



第177号

今月のフェアリー詰将棋

- ・ 第 149 回 WFP 作品展(再掲)
- ・ 第 150 回 WFP 作品展
- ・ 第 14 回フェアリー入門 (All-in-Shogi 協力詰)
- ・ 第 2 回最後の1ピース作品展(再掲)
- ・ 推理将棋第 160 回出題

結果発表

- ・ 第 148 回 WFP 作品展
- ・ Fairy of the Forest#73
- ・ 推理将棋第 158 回出題
- ・ 第 1 回フェアリー入門別館
- ・ 第 14 回フェアリー入門 (ライフル)
- ・ 第 1 回 Lortap 入門作品展
- ・ 協力詰・協力自玉詰解付き#10(駒井めい)

読み物

- ・ 実験室の悲劇(第15回)(占魚亭)
- ・ 第 16 回フェアリー入門(と×協力詰)(伊達悠)
- ・ スリーセブンズ/神無太郎
- ・ 駒の入れ替えパズルの解の双対性/神無太郎
- ・ 8つのサイコロ問題編/神無太郎
- ・ 今月の手筋(開き応手)



2023/3

はじめに



引き続き WBC

スポーツウォッチャーの私に限らず WBC が盛り上がっていますね。この原稿を書いている時点では待ジャパンは準決勝進出を決めて、準決勝ではメキシコと対戦します。予選リーグ、準々決勝と危なげなく勝ち進んできましたがここからが勝負どころでしょう。しかしながら大谷選手やダルビッシュ選手の存在感の大きさが素晴らしいですね。チームが一丸となって戦っているのが良く分かります。他の国もバリバリの大リーガーを揃えた国ばかりですがチームワークと言う点では日本が一番という感じがします。準決勝以降でも、先発は佐々木投手や山本投手がいるという層の厚さもこれまでの WBC に比べても相当期待できそうです。

個人的に残念なのはカーブから唯一参加されていた栗林選手が体の不調で離脱した事です。東京オリンピックの時のように最後を締められる姿を楽しみにしていたので本当に残念です。本人の方が悔しいはずですので、この悔しさをペナントレースで晴らす活躍を期待しています。

今回印象に残ったのは日本戦に先発したチェコの投手です。120 キロ台のストレートとチェンジアップ、カーブだけで強力な日本打線をあれだけ翻弄したのですからあっぱれでした。

WFP 発行後に準決勝～決勝となりますが、果たしてどのような結果になりますやら。しっかり応援したいと思います。

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177号の感想、今後の要望、ご意見等なんでも結構です。是非メールにて私まで

皆様の反応が私の意欲に成りますので是非ご協力をお願いします。

読み物、感想の投稿はこちらまで

たくぼん : takuji@dokidoki.ne.jp

協力いただいている方々の HP アドレス

*ご協力感謝します

妖精都市

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

詰将棋メモ

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

詰将棋おもちゃ箱

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

Onsite Fairy Mate

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

K.Komine's Home Page

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

フェアリー時々詰将棋

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

占魚亭残日録

<https://sengyotei.hatenablog.com>

第149回WFP作品展(再掲)及び 第150回WFP作品展 担当：神無七郎

変則成駒の作り方

将棋で一番多い駒は何でしょう？

駒の種類に着目すれば一番多いのは歩ですが、利きに着目すれば「金の利きを持つ駒」が答えになります。銀桂香歩は裏返せば全部金の利きになるので、金そのものも含めれば最大 34 枚もの“金”があるのです。

でも“金”以外の駒が少ないのは考え物です。詰将棋では様々な種類の駒がバランス良くあった方が便利です。ということで、「第 58 回神無一族の氾濫」のお題は「成の改変」にしました。成ったときの駒の利きを変えると、どんな詰将棋が作れるか考えようという趣旨です。詳しくは別頁の募集要項をお読みください。

成駒の性能が変わると検討が大変そうですが、ご安心ください。神無次郎氏の fmza では駒の「成」を変更した作品の検討が可能です。

成の変更は「元となる駒に@X を付加して置き換えを行うことを示す」「置き換え後の性能を定義する」の二段階で行います。画面を見ながら対話型で入力するより、あらかじめ入力ファイルを用意する方が良いでしょう。

以下は「と飛」(成歩が飛の性能を持つ)ルールの指定例です。

〔と飛の指定例〕(既存の駒の成を改変)

```
/EF1=歩@HPX  
/EP1=**:と`飛の性能の成歩`{=飛}  
協力詰 12 歩 25 歩 33 王+歩 3, 14 歩 21 玉 31  
歩 42 と 52 と 62 と 72 と 82 と 92 と +0 #75
```

これは筆者が「第 9 回フェアリー入門 (と X 協力詰)」に投稿した「と飛協力詰」の入力ファイルの指定です。

1 行目の最後にある「X」が既存の駒(この場合は歩)の置き換えを行うことを示します。

2 行目が改変後の成の指定で、中括弧の中に成った後の性能を定義します。この場合は飛なので、{=飛}と指定します。「/EF1」「/EP1」の数字の「1」により両者の対応が取られます。

ちなみに 2 行目の「**:と」は「と飛」の表記に英数字を使用せず、「:」の後にある「と」を

使うことを示します。もし英数字を使いたい場合は、既存の駒に使われていない適当な文字列を「**」の代わりに指定してください。本当は既存の駒文字と被らないよう、「と飛」には「と」とは別の文字を割り当てた方が良いのですが、この場合は問題なく fmza が処理できます。

歩には「二歩禁」や「打歩詰禁」など、他の駒にはない特殊な禁則があります。「X」による置き換えでは、その性質も引き継がれます。もし「歩の性能だけを引き継いだ新規の駒」を作りたい場合は、次の「成れない桂」を参考にしてください。

成りを変更する場合は指定が二つ要りますが、改変ではなく新たな駒の追加なら、一つの指定で済みます。例えば「成れる桂」と「成れない桂」を混在させる場合、「成れない桂」を新規の駒として定義するので、一行で指定できます。

〔成れない駒の指定例〕(新規追加)

```
/EF1=銚@H`成れない桂`{=桂}  
協力自玉詰 13 王 24 桂+金銚, 21 玉 42 龍 #6
```

1 行目で「@」の後に「P」が付いていないのがポイント。駒文字は既存の駒の文字と重複しなければ何でも構いません。駒の説明は``の間に記述しますが、これも任意です。

今回の「氾濫」では成駒の性能は既存の将棋駒か、合成駒を対象とします。桂が成ると金の利きになるのではなく、金の利きが加わるよう変更してみましょう。

〔合成成駒の指定例〕

```
/EF1=桂@HPX  
/EP1=**:銚`桂+金`{=桂|=金}  
協力詰 15 桂 23 歩, 21 玉 #3
```

利きを示す中括弧の中に「|」で利きを繋げて記述すると、指定の駒の利きを合成した駒の利きになります。この例は「22 歩生 11 玉 23 桂成 まで 3 手」が正解です。

将棋のルールを習ったとき、銀桂香が元の利きを失い、純粋な昇格にならないことに違和感を持った人(筆者もそうでした)は、合成成駒で銀桂香の「昇格成」を体験してください。

また、今回の「氾濫」では成駒への属性付与・除去は、玉属性(相手からの取りを回避する義

務)のみに限定しています。「募集要項」で示した例図はこんな指定でした。

〔属性付与の指定例〕

```
/EF1=銀@HPX  
/EP1=**:琅@R`銀王`{=銀}  
協力白玉詰 13 銀 14 飛, 23 玉 #4
```

2行目にある「@R」が玉属性を示します。銀は4枚あるのでルール名に「多玉」が自動的に付加されます。枚数を1枚にすれば「多玉」は付きません。

玉属性の除去は、成ることで玉属性を獲得する駒が取られて、元の玉属性のない駒に戻るケースを想定していますが、「成ったときに玉属性を失う」というルールでも構いません。ただ、fmzaでは「成ったときに玉属性を失う」という指定はできないので、自力検討か、成・不成の紛れ毎に入力ファイルを作って分割検討することが必要です。

以上いくつかの例を紹介しましたが、これだけでも改変できる「成」のパターンは膨大です。はっとするようなアイデアや、楽しい手順の作品が寄せられることを期待しています。

さて、今回の出題は第149回の再掲載分と第150回の新規出題分です。第150回は出題数が10題なので、いつもより解答期間に余裕があると思います。大型連休を利用して、できるだけ多くの正解を積み上げてください。

〔第149回作品展各題への補足説明〕(再掲)

第149回の出題は全12題。今回登場する作者は松下拓矢氏、神無太郎氏、占魚亭氏、駒井めい氏、真T氏、一乗谷酔象氏、上田吉一氏、北村太路氏、変寝夢氏、くろねこ氏、さつき氏の11名。松下拓矢氏は本作品展初登場です。今後も作品・解答での活躍をお願いします。

今回は投稿作品数が全15題だったため、まず各作者1題を選び、2題投稿された方のうち、登場回数の最も少ない一乗谷酔象氏の作品を2題選びました。残る3題は次回(第150回)へ繰り越しとなります。どうかご了承ください。

149-1 は本作品展初登場となる松下拓矢氏の協力白玉詰です。手順に一ヶ所だけ非限定があります。常連解答者なら、初形で詰上りが想像できるかもしれません。

149-2 は前回に引き続き神無太郎氏の点鏡+打歩作品。かなり難解なのでヒントを出しておきましょう。「双方の玉がよく動きます」。

149-3 は既視感のある方もいらっしゃるでしょう。第4回フェアリー短編コンクール第26番の別案だそうです。AntiAndernachにImitatorにGiraffeまで使われているので、解く前に白旗を揚げる人もいるかもしれませんが、手数は5手です。とにかく駒を動かして占魚亭ワールドを堪能してください。

149-4 は駒井めい氏の多玉協力白玉詰。Man(夫)と表記された駒が目を惹きますね。夫は性能こそ玉と同じですが、玉と違って取りを掛けられてもそれを避ける義務がありません。玉と同じ性能を持った普通の駒なのです。ただし、本局ではこの「夫」に「成ると性能は不変のまま玉属性を持つ」という性質が与えられています。つまり成ると「第二の玉」となるのです。だからルールも「多玉」となっているわけです。「夫」は「王」になるか否か。その行く末を見届けてください。

149-5 は真T氏のImitator作品。氏の最悪詰の難問に苦戦した方々にとってはオアシスのように映るでしょう。敢えてヒントは出しませんので、「真T氏の作品が解けた!」という達成感を味わってください。

149-6 及び **149-7** は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁です。裸玉と双裸玉で持駒は桂。このルールに馴染みのない方も、これなら何とかかなりそうに思いませんか? **149-7** は受方持駒制限があるので、詰型も限られます。詰型の推定次第で、解図に掛かる時間も変わると思います。

149-8 は上田吉一氏の成禁協力白玉詰。これは掛け値なしに「解かないと損」な作品だと思います。本局には不滅駒の他に、「取捨」の駒も指定されています。95飛と92金がそうですが、これは取っても持駒にならず、駒箱に消えてしまします。不滅駒と違って「いざとなれば取ることもできる」ので、これで攻方玉を詰ますときは細心の注意を払ってください。

149-9 は北村太路氏の協力詰。他に何もフェアリー要素のない純粋な協力詰を見ると何だかほっとしますね。本作品展では貴重な協力詰、ノーヒントで解いてください。

149-10 は一転してフェアリー要素満載の変寝夢氏の作品です。フェアリー要素が多いとい

うことは、手順に何か仕掛けがあるということなので、その仕掛けさえ見破れば易しいはずですよ。さて、どんな狙いなのでしょう？

149-11 は、くろねこ氏の協力自玉詰。配置を見れば狙いは一目瞭然ですが、むしろ後半に「第二の狙い」とも言える手順が待っています。最後までしっかり解ききってください。

149-12 は前回に引続き、さつき氏の衝立詰。普通の詰将棋なら迷わず初手 89 香とするとところですが、応手が見えない衝立詰ではそれは悪手です。なるべく応手の選択肢の少ない王手を選びましょう。反則（チョンボ）は9回まで OK と設定されていますが、実際にはそんなに使いません。

〔第 150 回作品展各題への補足説明〕

第 150 回の出題は全 10 題。今回登場する作者は神無太郎氏、占魚亭氏、上田吉一氏、駒井めい氏、一乗谷酔象氏、上谷直希氏、さつき氏変寝夢氏、伊達悠氏の 9 名です。

今回の出題は長編 2 題以外すべて短編。とはいえ、難易度と手数は必ずしも比例しないので、易しそうなものや、自分の得意なルール作品から解図に挑戦すると良いでしょう。

150-1 は神無太郎氏の点鏡打歩自玉詰シリーズの一局。かなり難解だと思いますが、このシリーズの既発表作（例：**WFP148-3**）を参考にすると、解図方針が立て易くなると思います。

150-2 は占魚亭氏らしいフェアリー要素てんこ盛りの作品。解図時は各ルールの把握と頭の整理が必要ですね。点鏡と All-in-Shogi の組み合わせは **WFP148-1** でも登場しましたが、今回は更に二玉詰の要素も加わっています。攻方持駒は歩だけなので、受先の初手で、使い勝手の良い駒を、適切な場所に配置することが大切です。何をどこに置けば良いのでしょうか？

150-3 及び **150-4** は上田吉一氏の協力自玉詰。どちらも趣向的な手順と、謎解き要素が融合した作品です。前回出題の **WFP149-8** と同じ系列に属する作品と考えて良いでしょう。**150-3** では「93 角」は取捨駒に指定されており、一度捨てるとう合駒として取り返すことはできません。逆に言えば、この駒が謎解きの重要なヒントとなります。お見逃しなく。

150-5 は駒井めい氏の協力自玉詰。この作にヒントを出すのは無粋なので、敢えてノーヒントで。受方持駒制限があるので、考え易いと思います。

150-6 は一乗谷酔象氏の駒全マネ取禁協力詰。このルールに慣れるための作品です。これもノーヒ

ントで解いてください。

150-7 は上谷直希氏の協力自玉スタイルメイト。この作者とこのルールで **WFP138-10**「道行」を思い出す方も多いでしょう。玉同士が離れているので、駒を大きく動かさず着手が出てきそうですね。最終形の想定が適切にできれば早く解けると思っています。

150-8 は、さつき氏考案のルール「衝立協力詰」の作品です。

「協力詰だと衝立の有無は関係ないのでは？」と思う方もいらっしゃると思いますが、この場合の「衝立」は、「攻方は受方の応手に関して衝立将棋で与えられる情報しか与えられない」「攻方の着手は（協力の有無に関係なく）衝立将棋での王手、もしくは制限回数以内の反則（チョンボ）となる手に限られる」という制約条件を与えるものだと思ってください。

定義は「ルール説明」をご覧ください。ここでは以下の例図で基本概念を説明します。

〔衝立協力詰の例〕

衝立協力詰 3手

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

持駒 金銀
※反則(チョンボ)上限なし

【解答】

(攻方視点) 53 金 (一) 52 銀 まで 3手
(審判視点) 53 金 51 玉 52 銀 まで 3手

上図で仮に初手 53 銀とし、受方はそれを取らなかったとしたとしましょう。すると受方の応手は「41 玉 | 43 玉 | 51 玉 | 61 玉 | 63 玉」の 5 通りの可能性があります。そのすべてに対して王手になる攻方の着手は 52 銀生しかありません。つまり不詰です。

解答のように初手 53 金で、受方もそれを取らないとすれば、受方の応手は「41 玉 | 51 玉 | 61

玉」の3通りに限られ、3手目52銀がどれに対しても王手となります。実際には受方は攻方に協力する51玉を指しており、この時点で詰みとなります。ルール説明で『攻方の最終手は「考えられる全ての局面に対して王手または反則(チョンボ)とその代替の王手」であればよく、「考えられる全ての局面に対して詰み」である必要はない』と記述しているのは、受方が「詰」に協力することを前提としているからです。

まとめると、衝立の向こうで受方はちゃんと協力してくれているのに、攻方はそれを確信できず、どのような応手にも対応できるような手を半信半疑で指す協力詰……と考えれば、この「衝立協力詰」というルールを理解しやすいと思います。

なお、「反則(チョンボ)で受方の応手を意図的に絞り込むことはできない」ということにも注意してください。例えば、例図における初手53銀の紛れで、3手目51金と指して反則(チョンボ)が宣言され、51玉が確定する…というシナリオは成立しません。

3手目51金は受方の応手が51玉だった場合は反則(チョンボ)ですが、その他の場合「41玉 | 43玉 | 61玉 | 63玉」は反則(チョンボ)になりません。すべての応手を想定して王手か反則(チョンボ)になる手を選び、結果的に反則(チョンボ)が発生するなら構わないのですが、特定の応手を前提とした反則(チョンボ)の利用はできないのです。透明駒の擬似反則の手筋と混同しないよう注意してください。

以上、説明が長くなってしまいましたが、本作品展初登場のルールなので仕方ありません。幸い、今回の出題作はルールに慣れて貰うための易しい作品なので、正しくルールを理解すれば必ず解けると思います。

150-9 は変寝夢氏のフェアリー駒作品。使われているのは Friend(響)と Grasshopper(G)です。響は味方の駒の利きを映す駒なので、初形では馬の利きになっています。手が進むにつれ、響がどんな駒に変化するかにご注目を。

150-10 は伊達悠氏の Lortap 作品。氏の作品なので当然のごとく打歩ルールとの組み合わせです。この「打歩」は「単純打歩」でも「完全打歩」でも同じなので、あまり難しく考えない方が良いでしょう。

解答要項

第149回分解答締切:2023年4月15日(土)

第150回分解答締切:2023年5月15日(月)

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

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

作品投稿について

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

宛先は解答と同じ k7ro.ts@gmail.com へ。メールの件名に「作品投稿」の語句を入れてください。添付ファイルも可。機械検討済みなら出力結果のファイル添付を推奨します。

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

(補足)

・行き所のない駒の禁則は適用されない

→初出: 第108回WFP作品展(WFP127号)
参考: 「1手詰から始めるフェアリー超入門 点鏡編1」 (https://note.com/tsume_springs/n/naab6669c82f3)

【打歩】

打歩詰以外の詰手を失敗とする(単純打歩)。

【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【AntiAndernach】

玉以外の駒は、駒を取らない盤上の移動を行うと、着手後に相手の駒となる。

(補足)

・細則はAndernachと同様で「駒取り」を「駒を取らない盤上の移動」に読み替える。
1)駒を取らない盤上の移動で二歩になる場合、相手の駒にならない。

- 2)相手の駒になるのは成生の選択後。
 3)駒を取らない盤上の移動では、相手陣二段目への桂の不成、一段目への桂香歩の不成が可能（二歩の例外を除く）。

→初出：第 60 回 WFP 作品展（WFP68 号）

【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。

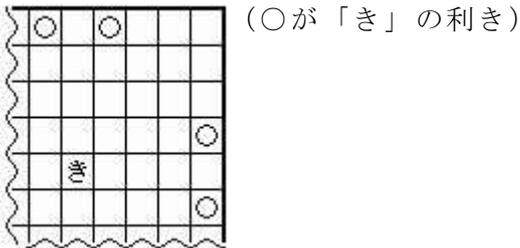
（補足）

- ・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」

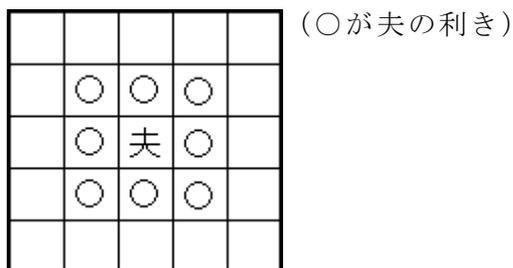
【Giraffe】（き）

Giraffe はフェアリーチェスの駒。
 4 対 1 の方向に跳ぶ八方桂。



【Man】（夫）

玉と同じ利きを持つが、玉属性（相手からの取りを回避する義務）を持たない駒。



※WFP149-4 では成ると利きは変わらず玉属性を持つ（玉と同等）になる設定が与えられている

【多玉詰・二玉詰】

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。

【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）

【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）

【取捨て】

駒を取っても持駒にならずに消える。

（補足）

取捨て属性が付与された駒を取捨駒と呼び、駒名を指定するときは「取捨」+「駒名」で表記する。

【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（王手は掛かっていないが合法手のない

状態)にする。

【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枡に打つことができる。(行き所のない駒の禁則の対象外)。

【石】(●)

不透過・不可侵の領域を表す。

跳び越すことは可能。

3 2 1

●	●	●
角	桂	香

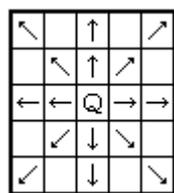
- 例えば左図で、
- 一 12 香や 11 香成は不可。
 - 二 22 角や 11 角は不可。
 - 三 11 桂成や 31 桂成は可。

(補足)

- ・ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

【Queen】(Q)

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。



(矢印がQの走る方向)

【衝立詰】

初期配置の情報は与えられるが、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。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または反則(チョンボ)となるような着手のみ。

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、ルール(受方最長)に従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・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
- ・受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

(※赤字は今回修正した部分)

【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。

【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」

【受先】

受方から指し始める。

【衝立協力詰】

双方協力して最短手数で受方玉を詰める。

初期配置の情報は与えられるが、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。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または反則(チョンボ)となるような着手のみ。

攻方の最終手は「考えられる全ての局面に対して王手または反則(チョンボ)とその代替の王手」であればよく、「考えられる全ての局面に対して詰み」である必要はない。解手順が満たすべき要件、与えられる情報、反則(チョンボ)については「衝立詰」のルール説明を参照のこと。

【Friend】(響)

フェアリーチェスの Friend。

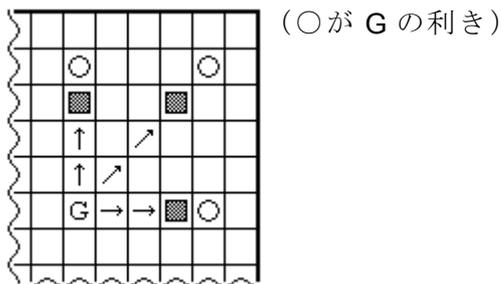
本来は利きを持たないが、味方の駒の利きに入ると、その駒の利きを持つ。

(補足)

- ・複数の味方駒から利かされると、それらを合成した利きになる。
- ・味方の Friend から利きを写すこともできる。利きの転写は再帰的で、利きが増えた結果、更に多くの Friend を巻き込み、相互に利きを増幅させることも可能。

【Grasshopper】(G)

フェアリーチェスの駒。クィーンの線上で、ある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。



(補足)

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

【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」



<第 149 回>解答締切:2023 年 4 月 15 日(土)

■ 149-1 松下拓矢氏作

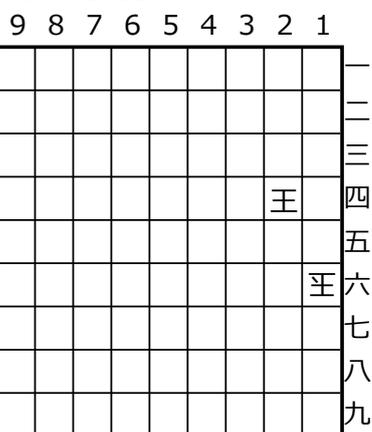
協力白玉詰 8手



持駒 飛
※非限定あり

■ 149-2 神無太郎氏作

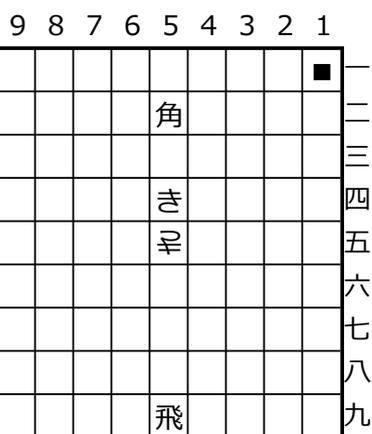
点鏡打歩協力白玉詰 14手



持駒 銀

■ 149-3 占魚亭氏作

AntiAndernach協力詰 5手



攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※き: Giraffe王、■: Imitator

■ 149-4 駒井めい氏作

多玉協力白玉詰 6手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香

※夫:Man (成ると王)

■ 149-5 真T氏作

協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 歩

※■:Imitator

■ 149-6 一乗谷醉象氏作

駒全マネ取禁協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 桂2

■ 149-7 一乗谷醉象氏作

駒全マネ取禁協力詰 9手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
							王			五
										六
						王				七
										八
										九

攻方持駒 桂

受方持駒 桂

■ 149-8 上田吉一氏作

成禁協力白玉詰 250手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

攻方持駒 なし

受方持駒 なし

※17馬は不滅駒

95飛及び92金は取捨駒

■ 149-9 北村太路氏作

協力詰 37手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 なし

■ 150-4 上田吉一氏作

協力白玉詰 84手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

継			継							一
	爵	と	王		と					二
										三
										四
	角									五
										六
銀			銀		角					七
	歩									八
	王	歩	金							九

攻方持駒 なし
受方持駒 なし
※不滅駒:67銀・85角・97銀

■ 150-5 駒井めい氏作

協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

■ 150-6 一乗谷酔象氏作

駒全マネ取禁協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 銀

■ 150-7 上谷直希氏作

協力白玉スタイルメイト 14手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							王			一
										二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
							王			九

持駒 飛香4

■ 150-8 さつき氏作

衝立協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

										一
									王	二
										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 金桂歩
※反則(チョンボ) 上限:9回

■ 150-9 変寝夢氏作

協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

		王								一
			歩							二
			と							三
										四
										五
										六
									轟	七
									望	八
王									飛	九

攻方持駒 G
受方持駒 なし
※G:Grasshopper
響:Friend

■ 150-10 伊達悠氏作
Lortap打歩協力詰 7手
9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 香歩

以上



今月の手筋

No.18-1

開き応手

協力自玉スタイルメイト 6手

4 3 2 1

王	王		
	馬		

持駒 鬣
※鬣: Lion

神無七郎 作

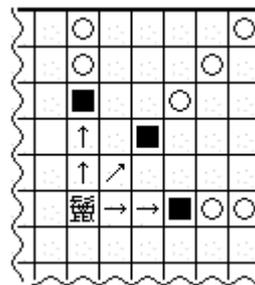
ホッパー系の駒の王手に対して跳躍台の移動で受けること。

(※解答は P116 に掲載)

【Lion】(鬣)

フェアリーチェスの Lion。

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



(○が鬣の利き。

■は敵または味方の駒。○の地点が埋まっていると、その先には跳べない。)

本コーナーへの投稿を募ります。

「例図」及び「手筋の名称」「意味」「解答」(できればカードの他の項目も)記述して担当者までお送りください。

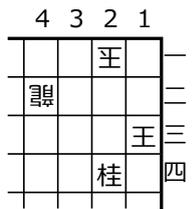
「手筋の名称」は既存のものがなければ、造語でも結構です。

また、例図は紹介する手筋以外の要素を極力排し、「教材」に徹してくださるようお願いいたします。

【碓】成れない桂。相手陣三段目までは進める。

〔例 3〕成を禁止した駒の追加

協力白玉詰 6手



持駒 金碓

※碓:成れない桂

32 桂成 同玉 24 碓 21 玉 12 金 同龍
まで 6手

初手から「12 金 同龍」だと「同桂成」で逃れ。桂を碓に打ち替えておけば「同碓」が「行き所のない駒」になるため 12 龍を取れません。

碓は「成らない桂」という定義ですが、上図は「成っても桂の利きのまま」という定義でも成立します。

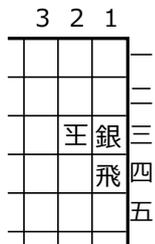
最後に成ると「属性」のみ変更になる例をご覧ください。

【全銀王】

成銀が銀王（玉属性を持った銀）になる。

〔例 4〕玉属性付与の成

全銀王多玉協力白玉詰 4手



持駒 なし

24 銀生 34 玉 13 銀成 23 玉 まで 4手

盤上に白玉はありませんが、銀が成ると玉になります。初手に 24 銀成は白玉に王手を掛ける反則なので、開き王手のときに銀を成って玉にします。中将棋では酔象が成って太子になり、「第二の玉」として使用できるルールがありますが、それに似た使い方ですね。

なお、ルール名に「多玉」が入っているのは銀が 4 枚あるためです。実際に玉を複数作るには手数がありません。

以上、成駒の性能を改変した作品の例をご覧いただきましたが、これらはあくまで例なので、そのイメージに囚われることなく、自由な発想で創作した作品をお寄せください。

また 1 題通常の協力詰（ばか詰）を募集します。「成」の規則は通常通りですが、「成」や「不成」が鍵になる作品なら、採用の確率が上がると思います。

作品要件	成の規則を改変したフェアリー作品
募集締切	2023 年 4 月 16 日(日)
募集作品数	4+1(協力詰枠)
送り先	神無七郎(k7ro.ts@gmail.com) 上記宛先へ E-mail でお送りください。
備考	1人何作でも投稿可。 メールの件名に「作品投稿」の語を入れてください。 採否は 4 月 23 日までに通知します。

第147回WFP作品展結果 担当：神無七郎

第 148 回 WFP 作品展の結果を報告します。今回の出題は全 11 題（ツインがあるので実質 12 題）。解答者数 9 名。全題正解者 2 名。解答の内訳は以下の通りです。

〔第 148 回 WFP 作品展成績〕（敬称略）

○:正解 -:無解 ×:誤解

解答者名	1	2	3	4	5	6	7 _a	7 _b	8	9	10	11	計
たくぼん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
真T	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	12
るかなん	○	○	-	○	○	○	○	○	-	○	○	○	10
一乗谷酔象	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
伊達悠	○	○	-	○	○	○	○	○	-	○	○	×	9
さつき	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9
占魚亭	○	○	○	○	○	-	-	-	○	○	○	-	8
荻原和彦	○	○	-	○	○	○	○	-	-	-	-	-	6
変寝夢	-	-	-	-	○	-	-	-	○	○	○	-	4

新年最初の WFP 作品展は、全題正解 2 名を含め解答成績良好。作品の方も全題完全で、幸先の良い出だしとなりました。これで解答者数が二桁に乗れば申し分ないのですが、それは今後の楽しみにしておきましょう。

今回も様々なタイプの作品が登場しているので、解答されなかった方も、個性的な作品群をお楽しみください。

■ 148-1 占魚亭氏作（正解 7 名）

点鏡All-in-Shogi協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

			龍						一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
			王						九

持駒 なし

【ルール】

・点鏡

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

る。

(補足)

- ・行き所のない駒の禁則は適用されない

・ 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」

・協力詰

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

【解答】（※相手駒を動かす手を v で表記）

53v 玉 59 歩 58v 歩生 59 金 52v 玉 まで 5 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

Imitator を優先していたため 3 年間（23 年発表になるので 4 年になりますか）眠っていた作品。

59 歩～58v 歩生が狙いの手順（引いた歩の生は太郎氏作にありますね）。攻方の着手は All-in-Shogi 流、受方の着手は点鏡流となっています。

【解説】

点鏡と All-in-Shogi。ルールを見ただけで頭が痛くなるような作品ですね。既に王手が掛かっているかのような初形ですが、点鏡の効果で王

手は掛かっておらず、All-in-Shogi の効果で初手 52 龍だけでなく玉を動かす王手もあります。

「詰」という目的を考えたとき、厄介なのは All-in-Shogi です。通常の受けの他に、「王手駒を逃がす」という受けがあり、なかなか詰んでくれません。

「王手駒を逃がす」受けの対策の一つは「両王手」を使うことですが、本局では「玉と王手駒の両方を弱くする」という対策を用います。詰上り図をご覧ください。51 龍が点鏡の効果で金の性能になっているので、龍を逃がす場所は 41 か 61。どちらも龍の利きが元に戻るので王手は継続したままです。龍の利きは弱くなっていますが、玉は更に弱い歩になっているので、釣合いは取れています。龍が「金」になるなら、玉は「金」に接近しなければいけません。初手 53v 玉の限定移動の理由はこれだったのです。

「玉を弱い駒にする」効果は All-in-Shogi との組み合わせで、より効果的になっています。詰上りで玉を逃がせる場所は 53 のみ。しかし、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、玉を 53 には戻せません。点鏡と All-in-Shogi の性質の相乗効果です。

この詰上りを可能にするのが、「打った歩を不成で引く」という妙手順。歩は前に進む駒なので、なかなか直感では浮かびません。解答者の皆さんも苦労されたのではないのでしょうか。

点鏡で歩を不成で引く前例は、WFP119-2 (神無太郎氏作) があります。

〔参考〕歩を不成で引く作品

神無太郎

点鏡協力白玉詰 8手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									王	一
										二
				王						三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 角

(Web Fairy Paradise, 2020年2月 WFP119-2)

88 角 22 玉 77 角 33 玉 88 角 77 歩
44 王 66 歩生 まで 8 手

参考図は斜めに引く歩生を含み、着手はすべて対角線上。本局は縦に引く歩生を含み、着手はすべて 5 筋の縦線上。

All-in-Shogi だと「攻方持駒なし」でも、上図のような珍しい手順が出せるのが凄いですね。

【短評】

真Tさん

最終手玉というヒントをもらっているのに大苦戦。詰上りが全く見えませんでした。

るかなんさん

駒打って詰みは難しく、ならばと 4 手目 v 打を考えて更に泥沼。攻方は何もしていないのに玉が勝手に詰んでいく。

荻原和彦さん

△41 龍・△61 龍は龍の性能を取り戻すし、△53 玉は局面復元の反則。見た目以上に際どいが詰んでいる。攻駒不動の怪手順。

All-in-Shogi は本当に何でもありだなと実感。

変寝夢さん (※無解)

5 8 玉、5 9 打をイメージしていたが、よく考えれば 5 3 まで行くのが自然かな。

たくぼんさん

All-in-Shogi が他のルールと絡むと何と難解なることか！

伊達悠さん

2 手目のような受け方が見えると、最後の詰め上がりの方針が論理的に組み立てることができて、非常に楽しかったです。

駒種の限定から初形の奇麗さに至るまで、総合的に文句をつける所のない傑作。

一乗谷酔象さん

詰みまで不動の 51 龍。初手 58 か 52 かと思ったら、ほどよい距離の 53 ですか。



■ 148-2 神無太郎氏作（正解6名）

点鏡打歩協力自玉詰 10手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

								王	一
									二
								王	三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金

【ルール】

・打歩

打歩詰以外の詰手を失敗とする（単純打歩）

・協力自玉詰

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

【解答】

11 金 99 角 22 金 88 角打 31 金 11 玉
12 王 33 玉 11 王 22 歩 まで 10 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

詰みにくい位置にいる攻方玉。点鏡の効果を手早く利用して、これを一番詰み易い位置（11）に移動する作品です。

最初の2手は、本局で最も重要な手。受方玉と攻方玉の双方がこの角の利きを借り、上手く体を入れ替えます。

4手目は最終手に向けた準備。最終手22歩で

11玉を詰めるため、斜め下に利く駒を88に打つ必要がありますが、銀では王手の回避になりません。こうして前半4手は2枚の角を連続して打って舞台を整えます。後半は攻方玉による連続王手。開き王手で攻方玉が動く連続王手はよく見ますが、攻方玉が自身で連続王手を掛けるのは性能変化ルールでも珍しい手順です。

性能変化ルールの協力自玉詰は、攻方玉を弱い駒にして詰める構成が定番ですが、本局と次局は大駒にして詰めます。本局では玉を角にする代わりに、雪隠に位置を変えて詰ましやすくするわけですが、次局ではどのような手段で大駒化した玉を詰めるのか？ ご注目を。

