



## 第175号

### 今月のフェアリー詰将棋

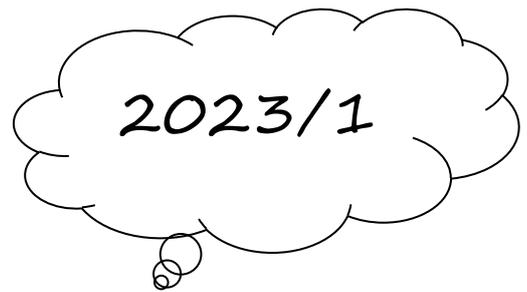
- ・ 第 147 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 148 回 WFP 作品展
- ・ 第 1 回 Lortap 入門作品展
- ・ 第 13 回フェアリー入門(禁欲協力詰)
- ・ 推理将棋第 158 回出題

### 結果発表

- ・ ちよっと早い 2023 年年賀詰作品展
- ・ 推理将棋第 156 回出題
- ・ 第 12 回フェアリー入門(最悪詰)
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#8(駒井めい)
- ・ やさしい? 骨のある? Imitator(占魚亭)

### 読み物

- ・ 実験室の悲劇(第13回)(占魚亭)
- ・ 第14回フェアリー入門(ライフル協力詰)(伊達悠)
- ・ WFP が初出ではない既発表作(透明駒)(上谷直希)
- ・ クイズ/スリーセブンズ(神無太郎)
- ・ 年賀詰紹介
- ・ 駒全マネ取禁: 例題集(一乗谷酔象)
- ・ 短コン衝突事件(泰永三二郎)
- ・ 今月の手筋(置歩詰)



## はじめに

### 強欲協力詰 46手 (受先)

		歩				歩				
	馬		科		王		歩			
	歩		銀		香		歩			
	香			と			護			
と									歩	
銀										と
	馬								桂	
		と	馬	と	馬	と				

持駒 なし

## 謹賀新年

新年あけましておめでとうございます。おかげさまでWFPも16年目に入りました。最近のフェアリー界は、Web上で詰将棋メーカーやtwitterなどで作品を見る機会も増えてきました。またたくさんの方々の協力により各種作品展なども開催されてくるようになりました。本当にありがたいことでこの流れを今年も続けていければと思います。

今後の課題もあります。創作する方は増えてきましたが、解答者がなかなか増えないということです。解答専門の方というのも見なくなりました。かつては市村道生さんや隅の老人Bさんなどが解答専門でいらっしゃりまさに根性派という別名がぴったりでどんな難解作にでも果敢に挑戦されたものでした。創る人も増え、解く人も増えてどんどんフェアリー界が活性化が理想とする今後ですが果たしてこの夢は適うのでしょうか？

上の図は元旦にブログに載せた年賀詰です。初形のウサギちゃんが消えてしまうというのは果たして年頭によかったのか？いまさらですが(笑)

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175号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

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

## 協力いただいている方々のHPアドレス

\*ご協力感謝します

### 妖精都市

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

### 詰将棋メモ

<http://toybox.tea-nifty.com/>

### 詰将棋おもちゃ箱

<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/>

### Onsite Fairy Mate

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

### K.Komine's Home Page

<http://19900504.web.fc2.com/index.html>

### フェアリー時々詰将棋

<http://fairypara.blog.fc2.com/>

### 占魚亭残日録

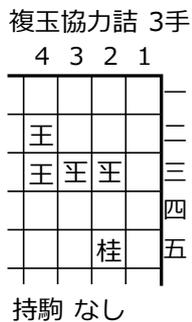
<https://sengyotei.hatenablog.com>

第147回WFP作品展(再掲)及び  
第148回WFP作品展 担当：神無七郎

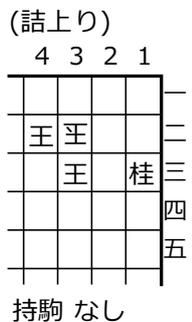
複玉での玉取りの仕様

皆様、あけましておめでとうございます。  
今年最初の話題は“第二の玉がある詰将棋”  
「複玉詰」のお話です。複玉詰は複数の玉を使える  
点で「多玉詰」と同様ですが、一つでも玉を取  
れば終局の多玉詰と異なり、複玉詰は最後の  
玉が詰まされるまで終局となりません。  
具体例として **fmza.exe** の入力例で示した図  
をご覧くださいませう。

〔複玉協力詰の例〕  
(fmza 入力例 2022 年 11 月 12 日版より)



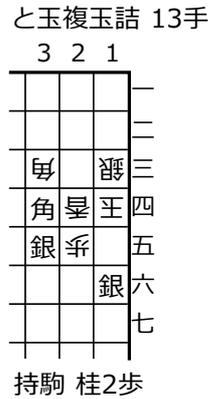
13 桂生 32 玉左 33 王寄 まで 3 手



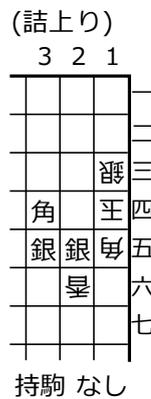
取れる 33 玉を取らない初手が重要な一手。玉  
を残し 1 枚にすると王手無視ができなくなり、  
23 玉を逃がさざるを得ません。準備を整えてか  
ら玉を取るのが肝要です。  
ここで注目して欲しいのは詰上り「持駒なし」  
となっている所です。複玉詰で取られた玉は持  
駒にならず、駒箱に消えるのです。  
このようなルール設定にしたのは理由があり  
ます。取った玉が持駒になると手余りになり易  
いこと、受方持駒に玉があると大変詰みにくい  
ことの2点が、創作上の大きな障害になるから  
です。

ただし、取られると駒箱行きとなるのは「本来  
の玉」、より厳密に言えば「取られても玉属性を  
失わない駒」の話です。成って初めて玉属性を獲  
得する駒は、取られたとき玉属性を失うので、取  
られたとき相手の持駒になります。歩が成ると  
玉になり、取られると歩に戻る「と玉」ルールで  
の例をご覧くださいませう。

〔玉属性を失う駒を取る複玉詰の例〕



26 桂 同歩 15 歩 27 歩成 同銀 15 玉  
16 銀 14 玉 26 桂 同香 15 歩 同角  
25 銀 まで 13 手



3 手目 15 歩は打歩詰ではありません。27 歩  
成で「第二の玉」を作る受けがあるからです。つ  
まり初手 26 桂は複玉流の打歩詰打開だったわ  
けです。9 手目 26 桂は 33 角の利きを通す通常  
の打歩詰打開です。

改めて「複玉」で玉属性を持つ駒を取る際の扱  
いを文章化すると以下のようになります。

複玉において玉属性を持つ駒が取られた場  
合、玉属性を失わない駒ならば持駒になら  
ずに取捨てとなり、玉属性を失う駒ならば  
相手の持駒となる。

「複玉」は中将棋の酔象の持つ、成ると太子(=第二の玉)となる性質を取り出し、詰将棋に応用できるようにしたルールです。中将棋には持駒制度がないので、取られた後のことは考えなくて良かったのですが、詰将棋では取られた後のことも考えなくてはなりません。

今回述べたルール設定はあくまで一案ですが、試作した範囲では上手く行きそうに思います。本作品展では、複玉における玉取りに関するルールは当面この方式を採用し、もし不都合が生じたら見直しを検討したいと思います。

さて、今回の出題は第147回の再掲載分と第148回の新規出題分です。第147回はかなりハードな出題ですが、第148回はこれに比べると随分易しく感じるはず。ヒントも増量していますので、ぜひ多くの解答をお寄せください。

### 【第147回作品展各題への補足説明】(再掲)

第147回の出題は全12題(ツインもあるので実質13題)。今回登場する作者は一乗谷酔象氏、駒井めい氏、占魚亭氏、神無太郎氏、上田吉一氏、伊達悠氏、springs氏、青木裕一氏、変寝夢氏、真T氏の10名です。

今回も様々なルールが登場しますが、いつにも増して大作、意欲作が目白押しです。幸い、今回は解答期間が通常より一ヶ月長いので、腰を据えて取り組むことができるはず。本年度のトリを飾るに相応しい充実した作品群を、心ゆくまでお楽しみください。

**147-1** 及び **147-2** は一乗谷酔象氏による「駒全マネ取禁」作品です。ただし **147-2** は「天使詰」なので注意してください。「駒全マネ取禁」は直前の着手により合法手が増えるルールですが、同一局面の判定には直前の着手を含めません。通常通り、盤面配置・持駒・手番で同一局面を判定します。

**(※追記: 147-1に余詰がありました。不詰ではないので解答募集は続きます。)**

**147-3** は駒井めい氏による Lortap 作品。初形で既に王手が掛かっているように見えますが、15銀には17飛が利いているので、王手は無効化されています。このルールを解いたことがない方は、WFP172号の「Lortapの紹介」をご一読ください。

**147-4** は占魚亭氏による Imitator 作品。受方玉の位置が異なるツインです。Nightrider(夜)が持駒にあるので、この使い方が鍵となります。

珍しく命名がありますが、これはヒントも兼ねています。つまり、「消える」のはあの駒ですね。

**147-5** は神無太郎氏による点鏡作品。受方持駒に Queen(Q)が4枚追加されていますが、全部使うとは限りません。ただし、少なくとも1枚Qを使うことは、前提として織り込んで構わないでしょう。7段目の玉をそのままの性能の桂4枚で詰めるのは無理ですから、性能変化を上手に利用しましょう。

**147-6** は上田吉一氏の大作。単に手数が多いだけでなく、長手数を生み出す仕組みが素晴らしい作品です。本局には不滅駒指定された龍・角の他に、不滅駒指定の「臣」(WazirやVizier等と呼ばれる縦横に1マス動ける駒)が6枚使われています。この駒が長手数を生み出す原動力なので、その働きを解き明かしてください。本局にはもう一つ、「67」と表記した(6,7)-Leaperが使用されています。これは28と39に利いていますが、王手を掛けることはできないので、「縁の下の力持ち」と考えてください。

**147-7** は伊達悠氏の「と玉」作品。歩が成ると「玉」になるルールです。盤上に攻方玉がないので、まずは玉の作り方を考えましょう。このルールでは複数の玉が生成される可能性がある。「多玉」としてはいますが、本当に多玉になるかどうかは、実際に解いて確かめてください。「受先」なので、受方手番で始まることにもご注意ください。

**147-8** 及び **147-9** は springs 氏による「禁欲協力自玉スタイルメイト」作品。「禁欲」条件があるので、安易な手順では駒を消せません。特に **147-8** は合駒が出るので慎重な読みが必要です。

**147-10** は青木裕一氏の Lortap 作品。駒の並びから想像できる通り、趣向作です。Lortapで趣向作ができるだけでも驚きですが、手順の新鮮さにも驚かされると思います。なお27地点は「穴」になっており、通過はできても、その地点に止まることはできません。従って、玉は14~17の4マスの領域から出られません。外から駒を入れる場合は大駒の移動や、「打」を使うこととなります。

**147-11** は変寝夢氏の「駒全マネ禁」。双方の玉が Zero王(現位置にしか動けない玉)なので、すぐに手順が途切れそうに見えますが、**146-12**と同様の手法で手順を進めることができます。また、Rook-Grasshopper(城)という、進行方向を縦横に限定したGrasshopperも使われています。これが登場したのはWFP112-4(神無太郎氏作、協力自玉スタイルメイト 10手)以来。

大変珍しいフェアリー駒ですが、斜めに利かない分、Grasshopper より考えやすいと思います。

**147-12** は真T氏の最悪詰。201手はこのルールでの最長手数です。参考記録として「連続王手の千日手禁」を利用した青木すみれ氏作(最悪詰235手)がありますが不詰でした。手数が長いだけでなく、難易度も今回の作品展で最上級。序をどう入るか、趣向は何回繰り返すのか、どうやって収束するのか……最初から最後まで入念な読みが要求されます。難問を前にするほど燃え上がる解答者魂を見せてください。

**[第148回作品展各題への補足説明]**

第148回の出題は全11題(ツインがあるので実質12題)。今回登場する作者は占魚亭氏、神無太郎氏、一乗谷酔象氏、駒井めい氏、るかなん氏、上田吉一氏、変寝夢氏、さつき氏の8名。さつき氏は本作品展初登場で、ルールも本作品展では初登場の「衝立詰」です。初見の方はルール説明をよく読んで解答してください。

今回は新年度最初の出題なので、お年玉代わりに各題へのヒントを増量しています。ぜひ多くの解答をお寄せください。

**148-1** は占魚亭氏による点鏡と All-in-Shogi を組み合わせた作品です。玉と龍は点鏡の効果で性能を交換しているので、初形で王手が掛かっているわけではありません。All-in-Shogi には「双方とも1手前の局面に戻す着手は禁手とする」という規定があるので、受方玉を動かす手を決め手にすると詰み易くなります。点鏡で玉を弱い駒にする“相乗効果”を狙ってください。

**148-2** 及び **148-3** は神無太郎氏の点鏡作品。ヒントは「両題とも攻方玉が動く」。また、手順は異なりますが **148-2** は **WFP146-2** に、**148-3** は **WFP144-4** に雰囲気似ています。「打歩」なので最終手は歩ですが、点鏡なので歩も頭から打つとは限りません。

**148-4** は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁作品。双玉ではないので、玉で玉にとどめを刺す手筋は使えません。金で詰めるため、受方の金を動けなくする、つまり金を動かす手が駒取りになるようにする必要があります。それはどんな手順でしょうか？ また、以前紹介した駒全マネ取禁の「例題集」は(2)~(4)に余詰があったのですが、今回修正図をいただいています。別頁に改めて図と解答を掲載しますので、本局解図の前にご覧ください。

**148-5** は駒井めい氏による、攻方に王手義務の

ない協力詰。初手17歩だと打歩詰なので、18歩として突歩詰にしたいところですが、それでは「ステイルメイト」になってしまい、目的である「詰」は達成できません。突歩詰を実現するための回り道をお楽しみください。

**148-6** は盤上に何も無い白紙問題。るかなん氏による透明駒作品です。透明駒は受方1枚だけなので、普通に考えると種類は玉に確定しますが、「と玉」のルール設定が曲者。「と玉」は歩が成ると玉の性能と性質(玉属性=取りが掛かったときに放置できない)になるルールです。つまり、透明駒が本来の「玉」なのか「と玉」なのか確定していません。また、この作品の「複玉」設定は、本来の「玉」がなくても不自然でないようにするためのものです。

**148-7** もるかなん氏の複玉作品。2筋の配置が一段違うツイン(組局)です。中将棋の酔象が使われており、これが成ると太子(玉と同等の駒)になります。「駒余り禁」は余詰防止のための条件なので、あまり気にしないでください。盤上に複数の太子が出現するのは a)b)のうち、片方だけです。さて、どちらでしょう？

**148-8** 及び **148-9** は上田吉一氏の長編作品。**148-8** は●で盤面を大きく使った周回コースが設定されています。でも、グルグル回るだけでは詰みません。謎解き要素を持つ趣向作です。筆者は「第13回神無一族の氾濫」の神無十郎氏作を思い出しました。この作品を鑑賞すれば、本局のヒントが得られるかもしれません。

**[参考図]**

神無十郎 作  
ばか詰 249手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩7  
(詰将棋パラダイス,2000年6月,  
第13回神無一族の氾濫,  
92手目・244手目・245手目非限定)

(※解答は当時の結果稿をご覧ください  
[http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr13\\_r.htm](http://k7ro.sakura.ne.jp/overflow/hr13_r.htm))

---

148-9 は3つの不滅駒と Dabbaba (戦) というフェアリー駒が使われています。ただ、72 と・93 歩の不滅駒と 81 戦は、玉を 91 と 92 に閉じ込めるための配置です。81・82・83・93 地点に穴 (透過・不可侵) を設定したのと本質的に変わりません。95 の不滅龍に意識を集中して解けば、易しく楽しい趣向手順を味わえるでしょう。

148-10 は変寝夢氏の駒全マネ取禁作品。氏は VM2 でこのルールを扱えるようバージョンアップしたそうなので、これはその最初の成果というわけですね。自玉が盤端にいるので、詰上りは想定しやすいと思いますが、注意すべきは 89 香の存在。これが受けに働かないよう注意してください。

148-11 は本作品展では初登場となるさつき氏の作品です。ルールはこれも本作品展初登場となる「衝立詰」です。4 手目から受方の手が二択状態になるので、どちらにも対応できるよう注意深く王手を選んでください。

以下、「衝立詰」のルール説明です。

「衝立詰」はかなり昔からあり、1976 年 7 月に刊行されたカピタン 1 号も衝立詰将棋の特集でした。ただ、ルールの詳細に関するまとまった資料は見当たらないので、改めてここに文章化したいと思います。

---

### 【衝立詰】

受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

攻方が衝立将棋における反則 (チョンボ)を指した場合は、代りの手を指せる。

反則 (チョンボ) の回数上限は出題時に与えられる。

---

衝立詰では初形は分かっていますが、その後は衝立が立てられ、攻方は受方の手が見えなくなります。そして限られた情報だけしか与えられません。どんな情報が与えられるかについては後述します。

また、情報が制限されるのは攻方のみという点も重要です。受方は攻方の手が見えています。実は衝立詰の衝立は不公平な「ハーフミラー」なのです。

次に衝立詰における「完全作」を次のように定義します。

---

作品が完全作となるのは、この条件で不必

要な反則 (チョンボ) を除いて攻方の手が一意に決まるときであり、受方の手は一意でなくとも良い。

---

受方の手は攻方に見えていないわけですから、受方の手に不確定性が残っていても不完全作にはなりません。これは透明駒に似ていますね。

また、不必要な反則 (チョンボ) は、回数上限まで余裕があればその範囲内で余分に入れることができるので、これは手順から除外します。これは無駄合の除外に似ています。

なお、複数解作品や、攻方の手が完全に一意に定まらない (非限定がある) 場合は、出題時にその旨を明示して出題します。

次に衝立詰で攻方に与えられる情報についてまとめます。

---

### 【与えられる情報】

- 1a.相手の駒を取った (取った駒が渡される)
- 1b.自分の駒が取られた (盤上から取られた駒がなくなる)
- 2a.王手をかけた
- 2b.王手をかけられた
- 3a.指し手が反則
- 4a.詰めた
- 4b.詰められた

---

通常、詰将棋では攻方王手義務があるので、攻方は「2a.王手をかけた」という情報が必ず渡されるような着手を選ばねばなりません。これが衝立詰の一番面白いところであり、難しいところでもあります。相手の指し手が何であっても王手が掛かるような手を選び、時には反則 (チョンボ) の情報も利用しながら可能性を絞らねばなりません。

「3a.指し手が反則」は、衝立があることによって生じる反則のことです。これは「チョンボ」とも呼ばれ、次の 5 つの可能性があります。

---

### 【反則 (チョンボ) の指し手】

- (1) 王手がかかっているが解消できない手。
- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。

---

チョンボの回数は慣習的に「8 回まで可 (9 回で失敗)」がよく使われますが、これは衝立将棋の実戦向けの回数なので、詰将棋では問題毎に作意

成立に必要な回数を上限として指定するか、制限なしとした方が良いと思います。本作品展では毎回上限回数を明記して出題します。また、上記以外に「連続王手の千日手」のような特殊な反則を扱う場合、それを明記して出題します。

解答の書き方については、主に2つの流儀があります。攻方から見える手だけを並べた「攻方視点」と、双方の手を並べた「審判視点」の2つです。

カピタンでは攻方視点の棋譜表記が採られていて、以下のような記号が使われていました。まずは受方の着手を示す表記です。

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XYの位置で攻方の駒が取られた
(×)	反則(チョンボ)
(+)	逆王手

なお(XY)のXYが直前の着手と同じ場合は(同)という表記が使われます。

攻方の着手は受方の駒を取ったときのみ変わります。攻方の着手の後にセミコロン(;)で区切り、入手した駒を表示します。

表記	意味
;駒	指手によって「駒」を入手した

一方、「審判視点」の表記法では、攻方の着手がチョンボのとき×を付け、代替の着手を後に続ける以外は通常の表記法になります。

まずは、「審判視点」の表記法で以下の作品をご覧ください。

#### [参考図]

蒲池克弘・小林博・加藤徹 合作  
衝立詰将棋 19手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金2  
(カピタン,1976年7月)

31馬 22金 22金×15飛 14香  
14金×同飛 23玉 13金 同桂  
同飛成 同金 14金 同金 35桂 12玉  
13香 同金 同馬 同玉 23金 まで 19手  
(※3手目は13金×15飛も可)

これを「攻方視点」の表記法で表すと以下のようになります。

#### [参考図解答(カピタン流)]

31馬 (-) 22金 (×) 15飛 (-)  
14金 (×) 14飛;香 (-) 13金 (同)  
同飛成;桂 (同) 14金 (同) 35桂 (-)  
13香 (同) 同馬;金 (同) 23金 まで 19手

攻方視点の棋譜表記はまるで暗号のようですが、受方の手が断片的にしか分からないことを実感できるので、臨場感がありますね。

本作品展では鑑賞専門の方でも何が起こったか分かるよう、審判視点の表記法で解答を記述する予定ですが、皆さんはお好きな方で解答を書いてください。分かる範囲であれば、多少アレンジしても構いません。

以上、長々とルール説明を書きましたが、今回の出題作は難解作ではありません。衝立詰は初めての方もぜひ挑戦してみてください。

#### 解答要項

第147回分解答締切:2023年2月15日(水)

第148回分解答締切:2023年3月15日(水)

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。

### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

### 【駒全マネ取禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での駒取りを禁止する。

### (補足)

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

- 1) 玉を取る手にもこれを適用する。  
(王手を掛けている駒種と同じ駒を受方が着手すれば王手を回避できる)。
- 2) 成駒と生駒は別種の駒として区別する。  
また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→初出：第 142 回 WFP 作品展 (WFP167 号)

### 【天使詰 (最長協力詰)】

先後協力して最長手順で受方玉を詰める。

### (補足)

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

### 以下は駒全マネ取禁と組合せたときの注意点

※受方の詰みを逃れる手で同一局面を強いられる場合は手順失敗

※(駒全マネ取禁ルールでは直前の着手により、可能着手が変化するが) 盤面配置、持駒、手番が同じであれば同一局面と見做す。

### 【Lortap】

味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。

→参照：WFP172 号「Lortap の紹介」

### 【スタイルメイト】

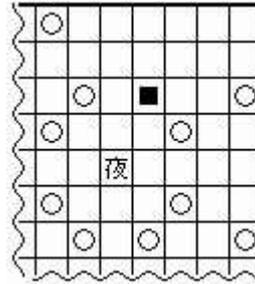
王手は掛かっていないが合法手のない状態にする。

### 【協力自玉スタイルメイト】

先後協力して最短手数で攻方をスタイルメイトにする。

### 【NightRider】(夜)

フェアリーチェスの NightRider。  
ナイトの利きの方向に連続飛びができる。



(○がナイトライダーの利き。■に駒があるとそこから先には利かない。)

### 【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」

### 【点鏡】

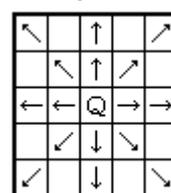
55 に関して点対称な位置にある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその性能が入れ替わる。

### (補足)

- 行き所のない駒の禁則は適用されない
- 初出：第 108 回 WFP 作品展 (WFP127 号)  
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/aab6669c82f3](https://note.com/tsume_springs/n/aab6669c82f3))

### 【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)

### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

### 【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)初形では不滅駒を持駒にできる

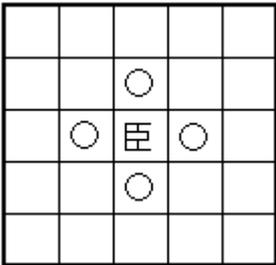
→初出：第 140 回 WFP 作品展 (WFP165 号)

※2)は今回より変更

【Wazir, Vizier】(臣)

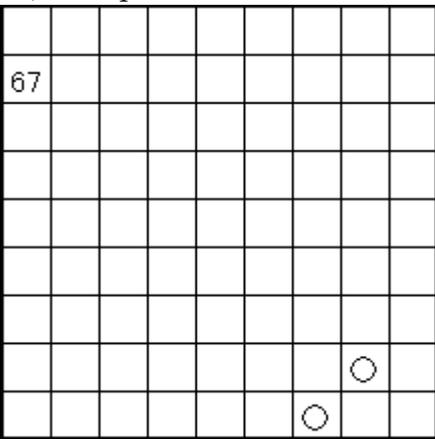
(1,0)-leaper。縦横 1 マスに利く駒。

(○が臣の利き)



【67 跳】(67)

(6,7)-leaper、即ち 6 対 7 の位置に跳ぶ八方桂。



(○が 67 跳の利き。)

【多玉詰】

攻方または受方が複数の玉を使用できる。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

(補足)

- ここでは玉属性(相手からの取りを回避する義務)を持つ駒を単に玉と呼称。
- 「使用する」ではなく「使用できる」としたのは、実際に玉が複数にならなくとも良いという意味。逆に言えば、玉と玉になり得る駒が複数あれば、実際の手順で複数の玉が現れなくとも「多玉詰」とする。
- 「攻方または受方が」は「双玉」と区別するために付けた語句。

【と X】

成歩が X で指定された駒の性能になる。

(補足)

1)成った歩を更に成ることはできない

2)取られて持駒になると歩に戻る

→初出：第 9 回フェアリー入門 (WFP171 号)

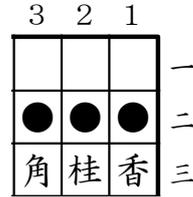
【受先】

受方から指し始める。

【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、

12 香や 11 香成は不可。

22 角や 11 角は不可。

11 桂成や 31 桂成は可。

(補足)

・ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

【禁欲】

駒を取らない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を取らない王手を優先して選び、受方は合法的な着手の中から駒を取らない着手を優先して選ぶ。

【穴、竅】(○)

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。

【駒全マネ禁】

直前の指し手の駒種と同じ駒での着手を禁止する。

(補足)

- 1)直前の指し手と同じ種類の駒を動かす手でしか詰みを回避するしかない場合や、玉を取る手にもこれを適用する。
- 2)成駒と生駒は別種の駒として区別する。  
また、直前の手が「成」だった場合、成る前の駒種で判定する。

→参照：WFP132 号「駒全マネ禁詰の紹介」

【Dummy】(偶)

自分では動かない駒

(補足)

- ・ルールによっては受動的に「動かされる」ことはできる。
- ・持駒であれば任意の空き枱に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【Zero】(零)

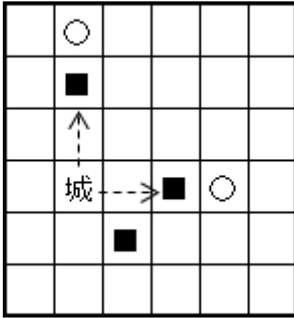
(0,0)-leaper。現在位置に移動する。

行き所のない駒にはならない。

【Rook-Grasshopper】(城)

Grasshopper の動きを縦横に制限したもの。

縦または横方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(■は何らかの駒。  
○が城の利き)

**【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。

**【All-in-Shogi】**

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

(補足)

- 1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ手も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 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。
- 4) 自玉を取らせる手は反則

→参照：WFP122号「All-In-Shogiの紹介」

**【打歩】**

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)。

**【非王手可】**

攻方に王手の義務がない。(王手をしても良い)

**【複玉】**

攻方または受方が複数の玉(玉属性を持つ駒)を使用できる。

盤上の玉が1枚になるまで王手放置が可能。

盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

(補足)

複玉において玉属性を持つ駒が取られた場合、玉属性を失わない駒ならば持駒にならずに取捨となり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。

**【透明駒】**

位置・種類が不明の駒。

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

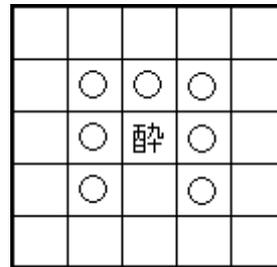
→参照：WFP83号「透明駒の紹介」

**【駒余り禁】**

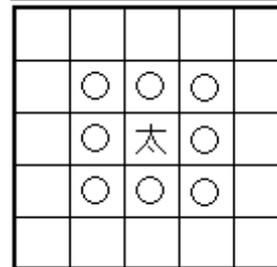
最後に攻方持駒が余ってはいけない。

**【酔象】(酔)**

中将棋の酔象。後方以外の周囲7マスに進める。成ると太子(太)になり、二枚目の玉として使える。



(○が酔の利き)



(○が太の利き)

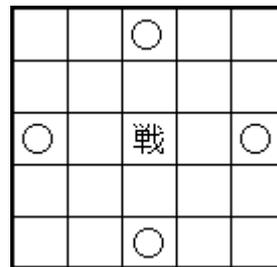
(補足)

- ・酔象が成る条件は将棋で成る条件と同じ。中将棋のように敵陣に入るときや、敵陣で敵駒を取るときしか成れなかったり、四段目で成ったりすることはない。

**【Dabbaba】(戦)**

(2,0)-leaper.

