38飛 49飛生  
 31飛生 44金 同歩 69飛生 41飛生 79飛生  
 61飛生 39飛生 47玉 58金 46玉 57金  
 43歩生 同玉 71飛生 35飛生 21飛生 39銀  
 44桂 同玉 11飛生 34銀 13飛生 同角  
 49香 31飛 18香 64角 55銀 同飛  
 35銀 同飛 55金 同飛 35金 同飛  
 55金 同飛 37玉 48銀打 同香 47金打  
 同香 46金 同香 45桂 同香 同銀  
 33銀 同飛 34金 同飛 35金 同飛  
 36桂 同飛 まで 68手

☆参考のため Pontamon 氏の 68 手解を紹介しましたが、作意は 60 手であり、方針もかなり異なります。本作の再出題に挑戦される方は、あくまで一つの参考としてこの手順をご覧ください。

推理将棋

「駒打ちすることなく 19 手で詰んだよ」  
 「どんな対局だったの？」  
 「ふたつの駒それぞれを連続で同じ回数動かす手が先後ともにあって、連続回数は先手は 3 回で後手は 4 回だった」  
 「先後で着手は似てるけど、先後のふたつの駒の駒種が同じってことじゃないんだ。あとは？」  
 「18 手目は空き王手だよ」  
 「4 回連続だとか空き王手だとか、いつも代わり映えしない対局だな…。ん？18 手目?!」

【条件】

- 1) 駒打ちなく 19 手で詰み
- 2) 先手はふたつの駒をそれぞれ 3 回連続で動かした
- 3) 後手はふたつの駒をそれぞれ 4 回連続で動かした
- 4) 18 手目は空き王手

【解答】

76 歩 84 歩 66 角 85 歩 93 角生 86 歩  
 84 角生 87 歩成 68 玉 97 と 77 玉 62 玉  
 86 玉 72 玉 97 桂 83 玉 73 角成 93 玉  
 85 桂 まで 19 手

(詰上り)

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

持駒 歩3

【作者のコメント】

空き王手は置いておいて、18 手目が王手で 19 手詰みとなると最終手は逆王手になる。

18 手目に王手を掛けられているので、その応手で王手を掛けなければいけないが、王手に対

する応手は

- ① 玉が逃げる
- ② 合い駒
- ③ 王手している駒を取る

の 3 つ。

玉が逃げて王手を掛けるということは最終手も空き王手になる。王手する駒の利きは先手玉で止めていたのだが、後手の王手はその地点に利いている。つまり、先手玉が居た地点へ移動させれば少なくとも合い駒にはなるので 19 手で詰むことはない。

次の合い駒だが、これも 18 手目に王手を掛けている駒の利き上になるので、この合い駒を同で取れば更に逆王手になる。

となると、逆王手で先手が詰めるには 18 手目の空き王手で王手をしている駒を元から断つことになるが、初期配置の後手角や飛で空き王手を掛け、その駒を取って後手玉を詰ます手順を考えてみても全ての条件をクリアできる手順がないことが分かる。

何か推理に穴があったのだろうか？

空き王手での逆王手はダメ、合い駒も取られて王手になるのでダメだと考えたが、唯一ここに残っている手筋がある。それは両王手での逆王手。後手の王手を止めるための移動合いでの王手と、その駒が動いたことによる空き王手の合わせ技。両王手の場合は、玉が逃げるしかないが、玉の逃げ場がなければそれで詰みになる。玉の退路を断つための 17 手目の 73 角成は王手なので、実は 18 手目の空き王手も逆王手になっている。つまり、2 手連続の空き王手による逆王手が本作の狙いだった。

【解説】

111-9 とシンクロしたかのような「逆王手」を主題とした作品。

「逆王手」という言葉そのものは使われていませんが、「19 手で詰み」という条件と、「18 手目は空き王手」という条件から、王手に対して王手で返したことが分かり、「逆王手」が条件に入っていることが導き出されます。

更に 18 手目がただの王手ではなく、開き王手（出題文では「空き王手」と表記されていま

すが解説文中では「開き王手」を使います) だったということから、より多くの情報を引き出すことができます。

開き王手の軸になった駒は何か(飛・角・香どれも可能性がある)、その駒の利きに蓋をしており 18 手目に開く駒は何か、という組み合わせを考えれば、可能性はかなり絞られます。

作意の組み合わせは、開き王手の軸駒が 82 飛で、開く駒は玉というものでした。

実現の容易さを考えると、軸駒が 22 角で、開く駒が 33 歩と想定するのが自然でしょう。飛や香を軸駒とすると、蓋をするための駒を設置する手間が掛かります。

作意は敢えて手間の掛かる飛を軸とする手順を選んでいきます。一番可能性の高い 22 角・33 歩の組み合わせでは条件をすべて満たすことはできず、可能性の低そうな組み合わせが正解になる意外性を狙ったわけです。

これで作意が成立していれば良かったのですが、残念ながら余詰がありました。

解答者すべてが余詰解だったのですが、代表例として一乗谷酔象氏の解をご覧ください。

**(余詰)**

68 玉 24 歩 76 歩 25 歩 77 角 26 歩  
 44 角 27 歩生 26 角 62 玉 77 玉 52 玉  
 15 角 51 玉 27 飛 42 玉 24 飛 34 歩  
 22 飛生 まで 19 手

(詰上り)

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

持駒 角 歩

一番可能性の高い 22 角・33 歩による開き王

手が成立してしまったのは痛恨ですね。

作者からは以下のように修正すると連絡がありました(下線部が追加条件)。

**推理将棋**

「駒打ちすることなく 4つの筋の着手の 19 手で詰んだよ」  
 「どんな対局だったの？」  
 「ふたつの駒それぞれを連続で同じ回数動かす手が先後ともにあって、連続回数は先手は 3 回で後手は 4 回だった」  
 「先後で着手は似てるけど、先後のふたつの駒の駒種が同じってことじゃないんだ。あとは？」  
 「18 手目は空き王手だよ」  
 「4 回連続だとか空き王手だとか、いつも代わり映えしない対局だな…。ん？ 18 手目?!」

**[条件]**

- 1) 駒打ちなく 4つの筋の着手の 19 手で詰み
- 2) 先手はふたつの駒をそれぞれ 3 回連続で動かした
- 3) 後手はふたつの駒をそれぞれ 4 回連続で動かした
- 4) 18 手目は空き王手

作者「最初の会話へ、"4つの筋の着手の"を挿入しました。『18 手目の空き王手は逆王手だった』のように 18 手目も逆王手だったことを明かす修正もありそうですが、それだと本当の狙いを明かすことになるのでやめました。」

つまり、作者の真の狙いは 18 手目もまた「逆王手」になっている「連続逆王手」にあったのです。もし完全作だったら、かなりの好評を得られたのではないかと思います。

修正には着手する筋が 4 つだけだったという強力な条件が付いており、22 角を使う紛れは減っています。強力な余詰筋を排除するには強力な条件を付けるしかなかったのでしょう。

**【短評】**

一乗谷酔象さん

非限定多いので余詰と思います。この順が見えてしまうと作意はわかりません。

- ・先手の 1～9 手目の手順前後
- ・角の経路多数(55～46～24～15、44～35～26～15 等)
- ・玉の経路非限定(52～42～51～42、62～51～52～42 等)

ふたつの駒の連続着手だと、19 手では手が広くなかなか限定は難しいでしょうか。

**Larva** さん

前回のメールの通り、これは多分余詰解です。作意解はわかりません…

As mentioned in my last email, it's probably an unintended solution. I cannot seem to figure out the intended solution...