【短評】

真Tさん

最終3手がなかなか見えませんでした。攻方玉で連続王手するのが面白い。

るかなんさん

舞台を整えたら真正面からノーガードの殴り合い。

荻原和彦さん

隙ありと猪突猛進(▲12玉～▲11玉)する挑戦者。王者は蝶のように舞い(△33玉)蜂のように刺す(△22歩)。

変寝夢さん（※無解）

角2枚配置して（33と44とか）角生で表現する方法もあるような・・・。

☆角を最初から33と44に置いても完全作になりますね。この角を点鏡で発生させられれば…という夢も見たくありません。

たくぼんさん

手が狭いとはいえ12王～11王の攻めは晴天の霹靂でした。

伊達悠さん

ここにまた、新たな傑作の誕生が。詰め上がり、点鏡というよりも安南といった感じ？

占魚亭さん

王・玉を同地点で角の性能に換える所がいいですね。

■ 148-3 神無太郎氏作（正解3名）

点鏡打歩協力白玉詰 12手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
						王			二
									三
									四
						王			五
									六
									七
									八
									九

持駒 銀

【解答】

16 銀 94 飛 14 銀 96 飛打 34 銀 14 玉
23 王 17 玉 14 王 95 飛引 15 王 16 歩
まで 12 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

本局の狙いは「攻方玉を強い駒にして詰ます」こと。よりもよって飛に変えて詰ます驚異的な作品です。

角は盤隅に置けば利きが一方に限定されます。ですから、前局は角にして詰ますことにそれほど驚きはありませんでした。しかし飛は盤上のどこに置いて縦横の2方向の利きを持ちます。一方だけなら最終手で打つ歩を飛の性能にすれば良さそうですが、もう一方への動きをどうやって止めるのでしょうか？

普通に考えると、縦横どちらかを何らかの手段で塞いで、逃走路を一方に絞る手段が考え

られますが、そんな平凡な答えではありません。その答えがこの詰上り。

94 飛が攻方玉の性能を変える 95 飛に紐を付けつつ、16 歩を飛の性能に変える一石二鳥の働きをしています。攻方玉が横方向(25~85)に逃げようとする、元の性能に戻った 95 飛に玉が取られてしまいます。

神無太郎氏は投稿時に、共通のテーマを持った作品をセットにすることが多く、本局と前局は直線状に大駒を並べて、攻方玉を大駒にして詰ますというテーマのペアです。出題数の関係で出題回が分かれてしまうこともあるのですが、今回はこの2作を同時出題できて幸運でした。

余談ですが本局の初形を 42 王・35 玉にすると、縦方向の配置が同じで、横方向の配置はそれぞれ中央へ1筋分寄った詰上りになります。

「点鏡」は文字通り「鏡」のような性質を持ち、初形が中央に寄ると、詰上りも中央に寄ることがあります。もし本局のような作品を得たら、「写像の縮小・拡大」ができないかも考えてみてください。

【短評】

真Tさん

148-2 の飛バージョンという予測はできたものの、飛になった玉の横利きを攻方銀で抑えろと思いきみ苦戦。
15 玉 95 飛の形で抑えられるとは！

るかなんさん(※無解)

26 銀 84 桂 34 銀 76 飛 36 銀 34 玉 23 王
87 飛不成 26 王みたいな形は浮かんだものの、打歩を成立させる目処が立てられず。

変寝夢さん(※無解)

玉が退いた場所にすぐ14玉とするのが面白い。

たくぼんさん

攻方玉が動くというヒントで頭7手は閃いたが、そこからが難しかった。
95 飛引が特に浮かび難い1手。

占魚亭さん

148-2 が角だったので、今度は飛の出番。こちら点鏡らしき全開の手順で面白かったです。

■ 148-4 一乗谷醉象氏作（正解8名）

駒全マネ取禁協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 金

【ルール】

・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。

【解答】

29金 28金上 49金 19金 28金 29金上
39金 まで 7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

受方金が身動きを取れなくなるよう誘導する。金が渋滞しないよう、攻方金の奇妙な動きが面白いかと。

【解説】

単玉の駒全マネ取禁。玉で玉を仕留めるという双玉の手筋は使えません。金で王手しても、金を動かせば王手を受けることができます。

でもそれは「金を動かせれば」の話です。「取禁」の名前は伊達ではありません。金の王手に対し、金を動かすことがまったくできないか、駒取りになる状況を作れば、受けることはできません。そこで本局では双方が金を動かしながら、受方の金を閉じ込める形を作ります。まるで金をステイルメイトにするかのような作品ですね。手数は7手。受方が3手指せるので、2枚の金を19・29に収納する経路を先に求め、その邪魔をしないように攻方の金の動きを合わせれば早く解けると思います。初手に28金とせず、一旦29金としてから28金と移動する手順や、受方駒の塊に蓋をするかのような最終手が面白いですね。玉と金だけで作られたミニパズルです。

【短評】

真Tさん

金が動けないように19と29に送り込む。それを邪魔しないために攻方金の動きが限定されるのが面白い。

るかなんさん

金をステイルメイトするついでに王手をかけておくイメージ。

荻原和彦さん

たった一つの冴えた最終形を二人して目指す。駒全マネ取禁と王手義務/王手回避義務の制約が美しいウムノフの応酬を生んだ。
☆ウムノフ (UMNOV) は相手駒が動いた直後、その跡地に移動すること。「取らず手筋」に似ていますが、「取れる駒をわざと逃がす」という含意はありません。本局では4・5手目がウムノフになっています。

さつきさん

受方の金を上手く閉じ込めるのがパズルみ

たいです。逆箱入り娘といった感じでしょうか。

変寝夢さん (※無解)

最終形が見えるかどうか勝負どころ。
金が1枚は19に行くのはわかったが、そう
か29か。49金が好手。

たくぼんさん

金を閉じ込める手順は面白い。

伊達悠さん

初手何となくで19金としていたのですが、
妙な気を起こしてテンポを稼ぐ必要はなかつた模様。

占魚亭さん

金繰りパズル。

二乗谷酔象さん

受方金には蓋。

■ 148-5 駒井めい氏作 (正解9名)

非王手可協力詰 7手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 歩
受方持駒 なし

【ルール】

・非王手可

攻方に王手の義務がない。
(王手をしても良い)。

【解答】

26桂 同玉 19歩 16玉 18歩 26桂
17歩 まで 7手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

攻方持駒 なし
受方持駒 なし

【作者のコメント】

打歩詰打開とスタイルメイト回避が狙いで
す。両方を解決しようとする、受方に1手パ
スが必要だった状況が逆転し、今度は攻方に1
手パスが必要になります。

【解説】

いきなり打歩詰の初形。

17歩がだめだからと言って、17以外の場所
に歩を打つと、スタイルメイトになってしま
います。もちろんスタイルメイトは「詰」では
ないので、それでは失敗です。

考えられるのは先打突歩詰の手筋ですが、形
を崩さずに突歩詰の形を作ることはできません。
持駒の歩を18に配置した局面から逆算を考
えてください。3筋の桂が逆算を阻んでいますね。

3筋の桂を渡す決断さえできれば、正解を得
るのは容易でしょう。渡した桂を退路封鎖に
使って貰い、突歩詰を実現します。

狙いは「突歩詰」なので歩は18に打ちたいの
ですが、それでは受方の準備が間に合いません。
そのために、歩をもう一段控えて打つ19歩が
正解となります。いわば先打二段突歩詰です。

タイミングの調整はこの「控えの歩」しかあ
りません。例えば攻方玉を動かしてタイミン
グの調整を図ろうとすると、どうしても2手
以上掛かってしまいます。ちょうど1手だけ
手待ちをするには、歩を一段余分に控えて
打つしかないのです。

本局は「1手パス」をしたい手番の入れ替
わりを表現した作品ですが、枰を壊して作
り直す手順や通常より更に控えて打つ歩等
、狙いを実現

する手段も面白く、解いて納得できる作品だと思います。

【短評】

真Tさん

受方の準備が整うのを待つため控える歩。

るかなんさん

26 桂「転」を実現するためにじっと待つ。

荻原和彦さん

歩は控えて打て。
エンドゲームの要諦はテンポムーヴにあり。

さつきさん

桂を取らせるのが思いつきにくかったです。

変寝夢さん

桂取られたら合駒で使えないからだめだな、
と思ったら思いっきり勘違い。
このテーマは(19歩と控えて打つ)、16玉
が15、14、13と遠ざかるごとに価値が
高まると思う。

たくぼんさん

桂を渡して～貰って～打って～では手数
が足らず。歩のテンポを合わせるのも粋な順。

伊達悠さん

最初予想した以上に、歩を控えて打つ必要
がありました。

占魚亭さん

桂を渡して打歩打開。シンプルでいい感じ。

一乗谷酔象さん

先手は3手パスのような手順。



■ 148-6 るかなん氏作 (正解7名)

と玉複玉協力詰 5手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

									一
									二
									三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 金歩

※透明駒:攻方0枚、受方1枚

【ルール】

・透明駒

位置・種類が不明の駒。

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

→参照：WFP83号「透明駒の紹介」

・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てとなり、玉属性を失う駒ならば相手の持駒となる。

【解答】

23歩 —X 13金 —X 22金 まで 5手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

							X	X	一
							金		二
							歩		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

持駒 なし

※Xは「玉」または「と玉」が居る可能性がある場所

【作者のコメント】

絶対不可視の透明玉が主張。本局の玉は「多数」でなく「多面相」。

と玉ルール無しの多玉詰+透明駒でも「2枚目の透明駒も玉で本当に多玉かもしれないし、実は単玉かもしれない」という読みが必要な図を成立させられるのかもしれませんが、私には作れそうもありません。

失敗例

a)53歩 51玉 52金 迄 3手

初手歩打で玉を可視化できるならこれで詰むが、52に「玉」と「と玉」のどちらがいたのか確定しないので可視化できず、2手目を着手できない。

b)23歩 -X 33金 -X 22金 迄 5手

2手目は32玉(と)、4手目は21/31/41玉(と)なので22金に-X(=51/52玉)と指し続ける。3手目32金も4手目12玉(と)から13玉(と)で逃れ。

正解手順の最終手22金に代えて22歩成は自殺手(蛇足)

【解説】

透明駒は受方1枚だけ。しかも持駒には歩があります。普通なら歩打一発で透明駒の種類(玉)と位置が判明し、早々に透明駒の可視化が完了してしまうはずですが。

ところが本局は違います。「と玉複玉」ルール

のため、歩を打っても、その前にいるのが「玉」なのか「と玉」なのか確定しません。種類が分からないので当然可視化も行われません。こんな「複玉」の使い方を誰が想像したのでしょうか?

可視化ができないとなると、歩だけでなく金を使って、位置だけでも限定し、可能な位置のどこにいても詰むようにしなくてはなりません。

それを可能にするのが作意の冒頭3手。

「玉 or と玉」の位置は、初手23歩で22に、3手目13金で12に限定されるので、最終的な「玉 or と玉」の存在可能位置は11か21に限定されます。これなら可視化されなくとも、22金で詰んでいることは確定します。逆に初手がこれより中央に近かったり、盤端の13だったりと詰みません。例えば「33歩~32金」なら「玉 or と玉」が21にいたときに詰みになりません。「13歩~12金」でもやはり玉 or と玉が21にいと詰みません。作意の手順だけが「詰」を証明できるのです。

気を付けるべきは最終手。歩が成ると「と玉」ルールにより、自玉に王手を掛ける反則となります。こんな所にも「と玉」ルールが活かしていることに感心します。

本局は白紙の盤面、透明駒らしい手順、複玉ルールの想定外の使い方、余詰防止にも働く「と玉」のルール等、何もかもが詭えたように上手くいっています。作者は多玉への展開も考えていたそうなので(当初の投稿ではルール名は「多玉」となっていたのですが、本来の玉がなくても不自然でないよう「複玉」にして貰いました)、そのうち「本来の玉」と「2枚目以降の玉」が透明駒として入り混じる作品が登場するかもしれません。

【短評】

真Tさん

場所が分かっても玉、と玉のどちらなのかは分からない。
最終手歩成ができないのがルールを生かしてよい。

るかなんさん

一度はやってみたかった無駒図式。
当初は不可視玉以外にも色々駒を置いたり、と玉にせず酔象4追加セットの構成も考えたりしていたのですが、配置と無関係な余詰を制御できず。

盤上の駒を全部取っ払って見たら一番シンプルな組み合わせが都合良くピシヤリとハマりました。

荻原和彦さん

と玉ルールの下で最終手歩成は指せない。
「ルールを追加することで完全作になる」
(WFP176号 57 ページ)の好例か。

さつきさん

複玉なのは3手目でのXの特定を防いで4手目の非限定を回避するのと最終手を限定するのが目的でしょうか？

たくぼんさん

歩を打っても玉が姿を現さないのははがゆいですね。

伊達悠さん

位置が不確定であろうが、玉の動きをするのであれば何ら問題はないのである！

一乗谷酔象さん

このルールなら最後まで見えない。



■ 148-7 るかなん氏作 (正解 a)7名、b)6名)

a) 駒余り禁複玉協力詰 5手

									王	一
										二
										三
							酔	卒		四
							酔			五
							酔			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

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

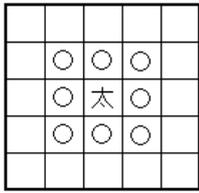
持駒 なし
※酔:中将棋の酔象 (成ると太子)
太:中将棋の太子 (玉と同等)

【ルール】

- 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。

	○	○	○	
	○	酔	○	
	○		○	

(○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。

【解答】

a)25 酔 23 太 36 酔 13 太 23 酔 まで 5 手
(詰上り)

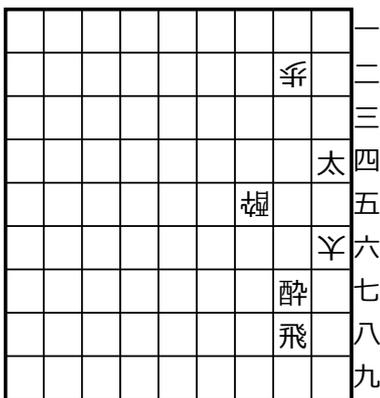
9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

b)23 酔生 27 酔成 14 酔成 16 太 27 酔 まで 5 手
(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1



持駒 なし

【作者のコメント】

25 象に同象引として盤面に受方酔象を残したまま詰ます方針でしたが、気付いたら別物に。初手の対比が狙いでしたが、それよりも詰ます駒と詰まされる駒の逆転現象の方が目に留まるかもしれません。

【解説】

令和版「酔象のある詰将棋」。

a)b)共に 36 酔が「27 酔成」で太子（二枚目の玉）に成る手が見えています。それを許すのか許さないのか。さてどちらでしょう？

結論は a)は許さず b)は許す。

a)は分かり易いやり方ですね。36 酔を取ってそれを打てば詰み。酔象は金よりも更に玉に近い性能を持つ駒なので、玉（この場合は太子ですが）を詰めるのに適しています。

b)は捻った詰め方です。14 太に王手を掛けることで、敢えて 27 酔成を許し、その間に 14 太を取ってしまいます。今度は詰める対象が 27 太に変わります。取った太子は元の性能に戻り、酔象として攻方の持駒になっているので、その酔象を打って太子を詰めます。

a)は元からある太子を詰め、b)は新しい太子を詰めるという対比でした。

b)は 34 酔の使い方にも注目してください。初手 23 酔成は自らに王手を掛ける反則。複玉といえども、玉が1枚のときに王手無視はできません。更にこれを3手目 14 酔成と活用するのが良い感触の王手。もちろん 14 酔生では最終手に対し「15 太」と逃げる手が残ってしまいます。1枚の駒を不成・成で使い分けると、手順に高級感が増しますね。

「駒余り禁」の目的は余詰防止。

これがないと a)では「24 飛 13 太 23 酔 27 酔成 同飛」、b)では「25 酔 27 酔成 24 酔 45 酔 27 飛」のような余詰があります。

複玉詰は2枚目の玉を取って詰ます手順が生じやすいので、創作時はその対策が課題になります。自玉詰系ルールなら、取られた“玉”が余るのを気にしなくて良いので、複玉自玉詰で作るのも一案でしょう。これから作例が増えてくれば、複玉の上手な使い方もだんだん分かってくると思います。

【短評】

真Tさん

36 酔をどう処理するか？

b)の成生が面白い。

るかなんさん

「玉が増えなくても意味のある多玉/複玉詰」が本旨。148-6 とは別物のつもりでしたが、

見比べると根底の主張は同じですね。
 酔象は多玉/複玉と並用せず、成れない（または成ると Man）駒として使っても面白そうです。
 金銀酔の利きの差を使った攻防を展開する図とか、誰か挑戦してみませんか？

荻原和彦さん

b)には虚を突かれた。2 手目で複玉状態になり、3 手目で今度は双玉状態へ。
 目まぐるしく変身する珍短編。

さつきさん

いつでも太子になれる 36 の酔象の二種類の対処法が面白いです。

たくぼんさん

a) 引いて引いてはユニークな順。
 b) 複玉らしい詰手順でした。

伊達悠さん

a) 銀を使っているような金を使っているような、不思議な感覚。
 b) 3 手目にどちらの太子を取るかの選択が見えたので正解を確信したが、思わず成るのを忘れてしまわないように注意が必要。

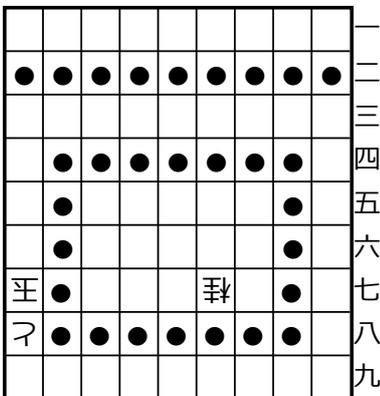
一乗谷酔象さん

a)は普通の手順。だが、b)は難解。
 3 手目 14 を取るなら初手非限定になると思ったら 3 枚目の太子が出現するとは。

■ 148-8 上田吉一氏作（正解 6 名）

協力詰 339手

9 8 7 6 5 4 3 2 1



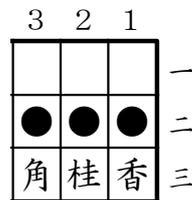
持駒 角2桂歩11

※ ●:着手不可、不透過

【ルール】

・石 (●)

不透過・不可侵の領域を表す。
 跳び越すことは可能。



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

【解答】

89 桂 同と 98 歩 96 玉 97 歩 95 玉
 96 歩 94 玉 95 歩 93 玉 94 歩 83 玉
 93 歩成 73 玉 83 と 63 玉 73 と 53 玉
 63 と 43 玉 53 と 33 玉 43 と 23 玉
 33 と 13 玉 23 と 14 玉 13 と 同玉
 14 歩 23 玉 13 歩成 33 玉 23 と 43 玉
 33 と 53 玉 43 と 63 玉 53 と 73 玉
 63 と 83 玉 73 と 93 玉 83 と 94 玉
 93 と 95 玉 94 と 96 玉 95 と 97 玉
 96 と 98 玉 99 歩 同と 97 と 同玉
 98 歩 96 玉 97 歩 95 玉 96 歩 94 玉
 95 歩 93 玉 94 歩 83 玉 93 歩成 73 玉
 83 と 63 玉 73 と 53 玉 63 と 43 玉
 53 と 33 玉 43 と 23 玉 33 と 13 玉
 23 と 14 玉 13 と 15 玉 14 と 16 玉
 15 と 17 玉 16 と 18 玉 17 と 19 玉
 18 と 29 玉 19 と 39 玉 29 と 49 玉
 39 と 59 玉 49 と 69 玉 59 と 79 玉
 69 と 89 玉 79 と 98 玉 89 と 97 玉
 98 歩 同と 同と 96 玉 97 と 95 玉
 96 と 94 玉 95 と 83 玉 94 と 73 玉
 83 と 63 玉 73 と 53 玉 63 と 43 玉
 53 と 33 玉 43 と 23 玉 33 と 13 玉
 23 と 14 玉 13 と 同玉 14 歩 23 玉
 13 歩成 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉
 43 と 63 玉 53 と 73 玉 63 と 83 玉
 73 と 93 玉 83 と 94 玉 93 と 95 玉
 94 と 96 玉 95 と 97 玉 96 と 98 玉
 97 と 99 玉 98 と 89 玉 99 と 79 玉
 89 と 69 玉 79 と 59 玉 69 と 49 玉
 59 と 39 玉 49 と 29 玉 39 と 18 玉
 29 と 17 玉 18 と 16 玉 17 と 15 玉
 16 と 14 玉 15 歩 13 玉 14 歩 23 玉
 13 歩成 33 玉 23 と 43 玉 33 と 53 玉

43と 63玉 53と 73玉 63と 83玉
 73と 93玉 83と 94玉 93と 95玉
 94と 96玉 95と 97玉 96と 98玉
 97と 99玉 98と 89玉 99と 79玉
 89と 69玉 79と 59玉 69と 49玉
 59と 39玉 49と 29玉 39と 同桂成
 18角 同玉 29角 同圭 19歩 同圭
 17と 同玉 18歩 16玉 17歩 15玉
 16歩 14玉 15歩 13玉 14歩 23玉
 13歩成 33玉 23と 43玉 33と 53玉
 43と 63玉 53と 73玉 63と 83玉
 73と 93玉 83と 94玉 93と 95玉
 94と 96玉 95と 97玉 96と 98玉
 97と 99玉 98と 89玉 99と 79玉
 89と 69玉 79と 59玉 69と 49玉
 59と 39玉 49と 29玉 39と 18玉
 29と 17玉 18歩 同圭 同と 16玉
 17と 15玉 16と 14玉 15と 23玉
 14と 33玉 23と 43玉 33と 53玉
 43と 63玉 53と 73玉 63と 83玉
 73と 93玉 83と 94玉 93と 95玉
 94と 96玉 95と 97玉 98歩 同玉
 99歩 97玉 89桂 まで 339手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【解説】

盤の端から端まで大きく設定されたサーキットコース。でも、レーシングカー(と金)は、常に同じ方向に走るわけではありません。それではただの空回り。時々車を乗り替え、方向転換しなければいけません。その目的は邪魔な「と金」の撤去と「桂」の入手。この2つをクリアしないとゴールはできないのです。

本局は●(石)で作られた回廊に沿って、と金で玉を追う手順が基本となります。追い方は時計回りも反時計回りも可能で、切り替えは盤の端で行うことができます。持駒には歩以外に角と桂がありますが、この回廊の中での使用機会は非常に限られ、脇役に過ぎません。

と金追いの目的は受方のと金の撤去と桂の入手ですが、これは逆順にはできません。桂の入手には反時計回りに追うことが必要ですが、それを受方のと金が阻んでいます。そのため、と金の処理を先に行います。この時、角を使ってはいけません。2枚の角は桂の入手のために温存し、と金と歩だけで受方のと金を消さないといけません。

その手順を見てみましょう。初手 89 桂はこれ以外にない手。「同と」と取らせて、これで準備は完了。必要最小限の序奏ですが、これ以上の装飾を付けなかった意味は最後に分かります。

ここから時計回りで右辺に追い、方向転換。反時計回りで戻り、「99歩 同と」で 89 地点を埋めていたと金を退避。これで時計回りの回転が可能になったので、盤上を大きく一回転してと金を剥がします。

と金を消したら今度は桂を入手する番です。右辺で反転し、反時計回りで桂の利きにと金が入ったところ。185 手目 39 とに対する応手が本局最大の山場です。

〔185 手目 39 との局面〕

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

持駒 角2歩6

普通に考えれば、ここからは「同桂成 18 角 同玉 29 角 同圭」の進行が自然です。そうすれば、前半でと金を剥がしたのと同じ手法で成桂を入手できる……と、誰もが思うでしょう。

でもそれではだめです。歩が1枚足りません。仮に持駒に歩が1枚余分にあったとしても、手

数が2手余分に掛かります。

何とここは、桂を放置してもう少し先までと金追いを続けるのが正解です。その狙いは、と金を16に残して、もう1枚のと金を作成し、成桂の作成と、19への成桂への移動を一気に行い、一步を省くことです。

195手目 15歩がその第一歩。

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

持駒 角2歩5

ここから二枚目のと金を作り、一周して戻ってきた局面をご覧ください。

[239手目 39との局面]

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

持駒 角2歩5

ここで今度こそ同桂成とし、以下「18角 同玉 29角 同圭 19歩 同圭」で桂を19まで移動させることができます。その後「17と」とできるのが、と金を16に残しておいた効果。これで方向転換することなく、反時計回りを維持したまま成桂を剥がすことに成功します。

そして最後は89桂で詰上り。89桂に始まり89桂で終わる見事なストーリーです。序奏が最小限だったのは、このためだったわけですね。

本局は協力詰では古典的とも言える「と金追

い」を素材とした作品ですが、初形から想像するより、はるかに手強かったと思います。周回コースに「と金」と「桂」の2枚を加えただけなのに、方向転換を含め何周も、何往復も必要になる手順は、謎解きとして申し分ありません。特に後半「16と」を残す手順は、多くの解答者が言及しており、強く印象に残る妙手でした。

【短評】

変寝夢さん

16とを残す意味づけが秀逸。実際に18歩と打つまで、左辺でののがし方が再現されている事には気づかないのではないだろうか。

真Tさん

時計周り、逆時計回りが必要でそれを13、93でスイッチする。98と、47桂の2枚で何周もできて面白い。16とを残すのがポイント。

るかなんさん（※無解）

と金は踊る、されど進まず… 39桂成までは実現できても、それを詰みに活かす方策を見出だせませんでした。取れるなら取りたいんですが。

さつきさん

195手目の15に歩を打つ手が見えにくかったです。

たくぼんさん

角打ちを後にして16と設置が謎解決の構想で見事に嵌ってしまいました。桂で始まり桂で終わる形式美も素晴らしい。

占魚亭さん

方針が立てやすい、やさしい長編。桂の成らせ方が考え所で、195手目に15歩としてと金を残すのがポイント。

一乗谷酔象さん

初手と最終手が同じ89桂の還元玉。1回スルーして16とを置くのが1歩節約する魔法。

■ 148-9 上田吉一氏作 (正解 8 名)

協力白玉詰 52手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

王	戦		将						一
		と	将						二
歩			将						三
				将					四
覬									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

【ルール】

- **Dabbaba** (戦)
 (2,0)-leaper。

縦横 1 マス跳んだ位置に利く駒。

		○			(○が戦の利き)
○		戦		○	
		○			

- **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

【解答】

37 角 46 桂 同角 55 桂 同角 64 桂
 同角 73 桂 同角成 92 玉 74 馬 91 玉
 64 馬 92 玉 65 馬 91 玉 55 馬 92 玉
 56 馬 65 龍 84 桂 91 玉 46 馬 55 龍
 92 桂成 同玉 47 馬 56 龍 84 桂 91 玉
 37 馬 46 龍 92 桂成 同玉 38 馬 47 龍
 84 桂 91 玉 28 馬 37 龍 92 桂成 同玉
 29 馬 38 龍 84 桂 91 玉 19 馬 28 龍

92 桂成 同玉 29 馬 同龍 まで 52 手

(詰上り)

									一
	戦								二
王		と							三
歩									四
									五
									六
			マ						七
									八
			王				覬		九

攻方持駒 なし
 受方持駒 角桂4

【解説】

四桂連続合から馬と龍の同一軌道異種鋸が登場する作品。文字にすると仰々しいですが、シンプルな狙いを素直に実現した作品です。

他の駒の規則的な動きを絡めた馬鋸を複式馬鋸と呼びますが、その基本的な実現法は馬鋸に移動合をし、玉の移動は別の機構で行うことです。参考のため、山田修司氏による複式馬鋸の一号局をご覧くださいませう。

【参考】複式馬鋸の一号局

山田修司 作

詰将棋 109手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

				と	飛	銀	王		一
歩			歩	歩			歩		二
			歩	歩	皇	桂	覬		三
	歩	歩	馬		羊				四
	桂	マ			銀	歩	歩		五
									六
									七
将	香								八
角									九

持駒 なし
 (詰将棋パラダイス,1951年11月)

有名な作品なので手順は省略しますが、この作品で移動合するのは成桂で、玉の移動は龍によって行います。

一方、本局では移動合するのは龍 (不滅龍)

で、玉の往復は桂打と桂捨てで行います。馬鋸が一段進むために桂を1枚消費するので、その桂を序盤の連続合で入手したわけです。

そして本局の核となるアイデアが移動合する駒を不滅駒にしたことです。通常、馬鋸に対する合駒は取られても差し支えない駒（山田修司氏の作品では成桂）が使われます。しかし不滅駒は取られることがないので、種類は何でも構いません。その上、取られたときに取り返せるよう紐を付ける必要もありません。そのため、馬鋸の動きに追従する龍鋸が可能となるのです。

移動合する龍は、そのまま攻方玉を詰める駒になり、余分な配置のない簡潔な詰上りを演出します。なお、初形の桂4枚は受方の持駒にして「打合」にもできます。「受方持駒：桂4」という恣意的な設定を避けたのかもしれませんが、龍の移動合が主軸の作品なので、それに合わせて移動合にしたのだと思います。

【短評】

真Tさん

4桂移動合から馬鋸龍鋸と趣向盛り沢山。

るかなんさん

移動合龍鋸。駒台を経由できないことで相鋸を構築しやすいんですね。

さつきさん

取らせたい位置まで移動する馬鋸が面白いです。

たくぼんさん

シンプルながら狙いを的確に実現する趣向手順が心地良しです。

伊達悠さん

趣向手順中、桂馬を打つ場所を間違えなければ、手が途切れることもなく気持ちよく進行できます。自分は、「83に透過不可侵の穴を配置しなかったのはこれのためだろう」と思い、83桂を打って苦労しました。とほほ。

占魚亭さん

趣向手順が綺麗に繋がった純度の高い名品。

一乗谷酔象さん

桂を犠牲に龍を呼び出す馬+龍鋸。

■ 148-10 伊達悠氏作（正解8名）

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
								王	五
									六
									七
									八
	香								九

持駒 飛

【解答】

19飛 18香 同飛 88飛 17香 91香
まで 6手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

【作者のコメント】

初形から詰め上がりは見えるでしょう。

4手目88飛が最終手の香上がりを阻止する限定打になっています。

【解説】

香で攻方玉を詰めるため、二つの限定打で攻方の香を無力化する作品。

その一つが4手目88飛の限定打。81飛や85~87飛では、最終手91香に対して89香を動かす受けがあります。88飛なら香を動かす88香が駒取りになるため「駒全マネ取禁」のルールにより指せません。これで89香は無力化さ

れました。

もう一つは、5手目 17 香の限定打。当然の一手に見えるので気づきにくいですが、18 飛の王手は直前の 88 飛によって一時的に無効化されているだけなので、5 手目は（香を合法手で打てる場所ならば）どこに香を打っても王手です。

それなのに敢えて 17 に香を打つのは、受方が香で受けることを可能にするためです。飛の王手だと飛を動かす応手を選ばざるを得ませんが、香の王手なら香の応手が可能です。17 香はそれ自体が王手であると同時に、18 飛による王手を阻止する邪魔駒でもあるのです。本局は飛と香の組み合わせだったので、「王手駒の選択」になりましたが、駒の組み合わせによっては「両王手の回避」にも応用できそうですね。

本局は「駒全マネ取禁」初の協力自玉詰。単なる初物に留まらず、本局で登場した手筋が、更なる応用や未知の手筋の存在を予感させてくれる作品です。

【短評】

真工さん

飛香重ね打ちで飛の利きをブロック。

るかなんさん

2 手目飛打に囚われると收拾がつかない。
この手数で駒を取る手は盲点。

さつきさん

標準駒の中で香車だけが持つ一方向にしか進めないという弱点を利用した詰み筋ですね。

たくぼんさん

香が動かせない最終図が思わず笑っちゃいますね。

伊達悠さん

最終手のアヤに注意するがための 89 香配置だけれど、逆に全体の手順構築のヒントにもなってくれる配置で、親切だったのかそうでもないのか。

占魚亭さん

超シンプルな手順。

一乗谷酔象さん

5 手目どこに香を打っても王手。

飛と玉の間にねじ込み飛の直射を避ける。
自玉系ではまだまだ未知の手筋がありそうですね。

■ 148-11 さつき氏作（正解 5 名）

衝立詰 9手

		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
一ヶ所非限定あり

【ルール】

・衝立詰

初期配置の情報は与えられるが、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。

攻方に許されるのはその情報から考えられる全ての局面に対して王手、または反則（チョンボ）となるような着手のみ。

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、ルール（受方最長）に従って得られた手順が、次の条件を満たすときである

- ・ 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
- ・ 受方の手に関して攻方に与えられる情報が一意に決まる

（※赤字は今回修正した部分）

〔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 (チョンボ)

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。

〔棋譜 (攻方視点) 表記用の記号〕

表記	意味
(-)	無反応
(XY)	XY の位置の攻方駒が取られた※ ¹
(×)	反則 (チョンボ)
(+)	逆王手※ ²
;駒	指手によって「駒」を入手した

※¹ XY の XY が直前の着手と同じ場合は (同) という表記を使う。

※² 衝立将棋では王手に + の記号を付けるが、衝立詰では攻方王手義務があるので、+ は省略する。詰を意味する ++ も省略。

【解答】

84 桂 (83) 61 角成 (-) 83 飛 (-)

93 飛成 (同) 92 金 まで 9 手

(審判視点の手順)

84 桂 83 玉 61 角成 82 玉 83 飛 91 玉

93 飛成 同角 92 金 まで 9 手

または

84 桂 83 玉 61 角成 93 玉 83 飛 94 玉

93 飛成 同玉 92 金 まで 9 手

(詰上り)

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 なし

〔主な紛れ〕

- ・ 3 手目 71 角生は 83 飛の後、受方がこれを取らずに逃げたとき、62 玉か 91 玉か不明で王手が続かない
- ・ 7 手目は 93 飛生でも良い (非限定)。以下受方の応手にかかわらず 92 金が可能。92 金がチョンボでも代替手の 92 飛成または 92 桂成で詰む。

〔主な変化〕

- ・ 2 手目歩を取らない手 (81 玉・91 玉・93 玉) は 91 飛とし、チョンボなら 91 玉で確定。83 玉は 92 飛成以下、同玉は 92 金まで。駒を取らない応手は 92 合なので 92 飛成で詰み。
- ・ 4 手目 72 合は次の 83 飛がチョンボなので 72 馬以下早詰。73 玉は次の 83 飛で詰み。

【作者のコメント】

4 手目 82 玉の場合は▲83 飛△91 玉▲93 飛成△同角▲92 金、4 手目 93 玉の場合は▲83 飛△94 玉▲93 飛成△同玉▲92 金、と二択状態が少し長く続くのがついたて詰として面白いと思います。

解答募集の際の表記に関しましては広く許容していただけると嬉しいです。例えば王様のかくれんぼなどでの表記のように

▲84 桂△83?(玉)▲61 角成△?(82 玉)
▲83 飛△?(91 玉)▲93 飛成△同?(角)▲92 金

のように想定される内の片方の手順を明記したものや

▲84 桂△83 玉▲61 角成△82 玉▲83 飛△91 玉
▲93 飛成△同角▲92 金

のように支障のない範囲で情報のやり取りを省いたものも正解扱いとしていただきたいです。

但し、本作では登場しませんが必要な反則手が抜けている解答は不正解とさせていただきます。

【解説】

棋は対話なり——相手は衝立の向こう側にいて、声は途切れ途切れにしか聞こえない。その上、途中から話の筋は大きく2つに分かれ、どちらを語っているのか分からない。それでも、

