



# Web Fairy Paradise

第154号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第130回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第131回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第137回出題
- ・ カピタン展示室 No.33
- ・ Fairy of the Forest #66
- ・ 第11回神無太郎の氾濫 問題編

結果発表

- ・ 第129回 WFP 作品展
- ・ 推理将棋第135回出題

読み物

- ・ FairyTopIX2020 お気に入り投票要項(再掲)



2021/4

## はじめに

---



### ハナミズキ

新型コロナウイルスの第4派が現実的になってきました。地方小都市の私の住む新居浜市でも日に4～6人の感染者が出ています。「不要不急の外出の自粛」の行政放送も流れる事態です。この先どうなるのでしょうか。ワクチンが行き渡るまではこういった波が何度も来そうです。ここは我慢しかなさそうです。

話は変わりますが、ちょっと悲しいことがありました。この欄でも何度か登場した愛犬のJII君が4月4日に天国へ旅立ちました。9歳10ヶ月でした。やや体調が悪かったのですが、まだまだ普通に生活していましたし本当に急でした。私はもとよりちょーえりのショックも大きくて二人ともぽっかり穴が開いたような茫然自失状態になっています。JII君が我が家に来ました！と書いたのが2011年10月号(WFP40号)でしたので長い年月私たちと共に家族として生きてきたこととなります。JII君ゆっくり天国で休んで下さい。

毎年、この時期に玄関先にあるハナミズキが花をつけます。今年もたくさんの花をつけました。ハナミズキの英名は「Dogwood(犬の木)」といい、樹皮の煮汁が犬の皮膚病治療に使用されたことに由来するともいわれます。毎年、ハナミズキの花を見るたびにJII君を思い出せそうで、それはとても楽しみな事になりました。

たくぼん

### 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154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

<http://senkyotei.hatenablog.com>

## 第130回WFP作品展(再掲)及び 第131回WFP作品展 担当：神無七郎

### 詰将棋の「距離」



コロナ禍で広まった言葉に「ソーシャルディスタンス」があります。人と人の距離を空ける感染対策のことですが、そもそも「距離」とは何でしょうか？

数学における「距離」は「距離の公理」を満たすものということになっています。つまり「距離の公理」が要請する条件さえ満たせば何でも「距離」と呼ぶことができます。「距離」を上手く定義できれば、距離に関する諸定理や効率的なアルゴリズムが使えるので、このように抽象化され、広い意味を持つ「距離」は様々な応用を生んでいます。

例えば筆者がこの原稿を作るのに使っているソフトには、辞書にない単語を見つけたとき、修正候補を提示する機能があります。単語間の「距離」を表す距離関数が定義され、距離が近い単語を拾ってきているわけです。

もし詰将棋同士の「距離」を測る適切な関数が定義できれば、それを類似作の検出に使うことができるでしょう。普通詰将棋では「詰将棋同一検索ページ」(<http://www.kukiminsho.com/tdb/searches/index>)がありますし、フェアリーでも x4cc というツールがありますが、検出できるのは完全に同一の図か、左右反転した図のみです。効果的に類似作を検出するツールはまだ登場していません。類似作を高精度で検出できる優秀な「詰将棋用距離関数」が考案されれば、詰将棋界に大きな恩恵をもたらすはずで

さて、ここまでは願望の話。次は距離にまつわるフェアリールールのお話です。

距離を使ったルールと言えば「マキシ詰」が代表例に挙げられるでしょう。これは受方が最長距離の合法手を選ぶルールで、「距離」は盤を正方格子とみなしたときのユークリッド距離で測ります。

ただ、このルールで創作をしようとする、いくつかの問題にぶつかります。

一つは合駒。特に打合が出しにくいのが問題です。マキシでは駒を打つ手は距離1と定義されているため、移動合はともかく、打合を出すには工夫が必要になります。

もう一つの問題は余詰が生じやすいこと。

縦横に動く手より斜めに動く手の方が長距離のため、玉が斜めに逃げる応手が多くなります。玉の利きが約半分になるので余詰も生じやすいのです。「伝承」の「幻想詰将棋型録(新装版)」

(<http://cavesfairy.g1.xrea.com/guide/catalog.pdf>) に追記されているように、「マキシ詰」の発表作の多くに余詰が見つかっています。

余詰作は個別に修正すれば良いのですが、ルール自体を余詰が生じにくいよう調整することはできないでしょうか？

一案として「距離」の定義を変更することを考えてみましょう。「ユークリッド距離」ではなく「チェビシェフ距離」を使う方法です。

厳密な定義は省略しますが、平たく言えば「チェビシェフ距離」は玉が何手で行けるかで距離を測る方法です。そのため、これは「チェス盤距離」や「8近傍距離」とも呼ばれます。

チェビシェフ距離を使ったマキシを本来のマキシと区別するため、名前を付けましょう。ここでは仮に「長駆」と呼びます(これは「チェビシェフ」や「チェス盤」という「チ」で始まる言葉に合わせた思い付きの命名です)。

**【長駆】** 受方は最長距離の応手を選ぶ。

距離は将棋盤を9×9の正方格子とみなした時の**チェビシェフ距離**とする。

駒を打つ手は距離1と定義する。

このルールでは、玉金銀歩の挙動に影響がないので変則性は薄れますが、余詰は防ぎやすいはずで、さっそく実験してみましょう。

〔例〕チェビシエフ距離を適用したマキシ詰

長駆詰 7手

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

持駒 銀4

13 銀 同飛 33 銀 同飛 31 銀 同飛  
23 銀 まで 7手

最長距離条件を利用した翻弄物ですが、ルールを本来の「マキシ詰」にしても作意順は成立します。ただし、初手から次の余詰が生じます。

〔ルールを本来のマキシ詰にした場合の余詰〕

33 銀 31 玉 22 銀打 同香 同銀生 42 玉  
33 銀成 53 玉 43 全 64 玉 65 飛 73 玉  
74 銀 84 玉 85 飛 93 玉 83 飛成 まで 17手

多少変化がありますが、どれも同じ手数か短手数で詰みます。この図に限って言えば元の「マキシ」でも修正は容易ですが、チェビシエフ距離を使えば、余分な配置は要りません。

玉金銀歩の挙動が変わらなくても、それ以外の駒（飛角桂香）が主役の作品なら実用性は充分にあるというのが、このルールで試作してみた筆者の感触です。

この例のようにルールの構造は変えず、要素を部分的に変更する「亜種ルール」は色々考えられると思います。例えば詰将棋の「最善」の意味を「受方最長」ではなく「最も駒得になる」に変更するとか、「小駒の成駒は銀の性能になる」といった小さな変更で、従来の詰将棋とは違う作品群が得られるでしょう。ルールが厳密に定義されていれば、WFP 作品展でも取扱いますので、誰かやってみませんか？

さて、今回の WFP 作品展は第 130 回出題の再掲載分と、第 131 回の新規出題分です。

第 131 回は短編が多いのですが、難問もあるので油断は禁物。充分に解図時間を確保して、挑戦してください。

〔第 130 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 130 回の出題は全 11 題（ツインを含むため実質 12 題）。今回登場する作者は高坂研氏、神無太郎氏、占魚亭氏、真 T 氏、上田吉一氏、変寝夢氏、青木裕一氏の 7 名です。長編、初登場のフェアリー駒、久々登場のルール等、見るからに手応えのありそうなラインナップですね。でも面白い作品ばかりなので、苦勞しがいいと思います。

130-1 は高坂研氏の透明駒&キルケ作品。ツイン（組局）ですので、なるべく両方解いてください。キルケに慣れた方なら、攻方玉位置を見ただけで詰上りが想像できると思います。

130-2 及び 130-3 は神無太郎氏の Imitator & 中立駒作品。氏の過去作と同様、双方の玉以外はすべて中立駒なので、スタイルメイトにするのは大変ですが、Imitator を最大限に活用して駒達を「凍結」させてください。

130-4 は占魚亭氏の Imitator & 古将棋駒作品。双方の玉が大局将棋の「猛牛」（丑）の性能になっています。丑は「ちょっと早い 2021 年年賀詰作品展」でも登場しましたが、本作品展では初登場です。丑は移動距離が制限された飛車と考えれば良いのですが、成ると金の性能になり、移動可能なマスが減るという珍しい特徴を持っています。本局は「ちょっと早い 2021 年年賀詰作品展」の作品と異なり、丑が成れるルール設定ですので、それを念頭に置いて解図してください。

130-5 は真 T 氏の最悪詰。前回の 129-7 及び 129-8 と同様、透明駒を使用しています。本局は透明駒を 13 枚も使用しており、小手調べの段階から、本格的な透明駒の活用に段階を進めた印象があります。協力系ルールではないので、本来なら変化・紛れの両方を読まないといけませんが、透明駒の枚数と手数を比べると、「変化が生じたら負け」くらいに考えた方が解きやすいと思います。

130-6 は上田吉一氏の PWC 作品。フェアリー駒として Knight（騎）が加わっていますが、趣向作なので、仕組みさえ分かればそれほど難しくありません。

130-7 は上谷直希氏の受先形式の透明駒作品。

普通詰将棋と同様、「すかし詰」を「詰」と同等に扱うルール設定です。従って、これが「攻先」ならば「-X まで 1 手」で詰んでしまいます。受方は与えられた手番を利用して延命するわけですが、どうすればそれが可能でしょうか？

普通詰将棋の「同手数駒余り変化を劣位変化とする」という附則も適用されるので、それも考慮に入れてください。

本作品展では普通詰将棋をベースにしたルールでも、適用される附則を明示して出題します。そのせいで注釈が多くなりますが、ルール解釈による疑義をできるだけ避けるための措置ですので、どうかご了承ください。

**130-8** 及び **130-9** は変寝夢氏の作品。**130-8** は 2 手逆算して 1 手詰を作れという「レトロ協力詰」の作品。このルールは第 116 回以来の登場ですが、この時は中立駒が使われていました。それに比べると本局はかなり素直な作品です。**130-9** はこれも久々の登場となる Friend (響) を使った作品。これは自身では利きを持たず、味方の駒から利きを得る駒です。本局の初形では既に龍の利きを得ています。**WFP98-2** (占魚亭氏作) で「響」を使った協力自玉詰が登場しているので参考にしてください。

**130-10** 及び **130-11** は青木裕一氏の Koko ルールの作品。Koko は周囲 8 マスに駒がある着手しかできず、王手の判定にもその条件が適用されるのが大きな特徴です。王手だと思っただけではなかったという錯覚を起こしやすいのでご注意ください。直近の登場は **WFP119-3** (占魚亭氏作) ですが、初めての方は **WFP42** 号の「Koko について」の紹介記事を読むことをお勧めします。

#### 〔第 131 回作品展各題への補足説明〕

第 131 回の出題は全 11 題 (複数解作品を含むため実質 13 題)。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、上田吉一氏、真 T 氏、青木裕一氏、変寝夢氏の 6 名です。今回は短編が多いですが、個別にはかなりの難問もあります。ヒントを少し多めに付けているので、困ったときは参考にしてください。

**131-1** 及び **131-2** は占魚亭氏の作品。**131-1** は味方の駒から利きを得る Friend (響) を使った作品。この駒を上手く使って攻方駒の力を結集しましょう。**131-2** はお得意の Imitator に中立 NightRider を絡めた作品。難しいのでヒン

トを出しましょう。ヒント「自玉付近の駒を増やす」。

**131-3**～**131-5** は神無太郎氏の点鏡作品。**131-3** は過去問 (**WFP128-3** 等) が参考になるかもしれませんが、残り 2 つはそうはいきません。これもヒントを付けておきます。ヒント「**131-4** と **131-5** では攻方玉は不動」。

