



Web Fairy Paradise

第167号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 141 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 142 回 WFP 作品展
- ・ 骨のある Imitator 7 手(占魚亭)
- ・ 第5回フェアリー入門(連続協力詰)
- ・ 推理将棋第 150 回出題
- ・ Fairy of the Forest #70(解答期間延長)

結果発表

- ・ 第 140 回 WFP 作品展
- ・ 骨のある Imitator 7 手(占魚亭)
- ・ 第3回フェアリー入門(打歩協力詰)
- ・ 推理将棋第 148 回出題
- ・ 第 17 回神無太郎の氾濫 解答編

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第6回)(占魚亭)
- ・ 強欲協力詰超入門
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#2(駒井めい)
- ・ 詰将棋フェスティバル(駒井めい)
- ・ FairyTopIX2021 お気に入り投票結果
- ・ 今月の手筋(居成・居不成)





ショートショート

夜、布団に入り眠たくなるまで読書をするというのが日課です。昔は寝る前に詰パラを見ながら詰将棋を解いていましたが、頭をフル回転する為か逆に目が冴えてしまいなかなか寝付けなくなったので、ここ何年かは読書なのです。私の読書は丹念に読むと言うよりは流し読みに近い読み方で頭をあまり使わず、しばらくすると瞼が自然に閉じてきます。そうしたらスタンドを消して眠るというわけです。長編の作品ですと、毎日ちよつとずつしか進まないため1冊読むのに時間がかかってしまうので、章が細かく分けられている作品とか短編集などがちょうどいいのです。

最近、家に届いた情報誌に私の住む新居浜市にショートショート作家が居ることを知りました。藤原チコさんという方で電子書籍での発表を何作かされているようで、この度出版社から初のショートショート集「節目の一杯」が出版されました。購入は新居浜市内の本屋かアマゾンでのみの販売でしたので市内の本屋を回って見ましたが見当たらず、アマゾンで購入し読んでみました。子供をお持ちの主婦作家とのことで日常の中で目に止まったテーマで書かれておりほんわか雰囲気作風の作風で寝る前2日程で読み終わりました。

WFPもスペースはたくさんありますので、どなたか詰将棋テーマのショートショート書いてくれないか？

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でも研究物でも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167号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん : takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々のHPアドレス
*ご協力感謝します

妖精都市

<http://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>

第141回WFP作品展(再掲)及び 第142回WFP作品展 担当：神無七郎

弱解決と詰将棋

京都将棋
持駒 なし

5	4	3	2	1	
香	香	王	香	王	一
					二
					三
					四
と	銀	玉	金	歩	五

持駒 なし

京都将棋は初手「14歩=飛」で先手必勝！

【京都将棋】

盤面は縦横5マス。自陣・敵陣はない。
駒は次の5種類を先後各1枚ずつ持っている。
動きは将棋のものと同じ。

- ・玉：表裏とも玉
- ・香と（きょうと）：表が香、裏がと
- ・銀角（ぎんかく）：表が銀、裏が角
- ・金桂（きんけい）：表が金、裏が桂
- ・飛歩（ひふ）：表が飛、裏が歩

駒は成らず、その代わりに1手動くごとにその駒を裏返す。すなわち駒は1手ごとに性能が変わる。将棋同様取った駒は打てるが、表裏どちらで打ってもよい。打歩詰、二歩は禁止されていない。行き所のない駒も禁止されていない。

昨年ของเกมプログラミングワークショップで「京都将棋」が解けたとの報告がありました。電気通信大学の塩田雅弘、伊藤毅志氏による「京都将棋の弱解決」(https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=213428&item_no=1&page_id=13&block_id=8)によれば、「初手14歩」で先手必勝だそうです。

盤面3×4の「どうぶつしょうぎ」は既に完全解析されているので、次に解かれるのは「5五将棋」だろうと筆者は予想していましたが、同じ盤サイズの「京都将棋」の方が一足先に解かれることになりました。

「京都将棋」はわりと歴史のあるルールで、フェアリーデータベースには「京都将棋」絡み

の作品が75件登録されています。WFP作品展でも第66回と第83回に計4作が発表されています。作例が数作しかない近年のルールと比べれば、知名度が高いルールと言えるでしょう。

論文の題名に「弱解決」とあるのは、これが完全解析ではないことを示しています。つまり、初手14歩で必勝だとは判明しましたが、他の初手については勝敗不明です。強化学習の手法で育成されたAIが「直感」によって良さそうな手を選び、それを「探索」で裏付けることでこの成果は得られました。従って、京都将棋について何でも知っている「京都将棋の神様」が生まれたわけではありません。「必勝法を知っている」と「何でも知っている」は違うのです。

「弱解決」を詰将棋に当てはめれば「変化が詰むことは保証できるが、余詰がないことや、作意が変別解でないことまでは保証できない」状態に相当します。

本来、詰将棋の作者は変化が詰むことだけでなく、作意が最適解であることと、余詰がないことを保証しなければなりません。「弱解決」ではなく「解決」が要求されるのです。しかし、実際に作品を投稿するとき「主な変化・紛れ」を投稿原稿に書くことはあっても、「すべての変化・紛れ」を書く人はいないでしょう。ある詰将棋の作者は「その詰将棋の神様」ではなく「その詰将棋の半神」くらいの存在です。

機械検討の助けを借りれば少なくとも弱解決（「変化」については万全）になりそうですが、必ずしもそうとは言えません。

ある図を検討ソフトに掛けて、そのソフトが答えを返さないとしましょう。それは、詰まない変化があるのか、そのソフトが解けないだけなのか、どちらでしょうか？

また、長時間の検討の末、検討ソフトが「詰みません」と答えたとしましょう。その情報だけでは、自分が何を見落として不詰になったのか分かりません。普通詰将棋ならまだしもフェアリーだと、見落としは日常茶飯事です。

こんな時、見落としの有無について検証できるツールがあれば便利だろうなあ…と思うことがあります。それは詰将棋用弱解決（証明木作成）支援ツール。攻方手番の局面ではすべての合法的な王手を生成し、受方手番の局面ではすべての合法的な応手を生成します。使用者は、攻方手番では1つの王手を選択し、受方手番ではす

すべての応手を選択することで樹形図（証明木）を作り、適切な王手を選び続ける限り、どんな応手をされても目標が達成されることを確認します。最悪系でも攻方と受方の立場が逆になる（攻方手番ではすべての王手を選択し、受方手番では一つの応手を選択する）だけで、要領は変わりません。

原理的には分岐棋譜が入力できるソフト（柿木将棋等）で同じ作業をすれば良いのですが、人間が合法手をリストアップすると、どうしても漏れを生じてしまいます。合法手生成の部分を自動化し、作者が「手の選択」に集中することで、作意が成立しているかどうかを確実にチェックできるようにするわけです。

このようなツールの作成は技術的に難しいわけではないので、使い勝手の良さが重要になると思います。未解決局面の存在を分かり易く表示することは必須ですし、入力補助機能も要るでしょう。例えば繰り返しや合駒を含む作品は、変化の記述で「〇〇と同様」と書く機会が多いですが、それを「部分木のコピー」などで済ませられるような、入力作業の省力化・自動補正の機能があれば便利です。時間があれば筆者も自分でそのようなツールを作りたいのですが、当面は着手できそうにありません。ごく限られた人にしか需要はないと思いますが、本誌読者の中から詰将棋用弱解決支援ツールの作成に取り組む方が出現することを期待します。

さて、今回は第 141 回の再掲載分と第 142 回の新規出題分です。

第 142 回の出題数は 12 題（複数解を求める作品もあるので実質 14 題）。投稿作品数が多かったため、登場回数少ない方を優先し、2 作を次回に繰越しました。どうかご了承ください。第 142 回のラインナップは控えめに言っても百鬼夜行ですが、今回は解答締切が通常より一ヶ月先なので、この期間を利用して、できるだけ多くの作品に挑戦してください。

〔第 141 回作品展各題への補足説明〕（再掲）

第 141 回の出題は全 10 題（ツインを含むため実質 11 題）。今回登場する作者は、はなさかしろう氏、神無太郎氏、占魚亭氏、たくぼん氏、springs 氏、上田吉一氏、変寝夢氏、るかなん氏の 8 名です。るかなん氏は本作品展初登場ですが、Imitator を使った作品でのデビューとは驚きですね。Imitator が得意な方も、そうでない

方もぜひ解図に挑戦してください。

141-1 及び **141-2** は、はなさかしろう氏の推理将棋です。詰上りの配置が指定されているので、通常の推理将棋とはかなり趣が異なると思います。一乗谷酔象氏作の推理将棋 **WFP137-3** 『都の煙とは驚いた』からインスパイアされた作品ですので、解図前にその作品を復習しておくのも良いでしょう。なお、今回から推理将棋のルール説明文を少し変更しています。最近の推理将棋は会話文で条件を与える形式だけでなく、条件を直接列挙する形式が増えているので、それに合わせて表現を変更しています。

141-3 及び **141-4** は、点鏡と Grasshopper (G) を組み合わせた神無太郎氏のシリーズ作品。例によって標準駒に G 4 枚が追加されており、受方持駒の G は全て使うとは限りません。このシリーズでは盤上の駒が増えるスタイルメイトが楽しめますが、今回はどんな駒が盤上に現れるのでしょうか？ 特に **141-4** の最終形には注目です。

141-5 は占魚亭氏の Imitator + 中立駒作品。持駒は金銀だけですが、Imitator を使えば壁駒で盤上の駒数を増やすことができます。玉以外の使用駒はすべて中立駒なので、中立駒を逃がす受けが生じないような詰型を選んでください。

141-6 は、たくぼん氏の取禁作品。このルールは駒数の変動がないので、攻方は最初にある駒だけで詰めるしかありません。受方も駒を取ってくれないので、邪魔駒の処分もできません。成禁の条件も付いているので、駒は所与の性能から変えられません。将棋の盤駒を利用した一種の入替パズルと思えば良いでしょう。少し難しいと思いますが、苦勞に見合う内容のある作品なので、ぜひ挑戦してください。

141-7 は springs 氏による、Siren (汝) 王を使ったシリーズ作品です。今回は汝王だけでなく盤上に飛と金という強力な助っ人がいるので、その活用を考えましょう。

141-8 は上田吉一氏の捨駒一筆書きシリーズ。今回の出題作の中では一番の癒し系作品だと思います。気持ちよく駒を捨てまくりましょう。

141-9 は変寝夢氏のレトロ協力白玉詰。26 手逆算して 2 手で協力白玉詰となる解を求めてください。「零」は現在位置に跳ぶ駒なので、どこに打っても「行き所のない駒」にはなりません。

「例の筋」で詰めるには邪魔な「零」。これをどう処理するかが問題です。

141-10 は本作品展初登場となる、るかなん氏

の作品。Imitator と背面ルールの組み合わせです。Imitator はそもそも利きを持たず、所属の概念もないので、性能変化ルールであっても性能変化の対象外です。この性質を上手く利用してください。るかなん氏は解答の方でも第 139 回から参加されており、その成果がこの作に反映されています。この回の結果稿を読むとヒントが得られるかもしれません。

〔第 142 回作品展各題への補足説明〕

第 142 回の出題は全 12 題（ツインを含むため実質 14 題）。今回登場する作者は、神無太郎氏、占魚亭氏、駒井めい氏、伊達悠氏、原亜津夫氏、青木裕一氏、上田吉一氏、一乗谷酔象氏、変寝夢氏の 9 名です。原亜津夫氏は本作品展初登場。伊達悠氏は第 123 回以来の登場です。出題作はご覧の通り百鬼夜行状態。フェアリー駒が乱舞し、新規に考案されたルールや、超長手数作品を含む、手ごわいラインナップです。幸い今回は通常より解答期間が一ヶ月長いので、以下の補足説明を読んで、頭を整理してから、じっくり解図に取り組んでください。

142-1 は神無太郎氏による点鏡作品。受方持駒に Queen (Q) が 4 枚追加されていますが、もちろん全部使うわけではありません (6 手なので全部使うのは無理です)。同じ設定で、手数の長い作品も投稿されているので、まずは本局で感覚を慣らしてください。

142-2 は占魚亭氏の Imitator 作品。「Imitator は盤端に」の格言が通用しない作品なので、手数の割に難しいかもしれません。

142-3 は駒井めい氏の Imitator 作品。初形で王手が掛かっているように見えますが、そうではありません。Imitator の働きで 12 馬による王手は無効化されています。ですから、通常の受先と同様、初手は自由に選べます。狙いを見破ってなるべく読む量を減らしましょう。

142-4～**142-6** は伊達悠氏のライフル作品。**142-4** と **142-5** は「受先」ですので、手番を間違えないようご注意ください。また **142-5** と **142-6** に与えられている「打歩」の条件は、「単純打歩」ではなく「完全打歩」です。打歩詰以外の詰は禁手であり、その判定は再帰的に行われます。多重の再帰があり得ることを念頭に置いて解図に取り組んでください。**142-6** には受方持駒制限もあることをお忘れなく。

142-7 は 3 種のフェアリー駒を使った原亜津夫氏の作品。歩の位置のみが異なる 3 図の組局

なので、なるべく全部お答えください。手数が 6 手でフェアリー駒が 3 種という関係から作意を絞り込めば、早く解けるかもしれません。

142-8 は青木裕一氏考案による「入玉宣言法」を使った作品。本来「勝」と「詰」は異なる概念ですが、本局では「入玉宣言勝」を「詰」と同様に扱います。「入玉宣言」の基準はプロ棋戦で使われる 24 点法ではなく、アマチュア棋戦やネット将棋で使われる 27 点法です。作者自身による詳細なルール説明があるので、お読みください。

以下のすべてを満たすとき、攻方は駒の着手の代わりに入玉宣言し、詰みと同等の扱いとする。

- ・攻方の玉が敵陣 3 段目以内に入っている。
 - ・攻方の敵陣 3 段目以内の駒は玉を除いて 10 枚以上存在する。
 - ・攻方の玉に王手がかかっていない。
 - ・攻方の持駒と敵陣 3 段目以内に存在する駒が 28 点以上ある。
- ※大駒(玉を除く)1 枚を 5 点、小駒 1 枚を 1 点とする。

ルールの補足 ※本作には影響ありません。

- ・普通の詰みと手数を合わせるため、入玉宣言を 1 手と数える方針で行きたいです。
- ・自玉ルールの場合、詰ますのが後手扱いなので、必要な点数は 27 点になります。

出題図は既に入玉宣言可能な一歩前の状態にあります。入玉宣言法を適用した詰将棋。果たしてどんな手順が繰り広げられるのでしょうか。

142-9 は 3 種のフェアリー駒を使った上田吉一氏の作品。受方持駒なしなので、見た目ほどは難しくないとと思います。

142-10 及び **142-11** は一乗谷酔象氏の作品。「駒全マネ取禁」という「駒全マネ禁」を少し緩めたルールと天使詰（最長協力詰）の組み合わせです。**142-11** が本命で、**142-10** はそのミニチュア版とを考えてください。

今回新たに導入された「駒全マネ取禁」は直前に着手された駒と同種の駒での駒取りを禁止するルールです。「駒全マネ禁」では直前に着手された駒と同種の駒を動かすことはできませんが、それでは縛りが強すぎるので、駒を取る手だけを禁止します。従って、同種の駒であっても、駒を取らない移動や、打は可能です。

「天使詰」は本作品展でも何度か登場していますが、「駒全マネ取禁」と組み合わせたときの注意点が一つあります。「駒全マネ取禁」は直前の着手により合法手が変わるルールですが、本局では「同一局面」の判定に「直前の着手」は加えません。通常の同一局面判定と同様、盤上の配置、持駒、手番が同一であれば同一局面と判定します。

また「天使詰」に関する一般的な注意喚起をしておきます。「天使詰」の「手順中に同一局面があってはならない」という規定は「同一局面を生じる着手は禁手」という意味ではありません。「同一局面を生じる着手は失敗」という意味です。以下の例図をご覧ください。

【例図】 天使詰で同一局面は禁手でなく失敗



上図は「18飛 29玉 19飛 まで 3手」です。「18飛 29玉 28飛」は「詰」ではありません。次の「19玉」は「禁手」ではないので「18飛 29玉 28飛 19玉」となり、同一局面が生じて「失敗」となります。天使詰の「詰」は、普通の意味での「詰」なのです。ただし今回の2局は「駒全マネ取禁」なので、「駒全マネ取禁」を前提とした「詰」が達成目標であることを強調しておきます。

以上、やや説明が長くなりましたが、今回の出題は駒種が少なく、成れる駒もないので、着手で迷うことはないでしょう。純然たる「最長経路探索」に挑戦してください。

142-12 は Friend (響) を主役とした変寝夢氏の作品です。非標準駒数作品で角が5枚もありますが、受方玉が不動で、「強欲」の条件も付いているので、紛れは外見ほど多くありません。「響」達の華麗な群舞をお楽しみください。

解答要項

第141回分解答締切:2022年6月15日(水)

第142回分解答締切:2022年8月15日(月)

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。

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141回	結果		
第142回	再掲	再掲	結果
第143回		出題	再掲
第144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/wfprule137.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【推理将棋】

将棋の実戦初形から会話文等によって与えられた条件を満たす将棋の指し手を復元する。

【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。

【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。

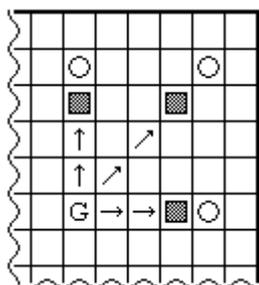
(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クィーンの上で、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。



(○が G の利き)

(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- ・成ることはできない。
- ・2 つ以上の駒は飛び越せない。

【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
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない

→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」

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【成禁】

手順中に駒を成る手があってはならない。

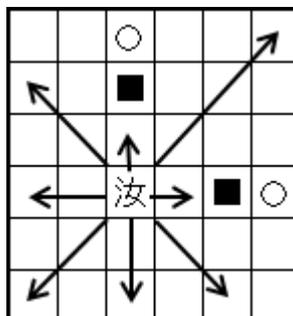
【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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)

【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。

【Zero】(零)

(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

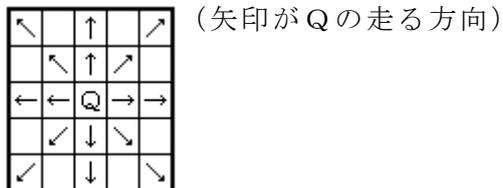
行き所のない駒にはならない。

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入れ替わる。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



【受先】

受方から指し始める。

【ライフル】

駒を取ったとき、取った駒が元の位置に戻る。

(補足)

Rifle Chess の翻案。

本来は「居ながらにして利き先の駒を取れる」であるが、「取った後で元の位置に戻る」とも解釈できる。ここでは成・不成の選択ができるよう後者の解釈を採り、以下の細則に従うものとする

- 1) 駒取り時、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「白玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になったりしても構わない。
- 2) 生駒による駒取りで「現位置」「駒取り地点」のいずれかが可成地域にある場合、成・不成を選択できる。

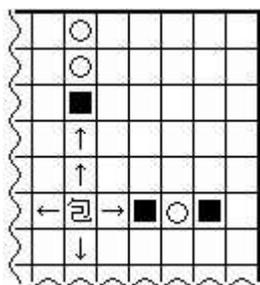
→初出：第 135 回 WFP 作品展 (WFP159 号)

【打歩 (完全打歩)】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。これは先後双方に再帰的に適用される。

【Pao】(包)

中国象棋の駒。動くときは飛車と同じ。駒を取るときは必ず一つ駒を飛び越えて取る。



(■は敵か味方の駒。○は取るときに動ける場所。矢印は駒を取らないときに動ける場所。)

(補足)

- ・飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- ・グラスホッパーと違って着地場所は飛び越

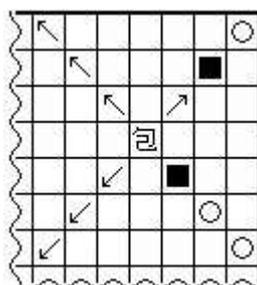
えた駒の隣でなくてもよい。

- ・成ることはできない。
- ・2つ以上の駒は飛び越せない。

【Vao】(包・砲)

フェアリーチェスの Vao。

中国象棋の Pao の利きの方向を角にしたもの。取らずに動く時は角と同じ。駒を取る時は角の方向に1枚だけ駒を飛び越えて動く。



(矢印が Vao の動く方向。○は Vao が駒を取る時の利き。■は敵または味方の駒。駒を2枚飛び越すことはできない。)

(補足)

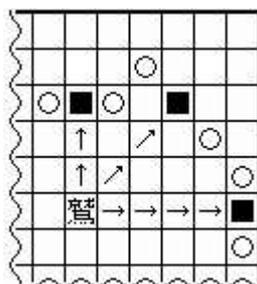
- ・混同のおそれがない場合、本作品展では表記は「包」を使う。Pao と区別するときは「砲」などを使う。

→初出：第 134 回 WFP 作品展 (WFP158 号)

【Eagle】(鷲)

フェアリーチェスの Eagle。

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



(○が鷲の利き。■は敵または味方の駒。)

【n 解】

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【入玉宣言法】

入玉宣言法の条件を満たすとき、入玉宣言し、詰みと同等の扱いとする。

(入玉宣言法の条件)

以下のすべてを満たすとき、攻方は着手の代わりに入玉宣言する。

- ・攻方の玉が敵陣 3 段目以内に入っている。
- ・攻方の敵陣 3 段目以内の駒は玉を除いて 10 枚以上存在する。
- ・攻方の玉に王手がかかっていない。
- ・攻方の持駒と敵陣 3 段目以内存在する駒

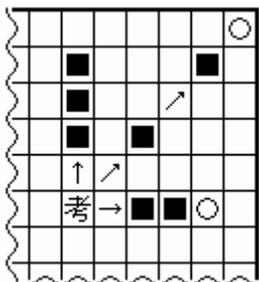
が 28 点以上ある。

※大駒(玉を除く)1 枚を 5 点、小駒 1 枚を 1 点とする。

【Kangaroo】(考)

フェアリーチェスの Kangaroo。

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

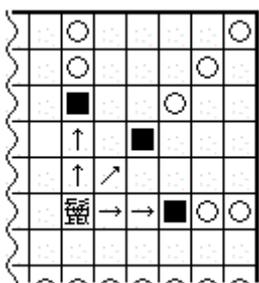


(○が考の利き。■は敵または味方の駒。)

【Lion】(鬘)

フェアリーチェスの Lion。

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



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

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

3	2	1
●	●	●
角	桂	香

例えば左図で、
一 12 香や 11 香成は不可。
二 22 角や 11 角は不可。
三 11 桂成や 31 桂成は可。

【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

(補足)

"駒全マネ禁"とは異なり、直前の駒種と同じ駒でも、駒を取らないで移動する手および持駒を打つ手は指すことができる。細則は以下の通り。

1) 玉を取る手にもこれを適用する。

(王手を掛けている駒種と同じ駒を受方

が着手すれば王手を回避できる)。

2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。

また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

【天使詰(最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

(補足)

- 1) 悪魔詰と異なり不詰は避ける
- 2) 手順中に同一局面があってはならない(初形を含む)

以下は他のルールとの組み合わせで特に留意する事項

- 3) 受方の詰みを逃れる手で同一局面を強いられる場合は手順失敗
- 4) (取禁ルールでは直前の着手により、可能着手が変化するが) 盤面配置、持駒、手番が同じであれば同一局面とみなす。

【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。



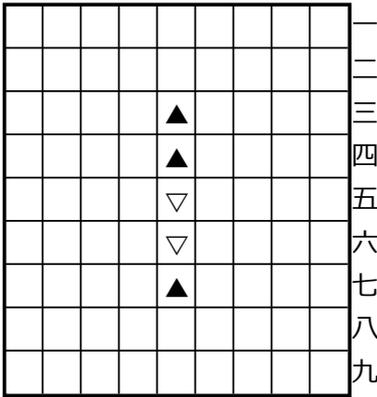
<第 141 回>解答締切:2022 年 6 月 15 日(水)

■ 141-1 はなさかしろう氏作

推理将棋『1・2+3 枚・45 手』

- 1) 45 手で盤上が図の配置になって詰んだ
(先手駒: 53、54、57 / 後手駒: 55、56)
- 2) 飛の不成なし
- 3) 駒種の先後通算連続着手は共に 8 筋の桂取りから始まる馬 4 連続と龍 11 連続のみ
(詰上りの盤上の駒配置)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



※▲:先手駒、▽:後手駒

■ 141-2 はなさかしろう氏作

推理将棋『1・2+3 枚・馬杏』

- 1) 46 手で盤上が図の配置になって詰んだ
(先手駒: 54 桂、55 玉 / 後手駒: 53 玉、56 馬、57 成香)
- 2) 王手 3 回
- 3) 最初の同の手、最初の 5 筋の手、唯一の不成の手の順に着手があった

(詰上りの盤上の駒配置)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



■ 141-3 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



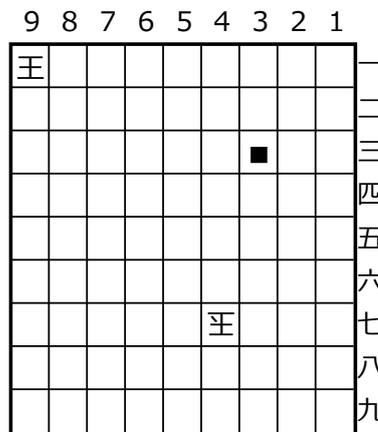
攻方持駒 香 G
受方持駒 残り全部 + G3
※G:Grasshopper

■ 141-4 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



攻方持駒 角 G
受方持駒 残り全部 + G3
※G:Grasshopper

■ 141-5 占魚亭氏作
協力自玉詰 6 手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n金n銀
※■:Imitator
玉以外はすべて中立駒

■ 141-6 たくぼん氏作

取禁成禁協力詰 213手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		マ				将	将		一
	マ		零	銀	零				二
		王	零				マ		三
	マ				マ	マ	糸		四
	マ	糸			皇	皇			五
	マ		爵	皇			糸		六
	桂	桂	糸	糸	糸			飛	七
銀	糸				継			香	八
	マ	マ	マ	爵				王	九

持駒 なし

■ 141-7 springs 氏作

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
		継	糸			飛			四
						皇			五
									六
					香		金		七
		卒							八
								汝	九

持駒 なし

※汝:Siren王

■ 141-8 上田吉一氏作

協力自玉スタイルメイト 76手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 141-9 変寝夢氏作

レト口協力自玉詰 -26+2手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

継	王							王	一
		将						歩	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

攻方持駒 零9

受方持駒 香

※零:Zero

■ 141-10 るかなん氏作

背面協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

■									一
				角	王				二
									三
				爵					四
									五
									六
									七
									八
									九

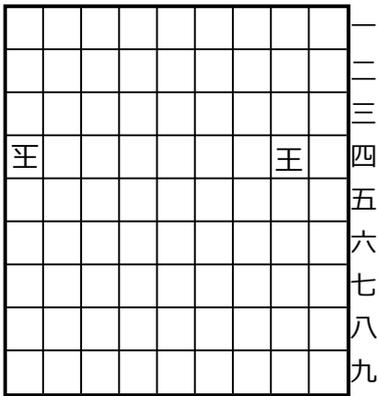
持駒 角

■: Imitator



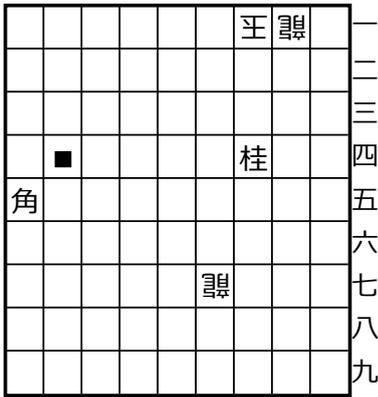
<第 142 回>解答締切:2022 年 8 月 15 日(月)

■ 142-1 神無太郎氏作
点鏡協力白玉 ステイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



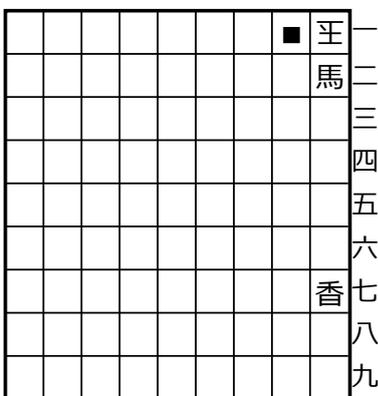
攻方持駒 角
受方持駒 残り全部+Q4
※Q:Queen

■ 142-2 占魚亭氏作
協力詰 5手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



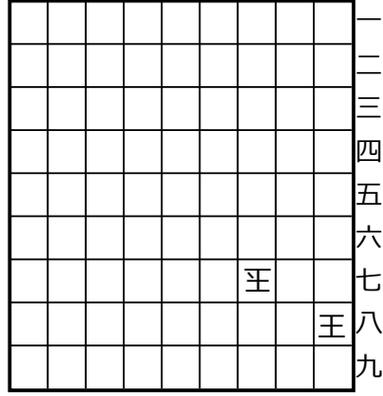
持駒 金
※■:Imitator

■ 142-3 駒井めい氏作
協力詰 4手(受先)
9 8 7 6 5 4 3 2 1



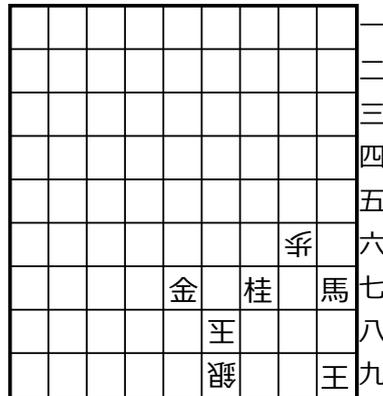
持駒 なし
※■:Imitator

■ 142-4 伊達悠氏作
ライフル協力白玉詰 7手(受先)
9 8 7 6 5 4 3 2 1



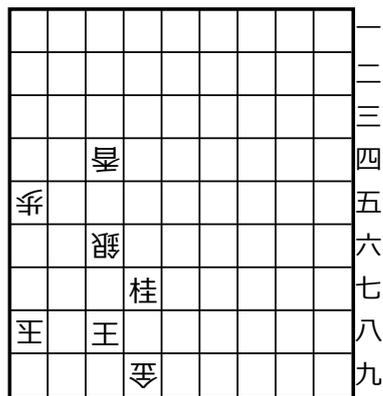
持駒 香

■ 142-5 伊達悠氏作
ライフル打歩協力詰 6手(受先)
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛
※完全打歩