対話は最後まで成立している——これは衝立詰のそんな不思議な世界を見せてくれる作品です。

本作品展では初登場のルールですので、一手ずつ丁寧に見ていきます。

初手はほぼ絶対の 84 桂ですが、これに対する 2 手目の変化で既に衝立詰特有の読みが必要になります。

2 手目で受方が指せる手は、81 玉・83 玉・91 玉・93 玉の 4 つです。これは攻方に渡る情報により、2 つに分類されます。

1) 83 玉

2) 81 玉・91 玉・93 玉

1) は 83 歩が取られたことにより、攻方に情報が渡り、玉位置が確定します。

しかし 2) は玉位置が確定しません。そして、攻方はそのすべてに対応できる手を指さなくてははいけません。必ず王手になる手は 92 金ですが、2 手目が 93 玉だった場合に 94 玉とされると詰みません。71 角が守りによく働いています。

ここでは「91 飛」が好手です。2 手目が 91 玉なら、反則（チョンボ）という情報が与えられるので、玉位置が判明して 92 金の代替手で詰みます。

2 手目が 81 玉なら同玉しか応手がないので、91 飛が盤上から消えて玉位置が 91 に確定するので、92 金で詰みます。

2 手目が 93 玉だった場合は、無反応または 83 玉の 2 種の応手があります。

反応がなかった場合は 92 に合駒したということ（攻方と異なり受方にはすべての情報が与えられていることに注意）なので、合駒の種類に関わらず 92 飛成の一手で詰みます。

83 玉とした場合は、92 飛成 73 玉 74 金まで詰み。

かなり読まされましたが、2) は 91 飛の好手でいずれも早詰となることが判明しました。厳密に言えば 1) の変化を読み切ってからでないで早詰かどうかは分からないのですが、解答者は出題図にある「9 手」という情報を使って、「これは早く詰むので単なる変化手順だな」と判断しても良いでしょう。

ここで一つ注意事項です。2) の変化の中で、「91 飛 92 合 同飛成」の手順が現れました。

普通詰将棋ではこの場合の 92 合は無駄合扱いされますが、衝立詰では有効手です。

本作品展では「無駄合概念なし」がルール全般に関する省略時解釈なので、出題時にこの点については言及しませんでした。もし無駄合概念を適用するような特殊な衝立詰を出題する場合は、その旨を明記して出題します。

では、作意に戻りましょう。

2 手目 83 玉に対して、61 角成と進めます。

「61 角生でも同じ？」と甘く見てはいけません。61 角生には無反応の応手で対応され、73 玉から 62 玉とする逃走ルートと、82 玉から 91 玉とする逃走ルートの 2 つができてしまいます。双方のルートに対応できる手段はありません。

というわけで 3 手目は 61 角成になりますが、ここからの手順が本局最大の見せ場です。

4 手目に受方が指せる手は、72 合・73 玉・82 玉・93 玉の 4 種類。いずれも攻方に情報が渡らない応手です。すべてに対応できる手は、83 金か 83 飛ですが、83 金だと無反応の応手で返されたとき、94 玉（4 手目が 93 玉だった）でも、63 玉（4 手目が 73 玉だった）でも困ります。

そこで 5 手目は 83 飛になりますが、これちゃんと詰むことを確認しましょう。

まず 4 手目が 73 玉だった場合、83 飛の時点でそのまま詰みとなります。

次に 4 手目が 72 合だった場合、83 飛は反則（チョンボ）となります。これで玉が不動だった（72 に合駒した）ことが分かるので、72 馬以下簡単に詰ますことができます。

問題は 82 玉と 93 玉です。5 手目 83 飛の時点で 4 手目 73 玉だった場合は「詰み」の情報、4 手目 72 合だった場合は「反則（チョンボ）」の情報が与えられます。しかし 82 玉と 93 玉の場合は 83 飛の時点では情報が与えられず、6 手目 91 玉と 94 玉の後続手も無反応の応手です。91 と 94 では少し距離が離れていますが、大丈夫でしょうか？

それが大丈夫なのが本局の面白いところ。7 手目 93 飛成としてみましょう。

これに対して 8 手目が無反応の応手だとしましょう。これは 6 手目 91 玉・8 手目 81 玉または 92 合ですが、いずれにせよ 92 龍または 92 桂成で詰みます。（これは同手数駒余りの劣位変化扱いなのですが、出題時に注記を忘れました。）

次に龍を取る応手を考えてみましょう。これ

は 6 手目 91 玉・8 手目同角または 6 手目 94 玉・8 手目同玉の 2 通りの可能性があります、いずれも 92 金で詰んでいます。駒も余らず、これが受方の最善の応手だと分かります。

以上、様々な変化・紛れの読みを経て、何とか詰ますことができました。受方最長の手順を選んで審判視点で表すと以下のようになります。

84 桂 83 玉 61 角成 82 玉 83 飛 91 玉
93 飛成 同角 92 金 まで 9 手

または

84 桂 83 玉 61 角成 93 玉 83 飛 94 玉
93 飛成 同玉 92 金 まで 9 手

この 2 つの手順は 4 手目から大きく分かれています、これは変化同手数ではありません。攻方の着手（下線）は完全に一致しています。また審判から攻方に与えられる情報も同じです。攻方視点の棋譜からも分かる通り、これは衝立詰では同一手順扱いです。

4 手目から最後まで違う局面が続くのに、同じ王手で詰む。とても面白い狙いですね。

本局の唯一の弱点は 7 手目 93 飛成が 93 飛生でも良いことです。これについては出題時に注記するつもりだったのですが、記述が漏れたまま原稿を提出してしまいました。解答者の皆さんを戸惑わせてしまったことをお詫びします。

本局は本作品展では初登場のルールですし、丁寧な読みが要求される作品です。それでも 5 名の正解者が出たのは幸いでした。この直前に開催された、フェアリー短編コンクールで衝立詰が出題されたこともプラスに働いたと思います。衝立詰はフェアリー専門誌カピタンの初期を支えた由緒あるルールです。これが衝立詰復興のきっかけとなるかどうか、今後の展開にも期待したいと思います。

衝立詰の普及には、作品の質や量の向上だけでなく、他のルールとの組み合わせも見据えたルール整備や用語の整備、棋譜表記の工夫も必要だと思います。

今回は出題時のルール説明を読み直し、気になる部分を修正しています。修正箇所は赤字で示していますが、以下の 3 点を修正しています。

- ・初期局面の情報が与えられている旨追加
- ・攻方の着手に関する条件を明記
- ・受方の非限定は無条件で許容されるわけではなく、攻方に与えられる情報が変わらない範囲で許容される旨明記

用語について気になるのは、「反則（チョンボ）」です。一般に「反則」は「非合法手」と同義で、一発レッドカードです。衝立将棋特有の「代替手が指せる反則」に同一の用語を当てはめると混乱を招くでしょう。今は「チョンボ」という言葉を使っていますが、「チョンボ」には「過失」の意味が含まれており、「チョンボ」を積極的に活用する衝立詰にはそぐわないように思います。当面は「反則（チョンボ）」、短縮形として「チョンボ」を使用しますが、良い用語が提案されれば乗り換えたいと思います。

また、今回は使用しませんでした、審判視点の棋譜表記で、受方の不確定な着手があったとき、OR を意味する | で可能性のある着手を繋げる表記の使用を考えています。本局のように途中から受方の手順が大きく変わる場合には適していませんが、不確定性の影響が次の手で収束する場合は有効だと考えています。

今回は文章で長々と説明しましたが、衝立詰特有の不確定な応手を伴う変化を分かり易く簡潔に表す方法があれば、それに越したことはありません。

今回挙げた課題は、試行錯誤を繰り返して、徐々に改善していければと思います。

【短評】

真Tさん

7 手目は成生非限定なので、自信ありません。飛を捨てて 73 玉を否定するのが面白い。

るかなんさん

2 手目の最善が読み切れませんでした。

8 手目(同)で疑似合流する順が作意だと思うのですが。

☆るかなん氏は 2 手目駒を取らない変化を「84 桂 (-) 91 飛 (83) 61 角成 (-) 72 馬 (91) 92 金迄 (?)」と読んでいたそうです。

61 角成の代わりに 92 飛成とすれば早く詰む変化ですが、作意は解答されているので、正

解としました。

さつきさん

43の角を52にしなかったのは3手目94金からの余詰め消しのため。

たくぼんさん

衝立詰は自信をもって解けたといえない感覚がありなかなか大変なルールです。

☆たくぼん氏は「84桂 83玉 61角成 93玉 83飛 83飛× 94玉 93飛成 同玉 92金 迄 9手」の解答でした。「83飛×」は多分消し忘れなので、正解としました。

伊達悠さん (※誤解)

フェアリー短コンで少し理解が進んだような気がした所で、ちょうど良いタイミングでの出題でした。とはいえまだ自信はなし。透明駒の感覚を思い出しながら解き進めました。

☆伊達氏は「84桂、(83X)、61角成、(-)、72馬、(-)、94飛、(-)、81金まで」の解答でした。5手目72馬は4手目が93玉だったときに王手にならないので、残念ながら不正解です。

一乗谷酔象さん

チョンボに判定されると却って早く詰むんだ。



【総評等】

るかなんさん

するっと解けたのは自作以外は2,3問ほど。お年玉と自作投稿期ということで活を入れました。

変寝夢さん

複玉系は理解できていないのでパス。少しずつ人間の方をアップグレードしなくては・・・

たくぼんさん

本当にバラエティに富んだ作品群で大変でもあり楽しくもありです。

一乗谷酔象さん

多様な問題が楽しめました。
上田作品2つだけでもお腹いっぱい。

☆現在花粉飛散シーズン真っ只中。筆者は例年通り外出自粛中です。週末に地元で将棋まつりがあり、本当なら見に行きたいのですが、たぶん無理でしょう。もし飛散量が少なければ短時間だけ覗きに行くかもしれません。外に行けない分、室内で詰将棋に励みます。

☆今回は「オマケ」が2つあります。最初はWFP147-12に関する補足説明です。先月は一乗谷酔象氏の解答が届いたことで原図の早詰が判明し、修正図について調査・解説する時間はありませんでした。ここで、その分の補足を行います。

〔WFP147-12 解説の補足〕

■ WFP147-12 真T氏作 (修正図)

最悪詰 201手

9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

持駒 角 金 歩

ここでは前回の結果稿で説明できなかった事項について2点補足します。原図と修正図は、手順は同じでも、変化・紛れが微妙に変わること注目してください。なお、本記事は原図に余詰指摘をされた一乗谷酔象氏のご教示を元に作成しています。

(補足1) 修正図で持駒の歩を省けるか？

結果稿では、初形で持駒に歩がある理由を、以下のように説明していました。

- ・4手目 26桂は同角成 同龍 29桂 同歩成 39馬 28角 同馬 同龍上 53角 26角 同角成 同龍 28角 16玉 15金 同玉 27桂 24玉 46角 35桂 25歩以下不詰。初形で持駒に歩が

あるのはこの紛れに備えるため

この記述自体は間違っていないですが、修正図では桂が 39 にいるので、上記手順中の 39 馬ができません。では、修正図で初形の持駒歩は省けるのでしょうか？ もし省けたとしたら、持駒増幅の手順が 1 回増え、手数を 211 手に伸ばすことができます。

残念ながらそうはいきません。修正図で持駒の歩を省くと次の早詰があります。

(持駒に歩がない場合の早詰)

- 27 金 同龍 53 角 44 桂 同角成
- 26 銀 29 桂 同歩成 26 馬 同龍
- 28 銀 同龍上 35 馬 26 角 同馬 同龍
- 28 角 16 玉 15 金 同玉 27 桂 24 玉
- 46 角 35 桂 同角 25 玉 17 桂 34 玉
- 26 桂 まで 29 手

受方は「26 桂」の代わりに「44 桂・26 銀」の 2 枚を取らせ、39 馬の代わりに 35 馬が可能な形に誘導することで、早詰を生じさせます。

この早詰は原図で持駒の歩を省いた場合にも存在していたのですが、19 桂を 39 桂に変えたことで表面に浮上しました。

従って、修正図で 4 手目の紛れを記述するとすれば以下のようなになるでしょう。

(修正図に関する 4 手目の紛れ)

- ・4 手目 44 桂は同角成 26 銀 29 桂 同歩成 26 馬 同龍 28 銀 同龍上 35 馬 26 角 同馬 同龍 28 角 16 玉 15 金 同玉 27 桂 24 玉 46 角 35 桂 25 歩以下不詰。初形で持駒に歩があるのはこの紛れに備えるため

(補足 2) 160 手目 14 玉の紛れ

結果稿では触れませんでしたでしたが、160 手目同龍とする代わりに、14 玉とする紛れは非常に際どく、作意より僅かに 2 手長いだけです。159 手目の局面と、160 手目 14 玉とした場合の手順をご覧ください。

(原図 : 159 手目の局面)

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

持駒 歩13

14 玉

- 15 歩 同龍 26 桂 同龍 15 歩 24 玉
- 25 歩 34 玉 35 歩 25 玉 37 桂 同龍
- 26 歩 35 玉 36 歩 同龍 27 桂 同龍
- 36 歩 同玉 37 歩 46 玉 47 歩 同龍
- 57 銀 同龍 47 歩 35 玉 36 歩 24 玉
- 25 歩 15 玉 16 歩 同玉 17 歩 同玉
- 18 歩 同玉 19 歩 29 玉 38 銀 39 玉
- 49 金 まで作意より 2 手長い

一方、修正図では桂が 39 にいて、47 桂とする手段があるため次の手順で不詰となります。

(修正図 : 159 手目の局面)

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

持駒 歩13

14 玉

- 15 歩 同龍 26 桂 同龍 15 歩 24 玉
- 25 歩 34 玉 35 歩 25 玉 37 桂 同龍
- 26 歩 35 玉 47 桂以下不詰 (同龍寄も同龍引も詰形に誘導できない)

攻方が 47 桂とできることで、手数に依存せずに紛れを明快に割り切ることができました。他の変化・紛れとの兼ね合いもあるので、これだけで 39 桂配置の効果を語ることはできません

んが、少なくとも 160 手目 14 玉の紛れに関しては、19 桂より 39 桂の方が「安全」とは言えそうです。攻方が強力な方が不詰になりやすいという最悪詰の性質を表す好例だと思います。

☆以上 **WFP147-12** に関する補足でした。

この作品には膨大な変化・紛れがあり、これでも説明は足りないでしょう。原図と修正図の相違については、読者の皆様がご自身で研究して下さるようお願いいたします。

☆もう一つのオマケは年間解答成績表です。昨年度 WFP 作品展の解答成績をまとめた資料を以下に示します。(既に **Onsite Fairy Mate** の「WFP 作品展鑑賞室」に収録しているのと同じものです。)

今回も解答王の座に輝いたのはたくぼん氏。6年連続の首位獲得です。占魚亭氏が肉薄しましたが、わずかに及びませんでした。今年は、たくぼん氏の王座を脅かす解答者は現れるでしょうか。

2022年WFP作品展解答成績

氏名	138回	139回	140回	141回	142回	143回	144回	145回	146回	147回	計
たくぼん	14	12	9	8	13	13	13	12	12	13	119
占魚亭	12	13	7	7	11	10	13	12	7	9	101
一乗谷静象	8	8	5	4	8	8	9	9	9	10	78
るかなん		8	10	3	13	9	9	6	7	11	76
伊達悠				4	13	11	13	12	12	9	74
真T				4	10	12	10	10	11	8	65
変寝夢	10	4	5	2	2	4	7	4	2	2	42
はなさかしろう	8	7	5	3							23
やよい					11						11
ティムガンバ		4		3							7
和田裕之	4	3									7
駒井ゆい								4		2	6
北村木路						1					1
藤原利彦										1	1
計	56	59	41	38	81	68	74	69	60	65	611

(レイアウトの関係で少し見難いかもしれません)