☆本作には余詰があったため、Larva 氏からは出題文の解釈に関する質問がありました。そのメールには余詰解も記されており、一乗谷酔象氏と同様、22 角で開き王手する解でした。手順は以下の通りです。

76 歩 24 歩 68 玉 25 歩 66 角 26 歩  
 77 玉 27 歩成 44 角 42 玉 53 角生 32 玉  
 31 角生 23 玉 27 飛 32 玉 26 飛 34 歩  
 22 飛成 まで 19 手

**たくぼん**さん

非限定が多いので余詰順ですね。この順しか思い浮かばなかったのが作意を楽しみにしておきます。

☆たくぼん氏も一乗谷酔象氏と同様、飛角両王手の解でした。

76 歩 24 歩 44 角 25 歩 68 王 26 歩  
 78 王 27 歩成 88 王 52 玉 26 角 51 玉  
 15 角 52 玉 27 飛 42 玉 24 飛 34 歩  
 22 飛 まで 19 手

**Pontamon** さん

両王手での逆王手で詰ますことを解説で書いておきながらお恥ずかしい余詰でした。22 の角による空き王手手順では、余詰チェックの際に 22 の角を取る手順

▲76 歩、△14 歩、▲58 玉、△15 歩、

▲68 玉、△16 歩、▲77 玉、△17 歩成、▲18 飛、△52 玉、▲17 飛、△42 玉、▲11 飛成、△32 玉、▲12 香成、△42 銀、▲66 玉、△34 歩、▲22 龍

を検討していました。これだと後手の着手条件の 4 回連続の駒はひとつだけ。

大元の 22 角を取る手順での余詰はないと早合点してしまい、22 角を取っての両王手がすっかり抜けていました。

■ 111-11 Pontamon 氏作 (正解 5 名)

推理将棋

「11 手目に成香の手で詰めたってね。珍しい駒で詰めたもんだ」  
 「その成香は、連続する 3 つの段への香着手で成った駒だよ」  
 「連続する 3 つの段というと、1、2、3 段とか 2、3、4 段とか 3、4、5 段とかだね。連続しているのは 3 つの段のことだから、それら 3 つの段への香の着手順は関係ないし、何回目の香着手で成ってもいいんだね」  
 「もちろん最終手の成香の着手は、香の着手ではないよ」

[条件]

- 1) 11 手で詰み
- 2) 最終手の成香は、連続する 3 つの段への香着手で成った駒

【解答】

76 歩 34 歩 22 角成 12 香 同馬 42 玉  
 14 香 32 玉 13 香成 42 飛 23 杏 まで 11 手

(詰上り)

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

持駒 角 歩 2

## 【作者のコメント】

連続する3つの段への香着手とのことなので思い浮かぶ手順の

▲16歩、△14歩、▲15歩、△同歩、  
▲同香、△42玉、▲14香、△32玉、  
▲13香成、△42飛、▲23成香

では最終着手の成香を支える駒がない。

(▲23成香での詰みは無いと思い込んでしまおうと思う壺)

先手だけの香着手と思うのはミスディレクションで、先後の香着手を合わせて3つの連続する段の着手が正解。

動いていない11や91の香を5手目にとって、7手目に打って、9手目に移動したその後で成ると11手を使ってしまう。

3つの段での香着手を実現するには、後手が動かした香を5手目に取り、7手目に打って、9手目に成るという着手構成になる。

それが可能なのは△93香か△12香を取る手順しかない。

香だからと言って3つの段は同じ筋である必要はないが、

▲76歩、△94歩、▲66角、△93香、  
▲同角成、△62飛、▲82香、△52金右、  
▲81香成、△61玉、▲71成香

では△51金寄が間に合わず玉の退路が残る。

ということで、正解は△12香を取る手順になる。

## 【解説】

「連続する3つの段」は何か。これが本作のすべてと言っても過言ではありません。

結論は二・三・四の3つの段。着手の出現順は特に指定されておらず、作意でも二→四→三の順で出現します。この条件は7手目に香の打場所が非限定になるのを防いでいます。

条件から香が主役だと分かるので、動くのが先手の香だけだと誤解しなければ、難しくない作だったと思います。

なお、本作品展では、特に言及がない限り、成駒と生駒は別種の駒として区別します。本作では会話文中で「成香の着手は、香の着手ではない」と念押しされていますが、成駒と生駒を区別する原則は他のルールでもデフォルト（省

略時）解釈として適用されます。

## 【短評】

### 一乗谷酔象さん

導かれるように馬で2段目の香を取る。

### Larvaさん

この「連続」は、時間的ではなく、空間的なので、「香の着手」が先後両方の着手を含んでも曖昧さはありません。

なお、「1六歩 1四歩 1五歩 同歩 同香 ~ 1四香 ~ 1三香成 ~ ~成香」(または9筋)なら、成香に紐をつける時間もないので不詰です。

Here the "consecutiveness" is strictly spatial rather than temporal, so there's no ambiguity even if "lance's moves" includes both players' moves. Besides, in "1六歩 1四歩 1五歩 同歩 同香 ~ 1四香 ~ 1三香成 ~ ~成香" (or the same on file 9), there isn't even time to protect the promoted lance, so it doesn't work.

### はなさかしろうさん

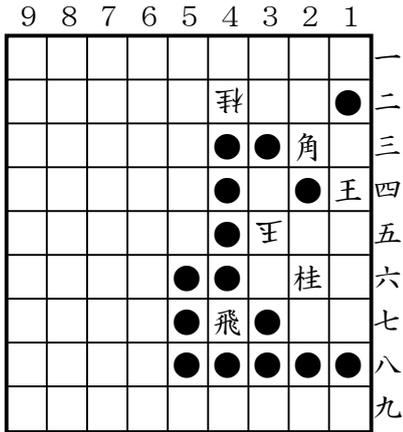
条件は少々読みにくかったのですが、いざ駒を動かしてみると手段は限られていて解き易かったです。

111-11に11の香を使った11手ですね。



■ 111-12 たくぼん氏作 (正解3名)

協力自玉詰 90手

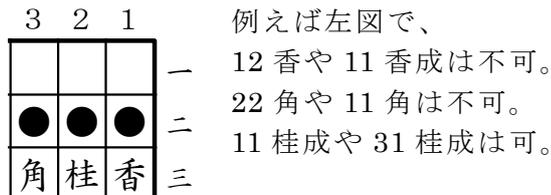


攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※●:石 (着手不可、不透過)

【ルール】

●石 (●)

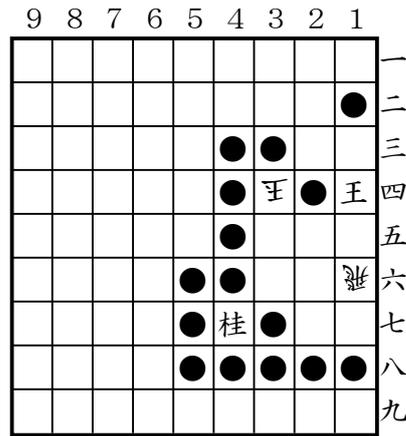
不透過・不可侵の領域を表す。  
跳び越すことは可能。



【解答】

34 角成 36 玉 35 馬 47 玉 25 馬 36 飛  
同馬 同玉 34 飛 35 角 同飛 26 玉  
25 飛 17 玉 27 飛 16 玉 34 角 同桂  
17 飛 26 玉 16 飛 35 玉 15 飛 25 角  
同飛 36 玉 35 飛 27 玉 25 飛 26 桂  
同飛 17 玉 16 飛 同玉 34 角 25 飛  
同角 27 玉 16 角 36 玉 34 飛 35 桂  
25 角 27 玉 36 角 16 玉 27 角 同桂成  
36 飛 26 角 同飛 同圭 34 角 25 飛  
同角 27 玉 36 角 同圭 17 飛 26 玉  
16 飛 35 玉 15 飛 25 角 同飛 34 玉  
35 飛 同圭 26 桂 同圭 23 角 35 玉  
34 角成 36 玉 25 馬 27 玉 16 馬 36 玉  
27 馬 35 玉 26 馬 34 玉 16 馬 35 玉  
17 馬 26 飛 47 桂 34 玉 16 馬 同飛  
まで 90 手

(詰上り)