縦横1マス跳んだ位置に利く駒。



(○が戦の利き)

**【衝立詰】**

受方の着手は衝立将棋において与えられる情報しかわからない。

攻方が衝立将棋における反則(チョンボ)を指した場合は、代りの手を指せる。

反則(チョンボ)の回数上限は出題時に与えられる。

作品が完全作となるのは、この条件で不必要な反則(チョンボ)を除いて攻方の手が一意に決まるときであり、受方の手は一意でなくとも良い。

[与えられる情報]

- 1a.相手の駒を取った (取った駒が渡される)
- 1b.自分の駒が取られた (盤上から取られた駒がなくなる)
- 2a.王手をかけた
- 2b.王手をかけられた
- 3a.指し手が反則
- 4a.詰めた
- 4b.詰められた

[反則 (チョンボ) の指し手]

- (1) 王手がかかっているが解消できない手。
- (2) 自分の王を王手にさらす手。
- (3) 相手の駒のある場所に駒を動かす手。
- (4) 相手の駒を飛び越える手。
- (5) 打歩詰。



<第 147 回>解答締切:2023 年 2 月 15 日(水)

■ 147-1 一乗谷酔象氏作  
駒全マネ取禁協力詰 11手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 147-2 一乗谷酔象氏作  
駒全マネ取禁天使詰 27手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 147-3 駒井めい氏作  
Lortap協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

■ 147-4 占魚亭氏作『虚空に消える』

a) 協力白玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 夜

※ ■:Imitator、夜:Nightrider

b) 協力白玉スタイルメイト 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 夜

※ ■:Imitator、夜:Nightrider

■ 147-5 神無太郎氏作

点鏡協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
							王		七
									八
									九

攻方持駒 桂4

受方持駒 残り全部+ Q4

※ Q:Queen

■ 147-6 上田吉一氏作  
成禁協力白玉詰 1334手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※ 龍:不滅龍、角:不滅角、  
臣:不滅(0,1)- Leaper、  
67:(6,7)-Leaper

■ 147-7 伊達悠氏作

と玉多玉協力白玉詰 9手(受先)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩2

■ 147-8 springs 氏作

禁欲協力白玉スタイルメイト 48手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 桂3香4歩

■ 147-9 springs 氏作  
禁欲協力自玉 ステイルメイト 236手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩18  
※●:着手不可、不透過

■ 147-10 青木裕一氏作  
Lortap協力詰 49手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 角歩  
受方持駒 なし  
※●:着手不可、不透過  
○:着手不可、透過

■ 147-11 変寝夢氏作  
成禁駒全 マネ禁協力自玉詰 16手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

						獅	城	一
	●							二
								三
								四
								五
								六
		●						七
			●	●				八
●							●	九
零	桂						壘	

攻方持駒 桂  
受方持駒 なし  
※零:Zero王  
城:Rook-Grasshopper  
●:着手不可、不透過

■ 147-12 真T氏作  
最悪詰 201手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1

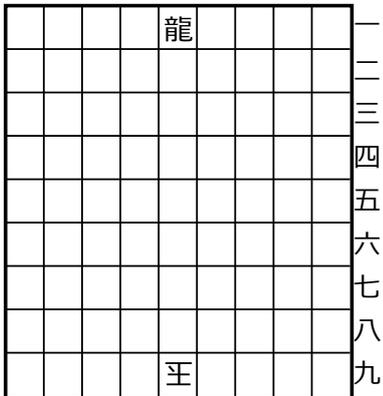
								一
							王	二
								三
								四
							金	五
						歩		六
							香	七
							王	八
			桂	馬			桂	九
			銀	銀			桂	
			金	銀			桂	

持駒 角金歩



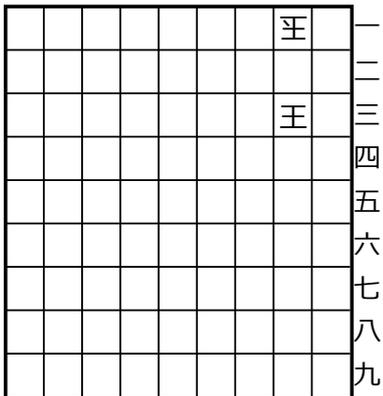
<第 148 回>解答締切:2023 年 3 月 15 日(水)

■ 148-1 占魚亭氏作  
点鏡All-in-Shogi協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



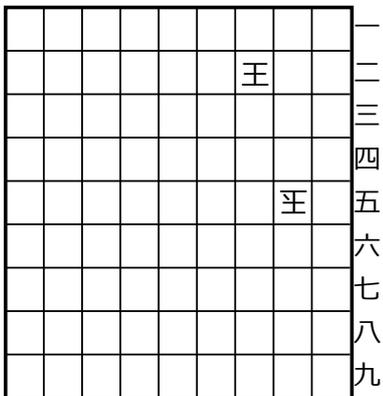
持駒 なし

■ 148-2 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



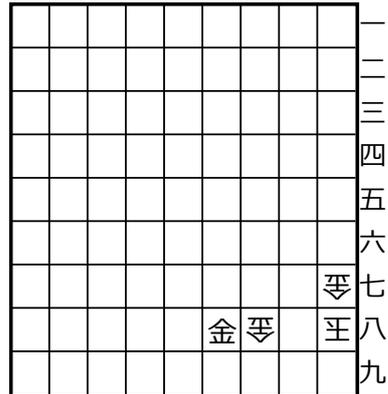
持駒 金

■ 148-3 神無太郎氏作  
点鏡打歩協力白玉詰 12手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



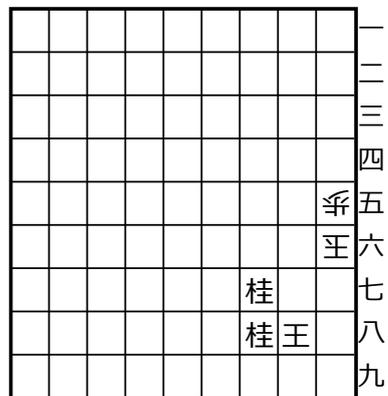
持駒 銀

■ 148-4 一乗谷酔象氏作  
駒全マネ取禁協力詰 7手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



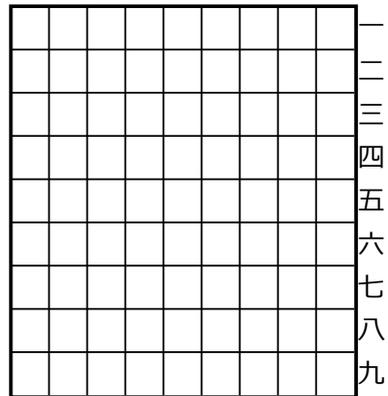
持駒 金

■ 148-5 駒井めい氏作  
非王手可協力詰 7手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



攻方持駒 歩  
受方持駒 なし

■ 148-6 るかなん氏作  
と玉複玉協力詰 5手  
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 金歩  
※透明駒:攻方0枚、受方1枚

■ 148-7 るかなん氏作

a) 駒余り禁複玉協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								糸	一
									二
									三
				酔				卒	四
				榎					五
				榎					六
								飛	七
									八
									九

持駒 なし

※酔:中将棋の酔象 (成ると太子)  
太:中将棋の太子 (玉と同等)

b) 駒余り禁複玉協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
								糸	二
									三
				酔				卒	四
				榎					五
				榎					六
									七
								飛	八
									九

持駒 なし

※酔:中将棋の酔象 (成ると太子)  
太:中将棋の太子 (玉と同等)

■ 148-8 上田吉一氏作

協力詰 339手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角2桂歩11

※●:着手不可、不透過

■ 148-9 上田吉一氏作

協力白玉詰 52手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王	戦		将						一
		と	将						二
糸				将					三
					将				四
龍									五
									六
			マ						七
									八
			王	角					九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※戦:(0,2)-Leaper  
72と・93歩・95龍は不滅駒

■ 148-10 変寝夢氏作

駒全マネ取禁協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛

■ 148-11 さつき氏作

衝立詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 飛金桂

※反則 (チョンボ) は9回まで

以上

ちょっと早い年賀詰作品展の解答者は3名でした。何と最終日近くまで解答が届かず焦っていたところ何とか2名から届き、15日の詰四会にて伊達さんに無理をお願いして送っていただきました。難解作を1番に置いたのがまずかったのか何と全題正解者も0と幸先の悪い年初めとなってしまいました。難解な作品もある中解答を送っていただいた3名の方ありがとうございました。

【解答成績】(敬称略)

○:正解・余詰解 - :無解

解答者名	1	2	3	4	5	計
神無七郎	-	○	○	○	○	4
占魚亭	○	-	○	○	○	4
伊達悠	-	○	○	-	-	2

\*\*\*\*\*

1番 占魚亭作

「日の丸? (2023年 Ver.)」

点鏡All-in-Shogi二玉協力自玉詰 8手

持駒 飛

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

持駒 角

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【点鏡】

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

(補足)

- ・ 行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出: 第108回 WFP 作品展 (WFP127号)

【All-in-Shogi】

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

【補足】

- 1) 相手玉を動かす王手や、相手の持駒を打つ事も可。
- 2) 相手に相手の駒を取らせることはできない。
- 3) 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。
- 4) 自玉を取らせる手は反則

→参照: WFP122号「All-In-Shogi の紹介」

【●: 石】 着手不可、不透過

【○: 弈】 着手不可、透過

44角 45玉 66王 46玉上 54角 45飛  
55v飛 56v王 まで 8手

詰上図

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

★見た目は日の丸で簡単に詰みそうですが、ルール名をみただけで思わず尻込みしてしまう作品。点鏡はともかく All-in-Shogi ではどちらの駒を動かしてもよく、二玉でどちらの玉にアタックするか? ○は透過ですので 55玉への王手が4方向から可能と選択肢が満載の難解作です。予想以上に難しかったようで作者以外の正解者はいませんでした。これで作者の作品が2年連続作者以外の正解者なしとなりました。来年はやさしいものをお願いできますか。私は投稿図の手順を見てしまいましたので難易度が判りませんでした。これを1番にもってきた担当は失格でしたね。

★初形から推測できるのは○と●の違い。●は不透過ですので●の位置が34,47,67,74ですから、攻方玉を56地点に持ってきて54に角を持ってきて玉を角の性能に変化させれば動きが制限できると思えば少しだけ正解に近づけます。作意は44角、45玉の66王が好手で46玉に54角ともう一つの玉にアタックして角を54にもってきます。以下はAll-in-Shogi ルールを利用して収束です。最終図で

All-in-Shogi ルールにより 1 手前の局面に戻す事は禁止ですが、56 王は角の性能になっているため戻すことは出来ませんし、飛も 55 地点ですので駒打ちで性能を変える事が出来ませんので詰みです。後手の持駒制限がありつつこの難解さ。作者の今年相変わらず手強そうですね。

【作者コメント】

ネタが浮かばなくて、無理矢理捻り出しました。もう少し面白味のある手順にしたかったのですが、余詰がきつくて制御するので手一杯でした。花駒がありますが、お許しを。

★花駒は、33,43,63,73,76,77 の○です。ふと思ったのですが 10 個の○を●に変えたらどうなるんだろう？ちょっと調べてみると作意以外にもう 1 解ありました。54 角 45 飛 44v 飛 54 玉 66 王 56 角 64 王 46 角 迄とこれもなかなかの手順でした。

作者（解答時）

枠外の手を入れる方向も考えたんですけど余詰が強力で断念しました。次にこのネタをやる時はもう少しマシンなものにしたいです。

神無七郎

無解。

初形から 56 の位置で攻方玉を角の性能にする筋だと推定しましたが、具体的な手順が組み立てられませんでした。

★方針は正解であるにもかかわらず、七郎さんでも正解に辿り着けないのですから相当の難解作でした。

2 番 変寝夢作

協力自玉詰 10 手

持駒 なし

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

持駒 角香3

【KI (カンガルーライオン)】

クイーンの利きの方向にある駒を 2 つ跳び超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

れば取れる。

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【作者コメント】

最初は鶺鴒でフェアリー駒のフラミンゴ(1, 5 リーパー)を使う予定が「紅鶴」であることが判明し、なくなくカンガルーライオン(別名 rabbit)に落ち着きました。自作ソフトで登録していない駒の為、急遽作成したので穴がないか不安ですが…。来年もよろしくお祈りします。

28 香 25 桂 88 角 12 玉 18 香 同 KI

17 香 同桂生 11 角成 同 KI まで 10 手

詰上図

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

持駒 なし

作者

「Rabbit の 90 度回転が狙いです」

★ウサギに模したカンガルーライオンという新しい駒を使った作品。2 つの駒を跳び越えて行きますのでぴよんぴよんという感じです。初形の配置駒が少ないのでジャンプ駒をどう設置するかがポイントです。初手 28 香と 3 手目 88 角がその順で 18 香、同 KI で KI を 18 へ運び、その後 17 香、同桂生がジャンプ駒設置+退路封鎖の一石二鳥の好手順で 88 角を成り捨てて KI を 11 へ運びフィニッシュです。駒効率が非常に高いので気持ちよい手順です。作者狙いの KI の 90 度回転も引き立つ手順でしたね。作者は今年もいろいろなフェアリー駒で楽しませてくれることでしょう。

神無七郎

初めて見るカンガルーライオンに身構えましたが、桂とカンガルーライオンが跳ねる手にヤマを張ったら当たりました。KL・桂・角がそれぞれ二段活用される手順が良いですね。

伊達悠



4番 伊達悠作

非王手協力詰 7手

持駒 なし

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

持駒 なし

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【非王手】

王手を掛けてはいけない。

57 桂 12 玉 45 桂 11 玉 33 桂生 12 飛  
21 桂成 迄 7 手

詰上図

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

作者

兎=桂馬の最短 4 段跳ね。フェアリー入門で非王手課題を作った後、そういえばこのルールにすれば 7 手 4 段跳ねもいけるのではと思い、着手しました。ただ非王手の 7 手ともなると、余詰との格闘が苛烈を極め……。余詰防ぎが実質プラス 1 枚だけで済んでくれたのは有り難いことでした。

★攻方は王と桂しかありませんの桂が跳ねていく順が予想できます。ウサギ年でぴょうんぴょうんです

からね。桂のルートも見えていますので解くのはそんなに難しくはないでしょう。とにかく非王手協力詰で桂の 4 段跳ねをこれだけの駒数で成立させたのは凄いと思いました。今年よりフェアリー入門の新担当の作者に相応しい入門的作品とっていいでしょう。

占魚亭

爽快な桂四段跳ね。

神無七郎

予想通りの桂 4 段跳ね。なぜ「非王手可」でなく「非王手」になっているのかと思ったら、33 で飛を渡す手順を防いでいるのですね。自玉への王手は盲点でした。

★非王手可の場合は、57 桂、53 飛、45 桂、33 飛、同桂成、12 玉、14 (～19) 飛 迄の余詰が生じます。

5番 たくぼん作

強欲協力自玉詰 30手

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

持駒 銀歩6

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【強欲】

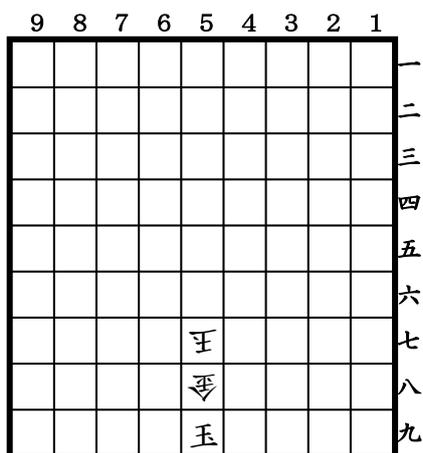
駒を取る手を優先して着手を選ぶ。

【作者コメント】

いつもの易しいやつは元旦に発表します。来年もよろしくお願ひします。

57 銀 55 玉 44 銀生 54 玉 55 銀打 63 玉  
62 金 同金 64 歩 73 玉 63 歩成 同金  
74 歩 同金 64 銀 同玉 65 歩 同金  
55 銀 同玉 66 銀 同金 56 歩 同玉  
67 銀 同金 57 歩 同玉 58 歩 同金 迄 30 手

詰上図



★毎年本作品展ではやさしい作品を発表してきましたが、ちょっと気合を入れた作品を出してみました。縦1の形はよく七郎さんが発表されていたのでちょっと懂れていました。昔の在庫に51と52が空いた縦1列の強欲協力白玉詰 26 手があったのを引っ張り出してきてあれこれ弄っているうちに1の棒が伸びる事に成功しました。私自身は結構難解なのではないかと思っていました。3手目に、56歩、56銀、56銀打、44銀打など紛れ手が多いので読む量が半端ないかなと。5手目の55銀打も打ち難い。51金を連れて来るのは分かっているのでそれを考えれば組み立てやすかったのでしょうか。難解で解答が少なくなるのも作者とすれば寂しいことなので正解者が2名出て嬉しかったです。

占魚亭

51金を運搬する所が面白かったです。

神無七郎

5手目銀打が謎を解く鍵。ここさえ乗り越えれば、後は楽。予想通り大きな「1」から小さな「1」が現れました。これぞ年賀詰。

【総評】

神無七郎

占魚亭氏の作品が解けなかったのは心残りですが、他は順調。今年一年の初解答としては上々でしょうか。

伊達悠

年明けから結構な力作が揃っておりませんか…？おとそ気分で行けるかと踏んだ見積もりは途方もなく間違っていました。

今月の手筋

No.16-1

置歩詰

複玉協力詰 3手

3 2 1

	王	王	一
			二
		と	三
		王	四

持駒 歩

神無七郎 作

先打突歩詰の変種。王手で打った歩を動かさず、その歩で詰める。

【複玉詰】

攻方または受方が複数の玉(玉属性を持つ駒)を使用できる。

盤上の玉が1枚になるまで王手放置が可能。

盤上に残った最後の玉が詰み、新たな玉を盤上に出現させる受けもないとき「詰」となる。

(補足)

複玉において玉属性を持つ駒が取られた場合、玉属性を失わない駒ならば持駒にならずに取捨てとなり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。

(※解答はP22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」に徹して下さるようお願いいたします。

# 第 12 回フェアリー入門解答

担当：真 T

第 12 回フェアリー入門は「最悪詰」でした。12 名の方から解答をいただきました。ありがとうございました。

## [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	14	15	16	17	18	19	計	
北村太路	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
神無七郎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
占魚亭	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
springs	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
一乗谷酔象	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
さつき	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
神在月生	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
伊達悠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19
るかなん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	—	○	○	○	○	17
変寝夢	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	16
岡野陽駿	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	10

### 【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。

### 【受先】

受方から指し始める。

### ①駒井めい作(登場 12 回)

#### 最悪詰 4手 (受先)

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

持駒 角香

### [解答]

16角 25香 23飛 33角 まで 4手

### (詰上り)

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

持駒 なし

### [紛れ]

初手 23 香は 11 角で詰まない。

初手 23 飛は 33 角 同飛で詰まない。

### [作者コメント]

攻方の着手を限定するために、受方が攻方

王に王手を 2 回かけます。

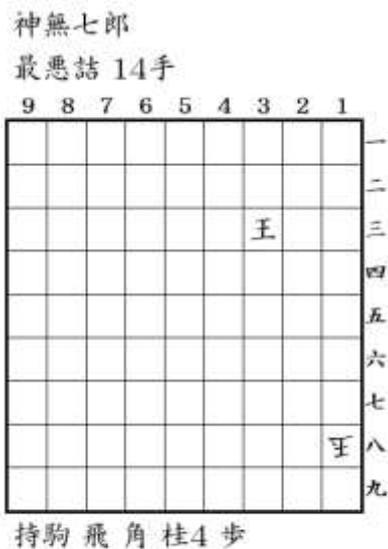
【担当者コメント】

受先です。攻方は角香を持っており、王手がたくさんあります。初手 16 角で攻方玉に王手をします。王手を受けつつ、逆王手をするには 25 香しかありません。これに対し 23 飛。

またしても攻方玉への王手です。25 香は 16 角でピンされて動けないため、王手を受けつつ、逆王手をするには 33 角しかありません。33 角としてみると、なんとそれで詰んでいます。手が広いように見える局面で攻方玉への王手を用いて攻方の着手を限定しています。

同様の手法を用いた作品で思い浮かぶのが、神無七郎氏作(最悪詰 14 手、Takubon's 詰将棋 第 1 回最悪詰作品展、2007)です。

[参考図 1]



(Takubon's 詰将棋 第 1 回最悪詰作品展、2007)

99 角 88 飛 38 飛 36 角 28 玉 29 歩  
37 玉 49 桂 26 玉 18 桂 16 玉 28 桂  
15 玉 27 桂 まで 14 手

★なんと初形が双裸玉。頭 4 手は逆王手の応酬です。詰上がりのキーとなる 36 角を設置させ、歩桂で詰ましています。

[短評]

北村太路

逆王手で角の限定打が上手いと思いまし

た。誘導する飛も限定するため重ねて逆王手で創作完了。受方の歩香を盤面から払って、代わりに攻方 1 一飛は作者の好みに合わないですかね？

★作者によると、

「攻方 11 飛案は盤面 3 枚で済むのでかなり魅力的だったのですが、狙いとはあまり関係のない紛れがノイズとして入り込むのを嫌いました。あと、盤面になるべく飛角を置きたくなかったのも理由の一つです。」

とのこと。

神無七郎

最悪詰版銀杏返し。いまや受先最悪詰の基本手筋となった感がありますが、どの世界でも基本は重要です。

たくぼん

逆王手で攻方持駒の跳び駒を制御するのがいい感じ。全手順王手ですね。

占魚亭

逆王手を利用して 2 手目を限定させるわけですね。

springs

75%が合駒。適度に悩めました。

★攻方の着手が合駒。その考えはありませんでした。なるほど。

一乗谷酔象

3 連続逆王手が入り全着手王手だった。

さつき

逆逆逆王手が気持ちいいです。

★最悪詰の逆逆逆...王手の限界にどなたか挑戦してみませんか？

神在月生

誘導の 目印通り 進む良し

伊達悠

強制に強制を重ねがけ、気づいたら全てががんじがらめに。

るかなん

ピンにはピンで。

変寝夢

一瞬、1 1 角どない防ぐんやと思ったら、それがきっかけで解けた。

岡野陽駿

人生で初めて最悪詰が解けました。2 3 飛

を見つけたときの爽快感たるや。

★最悪詰の世界へようこそ！

②北村太路作(登場 2 回)