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させていただきます。

$$7^7 \bmod 7!$$

(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。

スリーセブンズ (続き) / 神無太郎

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。

駒の入れ替えパズルの解の双対性 神無太郎

~~~~~

その昔、パソコン通信NIFTY-Serveの詰将棋の会議室に駒の入れ替えパズルのスレッドができました。おおいずみさんが「双対解定理」に言及→私が証明の骨子を投稿→ほどなく会議室閉鎖→28年振りにそれらしい証明にしたてて数学セミナーに投稿→おそらく不採用、という経緯で、ここで簡単に紹介することにしました。

なお、Onsite Fairy Mateの資料集に神無十郎さんによる様々な3×3型の駒の入れ替えパズルの解析結果が掲載されています。ご参考まで。

\* \* \* \* \*  
 m×n枱の将棋盤上の将棋の駒を入れ替えるよく知られたパズルがある。例えば図Aは3×3枱の将棋盤に将棋の駒を配置したもので、この初形から将棋の駒の利きにしながら駒を1手ずつ動かして図Bの終形にする手順(駒配置の遷移、解)を求めよ、特に手数(遷移回数)が最短となる手順を求めよというようなパズルで、様々なバリエーションが発表されている。

図A

|   |   |   |
|---|---|---|
| 金 | 玉 | 金 |
| 銀 |   | 銀 |
| 歩 | 歩 | 歩 |

図B

|   |   |   |
|---|---|---|
| 歩 | 歩 | 歩 |
| 銀 |   | 銀 |
| 金 | 玉 | 金 |

図C

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

図Aから図Bへの最短手数は30手で、その解は2通りある。この2通りの解を図Cの盤位置を使って駒が配置されていない枱の位置の遷移として表すと次のようになる。

- 解その1 : 5, 2, 3, 6, 9, 5, 2, 4, 5, 3, 6, 2, 4, 7, 5, 2, 1, 4, 5, 2, 6, 5, 7, 4, 2, 5, 8, 9, 6, 2, 5  
 解その2 : 5, 8, 6, 3, 2, 5, 8, 4, 1, 5, 6, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 1, 4, 8, 6, 9, 5, 4, 8, 5, 3, 6, 9, 8, 5

解が2通りあるのは偶然ではない。初形の駒配置を180度回転させたものが終形の駒配置になっているとき(図A、図Bはこの関係にある)、ひとつの解から対になるもうひとつ別の解が導けるのである。つまり、駒の入れ替えパズルの解には双対性があるということである。

以下「双対解定理」の証明。

**【準備】**

m×n枱の将棋盤上の将棋の駒の配置を要素とする集合をS、Sの要素s、tについて、sとtの駒配置がすべて一致するときs=tと表し、sからtに1手で遷移できるときs>>tまたはt<<sと表すことにする。また、Sの要素sの駒配置を180度回転させるSからSへの写像をRとすると、Rには次の性質があることがわかる。

- ① Sの任意の要素sについて、R(R(s))=s
- ② Sの要素sとtについて、s>>tならば R(s)<<R(t)

**【定理】**

S∋s[i] (0≤i≤n) が s[0]>>s[1]>>…>>s[n-1]>>s[n]=R(s[0])を満たすならば、 S∋t[i]=R(s[n-i]) (0≤i≤n) は、 s[0]=t[0]>>t[1]>>…>>t[n-1]>>t[n]=s[n]を満たす。

**【証明】**

s[0]>>s[1]>>…>>s[n-1]>>s[n]にRの性質②を適用すると、 R(s[0])<<R(s[1])<<…<<R(s[n-1])<<R(s[n]) これをt[i]=R(s[n-i])で置き換え、Rの性質①を適用すると、 s[n]=R(s[0])=t[n]<<t[n-1]<<…<<t[1]<<t[0]=R(s[n])=s[0]

**【意味】**

この証明から、s[0], s[1], …, s[n-1], s[n]という駒配置の遷移が駒の入れ替えパズルの解であれば、t[0], t[1], …, t[n-1], t[n]という駒配置の遷移も駒の入れ替えパズルの解になると言える。また、R(t[n-i])=R(R(s[n-(n-i)]))=s[i] (0≤i≤n) なので、これら2つの解は双対関係にあることも言える。

**【注意】**

図A、図Bの駒配置、駒の利きすべて左右対称になっているが、この証明では左右対称という条件は使っていないことを注意しておく。

**【感想】**

ある解の逆算の手順もまた解になるところが不思議な感じがする。また、駒配置や駒の利きが左右対称でなくても双対性があるところも面白いと思う。

## Fairy of the Forest #73 結果発表

- 2022年12月20日:課題発表:(協力詰)  
「新年に関連した作品」
- 2023年02月15日:投稿締切
- 2023年02月20日:出題
- 2023年03月15日:解答締切
- 2023年03月20日:結果発表

### ■ 結果発表

【今回の解答者】(敬称略、到着順)

(○は全題正解者)

○神無七郎、○占魚亭、○真T、○荻原和彦、  
○たくぼん、○伊達 悠、○るかなん

☆また少しだけ解答者が増えました。しかも全員が全解。あまり難しくなかったのが嬉しいのかも知れませんが……。いつもこれくらいだと良いのですが……。

### ■ 73-01 たくぼん

協力詰 19手

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

持駒 なし

53 銀生 55 玉 64 銀生 66 玉 75 銀 77 玉  
86 銀 88 玉 97 銀 77 玉 88 銀 67 玉  
68 銀 76 玉 77 銀右 85 玉 86 銀 96 玉  
97 銀上 まで 19 手

### 詰上図

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

作者－詰上りが「四角いお餅」という苦しいこじつけです。まあ、銀の軌道を楽しんで頂ければ…。地方によっては餅は四角じゃなく て丸もありそうですね。

荻原和彦－出題されたという事実そのものが大きなヒント。直線的な動きでないと手順を限定できないはず。

☆出題された→完全作→手順限定ということですかね？2枚銀で追うしかありませんが、その方法が問題です。

真T－62 銀を一気に 97 までもっていきのがポイント。2枚銀の上下が入れ替わるのが面白い。

☆59 銀が待ち構えているので、どこかでバトンタッチしたいところですが、ひたすら単騎で斜めに追うのは意表を突きます。

るかなん－59 銀を 88 に送るとばかり。オーバーランさせてでも一直線に進める方が効率がいいんですね。

神無七郎－非効率に見える銀の交替が最も効率的という不思議。これは一つの発見ですね。

☆11 手目 88 銀まで 62 銀で追い、13 手目から やっと 59 銀の出番となります。これで 86 銀、96 玉の形を作り、88 に待機している銀を 97 に 上が れば詰みとなります。

占魚亭－87 歩の存在が大ヒント。軽快な銀追い

が楽しかったです。

伊達悠一歩を取るには手数が足りず。囲碁で言う「空き三角」っぽい形がスッポリと収まる。

☆87歩は、詰上りで玉の退路を塞いでいます。囲碁の「空き三角」は愚形みたいですね。

荻原和彦ー新年で真四角って何だろう。おせちの重箱？

☆この解でもよさそうな気がします。

神無七郎ー詰上りは四角ではなく、1と1がくっついた年賀詰でしょうか？

☆新年との関連の方が難問だったようですね。作意は「お餅」ですが、正解者はありませんでした。

■ 73-02 北村太路

協力詰 23手

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 一 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 二 |
|   |   |   |   |   |   | 科 |   |   | 三 |
|   |   | ス |   | 科 |   | 爵 |   |   | 四 |
|   | 歩 |   |   |   | と |   |   | 歩 | 五 |
|   | 歩 |   |   |   |   |   | 歩 | 王 | 六 |
|   |   | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 龍 |   | 七 |
| 歩 |   | 香 |   |   |   |   |   | 爵 | 八 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 九 |

持駒 飛

17飛 25玉 35と 同玉 36歩 45玉  
 46歩 55玉 56歩 65玉 66歩 75玉  
 76歩 84玉 85歩 同玉 86歩 96玉  
 97歩 同龍 同飛 86玉 87飛打 まで 23手



(詰上り図)

詰上図

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 一 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 二 |
|   |   |   |   |   |   | 科 |   |   | 三 |
|   |   | ス |   | 科 |   | 爵 |   |   | 四 |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 歩 | 五 |
|   | 王 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 六 |
| 飛 | 飛 |   |   |   |   |   |   |   | 七 |
|   |   | 香 |   |   |   |   |   | 爵 | 八 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 九 |

作者ー20「23」年ということで23手詰です。打った駒の最遠移動、というのが狙いです。(過去にもこのような作例は他の方の作品であります。) 香は簡単で角はかなり難しかったので飛車になりました。飛車でも苦労はしました。壁が謎配置になっていますが、これらの壁はないと余詰みます。

占魚亭ー楽しい歩の追い込み(その1)。手の流れがいい感じ。

☆初手は17飛と打つしかありません。5手目36歩以降は、3段目の歩を突きながら玉を左辺へ移動させます。

るかなんー連続歩突きの真の狙いは最後に表れる。

☆37歩〜77歩を1段上げることによって27龍と17飛の利きを通したわけです。これにより97歩、同龍、同飛という収束手順が可能になりました。

真Tー初手に打った飛の最遠移動。歩突きで玉を運ぶのが楽しい。

伊達悠一ー飛車が右から左へ一閃。「一の字」の筆運び的には、左右反転してほしかったかも？

☆17から97へと飛が大きく動きますが、なるほど「一の字」ですね。作者も運筆までは考慮されていなかったようです。

荻原和彦—これは宝船かな？ 波乗り船の音の良きかな。

たくぼん—2023 年の 23 手詰でしょうか。見ようによつては初形が龍と初日の出に見えるかも。

☆新年との関連は 23 手→2023 年ということで、「言うまでもなく判るだろう」という意味で出題の際に「言わずもがな」と書いたのですが、実はこれには裏の意味もありました。

作者—そして添付ファイルを見ていただくとわかるように、fmza と同じように「2023」局面を確認することが出来ればこの作が唯一解であることを確認できる、という仕組みです。(2023 局面にするために無理矢理な配置になっています。)

☆fmza の解析局面数 = 2023 とは、恐るべき狙いでした。「言わずもがな」には「到底判らないだろうから、言っても仕方ない」という意味も込めたつもりだったのですが……。

神無七郎—打った飛の最遠移動。8筋のみ駒交換が入るのは、23 手詰にするための調整？

☆攻 86 歩と受 85 歩を攻 87 歩1枚にすれば、21 手の完全作です。作者が調整したかったのは手数もそうですが、解析局面数だったとは！

■ 73-03 北村太路 協力詰 23 手

19 角 38 玉 48 金 同玉 49 歩 58 玉  
59 歩 67 玉 68 歩 76 玉 77 歩 85 玉  
86 歩 94 玉 95 歩 93 玉 94 歩 82 玉  
36 歩 81 玉 91 角成 71 玉 81 飛 まで 23 手



(詰上り図)

詰上図

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

作者—先日投稿した

- 23 手詰
- 打った大駒の最遠移動
- fmza での合計局面数が 2023 の角版を作りましたので投稿します。

たくぼん—73-02 と手順が対になっているのがよくわかりますね。

☆手数・構成、それに解析局面数！が共通しています。

占魚亭—楽しい歩の追い込み(その2)。角の corner-to-corner が気持ちいい。

☆初手絶対の 19 角打から金捨て、同玉に歩打・歩突きでの玉移動と、前局と同じ様な展開です。玉を 82 まで移動させ、36 歩で 19 角を世に出し、91 角成と飛を入手すれば、81 飛にて詰み上がります。

るかなん—こちらは掘削工事なしに1手で路線開通。

伊達悠—今度は角が、右下からずいと一閃。

☆飛打までという点も前局と共通しています。

神無七郎—こちらは打った角の最遠移動。最短路程で最遠移動を実現…という息が詰まる作より、こういう大らかな手順の作の方が私は好きです。

真Tー初手に打った角の最遠移動。大きく動いて気持ちいい。

☆17 飛～97 飛より 19 角～91 角成の方が、距離としては長いですね。

荻原和彦ー平地を走って途中から山登り、ってことで箱根駅伝の5区？

☆玉からすれば下っているようにも見えるので6区かも知れません。

作者ーこちらはより無理のある形をしているので、ヒントがあれば「fmza での合計局面数が 2023」の作意にたどり着く人がもしかしたらいるかもしれないですが、かなり望みは薄いでしょうか。

☆この部分をざっとしか読んでおらず、作者の真意を掴み損ねていました。要するに、何らかのヒントを出せば、解析局面数の狙いに気づく人がいるかも知れない、と期待されていたわけですね。そうと分かっていたら、出題時にずばり「fm」くらいのヒントを出せたのですが……。作者の思いを無にしたようで、お詫び申し上げます。

☆確かに形の方は、まだいくらでも洗練できそうですね。盤面の攻方歩を持駒にするとか、受方香を歩にするとか、91 飛・92 飛を 91 龍1枚にするとか……。しかしそれでは、裏の狙いが成立しないわけです。

#### ■ 73-04 三角 淳 協力詰 33 手

88 と 99 玉 98 と 89 玉 88 と 同玉  
 87 と 同玉 86 と 97 玉 96 と 87 玉  
 86 と 同玉 85 と 96 玉 95 と 同玉  
 94 と 85 玉 84 と 同玉 76 桂 同角  
 83 と 同玉 82 と 同玉 81 と 同玉  
 71 香成 同玉 72 と まで 33 手



(詰上り図)

詰上図

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

作者ー詰上り1の字。と金が主役の趣向風の追い手順ですが、初形から展開が見えているのと、不動駒が多いのが難点かも知れません。遅ればせながらフェアリーの世界にも少しずつ親しんでいけたらと思います。どうぞよろしくお願いたします。

☆作者のフェアリー第一作？ これを機に本格的な参入を期待します。

伊達悠ー玉が上段に行くに従って、徐々にスピードを増していく感があって面白い。特に 25 手目からは一気呵成に。

☆8・9筋のと金群を捨てながら、玉の移動を図ります。単に捨てるだけでなく、99 桂や 97 桂の消去を交えつつ捨てていきます。残されたと金の位置関係によりどこに捨てるかが決まりますが、17 手目 95 とを除き、基本的に8筋に捨てていきます。

たくぼんーと金で迫るのも趣向手順ばい上に 76 桂という捨駒も入り、詰上り縦1線とは恐れ入りました。完全にするのも大変そうに見えました。

☆72 と迄にて詰め上がるのですが、74 龍は 72 歩成を防いでいます。また、54 角の 72 地点への利きを逸らすため、23 手目 76 桂、同角の伏線手が入ります。

真Tーと金捨ての不規則趣向から1の字が浮かび上がる。76 桂 同角がアクセント。

☆角移動が詰上りの字の形成にも関わっている  
点が良いですね。

占魚亭ー大きな「1」が完成。味のある手の流れ。

るかなんーと金の使い方を一本調子にしないところ  
に美意識を感じました。

☆動かして捨てるのを交えることで、単調な流れを  
脱しています。

荻原和彦ー駒柱とはまた微妙な縁起物を選んだ  
ものだが、ともあれ清涼詰を愛でたい。

☆駒柱は、指将棋では「不吉」とされているよう  
ですが……。

神無七郎ー23 手目の伏線を忘れずに手順を進  
めれば、詰上りは見事な駒柱。駒柱は不吉だ  
という人もいますが、詰将棋でこれが現れたら、慶  
事の前触れに違いありません。

☆ということで、ハッピーエンド？

[総評]

神無七郎ー「ちょっと遅い年賀詰作品展」、楽し  
ませていただきました。今回のような、肩ひじを張  
らず気楽に解ける協力詰をもっと見たいと思  
います。

☆「肩ひじを張らず気楽に解ける」という作品も大  
切ですね。

占魚亭ー三角さんのWFP初登場が嬉しいです  
ね。

☆今後にも期待しましょう。

荻原和彦ー一応全問解けましたので解答をご提  
出します。

☆初解答ありがとうございます。

たくぼんー今回は楽しくて、難易度も低めなので  
たくさんの方が解答があるといいですね。

☆まずまずの結果でした。

伊達悠一課題の「新年らしさ」を抜きにしたとし  
ても、楽しめる作品群だったと思います。中編なら  
ではの表現も良いですね。簡単すぎず難し  
すぎずの、ちょうど良い難易度だったと思  
います。解くためのガイドラインらしい駒が見えるか  
どうかで変わってきそうですが。

☆楽しんでもらえてよかったです。

るかなんー73-01 の新年要素はわからず終い。新  
春どころか桜の季節に差し掛かりましたが、今  
年もよろしくお祈いします。

☆結果発表までの間隔を考慮しないといけません  
ね。今回は時季外れの感がありあり。

## Fairy of the Forest #74 課題発表

- 2023 年 03 月 20 日:課題発表:(協力詰)  
「連休に関連した作品」
- 2023 年 05 月 15 日:投稿締切
- 2023 年 05 月 20 日:出題
- 2023 年 06 月 15 日:解答締切
- 2023 年 06 月 20 日:結果発表

### ■ 課題発表

新年に続き、年間行事シリーズで「連休」に関  
連する作品とします。結果発表を考慮すれば6月  
の行事ですが、あいにく6月には祝日がないので  
(5月の)「連休」を選びました。また時季外れにな  
りそうですが……。

詰将棋には「休む」手はなさそうですが、何とか  
こじつけてください。ゴールデンウィーク→金とか。  
あるいは、連休の各祝日名がヒントになるかも知  
れません。ご投稿をよろしくお祈いします。

(投稿先)

→酒井博久(sakai8kyuu@hotmail.com)

第 15 回フェアリー入門  
(All-in-Shogi 協力詰) 出題

担当: 伊達 悠

第 15 回フェアリー入門のルールは「All-in-Shogi 協力詰」です。担当のものも含め、11 名 14 作での出題となります。

ルール確認

【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。

- 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。

【受先】

受方から指し始める。

《解答締切》

2023 年 4 月 15 日(土)

《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。

※今回は正直、レベル区分が適切なのかどうかに自信はありません。担当者の主観での評価であることを、改めてご承知ください。

レベル 2 でも難解と感じる一方、レベル 4 や 5 が簡単に解けたということも、十分に起こりうることだと思われまます。

作品一覧

【難易度: ★☆☆☆☆】 レベル 1

① 神在月生作(登場 11 回)

All-in-Shogi 協力詰 5 手

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

持駒 角

開幕は神在月生さんの 5 手詰。作者名から予想できる初手をベースに、All-in-Shogi ならではの手も考えつつ、例の詰め上がりを目指しましょう。

【難易度: ★★☆☆☆】 レベル 2

② 占魚亭作(登場 14 回)

All-in-Shogi 協力詰 3 手

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

持駒 金

ただ 24 金と打つだけでは、v34 金と逃げる手があります。攻方金を動かしても王手解除にならないようにするには……？

③ 伊達悠作(登場 22 回)

All-in-Shogi 協力詰 5 手

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

持駒 なし

合駒問題です。

詰ませられる合駒は 2 通り考えられるところですが、All-in-Shogi の条件下で詰ませられるのは 1 通りだけです。

④ 神無七郎作(登場 8 回)

All-in-Shogi 協力詰 7 手(受方持駒制限)

持駒 なし

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

持駒 なし

受方の持駒制限にご注意ください。

ずばり、動く駒は 1 枚だけ。一気に呵成に進めていきましょう！

【難易度:★★★★☆】レベル 3

⑤ 真 T 作(登場 15 回)

All-in-Shogi 協力詰 3 手(2 解)

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

持駒 銀

2 解条件にご注意ください。

All-in-Shogi の解図で重要なのは、詰め上がりだけでなくその 1 手前も考えること。「1 手前に戻す手以外は王手解除ができない」。そんな形を考えてみましょう。

⑥ springs 作(登場 23 回)

All-in-Shogi 協力詰 6 手(偶数手)

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

持駒 なし

偶数手条件にご注意ください。

受方玉に王手がかかっていて、初手は必然です。詰め上がりは、あの形しかなさそうですね。つまりその 1 手前は……。

⑦ springs 作(登場 24 回)

All-in-Shogi 協力詰 6 手(偶数手)

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

持駒 なし

偶数手条件にご注意ください。

本作も受方玉に王手がかかっており、かつ初手は必然。これもまた、詰め上がりの1手前の形を考えると、方針が見えてくることでしょう。

【難易度:★★★★☆】 レベル 4

⑧ 伊達悠作(登場 21 回)

All-in-Shogi 協力詰 3 手

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

持駒 角

詰め上がりはほぼ一目瞭然でしょう。ただし、問題は成るか成らないか。適切なタイミングで、成るか成らないかの判断を適切に行いましょう。

⑨ 駒井めい作(登場 15 回)

All-in-Shogi 協力詰 4 手(偶数手)

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

持駒 桂歩

偶数手条件にご注意ください。

All-in-Shogi では、「こんな形が詰んでいるはずがない！」と言いたくなるような詰め上がり頻出です(WFP176 号の課題提示稿でも出ていますね)。All-in-Shogi ならではの手も含め、様々な可能性を考えてみましょう。偶数手数初手も、その例に漏れません。

⑩ 真 T 作(登場 16 回)

All-in-Shogi 協力詰 5 手

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

持駒 なし

真 T さんの得意ジャンルと言えば「合駒を動かす」。普通ならば、合駒を打たれてから動くまでは理論上最短で2手かかるのですが、本作は…？

⑪ 羽毛布団作(初登場)

All-in-Shogi 協力詰 5 手

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

持駒 銀

羽毛布団さんが本企画初登場です。  
合駒を取っていたら手数がギリギリ足りません。  
All-in-Shogi なので、詰め上がりの玉位置は初形から2マス以内とは限りません。様々な可能性を考えましょう。

⑫ 青木裕一作(登場 4 回)

All-in-Shogi 協力詰 8 手(偶数手)

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

持駒 なし

偶数手条件にご注意ください。  
⑥⑦の springs さんの作品同様、初手は必然です。  
詰め上がりは色々考えられそうにも見えますが、  
All-in-Shogi の特性を考えると実は……？

【難易度:★★★★★】 レベル 5

⑬ たくぼん作(登場 12 回)

All-in-Shogi 協力詰 3 手、ツイン

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

持駒 なし

b)34 角→34 香  
ツイン条件です。(a)または(b)でお答えください。  
どちらも、普通の協力詰では不可能な詰め上がりです。  
詰め上がりの玉位置を考えるとアプローチすれば、まだ早く解けるかもしれません。

⑭ るかなん作(登場 12 回)

All-in-Shogi 協力詰 4 手(偶数手)

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

持駒 なし

偶数手条件にご注意ください。  
初形で使われている駒種を考えれば、最終手はどのような手なのかは予想できるでしょう。ということはつまり、最終手は両王手ではない……？

第 16 回フェアリー入門 投稿募集  
(と×協力詰 第 2 回)

担当:伊達 悠

第 16 回フェアリー入門の課題は「と×協力詰」です。第 9 回フェアリー入門の課題を再度提示したいと思います。

【と×】

歩が成ると×の性能になる。×が玉、金以外の生駒の場合は、これ以降の手順で成る事はできない。

(補足)

1)「行き所のない駒」より王手を優先する

(玉を取ったときに「行き所のない駒」になる場合でも「王手」は有効とする)

2)「行き所のない駒」の禁則の再帰的適用は行わない

(実際に盤内に利きがなくなった時のみ「行き所のない駒」と判定する)

今回は、特に「と玉」ルールの可能性が見出された結果になりました。今回もう一度「と×協力詰」の課題募集をして、改めてと×ルールの魅力が見出されれば良いなと思っています。

折しも、第 58 回神無一族の氾濫の課題が「成の規則を改変したフェアリー作品」です。

「フェアリー入門」の企画では、あくまで”歩が”×になることに焦点を置くので、氾濫の課題とは異なることにご注意ください。むしろ、今回のフェアリー入門の課題を考えることで、氾濫への課題作のヒントにもなるかもしれません。

\*\*\*\*\*

第 16 回フェアリー入門

【(と×協力詰)作品募集】

入門用の、と×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・非標準駒数との組み合わせ 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・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 4 月 15 日(土)

## 第14回フェアリー入門（ライフル）結果

担当：伊達 悠

### はじめに

第14回フェアリー入門（ライフル協力詰）の結果発表です。

今回は9名の方から解答をいただきました。ありがとうございます。

今回の「フェアリー入門」のルールは、初めてフェニックステーマを扱いました。一度盤上から取り除かれた駒が復活するルールは、ライフル以外にもキルケ・アンチキルケなどがありますが、後にもこれらを課題として設定していく予定です。今から身構えておいても良いでしょう。

### 解答成績

|      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 計  |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 占魚亭  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| 神無七郎 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| 荻原和彦 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| 真T   | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| 神在月生 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| 駒井めい | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| 羽毛布団 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| るかなん | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| たくぼん | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | 11 |
| 正答数  | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9  | 9  |    |

(—……無解、×……誤解)

全員、誤無解なしでした。

今までの「フェアリー入門」とは違い、普通の将棋では見られない駒の動きをするルールでしたが、それに惑わされることなく解答できたのではと思われます。

また、ライフルルールは詰め上がりの形が極端に制限されているというのも、全問正解の背景になっているかもしれません。

現状判明している、ライフルルールでの詰め上がりの形は、

1: 両王手

2: 桂吊し

3: 後ろから飛び道具が支えている詰め上がり(いわゆる北村手筋)

この3つしかありません。今後ライフルルールがWFPに出てきた時に、大いに使える知識でしょう。

## 各題解説

### ⑨ ①駒井めい作(登場 14 回)

ライフル協力詰 3 手

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

持駒 なし

#### 【解答】

23 香生 12 玉 22 香成 まで 3 手

(詰め上がり図)

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

持駒 なし

#### 【作者コメント】

香を生から成でバッテリーを 2 回開きます。

#### 【担当者コメント】

★トップバッターは駒井めいさんの小品。

★普通の協力詰だと 23 角成までですが、ライフルルールだとそれに対して同玉/13 玉が成立します。居食いされても詰むような形を考える必要があります。

★初手 23 香成で両王手をかければ、同玉/13 玉とされても、35 角が利いているので詰みます。つまり、両王手をかけるのがネックになるようです。

★ただし、位置の調整は必要。一旦は 23 香「生」

として、12 玉と下に落とすのが落ち着きのある手順。今度こそ 22 香成と両王手をかければ、同玉/12 玉としても 34 角の利きに入ってしまう、これで詰め上がりとなります。

★考えどころも多くなく、「入門」コーナーのトップバッターとしてちょうど良い作品だったと思います。

#### 【短評】

占魚亭一生で玉位置を調整し、成で仕留める。

神無七郎—24 香は各駅停車の急行列車。スピードを抑えて無事目的地に到達。

荻原和彦—既にバッテリーなのを敢えて作り直す。

上手い構成。

真 T 一生と成。

神在月生—慎重に 一歩一歩と 進めけり

羽毛布団—初めてライフルを解きました。これで詰んでいるのが不思議な感じです

るかなん—両王手の楽しみはドメに取っておく。取る手を入れなくてもライフルらしさはバッチリ。

たくぼん—幕開けに最適な小品ですね。

### ⑩ 神無七郎作(登場 8 回)

ライフル協力詰 5 手

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

持駒 角2桂

#### 【解答】

28 角 同玉/17 玉 39 角 28 角

29 桂 まで 5 手

(詰め上がり図)

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

持駒 なし

【作者コメント】

28 に角合できないと困るので、2 手掛けて角を渡します。  
「手筋カード」の「持駒譲渡」の候補図の一つでした。

【担当者コメント】

★ 詰め上がりの形は見えやすいと思います。39 角と打って、28 に合駒をして、29 桂を打てば詰みそうですね。それでは、28 の合駒はどのように限定されるのでしょうか？

★たとえば初形から 39 角 28 歩 29 桂と進んだ場合、27 玉と逃げるのは 27 玉/17 玉と復活してしまい、王手解除ができていません。桂吊しですね。

★しかし、ここでは 29 同歩/28 歩と、桂馬をもぎ取ってしまう手が成立してしまいます。ライフルルールのために、受方は 1 手で桂馬の王手を解除でき、39 角のピンも無視できてしまうのです。

★つまり、28 の合駒は頭の丸い駒ということになります。桂馬は打てないので角ですが、生憎角は 2 枚とも攻方の持駒の上に。

★ということで、最初の 2 手で受方の持駒に角を乗せることになります。ラッキーなことに、2 手進んだ局面は、ライフルルールのために初形と同じ。今度こそ 39 角 28 角 29 桂と進めれば、受方は 29 桂を取る手段がなく、これで詰め上がりです。

【短評】

占魚亭一八段目に桂は打てないので角を渡す。  
荻原和彦一角合を作る角捨て、という発想が面白

い。

真 T 一角合をさせるため角を渡す。

神在月生一敵に塩 送るかの如 然に非ず  
駒井めいーライフルでは合駒がピンされない。角合をしてもらうために持駒譲渡。

るかなんー限定合のために駒を譲渡。これがあると無いとで以降の作品の難易度が段違い。

たくぼんー合駒に角が欲しいと思ったら持駒にありました(笑)

⑪ springs 作(登場 22 回)

ライフル協力詰 7 手

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

持駒 桂香

【解答】

16 金 27 玉 29 香 同桂成/37 成桂  
26 金 17 玉 29 桂 まで 7 手

(詰め上がり図)

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

持駒 なし

【作者コメント】

桂の成らせ。初手の金は持駒にできますが、局面の対比を重視して盤上に置きました。

【担当者コメント】

★何もなければ 29 桂までの 1 手詰。しかしこのままでは 37 桂が利いているので、29 桂は同桂/37 桂と取られてしまいます。

★生桂がダメなのならば、成らせてしまったらいいじゃないというのが、フェアリーでよく見られる定番の考え方。いわゆる「成らせ」です。

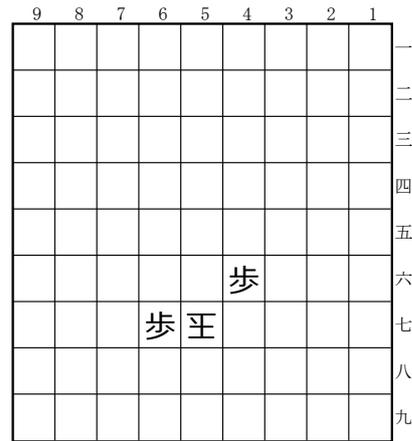
★一度 2 筋に追って、29 香が好手。同桂/37 成桂と「成らせ」することで、以下初形と同じ形に持って行けば、今度こそ 29 桂までで 1 手詰です。

★短評で指摘がある通り、「成らせ」の実現だけをテーマにするならば、持駒を桂 2 にして 3 手詰とする手があります。でも、一度玉を動かさず手間を入れる本作の方が、解くのも鑑賞するのも楽しいでしょう。

【短評】

占魚亭—6 手かけて生桂を成桂に。  
 神無七郎—6 手と 1 枚を費やして桂を裏返す。入門に徹するなら、持駒桂 2 枚で 3 手詰とする手もあると思いますが、やはりこちらの方が面白いですね。  
 荻原和彦—桂を居食いで成らせる。不思議な感覚にとまどいながら。  
 真 T—成らせもの。桂だと 3 手。香で 7 手。  
 神在月生—香土産 桂は喜び 成りにけり  
 駒井めい—桂の居成。玉を一度 2 筋に持ってきて 1 筋に戻す手間がいい。  
 羽毛布団—桂馬が成るだけで詰むんですね。レベル 2 から難しかったです。  
 るかなん—ライフルで真っ先に考えたい居成の筋。  
 たくぼん—狙いをシンプルに実現するのが素晴らしい

⑫ 伊達悠作(登場 18 回)  
 ライフル協力詰 7 手

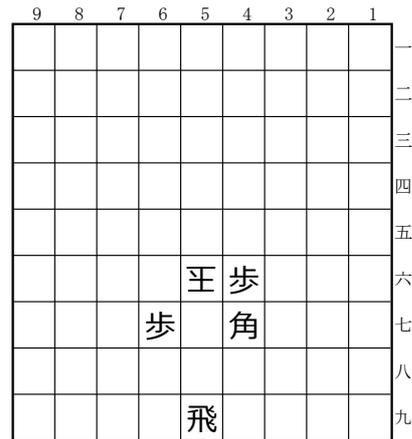


持駒 飛

【解答】

59 飛 58 角 同飛/59 飛 47 玉  
 58 角 56 玉 47 角 まで 7 手

(詰め上がり図)



【担当者コメント】

★ライフルルールを課題として出された時、ほぼ間違いなく本作のような両王手は、一度は通る道だと思われれます。  
 ★フェアリー作家として考えるべきは、そこにどんな味付けをするかということだと思います。本作は、その味付けは「姉妹作」という所に設定しました。  
 ★本作は、持駒は飛で、飛+角での両王手を目指します。飛車角の利きを確認しながら進めれば、詰め上がりの見当も付きやすいでしょう。

【短評】

占魚亭—取った角の打ち場所がポイント。

神無七郎一居食いから両王手はライフルの黄金パターン。持駒が香ではなく飛なので、紛れが結構あります。

荻原和彦一両王手を狙う飛。その相棒はやはり角。56での詰み形が見えて一件落着。

真T一持駒香の方が好み。と思ったら続きがありました…。

神在月生一置き土産 ありがたく受け 止めにする  
駒井めい一香ではなく飛なのは、⑤との対比を意識したのだろうか。

羽毛布団一かなり考えました！ライフルルールだと角が取れないんですね

るかなん一両王手なら居食いはできない。同時期開催のLortap 詰入門に似た感触。

たくぼん一分かりやすい両王手でしたが、角を合駒で取るところは上手い

⑬ 伊達悠作(登場 19 回)

ライフル協力詰 7 手

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

持駒 角

【解答】

29 角 38 飛 同角/29 角 57 玉

47 飛 56 玉 57 飛 まで 7 手

(詰め上がり図)

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

【担当者コメント】

★④からは持駒が飛→角となり、両王手を構成するバッテリー構築が、飛車角で逆転します。

★④と同様、手順については取り立てて言うべき所もないと思います。両王手の形を目指すということがわかれば、格段悩むことも少なく解けたことでしょう。

★むしろ、創る側として苦労したのは、④とできるだけ近い形で作るということ。「(b)持駒飛→角」というようなツイン設定にできれば理想だったのですが、どうしても同一図では実現できず。そもそも持駒を飛角の2枚にすれば、玉位置変換だけのツインもできると思いますが、それはそれで5手詰として簡単すぎて、もう少し捻りたいような気もするわけで…

★というような裏話もありました。

【短評】

占魚亭一初手が決まれば、後はラクラク。

神無七郎一持駒が変わって飛角の役割も交替。

④で持駒が飛になっていたのは、これとペアにするためだったのですね。

荻原和彦一前問とのツイン。両王手を狙う角の相棒は飛に限る。

真T一ちよつとの差で飛角をうまく組み合わせるのが上手い。

神在月生一プレゼント 頂戴いたし 止めにする

駒井めい一今度は飛を動かして両王手。④とのいい姉妹作。

羽毛布団一④とヒントのおかげで解けました。ライフルは両王手が鍵なんですね

るかなん一92 角から馬を持ってきても意外と使い手が無い。

たくぼん一初手 69 角とやってあれ？ちゃんと考えなさいですね

⑭ たくぼん作(登場 10 回)

ライフル協力詰 9 手

|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 一 |
|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 二 |
|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 三 |
|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 四 |
|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 五 |
|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 六 |
|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 七 |
| 銀 | 王 |  |  |  |  |  |  |  |  | 八 |
| 飛 |   |  |  |  |  |  |  |  |  | 九 |

持駒 なし

【解答】

89 飛 77 玉 79 飛 78 銀  
 同飛/79 飛 88 玉 89 銀打 99 玉  
 88 銀 まで 9 手  
 (詰め上がり図)

|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|---|
|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  | 一 |
|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  | 二 |
|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  | 三 |
|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  | 四 |
|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  | 五 |
|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  | 六 |
|   |   |   |  |  |  |  |  |  |  | 七 |
| 銀 | 銀 |   |  |  |  |  |  |  |  | 八 |