攻方持駒 なし  
受方持駒 角 桂

【作者のコメント】

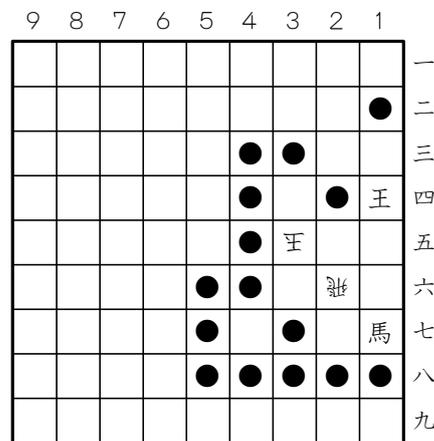
石囲いシリーズです。これまでの作品と違い、狭い中でのやり取りが主題です。

【解説】

使用できる駒は飛角桂だけ。着手できる場所も石壁に囲まれた限られた空間内だけです。

この形から、協力自玉詰に慣れた人なら、飛合を発生させて 16 飛で詰める収束を容易に想定できると思います。

その収束を具体的に想定してみましょう。



攻方持駒 桂

この形を作ることができれば、ここから「47 桂 34 玉 16 馬 同飛」で攻方玉を詰ますことができます。実際、作意 86 手目にこの局面が出現します。

しかし「この馬はどこから来たのだろうか？」と考えたとき、この形の実現が容易でないことに気付くでしょう。

馬を作るには 23 角と打って、それを成るしかありません。

角を持駒にするには飛で角合をさせ、それを取るしかありません。その後、34 玉の形を作ることは容易ですが、玉を 34 に追い込んで 23 角を打つと、その場で受方玉が詰んでしまいます。もちろん、受方玉を詰ませてしまっただけでは、攻方玉を詰ますことはできません。

34 玉の形で 23 角と打っても詰まないようにするにはどうするか？ これが本局最大の関門なのです。

この関門を乗り越える手段が一つだけあります。玉を 34 に追い込んだ後、追い込んだ攻方の駒を“玉以外の駒で”取れるようにしておくことです。

具体的にはどうするか。

その答えが作意 66 手目の局面にあります。

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

攻方持駒 角桂

この局面では盤上に 36 成桂があり、持駒にも桂があります。この局面でもいきなり 23 角を打つと受方玉が詰むので失敗です。

でも、ここから「35 飛 同圭」とすれば、飛を消しても玉を動かさずに済みます。依然として 23 角を打つと詰むという状況は変わっていませんが、更に「26 桂 同圭」とすることにより、玉が 34 に留まったまま 35 に空間ができました。23 角を打っても受方玉が逃げられるようになったのです。最大の懸案だった「23 角を打っても詰まない」局面が作れたわけです。

これが分かれば、本局はほぼ解けたと言って良いでしょう。しかし 42 桂を入手し、成桂を作

るにはかなり手数が掛かるので、根気強く目標に向けて進む努力が必要です。

「23 角を打っても詰まないようにしておく」、たったそれだけのために 66 手も掛けて入念な準備をしなければならないという、シンプルで奥深い謎解き。それがこの作品の魅力です。

【短評】

**Larva** さん

問題は角の二度成り方。玉を 3 四に追いかけるのは簡単ですが、その後 3 五は攻方駒が利くので、戻ることができなくなります。「3 五 飛 同成桂 2 六桂 同成桂」は、その退路を作る唯一の方法です。

The difficulty lies in promoting the bishop the second time. It is easy enough to chase the king to 3 四, but then 3 五 would be under attack, leaving it unable to return. "3 五 飛 同成桂 2 六桂 同成桂" is the only way to open up the flight square.

**変寝夢** さん (※無解)

こんな狭い範囲でのやりとりで、他に手段がないのが不思議。

**占魚亭** さん

可動域が狭く、使用駒も少ないのに難しかったです。成桂で詰ますと思っていたら、飛の透かし詰だったとは……。

☆厳密には「透かし詰」ではなく、単に合駒ができない詰上りですね。「合駒ができるのに省略する」と「合駒ができない」の違いは大きいです。



■ 111-13 たくぼん氏作（正解3名）

協力自玉詰 56手

	銀	銀			銀	銀				
香	歩	桂	桂	桂	歩	香	金			
歩	王				歩			歩		
飛								香		
		王				桂	香	金		

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【解答】

88 飛 97 玉 87 飛 98 玉 88 飛 99 玉  
89 飛 98 玉 99 飛 87 玉 89 飛 88 歩  
同飛 77 玉 78 飛 67 玉 77 飛 58 玉  
78 飛 57 玉 77 飛 48 玉 78 飛 37 玉  
77 飛 57 歩 38 歩 同玉 78 飛 68 歩  
同飛 39 玉 69 飛 38 玉 68 飛 58 歩成  
39 歩 37 玉 67 飛 57 と 38 歩 同玉  
68 飛 49 玉 69 飛 58 玉 59 飛 67 玉  
69 飛 68 歩 同飛 77 玉 67 飛 同と  
78 歩 同と まで 56 手

(詰上り)

	銀	銀			銀	銀				
香	歩	桂	桂	桂	歩	香	金			
		王						歩		
		ス						香		
		王						香	金	

持駒 なし

【作者のコメント】

桂合と見せかけて実は歩合から歩を成らせます。桂合いの筋は最短で 66 手かかります。39 桂がなければ 52 手の完全作ですが、置く事

によって 4 手伸ばしました。

【解説】

前局に続いての密室物。この種の作品が苦手という人も多いでしょう。それは密室物が往々にして「探索問題」と「最適化問題」の両面を持っているからです。

「探索問題」はどこにゴールがあるか分からない、あるいはゴールに続く道があるかどうか分からない状態で、ひたすらゴールを目指すタイプの問題です。一方、「最適化問題」はゴールとそれに至る道がいくつもある状態で、何らかの条件を最適にする道を探す（多くの場合は最短ルートを求める）タイプの問題です。

前局は「探索問題」の側面が強い問題でした。ゴールがどこにあるかは比較的分かりやすいのですが、ゴールに至る道を見つけるのが難しかったからです。

本局も「探索問題」の要素がまったくないわけではありませんが、「最適化問題」の要素の方が強く出ている作品です。攻方玉を詰めるには成駒を作ってそれを玉頭に運ぶしかありませんし、手数を気にしなくて良ければ、それは様々な手順で達成可能です。ゴールもはっきりしていて、そこに至る道もたくさんあります。つまり選択肢が多すぎるのが困るのです。

大まかな方針としては、攻方玉を詰ます駒を「と金」にするか「成桂」にするかで手順が変わります。

「成桂」で詰める場合、桂合をして成桂を作るので、成桂ができる場所は九段目になります。「と金」の場合は八段目です。ということは、素直に考えれば「と金」で詰ます方が手数は短くて済むわけです。実際、作意も「と金」で詰ますようになっているので、39 桂の配置に惑わされなければ、正解に早く到達できるでしょう。作者のコメントにあるように、39 桂は単なる邪魔駒で、これがなければ 31 手目から 35 手目までの「39 玉 69 飛 38 玉 68 飛」の 4 手を省略できるのです。

しかし、ここまで述べた紛れはあくまで作者が意図した紛れであり、解答者を惑わせたのは別の誘い手でした。それは 17 手目 68 飛の紛れ手順です。

歩合をさせて、それを成らせるなら、57歩を早く消そうとする 68 飛は自然な発想です。ところが、それをやってしまうと、飛を左辺に戻すために余分な手数が必要です。それを嫌って右辺で「と金」を作ると今度は飛が帰って来られません。「と金」ではなく「成桂」なら飛を左辺に戻すこともできますが、九段目に作った「成桂」で詰ますのは手数が余分に掛かります。

本局では 57 歩をすぐに消す紛れが作者の想定以上に強力だったわけですが、作者が意図して設けた罫には誰も引掛からず、意図しないところで解答者が苦戦するのは、フェアリーに限らず、詰将棋ではよくあることです。

【短評】

**Larva** さん

盲点になったのは、冒頭に 8 八で攻方に歩を渡すことです。手数がかかるみたいなのに、飛がいったん 7 筋を早く越えてしまうと、手数はもっと延びてしまいます。

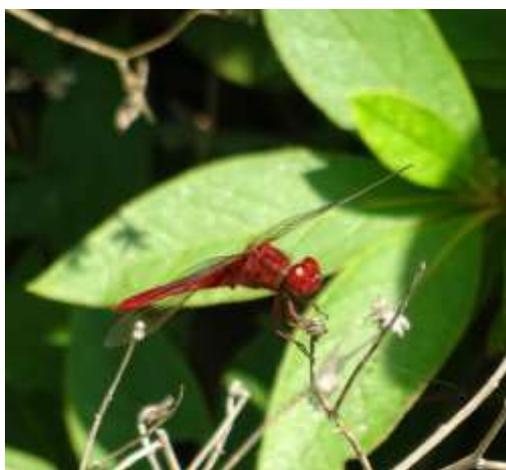
Giving the first pawn to the attacker early on at 8 八 is kind of a blind spot. Although the maneuver seems time-consuming, if the rook moves past file 7 prematurely, more time would be lost.