**131-6** は中立 Siren を使った上田吉一氏の作品。Siren (汝) は **WFP129-10** (変寝夢氏作) で登場したばかりですが、本局ではそれが中立駒になっています。解が 3 つあるので、なるべくすべて求めてください。3 つの解の内、1 つだけ歩の入手法が異質です。

**131-7** 及び **131-8** は真 T 氏の All-in-Shogi 作品。易しい作品ですが、前者は最善詰なので紛れに嵌らないようご注意ください。後者は協力詰ですが、もちろん 1 手詰ではありません。

**131-9** は前回に引き続き青木裕一氏の Koko ルールの作品。配置と手数から予想できるかもしれませんが、趣向手順が出てきます。

**131-10** 及び **131-11** は変寝夢氏の「駒全マネ禁」です。このルールは同氏の **WFP121-12** が参考になると思いますが、今回は安南と点鏡という性能変化ルールと組み合わせられていて、少し手ごわそうですね。**131-11** は受方持駒制限があるので、攻方玉をどの駒に変身させるかヤマを張るのが正解への近道でしょう。

#### 解答要項

第 130 回分解答締切:2021 年 5 月 15 日(土)

第 131 回分解答締切:2021 年 6 月 15 日(火)

宛先: **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が、投稿作が一回の出題数 (12 題) を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。

宛先は解答と同じ **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。

## ルール説明

※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule128.pdf>)があるので、それも参考にしてください。

### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

### 【キルケ】

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

戻り方等は以下の細則に従う

- 1) 成駒は生駒になって戻る。
- 2) 戻り位置が埋まっていたり、二歩になったりする場合は戻れない。
- 3) 駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- 4) 金銀桂香(成駒も含む)が5筋で取られ、複数の戻り先候補がある場合、戻る位置を選択できる。

### 【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。

→参照：WFP83号「透明駒の紹介」

### 【スタイルメイト】

王手は掛か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。

### 【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)

- ・駒を打ったときは動かない。
- ・Imitatorは元の駒と同時に動く

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

### 【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) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。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。

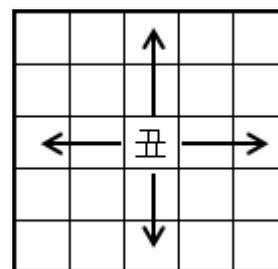
6) 中立駒は行き所ない駒にならない。

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。

→参照：WFP61号「中立駒の紹介」

### 【猛牛】(丑)

大将棋の駒。縦横に2マス動けるが、飛び越えては行けない。成ると金将になり、縦横と斜め前に1マス動ける。



(矢印が猛牛の利き)

(補足)

- 1) 飛と異なり走る距離の制限がある、いわゆる「限定走り」。一間離れた王手なら合駒が可能。
- 2) 成ると金の利きなので、行動できるマスの数は減少する。

### 【最悪詰】

攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように応じる。

(補足)

・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

### 【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。(単純打歩)

### 【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。
- 4)取られた玉は復元しないものとする。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

【詰将棋】

攻方は受方がどのように応じてても詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。(いわゆる普通の詰将棋)

(補足)

- ・本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。
- ・攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【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。

【Friend】(響)

フェアリーチェスの Friend。

本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

(補足)

- ・複数の味方駒から利かされると、それらを合成した利きになる。
- ・味方の Friend 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 Friend を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【Koko】

着手は、そのまわりの 8 マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

(補足)

- ・王手にもこの条件は適用される。玉を取っ

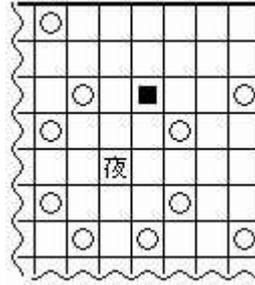
ても周りに駒がない場合、王手とみなされない。

→参照：WFP42 号「Koko について」

【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。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

【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。

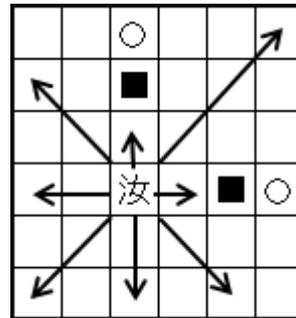
(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない
- 初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

【Siren】(汝)

フェアリーチェスの Siren (汝)。

駒を取らないときは Queen の動き。駒を取るときは Locust の動き (Queen の利きの方向にある敵駒を跳び越えその 1 つ先の空きマスに着地し、跳び越えた敵駒を取る)。



(矢印が駒を取らない時の動き。○が駒を取る時の移動先。■は敵駒。これを取って○に行く。■が味方の駒だったり、○の地点が埋まっていたりするとそこには行けない。)

→初出：第 102 回 WFP 作品展 (WFP119 号)

【All-in-Shogi】

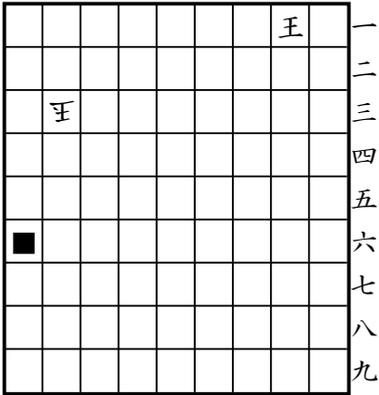
双方とも自分の駒だけでなく相手の駒を動かすこともできる。ただし、双方とも 1 手前の局面に戻す着手は禁手とする。

(補足)

- 1)相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2)相手に相手の駒を取らせることはできない。

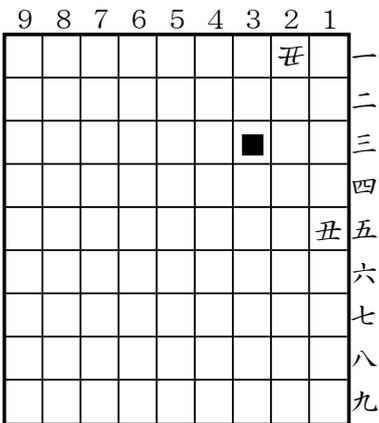


■ 130-3 神無太郎氏作  
協力自玉スタイルメイト6手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



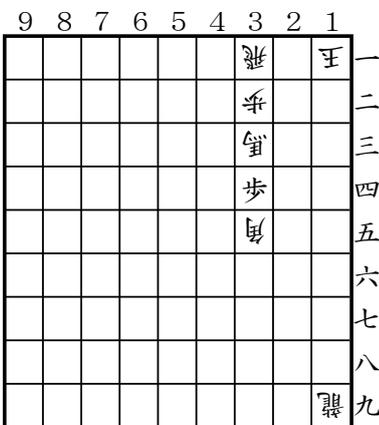
持駒 n桂  
※■:Imitator  
玉以外はすべて中立駒

■ 130-4 占魚亭氏作  
協力自玉詰6手



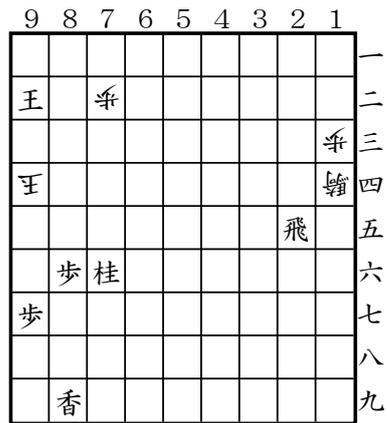
持駒 飛  
※■:Imitator  
丑:猛牛(大将棋)王

■ 130-5 真T氏作  
最悪詰25手



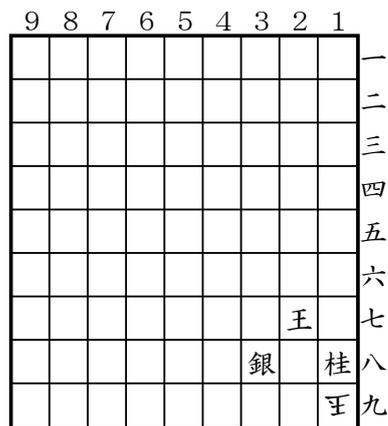
持駒 なし  
※透明駒:攻方13枚、受方0枚

■ 130-6 上田吉一氏作  
PWC打歩協力詰91手



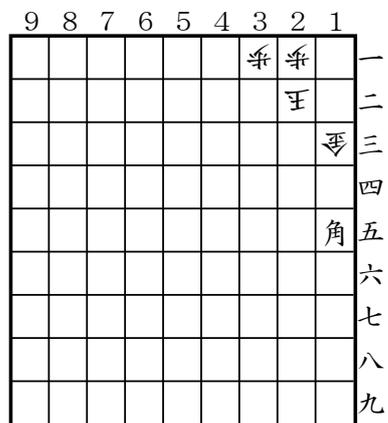
攻方持駒 なし  
受方持駒 なし  
※騎:Knight

■ 130-7 上谷直希氏作『2/77』  
詰将棋4手(受先)



持駒 なし  
※透明駒:攻方2枚、受方0枚  
同手数駒余り変化を劣位とする  
すかし詰可

■ 130-8 変寝夢氏作  
レトロ協力詰-2+1手



持駒 なし

■ 130-9 変寝夢氏作

協力白玉詰 14手

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

攻方持駒 角  
受方持駒 なし  
※響:Friend

■ 130-10 青木裕一氏作

Koko協力詰 5手

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

持駒 金

■ 130-11 青木裕一氏作

Koko協力詰 5手

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

持駒 銀

<第 131 回>解答締切:2021年6月15日(火)

■ 131-1 占魚亭氏作

協力詰 7手

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

持駒 響  
※響:Friend

■ 131-2 占魚亭氏作

協力白玉詰 6手

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

持駒 n夜  
※n夜:中立NightRider  
■:Imitator

■ 131-3 神無太郎氏作

点鏡協力白玉スタイルメイト 6手

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

持駒 桂

■ 131-4 神無太郎氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 飛

■ 131-7 真T氏作

All-in-Shogi最善詰 3手

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

持駒 なし

■ 131-5 神無太郎氏作

点鏡協力自玉スタイルメイト 12手

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

持駒 桂

■ 131-8 真T氏作

All-in-Shogi協力詰 7手

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

持駒 金

■ 131-6 上田吉一氏作

打歩協力詰 5手 (3解)

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

持駒 なし

※次:中立Siren

■ 131-9 青木裕一氏作

Koko協力詰 27手

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

持駒 歩



# Fairy of the Forest #66出題

- 2021年02月20日：課題発表：（協力詰）  
「自由課題」
- 2021年04月15日：投稿締切
- 2021年04月20日：出題
- 2021年05月15日：解答締切
- 2021年05月20日：結果発表

## ■ 出題

年度初めで多忙な時期ですが、何とか3局集まりました。ご投稿の作者の方々には、御礼申し上げます。

01は久しぶりの偶数手詰。受方の手から始めますのでご注意ください（受方持駒なしにもご注意を）。02はこれも久しぶりの北村氏。課題挑戦作と言っておきます。03はおなじみの七郎氏。長手数ですが、ぜひチャレンジしていただきたい作品です。

手数は短いのと長いので分かれてましたが、いずれも楽しめる内容です。多くのご解答をお待ちしています。

（解答先）

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

- 66-01 上谷直希  
協力詰 4手（受先）

持駒 なし


持駒 角銀

- 66-02 北村太路

協力詰 9手


持駒 桂2

- 66-03 神無七郎

協力詰 83手


持駒 桂4歩6



第129回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第129回WFP作品展の結果を報告します。

今回の出題は全11題(ツインを含むため実質15題)。解答者数8名。全題正解者1名。解答の内訳は以下の通りです。なお129-11については解図が容易と思われるため、4図セットで1点としました。