| 王 |   | 飛 |  |  |  |  |  |  |  | 九 |

【作者コメント】

98 銀は歩でも角でもよいのですが紛れ用で銀にしています。

89 銀 79 玉 98 銀 89 飛～が紛れ筋です。

【担当者コメント】

★銀と飛の 2 枚だけでは、玉を隅に追い込んでも詰む形は見つけれません。つまり合駒が必要です。

★ただ、初形では飛と玉が近づきすぎているので、最速でも合駒は 4 手目に出てきて、5 手目にそれを飛車で取ることになります。

★例えば、99 飛を固定させたままで合駒だけ稼ぐような手順はどうでしょうか。初手 89 銀として、以下 79 玉、98 銀、89 飛、同飛/99 飛、88 玉…

…。

★……結局玉の逃げ場所が広く、詰まなさそうです。

★ということは、合駒を出した後の玉は、隅に追い込むのが筋になりそう。こう思うことができればしめたものです。

★初手は、銀を動かしたいところをぐっとこらえて 89 飛。結果的に、98 銀に触れることもありません。

★以下 77 玉、79 飛と合駒請求。78X に同飛/79 飛とした局面が考えどころです。

★ライフルルールの特性的に、桂吊しの詰め上がりは望めなさそう。ということで、ここから 99 に追い込んで両王手を狙うという方針が見えるかどうかが本局のネックです。

★合駒が銀であれば、本手順のように 77 玉を 99 に追い詰めることができ、かつ両王手もバッチリと決めることができます。駒の利きの特性を活かした、絶妙な手順でした。

★ところで、実は初形の 98 銀は 98 歩でも完全作です。作者コメントの通り、紛れのための 98 銀配置だったのですが、おかげで苦労した人が多かったようです。

本局が一番難しかったという感想も複数あり、作者もニンマリといったところでしょうか。

【短評】

占魚亭一金より銀。

神無七郎一雪隠に追い込んで両王手。銀合はこのルールでは珍しいように思います。この作品が今回のフェアリー入門では一番苦戦しました。

荻原和彦一隅っこはどのルールでも断然詰みやすい。

真 T一逃げられない盤端へ追い詰める。

神在月生一取っ掛かり 銀動かしに 惑わされ 駒井めい一角では前に利かないので銀に限定。89 銀 79 玉から読んでしまつて苦戦。

羽毛布団一銀を合駒にして飛車の横利きによる両王手。なかなか思いつきませんでした

るかなん一初手 89 銀や 97 銀から考えて全く捕まらず。苦戦の度合いではこれが一番でした。

たくぼん一筋が良い人は初手 89 銀としそうですね

⑮ たくぼん作(登場 11 回)

ライフル協力詰 9 手

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

持駒 なし

【解答】

16 飛 同玉/17 玉 27 歩 28 飛  
同角/39 角 18 玉 28 飛 17 玉  
18 飛 まで 9 手  
(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

こちらはライフル定番の両王手ものです。飛合するために飛を捨てるストーリーです。

【担当者コメント】

★とりあえず 27 歩と王手してみた時に、両王手の形がボンヤリと見えるかどうかポイントです。  
★すなわち、詰め上がり図でいうところの、17 玉・18 飛・27 歩・39 角。この形が見えればしめたもの。  
★27 歩、28 飛、同角/39 角以下の 7 手詰だ！……いや、そうはいきません。盤上に飛が 2 枚あるので、このままでは 28 飛と合駒できません。  
★ということで、ライフル特有の手筋で、飛車を 2 手で受方持駒に乗せてしまいましょう。16 飛、同

玉/17 玉で、初形から飛車だけを消すことに成功しました。

★あとは、最初に見えた両王手を実現すれば良いだけ。左右反転した形ですが、⑤と同様の詰め上がりになります。

【短評】

占魚亭一 27 歩を決行する前に下準備。  
神無七郎一 盤上の駒を渡して合駒で回収。両王手の詰上りで⑤の予習が活きますね。担当者の親切な配慮に感謝。  
荻原和彦一 僕の物は君の物。君の物は僕の物。中古の飛を 5 手掛けて新品に交換。  
真 T一 飛合をさせるため飛を渡す。  
神在月生一 まずどうぞ 後で回収 いたします  
駒井めい一 受方飛を成らせて 28 龍の移動合で飛車を入手する手順でも一作できそう...と思ったけど余詰がきついか。  
羽毛布団一 飛車を最初に捨てるのは予想外でびっくりしました！  
るかなん一 何故か 39 飛成/37 龍や 39 飛生/37 飛を延々と考え込んでました。  
たくぼん一 七郎さん作の飛バージョンでしたね。ネタはかぶるものですね。

⑯ 神在月生作(登場 14 回)

ライフル協力詰 9 手

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

持駒 香

【解答】

38 角 同玉/27 玉 29 香 28 角打  
同香/29 香 37 玉 28 角 26 玉  
37 角 まで 9 手

【詰め上がり図】

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

【作者コメント】

邪魔駒消去ではなく、受方に角を渡し後にそれを合駒で得るといふ、回収手筋の趣きです。配置については色々考えられるところで迷いましたが、微差の判定で本案としました。序は角打～転回捨てとしたのですが、一筋縄ではいかず今回はあきらめました。

【担当者コメント】

- ★作者にしては初めて？初手の最遠打が出てくる作品ではありませんでした。(このルールでは、実現はかなり難しそうですね)
- ★初手から 29 香と打つような手もあり、なかなか難しいように思われます。④で見た両王手のような形が見えるかどうかがネック。
- ★29 香・26 玉・37 角の両王手の形が見えれば大きな前進。しかし、受方の 17 角を渡してしまうと、詰め上がりで 17 に逃げられてしまうし、攻方の 47 角は筋違いの 37 や 28 には移動できないし…？
- ★……いや、攻方の角を一度渡してしまい、合駒として回収すれば可能か！
- ★結果的には、⑦の角バージョンのような手順を踏むことになります。角合をするがために、最初の 2 手で角を捨てるというストーリー。
- ★実は、本作と⑦は、1 日違いで投稿されてきました。④・⑤・⑦・⑧のそれぞれで主張があって、なかなか面白い構図になったと思います。

【短評】

- 占魚亭—4 番のバリエーションですね。
- 神無七郎—これも盤上の駒を合駒で回収して両王手。今度は④の予習が役に立ちました。
- 荻原和彦—17 の角は何物にも代え難い大事な壁駒。持駒化すべきはこの角ではなく 47 の遊び角。
- 真 T—角合をさせるために角を渡す。詰上がりが見え辛く苦戦しました。
- 駒井めい—盤上の角を持駒に。受方 17 角は退路封鎖も兼ねているので、効率の良い枯らし方。
- 羽毛布団—受方角を貰っていただけるかな～？と思ったら無理でした。駒の位置を動かすための捨て駒はライフル独特で楽しいです
- るかなん—②が追加されて一気に氷解。17 角は取らない方が狭いと。
- たくぼん—あっこちらが私の作の角バージョンでしたか。初手香打の紛れがあり角消去が見えにくくなってますね

⑰ るかなん作(登場 11 回)

ライフル協力詰 6 手(受先)

持駒なし

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

持駒なし

【解答】

13 圭 25 桂 19 桂生/27 桂 13 桂成/25 圭  
16 玉 28 桂 まで 6 手

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

同一駒の居不成と居成が元のテーマでしたが、うまく形に落とし込めなかったので同一駒種で妥協。

【担当者コメント】

★受方持駒なしというのが、有り難いようでそうでもないところ。香で合駒請求しようにも、取る合駒がなければ請求のしがいもありません。

★また、2手目の25桂という王手ができたとしても、「4手目に攻方はどうやって王手をするのか」という問題もあります。それを解決する妙手こそが、初手の13圭でした。

★攻方の25桂が、①居食いしながら②成って③王手をするという、とてつもなく都合の良い「13桂成/25圭」が見えるかどうかは本作のキーポイント。たとえばこれを行うのが歩や香車ならば直感的に見えるように思うのですが、個人的にはなかなか見えにくいと思います。

★4手目の王手のかけかたが見えれば、桂吊しの詰め上がりも、そこに至る手順も見えてくることでしょう。不成の居食い・成の居食いの対比もあり、詰め上がりが四桂詰というのもありで、桂馬が様々な要素で主役になっている作品でした。

【短評】

占魚亭一攻方は成、受方は生。

神無七郎一桂の居成と居不成。ソッポに行くような初手が巧く、最後は変則的な四桂詰。正に桂のための作品。

荻原和彦一初手の強烈なソッポ感。居食い不成と居食い成の冴えた対比。美しい ideal mate。切れ味抜群の珠玉作。

真一桂馬乱舞。

神在月生一好対比 あなた生なら わたしや成り駒井めい一ふわとした初手が面白い。将来取られる位置に動かす。居成・居不成もあってライフルらしさが詰まっている。

羽毛布団一19桂不成に悩まされました。成って戻ってくると王手になるのが面白いです！

るかなん一投稿後に非標準駒数制限に気づいてやっちゃった感。この図は左辺に残り全部を適当に置いて成り立っていたのは救いなのか何なのか…たくぼん一成って戻って王手があるのを忘れて悩みました。成と生の競演が美しい

⑩ 伊達悠作(登場 20回)

ライフル協力詰 9手

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

持駒 香

【解答】

53香 52龍左 同香生/53香 62玉  
42飛 52桂 同香成/53杏 51玉  
43桂 まで 9手

(詰め上がり図)

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

【担当者コメント】

★53 香とした時、角が売り切れであることから、両王手での詰め上がりはほぼ否定できると考えられると思います。

★ライフルールでの詰め上がりは他に北村手筋・桂吊しが考えられますが、どちらにしても一旦飛車は手に入れておきたいところでしょう。3 手目くらいまではほぼ必然の進行になるはずです。さてここからが問題。

★桂吊しの収束を決め打ちしても、その桂をどこに打つかというのが悩ましいところ。角と龍の利きが強い中、3 手目の局面で唯一 43 だけが桂打ちのスペースとして空いていることに気がついたらしめたものです。

★となると、詰め上がりの玉位置は 31 か 51。31 では逃げ場所が多すぎるため、51 に追い込みたいのが人情。しかし初手に打った 53 香が利いているのでこのままでは……！

★ということで、桂馬を取りながら 51 への利きも消す、7 手目の「同香成/53 杏」が見えるかどうか为本局のポイントでした。そこから逆算的に、4 手目の玉の逃げる方向・5 手目の限定打の方針も立ってくる、というのが、個人的に想定していた解図方針でした。

★おそらく本企画の最難関だと想定しての出題で、実際難しかったのには違いありませんが、解答者全員が正解を入れられたのには正直驚きました。詰め上がりが極端に限られているルールだったからなのかもしれませんね。

【短評】

占魚亭一同地点で生・成。今回の出題作の中で1番難しかったのでは。

神無七郎—今度は香の居成と居不成。7 手目の居成の目的が飛に紐を付けるためではないのが面白い。

荻原和彦—桂を捕獲しつつ 53 に成駒を作る 7 手目が余りに味良い。還元玉の詰上りにも好感。真 T—7 手目成することで 51 に戻れるようにする。神在月生—まず不成 次に成りにて 父帰る駒井めい—今回の中で一番難しかった。4 手目 62 玉がなかなか見えず。香の成生で 51 への利きを制御するのが面白い。

羽毛布団—1 回目は不成 2 回目は成。香も玉も元の位置で詰むのが不思議で面白いです。かなん—同一駒の居不成から居成。線駒の性質を捨てられる香車の唯一性が目を見張る。たくぼん—43 桂が見えるので 2 手目てっきり桂合だと勘違いしました。

⑩ 北村太路作(登場 11 回)

ライフ協力詰 21 手

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

持駒なし

【解答】

- 21 馬 同玉/11 玉 23 桂生 21 玉
- 32 歩成 同玉/21 玉 32 香成 同玉/21 玉
- 32 香成 同玉/21 玉 32 香成 同玉/21 玉
- 32 香成 同玉/21 玉 32 龍 同玉/21 玉
- 65 馬 43 桂 同馬/65 馬 32 角
- 33 桂まで 21 手

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

狙いは「32 香成 同玉」を4回繰り返すことです。あとはオマケです。

【担当者コメント】

★唯一の中編手数というのもあり、一応レベル 4 としての出題としましたが、個人的にはレベル 3 でもよかったかと思っています。

★いかにも 29 馬の利きを邪魔している駒がずらりと並んでいるので、どんどん捨てていっちゃいましょう。

★玉は 21 に据えたいので、最初の 4 手は手順前後しないように注意するところ。ここから 2 手で 1 枚消去する趣向手順が始まります。

★原型を保ったまま 1 枚を消去するのは、普通のルールであれば 4 手 1 組が普通です。しかしこれは居食いできるライフルルール。早回しを見ているような感覚で、3 筋の飛び道具の柱があつという間に消えていきます。

★待望の 17 手目 65 馬が指せれば、盤上の桂馬が 4 枚あること・②のように最終手を取られないような合駒をすることに注意して、桂吊しの詰め上がりを目指すこととなります。最終図は角も桂馬も使い切る、「かけー」詰め上がりなのでした。

【短評】

占魚亭—ラスト 5 手が考え所。初手の馬捨ては伏線だったんですね。

神無七郎—冒頭 2 手が気の利いた邪魔駒消去。ここで渡した角が合駒として締めくくり登場するのも良い構成だと思います。

荻原和彦—32 への 6 連捨てで馬筋を発掘し、供出させた桂で決める。最後に成桂配置の意図も判り、心晴れ晴れ。

真 T—いっぱい捨てて気持ちいい。

神在月生—詰上り 坊主六人 勢ぞろい

駒井めい—馬・歩・香 4 枚と邪魔駒盛り沢山。これだけあってもライフルならテンポ良く消去できる。

羽毛布団—ライフルだと最後の合駒が角に限定されるんですね。びっくりしました！

るかなん—お馴染みの六段ロケット。居食いのお陰で手数はむしろ縮まっていますね。

たくぼん—31 桂配置が絶妙でしたね。楽しい邪魔駒消去でした

総評

占魚亭—ライフルルールの基礎固めにぴったりの作品揃いだったと思います。

神無七郎—今回は桂吊しと両王手の特集でしたね。ライフル版北村手筋の作がなかったのが意外でした。

荻原和彦—ライフルの妙味を堪能。1 つだけ難を言えば、私の大好きな「焦点への捨駒」の出番は少ない。(第 10 番の桂合が唯一の例)

神在月生—看板に 偽りなしの 入門科 駒井めい—駒を取る関係で協力白玉詰と相性がいいルールだと思うけど、協力詰で何ができるかもっと見てみたい。

羽毛布団—最初はレベル 2 でもう無理かと思いましたがレベル順のお陰でじわじわと慣れる事ができました。慣れたらすごく楽しかったです！

るかなん—難易度 3 の 3 作の方が苦戦しました。相性もあるのでしょうか。居食い周りをもっと煮詰めたら何か面白いことが起きそうですね。

たくぼん—今回は難問もなく楽しく解く事ができました。

★他ルールの組み合わせや、協力白玉詰・スタイルメイトへの応用など、まだまだ可能性が眠っているルールではないかと思っています。

## フェアリー入門別館#1 結果

担当：伊達 悠

### はじめに

フェアリー入門別館#1 の結果発表です。  
 今回は 7 名の方から解答をいただきました。ありがとうございます。  
 方針が立てやすかったもの、まずヒントを見ないと厳しかったらうもの、5 問しかないのに様々なレベルが混在していました。

### 解答成績

|      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 計 |
|------|---|---|---|---|---|---|
| 占魚亭  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 5 |
| 真T   | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 5 |
| 駒井めい | — | ○ | — | — | — | 1 |
| 神無七郎 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 5 |
| 荻原和彦 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 5 |
| るかなん | — | ○ | ○ | — | ○ | 3 |
| たくぼん | — | ○ | ○ | ○ | ○ | 4 |
| 正答数  | 4 | 7 | 6 | 5 | 6 |   |

(—……無解、×……誤解)

ヒントを設けたためか、最終的に誤解者はなしでした。  
 第 2 番はレギュレーションがなければ「入門」レベルだっただけに、この問題だけの解答もありました。  
 その分、早速解答者を悩ませたのが第 1 番。ルールてんこ盛りで、かつそれらを余すところなく活用していく手順は、やはり人間の脳で処理するには相当に難儀だったようです。それでも(作者含め)4 正解が入ったので、ここはヒントの力も大きかったのかもかもしれません。

## 各題解説

① 占魚亭作  
 と玉点鏡 All-In-Shogi 協力白玉詰 7 手(奇数手)

持駒 飛金

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

持駒 歩

【解答】

93 金 13 歩 11 玉 v97 飛  
 v14 歩成/王 v96 飛成 v94 と王 まで 7 手

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

Aii-in-Shogi を使う 4 手目以降が気に入っています。  
 【担当者コメント】  
 ★トップバッターから問題作。持駒制限まで入れてなお難しいことに。  
 ★改めて、第 1 ヒントと第 2 ヒントを確認しておきましょう。むしろ解説的にも、ここからスタートしないと、どう考えれば良いのか全くわかりません(苦笑)。

★第1ヒントは「攻方は最後まで駒取りを行わない」、第2ヒントは「歩成が起きるのは5手目、受方の手番である。

★特に2つめが特大ヒント。4手目で歩が王手をかけ、5手目で受方がその歩を成りながら王手回避をしているということは、「4手目の歩は点鏡を利用した王手をしている」ということになります。(歩の性能で王手をしていると、5手目にその歩を成ることは不可能)

★さらにさらに、6手目の攻方に王手義務があるというのも重要。4手目の歩・6手目のと玉が、受方に王手をかけられる可能性はというと、最終的には「飛 or 龍の利きになった歩 or と玉」しかありません。

★ただ正確には、「受方玉が金の利きになり、斜め後ろからと玉が王手する」という形も考えられます。

実際、初形から

88金、13歩、23玉、v97飛、v11歩成、v22玉、99金まで

という解答もありました。

★このような筋も点鏡+と玉らしい展開で非常に魅力的なのですが、残念ながら All-in-Shogi の特性上 v23玉というような手で逃れてしまいます。

★ということで、解答者はもう1つのハードルとして、「All-in-Shogi の特性を活かして、両王手で詰めあげる」という考えが必要でした。

★6手目のと玉での王手義務という観点から、飛 or 龍が9筋に設置され、かつ6手目のと玉は飛車の動きをすることから、1筋から9筋に飛ばし得る。この2点を踏まえることで、ついに本作のような詰め上がりが見えてくると思われます。

★ただ、ここまで至ったとしても、作意に至るにはまだまだ根性が必要。順算・逆算を組み合わせながら、手を動かすより他ないと思われれます。

★最終的に解答までたどり着くことができた(作者除く)3名は、本当に強いと思います。盛大なる拍手を！

【短評】

占魚亭一自作。

と玉(を含む変則玉)+点鏡 All-in-Shogi はもう少し掘ってみますが、解答者に優しくないのが難点。

真T-フェアリールールの詰め合わせ、見た瞬間にパスしましたが、第5番と同じくらいの難易度なら何とかかなるか？と挑戦しました。駒が限られており、何とか詰上がりが見えましたが、難しかった…。静かな序盤から派手な終盤になる構成がよい。

神無七郎—最初は All-in-Shogi であることを忘れて別の詰上りを想定。ヒントをちゃんと読み直して、改めて取り組んだものの、かなり苦戦しました。

All-in-Shogi では両王手の詰上りが有力だということも分かっていたのですが、詰上りが見慣れない形だと、思いつくのに時間が掛かります。

荻原和彦—6手目の王手義務が大変厳しい制約。王手放置は反則だから「相手玉の性能が金」または「自玉の性能が飛」である必要あり。

「受方 93金 96龍、攻方 14玉→94玉」の詰め形が夢に出てきて一瞬で目を覚ました。こういうとき実際に解けているケースはまず皆無だが、今回は違ったようだ。

るかなん—WFP148-1 にかかりきりでこちらは考えこめず終い。考える時間があつたとしても解ける自信はありませんが。

たくぼん—解けません。持駒制限があるのに手が多すぎて手に負えません。

② 神無七郎作  
非王手協力詰 9手

持駒なし

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

持駒なし

【解答】

33 銀生 27 桂成 44 銀成 26 圭  
 45 全 25 圭 35 全 15 圭  
 24 全 まで9手。

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

24 銀と 15 桂が原位置のまま裏返ります。  
 創作は 10 年ほど前で、内容的には「第 8 回フェアリー入門」向きでしたが、石の使用が微妙だったので投稿を見合わせました。石を使用せずに作ると、更に微妙な感じになります。

(参考図)

非王手協力詰 9 手

持駒：なし

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

持駒 なし

【担当者コメント】

★ 初形から 24 銀→24 成銀となれば詰むというのは予想できる展開。ただし、24 銀が動いていくルートには少し注意が必要です。

★9 手の構成を攻方の 5 手+受方の 4 手に分割して考えてみましょう。

★受方の 4 手は 2 択です。

A:25 玉⇔14 玉の移動、または 24 玉⇔14 玉の移動を 2 回。

B:27 桂成→26 圭→25 圭→15 圭

★一方、攻方の 5 手は 1 通りだけです。

33 銀生→44 銀成→45 全→35 全→24 全

★間違つて攻方が初手に 35 銀としてしまうと、あとちょうど 4 手で 24 銀成を実現することは不可能になってしまいます。この周り方だけが成立するというのは巧妙です。

★さて、攻方のこの銀の動きに対して、受方の A の構成は成立しません。どこかしらで、必ず王手がかかってしまい、“非王手”というルール上失敗です。

★ということで、受方の手の構成も B で確定します。改めて手順を整理して、作意が得られます。

★本作は作者コメントの通り、“入門”という企画名に忠実な難易度だったと思います。(理論的には割に深く考える必要があるのですが、)それなりに直感的に答えられるレベルだったのもあり、好評サクサクでした。

【短評】

占魚亭一攻方銀と受方桂が成って帰還。初形と詰上りの対照が見事。

真 T-45 成銀で一手余分に使ってタイミングを合わせる。

駒井めい一双方の駒を成駒に。銀を 35→44

→33→24 と動かすのは1手合わず。逆回りで早々に銀を成れば1手消費できるのが上手い寄り道。紛れとの対比が面白い。

荻原和彦一非王手で協力詰ってどうなりや終るの、と首をひねるも最終手は王手で良いと判り一安心。手数調整だけ考えれば大丈夫。

るかなん一桂と歩調を合わせるために成って調整。手順も程よく枝打ちされていてこれぞ入門、という風情。

たくぼん一2 枚の駒が裏返る面白さですね。桂ではなく玉では王手がかかるんですね

③ 伊達悠作

禁欲打歩協力詰 9手

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

持駒 なし

【解答】

54馬 45桂 同馬 36歩

同馬 17玉 29桂 16玉 17歩 まで9手

(詰め上がり図)

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

【担当者コメント】

★フェアリー入門#13「禁欲協力詰」の第6番(WFP175号P44)、占魚亭さんの作品から着想を得たものです。

★初形から、36馬+16玉+17に利いている攻方の駒Xの形から17歩と打って詰む、という詰め上がりが見えると思います。ではXとは？

★そもそも、Xと歩を連続で合駒するのはどうやって限定しているのかも不明です。とりあえず連合してみましよう。初形から54馬、45歩、同馬、36X、同馬……

★ピピーッ！5手目に同馬はできません！禁欲ルールのために、同馬ではなく19歩が優先されます！

★どうやら、禁欲ルールであっても5手目に合駒を

取れるように、2手目の合駒を限定させる必要があります。玉は8段目にいるので、2手目に桂馬を合駒すれば、5手目に持駒の桂馬を打つことはできず、合駒を取れます！

★これで、連合の駒種および位置が決まりました(45桂→36歩)。あとは、最初に想定した詰め上がりに向かっていけば大団円です。

【短評】

占魚亭一拙作が元ネタですね。なるほど、こうすることも出来たのか。

真T-2種の連続合。順番が大事。

神無七郎一王手できない駒を最初に合駒すれば連続合ができる...これは大きな発見ですね。ぜひこの原理で四連続合を見せてください。

荻原和彦一手持ちの桂では王手できないから、と言いつつ歩も捕獲。手駒揃って並べ詰だが上手い構成だ。

るかなん一8段目の玉に桂馬は無効。異種連合を禁欲ルールだけで制御できる構成がうまい。

たくぼん一合駒の順が逆だと桂が取れないんですね。ルールにより合駒の順が限定できるのは珍しい？

④ たくぼん作

禁欲協力詰 91手

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

持駒 歩17

【解答】

47 金 38 玉 37 金 48 玉 58 金 49 玉  
 48 金 同玉 49 歩 同圭 47 金 38 玉  
 48 金 27 玉 38 金 18 玉 19 歩 17 玉  
 18 歩 同玉 19 歩 17 玉 18 歩 同玉  
 19 歩 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 17 玉  
 18 歩 同玉 19 歩 17 玉 18 歩 同玉  
 19 歩 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 17 玉  
 18 歩 同玉 19 歩 17 玉 18 歩 同玉  
 19 歩 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 17 玉  
 18 歩 同玉 19 歩 17 玉 18 歩 同玉  
 19 歩 17 玉 18 歩 同玉 19 歩 17 玉  
 18 歩 同玉 28 金 19 玉 18 金 29 玉  
 19 金 38 玉 39 歩 37 玉 28 金 48 玉  
 38 金 まで 91 手

(詰め上がり図)

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 一 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 二 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 三 |
|   |   |   |   |   |   | 金 | 金 | 桂 | 四 |
|   |   |   |   |   | 圭 | 香 | 香 | 圭 | 五 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 六 |
|   |   |   | 玉 |   | 玉 | 金 |   |   | 七 |
|   |   |   |   |   | 桂 | 手 | 歩 |   | 八 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 九 |

【作者コメント】

持ち歩があると 28 とが取れないので持ち歩を消去します。一応還元玉。

【担当者コメント】

- ★持駒から、どこかしらで歩を消していく趣向が現れるのだろうという期待感があります。例えば、「39 歩、37 玉、38 歩、同玉」のような……。
- ★ん？でも 3 筋のような場所だと、2 筋に逃げるようなスペースがあるから、そういう趣向が現れるのは 1 筋でしか考えられないのでは？
- ★ということで、序盤は 1 筋に移動して、27 の地点を抑えた上で「19 歩、17 玉、18 歩、同玉」の 4 手 1 組を繰り返すこととなります。
- ★歩を消化していく目的は、最終的に 28 とを奪取するため。無事に 28 とを取ることができれば、左に

追って行って歩を打って金を斜め上にあげる詰めあがりを目指したい……。

★……ところなのですが、問題が 1 つ。39 圭・49 桂の配置ではどうしても、右辺で取った歩を打つ場所がありません。

★謎を解く鍵は序盤にありました。4 手目に一旦 48 玉と戻り、あらかじめ 39 圭を 49 に移動させておく必要があったのです。詰め上がりにも影響がなさそうな攻方 69 金配置は、これのためでした。

★4 手目～10 手目の下ごしらえができれば、晴れて趣向手順に向かうことができます。そして収束は、39 にできた空間に歩を打つことができ、金寄りまで詰めということになります。

★長編としての伏線の張り方は一級品なのですが、流石にこの長い伏線を「入門」に出すのは厳しすぎるように思い、「別館」出題としました。多分「入門」ではなくて正解だったかと思われま。

【短評】

占魚亭一後に歩を打つために成桂を 1 路左へ移動させる序の仕込みが全て。

真 T 一最初に 49 成桂の形にしておくのがポイント。

神無七郎一入門別館で最初に解いたのはこの作でした。最初は素直に右辺に追って収束で困りましたが、重複感のある 2 枚の金がいかに怪しい配置だったので、ほどなく序で桂を消す伏線を発見。禁欲らしい持駒消去に、適度な謎解き要素を加えた好作だと思います。

荻原和彦一49 を埋める一手が急所。結構苦労したが、後から考えれば 49 を埋める必要性は還元玉のヒントから明白だったか。

るかなん一49 桂を外すべきか残すべきか…歩を捨てることはできてもその後の收拾がつかせませんでした。

たくぼん一確かに序が少し厄介だったかもしれせんね

⑤ 北村太路作  
ライフル協力詰 769 手

持駒 なし

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

持駒 歩16

【解答】

19 歩、17 玉、18 歩、16 玉、17 歩、15 玉、  
16 歩、14 玉、15 歩、13 玉、14 歩、23 玉、  
13 歩成、33 玉、23 と、43 玉、33 と、53 玉、  
43 と、63 玉、53 と、73 玉、63 と、74 玉、  
73 と、75 玉、74 と、76 玉、75 と、77 玉、  
76 と、78 玉、77 と、79 玉、78 と、69 玉、  
79 と、59 玉、69 と、49 玉、59 と、39 玉、  
49 と、29 玉、39 と、18 玉、29 と、17 玉、  
18 と、16 玉、(ここまで 50 手/769 手)

【17 歩、15 玉、16 歩、14 玉、15 歩、13 玉、  
14 歩、23 玉、13 歩成、33 玉、23 と、43 玉、  
33 と、53 玉、43 と、63 玉、53 と、73 玉、  
63 と、74 玉、73 と、75 玉、74 と、76 玉、  
75 と、77 玉、76 と、78 玉、77 と、79 玉、  
78 と、69 玉、79 と、59 玉、69 と、49 玉、  
59 と、39 玉、49 と、29 玉、39 と、18 玉、  
29 と、17 玉、18 と、16 玉】×15、

(ここまで 740 手/769 手)

17 と、15 玉、16 と、14 玉、15 と、13 玉、  
14 と、同玉、26 桂、23 玉、14 角、33 玉、  
23 角成、43 玉、33 馬、53 玉、43 馬、63 玉、  
53 馬、74 玉、63 馬、75 玉、74 馬、76 玉、  
85 馬、77 玉、95 馬、76 玉、86 馬 まで 769 手。

(詰め上がり図)

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

【作者コメント】

狙いは、我慢は身体に良くないことのアピールです。  
(作意指摘後)

伊達さんの書かれたように、13 玉まで追って、同  
玉 15 歩 13 玉 14 歩 23 玉 13 歩成~のつもりで  
作ってました……どおりで手数合わない訳だ。  
伊達さんに言われて手順見直して初めて 18 と 16  
玉 17 歩打に気付きました。これは禁欲らしい良い  
手筋ですね。私がこの作の誤解者 1 号です。

【担当者コメント】

★本作、当初は「フェアリー入門」課題作として送ら  
れてきました。自分も「まあ手数はビックリだけど、  
サイクルは入門レベルでしょう」と思いながら解図を  
開始しました。

★13 玉を起点として、14 歩 23 玉 13 歩成 33 玉  
~と進み、ぐるっと 1 周して 15 と 13 玉 14 とで同  
玉を強制。これで 1 枚歩を消化したから、15 歩と  
打って、13 玉 14 歩 23 玉~と進んで……。

★歩を使い切ったらちょうど 26 桂と跳ねることが  
できて、後は難しくはあるけれど詰むかなるほど。手  
数は？

★「829 手です。」えっ！？どこで間違った！？

★収束は問題なし。問題は、趣向サイクルそのもの  
にありました。

★1 枚ずつ歩を消化するのは正解。ただし、そのサ  
イクルの繋ぎ目は 13 玉のタイミングではなく、16 玉  
のタイミングだったのです。

★反時計回りにぐるっと周回してきて 16 玉となつた  
時、ここで **17 歩!** とするのが驚きの 1 手。その心  
とは、18 と配置を残しておくことで、後の周回の時  
に 29 玉 39 とと王手をした時に、18 玉と取る手で  
同様の趣向サイクルを繋げられること。

★これで、「15 歩 13 玉 14 歩~13 玉 14 と同玉」

という 50 手サイクルではなく、「17 歩 15 玉 16 歩  
～17 玉 18 と 16 玉」という 46 手サイクルが実現  
できる、というカラクリでした。

★本作の作意、実は作者の北村さん自身が把握  
されていませんでした(50 手サイクルのつもりで創ら  
れていたとのこと)。作者コメントの「私がこの作の誤  
解者 1 号です」の意味は、こういうことでした。

★自分がまともに解いていなくて、そのまま「フェアリ  
ー入門」に掲載していたら、今頃とんでもないことにな  
ってましたよ。んもー。ぷんぷん。

★……それはそれとして、趣向サイクルそのものに  
大きな謎が秘められていて、かつそれが絶妙な箇  
所の繋ぎ目で成立しているという、難解であり華麗  
な作品でした。収束を見据えた大駒配置も相当な  
バランスで成り立っていて、傑作です。

#### 【短評】

占魚亭——周した後、と金を取らずに 16 玉とする  
のがポイント。角が質駒になっていることにすぐには  
気付かなかったです(苦笑)。

真 T——18 で取らせることで手数短縮。収束 52 角  
の利きを見逃して 85 馬までとってしまった。

神無七郎——歩を消す場所が 18 であることに気付  
けば意外と素直な作。

最初は 1 サイクルで 2 枚消す(18 と 14 地点でと金  
を取らせる)のかと思いましたが、却って手数が延  
びてしまいました。あまり余計なことを考えない方が  
良かったですね。

荻原和彦——逆回りへの移行は不可能だから収束  
は▲26 桂～▲14 角の筋。守備駒が結構利いて  
るので詰上りは▲86 馬一択。33 手で詰む。

次に、邪魔な持ち歩の消費計画を立てよう。どうや  
ら 1 歩当り 46 手のサイクルが最短。16 回で 736  
手を空費する。

これで手数がぴったり合った。難解作との触れ込み  
だったけど、順序立てて臨めば必ず解ける良問だと  
思う。

るかなん——手数オーバーになる原因が玉の逆走と  
気付けばシメたもの。

何気なくコース脇に置かれた大駒が収束で頭角を  
現す構成もお見事。

たくぼん——18 とで止まるのがポイントでしたね。あと

は収束を考えればいいので楽しく考えることができ  
ました。

#### 総評

占魚亭——自作の異様さが際立っていました……ス  
ミマセン。

真 T——自分が感じた難易度は下記のとおりです。

第 1 番 EXTREME

第 2 番 HARD

第 3 番 NORMAL

第 4 番 VERY HARD

第 5 番 VERY HARD

解図時の気合の入れ方の指針になるので、想定  
難易度は助かります。

神無七郎——このラインナップの中では自作が一番  
易しいですね、きっと。今回だけは「入門」の趣旨に  
忠実だと胸を張って主張できます。

荻原和彦——難易度【Another】はいつ飛び出すの  
か。そもそもそれって「入門」なのか。次回以降にも  
期待大。

るかなん——第 1 回から入門とも WFP とも違う不思  
議な雰囲気。入門作から破天荒まで目白押し。チ  
ャレンジ精神を鍛えるには丁度いい、かも？

たくぼん——第 1 回の 1 番が難しすぎて  
心が折れました～～

## 推理将棋第160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160回出題です。はじめての方は どのような将棋だったの？ - 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4月10日までにTETSUまで

(omochabako@nifty.com) メール の 題名は「推理将棋第160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。

\*\*\*\*\*

今月は条件が比較的が多い作品ばかりです。

条件が多いと解き易くなる場合もありますが、逆に全ての条件をクリアすることが難しさの原因になることも。

\*\*\*\*\*

### ■ 本出題

#### 160-1 初級 けいたん作

大駒を1枚小駒を1枚 8手

取る大駒と小駒が解図のカギになるでしょう。

#### 160-2 中級 Pontamon 作

手順が多い9手 9手

教授の手の手順から学生の手を除外するか、学生の手の情報から終局図を先に割り出すか。

#### 160-3 上級 チャンプ 作

挑発合戦！？ 15手

初手、2手目、12手目が明かされて実質12手です。14手目は合法手が1手の意味です。

\*\*\*\*\*

■ 中間ヒント (3月27日頃 作者)

■ 締め切り前ヒント 4月3日頃 Pontamon)

\*\*\*\*\*

#### 160-1 初級 けいたん 作

大駒を1枚小駒を1枚 8手

「8手で詰みか」

「初手は歩突きだったね」

「大駒を1枚小駒を1枚取ったな」

「成る手はないね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 8手で詰み
- ・ 初手は歩突き
- ・ 大駒を1枚小駒を1枚取った
- ・ 成る手なし

\*\*\*\*\*

#### 160-2 中級 Pontamon 作

手順が多い9手 9手

教授「諸君、この9手で詰んだ終局図になる手順と特徴のある手を答えて」

A君「この手順で、右の手に左の手で応じました」

B君「この手順で、同の手がありました」

C君「この手順で、22角成がありました」

D君「この手順で、最終手は上の手でした」

教授「重複する手もあったけど、同じ終局図なのに4人の手順は違ってたね。しかし、実際の対局手順には君らの手は無くして、「右の手に同じ筋の手で応じる手」がある手順だったんだよ」

A君「C君とD君の手は矛盾している感じだけど、事実は小説より奇なりとはこのことですね」

さて、どんな手順だったのでしょうか。

(条件)

- ・ 9手で詰み
- ・ 右の手に同じ筋の手で応ずる手があった
- ・ 同じ終局図になる手順には下記の手が単独もしくは複数含んだものもあるが、「右の手に同じ筋の手で応ずる手があった」手順にはこれらの手は含まれていない
- A) 右の手に左の手で応じた
- B) 同の手があった
- C) 22角成があった
- D) 最終手は上の手だった

※右の手、左の手、同の手、上の手は、棋譜にそれらの文字がある手のことです

\*\*\*\*\*

160-3 上級 チュンプ 作  
挑発合戦!?

15手

熱男「昨日指した将棋の話聞いてくれよー」  
冷男「どうかしたのか?」  
熱男「こっちが後手だったんだけどさ、相手が  
初手に▲86歩として来たんだよ」  
冷男「それはナメられたもんだね」  
熱男「そう!だからこっちも△42玉とやり返して  
やったんだよ」  
冷男「最初からとんでもない出だしだな」  
熱男「そしたら相手は平然とした顔で次の手を  
指してきたから、カッチーン!と来たわけよ」  
冷男「それはお互い様だろ」  
熱男「そこで俺様ピッカーン!と閃いたのさ」  
冷男「何をだよ」  
熱男「あの86の歩をズッバーン!と玉で取って  
やったら、さすがに平然とはしてられないだろ  
うってね」  
冷男「どうしたらそういう思考に辿り着くか全  
く理解できないけど?まあそれでどうだったの  
さ」  
熱男「12手目に▲86玉と歩を取ってやった  
さ」  
冷男「一応なんとか無事に目標は達成したとい  
うことか」  
熱男「でも次の歩の手を見て俺様悟ったんだ」  
冷男「負けをか?」  
熱男「何で分かるんだよ!!」  
冷男「そんだけ自玉を突っ込んで行ったら当然  
だろ」  
熱男「それで仕方なく14手目を指したんだ」  
冷男「何か他に対処法は無かったのか?」  
熱男「14手目は1手しか指せる手が無かった  
んだよ」  
冷男「で、15手目に詰まされたというわけ  
か」  
熱男「挑発に乗った俺様がバカだった・・・」  
冷男「(気付くのが遅いだろ・・・)で、成る手  
や不成の手は無かったのか?」  
熱男「そういや、不成の手があったよ」  
冷男「なるほど、そうなるこの手順ってこと  
だな」  
熱男「ショッポーン」  
さて、どんな手順だったのでしょか。

(条件)

- ・15手で詰んだ
- ・指し始めは▲86歩△42玉
- ・12手目に86玉と歩を取った
- ・13手目は歩の着手
- ・14手目の候補手は1手しかなかった
- ・不成の手があった

\*\*\*\*\*

このコーナーで出題する問題を募集しま  
す。入門用の易しい問題を歓迎。作者名、問  
題、解答、狙いなどを記入して「推理将棋投  