最悪詰 5手

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

持駒なし

[解答]

26 桂 18 香 同香 同角生 17 香 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒なし

[作者コメント](②～⑨まとめて)

作成しているうちに入門というのがどんなものが良いのかよくわからなくなりました。まず「単玉、5手、合駒を打つ」というもので数作作りしました。歩は思いつかず断念、香は角で香合の筋は多くあるので、角以外で2つ作りしました。それでただ合駒を取るだけでは能がないと思い合駒を取らないものを1つ作りしました。

[担当者コメント]

ここから8作は北村太路さんの5手合駒シリーズ。そのうち7作は同テーマで作られています。そのテーマとは「単玉、5手、合駒を打つ」です。

初手は26桂の1手。17合は同香、26玉以下不詰なので、18合です。18合、同香、同角生と進むと、先ほどまでは26玉と行けましたが27の角が移動したため28香の利きが通り26玉とはいけなくなっています。さて、ここで何を持っていれば詰むか？答えは香。17香まで詰みです。飛だと15飛と後ろから王手する手があるため詰みません。

4手目さらっと同角生としましたが、最悪詰では受方は生が圧倒的に多いです。もちろん限定される理由は必要ですが、利きが少ない方が詰みやすいからです。

最悪詰は成生限定も含め唯一解が基本となっています。これを解図に生かすと、本局では27角が18に動く→成生限定されている→18角生で17への利きがないことを使いそう。ということで17への駒打が作意になりそうということが分かります。

2手目17合、同香は詰まないのに、18香と香を持って17香は詰むのが不思議な感じがしますね。

北村太路(解答時)

あるテーマってなんでしたっけ。5手合駒シリーズは先に書かれているし。あと単玉くらいかな。作については1七に合打てそうな形だし、まあいいのではないのでしょうか。

神無七郎

最悪詰では桂や香がとても便利。香を取らないための角不成が細やかな味付け。

たくぼん

香は第一感でした。

占魚亭

角生が好感触。

springs

使い道が限られている合駒を渡すのがコツだと学びました。

一乗谷酔象

北村作はどれも入門出題にぴったりの易問。

さつき

実質4手で取り組みやすかったです。

伊達悠(②～⑧まとめて)

積極的に詰めにいける駒を渡す合駒シリーズ。縦に横にめまぐるしく目線が動くものの、難しくないのが有り難いところ。

るかなん

最悪詰は弱い駒の使い方がキーになると。

変寝夢

この一局でじゃ何かまだわからない。

岡野陽駿

玉方魂の角ナラズ。

③北村太路作(登場 3 回)

最悪詰 5 手

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

持駒 なし

[解答]

36 飛 26 香 同飛 同飛生 17 香まで 5 手

[担当者コメント]

初手は 36 飛と 17 飛がありますが、17 飛はそれで詰み。初手 36 飛です。26 合、同飛で同歩か同飛生か同玉か。同歩と同玉は詰みません。同飛生に香を持っていれば 17 香で詰みということで 2 手目は香合に決まります。また受方駒の生が出てきました。26 同飛生となるということは 15 か 17 の着手がありそうということで 17 香までです。

(詰上り)

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

持駒 なし

[短評]

北村太路(解答時)

初手 1 七飛行けるからいいかな。

神無七郎

前局は角生。今度は飛生。合駒が共通テーマか、不成が共通テーマか迷いつつ次の作品に。

たくぼん

7 種合かと思って他の合駒を読んできました。

占魚亭

角生と来たら、次は飛生。

springs

②と好対照。

さつき

②の飛車バージョンという感じでいい統一感。

るかなん

大駒不成は最悪性の主張に便利ですね。

変寝夢

二局目でも確信は持てない。

岡野陽駿

飛車は売り切れなので香合限定。

★ではなく、飛車だと最終手 15 飛等の王手があり詰んでいません。協力詰とごっちゃになっちゃってそうですね。慣れないうちは最悪詰はややこしい....

④北村太路作(登場 4 回)

最悪詰 5手

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

持駒 なし

[解答]

45 角 36 桂 同角 17 玉 29 桂 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒 なし

[担当者コメント]

初手は 45 角の 1 手。さて合駒はなんでしょう  
 合駒に同角 17 玉の局面で何を持って  
 いれば詰むかを考えます。前に進む駒は 18  
 に桂の利きがあるので詰みません。角は品切  
 れ(王手もありません。)というわけで桂。29  
 桂までで詰みとするために合駒位置は 36 に  
 なります。

[短評]

北村太路(解答時)

2 七桂合ではダメになっているのでまあそ  
 こそこ。

神無七郎

今度は桂合。この辺から七種合に期待しつ  
 つ解図を進めました。

たくぼん

28 角があるので桂は本命です。

占魚亭

受方の配置で合駒が分かる、易しい設計。

springs

少し離れた位置への合駒。

さつき

ちょっとだけ金合を考えました。

るかなん

吊るされるための下準備。

変寝夢

あれ、予想と違うのかな。

岡野陽駿

桂なら最終手一択。

⑤北村太路作(登場 5 回)

最悪詰 5手

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

持駒 なし

[解答]

26 飛 27 銀 同飛 19 玉 28 銀 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒なし

[担当者コメント]

初手は 26 飛の 1 手。27 合 同飛で 39 玉か 19 玉か。39 玉は 37 飛が王手になってしまうので、王手の少ない 19 に逃げます。19 に逃げて詰む駒は？角だと離して打つ手があるため、銀になり、28 銀までの詰みです。

[短評]

北村太路(解答時)

さすがに原理図すぎる？入門の初歩の初歩ということで。1 七歩 1 八銀→1 八角は角合がなくなるのでさすがにない気がします。

神無七郎

予想通り銀合。角合の紛れがあるのが良い。

たくぼん

詰上り長方形はおまけですね。

占魚亭

ブロックが完成 (パート 1)。

springs

最悪詰も無駄合概念がないから 27 角では手数超過になるのですね。

さつき

19 に飛び込みたくなる配置。

るかなん

これは吊るし銀、になるのかな？

変寝夢

取った合駒でとどめだったかぁ。

岡野陽駿

二手目角合は非限定なのかな？自信なし

★最悪詰には無駄合概念がないため、角合は

最終手 37 角等でまだ詰みにならず、28 合、同角と 2 手延びてしまいます。

⑥北村太路作(登場 6 回)

最悪詰 5 手

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

持駒なし

[解答]

52 龍 54 金 同龍 同桂 56 金 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒なし

[担当者コメント]

初手は 52 龍の 1 手。53 合は同龍で困るので 54 合。同龍、同桂に 56 金で詰みというわけで合駒は金に決まります。

[短評]

北村太路(解答時)

22 日 19 時現在は 6 八桂→6 八成桂になっているので不詰。これを解けるのは作者の特権ですかね。しかしこれは悪い。5 段目歩に利きをつけたくなくて 6 段目桂にしたが桂が

出払って桂合がない。4二桂→5一香、4六桂→4六香くらいにしておくか。5三合でも5四合でも香なら取れるし。(5三金合なら最終手5四金で詰まず)中央で作図しているのは金で端で詰ますのは当たり前なので天邪鬼な気持ちで。

★図面ミス失礼しました。

神無七郎

予想通り金合。4桂使用が不思議な配置。68桂以外は別の駒でも良さそうに思えますが。

たくぼん

中央での金は配置が増えますね。

占魚亭

玉の尻に蓋。

springs

金は利きが多くて成立させるのが大変そう。

さつき

玉が広そうなのにちゃんと詰まされるのが不思議な感覚。

るかなん

頭金以外の余地を残さないようにするとうなるか。

変寝夢

最終手56銀でも詰んでいる図にしてほしいなあ。

岡野陽駿

56しか金の打ち場所が無くなる。

⑦北村太路作(登場7回)

最悪詰5手

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

持駒なし

[解答]

12龍 32角 同龍 同香 31角 まで5手

(詰上り)

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

持駒なし

[担当者コメント]

初手は12龍の1手。さて合駒です。22合は同龍で困るので、32合、同龍、同香で詰む駒を考えます。31角と打てれば詰みですね。角合に決定です。

[短評]

北村太路(解答時)

これも悪い。そもそも何か勘違いして敵陣ならもっと駒数少なくいけると思ったがそんなことはなかった。それならば下段にしてよかった。なんなら4手目成らずくらいは付加してもよい。ちょっとこれは雑すぎました。すいません。

神無七郎

強力な角を渡して詰めさせる。入玉型でも中段玉でも双玉図でもない珍しい初形と、巢籠りの詰上り。シリーズの中でも異彩を放っています。

たくぼん

おっこれは巢籠もりで決まっていますね。

占魚亭

ブロックが完成(パート2)。

springs

石垣完成。

さつき

最後はブロック形。

るかなん

足の長さが大事。このくらいガチガチにしないと限定しにくいかな。

変寝夢

詰め上がりが面白い。

岡野陽駿

角合限定の53飛車。

⑧北村太路作(登場8回)

最悪詰5手

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

持駒なし

[解答]

26桂 18飛 同香 27玉 17飛 まで5手

(詰上り)

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

持駒なし

[担当者コメント]

初手は26桂の1手。18合、同香、27玉。このとき17飛と打てば詰んでいます。「単玉、5手、合駒を打つ」シリーズでした。

[短評]

北村太路(解答時)

形が悪い。受方3八歩→攻方3八桂、受方

2五金→攻方3九香の方がマシでした。

神無七郎

26桂の開き王手は②の出だしと同じ。

飛の横利きを使う詰上りで香との違いが出ています。

たくぼん

飛はこの形ですよね。

占魚亭

ブロックが完成(パート3)。

springs

37歩が効率のよい配置だと思いました。

さつき

飛合。歩合を取る5手は打歩詰になるので合駒コンプリートですね。

るかなん

⑦と一対。大駒の程よい弱さが絶妙。

変寝夢

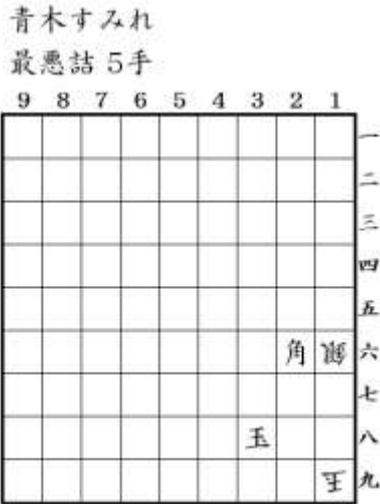
意外と飛は作りやすそうだなあ。

岡野陽駿

なんとなくばか詰テイスト。

★過去にも最悪詰短手数合駒シリーズを発表されている方がいらっしゃいます。青木すみれ氏です。そちらは全て双玉となっています。攻方玉は大変便利な駒で玉同士は近づけないので、一種の聖域を張ることができます。今回の北村氏はその便利な攻方玉を使わないで表現したものになっています。参考に青木すみれ氏作を掲載します。(※解答は本稿末尾に記載。参考図2~6は5手。参考図7は7手。)

[参考図 2]



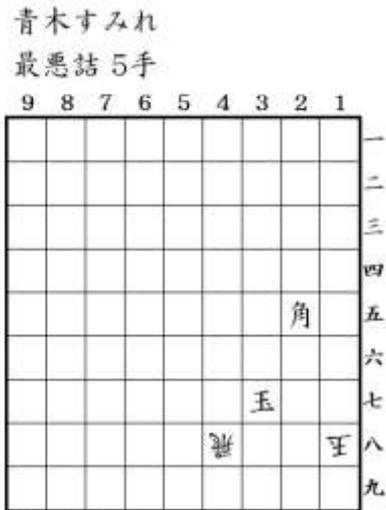
持駒 なし  
(詰将棋パラダイス,2000年)

[参考図 5]



持駒 なし  
(詰将棋パラダイス,2000年)

[参考図 3]



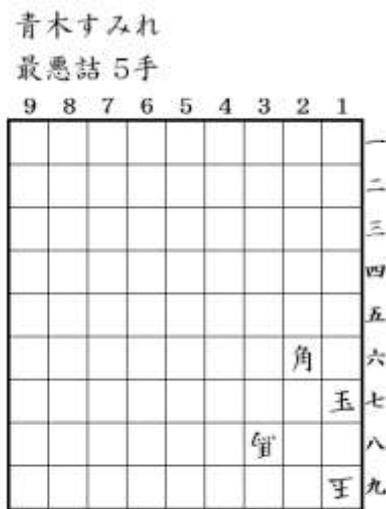
持駒 なし  
(詰将棋パラダイス,2000年)

[参考図 6]



持駒 なし  
(詰将棋パラダイス,2000年)

[参考図 4]



持駒 なし  
(詰将棋パラダイス,2000年)

[参考図 7]



持駒 なし  
(詰将棋パラダイス,2001年)

⑨北村太路作(登場 9 回)

最悪詰 5手

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

持駒なし

[解答]

36 龍 26 桂 25 龍 同銀 15 金 まで 5 手

(詰上り)

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

持駒なし

[担当者コメント]

先程までは「単玉、5手、合駒を打つ」がテーマでしたが、本局は異なります。さて、何でしょうか？

初手は 15 金、56 龍、46 龍、36 龍の 4 通りです。15 金は 1 手詰。56 龍と 46 龍は 26 合(合駒は何でも構いません)で同龍もしくは 15 金まで 3 手詰。36 龍が正解となります。36 龍に 26 合。ここでの王手は 4 通り。15 金、27 龍、26 龍、25 龍。15 金と 26 龍はそれで詰み。3 手詰です。27 龍は合駒が関係してきます。26 X 合が前に進める駒だと 27

龍、同 X で 28 桂で詰めばいいのですが、27 X が利いています。前に進んで成ったら前に進まないなんて都合のいい駒は通常の駒にはありません。26 合は前に進まない駒になります。角か桂です。25 龍に同銀 15 金を同角と取れないように、桂合が正解になります。

本局の狙いは合駒を取らないことです。合駒を取る場合は、取って打てばいいのですが、合駒が残る場合は利きの切り分けをする必要があります。

[短評]

北村太路(解答時)

初手 4 六龍、5 六龍は 2 六合で同龍 or 1 五金で早詰。2 手目前に利く合駒は 2 七龍、同合、2 八桂、同合で 5 手では詰まない。2 手目 2 六角は最終手 1 五金に同角で詰まない。やりたいことは出来たかなという気はします。現時点ではもう一ひねりは浮かんでいません。

神無七郎

詰みを先延ばしにするため敢えて龍が近付くのが妙手。歩合じゃないということは、一連の作品の共通テーマは「合駒で詰める」でしょうか？そしてこの作が「合駒を取らない」派生作品ということだと推測します。

たくぼん

これは少し奥深い。桂合が 2 つの意味づけになっている。

占魚亭

合駒にちょっと悩みました。

springs

合駒を取らないパターン。

さつき

最初桂合限定の意味が分かりませんでした。②から⑧と違って合駒を取ってくれないのが面白いです。

伊達悠

ここから難易度が 1 段階アップ？変化紛れに歯応えを感じるようになってきましたね。

るかなん

27 龍が幻の悪手。ここまで使っていない歩合限定かと勘違いしてました。

変寝夢

龍は 5 段目に置く方が好み。

★初手 25 龍や 15 龍の紛れを増やす意味ですね。初手 25 龍とできる所を 36 龍から 25 龍と遠回りする味は自分も好みです。

岡野陽駿

2 5 龍はヤケクソ中合ならぬヤケクソ王手？

⑩springs 作(登場 19 回)

最悪詰 6 手 (受先)

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

持駒なし

[解答]

41 角 13 玉 23 飛 同香生 同角 22 飛 まで 6 手

(詰上り)

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

持駒なし

[紛れ]

3 手目 23 金は同香生 同角 12 金などで詰まない。

[作者コメント]

初手の逆王手で 2 手目を制限します。

[担当者コメント]

受先です。初手は手広いですが、詰上がりを考えるのが解図のコツです。21 玉形で詰むとすると攻方玉で上から抑える形にしたい所です。初形で攻方の手番であれば、13 玉と 14 玉の 2 択。14 玉とされると、上から抑える形から遠ざかってしまいます。というわけで初手は 14 に利きを作ります。とりあえず 15 金と置いて 14 に利きを作ってみます。すると 13 玉で 22 合は同香生 32 玉で詰みません。23 合も同香生で 22 合も 32 玉も詰みません。困ったようですが、23X 合同香生に同 Y と出来れば、詰形が見えてきます。X が飛であれば、22 飛まで詰みです。では 15 金に換えて 23 同 Y とするには？

14 に利かしつつ 23 に利かすには 32 角と 41 角が考えられます。32 角は 31 香の利きを遮るため、初手 33 玉(以下、23 飛、同香生、同角、22 飛は 31 香で攻方玉が取られてしまう。)や 34 玉が可能となり、詰みません。よって初手は 41 角になります。

形としては初手も 3 手目も逆王手になっていますが、逆王手である必要はなく、結果的に逆王手になっているのです。(逆王手になっていなくても王手をする縛りにより他に選択肢がありません。)逆王手が目的ではないというのが面白いと思います。

北村太路

3 二角だと香の利きを遮ってダメですか。香で詰ますと思ってかなり苦戦しました。無駄なく出来てて良いと思いました。

神無七郎

3 手目 22 合は同香生で不詰。飛と香を交換する意味付けが面白い。14 王を防ぐための 41 角も渋い好手です。

たくぼん

飛合は見えにくいなあ。私だけかな。

占魚亭

1 と同じ理屈ですね。

一乗谷酔象

逆王手の強要。

さつき

最初 32 を塞いだり一度 23 香成させたりなどをずっと考えていましたが、まさかの手順でした。

伊達悠

意外や意外、これが全問で最も時間がかかってしまいました。多分、愚直に香の移動場所（22か23か？）も含めて考えたのが理由でしょう。

るかなん

手を狭めるには王手が一番。34王も見落とさず。

変寝夢

後手が先手玉を攻めているように見える。

岡野陽駿(誤解)

逆王手の逆王手の逆王手の逆王手。逆王手のゲシュタルト崩壊。

★初手 32角での誤解でした。32玉だと初手 34玉や 33玉で詰みません。

⑩真 T 作(登場 11 回)

最悪詰 9手

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

持駒なし

[解答]

18龍 17金 27龍 同金 18龍 17金  
27龍 同金 25馬 まで 9手

(詰上り)

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

持駒なし

[担当者(作者)コメント]

自作。狙いは合駒を動かす。

初手は 18龍の 1手。2手目 17X 合に 25馬や 17同龍はそれで詰みとなるため、3手目は 27龍。4手目同 X とするため X=金です。25馬は相変わらずそれで詰むので 5手目 18龍。6手目同金は 27が空くため、25馬で詰みません。6手目 17合は 27龍と金を取られても、17龍と合駒を取られても困ります。よって、17金と移動合をします。以下、再度の 27龍に同金、25馬まで。合駒金の動きを楽しんでもらえたらと思います。

[短評]

北村太路

リフレインがテーマかと思いますが 6手目 1八同金とできない（2七に穴が開く）のも面白いと思いました。6手目金打も 2七龍と金を取られてダメなんですね。ここまで書いてやっと 5手（9手）で受方合駒で取らずに詰ますのが出来ているのに気づきました。（5手だと飛を品切れにしないといけないけど）なんだこんなに簡単に作れるんですね。精進が足りない。

神無七郎

一桁手数ですが立派な趣向作。合駒がこれだけ働くと楽しいですね。

たくぼん

軽趣向で楽しめます。冬眠蛙さん紹介してくれないかな。

占魚亭

楽しい龍消去（パート1）。合で出した金の翻弄がいい。

springs

龍捨て2回にすることで自然に金合に限定。

★初形で68龍を除いた5手詰だと金合飛合が非限定。2回にすると飛が品切れになり自然と限定という美味しい話。こういうのがあるとニヤリとしてしまいます。

一乗谷酔象

発生した合駒の移動合。

さつき

5手目25馬から考え始めたのが功を奏しました。

伊達悠

真Tさんといえば、合駒を動かす.....おっと、いつもより多く動かしております！

★動かしております！（笑）

変寝夢

金寄り軽くいいなあ。流石師範。

★師範...？

るかなん

馬がいつ走っても詰むように対応する。

⑫真T作(登場12回)

最悪詰9手

王		龍	角						
	歩	龍							
王									

持駒なし

[解答]

78龍 88銀 89龍 同銀生 78龍 88銀  
89龍 同銀生 99銀 まで9手

(詰上り)

王			角						
	歩								
王									
銀	馬								

持駒なし

[担当者(作者)コメント]

自作。初手は88龍、78龍、68龍の3択。88龍はそれで詰み。68龍は88合、同龍まで。というわけで初手は78龍に決まります。88X合に同龍はそれで詰み。89龍しかなく、同X。5手目再度の78龍に88Y合。このとき88同龍が詰むために、Xは銀になります。最下段に直進して後ろに利かない駒は銀しかありません。88Y合を取れないので、89龍、同Y。このとき、99銀で詰むためにはYは銀しかありません。最下段に直進して横に利かない駒は銀しかありません。というわけで「合駒を動かす」×2でした。

[短評]

北村太路

9六玉いるのに縦に利かさないといけないとなぜか錯覚しました。8八に利いてはダメだったんですね。こちらも同一手順の繰り返し。手順繰り返すのは簡単に作れるのかと錯覚しそうです。

神無七郎

棋譜表記だけ見ると4手一組の繰り返しですが、合駒の種類と成・不成の選択で少し読みが必要でした。初回の不成は88に利かさなため、2回目の不成は99に利かさなためという微妙な意味付けの変化が

面白い。

たくぼん

入門の域は超えていると思うほどよく出来ている。2手目香ではダメなところも分かりやすい。

占魚亭

楽しい龍消去（パート2）。11同様、こちらもいいですね。

springs

繰り返したら楽しい。

一乗谷酔象

88へは効かさない必死の2回銀生。

さつき

⑩とヒントコメントがなければ解けていなかったでしょう。こちらは駒を渡すのが面白いです。

伊達悠

合駒まで揃えての同一手順2回！原理図的な意味では5手の方がとも思うけれど、完成度は本作の方が高いように思いますね。うーんどっちも良い！

変寝夢

⑩に比べて粘りがある。銀の特性をよく活かしているなあ。

るかなん

トドメの駒を取るしかないように駒を飽和させる。2枚の龍の意味が変わるのが面白い。

岡野陽駿

銀合二発で（自玉を）仕留める

⑬神在月生作(登場8回)

最悪詰 11手

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

持駒 角

[解答]

89角 78桂成 同角 35玉 25金 同玉

37桂 同角生 69角 15玉 14と まで 11手

(詰上り)

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

持駒 なし

[作者コメント]

あいかわらず遠打がらみで考えてみました。これまでの入門シリーズで今回の「最悪詰」は私にとっては最難関で、余詰よりも不詰に悩まされ続けました。詰まないようにしながらも詰まなければならないという感覚が私には「詰将棋」とはまったく違ったものであり、作意成立の境目が未だに理解できていない状況です。本作については、一段下げれば四桂配置が不要となり一枚削減もできるのですが、できるだけ遠くという欲望でこちらを採ってしまいました。

[担当者コメント]

初手角による王手がいっぱいあります。一つ一つ確認しましょう。

- 36角  
35玉、25金まで3手。
- 54角  
35玉 25金 同玉 36角 15玉 14とまで7手。
- 56角  
35玉 25金 同玉 47角 15玉 14とまで7手。
- 67角  
35玉 25金 同玉 58角 15玉 14とまで7手。
- 78角  
35玉 25金 同玉 69角 15玉 14とまで7手。

手。  
 というわけで 89 角以外は 7 手以下で詰みます。角を 14~69 ラインに移動して 14 とまでの詰上がりです。では 89 角だと？単に 35 玉と逃げると、25 金、同玉で王手がありません。

角を 14~69 ラインに動かせるようにするため、中合を考えます。例えば 78 歩合だと、同角、35 玉、25 金、同玉、69 角、15 玉、16 歩、24 玉...と歩を使われてしまい、失敗です。前に進む駒は歩と同様です。前に進まない桂も角も品切れ...と思わせて、移動合がありました。78 桂成です。以下、同角、35 玉、ここで 47 桂はそれで詰みなので、25 金の 1 手。同玉で 69 角は 15 玉、14 とまでなので、37 桂と打ちます。これを同角生と取れば、69 角と角を念願のラインに設置でき、以下 15 玉、14 とまで。

角の最遠打から桂の移動合という楽しい手順。できるだけ遠くに打ちたいという欲望はよく分かります。私も昔、本作と同様の最遠打作品を作ったことがあります。できるだけ遠くに打ちたかったものの、妥協した記憶があります。

[短評]

北村太路

桂品切れの意味は桂打合を防ぐためでしたか。桂なら攻方に渡してもなんとか誘導できる、というのがなかなか面白かったです。

神無七郎

角を二段活用しないための遠打に、二段活用をさせるための移動合で対抗。最悪詰の対抗系ルールとしての味が良く出ています。

たくぼん

角を引かせないための遠打とは・・・作者名を見て 89 角と打ってから意味付けを考えるという（笑）

占魚亭

最遠に打った角をきっちり活用。上手い。

springs

角を引けないように最遠打。冒頭 2 手はまるで協力詰のように感じました。

一乗谷酔象

短絡を許さない遠角。

さつき

角を引く筋を消す最遠打は分かったものの

そこからがそこそこ難解でした。

伊達悠

安心の最遠打。初見では構図の広がり気になったけれど、解けてみるとこの構図がいかにエコなのかがわかりますね。

るかなん(無解)

最後 37 桂 35 玉 25 金 迄としたいが 57 桂を否定するための準備をどうしたものか...