〔第129回WFP作品展成績〕(敬称略)

◎:双方解 ○:正解・余詰解 -:無解

解答者名	1a	1b	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	計
たくぼん	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
変寝夢	○	○	◎	○	-	○	○	○	○	○	○	○	12
真T	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	11
はなさかしろう	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	11
一乗谷酔象	○	○	◎	◎	-	-	-	○	○	○	-	○	10
青木裕一	○	○	○	○	-	○	○	○	○	-	-	○	9
占魚亭	○	○	-	-	○	-	○	-	-	○	-	○	6
神在月生	-	-	○	-	-	-	-	-	○	-	-	○	3

ご覧の通り全般に解答成績は良好でした。全題正解はたくぼん氏。いつもながらお見事です。

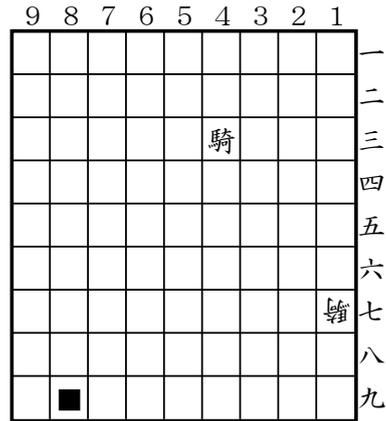
今回の最難関は129-4で、正解者はわずか2名。それでも中立駒とImitatorを同時に使った作品にしては正解が多い方だと思います。本誌解答陣の適応能力の高さを改めて感じます。

作品の方では129-2及び129-3に残念ながら余詰がありました。作意と余詰の双方解者には1点を加算しています。



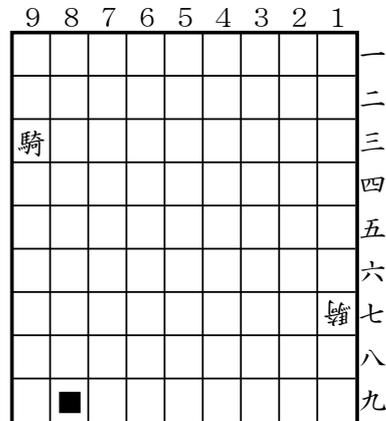
■ 129-1 占魚亭氏作(正解7名)

a) 協力自玉詰4手



持駒 歩  
※■:Imitator、騎:Knight王

b) 協力自玉詰4手



持駒 歩  
※■:Imitator、騎:Knight王

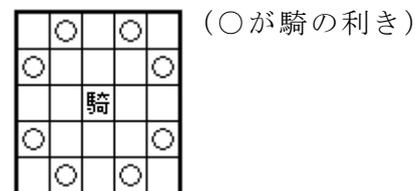
【ルール】

• 協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

• Knight (騎)

チェスの Knight。八方桂。



• 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)

- 駒を打ったときは動かない。

・ Imitator は元の駒と同時に動く

→参照：WFP75号「Imitator の紹介」

【解答】

a) 18歩 88角 22騎[168] 38騎[189] まで 4手

(詰上り)

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

持駒 なし

b) 18歩 88飛 81騎[177] 29騎[189] まで 4手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

さんじろう氏の双裸騎王作品を見て、騎王と併せることを忘れていたのに気付き着手。

a)で攻方騎王を23地点か43地点のどちらに置くかで迷いましたが、初手は仕方がないとして最終手もb)と被るので本図を選びました。

Imitator のスイッチバックを分かりやすく表現できて気に入っています。

【解説】

明快な原理による Imitator の往復運動。

初手が18歩しかないので手を付けやすく、手順も Imitator を使った協力自玉詰の基本パターンの一つ(下記)に沿っています。

1. 王手を掛ける
2. Imitator を利用し、壁駒を打って受ける
3. 2で発生させた駒の利きに攻方玉が入る(受方玉への王手が有効化され、攻方玉への王手は無効化されることが条件)
4. Imitator を動かして受方玉への王手を解除すると同時に、攻方玉への王手を有効化。この時受けがなければ詰み。

この基本パターンは、玉が自ら死地に赴くように見えるので、Imitator の効果を実感しやすいものです。本局は玉の利きこそ Knight (騎) の利きになっていますが、手順の構造は基本的に忠実なのです。

このパターンは Imitator が2回動きますが、本局はその動きをスイッチバック(往復)に統一し、2で発生させる駒を飛と角で対照的に表現したツインとなっています。

また、この作品では騎の意外な弱点が明らかになります。騎は駒の動きが大きいので、一般には詰みにくい駒です。ところが騎は真横に動けないので、Imitator の働きで騎が上にも下にも行けなくなると、動けない駒になってしまうのです。そのため、本局では飛や角の王手一発で簡単に詰むのです。

大きな動きの駒を動けない駒に変えてしまう Imitator のマジック。色々な応用ができそうですね。

【短評】

真Tさん

Imitator を元に戻すのが面白い。

変寝夢さん

ルールと使用駒がマッチしているように思えます。騎は周囲8枳に移動できない駒ともいえるのですね。

たくぼんさん

同じ地点に飛と角の対比ですので解後感がいいですね。端の騎は■が端だとほとんど動けないのにも笑っちゃいます。

占魚亭さん

Imitator 使用の自玉詰ではなるべく双方の玉が動く手順になるよう心がけて作っています。「玉が動く」という点においては通常の玉よりもロイヤル属性を付与した駒の方が面

白味が出るかなと思います。

**はなさかしろうさん**

角と飛で、最後は何も動かさない。  
Imitator もこれくらい易しいと楽しいです。

**青木裕一さん**

意外と易しく、意外と綺麗な対比。

**一乗谷酔象さん**

角と飛の対比。効きが潜む 22,81 に移動して協力。

■ 129-2 高坂研氏作 (正解 7 名) ※余詰

対面協力詰 3 手

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

持駒 飛角  
※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【ルール】

•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。

→参照：WFP83 号「透明駒の紹介」

•対面

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

•協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】

34 飛 14 玉 23 角 まで 3 手

(詰上り)

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

持駒 なし  
※33 Xは受方の金or成駒

【作者のコメント】

34 飛に対して平然と 14 に逃げることで、33 に透明金が浮かび上がる。最後までフェアリーメイトなので、何とか格好はついたか。

【解説】

王手放置に見える擬似反則によって通常の王手を性能変化による王手に化けさせる作品。

2 手目 14 玉がその擬似反則。飛の利き筋に玉が逃げているように見えるので、この手が指せるということは 33 に受方の透明駒があり、その影響で飛の性能が変化していることを意味します。また、初手が王手であることから、それが横に利く駒であることも判明しています。

34 地点から 24 に利き、14 には利かない駒は金、成金、馬のいずれかしかありません。初手は普通の王手に見えたのですが、2 手目 14 玉により、これが性能変化による王手だったことになったわけです。

結局 33 に居る透明駒の種類は不明だったわけですが、重要なのはそれが斜め前に利くことです。性能変化した 34 飛は 23 に利いており、最終手 23 角を同玉と取ることはできません。更に 22 龍は 23 角と性能を交換しているので、同龍も不可能。33 に居る透明駒で「同 X」と取る手は 34 飛の利きが復活し、今度こそ正真正銘の反則になります。従ってこれで詰みです。

棋譜表記上、透明駒は出てきませんが、主役は紛れもなく透明駒。33 から動かず、種類も判然とはしませんが、その存在感は絶大です。

ただ、既報の通り本局には余詰がありました。

〔余詰〕

36 飛(X=35 桂) 13 玉 14 角 まで 3 手

初手、王手義務違反に見える擬似反則で透明駒を 35 桂に確定し、同時に退路を塞ぎます。最終手は「頭角」の詰上り。対面らしい手順なので、これを先に読むと作意と信じてしまいそうです。ただし、この手順だと 15 歩が不要なので、余詰だと推理できるかもしれません。

作者からは「15 歩」を「15 と」に変える修正図が示されています。作意は変わりません。

〔修正図〕

対面協力詰 3 手

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

持駒 飛角  
※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【短評】

真工さん

安南らしい手順と詰上がり。  
詰んでるかどうか不安になります。

☆この短評の安南は対面の誤記ですね。  
次局が安南だったせいでしょう。

変寝夢さん (※双方解)

詰めてから、初手が 3 5 を埋めるための唯一の手段であることに気がついた。

☆上は余詰解への短評。氏はこの手順が作意と信じて疑わなかったそうです。その後作意解も送っていただきました。

たくぼんさん (※双方解)

どちらが作意か分からないくらい両方ともいい手順。でもやっぱり 34 飛の方がな。

はなさかしろうさん (※余詰解)

36 飛 13 玉 14 角 まで

対面は頭の丸い駒が強いようですが…

他の手段は見つからず、15 歩の意味も謎。  
解答発表が楽しみです。

青木裕一さん (※余詰解)

初手で一気に狭くなる。

神在月生さん (※余詰解)

角道の 退路を断つや 三五の地

一乗谷酔象さん (※双方解)

35 を塞ぐ対駒。



■ 128-3 高坂研氏作 (正解 6 名) ※余詰

安南協力詰 3 手

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

持駒 なし  
※透明駒:攻方1枚、受方1枚

【ルール】

• 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。

【解答】

— X 32 玉 33 王(X=攻方 44 飛、受方 31 角)

まで 3手

(詰上り)

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

持駒 なし

### 【作者のコメント】

2手目 32玉と頭突きされることで、初手は 44透明飛(香)だったことになり、負けずに先手玉も 33玉とやり返すと、後手の透明角が 31に浮かび上がる(透明桂だと、初手が王手放置の反則になる)。

安南を初めて見たときから、「玉で玉に王手をかける手」に惹かれてきた。このような応酬が可能なルールは案外少ないのでは？(もっとも、私はフェアリー初心者なので、私が知らないだけで沢山あるんだろうけど)。

### 【解説】

3手すべてが玉による直接王手。しかも双方の玉が自ら王手に掛かりに行く(ように見える)擬似反則が2回も混じっている作品。

もちろん双方の玉が本来の性能なら、玉で直接王手を掛けることはできません。作意順では性能変化での王手が2回、性能変化の解除による王手が1回含まれています。でも、手順を見ただけでは、そのことはすぐには分からないと思います。一手ずつ確かめてみましょう。

初手は透明駒での王手。この時点では、透明駒による直接王手か性能変化による王手かは分かりません。

これを判明させるのが2手目の32玉。これは攻方玉が性能変化を起こしていることを意味します。ルールが安南ですから攻方透明駒の位置は44。初手が王手であることから、種類は飛・龍・香のいずれかに限定。2手目32玉が反則でないことから龍の可能性が消えます。

更に3手目33王で44の透明駒は飛と判明。更にこの手が反則でないことから、受方玉も性

能変化を起こしていることが分かります。真ん前に利かない駒は桂と角ですが、31桂だと初手44飛が王手放置だったことになるので、31の受方透明駒は角に確定します。これで攻方22歩、受方65歩の配置の意味も分かるでしょう。

このように作意は双方の玉が大活躍する見事な手順でしたが、既報の通り本局には余詰がありました。

### 【余詰】

34王 32玉 23王(X=31歩) まで 3手

34王 32玉 43王(X=31歩) まで 3手

54王 52玉 63王(X=51歩) まで 3手

54王 52玉 43王(X=51歩) まで 3手

どれも基本的には同じ筋なので、最初の解で説明しましょう。

初手34王は透明駒を軸とした開き王手。同時に31に透明駒の飛や香がないことも保証されます。最終手23玉が反則でないことから31に透明駒があり、それ自身と性能変化した玉で王手が掛からないことを示しています。31の駒が飛や香でないことは既に判明しているので、歩であることが確定します。