■ 142-6 伊達悠氏作
ライフル打歩協力白玉詰 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 飛角
受方持駒 銀歩
※完全打歩

■ 142-7 原亜津夫氏作

a) 協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			糸						一
									二
	包	継					歩		三
	毎	王							四
				歩	糸				五
									六
						王			七
			鷲						八
									九

持駒 包砲

※包:Pao (象棋の包)

砲:Vao (角利きの包)

鷲:Eagle

b) 協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			糸						一
									二
	包	継					歩		三
	毎	王					糸		四
				歩					五
									六
						王			七
			鷲						八
									九

持駒 包砲

※包:Pao (象棋の包)

砲:Vao (角利きの包)

鷲:Eagle

c) 協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			糸						一
									二
	包	継					歩		三
	毎	王							四
				歩					五
									六
			糸			王			七
			鷲						八
									九

持駒 包砲

※包:Pao (象棋の包)

砲:Vao (角利きの包)

鷲:Eagle

■ 142-8 青木裕一氏作

詰将棋 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

飛	と	と	と	と	と				一
と	と	と	と	と	と	歩			二
歩	歩	歩	金	金	歩	玉			三
								馬	四
					王	将			五
				将	将				六
				将	皇				七
				香					八
									九

持駒 なし

※入玉宣言法(27点)適用

■ 142-9 上田吉一氏作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
	考					鬣			三
									四
	将								五
									六
	王								七
									八
王	G								九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※考:Kangaroo

G:Grasshopper

鬣:Lion

■ 142-10 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁天使詰 133手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 金

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 142-11 一乗谷醉象氏作『金時計』

駒全マネ取禁天使詰 3103手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王	●	●		零	●	●		王	一
	●		●		●	●	●		二
●	●			●			●		三
	●	●	●		●		●		四
		●	●		●		●		五
	●			●			●		六
	●		●		●		●		七
	●	●	●	●	●	●	●		八
									九

攻方持駒 金

受方持駒 なし

※●:着手不可、不透過

■ 142-12 変寝夢氏作

強欲協力自玉詰 22手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				轟		零			四
					零				五
									六
		轟		轟					七
							王		八
					歩				九

攻方持駒 角5銀3桂3

受方持駒 なし

※響:Friend、零:Zero王

以上

Fairy of the Forest #70出題

(解答期間延長)

- 2022年02月20日：課題発表（協力詰）
「自由課題」
- 2022年04月15日：投稿締切
- 2022年04月20日：出題
- 2022年06月15日：解答締切
- 2022年06月20日：結果発表

■ 出題

今回は、5手詰3作+長編1作というラインアップです。作者は前回と同じ顔ぶれになりました。新人の参入を期待したいところです。

03は、解を2つ求めます。また、04は「受方持駒なし」にご注意ください。

ボリュームの点でやや物足りないかも知れませんが、ご堪能いただけたら幸いです。多数のご解答をお待ちしています。

(解答先)
→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

■ 70-01 たくぼん 協力詰 5手

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

持駒なし



■ 70-02 駒井めい 協力詰 5手

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

持駒なし

■ 70-03 たくぼん 協力詰 5手 (2解)

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

持駒なし

■ 70-04 神無七郎 協力詰 83手

持駒なし

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

持駒なし

骨のある Imitator 7手

占魚亭

「WFP 作品展で発表するには微妙だし、これまで開催してきた個展で出すには難しすぎるからなあ……」という理由で眠っていた 2016 年に作った7手詰をヒントつきで出題します。

解答・コメント(締切り:5月15日)は下記へ。

sengyotei@gmail.com (■を@に)

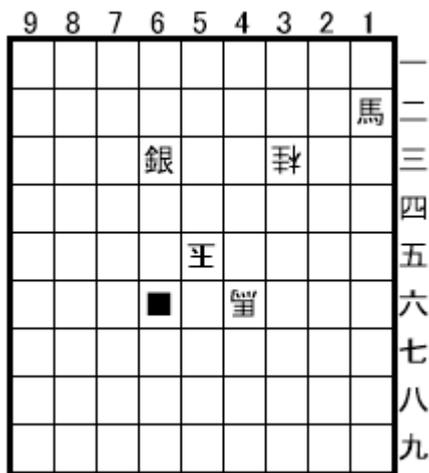
【協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

【Imitator(■または I)】

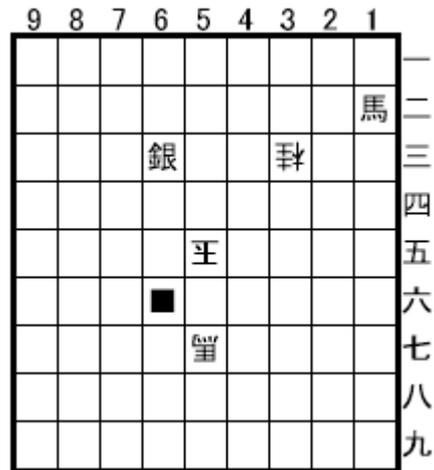
着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

1-a). 協力詰 7手



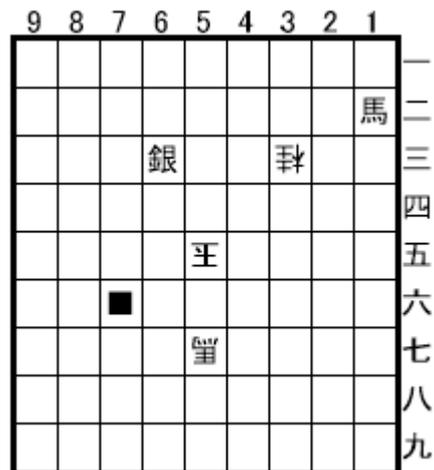
持駒 歩

1-b). 協力詰 7手



持駒 歩

2. 協力詰 7手



持駒 なし

<ヒント>

1.

初手は同じで、2手目は壁駒打ち。

a)は受方馬は不動。「IM を盤端に」を使って両王手で詰ましてください。

一方、b)は双方の馬が動きます。擬似多重王手(=多重王手に見える単王手)で詰ましてください。

2.

盤上の駒が全て動きます。攻方馬の着手は3手目から。両王手で詰ましてください(詰上りで「盤端に」「盤隅に」は使いません)。

第140回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第140回WFP作品展の結果を報告します。今回の出題は全9題(ツインを含むため実質11題)。解答者数6名。全題正解者なし。解答の内訳は以下の通りです。

〔第140回WFP作品展成績〕 (敬称略)

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3-1	3-2	4	5	6	7-1	7-2	8	9	計
るかなん	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	10
たくぼん	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
占魚亭	○	○	○	○	○	-	-	○	○	-	-	7
一乗谷酔象	-	-	○	-	○	○	-	○	○	-	-	5
はなさかしろう	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	-	5
変寝夢	-	-	-	-	-	○	-	○	○	○	○	5

ご覧の通り解答者数は低調。その代わりに正答率は高めでした。昨年もこの時期はこんな感じでしたが、「ゴールデンウィーク」や「5月病」と何か関係あるのでしょうか？

今回全題正解に最も肉薄したのが、るかなん氏。140-5の収束で手数超過しただけで、ほぼ解けていました。惜しい！

■ 140-1 神無太郎氏作 (正解2名)

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王		一
王										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 金G
受方持駒 残り全部+G3
※G:Grasshopper

【ルール】

• 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

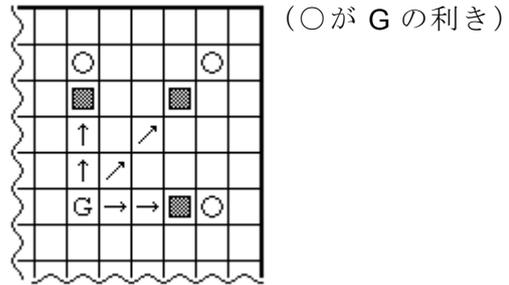
→初出：第108回WFP作品展 (WFP127号)

• 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。

• 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。



(補足)

- 飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。
- パオと違って飛び越さないと動けない。動ける場所も飛び越えた駒の隣だけ。
- 成ることはできない。
- 2つ以上の駒は飛び越せない。

【解答】

72金 38桂 12G 22飛 32G 42飛
52G 58桂 まで8手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角2金3銀4桂2香4歩18 G3

【解説】

「行き所のない駒(仮)」を使ったスタイルメイト。このシリーズではGrasshopper (G)を動けなくするために、性能変化によるピン止め

が多く使われていました。本局では性能変化ルールの別の利用法を見せてくれます。

一般に、性能変化ルールでは性能変化により動ける位置であれば、一時的に行き所のない駒になることが許容されます。これを「行き所のない駒(仮)」と呼びましょう(本当はもっと良い用語が欲しいところですが…)。これには以下の2つのパターンがあります。

1. 本来の性能で利き先が盤内がない
2. 変化した性能で利き先が盤内がない

点鏡は対称地点の駒と性能を交換するルールなので、どの位置に駒があっても、行き所のない駒にはなりません。2種の「行き所のない駒(仮)」が両方発生することもあります。

本局では2.のパターンを利用して、金とGの2枚の持駒を動けなくします。金とGを打つ位置は二段目なので、対称地点は八段目。そこに本来ならば行き所のない駒になるはずの桂を打って、金とGを一時的に動けなくします。

もちろん攻方には玉があることも忘れてはいけません。桂でGを止める前に、合駒で2枚飛車を発生させて、攻方玉を包囲します。ここだけ見ると、普通の協力自玉スタイルメイトですね。意味付けは異なりますが、受方の桂2枚と飛2枚が飛び石状に並ぶ最終形は視覚的に美しく、駒の軌跡が配置に反映される点鏡の効果が表れています。

【短評】

るかなんさん

2手目で金を石にできることに気付けばあとは一直線。

変寝夢さん (※無解)

点鏡色がちょっと薄いように感じてしまいました。

占魚亭さん

点鏡の桂受けは本当に強い。

■ 140-2 神無太郎氏作 (正解2名)

点鏡協力自玉スタイルメイト 8手

									王	一
										二
			王							三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 香G
受方持駒 残り全部+ G3
※G:Grasshopper

【解答】

64 香 46 角 68G 42 飛 69G 41 飛打
91 香生 65 角 まで 8手

(最終形)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 金4銀4桂4香3歩18 G3

【解説】

本局では「行き所のない駒(仮)」と性能交換によるピン止めを併用したスタイルメイトが見られます。

持駒には香とGがあります。Gはシリーズの先行作で予習済の手筋で動けなくします。Gの対称位置に飛を打ち、その飛が攻方玉を睨んでいるため、玉を人質に取られたGは動けません。性能交換によるピン止めです。

香を動けなくする方法は、かなり想定が難しいと思います。

それは香を開き王手で飛ばして「行き所のない駒(仮)」にすること。前局の解説で述べた「1. 本来の性能で利き先が盤内にない」のパターンです。ただし、本局の開き王手は普通の開き王手ではありません。性能変化した駒2枚による開き王手です。香は香の動きではなく、角の動きで斜めに飛びます。開き王手の軸となるGは、本来の利きではなく飛の利きです。二重の性能変化による開き王手なので、それが可能なことに非常に気付きにくいのです。

香を最上段に不成で飛ばして「行き所のない駒(仮)」にする手筋は他の性能変化ルールでも見られますが、双裸玉から二重の性能変化によってこれを行うのは想定外だったと思います。

持駒だけでなく攻方玉のことも忘れてはいけません。点鏡ルールを活用し、限定打と対称位置の大駒配置で攻方玉の包囲網を築きます。前局では飛2枚による包囲でしたが、本局は飛と角が各1枚ずつ。盤隅の玉なので、若干包囲しやすくなっています。

最終形を見ると、飛角4枚が盤上に勢揃い。対称位置に受方が大駒ばかり打つ本局は、このシリーズの中でもかなり個性的な存在です。

【短評】

るかなんさん

69香から考えていたので、41でGをピンする手はなかなか気付きませんでした。最後まで残る21王を消す角打が痛快な決め手。

変寝夢さん (※無解)

最終手同Gを一瞬考えてしまいました。手順的な面白みを感じることができませんでした。

占魚亭さん

頭2手は7手目の伏線。
なかなかの難局でした。



■ 140-3 占魚亭氏作 (正解 1)4名 2)3名)

全Andernach協力詰 7手 (2解)

										一
										二
									皇	三
										四
				龍馬				王		五
							?			六
										七
										八
										九

持駒 桂

【ルール】

• 全 Andernach

玉以外の駒は、盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- 細則は Andernach と同様で「駒取り」を「盤上の移動」に読み替える。
- 1) 盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
- 2) 相手の駒になるのは成生の選択後。
- 3) 盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能 (二歩の例外を除く)。

→初出：第 119 回 WFP 作品展 (WFP140 号)

• 協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

• n 解

解が複数あり、指定された n 個の解を求める出題形式。

【解答】

1)23 馬転 35 馬転 26 馬転 35 馬転
16 歩 14 玉 26 桂 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								笛	三
								王	四
			龍		馬				五
							桂	歩	六
									七
									八
									九

持駒 なし

2)46 馬転 35 馬上転 46 馬転 16 玉
28 桂 同馬転 27 角 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
			龍						五
							王	馬	六
							角		七
							馬		八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

まだ完全に感覚を掴めていませんが、発表してみます。全 Andernach は AntiAndernach 同様過激なルールですが、Anti よりは制御しやすいと感じています。本作、受方馬（13 馬）の動きを楽しんでいただければ。

【解説】

全 Andernach は「打」以外のすべての着手で所属変更が起こるルールです。王手をするには「打」か「開き王手」しかありません。

受方の応手にも注意が必要です。安易に合駒を打ってしまうと、攻方はそれを取ることができません。合駒を取る必要がないとか、合駒

を取る手が別の駒による開き王手になる等、適切な状況以外では合駒を打つべきではないのです。

移動合にも注意が必要です。例えば初手で開き王手した場合、2 手目にと金の移動合はできません。「25 と 転」で攻方の駒になり、自玉に王手する反則になるからです。移動合に限らず玉周辺で強力な駒を移動するのは危険、あるいは不可能なのです。

このように様々な「縛り」のある全 Andernach ですが、だからこそ実現する奇妙で面白い手順もあります。

本局の 2 つの解はどちらも「馬の開き王手」に「馬の移動合」で応じる手順で始まります。

一つ目の解は筋違いに居る馬同士が、筋違いの状態を保ったまま動きます。その結果、2 手目を指した後の局面は 13 馬が 23 に、45 馬が 35 に動いたのと同じになります。同種の駒同士が動くことにより、位置だけが変わる結果になるのです。これで攻方の馬は「26 と」を取れる位置に、受方の馬は玉の退路封鎖に役立つ位置に移動できました。そして、「26 と」を取った後、受方はすぐに馬を元の位置に戻します。通常なら 4 手掛かる「はがし」が 2 手で出来てしまいました。収束の 3 手は持駒を順番に打って自然に詰み。全 Andernach でも駒を打つ手だけは、普通の手のように指せます。

二つ目の解は初手に馬を引いて、攻守の馬を同じ筋に揃えます。すると馬で馬を取ることができます。初手を指した後の局面と 3 手目を指した後の局面を比べると、受方の 13 馬がいつの間にか攻方の駒台に載った勘定になります。ここから先の 4 手は「全」の付かない Andernach と同じです。桂を捨てて受方の馬を攻方の馬に変え、最後は守備駒である「26 と」の頭に角を打って詰まします。これを「26 と」で取れば「転」で自玉への王手となる反則。Andernach に慣れた人なら見え易い手順ですが、慣れないと盲点になると思います。

Andernach 系のルールはまだ作品数が少なく、全 Andernach となると更に作例は限られます。このルールにはまだまだ私たちの知らない性質や利用法が埋もれていると思います。

【短評】

るかなんさん

1 解はすんなり。

4手目に躲す手が見えにくかったです。

変寝夢さん (※無解)

全 **Andernach** は、打で詰みやすいので打歩ルールの方が良さそうな気がしました。

占魚亭さん

手数を伸ばして馬転の回数を増やしたかったのですが、余詰が厳しくて断念しました。
AntiAndernach 同様、持駒制限で作るべきなのかもしれません。

たくぼんさん

26 とを取る順が難しかった。
持駒 2 枚には抵抗がありました。

一乗谷酔象さん (※1)のみ解答)

1 解のみ解答。もう一つが分からない。

■ 140-4 たくぼん氏作 (正解 4 名)

連続協力詰 20+1 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂
※●:着手不可、不透過

【ルール】

• 連続協力詰 n+1 手

受方が連続して n 手指し、攻方が 1 手で詰められる局面を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

(補足)

• 指定より短い手数で 1 手詰の形が作れる場合、それが優先される。

• 石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。
跳び越すことは可能。

3	2	1	
			一
●	●	●	二
角	桂	香	三

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

【解答】

28 馬 39 飛生 38 銀生 37 馬 28 玉 19 香成
18 桂成 26 馬 37 玉 28 角生 17 銀生 16 馬
26 玉 37 角生 28 銀生 17 圭 18 杏 19 金
29 飛生 39 銀直生 / 38 桂 まで 20+1 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初めて連続詰に挑戦してみました。
倉庫番のようにを目指しましたがなかなか余詰が強力で思うようにはいきません。
詰上りを想定すれば解けるかな。

【解説】

攻方の駒は持駒桂 1 枚だけ。26 玉を 38 桂で詰ます単騎詰が目指す形なのは明らかです。厳密に言えば 18 桂で詰ます可能性もあるのですが、それを考えるのは最後の最後でしょう。

38 桂で詰ますには 38 桂を取らずに済む工夫が必要です。従って 28 銀・37 角・39 銀の形は必然。それを実現するために駒を入れ替えていきます。

角と銀以外は入れ替えの自由度が高く、方針に迷います。特に焦点となるのは 38 飛の処遇。「入れ替え易い」というメリットを考えると、38 飛を龍にしたいところですが、龍にすると 38 に利かない場所に運ばねばならないというデメリットもあります。

メリットがデメリットを上回るかどうかは、やってみないと分かりません。実際には以下の通り、手数超過になってしまいます。

【参考】 飛を成って待避する手順

28 銀生 37 飛成 38 馬 39 銀生 28 玉 19 香成
18 杏 19 金 29 馬 38 桂成 26 龍 37 玉
28 角生 17 銀生 16 龍 26 玉 37 角生 28 銀上生
17 杏 18 馬 29 圭 / 38 桂 まで 21+1 手

上の手順の 7 手目 18 杏のところ 18 桂成とする方法もありますが、これも「21+1 手」で手数超過。際どい紛れなので、未練が残りますが、結局デメリットの方が大きかったのです。作意は飛を 29 に待避させるので、移動は 2 回で済みますが、飛を龍にすると移動が 3 回必要になり、それが手数のロスに繋がったのです。

移動回数が少ないほど良いなら、飛を 27 に待避させる手もありそうです。ただし、そのためには 27 桂を待避させる必要があるので、効果は微妙です。実際にやってみましょう。

【参考】 飛を 27 に待避する手順

28 玉 19 桂成 27 玉 28 銀生 37 飛引生 38 馬
39 銀生 28 金 29 圭 19 香成 18 桂成 26 玉
27 馬 38 金 28 角生 17 銀生 16 馬 27 飛生
37 角生 28 銀上生 17 圭 18 杏 19 圭 29 金 /
38 桂 まで 24+1 手

手数短縮どころか、むしろ悪化しました。どうやら中央付近に飛が居座ると、それが邪魔になってしまうようですね。飛は 29 に待避して他の駒の邪魔をしないのが最善のようです。

連続詰系の入替パズルは、個々の局面での着手の選択肢を狭くし、極めて細く、到達不可能にも思える道筋を探させる作り方が一般的です。しかし、本局は個々の局面での着手の選択肢を比較的多く設けて、いかに手数を短縮するかを問う構成になっており、従来の連続詰系入替パズルとは趣が異なります。解図は大変ですが、考えるのが好きな人にとってはとても楽しめる作品だったと思います。

連続詰や連続協力詰では森茂氏が入替パズル型の優れた作品を発表されています。興味を持った方は、これを機会にこの分野の名作を鑑賞してみてください。

【短評】

るかなんさん

途中まで最終形 27 飛で考えていたんですが、それだと成桂を置くスペースが足りない。最後 5 手が重そうに見えて間に合うものなんですね。

変寝夢さん (※無解)

途中 27 を中心とした趣向的入れ替えの部分がダントツに面白かった。VM2 ではなかなか解けなかったので (1 日はかかりそう)、オプションで 27 桂が動いたら読みは打ち切りね、と設定したら何とか詰んだ。

占魚亭さん

手数は長いけれども動かす順番が分かりやすいので、意外と易しかったです。作るのは大変だったでしょうね。

たくぼんさん

正解者が出るといいんですが・・・

一乗谷酔象さん

秀逸な入替えパズル。
桂 2 枚と香 1 枚のどれを成るか？
なかなか香成に気がつかなかった。
龍を作る筋(28 銀不成 37 飛成以下 21+1 手)にも惑わされる。

■ 140-5 上田吉一氏作 (正解 4 名)

協力自玉詰 88 手

										一
馬										二
										三
銀										四
						香		香		五
							歩			六
				桂		王		王		七
					香					八
			金	歩	歩					九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※銀:不滅銀

【ルール】

不滅駒

取られることのない駒。

この性質を「不滅性」と呼び、不滅性を与えられた駒を「不滅」+「駒名」で呼称する。

(補足)

特に注釈がない場合、以下の細則を適用する。

- 1)成っても不滅性を失わない
- 2)初形でも不滅駒は持駒にできない

・協力白玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

38歩 36玉 37歩 同玉 91馬 82歩
 同馬 38玉 92馬 83銀 39歩 37玉
 38歩 36玉 81馬 72銀 37歩 同玉
 91馬 82歩 同馬 73銀 38歩 同玉
 92馬 83歩 同馬 74銀 39歩 37玉
 38歩 36玉 72馬 63銀 37歩 同玉
 82馬 73歩 同馬 64銀 38歩 同玉
 83馬 74歩 同馬 65銀 39歩 37玉
 38歩 36玉 63馬 54銀 37歩 同玉
 73馬 64歩 同馬 55銀 38歩 同玉
 74馬 65歩 同馬 56銀 39歩 37玉
 38歩 36玉 54馬 45銀 37歩 同玉
 64馬 55歩 同馬 46銀 38歩 同玉
 65馬 56歩 同馬 37玉 38馬 36玉
 37歩 同銀成 27馬 同全 まで 88手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
 受方持駒 角歩

【解説】

1歩消費+1歩獲得のプロセスが2回ずつ挿入される馬と銀の複合鋸。

一般的な複式馬鋸で動くのは馬だけで、合駒は同じ場所を往復します。しかし、本局は合駒

の銀が馬とシンクロして鋸引きを行います。

複合鋸の例として第124回作品展の前口上で相馬夢龍氏作「龍馬が行く」(馬鋸・龍鋸・玉鋸)の例を紹介しましたが、この作品では合駒の龍が玉に近傍にありました。本局は玉から離れた場所で合駒の鋸引きが行われるのが特徴です。馬鋸の軌道は三段馬鋸で、シンクロする銀も三段銀鋸の軌跡を描きます。

このダブル三段鋸引に彩りを添えるのが、歩の受け渡し。馬鋸の利き先に玉を移動させるのに、駒を使わずに縦や横に往復する仕組みではなく、歩を使って縦往復する仕組みを採用しています。そのため、1サイクルごとに往復用の歩を調達せねばなりません。このために馬を一旦遠ざけて合駒で歩を獲得します。三段馬鋸なので歩の調達は2回必要になり、1サイクルで5回動く三段馬鋸という、複雑な構成になっています。

趣向の目的は銀を成れる位置に運ぶこと。趣向を途中で切り上げて収束手順に入るのも、これが盲点になった解答者もいらっしゃいました。

「不滅銀」の指定は早詰防止です。「取れる銀」だと、銀を取って受方に渡すことで、移動の過程を省略できます。具体的な手順は以下の通り。

【参考】普通の銀を使ったときの早詰

82馬 36玉 81馬 37玉 38歩 同玉
 92馬 83銀 同馬 74歩 47銀 37玉
 38銀 同玉 74馬 47銀 39歩 37玉
 64馬 36玉 54馬 37玉 38歩 同銀生
 27馬 同銀成 まで 26手

変寝夢氏に宛てた作者の手紙には、不滅駒を使う理由がこのように述べられています。

今回のシリーズは「取れない駒」を使った図です。以前の“取らずの銀”の拡大版だと思ってください。趣向作で相手の駒を取って、早詰になるのはよくあることです。……で、最初から、「取れない駒」を設定しておけば、早詰がふせげるだけでなく、検討する所も減ります。要するに、創作しやすくなる訳です。

早詰防止のため余計な労力を割くより、不滅駒を使ってアイデアを素直に表現した方が良いという考え方で、これも一つの見識ですね。

「不滅駒」はこれ一作だけではなく、シリーズ化されているようなので、今後も楽しみです。

この作品を見て筆者が思い出したのが森長宏明氏の名作「ペガサス2」です。

【参考】合駒の「群移動」を伴う三段馬鋸

森長宏明「ペガサス2」

詰将棋 163手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

馬	糸		皇				糸	一
酒			と			受		二
				酒			銀	三
					糸			四
			桂			群		五
		金				皇	糸	六
					群		歩	七
			皇	桂			王	八
		香	歩	香	飛			九

持駒 金桂歩3

(近代将棋,1979年7月,修正図)

有名な作品なので手順は省略しますが、この作品では「銀銀歩」の合駒の壁を崩しながら 91馬が三段馬鋸で移動します。個々の合駒は取られるので「不滅」ではないのですが、取られた駒はその都度再生するので、「銀銀歩」の合駒群全体で見ると、「不滅」のまま移動します。

逆に考えると不滅銀を使えば（右下の機構の変更も必要ですが）「銀銀歩」を不滅銀1枚で置き換えることが可能です。

これはどちらが良いという話ではなく、同じアイデアの種を育てるのに、様々な育て方があるということだと考えてください。特にフェアリーではルールを変えれば手段も変わります。一つの種から茎が伸び、枝が分かれ、多くの実を付けるように、様々な作品が出来上がるのです。皆さんも一つの素材を得たら、様々なルールに展開することを考えてみてください。

【短評】

変寝夢さん

作意を成立させる為に、不滅銀を使っていると思う方もいるかもしれませんが、私は不滅銀を使うだけでこの作のような表現が容易に出来ると考える方です。

るかなんさん（※92手解）

素直に進めると 92手。

ここから 4手縮める手段が見えない…

馬鋸というより銀鋸？

☆るかなん氏は 82手目 47銀不成で惜しくも手数超過。たくぼん氏も同様の短評を寄せているので、趣向を途中で切り上げる収束は案外盲点になるようです。

たくぼんさん

収束手数オーバーで悩みました。

不滅銀って面白い作品が出来そうですね。

はなさかしろうさん

一旦相手に渡した方が早いのに、不滅なので手を尽くして近づけます。

一乗谷酔象さん

馬鋸 vs 銀鋸。シンプルに表現。

■ 140-6 springs 氏作（正解3名）

協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
		糸							五
			受		群				六
	王				金				七
					皇				八
			汝			皇			九

持駒 香

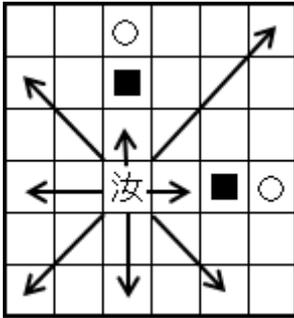
※汝:Siren王

【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】

69 汝 65 馬 67 香 57 汝 59 汝 56 馬引
47 金 まで 7 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

最終手の 47 金を同馬とできないように、馬を「向こう側」に移動させます。

香を短く打つ 3 手目はささやかなポイント。

【解説】

「外側」への移動合 2 回で馬の強力な守備力を無効化する作品。

この作品展でも何度か見てきましたが、Siren (汝) は Locust 式の駒取りを行うので、合駒は玉と王手駒の間だけでなく、外側で行うことも可能です。この性質を利用して、馬を移動合で汝王の裏側に回し、最終手の 47 金を取れないようにします。詰上りで 56 馬はピン止めされていて、47 金を取れないことをご確認ください。

この 2 回の移動合の間に挿入される 3 手目 67 香の短打は地味ながら重要な一手。68 から

打つと後で攻方汝王の利きを遮ってしまいます。

詰上りでは攻方汝王が、強力な性能を発揮。受方汝王の八段目・九段目への逃亡はもちろん、「47-37 汝」や「67-77 汝」の逃亡も防いでいます。攻方汝王自身は、盤の端に居るので、受方汝王の脅威を受けません。馬を呼んで背を守った受方汝王と対照的に、盤端という絶対的な壁が背を守っているため、攻方汝王は安泰です。

本局を難解にしているのは、豊富な紛れ。

特に 2 手目 39 汝や 48 汝の紛れが強力です。初形を見て「47 金を働かせたい」と考えるのは、自然な解答者心理でしょう。

実際この筋を読むと「69 香 48 汝 46 金 15 汝 27 桂 17 汝 29-19 汝 16 歩 26 角 まで 9 手」とか「69 香 39 汝 38 金 17 汝 28 金 35 汝 17 角 39 汝 38 金 まで 9 手」のような手順が出てきます。いずれも手数超過ですが、工夫すれば手数を短縮できそうに思えて、捨てがたい紛れだったと思います。

意図的ではないかもしれませんが、一刻も早く働かせたい金を最後まで温存する構成は、それ自体が心理的妙手になっていると思います。

【短評】

るかなんさん

69 香 39 汝 38 金 同桂成の誘惑は強敵でした…。

変寝夢さん (※無解)

一目狙いが判らなかったが、作意を見て納得。

たくぼんさん

67 香がすこぶる好手でした。

初手もなかなか見えなかった。

はなさかしろうさん

69 香、48 汝以下に惹かれましたが、馬は取らずに退かすんですね。



■ 140-7 藤原俊雅氏作 (正解 6 名)

協力詰 4手 (受先、2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			角	飛					一
			銀	銀					二
		銀				歩			三
				王	糸				四
			桂						五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【ルール】

• 受先

受方から指し始める。

【解答】

1) 51 龍 53 銀生 同玉 43 角成 まで 4 手 (詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			銀						一
									二
		銀	王	馬	歩				三
					糸				四
			桂						五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

2) 61 龍 43 桂成 同玉 53 飛成 まで 4 手 (詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			銀						一
				銀					二
		銀	龍	王	歩				三
					糸				四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

Feather Mechanism をフェアリー詰将棋に持ち込んだ 1 号局。黒 Q を龍に変えて表現している。初手に 42 龍?、55 龍? という 2 つのテーマに沿った紛れを付けることが出来て、なんとか作品になったか。

Feather Mechanism :

In a helpmate twomover the black Queen stands on the intersection of two white lines, and must move to let one or the other white line moving piece through. However, the black King needs later to move to a square onto one of these lines. Therefore, the black Queen must keep the respective square free for her King, and the only way to do it is by capturing one of White's linepieces.