★詰形の想定ミス...

変寝夢

右下に引く事が出来ないための遠打。一生懸命作っておられる姿が、目に浮かびます。

⑭たくぼん作(登場 4 回)

最悪詰 17 手

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

持駒なし

[解答]

44 飛 45 香 同飛 46 香 同飛 47 香 同飛  
 48 香 同飛 同玉 49 香 37 玉 38 香 26 玉  
 27 香 15 玉 16 香 まで 17 手

(詰上り)

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

持駒なし

[作者のコメント]

真 T 作の連合シリーズの初心者版です。無駄がない所は気に入っています。歩合が混じると歩を最終手まで持たれて不詰です。

[担当者コメント]

初手は 44 飛の 1 手。44 飛と 49 玉の間に 4 マスの空間があります。このような場合、最悪詰では 1 枚の合駒か 4 枚の合駒かのほぼ 2 択になります。2 枚や 3 枚の可能性が低いのは合駒の位置を限定するのが大変だからです。また複数の合駒の場合には、同じ駒種になることが多いです。種類が多いと王手が多くなり、詰ますのが大変になるからです。

さて、本作。詰上りを考えると、28 桂と 17 歩の配置から 16 香までが見えてきます。4 香を取って打っていくのみ。桂や歩の配置ですべて限定打になっています。一応、他の合駒を考えると香以外を持っていたら、最後に打てば詰みません。

使用駒数 5 枚からサクッと 4 香連合が出てくる最悪詰。最悪詰のポテンシャルを感じませんか？

[短評]

北村太路

4 香合。もう 1 七も受方歩→攻方桂でよかったのでは？

神無七郎

4 香連合から 4 香斜追い。手順にも配置にも余分な要素がありません。⑭～⑯の「連続小特集」の幕開けに相応しい作品。

たくぼん(解答時)

本作品展で一番分かりやすいかも。

占魚亭

香の階段が完成。

springs

4 香できれいな階段を作る。

一乗谷酔象

香の階段を作る。

さつき

⑮を解いてから「もしや?」と思って解きました。香の 4 連合が気持ちいいです。

伊達悠

示し合わせたわけではないのですが、自作と合わせて 4 枚セットの駒(香・銀・桂)を網羅したことになりますね。金は……可能ではありそうだけれど如何に？

るかなん

4 連合から香車の階段を作らせる。足場の誘導がある分 WFP145-6 より入門的でいいですね。

変寝夢

スマートな表現ですね。スマートすぎるぐらいだが。

⑮伊達悠作(登場 15 回)

最悪詰 17 手

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

持駒なし

[解答]

19 飛 29 銀 同飛 39 銀 同飛 49 銀 同飛 59 銀 同飛 同歩成 58 銀 79 玉 68 銀 89 玉 98 銀 99 玉 88 銀 まで 17 手

(詰上り)

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

持駒なし

[作者のコメント]

WFP 作品展 145-6 の真 T さんの作品を解いて、最初に思った作意が 9 段目の銀連合でした。せっかくだから、このフェアリー入門を機会に凶化できないかなと思って着手。

左から連合する→左に追う構図と右から連合する→右に追う構図とを考えると色々苦労はしましたが、結果的にこの駒数で落ち着いたのはラッキーでした。

10 手目を同玉でなく、同歩成にする発想ができたのが MVP。

[担当者コメント]

初手は 19 飛の 1 手。19 飛と 69 玉の間には 4 マスの空間、というわけで 4 連合です。最下段の玉に王手をするためには金か銀。金の詰形は難しそうということで銀の 4 連合になります。あとは銀を 4 枚打っていくだけ...ではなく 13 手目に 68 銀と 88 銀の 2 択があります。88 銀は以下、89 玉に 98 銀までの早詰です。

4 銀連合から 4 銀を連打しての最短のまとめ。自分では作らない作り方なので参考になります。

この最下段の玉に銀 2 枚で詰める形も最悪詰の頻出詰上りです。

[短評]

北村太路

狭そうなのに銀が 4 枚もいる。贅沢ですね。1 3 手目 8 八銀で早詰の紛れもあっていい。

神無七郎

これも ⑩と同じく連続合で取った駒を並べる構成ですが、13 手目 68 銀か 88 銀かの二択がちょっとした味付けになっています。

たくぼん

無駄がない 17 手で気持ち良いですね。

占魚亭

銀の土台が完成。

springs

銀は利きが多めですが、こんなにも簡素な凶で実現できるとは。

一乗谷酔象

68 から銀を打って 2 手延命させる。

さつき

玉の斜め後ろが塞がっていたので銀合 x4 から試しました。横方向に面白い作品だと思います。

るかなん

狭い通路を通るための限定 4 連合。78 歩 1 枚で後続手がうまく限定できているんですね。

変寝夢

1 3 手目王手の 2 通りあるのが良い。

⑩伊達悠作(登場 16 回)

最悪詰 17 手

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

持駒なし

[解答]

91 龍 92 桂 同龍 93 桂 同龍 94 桂 同龍  
96 桂 同龍 同玉 88 桂 87 玉 79 桂 86 玉  
98 桂 77 玉 69 桂 まで 17 手

(詰上り)

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

持駒なし

[作者コメント]

4桂合を作っていたら、「もしかして龍で取る構成にすれば、連合する位置が変わる？」と思い、原図から上下逆構成にしたものです。

連続した位置に打つわけではないという演出は、もう1つの自作とも差別化できていて良かったと思います。

[担当者コメント]

初手は91龍の1手。91龍と97玉の間には5マスの空間があります。先ほどまでとは違い1マス多いです。合駒の位置限定を考えると、5連続合になりそうですが、本作は王手をする駒が龍。95龍まで近づけてしまうと、96合に86龍という王手が生じてしまいます。それを防ぐために92、93、94、96の95を飛ばした4連合になります。

合駒の種類は桂。桂を乱打し、変形4桂詰です。87香配置で桂の打つ順番を限定しているのがうまいと思います。

[短評]

北村太路

桂を連合するが単調でなく1マス空くのが作者の主張か。7八歩で限定と退路封鎖で一石二鳥。

神無七郎

最後の桂合を一マス分空けるのが良いアクセント。取った桂の並べ方も変則的で面白い。

たくぼん

ヒント貰っているくせに調子に乗って95

桂として悩みました。

占魚亭

手拍子で95に合をして失敗(苦笑)。

springs

87香を詰みに生かす順を考えて苦戦しました。

一乗谷酔象

4段目退路を塞いで吊し桂。

さつき

⑨、⑫を経験し、⑭⑮と続ければ慣れたものでサクッと解けました。桂の4連合が心地よいです。

るかなん(無解)

95龍まで近づけると96合に86龍もある、というところまでは考えたのですが... 99とを使わせられると困るので桂合だろうというところから思考が進まず。

変寝夢

中空での詰め上がりは意外。

⑰北村太路作(登場10回)

最悪詰17手

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

持駒なし

[解答]

44銀生 同馬 45金 同馬 46銀 同馬

47桂 同馬 36飛 同馬 26銀 同馬 25金

同馬 24銀生 同馬 44角 まで 17手

(詰上り)

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

持駒 なし

[担当者コメント]

初形で王手はいっぱいありますが、ほとんどが1手詰です。よく見ると玉の周りは王手できない駒で各所抑えてあります。できるだけ駒を捨てて馬に取らせることで延命しますが、最後は44角しかなくなり詰みとなります。8枚の駒を捨てる順番が一意に決まっているのがすごいと思います。

北村太路(解答時)

1周、2周とできないものですかね～。  
まあ入門編ですしこんなところで。

神無七郎

よくぞこれだけ様々な方向からの王手を続けられたもの。桂がもう一枚あれば「27桂 同馬」も入れられたのに……とってしまいます。

たくぼん

39桂が跳ねられる事に気付かず相当堂々巡りしました。

占魚亭

馬の餌付け。

springs

舞台設定が分かれば後は楽しいパズル。  
飛車の前に57銀を捨てるのが意表でした。

一乗谷酔象

玉回りを馬に周回させる延命作戦。

さつき

パズル的で他の作品と違った楽しさがありました。

伊達悠

馬の長い長い回り道。飛車は、第一印象よりずっと後に捨てることに。

るかなん

馬のルンバが綺麗に掃除。

⑱神無七郎作(登場5回)

最悪詰 15手

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

持駒 歩4

[解答]

82歩 91玉 81歩成 同龍 92歩 82玉  
83歩 71玉 82歩成 同龍 72歩 61玉  
71歩成 同龍 52金 まで 15手

(詰上り)

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

持駒 なし

[担当者コメント]

次作⑱の収束のみを切り取った作です。詰上りは61玉、71龍の形で52金までが見えますが、初手に91玉と逃げるのがポイント。同玉と取ってしまうと、93歩、91玉、82歩成、同龍、92歩、81玉、91歩成、同龍、82歩、71玉、81歩成、61玉、71と、

同龍、52金までと詰みますが17手と2手超過になってしまいます。また今の手順中、91歩成に対して、71玉も81と、同龍、72歩、61玉、71歩成、同龍、52金まで17手と2手超過。2手目91玉が15手で詰むことで限定されるという上手い作りになっています。

たくぼん

ウォーミングアップにちょうど良い。

占魚亭

雪隠へ入るのが上手い工夫。

springs

先に⑱の収束を学べて助かりました。

一乗谷酔象

龍を1段目に移動させると92歩を置き去りにできる。

さつき

91と81の反復横飛びをするのかと思ったら全く違う手順で驚きました。

神在月生

最初解 数えてみれば 十七手

伊達悠

いやはや見た目以上の難解さ。趣向的に歩を消費するだけではいけないと分かたら早いだろうと思いきや、想定以上の変化紛れが隠されていました。えっこれが前哨戦なんですか？（震え声）

るかなん

歩を取り切らないといけないと思ひ込むと手が足りない。残っても王手ができなければそれでいいと。

⑱神無七郎作(登場6回)

最悪詰 57手

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

持駒 歩18

[解答]

92歩 同玉 93歩 81玉 92歩成 同龍  
 82歩 同玉 83歩 91玉 82歩成 同龍  
 92歩 同玉 93歩 81玉 92歩成 同龍  
 82歩 同玉 83歩 91玉 82歩成 同龍  
 92歩 同玉 93歩 81玉 92歩成 同龍  
 82歩 同玉 83歩 91玉 82歩成 同龍  
 92歩 同玉 93歩 81玉 92歩成 同龍  
 82歩 91玉 81歩成 同龍 92歩 82玉  
 83歩 71玉 82歩成 同龍 72歩 61玉  
 71歩成 同龍 52金 まで 57手

[作者コメント]

6手で歩2枚を処分する持駒消去です。94香は省けるかもしれませんが自信が持てませんでした。

(Worst1.exeでの検討も難しそうです。)

(詰上り)

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

持駒 なし

84香は以下の早詰の防止です。

(84香がない場合の早詰)

92歩 81玉 91歩成 同龍 82歩 同玉  
 83歩 同玉 84歩 同玉 85歩 75玉  
 76歩 66玉 67歩 76玉 77歩 85玉  
 86歩 84玉 85歩 83玉 84歩 82玉  
 83歩成 71玉 82と 同玉 83歩 92玉  
 93歩 81玉 82歩成 同龍 92歩成 同龍  
 82歩 同玉 83歩 91玉 82歩成 同龍  
 92歩 81玉 91歩成 同龍 82歩 71玉  
 81歩成 61玉 71と 同龍 52金 まで 53手

[担当者コメント]

持駒消去。歩を持っていると最終手で62歩と打って詰みません。

通常持歩を消去しようとする、93歩、91玉、92歩成、同玉のように4手で1枚消去することになります。しかし、本作では龍を用いて6手で2枚消去しています。82龍91玉の形から6手進むと92龍81玉と左右反転し、同様の手順を繰り返すことができます。収束の入り方が難しい所ですが、前問⑩で学習済み。ちゃんと44手目は91玉と逃げましょう。

94番は直感（と適当読み）だと、省けそうな気がします、安全第一でしょうか。

#### [短評]

北村太路

なるほど、啓蒙作を置いておけば入門編でも出せるのか。勉強になります。全部取らずに最後9二歩だけ見逃されるんですね。持ち駒歩も仕組みがよければ簡単に消費できそうですね。なんかできないかな。

たくぼん

44手目調子に乗って同玉としてしまい2手オーバーで苦しみました。⑩がヒントだったのに情ない。

占魚亭

2歩消費のサイクル手順が楽しかったです。

springs

左右対称形で反復すればいいことに気付いて感動。ヒントがなかったら多分解けませんでした。

一乗谷酔象

18番がなく19番のみの出題なら苦戦したと思う。6手2歩消費で玉筋と龍筋が入れ替わり、これを7回繰り返すと前問の形に誘導できた。

さつき

最初0内の手順をx4して手数が足りなくなり苦戦しました。(★0は初手92歩から12手目82同龍までの12手のことです。)

神在月生

繰り返し こだわり過ぎは 五十九

伊達悠

解けて納得。確かに最後15手を抽出でもしないと、どこで破調が来るのかサッパリで諦める自信しかありません。最初から無理をしないで18番から解いて良かったです。19番から解いていたなら、2023年を迎えるのが2024年になっていたかもしれない

い(?)。

るかなん

歩18から1枚だけぽつんと取り残されるのは予想外。

#### [総評]

北村太路

全体を通して、WFPの読者が全員(誇張)作図しているので入門する人がいなさそうです。フェアリー入門といっても解く方ではなく作る方の入門だったのかもしれない。最悪詰はもっと普及してほしいですね。単純に好きですから。真Tさんの傑作群とかもっと反響を呼んで欲しいんですけどね。氾濫の7種連合とか、今回結果発表の攻方が持駒歩18のみとか。(もっとも私も解かずに結果発表を見て傑作とか言ってるだけです。)

★最悪詰は私も好きなので、もっと普及してほしいです。7種連合ができるなら、他にも色々できそうですね。最悪詰はまだまだ発展途上です。(7種連合ができるルールが他にありますか?と言おうとしたら、最近別のルールでできそうなのを思いついてしまいました。むむむ...)

神無七郎

変化が少ない作品が多くさらさらと解けました。やはり入門コーナーはこのくらいの難易度が良いですね。

たくぼん

最近真Tさんの難解作で苦戦ばかりでしたが、今回は楽しく解図することが出来て最悪詰の楽しさを味わうことができました。

★自分の作りたいものを作っていると、気づけば難解作になってしまうことがあります。しかし、私の創作価値感では、難易度自体はあまり意味を持ちません。ただやりたい事をやるだけなのです。(解答者のことを考える!という声が聞こえてきそう...。いや、解答者のことを考えていないわけではありません。ちゃんと投稿場所は選んでいます。)

占魚亭

好作揃いでレベルが高かったです。

一乗谷酔象

ルール→最悪詰、担当→真Tさん、出題数→19題で尻込みしましたが思いの外、解図が進みました。

★最悪詰＝難解というイメージを持たれていますね。フェアリー詰将棋の中では協力詰の人气が高く、最悪詰や最善詰の対抗系は変化があり難しいためかあまり人气がない印象です。対抗系ならではの手順も存在するので、もっと対抗系が増えたらいいなと思います。

さつき

四連合やパズルなど狙いが分かれば比較的易しい問題が多く親しみやすかったです。

神在月生

時間食い 短評全て 埋められず

るかなん

単に最後が詰んでいればOKの協力詰と違い、最悪性を論述できないといけない分苦戦しました…。2桁手数个回答はあまり自信がありません。

変寝夢

最悪詰17手をみたら4連合+4連打を思い浮かべる事にしよう

岡野陽駿

卒論執筆中の息抜きに考えていたら解けたので送ります。

★初解答ありがとうございます。卒論は大変だと思いますが、頑張ってください。また、気が向いたらよろしくお願いします。

★今回10数年ぶりに担当をしました。1回でも大変なのに長年やっている方には頭が上がりません。

★次回からは伊達悠さんがフェアリー入門の担当です。よろしくお願いします！

\*\*\*\*\*

参考図2—解答

37角 28香 同角 18玉 19香 まで5手

参考図3—解答

36角 27桂 同角 17玉 29桂 まで5手

参考図4—解答

37角 28銀 同角 29玉 18銀 まで5手

参考図5—解答

37馬 28金 同馬 同角生 29金 まで5手

参考図6—解答

37角 28角 同角 18玉 29角 まで5手

参考図7—解答

39角 28飛 同角 18玉 17飛 29玉 19飛 まで7手

\*\*\*\*\*

今月の手筋 (解答)

**解答**  
12歩 23玉 同と まで3手

初手は歩の王手だが玉が複数残っているので打歩詰ではない。12歩への利きを残すため、14玉を23地点で取らせて詰となる。王手で打った歩を動かさず、その歩で詰める「置歩詰」である。

歩を動かさないのは「先打変歩詰」も同じだが、本例の置歩詰は条件次第で王手無視ができる「裸玉」の性質を利用しており、性能変化を使っていない。また目的も打歩詰回避ではない。先打変歩詰は置歩詰に包含される概念である。

**適用分野**  
性能変化ルール 等

**関連項目** 先打変歩詰

第 13 回フェアリー入門（禁欲協力詰）出題

担当：伊達 悠

第 13 回フェアリー入門のルールは「禁欲協力詰」です。

担当のものも含め、9 名 16 作での出題となります。1 ヶ月の解答期間からすると、かなり厳しいものもあるかもしれませんが、解答者の奮起を願います。

また今回、新たな試みとして、難易度順→その中でも手数順という出題形式にしました。担当者等の主観を元に行っているのが感覚が合わないかもしれませんが、少なくともルールの理解がしっかりできていればレベル 3 までは解けるはず……と思っています。

《ルール確認》

【禁欲】

駒を取らない手を優先して着手を選ぶ。

【打歩】

打歩詰以外の詰手を禁手とする。

(補足)今回出題される作品の打歩は「単純打歩」です。

【受先】

受方から指し始める。

《解答締切》

2023 年 2 月 15 日(水)

《解答先》

メール：伊達 悠

(ydate\_burning\_beach■yahoo.co.jp) ■→@に変更

件名に「解答」の語句を含むようにしてください。

《作品一覧》

【難易度：★★★★☆】レベル 1

① 上谷直希作(登場 3 回)

禁欲協力詰 27 手

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

持駒 歩

開幕は上谷さんの中編。数手後に王手が途切れないような攻め方・逃げ方を考えていると、自然に趣向に入っているはず。

【難易度：★★★☆☆】レベル 2

② springs 作(登場 20 回)

禁欲協力詰 19 手

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

持駒 銀四

初形から 3 手で詰む形は、禁欲ルールのためになさそうです。持駒が全て消えると？

③ 神無七郎作(登場 7 回)  
禁欲協力詰 19 手

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

持駒 桂4

初形から 3 手で詰む形は……さっき聞いた話にそっくりですね。  
余裕がある人は、これが「禁欲“詰”」ならどうなるのかを考えてみましょう。

【難易度:★★★★☆☆】 レベル 3

④ 駒井めい作(登場 13 回)  
禁欲協力詰 5 手

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

持駒 なし

合駒選択問題。禁欲ルールのために、攻方が合駒を取りたくても取れない場合があるようです。このルールでも駒を取れるように誘導するには……？

⑤ 上谷直希作(登場 4 回)  
禁欲協力詰 9 手

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

持駒 銀歩

14 金が動くと逆王手がかかってしまうので、26 飛を相手にした方が良さそうです。  
合駒をされた瞬間の攻方持駒に注意しないと、大変なことが起きてしまうかもしれません。

⑥ 占魚亭作(登場 13 回)  
禁欲打歩協力詰 9 手

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

持駒 なし

打歩ルールが入っているのでご注意を。  
逆に言えば、打歩ルールがあるからこそ、多分こういう場所で詰め上げるのだろう、歩の入手は……といったことが見えてくるはずです。

⑦ 真 T 作(登場 13 回)

禁欲協力詰 347 手

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

持駒 歩17

「おま、入門に 300 手超えてwww」  
まあ落ち着いてください。22 香の逆王手にだけ気をつければ、20 手 1 組の 17 セット。これで 340 手です。あと収束の 7 手を慎重に考えましょう。

【難易度:★★★★☆】 レベル 4

⑧ 真 T 作(登場 14 回)

禁欲協力詰 5 手

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

持駒 香

真 T さんの代名詞的な筋といえば？という話は早い。  
玉は不動。いかに玉の逃げ場所を抑えるかがテーマになりますね。

⑨ たくぼん作(登場 5 回)

禁欲協力詰 10 手(受先)

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

持駒 なし

受先ルールにご注意ください。  
どうしても、攻方は銀 1 枚で追うしかなくなります。1 手目で受方の打つ駒 X を取り、それと銀で詰ませる形を考える必要があります。

⑩ たくぼん作(登場 6 回)

禁欲協力詰 39 手

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

持駒 歩

序中盤の展開は一本道、おそらく具体的には 29 手目まではわかるはずですが。  
詰ませる形は 9 番と同様。ただし、右側に追うと手数が足りなさそう……？

⑪ たくぼん作(登場 7 回)

禁欲協力詰 57 手

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

持駒 歩2

1 番と同様、王手が途切れないような攻め方・逃げ方を考えてみましょう。見た目のいかつさに反して、意外と手は限られていると思います。1 往復半だけ追い回していると、収束はどこかで見たような形になりそうです。

【難易度:★★★★★】 レベル 5

⑫ springs 作(登場 21 回)

禁欲協力詰 4 手(受先)

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

持駒 なし

ここから想定最高レベル。頑張りましょう。この初形、むしろ普通の 3 手協力詰だとどう詰ませるか？を考えると閃くかもしれません。14 の逃走ルートがキモでしょう。

⑬ 伊達悠作(登場 17 回)

禁欲協力詰 7 手

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

持駒 角2

禁欲では、なまじ持駒があるために合駒を取れないケースが頻出です。持駒を使うことで合駒を取れるようになりますが、特に 4 手目の“逃げ方”がポイントになります。

⑭ たくぼん作(登場 8 回)

禁欲協力詰 9 手

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

持駒 金香

裸玉。金香だけでは流石に詰まないの、もう 1 枚を合駒で出して取るのが絶対条件です。禁欲ルールのせいで合駒が取れない！という形が、意外と多いことに気がつくでしょう。後はとにかく、詰め上がりの形の想定が大切です。

⑮ 神在月生作(登場 9 回)

禁欲協力詰 9手

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

持駒 角 歩

作者名のブランド力をもってしても、難しい部類のはずです。「……だとしても、何でその初手なの？」追っていく方向を間違えなければ、あっさりわかるのかもしれない。

⑩ たくぼん作(登場9回)

禁欲協力詰 103手

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

持駒 歩2

- 1 周目のキーの駒は 87 桂。
  - 2 周目のキーの駒は 96 金。
  - 3 周目のキーの駒は 77 と。
- 禁欲だからこその逃げ方に注意しながら追っていきましょう。最後は 97 の地点で詰みます。

《想定難易度まとめ》

(レベル 1) 1 題  
1 番

(レベル 2) 2 題  
2 番～3 番

(レベル 3) 4 題  
4 番～7 番

(レベル 4) 4 題  
8 番～11 番

(レベル 5) 5 題  
12 番～16 番



## 第 14 回フェアリー入門（ライフル協力詰）

担当：伊達 悠

第 14 回のルールは、ライフル協力詰です。

### 【ライフル】

駒を取った時、取った駒が元の位置に戻る。

〈補足 1〉

駒取り時、駒に戻るまでを一手とみなす。駒を取った瞬間だけ「自玉への王手」となったり、「行き所のない駒」になっても構わない。

〈補足 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。

まずはルールのおさらいをしておきましょう。次の図を見てください。

【例図】攻方▲29 金まで。

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

29 金と王手された所ですが、後手はこの金を

① 19 玉で取ることもできますし、

② 17 桂で取ることもできます。

まずは①玉で 29 金を取る時。ライフルの「取った駒(=玉)が元の位置(=19の地点)に戻る」というルールのため、玉は都合 1 手で 19→29→19 と移動することになります。

玉が 29 に動いた瞬間は攻方 38 銀の利きに入っているのですが、同じ手の中で 19 に舞い戻っているため、王手回避しているという判定になります。

(ルール補足 1)

中将棋でいう「獅子」のような動きですね。

棋譜の書き方ですが、①は「△同玉/19 玉」という表記になります。

「駒取りの位置/戻った位置」と覚えておきましょう。

②17 桂で 29 金を取る時、桂馬は 17→29→17 と移動します。桂馬が 29 にきた瞬間は行き所のない駒になっていますが、同じ手の中で 17 に戻っているため、合法手と認められます(ルール補足 1)。また 17 桂について、原位置(17)・駒取り地点(29)のどちらも成ることが可能な地点です。つまり 17 桂は、29 金を成りながら取ることも可能ですし、29 金を生で取ることも可能です(ルール補足 2)。生で取る時の棋譜表記は「△同桂生/17 桂」、成で取る時の表記は「△同桂成/17 圭」です。