この手順は玉同士が同じ筋で一問置いて向かい合い、双方に透明駒が1枚あれば成立する手順なので、かなり強力です。そのため作者からは修正を断念するという知らせがありました。

フェアリーでは「玉で玉に王手をかける手」を結構目にします。特に最近では点鏡や Imitator で頻繁に見掛けますね。他にも「駒詰」で双方の玉の利きを別種の駒の利きに差し替えると楽に「玉で王手」が実現できます。自作の例で恐縮ですが、Onsite Fairy Mate 第68回出題作(<http://k7ro.sakura.ne.jp/solve/solution14.html#> 第68回)では、玉の性能が金と銀になっているので、玉同士で互いに逆王手を掛け合う手順が繰り広げられます。

とはいえ、フェアリーでも玉での王手が新鮮に感じるの確かです。色々なルールで玉での直接王手を実現してみてください。

### 【短評】

真Tさん

初形を見て65歩は何のため?と思ったら、解いて納得。

変寝夢さん (※余詰解)

5 4 玉、5 2 玉、6 3 玉の順の逃れ筋がわからなかった。

**たくぼんさん**

これの余詰解は分からなかった。

33 王、32 玉、42 桂成が筋っぽいのでかなり悩みました。44 飛が好手ですね。

**はなさかしろうさん**

これが詰みならば 5 筋でも成立し、2 枚の歩が不要なので余詰かも。

解答発表が楽しみです。

☆上記短評を読むと、受方の透明駒を桂と読んだ可能性もありますが、書かれていたのは作意解そのものなので、正解として扱います。

**青木裕一さん**

65 の歩がヒント？

**一乗谷酔象さん**（※双方解）

65 歩の意味を考える。

■ 128-4 神無太郎氏作（正解 2 名）

協力自玉スタイルメイト 6 手

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

持駒 n 飛

※■:Imitator

玉以外はすべて中立駒

【ルール】

• 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) 中立歩による打歩詰は禁止。二歩禁も適用される。**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。

→参照：WFP61 号「中立駒の紹介」

• 協力自玉スタイルメイト

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

【解答】

11n 飛 32n 香 19 王[I21] 22n 飛  
29 王[I31] 21n 香 まで 6 手

（最終形）

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

持駒 なし

【解説】

攻方玉と Imitator が往復する間に盤上の駒が増え、指せる手がなくなる遠隔操作型スタイルメイト作品。初形と最終形を比較すると双方の玉も Imitator も一切動かず、中立駒の飛と香だけが増えています。最終形ではどちらの玉にも王手が掛かっているように見えますが、もちろん Imitator で無効化されています。

最終手 21n 香は限定。例えば 21n 歩とすると 32n 飛[I41]が可能。中立駒で中立駒を取れ

るのを忘れてはいけません。21n 香であれば、32n 飛[141]が自玉に対する「開き王手」になるので指せないのです。

飛と香が縦に並んだ形で飛を動かす「開き王手」が可能というのは奇妙ですが、Imitator を使えばそんな見たことのない手順も実現可能です。手順の妙味に加え、象形曲詰の雰囲気も味わえる極上の一品です。

【短評】

真Tさん (※無解)

考えましたが、何も見えませんでした。

変寝夢さん (※無解)

詰め上がり、右上の塊が美しい。

たくぼんさん

なんなんだ、この王のダンスは。めっちゃ面白い。

占魚亭さん

n 飛を壁駒として打つタイミングがポイント。

■ 129-5 上田吉一氏作 (正解5名)

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			香	王	香				一
		科							二
				將					三
									四
	E							E	五
									六
									七
									八
									九

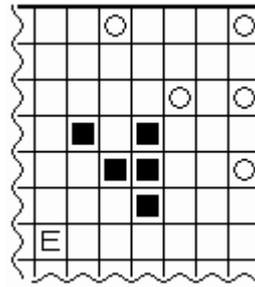
持駒 なし

※E:Non-stop Equihopper

【ルール】

• Non-stop Equihopper (E)

フェアリーチェスの駒。任意の方向に駒を1枚跳び越えて点対称の位置に動く。行先が埋まっていると跳べない。



(■は敵または味方の駒。○がEの利き)

(補足)

• Equihopper と異なり、現位置と跳び先の間のマスに駒があっても跳べる。つまり合駒は効かない。

【解答】

71E 62歩 31E 42歩 93E 64桂  
35E 52銀 43E まで 9手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

ホッパー系の駒には「ホッパーをホッパーの跳躍台にする」という手筋があります。跳躍台が取られても、取った駒が跳躍台になるので、跳躍する方のホッパーの利きは消えません。更に跳躍台にされた方のホッパーの利きも使えるので、両者の利きを有効に使えるわけです。

それを Equihopper (E) で行くと、ちょっと変わったことが起こります。

詰上りを見てください。35Eは43Eを跳躍台にして桂馬の利きを延長した方向で51玉に王手を掛けています。跳躍台にされた43Eは41と51の逃げ場を塞いでいます。従って、詰上りは35EをNightRider Hopper (蜚)に、43EをGrasshopper (G)に置き換えても、同じように詰んでいるのです。

実は、本作品展で正にそのような作品が登場したことがあります。

[参考] WFP71-6 変寝夢氏作

協力詰 7手

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

持駒 蜚 G

※G: グラスホッパー

蜚: NightRider Hopper

53G 62金 71G 52角 53G 61玉  
45蜚 まで 7手

(詰上り)

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

持駒 なし

普通のホッパーは跳び先が現れたり消えたりするだけですが、Eは状況によって跳び先自体が変わります。どんな役でも自在に演じ分けられる有能な役者、それが Equihopper です。

Equihopper は慣れないうちは王手を掛けることすら難しいと思いますが、慣れれば意外と手が狭いことが分かります。本局を fmza で検討したところ、解析局面数はわずか 46 でした。風潰しで容易に到達できる数です。フェアリー駒は結構このようなことがあるので、見慣れない駒だからと言って敬遠せずに、一度は解図にチャレンジすることをお勧めします。

なお、本局に限っては Non-stop Equihopper をただの Equihopper にしても同じです。

【短評】

真Tさん

Eの動きが難しい。  
手が続くように考えたら解けました。

変寝夢さん

以前ナイトホッパーとグラスホッパーの組み合わせで行った詰め上がりですが、EQ2枚で出来るのは盲点でした。創作の自由度が全然違うので、この方が自然ですね。64桂が考えどころですね。

たくぼんさん

93Eがちょっと盲点になる手でした。面白い感覚のフェアリー駒だと思います。

はなさかしろうさん

王手をつなぐのに精一杯でしたが、いつの間にか詰んでいました。楽しい。

青木裕一さん

合法手が少ないのに解きづらかった。

■ 128-6 上田吉一氏作 (正解 6名)

協力自玉詰 6手

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

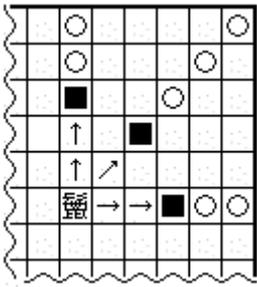
持駒 なし

※鬮:Lion

【ルール】

• Lion (鬮)

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



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

【解答】

75 鬣 37 鬣 35 鬣 68 角 54 香 46 飛  
 まで 6手

(詰上り)

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

持駒 なし

【解説】

ホッパーの本領は跳躍。特に Lion (鬣) は跳躍台の先の任意の空き地に跳べるので、限定跳びを狙いにした作品を創作できます。

本局で限定跳びが出現するのは 2 手目。攻方 Lion の王手に対し、受方は「開き応手」で受けるわけですが、それを行うのが Lion なので、どこに跳ぶかが問題になります。

答えは上部脱出阻止を見据えた 3 筋。Lion 単独では攻方玉の脱出阻止には役立ちませんが、初手で跳ねた攻方の Lion が 3 筋に回ると、これが跳躍台になり、34 への利きを生み出します。

37 鬣の役割は 34 を抑えるだけではありません。最終手の 46 飛が跳躍台になり、55 に利きが生じ、攻方玉の包囲網を形成します。

本局は双方の Lion の跳躍を中心に、角飛の限定合、香の限定移動を織り交ぜ、躍動感に富む充実した手順を実現しています。ホッパー系の駒は合駒を取れないので、「銀杏返し」のような特別な手段を使わなくても、合駒を発生させた時点で自玉を詰ますることができます。Lion の使用は、短手数で無駄のない手順を実現すること

にも貢献しているのです。

【短評】

真Tさん

4 段目をどう埋めるか？  
 34 に鬣を利かすのが好手でした。

変寝夢さん

最終形で 3 4 と 5 5 の退路をライオンが巧くカットしています。  
 5 4 香が当然とはいえ好手。

たくぼんさん

37 鬣型に気づいて道が開けた、54 香の限定移動と 37 鬣で 34 と 55 が抑えられるのがすごい。

占魚亭さん

Li を盤上を跳ねさせ、形作り。

はなさかしろうさん

こちらも王手をつないでいたら詰みました。  
 ホッパー駒は楽しい。

青木裕一さん

手順の流れは分かりやすいので、意外と解きやすい。

■ 129-7 真T氏作 (正解 6 名)

最悪詰 5手

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

持駒 なし

※透明駒:攻方1枚、受方1枚

【ルール】

•最悪詰

攻方はなるべく相手玉が詰まないように王手し、受方はなるべく早く自玉が詰むように

応じる。

(補足)

- ・「詰める側」と「詰みを防ぐ側」が通常とは逆になっている。このため用語も逆になっており、「紛れ」を受方に、「変化」を攻方に使う。

【解答】

－X 22 銀 同 X －X

12 銀(X=受方 22 角) まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

透明駒に挑戦してみました。

どうという手順ではありませんが、協力詰だと、

- ①X、31 銀、同 X、X、12 銀まで 5 手。
- ②X、14 銀、同 X、X、22 銀まで 5 手。

などでも詰みますが、最悪詰なので、

- ①は 3 手目 X や 5 手目 22 銀で、
- ②は 5 手目 12 銀や X で逃れます。

【解説】

作者以外の誰もが初めて目にするであろう、最悪詰と透明駒の組み合わせ。本局の初形だと初手は透明駒を使った王手しかないので、手は付けやすいと思います。

攻方の選択肢が少ないとき、最悪詰は協力詰に近い性質を帯びますが、もちろん本局の展開は協力詰とは異なります。

詰みが成立していること自体は分かり易いと思います。2 手目 22 に銀合することにより、初手は角か馬による王手に限定。22 地点での精算を繰り返すと、最後は 12 銀しか王手が残らず、詰みとなります。最終手が王手放置でない

ことから、受方透明駒は角と判明しますが、それが他の駒だと主張できない（ルール上王手が可能である限り王手しなければならない）のが攻方にとっては辛いところです。

それでは最悪詰と協力詰の違いを確かめてみましょう。

もし 2 手目が 22 金なら作意同様に進んで 5 手目 21 金で不詰。詰む 12 金ではなく詰まない 21 金を攻方が選択するのが、協力詰とは異なるところです。

上記は 22 の合駒の種類を変える紛れですが、合駒の位置を変えれば、初手の透明駒を飛、龍、香にすることもできます。これらの紛れは作者のコメントにあるように、協力詰なら詰みますが、最悪詰では詰みません。