【解説】

龍が飛角の焦点に居り、両方の利き筋を遮っている初形。ならば龍を動かして利きを通すのが自然な発想です。

でも欲張って両方の利きを通すと失敗です。利きが強力すぎて玉を詰み易い位置に動かさせません。過ぎたるは及ばざるが如し。片方の利きだけを通すとちょうどいいので、52 龍により 51 飛か 61 角のうち片方を取り、もう片方を残します。すると、利きが消えた方に玉が移動できるので、詰ますことができます。

チェスプロブレムでは、このような仕組みを Feather Mechanism と呼び、Queen を使って実現するそうです。将棋には Queen のような飛角を合わせた性能の駒はありませんが、隣接したマスだけ考えると玉・龍・馬が「飛+角」と同等の性能を持ちます。Queen ほど派手な動きはできませんが、作者はこの 3 種で最も強力な龍を使い、飛角以外の攻方駒を取る紛れを与えることで、Feather Mechanism の味わいを伝えています。

テーマの名称は知らなくても (筆者も知りませんでした)、狙いは明快なので解答者全員が正解。今回の作品展では貴重な癒し卒の作品となりました。

【短評】

るかなんさん

龍が邪魔なのかなと単に取り除いてみると、むしろ攻駒が利きすぎる方が問題になる、と。

変寝夢さん

詰ませてから、初手4 1 龍と引いた時の不詰筋を確認した時、初手が好手であることがわかった。

占魚亭さん

Feather mechanism でいいのかな？

たくぼんさん

何かホッとする作品・2解の基本手筋ですね。

はなさかしろうさん

2解の対比を頼りにして解きます。

一乗谷酔象さん

飛を取らせて角成、角を取らせて飛成。ジラヒですか。

■ 140-8 変寝夢氏作 (正解4名)

協力自玉詰(ヘルプセルフ) 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 金
受方持駒 なし

【ルール】

•ヘルプセルフ

最終手はどんな着手をされても目的を達成できなければならない。

→初出：第60回WFP作品展 (WFP68号)

【解答】

61 龍 同角 52 桂成 同龍 34 王 45 桂
同香 32 玉 44 桂 31 玉 32 金 同龍
まで 12手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 飛金

【作者のコメント】

単純な両王手物で初形から丸見えだが、龍と角を動かすことが出来たので満足。

【解説】

ヘルプセルフは途中まで協力してくれるのに、最後だけ「協力」の付かない「自玉詰」になるルール。定義上は「どう応じられても自玉が詰む」ような局面に持ち込めば良いのですが、複数の詰め方があれば余詰なので、事実上は「応手が一つしかなく、それを指さなければ受方玉が詰んでおり、指せば攻方玉が詰む」ような局面を目指すこととなります。

とはいえ、本局は「協力自玉詰」の感覚がそのまま活かせる作品です。受方にはお逃え向きに龍と角が揃っています。攻方玉は中段に居て、背後に香が控えています。この形を見れば、攻方玉を動かして詰み易い位置に飛び込むことが想定できます。「ヘルプセルフ」という条件を伏せたとしても、両王手で鮮やかに詰む手順にヤマを張ることは難しくないでしょう。

注目すべきは、消えた44桂の復活。9手目44桂は攻方玉の退路封鎖と、32金に対する同玉を防ぐ役目を兼ねています。意味付けの重複を嫌う方もいらっしゃるかもしれませんが、退路を塞ぐ駒を捨てて設置し直す手順は珍しく、それだけでも鑑賞に値します。

これで解説を終わると、単なる協力自玉詰の説明と変わらないので、「ヘルプセルフ」の働きについて確認しておきましょう。

この条件がないと10手目41玉としても詰みますが、もちろんこの非限定を防ぐためだけに「ヘルプセルフ」が付いているわけではありま

せん。ただの協力自玉詰だと以下のような平凡な手順の早詰があります。

32 桂成 同玉 23 香成 同龍 62 龍 43 玉
63 龍 53 香 34 金 同龍 まで 10 手

10 手で詰む手順は他にもありますが、多くの余詰・早詰が「ヘルプセルフ」の条件によって消されています。もし、協力自玉詰を作る時に余詰防止に苦労したら、「ヘルプセルフ」の条件で余詰を消すことも選択肢の一つとして考えてみてください。

【短評】

るかなんさん

両王手を目指して一直線。
最初に思いついた手順がそのままヘルプセルフで問題無かったので、こちらはそこまで悩まず済みました。

たくぼんさん

44 桂から 32 金とはあまり見た事がない順ですね。初形の 44 桂は一旦受方に渡っているのも意表をつきます。

はなさかしろうさん

桂が復帰しました。

■ 140-9 変寝夢氏作 (正解 3 名)

協力自玉詰(ヘルプセルフ) 12 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
継			飛						二
馬									三
									四
	受								五
									六
王									七
									八
王									九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【解答】

57 飛生 96 玉 56 飛 66 角 同飛 76 金
同飛 87 玉 97 金 同飛成 98 角 同龍
まで 12 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角金

【作者のコメント】

単なる協力自玉詰とはちょっと違うと感じて頂ければ満足。

【解説】

前局は普通の協力自玉詰の感覚をそのまま活かせる手順が作意でしたが、本局は「ヘルプセルフ」の作用で、全然違う手順が正解となる作品です。

初形を見ると 9 筋に飛角が並んでおり、開き王手(あるいは両王手)で詰ます手順に惹かれます。実際、ただの協力自玉詰なら「57 飛成 86 玉 46 龍 77 玉 47 龍 78 玉 48 龍 同角 まで 8 手」で詰みます。「ヘルプセルフ」の条件下で最終手「同角」を強制するにはどうするか……などと考えると、この作品は解けません。

作意は見事なまでのちゃぶ台返し。開き王手や両王手の筋はトラップで、質駒として攻方に供給する駒をそれらしい位置に置いたに過ぎません。最終的な狙いは 98 龍で詰ますこと。そのために、攻方の飛を不成で活用し、受方の飛を 97 に呼んで玉を狭くします。最終手 98 同飛生を防ぐため 10 手目は「成」でなくてはなりません。双方の飛の成・不成での使い分けと、4 回の逆王手(4 手目 66 角・8 手目 87 玉・10 手目 97 同飛成・最終手 98 同龍)が登場するこの手順こそが、真の作意だったのです。

「ヘルプセルフ」は詰める直前にだけ働く条件ですが、その有無ですべての手順が変わってしまいます。ルールの些細な違いで、世界が大きく変わる。これもフェアリー詰将棋の魅力の一つです。

【短評】

るかなんさん

59金 79玉 75龍 同角 迄が第一感で、角金両方取る暇は無いと即断して遠回り。ヘルプセルフでなければ詰む順に何度ぶつかったことか。

たくぼんさん

逆王手からの持駒消去は見え難いので角金を取る順はまさに青天の霹靂。

【総評等】

るかなんさん

あと1問…無念。
今回は手も足も出ないというよりも、解けそうに見えて紛れに陥る問題が多かった印象です。

変寝夢さん

難易度は高いと思う。ゴールデンウィーク向けのラインナップですね笑。

たくぼんさん

今月は所用が多くて時間があまり取れませんでした。FairyTopIXと初心者コーナーが被るとちょっと大変でした。

☆初心者あるいは入門者向けコンテンツはフェアリーの重要な課題ですね。本誌でもいろいろな企画が始まったので期待しています。本誌企画ではありませんが、springs氏による「1手詰から始めるフェアリー超入門」のシリーズも注目しています。1手詰でもフェアリーだと、ルールの基本、細則の意味、代表的筋、見落とししやすい手等、説明すべきことが結構あるので、このような「超入門」は重要だと思います。筆者自身も「今月の筋」の企画を始めましたが、例図作りは結構楽しい作業です。最近「筋」なのか「用語」なのかよく分からない例も増えてきましたし、「造語」を作るときの自分の命名センスのなさも感じますが、継続は力なりという言葉信じて、続けていこうと思います。

以上

推理将棋第150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150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2022年6月10日までに TETSU まで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は 「推理将棋第150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。

第150回の出題内容は、初級はミニベロさんからの9手、中級はけいたんさんからの10手、上級は担当からの11手となっています。

■ 本出題

150-1 初級 ミニベロ作 頭を使え! 9手

駒頭だけの着手と言われると面喰いますが、2段目の横移動の奥の手も可。

150-2 中級 けいたん作 6筋に異種の大駒 10手

駒成なしで異種の大駒と言えば、飛と角の組み合わせしかありませんね。

150-3 Pontamon作 不成からの成じゃない 11手

最終手が1筋でなければ、駒種が違う不成と成で詰める形はあるのだが。

■ 中間ヒント (5月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント (6月3日頃 Pontamon)

150-1 初級 ミニベロ作 頭を使え! 9手

「驚いたね。相手の着手はすべて駒頭だったよ」
「将棋は頭を使うゲームだからね」
「こっちも9手目の初めての駒頭の手で詰ましてやったよ」

「将棋は頭を使うゲームだからね」
「成る手はっさい無かったよ」
「将棋は頭を使うゲームだからね!」
「???」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手詰
- ・ 後手の着手の全てと最終手は「駒頭」で、この5手だけ
- ・ 成る手なし

150-2 中級 けいたん作 6筋に異種の大駒 10手

「10手で詰みか」
「6筋に異種の大駒がある局面があったな」
「3回あった銀の着手はすべて先手だったね」
「駒成はないな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 10手で詰み
- ・ 6筋に異種の大駒がある局面があった
- ・ 3回あった銀の手は全て先手
- ・ 駒成なし

150-3 上級 Pontamon作 不成からの成じゃない 11手

「11手目に1筋の後手陣への手で詰めたよ」
「どんな将棋だった?」
「不成の手の後に成の手があったよ」
「それって珍しくはないよね?」
「でも、不成の手の駒種と成の手の駒種は違ってんだ」

「ということは、いきなり駒成した駒種と、不成の手だけだった駒種があったんだね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手目の1筋の後手陣への手で詰み
- ・ 不成の手より後で成の手があった
- ・ 不成の手と成の手は異なる駒種

推理将棋第148回解答

担当 Pontamon

第148回は17名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

148-1 初級 Pontamon 作 2段目飛成の初王手 9手

「9手目の初王手で詰めたよ」
 「どんな将棋だった？」
 「初の駒成の2段目への飛成で詰んだんだよ」
 さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手目の初王手で詰み
- ・最終手の2段目への飛成が初の駒成

出題のことば (担当 Pontamon)

1段目への飛成で詰む形はすぐに思い浮かびます。2段目での飛成の形は？

作者ヒント

角不成で飛を入手 (Pontamon)

締め切り前ヒント

推理将棋作家がなぜか皆1度は作るという噂の手順です。(推理将棋講座より)

推理将棋148-1 解答

▲76歩、△42飛、▲33角不成、△52玉、▲42角不成、△82銀、▲71飛、△72金、▲同飛成まで9手

(条件)

- ・9手目の初王手で詰み (9手目▲72同飛成)
- ・最終手の2段目への飛成が初の駒成 (3手目▲33角不成、5手目▲42角不成、9手目▲72同飛成)

詰上がり図

後手の持駒：なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科				王	龍	科	皇	
二		龍		王	角		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 金歩

最終手が2段目への飛成とのことですが先手の飛を72や22で成る手順は無さそうなので、先手は後手の飛を入手する必要があります。飛の入手地点として過去作で出て来るのは32、42、62、82などですが、32地点での飛取りは▲22角成や▲33角成後の▲32馬での飛取りになるので本問では条件クリアできません。

まずは、初期配置のままの82地点の飛を取る手順を考えてみます。参考1図では82地点の飛を取った後、2段目に利いている71の銀を▲71角不成で取って、2段目での飛成の最終手を支えるようにしたのですが、手数オーバーの11手になってしまい失敗でした。

参考1図：▲76歩、△74歩、▲55角、△42銀、▲82角不成、△62金、▲71角不成、△12香、▲82飛、△92香、▲62飛成 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		科	角		王	龍		科		
二	皇		龍		龍		皇		皇	
三	歩	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 金銀

次に 42 地点で飛を取る手順を考えてみました。▲76 歩、△42 飛、▲33 角不成、△62 玉、▲42 角成、△72 金、▲51 飛、△32 金、▲52 飛成だと駒成が 2 回になってしまうので、生角の利きがある 2 段目への飛成で詰めてみたのが参考 2 図になります。参考 1 図の手順と同様に角を一旦 1 段目へ移動する▲31 角不成を指すので手数オーバーの 11 手になってしまいました。

参考 2 図：▲76 歩、△42 飛、▲33 角不成、△52 玉、▲42 角不成、△62 銀、▲31 角不成、△44 歩、▲43 飛、△42 金、▲同飛成 まで 11 手

参考 2 図

後手の持駒：なし

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

持駒 金銀歩

参考 2 図の 5 手目の後、△54 歩、▲51 角、△55 歩、▲54 飛の飛角サンドイッチの 9 手で詰める形が思い浮かぶでしょうが、最終手が 2 段目への飛成という条件なので、この飛角サンドイッチは詰み形から除外されてしまいます。42 で飛を取った角が取られてはいけけないので参考 2 図では▲31 角不成としたのですが、▲42 角不成のままだでもこの角を取られない飛角サンドイッチの横型があるかなと閃けば解けたも同然です。つまり、52 の玉の隣の 42 の角とは反対側の 2 段目から飛成で王手すれば 42 の角が取られることはありません。

最終手の 2 段目の飛成をする位置ですが、玉が 52 なので 72 で飛成すれば、61 や 63 へも龍が利くので良さそうです。問題は、62 地点への移動合いができそうな、61 の金と 71 の銀の処理です。先手の 7 手目は 7 筋へ飛を打たなければ 9 手目に 72 飛成ができませんが、5 手

目を指した時点では 71 も 73 も初期配置の駒が居るのでそのままでは 7 手目に飛を打てません。なので 6 手目は飛の打ち場所を空けるための△82 銀が飛の打ち場所を作りつつ移動合いの△62 銀を指せなくするための一石二鳥の手になります。続けて 7 手目は▲71 飛ですが、初期配置 61 の金の処理が残っているので 8 手目は△72 金として最終手の▲72 同飛成で金を取って貰い、飛角サンドイッチの横型での詰みになりました。

詰み上がりは、はなさかしろうさんの過去作「4 3-2 同飛成まで」や第 53 回の練習問題と同じですが、本作は手順違いになる条件でした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん「これは懐かしいはてるまさんの名作 9 手。

mixi の「40 番 推理パズル風味」ですが、もちろん全くの別条件。

当時の解答強豪がほぼ全員大苦戦。私は 1 か月後にヒント貰ってやっと解けました。

悔し紛れに「9 手とはいえ初心者用には無理」など短評を書いておりましたが、シンプルにまとめられた本作は、はたして・・・。」

■mixi の 40 番は詰パラの第 4 作目として出題されていたようです。はてるまさん作では飛成が隠されていたので難問だったと思います。

斧間徳子さん「知らないと思いつきにくい詰め型。詰パラ No. 4 (2007 年) とおもちゃ箱 No. 43-2 (2011 年) にほぼ同手順作がありますが、本作の条件は簡素でいいですね。」

■2 段目への飛成を明かしたので条件は大幅に減らしました。

小山邦明さん「2 段目への飛成の条件から 1 段目の飛打ちを予想したのが良かったです。」

■3 段目へ飛を打てるように歩を突く協力手や空いている 33 へ飛を打ってからの 2 段目での飛成を予想するとはまってしまいます。

NAOさん「久しぶりにみる見る2段目の龍」

■9手だと2段目の龍ですが、手数が増えると生の飛も可能。このサンドイッチの形を予想できるかが鍵になってきそう。

緑衾さん「一段目へ逃げるのをどう防ぐか分からなかったのですが、飛車を取った角をそのまま使えばよかったですね。」

■飛角サンドイッチの縦型はよく出てくるので見覚えがあっても、90度回転すると感覚が鈍ってしまいます。

諏訪冬葉さん「2段目に飛車を成る順だと32馬で飛車を取って42飛成が第一感ですが、角が成れないので没でした。」

■最終手が初の駒成なので▲33角成や▲22角成はできず、たとえ出来たとしても△44歩の協力手が必要なので11手かかってしまいます。

飯山修さん「パラが推理将棋をスタートして2回目の作品です。条件は最終手のみ飛車の王手&成は一緒ですが他に持駒金歩、金の移動1回という設定で、この条件ではかなり手順がバレそうです」

■担当の自作資料では、詰パラ#4となっているので3題ずつ出題の2回目ですね。飛成の条件は無く、金着手1回や終局時の持ち駒指定の他に初王手での詰み、(先手の)不成があったなどの条件だったようです。

「先手の」が無いと ▲76歩、△52玉、▲33角成、△32銀、▲同馬、△88角不成、▲51銀、△42金、▲同馬 の手順があったのでしよう。

ほっとさん「82銀がうまい。」

■147-1の手筋の復習でした。

テイエムガンバさん「飛角サンドイッチの手筋は頻出ですが、2段目での飛成の形といわれると盲点になりがちです。」

■飛の代わりに香だったり、縦型は頻出ですね。

山下誠さん「8二銀で飛車を打つスペースができました。」

■初王手で詰ますには4手目の△82銀は指せませんでした。

はなさかしろうさん「以前、問題を作ろうとしているときに発見して驚いた順でした。未知の状態の本問に取り組んだら果して解けたかどうか…。」

■43-2は別手順でしたが、この手順の94問題をmixiで作成されていたようですね。

原岡望さん「アクロバット詰」

■右からと見せかけて一転左から攻撃。

べべ&ぺぺさん「初手からの5手は読みやすかったのですが、82銀が気付きにくいです。」

■△82銀が見えれば、空いた71地点へ飛を打って、△72金を同飛成で取るという芋蔓式手順でした。

占魚亭さん「この詰み形を思い出すのに時間がかかりました(苦笑)。」

■43-2からだとも11年ぶりなので仕方ないでしょう。

RINTAROさん「5手目までは一目で、収束4手を探す。」

■手順前後や非限定が無く、王手をしないで飛を取るまでの5手はベテランには瞬殺。

ジェシーさん「先月の「妙手8八銀」のおかげで、この8二銀はすぐ見えました。」

■復習できて良かったです。似た手筋や詰み上がりやわざと近い時点で出すのも裏読み外しになるかと思ったのですが…。そろそろ、離れた頃のあの手筋の出し頃か。

榎彰介さん「二段玉は龍単騎で詰める一段玉と違い、角との連携が必要でした。」

■一段玉以外でも見た目が龍単騎の詰みはありますね。

正解：17名

ミニベロさん 斧間徳子さん 小山邦明さん
NAOさん 緑衾さん 諏訪冬葉さん 飯山修
さん ほっとさん テイエムガンバさん 山下
誠さん はなさかしろうさん 原岡望さん
べべ&ぺぺさん 占魚亭さん RINTAROさん
ジェシーさん 榎彰介さん

148-2 中級 NAO 作
高飛車くん(その8) 10手

「見たかい。俺の5段飛車」
「いつもの作戦だね。成る手はなくて10手で詰みか。同の付く王手が2回あったね」
さて、どんな手順だったのでしょか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・5段目への飛の手があった
- ・同の付く王手が2回あった
- ・成る手はなかった

出題のことば(担当 Pontamon)

高飛車くんシリーズの8作目は10手です。

王手は何回でしょう。

作者ヒント

同角不成で飛を入手(NAO)

締め切り前ヒント

8手目の5段目へ打った飛が移動して先手玉を詰ませます。

推理将棋148-2 解答 担当 Pontamon

▲58飛、△34歩、▲48玉、△77角不成、▲59飛、△同角不成、▲58玉、△55飛、▲56歩、△同飛 まで10手

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・5段目への飛の手があった(8手目△55飛)

・同の付く王手が2回あった(6手目△59同角不成、10手目△56同飛)

・成る手はなかった(4手目△77角不成、6手目△59同角不成)

詰上がり図

後手の持駒：歩2

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

持駒なし

後手が先手の玉へ王手する最短は4手目ですが、初手から▲76歩、△34歩の後に▲77角や▲77桂を指せば4手目は同の付く手での王手である△77同角不成が可能です、先手は合い駒として▲68飛と指せば6手目は2回目の同の付く手での王手になります。この方針で詰めてみたのが参考1図の手順です。後手は8手目に5段目への飛の手を指してから△57飛成で詰めたのですが、条件では駒成が禁止されていたので失敗です。王手は全部で3回ですが、同が付く手での王手は2回なので条件をクリアしています。

参考1図

後手の持駒：角歩

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

持駒なし

緑衾さん「飛車が歩を取って詰む形は自分が出題したばかりでしたのですぐ分かりました。」

■年賀推理の146-7の2局目ですね。

諏訪冬葉さん「最近この詰めあがり見た記憶が・・・」

■奥野眞さん作の詰パラ#485(2021/11)でしょうか。それとも緑衾さん作？

飯山修さん「このコーナーが開設された1回目の1-3は香の串刺しでしたがその後この詰み形は結構使われている。歩の行進の23歩成と同様最初に必ずチェックする習慣にしたほうが良さそう。」

■玉腹の角と玉頭の銀の形も。

ほっとさん「59で飛を取るのがあまり見たことのない筋。」

■自作資料を確認してみたところ、そもそも59飛や先後を変えた51飛という着手自体が少なく、あったのは玉の退路封鎖の協力手であったり、とどめの手だったり、その後の飛成のための着手であるものばかりで、角で取らせる手順は本作の詰み上がりしかありませんでした。玉尻で金を取らせるのは多いのですが、玉が邪魔なので59での飛は考え難いですね。

テイエムガンバさん「よくある飛角サンドイツチの手筋ですが、飛車を同の付く王手でとらせる場所がなかなか思いつかず。」

■▲59飛、△同角不成の2手が本作の命。

山下誠さん「最後の5六同飛に気付けば容易でした。」

■詰み上がりの形が見えれば、あとは何処で飛を渡すかだけになります。

はなさかしろうさん「9手で定番の詰み形なので不思議な感じがする手順ですね。」

■59で飛を渡すという新手のせいのようにです。

原岡望さん「高飛車が図に当たりましたね」

■高飛車シリーズでは5段目への飛の手を指定することによって非限定を回避できているものが多かったようです。

ベベ&ペペさん「4手目が77角生で6手目が68角生だと思うのですが、詰みません。」

■飛を取らせるなら、28、48、68の何れかであることが定説になっていたのも、他の可能性の発見が課題でした。

占魚亭さん「6手目に飛車を取るの確定しているのも、どこで飛車を取らせるかを考えるのみ。」

■2手目は△34歩、4手目に角が出て行き、6手目に角で飛を取って、8手目に5段目へ飛を打って、最終手は玉を詰める手。後手の手の割り振りは出来ているので、おっしゃる通り、何処で飛を取るかが本当の課題です。

RINTAROさん「77で王手すると見せかけて59。詰上りが見えたので早かったです。」

■王手は同が付く王手2回だけの手順でしたが、同が付かない王手の可能性もあることを示唆するための出題のことばでした。ちょっと意地悪だったかも。

ジェシーさん「詰み形は何となく見えたのですが、5九に角を持ってくる方法に悩みました。いきなり5八に飛を持ってくるのが盲点でした。」

■▲58玉で王手をかわしながら、▲59金右などで金を渡す手筋はよくでてきますが、飛を59へ持っていく手順は見えにくいです。

榊彰介さん「6八、4八で飛車を取る順でうまくいかず、5六香と5九角で5八玉を詰める基本形に思い至り、解答を導きました。」

■駒成が許されるのなら参考1図の手順などで簡単なのですが、駒成なしだと詰み形がある程度限定されます。

正解：16名

ミニベロさん 斧間徳子さん 小山邦明さん
NAOさん 緑衾さん 諏訪冬葉さん 飯山修
さん ほっとさん テイエムガンバさん 山下
誠さん はなさかしろうさん 原岡望さん
占魚亭さん RINTAROさん ジェシーさん
榊彰介さん

148-3 上級 ミニベロ 作
強制成り 11手

「昨日ネット将棋やって、11手で詰ましてや
ったよ。4手目の歩を見て、余り強くないと思
ったね」

「ものすごく強い人もいるんだけどね」

「途中まで成る手がなかったのに、11手目も
不成で詰まそうとしたのに、勝手に駒が成っち
ゃったんだ」

「パソコンだと、反則手は自動的に修正される
んだよ。おかげで、二歩などの反則手もなくな
ったよ」

「でも、駒を打とうとして、変なところに落っ
ことしてボロ負けしたこともあるな」

さて、この11手目の強制成りで勝った将棋
は、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11手詰
- ・ 11手目は唯一の成る手で、強制成りだけ
成らなくても詰んでいた
- ・ 4手目は歩

出題のことば (担当 Pontamon)

強制成りのルールがある駒種は3種。ルール違
反の不成でも詰む形とは？

作者ヒント

後手の着手5手の、筋の数の合計は16。

(ミニベロ)

締め切り前ヒント

4手目の歩は2手目の歩の隣の筋で、玉の退
路封鎖と先手駒の利きを通します。

推理将棋 148-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△24歩、▲
11角不成、△42玉、▲22香、△33玉、▲14

角、△42銀、▲21香成 まで11手

(条件)

- ・ 11手詰
- ・ 11手目は唯一の成る手で、強制成りだけ
成らなくても詰んでいた (11手目▲21香
成)
- ・ 4手目は歩 (4手目△24歩)

詰上がり図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	将	將	将		将		杏	角	一
	歩				將				二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	王		歩	三
						歩	歩	角	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 桂

強制成りになるのは1段目への歩・香・桂
の着手と2段目への桂の着手の3種の駒だけ
です。強制成りの手で不成の手を指すと反則負
けになりますが、本問では仮に最終手が不成
だったとしても詰んでいたとのことですので強
制成りした駒は後手玉には利いていないこと
になります。つまり、最終手の強制成りの手
による空き王手か両王手になります。

両王手の最終手が不成になった時は両王手
でなくなるので詰まなくなると思うかもしれ
ません「116-3 端への桂成り」は△12桂成
の強制成りまでの空き王手の手順でしたが、
最終手が▲32桂成の両王手の詰みもあり
ました。仮に△32桂不成の場合には両王手
から空き王手になります、詰みに変わり
はありません。

空き王手と言っても、11手では1段目への
歩成の空き王手での詰み手順はないので、
最終手の強制成りは桂か香の着手になり
ます。▲76歩、△94歩、▲66角、△93桂、
▲同角不成の手順なら駒成なしで桂を取
れますが、6手目から△74歩、▲73桂、
△81飛、▲84角不成として空き王手
の準備をしても、△81飛で△62飛の
飛の合いを除外しても金や銀の合い