※成で取る時の表記は「△同桂生/17 圭」「△同桂/17 圭」のような書き方も考えられます。現状は完璧にこれであると固まっていないはずですが、本作品展の解答で重要視するのは「戻った位置」、つまり「17 圭」の部分さえ間違っていなければ許容とする予定です。

王手回避とは関係ないところですが、26 桂が 38 銀を取って戻る手も見ておきましょう。原位置(26)は成れない地点ですが、駒取りの地点(38)は成れる地点です。すなわち 26 桂馬は、38 銀を生で取ることも可能ですし、成って取ることも可能です。

それでは、実際の作例を見ていきましょう。

【例題 1】

神無七郎／Web Fairy Paradise／2021 年 9 月  
ライフル協力詰 5 手

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

持駒 なし

ライフルルールでは、ただ紐がついているだけの駒の王手では詰みにくいです。例えばこの問題の場合、単に 21 馬では詰みません。同玉/11 玉と逃げる(元に戻る?)ことができるので、その後の手が続かなくなります。

ただし、単独で活躍できると言える駒が 1 つだけあります。それは桂馬です。まずは解答を見てしまって、詰め上がりの形を確認してみましょう。

【例題 1 解答】

33 馬、22 桂、同馬/33 馬、22 桂、23 桂まで。

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

持駒 なし

23 桂と打ったこの局面、王が逃げられる場所は 21 か 12 しかありません。21 の地点は言うまでもありませんので、12 玉と角を“取ってしまう”手を考えてみましょう。

そう。12 玉と角を“取ってしまう”ので、ライフルルールによって玉は 11 の地点に“戻ってしまう”のです。

(棋譜表記的には「12 玉/11 玉」)

これでは玉は 23 桂の王手を回避できず、これで詰み上がりとなるわけです。

玉に対して、直接取られない位置から直に王手をかけることができる唯一の駒こそが桂馬なのです。駒の利きの特性を活かして、新しい形の桂吊しが実現できるという実例でした。

【例題 2】

小林看空／Web Fairy Paradise／2022 年 1 月  
ライフル協力詰 7 手

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

持駒 香

ルール説明の序盤で、中将棋の「獅子」を引き合いに出しました。いわゆる獅子の「居食い」がライフルの動きに見えるわけですが、ライフルルールには獅子と違う特性があります。獅子は 1 マス進んで駒を取った後に任意のマスに進めますが、ライフルでは駒取り後の移動場所は選べません。つまり「『居食い』が機械的に、強制的に実行される」ということなのです。

例題 2 で、その大きなデメリットを見ていきましょう。

例題 2 の初形から、  
59 香、58 金、同香/59 香、47 玉、  
58 金、56 玉、57 金と進んだ図です。

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

持駒 なし

もしも 56 玉が獅子王である場合、57 玉と金を取った後、46 や 47 に逃げる事が可能です。しかしこれはライフルルール。肅々とライフルルールを実行しましょう。57 玉/56 玉。……香車の利きが貫通してしまいました。これではいけません。それでは、45 桂で金を取ったらどうなるでしょう？そうですか。“駒取り”を実行したのですね？では肅々とライフルルールを実行します。57 桂成/45 圭。おやおや、また香車の利きが貫通してしまいました。王手回避は失敗です。成っても成らなくても同じ事ですし、65 桂が動いても同じ結果になります。

ライフルルールでは、いわゆる「居食い」がオートマチックに行われるため、守備駒が守備として働かないような形が往々にして起こります。解図時というよりも、創作時に注意しておく方が良いかもしれません。

【例題 2 解答;再掲】

59 香、58 金、同香/59 香、47 玉、  
58 金、56 玉、57 金まで。

【例題 3】

駒井めい/Web Fairy Paradise/2021 年 10 月  
ライフル協力詰 7 手

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

持駒 角二

この稿の最後として、ライフル特有の詰め上がりの形をもう1例見ていきましょう。

初形から 21 角、11 玉と進んだ局面。勢い 22 角と指してアレッとならないでしょうか。21 玉とすると、ライフルルールのため 21 玉/11 玉。王手回避ができていません。

ここでは 12 角成！と、打ったばかりの角を捨ててしまうのが奇妙な解決策。同玉/11 玉と進むとあら不思議、2 手目の局面からたった 2 手で原形消去を行っているのです。

以下 22 角、21 玉、11 角成と進んだのが次図。

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

持駒 なし

11 馬と 23 香による両王手がかかりました。逃げる手はないので、11 馬 or 32 歩を取るしか道

はありません。しかしライフルールのため、玉はどちらを取っても 21 に自動的に再生され、23 香の王手を回避できません。

ライフルールでは、通常考えられる両王手の他に、このような「居食い」押しつけのような両王手が考えられます。創作時の参考にしてみてください。

以上を踏まえた上で、入門用の作品を募集します。

\*\*\*\*\*

#### 第 14 回フェアリー入門

##### 【(ライフ協力詰)作品募集】

入門用の、易しいライフ協力詰を募集します。

##### 【投稿の方法】

以下のテンプレートを参考にしてください。

###### 《作者名》

発表時に記載する作者名をお書きください。ペンネーム発表を希望の際は、その旨お書きください。

###### 《ルール名・手数》

ルール名と手数をお書きください。

###### 【条件】

ツイン・受先・打歩との組み合わせ OK、その他のルールとの組み合わせ・協力白玉詰・フェアリー駒使用・非標準駒数は不可とします。

###### 《図面》

初形が確認できる形式であれば、fmo ファイル・kif ファイル等の種類は問いません。

###### 《作意手順》

作意手順をお書きください。

###### 《狙い・作者コメント等》

作品の狙い・またそれに限らず作品に添える一言などがあればお書きください。

###### 【投稿先】

メール：伊達 悠

(ydate\_burning\_beach@yahoo.co.jp) → @に変更

件名に「投稿」の語句を含むようにしてください。

###### 【投稿締切】

2023 年 2 月 15 日(水)

同時に、「フェアリー入門別館#2」作品募集も行います。

\*\*\*\*\*

##### 【第 2 回フェアリー入門別館 作品募集】

作品の難易度は問わず、過去のフェアリー入門で取り上げたルールで作った作品を募集します。

##### 【投稿の方法】

以下のテンプレートを参考にしてください。

###### 《作者名》

発表時に記載する作者名をお書きください。ペンネーム発表を希望の際は、その旨お書きください。

###### 《ルール名・手数》

ルール名と手数をお書きください。

###### 【条件】

他ルールとの組み合わせ・フェアリー駒使用・非標準駒数など、何でもあり。

###### 《図面》

初形が確認できる形式であれば、fmo ファイル・kif ファイル等の種類は問いません。

###### 《作意手順》

作意手順をお書きください。

###### 《狙い・作者コメント等》

作品の狙い・またそれに限らず作品に添える一言などがあればお書きください。

###### 【投稿先】

左に同じ。

###### 【投稿締切】

随時開催とするため、特に締切は設けません。

###### 【2022/1/19 現在の在庫】

5 作。これらは WFP 次号(176 号)に「フェアリー入門別館#1」として掲載します。投稿ありがとうございました。

\* その他詳細な要綱は、173 号掲載の記事 (P100～)を参考にしてください。

## Lortap入門作品展 出題

担当：駒井めい

Lortapルール of 作品展を開催します。  
2022年10月号で作品を募集したところ、10名の作者から16作を投稿いただきました。担当者の作品を加えた計17作を出題します。解答を募集しますので、よろしくお願ひします。結果発表は2023年3月号で行います。

### 解答要項

〔締切〕

2023年2月28日（火）

〔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
- ・総評（任意）

### 出題

#### 【Lortap】

味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手とみなさない。  
※ルールの詳細は2022年10号「Lortapの紹介」をご覧ください。

#### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。無駄合の概念はなく、合駒は全て有効。

#### 【受先】

受方から指し始める。

第1番～第16番がLortap協力詰で、第17番のみLortap詰（Lortap+詰将棋）なのでご注意ください。

### 第1番 駒井めい作

Lortap協力詰 2手（受先）

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

持駒 金

※受先なので、受方から指し始めます。

### 第2番 真T作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 なし

### 第3番 変寝夢作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 銀

第4番 神在月生作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 角

第7番 占魚亭作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 なし

第5番 伊達悠作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 角

第8番 伊達悠作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 飛

第6番 springs作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 飛

第9番 青木裕一作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 飛

第10番 せら作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 角

第13番 たくぼん作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 なし

第11番 真T作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 歩

第14番 springs作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 角

第12番 変寝夢作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 角

第15番 羽毛布団作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 なし

第16番 せら作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 桂

第17番 青木裕一作

Lortap詰 3手

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

持駒 なし

※Lortap詰なので、Lortap+詰将棋です。

空きスペースコラム

スリーセブンズ/神無太郎

フォーフォーズ (4つの4) という有名なパズルがありますよね。4つの4と数学記号を使い、さまざまな数を作ることを目指すパズル。で、それに倣ったスリーセブンズという訳ではないのですが、非常に面白いので紹介しておきます。

$$7^7 \bmod 7!$$

(7の7乗を7の階乗で割った余り)

知り合いから紹介されたものを少しアレンジして直截的にしています。

とりあえず素直に計算してみましょう。

$$7 \text{ の } 7 \text{ 乗} = 7^7 = 7 \times 7 \times 7 \times 7 \times 7 \times 7 \times 7 = 823548$$

$$7 \text{ の階乗} = 7! = 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 5040$$

$$823548 = 5040 \times 163 + 2023$$

つまり、7の7乗を7の階乗で割った余りは **2023** でした。

中国人の剰余定理を使って賢そうに解くこともできますが、素直に計算した方が早いと思います。何も考えなくていいし。

## 推理将棋第158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158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2023年2月10日までにTETSUまで (omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第158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。

\*\*\*\*\*

2023年、あけましておめでとうございます。本年も推理将棋をよろしく願いいたします。今年の年賀推理は5手から61手までの7題で、手数が最短と最長の同時出題となりました。年賀推理の投稿、ありがとうございました。

\*\*\*\*\*

### ■本出題

#### 158-1 初級 諏訪冬葉作 5=23 5手

令和5年の「5」と2023年の「23」を使ったシンプルな問題です。

#### 158-2 初級 諏訪冬葉作 年賀状没問題2 7手

「駒成なし」や「端の手なし」など「なし」の条件はもちろん「あり」です。

#### 158-3 中級 けいたん作

先手後手とも5筋に角を打つ 9手

令和5年にちなんで、先手も後手も5筋へ角を打ちます。

#### 158-4 中級 Pontamon 作

4年分の年賀推理 11手

動かした駒が2つならアレしか無さそう。

#### 158-5 上級 Pontamon 作

先手も後手も2回と3回 11手

先手の6回の着手で詰みに必要な先手駒が6枚あるということは。。。

#### 158-6 上級 ミニペロ 作

初駒王手が16回・遊べる35手詰 35手

王手16回を先手と後手で分担可能か推理しよう。連続王手義務がない推理将棋での35手詰は35手で詰む意味です。

#### 158-7 上級 はなさかしろう 作

指し初めはうさぎのたまごで 61手

はて、うさぎは哺乳類なのに「うさぎのたまご」とは如何に？イースターエッグのことでした。

\*\*\*\*\*

#### ■中間ヒント (1月20日頃 作者)

#### ■締め切り前ヒント (2月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

#### 158-1 初級 諏訪冬葉 作

5=23

5手

「今年の指し初めはどうだった？」

「5手目に2三の手があったからそこで終了にした。」

「ということはあの駒かな？」

「ちなみに成る手はなかったよ。」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

・5手目に2三に着手した。

・成る手はなかった

・解答は5手目までの手順を答えてください。

\*\*\*\*\*

#### 158-2 初級 諏訪冬葉 作

年賀状没問題2

7手

「この7手で詰む問題、ヒントに「5」を使っているのになんで没なの？」

「使ってはいるけど『5筋の手がなかった』

って存在を否定するのはどうかと」

「そういうものなのかな・・・」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

・7手で詰んだ

・5筋の手はなかった

\*\*\*\*\*

#### 158-3 中級 けいたん 作

先手後手とも5筋に角を打つ

9手

「9手で詰みか。この対局は令和5年の指し始めにふさわしいんじゃないかな」

「そうだね。君も僕も後手陣の5筋に角を打ったからね」

「角成を同銀で取る手があったな」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9 手で詰み
- ・ 先手後手とも後手陣の 5 筋に角を打つ
- ・ 角成を同銀で取る手あり

\*\*\*\*\*

### 1 5 8-4 中級 Pontamon 作

4 年分の年賀推理

1 1 手

「あけましておめでとう。元旦早々何やっ  
てるの？」

「今日は差し出し日に元旦って書いて年賀  
状を出す日だから年賀状を書いているん  
だ」

「物は言いようだけど 12 月 25 日までに出  
せなかったんだろ。で、何で将棋盤が出て  
るの？」

「年賀状に年賀推理を書いているだろ、でも  
毎年毎年作るのが面倒だから 4 年間使え  
る 1 作を作ったんだ」

「どんなの？」

「11 手で詰んで、先手も後手も指した駒は  
2 個ずつ。駒の表裏は不問だよ」

「物理的に 1 つの木片の駒なら、成って裏  
面で使っても 1 つということだね。それ  
で？」

「23 年から 26 年の 4 年間使えるように、23  
地点から 26 地点までの 2 筋の着手があった  
という条件さ」

「令和 5 年にちなんだ着手は？」

「5 段目での駒成だよ。昨年作ってたら 4  
段目での駒成にしたな」

「来年、6 段目での駒成りにできないのなら、  
来年も新作を作らないといけないね」

「……」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 先手も後手も着手した駒は 2 個ずつ（駒  
種の数ではなく物理的な駒の個数。駒の  
表裏で使ってもひとつの駒とする）
- ・ 23、24、25、26 地点の着手があった
- ・ 5 段目での駒成があった

\*\*\*\*\*

### 1 5 8-5 上級 Pontamon 作

先手も後手も 2 回と 3 回

1 1 手

「あけましておめでとう、さっそく指し初  
めと行くか」

「新春ルールは 2023 年に因んで、10 手目ま  
ではそれぞれが選んだ 2 つの筋を交互に指  
して、11 手目からは自由着手にしよう。こ  
のルールだと 10 手目までに二人とも 2 回指  
した筋と 3 回指した筋が出来て 23 年らしい  
し、足した 5 は令和 5 年に通じるしね」

※1

「最初の 10 手は新春の儀式みたいなものだ  
ね。新春ルールへの追加で、お互いの年明  
け最初の手で動かした駒は二度と動かして  
はいけないことにしよう」

「了解。では、よろしくお願いします。」

:

「この 11 手目からは本気の勝負だね。では  
この手でどうだ！」

「あれっ、僕が本気を出す前にその 11 手目  
の初王手で詰まされてしまった」

「詰みに直接関係している僕の駒は 6 枚だ  
ね」 ※2

「直接ってなんか意味深な言い方だな」

「……」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 11 手目の初王手で詰み
- ・ 10 手までは先後それぞれが選んだ 2 つの  
筋を交互に指した ※1
- ・ 詰みに直接関係する先手駒は 6 枚 ※2
- ・ 初手と 2 手目で動いた駒は二度と動かな  
かった

※1：先手と後手が 10 手目まで着手する筋  
は重複してもよいし全く別々でもよい

※2：詰みに直接関係する先手の駒とは、王  
手している駒、玉の退路を抑えている駒、  
これらの駒を後手玉に取られないように支  
えている駒です

\*\*\*\*\*

### 1 5 8-6 上級 ミニベロ 作

初駒王手が 16 回・遊べる 35 手詰 3 5 手

「それでは今年の年賀詰を発表します。3  
5 手詰です」

「2 0 2 3 年だから、2 3 手じゃないの」

「2023年の3と、令和5年の5で35手なの」

「なんか無理やりだね」

「でも、初駒王手16回というお目出度いテーマだよ」

「初が付けばいいというもんじゃないけどね」

「いいの！ その初王手駒による王手だけ、歩の王手9回と、香の王手を含む生駒の王手が16回あり、すべて異なる駒だから、初王手駒としました。また、七草粥にちなんで、同の手は7回です」

「開き王手や両王手はどうするの」

「それは注釈を見てね。あと、銀のコビンに歩を打つ手があるよ」※  
さて、年賀詰はどんな手順なのでしょう  
か。

(条件)

- ・35手詰
  - ・歩の王手9回と、香の王手を含む生駒の王手が16回あり、すべて異なる駒
  - ・同の手が7回
- 銀のコビン(ナナメ前)に歩を打った ※  
※ 開き王手は、動いた駒ではなく、王手を掛けている駒が当該  
※ 両王手は1回とカウントし、どちらかの駒が初王手駒であれば可  
※ 上記注釈は、開き王手・両王手があることを保証しない  
※ 一度王手した駒は、持ち駒になってもその履歴は消えません

「うん。よし、61手でできたね。持駒は桂が1枚ずつだよ」

「「というわけで、本年もよろしくお願ひします！！」」

61手で詰んだ手順を下記の情報をもとにして再現してください。一体何ができたのでしょうか。

(条件)

- ・61手で詰んだ
- ・詰上りの持駒は双方桂1枚ずつ7手目までの局面で1筋の1~7段目の全てに駒があった
- ・14手目までの局面の駒配置は55を中心とする点対称
- ・18手目の△同玉に対して飛を縦に動かした
- ・22手目は2度目の銀の手
- ・28手目の△39角生に対して2度目の▲57歩で応じた
- ・32、34、36手目はそれぞれ△13角生、△64歩、△88歩
- ・38手目の△同玉に対して▲42馬で応じた
- ・41~44手目は34、74、46、66の順に銀を打った
- ・46~49手目はいずれも右方向への桂跳ね
- ・52、54、56、58手目に82、72、31、21の順に歩を打った
- ・55、57、59手目はそれぞれ▲63と、▲78金、▲48玉
- ・60手目の△65銀に対して▲45銀引で応じた

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

## 158-7 上級 はなさかしろう 作 指し初めはうさぎのたまごで 61手

「あけましておめでとう！ 今年は卯年だね」

「謹賀新年！ 『おおきな森のどうぶつしょうぎ』だと桂がうさぎだね」

「うさぎといえばイースターで卵を運んでくるんだよね」

「誕生や再生のシンボルなんだね。今年こそ良い年になるといいな」

「ほんとにね。ゆっくりたっぷりやっ  
ていこうよ」

# 推理将棋第156回解答

担当 Pontamon

推理将棋第156回は12名の方々から解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

\*\*\*\*\*

156-1 初級 けいたん 作  
打と右が棋譜にある 9手

「9手で詰みか」  
「打と右が棋譜にあったな」  
「端の手が2回あったね」  
さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 打と右が棋譜にあり
- ・ 端の手2回あり
- ・ 余詰修正

会話と条件での「端の手」を「1筋の手」に修正。

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

打が付く駒種と右が付く駒種は予想がつくので、詰み形を考えるだけかな？

作者ヒント

同じ段に先手角が2枚ある局面あり (けいたん)

締め切り前ヒント

「打」はもちろん角の手で「右」は金ではなく同じ段に居る右の角を引いて成ります。

\*\*\*\*\*

推理将棋156-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△12香、▲11角打、△42玉、▲31角不成、△32玉、▲22角右成 まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 打と右が棋譜にあり (5手目▲11角打、9手目▲22角右成)
- ・ 端の手2回あり (4手目△12香、5手目▲11角打)

詰上がり図

後手の持駒：なし

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
皇	科	爵	丞		丞	角	科		一
	飛					王	馬	皇	二
歩	歩	歩	歩	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 銀

「打」が付く棋譜で容易く実現できるのは「角打」。▲22角不成で取った角をこの22の角の利き筋へ打てばよいのです。一方、「右」が付く後手の手と言えれば△52金右なので、この方針で詰めてみたのが参考1図の手順です。端の手が2回ある条件なので、角打の手は△14歩で空いた13地点への▲13角打が一石二鳥の手だったのですが、手数が11手なので失敗手順でした。

参考1図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△14歩、▲13角打、△52金右、▲77桂、△42玉、▲24角不成、△33桂、▲同角上成 まで11手

参考1図

後手の持駒：なし

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

持駒 桂

参考1図の最終手の▲33同角上成を見て気付いたのですが、22地点と24地点の同じ2筋に角が居たので33への着手は「上」か「引」

になるけど、もし角の居る筋が異なれば棋譜は「右」や「左」になるはずでず。つまり、角の手で「打」と「右」を実現すれば△52金右は不要になり、別の詰み形を作れるはずでず。そこで、参考1図の5手目の手順の後、22の角を3筋へ移動して、最終手は右側の角の13の角を22で角成したのが参考2図でず。手数は9手に収めることができました。しかし、最終手は▲22角右成のつもりでずでしたが、将棋ソフトの棋譜を見ると▲22角上成になるようなので棋譜に「右」がある手を指すことができず失敗でず。(将棋連盟の「棋譜の表記方法」を参照ください)

参考2図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△14歩、▲13角打、△42玉、▲31角不成、△32玉、▲22角右(上)成 まで9手

参考2図

後手の持駒：なし

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	皇	科	勝	寄		寄	角	科	皇	
二		遊					王	馬		
三	糸	糸	糸	糸	糸		糸			
四							糸	糸		
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 銀

調べてみると「右」や「左」が付く条件は、着手地点から見て両方の駒が段の同じ側か同じ段で別の筋に居る場合に付加される記号でず。金の場合、△52金右はよく目にします。51の玉が居ない時に△51金右という棋譜もありました。同じ段なので「寄」とすると41の金なのか61の金なのか分からないので寄る手だけだ棋譜では「右」や「左」になりません。42地点と62地点に居る2枚の銀でずが、53地点へ行く時は当然「右」か「左」が付くのですが、51地点へ行く時も同様に「右」か「左」が付けることになります。斜め前へ駒を進める時や同じ段で寄る時に「右」や「左」が付くと思いがちでずが、駒を引く場合にも「右」や「左」で動かす駒を区別します。

となれば、参考2図で失敗した13の角が22へ動くのではなく、31の角と11の角の配置で11の角が22へ動く時は「右」が付くはずでず。初手から、▲76歩、△34歩、▲22角不成でずが、11へ角を打つため4手目からは△12香、▲11角打として、そこから後は参考2図の手順で▲31角不成、△32玉として、最終手は11の角が動く▲22角右成で詰みとなりました。

余詰手順

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△52金右、▲98香、△42玉、▲99角打、△33桂、▲同角引成(上成)まで9手

最終手が右側にある角が33で成る手の棋譜は角右成ではなく角引成でずか、「右」の手として△52金右を指すことができました。粗検、大変申し訳ありませんでず。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「打は角。右は金と思わせて実は一路ずらしてからの角右成だつた。」

■31地点へ角を一路ずらしす手のタイミングが限定されているのが妙。

諏訪冬葉さん(双方解)「99角打と13角打を考えたのに11角打ちが出てこなかつた」

■99角打の余詰手順のご指摘、ありがとうございます。

ほっとさん(双方解)「余詰順の方がずっと面白いのが何とも。」

■端の手の2手とも先手が指す余詰手順は見えませんでした。

飯山修さん「打ちと右を角角と見るか角金と見るかで到達時間が変わる。端の手を2回指すためには角角が自然か」

■疑り深くなると、右の手は△52金右ではなく△51金右だと予想してはまってしまうことがあるかも。

ミニベロさん「成程、どちらも角でしたか。一瞬でも金を考えた時点でやられていますね。この作者、すでに出尽くした感のある9手作品の隙間を狙うような条件付けがとても旨い。」

■担当の余詰チェックが原因で余詰作になってしまった感があります。

占魚亭さん「12香がナイスアシスト。」

■先手が1筋着手を2回指すことができないので△12香がアシストになりますが、なんと余詰手順の▲99角打では▲98香も先手の着手が可能でした。

中村丈志さん「詰将棋の癖で、駒を取る手が見えにくいです。」

■攻め方が駒を取ると使わないといけないからですかね。豊富な持ち駒を打ち尽くす詰将棋も難しそう。詰将棋をしない担当は持ち駒の数で手数が多さが見えてしまうからですが。

RINTAROさん（双方解）「手頃な好作です。」

■9手の2条件だと、易し過ぎ、初級には手頃ですね。

はなさかしろうさん（双方解）「11角打の方が第一感で、99角打はコメントが出るまで気づきませんでした。構えずに考えてみたくなる問題でした。」

■条件を見ると盤の右上辺りの手ばかりの予感がするので、▲99角打は思い浮かびませんでした。

榊彰介さん「4手目△1四歩、5手目▲1三角打の変化にはまりかけましたが、7手で3一角右成まで詰むのと角の並びが似ていると気づいて正解にたどり着きました。」

■短手数の手順は解図や作図の時の余詰検証など何かと参考になります。▲33角打から▲42角不成を指して▲31角右成での詰み手順がありますが、端の手は後手に余る1手しかできません。22と42の角配置ではなく、1段落として11と31の角だと端の手が2手になりますね

\*\*\*\*\*

正解：12名

NAOさん 原岡望さん 諏訪冬葉さん ほつとさん 飯山修さん ミニベロさん テイエムガンバさん 占魚亭さん 中村丈志さん RINTAROさん はなさかしろうさん 榊彰介さん

\*\*\*\*\*

**156-2 中級 Pontamon 作**  
**後手の最多合法手 9手**

「あ～あ、残念無念、9手で詰まされてしまったよ」

「どんな将棋だった？」

「僕は手が広くなるように指してたんだ」

「それで？」

「感想戦によると、9手で詰む手順では後手の合法手が最多になる局面で5筋の手を指したのがまずかったみたい」

「後手の最多の合法手の数っていくつなの？」

「気が静まったらあとで教えてあげるよ」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・9手で詰み
- ・9手で詰む手順では後手の合法手が最多な局面で5筋の手を指した

