



Web Fairy Paradise

第171号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第144回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第145回 WFP 作品展
- ・ 第9回フェアリー入門(とX協力詰)
- ・ 第4回フェアリー短編コンクール
- ・ 推理将棋第154回出題

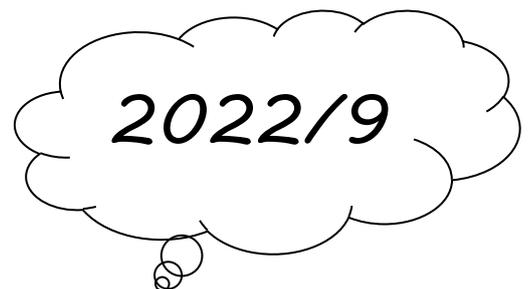
結果発表

- ・ 第143回 WFP 作品展
- ・ 第8回フェアリー入門(非王手協力詰)
- ・ 推理将棋第152回出題
- ・ Fairy of the Forest #71
- ・ 第19回神無太郎の氾濫 解答編
- ・ 第1回 Imitator 入門作品展

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第9回)(占魚亭)
- ・ フェアリー入門(透明駒超入門)作品募集
- ・ 今月の手筋(持駒消去)
- ・ 絨毯爆撃結果報告 裸玉+IM 協力詰編その2 (springs)
- ・ 駒並べパズル(5)(6)(7)(神無太郎)
- ・ エイトクイーンもどき(1)(神無太郎)

(改訂:2022/10/1)



はじめに



エリザベス女王

エリザベス女王が 9 月 8 日に崩御されました。2 日前の 6 日にイギリスの新首相リズ・トラス氏と面会し任命されたニュースが流れていたのが本当にびっくりでした。在位期間 70 年、96 歳まで国のために尽力されたわけですから想像を絶します。大英帝国の終わりや EU からの離脱など激動の時代を生き、約千年の歴史のある王室の近代化にも努められ最後まで国民に愛された慕われた国王でしたね。

エリザベス女王の容態に関する発表があった後、バッキンガム宮殿の上空に鮮やかな虹が見られたという。

ペットが亡くなった時に、「虹の橋を渡る」という表現を用いることがあります。この言い回しは人間の死には用いることはないようですが、何となくその言葉を使いたくなりますね。

9 月 19 日に国葬が執り行われました。ウエストミンスター寺院は世界遺産に登録されているだけあって見事なまでに荘厳な雰囲気を出し、イギリス国民だけではなく世界の人々から敬愛された女王との最後の別れを惜しみました。

たくぼん

作品

フェアリー作品、PG、推理将棋はそれぞれの投稿先へ投稿下さい。

読み物

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

感想

第 171 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144回WFP作品展(再掲)及び
第145回WFP作品展 担当：神無七郎

八十一日間世界一周

利きの対称性により将棋の駒は2種に分けられます。上下対称の利きを持つ駒（玉飛角）と、上下非対称の利きを持つ駒（金銀桂香歩）です。後者は更に、利きを保ったまま元の位置に戻れる駒（金銀）と、利きを保つと戻れない駒（桂香歩）に分類することができます。ここでは前者を“可還駒”、後者を“非可還駒”と呼びましょう。“非可還駒”は「行き所のない駒」になる可能性があるため、扱いには注意が必要です。

古将棋には利きが左右非対称の駒もあります。第62回WFP作品展特別出題(soga氏作)で使われた大局将棋の「横牛」(横には自由に走ることができ、斜め右上と斜め左下に一つ動ける)と、「横狼」(横には自由に走ることができ、斜め左上と斜め右下に一つ動ける)がその例です。この2つの駒は上下の利きも非対称です。この2つは可還駒であり、「行き所のない駒」になる心配は不要です。更に言えば、上下左右の利きに対称性がない可還駒もあり得ます。

ここでこんな問題を考えましょう。

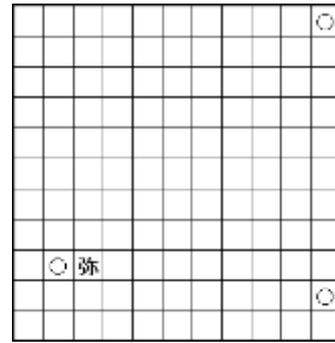
元の位置に戻るのに最も手数を要する可還駒を作れ

前提として、駒の利きは変化せず、他に駒が置かれていない空の将棋盤内を移動するものとします。

例えば180°回転したとき、重なる利きがあると2手で元の位置に戻れるので、そのような駒は「2手可還駒」と呼べるでしょう。でも、2手では少な過ぎますね。

また将棋盤は81マスしかないため、81手より長く掛かる可還駒は作れません。逆に言えば「81手可還駒」を作れば、それが上記設問の解答になるわけです。

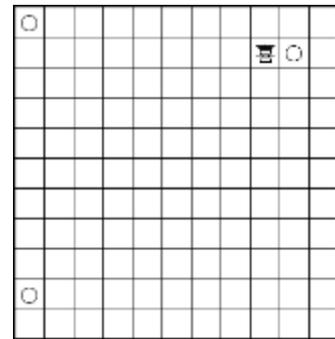
実際に「81手可還駒」の一例を示しましょう。例えば「左横に1マスと、右横に8マス・下に1マスまたは上8マス、の計3箇所に行ける駒」はこの条件を満たします。これを「弥」で示しましょう。



(○が弥の利き)

この駒は9×9の盤内に常に一つの利きを持ち、その通りに動けば全格巡りで元の位置に戻ります。1手1日なら81日間世界一周です。

これを詰将棋仕立てにするなら、相手となる駒を用意するのが良いでしょう。「弥」を180°回転させた「喜」です。

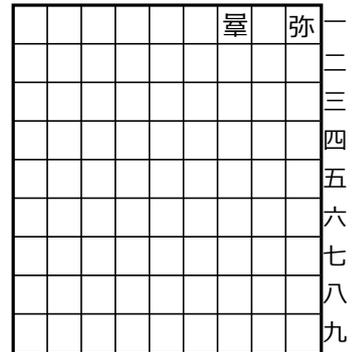


(○が喜の利き)

これで協力千日手を作れば、162手で全格巡りを行う二人連れの出来上がり。一本道詰将棋なので、「協力」を付ける必要もありません。

千日手 162手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒なし
※喜:喜王

一周で物足りないならフェアリー駒を追加し、ルールにもPWCを加えましょう。

PWC千日手 12798手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
				皇	胤	弥			五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※喜:喜王、55零は中立駒

これは 12798 日間世界 79 周です。初形も最終形も「一」の一本道詰将棋なので、年賀詰のネタにも良さそうですが、さすがに気が早すぎますね。なお、駒の名称は弥次喜多コンビを意識して付けたものです。ルパン三世と銭形警部でも良いですし、トムとジェリーでも構わないので、皆さんの好きなコンビに置き替えて楽しんでください。

ここでは全格巡り用の駒を作ったわけですが、巡回の方法はこれだけではありませんし、他の軌跡を描くのも良いでしょう。ある自然数 n に対応する「 n 手可還駒」について調べるとか、市松状の空間のみ巡回する駒を作るのも面白そうです。幸い `fmza` にはオリジナルの駒を定義する機能が用意されています。例えば今回の「弥次喜多」はこんな定義になっています。

《弥次喜多の駒定義》

/EF1=**@R:喜`喜多`{+8+8|+8-1|-1+0}

/EF2=**@h:弥`弥次`{-8-8|-8+1|+1+0}

中括弧内で示された数字と符号が利きを表しています。詳しくは `fmza` のドキュメントをご覧ください。誰も見たことのない駒を定義して、盤上の珍道中を演出しましょう。

さて、今回は第 144 回の再掲載分と第 145 回の新規出題分です。第 145 回も様々なルールや駒が登場するので、頭の切り替えが大変かもしれません。難易度にもバラツキがあるので、好みの作品や、易しそうな作品から解くのが良いでしょう。

〔第 144 回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第 144 回の出題は全 11 題 (ツインを含むため実質 13 題)。今回登場する作者は上田吉一氏、神無太郎氏、占魚亭氏、伊達悠氏、駒井めい氏、真 T 氏、変寝夢氏、青木裕一氏の 8 名です。手数も難易度もルールも様々ですが、内容は非常に充実しています。解いて損のない作品ばかりですので、ぜひ解図に挑戦してください。

144-1 及び **144-2** は上田吉一氏の中立駒作品。**144-1** では「成れない角」としてチェスの Bishop が登場します。成れない角は使いづらい駒ですが、本局では中立駒属性が与えられているので、攻方・受方双方の手番を利用し不便さを補うことができます。趣向作なので、最初のサイクルが解明できれば、後は流れで解けると思っています。受方持駒なしなので、詰上りも想定しやすいと思えます。**144-2** はホッパー系の中立駒を組み合わせたツイン。(手数が異なるのでペアと呼んだ方が良いでしょうか?) Grasshopper と組ませる駒が Lion か Pao かによって手順が変わるので、その違いを楽しんでください。なお、今回の作品展で登場する「打歩」作品はいずれも、「完全打歩」「単純打歩」のどちらに解釈しても同じ解が正解となるはずですが、安心して解図してください。

144-3 及び **142-4** は神無太郎氏の点鏡作品。今回はフェアリー駒の追加がない代わりに、「打歩」の条件が付いています。最終手「打歩」で詰めるためのお膳立てが重要です。

144-5 は占魚亭氏の Imitator+背面作品。相性が悪いはずの Imitator と性能変化ルールの組み合わせへの再チャレンジです。Knight が追加されているので身構えてしまうかもしれませんが、あまり難しいことを考えず、基本的に忠実な手から読んだ方が解きやすいと思えます。

144-6 は伊達悠氏のアンチキルケ作品。実は氏が発表したある作品のリメイク版とも言える作品です。もちろん、原図とは構図も手順も大幅に変わっています。自信のある方は解いた後で、原図を推理してみてください。

144-7 は駒井めい氏の Take&Make 作品。前回の作品展の前口上でこのルールを紹介したばかりですが、早速作品を送っていただきました。「Take&Make」が付かない純粋な協力詰とのツインとなっているので、このルールの特徴が明確に感じられると思えます。

144-8 及び **144-9** は真 T 氏の作品。**144-8** は

易しいのでノーヒント。**144-9** は氏お得意の最悪詰で、いかにも大技が出そうな構図ですね。しっかり変化・紛れを読み切り、華麗な手順を堪能してください。

144-10 は変寝夢氏の中立駒作品。短編ですが趣向作の香りがする作品です。受方持駒なしなので、中立駒だけで詰める手筋を思い出してください。

144-11 は青木裕一氏のライフル作品。ライフルも導入されて日の浅いルールですが、このルールの特性を最大限に活かした趣向手順が繰り広げられます。お見逃しなく。

〔第 145 回作品展各題への補足説明〕

第 145 回の出題は全 12 題。11 名（合作を個別に数えれば 12 名）の方から投稿をいただいたので、「一人一作展」とすることにしました。そのため、3 作品が次回に繰り越しとなりました。どうかご了承ください。

今回登場する作者は **springs** 氏、駒井めい・羽毛布団氏（合作）、神無太郎氏、占魚亭氏、真 T 氏、上谷直希氏、伊達悠氏、上田吉一氏、青木裕一氏、変寝夢氏、北村太路氏です。羽毛布団氏は今回が初登場ですが、**Imitator** を使った作品でデビューとは驚きです。占魚亭氏の **Imitator** 普及活動が実を結んだのかもしれないね。今回も様々な難易度とルールの作品が登場しますので、一作毎にしっかり感覚を切り替えて、着実に解図を進め、ご解答をお寄せください。

145-1 は対面とアンチキルケを組み合わせた、**springs** 氏の作品。氏からは同じルールでもう一作投稿をいただきましたが、それは次回に登場します。難問ですのでヒントを出しておきましょう。「17 が埋まっている意味は？」

145-2 及び **145-3** は駒井めい氏と羽毛布団氏の合作です。「一人一作展」の今回で「二人二作」として登場していただきました。両図とも桂が玉に利いていますが、その利きは **Imitator** で無効化されています。この利きの有効化・無効化を繰り返す展開が予想できますね。さて、どんな手順が現れるのでしょうか？

145-4 は神無太郎氏の点鏡打歩協力自玉詰。「打歩協力自玉詰」というと、「完全打歩」を利用するか「ピン止めされた駒での王手に歩の合駒で逆王手」が定番ですが、「点鏡」なら性能変化を利用した打歩詰が可能で、ですから本局

は「単純打歩」を前提として解いてください。また、氏からは同じルールでもう一作投稿をいただいていますので、それは次回に登場する予定です。

145-5 は占魚亭氏の中立駒 & **Imitator** 作品。何だか難しそうな組み合わせですが、持駒は中立駒とはいえ桂香のみ。「どの駒で詰ますか」という予想が当たれば、早く解けると思います。

145-6 は真 T 氏の最悪詰。**144-9** と共通点がありますが、本局の方がかなり易しいはずで、氏からはもう一作、最悪詰の投稿をいただいております。そちらは次回に登場の予定です。最悪詰は苦手という方も、ぜひ今から慣れておいてください。

145-7 は上谷直希氏の **Queen (Q)** を詰める詰将棋です。「連続王手の千日手禁止」の条件が付いているので、これを巧く利用してください。「連続王手の千日手禁止」は指し将棋用のルールですが、フェアリーではかなり昔から利用例があります。**WFP** 作品展でもこれを利用した作品が何作か発表されているので、解図時の参考にしてください（**WFP63-19** 会場健大氏作、**WFP87-8** 青木裕一氏作、**WFP121-9** 青木裕一氏作、**WFP124-7** 馬屋原剛氏作）。

145-8 は伊達悠氏の打歩作品。今回は「打歩詰」ではなく「打歩自玉スタイルメイト」です。歩が 37 に居るので、最後にこれを突いて歩で受ける展開ですが、その前に 17 銀と 4 枚もある持駒を何とかしないとイケません。手数足りないように見えますが、ちゃんと 10 手で収まる手順が存在します。**Isardam** の特性をフル活用してください。

145-9 は上田吉一氏の趣向作。**WFP140-5** と同様、不滅駒を使った作品で、今回は 21 龍と 22 との 2 枚が不滅駒に指定されています。今回の作品展では最も易しい作品ですので、お見逃しなく。

145-10 は青木裕一氏の非王手協力詰。「詰」を達成できる状況以外では王手を掛けてはいけません。詰める対象は 11 金。迂闊な着手をすると途中で王手が掛かってしまうので、何とか王手を避けて 1 手詰の形を作ってください。

145-11 は変寝夢氏の中立駒作品。「6 手で持駒 3 枚」が大ヒントですね。中立駒は詰めるのに向かない駒ですが、それでも詰める手筋は存在します。その手筋を思い出せば、瞬殺できるかもしれません。

145-12 は北村太路氏の「成れない桂」(碁と表記)を使った作品。盤上に1枚だけ普通の桂があるので、その桂が活躍できる形に誘導してください。

「成れない桂」は「行き所のない駒」になる心配があるわけですが、本作品展では「行き所のない駒」について、以下の通り扱うことを原則とします。

【行き所のない駒に対する省略時解釈】

- 1) 「行き所のない駒」より王手を優先する(玉を取ったときに「行き所のない駒」になる場合でも「王手」は有効とする)
- 2) 「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用は行わない(実際に盤内に利きがなくなった時のみ「行き所のない駒」と判定する)

この作品では「碁」に対して、この解釈をそのまま適用します。従って三段目の碁で一段目の玉に王手を掛けたり、四段目の碁で二段目の玉に王手を掛けたりする手は問題なく指せます。本局で「成れない桂」を使ってみれば、「成れる桂」の有難さを実感できるでしょう。

解答要項

第144回分解答締切:2022年10月15日(土)

第145回分解答締切:2022年11月15日(火)

宛先: k7ro.ts@gmail.com (メールの件名に「解答」の語句を入れてください。)

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

作品投稿について

作品投稿は随時受け付けます。原則として毎月15日の投稿まで当月号に掲載しますが、投稿作が一回の出題数(12題)を越えた場合、出題時期を調整させていただきます。

宛先は解答と同じ k7ro.ts@gmail.com へ。

メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

ルール説明

※WFPのページにまとめ資料 (<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfprule137.pdf>) があるので、それも参考にしてください。

【協力白玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【PWC】

取られた駒は取った駒が元あった場所に復元する。(駒位置の交換となる)

(補足)

戻り方等は以下の細則に従う

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

以下は中立駒と組み合わせた場合の留意事項

- 5) 中立駒が現手番側の駒と位置交換することはできない。現手番側の駒が中立駒と位置交換することはできる。

【中立駒】(「」あるいは「n駒」)

どちらの手番でも動かせる駒。

(補足)

横向きの字か横にnを付加して表記。

取り方や動かし方は以下の細則に従う

- 1) 中立駒の動きは現手番の駒としての動きとなる(利きが非対称な駒の場合に要注意)
- 2) 中立駒は現手番の駒として成れる場合のみ、成ることができる
- 3) 中立駒はどちらの手番でも取ることができ、持駒になる。この時、所属は取った側の持駒だが中立性は失わず、再び盤に戻ったときには中立駒として振舞う。
- 4) 中立駒は現手番側の駒を取れない。相手側の駒や、中立駒は取れる。
- 5) 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) 中立駒でも白玉への王手は反則。白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」

【Bishop】(僧)

チェスのBishop。成らない角。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【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。

【打歩（単純打歩）】

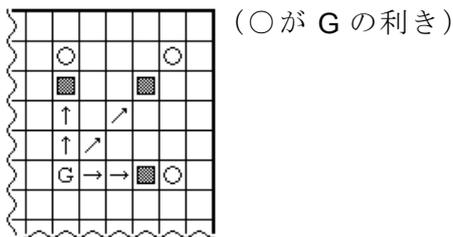
打歩詰以外の詰手を失敗とする。

(補足)

- ・注釈がない場合、本作品展では「打歩」を単純打歩と解釈する。

【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。



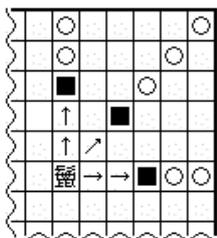
(補足)

- ・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。

【Lion】(鬣)

フェアリーチェスのLion。

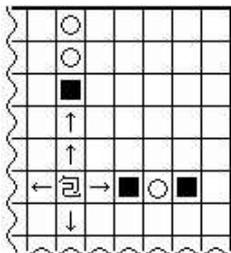
クィーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。



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

【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。

(補足)

上記説明では「飛び越える駒は敵味方どちらでもよい」と書かれているが、もちろん中立駒でも良い。これは Grasshopper、Lion、Pao いずれも同様。

【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)
 参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【背面】

敵駒と背中合わせになったとき、互いに利きが入り替わる。

- 参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 背面編1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndfdfbb307be9)

【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。

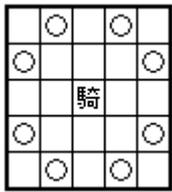
(補足)

- ・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」

【Knight】(騎)

チェスの Knight。八方桂。



(○が騎の利き)

【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) 戻り位置に駒があり、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みなす。
- 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。

【Take&Make】

相手駒を取ったとき、取られた駒の性能で駒を取らずに移動する。

(補足)

- 1) 駒取りと移動を合わせて一手とみなす
- 2) 移動先は駒を取った後の状態で選ぶ
- 3) 移動ができない場合、駒取りもできない
- 4) 王手の概念は通常通り（玉を取った後は移動しない）
- 5) 成れる生駒での駒取り時、原位置・駒取り地点・移動先のいずれかが可成地域の場合、成・不成を選択できる。

→参考：第143回 WFP 作品展 (WFP169号)

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

(補足)

- ・ 攻方王手義務、受方の王手回避義務はこの条件に優先する。従って、攻方は合法的な王手の中から駒取りの王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒取りの着手を優先して選ぶ。

【最悪詰】

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

【ライフフル】

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、駒が戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「自玉への王手」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)

【対面】

敵駒と向かい合ったとき、互いに利きが入れ替わる。

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 対面編1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndb248065d870)

【詰将棋】

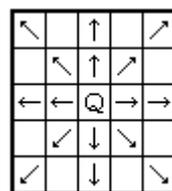
攻方は受方がどのように応じても詰むように攻め、受方はなるべく詰まないように応じる。(いわゆる普通の詰将棋)

(補足)

- ・ 本作品展では普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。
- ・ 攻方最短を要求するときは「最善詰」とする。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【連続王手の千日手禁止】

連続で王手をしている手番の側で同一局面が4回現われる手を禁手とする。

【Isardam】

同種の敵駒の利きに入る手を禁止する。

玉を取ると同種の敵駒の利きに入る場合は王手とみなさない。(タイプA)

(補足)

- ・玉を取るとき敵駒の利きに入るかどうかを問わない場合は、「タイプB」。
- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する

→参考：「1手詰から始めるフェアリー超入門 Isardam 編 1」(https://note.com/tsume_springs/n/na1c355dfc422)

【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。

【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。

【成禁】

手順中に成る手があってはならない。

(補足)

- ・あくまで手順中に「成」が出ないだけ。「詰」や「王手」の概念は通常通り。

【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

→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

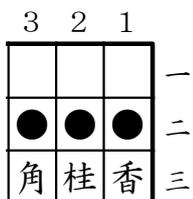
【非王手】

最終手（目的を達成できるとき）以外王手を掛けてはいけない。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。



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。

【碁】

成れない桂。相手陣三段目までは進める。

(補足)

注釈がない場合、「行き所のない駒」の扱いについては以下の通り。

【行き所のない駒に対する省略時解釈】

- 1)「行き所のない駒」より王手を優先する(玉を取ったときに「行き所のない駒」になる

場合でも「王手」は有効とする)

- 2)「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用は行わない(実際に盤内に利きがなくなった時のみ「行き所のない駒」と判定する)



<第 144 回>解答締切:2022 年 10 月 15 日(土)

■ 144-1 上田吉一氏作

PWC協力自玉詰 58手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									皇	二
										三
										四
	兵									五
										六
		王								七
										八
王		馬								九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※僧:中立 Bishop (成らない中立角)

■ 144-2 上田吉一氏作

a) 打歩協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

※鬘:中立 Lion

G:中立Grasshopper

b) 打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

※包:中立包

G:中立Grasshopper

■ 144-3 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

	王									一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
									王	八
										九

持駒 桂

■ 144-4 神無太郎氏作

点鏡打歩協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
									王	四
										五
王										六
										七
										八
										九

持駒 銀

■ 144-5 占魚亭氏作

背面協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									■	一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 騎

※■:Imitator、騎:Knight

■ 144-6 伊達悠氏作

アンチキルケ打歩協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

■ 144-7 駒井めい氏作

a) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂

b) Take&Make協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀桂

■ 144-8 真T氏作

強欲協力詰 11手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 144-9 真T氏作

最悪詰 42手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							香	皇	留	一
						香		皇	継	二
								王		三
						王	皇	香		四
龍							歩			五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂3

■ 144-10 変寝夢氏作

協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 n飛2 n角

受方持駒 なし

※n飛及びn角は中立駒

■ 144-11 青木裕一氏作

ライフル協力詰 63手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

					龍	王			一
						飛	歩	香	二
					皇	?			三
					糸	糸	爵	王	四
						?		糸	五
						?			六
						?			七
									八
									九

攻方持駒 桂
受方持駒 なし



<第 145 回>解答締切:2022 年 11 月 15 日(火)

■ 145-1 springs 氏作

対面アンチキルケ協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂歩

■ 145-2 駒井めい氏・羽毛布団氏合作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
		糸							四
			歩		爵		皇		五
						王			六
							■ 桂	糸	七
			糸	糸				桂	八
									九

持駒 銀

※ ■ :Imitator

■ 145-3 駒井めい氏・羽毛布団氏合作

協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
		爵			糸				五
		糸	歩	王			銀		六
		皇							七
									八
			■		桂				九

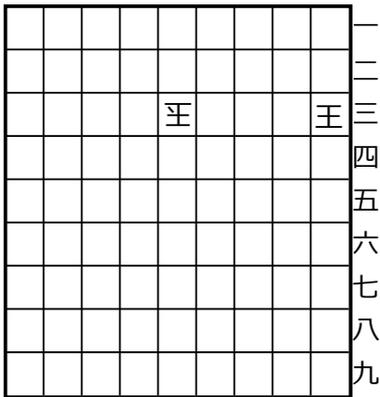
持駒 なし

※ ■ :Imitator

■ 145-4 神無太郎氏作

点鏡打歩協力白玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

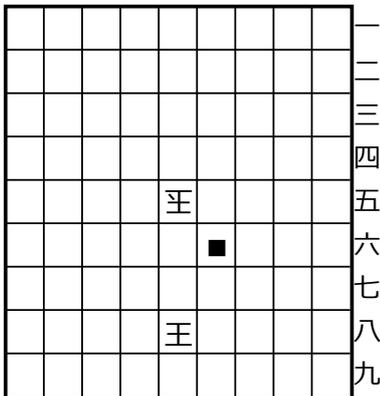


持駒 桂

■ 145-5 占魚亭氏作

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 n桂 n香

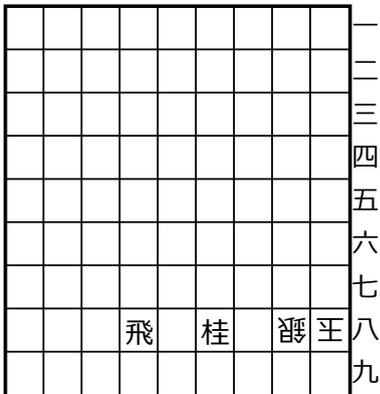
※ ■ :Imitator

玉以外の駒はすべて中立駒

■ 145-6 真T氏作

最悪詰 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

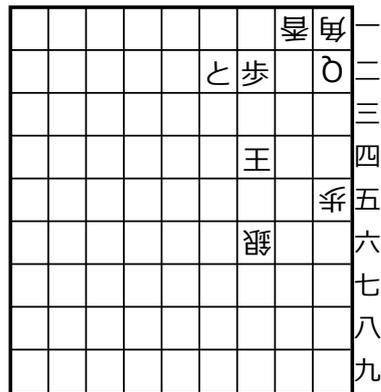


持駒 桂香

■ 145-7 上谷直希氏作

詰将棋 21手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金2 桂2

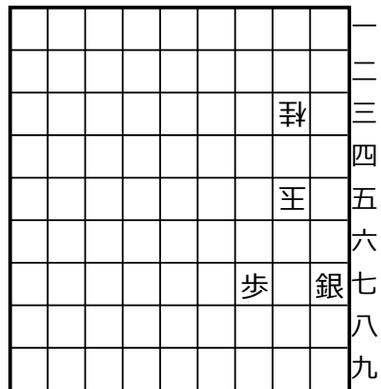
※ Q: Queen王

連続王手の千日手禁止

■ 145-8 伊達悠氏作

Isardam打歩協力白玉 ステイルメイト 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

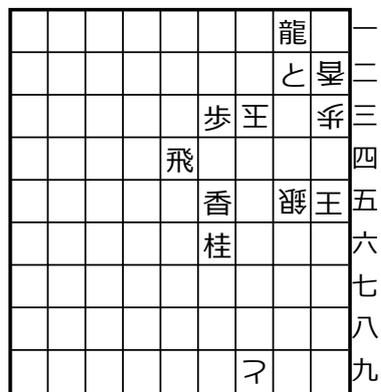


持駒 金銀桂香

■ 145-9 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 92手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 なし

受方持駒 なし

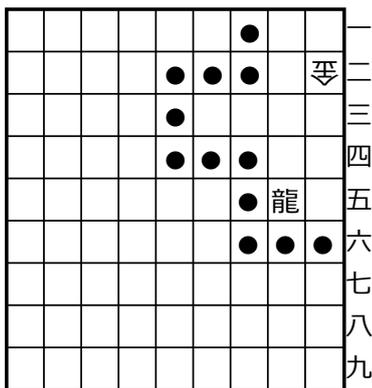
※21龍・22とは不滅駒

今月の手筋

■ 145-10 青木裕一氏作

非王手協力詰 17手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

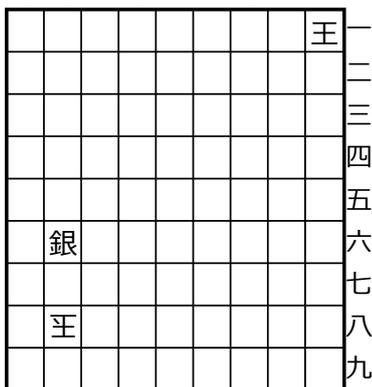


攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※金:金王
●:着手不可、不透過

■ 145-11 変寝夢氏作

協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

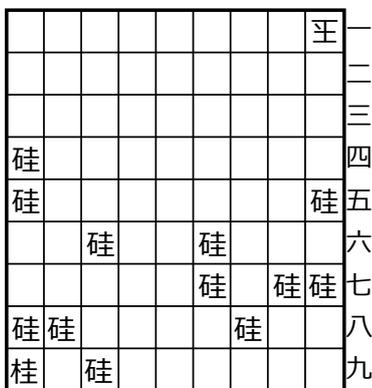


持駒 n飛 n角2
※n飛:中立飛、n角:中立角

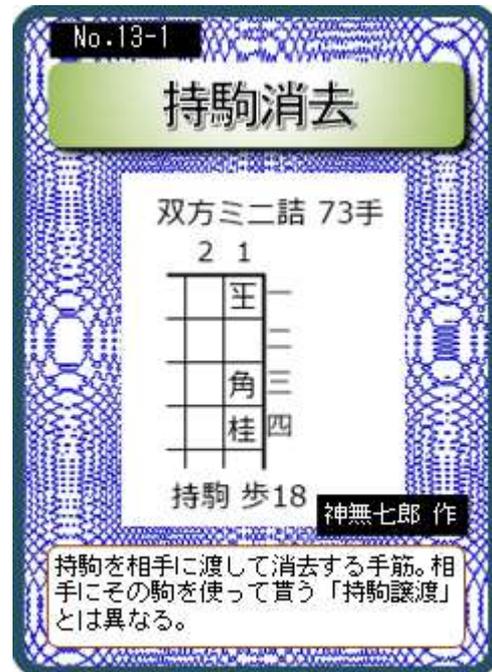
■ 145-12 北村太路氏作

協力詰 27手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし
※碁:成れない桂



【双方ミニ】

攻方受方共に最短距離の着手を選ぶ。

(補足)

- ・距離は将棋盤を9×9の正方形格子とみなし通常の平面幾何的な距離で計算する。
- ・持駒を打つ手は距離1と定義する。

(※解答はP49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。

以上

「第 57 回神無一族の氾濫」投稿作品募集

「第 57 回神無一族の氾濫」への参加を募ります。今回のお題は「奇妙な棋譜表記」です。

例えば「11 歩生」という棋譜表記を考えましょう。普通の詰将棋ではこの棋譜表記を見ることはありませんが、性能変化ルールならあり得ます。今回はそのような、通常の詰将棋ではお目にかかれない棋譜表記を含むフェアリー作品を募ります。

ただし、ルールの性質により、専用の記法を要するルールは募集の対象外です。例えばキルケ系ルールや透明駒を使用した作品は専用の記法を要するため今回の募集の対象外となります。

駒の動きは（それが本来の動きであるかどうかは別として）将棋駒で可能な動きの範囲内とします。例えばチェスの Knight は利きが将棋駒の範囲外のため募集の対象外、Queen は「飛+角」の性能なので募集の対象内です。中将棋の獅子は 2 手分指せるため募集の対象外、銅将は玉の利きの一部のみを使っているため募集の対象内です。

将棋駒で可能な動きの範囲内であれば、正式な棋譜表記では定められていない「拡張表記」が必要となる作品も可とします。

以下にいくつかの具体例をご覧くださいませしょう。

〔例 1〕攻方「香打」

安南協力詰 3 手

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

持駒 香2

24 香打 13 玉 14 香打 まで 3 手

「香打」それ自体は何の変哲もない棋譜表記ですが、手番と詰将棋のルールを考慮すると、奇妙な表記になる場合があります。

詰将棋には攻方王手義務があるため、普通は

香の利きに香を重ねて打つことはありません。従って攻方の着手に「香打」の棋譜表記が現れることもありません。しかし性能変化ルールや王手義務のないルールでは、攻方「香打」が必要になる場合があります。

上の例では初手「24 香」、3 手目「14 香」だけだと、盤上の香が動いた可能性があるため、共に「打」を付加しています。

〔例 2〕金銀以外の「直」

二玉協力詰 3 手

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

持駒 角歩

22 歩 同玉直 33 角 まで 3 手

玉を複数枚使う二玉詰（多玉詰）ではどの玉を動かしたか指定する必要が生じる場合があります。ここでは金（成金）や銀にのみ使われる「直」の表記を流用しています。

同様に、龍や馬を 3 枚以上使うときも「直」が必要になることがあります。これらは正式な棋譜表記では定められておらず、非標準駒数の場合に生じる一種の拡張表記です。

〔例 3〕拡張表記「跳」

協力詰 3 手

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

持駒 響2

※響: Friend

上図で受方の「響」はすべて「玉+桂」の利きになっています。2手目は31響が桂の動きで23に移動した手ですが、正式な棋譜表記で定められている動作（「右」「左」「上」）の組み合わせでは、31響が動いたことを指定できません。