駒があるため、桂の強制成りでの詰みは無さそうです。

▲22 角不成から▲11 角不成で角と香を入手すれば、香と角を打って空き王手の形を作るのに効率が良さそうです。

参考1図では、5手目に取った香を打てるように後手は2筋の歩を2手進めて▲24 香を可能にして、▲15 角を打ってからの▲21 香成の強制駒成りでの空き王手をしてみましたが32 地点へ逃げられてしまうので失敗でした。

参考1図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△24 歩、▲11 角不成、△25 歩、▲24 香、△42 玉、▲15 角、△52 飛、▲21 香成 まで11手

参考1図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞		丞	爵	杏	角	一
				遊	王				二
歩	歩	歩	歩	歩	歩			歩	三
						歩			四
							歩	角	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 桂

参考2図では、香と角の打ち場所を1段下げて、▲23 香と▲14 角にしてみたものです。後手の協力手に△25 歩が不要になったので後手は別の手を指すことができるようになりました。そこで△32 玉で空き王手位置へ近寄ってもらい、退路の42 地点を△42 飛で埋めてもらいました。これで詰んでいるはずでしたが、香を取る手が▲11 角成ではなく▲11 角不成なので、12 手目に△21 同玉で逃げられてしまっ失敗です。

参考2図：▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△24 歩、▲11 角不成、△42 玉、▲23 香、△32 玉、▲14 角、△42 飛、▲21 香成 まで11手

参考2図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞		丞	爵	杏	角	一
					遊	王			二
歩	歩	歩	歩	歩	歩			歩	三
						歩	歩	角	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 桂

香打ちが▲24 香も▲23 香も失敗でした。香の打ち筋が3筋、たとえば空いている▲33 香の場合は玉の退路や△42 金や△33 桂での合い駒の処理が必要なので11手では手数が足りません。香打ちが▲22 香で角が▲13 角の場合は玉は31 に来ていることになり、▲21 香成を同玉で取る手や△32 玉とされない手立ても必要になるので、▲22 香も失敗しそうな感じがします。しかし、11 で香を取った時の角が11 地点にいたので、▲22 香の場合は▲13 角と打たずに、11 の角が空き王手後に玉を詰めている駒になることができるかもしれません。この場合、△33 玉の配置なら11 の角の利きがあるので44 への脱出はできませんし、43 への移動もできないので都合が良さそうです。

初手から、▲76 歩、△34 歩、▲22 角不成、△何か、▲11 角不成、△何か、▲22 香の手順になりますが、後手の手としては玉を33 へ移動する2手と42 地点を埋める手が必要です。後手の手数を数えるとあと1手なのですが、条件では4手目が歩とのことです。▲11 角、▲22 香、△33 玉。△34 歩の配置を考えると、玉の退路として24 と32 が残っているので、4手目は退路の24 を埋める△24 歩なのがわかります。つまり、6手目は△42 玉で8手目が△33 玉で、10手目が42 を埋める手のはずです。それが△42 飛の場合は、▲21 香成で空き王手になった時に、△22 飛や△22 銀での合いができてしまうので、42 の退路を埋める手は△42 銀だと、△22 飛と△22 銀の両方を不可能にする一石二鳥の手になります。

4手目の△24歩によって24地点は退路にはなくなりましたが、23地点が新たに退路になりました。また、32地点の退路も残ったままですが、残る手数は先手の1手だけです。その1手で23地点と32地点を抑えることができる持ち駒の角を14へ打つ手が9手目になり、無事に詰まることができました。

なお、4手目が歩の条件がなければ、▲76歩、△34歩、▲22角不成、△32銀、▲11角不成、△42玉、▲22香、△33玉、▲35角、△42金、▲21香成まで11手の詰み手順があります。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ミニベロさん(作者)「詰め上がりから逆算すれば意外と簡単。余詰怖い、シンプル条件で仕上がってれば。」

■4手目は歩なら2手目は玉かな?と騙されると難しくなります。

斧間徳子さん「斬新な強制成りの条件が面白い。桂かと思ったら香でした。「4手目は歩」が、余詰と手順前後を同時に解消する絶妙の条件!」

■桂だと1段目と2段目の可能性がありますし、玉から遠ざかる方での強制成だと、成と不成の影響を受けずに済むので最初に思い浮かぶ駒かもしれません。

小山邦明さん「強制成のルールがある駒種は歩、桂、香の三つですが、先手からの歩打ちは難しく、桂も駒を取るまで手数がかかるので、本手順は香と推理したらうまく解けました。」

■成る手1回の本問では該当しませんが、桂の強制成/不成での詰みもありました。

NAOさん「11手目不成は反則負けですね」

■将棋ソフトは11手目の不成を許してくれませんでした。

緑衾さん「一段玉だと思い込んでたのですが、

ためしに香を取った角の筋に玉を置いてみたら解けました。」

■一段玉だと強制成で詰むのは1段目での歩成、香成、桂成と2段目での桂成のようで、全て強制成りした駒での王手になります。

諏訪冬葉さん「41角と打つことばかり考えていて14が抜けていました。そして、回答を書く直前に42金では詰まないことに気付く。」

■△42銀と△51金左を指せれば、▲41角で32地点と23地点をカバーできますが手数オーバー。△42銀ではなく△42金だと、▲21香成の時に△22銀の合いができてしまいます。うまく出来ているものです。

飯山修さん「歩で1段目空き王手はほぼ不可能なので香車か桂ですが2段目でもよい桂から考えて失敗。香車で取り組んだらアッサリ。」

■116-3の端への桂成手順を覚えていると、駒成が最終手だけの桂の強制駒成でも他の手順がありそうな気がしますね。

ほっとさん「22香~21香成までの手順がびったりで気持ちいい。」

■▲24香も▲23香も駄目で▲22香だけが空き王手にピッタリでした。

山下誠さん「1二ではなく、1四に角を打つ手がありました。」

■▲12角だと23地点をカバーできますが、▲21香成に△32玉の退路が残ってました。△24歩を突いてくれているので23地点と32地点を一気にカバーできましたが、△24歩がないと▲35角で24地点を抑えることができますが、32地点は空いた状態になります。

はなさかしろうさん「2枚角をどこに配置するかでした。4×4マスに納まる詰上りが綺麗です。」

■4×4マスの44地点へ逃げるつもりが空き王手で潰されました。

原岡望さん「玉は流石に沢山は動けませんね」

■▲11 角不成で香を取るのが5手目。先手の残り3手では中段玉を縛ることができないので33で留まってもらう必要がありました。

ベベ&ペペさん「難問で諦めてしまいました。」

■空き王手しかないことは推理できたのでしょうか。

占魚亭さん「いやぁ……全く詰み形が浮かびません。」

■香での空き王手を推理できていれば、あとは駒を配置して詰み形を考えると良かったのですが。

RINTAROさん「詰上り図からの逆算で解きました。」

■本問は逆算が有効な解き方でした。

ジェシーさん「二枚角の筋違いかなあ……という想像はついたので、二枚目を4一と思い込んでしまい、手こずりました。」

■強制成の香を除外すると詰み形は2枚角の配置次第となります。

榊彰介さん「追加ヒントは、ヒントになっているのかな、と思いました。解いて筋の合計は16か確かめました。」

■5手の合計が16なので、割ると3あまり1。後手の着手筋は、3,3,3,3,4とか2,2,3,4,5とか2,3,3,4,4などで5筋よりは1筋側であることが想像できます。作者ヒントは決定的なヒントにならないくらいでお願いしています。

正解：15名

ミニベロさん 斧間徳子さん 小山邦明さん
NAOさん 緑衾さん 諏訪冬葉さん 飯山修さん
ほっとさん テイエムガンバさん 山下誠さん
はなさかしろうさん 原岡望さん
RINTAROさん ジェシーさん 榊彰介さん

【お知らせ】

おもちゃ箱の推理将棋コーナーのトップページに「推理将棋関連サイト」としてリンクされている「Web Fairy Paradise」ですが、前年に出題された作品の「お気に入り投票」が毎年この時期に行われています。皆様の投票をお願いいたします。

投票要綱 投票先：
takuji@dokidoki.ne.jp

(総評)

ミニベロさん「1・2は懐かしい詰め上がり。そう、古いことはよく覚えているのに。」

■担当は古いことも3ヵ月前のことも自信がありません。(笑)

斧間徳子さん「駒の成・不成の限定は、推理将棋に常に付きまとうテーマですね。」

■駒の成・不成の限定をしなくてよい詰み手順は稀に見ることがありますが、どうしても付き纏うものですね。

緑衾さん「147回の8手詰に苦労したのは私だけじゃないようで安心しました。今回は解きやすかったです。」

■147-1は8手ながらかなりの難問でした。

諏訪冬葉さん「今回の影のテーマは「角不成2回」でしょうか」

■「角不成2回」とは鋭い考察。気付いてませんでした。3題揃えることはできませんでした。飛角サンドイッチの形が影のテーマでした。

飯山修さん「これからも作者のヒント前解答を目指していきますが来月は無理かな」

■作者ヒントまで2週間弱。この結果稿を読む頃には作者ヒントが出ていますね。結果はどうなったのでしょうか。

ほっとさん「今回は最終手駒取り特集？」

■「角不成2回」や「最終手駒取り」や「遠隔王手の美学」。解答者からの裏テーマ予測が寄せられました。裏テーマを設定できるような豊富な在庫があれば良いのですが…。さて、4月出題に裏テーマはあるのでしょうか？

原岡望さん「今回は2と3がヒント頼みでした。パラも解けてやれやれです。7日夜」

■パラ3月の推理将棋は勝手な思い込みで自滅するところでした。パラ4月は素直な易問でした。結局、これを相性と云うのでしょうか。

ベベ&ペペさん「今月は不調でした。次回は、気持ちを切り替えて頑張ろうと思います。」

■心機一転でチャレンジしていただけたらと思います。

RINTAROさん「1、2は暗算。3も適度な難易度で楽しめました。締め切りぎりぎりになったのは許してください。」

■ヒントを見ずとも、解図の時間をとれる都合もあるでしょうから

ジェシーさん「今月は「遠隔王手の美学」ですね。」

■一間龍、一間飛、斜め一間角ですね。

榊彰介さん「今回の問題は、手順を考えてもなかなか分からず、詰み形が思い浮かび、それに手順を当てはめていくことで解けました。解けない時は、詰み形も思い浮かばないものですかね。」

■具体的な着手を隠した「悪魔系」条件だと詰み形も見え難いことがあります。推理将棋では詰み形からの逆算も解図手法のひとつになっています。

推理将棋第148回出題全解答者： 17名
ミニベロさん 斧間徳子さん 小山邦明さん

NAOさん 緑衾さん 諏訪冬葉さん 飯山修さん ほっとさん テイエムガンバさん 山下誠さん はなさかしろうさん 原岡望さん ベベ&ペペさん 占魚亭さん RINTAROさん ジェシーさん 榊彰介さん

『春暁』springs 詰将棋作品集

(ペーパーバック) 発売中



自作の普通詰将棋 100 図を収録した紙の本を出版しました。先行して刊行した電子書籍版をペーパーバック用に修正、再構成したものです。収録図に変更はありませんが、解説文とレイアウトを大きく改良しています。

発売日：2022年3月30日

著者：泉正隆 (springs)

定価：税込 1,320 円

Amazon 商品ページはこちら。

<https://www.amazon.co.jp/dp/B09WPKNFVJ>

一部サンプルや詳細は下記をご確認ください。

https://note.com/tsume_springs/n/nff1ef86d76ec

協力詰・協力自玉詰 解付き #2

担当：駒井めい



協力詰と協力自玉詰を解付きで出題するコーナーです。今回は協力詰が3作、協力自玉詰が1作です。

作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

受先、受方持駒制限、双玉、複数解、ツインは可。フェアリー駒など、その他フェアリールールの追加は不可。

[投稿締切]

2022年6月15日(水)

[投稿先]

下記どちらかの方法で投稿してください。

- ・メール: meikomaivtsume▲gmail.com
※▲を@に置き換えて送信してください。
- ・TwitterのDM: @MeiKomai_Tsume

[投稿時の記載内容]

- ・作者名(ペンネーム可)
- ・作品図面
- ・ルール名、手数、ツインなどの問題設定
- ・作意手順
- ・狙いなどの作者コメント(省略可)

[その他]

フェアリー詰将棋の検討ソフトとしてfmやfmzaがあります。Onsite Fairy Mateよりダウンロードできます。

<http://k7ro.sakura.ne.jp/>

協力詰や協力自玉詰のルールに詳しくない方は、過去に掲載された入門記事をご覧ください。

- ・協力詰超入門: 第162号 pp.53~55
- ・受先協力詰超入門: 第163号 pp.54~57
- ・協力自玉詰超入門: 第164号 pp.48~51

出題

[協力詰]

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。偶数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

■ 2-1 springs

協力詰 4手 (受先)

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

持駒 金

b) 32歩→45

※出題図と、受方32歩を45の地点に配置変更した図の両方を解いてください。

■ 2-2 シナトラ

協力詰 4手 (受先)

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

攻方持駒 桂

受方持駒 なし

b) 67銀→66

※出題図と、攻方67銀を66の地点に配置変更した図(受方66桂は消去)の両方を解いてください。

■ 2-3 青木裕一

協力詰 7手

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

持駒 なし

[協力自玉詰]

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。奇数手数の場合は受方から指し始める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

■ 2-4 springs

協力自玉詰 8手

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

攻方持駒 香歩

受方持駒 なし

※解答・解説は次のページに掲載。

☆☆☆☆☆☆ フェアリー雑談 ☆☆☆☆☆☆☆

このコーナーでは代表的な変則詰将棋(フェアリー詰将棋)である協力詰と協力自玉詰を取り扱っています。変則ルール(フェアリールール)は他にもたくさんあります。別のルールを組み合わせることでフェアリーの世界はグッと広がります。私が特に面白いと思うのが駒の性能が変化するルール。例えば「安南」と呼ばれる変則ルールがあります。歩なのに斜め前に動くなど、不思議な感覚を味わえることでしょう。気になった方は下記の入門記事をご覧ください。

・安南ばか詰入門:

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/annan1.html>

・1手詰から始めるフェアリー超入門 安南編1:

https://note.com/tsume_springs/n/n80624ff6f562

・1手詰から始めるフェアリー超入門 安南編2:

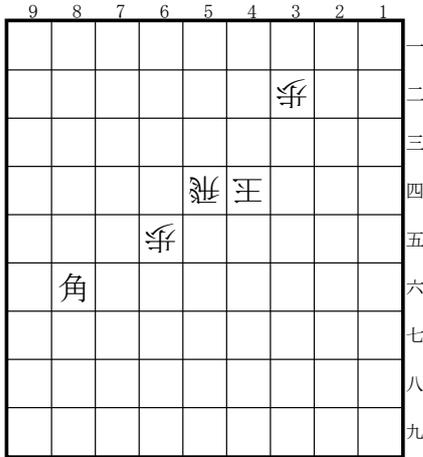
https://note.com/tsume_springs/n/nd02f60329000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

解答・解説

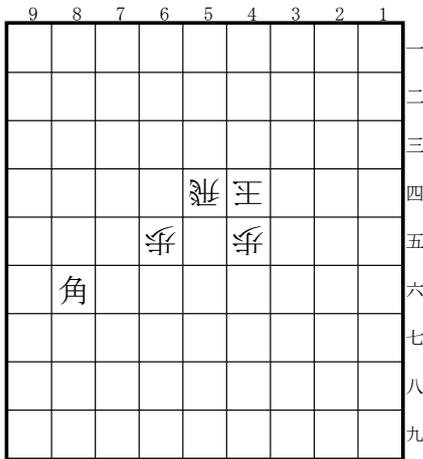
■ 2-1 springs

a) 協力詰 4手 (受先)



持駒 金

b) 協力詰 4手 (受先)

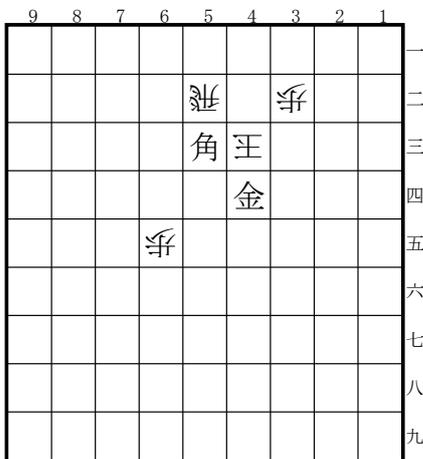


持駒 金

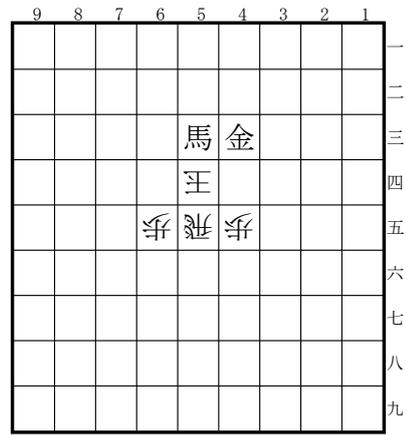
a) 52飛 53角生 43玉 44金 迄4手

b) 55飛 43金 54玉 53角成 迄4手

a) 詰上図



b) 詰上図



持駒 なし

【作者コメント】

(a)の65歩配置が悲しい。

【解説】

a図では攻方手番だと仮定して受方32歩に着目すると、53角生 43玉 44金が有力そうに見えます。普通の詰将棋なら53角生に同玉などに対応されて詰みません。協力詰では受方は自分が詰むように協力します。角をあえて成らないことで43玉とかわす手が可能になります。しかし、44金に対して同飛や52玉で詰みません。手番を受方に戻しましょう。この問題を解決するのが初手52飛。44の地点への利きを外しながら52の地点への逃げ道を封鎖する一石二鳥の手。これで53角生から先程の手順で指せば詰め上がりです。

次はb図。受方32歩を45の地点に移動しています。a図の詰手順で詰まないことは明らか。初手は55飛。54の地点を空けながら55の地点への逃げ道を封鎖します。以下43金 54玉 53角成迄。普通の詰将棋なら43金に同玉で詰みませんが、受方は54玉と詰むように協力します。両図の詰手順が対照的になっているのに気付いたでしょうか。初手で飛車を動かすのは同じですが、移動する方向が上下と異なっています。その後、a図では角で攻めて金で詰まし、b図では金で攻めて角で詰ますといったように、駒を使う順番が異なっています。角を動かしたときに成生が使い分けられているのもポイントです。

■ 2-2 シナトラ

a) 協力詰 4手 (受先)

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし

b) 協力詰 4手 (受先)

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

攻方持駒 桂
受方持駒 なし

a) 79角生 49飛 57玉 69桂 迄4手

b) 59飛生 69馬 56玉 48桂 迄4手

a) 詰上図

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

b) 詰上図

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

【作者コメント】

初手の移動先&成生を限定するロジックが狙い。このようなツイン設定は、本来避けるべきである。

【解説】

a図では初手79角生と攻方馬を取るのが重要な一手。受方は自分が詰むように協力しているはずなので、相手の攻めを削ぐように駒を取ってしまうのは意外性があります。目的は57の地点への利きを減らすこと。49飛と寄れば57の地点への利きが完全に無くなって57玉と逃げる手が可能になります。これで69桂と左から打って詰め上がり。初手79角成としてしまうと69桂に同馬とする手が生じてしまうのでご注意ください。

次はb図。初手は59飛生。先程は攻方馬が取られましたが、今度は攻方飛が取られます。これで69馬とすれば56玉が可能になります。最後は48桂と今度は右から打って詰め上がり。初手59飛成は48桂に同龍が生じてしまいます。

本作で最も重要な駒は攻方馬・飛。どちらか一方が取られ、残った方で王手をして受方玉を5筋に誘導します。最終手の桂打ちも左右に打ち分けられています。攻方銀の配置を少し変えるだけで美しい対比が現れる作品です。

■ 2-3 青木裕一

協力詰 7手

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

持駒 なし

44金 55飛 同角 57玉 58歩 56玉 57飛
迄7手

詰上図

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

【作者コメント】

立体曲詰を花駒で強引に成立させました。

【解説】

初形で「メ」を表した曲詰。盤上の攻方駒だけで詰まそうとすると苦勞します。駒を入手しながら攻方駒がいる中央付近で詰む形を模索していきます。初手44金に2手目55飛が正解。同角に57玉と進んで攻方は飛と歩が入手できました。58歩～57飛と入手した駒を使って詰め上がり。実は詰上図は「イ」になっています。本作は「メ」→「イ」の立体曲詰なのです。

受方22金・33金・77金は詰手順とは無関係に見えます。これらが配置されていないと初手44金に55金以下の余詰が生じます。合駒を限定させるためだけに置かれた駒、いわゆる花駒です。作者もコメントしている通り強引な作りではありますが、当コーナーの創設を祝して私の名前の立体曲詰を投稿して下さった作者に感謝いたします。まさかこんなオシャレなプレゼントをいただけるとは…！

■ 2-4 springs

協力白玉詰 8手

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

攻方持駒 香歩
受方持駒 なし

12歩 同馬 23桂生 同馬 16香 13歩 55角
33馬 迄8手

詰上図

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

【作者コメント】

合駒用の歩をまず後手に渡します。結果的に先手玉に逆王手が掛かります。

【解説】

自玉詰は受方玉ではなく攻方王を詰ますルール。協力自玉詰なので受方は攻方王が詰むように協力します。受方馬を動かして開王手で攻方王を詰ます手段を考えたくになります。馬を動かして55角 33馬が有力です。初手23桂生に同馬とさせてすぐに55角を実行しても、攻方王は1筋に逃げられるので詰んでいません。

作意では初手から12歩～23桂生と馬を回りくどく動かしているのが不思議に見えることでしょうか。なぜ初手23桂生ではダメなのか？目的は受方に歩を渡すこと。16香に13歩と受けさせるためです。ちなみに16香は攻方王の退路を封鎖する限定打になっています。攻方王は1筋に逃げられなくなりました。これで55角に33馬と開王手をさせれば、攻方王には逃げ道がなく詰め上がりです。攻方には持駒がないので、受方香の王手に対して合駒をする受けもありません。攻方は王手をかけて攻めていたはずなのに自分が詰んでしまった…というのが協力自玉詰の面白いところです。

無意味に見える最初の2手が本作の見所。受方持駒なしの状況で受方に駒を渡すのは意外性があります。完全作にするために仕方なく持駒制限したのではなく、積極的に活かした表現にしているところが本作の工夫でしょう。

今月の手筋



【アンチキルケ】

駒取りがあったとき取った方の駒が、最も近い将棋での指し始め位置に戻される。

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

(※解答は P55 に掲載)

本コーナーへの投稿を募ります。
「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」(できればカードの他の項目も) 記述して担当者までお送りください。
「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。
また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、「教材」に徹してくださるようお願いいたします。

詰将棋フェスティバル 担当：駒井めい

「詰将棋フェスティバル」と題した詰将棋のネット作品展を開催しました。下記の3つの部門に分けて行い、全19作が2022年2月12日に出題されました。

- (1) ビギナー部門
- (2) オンライン作家部門
- (3) 複数解・ツイン・変同解部門

結果発表を3月26日～4月16日にかけて行い、全日程が終了しました。

本記事では作品をダイジェストで紹介します。関連記事は下記のリンクにまとめています。詳細はそちらをご覧ください。

https://note.com/meikomai_tsume/m/mfb5d1599d79a

(1) ビギナー部門

詰将棋の発表経験が少ない方の作品を出題する部門。作品は9手以下の普通詰将棋。

■ 1-1 ベターハーフ

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

持駒 金

32角成 24玉 42角成 同飛 33馬 同玉 34金 迄7手

☆初形から受方44飛の利きを逸らすために、6手かけて角を2枚捨てるという派手な構成。

☆初手32角成～5手目33馬と活用した角を後に捨てているところもポイント。

■ 1-2 防弾チョッキ

			銀	馬	王	銀			一
龍									二
					將				三
									四
				馬					五
									六
									七
									八
									九

持駒 金銀2

22銀 同銀 32銀 同金 41金 同玉
52銀成 31玉 81龍 迄9手

☆持駒を早々に使い切ってしまう三連続捨駒の構成。特に手順前後が効かない銀の連続捨駒はビギナーとして十分に高度な手順構成。

■ 1-3 モックン

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

持駒 銀桂

24桂 21玉 32銀 11玉 12桂成 同玉
13桂成 同玉 23桂成 迄9手

☆6手かけて初形から銀が配置されただけの局面を作っているところが注目ポイント。これに桂を連続で跳ねる手順が加わることで、手順全体が一つのストーリーとして繋がっている。

■1-4 カワセミ

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

持駒 飛銀

14飛 同玉 13桂成 24玉 25銀 33玉
34角成 32玉 22成桂 迄9手

☆初手14飛の焦点捨てが大きなインパクトを与えている。邪魔で退かした桂が最後に詰みに働くところもポイント。

■1-5 ののの

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

持駒 飛銀2

25飛 16玉 28飛 34飛 17銀 同玉
18銀 28玉 29馬 迄9手

☆本作の面白さは何と言っても限定移動の意味付け。銀を盤上に設置するために飛車を取らせるのが面白い。飛車を限定移動した際に馬も取られている。攻方が二枚の大駒を見捨てる手順になっている。消極的にも見えるこれらの手が玉を詰ます唯一の手段なのが実に不思議。

(2) オンライン作家部門

紙媒体の専門誌よりも、インターネット上での発表が主である方の作品を出題する部門。作品は17手以下の普通詰将棋。

■2-1 keima82

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

持駒 なし

21桂成 16馬 24王 迄3手

☆開王手2回にピンを活かした詰め上がり(ピンメイト)。作意の逆王手に加えて、詰んでいるのか不安になる詰め上がりも面白い。

☆本作の見所は何と言っても紛れ。まずは初手でどちらから開王手するかという問題があり、3手目には16同香に14飛合という強烈な逃れ筋がある。終始緊張感のある濃密な内容に仕上がっている。

■2-2 綾瀬研

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

持駒 桂2歩

35桂 同銀 54角 34玉 46桂 同香
 45角 43玉 44歩 同銀 54角 34玉
 24と 35玉 25と 迄15手

☆本作の面白さは初形と10手目の局面对比である。受方香が三枚の駒をすり抜けたように見える。狙いの元になっているのはKlasinc Themeだが、それを発展的な形で実現しており、独創性は非常に高い。

■2-3 ルパンdazo

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

持駒 飛歩

13飛 21玉 22歩 同玉 33飛上成 同銀
 31角成 同玉 33飛成 32銀 42銀 21玉
 23香 同銀 同龍 11玉 12銀 迄17手

☆限定打の飛車が終始活躍する構成。手順に一貫性がある。5手目33飛上成と取れる銀を取らずに動かし、もう一方の飛車で後を取るという展開は面白い。

■2-4 鷲宮ローラン

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

持駒 銀2桂2

34銀 24玉 16桂 34玉 46桂 44玉
 35銀 43玉 34銀 32玉 43銀打 22玉
 23銀成 同玉 35桂 22玉 34桂 迄17手

☆7手目35銀～9手目34銀～13手目23銀成と打った銀を活用して最後に捨てていて、5手目46桂～17手目34桂と打った桂を跳ねて詰ましている。打った駒が見事に活用されている。

☆14手かけて玉が元の地点に戻ってくるのは意外性がある。桂馬を使わせるために2手目24玉と一度よろける手も面白い。不思議な魅力を感じる作品。

■2-5 電子れいず

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

持駒 金銀

26銀 同桂 14金 同玉 13桂成 同桂
 25角 同桂 17飛 同桂成 25金 13玉
 22銀生 同玉 32龍 13玉 12桂成 迄17手

☆桂馬がよく跳ねる作品。特に受方21桂が三連続で跳ねるところは気持ちが良い。桂跳ね三連続の起点となったのが5手目13桂成。この攻方25桂は事あるごとに25龍や25角と龍角が連結するのを妨げる邪魔な駒であった。玉を14の地点まで引っ張り込んで、ようやくこの攻方25桂が消去できたところで、今度は受方21桂が守備に大活躍する展開を許してしまっている。この攻方はとても見応えがある。

■2-6 武田裕貴

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

持駒 歩

36馬 56玉 57歩 同玉 46角 同桂
54龍 55角合 同龍 同飛 93角 75歩合
同角成 同飛 58歩 同桂成 46馬 迄17手

☆本作の見所は盤上の龍を犠牲に持駒の歩を入手しにいくところ。その過程は単純ではなく、盤上の龍を犠牲に角を入手する過程が途中に挟まる。これは受方に角を渡したことで生じている。ただ、受方は角が再び品切れになってしまう。これによって角の最遠打で合駒を伺えば、角以外の駒が入手できるという仕組み。龍→角→歩と駒が変換されていくロジックが実に緻密だ。龍や角は一般的に価値が高い駒だが、この作品においては盤上の龍よりも持駒の歩の方が価値は高いという状況になっている。

☆初形では持駒に歩を持っているのも見逃せない。歩を早々に使ってしまうことになるが、それを何としてでも取り戻しに行くというストーリーとなっている。手順全体で見れば「持駒歩の復活」がテーマとも解釈できる。

(3) 複数解・ツイン・変同解部門

複数の作意手順から構成される作品を出題する部門。作品は普通詰将棋以外にフェアリー詰将棋を含みます。

■3-1 藤原俊雅

協力詰 4手 (受先)