**変寝夢** さん (※無解)

外壁は、石が好みです (枚数が減る)。

**占魚亭** さん

17 手目 68 飛の筋に拘って、少々手こずりました。



■ 111-14 変寝夢氏作 (正解 7 名)

All-in-Shogi協力詰 7 手

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

持駒 なし

【ルール】

• All-in-Shogi

双方とも、自分の手番のときに相手の駒を動かすこともできる。敵玉を王手がかかる位置に動かしてもいいし、敵の持駒を打ってもいい。ただし、双方とも 1 手前の局面に戻すような着手は禁手とする。(WFP122 号参照)  
(補足)

- 1) 相手側の駒を動かすとき、自分側の駒を取らせることはできるが、相手側の駒を取らせることはできない
- 2) 相手側の駒で自分側の駒を取らせたとき、その駒は相手側の持駒となる
- 3) 自玉を取らせる手は反則

【解答】 (※相手の駒を動かす手を v で表記)

35v 玉 15v 金 26v 玉 17 玉 16 金 26v 金  
16v 玉 まで 7 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

このルールではこれくらいのもので、創作過程で余詰で結構悩んだりするのです。

【解説】

雀の子そこのけそこのけ御馬が通る (小林一茶)

本局は玉が金銀の列に突進し、金がよける奇妙な味わいの手順が楽しめる作品です。

詰上りは All-in-Shogi 名物、金銀の両王手。

普通のルールでは金銀での両王手は掛けられません、このルールでは金銀の利きの焦点に玉を強制的に移動させて両王手を掛けることができます。中立駒にも似たような性質があり、今回の作品展でも 111-3 で金銀（金は成銀ですが）の両王手が出てきました。

ただ、All-in-Shogi には中立駒とは違う便利な規定があります。それは「1 手前の局面に戻すような着手は禁手」というルールです。

金銀の両王手では玉の利きをすべて覆うことはできず、逃げ道が残ります。しかし、玉がその逃げ道からやって来た場合は、「1 手前の局面に戻すような着手は禁手」という規定によって、そこに逃げられません。本局の詰上りで 17 玉とできないのは、そのためです。

以上のことから、初形で 34 にいた玉は最短で 17 地点を目指します。その結果が、玉の突進と金の退避という奇妙なやり取りを生むわけです。細かいことですが、この手順で金が避ける余地を残すため、25 ではなく 35 から玉を突っ込ませなければいけません。

初形と詰上りを比べると玉の位置が違うだけ。逆算創作はどこで逆算を止めるか迷うことも多いですが、本局は金が元の位置に戻ったところで逆算を止めたことで、切の良い仕上がりになっていると思います。

【短評】

Larva さん

目指すは「金銀両王手」です。玉は自力で 1 六へ移動可能なのに、それは 9 手かかります。

The goal is to make a double check with the gold and the silver. Although the king could move to 1 六 all on its own, it would take 9

moves.

占魚亭さん

両王手で仕留めるのはひと目でしたが、その形に持っていくまでに苦労しました。分かってしまえば、やさしいのですが。

たくぼんさん

これも詰上りを想定して逆算解図しました。程よい感じですよ。

縫田光司さん

最終的には詰上り形からの逆算で解いたのですが、順算で考えているときには攻方の駒が離れる 2 手目に不利感があって全然気が付きませんでした。

はなさかしろうさん

詰め上がりはこの形しかないですが、玉を 35-46-36-37-38-28-18-17-16 と動かすと 9 手かかってしまい、どうしたものかと。斜めに切り込むのが大胆で良かったです。

一乗谷酔象さん

2 手目 15v 金が意外な応手。また抜きで 4 手目で端まで玉移動できる。初形と終図の対比が面白い。

■ 111-15 変寝夢氏作 (正解 7 名)

All-in-Shogi協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

※●:石 (着手不可、不透過)

【解答】 (※相手の駒を動かす手を v で表記)

17v 玉 18 玉 19 香 28 玉 17v 玉 18 飛

同香 28 玉 29 飛 19v 飛生 17v 玉 まで 11 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

香を下げる序が入ったので満足です。

【解説】

最初の 5 手はほぼ一本道。初手 29 香では後が続きませんし、17v 玉とした後も作意から外れた途端に指し手がなくなります。

6 手目に初めて選択の余地が生じます。合駒は何かという選択です。

通常の協力詰なら、ここで飛や角の合駒を稼ぎ、その飛や角で金を稼いで収束というのが、最も平凡なパターンです（平凡すぎて却って見る機会が少ないほどです）。

ところが、この場面で合駒を取ったら残りは 4 手しかありません。更に 1 枚合駒を稼ぐ余裕はないのです。

しかし、これはただの協力詰ではありません。All-in-Shogi の協力詰です。ここからたった 1 枚の合駒追加で詰ます手段があるのです。

それを具現化するのが、まるで飛と香が逆に並んでいるかのような詰上り。28 が空いていますが、玉は 28 から来たものなので、ここには戻れません。

初形と 8 手目の局面を比べると、持駒の香が飛に変わっています。つまり最初から持駒飛なら 3 手詰であり、本局は 8 手を掛けて持駒変換を行うのが主題だったので。

この持駒変換はいきなり香で合駒請求する直接的な手段ではなく、香を一段下げてから改めて合駒請求する二段階方式になっており、手順に趣向的味わいを加えています。作者が「香

を下げる序」を本局のお気に入りに挙げているのも頷けますね。

【短評】

Larva さん

初手は「2 九香」ではなく、「1 七 v 玉」です。でなければ 5 手目「1 七 v 玉」の遠隔王手は作れません。もちろん、とどめも「1 七 v 玉」しかありません。

The first move is not "2 九香", but "1 七 v 玉"; otherwise there is no way to make the long-range check of "1 七 v 玉" at move 5. Of course, the final move can be nothing but "1 七 v 玉".

占魚亭さん

14 より先に解けました。ミニパズルの趣で楽しかったです。

たくぼんさん

こういうのは好きです。徹底した趣向作も見てみたい。

縫田光司さん

このルールは初めて解いたのですが、手が限られていたので考えやすかったです。香→飛の持駒変換になっているのですね。

はなさかしろうさん

金でなく飛を打って 19 飛というのがいいですね。「直前の局面に戻せない」というルールには違和感があったのですが、この 2 間を見て好きになりました。

一乗谷酔象さん

18 玉に 19 香で合駒請求ができるんだ。



■ 111-16 尾形充氏作 (正解 5 名)

PWC協力自玉スタイルメイト 併

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
									三
							王		四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛

【ルール】

• 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。

【解答】(※駒位置の交換を/で表す)

22 飛 23 金 同飛成/22 金 15 玉  
12 龍 13 飛 まで 6 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

2 年前の「教材に使えるフェアリー作品展」に出品を考えた図です。客寄せになれば。

【解説】

原則として駒が消えないPWC。どうやって自玉と飛の両方を動けなくするのでしょうか？

実はこのタイプの問題には定番の対策があります。飛を玉の傍に打ち、金で玉と飛の周りを同時に囲うという方法です。

我田引水になりますが、筆者も過去にこのタイプの作品を発表したことがあります(ルール名は当時のもの)。

【参考】飛を金で囲うスタイルメイト

神無七郎 作

PWCばか自殺スタイルメイト 9 手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		王				王			一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 飛2香