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

後手の合法手最多の局面は推理できるはず。

作者ヒントは合法手数のようなです。

作者ヒント

後手が取る駒種と取り方によって8手目の合法手は88手 (Pontamon)

締め切り前ヒント

飛が8手、角が14手、駒打ち45手が合法手にあり、飛の横利きを遮る5筋の手が悪手。

会話と条件文の修正：

会話と条件中の「9手詰」を「9手で詰む手順」に修正

\*\*\*\*\*

推理将棋 156-2 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△42金、▲33角不成、△41玉、▲42角不成、△99角不成、▲31角不成、△52香、▲42金 まで9手

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 9手で詰む手順では後手の合法手が最多な局面で5筋の手を指した(8手目△52香、8手目の合法手は88手)

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 銀歩

初期配置では30手だけの合法手の数を増やす方法としてまず思い浮かぶのは、大駒の利きを通す手を指すことでしょうか。かと言って、△34歩だけでは角の利きを通すだけなので、角と飛の両方の大駒の利きを通す手順を考えてみたのが参考1図の手順です。後手は△32飛として先手に33地点の歩を取って貰えば飛の前方が開けて、△37飛不成の手を指すことができました。これにより、8手目の飛の手としては3筋の7地点と7段目の2地点への移動ができ、しかも飛成と飛不成の手を指せるので飛の合法手は18手になり、99地点まで利いている22地点の角の10手(先手陣の3地点への手は成と不成)を合わせると大駒だけで28手となりました。また、37で取った歩を後手の歩が切れている2筋と3筋へ打つことができるので、8手目の後手の合法手の数は56手になりました。しかし、9手で詰んだ参考1図の8手目は△72金なので5筋の手を指す条件をクリアできていなくて失敗でした。

参考1図：▲76歩、△32飛、▲33角成、△62玉、▲23馬、△37飛不成、▲41馬、△72金、▲52金 まで9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	將	科	皇	
二			将	王	金			皇		
三	歩	歩	歩	歩	歩	歩			歩	
四										
五										
六			歩							
七	歩	歩		歩	歩	歩	將	歩	歩	
八								飛		
九	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	

持駒 歩2

参考1図の手順の中では8手目が後手の合法手が最多になる局面でしたが、この合法手の数の56手は9手で詰む手順で後手の合法手が最多になる局面ではないことに気付きました。大駒の利きを増やす目的で考えた手順でしたが、歩を取ったことによって、合法手としては盤上の駒を動かすだけではなく、持ち駒を打つ手も合法手になることが分かったからです。でも持ち駒が歩だと、歩が切れている筋にしか持ち駒の歩を打つことができないので、盤上の空きマス全てへ打つことができる角の方が合法手を増やせるはずですが、後手が角を持ち駒にできるのは、先手の3手目で▲22角成(不成)を指した駒を銀や飛の同の手で取る手順や更に5手目に動いた先手の角か馬を取る手順、先手が3手目にとった角を5手目に打って、それを同の手で取る手順です。角を持ち駒にすると空きマス全てへ角を打つことができますが、盤上に後手の角が無いので、角の手で合法手の数を稼ぐことができません。参考1図の時の歩を取った飛を先手陣に残すようにすれば手が広くなります。となると、合法手の数を稼ぐのに一番良い方法は、角不成で香を取り、空きマスへの香打ちの手を稼ぐとともに、99の角を動かす手で成と不成の手を指せるようにするのが良いことが分かります。参考2図はこの方針で手を進めたものです。▲99角不成で香を取り、55へ角を引いて角成しますが、香を持ち駒にしたことによって、空きマス(9段目へは打てないが9段目の空きマスはないので空きマス全部への香打ちが可能)への香打ちが全て合法手になり、合法手の数は飛躍的に増えました。しかも、この8手目の着手が△55角成ですので「5筋の手を指した」という条件にも合いま

す。8手目の局面での合法手の数は76手です。

参考2図：▲76歩、△72金、▲33角不成、△61玉、▲42角成、△99角不成、▲41馬、△55角成、▲52金まで9手

参考2図

後手の持駒：香

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

持駒歩

参考2図ではこの手順での後手の合法手の数が最多になった8手目に5筋の手を指している条件はクリアしていますが、この手順での後手の合法手の数76手が9手で詰む手順での後手の合法手の最多なのではないでしょうか？参考2図では後手の飛は初期配置のまま、飛の着手が可能なのは△92飛の1手しかないのが不満です。後手の合法手を増やすのに有効なのは6手目に△99角不成で香を取って、駒打ちの手で合法手の数わ稼ぐとともに先手陣の生の角を残すことで、角成と角不成の手で角の手を倍増することは分かったので、参考2図で不満になった飛の手を増やす手段を考えてみます。飛は初期配置のままでも2段目の角は△99角不成で2段目から居なくなるので、飛の利く地点を減らす原因だった△72金や参考1図での△62玉を指さずに2段目を飛だけにすれば飛の手は参考2図の1手から8手へ増えることとなります。また、参考2図では駒取りの手は3手だったので、香を打つ手は初期配置での空きマス数41に3マス追加の44地点でした。駒取りの数が増えれば持ち駒を打つ手が増えることとなります。2段目に飛以外の駒を配置しないので後手玉は1段ですが、9手目の王手で玉が2段目に逃げられないように頭金で仕留めるには玉腹に角を配置するのが都合がよいでしょ

う。先手はとどめに使う金を入手することになるので3手目の有力候補の▲33角の手を考慮すると△42金で42に居る金を取るのが効率的で、1段目への角移動の際にも銀を取れば、33の歩を取る3手目と後手が99の香を取る手を合わせて4回の駒取りができそうです。初手から▲76歩、△42金、▲33角不成とすれば4手目に△41玉が可能で5手目で金を取る▲42角不成の次の手番では▲31角不成で銀を取れます。6手目は99の香を取る△99角不成です。8手目は飛の横利きを止める必要があるのですが、5筋の着手が指定されています。最終手は頭金の▲42金なので42に利く△52金を8手目に指すことはできませんが、持ち駒の香を△52香とする手がピッタリの飛の横利きを止める5筋の手になり、▲42金で詰みとなりました。この手順では、8手目の後手の合法手は88手になります。

【8手目88手の内訳】

- 歩の手：8手
- 盤上の香の手：2手
- 桂の手：1手
- 銀の手：2手
- 金の手：4手
- 玉の手：4手
- 角の手(不成7・成7)：14手
- 飛の手：8手
- 香打ち：45手

なお、参考1図の手順で、▲23馬の代わりに▲42馬を指すと6手目の△99角不成の次の7手目に▲41馬が指せるので、8手目の局面での合法手の数は作意順と同数の88手になります。その後、△72金、▲52金の手順や△64歩、▲63金の手順で詰みますがどちらも8手目が5筋の手ではないので本問の条件をクリアできません。

先行先を確認したところ担当作の「138-1 香の隣」が同一手順でした。違うテーマで作図すると手順が同じでも全く別な作品になりますね。

合法手にまつわる関連情報ですが、将棋において合法手が最多となる局面での合法手の数は593手で、その局面は初期配置から60手で実現できます。(参考：WFP第122号 第104回WFP作品展での拙作『593の合法手が

ある局面 61手』。解答は WFP 第 124 号)

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「1段玉、1段角で飛の横効きを増やす手があるとは。

銀を取る手が銀の効きを減らすため盲点。銀の効きが3つ減っても玉の効きが1~2つ、飛の効きが3つ、香の打場所が1つ増える。

※最多合法手の推定

初形の合法手は30個。歩以外の持駒が1枚あると40以上一気に増えるので6手目に角不成で香を取った後の8手目が最大となるであろうと決め打ち。

先手が詰ますために1枚入手するのは、飛、金、銀のいずれか。

ここまでは見立て通りだが、金銀を取る手が合法手が最も多くなった。」

■論理で解いているので、やはり、合法手の数の情報は不要でよかったということですね。

88手の情報が無いと解けても自信を持ってないかもしれませんが、論理的な裏付けがあれば大丈夫。

原岡望さん「全く見当がつかず降参です。角14手だけでも大変そう。」

■角の手を指せる地点が7か所で、不成と成の手で計14手。合法手の数を稼ぐために持ち駒を作るのが第一のカギ、「不成」と「成」による手の倍増方法に気付くのが第二のカギでした。

諏訪冬葉さん「中間ヒントを見るまでの最高記録は69手でした(以下の順)。

▲76歩△34歩▲22角成△32飛▲62角△同金▲32馬△52金上▲41飛 まで

「合法手を増やすには持駒」として最初に浮かんだのが角を取らせる手でした。」

■歩、香、桂とは違い、駒打ち可能な段に制限がない角を後手に渡すのも一案ですね。ただ、盤上に後手の角が居なくなるのが痛い。

ほっとさん「8手目が88通りになったので多分合っているだろう。ノーヒントで正解に辿り

着けるとは思えないが・・・。」

■解説の通り、8手目の合法手が88通りになる別の手順(▲52金までや▲63金まで)がありますが、8手目に5筋の手を指せるのは最終手▲42金までの手順でした。

飯山修さん「6手目で歩桂以外の駒が入手でき、かつ詰めるのは99角以外ない事は判ったが88手に少し足りない順しか思いつかず最終ヒント待ち。飛車が8手動ける2段目ガラ空きで詰める方法は33銀31玉の形しか浮かばず、これに辿り着きヤレヤレ。」

■少し足りなかったのなら、▲76歩、△52玉、▲44角、△34歩、▲53角不成、△99角不成、▲71角不成、△51香、▲53銀の手順でしょうか?これだと8手目の合法手は84手ですね。

ミニベロさん「どうやっても5手足りない理由が、夜中突然理解しました。

99の香を成りで取ったほうが2手稼げる、と思ったのが大間違い。

生のほうが成の7手を稼げるので、2手失っても5手増える。

やっと計算が合いました。

- ・最多合法手というテーマが新しい
  - ・付帯条件が付かない
  - ・たった9手なのにパズルとして面白い
- これは良い物を見ました。」

■152-3、153-3と合法手が少ない状況の作品が続いた際、合法手が最多の条件にする逆転の発想で作った154回出題予定の作品でしたが156回での出題になりました。

テイエムガンバさん「後手の合法手を最多にするために、

A.99角不成で香を獲得

B.後手の飛を角と同様に先手陣に突入させることで、飛の合法手を増やす

C.先手の駒取りを最小限(1~2枚)にする

という3点を考慮して手順を考えていたのですが、BとCが読み過ぎだった理由が分かりません。」

■Bは手数が足りなくて実現できません。角不成か飛不成のどちらかになります。角や飛の手

の数で言えば△37 飛不成の方が2手多い18手ですが、取った歩を打てる場所が激減するので△99 角不成になります。

Cについては、後手の駒を取ることで駒打ち可能な地点を増やす効果と、取られてしまった後手の駒で指せるはずだった手が減ることとの兼ね合いになります。本譜だと42に先手角が居ると31の銀は3箇所へ動けますが、▲31 角不成によって銀の手3手が減る代わりに後手の飛の手は3手増え、駒打ち地点も1箇所増えます。また31に銀が居ると△31 玉はできませんが31が先手角なら△31 玉が可能です。

RINTAROさん「後手の駒取りが必須なので、99 香に当たりを付けて解きました。」

■後手が3手指せば先手の全駒種を取ることができます（もちろん先手の協力手があること）が、9手で詰む手順となると後手が取れる駒種は限られます。

はなさかしろうさん「前衛的な試みで私は大好きですが…やってみて、5筋条件からしてこれかな、と思ったものの、出題コメントの通り「解いても自信を持ってない」タイプの問題でした。出題は検証が大変そうですが、解く方なのでナイスなヒントにしっかり助けいただき、楽しかったです。」

■論理的な裏付けがあれば、全手順を検証することなく作図可能になります。

榊彰介さん「締め切り直前に気づいたので合法手の数は確認してませんが、感覚的にこれ以外条件満たしてる手順がなさそうなので最後は面白い条件で楽しませていただいた作者を信じます。」

■合法手の数を確認しなくてもこれ以上合法手を増やす手立てがないのであれば正解手順になります。裏読み的一种でしょうか。

\*\*\*\*\*

正解：9名

NAOさん 諏訪冬葉さん ほっとさん 飯山修さん ミニベロさん テイエムガンバさん

RINTAROさん はなさかしろうさん 榊彰介さん

\*\*\*\*\*

### 1 5 6 - 3 上級 ミニベロ 作 三捨利警部の推理 謎の11手 11手

「今度の事件は11手詰のようです」  
「被害者（後手）は、8手目の金を含めて、二つの筋を交互に指したようです」  
「成る手はなく、不成りが一度だけあったようです」  
「駒を取る手が一度だけありましたが、使ってはいません」  
「ごくろうさん。それだけ分かれば充分だよ」  
三捨利警部は、もう手口を見抜いたのでしょうか。

（条件）

- ・ 11手詰
- ・ 後手は8手目の金を含めて二つの筋の手を交互に指した
- ・ 成る手はなく、不成りが1回だけ
- ・ 駒取りは一度だけあったが打つ手は無い

\*\*\*\*\*

出題のことば（担当 Pontamon）

年賀推理でも2つの筋を交互に指しましたが、今度は何処と何処の筋でしょうか？

作者ヒント

先手の使った駒は3枚だけ（ミニベロ）

締め切り前ヒント

33の後手玉を空き王手で仕留めるので、後手の着手筋は3筋と4筋ですね。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 5 6 - 3 解答 担当 Pontamon

▲26歩、△34歩、▲25歩、△42玉、▲26飛、△33玉、▲56飛、△42金、▲53飛不成、△32銀、▲76歩 まで11手

（条件）

- ・ 11手詰
- ・ 後手は8手目の金を含めて二つの筋の手を交互に指した（後手は3筋と4筋の手を交互に指した）
- ・ 成る手はなく、不成りが1回だけ（9手目▲53飛不成）
- ・ 駒取りは一度だけあったが打つ手は無い（9手目▲53飛不成）

詰上がり図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

8手目が金の手とのことなので、後手が交互に指す2つの筋のうち、4手目に指した2つ目の筋が8手目の金の着手筋になります。後手が交互に指す2つ目の筋として可能性があるのは初期配置で金の着手が可能な3～7筋全部の筋になります。金の着手条件での絞り込みが難しそうです。金の手が必ずある手順を思い出してみると、△52玉と△62金に対する2枚角だと3筋と4筋の歩突きが必要になるので着手筋がオーバー。△52金右に△42玉の配置での角の合利かずの形も3筋の歩突きが必要なので使えません。あとは、はてるま手順での△52金右と△42金上に▲71飛不成ですが、飛は不成なので▲44角などで62地点をカバーすれば良さそうです。2段目の金の手以外は4筋と5筋の歩を突いておけば良いのでタイミングを気にすることも無さそうです。しかし、それでは7筋の歩の処理に困ります。そこで、後手の着手筋を5筋と7筋にして、はてるま手順を応用してみたのが参考1図です。42と52に金が居る形だと先手角は▲44角から62地点をカバーすれば良かったのですが、参考1図では後手の着手筋は7筋と5筋なので△42飛や△42金、△42銀の協力は無理なので、先手の角は53地点へ行く必要がありました。一応、▲71飛不成で詰ますことはできたのですが手数オーバーの13手ですし、駒取り3回と不成2回は条件をクリアしていません。辛うじてクリアしている条件は、後手が交互に2つの筋の着手をすることと、8手目が金、成る手なし、打つ手なしでした。

ちなみに当初予定の▲44角の形だと、▲26

歩、△54歩、▲25歩、△44歩、▲26飛、△52金右、▲76飛、△42金上、▲73飛不成、△53金直、▲76歩、△45歩、▲44角、△52金引、▲71飛不成の15手になってしまいます。

参考1図：▲76歩、△74歩、▲44角、△54歩、▲75歩、△同歩、▲78飛、△52金右、▲53角不成、△76歩、▲同飛、△55歩▲71飛不成まで13手

参考1図

後手の持駒：歩

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

持駒 銀歩

参考1図では8手目の金着手を気にして指したのですが、はてるま手順は手数オーバーで失敗でした。成る手がなくて駒取りか少なく、取った駒を使ってはいけなくなると、盤上の駒だけで詰める必要があり、過去作の経験では中段玉の配置が有力です。中段玉で思い浮かぶのは困った時の頼みの空き王手や両王手の形です。中段玉への空き王手の形が多い44地点の後手玉を考えます。この時、塞ぐ必要がある玉の退路の中で難しいのは玉の隣の54地点です。3筋や4筋の5段目については歩や桂、飛など先手の駒で抑えることができますが、54地点に関しては通常は後手の角を取って、その角を打つことによって54地点を抑えることが多いです。今回は取った駒を使えないので、先手の金や玉を65地点へ出張る手もありますが、飛を58へ振って5筋全体をカバーしてみます。先手の歩が飛の利きを邪魔しているので53地点の▲53歩不成まで突いて、駒取りを1回と不成1回の条件をクリアします。取った歩は使う筋もないのでこの流れは正解な気がします。

この方針で指してみたのが参考1図なのですが、▲46歩と▲36歩が間に合っていないので詰んでいませんし、8手目は玉が空き王手の定位置の44へ出る手なので、8手目の金の手も指せませんでした。

参考2図：▲58飛、△34歩、▲56歩、△42玉、▲55歩、△33玉、▲54歩、△44玉、▲53歩不成、△33桂、▲76歩 まで11手

参考2図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

参考2図では後手着手は3筋と4筋を交互に指していたので、8手目が金の手だとすると△42金を指さなければいけません。中段玉を目指すなら2手目の△34歩は必須なので、4手目と6手目の玉移動も必然の手になります。次の後手の手番は8手目なので△42金を指すことなり、玉は44地点へ行くことができず33地点までしか行けません。後手の最後の着手になる10手目は3筋の手ですが△35歩を指すと玉の退路として34地点が増えるだけです。△32玉と引くと空き王手にはならないけど32地点は空いているのでそこを埋める手が必要になります。候補は2つで△32金か△32銀です。△32金の場合は42地点が空きますが、それは▲53歩成でカバーできると思ったら駒成禁止なので53の歩を生のみで取るしかありません。10手目は△32銀しかありませんが、33の玉の後ろ側の3マスは全て自駒で埋められることになります。11手目の空き王手の手は▲76歩しかありませんが、後手玉が33地点だと、後方3地点は自駒で埋められていますが、24地点を抑える必要があります。あと気を付

けないといけないので、44玉ではなく33玉なので▲76歩の空き王手には△44歩と歩を突いて合い駒をすることもできるようになっています。▲45歩では44地点をカバーしていますが△44歩の移動合いができてしまいます。

となると、43地点の歩を動けない状態にする必要があります、つまり43の歩をピンするのですから、それに適当なのは▲53飛不成の手でしょう。参考2図では▲58飛を指していましたが▲53飛不成を指すには先手の歩が邪魔です。後手に先手の5筋の歩を取ってもらう協力は期待できないので、先手は2筋の歩を突いて飛の出口を作ることになります。24地点を抑える必要があったので、▲25歩まで指せば24地点のカバーと飛の出口を作る一石二鳥です。あとは▲53飛不成が間に合うのかを初手から見ていきます。初手から▲26歩、△34歩、▲25歩、△42玉、▲26飛、△33玉、▲56飛の次の8手目は金の手△42金です。9手目から▲53飛不成、△32銀、▲76歩の空き王手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)

ミニベロさん(作者)「本作はmixi時代のもので、すでにタラパパさんの先行作があり、許可をもらって、最終手を隠す条件に変えたものです。その分難解になったかもしれませんが、最初にこの手順を開発されたタラパパさんには敬意を表します。」

■mixiから転記した過去作データにはタラパパさんの該当作は見当たりませんでした。抽出漏れかもしれません。

NAOさん「これは難解。遠回りのようでも2筋の歩を伸ばして飛を展開し53飛不成で43歩をピンするとは驚きの手順。初め"止めが桂跳ね"の順を追ったが、不成1回、駒取1回が11手では達成できなかった。」

■取った飛を打たずに53飛の手を指せるとは思えないのが普通。先手の飛が自力で盤上を動いて53地点へ移動できるのは9手目なので、

11手で詰めるのなら残り1手しかないので詰まないと考えてしまうでしょうね。

原岡望さん「確かに開き王手ですね。」

■はい、王手を掛けている駒は初期配置 88 地点の角で、最終手は▲76 歩です。

諏訪冬葉さん「44 歩をこんな方法で封じるとは・・・」

■先日、将棋中継を観ていたら「間接王手飛車」という用語が出て来ました。角で飛車取りを掛けたのですが飛車が逃げると飛の陰に居る玉が取られる状況でした。本問のように 43 の歩がピンされている状況だと「間接両王手」とでも言うのかと思って調べたところ、「間接両王手」は詰将棋での用語で、状況は違っていました。

ほっとさん「際どい紛れが多くて難しかった。絶妙な条件設定に感心。」

■「8 手目が金」と言われると、へそ曲がりな担当は「金は 8 手目だけではなく、2 つの筋へ動かす可能性もある」と予想して、ドツボに嵌まる。

飯山修さん「ほぼ同一詰上がりのパラ 169 番は 32 飛 42 金で"飛車の腹に飛車取りと、金が動いた"というペテンのような条件で大量の無解者が出ていた事を思い出しました。今回の条件は格段にスマート。」

■10 年前、2012 年 12 月号での出題ですね。腹へ金を動かされた飛に取りが掛かったのではなく、自駒の飛の腹へ金を動かして相手の飛に取りを掛けたという状況はペテンというか勝手な思い込みというか…。ミスディレクションに気を付けることがまだ浸透してなくて、素直な解図者ばかり居た時代だったのかな。

テイムガンバさん「11 手中後手の 5 手はすぐ見抜けましたが、2 筋への後手玉の退路封鎖と空き王手で仕留める方法が思いつきませんでした。」

■後手は 2 つの筋を交互に指すのと 8 手目が金の情報で後手の 5 手を見抜いた!? 「空き王

手」のことが書いてあるのでヒント後のことですよ。ヒントの効果は狙い通りだったようです。

占魚亭さん「ピンメイト。後手の着手の確定が容易だったので、先手の着手もスラスラ導けました。」

■ヒント後でも▲53 飛不成の配置はスラスラとは出て来ないはずだと見込んでの「33 の後手玉を空き王手で詰める」という甘めのヒントだったのですが...

RINTARO さん「「33 の後手玉を空き王手で仕留める」は大ヒント。」

■「33 の後手玉」の情報はヒントの出し過ぎだったか?