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

持駒 金
b) 77歩→桂

【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。

a) 65飛 64桂 66玉 76金 迄4手

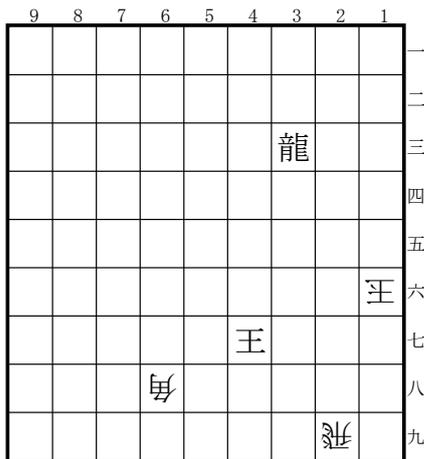
b) 45馬 54桂 56玉 57金 迄4手

☆攻方には飛桂・馬桂のバッテリーがある。一方のバッテリーを破壊して玉の逃げ道を作り、残ったもう一方で開王手をするという構成。2つのバッテリーの役割がa図とb図で入れ替わっていて、見事な対比が実現されている。

☆バッテリーを破壊するためには攻方王に王手をかけなければならない。一見すると協力しているようには見えないところが面白い。

■3-2 占魚亭

協力自玉詰 6手 (2解)



持駒 碁

※碁: Orphan

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

【n解】

解が複数あり、指定されたn個の解を求める出題形式。

【Orphan】(碁)

フェアリーチェスのOrphan。本来は利きを持たないが、敵駒に取りを掛けられると、その駒の利きを持つ。

〔補足〕

- ・複数の駒から取りを掛けられると、それらを合成した利きになる。
- ・敵Orphanから利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くのOrphanを巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。
- ・中立駒は中立駒を取れるので、中立碁はそれに取りを掛けている中立駒の利きを持つことが可能。更に現手番側の駒でも取れるので、味方の駒で取れる場合は、その利きを持つことも可能。

1) 13龍 26玉 22龍 23角 28碁 49飛成
迄6手

2) 36龍 17玉 35碁 28玉 46碁 57金
迄6手

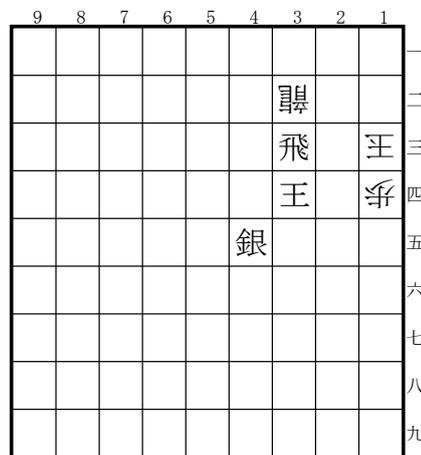
☆本作の主張はOrphanの使い分け。一方の作意ではOrphanを飛車の利きに変え、もう一方の

作意では角の利きに変えている。

☆Orphanを対比表現に利用するアイデアには、開拓の余地を感じた。今後の展開に期待したい。

■3-3 駒井めい

安南協力自玉詰 3手 (受先、2解)



持駒 なし

【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。

1) 31角 22飛成 同角 迄3手

2) 31桂 24飛成 同龍 迄3手

☆受先で安南ならではの方法でピンを解除し、その後受方龍の利きを復帰させるという構成。

受方31X・32龍と縦に並んだ駒のどちらを動かすかというのがそれぞれの解で異なっている。

☆2手目22飛成／24飛成と移動先が異なっているのもポイント。両方とも安南らしい動きになっていて、複数解と安南が上手く組み合わせられている。

■3-4 springs

強欲協力自玉詰 5手 (受先)

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

持駒 金

b) 26歩→24

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

a) 65銀 53飛成 同玉 44金 同龍 迄5手

b) 55銀 43角成 同玉 53金 同馬 迄5手

☆初手で攻方飛角のどちらかが取られる。残された方を捨てて受方玉を動かすことで、受方龍馬のどちらかの利きを通すという構成。綺麗な対比が実現されている。どちらの作意でも大駒二枚が消えるため実に気持ちが良い。手順構成は明快で、難しく考えなくても美しいと感じる作品。

■3-5 あつお

かしこ詰 5手

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

持駒 銀桂

b) 78E→19 c) 63E→19

※騎: Knight、鬘: Lion、

E: Equihopper

【Knight】(騎)

チェスのKnight。八方桂。

【Lion】(鬘)

フェアリーチェスのLion。クイ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。

【Equihopper】(E)

フェアリーチェスの駒。任意の方向に駒を1枚跳び越して、その線上で等距離の地点に着地する。線上に余計な駒が挟まっている場合、跳ぶことはできない。

a) 38桂 同鬘 67騎 同鬘 55銀 迄5手

b) 67騎 同鬘 55銀 同鬘 38桂 迄5手

c) 55銀 同鬘 38桂 同鬘 67騎 迄5手

☆攻方着手が循環している。38桂をA、67騎を

B、55銀をCとする。a図ではA→B→C、b図では

B→C→A、c図ではC→A→Bという順で攻めている。これが作者の狙い。このような同一着手の

循環はチェス・プロブレムでは馴染みのあるテーマで

Cycle of movesと呼ばれる。

☆19・63・78の三地点のうちどの二地点にEを

配置するかという循環構造になっている。着手の

循環がEquihopperのみで制御されている。3

つ解が密接に関係し合った美しい対照性がフェアリー駒によってスマートに実現されている。見事な完成度と言える。

■3-6 上谷直希

最後の1ピース・協力詰 3手

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

持駒 なし

- a) 攻方持駒1枚追加
- b) 攻方持駒2枚追加

【最後の1ピース】

出題図に指定された枚数の駒を追加して指定されたルール・手数での完全作にする。追加する駒は、攻方の駒、受方の駒、攻方持駒いずれでも構わない。

a) 追加駒: 攻方持駒 銀

詰手順: 32銀 42玉 41銀成 迄3手

b) 追加駒: 攻方持駒 金

詰手順: 42金 同玉 41金 迄3手

☆a図とb図では持駒の価値が明らかにアンバランスなのに、詰手順が実質的に同じという不思議なことが行っている。このツイン設定こそが作者の狙い。そのからくりは金と銀の僅かな性能の違いにある。表現の仕方が絶妙と言える。

☆ツイン設定を用いる場合、複数の作意を並列的に扱うのが王道。先の藤原作が模範的な例。本作は二つの作意を直列的に見ることで一つのストーリーが浮かび上がってくるという、変わった表現方法が取られている。ツインの表現方法に別展開を示した点で本作の価値は非常に高い。

■3-7 ウマノコ

最後の1ピース (2解) ・詰将棋 19手

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

持駒 なし

1枚追加、迂回手順可

1) 追加駒: 受方29玉

詰手順: 74馬 19玉 64馬 29玉

65馬 19玉 55馬 29玉

56馬 19玉 46馬 29玉

47馬 19玉 37馬 29玉

38馬 19玉 28馬 迄19手

2) 追加駒: 受方94玉

詰手順: 14龍 93玉 23龍 94玉

34龍 93玉 43龍 94玉

54龍 93玉 63龍 94玉

74龍 93玉 83香成 同香

94歩 82玉 71龍 迄19手

☆本作は複数解で馬鋸と龍鋸が現れるという夢のような作品。

☆ツインの詰将棋にする案もあっただろう。最後の1ピースの複数解にして、玉配置を問う表現にしたのは非常に上手いやり方だと思う。複数解あるいはツインで馬鋸と龍鋸をやろうとすると、素人的な感覚では舞台装置が分離して2つの作品を単純に足したような構図になる未来しか見えない。本作ではどちらの作意においても馬・龍は両方とも必要な駒になっている。

■3-8 金少桂

『鳩ノ巣原理』

詰将棋

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

持駒 なし

〔一般表記〕

97飛成 57歩合 28金 16玉 96龍 66歩合
 27金 15玉 95龍 75歩合 26金 14玉
 94龍 84歩合 25金 13玉 93龍 53桂合
 同龍 同香 24金 12玉 23飛成 11玉
 13龍 12歩合(*) 23桂 21玉 31金 迄29手
 (*)合駒非限定

〔数学的表記〕

97飛成 p7歩合 28金 16玉 96龍 q6歩合
 27金 15玉 95龍 r5歩合 26金 14玉
 94龍 s4歩合 25金 13玉 93龍 t3桂合
 同龍 同香 24金 12玉 23飛成 11玉
 13龍 12X合 23桂 21玉 31金 迄29手
 但しp,q,r,s,tは5以上8以下の整数で、p,q,r,sは
 それぞれ異なる数とする。

※4!×4=96通りの変同解が成立する。

☆4つの筋に5回合駒させるという仕組みが作者の狙い。4つの筋に5枚の歩を配置できないので、5度目の合駒は歩合以外に決まる。

☆その合駒配置は96通りの組み合わせが存在するが、どの分岐を比較しても結局意味は同じなのが実に不思議。

☆何故このような不確定な解の取り方になっているか。仕方なくこうなったわけではなく、当然意図してこうなっている。本作のモチベーションは鳩ノ

巣原理と呼ばれる数学の原理の表現にある。

4つの筋に合駒を5枚配置しようとするれば、配置は確定できないが2枚以上合駒を配置する筋が少なくとも1つは存在するというのがポイント。これを表現するために、96通りもの分岐が生じている。

☆この部門では複数の作意が対照的である作品を多く見てきた。本作は複数の作意がたった一つの意味付けを持っている点で、全く異なる性質の作品になっている。

☆作者コメントによると9年前に創られたというのだから更に驚きだ。今現在においてもどう評価したらよいか価値観が追いつかない作品であり、極めて独創的であることは間違いない。

今月の手筋 (解答)

解答

87 飛 同飛生/82 飛
 88 角 同飛成/82 龍 まで 4手

目標は82 飛を成らせること。
 1回目は王手を掛けないため、不成で居食いする「居不成」、2回目は王手を掛けるため、成で居食いする「居成」を使う。「ライフル」では成れる駒はどれも居成・居不成が可能だが、「アンチキルケ」は、他の変則ルールと組合せない場合、飛角香だけ居成・居不成が可能となる。
 中将棋の獅子・飛鷲・角鷹は居食いできるが、獅子は成れず、飛鷲・角鷹は成駒のため居成・居不成は選べない。

適用分野
 ライフル

関連項目 居食い

第5回フェアリー入門出題

フェアリー入門の第5回は「連続協力詰」です。投稿は5名の方から6作が届きました。楽しい作品が集まりましたので是非解答よろしくお願ひします。

【ルール説明】

【連続協力詰 n+1手】

受方が連続してn手指し、攻方が1手で詰められる局面を作る。ただし、途中で王手を掛けてはいけない。

(補足)

- ・指定より短い手数で1手詰の形が作れる場合、それが優先される。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

解答締切：2022年6月15日(水)

解答送り先：

たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

※各作品への短評(長評)をお書きください。

① springs 作

連続協力詰 4+1手

持駒 なし

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

持駒 銀

springs さんは今回で4回連続登場となります。本作は邪魔駒があるようです。うまく消去してください。

② 駒井めい作

連続協力詰 4+1手

持駒 なし

												九
												八
												七
												六
												五
												四
												三
												二
												一

持駒 香

駒井さんは1回から連続5回目の登場となります。本作はしっかりと狙いがありますのでそれが何かを考えてみてください。本作も邪魔な駒がありそうですね。

③ 馬屋原剛作

連続協力詰 6+1手

持駒 なし

												九
												八
												七
												六
												五
												四
												三
												二
												一

持駒 なし

馬屋原さんは本コーナー初登場です。とはいえフェアリー作品は過去にも高レベルな作品を発表されてますので油断は出来ません。今回の作品展の中もかなり難しい作品と思います。ヒントとしまして受方は攻方の駒を1つ取ってその駒を打つこととなります。もう一つのヒントは「ルントラウフ」←検索してみてください

④ 占魚亭作
連続協力詰 7+1手
持駒 なし

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

持駒 なし

占魚亭さんも第1回から連続登場です。日頃難解作が多い作者ですが、本コーナーでは解き易い作品を発表されています。本作は占魚亭さん作では珍しい趣向作です。歩の階段をどうしたらよいか考えてみてください。難しくはないと思います。

⑤ springs 作
連続協力詰 8+1手
持駒 なし

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

持駒 桂

springs さんの2作目です。こちらはやや手数が長めですが、詰上りを想定すれば最終形が見えてくると思います。持駒は桂ですので最終手は…受方の玉金歩を倉庫番パズルのように動かして詰型を作ってください。

⑥ シナトラ作
成禁連続協力詰 12+1手
持駒 なし

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

持駒 なし

シナトラさんは前回に続いての登場です。本作は成禁の条件が付いていますので成る手は指せません。手数も長くやや難しいと思います。WFP 作品展への転送も考えましたが、あちらには採用枠がありますので、特に難解でない限りヒントを出しながらこちらで対応していきたいと思います。ヒント: 受方玉は17の地点に移動して攻方28金までの詰上りを目指します。37玉が17に行くには25飛の利きが邪魔ですのでそれをどうするか? 角2枚をうまく使ってそれを実現してください。



第4回フェアリー入門解答

第4回の出題でしたが、前回同様6名の方から解答を頂きました。ありがとうございます。

今回のルールは「打歩協力詰」でしたが、作者の皆さんも創るのに苦労されたようで狙いをどこに置くのが難しかったようです。

その為、完全打歩物が8作中5作と初級者にはやや厳しかったかもしれません。ただこういう内容を周知できたことは意義があったのではないかと思います。

解答成績は6名中5名が全題正解でした。1作でも解けた方は解けた作品だけでも結構ですので解答を送っていただければ作者も喜びますのでよろしくお願いします。

【解答成績】(敬称略)

○:正解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8	計
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	8
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	8
上谷直希	○	○	○	○	○	○	○	○	8
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	8
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	8
変寝夢	○	×	○	○	○	○	○	-	6

① springs 作

打歩協力詰 3手

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

持駒 香歩

14香 13角 12歩 迄 4手

詰上図

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

作者

自玉の逃げ道を消す初手の限定打と、2手目の移動合が狙いです。

★3手ですので、持駒の香と歩を順番に打てば詰ます事ができますね。では香をどこから打てばいいのでしょうか？最終手は12歩ですので同銀と取られたときに先手王が詰まされる形を目指すのが完全打歩の解き方です。36飛の筋を通すのは見えますので香打に対して35角を13角としそうです。では下の図をご覧ください。初手14香とするときだけ23王が詰まされています。15地点より下段から打ったり初手13香と打ったりしたら14地点が空いているので詰まされていない訳です。よって12歩を同銀とは取れず詰みとなります。初手14香が自玉の退路封鎖になっている一石二鳥の好手でした。

最終手12歩に同銀の図

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

駒井めい

香の打ち場所で悩んだ。自玉の退路を封鎖す

る限定打。

るかなん

自玉を危険にすることで攻めやすくなる、というのが完全打歩で表現しやすいテーマの一つですね。

上谷直希

角移動のついでに退路封鎖を。

占魚亭

初手 13 香とする所でした。危ないあぶない。

神在月生

打歩外 詰めを誘うや 限定打

変寝夢

いきなりの完全打歩にびっくり。

② るかなん作

打歩協力詰 3手

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

持駒 歩

57 飛 同歩生 68 歩 迄 3 手

詰上図

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

持駒 なし

作者

ネタ枠。59 金、76 桂、79 龍、86 馬は無くても手順は変わりません。77 の地点は駒を埋める必要はありますが、銀である必要はありません。

「打ち歩以降の精算を禁手にするために、生飛と生角の 2 種が邪魔」という作意を隠すだけのために置いています。

「完全打歩」を完全に理解しましょう。

作者（解答時）

焦点に利いている駒種を玉以外被らないようにしたのが一応の工夫点。この系統のネタ枠は作っている時は楽しいんですが、芸術点が地を這うことになるのが難点。

★まず詰上図で詰んでいるのかを確認してみましょう。最終手 68 歩に同桂成は、以下同金、同銀（成でも不成でも可）、同龍、同馬まで打歩以外の詰ですので禁手となり取れないことが分かります。共に王手ですので変化はありません。68 歩に同銀も取る順が変わるだけで同様です。

最終手 68 歩に同金(龍)以下の図

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

持駒 銀桂

★作者からは失敗手順例を書いて頂いているのでその順で説明しましょう。

失敗手順例：

a)57 飛 同歩成 68 歩は、同と 同角不成 迄不詰

★2 手目同歩成としたらどうなるか？上記手順のように同とした時に同角生と取る手が生じます。この手が王手ではなく受方は同銀と取る必然性がなく失敗となります。同歩生

作者

完全打歩というのを教わったので、試しに作りました。類作があったらすみません。

★打歩協力詰の作例はかなり少なめですので類作はないと思います。というより「打歩協力詰」と称した「協力自玉詰」という感じのする先駆的な作品だと思います。ちょっと感動してしまいました。持駒3枚ですので飛打って飛打って最終手は52歩です。最後の52歩に同銀と取った形が詰む形を模索します。54と64を抑えなければならぬので詰上りは下図となります。

ちなみにですが、このままの形で協力自玉詰6手でもいけるんじゃないかと思いましたが、81飛71合同飛成61銀62龍同銀迄の様な手がありました。

最終手52歩に同銀の図

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

駒井めい

解く方向性ははっきりしているので程良く悩んで気持ちがいい。

るかなん

特に違和感のない居玉形から連続限定打+限定中合と、これこそフェアリーという手組。無解の可能性はこの作品が一番高そう。

上谷直希

54までしっかりカバーを。

占魚亭

これは面白い発想。

神在月生

合駒で いつの間にやら 退路消え

変寝夢

63銀をどういう配置にするか、悩みどころですね

④ 駒井めい作

打歩協力詰 5手

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

持駒 香歩

21龍 同玉 23香 11玉 12歩 迄5手

詰上図

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

作者

龍から香への打ち替えが狙いです。受方飛の利きを遮る必要はないのがポイントです。

★受方21飛型で34馬がいなければ12歩まで詰めれますが5手ではその形にはできそうもありません。となればこの作品も完全打歩のパターンとなります。最後の12歩を同飛と取る形で詰むように組み立てます。初手は21龍しかなさそうです。同玉の1手にどこに香を打つか？最後12歩を打った時に同馬があれば14玉で詰みませんので34馬の利きを遮る必要がありますので23香はその為の1手ということになります。11玉と逃げて12歩と打てば同飛は攻方王が打歩以外で詰みますので禁手となり詰

め上がります。

最終手12歩に同飛の図

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

るかなん

龍が邪魔駒になる理由が 34 馬にあることに気付けば、馬筋を完全に遮断する 3 手目が見えてくる構図。

上谷直希

弱体化を目指す打ち替え。

占魚亭

龍を香に変換。

神在月生

龍を香 勢力減らす 不利置換

変寝夢

打ち換えに中々気がつかなかった。

⑤ るかなん作

打歩協力詰 5手

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

持駒 なし

33 飛成 同桂 23 飛生 12 玉 13 歩 迄 5 手

詰上図

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

作者

狙い：打歩詰回避/誘導の常套手段と言え、守備駒誘導と大駒不成。初期歩無し of 構図から考えていたのですが、凡庸な序が気に入らなかったのと、5 手くらいの例題を所望のようでしたので、歩合請求はバツサリ切り捨てました。

作者（解答時）

今回の中でおそらく最易。超入門ということで、「通常詰将棋にありそうな形・手筋」を意図しました。初手 23 飛成を即詰にしているので、詰ましきらないための 23 飛不成は見えやすいはず。

★お待たせしました。ということで単純打歩物の作品です。1 番にとも思いましたが手数順とさせて頂きました。捨駒の飛成、駒取りの不成の対比が素晴らしく解答者にも好評でした。持駒に歩がない時は歩の入手方法が狙いの 1 つとなりますが本作は初手 23 歩を取る紛れもあり組立が成功していると思います。

駒井めい

歩をすぐに取りたくなる。成生両方出てくるのがいい。

上谷直希

飛車の成生の対比が狙いか。

占魚亭

気持ちのいい初手。

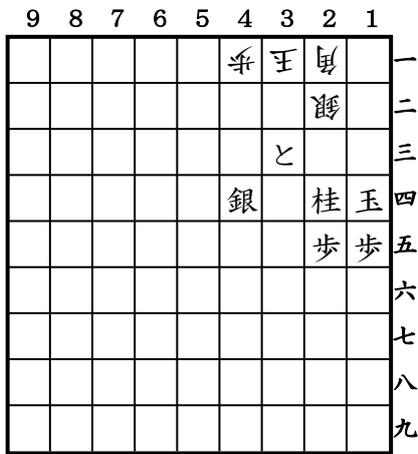
神在月生

不成にて 回避じゃなくて 誘致する 変寝夢

やっと単純打歩がやってきた。5手だけど1番でもよかったかな。

⑥ springs 作

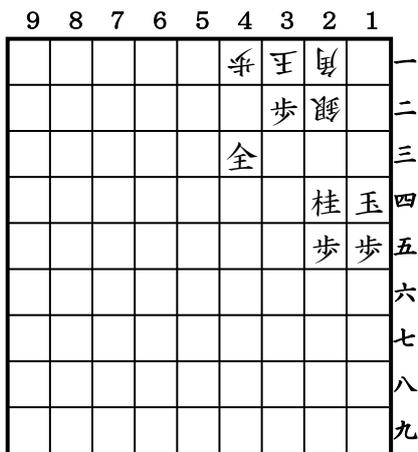
打歩協力詰 5手



持駒 歩

42 と 同玉 43 銀成 31 玉 32 歩 迄 5 手

詰上図



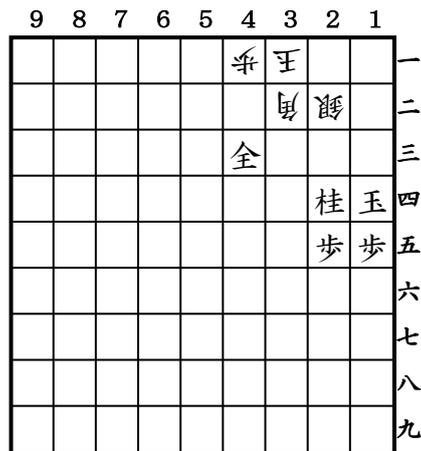
作者

初手 32 歩では同角に 23 との移動合ができてしまうので、「33 と→43 成銀」とします。3 手目 43 銀生や 33 銀生として作意と同様に進めるのは、32 歩、同角に同銀生が可能になるため詰んでいません。

★本作の狙いを知るには、次図の最終手 32 歩に同角の図を見てもらうことから始めます。攻方としては王が動けないので 32 同角に対して同成銀や同桂成は受方玉が打歩以外の詰みとなりますので禁手です。よって 32 同角は出来ず

32 歩までの詰みとなります。

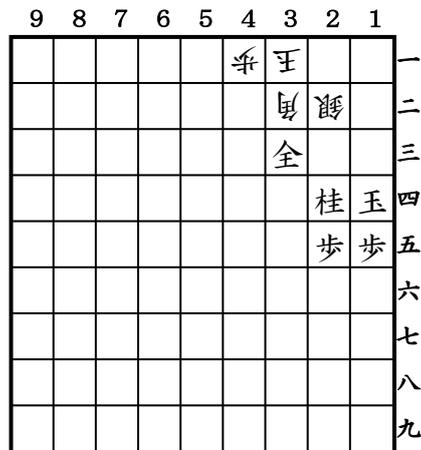
最終手32歩に同角の図



★紛れの順としては、42 と 同玉 33 銀成（不成）や 42 と 同玉 43 銀生・・・など作意順と似た順が多々あります。果たして違いは何でしょうか？

紛れ 1 (42 と 同玉 33 銀成 31 玉 32 歩 同角)

3手目33銀成の紛れ図



持駒 なし

★作意順との違いは 32 同角に対して 23 成銀の防手が生じているので失敗です。

★また 3 手目に 33 銀生や 43 銀生という紛れもあります。銀生の紛れに対しては 32 歩 同角に対して同銀生という手が生じ 42 玉と逃げられる余地がありこちらも失敗です。

★ということで 42 と～43 銀成の順が唯一の順で初手が捨駒になっていて手順も作品の狙いも高級な作品と思います。

駒井めい

3 手目 33 銀成は失敗。33 とを消去して 43 成銀に置き換える。

るかなん

23 との移動合を消すだけでいい、などと考えてしまうと初手 22 との紛れに陥る、と。誤解の可能性はこの作品が一番高そう。

★22 と 同玉 33 銀打 31 玉 32 歩の紛れも、同角 同銀生の手があり失敗となります。幸いなことに誤解者はいませんでした。

上谷直希

一見では意味が分かりにくい配置駒変換が興味深い。

占魚亭

42 に捨てる味が抜群。

神在月生

成不成 ルール確認 百万遍

変寝夢

判らなかった。きっと誤解ですね

★正解です！

⑦ 占魚亭作

打歩協力詰 7手

					角				歩	
					龍					
									王	
									桂	

持駒 なし

16 龍 29 玉 25 龍 26 歩 同龍 18 玉 19 歩 迄 7 手

詰上図

					角				歩	
								龍		
									王	
									歩	

作者

打歩協力詰は何作か作っていますが、入門者向けとなるとなかなか難しいですね。

★持駒なしで 15 歩に目がいくと、これを取りにいきたくなりますね。

48 龍 27 玉 18 龍 26 玉 15 龍 27 玉 24 龍 16 玉 17 歩 迄など複数ありますが 9 手かかってしまいます。これは紛れで作意はシンプルに合駒で歩を入手する順でした。騙された方はいたでしょうか？今回の中では一番シンプルで素直な作品と思います。

駒井めい

龍が遠ざかるように移動して歩を入手。48 龍 28 歩 同角以下を最初読んでいたけど、よく考えたら王手がかかってなかった。

るかなん

29 桂が絶妙の配置。17 玉と逃げられないから初手 48 龍としてしまうと間合いが足りない。

上谷直希

歩合の稼ぎ方。

神在月生

歩の入手 何処にありや 桂に訊く

変寝夢

作者名で日和ったが、安心設計でしたね。

★どこかに■がないか探してしまいますね。

⑧ シナトラ作

打歩協力詰 11手

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

持駒 歩

28 銀 26 玉 37 銀 25 玉 35 金 同玉
46 銀 26 玉 37 銀 27 玉 28 歩 迄 11 手

詰上図

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

作者

金原型消去 with 銀 SwitchBack×2。手数は長いですが易しいと思います。

★手数は 11 手と長めですが、狙いを見破れば解き易い作品です。初手 28 歩と打てば同桂成とされてだめですが 45 の金がいなければ・・・と思いついたら解けたも同然です。64 角がいますので 37 銀の動きも制限されていて作意順にはすぐに行き着くはずですが。楽しい軽趣向の小品で解答者に好まれること間違いのない作品です。

駒井めい

金を原形消去して桂をピンする。銀が 2 回スイッチバックするのも楽しい。

るかなん

手数こそ長めですが再帰禁無しに詰むので、完全打歩が絡む作品よりこちらの方が読みやすい人もいるかなと思います。

上谷直希

金の邪魔駒消去。

占魚亭

10 手かけて金を消去。なるほど。

神在月生

銀ダンス 知らぬ間に 微変動

【総評】

るかなん

簡単：⑤① 普通：④② 腕試し：⑦⑧ 難問：③⑥

人によって意見は別れると思いますが、私の感覚ではこのくらいの難易度でした。易しい中でも妖しい紛れ筋のある作品も潜んでいて、腕試しには良かったのではないのでしょうか。ところで、完全打歩の詰上図における再帰禁の最長記録、というものはあるのでしょうか？

★いろいろ探してみましたが、他のルールとの複合作品でしか見つかりませんでした。その複合作品を紹介します。

2008/8/28 妖精都市 神無太郎作
JUNK BOX#01-第 2 番

覆面打歩ばか詰 2手

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

持駒 歩

・▲が攻方の覆面駒、▽が受方の覆面駒です。
・受方の持駒には覆面駒はありません。

★ 55角 52歩 迄 2手

★ 2手目 52歩に対して 41△61△で取れなければそのまま詰み。52に利きがあれば41.61の駒は金、銀、成駒のどれかですが、43▲63▲も同様に52に利きがなければそのまま詰みますが打歩以外の詰みですので52△が禁手となります。故に43▲63▲の駒は52に利きがあります。となると想定される図は以下の通り。

覆面打歩ばか詰 2手 (覆面を剥いだ一例)

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

持駒 歩

2手目 52▲の後、同△、同▲、同△、同▲と進めると、51玉を打歩以外で詰めていることとなります。初手 55角で角が売切れになっているのが大きいのです。よって 52歩は取れません。

次の2つの作品は、再帰禁の長手数を狙った神無太郎氏の作品です。アンチキルケとの組合せです。ただし詰上りに攻方の持駒が余る作品です。

妖精都市 JUNK BOX #00-第1番

アンチキルケ打歩ばか自殺詰 34手

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

持駒 なし

28飛 「38歩 同飛/28飛」×16

38歩 迄 34手

妖精都市 JUNK BOX #00-第2番

アンチキルケ打歩ばか自殺詰 36手

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

持駒 なし

88角 「77歩 同角/88角」×17

77歩 迄 36手

★説明は不要だと思いますが、最後の歩を取ってしまうと、受方は歩以外の駒を合いするしかなく売り切れになるまでが必然となり受方玉を打歩以外で詰めてしまう事になります。よって最後の歩が取れないのです。16年前の作品です。