本局はシンプルな構図で協力詰と最悪詰の違いを印象付け、「最悪詰+透明駒」のお披露目にふさわしい作品になっていると思います。

【短評】

変寝夢さん

2 2 金だとなぜダメか、に気づくのに少し時間がかかった。

たくぼんさん

ちょっと手順の書き方に自信がないが、これでいいのだろうか？  
最悪詰との相性も良さそうですね。

☆書き方は解けていることが分かれば問題ありません。本作品展では既存の棋譜法で表せる場合はなるべくそれを流用しています。透明駒の場合は透明駒が可視化したときに、その情報を括弧内に書き加えていますが、これもどのような書き方が良いのか試行錯誤中です。

はなさかしろうさん

鋭く銀が選ばれる。素敵。

青木裕一さん

最悪詰の基本の詰み。

一乗谷酔象さん

23 玉不動で受方 X=22 角を主張。限定合が巧い。

■ 129-8 真T氏作（正解7名）

最悪詰7手

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

持駒 金4

※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【解答】

29金 同X 18金 同X 29金(18X=全)

同全 18金 まで7手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

成らせもの。

金打、同Xを繰り返すだけで詰みます。

【解説】

双裸玉に持駒金一色の美しい初形。透明駒がなければ金を押し付けて不詰となる形です。

初手の選択肢は18金か29金の2つ。

初手18金だと「18金 同X 29金 同X 18金 まで5手」で早く詰みます。透明駒の種類は確定しませんが、3手目29金の時点で斜め後ろに利かない駒であること、4手目同Xの時点で斜め前に利く駒であることが判明しています。この条件を満たすのは成金だけ（金は品切れ）なので、5手目18金で詰みです。

ということで、攻方は「詰」を遅らせるため、

初手29金から入ります。受方は攻方に選択肢をなるべく与えないため、同玉とはせず、透明駒でこれを取ります。以降は上述した手順に合流して、無事7手で詰みます。

少しだけ違うのは透明駒の種類が成銀に確定することです。作意4手目で斜めに引ける駒だという情報が加わっている、「成金」であるという条件に、「元は斜めに引ける駒だった」という条件が加わるので、該当する駒が銀だけに絞られるのです。4手目は銀が成って斜め後ろへの利きが消えたわけですね。

金を打って取る。ただそれだけの繰り返しでいつの間にか詰むという狐につままれたような手順ですが、そのカラクリがお分かりいただけただでしょうか。

ここで一つ、最悪詰の解図法について述べましょう。

作意手順や初手18金の変化手順で3手目以降攻方の選択肢が1つしかないことに着目してください。このように最悪詰では攻方の変化を少なくするような着手を受方が選ぶのが解図のコツです。これは受方と攻方の役割が入れ替わっているだけで、「詰める側が、受ける側が選べる変化が少なくなるよう誘導する」という構造は普通の詰将棋と同じです。

最悪詰に特殊な解法は要りません。詰める側と受ける側が普通の詰将棋と逆になっていることに気を付ければ、同じ要領で解けるのです。

【短評】

変寝夢さん

なるほど、初手18だと2手早い。

初形で透明駒が判明していると不詰であるところも面白かった。

たくぼんさん

4手目で銀を成らすということですね。

まだまだ序章という感じですね。今後に期待です。

はなさかしろうさん

こちら銀。盤面の対比も美しい。

青木裕一さん

手順は何となく分かるが、なぜこの手順かは考える必要がある。

神在月生さん

一乗谷酔象さん

廻り道をしている感触があり指しづらいが、  
29→18→29のルートで初形 28 銀を導く。

■ 128-9 変寝夢氏作 (正解 6 名)

リパブリカン協力自玉詰 6手

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

攻方持駒 桂2  
受方持駒 なし

【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)

- 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。

→参照：WFP92号「リパブリカン詰の紹介」

【解答】

65 桂 42 玉 54 桂 31 玉 97 角 73 飛(+64 玉)  
まで 6手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【作者のコメント】

初形で詰め上がり見えてますね。

【解説】

リパブリカン協力自玉詰の花形は、玉を合駒の代わりに使う手筋。合駒に費やすはずの一手を、攻方玉を詰めるための駒配置に使えるので、まるで王手放置で詰型を作っているように感じられます。

本局は受方持駒制限があるため、詰型は限られるはずですが、なかなかどうして、作者が思うほど簡単に解ける作品ではありません。

原因は 88 角から玉が遠ざかっていく手順。盤上の駒が少ないと、駒を狭い場所に集めたくないので 46 角や 88 角を無視するかのように玉が 31 へ進む手順は心理的盲点になります。

作意は玉を追うのに使った 2 枚の桂を壁とし、飛と角のコンビネーションで詰める鮮やかな手順。まったく無駄のない詰上りが気持ち良いですね。

ところで、本局で受方持駒制限がないとどのような余詰があるのでしょうか？

余詰筋が少なければ、ちょっとした工夫で受方持駒制限を外せるかもしれないと思って作者に尋ねてみたのですが、そう甘くはありませんでした。

(作者の回答)

4 3 飛成、6 2 玉、4 4 角、5 1 玉、5 4 龍、5 2 金 (銀) (+ 5 3 玉) まで 6 手

4 4 飛成、5 2 玉、5 5 (5 4) 龍、4 2 玉、4 5 龍、4 3 金 (銀) (+ 4 4 玉) まで 6 手

5 2 飛生、4 3 玉、5 4 龍、4 2 玉、4 5 龍、  
4 3 金（銀）（+ 4 4 玉）まで6手

9 7 角、6 4 飛、5 2 飛成、4 4 玉、5 6 桂、  
3 5 玉（+ 5 5 玉）まで6手

他にも沢山あります。

4 2 飛を外して受方持駒制限なしにしても  
初手9 7 角以下いろんな詰があります。

リパブリカン短手数でもあっけなく詰ん  
だりするので厄介です。



■ 129-10 変寝夢氏作（正解4名）

協力自玉詰 12手

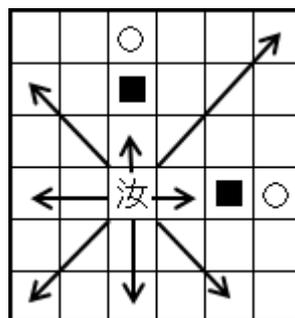
										9	8	7	6	5	4	3	2	1
										一								
						駒	汝			二								
										三								
										四								
						王				五								
										六								
										七								
										八								
								王		九								

持駒なし  
※汝:Siren

【ルール】

• Siren（汝）

フェアリーチェスの Siren（汝）。  
駒を取らないときは Queen の動き。駒を取る  
ときは Locust の動き（Queen の利きの方向  
にある敵駒を跳び越えその1つ先の空きマ  
スに着地し、跳び越えた敵駒を取る）。



（矢印が駒を取ら  
ない時の動き。○  
が駒を取る時の  
移動先。  
■は敵駒。これ  
を取って○に行  
く。  
■が味方の駒だ  
ったり、○の地  
点が埋まってい  
たりするとそこ  
には行けない。）

→初出：第 102 回 WFP 作品展（WFP119 号）

【解答】

39 汝 18 玉 19 汝 27 玉 49 汝 36 玉  
76 汝 46 飛 72 汝 63 銀 32 汝 35 飛

飛(龍)の利き筋に攻方玉を出現させるのは割  
と普通ですが、55 王を出現させる手順は驚き。  
リパブリカン玉をどこにでも出現させられる  
ため、余詰防ぎが大変なのですね。

【短評】

真Tさん

最終形がなかなか見えませんでした。ルー  
ルをよく読んで思いつきました。最終手の王  
手放置している感が面白いですね。

たくぼんさん

結構悩みました。最初は両王手かと思っ  
たけど、ちょっと抑えきれない。次は 45 桂打  
った形で 44 王/42 玉、64 飛型ですがこれも  
ダメ。4 手目 31 玉と遠く離れる手が心理  
的妙手でしたね。

占魚亭さん

飛車の使い方が考え所。

はなさかしろうさん

綺麗な形で解き心地良かったです。

一乗谷酔象さん

手数が足りないと思ったら、敵玉を合駒に  
するとは驚いた。



まで 12 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

汝のルントラウフです。

前半は後手玉の移動で、後半は詰ます駒を配置する構成になっています。

【解説】

Siren (汝) の周遊。手数が少し長めですが、最初 4 手は一本道なので残り 8 手が本番です。

汝の駒取りは Locust 方式なので、王手を掛けるには跳び先が空いている必要があります。従って盤端の玉に王手を掛ける手段は限られます。万一、玉が盤隅に逃げるともはや王手はできません。最初の 4 手が一本道なのはそのためです。

玉が盤端を離れると一気に紛れが増えます。そしてそこから先は意外な展開が待っています。

先に説明した通り汝の駒取りは Locust 方式です。従って、王手に対する応手は通常の合駒だけではなく、跳び先を埋めるという手段もあります。これを「埋駒」と呼びましょう。

Locust があれば埋駒を読むように、汝があれば埋駒を読みたくなりますが、作意はその裏をかくように埋駒が一切出てきません。普通の合駒で攻方玉の包囲網を築いていくのです。

実は埋駒となっているのは玉自身。8 手目と最終手がこれに該当します。特に最終手では、玉自身が埋駒となった効果で合駒の飛を取られる受けを消しています。これも Locust 系の駒の手筋なので、覚えておくと良いでしょう。

作者のコメントによると作品の狙いは個々の着手より、汝が周遊する全体の構成だったようです。ルントラウフ (rundlauf) は英語で言えば round-trip。日本語なら周遊。盤上をぐるりと回る大らかな手順が、自由気ままな一人旅を連想させる作品です。

【短評】

真Tさん

初形を見て 52 銀を活用するには…と考えたら、汝の動きが見えました。32 を出発して 32 に戻ってくるのが面白いですね。

たくぼんさん

汝がぐるっと 1 回転。埋駒を考えていたので、出ない展開とは参りました。

はなさかしろうさん

汝の周回ですね。

■ 129-11 藤原俊雅氏作 (正解 8 名)

a1) 協力詰 3手

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

a2) 協力詰 4手(受先)

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

攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

b1) 協力詰 3手


攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

b2) 協力詰 4手(受先)


攻方持駒 なし  
受方持駒 なし

【解答】

a1) 15 飛成 同玉 25 角成 まで 3手

(詰上り)


攻方持駒 なし  
受方持駒 飛

a2) 13 香 34 角成 15 玉 25 馬 まで 4手

(詰上り)


攻方持駒 なし  
受方持駒 飛

b1) 34 角成 同玉 33 飛成 まで 3手

(詰上り)


攻方持駒 なし  
受方持駒 角

b2) 43 歩 23 飛生 34 玉 33 飛成 まで 4手

(詰上り)


攻方持駒 なし  
受方持駒 角

【作者のコメント】

Helpmate の設定をフェアリー詰将棋に持ち込んだもので、最新の Album に掲載されている

作品の影響を受けています。

受先において玉方は攻方の駒を取らざるを得ないため、攻方は大駒を途中下車する必要が生まれるという手順になっています。作品としてはそれほど面白くないので、せめて構成に興味を示してもらえるとありがたいです。

### 【解説】

配置は同じなのに、一方は余分な一手が与えられているという不思議なツイン（組局）。普通に考えると余分な一手がある方が、余詰だらけになりそうです。なぜどちらも完全作として成立するのでしょうか？

受方持駒制限がその成立の一端を担っていることは言うまでもありません。受方の着手が限られているため、せっかく一手が与えられても、作意以外の着手は副作用で詰まなくなっているのです。