稿」の題名でTETSUにメール  
(omochabako@nifty.com)してください。

\*\*\*\*\*

# 推理将棋第158回解答

担当 Pontamon

第158回の年賀推理特集では11名からの解答をいただきました。解答、ありがとうございます。

\*\*\*\*\*

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手目までの手順を教えてください。

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

令和5年の「5」と2023年の「23」を使ったシンプルな問題です。

作者ヒント

ノーヒント

締め切り前ヒント

成る手が無いので23へは駒を打つしかありません。

\*\*\*\*\*

推理将棋158-1 解答

▲76歩、△34歩、▲22角不成、△24歩、▲23角 まで5手

(条件)

- ・5手目に2三に着手した。(5手目▲23角)
- ・成る手はなかった(3手目▲22角不成)

終了図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

23の手が後手なら駒成は関係ありません。参考図は、23地点へ最短手数で行ける31の銀を移動した手順です。簡単に解けたと思ったら条件は5手目でした。この参考図から先手が次の7手目に▲23歩不成を指せますがもちろん手数オーバーなので失敗です。どうやら盤上の駒移動では5手目に23地点へ移動するのは無理なようです。

参考図：▲26歩 △24歩 ▲25歩 △32銀 ▲24歩 △23銀 まで6手

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

▲76歩、△52玉、▲33角成、△24歩、▲23馬なら5手目に23地点の手を指せますが3手目に駒成をしているのでこれも失敗です。▲76

歩、△34歩、▲22角成、△24歩、▲23馬の手順も3手目に角成の手があるので失敗です。

後手の駒が23へ行くのは6手目なのでダメ、先手の駒が23へ行くには7手掛かる。3手目に角成すれば5手目に23へ馬を移動できるのですが駒成なしの条件違反。もうどうしようもないと思ったら、盤上の駒移動以外に持ち駒を打つ手がありました。3手目に▲33角不成で歩を取っても、27の歩が居るので▲23歩は二歩の反則になります。したがって、初手から▲76歩、△34歩、▲22角不成で角を取って、4手目の△24歩の協力手のあとに▲23角の角打ちで5手目の23地点の着手を実現することができました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

諏訪冬葉さん(作者)「ちなみに「年賀状没問題1」はこの「5手目23」に合法手の数の条件を追加した問題でしたが、投稿前に合法手問題に飽きたのでお蔵入りしました。」

■成る手なしの条件の代わりに5手目の合法手の数を指定したのかな。159-3で合法手の数の問題が出題中です。

NAOさん「短手数でシンプルな年賀詰」

■Simple is the best!

ベベ&ペペさん「3分くらい考えました」

■角は成るのかどうか、23の歩を取るのか動かすのか。

中村丈志さん「まずは解けてよかったです。」

■初級は2問とも全員正解でした。

占魚亭さん「最高の客寄せ。」

■7手以下は客寄せには最高。

ほっとさん「これぞ年賀詰。易しすぎるくらいで良いのだ。」

■年賀推理は解き易いものが喜ばれます。

ミニベロさん「最短ブーフ推理。推理将棋は詰みだけがゴールじゃない。」

■詰まない推理将棋の場合、最終局面を言葉で説明する必要がありますね。

RINTAROさん「こういう作品は1番にピッタリですね。」

■難易度、手数など最適な作品でした。

はなさかしろうさん「まさに今年の指し初めに相応しいミニマルの手順でした。」

■令和5年の5と2023年の23だけですもんね。

原岡望さん「口開けに最適」

■オープニングセレモニーの大役を果たしました。

\*\*\*\*\*

正解：11名

NAOさん ベベ&ペペさん 中村丈志さん  
飯山修さん 占魚亭さん ほっとさん ミニベロさん  
RINTAROさん はなさかしろうさん  
諏訪冬葉さん 原岡望さん

\*\*\*\*\*

**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か。

(条件)

- ・7手で詰んだ
- ・5筋の手はなかった

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

「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。

作者ヒント

正確には「5筋???の手はなかった」なのです (諏訪冬葉)

締め切り前ヒント

「あり」を使って「5段目の着手あり」でも成立します。無いのは52の手。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 5 8-2 解答 担当 Pontamon

▲26歩、△42玉、▲25歩、△32玉、▲24歩、△42飛、▲23歩成 まで7手

(条件)

- ・7手で詰んだ
- ・5筋の手はなかった (初手▲26歩、2手目△42玉、3手目▲25歩、4手目△32玉、5手目▲24歩、6手目△42飛、7手目▲23歩成)

詰上り図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩

7手詰み手順なら一番多い最終手▲52金までの手順や▲53銀までの手順が思い出されます。金や銀の最終手ではない手順して、確か角に右が付く手の▲31角右成までの詰み手順があったはず。参考図が▲31角右成までの7手で詰む手順です。これで無事解けたと思ったのですが、棋譜を見直してみたら途中に△52金左の手が入っていたので失敗でした。

参考図：▲76歩、△34歩、▲22角不成、△52金左、▲42角、△41玉、▲31角右成 まで7手

参考図

後手の持駒：なし

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   |
| 皇 | 科 | 爵 | 季 |   | 王 | 馬 | 科 | 皇 | 一 |
|   | 飛 |   |   | 季 | 角 |   |   |   | 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

最終手が5筋の手ではない他の手順を思い出してみると、参考図と同じ詰み上がりになる▲31馬までの手順の他に、▲42金や▲62金までの手順がありますがこれらは△52玉、△51金左・右、▲51同角不成のように3手も5筋の手が入ってしまうのでこれらもダメです。と悩んでいたら、忘れた頃に出題される例の手順がありました。そう、飛先の歩を突き進めて行って▲23歩成で詰ます手順です。これなら先手は2筋の着手だけですし、後手は△42玉、△32玉、△42飛の3手だけなので5筋の手が入る余地がありません。初手から、▲26歩、△42玉、▲25歩、△32玉、▲24歩、△42飛、▲23歩成 まで7手で詰みました。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

諏訪冬葉さん (作者)「実は「5筋以上の手」がなかったのです。」

■中間ヒントの「???’部分は、初手▲76歩も▲96歩も禁止されてしまう「以上」だったのですね。担当は具体的な地点情報かと思いい「52地点」のことだと推測しました。

NAOさん「敢えて23を隠す7手1条件。」

■「最終手は23の7手」は知られ過ぎてますね。

ベベ&ペペさん「この手順でいいと思います。」

■はい、正解でした。

飯山修さん「5筋チャクシュの手はないが5筋ツウカの手はあるという事かな」

■「???」部分を「チャクシュ」と予想されたのですね。

占魚亭さん「5筋の手なし」なら、この順。」

■5筋の着手なしで進んで行っても、とどめが▲52金の順も多いようです。

ほっとさん「5筋の手の無い7手がこれだけだったとは初めて知りました。」

■△52玉が無くて、▲31角右成までで詰む手順だと玉は41なので5筋着手が無いかと思ったら△52金左が必要でした。

ミニベロさん「7手で5筋を使わないのはこれだけなのか。言われてみれば納得。」

■「とどめは偶数筋」も結構少ないようです。条件のアイデアが浮かべば7手もまだまだ行けそうです。

RINTAROさん「5筋の手がない7手はこれだけなんです。」

■そのようです。7手の29手順を念のため確認しました。

はなさかしろうさん「やっぱりこの手順は特異的ですね。」

■確かに特異体質な詰み手順ですね。

原岡望さん「条件の妙」

■7手で今年の年賀推理なら、23歩成までの手順を決め打ちできたかも。素直に29手順から5筋の手のある手順を外して行くことになった方もいるかと。(一応、確認のために)

\*\*\*\*\*

正解：11名

NAOさん ベベ&ペペさん 中村丈志さん  
飯山修さん 占魚亭さん ほっとさん ミニベロさん RINTAROさん はなさかしろうさん  
諏訪冬葉さん 原岡望さん

\*\*\*\*\*

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

\*\*\*\*\*

出題のことば(担当 Pontamon)

令和5年にちなんで、先手も後手も5筋へ角を打ちます。

作者ヒント

不成あり(けいたん)

締め切り前ヒント

後手の後手陣への角打ちは玉の退路を塞ぐ協力手です。

\*\*\*\*\*

推理将棋158-3 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△34歩、▲22角成、△同銀、▲52角、△42玉、▲41角不成、△51角、▲32金まで9手

(条件)

- ・9手で詰み
- ・先手後手とも後手陣の5筋に角を打つ(5手目52角、8手目△51角)

・角成を同銀で取る手あり（3手目▲22角成、4手目△22同銀）

詰上り図

後手の持駒：なし

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   |
| 皇 | 科 | 騰 | 香 | 馬 | 角 |   | 科 | 皇 | 一 |
|   | 進 |   |   | 王 | 金 | 騰 |   |   | 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 なし

角成を同銀と取る条件があるので、▲22角成、△同銀の手順を決め打ちしてまず間違いないでしょう。これで先手も後手も角を持ち駒にするので、あとは双方とも5筋に角を打って、先手は金を入手して頭金までの形を目指し、後手は飛の横利きを遮りつつ61の金を明後日の方向へ移動する△72金の協力手をさせばいいはずです。参考図の手順がその手順になります。先手は金を入手するために相手陣の5筋へ▲52角と指し、後手も相手陣の5筋へ△58角と角を打って無事解くことができたのですが、条件を確認したところ、5筋の角打ちは相手陣ではなく後手陣が指定されていました。

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒 なし

参考図：▲76歩、△34歩、▲22角成、△同銀、▲52角、△58角、▲41角不成、△72金、▲52金 まで9手

参考図の駒配置だと、51には玉が居るし53には歩が居て、52は先手が打った角が居るので後手は角を後手陣の5筋へ打つことができません。となると、参考図の詰み形ではないこととなります。参考図の5手目までの手順▲76歩、△34歩、▲22角成、△同銀、▲52角と7手目の金を取る手は変更できる余地が無さそうです。5手目までの変更が無いということは、後手の角打ちを6手目にはできないので6手目を他の手にして8手目に後手陣の5筋へ角を打つしかありません。8手目に角を打つと言っても6手目の局面では打つ場所がないので、6手目は後手の5筋の駒を移動して8手目に角を打つ場所を空ける手のはずです。候補としては△54歩か51の玉を△42玉か△62玉とする手の計3手のいずれかです。

6手目△54歩で8手目△53角の場合は、7手目に▲41角不成で金を取って9手目に▲52金としても飛の横利きがあるので詰みにはなりません。となると6手目は玉を動かす手で8手目は△51角になります。△62玉の場合、7手目に▲41角不成や▲61角不成で金を取って、△51角の次に角頭の52へ金を打てば良さそうですが、もう一方の金の利きがあるので詰みません。▲61角不成のあとに▲72金では飛が利いているのでダメです。したがって6手目からは△42玉、▲41角不成、△51角と進み、飛の利きが届いていない32地点へ▲32金と打てば詰みとなります。32地点は銀の利きがありますが4手目の△22同銀で角を取っているため32地点に銀の利きはありません。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

NAOさん「角を同歩か同玉で取る別手順はよく見かけたが角成同銀は珍しい。意外な収束。」

■同飛だと左右どちらも銀が残るので実現できない詰み形でした。

中村丈志さん「4 二玉が難しかったです。」

■角の打ち場所を空けるには△54 歩か玉移動が必要。41 や 61 へは手数足りなくなりませす。

飯山修さん「ここ迄はサービス問題か」

■解いてみると簡単だったかもしれませんが、余詰回避のギリギリ条件の作品でした。

占魚亭さん「「同銀」は協力手だった。」

■2つの意味での協力手。銀の利きをそらすことと、取った角を玉の退路へ打って埋めること。

ほっとさん「うまく限定させている。」

■「同銀で角を取った」としても良さそうですが、▲76 歩、△34 歩、▲22 角成、△32 飛、▲62 角、△同銀、▲32 馬から△22 銀、▲42 金や△52 金左、▲41 飛などの詰みがあるので「角成を同銀」である必要があります。余詰を回避する条件で限定されています。

ミニベロさん「過去にあるようでないのが、作者お得意の隙間技術。」

■担当は既存作の別条件をよく作ります。というか、作ってみたら同じ詰み上がりか過去作にあったというパターンが多いですが。

RINTARO さん「これも 52 角の筋しかないので分かりやすかったです。」

■先手の 5 筋角打ちは後手陣指定なので▲52 角で決まりですね。

はなさかしろうさん「51 角が推理将棋らしく好感触でした。」

■腹金を実現するために△51 角の協力が推理将棋らしい手。

諏訪冬葉さん「一昨日まで条件を「敵陣に角を

打った」と誤解していました。」

■危うく誤答送付の可能性があったということですね。準備してあった本問の解説と参考図では後手の角打ちを△55 角としていましたが、諏訪さんの短評を見て、解説と参考図を調整しました。

原岡望さん「妙手玉頭角にてこずりました」

■玉頭角を打って、金を取ってからの頭金が常套手段ですが、本作では失敗します。

\*\*\*\*\*

正解：10 名

NAO さん 中村丈志さん 飯山修さん 占魚亭さん ほっとさん ミニベロさん

RINTARO さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん 原岡望さん

\*\*\*\*\*

### 158-4 中級 Pontamon 作

4 年分の年賀推理

11 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

\*\*\*\*\*

出題のこぼ (担当 Pontamon)

動かした駒が 2 つならアレ。詰みの定義が異なる詰将棋と推理将棋。連続王手義務がない推理将棋で「11 手詰」なら 11 手で詰む手順ですね。

作者ヒント

駒成はもちろん 5 手目の角成 (Pontamon) 締め切り前ヒント

昨年の年賀推理 (146-5) での先手の使用駒数は 3 つで今回は 2 つで同じ詰み形。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 5 8-4 解答 担当 Pontamon

▲76 歩、△42 玉、▲33 角不成、△32 玉、▲15 角成、△24 歩、▲26 馬、△23 玉、▲25 馬、△12 玉、▲34 馬 まで 11 手

(条件)

- ・ 11 手で詰んだ
- ・ 先手も後手も着手した駒は 2 個ずつ (先手 : 77 の歩と 88 の角 (7 手目以降は馬)、後手 : 23 の歩と 51 の玉)
- ・ 23、24、25、26 地点の着手があった (6 手目△24 歩、7 手目▲26 馬、8 手目△23 玉、9 手目▲25 馬、)
- ・ 5 段目での駒成があった (5 手目▲15 角成)

詰上り図

後手の持駒 : なし

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   |
| 香 | 桂 | 銀 | 金 |   | 金 | 銀 | 桂 | 香 | 一 |
|   | 飛 |   |   |   |   |   | 王 | 二 |   |
| 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 |   |   | 歩 | 三 |
|   |   |   |   |   |   | 馬 | 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 歩

23 地点から 26 地点までの 2 筋の着手があるとなると一番に思い浮かぶのは先手の飛先の歩を突き進む手順です。歩成してから飛を取り、飛打で詰ませてみたのが▲26 歩、△32 飛、▲25 歩、△52 金左、▲24 歩、△62 金上、▲23 歩成、△61 金、▲32 と、△62 金上、▲41 飛の 11 手の手順です。先手は 27 の歩を突いて行き、と金になってから 32 の飛を取って 41 へ飛を打つ順なので 2 つの駒だけです。棋譜の字面を見ると後手は飛を振る手以外は金の手なので 2 つの駒だけに見えますが、金は左右の金を動かしているの後手が使った駒は 3 つになるので失敗です。また駒成が 5 段目ではなく 3 段目なので、駒成条件をクリアしていませんでした。

この失敗手順では 23 から 26 までの地点の着手を全て先手が指した手順でしたが、先手と後手で分担するのが良いかもしれません。参考図の手順では先手は 2 筋の歩を突いて飛で後手陣へ向かいます。後手は 2 筋の歩を突いて、玉を 14 地点へ移動する時に 23 地点を通過します。▲25 歩を支援にして▲24 龍で詰ませたのは良いのですが、今回も駒成が 3 段目の▲33 飛成だったので失敗です。かと言って、▲33 飛不成から▲35 飛成して▲24 龍では先手は手数オーバーになるし、後手玉は 14 地点から動けず、指せる手がありません。(他の駒を動かすと着手駒が 3 つになる)

参考図 : ▲26 歩、△42 玉、▲25 歩、△32

玉、▲26 飛、△24 歩、▲36 飛、△23 玉、▲33 飛成、△14 玉、▲24 龍 まで 11 手

参考図

後手の持駒：なし

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

持駒 歩二

参考図の後手の手順を見てみると似た展開があったのを思い出します。△23 玉のあとに△14 玉へ行くのではなく△12 玉とする手順です。確か、この配置での詰みは先手の馬での単騎詰でした。つまり、先手の着手は▲76 歩の歩を突く手と角が動いて角成してから馬の手で 12 の玉を詰める手順です。駒の角が成ってもひとつの駒とすることなので先手が着手する駒は初期配置で 77 に居た歩と 88 に居た角の 2 枚だけになります。

初手は▲76 歩しかありませんが、2 手目は△24 歩と△42 玉のどちらでしょう？2 手目に△24 歩を指すと 3 手目の▲33 角不成の王手の際に△42 玉とはできないので、2 手目は△42 玉で 3 手目の▲33 角不成の王手に△32 玉とかわします。その後、△24 歩から△23 玉、△12 玉と指します。指定された 2 筋の 4 地点の着手のうち、後手は 23 地点と 24 地点の着手ができるので、25 地点と 26 地点は先手が指す必要があります。と言っても使用する駒は確定しているので▲26 歩と突くことはできません。▲44 角から▲26 角はできますが、25 地点の着手ができません。ということは 26 地点の手は馬の着手になります。3 段目での駒成が禁じられているので先手は▲33 角不成の後で後手陣から角を引く時に駒成します。ここまでの手順は初手から、▲76 歩、△42 玉、▲33 角不

成、△32 玉になりますが、次の 5 手目は角引きでの駒成で、更に次の先手番の時に 25 地点や 26 地点へ行ける地点で駒成する必要があります。▲55 角成では馬で 25 地点や 26 地点へ行けないので、5 段目での駒成は▲15 角成になります。5 手目から▲15 角成、△24 歩、▲26 馬、△23 玉、▲25 馬、△12 玉までは必然の流れで、最終手は 12 の玉に唯一馬の利きが通る地点への手の▲34 馬で詰みとなりました。

(短評)

Pontamon (作者)「詰み上がりは去年の年賀推理と同じで、△12 玉を▲34 馬で詰める単騎詰でした」

NAO さん「2 筋の歩は 1 回だけ。4 段目と 5 段目の角成はできるけど 6 段目ではダメと。」

■来年は 2024 年なので、3 年分の推理将棋作りということで、「6 段目の駒成/同種駒で 24、25、26 地点着手あり」でどうか？(手順前後以外でもメチャ余詰みました)

飯山修さん「角を使う場合 76 歩とセットなので 75 馬の詰上りが思い浮かぶが 2 筋条件クリアは不可能。馬単騎詰という事になるが私の脳内に 12 玉 34 馬の形はまだ"アレ"として登録されておらず角はアッサリ捨てて歩飛車コンビに決め打ち撃沈。

中間ヒントを見て呆然。そういえば去年の年賀詰に先手の 3 手の無駄手を生かす問題を検討すると予言されていた。」

■早々に捨てていた歩と角の組み合わせなのに、中間ヒントが「5 手目の角成」はショックだったでしょう。

占魚亭さん「26 馬～25 馬が面白い動き。」

■詰パラ#404 (2019/7) では、15、25、35、45 の横一直線の動きでした。

ほっとさん「条件はもう少し洗練できそうだが。」

■括弧書きを注釈にするとスッキリしたかな。

ミニベロさん「端玉を仕留める馬の単騎詰は10手でできるが、巧みな条件でこの詰め上がりを想像させない。」

■最短手数ではない11手の馬単騎はちょっとズルいかな。両王手や単騎詰は明かさないことが多いですが、角単騎の最短11手は作品化されていないみたいなので角単騎を明かして作ろうかな。

RINTAROさん「15角成が妙手。」

■26、25地点経由で34へ戻るには▲15角成が必須。

はなさかしろうさん「年賀お約束の11手。玉方5手、攻方3手の珍しい形なのに攻方がもう1手遊ぶというのがいいですね。」

■この馬単騎の形の最短は10手なので、11手だと攻方に余裕が増えて3手になります。その3手をどのようにして消費させるかのアイデアと工夫で新作可能。

諏訪冬葉さん「角と76歩しか動かせないなら単騎詰めに持ち込むしかない」

■そうです。"アレ"は馬単騎詰でした。角単騎詰も11手で可能ですが5段目での駒成は無理。

原岡望さん「見慣れた詰上がり」

■1年前も同じ詰み上がりでした。

\*\*\*\*\*  
正解：9名

NAOさん 飯山修さん 占魚亭さん ほっとさん  
ミニベロさん RINTAROさん はなさかしろうさん  
諏訪冬葉さん 原岡望さん  
\*\*\*\*\*

158-5 上級 Pontamon 作

先手も後手も2回と3回 11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つた

※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

\*\*\*\*\*  
出題のことば (担当 Pontamon)

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...

作者ヒント

先手の6枚の駒のうち3枚が初期配置の駒 (Pontamon)

締め切り前ヒント

詰みに直接関係する先手の初期配置の3枚の駒は、4筋、5筋の歩と角。

\*\*\*\*\*

▲68 飛、△54 歩、▲36 歩、△42 玉、▲66 歩、△53 玉、▲37 桂、△44 玉、▲65 歩、△55 玉、▲76 歩 まで 11 手

(条件)

- ・ 11 手目の初王手で詰み (11 手目 ▲76 歩)
- ・ 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 (先手は 6 筋と 3 筋 : ▲68 飛、▲36 歩、▲66 歩、▲37 桂、▲65 歩、後手は 5 筋と 4 筋 : △54 歩、△42 玉、△53 玉、△44 玉、△55 玉)
- ・ 詰みに直接関係する先手駒は 6 枚 (6 枚の駒 : 37 桂、47 歩、57 歩、65 歩、68 飛、88 角)
- ・ 初手と 2 手目で動いた駒は二度と動かなかつた (初手 ▲68 飛、2 手目 △54 歩)

詰上り図

後手の持駒 : なし

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

持駒 なし

先手は 9 手目までの 5 手を 2 つの筋を交互にしか指せないで後手陣に迫るにしても詰みに必要な駒の入手にしてもかなり制限されています。1 手で後手陣の駒を入手できそうなのは角着手です。通常手順だと、▲76 歩、△34 歩、▲22 角成の後 2 筋着手を▲21 馬とすれば角と桂を入手でき、21 の馬を支えにして角か桂を打つ手で詰みを狙えるかを考えるところです。が、初手が 7 筋着手なので 5 手目と 9 手目も 7 筋の手を指す必要があり、無駄手は指せても詰みにつながる手は無さそうです。

Suiri1585a そこで思い付いたのが参考 1 図の手順です。後手も 10 手目までは 2 つの筋を交互に指さなければいけません、玉を動かせば中段へ進出することが可能です。先手角は裏道の▲97 角から▲31 角不成で銀を取り、中段での銀打ちで後手玉を詰ませるために玉の退路カバーと銀の支えとして▲36 歩と▲37 桂を指し、最終手の▲45 銀で 44 の後手玉を詰ませることができました。しかし、10 手目は 2 手目に動かした歩を再度動かす手なので条件をクリアしていませんでした。また、詰みに直接関係している先手の駒を確認してみると、31 角、36 歩、37 桂、45 銀の 4 枚なので駒数が足りていません。

参考図 : ▲36 歩、△54 歩、▲96 歩、△42 玉、▲37 桂、△53 玉、▲97 角、△44 玉、▲31 角不成、△55 歩、▲45 銀 まで 11 手

参考図

後手の持駒 : なし

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

持駒 なし

参考図の手順で条件をクリアできていなかった 10 手目を△55 玉とすれば、46 地点、56 地点、66 地点は初期配置の歩でカバーしているので、詰みに必要な駒数を簡単に増やせそうです。11 手目を▲66 銀とすると、31 角、37 桂、47 歩、57 歩、66 銀、67 歩の 6 枚の駒で迫っているのですが 44 地点の退路があつて不詰みです。

詰みに直接関係している先手の駒数を増やすには、5 段目玉が良さそうです。玉の退路としてありそうなのは玉腹 2 地点と玉後方の 4 段目 3

地点です。参考図同様に▲37桂を指せば45地点をカバーできます。また△54歩と△55玉の配置だと、玉の退路として残るのは44地点、64地点、65地点の3点です。角の王手なら55の玉と44の退路を同時にカバーしますが、角の入手が問題です。▲76歩と▲77桂で65地点をカバーすることはできても64の玉退路が塞がりません。64地点と65地点の縦並びの玉退路封鎖に適しているのは▲68飛です。67の歩が切れていれば▲68飛の1枚で玉退路をカバーできますが、後手に67の歩を取って貰うことはできないので、▲66歩から▲65歩として64地点をカバーして、▲68飛で65の歩を支えれば良いことに気付きます。問題だった角で王手するための角入手ですが、たとえ角を持ち駒にできたとしても▲66角と打つての王手だと△65玉と逃げられてしまいます。角を取れないし、角を持っていたとしても打てないとなると、初期配置の角を使うことに気付くはずで、つまり空き王手の▲76歩を11手目に指せば詰み形が完成します。

初手から、▲68飛、△54歩、▲36歩、△42玉、▲66歩、△53玉、▲37桂、△44玉、▲65歩、△55玉、▲76歩の順で詰みとなります。なお、後手の着手筋を5筋と6筋にした場合も同じ詰み上がりの図になりますが、8手目からの△64玉、▲65歩、△55玉のところの▲65歩が王手になるため初王手で詰みの条件をクリアできません。

詰みに必要な先手の駒を確認してみると、37桂、47歩、57歩、65歩、68飛、88角の6枚になっています。詰みには直接関係していませんが空き王手の最終手も詰み上がりには必要な手ですので意味深な表現になっています。

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

Pontamon (作者)「作ってあった「詰み上がりに必要な先手駒が最多の7枚」の作意順を変更したら今年の年賀推理にぴったりでした。10手目までの条件設定により詰みに必要な駒数情報は不要になったのですが年賀推理なので解き易いように必要駒数を明かしました。」

NAOさん「先手の選んだ3筋と6筋が離れているのが気づきにくい。」

■後手玉の両脇を抑えるには左右から迫る。

飯山修さん「不自由な7筋の手を11手目にもってくる事に気が付く時間が長すぎて苦戦。教訓：初王手で詰みの問題は最終手76歩をまず考えよう。」

■初手76歩は多いけど最終手76歩は少ないかと...

ほっとさん「これが作意っぽいけど、65歩は詰みに関係していないので、詰みに関係している先手の駒は5枚しかない。果たして真相は？」

■▲65歩は△64玉が出来ないようにしているので「玉の退路を抑えている駒」に該当します。盤上から65の先手の歩を取り去っても68の飛の利きがあるので詰みにはなりますが、手数制限があるので後手が先手の6筋の歩を取ってから都へ戻ることはできません。後手は盤上の65の歩を取り除くことができないので、65の歩は64地点の玉の退路を抑えるために必要な駒になります。詰将棋の作図的には配置不要な歩という感覚なのでしょうね。

ミニベロさん「角の王手で斜め後ろに戻れない詰みは昔からあるが、この条件は初めて見る」

■過去作を確認しましたが、この詰み上がりの空き王手作品は無かったようです。

RINTAROさん「詰上り図に気付くまでの試行錯誤が楽しいです。」

■2つの筋を交互に指すという条件はたまに目にするので絞るのが難しく、推理は置いておいてとにかく試行錯誤でやってみるのもあり。

はなさかしろうさん「11手目の初王手ですね。第一感5段目玉で筋を探す問題ですが、3筋の形と6筋との組み合わせ方が推理将棋ならではの好感触でした。」

■初期配置の先手の歩を退路封鎖に活用するには5段目玉ですね。

諏訪冬葉さん「ヒントから「55玉を角の利きで詰ます」と予想して45と64を埋める手段を探しました。」

■初期配置の角のヒントから、▲76歩、▲77桂の配置から最終手▲85桂の空き王手を考えると64と65地点が埋まりません。

原岡望さん「切札は最後に」

■11手目からは自由着手なので先手や後手が指していた筋の可能性もありましたが初着手の筋でした。

\*\*\*\*\*

正解：8名

NAOさん 飯山修さん ほっとさん ミニベロさん RINTAROさん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん 原岡望さん

\*\*\*\*\*

158-6 上級 ミニベロ 作  
初駒王手が16回・遊べる35手詰 35手

「それでは今年の年賀詰を発表します。35手詰です」

「2023年だから、23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ど、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

\*\*\*\*\*

出題のことば（担当 Pontamon）

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。

作者ヒント

玉以外のすべての駒種の王手があった（ミニベロ）

締め切り前ヒント

18、19手目は2手連続の逆王手。歩の王手は7手目▲25歩から31手目▲97歩まで。開き王手、両王手なし

余詰修正

会話と条件文の「歩の王手9回を含む生駒の王手」の部分「歩の王手9回と、香の王手を含む生駒の王手」に修正させていただきます。

修正2

会話の『すべて異なる駒だから、初王手駒としました』の続きに『また、七草粥にちなんで、同の手は7回です』の1文を追加、

追加条件

- ・同の手が7回

\*\*\*\*\*

推理将棋158-6 解答 担当 Pontamon

▲76歩、△42玉、▲33角不成、△同玉、▲26歩、△24玉、▲25歩、△35玉、▲36歩、△45玉、▲46歩、△55玉、▲56歩、△65玉、▲66歩、△同角、▲77桂、△同角不成、▲68飛、△74玉、▲75歩、△85玉、▲86歩、△同角成、▲88銀、△95玉、▲96歩、

△同馬、▲同香、△同玉、▲97歩、△86玉、▲87銀、△77玉、▲78金 まで35手

(条件)

- ・35手詰
- ・歩の王手9回や、香の王手を含む生駒の王手が16回あり、すべて異なる駒(3手目▲33角不成、7手目▲25歩、9手目▲36歩、11手目▲46歩、13手目▲56歩、15手目▲66歩、17手目▲77桂、18手目△77同角不成、19手目▲68飛、21手目▲75歩、23手目▲86歩、27手目▲96歩、29手目▲96同香、31手目▲97歩、33手目▲87銀、35手目▲78金)
- ・同の手が7回(4手目△33同玉、16手目△66同角、18手目△77同角不成、24手目△86同角成、28手目△96同馬、29手目▲96同香、30手目△96同玉)
- ・銀のコビン(ナナメ前)に歩を打った(25手目▲88銀、31手目▲97歩)

詰上り図

後手の持駒：角桂香歩3

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

持駒 角

王手とその応手の2手一組で王手1回なので、王手16回なら32手になりますが最後の王手は詰みなのでその応手は不要です。つまり王手16回では31手が必要なので35手詰なら王手や応手以外の余裕が4手あることになります。ただし、最短の王手は3手目の▲33角不成なので、初手と2手目で余裕手が2手減ります。後手玉は中段へ出ないと先手の突き歩での王手にはならないので、2手目△42玉で3手目の▲33角不成の王手に△同玉と指した状態では5手目の王手の手はありません。となると6手

目は7手目の歩突きで王手になるように4段目へ玉を進める手なので△24玉になるでしょう。しかし、これだと5手目▲26歩に7手目▲25歩での王手になり、1筋から9筋の歩突きでの王手9回を実現できません。▲25歩の王手に△15玉とすれば1筋の歩突き王手▲16歩は実現できますが、2筋は先手の飛が居るため後手玉は2筋へ戻ることができません。歩突き王手は1筋から始める必要があります。そうすると△24玉の後の1筋へ玉が行くための余裕手が足りません。何か解決方法を探す必要があります。

Suiri1586a 2手一組で王手1回として計算しましたが、王手に対する応手が王手、つまり逆王手であれば余裕手を1手得ることができます。参考図の手順では、▲77桂の王手に対して△同角不成の逆王手に▲68飛の逆王手、さらに△67桂の逆王手と3手続けて逆王手を指しています。しかし、最後の△67桂の王手で使った桂は▲17桂か▲77桂で先手が王手をした時の桂なので初駒での王手ではないので失敗です。▲68飛の王手の時に桂打ちでの逆王手ではなく△76玉と逃げると、以降、▲67銀、△75玉、▲76歩、△85玉、▲86歩、△95玉、▲96歩の35手までで、後手玉は9筋まで行けて王手16回を実現できますが、どちらにしても詰みではないので失敗です。

参考図

後手の持駒：角桂歩3

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

持駒 桂

参考図：▲76歩、△42玉、▲33角不成、△同玉、▲16歩、△24玉、▲78銀、△14玉、▲15歩、△25玉、▲17桂、△15玉、▲25

桂、△同玉、▲26歩、△35玉、▲36歩、△45玉、▲46歩、△55玉、▲56歩、△65玉、▲66歩、△同角、▲77桂、△同角不成、▲68飛、△67桂、▲同銀、△74玉、▲75歩、△同玉、▲76歩、△85玉、▲86歩 まで 35手

歩の王手9回なので参考図の手順では1筋の歩突きでの王手から9筋の歩突きの王手までを實現しようとしたのですが、後手玉は9筋へ辿り着くことができませんでした。でも銀のコピンへ歩を打つ手で歩の王手を1回實現することができたので、単に銀のコピンへ歩を打つだけではなく、銀のコピンへ歩を打って王手することも念頭に入れば、歩突きの王手を2筋から開始しても良さそうです。参考図の手順では序にあった桂の王手や空き王手による香の王手は後回しになりそうですが、参考手順のように▲77桂の逆王手で桂の王手はできそうです。序で△35玉、▲36歩、△45玉の時に▲37桂の王手は可能ですが、次の王手のために△55玉とするしかないので4筋の歩突きでの王手ができず、歩の王手9回が實現できなくなります。つまり、2～9筋の歩突きでの王手と銀のコピンへの歩打ちでの王手で歩の王手9回が確定です。後手の△77同角での逆王手があるとしても王手16回を實現するには先手が15回王手する必要があります。角の王手と歩の王手9回で10回の王手は確定しているので、初駒王手の条件だと同じ駒で2回の王手はできないので、残っている飛と6～9筋の9段目の初期配置の駒の計5枚での王手が必要になりそうです。

初手から▲76歩、△42玉、▲33角不成、△同玉、▲26歩、△24玉、▲25歩、△35玉、▲36歩、△45玉、▲46歩、△55玉、▲56歩、△65玉、▲66歩の王手に対して△66同角で歩を払っておくとあとの▲68飛の移動合を逆王手にすることができます。17手目から▲77桂、△同角不成、▲68飛で2手連続の逆王手を實現しました。桂と飛の王手は済んだので残りは香、銀、金での王手です。続けて△74玉、▲75歩、△85玉、▲86歩の王手に△95玉と逃げると同の手が少なくなるので、先に△同角成で歩を払っておいて、▲88銀に△95玉と指します。▲88銀はのちに銀のコピンの97へ歩を打って王手するための準備です。

続けて▲96歩、△同馬、▲同香、△同玉、▲97歩、△86玉、▲87銀、△77玉、▲78金までの詰みとなります。最後は銀、金での王手でバタバタしましたが、やはり「とどめは金」ですね。

#### 余詰手順例

##### 元条件の余詰

▲76歩、△42玉、▲33角不成、△同玉、▲78銀、△24玉、▲79金、△15玉、▲16歩、△25玉、▲26歩、△35玉、▲36歩、△45玉、▲37桂、△55玉、▲56歩、△65玉、▲66歩、△同角、▲77桂、△同角不成、▲68飛、△74玉、▲75歩、△85玉、▲86歩、△95玉、▲96歩、△86玉、▲87歩、△76玉、▲77銀、△87玉、▲88金 まで 35手

##### 修正条件の余詰

▲76歩、△42玉、▲33角不成、△同玉、▲26歩、△24玉、▲25歩、△35玉、▲36歩、△45玉、▲46歩、△55玉、▲56歩、△65玉、▲66歩、△同角、▲77桂、△同角成、▲68飛、△74玉、▲78銀、△98角、▲75歩、△85玉、▲86歩、△95玉、▲96歩、△同玉、▲98香、△86玉、▲87歩、△同馬、▲同銀、△77玉、▲78金 まで 35手

粗検、申し訳ありませんでした。

それではみなさんの短評をどうぞ。

#### (短評)

ミニベロさん(作者)「粗検申し訳ありません。33手を直前に35手に変更したのが間違いでした。解答者並びに担当先生にご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。」

■33手の方はまた別の機会に出題させていただこうと思います。

NAOさん(双方解)「修正の「香の王手」で手が見えなくなり、最終ヒント待ち。

先手が王手を続ける途中で、後手からの逆王手が1回入ると、先手王手でないちょっと緩んだ攻防の2手が入る。どのタイミングでどう緩めるかが難しい。86同角成～97歩が目から鱗の手順です。」

■▲96歩の王手を△同馬で払い、▲同香による王手を実現したのが作意順でした。

飯山修さん（余詰解）「締め切り前ヒントを参考に20手目迄は一直線だが98に埋める駒は角しかない事にやっとなりに辿り着く。2手の余裕をどう使うかであるがこれはかなり難しかった。

ただこの順は同が6つしかないので余詰順ということか。正解順は判らず。」

■△98角で香の利きを止め、△95玉、▲96歩の王手の時に△同玉で歩を取る手を実現してからの▲98香での香の王手を実現する手順を捻り出したのは凄い。修正2の「同の手7回」でギリギリ逃げていますが修正2の掲載時点では見落としていました。修正条件での余詰例として掲載しました。

ほっとさん「最終ヒントが出てからも24～26手目がなかなか浮かばず。全然遊べなかったです。」

■24手目に先に△95玉と逃げて▲88銀に26手目の△86角成だと同の回数が6回になってしまいます。修正2はこの対応でした。

RINTAROさん「18、19手目の逆王手を頼りに粘ったが、条件を満たす手順を見つけられませんでした。特に香の王手が難しい。」

■金の王手が無く、王手14回の手順をいただきました。（後手が99の香を取って、香を打って先手に取らせて、最終手は▲98香の香打ちまで）

はなさかしろうさん（双方解）「初王手駒n枚で2n+3手で詰み。この設定が悩ましくも楽しかったです。5手目以降の先手の非王手2回がかなり手広く、24手目の86同角成になかなか手が伸びなくて結局最終ヒント待ちでした。そ

の間にn最大化を試みて19まで行けましたが、本問を解き終えてから顧みると99の香が使えていないのが残念です。

n=19の例

▲7六歩 △4二玉 ▲3三角不成△同 玉 ▲7八銀 △2四玉▲4八銀 △1五玉 ▲1六歩 △2五玉 ▲1七桂 △1六玉▲2五桂 △同玉 ▲2六歩 △3五玉 ▲3六歩 △4五玉▲4六歩 △5五玉 ▲5六歩 △同 玉 ▲5七銀 △6五玉▲6六歩 △同 角 ▲7七桂 △同角不成 ▲6八飛 △7四玉▲7五歩 △8五玉 ▲8六歩 △9五玉 ▲9六歩 △8六玉▲8七歩 △7六玉 ▲7七銀 △8七玉 ▲7八金まで

■歩の王手は盤上の1筋から9筋までと▲87歩の歩打ち王手合わせて10回、11の香、左右の桂、左右の銀、左の金、先後の角、飛の王手で計19回王手ですね。

諏訪冬葉さん「降参です。コビン条件を満たせず。残念です」

■銀のコピンへの歩打ちが王手ではなく待ち手なら後手玉でその筋の歩を取って貰う必要があります。歩打ちでの王手であれば9段目の銀のままだと後手玉に7段目に来てもらうことになり、7段目の金で王手して誘い込むくらいでしょうか。なので銀を8段目へ動かしておくのが都合が良いのです。

\*\*\*\*\*

正解：4名

NAOさん ほっとさん ミニベロさん はなさかしろうさん

\*\*\*\*\*

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払いこうよ」

「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

\*\*\*\*\*

出題のことば (担当 Pontamon)

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。

作者ヒント

何かがあぶり出されます (はなさかしろう)