神在月生

拙者には ちょうど良いかな 入門科
変寝夢

個人的には完全打歩は、再帰的に適用の部分がひっかかる。禁手扱いは打歩後の1手のみ適用の方が考えやすい。

★私も昔そう思っていました。詰将棋は「詰んだ！」と思った瞬間が解答する人の喜びの瞬間ですが、詰んだ確認をしないといけないのは煩わしい・・・と感じるんですね。

強欲協力詰超入門

第6回の募集ルールは、強欲協力詰です。

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

攻方、受方ともに駒を取る手がある場合はその手を優先して着手をしないとイケません。ただし王手回避はそれらより優先となります。

次図を見てください。

強欲協力詰

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

持駒 桂

通常、駒を取る手優先なので12歩成と指せそうですが、攻方王には王手がかかっていますのでもちろんそれを防ぐのが優先となりますので23桂と打つこととなります。この図は不詰です。

もう一つ例題1です。

強欲協力詰 7手

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

持駒 なし

強欲条件により駒を取る手を優先です。ですが前述で王手回避がそれ以上に優先としましたが、攻方の王手も優先です。(基本)

例題の図には42とと桂を取る手がありますが、王手ではないので23飛をどこかに動かして開き王手を指すことができます。

作意は25飛生、34桂、15飛、14金、同飛、13金 迄7手 となります。

初手25飛成と成ってしまうと34桂に16歩の存在がありますので16龍とせざるをえなくなり、同飛で不詰となります。

強欲協力詰は通常の協力詰に指し手制限をかけるということになります。通常の協力詰では全駒煙詰は創れないと思いますが、強欲条件を付ける事でそれを可能にします。しかしながら制限が結構厳しいこともあり長編には対応し易いが短編には作品化が難しいようです。強欲協力詰の短編の作例はかなり少ないのです。強欲協力詰をかなり創った私も短編はほとんどありません。

それでは数少ない例題を見ていきましょう。

例題2

詰パラ 1993年9月神無六郎作

強欲ばか詰7手

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

持駒 角2

14角 同飛 89角 78金 同角 13玉 23金
まで7手

約30年前の作品ですが実に洗練とした好作です。強欲条件が無ければ5手でたくさんの詰み順があります。強欲条件が余詰防止になっています。それと89角に対する金合の位置が強欲条件により限定されていることにも注目です。

例題 3

詰パラ 2018年2月 上谷直希作
強欲ばか詰 9手

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

持駒 香2

48 香 35 玉 38 香 同馬 46 角 45 玉 35 角 48 馬 46 金 まで 9手

ここから一気に最近へ飛びますが4年前の上谷さんの作品です。強欲条件を使って詰型を作る手順が見事な作品です。攻方は4筋に香を打って35玉、46角、45玉、35角、〇〇、46金迄の形を作りたい。しかし初手49香は同馬と取られ47香 35玉 46角 45玉 35角の局面で55歩を取る事が出来る為不詰。初手48香 35玉 38香が好手順で同馬 46角 45玉 35角とした時に55歩が取れるのですが、同時に48馬と香を取る順も生じていて詰みになるという強欲ならではの手順を狙いに組み入れた好作です。次の図も上谷さんの作品です。

詰パラ 2018年2月 上谷直希作
強欲ばか詰 13手

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

持駒 桂4

23 桂 21 玉 31 桂成 同玉 43 桂 同馬
23 桂 21 玉 11 桂成 同玉 21 香成 同馬
23 桂 まで 13手

本作、強欲条件がなければ、21香成 同玉 33桂 11玉 23桂 迄 5手 桂2余りで詰みます。こちらの作品も余詰防止に強欲条件が役立っています。通常の協力詰でこの余詰を消そうとするとたくさんの駒が必要となるでしょう。

第5回フェアリー入門
【(強欲協力詰) 作品募集】

入門用の易しい強欲協力詰を募集します。強欲ならではの狙いを持った作品を期待しています。

投稿の仕方

【作者名】

発表時に記載する作者名をお書きください。ペンネームでの発表の際はその旨お書きください。

【ルール名】 強欲協力詰 ○手

応募の際、ルール名と手数をお書きください。

【図面】

初形が分かれば OK です。柿木ファイルや、Kif for Windows の kif ファイルに手順を打ち込んだものでも OK ですし、

攻方：43角、56桂

受方：52金、53玉

持駒：なし のような表記でも構いません。

【詰手順 (作意)】

52角成 同玉 44桂 51玉 52金 迄 5手

のような表記でお願いします。柿木ファイルや kif ファイルに手順入力されている場合は上記記載は無くてもかまいません。

【狙い】

作品の狙いがあれば書いてください。

【作者コメント】

その他作品に関することや、自身に関すること作品に添えての一言があればお願いします。

【投稿先】

メールにて受付します。

たくぼん： takuji@dokidoki.ne.jp

【投稿締切】

2022年6月15日 (水)

端に「又は「盤隅に」を狙うのに最適な駒です。これに対して 23 馬[177]と歩の王手を復活させ、44 玉[166]と逃げる一手に待望(?)の 54 銀成[157]を決行。以下、25 飛[117]と Imitator を端に移動させ、45 馬[139]の両王手で詰み。

一方、b)は金が正解。これに対して a)同様に 23 馬[177]は 44 玉[166]に 54 銀成とできない(57 地点に馬がある)ため、21 馬[175]として歩の王手を復活させます。13 馬[131]と王手を消しながら Imitator の位置調整を行い、65 馬[175]と金を取りつつ両王手。以下、54 玉[174]と逃げて王手を消し(63 銀・65 馬ともに王を取れない。壁駒受けの一種)、64 金の擬似多重王手(王手をかけているのは金だけ)で詰み。

なお、2手目 65 飛は作意通りに進めて7手目 64 飛に 53 玉[173]で逃れます。

【コメント】

たくぼんさん

(1-a)

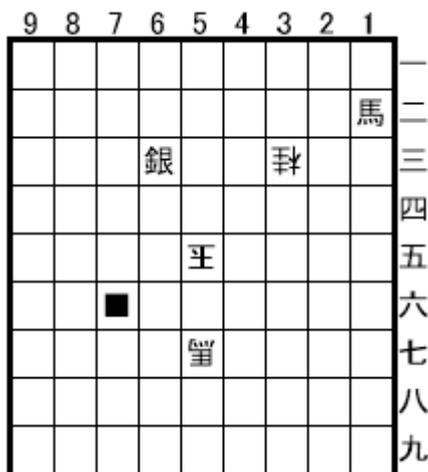
2手目 飛が本命でしたが解くまでは大変でした。ヒントがあっても7手は長いですね

(1-b)

解けません。2手目の壁駒さえ予想できない。

☆1-b はもう少しヒントを付けた方がよかったですかね。

2. 協力詰 7手



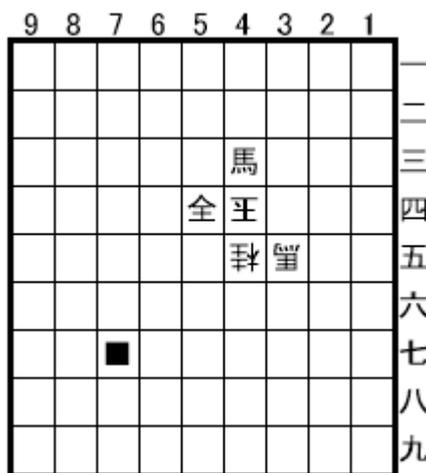
持駒 なし

【手順】

54 銀成[167]、45 桂[179]、11 馬[178]、44 玉[167]、

21 馬[177]、35 馬[155]、43 馬[177]まで7手。

(詰上り)



持駒 なし

☆本作も 2016 年7月完成。

前問と併せてゼロポジションをやろうとして断念したという経緯のある作品。ゼロポジションは再挑戦したいと思っています。

☆初手は 54 銀成[167]しかありません。これに対して 45 桂[179]と受けるのが正解。79 馬[189]は 11 馬[188]や 21 馬[198]としても手が続かず、68 地点に駒を打つ壁駒受けも同様です。11 馬[178]で王手を復活させ、44 玉[167]と 57 馬を Imitator の壁駒にして王手を消します。以下、21 馬[177]に対して 35 馬[155]と桂を壁駒にし、43 馬[177]の両王手で詰み。

ちなみに 11 馬[178]の所で 21 馬[188]は早急で、手が続きません。

【コメント】

たくぼんさん

全ての駒が動くというのが大きなヒント。予想手が結構当たり解く事が出来ました。全ての手で■が動くのは珍しいかな。

☆確かに Imitator が全手順で動くのは珍しいかも。

☆今回の個展は「どうやって攻方馬を玉に近づけるか」が考え所の作品揃いとなりました。いずれも手筋物ですが7手なので難しかったと思います。

☆姉妹編『骨のある双裸玉 Imitator 6手』もよろしくお願いします。

骨のある双裸玉 Imitator 6手

占魚亭

今月は双裸玉の Imitator をヒント付きで出題。
解答・コメント(締切り:6月15日)は下記へ。

sengyotei@gmail.com (■を@に)

【協力自玉スタイルメイト】

双方協力して攻方玉をスタイルメイトにする。スタイルメイトとは、王手は掛かっているが合法手のない状態のこと。

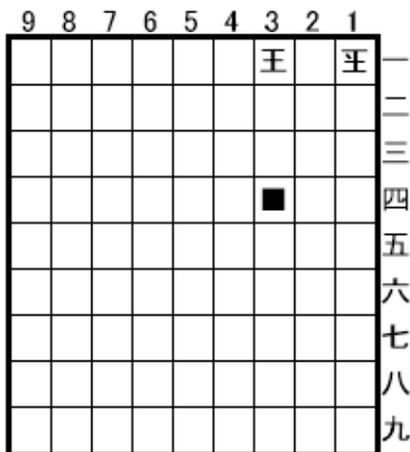
【協力自玉詰】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■または I)】

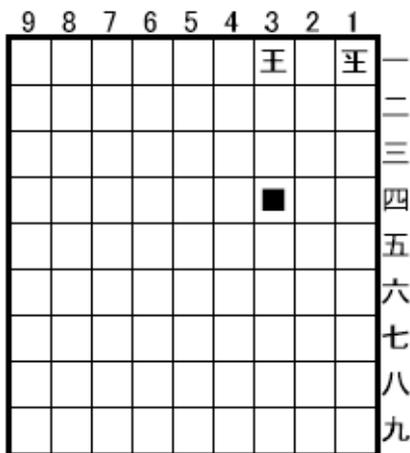
着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に着手したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

1-a). 協力自玉スタイルメイト 6手



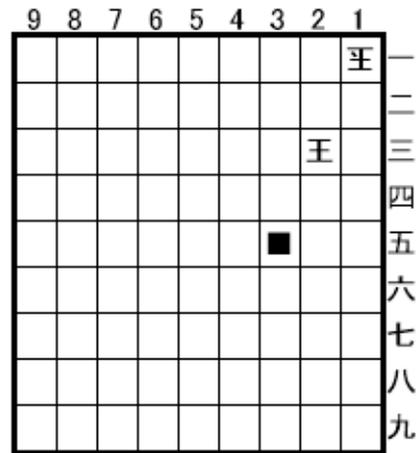
持駒 飛2

1-b). 協力自玉スタイルメイト 6手



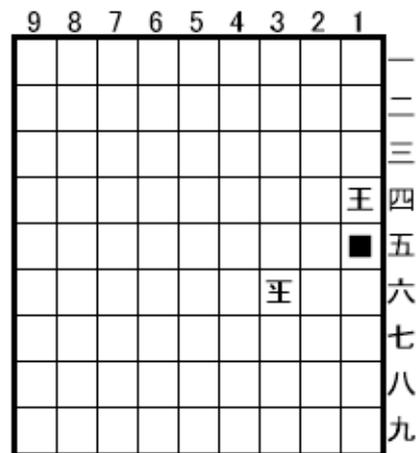
持駒 金

2. 協力自玉スタイルメイト 6手



持駒 角2

3. 協力自玉詰 6手



持駒 角

<ヒント>

1.
 - a) 飛車を渡し、「影挟み」を作ります。
 - b) 6手目に金を取って攻方王を動けなくします。
2.

短打。「Imitator を盤端に」を使います。
3.

2・4手目に壁駒を打ち、6手目は○手目に打った駒を動かします。本作も「盤端に」を使用。

実験室の悲劇(第6回)

占魚亭

まずは告知から。

その1

『暁将棋部屋』(つみき書店、詰パラ編集部で販売中)のフェアリーコーナー「暁フェアリー」への投稿を募集中です(6月末締切り)。客寄せの易作や少し骨のある中級作品だと嬉しいです。難解作でも構いませんが、「正解者なし」になる可能性が高いです。送付先は編集・発行の山本氏までということになっていますが、私へ送っていただいて構いません。お待ちしております。

その2

「第1回 Imitator 入門作品展」を7月に開催します。

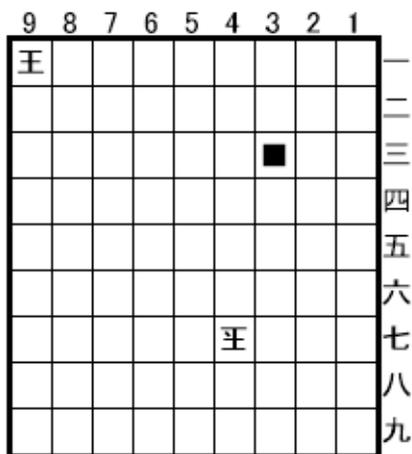
・手数は1~3手

・フェアリー駒の使用、複合ルールは不可

という条件で募集します。投稿締切りは6月末。石・穴の使用、使用駒制限、複数投稿は可です。投稿・質問は sengyotei@gmail.com (■を@に) 又は Twitter の DM (@sengyotei) までお願いします。

今回の没作は、中立駒+Imitator の協力自玉詰。

協力自玉詰 6手



持駒 n 角

※■:Imitator、王・玉以外は全て中立駒

【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【Imitator(■またはI)】

着手をした時、その着手と同じベクトルだけ動く駒。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(n駒)】

どちらの手番でも動かせる駒。横向きの字か横にnを付加して表記する。

[補足]

1)中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)

2)中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる

3)中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。

4)中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。

5)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。

【手順】

29n 角、51n 香、81 王 [I23]、41n 飛、91 王 [I33]、57n 香成 [I39] まで6手。

(詰上り)



持駒 なし

2019年5月完成。

投稿を後回しにしているうちに神無太郎氏作(解答募集不適切作品群①/『WFP』157号)が発表され、同じ構成(n飛+n香のバッテリーを構築して開いて詰ます)だったので没。結構気に入っていたのですが残念なことをしました。

コメント等は sengyotei@gmail.com (■を@に)迄。

<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。

【白玉詰】

攻方は白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。

【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。

【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。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。

飛車と角を合わせた性能を持つ。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クイーンの線上で、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。

※17-1、17-2のQ、G総駒数は4の設定です。
 17-3のG総駒数は5の設定です。

<問題>

【17-1】

点鏡協力白玉スタイルメイト 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
王								王	二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 香

99香 98Q 同香 12金 97Q 96桂
 88Q 同桂生 まで 8手

占魚亭

88 桂の点対称受けの実現に的を絞ってなんとか捻り出しました。解けてQ使用に納得。

【17-2】

点鏡協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
						王			三
									四
									五
		王							六
									七
									八
									九

持駒 歩G

77G 75玉 76歩 34G 88王 76玉
 87王 23G まで 8手

占魚亭

気持ちのいい王の大ジャンプ。最終手の切り返しもいいですね。

【17-3】

協力白玉スタイルメイト 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 G4

26香 96G 86角 76G 66角 56G
 46桂 36G 29香成 まで 9手

占魚亭

26に打つ駒が分かれば、後はスラスラ。今回の3作の中で一番易しかった。

Fairy TopIX2021投票結果

2021年のFairyTopIX投票結果発表です。

投票者は、青木裕一、上谷直希、神無太郎、駒井めい、酒井博久、占魚亭、たくぼん、橋本孝治、はなさかしろう、藤原俊雅、変寝夢、ミニベロ、springs、Pontamon（敬称略）以上14名でした。昨年と同数となりました。投票頂いた方々にはお礼申し上げます。

2021年にネット上で発表された候補作は、短編181作（前年160作）、中編26作（前年37作）、長編14作（前年40作）、推理将棋（短中長）40作（前年43作）、の計261作（前年282作）でした。発表数は短編が増加しましたが、中編と長編は減少。特に長編は2020年より半減以下となりました。

では各部門別に発表します。申し訳けありませんが敬称は略させていただきますのでご了承下さい。

【短編部門】

投票者：青木裕一、上谷直希、駒井めい、酒井博久、占魚亭、たくぼん、橋本孝治、藤原俊雅、変寝夢、springs（敬称略）以上10名

今期の短編部門は飛びぬけた作品がなく票が分散し混戦模様でした。1位は青木裕一さんのImitator作品が入りました。青木さんは3位にも入り作者の充実ぶりが窺えます。2位には上谷さんの透明駒作品が入りました。1,2位は2020年の1,2位と逆にはなりましたが同じ顔ぶれとなりました。

記載は、順位、一覧の番号、作者名、出題年月、出題場所、ルール、手数、お気に入り投票ポイントです。同位の場合は一覧の番号順に記載しています。



🌀 1位 短56 青木裕一 2021/7
第133回WFP作品展 133-11

14pt

協力詰 2手(受先)

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

持駒 角

※■: Imitator

91角 28角 まで 2手

(詰上り)

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

持駒 なし

受賞コメント 青木裕一

上谷さんが提唱したテーマ「初手が実質パスになる受先詰将棋」に対する私なりの解答です。受方持駒を枯らさない場合、普通にやると81マスの駒打を潰す必要がありますが、Imitatorを使うことでそれを回避しました。4、5年前にImitatorで創作していた経験が活かしました。

★ 攻方の手番なら28角の1手詰ですが、後手の手番なので何かを指さないといけない。作意の91角以外では■を動かす防手があるという。たった2手ながら「パス」と同等の手を限

定させた驚くべき 1 作。

駒井めい 1 位

アイデアに驚き。Imitator 以外に複雑な駒やルールが使われていないのがもっと驚き。

上谷直希 1 位

ほぼ持駒制限や品切れを使用せず、しかも 2 手でパスを実現できるとは…、お見事です。

占魚亭 3 位

Imitator を使用してのこの発想はありませんでした。

たくぼん 3 位

いろんな所へ駒を置いて考えました。これまでに見たこともない系の作品。

**🌀 2 位 短 25 上谷直希 2021/3
第 130 回 WFP 作品展 130-7 『2/77』**

11pt

詰将棋 4 手 (受先)

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

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

21 飛 - X 91 飛 - X まで 4 手

(詰上り)

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

持駒 なし

※37か46か55に馬または角が居る

受賞コメント 上谷直希

投票ありがとうございました。

本作の創作の起点は、「透明駒が 2 枚攻方であれば、大概の地点の駒は取ることができる」ことへの気付きでした。その設定をかしこで表現したのが良かったのかもしれない。

★ (9×9)-4 の 77 箇所のうち、2 手目に同 X とされないのは 2 箇所のみ。題名の『2/77』に込められた意味をヒントに解答者は見えない駒を追った事だろう。何もないように見える空間に描かれた見事な角のライン！

青木裕一 1 位

何でも指せる局面で限定できてるのがすごい。

藤原俊雅 1 位

去年見たフェアリー詰将棋の中で最も感心した作品の 1 つ。

変寝夢 次点

作意に辿り着くまでの過程が面白かった。

**🌀 2 位 短 126 青木裕一 2021/7
ライトなフェアリー短編コンクール 6 番**

11pt

安南協力詰 9手

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

持駒 歩

※利き二歩有効

37角 27玉 19角 17玉 28角 16玉
27歩 26玉 19角 まで 9手

詰上図

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

持駒 なし

受賞コメント 青木裕一

ありそうで意外となかった純粹先打戻歩詰。本作の創作以降、「先打○歩詰。○≠突」のテーマを考えるようになり、「○=戻」の他に「○=付」(2021/12 神無一族の氾濫)を創作しました。○に他の字を入れたテーマもありそうなので、皆さんも挑戦してみてください。

★ライトなフェアリー短編コンクールで一番のお気に入りを獲得した本作は、シンプルかつ完成度の高さで解答者の心をつかみました。皆さんこんな作品を創ってみたいと思ったことでしょう。

占魚亭 1位

この筋の決定版。

藤原俊雅 2位

鮮やかな局面对比で解后感抜群。完成形と思う。

springs 2位

初形・詰め上がりの完璧な対比。手品のような駒繰り。

4位 短 49 神無太郎 2021/7
第 133 回 WFP 作品展 133-1

10pt

点鏡協力詰 9手

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

攻方持駒 桂香G
受方持駒 残り全部+G3
※G: Grasshopper

59香 49玉 69G 41飛 51香成 61飛
59桂 41玉 49桂 まで 9手

springs 1位

整然とダイナミック。好き。

変寝夢 2位

美しい。他の言葉は思いつかなかった。

上谷直希 3位

総合持駒設定にはたじろいですが、手順も詰め上がりも美しい。



4位 短134 神無七郎 2021/7
 ライトなフェアリー短編コンクール14番

10pt

協力逃れ10手(駒余り可)

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

持駒 角銀4桂香

46角 56桂 同香 42玉 54桂 33玉 34香 44玉 36桂 45玉 まで10手(駒余り 角銀4)

変寝夢 1位

発想が凄い。最終5枚も持駒を余らせるのが。

たくぼん 1位

王手が掛からないようにするのに2手目の合駒を取るといふ思いもよらない順に驚愕。詰上りを見れば角も銀も不要だと気付くがそこに辿り着くまでが大変でした。

6位 短91 上谷直希 2021/4

Fairy of the Forest #66-01

8pt

協力詰 4手(受先)

持駒 なし

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

持駒 角銀

73飛 66角 64玉 65銀打 まで4手

酒井博久 2位

対称形を生かす発想がよい。

駒井めい 次点

こういったセンスのある作品を思い付いて実現できる人は本当に限られていると思う。

橋本孝治 次点

左右を反転させて一手パス。アイデアが素直に図化されており、余分な要素がないのも好感触です。自分が解答者として参加したので余計にそう感じるのかもかもしれません。

青木裕一 次点

1手パスを左右反転で上手く表現。

藤原俊雅 次点

何ということはない小品に見えて、作者のセンスがしっかりと出ている。

springs 次点

発想の勝利。

7位 短45 真T 2021/5

第132回WFP作品展 132-7

6pt

All-in-Shogi詰 7手

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

持駒 なし

48角 24玉 15v玉 75v角 42角生 75v角成 42馬 まで7手

駒井めい 2位

このルールの面白さを高い完成度で明快に表現している。

上谷直希 次点

このルールにこんな活用法があるとは。

変寝夢 次点

角が2方向に動くのが面白い

springs 次点

成は不可逆。最初は下に引くのが好き。

8位 短60 藤原俊雅 2021/12
第134回 WFP 作品展 134-4 (改良図)

5pt

受先協力詰 4手 (3解)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

- a) 14馬 53桂生 54玉 63飛成 迄 4手
- b) 46馬 53香成 55玉 54飛 迄 4手
- c) 69馬 63桂成 65玉 64馬 迄 4手

占魚亭 2位

改良図でグンと完成度が上がった。

駒井めい 3位

3つのバッテリーを馬一枚で破壊するのは見事としか言いようがない。



8位 短93 上谷直希 2021/7
Fairy of the Forest #67-01

5pt

協力詰 4手 (受先)

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

持駒 飛金

11龍 12飛 同馬 18金 まで 4手

酒井博久 1位

最遠移動+最遠打の組合せがよい。

10位 短59 藤原俊雅 2021/8
第134回 WFP 作品展 134-3

4pt

協力詰 3手

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

a 持駒 なし

協力詰 3手

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

b 持駒なし

- a) 32 銀成 11 玉 23 桂生 まで 3手
- b) 32 銀生 22 玉 23 桂成 まで 3手

青木裕一 2位

簡素でありながら完成品。

上谷直希 次点

小品ではあるが、後世に語り継いでいきたい作品。

11位 短37 真T 2021/4
第131回 WFP 作品展 131-8

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

29v 玉 18 玉 29 金 39v 金 29v 玉 19 玉
29 金 まで 7手

青木裕一 3位

All-in-Shogi ルールを活かした面白い構想。

橋本孝治 次点

持駒だと詰まないが置駒なら詰む。先打突歩詰でしか見られなかった構想が金で見られ

るとは……All-in-Shogi のルールの特徴を上手く活かしています。

11位 短58 神無太郎 2021/8
第134回 WFP 作品展 134-2

3pt

点鏡協力白玉スタイルメイト 8手

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

攻方持駒 騎
受方持駒 残り 全部+騎3
※騎: Kni ght

3pt

63 騎 47 角 36 騎 74 飛 76 騎 34 角
67 騎 43 飛 まで 8手

橋本孝治 次点

騎が飛び回って、大駒の包囲網を形成。駒が動いた軌跡が盤上に残る点鏡ルールの特徴が可視化された作。

占魚亭 次点

楽しい一筆書き。大駒4枚打つ点対称受けもいい。

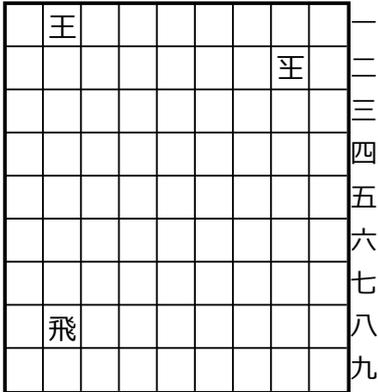
変寝夢 次点

不動玉で行っているところに価値がある



11位 短 72 小林看空 2021/9
第 135 回 WFP 作品展 135-5

ライフル協力自玉詰 8手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 飛角香

92 飛 82 角 28 飛 同角生/82 角 99 角 88 飛
28 香 同角成/82 馬 まで 8手

橋本孝治 次点

ピン止めされている駒による居成・居不成を中心に、「ライフル」特有の手筋をふんだんに盛り込み、大駒を使った盤面一杯の派手な手順を実現。このルールの魅力のアピールするのに相応しい作品。