(Onsite Fairy Mate,2007年12月9日)

33 金 41 飛 51 金 72 香 同玉 22 飛

32 金打 同飛生/22 金 42 金打 まで 9 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

こういった予備知識があると解図は概ね楽になりますが、逆に盲点になりかねない手が本

局には含まれています。それは3手目の「同飛成/22金」です。

攻方は自身をスタイルメイトにしたいわけですから、駒の利きが増える「成」は直感に反する手です。更に龍をピン止めするために、金ではなく飛の合駒を読まねばなりません。

後から考えれば、飛だと都合の良い位置(12)に行けないので、龍になる必要があると分かるのですが、なるべく「成」を避けたい心理が働くと正解の発見は困難になります。

なお、4手目の13飛はもちろん限定。14飛では13龍が可能ですし、13金だと21龍や23龍とする手が残ります。

フェアリーでは「成」と「不成」の選択が可能なとき、「不成」を選ぶのが普通です。本局は、フェアリーでは「成」が妙手であることを、改めて思い出させる作品です。

【短評】

Larvaさん

PWCでは、龍ほどの強力な駒をピン止めすることもできます。

In PWC, even a piece as strong as the promoted rook can be pinned.

変寝夢さん

スタイルメイトなのに、飛を成ってどうすると、最初から思考からカットされていたようです。

生だといけない地点に行くための成(昔かしこでこれで生で打歩、成で打開とした図を作ってみましたがあまりにもつまらなくてやめました)というのがあったんですね。

占魚亭さん

第一感は金金でした。

たくぼんさん

飛を封じ込めるそっぽ行き。  
双裸玉で見事に表現。

縫田光司さん

簡潔でかつ密度が高くまとまっていてよいと思います。

■ 111-17 尾形充氏作 (正解2名)

最善自玉詰 24手

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

持駒 金

【ルール】

• 自玉詰

攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

• 最善

攻方はなるべく早く目的を達成するよう王手を掛け、受方はなるべく妨げるよう応じる。(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、長手数之余詰は不問。

【解答】

37 銀 17 玉 26 銀 同玉 37 角 17 玉  
28 角 26 玉 25 金 同龍 37 角 17 玉  
26 角 同玉 48 馬 37 角 同馬 17 玉  
27 龍 同龍 26 角 同龍 28 馬 同龍  
まで 24 手

【主な変化】

• 2 手目

15 玉は 14 馬、同玉、13 飛、25 玉、26 銀、同玉、16 飛、25 玉、15 飛、26 玉、35 角、同桂、同竜、27 玉、38 金、同と、28 歩、同とまで 20 手

• 16 手目

他合は同馬、17 玉、27 竜、同竜、18X(又は 29 桂) 以下 2 手早い

〔主な紛れ〕

・11 手目

48 馬は 37 合、同角、36 玉、47 竜、27 玉、73 角成、37 合、同馬引、17 玉、38 馬引以下詰むも作意手数超

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

邪魔銀消去の伏線、竜位置調整など読みの要る前半から、攻守合わせて 5 回の大駒捨てが飛び交う派手な後半戦。

色んなアプローチがありそうでかつ 2 手目変化が読みたくない筋なだけに、銀消去には辿りつきにくいかもしれません。

脂っこい初形と長手数で敬遠されそうですが、視界が開けてからの爽快な展開は解図の労苦に見合うものと思っております。

【解説】

「25 金 同龍」で 2 筋に龍を呼び、「28 龍 同龍」で詰める筋が想定される形。しかし、いきなり 25 金は 17 玉で困りそうです。

そこであらかじめ「37 角 17 玉 28 角 26 玉」として「25 金 同龍」とする筋が浮かびます。

ところが、この後どうやっても「28 龍 同龍」が実現できません。角が 28 地点に利いているので、この角が邪魔なのです。だからといって、無理やり「37 角 17 玉 26 角 同玉」と角を消しても「37 馬 17 玉」で角の代わりに馬が 28 地点に利いてしまいます。

ここでようやく 48 銀が邪魔駒だったことが分かります。もし 48 銀がなく「48 馬 17 玉」と進めることができれば、28 への利きが消える

ので、待望の「28 龍 同龍」が実現できます。

冒頭の 4 手はこれを見据えて、銀を消去する伏線手順です。37 銀に 16 玉とされると困りそうですが、〔主な変化〕に記載したように、14 龍を取って早く詰みます。17 香はこの変化を詰ますための配置だったのです。

また、銀を消すタイミングは手順の冒頭でなければいけません。「37 角 17 玉 28 角 26 玉」を先に行い、銀を後から消しにいくと 15 玉～24 玉のルートで遁走されます。

これだけでも変化紛れが山盛りですが、受方にはまだ延命策が残っています。15 手目 48 馬に対する 37 角の捨合いです。これは同馬と取るしかないので、再び 28 への利きが増えてしまうのです。

しかし、攻方にはその延命策に対する返し技がありました。今度は龍の方を捨て、28 馬を決め手にする手順が生じているのです。

以上、単純に作意をなぞっただけでも多くの変化・紛れがあり、かなり重量感があります。邪魔駒消去や捨合いなど、妙手もふんだんに散りばめられていて、充実した解後感が得られる作品ではないかと思えます。

【短評】

変寝夢さん

2 手目の変化がわからないが、1 5 玉なら 1 6 香以下で無理矢理詰むと思いました。3 7 への合駒読みは楽しかったです。

☆変寝夢さんは禁断の技「変化飛ばしの術」を使ってしまいましたか（解答自体は合っているので正解としました）。

2 手目 15 玉の変化に対して、16 香でも詰むことは詰みますが、手数超過になります。

17 の駒が歩ではなく香なのは、この変化が早く詰むようにするためなのです。

たくぼんさん

48 銀消去しての 48 馬に 37 角合の抵抗が唸るほどの好手順。

## 【総評】

### Larva さん

今回は、作品数が一番多いルールは「Imitator × 中立駒の協力詰」です。これらは確かに難しいですが、論理的に解くなら、難易度をかなり減らせると思います。例えば、受方は常に壁駒打つことができるので、とどめは多分両王手です（「影挟」を作らなければ）。最終手は多分「逆流防止の成」です——「打」と「取」の選択肢もあるが、「打」なら両王手をかけられません、「取」なら駒余りです。また、二つの駒が「互いに壁駒である」、玉と Imitator と平行四辺形を形成することは、重要なパターンの一つです。どちらが移動しても、「互いに壁駒である」状態を維持するので、どちらも王手をかけません（一方が他方を取らなければ）。2手目では大抵ダメなのに、4手目以降それによって「潜在的両王手」を作って、三つ目の駒を動かして「顕在化」するのも便利です。

This time, the most used ruleset is "helpmate with Imitator + neutral pieces". Those problems are certainly hard, but I think logic can help a lot with those problem. For example, since the defender can always drop pieces to block the Imitator, the ending is usually a double check (unless you set up a "shadow pinch"). The final move is almost always a "retraction-preventing promotion" -- the alternatives are drop and capture, but a drop cannot deliver a double check, and a capture leaves the attacker with a piece left in hand. Also, an important pattern is when two pieces become "mutual blockers" by forming a parallelogram with the king and the Imitator. If either piece moves, they will still be mutual blockers, so neither would be giving check (unless one captures the other). This situation is usually to be avoided on move 2, but later it can be an easy way to set up a double check that is activated by moving a third piece.

もちろん、他の作品も多かれ少なかれ論理的に解くことができます。私にとって、それは

詰将棋の楽しさです。

Of course, the other problems can also be solved more or less logically, and for me that's the fun in solving shogi problems.