もう一つの理由は「半邪魔駒」とでも呼びたい配置にあります。

a)では 13 飛がなければ「34 角成 15 玉 25 馬」で詰みます。でも 13 飛があっても「15 飛成 同玉 25 角成」で詰みます。13 飛は「なければ詰むけど、あっても詰む」という中途半端な邪魔駒、いわば「半邪魔駒」というわけです。

この種の配置は（特に意味付けの纯粹性を追求する作家にとっては）悩みの種になることが多いのですが、本局ではそれを有効利用しています。「あっても詰む」方の手順で一つ、それに一手を付け加えて邪魔駒消去を行った「なければ詰む」の手順でもう一つ。これで同じ図で手数違うツインを形成しています。

b)の図は飛と角の役割を入れ替えたもの。a)とは桂の位置の違いだけで役割交替を実現したのは巧いですね。役割を変えて同じ主題を表現することで、主題を強調する効果があります。音楽で言えば、繰り返し趣向はリズムで、ツインはハーモニーに相当するでしょうか。

作者のコメントにある作品について筆者は知らないのですが、配置は同じで手数や手番が違う図がどちらも完全作として成立する作品は詰将棋の世界ではあまり発表されていないと思います。筆者は「果報は寝て待て」(WFP17号)という催しで、同じ図で手番の異なる作品を募集したことがあるのですが、これはあくまで単発の企画でした。もしかしたら、この作品がきっかけで、手数や手番に関する表現に注目が集まるようになるかもしれませんね。

### 【短評】

#### 真Tさん

3手で出来ることをうまく4手に分割し、最終形に持っていく。不思議な感覚です。

#### 変寝夢さん

- a)a2の初手は33玉だと思ったのですが
- b)個人的にはb1は伝統ルールが成立しない様に作りたい

#### たくぼんさん

- a)対比を楽しむツイン。  
3手では初手飛成ですので4手受先では初手でその飛を取るとするのは実戦的にも思えますね。
- b)こちらもaと同様の構成なんですね。  
a,b合わせてツインのツインというのかな。

#### 占魚亭さん

プロブレムの Help そのもの。  
面白いと思います。

#### はなさかしろうさん

飛角を細かく動かしました。

#### 青木裕一さん

少ない駒数で狙いを表現出来ていて上手い。

#### 一乗谷酔象さん

ツイン×ツイン。面白い試み。

### 【総評等】

#### 変寝夢さん

今月は4以外の全解者が多くなりそうですね。

#### たくぼんさん

短編ばかりでしたが、なかなか解けない作品もあり、楽しめました。

☆4月も中旬を過ぎ、ようやく花粉の飛散も終わりが見え始めました。この原稿の大部分は花粉飛散最盛期に執筆しているので、何か大ポカをやらかしているかもしれません。その時は遠慮なくご指摘をお願いします。

以上

## 推理将棋第138回出題

担当 Pontamon

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137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2021年5月10日までに TETSU まで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第138回解答」をお願いします。解答者全員の中から抽選で1名に賞品リストからどれでも一つご希望のものをプレゼント! 1題でも解けたらぜひご解答ください。

\*\*\*\*\*

4月の新年度に相応しい新作3つを選題しました。と言っても手筋や詰み形は既存のものでしたので気楽に取り組んでください。

\*\*\*\*\*

### ■本出題

138-1 初級 Pontamon 作

香の隣 9手

香とトドメの駒が横並びになる詰み形を考えてみましょう。

138-2 中級 NAO 作

高飛車くん(その3) 10手

2回連続で高飛車くんは先手でした。今回はどちらでしょうか?

138-3 上級 けいたん 作

4段目に3枚 11手

落ち着いて考えれば理詰め解図方針をかなり絞り込めるはずです。

\*\*\*\*\*

138-1 初級 Pontamon 作

香の隣 9手

「9手で詰めた将棋で駒成は無かったらしいね」

「うん、香を打つ手があって、その香の隣のマスへの手がトドメだったよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・トドメは打たれた香の隣のマスへの着手
- ・駒成なし

\*\*\*\*\*

138-2 中級 NAO 作  
高飛車くん(その3) 10手

「7段目への金の手より後に5段目への飛車の手を指してやったぜ」

「お得意の高飛車戦法かい。同の付く手があったて10手で詰んだね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・7段目への金の手より後に5段目への飛の手を指した
- ・同の付く手を指した

\*\*\*\*\*

138-3 上級 けいたん 作  
4段目に3枚 11手

「11手で詰みか。先手は3連続で不成を指したな」

「終局時、4段目に先手の駒が3枚あったね」

「端に駒を打つ手があったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・11手で詰み
- ・先手は3連続で不成を指した
- ・終局時、4段目に先手の駒が3枚あった
- ・端に駒を打つ着手あり

推理将棋第136回出題解説

担当 Pontamon

余詰みを出すこともなく、無事に136回が終わりました。今回は17名の方から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

\*\*\*\*\*

136-1 初級 けいたん 作  
初手と7手目は金 8手

「8手で詰みか」  
「初手と7手目は金の着手だったね」  
「金は1枚しか動いていないな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手と7手目は金の着手
- ・ 金は1枚しか動いていない

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

先手着手の半数がひとつの金の着手。2段移動？2筋移動？元の場所へ戻る？

作者ヒント

玉は動いたのかな (けいたん)

締め切り前ヒント

先手着手は金、玉、玉、金の順の4手。つまり2枚の駒が動いただけです。

\*\*\*\*\*

推理将棋136-1 解答

▲58 金右、△84 歩、▲68 玉、△85 歩、▲78 玉、△86 歩、▲68 金寄、△87 歩成 まで8手

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手と7手目は金の着手 (初手▲58 金右、7手目▲68 金寄)
- ・ 金は1枚しか動いていない (初手▲58 金右、7手目▲68 金寄)

詰上り図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

過去作品の研究で、初手が金や玉の条件の多くは歩を突く手との手順前後を回避したり、初手と3手目の8段目着手の手順を限定するために使われていることにお気づきでしょう。後手はこの初手の金をターゲットに角を動かして金を取り、その金を最終手で打って詰める手順が思い浮かぶでしょう。参考1図はこの方針で8手で詰めた図になります。初手と7手目が金の着手という条件になってはいますが、初手と7手目の2回だけという条件ではないので金の着手が3回あっても条件はクリアしています。しかし、動いた金は1枚だけだという条件があったので、この手順では7手目の金は初手で動かした金とは違う金なので失敗でした。

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

参考1図：▲78 金、△34 歩、▲48 玉、△77 角成、▲68 金、△同馬、▲38 金、△58 金 まで8手

1枚の金しか動かなくて、2回目が7手目ということは、その金を取って打つという手順はできません。そこで今度はトドメの駒として銀の入手を試みたのが参考2図の手順になります。初手の▲58金左と3手目の▲48玉の手順前後は「初手は金」の条件で回避できていて、7手目には玉の退路を塞ぐための協力手の▲59金引で59地点を埋めましたが、後手は先手の協力手なしの自力で銀を入手する必要があるため手数オーバーの10手になってしまいました。

銀入手の協力手として▲78銀を指して、玉の退路を塞ぐ▲38飛が不要になる手順、▲58金左、△34歩、▲48玉、△77角成、▲78銀、△同馬、▲59金引、△69馬、▲46歩、△47銀がありますがこちらも手数オーバーの10手なので失敗です。

参考2図

後手の持駒：角歩

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

持駒なし

参考2図：▲58金左、△34歩、▲48玉、△77角不成、▲56歩、△88角不成、▲59金引、△79角不成、▲38飛、△57銀まで10手

「初手は金」の条件があるため、後手が使える先手の駒を入手できるのはどうしても6手目になり、最終手の8手目には取ったばかりの駒を打って詰ますことが難しいようです。△14歩、△13角、△68角不成で銀を取って△57銀までの手順なら6手目に取った駒を打って詰みにできますが、初手と7手目の金着手は▲48金、▲49金にする必要があるため手数が足り

ません。

万事休すな感じがしますが、角を使わなくてもたったの4手で詰ます例の手順がありました。つまり、飛先の歩を突いて行って△87歩成で詰ます手順です。

詰み上がりの玉位置は78ですので、玉移動は▲68玉、▲78玉の2手です。7手詰だと玉の退路の42を塞ぐのは1手で実現できる△42飛しかありませんでしたが、8手詰だと先手には2手残っているため、1枚の金（右金）を58、68と2回動かして68地点を埋めることができます。

初手から、▲58金右、△84歩、▲68玉、△85歩、▲78玉、△86歩で次の△87歩成で詰ますには玉の退路の68地点を埋めるために初手で58へ上がった金を68へ寄せれば△87歩成で詰みになります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「先手の金の手2回ならこれ、というお馴染みの手順。」

■飛なら1手のところを金なら2手必要な退路封鎖の協力手。

はなさかしろうさん「どうも角から読んでしまいがちですが、時々出てくる歩ずんずんの筋でした。」

■8手だと、やはり主役は角ですから。

ジェシーさん「後手角をいろいろ動かしてもうまくいかず、「まさか、例の7手+1手だったりして」と考えたら、終わっていました。」

■▲48金、△34歩、▲68金、△77角不成、▲49玉、△68角成、▲38金、△58金だと初手と7手目の金は同じ金だけど、他の金も動いているので失敗。もう少しで上手く行きそうだけど。

ほっとさん「忘れた頃に出題される、「23歩成迄7手」のバリエーション。」

■「出たばかりだからあの手順ではないだろう」と裏をかけるかな？

RINTARO さん「1 秒で解けました。」

■ですよ。いつも警戒手筋として頭にあれば秒殺も可能。

小山邦明さん「7 手詰の基本手筋の後手版ですね。」

■金移動なら後手版完成ですが、初手の金が隠れた好条件。3 手目だと 58 経由と 59 経由が可能。

飯山修さん「遠回りして結局この詰み上がりに到達。」

■担当の余詰検証では欠かすことができない手順ですが、通常の解図だとこの手順と両王手は最後の検討になりがち。

ベベ&ペペさん「なるほど、うまい手順ですね。納得できました。」

■手数が少ない作品はうまい手順で成り立っているものが多いようです。短手数なのに無駄手が入っていると解き難くなる場合も。

諏訪冬葉さん「同一手順の問題をどこかで見た気がするが思い出せない」

■同一の詰上りはいくつもあるようですが、同一手順は担当の記録に見当たりませんでした。

占魚亭さん「この手順&詰み形だったのか！(笑)」

■解けた時に力が抜けてしまう。肩透かしを喰った感じがします。

山下誠さん「この詰み形は忘れた頃に出題されますね。」

■担当は自作品の手順も数か月で忘れてしましますが、この手筋なら半年は空けたほうがいいかな。「そろそろ出る頃」という推測を掻いぐって、早めに出すのがいいか 1 年半くらい後

がいいのか...