変寝夢 次点

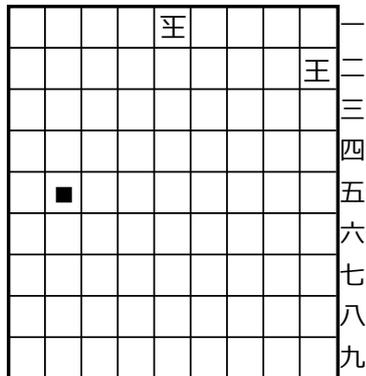
8 2 に角が 2 回行くところが良い

springs 次点

本作でライフルルールへの興味が倍増した。

11位 短 83 占魚亭 2021/10
第 136 回 WFP 作品展 136-12

成禁協力自玉スタイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

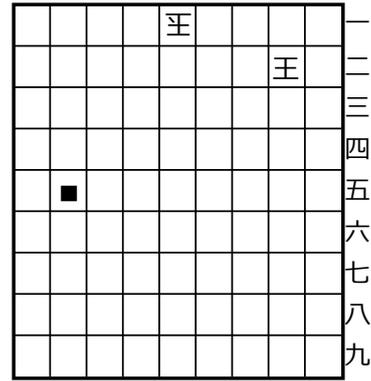


持駒 騎
※ ■:Imitator、騎:Knight

a

2pt

成禁協力自玉スタイルメイト 6手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 騎
※ ■:Imitator、騎:Knight

b

a)63 騎 73 飛 11 王[I84] 52 玉[I85] 71 騎[I93]
79 飛[I99] まで 6手

b)43 騎 93 角 21 王[I84] 52 玉[I85] 31 騎[I73]
39 角[I19] まで 6手

藤原俊雅 3位

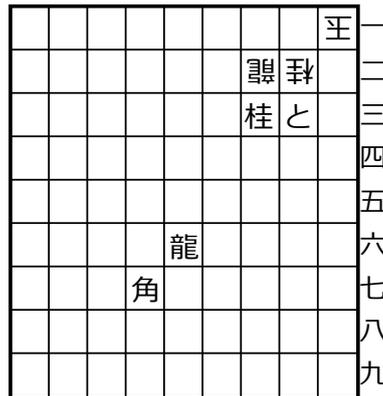
Imitator は苦手だが、解のハーモニーを評価。

springs 次点

簡素な初形から驚くべき対照性。

11位 短 89 馬屋原剛 2021/11
第 137 回 WFP 作品展 137-12

最後の1ピース・詰将棋 3手
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※ 1 枚追加

(追加配置) 攻方 47 王

(詰手順) 12 と 同玉 16 龍 まで 3手

たくぼん 2位

どうやったら完全になるのか? 47 王を発見

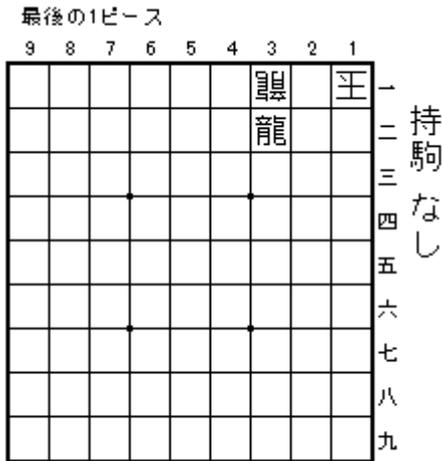
3pt

3pt

した時の嬉しさは解答者心の癒しのひと時。

11位 短150 ATSUSHI MIYATA 2021/9
「最後の1ピース」の紹介例題2

3pt



1枚追加して1手詰の完全作(完全限定)にせよ

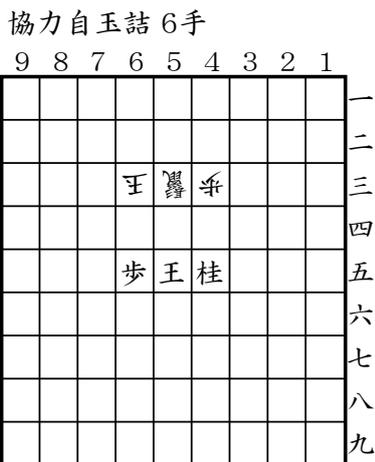
追加駒：13王
詰手順：12龍 迄 1手

上谷直希 2位

1手詰ながら古典として後世に遺したい作品。
本作を見てこのルールの魅力とポテンシャルに気づき創作を始めました。

17位 短1 上田吉一 2021/1
第128回 WFP 作品展 128-2

2pt



持駒 角金
※鬘:Lion

73金 同鬘 53桂成 同鬘 45角 54桂

まで 6手

橋本孝治 次点

桂を消去して桂を打って詰み。この手順を取らず手筋を絡めて実現。立体曲詰的な形の美と、ストーリー性のある手順を兼ね備えた好短編。

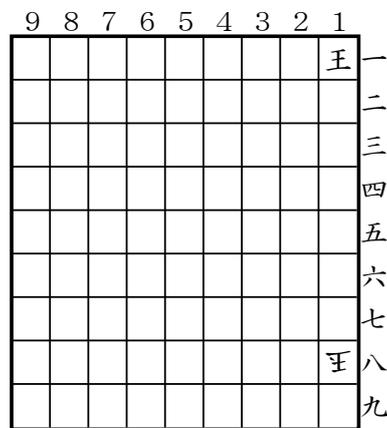
springs 次点

シンプルに駒の特性が表現されている。原型消去の手触りが忘れがたい。

17位 短4 占魚亭 2021/1
第128回 WFP 作品展 128-5

2pt

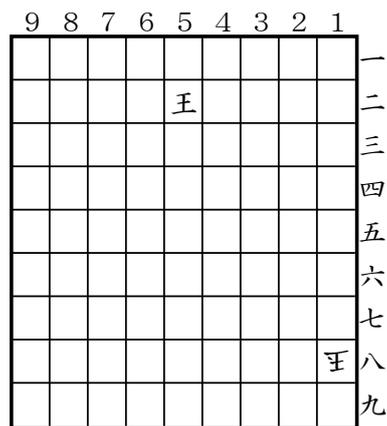
協力白玉詰 4手



持駒 nQ
※nQ:中立Queen

a

協力白玉詰 4手



持駒 nQ
※nQ:中立Queen

b

- a) 54nQ 45角 98nQ 88角 まで 4手
- b) 11nQ 13飛 81nQ 72飛 まで 4手

springs 3位

完璧な対照性。

上谷直希 次点

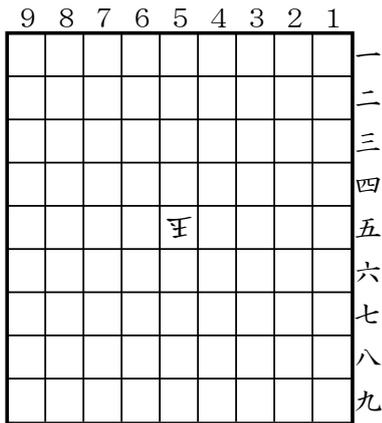
こんな簡単にできるとは思っていなかった。
最終手の味も良い。こちらも後世に語り継いでいきたい作品。

springs 次点

シンプルだから忘れがたい。

23位 短3 真T 2021/1
第128回 WFP 作品展 128-4

All-in-Shogi協力詰 6手(受先)



持駒 角

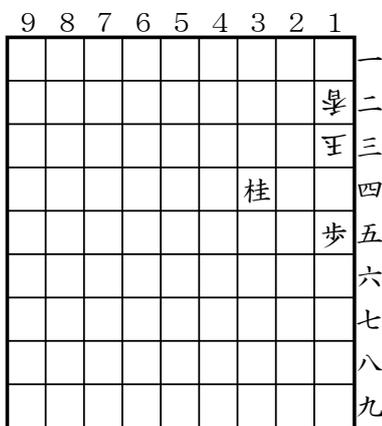
53 飛 44 角 53v 角成 65 飛 63v 飛成 64v 玉
まで 6手

springs 次点

この初形で限定されているのはすごい。

23位 短28 青木裕一 2021/3
第130回 WFP 作品展 130-10

Koko協力詰 5手



持駒 金

88 角 22 玉 77 角 33 玉 88 角 77 歩

44 王 66 歩生 まで 8手

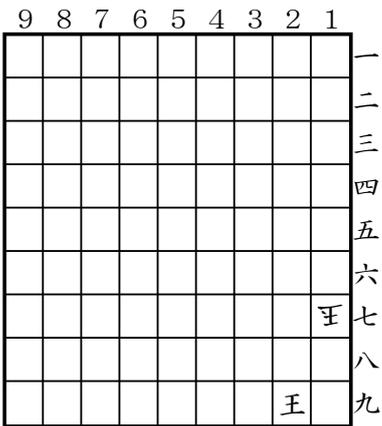
駒井めい 次点

孤立禁の面白さがストレートに伝わってくる作品。

23位 短32 神無太郎 2021/4
第131回 WFP 作品展 131-3

1pt

点鏡協力白玉スタイルメイト 6手



持駒 桂

81 桂 18 玉 92 桂生 81 飛 19 王 91 角
まで 6手

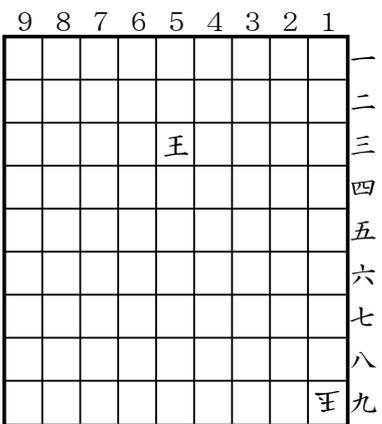
変寝夢 次点

手作りっぽい雰囲気が良い

23位 短33 神無太郎 2021/4
第131回 WFP 作品展 131-4

1pt

点鏡協力白玉スタイルメイト 8手



持駒 飛

12 飛 98 角 89 飛成 69 飛 同龍 41 桂
49 飛 61 桂 まで 8手

springs 次点
詰め上がりが美しい。

23位 短 41 神無太郎 2021/5
第 132 回 WFP 作品展 132-2

二玉協力詰 5手

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

攻方持駒 nG3
受方持駒 残り全部+nG
※nG:中立Grasshopper

89nG 13玉上 93nG 12玉右 23nG まで 5手

springs 次点
本質的な香りがする。

23位 短 54 藤原俊雅 2021/7
第 133 回 WFP 作品展 133-7

協力詰 5手

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

a 持駒 歩

1pt

1pt

協力詰 5手

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

b 持駒 歩

- a) 42 飛生 33 玉 34 歩 同角生 24 角 まで 5手
- b) 45 歩 同角成 55 角 同馬 34 飛成 まで 5手

青木裕一 次点

上手くできていた感がある短 59 に比べ、こちらは上手く作った感。

23位 短 66 高坂研 2021/8
第 134 回 WFP 作品展 134-10

1pt

安南協力詰 3手

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

持駒 飛
※透明駒: 攻方2枚、受方0枚

24 飛 11 玉 32 飛成(X=23、25桂) まで 3手

占魚亭 次点

飛成で透明駒 2 枚が瞬時に確定する美しさ。

23位 短 67 青木裕一 2021/8
第 134 回 WFP 作品展 134-11

Koko協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂2

25 桂 同歩 22 王 15 歩 14 桂 同玉
13 王 まで 7 手

橋本孝治 次点

受方の選択肢を増やす手筋は協力詰では時折見かけますが、玉周辺の駒を1枚に減らして選択の余地を与えるのは、いかにもKokoらしいところ。この手筋は結構発展性がありそうな気がします。

23位 短 76 上田吉一 2021/9
第 135 回 WFP 作品展 135-10

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※炮:Leo (Q利きの包)

28 炮右 37 桂 88 炮 29 桂成 82 炮左
まで 5 手

springs 次点

洗練された手順と配置。

23位 短 122 上谷直希 2021/7
ライトなフェアリー短編コンクール 2 番

1pt

強欲協力詰 5手 (2解)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛角銀

59 飛 同龍 55 角 同龍 28 銀 まで 5 手
46 角 同馬 79 飛 同馬 28 銀 まで 5 手

変寝夢 次点

ルールの設定が旨い

23位 短 142 神無太郎 2021/8
第 13 回神無太郎の氾濫 13-1

1pt

点鏡協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
						王			四
									五
				王					六
									七
									八
									九

持駒 騎

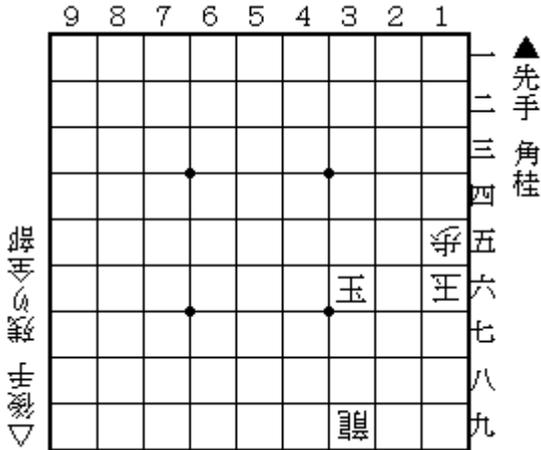
74 騎 36 飛 78 騎 32 角 45 騎 65 香 まで 6 手

springs 次点

「騎で王手、線駒を打って逆王手」を3回。
美しい。

23位 短 163 上谷直希 2021/10
第2回おぼかな作品展⑦

1pt



38角 27全合 28桂 同龍 27角 17玉
26銀 まで 7手

たくぼん 次点

残り全部の全が成銀という発想に脱帽。

【短編部門 総評】

駒井めい

お気に入り投票なので気楽に自分のお気に入りに投票しました。

変寝夢

手の意味づけは余り気にせず、フィーリングのみで評価しました。

橋本孝治

この投票方法が適切かどうか分からないのですが、短編部門は順位を付けず、全部「その他（1点）」で投票します。特定の作品に票を集中させるより、多くの作品に広く浅く投票したいと思ったからです。最近自分の好みが変わってきたせいか、短編では様々な要素を詰め込んだ濃密な作品より、単一のテーマを際立たせるよう、最小限の要素で作られた作品を好むようになりました。音楽の世界に「性格的小品」(character piece)という言葉がありますが、それに近い物を求めているのだと思います。ということで、短編部門は順位なしでの投票とさせていただきます。

藤原俊雅

分からないルールの作品は無視したので、恐らく何作か取りこぼしています。何気に、フェアリーの「短編」が15手までというのに驚きました。

【中編部門】

投票者：青木裕一、上谷直希、神無太郎、酒井博久、占魚亭、たくぼん、橋本孝治、変寝夢、計8名

中編の部には8名の方から投票をいただきました。

1位と2位は真 Tさんの裸玉 PWC 協力自玉スタイルメイトと透明駒入り最悪詰が入りましたぶっちぎりで1, 2フィニッシュです。3位は上田さんのフェアリー駒入り趣向作が入りました。上田さんは長編の部でも同様の趣向作で1, 2位を獲得されており、最近では毎号出題もされていて今一番勢いがあるのではないのでしょうか。

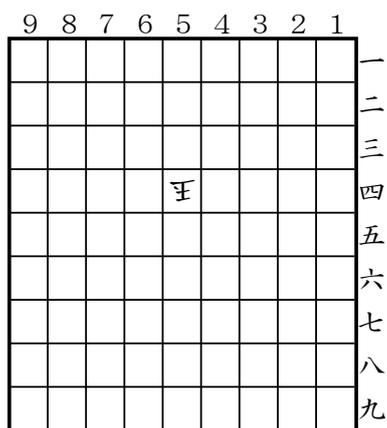


1位 中5 真 T 2021/5

第132回 WFP 作品展 132-8

21pt

PWC協力自玉スタイルメイト 34手



持駒 角金2銀4桂歩5

21角 32角 同角生/21角 63玉 41角生 72玉
61銀 82玉 91銀 81玉 82歩 71玉
81金 61玉/71銀 62歩 51玉 61金 41玉/51
角 33桂 31玉 32歩 22玉 11銀 32玉/22歩
41銀 31玉 21桂成/33角 41玉/31銀
42歩 同角/33歩 32歩成 同玉/41と

33歩 同角/42歩 まで 34手

(最終形)

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

持駒 なし

受賞コメント 真I

ありがとうございます。

本作を作る時に頭にあったのは、金子清志氏作(第33回神無一族の氾濫⑧)ばか自殺スタイルメイト54手(手余り可)・余詰。金子氏作は、二歩禁を利用するために盤上に駒を残す必要があります。PWCを使えば、駒が消えないというルール特性上、自然と盤上に駒が残る、というのが出発点でした。

あとは収束を考え、初形をできるだけ簡素にするだけ…。裸玉になり、収束に必要な角を序で出現させることができたのは幸運でした。

(参考)

第33回神無一族の氾濫⑧ 金子清志氏作
ばか自殺スタイルメイト 54手 ※手余り可

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

持駒 飛2角2金4銀4桂歩18

92歩 81玉 91金 72玉 81銀 71玉 72歩 61玉 71金 52玉 61銀 51玉 52歩 41玉 51金

32玉 41銀 31玉 32歩 21玉 31金 12玉 21銀 11玉 12歩 22玉 23飛 同玉 56角 34飛 13飛 22玉 14桂 同飛 23歩 33玉 11角 43玉 22歩生 42玉 43歩 53玉 42歩生 62玉 63歩 73玉 62歩生 82玉 83歩 93玉 82歩生 13飛 83角成 同飛 まで 54手 駒余り歩9

(余詰)

92歩 82玉 91銀 81玉 82歩 71玉 81金 62玉 71銀 61玉 62歩 51玉 61金 42玉 51銀 41玉 42歩 31玉 32歩 21玉 31金 12玉 21銀 11玉 12歩 22玉 23飛 同玉 13飛 22玉 23歩 33玉 11角 43玉 22歩生 52玉 53歩 63玉 41角 73玉 52歩生 63飛 74歩 72玉 64桂 同飛 73歩生 83玉 84金 同飛 72歩生 74玉 83飛成 同玉 まで 54手

★本作の凄さは初手と2手目の21角、32角を見れば分かります。本作私はかなりの時間を解図に費やしましたがこの2手はその間一瞬たりとも考えませんでした。解答を見たときの驚きはまさに目がテンになるといった感じでした。結局正解者0となりましたが、本作を2ヶ月で解ける人はいるのでしょうか？そしてその初形が54玉の裸玉ですのもう開いた口が塞がりません。氏の7種連合作品と双璧となる傑作だと思います。

橋本孝治 1位

2手目角合が想定困難な妙手。残りすべての手はこの一手を成立させるためだけにある…と言っても過言ですが、それぐらい強烈な一手でした。創作型裸玉の傑作。

上谷直希 1位

私ごときの解図力では到底解けやしないのだけれども、とんでもない作品であることは分かります。

たくぼん 1位

どれだけ考えたことだろう…。答を見た時の驚きは果てしなかった…。

神無太郎 2位

習いのある終形なので裸玉にするのはある意味当然だが、それにしても虫の良すぎる手順。

変寝夢 2位

創作過程に興味あり。逆算なら相当上手いこといってる。

2位 中3 真T 2021/3

第130回 WFP 作品展 130-5

16pt

最悪詰 25手

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

持駒 なし

※透明駒:攻方13枚、受方0枚

- X 16 龍(X=香) - X 15 馬(X=香)
- X 14 馬(X=香) - X 13 角(X=香)
- X 23 馬(X=桂) - X 22 馬 - X 21 飛(X=金)
- X 12 馬 - X 22 飛 - X 21 馬(X=金)
- X 12 飛 - X 22 角 - X(=桂) まで 25手

(詰上り)

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

持駒 なし

受賞コメント 真T

ありがとうございます。最悪詰は詰形に限られるので、いかに攻方に自由を与えないかがポイントになります。それを透明駒を使って表現しました。透明駒と最悪詰の相性は悪くないと思うので、他の方の参入を期待します。

★攻方透明駒 13 枚の最悪詰という見たことの

無い作品ですが、内容はまさにパズルのような謎解きを感じることが出来ます。攻方の手はすべて-Xで受方のみが動かしている様ですがその中に隠れた攻防はまさに透明駒作品と言えます。実際に解かれた方はその奥深さを感じられた事でしょう。

青木裕一 1位

攻方に紛れさせないためのパズル。よくできた謎解き。

変寝夢 1位

中編らしい構成。

上谷直希 2位

最悪詰+透明駒でこんなことができるとは。

たくぼん 2位

まさにパズル。手順の见えない所にある奥深さに脱帽です。

3位 中9 上田吉一 2021/10

第136回 WFP 作品展 136-6

9pt

PWC協力白玉詰 24手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※鬘:Lion、包:Pao (象棋の包)

- 21 包 42 玉 22 包 31 玉 33 鬘 同歩/32 鬘
- 34 鬘 同歩/33 鬘 35 鬘 同歩/34 鬘
- 36 鬘 同歩/35 鬘 37 鬘 同歩成/36 鬘
- 32 包 36 と/37 鬘 35 鬘 同と/36 鬘
- 34 鬘 同と/35 鬘 33 鬘 同と/34 鬘 12 包 23 と
- まで 24手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						王		一
							包	二
						マ	王	三
					鬣			四
								五
								六
								七
								八
								九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

受賞コメント 上田吉一

• 中篇3位。PWC. 白自#24手。
「初形3×3で使用駒5枚。かわいいの詰み詰」

★ 長編の部の1, 2位作に比べるとややシンプルに感じられると思うが内容は高度。この少ない駒数で実現していることに脅威を感じます。

占魚亭 1位

歩の往復をシンプルな構図で描いた傑作。

橋本孝治 3位

成るために駒が玉から離れていく構成は「長3 2021/5」と同じ。フェアリー駒を使っているため意外性は薄れていますが、高度な狙いが簡潔に表現されており、作品価値は高いと思います。

変寝夢 3位

簡単な仕掛けでよく成立するものだ。



4位 中1 上田吉一 2021/1
第128回 WFP 作品展 128-1

8pt

PWC協力白玉詰 44手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

						と	王	一
						馬		二
							王	三
							歩	四
								五
								六
								七
								八
垂								九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※32馬は中立駒

21n 馬 87n 馬 88n 馬 89n 馬 99n 馬 同歩成
/98n 馬 同 n 馬/98 と 89n 馬 88n 馬 同と/98n
馬 21n 馬 87n 馬 88n 馬/87 と 78n 馬 77n 馬
同と/87n 馬 21n 馬 76n 馬 77n 馬/76 と 67n
馬 66n 馬 同と/76n 馬 21n 馬 65n 馬 66n 馬
/65 と 56n 馬 55n 馬 同と/65n 馬 21n 馬 54n
馬 55n 馬/54 と 45n 馬 44n 馬 同と/54n 馬
21n 馬 43n 馬 44n 馬/43 と 34n 馬 33n 馬 同
と/43n 馬 21n 馬 32n 馬 33n 馬/32 と 22 と
まで 44 手

神無太郎 1位

なんという馬の軌道。狂っている。

占魚亭 3位

n 馬の動きが面白かった作品。

変寝夢 次点

駒と戯れている感が溢れている。



5位 中6 真T 2021/7
第133回 WFP 作品展 133-6

Koko協力自玉詰 46手

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

持駒 歩4

47歩 46玉 35歩 45玉 54王 34玉
43王 45玉 46歩 54玉 65歩 64玉
73歩 63玉 52王 54玉 53王 43玉
34歩 33玉 42王 44玉 45歩 53玉
64歩 62玉 51王 52玉 63歩成 42玉
33歩成 53玉 42と 43玉 52と上 32玉
41と左 43玉 44歩 53玉 43歩成 63玉
53と 72玉 63と 61玉 まで 46手

青木裕一 2位

これでできているとは驚き。

上谷直希 3位

コメントなし

5位 中15 神無七郎 2021/7
Fairy of the Forest #67-05

協力詰 45手

持駒 なし

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

持駒 桂歩

5pt

26歩 同玉 18桂 17玉 26桂 18香
同香 26玉 29香 28歩 同香 27桂
同香 同玉 28歩 26玉 27歩 25玉
17桂 16玉 25桂 17香 同香 25玉
26歩 同玉 29香 28歩 同香 27桂
同香 17玉 18歩 16玉 17歩 15玉
16歩 14玉 26桂 25玉 14桂 26香
同香 14玉 15香 まで 45手

酒井博久 1位

開き王手による繰り返し趣向をよくまとめた。

7位 中10 せら 2021/11
第137回 WFP 作品展 137-7

4pt

協力千日手 16手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※夜:Nightrider王、玉:角王

5pt

11夜 78玉 59夜 34玉 91夜 78玉
15夜 87玉 99夜 32玉 51夜 76玉
19夜 32玉 95夜 23玉 まで 16手

青木裕一 3位

攻方の手順を思い浮かべても図化するのが大変そう。

上谷直希 次点

意欲的な作品。

変寝夢 次点

知的なパズルといったところだが、チャレンジングな姿勢に1票

7位 中 24 さんじろう 2021/3
 双裸 Q 玉ばか詰 15

ばか詰 37手

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

持駒 桂3

63 桂 61Q 71 桂成 62Q 72 圭 63Q
 73 圭 85Q 97 桂 75Q 74 圭 76Q
 75 圭 66Q 76 圭 63Q 75 桂 93Q
 83 桂成 94Q 84 圭 95Q 85 圭引 96Q
 86 圭引 78Q 77 圭 88Q 87 圭引 79Q
 78 圭 89Q 79 圭 98Q 88 圭引 99Q
 89 圭寄 迄 37手

神無太郎 3位

この手数で完全というだけですが素晴らしい。詰上りが下段であることも信じ難い。

たくぼん 3位

この長手数で完全と言うだけでも価値があります。解ける人はいないでしょうね。

9位 中 4 青木裕一 2021/4
 第 131 回 WFP 作品展 131-9

Koko協力詰 27手

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

持駒 歩

4pt

49 歩 57 玉 46 銀 55 と 48 歩 56 玉
 45 銀 54 と 47 歩 55 玉 44 銀 53 と
 46 歩 54 玉 43 銀生 52 と 45 歩 53 玉
 42 銀生 51 と 44 歩 52 玉 43 歩成 61 玉
 52 と 41 と 51 銀成 まで 27手

占魚亭 2位

とても面白い銀歩送りでした。

9位 中 7 小林看空 2021/10
 第 136 回 WFP 作品展 136-2

3pt

ライフル協力詰 19手

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

持駒 飛

19 飛 18 香 同飛/19 飛 19 桂生/27 桂
 19 香 18 飛 同香/19 香 19 桂成/27 圭
 19 飛 18 圭 同飛/19 飛 27 玉 28 歩 同玉/27 玉
 17 飛 28 玉 18 飛 27 玉 19 桂 まで 19手

橋本孝治 2位

桂の居成・居不成に持駒変換を絡め、摩訶不思議な手順を紡ぎ出す作品。「ライフル」という新ルールのお披露目の枠を超えた好作です。



9位 中16 たくぼん 2021/11
Fairy of the Forest #68-02

協力詰 41手
持駒 なし

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

持駒 角

17角 15玉 26角 24玉 15角 13玉
24角 14玉 13角成 15玉 24馬 16玉
34馬 15玉 16馬 14玉 25馬 13玉
35馬 12玉 45馬 13玉 46馬 12玉
56馬 13玉 57馬 12玉 67馬 13玉
68馬 12玉 78馬 13玉 79馬 68桂成
同馬 23玉 15桂 34玉 35馬 まで 41手

酒井博久 2位
馬鋸がよい。

11位 中14 たくぼん 2021/7
Fairy of the Forest #67-04

協力詰 45手

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

持駒 なし

3pt

11龍 12歩 同龍 13歩 同龍 14歩
同龍 15歩 同龍 16歩 同龍 17歩
同龍 29玉 18龍 同玉 19歩 28玉
29歩 27玉 28歩 36玉 37歩 46玉
47歩 55玉 56歩 66玉 67歩 75玉
76歩 65玉 66歩 54玉 46桂 同香
55歩 45玉 46歩 55玉 59香 58全
同香 64玉 65銀 まで 45手

酒井博久 3位

6連歩合から歩を使い切ったのまとめ方がよい。

12位 中8 上谷直希 2021/9
第136回 WFP 作品展 136-5

1pt

強欲協力詰 19手

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

持駒 桂4

83桂 81玉 71桂成 同玉 63桂 61玉
51桂成 同玉 15角 同飛 63桂 61玉
71桂成 同玉 83桂 81玉 91桂成 同玉
82香成 まで 19手

2pt

変寝夢 次点

ルールの設定もいいのだが、肩の力を抜いた感じが面白く感じた

【中編部門 総評】

上谷直希

今年は真T氏がすごすぎました。脱帽。

変寝夢

真T氏の2作がダントツに感じた。やはり中編にはシャープさを求めたい。

【長編部門】

投票者：青木裕一、上谷直希、神無太郎、酒井博久、占魚亭、たくぼん、橋本孝治、変寝夢、計8名

長編部門の投票者は8名でした。1位と2位は上田吉一さんの趣向作が入りました。完成度の高さは抜けていたと思います。3位以下は混戦でしたが私のこれも趣向作が入りました。

🌀 1位 長 2 上田吉一 2021/3

第130回 WFP 作品展 130-6

PWC打歩協力詰 91手

王	香									
										香
王										駒
								飛		
	歩	桂								
歩										
	香									

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

※駒:Knight

24 飛 95 玉 25 飛 35 駒 同飛/25 駒 94 玉 34 飛 44 駒 同飛/34 駒 95 玉 45 飛 55 駒 同飛/45 駒 94 玉 54 飛 64 駒 同飛/54 駒 95 玉 65 飛 75 駒 同飛/65 駒 94 玉 74 飛 84 駒 同飛/74 駒 95 玉 85 飛 94 玉 83 飛成 95 玉 93 龍 同駒/74 龍 65 龍 94 玉 54 龍 95 玉 45 龍 94 玉 34 龍 95 玉 25 龍 94 玉 14 龍 同歩/13 龍 24 龍 95 玉 25 龍 94 玉 14 龍/25 歩 74 駒 同龍/14 駒 95 玉 65 龍 94 玉 54 龍 95 玉 45 龍 94 玉 34 龍 95 玉 25 龍/34 歩 35 駒 同龍/25 駒 94 玉 34 龍/35 歩 44 駒 同龍/34 駒 95 玉 35 龍/44 歩 55 駒 同龍/35 駒 94 玉 44 龍/55 歩 54 駒 同龍/44 駒 95 玉 55 龍/54 歩 65 駒 同龍/55 駒 94 玉 54 龍/65 歩 74 駒 同龍/54 駒 95 玉 65 龍 75 駒 96 歩 同駒/75 歩 74 歩 94 玉 95 歩 まで 91 手

(詰上り)

王	香									
王	歩									
歩		龍								
駒	歩	桂								
	香									

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

26pt

受賞コメント 上田吉一

・長編1位。PWC。お歩バカ91手。
「創作期間は3ヶ月程かかりましたが、運良く完全にホッとしています。発表出来てよかったです。」

★作品展の解説で七郎さんが言われていたが、まさに「序奏は飛鋸と2回の龍鋸。主部は歩騎龍の三者が絡み合う複雑な趣向。結尾はPWC特有の2つの手筋。確かな構成と終始緩みのない手順を持つ完成度の高い作品」という作品。実際に並べていない方は是非 OFM で動く盤面で鑑賞してみてください。その凄さ素晴らしさを感じられると思います。PWC と駒の見事な調和です。

上谷直希 1位

面白いとしか言いようがない。

神無太郎 1位

複雑怪奇の2往復！

占魚亭 1位

駒と歩を運ぶ趣向手順が素晴らしかった。

変寝夢 1位

なんともいえないエレガントな香り。

橋本孝治 2位

上田吉一氏の PWC 作品はどれも面白かったのですが、メインとなる趣向の独自性と、序や収束を含めた全体の構成の見事さで、本局に最も感銘を受けました。

たくぼん 2位

異なる意味づけの飛、龍鋸を含む2往復。完成度が半端ありません。

🌀 2位 長3 上田吉一 2021/5

第132回 WFP 作品展 132-4

協力自玉詰 92手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

19pt

13角成 同玉 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉 31馬 23玉 22馬 同飛 41角 32角 同角成 13玉 24角 同飛 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉 31馬 23玉 34角 同飛 41馬 32角 同馬 13玉 35角 同飛 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉 31馬 23玉 45角 同飛 41馬 32角 同馬 13玉 46角 同飛 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉 31馬 23玉 56角 同飛 41馬 32角 同馬 13玉 57角 同飛成 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉 46角 同龍 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉 35角 同龍 31馬 23玉 41馬 32角 同馬 13玉 24角 同龍 22馬 同龍 まで 92手

(詰上り)

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

攻方持駒 なし
受方持駒 角2

受賞コメント 上田吉一

・長篇2位. パ自+92手

「本局は在来種ですが、橋本孝治氏の名解説で評価が上がったのでしよう。感謝する一手です。1位にも、2位にもお年寄りが顔を出してすみませんねえ……。」

★単なる右上だけの配置からまさかの受方飛鋸が出現する。理由は飛を成らせて龍にするというシンプルなもの。驚くのも当然だ。こんなシンプルで突拍子のない展開の作品がこれまでなかったというか誰も考えつかなかったのだ。こちらの完成度も半端ない。

橋本孝治 1位

攻方の駒に比べ受方の駒を操作するのは難しく、受方玉から離れていく手順を実現するのは更に困難です。そんな手順をコンパクトな形で無理なく実現して見せた本局は今年の長編で一番印象的でした。

青木裕一 1位

解説で言われてみれば、受方駒が遠ざかるのは珍しいかも。

たくぼん 1位

飛を成らすだけという意味づけのシンプルさに惚れた。

変寝夢 2位

42飛を成らせるために47まで行かせよう、とは思いつかなかった。

占魚亭 次点

飛鋸が印象的な作品。

🌀 3位 長8 たくぼん 2021/9

第135回 WFP 作品展 135-12

7pt

禁欲協力詰 127手

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

持駒 歩7

28歩 37玉 38歩 47玉 48歩 57玉 58歩 67玉 68歩 77玉 78歩 87玉 88歩 78玉 89金 77玉 78歩 68玉 79金 67玉 68歩 58玉 69金 57玉 58歩 48玉 59金 47玉 48歩 38玉 49金 37玉 38歩 28玉 39金 18玉 29金 27玉 18金 38玉 28金 39玉 38金 29玉 39金 18玉 29金 27玉 18金 37玉 28金 48玉 38金 49玉 48金 39玉 49金 28玉 39金 37玉 28金 47玉 38金 58玉 48金 59玉 58金 49玉 59金 38玉 49金 47玉 38金 57玉 48金 68玉 58金 69玉 68金 59玉 69金 48玉 59金 57玉 48金 67玉 58金 78玉 68金 79玉 78金 69玉 79金 58玉 69金 67玉 58金 77玉 68金 88玉 78金 89玉 88金 79玉 89金 68玉 79金 77玉 68金 87玉 78金 98玉 99歩 89玉 88金 79玉 89金 68玉 79金 77玉 68金 87玉 77金 97玉 98歩 96玉 86金 まで 127手

(詰上り)

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

持駒 なし

受賞コメント たくぼん

投票頂いた皆さん、解答頂いた皆さんには感謝申し上げます。本作元々は後半の趣向がない85手の作品でしたが、その後半の趣向の1部分が入っているのを見た七郎さんから、その部分の手順が面白いのでそこを生かしたらどうでしょうとアドバイスを頂き作り直した作品です。七郎さんのアドバイスなしには誕生していなかった訳ですので七郎さんには感謝申し上げます次第です。最近では長編作家みたいになってしまいましたが、中、長編作が少なくなっている(特に詰パラは少なくなってますね)現状を見ますとまだまだ頑張らないといけないと感じます。

上谷直希 2位

手の流れが心地よい。

橋本孝治 3位

2手→4手→10手と周期が長くなる三つの趣向と、構想的な手順をさりげなく織り込んだ収束。このような王道の構成を持つ趣向作はフェアリーでは珍しいので、もっとこういう作品を見たいと思います。

神無太郎 3位

素直な初形からの素直な往復のあとに二重螺旋が用意されていたとは!