締め切り前ヒント

23手目に73で角成した馬が5回の移動で42地点へ行くまでに歩3枚を取る。後手の13の角は57地点で3回歩を取って13へ戻る。

\*\*\*\*\*

推理将棋 1 5 8 - 7 解答 担当 Pontamon

▲16歩、△14歩、▲15歩、△13角、▲16香、△12飛、▲17桂、△94歩、▲96歩、△95歩、▲97角、△94香、▲98飛、△93桂、▲53角不成、△57角不成、▲52歩、△同玉、▲97飛、△62銀、▲同角不成、△42銀、▲73角成、△79角不成、▲57歩、△同角不成、▲83馬、△39角不成、▲57歩、△同角不成、▲56馬、△13角不成、▲23馬、△64歩、▲33馬、△88歩、▲53歩、△同玉、▲42馬、△44玉、▲34銀、△74銀、▲46銀、△66銀、▲76歩、△33桂、▲77桂、△45桂、▲65桂、△89歩成、▲54歩、△82歩、▲53歩成、△72歩、▲63と、△31歩、▲78金、△21歩、▲48玉、△65銀、▲45銀引まで61手

(条件)

- ・ 61手で詰んだ
- ・ 詰上りの持駒は双方桂1枚ずつ (60手目△65銀、61手目▲45銀引)
- ・ 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 (初手から▲16歩、△14歩、▲15歩、△13角、▲16香、△12飛、▲17桂)
- ・ 14手目までの局面の駒配置は55を中心とする点対称 (8手目から△94歩、▲96歩、△95歩、▲97角、△94香、▲98飛、△93桂)
- ・ 18手目の△同玉に対して飛を縦に動かした (18手目△52同玉、19手目▲97飛)
- ・ 22手目は2度目の銀の手 (20手目△62銀、22手目△42銀)
- ・ 28手目の△39角生に対して2度目の▲57歩で応じた (28手目△39角不成、25手目▲57歩-29手目▲57歩)
- ・ 32、34、36手目はそれぞれ△13角生、△64歩、△88歩 (32手目△13角生、34手目△64歩、36手目△88歩)
- ・ 38手目の△同玉に対して▲42馬で応じた (38手目△53同玉、39手目▲42馬)
- ・ 41～44手目は34、74、46、66の順に銀を打った (41手目▲34銀、42手目△74銀、43手目▲46銀、44手目△66銀)
- ・ 46～49手目はいずれも右方向への桂跳ね (46手目△33桂、47手目▲77桂、48手目△45桂、49手目▲65桂)
- ・ 52、54、56、58手目に82、72、31、21の

- 順に歩を打った (52 手目△82 歩、54 手目△72 歩、56 手目△31 歩、58 手目△21 歩)
- ・ 55、57、59 手目はそれぞれ▲63 と、▲78 金、▲48 玉 (55 手目▲63 と、57 手目▲78 金、59 手目▲48 玉)
  - ・ 60 手目の△65 銀に対して▲45 銀引で応じた (60 手目△65 銀、61 手目▲45 銀引)

詰上り図

後手の持駒：桂

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 香 |   | 香 | 香 | 香 | 皇 | 一 |
|   | 香 | 香 |   |   | 馬 |   |   | 皇 | 二 |
| 科 |   |   | と | 香 |   |   |   | 皇 | 三 |
| 皇 |   |   | 香 | 王 |   |   |   | 香 | 四 |
| 香 |   |   | 香 | 銀 |   |   |   | 歩 | 五 |
| 歩 |   | 歩 | 香 | 銀 |   |   |   | 香 | 六 |
| 飛 | 歩 |   | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 |   | 桂 | 七 |
|   |   | 金 |   | 玉 |   |   |   |   | 八 |
| 香 | ス |   |   | 金 |   |   |   |   | 九 |

持駒 桂

本問は推理将棋では珍しい「あぶり出し」です。詰将棋では初形と詰み上がりに意味がある図が出現するものは立体曲詰、途中にも意味のある図が現れるものを3段曲詰と呼ぶとのことですが、推理将棋の初形は平手の初期配置が基本ですので、本問の「卵」の途中図と詰み上がりの「卵」が出現する場合には2段曲詰とでも言うべきでしょうか。

手数は61手と長いですが、あぶり出しで図形を作らないといけないので、かなり多くの手が明かされています。

28 手目△39 角生、29 手目は2度目の▲57 歩  
32 手目△13 角生、34 手目△64 歩、36 手目△88 歩

38 手目△同玉、39 手目▲42 馬

41 手目▲34 銀、42 手目△74 銀、43 手目▲46 銀、44 手目△66 銀の銀打ち

52 手目△82 歩、54 手目△72 歩、56 手目△31 歩、58 手目△21 歩の歩打ち

55 手目▲63 と、57 手目▲78 金、59 手目▲48 玉

60 手目△65 銀、61 手目▲45 銀引

の20手が明示されています。明示されている手が多いとは言え全体の3分の1です。残り3分の2の手は推理が必要です。

28 手目の△39 角生と32 手目の△13 角生は「生(不成)」が付いているので盤上の角の手なので同じ後手の角だとすれば、30 手目は△57 角生のはずです。29 手目は2度目の▲57 歩とのことなので30 手目は△57 角生ではなく△同角生でしょう。また、2度目の▲57 歩ということは初期配置の57の歩が取られて(57地点とは限らないが)、27 手目以前に▲57 歩があったこととなります、その歩が後手に取られた後の29 手目に2度目の▲57 歩なのであれば、後手角の動きからすると▲57 歩(25 手目以前)、△57(同)角生(26 手目以前)、△39 角生(28 手目)、▲57 歩(29 手目)、△同角生(30 手目)、△13 角生(32 手目)の順で着手されたはず

です。38 手目の△同玉の棋譜では着手地点が不明ですが、もちろん37 手目と同じ地点の着手になります。

34 手目の△64 歩は歩突きの手かもしれませんが36 手目の△88 歩は明らかに歩を打つ手なので、後手の8筋の歩が切れている必要があります。

41 手目からの4手は全て銀を打つ手なので40 手までに先手も後手も銀2枚を取っておく必要があります。

次の条件の歩打ちの4手も同様に後手は事前に歩を4枚入手しておくことと2筋、3筋、7筋、8筋の後手の歩が切れている必要があります。

7 手目までの着手を考えてみると、先手は4手掛けて15、16、17 地点へ先手駒を配置して、後手は3手で12 地点と14 地点を自駒で埋めることになりそうです。初手から▲16 歩、△14 歩、▲15 歩、△13 角、▲16 香、△12 飛の手順になります。△14 歩のあと13 地点△13 桂とすると12 地点を埋めるのは△12 香しかなく、空いた11 地点を△11 角で埋めると4で必要になるので、4 手目△13 角、6 手目△12 飛で決定です。この7手を先後逆にして8 手目から14 手目を指すと55 地点で点対称となる配置が14 手で実現できます。初手から、▲16

歩、△14歩、▲15歩、△13角、▲16香、△12飛、▲17桂、△94歩、▲96歩、△95歩、▲97角、△94香、▲98飛、△93桂。この14手までの着手で先手も後手も右の桂は端筋に配置されてしまうので、46～49手目の右方向への桂跳ねの手は初期配置での左桂になるので、46手目△33桂、47手目▲77桂、48手目△45桂、49手目▲65桂となり、これら45と65の桂は60手目△65銀と61手目▲45銀引の手で取られて終局図での持ち駒の桂になります。また、後手の角は△13角に配置されているので、前述手順の△57(同)角生、△39角生、△57角生、△13角生を指すことができ、歩2枚と銀1枚を取ることができます。しかし、後手は銀打ちを2回する必要があるし、歩打ちも4回する必要がある、歩や銀の駒取りが足りていません。13の角が57、39、57、13の順に動く手順を考えていましたが、△57角生で初期配置の歩を取り、△79角生で銀を取った次の手が1回目の▲57歩であれば△同角生から△39角生で2枚目の銀を取り、2回目の▲57歩に△同角生と指してから△13角生とする手順が可能でした。この順だと銀を2枚取れますが、歩は3枚止まりなのでもう1枚歩を取る必要があります。52手目から始まる4連続の歩打ちの前に少なくとももう1枚の歩を取る必要があります。38手目の△同玉の条件があったので、先手が玉頭に歩を叩いて△同玉で取らせる手順が目に見えます。

途中図

後手の持駒：歩

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

持駒 なし

一方、▲97角に配置された先手の角は、52手目からの後手の4連続歩打ちができるように、

2筋、3筋、7筋、8筋の後手の歩を取っておく必要があります。97地点からだ▲53角生で歩を取り、▲62角生で銀を取り、▲73角成で歩を取り、▲83馬でも歩を取り、▲56馬を経由して▲23馬と▲33馬で歩を取ってから39手目の▲42馬とすれば一連の手順で歩を5枚と銀2枚を取ることができますし、後手の歩打ちのための2筋、3筋、7筋、8筋の後手の歩の除去もできます。歩取りが1枚多いようですが、玉頭に歩を叩く手に使うと歩取りの枚数の計算が合います。

△同玉の手が18手目なので、15手目からの手順を▲53角不成、△何か、▲52歩、△同玉と進めれば同玉の手が丁度18手目になるので、次の19手目の飛が縦に動く手の▲97飛を指します。この▲97飛を指せるように15手目に▲53角生で97地点を空けています。16手目は17手目に▲52歩の歩打ちができるように△57角生です。20手目から△62銀、▲同角生、△42銀が2回目の銀の手。後手の角も隙間を見ながら手を進める必要があるので、23手目からは▲73角成、△79角生、▲57歩、△同角生、▲83馬、△39角生、▲57歩と指せば28手目の△39角生と29手目の2回目の▲57歩がびったし。30手目の△57同角生に31手目は後手の馬を右方向へ再度チェンジするための▲56馬。32手目から△13角生、▲23馬、△64歩、▲33馬、△88歩と条件をクリアしつつ指し進めると、後手は△88歩で持ち駒の歩を1枚使ってしまったので歩1枚を補充する必要があります。先手は▲33馬までで後手の歩を払うべき筋の歩を取ったので持ち駒に歩があります。そこで37手目からは▲53歩、△同玉、▲42馬、△44玉の手順で歩を後手に渡して、2枚目の銀を入手し、後手玉を44地点へ移動させます。最終手は▲45銀引ですので玉は44で詰むことになります。42の馬によって33と53の玉の退路を抑えています。41手目からの4手連続銀打ち▲34銀、△74銀、▲46銀、△66銀の結果、最終手で王手をかける▲45銀引の銀腹は46の銀でカバーしているので詰みになります。

45手目は46手目からの4手連続の桂跳ねができるように77地点を空ける▲76歩、続けて、△33桂、▲77桂、△45桂、▲65桂で50手

目は 52 手目指定の△82 歩を指せるように 88 の歩を成る△89 歩成です。51 手目は 55 手目の▲63 とを実現するためのと金作りのための▲54 歩を指します。終局図では後手玉は 54 でも詰む形ですが、この▲54 歩を指せるようにするために詰まされる地点は 44 だったので

52 手目の△82 歩の後に▲53 歩成でと金を作ります。54 手目から最終手までは棋譜が全て指定されているので、△72 歩、▲63 と、△31 歩、▲78 金、△21 歩、▲48 玉、△65 銀、▲45 銀引までの 61 手で詰みとなりました。

59 手目の局面で盤上は「卯」の図になっていて、終局図では「卯」の図です。「うさぎのたまご」の真意はイースターエッグではなくこの立体曲詰のことでした。(終局図は真っ直ぐ立った 2 本のうさぎの耳にも見えるかな)

それではみなさんの短評をどうぞ。

(短評)

はなさかしろうさん(作者)「盤面に卯を並べてみたら 38 枚だったので卯経由にしました。傍のハネの形や卯の点の大きさなどがいま一つなのはご海容いただけると幸いです。早いもので今年ももう 6 分の 1 が過ぎましたが、改めまして、良い年になりますように。」

■推理将棋は平手初期配置から開始なので、あぶり出しには手数がかかるのであぶり出し作品は少ないですね。

NAO さん「虫食い棋譜の穴埋め問題の形式の力技で見事な「卯」完成。

20 手目～37 手目、先手角/馬と後手銀の動きが鍵。59 手目で「卯」にも見え、そこからうさぎ"桂"を取り合う。」

■「卯」から「卯」への立体曲詰めでした。

飯山修さん「61 手中 40 手くらいは指定されているのであとは空白を埋める作業。過去の超長編作よりかなり易しめ。」

■投稿があった時、61 手とのことで余詰検討が大変そうだったのですが、61 マスを作って手を埋めて行くと意外と簡単で条件不足や手順前後などの余詰も無いことを確認することができました。

ほっとさん「盘面一杯に「卯」が！かなり無理矢理な表現だが、よくぞ作ったとしか言いようがない。」

■途中、「卯」も現れて来ており、イースター・エッグとイースター・バニーが会話に出ていることを納得。

ミニベロさん「解けませんでした。」

■61 手という手数の他に条件の絡み合いを暗算で解くのはキツイ。

RINTARO さん「詰上り「卯」。理屈で解けるので、順番に条件を確認しながら解いていけばいいです。」

■14 手目までで端の配置がほぼ見えて、あぶり出されるのが「卯」の字が予想されるなら 5 筋は空いていて左右 4 つの筋が使われる。

諏訪冬葉さん「83→56→23 の馬の大移動が見つかって何とか解けました」

■先手の馬、後手の角の大移動で歩を 3 枚補います。

原岡望さん「「卯」年 ヒント頼みでなんとか。」

■あぶり出されるのが「卯」だと予想できれば、あとは辻褃合わせの手を埋める作業になります。

\*\*\*\*\*

正解：7 名

NAO さん 飯山修さん ほっとさん

RINTARO さん はなさかしろうさん 諏訪冬葉さん 原岡望さん

\*\*\*\*\*

(総評)

NAOさん「今回は年賀詰のアイデアがなかなか浮かず作品投稿を断念。解く方に専念し、易しいのから難しいのまで楽しめました。」

■担当は、リアル年賀状は今年で最後という連絡だけで推理将棋は記載しませんでした。来年からはメールとかSNSで新年の挨拶です。

ベベ&ペペさん「お久しぶりです。」

■お久しぶりです、2023年の解答送付をよろしくお願いします。

飯山修さん「今年の年賀詰は数字のこじつけが例年よりやや強引な感じ。もう10回以上になるのであまり数字にこだわらず作品数が例月より多いだけにしては」

■来年なら数字だけでなく、年内イベントのバリ五輪に絡ませることもできそうです。

占魚亭さん「上級は降参です」

■長手数2題もあって、上級は解くのが大変です。

ほっとさん「新年から重量級が多くて参りました。」

■年賀推理は出題期間が長いので、年賀条件に無理矢理こじつけて長編を出題できるチャンスでもあるのです。

RINTAROさん「最終日に慌てて解く。5番までは短時間で解けたが、6に苦戦し7を先に解くことにする。ヒントを頼りに6を考えるが、時間切れ。解答発表が楽しみです。」

■簡単な初級があるとはいえ、出題数の多い年賀推理を1日で解くのは大変でしょう。

諏訪冬葉さん「年間全問正解の目標は早くも失敗に終わりました。」

■残り全問正解へ目標を切り替えましょう。

原岡望さん「雪の日に一日考えました」

■雪の日ということは関東で大雪警報が出ていた締め切り日の2月10日の一日で解図されたのですね。

\*\*\*\*\*  
推理将棋第158回出題全解答者： 11名  
NAOさん ベベ&ペペさん 中村丈志さん  
飯山修さん 占魚亭さん ほっとさん ミニベロさん RINTAROさん はなさかしろうさん  
諏訪冬葉さん 原岡望さん  
\*\*\*\*\*



# 協力詰・協力自玉詰 解付き #10

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追加は不可。

[投稿締切]

2023年4月15日 (土)

[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。

### ■ 10-1 青木裕一

協力詰 7手

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|   |   |   |   | 龍 |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   | 皇 | 継 | 馬 |   |
|   |   |   |   |   |   | 玉 | 桂 |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 料 |
|   |   |   |   | 王 |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |

持駒 角

[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。

### ■ 10-2 駒井めい

協力自玉詰 5手 (受先)

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|   |   |   |   | 王 |   |   | 銀 |   |
|   |   |   |   |   |   | 王 |   |   |
|   |   |   |   |   |   | 馬 |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   | 銀 |   |   |   |   |
|   |   |   |   | 角 |   |   |   |   |
|   |   |   |   | 飛 |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |

持駒 なし

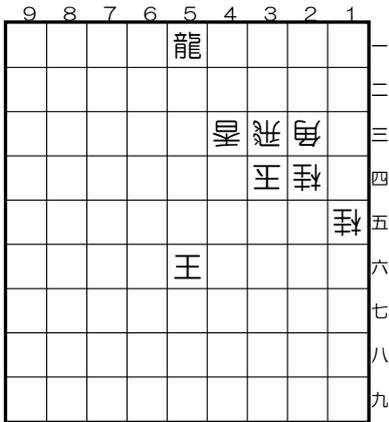
※解答・解説は次のページに掲載。

解答・解説

青木裕一作 詰パラ 2019年7月

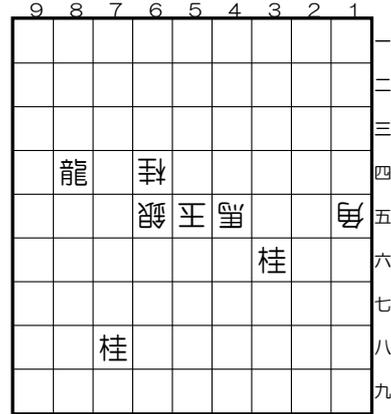
■ 10-1 青木裕一

協力詰 7手



持駒 角

協力詰 5手



持駒 金桂

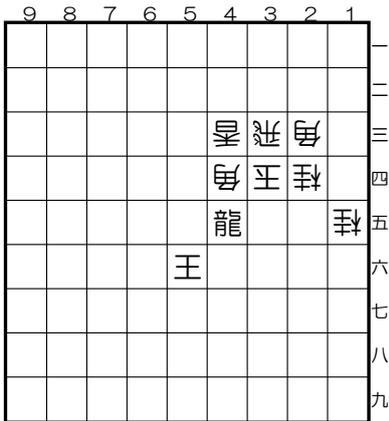
b) 攻方持駒 金桂→金

- a) 67桂 同馬 56金 同桂 44龍 迄5手
- b) 54金 同銀 75龍 65桂 66龍 迄5手

【解答】

45角 25玉 34角 同玉 54龍 44角 45龍 迄7手

詰上図



【作者コメント】

持駒譲渡は作例があるらしかったので発表を見送っていた作です。本作の理屈を活かして、最終的にツインの形で発表しました。

(2019年7月 フェアリーランド)

【解説】

普通の詰将棋ならどうやっても詰みそうにありません。受方は詰まないように抵抗するのではなく、自身の玉（受方玉）が詰むように協力するのが協力詰のルールです。

不用意に受方玉を動かせば、背後の受方角で逆王手がかかってしまい、攻方は王手を継続できません。そうは言っても、受方玉を詰ますのに気になるのは25の地点への脱出路。攻方51龍を54龍～45龍と動かせば、龍の利きで25玉と逃げるのを防げます。しかし、45の地点には受方43香が利いています。

初手54龍に2手目は44の地点に合駒をして、受方43香の利きを遮ってみます。2手目44歩は合駒の歩が45の地点に利いてしまい、3手目45龍と入っても4手目同歩とされます。受方が協力してする合駒は、前に利きを持たない駒でなければなりません。候補は桂と角。2手目44桂は攻方王への逆王手になって、3手目45龍が指せません。2手目44角とできればよいですが角は品切れ。

攻方の持駒に角がありますが、これを受方に渡すことができたらしらうでしょう。45角 25玉 34角 同玉の4手で実現します。初形から攻方持駒の角を受方持駒に移すことに成功

しました。これで5手目54龍に6手目44角と  
でき、7手目45龍と入って詰め上がり。

本作の狙いは持駒譲渡。受方に角を使って  
もらうために、攻方は角を受方に渡します。  
角は強力な駒なので、攻方がこれを受方に渡  
す方が早く詰むのは意外性があります。

### ■ 10-2 駒井めい

協力自玉詰 5手 (受先)

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

持駒なし

#### 【解答】

35龍 23角成 55角 33馬 同龍 迄5手

詰上図

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

#### 【解説】

普通の詰将棋や協力詰は受方玉を詰ますの  
が目的。自玉詰は攻方王を詰ますルールで  
す。攻方は自玉（攻方王）が詰むように受方  
玉に王手をかけます。協力ルールが組み合わ  
さっているので、受方は攻方王を詰ますのに

協力します。

盤上の受方駒は玉の他に角と龍。攻方王の  
退路をカバーするには受方龍で詰ます展開は  
有力そうです。受方55龍を33の地点に運ん  
で、それを受方で支えれば攻方王が詰みま  
す。この詰め上がりを実現する手順はあるで  
しょうか。

本作は受方から指し始めます。初手35龍と  
受方も開王手ができる形を作ります。2手目  
23角成と攻方から開王手をして、3手目55角  
と移動合で受けながら受方も開王手をしま  
す。受方角を33の地点から退かして、龍を  
33の地点に動かす準備ができました。これで  
4手目33馬と攻方が移動合をしながら受方玉  
に王手をかければ、5手目同龍と取って攻方  
王が詰め上がり。

本作は双方開王手と駒位置交換が狙い。初形  
と最終形を見比べると、受方龍と角の位置が  
入れ替わっています。

# Lortap入門作品展 結果発表

担当：駒井めい

2023年1月号で出題したLortap入門作品展の結果発表を行います。

## 解答成績

12名から解答をいただきました。全問正解者は6名。解答成績の詳細は以下の通りです。

| 正解数          | 解答者(敬称略) |
|--------------|----------|
| 17<br>(全問正解) | たくぼん     |
|              | 神無七郎     |
|              | 真T       |
|              | 占魚亭      |
|              | 萩原和彦     |
| 16           | 伊達悠      |
|              | springs  |
| 15           | 神在月生     |
|              | さつき      |
|              | 羽毛布団     |
| 14           | るかなん     |
|              | 変寝夢      |

## 解答・解説・短評

### 【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。

### 【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 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 |
|   |   | 進 |   |   |   |   |   | 王 | 六 |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 変 | 七 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 八 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 九 |

持駒 金

### 【解答】

32角 26金 迄2手

詰上図

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   |
|   |   |   |   |   |   |   | 皇 |   | 一 |
|   |   |   |   |   |   | 皇 |   |   | 二 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 三 |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 我 | 四 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 五 |
|   |   | 進 |   |   |   |   | 金 | 王 | 六 |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 変 | 七 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 八 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 九 |

正解：12名、誤解：0名、無解：0名

### 【解説】

受方玉には受方17金の紐が付いています。もし攻方手番なら26金と指せば、受方は同玉と取ることはできませんし、逃げることもできません。しかし、26の地点には受方14桂・21香・76飛と三枚の駒が利いているため詰みません。

本作は受方から指し始めます。受方が初手32角とすれば、受方14桂・21香・76飛の三枚に紐が付きます。これで2手目26金と指せば、3手目同桂・同香・同飛と取ることができなくなります。

守備駒三枚を一気に無効化するのが本作の狙いです。

【短評】

るかなん

先頭打者がトリプルプレー。豪快に常識をぶち抜いてきましたね。

変寝夢

こういう表現もあるんだ。

さつき

26の地点はどうにもできないかと思ったら三つの駒が無効化してしまう最強の手段がありました。

占魚亭

一石三鳥。

羽毛布団

ぴったりハマる感が楽しいです。

springs

ぴったりの角打。

真T

焦点の角。

萩原和彦

1手で飛・桂・香に利きを付ける。これは易しい。

伊達悠

飛車を縛り、桂馬を縛り、香車を縛り。これが本当の3すくみ。※違います。

神在月生

御側衆 三所攻めで 金縛り

たくぼん

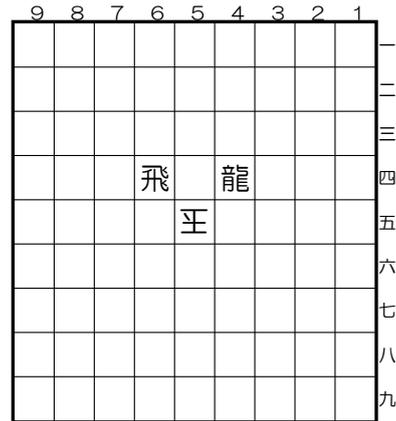
駒打だと紐をつけるのは3つが最大かな。

神無七郎

3枚の守備駒を一気に無効化する32角。角は4方向に利くので一手で4枚まで無効化できますね。

第2番 真T作

Lortap協力詰 3手

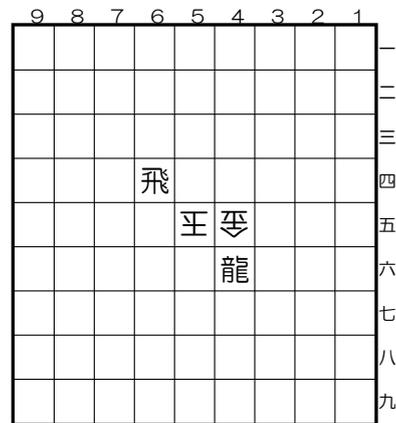


持駒 なし

【解答】

35龍 45金 46龍 迄3手

詰上図



正解:12名、誤解:0名、無解:0名

【作者コメント】

狙いは紐付け駒の発生です。初手46龍は同玉(64玉)で逃れ。35龍として45金を発生させてから46龍とすると、55玉には(45金も)紐が付いているため、駒が取れず詰みとなります。初形で飛を2枚使っているのは飛を品切れにして金合に限定するためです。

【解説】

初形を見ると既に攻方44龍で受方玉に王手がかかっているようですが、これは王手がかかっていません。攻方44龍には攻方64飛の紐が付いています。

初手46龍とするのは2手目同玉あるいは64玉と駒を取って逃げられます。これは全然ダメのようにも見えますが、もし受方玉が味方の駒で紐付けされていればどうでしょう。

初手35龍と受方に合駒を要求します。2手目45金とすれば、受方玉に紐が付きます。このとき受方45金にも受方玉の紐が付いています。従って、3手目46龍に対して4手目同玉・同金とは取れませんし、4手目64玉と攻方飛を取って逃げることもできません。

初形では龍飛が連結していて強力そうですが、Lortapでは逆にこれが足枷になります。一方、受方としては金を発生させたことで守りが強力になったように見えますが、Lortapではむしろ弱体化するというわけです。

### 【短評】

springs

結構手が広く悩みました。

変寝夢

53龍ばっかり追っかけてた。筋が悪い。

占魚亭

縦に半回転。

萩原和彦

金合させれば駒を取られない無敵状態に。これも易しい。

神無七郎

足を引っ張るための金合。おかげで龍も飛も取れません。

羽毛布団

普通なら良く働く合駒なのにLortapにおいては足を引っ張るの面白いですね。

るかなん

裸玉よりも金駒があった方が弱い。Lortapだとこの形が必然になるのか。

さつき

一番手堅いイメージのある金合であっさり詰むのが奇妙な感じですか。

たくぼん

玉に紐をつける合駒がこのルールの定跡ですかね。シンプルで見事です。

伊達悠

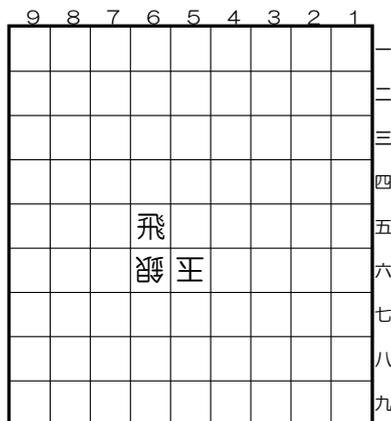
合駒限定は「なるほど真Tさんらしさ」だけれど、えっこの形で余詰がないんです？むしろそっちに驚き。

神在月生

堅陣を築いたはずが釘付けに

### 第3番 変寝夢作

Lortap協力詰 3手

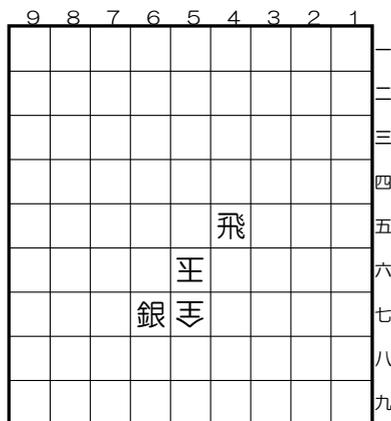


持駒 銀

### 【解答】

67銀 57銀成 45飛 迄3手

詰上図



正解:12名、誤解:0名、無解:0名

### 【作者コメント】

最終手の心地よさを感じて頂けたら。

### 【解説】

初手67銀に2手目は57銀成。何故これで王手が解除されているのでしょうか。よく見ると受方銀を動かしたことで、攻方67銀には攻方65飛の紐



瞬間は受方玉が紐なしになっているのです。

初手から96角 85角とするのが解決策。受方41玉・49飛に受方角の紐が付くので、受方玉・飛は駒取りができなくなります。3手目42飛成で詰め上がり。4手目同玉・同飛成と駒を取ることができません。

85角で二枚の受方駒を駒取りができない状態にし、それを実現するために初手の角打が最遠位置に決まるというロジック。盤を広く使ったスケールが大きな作品です。

### 【短評】

さつき

初手23角からかと思いましたが、それ以上に面白い手順でした。

真T

最遠打！

たくぼん

作者名で初手が分かるけどいつも納得できる手順ですね。

るかなん

信頼と実績の親切設計。初手よりも2手目の方が盤を広く使っている感覚。

伊達悠

とりあえず一番遠くまで打って「さて……？」。いいですね、スケールが大きい！

萩原和彦

△85角を打たせればこっちのもの。まだまだ易しい。

占魚亭

詰上り飛角図式。紐をつけさせるための最遠打が上手い。

神無七郎

玉と飛に同時に利かす85角。それを誘う96角。詰上り飛角図式もポイント。

羽毛布団

ぴったりハマるのが爽快です。

springs

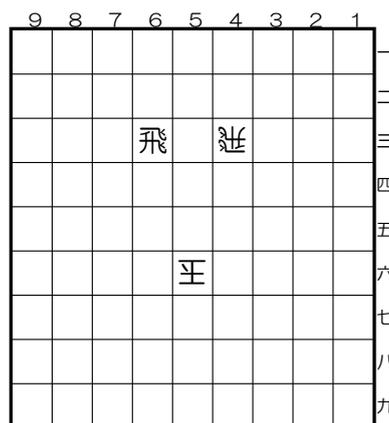
盤面3枚で実現しているのがすごい。

変寝夢

49飛はうまい配置。

## 第5番 伊達悠作

Lortap協力詰 3手

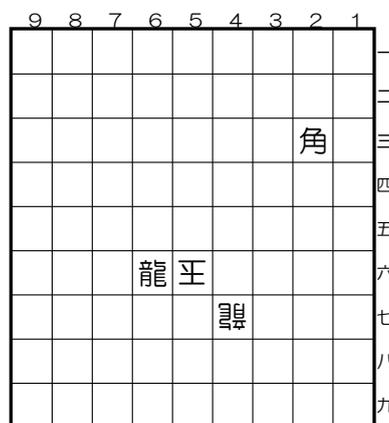


持駒 角

### 【解答】

23角 47飛成 66飛成 迄3手

詰上図



正解:12名、誤解:0名、無解:0名

### 【作者コメント】

Lortapルール特有の、多重王手の形の1つ。

①Lortap状態が解除された駒での王手。

②Lortap状態を解除するために移動した駒そのものでの王手。

本作の場合、①は23角、②は63飛が担うことになります。実質駒の利きが変化するという意味で、安南のような創り方を考えると良いのかもしれませんが。それにしても、この駒数で限定打を出せるとはね。

### 【解説】

2手目47飛成は第3番変寝夢作でも登場した

Lortap独特の受け。攻方23角には攻方63飛の紐が付いているために、角による王手が解除されています。

3手目66飛成とすれば、攻方66龍による王手に加えて、攻方23角でも王手がかかった両王手になっています。攻方23角に付いていた攻方飛の紐が外れたためです。

この両王手が可能な形を作るために、わざと攻方は初手23角と打ったわけです。また、2手目は成限定で、受方玉に紐を付けるのが目的。これで4手目66同玉と攻方龍を取ることができません。

Lortapを活かした独特の両王手と、それを実現するための角の限定打が面白い作品です。

【短評】

真T

初手限定が気持ちいい。

springs

最遠打から考えました。

占魚亭

最遠打でない所がいいですね。

さつき

Lortapらしい限定打ですね。

萩原和彦

△47飛成で外れる王手はないか。お、ぴったりの手がある。

変寝夢

鮮やかな両王手。2手目不成だと詰まないのが皮肉。

るかなん

退路を塞ぐついでに足枷の紐。

神無七郎

相手の利きを通しつつ玉に紐を付けるのは第3番で出てきた筋ですが、大駒でやると派手さが違いますね。詰上りも両王手で気分爽快。

羽毛布団

両王手は強いですね～！

たくぼん

不思議な両王手。初手の限定打も良い。

神在月生

飛とコンビ 深謀遠慮 角中打

第6番 springs作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 飛

【解答】

39飛 22玉 31飛成 迄3手

詰上図

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

正解:12名、誤解:0名、無解:0名

【作者コメント】

安直ですが飛車の最遠打&最大移動です。

【解説】

初手は39飛の最遠打。単純に攻方飛で王手をかけているわけですが、何故この位置から打たなければならないのでしょうか。それは攻方29香に紐を付けるため。この瞬間は攻方29香で駒を取ることができないので、2手目22玉としても攻方香で王手はかかっていません。

攻方はわざと味方駒の働きを抑えているわけですが、全ては3手目31飛成が目的。攻方31龍による王手の他に、攻方29香でも王手がかかった両

王手になっています。攻方29香に付いていた攻方飛の紐が外れたからです。

最終図では受方22玉に受方12金の紐が付いているために、4手目31同玉と攻方龍を取って逃げるできません。

第5番伊達悠作と同じくLortapを活かした独特の両王手。攻方が味方駒の働きをわざと抑える味がある分、受ける印象は第5番とかなり異なります。

【短評】

萩原和彦

2筋の香を一時的に殺す。一種のシフマン効果。

さつき

香車の無効化のための限定打。今回の無効化は攻方の手によるものなので能動的だと思います。

変寝夢

味方を麻痺させるのは常套手段になってきました。

神在月生

一瞬の 安堵も脆く 崩れゆき

真T

最遠打から最遠移動！

占魚亭

紐をつけさせるために紐をつける最遠打。最遠移動で締める所もいいですね。

伊達悠

はて、13歩は何のための配置……？と思ったら、何のことはない21に逃げてたら最終手が取られるじゃないですか。玉を22にヒョイと上げて、「なるほど、良い不可能両王手ですね。」

たくぼん

5番同様限定打からの両王手。いろいろな形がありますね。

羽布団

普通では見ない形の両王手で楽しいです！

神無七郎

盤の端から端まで一気に駆け抜ける飛。

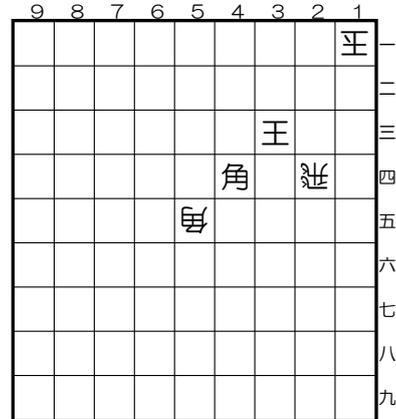
Lortap版復活両王手の最も派手な表現。

るかなん

こちらも両王手。味方の駒で王手が消える分、両王手の幅が格段に増えますね。

第7番 占魚亭作

Lortap協力詰 3手



持駒 なし

【解答】

32王 22銀 21王 迄3手

詰上図



正解:12名、誤解:0名、無解:0名

【作者コメント】

王である必要はなくて配置を少し弄れば金でもいいんですけど、やっぱり王で詰ましたくなりますよね(自分だけ?)。

【解説】

初手は攻方王を動かして開王手をするしかありません。初手42王とそっぽに開いて、2手目21玉とさせれば、受方玉に受方24飛の紐が付きます。

3手目11角成とすれば、4手目同玉と馬を取ることができません。しかし、4手目11同角で詰んでいませぬ。最終手角成は上手くいきそうにありません。

3手では合駒を取る余裕もないので、残る候補は攻方王による詰み。普通の詰将棋や協力詰では攻方王による直接王手は、攻方が自玉(攻方王)を王手に晒す手なので指せませぬ。Lortapでは可能なのでしょうか。

攻方王による直接王手を目指すなら、初手32王と開王手とするしかありません。対して2手目22銀と受けるのがポイント。受方24飛の利きを遮る意味もありますが、合駒が銀に限定されるのは玉に紐を付けるためです。3手目21王と入れば詰め上がり。受方玉で攻方王を取ることができません。攻方王には王手はかかっていないので、問題なく合法手です。

玉同士がぶつかってどちらかが一方的に王手をかける手は他のフェアリールールでも実現できますが、本作はLortapでも可能なことを示した作品です。攻方の着手は全て攻方王を動かす手で、狙いを最大限の形で表現した手順と言えます。

【短評】

springs

自玉に紐をつける銀合。

るかなん

顔面強襲。利きが非対称になる時はコレ。

たくぼん

王で王手もこのルールでは可能なんですね。

羽毛布団

玉で王手は楽しいですね。

さつき

Lortapで双玉を見ると不思議と互いの玉を近づけたくなります。

神在月生

大将が 川中島の 決戦か

真T

玉自らとどめを刺しに行く。

萩原和彦

無敵状態ゆえ玉で詰ますも自由。こいつは愉快。

伊達悠

双玉で、攻方王が一方的に王手をかけに行く形は、占魚亭さんお得意のそれですね。

Imitatorらしい形にも見えます。

神無七郎

玉で玉を詰める筋はどこかで出ると思っていたが、ここでした。玉同士の衝突はまるで

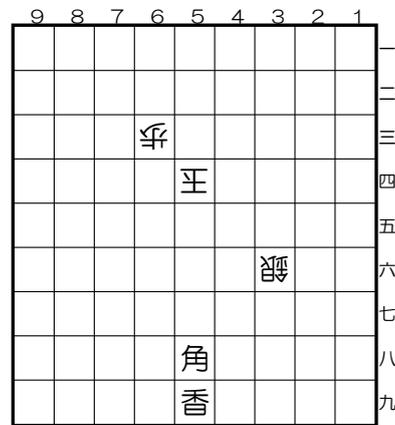
Imitator作品を見ているよう。

変寝夢

42玉～11角成とかいろいろ考えたけど裏筋か～。氏の接近戦は苦手だなあw

第8番 伊達悠作

Lortap協力詰 3手



持駒 飛

【解答】

14飛 45銀 76角 迄3手

詰上図



正解:12名、誤解:0名、無解:0名

【作者コメント】

みんな大好き三重王手！

- ①Lortap状態が解除された駒での王手。
  - ②Lortap状態を解除するために移動した駒そのものの王手。
  - ③②の駒とバッテリーを組んでいる駒での王手。
- 本作では、①は14飛、②は76角、③は59香がそれになっています。受方玉のLortap状態が詰め上がりに関係ないのは少しだけ気になっているのですが、まあ普通に逃げ道塞ぎの役割を持っているので良しとしますか。

【解説】

初手76角とすれば両王手。しかし、2手目44玉・45玉・64玉のように簡単に逃げられてしまいます。

初手は14飛の最遠打が正解。対して2手目45銀がLortap独特の受け。攻方14飛に攻方58角の紐が付いて、攻方14飛による王手が解除されています。攻方14飛による王手を解除するだけなら、代えて2手目27銀成でも十分ですが、45の地点に動かすことで玉の退路を封鎖しています。

ここで3手目に76角を実行するとどうでしょう。攻方角香による両王手の他、攻方飛による王手も加わってなんと三重王手がかかっています。攻方58角を動かしたことで攻方14飛が紐なしになったためです。これで受方玉に逃げ場はなく詰め上がり。

普通の詰将棋では実現不可能な三重王手。他のフェアリールールでも実現可能ですが、使用駒たったの6枚で実現しているのが興味深いところ。Lortapは線駒を活かしやすいことを示した作品です。

【短評】

真T

三重王手。

占魚亭

バッテリーを開いて三重王手。

羽毛布団

3重王手はテンションがあがりますね！

神在月生

飛び道具 三種三重 王手なり

さつき

三重王手とはこれまたLortapらしい詰め上がりですね。

たくぼん

3重王手にビックリ。玉に紐を付けるのは関係ないですね。

変寝夢

マドラシ風味の三重王手。63は攻方の歩にしたいかなあ。

神無七郎

角の利きにある46銀がいかにも怪しいので、解くのは簡単ですが、三重王手は理屈抜きに気持ち良いです。

るかなん

三重王手を仕込むための最遠打。

萩原和彦

Lortapではバッテリーの爆発力が桁違い。三重王手が軽々と成立。

springs

3重王手ができるのですね。気付きませんでした。

伊達悠（作者）

自作。まあアレです。投稿時にも書いた気がしますが、同構想の衝突が起きてもおかしくないと思っていました。

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 |
|  |   |   |   |   |   |   | 紐 |   |   | 七 |
|  |   |   |   |   | 角 |   |   |   |   | 八 |
|  |   |   |   |   | 香 |   |   |   |   | 九 |

持駒 飛

【解答】

14飛 45飛成 76角 迄3手

詰上図



正解:11名、誤解:1名、無解:0名

【作者コメント】

三重王手。

【解説】

第8番伊達悠作と似た構図・手順で、こちらも三重王手が狙い。受方63歩が攻方63歩、受方36銀が受方47飛になっています。作意手順もほとんど同じなので、一見すると完全に第8番と被っているようにも見えます。しかし、着手の意味付けに大きな違いがあります。

初手76角の両王手は、2手目44玉・45玉・64玉の他、本作では2手目63玉と逃げるができます。63歩が受方駒ではなく攻方駒だからです。

初手は14飛の最遠打に2手目45飛成とするのが解決策。2手目は成限定で、受方玉に受方45龍の紐が付きます。これで3手目76角としたときに、4手目63玉と駒を取ることができなくなります。

第8番はあくまで三重王手がメインであり、Lortapを用いてシンプルな形で実現した作品。対して本作は「Lortapらしい三重王手」を実現した作品と言えるでしょう。一見似ているように見える両作は、手順全体の表現の仕方に違いがあるわけです。

【短評】

萩原和彦

前問と同じく初手で三重王手をリザーブ。

羽毛布団

飛車版ですね～！お揃い凄いです。

たくぼん

こんなこともあるんですねえ。2手目の意味づけが流石です。

さつき（誤答）

第8番と見事にかぶりましたね。双方の作品が洗練されきっていることの証左だと思います。

★さつき氏の解答は14飛 43飛成 76角迄。4手目45玉と逃げられるので詰んでいません。

springs

飛車の成限定がアクセント。

真T

第8番と同じ感じですが、飛成限定の味がある。

占魚亭

こ、これは……！（吃驚）構図的はこちらの方が好きかな。

るかなん

衝突は仕方ない。63歩の置き方はこちらのほうが好み。

変寝夢

と思ったらこっちだったか。8との違いはわからない。

神無七郎

第8番とネタが被ってしまいましたね。飛成で玉に紐を付け、63歩を取れないようにしているので、こちらの方がLortap成分は濃い目でしょうか。

神在月生

三王手 成ってしまつて 歩を取れぬ

伊達悠

そうそう、この構想ならば63の歩は攻方にするのがあるべき姿でしたね。青木さんと再び構想が被ったのは名誉ですが、63の配置は、自分が越えるべき壁を現しています。まだまだ精進が必要……！

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 |
|   |   |   |   |   |   | 酒 |   |   | 五 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 六 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 七 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 八 |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 香 | 九 |

持駒 角

【解答】

45角 34銀 27角 迄3手

詰上図

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

正解:11名、誤解:0名、無解:1名

【作者コメント】

香の利きを閉じる王手(27角)で詰ますのが狙いです。2手目34銀は23玉と35銀の両方に利かす意味の限定合になっています。

【解説】

初形では攻方24金で受方玉に王手がかかっているように見えます。攻方24金には攻方29香の紐が付いているので、攻方24金による王手はかかっていない状態です。

攻方24金による王手を有効化にするために、初手28角のように攻方29香の利きを遮るのは有

力そうです。しかし、2手目24同玉や24同銀と攻方金を取られてしまいます。

初手は45角が正解。打ち場所が45の地点に限定される理由は、3手目27角としたいからです。2手目は34の地点に合駒をするわけですが、銀合をすることで問題が一気に解決します。2手目34銀とすることで、受方23玉・35銀の両方に紐が付きます。これで3手目27角と引いて攻方29香の利きを遮れば、攻方24金による王手が有効化します。4手目24同玉・24同銀と攻方金を取ることができなくなって詰め上がり。

限定打から限定合で受方駒二枚の駒取りを防ぐわけですが、初手で打った角が最終手でも活用されるところが巧いまとめ方です。

【短評】

るかなん

2手目24玉に決めつけてどう頑張っても攻め駒が足らず。

さつき

手が広く難しかったです。角を打つ位置にとっても意外性があり楽しめました。

神無七郎

手順は角が主役で、詰みの主役は金。それを取り持つ銀が脇役。最初は「56角 24玉 23角成」の筋かと思ったのですが、15地点が空いていました。

変寝夢

56角、24玉、23角成ぐらいかなと思ったが、34銀から28角とは…。

たくぼん

2手目角合がダメな所も面白い。

真T

23と35に紐をつける。

springs

銀の特性が活かされている。

萩原和彦

△34銀を打たせて無敵状態。終手は開き王手ならぬ閉じ王手。

伊達悠

力強く角を引いて、解決の道が一気に開く！ま

あ、香車の道は閉じるんですけど(ウシロノコガイ  
イタカッタダケ-)。

占魚亭

紐を断ち切る最終手が上手い。

神在月生

固めさせ ではさようなら 立ち去りぬ

### 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

#### 【解答】

34歩 43龍 33歩生 迄3手

詰上図

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

正解:11名、誤解:1名、無解:0名

#### 【作者コメント】

狙いは先打突歩詰です。初手33歩は打歩詰。一步控えて34歩と打ち、25角の利きを遮ることで43銀により王手をします。43龍に33歩生と突き出せば、打歩詰にならず詰みとなります。33歩は生限定。成ると21玉で逃れます。

#### 【解説】

初形では攻方43銀で受方玉に王手がかかっているように見えます。攻方43銀には攻方25角の紐が付いているために王手になっていません。ここで受方玉にも受方52龍の紐が付いています。受方玉は駒取りができない状態で、33の地点以外に逃げ場がありません。

あと一息といった状況ですが、初手33歩は打歩詰。受方玉は駒取りができないので、2手目33同玉とすることができません。初手は34歩と控えて打つのが正解。これで突歩詰が狙えます。初手34歩は何故王手になっているのでしょうか。歩で直接王手をかけているわけではなく、攻方25角の利きを遮ることで攻方43銀による王手がかかっているのです。

対して2手目43龍と受ければ、3手目に待望の33歩が実現します。このとき、3手目33歩“生”とするのが重要で、3手目33歩“成”としてしまうと、攻方23香に33との紐が付いて、4手目21玉と逃げる余地が生じます。

打歩詰の局面を打開するために、歩を控えて打って突歩詰を狙う、いわゆる先打突歩詰が本作のテーマ。配置全体を一段ずらして歩の成生の選択を排除すれば、より先打突歩詰を強調した表現になるでしょう。そうしなかったのが作者の工夫。あえて成生の選択を残すことで、「歩を突き出すときに、結局歩のままでない詰まない」という結論にしています。生に限定される理由はLortapの性質からもたらされるもので、「Lortapらしい先打突歩詰」を表現したところに本作の主張があります。

#### 【短評】

羽毛布団

これで打ち歩詰なんだな～と思って驚きました！

占魚亭

Lortapならではの打歩詰打開策。なるほど～。

神無七郎

この先打突歩詰は新鮮。最終手不成のオマケが付いているのが嬉しい。

萩原和彦

△43龍と取らせれば一丁上り。不成の終手が味良い。

springs

歩生は驚き。打歩詰がテーマの3手詰とも思える。

るかなん

歩の弱さを最大限に活かす攻め。

変寝夢

成っちゃまずいのね。

神在月生

不成にて 香の独立 果たしたり

たくぼん

21へ逃げられない為の歩生。このルールならではの一着。

さつき (誤解)

Lortap特有の打歩打開。短くすっきりとまとめているのが素敵です。

★さつき氏の解答は34歩 43龍 33歩成迄。3手目は生限定。

伊達悠

歩だからこそ小気味良さを感じる演出ですね。2手目に玉が33玉と突進してくるような手順も作れるんでしょうかね？今後の課題。

## 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 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   | 料 | 六 |
|   |   |   |   |   |   |   |   | 銀 |   | 七 |
| マ |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 八 |
| 飛 |   |   |   |   |   |   | 角 | 王 |   | 九 |

持駒 角

【解答】

91角 88と 92角生 迄3手

詰上図

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

正解:12名、誤解:0名、無解:0名

【作者コメント】

3手で最遠打、最遠移動、大駒不成を実現が狙い。2手目が中途半端だが、初手開き王手で飛金を合して玉を動けなくする余詰が強力でどうしようもなかった。

【解説】

攻方29角を動かせば開王手。例えば初手92角成は受方がどう応じても3手で詰ますことができません。初手から37角 28桂成として受方玉が駒取りをできないようにしてから、92角成 99と 29馬とすれば詰みますが、これは詰ますのに5手かかっています。

初手は91角の最遠打が正解。2手目88とと受けるのが重要。攻方91角に攻方99飛の紐を付いて王手が解除されています。3手目92角生と最遠移動をすると、攻方91角・99飛による両王手がかかって詰め上がり。

攻方91角に紐を付けるだけなら、代えて2手目89ととしてもよいですが、攻方99飛の利きが遮断されてしまいます。また、3手目は生限定で、代えて3手目92角“成”とすると、攻方91角に攻方92馬の紐が付いてしまいます。この展開は攻方99飛でしか王手がかかっていないので詰んでいません。

本作は角の最遠打・最遠移動・不成と攻方から派手な手が飛び出します。対して受方はふわっと金を動かす手で、そのギャップが良いアクセントになっています。

【短評】

たくぼん

初手55角や28玉型にして〜とか結構悩みました。作者名が神在さんだったら一瞬にして解けたんだけどなあ。

占魚亭

最遠打&最遠移動。ダイナミックな作品。

羽毛布団

端から端まで使われてるのが楽しいです。

萩原和彦

開き王手と閉じ王手(?)の両王手。鮮やかな手際。

さつき

角(かど)に並んだ 角(かく)が好みです。

springs

ダイナミック。生限定もそつがない。

るかなん

2手目の妙味。98が歩でなくと金になっている意図に気付けるかどうか。

真T

最遠打からの最遠移動がいいですね。どうせだったら98とを龍にして2手目を18龍の最遠移動にしたくなる。

伊達悠

雪隠の玉を、カドの駒2つで両王手をかける形は史上初？まさか、こんな詰め上がりがあり得るだなんて！

★伊達悠氏による別案を示します。

Lortap協力詰 3手

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

持駒 角

91角 18龍 92角生 迄3手

伊達悠

98はと金の方が、2手目の不利感を演出できているとは思いますが。作者が既にこの図を得ていたら、いらぬお節介でした。

★最遠を強調するなら別案図が優るでしょう。作者は「2手目が中途半端」とコメントをしているので、別案図の方が作者の当初の狙いに近いのかもしれませんが。

★ただ、別案図で2手目の意味付けに退路封鎖が混在してしまうのをどう見るか。受方の手も派手になるので、相対的に攻方の手が目立たなくなるという見方もあるでしょう。実際どちらの図が優るかは難しい問題だと思います。

神無七郎

角遠打から角の不成での大移動。Lortapと大駒は相性抜群。ド派手な攻方に比べ、受方の手は奥ゆかしい。

神在月生

あざやかな 丁々発止 遠舞かな

第13番 たくぼん作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 なし

【解答】

16飛 45金 34飛 迄3手

詰上図

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

正解:10名、誤解:2名、無解:0名

【作者コメント】

2手目の金移動により角の利きに入る位置にわざわざ移動する飛～角筋を遮る最終手というよく分からない順。

【解説】

初形では受方玉に攻方46飛・47金による王手がかかっているように見えます。しかし、攻方46飛には攻方47金の紐が付いていて、攻方47金には攻方46飛・37飛の紐が付いています。従って、攻方46飛・47金による王手はかかっています。更に、攻方43角には攻方46飛の紐が付いていま

す。と盤上の攻方駒は互いに働きを抑え合っている状態で、なんとかほぐしていく必要があります。一番嚴重に紐が付いているのは攻方47金ですが、実はこの金が詰ます上で重要になります。

初手は16飛の最遠移動。何の駒で王手がかかっているか分かりにくいかもしれませんが、攻方16飛で王手がかかっています。

対して2手目45金と受けることで、攻方16飛に攻方43角の紐が付いて、攻方16飛による王手が解除されます。攻方16飛による王手を解除するだけなら、代えて2手目35金など別の地点に動かしても効果は同じです。45の地点に限定されるのは、受方玉に受方金の紐が付くことと、受方玉の退路を封鎖する意味があります。受方玉は駒取りができなくなって、逃げ道が一気に狭まります。

3手目34飛と攻方47金への紐を外しつつ、攻方43角の利きを遮れば、攻方47金・16飛による両王手がかかって詰め上がり。

本作は攻方金に攻方飛2枚の紐が付いた形をほぐしていく手順。最も複雑に紐が付いている箇所をほぐすのが意外な展開。受方金があった地点に攻方飛を動かす最終手も面白い感触です。

【短評】

真T

凝り形をさばっていく。

さつき

右下の飛と金の塊をほぐすのに大苦戦しました。

たくぼん（作者）

47金に付いている2つの飛のヒモを外します。初手の紛れが少ないので考え易いでしょう。

伊達悠

利きのある所から利きのない所への横移動は、ほぼ最後に考えました。43角の配置が絶妙。

萩原和彦

△45金を指させたい。絶好の王手が1つあった。終手は美しい両王手。

占魚亭

抜群の感触の最終手。

神在月生

角利きを お前が開きゃ わしゃ閉じる  
 るかなん  
 駒の利きを消すためにバッテリーを開放し、利きを通すためにバッテリーを閉じるという不思議さ。

神無七郎

繋いだ紐を断ち切る両王手。65角の紛れに誘われますが、最後まで我慢するのが正解でした。

羽毛布団

危うく65角までと間違えるところでした。

springs (誤解)

金の特性を生かして最終手を限定。

★springs氏の解答は65角成 45玉 48金迄。

最終図で攻方47飛には金の紐が付いているので、4手目35玉と逃げられて詰んでいません。

変寝夢 (誤解)

5番とよく似た感じ。ちょっと重いなあ。

★変寝夢氏の解答は16飛 45金 65角成迄。最終図で攻方47金には飛の紐付いているので、4手目57玉と逃げられて詰んでいません。

## 第14番 springs作

Lortap協力詰 3手

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

持駒 角

【解答】

69角 15飛 46角 迄3手

詰上図

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

正解:10名、誤解:1名、無解:1名

【作者コメント】

初手の角最遠移動と合駒が利かない詰上りが狙い。初手36角では2手目が指せず、47角では38飛に紐が付くので15飛、46角に34玉が可能。58角では角に飛車の利きが当たっているため、15飛、46角に14玉などが可能。

【解説】

初形では受方玉に攻方34とによる王手がかかっているように見えます。しかし、攻方34とには攻方25角の紐が付いていて、攻方34とによる王手はかかっていません。逆に言えば、攻方25角を動かして紐を外せば、攻方34とで王手がかかります。

正解は初手69角の最遠移動。攻方34とで王手がかかっています。角を引くのは14・25の地点に利かせて、受方玉の逃げ道を封鎖するため。それなら初手36角や47角でも良さそうですが、この意味はすぐには分かりません。初手57角では攻方38飛の紐が付いてしまうので、後に14玉や25玉と逃げられてしまいます。

2手目は15飛。攻方38飛の利きが通ることで、攻方34とに紐が付いて王手が解除されます。2手目95飛など別の地点に動かしても同様に王手を解除できますが、15の地点に動かすことで受方玉の退路を封鎖しています。

このとき、初手36角として攻方38飛の利きを遮

ってしまうと、2手目15飛が王手解除になりません。こうなると2手目34桂など別の手で王手を解除するしかなく、3手では受方玉を詰ますことができません。

3手目は46角と一つ離して打つ手。攻方46角でしか王手がかかっていませんが、実はこれで詰め上がり。4手目35歩などと合駒ができそうですよね。しかし、35の地点に合駒をすると、攻方34とに付いていた攻方28飛の紐が外れ、攻方34とによる王手がかかってしまいます。つまり、4手目35歩と合駒をするのは、受方が自玉(受方玉)を王手に晒す手なので指せません。

話を初手に戻します。初手47角とするのは何故ダメなのでしょう。初手47角は攻方38飛に紐が付いてしまうのが問題。以下15飛 46角と作意と同様に進めたときに、4手目34玉と逃げられます。攻方38飛で受方34玉を取れません。

本作は角の最遠移動も面白いですが、最も興味深いのは合駒ができない詰め上がり。いわゆる「疑似透かし詰」と呼ばれるもので、Lortapでも実現できるのは一つの発見でしょう。

### 【短評】

羽毛布団

角を再遠まで引いて角の限定打ですごいっこ良いです！

たくぼん

そうかこういう筋もあるのか～。2つの角の限定移動と限定打が絶妙です。

神無七郎

2つの限定移動に、疑似すかし詰。本当にこれで詰んでいるのか、不安になる詰上りです。

さつき

飛車との相互作用を回避する角の最遠移動、Lortap特有の合効かずを利用した詰め上がり。今回の最難関でしたがとても面白い手順だと思います。

伊達悠

13と15の両方を抑えるように抑えるようにと思えば、2手目予想から初手・3手目の目処が立ってくるという感じでした。すかし詰についてはな

ぜか後に分かっていく立ち回り。飛車角の配置がエイトクイーン問題的な何かを感じます。

真T

透かし詰め。

萩原和彦

なるほど、合利かずで詰ます手があったか。

占魚亭

合利かず。不思議な感覚。

神在月生

我々は 友じゃないよと バラバラに変寝夢 (誤解)

初手36角は最後25合で受かるんだね。

★変寝夢氏の解答は58角 14玉 18飛迄。最終図で攻方飛でしか王手がかかっていないので、4手目15歩などと受けられて詰んでいません。攻方58角には攻方18の紐が付いています。

### 第15番 羽毛布団作

Lortap協力詰 3手

|   |  |  |  |   |   |   |   |  |   |
|---|--|--|--|---|---|---|---|--|---|
|   |  |  |  |   |   |   |   |  |   |
|   |  |  |  |   |   |   |   |  |   |
|   |  |  |  | 角 |   |   |   |  |   |
|   |  |  |  |   |   |   |   |  |   |
|   |  |  |  |   |   | 王 | 王 |  |   |
| 龍 |  |  |  |   |   |   |   |  | 王 |
|   |  |  |  |   | 飛 |   |   |  | 香 |
|   |  |  |  |   |   |   |   |  |   |
|   |  |  |  | 角 |   |   |   |  |   |

持駒 なし

### 【解答】

26龍 27桂右生 36龍 迄3手

詰上図

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

正解:9名、誤解:0名、無解:3名

### 【作者コメント】

近付いてから離れて詰ませようと思いました。

### 【解説】

初形では攻方96龍・17香で王手がかかっているように見えます。しかし、攻方96龍には攻方69角の紐が、攻方17香には攻方47飛の紐が付いています。

初手は26龍。攻方龍を最遠位置から最近接位置に動かす派手な手。

対する2手目は27桂右生。攻方53角の利きを通すことで攻方26龍に紐が付いて、王手が解除されています。

3手目は36龍。近付けた龍を一つ離す不思議な手です。攻方龍のみで王手がかかった状態ですが、合駒は利きません。例えば4手目26歩は攻方17香に付いていた攻方53角の紐が外れてしまい、自玉(受方玉)を王手に晒す手になってしまいます。つまり、第14番springs作と同じく疑似透かし詰です。

このとき、2手目27桂右“成”としてしていると、4手目26圭と移動合で王手が解除されてしまいます。攻方17香に攻方47飛の紐が付くのです。この受けを消すために、2手目は生限定です。

本作は疑似透かし詰を龍の大胆かつ不思議な動きで表現しています。重い駒配置ながら、それに見合った素晴らしい手順です。

### 【短評】

springs

龍が玉に急接近して離れる手の感覚は別次元。まずこの作意を思いついたのがすごい。

真T

桂生限定が面白い。

さつき

Lortapだとこんな特殊な龍の動きが可能だとは驚きました。2手目の成不成の差がしばらく分かりませんでした。成だと成桂引の受けが生じるのです。不成の意味も面白いです。

神無七郎

今回の最難解作。紛れの多さに思わず眩暈が…。これも疑似すかし詰ですが、2手目桂成は移動合があるのです。

占魚亭

14番同様合利かずだが、詰んでいるのか何度も確認しました。

萩原和彦

前問に続いて決め技は合利かず。初手は驚天動地の奇手。2手目の表記、「右」は不要と判っててもつい迷ってしまう。(反則手も棋譜に残す将棋の場合、チェスとは少し前提が違うような気もする)

★紛らわしさを避ける意味でも、前述の解答手順には「右」と記載しました。

たくぼん

最難問。27桂右生が見えるのに、47飛を動かす紛れが強烈でなかなか26龍に辿り着けませんでした。3手でもこんな難しくなるんですね。

変寝夢 (無解)

初手46飛等飛を動かすものだとばかり思っていた。作意はちょっと地味かなあ。

神在月生 (無解)

全検をしたつもりだが そうじゃない

伊達悠

なんてバランスの上に成り立っているんですかこれは。もう1作はすかし詰があるだろうと身構えてはいたのですが、2手目の桂跳び方向の

違い・成生の違いまで考える必要があるとは。この人頭がおかしいですよ(※最上級の褒め言葉です)。

14番と同様、大駒のまるまる残りが気にならないというと流石に嘘なのですが、こんな大構想を見せつけられては気になる所も吹っ飛びます。傑作。

### 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 | 皇 |   |   |   |   |   |   |   |   | 九 |

持駒 桂

#### 【解答】

44桂 88香生 52桂成 迄3手

詰上図

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

正解:12名、誤解:0名、無解:0名

#### 【作者コメント】

連続閉じ王手が狙いです。89角は12玉へ利きがあり、かつ4手目89香成を防ぐ配置です。

#### 【解説】

初形で攻方22金には攻方99角の紐が付いているため、受方玉への王手になっていません。

初手は44桂。攻方99角の利きを遮ることで、攻方22金に付いていた紐が外れています。つまり、攻方22金で王手をしている状態です。

対して2手目は88香生とするのが、今回の作品展で度々登場しているLortap独特の受け。攻方92飛の利きが通って、攻方22金に再度紐が付いています。

3手目は52桂成。攻方92飛の利きが遮られることで、攻方22金に付いていた紐が外れて王手がかかっています。受方玉には受方89角の紐が付いているので、4手目22玉と攻方金を取ることができず詰め上がりです。

このとき、2手目88香“成”としていたら、4手目78杏などと攻方99角の利きを通す受けがあつて詰んでいません。攻方22金に紐が付いて王手が解除されてしまいます。2手目が生限定なのは、この香を一時的に動けなくするためです。

また、3手目33桂成は攻方22金に紐が付いてしまうため、王手がかかっています。

本作は線駒(本作では飛角)の利きを開閉する手順構成。王手をかけている攻方22金は不動のまま、別の場所で戦いが繰り広げられているのが面白いところ。作者コメントにある「閉王手」は「開王手」と対になる用語です。直観的にも分かりやすく良いネーミングですね。

#### 【短評】

占魚亭

22金への紐を断ち切る。

伊達悠

方針の立てやすいガイドンス配置がある分、広がりがありつつも難しすぎない構想でした。詰め上がりに向けてLortapらしさを積み重ねていく感触、考え甲斐が実っている感があつて良いです。

springs

香生がよい。

たくぼん

スタイルメイト風の香生の味が抜群。

神在月生

香生で お邪魔ませぬ しおらしさ

さつき

大駒が窮屈そうなので手が見えやすかったです。受けが発生しないように香にも窮屈になってもらいます。

変寝夢

成ると最後杏が動いて不詰か。左上の配置とか見ると、標準駒縛りって不自由だなあと感じる。

神無七郎

2手目が限定される理由に少考。第15番と同様、成ると杏移動で角筋を通す受けがあるんですね。

るかなん

2手目成では詰まない理由に気付いた時の清涼感よ。

羽毛布団

全然関係ないところで桂馬が動いているうちに詰んでいてすごいです。

真T

桂移動限定がいい。

萩原和彦

かなり考えさせられた。そっぽに行く終手の感触がすこぶる良い。

### 第17番 青木裕一作

Lortap詰 3手

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

持駒なし

※Lortap詰なので、Lortap+詰将棋です。

【解答】

74龍 45玉 34龍 迄3手

詰上図

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

正解:11名、誤解:0名、無解:1名

【作者コメント】

四重王手。

【解説】

初形で攻方65龍には攻方87角の紐が、攻方56香・45金には攻方65龍の紐が付いています。

初手は74龍。龍をそっぽに動かす手ですが、何の駒で王手がかかっているでしょうか。攻方龍・角で王手がかかっている、更に攻方金・香でも王手がかかっています。なんと四重王手がかかっているのです。

2手目は45玉と応じるしかありませんが、3手目34龍と龍で王手をかければ詰め上がり。このとき、受方玉には受方46との紐が付いているので、4手目34玉・56玉といった駒取りはできません。

本作は四重王手が狙い。Lortapにおいては多重王手の実現しやすいことを示した意味で、本作の意義は大きいと言えるでしょう。

【短評】

springs

4重王手！

真T

四重王手！

占魚亭

鮮やかな初手の四重王手。

神在月生

挨拶に 四重王手 炸裂す

たくぼん

初手が3重王手。9番と呼応してるんですね。

変寝夢

多重王手が狙いかな。作意とは思えないが。

神無七郎

初手四重王手。一発芸的ですが、こういうのも好きです。3手詰にしたのは協力詰との差異を出すためでしょうか？

萩原和彦

初手は四重王手。応手は一択だが▲64龍の余詰があつては協力詰と銘打てない訳か。

★Lortap協力詰なら初手64龍に45玉 34龍迄で作意と似た詰手順が成立します。Lortap詰なら初手64龍には2手目同玉で逃れています。

るかなん

問答無用の1択を迫る四重王手。

さつき

金がなくても同じ順で詰みそうですが、四重王手を3手で実現するならやむを得ずといったところででしょうか。

伊達悠

四重王手！攻方66桂追加で更に五重と思いきや、龍の直接王手が差し引かれるのですね。理論値なのか、はたまた考えていない形が出てくるか……？

(その後、本作が協力詰の場合を考えて)協力詰の場合の余詰順もかなり魅力的ですね。

76龍のような初手は作ってみたい形。

★Lortap協力詰3手なら、前述の「64龍 45玉 34龍迄」の他に、「76龍 45と 74龍迄」の余詰があります。

## 総評

占魚亭

(自作を除いて)面白い作品ばかりで、楽しく解図しました。

神在月生

線駒の 利きの開閉 特性か

真T

3手以下でも難しく感じました。手数制限がなかったらと思うと…、担当の設定が上手い！

さつき

難しい作品が多かった印象で、特に12~15番が難解でした。難易度はLortapルールによるものか、作家の方々が3手の枷に反発した結果は分かりませんが、様々なLortapの手筋が短くまとめられていて楽しかったです。

神無七郎

自分がLortap作品を解説できるよう、勉強のために解図。入門らしからぬレベルの高さを感じました。3手以内という厳しい条件なので、ネタの重複を危惧してはいたのですが、思ったより被りが少なく、各人が工夫を凝らしていることが伝わります。

たくぼん

3手だからとお屠蘇気分で解き始めましたが、いろいろな手筋が網羅されていて相当考える作品もありました。入門にしては…ですが手筋を覚えるいい作品展だったと思います。

るかなん

♢切直前に解答用紙が短評ごと消し飛びました…。駒の動かし方自体は変わっていないのにこうも常識が通じなくなるとは。

萩原和彦

複数の決め技を取捨選択する楽しさと難しさを堪能できた。第13番～第16番は中々の難問であった。通常駒でこの歯応え。フェアリー駒(特に飛越系の炮・G)が登場した暁には1手詰も自信なし。

変寝夢

1問解けずでしたが、思ったより健闘したと思います。そのうちPatrolも移植されてごっちゃで出されると混乱しそうですなあ。

springs

3手以内で結構色々なことができるんだなあと思いました。せっかくなので Patrol も考えてみたくなりました。

## 第2回最後の1ピース作品展(再掲)

担当:馬屋原 剛

### ○はじめに

「最後の1ピース」の更なる発展を願い、第1回に引き続き、第2回を開催するに至りました。10名11作と、多くの作品が集まり感謝に堪えません。

バラエティー豊かな作品群で出題順に悩みましたが、馬屋原が易しいと感じた順に並べました。とはいえルールが様々なので得意なルールから取り組むのがいいと思います。1題からの解答も大歓迎です。

解答が多く集まり好評であれば、第3回以降も開催します。開催内容についてご意見があればぜひお聞かせください

- ・⑧上谷直希作は別解あり。
- ・作意解、別解のいずれかを答えれば正解とする。

### ○解答要綱

- ・追加駒と詰手順の両方を解答してください。
- ・ぜひコメントをお願いします。
- ・お気に入り投票を実施します。お気に入りの作品の番号を記入ください。何作でも可です。
- ・検討はしましたが、別解が見つかる可能性があります。別解を発見した場合は早めにご連絡いただくと助かります。
- ・ルールは後述しましたが、不明点があれば馬屋原まで連絡ください。
- ・解答締切: 2023年3月31日(金)

### ○解答送付先

- ・メール: [gou.umayabara@gmail.com](mailto:gou.umayabara@gmail.com)
- ・TwitterのDM: [@umanoko1525](https://twitter.com/umanoko1525)

### ○基本ルール

- ・指定された枚数の駒を追加して、指定されたルール、手数での完全作にしてください。
- ・例えば3手詰と指定があった場合は、1手詰や5手詰にしてはいけません。
- ・特に記載がない場合、完全限定にしてください。最終手余詰もNGです。非限定や最終手余詰がある場合は別扱いにはなりません。

### ○オプションルール

- ・受方駒指定: 受方の駒を盤面に追加してください。
- ・範囲指定: 指定された範囲に駒を追加してください。
- ・ツイン: a)とb)それぞれの追加駒と手順を解

答ください。

\*\*\*\*\*

### ルール説明

#### 【詰将棋】

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

#### 【協力詰】

先後協力して最短手数で受方の玉を詰める。

#### 【協力自玉詰】

先後協力して最短手数で攻方の玉を詰める。

#### 【受先】

受方から指し始める。

\*\*\*\*\*

### ①上谷直希

最後の1ピース 詰将棋 1手

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

持駒 なし

1枚追加

b) 協力詰 1手

### ②竹内亮太

最後の1ピース 詰将棋 5手

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

持駒 角歩

1枚追加

③神在月生

最後の1ピース 協力詰3手

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

持駒 角金

1枚追加

④青木裕一

最後の1ピース 詰将棋1手

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

持駒 角

66~99の範囲に受方駒を13枚追加

⑤せら

最後の1ピース 協力自玉詰1手(受先)

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

持駒 なし

1枚追加

⑥駒井めい

最後の1ピース 協力詰2手(受先)

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

持駒 金

1枚追加

⑦真T

最後の1ピース 協力詰5手

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

持駒 角金

2枚追加

⑧上谷直希

最後の1ピース 協力詰5手

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

持駒 なし

1枚追加

⑨たくぼん

最後の1ピース 協力自玉詰4手

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

持駒 飛桂

2枚追加

⑩羽毛布団

最後の1ピース

協力自玉詰5手(受先)

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

持駒 なし

1枚追加



⑪springs

最後の1ピース 協力自玉詰4手

持駒 なし

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

持駒 なし

1枚追加

b) 攻方64馬→攻方64龍

\*\*\*\*\*

今月の手筋 (解答)

**解答**  
 11盤 31銀 12王 22銀 21王 11銀  
 まで 6手

4手目22銀が「開き応手」。  
 ホッパー系の駒の王手に対しては、  
 逃げる・取る・合駒する以外に、跳躍  
 台の駒を撤去する応手が可能で、こ  
 れを「開き応手」と呼ぶ。  
 これを応用すれば、開き王手を使っ  
 た攻方の手筋や趣向を、受方で実現  
 することが可能である。(例: 受方連  
 取り)

3手目12玉は「開き王手」、5手目21玉  
 には対応する用語がない。敢えて名  
 付けるなら「閉じ王手」か?

**適用分野**  
 ホッパー系のフェアリー駒

**関連項目** 受方連取り

## 第5回フェアリー短編コンクール 作品募集

担当: 占魚亭

フェアリー短編コンクールの作品を募集します。  
条件等は下記の通りです。

### 【出題／結果発表】

＜出題＞ 『WFP』2023年7月号

＜結果発表＞ 『WFP』2023年10月号(予定)

### 【条件】

＜手数＞ 10～15手

※連続系やレトロの場合は、手数の合計10～15手

＜その他＞

・ツイン、複数解、非標準駒数、複合ルール(例: 安南キルケ、Andernach-Isardam など)は可。

・フェアリー駒(透明駒、Nightrider、Grasshopper など)、変則盤の使用は不可。例外として、石と穴の使用は可とします。

### 【投稿数】

1人1作(期間内であれば、差し替え可能です)

### 【投稿締切り】

2023年6月30日(金)

### 【投稿先】

作品の情報(配置・ルール・手数・作意)と自作解説(狙いなど)を明記のうえ、下記のアドレスにお送りください。

なお、投稿作の検討はこちらでは行いません。

メール: [sengyotei@gmail.com](mailto:sengyotei@gmail.com) (■を@に)

投稿、お待ちしております。

## 空きスペースコラム

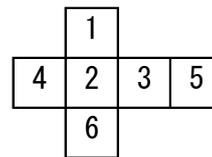
8つのサイコロ(問題編) / 神無太郎

サイコロ8つを $2 \times 2 \times 2$ に積んで立方体を作ったとき、立方体の6つの面それぞれに現れている4個のサイコロの面の数の和 $m$ を6面すべてで同じにしてください。

これは知り合い(渡邊芳行さん)から聞いた問題です。 $8 \leq m \leq 20$ で解があります。サイコロの対面の数の和は7なので、 $m = n$ の解のサイコロの向きを全部ひっくり返すと $m = 28 - n$ の解になることがわかります。

ということで、 $8 \leq m \leq 14$ のそれぞれでなるべくきれいな配置の解を求めてみてください。

なお、サイコロには右回りと左回りの2種類があるので、展開したとき下のパターンになる方をお願いします。



(解答編は次号で)

## 透明駒コンクール 作品募集

担当:上谷直希

2022年10月に開催した「透明駒入門」はおかげさまで大盛況となりました。

引き続きの透明駒の発展を祈念して、今度は手数制限などを取っ払ったコンクールの開催を予定いたしました。入門用の作品も、力試しの作品も大歓迎です。

ただどの程度作品が集まるのかわからないので、ひとまず募集締切と発表号の予定は仮といたします。もし作品の集まりが少ないようならば募集を延長しようと考えております。

透明駒のエッセンスが感じられる作品のご投稿をお待ちしております。

### 〔募集内容〕

透明駒を使用した作品。1人1作まで。手数制限なし。

### （細則）

協力詰あるいは最善詰、普通詰将棋。

自玉、ステイルメイト、受先、使用駒制限、複数解・ツインの使用は可。

その他のルール追加は不可（安南、自玉、フェアリー駒など）。

### 〔投稿締切〕

2023年7月31日（土）

### 〔解答募集〕

WFP8月号で解答募集を予定

※募集締切と発表号の予定は仮といたします。  
もし作品の集まりが少ないようならば募集を延長しようと考えております。

### 〔投稿先〕

上谷まで。

mail:tsumecontact@gmail.com

●を@に変更。

メールのタイトルには「透明駒コンクール 投稿」とご記入ください。

### 〔投稿時の記載内容〕

・作者名（ペンネーム可）

・図面、手数、ルール（記入法は問いませんが、透明駒がどちらに何枚あるかの記載もお願いします）

・作意手順

・狙い、こだわりなどの作者コメント（一言でもよ

いので何かしら書いていただけますと助かります）

以上の4項目は必須といたしますが、他に書きたいことがあれば併記いただいて構いません。

### 〔注意事項〕

(1)解答募集時、非標準駒数など注意を要する事項がある作品については担当者の判断で注記を併記する可能性があります。

(2)投稿いただければ、数日以内に受け取った旨ご返信いたします。返信がない場合にはお手数ですが再送などご検討ください。

(3)機械検討ができないルールです。完全性の検討は各自の自己責任でお願いします。

担当者にもし時間があれば投稿作について何かしらのご協力はできるかもしれませんが、確約できません。基本的には無いものだと思っておいてください。恐れ入ります。

(4)もし仮に出題期間中に不完全作が判明した場合、不詰作は出題取り消しで解答発表なし、余詰作は余詰があることをアナウンスした上で出題継続、結果稿で詳細の報告といたします。

出題期間中に修正図・改良図で解答募集を再開するといった対応は受け付けません。複雑なケースが生じた場合は個別に対応いたします。

(5)おそらく作品の難易度および正解数・正解率に相当な差がつくと思われるため、お気に入り投票などは行わない予定です。

透明駒のルールや易しい作例集については、例えば私のブログ

(<http://fairypara.blog.fc2.com/blog-entry-157.html>)から透明駒の欄をご参照ください。

また、『透明駒入門』という書籍も2021年に発刊されました。『つみき書店』のホームページから入手できるのでもしよろしければお求めください (<https://kazemidori001.stores.jp/items/611f42d07acd167d8f351b0e>)。

## Fairy TopIX2022投票要項

Fairy TopIXとはウェブサイトで開催されたフェアリー詰将棋・推理将棋・プルフゲームを対象にお気に入り投票を行い、上位作に授賞するものです。Fairy TopIX2022は2022年にウェブサイトで開催された作品の中からお気に入り投票によって選ばれます。

### 【投票宛先】

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

### 【スケジュール】

投票開始：2023年4月5日  
投票締切：2023年5月10日  
結果発表：WFP令和5年5月号(179号)

### 【対象】

2022年にWeb Fairy Paradise誌に掲載された作品(過去作の紹介作は除く)。なお詳しくは後日発行予定の対象作品一覧で確認下さい。またWFP作品展につきましては神無七郎氏のサイト(OFM)でも全作品動く盤面で鑑賞いただけますのでそちらを参照下さい。

### 【部門区分】

#### 【フェアリー詰将棋】

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

以上4部門となります。

### 【投票の仕方】

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

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

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

。

### 【投票集計方法】

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

- 1位：5点、
- 2位：3点
- 3位：2点
- 上記以外：1点

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

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

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

※対象作品一覧は4月始めごろHPに掲載しますので今しばらくお待ち下さい。

## 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3月31日(金)

#### 第2回最後の1ピース作品展

最後の1ピース 11題

送り先：馬屋原剛

- ・メール：gou.umayabara@gmail.com
- ・TwitterのDM：@umanoko1525

### 2023年4月10日(月)

#### 推理将棋第160回出題

推理将棋 3題

解答送り先：TETSU (omochabako@nifty.com)

### 2023年4月15日(土)

#### 第149回WFP作品展

フェアリー作品 12題

#### フェアリー入門 (All-in-Shogi 協力詰)

All-in-Shogi 協力詰 14題

《解答先》メール：伊達 悠

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

### 2023年5月15日(水)

#### 第150回WFP作品展

フェアリー作品 10題

## 作品募集一覧

---

#### フェアリー入門 (と×協力詰)

投稿締切：2023年4月15日(土)

投稿先：伊達悠

(ydate\_burning\_beach■yahoo.co.jp) ■→@に変更  
(詳細はP48参照)

## 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4月15日(土)

[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P90参照)

#### Fairy of the Forest #74

(担当：酒井博久)

[投稿締切] 2023年6月15日(金)

(詳細はP43)

#### 第5回フェアリー短編コンクール

(担当：占魚亭)

[投稿締切] 2023年6月30日(金)

(詳細はP117)

#### 透明駒コンクール

(担当：上谷直希)

[投稿締切] 2023年7月31日(土)

(詳細はP118)

\*\*\*\*\*

あとがき

今年も FairyTopIX2022 お気に入り投票の時期がやってまいりました。フェアリー界を盛り上げていく為にも是非ともたくさんの投票をよろしくお願いいたします。

たくぼん

2023年 第177号

### Web Fairy Paradise

非売品

令和五年三月号

令和五年三月廿日発行

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