ミニベロさん「忘れた頃にやってくるこの詰み形。私も何度か選題しました。」

■次の出題はいつになることやら。まずは作品が無いと選題することができません。

原岡望さん「例の手順」

■玉の 2 手のヒントで気付きましたか？例の手順が思い浮かばないようにしたつもりだったけど。

神在月生さん「尽きぬのは 浜の真砂と 条件か」

■条件が違えば別作品。

緑衾さん「2 3 歩成までの変形でした。私もつくったことがあります。」

■7 手/初手 26 歩とか 7 手目の歩の手で詰みなどの 1 条件は初心者以外には通じなくても、目先が変わった条件だと気づき難くなります。

\*\*\*\*\*

正解：16 名

NAO さん はなさかしろうさん ジェシーさん ほっとさん RINTARO さん 小山邦明さん 飯山修さん ベベ&ペペさん 諏訪冬葉さん 占魚亭さん 山下誠さん ミニベロさん 原岡望さん テイエムガンバさん 神在月生さん 緑衾さん

\*\*\*\*\*

1 3 6-2 中級 NAO 作  
高飛車くん(その 2) 9 手

「見たかい。俺の 5 段飛車」  
「相変わらず高飛車な奴だな。たったの 9 手で詰みか。5 段目の飛車より後の 41 金が勝負を分けたね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 5 段目の飛の手より後に 41 金と指した

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

前回の高飛車くんは先手でした。さて、今回はどちらが高飛車くんでしょう？

作者ヒント

高飛車くんの勝ち (NAO)

締め切り前ヒント

▲45 飛の支えの▲41 金ではなく高飛車の手は▲55 飛です。41 金は後手の手。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 3 6 - 2 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△42 飛、▲33 角不成、△52 玉、▲42 角不成、△51 金左、▲55 飛、△41 金、▲53 飛成 まで 9 手

(条件)

- ・ 9 手で詰んだ
- ・ 5 段目の飛の手より後に 41 金と指した (7 手目▲55 飛、8 手目△41 金)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩2

「5 段目の飛の手の後に 41 金の手」となると、▲45 飛を支えにして▲41 金で詰ます形が思い浮かびます。そのためには初期配置の 43 の後手歩が邪魔になるので、▲76 歩、△44 歩、▲同角で排除してから金と飛を入手し、▲45 飛から▲41 金を打ってみたのが参考 1 図です。△62 銀と△61 角の手が間に合っていないので詰んでいませんし、▲41 金までで既に 13 手も掛かってしまっていて失敗です。

参考 1 図：▲76 歩、△44 歩、▲同角、△42 飛、▲33 角成、△32 金、▲同馬、△52 金、▲42 馬、△同銀、▲45 飛、△31 銀、▲41 金 まで 13 手

参考 1 図

後手の持駒：角

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

持駒 歩2

飛と金を取って、これらの 2 枚の駒を打って 9 手で詰むはずもありませんでした。となると 5 段目の飛の手を後手に指してもらいましょう。と言っても参考 1 図の序からだ、7 手目に 32 で金を取って 8 手目△45 飛だとその飛が利いているので▲41 金で詰ますことはできないので、5 段目の飛の手は△35 飛と指してもらいます。定番の▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成の後に 33 の角を△同飛で取られてしまっは続かないので、△42 金、▲同角不成で金を入手してから▲31 角成の馬を支えにしますが、図のように 9 手目が王手になるように▲42 金としても 52 地点が空いているので詰みにはなりませんでした。

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩

参考 2 図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△42 金、▲同角不成、△52 玉、▲31 角成、△35 飛、▲42 金 まで 9 手

後手に5段目の飛の手を指して貰うのは失敗しましたが、参考2図の手順の途中で52の玉の腹の42に角が居る局面がありました。その時の持ち駒は金でしたが、42で金を取らずに飛を取ってれば、▲55飛からの▲53飛成での詰み形が見えます。問題は41金の手を後手に指してもらう必要がありますが、初期配置で既に41には金があり、目指す詰み形では41の金が必須なので金を動かしたくはありません。とりあえず、▲53飛成までの詰み形にするために初手から駒を動かしてみましょ。初手から▲76歩、△42飛、▲33角不成、△52玉、▲42角不成の5手目までは確定で、その後、先手は▲55飛からの▲53飛成ですが後手は詰み形ができているので2手の余裕があることが分かります。そこで、6手目から△51金左、▲55飛としてから41へ金を戻す△41金が8手目、そして▲53飛成で詰みとなります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「53飛成で詰む易問。初級用のつもりでしたので中級としてはサービス問題です。続編をお楽しみに。」

■続編を予習されてしまいそう。

はなさかしろうさん「5段目の飛と41金。どちらが指したか…が問題でした。」

■玉に近い場所からすると▲41金がトドメの可能性も要検討。

ジェシーさん「これは132-4でさんざん彷徨った筋なので、すぐ分かりました。」

■シリーズ作品の弱点。前作品の解図の際に研究済みの場合もありますね。

ほっとさん「先手が5段目に飛打、という点では第1作とほぼ同じで、シリーズものとしてはやや弱い気がする。」

■高飛車側の勝ちも同じでしたね。

RINTAROさん「後手の35飛はうまくいかな

いと分かり、42飛を取る順に変更したところ、あっさり解けました。」

■41金の条件は気にならなかったのですね。

小山邦明さん「後手の51金左と41金の手損の手によって、53に銀ではなく飛成でこの詰み形が実現できたのが面白い。」

■▲42角不成で飛を取ってからの▲31角成と▲53銀では飛を打つ手が無くなるし△51金左のままでいる必要があつて失敗。

飯山修さん「高飛車の語源は浮飛車のようですが実際に自陣の飛車で9手は無理みたいですね」

■金の条件がある作品を選題したため、高飛車シリーズではその2も同じ味付け(先手が42の飛を取って5段目へ打つ)でした。

べべ&ペペさん「ヒントを見て、わかりました。55飛が好手です。」

■作者コメントによると初級を想定していたとのことなので、55飛のヒントは出し過ぎだったかな。

諏訪冬葉さん「44角パックマンから△45飛▲41金と予想したらまさかの前回と同じパターン」

■すみません、味変が必要でした。シリーズなので予習されてしまいそう…。

中村丈志さん「締め切り前ヒントのおかげで解けました。」

■ヒントを活用して、目指せ全問解答！締め切り前ヒントからだど日数が足りないかな？

占魚亭さん「金がスイッチバックしていたとは！」

■推理将棋の解図に慣れていれば1手の無駄手は気付き易いでしょうが、2手掛けてのスイッチバックはあまり無いかな。

山下誠さん「後手金の往復運動とは思ってもみ

ませんでした。」

■ 41 金の条件を見ただけで、金の往復に気付くのは至難の業。初級の出題のことばの中に「元の場所へ戻る？」を入れてありましたが、中級のヒントだとは思いませんよね。

ミニベロさん「後手の余った2手で、まさかの金の戻り。好きですね、こういうの。」

■ 20-3の作品で△52玉、△51玉の手順がありましたね。

原岡望さん「飛車の取り方」

■ 前作と同じ飛車の取り方でした。

神在月生さん「頼りなし 右往左往し 元の位置」

■ 41へ戻らずに42の角を取るべ局面での41金は詰みのために必須な協力手。なら、動かずに居座っていてくれよ。

緑衾さん「41金を見て？となりましたが行って戻るだけなんですね。」

■ 41金の条件を見ると頭上に疑問符が出てきそう。41へ戻れるように△42金を指すと42で飛を取れなくなるし。

\*\*\*\*\*

正解：17名

NAOさん はなさかしろうさん ジェシーさん ほっとさん RINTAROさん 小山邦明さん 飯山修さん ベベ&ペペさん 諏訪冬葉さん 中村丈志さん 占魚亭さん 山下誠さん ミニベロさん 原岡望さん テイエムガンバさん 神在月生さん 緑衾さん

\*\*\*\*\*

136-3 上級 Pontamon 作  
誰が何処へ 11手

「あっちの将棋は11手で詰んだってね」  
「うん、棋譜をチラッと見たけど"金打"の手があったよ」

「何処へ金を打ってた？」

「よく見なかったけど8筋だったみたい」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 棋譜に8筋への"金打"があった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

11手だと8筋への"金打"はどちらも可能。9手目に先手の"金打"も可能です。

作者ヒント

玉は動いたのかな (Pontamon)

締め切り前ヒント

後手は、金の手で72地点の金を取って82へ打つために先に飛を動かします。

\*\*\*\*\*

推理将棋 136-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角成、△32金、▲同馬、△62飛、▲72金、△同金、▲52角、△82金打、▲41馬 まで11手

(条件)

- ・ 11手で詰み
- ・ 棋譜に8筋への"金打"があった (10手目△82金打)

詰上り図

後手の持駒：なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	鷲		王	馬	鷲	科	皇	
二		玉	玉	角						
三	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩		
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 なし

棋譜で「金打」となるには着手地点へ移動できる別の金が盤上に居る必要があります。参考1図の順では、先手が後手の金2枚を取って、2枚の金を打ち、最終手で8筋の金打をした手順になりますが、後手の協力手の△62銀が間に合っていないので詰んでいません。▲83金打までの手順 ▲76歩、△62玉、▲33角不成、△42

金、▲同角不成、△51 金、▲同角成、△72 玉、▲74 金、△84 歩、▲83 金打 だと△92 飛が出来ていないので、これも詰んでいません。

参考 1 図：▲76 歩、△32 飛、▲33 角不成、△42 金、▲同角不成、△62 玉、▲92 金、△51 金、▲同角成、△72 玉、▲82 金打 まで 11 手

参考 1 図

後手の持駒：なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	爵		馬		爵	科	皇	
二	金	金	王				飛	皇		
三	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	
四										
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 歩

先手が後手の金を取れるのは最速で 5 手目なので、2 枚の金を取って 2 枚の金を打つだけで 11 手になってしまいます。そこで今度は先手は 1 枚の金だけを取って自陣への「金打」で条件をクリアする手順を考えてみます。それが参考 2 図になります。折角取った金ですが▲88 金打の無駄手で持ち駒を使ってしまうので、馬での単騎詰めを目指しましたが、54 地点と 62 地点が埋まっていないので詰んでいません。62 地点は△62 銀の協力手、54 地点は▲55 金などで抑えることができますが、「8 筋の金打」の条件クリアのために▲78 金と▲88 金打の 2 手を指して金を使ってしまっているのが▲55 金ができず失敗です。▲55 金の代わりに▲56 歩、▲55 歩で 54 地点を抑え、後手は△42 金で金を捨てる手の代わりに△62 銀を指すことができ、馬単騎詰めの完成なのですが「8 筋の金打」の条件があるのでこの順は無理でした。

参考 2 図：▲76 歩、△64 歩、▲33 角不成、△42 金、▲同角成、△62 玉、▲78 金、△63 玉、▲88 金打、△72 金、▲41 馬 まで 11 手

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

どうやら、「8 筋への金打」の手は先手では無さそうです。後手が「8 筋への金打」をするために先手陣の金を入手するのは難しそうなので、先手が取った後手の金を打って、後手に取らせて 8 筋への金打ちをさせる手順になりそうです。「金打」の棋譜になるためには後手の△72 金の着手が必須になります。また、盤上の 1 枚の金が 72 地点なら、8 筋で「金打」になる地点は 82 か 83 のどちらかです。82 なら飛を動かしておく必要があります、83 なら△84 歩と突いておく必要があります。

一方、先手は最速で金を取れる 5 手目に金を取って、7 手目に持ち駒の金を打つ必要があります。5 手目に金を取るには後手は左金を 32 か 42 へ移動して差し出すか、玉移動後に△51 金左とする手が必要になります。

ここで後手に必要な手を整理してみます。

- ①左金を 32 か 42 へ移動する手
- ②飛の移動か△84 歩
- ③先手の金を取る手
- ④72 金
- ⑤8 筋への金打

この 5 手で後手の指し手を使い切ってしまうようなので、先手へ金を差し出す①の手の代わりに、△52 玉、△51 金左の 2 手だと手数オーバーになりそうです。

しかし、③と④は 7 手目に▲72 金と打てば金を取る手と 72 金を兼用することができ、後手に 1 手の余裕ができます。

先手は取った金を後手へ渡してしまうので、5手目に51地点で金を取った生の角1枚では詰みがありません。詰ますにはもう1枚何か駒を補充する必要があるので、後手が動かした飛を取るか、2手目△34歩としてもらい3手目で22の角を取るかになりそうです。