4位 長4 上田吉一 2021/7
第133回 WFP 作品展 133-9

6pt

成禁PWC協力白玉詰 90手

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

12飛 21玉 98馬 同銀/97馬 87馬 同銀/98馬
22飛 11玉 21飛 12玉 89馬 78銀 22飛 11玉 12飛 21玉 98馬 31玉 97馬 21玉 87馬 31玉 86馬 21玉 76馬 12玉/21飛 67馬 同銀/78馬 22飛 11玉 12飛 21玉 87馬 31玉 86馬 21玉 76馬 31玉 75馬 21玉 65馬 12玉/21飛 56馬 同銀/67馬 22飛 11玉 12飛 21玉 76馬 31玉 75馬 21玉 65馬 31玉 64馬 21玉 54馬 12玉/21飛 45馬 同銀/56馬 22飛 11玉 12飛 21玉 65馬 31玉 64馬 21玉 54馬 31玉 53馬 21玉 43馬 12玉/21飛 34馬 同銀/45馬 22飛 11玉 12飛 21玉 54馬 31玉 53馬 21玉 43馬 同銀/34馬 22飛 31玉 32飛 同銀/43飛 まで 90手

神無太郎 2位

なんとという馬の軌道。狂っている。

占魚亭 3位

もどかしさがありつつもPWCらしい銀の運搬が面白かった。

変寝夢 次点

9 7 銀が近づく度ワクワクする。

5位 長12 神無七郎 2021/4

Fairy of the Forest #66-03

協力詰 83手

										1
										2
										3
										4
										5
										6
										7
										8
										9

持駒 桂4歩6

13 龍 14 歩 同龍 15 歩 同龍 16 歩 同龍 17 歩 同龍 18 歩 同龍 同玉 19 歩 17 玉 18 歩 16 玉 17 歩 同玉 15 歩 16 玉 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 同玉 26 桂 15 玉 16 歩 同玉 17 歩 同玉 14 桂 16 玉 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 同玉 26 桂 15 玉 16 歩 同玉 17 歩 同玉 14 桂 35 桂 18 歩 16 玉 17 歩 15 玉 16 歩 14 玉 15 歩 同玉 16 歩 26 玉 18 桂 37 玉 38 歩 36 玉 54 馬 45 桂 37 歩 同玉 64 馬 36 玉 37 歩 同桂成 48 桂 同成桂 54 馬 37 玉 38 歩 46 玉 64 馬 36 玉 37 歩 まで 83 手

酒井博久 1位

受方に桂を譲渡する構想がうまく決まった。



6位 長1 たくぼん 2021/1

第128回 WFP 作品展 128-6

6pt

強欲詰 85手

											1
											2
											3
											4
											5
											6
											7
											8
											9

持駒 なし

53 と 同全 同角成 同玉 54 歩 同玉 66 桂 同歩 65 銀 同玉 66 馬 74 玉 56 馬 64 玉 46 馬 63 玉 45 馬 62 玉 44 馬 72 玉 54 馬 83 玉 65 馬 94 玉 76 馬 同桂 95 歩 同玉 96 歩 同玉 97 歩 同玉 98 銀直 96 玉 87 銀 同玉 76 銀 86 玉 78 桂 同金 87 銀 同玉 78 銀 同玉 68 金 同金 同と 同玉 58 金 同金 同と 同玉 48 金 同金 同と 同玉 38 と 同玉 29 金 27 玉 18 金 16 玉 17 歩 同と 同金 15 玉 16 歩 同と 同金 14 玉 15 歩 同と 同金 13 玉 14 歩 同と 同金 12 玉 13 歩 同龍 同金 21 玉 11 飛 同玉 12 金 まで 85 手

占魚亭 2位

趣向手順盛りだくさん。66 桂～65 銀が印象的。



6位 長11 たくぼん 2021/1
Fairy of the Forest #65-03

協力詰 53手

										一
										二
										三
角	角									四
銀	銀	銀	銀	金	金	金	金	歩	歩	五
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	六
入						飛				七
	糸		糸		糸		糸			八
入							王			九

持駒 なし

39飛 18玉 19飛 27玉 17飛 38玉 37飛 49玉 39飛 58玉 59飛 67玉 57飛 78玉 77飛 89玉 79飛 98玉 99飛 87玉 97飛 78玉 77飛 69玉 79飛 58玉 59飛 47玉 57飛 38玉 37飛 29玉 39飛 18玉 19歩 17玉 18歩 27玉 37飛 18玉 19歩 同玉 17飛 18香 同飛 29玉 28飛 19玉 29飛 18玉 19歩 17玉 18香 まで 53手

酒井博久 2位

飛による追い回しが楽しい。

8位 長7 変寝夢 2021/9
第135回 WFP 作品展 135-11

ボカス力協力詰 449手

										一
酒	●	と								二
●	歩	●	●	●	●	●	●			三
	●	●	●			酒	●			四
王	●		●	●		●	●			五
王	●			●	●		●			六
歩	●		●			●	●			七
香	●	入		●	と	金	●			八
	●	●	●	●	●	●	●			九
と	金									

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※●:石 (着手不可、不透過)

3pt

95歩 93玉 94歩 82玉 93歩成 71玉 82と 同玉 94桂 93玉 82桂成 96歩 同香 95歩 同香 94歩 同香 同玉 95歩 同玉 96歩 同玉 97歩 同玉 (46と,98と) 96玉 97と 同玉 98金 96玉 97金 95玉 96金 94玉 95金 93玉 94金 82玉 93金 71玉 82金 61玉 71金 51玉 61金 41玉 51金 31玉 41金 21玉 31金 11玉 21金 12玉 11金 13玉 12金 14玉 13金 15玉 14金 16玉 15金 17玉 16金 18玉 17金 19玉 18金 29玉 19金 39玉 (47金,29金) 49玉 39金 59玉 49金 69玉 59金 79玉 69金 89玉 79金 98玉 89金 97玉 (98金,56金) 96玉 97金 95玉 96金 94玉 95金 93玉 94金 82玉 93金 71玉 82金 61玉 71金 51玉 61金 41玉 51金 31玉 41金 21玉 31金 11玉 21金 12玉 11金 13玉 12金 14玉 13金 15玉 14金 16玉 15金 17玉 16金 18玉 17金 19玉 18金 29玉 19金 39玉 29金 49玉 39金 59玉 49金 69玉 59金 79玉 69金 89玉 79金 98玉 89金 97玉 (65金,98金) 96玉 97金 95玉 96金 94玉 95金 93玉 94金 82玉 93金 71玉 82金 61玉 71金 51玉 61金 41玉 51金 31玉 41金 21玉 31金 11玉 21金 12玉 11金 13玉 12金 14玉 13金 15玉 14金 16玉 15金 17玉 16金 18玉 17金 19玉 18金 29玉 19金 39玉 29金 49玉 39金 59玉 49金 69玉 59金 79玉 69金 89玉 79金 98玉 89金 97玉 98金 96玉 (74金,97金) 95玉 96金 94玉 95金 93玉 94金 82玉 93金 71玉 82金 61玉 71金 51玉 61金 41玉 51金 31玉 41金 21玉 31金 11玉 21金 12玉 11金 13玉 (12金,75金) 14玉 (76金,13金) 15玉 (77金,14金) 16玉 15金 17玉 16金 18玉 17金 19玉 18金 29玉 19金 39玉 29金 49玉 39金 59玉 49金 69玉 59金 79玉 69金 89玉 79金 98玉 89金 97玉 98金 96玉 97歩 95玉 96歩 94玉 95歩 93玉 94歩 82玉 93歩成 71玉 (35と,82と) 61玉 71と 51玉 61と 41玉 51と 31玉 41と 21玉 31と 11玉 21と 12玉 11と 13玉 12と 14玉 13と 15玉 14と 16玉 15と 17玉 16と 18玉 17と 19玉 18と 29玉 19と 39玉 29と 49玉 39と 59玉 49と 69玉 59と 79玉 69と 89玉 79と 98玉 89と 97玉 (98と,44と) 96玉 (43と,97と) 95玉 96と 94玉 95と 93玉 94と 82玉 93と 71玉 82と 61玉 71と 51玉 (33と,61と) 41玉 51と 31玉 41と 21

2pt

玉 31 と 11 玉 21 と 12 玉 11 と 13 玉 12 と
 14 玉 13 と 15 玉 14 と 16 玉 15 と 17 玉 16
 と 18 玉 17 と 19 玉 18 と 29 玉 19 と 39 玉
 (29 と,43 と) 49 玉 (53 と,39 と) 59 玉 49 と
 69 玉 59 と 79 玉 69 と 89 玉 79 と 98 玉 89
 と 97 玉 98 と 96 玉 97 と 95 玉 96 と 94 玉
 95 と 93 玉 94 と 82 玉 93 と 71 玉 82 銀 同
 銀 同と 61 玉 71 と 51 玉 (43 と,61 と) 41 玉
 (33 と,51 と) 31 玉 41 と 21 玉 31 と 11 玉 21
 と 12 玉 11 と 13 玉 12 と 14 玉 13 と 15 玉
 14 と 16 玉 15 と 17 玉 16 と 18 玉 17 と 19
 玉 18 と 29 玉 19 と 39 玉 (29 と,43 と) 49 玉
 (53 と,39 と) 59 玉 49 と 69 玉 59 と 79 玉 69
 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉 98 と 96 玉
 97 と 95 玉 96 と 94 玉 95 と 93 玉 94 と 82
 玉 93 と 91 玉 82 銀 まで 449 手

たくぼん 3位

手数は長いが手順は楽しく謎解きを堪能しました。

8位 長 13 馬屋原剛 2021/10

第2回おばかな作品展⑧

2pt

協力白玉詰 2002手

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

持駒 歩

「11 金 同玉 21 金 同玉」×500

33 桂生 同飛 迄 2002 手

橋本孝治 次点

良い冗談問題の条件は「説明が一言で済む」こと。その意味で「第2回おばかな作品展」最大の成功作。

変寝夢 次点

一步千金。この文字を見ると必ず思い出す作品になってしまったか

10位 長 10 上田吉一 2021/11

第137回 WFP 作品展 137-8

1pt

PWC協力白玉詰 62手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

87 龍 18 玉 27 銀 17 玉 18 銀 同玉/17 銀 98
 龍 同と/99 龍 88 龍 19 玉 28 銀 18 玉 19 銀
 17 玉 97 龍 同と/98 龍 87 龍 同と/97 龍 18 銀
 同玉/17 銀 88 龍 19 玉 28 銀 18 玉 19 銀 17
 玉 77 龍 同と/87 龍 18 銀 同玉/17 銀 78 龍 19
 玉 28 銀 18 玉 19 銀 17 玉 67 龍 同と/77 龍
 18 銀 同玉/17 銀 68 龍 19 玉 28 銀 18 玉 19
 銀 17 玉 57 龍 同と/67 龍 18 銀 同玉/17 銀 58
 龍 19 玉 28 銀 18 玉 19 銀 17 玉 47 龍 同と
 /57 龍 18 銀 同玉/17 銀 48 龍 38 と まで 62
 手

変寝夢 次点

簡単に作れる訳ないのだが、できそうな気にさせられる



された訳でなく将来 44 手解が発見される可能性もあるのではないかと考えています。解図に挑戦された方々、投票して下さった皆様に感謝いたします。

★ 私も結構考えましたが 45 手解を探すだけでも大変、そんな中 78 王型で後手玉を 97 まで運んでくる順はまさに驚天動地。これを見つけられた作者に敬意を表したいと思えます。果たして 44 手解はあるのかそれも気になります。

はなさかしろう 1 位

本問は一方の玉を敵陣に渡すルート選択と部分的な梯子の架け方が要点ですが、作意の後手玉 97 / 先手玉 78 の組合せは全く思い浮かばず、解答発表で驚愕しました。45 手の実現は最短手数探索問題の金字塔と思います。

占魚亭 1 位

後手玉の 5 連続着手は浮かばなかったなあ。

Pontamon 1 位

WFP にはご無沙汰していますが、この作品は少し解図に取り掛かったもののいつの間にか締め切りを過ぎてました。作意順はこのお気に入り投票時に見ましたが、予想通りの形でした。それにしても煙とは驚きの設定で解図意欲が湧いたのですが解けず仕舞でした。

たくぼん 1 位

解けませんでした。45 手解はいくかあったのに……。素晴らしい手順でした。

2 位 推 30 ミニベロ 2021/7

詰将棋メモ 第 141 回出題 141-3
墨守 2 16 手

9pt

「さっきの相手、変な戦法だったな。自陣から一歩も出ないんだ」

「前にそんなのあったね。勿論やっつけたんだろ？」

「それが、16 手目の端の手で詰まされちゃった。52・42・32 と連続で指されて幻惑されたのかな」

「情けない奴だな。何か悪手でも指したの？」

「玉頭の歩を突いた手が問題だって、解説されちゃった」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 16 手目の端の手で詰み
- ・ 後手の着手はすべて自陣内で、52・42・32 の順に着手した
- ・ 玉頭の歩を突いた

76 歩 52 飛 33 角成 42 飛 23 馬 32 飛 48 玉
33 飛 46 歩 23 飛 47 玉 33 飛 56 玉 32 飛 45 玉 12 角 まで 16 手

受賞コメント ミニベロ

投票ありがとうございます。飛車の遅早と 5 段目の詰みが評価していただけたようで、とてもうれしいです。事故?の多い作者ですが、どうか見捨てずに今後ともよろしくお願いします。

★ この簡素な条件で 7 回の飛の手を限定させるのだから恐れ入る。墨守シリーズは後手陣内での着手のみのシリーズで現在までに墨守 3 まで発表されています。

はなさかしろう 2 位

秀逸なアイデアの墨守シリーズから短手数かつ華やかな詰形の本作を推します。出足の指定のみでその後の飛の進退が必然になる手順も素晴らしく、解き応えも十分で推理将棋の王道をゆく傑作と思います。

Pontamon 2 位

自陣内着手だけで相手玉を詰めるシリーズが斬新。1 作目の「墨守」では先手玉が後手陣まで行って詰まされるので予想し易いが、この墨守 2 では中段玉を 2 段目に横並びの大駒 3 枚で詰める形が綺麗。

たくぼん 2 位

23 馬の邪魔駒を取って戻っていく飛の動きから止めの 12 角には驚きました。

3 位 推 20 NAO 2021/4

詰将棋メモ 第 138 回出題 138-2
高飛車くん (その 3) 10 手

5pt

「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

58金右 34歩 66歩 同角 67金 57角成 58飛 67馬 55飛 49金 まで 10手

受賞コメント NAO

本作は5段飛車の高飛車くんシリーズ連作の一つです。創作時は腹金の易問と思っていましたが、5段飛、7段金、同の手の組み合わせが結構難しく、ほどよい謎解き作品となりました。3位受賞とは望外の成果です。

★出題時 67金を取るというヒントがありましたが、このヒントが無ければ相当の難解作だったと思います。同の付く手条件の秀逸さや金の手飛の手が共に先手が指すといった心理的妙手を10手という短手数で表現されたのが素晴らしい作品。

ミニベロ 1位

手順等はさほどでもないが、「同の付く手を指した」、この条件が絶妙。これ一発で、手順前後・左右逆形、さらに13からの攻撃も完封する魔法の条件。部分的かもしれないが、これを評価しておきたい。

4位 推2 一乗谷酔象 2021/11 第137回 WFP 作品展 137-3 都の煙とは驚いた 44手

4pt

「さっきの将棋、序盤から激しい駒の取り合いだったね。君が端歩を取ったら相手はすぐ6筋の手で応じたところまで見たけど、あれから、どうなった？」

「こっちの玉は2連続着手が2回あって最後55地点まで移動したんだけど、結局44手目に詰まされて負けちゃった。最後に盤面に残った駒は4枚だけだったよ」

「なんと。都の煙詰とは驚いたね」

「同じ駒の手がよく続いて、1枚の駒は9連続、別の1枚の駒は7連続2回で各々着手された。不成の手は6回だったよ」

占魚亭 2位

手も足も出なかった作品。

はなさかしろう 次点

足掛け6年を経ての1手短縮は素晴らしいです。手順自体は素直ですが、44手で可能なことが改めて示されたことがなにより大きいと思います。

5位 推12 Pontamon 2021/1 詰将棋メモ 第135回出題 135-8 丑年の初詣は善光寺 21手

3pt

「あけましておめでとう。お邪魔します」
「今年もよろしく。では、指し初めと行くか」
「(パチ)今年は2021年か、コロナ禍はどうなるのかな。コロナは王冠が語源だってね」

「(パチ)東京五輪を開催できるのかな。トップ選手のぶつかり合いを観たいなあ」

「(パチ)今日は善光寺さんへ初詣した帰りなんだ」

「(パチ)丑年の初詣は善光寺か。「牛に引かれて善光寺参り」の由来はなんだっけ？」

「おっと、駒成は無かったのにこの21手目で詰みだね」

「21と11への玉の手は2021年1月1日らしい手だったね」

「後手のある駒の頭へ先手の盤上のある駒を連続で5回ぶつけた手も今年らしい」

「そうだね、何度も頭をぶつけるのは牛の角突きみたいだったね」

「頭と言え、玉頭の歩を突く手があったね」

「玉から角が伸びたみたい。奥さんが角を生やす前に帰った方がいいよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 駒成なく21手で詰み
- ・ 21と11への玉着手があった
- ・ 後手のある駒の頭への先手の盤上のある駒の着手が連続で5回
- ・ 玉頭の歩を突いた

68王 34歩 66歩 同角 67王 55角 56王 44角 45王 33角 34王 22角 23王 42銀 22王 52金左 11王 41玉 21王 51金寄 32角 まで 21手

たくぼん 3位

楽しい旅が微笑ましく楽しめる。

はなさかしろう 次点

年賀推理将棋に相応しい春風駘蕩とした雰囲気
気が心地良かったです。

6位 推16 渡辺秀行 2021/3

詰将棋メモ 第137回出題 137-1

嘘吐き 94問題 9手

2pt

「新人の対局を3局観戦したという4人から話を聞いたところ、全て9手で詰んで、3局とも同じ着手があったしい。観戦者 a,b,c,d の4人から聞いた着手がこのメモなんだ。4つの着手全てがある手順はないから誰かが嘘を言っているのかなあ」

メモ

- ・5手目同馬
- ・6手目72銀
- ・7手目46歩
- ・8手目74歩

どれかの手が無く、残り3手を含む手順を解答してください。

(条件)

- ・9手で詰み

以下のうち3つが必要な条件で1つが不要

- ・5手目同馬
- ・6手目72銀
- ・7手目46歩
- ・8手目74歩

a.が嘘の場合

76歩 52 33角不成 51金右 同角不成 72銀 46歩 74歩 62金 まで9手

b.が嘘の場合

76歩 72金 33角成 42金 同馬 61玉 46歩 74歩 52金 まで9手

c.が嘘の場合

76歩 34歩 22角成 32飛 同馬 72銀 42飛 74歩 41馬 まで9手

d.が嘘の場合

76歩 62玉 33角成 42金 同馬 72銀 46歩 71金 52金 まで9手

はなさかしろう 3位

全共通条件なしのマイナス1条件カルテットという離れ業。複数解や多生解(というべき? ツインやトリプレットなどのことです)で面白い問題を作るのは至難の業ですが、本作は条件提示を真正面から突き進めた到達点と思います。

7位 推40 はなさかしろう 2021/11

詰将棋メモ 第145回出題 145-3

攻方連続両王手 その1 19手

2pt

「隣の将棋が終わったみたいだけど、どんな将棋だったの?」

「19手で詰んだよ。11、13、15、17、19手目は互いに異なる局面での両王手だったな」

「へえ、先手の5手連続両王手で詰みだったんだね。ほかに目を引く手はなかった?」

「そうだねえ…2筋の手に対して2筋に成る手で応じたことがあったよ」

「なるほど。まあ、手数は長いけれど、結局10手目までの準備が肝だね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・19手で詰んだ
- ・11、13、15、17、19手目は互いに異なる局面での両王手
- ・2筋の手に対して2筋に成る手で応じたことがあった

76歩 42飛 33角不成 62玉 42角不成 66角 58飛 57角不成 22飛 24角成 53角不成 51玉 42角不成 62玉 53角成 51玉 42馬 62玉 51馬 まで19手

占魚亭 3位

これも手も足も出なかった作品。同一局面の使い勝手のよさを学びました。

【推理将棋・PG部門 総評】

はなさかしろう

・番外: WFP 作品展 145 の初級と中級の出題条件が異なれば別問題、を逆手に取った、まさかの同一回同一解。出題担当 Pontamon さんの面

目躍如ですね。

私は条件・手順・詰形を推理将棋の 3 要件と
思っております。好みとしましては、短手数では詰
形、長手数では手順を最上位に置き、条件は論
理性とわかりやすさを自然言語性や条件数より重
視しています。推3の WFP 作品展 137-10(青木
裕一さん作)は推理将棋・PG のカテゴリー(私は、
実戦初形からスタートする点が共通要素だと考え
ています)では評価しづらい問題と思いましたが、
枠組みを外す試みはあって欲しいですし、PG をも
っと見たいとも思います。

【総評】

変寝夢

最近の好みの、盤面に少し駒を置いてでも狙
いを主張している作品、を選びました

橋本孝治

短編部門の盛況ぶりに比べ、中編部門と長編
部門は去年より作品数が減っていますね。質
的な面で不満はありませんが、特に長編の作
品数が少ないのは長編愛好家として残念で
す。

上谷直希

最近はどんどんルールも増えてきて自分がち
ゃんと評価できているのか不安になってき
ました。これまでも不安でしたけども……。

★たくさんの投票ありがとうございました。

チェス プロブレム

たくぼん

今年に入り 1 月と 4 月にプロパラが届き、
何の心境の変化かちょっと解図してみよう
と思い立ち、解図を始めました。しかしなが
らルールをよく知らないで「チェス・プロ
ブレム入門」とプロパラの最後のルール説明
を読みながら解いていきました。王手義務が
ないので受先物や非王手作品のような感覚
で相当の紛れがありちっとも前に進みませ
ん。

以下はたくぼんの独り言

- ・「！」って何だ？
- ・「zz」と「waiting」は同じ意味か？
- ・「v」って紛れだけど解答に書かないといけな
いのかな・
- ・オーソドックスの#2 以外の作品は主要変化と
思われるものをすべて記入してくださいと
あるが、書き漏れがある場合の正誤判定はど
うなんだろう。全部書くのも大変だなあ。作
意より早く詰む変化も書くのかな？
- ・「*」セットプレイも書かないといけないのか
な？
- ・フェアリーの復活する駒や飛び越えて取るよ
な場合の解答の書き方がよく分からん。
- ・特にフェアリーはルール説明が文字だけで理
解しにくいものが多いのでどこかのサイトに
例題付きのルール説明はないかな？
- ・エンドゲームは無理だ。これにて勝ちが判定
できない。
- ・この問題数で解答期間が 1 ヶ月ちょっととは
かなりしんどい。
- ・プルブレムの評価基準が分からないので短評
書くのも的外れなこと書きそうで怖い。

などと愚痴っておりました。詰四会で斎藤
さんに聞いていくつかの謎は解決しまし
たが、まだまだ経験が足りない感じです。4 月
号のプルーフゲームは半月くらいめっちゃ
考えてあと 1 手のところまで行ったんだけど
解けずに悔しかったですね。いつか解きたい
と思っています。

解答募集一覧

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。

2022年6月10日(金)

推理将棋第 150 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2022年6月15日(水)

第 141 回 WFP 作品展

フェアリー作品 8 題

推理将棋 2 題

Fairy of the Forest #70 (解答期間延長)

協力詰 4 題

骨のある双裸玉 Imitator 6 手

Imitator 作品 3 題

解答送り先：

占魚亭：sengyotei■gmail.com (■を@に)

フェアリー入門 (連続協力詰)

連続協力詰 6 題

2022年8月15日(月)

第 141 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

作品募集一覧

フェアリー入門 (強欲協力詰)

投稿締切：2022 年 6 月 15 日 (水)

投稿先：たくぼん (takuji@dokidoki.ne.jp)

(詳細は P68 参照)

協力詰・協力自玉詰 解付き#3 作品募集

9 手以下の協力詰・協力自玉詰

投稿締切：2022 年 6 月 15 日 (水)

送り先：駒井めい

メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai_Tsume

(詳細は P42 をご覧ください)

第 1 回 Imitator 入門作品展作品募集

・Imitator のある作品

・手数は 1～3 手

・フェアリー駒の使用、複合ルールは不可

投稿締切：2022 年 6 月 30 日 (木)

担当：占魚亭

投稿・質問は sengyotei■gmail.com (■を@に)

か Twitter の DM (@sengyotei) までお願いします。(P72 参照)

【空きスペース原稿の募集】

ページのレイアウトの関係で、ページに空きスペースが生じることがよくあります。折角のスペースですので、これを埋める原稿を募集します。字数や内容は何でも可(誹謗中傷等のチェックはします)作品展の告知や会合案内、エッセイ、好きな作品紹介、趣味に関すること、写真等何でも可です。原稿送り先は編集部まで

【あとがき】

Fairy of the Forest は担当者多忙のため解答期間を 1 ヶ月延長となりました。ご了承ください。

本号、FairyTopIX2021 お気に入り投票結果稿に最近連載が始まった原稿もあり、総ページ数が 100 頁を突破しました。嬉しい悲鳴です。

たくぼん

2022 年 第 167 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年五月号

令和四年五月廿日発行

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