☆前回同様 Larva 氏は日本語と英語の両方でコメントをくださいました。なお、ご本人の希望により、コメントの日本語に不自然な箇所があった場合、最小限の修正を加えています。どのように修正するか迷った箇所もあるので、読者の皆さんには、なるべく英文コメントと両方を読むことをお勧めします。

### 変寝夢さん

神無太郎氏の作品群が絨毯爆撃の産物なのかどうかは気になります。

☆本当のところは作者に聞かないと分かりませんが、ある程度狙いを絞って絨毯爆撃をしているように思います。また、今回のシリーズは **fmza** で同時に指定できるフェアリー駒の種類の上限を上回っているので、受方持駒の中立駒の種類を変えて二度検討し、不完全作の発生を防いでいるようです。

### たくぼんさん

111-9 は、全く足元にも届かなかった。正解者なし再出題なら再度挑戦したい。

☆この要望があったので、**111-9** は再出題することにしました。結果稿で参考情報も出しましたし、今度は作者以外からも正解が寄せられることを期待しています。もちろん、たくぼん氏以外からの解答もお待ちしています。

### はなさかしろうさん

111-9 は解きたかったのですが、少し考えたぐらいではわからない問題でした。今しばらくかかりそうですが、個人的なことを落ち着けて、じっくり考える問題に手が出せるようになりたいと思っています。

以上

【追記】 WFP111-10 修正案に余詰

WFP111-10(Pontamon 氏作、推理将棋 19 手)について、結果稿で「4つの筋の着手」という条件を加えた修正案を紹介しましたが、これでも余詰があるとの指摘を Larva 氏からいただきました。

手順は以下の通りです。

76 歩 42 飛 33 角生 44 歩 22 角生 45 歩  
31 角生 46 歩 48 飛 47 歩生 同飛 32 金  
43 飛生 33 金 48 玉 44 金 33 飛成 35 金  
42 龍 まで 19 手

(詰上り)

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

持駒 飛角銀歩2

作者に連絡して再修正を依頼したところ、「端から」という条件を追加して再修正とするとの回答をいただきました。

「4つの筋」を「連続する4つの筋」とすれば、上記の余詰筋は防げるように思えますが、この手順は左右をほぼ逆にしても成立するため、更に強力な条件を加える必要があるそうです。

【参考】 上記余詰筋の応用

76 歩 64 歩 44 角 65 歩 53 角生 66 歩  
71 角生 67 歩生 68 飛 62 飛 67 飛 52 金右  
63 飛生 53 金 68 玉 64 金 73 飛成 55 金  
62 龍 まで 19 手

111-10 に「端から」という条件を追加した再修正は以下の通りになります。

■ 111-10 (再修正)

推理将棋

「駒打ちすることなく端から4つの筋の着手の19手で詰んだよ」  
「どんな対局だったの？」  
「ふたつの駒それぞれを連続で同じ回数動かす手が先後ともにあって、連続回数は先手は3回で後手は4回だった」  
「先後で着手は似てるけど、先後のふたつの駒の駒種が同じってことじゃないんだ。あとは？」  
「18手目は空き王手だよ」  
「4回連続だとか空き王手だとか、いつも代わり映えしない対局だな…。ん？18手目?!」

[条件]

- 1) 駒打ちなく端から4つの筋の着手の19手で詰み
- 2) 先手はふたつの駒をそれぞれ3回連続で動かした
- 3) 後手はふたつの駒をそれぞれ4回連続で動かした
- 4) 18手目は空き王手

(2019.06.21、神無七郎)

**【追記2】 棋学類想者氏作の適切な解答例**

WFP111-9の結果稿で棋学類想者氏の連続逆王手の最長記録の図を紹介しましたが、筆者が付けた「解答例」に誤りがありました。44手目が王手になっていなかったのです（はなさかしろう氏の指摘）。

はなさかしろう氏は指摘だけでなく、適切な手順例を作ってくださいだったので、ここに紹介します。

**〔参考〕 双方連続王手の最長記録**

棋学類想者

双方連続王手 62手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			馬	馬					一
				ス		王		馬	二
				と	歩		馬	と	三
				と	と	王	歩	と	四
				桂	香	桂	香	桂	五
				桂	香				六
						香			七
									八
									九

持駒 金4銀4

(詰将棋パラダイス,1980年8月)

**手順例（はなさかしろう氏作成）：**

42歩成 同と 43と寄 同飛 23と寄 同飛  
 43と直 同飛 23歩成 同飛 43と 同飛  
 23と 同飛 43桂左成 同飛 23桂右成 同飛  
 43香成 同飛 23香成 同飛 43銀 同飛  
 23銀 同飛 43銀 同飛 23銀 同飛  
 43金 同飛 23金 同飛 43金 同飛  
 23金 同角 同桂成 同飛 43角 同角  
 同香成 同と 45玉 36角 同香 35金  
 同香 34金 同香 33桂 同香成 同と  
 42金 同飛 43角 同飛 44桂打 同と  
 同桂 同飛 まで 62手

貴重なご指摘及び適切な解答例の提示に感謝いたします。

(2019.06.22、神無七郎)

# Fairy of the Forest #59 結果発表

- 2019年03月20日：課題発表：(協力詰)  
「自由課題」
- 2019年05月15日：投稿締切
- 2019年05月20日：出題
- 2019年06月15日：解答締切
- 2019年06月20日：結果発表
  
- 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)  
(○は全題正解者)

○神無七郎、○ラルバ、○占魚亭、○たくぼん

ラルバー作品に関するコメントを収録するなら、英文だけ収録してもいいが、もし私の日本語コメントを字句的や文法的に(日本人が見ただけおかしきところも含む)修正して収録できれば、それが本当に嬉しいです。私の日本語学習に大いに役立つと思います。

☆Larvaさんは英文を併記した上で、日本語でコメントを寄せられてきました。上記のようなご要望がありましたので、少々修正を加えていますが、意味が通る限りは原文をなるべく生かして収録しています。

## ■ 59-01 たくぼん 協力詰5手

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

持駒 金銀2

58銀 同と 68銀 同と 47金 まで 5手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一詰上りを想定できるか?という作品です。47とが壁駒に見えるように創ったのですが、作者の独りよがりかもしれません。

☆壁のように見える(?)47とを、2回動かして本当の壁にするという狙いですが、それがうまくいったかどうかは微妙です。

占魚亭一金を打つため、と金を誘導。

ラルバー初心者なので、受方の駒が二回動く手順は、案外読みにくいです。

☆色々な手が見えますが、なにぶん5手という短手数なので、すぐ手数をオーバーしてしまいます。攻方の駒が2枚とも生角なのも攻め方を限定しているかも知れません。49角→馬なら、持駒金1枚でもいちおう完全のようですが。

神無七郎一飛の守備駒を見たらそれを動かしたくなる詰棋人の習性を利用した心理作。

「27と」を「26と」にして、持駒を「金銀香」にすれば、初手は香短打になりますが、紛れを考えると良し悪しは微妙でしょうか。

☆持駒「金銀香」案ですが、27とのままだと、48銀、同と、59香、46玉、36金迄の余詰が成立します。

■ 59-02 たくぼん 協力詰 49手

飛									飛	
角	銀	銀	銀	銀	金	金	金	金		
歩	香	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		
王	卒									
	ス	ス	角	ス		卒	卒			
ス					ス					

持駒 桂4歩

- 89 桂 同と直 79 角 88 杏 同角 同と引
- 89 桂 同と寄 99 香 98 角 同香 同と
- 79 角 87 玉 88 歩 77 玉 68 角 88 玉
- 79 角 77 玉 88 角 67 玉 59 桂 57 玉
- 79 角 68 香 同角 48 玉 57 角 37 玉
- 48 角 27 玉 39 桂 同杏左 29 香 17 玉
- 39 角 28 杏 同角 27 玉 17 角 同玉
- 19 香 18 角 同香 同玉 27 角 17 玉
- 18 香 まで 49 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者-97 玉が 17 まで移動する一幕物。難しい所はないと思いますので楽しめるかと。

占魚亭-右辺の成香 2 枚を取りに行くのは明白ですが、序奏に苦戦しました。

☆まず 68 角を 79 角と使い、87 成香を移動合

で入手し、すぐさま 99 香、98 角合で角を回収。再度の 79 角からは打った 88 歩を消去しながら、角追いを主体に玉を右辺へ追い込んでいきます。

神無七郎-初めは桂を最後まで温存する筋を考慮してしまったので、53 手掛かりました。

☆53 手の順は、31 手目 48 角を同成香と取り、39 香、38 杏左、同香、27 玉、29 香、28 角、同香、同玉、37 角、39 玉、48 角、28 玉、39 角、27 玉、29 香、28 香、同香、17 玉、19 香、18 歩、29 桂迄です。