はなさかしろうさん「後手は 33 玉か 73 玉で 2 段目を自ら塞ぐのが本命でしたが、先手の効率の良い桂跳ねが不成 1 回で巧みに不成立になっていて首を傾げていました。25 歩からの飛の活用が絶好で、絶妙の詰め上りですね。」

■▲76 歩の空き王手を△44 歩の移動合いができないように▲53 飛不成でピンするなんて思い浮かびません。しかも飛が出て行くために突いた▲25 歩が△24 玉を抑えているという絶妙手順になってました。

榊彰介さん「分かりませんでした。不成や取った駒を使わない条件が達成できませんでした。」

■取った駒を使ってしまう手順を考えたのだとすると、▲96 歩、△74 歩、▲97 角、△52 玉、▲86 角、△72 銀、▲95 角、△51 金右、▲同角不成、△73 桂、▲62 金のように最終手が駒打ちのような手順かな。

\*\*\*\*\*

正解：10 名

NAO さん 原岡望さん 諏訪冬葉さん ほっとさん 飯山修さん ミニベロさん テイムガンバさん 占魚亭さん RINTARO さん はなさかしろうさん

\*\*\*\*\*

(総評)

原岡望さん「今月もヒント頼みです。」

■解答履歴では2番目でしたので相性の良い問題だったのかと思ってました。

諏訪冬葉さん「これで今年分は完走」

■締め切り日で言うと2022年の解答は終わりですね。

ほっとさん「来年もよろしくお願いします。」

■こちらこそ、来年の解答をよろしくお祈いします。

飯山修さん「2番の問題は最初から88手を条件にしたほうがとっつきやすかった。」

■目標値があったほうが取り組み易い場合もありますね。

ミニベロさん「昔、余詰の多い1手詰というテーマで、80手段の図を作った。

その原理図は、玉を55に、攻方11角・91角・22飛・73飛。

飛車の通路を開けてやれば、8×4で32通り。

これらはすべて成が使えるので、これだけで倍の64になるという算段。

これを知っていながら、今回はコロッと忘れていました。」

■「1手詰」なので詰将棋ですね。(今回覚えた将棋用語(^^))「1手詰」だと80通りですが「1手で詰む手段(棋譜上)が最多の局面」だと90通りでしょうか。

RINTAROさん「1.2は中間ヒント前にあっさり解けましたが、3が解けずに放置していたら、締め切り日になり、慌てて解きました。」

■156-2のノーヒント解図組でしたか。担当は、詰パラ推理将棋の2022年最終問題が解けずに放置中。

榊彰介さん「推理将棋で楽しませていただいた年でした。来年もたくさんの良い問題に会えることを期待しています。ありがとうございました。」

■一応、年内の解答は終わりましたが、2022

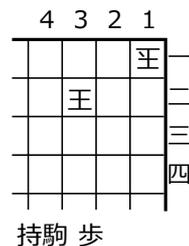
年最後の12月問題が出題中です。年賀推理ともども新年から推理将棋に取り組んでいただければ幸いです。

\*\*\*\*\*

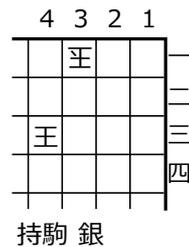
推理将棋第156回出題全解答者： 12名  
 NAOさん 原岡望さん 諏訪冬葉さん ほっとさん 飯山修さん ミニベロさん テイエムガンバさん 占魚亭さん 中村丈志さん RINTAROさん はなさかしろうさん 榊彰介さん

【駒全マネ取禁：例題集】一乗谷醉象氏作

(1) 駒全マネ取禁協力詰 3手

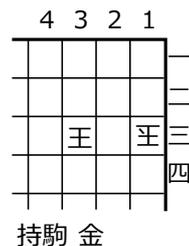


(2) 駒全マネ取禁協力詰 3手



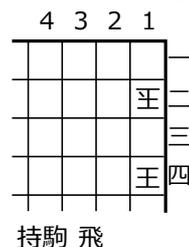
(※全体を左に一路ずらして修正)

(3) 駒全マネ取禁協力詰 3手



(※全体を三段目にずらして修正)

(4) 駒全マネ取禁協力詰 3手



(※24王→14王として修正)

(解答は P66 に記載)

# 実験室の悲劇(第 13 回)

占魚亭

☆本年もよろしくお願ひします。

13 回(1クール)で終わる予定でしたが在庫がまだあるので、もう少し続きます。

☆Twitter で呟いたので、こちらにも書きます。

今年のフェアリー短コンは夏頃の開催を予定しています。第4回フェアリー短コン結果稿に「ライト路線に戻すとのことです」とありますが、レギュレーションを発表したら「どこがライトだ！」とツツコミが入るかも……(汗)。告知は3月か4月に出します。

☆今回は試作の供養です。

## 《ルール説明》

### 【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。

### 【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 5手

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

持駒 角

b)58地点にImitatorを追加

### 【手順】

a) 55 角、35 玉、17 角、34 玉、33 角成まで5手。

(詰上り)

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

持駒 なし

### 【手順】

b) 45 桂[I66]、55 玉[I75]、73 角、54 玉[I74]、55 角成[I56]まで5手。

(詰上り)

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

持駒 なし

☆2016 年7月完成。

「a)はノーマル協力詰、b)はImitator 入りの協力詰」というツインの試作は数作あります。本作は1作目で、不備があるうえ面白い所が1つもないので改良する気が失せて放置していました。他の試作もこんな感じなので、じっくり腰を据えて再挑戦しようと思っています。

★第4回フェアリー短コン 25 番(羽毛布団作)は Imitator の有無の違いが明快で、上手く出来ている作品でした。

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

## やさしい？骨のある？Imitator 解答

占魚亭

☆springs さん・伊達悠さん(お二人とも2問正解)から解答とコメントをいただきました。ありがとうございました。

### 《ルール説明》

#### 【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。

#### 【受先】

受方から指し始める。

#### 【協力自玉詰(ばか自殺詰)】

双方協力して攻方玉を詰める。

#### 【Imitator(■または I)】

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

### 第1問

協力詰 4手(受先)

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

持駒なし

※■: Imitator

#### 【手順】

44 香[I45]、23 馬[I35]、11 玉[I34]、22 馬[I33]まで4手。

(詰上り)

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

持駒なし

☆2019年8月22日完成。

「やさしい Imitator」シリーズで使わなかった作品。「11 玉・22 馬」の形を目指すのはひと目。この時、Imitator が 33 にあれば壁駒打ちの受けは利かないので、香移動でどこまで運ぶかが考え所。44 香として 45 まで運ぶのが正解で、後は Imitator が馬の左斜め下に行くように調整するだけ。

#### 【コメント】

##### springs さん

3段目に4枚を並べる形は不可。

手が限られていながらも考えどころがありました。

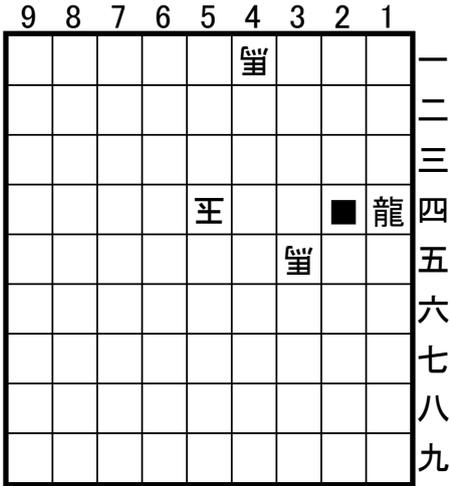
##### 伊達悠さん

毎度ヒントはガン見してから考える派ではあるのですが、これはギリヒント無しでも解けたかも？結果的に詰め上がりが一直線に並んだ姿が綺麗ですね。

★トップの役割を果たせたようで安心しました。やさしいものが残っていてよかった(笑)。

第2問

協力詰 5手



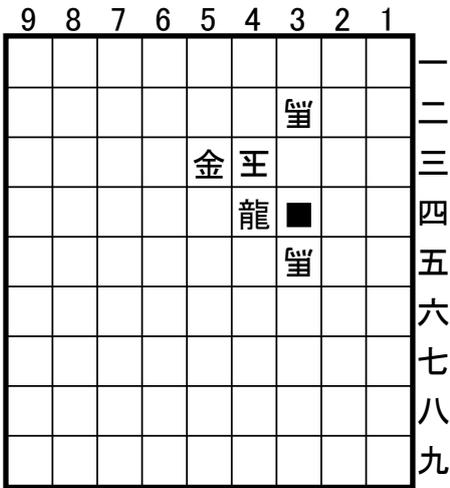
持駒 金

※■: Imitator

【手順】

53 金、43 玉[I13]、24 龍[I23]、32 馬[I14]、44 龍[I34]まで5手。

(詰上り)



持駒 なし

☆2016年7月21日完成。やさしいとは言えず、骨があるとも言えず、発表するタイミングを逃して埃をかぶっていた作品。

龍・金の両王手を狙うのはひと目。龍と Imitator の位置を入れ替えるために 53 金～43 玉[I13]として Imitator を三段目へ移動させます。24 龍[I23]～32 馬[I14]で入れ替えが完了し、44 龍[I34]で狙いの両王手の実現。

【コメント】

springs さん

1マスだけ龍を寄る3手目の発見に苦労しました。

伊達悠さん(無解)

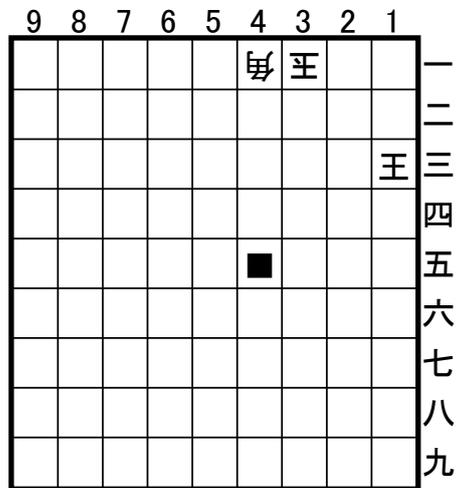
これは難しい……！

金と龍という組み合わせから、サンドイッチ型の両王手をベースに考えていたのですが、ヒントをもってしても作意の陰さえ踏めませんでした。不覚なり。

★接近戦らしい応酬で、3作の中で一番難しかったかもしれません。

第3問

協力白玉詰 6手



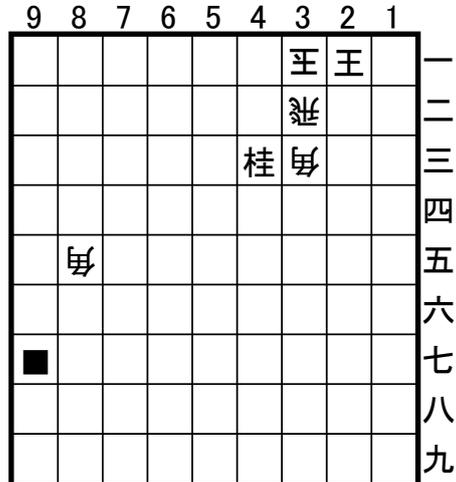
持駒 桂

※■: Imitator

【手順】

43 桂、33 角、12 王[I44]、32 飛、21 王[I53]、85 角[I97]まで6手。

(詰上り)



持駒 なし

☆2017 年6月1日完成。「実験室の悲劇」第4回でネタにした作品の派生作。

41 角を動かして詰ますのは見え見え。33 角で 11 王を、32 飛で二段目への移動を防ぎ、角を動かして受方玉の王手を有効化して詰み。

### 【コメント】

springs さん (無解)

5 手で溜めた力を一気に開放するような、角の大移動が気持ちいい。

伊達悠さん

これはヒントがあったからこそその考えができて助かりました。(多分ノーヒントだと人間には不可能なのでは……?)

作意については、これはお見事! 初手 23 桂からの 24 王→14 王ルートから考え始め、3 番目くらいに作意の 12 王→21 王ルートを考えましたが、6 手目が見えた途端 31・32 の駒種が判明する瞬間は、あまりに気持ち良すぎました。

★前問より易しいと思っていましたが、そうではなかったですね……(汗)。

### 【総評】

伊達悠さん

一応今回が最後? というのもあってなのか、完成度から見てもピカイチな作品が揃っていたと思います。じっくり堪能させていただきました。

☆使うタイミングを逃したものを集めただけですが、楽しんでいただけてよかったです。

★『WFP』108 号(2017 年6月号)から不定期に開催した Imitator 個展、全9回で 26 作出題しましたが殆どは「看板に偽りあり」な難易度だったと思います。すみませんでした。個展用の在庫がなくなったので今回で一旦終わりますが、WFP 作品展向きではないもののストックが溜まったらまた開催しようかなと思っています。その時はよろしく願います。

お付き合いいただき、ありがとうございました。

## 短コン衝突事件

泰永三二郎

第4回フェアリー短コンは盛況で、めでたい事でした。

さて、「第11番 変寝夢作 推理将棋」について情報があります。

カピタン19号(1980-8)14ページに出口信男氏が「安南将棋パズル」と題して、次のように書いています。

(問1) 平手配置からのばか詰(協力詰)を求める問題です。次の各ルールでどうぞ。ただしAの場合に限り先手26歩、86歩、後手24歩、84歩と突いた形から始めること。

- A. 安南ルール、7手
- B. ネコ鮮ルール、5手
- C. 対鮮ルール、6手
- D. 逆鮮ルール、4手

(以下略)

C, Dは偶数手なので自玉詰ということでしょう。詰将棋とは言っていないので、王手義務はありません。作者としてはあくまでコラムとしての「将棋パズル」だったのでしょう。

ルール名称が今とは違うのですが、Cが対面ルール、Dが安北ルールということになります。ちなみに背面ルールは逆対鮮と呼ばれていました。紛らわしいったらありゃしない。

今回の短コン11番は推理将棋という出題形式なので、微妙な感じはありますが正解手順は42年前の出口氏の上記D手順と全く同じです。

出口信男作品集を編んでいる最中なのでこの作のことは知っていましたが、今回の短コンでまさか衝突作が出るとは夢にも思いませんでした。結果稿を読んであっと驚いた次第。

以上です。

# 協力詰・協力自玉詰 解付き #8

担当:駒井めい



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

## 作品募集

[募集作品]

9手以下の協力詰、協力自玉詰。

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

[投稿締切]

2023年2月15日(水)

[投稿先]

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール:meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・TwitterのDM:@MeiKomai\_Tsume

[投稿時の記載内容]

・作者名(ペンネーム可)

・作品図面

・ルール名、手数、ツインなどの問題設定

・作意手順

・狙いなどの作者コメント(省略可)

[その他]

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

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

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

・協力詰超入門:第162号 pp.53~55

・受先協力詰超入門:第163号 pp.54~57

・協力自玉詰超入門:第164号 pp.48~51

## 出題

[協力詰]

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

### ■ 8-1 springs

協力詰 4手(受先)

		銀								
				王			角			
					飛					
		馬								

持駒なし

b)72銀→82

※出題図と、攻方72銀を82の地点に配置し直した図の2つを解いてください。

[協力自玉詰]

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

### ■ 8-2 駒井めい

協力自玉詰 2手

										王
							飛	皇		
				角						
										馬
							馬			
										王

持駒なし

※解答・解説は次のページに掲載。

\*\*\*\*\*

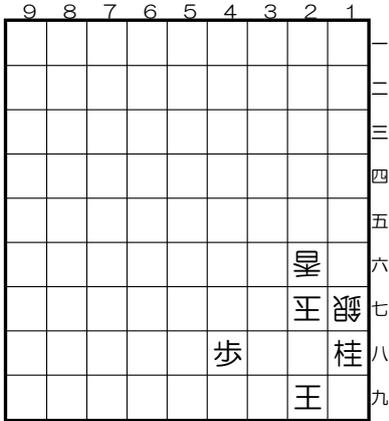
～フェアリー雑談～

今回は作家向けの内容です。創作課題を出したいと思います。従来通り、課題とは無関係の作品を送っていただいて構いません。あくまで創作の参考にしてください。

**【創作課題】**  
攻方王に受方の開王手がかかる協力詰を作れ。

[例題]

協力詰 4手 (受先)



持駒 金2

37玉 27金 同香成 47金 迄4手

協力詰では受方は自分が詰まされるように協力するので、双玉にした場合に受方が攻方王に王手をかけるような手は、到底協力しているようには見えません。このような逆効果に見える手を作意するには、「受方が詰みに協力すると、結果的に攻方王に王手がかかってしまう」という仕組みを考える必要があります。

本作では初手で受方玉が詰まされる地点に移動することで、結果的に攻方王に開王手がかかってしまいます。その後は27金 同香成で27の地点を封鎖して47金迄。

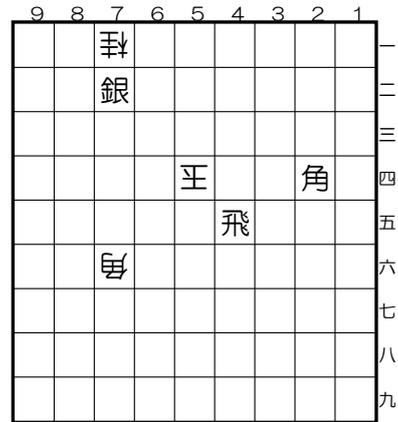
課題に取り組みやすいように開王手に限定しましたが、この辺りは好きに変更してください。

\*\*\*\*\*

解答・解説

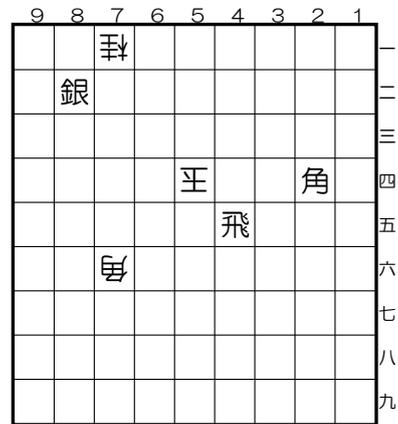
■ 8-1 springs

a) 協力詰 4手 (受先)



持駒 なし

b) 協力詰 4手 (受先)

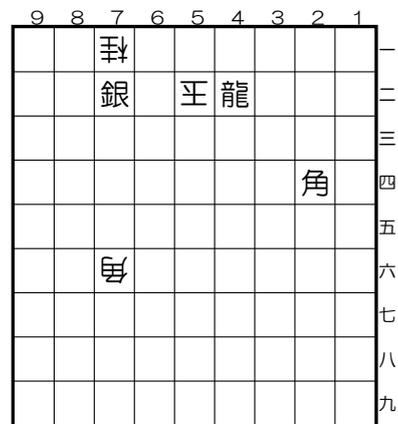


持駒 なし

【解答】

a) 53玉 43飛生 52玉 42飛成 迄4手

a) 詰上図





## 【解説】

本作のルールは協力自玉詰。協力+自玉詰です。自玉詰では詰ます対象が受方玉ではなく、攻方王になります。攻方が受方玉に王手しなければならないことには変わりないので、少し不思議な感覚を抱くかもしれません。協力ルールが付いているので、受方は攻方王が詰むように協力します。詰手数は2手なので、初手で攻方が受方玉に王手をして、2手目で受方がその王手を解除しながら攻方王を詰ますという流れになります。

初形における攻方王の状況を確認しておきます。攻方王の逃げ道はないことが分かるでしょうか。28・29の地点には受方金が利いていて、18の地点には受方馬が利いています。受方馬の背後には香が控えていて、馬が動けば香で攻方王に開王手がかかる形になっています。

攻方が受方玉に王手をかけるのに、攻方22飛・55角の開王手が可能な形が目につきます。もし初手で攻方22飛を盤上から取り除くことができれば攻方55角で受方玉に王手がかかり、2手目44馬の開王手で攻方王が詰みます。攻方には持駒がないので、例えば18の地点に合駒を打つような受けはありません。攻方が自身の駒を盤上から取り除くことは不可能なので、初手で攻方22飛をどこかに動かすこととなります。例えば初手92飛成とすると、2手目44馬に3手目12龍と受方香を取って攻方王への王手を解除できます。初手24飛成と引いても、2手目44馬に3手目15龍と移動合をする余地があって、これも攻方王が詰んでいません。正解は初手29飛“生”。ここが受方香による王手を邪魔しない唯一の移動先です。初手29飛“成”としてしまうと、2手目44馬に3手目18龍と移動合ができてしまいます。

## 空きスペースコラム

### 【クイズ】 /神無太郎

Q 1 : 次の文字列が表す四文字熟語を答えなさい。

> = < ≠

Q 2 : 次の□に漢字を入れて、六文字熟語？を完成させなさい。

□分分□分□

Q 1 は知り合いから聞いたものなので、よく知られたものかもしれません。

Q 2 は添削中に思いついたものでオリジナルです。受験数学がヒントです。

(答えは P66 ページ)

上谷直希

最近、自作の既発表作を整理しております。そうすると、WFPや詰パラ発表ではない自作の発表元が調べにくいことが分かりました。このままでは散逸してしまう懸念も無いわけではありません。

まず手始めに、一度ミニ作品集にまとめていて比較的参照しやすい透明駒作品を探して、図面だけでもWFPに掲載いただければと思い今回まとめました。初見の作品があれば是非挑戦してみてください。

別ルールの作品も今後少しずつご紹介できればと考えております。

作意順や解説などはすべて省略しております。出典は以下がすべてです。作品集のほうの詳細は「つみき書店」様からpdfのダウンロードをお願いいたします（無料）。

[上谷直希透明駒自作ミニ作品集] ※以下ミニ作品集

<https://kazemidori001.stores.jp/items/61346399edf49f0f01a22083#/storesjp>

[ブログ] フェアリー時々詰将棋

該当記事：

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-22.html>

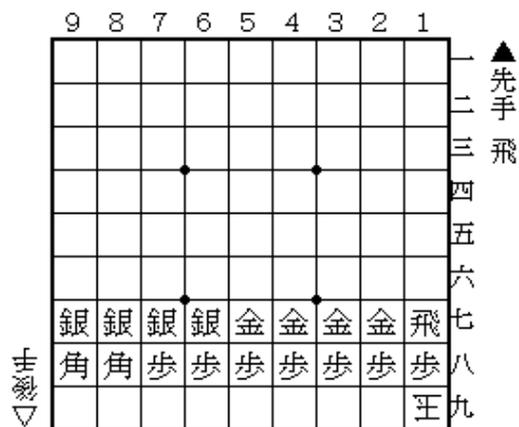
<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-137.html>

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-139.html>

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-142.html>

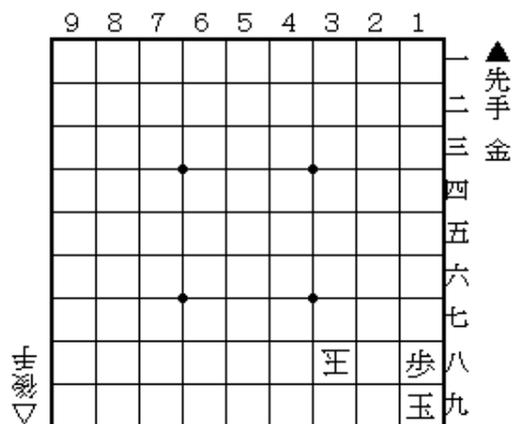
注：作者はすべて上谷直希です。

詰将棋 1手 (0+1)



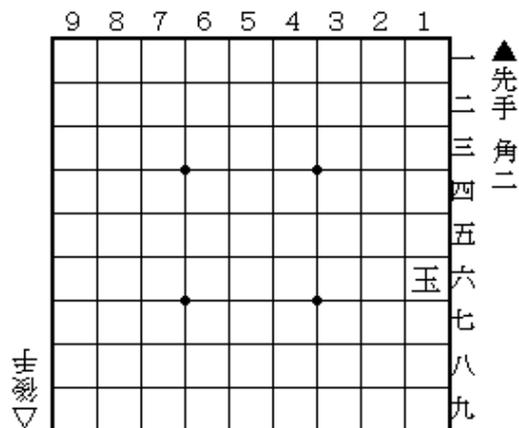
(ミニ作品集 第5番)

協力自玉詰 2手 (0+1)



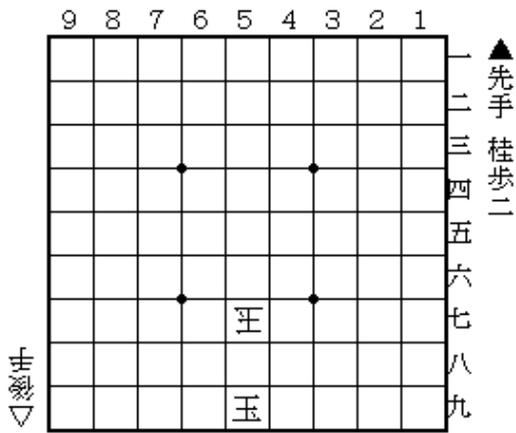
(ミニ作品集 第7番)

協力自玉詰 4手 (0+2)



(ミニ作品集 第19番)

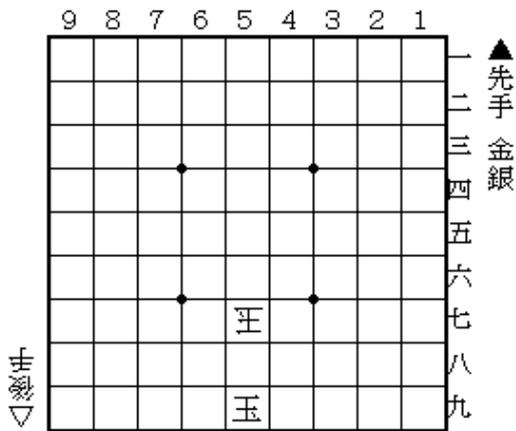
協力自玉詰 6手 (0+1)



(ミニ作品集 第20番)

■ ブログ発表

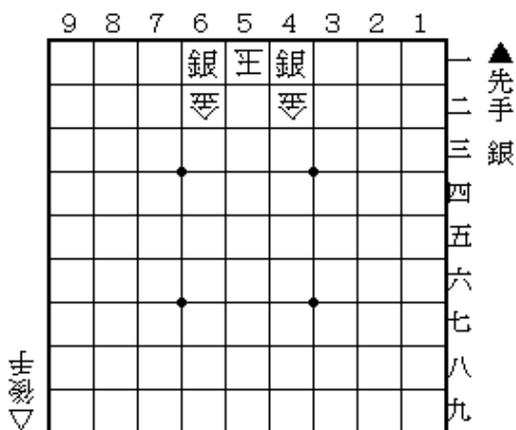
協力自玉詰 4手 (0+1)



(ミニ作品集 第8番)

2016年9月 フェアリー時々詰将棋

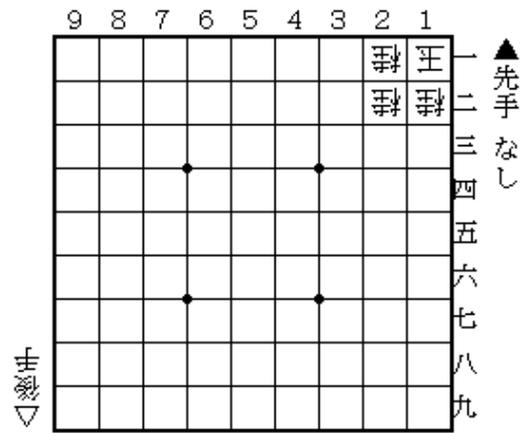
詰将棋 3手 (1+0)



(ミニ作品集 第6番)

2019年8月 フェアリー時々詰将棋

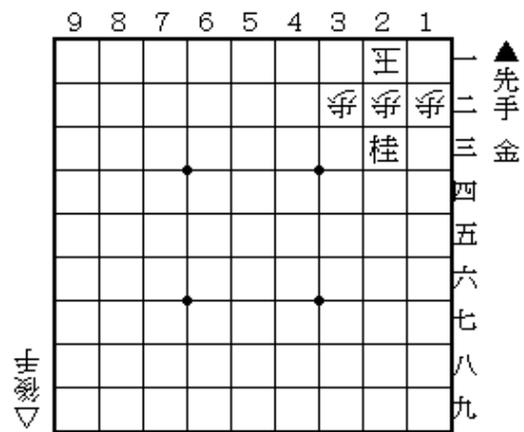
協力詰 1手 (1+0)