初手から▲76歩、△34歩、▲22角成だと5手目に金を取るためには4手目の△32金を▲同馬、△何か、▲72金、△同金、▲何か、△82金打、▲最終手になるはずです。先手の9手目は持ち駒になった角を打つ手のはずで、32に居る馬とで詰めることとなります。後手玉は居玉のまま、金が動いた後の61地点が空いていて、41地点も同様に空いていますがここは32の馬が利いています。42にも駒はありませんが、32の馬が利いています。52と62も空いていますが、9手目に▲52角と指せば、残るのは62地点です。52の角を支えるとともに王手する最終手は▲41馬になります。残る62地点は確定していない6手目で△62飛で埋めると詰みになります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「希少な11手1条件作品。82金打とは凄い(変な?)悪手だが、5手目で取った金を8手目に金で取らせる組立が巧い。」

■▲52角と▲41馬での詰みなら9手で、後手の必要手は△34歩と62を埋める手の2手。9手でも後手には余裕手が2手あるので詰み手順は多数。2手増やすと更に手順が増えそうだけど、2手増やすことによってようやく指すことができた変な手の△82金打でした。

はなさかしろうさん「好条件。金打の第一感は88でしたが…この攻方角馬の詰み形は初級の紛れと思っていたのですが、上級だったんですね。」

■「先入観を利用したミスディレクションには引掛からないぞ」と疑っての▲88金打の検討ですね。

ジェシーさん「これだけで全部限定できると

は！すべてを可能にする6二飛が絶妙の一着ですね。」

■後手の余裕手2手をどのように消化するのかということに連動している隠れた好手。

ほっとさん「たったこれだけで限定できているとは。佳作。」

■詰み上がりの形で評価すると、9手でできる形なのに2手増えているとなる。

RINTAROさん「後手の82金打を考えたら、すぐ解けました。」

■8筋への「金打」の条件クリアの筋書きは分かっているけど、攻め筋を解決する必要があったはず。

小山邦明さん「後手が8筋の金打ちをする方が効率的な事は、検討している内にわかったのですが後手の飛の移動処理に悩まされました。」

■攻めに使えるように飛を差し出す手順とかを考えられたのでしょうかね。

飯山修さん「84歩を突いて83金打が実現する為後手の着手なんて頭がいかない。直前ヒントが「金打の為飛車を動かす」くらいだったら多分お手上げだったかも」

■「金打の為飛車を動かす」だと、▲92金からの▲82金打でドツボに。

べべ&ぺぺさん「解けてしまえば容易ですが、角を取るのが盲点でした。」

■攻め駒補充を考えると3手目で角を取る手は見えそうなのですが、強豪解答者にも盲点だったようです。

諏訪冬葉さん「3手目は▲33角とばかり思っていたので△34歩に気づきませんでした」

■後手が金を取る手と72へ金が上がる手を共有すると、1手余裕ができて△34歩を突けます。

占魚亭さん「52角が入ることが予想できたので、打った局面から組み立てて解きました。」

■角を取った場合、筋違いの2枚角の筋もありますが、▲52角の方が有力でしたか。

山下誠さん「これでは、後手は2手パスが可能ですね。正解は分かりません。」

■はい、△72金が無いと8筋の金打はできないので2手パスです。攻め筋の方が見えなかったのでしょうか。

ミニベロさん「1条件のいい問題ですが解けません。ヒント見てもまだ解けない。やけくそで角を取ったらやっと見えました。難問なのか、解図力が落ちたのか。」

■攻め筋のヒントが皆無でした。角を取らない手順だと、5手目で金を取り、7手目に▲72金で捨てて、9手目に銀を取って、最終手の銀打ちで詰みという筋書きはできて玉の退路が埋まりません。

原岡望さん「密集形が敗因か？」

■5～8筋の2段目全てが埋まっていて、玉周りの空きは2箇所だけなので攻めやすい？

緑衾さん「これで限定されているのが不思議です。」

■「成」や「不成」に比べ、「打」「直」「寄」などの手は少なく、これらに「同」や「右」とかが付くと更に稀な指し手になり、手順が限定されるケースが出て来ます。「右寄」なんてのは一体何手でできるのだろう。15手では可能だけど手数を短縮できれば作品化できるかな。

\*\*\*\*\*

正解：14名

NAOさん はなさかしろうさん ジェシーさん  
ほっとさん RINTAROさん 小山邦明さん  
飯山修さん ベベ&ペペさん 諏訪冬葉さん  
占魚亭さん ミニベロさん 原岡望さん  
テイエムガンバさん 緑衾さん

\*\*\*\*\*

総評

NAOさん「今回ぐらいの易しい出題を隔月でするのはいかがでしょうか。」

■余詰を出さないようにしようとして、腕が少し縮こまりました。

ジェシーさん「今月のテーマは「無駄手の美学」でしょうか。」

■金条件の特集だったのですが、結果的には「無駄手の美学」が言い得て妙。

RINTAROさん「今回は易しいながらも、ちょっとした考えどころがあり、楽しめました。」

■上級をあっさり解かれたようですので少し物足りなかったのではないかと思います。

ベベ&ペペさん「全問、解けました。とても嬉しいです。」

■全問正解、おめでとうございます。この調子で行きましょう。

占魚亭さん「久々の全問解答。復調の兆しだといいのだけど……。」

■春と共に復調の兆しで心が躍れば良いですね。

ミニベロさん「上級には苦戦しました。皆さん簡単に解けたのかな？」

■今回は易しかったとのコメントがあったり、解けなかった方も居てバラけました。作品との相性があるのでしょうか。

原岡望さん「今月もヒントのお世話になりました。」

■条件をクリアするヒントばかりで攻め筋のヒントは無かったので、ヒントのおかげでなく実力でしょう。

\*\*\*\*\*

推理将棋第136回出題全解答者：17名

NAOさん はなさかしろうさん ジェシーさん  
ほっとさん RINTAROさん 小山邦明さん  
飯山修さん ベベ&ペペさん 諏訪冬葉さん  
中村丈志さん 占魚亭さん 山下誠さん  
ミニベロさん 原岡望さん テイエムガンバさん  
神在月生さん 緑衾さん

\*\*\*\*\*

今回の問題たちは受先の双裸玉の協力自玉詰です。持駒にGが1枚だけですが、楽しめるものになっていると思います。

<余談その1>

今年の福岡での詰将棋全国大会にはもちろん参加予定です。長崎出身とはいえ久々の九州上陸であるのと定年退職記念？で、ついでに阿蘇とか高千穂とかめぐろうかと計画しているところです。

<余談その2>

算数オリンピック第30回記念イベントで図書カード2枚目をゲットしました。パーティを使えばきれいに解ける問題だったのですが、具体的な解の存在まで示したところが評価されたようです。

<余談その3>

算数オリンピック用の問題の作問オファーがありました。期限がかなり厳しかったので若干やっつけ気味ですが応募しました。採用されたら何かしらもらえるようなので楽しみにしています。

<ルール説明>

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【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。

※各題Gの総駒数は4の設定です。

<問題>

【10-1】

協力自玉詰 5手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1
王									王

持駒 G

【10-2】

協力自玉詰 7手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王	
							王		

持駒 G

【10-3】

協力自玉詰 7手

	9	8	7	6	5	4	3	2	1
								王	
							王		

持駒 G

## Fairy TopIX2020投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで発表されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2020は2020年にウェブサイトで発表された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

### 【投票宛先】

WFP事務局(たくぼん)宛にメールにてお願いします。 [takuji@dokidoki.ne.jp](mailto:takuji@dokidoki.ne.jp)

### 【スケジュール】

投票開始：2021年4月5日  
投票締切：2021年5月10日  
結果発表：WFP令和3年5月号(155号)

### 【対象】

2020年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

### 【部門区分】

#### 【フェアリー詰将棋】

短編部門：～15手  
中編部門：16～49手  
長編部門：50手～  
推理将棋・プルフゲーム 手数区分なし

以上4部門となります。

### 【投票の仕方】

お気に入り投票として実施しますので何作投票していただいても構いませんが、お気に入り上位3作には1位～3位までの明記下さい。投票の際には集計間違いを防ぐため下記の項目を記載いただけると助かります。

・ 部門名

- ・ WFP何月号(または何号)
- ・ 作品展名(またはコーナー名)
- ・ (あれば)作品番号
- ・ 作者名&ルール名&手数
- ・ 投票作品へのコメント(部門別及び全体通してのコメントも出来ればお願いします)

\*なお対象作品一覧には通し番号を打ってますのでなるべくこちらの記載番号でお願いします(推奨)

。

### 【投票集計方法】

投票順位に応じて作品毎に下記ポイントを加算し、各部門での合計ポイント順に授賞します。

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

各部門得票数上位3作までが授賞となります。作者に授賞コメントをお願いすることになりますのでご協力よろしくお願いします。

お気に入り投票ですので、全部の作品を見てなくても構いません。お気に入りの作品をお好きなだけ書いて投票いただければ結構です。1票でも得票がある作品はすべて5月号に掲載いたします。今年もたくさんの投票をよろしく願います。

※なお投票数がなかなか伸びない場合には、昨年投票者の方々にお問い合わせメールをする場合がありますのでよろしくお願いします。

4/20現在  
投票数・・・2(真Tさん、変寝夢さん)

## 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。

### 2020年5月10日(月)

#### 推理将棋第 138 回出題

推理将棋 3 題

### 2021年4月30日(土)

#### カピタン展示室 No.33

フェアリー作品 1 題

### 2021年5月15日(土)

#### 第 130 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 題

#### Fairy of the Forest #66

協力詰 題

#### 第 11 回神無太郎の氾濫

フェアリー作品 3 題

### 2021年6月15日(火)

#### 第 129 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 1 題

## 作品募集一覧

### 「(ライトな)フェアリー短編コンクール」作品募集

7月上旬に「(ライトな)フェアリー短編コンクール」を私のブログ「占魚亭残日録」で開催します(『WFP』にも出題稿と結果稿を投稿予定)。条件は下記の通りです。

・フェアリー作品 (フェアリーの解釈は投稿者に任せます)

※要は「フェアリー詰将棋以外も受け付ける」ということです。

・手数は 10 手まで

・フェアリー駒 (透明駒、Grasshopper、Imitator など)・変則盤・複合ルール (例: 安南キルケ、Andernach-Isardama といったもの)

は不可

- ・石・穴の使用は可
- ・非標準駒数は可

投稿締切は 6 月 30 日 (水)。

投稿数は 1 人 1 作とさせていただきます (募集期間内であれば差し替えは可能)。

自作解説を明記のうえ、下記のどちらかの方法で占魚亭までお願いします。

①メール: sengyotei■gmail.com (■を@に変えてください)

②Twitter の DM

なお、投稿作の検討はこちらではしません。投稿、お待ちしております。

### 【あとがき】

3月下旬より、愛媛県、新居浜市よりコロナ警戒レベルを感染対策期として、人と人との接触を減らす不要不急の外出の自粛を呼びかけられておりましたが4月に入り新居浜市でも感染者が60名を越す事態となり、市内の公共施設、体育館も使用禁止となりました。バドミントンの練習も1ヶ月出来ないこととなりました。

というわけで、これからは時間に余裕が出来そうですから詰将棋、フェアリーに割く時間も増えそうです。

とはいえやはり、早く普通の生活に戻りたいというのが本音です。あとどれくらいの辛抱なんでしょうか？

たくぼん

2021 年 第 154 号

### Web Fairy Paradise

非売品

令和三年四月号

令和三年四月廿日発行

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