ラルバー 2 八成香が邪魔すぎです。「3 九桂、同成香左」として、局面を打開します。

☆28 成香をどかし、29 香、17 玉、39 角となればあと一息です。移動合で香を入手し、19 香で角合をさせ、奪った角香を 27 角~18 香と打って、詰上りとなります。

神無七郎-その後、香 2 枚と角でも大丈夫だと気づいて無事解決。角追いに他の駒を絡め、障害物を除去したり、避けたりする作品はいろいろなアレンジが可能なので、作家にとっては腕の見せ所です。

☆上述 53 手の紛れもあって、適度な仕上がりと言えるのではないのでしょうか。



■ 59-03 神無七郎 協力詰 143 手

受方の持駒：なし

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

持駒 歩5

47 歩 同玉 36 角 48 玉 49 歩 同玉  
 27 角 48 玉 49 歩 47 玉 48 歩 46 玉  
 47 歩 同玉 38 角 36 玉 26 と 46 玉  
 47 歩 同と 36 と 同玉 16 角 38 と  
 同香 47 玉 48 歩 同玉 49 歩 同玉  
 36 香 27 歩 同角 48 玉 49 歩 47 玉  
 38 角 36 玉 27 角 47 玉 ◎48 歩 56 玉  
 38 角 46 玉 47 歩 56 玉 46 歩 47 香  
 同角 同玉 ①49 香 48 角 同香 56 玉  
 38 角 47 歩 同角 46 玉 38 角 47 歩  
 同香 56 玉 46 香 同玉 47 歩 56 玉  
 46 歩 47 香 同角 同玉 ②49 香 48 角  
 同香 56 玉 38 角 47 歩 同角 46 玉  
 38 角 47 歩 同香 56 玉 46 香 同玉  
 47 歩 56 玉 46 歩 47 香 同角 同玉  
 ③49 香 48 角 同香 56 玉 38 角 47 歩  
 同角 46 玉 38 角 47 歩 同香 56 玉  
 46 香 同玉 47 歩 56 玉 46 歩 47 香  
 同角 同玉 ④49 香 48 角 同香 56 玉  
 38 角 47 歩 同角 46 玉 38 角 47 歩  
 同香 56 玉 46 香 同玉 47 歩 56 玉  
 46 歩 47 香 同角 同玉 ⑤49 香 48 角  
 同香 ※36 玉 37 歩 26 玉 27 歩 15 玉  
 16 歩 同玉 17 歩 15 玉 26 角 まで 143  
 手

(詰上り図)

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

持駒 なし

作者一角香歩による持駒増幅です。序が長く、趣向に入るまでが面倒かもしれません。

☆序は趣向への舞台作りですが、この導入部分が長く不規則で、なかなか規則的な手順が見えてきません。ともあれ持駒の歩を打ち捨て、盤面の角を操りながら、徐々に局面を展開させていきます。

ラルバー「持駒増幅」です。序盤はどうすればいいのかわかりませんが、開き王手によって香が3六へ行くのは正解感あります。そして角と香を切り替えたいので、「持駒(歩)増幅機構」は自然と生まれます、それは手数長の説明します。

☆途中の47と～38との応手が巧妙。後で56玉の形を作るため、56地点は空けておかないといけません、攻方に歩を渡すのを兼ねています。そして、48歩～49歩の連打から36香の開き王手がまた巧妙。後で受方に香を渡す狙いです。◎48歩、56玉、38角となって、徐々に趣向手順が見えてきました。47歩から46歩の開き王手に47香合。これを取って49香打に48角合と続き、やっと趣向に入ります。

占魚亭一渡した歩を回収するサイクルが素晴らしいですね！

☆48の駒が歩でなく香になると、38角には47歩の捨合が必然。同角から再度の38角にも47

歩の捨合です。こうして歩2枚を回収しますが、そのうち1枚は47香の打ち換えとして使うので、結局1サイクルごとに持歩が1枚増える勘定になります。

たくぼん一歩の増幅機構が目新しい感じ。作者ならもっと凝った内容にも出来そうに思えますがこれ位がちょうどいいのかもしれない。

☆1サイクル20手の手順を4回繰り返すと、持駒が歩4枚に増えています。そこで、5サイクル目には※36玉と手を変え、37歩～27歩～16歩～17歩と4枚の歩を打ち、26角まで見事詰み上がります。開き王手や捨合いを組み込んだ趣向手順は斬新で、印象に残ります。

### 【総評】

神無七郎一相変わらず作者数不足が続いていますね。WF P作品展が百鬼夜行路線を突っ走っているの、せめてこのコーナーは気楽に解ける作品が集まって欲しいと思います。

☆そうですね。協力詰はフェアリーの原点でしょうから。作者不足は何とかしたいものです。

ラルバーお世話になります、私はラルバです。前回WF P作品展解答者の外国人です。普通の協力詰なのに、私は解答するのをとても楽しんでいました。「王手義務」は、チェスの協力詰ととても異なる特質を生み出し、限定手順の長編作品も可能にします。

☆外国の方の解答に驚きました。今後もFOFをよろしく願います。

占魚亭一作品の方でも参加できればいいのですが、投稿できそうな普通の協力詰がなかなか作れず……。

☆敷居が高いわけでもないので、お気軽にご投稿いただくと助かります。

たくぼん一自作が2作もあるので解図は1作のみ。ちょっと寂しいですね。もっとたくさんの作者の作品を解きたいですね。

☆作品数というより、作者数が少ないのがより問題ですね。ラルバさん、創作の方もいかがでしょう？

## Fairy of the Forest #59 課題発表

- 2019年06月20日：課題発表：(協力詰)  
「自由課題」
- 2019年08月15日：投稿締切
- 2019年08月20日：出題
- 2019年09月15日：解答締切
- 2019年09月20日：結果発表

### ■ 課題発表

スケジュールがずれたままなのは気になっているのですが戻す機会がなかなかありません。当面は作者数増を願いつつ、続けていくしかなさそうです。

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

# 駒全マネ禁詰の紹介

また懲りずに、新ルールの紹介をさせていただきます。

まずルール名の駒全マネ禁の定義ですが、「直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止。直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか、詰みを回避するしかない場合や玉を取る手も含む」となります。

今回の説明にはチェスプロブレムのルールで「disparate」というルールを参考にしました。

早速例題で、ルールの説明等をさせていただきます。



左図（駒全マネ禁協力白玉詰2手）ですが、一見とても詰みそうに見えません。

ひとまず22金としてみましょう。

一目同金ですが、駒全マネ禁なので金の指し手（初手）の直後の金の指し手は禁手です。

じゃあ先手の詰みか、と思われた方もいるのではないのでしょうか。

実は同玉という返し技があります。これに対して同玉は、直前の指し手が玉なので禁手です。

よってこれで白玉詰となります。



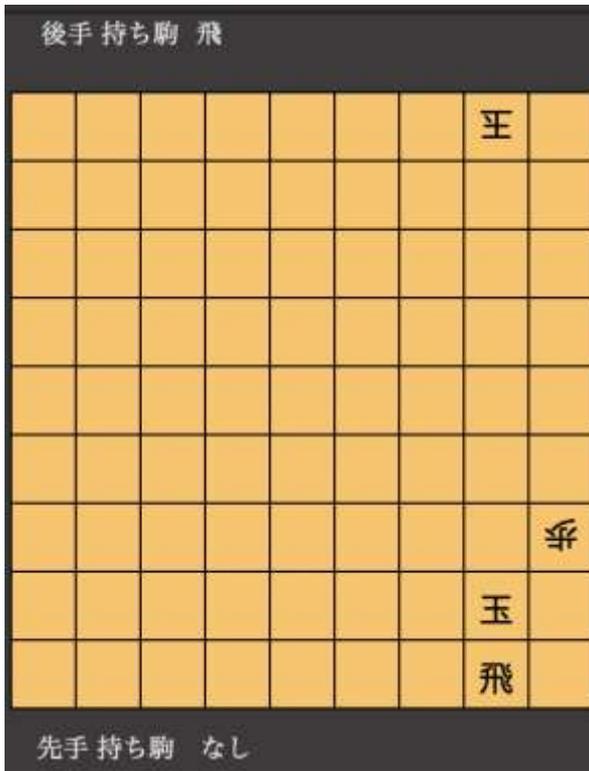
次の図ですが、22歩成としてみましょう。21及び22のと金が向かい合っています。