(ミニ作品集 第1番)

2019年11月 フェアリー時々詰将棋

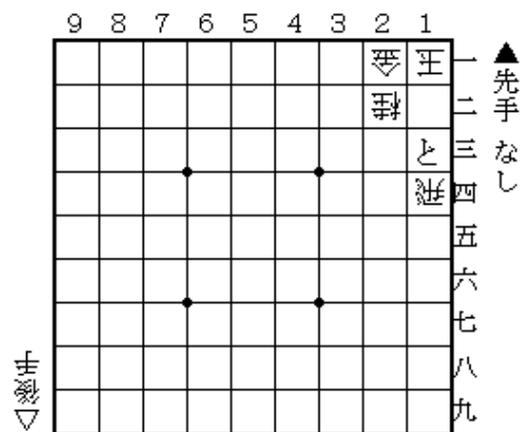
協力詰 1手 (0+1)



(ミニ作品集 第2番)

2019年11月 フェアリー時々詰将棋

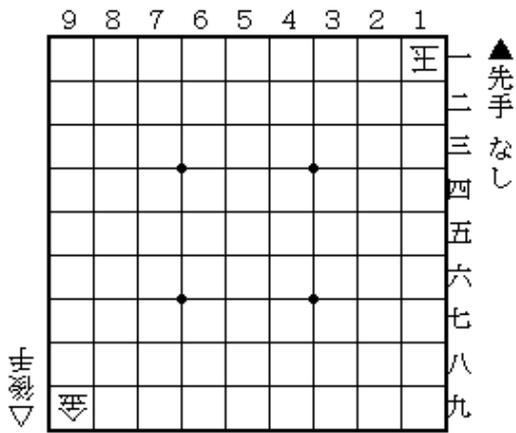
協力詰 3手 (1+0)



(ミニ作品集 第3番)

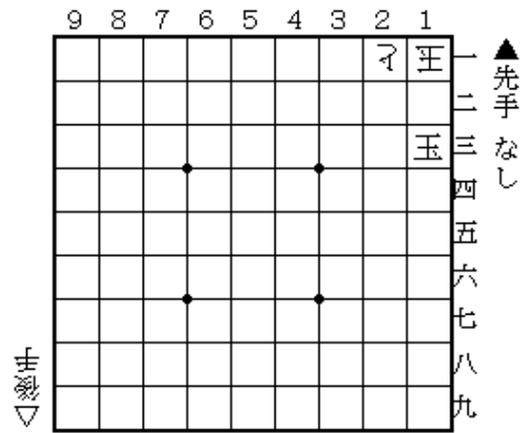
2019年11月 フェアリー時々詰将棋

協力詰 3手 (1+0)



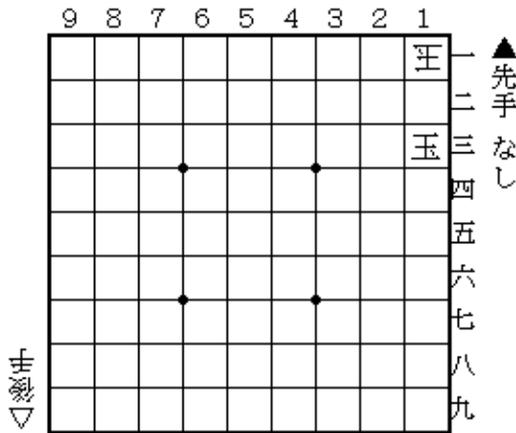
(ミニ作品集 第4番)  
2019年11月 フェアリー時々詰将棋

協力詰 3手 (0+1)



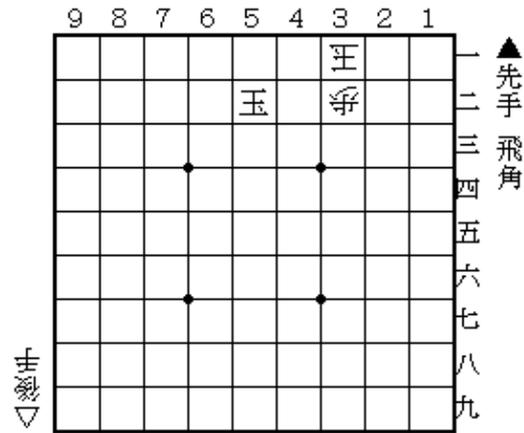
(ミニ作品集 第13番)  
2019年11月 フェアリー時々詰将棋

協力詰 3手 (1+0)



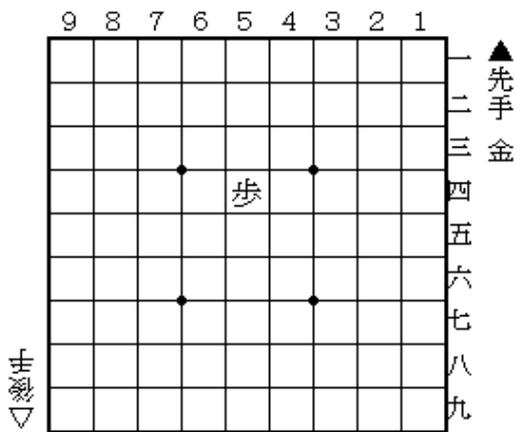
2019年11月 フェアリー時々詰将棋

協力詰 3手 (0+2)



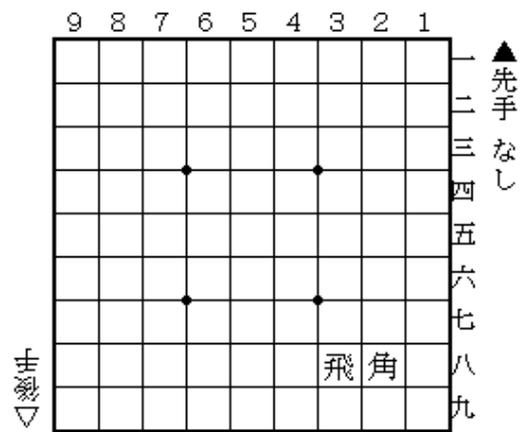
2019年11月 フェアリー時々詰将棋

協力詰 3手 (0+1)



(ミニ作品集 第10番)  
2019年11月 フェアリー時々詰将棋

協力詰 3手 (0+2)

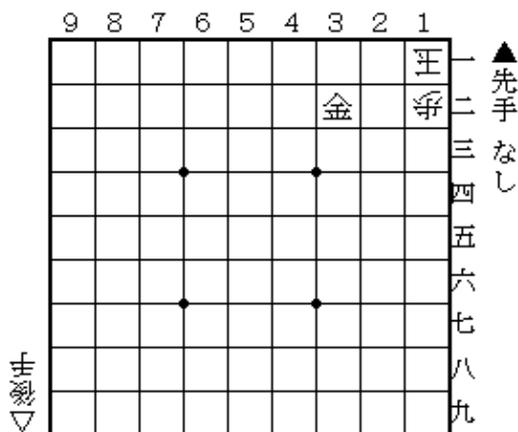


(ミニ作品集 第14番)  
2019年11月 フェアリー時々詰将棋

---以下、2019年12月の記事---

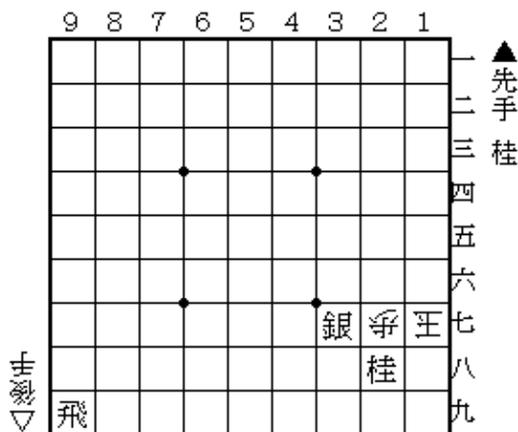
<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-139.html>

詰将棋 1手 (1+0)



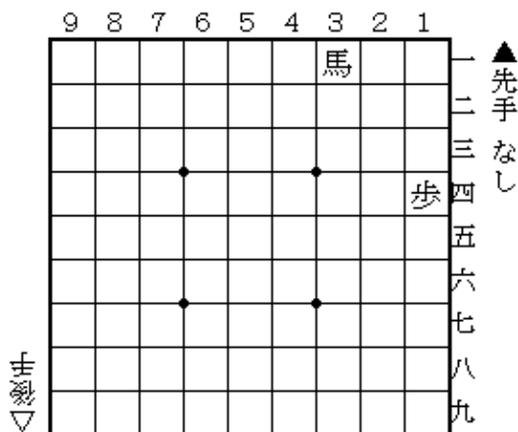
2019年12月 フェアリー時々詰将棋

詰将棋 3手 (0+1)



2019年12月 フェアリー時々詰将棋

詰将棋 3手 (0+1)

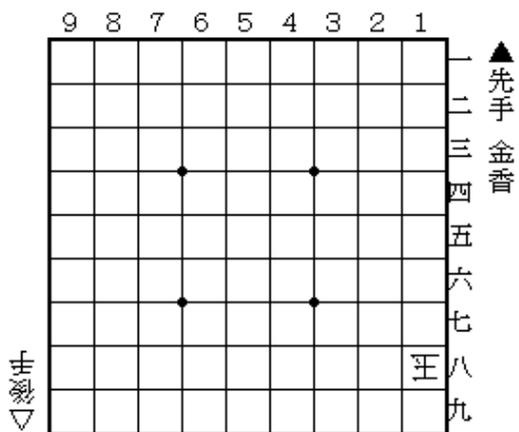


2019年12月 フェアリー時々詰将棋

---以下、2020年6月の記事---

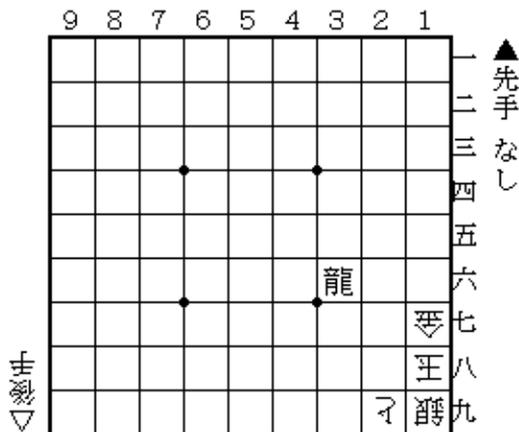
<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-142.html>

禁欲協力詰 3手 (1+0)



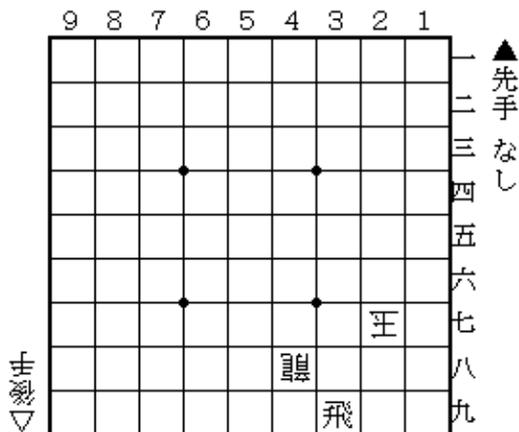
2020年6月 フェアリー時々詰将棋

禁欲協力詰 3手 (0+2)



2020年6月 フェアリー時々詰将棋

禁欲協力白玉詰 4手 (1+1)



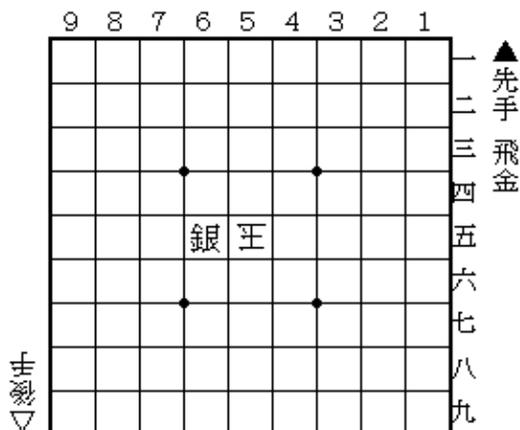
2020年6月 フェアリー時々詰将棋

---以下、2015年12月の記事---

<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-22.html>

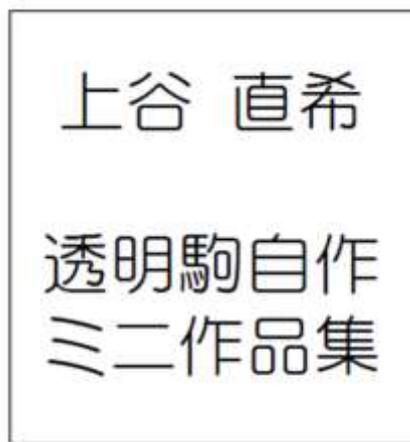
(難度を考慮して一番後ろにしました)

強欲協力詰 3手 (2+2)



2015年12月 フェアリー時々詰将棋

■上谷直希 透明駒自作ミニ作品集



[発行] 2021年9月

『つみき書店』様で無料ダウンロード可能です。全25作、是非ご一読ください。

[序文] 2021年9月、若島正さんの Paradise Books より『透明駒入門』が発刊されました。皆様ご存知の通り、透明駒のルールはややこしくルールの理解が一番の障害となってしまいます。ただそこさえ乗り越えれば、透明駒ならではの豊穡な世界が広がっています。

かつての私もルールの理解で躓いた一人でありました。ルール説明を読んでもちんぷんかんぷんな私でしたが、そんなときに役立ったのは簡単な例題でした。いきなり体系的な理解を得るのは自分には難しく、各作品からエッセンスを吸収するのが良かったようです。

本作品集は第1部でかなり基本的な作品を収録して、第2部、第3部と段階を踏んで発展的な内容を登場させています。ぜひ『透明駒入門』と一緒に本書も手にとっていただき、一緒に楽しんでいただければと思います。

一人でも多くの方にこのルールの魅力を伝えることができれば、それに勝る喜びはありません。

[リンク]

<https://kazemidori001.stores.jp/items/61346399edf49f0f01a22083>

## 年賀詰紹介

2023年ネットで発表された年賀詰を紹介し  
ます。手順を公表されていない作品は図面のみ  
紹介します。(詰将棋おもちゃ箱を参照させて  
いただいております)

### 1. 無い段作 (詰将棋メーカー)

協力自玉詰 2手

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

持駒 なし

### 2. 吉田直嗣

#### 年賀推理将棋 指し初めの一局

「おめでとう。指し初めの将棋、途中まで観戦  
させてもらったよ。4手目以降後手は玉の手と  
大駒の手を交互に指していたね。その後どうな  
った？」

「11手で詰ませて勝ったよ。この一局、23地  
点での不成は2回あったね」

「新年早々から絶好調だね。今年もよろしく」

さて、指し初めの一局とはどんな将棋だったの  
だろうか。そして2023年、貴方の勝負手は？

条件

- 1) 11手で詰んだ
- 2) 23地点の不成は2回
- 3) 4手目以降後手は玉の手と大駒の手を交互  
に指した

### 3. 加賀孝志

クイーン協力自玉詰 10手

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

持駒 なし

クイーン協力自玉詰：

双方協力して最短で43Qに王手をかけなが  
ら11Qを詰める

※Qはチェスのクイーン（飛+角の動き）

作者 「少ない駒で難解作を！ フェアリー作  
品集「羊の詩」最終版をフェアリーラン  
ドに400回入選したら発行予定。  
本作を解けた方全員に差し上げます。」

### 4. 山口成夫

詰め中将棋 2023年の年賀詰

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
(象)	(成)	(西)	(申)	(未)	(午)	(巳)	(辰)	(卯)	(寅)	(丑)	(子)	
												一
												二
				砲								三
							堅	飛				四
			横	華			皇					五
			駒		角		銀					六
				虎			王					七
										銅		八
							歩	歩				九
												十
												十一
												十二

5. 中倉彰子

うさぎ駒 (大局将棋の走兎) 使用

もんだい

	6	5	4	3	2	1	
上 残り 駒 持					歩		一
						王	二
				銀			三
							四
				歩	うさぎ駒		五
				うさぎ駒			六



うさぎ駒

				うさぎ駒			

6. 変寝夢

縦シリンダー盤 協力詰 5手

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

持駒 なし

【夜 (ナイトライダー)】

八方桂の方向に走れる

作者

今年、夜を兎に見立ててみました。普通の盤では兎が窮屈そうだったので、縦シリンダーにしてみました。詰んでいるように見えない最終形がお気に入りです。

7. たくぼん

強欲協力自玉詰 20手

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

持駒 歩2

8. たくぼん

強欲協力詰 46手 (受先)

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

持駒 なし

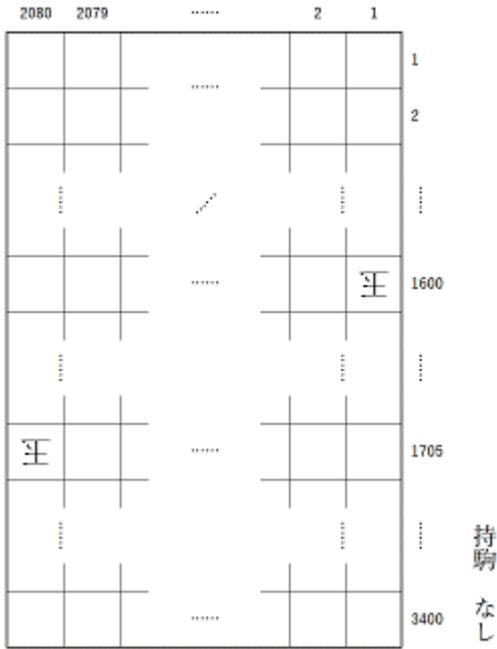
【強欲】

駒を取る手を優先して着手を選ぶ

【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

9. springs



2023年 年賀誌

最後の1ピース 多玉協力詰 1手

※攻方持駒に  $r$ -Leaper を1枚追加する ( $r$ :非負実数)

補足

盤は  $2080 \times 3400$  の大きさ。

盤上に2つの玉以外の駒はない。

「多玉協力詰1手」の完全作になるように、 $r$ を決定する。

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。

【多玉】

複数の玉を使用する。

どの玉に対しても王手放置は禁手。

王手を外せなければ詰み。

【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

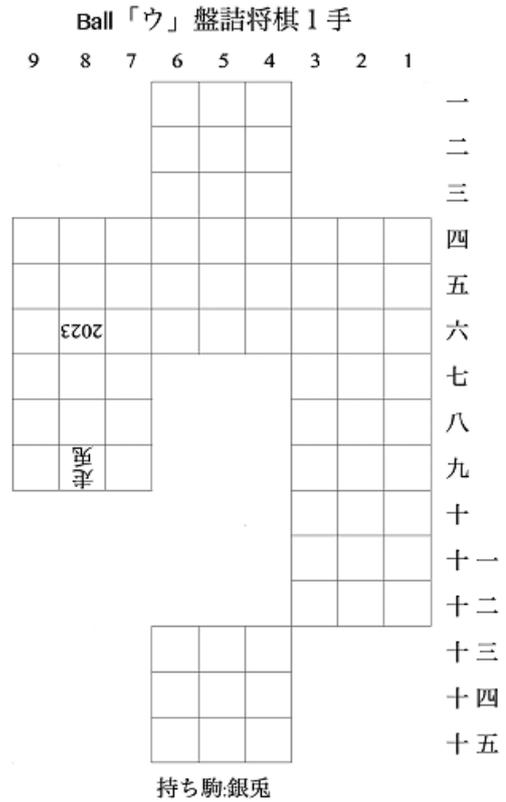
指定されたルール・手数の完全作にする。

【 $r$ -Leaper】

距離  $r$  のマスに跳ぶ駒。



10. ついたてのさつき



(走兎、銀兎はいずれも大局将棋のもの、2023はP(2023)-Leaper)

【Ball「ウ」盤】

出題図のように盤端がつながった「ウ」の形状をしている盤

【走兎】

大局将棋の駒。前に何マスでも動け、斜めと後ろに1マス動ける。飛び越えては行けない。

【銀兎】

大局将棋の駒。斜め後ろに何マスでも動け、斜め前に2マス動ける。飛び越えては行けない。

【2023】

P(2023)-Leaper 王



【解答】

2.  
26歩 34歩 25歩 42玉 24歩 44角  
23歩 33玉 22歩成 42飛 23飛 迄 11手
4.  
作者のサイト「楽しい詰中将棋の世界」をご覧ください。
5.  
いつつブログ (1/1 掲載) をご覧ください。
6.  
16夜 88玉 49夜 99玉 91銀 迄 5手
7.  
76飛 同玉 77歩 同玉 66銀 同玉  
56金 同玉 57歩 同玉 46銀 同玉  
37金 同歩成 47歩 同と 57金 同玉  
58銀 同と 迄 20手  
詰上り「1」

★七郎さんより7. 8の感想を頂きましたので載せておきます。

神無七郎

9手目 57歩だけが要注意。易しい「ウ」  
「1」の立体曲詰。

8.  
32玉 23歩成 同玉 24歩 同玉 16桂  
同銀 25歩 同玉 16と 同玉 27銀  
同玉 38と 同玉 49と 同玉 59金  
同玉 69と 同玉 79金 同玉 88銀  
同玉 87金 同玉 86と 同玉 75銀  
85玉 74銀 84玉 83銀成 同玉 73金  
同玉 64と 72玉 63と 同玉 55桂  
52玉 43桂成 41玉 42成桂 迄 46手

神無七郎

兎の輪郭をなぞる一筆書きのようなミニ煙。  
「55と」が邪魔駒と気づかず、最初は36手目74金としていました。

9.  
springsさんのnote (1/7 掲載) をご覧ください。

空きスペースコラム

【クイズ (P57) 解答】 / 神無太郎

- A 1 : 大同小異  
A 2 : 部分分数分解

〔駒全マネ取禁：例題集解答〕

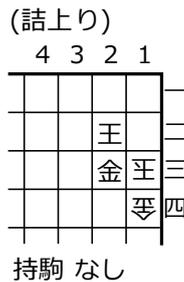
- (1) 12歩 22歩 21王 まで 3手



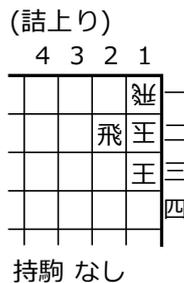
- (2) 32銀 22銀 42王 まで 3手



- (3) 23金 14金 22王 まで 3手



- (4) 22飛 11飛 13王 まで 3手



☆今回の例題はすべて攻方玉を動かして受方玉を仕留める筋です。「駒全マネ取禁」と異なり、駒取りでない移動はできるので、いきなり攻方玉で王手を掛けても詰みません。下準備として、逃げる先に攻方駒が利いているか、駒取りになる状況を作ります。  
2手目に「打」ができるのも「駒全マネ取禁」が「駒全マネ取禁」と異なる所。これを利用して受方玉の移動範囲を狭めてから、攻方玉で仕留めます。

## 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。

### 2023年2月10日(火)

#### 推理将棋第 158 回出題

推理将棋 7 題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2023年2月15日(水)

#### 第 147 回 WFP 作品展

フェアリー作品 12 題

#### 第 13 回フェアリー入門 (禁欲協力詰)

フェアリー作品 16 題

### 2023年2月28日(火)

#### 第 1 回 Lortap 入門作品展

フェアリー作品 17 題

### 2023年3月15日(水)

#### 第 148 回 WFP 作品展

フェアリー作品 11 題

## 作品募集一覧

---

#### 第 2 回最後の 1 ピース作品展

〔課題〕 5 手以内の最後の 1 ピース作品

〔送り先〕 馬屋原剛

・メール:gou.umayabara@gmail.com

・Twitter の DM:@umanoko1525

〔締切〕 2023 年 1 月 31 日

(詳細は先月号 P 120 をご覧ください)

#### フェアリー入門 (ライフル協力詰)

投稿締切：2023 年 2 月 15 日 (水)

投稿先：伊達悠

(ydate\_burning\_beach■yahoo.co.jp) ■→@  
に変更

(詳細は P31 参照)

## 協力詰・協力自玉詰 解付き

9 手以下の協力詰、協力自玉詰。

〔投稿締切〕 2023 年 2 月 15 日 (水)

〔投稿先〕

下記どちらかの方法で投稿してください。

・メール：meikomaivtsume▲gmail.com

※▲を@に置き換えて送信してください。

・Twitter の DM：@MeiKomai\_Tsume

(詳細は P 54 参照)

### Fairy of the Forest #73

〔課題〕「新年に関連した作品」の協力詰

〔投稿締切〕 2023 年 2 月 15 日 (水)

〔投稿先〕

酒井博久 (sakai8kyuu@hotmail.com)

(詳細は先月号 P 81 をご覧ください)

\*\*\*\*\*

### あとがき

今月の 15 日に詰四会を久しぶりに開催しました。そして今月よりフェアリー入門の担当になられた伊達さんと久しぶりの再会。初めて会ったのは彼が高校生の時ですであれから随分年をとりました。伊達さんはほとんど昔のまま(若いので当たり前ですが)でしたね。会合では今月出題の禁欲協力詰を見せていただき難易度のチェック係りとして奉公させて頂きました。会合のほとんどをフェアリーで費やすということになりました(笑)フェアリストの方は是非次回お越しください。ちなみに最近ばかり詰を発表されている三角さんも近々WFPに投稿予定だとか。楽しみですね。

たくぼん

2023 年 第 175 号

### Web Fairy Paradise

非売品

令和五年一月号

令和五年一月廿日発行

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