そこでこの例では「跳」の拡張表記を追加し、桂の動きを表しています。もちろんこれは正式な棋譜表記ではなく“正式な棋譜表記に似せた”拡張表記です。

この例のように将棋駒で可能な動きの範囲内であれば、新規の「拡張表記」も可とします。

以上の例のように、駒の動きそのものは将棋の駒の動きを逸脱していないのに、普通の詰将棋の正式な棋譜表記では登場しない、又は表せない着手を作意手順に含むフェアリー作品をお寄せください。「奇妙な棋譜表記」はあくまで余録で、真の狙いは別にある作品も歓迎します。

また1題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。こちらはお題とは関係なくとも構いません。

作品要件	「奇妙な棋譜表記」を含むフェアリー作品
募集締切	2022年10月16日（日）
募集作品数	4 + 1（協力詰枠）
送り先	神無七郎（k7ro.ts@gmail.com） 上記宛先へE-mailでお送りください。
備考	1人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は10月23日までに通知します。

【駒並べパズル(5)/神無太郎】

将棋盤に馬（全部味方）を好きなだけ並べて、各駒が動ける枡数の合計を最大にせよ。

さて、いよいよ本命の馬登場です。龍同様、駒数は様々なので、駒数最小と駒数最大のものをひとつずつ掲げておきます。

駒数=28、枡数=242

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

駒数=36、枡数=242

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

初めて枡数が4の倍数ではなくなりました。配置も斜め対称ではなくなりました。これは面白いですね。

(続く)

第 143 回 WFP 作品展の結果を報告します。今回の出題は全 12 題（ツインを含むため実質 13 題）。解答者数 8 名。全題正解者 1 名。解答の内訳は以下の通りです。

【第 143 回 WFP 作品展成績】（敬称略）

◎:双方解 ○:正解・余詰解 ×:誤解 -:無解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7	8a	8b	9	10	11	12	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	12
伊達悠	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	11
占魚亭	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○	-	-	○	10
るかなん	○	×	○	○	○	×	○	○	○	-	-	○	○	9
一乗谷酔象	-	-	-	◎	○	○	○	○	-	-	-	○	○	8
変寝夢	-	-	-	○	○	○	-	-	-	-	-	○	-	4
北村太路	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

全体的な正答率は良好でしたが、今回は **143-10** が難解で、作者以外の正解者はいませんでした。全題正解者はその **143-10** の作者であるたくぼん氏のみです。また、既報の通り **143-4** に余詰がありました（北村太路氏指摘）。北村氏は「解答」と言うより「余詰指摘」なのですが、上記の表に入れさせていただきました。

■ 143-1 神無太郎氏作（正解 5 名）

点鏡協力自玉スタイルメイト 10 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
				王					四
									五
									六
								王	七
									八
									九

攻方持駒 桂
受方持駒 残り全部 + Q4
※ Q:Queen

【ルール】

• 点鏡

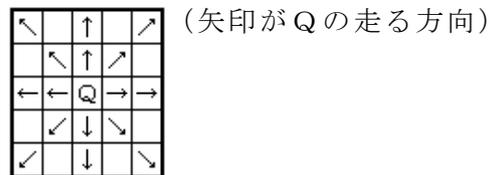
55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

• 協力自玉スタイルメイト

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

• Queen (Q)

チェスの Queen。
飛車と角を合わせた性能を持つ。



【解答】

56 桂 54 玉 46 桂 64 Q 66 桂 44 玉
56 桂 54 Q 打 36 桂 同 Q まで 10 手
(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

桂と玉がサイドステップを見せるコミカルな作品。点鏡に Queen (Q) が加わり、大きく動きそうな状況で、この2枚のペアが小さく蟹歩きするのは予想外だったと思います。

作意冒頭「56桂 54玉」の2手は意外な導入。普通なら「36桂 74Q」から始めたいところですが、74Qを発生させても案外使い道がありません。結局この後「56桂 54玉」になり、作意に合流することになります。

桂と玉の横這いの目的は攻方玉を包囲するQ2枚の発生です。桂の王手を受ける時に64・54にQを発生させ、最後は36地点で桂をQに取らせてスタイルメイトを達成します。

最終形は初形に受方のQ2枚が加わっただけの形。Qの強い利きと桂の弱い利きのバランスが、玉桂が横往復する趣向的な手順と、初形と最終形の対比というストーリー性を生み出している作品です。

【短評】

たくぼんさん

桂が横移動だけするというのが面白い手順。

るかなんさん

桂の蟹歩りにQ以外に玉も使える、と気付けば一歩前進。第一感は36桂からで、12手解にずっと引っかかってました。

変寝夢さん (※無解)

56に打った桂が戻ってくる構成は面白い。

占魚亭さん

8手かけてQを2枚設置。

真Tさん

桂がひたすら横に移動するのが面白い。

伊達悠さん

玉の横スライドで王手が続くとわかるまでが大変。逆に、それが見えた途端に世界が思っきり開けました。

64のQはそっと添えるだけ。

■ 143-2 占魚亭氏作 (正解3名)

協力詰 7手

										一
										二
										三
				龍						四
										五
			■		王					六
										七
				?		?				八
										九

攻方持駒 桂
受方持駒 なし
※■:Imitator

【ルール】

•Imitator (■またはI)

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

(補足)

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

→参照：WFP75号「Imitatorの紹介」

•協力詰

先後協力して最短手数で受方玉を詰める。

【解答】

48桂 67玉[I87] 36桂[I75] 59と[I66]
24桂[I54] 58玉[I45] 68龍[I49] まで7手

(詰上り)

										一
										二
										三
								桂		四
										五
										六
										七
				龍	王		?			八
				?	■					九

持駒 なし

【作者のコメント】

2021年10月完成。

「実験室の悲劇」第2回でネタにした不詰作の改作で、桂の二段跳ねを入れました。受方持駒制限をしないで出来ればよかったですが無理でした。三段跳ね・四段跳ねもやってみたいですが、これも制限を入れないと難しいでしょうね。

【解説】

打った桂が二段跳する桂が主役の作品。

驚くのは桂が跳ぶ方向。ソッポを向いて、玉から離れる方向に跳んで行きます。

改めて初形を見ると、意外と手が狭いことが分かります。龍を動かしても王手にならず、初手は48桂以外ありません。

2手目の応手も限られています。受方持駒制限があるため、2手目は67玉・45玉・同との三択。「同と」は後が続かないので、実質67玉・45玉の二択です。

3手目以降の5手は根性で解く必要がありますが、すべての手がImitatorを右辺に誘導する手です。その効果が現れるのが最終手。Imitatorを盤端に置き、更に2枚の「と金」がImitatorを囲んでいます。駒の密集地帯にImitatorを運ぶことが玉の行動制限に有効なのです。

本局は桂の二段跳ねを含む三段活用が主題の作品で、それが比較的簡素な初形で実現されています。作者は受方持駒制限が不満だそうですが、紛れが少なくなることは、主題を明瞭にする効果があるので、むしろ良い結果をもたらしていると思います。

【短評】

たくぼんさん

桂を打って跳ねて跳ねると趣向的な手順が楽しい。Imitatorの易しい趣向作というのをどンドン見てみたいです。

るかなんさん（※誤解）

48桂 45玉[I64] 55龍[I56] 46玉[I57] 56桂[I66] 47玉[I66] 46龍[I57] 迄

2手目 67玉[I86]の思い込みからなかなか抜け出せず。桂馬をImitator操作以外に活用する発想は埒外でした。

変寝夢さん（※無解）

桂の三段跳。最終形も面白い。

Imitatorは詰まされる方に持駒がない方が、自由度があると思う。

真Tさん

4手目Imitator自ら王手をブロックするのが見えず大苦戦。

Imitatorはいつまで経っても慣れません。

伊達悠さん（※無解）

玉の詰め上がり位置になりそうな箇所を風潰ししていったつもりですが、白旗です。持駒制限があるだけに、詰め上がりの可能性が増えてむしろ難解になりますね。

■ 143-3 駒井めい氏作（正解5名）

Messigny-Kマドラシ協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
								毎	三
								爵	四
						王			五
						桂	王		六
									七
						角	香		八
						遊			九

持駒 なし

【ルール】

• Messigny

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

（補足）

- 1) 成駒と生駒は別種とみなす
- 2) 玉も交換できる
- 3) 行き所のない駒や二歩が発生するような交換は禁手。
- 4) 交換時に駒を裏返すことはできない。
- 5) 特に注釈がない場合、直前または既出の局面に戻る交換を禁止しない。

• Kマドラシ

同種の敵駒の利きに入ると、利きがなくなる。玉にもこの規則を適用する。

(補足)

・成駒と生駒は別種の駒として区別する。

・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えば A と B が互いに利きを消していて、新たな C がその本来の利きに入っても、利きは消える。「すでに AB の利きが消えているから C の利きは消えない」とは解釈しない。

【解答】

24 桂 37 桂 同香 26 玉/35 王 18 桂
まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

【作者のコメント】

マドラシ状態のまま駒を動かす狙いです。そのため角の利きを遮ります。

【解説】

動けないはずの駒を動かす作品。

初形は互いの玉が接触し、共に利きが消えた「石化」状態にあります。簡単に詰みそうですが意外と上手くいきません。玉は動くことはできませんが、「動かされる」ことはできるのです。

例えば「57 角 46 合 同角」と進めてみましょう。ただのKマドラシならこれで詰みですが、本局には Messigny の条件も付いているので、玉同士を「26 玉/35 王」と入れ替えれば逃れてしまいます。しかも、この瞬間 13 角で逆王手が掛かっています。せっかく入手した合駒を使う暇がありません。Messigny で玉が動けることが裏目に出ました。

角の活用は上手いかわからないので、香の活用を考えます。ただし、注意すべき事項があります。

この Messigny は「直前に交換した駒の交換を禁じる」という制約のない Messigny です。従って「44 桂 36 香 同香/38 香 まで 3 手」のような早詰は成立しません。香を入れ替えれば元に戻せるため不詰です。

合駒の選択と使い方も問題です。同種駒を打って石化するマドラシの受けと、玉同士を入れ替える Messigny の受けの両方を考慮せねばなりません。例えば「24 桂 37 飛 同香 26 玉/35 王 36 飛」は玉を入れ替える Messigny の受けは予防していますが、「37 飛生」という、マドラシの受けには対応できていません。大抵の王手はどちらかの手段で逃れてしまいます。

その双方に対応する唯一の対策が、作意のように桂合を入手して 18 桂と打つ手順です。敢えて僻地から桂を打ち、桂で石化して受ける余地をなくすのです。これを実現するため玉の入れ替えを行い、玉の入れ替えを実現するために、「24 桂 37 桂」として、互いに角道を止めるという手順が逆算方式で決まって行きます。

動けないはずの玉を動かす手順。それを実現するための双方角道遮断。狙いと手段が上手く噛み合った好局だと思います。

余談ですが、フェアリーチェスのルールの中には Messigny 以外にも「直前の局面に戻す手を禁じる」という規則を含むものがあります。しかし、これを詰将棋に輸入するとき、無条件でこれを適用するのは好ましくないと筆者は考えています。元の局面に戻す「逆流」を防止する手筋が失われてしまうからです。

「直前の局面に戻す手を禁じる」という条件は元のルールから分離し、必要に応じて付加する方式の方が、創作の幅も広がると思います。

【短評】

たくぼんさん

Messigny は久しぶりに解くので玉交換を忘れていました。K マドラシでも動ける？ んですね。

るかなんさん

さりげない 14 銀の配置がうまい。

☆14 銀は「24 桂 37 飛 同香 26 玉/35 王 25 飛 まで 5 手」のような余詰を防ぐ配置。攻方 25 歩のような配置でもこの筋は防げるので、好

みの問題でしょうか。

占魚亭さん

角の利きを塞ぐのがポイント…
でいいのかな。

真Tさん

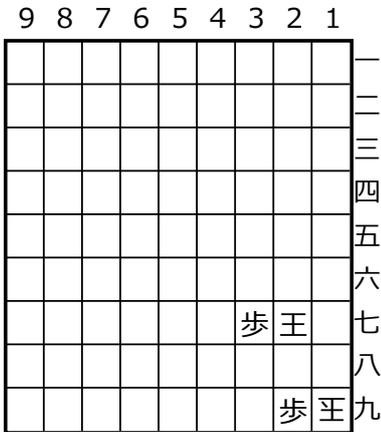
玉交換するためにお互いの角道をふさぐのが狙い？ 利きがなくても交換はできるといのがいいですね。

伊達悠さん

桂打ちの逃れを阻止する端桂！
真反対のルールだけれど、Isardam 協力自玉スタイルメイトにおける桂馬の対峙形の雰囲気を感じました。
(例：神無太郎氏/WFP145 号神無太郎の氾濫臨時②/r2-4)。

☆上記コメントで触れられている神無太郎氏の作品は、WFP146 号に解答が載っています。難しくて解けないという方は、鑑賞だけでも良いと思います。

■ 143-4 真T氏作 (正解7名) ※余詰
協力詰 4手(受先)



持駒 なし
※透明駒:攻方1枚、受方1枚

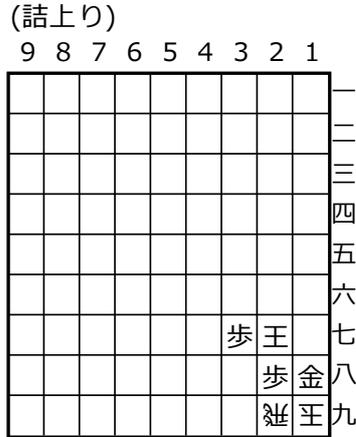
【ルール】

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

受方から指し始める。

【解答】

—X 28歩 29飛 —X(=18金) まで 4手



持駒 なし

【余詰】

21香 —X 18歩 —X(=28龍) まで 4手
(詰上り)



持駒 なし
※2筋に受方透明駒があり
攻方玉への王手を妨げている

【作者のコメント及び解説】

狙いは受先での初手—X。
攻方玉への王手を用いて—Xに限定します。
37歩は91歩、同X(X=91馬)、—X、28馬までの余詰消し。

【解説】

初手透明駒。
見た目には何も変わらないので、まるでパスしたような着手です。受先で他にいくらかでも指す手がありそうなのに、なぜよりによって透明駒の着手を選ばねばならないのでしょうか？
初手を無視して、通常の3手詰として解けば、

上記の疑問の答えが得られます。

2 手目 28 歩は九段目の飛か龍で開き王手したことを示します。この時点では 28 歩が透明駒を取ったかどうかは分かりませんが最終手で攻方が透明駒の着手を行ったことにより、2 手目が透明駒を取った手だったことが確定します。

3 手目 29 飛により、飛は品切れ状態になり、最終手で王手を掛けられる駒は金しかなくなりました。王手になる箇所も 18 しかなく、透明駒は可視化され、18 金に確定しました。

ここで初手が透明駒の着手でないといけない理由が判明します。もし、最初から 28 に透明駒が居るとして、通常の駒をどこかに打つと、透明駒が後に金に確定するので、初形で攻方玉に王手が掛かっていたこととなります。それでは初形が非合法だったことになるので、透明駒はどこか(18・38・駒台のいずれか)から 28 に移動しなければなりません。だからこそ「初手透明駒」。3 手でできる手順を 4 手で表現することで生まれた絶妙の味です。

最終手が初手を決めるという因果の逆行は透明駒の面白さであり、本局はそれを受先の初手限定に使う見事な作品だったわけですが、残念ながら余詰がありました。「21 香 -X 18 歩 -X(=28 龍) まで 4 手」という手順です。(北村太路氏の指摘。) 龍の縦と斜めの動きを使う、透明駒での頻出手筋ですが、検討時にエアポケットに入ってしまったのでしょうか。

作者からは以下の修正図が示されています。

[修正図]

協力詰 4手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

※透明駒攻方1枚,受方1枚

原図では斜めの王手を防ぐため 37 歩を置い

ていましたが、修正図では斜めを空けたままにしておき、「91 歩 同X(=馬) 28 桂成 同馬」の紛れは「同X」で逃れるようになっています。これで完全なら単なる「修正」に留まらず、「改良」になっていると思います。ぜひ読者諸氏による検証をお願いします。

【短評】

北村太路さん (※余詰解)

2 一香 -X 1 八歩 -X まで 4 手でどうでしょうか。

三手目 1 八歩で王手回避したので 1 筋の竜か飛で王手。4 手目は取らずに透明駒で王手なので 2 八竜に決まり、2 手目は 1 七竜、受け方王手放置じゃないので 2 六竜から動いてますが、攻め方も王手放置じゃないので、受け方透明駒は 2 二～2 五の飛香じゃない駒だ、という主張です。

☆北村太路氏からは早々に上記の指摘を戴き、余詰の告知をすることができました。修正図が得られたのも早期の指摘のおかげです。

たくぼんさん

最後の 1 手が王手になるには 18 金しかありません。ということは 28 歩は金を取った手ということになり、初手 28 金しかないというストーリーですね。他の手だと 28 金が王手放置になるのは面白い理由ですね。

るかなんさん

初手-X を省略して 3 手詰にはできない？何か見落としているのか。

変寝夢さん

初手何でもいいのではと思ったら王手放置していました。後ろの手が決まってから、前の手が確定するのは面白いですね。

伊達悠さん

解答書きの時に不備に気づいたのが何回あったことか。4 手目が 2 手目透明駒取りの伏線回収になっているのが巧みですね。

一乗谷酔象さん (※双方解)

飛を品切れにする飛合。
3手詰としても4手作意順と同じ 28歩 29飛 Xで詰むのが面白いが、4手詰とすると余詰順が発生するのがなんとも惜しい。

■ 143-5 真T氏作 (正解7名)

強欲協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・強欲

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【解答】

85角 68銀生 65金 同玉 41角生 56玉
23角生 66玉 67角成 まで 9手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

狙いは角の一回転。
33桂配置がポイント。

【解説】

33桂が演出する角の大回転。

もし66歩がなければ角を往復で成る3手詰。これに気付けば、67馬の詰上りは予想できるでしょう。

作意は遠回りをして67馬を実現するわけですが、問題はそのコースの選択。85角から65金で角の転回を図るのは当然ですが、次に角をどこに開いて方向転換すれば良いのでしょうか？

角を63→45のコースで移動させると桂に取られます。52→34のコースだと、34角成の後、33桂を取らざるを得なくなり失敗。成りの権利を保持しつつ、成らずに33桂の隣を通過することができる41→23のコースが唯一の解となります。

不成による角の大転回と言えば、筆者は森長宏明氏の「ハレー彗星」(参考図)を思い出します。高度な狙いを33桂1枚で成立させ、受方にもさりげなく不成を入れてバランスを整える…凝った手順を無理なく実現する手腕が素晴らしいですね。

【参考図】不成による角の大転回

森長宏明「ハレー彗星」

詰将棋 65手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角 銀2
(近代将棋,1980年8月,塚田賞)

【短評】

たくぼんさん

33桂が角不成の理由付けになっていて歩だと63角成が利くというのが上手すぎる。

るかなんさん

角を可成地点に運べないと思い込んで、延々と飛車を触ってました。

33桂の近くで馬を作れたら一気に解決。

変寝夢さん

角のルントラウフですね。33桂がいい位置。

占魚亭さん

ダイナミックな角の一回転。

伊達悠さん

ボンヤリと角のルントラウフが見えてからが本番。

なるほど 67-85-63-45-67 ルートか。

いや 45 角が桂馬に取られる。

じゃ 67-85-52-34-67 ルート？

いや最終手に成れないといけない。

つまり……！

にしても、まさにやりたい事の詰め合わせです。こうも都合よくまとまりますか！

一乗谷酔象さん

桂を取らないよう 23 に不成。

■ 143-6 上田吉一氏作 (正解 6 名)

協力自玉詰 110 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
			飛	香	と					五
マ				王	歩					六
	マ	桂	歩					歩		七
					飛					八
		桂		王		香				九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

【ルール】

・協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方玉を詰める。

【解答】

66 飛 57 玉 56 飛 同玉 58 飛 57 飛
 同飛 同玉 37 飛 47 飛 同飛 同玉
 49 飛 48 飛 同飛 56 玉 86 飛 同と寄
 58 飛 57 飛 同飛 同玉 37 飛 47 飛
 同飛 同玉 49 飛 48 飛 同飛 56 玉
 76 飛 同と 58 飛 57 飛 同飛 同玉
 37 飛 47 飛 同飛 同玉 49 飛 48 飛
 同飛 56 玉 66 飛 同と 58 飛 57 飛
 同飛 同と 96 飛 86 飛 同飛 同と
 76 飛 66 飛 同飛 47 玉 49 飛 48 と

同飛 57 玉 56 飛 同玉 58 飛 57 飛
 同飛 同玉 37 飛 47 飛 同飛 同玉
 49 飛 48 飛 同飛 56 玉 76 飛 同と
 58 飛 57 飛 同飛 同玉 37 飛 47 飛
 同飛 同玉 49 飛 48 飛 同飛 56 玉
 66 飛 同と 58 飛 57 飛 同飛 同玉
 37 飛 47 飛 同飛 同玉 49 飛 48 飛
 同飛 57 玉 56 飛 同と 47 飛 同と
 58 歩 同と まで 110 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 飛2歩

【解説】

繰返し趣向と謎解きを融合した作品。

飛を捨てる 4 手の軽い序奏を経て、5 手目から飛打飛合の趣向が始まります。12 手を掛けて飛を持駒にし、その飛を捨てて「と金」を呼び出す合計 14 手が 1 サイクル。これが本局の根幹となる機構です。

しかし本局は同じサイクルの単純な繰返しではありません。要所で重要な選択や、サイクルからの逸脱が必要になります。

最初の重要な選択は 18 手目。86 飛をどちらの「と金」で取るのが正解でしょうか？

持駒 なし

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

第17手目 86飛

正解は「96と」。後の「96飛」を可能にするため、ここは96地点を空けるのが重要です。

次に、サイクルからの逸脱が現れるのが、50手目です。

持駒なし

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

持駒 飛

第49手目 同飛

趣向手順の流れを保つなら、ここは「同玉」と取り、飛を入手してから「58飛 57と 同飛 同玉…」と進めるのが自然です。

しかし、ここに手数短縮のチャンスがありました。「同玉」の代わりに「同と」で取れば、玉の横が空くので、「96飛 86飛 同飛 同と」で飛の損失なしに「87と」を呼び出すことができます。更にその後「76飛 66飛」で飛を入手することが可能なので、王手の継続も問題ありません。18手目の選択との相乗効果で大きな手数短縮が実現しました。

最後の選択箇所は 104 手目。

持駒なし

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

持駒 飛歩

第103手目 同飛

今までは「56玉」としてきたところですが、ここはもう収束です。57玉以下飛2枚と歩を捨てて一気に自玉を詰まします。どちらの「と金」をはがし、どちらの「と金」で詰めるのか、そ

の設問に対し「96とをはがし、87とで詰める」という解答が示される瞬間です。

軽快な飛打飛合の趣向手順に、適度な謎を散りばめ、詰将棋の面白さを堪能できる一局だったと思います。

個人的に気になったのは、初形の玉位置です。これを57玉型にすれば4手延びて、詰上りも還元玉になります。ここは序奏の部分なので、どこで切り上げるかは作者の好み次第ですが、筆者の好みは57玉型です。

【短評】

変寝夢さん

と金の順番の限定方法が面白いと思います。

たくぼんさん

どちらのと金を取ってどちらのと金を残すのか？飛打飛合も分かりやすく楽しい謎解きでした。

るかなんさん（※118手解）

詰上には到達したものの、解図には至らず。あと1ピースという感触はあるのですが。

☆るかなん氏は50手目「同と」のところ、「同玉」として惜しくも迂回でした。でも迂回手順を読むと、作意の巧妙さが良く分かるので、解図に要した苦労は決して無駄にならないと思います。

占魚亭さん

飛打飛合で局面を変化させていく楽しい軽趣向パズル。

真Tさん

96飛からの76飛がなかなか見えず苦戦しました。96とと87とで96とを先にはがして96飛と打つのはすぐに見えたのですが…。趣向手順に手順短縮の謎。楽しめました。

伊達悠さん

気持ちよく解けた…といたいところですが、近づけると金の順番を逆にしたり、と金の奪取手順がなかなかうまく行かなかったりと、意外なところにハードルが設けられていた感触です。特にと金を奪取する瞬間の手順が巧みなこと。

一乗谷酔象さん

繰り返しのと金呼び出しの中、と寄限定と絡めた短縮手順の スパイスが効いている。収束もすっきり。

■ 143-7 伊達悠氏作 (正解 6 名)

ライフル打歩協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		皇		馬					一
				王					二
		飛		継					三
		王		桂					四
		香	杏						五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし
※完全打歩

【ルール】

•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、駒が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。

【解答】

72 飛成 62 歩 同香成/65 杏 51 玉 52 歩
まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		皇	王	馬					一
		龍	歩						二
				継					三
		王	桂						四
		香	杏						五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【作者のコメント】

【狙い等】

完全打歩の禁手判定を利用するための、65 香の成らせ。

(52 歩に対する同玉/51 玉または同角/41 角は、”攻方 74 王を詰ませる打歩以外の応手”=禁手となるため、52 歩までの詰上がりとなる。65 香は生のままだと 63 香が成立して不詰)

難易度としては「相変わらず打歩に対する執着は変態的だけれど、まあまだ理解はできる」くらいかと思います。初手も成で限定したので、作品としての顔は立てられたのではないかと。これの完成の方が、作品展 # 142 の 2 作よりも後になっているという不思議さ。

【解説】

「ライフル」創作で困るのは非限定。

ライフルの駒取りは「居食い」になるので、複数の駒で取れる場合は非限定が生じやすく、特に合駒入りの作品では悩みの種です。

本局はそれを逆手に取り、多数の選択肢から唯一の「正しい駒取り」を選ばせる作品です。

2 手目 62 歩合の取り方は 5 種類。同龍・同桂生・同桂成・同香生・同香成の 5 つです。どれも同じように見えますが、そうではありません。

作意の「同香成/65 杏」以外では、香の 63 への利きが残るため、最終手の「52 歩」が打歩詰 (完全打歩) になりません。なぜなら、52 歩を「同角/41 角」あるいは「同玉/51 玉」と取り返した手に対し、「63 香」とする手が残るため、応手か禁手にならないからです。

逆に作意では 63 に動ける駒がないので、「同

角/41角」あるいは「同玉/51玉」のどちらも「打歩以外で詰める禁手」になり指せません。従って「52歩」の時点で打歩詰が成立するのです。

これを効果的にしているのが、初手の「成」。

63に利きを残さないように、ここは72飛生としたいのですが、飛は71香でピン止めされているので、成っても63には動けません。逆に72飛生とすると、最終手に対し「61玉」とできてしまいます。61地点には65香が利いていたので、61に利かすための「成」は無駄に感じられてしまうのです。

協力詰では時折、不成より成が妙手になることがあります。本局はその典型的な例の一つでしょう。

【短評】

たくぼんさん

3手目62香生/65香だと63香があるから最終手を同角が利くんですね。

るかなんさん

61玉とするための居成かと思いきや。好みは分かれるようですが、詰上の「その後」を問う問題は個人的に大好き。

占魚亭さん

3手目は生かと思いました。

真Tさん

香を成香に変換。初手成限定がいい味。

一乗谷酔象さん

63への香の効きを消してこれで詰んでいるのか。



■ 143-8 伊達悠氏作 (正解 a)6名,b)5名)

a) キルケ協力自玉スタイルメイト 7手(受先)

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

持駒 角

b) キルケ協力自玉スタイルメイト 8手

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

持駒 角

【ルール】

•キルケ

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

戻り方等は以下の細則に従う

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

【解答】

a)42飛 31王 97玉 88馬 同玉 11角 22金
まで 7手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

b) 12 王 22 銀 同馬/31 銀 同銀 87 と 同玉
21 角 32 香 まで 8 手

(最終形)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

【狙い等】

同一局面・同一ルールで、偶数手数・奇数手数の違いのみで作意を一変させる狙い”ではなかった”ことだけは覚えています(苦笑)。ファイル名の通り 2020 年 5 月完成なのですが、他のメモを残しておらず、当時の自分が何を考えていたのかは本人にもわかりません。ただ、配置から当時の記憶をおぼろげながら思い出すと……

- ・作図のスタートは 8 手の方だった (97 との捨て方の限定方法が、偶然では片付けられない)
- ・8 手のが完成した後、FM にかけているときの紛れ筋で 31 王、42 飛～があり、そのまま他の STM にできないかと考える。
- ・想定のお詰め上がり図ができた時に「あれ、これって元の図から奇数手でできない？」と思う。

・原図を奇数手として再検討→97 とが余詰防止に役立つミラクルまで起こして、完成。

こんな経緯だったと思います。おそらくこんな偶然は、今後狙ってもできなさそう。

【余談】

解答者目線では、7 手解と 8 手解とのどちらが見えやすいのかが気になるところ。

キルケルールの活用という意味では、8 手解の方が難易度は高い一方、初手の選択が手広いという意味では、7 手解の方が解きにくい印象があります。

さて、どっちに転がるやら……？

【解説】

配置がまったく同じ 2 つの図。違いは手数と手番だけ。しかし、そこから生まれる手順は大きく異なり、別の最終形に辿り着きます。わずかに 1 手の違いが分水嶺であり、それぞれ別の世界に続いているのです。

本局の達成目標は攻方をステイルメイトにすること。でも、キルケルールなので、駒を捨てるのは簡単ではありません。「97 と」は元から七段目にいるので消しやすいですし、「11 馬」も玉が 88 に居ることで消しやすい状態ですが、更に持駒の角を消し、攻方玉を閉じ込めるとなると手数不足になりそうです。

従って角は捨てるのではなく、「封鎖」することになります。これにはキルケの「復活」を利用します。a) では 11 角に対する 22 金合。これを取ると金が 41 に復活して白玉への王手となります。b) では 21 角に対する 32 香合。これを取ると香が 11 に復活して白玉への王手となります。どちらも攻方玉を利用して合駒を取れないようにするキルケ特有の手筋です。

攻方玉の封鎖にもキルケの「復活」が使われます。a) では 42 飛。これを攻方玉で取ると、飛が 82 に復活して白玉への王手となります。b) では 22 銀。これを攻方玉で取ると、銀が 31 に復活して白玉への王手となります。自分で自分に紐を付ける「影の足」と呼ばれることもあるキルケの代表的手筋です。

b) の 22 銀は 11 馬の消去にも役立っています。取られそうな合駒で取る「22 銀 同馬/31 銀 同銀」の手順はキルケならではの応酬で、盲点になりやすいと思います。

本局は a)b)共に、「取れそうで取れない」2枚の駒で攻方の玉と角を閉じ込めるという特徴を持っています。しかし作者のコメントによれば、これは狙って作ったツインではないそうです。いわば天然物。養殖物と違って型にはまらない豊かな手順が味わえます。また、一方の解では意味があっても、他方の解では無意味な配置になる贅肉もありません。長い経験で培われた作者の嗅覚が、人知れず生息していた大物を探り当てたのでしょう。

【短評】

たくぼんさん

22の地点の駒が金と銀と異なるのが不思議すぎる面白いツインでした。

るかなんさん

87とに気付くまでが長かった。
1手長い方が捕まえにくい不思議。

変寝夢さん（※無解）

A 初手が決まればというところだが、中々決まらない・・・
B 最終手香限定が面白い
キルケとステイルメイトも相性が良さそうですね

占魚亭さん

a)は金、b)は銀。
a)の 88馬～11角が気持ちのいい手順。

真Tさん

それぞれ詰上がりが全く異なるのが面白い。

一乗谷酔象さん（※a)のみ正解）

a)効きを補間する金と飛のコンビ
b)2枚飛車で挟む形かと考えたが 10手掛かってしまった。

■ 143-9 たくぼん氏作（正解4名）

アンチキルケ協力白玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

•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】

78馬 76玉 87馬 66玉 88馬 77角
同馬/88馬 65玉 98馬 87飛 74銀生 55玉
99馬 88飛打 91角 86飛成/82龍 まで 16手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

昔伊達さんの作品に飛の縦横の両王手がありました。本局は縦横です。

過去にあったかも知れませんが、最後の4手がやりたいがためにちょっと無理な逆算となりました。

【解説】

アンチキルケは駒取りの後、更に駒が移動するルールです。名前に「キルケ」と入っていますが、むしろ「ライフル」や「Take&Make」のように、駒取り後に移動ができるルールの仲間と考えた方が良いでしょう。

ルール論は早々に切り上げるとして、駒取り後に更に移動する性質を利用すると、「三重王手」とか「普通ではできない両王手」ができるようになります。

本局の狙いは「普通ではできない両王手」。飛2枚で玉の上下から同時に王手を掛ける「縦横の両王手」です。このとき、2枚の飛のうち1枚はアンチキルケの「復活」で王手を掛けるわけですが、それを単なる「復活」ではなく「復活移動合」にしたのが作者の工夫です。

この詰上りを狙うからには両王手を行う飛は盤上に置かず、合駒で発生させたいですね。これだけなら8手位で実現できるので、難易度的にも手頃な作品になりそうです。

しかし、こうやって逆算するうちに、ついつい色々な手を入れたくなるのが人情というもの。作者はさらに欲張って、飛の復活移動合を誘発する角を合駒で入手することにし、その入手方法にも「居食い」を使うことを選びました。とにかく入れたい手を全部入れた結果が本局というわけですね。

16手という手数はかなり長く思えるかもしれませんが、これだけ内容があれば、むしろ自然な手数と言えるでしょう。

参考のため、アンチキルケの「復活両王手」の先例を紹介しておきましょう。

作者のコメントにもある通り飛2枚の両王手には先例があります。伊達悠氏の作品で、こちらは縦横の飛の両王手です。

【参考図1】 飛2枚による両王手（縦横）

伊達悠 作

アンチキルケばか自殺詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角 香

(Onsite Fairy Mate,
2007年9月16日,第127回出題)

15 角 24 飛 54 香 62 玉 26 角 63 玉

53 角成 74 玉/51 玉 75 馬 54 飛引成/82 龍

まで 10 手

縦横の両王手について、作者は「過去にあったかも知れませんが」と述べていますが、実際にそのような作品も存在します。ただし飛2枚ではなく、飛香による両王手です。

【参考図2】 縦横の両王手（飛香）

伊達悠 作

アンチキルケばか自殺詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀3 桂2

(詰将棋パラダイス,2013年11月)

38 銀 同龍/82 龍 36 銀 同龍 39 桂 同龍

19 桂 同龍 18 銀 同香生/11 香 まで 10 手

どちらの例も最後は王手駒を取って両王手を実現しています。それに対し、本局は王手駒以外の駒を取って両王手を実現しています。王手の方向だけでなく、実現方法にも工夫が込められているわけです。

ただ、伊達悠氏からの指摘で分かったのですが、本局の 53 香と 79 金は不要駒でした。創作に試行錯誤はつきものなので、その残骸が最終図に不要駒として残ってしまったのかもしれませんが。力作にありがちな瑕疵ですね。

本題とは関係ありませんが、ここでアンチキルケのルール説明の誤りについて説明したいと思います。

今まで WFP 作品展でのアンチキルケのルール説明では「2)戻り位置に駒があったり、白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」と書いていましたが、この下線部分は誤りです。(その通りなら「北村手筋」のような手筋は成立しなくなります。)

いつ間違った記述が混入したのか、よく分からないのですが、今後は「2)戻り位置に駒があるため戻れない場合は戻らない」に訂正したいと思います。この誤りについて指摘してくださった springs 氏に感謝いたします。

【短評】

たくぼんさん

かなり昔に創った作品ですが、OFM 第 127 回出題の伊達作が頭にあったのは間違いありません。

伊達作は飛龍の縦横型の詰上りでしたが、本作は縦型上下型。どうしても王の左右を抑える駒があるので駒数が増えたのが気になったので逆算して中編に仕上げました。伊達作の盤面 5 枚はすばらしいです。

占魚亭さん

ラスト 4 手が見事です。

真工さん

飛龍の両王手。最初は守りが強過ぎと思ひ、59 の詰上がりをも想定しましたがはずれ。

伊達悠さん

95 桂・84 玉配置から、はは一んこれは自作 (OFM 出題#127/2007 年 9 月) の筋のそれだと思ひ、意地でも解かなければならぬと奮起。

自作の原図は流石にもう残っていないのですが (えっもう 15 年も前なの?)、本作のよ

うな 91 角～魔女返しの筋を検討していたのは間違いありません。ただそれを、馬鋸と絡めて手順限定できるとは思っていないでした。

15 手目に必要な角の入手タイミング・受方の両王手バッテリー構築のタイミングが、攻方馬と銀のみで完全限定されるのは驚きですね。

【解図後の追記】

53 香・79 金は不要のようですね。作図中に余詰消しとして置いたままになっていた？

【解図後の追記の追記】

不要駒消去ついでに、攻方馬の発生から逆算できはしないかと悪魔の囁きが。試しに妄想のおもむくままに配置をいじってみると、金の居食いまで入ってくるやりたい放題セットが完成しました。

アンチキルケ協力白玉詰 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角

この図の状態解答募集になっていたら、ハテどれだけの難易度だったことやら。

☆この構図だと、両王手が予想しづらいですね。手数は短くても紛れは多いので、もしこのような図で出題されていたら、相当な難解作になっていたと思います。



■ 143-10 たくぼん氏作 (正解1名) ※実質正解者なし

協力自玉詰 16手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	

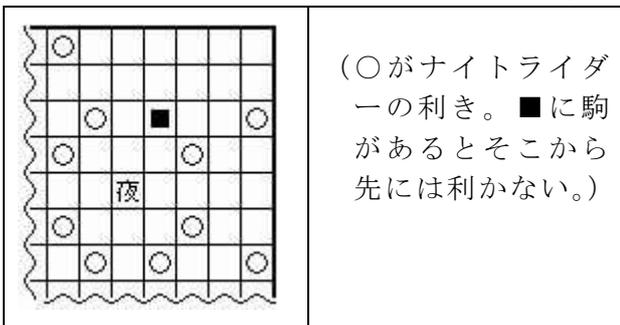
持駒 夜
※夜:Nightrider

【ルール】

・NightRider (夜)

フェアリーチェスの NightRider。

ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



【解答】

94 夜 75 飛 同夜 45 玉 41 飛 42 角
同飛成 43 飛 37 夜 34 玉 13 夜 同飛
31 龍 33 夜 12 角 同飛 まで 16 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								龍	
								王	王
								夜	
								王	

持駒 なし

【作者のコメント及び解説】

昔調べていて行けそうな配置から発見したもの。夜を相手に渡してチェスのような詰上がり少し面白いかと思います。

【解説】

協力自玉詰双裸玉では、大変詰めにくい形があります。攻方 22 王または 82 王の形です。

この場所は攻方玉の周囲全てが空いているうえ、場所が狭すぎて、退路を塞ぐ駒を発生させることもままなりません。完全作を得るにはかなり意図的に持駒と受方玉の位置を調整する必要があります。また、双裸玉は手数が増えれば長いほど非限定が生じやすくなります。たった1枚の持駒で 16 手を唯一解に限定できるはずがない……と思うのが普通ですが、ここに 22 王型の長手数双裸玉が現れました。

成功の要因は持駒に NightRider (夜) を使ったことです。この駒は最大8方向に利く Knight (騎) の便利さと、飛角のように遠距離からの王手が可能という大駒の便利さを兼ね備えています。飛角が最大4方向からしか王手できないことを考えれば、その便利さが分かりますね。

本局では初手から 11 手目まで NightRider の大駒としての特性が発揮されます。合駒で飛を取った後、足早に左辺から右辺に展開。9筋に打った NightRider があつという間に1筋まで駆け抜けます。

収束では NightRider の Knight としての顔が現れます。これを合駒として使えば、死角になり易い 21 と 12 の両地点を1枚で抑えることができます。詰みにくいはずの 22 王も「Knight=後ろに利く桂」を使えば詰まし易い——これが本局における最大の発見です。

もちろん NightRider を使ったからと言って、自動的に上手く行くわけではありません。機械検討で絨毯爆撃的に完全作を探しても良いのですが、長手数の双裸玉の探索には多大な時間を要します。長手数の双裸玉を見つける作業は、経験や勘によって探索範囲を絞るとか、逆算で双裸玉に持って行くような「創造性」が要求される分野なのです。

残念ながら本局には作者以外の正解者が出ませんでした。これは NightRider がまだあまり普及していないせいでしょう。この駒を使った面白い作品が増え、関心が高まれば、状況は変わると思います。

【短評】

たくぼんさん

最近フェアリー入門の盛況もそうですが、短編作がたくさん発表されています。でなんとか中長編を盛り返そうと頑張ってみました。絨毯爆撃でもなんでもなく発見した感じですので絨毯爆撃でもっとよい作品がでるかもしれませんね。

☆本誌でも色々な企画が行われていますが、手数制限付きの作品募集が多く、個人的には結構困っています。中長編の発表機会がもっと増えることを希望します。

真Tさん (※無解)

考えましたが、詰上がりが見えず。無念。

伊達悠さん (※無解)

可能性が広がりによって、手がかりらしきものもつかめず終い。今更ながらフェアリー駒にも抵抗感がなくなってきたと思いましたが、まだまだ鍛錬が必要ですね。

■ 143-11 変寝夢氏作 (正解6名)

レトロ協力白玉詰 -29+4手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 零13

受方持駒 なし

※僧: Bishop (成らない角)

鷲: Eagle、零: Zero

【ルール】

• Bishop (僧)

チェスの Bishop。成らない角。

• Zero (零)

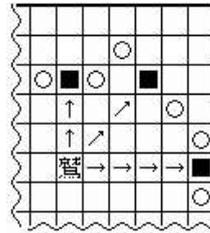
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

• 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。)

• 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、指定より短い手数で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。

【解答】

77僧(+88零) 88零持 66僧(+77零) 77零持

55僧(+66零) 66零持 44僧(+55零) 55零持

33僧(+44零) 44零持 22僧(+33零) 33零持

11僧(+22零) 22零持 11僧持 89玉

67僧(+78零) 78零持 56僧(+67零) 67零持

45僧(+56零) 56零持 34僧(+45零) 45零持

23僧(+34零) 34零持 12僧(+23零) 23零持

12僧持 /

56僧 同龍 67僧 同龍 まで -29+4手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 僧2 零13

効きがなくとも合駒としての価値大。
 なぜ驚なのか？
 僧→角、驚→歩としたら不具合あるのかな？

☆Bishop (僧) を使用したのは単に紛れを減らすためかと思っていたので、作者に尋ねませんでした。もし、別の理由がある場合はご教示ください。

【追記】 143-11 の僧を角にした場合の早詰

☆143-11 で Bishop (僧) を角にした場合に、早詰があることを作者の変寝夢氏よりご教示いただきました。以下に手順と作者のコメントを紹介します。

僧を角にすると

88 角持、89 玉(99)、67 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、23 角(67)(+67 零)/67 角成(23)、99 玉(89)、77 馬(67)、同馬(68)まで-5+4 手

88 角持、89 玉(99)、67 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、12 角(67)(+67 零)/67 角成(12)、99 玉(89)、77 馬(67)、同馬(68)まで-5+4 手

88 角持、89 玉(99)、67 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、67 角持/99 零打、同玉(89)、77 角打、同馬(68)まで-5+4 手

88 角持、89 玉(99)、56 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、56 角持/99 零打、同玉(89)、77 角打、同馬(68)まで-5+4 手

88 角持、89 玉(99)、45 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、45 角持/99 零打、同玉(89)、77 角打、同馬(68)まで-5+4 手

88 角持、89 玉(99)、34 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、34 角持/99 零打、同玉(89)、77 角打、同馬(68)まで-5+4 手

88 角持、89 玉(99)、23 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、23 角持/99 零打、同玉(89)、77 角打、同馬(68)まで-5+4 手

88 角持、89 玉(99)、12 角(78)(+78 馬)、68 馬(78)、12 角持/99 零打、同玉(89)、

77 角打、同馬(68)まで-5+4 手

の 8 通りで早逆算が成立します。
 レトロは予想も付かない手順で詰むので、人間の手では至難の業かと思います。

☆角だと成れるので、馬で詰める早詰が生じるわけですね。長手数レトロを成立させる難しさの一端を感じさせます。

■ 143-12 青木裕一氏作 (正解 6 名)

限定協力詰 11 手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【ルール】

・ 限定

駒を余らせず、指定手数で詰める。

(補足)

・「駒を余らせない」と「指定手数で詰める」は分離できるので、片方の効果だけを有効にする場合はそれぞれ「駒余り禁」、「手数指定」とする。つまり「限定」=「手数指定駒余り禁」。

【解答】

66 金 46 玉 56 金 47 玉 46 金 57 玉
 47 金 66 玉 57 金 55 玉 56 金 まで 11 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

1手で詰む図を11手で詰ます、いわゆるテンポテーマです。

敵陣で詰ます余詰の消し方が色々あって迷いました。

【解説】

「“限定”でなければ1手詰」。

本局は元々、「〇〇だったら1手詰」をお題とした「第56回神無一族の氾濫」への投稿作なのですが、1手詰をわざわざ長い手順で詰ませるとするのは天使詰と似ており、重複を避けるためこちらでのお披露目となりました。

さて、本局で問題となるのは、どうやって10手分の寄り道をするかです。

4手分や8手分なら銀で王手を掛けて、往復運動を行えば事足ります。つまり手数が4n+1手なら簡単なわけですね。

また、6手分寄り道せよ(7手で詰めよ)という指定だと、本局は不詰です。

本局の10手分寄り道せよ(11手で詰めよ)という指定は、金にとってはちょうど良い指定です。実際、作意では金の持つすべての利き(右上・右横・下・左横・左上・前)で王手を掛けてピッタリ詰みます。ある駒のすべての利きで1回ずつ王手を掛ける手順構成には、それを表す専用の用語があると便利なので、もし良い言葉があったら提案してください。

ルール説明でも書いた通り、「限定」ルールは、「駒余り禁」と「手数指定」の合成ルールです。本局での「駒余り禁」は以下のような余詰を消しています。

56銀 54玉 45銀 43玉 34銀 32玉

24桂 22玉 23銀 11玉 12桂成 まで 11手 (飛余り)

この種の余詰を消す方法はいくつもあり、例えばルールを「成禁手数指定協力詰」にすれば12飛を省くことができます。作者も余詰の消し方に迷ったようですが、フェアリーは配置だけでなくルールにも自由度があるので、迷いの種は普通詰将棋よりも多くなります。どこかで迷いを断つこともフェアリーの創作には必要なのです。

【短評】

たくぼんさん

協力詰なら1手詰。氾濫から廻ってきたのでしょうか。12飛は惜しい配置ですが仕方ないのでしょね。

るかなんさん

ルントラウフ…とはちょっと違う？
かなり余詰が怖い形ですが、飛1枚で抑えられるものなんですね。

変寝夢さん(※無解)

深く考えすぎて詰まなかった。12飛の意味はわかったのでそれでよしにしよう。

占魚亭さん

「急がば回れ」的な感じ。

真Tさん

金と玉がぐるり。楽しい手順でした。

伊達悠さん

桂馬を跳ねて63や43で詰ませるのも若干それらしく見えるので、少し遠回りしてしまいました。
頑なに斜めに動こうとしない金の強情さよ。

一乗谷酔象さん

心地よい金の回転。銀ではダメ。

【総評等】

たくぼんさん

最近はいろいろなルールが出題されて頭を切り替えるのが大変ですが、これがフェアリー

一の醍醐味とっていいでしょうね。

るかなんさん

今回は第一感を外される問題が多かった印象。

変寝夢さん

透明駒が1番解きやすかった笑

伊達悠さん

無解の2題は割とギリギリまで考えたのですが、手がかりがなかなか見つからず……。解答を楽しみに待っています。

☆青のKK氏による「温故知新（詰パラ 320号-01、320号-02）」の記事で、第9回前衛賞を受賞した飯田岳一氏の作品（ばか自殺詰、作意 1114手）が取り上げられていました。「伝統詰将棋であれ、フェアリーであれ、素晴らしい作品は正当に評価されるべき」という記事の趣旨には賛成なのですが、この作品には原図だけでなく修正図にも早詰があります。その早詰は 1995年1月22日に Online Fairy Mate 51号で報告したのですが、目立たない媒体で発表したせいか、あまり知られていないようです。当時報告した早詰は 236手でしたが、改めて調査したところ、234手の早詰が見つかったので、この場を借りて改めて報告します。

飯田岳一 作

ばか自殺詰 1114手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

手						糸				一
	皇					金				二
	皇	マ				逆	銀	金		三
	皇		マ			金	歩	歩		四
	皇	銀		マ		金	桂	と		五
	糸					マ	桂	王		六
駒	マ	マ	マ	マ		駒	歩			七
						歩	と	角		八
						銀	角	と	王	九

持駒 歩

(詰将棋パラダイス, 1982年10月, 修正図, 1983年1月, 第9回前衛賞, 早詰)

[早詰手順]

26 と 17 玉 16 と 同玉 28 桂 25 玉
26 歩 同玉 27 歩 同龍 同と 15 玉

17 飛 16 歩 26 と 同玉 16 飛 37 玉
17 飛 26 玉 27 飛 15 玉 17 飛 25 玉
16 角 15 玉 25 角 同玉 27 飛 26 角
同飛 15 玉 16 飛 25 玉 15 飛 26 玉
16 飛 37 玉 17 飛 26 玉 37 角 同と
27 歩 同と 同飛 15 玉 17 飛 16 角
同飛 25 玉 15 飛 26 玉 16 飛 37 玉
46 角 同と 17 飛 26 玉 27 飛 15 玉
17 飛 16 角 同飛 25 玉 15 飛 26 玉
16 飛 37 玉 17 飛 26 玉 37 角 同と
27 歩 同と 同飛 15 玉 17 飛 16 角
同飛 25 玉 15 飛 26 玉 16 飛 37 玉
55 角 同と 17 飛 26 玉 27 飛 15 玉
17 飛 16 角 同飛 25 玉 15 飛 26 玉
16 飛 37 玉 46 角 同と 17 飛 26 玉
27 飛 15 玉 17 飛 16 角 同飛 25 玉
15 飛 26 玉 16 飛 37 玉 17 飛 26 玉
37 角 同と 27 歩 同と 同飛 15 玉
17 飛 16 角 同飛 25 玉 15 飛 26 玉
16 飛 37 玉 64 角 同と 17 飛 26 玉
27 飛 15 玉 17 飛 16 角 同飛 25 玉
15 飛 26 玉 16 飛 37 玉 55 角 同と
17 飛 26 玉 27 飛 15 玉 17 飛 16 角
同飛 25 玉 15 飛 26 玉 16 飛 37 玉
46 角 同と 17 飛 27 角 38 と 26 玉
27 飛 15 玉 37 角 同と 17 飛 16 角
同飛 25 玉 26 飛 同玉 37 と 同玉
73 角 64 飛 同角成 55 歩 47 飛 同と
55 馬 46 飛 同馬 同と 57 飛 47 角
同飛 26 玉 37 角 17 玉 46 角 26 玉
37 角 17 玉 82 角成 26 玉 37 馬 17 玉
91 馬 26 玉 37 馬 25 玉 15 馬 同玉
17 飛 25 玉 27 飛 26 角 37 桂 15 玉
17 香 同角成 同飛 26 玉 27 歩 37 玉
91 角 73 飛 同角成 64 香 57 飛 同と
64 馬 55 飛 26 歩 27 桂 55 馬 26 玉
37 馬 同玉 47 飛 同と 38 香 同と
まで 234 手

以上

第4回 フェアリー短編コンクール 出題

担当:駒井めい

第4回フェアリー短編コンクールを開催します。2009年に第1回、2011年に第2回、2021年に第3回が行われています。今回が第4回で、7手以下のフェアリー作品を27作出題します。解答を募集しますので、よろしくお祈いします。結果発表は2022年12月号で行います。

1. 開催要項

〔出場者〕

青木裕一、上谷直希、馬屋原剛、羽毛布団*、神在月生、kisy、駒井めい、さつき*、さんじろう、springs、諏訪冬葉、占魚亭、たくぼん、伊達悠、藤原勝博、藤原俊雅、変寝夢、真T、るかなん*
以上19名、敬称略

※「*」は彗星賞(後述)の対象者

〔優勝および特別賞〕

後述のお気に入り投票で優勝および特別賞の作品を決定します。不完全作は失格。今回設けた特別賞は下記の通り。

(1) 協力詰賞

純粋な協力詰が対象。双玉、受先、受方持駒制限、複数解、ツインは対象内。フェアリー駒の使用などその他ルール変更は対象外。

(2) 1・2・3・4・5手賞

1・2・3・4・5手の作品が対象。各手数で受賞作を決定。

(3) 彗星賞

2021年12月31日時点で下記コーナーに掲載歴のない作者の作品が対象。

- ・WFP:WFP作品展、Fairy of the Forest、推理将棋
- ・詰パラ:フェアリーランド、推理将棋
- ・詰将棋メモ:推理将棋

〔お気に入り投票〕

解いた作品の中から気に入った作品の番号を選んでください。何作投票しても構いません。お

気に入り上位3作には1位から3位まで順位を明記してください。

投票順位に応じて作品毎にポイント(1位:5点、2位:3点、3位:2点、それ以外:1点)を加算し、合計ポイントによって優勝および受賞作を決定します。誤答の場合はその票を無効とします。また、受賞対象作が全作0票だった場合は担当者の判断で決定します。

2. 解答要項

〔締切〕

2022年11月30日(水)

〔送付先〕

下記どちらかの方法でご提出ください。

- ・メール:meikomaivtsume[at]gmail.com
- ・TwitterのDM:@MeiKomai_Tsume

〔送付内容〕

- ・解答者名(ペンネーム可)
- ・解答
- ・短評
- ・お気に入り投票
- ・総評(任意)

※短評およびお気に入り投票には解答ソフト

(fmzaなど)を用いても構いません。但し、解答ソフトを用いた場合、その旨を書いてください。

※キルケ、Messigny、衝立詰などで手順の表記の仕方がよく分からない方もいるかもしれません。その場合は分かるように書いていただければ正解扱いとします。また、フェアリールールで不明な点がありましたら、お気軽にご連絡ください。

3. 出題

投票の公平性の観点から、作者名を伏せて出題します。各作品の作者名は結果発表時に公開します。今回登場するフェアリールールの説明は後の「4. ルール説明」に記しています。必要に応じてご参照ください。

何作か受方持駒なしの作品があります。持駒表記にご注意を。第6番および第7番は最後の1ピースですが出題形式が新しいです。「4. ルール説明」に例題と解説を記しています。そちらをご覧になってから解いてください。第20番は逆算後に受方手番の点鏡協力詰2手にします。従って、出題図で攻方着手から2手逆算することになります。第24番のb)では同手数駒余らずの詰手順が複数あった場合、攻方の反則回数が多い方を正解とする条件を付けています。

第1番

『Henry Forsbergとの邂逅』

協力詰 7手

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

攻方持駒 金

受方持駒 なし

b) 攻方持駒 金→銀

c) 攻方持駒 金→桂

d) 攻方持駒 金→香

第2番

協力詰 4手 (受先)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

b) 26歩→56

c) 26歩→48

第3番

Queen王協力詰 7手

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

持駒 銀3

※Q: Queen王

第4番

非王手協カステイルメイト 6手 (受先)

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

第5番

最後の1ピース・協力詰1手 (7解)

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

持駒 なし

※盤上に攻方生駒を1枚追加

第6番

最後の1ピース

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

持駒 なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
- 2)最後の1ピース・協力詰 1手
1枚追加

第7番

最後の1ピース

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

持駒 なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
 - 2)1枚追加して3)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
 - 3)最後の1ピース・詰将棋 1手
1枚追加
- ※左右対称形を同一局面とみなす

第8番

安南詰 1手

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

持駒 なし

第9番

安南協力詰 5手 (2解)

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

持駒 金桂香

第10番

安南協力自玉詰 6手

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

持駒 角

第11番

推理将棋

(条件)

- ・4手で先手玉が詰まされた。
- ・安北ルールで指した。
- ・初手は歩の手だった。

第12番

背面協力詰 4手 (受先、2解)

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

持駒 なし

第13番

Messigny協力詰 5手

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

持駒 飛角

b)48歩→56

第14番

『3手&3手』

キルケ協力自玉詰 6手

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

持駒 飛

第15番

アンチキルケ協力自玉詰 5手 (受先)

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

持駒 角

第16番

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

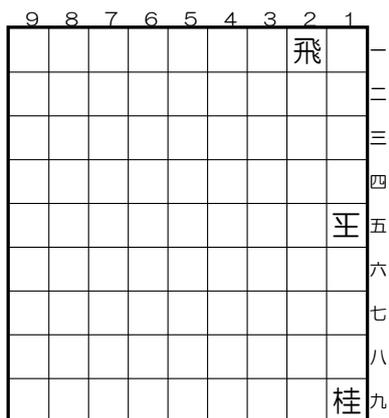
持駒 なし

a)キルケ協力自玉詰 4手

b)アンチキルケ協力自玉詰 4手

第17番

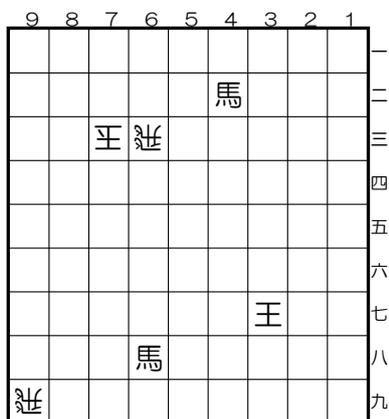
All-in-Shogi協力詰 7手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第18番

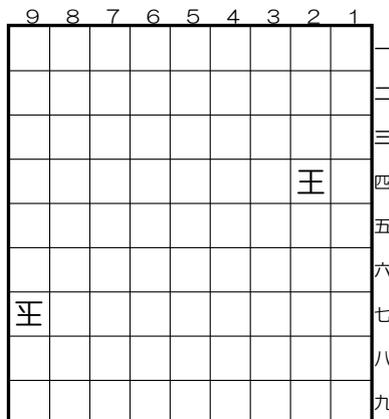
ボカス力協力白玉詰 7手 (受先)



攻方持駒 なし
受方持駒 なし

第19番

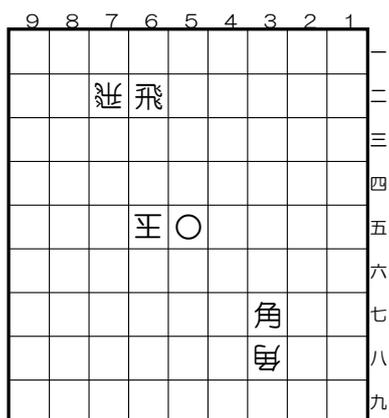
点鏡打歩協力白玉詰 6手



持駒 角

第20番

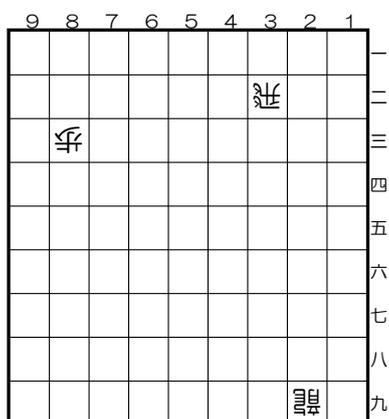
点鏡シトロ協力詰 -2+2手



持駒 なし
※○: 穿 (着手不可、透過)

第21番

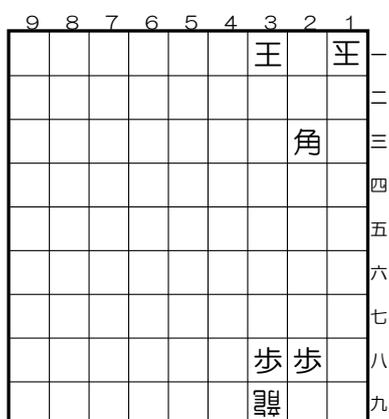
協力詰 7手



持駒 なし
※透明駒: 攻方1枚、受方3枚

第22番

強欲詰 5手



持駒 なし
※透明駒: 攻方3枚、受方0枚

第23番

歩王取禁協力詰 7手

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

持駒 Q

※透明駒: 攻方0枚、受方3枚
(使用駒: 残り全部+G3)

※玉: 歩王

Q: Queen

G: Grasshopper

第24番

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

持駒 角

a) 詰将棋 5手

b) 衝立詰 5手

※反則は9回まで可

※攻方の反則回数が少ない

同手数駒余らず変化を

劣位とする

※攻方の無意味な反則を禁ずる

第25番

協力白玉詰 6手

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

持駒 なし

b) 34の地点にImitatorを追加

第26番

Giraffe王AntiAndernach協力詰 5手

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※■: Imitator

き: Giraffe王 {(1,4)-Leaper}

第27番

Koko全Andernach協力詰 7手

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

持駒 飛

4. ルール説明

【詰将棋】

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

(補足)

- ・当コンクールでは普通の詰将棋は「詰将棋」と表記して出題する。複合ルールの場合は組み合わせるルール名の後に「詰」を付けて表す。

→参照:「詰将棋のルール」(<http://suzukou.org/rule/ruleindex.html>)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

(補足)

- ・ここでは「協力詰」と書いたが、これは「目的」が「詰」の場合である。目的が変われば「協力千日手」のように変化する。「協力自玉詰」のように、詰める対象が変わる場合もある。

→参考:「はじめての協力詰」(https://note.com/meikomai_tsume/m/m53fb7de32286)

【受先】

受方から指し始める。

(補足)

- ・手数の偶奇やルールから判別できる場合は省略されることもある。

→参考:WFP第163号「受先協力詰超入門」

【Queen】(Q)

チェスのQueen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

【駒詰】

玉が指定駒の性能になる。

(補足)

- ・指定駒が成れる駒の場合、玉も成れる。
- ・玉の性能が変わるだけなので、指定がない限り、使用できる駒種・駒数は通常通り。

- ・ルール名は玉がどの駒になるか分かるよう「駒名＋王」で表わす。例えば玉が龍の性能の場合は「龍王詰」。

【非王手】

最終手を除いて王手を掛けてはいけない。

→参考:WFP第169号「非王手協力詰超入門」

【協カスタイルメイト】

先後協力して最短手数で受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。

【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・手数の完全作にする。追加する駒は特に指定がない限り、攻方の駒、受方の駒、攻方持駒いずれでも構わない。

(補足)

- ・ここで言う“追加”は、標準駒の範囲内で行われる「受方の駒台または駒箱から盤上または攻方駒台への移動」のこと。標準駒に新たな駒が追加されるわけではない。また、玉は駒台に移動しない。詳しくは以下の通り。

1. 駒箱に標準駒を用意する。
(非標準駒数作品やフェアリー駒を追加する場合は、ここで使用する駒の種類と数を定義する。)
2. 駒箱から駒を取り出し、出題図の通りに配置する。
3. 駒箱から指定された枚数の駒を取り出し、盤上または攻方の駒台に配置する。
4. 駒箱に残った駒のうち、玉以外の駒を受方の駒台に配置する。

→参照:WFP第159号

『「最後の1ピース」の紹介』

(例題)

第6番および**第7番**では最後の1ピースが入れ子構造になっています。新しい出題形式であるため、少し説明が必要でしょう。作者より例題と解説

をいただいたので、それを以下に示します。

最後の1ピース

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

持駒なし

- 1)1枚追加して2)の条件を満たす
最後の1ピースの完全作を作れ
- 2)最後の1ピース・協力詰 1手
1枚追加

追加駒:1)攻方45桂、2)攻方42龍
詰手順:33桂生 迄1手

まずは、出題文の1)に従って、適当に1枚追加
してみましょう。例えば攻方23歩を追加してみます
(図1)。

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

持駒なし

(図1)

図1は、「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作になっているでしょうか。最後の1ピースが完全作であるためには”別解があつてはいけません”。図1は、持駒に金を追加すれば協力詰1手で完全作となります。しかし、攻方24香追加、もしくは攻方33王追加でもやはり協力詰1手

で完全作となります。このように色々な解があるので最初に23歩を置くのは失敗となります。

では、捻って攻方32歩を置くのはどうでしょうか(図2)。

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

持駒なし

(図2)

図2は、「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作になっているのでしょうか。残念ながら図2も攻方13馬配置と、攻方42龍配置の2通りの解があるので失敗となります。

作意は、攻方45桂配置です(図3)。

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

持駒なし

(図3)

図3を1手詰にするのは攻方42龍を配置するしかありません。従って、図3は「2)最後の1ピース・協力詰1手 1枚追加」の完全作となっています。これでようやく出題文の条件を満たすことができました。

なお、先に攻方42龍を置くのはどうでしょうか

(図4)。



持駒なし

(図4)

これは、攻方45桂の他に、例えば、攻方32歩配置の別解があり失敗です。このように、本ルールは配置する順番も大切になっています。

最後に54歩の配置の意味も確認してみましょう。54歩は、出題図に例えば攻方54角を配置する別解を防いでいます。攻方54角が置けると、そこから1手詰にするには攻方43龍追加しか解がないのです(攻方32飛追加は透かし詰めになるのでNG)。そうすると、本問は攻方45桂追加でも攻方54角でも正解となってしまいます。本問を完全作にするために54歩は置かなくてはならない駒でした。

【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。

【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。

→参考1:「安南ばか詰入門」(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/annan1.html>)

→参考2:「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)

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の王を詰める。

→参考:「はじめての協力自玉詰」(https://note.com/meikomai_tsume/m/mc97e8905f5a1)

【推理将棋】

将棋についての会話をヒントに将棋の指し手を復元する。

→参照:「どんな将棋だったの? - 推理将棋入門」(http://toybox.tea-nifty.com/memo/2007/05/post_53f2.html)

【安北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは上の駒の利きになる。

【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。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門 背面編1」(https://note.com/tsume_springs/n/ndfdfbb307be9)

【Messigny】

盤上に置かれている双方の同種の駒は一手でその位置を交換することができる。

(補足)

- ・成駒と生駒は別種とみなす。
- ・玉も交換できる。
- ・行き所のない駒や二歩が発生するような交換は禁手。
- ・交換時に駒を裏返すことはできない。
- ・特に注釈がない場合、直前または既出の局面に戻る交換を禁止しない。

→参照:WFP第1~5号「Messignyばか詰入門」

【キルケ】

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

(補足)

- 戻り方等は以下の細則に従う。
- ・成駒は生駒になって戻る。

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

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門
キルケ編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n915f986a5756)

【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。

- ・成駒は成ったまま戻る。
- ・戻り位置に駒があって戻れない場合は戻らない。
- ・駒取り時、駒が戻るまでを一手と見なす。
- ・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、戻る位置を選択できる。片方にのみ戻れる場合は強制的にそちらに戻る。

→参考1:「アンチキルケ入門」(<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/AntiCirce.html>)

→参考2:「1手詰から始めるフェアリー超入門
アンチキルケ編1」(https://note.com/tsume_springs/n/n4468c8958435)

【All-in-Shogi】

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

(補足)

- ・相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- ・相手に相手の駒を取らせることはできない。
- ・相手の駒に自分の駒を取らせたとき、その駒は相手の持駒となる。
- ・自玉を取らせる手は反則。

→参照:WFP第122号「All-In-Shogiの紹介」

【ボカスカ】

盤上にある同じ所属の同じ種類の駒は、すべて同時に同一方向に動かす。

(補足)

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

→作品例:WFP第81号 第71回WFP作品展

71-8 変寝夢作

※結果発表:WFP第83号

【点鏡】

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

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない。

→参考:「1手詰から始めるフェアリー超入門

点鏡編1」(https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩(単純打歩)】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

→参考:WFP第165号「打歩協力詰超入門」

【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)

- ・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。
- ・協力系の場合、逆算も双方が協力する。また、指定より短い手数で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。

→作品例:WFP第88号 第77回WFP作品展

77-3 変寝夢作

※結果発表:WFP第90号

【穿(あるいは穴)】(○)

着手はできないが、走り駒が通過することはできる箇所を表す。

(補足)

- ・Imitatorのような特殊な駒も存在不可。

【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:WFP第75号「Imitatorの紹介」

【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

- ・駒を取らない盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
- ・相手の駒になるのは成生の選択後。
- ・駒を取らない盤上の移動では、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)。

→作品例:WFP第113号 第97回WFP作品展

97-9 占魚亭作

※結果発表:WFP第116号

【Giraffe】(き)

Giraffeはフェアリーチェスの駒。1対4の方向に跳ぶ八方桂。

【Koko】

着手は、その周りの8マスに何らかの駒が存在するような地点のみ有効。

(補足)

・王手にもこの条件は適用される。玉を取っても周りに駒がない場合、王手とみなされない。
→参照:WFP第42号「Kökoについて」

【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)

- ・盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。
- ・相手の駒になるのは成生の選択後。
- ・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)。

【透明駒】

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

→参照:WFP第83号「透明駒の紹介」

【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

→参考:WFP第167号「強欲協力詰超入門」

【取禁】

手順中に駒を取る手があってはならない。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。Queen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。

→作品例:WFP第92号 第80回WFP作品展

80-10 真T作

※結果発表:WFP第94号

【衝立詰】

衝立将棋の詰将棋。初形では双方の配置は分かっているが、受方の着手は基本的に不明。衝立将棋に準ずる情報しか与えられない。攻方が非合法手を指した場合は反則とみなされ、着手

し直すことができる。反則は指定された回数まで可。

(補足)

- ・衝立将棋では対局者以外に審判が存在する。審判は終局の判断以外に以下のことを行う。衝立詰もこれらに準じて情報が与えられる。
 - 1) 駒取りがあれば、その駒を相手の駒台に移動する。
 - 2) 王手があれば知らせる。
 - 3) 反則があれば警告し、指し直させる。
- ・着手の合法性は本将棋に従う。相手の着手が分からないが故に起こり得る反則手は以下の通り。
 - 1) 掛けられた王手(詰みではない)を解消できない、もしくは自玉に王手が掛かる。
 - 2) 飛角香で相手の駒を跳び越えて移動する。
 - 3) 相手の駒がある地点に持駒を打つ。
- ・直前の受方の着手によって攻方が王手を掛け損なう可能性がある場合は失敗とする。攻方は直前に受方が可能な全ての着手に対して王手または反則手でなければならない。
- ・反則の上限回数は出題時に明記されるのが望ましい。衝立詰では8回を基本としている。
- ・無駄合か否かは衝立詰における合駒の有効性で改めて判断する。

→参照:衝立詰 (<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kato/ftsui.htm>)

(例題)

加藤徹作 カピタン 1976年7月

衝立詰

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

持駒 角金銀

23銀打+、(-)、22角+、(-)、31角成+、(31)、32金++ 迄7手

※23銀打、31玉、22角、42玉、31角成、同玉、32金 迄7手

まずは衝立詰の手順表記から。受方の着手は基本的に不明なので括弧で書きます。「(-)」は受方の着手で攻方駒が取られなかった、「(31)」は31の地点で攻方駒が取られたことを表しています。また、「+」は王手、「++」は詰み、「×」は反則を示す記号です。反則は本作では登場しなかったもので、具体例を挙げた方がよいでしょう。例えば、42金と指して反則となり、31角成と着手し直して王手する場合、「42金× 31角成+」のように書きます。他には駒取りの表記もあります。例えば、31角成と指して歩が取れた場合、「31角成・歩」のように書きます。実際にはより省略された表記が用いられることも多々あります。

それでは例題の解説に移りましょう。初手は23銀打。受方が可能な応手は11玉、13玉、31玉の3通り。受方の応手が分からないルールなので、2手目11玉と仮定して3手目12金としてしまうのは失敗です。2手目13玉と逃げても同じ手で詰みますが、2手目31玉と逃げていた場合に王手が掛からないからです。攻方には王手義務があるため、攻方は王手が掛からない可能性がある着手をするこ

今月の手筋（解答）

とはできません。直前に受方がどう応じていたとしても、王手または反則手になるような着手をしなければなりません。

3手目の正解は22角。これなら2手目が何であったとしても王手が掛かります。2手目が11玉や13玉であった場合はこれで詰みなので、2手目は31玉と判明します。3手目22角に対して受方が可能な応手は41玉か42玉です。5手目は31角成。これなら4手目が41玉でも42玉でも王手が掛かりますが、一見すると無駄な手に見えるでしょう。しかし、3手目22角～5手目31角成は玉の位置を確定させるために必要な手順なのです。さて、5手目31角成に対して受方が可能な応手は31同玉、51玉、52玉の3通り。もし6手目で攻方馬が盤上から取り除かれたなら、6手目は31同玉と判明して7手目32金迄。そうでないなら6手目は51玉か52玉だと判明して、いずれにせよ62金迄。

3手目22角～5手目31角成の必要性について、もう少し解説していきます。「これなら3手目に32金と打てばよいのでは？」と思った方もいるかもしれません。ここで思い出してほしいのが、2手目が31玉と判明したのは、3手目に22角と打ったからです。3手目で32金とするのは、2手目が11玉や13玉であった場合に王手が掛からないので失敗です。3手目22角～5手目31角成の手順を経て、ようやく7手目で32金とできる仕組みになっているのをご理解いただけたでしょうか。

解答
「12歩 21玉 11歩成 同玉」×18
22角成 まで 73手

駒打は距離1。22角成は距離 $\sqrt{2}$ 。そのため持駒があると22角成が指せない。4手で持駒歩1枚を消す「持駒除去」を行えば22角成で詰む。22柱成は距離 $\sqrt{3}$ のため22角成は限定。持駒除去は自玉系ルールでよく見られる手筋だが、最悪詰や悪魔詰でも可能。協力詰では「持駒譲渡」になり易いが、付加条件次第で持駒除去も可能。最善系ルールでは「禁欲」を用いた例の他、連続王手の千日手禁止を利用した例や、性能変化と完全打歩で持駒除去を実現した例がある。

適用分野
多様なルールで実現可能

関連項目 持駒譲渡

Fairy of the Forest #71 結果発表

- 2022年06月20日：課題発表：(協力詰)
「自由課題」
- 2022年08月15日：投稿締切
- 2022年08月20日：出題
- 2022年09月15日：解答締切
- 2022年09月20日：結果発表

■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)
(○は全題正解者)

○神無七郎、○たくぼん、○占魚亭

☆出題数が少ない上に、解答数も少なくなっ
てしまいました。解かなかった方も、手順を
味わっていただければ幸いです。

■ 71-01 駒井めい

協力詰 4手 (受先)

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

持駒 なし

48 銀生 47 飛成 同玉 58 馬 まで 4手

詰上図

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

神無七郎－4筋の駒がなければ2手詰なので、
邪魔な2枚を撤去。飛があるとそれを使った
詰型を考える解答者心理の裏を衝く作品。

☆初手45金や35金、あるいは46銀とすれば、
金銀をポロッと取れるのですが、あと2手
は詰みそうにありません。ここは発想の転換
が必要です。

占魚亭－なるほど、邪魔駒消去ですか。

たくぼん－初手駒取りもやり難いし、協力詰な
がら47飛成という捨駒も珍しいですね。

☆この詰上りに気づけるかどうかですね。最後
の2手は普通詰の収束でも出てきそうです。

作者－47の地点に玉を呼ぶために、攻方・受方
の双方が協力して47の地点に利いている2
枚の駒を消去します。

☆初手駒取りは嫌味ですが、48香→49香では全
然ダメなんですね。

■ 71-02 たくぼん

協力詰 59手

持駒 なし

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

持駒 歩13

37歩 同玉 38歩 同玉 39歩 同玉 47歩
【7手目：47圭をはがす】

38玉 39歩 37玉 38歩 同圭寄 46角
47玉 39桂 同圭寄
【15～16手目：受方に桂を渡す】

48歩 同玉 49歩 同圭上
①57角 37玉 38歩 28玉 46角 37圭
29歩 27玉 28歩 36玉 37歩
【26手目 37圭～31手目 37歩で桂1枚目を
入手】

47玉 48歩 同玉
②57角 37玉 38歩 28玉 46角 37桂
29歩 27玉 28歩 36玉 37歩
【40手目 37桂～45手目 37歩で桂2枚目を
入手】

47玉 48歩 同玉
③57角 37玉 46角 同歩
【51手目：46角捨て以降は2枚桂による収
束】

29桂 36玉 48桂 35玉 36歩 45玉
37桂 まで 59手

詰上図

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

占魚亭一桂の譲渡がポイント。王がピンされて
いるためサイクル手順が分かりやすいけれど、
序に少し手間取りました。

☆まず、攻方57角が受方24角によってピンさ
れていて、37角とできないことにご注意くだ
さい。序で28成桂を38→49へ、29成桂を
39へ移動させるのは、2・3筋の歩打や歩突
を可能にするための舞台作りです。

神無七郎一成桂はがしが主題かと思ったら、歩
から桂への持駒変換が本当の主題でした。収
束には桂が2枚必要なので、「はがし」だけ
では詰まないわけですね。「はがし」から「持
駒変換」へ舞台装置を切り替える手順も巧妙
で面白い謎解きを味わえました。

☆①～②の繰り返し手順により桂馬2枚を入手
し、③からは収束に入ります。

作者一定番の駒取り手順で、桂を1枚捨てて2
枚合駒で取得して収束します。46角と捨てる
手が入って、締まったかなと思います。

☆46角が巧い捨駒で、以下は2枚桂の協力によ
り、気持ち良く詰め上がります。

■ 71-03 神無七郎

協力詰 171手

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

持駒 なし

- ⑦85角 87玉 96角 76玉 85角 75玉
96角 85桂 同飛 76玉
- ⑧87角 77玉 『69桂 同銀生 75飛 76桂』
同飛 87玉 77飛 96玉 97飛 85玉
77桂 75玉 95飛 85角 同飛 ※76玉
75飛 87玉 76角 77玉 85角 87玉
76角 96玉 85角 95玉 76角 85桂
同飛 96玉
- ⑨87角 97玉 95飛 A96歩 同飛 87玉
97飛 76玉
- ⑩77飛 85玉 97桂 95玉 75飛 85角
同飛 96玉 95飛 87玉 96角 97玉
85角 B96歩 同飛 87玉 76角 77玉
97飛 87桂 同飛 76玉
- ⑪77飛 85玉 97桂 95玉 75飛 85角
同飛 96玉 95飛 87玉 96角 97玉
85角 C96歩 同飛 87玉 76角 77玉
97飛 87桂 同飛 76玉
- ⑫77飛 85玉 97桂 95玉 75飛 85角
同飛 96玉 95飛 87玉 96角 97玉
85角 D96歩 同飛 87玉 76角 77玉
97飛 87桂 同飛 76玉
- ⑬77飛 85玉 97桂 95玉 75飛 85角
同飛 96玉 95飛 87玉 96角 97玉
85角 87玉 96角 76玉
- ⑭87角 77玉 75飛 76桂 同飛 87玉
77飛 96玉 97飛 85玉 77桂 75玉
95飛 85角 同 ※64玉
- ⑮75角 55玉 56歩 46玉 47歩 同と
64角 56玉 57歩 同玉 58歩 68玉

46角 77玉 68角 76玉 75飛 67玉
77飛 58玉 57飛 49玉 59飛 まで 171手

詰上図

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

作者一角桂を媒介として飛で歩を稼ぐ持駒増幅が主題の作品。序と収束での方向転換が面白いと思います。

☆

- ⑦：初手～10手目
→85角～96角の往復により玉を左回りに75まで移動させ、85桂合により桂を入手。
- ⑧：11手目～42手目
→飛追いにより玉を右回りに回転させ、85角合を入手。さらに76角～85角の往復運動を交えて85桂合を入手。途中『 』の部分は重大な伏線だが、これについては後述。
- ⑨：43手目～50手目
→左回りに反転し、A96歩合で1枚目の歩を入手。
- ⑩⑪⑫：51手目～116手目 (22手×3)
→左回り22手1組の規則的手順を3回繰り返す。1サイクルごとに96歩合で1枚の歩を入手し、A+BCDで合計4枚の歩を入手。
- ⑬：117手目～132手目
→⑩～⑫の類似手順だが、もう歩は要らないので、96歩合が省略できる。
- ⑭：133手目～148手目
→⑩の短縮形。※64玉で⑩の※76玉以下の順から離れ、収束に入る。
- ⑮：149手目～最終手
→4枚の歩と75角を巧みに活用し、玉を7筋に追い込む。最後は85飛も動き出し、59飛

にて大団円を迎える。

☆飛追いの対称構造に加えて、全体の手順構成も対称的になっているのが素晴らしい。収束は破調ですが。

占魚亭—最初、詰み形の予想がつきませんでした。「69 桂、同銀生」の伏線が見事です。

たくぼん—右回り左回りしながら桂と歩を奪い局面をほぐすが収束がなかなか決まらない。悩みに悩んで 69 桂の伏線を思いつく。あとは一気呵成にと言いつつ、手数オーバーに苦しみました。でもその謎解きの楽しい趣向作でした。

☆この詰上りは、なかなか見えませんね。伏線手も相俟って、本作を難解にしていると思います。

作者—13 手目からの4手は収束で行うことも可能ですが、余分な手数が掛かります。

☆『 』の4手を省略し、ここで 75 飛、87 玉以下作意順と同様に進めると、伏線を入れるためには、「⊕87 角、77 玉、75 飛、76 桂、同飛」の5手を「85 角、75 玉、96 角、85 桂、同飛、76 玉、87 角、77 玉、『69 桂、同銀生、75 飛、76 桂』、同飛」の13手に置き換えるしかなく、マイナス4手プラス8手で、都合4手オーバーしてしまいます。

〔総評〕

神無七郎—自作がある関係で2作のみの解答ですが、作品数は少なくとも手ごたえがありました。解答者が少なくならないことを祈ります。

☆03 はもちろん、01 や 02 も読みの要る作品だったということですかね。そのせいか、解答者は少なくなりましたが.....。

たくぼん—短・中・長のバランスのよい選題でした。

☆バランスはよかったです。如何せん作品数が少ないのは問題です。

Fairy of the Forest #72 課題発表

- 2022 年 09 月 20 日：課題発表：(協力詰)
「自由課題」
- 2022 年 11 月 15 日：投稿締切
- 2022 年 11 月 20 日：出題
- 2022 年 12 月 15 日：解答締切
- 2022 年 12 月 20 日：結果発表

- 課題発表

何とかよい課題を、と考えてみましたが、適当なものが思い浮かばず.....。

課題集みたいなものはないのですかね。プロブレムにはありそうな気もしますが.....。今度探してみますかね。

(投稿先)

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

推理将棋第154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154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10月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第154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。

先月の第153回を「9月の9手特集」と書きましたが8月出題でした。今回の出題が9月出題です。担当の勘違いです。申し訳ありません。

初級は、ミニベロさんからの14手ですがウォーミングアップでサラッと解きましょう。

中級は、11月出題予定でしたが152-3の補足で使ったので今月出題にした5年前の投稿作です。

上級は、NAOさんの高飛車シリーズ最後の10手作です。

■本出題

154-1 初級 ミニベロ作

初手以外全部ナナメ 14手

初手は想像できますが、ナナメに進める駒と進める方向を再チェックしましょう。

154-2 中級 Pontamon作

大駒乱舞 10手

1区間1\$の路線の4降車駅での支払額は、2,3,4,5\$とは違い、将棋の要素あり。

154-3 上級 NAO作

高飛車くん(その11) 10手

高飛車くんシリーズの在庫最後の本問は最難問のようです。

■中間ヒント (9月26日頃 作者)

■締め切り前ヒント (10月3日頃 Pontamon)

154-1 初級 ミニベロ作

初手以外全部ナナメ

14手

「さっきの14手で詰んだ隣の将棋、初手以外はすべてナナメに動く手だったよ」
「それは心が曲がっているからじゃ」
「ホントに？ じゃあ成る手は最終手だけだったのは？」
「ケチだから、成る手を最後までにしたんじゃろ」
「じゃあ、最終手が2回目の王手というのは？」
「それが謎じゃ」
「いいかげんな爺さんだな。テキトーなこと言ってるよ！」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・14手詰
 - ・初手以外全部ナナメに動いた※
 - ・最終手は唯一の成る手で、2回目の王手
- ※桂馬は不可

154-2 中級 Pontamon作

大駒乱舞

10手

「2017年7月の対局の途中図が出て来たよ」
「どれどれ、角で飛を取れる局面だね。もちろん飛を取ったんだろ？」
「それが、棋譜によると角の手だったけど飛は取らなかったよ」
「どんな将棋だったの？」
「着手があったのは4つの筋で、それらの筋への飛移動の手は、2,3,4,5マス移動だった10手詰だよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・角で飛を取れる局面で飛を取らない角の手があった
- ・着手あった4つの筋への飛移動の手は2~5マス移動だった

154-3 上級 NAO 作
高飛車くん(その11) 10手

「今日も5段飛車を指してやったぜ」
「相変わらず高飛車な奴だな。成る手はなくて
10手で詰みか。
歩を突く手に対して直ぐ8筋への銀の手で応
じる攻防があったね」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・10手で詰んだ
- ・5段目への飛の手を指した
- ・歩を突く手の直後、8筋への銀の手で応じた
- ・成る手はなかった

【駒並べパズル(6)/神無太郎】

将棋盤にクイーン(全部味方)を好きなだけ並べて、各駒が動ける枱数の合計を最大にせよ。

将棋盤にナイト(全部味方)を好きなだけ並べて、各駒が動ける枱数の合計を最大にせよ。

チェスに越境してみました。クイーンは角と同じ配置、ナイトは金と同じ配置でした。面白いのか面白くないのかよくわかりません。

駒数=32、枱数=392

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

駒数=40、枱数=224

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

ナイトは「駒数=41、枱数=224」バージョンももちろんあります。

(続く)

推理将棋第152回解答

担当 Pontamon

第152回の解答は14名の方々からいただきました。解答、ありがとうございます。

152-3の「角を取った」の解釈についての注意喚起がありました。今後の参考とさせていただきます。

152-1 初級 Pontamon 作
同じ筋 vs 同じ段? 7手

「さっきの将棋は7手で詰んだよ」
「どんな将棋だった？」
「僕は同じ筋の手を9段目側から1段目側への順で指したんだ」
「じゃ、相手は同じ段の手だけだったんだろう？」
「いや、相手には同じ段や筋の連続着手はなかったよ」
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・7手で詰み
- ・対局者の一人は同じ筋の手を9段目側から1段目側への順で指した
- ・相手は同じ段や筋の連続着手なし

出題のことば (担当 Pontamon)
初級は忘れた頃の7手詰作品です。
作者ヒント

先入観は捨てて逆転の発想を (Pontamon)
締め切り前ヒント

後手が5筋の手を3手指します。

推理将棋152-1 解答

▲76歩、△54歩、▲44角、△52玉、▲71角成、△51金右、▲53銀 まで7手

(条件)

- ・7手で詰み

- ・対局者の一人は同じ筋の手を9段目側から1段目側への順で指した (2手目△54歩、4手目△52玉、6手目△51金右)
- ・相手は同じ段や筋の連続着手なし (初手▲76歩、3手目▲44角、5手目▲71角成、7手目▲53銀)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

同じ筋の手を9段目側から1段目へ順に指すと言えば、もうお馴染みの23歩成までの7手詰を思い出しますが、この場合、後手の手は2段目だけだったはず。32玉型以外に詰みになる形があるのか念のため確認してみたのが参考1図の手順です。

全て異なる段の着手ということなのですが、最終手が▲23歩成なので、この最終手で王手がかかる位置である33へ玉を移動しました。この△33玉にするには、33地点を空けるための4段目着手の△34歩、33へ玉が向かうために2段目を經由する△42玉、三段目着手の△33玉で全て異なる段の着手になりましたが、33の玉には44地点や42地点の逃げ場があるので詰んでいません。

参考1図：▲26歩、△42玉、▲25歩、△34歩、▲24歩、△33玉、▲23歩成 まで7手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

同じ筋の着手を続けるのはどうも先手ではなく後手のようです。42地点や62地点で銀を差し出して52玉を▲53銀で詰ます形では既に同じ筋の着手ではないので失敗です。同じ筋の着手を後手が指す7手詰にはどんな手順があったのかを思い出す必要があります。△52玉で空けた51地点に△51金左として▲同角不成で金を渡し、▲42金で詰める手順なら、銀の利きを外すための△32銀が必要になるので失敗します。52玉から51金では後手の3手目を指せる段が無くなってしまっているのです。後手の最初の手は3段目より上の段である必要があります。3段目より上の段の着手と言えば、42地点や62地点で銀を差し出す際に指す△54歩がありますが、この手順は失敗のはずでした。先手が銀を取る地点は42や62だけではなく、1段目の初期配置の銀を取る手順があるのを思い出せるはず。1段目の義を取る際に角成にして、後手は51地点へ金を寄せれば金が居た地点は馬でカバーできるので▲53銀で詰みとなります。参考2図がその手順です。これで無事に解けたと思ったのですが、初手と3手目が同じ筋の手になってしまったので失敗でした。

参考2図：▲96歩、△54歩、▲97角、△52玉、▲31角成、△51金左、▲53銀 まで7手

参考2図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	一
	飛			王			角		二
歩	歩	歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	三
				歩					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 なし

参考2図の手順での失敗は同じ筋の連続着手があったからですので、その解決策は簡単です。31の銀を取りに行くのではなく、71の銀を取りに行きます。初手から▲76歩、△54歩、▲44角、△52玉、▲71角成で銀を入手したので7手目に▲53銀を打って詰みにします。したがって6手目は△51金右で7手目▲53銀での詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon (作者)「7手作だと失敗手順で惜しいものが少ないので解説が難しい。」

ミニベロさん「飛先の歩は、一応騙されてみました。」

■参考1図で確認してみましたが、飛先の歩では後手着手は2段目しか成立しませんね。

NAOさん「7手で後手番が上段側から指す手順。意外と見つからなかった。」

■ベテランには瞬殺かと思いましたが、意外に良問だったか。

緑衾さん「七手詰一覧を見ながら解いてもよかったのですが今回は真面目に考えてみました。」

■ 7手に限らず、余詰チェックのために一覧表があると便利です。

ほっとさん「僕」が後手番であることにいつ気付くか。」

■ 主人公の話者が「○手で詰まされちゃった」と言えば先後が明らかですが、勝者が主人公になることが多いので読み手の先入観への畏でした。

チャンプさん「作意手順についてはもはや特に触れるところはありませんが、混乱を招きそうな題名にはご注意ください(笑)

いつの話？と言われそうですが Pontamon さん新担当就任おめでとうございます&ありがとうございます。

推理将棋には謎解き要素と会話文という2つの楽しみがあるので、これからも世に広めて頂ければ嬉しく思います。」

■ 一応「？」を付けていますが、対局者の一方は同じ筋の着手で他方は同じ段の着手だと勘違いされるかもしれないということですね。

飯山修さん「7手詰は久しぶりかと思ったら今年の年賀詰にあった」

■ 7手詰の29手順はすべて1条件での表現が可能とのこと。かと言ってその1条件は1手順にひとつだけではないものもあるので、是非作図にも取り組んでみてはいかがでしょうか。

諏訪冬葉さん「全部同じ筋で9段目側からだとすると2筋の歩だ。と瞬時に変換して相手の手にやられました。」

■ 仕掛け通りに騙されていただき、ありがとうございます。(笑)

RINTARO さん「先手2筋をまずは考える。」

■ それを思い付き易い会話です。

けいたんさん「同じ筋の手を9段目側から1段目側への『順』で指した」異様に難しい文章ですね。」

■ この異様さで2筋の歩の手筋でないことが推測可能。(笑)

中村丈志さん「9段目側から1段目側への順という意味が、なかなかわかりませんでした。」

■ 「着手した段の数字が徐々に小さくなった」の方が良いかな？

はなさかしろうさん「難しかった。7手だけにとりわけ、難しいことの価値が高いですね。」

■ 「(思ったより) 難しかった。」ですよ。

原岡望さん「問題の意味を理解するのに一寸時間がかかりました。」

■ 異様な文章だったようです。

榊彰介さん「条件次第で7手詰も随分新鮮に感じられると再認識しました。」

■ 会話文が異様な表現になりましたが...

占魚亭さん「5筋は盲点でした。」

■ 42か62で銀を取って53銀までなら詰形がある。ちょっと違うけど「左右同形中央に手あり」は推理将棋にも当てはまる。

正解：14名

ミニベロさん NAOさん 緑衾さん ほっとさん チャンプさん 飯山修さん 諏訪冬葉さん RINTAROさん けいたんさん 中村丈志さん はなさかしろうさん 原岡望さん 榊彰介さん 占魚亭さん

152-2 中級 NAO 作
高飛車くん(その10) 10手

「桂の手より後に5段目への飛車の手を指してやったぜ」

「いつもの高飛車戦法だね。不成の手はなくて

たったの 10 手で詰みか。

5 段目への飛の手より後の桂の手が勝負を分けたね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 5 段目への飛の手より前と後に桂の手があった
- ・ 不成の手はなかった

出題のことば (担当 Pontamon)

高飛車より前の桂の手は相手なのか自分なのか？

作者ヒント

高飛車くんの負け (NAO)

締め切り前ヒント

▲65 飛の直後に吊るし桂で詰みます。

推理将棋 1 5 2-2 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角成、▲68 飛、△67 馬、▲46 歩、△57 馬、▲65 飛、△47 桂 まで 10 手

(条件)

- ・ 10 手で詰んだ
- ・ 5 段目への飛の手より前と後に桂の手があった (3 手目 ▲77 桂、9 手目 ▲65 飛、10 手目 △47 桂)
- ・ 不成の手はなかった (4 手目 △77 同角成)

詰上がり図

後手の持駒：歩2

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

持駒なし

条件をみるとどうやら飛と桂の組み合わせのようなので、5 段目の高飛車の手の後に不成なしなので龍になってから 8 段目に龍を置いて、7 段目へ桂を打つ吊るし桂の形が想像できます。その方針で手を進めてみたのが参考 1 図なのですが、桂と飛を取ってから高飛車の手の△55 飛を打った時点で既に 8 手目だったので 8 段目へ龍を配置するのは無理だと悟り、高飛車の後の桂の手を△46 桂として玉の横移動を阻止してから詰ませたのですが、これでも当然ながら手数オーバーの 12 手でした。

参考 1 図：▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角成、▲68 飛、△同馬、▲48 玉、△55 飛、▲59 金左、△46 桂、▲16 歩、△57 飛成 まで 12 手

参考 1 図

後手の持駒：歩

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

持駒なし

参考 1 図では、先手の飛を取って、駒打ちで高飛車の手を実現する手順でしたが失敗したので今度は後手の飛が中段へ出ていく手順にしてみたのが参考 2 図の手順です。高飛車の手の前と後で桂の手を指す必要があるので、▲33 角成に対しては△33 同桂です。桂が△35 飛と出る手の邪魔なので続けて跳ねてから△35 飛としました。その高飛車の手の後の桂の手は飛が利いている 37 地点での△37 桂成で 38 の玉に王手を掛けましたが、28 の桂が利いているので詰みにはなりませんでした。

参考 2 図の 4 手目から△同飛、▲77 桂、△35 飛、▲68 銀、△77 角成、▲16 歩、△67 馬、

▲15歩、△57馬、▲46歩、△47桂までの吊るし桂だと14手かかるし、4筋から飛が出て行く▲76歩、△44歩、▲同角、△42飛、▲77桂、△44飛、▲48金、△68角、▲49玉、△77角成、▲56歩、△47飛成、▲16歩、△57桂の吊るし桂も14手かかってしまう。どうやら高飛車の手は後手ではなく先手のような気配がしてきました。

参考2図：▲76歩、△32飛、▲33角成、△同桂、▲48玉、△45桂、▲59金左、△35飛、▲38玉、△37桂成 まで10手

参考2図

後手の持駒：角歩

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

持駒 歩

先手の飛が5段目へ出て行って高飛車を実現するには先手の歩が切れている筋なら8段目の飛は1手で5段目へ行くことができ効率的です。手順としては△77角成を▲同飛として次に高飛車を指したり、▲66歩、△同角、▲同飛などが良く目にする手順ですが、本問では後手が先手玉を詰める問題ですので、攻めに大事な角や馬を見ず見ず取られてはいけません。先手の歩が切れたからと言ってすぐに飛を動かすのではなく、後手の角や馬がどいてくれるのを待つ必要があります。

高飛車の手の前に桂の手がありますが、後手の角や馬が先手の歩を取ってからその地点からどいてくれるのを待つ手として先手の桂が跳ねても良さそうですが、高飛車の後の桂の手があるので後手が吊るし桂で詰めるのであれば、桂の入手が必要です。参考1図の手順では飛

の入手も必要だったので77の桂を取った王手の手に対して▲68飛の合いをして次に△同馬と指しました。77の桂を取ったので先手の7筋の歩は切れてはいなく、6筋に飛が居る状態なので、先手の6筋の歩を後手が取れば後々▲65飛を指せそうです。初手から▲76歩、△34歩、▲77桂、△同角成、▲68飛、△67馬で6筋の歩を取ります。次の後手の手は67の馬を他の筋へ移動する手でそれが8手目になり、高飛車の手を指せるのは9手目の▲65飛です。高飛車の手の後に桂の手を指すとすれば、桂打ちで詰ますことにはなりますが、ここまでに先手玉は動いていないので桂打ちで王手を掛けるなら47地点か67地点になります。△67桂では高飛車の手を指した飛で▲同飛と取られてしまうので後手の最終手の桂打ちは47地点でなければいけません。しかし6手目を指した時点では47の歩は動いていないので、7手目は▲46歩で、続けて△57馬で8段目を抑え、▲65飛の高飛車の手に続けて△47桂で詰みとなりました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん(作者)「詰と絡む桂の手が明かされているのでシリーズの10手詰の中では解きやすいでしょう。不成ありとすると57飛成の筋が多数。」

■駒成の有り無しで見える景色が全然違いますね。

ミニベロさん「この高飛車君は難しい。しかしアイデアは尽きないものだ。」

■高飛車シリーズは残り1作。最難問の「高飛車くん(その11)」の出題はいつになるか?

緑衾さん「いろんな筋がギリギリで駄目なのはいいですね。飛車と桂馬の手を同時に意識しないといけないので大変でした。」

■不成ありの手順が多さに作意順が埋もれてしまいます。吊るし桂で決め打ちすると少しは楽になったかと思います。

ほっとさん「高飛車くんが先手か後手か絞りづらいのが良い。」

■解説でも高飛車の手を実現する手順をいろいろ検討しました。

チャンプさん「理詰めで考えると高飛車をした方が負けることは明白。条件を見た瞬間決め打ちできるかどうかで解くスピードに随分と差が出る問題かなと思います。人によっては上級より沼る可能性も十分ありそうですね。

NAOさんの問題ということで、やや身構えてしまいましたが無事に解けて良かったです。

NAOさんご無沙汰してます。その節は大変お世話になりました。」

■作者の狙いでは「吊し桂の易問、初級用。」とのことでしたが、中級で出題しました。

飯山修さん「高飛車君の勝か負かで推理の量は半分以下。なので作者ヒント後に取り組んだらあっさり。前例が以外と少ないのは不思議」

■詰みに関係がある後手の2枚の駒の配置が同じなのは、DD++さん作の「34-2 中央決戦」くらいでしょうか。

諏訪冬葉さん「77 桂馬を取る順は考慮していたのですが、馬の2段寄りが予想外でした。」

■諏訪冬葉さん作の「75-2 桂馬乱舞」では77の桂は65で取って、57地点は馬ではなく成桂でした。

RINTAROさん「いつか出ると思っていた手順。」

■吊るし桂の形は無かったですね。次作はどんな形でしょうか？

はなさかしろうさん「高飛車くんシリーズは相変わらず難しいです。本問は効率の良い攻めの基本形と、待ち手の高飛車の組み合わせなのですが…。」

■詰のために必須になる攻め駒、飛の利きを外

すための協力手、タイミングほはかる手待ちの手などですね。

原岡望さん「これが正解と分からず、他の手順を検討しそうになりました。桂は後手と思い込んでいました」

■高飛車の前後の桂着手の両方が後手だと手数が足り無さそうです。

榊彰介さん「分かりません。吊るし桂のヒントから居玉の詰め上がりを予想しましたが、正解手順に至りませんでした。」

■居玉を吊るし桂で詰める10手では、57地点に成駒を配置して、47か67に桂を打つ順のようです。

占魚亭さん「自陣から動かすよりも取った駒を使う方が早い。」

■最終手で打つなら、桂取りと桂打ちの2手で済みますね。

正解：11名

ミニベロさん NAOさん 緑衾さん ほっとさん チャンプさん 飯山修さん 諏訪冬葉さん RINTAROさん はなさかしろうさん 原岡望さん 占魚亭さん

152-3 上級 ぬ作

接待将棋なのに…… 15手

『何度読んでも、この手しか指す手がない…
…。接待将棋なのに！』

(彼は角を取った手を思い出した。その角は駒台に乗ったままだ。)

『何となく指した3手目の桂跳ねですら利いているなんて……』

(…そして彼は意を決してその手を指し、15手目に詰ませて勝った。)

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・15手目の合法手は詰みとなる1つのみ
- ・3手目は桂
- ・先手は角を取ったが打たなかった

出題のことば (担当 Pontamon)

初期配置で動かさない駒は角と両桂の3枚。

▲18香などで香は動かさなくなるけど...

作者ヒント

終局時の双方の玉位置は中央 3×3 の範囲のどこか (ぬ)

締め切り前ヒント

先手の66の玉への王手の15手目の応手が逆王手になります。

推理将棋 1 5 2-3 解答 担当 Pontamon

▲36歩、△34歩、▲37桂、△77角不成、▲68金、△同角不成、▲同玉、△42玉、▲77玉、△33玉、▲66玉、△44玉、▲77角、△65金、▲同玉 まで15手

(条件)

- ・15手目の合法手は詰みとなる1つのみ (15手目▲65同玉)
- ・3手目は桂 (3手目▲37桂)
- ・先手は角を取ったが打たなかった (6手目△68同角不成 - 7手目68▲同玉、13手目▲77角)

詰上がり図

後手の持駒：歩

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

持駒 角金

最終手の15手目は唯一の合法手とのことで、各筋の歩突きや9段目の駒を8伝目へ上げる手、飛の横移動など合法手は14手終了時にはいくらでもありそうです。まずはこの合法手が1手しかないというからくりを解き明かす

必要があります。合法手が1手ということはい換えると合法手以外の手を指すと反則になるということです。指せるはずの手を指せずに指したら反則になるのであれば、その反則は「王手放置」です。つまり、14手目は王手の手でその応手は逆王手になるというからくりです。

王手への応手としては、玉をかわす手と王手を掛けている駒を取る手があります。つまり、玉が逃げる地点がひとつしかなくて王手をしている駒を取れない場合か、玉が逃げることができずに王手を掛けられた駒を同で取れる駒がひとつしかない場合のどちらかが合法手がひとつだけの状況になります。その合法手を指すことによって後手玉を詰めることになるので、玉が逃げる手が空き王手になるか、王手を掛けた駒を取る手が逆王手になるかでしょう。

単なる逆王手で詰ますなら▲56歩、△54歩、▲55歩、△同歩、▲76歩、△42飛、▲55角、△52玉、▲44角、△58歩、▲同飛の11手の手順がありますが、これでは▲58歩の王手に対して先手玉が逃げる手もあるので、この手筋では本問には適しません。王手に対する応手が1手しかない局面は初手から▲66歩、△52玉、▲65歩、△62玉、▲64歩、△72玉、▲63歩成の7手で作ることができ、1つしかない応手は△63同玉です。しかし、これは逆王手ではあ参考1図では、14手目で王手を掛けられた先手玉の応手がひとつしかない退路へ移動することによる空き王手での逆王手のパターンです。14手目の王手の△75銀には74の歩の紐が付いているので同玉で取ることはできず唯一の応手となる玉が王手から逃げる手の▲65玉が空き王手になったのですが、75の銀が残っているので△66銀の合いができるので失敗です。それでは14手目が△65銀だったら、▲同玉の1手しかなく、銀での移動合いもできないのですが、手数は17手なのでオーバーしてました。△74歩を突かずに後手の手数を1手減らせますが、△75銀には▲同玉と▲65玉の2手があり、△65銀での王手なら▲同玉と▲75玉の2手があるので条件をクリアできません。

参考1図：▲36歩、△34歩、▲37桂、△77角不成、▲68銀、△同角不成、▲同玉、△42

玉、▲77玉、△33玉、▲66玉、△44玉、▲77角、△74歩、▲16歩、△75銀、▲65玉まで17手

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 角

参考1図では銀で王手をしたため、銀を支える△74歩が必要だったり、同玉の他に銀腹へ玉をかわす手ができるケースがあったりで失敗しました。そこで参考2図ではその点を踏まえて、金で王手を掛けるべく、後手は先手の金を取る手順にしたものです。

△77角不成から▲68金の金を取って▲65金と打って王手をするのであればうまく行きそうなのですが、3手目は桂の条件があるため△77角不成の時に取った桂を使わないと△65金、▲同玉の空き王手の時に△66桂の合駒ができてしまいます。そこで参考2図では後手が取った桂を△77桂と打ってから69の金を取っています。狙っていた形で詰ますことができたのですが、手数オーバーの17手なので失敗でした。

参考2図：▲76歩、△34歩、▲77桂、△42玉、▲68玉、△77角不成、▲同玉、△33玉、▲66玉、△77桂、▲46歩、△69桂成、▲36歩、△44玉、▲77角、△65金、▲同玉まで17手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 角金

参考2図では3手目の桂の手があるため77の桂を取ったのが手数オーバーになる原因でしたが、参考1図の3手目の桂の手の▲37桂は終局図でもそのまま、▲36歩が35地点を▲37桂が45地点を抑えていて後手玉の退路封鎖に働いています。このように桂を取って使う必要がなければ、参考1図の序の手順で銀ではなく金を取ればうまくいくかもしれません。初手から▲36歩、△34歩、▲37桂、△77角不成、▲68金、△同角不成でこの角不成が王手なので7手目は▲68同玉で次の後手の手は後手玉が44地点へ向かうための最初の玉の手の△42玉です。続けて9手目は▲77玉で先手の角の利きを止めて、後手玉が33から44へ出て来れるようにします。10手目から△33玉、▲66玉、△44玉で13手目は先手玉の退路を自ら塞ぐための▲77角です。77地点を持ち駒の角で埋めても空き王手での詰みにはなりますが、角は駒台にあるままという条件なので盤上の角を77へ移動します。14手目は▲65金での王手で、15手目は唯一の王手応手になる▲65同玉での空き王手で後手玉が詰みました。

【補足説明】

「角を取った」は「馬を取った」とも解釈可能なのではないかという短評が複数の解答者からありました。作意順の中の△77角不成もしくは△68同角不成の時に駒成していれば、▲68同玉で馬を取るケースが該当します。駒台にある駒は角なので角を取ったと言っても違和感はない

ないということなのでしょう。一方、取ったのは馬なのが事実であってそれを「角を取った」と言うのはおかしいというのも当然でしょう。しかし、各人の経験や環境によって言い回しには差が出るのは仕方ないことなので、どちらが正しくてどちらが間違っていると判定するものなさそうです。「シュミレーション」と言われたら「シミュレーション」のことを言っていると分かります。担当は「とんでもございません」とは言いませんが、元々は誤読である「消耗品」や「口腔外科」の例のように、間違っただけの言い方も時が過ぎれば一般的（正しく？）になる事例もあるので、意味が分かる／伝わるのであれば許容することも必要でしょう。

今回、解釈の違いが表面化してきたこともあり、推理将棋を作図したり解図する際に個々での解釈が異なると結果が違ってくるので、認識合わせをしておくことが重要だと考えました。良い機会なので問題文の解釈について認識合わせをさせていただきます。自分の考えと違っていても、決め事としてご理解願います。

「王手が2回あった」の条件の場合、王手回数が3回でも該当すると主張できると考える方もいるでしょう。何故なら王手が2回あったからこそ3回目の王手ができるので「王手が2回あった」という事実は王手3回の場合でも含まれているという論理です。詰将棋パラダイスの推理将棋コーナーでは、時折、ルールが掲載されることがあり、「王手2回」なら丁度2回で1回でも3回でもないとなっています。つまり、記載されている文言通りに解釈することが基本ルールになっています。本問での「角を取った」が馬を取っても該当するのではないかという件についても、前記の王手回数のケースと同様に、会話や条件文の解釈がばらつかないようにするための決め事で解決します。今後でてくる他のケースも想定して、問題文の解釈は各自での拡大解釈や独善解釈をせず、記載されている文字通りに解釈する方針で今後の作図・解図をしていただければと思います。解図の際に拡大解釈すると読まなければいけない手順が増えてしまいますし。本問で言えば、「角を取った」となっているので馬を取るのとは該当しないということです。書いてあることが全てです。これが共通認識になっていけば馬を取る手順は

考える必要もなく、余詰にもなりません。

■推理将棋の会話や箇条書き条件を解釈する際の基本

『記載されている文字通りに解釈することを基本とします。裏付けのない憶測、自分勝手な拡大解釈はしない。』

文字通りに解釈するのであれば不足が無いように全ての内容を条件で記述しなければいけないのかということそうではありません。因果関係や包含関係などにあるもの全てを記述する必要はありません。記載された文章の裏にある事実を推理するのがそもそも推理将棋なのでですから。でも、一文字の違いで内容が全く違ってくる場合がありますので記述する時にはご注意ください。

例

・「角、飛、馬、龍のいずれかを取った」は、取った可能性がある駒種全てを列挙する必要はなく「大駒を取った」で良いです。この場合、どんな状態の大駒を取ったのかとか大駒を取った回数は隠されています。必要であれば取った大駒の駒種を指定したり、取った枚数を記述することはできます。

・「駒を取る手が5回で駒を打つ手が3回あったので終局時に駒台には2枚の駒があった」は、結果の「終局時に駒台には2枚の駒があった」だけで良いです。でも、駒取りの回数が解図に必須な情報の時に、駒取り回数を書かなくても良いということではありません。

・「終局時、駒台には駒は無かった」の文の裏には、一度も駒を取る手がなかった場合や駒を取る手はあったけど持ち駒は全て打った場合が考えられます。それを推理するのが推理将棋なので、持ち駒の状態の経過全てを事細かに書く必要はありません。

・「王手が2回あった」は王手の回数は丁度2回で、王手1回や3回以上は該当しません。

・「王手は少なくとも2回」だと王手3回も該当します。王手1回は該当しなくて2回以上が該当します。

・「終局時、駒台に角があった」だと、角を取ったのは先手でも後手でも良いし、角か馬のどちらを取っても良い。最終手で取ったばかりで

も良い。

・「角か飛の駒成りがあった」は、角成か飛成のどちらかがあって両方ではなかった。両方あっても良いように感じるかもしれませんが、「丁か半か、勝負！」の結果はどちらか一方だけです。

・「角と飛の駒成りがあった」は、角成と飛成の両方があった。

・「角や飛の駒成りがあった」は、角成と飛成の両方があってその他の駒が成る手もあった。・「角や飛などの駒成りがあった」とすべき言い方。(3つ以上の駒成の手の中の2つを例示するた言い方なので例示以外にも駒成がある)

最後の方の例は、助詞一文字の違いで内容に大きな差があるという例でしたが、「角を打たなかった／角を使わなかった」と「角を打てなかった／角を使えなかった」も一文字の違いですが、意味はかなり違います。

「角を打たなかった／角を使わなかった」だとそのような機会があったけどそうしなかったという対局者の意思が入っていますが、「角を打てなかった／角を使えなかった」だとそのような機会が無かったことになります。持ち駒を使えない状況としては、合い駒ができない王手の時(桂での王手や合い駒をする地点が歩、香、桂を打てない地点だった場合)や最終手で取った駒はそれを使える手番が回ってこないなのでその持ち駒を使えないことになります。本問では「先手は角を取ったが打たなかった」という条件なので、角を取った後その持ち駒の角を使う機会があったことになります。

本問の会話では最終手を指す時点で駒台に角があるのを見ているので、13手目までに角を取っているのは確かです。持ち駒があるのであれば、指せる合法手は飛躍的に増えているはずなのに合法手が1手しかないという謎解きが本作品のキモでした。

会話の文章で使っている語句とは別の語句や表現を使って箇条書き条件を書くと、指し示す意味としては合っているでも不一致に感じたり、分かりにくい文だと思われることがありますので、極力、会話と条件文では同じ用語や語句を

使って記述するのが好ましいです。

おまけ：「角で飛を取れる局面で飛を取らない角の手があった」の解釈の正誤

(全部当たり前だと思った方は大丈夫、こんなケースがあるのかと感じた方は覚えておいて損はない)

- ・角で飛を取れる場面で、角で飛を取るのはダメ。
- ・角で飛を取れる場面で、角以外の駒で飛を取るのはダメ。
- ・角で飛を取れる場面で、角以外の駒の手を指すのはダメ。
- ・角で飛を取れる場面で、その角で飛以外の駒を取るのは良い。
- ・角で飛を取れる場面で、その角で駒を取らない手を指すのは良い。
- ・角で飛を取れる場面で、飛を取れないもうひとつの角の手を指したのは良い。
- ・飛を取れる角が2枚ある場面で、どちらかの角を動かして飛取り以外の手を指したのは良い。
- ・角で飛を取れる場面が複数回あって、そのうちの少なくとも1回は角で飛を取らない手だったのは良い。
- ・角で飛を取れる場面が複数回あって、そのうちの1回が角で飛を取る手だったのは良い。
- ・角で飛を取れる場面が複数回あって、それら全ての状況において角で飛を取らない手だったのは良い。
- ・角で飛を取れる場面が複数回あって、それら全ての状況において角で飛を取る手だったのはダメ。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

ぬさん(作者)「白玉詰風推理将棋です。」

ミニベロさん「手順はすぐに理解したが、会話が秀逸。条件だけ示せばパズルとしては事足りるのだが、こういった遊び心は推理将棋には必要不可欠だと思う。」

■誌面の関係で長い会話は不向きかもしれませ

んが、箇条書きが無い詰パラ向きの作品かも。

NAOさん「5筋の逆王手を考えたが手数足りない。玉移動による逆王手で解決。おもちゃ箱 5-3 と詰パラ 157 番を合体させたような手順。」

■5筋での逆王手では先手が最終手用の駒を6段目などに配置しておく手が必要になるので手数オーバーになってしまう順が多いようです。

緑衾さん「玉を接近させて逆王手だろうとは思っていたのですが、ずっと最終手同角を考えてしまいました。空き王手でよかったんですね。」

■73 とか 82 からの▲55 角成ですかね。いろいろやっても上手く行かず、同玉での空き王手が正解でした。

ほっとさん「この手数で具体的なマス目はおろか筋や段も明かさずに限定できているのはすごい。」

■唯一の合法手の条件が秀逸で、様々な情報を含み込んでいました。

チャンプさん「おそらくこれが作意なのでしょう。条件も少なく、最終図(王手→取る→詰み)が予想しやすいので上級にしては易しめの作品だと思います。

ただ、条件の「先手は角を取ったが」という一文が、やや心許ないと思うのは解答する側が久々だからですかね?(笑)

非限定になるので馬を取るの条件違反なのでしょうが、馬を取っても角だから良いと解釈されると別の余詰めが生じてしまうだけにこういった場合は「先手は生角を取ったが」の方が伝わりやすい気がしました。ご参考までに。」

■馬を取っても角打ちができますが、駒を取る時の状態が馬であれば馬を取ったのであって、それを角を取ったと言うのは間違いなような気がします。馬を取ったことを隠したい時に「角と書いてある駒を取った」と書いたら表現が分かりにくいと言われそう。(笑)

「大駒を取った」とすれば良いところを「龍の

文字が書いてある駒を取った」と表現したら確実に変人扱いされるし(担当ならやり兼ねない。笑)、私が使っている駒は「龍馬」ではなく「馬」としか書いていないという人も居るでしょう。(笑)

飯山修さん「歩の護衛だけでは心配なので私(角)が王様に近寄ったのが敗因(勝因?)でした」

■王様の退路を塞ぐ結果になってしまい、最後は王様に下駄を預けた私(角)でした。

諏訪冬葉さん「逆王手で詰ますことは予想できましたが、15手に収めるのが大変でした。」

■逆王手だけが唯一の合法手だと想像できても手順を見つけるのが難題でした。

RINTAROさん「4手目6手目が非限定ではないかと思ったが、「角を取った」が生角を取ったという意味ならば限定されている。

しかしながら、一般的には、馬を取っても「角を取った」と表現する(結果的に角を取ったことになる)ため、非限定だと主張されれば、反論できないように思います。」

■「角を持っている」なら角か馬を取ったことになりませんが、馬を取っても「角を取った」と一般的と言われているということは、

RINTAROさんの周りでは馬を取った時に「角を取った」と言う方が多いのですね。担当も元々は使う時の駒種の名称を使って、馬を取っても角を取ったと言っていた口なのですが、間違った言い方をする特異なケースだと思ってました。馬を取っても「角を取った」と言う人が多くて一般的なのであれば共通認識を作っておく必要がありそうです。というのも「馬を取った」のに「角を取った」と言うのは事実と反しているとの主張も世の中には多いはずだからです。ということで補足説明を追加して推理将棋関係者での認識の共有化をはかりました。

はなさかしろうさん「最終手は唯一の合法手、の最短手数探索は面白いですね。55同馬までが第一感で15手もありましたが、本間は違ったアプローチで悩みました。」

■あつた 15 手は、▲76 歩、△34 歩、▲55 角、△42 玉、▲73 角成、△88 角成、▲48 玉、△33 玉、▲36 歩、△44 玉、▲37 玉、△14 歩、▲46 玉、△55 馬、▲同馬 の手順ですかね？

この手順は 3 手目の桂がないので、3 手目が桂だと最終手が▲55 同馬ではなく▲55 同角になる手順、▲76 歩、△34 歩、▲77 桂、△同角成▲、48 玉、△42 玉、▲36 歩、△33 玉、▲37 玉、△44 玉、▲46 玉、△54 桂、▲56 玉、△55 馬、▲同角 がありますが、これらの手順では、最終手を指す前の時点で駒台に角がないので条件をクリアできていません。はなさかしろうさんが見つけた 55 同馬までの手順で最後に取った駒種が角や馬なら同様に 15 手目の駒台の条件がクリアできていないはずです。

原岡望さん「詰形は見えるのですが手数超過します。残念。」

■手数オーバーだったのなら逆王手での詰みでこんな手順を検討されましたか？（最終手直前の王手への応手が唯一ではありませんが）▲36 歩、△34 歩、▲37 桂、△77 角不成、▲48 玉、△86 角不成、▲55 角、△74 歩、▲82 角不成、△42 玉、▲25 桂、△54 歩、▲92 飛、△51 金右、▲37 玉、△64 角、▲同角不成 まで 17 手

榊彰介さん「条件は面白かったのですが、分かりませんでした。5 五へ後手の駒で王手され、それを取るしか回避手段がなく取って詰み、を想定しました。」

■担当の第一感も 55 地点での逆王手でしたが、正解は△65 金に▲同玉の空き王手でした。

占魚亭さん「44 玉・65 王の形だと思うのですが手順限定できず降参。」

■詰形は合っているので、金の入手まで分かっていたなら、時間との戦いだったはず。

正解：9 名

ミニベロさん NAO さん 緑衾さん ほっと

さん チャンプさん 飯山修さん 諏訪冬葉さん RINTARO さん はなさかしろうさん

(総評)

ミニベロさん「良い選題でした。」

■出題者の顔ぶれに変化があると新鮮に感じられます。

RINTARO さん「けいたんさんの個展、内容もよく、楽しめました。」

■在庫はタイトル中心のファイル名にしているので「〇〇まで」のファイル名を探した結果、個展になりました。

NAO さん「152-3 (馬を取ったのではなく)角を取った、角成はなかったと主張なのですね。実戦の感想戦なら馬を取った場合も「角を取った」「取った角」と言っても違和感がありません。」

■担当も持ち駒を使う時の駒種名称を使って「角を取った」と言う派ですが、昔感想戦でそう言ったら角を取る手は無かったと相手に言われました。ここは文字通り「角を取った」のであって「馬を取った」と同じとは言えないのでしょう。なお、もうひとつの角が駒成していて、xx 角、同馬などの手順があるので、角を取っても角成が無かったとは主張できませんね。

駒台の角を指差して、「この角は取ったものだ」「これは取った角だ」と言うのは正しいですが、馬を取ったのか角を取ったのかは未知だという主張もあるでしょう。「(角/馬を)取った(結果の)角」を端折って言ったのかもしれないし。

緑衾さん「高飛車でやや苦戦しましたが方針の立てやすい問題が多かったです。」

■詰みの景色が見えると方針を立てやすくなりますね。

ほっとさん「楽しめる 3 題でした。」

■楽しんでいただけたようで幸いです。

飯山修さん「フェアリー系のもは興味がない
というか邪道と思う人が詰キストの大半なので
しょうが双方協力して1つしかない解答を見つ
けるといのは真理の探究という意味では邪道
とみられるのは残念です。

推理将棋の作者はそうした意味から数少ない条
件で唯一の解となる作品を探究しているのです
が私のような解答者は難しさについていけず大
甘ヒントでやっと解けている情けない現状です
マア直前ヒントが出るまでは苦しんだという事
でご了解ください」

■詰将棋は本将棋に役立つけど、フェアリール
ールは将棋じゃないし、普段指さない手だらけ
の推理将棋は将棋が下手になるだけって感じか
な？でも担当は推理将棋に出会って、いろんな
詰形を学んだので本将棋でもそれらの詰形を目
指すことができるようになったのではないかと
思います。(10年くらい将棋を指してません
が)

RINTAROさん「早くに解けていたんですが、
3の検証に時間を要し、ぎりぎりになりました。」

■最短の逆王手作は11手なので、担当もいろ
いろ探ってみましたけど合法手が1手だけになる
のは15手が最短でこの作意順だけのようでした。
(▲77角打の順はありますが)

原岡望さん「前は痛恨の送信忘れでした。」

■担当も詰パラで何度か送付忘れが...

榊彰介さん「前は1問も分かりませんでした。
今回も7手詰のみでしたが、解答は続けて
いきたいです。」

■引き続き、解答送付をいただけると嬉しいで
す。出題中の第153回は9手特集ですので解
ける問題が多いと良いですね。

占魚亭さん「上級を解けなかったのが心残
り。」

■時間切れだったのででしょうか。惜しかったの
だと想像します。

推理将棋第152回出題全解答者： 14名
ミニベロさん NAOさん 緑衾さん ほっと
さん チャンプさん 飯山修さん 諏訪冬葉さ
さん RINTAROさん けいたんさん 中村丈志
さん はなさかしろうさん 原岡望さん 榊彰
介さん 占魚亭さん

第1回 Imitator 入門作品展【結果】

担当：占魚亭

10 名の方から解答をいただきました。ありがとうございます。成績は下記の通りです。

【解答成績】(到着順・敬称略)

NAo(13)、神在月生(13)、るかなん(13)、
伊達悠(12)、青木裕一(12)、真T(13)
たくぼん(13)、springs(短評)、変寝夢(10)、
神無七郎(13)

《駒・ルール説明》

【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。

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方王を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

1. 駒井めい作(正解9名)

協力詰 2手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【手順】

12 馬[I48]、31 龍[I46]迄2手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者コメント】

狙いは両王手の成立。先手番だと仮定して13 龍[I37]と実行しても龍でしか王手がかかっていないのがポイント。

☆駒井さんの受先2手からスタート。

作者コメントにあるように先手番と仮定した場合、13 龍[I37]としても両王手ではないので12 合が可能です。受方馬を動かして両王手を実現させますが、22 馬[I58]は両王手が不可能なので除外。32 馬[I68]に13 龍[I48]は21 玉[I58]。43 馬[I79]に13 龍[I59]も21 玉[I69]があり、31 龍[I77]は12 玉[I78]。ということで、12 に動かすのが正解。馬が玉頭を塞いでいるため、31 龍[I46]に対して受けがありません。

★使用駒制限なしで Imitator の1手・2手協力詰を作る場合、両王手を絡めるのが最善策。私は「大駒は大きく動かしたい派」なので「大移動と1マス移動の対比で作れないか」とか考えてしまいますが、本作は素直に作られていて入門向けに最適ですね。

【短評】

NAo さん

最初だったので結構悩みました。

神在月生さん

無念かな 頭隠すも 腹露わ

るかなんさん

13 龍[I37]は両王手にならない。

伊達悠さん

「13 龍の1手詰が見えるけど、まず受方が1手指さないといけないって言うねんな」
 「おー、そりゃテンポムーブやないかい」
 「でもオカンが言うには、13 龍とすると Imitator も37に動くから、そもそも両王手じゃなかったって言うねんな」
 「ほなテンポムーブとちゃうかあ」
 お後がよろしいようで。

青木裕一さん

単なる斜め反転に見えて Imitator の位置が違う。

真Tさん

両王手になるように Imitator を移動しておく。

たくぼんさん

どっちでも良さそうだが 13 龍は角が王手にならないのですね。面白い。

springsさん (短評)

13 龍が可能な構図なのがよい。

変寝夢さん

初形で 13 龍としても両王手ではないのか。

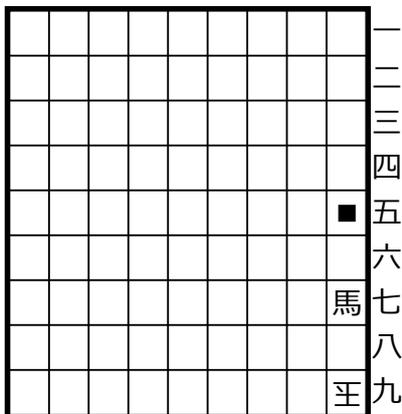
神無七郎さん

横と縦を入れ替える 12 馬。パスのようでパスでない。

2. 青木裕一作 (正解9名)

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

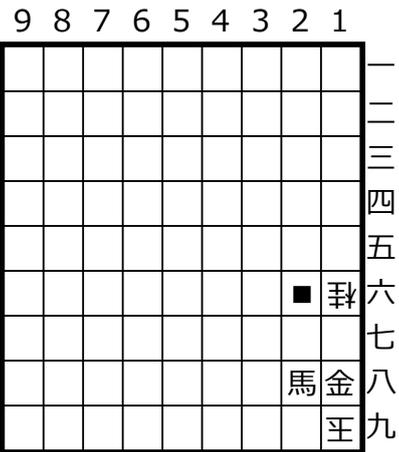


持駒 金

【手順】

18 金、16 桂、28 馬 [I26] 迄 3手。

(詰上り)



持駒 なし

【作者コメント】

壁駒を打たせて両王手する詰め筋。[I27]と[I59]があるため、壁駒は限定です。

☆3手詰ゾーンに突入。1番手は青木さんの作品。両王手を狙いますが Imitator を盤端に留めておきたいからと 18 馬 [I16]としても 17 に壁駒を打たれて後が続きません。28 馬 [I26]には 17 に壁駒を打ち、18 金に 27 に再度壁駒を打ってダメ。ということで、初手は 18 金しかありません。Imitator がなければ 29 玉に 28 馬で詰めですが 37 に壁駒を打って逃れるので 16 に壁駒を打つしかありません。何を打つかですが、前に利く駒(歩・香・銀・金・飛)は 28 馬 [I26]に 17X [I27]、角は 28 馬 [I26]に 49 角成 or 生 [I59]で攻め手がなくなるため、桂に確定します。馬を取っても(同桂成 [I38])金の王手が活着ているので受けはありません。3手協力詰では壁駒動かしが入らないので、考えやすかったと思います。

★本作が上手いのは《出す壁駒が桂》という所。盤端・盤隅を活かした構図も良く、壁駒読みの基本を押さえるのにぴったりの作品だと思います。

【短評】

NAoさん

限定の合駒が出てきて、なるほど！と思いました。

神在月生さん

選びたり 七つに一つ 馬取りを

るかなんさん

近接両王手のお手本のような作品。最小駒数で

2手目限定の仕方もお見事。

伊達悠さん

2手目、前に利く駒は最終手に 17 歩[I27]のような回避を用意。角合は最終手に 49 角成[I59]の回避を用意。
角合よりも、前に利く駒合の回避が見え辛かったですね。

真Tさん

桂限定が面白い。

たくぼんさん

限定壁駒のシンプルな表現で好感がもてます。

springs さん(短評)

桂で利かした地点に馬を引くのがよい。

変寝夢さん

逃れ順も面白い。特に角。

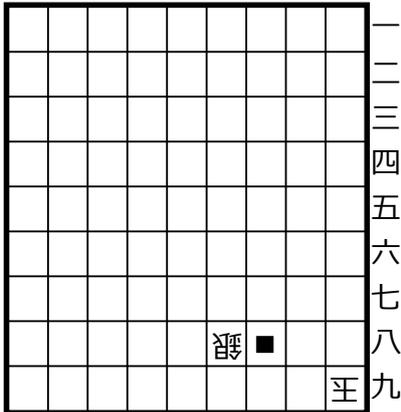
神無七郎さん

桂以外の駒を打つと、両王手が解除される。
両王手を掛けても安心できないなんて…。

3. 駒井めい作(正解 a)9名・b)9名) 1票

a) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



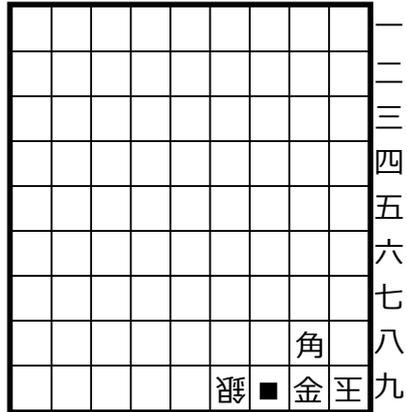
持駒 角金

【手順】

28 角、49 銀生[I39]、29 金迄3手。

(詰上り)

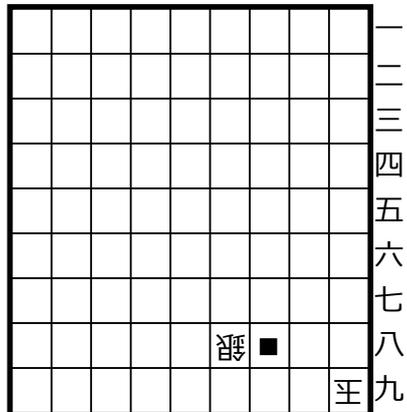
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

b) 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



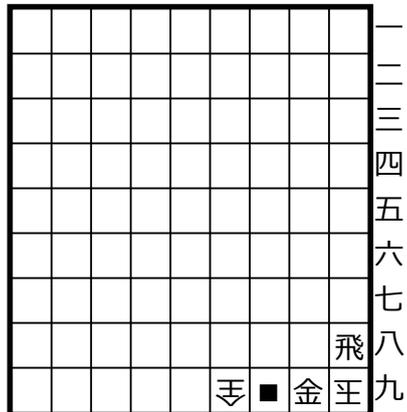
持駒 飛金

【手順】

18 飛、49 銀成[I39]、29 金迄3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

受方の手番なら 49 銀生[I39]/49 銀成[I39] 29 金迄。初手の意味はこの手順に持ち込むことです

が、打った角あるいは飛が受けに使われてしまうのを回避するために、作意ではそれぞれ成・生のどちらかに限定されます。

☆駒井さんの2作目。「予備作(拙作)の方が多い」とボヤいたら本作を投稿して下さいました。ありがとうございました。

さて、本作は盤端を絡めて「影挟み」を狙うツインで、擬似両王手の詰上り。2手目の選択がポイントですが、a)で成ると29金に48成銀[I38]、b)で生だと29金に38銀成 or 生[I28]があります。Imitatorが八段目にあるため大駒の遠打はなく(厳密にはb)で39飛がありますが)、受方銀の成・生を考えるだけなので易しかったと思います。

★持駒の飛角&銀の成生の対比・対照が融合したセンスのいい好編。

【短評】

NAoさん

銀の成不成でそれぞれ両王手を防ぐ手段が用意されてるのがかっこいいです！

神在月生さん

角飛車に銀生成の対比妙

るかなんさん

Imitatorの移動受け主張に銀の成生対比は相性が良いですね。

伊達悠さん

生成の使い分けに、Imitatorならではの短打のスパイスもチョイと乗せて。

青木裕一さん

銀の成生切り分けのシンプルな表現。

真Tさん

成生対比が美しい。

たくぼんさん

初手の短打(これしかないけれど)と最終手が同じで違うのは成と生だけ。これは素敵です。

springsさん(短評)

飛・角で占有する升が変わるので銀の成生が変わる。シンプルでとてもよい。

変寝夢さん

a) 2手目の成生で悩んだ。48全一発で、両王手が防げるとは思わなかった。

b) 初手49飛以遠打ばかり考えていた。そもそも王手じゃないっちゃうのに。

神無七郎さん

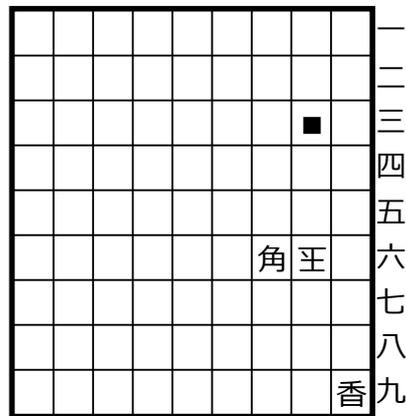
これは入門の趣旨にピッタリ。

「影挟」の基本手筋に、返し技を封じる成・不成の使い分けを絡ませて、Imitatorの性質について説明するのに適した作品になっています。

4. Springs作(正解8名)

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



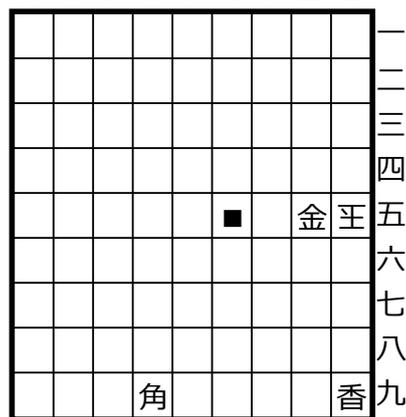
持駒 金

【手順】

25金、15玉[I12]、69角[I45]迄3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

金と香の両王手を目指します。

角を最遠まで引かないと、香で王手が掛かりません。

☆Springsさんの1作目。

玉を1筋に呼んで角を引く展開が予想されます。

①「16 金、同玉[I13]、69 角[I46]」→27 玉[I57]で逃れ

②「27 金、16 玉[I13]、69 角[I46]」→27 玉[I57]で逃れ

③「27 金、15 玉[I12]、69 角[I45]」→14 玉[I44]や24 玉[I54]で逃れ

よって、初手は25 金に確定します。これに対して15 玉[I12]とするのが正解で(16 玉[I13]は69 角[I46]に27 玉[I57]で逃れ)、69 角[I45]と最遠に引いて金+香の両王手で詰み。

展開を予想しやすい構図なので易しかったと思います。

★駒を動かして王手を有効化・無効化させるのは Imitator 使用の基本。特に線駒を動かす筋は使い勝手がいいです。本作は角を引きますが、駒に紐をつけた状態で引くのは珍しいと思います。

【短評】

NAoさん

かなり悩みました。そこに逃げるのか～ってびっくりしました！

神在月生さん

遠引きで 一気呵成に 両王手

るかなんさん

両王手の利きに入るかのように玉方が着手する不可解さ。

伊達悠さん

夏らしく、飛んで火に入る何とやらの雰囲気。

青木裕一さん(誤解)

ビックリしそうな受けだが、Imitator の位置により意外と見えやすかった。

☆「27 金、16 玉[I13]、69 角[I46]」の解答。解説に書いたように、27 玉[I57]と金を取って逃れます。

真Tさん

移動した角以外での両王手が面白い。

たくぼんさん

15 玉が自分から両王手にかかりにくいような不

思議な着手でした。

変寝夢さん

影挟みでない詰め上がりはそれだけで評価できる。

神無七郎さん

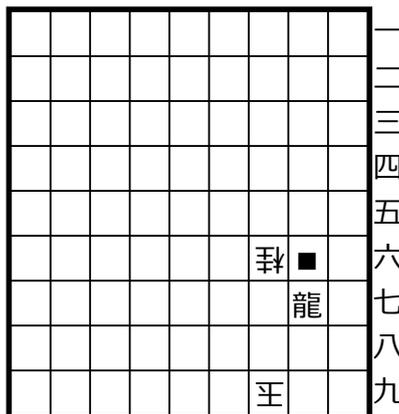
両王手を有効にするための限定移動。

Imitator は限定移動が作りやすい？

5. 神在月生作(正解7名) 4票

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金

【手順】

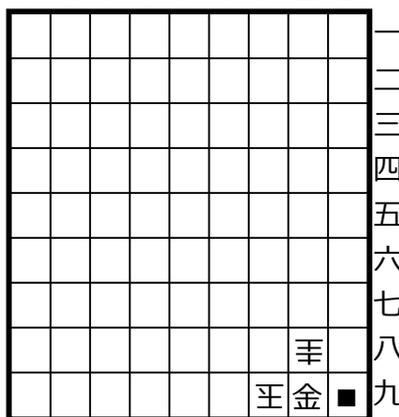
28 龍[I27]、同桂成[I19]、29 金まで3手。

【紛れ】

49 金、16 歩、38 龍[I37]は、28 玉[I26]。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

「影挟み」ということで数作作った中で、最小駒数の盤隅利用横型のもので。過去作例が多そうな形ではありますが、入門者用ということでご容

赦くださいませ。49 金以下の紛れは作者想定外でした。

☆神在月さんの1作目。

両王手(あるいは擬似両王手)の詰上りを目指すように見えますが Imitator と駒が隣接しているため難しそうです。

有効な王手は①28 龍[I27]②29 龍[I28]③38 龍[I37]④49 金の4つ。

②29 龍[I28]は 38 玉[I27]、37 金、28 桂成[I19]、③38 龍[I37]は 28 桂成[I29]、49 金、29 玉[I19]、④49 金は上記の紛れ順(16 歩以下)の他に 28 桂成[I18]、36 龍[I27]、18 成桂[I17]で逃れます。よって、①28 龍[I27]が正解。これに対して同桂成[I19]と龍を取りImitatorを盤隅に移動させるのがポイントで、29 金と打てば盤隅利用の「影挟み」の形になり、玉・成桂で金を取れないので詰み(単騎詰)です。

本作は「Imitator が 27 にあれば『影挟み』になる」と気づけば瞬時に解けるのですが、ある程度慣れていないと厳しかったと思います。Imitator 使用作では単騎詰が可能になる形があるので、頭の片隅に入れておくといいでしょう。

★ “盤隅利用の「影挟み」のお手本、”として完璧で、Imitator の手筋を紹介する時に引用したくなる作品。

【短評】

NAo さん

攻駒 1 枚で詰むのがすごいです！

るかなんさん

取っちゃうの!?

伊達悠さん(短評)

いやー完全にやられました。龍絡みの詰め上がりわず一っと考えさせられました。

”Imitator は盤端に”の定番があっても、龍を捨てる勇気はそう出てきません。

青木裕一さん

2枚しかない攻方駒を捨てちゃう意外性。

真Tさん

初手龍捨てにびっくり。

たくぼんさん

全ての王手を考えたはずだけどなあ～としばし悩みました。

springs さん(短評)

龍を取らせてしまうとは。

変寝夢さん

盤隅使えばこのパターンの影挟み使えるんだった。

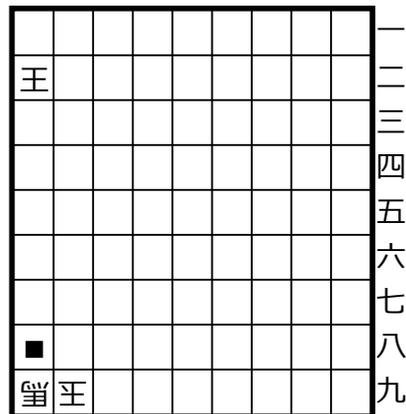
神無七郎さん

いくら盤隅の Imitator が手筋でも、無仕掛けとなる2手目は指しにくい。簡素形の心理作。

6. 占魚亭作(正解9名) 2票

協力白玉詰 3手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



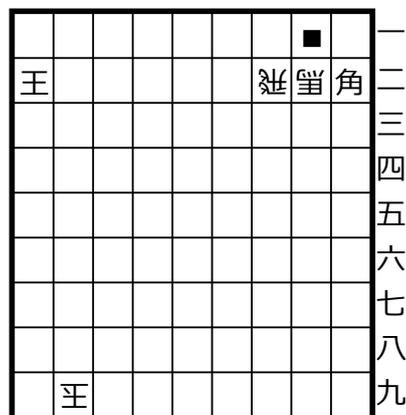
持駒 角

【手順】

22 馬[I21]、12 角、32 飛まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

☆拙作。

攻方の王手が有効手になるように Imitator を移動させなければいけません。候補は7箇所ありますが、22 馬[I21]が正解。「Imitator を盤端へ」に忠実な一手であり、王の位置を考えると当然の一手とも言えます。位置が決まれば後は簡単。12 角・32 飛の連続遠打(盤端利用の縦型「影挟み」)で Imitator の動きを封じて詰み。

★駒井さんの作品(1番)を見て「Imitator を大きく動かしたい!」と思い、着手。仮組み後、王・玉の位置調整と着手地点を統一(全て二段目着手)して完成させました。

Imitator 使用の自作の中で五指に入る易作……かも?

【短評】

NAoさん

絶対自玉を王手出来ないところに行ったので驚きました!

神在月生さん

忽然と 集結したり 良(丑寅)に

るかなんさん

左辺の双玉をほっぽり出して右隅で Imitator を取り囲む。

伊達悠さん

ほぼ 98I・99 馬のセットが崩れることはないだろうという決めつけで、方針は立てやすかったです。当然のように限定移動に最遠打と、見所盛りたくさん!

青木裕一さん

初形で何もない盤の右上が主戦場。

真Tさん

玉と離れた地点での応酬がいい。

たくぼんさん

最終手 98 飛だとばかり思っていました。

springsさん(短評)

密度の濃い手順。21-98 のラインを切って直ちに詰むのがカッコいい。

変寝夢さん

2手目最遠打か。危うく23角とするとところだった。

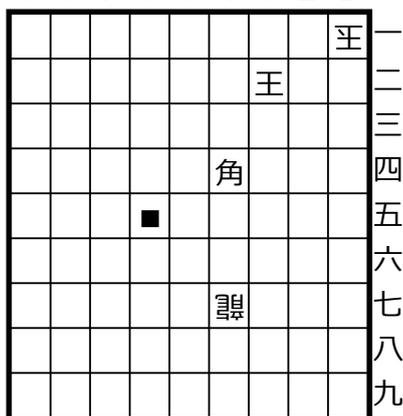
神無七郎さん

互いの玉から離れた場所が主戦場。運命は知らないところで決まる。

7. 阿知矢龍作(正解9名) 3票

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



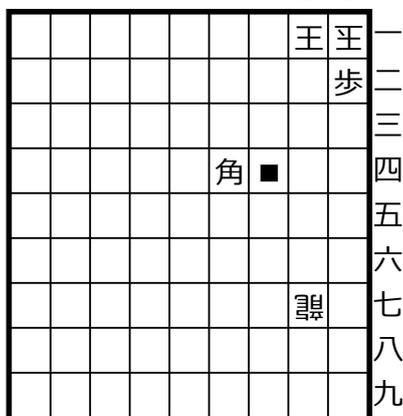
持駒 歩

【手順】

12 歩、27 龍[I45]、21 王[I34]まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

王と歩の両王手。

☆『WFP』初登場の阿知矢さんは『Problem Paradise』誌で Helpmate を発表されたことがありますが詰将棋の発表は初めて。投稿をお願いした際に「双玉(できれば王で詰ます)」とリクエストを出し、これに応じていただきました。ありがとうございました。

初形で角の王手がかかっているように見えますが 32 王があるため王手は有効ではないので、初手は持駒の歩を打つ一手。普通なら「同玉、22 角成」で詰みですが Imitator 使用作なので逃れ(12 歩、同玉[I66]、22 角成[I44]、17 龍[I14])があり不詰。なので、27 龍[I45]として 44 角を壁駒にして受けます。これには 21 王[I34]の切り返しがぴったりで、詰み(王+歩の両王手)。Imitator の位置関係から龍の王手は有効ではなく、44 角が壁駒になっているため同玉とはできません。

Imitator 使用作では王・玉で直接王手をかける場合があります(私が何度かやっているの、記憶されている方がいると思います)。本作はバレバレですが、詰み形が見えない時は王の直接王手を本線にして考えてみるのも一つの手です。

★王+角+歩の三重王手にしたいところですが、この構図では難しいか。44 の駒は角でなくてもいいですが、2手目同玉の逃れ順が活着ているのでこれで正解でしょう。
また、32 の駒が角(または馬)でも成立しますが、それだと味気ないですね。

【短評】

NAo さん

玉で王手出来るのがすごい楽しいです！

神在月生さん

角は壁 玉が攻め駒 ビックリだあ

るかなんさん

王で直接王手を掛けるのは勇気が要りますね。

伊達悠さん

王の体当たり、歩の助太刀感たるや。
44 の駒の必然性がやや薄めなところ、攻方角にすることで良い演出になっていますね。

青木裕一さん

パッと見、合法手に見えない最終手で見えづらかった。

真Tさん

玉自らの王手。

たくぼんさん

慣れてくると王で王手するのも分かるようになりま

すが、初心者にはかなりの難度でしょうね。

springs さん(短評)

王で王手ができるのか！ しかも、龍が2筋に移動した後に 21 王なのが良い。

変寝夢さん

これは合っているか不安。初手は絶対なので多分大丈夫と思うが・・・。

神無七郎さん

取れるものなら取ってみよ。

相手の利きの焦点に王様自ら飛び込む両王手が鮮やか。

8. 変寝夢作(正解9名) 1票

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

【手順】

61 龍[I62]、49 馬[I17]、81 馬[I71]まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者コメント】

なるべく Imitator を大きく動かしたかった。

☆変寝夢さんの1作目。

81 馬を実現させるため、双方協力して最遠移動で Imitator を 17 まで運びます。

今回の出題作の中で一番易しく楽しい作品だったと思います。

★大駒と Imitator の大移動は大好き。易しい所がいいですね。

【短評】

NAoさん

大駒がたくさん動いて楽しいです。

神在月生さん

大上下 こき使われし IMや

るかなんさん

1筋に送る目的は盤端でなく左の小さな壁。

伊達悠さん

最遠移動・最遠移動・最遠移動！3つ揃って万々歳。

初形で”28 馬が”王手をしてるっぽく見えるそれだよねと思ってしまい、やや苦戦したのは秘密。

青木裕一さん

大駒が派手に動くが、それだけかも……。

真Tさん

駒が大きく動いて楽しい。

たくぼんさん

大技に見えるけど紛れの少ない親切設計。

springsさん(短評)

3手すべて線駒の大きな移動。

神無七郎さん

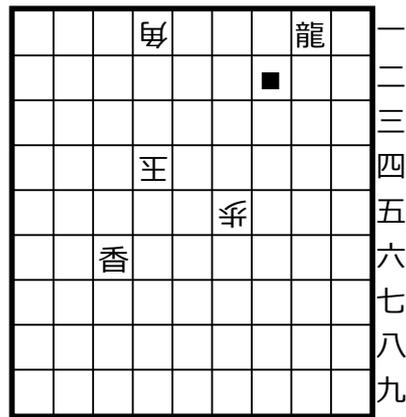
とにかく派手な手から読めば自然に詰む親切設計の作品。

入門作品はこうでなくては。

9. たくぼん作(正解8名)

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



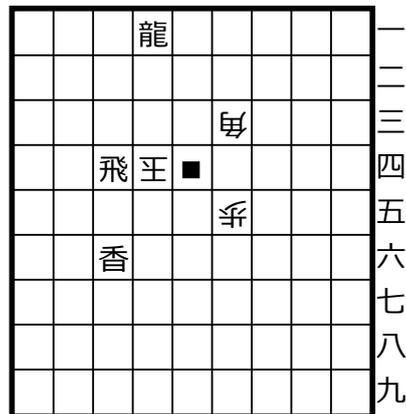
持駒 飛

【手順】

74 飛、43 角[I14]、61 龍[I54]まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

初手の短打と Imitator 中央と両王手です。初手 84 飛なら最後 73 玉[I63]で不詰。この逃れは自分でも気付かなかったです。

☆24 龍[I35]は 45 歩が壁駒になっていて王手にならないため初手は飛を打つしかありませんが、どこに打つか(候補は 14~54・62・63・65・74・84 の 10 か所)難しいので1手パスして2手目から考えてみます。3手目に 21 龍を動かしたいので 61 角を動かす(候補は 43・52・72・83・94 の 5か所)ことを考えます。②52 角[I23]に 24 龍[I26]は飛がどこにあっても逃れますし、③72 角[I43]に 61 龍[I83]、④83 角[I54]に 24 龍[I57]、⑤94 角[I65]に 24 龍[I68]も同様。ということで、角の移動場所は①43 角[I14]に決定。61 龍[I54]とすると玉・角・歩

が壁駒になり、74 に飛があれば玉に逃げ道はありません。
 本作は両王手と山を張ることができても飛の打ち場所に迷うので、少々骨のある作品だったかもしれません。

★スタンダードな構成。76 香は 75 歩にもできますが、短打と 73 玉の逃れ筋が映えるので香の方が断然いいですね。

【短評】

NAo さん

打ちどころがたくさんあって凄く悩みました！

神在月生さん

先見据え 暑苦しくも 密着す

るかなんさん

十字飛車で両王手したところで…と思いきや。

伊達悠さん

いつの間にか両王手の形になっていた！というより、いつの間にか Imitator が斜めに動けなくなっていた！という方がふさわしい気がする、不思議な感覚を覚えます。

青木裕一さん

それっぽい手を指したら詰んでた。

真Tさん

初手 74 飛が指し辛い。

springs さん (短評)

空中で玉を捕らえる。

変寝夢さん (短評)

ありや最後玉は斜めにいけないのねえ。

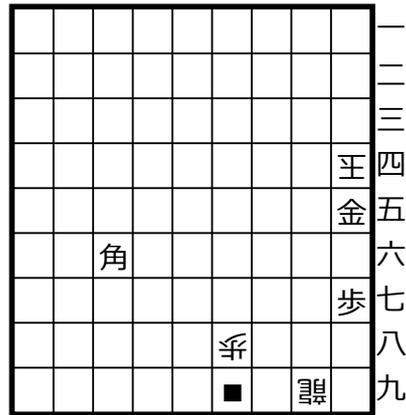
神無七郎さん

氏の最近の WFP 作品展投稿作を参考に、両王手 1 点狙いで解きました。

10. 変寝夢作 (正解9名) 1票

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



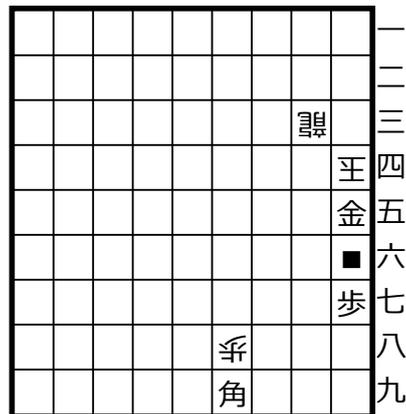
持駒 なし

【手順】

94 角[I67]、23 龍[I61]、49 角[I16]まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

1, 3手目の駒を同じにしたかった。

☆変寝夢さんの2作目。

角を動かして 15 金の王手の有効化させるしかありません。

43 角成 or 生[I16]には 23 玉[I25]と逃げる手がありますが、23 地点が埋まっていれば詰み。埋めるためには龍を動かすのがよさそうです。23 龍の時に王手を無効化する必要があるため角は 94 へ動かすのが正解。そこで 23 龍とすれば Imitator は 67 から 61 へ移動するので盤端利用の受けが利きます。後は 49 角と再度角を動かして Imitator を 16 へ運べば受けはなく、詰みです。

★8番と同様に大駒で Imitator を運ぶ構成。

49 角で Imitator が 16 に着地した時の感触が堪りません。

【短評】

NAo さん

凄い上手いこと収まるな～って思いました。

神在月生さん

玉と金 睨み合うまま 微動だに

るかなんさん

いきなり 43 角[I16]は 23 玉[I25]で捕まっていない、と気づけばあと一步。

伊達悠さん

23 地点を埋めて、16 に Imitator がスコンと入った時の気持ち良さといったらありませんね！遠い Imitator の周遊旅行でした。

青木裕一さん

王手がかかっているように見える変わった初形。角の動かし方で少し考えた。

真Tさん

角の動きが面白い。

たくぼんさん

初手 49 角を読んだら 23 への逃げ道があることに気付く。94 角が巧手でした。

springs さん(短評)

IM を 16 の地点に運ぶ。大きな動きが楽しい。

神無七郎さん

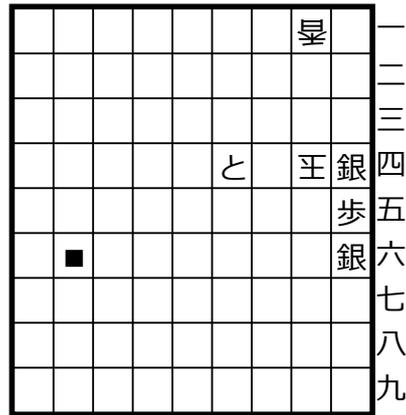
時間差影挟。
いきなり 43 角[I16]とせず、23 を埋めるのが面白い深い。



11. 神在月生作(正解8名) 3票

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 角

【手順】

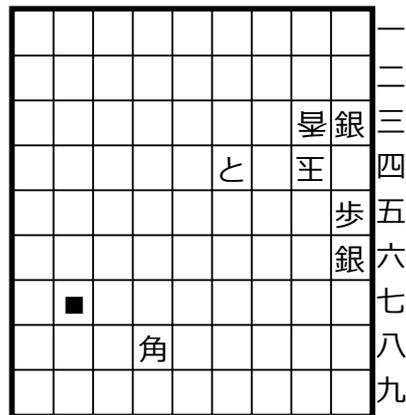
68 角、23 香[I88]、13 銀生[I87]まで3手。

【紛れ】

34 と[I76]、66 歩、25 銀行[I85]は、15 玉[I76]。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

遠打をやってみようと思いきや色々検討。3手では遠打駒を動かせなかったのが消化不良ではありますが、仕方なし。11 桂にすると I65 で角打ちが一路短く。

☆神在月さんの2作目。

両王手で詰ますしかない形です。初手は角を打つしかありませんが、68 に打つのが正解。79 角と最遠に打ちたくりますが、

それ以外の地点に打つと壁駒打ちの受けで逃れます(例:57 角、75 歩)。23 香として Imitator を 88 へ移動させて 44 とを壁駒にして王手を無効化

し、13 銀生[I87]とすれば角+銀の両王手が決まり、詰みです。

角の打ち場所が難しく、苦戦された方が多かったのではないのでしょうか。

★Q「3手で遠打(最遠打)+遠打駒の移動はか？」

A.「遠打(最遠打)は可能。遠打駒の移動も可能だが、大移動(6マス以上の移動)させるのは厳しいかもしれない。使用駒制限や他ルールと併用すれば可能だろうが、玉とImitatorの位置が重要になってくるので実現させるのは楽ではないと思う」——というのが現時点での私の考えですが、大ハズレかもしれません。

【短評】

NAoさん

角の場所が限定されてて凄いです！

るかなんさん

募集作の中で一番苦戦しました。角打ってから両王手と決め打ったまではよかったものの、13角or46角の2択にハマリ。

伊達悠さん

最遠打でなく、その1段上に打つという奥ゆかしさよ。

青木裕一さん

あえて最遠打でないところが良い。(79に打ってから、ずらしました)

真Tさん

最遠の一手手前の限定打。

たくぼんさん

21香が解図のポイントになりますね。68角の限定打は見事。

springsさん(短評)

玉を角と銀で挟む詰上りもできるのですね。

変寝夢さん(短評)

詰め上がりは予想が付いていたのだが……。

神無七郎さん

79角だと同玉[I76]で困るという事ですか……。

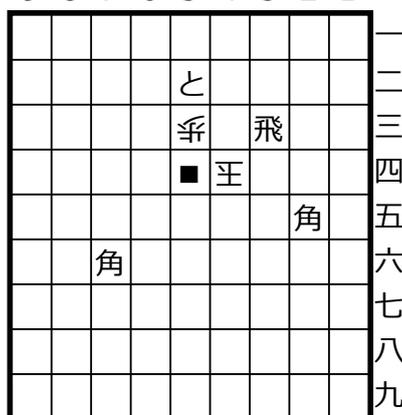
springs 作の限定移動を限定打で表現するとう

なるんですね。

12. 神在月生作(正解8名) 1票

協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



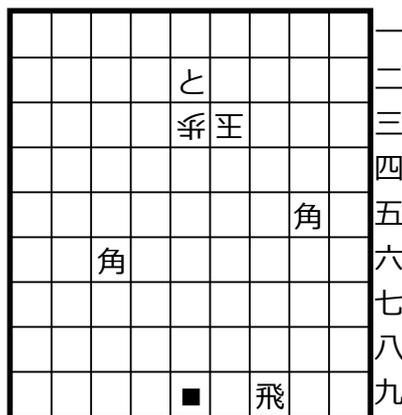
持駒 なし

【手順】

34 飛生[I55]、43 玉[I54]、39 飛[I59]まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者コメント】

遠移動を検討も、面白いものはできず。おまけの不成が入ったが、手順は平凡。43 玉のような逃げはIM特有ですかね。

☆ラストは神在月さんの3作目。

角2枚の利きが43で交差しているので、ここに玉を呼んで詰まず展開が見えます。

まずは 34 飛生[I55](成ると43 玉とできない)。Imitatorが一段上がったので43 玉[I54]と引いて準備完了。「飛+角」「Imitator+角」2つのバッテリーを開く 39 飛[I59]の最遠移動で両王手となり、詰みです。

★飛の連続着手(1マス移動と最遠移動の対照) + 角2枚の両王手を派手な手順で実現させた作品。「手順は平凡」とのことですが、決してそんなことはありません。

【短評】

NAoさん

3方向王手楽しいです。

るかなんさん

バッテリーを組もうとしたらダブルバッテリーが出来上がり。

伊達悠さん

42の地点を埋めるのが41とでは成立しないなど、細かいバランスも経ながら成立している派手な手順！

青木裕一さん

盤端を利用した最遠移動。11より素直。

真Tさん

飛の最遠移動。いいですね。

たくぼんさん

3手の中に好手がいっぱい。

springsさん(短評)

角2枚での両王手もできるんですね。

変寝夢さん(短評)

フィニッシュの飛引が見事。

神無七郎さん

最終手が少し見えにくいですが、頭2手がそれらしいので、何とか解けました。三重王手はできないんですね。

【お気に入り投票】

8名の方から投票(全16票)をいただきました。ありがとうございました。

締切りギリギリまで3作が並ぶ大接戦を制したのは、4票獲得の5番(神在月生作)。おめでとうございます！

【投票結果】

4票	5(神在月生作)
3票	7(阿知矢龍作) 11(神在月生作)
2票	6(占魚亭作)
1票	3(駒井めい作) 8(変寝夢作) 10(変寝夢作) 12(神在月生作)

<投票コメント>

るかなんさん

(7, 11)

一番悩んだ作品と、シンプルに玉で殴る意外性で選出。

伊達悠さん

⑤——FMで解答を見た時の初手の衝撃。

⑪——Imitatorと他の駒・Imitatorと盤端との距離感。これらのバランス調整が精妙かつ絶妙。

たくぼんさん

(5, 12)

神在月生さんはこのルールのセンスがあると思いました。

【総評】

NAoさん

ちょうど興味を持った折でしたので、挑戦してみようと思える入門展を企画して下さり、とても有難かったです。ありがとうございます。

神在月生さん

三手でも色とりどりを満喫す

るかなんさん

3手以下指定にも関わらず難問揃い。盤上の全ての駒に影響があるので、1手が重い。

Imitatorの手筋の幅広さの一端を見た気がしません。

伊達悠さん

個人的に神在月生さんの作品群が大暴れしていた印象です。個人的に唯一の無解になってしまったのも神在月生さん作ですし……。

相性が良いルールを見出すと、アイデアが盤下から湧いてくるような感覚を覚えるのがフェアリス

トの常である(本当かしらん?)だけに、今後も期待ですね。

たくぼんさん

3手位でしたら楽しめますね。Imitator の楽しさを認識できた作品展だったと思います。

変寝夢さん

最後は息切れしてしまいました。でも思ったよりは解けたので満足。

神無七郎さん

解答締切を勘違いしていて、今日解き始めました。夏休みの宿題を最終日にやる子供のような気分です。

勘違いがあるかもしれませんが、見直す時間もないので、このまま提出します。

★みなさん、投稿・解答ありがとうございました。第2回を開催することがあれば、その時もよろしく願いいたします。

駒並べパズル (7) / 神無太郎

将棋盤にグラスホッパー (全部味方) を好きなだけ並べて、各駒が動ける枡数の合計を最大にせよ。

最後にフェアリーチェスに越境してみました。これも駒数は様々なので、駒数最小と駒数最大のものをひとつずつ掲げておきます。

駒数 = 46、枡数 = 148

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

駒数 = 50、枡数 = 148

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

フェアリー過ぎる駒なので配置も複雑ですが、左右対称、上下対称の配置という条件が足かせになっている (もっといい配置がある) 可能性はあると思います。

(終い)

実験室の悲劇(第9回)

占魚亭

つみき書店のホームページで毎月開催されている作品展「詰将棋つくってみた」で Judge を担当しました。なんとか務めを果たせてほっとしています。いい経験をさせていただきました。

さて、今回は前回掲載した「第1回 Imitator 入門作品展」予備作の解答発表。るかなんさん(3問正解)、伊達悠さん(全問正解)、たくぼんさん(全問正解)から解答をいただきました。ありがとうございます。

《駒・ルール説明》

【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。攻方・受方どちらにも所属しない。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。利きを持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない。

【協力詰(ばか詰)】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。透かし詰は詰みと認められない。

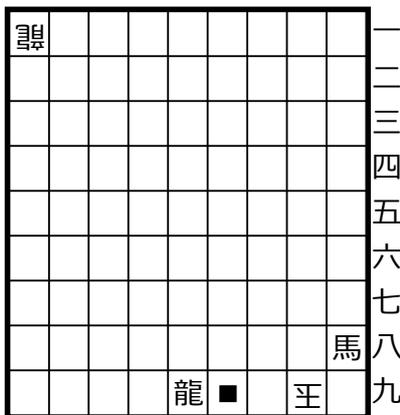
【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

【受先】

受方から指し始める。

1. 協力詰 3手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

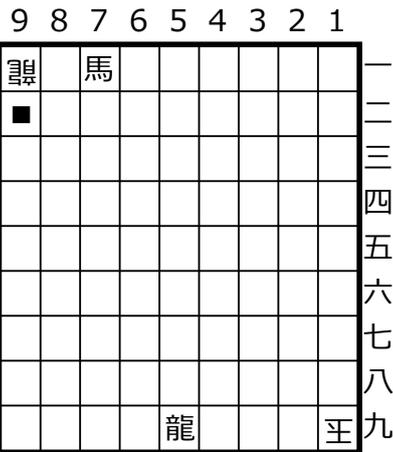


攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※ ■ : Imitator

【手順】

17 馬[148]、19 玉[138]、71 馬[192]まで3手。

(詰上り)



★馬を2回動かしたかったので作りました。受方 91 龍は 18 玉を消すための駒。飛か龍以外だと余詰むのでどちらにするか迷いましたが、龍で揃えました。

作者的には「馬が Imitator の運搬役なのが見え見えなので易しい」という感覚だったのですが、そうではなかったようで……。スミマセン。

【短評】

るかなんさん(無解)

降参。
龍と馬の利きが強すぎて全く筋が見えない。
これが本採用で無くて良かった…。

伊達悠さん

玉を詰めるというより、91 龍を閉じ込めるような手の感触。

たくぼんさん

初手龍を動かす手ばかり考えて悩む。17 馬が盲点でした。91 龍を生かす最終手は見事です。

2. 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		皇							一
									二
									三
									四
									五
									六
								王	七
		香	■	馬				王	九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※ ■:Imitator

【手順】

61 香成[I51]、79 香成[I59]、75 馬[I95]まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		杏							一
									二
									三
									四
■	馬								五
									六
								王	七
	皇							王	九

★阿知矢さんに投稿していただいたので出品しませんでした。実は王の直接王手物を作っていました。双方の香最遠移動は中立香で作ったことがあります(没作になったけど)、標準駒ではやっていなかったので作ってみました。香4枚最遠移動させたい所ですが手数オーバーなので断念。初手 75 馬[I95]は同香[I99]、61 香成[I91]、82 角で逃れ。

【短評】

るかなんさん

Imitator は盤端に、を忠実に。

伊達悠さん

最遠移動に最遠移動の重ねがけ！ なお馬は

Imitator に邪魔され、最遠移動には至らなかった模様。

たくぼんさん

初形の香を見ればこう指したくなりますよね。

2'(別案). 協力詰 3手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※ ■:Imitator

【手順】

52 香成[I42]、68 香生[I49]、61 成香[I58]まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		杏							一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
			皇	■					八
						香	王	王	九

★攻方は成、受方は生の双方7マス移動。

王の位置と馬の存在がしっくりこなかったので別案として作りました。39 香は褒められた配置ではありませんがお許しを。

51 香成[I41]は 69 香成[I49]で逃れ(Imitator が香の隣りにあるため、どうやっても王手がかからない)。

【短評】

るかなんさん

39 香を使いたくなくなるところを堪えて、1歩手前に立ち止まる。

伊達悠さん

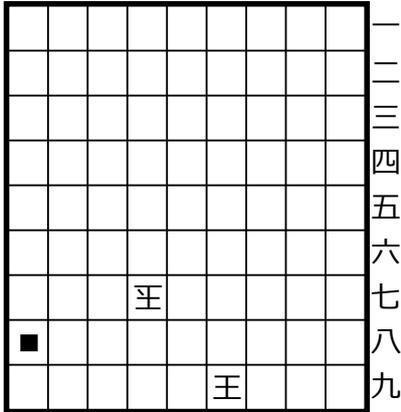
自分は別案の方が好みですね。香車の特性が双方に遺憾なく発揮されていて、味わい深いです。

たくぼんさん

成と不成の競演はこれも良案。

3. 協力自玉詰 3手 (受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 香

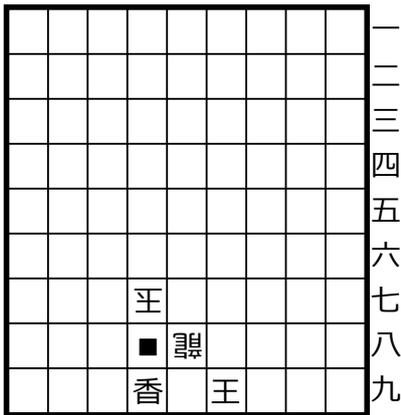
※ ■ : Imitator

【手順】

88 飛、69 香、58 飛成 [I68] まで3手。

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



★コンセプトは「Imitator を合駒にする」。69 王だとつまらないので、49 に置きました。

「78 飛、69 香、48 飛成 [I68]」で詰んでいるように見えますが、香が壁駒になっているため王手にな

っていません。

【短評】

るかなんさん

初手 99 飛の紛れが相当強い。

伊達悠さん

78 飛～48 飛成でヨシ解けた……おっと解けていなかった(汗)。

たくぼんさん

■で合駒のいい例題ですね。

【総評】

伊達悠さん

難易度は①が飛び抜けていた印象です。これが作品展の方に出されていたら、ぶーぶ一文句を言っていたかも？

★出品しなくてよかったです(笑)。

☆コメント等は [sengyotei■gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に) 迄。

第9回フェアリー入門出題

フェアリー入門の第9回は「とX協力詰」です。慣れないルールでどれほどの投稿があるのか心配でしたが、12名の方から17作が届きました。解答者は大変かと思いますが楽しんで頂けるラインナップだと思います。ヒントを頼りにたくさんの方の解答よろしくお願いたします。

なお元々盤上や持駒にある駒と歩が成って出来た駒とは表記は同じであっても別の駒となります(成って出来た駒は以降成る事が出来ない駒である為)が、解答を書く際は、○○歩成/角とし、以降動く際は○○角・・・で結構ですし、もしくは私が判断出来ればどんな解答表記でもかまいません。

【ルール説明】

【とX】

歩が成るとXの性能になる。Xが玉、金以外の生駒の場合はこ以降の手順で成る事は出来ない。

(補足)

- 1) 「行き所のない駒」より王手を優先する(玉を取ったときに「行き所のない駒」になる場合でも「王手」は有効とする)
- 2) 「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用は行わない(実際に盤内に利きがなくなった時のみ「行き所のない駒」と判定する)

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする。

【受先】

受方から指し始める。

解答締切：2022年10月16日(日)

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 (登場 13 回)

(a)協力詰 3手

(b)と銀協力詰 3手

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

持駒 桂

幕開けは8回連続登場のspringsさんのサービズ問題です。(a)は普通の協力詰、(b)はと銀協力詰として解答ください。

② るかなん作 (登場 8 回)

と玉協力詰 4手 (受先)

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

持駒 角2

るかなんさんの裸玉です。と玉協力詰ですので歩が成ると玉になります。この玉はロイヤル属性を持ちます。攻方の持駒が角2枚ですので、歩を打つのは受方の初手ということになります。何ヶ月前に勉強したルールが役に立ちそうです。

③ 真 T 作 (登場 7 回)

と角協力詰 5 手

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

持駒 桂

真 T さんも 4 回連続の登場となります。と角協力詰ですので歩が成ったら角になります。しかしながら攻方・受方共歩が居ませんね。ということは…。

④ 原亜津夫作 (登場 4 回)

と角協力詰 5 手

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

持駒 なし

- (b) 91 桂 → 81 桂
- (c) 91 桂 → 63 桂

前回は皆さんをちょっと苦しめた原さんですが本作は大丈夫でしょう。歩が成ると角になりますので、84 と 94 の歩が成るのか成らないのか？そこが考えどころです。桂の位置が異なる 3 作ですが、果たしてどんな手順が出てくるか？

⑤ 神在月生作 (登場 4 回)

と角協力詰 5 手

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

持駒 角桂

神在月生さんも 4 回連続の登場です。さまざまなルールに対応されるのにびっくりです。本作も成ると角になりますが。98 歩を見ればどこに何を打つか分かりますね。

⑥ 占魚亭作 (登場 10 回)

と馬協力詰 6 手 (受先)

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

持駒 なし

占魚亭さんは初回からの連続 9 回登場です。いつもありがとうございます。成ると馬になるというパワーアップルールですが、馬だけでは詰みませんのでもう 1 枚取る必要がありますが果たしてどの駒でしょう？

⑦ シナトラ作 (登場 7回)

(a)と飛協力詰 7手

(b)と角協力詰 7手

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

持駒 なし

シナトラさんも 3 回連続の登場です。同一の盤面で 2 つのルール of ツイン作です。14 の歩が成るのは見えていますので成ったときに王手になるように玉を移動させるのが大切です、尚且つ合駒も出てきますのでしっかり考えましょう。

⑧ シナトラ作 (登場 8回)

(a)と飛協力詰 7手

(b)と角協力詰 7手

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

持駒 なし

続いてもシナトラさの作品。(a)はルールがと飛協力詰で (b)はルールがと角協力詰です。初形の 52 とは(a)では飛、(b)では角となりますのでお間違えのないようお願いいたします。これも⑦と同様の考え方が必要です。33 歩成を軸に解図していきましょう。

⑨ るかなん作 (登場 9回)

と桂協力詰 7手

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

持駒 桂

本作は成ると桂になると桂協力詰です。持駒の桂は成る事が出来ますが、14 歩、24 歩が成って出来た桂は成る事が出来ません。その違いを考えて初手を選択しましょう。

⑩ るかなん作 (登場 10回)

と玉協力詰 7手

持駒 なし

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

持駒 なし

成ると玉になると玉協力詰です。ロイヤル属性を持ちますので初手 33 歩成/玉とは出来ませんのでご注意ください。

⑪ 駒井めい作 (登場 9 回)

と角協力詰 7手

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

持駒 金桂香

駒井さんも第1回から連続登場です。ありがとうございます。初形も持駒も手数を見ても難しそうですがそんなことはありません。15へ逃がさない為の手はあの1手ですので、その手で止めを刺すためにある地点を埋めるには…。歩は37歩しかありませんので初手はもうお分かりですね。

⑫ 伊達悠作 (登場 10 回)

と角協力詰 9手

持駒 なし

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

持駒 なし

伊達さんも4回連続登場です。本作の創作のきっかけになった作品が、OFM151回出題の神無七郎作 対面協力白玉詰 18手です。本作の

ヒントはその作品を見れば一目瞭然。OFMの解答コンテンツよりご覧ください。

⑬ 真T作 (登場 8 回)

と歩打歩協力詰 10手(受先)

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

持駒 なし

成ると歩になる「と歩詰」。歩が不成とした場合と同じように思えますが両者は異なる駒ですのでお間違えのないように。ただ異なる駒ですが二歩禁の対象にはなりません。本作はそこを頭に入れて解図しましょう。

⑭ springs作 (登場 14 回)

と桂協力詰 17手

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

持駒 歩5

ここから少し手数が長くなります。ヒント多めでいきますね。玉は4段目まで動いてまた11まで戻って詰みます。まず詰上りを想定してから考えればきっと正解に辿り着けると思います。

⑮ 北村太路作 (初登場)

と桂協力詰 17手

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

持駒 なし

北村太路さんは本コーナー初登場です。今後ともよろしくお願ひします。実はもう1作投稿頂いたのですが難しすぎるため本コーナーではなく WFP 作品展の方へ投稿するようお願ひしました。そちらでまた発表される事でしょう。歩が成ったら桂でその桂は次に動けませんので王手は限られますね。

⑯ 神無七郎作 (登場 3 回)

と飛協力詰 75手

持駒 なし

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

持駒 歩3

そしてラスボス登場です。まずヒントとして作者のコメントを書いておきます。

「性能は強いのに取られると歩に戻る「と飛」は趣向作に適しています。本局は 10 手サイクルのはがし趣向に仕立ててみました。」

初形の 42 とですが攻方王に王手が掛かっている様に見えますがこれは歩が成ったもので 42 と～92 とは飛と置き換えてお考えください。つまりこの飛の性能の歩を取ったら性能は歩に戻り打って成ったらまた飛の性能になります。本作は 42～92 とを剥がしてその歩を打って成ってと繰り返す趣向となります。

⑰ 上谷直希作 (初登場)

と香協力詰 11手

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

持駒 なし

上谷さんは本コーナー初登場です。初手は 15 飛の一手ですが、さて合駒は何でしょうか？ルールを見れば分かりますね。

読者サロン

【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

第8回フェアリー入門解答

第8回の出題でしたが、7名の方から解答を頂きました。

今回も13題と多い出題でしたが解答成績は8名中7名全題正解と好成績でした。たくさんの解答ありがとうございました。しかしながら今回は後半が難しかったと言う声をたくさん頂きました。初心コーナーとしてやっていますが、投稿者の皆様の投稿レベルが上がってきている感じです。難しい作品には大きなヒントをつけて難易度を調整していきたいと思います。またまさに初心向きの作品の投稿もどしどし投稿して頂ければと思い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	9	10	11	12	13	計
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
駒井めい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	13

① 神在月生作（登場3回）

非王手協力詰 3手

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

持駒 角

99角 11玉 18飛 迄 3手

詰上図

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

作者

ルールから飛角遠打をやってみたくなりました。そこで、当図に88飛、XXXの2手を加えた5手を色々と試作も、盤面二十枚に及んでも余詰が消えず、NoCheck5を36時間稼働でも自由度4までしか進行せずといった状況。また、取禁との組み合わせを考えるも、

ちょっとやりすぎかなど。ということで、5手は今後の課題として、入門の入門ともいべき当図を投稿します。あまりにも考えどころがないので、例題使用でも結構です。

★ 王手を掛けずにバッテリーを構築し両王手の詰上り。作者のコメントでは5手詰へいろいろ考えられたようですが、3手詰としたのが大正解。解答者のコメントも絶賛の嵐。トップバッターに最適な作品でした。

占魚亭

たしかに「入門の入門」。トップにぴったりの作品。

るかなん

トップバッターに相応しいいつもの詰上図。

真T

両王手の準備。

駒井めい

バッテリーを構築して両王手。サクッと解けて嬉しい。

神無七郎

みんな大好き両王手。スタートは気持ちの良さが大事です。

伊達悠

初形の綺麗さヨシ、限定打ヨシ、解きやすさヨシ。3拍子揃って万々歳！

② シナトラ作 (登場6回)

非王手協力詰 (受先) 4手 3解

持駒 なし

角						金				一
			玉	桂				銀		二
飛				玉	圭					三
飛				桂	歩	銀				四
										五
										六
角										七
	歩									八
										九

持駒 なし

22 金 同銀生 64 角生 54 金 迄 4手

詰上図

角									銀	一
			玉	桂						二
飛			角	金	玉	圭				三
飛				桂	歩	銀				四
										五
										六
										七
										八
	歩									九

24 銀 同銀生 75 飛 53 銀 迄 4手

詰上図

角								金		一
			玉	銀	桂					二
飛					玉	圭	銀			三
			飛		桂	歩				四
										五
										六
角										七
										八
	歩									九

24 成桂 同銀成 74 飛 56 桂 迄 4手

詰上図

角								金		一
										二
			玉	桂						三
			飛		玉	全				四
飛				桂	歩	銀				五
										六
				桂						七
角										八
	歩									九

作者

左側の Extended Organ Pipes が創作の起点。

逆王手になる紛れを含めて様々な干渉が登場する。4 解に出来そうにも見えるが、どうしても上手くいかない。

★作者お得意の複数解作品。頭 2 手で攻方が駒を入手しつつ受方玉の退路封鎖をし、3 手目は横斜めに利いている大駒 4 枚の守りの利きのラインを 1 つ消す移動と配置駒数は多いですが全てが機能的に働いています。私はあまりチェスプロブレムには疎いのですが、左側の大駒 4 枚配置は初めて見ました。Extended Organ Pipes という言葉も調べてみましたがよく分からずこの大駒の形を示すのかな？

4 解にしようとするするとあとは香でしょうが難しそうですね。

占魚亭

バッテリーを構築して利き塞ぎ。なるほど。るかなん

左右から挟撃。端の飛角が取らせに動けない絶妙な位置取り。

真 T

飛角のライン封鎖が面白い。

駒井めい

飛角が利きを遮り合う。3 解でも十分に凄いが、4 解は流石に難しいか。

神在月生

生を生 成を成りにて 取りにけり

神無七郎

与えた駒で詰められるように利きを遮断。成桂配置に苦勞が偲べれますね。

★生桂にしようとするすると右側の形を根本的に変えないといけなそうですね。

伊達悠

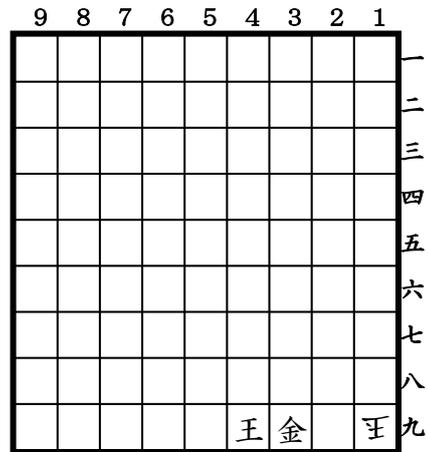
作者ならば、初手に 7 種の駒を渡す 7 解まで持って行けそう……？（無責任にスママセン）

★歩はどうするの？という声が聞こえてきそうですが、1 つは打歩協力詰にすればいけるのか。非王手協力詰に拘らずにルールを変えてどなたか創られてみてはいかががでしょうか？

③ springs 作（登場 12 回）

非王手協力詰 5 手

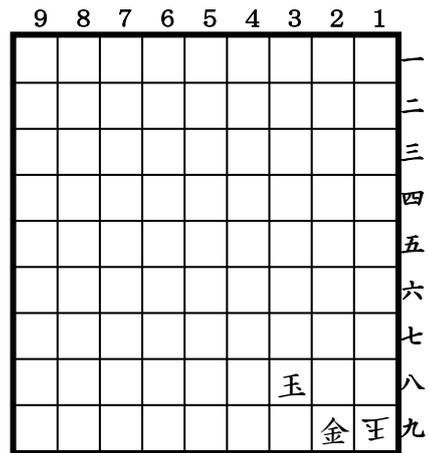
持駒 なし



持駒 なし

48 王 18 玉 38 王 19 玉 29 金 迄 5 手

詰上図



作者

先手が 1 手余分なので、2 手掛けて 38 王とします。

★双方持駒なしですので盤面の 3 枚だけ使います。5 手ですので詰上型は 19 玉/29 金、先手王は 38 か 39 ということになります。なので簡単に解けそうですが作者が作者だけにちょっと考えどころがあります。受方は 2 手指しますので最終形が 19 玉ですので 18 玉→19 玉の 2 手で決定。攻方は 3 手が 38 王、29 金型は 2 手で可能。初手 38 王としてしまうと以下 18 玉としたとき王と金どちらかを動かすか 28 金と王手せざるを得ず最終形を作る

ことができなくなります。チェスで言うテンポを変えろということ初手 48 王が正解でした。簡単ですが非王手ルールを生かした狙いをうまく表現されていると思います。

占魚亭

初手 38 王とするところでした (笑)。

るかなん

1 手パスができないもどかしさ。

真 T

48 玉で 1 手パス。

駒井めい

受方が 1 手の手待ちできないから攻方も手待ちして局面を調整。シンプルな表現なのがいい。

★中長編でこのテーマの作品を見てみたい気がします。

神在月生

フェイントで テンポずらせる 攻め玉や

神無七郎

待ち合わせ時刻に合わせるため、余った時間でちょっと寄り道。

伊達悠

まあまずは 38 王で様子見したくなるでしょう。急がば回れ!

④ 駒井めい作 (登場 8 回)

非王手協力詰 5 手

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

持駒 なし

55 金 36 玉 45 金 37 金 46 金 迄 5 手

詰上図

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

作者

手待ちをするために攻方金を一周します。代えて初手 45 金は 36 の地点の利きを外すので意味は同じですが、以下 36 玉?? 37 金 46 金のように 3 手目で指す手がなく失敗。

★本作も③と同様のテーマでワルツの金とでも言いましょうか。受方持駒制限がありませんので相当紛れがありますが、お互いの玉が近いので王手禁止が余詰防止に効いています。初形を見れば 36 玉、37 金型ならば詰んでいる形です。その形を目指し初手 45 金とすれば→36 玉→??→37 金→46 金となりますが、3 手目が王手禁止の状況下では指す手がないと分かりません。ということで③の 48 王と同様一旦遠くに行く 55 金がテンポを遅らせる好手で見事にタイミングが合いました。それにしても持駒制限なしで創られているのには感心しました。

占魚亭

金の帰還。

るかなん

質駒があるようで間に合わない。

真 T

55 金で遠回り。

神在月生

軌跡見ゆ 小三角の 戻り金

神無七郎

こちらは金が寄り道。多くの紛れを封じる 44 角が上手い配置。

伊達悠

③と似た雰囲気ではあるけれど、これもまた巧みですね! この駒数でよく成立できたものの。

⑤ 占魚亭作 (登場 9 回)

非王手協力詰 5手

持駒 なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
玉									龍
歩									
馬									
						飛			
						王	銀		

持駒 なし

51馬 18龍 84馬 29玉 39馬 迄 5手

詰上図

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
玉									
歩									
馬									
						飛			
							銀	龍	
						馬	王		

作者

予定していた構想がことごとく余詰でどうにもならず、何とか纏めました。もっと派手な手順にしたかったんですけどねえ……。

作者 (解答時)

本当は受方歩を 47 に置きたかったんですけどね……。

★非王手なのに初形で王手が掛かっているというツッコミが多く届きましたが Nocheck さんに怒られないので (笑) 初手は 51馬の 1手です。いずれ馬を動かさないといけないので 11龍を移動させるのは分かります。移動先は

退路封鎖の 18 が最適で、あとは馬と銀のコンビネーションで詰め上がります。初形が 29玉でないので 18龍も少々考えどころとなっているのは上手いですね。11龍があるため 51馬→84馬の余分なスイッチバック 2手が面白い手順です。

るかなん

非王手なのに初形王手。その手があったか！と面食らいました。

真 T

初形で王手がかかっているのではありませんね。

なるほど。

駒井めい

馬がスイッチバック。初手はこれしかないけど、馬は 84 にいたいけど動かなきゃならないのが面白い。

神在月生

攻め龍が 急転直下 壁となり

神無七郎

龍を 47 に持って行こうと思ったら 37歩が邪魔。玉が動く詰上りはちょっと意外。

伊達悠

非王手ルールなのに初形で王手がかかっているという不思議な現象。受方龍め、ずるいぞー。

⑥ 伊達悠作 (登場 7 回)

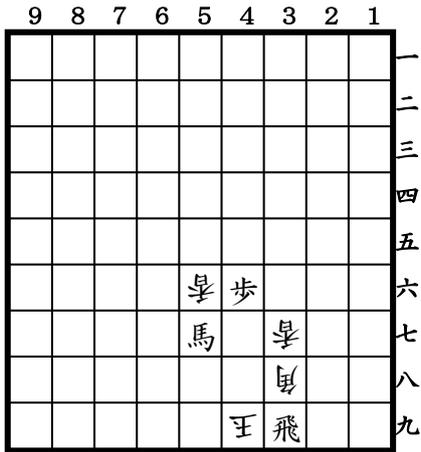
非王手協力詰 5手

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						歩			
							歩		
						王			

持駒 角

93角 57飛 同角成 38角 39飛 迄 5手

詰上図



作者

馬・飛の定番の組み合わせに、玉方の限定合も添えて。余詰防ぎの 37 香はほぼ必然でしょうが、初手 13 角回避のためだけの 46 歩配置はちょっと悔しいところ。

★持駒角だけでは詰まないのもう 1 枚何か取らないといけません。また生角では詰みそうもないので馬にする必要がありそうですので初手 93 角は予想できる手順です。39 玉で持駒：角の裸玉協力詰 5 手（93 角、57 飛、同角成、49 玉、39 飛）を知っていれば解けたも同然ですが問題は 37 香の存在で 39 飛と出来ません。しかしながら受方にはもう 1 手余裕がありますので 38 角が 39 飛を実現する 1 手となりました。56 香の配置は、初手より 15 角、26 飛、同角、38 香、59 飛等の余詰を防いでいます。

占魚亭

飛と思わせて別の駒——ではなかった（捻くれて考えすぎ）。

るかなん

とりあえず馬を作ってから考える。8 段目に前に利かない駒を置く手は 1 つだけ。

真 T

39 玉持駒角の裸玉協力詰を非王手で表現。

駒井めい

角の最遠打から飛車を入手。38 角が少し見えにくかった。

神在月生

詰上り 不動の香の 無力感

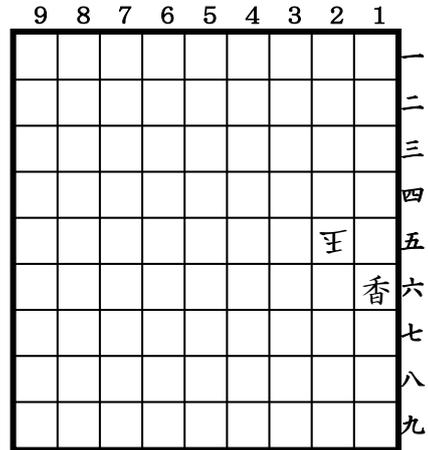
神無七郎

46 歩は初手 13 角を防ぐ配置だと思いますが、個人的にはむしろ 93 角の方を防ぎたい。

★あの例の裸玉を思い浮かばせないように 46 歩→66 歩も良かったかもしれません。

⑦ 伊達悠作（登場 8 回）

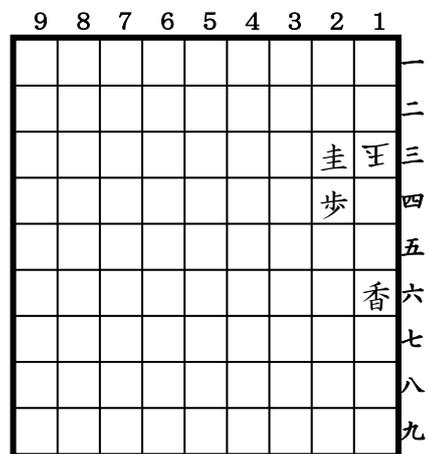
非王手協力詰 5 手



持駒 桂歩

15 桂 14 玉 24 歩 13 玉 23 桂成 迄 5 手

詰上図



作者

入門的に見えやすいだろう両王手の組み合わせを、合駒もプラスで出したかったのできずに妥協。非王手縛りがあると何とか駒を限定できそうな期待がある一方、余詰のリスクの方が大きいものですね。

★最近似たような詰上りを見たな～と思って調べてみたら詰将棋メーカー（2022/9/4）駒井

めい作・駒余り禁協力詰 5 手でした。勝手に図は載せられませんが興味がある方は是非ご覧ください。本作を解きながら思い付かれたのでしょうか……。本作は詰上型の想定が出来るかが鍵です。鶯詰（歩桂香）で1枚成る詰上りは両王手が最適でした。両王手以外では5手で詰み型が浮かびませんね。本作も持駒制限なしでの創作でこれで完全作というのはい！

占魚亭

香の利きを一旦閉じて玉を呼ぶ。

るかなん

両王手を目指す最短経路。持駒制限もなくこんな簡素な図が作れるとは。

真 T

香筋を止めて開ける。

駒井めい

香の利きが遮って両王手。初形がスッキリしてる。詰め上がりも気持ちがいい。

神在月生

いらっしゃい ようこそここへ クッククツ

★若い人は知らないでしょうけど、最近テレビで話題の某教団……いや止めときましよう。淳子わかんない……。

神無七郎

みんな大好き両王手パート2。弱い駒だけなので、簡素形に収まったのですね。

⑧ 原亜津夫作（初登場）

非王手協力詰 5 手

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

持駒 金

b)36玉→37玉

a)74金 47飛生 同玉 66馬 45飛 迄 5手

詰上図

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

b)43金 47角生 同玉 64銀 44角 迄 5手

詰上図

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

★チェスプロブレムでも詰将棋でも実力者の原亜津夫さんが本コーナー初登場です。今回後半が難しかったと苦情（笑）が来ましたが一流作家の作品と接するよい機会だとお許してください。今後難しい作品はヒントで調整していきます。本作が難しかったのは止めの金をいきなり初手に打つのが見え難かったからと思います。a)では初手74金と打って47地点の角の利きを遮断し、2手目47飛生（成ると王手となりダメ）同玉、45飛と詰め上げます。飛の取得方がテーマです。b)では43金と47地点の飛の利きを遮断し、2手目47角生（成ると王手となりダメ）同玉、44角で、対比も見事です。止めの駒が金ではなく巧妙な順で手にする大駒というのが見えにくい好作でした。

占魚亭

同地点への大駒生が見事です。

るかなん

虎の子の金をトドメに残さない。47角不成に不穏な空気を感じて辿って行くとゴールが見えました。

真T

飛角の使い分けの対比が面白い。

駒井めい

受方に大駒を捨てさせるために攻方がラインを遮断。ラインの対処が悩ましかった。

神在月生

かいくぐる 複数利きの 防御網

神無七郎

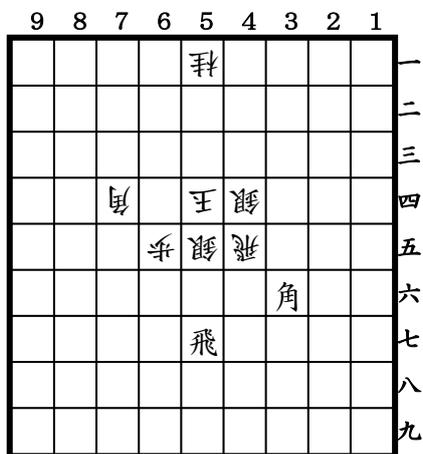
なけなしの金を手放す初手は貧乏性の人間には厳しい選択。心理作として上手くできていると思います。

伊達悠

攻方王の位置で何が変わるかと思ったら、なるほど 47 の地点が天王山でしたか。アンピンの攻防が巧みでした。

⑨ 原亜津夫作 (登場 2 回)

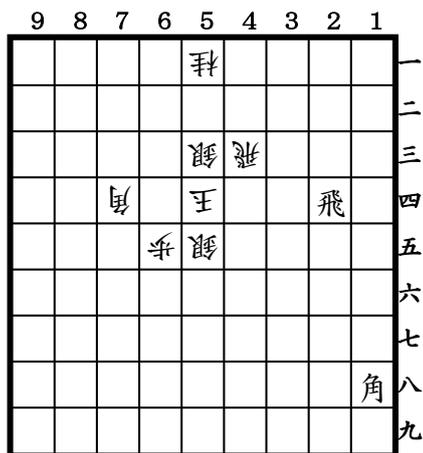
a)非王手協力詰 5手



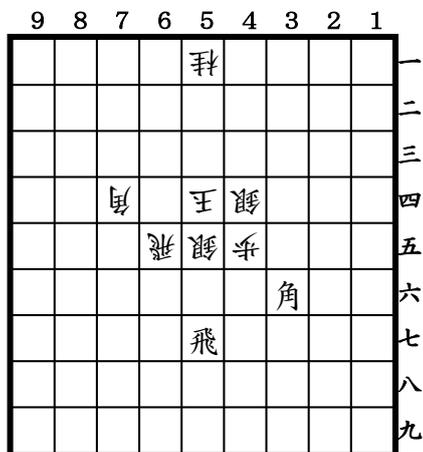
持駒 なし

a)18角 53銀 27飛 43飛 24飛 迄 5手

詰上図



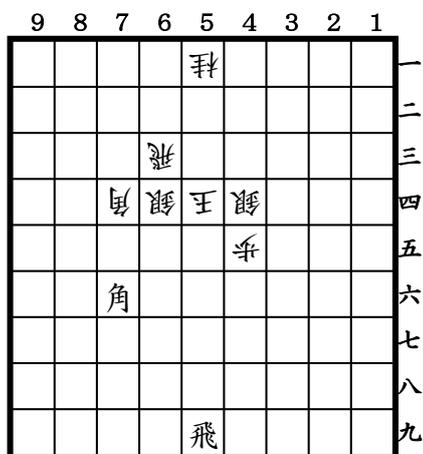
b)非王手協力詰 5手



持駒 なし

b)59飛 63飛 58角 64銀 76角 迄 5手

詰上図



作者

プロブレムでは陳腐な手順ですが、⑧より明快なのでこっちの方が受けはいいかもしれません。

★プロブレムのツインでは見かける手順なのでしょうが？確かにチェス・プロブレムの香りはしています。2つの両王手の対比を見事な構成で実現しています。ヒントに「両王手」と書けば難易度が下がったと思いますがさすがにヒント出しすぎで考えどころが無くなってしまいますので躊躇ってしまいました。解けなかった方も是非手順を並べて鑑賞頂ければと思います。私が上手いと思ったのは受方の手順で、a)は銀引いて飛引。b)では飛引いて銀引。この2手で詰型を構築しているのは流石と思いました。

占魚亭

バッテリー構築→両王手×2。巧緻な手順。

るかなん

3手しか無いのに2手かけてバッテリー構築。ノーヒントでは入門者には厳しいものの、書く台無しなので悩ましいところ。

真T

チェスプロブレムにありそう。

駒井めい

飛角のバッテリー構築×2。狙いはすぐに分かったけど、フロントピースがスイッチバックする手順ばかり考えてしまって苦戦。

神在月生

攻守共 交代勤務 両王手

神無七郎

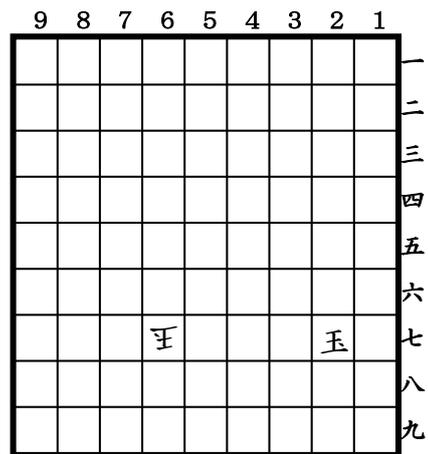
みんな大好き両王手パート3&4。飛角の配置を見たら半ば自動的に思い浮かぶ筋です。

伊達悠

両王手が見えてから、さて配置によってどう組み替えるかといった問題。ある意味解けたも同然の状態からのスタートなので、気持ちよく解けました。

⑩ 伊達悠作 (登場9回)

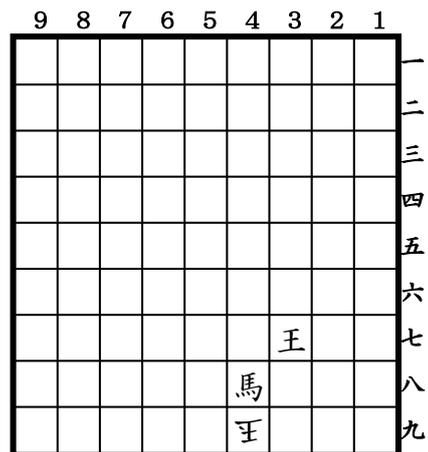
非王手協力詰 6手 (受先)



持駒なし

37角 同玉 58玉 93角 49玉 48角成 迄 6手

詰上図



作者

例題の神無七郎氏の5手を見た時に、入玉形で角バージョンができそうな予感がしました。で、色々位置を調整してみた結果、偶数手まで伸ばすことに成功した次第。ただ、入門としては流石に難易度が飛びすぎていると思うので、「攻方は角1枚プラスだけで詰ませます」くらいかそれ以上のヒントがあつてしかるべきでしょう。

★あと1枚取る駒は何か？大体右下の場合は角を取って93角～48角成がよくある詰上がりです。飛は打ち場所非限定は避けられそうにありませんので覚えておいてよい形です。王手にな

らない初手 37 角が巧妙な 1 手で同玉以下は王手にならないように詰上げます。

占魚亭

37 王・49 玉の形が見えたので、すんなり解けました。

るかなん

飛車取って龍かなと考えると手数足りない。

真 T

詰形に向けて猪突猛進。

駒井めい

詰め上がりがすぐに予想できたので自然に解けた。双裸玉に清涼詰でスッキリ。

神在月生

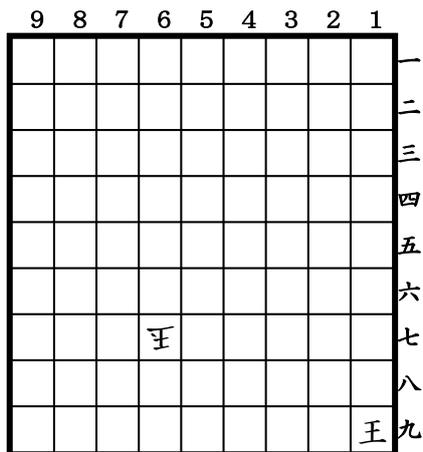
飛車と角 どちらにするか 止め駒

神無七郎

ルールは少し違いますが、似た作を発表したことがあるので、これは一目でした。

[参考] 神無七郎 / Web Fairy Paradise / 2011 年 4 月 : WFP32-4

非連続王手ばかり詰 7 手



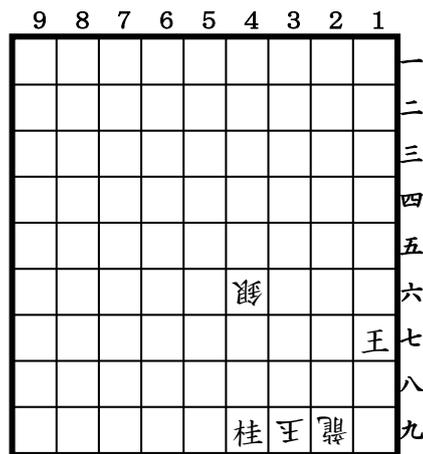
持駒 なし

28 王 37 角 同王 58 玉 93 角 49 玉 48 角成
まで 7 手

★ルールは異なりますが似たような雰囲気作品です。37 角が王手か非王手がで感じが異なるのも面白い所です。

⑩ 真 T 作 (登場 5 回)

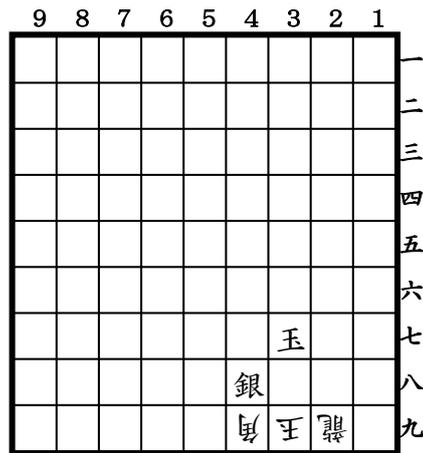
非王手協力詰 6 手(受先)



持駒 なし

27 角 26 玉 37 銀成 同玉 49 角生 48 銀
迄 6 手

詰上図



作者

狙いは受方が打った駒を動かす。龍利きを遮り、49 を封鎖します。

★真 T さんの作品といえば、合駒を動かすというイメージがありますが、本作のテーマも打った駒を不成で動かすです。しかしながら詰上りが想定しにくく難解な感じがします。解図の方針としては 37 王型を作るのと 49 への逃げ道をどうするか? 17 玉が 37 に行くには 29 龍筋ををどう抜けるのか? 初手 28 か 27 に駒を打って、27or26→37 と移動するのが良さそうです。王手が掛からないように 37 に

銀が行って同玉で 37 王型持駒：銀に到達できます。しかし 48 銀と打っても 49 玉と逃げられますのでもう一工夫が必要です。それが初手 27 角～49 角生の順でこれを思い付いた解答者は思わず手を叩いたことでしょう。とても初心コーナーに載せるレベルではない高級な内容ですね。

占魚亭

なぜか銀成が盲点でした（苦笑）。

るかなん

駒利きを一度遮蔽して玉を渡らせる構想で自分でも作問しようとして挫折した経緯があり。これほど少ない駒数で成立させているのは脱帽です。

駒井めい

27 角に驚いた。後に 49 角生と活用されて無駄のない手順。

神在月生

チョーむずい ヒントなくして 解けやせぬ
 / 詰み見えぬ ヒントあっても チョー
 むずい / 久方に 解いた感激 味わい
 し / 恐々と 龍の棲む堀 渡りきる
 / 打てぬなら 動いて行こう かの地まで

神無七郎

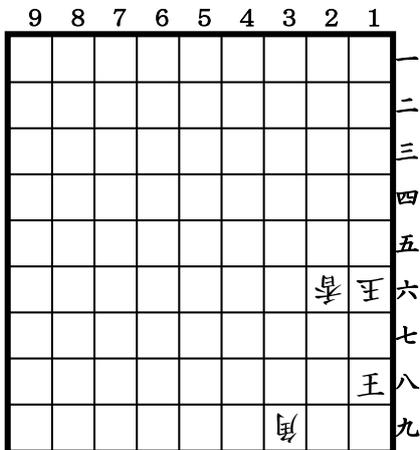
相手の玉の通り道を作り、味方の玉の逃げ道を塞ぐ角。正に獅子身中の虫。

伊達悠

なるほどこれは合駒の手触り。成生の対比が華麗！

⑫ 真 T 作（登場 6 回）

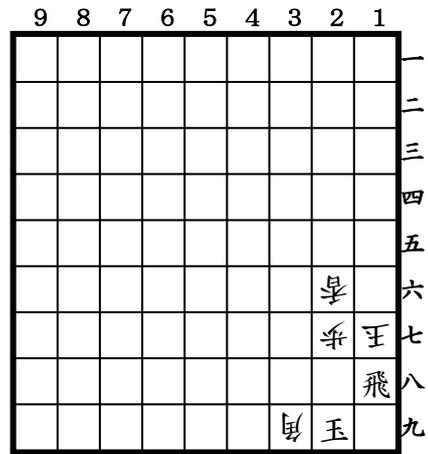
非王手協力詰 7 手



持駒 なし

19 王 27 歩 18 王 29 飛 同玉 17 玉 18 飛
 迄 7 手

詰上図



作者

狙いは受方の歩打。攻方玉が動くことで歩に限定します。

★初手は 19 王の 1 手で、その後攻方は何か 1 枚駒を取らないと詰ませられません。王手が掛からないように駒を取ろうとすると 2 手目 18 角～同玉などありますが角を貰っても詰み型が見えません。受方玉は下が広いので 17 玉として 18 飛（香）が 1 つの詰み型でそれを目指すには 27 地点を埋める+飛か香を入手しないとけません。2 手目 27 に駒を打つときに 18 への利きがあってはいけませんので候補は飛、桂、香、歩ですが、桂は王手ですのでダメ。飛か香が欲しいので 27 飛か 27 香打が良さそうですが、26 香が利いていて取れそうにありません。正解は 27 歩で 18 王に 29 飛（香は打てません）が王手にならない好手で目的が達成できました。27 歩で 29 王が可能となったのに 18 王として 29 飛のスペースを空けておくのが上手いですね。

占魚亭

駒を渡すために利き塞ぎ。26 香が上手い配置。

るかなん

香車が欲しいが貰えないので飛車で妥協。

駒井めい

受方に 2 手指させるために攻方王で手待ち。攻方駒の入手と香の利きをどうするかで悩んだ。

★いきなり受方が 2 手指せるのなら 27 歩+29 飛ですが、攻方も何かを指さなければいけないので面白い展開になります

神在月生

鳴かぬなら 鳴くまで待とう 駒入手

神無七郎

攻方玉が縦往復で手待ちする手順が面白い。香筋を止めた後、つつ玉を横に動かしたくなります。

伊達悠

ワンテンポ遅れて駒を渡すのが奥ゆかしい。

初手の合駒？ 特定も気持ちいいですね！

⑬ 原亜津夫作（登場 3 回）

非王手協力詰 7 手

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

持駒 歩

38 歩 36 金 37 歩 38 と上 36 歩 37 龍
58 金 迄 7 手

詰上図

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

作者

狙いはテンポを稼ぐための歩打ちで、手順は 3 作の中では 1 番好みかもしれません。

★さて問題の難解作の登場です。難し過ぎてごめんなさいと謝るしかないですね。持駒歩 1 枚ですのでどこかに歩を打って受方も何かの駒をその歩に取らせる手を指すのは分かります。しかしいくら考えても守りが強力で詰む形が見えません。取った駒と歩だけではなく 69 王も使うのが 1 つの考え方です。正解は金を取って最終手 58 金でした。金を取るのとはまあ分からないではないですが、58 金で詰めるというのは青天の霹靂ではないでしょうか。というのも初形で 58 地点には 25 角、47 と、67 龍と 3 枚も利いているのですから。受方の手は 3 手ですので金打、38 と、37 龍となりますね。その時に 25 角の利きを遮るの方法はただ 1 つ先手の打った歩でその角の利きを 36 歩と遮るわけです。それを踏まえて手順を構築すると作意の順しかないので分かります。まさに究極の組立ではないでしょうか？是非詰上図を見て頂いて、あらゆる余詰を防ぎつつ 7 手全ての手が好手となっています。本当に初心コーナー？

占魚亭

25 角の睨みへの対処と 67 龍をどうするかに熟考。敢えて王手させるとは思いませんでした。

るかなん

質駒は龍が最有力、少なくとも盤上にあるに違いないと思い込んで数日悩みました。

真 T

一步控える 38 歩。

駒井めい

角の利きを遮る 36 金と手待ちのための 38 歩。25 角の利きが厄介だと思いながら、2 手目 36 金がなかなか見えず。初手 59 歩と打つ手順ばかり考えてしまった。

神在月生

「と」と龍が 歩の進軍を 後追いす

神無七郎

1 手パスのための 48 歩が絶妙手。新格言「歩は控えて打て」。

伊達悠

3 手目で駒を取るのだろうという呪縛がギリ

ギリまで解けませんでした。25角のアンピンが鍵であると思えばもっと話は早かったのかもしれませんが、なるほどタイミングの取り方がお見事でした！

【総評】

占魚亭

皆さん、上手く創りますね。後半に難しい作品が多かったです。

るかなん

今回は本当に入門なのだろうかという難易度でした。特に原氏の3作は初日は1つも解けず。着手の制約が弱い分、別の制約（禁欲とか）を追加したら分岐が減って楽になる…ならない気がする。

神在月生

入門も 回積み重ね 難度増し

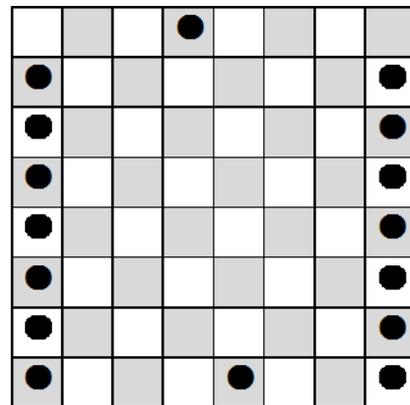
神無七郎

今回も充実したラインナップでした。お気に入りには⑬原亜津夫氏作です。ルール上中長編が作りにくいのは仕方がないですね。今後は森茂氏の作品のような大作が登場することも期待します。

空きスペースコラム

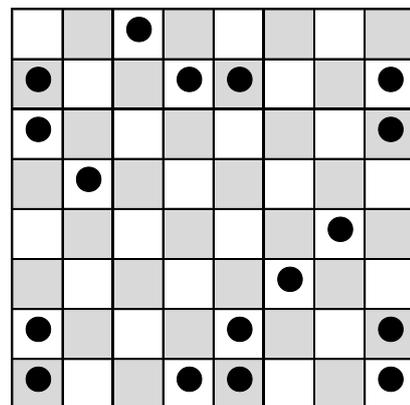
エイトクイーンもどき／神無太郎

互いの利きに入らないように8個のクイーンをチェス盤に配置するエイトクイーンというパズルがありますね。これと同じことをルーク1個、ビショップ12個、ナイト3個でやってみました。実質唯一解になるはずで、その配置は紙と鉛筆だけで求めることができると思います。私のやり方はかなり煩雑ですが。答えをそのまま書くのも何なので、覆面にしてみました。でもほぼ答えですね。いかにもロジカルに唯一解が言えそうな配置ではないでしょうか。



この問題の元ネタは数学セミナー2022年8月号掲載の「エレガントな解答をもとむ」の出題2です。駒数が違いますが、余計な条件がいろいろついていて、どうにかならないものかと思ったのでした。

なお、ルーク4個、ビショップ8個、ナイト5個でも実質唯一解になるとは思いますが、紙と鉛筆だけでトライしてみる気にはなれませんでした。これも覆面解を掲げておきます。



第 10 回フェアリー入門

【透明駒超入門作品募集】

担当：上谷直希

単発ですが、一度『フェアリー入門』を担当いたします。よろしく願いいたします。

入門用の易しい透明駒使用作品を募集します。透明駒のエッセンスが感じられる作品のご投稿をお待ちしております。

〔募集内容〕

5 手以下の透明駒を使用した詰将棋あるいは協力詰。1 人 2 作まで。

〔細則〕

受先、使用駒制限、双玉、複数解・ツインは可。

その他のルール追加は不可（安南、自玉、フェアリー駒など）。

〔投稿締切〕

2022 年 10 月 15 日（土）

〔投稿先〕

上谷まで。

mail : tsumecontact●gmail.com

●を@に変更。

メールのタイトルには「透明駒超入門 投稿」とご記載ください。

〔投稿時の記載内容〕

- ・ 作者名（ペンネーム可）
- ・ 図面、手数、ルール（記入法は問いませんが、透明駒がどちらに何枚あるかの記載もお願いします）
- ・ 作意手順
- ・ 狙い、こだわりなどの作者コメント（一言でもよいので何かしら書いていただけますと助かります）

〔解答募集〕

WFP10 月号で発表・解答募集開始、11 月号で結果発表を予定

〔注意事項〕

- (1) 解答募集時、非標準駒数など注意を要する事項がある作品については担当者の判断で注記を併記する可能性があります。
- (2) 投稿いただければ、数日以内にご返信いたします。返信がない場合にはお手数ですが再送などしてみてください。
- (3) 多分無いとは思いますが、あまりにも作品数が多くなったりした場合、1 人 1 作までと変更して一部作品を返送して他コーナーへの投稿をおすすめする可能性があります。ご了承ください。
- (4) 機械検討ができないルールです。完全性の検討は各自でお願いいたします。担当者にもし時間があれば投稿作について何かしらのご協力はできるかもしれませんが、確約できません。基本的には無いものだとお考えください。恐れ入ります。
- (5) もし仮に出題期間中に不完全作が判明した場合、不詰作は出題取り消しで解答発表なし、余詰作は余詰があることをアナウンスした上で出題継続、結果稿で詳細の報告といたします。解答募集期間が短いため、該当期間中に修正図・改良図で解答募集を再開するといった対応は受け付けません。複雑なケースが生じた場合は個別に対応いたします。

透明駒のルールや易しい作例集については、例えば私のブログ

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-157.html>

から透明駒の欄をご参照ください。

また、『透明駒入門』という書籍も昨年発刊されました。『つみき書店』のホームページから入手できるのでもしよろしければお求めください（<https://kazemidori001.stores.jp/items/611f42d07acd167d8f351b0e>）

<ルール説明>

【協力詰】 先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【自玉詰】 攻方は自玉を詰めるよう王手を掛け、受方はそれを妨げるよう応じる。

【打歩】 打歩詰以外の詰手を禁手とする。

【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。

【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。

※19-1 は後手持駒にGがない設定です。

※19-2、19-3 は後手持駒にQが4枚ある設定です。

<問題>

【19-1】

打歩協力詰 13手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂G4

26 桂 25 玉 27G 16 玉 46G 36 歩
 38G 17 玉 37G 18 玉 36G 19 玉
 28 歩 まで 13 手

占魚亭

歩合のタイミングがポイント。難しいように見えたのですが、意外と易しかったです。

【19-2】

点鏡協力自玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角

95 角 15 飛 同角 26Q 91 飛 29Q まで 6 手

占魚亭

Qの使い方が普通でびっくり。

【19-3】

点鏡協力自玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 金

45 金 65 角 56 金 54 角 65 金 同玉
 81 角 56Q まで 8 手

占魚亭

Qは3枚目の角の役割でしたか。

占魚亭

全22回、お疲れ様でした。

※こちらこそ毎度お付き合いいただきありがとうございました。

"Carry on, my wayward son".

絨毯爆撃結果報告 裸玉+IM協力詰編 その2

springs

前回に引き続き、絨毯爆撃で見つかった完全作からいくつかをピックアップして紹介します。前回はWFP第170号(2022年8月)に掲載されています。

解答は問題群の後に記載します。もし感想やご意見などございましたら、下記までご連絡いただけると幸いです。

hit.and.miss.masayume@gmail.com

<< ルール説明 >>

【協力詰】

先後協力して最手数で受方の玉を詰める。

【Imitator】(■またはI)

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

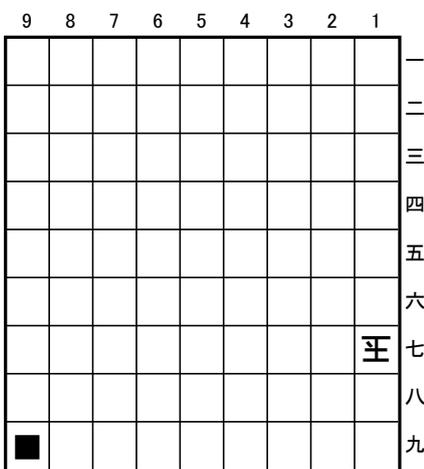
(補足)

- ・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

<< 問題 >>

■ 2-1

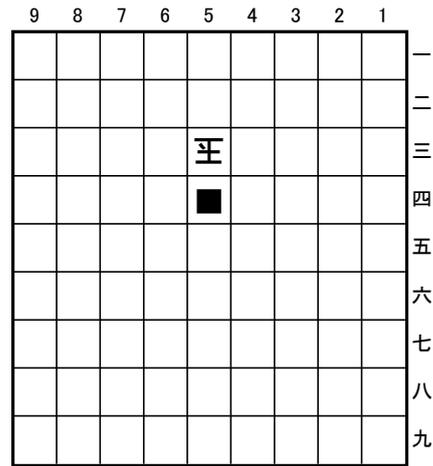
協力詰 9手



持駒 角

■ 2-2

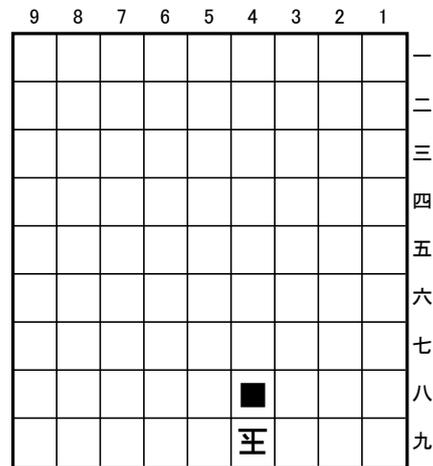
協力詰 9手



持駒 金香

■ 2-3

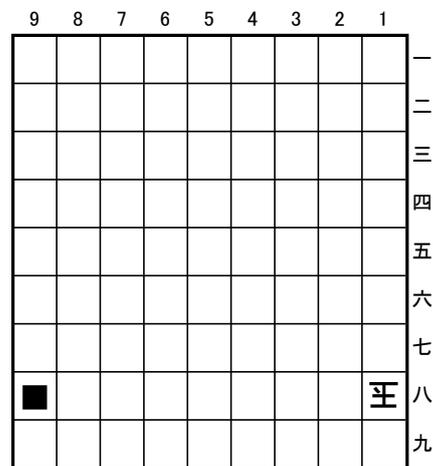
協力詰 13手



持駒 金歩

■ 2-4

協力詰 13手

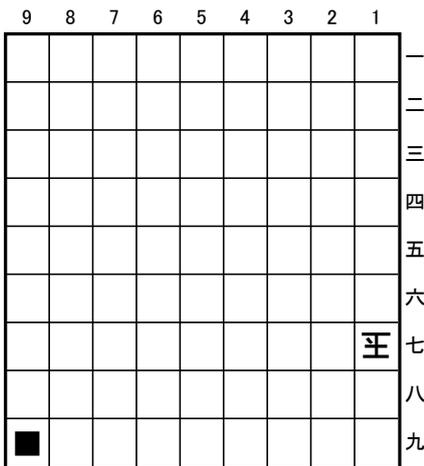


持駒 銀銀

<< 解答 >>

■ 2-1

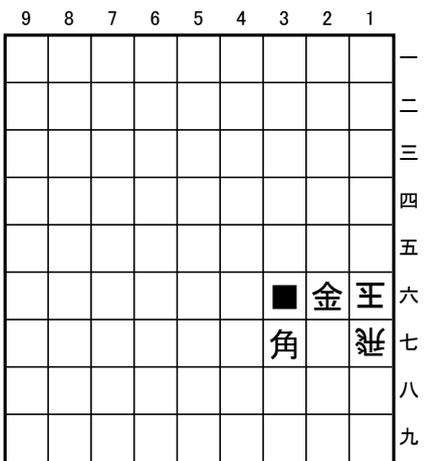
協力詰 9手



持駒 角

39 角 28 金 同角[I88] 16 玉[I87]
 26 金 77 飛 19 角[I78] 17 飛生[I18]
 37 角[I36] 迄 9 手

詰上図

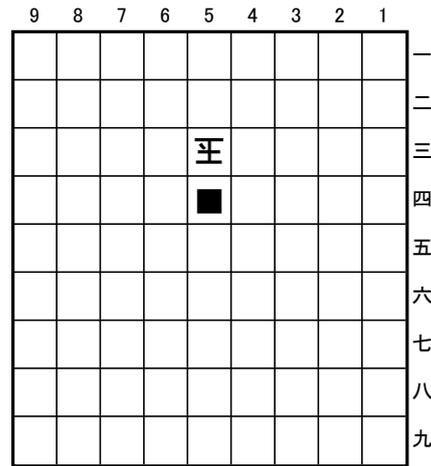


持駒 なし

主眼は 6 手目に発生した受方飛の大移動 (77 飛→17 飛生)。最終手 37 角は、26 金に紐をつけながら Imitator・金・玉が横並びになる詰み形を作っています。Imitator の位置調整が完璧に噛み合って完全作になっているのは驚異的に思います。

■ 2-2

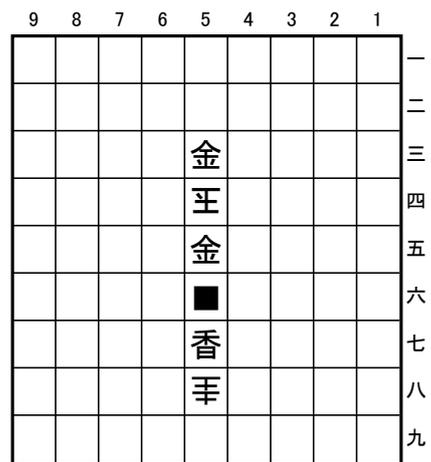
協力詰 9手



持駒 金香

43 金 54 玉[I55] 53 金[I65] 66 桂
 58 香 57 金 同香[I64] 58 桂成[I56]
 55 金 迄 9 手

詰上図



持駒 なし

数字の「1」の曲詰、いや、Imitator の「I」のあぶり出しです。

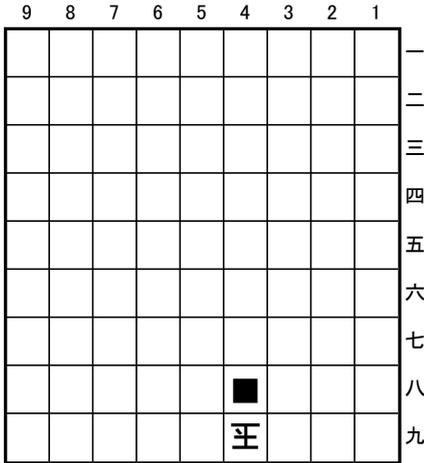
他と比べると軽めですが、66 桂の発生や 58 香の限定打など、自力で解くとしたら簡単ではなさそうです。

【参考情報】手数別完全作数 (裸玉+Imitator 協力詰)

手数	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23 手以上	合計
攻方持駒 1 枚	0	0	169	224	90	33	11	11	4	2	1	0	545
攻方持駒 2 枚	0	70	691	484	218	83	31	5	2	2	1	0	1,587

■ 2-3

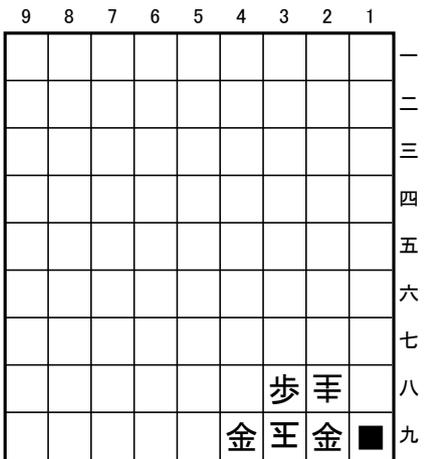
協力詰 13手



持駒 金歩

59 金 38 玉[I37] 39 歩 36 桂
 69 金[I47] 49 玉[I58] 59 金[I48] 38 金
 同歩[I47] 39 玉[I37] 49 金[I27] 28 桂成
 29 金 迄 13手

詰上図

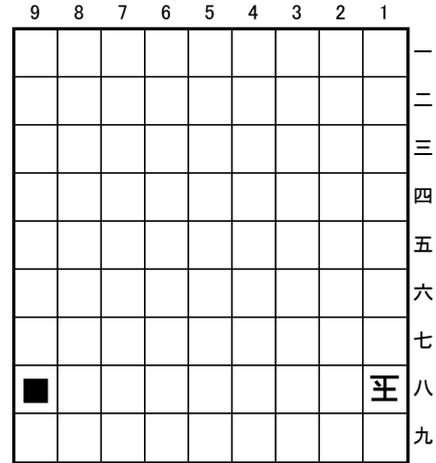


持駒 なし

先手の持駒と玉・Imitatorの配置から、後手の駒を奪って持駒を増やすのが大変そうです。実際、3手目に打った歩で金を取れるのは9手目です。途中、攻方金のスイッチバックで玉とImitatorの位置を調整しています。5~7手目(59金→69金→59金)で金がスイッチバックしていますが、スイッチバック以外に攻方の手を挟まないで、手の調子が面白いと思います。4手目を指した局面と7手目を指した局面を比べると、玉とImitatorの位置だけが異なっています。

2-4

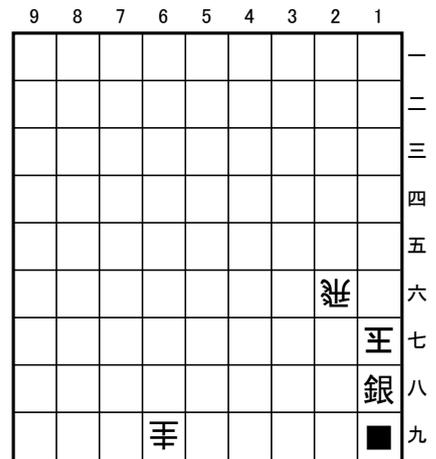
協力詰 13手



持駒 銀銀

29 銀 17 玉[I97] 18 銀[I86] 85 飛
 26 銀 77 桂 29 銀[I97] 69 桂成[I89]
 38 銀[I98] 86 飛[I99] 27 銀[I88] 26 飛[I28]
 18 銀[I19] 迄 13手

詰上図



持駒 なし

攻方の銀が1周+αして玉を詰まします(29→18→29→38→27→18)。4手目に発生した飛車の大きな動きが魅力的ですが、途中で桂の発生・桂成が挟まるのがいい味です。

10手目にImitatorが99の地点に到達しますが、詰上りでは19に移動しているのも見逃せません。そして、攻方の駒は18銀1枚のみの詰上りです。もう1枚の銀は、6手目に77桂を発生させるための駒で、最後には飛車に取られて盤上から消えています。

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10月10日(月)

推理将棋第 154 回出題

推理将棋 3 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

2022年10月15日(土)

第 144 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

2022年10月16日(日)

フェアリー入門 (とX協力詰)

とX協力詰 1 6 題

2022年11月15日(火)

第 145 回 WFP 作品展

フェアリー作品 1 2 題

2022年11月30日(水)

第 4 回フェアリー短編コンクール

フェアリー作品 2 7 題

作品募集一覧

フェアリー入門 (透明駒)

投稿締切：2022 年 10 月 15 日 (土)

〔投稿先〕

上谷まで。

mail : tsumecontact●gmail.com

●を@に変更。

(詳細は P105 参照)

第 57 回神無一族の氾濫

課題：「奇妙な棋譜表記」を含むフェアリー作品

投稿締切：2022 年 10 月 16 日 (日)

投稿先：神無七郎 (k7ro.ts@gmail.com)

(詳細は P15.16 をご覧ください)

Fairy of the Forest #72

〔課題〕自由課題の協力詰

〔投稿締切〕2022 年 11 月 15 日 (火)

〔投稿先〕

→酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は P54 をご覧ください)

【あとがき】

最近若い方がフェアリー界の発展に SNS 等などいろいろと駆使し貢献してくださり感謝の念にたえません。やはりインターネットの普及発展が大きな要因となっています。

本号で開催された第 4 回フェアリー短編コンクールもさまざまなルールで全 27 題と驚くべき出題数となりました。

昔の方は覚えていらっしゃる方もおられると思いますが、詰パラ 350 号でばか自殺詰特集をやったのが思い出されます。ばか自殺詰を 29 題一挙に出題という暴挙(笑)でした。当時は検討ソフトも普及しておりませんでしたので半数以上が不完全(不詰・余詰)という凄まじい作品展でした。それ以降詰パラではそういった企画はほとんどありませんので少し寂しい気がします。第 4 回フェアリー短編コンクールは解答期間も十分に取ってありますのでたくさんの解答で盛り上げて行って欲しいと思います。

あと少々危惧しているのは中長編作品の現象です。短編作はここ最近出題作が激増している状況ですが、中長編作品は減ってきています。

中長編の作品展も必要なのかなという気がします。くるくる展示室のようなやさしいルールを生かしたフェアリー作品(七郎さんが発表されているフェアリー入門の作品のような)で開催できればと思います。 たくぼん

2022 年 第 171 号

Web Fairy Paradise

非売品

令和四年九月号

令和四年九月廿日発行

発行所 愛媛県新居浜市

発行兼編集人 須川卓二

発行所 Web Fairy Paradise 編集部

問合先

須川卓二 takuji@dokidoki.ne.jp