この場合22同とと指せるのでしょうか。

結論から言えば、22同とと指すことができ詰みです。

23にあった歩を22の位置で成ったということなので、と金の状態は直前に動かされた駒が変化した結果であり、「直前に動かされた駒の駒種」は「歩」となるからです。

ですから左図で23歩がもしと金ならば、22とまでの1手詰になりますし、21とが歩なら22歩成までの1手詰となります。

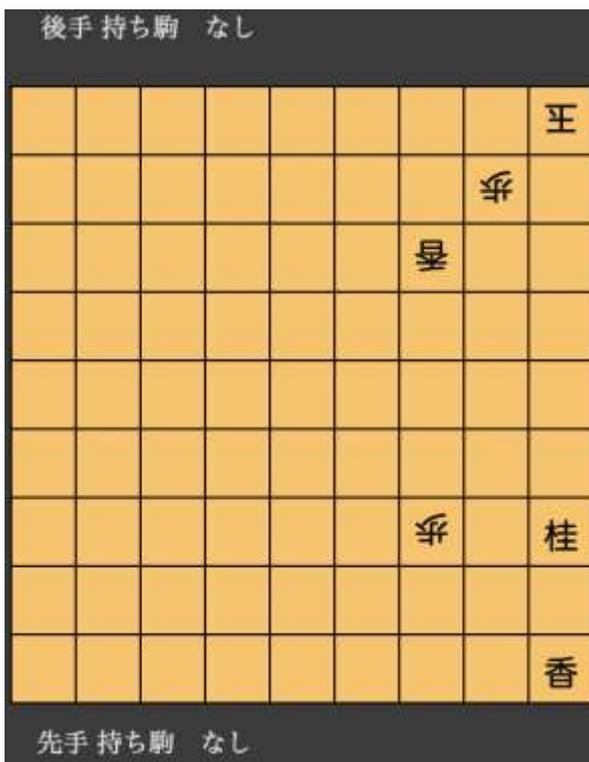


左図（駒全マネ禁協力自玉詰2手）は初手19玉です。さて玉方の応手は？。

普通に考えると28～22への合駒しか浮かびませんが、ここで駒全マネ禁を利用した巧妙な手があります。

それは18飛です。王手放置に見える手ですが、飛の着手なので、先手は次に21飛（成）と玉を取る手であったとしても指すことが出来ません。これで自玉詰となります。

もちろん応手ということだけで見れば、飛をどこに打っても（11～99の空白マス）王手回避はできていますし、17歩の代わりに97～37に玉方の飛を置けば19玉、17飛成までとなります。



次の図（駒全マネ禁協力詰3手）ですが、初手は25桂の一手。次の手は？。

勘のいい人は、33香を動かすことにすぐ気がつくでしょう（王手をかけているのは19香ですから）。試しに34香としてみましよう。33桂生で詰みかと思いきや、35（または36）香で相変わらず19香が動かすことが出来ません。

正解は36香で、これで33桂生に後手が香を動かすことが出来ず、詰みとなります。

初形より37歩を取れば、37～39香成で駒種を変える余詰、さらに33香を持駒にすれば25桂、33香、同桂生といった余詰が生じますが、これらの筋で作る手もあると思います。

後手 持ち駒 なし								
	歩							王
歩								香
香								
	龍							
先手 持ち駒 なし								

左図（駒全マネ禁安南協力詰 9 手）で初手は 8 2 龍の一手。

対して玉方は持駒なしなので、とりあえず 1 4 歩で逃れるしかありません、が意外と先手も指す手が難しく、2 2 龍や 1 2 龍は同玉で王手が切れま  
す。8 1 や 9 3 歩を動かす手は禁手、ということで香を動かすしかないのですが、9 4 香とすると 1 5 歩でほぼ手詰まり。ということで後手の歩が成るまで、香の手を指し続けないとダメということになります。ということで正解は 8 2 龍、1 4 歩、9 7 香、1 5 歩、9 6 香、1 6 歩、9 5 香、1 7 歩成、9 4 香までの 9 手でした。

既に詰んでるように見える局面からの攻防をテーマにしても面白いと思います。

試作してみて、直前の指し手によって可能な着手が変わる、というところが変身ルール等とは違っ

た面白みがあるのかなと思いました。

またマネ系（直前の指し手を考慮して指す）もいろんな組み合わせで可能性が広がりそうな気がしました。

ちょっと考えただけでも、例えば、筋全マネ禁や段全マネ禁（直前の指し手と同じ筋、または段にある駒での着手を禁止）、さらに単なる駒マネ禁及び駒マネ欲や筋マネ欲（特殊状況ではマネの着手も OK）ないろんな種類のルールが生まれそうです。是非皆様も、一度マネ系に触れてみませんか？。

## 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。

### 2019年7月15日(月)

#### 祝改元記念作品展

フェアリー作品 6題

### 2019年8月15日(木)

#### 第112回WFP作品展

フェアリー作品 15題

推理将棋 2題

## 作品募集締切一覧

### Fairy of the Forest #60

協力詰 (自由課題)

投稿締切: 2019年8月15日

投稿先: 酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

※詳細は P44 をご覧下さい

### 詰将棋全国大会

神無太郎

来月はいよいよ詰将棋全国大会ですね。久しぶりに参加しようと思っています。

「妖精都市」にも掲載したとおり、会場にて神無太郎作品集を配布予定です。どうぞよろしくお願いします。

以下再掲です。

第35回詰将棋全国大会の会場で、神無太郎のフェアリー詰将棋の創作活動を集大成したCD-ROM作品集「TAROTRAILS」を配布します。

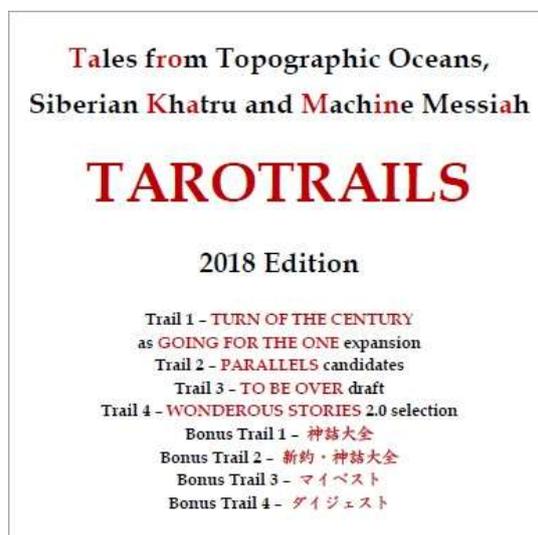
約1000局の発表作の中から選んだ約100局のほか、「神詰大全」や「新約・神詰大全」も収録しています。

2ダース準備する予定なので、希望者全員に

渡せると思っていますが、確実に入手したいという方は事前にご連絡ください。お取り置きしておきます。

また全国大会には行かないけれど入手したいという方もご連絡ください。有償(送料他200円)でお分けします。

連絡先: sgr03057@nifty.com



## 訃報

本誌解答者でもあった井上順一さんがお亡くなりになりました。心よりご冥福をお祈り致します。(たくぼん)

井上順一氏の訃報に接し、あまりに突然のことに驚いています。第108回まではWFP作品展にも解答をくださっていたので、その後に容体が悪くなったのではないかと思います。

今はまだ実感が湧きませんが、氏のご冥福をお祈りしたいと思います。(神無七郎)

2019年 第132号

### Web Fairy Paradise

非売品

令和元年六月号

令和元年六月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp